

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
ABSTRAK	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Sistematika penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Anak – Anak	6
2.1.1 Pengertian Anak – Anak	6
2.1.2 Pengelompokkan Anak Berdasarkan Usia	8
2.2 Kreativitas	9
2.2.1 Pengertian Kreativitas	9
2.2.2 Komponen Pokok Kreativitas	10
2.3 Permainan Anak	12
2.3.1 Pengertian Bermain	12
2.3.2 Tahapan Perkembangan Bermain	14
2.3.3 Klasifikasi Permainan Anak	18
2.3.4 Permainan Mendidik	21
2.4 Pertimbangan Interior untuk Pusat Kegiatan Anak	24
2.4.1 Peran Warna Dalam Interior Ruang Anak	28
2.4.2 Pertimbangan Letak Site Untuk Fasilitas Umum Anak	33
2.5 Studi Banding Sanggar Barli	34

BAB III DESKRIPSI OBYEK STUDI	36
3.1 Deskripsi Obyek Studi	36
3.2 Analisa Fisik	38
3.2.1 Bangunan	38
3.2.2 Site	40
3.3 Analisa Pengguna dan Program	43
3.3.1 Aktivitas	43
3.3.2 Program Ruang dan Fasilitas Ruang	44
3.3.3 Tabel Kebutuhan Ruang	47
3.3.4 Bubble Diagram	54
3.3.5 Zoning-Blocking	55
BAB IV PERANCANGAN DESAIN INTERIOR	57
4.1 Pemilihan Tema	57
4.2 Konsep	58
4.2.1 Bentuk	58
4.2.2 Warna	59
4.2.3 Material	60
4.2.4 Pencahayaan	60
4.2.5 Penghawaan	61
4.2.6 Furniture	61
4.3 Aplikasi Konsep pada Perancangan	62
4.3.1 Bentuk	62
4.3.2 Warna	63
4.3.3 Material	64
4.3.4 Pencahayaan	66
4.3.5 Furniture	66
BAB V SIMPULAN	69
5.1 Simpulan	70
5.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71

ABSTRAK

Fungsi yang akan dirancang adalah sebuah sanggar kreativitas anak. Sanggar kreativitas anak ini adalah sebuah tempat untuk mengembangkan kemampuan otak kanan pada anak sehingga nantinya dapat digunakan secara maksimal. Kegiatan pengembangan kreativitas anak ini antara lain melalui kelas bermain, kelas mewarnai kreatif, kelas membentuk kreatif, dan kelas melukis. Yang menjadi batasan ruang lingkup perancangan ini adalah anak-anak di kota Bandung dengan usia 2-12 tahun.

Desain interior yang akan diterapkan pada sanggar akan dibuat menyenangkan sehingga sang anak akan betah berada di dalamnya. Tema perancangan interior yang dipakai adalah permainan anak. Permainan anak dipilih karena permainan merupakan hal yang paling dekat dan sudah melekat pada diri setiap anak. Namun tidak semua permainan dapat memberikan pelajaran untuk anak. Hanya permainan edukatiflah yang mampu menyelipkan pelajaran dalam sebuah permainan. Dari beberapa macam permainan edukatif, ditemukan bahwa permainan merangkai banyak memiliki manfaat bagi perkembangan anak. Permainan merangkai inilah yang kemudian dijadikan sebagai konsep perancangan interior sanggar kreativitas anak. Beberapa permainan yang menyenangkan seperti perosotan akan dijadikan pintu masuk kelas sehingga anak tertarik untuk masuk kedalamnya.

Pengolahan elemen yang paling dipentingkan dalam perancangan sanggar kreativitas ini adalah bentuk dan warna. Hal ini dikarenakan bentuk dan warna berhubungan langsung dengan indera penglihatan tanpa melewati proses penghayatan terlebih dahulu. Pemakaian konsep bentuk didasarkan pada konsep perancangan yaitu permainan merangkai. Sifat yang diambil dari permainan ini adalah moduler, berkelompok, memiliki alur, meliki pola, dan dapat dibongkar-pasang. Untuk penggunaan warna pada interior ruang guna menstimulasi kreativitas anak, dipakai kombinasi warna-warna cerah yang dipadukan dengan warna putih agar ruangan tidak terkesan sempit.