

BAB VI

APLIKASI PERANCANGAN

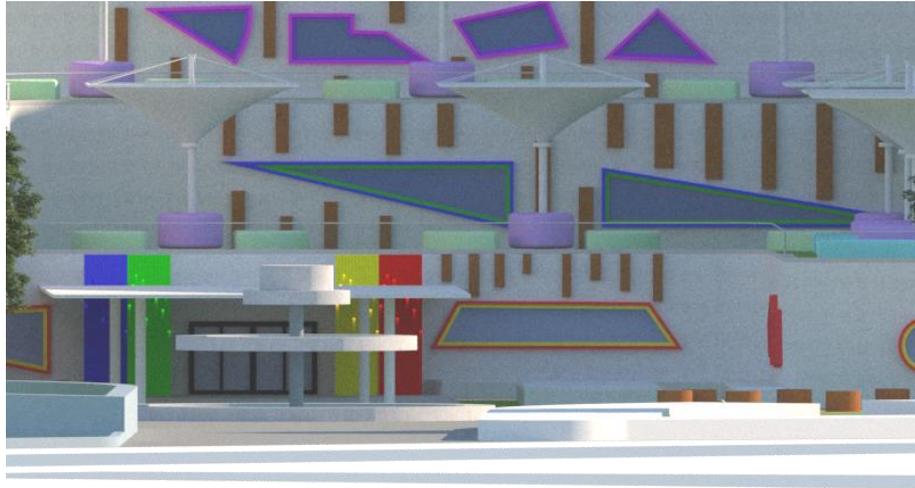
1.1 Aplikasi Rancangan

Berdasarkan penjelasan bab diatas, konsep perancangan Perpustakaan Anak di Surabaya ini memiliki tema *Interactive Space Seting* yang dimana tema ini memiliki defnisi tatar ruang yang saling berinteraksi. Sesuai dengan pendekatannya pula yang menggunakan pendekatan *behaviour setting* dengan anak-anak sebagai subjek yang diwadahi kebutuhannya berdasarkan perilaku mereka. Erat juga kaitannya dengan judul laporan ini dimana Perpustakaan Anak Interaktif di Kota Surabaya ini akan menghasilkan sebuah rancangan yang interaktif dan komunikatif terhadap pengguna utama bangunan yaitu anak-anak. Maka, hasil dari sebuah proses rancangan dalam bentuk desain akhir pada bab aplikasi rancangan ini akan diuraikan.



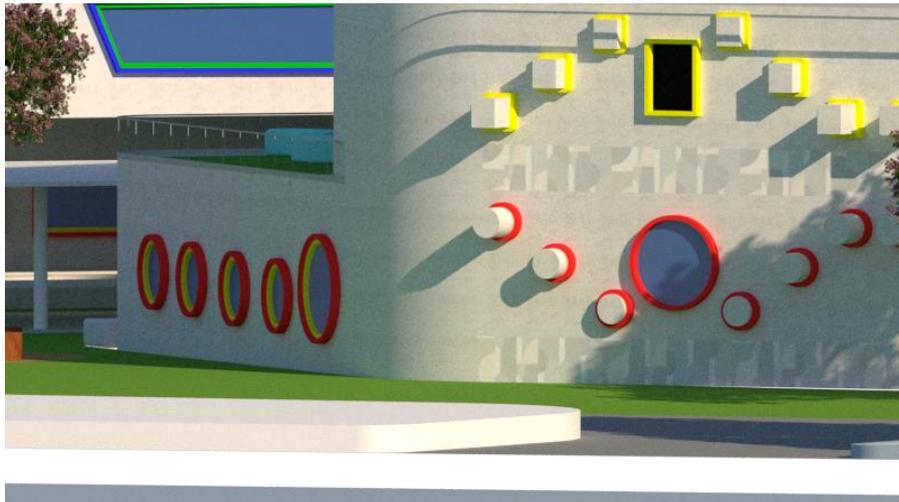
Gambar 6.1 Aplikasi Rancang (Perspektif Eksterior)

Sumber: Penulis, 2022



Gambar 6.2 Aplikasi Rancang (Tampilan Fasad)

Sumber : Penulis



Gambar 6.3 Aplikasi Rancang (Tampilan Fasad)

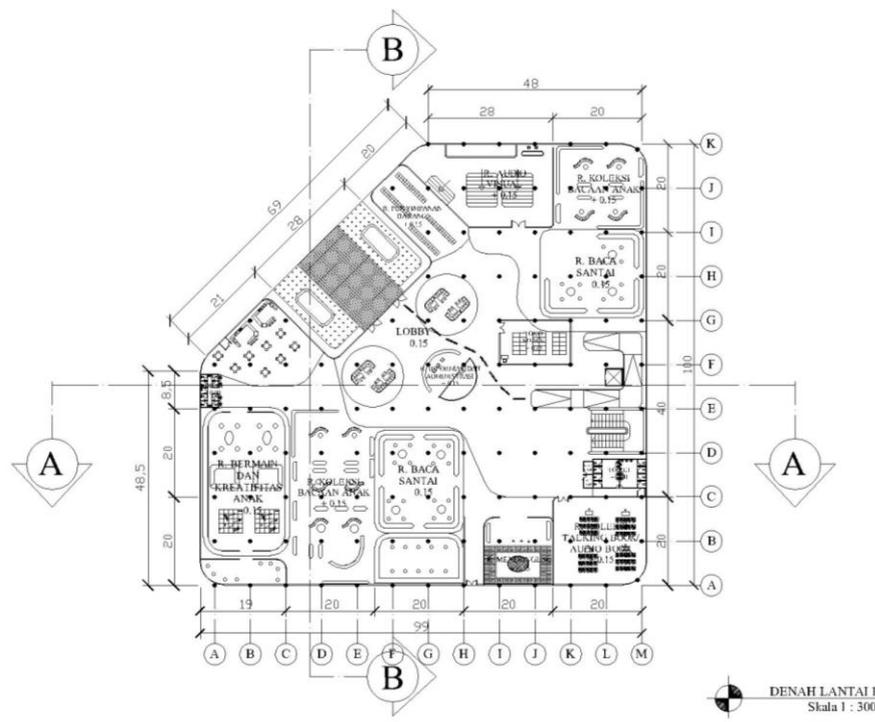
Sumber : Penulis

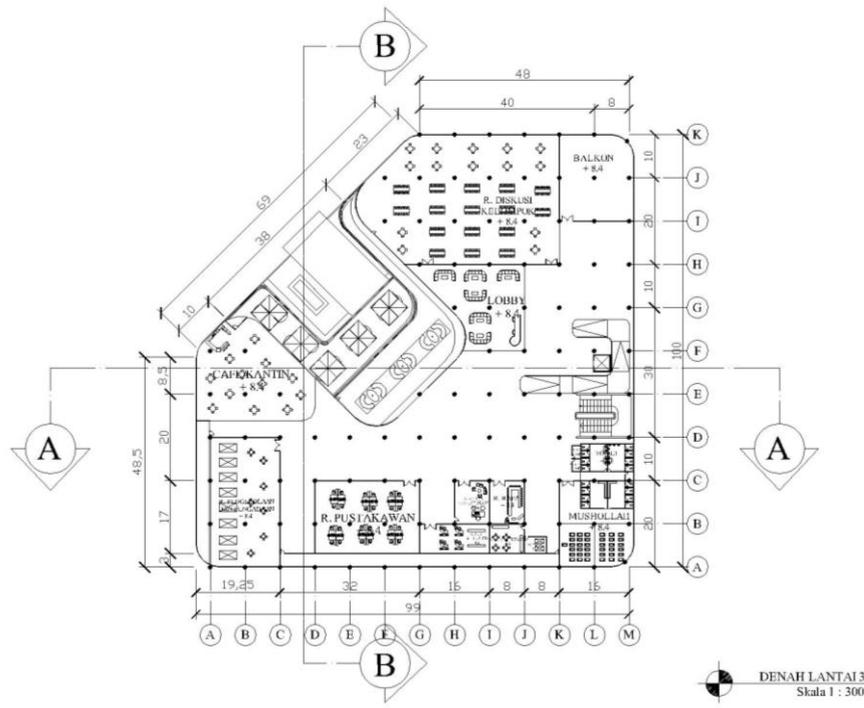
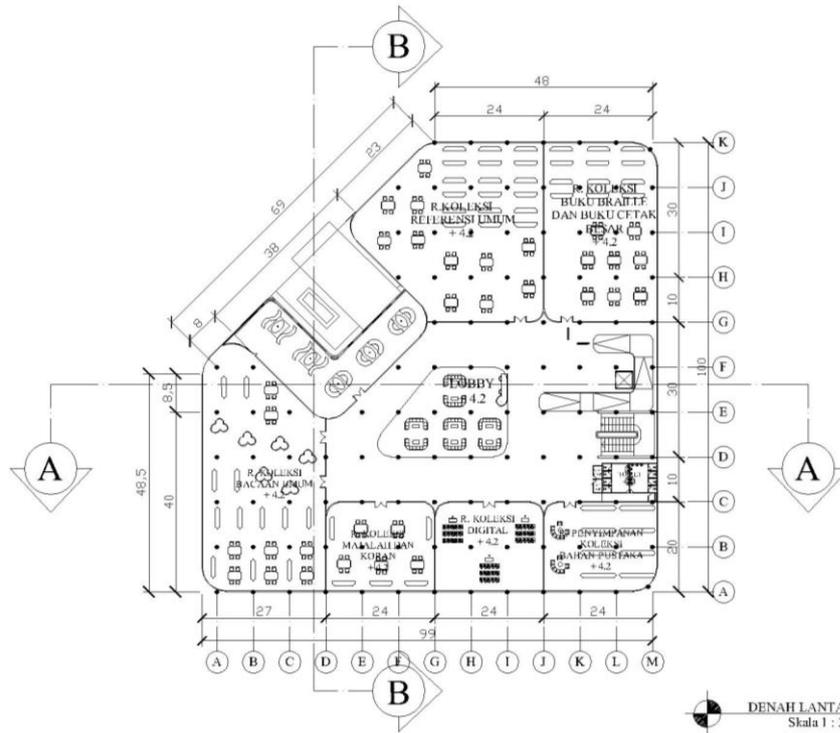
1.2 Aplikasi Ruang Dalam

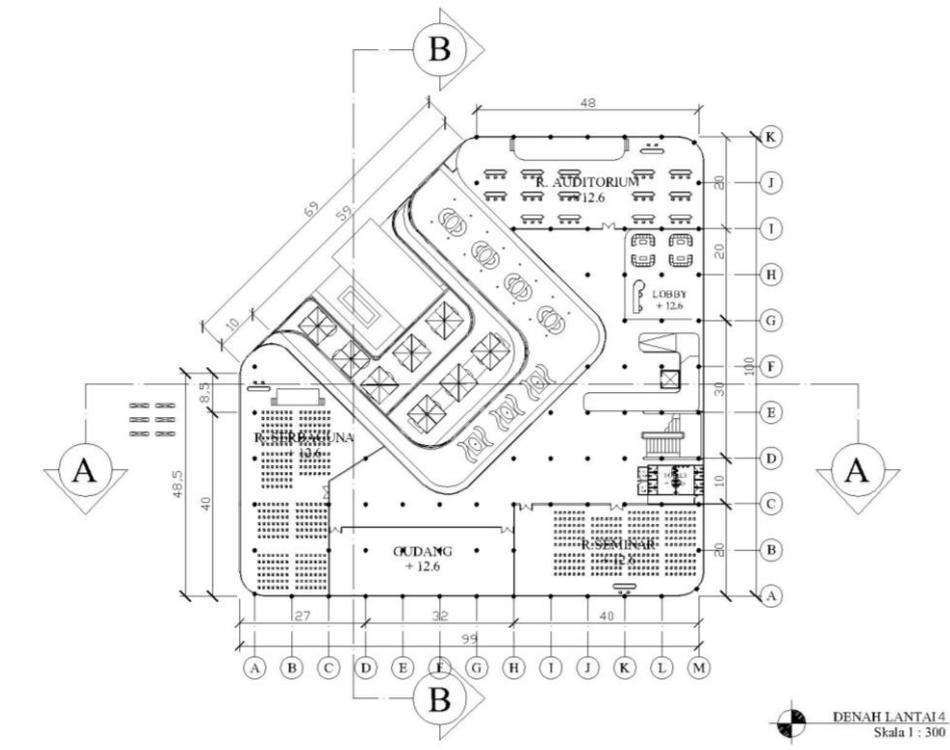
Ruang dalam atau interior pada bangunan perpustakaan ini akan dibagi berdasarkan aktifitas dan kebutuhan pengguna. Memiliki besaran ruang yang

berbeda karena menyesuaikan dengan perilaku anak-anak sebagai pengguna utama bangunan.

Dalam bagian lantai satu akan berisi ruang-ruang yang khusus untuk anak-anak di bawah umur(4-12 tahun) seperti taman bermain anak, ruang bermain dan kreatifitas anak, ruang mendongeng, ruang koleksi bacaan anak, lobby, tempat penyimpanan barang, cafe/kantin. Pada lantai dua akan diisi dengan ruang-ruang untuk anak dengan usia 12-18 tahun seperti ruang baca santai, ruang koleksi bacaan umum, ruang referensi umum, dll. Sedangkan di lantai tiga merupakan ruang yang dikhususkan untuk pengelola perpustakaan seperti adanya ruang pustawakan, ruang kepala perpustakaan, ruang sub tata usaha, gudang, dll. Lantai empat merupakan area publik yang dapat diakses oleh siapapun dengan berbagai kategori umur mulai dari anak-anak hingga dewasa seperti dengan adanya ruang seminar, ruang auditorium, ruang serbaguna, ruang diskusi kelompok, dll.







Gambar 6.4 Denah Tipikal Lantai 1-4

Sumber: Penulis, 2022



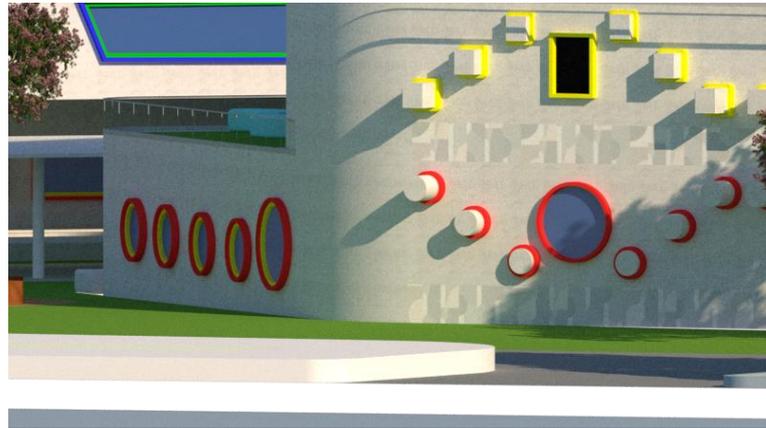
Gambar 6.5 Interior Bangunan

Sumber: Penulis, 2022

1.3 Aplikasi Ruang Luar

Pada bagian ruang luar perpustakaan anak ini juga akan berfungsi sebagai media komunikasi. Hal ini disebabkan karena adanya bentuk geometri dasar pada kaca

yang mengkomunikasikan kepada anak-anak sekaligus sebagai media belajar mereka dalam mengenal bentuk geometri. Tidak hanya itu, penambahan berupa taman kecil di depan bangunan untuk sarana bermain.



Gambar 6.6 Bentuk geometri dasar pada material kaca bangunan dan taman yang terdapat pasir sebagai area bermain

Sumber: Penulis, 2022

1.4 Aplikasi Stuktur dan Material

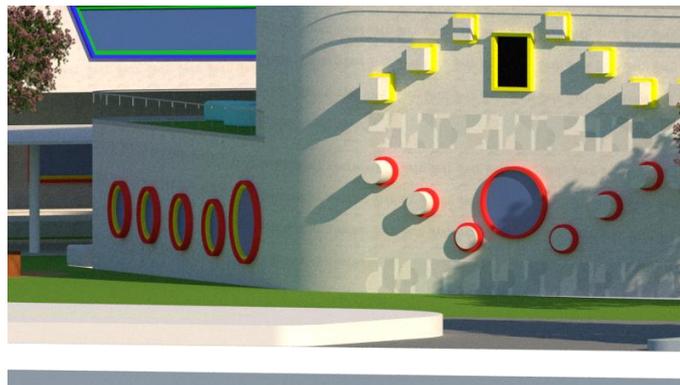
Stuktur berupa *rigid frame* akan digunakan pada bangunan perpustakaan anak ini karena bangunan ini memiliki tingkatan empat lantai. Tujuan dipakainya struktur ini adalah untuk menopang beban massa yang bergerak dan juga sebagai penopang ram pada sisi luar bangunan yang digunakan sebagai alat transportasi

bangunan dari lantai ke lantai. Dilengkapi dengan beton dan kaca sebagai dinding bangunan karena dalam proses belajar anak-anak akan membutuhkan banyak bukaan dan pencahayaan alami dari matahari pagi untuk mengoptimalkan proses belajar dan bermainnya.



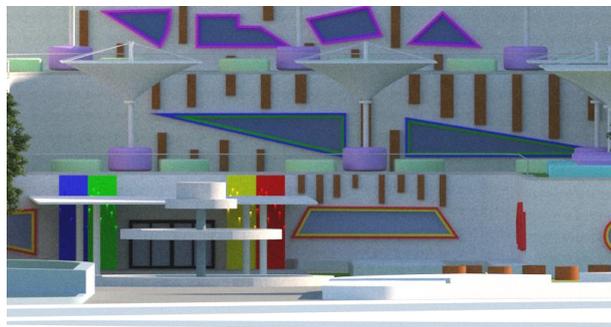
Gambar 6.7 Bentuk dari struktur *rigid frame*

Sumber: Penulis, 2022



Gambar 6.8 Penggunaan kaca LE sebagai building cover

Sumber : Penulis, 2022



Gambar 6.9 Penggunaan material kayu sebagai irama bangunan