



TUGAS AKHIR - DA.184801

GALERI LITERASI : ARSITEKTUR INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN PERILAKU ANAK

**NADHIRAH DINDA ANDRIANY R.
08111540000104**

**Dosen Pembimbing
Johanes Krisdianto S.T., M.T.**



TUGAS AKHIR - DA.184801

GALERI LITERASI: ARSITEKTUR INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN PERILAKU ANAK

**NADHIRAH DINDA ANDRIANY R.
08111540000104**

**Dosen Pembimbing
Johanes Krisdianto, ST., MT.**

**Departemen Arsitektur
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2019**

LEMBAR PENGESAHAN

**GALERI LITERASI: ARSITEKTUR INTERAKTIF
DENGAN PENDEKATAN PERILAKU ANAK**



Disusun oleh:

NADHIRAH DINDA ANDRIANY R.

08111540000104

Telah dipertahankan dan diterima

oleh Tim Penguji Tugas Akhir (DA184801)

Departemen Arsitektur FADP-ITS pada tanggal 4 Juli 2019

Dengan nilai : AB

Mengetahui

Pembimbing

Johaness krisdianto, S.T., M.T.
NIP. 197701092002121001

Kaprodi Sarjana

Defry Agatha Ardianta, ST., MT.
NIP. 198008252006041004



Defry Agatha Ardianta, Ph.D.
NIP. 196804251992101001

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Nadhirah Dinda Andriany R.

NRP : 08111540000104

Judul Tugas Akhir : Galeri Literasi: Arsitektur Interaktif dengan Pendekatan Perilaku Anak

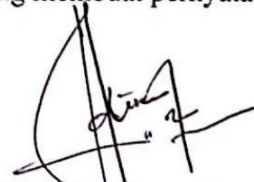
Periode : Semester Genap / Gasal Tahun 2018 / 2019

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinal), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain, Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Departemen Arsitektur FADP-ITS

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

Surabaya, 4 Juli 2019

Yang membuat pernyataan



Nadhirah Dinda Andriany R.

NRP. 08111540000104

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT., berkat kasih dan karunia-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir dengan tepat waktu. Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir di Departemen Arsitektur Institut Teknologi Sepuluh Nopember Tahun ajaran 2018-2019.

Laporan Tugas Akhir ini berjudul “Galeri Literasi: Arsitektur Interaktif dengan Pendekatan Perilaku Anak” yang mengangkat isu rendahnya minat baca anak di era globalisasi.

Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dikarenakan bantuan dan dukungan dari banyak pihak yang turut serta membantu baik secara langsung atau tidak, untuk itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT,
2. Keluarga yang memberikan doa serta dukungan moral dan materil.
3. Bapak Johanes Krisdianto, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing dan memberikan ilmunya.
4. Bapak Defry Agatha Ardianta, S.T., M.T. dan Bapak Angger Sukma Mahendra, S.T., M.T. selaku dosen koordinator Tugas Akhir.
5. Seluruh sahabat dan teman yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini.

Semoga hasil Tugas Akhir ini dapat berguna dan bermanfaat. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih belum sempurna, oleh karena itu penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan di dalam penulisan laporan ini. Penulis juga menerima kritik dan saran guna menyempurnakan tugas akhir ini, sehingga lebih bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Surabaya, Juli 2019

Penulis

GALERI LITERASI: ARSITEKTUR INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN PERILAKU ANAK

Nama Mahasiswa : Nadhirah Dinda Andriany R.
NRP : 08111540000104
Dosen Pembimbing : Johanes Krisdianto, S.T., M.T.

ABSTRAK

Literasi dalam hal ini yaitu kegiatan membaca sangatlah esensial karena membaca adalah kegiatan yang terpenting dalam kehidupan dan aktifitas anak-anak. Pada masa belajar anak-anak memperoleh berbagai pesan dan informasi yang akan menentukan perkembangan moral dan kepribadiannya. Tanpa belajar dan pengarahan dari orang tuanya, akan mempengaruhi perkembangan psikologis anak tersebut. Rendahnya minat baca anak akhir-akhir ini membuat keingintahuan anak rendah pula. Oleh sebab itu perlu dibekali pengetahuan serta keterampilan untuk masa depan khususnya kegiatan membaca. Upaya peningkatan mutu sumber daya manusia dalam era globalisasi sangat erat kaitannya dengan upaya menumbuhkan kegemaran membaca yang diharapkan dapat mewujudkan suatu masyarakat yang gemar membaca (*learning society*).

Membaca di kalangan anak-anak sangatlah penting. Fase membaca yang paling penting adalah antara usia 5-10 tahun. Jawaban atas pertanyaan usia berapa yang 'normal' untuk membaca tergantung pada sekolah dan perilaku mereka terhadap membaca. Dilansir dari data penelitian yang dilakukan United Nations Development Programme (UNDP), tingkat pendidikan berdasarkan Indeks Pembangunan Manusia (IPM) di Indonesia masih tergolong rendah, yaitu 14,6%. Persentase ini jauh lebih rendah daripada Malaysia yang mencapai angka 28% dan Singapura yang mencapai angka 33%.

Berdasarkan fenomena yang telah dipaparkan di atas, dibutuhkan sebuah respon arsitektur yang mengakomodasi peningkatan minat baca di kalangan anak khususnya anak usia dini umur 5-10 tahun. Respon arsitektur yang dihadirkan adalah sebuah Galeri Literasi, galeri ini dibuat sebagai upaya dalam meningkatkan minat baca seseorang, terutama bagi anak-anak.

Arsitektur interaktif merupakan salah satu pendekatan yang diterapkan dalam Galeri Literasi ini. Karena pada dasarnya anak-anak sangat senang berinteraksi dengan lingkungan yang ada di sekitarnya dalam belajar dan bermain. Dengan menerapkan konsep ruang interaktif, diharapkan mampu meningkatkan budaya literasi khususnya pada anak-anak dengan arsitektur sebagai mediana.

Kata kunci: Literasi, minat baca, galeri, arsitektur interaktif.

LITERATION GALLERY: INTERACTIVE ARCHITECTURE WITH CHILDREN BEHAVIOUR APPROACH

Student Name : Nadhirah Dinda Andriany R.
NRP : 08111540000104
Supervisor : Johaness Krisdianto, S.T., M.T.

ABSTRACT

Literacy -which means reading activity- is essential because its important for the lives of childrens. During learning phase of their life, the childrens absorb many information that will determine their moral development and personality. Without parent supervision, it will affect the children's physycology developement. Unfortunately, lack of interest in reading, implify to lower sense of curiosity in children golden age. Therefore, it is necessary to provide knowledge and skills for their future, especially reading activities. Quality improvement of human resources in the globalization era are closely related to efforts to excalate reading hobbies which are expected to create a society that attached to reading activity (learning society).

Reading among children is very important. the most important reading phase is between 5-10 years. the answer to the question of what 'normal' age to read depends on the school and their behavior towards reading. Reported from research data conducted by the United Nations Development Program (UNDP), education level based on the Human Development Index (IPM) in Indonesia is still relatively low, which is 14,6%. This percentage is much lower than Malaysia which reached 28% and Singapore which reached 33%.

Based on the phenomenon described above, from architectural point of view, it needs a response to increase children's interest to read, especially children between 5-10 years. The architectural responses presented is Literation Gallery, this gallery was created as an effort to increase someone's reading interest, especially for children.

Interactive architecture is one of the approaches applied in this Literation Gallery. Because, basically, children are likes to interact with the environment around them to learn and play. By applying the concept of interactive space, it is expected to improve cultural literacy, especially for children, with architecture as a medium.

Keywords: Literacy, reading interest, galley, interactive architecture.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Isu dan Koteks Desain	2
1.2.1 Pandangan Terhadap Literasi	2
1.2.2 Peran Membaca di kalangan Anak-anak.....	4
1.2.2.1 Pengertian Anak-anak Usia Dini.....	4
1.2.2.2 Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini	4
1.2.3 Konteks Perancangan	6
1.2.4 Permasalahan dan Kriteria Desain	7
BAB 2 ANALISA DAN STRATEGI DESAIN	9
2.1 Deskripsi Objek Rancang.....	9
2.1.1. Pelaku Aktivitas	9
2.2 Rekapitulasi Program Ruang.....	11
2.3 Deskripsi Tapak.....	14
2.3.1 Latar Belakang Pemilihan Tapak	14
2.3.2 Kajian Tapak	15
2.3.3 Peruntukan Lahan.....	17
BAB 3 PENDEKATAN DAN METODE DESAIN.....	19
3.1 Pendekatan Desain.....	19
3.2 Metode Desain.....	20
BAB 4 KONSEP DESAIN	25
4.1 Eksplorasi Formal.....	25

4.1.1	<i>Basic Form</i>	25
4.1.2	Variabel Perilaku Pengguna	27
4.2	Eksplorasi Teknis	30
4.2.1	Sistem Struktur	30
4.2.2	Sistem Penghawaan	31
4.2.3	Sistem Kelistrikan	32
4.2.4	Sistem Keamanan CCTV	32
4.2.5	Sistem Sanitasi Air Bersih dan Kotor	33
BAB 5 DESAIN		35
5.1	Eksplorasi Formal	35
5.1.1	Siteplan dan Layoutplan	35
5.1.2	Denah	37
5.1.3	Tampak	39
5.1.4	Potongan	41
5.1.5	Perspektif	44
5.2	Eksplorasi Teknis	47
BAB 6 KESIMPULAN		53
DAFTAR PUSTAKA		55

DAFTAR GAMBAR

Gambar2. 1 Pola Aktivitas Pengunjung	9
Gambar2. 2 Pola Aktivitas Pengelola	10
Gambar2. 3 Pola Aktivitas Servis	10
Gambar2. 4 Diagram Program Ruang.....	13
Gambar2. 5 Diagram Aktivitas	13
Gambar2. 6 Lokasi Tapak di Jl. Jenderal Sudirman	14
Gambar2. 7 Bangunan sekitar tapak	15
Gambar2. 8 Kondisi Lingkungan dan Ketinggian Bangunan	16
Gambar2. 9 Kondisi Lingkungan dan Ketinggian Bangunan	16
Gambar2. 10 Kondisi Lingkungan dan Ketinggian Bangunan	17
Gambar2. 11 Legalitas Lahan	17
Gambar 3. 1 Analisa <i>Forces Context</i> di luar tapak	21
Gambar 3. 2 Sirkulasi kendaraan kurva linear	22
Gambar 3. 3 Sirkulasi kendaraan linear	22
Gambar 3. 4 Sirkulasi kendaraan radial	22
Gambar 3. 5 Massa dominan linear.....	23
Gambar 3. 6 Massa berdasarkan kegiatan.....	23
Gambar 3. 7 Massa linear mengelilingi taman.....	24
Gambar 3. 8 Hasil permutasi.....	24
Gambar 4. 1 <i>Basic form</i> mengikuti eksisting lahan	25
Gambar 4. 2 Pembagian massa berdasarkan kegiatan	25
Gambar 4. 3 Aplikasi sirkulasi di luar massa.....	26
Gambar 4. 4 Aplikasi sirkulasi di dalam massa	26
Gambar 4. 5 Sirkulasi kendaraan	27
Gambar 4. 6 Ruang publik dan ruang terbuka hijau	27
Gambar 4. 7 Sistem struktur <i>rigid frame</i>	31
Gambar 4. 8 Sistem penghawaan AC Multisplit.....	31

Gambar 4. 9 Sistem Kelistrikan	32
Gambar 4. 10 Sistem Keamanan CCTV	32
Gambar 4. 11 Sistem sanitasi air bersih dan kotor	33
Gambar 5. 1 Siteplan.....	35
Gambar 5. 2 Layoutplan.....	36
Gambar 5. 3 Denah Lantai 1	37
Gambar 5. 4 Denah Lantai 2	38
Gambar 5. 5 Tampak Utara.....	39
Gambar 5. 6 Tampak Timur.....	39
Gambar 5. 7 Tampak Selatan.....	40
Gambar 5. 8 Tampak Barat	40
Gambar 5. 9 Potongan A-A' Sumber: Penulis.....	41
Gambar 5. 10 Potongan C-C'	41
Gambar 5. 11 Potongan B-B'	42
Gambar 5. 12 Perspektif Eksterior	44
Gambar 5. 13 Perspektif Eksterior	44
Gambar 5. 14 Perspektif Eksterior	44
Gambar 5. 15 Perspektif Interior.....	45
Gambar 5. 16 Perspektif Interior Area Motorik lt.1.....	45
Gambar 5. 17 Perspektif Interior Area Motorik lt.2.....	45
Gambar 5. 18 Perspektif Interior Area Afektif	46
Gambar 5. 19 Perspektif Mata Burung	46
Gambar 5. 20 Distribusi Air.....	47
Gambar 5. 21 Distribusi Listrik	48
Gambar 5. 22 Sistem Penghawaan.....	49
Gambar 5. 23 Sistem Pengawasan	50
Gambar 5. 24 Sistem Struktur.....	51
Gambar 5. 25 Prinsip Fasad	51

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Fasilitas Bangunanitas Bangunan	11
Tabel 2. 2 Fasilitas Bangunan	11
Tabel 2. 3 Peraturan Walikota Cilegon Tentang Garis Sempadan.....	18

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebuah hal yang tidak dapat di pungkiri bahwasannya tempat membaca dalam bentuk apapun yang telah di sediakan oleh pemerintah sedemikian rupa jarang di kunjungi oleh masyarakat. Minat dan kegemaran membaca dapat berkembang hanya apabila ada fasilitas berupa tersedianya bahan bacaan yang cukup dan menarik.

Upaya peningkatan mutu sumber daya manusia dalam era globalisasi sangat erat kaitannya dengan upaya menumbuhkan kegemaran membaca yang diharapkan dapat mewujudkan suatu masyarakat yang gemar membaca (*learning society*). Apabila kegemaran membaca masyarakat telah tumbuh dan terbentuk, maka kebutuhan akan buku menjadi meningkat pula dan tempat yang di fungsikan untuk membaca akan berfungsi sebagai wahana pencerdasan kehidupan bangsa. Dari beberapa bacaan disimpulkan bahwa: (1) anak yang membaca biasanya mampu menulis, berbicara dan memahami gagasan lebih baik daripada anak yang tidak membaca; (2) anak yang membaca mempunyai wawasan yang lebih luas, (3) anak yang membaca tidak mengalami krisis kepribadian terhadap kemampuan akademis, (4) anak yang membaca mempunyai kesempatan dan kemungkinan (*opportunity and probability*) yang lebih luas dalam memahami kehidupan, dan (5) anak yang membaca lebih kreatif dan argumentatif.

1.2 Isu dan Koteks Desain

1.2.1 Pandangan Terhadap Literasi

Literasi merupakan landasan untuk kegiatan belajar sepanjang hayat. Hal ini sangat penting untuk pembangunan sosial dan manusia demi meningkatkan kemampuan agar dapat merubah hidup ke arah yang lebih baik. Semula literasi hanya diartikan sebagai kemelek-hurufan. Namun hal ini merupakan persepsi yang salah. Mengartikan literasi sebagai kemelek-hurufan dapat berakibat pada terjadinya anomali melek huruf.

Banyak hal yang menjadi faktor penyebab rendahnya semangat dan motivasi untuk membaca terutama di kalangan anak-anak, di antaranya yaitu berikut ini:

1. Lingkungan keluarga

Mustahil seorang anak tumbuh dengan kebiasaan membaca bila kondisi di rumah atau lingkungan keluarga tak pernah membiasakan budaya membaca bagi anggota keluarga.

2. Lingkungan masyarakat

Dapat dikatakan bahwa hingga saat ini lingkungan sekitar masih sering memandang ganjil orang yang menghabiskan waktu dengan membaca misalnya sambil mengantri, saat berada di kereta, atau sekedar duduk di taman kota sambil membaca. Padahal orang-orang yang membaca di area publik seperti ini umum ditemui di negara-negara lain.

3. Perkembangan teknologi yang kian canggih

Kemajuan pesat teknologi selain membawa dampak positif dengan memudahkan pekerjaan manusia ternyata juga bisa membawa dampak negatif bila tak digunakan, diawasi, dan dikendalikan dengan baik. Pengguna terbesar produk-produk berteknologi tinggi adalah para pemuda dan sayangnya mereka lebih banyak menghabiskan waktu dengan *gadget-gadget* canggih tersebut daripada membaca.

4. Di sekolah siswa kurang dirangsang untuk membaca dalam mencari informasi

Sistem pendidikan yang diterapkan di sekolah-sekolah ternyata juga mempunyai dampak terhadap minat baca. Pada umumnya proses belajar mengajar di tanah air menggunakan model penjelasan dan sangat minim mengarahkan siswa untuk mendapatkan informasi dengan membaca buku. Inilah sebabnya siswa menjadi pasif dan hanya menerima saja tanpa berusaha sendiri untuk mencari tahu lebih banyak.

5. Kurang motivasi

Masih banyak orang yang menganggap membaca adalah hal yang tak terlalu penting sehingga kurang mempunyai kesadaran serta motivasi untuk rajin membaca.

6. Sarana yang minim

Kurangnya Minat baca pada remaja dan anak bisa juga karena tak ada atau kurangnya sarana untuk kegiatan tersebut. Di rumah orang tua mungkin kurang menyediakan buku-buku bacaan berkualitas sehingga anak tak diperkenalkan dengan kegiatan membaca.

Minat baca memang belum didefinisikan secara tegas dan jelas. Namun Prof. A. Suhaenah Suparno dari IKIP Jakarta memberi petunjuk mengenai hal ini yaitu tinggi rendahnya minat baca seseorang seharusnya diukur berdasarkan frekuensi dan jumlah bacaan yang dibacanya. Namun perlu ditegaskan bahwa bacaan itu bukan merupakan bacaan wajib. Misalnya bagi pelajar, bukan buku pelajaran sekolah. Jadi seharusnya diukur dari frekuensi dan jumlah bacaan yang dibaca dari jenis bacaan tambahan untuk berbagai keperluan misalnya menambah pengetahuan umum.¹

¹ Abdul Rahman Saleh, "Peranan Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Kegemaran Membaca dan Menulis Masyarakat", Makalah disampaikan pada acara Semiloka Peningkatan Budaya Gemar Membaca di Kantor Arsip dan Perpustakaan Daerah Kabupaten Bogor, Cibinong, 22 Juni 2006.

Minat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mempunyai arti kegemaran, kesukaan atau kecenderungan. Bila minat tersebut dihubungkan dengan membaca, maka ada semacam usaha secara intensif terhadap penggunaan media tertulis untuk pemenuhan informasinya. Proses tersebut berawal dari seseorang mempunyai:

1. Kebutuhan pokok terhadap informasi baik untuk membaca maupun untuk belajar
2. Merespon dan mengkomunikasikan makna didalamnya (tersurat, tersirat atau pemahaman utuh)
3. Membentuk tingkat pengetahuan, dan akhirnya mempunyai sikap positif bahwa bacaan adalah bagian dari kehidupan.

1.2.2 Peran Membaca di kalangan Anak-anak

1.2.2.1 Pengertian Anak-anak Usia Dini

Pengertian anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun (Undang-Undang Sisdiknas tahun 2003) dan sejumlah ahli pendidikan anak memberikan batasan 0-8 tahun. Anak usia dini didefinisikan pula sebagai kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya (Mansur, 2005).

1.2.2.2 Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini

Pada masa tersebut merupakan masa emas (*golden age*), karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cukup pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Menurut banyak penelitian bidang neurologi ditemukan bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk pada kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah usia 8 tahun, perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100% (Suyanto, 2005).²

² Slamet Suyanto. (2005). Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Hikayat Publishing.

Pada usia 5-10 tahun tersebut merupakan fase yang sangat penting untuk meningkatkan minat membaca anak dikarenakan di usia tersebut, terdapat lima perkembangan yang dialami, yaitu:

1. Perkembangan fisik, anak pada usia 6 sampai 10 tahun biasanya berkembang pesat.
2. Perkembangan kognitif, kemampuan berpikir, dan memberikan alasan, berkembang secara matang antara usia 6 sampai 10 tahun. Sesuai dengan perkembangan kognitif, kemampuan anak dalam memecahkan suatu persoalan pun berkembang.
3. Perkembangan emosi & sosial, anak usia 6 sampai 10 tahun mulai menjalin persahabatan. Rasa percaya diri, merasa diri berarti, dan rasa memiliki, menjadi penting karena anak mulai berinteraksi dengan orang-orang di luar keluarganya.
4. Perkembangan Bahasa, pada usia 6 tahun, sebagian besar anak dapat memahami sekitar 13.000 kata. Dari usia 6 sampai 10 tahun, cara berpikir mereka berangsur-angsur menjadi lebih kompleks.
5. Perkembangan sensorik & motorik, anak usia 6 sampai 10 tahun mencapai kekuatan dan koordinasi otot. Kemampuan motorik dasar pada sebagian besar anak pada usia ini lebih berkembang.

Secara singkatnya, anak-anak yang berada di usia 5-10 tahun mayoritas mulai mengerti untuk menggabungkan kata-kata. Mereka mulai bisa menulis beberapa kata dan bahkan mulai membaca teks yang sederhana

Membaca memang sangat penting, namun kegiatan membaca sebaiknya memang bukan karena terpaksa, tapi karena kerelaan dan kesadaran diri yang tinggi akan arti pentingnya membaca bagi kehidupan. Memang, adanya metode, fasilitas atau pilihan bacaan yang variatif, dan suasana (lingkungan) yang mendukung, juga sangat berkontribusi dalam menumbuhkan

semangat dan budaya membaca, khususnya bagi anak-anak atau pelajar. Selain itu, belajar dari negara lain juga dapat menumbuhkembangkan minat baca seseorang.

Dari pemaparan fenomena diatas, terdapat sebuah isu menarik yang penulis angkat menjadi topik permasalahan dalam tugas akhir ini yaitu rendahnya minat baca di kalangan anak-anak pada era globalisasi dimana rentang umur anak-anak antara 5-10 tahun merupakan fase awal minatnya membaca.

1.2.3 Konteks Perancangan

1.2.3.1 Konteks Pengguna

Konteks pengguna yang menjadi fokus dalam perancangan ini adalah anak-anak. Dalam perancangan ini mengambil konteks pengguna anak-anak yang di kategorikan dari umur 5-10 tahun dikarenakan pada usia tersebut merupakan fase awal minat mereka terhadap membaca. Pada usia 5-10 tahun mayoritas mulai mengerti untuk menggabungkan kata-kata. Mereka mulai bisa menulis beberapa kata dan bahkan mulai membaca teks yang sederhana, mulai memperlihatkan minat pada suatu gaya belajar tertentu.

1.2.3.2 Konteks Wilayah

Konteks wilayah yang menjadi fokus dalam perancangan ini adalah konteks urban. Lingkup perancangan ini mengambil konteks urban karena berdasarkan isu yang telah dibahas sebelumnya, bahwa minat baca masyarakat di Indonesia belum merata secara keseluruhan, dan wilayah urban yang akan menjadi fokus pada rancangan ini yaitu Kota Cilegon, Banten, dikarenakan minat baca di Provinsi Banten masih belum menyentuh angka 50 persen. Dari 11 juta penduduk di Provinsi Banten masih banyak yang belum gemar membaca. Hal tersebut diungkapkan oleh Kepala Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Provinsi Banten.

1.2.4 Permasalahan dan Kriteria Desain

Dapat diketahui bahwa membaca di kalangan anak-anak sangatlah penting. Fase membaca yang paling penting adalah antara usia 5-10 tahun. Jawaban atas pertanyaan usia berapa yang 'normal' untuk membaca tergantung pada sekolah dan perilaku mereka terhadap membaca. Faktor lingkungan yang tidak nyaman dan kurangnya fasilitas pendukung bagi anak-anak untuk membaca sambil bermain secara interaktif membuat banyak anak-anak menjadi kurang tertarik dengan membaca.

Dari penjelasan di atas, permasalahan desain pada perancangan ini adalah:

1. Bagaimana memunculkan sebuah objek arsitektur yang dapat meningkatkan literasi berupa membaca khususnya pada anak-anak secara interaktif?
2. Bagaimana mengintegrasikan antara galeri literasi dengan lingkungan sekitar sehingga dapat menarik minat masyarakat untuk datang?

Dari permasalahan desain tersebut, menghasilkan kriteria desain sebagai berikut:

1. Arsitektur yang dirancang dapat mewadahi dan menciptakan suasana interaktif
2. Sirkulasi yang dirancang mampu mempermudah pengguna dalam melakukan kegiatan agar memperjelas arah pengguna.
3. Arsitektur mampu menarik perhatian masyarakat sekitar.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 2

ANALISA DAN STRATEGI DESAIN

2.1 Deskripsi Objek Rancang

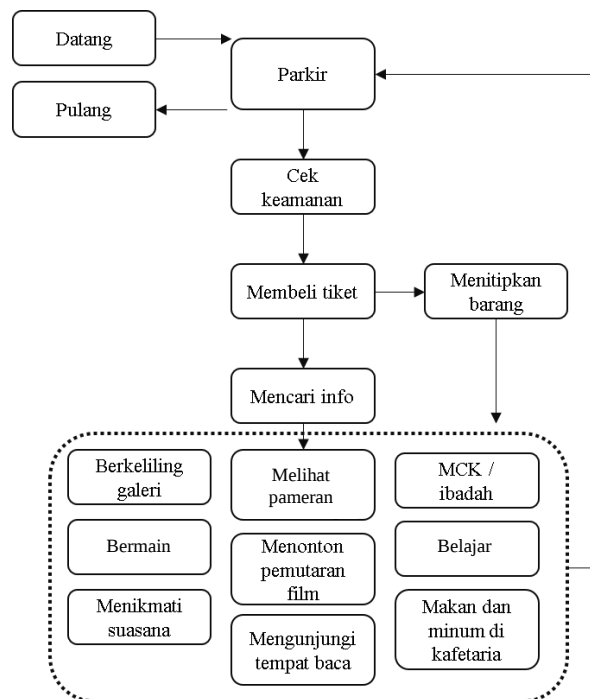
Objek rancang merupakan sebuah fasilitas umum untuk membaca secara interaktif yang menjadi solusi agar anak-anak tertarik dengan membaca dan tidak merasa bosan.

Fasilitas umum ini berupa Galeri Literasi yang di dalamnya dilengkapi dengan beberapa fasilitas pembelajaran berdasarkan sikap dan perilaku anak-anak secara kognitif, afektif, dan motorik. Serta terdapat ruang luar sebagai ruang publik.

2.1.1. Pelaku Aktivitas

a. Pengunjung

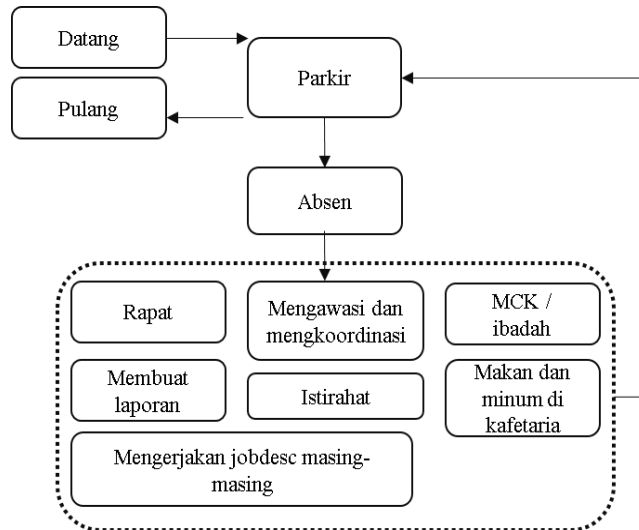
Pola aktivitas pengunjung



Gambar2. 1 Pola Aktivitas Pengunjung
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2019)

b. Pengelola

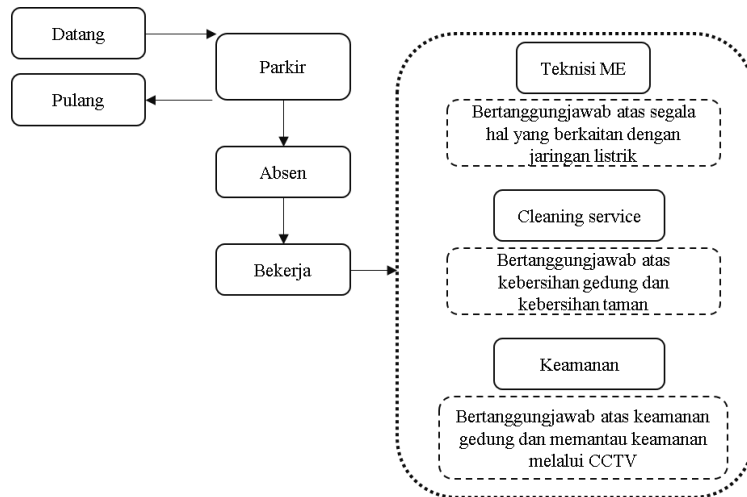
Pola aktivitas pengelola



Gambar2. 2 Pola Aktivitas Pengelola
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2019)

c. Servis

Pola aktivitas servis



Gambar2. 3 Pola Aktivitas Servis
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2019)

2.2 Rekapitulasi Program Ruang

Tabel 2. 1 Fasilitas Bangunanitas Bangunan

Fasilitas Utama	Fasilitas Penunjang
Ruang membaca	Gudang
Area motorik	Ruang pengelola
Area afektif	Area servis
Taman bermain	
Administrasi	
Kafe	
Ruang pameran	
Ruang publik	

Sumber: Analisa Pribadi, 2019

Tabel 2. 2 Fasilitas Bangunan

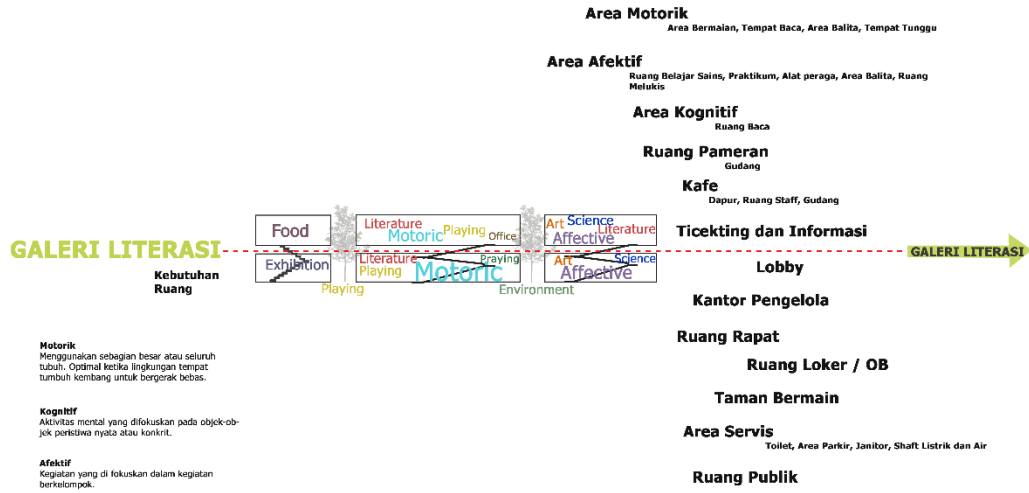
Kebutuhan Ruang	Standar (m ²)	Jumlah	Total (m ²)
Loket tiket dan Informasi	1.5/orang	1	14,8
Lobby	1.5/orang	1	80
Area Motorik		2	469
Area Afektif dan Kognitif		2	642.5
Ruang Baca	2/orang	2	215
Ruang Pameran	2/orang	1	202.75
Kafe	3/orang	1	263.15
Kantor Pengelola	2/orang	2	200
Ruang Loker / OB	2/orang	2	86.5
Ruang Rapat	2/orang	2	76
Musholla	1.5/orang	1	33.5

Ruang Pompa		1	20
Ruang Genset		1	25
Toilet	2/orang	6	245
Taman Bermain		2	400
Gudang arsip		1	50
Shaft Listrik	1.5/orang	4	2
Shaft Air	1.5/orang	4	2
Janitor	1.5/orang	6	3
Ruang Publik	1.5/orang		1250
Parkir Mobil		36	903.21
Parkir Motor		34	58
Parkir Bus		6	210,8
Total			5452,2

Sumber: Analisa Pribadi, 2019

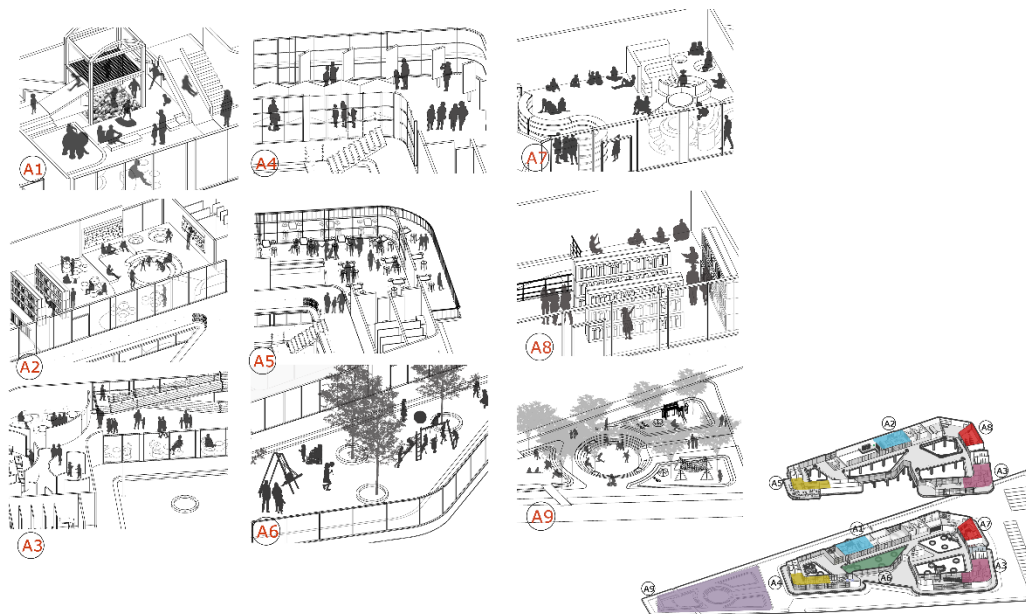
Program ruang yang ada dalam rancangan terdiri dari tiga massa utama berdasarkan karakter dan perilaku perkembangan anak yaitu kognitif, afektif, dan motorik. Massa yang paling besar berada di bagian tengah, merupakan area motorik yang fungsi utamanya adalah untuk tempat bermain anak sambil belajar sehingga anak tidak merasa bosan. Untuk massa yang terletak pada bagian timur difungsikan sebagai *exhibition* dan kafetaria. Sedangkan massa yang terletak pada bagian barat merupakan area kognitif dan afektif yang terdiri dari beberapa kelas belajar sains dan seni, juga terdapat tempat membaca.

PROGRAM RUANG



Gambar2. 4 Diagram Program Ruang
(Sumber: Dokumen pribadi, 2019)

PROGRAM DAN AKTIVITAS AKSONOMETRI AKTIVITAS



Gambar2. 5 Diagram Aktivitas
(Sumber: Dokumen pribadi, 2019)

2.3 Deskripsi Tapak

2.3.1 Latar Belakang Pemilihan Tapak

Rancangan Galeri Literasi ini harus berada di lokasi yang strategis dan memiliki akses yang mudah untuk di capai. Lokasi yang strategis akan membuat rancangan banyak di kunjungi sehingga minat baca masyarakat dapat meningkat. Kriteria tapak yang diperlukan dalam perancangan ini antara lain:

1. Tapak berada di kawasan perkotaan
2. Lokasi tapak berada di pusat kota
3. Lokasi tapak berada di kawasan yang strategis
4. Lokasi tapak memiliki aktivitas yang beragam, dan dekat dengan fasilitas umum.
5. Lokasi tapak berada di daerah yang minat bacanya masih terbilang rendah.

Berdasarkan kriteria tersebut, maka tapak yang memenuhi kelima kriteria tersebut adalah lahan di daerah Kota Cilegon, Banten. Tepatnya di Jalan Jenderal Sudirman. Lahan tersebut berada tepat di tengah kota yang strategis dan dekat dengan berbagai fasilitas umum serta kantor pemerintahan.



Gambar2. 6 Lokasi Tapak di Jl. Jenderal Sudirman
(Sumber: Diolah dari Satellite Map)

Lokasi tapak yang dipilih berupa lahan kosong yang dulunya adalah sebuah taman untuk anak-anak tetapi tidak di fungsikan dengan baik dan sepi pengunjung. Lokasi berada di perismpangan antara Jl. Jenderal Sudirman dan Jl. Letjen R. Suprpto. Tapak memiliki luas sebesar 10.200 m².



Gambar2. 7 Bangunan sekitar tapak
(Sumber: Analisis pribadi)

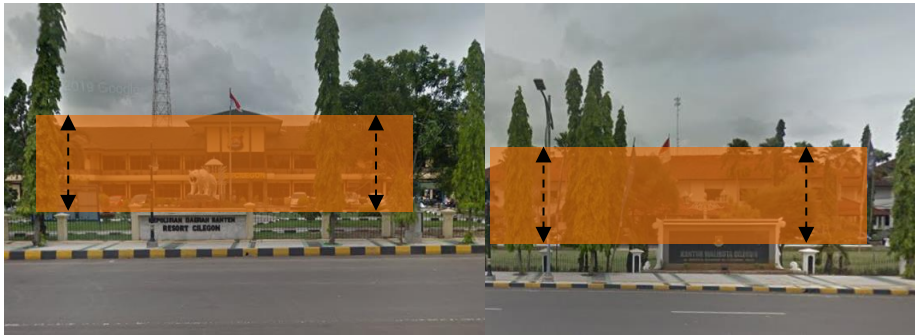
2.3.2 Kajian Tapak

Lokasi tapak yang dipilih sebagai tempat perancangan objek arsitektur di Kecamatan Cilegon, Kota Cilegon (Gambar 2.6). Lokasi berada di Jalan Jenderal Sudirman dengan luas lahan sekitar 10.200 m². Berdasarkan lokasi geografis, tapak berada pada batas atronomi 105°1'11² - 106°7'12² BT dan 5°7'50² - 7°1'1² LS. Batas-batas tapak yaitu:

- Utara : Kantor Kepolisian Daerah Banten Resort Cilegon
- Barat : Kantor DPRD Kota Cilegon
- Selatan : Ruko
- Timur : *Landmark* Kota Cilegon

1. Ketinggian Bangunan

Jika dilihat dari gambar (2.8 dan 2.9) menunjukkan bahwa ketinggian bangunan sekitar berkisar 1-2 lantai. Sehingga rancangan tidak dibuat tinggi agar tidak menutupi dan mengganggu bangunan sekitar.



Gambar2. 8 Kondisi Lingkungan dan Ketinggian Bangunan
(Sumber: maps.google.com)

2. Sirkulasi

Sirkulasi kendaraan untuk ruas jalan di sebelah utara (Jl. Jenderal Sudirman) memiliki lebar 15m, dan ruas jalan di sebelah selatan (Jl. Letjen R. Suprpto) memiliki lebar 9,5m.



Gambar2. 9 Kondisi Lingkungan dan Ketinggian Bangunan
(Sumber: maps.google.com)

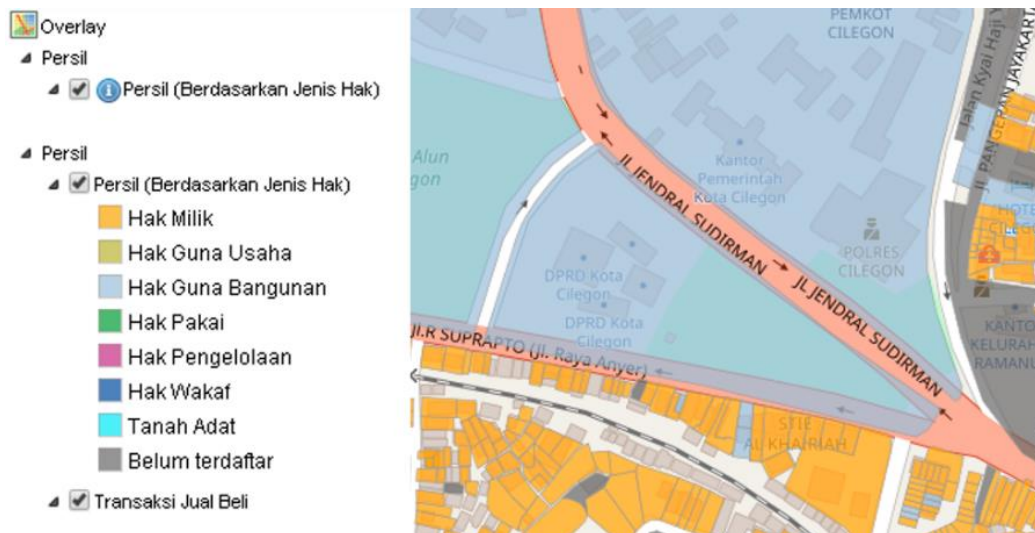
3. Bangunan Sekitar

Bangunan sekitar berupa kantor pemerintahan dan kepolisian, tepat di persimpangan jalan, terdapat *Landmark* Kota Cilegon.



Gambar2. 10 Kondisi Lingkungan dan Ketinggian Bangunan
(Sumber: dokumentasi pribadi)

2.3.3 Peruntukan Lahan



Gambar2. 11 Legalitas Lahan
(Sumber: <http://peta.bpn.go.id>, Oktober 2018)

Berdasarkan Peraturan Walikota Cilegon Nomor 21 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Bangunan Gedung, peraturan GSB dijelaskan dalam table,

Tabel 2. 3 Peraturan Walikota Cilegon Tentang Garis Sempadan

NO	PERUNTUKKAN LOKASI	JARAK MINIMAL (M)
1.	Komersial	
	a. Kecil (toko, ruko tunggal)	5
	b. Menengah (komplek ruko, pertokoan, hotel, dll)	8
	c. Besar (mall, supermarket , dll)	10
2.	Hunian	
	a. Rumah Tinggal luas kavling	
	1) < 150 m ²	3
	2) 150 m ² – 500 m ²	5
	3) > 500 m ²	8
	b. Rusun/Apartemen	10
3.	Perkantoran dengan luas kavling	
	a. < 1.000 m ²	5
	b. 1.000 m ² – 2.500 m ²	8
	c. > 2.500 m ²	10

Tabel Peraturan GSB

Sumber: Peraturan Walikota Cilegon Nomor 21 Tahun 2012 Tentang Garis Sempadan

BAB 3

PENDEKATAN DAN METODE DESAIN

3.1 Pendekatan Desain

Pendekatan yang dipilih dalam permasalahan perancangan adalah pendekatan perilaku dan pendekatan arsitektur interaktif. Menurut Snyder dan Catanese, dalam buku “Pengantar Arsitektur”, arsitektur berwawasan perilaku adalah arsitektur yang mampu menanggapi kebutuhan dan perasaan manusia yang menyesuaikan dengan gaya hidup manusia didalamnya. (Snyder, 1984) Menurut Anthonius N. Tandal, dalam buku “Arsitektur Berwawasan Perilaku”, terdapat variable-variabel yang berpengaruh terhadap perilaku pengguna, yaitu:

1. Ukuran disesuaikan dengan kebutuhan pengguna serta aktivitasnya.
2. Penataan perabot dan ruang
3. Warna, memiliki peran penting terlebih untuk anak-anak
4. Temperatur dan cahaya

Pendekatan perilaku ini lebih menekankan perilaku anak-anak berdasarkan karakter dan perilaku anak pada usia 5-10 tahun. Dari apa yang sudah di jelaskan pada bab sebelumnya, karakter dan perkembangan perilaku anak terdiri dari perkembangan kognitif, fisik, bahasa, motorik, dan sosial. Berdasarkan karakter perilaku anak, terdiri dari aktif dan enerjik, eksploratif, dan rasa ingin tahu yang kuat.

Arsitektur interaktif seperti yang dikemukakan dalam buku Interactive Architecture yang di tulis oleh Michael Fox, menjelaskan bahwa terminologi saat ini penuh dengan istilah-istilah seperti "*intelligent environments*," "*responsive environments*," "*smart architecture*," dan "*soft scape*." Buku ini hanya berkaitan dengan sesuatu yang fisik dan nyata, yang secara otomatis menghilangkan media digital yang pada kenyataannya

"interaktif". Ketika orang berinteraksi dengan arsitektur, mereka tidak bisa dianggap sebagai "pengguna" melainkan sebagai "partisipan." (Fox, 2009) Variable yang berpengaruh terhadap keinteraktifan tidak berbeda jauh dengan variable perilaku, yaitu:

1. Warna, warna sangat berpengaruh terhadap keinteraktifan seseorang terutama warna primer yang di sukai oleh anak-anak dapat membuat mereka senang
2. Ruang interaktif, penataan ruang yang akan menjadi ruang yang interaktif dengan menata agar pengguna dapat langsung berinteraksi dengan ruang atau arsitektur secara langsung.
3. Penataan ruang yang dapat mengacu keinteraktifan

3.2 Metode Desain

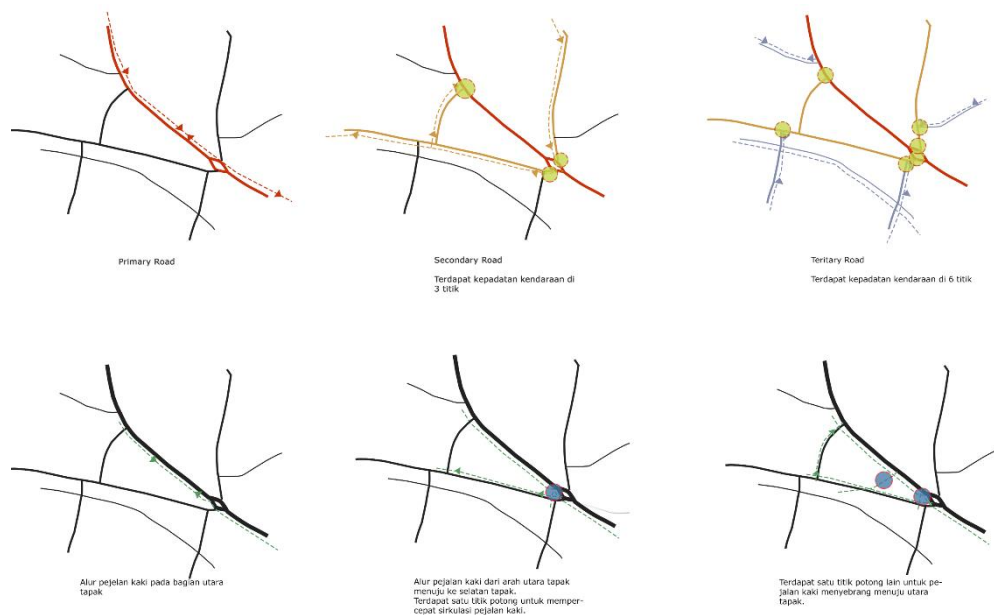
Metode perancangan menggunakan *force-based method* yaitu metode yang mengacu pada faktor/kualitas yang dipilih berdasarkan hasil penelitian. Faktor/kualitas rancangan interaktif ditetapkan menjadi konsep perancangan. Penerjemahan rancangan interaktif menjadi faktor formal arsitektur (*architectural syntax*) dilakukan sehingga mendapat rancangan bangunan galeri berbasis suasana ruang bermain anak. Selanjutnya dilakukan pengembangan rancangan menjadi konsep-konsep arsitektural. Konsep-konsep arsitektural tersebut selanjutnya disusun menjadi satu kesatuan rancangan skematik bangunan yang diterapkan pada elemen eksterior maupun interior perancangan galeri interaktif.

- Metode rancangan formal

Metode yang digunakan untuk membuat bentukan bangunan adalah dengan cara melihat kondisi dari luar rancangan berupa sirkulasi kendaraan, serta melihat kondisi dari dalam rancangan tapak (mengikuti bentuk eksisting lahan). Adapun langkah-langkah yang dilakukan yaitu;

- a. Melihat kondisi eksisting di luar rancangan tapak berupa jalan primer, jalan sekunder, serta jalan tersier.

- b. Menganalisa kepadatan yang terjadi di beberapa titik pembagian jalan di luar rancangan tapak.
- c. Melihat kondisi eksisting di luar rancangan tapak berupa sirkulasi alur pejalan kaki (pedestrian way).
- d. Menganalisa beberapa titik yang mempengaruhi rancangan tapak.
- e. Membuat permutasi desain rancangan pada tapak sesuai dengan alur sirkulasi kendaraan keluar-masuk tapak.
- f. Membuat permutasi desain dengan memecah massa bangunan berdasarkan kelompok kegiatan utama
- g. Membuat hasil analisa matriks untuk dijadikan rancangan berdasarkan hasil permutasi.



Gambar 3. 1 Analisa *Forces Context* di luar tapak
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Forces context



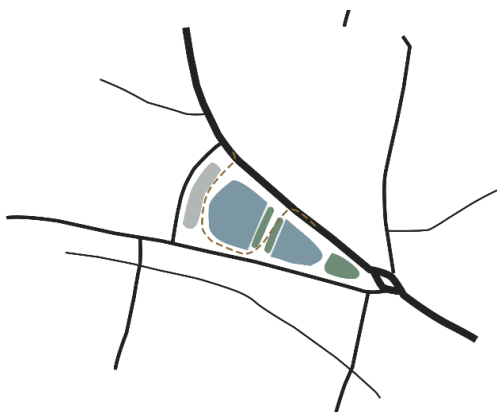
Pengguna dapat menikmati suasana bangunan, namun sirkulasi kendaraan keluar-masuk ke dalam site terbilang jauh.

Gambar 3. 2 Sirkulasi kendaraan kurva linear
(Sumber: Dokumen pribadi, 2019)



Sirkulasi kendaraan keluar-masuk lebih dekat dan mudah, sehingga tidak perlu berputar jauh untuk menuju keluar.

Gambar 3. 3 Sirkulasi kendaraan linear
(Sumber: Dokumen pribadi, 2019)



Pencapaian ke dalam hall/lobby ke dalam koridor atau selasar akan menjadi menarik dan berkesan mengejutkan. Pengunjung tidak perlu memutar jauh. Hanya saja akan terjadi kemacetan di satu titik.

Gambar 3. 4 Sirkulasi kendaraan radial
(Sumber: Dokumen pribadi, 2019)

Programmatic Forces



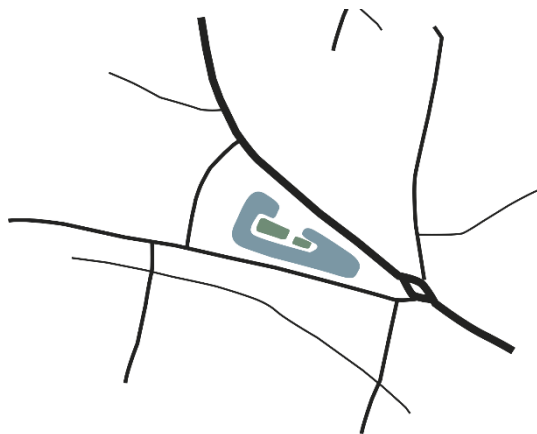
Gambar 3. 5 Massa dominan linear
(Sumber: Dokumen pribadi, 2019)

Desain dominan linear, sehingga permbagian massa bangunan mengikuti bentuk lahan. Namun sirkulasi kurang terarah dan bentuk bangunan terasa ganjil.



Gambar 3. 6 Massa berdasarkan kegiatan
(Sumber: Dokumen pribadi, 2019)

Membagi massa bangunan berdasarkan kelompok kegiatan utama. Dengan terbaginya massa bangunan menjadi beberapa massa bangunan menjadi beberapa massa memberi kesan tidak massive, serta hubungan kegiatan ruang dan massa bangunan kompak.



Pengguna dapat terus mengikuti alur ruangan sehingga seluruh ruangan dapat di kunjungi. Namun, hubungan aktivitas menjadi tidak efektif karena jalur aktivitas menjadi sangat panjang.

Gambar 3. 7 Massa linear mengelilingi taman
(Sumber: Dokumen pribadi, 2019)

Dari permutasi *forces context* dan *programmatic forces*, di dapatkan;



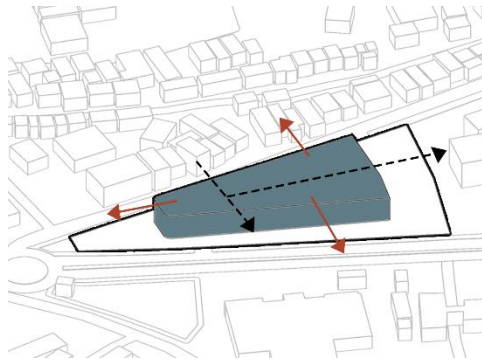
Gambar 3. 8 Hasil permutasi
(Sumber: Dokumen pribadi, 2019)

BAB 4

KONSEP DESAIN

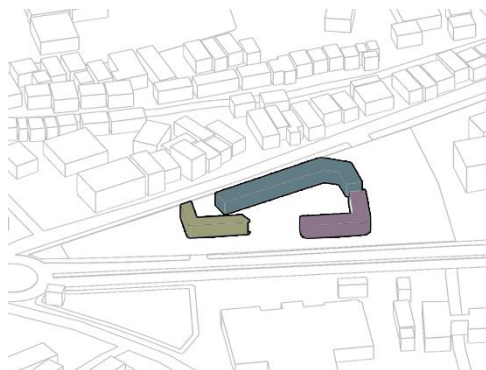
4.1 Eksplorasi Formal

4.1.1 Basic Form



Gambar 4. 1 *Basic form* mengikuti eksisting lahan
(Sumber: Analisa pribadi, 2019)

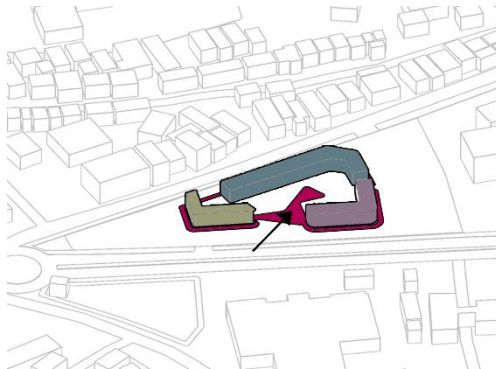
Membuat satu massa mengikuti bentuk dan ketentuan lahan, kemudian di *extrude*. Massa dibagi menjadi tiga bagian, sesuai dengan kelompok aktivitas perilaku perkembangan anak.



- Kognitif
- Motorik
- Afektif

Setiap massa dibentuk menyesuaikan bentuk lahan agar tidak terlihat *massive* dan memberi kesan yang aman untuk anak-anak. Dari setiap massa tersebut, kelompok aktivitas berdasarkan perilaku perkembangan anak-anak yaitu;

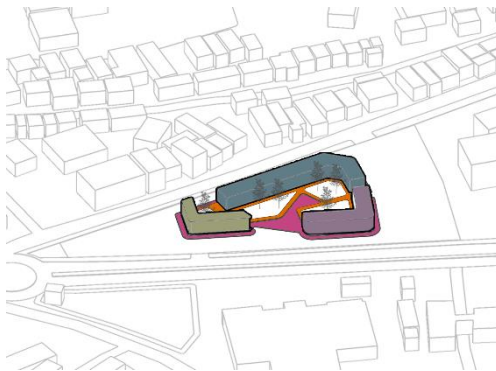
Gambar 4. 2 Pembagian massa berdasarkan kegiatan
(Sumber: Dokumen pribadi, 2019)



Menambahkan sirkulasi mengelilingi seluruh massa bangunan dari luar agar tetap terlihat satu kesatuan dan menghubungkan massa satu dengan massa lainnya serta sebagai sirkulasi dari luar.

Bagian depan di tarik ke belakang untuk dijadikan sirkulasi kendaraan menurunkan penumpang sehingga terbentuk fungsi sebuah plaza dan pintu masuk utama.

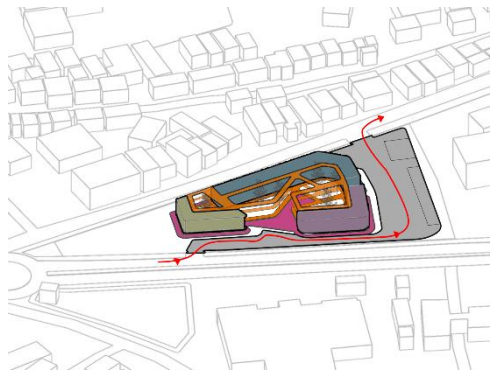
Gambar 4. 3 Aplikasi sirkulasi di luar massa
(Sumber: Dokumen pribadi, 2019)



Menambahkan sirkulasi pada bagian dalam sebagai penghubung antara massa satu dengan lainnya sehingga memberi kesan “menjelajahi” setiap ruang. Selain itu memberi beberapa ruang

terbuka pada alur sirkulasi yang berfungsi sebagai taman dan taman bermain.

Gambar 4. 4 Aplikasi sirkulasi di dalam massa
(Sumber: Dokumen pribadi, 2019)



Membuat alur sirkulasi kendaraan keluar-masuk dan juga area parker kendaraan,

Gambar 4. 5 Sirkulasi kendaraan
(Sumber: Dokumen pribadi, 2019)



Memberi ruang terbuka hijau pada lahan bagian depan sebagai ruang publik. Fasilitas yang di berikan pada ruang terbuka ini antara lain *amphitheatre*, taman bermain, serta panggung terbuka

apabila terdapat sebuah acara untuk anak-anak.

Gambar 4. 6 Ruang publik dan ruang terbuka hijau
(Sumber: Dokumen pribadi, 2019)

4.1.2 Variabel Perilaku Pengguna

Tujuan mengetahui variable perilaku pengguna untuk mengetahui elemen desain yang harus di aplikasikan sesuai dengan perilaku dan karakteristik mereka. Selain itu, dengan mengetahui variable perilaku pengguna ini dapat tercipta ruang yang sesuai dengan kebutuhan dan kesenangan anak-anak. Terdapat empat variable perilaku pengguna (Anthonius N. Tandall yang akan dijelaskan dalam table 4.1

Tabel 4. 1 Konsep Variabel Perilaku Pengguna

Variabel Perilaku	Kriteria	Konsep
Ukuran	- Ruangan yang menyesuaikan tinggi dan kebutuhan pengguna - Ruangan yang luas untuk bergerak bebas - Elemen ruang yang fleksibel	- Adanya taman bermain di luar bangunan sebagai ruang publik dan terdapat taman bermain untuk anak - Jarak antar anak tangga yang disesuaikan dengan ketinggian anak-anak - Meluaskan ruangan agar bergerak bebas - Berdasarkan karakter dan kebutuhan pengguna yang bersifat fisik, maka dibutuhkan transportasi vertical berupa ramp - Ruangan khusus dengan langit-langit tidak dibuat tinggi
Penataan perabot dan ruang	- Mudah terjangkau oleh anak-anak	- Permainan mudah dijangkau oleh anak-anak

	- Aman dan nyaman untuk anak-anak	- Permainan di dalam ruangan - Adanya <i>step nosing</i> pada anak tangga - Menggunakan material yang <i>soft</i> pada beberapa elemen lantai dan dinding.
Warna	- Aktif - Dinamis - Menarik	Konsep Eksterior - Penggunaan warna yang interaktif pada elemen fasad Konsep Interior - Penggunaan warna pada sirkulasi di koridor untuk mengarahkan pengguna ke setiap ruangan - Penggunaan warna yang menarik di setiap ruangan
Temperatur dan Cahaya	- Nyaman - Penggunaan pencahayaan alami	- Material fasad berupa perforated metal untuk mengurangi paparan sinar matahari secara langsung

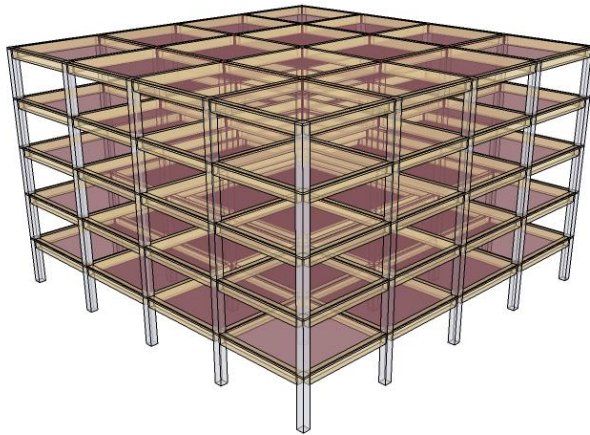
		- Adanya ruang terbuka berupa taman agar sinar matahari dapat masuk ke setiap ruangan - Penggunaan material kaca agar sinar matahari tetap bisa masuk - Penggunaan system penghawaan berupa AC di setiap ruangan.
--	--	---

Sumber: Analisa pribadi, 2019

4.2 Eksplorasi Teknis

4.2.1 Sistem Struktur

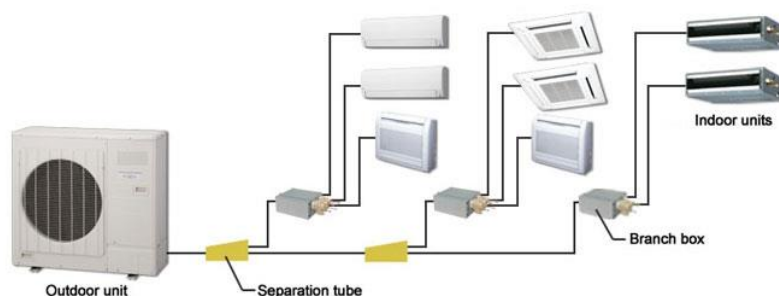
Sistem struktur yang di gunakan merupakan sistem *rigid frame* yang menggunakan konstruksi beton, terdiri dari elemen-elemen linier, umumnya balok dan kolom yang saling dihubungkan pada ujung-ujungnya oleh joints yang dapat mencegah rotasi relatif diantara elemen struktur yang dihubungkan.



Gambar 4. 7 Sistem struktur *rigid frame*
(Sumber: <http://www.image.google.com>)

4.2.2 Sistem Penghawaan

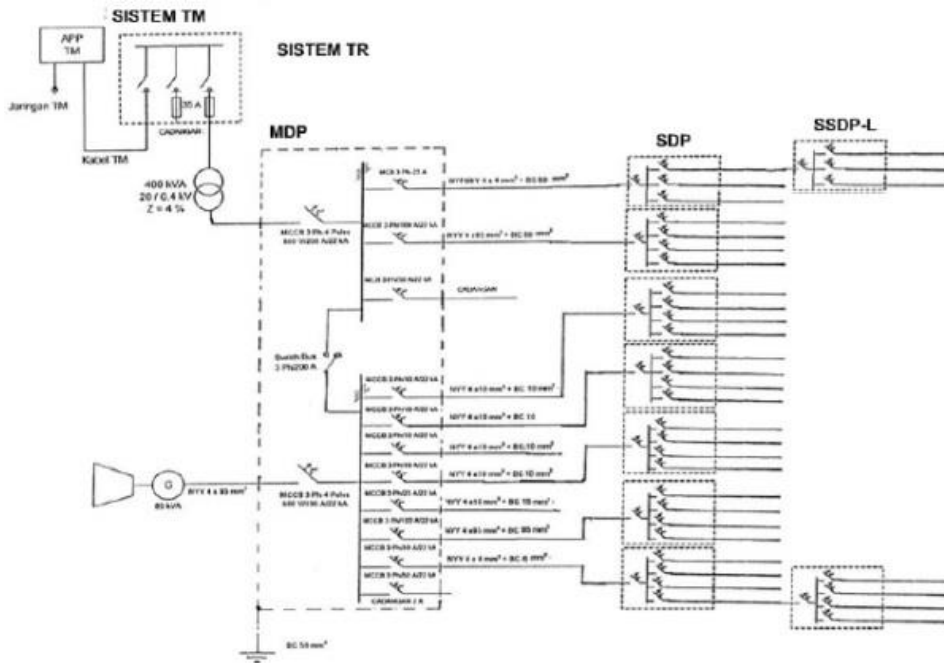
Sistem penghawaan seluruhnya menggunakan sistem AC multisplit AC split tipe Multi adalah ac split dengan indoor lebih dari 2 unit dengan Outdoor 1 unit. Cara kerja AC tipe multi sama dengan AC tipe single unit, bedanya AC multi dibagian outdoornya terdapat komponen elektronik dan terdapat kran selenoid valve. bila 1 Outdoor dengan 5 indoor unit, maka dibagian Outdoor unit terdapat 5 buah kran selenoid valve.



Gambar 4. 8 Sistem penghawaan AC Multisplit
(Sumber: <http://www.image.google.com>)

4.2.3 Sistem Kelistrikan

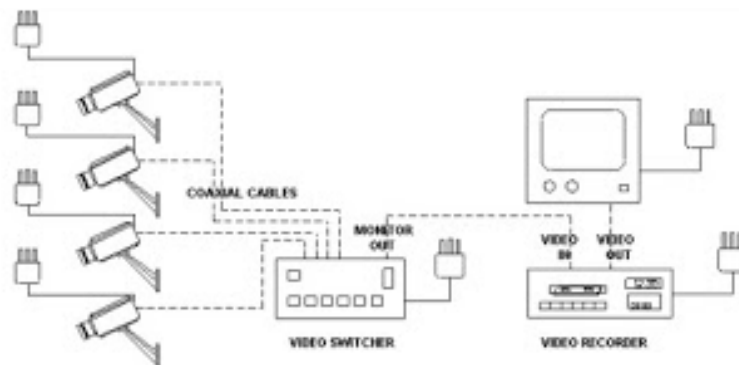
Distribusi listrik berangkat dari PLN lalu ke bangunan didistribusikan ke genset.



Gambar 4. 9 Sistem Kelistrikan
(Sumber: <http://www.image.google.com>)

4.2.4 Sistem Keamanan CCTV

Sistem keamanan berupa CCTV pada bangunan di aplikasikan agar pengawasan di setiap kegiatan dalam gedung rancangan dapat diawasi dengan baik.



Gambar 4. 10 Sistem Kemanan CCTV
(Sumber: <http://www.image.google.com>)

4.2.5 Sistem Sanitasi Air Bersih dan Kotor

Distribusi air bersih pada objek rancang menggunakan sistem downfeed. Air dari PDAM disalurkan terlebih dahulu ke tandon bawah, kemudian dipompa ke tandon atas dan didistribusikan ke masing-masing toilet dan dapur melalui shaft yang disediakan. Untuk air kotor di distribusikan langsung menuju *septictank*, sumur resapan, kemudian ke saluran kota.

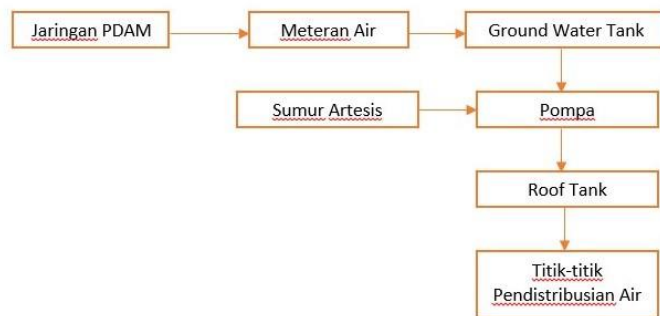


Diagram Pembuangan Limbah Cair

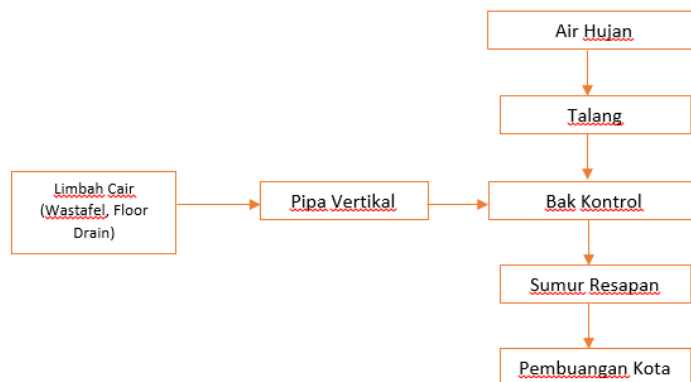
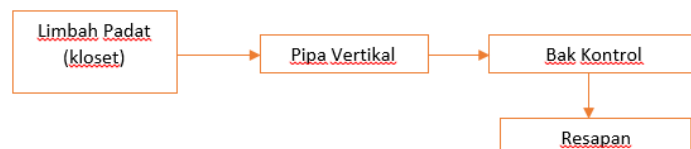


Diagram Pembuangan Limbah Padat



Gambar 4. 11 Sistem sanitasi air bersih dan kotor
(Sumber: <http://www.image.google.com>)

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 5

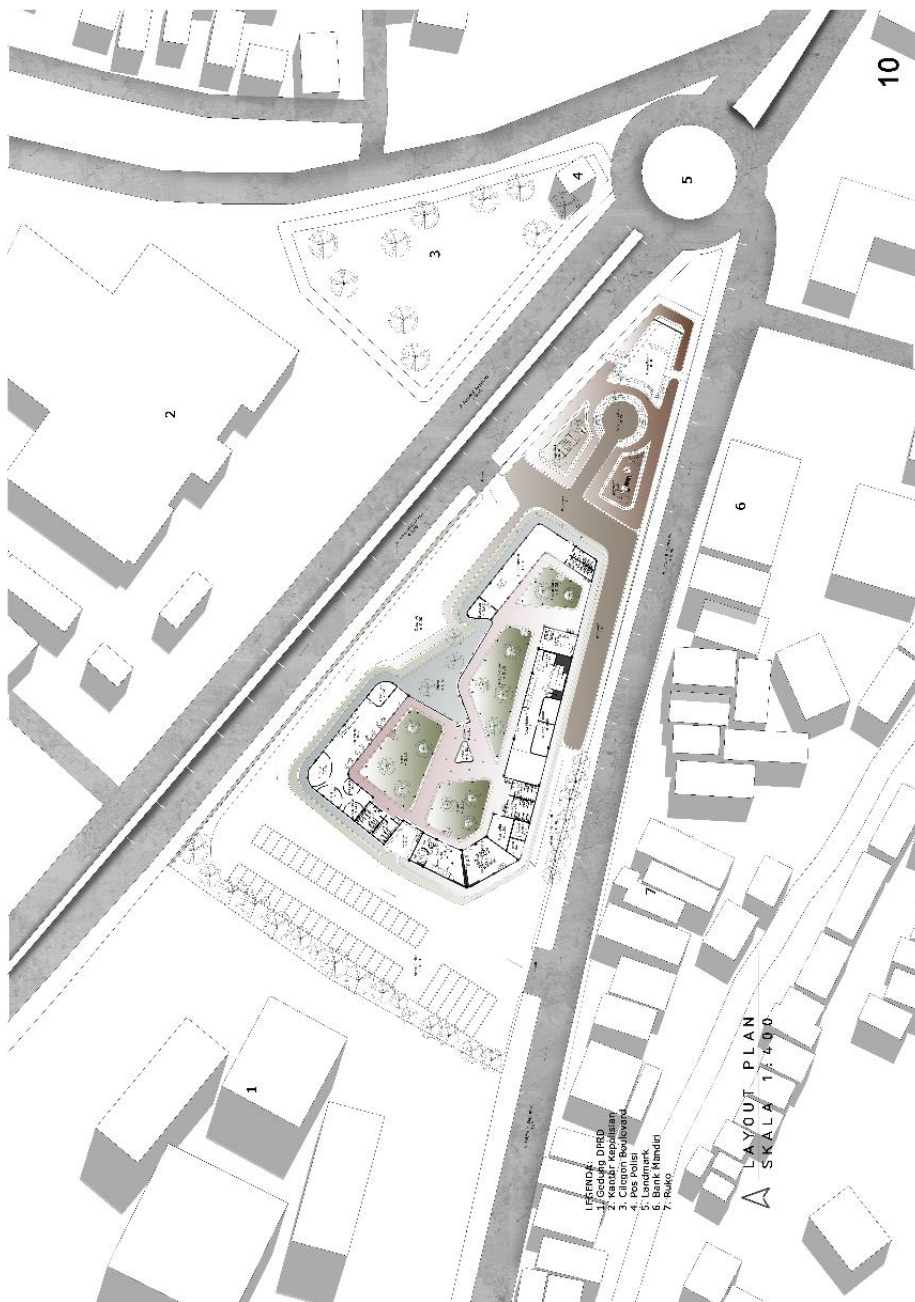
DESAIN

5.1 Eksplorasi Formal

5.1.1 Siteplan dan Layoutplan

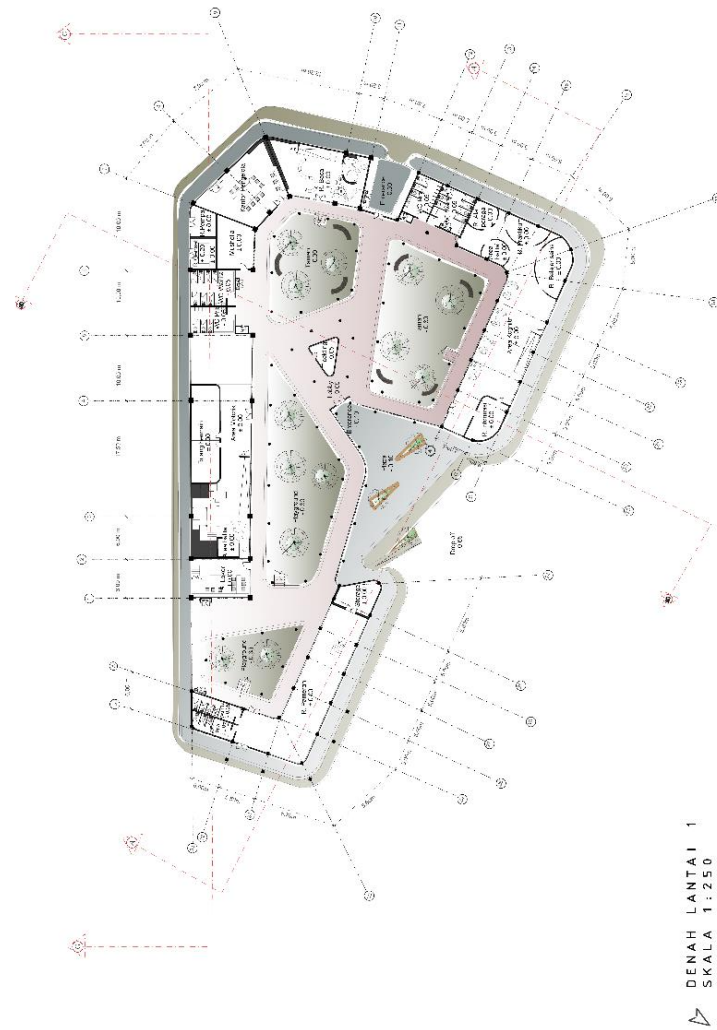


Gambar 5. 1 Siteplan
(Sumber: Penulis, 2019)

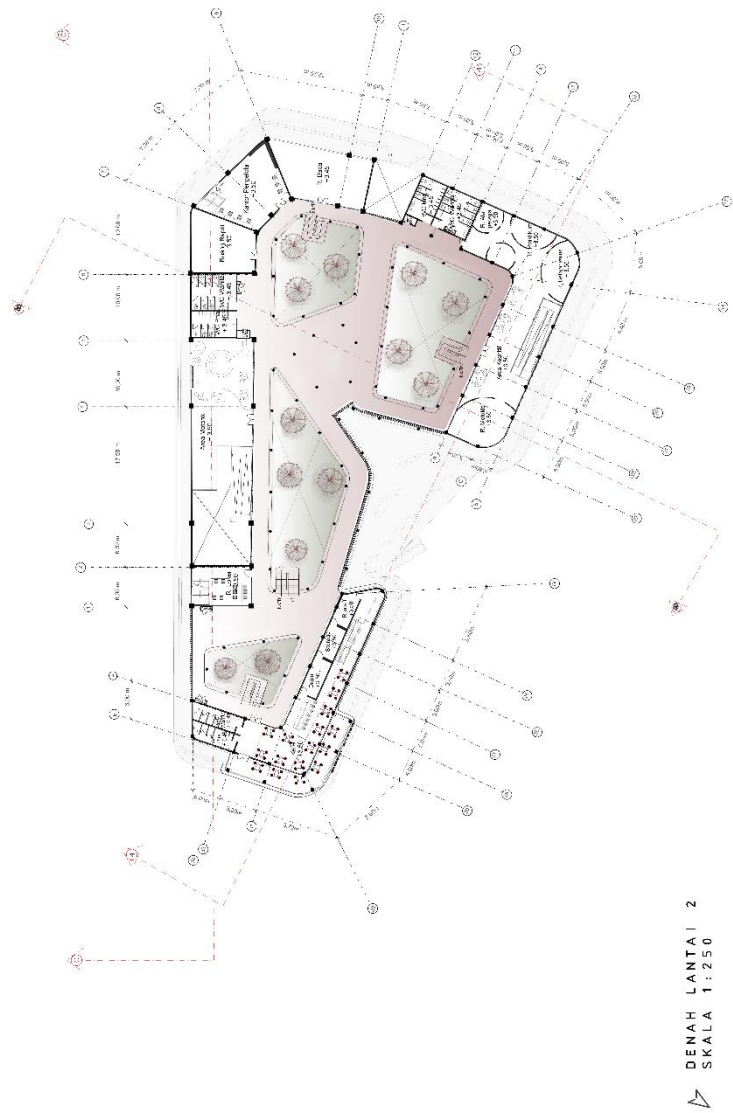


Gambar 5. 2 Layoutplan
(Sumber: Penulis, 2019)

5.1.2 Denah

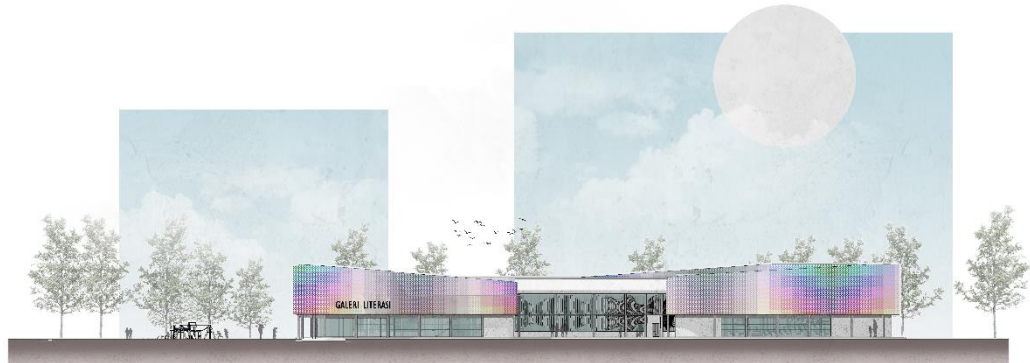


Gambar 5. 3 Denah Lantai 1
(Sumber: Penulis, 2019)



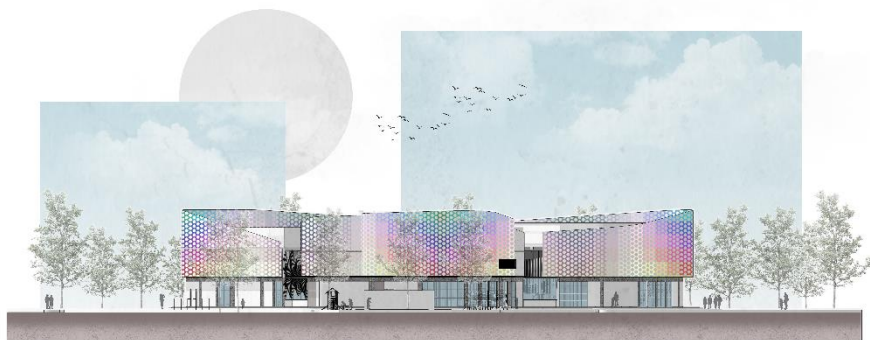
Gambar 5. 4 Denah Lantai 2
(Sumber: Penulis, 2019)

5.1.3 Tampak



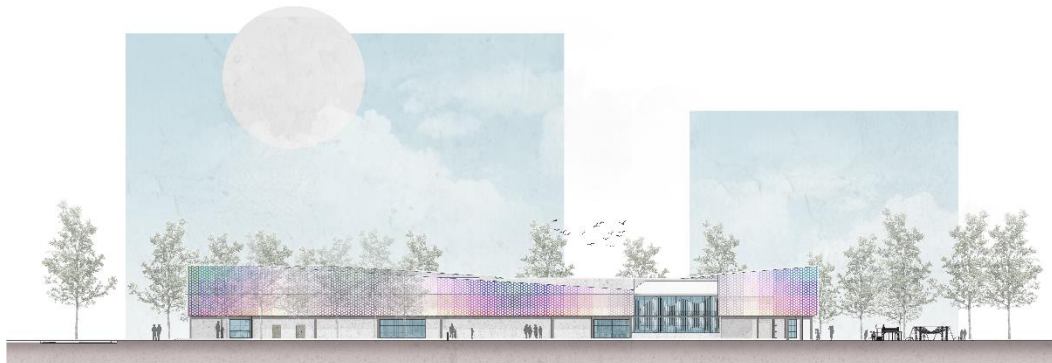
TAMPAK UTARA
SKALA 1 : 200

Gambar 5. 5 Tampak Utara
(Sumber: Penulis, 2019)



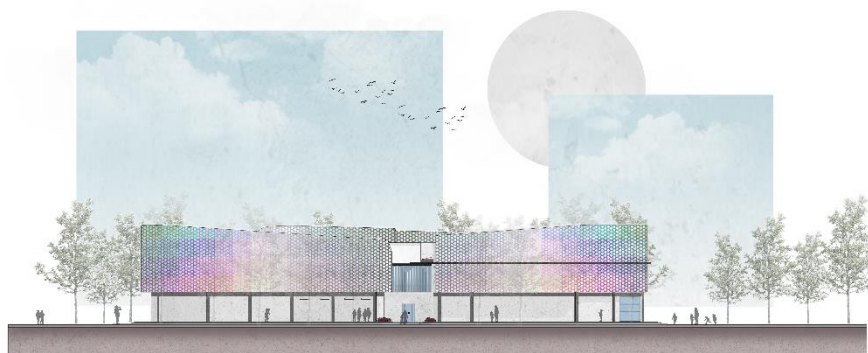
TAMPAK TIMUR
SKALA 1 : 150

Gambar 5. 6 Tampak Timur
(Sumber: Penulis, 2019)



TAMPAK SELATAN
SKALA 1 : 150

Gambar 5. 7 Tampak Selatan
(Sumber: Penulis, 2019)



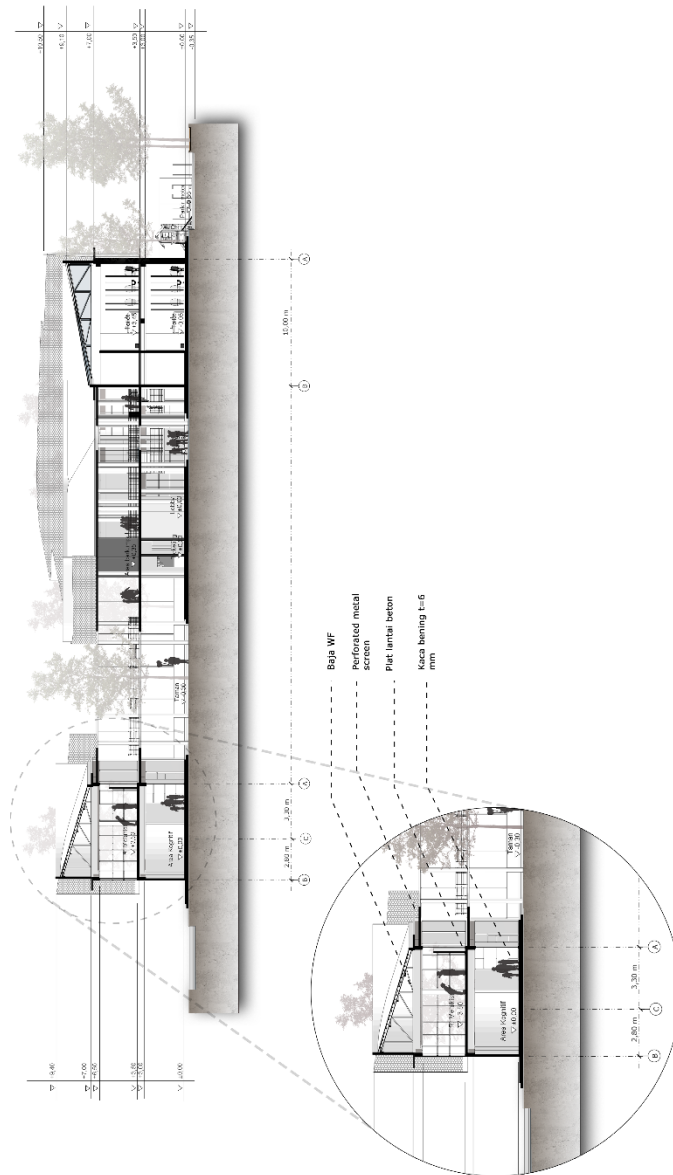
TAMPAK BARAT
SKALA 1 : 150

Gambar 5. 8 Tampak Barat
(Sumber: Penulis, 2019)

Potongan

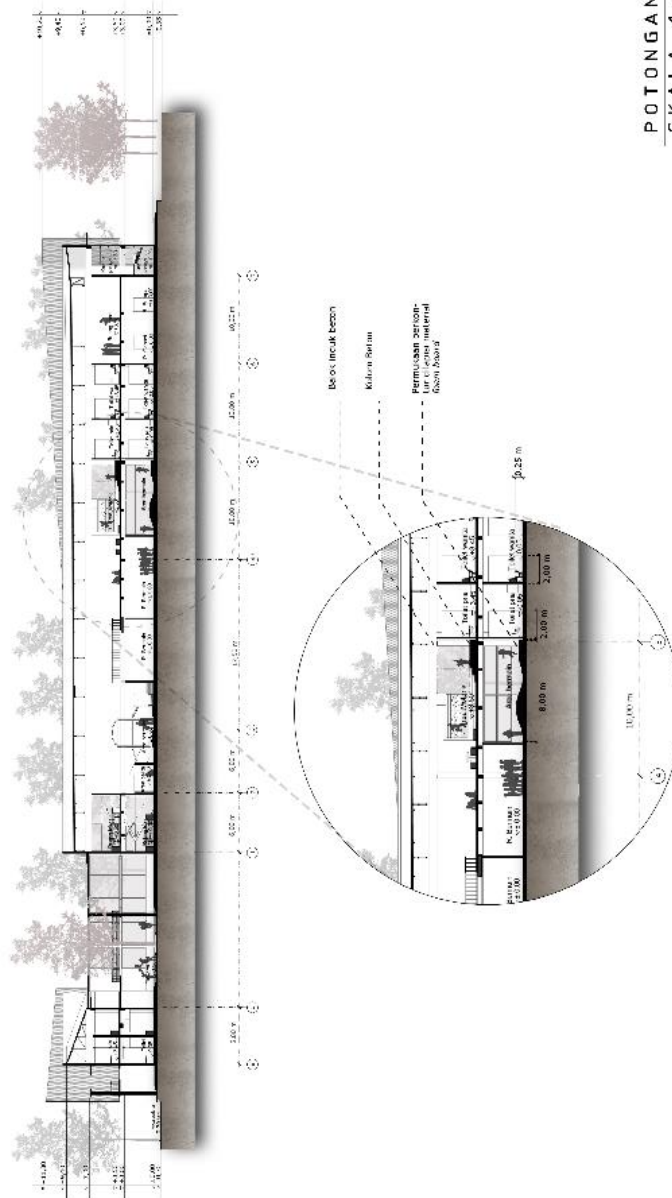


Gambar 5. 9 Potongan A-A'
Sumber: Penulis



POTONGAN B-B'
SKALA 1:150

Gambar 5. 11 Potongan B-B'
(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 5.11 Potongan B-B’
(Sumber: Penulis, 2019)

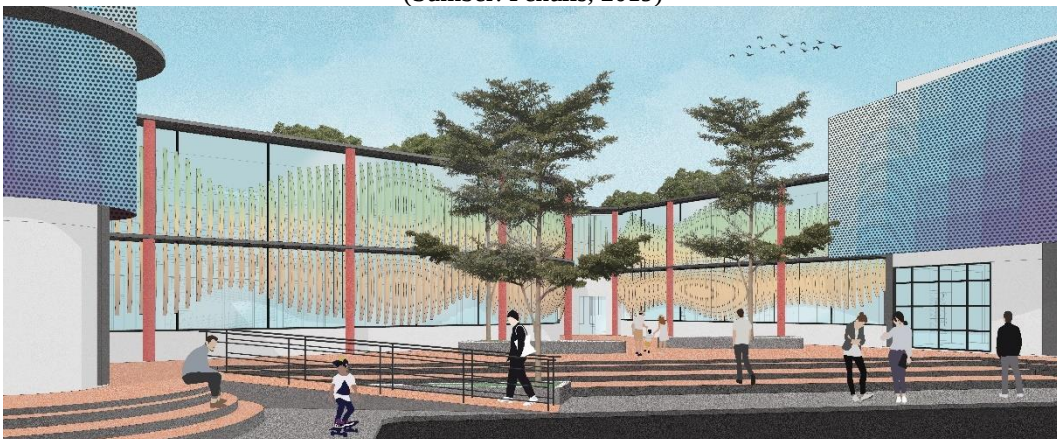
5.1.5 Perspektif



Gambar 5. 12 Perspektif Eksterior
(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 5. 13 Perspektif Eksterior
(Sumber: Penulis, 2019)



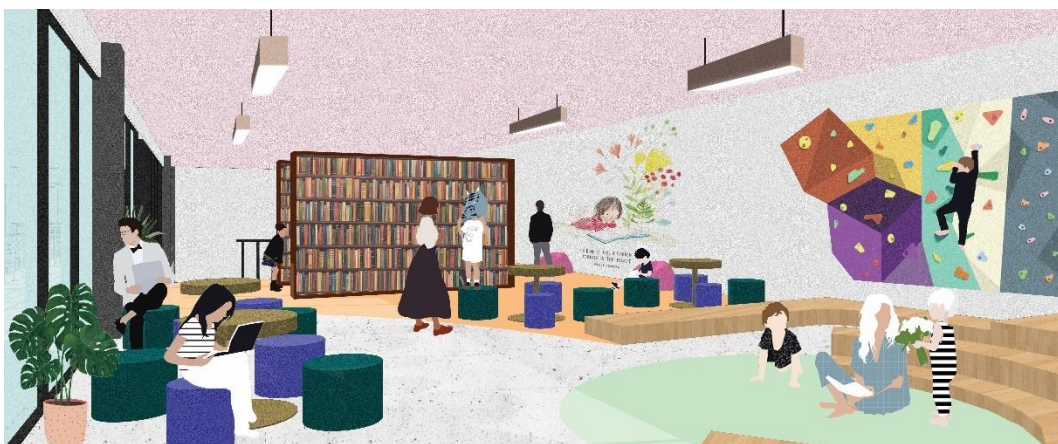
Gambar 5. 14 Perspektif Eksterior
(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 5. 15 Perspektif Interior
(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 5. 16 Perspektif Interior Area Motorik lt.1
(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 5. 17 Perspektif Interior Area Motorik lt.2
(Sumber: Penulis, 2019)



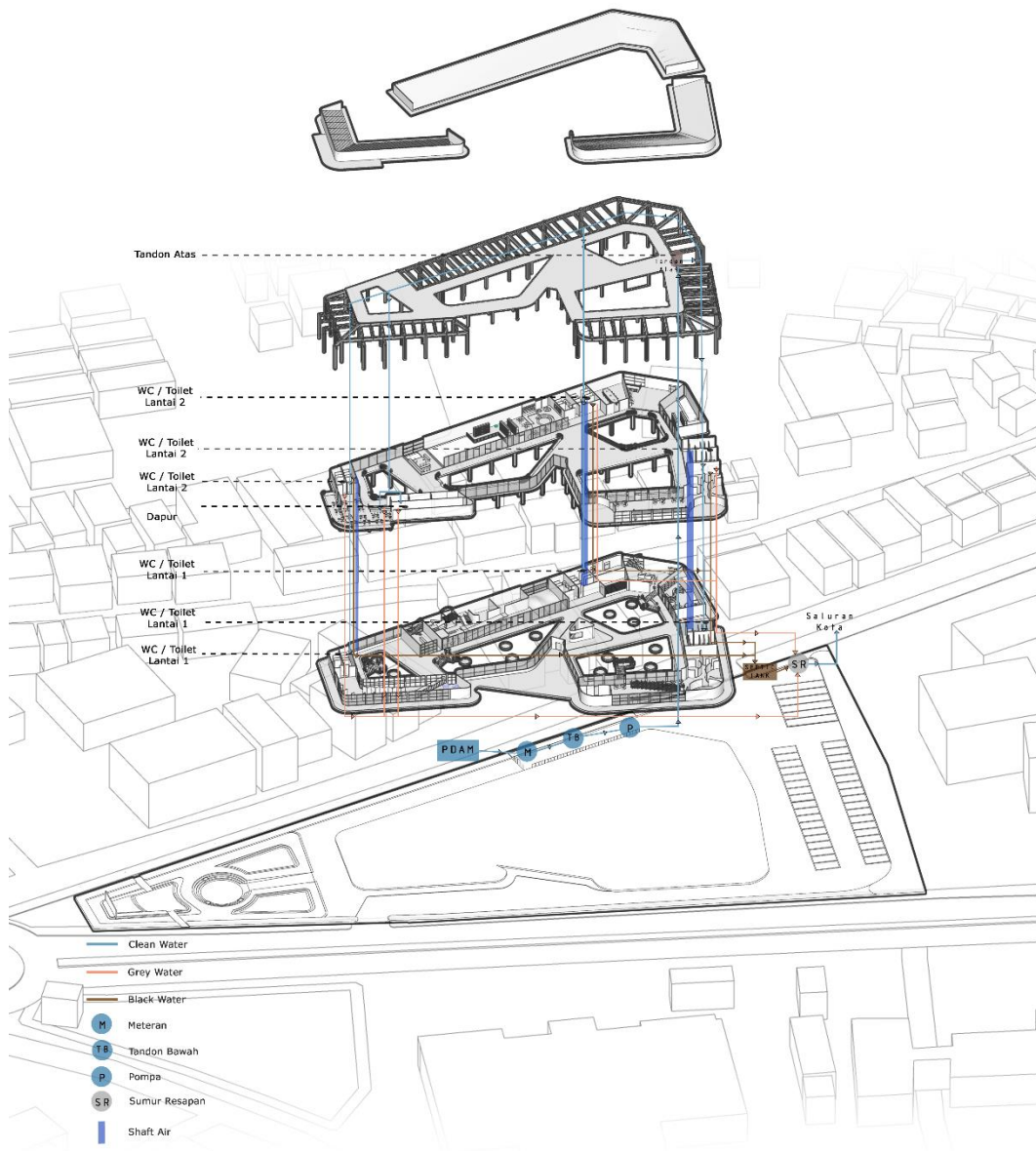
Gambar 5. 18 Perspektif Interior Area Afektif
(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 5. 19 Perspektif Mata Burung
(Sumber: Penulis, 2019)

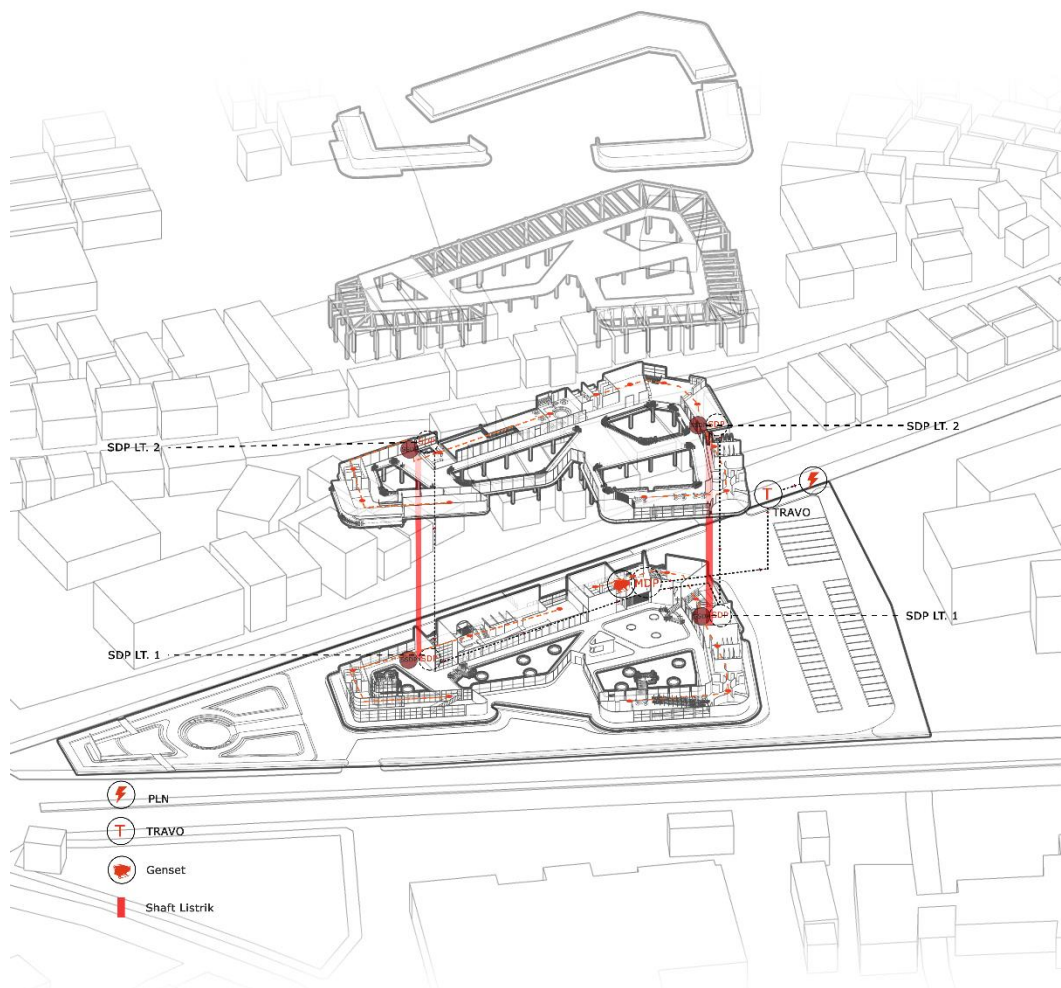
5.2 Eksplorasi Teknis

SISTEM BANGUNAN DISTRIBUSI AIR



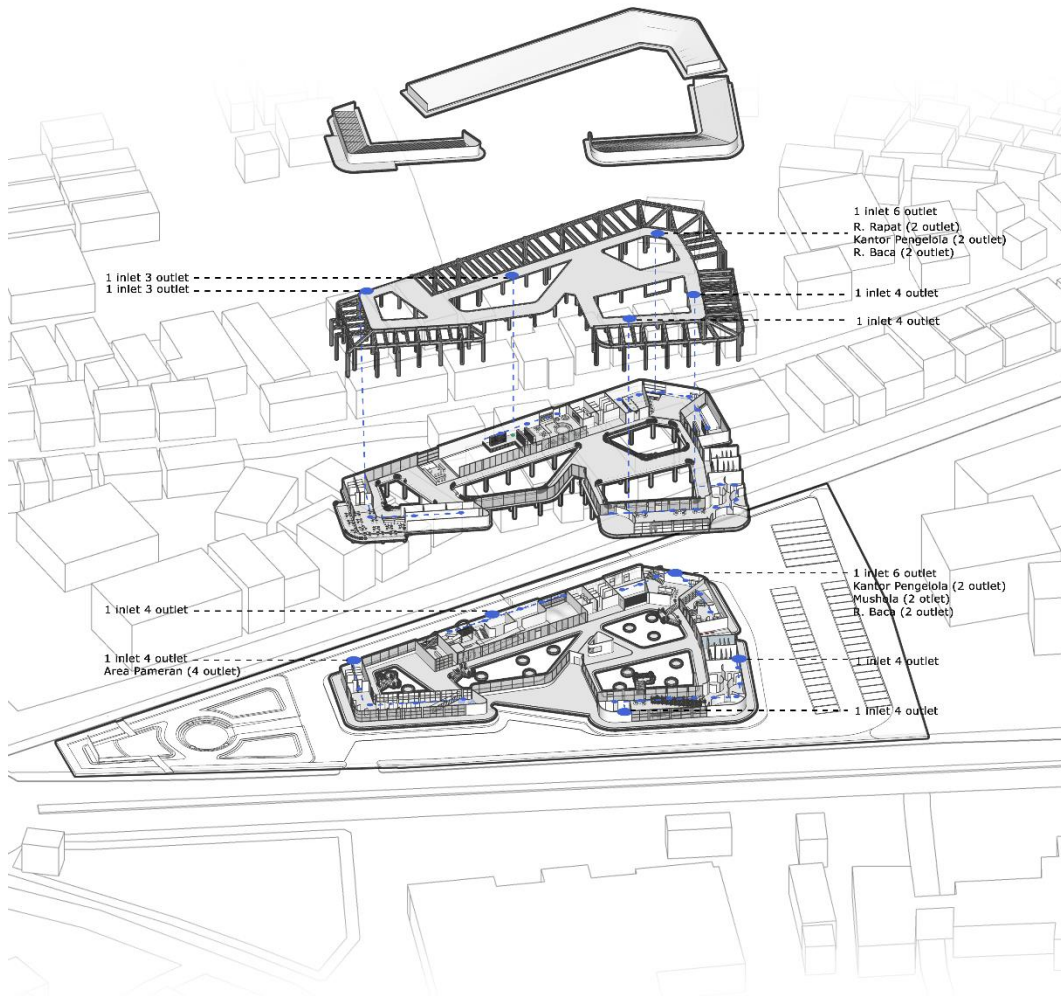
Gambar 5. 20 Distribusi Air
(Sumber: Penulis, 2019)

SISTEM BANGUNAN
DISTRIBUSI LISTRIK



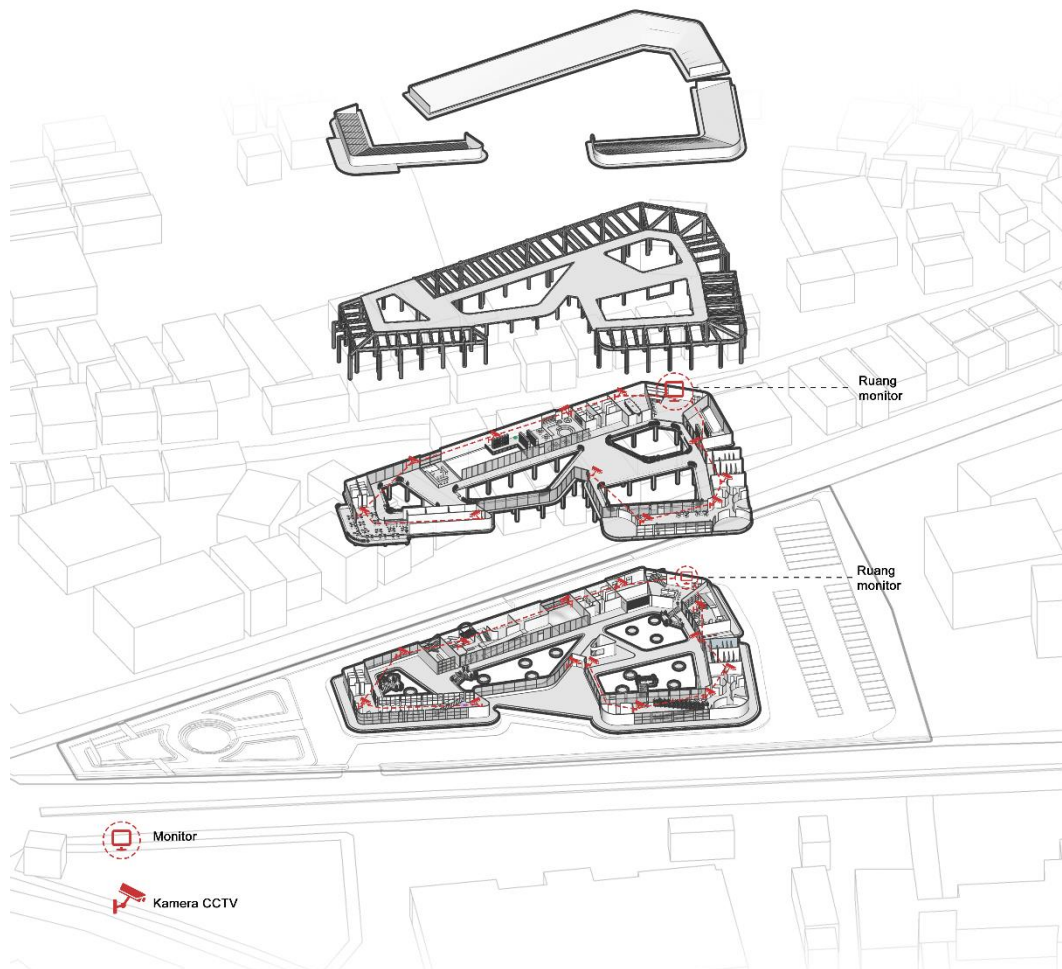
Gambar 5. 21 Distribusi Listrik
(Sumber: Penulis, 2019)

SISTEM PENDINGIN
MULTISPLIT

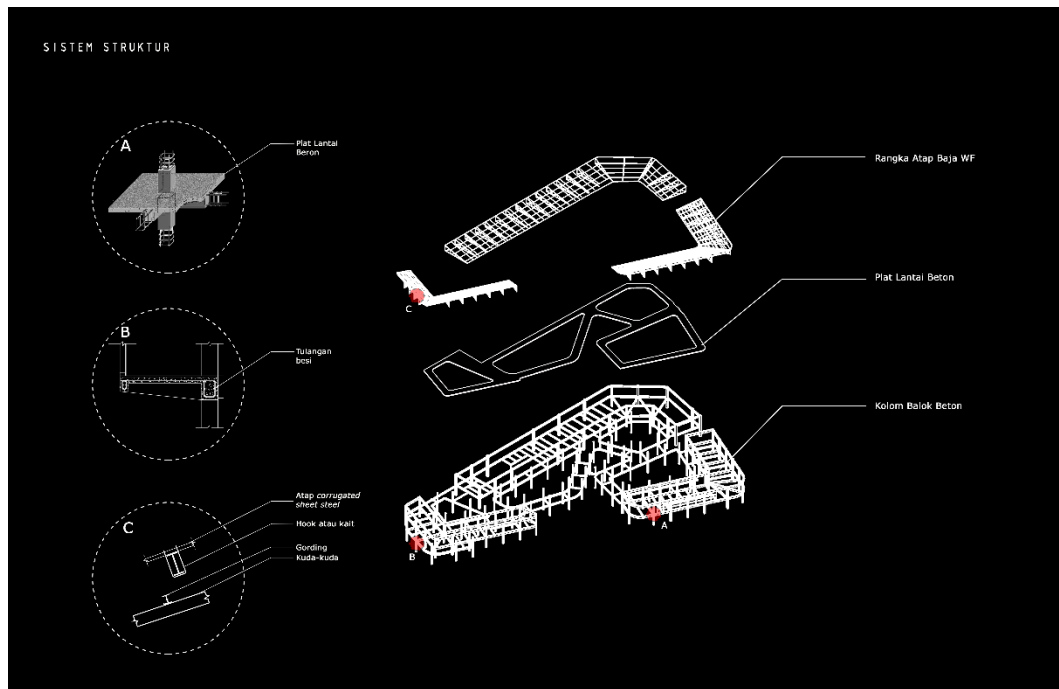


Gambar 5. 22 Sistem Penghawaan
(Sumber: Penulis, 2019)

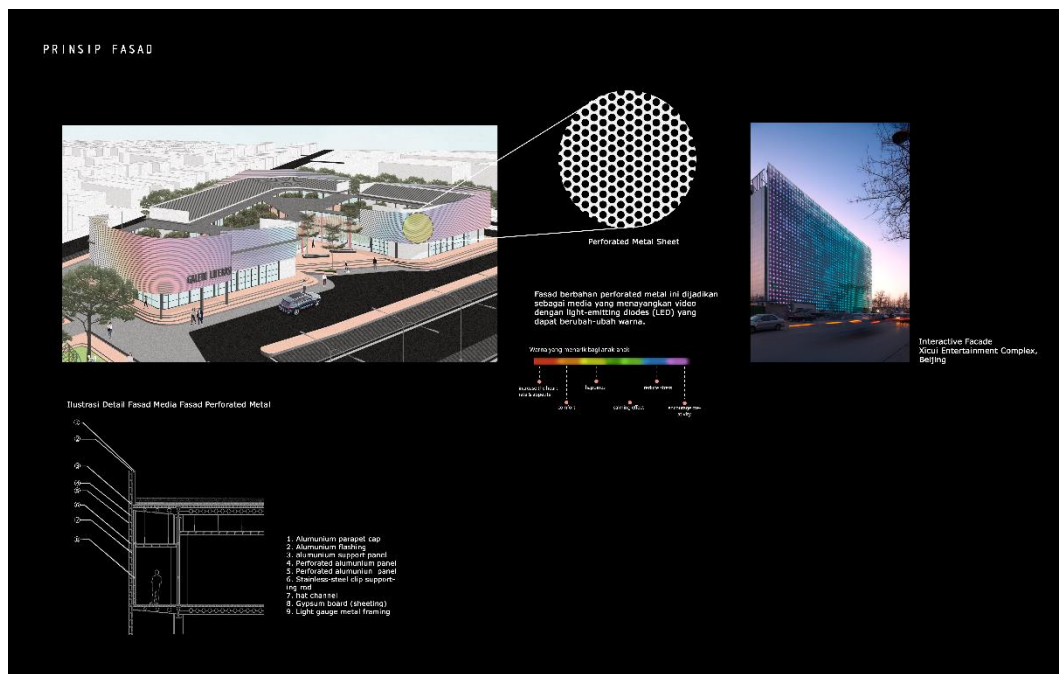
SISTEM PENGAWASAN



Gambar 5. 23 Sistem Pengawasan
(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 5. 24 Sistem Struktur
(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 5. 25 Prinsip Fasad
(Sumber: Penulis, 2019)

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 6

KESIMPULAN

Galeri Literasi ini di rancang berdasarkan isu berupa rendahnya minat baca masyarakat Indonesia. Namun begitu, salah satu masalah utamanya dikarenakan tidak di tanamkannya minat baca sedari kecil, faktor penyebab rendahnya semangat dan motivasi untuk membaca di kalangan anak-anak diantaranya karena lingkungan keluarga yang tidak membiasakan anaknya untuk senang membaca, kurangnya motivasi, serta karena teknologi yang kian hari semakin canggih.

Maka dari itu, respon arsitektur yang di rancang berupa Galeri Literasi, dimana dalam proses perancangannya, Galeri Literasi ini mempertimbangkan perilaku dan karakteristik perkembangan anak sehingga menghasilkan tiga area berdasarkan perilaku utama dalam galeri ini yaitu area motorik, kognitif, dan afektif. Selain itu, faktor variable perilaku juga berpengaruh sehingga dapat tercipta ruang sesuai dengan kebutuhan dan kesenangan anak-anak dalam membaca secara interaktif.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR PUSTAKA

- Admin, 2017. #ForyYourInfoGraphic: Hari Literasi. www.data.go.id/konten/foryourinfographic-hari-literasi/. Diakses pada 24 September 2018
- Bullivant, Lucy. 2005. *4D Space: Interactive Architecture*. Great Britain. Wiley Academy, a division of John Wiley & Sons Ltd.
- Cladwell, J. S. (2008). *Comprehension assessment: A classroom guide*. New York: The Guilford Press
- Darmawan, Felix. *Merekonstruksi Minat Baca di Kalangan Anak*. Diambil dari: www.kompasiana.com/felixdarmawan/58286d5a717a61a21c729f1e/merekonstruksi-minat-baca-di-kalangan-anak?page=all. (23 September 2018)
- De Chiara, Joseph & John Callender. 1987. *Time-Saver Standards for Building Types: 2nd edition*. Singapore: National Printers Ltd
- Folia, Rosa. 2018. *Perpustakaan Umum, Balada di Tenga Rendahnya Minat Baca*. Diambil dari: www.idntimes.com/news/indonesia/rosa-folia/yang-umum-dari-perpustakaan-umum-1/full. (25 September 2018)
- Fox, Michael, Kemp, Miles. 2009. *Interactive Architecture*. Princeton Architectural Press.
- Gunawan, Arif. 2016. *Indonesia Second Least Literate of 61 Nations*. Diambil dari: <http://www.thejakartapost.com/news/2016/03/12/indonesia-second-least-literate-61-nations.html>. (23 September 2018)
- Heimsath, Clovis (1988). *Arsitektur dari segi Perilaku*. Bandung: Intermatra.
- Marcella, Joyce. 2004. *Arsitektur & Perilaku Manusia*. Bandung: Grasindo
- Neufert, Ernst, Jilid 2, *Data Arsitek*, Jakarta: Erlangga.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Snyder, J. C., & Catanese, A. J. (1984). *Pengantar Arsitektur*. Jakarta: Erlangga
- Solehuddin, M dkk. 2008. *Pembaharuan Pendidikan TK*. Universitas Terbuka: Jakarta
- Tandal, N. Anthonius dan I Pingkan P. Egam. *Arsitektur berwawasan perilaku (behaviourisme)*, Media matrasain, Universitas Sam Ratulangi, vol 8 no 1, p. 58 (Mei 2011)

- Weisman Gerald D. 1981. *Modelling Environment – Behavior System: Brief Note*, *Journal of Man– Environment Relation*, The Pennsylvania State University USA
- Yusran. Aulia. 2006. *Kajian Perubahan Tata Guna Lahan Pada Pusat Kota Cilegon*. Semarang. Diambil dari: <https://core.ac.uk/download/pdf/11716495.pdf>
- _____. Dokumen RPJM Prov. Banten. 2007-2012. *Geografi*. <https://bantenprov.go.id/profil-provinsi/geografi>. Diakses pada 28 Oktober 2018

