

R U A N G T U G A S A K H I R B E R M A I N T E R H U B U N G

NAMA : PUTRI ANDINA YUWANANDA

NRP : 3211100096

DOS PEMBIMBING : WAWAN ARDIYAN ST MT

Maraknya pembangunan fasilitas yang mawadahi kebutuhan orang dewasa - seperti restoran, apartemen dan pusat perbelanjaan - menyebabkan hilangnya lahan bermain untuk anak. Terlihat adanya kurang perhatian akan ruang bermain bagi anak dalam masa perkembangan. Dewasa ini anak cenderung makin meninggalkan permainan yang bersifat outdoor dan lebih memilih untuk bermain gadget pemberian orang tua atau video games dan peralatan elektronik lainnya. Terlebih lagi anak di pusat kota seperti Jakarta. Padahal hal tersebut dapat menyebabkan kecanduan, ketergantungan bahkan mengganggu tumbuh kembang anak dan menggaggu hubungan sosial. Masa perkembangan anak seharusnya dilatih secara optimal dengan pendidikan formal maupun informal seperti bermain. Dengan melakukan aktivitas bermain yang sebenarnya, dapat meningkatkan kemampuan anak secara maksimal pada anak dalam masa perkembangan (umur 2 - 12 tahun).

dapatkah arsitektur mengambil peran dalam mengembalikan kebiasaan yang berubah?
buat arsitektur semenarik mungkin sehingga mencuri perhatian anak-anak dan mereka akan melepas gadget ketika bermain disini!

KRITERIA DESAIN

1. Desain bangunan harus memperhatikan perilaku anak baik dalam permainan walaupun wadah aktifitas.
2. Desain bangunan harus memprioritaskan keamanan dan kenyamanan bagi fisik dan psikologis anak.
3. Desain harus memenuhi konsep bermain pada anak sesuai dengan perkembangannya
4. Desain harus menyenangkan dan dapat 'mengundang' anak untuk bermain, menjelajah dan mengeksplorasi.

Konsep Bermain pada Anak
 Usia 0-3 tahun umurnya menyukai permainan yang bersifat fisik. Contoh: bola, bersepeda, mengirisin balok, jigsaw, memutar lintasan dan lempar bola.
 Usia 4-6 tahun umurnya menyukai permainan dengan sifat abstrak/fiksi dan permainan perisai/penghindar. Contoh: rumah boneka, petak-perangan, bermain tepak, mewarnai, melukis, memotong dan menempel.
 Usia 7-12 tahun umurnya menyukai permainan yang bersifat kerjasama dan analisis. Contoh: bermain kartu, beladangan dan hal yang menyangkut keterampilan. Contoh: Super Bermani, Gobak Gasing yang melibatkan anak usia 7-12 tahun terus meminati kebutuhan sesuai dengan konsep bermain anak itu sendiri.

Perilaku Anak dalam Bermain
 "Complexity, play, exploration, behavior, and human evolution, making it stimulated by variety and complexity in the environment. Variety and complexity lead to an active learning, exploration and development" - Mary T. Moore in Developmental Behavior Studies.

Dalam bermain anak dapat mengekskusi hal yang dapat meningkatkan diri anak itu sendiri seperti: fisik, motorik, sosial, emosi, kognitif, daya cipta, kreatifitas, bahasa, perilaku, ketahanan moral, motorik keterampilan, tetapi tidak berarti anak sanggup perkembangan lainnya (Luman, Harriati, Arsyah, 2007). Tujuan dari Ruang Bermain Edukasi harus menyediakan dan membantu dalam menyangkal segala kemampuan yang dimiliki anak dalam masa perkembangan dan memaksimalkan hasil positif dari bermain itu sendiri dengan kreatifitas dan keterampilan pada objek rancang.

METODE DESAIN

metoda desain yang digunakan yaitu metoda desain Stanford's d school, Institute of Design yang dipaparkan oleh David Kelley dan Tom Kelley, metoda ini sering digunakan dalam perancangan sekolah berdasarkan perilaku anak. Dalam metoda desain ini terdapat kunci utama pada tahap "Emphatize" yang dapat berpengaruh terhadap keberhasilan objek rancang.



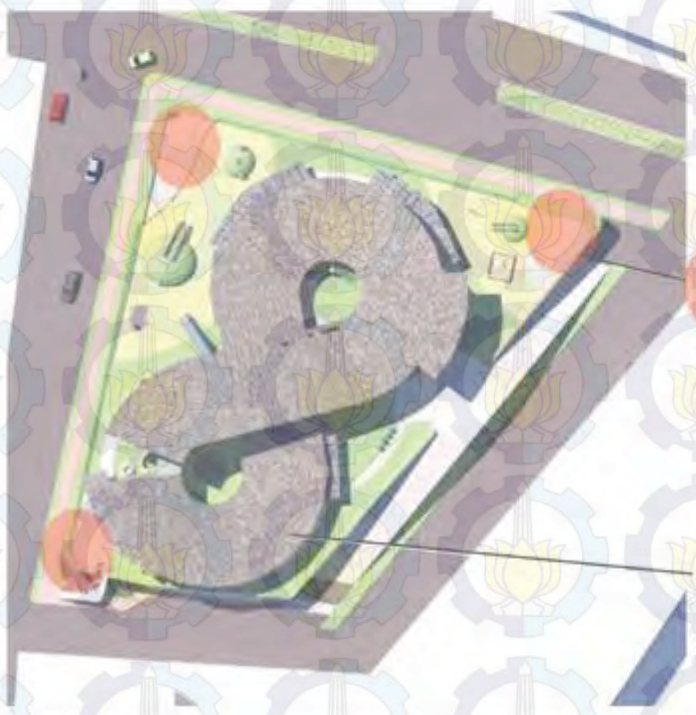
EMPHATIZE
 mengerti dan memahami secara mendalam tentang untuk siapa bangunan ini anda desain. Atau dapat juga memahami kebutuhan dan perilaku dari pengguna bangunan

DEFINE
 menetapkan masalah-masalah yang telah diketahui setelah tahap emphatize dan memerlukan respon desain atau dapat dijadikan peluang untuk solusi yang kreatif.

IDEATE
 menghasitikan berbagai solusi dari masalah-masalah yang telah ditetapkan pada tahap define.

FACILITATE
 mengkomunikasikan inti solusi pada orang lain. Sehingga nantinya mendapatkan masukan-masukan yang berguna untuk obyek rancang.

TEST
 mempelajari apa yang berhasil dan tidak untuk memperbaiki hasil dari solusi yang didapat.



PELETAKAN PLAZA ATAU AREA ORANG DEWASA PADA TIAR SUDUT LAHAN SEBAGAI "PENJAGA" AGAR SELALU DAPAT TERHUBUNG DENGAN ANAK

PENEMPATAN AREA CAFE DAN AREA TUNGGU UNTUK ORANG DEWASA DI LETAKAN DI TENGAH BANGUNAN AGAR TETAP TERHUBUNG SECARA VISUAL KEMANAPUN SEHINGGA MENCIPTAKAN PERASAAN AMAN

SELASAR YANG MENGELILINGI BEDUNG DAN MENGIKUTI BENTUK GEDUNG, WALAUPUN DILUAR GEDUNG TETAP DAPAT TERHUBUNG KEMANAPUN.

BENTUK BANGUNAN YANG MENYERUPAI ANGKA 8 YANG TIDAK BERJUNG MENGANBARKAN KE-"TERHUBUNG"-AN ANTARA RUANG SATU DENGAN YANG LAINNYA. DAN JUGA DENGAN RAMP YANG MENGHUBUNGKAN SEMUA RUANG MEMBUAT GEDUNG LEBIH AMAN DAN NYAMAN BAGI ANAK.



PENGUNAAN JENDELA YANG MENGELILINGI BANGUNAN MENCIPTAKAN PERASAAN AMAN KARENA TERHUBUNG SECARA VISUAL

MENGUNAKAN BENTUK DASAR LINGKARAN, ADALAH ALASAN UTAMA DALAM MERANCANG BANGUNAN INI. KARENA LINGKARAN TIDAK MEMILIKI SUDUT (SAFETY). PENGULANGAN BENTUK PADA TAMPAK LANTAI 1 JUGA LANTAI 2.



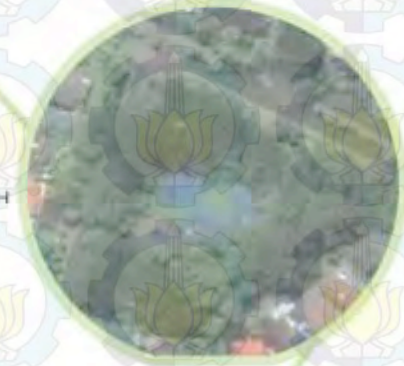
PENDEKATAN DESAIN PENDEKATAN EKSTRINSIK

CONNECTED

dalam aktivitas bermain, selalu ada interaksi antara satu dengan lainnya, diri sendiri dengan diri sendiri, benda, orang lain, orang lain dan benda, perpaduan antara semuanya. sehingga dalam bermain, semuanya "TERHUBUNG"

KONSEP DESAIN

LOKASI



KETERANGAN:

1. PONDOK INDAH MALL
2. SD INTERNASIONAL RAFFLES
3. APARTEMEN PONDOK INDAH
4. PERUM METRO PONDOK INDAH
5. PERTOKOAN PI PLAZA
6. RS. PONDOK INDAH
7. TK-SD BAKTI MULYA 400
8. TK-SD HARAPAN IBU
9. BUKIT GOLF, PONDOK INDAH



KETERANGAN:

- A. ENTRANCE
- B. DROP ZONE
- C. OUTRANCE
- D. PLAY AREA 6 >
- E. PLAY AREA 6 <
- F. LOBBY
- G. PERUMAHAN



SITEPLAN

skala 1:300

R U A N G T U C A S A K H I R B E R M A I N T E R H U B U N G

NAMA : PUTRI ANDINA YUWANANDA
NRP : 3211100096

DOS PEMBIMBING : WAWAN ARDIYAN ST. MT

LANTAI 1 MERUPAKAN AREA SERVIS DAN SIRKULASI KENDARAAN AGAR AREA BERMAIN PADA LANTAI 2 AMAN DARI KENDARAAN BERMOTOR, NAMUN DAPAT TETAP MENGAKSES KE LANTAI 2 MELALUI TANGGA. PEJALAN KAKI TETAP AMAN DENGAN SIRKULASI YANG DIPISAHKAN OLEH VEGETASI DAN PERBEDAAN LEVEL.

KETERANGAN:

- A. AREA PARKIR MOBIL
- B. AREA PARKIR MOTOR
- C. RUANG STAFF
- D. TANGGA MENUJU LT.2
- E. KANTIN SUPIR
- F. MUSHOLLA
- G. ENTRANCE
- H. OUTRANCE

-  : SIRKULASI KENDARAAN
-  : SIRKULASI MANUSIA



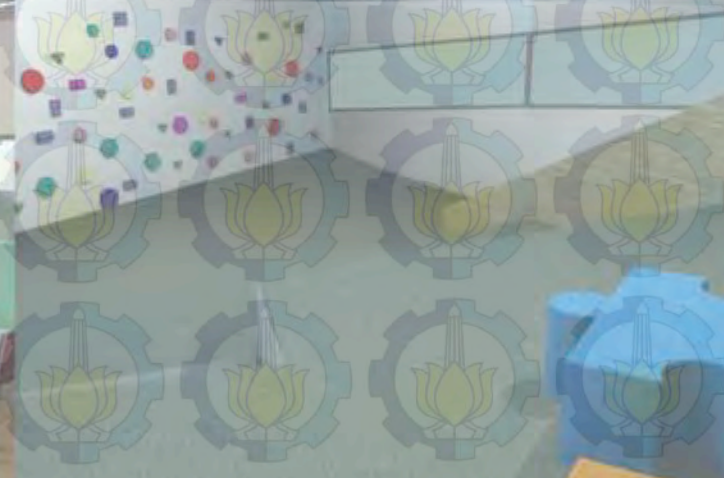
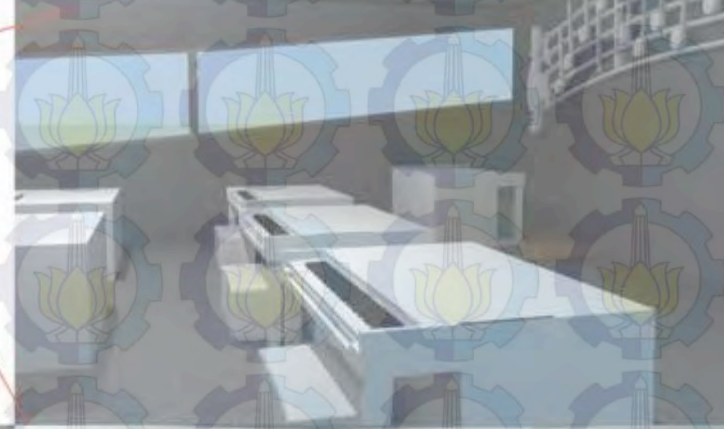
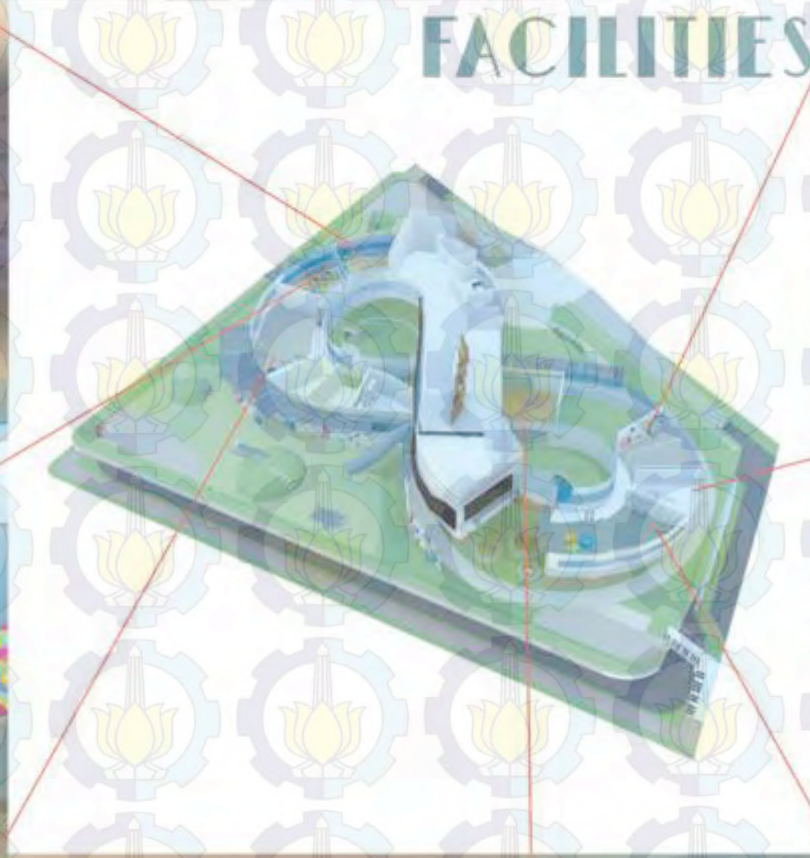
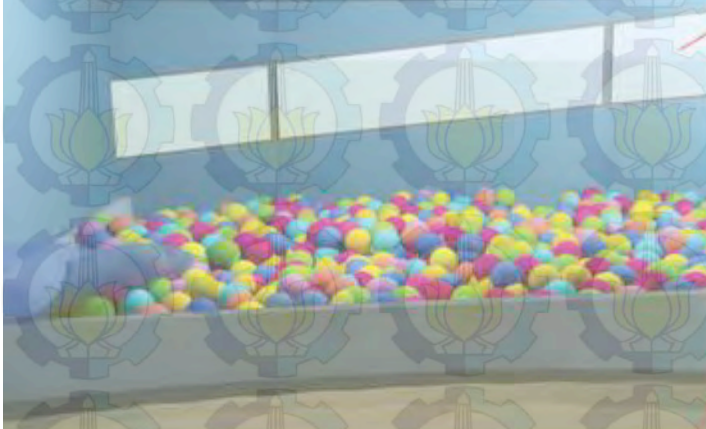
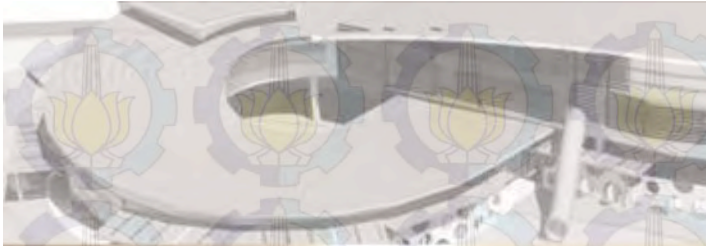
LAYOUT PLAN

SKALA 1:300



R U A N G T U C A S A K H I R B E R M A I N T E R H U B U N G F A C I L I T I E S

NAMA : PUTRI ANDINA YUWANANDA
NRP : 3211100096
DOS. PEMBIMBING : WAWAN ARDIYAN ST. MT



R U A N G T U G A S A K H I R B E R M A I N T E R H U B U N G

NAMA : PUTRI ANDINA YUWANANDA

NRP : 5211100096

DOS PEMBIMBING : WAWAN ARDIYAN ST. MT



TAMPAK BARAT

skala 1:200



TAMPAK TIMUR

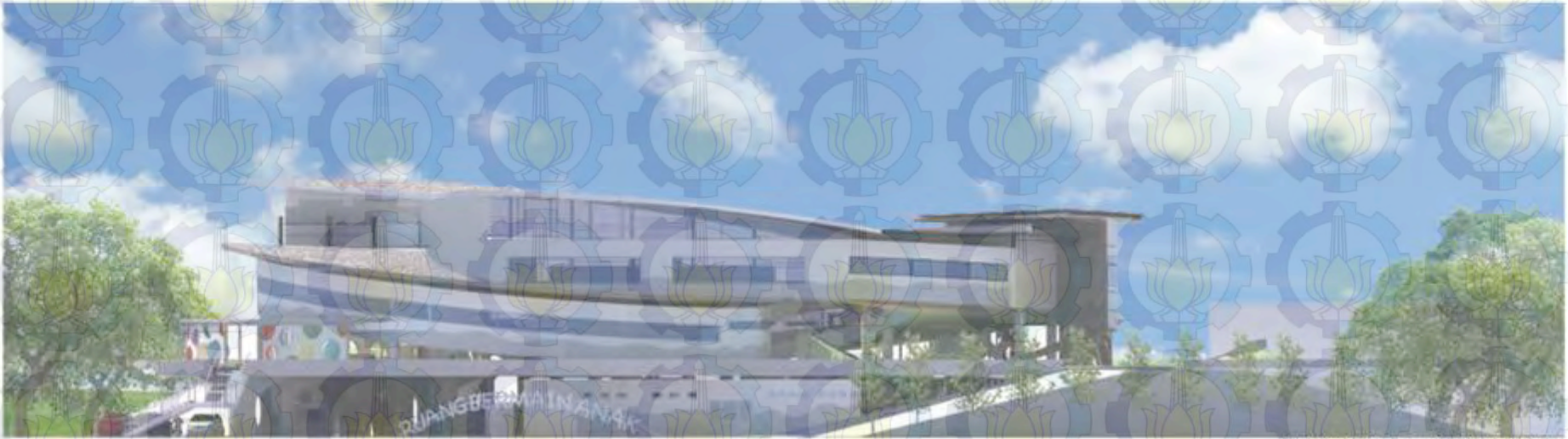
skala 1:200

K U A N T U C A S A K H I R B E R M A I N T E R H U B U N G

NAMA : TUTRI ANDINA YUWANANDA

NRP : 3211100096

DOS PEMBIMBING : WAWAN ARDIYAN ST. MT



TAMPAK SELATAN

skala 1:200



TAMPAK UTARA

skala 1:200

+3.200 m

+3.000 m

+2.800 m

+0.000 m



FOTOKAN A - A
SKALA 1:200

+3.200 m

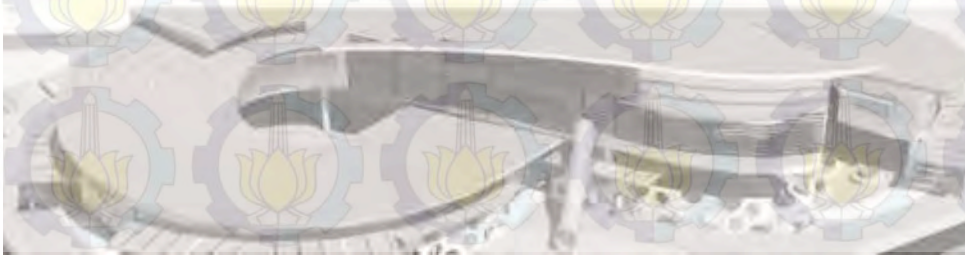
+3.000 m

+2.800 m

+0.000 m



FOTOKAN E - E
SKALA 1:200



R U A N G
B E R M A I N
T E R H U B U N G

T U G A S A K H I R
NAMA : PUTRI ANDINA YUWANANDA
NRP : 5211100096
DOS. PEMBIMBING : WAWAN ARDIYAN ST. MT

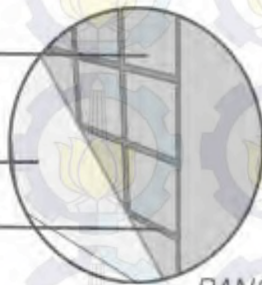
AIR CONDITIONING - VARIABLE REFRIGERANT VOLUME



KALSIPART B
TITRASI

KALSICLAD 12
TITRASI

RANGKA HOLLOW
GALVALUM # 0.75mm



GENTENG GALVALUM

TRUSS FRAME

KALSIBOARD
EKSTERIOR & INTERIOR

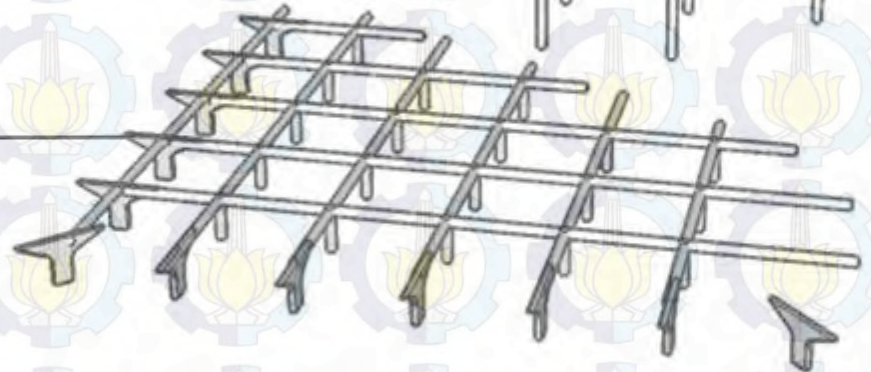
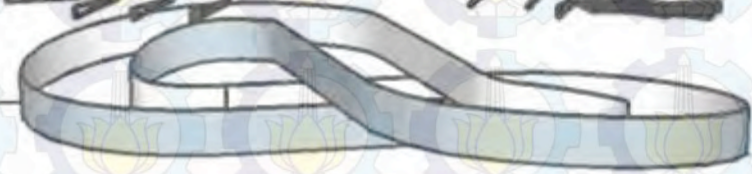
RANGKA BAJA 60X60

60 cm

BAJA WIDE FLANGE 50

BETON

RANGKA BAJA 80X80



R U A N G T U C A S A K H I R B E R M A I N T E R H U B U N G

NAMA : PUTRI ANDINA YUWANANDA

NRP : 3211100096

DOS PEMBIMBING : WAWAN ARDIYAN ST, MT



BEBERAPA JENIS TANAMAN YANG
ADA PADA LAHAN DAN DAPAT
MELATIH INDRA PERASA



daua mint



bunga soka



pohon belimbing wuluh



pohon kersen

