



PERANCANGAN COMMUNITY CENTER DAN REKREASI AIR DI MANYARAN

Dengan Konsep Lingkungan Ramah Anak

Safira Tasya Kamitha

18512162

Ir. Fajriyanto, M.T



UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE



한국건축학 교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA
ACCORD



PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR



MANYARAN COMMUNITY CENTER AND WATER RECREATION

With Child Friendly Environment Concept

Safira Tasya Kamitha

18512162

Ir. Fajriyanto, M.T



UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE



한국건축학 교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA
ACCORD



PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR

LEMBAR PENGESAHAN

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :

Final Architecture Design Studio Entitled :

Perancangan Community Center dan Rekreasi Air di Manyaran Dengan Konsep Lingkungan Ramah Anak

Manyaran Community Center and Water Recreation
With Child Friendly Environment Concept

Nama Lengkap Mahasiswa : Safira Tasya Kamitha

Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : 18512162

Student's identification Number

Telah Diuji dan Disetujui pada : 13 Desember 2022

Has been evaluated and agreed on

Pembimbing

Supervisor:



Fajriyanto, Ir, M.T.

Penguji 1

Examiner 1



Rini Darmawati, Ir, M.T.

Penguji 2

Examiner 2



Johanita Anggia Rini, S.T., M.T., Ph.D.

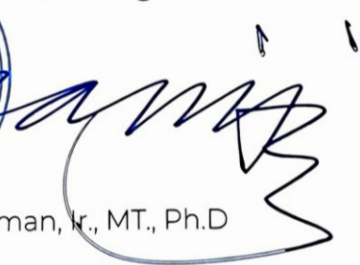
Diketahui oleh / Acknowledge by

Ketua Program Studi S1 Arsitektur

Head of the Undergraduate Program in Architecture



Hanif Budiman, Ir., MT., Ph.D



PERNYATAAN KEASLIAN

Nama Lengkap Mahasiswa : Safira Tasya Kamitha '
Nomor Mahasiswa : 18512162
Program Studi : S1 Arsitektur
Judul Studio Akhir : Perancangan Community Center dan Rekreasi Air di Manyaran Dengan Konsep Lingkungan Ramah Anak

Dengan ini saya menyatakan bahwa seluruh bagian Karya Perancangan Community Center dan Rekreasi Air di Manyaran dengan Konsep Lingkungan Ramah Anak adalah karya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruh ataupun sebagian dalam proses pembuatannya, Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan atas karya ini dan menyerahkan kepada jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan Publikasi.

Yogyakarta, 13 Desember 2022

Penulis



Safira Tasya Kamitha



CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :

Final Architecture Design Studio Entitled :

Perancangan Community Center dan Rekreasi Air di Manyaran Dengan Konsep Lingkungan Ramah Anak

Manyaran Community Center and Water Recreation
With Child Friendly Environment Concept

Nama Lengkap Mahasiswa : Safira Tasya Kamitha

Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : 18512162

Student's identification Number

Kualitas pada Buku Laporan Akhir :

Kurang, Sedang, Baik, Baik Sekali,

Sehingga dengan adanya buku ini, **direkomendasikan/tidak direkomendasikan** untuk menjadi produk acuan Tugas Akhir.

Yogyakarta, 13 Desember 2022

Dosen Pembimbing

Supervisor



Fajriyanto, Ir, M.T.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh,

Puji dan Syukur kita panjatkan kepada Allah SWT. Alhamdulillah atas segala pertolongan, rahmat, dan kasih sayang-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Community Center dan Rekreasi Air di Manyaran Dengan Konsep Lingkungan Ramah Anak dengan baik.

Penulis menyadari terdapat banyak pihak yang turut serta dalam terselesaikannya tugas akhir ini. Terima kasih atas segala bentuk dukungan baik secara moril ataupun materil sangat membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Dengan demikian penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu serta membimbing penulis selama SADA, yakni kepada :

1. Kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, proses dalam penulisan Studia Akhir Desain Arsitektur
2. Keluarga tercinta, selaku orang tua yang telah memberikan motivasi serta dukungan baik secara materi ataupun non-materi sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Bapak Ir. Fajriyanti, ir., M.T. selaku dosen pembimbing Studio Akhir Desain Arsitektur yang telah sabar membimbing penulis dengan memberikan berbagai masukan terkait proyek SADA ini.
4. Ibu Rini Darmawati, Ir., M.T. dan Ibu Johanita Anggia Rini, S.T., M.T., Ph.D selaku dosen penguji Studio Akhir Desain Arsitektur yang dengan sabar memberikan masukan dan motivasi untuk mendapatkan hasil proyek Studio Akhir Desain Arsitektur yang baik dan benar.
5. Teman-teman seperjuangan SADA sisipan yang memberikan motivasi dan semangat agar cepat menyelesaikan Tugas Akhir.
6. Teman kost dan ibu Kost, yang telah memberikan semangat serta menanggapi keluh-kesah penulis.
7. Serta teman-teman lain yang sudah turut memberikan dukungan kepada penulis.

Penulis berharap semoga proyek SADA ini dapat membantu menambah pengetahuan dan pengalaman bagi para pembacanya, menjadi acuan dan juga bahan pembelajaran serta koreksi sehingga penulis dapat memperbaiki bentuk maupun isi dari proyek ini dalam kualitas untuk lebih baik kedepannya.

Selain itu penulis juga berharap agar proyek SADAINI dapat bermanfaat bagi para pembaca dari berbagai kalangan. Penulis kemudian mengucapkan permohonan maaf jika selama proses penyusunan proyek Studio Akhir Desain Arsitektur banyak melakukan kesalahan. maupun tulisan, yang dilakukan secara disengaja maupun tidak disengaja.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh.

ABSTRAK

Perancangan Community Center dan Wisata Air di Kelurahan Manyaran dengan pendekatan Ramah Anak merupakan rancangan komplek yang digunakan untuk mewadahi kegiatan komunitas pemuda di Wonogiri dengan fasilitas tempat berkumpul dan ruang kreativitas. Selain itu, terdapat wisata air untuk memanfaatkan potensi sumber mata air di daerah tersebut. Kegiatan wisata yang dapat dibuat pada tapak antara lain kolam ikan, pemancingan ikan dan pemandian. Dengan adanya bangunan ini diharapkan dapat membantu meningkatkan potensi wisata di Wonogiri. Bangunan ini bersifat publik sehingga semua kalangan wisatawan dapat berkunjung ke community center. Karena alasan tersebut rancangan community center dan wisata air ini memiliki sasaran pengguna dari semua kalangan tetapi dikhususkan bagi komunitas pemuda serta anak-anak di Wonogiri.

Di zaman sekarang masih banyak fasilitas publik yang belum memerhatikan tentang masalah keramahan fasilitas tersebut bagi anak-anak. Kasus yang sering terjadi di suatu kawasan adalah kasus tabrak lari yang dialami oleh anak-anak. Hal ini dapat terjadi karena kurangnya pengawasan yang dilakukan oleh orang dewasa ataupun kondisi lingkungan yang memang belum sesuai dengan standar kota ramah anak. Salah satunya biasanya ditunjukkan dengan tidak adanya polisi tidur disuatu kawasan atau lingkungan ataupun tidak adanya lokasi khusus untuk bermain anak-anak. Selain itu, terdapat kasus lain yang pernah terjadi di kawasan wisata adalah tenggelamnya bocah di sumber mata air panas. Menurut kasus yang sering terjadi biasanya kejadian tenggelamnya anak-anak disebabkan oleh faktor lingkungan yang kurang sesuai dengan standar dari kota ramah anak. Kasus ini biasanya di sebabkan oleh anak-anak yang tergelincir di tepi kolam atau tidak ada penanda kedalaman dari suatu kolam.

Community Center dan Wisata Air di Kelurahan Manyaran menggunakan pendekatan lingkungan ramah anak menanggapi belum meratanya fasilitas atau bangunan dengan standar ramah anak di Wonogiri. Pendekatan ini dipilih agar menyelesaikan permasalahan ramah anak di Wonogiri yang mulai diperhatikan.

ABSTRAK

The design of the Community Center and Water Tourism in Manyaran Village with a Child-Friendly approach is a complex design that is used to accommodate youth community activities in Wonogiri with gathering facilities and spaces for creativity. In addition, there are water tours to take advantage of the potential of springs in the area. Tourist activities that can be carried out on the site include fish ponds, fishing and bathing. With this building, it is hoped that it can help increase tourism potential in Wonogiri. This building is public so that all tourists can visit the community center. For this reason the design of this community center and water tourism has targeted users from all walks of life but is specifically for the youth community and children in Wonogiri.

Nowadays there are still many public facilities that have not paid attention to the friendliness of these facilities for children. Cases that often occur in an area are cases of hit and run experienced by children. This can happen due to a lack of supervision by adults or environmental conditions that are not in accordance with child-friendly city standards. One of them is usually indicated by the absence of speed bumps in an area or environment or the absence of a special location for children to play. In addition, there are other cases that have occurred in tourist areas, namely the drowning of children in hot springs. According to cases that often occur, children drowning are usually caused by environmental factors that are not in accordance with the standards of a child-friendly city. This case is usually caused by children slipping on the edge of the pool or there is no depth marker of a pool.

The Community Center and Water Tourism in the Manyaran Village use an approach Child-friendly environment responds to the uneven distribution of facilities or buildings with standards child friendly in Wonogiri. This approach was chosen in order to solve child-friendly problems in Wonogiri which began to be noticed.

الجمهورية الإسلامية اندونيسية
الجامعة الإسلامية الاندونيسية

DAFTAR ISI

LATAR BELAKANG	1-12
KAJIAN ANALISIS	13-49
EKSPLORASI	50-53
PENERAPAN DALAM RANCANGAN	54-57
HASIL RANCANGAN	58-88
EVALUASI RANCANGAN	89-91

LATAR BELAKANG

1



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE



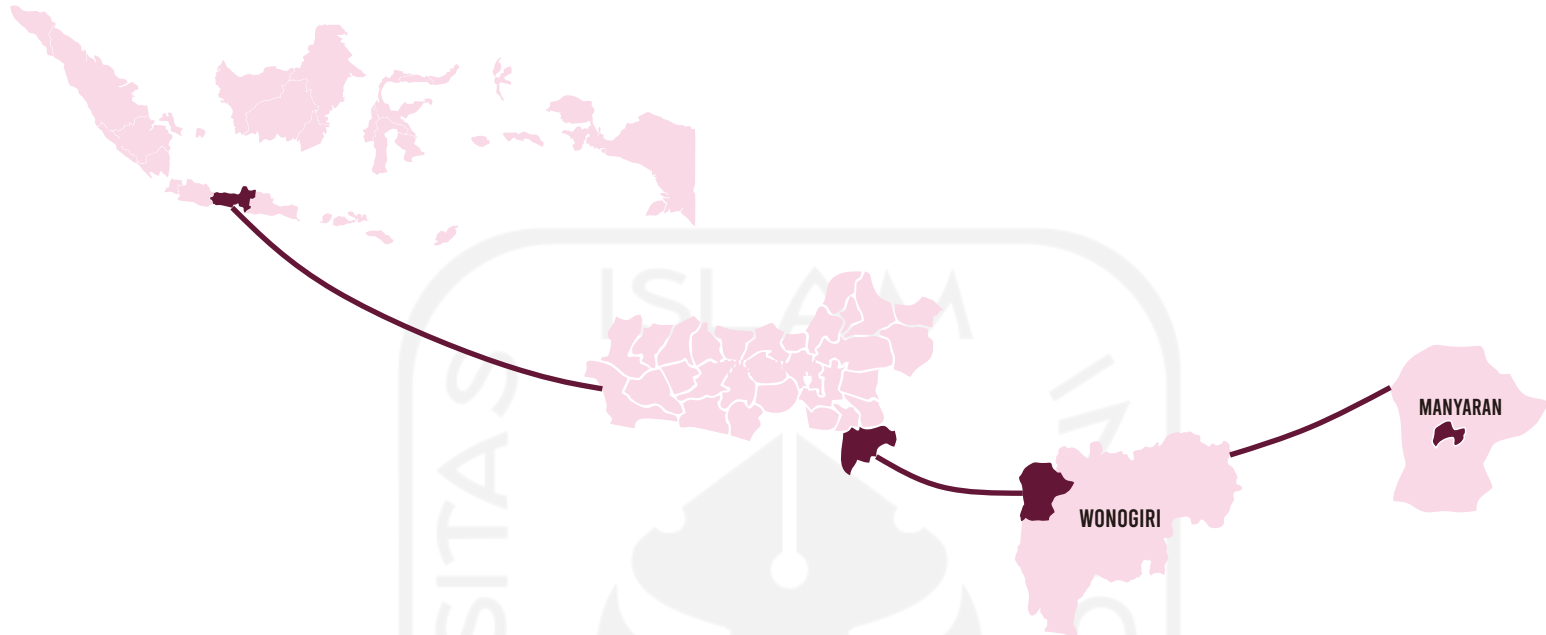
한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



**CANBERRA
ACCORD**



LATAR BELAKANG

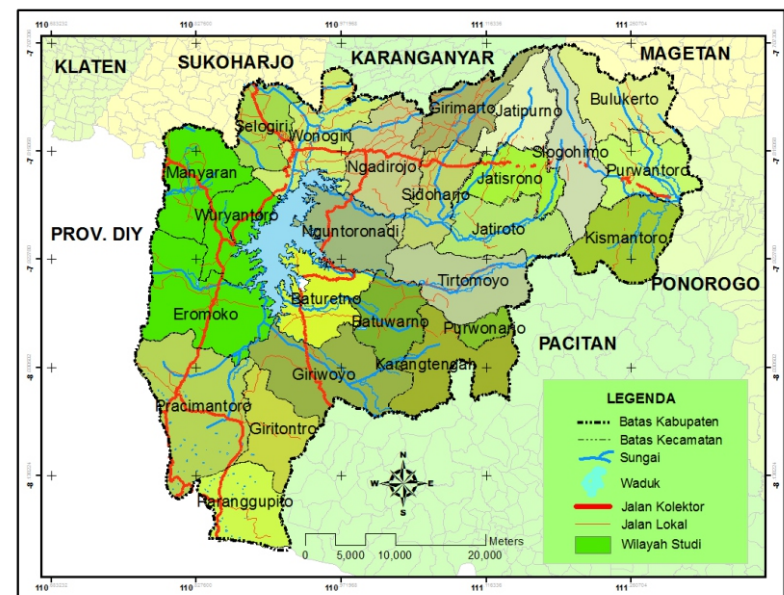


Wonogiri sebagai Kota Penyangga Kawasan Strategis Pariwisata Nasional (KSPN)

Wonogiri merupakan salah satu Kabupaten di Provinsi Jawa Tengah yang terkenal karena memiliki kontur wilayah pegunungan. Terletak dibagian tenggara Provinsi Jawa Tengah, Wonogiri memiliki luas lahan 1.822,37 km². Wonogiri sendiri berbatasan langsung dengan:

Utara : Karanganyar dan Sukoharjo
Timur : Ponorogo, Magetan dan Pacitan
Selatan : Pantai Selatan
Barat : Gunungkidul dan Yogyakarta

Foto 1.1
Peta Kabupaten Wonogiri



Sumber : peta-kota.blogspot.com, 2022

Terletak di dekat Kota Yogyakarta menjadikan kabupaten ini dijadikan sebagai kawasan penunjang pariwisata Borobudur. Wonogiri dipilih karena memiliki beberapa potensi wisata antara lain pantai, waduk gajah mungkur dan beberapa wisata alam seperti goa, sumber mata air serta perbukitan. Dengan terpilihnya Wonogiri sebagai KSPN Borobudur diharapkan wisata-wisata di Wonogiri lebih terlihat oleh wisatawan. Selain itu, karena luas wilayah Wonogiri yang tidak terlalu besar sangat mungkin untuk wisatawan dapat berkunjung ke semua destinasi wisata tersebut.



Tabel 1.2
Tabel Komunitas di Wonogiri

No.	Nama Komunitas	Lokasi
1	GEROJOK (Gerakan Jogo Kali)	Wonogiri Timur
2	Seni REOG dan Millenial Holik	Purwantoro
3	Wonogiri Mountain Bike	Wonogiri
4	Pencinta Burung	Wonogiri
5	MANCING MANIA WONOGIRI	Wonogiri
6	Komunitas Desa Wayang	Kepuhsari
7	WCD Wonogiri	Sidoharjo
8	Komunitas Srikandi	Wonogiri
9	Komunitas Nelayan Wonogiri	Wonogiri
10	Kaum Boro	Wonogiri
11	Pemuda Tani Wonogiri	Wonogiri
12	Max Owner	Wonogiri
13	Petani Porang Wonogiri	Wonogiri

Sumber : Penulis, 2022

Komunitas-komunitas ini sering mengadakan pertemuan saat hari-hari penting ataupun weekend. Seperti komunitas pencinta burung sering mengadakan pertemuan dengan agenda lomba ataupun komunitas mountain bike mengadakan acara bersepeda bersama. Komunitas tersebut biasanya bertemu di sebuah lokasi untuk berkumpul, tetapi lokasi tersebut tidak selalu sama. Dari beberapa komunitas diatas hanya beberapa yang memiliki tempat berkumpul secara permanen berbentuk sebuah bangunan.

Komunitas di Kota Wonogiri

Memiliki kontur tapak berupa perbukitan serta pesisir pantai banyak aktivitas yang dapat dilakukan di Wonogiri. Aktivitas ini biasanya didominasi oleh kegiatan outdoor yang langsung berhubungan dengan alam. Karena memiliki kesamaan dalam kegiatan yang mereka lakukan akhirnya terbentuk beberapa komunitas-komunitas. Komunitas-komunitas ini dapat terbentuk karena kabar dari mulut kemulut. Tetapi di jaman yang modern sekarang komunitas dapat terbentuk melalui sosial media.

Minimnya Wadah untuk menampung Perkumpulan Remaja dan Anak-anak di Wonogiri

Terletak di daerah pedesaan memberikan dampak kekeluargaan yang erat bagi penduduk wonogiri. Hal ini dapat dibuktikan dengan terbentuknya perkumpulan warga desa bagi remaja atau sering disebut sebagai karang taruna. Wonogiri merupakan salah satu daerah yang mempunyai karangtaruna terbanyak di Jawa Tengah. Hampir setiap desa memiliki karang tarunanya masing-masing. Karang taruna ini sering mengadakan kegiatan untuk membantu perkembangan desa. Tetapi tidak semua karang taruna menjalankan program kerja mereka dengan baik, hal ini dapat terjadi karena kurangnya komunikasi antar anggota. Komunikasi ini juga dapat terjadi karena kurangnya wadah untuk menampung mereka. Contohnya, pada desa Punduhsari karang taruna kurang berjalan dengan baik karena kurangnya komunikasi antar anggota. Selain itu, Karang Taruna Punduhsari sendiri belum memiliki wadah untuk berkumpul biasanya mereka berkumpul di rumah ketua karang taruna atau ketua RT.

Tabel 1.3

Tabel Jumlah Karang Taruna di Provinsi Jawa Tengah

Kabupaten / Kota	Banyaknya Karang Taruna Menurut Kabupaten/Kota di Provinsi Jawa Tengah														
	Tumbuh/Pasif			Berkembang/Aktif			Maju/Aktif Kreatif			Percontohan/Aktif Kreatif Mandiri			Jumlah		
	2017	2018	2020	2017	2018	2020	2017	2018	2020	2017	2018	2020	2017	2018	2020
PROVINSI JAWA TENGAH	3987	-	1844	3671	-	2451	970	-	391	7	-	46	8637	7587	4729
Kabupaten Cilacap	117	-	10	148	-	269	20	-	0	-	-	0	285	251	279
Kabupaten Banyumas	249	-	38	73	-	110	9	-	0	-	-	2	331	331	150
Kabupaten Purbalingga	41	-	19	115	-	96	81	-	32	-	-	2	237	240	149
Kabupaten Banjarnegara	147	-	81	82	-	38	47	-	15	2	-	0	278	276	134
Kabupaten Kebumen	357	-	101	104	-	25	3	-	2	-	-	0	464	460	128
Kabupaten Purworejo	149	-	132	309	-	97	36	-	10	-	-	0	494	494	239
Kabupaten Wonosobo	122	-	55	135	-	61	8	-	11	-	-	1	265	265	128
Kabupaten Magelang	287	-	27	76	-	12	9	-	0	-	-	0	372	320	39
Kabupaten Boyolali	173	-	50	251	-	125	28	-	5	-	-	0	452	162	180
Kabupaten Klaten	192	-	259	75	-	118	132	-	19	-	-	1	401	402	397
Kabupaten Sukoharjo	115	-	95	49	-	58	4	-	12	-	-	2	168	169	167
Kabupaten Wonogiri	119	-	116	139	-	132	36	-	36	-	-	10	294	294	294
Kabupaten Karanganyar	7	-	15	101	-	23	-	-	0	2	-	1	177	177	39
Kabupaten Sragen	1	-	51	111	-	137	96	-	0	-	-	0	208	201	188
Kabupaten Grobogan	-	-	25	208	-	7	-	-	1	-	-	0	208	270	33
Kabupaten Blora	78	-	263	141	-	32	75	-	0	-	-	0	294	82	295
Kabupaten Rembang	193	-	0	96	-	211	3	-	81	1	-	6	293	294	298
Kabupaten Pati	237	-	0	141	-	159	28	-	0	-	-	0	406	458	159
Kabupaten Kudus	75	-	11	31	-	47	1	-	68	-	-	3	107	132	129
Kabupaten Jepara	177	-	29	11	-	53	6	-	7	-	-	2	194	132	91
Kabupaten Demak	112	-	5	116	-	10	14	-	1	-	-	0	242	242	16
Kabupaten Semarang	30	-	50	194	-	25	12	-	5	-	-	0	236	235	80
Kabupaten Temanggung	203	-	20	84	-	20	-	-	4	-	-	2	287	289	46
Kabupaten Kendal	193	-	32	85	-	18	6	-	7	1	-	0	285	249	57
Kabupaten Batang	17	-	125	163	-	0	65	-	1	-	-	0	245	96	126
Kabupaten Pekalongan	168	-	32	95	-	12	20	-	2	-	-	3	283	280	49
Kabupaten Pemalang	-	-	108	119	-	97	102	-	10	-	-	2	221	20	217
Kabupaten Tegal	187	-	21	75	-	55	25	-	22	-	-	4	287	214	102
Kabupaten Brebes	185	-	28	123	-	187	15	-	0	-	-	3	323	323	215
Kota Magelang	5	-	10	7	-	0	4	-	0	1	-	0	17	17	10
Kota Surakarta	-	-	6	-	-	48	2	-	0	-	-	0	9	22	54
Kota Salatiga	4	-	11	15	-	12	3	-	0	-	-	0	22	28	23
Kota Semarang	-	-	7	171	-	137	6	-	29	-	-	1	177	99	174

Sumber : jateng.bps.go.id, 2022

Minimnya Fasilitas dengan Konsep Ramah Anak

Wonogiri telah memulai program mereka terhadap kawasan lingkungan ramah anak. Wonogiri sendiri pada tahun 2021 telah mendapat gelar pratama KLA atau tingkat pertama Kota Layak Anak. Walaupun sudah mendapatkan gelar ini tetapi pembangunan KLA belum merata sehingga banyak kecamatan yang belum menerapkan prinsip KLA. Salah satunya adalah Kecamatan Manyaran. Terlihat pada sumber mata air Kebon Agung masih banyak fasilitas ataupun infrastruktur sesuai dengan KLA.

Walaupun terlihat tidak terurus mata air ini masih sering digunakan oleh anak-anak sebagai lokasi bermain sepeda. Hal ini terjadi karena terdapat lahan yang cukup luas sehingga mereka dapat leluasa untuk bermain sepeda.

Padahal bila dilihat dari lokasi site sangat jauh dari kata layak digunakan sebagai lokasi bermain anak-anak. Selain itu, dilihat dari kondisi eksisting saat ini sangat jauh dari konsep lingkungan ramah anak. Apalagi letak dari mata air ini yang berada di pedesaan menyebabkan pengetahuan terhadap bangunan ramah anak sangat minim bahkan tidak ada sama sekali.

Foto 1.2

Kondisi Lingkungan di Lokasi Site



Sumber : Penulis, 2022

Pemanfaatan Lahan yang Belum Maksimal

Kebon Agung oleh masyarakat sekitar dijadikan sebagai sumber mata air serta lokasi pemancingan oleh beberapa warga. Selain itu, anak-anak juga sering bermain di area ini. Tempat pemancingan pada lokasi ini d karena limbah dari kolam pemancingan serta pengunjung pemancingan cukup mengganggu lokasi sekitar. Contohnya, mulai banyak sampah rokok di sekitar sumber mata air Kebon Agung.

Foto 1.3
Sampah pada Tempat Pemancingan



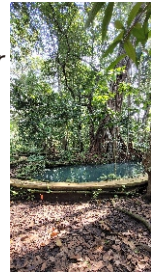
Sumber : Penulis, 2022

Foto 1.4
Kondisi Pemancingan



Sumber : Penulis, 2022

Foto 1.5
Kondisi Sumber Mata Air
Sumber : Penulis, 2022



Potensi Rekreasi Air di Kebon Agung

Walaupun Kebon Agung terletak di antara persawahan serta pemukiman warga tidak mengurangi potensi dari sumber mata air ini. Karena letaknya yang tidak jauh dari pusat pemerintahan di Kelurahan Manyaran menjadikan sumber mata air ini mudah dijangkau. Selain itu, luas site yang cukup luas juga menjadi potensi dari sumber mata air ini. Luas site yang cukup luas ini dapat dijadikan berbagai fungsi salah satu contohnya adalah rekreasi air serta community center.

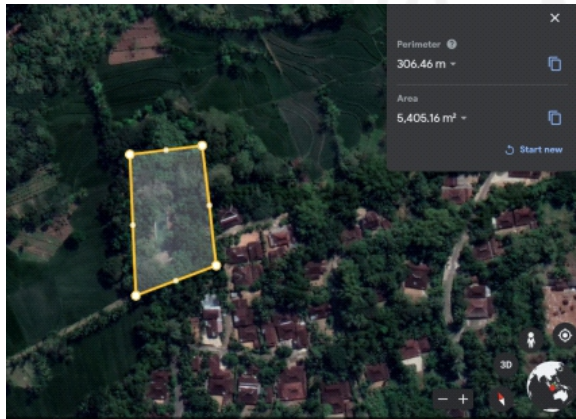


Foto 1.6
Sumber Mata Air



Sumber : Penulis, 2022

Luas Lahan : 7.080 m²
 Lokasi : Punduh RT 01, RW.10, Ngrowoh Kulon, Punduhsari, Kec. Manyaran, Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah 57662
 Batas Wilayah :
 Utara : Area Persawahan
 Timur : Area Kebun Warga
 Selatan : Jalan desa dan Rumah Warga
 Barat : Area Persawahan

Foto 1.7
Pemancingan serta Pemandian



Sumber : Penulis, 2022

Foto 1.8
View dan Vista Lokasi Site



Sumber : Penulis, 2022

Kurangnya Kesadaran terhadap bangunan Ramah Anak

Terletak di pedesaan menyebabkan kesadaran warga terhadap bangunan ramah anak sangat minim bahkan tidak ada. Sehingga bangunan hanya dibuat berdasarkan kebutuhan fungsi tanpa memperhatikan aspek lain. Salah satu contohnya adalah pada sumber mata air Kebon Agung ini masih jauh dari kata ramah anak, beberapa infrastruktur dibangun hanya berdasarkan fungsinya saja, seperti butuh tempat untuk memancing akhirnya dibangun tempat pemancingan. Pembangunan ini dilakukan tanpa mempertimbangkan aspek lain contohnya ramah anak.



Jalan di sekitar Lokasi Site cukup licin disebabkan oleh lumut



Belum adanya pedestrian di lokasi site serta menuju ke site



Tapak pada beberapa bagian lokasi site masih berupa batuan besar

TUJUAN

Dengan adanya perancang Community Center dan Wisata Air di Kelurahan Manyaran ini diharapkan dapat membantu warga sekitar untuk memwadahi kegiatan perkumpulan pemuda. Selain itu, memanfaatkan Kebon Agung menjadi destinasi wisata air dengan pendekatan ramah anak.

SASARAN

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka sasaran dari perancangan Community Center serta Wisata Air di Kelurahan Manyaran ini sebagai berikut :

1. Dapat merancang sirkulasi yang aman bagi anak pada community center yang memperhatikan pola kegiatan seperti sitem pedestrian, tempat parkir dan material
2. Dapat merancang community center dengan memperhatikan tata bangunan seperti besaran, konfigurasi, karakter fisik lingkungan dan elemen bangunan.
3. Dapat merancang ruang terbuka hijau pada community center yang dapat membentuk karakter dan memiliki peran secara ekologi
4. Dapat merancang bangunan untuk memenuhi kebutuhan komunitas pemuda di Wonogiri

BATASAN MASALAH

Berdasarkan permasalahan pada perancangan Community Center dan Wisata Air di Kelurahan Manyaran dengan konsep Ramah anak maka, ditentukan batasan masalah dari perancangan ini yaitu :

1. Mengolah lokasi site dengan menggunakan beberapa standar dari kota ramah anak menurut UNICEF. Hal ini berguna agar Kelurahan Manyaran menjadi salah satu kelurahan yang menerapkan konsep ramah anak.
2. Menjadikan Community center serta wisata air di Kebon Agung ramah terhadap semua kalangan khususnya anak-anak.

*Tabel 1.3
Variabel dan Tolak Ukur Lingkungan Ramah Anak*

Kriteria	Variabel	Tolak Ukur	Sumber
Ruang Yang Memberikan Pengalaman Menarik	Bentuk	Jendela tidak boleh memiliki dinding pembatas, jika perlu bisa dijadikan sebuah bangku untuk duduk. Jendela juga seharusnya tersebar dan memiliki tinggi yang sama dengan anak dan beberapa diatas tinggi mereka.	Kotnik, Jure (2017)
	Material	Menggunakan bahan-bahan alami serta ramah lingkungan.	Kotnik, Jure (2017)
	Vegetasi	Tanaman yang digunakan merupakan tanaman yang tidak berbahaya & Rumput atau tanah terdapat pada minimal $\frac{1}{4}$ area	Kotnik, Jure (2017)
	Warna	Menggunakan warna-warna yang menarik pada ruangan.	UNICEF
Sirkulasi Atraktif	Bentuk	Plotting bangunan berada di tengah atau terpusat dari lahan atau berada di ujung lahan. Memberikan akses untuk difabel.	Kotnik, Jure (2017)
	Warna	Menggunakan warna-warna cerah	UNICEF
	Material	Menggunakan material yang ramah lingkungan serta ramah untuk anak.	Kotnik, Jure (2017)
Integrasi Ruang dalam dan Luar	Batas Dinding	Dinding tidak tertutup full serta sesuai dengan kebutuhan ruang	Surasetja, Irawan (2007)
	Lantai	Lantai jelas dan menunjukkan perbedaan antar ruang	Surasetja, Irawan (2007)
	Hubungan Ruang	Setiap ruang harus selalu berhubungan sesuai dengan kebutuhannya masing masing	Surasetja, Irawan (2007)

Sumber : Penulis,2022

PERUMUSAN MASALAH



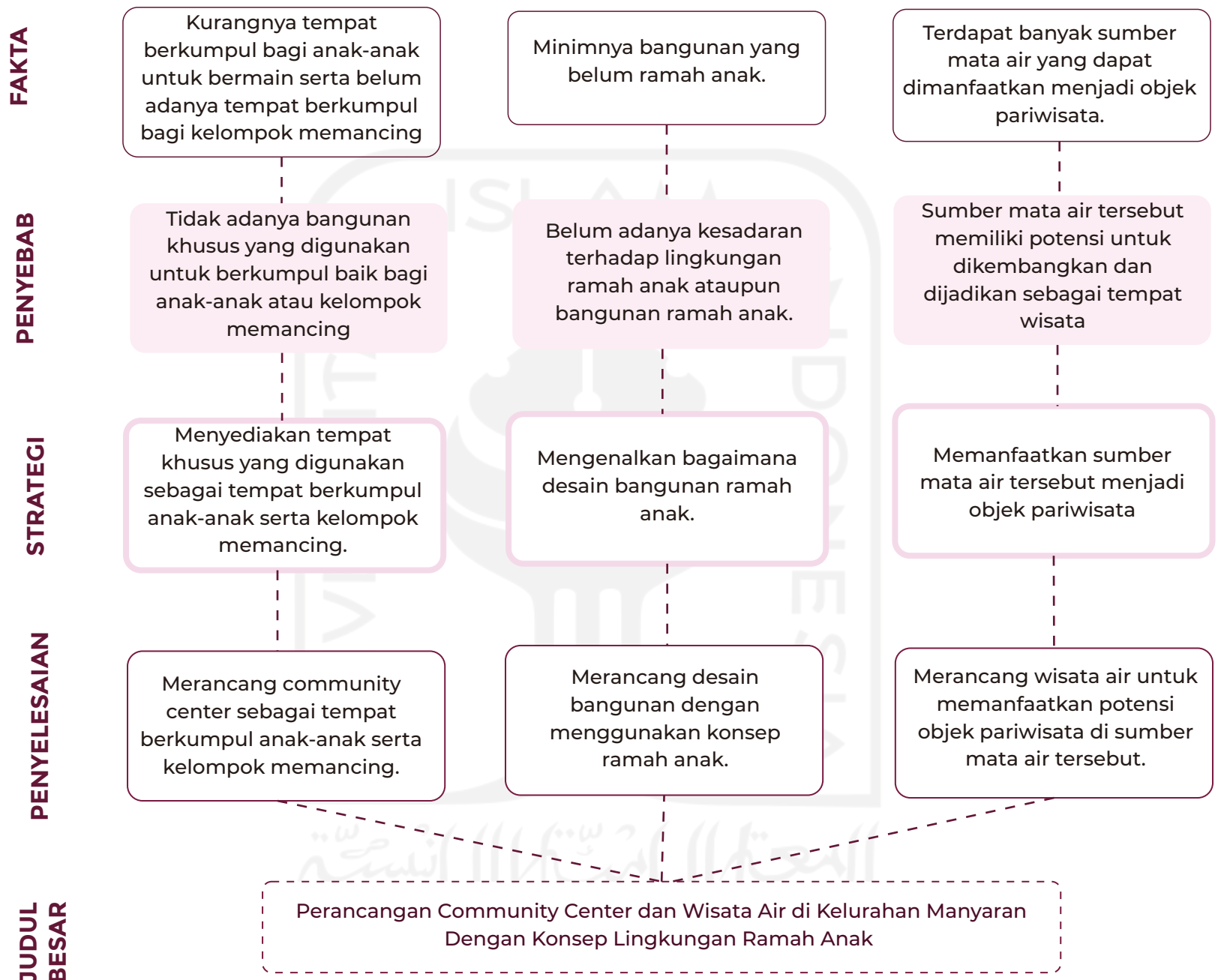
Perumusan Masalah Umum

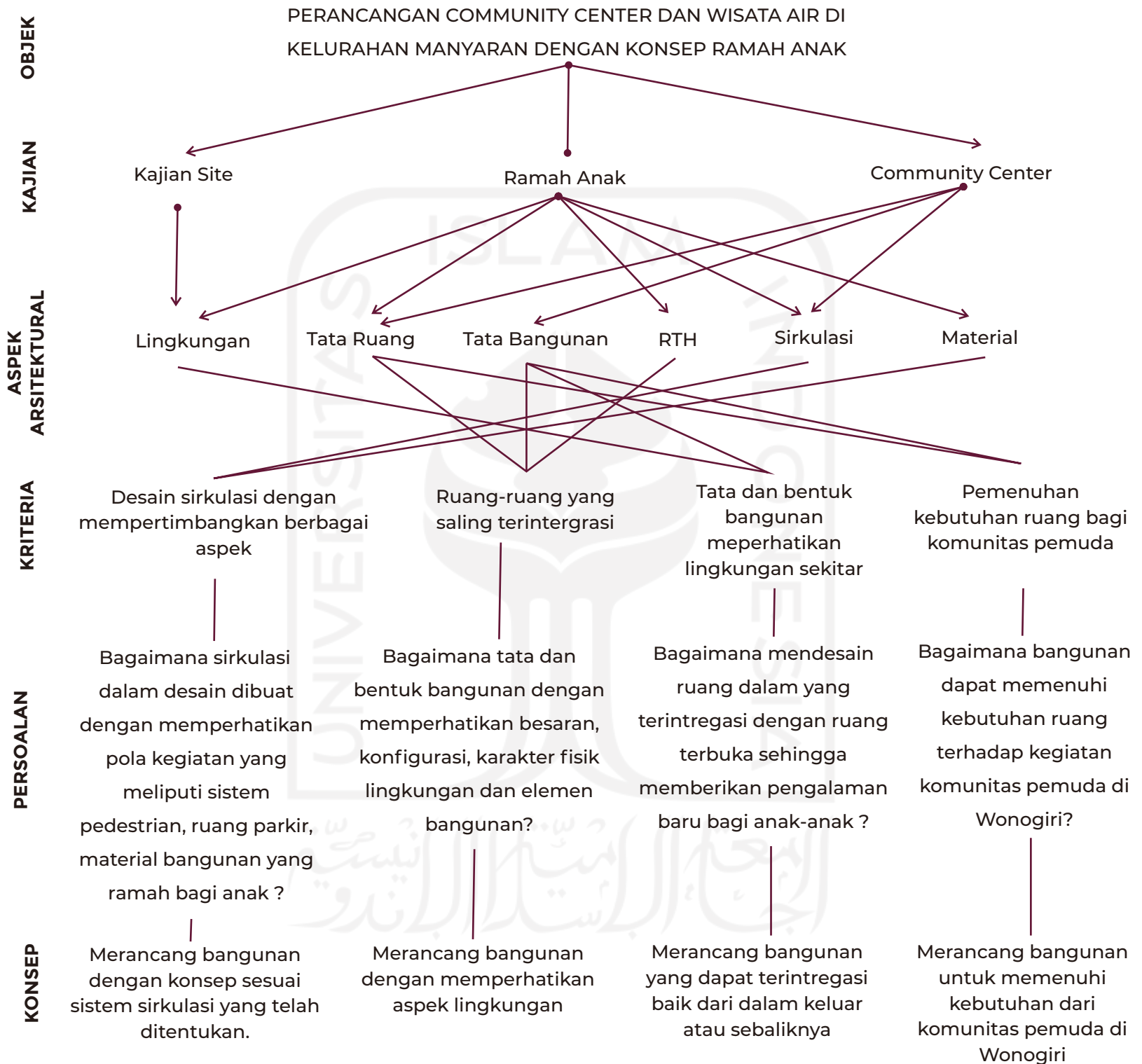
Bagaimana merancang community center dan wisata air untuk menampung kegiatan masyarakat dengan pendekatan ramah anak?

Perumusan Masalah Khusus

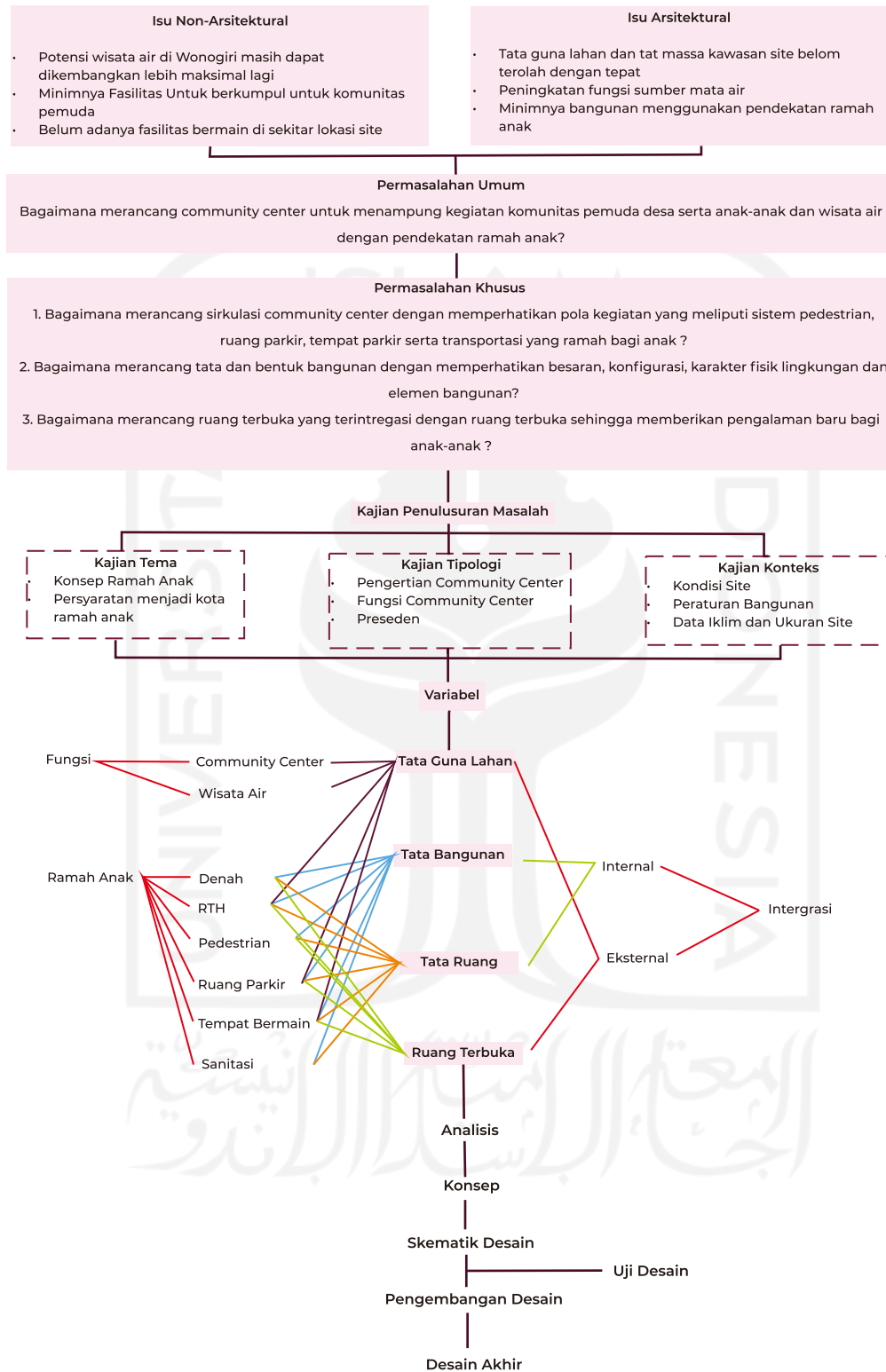
1. Bagaimana merancang tata ruang yang memberikan pengalaman yang menarik bagi anak?
2. Bagaimana merancang tata ruang yang terintegrasi antara ruang dalam dan ruang terbuka hijau?
3. Bagaimana merancang sirkulasi yang memberikan menarik namun aman bagi anak?

Peta Persoalan





Kerangka Berpikir



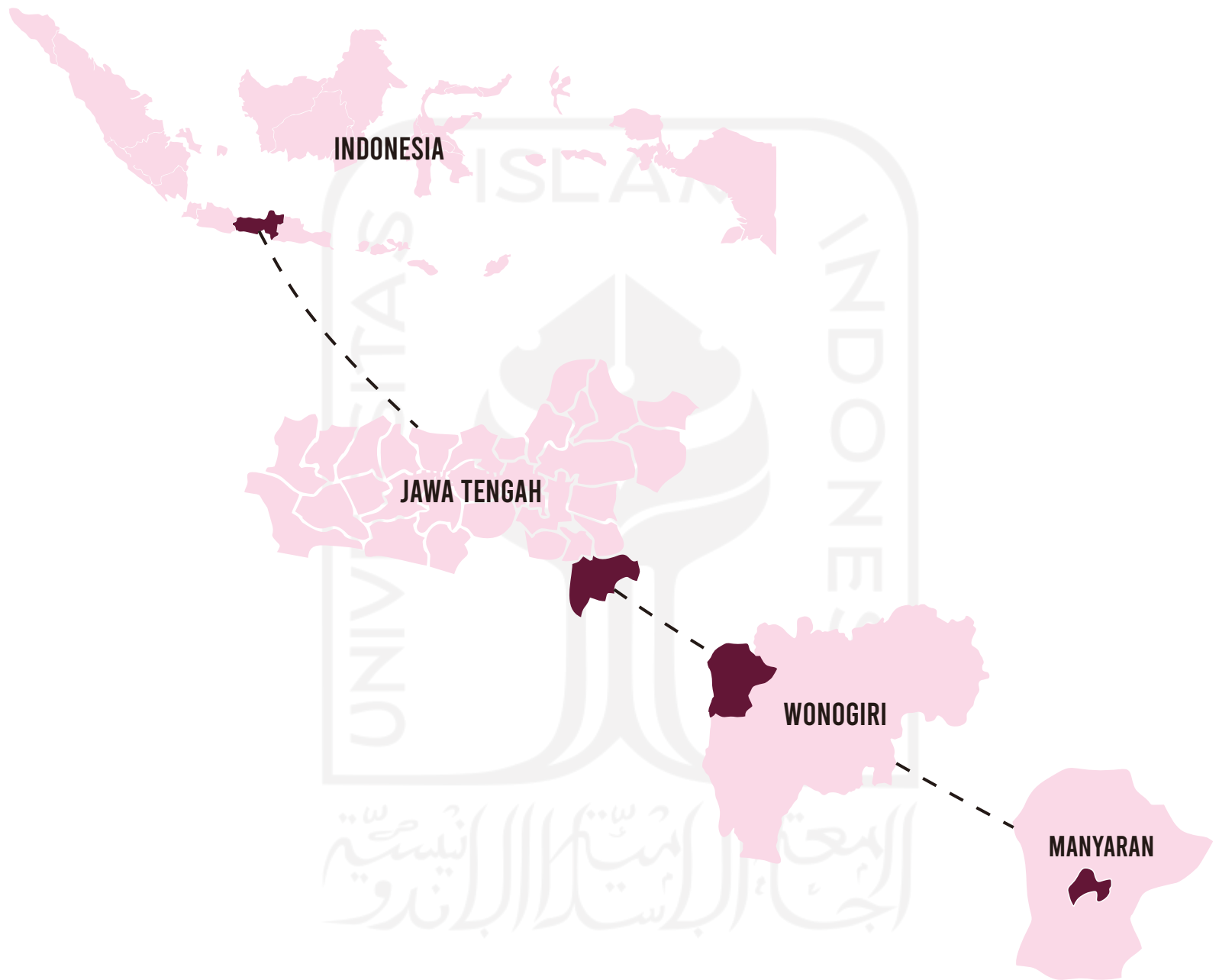
Perancangan Community Center dan Wisata Air di Kelurahan Manyaran dengan Konsep Ramah anak belum pernah dilakukan oleh pihak manapun. Untuk menghindari upaya plagiasi dalam proses penyusunan laporan perancangan, berikut perancangan yang digunakan sebagai acuan referensi:

- A. Judul : Perancangan Simpul Kreatif Ramah Anak di Kampung Jogoyudan Yogyakarta dengan Konsep Fleksibilitas Arsitektur
- Penulis : Putri Halida
- Institusi : Universitas Islam Indonesia
- Tahun : 2019
- Permasalahan : Absennya ketersediaan wadah dalam melakukan misi mulia seperti ini dapat menghambat inisiasi anak-anak untuk tertarik pada pendidikan dan mengakibatkan ketidakmerataan jalannya proses rangsangan edukasi bagi anak, baik itu dari segi wadah yang bisa menampung kegiatan inisiator dari komunitas untuk menyalurkan aspirasi atau bahkan wadah yang dapat menampung kelangsungan aktivitas edukasi serta berkreaitivitas anak-anak disana dengan atau tanpa adanya orang-orang dibalik komunitas.

Perbedaan perancangan diatas dengan tugas akhir penulis terletak pada tipologi bangunan serta konsep konsep fleksibilitas. Walaupun memiliki tipologi yang berbeda tetapi letak permasalahannya hampir mirip.

- B. Judul : Kampung Vertikal di Ngampilan Yogyakarta dengan pendekatan Lingkungan Ramah Anak
- Penulis : Rina Wahyu Susilo
- Institusi : Universitas Islam Indonesia
- Tahun : 2018
- Permasalahan : Kurangnya ruang komunal bagi anak-anak serta warga dan kepadatan penduduk di daerah kampung Ngampilan

Perbedaan perancangan antara tugas akhir diatas dengan tugas akhir penulis terletak pada lokasi serta fungsi bangunan yang digunakan. Sedangkan pendekatan yang digunakan sama yaitu Lingkungan Ramah Anak.



KAJIAN ANALISIS

2



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE



한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA
ACCORD



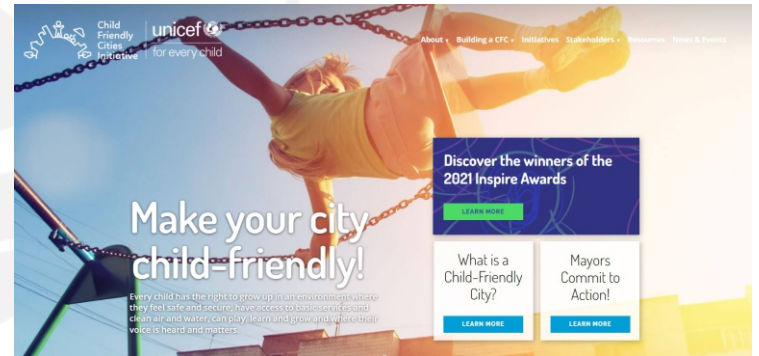
KAJIAN AWAL TEMA PERANCANGAN

Konsep Desain Ramah Anak

Kota ramah anak atau kota layak anak sendiri adalah desain kota yang dapat digunakan oleh anak-anak untuk tumbuh secara baik. Kota ramah anak sendiri dibuat guna memenuhi pemenuhan hak-hak dari seorang anak oleh pemerintah kota/ kabupaten. Hal ini diwujudkan dengan pembentukan berbagai program, kebijakan serta kegiatan pembangunan untuk memenuhi hak anak-anak tersebut.

Persyaratan Menjadi Kota Ramah Anak

Menurut komitmen Internasional ada 4 aspek yang mendapat perhatian khusus dalam kota ramah anak ini. Pertama, promosi hidup sehat. Kedua, Penyediaan pendidikan yang berkualitas. Ketiga, Perlindungan dalam perlakuan salah, eksploitasi serta kekerasan. Dan yang terakhir, Penanggulangan HIV/AIDS.



Tabel 2.1

Standar Ramah Anak menurut RTBL

No.	Variabel	Definisi
1	Tata Guna Lahan	Denah tempat yang akan dibangun sesuai dengan fungsi dari lahan tersebut
2	Tata Bangunan	Hasil dari keberadaan bangunan sekitar dan meliputi berbagai aspek(Besaran, konfigurasi, karakter fisik lingkungan dan elemen bangunan)
3	Tata Ruang	Dapat mengendalikan pola kegiatan yang meliputi sistem pedestrian, ruang parkir, tempat parkir serta transportasi
4	Ruang Terbuka	Desain ruang terbuka hijau yang mampu membentuk karakter dan memiliki peran secara ekologis, Dapat berupa jalan, lapangan, taman atau sempadan sungai
5	Signage	Berhubungan dengan petunjuk arah jalan, rambu-rambu dan media iklan yang mempengaruhi visualisasi kawasan.

Sumber : Penulis, 2022

UNICEF pada projectnya “Child Friendly Cities Initiative” yang merupakan penerapan dari UN Convention on the Right of the Child menjelaskan bahwa kota merupakan salah satu hal yang tidak terpisahkan dari hak anak. Kota ramah anak bagi UNICEF adalah kota yang dapat :

1. Memberikan keamanan dari eksploitasi, kejahatan dan kekerasan
2. Memiliki kehidupan yang layak serta tumbuh sehat dan dicintai
3. Mempunyai akses ke layanan sosial seperti kesehatan, sekolah serta tempat bernaung
4. Merasakan pengalaman, pengembangan dan partisipasi edukasi dan keterampilan
5. Mengemukakan pendapat dan mengambil keputusan yang dapat mempengaruhi mereka
6. Berpartisipasi di dalam keluarga, kebudayaan, kota dan kehidupan sosial
7. Hidup di lingkungan yang bersih dan aman dengan akses ke ruang terbuka hijau.
8. Bertemu dengan teman dan memiliki tempat untuk bermain dan bersantai.
9. Memiliki kesempatan yang adil dalam hidup termasuk asal muasal, agama, pendapatan, gender dan kemampuan.
10. Meminum air yang aman serta memiliki akses untuk sanitasi yang baik
11. Berjalan dengan aman di jalan sendirian
12. Membuat keputusan untuk kota mereka

Dalam pelaksanaannya pemerintah, masyarakat sipil, sektor swasta, akademisi dan media memiliki tanggung jawab untuk memastikan bahwa hak-hak anak tersebut tersampaikan serta memiliki peran untuk membangun kota ramah anak.

Menurut Kevin Lynch (1977), terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam mewujudkan lingkungan ramah anak yaitu keamanan, keselamatan, kenyamanan dan jangkauan pelayanan. Selain itu, ciri ciri kota yang ramah dengan anak adalah terintegrasi dalam komunitas sosial, memiliki tempat bertemu dan berinteraksi, memiliki identitas dalam suatu komunitas, memiliki variasi bentuk ruang yang aman, menarik dan bebas bergerak, serta memiliki akses terhadap ruang terbuka hijau.

Dalam memilih elemen rancang yang berfungsi sebagai variabel, dibutuhkan pemilihan berdasarkan beberapa literatur yang memiliki konteks berhubungan dengan kota ramah anak. Terdapat dua literatur yaitu berdasarkan pedoman RTBL (Kementrian PU, 2007) dan Jurnal (Faizal, Muhammad Yudha. Galing Yudana. Paramita Rahayu, 2019). Dan didapatkan beberapa elemen yaitu , tata bangunan, sirkulasi, ruang terbuka, dan signage.

Salah satu kota atau Kabupaten yang berusaha menerapkan konsep ramah anak adalah Wonogiri. Wonogiri berusaha menerapkan konsep ramah anak dengan merancang peraturan mengenai Desa/Kelurahan layak anak yang diatur dalam Perbup 16 Tahun 2018 berisikan :

1. Non Diskriminasi yaitu prinsip yang tidak membedakan suku, ras, agama, jenis kelamin, status sosial, status ekonomi, asal daerah, kondisi fisik maupun psikis anak.
2. Kepentingan terbaik untuk anak yaitu menjadikan kepentingan yang terbaik bagi anak sebagai pertimbangan utama dalam setiap pengambilan keputusan yang dilakukan oleh Pemerintah Provinsi atau lembaga lain
3. Hak untuk hidup, kelangsungan hidup dan perkembangan yaitu melindungi hak asasi anak sebagai hak yang paling mendasar dalam kehidupan anak yang dilindungi oleh negara
4. Penghargaan terhadap pendapat anak yaitu penghormatan atas hak-hak anak untuk berpartisipasi dan menyatakan pendapatnya dalam pengambilan keputusan terutama jika menyangkut hal-hak yang mempengaruhi kehidupan anak.

Sedangkan tujuan khusus dari Perbup ini adalah :

1. Mengembangkan kebijakan tentang lingkungan yang layak untuk anak
2. memobilisasi sumberdaya dan semua mitra kerja potensial kelurahan
3. Menyusun dan memantau kerangka pemerintah kelurahan Layak Anak dengan mekanisme berkelanjutan
4. Menyusun strategi, program, kegiatan dan anggaran untuk mengembangkan kemampuan kelurahan dalam mewujudkan Desa/Kelurahan Layak Anak
5. Memperkuat peran pemerintah kelurahan dalam menyatukan tujuan pembangunan daerah dalam bidang perlindungan anak
6. Menyusun baseline data tentang situasi anak di tingkat kelurahan sebagai dasar untuk merumuskan dan merencanakan program yang terbaik untuk anak
7. Memperkuat kemampuan keluarga dalam mewujudkan kesejahteraan dan perlindungan anak

KAJIAN TIPOLOGI DAN PRESEDEN

Pengertian Community Center

Community Center ini adalah suatu tempat yang digunakan oleh masyarakat untuk berkumpul dan mewadahi suatu kegiatan. Merupakan gabungan dari kata Komunitas berasal dari bahasa Latin *communitas* yang berarti "kesamaan", kemudian dapat diturunkan dari *communis* yang berarti "sama, publik, dibagi oleh semua atau banyak". Sedangkan dalam bahasa Indonesia Community Center dapat diartikan secara sederhana sebagai Pusat Kegiatan Masyarakat.

Fungsi Community Center

Community center memiliki fungsi sebagai wadah untuk menampung kebutuhan aktivitas dari sebuah komunitas di suatu lingkungan. Community Center sendiri sering digunakan sebagai tempat bertukar pikiran ataupun melakukan kegiatan utama dari sebuah komunitas tersebut. Komunitas-komunitas ini dapat berupa perkumpulan remaja, perkumpulan hobi ataupun komunitas yang berorientasi terhadap edukasi suatu daerah. Menurut *The Architecture Handbook* untuk menjadi sebuah community center sendiri terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan seperti tapak, lokasi, organisasi ruang serta aksesibilitas.

Kajian Preseden

A. "Heart Of Yongan" Community Center

Lokasi : Yunlong, China

Arsitek : TJAD

Lead Architect : Philip F. Yuan

Architectural Design : Weizhe Gao, Xiangping Kong

Luas : 480 m²

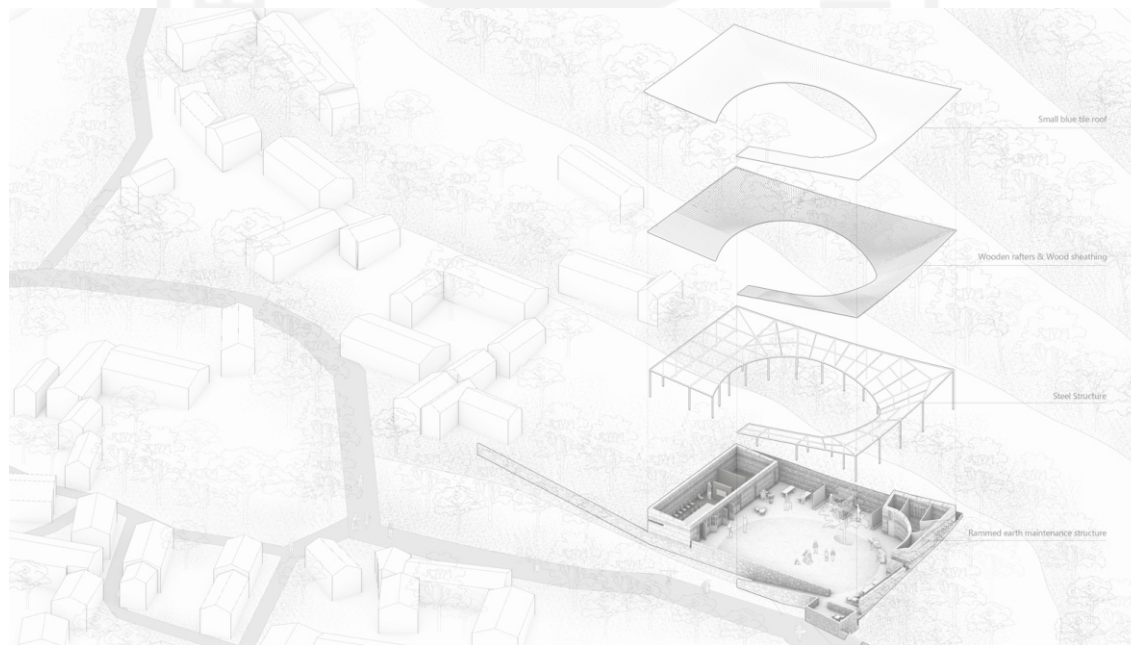
Tahun : 2020

Heart yongan merupakan sebuah community center di provinsi yunnan dan merupakan salah satu daerah termiskin di china. Dikenal dengan lanskap pegunungan yang berliku-liku menyebabkan desa ini cukup sulit diakses. Karena letaknya dipegunungan desa ini memiliki perbedaan ketinggian 300 meter antara desa atas dengan bawah. Perbedaan ini yang menyebabkan penduduk desa atas sering mengalami kesulitan baik dari transportasi, pendidikan ataupun ekonomi.



Relawan dari Universitas Tongji mengamati kasus ini dan ditentukan untuk membangun Community Center ini. Community center ini diharapkan dapat membantu permasalahan di desa bagian atas serta menjadi tempat berkumpul penduduk.

Pada proses pembangunan serta pemikiran konsep biaya yang digunakan sangat terbatas. Tetapi hal ini dapat diatasi dengan memanfaatkan keahlian lokal. Terdapat metode yang biasa digunakan oleh penduduk sekitar yaitu metode konstruksi rammed earth. Selain itu, terdapat pabrik baja di desa ini sehingga dapat membantu pembangunan community center ini.





Dari Preseden diatas beberapa hal yang dapat diambil untuk desain community center di Kelurahan Manyaran adalah pemanfaatan keahlian lokal untuk mengurangi biaya serta warga merasa lebih dekat dengan bangunan tersebut. Selain itu, lokasi Kebon Agung yang berada di ujung desa cukup mirip dengan bentuk lanskap dari Desa Yongan dan memiliki permasalahan yang cukup mirip. Dengan adanya community center ini warga memiliki tempat untuk berkumpul serta anak-anak dapat bermain bebas. Pembuatan community center ini juga sesuai dengan standar kota ramah anak yang diberikan oleh UNICEF yaitu hidup di lingkungan yang bersih dan aman dengan akses ke ruang terbuka hijau.

B. Dapping Village Kindergarten

Lokasi : Ya'an, China

Arsitek : Atelier Y

Lead Architect : Yiqiang Xiao, Yizhi Xiao, Yanting Zou

Engineering : [Sichuan Gaodi Engineering Design Consulting Co. Ltd.](#)

Luas : 924 m²

Tahun : 2020



Dapping Village Kindergarten merupakan taman kanak-kanak yang berada di Desa Aping, Kota Ya'an, Provinsi Sichuan, China. Tata letak serta desain dari TK ini terinspirasi dari bentuk rumah prototipe di desa tersebut. Ruangan di TK ini berbentuk seperti rumah yang dikelompokkan menjadi desa. Setiap bukaan antara struktur menunjukkan ke terpencilan di luar ladang. Sedangkan alun-alun bundar ditengah "desa" sebagai tempat kegiatan kelompok taman kanak-kanak dan ruang bersama untuk acara komunitas. Sedangkan letak taman kanak-kanak yang bersebelahan dengan ladang membentuk lanskap baru serta pengalaman tersendiri bagi anak-anak ketika berangkat ke sekolah.



KONTEKS LOKASI

Kelurahan Manyaran merupakan kawasan yang terletak di Wonogiri, Jawa Tengah. Total luas 8.164,4365 Ha yang terdiri dari 5 Desa, 87 RW dan 238 RT.

Perancangan community center dan wisata air ini terletak di Kecamatan Manyaran tepatnya di Desa Pundusari, RW10/RT01. Dengan total luas 72,61 km² Manyaran memiliki 35.930 jiwa yang dapat dikategorikan sebagai daerah dengan tingkat kepadatan penduduk kategori rendah.



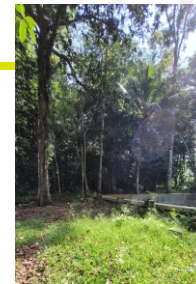
Merupakan kawasan perbukitan maka Manyaran sendiri memiliki jenis tanah yang cocok digunakan sebagai lahan pertanian serta perkebunan. Pertanian didominasi oleh tanaman padi sedangkan perkebunan didominasi oleh tanaman porang dan kacang mede. Merupakan kawasan perbukitan tentunya memberikan kelebihan pada lokasi site khususnya pada view. Dari lokasi site dapat melihat view persawahan sekaligus dengan perbukitan. Selain itu, karena letaknya dikawasan perbukitan masih terdapat banyak pepohonan khususnya pada lokasi site masih terdapat banyak pohon besar disekitarnya.

SITE DAN UKURAN



Luas Lahan : 5.782 m²
Lokasi : Punduh RT 01, RW.10, Ngrowoh Kulon, Pundusari, Kec. Manyaran, Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah 57662

Batas Wilayah : Utara : Area Persawahan
Timur : Area Kebun Warga
Selatan : Jalan desa dan Rumah Warga
Barat : Area Persawahan



Dasar melakukan pemilihan site maka perlu mempertimbangkan beberapa hal, yaitu :

1. Masuk kedalam kawasan pengembangan potensi wisata

Karena terletak di Kota Wonogiri yang merupakan kawasan penyangga potensi pariwisata Yogyakarta.

2. Memiliki view yang menarik

Dilihat dari beberapa batas wilayah dari lokasi Site yang merupakan persawahan dapat menjadi kelebihan dari site ini. Selain itu pada bagian barat juga terdapat view perbukitan yang dapat menambah view dari site ini.

3. Dekat dengan pemukiman warga

Karena memiliki fungsi community center yang akan membantu kegiatan warga sekitar, maka lokasi site ini sudah cukup strategis karena dekat dengan pemukiman warga



PERATURAN BANGUNAN

Analisis ukuran ini dibuat berdasarkan Perbup Wonogiri mengenai Rencana Tata Ruang dan Tata Wilayah.

Peraturan Bangunan	Perancangan
Luas Bangunan	5.782 m ²
KDB = 60% KLB = 1.5	KDB : Luas Site x 60 % = 5.728 x 60% = 3.469,2 m ² KLB : Luas Site x 1.5 = 5.782 x 1.5 = 8.673 m ²
Garis Sepadan Bangunan	Jalan arteri di kawasan yang akan dikembangkan minimal 6 m, sedang GSB pada jalan kolektor minimal 5 m, jalan lokal di kawasan yang akan dikembangkan minimal sama dengan setengah dari daerah manfaat Jalan (Damaja)

Berdasarkan peraturan bangunan, maka didapatkan lahan yang dapat dibangun sebesar 3.469,2 m² dan memiliki garis sepadan bangunan minimal 2m karena luas jalan lokal pada lokasi site sebesar 4m.

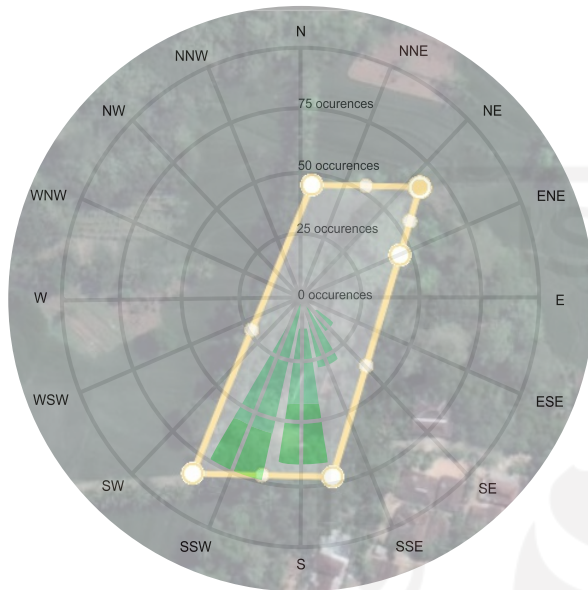


IKLIM



Suhu terendah terjadi pada bulan januari dan menjadi bulan paling dingin sepanjang tahun. Selain itu, tingkat curah hujan pada bulan ini merupakan presentase terbesar selama satu tahun. Suhu yang rendah serta tingkat presentase hujan yang tinggi dapat menyebabkan tingkat kelembapan di daerah ini tinggi. Tingkat kelembapan ini sangat berhubungan dengan sistem penghawaan serta pencahayaan di dalam bangunan. Pencahayaan yang cukup dapat mengurangi presentase kelembapan pada ruangan. Maka, bangunan harus dapat menerima cahaya matahari dari luar untuk mengurangi kelembapan.

Bulan oktober merupakan bulan yang memiliki suhu tertinggi. Suhu tinggi ini menyebabkan suhu disekitar terasa panas. Curah hujan pada bulan ini juga termasuk rendah dibandingkan dengan curah hujan selama satu tahun. Curah hujan yang rendah menyebabkan kelembapan menjadi rendah. Suhu yang tinggi dan kelembapan yang rendah berhubungan dengan penghawaan pada bangunan. Udara pada bangunan harus dapat keluar dan masuk secara mudah.



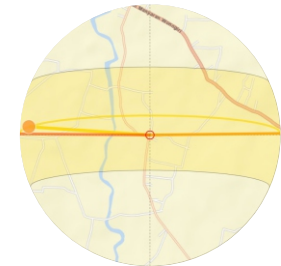
Arah angin terbanyak berasal dari selatan barat daya. Pada bagian selatan lokasi site merupakan rumah warga. Warga sekitar tidak ada yang memelihara hewan ternak sehingga tidak ada bau yang mengganggu. Pada area persawahan juga rata-rata menggunakan pupuk buatan bukan pupuk alami dari kotoran ternak, hal ini menyebabkan tidak adanya bau yang mengganggu pada area ini.



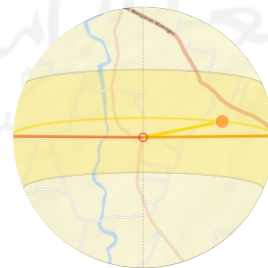
Arah lintas matahari terletak pada sisi panjang site, sehingga matahari yang diterima lebih banyak. Tapi hal ini tidak membuat site menjadi panas. Karena masih terdapat banyak pepohonan disekitarnya.



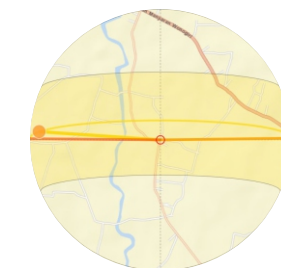
21 September 09.00



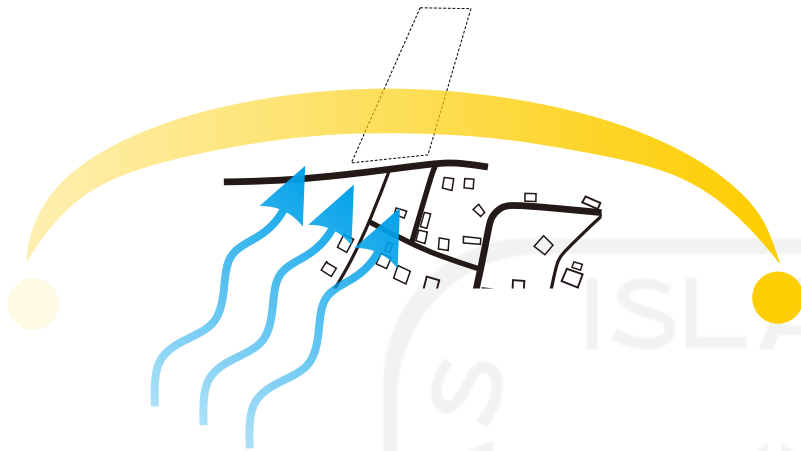
21 September 16.00



21 April 09.00



21 April 16.00



Sisi panjang pada site terkena matahari langsung karena searah dengan lintas matahari. Maka, baiknya pada sisi barat dan timur tidak terlalu banyak memiliki bukaan. Sedangkan angin terbanyak pada sisi barat daya memungkinkan untuk mendesain banyak bukaan pada sisi ini. Hal ini, bertujuan agar penghawaan dalam ruangan dapat terjaga.

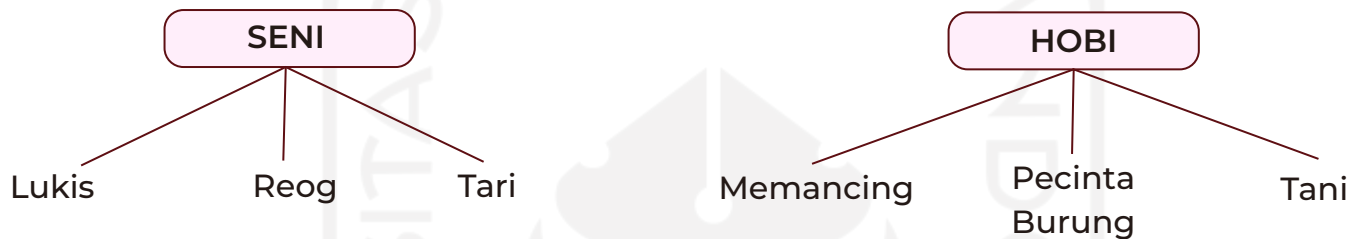
Lokasi site memiliki sumber mata air serta terdapat banyak pepohonan yang menyebabkan kelembapan di daerah ini lebih tinggi dibandingkan daerah sekitar site. Untuk mengurangi kelembapan pada bangunan di lokasi site maka sisi panjang bangunan sebaiknya mengarah ke timur-barat. Hal ini dilakukan agar bangunan selalu mendaoat sinar matahari untuk mengurangi kelembapan tersebut.

ANALISIS FUNGSI

Fungsi utama dari bangunan ini adalah sebagai community center yang menampung berbagai kegiatan beberapa komunitas. Ruang-ruang ini terdiri dari ruang komunitas, ruang terbuka hijau dan ruang sosial.

1. Ruang Komunitas

Ruang komunitas akan digunakan anggota komunitas untuk berkumpul serta melakukan kegiatan mereka. Pada rancangan kali ini komunitas seni serta hobi akan mendapatkan fokus lebih, khususnya pada komunitas wayang serta memancing.



a. Seni Lukis

Seni lukis merupakan seni rupa yang terdiri dari susunan titik dan garis. Seni lukis sendiri diminati oleh banyak kalangan, tetapi pada setiap kalangan tersebut memiliki perbedaan gaya atau style dalam melukis. Perbedaan ini dapat terjadi karena perbedaan minat dalam menggambar, seperti anak-anak lebih sering melukis dalam bentuk kartun sedangkan orang dewasa lebih sering melukis lukisan realisme. Tetapi sangat mungkin juga 2 hal itu terbalik. Style melukis dalam sebuah individu dapat dipengaruhi oleh tempat mereka belajar atau lingkungan sekitarnya.



Seniman lukis di Wonogiri sendiri terbilang tidak terlalu banyak, hanya terdapat beberapa nama-nama terkenal yang sering muncul. Salah satunya adalah pelukis soldier atau pirografi bernama prihanto ada juga seniman lukis bernama gondrong kamsuri. Peminat orang-orang terhadap seni lukis masih sangat minim dikarenakan sering dianggap sebelah mata. Padahal seni lukis sendiri dapat dijadikan sebagai pelepas penat, melatih motorik dan kreativitas bagi anak-anak. Karena melukis sendiri memberikan kebebasan bagi anak-anak untuk berkreasi mengenai bentuk serta warna-warna. Selain itu, dengan melukis anak-anak dapat belajar mengekspresikan emosi mereka melalui lukisan sehingga lukisan itu memiliki arti tersendiri bagi mereka.

b. Komunitas Gamelan

Gamelan merupakan kesenian tradisional khususnya di Jawa. Gamelan sendiri terdiri dari beberapa komponen antara lain gong, gendang, gambang, suling dan lain-lain. Gamelan sendiri sering digunakan pada pertunjukan kesenian lainnya, seperti pertunjukan tari ataupun wayang. Gamelan juga sering digunakan sebagai pengiring dari penyanyi tembang-tembang Jawa yang biasa ditampilkan pada acara-acara penting.



Wonogiri merupakan salah satu penghasil kerajinan gamelan di Indonesia. Walaupun terdapat banyak pengerajin gamelan di Indonesia tetapi minat terhadap kesenian gamelan ini mulai menurun khususnya bagi generasi muda. Semua ini disebabkan oleh COVID-19, dengan adanya pandemi para pemain gamelan kesulitan untuk mengenalkan kesenian ini. Maka, untuk mengenalkan kesenian ini khususnya bagi generasi muda dapat dibuat sebuah community center untuk mewadahi para pemain kesenian ini serta menampilkan pertunjukan tersebut.

c. Komunitas Tari

Seni tari merupakan salah satu kebudayaan di setiap daerah baik di Indonesia ataupun luar negeri. Menurut Soedarsono, bahwa seni tari adalah suatu ungkapan yang berasal dari dalam jiwa setiap manusia yang kemudian diekspresikan melalui gerakan ritmis sekaligus ritmis. Ungkapan rasa disini digambarkan sebagai emosional dari suatu individu. Sedangkan gerakan ritmis merupakan gambaran dari suatu gerakan yang mengikuti iringan nada dari para pengiring.

Komunitas	Kebutuhan Ruang	
	Indoor	Outdoor
Wayang	Ruang Latihan	Amfiteater
	Ruang Pertunjukan	
	Ruang Properti	
	Ruang Ganti	
	Ruang Rias	
Gamelan	Ruang Latihan	
	Ruang Pertunjukan	
	Ruang Properti	
	Ruang Ganti	
	Ruang Rias	
Tari	Ruang Latihan	
	Ruang Pertunjukan	
	Ruang Properti	
	Ruang Ganti	
	Ruang Rias	

Kebudayaan di Wonogiri masih sangat dipertahankan, karena ini masih banyak sanggar-sanggar tari di kota ini. Sanggar-sanggar tari tersebut mengajarkan berbagai tari tradisional khususnya tari-tari dari Jawa Tengah. Di beberapa sanggar masih menggunakan alat musik tradisional untuk latihan sehingga sanggar tersebut lebih luas dibandingkan sanggar lainnya.

d. Komunitas Memancing

Komunitas memancing merupakan komunitas yang sering ditemui di Wonogiri karena terdapat waduk yang sering digunakan sebagai lokasi memancing. Selain itu, karena memiliki banyak sumber mata air biasanya warga membuka tempat pemancingan di sekitar sumber mata air. Biasanya komunitas ini berkumpul saat hari-hari libur atau akhir pekan.



e. Komunitas Pecinta Burung

Komunitas ini juga sering ditemui di Indonesia khususnya masyarakat Jawa. Tidak heran ketika berkunjung ke rumah warga di Jawa sering ditemui sangkar burung didepan rumah mereka. Karena hal ini lah komunitas burung di Wonogiri sangat berkembang. Komunitas ini biasanya berkumpul dengan cara mengadakan lomba. Dengan diadakannya lomba, para pecinta burung ini juga dapat berbagi pendapat ataupun tips mengenai memelihara burung yang baik.



f. Komunitas Tani

Komunitas tani di Wonogiri cukup banyak karena bentuk topografi Wonogiri yang merupakan pegunungan. Karena hal ini lah banyak lahan yang digunakan sebagai lahan pertanian ataupun perkebunan. Dari banyaknya lahan tersebut akhirnya terbentuk beberapa komunitas tani seperti petani beras, porang serta sayuran. Komunitas ini biasanya berkumpul di lahan mereka masing-masing.



Komunitas	Kebutuhan Ruang	
	Indoor	Outdoor
Memancing	Ruang Penyimpanan	Kolam Memancing
	Ruang Tunggu Pemancing	
	Ruang Timbang	
Pecinta Burung	Ruang Penyimpanan	Area untuk Menjemur Burung
	Tempat Mandi Burung	
	Ruang Diskusi	
Tani	Ruang Penyimpanan	Area Penanaman
	Ruang Diskusi	
	Ruang Penyemaman Benih	
	Ruang Panen	

2. Ruang Terbuka Hijau

Ruang terbuka hijau pada rancangan kali ini berfungsi sebagai tempat berkumpul dan berinteraksi. Ruang terbuka hijau ini dibuka untuk umum, jadi baik masyarakat umum ataupun anggota komunitas dapat berkunjung ke RTH ini. RTH ini juga merupakan salah satu persyaratan untuk menjadi Kota Ramah Anak.

3. Ruang Publik

Ruang publik akan digunakan sebagai sarana pendukung dari bangunan community center yang dapat memenuhi kebutuhan pengunjung ketika datang ke rancangan ini. Beberapa sarana yang akan disediakan adalah Food Court, ruang bermain anak serta ruang belajar bagi anak-anak.

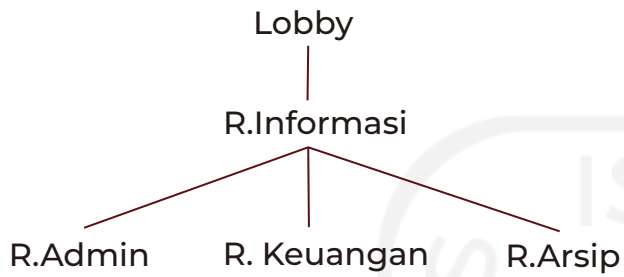


Pengguna	Aktivitas	Ruang
Pengelola	Melakukan Perawatan Fasilitas Melakukan Pengarahan Melakukan Monitoring Aktivitas Melakukan Pengelolaan Keuangan	Ruang Monitoring Ruang Informasi Ruang Arsip Ruang Keuangan dan Adminitrasi Lobby
Pegawai Kebersihan	Membersihkan seluruh Area Merawat alat kebersihan Menyimpan alat kebersihan	Ruang Janitor Ruang Ganti dan Loker Toilet Pantry
Ruang Keamanan	Ruang Ganti dan Loker	Security Post Ruang Ganti dan Loker
Komunitas Lukis	Melakukan Workshop Melakukan perawatan alat lukis Melakukan Penyimpanan Alat Lukis	Ruang Workshop Ruang Perawatan Gudang
Komuitas Reog	Melakukan Latihan Melakukan pertunjukan reog Melakukan rias Melakukan Ganti Kostum Melakukan perawatan kostum Melakukan Perawatan Alat Musik	Ruang Latihan Ruang Pertunjukan Ruang Rias Ruang Properti Ruang Ganti Ruang Briefing Toilet

Pengguna	Aktivitas	Ruang
Komunitas Tari	Melakukan Latihan Tari Melakukan Pertunjukan Tari Melakukan Ganti Kostum	Ruang Latihan Ruang Ganti Ruang Rias Ruang Pertunjukan Ruang Properti Ruang Briefing Toilet
Komunitas Memancing	Memancing Menimbang Ikan Edukasi dan Diskusi	Kolam Pemancingan Ruang Tunggu Memancing Ruang Diskusi Gudang Toilet
Komunitas Pecinta Burung	Melakukan Edukasi dan Diskusi Melakukan kegiatan Lomba	Ruang Diskusi Ruang Edukasi Toilet Ruang Lomba
Komunitas Tani	Menanam Bibit Melakukan Penyemaian Melakukan Edukasi dan Diskusi	Ruang Tanam Ruang Penyemaian Ruang Edukasi Ruang Diskusi Gudang Toilet
Masyarakat Sekitar	Melakukan Rapat Melakukan Kegiatan Edukasi Melakukan Kegiatan sosial/Perkumpulan Makan dan Minum	Ruang Pertemuan Food Court Ruang Belajar Balai Warga Toilet
Pengunjung	Melakukan Rekreasi Menonton Pertunjukan	Lobby Ruang Pertunjukan Toilet Mushola Food Court Area Bermain Anak Kolam Ikan

ANALISIS ALUR SIRKULASI RUANG

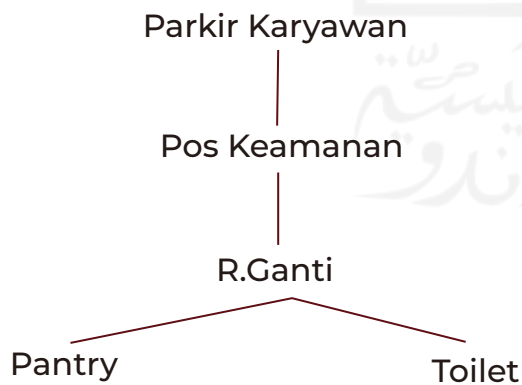
1. Pengelola



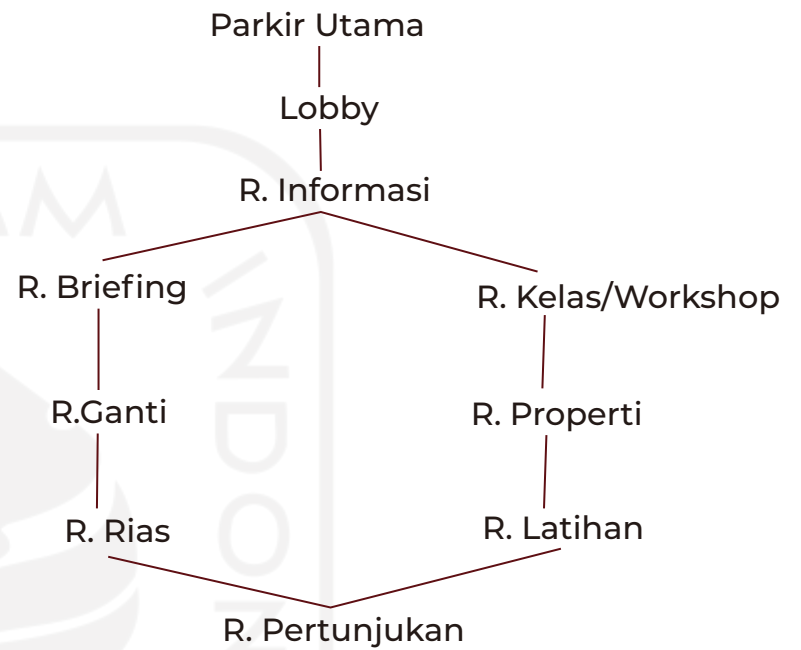
2. Pegawai Kebersihan



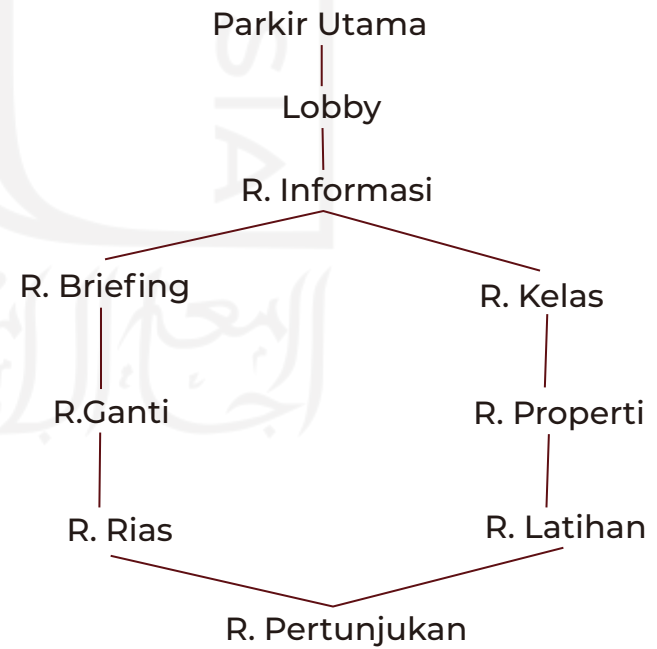
3. Petugas Keamanan



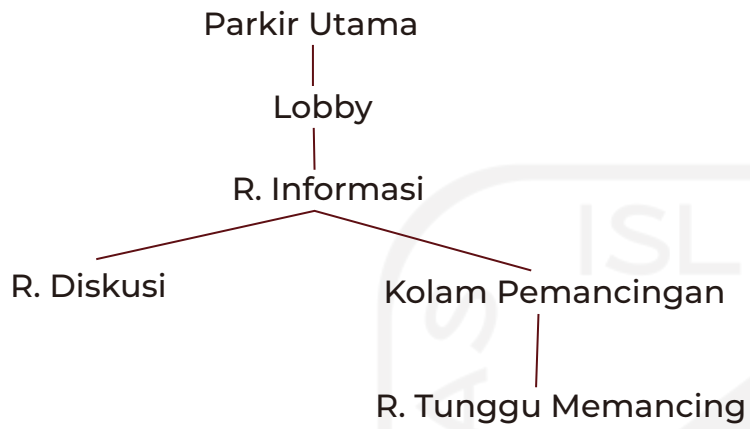
4. Komunitas Lukis dan Reog



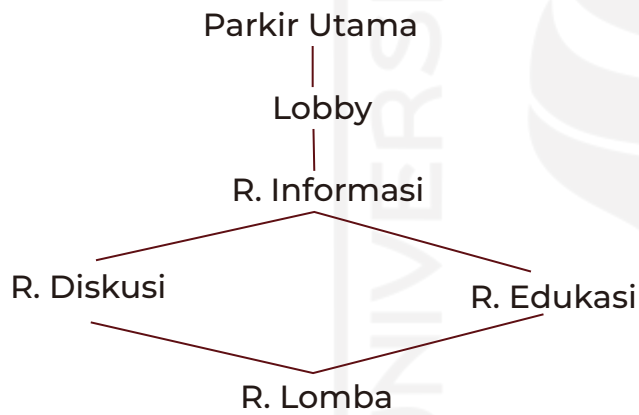
5. Komunitas Tari



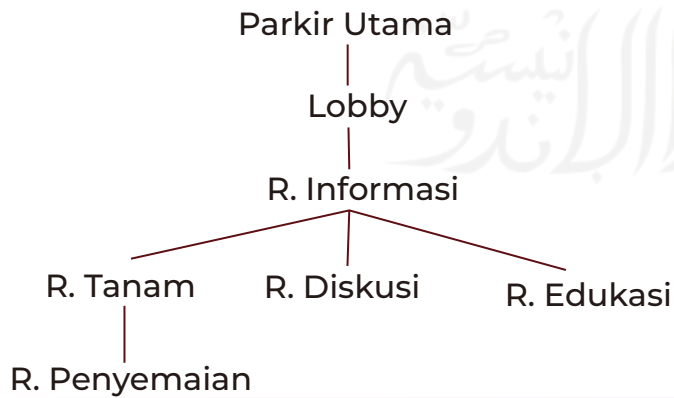
6. Komunitas Memancing



7. Komunitas Pecinta Burung



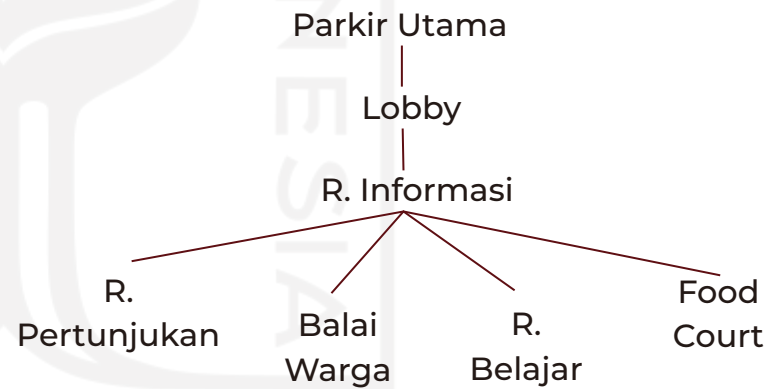
8. Komunitas Tani



9. Pengunjung



10. Masyarakat Umum



ANALISI KEBUTUHAN JUMLAH PENGGUNA

RUANG	HARI							JAM		TOTAL
	SEN	SEL	RAB	KAM	JUM	SAB	MIN	AM	PM	
PENGELOLA										
Ruang Monitoring	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2
Ruang Informasi	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2
Ruang Arsip	3	3	3	3	3	3	3	3	0	3
Ruang Keuangan	3	3	3	3	3	3	3	3	0	3
Ruang Adminitrasi	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2
TOTAL										12
PETUGAS KEBERSIHAN										
Ruang Janitor	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2
Ruang Ganti dan Loker	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2
Toilet	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2
Pantry	3	3	3	3	3	3	3	3	0	3
TOTAL										9
KEAMANAN										
Security Post	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4
Ruang Ganti dan Loker	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4
TOTAL										8
LUKIS										
Ruang Workshop	20	20	20	0	0	0	0	20	0	20
Ruang Perawatan	5	5	5	0	0	0	0	5	0	5
Gudang	3	3	3	0	0	0	0	3	0	3
TOTAL										28

RUANG	HARI							JAM		TOTAL
	SEN	SEL	RAB	KAM	JUM	SAB	MIN	AM	PM	
REOG										
Ruang Latihan	0	0	20	20	20	0	0	20	0	20
Ruang Rias	0	0	10	10	10	0	0	10	0	10
Ruang Properti	0	0	10	10	10	0	0	10	0	10
Ruang Ganti	0	0	5	5	5	0	0	5	0	5
Ruang Briefing	0	0	25	25	25	0	0	25	0	25
Toilet	0	0	2	2	2	0	0	2	0	2
TOTAL										72
TARI										
Ruang Latihan	20	20	0	0	0	0	0	20	0	20
Ruang Ganti	10	10	0	0	0	0	0	10	0	10
Ruang Rias	5	5	0	0	0	0	0	5	0	5
Ruang Properti	5	5	0	0	0	0	0	5	0	5
Ruang Briefing	25	25	0	0	0	0	0	25	0	25
Toilet	4	4	0	0	0	0	0	4	0	2
TOTAL										67
MEMANCIING										
Kolam Pemancingan	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Ruang Tunggu Memancing	0	0	0	0	25	30	30	30	30	30
Ruang Diskusi	0	0	0	0	15	20	20	20	20	20
Gudang	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4
Toilet	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4
TOTAL										58

RUANG	HARI							JAM		TOTAL
	SEN	SEL	RAB	KAM	JUM	SAB	MIN	AM	PM	
PECINTA BURUNG										
Ruang Diskusi	0	0	0	0	15	25	25	25	0	25
Ruang Edukasi	0	0	0	0	15	25	25	25	0	25
Ruang Lomba	0	0	0	0	25	25	35	35	0	35
Toilet	0	0	0	0	2	2	2	2	0	2
TOTAL										87
TANI										
Ruang Tanam	0	0	0	0	0	20	20	20	0	20
Ruang Penyemaian	0	0	0	0	0	5	5	5	0	5
Ruang Edukasi	0	0	0	0	0	15	15	15	0	15
Ruang Diskusi	0	0	0	0	0	10	10	10	0	10
Gudang	0	0	0	0	0	2	2	2	0	2
Toilet	0	0	0	0	0	2	2	2	0	2
TOTAL										54
MASYARAKAT UMUM										
Ruang Pertemuan	40	40	40	40	40	50	50	50	0	50
Ruang Belajar	20	20	20	20	20	25	25	25	0	25
Balai Warga	40	40	40	40	40	50	50	50	0	50
Toilet	4	4	4	4	4	4	4	4	0	4
TOTAL										129
PENGUNJUNG										
Food Court	50	50	50	50	50	60	60	60	0	60
Area Bermain Anak	20	20	20	20	20	25	25	25	0	25
Kolam Ikan	10	10	10	10	10	15	15	15	0	15
Ruang Pertunjukan	60	60	60	60	60	80	80	80	0	80
TOTAL										180

ANALISI BESARAN RUANG

ENTRANCE								
NAMA RUANG	KAP	STANDAR (m2)	LUAS (m2)/A	SIRKULASI (m2)/B	(A+B)	JUMLAH RUANG	LUAS TOTAL	TOTAL
LOBBY	20	0,65	13	2,6	15,6	1	15,6	399,9
R. INFORMASI	2	4,5	20,25	4,05	24,3	1	24,3	
PARKIR UMUM	40	10	100	20	120	1	120	
PARKIR KARYAWAN	20	10	200	40	240	1	240	
PENGELOLA								
NAMA RUANG	KAP	STANDAR (m2)	LUAS (m2)/A	SIRKULASI (m2)/B	(A+B)	JUMLAH RUANG	LUAS TOTAL	TOTAL
R. ADMINISTRASI	2	4	8	1,6	9,6	1	9,6	88,8
R. MONITORING	2	9	18	3,6	21,6	1	21,6	
R. ARSIP	3	8	24	4,8	28,8	1	28,8	
R. KEUANGAN	3	8	24	4,8	28,8	1	28,8	
PEGAWAI KEBERSIHAN								
NAMA RUANG	KAP	STANDAR (m2)	LUAS (m2)/A	SIRKULASI (m2)/B	(A+B)	JUMLAH RUANG	LUAS TOTAL	TOTAL
R. JANITOR	2	3	6	1,2	7,2	1	7,2	21,6
R. GANTI	2	3	6	1,2	7,2	1	7,2	
R. LOKER	2	3	6	1,2	7,2	1	7,2	
PEGAWAI KEAMANAN								
NAMA RUANG	KAP	STANDAR (m2)	LUAS (m2)/A	SIRKULASI (m2)/B	(A+B)	JUMLAH RUANG	LUAS TOTAL	TOTAL
SECURITY POST	2	2,5	5	1	6	1	6	9,6
RUANG GANTI DAN LOKER	2	1,5	3	0,6	3,6	1	3,6	
KOMUNITAS LUKIS								
NAMA RUANG	KAP	STANDAR (m2)	LUAS (m2)/A	SIRKULASI (m2)/B	(A+B)	JUMLAH RUANG	LUAS TOTAL	TOTAL
R. WORKSHOP	20	8	160	32	192	1	192	250,8
R. PERAWATAN	5	5	25	5	30	1	30	
GUDANG	3	8	24	4,8	28,8	1	28,8	

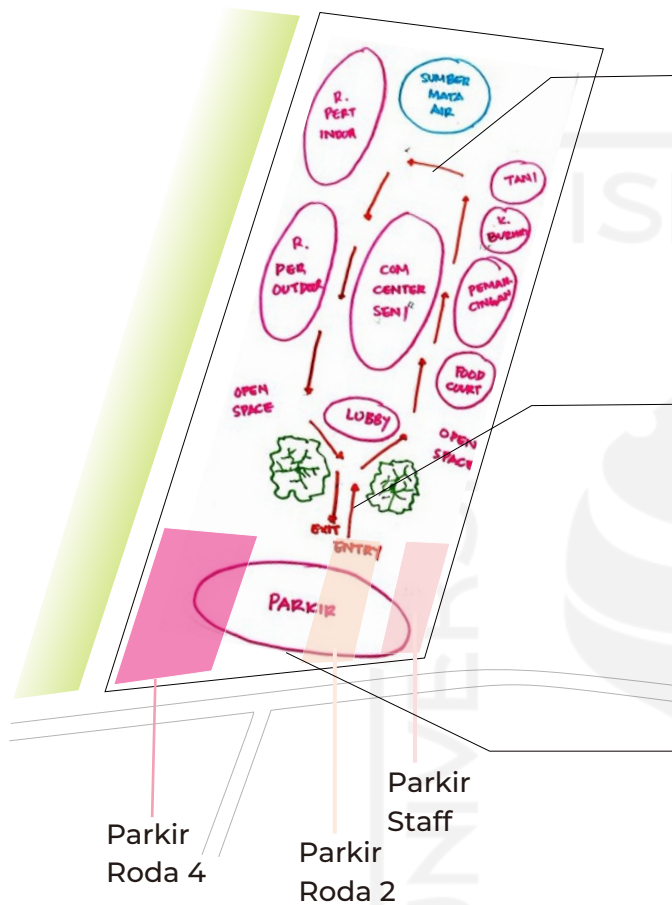
KOMUNITAS GAMELAN								
NAMA RUANG	KAP	STANDAR (m2)	LUAS (m2)/A	SIRKULASI (m2)/B	(A+B)	JUMLAH RUANG	LUAS TOTAL	TOTAL
R. LATIHAN	20	8	160	32	192	1	192	390
R. GANTI	10	3	30	6	36	1	36	
R. RIAS	10	3	30	6	36	1	36	
R. PROPERTI	5	6	30	6	36	1	36	
R. BRIEFING	25	3	75	15	90	1	90	
KOMUNITAS TARI								
NAMA RUANG	KAP	STANDAR (m2)	LUAS (m2)/A	SIRKULASI (m2)/B	(A+B)	JUMLAH RUANG	LUAS TOTAL	TOTAL
R. LATIHAN	20	4	80	16	96		96	276
R. GANTI	10	3	30	6	36		36	
R. RIAS	5	3	15	3	18		18	
R. PROPERTI	5	6	30	6	36		36	
R. BRIEFING	25	3	75	15	90		90	
KOMUNITAS MEMANCING								
NAMA RUANG	KAP	STANDAR (m2)	LUAS (m2)/A	SIRKULASI (m2)/B	(A+B)	JUMLAH RUANG	LUAS TOTAL	TOTAL
KOLAM PEMANCINGAN	1	200	200	40	240	1	240	389,2
RUANG TUNGGU	30	3	60	12	82	1	82	
RUANG DISKUSI	20	2	40	8	48	1	48	
GUDANG	4	4	16	3,2	19,2	1	19,2	
KOMUNITAS PECINTA BURUNG								
NAMA RUANG	KAP	STANDAR (m2)	LUAS (m2)/A	SIRKULASI (m2)/B	(A+B)	JUMLAH RUANG	LUAS TOTAL	TOTAL
RUANG DISKUSI	25	2	50	10	60	1	60	276
RUANG EDUKASI	25	3	75	15	90	1	90	
RUANG LOMBA	35	3	105	21	126	1	126	

KOMUNITAS TANI								
NAMA RUANG	KAP	STANDAR (m2)	LUAS (m2)/A	SIRKULASI (m2)/B	(A+B)	JUMLAH RUANG	LUAS TOTAL	TOTAL
RUANG TANAM	20	4	80	16	96	1	96	195,6
RUANG PENYEMAIAN	5	2	10	2	12	1	12	
RUANG EDUKASI	15	3	45	9	54	1	54	
RUANG DISKUSI	10	2	20	4	24	1	24	
GUDANG	2	4	8	1,6	9,6	1	9,6	
MASYARAKAT UMUM								
NAMA RUANG	KAP	STANDAR (m2)	LUAS (m2)/A	SIRKULASI (m2)/B	(A+B)	JUMLAH RUANG	LUAS TOTAL	TOTAL
RUANG PERTEMUAN	50	2	100	20	120	1	120	300
RUANG BELAJAR	25	2	50	10	60	1	60	
BALAI WARGA	50	2	100	20	120	1	120	
PENUNJANG UMUM								
NAMA RUANG	KAP	STANDAR (m2)	LUAS (m2)/A	SIRKULASI (m2)/B	(A+B)	JUMLAH RUANG	LUAS TOTAL	TOTAL
TOILET WANITA	1	3	3	0,6	3,6	6	21,6	150,8
TOILET PRIA	1	3	3	0,6	3,6	6	21,6	
MUSHOLA	30	1,5	45	9	54	1	54	
R. WUDHU WANITA	5	0,8	4	0,8	4,8	1	4,8	
R. WUDHU PRIA	5	0,8	4	0,8	4,8	1	4,8	
R. GENSET	1	17	17	3,4	20,4	1	20,4	
R. WATER TANK	1	8	8	1,6	9,6	1	9,6	
R. POMPA	1	12	12	2,4	14	1	14	
PENUNJANG KESENIAN								
NAMA RUANG	KAP	STANDAR (m2)	LUAS (m2)/A	SIRKULASI (m2)/B	(A+B)	JUMLAH RUANG	LUAS TOTAL	TOTAL
R. PERTUNJUKAN INDOOR	40	3	120	24	144	1	144	
R. SOUNDSYSTEM	3	3	9	1,8	10,8	1	10,8	
R. PENCAHAYAAN	3	3	9	1,8	10,8	1	10,8	
R. HALL	10	3	30	6	36	1	36	
R. TUNGGU	10	3	30	6	36	1	36	
TOILET PENONTON	8	3	24	4,8	28,8	1	28,8	

PENUNJANG KESENIAN								
NAMA RUANG	KAP	STANDAR (m2)	LUAS (m2)/A	SIRKULASI (m2)/B	(A+B)	JUMLAH RUANG	LUAS TOTAL	TOTAL
TICKETING (OPT)	10	2	20	4	24	1	24	981
TERAS	10	3	30	6	36	1	36	
GUDANG PERALATAN	5	4	20	4	24	1	24	
R. PERSIAPAN PEMAIN	5	3	15	3	18	1	18	
TOILET PEMAIN	6	3	18	3,6	21,6	1	21,6	
R. PERTUNJUKAN OUTDOOR	70	3	210	42	252	1	252	
R. SOUNDSYSTEM	3	3	9	1,8	10,8	1	10,8	
R. PENCAHAYAAN	3	3	9	1,8	10,8	1	10,8	
R. HALL	20	3	60	12	72	1	72	
R. TUNGGU	10	3	30	6	3	1	36	
TOILET PENONTON	8	3	24	4,8	28,8	2	28,8	
TICKETING (OPT)	10	2	20	4	24	1	24	
TERAS	20	3	60	12	72	1	72	
GUDANG PERALATAN	5	4	20	4	24	1	24	
R. PERSIAPAN PEMAIN	5	3	15	3	18	1	18	
TOILET PEMAIN	6	3	18	3,6	21,6	1	21,6	
R. BACKSTAGE	15	1,5	22,5	4,5	27	1	27	
R. KONTROL	5	4,5	22,5	4,5	27	1	27	
TOTAL SELURUH RUANG								3868,5

الجمعة الاستاذة الاندو

ANALISIS SIRKULASI



Sirkulasi pada site didesain satu arah agar pengunjung dapat menikmati semua fasilitas pada community center. Selain itu, hal ini dilakukan untuk meminalisir penumpukan pengunjung pada satu fasilitas saja.

Pintu masuk dan pintu keluar pada community center dijadikan satu agar mudah diakses dan tidak memakan banyak tempat. Pengunjung yang datang akan terlebih dahulu memasuki lobby lalu masuk melalui bagian timur lobby. Sedangkan pintu keluar terletak di bagian barat lobby.

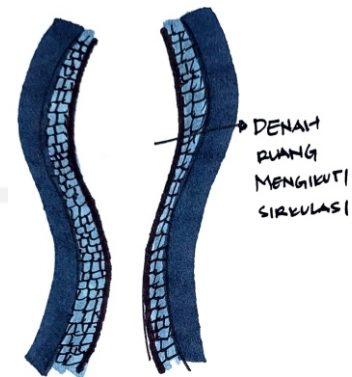
Sirkulasi pada ruang parkir akan dibagi dua bagian yaitu parkir untuk roda empat serta roda dua. Selain itu, akan terdapat ruang parkir khusus untuk karyawan. Parkir karyawan ini akan terletak di bagian timur area parkir berdekatan dengan area parkir kendaraan roda dua.

ANALISIS RAMAH ANAK

1. Ruang Yang Memberikan Pengalaman Menarik

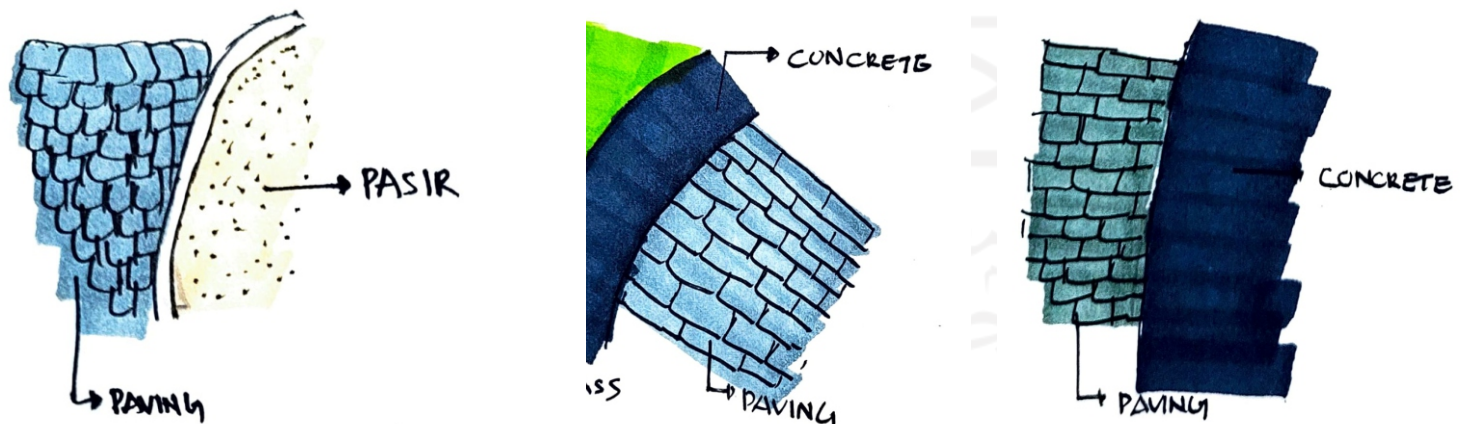
a. Bentuk

Bentuk merupakan hal yang penting dalam mendesain sebuah bangunan. Bentuk yang tidak biasa akan memberikan pengalaman tersendiri kepada pengunjung. Selain itu, dengan bentuk ruangan yang tidak biasa akan membangkitkan salah satu sifat anak-anak yaitu ingin mengetahui banyak hal.



b. Material

Material merupakan hal yang penting dalam kota ataupun bangunan ramah anak. Hal ini karena material merupakan hal yang langsung berinteraksi dengan anak-anak ketika mengunjungi sebuah tempat. Perbedaan material pada beberapa ruangan akan langsung dirasakan oleh pengunjung dan memberikan kesan atau pengalaman bagi pengunjung. Maka, penggunaan material yang berbeda dapat diterapkan untuk memberikan pengalaman baru pada setiap ruangan. Selain itu, untuk memenuhi kebutuhan ramah anak material yang digunakan harus ramah terhadap anak-anak. Salah satu contohnya pada ruang bermain menggunakan material dengan permukaan yang lunak.



c. Vegetasi

Vegetasi atau tumbuhan pada suatu ruangan akan memberikan pengalaman yang menarik bagi anak-anak. Dengan memberikan beberapa tumbuhan pada beberapa ruangan akan membangkitkan keingintahuan mereka, sehingga mereka dapat mempelajari beberapa tumbuhan yang berada di site. Tumbuhan yang ditanam sebaiknya ramah untuk anak seperti macam-macam bunga atau buah.



Pohon Stroberi



Bunga Matahari



Pohon Tomat
Cherry



Bunga Krisan

d. Warna

Warna merupakan hal yang penting pada suatu ruangan. Selain memperindah ruangan warna juga dapat mempengaruhi mood atau suasana hati seseorang. Untuk menyesuaikan suasana pada suatu ruangan terdapat beberapa pilihan warna, yaitu :

1. Suasana Tenang

Untuk Membangun suasana yang tenang dapat menggunakan warna-warna sejuk dan dingin seperti biru langit atau hijau muda. Warna-warna seperti ini biasanya digunakan pada kamar tidur , ruang baca dan ruang ibadah.

2. Suasana Ceria

Warna-warna cerah dan terang baik dalam kelompok warna hangat atau dingin dapat memberikan efek suasana yang ceria serta meningkatkan kreativitas. Warna-warna seperti ini biasanya digunakan pada kamar tidur anak-anak serta TK/Paud.

3. Suasana Akrab

Untuk menciptakan suasana yang akrab dalam suatu ruangan dapat menggunakan warna-warna hangat. Warna-warna ini akan menciptakan suasana yang romantis serta kekeluargaan. Warna ini biasanya digunakan pada ruang keluarga.

Warna suasana tenang



warna suasana ceria



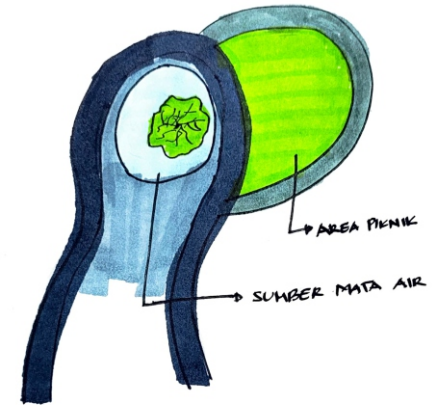
warna suasana akrab



2. Sirkulasi Yang Atraktif

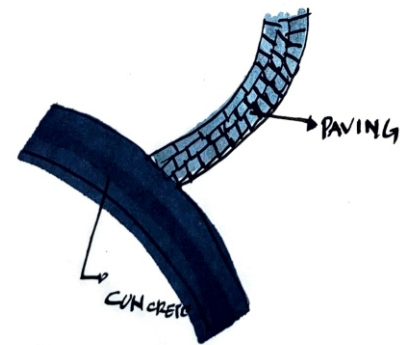
a. Bentuk

Bentuk sirkulasi merupakan hal yang penting sehingga dapat membuat sirkulasi yang atraktif. Bentuk sirkulasi yang unik dapat memberikan pengalaman yang berbeda bagi pengunjung baik anak-anak atau orang dewasa. Selain itu, dengan mendesain sirkulasi yang unik akan meningkatkan keingintahuan anak-anak.



b. Material

Untuk meningkatkan pertumbuhan serta perkembangan anak material pada sirkulasi dapat menggunakan material yang berbeda-beda. Dengan menggunakan material yang berbeda maka keingintahuan anak-anak akan semakin tinggi.



c. Warna

Warna pada sirkulasi juga dapat memberikan efek pada suatu sirkulasi. Dengan menggunakan warna yang berbeda-beda dapat menimbulkan suasana yang berbeda pada setiap sirkulasi. Dengan menggunakan material yang berbeda tentunya warna yang ditimbulkan juga berbeda.

d. Sirkulasi yang mengikuti aliran air

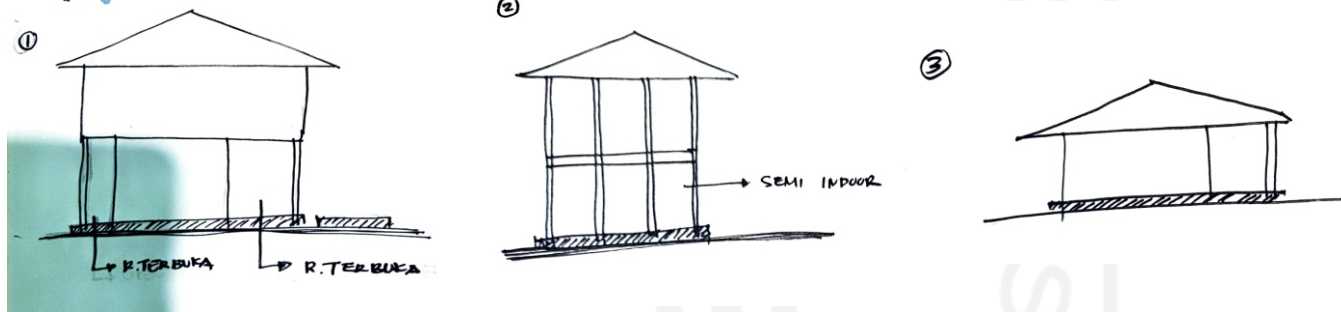
Pada lokasi site terdapat salah satu sumber mata air yang mengalirkan air kerumah warga. Air-air tersebut dialirkan ke rumah warga menggunakan pipa-pipa yang akhirnya membentuk pola tersendiri. Sirkulasi dari community center ini dapat dibuat mengikuti aliran-aliran air ini. Pola dari aliran air ini memiliki pola yang unik sehingga dapat menimbulkan bentuk sirkulasi yang berbeda dan tidak terkesan monoton.

3. Intregasi Ruang Dalam dan luar

1. Bidang Dinding

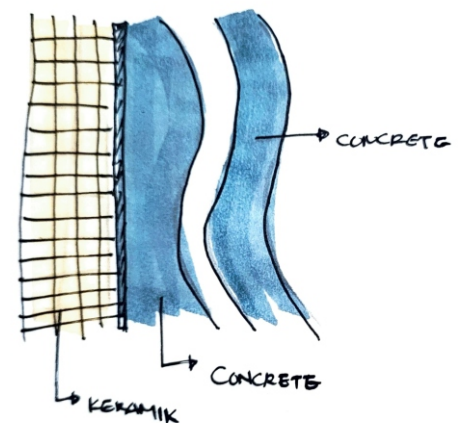
Dinding merupakan unsur perancangan yang penting. Dinding biasa digunakan untuk memberikan batasan pada suatu ruangan. Material serta warna dinding sangat berpengaruh pada integrasi ruang luar serta ruang dalam. Contohnya pada penggunaan material kaca pada suatu dinding akan menimbulkan efek ruang dalam menyatu dengan ruang luar.

Selain itu, bukaan pada dinding juga berpengaruh pada integrasi ruang dalam serta ruang luar, semakin banyak bukaan pada suatu ruangan akan terasa lebih menyatu dengan ruang luar. Bukaan pada bangunan berperan penting terhadap integrasi ruang dalam dan luar. Salah satu contohnya adalah menggunakan konsep semi indoor ataupun memberikan ruang terbuka seperti balkon atau teras pada suatu bangunan



2. Lantai/Bidang Alas

Lantai merupakan hal yang penting dalam suatu bangunan. Perbedaan material lantai, bentuk serta pola lantai dapat menjadi batas-batas pada suatu ruangan. Agar ruang dalam terlihat menyatu dengan ruang luar sebaiknya ada kesamaan warna ataupun material pada ruang dalam serta ruang luar. Ataupun dapat membentuk pola-pola yang sama antara ruang dalam dengan ruang luar.

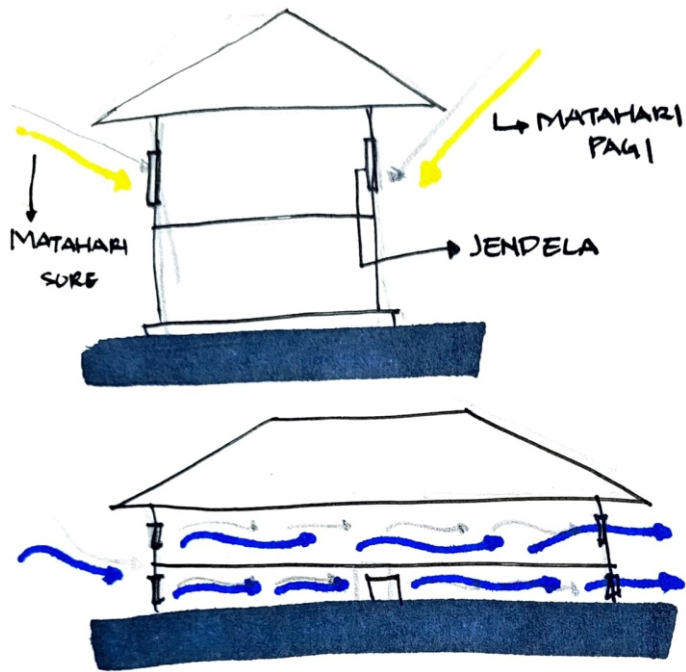


3. Hubungan antar ruang

Hubungan antar ruang menjadi hal yang perlu di perhatikan dalam integrasi ruang luar dan dalam. Suatu ruang yang tidak memiliki hubungan yang erat tidak dapat terlihat menyatu, ataupun ruang private yang harus tertutup memerlukan pemisah antara ruang dalam serta ruang luar.



ANALISIS SELUBUNG BANGUNAN



Untuk mengurangi kelembapan pada bangunan maka sisi panjang langsung terkena matahari. Jendela yang digunakan pada bangunan menggunakan jendela tanpa kaca, agar sinar matahari serta angin dapat langsung masuk kedalam bangunan. Hal ini berguna untuk penggunaan listrik pada bangunan.

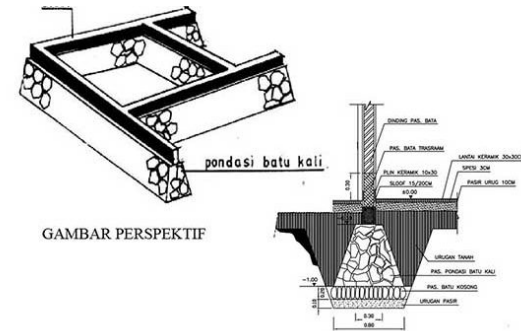
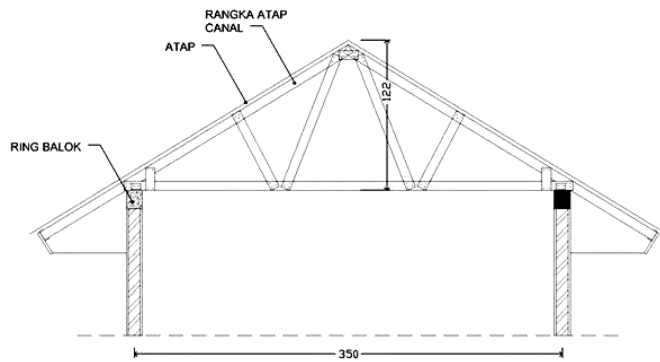
Material-material seperti kayu dihindari pada bangunan di lokasi site ini. Hal ini karena sifat kayu yang mudah berjamur serta mudah lapuk bila terkena kelembapan yang tinggi. Disarankan menggunakan material seperti baja ringan dll.

Terletak di dekat sumber mata air serta terdapat banyak pepohonan menyebabkan kelembapan di lokasi site cukup tinggi dari lokasi sekitarnya. Karena itu, pemilihan material juga harus diperharikan, tidak semua material cocok untuk daerah lembab. Beberapa material yang dapat digunakan untuk daerah lembab antara lain baja ringan sebagai rangka atap. Penggunaan kayu pada lokasi lembab dapat menyebabkan jamur serta cepat mengalami kelapukan. Karena terletak pada daerah tropis untuk mengatasi udara panas sebaiknya kemiringan pada atap antara 30-45 derajat.

Selain itu, untuk mengurangi kelembapan dapat menggunakan tipe pintu krepyak agar aliran udara terus berganti. Bentuk jendela tanpa kaca juga dapat memudahkan aliran udara didalam ruangan. Tetapi penggunaan pintu serta jendela krepyak kurang tepat pada daerah yang memiliki kelembapan tinggi, karena material pintu dan jendela krepyak didominasi oleh kayu.

ANALISIS STRUKTUR BANGUNAN

Bentuk site yang memanjang sangat memungkinkan menyebabkan bentuk denah yang memanjang. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut maka dapat menggunakan bentuk pondasi memanjang. Sedangkan jenis pondasi yang digunakan adalah pondasi batu kali.



GAMBAR PERSPEKTIF

Atap limasan merupakan bentuk yang sering digunakan pada rumah-rumah di daerah tropis. Atap ini dipilih karena dapat mengalirkan air hujan dengan cepat serta dapat menyerap panas lebih banyak dibandingkan dengan bentuk atap lainnya. Selain itu atap limasan juga mudah untuk diaplikasikan pada bangunan.

ANALISIS KESELAMATAN BANGUNAN

Terletak dekat dengan daerah persawahan sangat mungkin terkena petir. Maka perlu adanya penangkal petir pada salah satu bangunan ini. Penempatan penangkal petir dapat diletakkan pada bangunan tertinggi di lokasi site tersebut.

EKSPLORASI

3



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE



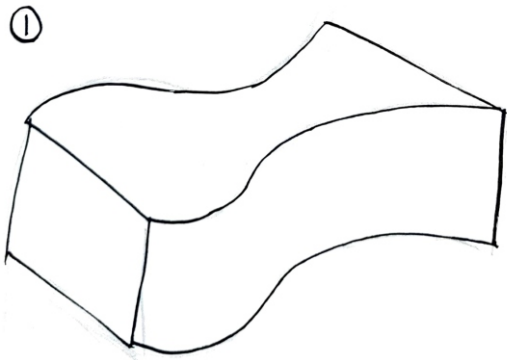
한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



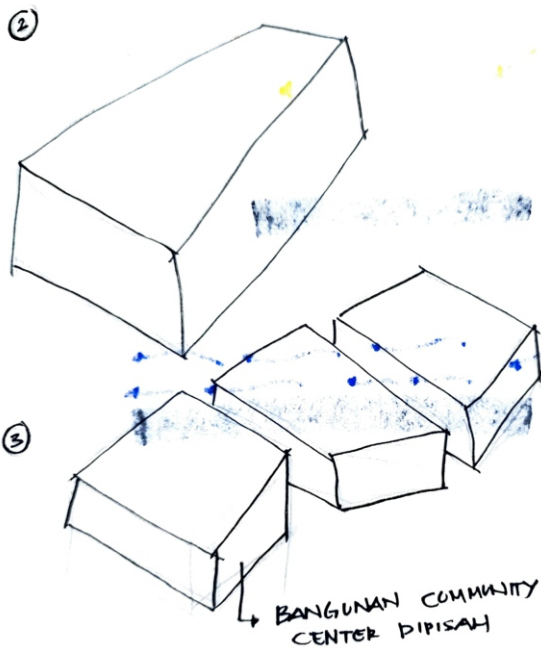
**CANBERRA
ACCORD**



MASSA BANGUNAN



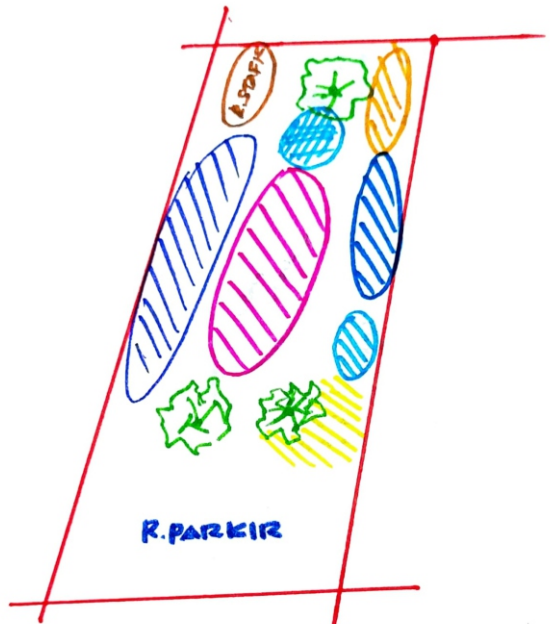
Bentuk massa bangunan mengikuti bentuk sirkulasi yang ada pada lokasi site. Satu bangunan akan menampung 3 komunitas kesenian yaitu reog, wayang serta tari. Bentuk massa bangunan yang menjadi satu akan lebih menghemat sirkulasi pada lokasi site.



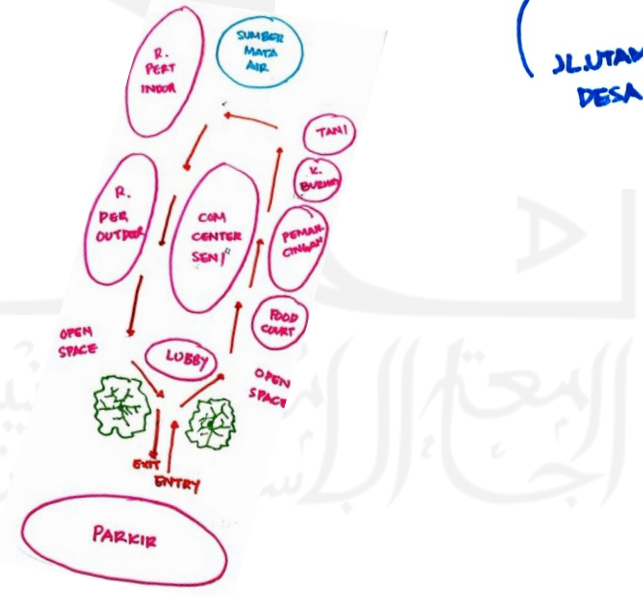
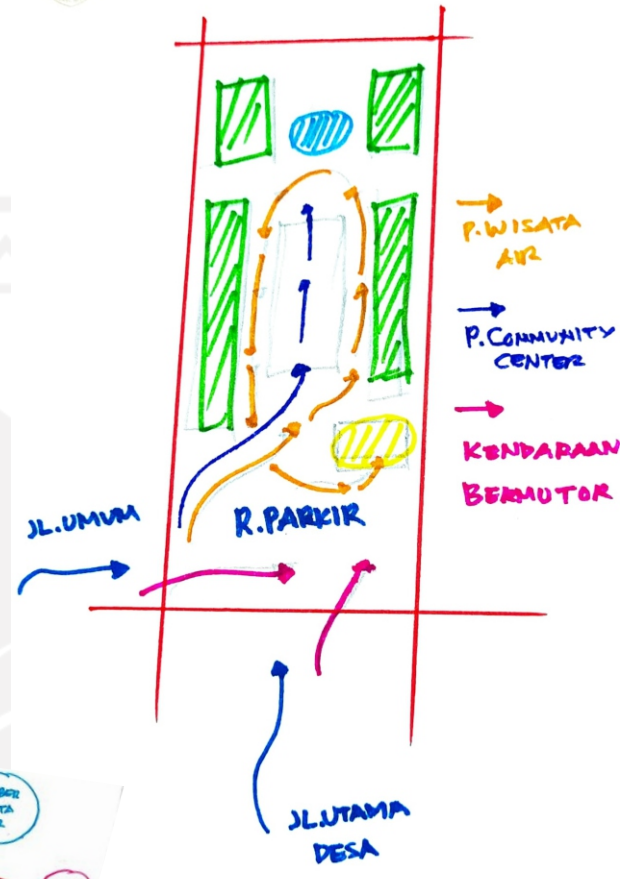
Bentuk massa bangunan yang melebar mengikuti bentuk lokasi site yang melebar. Bentuk ini memberikan efek bangunan terbuka untuk siapa saja. Tetapi, pada bentuk ini massa bangunan juga terlihat monoton.

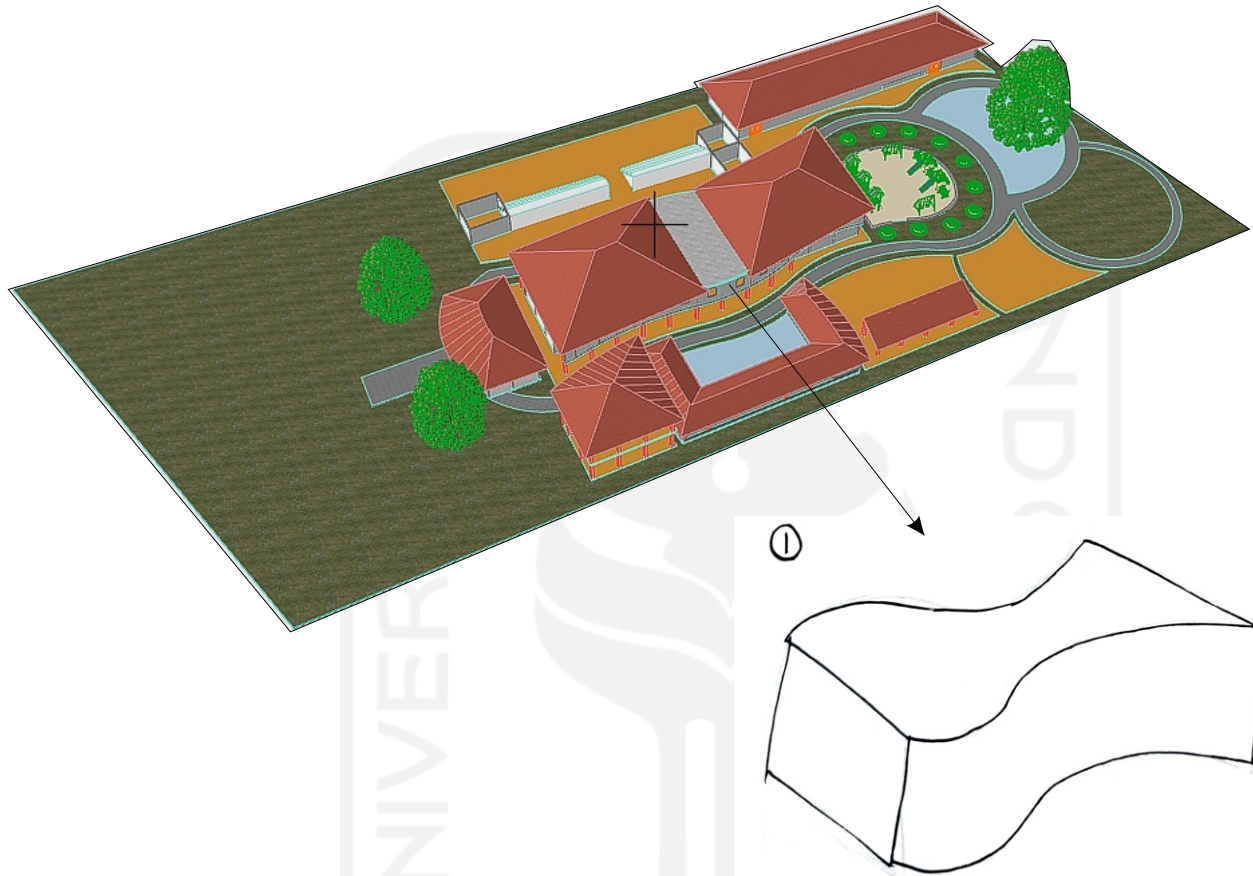
Bentuk massa bangunan yang terpisah, massa bangunan cukup beragam. Tetapi pada bentuk ini memiliki banyak sirkulasi sehingga dapat mengurangi ruang terbuka hijau pada lokasi site.

TATA MASA DAN SIRKULASI



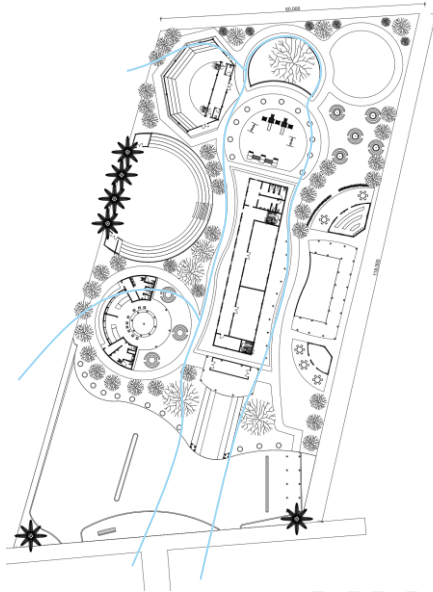
- TOILET & PEMANDIAN
- PLAYGROUND
- FOOD COURT
- COMMUNITY CENTER
- PEMANKINGAN
- KULAM





Alternatif massa pertama dipilih karena bentuknya yang tidak monoton yaitu mengikuti sirkulasi pejalan khaki. Sirkulasi pejalan khaki terinspirasi dari aliran air pada sumber mata air. Sehingga sirkulasi terkesan mengalir

Penerapan Alur Air sebagai Lanskap



Merupakan sumber mata air utama di daerahnya menjadikan Kebon Agung sangat dibutuhkan warga. Warga biasa mengalirkan air menggunakan pipa-pipa ke bagian selatan site yang merupakan pemukiman warga. Sedangkan pada sisi barat warga sering menggunakan mata air ini sebagai sumber mata air utama bagi sawah mereka. Karena jalur-jalur inilah yang akhirnya dapat membentuk lanskap pada site ini. Lanskap pada site dibuat mengikuti arah air yang disalurkan kepada warga.

Bentuk Atap



Bentuk atap pada bangunan mengikuti alur dari air, karena bentuk bangunan sendiri terinspirasi dari aliran air. Sehingga bentuk atap pada site berbeda-beda mengikuti bentuk dari denah bangunan itu sendiri. Atap sendiri menggunakan atap limasan untuk mempermudah pemasangan serta alasan penghawaan.

PENERAPAN RANCANGAN

4



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE



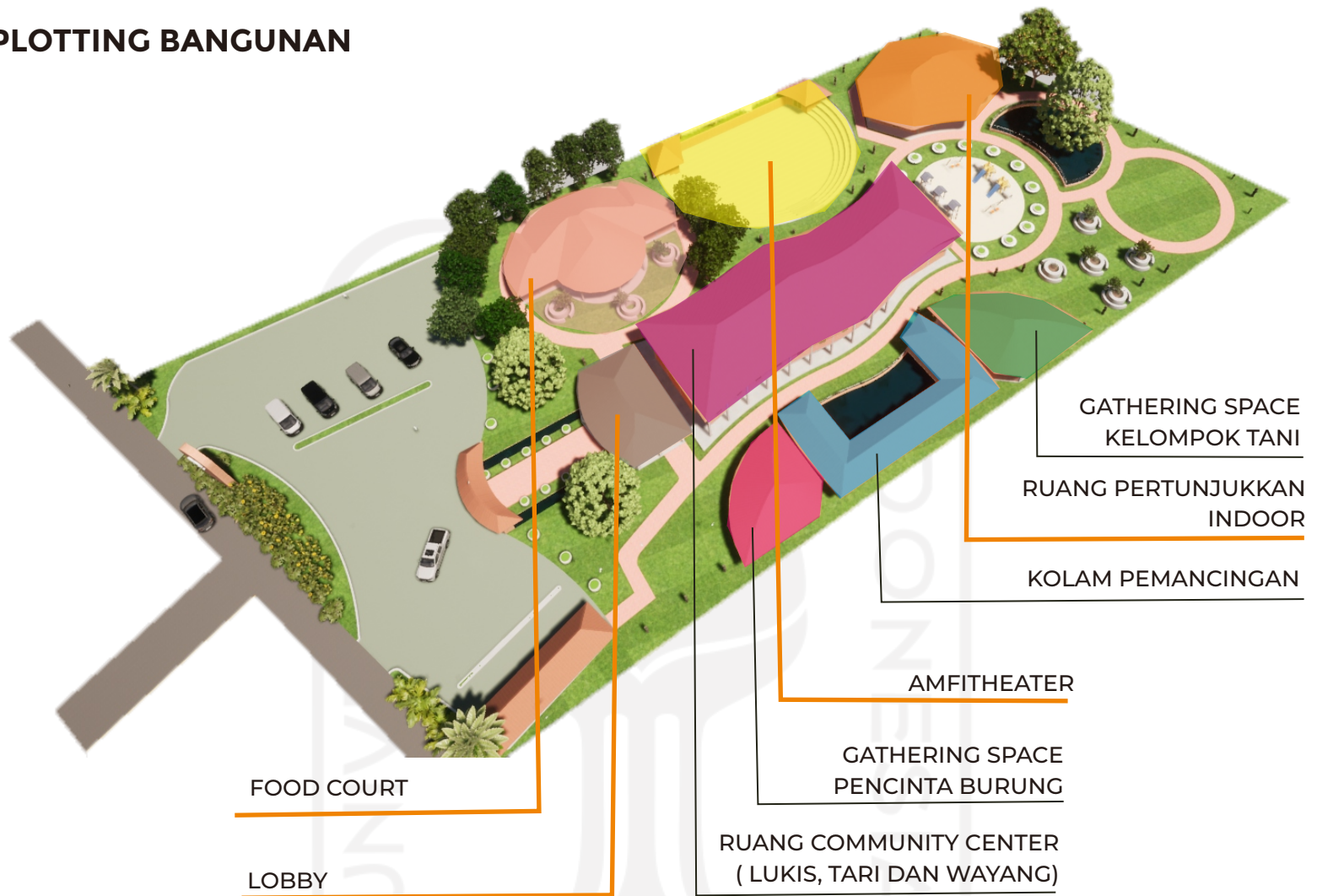
한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA
ACCORD



PLOTTING BANGUNAN



Ruang Umum :

- Food Court
- Lobby
- Parkiran
- Amfitheater
- Ruang Pertunjukkan Indoor
- Playground

Ruang Khusus :

- Kolam Pemancingan : Komunitas Memancing
- Gathering Space Pecinta Burung : Komunitas Pecinta Burung
- Ruang Community Center : Komunitas Wayang, Lukis dan Tari
- Gathering Space Tani : Kelompok Tani

DESKRIPSI LINGKUNGAN RAMAH ANAK

1. Terdapat Ruang Bermain Anak

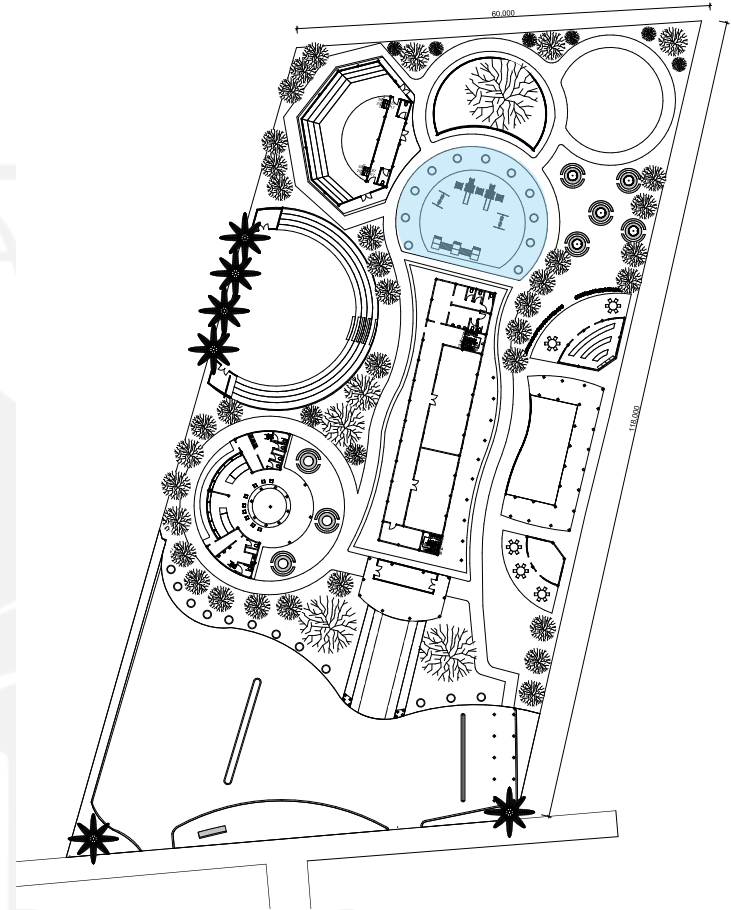


Ruang bermain anak berupa area playground dengan beberapa fasilitas permainan anak sebagai salah satu syarat lingkungan ramah anak. Pada playground memiliki permukaan lantai berupa pasir agar anak-anak ketika terjatuh tidak menimbulkan benturan yang terlalu besar. Selain itu, anak-anak juga dapat bermain pasir dan menjadikan berbagai kreasi bentuk-bentuk bangunan dari pasir.

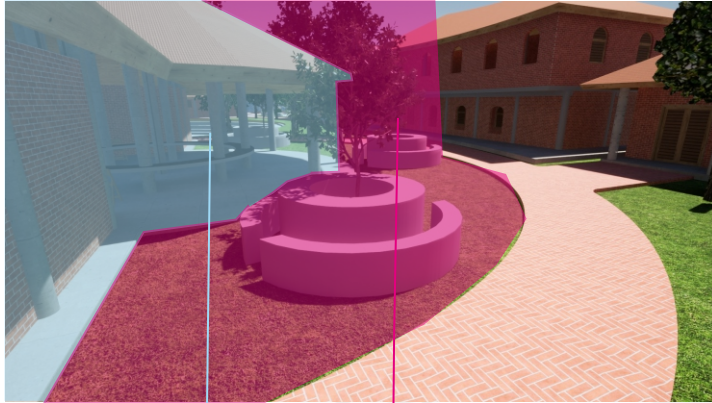
2. Terdapat Ruang Terbuka Hijau



Ruang terbuka hijau yang terbagi menjadi 2 tipe yaitu ruang terbuka hijau tanpa tempat duduk serta dengan tempat duduk. Pada area tanpa tempat duduk dapat digunakan sebagai tempat piknik atau berkumpul anak-anak maupun orang dewasa. Sedangkan dengan tempat duduk dapat digunakan sebagai tempat diskusi ataupun sekedar mengerjakan tugas.

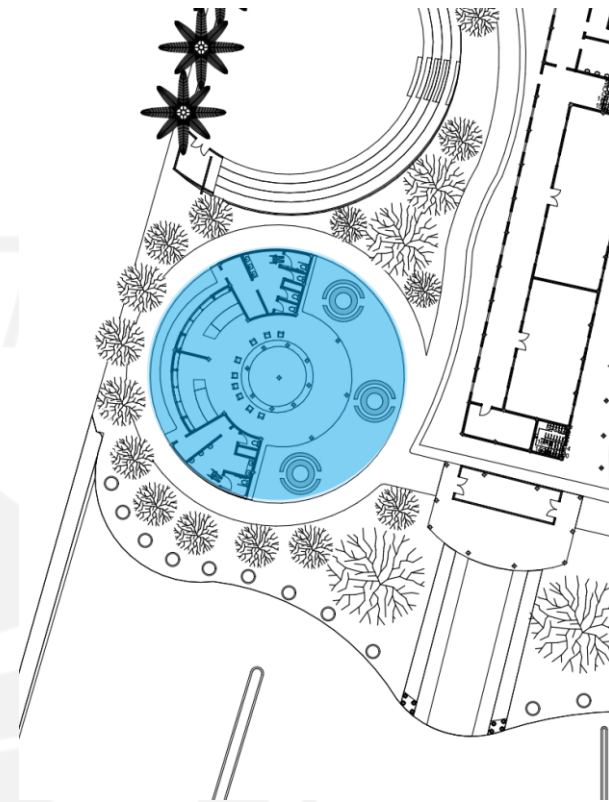


3. Ruang Terhubung antara satu sama lain

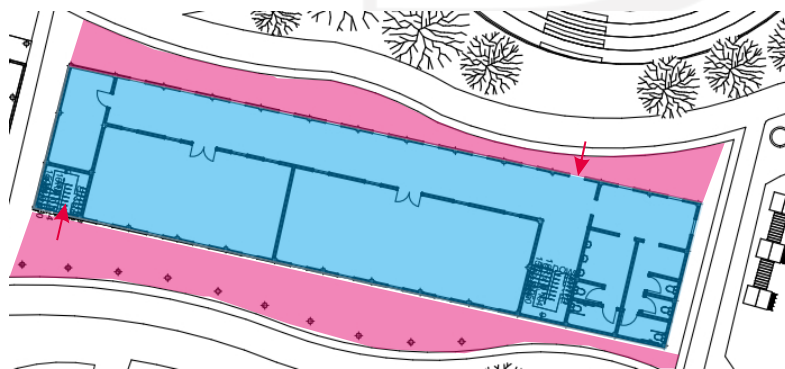


Ruang Makan Indoor

Ruang Makan Outdoor

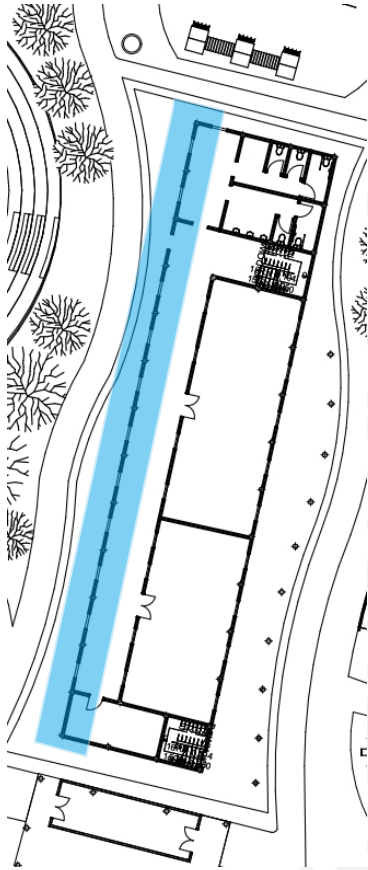


Ruang makan pada food court terdiri dari 2 jenis yaitu outdoor serta indoor. Ruangan Indoor sendiri terdiri dari kursi yang dapat dipindahkan atau tidak permanen. Sedangkan pada area outdoor terdiri dari kursi serta meja permanen. Ruang makan indoor serta outdoor terlihat terhubung karena tidak ada pembatas pada 2 ruangan ini. Selain ini fungsi dari 2 ruangan ini yang mirip sehingga diletakkan secara berdekatan.



Pada bangunan community center terdapat kanopi yang digunakan sebagai penghubung terhadap ruang luar, sehingga bangunan lebih terlihat menyatu dengan lingkungan luar. Bangunan ini memiliki 2 pintu masuk dari sebelah timur serta barat. Hal ini dilakukan agar setiap sisi pada bangunan ini saling terhubung satu sama lain. Selain untuk mengurangi penumpukan pengunjung disatu pintu

4. Ruang Yang Memiliki Pengalaman Menarik



Pada sisi barat ruang community center terdapat jendela yang dapat digunakan sebagai tempat singgah atau duduk sementara. Tinggi jendela dengan lantai hanya sekitar 50cm sehingga dapat diduduki oleh pengunjung khususnya anak-anak. Selain sekedar duduk pengunjung juga dapat melihat view persawahan dari area ini.

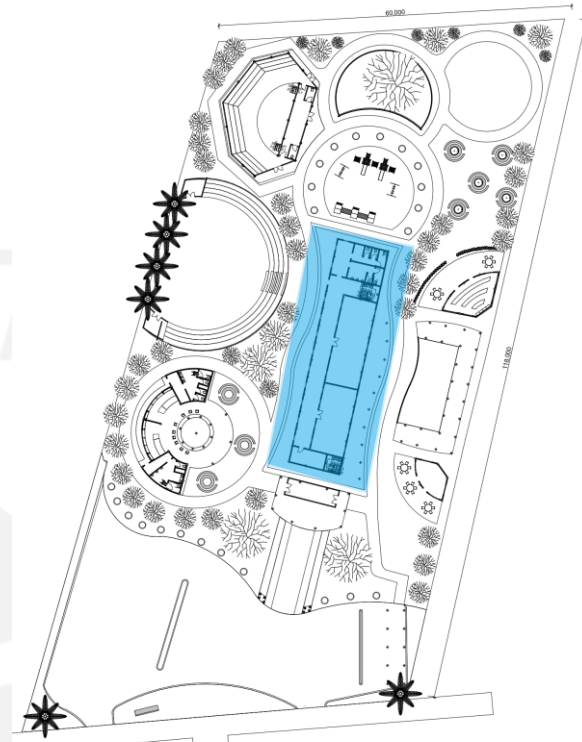
5. Menggunakan Material Yang Ramah Lingkungan



Penggunaan material batu bata pada seluruh bangunan di site adalah memanfaatkan pengerajin batu bata di Wonogiri. Selain itu, penggunaan batu bata dapat membuat suhu udara yang lebih dingin pada siang hari. Batu bata juga memiliki warna yang cukup mencolok dibandingkan dengan material dinding lainnya, sehingga tidak memerlukan pengecatan pada dinding.

6. Plotting Bangunan Ditengah Lokasi Site

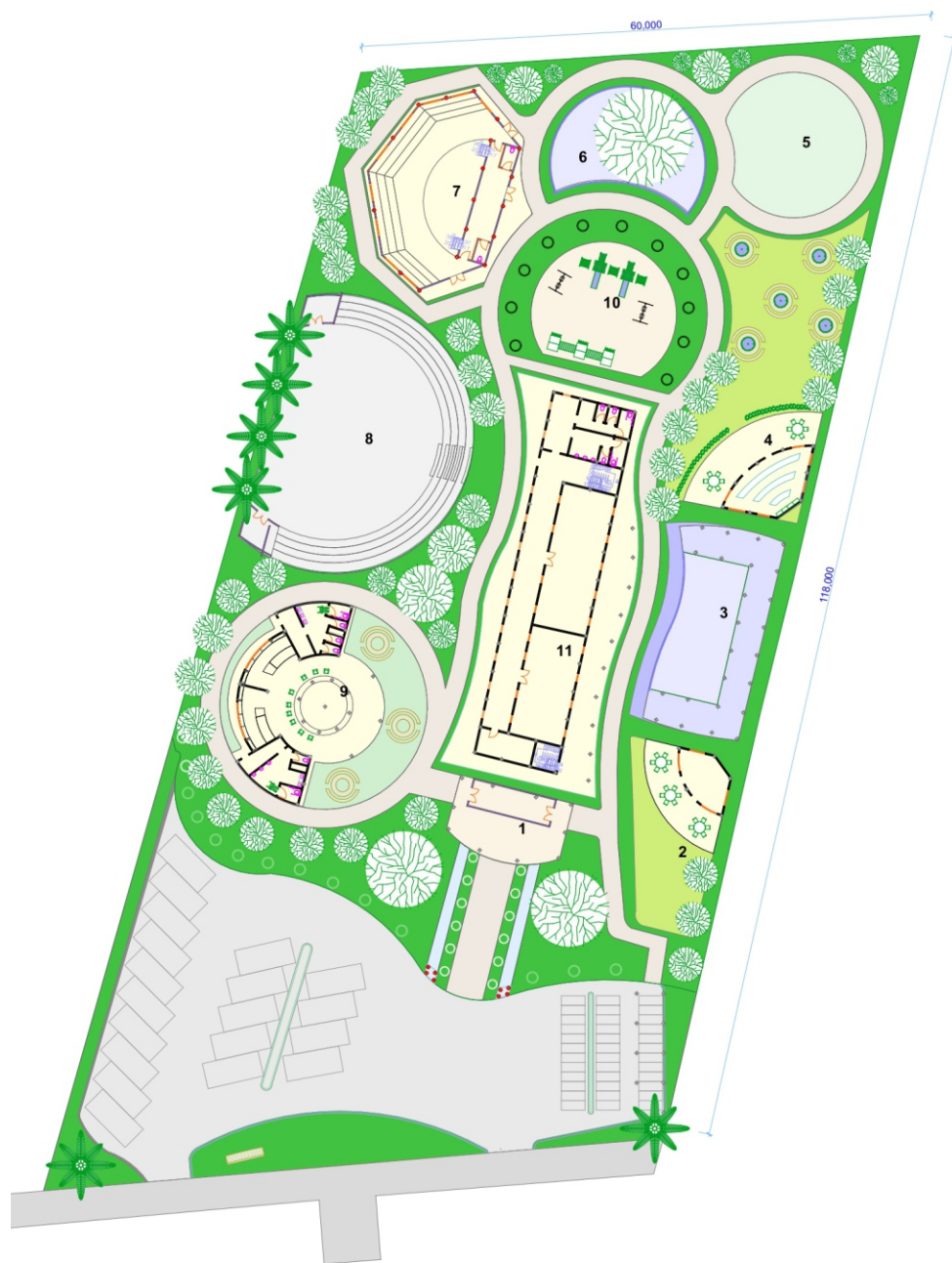
Plotting bangunan utama yaitu ruang community center terletak di tengah bangunan agar mudah diakses dari sisi manapun. Peletakkan pintu pada bangunan jugamemudahkan pengunjung untuk mengakses dari bagian timur atau barat bangunan. Peletakkan bangunan utama pada lokasi site juga bertujuan agar fungsi pendukung bangunan ini dapat tersebar secara merata. Selain itu, plotting ruang community center yang berada ditengah serta depan lokasi site bertujuan agar bangunan ini menjadi daya tarik utama dari Manyaran Community Center.





HASIL RANCANGAN

5

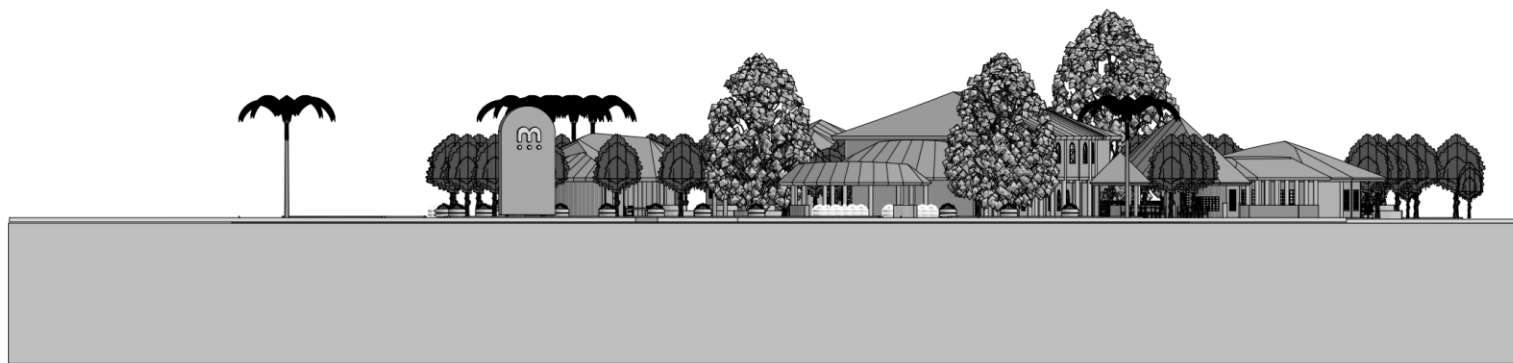


1. LOBBY DAN KANTOR
2. GATHERING SPACE PECINTA BURUNG
3. PEMANCINGAN
4. GATHERING SPACE KELOMPOK TANI
5. AREA PIKNIK
6. SUMBER MATAAIR
7. RUANG PERTUNJUKKAN INDOOR
8. AMPLITHEATER
9. FOOD COURT
10. PLAYGROUND
11. COMMUNITY CENTER (WAYANG, TARI DAN LUKIS)

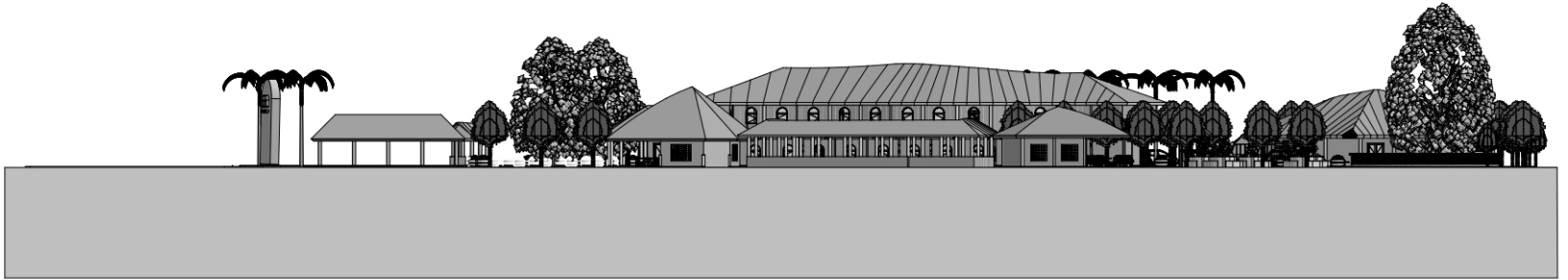

SITEPLAN
 1:500



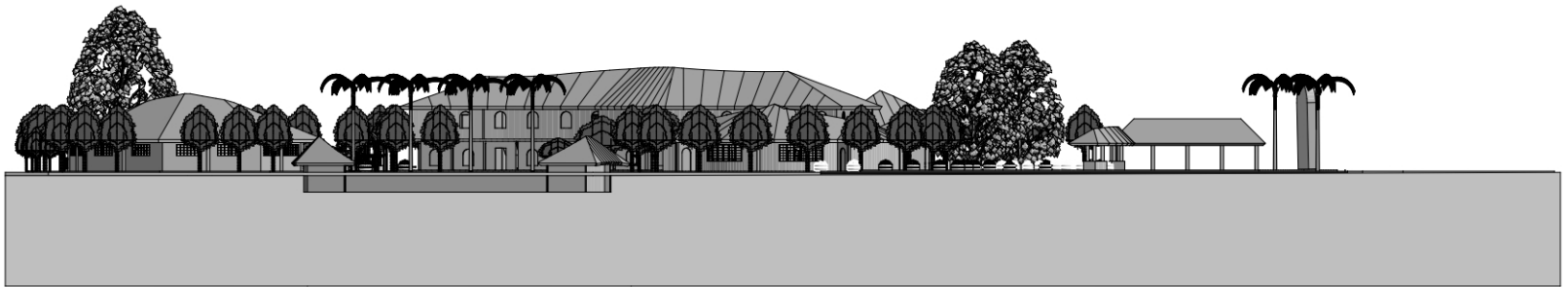
TAMPAK UTARA KAWASAN
1:300



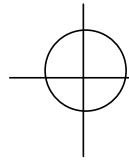
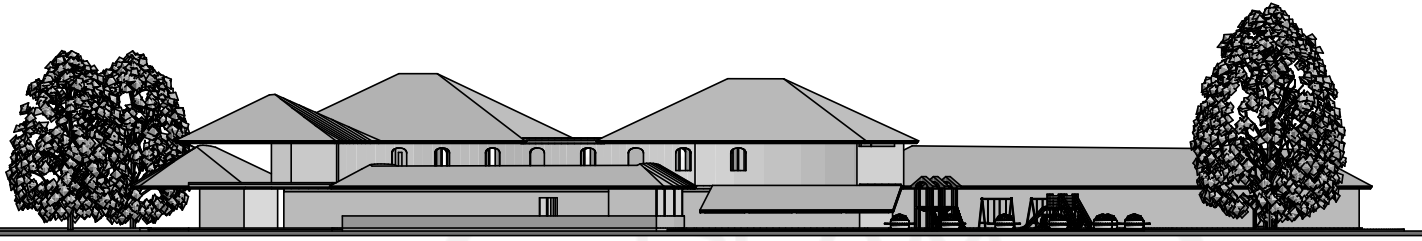
TAMPAK SELATAN KAWASAN
1:300



TAMPAK TIMUR KAWASAN
1:500

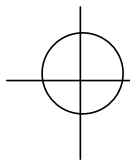
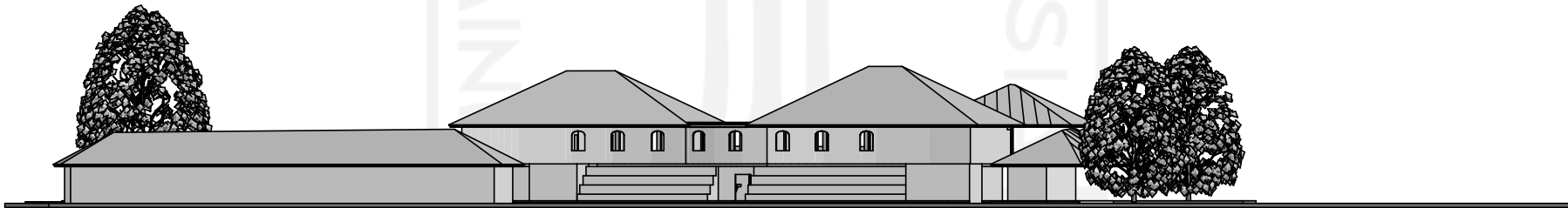


TAMPAK BARAT KAWASAN
1:300



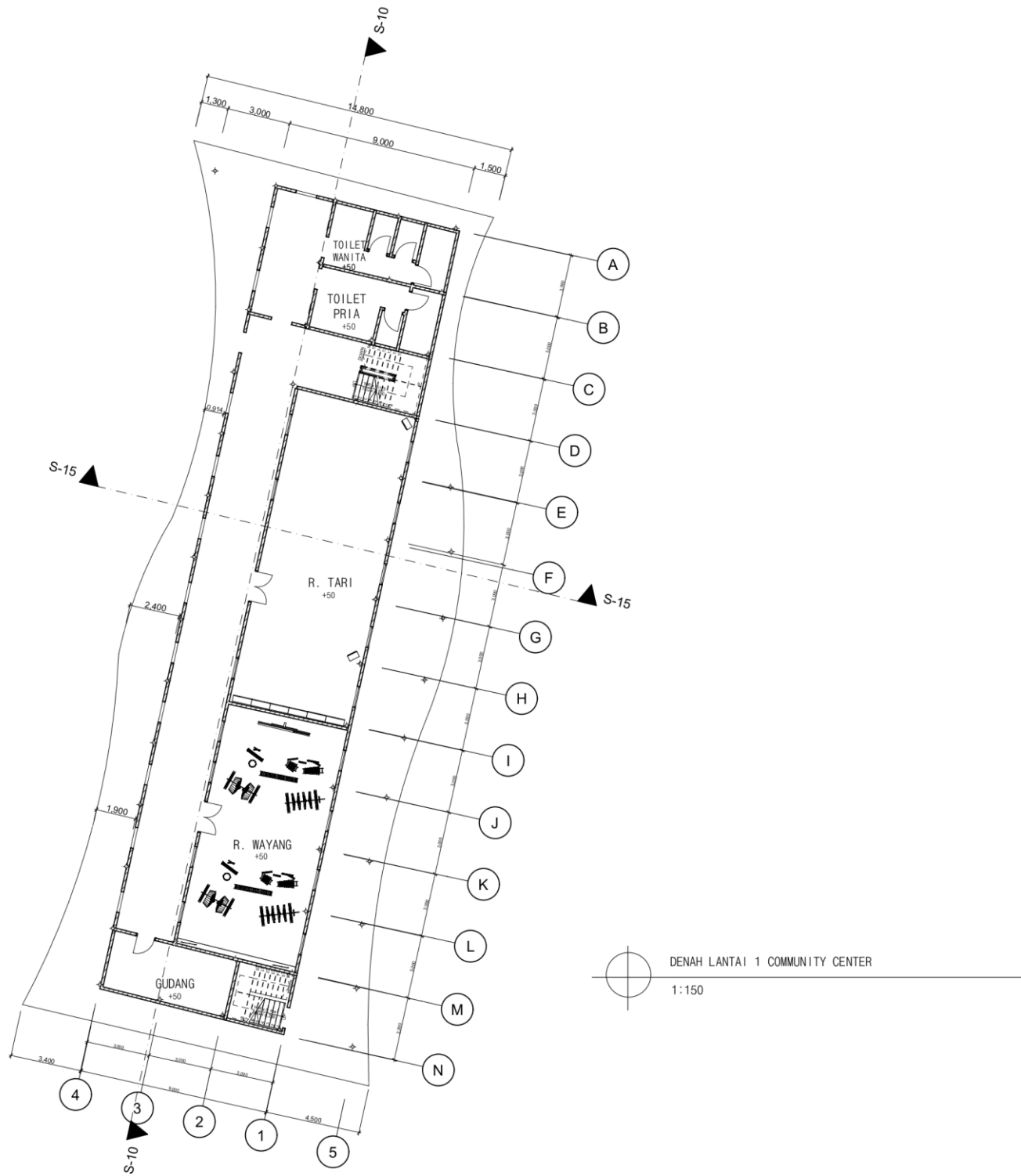
TAMPAK BARAT KAWASAN

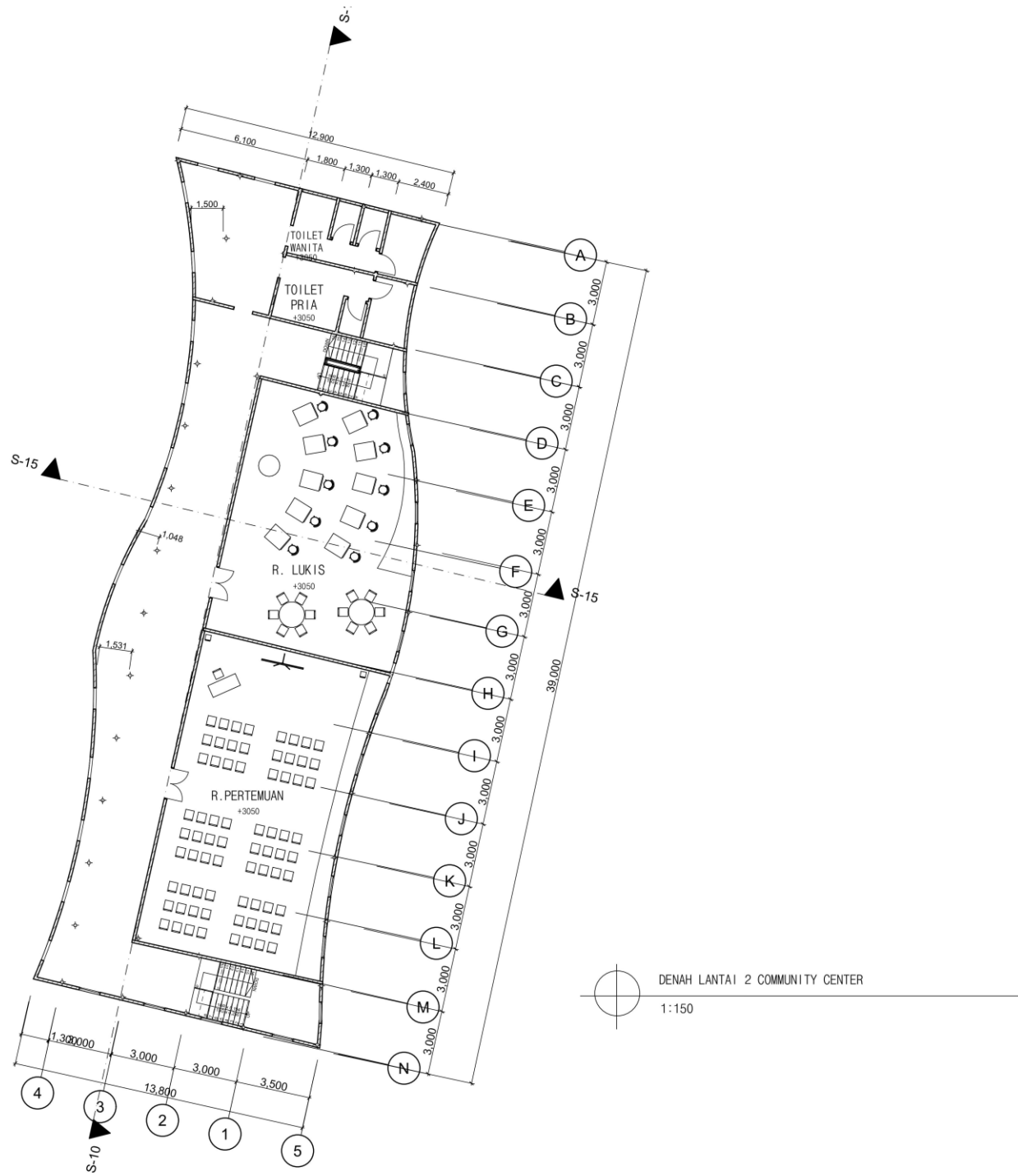
1:500

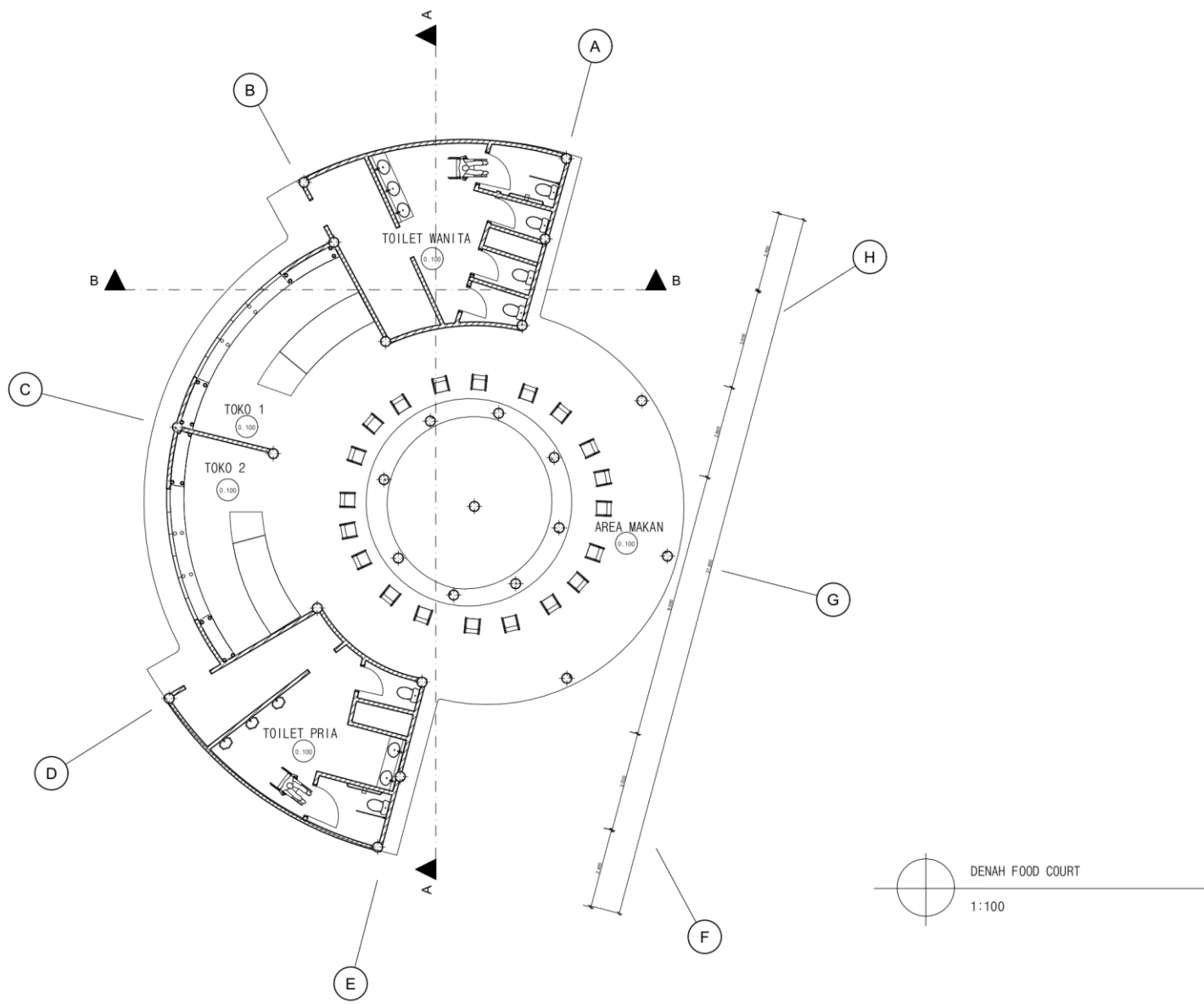


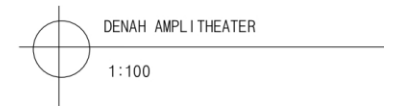
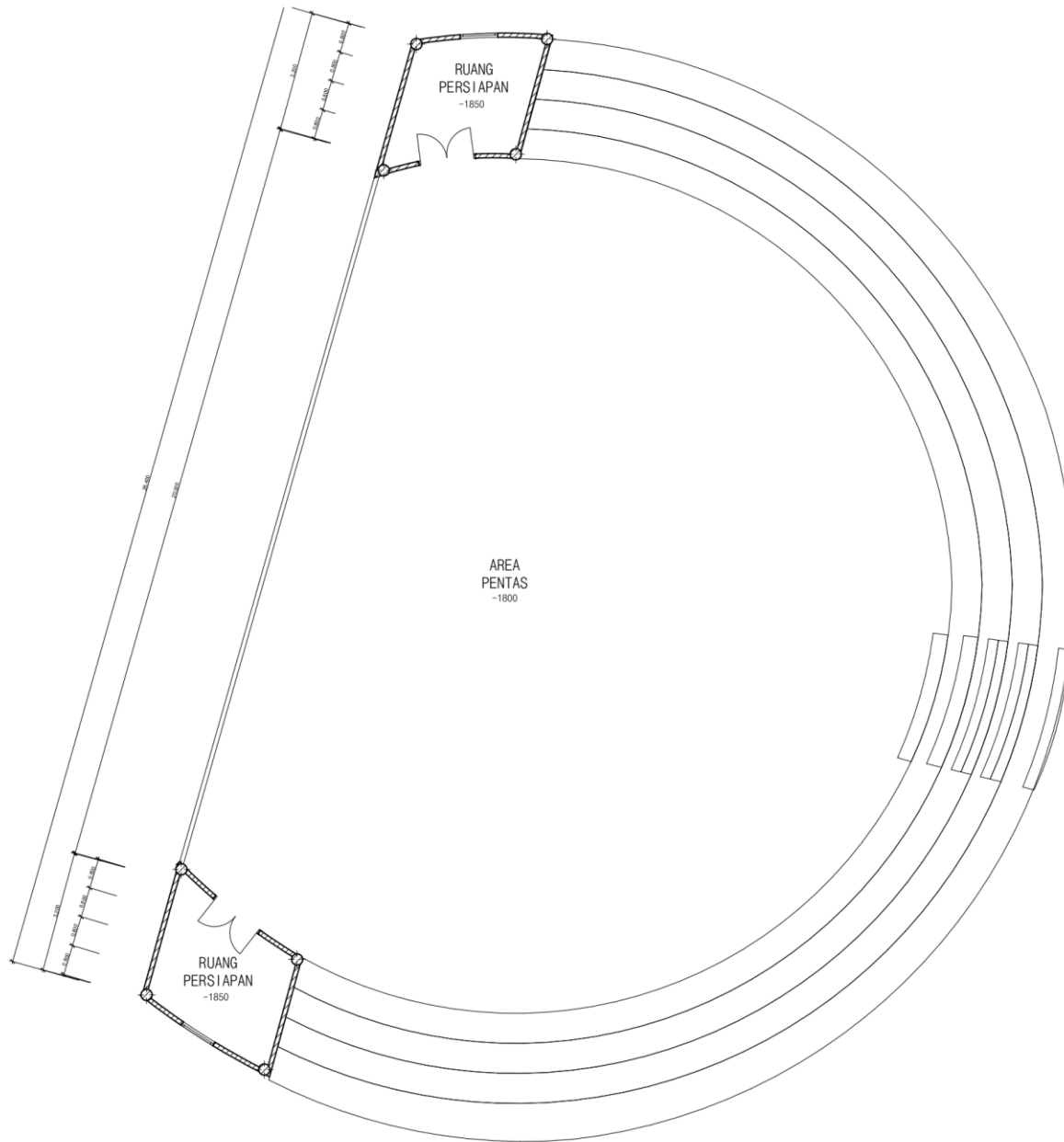
TAMPAK TIMUR KAWASAN

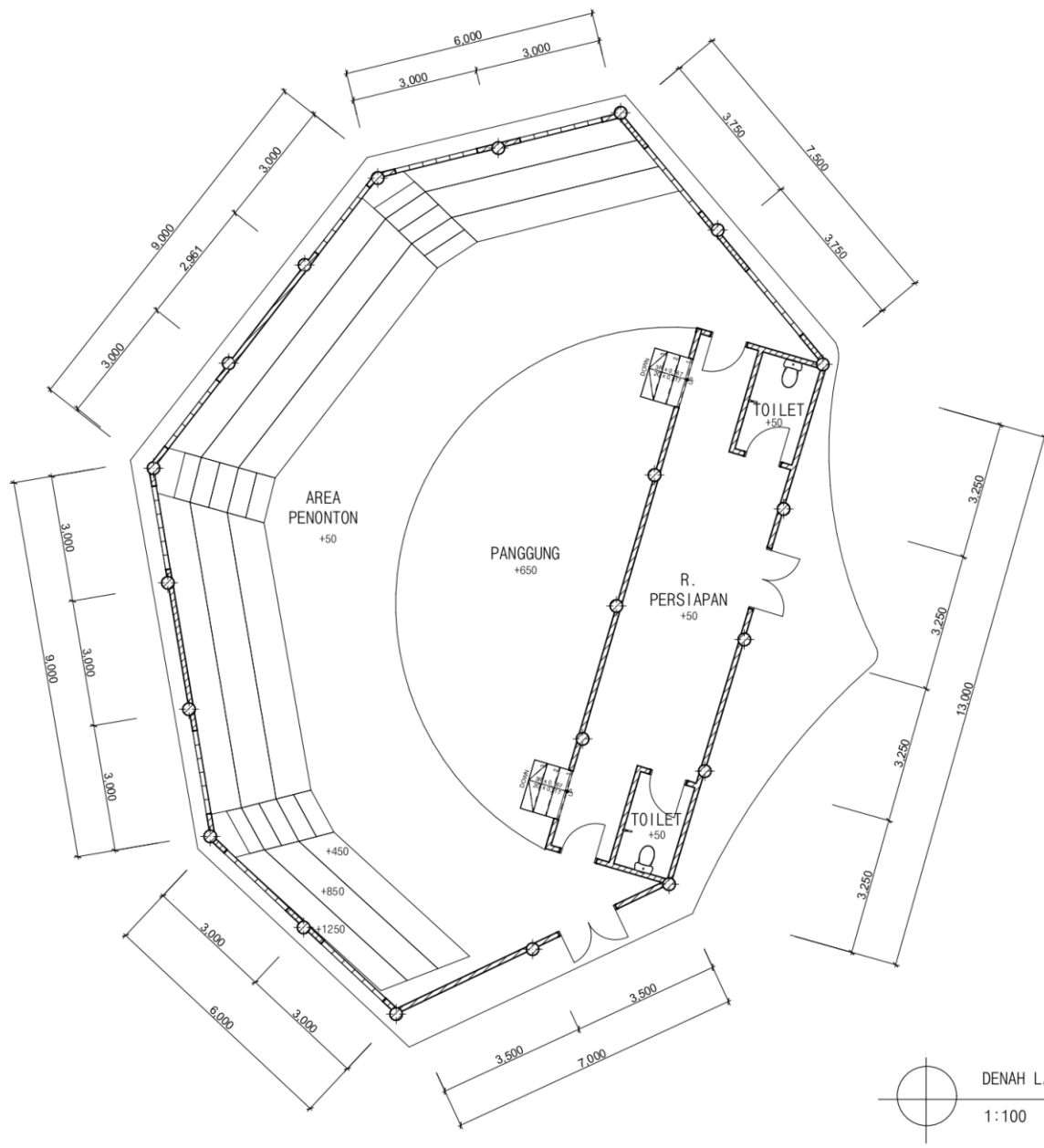
1:500




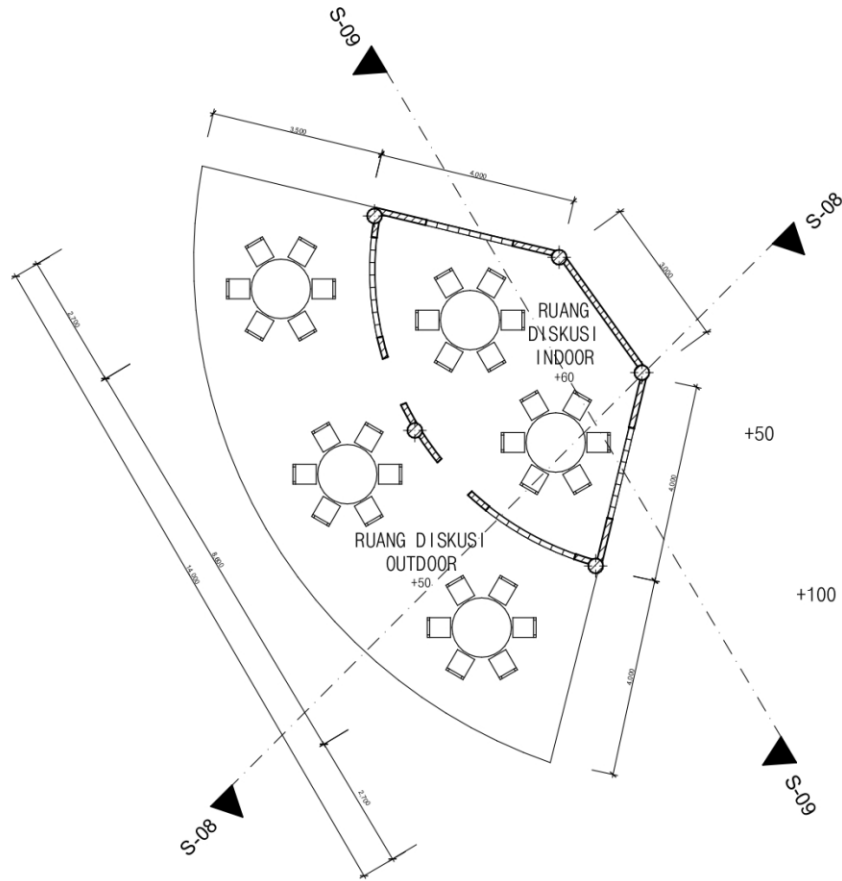





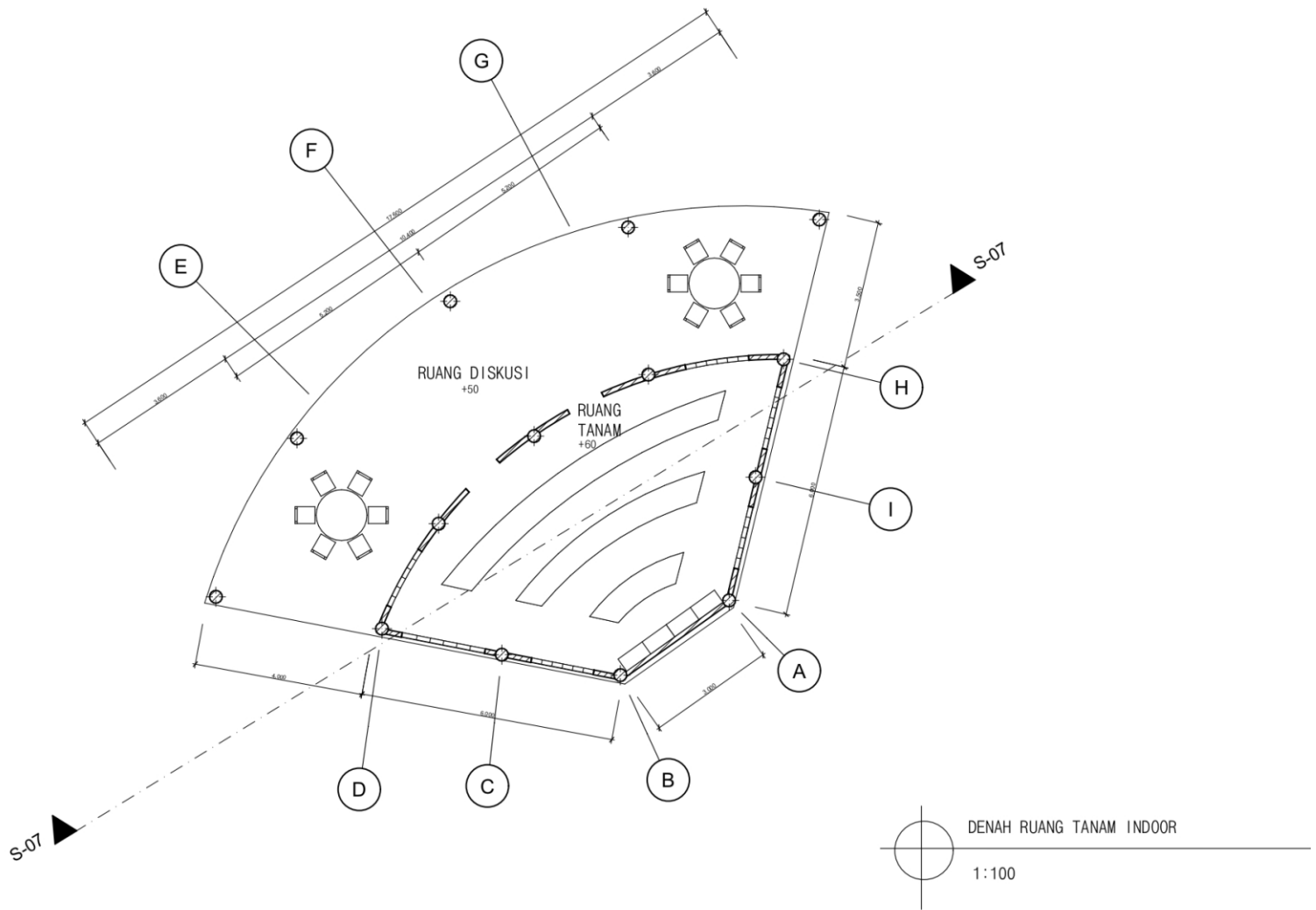


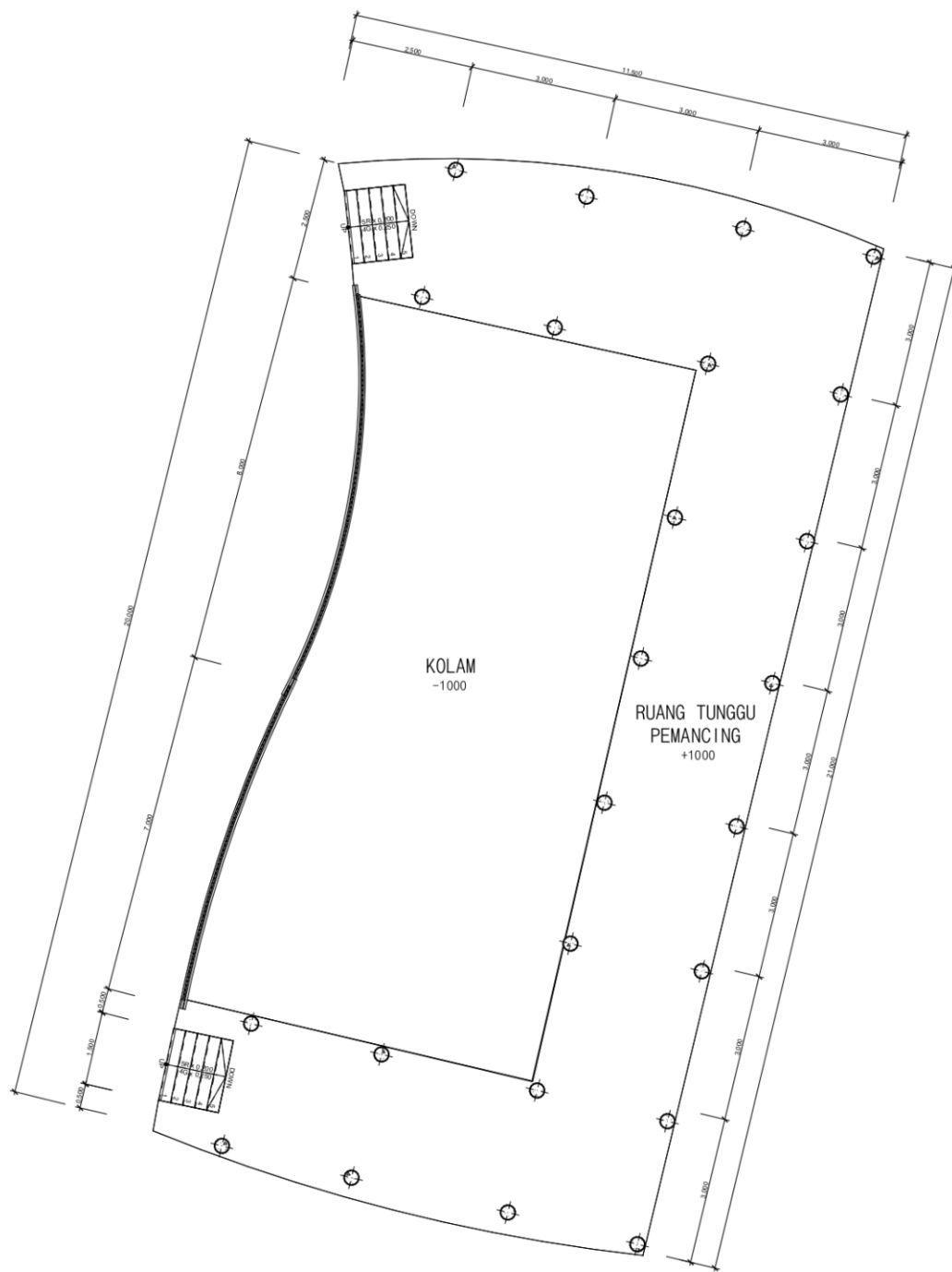



 DENAH LANTAI R.PERTUNJUKKAN INDOOR
 1:100




 RUANG DISKUSI PENCINTA BURUNG
 1:100



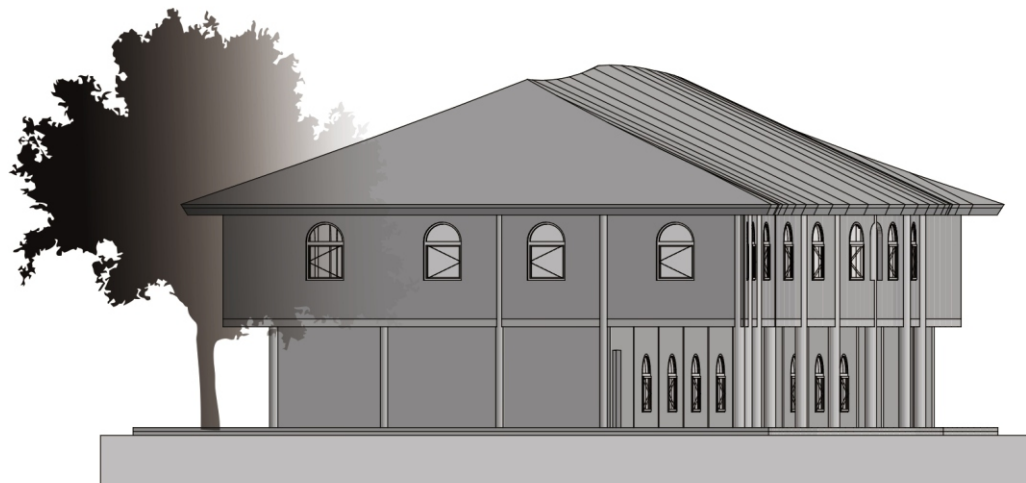


 DENAH PEMANCINGAN
1:100



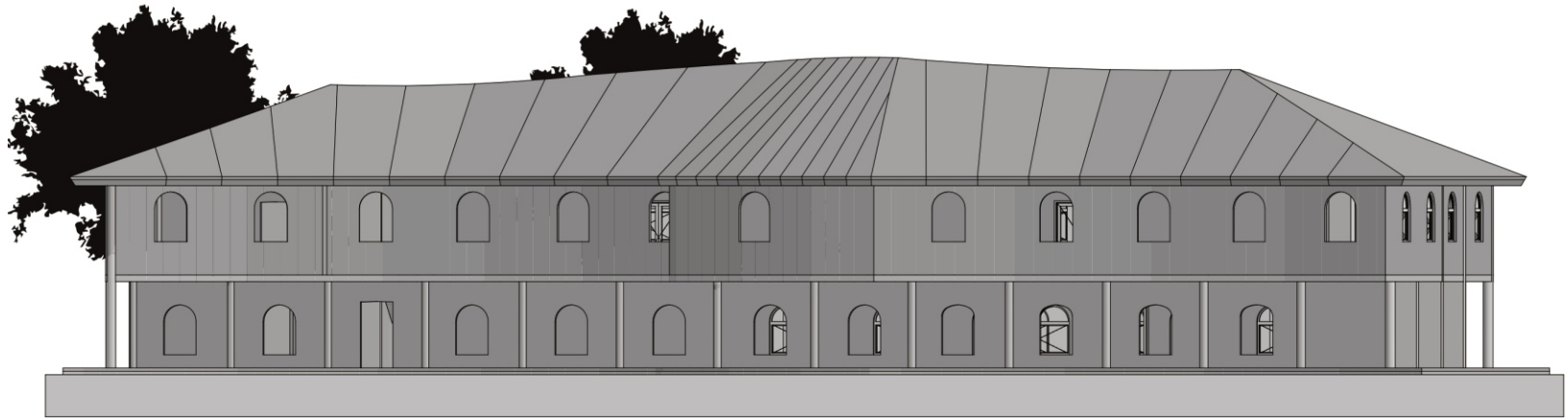
TAMPAK UTARA COMMUNITY CENTER

1:100

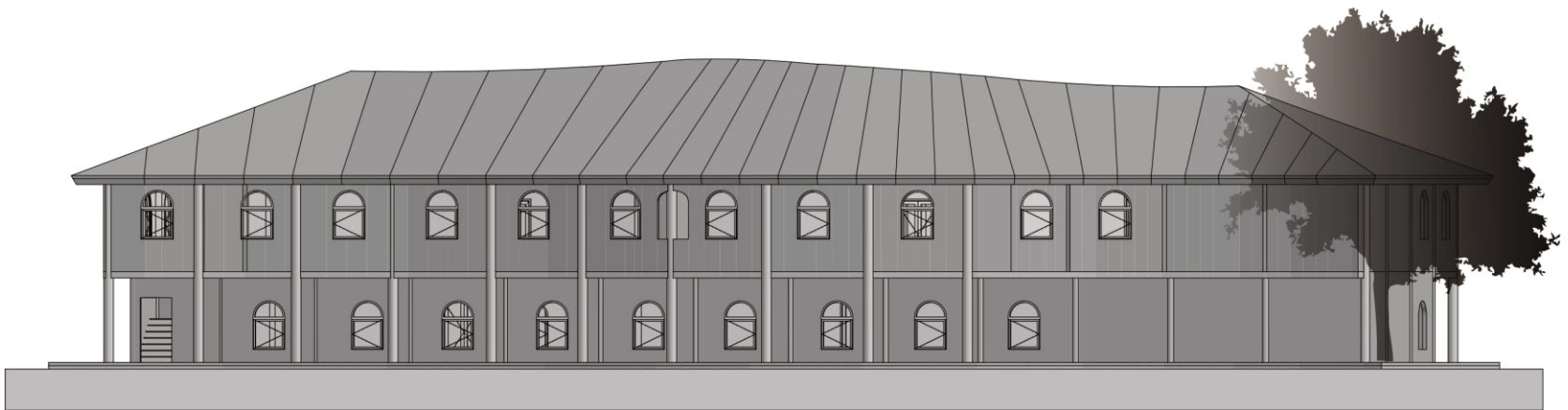


TAMPAK SELATAN COMMUNITY CENTER

1:100



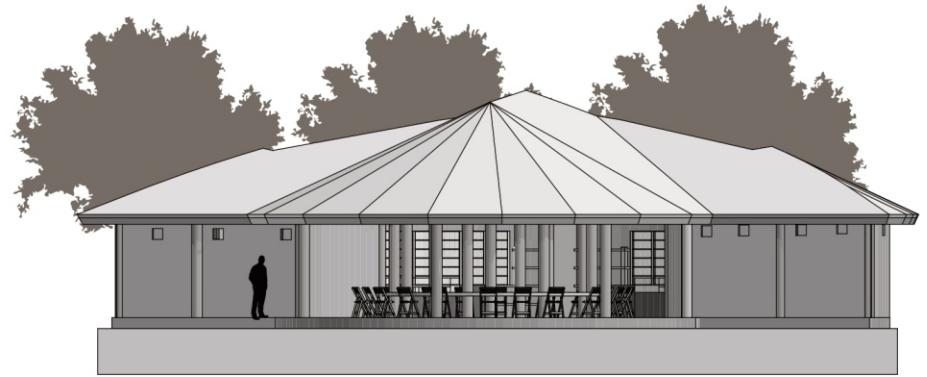
TAMPAK BARAT COMMUNITY CENTER
1:100



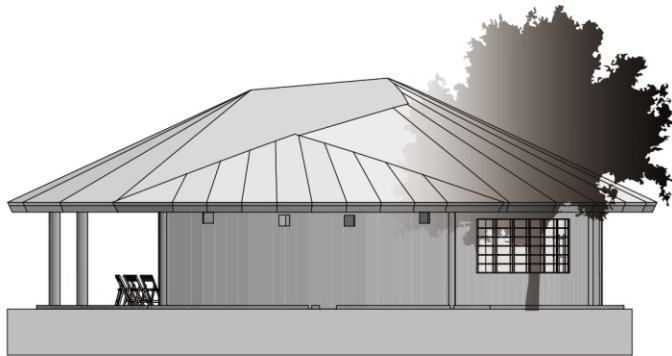
TAMPAK TIMUR COMMUNITY CENTER
1:100



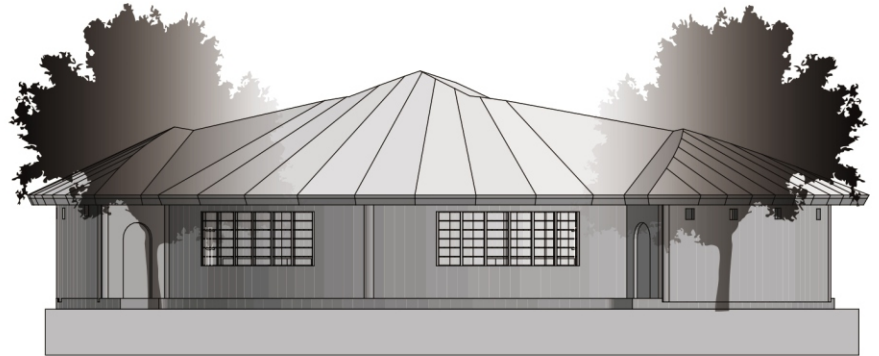
TAMPAK SELATAN FOOD COURT
1:100



TAMPAK TIMUR FOOD COURT
1:100



TAMPAK UTARA FOOD COURT
1:100

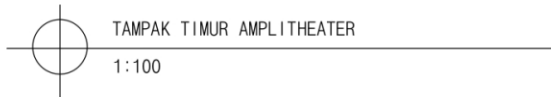
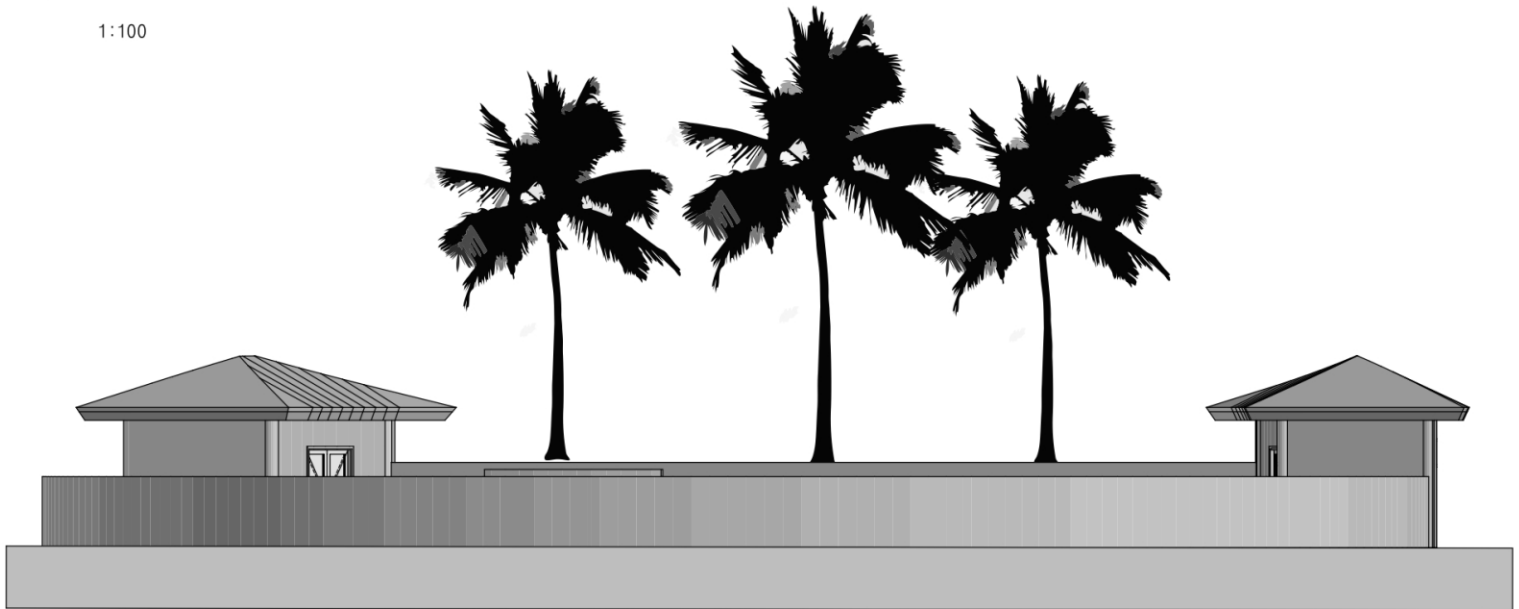


TAMPAK BARAT FOOD COURT
1:100



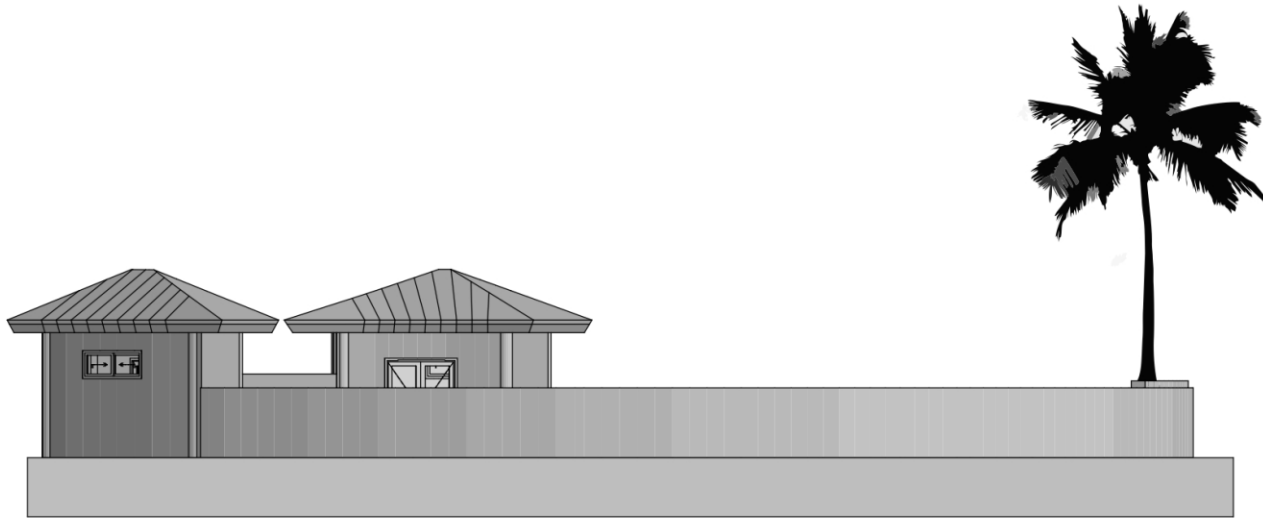
TAMPAK BARAT AMPLITHEATER

1:100

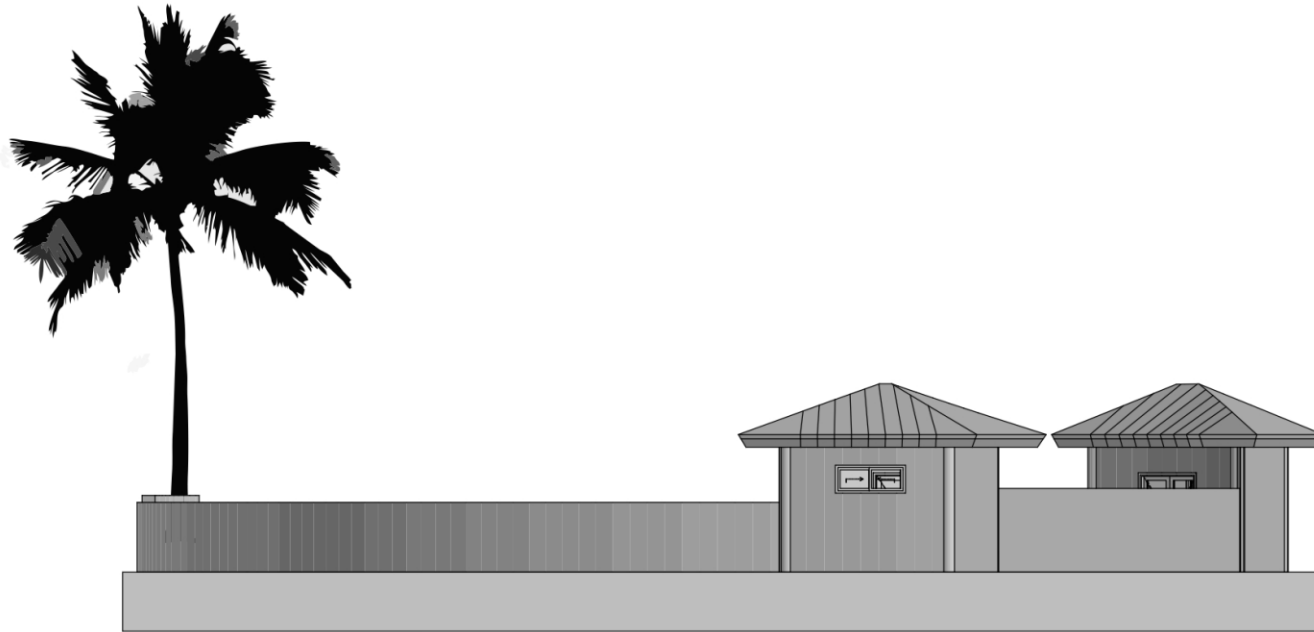


TAMPAK TIMUR AMPLITHEATER

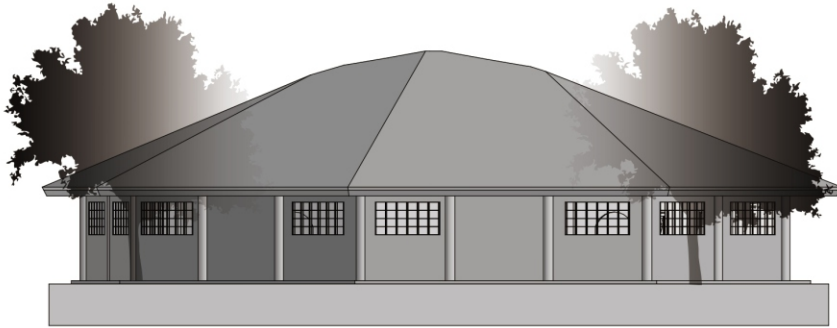
1:100



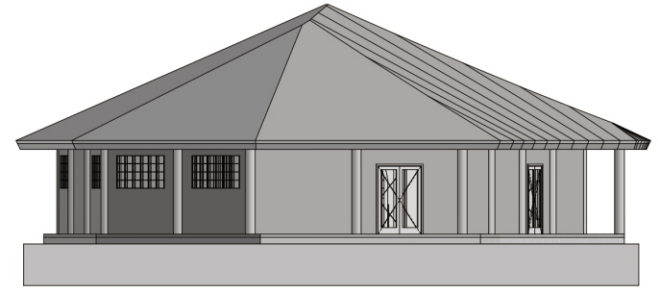
TAMPAK SELATAN AMPLI THEATER
1:100



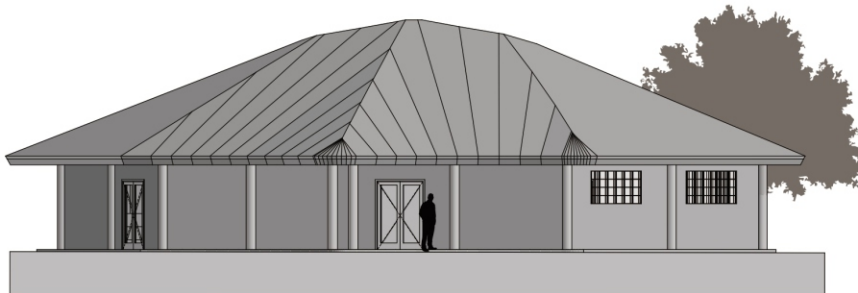
TAMPAK UTARA AMPLI THEATER
1:100



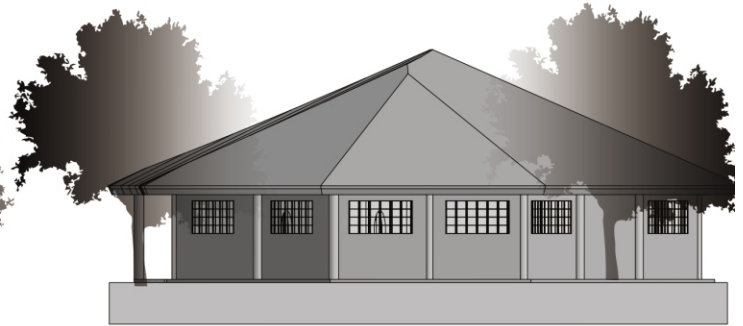
TAMPAK BARAT R. PERTUNJUKKAN INDOOR
1:100



TAMPAK SELATAN RUJANG PERTUNJUKKAN INDOOR
1:100



TAMPAK TIMUR RUJANG PERTUNJUKKAN INDOOR
1:100



TAMPAK UTARA R. PERTUNJUKKAN INDOOR
1:100

جزء الباستدالاندو



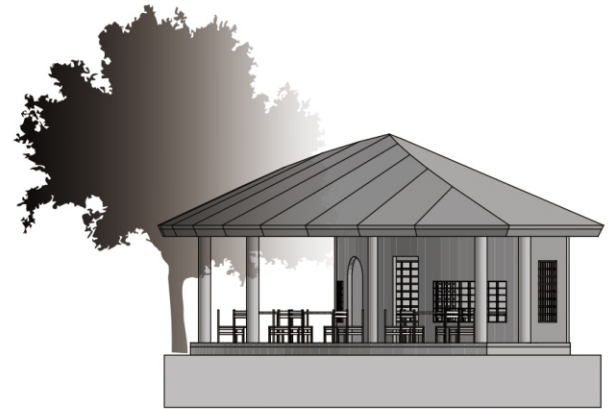

 TAMPAK BARAT RUANG DISKUSI PENCINTA BURUNG
 1:100



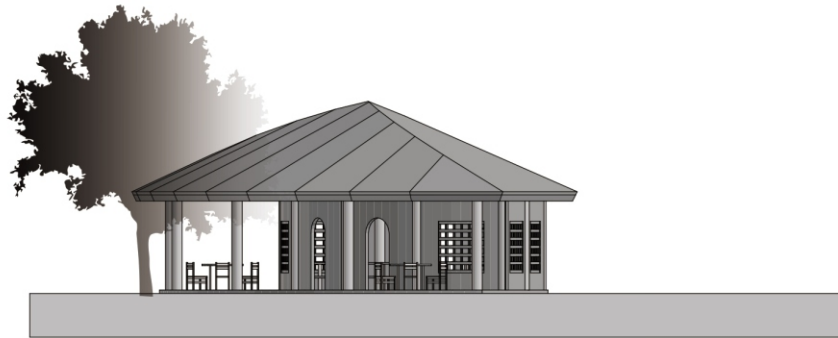

 TAMPAK UTARA RUANG DISKUSI PENCINTA BURUNG
 1:100



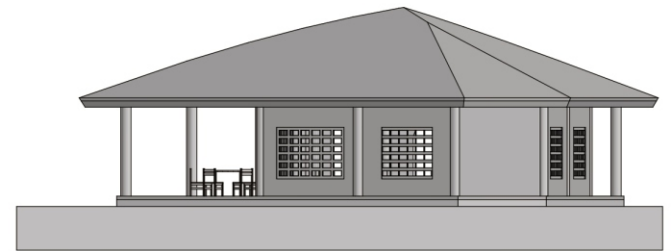

 TAMPAK TIMUR RUANG DISKUSI PENCINTA BURUNG
 1:100



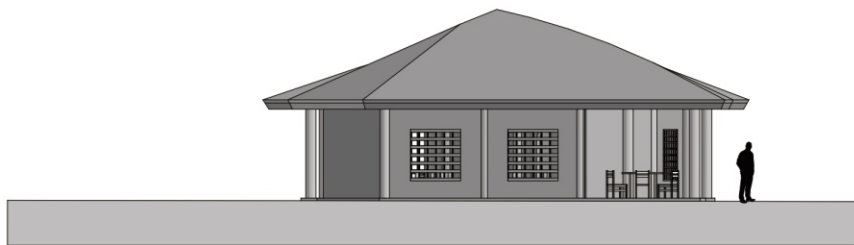

 TAMPAK SELATAN RUANG DISKUSI PENCINTA BURUNG
 1:100



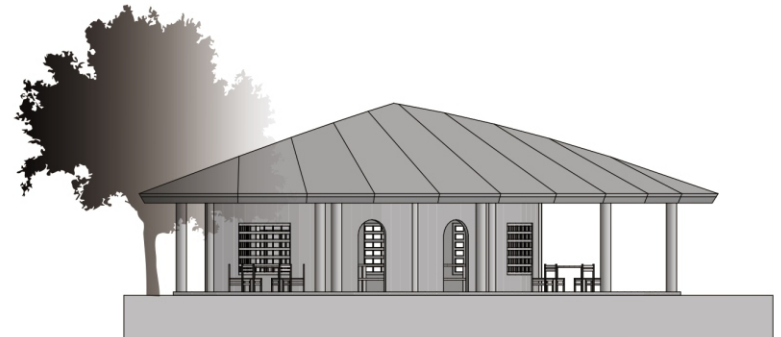
TAMPAK BARAT RUANG TANAM INDOOR
1:100



TAMPAK SELATAN RUANG TANAM INDOOR
1:100

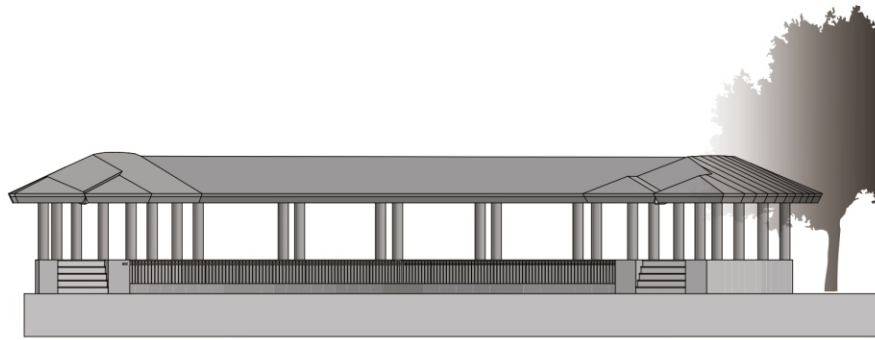


TAMPAK TIMUR RUANG TANAM INDOOR
1:100

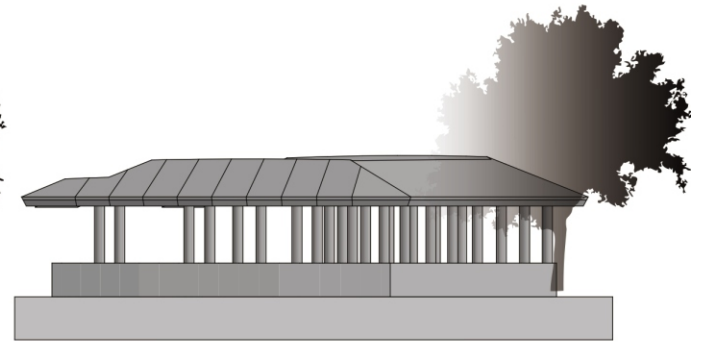


TAMPAK UTARA RUANG TANAM INDOOR
1:100

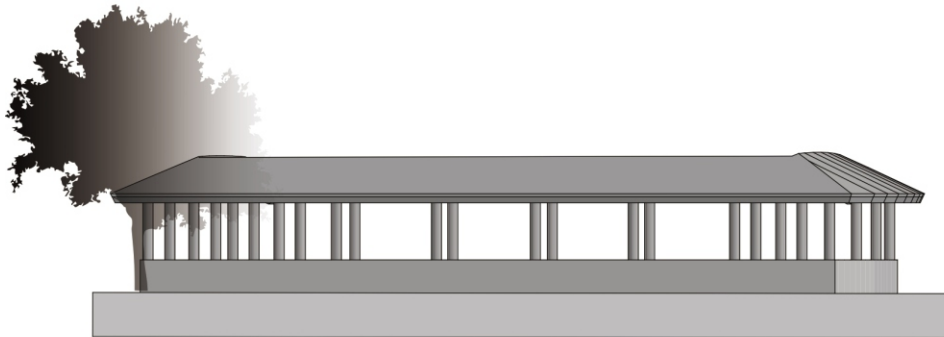
الجامعة الإسلامية



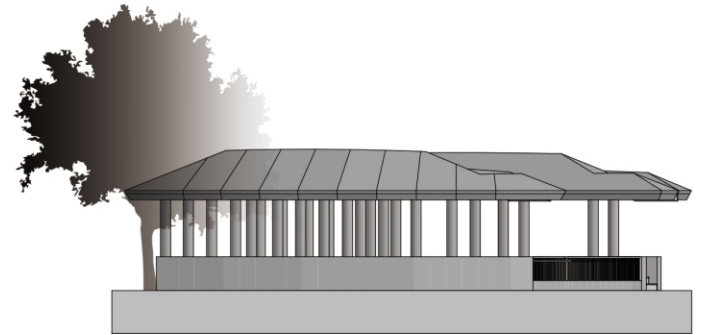
TAMPAK BARAT PEMANCINGAN
1:100



TAMPAK SELATAN PEMANCINGAN
1:100

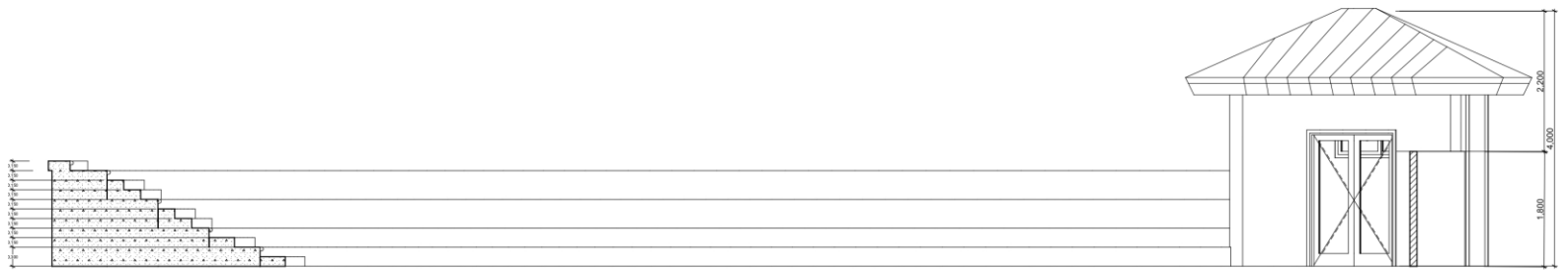


TAMPAK TIMUR PEMANCINGAN
1:100

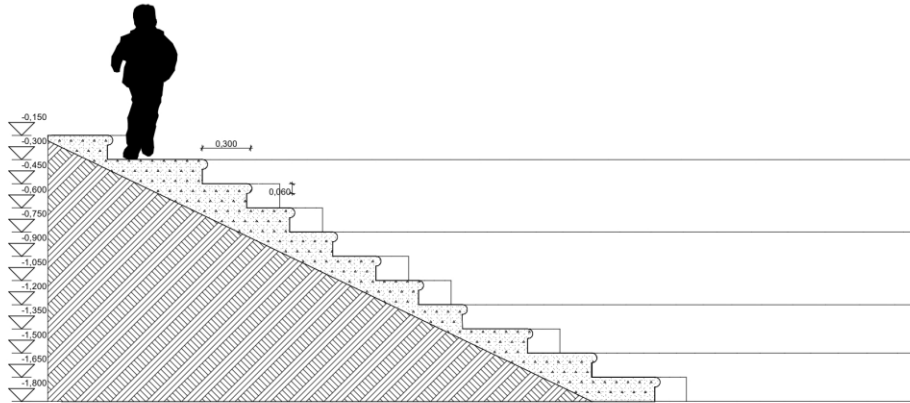


TAMPAK UTARA PEMANCINGAN
1:100

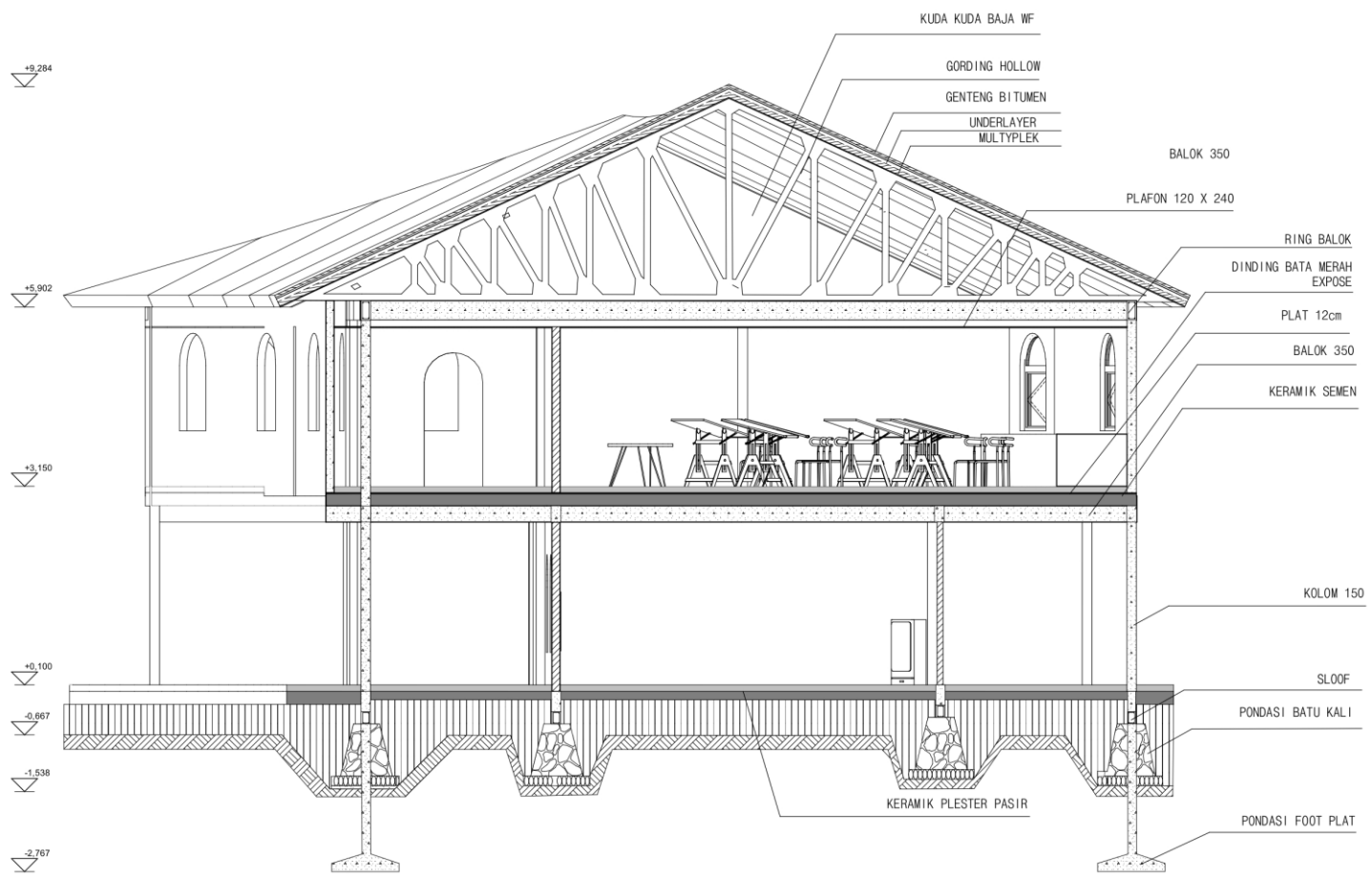
الجاه الاستدالات

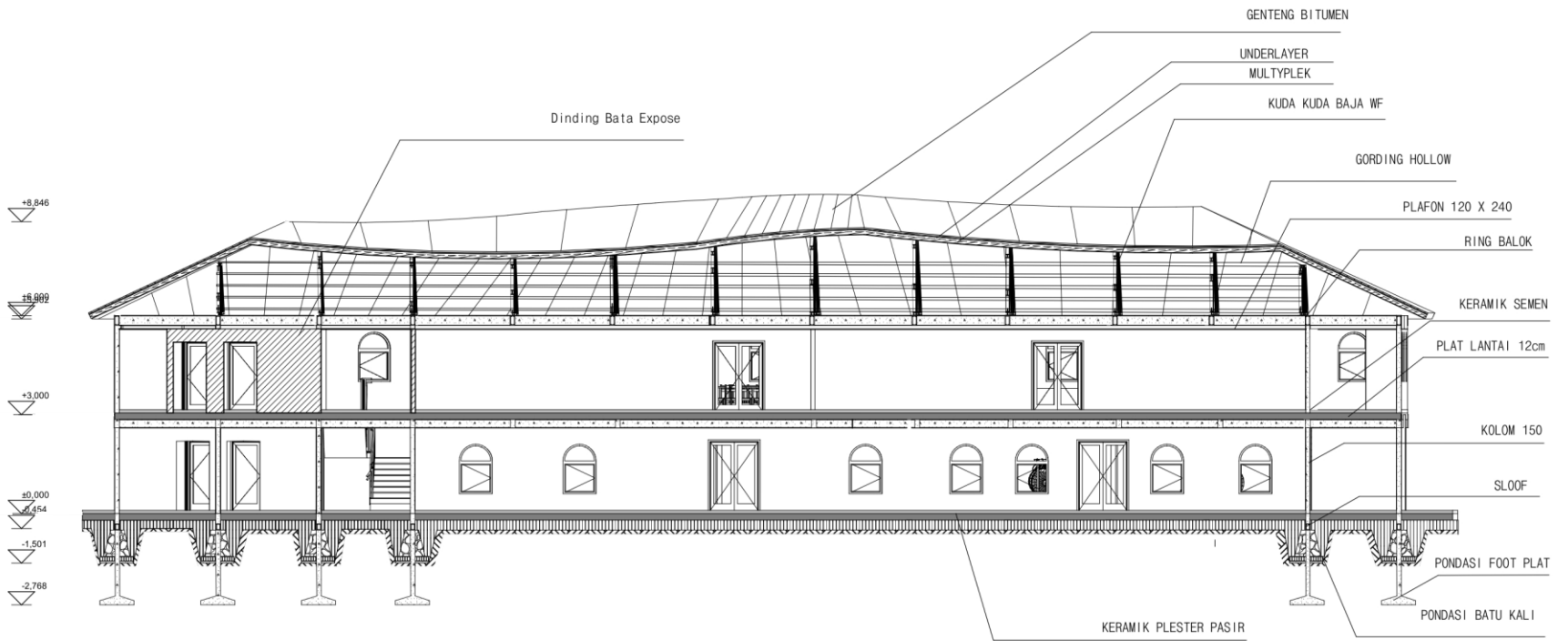


POTONGAN S-11
1:100

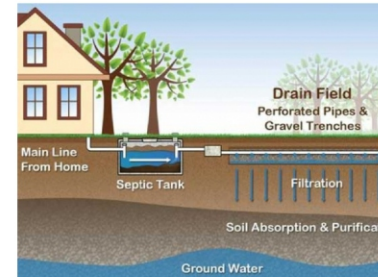
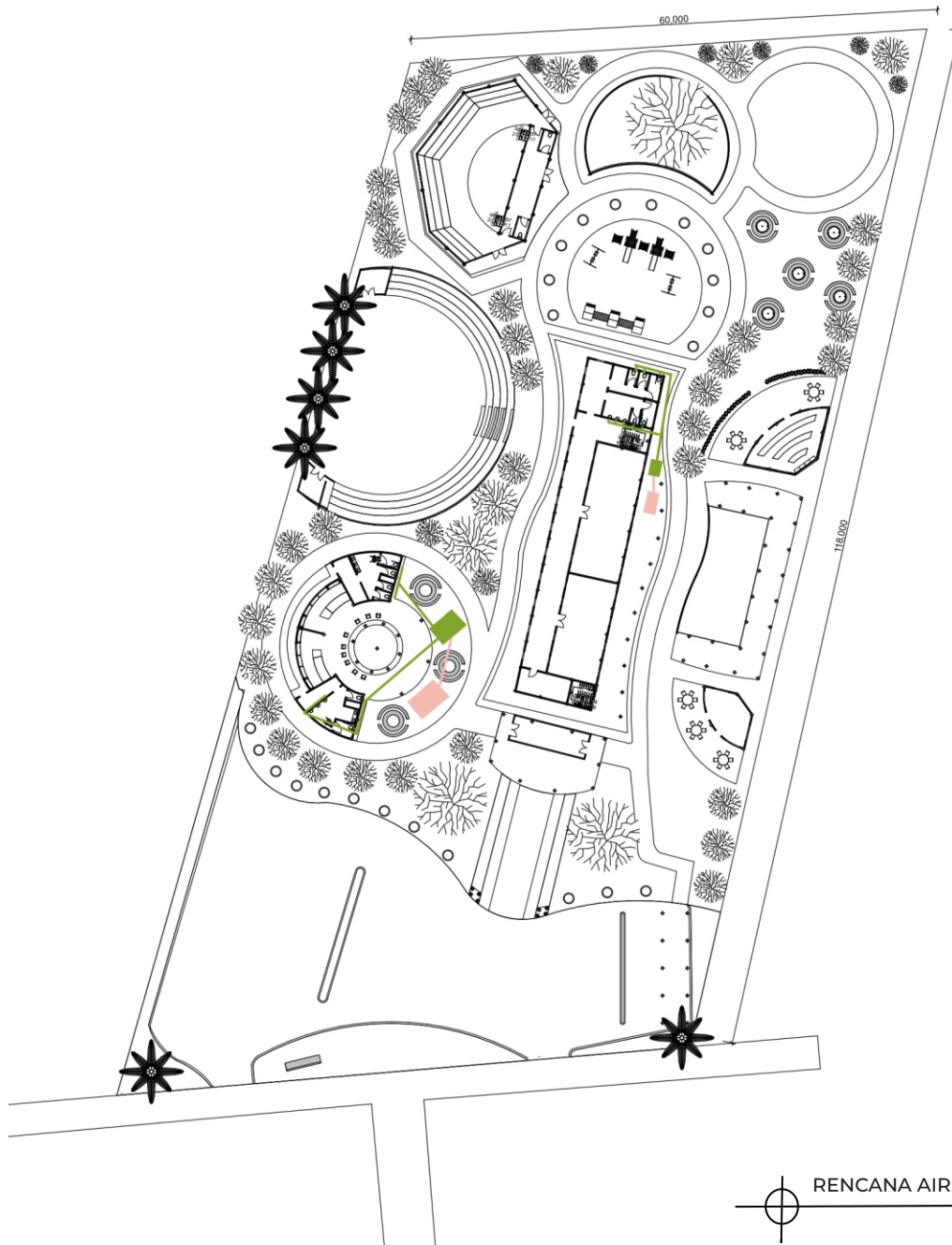


DETAIL TANGGA AMPHITHEATER
1:20



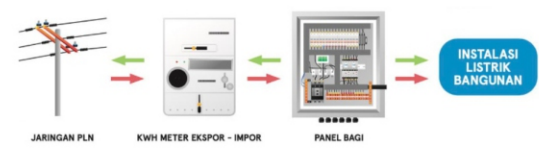
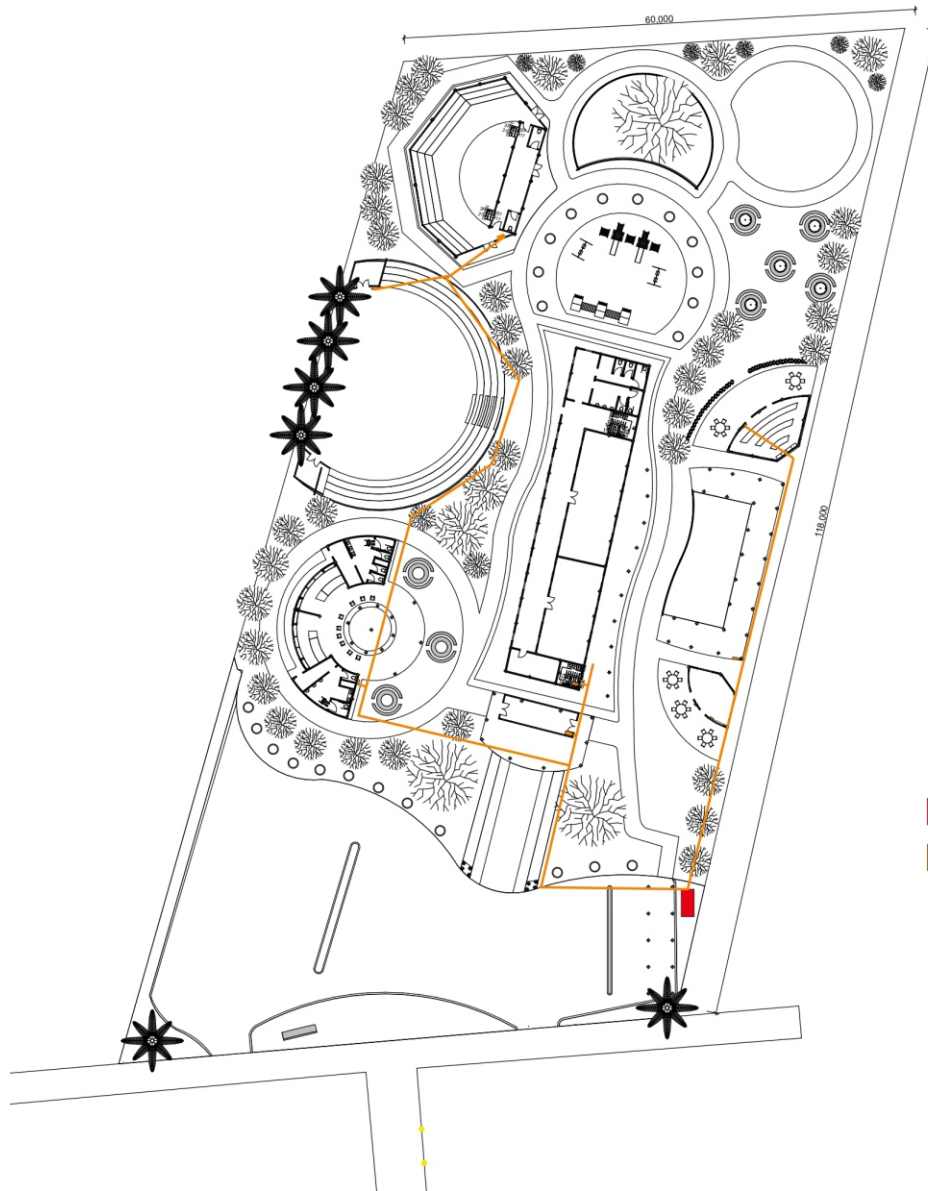


Potongan S-10
1:100



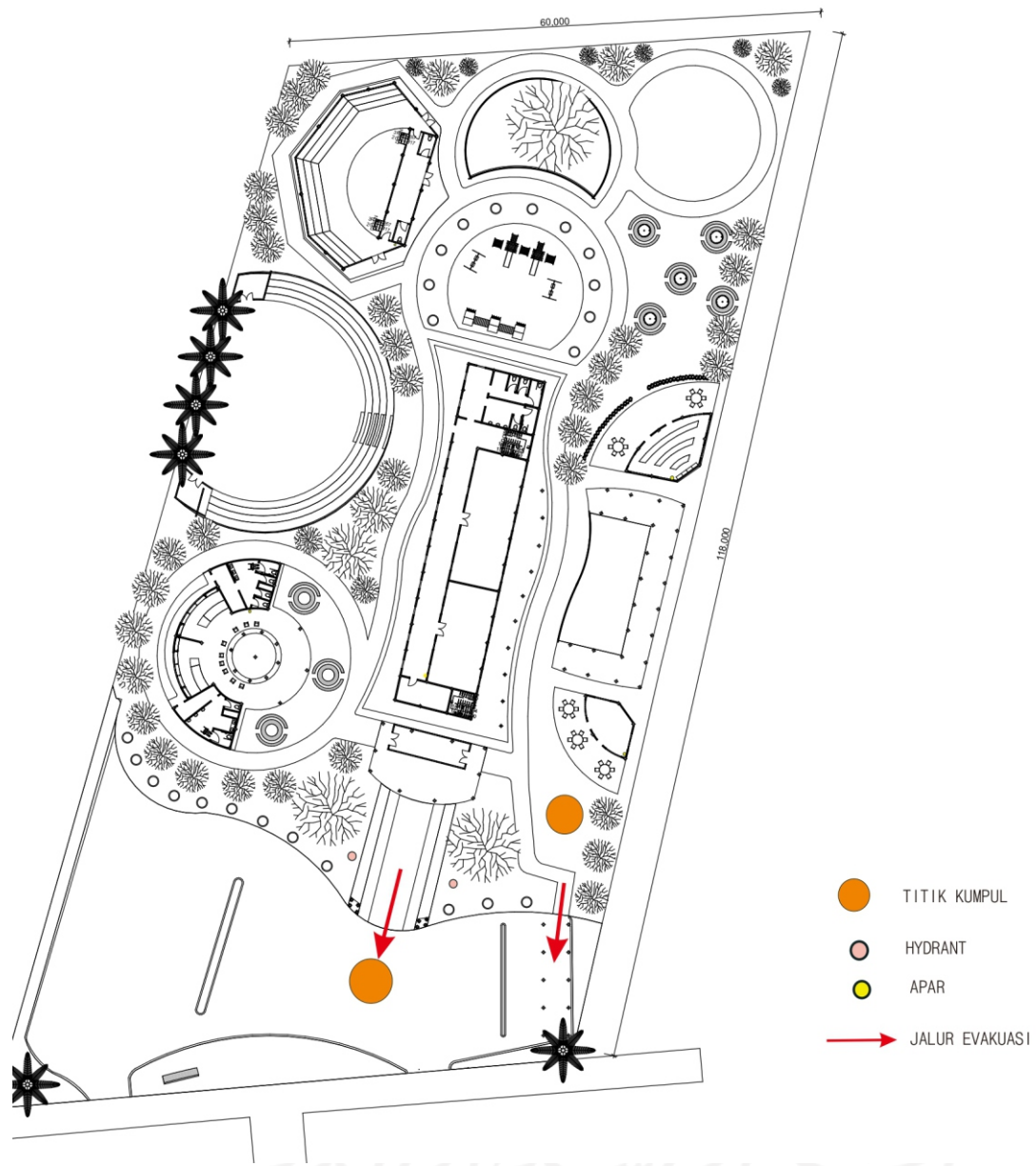
- SUMUR RESAPAN
- SEPTICTANK
- JALUR AIR KOTOR MENUJU SUMUR RESAPAN
- JALUR LIMBAH MENUJU SEPTICTANK

RENCANA AIR KOTOR

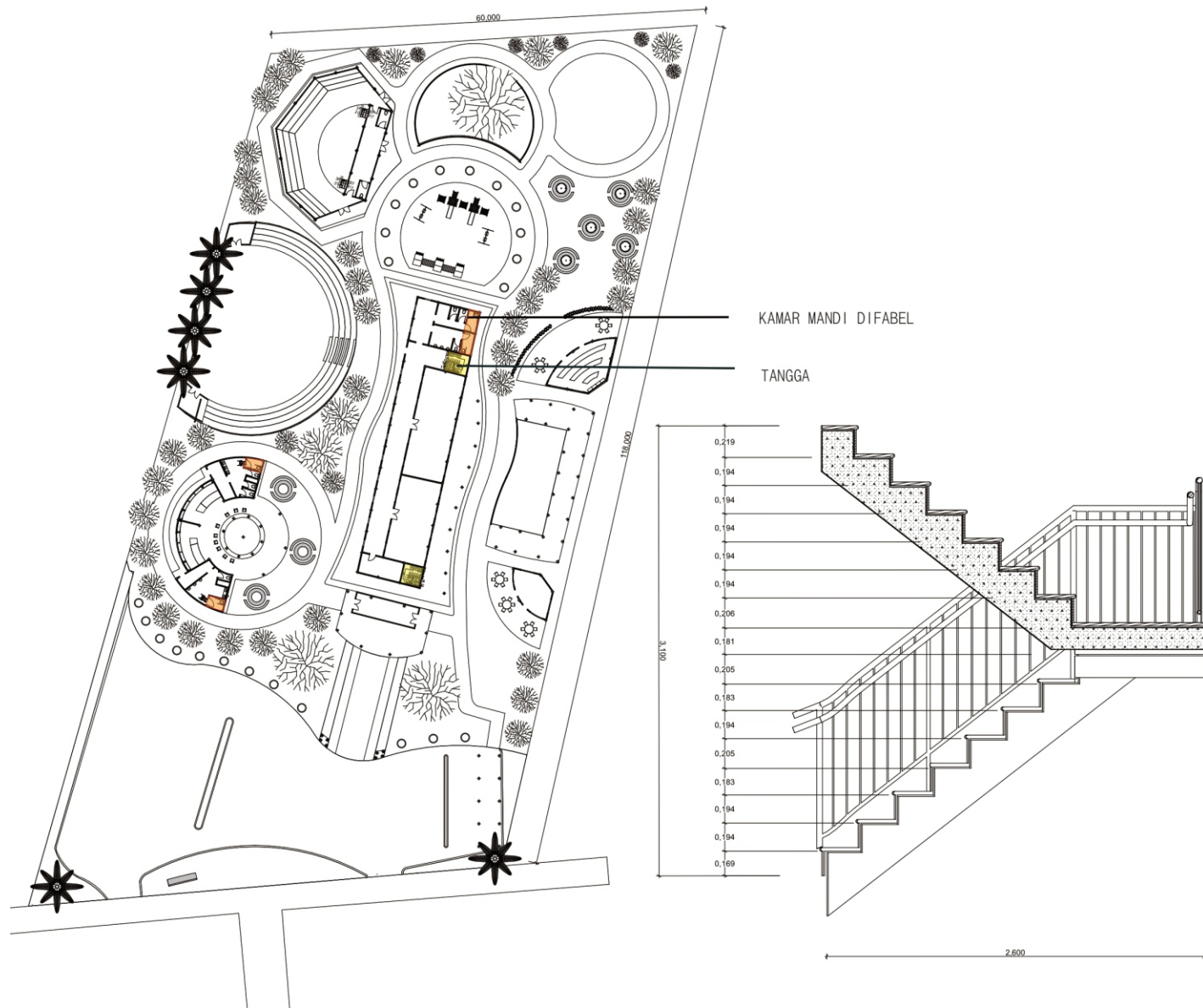


- KWH METER
- MCB
- JALUR LISTRIK DARI KWH METER KE MCB

RENCANA LISTRIK



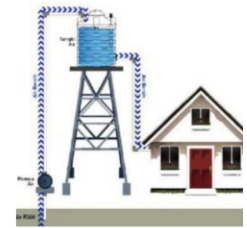
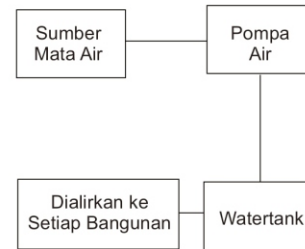
RENCANA KEBAKARAN



RENCANA BARRIER FREE

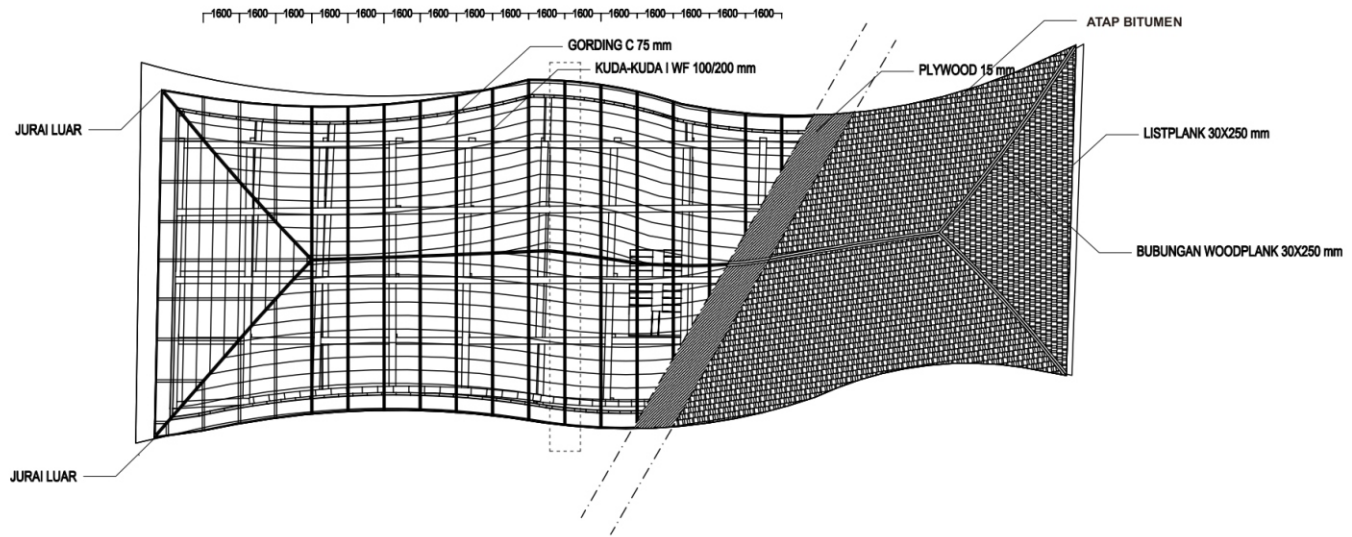


Skema Air Bersih

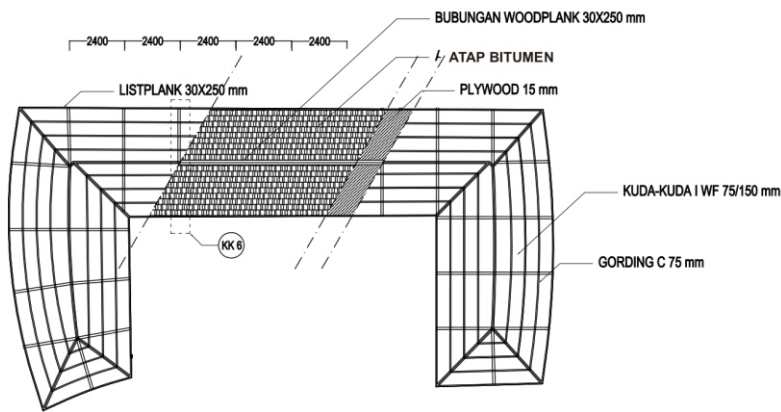


- WATERTANK
- POMPA AIR
- JALUR AIR BERSIH DARI SUMBER MATA AIR
- JALUR AIR BERSIH DARI POMPA AIR

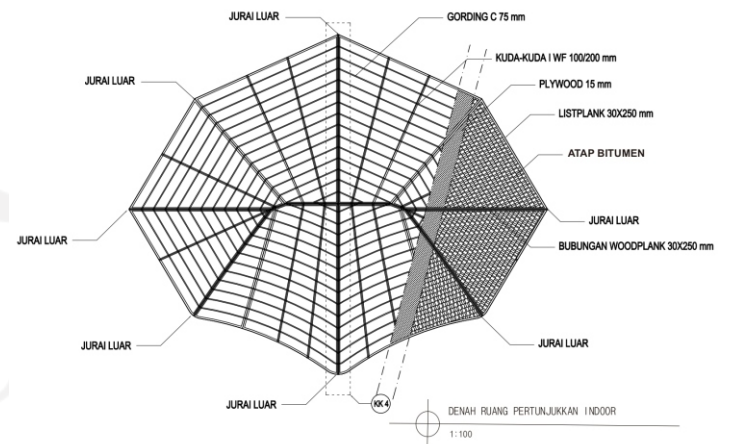
RENCANA AIR BERSIH



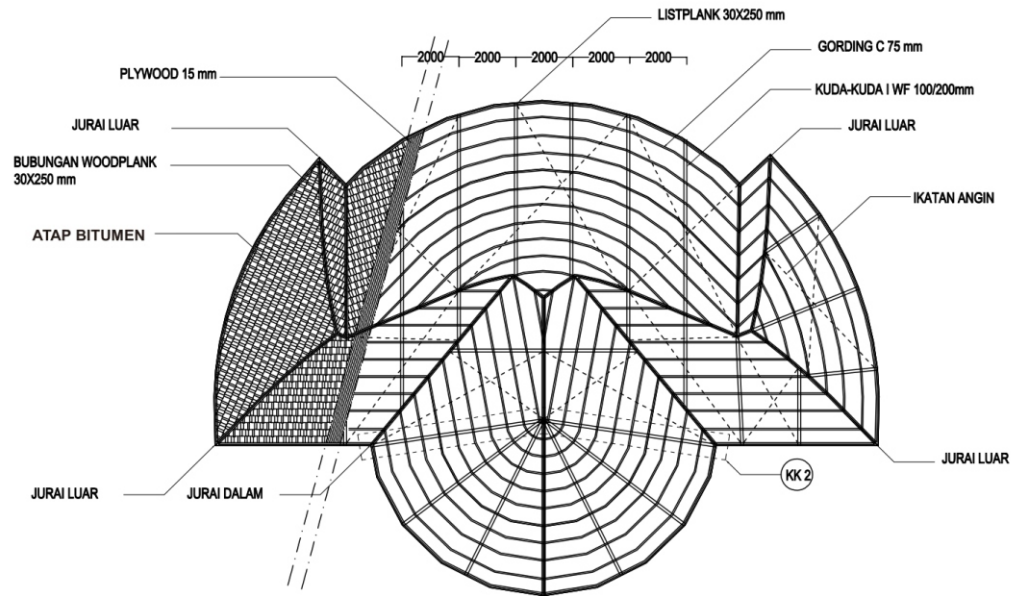
DENAH ATAP GATHERING SPACE TANI
1:100



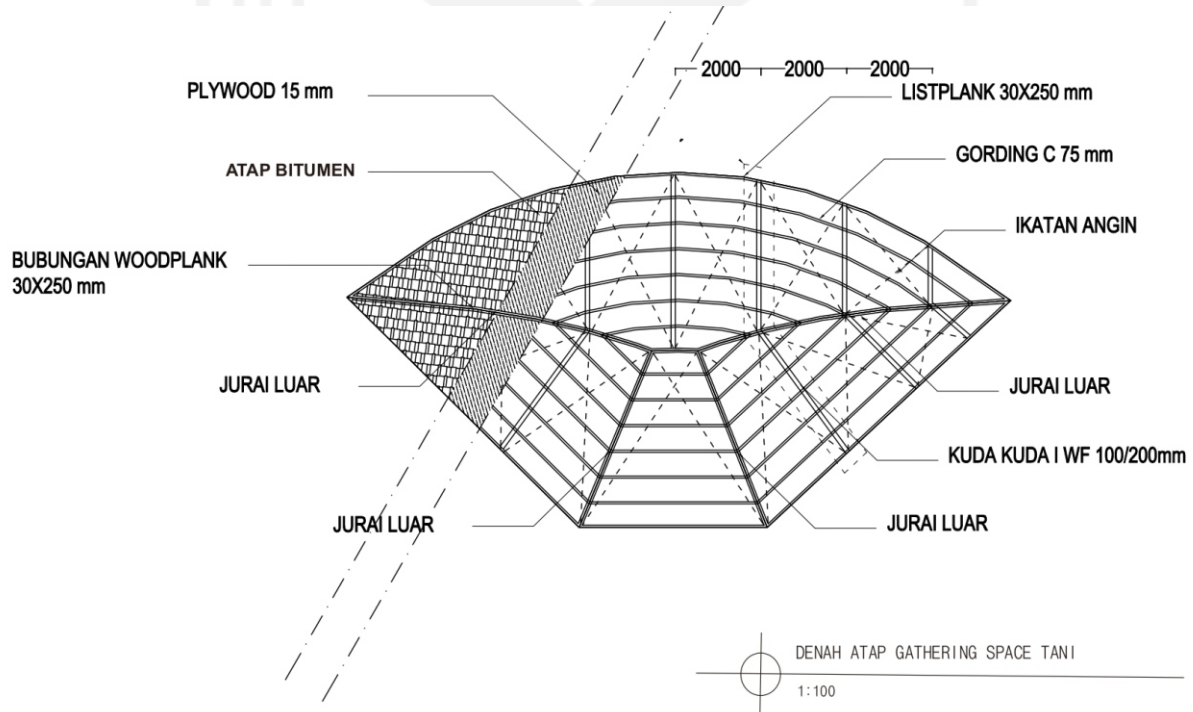
DENAH ATAP PEMANCINGAN
1:100



DENAH RUANG PERTUNJUKKAN INDOOR
1:100



 DENAH ATAP GATHERING SPACE TANI
 1:100



 DENAH ATAP GATHERING SPACE TANI
 1:100



EVALUASI RANCANGAN

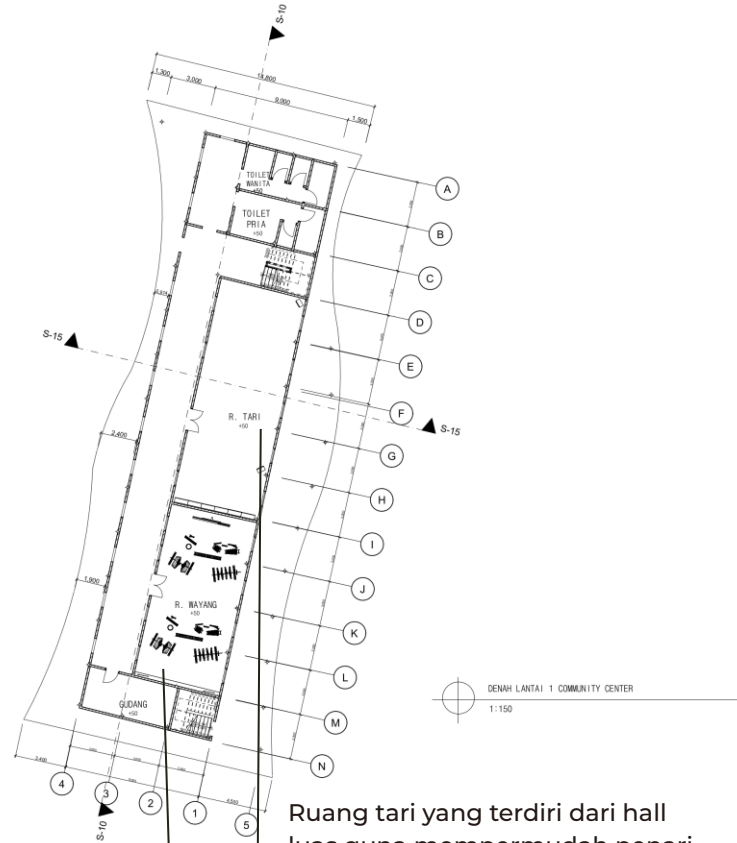
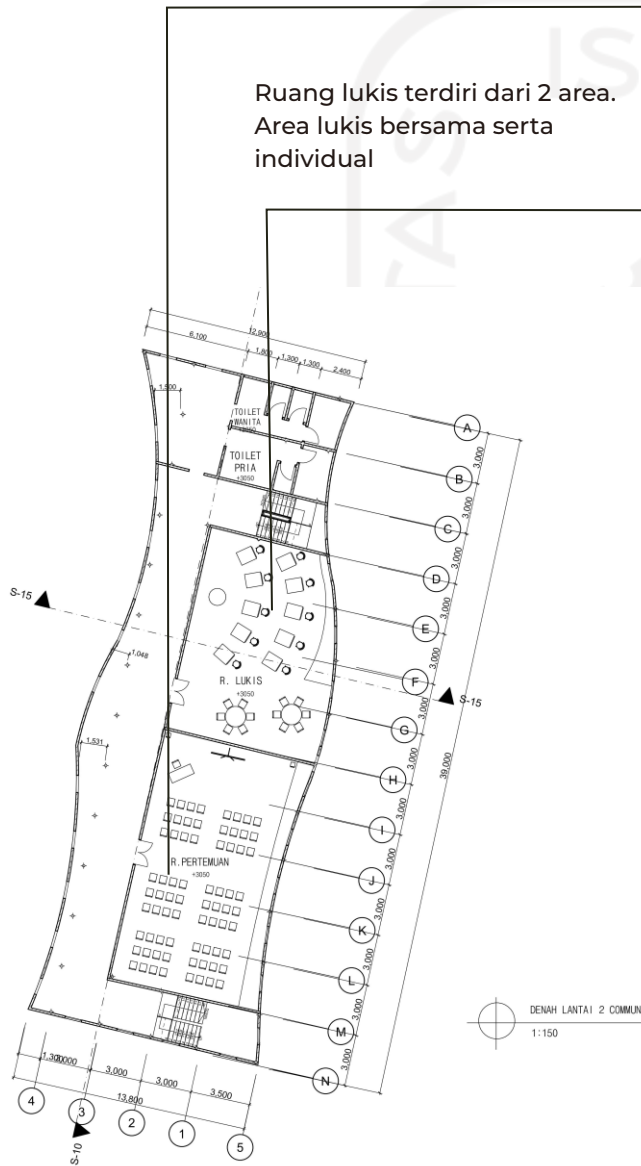
6

1. Denah Community Center

Community Center terdiri dari ruang tari, wayang, lukis serta ruang pertemuan.

Ruang pertemuan yang terdiri dari beberapa kursi serta proyektor untuk rapat serta mengadakan musyawarah

Ruang lukis terdiri dari 2 area. Area lukis bersama serta individual



Ruang tari yang terdiri dari hall luas guna mempermudah penari ketika latihan. Serta beberapa loker untuk menaruh kebutuhan atau barang penari.

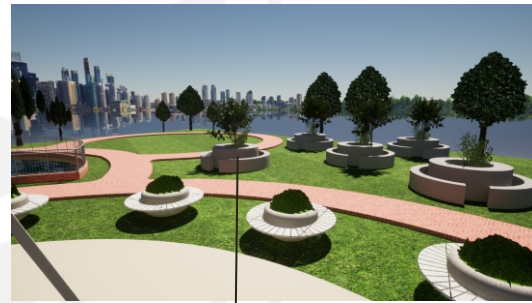
Ruang Wayang yang terdiri dari beberapa gamelan, penyimpanan wayang serta kelir yang digunakan sebagai tempat latihan dalang.

2. Ramah Anak

Ramah anak ada bagian community center ditunjukkan dengan adanya jendela-jendela pendek pada fasad bangunan yang dapat digunakan sebagai tempat duduk anak-anak. Selain itu, pada bagian sumber mata air atau kolam untuk lebih aman sudah diberikan pembatas berupa pagar besi. Selain itu, terdapat taman bermain yang dapat digunakan anak-anak bermain serta terdapat beberapa tempat diskusi yang dapat digunakan anak-anak (remaja) untuk berdiskusi dan belajar.



Jendela yang dapat digunakan sebagai tempat duduk



Tempat diskusi

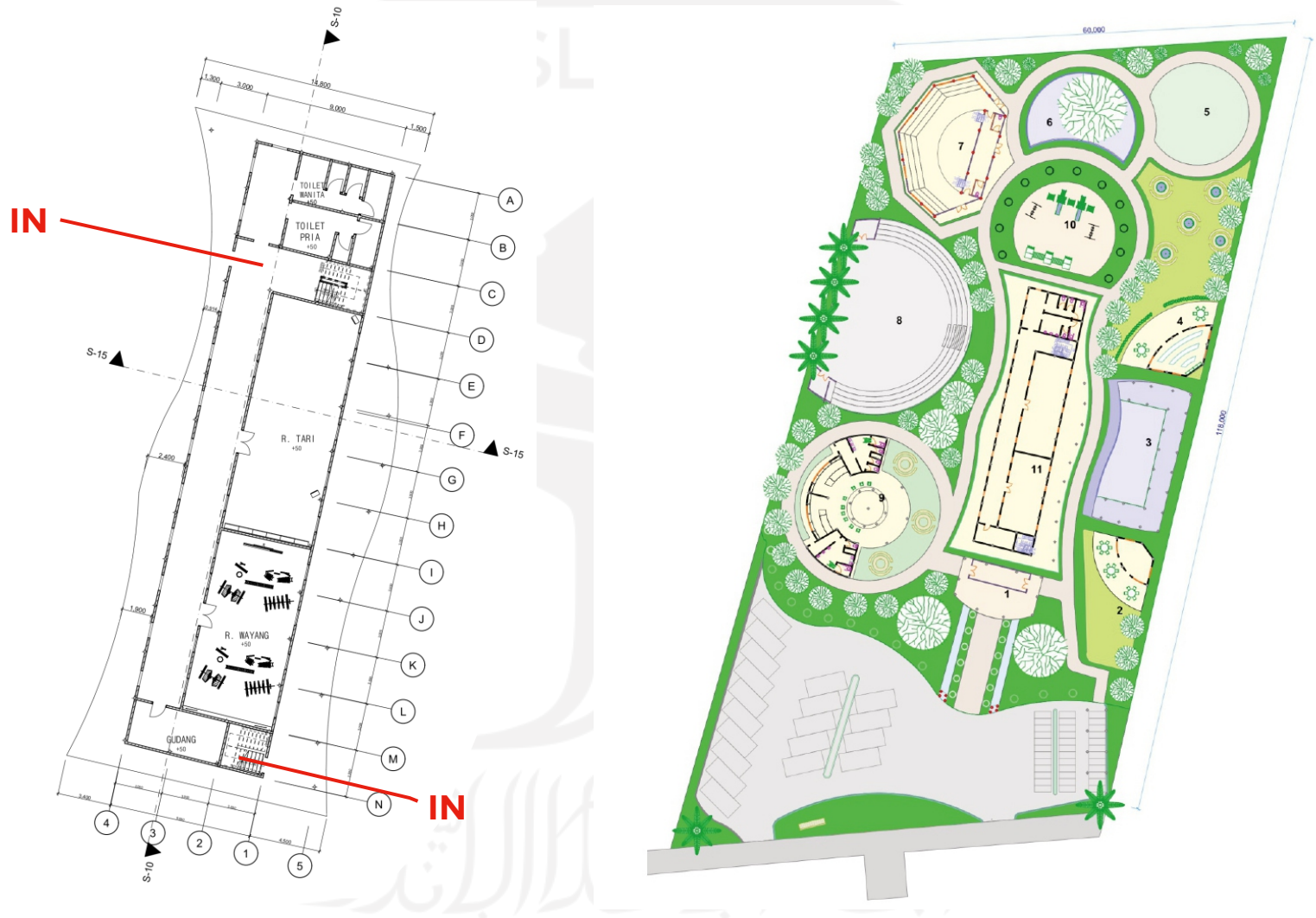


Pagar Pembatas

Taman Bermain

3. Sirkulasi yang Atraktif

Sirkulasi yang atraktif untuk anak-anak ditunjukkan pada bentuk jalan yang meliuk-liuk pada lokasi site, serta pada community center yang memiliki 2 pintu masuk yang dapat mempermudah memasuki gedung community center.





DAFTAR PUSTAKA

Artikel Buku

Ching , Francis D.K. (2007) .Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatahan. Jakarta. Penerbit Erlangga

Artikel Jurnal

Besari B, Rully. (2018). Ruang publik terpadu ramah anak (RPTRA):layakkah sebagai ruang publik ramah anak. 290-295. <https://trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id/pakar/article/view/2638>

Faizal, Muhammad Yudha. Galing Yudana. Paramita Rahayu. (2019). Kesesuaian elemen rancang kawasan pendidikan kota barat dalam mendukung kota surakarta sebagai kota ramah anak. 60-62.<https://jurnal.uns.ac.id/jdk/article/view/12438>

Hernowo, Endi. (2017). Kriteria pengembangan ruang public terpadu ramah anak di wilayah Jakarta selatan. Departemen Perencanaan Wilayah dan Kota: Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan. 40-45. http://repository.its.ac.id/44448/1/3613100029-Undergraduate_Theses.pdf

Hidayatullah, Ahmad Fauzan. (2018). Desain kota ramah anak perspektif pendidikan lingkungan (studi kasus kota semarang). 34-36. <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/hayat/article/view/2685>

Yochanes, EM (2017) . Integrasi Ruang Dalam Berdasarkan Arsitektur Kontemporer. 52-53. <http://e-journal.uajy.ac.id/13563/4/TA147163.pdf>

Situs Web

Artadianti R, Kiki. Ari Subowo. (2017). Implementasi sekolah ramah anak (SRA) pada sekolah percontohan di SD pekunden 01 Kota Semarang sebagai upaya untuk mendukung program kota layak anak. Departemen Administradi Publik: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro <https://media.neliti.com/media/publications/92404-ID-implementasi-sekolah-ramah-anak-sra-pada.pdf> (Accessed Oktober 20,2020

LAMPIRAN



HASIL CEK PLAGIASI



Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 88444 e xt.2301
F. (0274) 88444 p sw.209
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uui.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 1930183750/Perpus./10/Dir.Perpus/X/2022

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Safira Tasya Kamitha
Nomor Mahasiswa : 18512162
Pembimbing : Ir. Fajriyanto, M.T
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah : MANYARAN COMMUNITY CENTER AND WATER RECREATION
With Child Friendly Environment Concept

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **10 (Sepuluh) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 10/20/2022

Direktur



Muhammad Jamil, SIP.