

BAB III

PEMROGRAMAN ARSITEKTUR DAN PERUMUSAN MASALAH

3.1 Analisis Fungsi Bangunan

3.1.1 Analisa Kapasitas Pelaku Pusat Kreativitas Anak

A. Kapasitas Pelaku

Perhitungan jumlah pengelola berdasarkan pertimbangan beberapa aspek dan juga dari studi preseden.

Tabel 3.1 Analisa Jumlah Pengelola Bangunan

Sumber : Analisa Pribadi 2019

PELAKU	Job Desk	JML
Direktur	Penanggung jawab dari keseluruhan dalam pusat kreativitas anak, yang memiliki tugas mengawasi dan mengkoordinasi kegiatan yang berlangsung sehingga dapat berjalan dengan sebagaimana mestinya	1
Manager	Bertugas mengawasi serta mengelola keseluruhan kegiatan operasional di pusat kreativitas anak	1
Sekretaris	Bertugas mengumpulkan dan mendata arsip yang ada dalam pusat kreativitas anak	1
Accounting	Mengatur dan mengelola keuangan yang	1

Manager	masuk dan atau keluar yang ada dalam pusat kreativitas anak	
Admisi/Tim kreatif	Bertugas dalam membuat sebuah konsep kurikulum, pameran dan pertunjukan	5
Staff pembina	Bertugas untuk memberikan pelatihan, mengawasi dan memperhatikan peserta didik	30
Petugas Dapur	Penanggung jawab kebutuhan makanan dan minuman yang dibeli pengunjung	2
Petugas Cafeteria	Melayani pengunjung yang ingin membeli makanan dan minuman	2
Staff Gift Shop	Memiliki tugas sebagai penanggung jawab dalam kegiatan transaksi yang berlangsung dalam Gift Shop	5
Cleaning Service	Penanggung jawab terhadap kebersihan seluruh ruang yang ada dalam pusat kreativitas anak	4
Petugas Keamanan	Memiliki tanggung jawab terhadap keamanan pusat kreativitas anak (pintu masuk, dalam ruang, dan ruang cctv)	3
Petugas Perpustakaan	Bertanggung jawab terhadap pengoleksian di perpustakaan	2
Total		57

Jumlah pengelola dapat bertambah sewaktu-waktu, sesuai dengan kebutuhan pusat kreativitas dalam mengikuti perkembangan dari tahun ke tahun.

Perhitungan pengguna (anak usia 3-12 tahun) dilakukan pertimbangan dari studi preseden. Dari pengguna telah ditetapkan dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok pra sekolah (usia 3-6 tahun) dan masa sekolah (usia 7-12 tahun), sehingga 1 kegiatan dibagi menjadi 2 ruang ditambah ruang khusus untuk anak berkebutuhan khusus sehingga terdapat 3 ruang untuk satu kegiatan. Dan apabila 1 ruang terdapat 1 pembina yang dapat menangani 6 orang anak maka kapasitas pengguna (anak usia 3-12 tahun) dalam 1 permainan adalah 18 orang anak sedangkan pada projek pusat kreativitas anak ini terdapat 13 kegiatan sedangkan untuk 1 kegiatan terdapat kapasitas 10 orang maka total pengguna (anak usia 3-12 tahun) adalah 282 orang anak usia 3-12 tahun.

3.1.2 Analisa pengguna dan Aktivitas pada Pusat Kreativitas Anak

A. Studi Aktivitas

Studi aktivitas dibagi 5 yakni aktivitas anak-anak usia 3 tahun hingga 12 tahun, pengunjung, pengelola, staff pembina, dan servis. Berikut uraian dari studi aktivitas di pusat kreativitas anak :

1. Anak usia 3-6 tahun

Tabel 3.2 Studi Aktivitas Anak usia 3-6 tahun

Sumber : Analisa Pribadi, 2019

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Anak usia 3-6	Datang	<i>Entrance Gate</i>
	Drop Off	<i>Entrance</i>

tahun	Menggambar	Ruang Menggambar
	Melukis diatas kanvas	Ruang Melukis
	Mewarnai gambar	Ruang Mewarnai
	Membuat bentuk dengan media tanah liat atau malam	Ruang Clay
	Mewarnai menggunakan tangan	Ruang Finger Painting
	Membuat kerajinan dari kertas origami	Ruang Craft
	Menyusun blocks menjadi suatu bentuk	Ruang Blocks
	Membuat sesuatu dengan media pasir	Ruang Pasir
	Menceritakan cerita sesuai dengan daya imajinasinya	Ruang Bercerita
	Melakukan permainan peran	Ruang Bermain Peran
	Menampilkan pertunjukan tarian atau musik	<i>Teater</i>

	Panjat dinding	Ruang Panjat Memanjat
	Menampilkan Karya Seni	<i>Gallery</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • Makan/minum • Beristirahat 	Cafeteria
	Beribadah	Musholla
	Membaca Buku	Perpustakaan
	Berobat	Ruang Kesehatan
	BAK/BAB	<i>Lavatory</i>
	Pulang	<i>Exit Gate</i>
Anak usia 3-6 tahun (Berkebutuhan Khusus)	Datang	<i>Entrance Gate</i>
	Drop Off	<i>Entrance</i>
	Menggambar	Ruang Menggambar
	Melukis diatas kanvas	Ruang Melukis
	Mewarnai gambar	Ruang Mewarnai
	Membuat bentuk dengan media tanah liat atau malam	Ruang Clay
	Mewarnai menggunakan tangan	Ruang Finger Painting
	Membuat kerajinan dari kertas origami	Ruang Craft

	Menampilkan pertunjukan tari atau musik	<i>Teater</i>
	Menampilkan Karya Seni	<i>Gallery</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • Makan/minum • Beristirahat 	Cafeteria
	Beribadah	Musholla
	Membaca Buku	Perpustakaan
	Berobat	Ruang Kesehatan
	BAK/BAB	<i>Lavatory</i>
	Pulang	<i>Exit Gate</i>

2. Anak Usia 7-12 Tahun

Tabel 3.3 Studi Aktivitas Anak usia 7-12 tahun

Sumber : Analisa Pribadi, 2019

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Anak usia 7-12 tahun	Datang	<i>Entrance Gate</i>
	Drop Off	<i>Entrance</i>
	Membuat gambar sesuai realitas	Ruang menggambar
	Melukis diatas kanvas	Ruang Melukis
	Membuat bentuk dengan media tanah liat atau malam	Ruang Clay
	Mewarnai menggunakan tangan	Ruang Finger Painting
	Membuat kerajinan dari kertas origami	Ruang Craft

	Membuat kerajinan menggunakan pernak-pernik	Ruang meronce
	Menyulam	Ruang menyulam
	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat gambar • Membatik 	Ruang Membatik
	Menyusun blocks menjadi suatu bentuk	Ruang Blocks
	Melewati rintangan yang telah dirancang	Ruang Bridge
	Menceritakan cerita sesuai dengan daya imajinasinya	Ruang Bercerita
	Melakukan permainan peran	Ruang Bermain Peran
	Menampilkan pertunjukan tarian atau musik	<i>Teater</i>
	Panjat memanjat	Ruang Panjat Memanjat
	Membuat animasi menggunakan media komputer	Ruang animasi
	Menampilkan Karya Seni	<i>Gallery</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • Makan/minum • Beristirahat 	Cafeteria
	Beribadah	Musholla
	Membaca Buku	Perpustakaan
	Berobat	Ruang Kesehatan
	BAK/BAB	<i>Lavatory</i>
	Pulang	<i>Exit Gate</i>
Anak usia 7-	Datang	<i>Entrance Gate</i>
	Drop Off	<i>Entrance</i>

12 tahun (Berkebutuhan Khusus)	Menggambar	Ruang Menggambar
	Melukis diatas kanvas	Ruang Melukis
	Mewarnai gambar	Ruang Mewarnai
	Membuat bentuk dengan media tanah liat atau malam	Ruang Clay
	Mewarnai menggunakan tangan	Ruang Finger Painting
	Membuat kerajinan dari kertas origami	Ruang Craft
	Membuat kerajinan menggunakan pernak-pernik	Ruang meronce
	Menyusun blocks menjadi suatu bentuk	Ruang Blocks
	Membuat animasi menggunakan media komputer	Ruang Animasi
	Menampilkan pertunjukan tarian atau musik	<i>Teater</i>
	Menampilkan Karya Seni	<i>Gallery</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • Makan/minum • Beristirahat 	Cafeteria
	Beribadah	Musholla
	Membaca Buku	Perpustakaan
	Berobat	Ruang Kesehatan
	BAK/BAB	<i>Lavatory</i>
Pulang	<i>Exit Gate</i>	

3. Pengunjung

Tabel 3.4 Studi Aktivitas Pengunjung

Sumber : Analisa Pribadi, 2019

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Pengunjung Umum	Datang	<i>Entrance Gate</i>
	Drop Off	<i>Entrance</i>
	Memarkirkan kendaraan	Area parkir pengunjung
	Bertanya tentang fasilitas yang diberikan dari pusat kreativitas anak	<i>Front office</i>
	Beristirahat dan menunggu	Ruang Tunggu dan <i>Seating group</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • Makan/minum • Beristirahat • Menunggu 	Cafeteria
	<ul style="list-style-type: none"> • Melihat-lihat • Membeli barang dan melakukan transaksi pembayaran 	<i>Gift Shop</i>
	Melihat Pameran	Gallery
	Mengambil Uang	<i>ATM Center</i>
	Beribadah	Musholla
	BAK/BAB	<i>Lavatory</i>
	Pulang	<i>Exit Gates</i>
	Pengunjung Khusus	Datang
Drop Off		<i>Entrance</i>
Parkir Kendaraan		Area Parkir Pengunjung
Bertanya informasi		<i>Front Office</i>
Menunggu dan bertemu		Ruang Tunggu

	pengelola	
	Bertanya tentang fasilitas dan keperluan lainnya	Ruang Konsultasi
	Berkeliling pusat kreativitas anak	Semua ruang
	Melihat pameran	<i>Gallery</i>
	Melihat pertunjukan	<i>Teater</i>
	Melihat Koleksi dan membaca buku	Perpustakaan
	<ul style="list-style-type: none"> • Makan/minum • Beristirahat • Menunggu 	Cafetaria
	<ul style="list-style-type: none"> • Melihat-lihat • Membeli barang dan melakukan transaksi pembayaran 	<i>Gift shop</i>
	Mengambil Uang	<i>ATM Center</i>
	Beribadah	Musholla
	Berobat	Klinik
	BAK/BAB	<i>Lavatory</i>
	Pulang	<i>Exit Gate</i>

4. Pengelola

Tabel 3.5 Studi Aktivitas Pengelola

Sumber : Analisa Pribadi, 2019

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Direktur	Datang	<i>Entrance Gate</i>
	Parkir	Parkir Pengelola
	Memeriksa Laporan kerja	Ruang kantor direktur
	Kontrol staff	Ruang Kantor
	Rapat	Ruang Rapat

	Bertemu Tamu	Ruang Tamu
	Beribadah	Musholla
	Berobat	Ruang Kesehatan
	BAK/BAB	<i>Lavatory</i>
	Pulang	<i>Exit Gate</i>
Manager	Datang	<i>Entrance Gate</i>
	Parkir	Parkir Pengelola
	Membuat laporan	Ruang Manager
	Kontrol staff	Ruang Kantor
	Rapat	Ruang Rapat
	Bertemu Tamu	Ruang Tamu
	Beribadah	Musholla
	Berobat	Ruang Kesehatan
	BAK/BAB	<i>Lavatory</i>
	Pulang	<i>Exit Gate</i>
Sekretaris	Datang	<i>Entrance Gate</i>
	Parkir	Parkir Pengelola
	Membuat laporan	Ruang Pegawai
	Rapat	Ruang Rapat
	Bertemu Tamu	Ruang Tamu
	Beribadah	Musholla
	Berobat	Ruang Kesehatan
	BAK/BAB	<i>Lavatory</i>
	Pulang	<i>Exit Gate</i>
	Accounting Manager	Datang
Parkir		Parkir Pengelola
Membuat laporan keuangan		Ruang Pegawai
Rapat		Ruang Rapat
Bertemu Tamu		Ruang Tamu
Beribadah		Musholla
Berobat		Ruang Kesehatan
BAK/BAB		<i>Lavatory</i>

	Pulang	<i>Exit Gate</i>
Staff Pembina	Datang	<i>Entrance Gate</i>
	Parkir	Parkir Pengelola
	Membuat laporan Hasil rapat	Ruang Pengelola
	Rapat/Diskusi	Ruang Rapat
	Bertemu Tamu	Ruang Tamu
	Beribadah	Musholla
	Berobat	Ruang Kesehatan
	BAK/BAB	<i>Lavatory</i>
	Pulang	<i>Exit Gate</i>
	Petugas Dapur	Datang
Parkir		Parkir Pengelola
Meletakkan Barang		Ruang Karyawan
<ul style="list-style-type: none"> • Memasak menu makan • Membuat minum 		Dapur
Beribadah		Musholla
Berobat		Ruang Kesehatan
BAK/BAB		<i>Lavatory</i>
Makan Minum, istirahat		Ruang makan Pengelola
Pulang		<i>Exit Gate</i>
Petugas Cafeteria		Datang
	Parkir	Parkir Pengelola
	Meletakkan Barang	Ruang pengelola dapur
	Menyajikan hidangan	Ruang makan (cafeteria)
	Beribadah	Musholla
	Berobat	Ruang Kesehatan
	BAK/BAB	<i>Lavatory</i>
	Makan Minum,	Ruang karyawan

	istirahat	
	Pulang	<i>Exit Gate</i>
Staff Gift Shop	Datang	<i>Entrance Gate</i>
	Parkir	Parkir Pengelola
	Meletakkan Barang	Ruang karyawan
	Meletakkan dan mengambil produk	Gudang
	Menata Produk	<i>Gift Shop</i>
	Melakukan transaksi pembayaran	Kasir
	Beribadah	Musholla
	Berobat	Ruang Kesehatan
	BAK/BAB	<i>Lavatory</i>
	Makan Minum, istirahat	Pantry
	Pulang	<i>Exit Gate</i>
Petugas Perpustakaan	Datang	<i>Entrance Gate</i>
	Parkir	Parkir Pengelola
	Meletakkan Barang	Ruang karyawan
	Menata koleksi Buku	Perpustakaan
	Beribadah	Musholla
	Berobat	Ruang Kesehatan
	BAK/BAB	<i>Lavatory</i>
	Makan Minum, istirahat	Pantry
	Pulang	<i>Exit Gate</i>
Cleaning Service	Datang	<i>Entrance Gate</i>
	Parkir	Parkir Pengelola
	Meletakkan Barang	Ruang karyawan
	Membersihkan dan menata ruangan	Seluruh Ruang
	Beribadah	Musholla
	Berobat	Ruang Kesehatan

	BAK/BAB	<i>Lavatory</i>
	Makan Minum, istirahat	Pantry
	Pulang	<i>Exit Gate</i>
Petugas Keamanan	Datang	<i>Entrance Gate</i>
	Parkir	Parkir Pengelola
	Meletakkan Barang	Ruang karyawan
	Mengawasi, dan menjaga keamanan	Seluruh ruang
	Beribadah	Musholla
	Berobat	Ruang Kesehatan
	BAK/BAB	<i>Lavatory</i>
	Makan Minum, istirahat	Pantry
	Pulang	<i>Exit Gate</i>

B. Pola Sirkulasi Pelaku

Pola aktivitas pengguna yang berada pada projek ini, dan berikut pola alur pengguna :

1) Pola Aktivitas Anak Usia 3-6 tahun

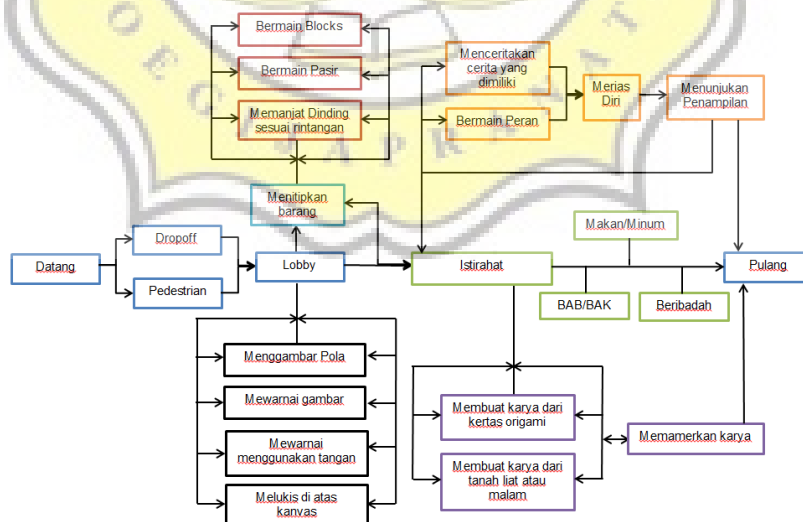


Diagram 3.1 Pola Aktivitas Anak Usia 3-6 tahun

Sumber : Analisa Pribadi 2019

2) Pola Aktivitas Anak Usia 7-12 tahun

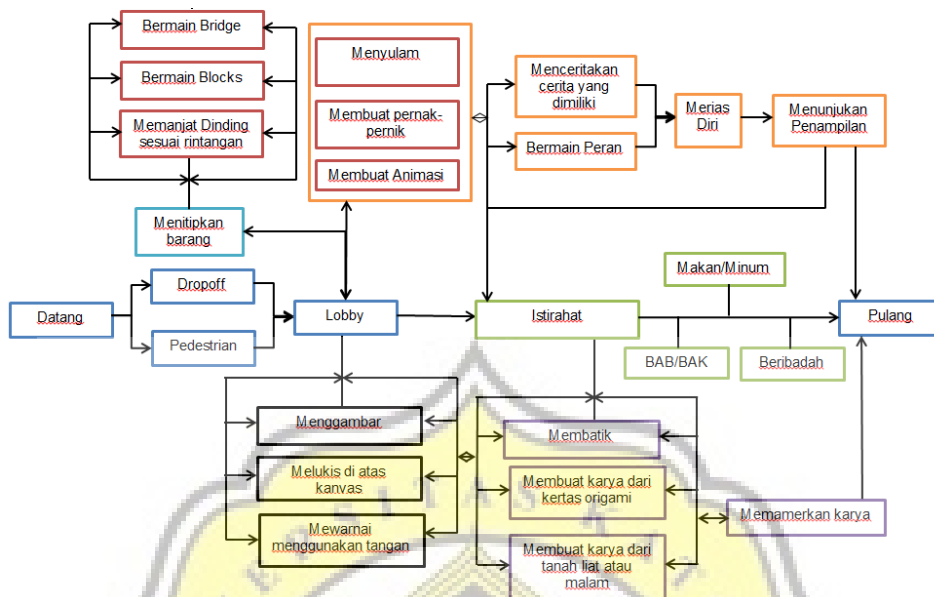


Diagram 3.2 Pola Aktivitas Anak Usia 7-12 tahun

Sumber : Analisa Pribadi 2019

3) Pola Aktivitas Pengunjung Umum

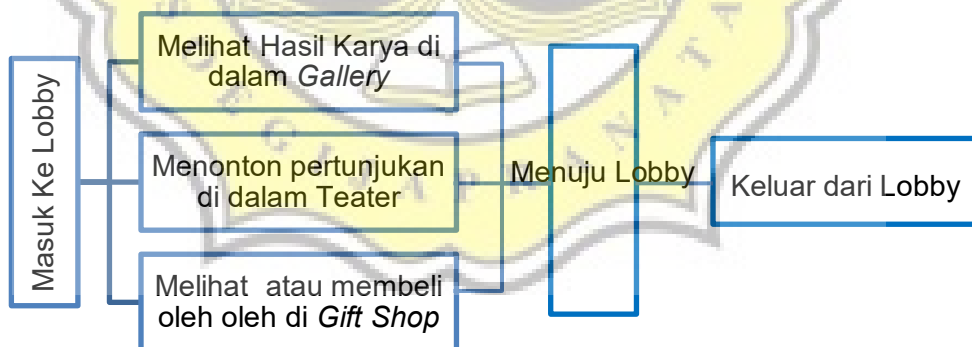


Diagram 3.3 Pola Pengunjung Umum

Sumber : Analisa Pribadi 2019

4) Pola Aktivitas Pengunjung Khusus

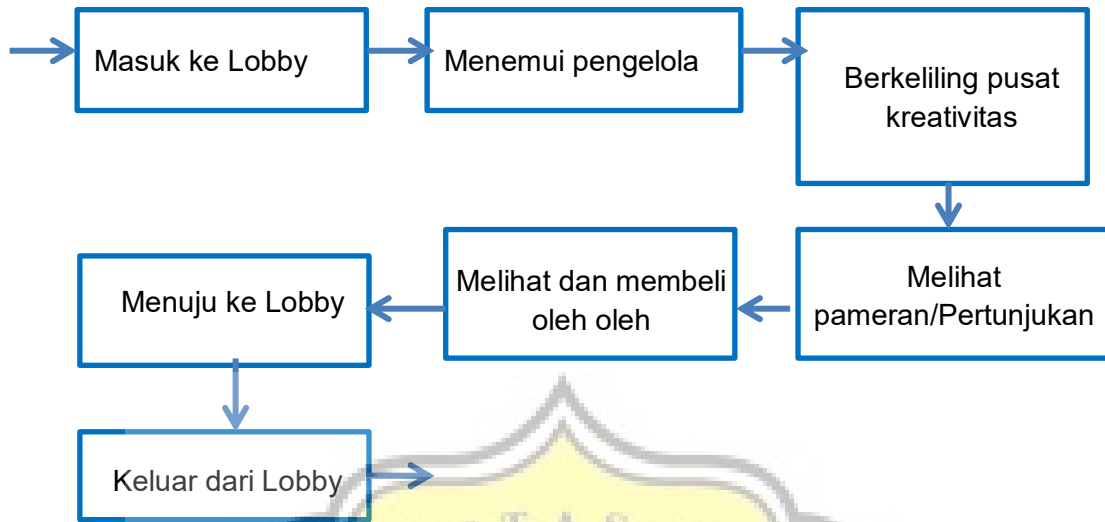


Diagram 3.4 Pola Aktivitas Pengunjung Khusus

Sumber : Analisa Pribadi 2019

5) Pola Aktivitas Pengelola

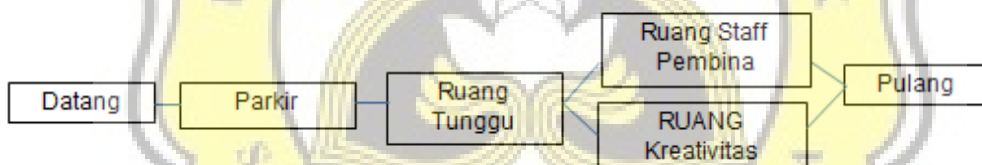


Diagram 3.5 Pola Aktivitas Pengelola

Sumber : Analisa Pribadi 2019

C. Jadwal Operasional

Sesuai dengan hasil pengamatan dan juga studi literatur yang telah dilakukan, berikut penjabaran jadwal operasional dari berbagai kegiatan, sebagai berikut :

Tabel 3.6 Jadwal Operasional

Sumber : Analisa Pribadi 2019

No	Fasilitas	Kegiatan	Waktu
Entrance			
1	<i>Front Office</i>	Melakukan pendaftaran dan memberikan informasi	Senin – Minggu (Jam 08.00 – 21.00)
2	Ruang Administrasi		
Fasilitas Utama			
3	Ruang Kelas	Memberikan teori	Senin – Minggu (Jam 09.00 – 19.00)
4	Ruang Diskusi	Melakukan diskusi	Selasa – Kamis (Jam 09.00 – 19.00)
5	Ruang Bermain Peran	Melakukan permainan berpura-puran dan melakukan peran	Senin – Jumat (Jam 09.00 – 19.00) Sabtu - Minggu (Jam 08.00 – 20.00)
6	Ruang Bercerita	Melakukan perbincangan sesuai materi dan membuat cerita	Senin – Jumat (Jam 09.00 – 19.00) Sabtu - Minggu (Jam 08.00 – 20.00)
7	Ruang Melukis	Membuat lukisan dengan media kanvas dan menggunakan cat	Senin – Jumat (Jam 09.00 – 19.00) Sabtu - Minggu (Jam 08.00 – 20.00)

8	Ruang Menggambar	Membuat gambar sesuai dengan kreativitas	Senin – Jumat (Jam 09.00 – 19.00) Sabtu - Minggu (Jam 08.00 – 20.00)
9	Ruang Mewarnai	Menggambar dan mewarnai dengan segala media warna	Senin – Jumat (Jam 09.00 – 19.00) Sabtu - Minggu (Jam 08.00 – 20.00)
10	Ruang Finger Painting	Mewarnai menggunakan media tangan diatas lembaran	Senin – Jumat (Jam 09.00 – 19.00) Sabtu - Minggu (Jam 08.00 – 20.00)
11	Ruang Membuatik	Membuat pola dan membuatik menggunakan malam dan canting	Senin – Jumat (Jam 10.00 – 17.00) Sabtu - Minggu (Jam 09.00 – 18.00)
12	Ruang Clay	Membuat mainan menggunakan media tanah liat atau malam	Senin – Jumat (Jam 09.00 – 17.00) Sabtu - Minggu (Jam 09.00 – 18.00)
13	Ruang Craft	Membuat kerajinan menggunakan kertas origami	Senin – Jumat (Jam 09.00 – 17.00)

			Sabtu - Minggu (Jam 09.00 – 18.00)
14	Ruang Meronce	Membuat kerajinan dari pernak pernik	Senin – Jumat (Jam 09.00 – 17.00) Sabtu - Minggu (Jam 08.00 – 18.00)
15	Ruang Menyulam	Membuat kerajinan dengan menyulam	Senin – Jumat (Jam 09.00 – 17.00) Sabtu - Minggu (Jam 08.00 – 18.00)
16	Ruang Blocks	Menyusun balok	Senin – Jumat (Jam 09.00 – 19.00) Sabtu - Minggu (Jam 08.00 – 20.00)
17	Ruang Panjat- memanjat	Memanjat dinding yang telah diberi panjatan	Senin – Jumat (Jam 09.00 – 17.00) Sabtu - Minggu (Jam 08.00 – 19.00)
18	Ruang Bridge	Melewati jalan dari tali dan kayu	Senin – Jumat (Jam 09.00 – 17.00) Sabtu - Minggu (Jam 08.00 – 18.00)

19	Ruang Pasir	Membuat bangunan atau bentuk dari pasir	Senin – Jumat (Jam 09.00 – 18.00) Sabtu - Minggu (Jam 08.00 – 19.00)
Fasilitas Pendukung			
20	Teater	Menonton pertunjukan	Senin – Minggu (Jam 11.00 – 19.00)
21	Gallery	Memamerkan Karya	Senin – Jumat (Jam 10.00 – 19.00) Sabtu - Minggu (Jam 10.00 – 20.00)
22	Ruang Serba Guna	Untuk ruang yang dapat digunakan menampung kapasitas banyak	Senin – Jumat (Jam 09.00 – 19.00) Sabtu - Minggu (Jam 08.00 – 20.00)
Fasilitas Penunjang			
23	Perpustakaan	Membaca buku	Senin – Jumat (Jam 09.00 – 19.00) Sabtu - Minggu (Jam 09.00 – 20.00)
24	Ruang Rias	Berdandan, memakai kostum	Senin – Minggu (Jam 09.00 – 20.00)
25	Ruang Fotocopy	Menggandakan berkas	Senin – Jumat

			(Jam 10.00 – 18.00) Sabtu - Minggu (Jam 09.00 – 19.00)
26	Ruang Tunggu	Menunggu, beristirahat	Senin – Jumat (Jam 09.00 – 19.00) Sabtu - Minggu (Jam 08.00 – 20.00)
27	Cafeteria	Makan, minum dan beristirahat	Senin – Jumat (Jam 09.00 – 19.00) Sabtu - Minggu (Jam 08.00 – 20.00)
28	ATM Center	Melakukan transaksi pengambilan-transfer	Senin – Jumat (Jam 09.00 – 19.00) Sabtu - Minggu (Jam 08.00 – 20.00)
29	Musholla	Beribadah	Senin – Jumat (Jam 09.00 – 19.00) Sabtu - Minggu (Jam 08.00 – 19.00)
Pengelola			
30	Office (Direksi-Staff)	<i>Open-close</i>	Senin – Jumat (Jam 08.00 – 19.00)

			Sabtu - Minggu (Jam 08.00 – 20.00)
		Jam kerja	
31	Keamanan	Penjagaan	
		<i>Open-close</i>	Senin – Jumat (Jam 09.00 – 19.00) Sabtu - Minggu (Jam 08.00 – 20.00)
		Jam kerja	Senin – Jumat (Jam 09.00 – 19.00) Sabtu - Minggu (Jam 08.00 – 20.00)

Dalam fasilitas utama 1 kegiatan kurang lebih dilakukan selama 1-2 jam. Sedangkan untuk teater penggunaanya dibagi menjadi 2 kloter sehingga 1 pementasan kurang lebih 3 jam. Untuk jadwal operasional sewaktu-waktu dapat berubah.

3.1.3 Analisa Fungsi Ruang Pusat Kreativitas Anak

A. Jenis dan Sifat Ruang

Sebelum menghitung besaran ruang, membuat pengelompokan ruang dan peletakan ruang maka perlu mengetahui jenis dan sifat ruang yang ada. Terdapat 4 sifat ruang yaitu publik, semi publik, private, dan service, sedangkan untuk jenis ruang ada 3 yaitu indoor (I), Semi Outdoor (SO), dan Outdoor (O).

Tabel 3.7 Jenis dan sifat ruang

Sumber : Data Pribadi 2019

No	Sifat Ruang	Nama Ruang	Jenis Ruang
1	PUBLIK	Area Parkir Pengunjung	O
2		<i>Front office</i>	I
3		Ruang tunggu	SI
4		Cafetaria	SI
5		Toko <i>Souvenir</i>	I
6		<i>Gallery</i>	SI
7		<i>Art Shop and Learn</i>	I
8		Pos Jaga	
9		Taman	O
10		Parkir Pengelola	O
11	PRIVAT	Ruang Pengelola	I
12		Ruang Kantor Direktur	I
13		Ruang Karyawan	I
14		Ruang Guru	I
15		Ruang Rapat	I
16		Perpustakaan	I
17		Teater	SI
18		Exhibition	I
19		Ruang Bermain	I
20		Klinik	I
21		SEMI	Ruang Kelas
22	PRIVATE	Ruang Diskusi	I

23		Ruang Blocks	
24		Ruang Panjat Memanjat	
25		Ruang Pasir	
26		Ruang Bridge	
27		Ruang Menyulam	
28		Ruang Meronce	
29		Ruang Finger Painting	
30		Ruang Clay	
31		Ruang Konsultasi	
32		Ruang Membatik	
33		Ruang Craft	
34		Ruang Menggambar	
35		Ruang Mewarnai	
36		Ruang Melukis	
37		Ruang Bercerita	
38		Ruang Bermain Peran	
39		Ruang Animasi	
40		Ruang Makan Pengelola	
41		Dapur	
42		Ruang Janitor	
43		Ruang AHU	
44		Ruang Pompa	
45		Ruang CCTV	
46		Ruang Genset	
47	Service	<i>Lavatory Karyawan</i>	

48		Lavatory Pengunjung	1
49		Gudang	1
50		Musholla	1

B. Persyaratan Ruang Pusat Kreativitas Anak

Tabel 3.8 Persyaratan Ruang

Sumber : Analisa Pribadi 2019

No	NAMA RUANG	ASPEK							
		KEAMANAN		PENCAHAYAAN		PENGHAWAAN		AKUSTIK	
		Kebakaran	Sekuritas	Buatan	Alami	Buatan	Alami	Normal	Tenang
1	Area Parkir	•	•		•		•		
2	Front office	•	•	•	•	•	•		•
3	Ruang tunggu	•	•	•	•	•	•		•
4	Cafetaria		•	•	•	•	•	•	
5	Gift Shop	•	•	•		•	•	•	
6	Gallery	•	•	•	•	•	•		•
7	Ruang Administrasi	•	•	•	•	•	•	•	
8	Ruang Teori	•	•	•	•	•	•	•	•
9	Ruang Bermain Peran	•	•	•	•	•	•	•	
10	Ruang Rias	•	•	•	•	•	•	•	
11	Ruang Direktur	•	•	•	•	•	•		•
12	Ruang Rapat	•	•	•	•	•	•	•	
13	Ruang Staff Pembina	•	•	•	•	•	•		•
14	Ruang Komputer	•	•	•	•	•	•		•

15	Perpustakaan	•	•	•		•	•		•
16	Teater	•	•	•	•	•	•		•
17	Ruang Serba Guna	•	•	•	•	•	•		•
18	Ruang Panjat Tebing	•	•		•		•	•	
19	Ruang Kesehatan	•		•		•	•		•
20	Ruang Diskusi	•	•	•	•	•	•	•	
21	Ruang Bercerita	•	•	•	•	•	•	•	
22	Ruang Menggambar	•	•	•	•	•	•		•
23	Ruang Finger Painting	•	•	•	•	•	•	•	
24	Ruang Membatik	•	•	•	•		•		•
25	Ruang Craft	•	•	•	•	•	•		•
26	Ruang Clay	•	•	•	•	•	•		•
27	Ruang Meronce	•	•	•	•	•	•	•	
28	Ruang Blocks	•	•	•	•	•	•	•	
29	Ruang Lukis	•	•	•	•	•	•		•
30	Ruang Konsultasi	•	•	•	•	•	•		•
31	Fotocopy	•	•	•	•	•	•	•	
32	Ruang Cleaning Service	•		•	•	•	•	•	
33	Ruang Janitor	•	•	•	•	•	•		•
34	Ruang MEE	•	•	•	•	•	•		•
35	Ruang CCTV	•		•	•	•	•		•
36	Ruang Genset	•	•	•	•	•	•		•
37	<i>Lavatory</i>	•		•	•		•		•
38	Gudang	•	•	•		•			•
39	Musholla	•	•	•	•	•	•		•

40	Ruang Laundry	•	•	•	•		•		•
41	Pos Satpam	•	•		•		•	•	
42	ATM Center	•	•	•	•	•	•	•	
43	Pantry		•	•	•	•	•		•
44	Lobby	•	•	•	•	•	•	•	

Selain itu terdapat beberapa persyaratan ruang yang wajib dipenuhi dari pusat kreativitas anak, sebagai berikut :

1. Persyaratan Umum

Persyaratan umum merupakan persyaratan mendasar untuk membuat pusat kreativitas anak yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Yang memperhatikan keamanan dan keselamatan pengguna.

- Memperikan pelindung pada sudut yang lancip dengan *rubber*/karet
- Stop kontak dibuat lebih tinggi agar terhindar dari jangkauan anak dan dilapisi atau di beri pelindung
- Hindari penggunaan lantai yang licin
- Gunakan railing yang tinggi untuk bangunan

2. Persyaratan Khusus

a. Ruang Studio Seni Rupa

- Terdapat *drying rack* untuk tempat penampilan karya
- Luas ruang kerja $\pm 5.1 \text{ m}^2$ per orang
- Ruang studio bersifat fleksibel, sehingga dapat digunakan untuk kelompok besar atau kelompok kecil
- Harus memiliki jendela dan akses keluar
- Memiliki penyimpanan untuk peralatan dan karya desain
- Ruangan menghadap utara agar tidak terlalu silau

b. Ruang Gallery

- Ruang bebas debu dan kering serta kondisi termal dijaga
- Tempat penyimpanan lemari untuk lukisan
- Ruang fleksibel
- Memperhatikan tata letak agar memudahkan pengunjung dalam melihat, menikmati dan mengapresiasi.
- Sirkulasi harus jelas dan tidak membuat pengunjung bosan

c. Teater

- Terdapat public space sebelum masuk kedalam auditorium
- *Stage* mampu menampung dan tidak membatasi ekspresi pergerakan, dan penonton dapat menikmati baik secara visual maupun audio
- Dinding ruangan dibuat anti gema suara dengan menerapkan sistem akustik
- Penataan tempat duduk maksimal sudut pandang penonton adalah 30°, dan jarak antar kursi min 40 cm sehingga dapat keluar masuk ke kursi yang dituju.

d. Ruang Bermain *Outdoor / Indoor*

- Keamanan : Bebas terhadap hal-hal yang memungkinkan terjadinya tindakan kejahatan
- Keselamatan : Fisik fasilitas permainan tidak menimbulkan / memungkinkan terjadi kecelakaan saat digunakan bermain (soft material dan tidak rapuh)
- Kesehatan : Bebas terhadap gangguan kesehatan dalam jangka pendek maupun jangka panjang

- Kemudahan : fasilitas bermain yang ada mudah digunakan, dimengerti dan dijangkau oleh anak (d disesuaikan dengan usia pengguna)
- Kenyamanan : Secara Fisik anak memiliki kebebasan dalam menggunakan fasilitas dan tidak terganggu, sedangkan secara psikologi merasakan aman dan terlindungi dari lingkungan sekitar dan iklim yang mengganggu (untuk outdoor sebisa mungkin terhindar dari panas matahari dan diberi gazebo)

3.1.4 Studi Ruang Khusus

Sebelum membahas tentang besaran ruang pada pusat kreativitas anak maka perlu adanya kajian tentang *ergonomic* anak, karena dalam melihat pengunjung dan objek yang dilihat akan berkaitan dengan ketinggian pengunjung selain itu ketinggian objek display juga perlu diperhatikan karna yang melihat tidak hanya untuk orang dewasa tetapi juga anak. Sehingga dapat mendesain sebuah ruang yang nyaman dan aman bagi anak. Dan berikut penjelasannya menurut Food and Argiculture Organizations of the United Nation (FAO) dalam (Bagas (2019)) :

Tabel 3.9 Tinggi Rata-Rata Anak Indonesia

Sumber : Purnajati, Bagas J. 2019. Taman Rekreasi Edukasi Anak di Semarang. Laporan Tugas Akhir. Jurusan Arsitektur Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

Umur (Tahun)	Tinggi Badan Anak Perempuan Rata - rata (cm)	Tinggi Badan Anak Laki – Laki Rata-rata (cm)
3	87,8	89,0
4	95,0	95,8

5	101,1	102,0
6	106,6	107,7
7	111,8	113,0
8	116,9	118,1
9	122,1	122,9
10	127,5	127,7
11	133,5	132,6
12	139,8	137,6
Rata – Rata	114,21	114,64

Menurut Neufert (1993 :57) dalam Dewi (2013) menjelaskan tentang standar ruangan bagi anak dimana setiap ruang diperuntukan kurang dari 20 anak, luas lantai tiap anak 1,5 m² (16 ft²), dan ruang udara tiap anak 8 – 10 m² (280,5 – 350 ft²). Ukuran perabot yang digunakan sebagai berikut :

Tabel 3.10 Standar Ukuran Perabot Untuk Anak

Sumber : Dewi, Victoria Ika S. 2013. Interior dan Sarana Pendidikan Anak Usia Dini Berkebutuhan Khusus (Inklusi) Sekolahku-My School Sleman Yogyakarta. Skripsi. Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta. Hal. 48

Umur Anak (tahun)	Tinggi Kursi (cm)	Tinggi Meja (cm)
3-6	30-32	50-52
6-8	37	65
8-10	40	70
Di atas 10 tahun	44	73 _{1/4}

Dari table diatas adalah ukuran standar yang digolongkan sesuai usia. Ukuran perabot tersebut diperoleh dari pengukuran tubuh yang dikenal dengan sebutan dimensi manusia.

Selain mengetahui tinggi perabot maka perlu diketahui lebar dan panjang perabot. Sebagai berikut :

Tabel 3.11 Ukuran Perabot

Sumber : Analisa Pribadi 2019 dan Prasetya, Natasha. 2012. Kajian Aspek Interior Ruang Belajar dan Bermain pada Taman Kanak-Kanak di Surakarta. Jurnal. Jurusan Desain Interior Universitas Kristen Petra. Hal. 26-27

Umur Anak (tahun)	Tinggi Kursi (cm)	Lebar (cm)	Panjang (cm)	Tinggi Meja (cm)	Lebar (cm)	Panjang (cm)	Rak
3-6	30-32	30	29	50-52	30	50	Rak yang digunakan ukuran p = 150 cm, l = 40 cm dan t = 65 cm
6-8	37	30	29	65	60	100	
8-10	40	30	29	70	75	110	
Di atas 10 tahun	44	40	40	73 ^{1/4}	75	110	

3.1.5 Besaran Ruang Pusat Kreativitas Anak

Tabel 3.12 Besaran Ruang

Sumber : Analisa Pribadi 2019

FASILITAS UTAMA					
Nama Ruang	JML	Standart (m ²)	Kapasitas	Sirkulasi	Luasan Ruang
Ruang Teori	3	1,50	7 orang	100%	63 m ²
Ruang Diskusi	3	1,50	7 orang	100%	63 m ²
Ruang Bermain Peran	2	4,00	30 orang	100%	480 m ²
Ruang Bercerita	3	1,50	10 orang	100%	90 m ²
Ruang Animasi	2	2,00	10 orang	100%	80 m ²
Ruang	3	4,00	7 orang	100%	168 m ²

Menggambar					
Ruang mewarnai	2	4,00	7 orang	100%	112 m ²
Ruang Melukis	3	5,10	7 orang	100%	214,2 m ²
Ruang Finger Painting	3	5,10	7 orang	100%	214,2 m ²
Ruang Membatik	2	4,00	7 orang	100%	112 m ²
Ruang Craft	3	4,00	7 orang	100%	168 m ²
Ruang Clay	3	4,00	7 orang	100%	168 m ²
Ruang Meronce	2	4,00	7 orang	100%	112 m ²
Ruang Menyulam	2	4,00	7 orang	100%	112 m ²
Ruang Blocks	3	-	7 orang	-	214,2 m ²
Ruang Panjat Memanjat	1	-	7 orang	-	84 m ²
Ruang Bridge	1	-	7 orang	-	84 m ²
Bermain Pasir	1	-	7 orang	-	84 m ²
TOTAL					2.622,6 m ²
SIRKULASI (10%)					262,3 m ²
TOTAL FASILITAS UTAMA					2.924,9 m ²
FASILITAS PENDUKUNG					
Gallery	1	1,00	300 orang	30%	390 m ²
Ruang Serba Guna	1	1,25	150 orang	30%	243,75 m ²
Teater	1	2,00	300 orang	30%	780 m ²
TOTAL					1.413,75 m ²
SIRKULASI (10%)					141,38 m ²
TOTAL FASILITAS PENDUKUNG					1.555,13 m ²
FASILITAS PENUNJANG					
Perpustakaan	1	2,25	30 orang	30%	87,75 m ²
Cloackroom	2	2,4	10 orang	30%	62,4 m ²
Ruang Tunggu	1	1,25	150 orang	30%	243,75 m ²
Dapur	1	31,28	6 orang	50%	46,92 m ²
Cafetaria	1	1,00	150 orang	50%	225 m ²
Gift shop	1	1,00	30 orang	50%	45 m ²
Fotocopy	1	1,25	6 orang	30%	9,75 m ²
Musholla	1	2,25	20 orang	30%	58,5 m ²
ATM Center	3	1,55	1 orang	30%	6 m ²

Ruang Laundry	1	2,25	20 orang	30%	58,5 m ²
Ruang Kesehatan	1	2,50	10 orang	30%	32,5 m ²
Ruang Rias	1	2,50	30 orang	50%	112,5 m ²
TOTAL					988,57 m ²
SIRKULASI (10%)					98,86 m ²
TOTAL FASILITAS PENUNJANG					1.087,43 m ²
FASILITAS PUBLIK					
Lobby	1	2,00	150 orang	100%	600 m ²
Front office	1	1,50	6 orang	50%	13,5 m ²
Ruang Administrasi	1	4,00	4 orang	50%	24 m ²
TOTAL					637,5 m ²
SIRKULASI (10%)					63,75 m ²
TOTAL FASILITAS PUBLIK					701,25 m ²
FASILITAS PENGELOLA					
Ruang Direktur	1	2,50	5 orang	40%	17,5 m ²
Ruang Staff Pembina	1	2,25	30 orang	30%	87,75 m ²
Ruang Rapat	1	2,00	15 orang	30%	39 m ²
TOTAL					144,25 m ²
SIRKULASI (10%)					14,43 m ²
TOTAL FASILITAS PENGELOLA					158,68 m ²
FASILITAS SERVIS					
Pos Satpam	2	1,25	3 orang	30%	9,75 m ²
Lavatory Pengelola	1	1,00	15 orang	30%	19,5 m ²
Lavatory Karyawan	2	1,00	10 orang	30%	26 m ²
Lavatory pengunjung	2	1,00	15 orang	30%	39 m ²
Ruang CCTV	1	3,78	2 orang	30%	9,8 m ²
Ruang Cleaning Service	1	2,25	20 orang	30%	58,5 m ²
Ruang Genset	1	-	-	-	26 m ²
Ruang MEE	1	2,25	10 orang	30%	29,25 m ²
Mesin AHU	1	-	-	-	50 m ²
Ruang Janitor	2	1,00	2 orang	20%	4,8 m ²
Gudang	2	-	20	30%	52 m ²
TOTAL					324,6 m ²
SIRKULASI (10%)					32,46 m ²
TOTAL FASILITAS SERVIS					357,06 m ²

Nb : Layout Fasilitas Utama dan Pendukung dapat di lihat dalam Lampiran

3.1.6 Studi Luas Bangunan dan Luas Lahan Parkir Pusat Kreativitas Anak

A. Kebutuhan Luas Bangunan

Tabel 3.13 Kebutuhan Luas Bangunan

Sumber : Analisa Pribadi 2019

Kelompok Kegiatan	Luas (m ²)
Fasilitas Utama	2.924,9 m ²
Fasilitas Pendukung	1.555,13 m ²
Fasilitas Penunjang	1.087,43 m ²
Fasilitas Publik	701,25 m ²
Fasilitas Pengelola	158,68 m ²
Fasilitas Servis	357,06 m ²
Total	6.784,45 m²
Sirkulasi (10%)	678,45 m²
Total Kebutuhan Luas Bangunan	7.462,9 m²

B. Luas Lahan Parkir

Analisa Jumlah Pengelola

- Jumlah Pengelola : 57 orang

- Pengguna Mobil (20%) : 11 orang

Lp Mobil = Jumlah Kendaraan x luas parkir kendaraan mobil

$$Lp \text{ Mobil} = 11 \times 15 \text{ m}^2$$

$$Lp \text{ Mobil} = 165 \text{ m}^2$$

- Pengguna Motor (60%) : 35 orang

Lp Motor = Jumlah Kendaraan x Luas Parkir Kendaraan motor

$$Lp \text{ Motor} = 35 \times 2 \text{ m}^2$$

$$Lp \text{ Motor} = 70 \text{ m}^2$$

- Pengguna Kendaraan Umum (20%) : 11 orang

- Luas total kebutuhan parkir pengelola

$$Lpt = Lp \text{ Mobil} + Lp \text{ Motor} + \text{sirkulasi } 100\%$$

$$Lpt = 165 + 70 + \text{sirkulasi } 100\%$$

$$Lpt = 235 + \text{sirkulasi } 100\%$$

$$Lpt = 470 \text{ m}^2$$

Analisa Jumlah Pengunjung

Asumsi pengunjung perbulan 282. Waktu operasional 10 jam , dengan waktu kegiatan kurang lebih 1,5 – 2 jam. Maka total terdapat ±141 pengunjung dalam satu waktu.

- Pengguna Mobil (60%) : 85 orang, diasumsikan 1 mobil berisi 4 orang, maka terdapat 22 mobil

$$Lp \text{ Mobil} = \text{Jumlah Kendaraan} \times \text{luas parkir kendaraan mobil}$$

$$Lp \text{ Mobil} = 22 \times 15 \text{ m}^2$$

$$Lp \text{ Mobil} = 330 \text{ m}^2$$

- Pengguna motor (40%) : 56 orang, diasumsikan 1 motor 2 orang maka 28 motor

$$Lp \text{ Motor} = \text{Jumlah Kendaraan} \times \text{Luas Parkir Kendaraan motor}$$

$$Lp \text{ Motor} = 28 \times 2 \text{ m}^2$$

$$Lp \text{ Motor} = 56 \text{ m}^2$$

- Luas total kebutuhan parkir pengunjung

$$Lpt = Lp \text{ Mobil} + Lp \text{ Motor} + \text{sirkulasi } 100\%$$

$$Lpt = 330 + 56 + \text{sirkulasi } 100\%$$

$$Lpt = 772 \text{ m}^2$$

- Maka total luas lahan parkir

$$\text{Total luas lahan parkir} = \text{Parkir pengelola} + \text{parkir pengunjung}$$

$$\text{Total luas lahan parkir} = 470 + 772$$

$$\text{Total luas lahan parkir} = \underline{1.242 \text{ m}^2}$$

C. Luas Lahan Efektif

Berikut adalah perhitungan luas lahan yang dibutuhkan sesuai kebutuhan luas ruang dalam dan peraturan bangunan terkait :

- Luas lahan yang dibutuhkan

$$= \text{Luas Total Bangunan} : \text{KLB}$$

$$= 7.462,9 \text{ m}^2 : 1,0$$

$$= 7.462,9 \text{ m}^2$$

- Luas total lahan yang dibutuhkan

$$= \text{Luas lahan yang dibutuhkan} + \text{Luas lahan parkir}$$

$$= 7.462,9 \text{ m}^2 + 1.242 \text{ m}^2$$

$$= 8.704,9 \text{ m}^2 \rightarrow \underline{\underline{8.705 \text{ m}^2}}$$

- Luas Lantai Dasar

$$= \text{KDB} \times \text{luas lahan yang dibutuhkan}$$

$$= 50\% \times 7.462,9 \text{ m}^2$$

$$= 3.731,45 \text{ m}^2$$

- *Open space*

$$= \text{Luas total bangunan} - \text{Luas Lantai Dasar}$$

$$= 7.462,9 \text{ m}^2 - 3.731,45 \text{ m}^2$$

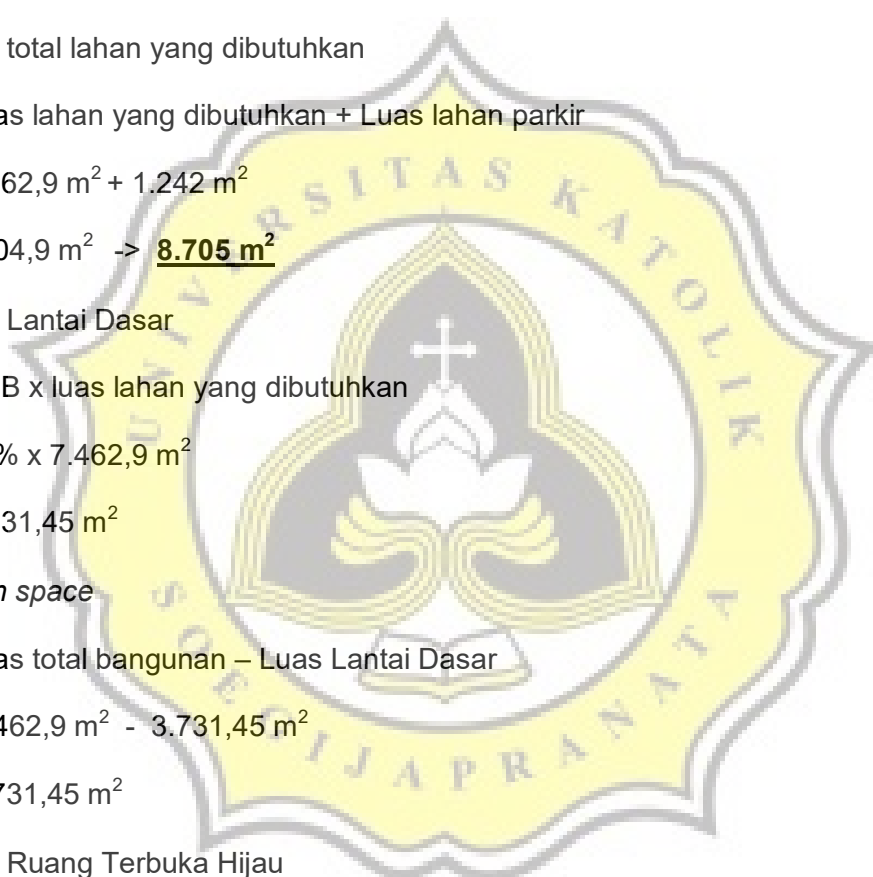
$$= 3.731,45 \text{ m}^2$$

- Luas Ruang Terbuka Hijau

$$= \text{Open space} \times 50\%$$

$$= 3.731,45 \text{ m}^2 \times 50\%$$

$$= 1.865,73 \text{ m}^2$$



3.1.7. Analisa Zonasi Ruang Pusat Kreativitas Anak

Lantai 1

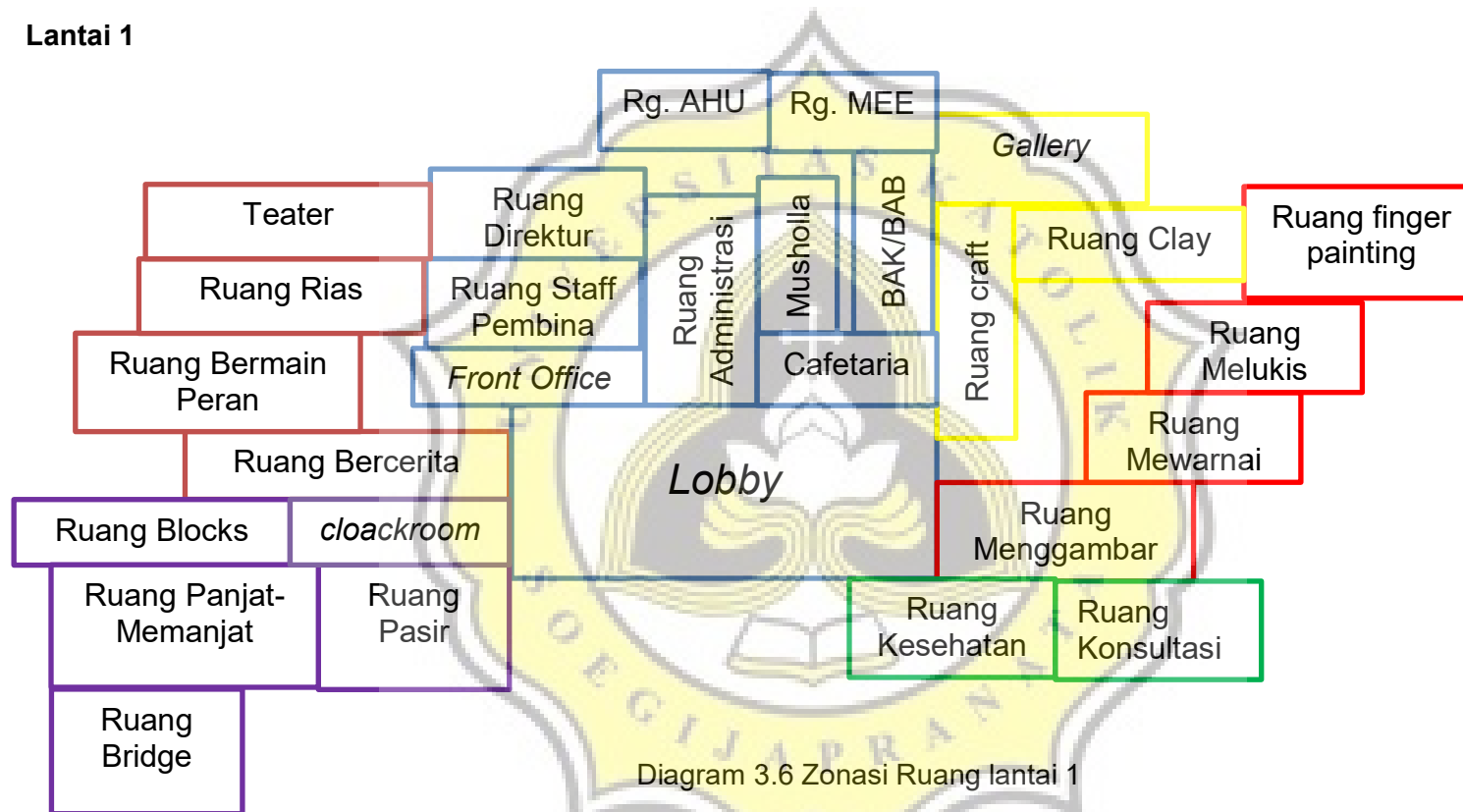


Diagram 3.6 Zonasi Ruang lantai 1

Sumber : Analisa Pribadi 2019

Lantai 2

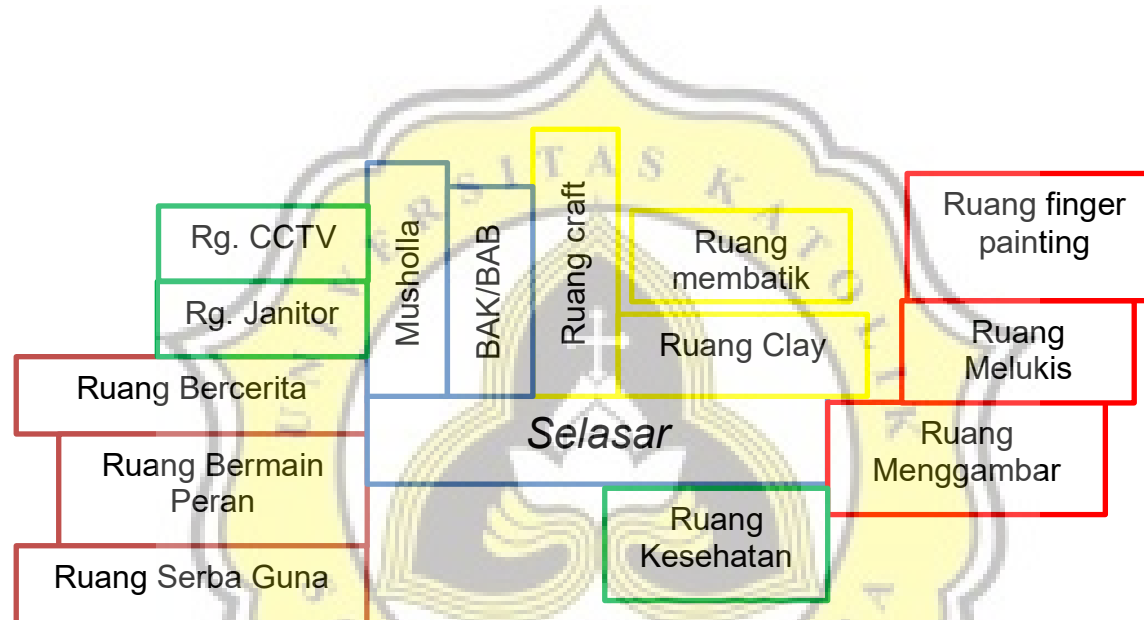
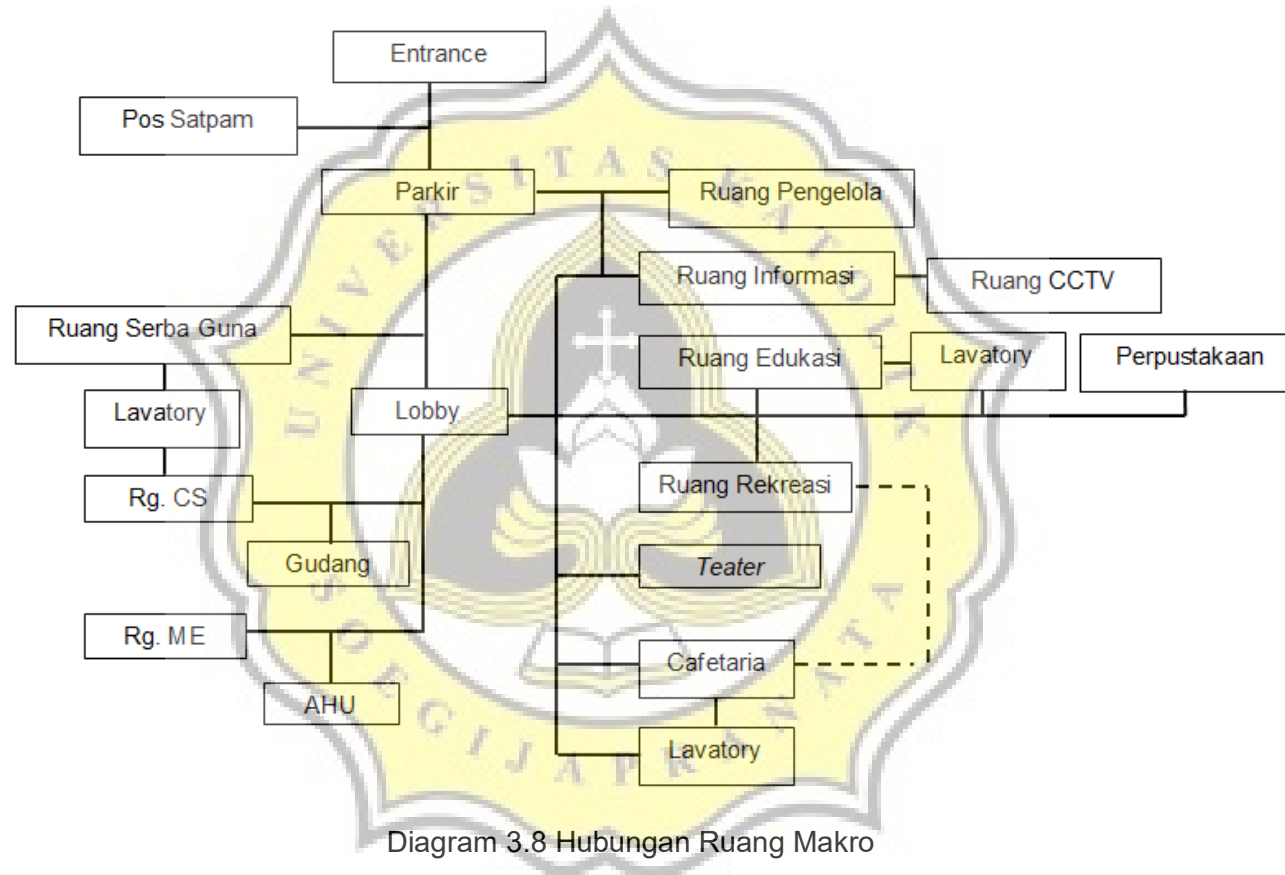


Diagram 3.7 Zonasi Ruang lantai 2

Sumber : Analisa Pribadi 2019

3.1.8 Analisa Hubungan Ruang Makro



Sumber : Analisa Pribadi 2019

3.1.9 Analisa Hubungan Ruang Mikro

A. Anak Usia 3-12 tahun

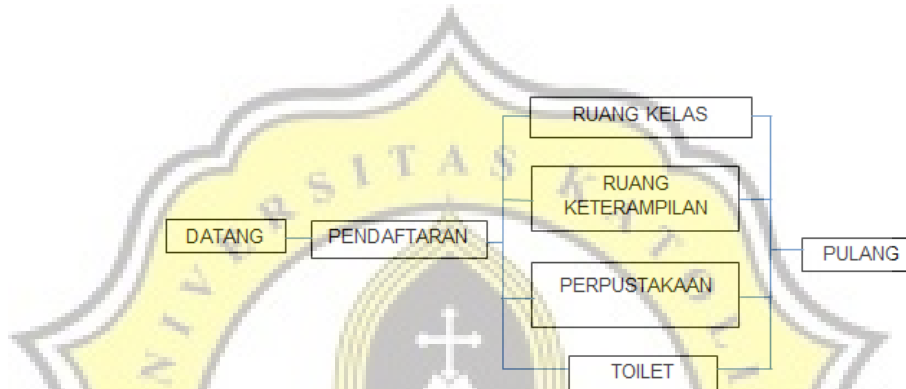


Diagram 3.9 Hubungan Ruang Mikro untuk Anak Usia 3-12 tahun

Sumber : Analisa Pribadi 2019

B. Pengunjung

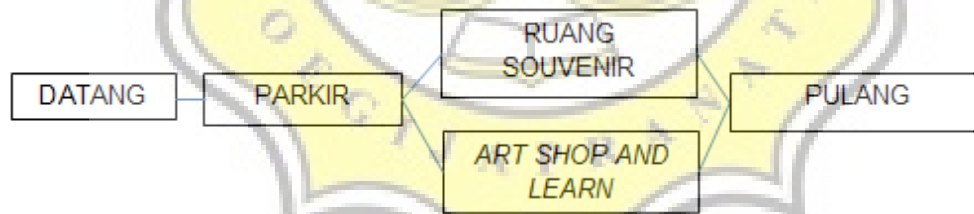


Diagram 3.10 Hubungan Ruang Mikro untuk pengunjung

Sumber : Analisa Pribadi 2019

C. Staff Pembina

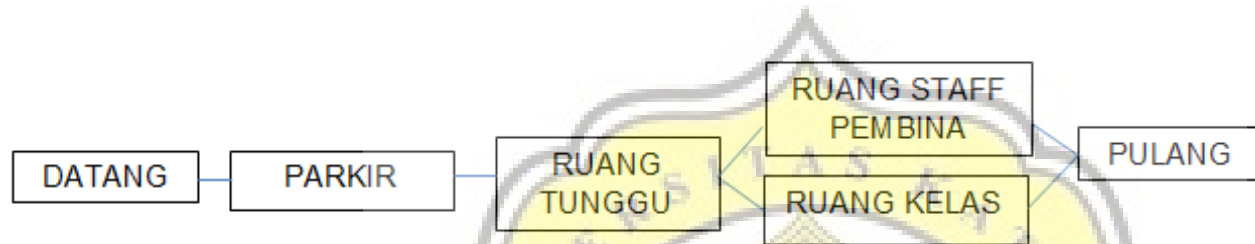


Diagram 3.11 Hubungan Ruang Mikro untuk Staff Pembina

Sumber : Analisa Pribadi 2019

D. Cleaning Service

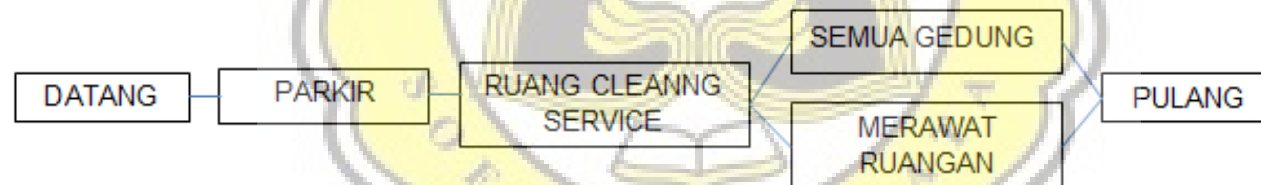


Diagram 3.12 Hubungan Ruang Mikro untuk Cleaning Service

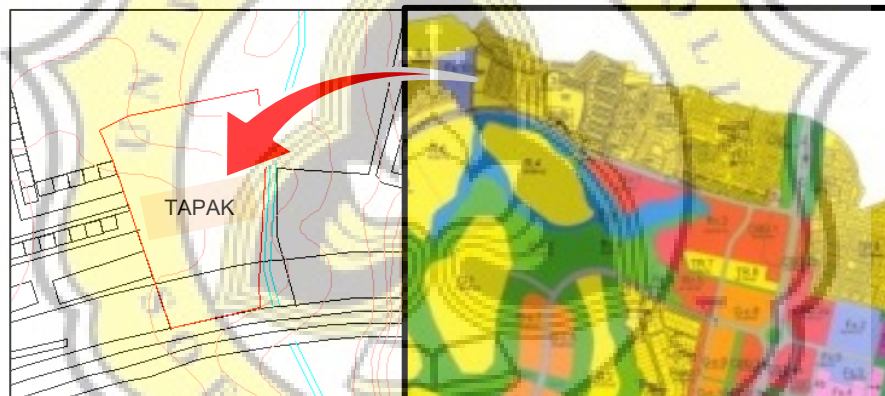
Sumber : Analisa Pribadi 2019

3.2 Analisa Tapak

3.2.1 Analisa Pemilihan Tapak

Dalam sebuah pembangunan untuk fasilitas yang digunakan oleh masyarakat terdapat ketentuannya dan biasanya dalam rencana tata ruang kota sudah menjelaskan keperuntukan disetiap wilayah sehingga pemilihan tapak untuk pusat kreativitas anak ini juga ada beberapa kriteria dalam pemilihan tapak yaitu :

- Lokasi sesuai dengan tata lahan yang diperuntukan
- Lokasi tapak mudah diakses
- Tidak pada area dengan potensi kemacetan



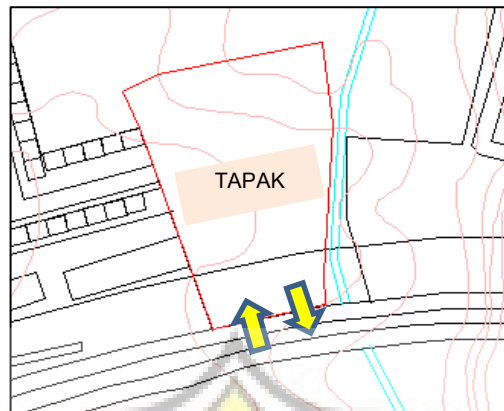
Gambar 3.1 Lokasi Tapak

Sumber : Data pribadi 2019

Dari pertimbangan kriteria tapak tersebut dapat ditentukan tapak yang akan digunakan untuk pusat kreativitas anak di Semarang berada di kelurahan Pesantren, BSB City Semarang. dan untuk fasilitas pendidikan berada pada Fs 10.

3.2.2 Analisa Tapak

a. Analisa Pencapaian

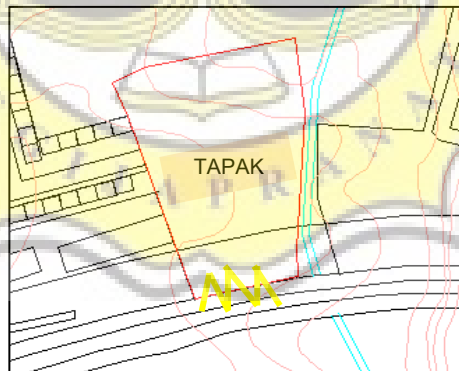


Gambar 3.2 Analisa Pencapaian

Sumber : Data Pribadi 2019

Tapak terletak di Jl. BSB Boulevard, Semarang yang merupakan jalan satu-satunya yang menuju tapak. Lebar jalan ini adalah 16 meter. Karena jalan tersebut merupakan satu-satunya menuju tapak maka *entrance* dan jalur keluar hanya berada pada sisi tersebut.

b. Analisa Kebisingan



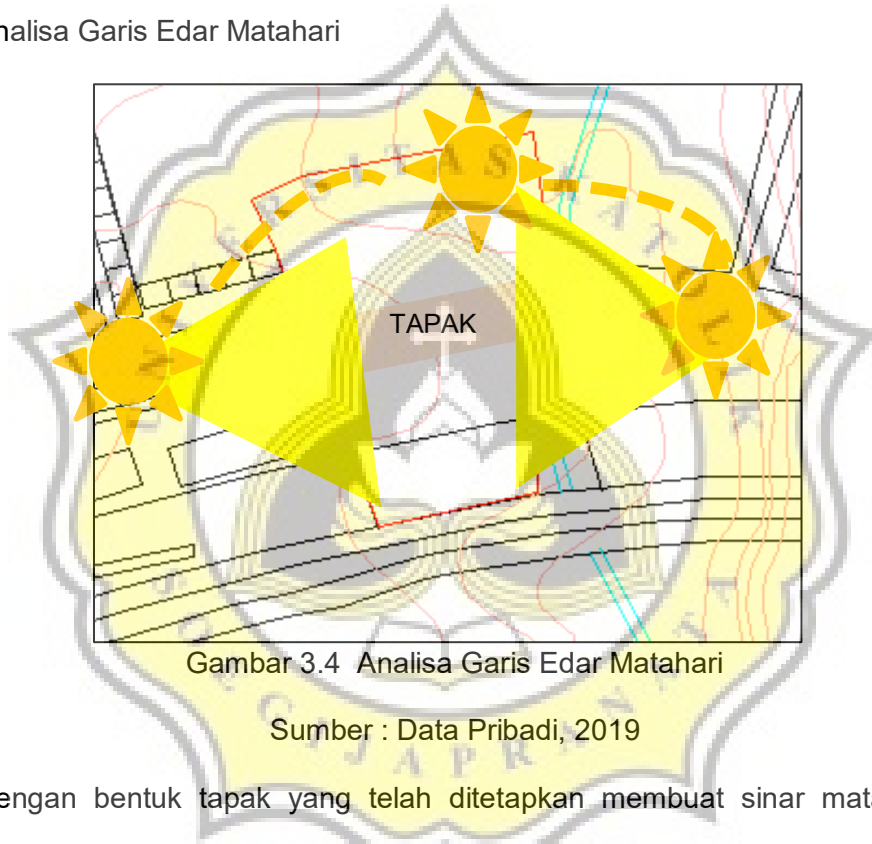
Gambar 3.3 Analisa Kebisingan

Sumber : Data Pribadi 2019

Kebising pada tapak berasal dari jalan BSB Boulevard, yang bersumber dari suara kendaraan pribadi dan truck pick up. Akan tetapi kebisingan yang ditimbulkan dari kendaraan tersebut dapat dikategorikan

normal cenderung kehening. Karena kendaraan yang melewati depan tapak tersebut tidak ramai bahkan dalam 1 menit kendaraan yang lewat hanya ± 2 kendaraan (dari Pukul 09.00-13.00). Sedangkan dari arah utara, barat, dan timur cenderung tenang, dikarenakan pada arah tersebut hanya ada perumahan yang belum terelaisasikan. Sehingga untuk area pembelajaran atau area yang dipergunakan untuk mengembangkan kreativitas dapat diletakan pada bagian utara.

c. Analisa Garis Edar Matahari



Gambar 3.4 Analisa Garis Edar Matahari

Sumber : Data Pribadi, 2019

Dengan bentuk tapak yang telah ditetapkan membuat sinar matahari dapat menerangi semua bagian tapak. Pada area barat akan memberikan efek panas dan akan dikeluarkan pada saat malam hari sehingga pada area barat diberi ruang terbuka yang akan mereduksi panas matahari. Juga dapat diberikan pepohonan untuk menghalau panas matahari yang masuk ke dalam ruangan..

3.3 Analisis Lingkungan Buatan dan Alami

3.3.1 Analisis Bangunan Lingkungan Sekitar



Gambar 3.5 Ruko didekat tapak
Sumber : Data Pribadi 2019

Pada bagian barat tapak jika dilihat dari depan akan terlihat sebuah ruko sedangkan belakangnya merupakan perumahan yang masih dalam proses pembangunan. Kedua bangunan tersebut memiliki arsitektur yang berbeda, untuk ruko sendiri memiliki arsitektur modern dengan atap dak sedangkan untuk perumahan menggunakan arsitektur minimalis dengan atap limasan. Sedangkan pada sebelah timur tapak juga terdapat perumahan yang masih dalam proses pembangunan. Sedangkan untuk bagian utaranya hanya terdapat rerumputan. Dalam \pm 5 menit menggunakan kendaraan sudah berada pada jalan raya Semarang-Boja. Sepanjang jalan BSB Boulevard bangunan yang ada perumahan dan pertokoan/ruko.

3.3.2. Analisis Transportasi dan Utilitas Kota

Transportasi yang dapat masuk ke jalan BSB Boulevard hanya kendaraan pribadi sedangkan untuk kendaraan umum tidak dapat menjangkau ke tapak.



Gambar 3.6 Tiang Lampu
Sumber : Data Pribadi 2019



Gambar 3.7 Drainase
Sumber : Data Pribadi 2019

Utilitas yang berada di jalan BSB Boulevard sudah terdapat tiang lampu dan tiang listrik sedangkan untuk sistem penyaluran kota, saluran drainase yang berada di depan tapak tidak berfungsi sebagaimana mestinya karena tertimbun tanah dan tumbuhan.



Gambar 3.8 pengaliran
Sumber : Data Pribadi 2019

Pada bagian Timur terdapat pengaliran dengan lebar 3 meter dengan pengaliran yang lancar dan tidak terlalu deras. Akan tetapi pada tepi sungai tidak ada penghalang untuk keamanan sehingga akan berbahaya jika tidak berhati-hati pada daerah tersebut.