TUGAS AKHIR - DA 184801

RUANG BERMAIN *MIXED USE*: OPTIMASI KUALITAS INTERAKSI SOSIAL

MURTANTIO TIRTAWAN
08111640000005

Dosen Pembimbing
DEFRY AGATHA ARDIANTA, S.T. M.T.

Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumian
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020

TUGAS AKHIR – DA 184801

RUANG BERMAIN *MIXED USE:* OPTIMASI KUALITAS INTERAKSI SOSIAL

MURTANTIO TIRTAWAN
08111640000005

Dosen Pembimbing
DEFRY AGATHA ARDIANTA, S.T. M.T.

Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumian
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2020

LEMBAR PENGESAHAN

RUANG BERMAIN *MIXED USE*: OPTIMASI KUALITAS INTERAKSI SOSIAL

Disusun oleh:

MURTANTIO TIRTAWAN

NRP : 08111640000005

Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir (DA 184801)
Departemen Arsitektur FT-SPK ITS pada tanggal 9 Juli 2020
Dengan nilai : AB

Mengetahui

Pembimbing	Koordinator Tugas Akhir
Defry Agatha Ardianta, S.T. M.T.	FX Teddy Badai Samodra, S.T., M.T., Ph.D.
NIP. 19800825 200604 1 004	NIP. 19800406 200801 1 008

Kepala Departemen Arsitektur FT-SPK ITS

Dr. Dewi Septanti, S.Pd., S.T., M.T.
NIP. 19690907 199702 2 001

(*Halaman ini sengaja dikosongkan)*

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Murtantio Tirtawan

NRP : 08111640000005

Judul Tugas Akhir : Ruang Bermain *Mixed Use*: Optimasi Kualitas Interaksi Sosial

Periode : Semester ~~Gasal~~/Genap Tahun 2019/2020

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinil), 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 FT-SPK ITS.

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

Surabaya, 9 Juli 2020

Yang membuat pernyataan

MURTANTIO TIRTAWAN

NRP. 08111640000005

(*Halaman ini sengaja dikosongkan)*

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kami kemudahan sehingga kami dapat menyelesaikan makalah ini dengan tepat waktu. Shalawat serta salam semoga terlimpah curahkan kepada baginda tercinta kita yaitu Nabi Muhammad SAW yang kita nantikan syafa'atnya di akhirat.

Tidak lupa, Penulis mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas limpahan nikmat sehat-Nya, baik itu berupa sehat fisik maupun akal pikiran, sehingga penulis mampu untuk menyelesaikan pembuatan laporan sebagai tugas akhir dari mata kuliah dengan judul "Ruang Bermain Mixed Use: Optimasi Kualitas Interaksi Sosial".

Penulis tentu menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak terdapat kesalahan serta kekurangan di dalamnya. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik serta saran dari pembaca, supaya laporan ini dapat lebih baik. Demikian apabila terdapat banyak kesalahan pada laporan, penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yaitu khususnya kepada FX Teddy Badai Samodra, S.T., M.T., Ph.D. selaku Dosen Koordinator Tugas Akhir dan Defry Agatha Ardianta, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dalam membantu menulis laporan ini.

Sekian dan terima kasih.

Surabaya, 9 Juli 2020

Penyusun

(*Halaman ini sengaja dikosongkan)*

RUANG BERMAIN MIXED USE :

OPTIMASI KUALITAS INTERAKSI SOSIAL

Nama Mahasiswa : Murtantio Tirtawan

NRP : 08111640000005

Dosen Pembimbing : Defry Agatha Ardianta, S.T., MT.

ABSTRAK

Interaksi sosial adalah proses sosial mengenai cara-cara berhubungan yang dapat dilihat jika individu dan kelompok-kelompok sosial saling bertemu untuk menentukan sistem dan hubungan sosial. Interaksi sosial perlu dikembangkan sejak usia dini karena berpengaruh untuk masa kehidupan anak selanjutnya. Salah satu upaya agar anak dapat belajar berinteraksi sosial tersedianya ruang bermain dengan beberapa fasilitas yang mendukung proses interaksi anak menjadi optimal.

Ruang bermain *mixed use*: menggunakan pendekatan etnografi dan *respect for user*. Etnografi adalah kajian tentang kehidupan dan kebudayaan suatu masyarakat atau etnik, dalam hal ini yang dimaksud adalah budaya interaksi anak. *Respect for user* adalah prinsip dasar *Green Building* yang mempertimbangkan kepentingan manusia didalamnya.

Konsep ruang bermain *mixed use* yaitu menghadirkan eksperimen gerak untuk merespon anak yang perilakunya butuh ruang yang cukup luas guna mendukung aktivitasnya. Eksperimen gerak membuat pengguna untuk mencoba hal baru dengan cara berpindah tempat dari satu titik ke titik yang lain, sehingga menimbulkan titik interaksi satu individu dengan individu lainnya.

Kata kunci : interaksi sosial, ruang bermain, *mixed use, respect for user,* eksperimen gerak.

(*Halaman ini sengaja dikosongkan)*

MIXED USE PLAYABLE ROOM:

OPTIMIZATION OF SOCIAL INTERACTION QUALITY

Name : Murtantio Tirtawan

NRP : 08111640000005

Supervisor : Defry Agatha Ardianta, ST., MT.

ABTRACT

Social interaction is a social process of ways of relating that can be seen if individual and social groups meet each other to determine social systems and relationships. Social interaction is developed from an early age because it affects the future life of the child. One effort that children can learn to interact socially is the availability of a playroom with several facilities that support the child's interaction process to be optimal.

Playable room mixed use: using an ethnography approach and respect for the user. Ethnography is the study of the life and culture of a society or ethnicity, it means the culture of child interaction. Respect for user is the basic principle of Green Building that considers human interested.

The concept of a mixed use playable room is to present a motion experiment to respond children whose behavior requires a large enough space to support their activities. Motion experiments make users to try new things by moving from one point to another, giving rise to the point of interaction of one individual with other individuals.

Keyword : social interaction, play space, mixed use, respect for user, motion experiment.

(*Halaman ini sengaja dikosongkan)*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN iii
KATA PENGANTAR v
ABSTRAK vii
ABSTRACT ix
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xv
BAB 1 PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Isu dan Konteks Desain 2
1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain 5
BAB 2 PROGRAM DESAIN
2.1 Rekapitulasi Program Ruang 11
2.2 Deskripsi Tapak 14
BAB 3 PENDEKATAN DAN METODA DESAIN
3.1 Pendekatan Desain 17
3.2 Metoda Desain 18
BAB 4 KONSEP DESAIN
4.1 Eksplorasi Formal 23
4.2 Eksplorasi Teknis 26
BAB 5 DESAIN
5.1 Eksplorasi Formal 27
5.2 Eksplorasi Teknis 32
BAB 6 KESIMPULAN
6.1 Kesimpulan 41
DAFTAR PUSTAKA 42

(*Halaman ini sengaja dikosongkan)*

DAFTAR TABEL

BAB 1

Tabel 1.1 Pengguna Karya Rancang 3

Tabel 1.2 Kepadatan Kota Malang (Kota Malang dalam Angka 2019) 4

Tabel 1.3 Kepadatan Jawa Timur (Jawa Timur dalam Angka 2018) 4

BAB 2

Tabel 2.1 Kebutuhan Ruang Anak 11

Tabel 2.2 Kebutuhan Ruang Warga 12

(*Halaman ini sengaja dikosongkan)*

DAFTAR GAMBAR

BAB 1

Gambar 1.1 Lokasi di Kecamatan Lowokwaru, Malang. 5

Gambar 1.2 Diagram Persentase Interaksi Sosial..... 6

Gambar 1.3 Tahap Anak Bermain. 6

Gambar 1.4 Illustrasi Aktivitas Interaksi Sosial Dapat Muncul..... 7

Gambar 1.5 Illustrasi Persebaran Interaksi Sosial. 8

Gambar 1.6 Illustrasi *Domain to Domain Trasnfer* Kata Hasil Survey..... 9

BAB 2

Gambar 2.1 Rekapitulasi Penggunaan Lahan yang Dibangun 13

Gambar 2.2 Skala Aktivitas Anak dalam Ruang..... 13

Gambar 2.3 *View Out* Tapak 14

Gambar 2.4 *View In* Tapak..... 14

Gambar 2.5 Lahan Eksisting dan Lahan Tapak..... 15

BAB 3

Gambar 3.1 Diagram Pencahayaan..... 18

Gambar 3.2 Simulasi Sirkulasi dan Perletakkan Progamming..... 19

Gambar 3.3 Illustrasi Konektivitas Progamming 20

Gambar 3.4 Zoning 21

BAB 4

Gambar 4.1 Sketsa Rancangan 23

Gambar 4.2 Diagram Ide Bentuk..... 24

Gambar 4.3 Diagram Skala 24

Gambar 4.4 Illustrasi Ruang Bermain Semi Outdoor..... 25

Gambar 4.5 Diagram Konsep 26

BAB 5

Gambar 5.1 Denah Lantai 1 27

Gambar 5.2 Denah Lantai 2 27

Gambar 5.3 Denah Perpustakaan..... 28

Gambar 5.4 Denah Musholla..... 28

Gambar 5.5 Denah Gudang 29
Gambar 5.6 Denah Operator..... 29
Gambar 5.7 Sirkulasi di Lantai 1 29
Gambar 5.8 Perspektif Ruang Bermain 30
Gambar 5.9 Perspektif Perpustakaan 30
Gambar 5.10 Perspektif Akses Masuk Ruang Bermain Bagian Barat..... 31
Gambar 5.11 Perspektif Ruang Bermain Profesi..... 31
Gambar 5.12 Perspektif Teras Perpustakaan..... 31
Gambar 5.13 *Site Plan* 32
Gambar 5.14 *Layout*..... 32
Gambar 5.15 Potongan A-A’..... 33
Gambar 5.16 Potongan B-B’ 33
Gambar 5.17 Struktur Lantai 1 33
Gambar 5.18 Maket Studi 34
Gambar 5.19 Struktur..... 35
Gambar 5.20 Tampak Depan..... 36
Gambar 5.21 Tampak Belakang 36
Gambar 5.22 Tampak Kiri..... 36
Gambar 5.23 Tampak Kanan..... 36
Gambar 5.24 Perspektif Ruang Bermain Gerak Motorik..... 37
Gambar 5.25 Perspektif Ruang Eventual Olahraga 37
Gambar 5.26 Perspektif Taman Warga..... 38
Gambar 5.27 Konektivitas Taman Warga dan Tempat Olahraga 39
Gambar 5.28 Skema Utilitas Air Bersih 39
Gambar 5.29 Skema Utilitas Air Kotor 40
Gambar 5.30 Skema Utilitas Elektrikal 40

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Demografi kepadatan penduduk Indonesia semakin meningkat, yang diakibatkan adanya peningkatan populasi penduduk perkotaan dan peningkatan urbanisasi dari tahun 2010 penduduk perkotaan 49,8%, tahun 2015 53,6% dan diprediksi tahun 2035 66,6% penduduk Indonesia bertempat di kawasan perkotaan (Bappenas, 2017). Melihat prediksi kuantitas angka penduduk yang tinggi seharusnya diimbangi dengan kualitas yang tinggi pula. Avianti Armand berpendapat (2011) kuantitas penduduk Jakarta yang tinggi berbanding terbalik dengan kualitas yang diharapkan. Kualitas yang dimaksud adalah interaksi sosial. Salah satu contohnya pada angkutan umum KRL jarang sekali ada interaksi sosial walaupun sekedar mengucapkan selamat pagi kepada penumpang lainnya.

Soerjono Soekanto (1990) mengatakan bahwa interaksi sosial adalah proses sosial mengenai cara-cara berhubungan yang dapat dilihat jika individu dan kelompok-kelompok sosial saling bertemu dan menentukan sistem dan hubungan sosial. Hubungan sosial dapat terjadi jika adanya komunikasi. Komunikasi dapat berupa verbal dan non verbal. Komunikasi verbal adalah bentuk komunikasi yang menggunakan tulisan ataupun lisan. Komunikasi non verbal adalah komunikasi yang tidak menggunakan bahasa secara langsung. Komunikasi verbal dapat dirasakan kebermanfaatannya karena penggunaannya secara lisan atau tulisan. Komunikasi non verbal sebaliknya. Oleh karena itu perancang memfokuskan pada komunikasi verbal sebagai titik acuan interaksi sosial itu terjadi atau tidaknya.

Menurut Stephen Carr (1992) hubungan antara perilaku manusia dan lingkungan fisik menjadi isu penting yang memuat banyak disiplin ilmu yang terlibat, salah satunya Arsitektur. Ardiansyah (2018) dalam jurnalnya mengukur kuantitas interaksi sosial di Kota Malang Kecamatan Lowokwaru hasilnya

tingkat kualitas interaksi sosial di bawah 60% dari total penduduk. Kegiatan interaksi sosial penting adanya karena dapat berakibat baik jika manusia tiap hari mendapat konsumsi interaksi sosial dengan orang lain selama sehari. DeVito (1989) mengatakan bila manusia tidak behubungan dengan orang lain dalam waktu yang lama, rasa tertekan akan timbul, dan hal itu akan berdampak dalam kehidupan sehari-hari sebagai makhluk sosial. Tidak hanya rasa tertekan namun dampak dari kekurangan interaksi sosial cukup banyak. Sehingga berinteraksi sosial merupakan hal yang penting.

Berinteraksi sosial dapat dijadikan budaya yang bagus, dengan cara diajarkan sejak usia dini. Perkembangan anak salah satunya yaitu sosial emosional. Perkembangan sosial dipengaruhi oleh lingkungan sosial. Ketika lingkungan sosialnya bagus maka perkembangan sosial anak tersebut ikut bagus nantinya saat dewasa. Syaodih (2005) menambahkan anak usia TK sebagai makhluk sosial yang memerlukan kehadiran orang lain dalam kehidupannya serta memiliki keinginan yang kuat untuk diterima oleh kelompoknya dan dapat bergabung dengan teman sebaya. Interaksi sosial anak juga berpengaruh pada kehidupan saat remaja hingga tua, mulai dari mengerjakan tugas hingga mengontrol ketakutan saat berkomunikasi di lingkungannya yang nantinya akan dibutuhkan secara pribadi maupun kelompok.

1.2 Isu dan Konteks Desain

Setiadi (2010) berpendapat interaksi sosial adalah hubungan-hubungan sosial yang dinamis, menyangkut hubungan orang per orang, antara orang dengan kelompok maupun antar kelompok. Dalam hal ini terjadi secara satu kesatuan seperti serangkaian peristiwa. Interaksi sosial terdiri dari kata “antar” dan “aksi” yang berarti aksi dan re-aksi. Ketika orang bertemu, berjabat tangan dan saling berbicara bahkan sampai terjadi konflik berargumen atau perkelahian hal tersebut termasuk interaksi sosial menurut Kollip dan Ely (2011). Sedangkan interaksi sosial dalam pandangan DeVito (1989) adalah komunikasi yang berlangsung antar pribadi/kelompok yang mantap dan jelas. Contohnya, komunikasi anak dengan ayah, beberapa orang dalam wawancara, dan sebagainya.

Pada dasarnya anak melakukan interaksi sosial di dalam rumah dan sekolah. Namun pada saat di rumah sering kali orang tua sibuk dengan pekerjaan rumah sehingga kapasitas untuk berinteraksi sosial dengan anak sangat kurang. Konteks sekolah, biasanya metode pembelajaran guru menggunakan ceramah dan diskusi dengan porsi ceramah lebih banyak. Hal ini dikarenakan proses diskusi membutuhkan waktu lebih banyak dibanding ceramah untuk menyalurkan informasi, selain itu pemberian tugas juga membebankan anak sehingga waktu untuk berinteraksi dengan teman ataupun dengan guru menjadi kurang.

Konteks pengguna, anak menjadi *concern* utama menciptakan budaya berinteraksi yang harapannya ke depan bisa merubah kualitas interaksi sosial saat dewasa nanti. Kemampuan interaksi sosial dapat distimulus dengan bermain peran dan menghadirkan pengguna dengan variasi umur yang jauh. Berikut adalah pembagian pengguna berdasarkan umur:

Tabel 1.1 Pengguna Karya Rancang

No	Umur	Masa
1	0-5 Tahun	Balita
2	6-11 Tahun	Kanak-kanak
3	12-16 Tahun	Remaja Awal
4	17-25 Tahun	Remaja Akhir
5	Warga sekitar	

Konteks lokasi, mempertimbangkan tempat yang memiliki kepadatan penduduk yang tinggi namun masih memiliki potensi *thermal comfort* untuk mendukung peningkatan kualitas interaksi sosial. Kota Malang adalah kota terpadat kedua di Jawa Timur dan menjadi kota pelajar dengan adanya perguruan tinggi negeri maupun swasta yang favorit. Pada tahun 2018 jumlah penduduk Kota Malang yang tercatat adalah 866.118 jiwa dengan kenaikan 6% dari tahun 2010-2018 dengan peningkatan kepadatan 6% 7.453 jiwa/km tahun 2010 dan 7.870 jiwa/km tahun 2018. Hal tersebut sangat jauh dengan tingkat kepadatan penduduk Jawa Timur yang hanya mencapai 822 jiwa/km2 artinya hampir sepuluh kali lipat tingkat kepadatan Kota Malang dibanding dengan Jawa Timur.

Tabel 1.2 Kepadatan Kota Malang (Kota Malang dalam Angka 2019)

Kecamatan *Subdistric*	Persentase Penduduk		Kepadatan Penduduk per Km2	
	SP 2010	2018	SP 2010	2018
Kedung kandang	21,27	22,20	4.374	4.821
Sukun	22,13	22,44	8.656	9.267
Klojen	12,91	11,84	11.994	11.618
Blimbing	21,01	20,79	10.671	10.315
Lowokwaru	22,68	22,72	9.061	8.708
Kota Malang	**100**	**100**	**7.453**	**7.870**

Sumber : Kota Malang dalam Angka 2019

Tabel 1.3 Kepadatan Jawa Timur (Jawa Timur dalam Angka 2018)

Kabupaten/Kota *Regency/Muncipality*		Kepadatan Penduduk / *Population Density*			
		2014	2015	2016	2017
(1)		(2)	(3)	(4)	(5)
Kabupaten/*Regency*					
1.	Pacitan	387	388	397	398
2.	Ponorogo	612	613	665	666
3.	Trenggalek	552	554	603	604
4.	Tulungagung	883	887	972	976
5.	Blitar	651	653	860	863
6.	Kediri	1 011	1 016	1 121	1 127
7.	Malang	731	736	725	730
8.	Lumajang	569	571	577	579
9.	Jember	722	726	782	786
10.	Banyuwangi	442	444	277	278
11.	Bondowoso	482	485	501	504
12.	Situbondo	403	406	403	405
13.	Probolinggo	664	668	677	681
14.	Pasuruan	1 056	1 064	1 081	1 089
15.	Sidoarjo	2 898	2 945	3 390	3 442
16.	Mojokerto	1 099	1 109	1 519	1 532
17.	Jombang	1 108	1 114	1 119	1 124
18.	Nganjuk	808	811	854	857
19.	Madiun	602	604	653	655
20.	Magetan	888	889	912	913
21.	Ngawi	594	595	640	640
22.	Bojonegoro	532	534	564	566
23.	Tuban	580	583	632	634
24.	Lamongan	675	675	667	667
25.	Gresik	1 003	1 015	1 067	1 079
26.	Bangkalan	726	732	961	969
27.	Sampang	750	759	768	777
28.	Pamekasan	1 051	1 062	1 078	1 089
29.	Sumenep	512	514	539	541
Kota/*Municipality*					
71.	Kediri	4 030	4 058	4 448	4 480
72.	Blitar	4 149	4 179	4 271	4 298
73.	Malang	7 691	7 739	5 895	5 929
74.	Probolinggo	4 200	4 241	4 078	4 114
75.	Pasuruan	5 088	5 127	5 560	5 602
76.	Mojokerto	6 236	6 285	7 675	7 728
77.	Madiun	5 129	5 147	5 177	5 192
78.	Surabaya	8 562	8 606	8 166	8 201
79.	Batu	983	993	1 480	1 492
	Jawa Timur	**804**	**809**	**817**	**822**

https://jatim.bps.go.id

Sumber : Jawa Timur dalam Angka 2018

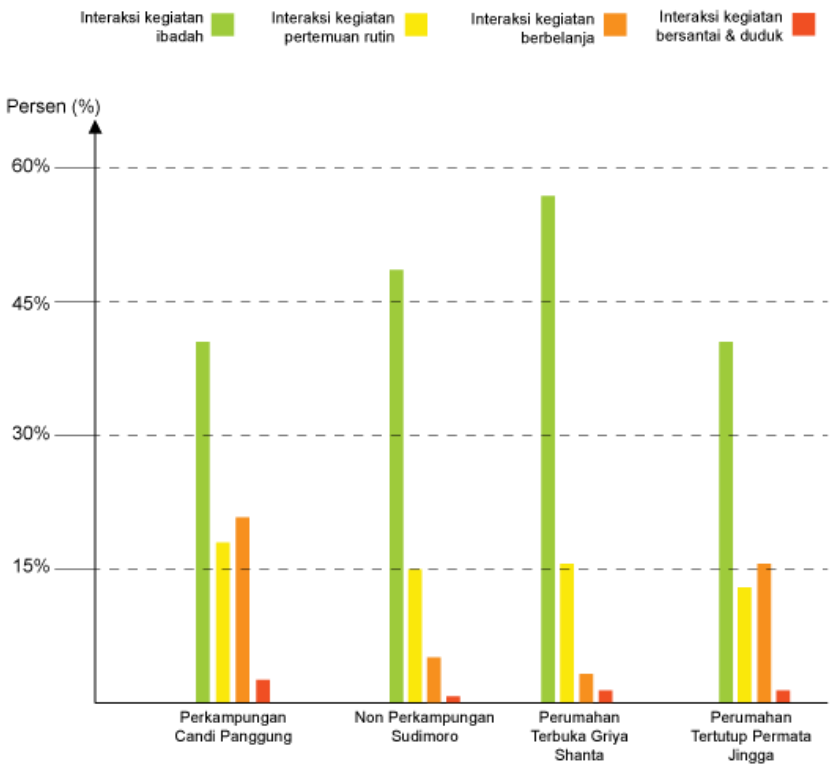
Laju kepadatan penduduk di Kota Malang yang tinggi terjadi secara tidak merata namun berpusat ke titik tertentu salah satunya kecamatan Lowokwaru. Dalam kurun waktu yang dekat kecamatan ini bergeser fungsinya yang dulunya banyak daerah terbuka (pepohon) sekarang menjadi padat akan perumahan dan industri.

Gambar 1.1 Lokasi di Kecamatan Lowokwaru, Malang.

Lowokwatu selain kepadatan yang tinggi, tapak dipilih karena melewati lalu lintas utama Kota Malang, sehingga hasilnya padat akan hunian dan padat lalu lintas. Padatnya lalu lintas seringkali terjadi setiap saat. Hanya jam tertentu daerah tersebut lancar kendaraan. Oleh karena itu cocok digunakan untuk fungsi ruang bermain sekaligus ruang publik kota.

1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain

Rancangan perlu mendefinisikan sejauh mana karya rancang dapat meningkatkan interaksi sosial yang sudah ada. Khususnya pengguna “anak”. Selain itu permasalahan kedua adalah mewadahi warga untuk mendapatkan ruang publik yang dapat meningkatkan interaksi sosial.



Gambar 1.2 Diagram Persentase Interaksi Sosial

(Gambar Pribadi, 2019)

Kriteria desain yang utama adalah interior dan eksterior dapat meningkatkan kualitas interaksi sosial bagi penggunanya. Hal yang dapat dilakukan adalah bermulai dari segi waktu dan jumlah. Karya rancang harus dapat digunakan dalam operasional pagi hingga malam hari karena semakin lama bangunan beroperasi semakin tinggi kesempatan berinteraksi sosial. Segi jumlah, semakin banyak jenis aktivitas di dalam lahan semakin tinggi peluang interaksi sosialnya.

Gambar 1.3 Tahap Anak Bermain

(Gambar Pribadi, 2019)

Kriteria desain selanjutnya adalah mampu mempercepat dalam segi waktu tahapan anak dalam memasuki masa bermain kolektif. Tahapan bermain kolektif adalah tahapan terakhir saat pengguna bermain bersama orang lain, yang mana tahapan tersebut dilalui dari tahap menonton (anak melihat/menonton sekeliling ruangan), tahap bermain solitair (anak bermain sendiri dengan alat bermain).

Aktivitas utama anak adalah bermain dan belajar, dengan membagi-bagi berdasarkan umur pengguna dapat memperbanyak segi jumlah aktivitas di karya rancang. Pembagian berlandaskan Departemen Kesehatan Republik Indonesia tahun 2009 dalam penyebutan “anak”. Pembagian itu :

1. Masa balita (Ruang bermain alam)

2. Kanak-kanak (Ruang bermain gerak motorik)

3. Remaja awal (Berkompetisi/ olahraga)

4. Remaja akhir (Tempat diskusi/ tempat pembelajaran)

Selain itu ada pengguna untuk mendukung keberagaman yaitu :

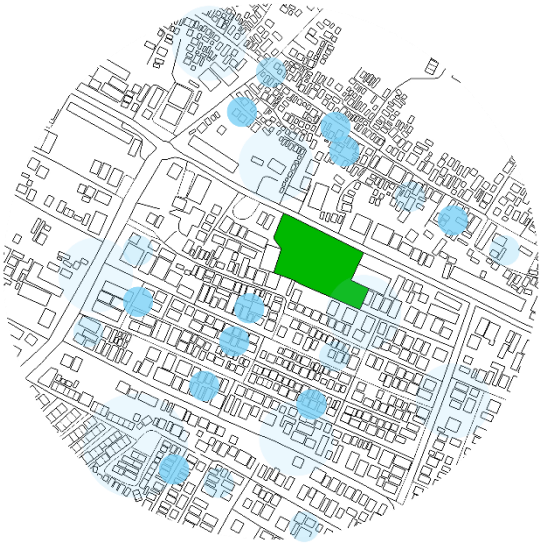
5. Warga (Taman, dan aktivitas lainnya).

Gambar 1.4 Illustrasi Aktivitas Interaksi Sosial Dapat Muncul

(Gambar Pribadi, 2019)

Mengoptimalkan aktivitas di atas, perancang melakukan pendekatan etnografi, yaitu kajian tentang kehidupan dan kebudayaan suatu masyarakat atau

etnik, kebudayaan yang dimaksud adalah budaya interaksi sosial anak. Hal ini lebih dikenal dengan pendekatan *human behaviour*. Perancang melakukan survey di daerah lowokwaru (Alun-alun sebagai preseden ruang publik dan SMPN 18 Malang sebagai preseden ruang belajar) dan mencari kajian tambahan di internet, hal yang diamati adalah bagaimana interaksi sosial muncul dan bagaimana tahapan interaksi sosial. Perancang menemukan ada tiga hal yang membuat interaksi muncul. Pertama ada aktivitas tolong menolong, kedua ada nasib yang sama yaitu ketika bermain jungkat jungkit perlu membutuhkan orang lain untuk melakukan aktivitas bermain bersama, ketiga yaitu hobi yang sama contohnya melakukan pertandingan sepak bola.



Gambar 1.5 Illustrasi Persebaran Interaksi Sosial

(Gambar Pribadi, 2019)

Gambar 1.6 Illustrasi *Domain to Domain Transfer* Kata Hasil Survey

(Gambar Pribadi, 2019)

Perancang menuliskan hasil semua survey ke dalam kata yang berhubungan dengan interaksi sosial. Setelah itu mentransfer semuanya ke dalam domain arsitektur dan didapatkan hasilnya yang nantinya digunakan untuk kriteria desain dan menjadi konsep.

1. Massa -> Membuat massa bangunan tidak terlalu pejal dan berbeda eksisting

2. Material -> Memakai material yang nyaman untuk melakukan interaksi.

3. Spasial -> Menguatkan fungsi ruang dengan penggunaan warna.

4. Pencahayaan -> Menempatkan tempat-tempat cukup cahaya.

5. Penghawaan -> Memaksimalkan turbulen angin (Luas bukaan)

6. Fungsi -> Menggunakan elemen bangunan yaitu dinding sebagai salah satu alat untuk beraktivitas.

7. View -> Membuat salah satu sisi dapat dilihat, digunakan untuk saling mengontrol kondisi pengguna yaitu anak yang perlu dilihat aktivitasnya.

8. Sirkulasi -> Bereksperimen pada kegiatan bersepeda memiliki akses melingkar di sekitar bangunan.

(*Halaman ini sengaja dikosongkan)*

BAB 2

PROGRAM DESAIN

2.1 Rekapitulasi Program Ruang

Tabel 2.1 Kebutuhan Ruang Anak

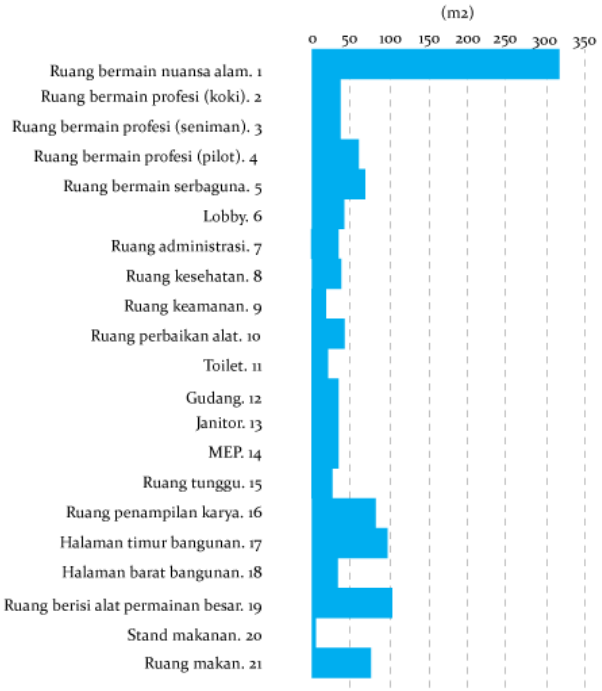
No	Ruang Kategori	Nama Ruang	Dimensi (m)	Luas/ unit (m^2)	Jumlah (isi)	Total Luas (m^2)
1.	Ruang eksperimen	Ruang eksperimen nuansa alam	15x20	300	2 (sungai dan lapangan berpasir)	600
		Ruang laboratorium profesi	15x18	270	5 (dokter, polisi, masinis, pilot dan astronot)	1.350
		Ruang track sepeda	30x15	450	1	450
		Ruang gerak motorik	10x10	100	4 (memanjat dan melompat)	400
		Lapangan futsal	15x25	375	2	750
		Lapangan bulu tangkis	14x6	84	4	336
		Mini library	15x15	225	1	225
		Communiy lounge	5x6	30	3	90
2.	Ruang servis	Ruang penyimpanan barang	20x10	200	2	400
		Ruang perbaikan alat	10x10	100	1	100
		Ruang ganti	1,5x1	1,5	7	10,5
		Ruang kesehatan	4x5	20	3	60
3.	Ruang staff	Ruang administrasi	5x10	50	1	50
		Ruang informasi	5x6	30	1	30
		Ruang kerja staff	5x5	25	2	50
4.	Ruang tambahan	Lobby	8x10	80	1	80
		Ruang keamanan	4x4	16	3	48
		MEP Room	5x6	30	1	30

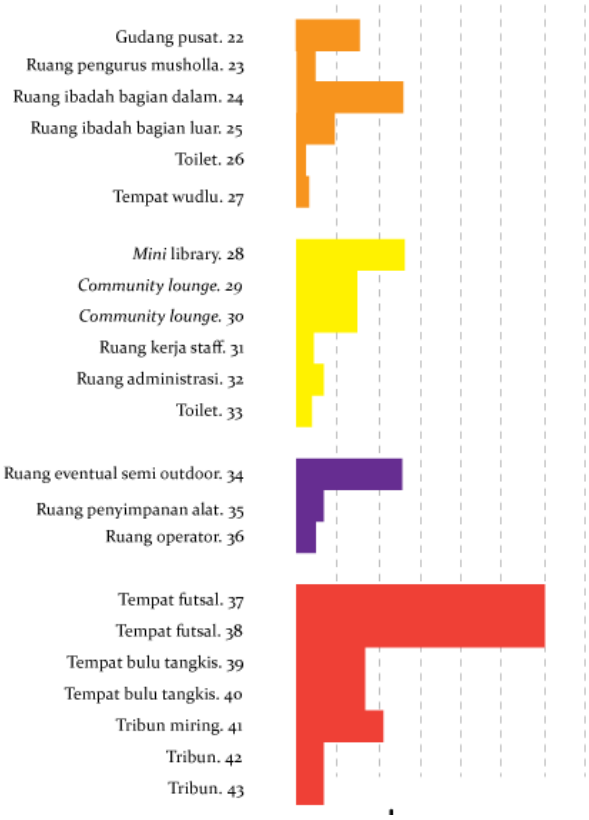
		Toilet	1x1,5	1,5	10	15
						5.074

Tabel 2.2 Kebutuhan Ruang Warga

No	Ruang Kategori	Nama Ruang	Dimensi (m)	Luas/ unit (m^2)	Jumlah (isi)	Total Luas (m^2)
1.	Ruang warga sekitar	Ruang tanpa bangunan	-	400	1	400
		Parkir	3x5	15	30	450
		Ruang penunjang	5x5	25	1	25
						975

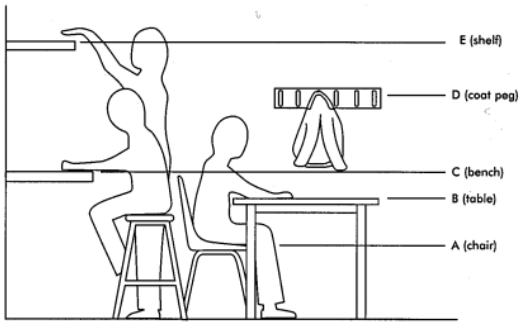
Luas lahan 9.360m2, dengan penggunaan lahan 60% untuk bangunan dan 40% untuk ruang terbuka. Diagram di bawah belum termasuk lajur dan sirkulasi pejalan kaki dan bersepeda, serta lantai dua.





Gambar 2.1 Rekapitulasi Penggunaan Lahan yang Dibangun

(Gambar Pribadi, 2020)



age	3–4	5–7	8–11	8–12	9–13	11–14	14–16	11–16	16–18	11–18
A	260	300	340 (380)	340/380	340/380	380 (420)	420 (380)	380/420 (340)	420	380/420 (340)
B	460	520	580 (640)	580/640	580/640	640 (700)	700 (640)	640/700 (580)	700	640/700 (580)
C	555	625	730	730	755	825	830	825	870	825
D	820	920	1095	1095	1135	1275	1385	1230	1450	1230
E	1005	1195	1355	1415	1465	1515	1675	1635	1715	1635

Gambar 2.2 Skala Aktivitas Anak dalam Ruang (2002)

2.2 Deskripsi Tapak

Gambar 2.3 *View Out* Tapak

(Gambar Pribadi, 2020)

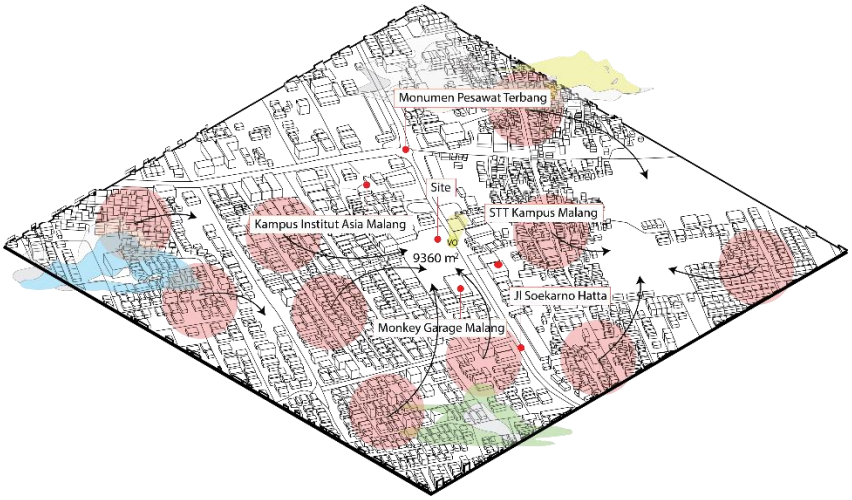
Gambar 2.4 *View In* Tapak

(Gambar Pribadi, 2020)

Lokasi tapak di Kec Lowokwaru, Kota Malang. Salah satu kecamatan terpadatnya Malang. Bagian utara berbatasan dengan Jl. Soekarno Hatta. Barat, komersial (restoran makanan seafood). Selatan, permukiman warga. Timur,

Industri Monkey Garage Malang. Peraturan GSB : 4m, KDB 60%, KLB = 1,6 KDH = 30%, Ketinggian = 5 Lantai.

Pada illustrasi di bawah (Gambar 2.4) terdapat perguruan tinggi di sekitar tapak, yaitu STT Kampus Malang dan Kampus Institut Asia Malang yang menjadi potensi pengguna untuk tapak. Zona lingkaran merah adalah penggambaran permukiman dan peluang untuk mendapatkan ruang publik terdekat. Pada tapak ada 4 blok yang menjadi potensi pengguna lahan (status: warga).



Gambar 2.5 Lahan Eksisting dan Lahan Tapak

(Gambar Pribadi, 2019)

Lokasi tapak yang berbatas langsung dengan jalan arteri yaitu jalan utama dari Kota Malang memungkinkan adanya peluang pengguna “imigran daerah”. Jalan tersebut dilewati kendaraan pribadi dan kendaraan umum seperti mikrolet dan bis, dengan jarak tapak dan halte kurang lebih 300m. Meskipun termasuk jalan arteri, kecepatan kendaraan dianggap sedang dikarenakan padatnya lalu lintas dan termasuk daerah permukiman sehingga potensi karya rancang untuk dilihat tinggi.

(*Halaman ini sengaja dikosongkan)*

BAB 3

PENDEKATAN DAN METODA DESAIN

3.1 Pendekatan Desain

Pendekatan *respect for user* (pendekatan yang memiliki kaitan erat dengan penggunanya) dan etnografi (pendekatan yang mempelajari kebudayaan-kebudayaan masa sekarang) diartikan kebudayaan masa sekarang adalah perilaku manusia, sebagaimana yang dilakukan sehari-hari, dialami serta didiskusikan langsung dengan manusia yang diamati. Menurut Kluckhohn (1953) Ahli etnografi adalah ahli arkeologi yang mengamati obyeknya hidup-hidup. Sehingga pada dasarnya pendekatan ini murni fokus kepada aktivitas manusia jaman sekarang, dapat dibedakan menurut waktunya seperti harian hingga tahunan.

Menurut Brenda dan Robert Vale dalam buku "Green Architecture : Design for A Sustainable Future" , ada 6 prinsip dasar dalam perencanaan *Green Architecture:*

1. *Conserving energy*. Sebuah bangunan seharusnya dirancang/dibangun dengan pertimbangan operasi bangunan yang meminimalisir penggunaan bahan bakar dari fosil.
2. *Working with climate*. Bangunan seharusnya didesain untuk bekerja dengan baik dengan iklim dan sumber daya energi alam.
3. *Minimizing new resources*. Bangunan seharusnya didesain untuk meminimalisir penggunaan sumber daya dan pada akhir penggunaannya bisa digunakan untuk hal lainnya.
4. *Respect for users*. Arsitektur hijau mempertimbangkan kepentingan manusia didalamnya.
5. *Respect for site.* Bangunan didesain dengan sesedikit mungkin merusak alam.
6. *Holism*. Semua prinsip diatas harus secara menyeluruh dijadikan sebagai pendekatan dalam membangun sebuah lingkungan.

Dalam 6 poin di atas, diambil pendekatan *respect for users.* Dimana dalam pembahasan kami lebih memilih fokus terhadap kondisi fisik pengguna (anak), kharakteristik dan keamanan. Penempatan pengguna dalam ruang pun dibedakan

menurut umurnya sehingga kondisi untuk berproduktif dalam bangunan menjadi optimal.

Perancang melakukan survey pada dua tempat yaitu taman alun-alun Malang sebagai representasi ruang publik yang optimal dan SMPN 18 Malang sebagai aktivitas belajar. Perancang mendapatkan hasil bahwa interaksi sosial dapat muncul ada tiga pola perilaku yaitu kebutuhan, rasa yang sama (hobi) dan tolong-menolong, yang nantinya dikembangkan untuk mendapatkan aktivitas yang dapat meningkatkan interaksi sosial.

Perancang melihat bahwa interaksi sosial anak di Lowokwaru melewati tiga tahap, yaitu tahap menonton, individu akan melakukan aktivitas menonton sekitar dengan kondisi badan yang stagnan di suatu tempat, interaksi sosial sedikit dilakukan. Tahap selanjutnya yaitu *solitair*, individu akan melakukan aktivitas bermain sendiri dengan alat/ *tools*, interaksi sosial sudah cukup banyak karena individu sudah merasa aman di daerah tersebut. Tahap terakhir adalah kolektif, individu akan bermain bersama dengan invidu lain dan secara tidak sadar membuat kelompok bermain, kondisi seperti ini interaksi sosial banyak dilakukan.

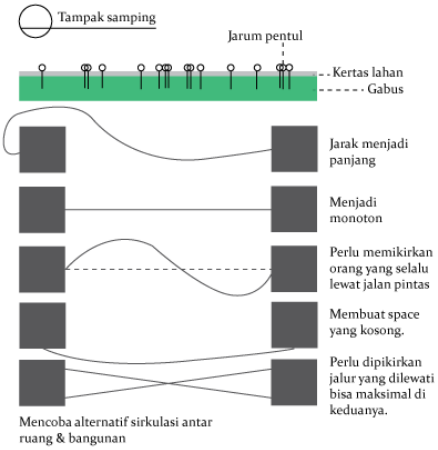
3.2 Metoda Desain

Gambar 3.1 Diagram Pencahayaan

(Dokumen Pribadi, 2019)

Metoda desain yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan *respect for user* dan etnografi adalah media simulasi, disini yang diutamakan adalah

diagram dan simulasi. Diagram berfungsi sebagai ilustrasi untuk memberikan fakta secara sistematis sehingga sifatnya mewakili sesuatu (data). Pada gambar 3.1, diagram pencahayaan dari tapak yaitu cahaya dapat masuk seluruhnya ke tapak tanpa adanya penghalang baik itu bangunan ekstisting mauapun pepohonan. Simulasi berfungsi untuk memindahkan konsep yang diinginkan untuk merespon *respect for user* secara aktual (lebih dapat mengeksplorasi dibanding menggunakan secara digital). Membentuk diagram perlu adanya data yang akurat. Pengambilan data ini dibagi menjadi dua hal secara *online* dan *offline.* Penelitian secara *online* yaitu memanfaatkan jaringan internet untuk mencari pendataan dan pemetaan. Sedangkan *offline*, peninjauan langsung pada tapak, metodenya dokumentasi atau wawancara atau menulis ulang catatan. Pendekatan *respect for users* dan etnografi mengharuskan perancang condong menggunakan interpretasi dari perilaku subjek yang diteliti dengan membandingkannya dengan fakta yang didapat.



Gambar 3.2 Simulasi Sirkulasi dan Perletakkan Progamming

(Dokumen Pribadi, 2020)

Salah satu simulasi yang dilakukan melakukan *zoning*. Pada alas (gabus) yang permukaannya diletakkan luasan-luasan ruang sesuai kebutuhan dan standar untuk menentukan sirkulasi dan *programming*-nya. Membuat maket studi untuk mendapatkan hasil yang optimal sehingga perancang mendapat gambaran secara aktual. Mengolah bentuk maket studi dapat memperkirakan skala dan nuansa. Selain itu tetap membutuhkan proges bentuk dalam digital untuk membantu perancang dari segi kerumitan dalam hal detail.

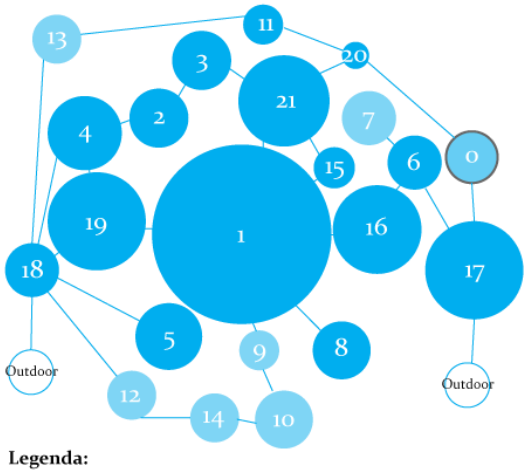
Ruang bermain nuansa alam. 1
Ruang bermain profesi (koki). 2
Ruang bermain profesi (seniman). 3
Ruang bermain profesi (pilot). 4
Ruang bermain serbaguna. 5
Lobby. 6
Ruang administrasi. 7
Ruang kesehatan. 8
Ruang keamanan. 9
Ruang perbaikan alat. 10
Toilet. 11
Gudang. 12
Janitor. 13
MEP. 14
Ruang tunggu. 15
Ruang penampilan karya. 16
Halaman timur bangunan. 17
Halaman barat bangunan. 18
Ruang berisi alat permainan besar. 19
Stand makanan. 20
Ruang makan. 21

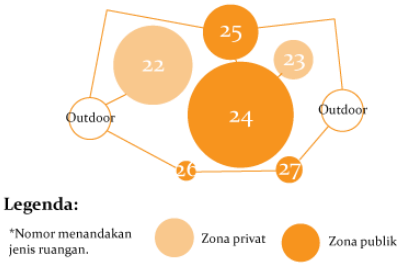
Gudang pusat. 22
Ruang pengurus musholla. 23
Ruang ibadah bagian dalam. 24
Ruang ibadah bagian luar. 25
Toilet. 26
Tempat wudlu. 27

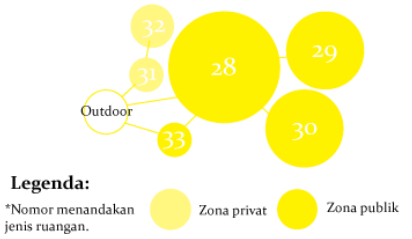
Mini library. 28
Community lounge. 29
Community lounge. 30
Ruang kerja staff. 31
Ruang administrasi. 32
Toilet. 33

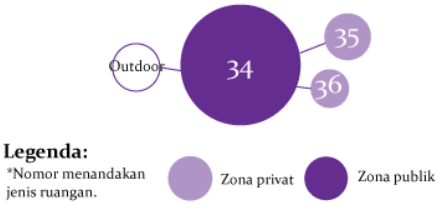
Ruang eventual semi outdoor. 34
Ruang penyimpanan alat. 35
Ruang operator. 36

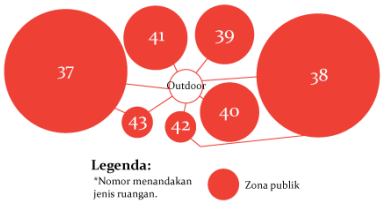
Tempat futsal. 37
Tempat futsal. 38
Tempat bulu tangkis. 39
Tempat bulu tangkis. 40
Tribun miring. 41
Tribun. 42
Tribun. 43







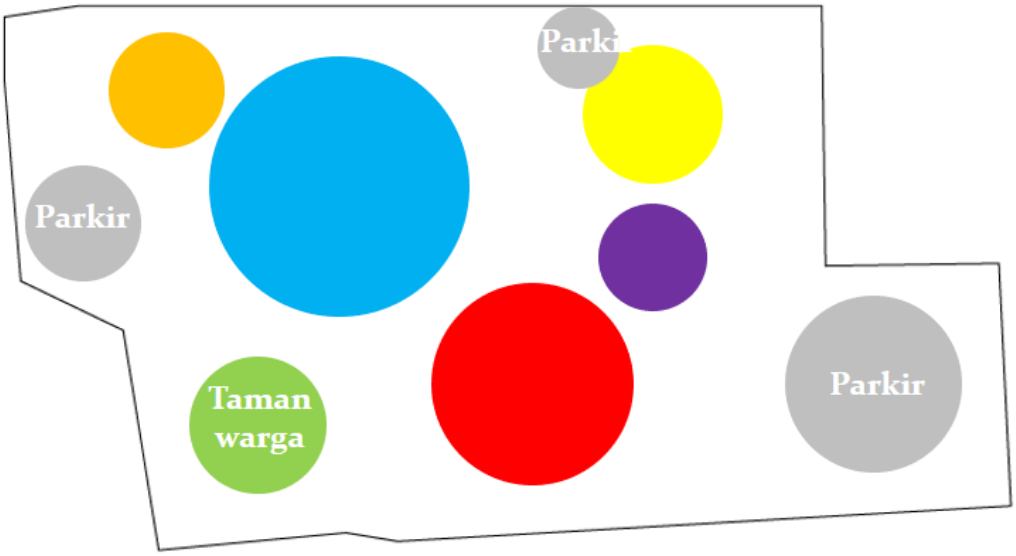




Gambar 3.3 Illustrasi Konektivitas Progamming

(Dokumen Pribadi, 2020)

Setelah melakukan rekapitulasi ruang pada tiap fungsi ruang, selanjutnya melakukan zoning dengan alat bantu gabus. Penempatan zoning dilakukan pertama pada empat fungsi utama pengguna, ruang bermain alam (biru), ruang bermain kinetik (biru), tempat olahraga (merah) dan perpustakaan (kuning). Setelah itu menempatkan ruang pendukung seperti tempat ibadah muslim, gudang, dan ruang operator serta taman warga. Semua memperhatikan konektivitas pada jalan raya. Setelah itu penempatan zona parkir untuk menetukan pola sirkulasi dari datang hingga ke bangunan dan sebaliknya.



Gambar 3.4 Zoning
(Dokumen Pribadi, 2020)

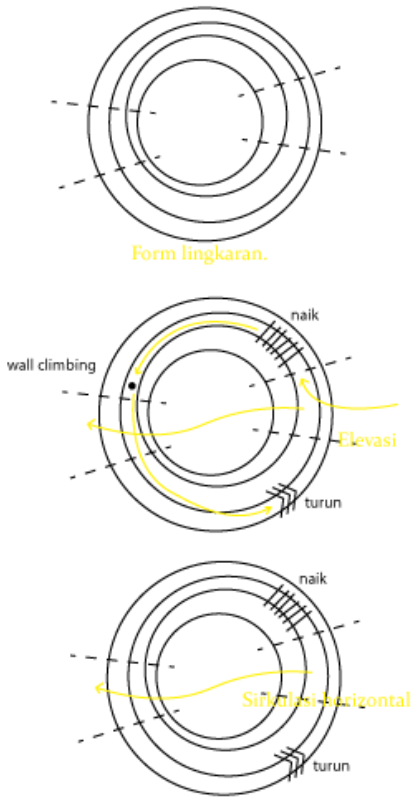
(*Halaman ini sengaja dikosongkan)*

BAB 4

KONSEP DESAIN

Konsep yang mewadahi aktivitas bermain dan belajar (informal) adalah menerapkan eksperimen gerak. Rancangan akan merespon gerak sensori maupun motorik aktivitas anak-anak yang bermain dalam obyek rancang dengan menjabarkannya ke dalam domain arsitektur. Eksperimen gerak yang dimaksud adalah membuat pengguna harus bergerak untuk mencoba. Hal ini untuk merespon pengguna untuk mempercepat proses dari tahap menonton ke *solitair* dan selanjutnya ke tahap kolektif.

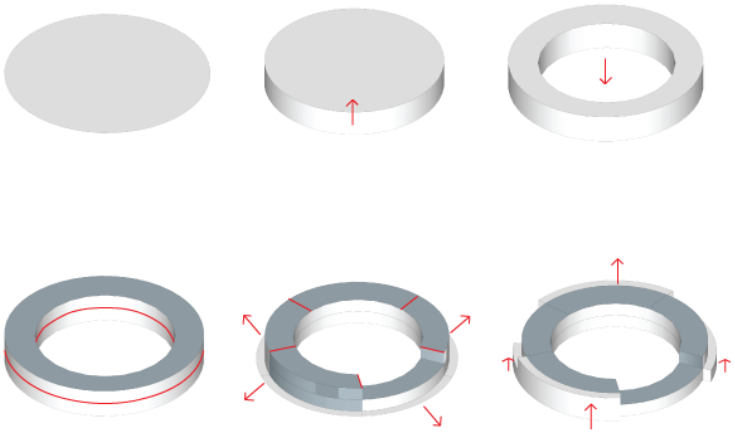
4.1 Eksplorasi Formal



Gambar 4.1 Sketsa Rancangan

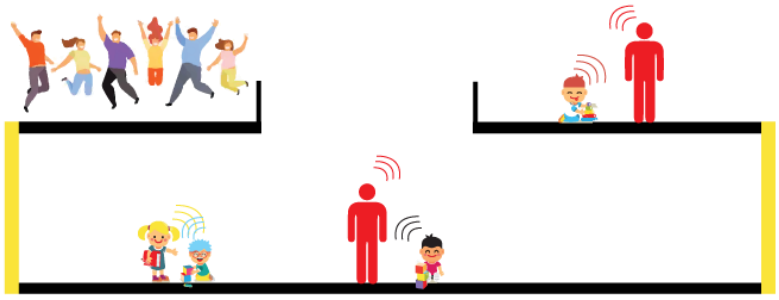
Membuat massa bangunan yang berbeda dari bangunan eksisting untuk menciptakan kondisi bentuk baru (pada persepsi bangunan). Dalam diagram

mempertunjukkan arah sirkulasi “bergerak” yang dapat terjadi. Sirkulasi mengikuti bentuk bangunan radial yang dipotong dua area masuk-keluar.



Gambar 4.2 Diagram Ide Bentuk

Pembuatan ide bentuk selain mempertimbangkan eksperimen yang berbeda dengan bangunan eksisting, mempertimbangkan juga kepejalan massa dan skala. Massa yang dibuat seramping mungkin untuk memungkinkan mendapat *daylight* yang optimal. Selain itu perbedaan ketinggian di beberapa tempat membuat bangunan dapat mencapai cahaya maksimal.



Gambar 4.3 Diagram Skala

Memanfaatkan skala dalam penataan ruang dan eksperimen gerak. Lantai dua digunakan untuk masa kanak-kanak, artinya balita yang nantinya menginjak masa kanak-kanak. Tempat bermainnya lebih jauh diitung dari jaraknya masuk bangunan, sehingga eksperimen gerak tercipta. Di sisi lain interaksi sosial dapat

tercipta dari lantai satu dan lantai dua karena batas yang diciptakan mampu ditembus oleh dinding pengaman dan sistem *void*.

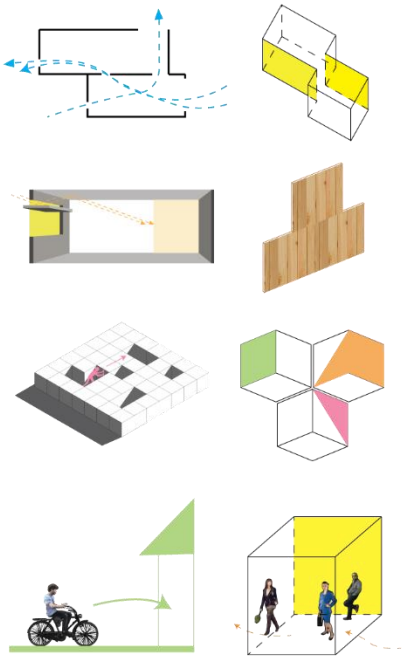
Gambar 4.4 Illustrasi Ruang Bermain Semi Outdoor

(Dokumen Pribadi, 2019)

Objek rancangan, terbentuk sebuah *prototype* dunia dengan skala anak-anak. *Prototype* yang hadir adalah miniatur alam, miniatur sebuah alam dan menghadirkan beberapa kegiatan belajar yang diadopsi dari pekerjaan orang dewasa ke dalam obyek rancangan. Tujuannya adalah mendekatkan hobi dengan aktivitas belajar yang tidak terdapat di rumah masing-masing maupun kelas, hal ini merespon bahwa hobi yang dapat meningkatkan kualitas interaksi sosial.

Kelas yang dihadirkan kurang lebih sama dengan pekerjaan yaitu kelas memasak seperti koki, kelas seni yaitu melukis mewarna dan seterusnya, yang nanti harapannya pengguna dapat merasakan perbedaan kelas di karya rancang maupun di kelas sekolah.

4.1 Eksplorasi Teknis



Gambar 4.5 Desain Konsep

(Dokumen Pribadi, 2019)

Konsep per bagian dari pemanfaatan sirkulasi udara yang menyambung dari lantai satu ke lantai dua. Memanfaatkan luas bukaan guna mendapatkan kecepatan aliran udara. Pembuatan bangunan yang ramping untuk memaksimalkan *daylight* yang berguna untuk pengguna. Memaksimalkan daylight dengan membuat *horizontal lightselves* untuk ruang yang *depth*. Pemilihan material yang aman dari bahan kimia salah satunya yaitu penggunaan kayu dengan tekstur yang aman. Memaksimalkan elemen dinding dan lantai untuk salah satu alat permainan. Penggunaan warna dalam ruang untuk menciptakan persepsi penguatan aktivitas ruang masak (warna merah), ruang luar (warna hijau). Merancang obyek yang dapat diintervensi oleh sepeda sehingga menimbulkan nuansa yang berbeda. Memaksimalkan minimal satu sisi bagian transparan guna mendapatkan keamanan dari pengguna karena efek dari bentuk bangunan silinder.

BAB 5

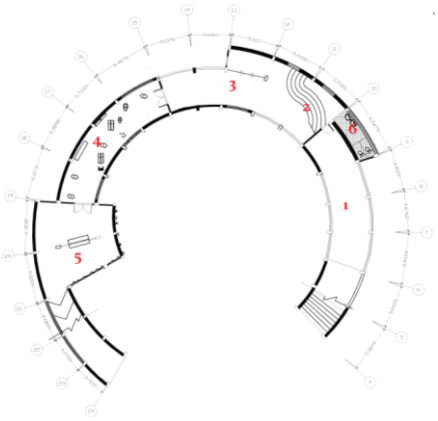
DESAIN

5.1 Eksplorasi Formal

Gambar 5.1 Denah Lantai 1

(Dokumen Pribadi, 2020)

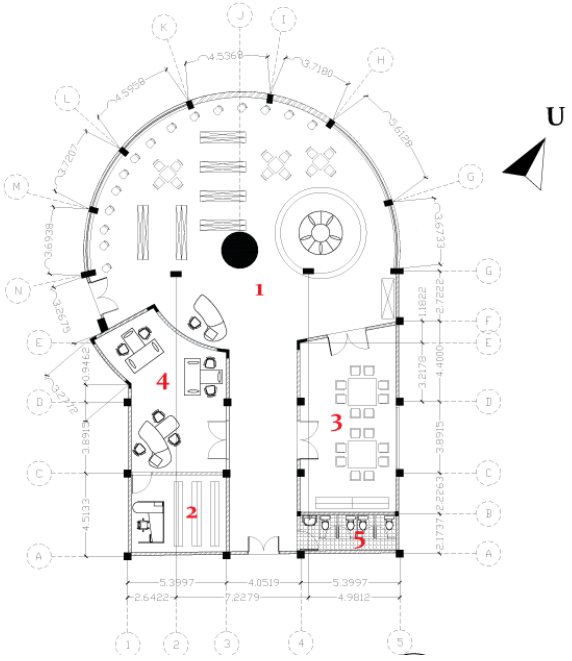
Eksplorasi pada denah mengikuti bentuk keseluruhan bangunan, eksperimen bentuk dilakukan untuk mencoba hal baru terkait bentuk bangunan ruang belajar maupun ruang bermain anak yang biasanya bukan lingkaran/ silinder. Eksperimen yang dirasakan terdapat pada merasakan lengkungan ketika berada di dekat dinding dan persoalan *view* dari satu titik ke titik lainnya.



Gambar 5.2 Denah Lantai 2

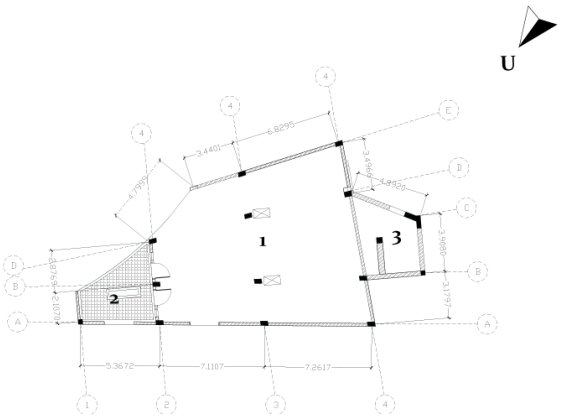
(Dokumen Pribadi, 2020)

Konsepnya pengguna untuk melintasi seluruh ruang, karena pengguna disini adalah tahap kanak-kanak yang bermain dengan cara motorik (yaitu bergerak). Menempatkan sisi tangga dan ramp pada satu titik, sehingga pengguna merasakan panjangnya area pada lantai dua, dan mengharuskan untuk bergerak secara ekstra.



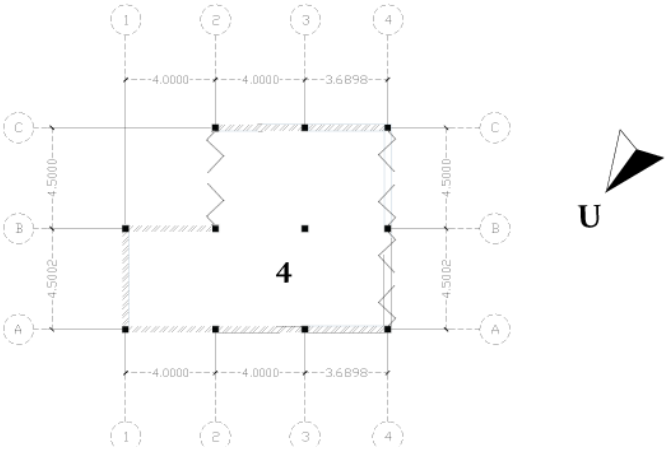
Gambar 5.3 Denah Perpustakaan

(Dokumen Pribadi, 2020)



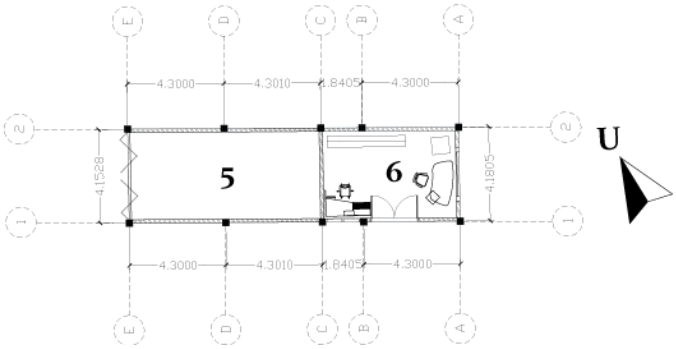
Gambar 5.4 Denah Musholla

(Dokumen Pribadi, 2020)



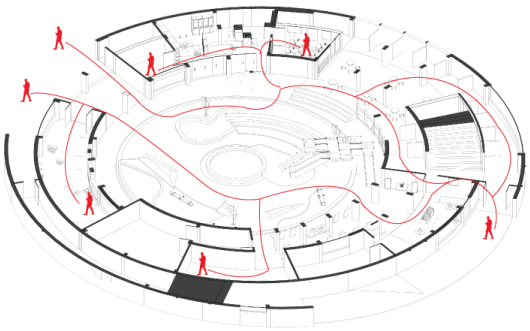
Gambar 5.5 Denah Gudang

(Dokumen Pribadi, 2020)



Gambar 5.6 Denah Operator

(Dokumen Pribadi, 2020)



Gambar 5.7 Sirkulasi di Lantai 1

(Dokumen Pribadi, 2020)

Akses masuk dan keluar ada di sisi saling seberang untuk memungkinkan eksperimen bergerak dan *logic movement,* dari pintu masuk dapat mengakses ruang-ruang vital (ruang bermain) yang berfokus pada area tengah yaitu *central* dari bangunan dan terkoneksi dengan area ruang tunggu untuk pengawasan. Gerakan untuk mencapai dari titik akses masuk ke titik akses luar seberang memungkinkan pengguna untuk bermain dan bereksplorasi.

Gambar 5.8 Perspektif Ruang Bermain

(Dokumen Pribadi, 2020)

Mencoba bereksperimen pada ruangan yang terbuka pada sisi vertikal (tidak terdapat atap) namun tertutup pada sisi horizontal (terdapat dinding). Membuat area bermain masih mendapat cahaya matahari dan air hujan sebagai faktor yang membuat bangunan layaknya tempat di alam, penambahan alat bermain buatan digunakan untuk memberikan tanda bahwa tempat tersebut adalah tempat bermain.

Gambar 5.9 Perspektif Perpustakaan

(Dokumen Pribadi, 2020)

Gambar 5.10 Perspektif Akses Masuk Ruang Bermain Bagian Barat

(Dokumen Pribadi, 2020)

Gambar 5.11 Perspektif Ruang Bermain Profesi

(Dokumen Pribadi, 2020)

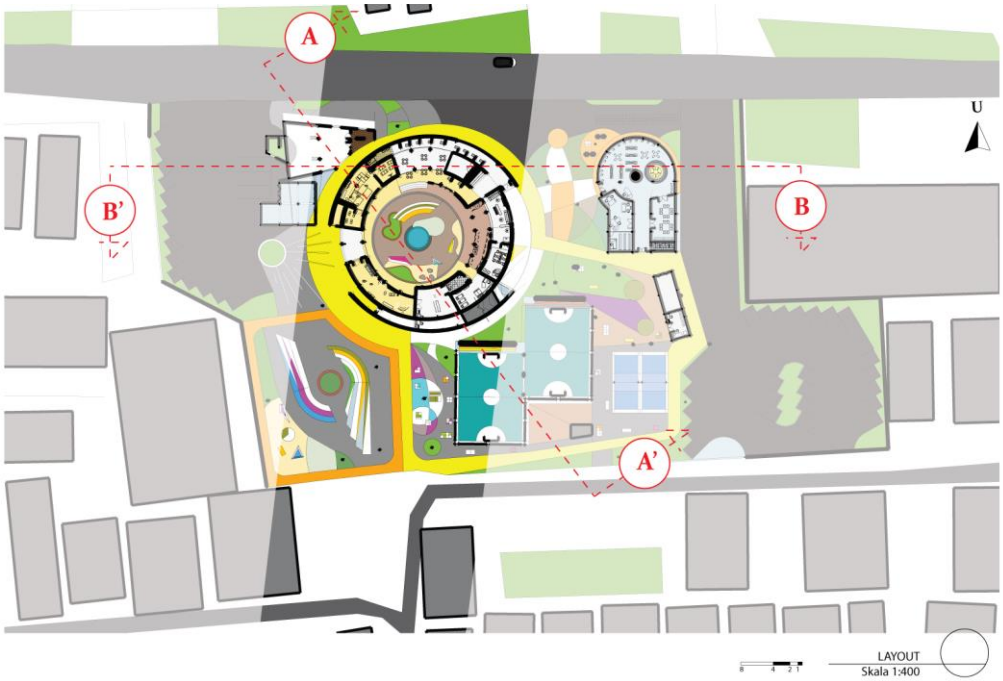
Gambar 5.12 Perspektif Teras Perpustakaan

(Dokumen Pribadi, 2020)

5.2 Eksplorasi Teknis

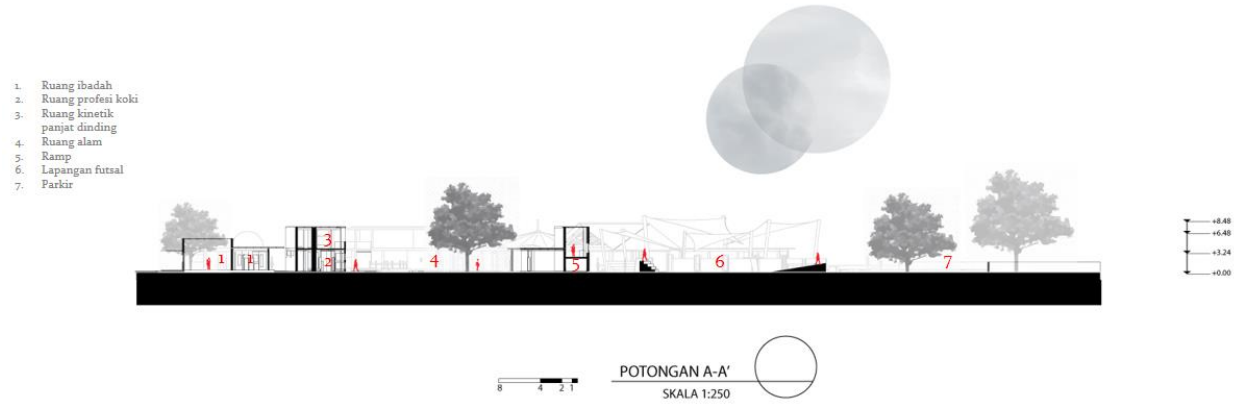
Gambar 5.13 *Site Plan*

(Dokumen Pribadi, 2020)



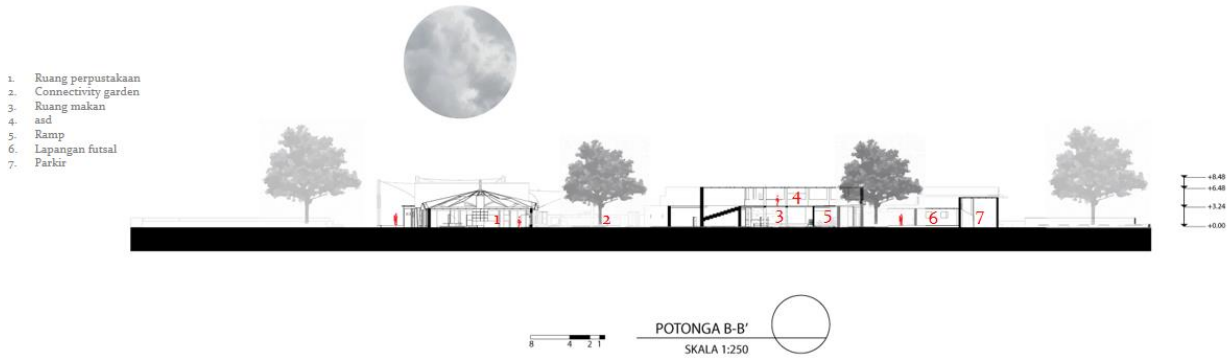
Gambar 5.14 *Layout*

(Dokumen Pribadi, 2020)



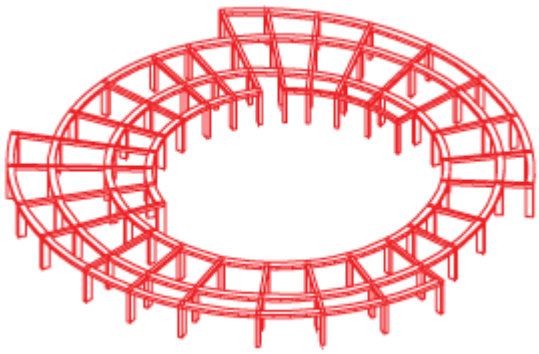
Gambar 5.15 Potongan A-A'

(Dokumen Pribadi, 2020)



Gambar 5.16 Potongan B-B'

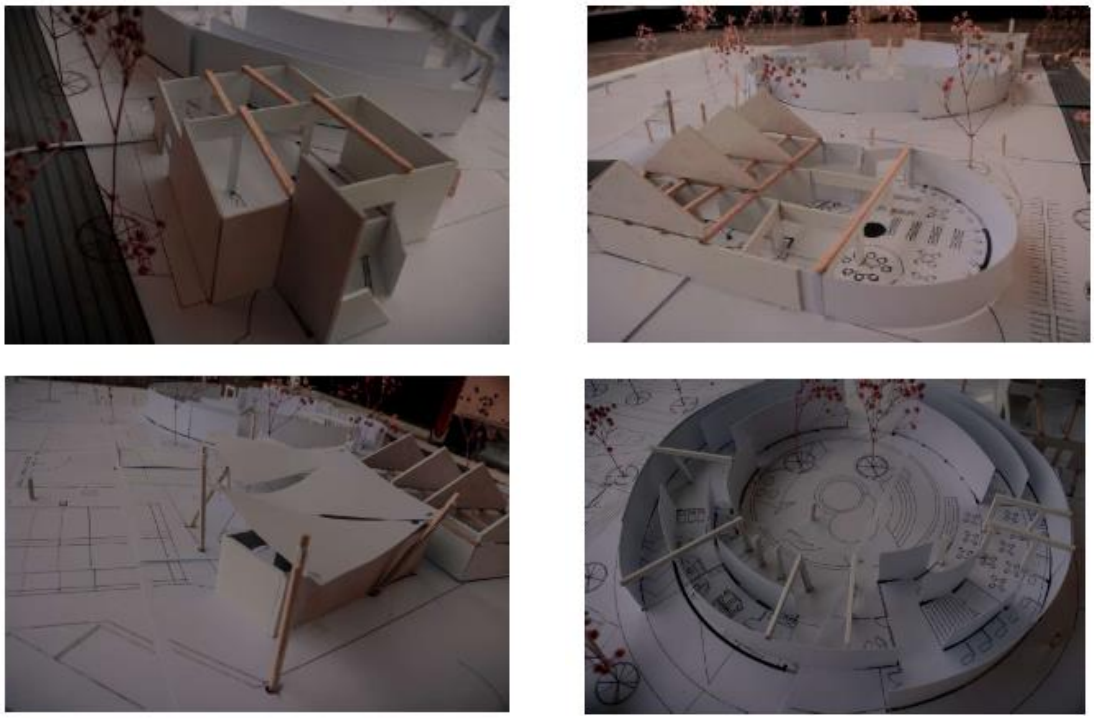
(Dokumen Pribadi, 2020)



Gambar 5.17 Struktur Lantai 1

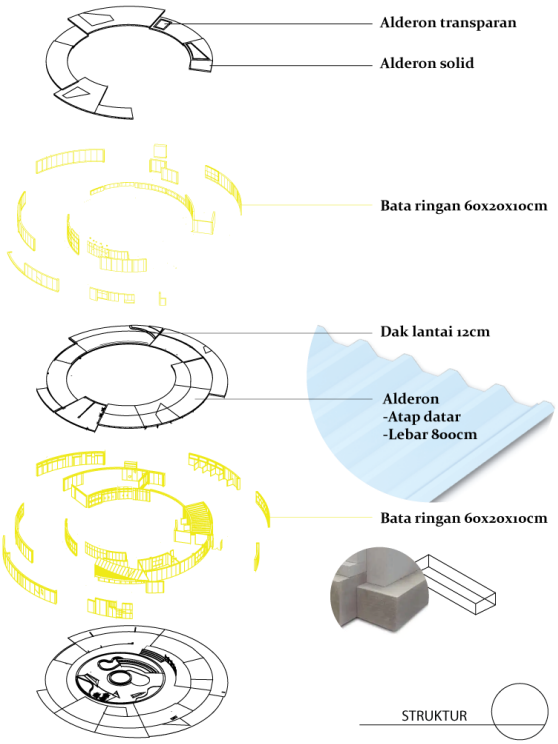
(Dokumen Pribadi, 2020)

Eksplorasi pada struktur untuk memenuhi bentuk bangunan. Ekplorasi pada balok yang melengkung . Ukuran kolom 60x30cm (yang sisi terpanjang di arahkan ke sisi radius sisi terpendek mengikuti pola lingkaran). Ukuran balok 30x30cm.



Gambar 5.18 Maket Studi

(Dokumen Pribadi, 2020)

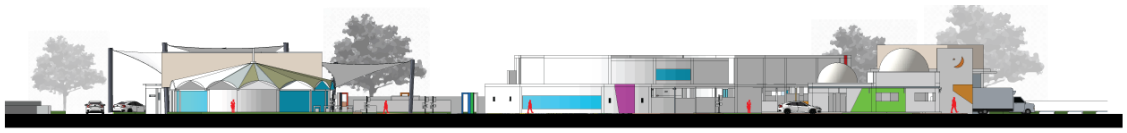


Gambar 5.19 Struktur

(Dokumen Pribadi, 2020)

Pemilihan material yaitu bata ringan untuk mempersingkat pembuatan karya rancang dan meminimalisir jumlah sambungan antar bata, semakin banyak bata yang digunakan semakin banyak sisi sambungan yang harus dilakukan, terutama bangunan berbentuk silinder, sehingga keretakan pada karya rancang di bagian dinding dapat diminimalisir.

Pada material atap menggunakan atap alderon karena sifatnya yang ringan dan memiliki banyak opsi yaitu yang solid dan transparan atau gelap dan terang. Pada bagian atap yang dibutuhkan adalah terlihat atap datar dan tidak memerlukan kontruksi atap yang kuat, hal ini cocok dengan material alderon.



Gambar 5.20 Tampak Depan

(Dokumen Pribadi, 2020)

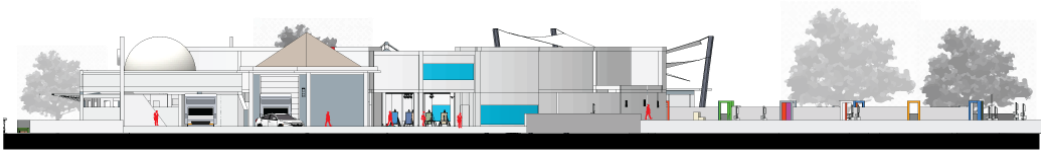
Bangunan utama diharapkan selaras baik dari segi ketinggian maupun pemilihan *tone* warna. Warna yang digunakan pada karya rancang seperti pengguna sedang mewarnai sesuatu, artinya terdapat proses dalam belajar. Sehingga diibaratkan gambar yang berwarna putih dengan goresan warna (misal) hijau yang belum sepenuhnya diwarnai hijau.

Gambar 5.21 Tampak Belakang

(Dokumen Pribadi, 2020)

Gambar 5.22 Tampak Kiri

(Dokumen Pribadi, 2020)



Gambar 5.23 Tampak Kanan

(Dokumen Pribadi, 2020)

Gambar 5.24 Perspektif Ruang Bermain Gerak Motorik

(Dokumen Pribadi, 2020)

Elemen dinding dijadikan alat bermain, ditambah dengan instalasi lainnya, yaitu instalasi panjat dinding kayu, dan beberapa penambahan furnitur untuk memberikan kesan nyaman digunakan bagi orang tua dan pengguna (anak). Ketinggian dari permainan disesuaikan dengan tinggi badan rata-rata dari anak tahap kanak-kanak. Sehingga jika kecelakaan terjadi, luka yang didapat masih dapat ditangani.

Gambar 5.25 Perspektif Ruang Eventual Olahraga

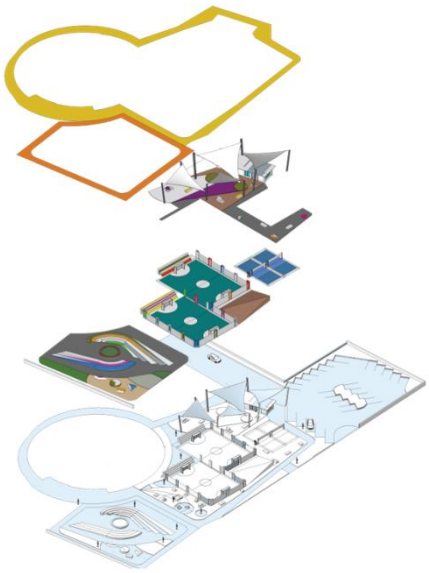
(Dokumen Pribadi, 2020)

Eksplorasi pada naungan untuk aktivitas olahraga *eventual* (tempat operator dan panggungnya turnamen saat tidak ada *event* olahraga dapat dijadikan ruang santai). Struktur tenda yang ditarik oleh baja ringan. Sehingga kondisi spasialnya redup dan masih mendapat cahaya. Hal ini dikarenakan kondisi cahaya matahari pada siang hari yang menyengat sehingga perlu adanya naungan yang bersifat semi outdoor. Semi outdoor digunakan untuk memberikan *hype* turnamen, akan terasa berbeda jika tribun atau ruang penonton dengan kondisi indoor.

Atap tenda memungkinkan naungan bayangan berbeda tiap hari sehingga posisi dari penonton akan lebih fleksibel dan berbaur yang harapannya interaksi sosial terjadi berbeda-beda titik dari hari ke hari dalam konteks agenda turnamen.

Gambar 5.26 Perspektif Taman Warga

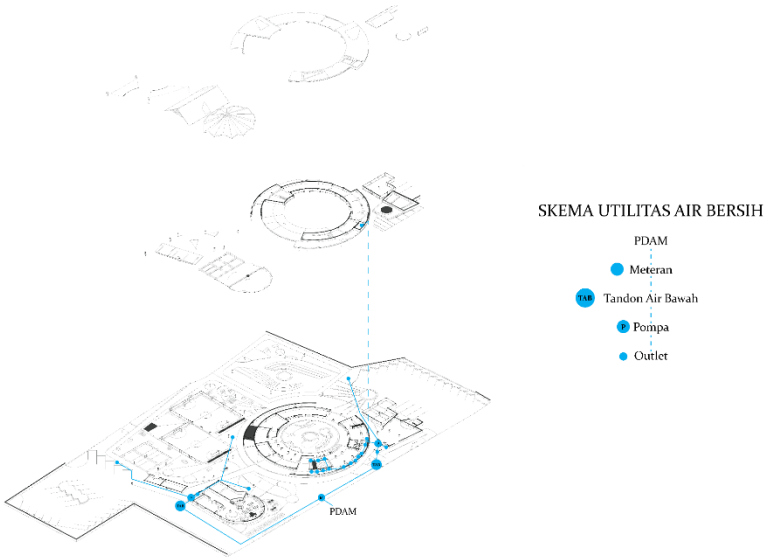
(Dokumen Pribadi, 2020)



Gambar 5.27 Konektivitas Taman Warga dan Tempat Olahraga

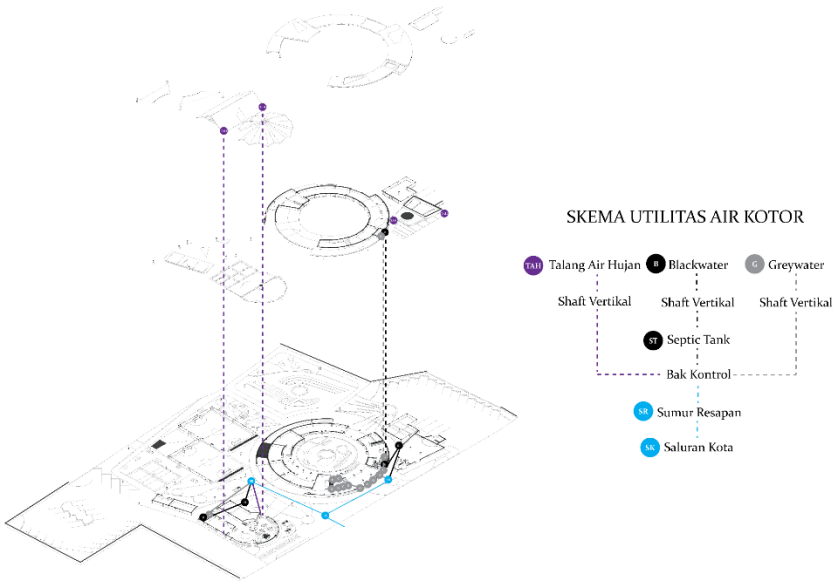
(Dokumen Pribadi, 2020)

Penggabungan taman warga dengan olahraga diselipkan aktivitas *jogging track* (oranye) dan *cyce track* (kuning). Selain itu taman warga dan tempat olahraga bersifat saling mendukung karena suasananya, sehingga saling menguatkan dari segi fungsi.



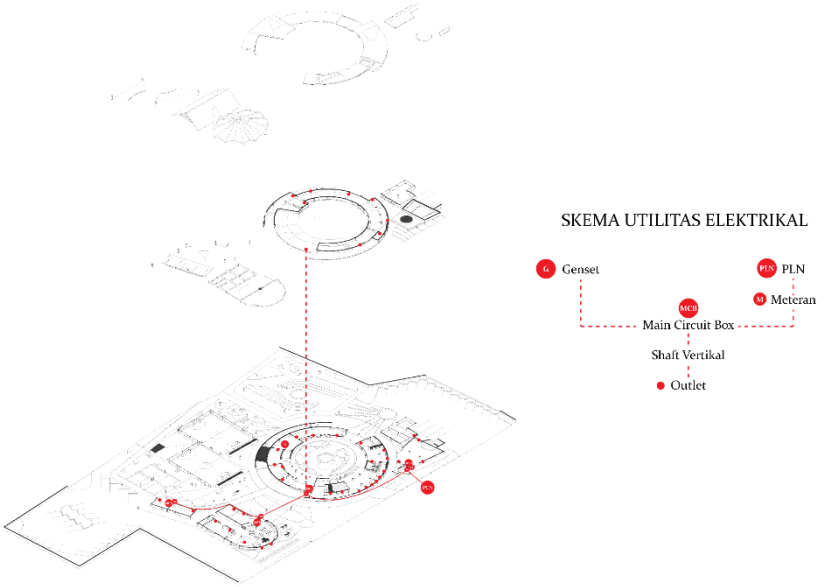
Gambar 5.28 Skema Utilitas Air Bersih

(Dokumen Pribadi, 2020)



Gambar 5.29 Skema Utilitas Air Kotor

(Dokumen Pribadi, 2020)



Gambar 5.30 Skema Utilitas Elektrikal

(Dokumen Pribadi, 2020

BAB 6

KESIMPULAN

Isu interaksi sosial bukanlah hal yang baru dalam disiplin ilmu arsitektur. Melalui penggabungan pendekatan non arsitektur (etnografi) dan arsitektur (*respect for user),* dapat memahami konteks secara utuh mulai dari pengguna dan tapak. Pemahaman yang dibangun mulai dari persepsi akan pentingnya *progamming* untuk menentukan titik-titik interaksi muncul, selain itu *experience* terkait pemahaman warna, bentuk dan kondisi menjadi penting untuk keberlangsungan aktivitas pengguna dari faktor keamanan. Konsep eksperimen bergerak dapat menjadi pengalaman yang berbeda dari rumah dan sekolah yang pernah ia temui, dengan begitu aktivitas pola bermain anak pada masanya (balita, kanak-kanak, remaja awal dan remaja akhir) dapat lebih leluasa sehingga berdampak pada perkembangan lainnya salah satunya interaksi sosial.

DAFTAR PUSTAKA

Adriansyah, M. (2018). K*ontak dan Tingkat Interaksi Sosial Masyarakat berdasarkan Tipologi Perumahan di Kelurahan Tunggulwulung dan Mojolangu Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Institut Teknologi Nasional, Malang.

Armand, Avianti. (2011). *Arsitektur yang Lain,* Sebuah kritik Arsitektur. Jakarta.

Badan Statistik Jawa Timur. (2018), *Provinsi Jawa Timur dalam Angka 2019.*

Badan Statistik Kota Malang. (2018), *Kota Malang dalam Angka 2018.*

Brenda & Robert Vale. (1991). Green Architecture Design for Sustainable Future. Thames & Hudson. London.

Carr, Stephen. (1992). *Environment and Behavior Series: Public Space*, Cambridge University, Cambridge.

Devito, Joseph. (1989). *The Nonverbal Communication Workbook,* Waveland Press Inc.

Ikatan Ahli Perencanaan Indonesia. (2017). *Most Livable City Index.*

Kluckhohn, C. (1953). *Universal Categories of Culture : Antropology Today.* A.L Kroeber editor. Chicago. University Press.

Setiadi, Nugroho J. (2010). *Perilaku Konsumen.* Cetakan 4. Edisi Revisi. Jakarta : Kencana.

Soekanto, Soejono. (1990). *Sosiologi: Suatu Pengantar*. hlm. 78.

Sukmadinata, Nana Syaodih. (2005). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan.* Bandung: PT Rosda Karya.