

BAB III

HASIL RANCANGAN

3.1 Konsep Rancangan



Gambar 3.1 Konsep Perancangan Umum

Sumber: Eksplorasi Penulis

Eksplorasi Alternatif Design

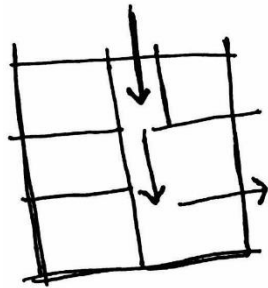
1) Prinsip *Child Friendly Space*

Memberikan hak-hak kepada anak-anak untuk dapat perlindungan terhadap kawasan dari ancaman yang tidak di inginkan.

- Akses

Dari akses dapat menggunakan alternatif dengan mendesain jalur sirkulasi yang jelas, tidak terlalu banyak sehingga anak-anak secara tidak langsung dapat dikendalikan oleh lingkungan yang dibuat (Gambar. Akses

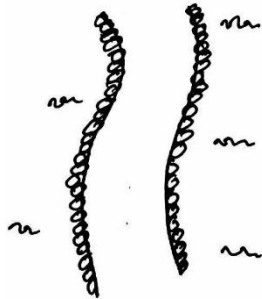
berdasarkan Ruang) dan untuk memperjelas akses dapat digunakan pembeda dengan material (Gambar. Akses dengan material).



Penyusunan tata ruang yang tidak rumit untuk mempermudah anak dalam mengeksplorasi dunia sekitarnya. Akses yang jelas menjadi pengendalian secara tidak langsung terhadap anak sehingga pola bermain dapat di perhitungkan.

Gambar 3.2 Akses Berdasarkan Ruang

Sumber: Analisa Penulis



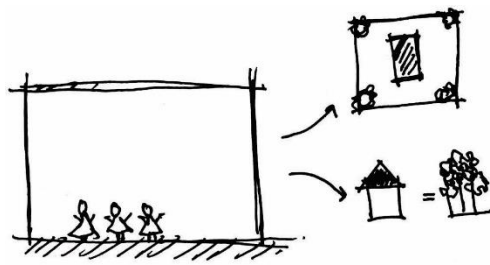
Penggunaan material sebagai penunjuk arah akses sehingga anak mengetahui dimana jalan yang harus di lalui dan tidak.

Gambar 3.3 Akses Berdasarkan Ruang

Sumber: Analisa Penulis

- *Child Friendly Space* sebagai pemberian hak kepada anak terhindar dari rasa takut akan lingkungan.

Lingkungan yang ramah bisa disebut berhasil tidak hanya terlihat dari penyediaan fasilitas keamanan yang memadai namun bagaimana anak dapat merespon kawasan dengan baik yang terlihat dari emosi/perilaku anak dan durasi anak berada di sebuah kawasan (kebetahan). Kenyamanan dapat di munculkan dengan cara pemberian ruang gerak yang luas sehingga anak tidak merasa terpojokkan (Gambar. Pemberian Ruang Gerak yang cukup bagi anak), dengan penggunaan warna yang beragam sehingga memunculkan perasaan/emosi bahagia kepada anak.



Pemberian ruang gerak yang seimbang antara indoor-outdoor sehingga anak tidak merasa bosan dengan lingkungan, dan dan ruang gerak yang luas/tidak terlalu sempit sehingga tidak menimbulkan kekhawatiran terhadap psikologis anak.

Gambar 3.4 Pemberian Ruang Gerak yang cukup bagi anak

Sumber: Analisa Penulis



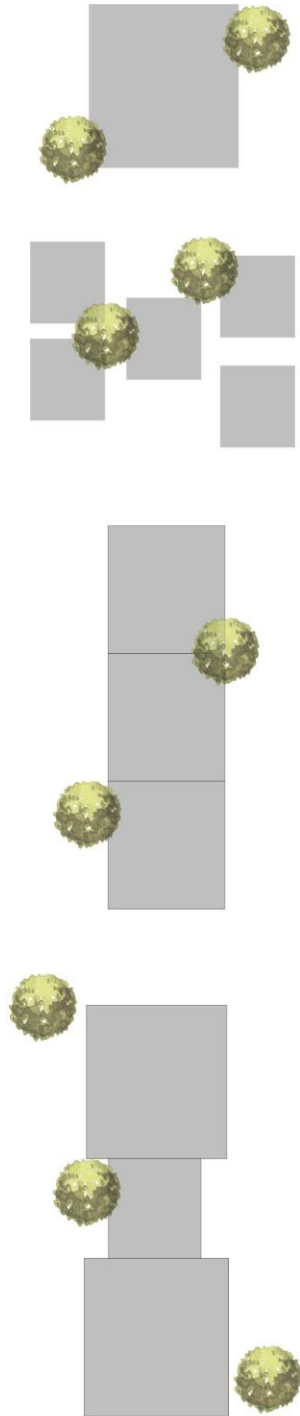
Tampilan yang berbeda/menarik seperti dari bentuk/ ketinggian dan pola dasar, warna, pencahayaan dapat merangsang anak untuk tertarik terhadap sebuah ruang sehingga anak tidak khawatir dengan sebuah ruang baru.

Gambar 3.5 Ruang yang berbeda menarik perhatian anak

Sumber: Analisa Penulis

3.2 Hasil Rancangan

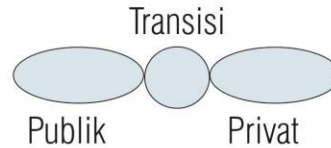
a. Pengembangan



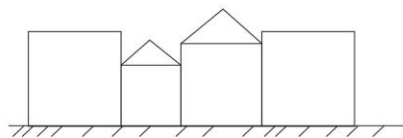
1 Adopsi persegi dari bentuk permukiman dan pemilihan persegi sebagai permainan bentuk yang di kenali oleh anak.

2 Permainan lebih dari 1 massa untuk memberikan efek visual.

3 Pembagian Zona untuk membentuk keamanan dari segi desain. Publik - zona transisi- privat



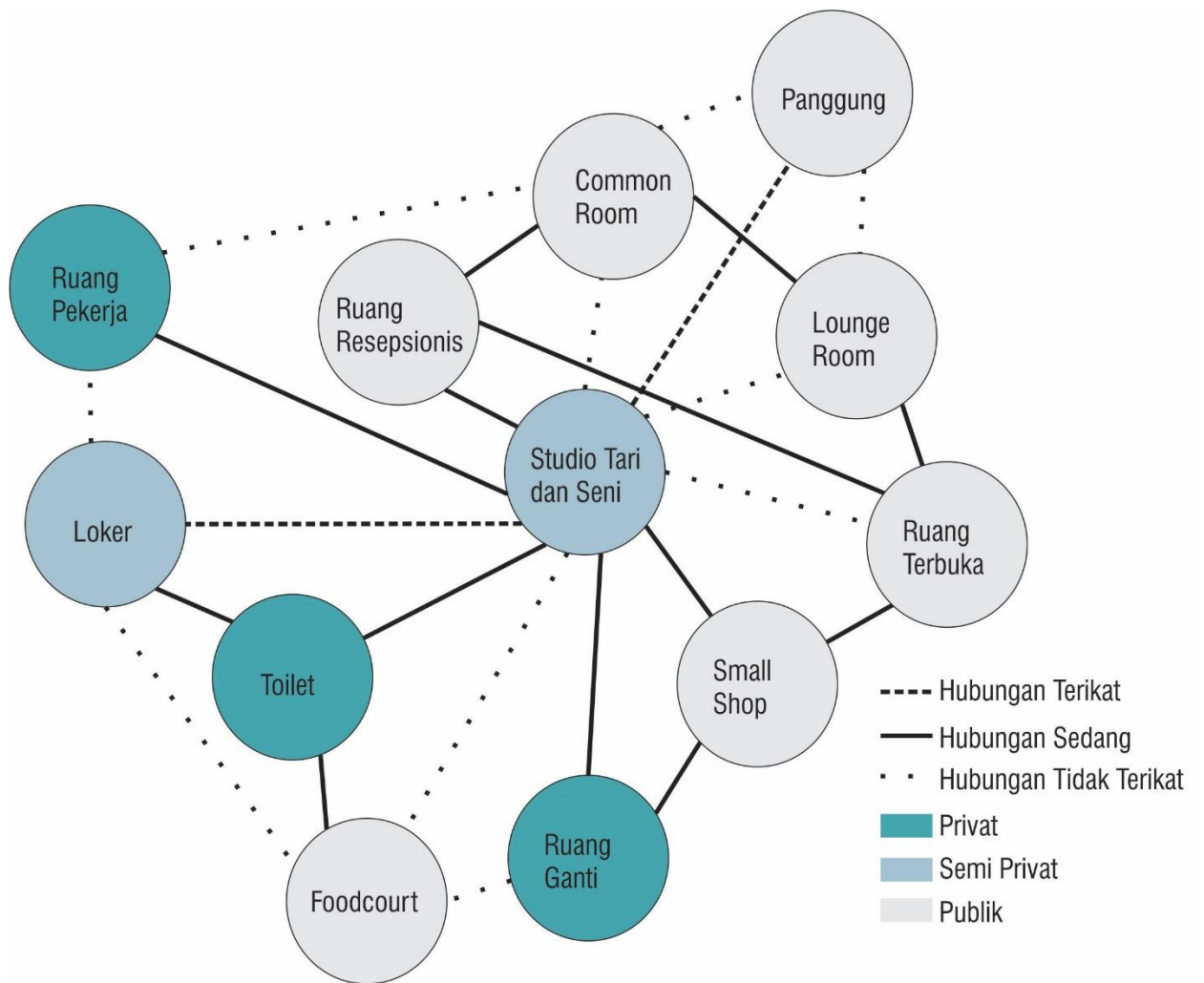
4 Permainan massa menyesuaikan jenis ruang yang di naungi dan untuk memberikan efek visual dari segi bentuk massa dan elevasi juga bentuk atap sebagai kesinambungan.



Gambar 3.6 Pengembangan

Sumber: Penulis

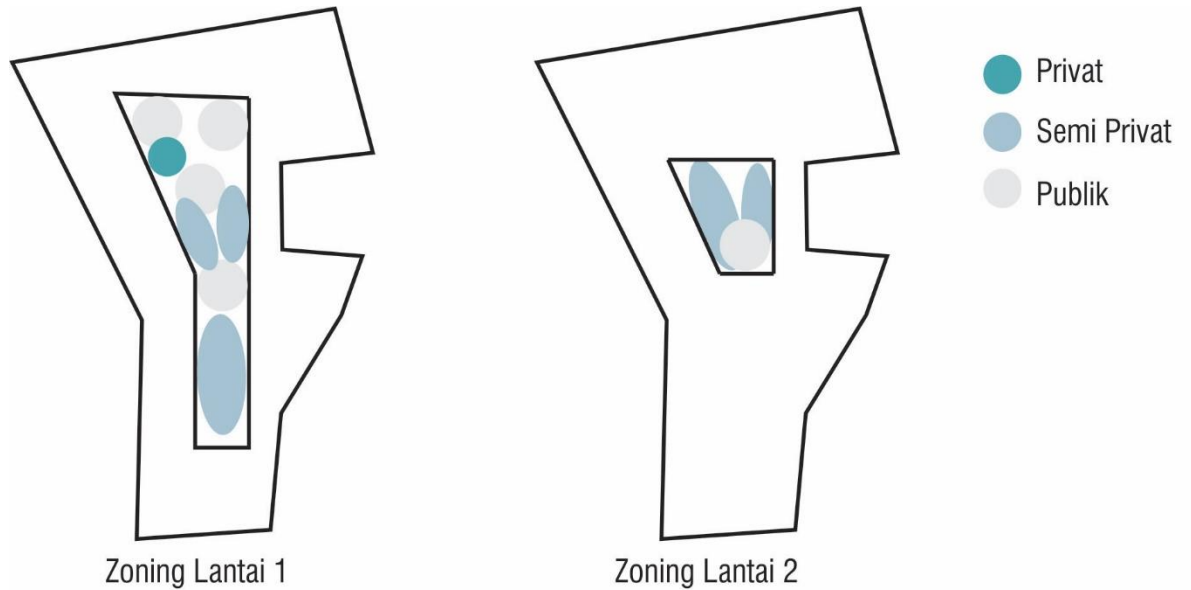
b. Organisasi Ruang



Gambar 3.7 Organisasi Ruang

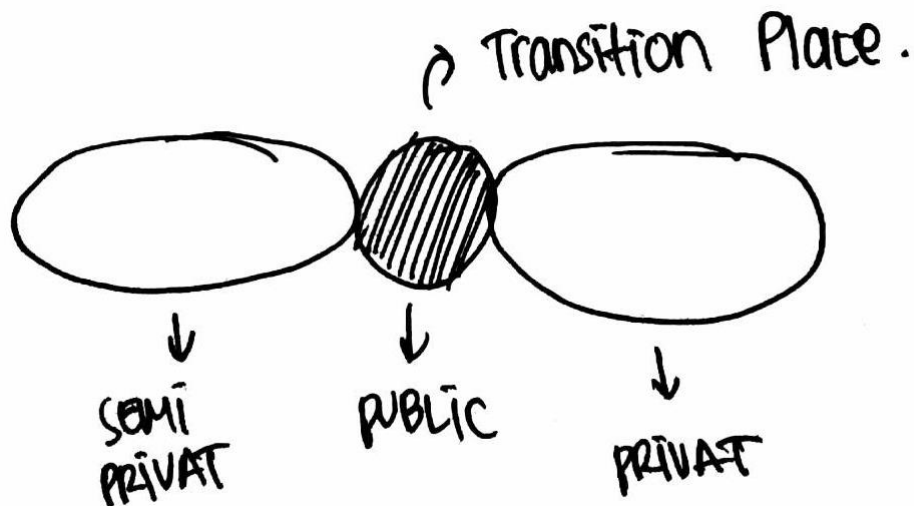
Sumber : Analisis Penulis

c. Zonasi



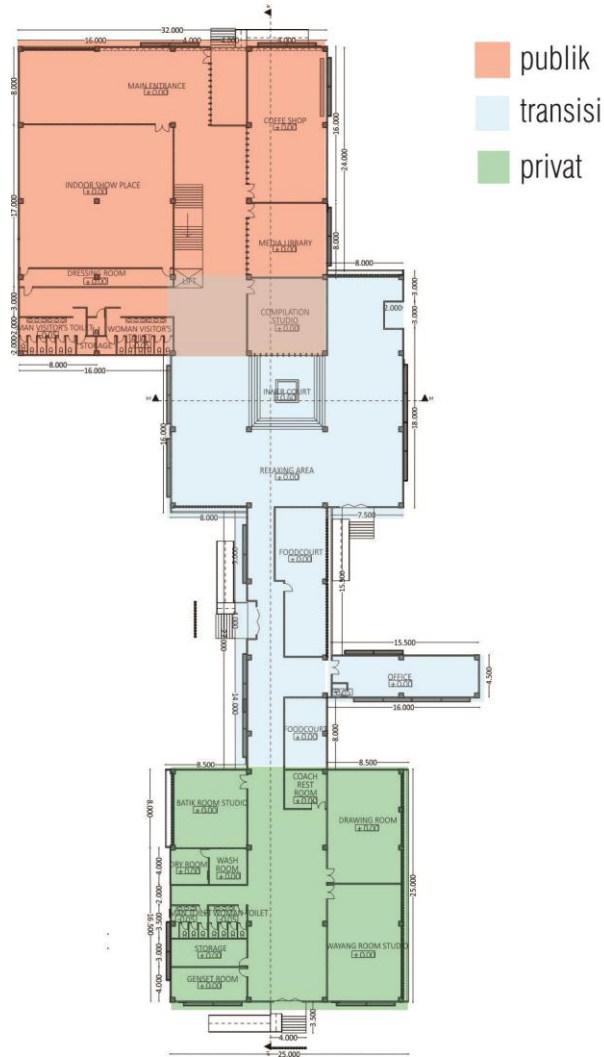
Gambar 3.8 Zoning

Pembagian zoning sesuai dengan fungsi kegiatan . Semi privat berupa studio-studio yang berfungsi sebagai sarana pembelajaran. Di desain terdapat transisi di beberapa pembagian zonasi agar jumlah pengunjung dan semua wilayah dapat sama rata , menjadi wilayah dengan ruang yang positif.



Gambar 3.9 Transisi Ruang

Ruang transisi dapat berupa ruang bersama, ruang diskusi , ruang eksibition, dan foodcourt.



Gambar 3.10 Zoning

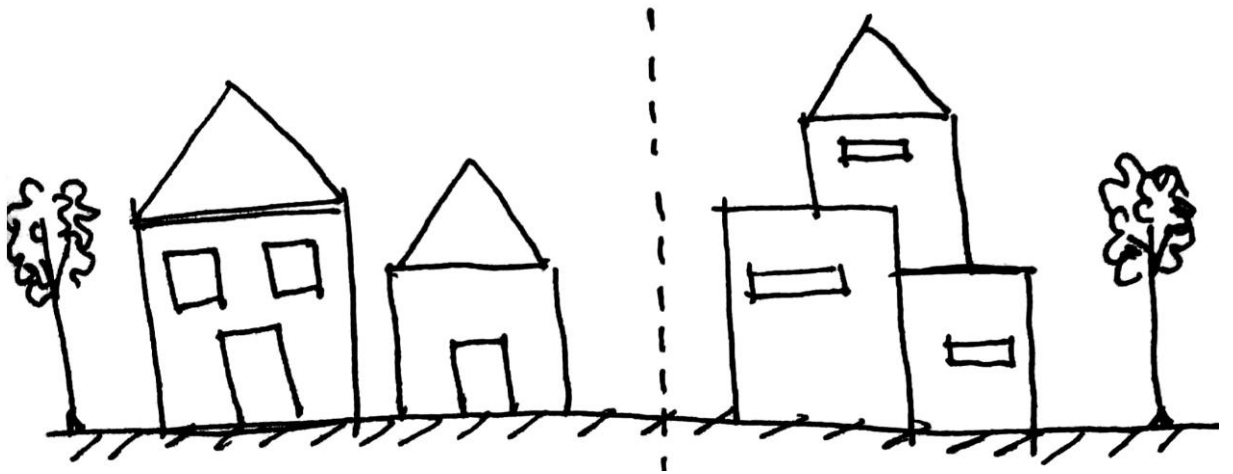
Sumber : Penulis

Pada bagian main entrance merupakan area untuk publik yang berupa ruang pertunjukan dan ruang komersil lainnya, perancangan ruang publik berada di depan selain sebagai pusat perhatian namun juga sebagai salah satu bentuk pencegahan untuk

keamanan. Sehingga secara tidak langsung keamanan dibentuk dari sebuah desain yang ada.

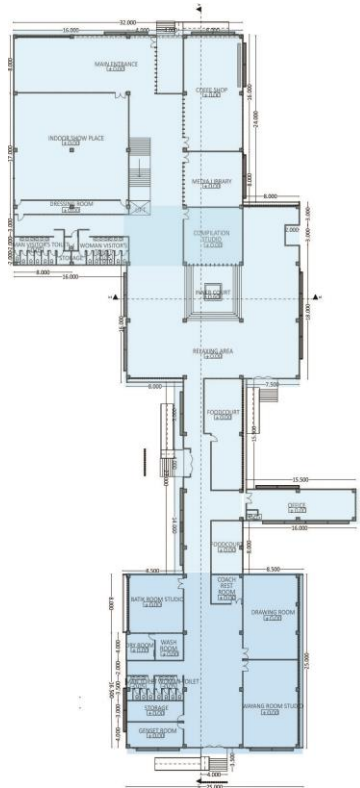
d. Kesenambungan

Kesenambungan dengan lingkungan dapat di dapat dengan mengolah elemen-elemen dari permukiman seperti elemen pintu, jendela , atap. Sedangkan kesenambungan anak-anak dengan kegiatan yang dipilih dapat diperoleh dengan pengambilan warna cerah seperti merah, kuning, hijau ,biru dan bentuk-bentuk sederhana seperti kotak.



Gambar. Kesenambungan

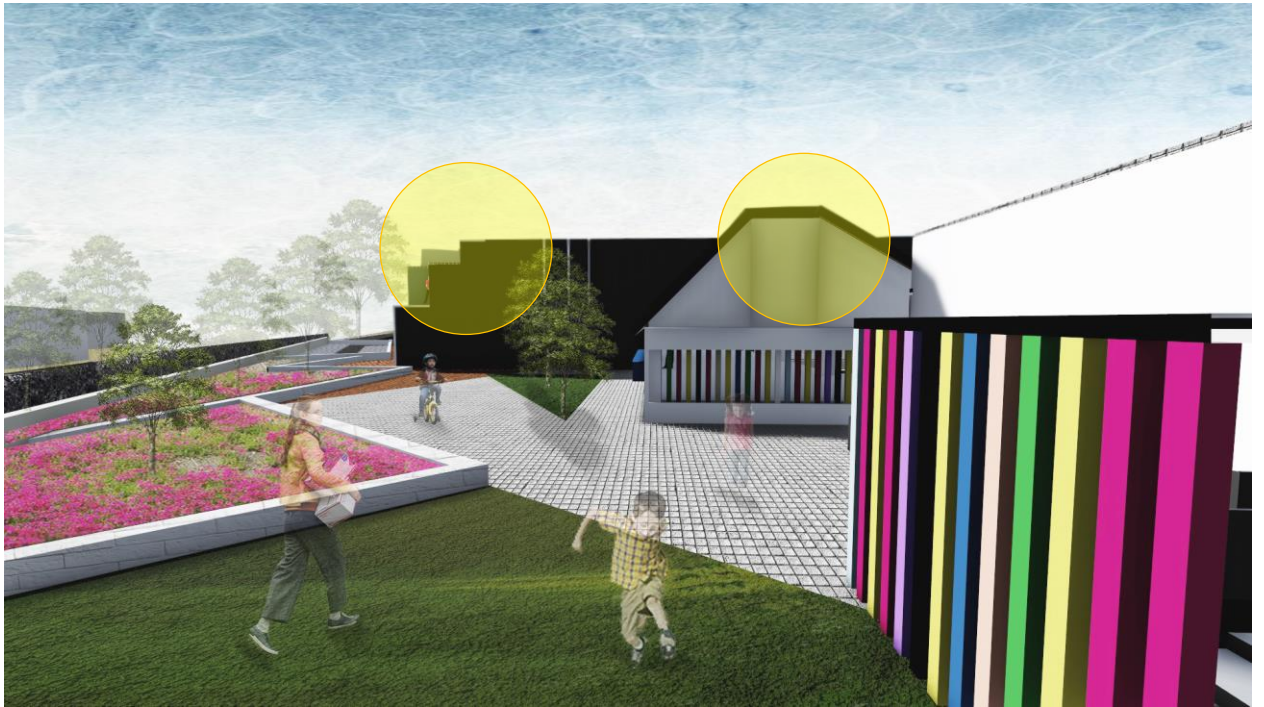
Sumber : Eksplorasi Penulis.



Gambar 3.11 Denah Fun Dance Studio and Art

Sumber : Penulis

Denah berasal dari kumpulan bentuk-bentuk sederhana dari pola permukiman yang dibentuk sedemikian rupa, dengan denah yang asimetris. Bentuk yang beragama ukuran namun berasal dari dasar yang sama akan memunculkan keseimbangan efek visual antara bangunan baru dengan sekitar, dan juga memberikan efek visual bagi anak dengan memainkan bentuk yang secara relative sudah di ketahui oleh anak-anak.



Gambar 3.12 Perpaduan Atap

Sumber : Penulis

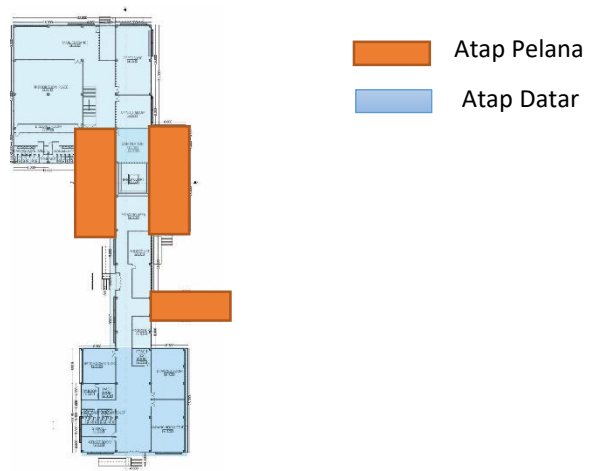
Menggunakan atap datar untuk mengharmonisasikan bentuk persegi dengan cara penambahan dan pengurangan massa, dan atap pelana untuk menyesuaikan dengan lingkungan sekitar. Pengurangan dan penambahan massa dilakukan khusus untuk memperlihatkan tampak visual yang menonjol untuk sekitar



Gambar 3.13 Entrance Fun Dance Studio and Art

Sumber : Penulis

Dengan memilih bentuk geometric dengan berbagai skala untuk mengarahkan dan memperjelas dimensi bagi anak.



Gambar 3.14 Pembagian Ata

Sumber: Penulis

e. Desain Ruang

Ruang didesain dengan kebutuhan akan jenis aktivitasnya, beberapa ruang yang menjadi sasaran penting adalah ruang untuk edukasi seperti studio dan ruang untuk bersosialisasi adalah enjoying room.

1. Ruang Tari

Ruang tari berada di posisi depan karena menjadi aktivitas edukasi utama yang di tonjolkan , 2 lantai dengan pembagian pada lantai 1 ditujukan untuk public service yang merupakan panggung theater untuk kegiatan formal dan terdapat pula panggung yang terdapat di luar disisi bagian timur. Lantai 2 di gunakan untuk ruang kelas tari .



Gambar 3.15 Studio Tari

Sumber : Penulis

Studio yang terang dengan pencahayaan alami dan terbuka untuk menghasilkan ruang yang tidak membingungkan anak, dengan orientasi yang jelas pada satu bagian transparan yang menghadap kedepan . Anak akan tetap merasa nyaman dengan orientasi tatanan yang tidak tertutup semua sebagai studio tari

karena anak mengerti dimana posisinya dia berada dan ruang yang melingkupinya, langit-langit yang tinggi dan tidak terdapatnya lampu gantung pada ruang tari untuk memberikan kesan bebas dan luas dalam anak bergerak dan remaja lainnya.

2. Enjoying Room



Gambar 3.16 Enjoying Room

Sumber : Penulis

Ruang enjoying yang tidak terlalu besar akan terasa lebih menyenangkan untuk anak karena rasa lebih dekat dengan sekitar dan antar manusia menjadi lebih terasa. Kecenderungan anak untuk berkelompok dengan teman akan terakomodir dengan lebih baik dengan skala yang tidak terlalu besar.

f. Child Friendly Space



Atraktif color untuk memberikan psikologis anak yang tidak tertekan.

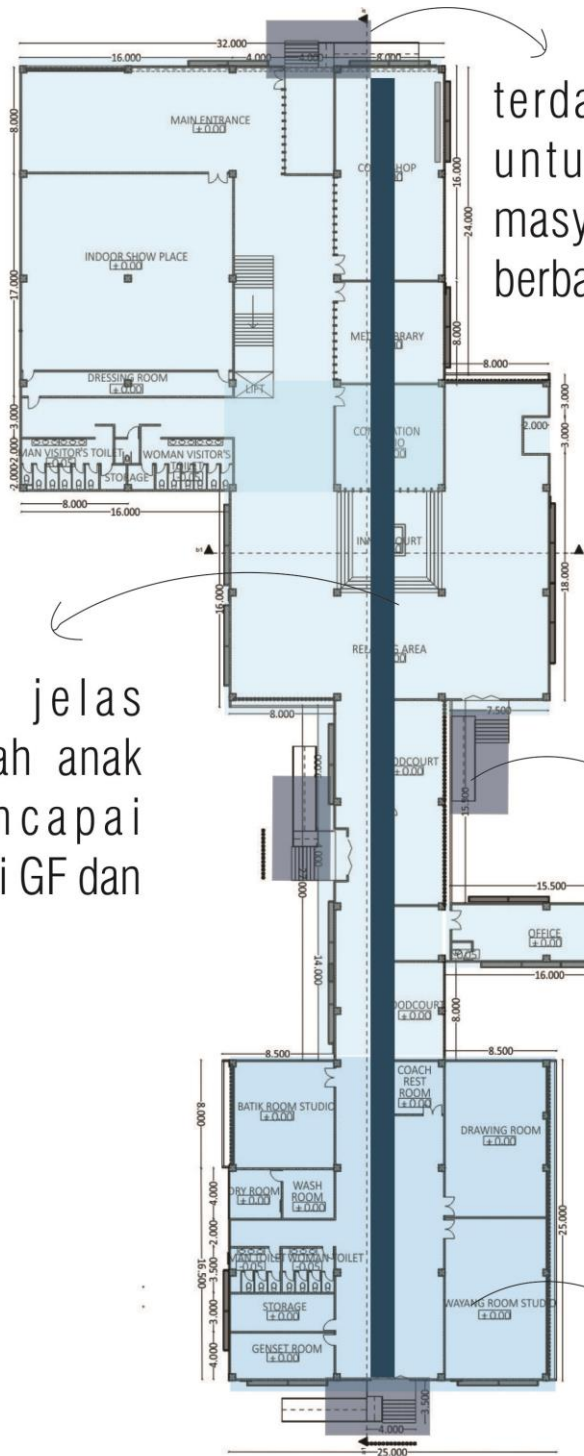
Desain ruang hijau untuk anak di sisi barat



Ruang aksesibel dan multifungsi untuk lifestyle anak yang aktif

Gambar 3.17 Design CFS

Sumber : Penulis



terdapat jalur difable untuk mempermudah masyarakat masuk dari berbagai background

Jalur yang jelas mempermudah anak dalam mencapai tujuan di lantai GF dan 1



kisi kisi warna warni mencerminkan keceriaan anak

Keseimbangan di ambil dengan bentuk persegi yg banyak di jumpai anak

3.3 Uji Desain

Uji desain berupa wawancara di tujukan kepada 10 masyarakat di Wirogunan Mergangsang, Yogyakarta secara acak.

Memiliki bentuk yang menarik perhatian(fasad)	Akses yang jelas menuju ke sebuah ruang	Kelengkapan fasilitas untuk anak-anak	Kesinambungan dengan lingkungan sekitar	Kecocokan bentuk ruang terhadap jenis kegiatan
7	8	9	6	7

Tabel 3.1 Uji Desain

Sumber: Penulis

Dari wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil rancangan *Fun Dance Studio and Art Center for Children* berkesinambungan dengan lingkungan sekitar dan menjadi perhatian masyarakat dengan selubung bangunan terutama anak-anak.