

BAB II

TINJAUAN UMUM *YOUTH CREATIVE CENTER*

2.1. Pengertian *Youth Creative Center*

Pengertian *Youth*

Youth dalam bahasa Indonesia adalah masa muda. Menurut Kamus Oxford Online, pengertian *Youth* adalah suatu periode pengembangan awal antara masa kanak-kanak dan kedewasaan.

Pengertian *Creative*

Creative dalam bahasa Indonesia adalah kreatif. Menurut Kamus Oxford Online, pengertian *creative* adalah suatu keahlian atau tindakan yang melibatkan penggunaan keterampilan dan imajinasi untuk menghasilkan sesuatu yang baru atau sebuah karya seni.

Pengertian *Creative Industry*

Creative Industry dalam bahasa Indonesia adalah Industri Kreatif. Menurut *London, UK: Department of Culture, Media and Sport of London, UK*. Pengertian *creative industry* adalah industri yang memanfaatkan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan berdasarkan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut.

Pengertian *Center*

Center dalam bahasa Indonesia adalah pusat. Menurut Kamus Umum Inggris Indonesia, (2011), pengertian *center* adalah :

1. Pokok pangkal yang terdiri dari beberapa macam
2. Tempat yang menjadi pokok kedudukan/ kegiatan
3. Sesuatu yang menjadi sasaran perhatian

Pengertian *Youth Creative Center*

Dari pengertian–pengertian arti seni dan diatas dapat disimpulkan bahwa :

1. *Youth Creative Center* adalah tempat atau media yang menjadi kumpulan dari pengiat kreatif atau tempat yang mewadahi kegiatan dan aktivitas kreatif serta pengunjung dengan didukung sarana dan prasarana lainnya.
2. *Youth Creative Center* adalah suatu wadah yang merupakan pusat untuk memamerkan, menginformasikan, dan mengkomunikasikan materi–materi kreatif kepada masyarakat.
3. *Youth Creative Center* adalah suatu pusat untuk belajar berbagai macam aktivitas kegiatan kreatif dari semua cabang pelajaran industri kreatif baik lokal maupun regional untuk kaum usia muda.

2.2. Klasifikasi *Youth Creative Center*

Menurut dari berbagai sumber dan data yang dikumpulkan, suatu *Youth Creative Center* dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

A. Berdasarkan menurut kepelayan dan pemilikannya

1. Pusat Kreatif Swasta, berfungsi untuk perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan aset kreatif industri swasta.
2. Pusat Kreatif Pendidikan, berfungsi untuk pendidikan akademik yang diarahkan terutama pada penguasaan pelajaran industri kreatif.

B. Berdasarkan menurut jenis pendidikan kreativitas yang terwadahi

1. Umum, mewadahi berbagai fasilitas kegiatan pendidikan industri kreatif.
2. Khusus, memfasilitasi satu atau beberapa cabang pendidikan industri kreatif.

C. Berdasarkan Menurut usia pengguna

1. Pusat Kreatif Anak
2. Pusat Kreatif Remaja
3. Pusat Kreatif untuk pengunjung

2.3. Fungsi dan Tipologi Bangunan *Youth Creative Center*

Fungsi *Youth Creative Center* :

Youth Creative Center adalah tempat yang menyediakan atmosfer untuk anak – anak dan remaja belajar dan mendalami ilmu industri kreatif bersama. Untuk klasifikasi bangunan, *Youth Creative Center* masuk dalam tipologi bangunan gedung pendidikan, *magnet school* atau sekolah informal, museum, pameran dan hiburan. Gedung *Youth Creative Center* mempunyai fasilitas untuk kegiatan belajar industri kreatif seperti pentas seni, teknis teater, seni rupa, musik, desain dan arsitektur, kerajinan, tata busana, periklanan, *digital media* dan *software*, *film*, *video* dan *fotography* dan *broadcast*.

Membuat tempat *Youth Creative Center* lebih edukatif dan rekreatif, maka tempat akan dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti kafetaria, taman bermain, toko buku dan tempat pertunjukan auditorium, galeri dan museum.¹

Fungsi Bangunan *Youth Creative Center* mempunyai 3 karakteristik kegiatan :

1. Apresiatif : Kegiatan memberikan penghargaan, pemahaman, dan penilaian.
2. Rekreatif : Kegiatan bersifat rileks, ringan dan santai untuk menikmati suasana dan karya seni
3. Kreatif : Siswa dan siswi sebagai pelaku dapat menghasilkan sesuatu yang berupa karya seni.

Fungsi bangunan *Youth Creative Center* menurut pengguna:

1. Tempat menciptakan hasil karya
2. Tempat mengumpulkan hasil karya
3. Tempat menggelar hasil karya
4. Tempat memberikan informasi hasil karya
5. Tempat berinteraksi antara pengelarnya industri kreatif

¹ Amenity planning and the arts centre - Evans, G. (2001)

Fungsi bangunan bagi pengunjung :

1. Tempat mendapatkan informasi dan pengetahuan tentang industri kreatif
2. Tempat peningkatan daya apresiasi industri kreatif
3. Tempat berinteraksi dengan para pelaku industri kreatif
4. Tempat melakukan kegiatan rekreatif
5. Tempat rekreatif dan edukatif

2.4. Tinjauan Terhadap Bangunan Sejenis

Preseden 1 : *School Of The Arts*, Singapore

Pendidikan Sekolah Seni, *School Of The Arts* (SOTA) selain mengajar *Fine Arts* juga mempunyai kurikulum industri kreatif untuk anak-anak di Singapore. Bangunan tersebut didesain oleh Architects Wong Mun Summ and Richard Hassell of WOHA.



Gambar 2.1 : *SOTA Entrance*
Sumber : <http://archnet.org/sites>



Gambar 2.2 : *SOTA corridor*
Sumber : <http://archnet.org/sites>

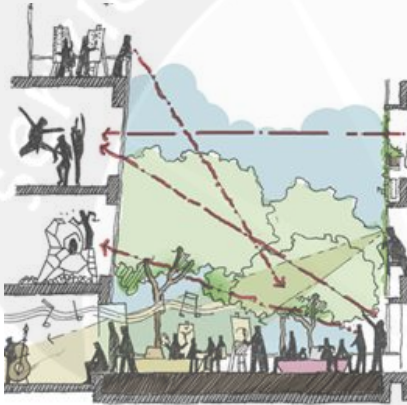
SOTA adalah sebuah laboratorium kreativitas, dimana siswa dapat melakukan kegiatan belajar mengajar dengan nyaman yang mampu menghasilkan karya-karya seni yang kreatif. Selain itu, SOTA menyediakan tempat bagi siswa untuk menunjukkan hasil karya-karya mereka di masyarakat.

Laboratorium kreativitas tersebut juga mampu berinteraksi baik dengan pengguna dan sekitarnya. Selain itu, desain bangunan juga menyesuaikan dengan

lingkungan, iklim dan budaya setempat. Sehingga, laboratorium kreativitas tersebut mampu memberikan nilai yang positif bagi para siswa, guru, komunitas seni dan masyarakat dengan desain lingkungan yang kreatif.

Konsep Desain

Bangunan SOTA mempunyai tiga konsep desain. Pertama, merancang sebuah ruangan belajar yang kreatif dan mencerminkan sistem pendidikan seni. Kedua, penataan bangunan sekolah seni di dalam kota, penggunaan cahaya dan ventilasi alami, dan adanya ruang pribadi untuk menciptakan karya seni. Ketiga, konsep tersebut mampu menyeimbangkan sistem keamanan dengan akses publik.



Gambar 2.3: Desain Konsep SOTA
Sumber : www.sota.edu.sg



Gambar 2.4 : Interior Perpustakaan SOTA
Sumber: <http://www.architecturenewsplus.com>

Fasilitas *School Of The Arts* (SOTA)

SITE AREA

1.06 hectares

GROSS FLOOR AREA

approx. 50,000 square metres

TEACHING FACILITIES

General Academic Facilities
Classrooms
Lecture Theatre
Science Laboratories
Computer & Multimedia Studios

Performance Spaces

Music Auditorium: 718 seats
Drama Theatre: 499 seats
Studio Theatre (Blackbox): 400 seats

Basic Sporting Facilities

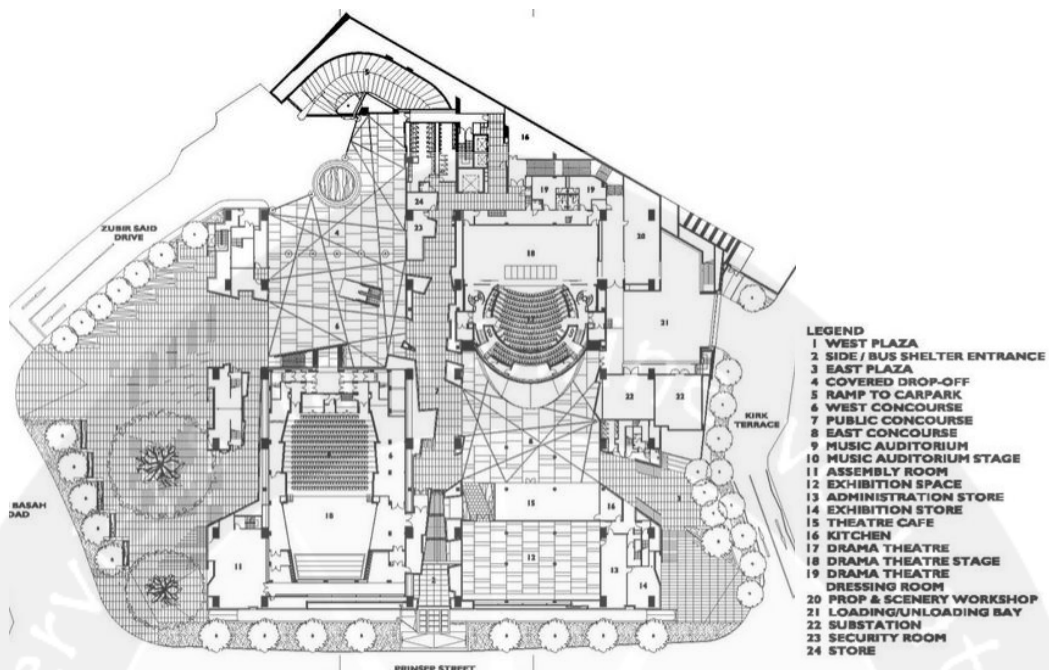
Health and Fitness Room
Fitness Equipment at Roof Terrace

Arts Facilities

Dance Studios
Music Teaching Rooms
Ensemble & Individual Music Practice Rooms
Electronic Music Laboratory
Electronic Music Studio
Orchestral Rehearsal Studio
Painting Studios
Design and Technology Workshop
Ceramics Room
Sculpture Room
Exhibition Gallery
Theatre Rehearsal Studios

Others

Multipurpose Hall
Resource Library
Retail Spaces
Cafeteria



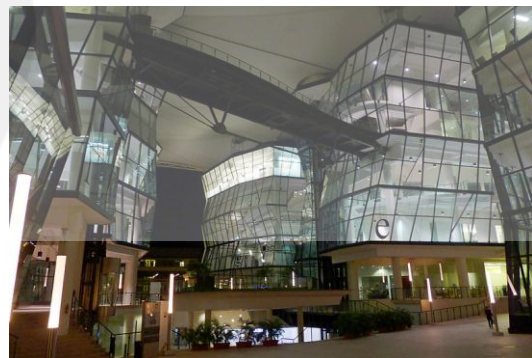
Gambar 2.5 : Denah Lantai 2 SOTA
 Sumber : <http://archnet.org>

Preseden 2 : *LASALLE College of the Arts*, Singapore

Pendidikan perguruan tinggi seni, *LASALLE College of the Arts* yang didesain oleh *RSP Architects* bekerja sama dengan Goldsmiths, University of London, menyediakan lingkungan yang disiplin, kolaboratif dan interaktif dalam belajar kesenian. *LASALLE* menawarkan berbagai macam diploma dan gelar dalam desain, seni rupa, film, seni media, fashion, tari, musik, teater, terapi seni, sejarah seni Asia, dan manajemen seni. Pendidikan tersebut berharap membangun masa depan siswa sebagai pemimpin dan pengusaha yang kreatif.



Gambar 2.6 : *LASALLE Perspective*
 Sumber : <http://archnet.org/sites>



Gambar 2.7 : *LASALLE Atrium*
 Sumber : <http://archnet.org/sites>

Bangunan kampus yang memiliki kanopi besar, eksterior yang hitam, rumput sintetis dan jalur sirkulasi yang lebar dan dalam ini memiliki desain yang terinspirasi oleh letak geologis dan keinginan mengundang orang-orang sekitar untuk menikmati, mengeksplorasi dan menyaksikan seni di dalam bangunan. Desain proyek ini juga ditampilkan dalam acara Venice Viennale 2004 dan memenangkan 3 penghargaan.

Fasilitas *LASALLE College of the Arts*

SITE AREA

375,000-square-foot arts campus

TEACHING FACILITIES

Study pods (per room 10 to 15 students)

- LCD projector with screen
- Lecture Theatres (97 seats)
- Sound system rack
- LCD projector with screen

Arts Facilities

Design school studio

Art shop

Lasalle audio production facility

Lasalle dance studios (150 seats)

- Room dimensions are 17m by 23m
- Black painted tempered Masonite stage floor
- Lighting and sound facilities

Performance Spaces

The Amphitheatre

1,500 sq m of exhibition and gallery spaces

Main Theatre (500 seats)

- Black painted Weathertex
- Stage dimensions 11x10m

Orchestra pit (35 musicians)

Black Box (90 seats)

- Black painted tempered Masonite stage floor

- Room dimensions are 15m by 13m

Others

Restaurants

The Concourse

Exhibition space

Student center

Faculty lounge

Library

Campus Green

- Green synthetic grass

VIP Verandah

- Cocktail reception, exhibition or events.



Gambar 2.8 : LASALLE Design Studio
Sumber : www.darrensims.com/-reasons-choose-lasalle-college-arts/

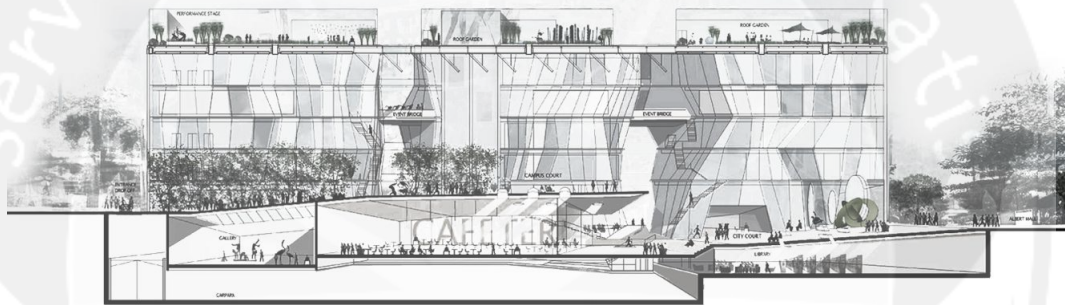


Gambar 2.9 : LASALLE Studio
Sumber www.lasalle.edu.sg/rehearsal-dance-studios/

Konsep Desain²

Bentuk desain bangunan terinspirasi oleh alam dan dirancang dengan kebutuhan kampus seni seperti bentuk lava yang mengalir melalui lembah dan ngarai. Hal ini bisa disamakan dengan kekuatan kreatif yang mengalir dari siswa dan guru.

Konsep aksesibilitas, orientasi dan skala yang menghubungkan sekolah didalam konteks urban dan mampu mengundang dan berinteraksi dengan siswa dan masyarakat sekitar sehingga menjadi komunitas yang besar. Bangunan juga mempunyai konsep yang mampu menyaring matahari dan sirkulasi angin kedalam ruangan-ruangan.



Gambar 2.10 : Gambar Potongan Bangunan Lasalle

Sumber : <http://www.rsp.ae/projects/project/lasalle-college-of-the-arts>

2.5. Menurut Media Penyampaiannya

Pendidikan Industri Kreatif sudah mengalami revolusi digital dan globalisasi yang besar dan terbagi menjadi tiga mayor sub-sektor diantara lain Arts and Culture , Design dan Media and Communication.³

1. *Art and Culture*, adalah mewujudkan pemikiran kreatif dan kritik, yang meliputi analisis budaya visual kontemporer bersama bentuk-bentuk seni, yaitu seni rupa, sastra, musik, teater, film, tari dan lain-lainya.

² <http://www.architravel.com/architravel/building/lasalle-college-of-the-arts/>
<http://www.lasalle.edu.sg/about/venue-hire/lecture-theatres/>

³ <http://www.wda.gov.sg/content/wdaweb/L207-AboutWSQ/L301-WSQIndustryFramework-Creative.html>

2. *Design*, adalah sebuah rencana atau gambar yang menunjukkan tampilan dan fungsi atau kerja bangunan, pakaian, atau benda lain sebelum dibuat.⁴
3. *Media and Communications*, adalah penyampain pesan dengan menggunakan alat (media), termasuk media cetak dan video dan lain-lain, dengan maksud memberikan dampak terhadap penerima (komunikan) agar sesuai yang diinginkan oleh komunikator.⁵

12 sektor yang terbagi di masing-masing katagori :

Tabel 2.1 : 3 Mayor Subsektor Industri Kreatif

<i>ARTS AND CULTURE</i>	<i>DESIGN</i>	<i>MEDIA AND COMMUNICATIONS</i>
1) <i>Performing Arts</i> 2) <i>Technical Theatre</i> 3) <i>Visual Arts</i> 4) <i>Music</i>	5) <i>Architecture</i> 6) <i>Design</i> 7) <i>Fashion</i> 8) <i>Craft & Product</i>	9) <i>Advertising</i> 10) <i>Film, Video & Photography</i> 11) <i>Digital Media & Software</i> 12) <i>Broadcast</i>

Sumber : *Workforce Development Agency*

2.6. Persyaratan, Tuntutan, Standar-standar, Perencanaan dan Perancangan Bangunan *Youth Creative Center* (Pendidikan Industri Kreatif anak-anak dan remaja) terbagi sebagai berikut :

- **Art Facilities/ Industrial Arts Department**
 - a. Pada umumnya, departemen belajar industri kreatif terletak pada tempat yang ramai. Bisa terletak di dekat ruang kafeteria dan olahraga namun harus mempunyai fasilitas jalan untuk peralatan dan perlengkapan kegiatan.
 - b. Mempunyai area belajar di ruangan yang terbuka dan akses ke fasilitas kamar mandi dan loker.
 - c. Semua mesin dan perlatan belajar harus di atur secaraurut sehingga proses dan kebutuhan bisa terjalan dengan efisien.

⁴ (<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/design>)

⁵ (http://study.com/articles/Media_Communications_Professional_Information_About_a_Career_in_Media_Communication.html)

- d. Sebuah “*resource center*”, pusat pengetahuan dengan menyatukan perpustakaan dan pusat komputer.
- e. Ruang Mezzanine sering digunakan untuk penyimpanan gudang atau penggunaan seminar.
- f. Kabel Listrik, data dan air dimasukkan turun lewat langit-langit sehingga konfigurasi ruangan lebih luas.
- g. Aksesibilitas, pengurangan kebisingan, kebutuhan peralatan khusus.
- h. Material dan bahan penyerapan suara yang bisa digunakan adalah *acoustic-absorbent blocks*, untuk plafon adalah *room decking* dan *high wall surfaces*.

Perencanaan yang perlu ditimbangkan

- a. Keamanan yang khusus
- b. Penerangan yang baik
- c. Sistem pengumpulan debu dari mesin pemotong
- d. *Sistem Overhead hoist*
- e. Sistem pembuangan Air
- f. Memindahkan dan menyimpan perabot yang besar

2.6.1. Arts And Culture

1. ***Performing Arts*** : adalah seni pertunjukan seperti tarian, musik teater, opera, drama, dan lain-lainya. Mengapresiasi dan mengekspresikan karya seni tari dengan keunikan gerak, busana dan perlengkapan tari daerah setempat.

- ***Main Dance Studio***

- a. Biasa digunakan untuk teater, musikal ruang belajar umum
- b. Ruang belajar seni tari dan ruang auditorium menggunakan ruang ganti, ruang lobi dan ruang kamar mandi yang sama.
- c. Ukuran ruang latihan tari tidak boleh kurang dari 17m x 17m, cukup untuk 36 siswa berlatih.
- d. Bahan lantai ruang latihan tari adalah *tounge and groove maple*, bebas dari besi dan alat elektrikal.

- e. Ketinggian langit-langit harus mencapai 6.7meter dan proporsional dengan ruangan sehingga memberi perasaan tinggi ketika melompat.
- f. Ruangan harus mempunyai cermin dinding dan tirai minimal selebar 6 meter.
- g. Pegangan bar ballet harus dipasang pada dua sisi yang berlawanan dengan ketinggian 0.9meter, 1.06 meter dan 1.22 meter.
- h. Menyiapkan ruang untuk peralatan audivisual seperti *tackboard*, papan tulis, gantungan baju dan papan buletin.
- i. Sistem stereo dan amplifikasi harus tersembunyi di lemari dan meja roda.
- j. Lemari untuk menyimpan alat musik, catatan, kostum, peralatan panggung dan lain-lainnya maupun piano.
- k. Kamar Studio dapat dipisahkan dengan pintu lipat dan tirai.
- l. Untuk area panggung harus memasang penerangan dari langit-langit, samping ruangan mulai dari garis pembagi dan juga atas *mezzanine*.

- *Dance Rehearsal Room*

- a. Terletak berdekatan dengan ruang studio tari utama.
- b. Minimal 37.2 meter persegi untuk kelompok kecil berpraktek dan latihan tambahan.
- c. Lemari kunci , papan tulis, *tackboard* dan sistem suara dengan meja roda harus
- d. Kaca selebar 6 meter dan pegangan bar ballet harus dipasang pada dua sisi yang berlawanan dengan ketinggian 0.9meter, 1.06 meter dan 1.22 meter.
- e. Ruang gudan dengan kelebaran (2.50 x 2.50)
- f. Pintu double yang lebar untuk memudahkan pemindahan perabot
- g. Langit-langit ruangan yang tinggi

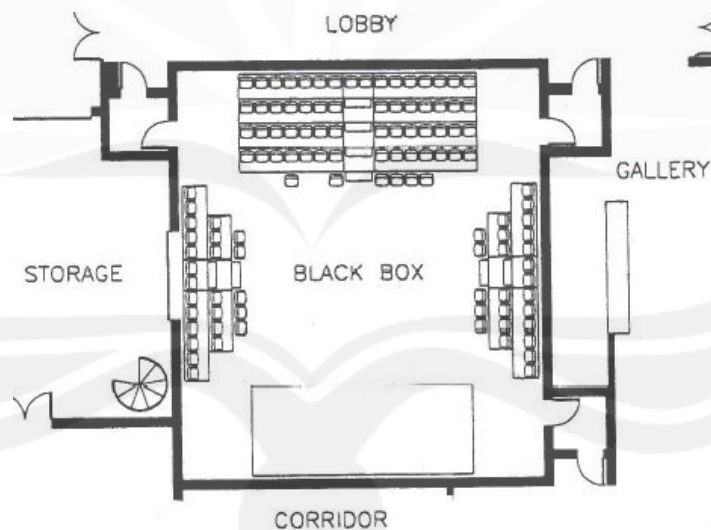
- *Dance Costume Construction*

- a. Ukuran ruangan ini akan tergantung dari kebutuhan program
- b. Lemari penyimpanan untuk perabot dan peralatan
- c. Dinding terpasang dengan papan setrika
- d. Mesin Cuci dan pengkering
- e. Cermin tiga sisi

f. Counter wastafel dan kamar kecil

• Ruang *Black Box*

- a. Menyediakan tempat belajar, latihan dan pertunjukan keterampilan teater dan fashion.
- b. Memiliki tempat area panggung dan 100-200 kursi lipat untuk penonton.
- c. Ruangan harus terisolasi dengan kebisingan dan dekat dengan ruangan latihan teater, auditorium, lobi dan toilet.
- d. Pencahayaan teater dengan lampu gantung akan dikendalikan dan mampu difokuskan ke panggung.
- e. Ketinggian langit-langit ruang mencapai 6.7 meter dengan mezzanine 2 meter .
- f. Bahan lantai adalah parket berwarna hitam atau permukaan karet hitam.
- g. Sirkuit untuk penerangan dan sistem suara teater harus terpisah dan dikelilingi dinding.



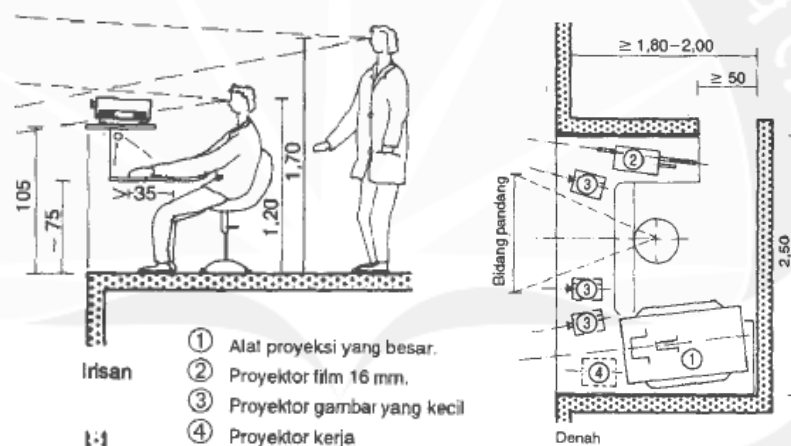
Gambar 2.11: Ruang *Black Box*

Sumber : *Time Saver Standard 4th edition. DeChiara&Crosbie*

2. **Technical Theatre** : adalah teknis teater yang bekerja dibidang teknis dan persiapan pentasan seperti efek pencahayaan, efek audio, kostum, make-up, dan set para pemain. Kemajuan sistem suara dan penerangan menjadi hal yang sangat penting untuk pertunjukan teater untuk membantu efek para pemain panggung di zaman sekarang.

- *Control Room*

- Mampu untuk menerima dan menyiarkan suara maupun musik.
- Ruangan harus mampu menyekat suara dan mempunyai jendela geser *double-glass* untuk melihat ke panggung.
- Ruangan kontrol terletak di atas tempat duduk atau bergantung dibagian belakang ruangan namun sedekat mungkin atau di tengah ruangan dan pandangan ke panggung tidak boleh terhalang.
- Ruangan gudang peralatan dan perlengkapan audio dan lampu.
- Ruangan gudang harus ber-AC Control untuk menghilangkan panas dari orang-orang dan peralatan.
- Ruang *Lighting control* terpisah namun berdekatan dengan ruang kontrol suara.



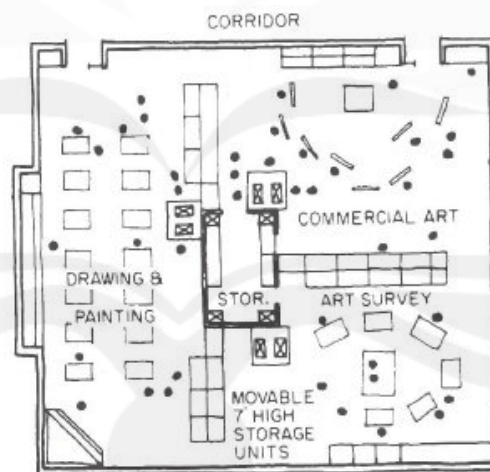
Gambar 2.12 : Posisi proyektor/proyeksi
 Sumber: *Data Arsitek jilid 1, Neufferst, Ernst*

- Visual Arts** : adalah seni rupa yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Mengapresiasi dan mengekspresikan karya seni rupa melalui gambar ilustrasi.

- *Art Room*

- Ruang Visual Arts membutuhkan tempat penyimpanan barang yang strategis sehingga mampu mengakomodasikan setiap teknik pekerjaan dan kebutuhan seni yang berbeda-beda seperti melukis, plastisin dan menggambar, (fotografi dan media)

- b. Permukaan kerja seperti kounter dan meja yang besar adalah kebutuhan belajar seni bersama.
- c. Tempat penyimpanan lemari sebanyak-banyaknya. Lemari barang tajam harus dijauhkan dari anak-anak. Dinding dan bawah meja kounter sebagai tempat lemari.
- d. Dinding atau *drying rack* untuk tempat penamilan karya.
- e. Didalam ruang seni sangat umum untuk mempunyai tempat wastafel persegi di meja counter .
- f. Ruang seni harus memiliki setidaknya 5.1m² luas ruang kerja untuk setiap murid.
- g. Harus memiliki jendela dan akses ke kebun atau keluar.
- h. Jalur sirkulasi ke ruang menjadi tempat untuk tampilan karya seni
- i. Area basah harus memakai lantai granit, memiliki saluran air dan tempat tungku pembakaran dan penjemuran. Satu tungku bakar untuk setiap dua ruang seni.



Gambar 2.13: Ruang Kelas Seni Rupa

Sumber : *Time Saver Standard 4th edition. DeChiara&Crosbie*

4. **Music** : adalah kreasi/komposisi, pertunjukan, reproduksi, dan distribusi rekaman suara yang menggunakan olah vokal atau alat-alat, melodi, harmoni, ritme, dan tempo yang menghasilkan irama keharmonisan suara. Menyediakan tempat latihan seni musik yang praktis dan berkualitas sehingga kurikulum latihan musik pun berjalan secara profesional. Perencanaan dan perancangan

tempat latihan musik harus didesain dengan kelebihan teknis suara atau akustika yang terbaik. Ukuran, bentuk dan bahan bangunan merupakan faktor-faktor yang penting untuk dipertimbangkan.

Program pelajaran Musik di sekolah terdiri dari 4 bagian:

1. Kegiatan Kelas
2. Kegiatan Paduan Suara
3. Kegiatan Instrumental
4. Kegiatan Kinerja Terkait

Kegiatan Kelas

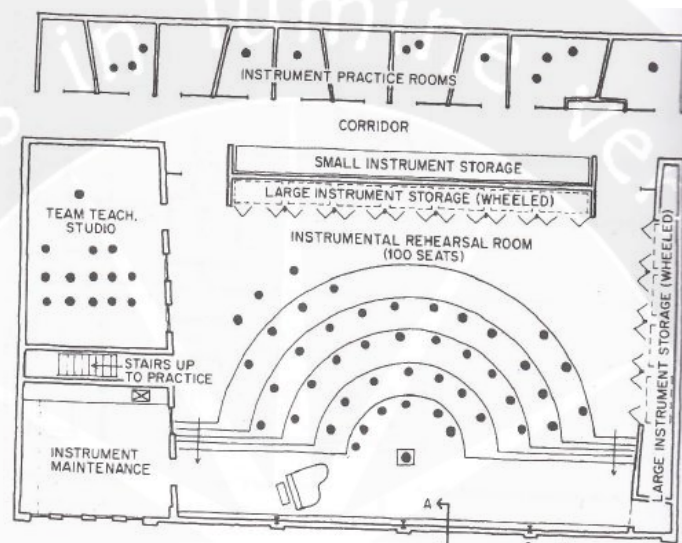
SMA – Mempunyai kurikulum yang luas, murid diajarkan untuk mengambil spesialisasi musik mereka. Ruang Paduan Suara dan Ruang instrumen terpisah, gudang alat biasanya diletakan di sekitar kantor.

SMP - Sekolah Menengah, fasilitas latihan lebih sederhana, kantor untuk instruktur musik dan ruang penyimpanan untuk instrumen lebih juga diutamakan.

SD - Sekolah Dasar, Program belajar lebih sederhana, butuh ruang yang lebih fleksibel, ruang serba guna.

- Ruang Paduan Suara
 - a. Ruang paduan suara harus dekat dengan bagian belakang panggung auditorium sehingga kelompok paduan suara dapat dengan mudah berpindah ke panggung untuk malukan pertunjukan.
 - b. Ruangan harus memiliki pencahayaan alami, ventilasi, anti suara, perekaman dan memproduksi musik, dan sistem suara yang lengkap termasuk untuk penyiaran langsung di sekolah.
 - c. Ruangan harus mampu menampung 30 murid, memfasilitasi kegiatan paduan suara, kegiatan instrumental, drama dan presentasi.

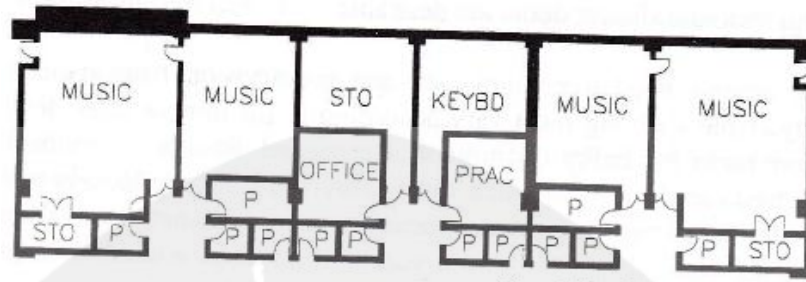
- d. Bagian belakang dinding ruangan harus kosong, tidak memasang furnitur yang tetap sehingga bisa memfasilitasi panggung.
- e. Memberikan *Folding Partition* di ruang Musik/Drama dan diantara Ruang istirahat, keamanan akustik (45db minimum)
- f. Jendela dengan pemandangan luar harus memasang tirai yang gelap.
- g. Bahan lantai yang tahan lama dan tidak licin.



Gambar 2.14: Tempat latihan Instrumen Musik
 Sumber : *Time Saver Standard 4th edition. DeChiara&Crosbie*

Ruang – Ruang Pendukung Kegiatan (Kinerja Terkait)

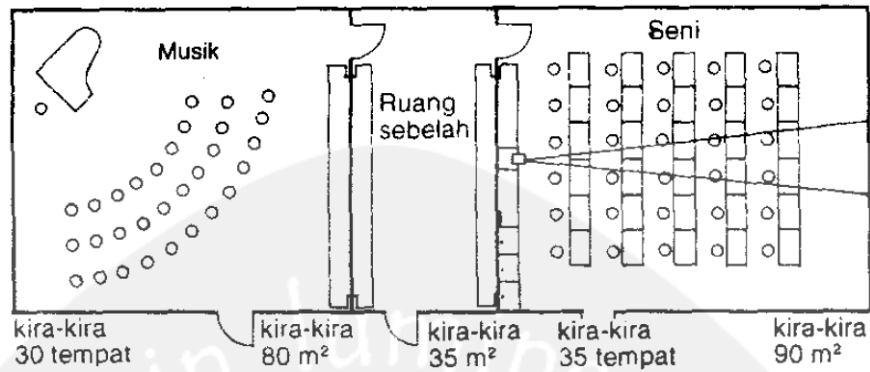
- Ruang Latihan Musik
 - a. Ukuran ruangan - ruangan latihan musik sebaiknya bervariasi untuk latihan secara kolompok dan individu.
 - b. Pintu dan jendela kedap suara.
 - c. Ruangan harus memiliki waktu dengung yang optimum, pendistribusian suara dan menghindarkan suara yang tidak diinginkan.
 - d. Harus memiliki pencahayaan alami dan ber-AC.
 - e. Area belajar musik memiliki area baca atau perpustakaan, untuk untuk konferensi guru, persiapan guru, pencatatan dan penelitian, membaca, belajar. Ruang Harus terletak di antara ruang paduan suara dan ruang instrumental.
 - f. Harus menyediakan pengawasan yang baik diarea kelas dan loker instrumen musik.



Gambar 2.15: Tempat latihan Musik

Sumber : *Time Saver Standard 4th edition. DeChiara&Crosbie*

- Ruang Penyimpanan Instrumen Musik (Gudang)
 - a. Harus memberikan keamanan dan pengawasan.
 - b. Perlindungan higienis untuk area tempat penyimpanan pakaian.
 - c. Ukuran Lemari 0.9meter ke dalam, 9.1 meter ke samping dan loker untuk peralatan band yang khusus.
 - d. Alat instrumen yang besar akan disimpan diruang latihan bersama atau diletakan didalam rak yang beroda sehingga mudah untuk memindahkannya.
 - e. Area penyimpanan alat musik harus mempunyai *buffer* dari ruang musik. Gudang ruang musik menjadi area pemisahaan untuk meminimalkan gangguan suara untuk kelas lain.
 - f. Ruang instrumen musik akan membutuhkan koridor yang luas untuk sirkulasi, koridor tersebut juga akan digunakan sebagai tempat latihan dan tempat penyimpanan instrumen yang kecil.
 - g. Ruang instrumen membutuhkan dinding depan yang terbuat dari bahan penyerap suara. Langit-langit 50% reflektif terhadap suara dan 50% penyerap suara sehingga ruangan bisa tendengar.
 - h. Ruangan harus dekat dengan bagian belakang auditorium sehingga kelompok band dapat memindahkan instrumen ke panggung dengan mudah.
 - i. Ruangan harus memiliki lantai yang datar dan lebar pintu 180cm.
 - j. Harus memiliki pencahayaan alami.



Gambar 2.16 : Ruang Musik dan Seni
 Sumber: Data Arsitek jilid 1, Neufferst, Ernst

2.6.2. Design: Ruangan desain industri kreatif desain harus menjadi tempat yang menarik dan dimana tempat karya-karya terbuat. Selain itu, ruang desain adalah dimana para murid meninggalkan dan melanjutkan pekerjaan mereka . Ruang desain juga harus memberi para murid atmosfir yang saling bersaing dan membanding sehingga mampu mendorong atau meningkatkan kualitas kerja mereka sendiri. ⁶

Keperluan masing masing untuk ruangan kelas Desain Architecture, Craft & Product, Fashion dan Design :

- a. Setiap ruangan kelas desain harus memiliki setidaknya 5.1m² luas ruang kerja untuk setiap murid.
- b. Setiap ruang kelas desain harus bisa fleksibel untuk digunakan dengan kelompok besar atau kecil.
- c. Setiap ruang kelas desain harus memiliki penyimpanan untuk peralatan dan karya desain.

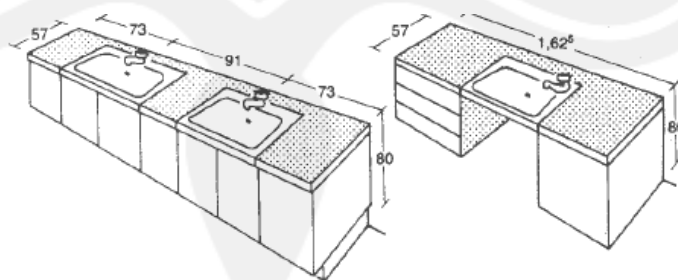
5. **Architecture** : adalah arsitektur yang berkaitan dengan jasa desain bangunan, perencanaan biaya konstruksi dan lain-lainya.

- a. Membutuhkan meja draft gambar untuk setiap murid

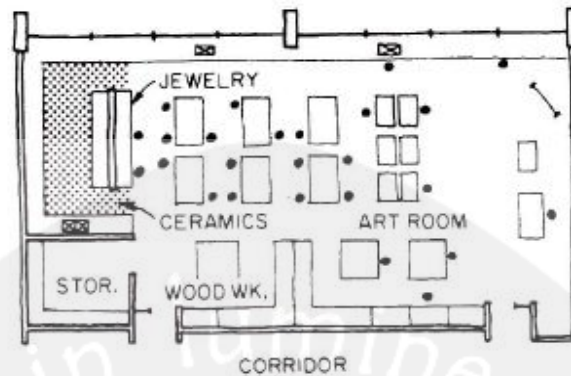
⁶ Time-Saver Standards for Building Types 4th Edition, De Chiara. Crosbie (2001)

- b. Ruangannya bisa digunakan untuk semua mata pelajaran yang membutuhkan komputer.
 - c. Ruangannya ini harus dilengkapi jaringan-jaringan saklar sesuai dengan tata letak ruangannya.
 - d. Ruangannya harus dirancang menghadap utara untuk mendapatkan energi solar dan cahaya alami yang banyak tanpa silau, ruangannya juga harus mempunyai ventilasi alami.
6. **Desain** : terkait dengan kreasi desain grafis, desain interior, desain produk, desain industri, .
- a. Membutuhkan meja draft gambar untuk setiap murid
 - b. Ruangannya bisa digunakan untuk semua mata pelajaran yang membutuhkan komputer.
 - c. Ruangannya ini harus dilengkapi jaringan-jaringan saklar sesuai dengan tata letak ruangannya.
 - d. Ruangannya harus dirancang menghadap utara untuk mendapatkan energi solar dan cahaya alami yang banyak tanpa silau, ruangannya juga harus mempunyai ventilasi alami.
7. **Craft & Product** : adalah kerajinan yang berkaitan dengan kreasi produk dari tenaga pengrajin yang tidak diproduksi massal.
- Ruang Seni Kerajinan
 - a. Kamar sebaiknya berada di lantai dasar.
 - b. Harus terletak dekat dengan panggung auditorium, ruang servis dan gudang, ruang *stagecraft*, seni drama, dan ruang musik.
 - c. Harus memiliki jendela yang memberikan pemandangan lanskap eksternal dan harus memiliki akses langsung ke luar.
 - d. Mempunyai ruang outdoor dan indoor yang menyatuh untuk mengadakan kegiatan seni dan mendapatkan cahaya alami.
 - e. Membutuhkan ruang untuk menampilkan pekerjaan yang telah selesai.
 - f. Jalur sirkulasi ke ruang menjadi tempat untuk tampilan karya seni

- g. Area basah harus memakai lantai granit, memiliki saluran air dan tempat tungku pembakaran dan penjemuran. Satu tungku bakar untuk setiap dua ruang seni
- h. Lebar bukaan pintu minimal 0.9m untuk memasukan dan mengeluarkan barang.
- i. Mempunyai area ruang yang memadai untuk furniture, peralatan khusus seperti alat stand lukis dan sirkulasi yang luas.
- j. Mampuh mengkirim perlengkapan ke ruang-ruang lainnya dengan mudah.
- k. Ruangan harus diatur dengan baik sehingga fleksibel untuk beragam kurikulum.
- l. Colokan listrik harus ditempatkan di mana mereka dapat diakses dengan mudah namun tidak mengganggu tempat display.
- m. Plafon dan dinding harus desain secara akustik.
- n. Bahan lantai yang umum untuk ruang seni adalah vinyl, keramik,teraso atau beton.
- o. Papan tulis harus ditempatkan di mana dapat terlihat dengan jelas dan juga tidak memberi pantulan cahaya.
- p. Wastafel yang mempunyai air panas dan dingin.
- q. Menggunakan lampu *Semi- indirect lighting* untuk siang hari (perlindungan terhadap silau)



Gambar 2.17 : Wastafel dan Lemari
 Sumber : Data Arsitek jilid 1, Neufferst, Ernst



Gambar 2.18. Ruang Kelas Seni Rupa dan Kerajinan
 Sumber : *Time Saver Standard 4th edition. DeChiara&Crosbie*

8. **Fashion** : adalah tata busana atau feysen yang terkait dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan aksesoris mode lainnya.⁷

Ruang-ruang studio fesyen memiliki standar yang sama dengan ruangan kerajinan dan terletak dekat dengan ruang *Craft and Product* sehingga mudah untuk saling pakai barang. Material lantai konsisten dan yang tidak licin. Ruangan harus memiliki pencahayaan dan titik saklar yang banyak.

- *Sewing/Construction Workroom*

- a. Ruangan untuk belajar menjahit manual maupun otomatis
- b. Area jahit untuk setiap murid Ukuran mesin jahit (1.84 x 1.03)m
- c. Meja potong berukuran 2.00 x 3.75m
- d. Area untuk *Professional fitting stands*, model baju (0.75x0.75)m
- e. Tempat gantung karya, alat gantung 1.20 x 2.0m

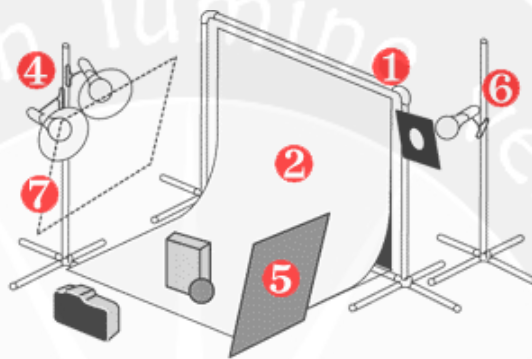
- *Make up and changing room*

- a. Lemari loker dan counter untuk penyimpanan barang
- b. Counter dilengkapi dengan cermin dan lampu meja
- c. Penerangan diarea sirkulasi lebih gelap dari area berdandan
- d. Dekat dengan ruang kamar mandi
- e. Area yang lebar untuk memakai pakain

⁷ <http://www.fashionschool.kent.edu/facilities/upload/fashionschoolfacilities.pdf>
<http://www.falmouth.ac.uk/fashiondesign>

- *Studio Shooting Room*⁸

- Area foto sangat bervariasi, sesuai dengan ukuran kain backdrop, peralatan lampu, pemantul, lampu rambut, stand, dan rata-rata jarak fotografer 7meter.
- Membutuhkan meja dan kursi untuk persiapan
- Area ruangan 30meter persegi dan ber-AC.



Gambar 2.19. Peralatan Fotografi

Sumber : <http://graphic-design.com/photographic/studio/index.html>

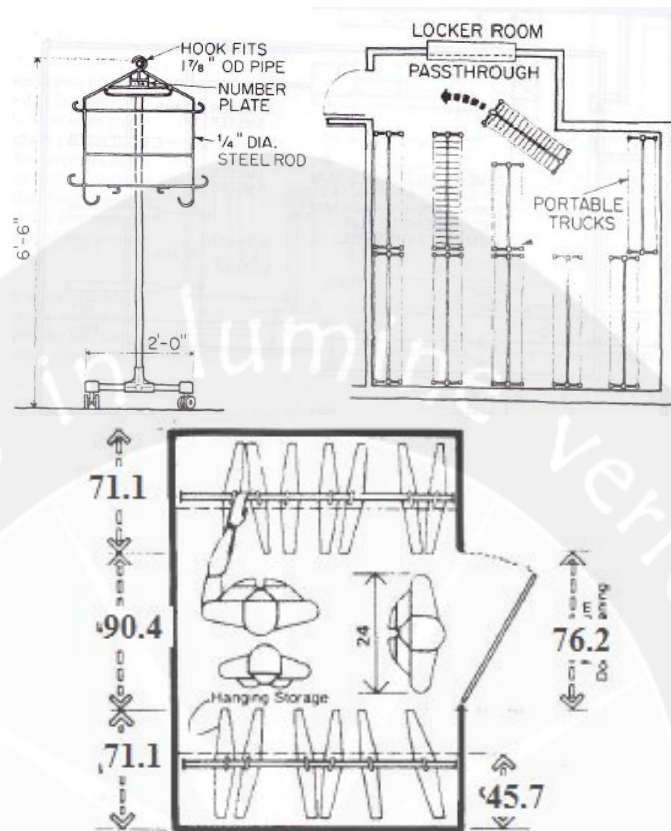
- *Fashion Techlab Room*

- Membutuhkan area yang cukup besar untuk mesin printer , lasercut dan *embroider*
- Siswa, pengajar dan staf akan membutuhkan tempat untuk mengantri dan mengoperasikan mesin.
- Ruang membutuhkan sistem AC dan ventilasi yang bagus untuk mengurangi panas dari mesin dan kepadatan manusia.
- Ruangan akan membutuhkan sistem pengamanan yang ketat

- Gudang Kain dan Perabot

- Ruang gudang peralatan, kain dan tekstil membutuhkan lemari dan laci yang banyak untuk memisahkan jenis-jenis kain yang berbeda.
- Membutuhkan meja potong yang berukuran 2.00 x 3.75m
- Membutuhkan ventilasi dan pencahayaan yang cukup

⁸ <http://graphic-design.com/photographic/studio/index.html>



Gambar 2.20. Perabot dan Gudang Baju
 Sumber 2.21 : Sumber : *Time Saver Standard 4th edition. DeChiara&Crosbie*

2.6.3. Media And Communications⁹

- Belajar media secara efisien dan efektif membutuhkan tiga jenis ruangan : ruang belajar komputer, perpustakaan dan ruangan fasilitas media.
- Ruangan harus dilengkapi dan didesain dengan kebutuhan media sehingga siswa, pengajar dan staf mudah mengoperasikan media bersama maupun individu.
- Ruang-ruang studio media dan komunikasi sebaiknya terpisahkan dari tempat belajar yang lain atau memiliki bangunan sendiri.
- Ruang Studio Serbaguna:
 - Ruang perekam Audio
 - Ruang animasi, *scene, graphic arts, photographic, motion picture*
 - Perekam dan kontrol televisi
 - Tempat penyimpanan dan perbaikan peralatan

⁹ *Time Saver Standard 4th edition. DeChiara&Crosbie* Hal. 470

Peralatan Ruang Studio Serbaguna:

- Meja drafting
- Mesin fotocopy
- Alat *Film editing and copying*
- Komputer
- Meja besar untuk kumpul dan berdiskusi
- Tempat gudang dan persiapan peralatan

9. **Advertising** : adalah periklanan seperti memproduksi material iklan, sosial komunikasi, marketing, kampanye relasi publik dan lain-lainnya.¹⁰

- a. Ruangan bisa digunakan untuk semua mata pelajaran yang membutuhkan komputer.
- b. Ruangan ini harus dilengkapi jaringan-jaringan saklar sesuai dengan tata letak ruangan.
- c. Ruangan harus dirancang menghadap utara untuk mendapatkan energi solar dan cahaya alami yang banyak tanpa silau, ruangan juga harus mempunyai ventilasi alami.

10. **Film, Video & Photography** : adalah film, video dan fotografi termasuk memproduksi, jasa dan distribusi.

- Ruang studio televisi¹¹
 - a. Studio akan dilengkapi dengan tiga kamera dengan berbagai sudut.
 - b. Ruangan ini sebaiknya terletak di dekat ruangan Arsitektur dan Teknologi, untuk bisa bertukaran peralatan menggambar.
 - c. Ruangan akan dilengkapi dengan sejumlah colokan saklar untuk penggunaan komputer.

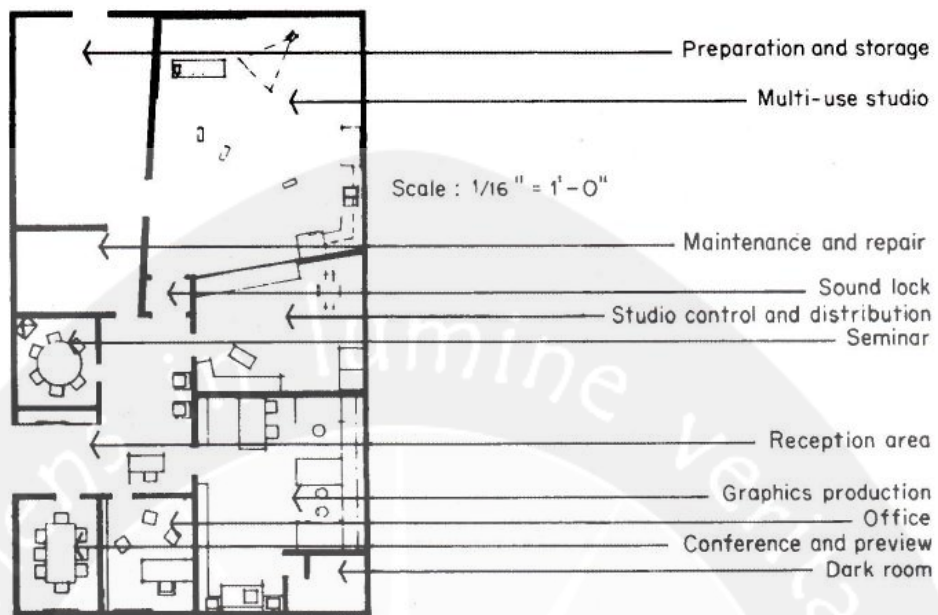
¹⁰ http://www.academyartonline.com/lp/assets/online-classes/assets/two_class_samples/modules/adv332_m3/s1.html

¹¹ http://www.academyartonline.com/lp/assets/onlineclasses/assets/two_class_samples/modules/co m104_02/s4.html

- d. Area studio yang tertutup harus ditempatkan di halaman dan dapat langsung diakses dari ruangan ini.
- e. Ukuran ruang studio bervariasi dari seukuran ruang tamu sampai lapangan basket. Ketinggian atap harus tinggi, minimal 3.15 meter dan dua lantai, mezzanine sehingga mudah mengatur lampu dan kamera. Sehingga langit-langit yang tinggi dapat memberi pencahayaan dan ventilasi alami.
- f. Studio harus memiliki sistem AC untuk mesin dan penggunaannya.
- g. Studio harus terisolasi dengan kebisingan suara dan pintu yang berat.
- h. Tanda “on air” di depan ruangan jika rekording dimulai
- i. Studio harus memiliki area hijau yang luas untuk recording minimal 50m².
- j. Studio juga harus memiliki area furnitur untuk murid belajar.

- *Darkroom*

- a. Ruangan gelap atau darkroom digunakan untuk mencetak dan mencuci film dan foto. Ruangan juga dipakai untuk sebagai gudang bahan dan peralatan kamera.
- b. Mempunyai dua pintu masuk untuk membantu mencegah lampu masuk.
- c. Dark room dibagi menjadi dua ruangan, ruangan pertama yang berukuran lebih kecil terletak dekat dengan pintu masuk untuk menimbang dan mencampurkan bahan kimia. Ruangan kedua terletak dipojok untuk mencetak dan mencuci foto.
- d. Meja counter dan dua wastafel diletakkan dibagian tiga sisi ruangan
- e. Lemari dipasang atas meja counter
- f. Tembok dicat dengan *flat green eye ease*.
- g. Ventilasi yang minim atau secukupnya.
- h. Peletakan furnitur dan perlengkapan seperti mesin cetak dipertimbangkan
- i. Minimal empat soket listrik dimeja counter.



Gambar 2.21: *Media Facilities Plan*

Sumber : *Time Saver Standard 4th edition. DeChiara&Crosbie*

11. **Digital Media And Software** : adalah pembelajaran *multi-media* atau layanan komputer dan perangkat lunak yang mampu mengolah data, membuat kreasi permainan komputer, video dan lain-lainya.
 - a. Ruangan ini harus dilengkapi jaringan-jaringan saklar sesuai dengan tata letak ruangan.
 - b. Ruangan harus dirancang menghadap utara untuk mendapatkan energi solar dan cahaya alami yang banyak tanpa silau, ruangan juga harus mempunyai ventilasi alami.
 - c. Ruangan membutuhkan keamanan yang lebih.
 - d. Lampu ruangan tidak silau dan membutuhkan tirai jendela.
 - e. Tingkat keamanan akustik 45 dB rating minimal.

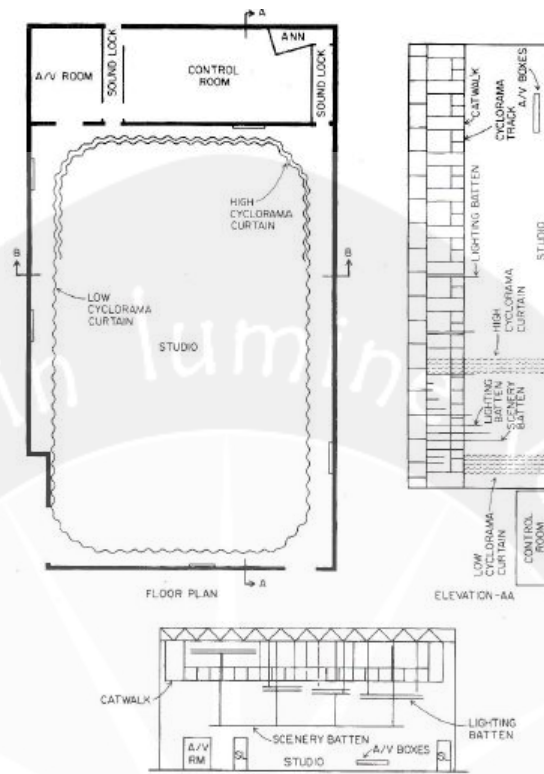
12. **Broadcast**

Studio *Broadcast* atau penyiaran sangat bervariasi, berikisar dari studio kecil yang melayani komunitas kecil hingga jaringan utama dengan beberapa studio dan fasilitas pendukung yang ekstensif. Maka itu dapat diklasifikasikan dalam empat kategori stasiun lokal, network, televisi dengan saluran kabel dan keperluan lainnya seperti untuk edukasi dan pelatihan.

Dalam studio broadcast *Youth Creative Center* akan menggunakan sistem edukasi dan pelatihan program untuk drama.

Kriteria dan kebutuhan ruangan program drama adalah :

- a. Set yang ekstensif untuk alat peraga, make up, lemari pakaian dan studio pencahayaan.
- b. Ruang kontrol akan diperlukan untuk teknis televisi, gudang alat audio dan lampu. Ruangan harus mudah diakses dan visual.
- c. Ketinggian ruangan mencapai 6.3m dengan mezzanine dan dilengkapi oleh lampu gantung. Cahaya lampu ruangan akan mencapai 50-70 watt/m² dan membuat ruangan panas sehingga membutuhkan penggunaan AC.
- d. Memiliki ruang belajar, berdiskusi dan gambar untuk melatih mengarang.
- e. Memiliki ruang rekam yang dilengkapi dengan berbagai alat rekam dan video, terletak depan dengan area drama dan sebelah ruang kontrol.
- f. Memiliki ruang latihan atau ruang serbaguna, ruangan akan menjadi buffer.
- g. Ruangan harus terletak pada area pemuatan sehingga memudahkan pengakutan kamera dan barang berat lainnya.
- h. Dimensi ruangan bervariasi dari ukuran kantor 6x7.5 hingga 30x30meter.
- i. Material ruangan harus kedap dengan suara dan getaran. Lantai ruangan harus rata dan tidak kasar.



Gambar 2.22: Studio Broadcast

Sumber : Time Saver Standard 4th edition. DeChiara&Crosbie

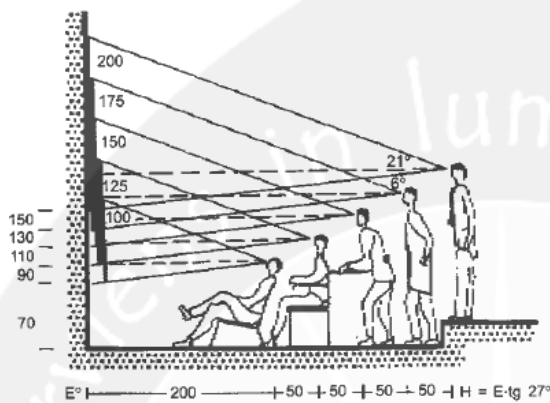
2.6.4 Ruang Pameran

- **Ruang Museum**

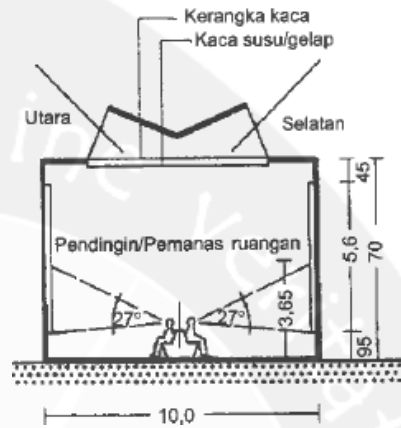
Ruang pameran untuk karya seni haruslah:

- Terlindung dari gangguan, pencurian, kelembaban, kering, dan debu. Kondisi termal harus terjaga.
- Mendapatkan cahaya alami yang terang dan peletakan lampu, merupakan bagian yang penting untuk pameran yang baik.
- Tempat penyimpanan lemari untuk lukisan. Ukuran kedalaman lemari 80 cm dan ketinggiannya 6m.
- Penyusunan ruangan dibatasi dan perubahan dan kecocokan dengan bentuk ruangan.
- Dapat dilihat publik tanpa merasa lelah.
- Sudut pandang normal adalah 16.2, pada sisi bagian dinding lukisan yang diberikan cahaya yang cukup dari 10 m = 4,9 m

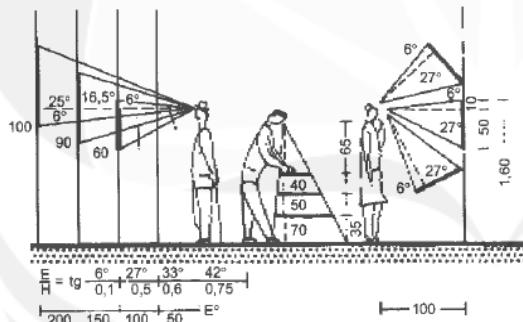
- g. Kebutuhan luas tempat lukisan 3-5 m² tempat hiasan gantung.
- h. Tempat untuk menggantung lukisan yang menguntungkan adalah antara 9m pada ketinggian ruangan 6.70 m dan 2.13 m untuk lukisan yang panjangnya 3.04 sampai 3.65 m.



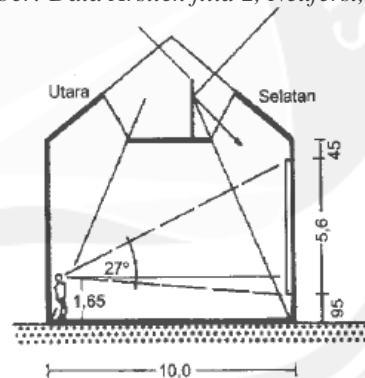
Gambar 2.23: Sudut Pandang Dengan Jarak Pandang Ruang Museum
 Sumber: Data Arsitek jilid 2, Neufferst, Ernst



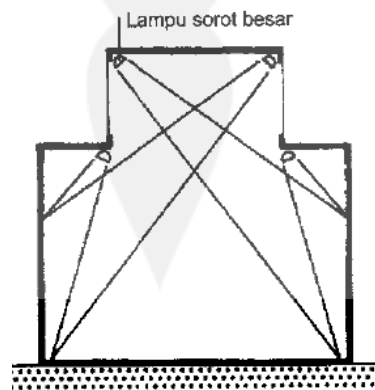
Gambar 2.24 : Penerangan Ruang Museum
 Sumber: Data Arsitek jilid 2, Neufferst, Ernst



Gambar 2.25 : Sudut Pandang Dengan Jarak Pandang Ruang Museum
 Sumber: Data Arsitek jilid 2, Neufferst, Ernst



Gambar 2.26 : Ukuran dan Bukaian Skylighting Ruang Museum
 Sumber: Data Arsitek jilid 2, Neufferst, Ernst

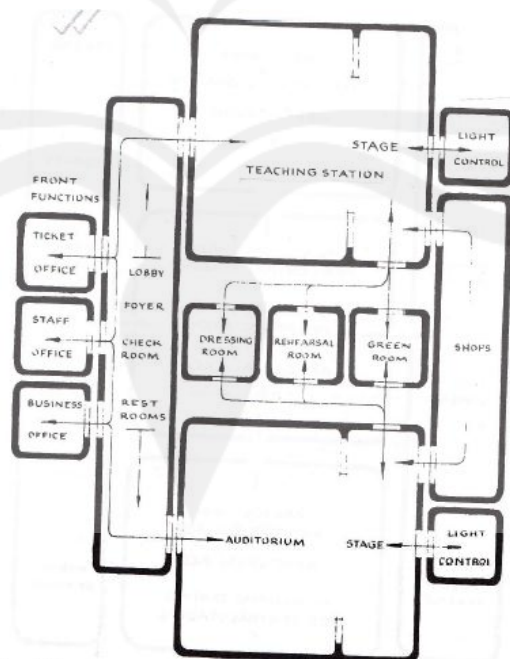


Gambar 2.27 : Sorotan Lampu Museum
 Sumber: Data Arsitek jilid 2, Neufferst, Ernst

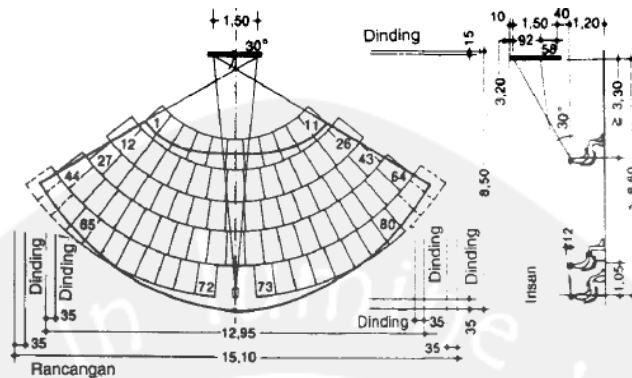
- **Ruang Auditorium**

Aula untuk sekolah adalah tempat untuk pengerjaan tugas, ruang pertemuan, ruang ujian, ruang pesta/perayaan dan konser. Tempat panggung adalah tempat dimana murid belajar untuk mempresentasi.

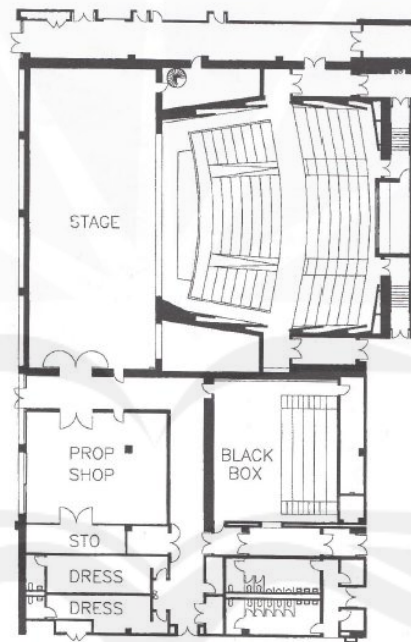
- Ruang auditorium sebaiknya dilengkapi dengan fasilitas dan ruang-ruang *stagecraft*, ruang instrumen, ruang band, ruang paduan suara, gudang, ruang ganti dan toilet.
- Ruang persiapan belakang auditorium harus mempunyai sirkulasi yang luas untuk membawa barang-barang.
- Jalan menuju auditorium terpisah dari tempat penelitian dengan sependek mungkin, dari luar. Bagian sisi belakang aula, dengan bangku yang lebih tinggi, di belakang barisan yang paling tinggi.
- Auditorium biasa mempunyai 200 tempat duduk, ketinggian lantai dalam gedung-gedung institut sekitar 3,50 m.
- Letak duduk dan lorong penonton harus mempunyai sirkulasi dan garis pandang yang baik dan nyaman.
- Tidak ada cahaya alami, sistem lampu yang mudah digunakan dan fleksible, kaca jendela digelapkan.



Gambar 2.28: Fungsi dan Pendekatan Ruang Auditorium
Sumber : Time Saver Standard 4th edition. DeChiara&Crosbie



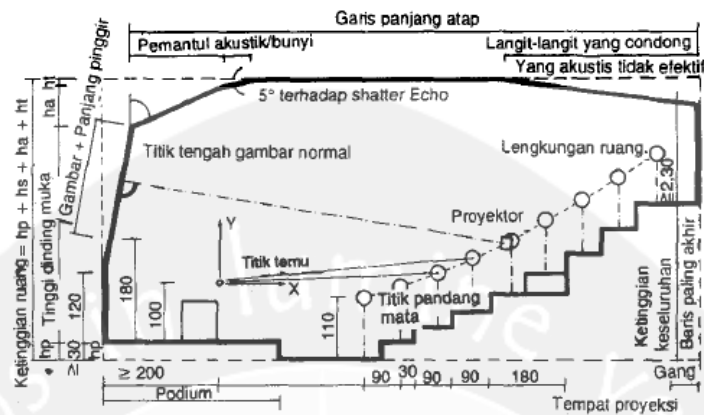
Gambar 2.29 : Susunan proyeksi film kapasitas 80 murid > umur 10 tahun
 Sumber: Data Arsitek jilid 1, Neufurst, Ernst



Gambar 2.30 : Rencana Pendekatan Ruang Auditorium
 Sumber : Time Saver Standard 4th edition. DeChiara & Crosbie

- **Ampiteater**

- Ampiteater adalah ruangan yang berjenjang
- Bentuk ampiteater sering berlingkung atau ladam sehingga tempat penonton dapat berfokus menonton.
- Biasa disediakan layar *front-screen projectio* dan audio.
- Kapasitas ampiteater akademik harus bisa menampung 40 dan 60 siswa
- Ruangan penduduk adalah 2.32m persegi.
- Railing akan dibutuhkan di area tangga.



Gambar 2.31 : Potongan Ruang Ampiteater
 Sumber: Data Arsitek jilid 1, Neufferst, Ernst

2.6.5 Ruang Pendukung

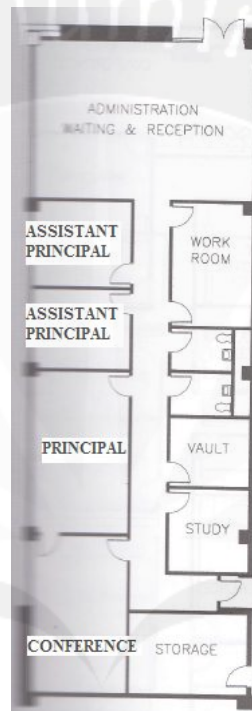
• Ruang Administratif

Ruang tersebut yang mempunyai fungsi sebagai pusat kendali dan penghubung sekolah untuk orang tua, murid, pengajar dan staf member sekolah.

- Ruang admin harus terletak dekat dengan pintu masuk utama
- Ruang admin harus mempunyai kontak visual dengan pintu masuk untuk mengontrol akses publik.
- Memiliki speaker dan kamera
- Ruang admin tidak memiliki area yang besar sehingga ruang edukatif lebih termaksimalkan.
- Ruang admin berisi ruang-ruang kantor, ruang rapat, ruang kerja, ruang tunggu dan gudang.
- Mempunyai ruang data atau gudang yang gampang dijangkau dengan staf sehingga mampu menyimpan dan merekam data dengan mudah.
- Harus memiliki pintu masuk dan keluar.
- Kantor dan ruang kepala sekolah atau konselor harus memiliki perabot meja, tiga kursi, privasi yang tinggi, kedap suara, pintu memiliki lubang kaca dan telepon.

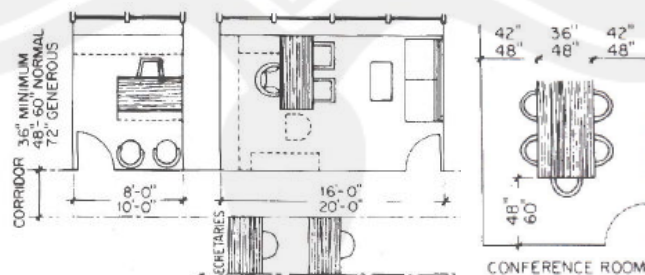
- **Ruang Resepsi**¹²

- Ruang resepsi disediakan untuk tempat tunggu dan area penyimpanan data secara informal.
- Ruangan harus menyediakan tempat untuk sekretaris dan resepsionis.
- Menyediakan tempat untuk menunggu dengan kapasitas 4 orang.
- Memiliki dua pintu keluar selain untuk menghindari kemacetan .



Gambar 2.32 : Ruang Administratif

Sumber : *Time Saver Standard 4th edition. DeChiara&Crosbie*



Gambar 2.33 : Dimensi Ruang Administratif

Sumber : *Time Saver Standard 4th edition. DeChiara&Crosbie*

- **Ruang Guru**

Ruang guru jatuh dalam kategori kantor dan bertipe “*Executive Core*”¹³ Concept sehingga secara psikologis mendapat perasaan terbuka atau berjendela.

¹² *Time Saver Standard 4th edition. DeChiara&Crosbie* Hal. 405

- a. Ruang guru berbentuk *Block-type structure* dan terbagi dengan akses koridor ditengah ruangan.
- b. Ruang guru harus memiliki sistem keamanan *door card*.
- c. Ruang guru harus memiliki pencahayaan yang baik dan menghindari silau.
- d. Ruang guru menggunakan AC.
- e. Block guru masing-masing dapat didekor masing-masing.
- f. Block guru masing-masing memiliki lemari.
- g. Ruang guru *Executive Core* memiliki 1 ruangan kecil untuk rapat atau tamu dan ruangan diisi meja dan kursi.

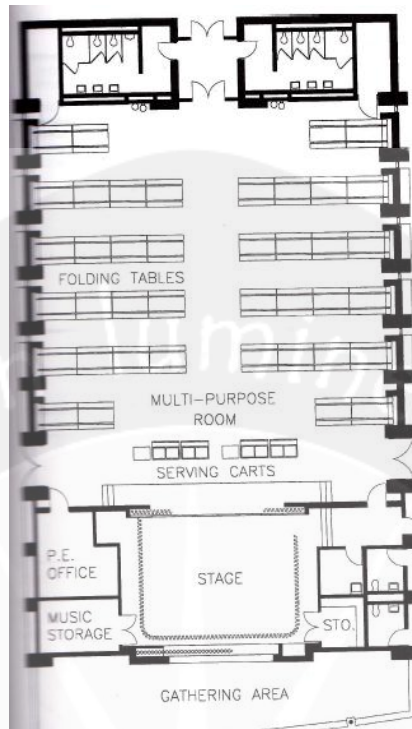
• **Ruang Serbaguna : Tempat Pertemuan dan Kafeteria**

Ruang serbaguna didesain untuk dua atau lebih kegiatan kelompok yang menggunakan area yang luas. Tempat pertemuan dan kafeteria merupakan kombinasi ruangan yang sering digunakan.

Tempat tersebut harus memiliki :

- a. Suasana yang menyenangkan untuk makan dan berkumpul/ berpacara.
- b. Dilengkapi dengan furnitur, kursi dan meja lipat yang dapat dengan cepat dipindah ke tempat penyimpanan atau gudang di dekatnya.
- c. Memiliki panggung, tirai panggung, latar belakang panggung dan lampu panggung.
- d. Arus sirkulasi harus lancar, mengurangi sirkulasi bersilang.

¹³ *Time Saver Standard 4th edition. DeChiara&Crosbie Hal. 174*

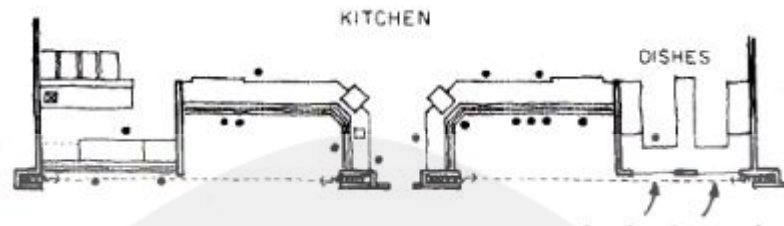


Gambar 2.34: Ruang Serbaguna, Kafeteria dan Pertemuan
 Sumber : *Time Saver Standard 4th edition. DeChiara&Crosbie*

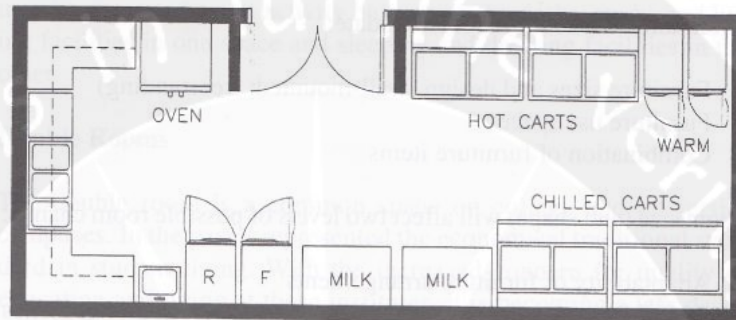
- **Dapur dan Pantry**

Tempat makan kantin atau kafeteria sekolah adalah tempat istirahat, berkumpul dan makan, mempunyai atmosfir yang ramai dan ceria. Maka itu, makanan harus dilayankan dan disajikan dengan serapi dan sebersih mungkin.

- Sistem persiapan makanan dan antrian harus baik.
- Area pelayanan harus dekat dan didepan dengan dapur.
- Piring dan peralatan makanan bersih akan diletakan didepan area pelayanan.
- Menyediakan tempat untuk para konsumen dan siswa meletakkan piring kotor sehingga petugas kafeteria akan mudah untuk mengumpulkan piring kotor.
- Area harus mempunyai sistem ventilasi alami yang baik, banyak bukaan.
- Area harus terletak pada area pemuatan, memudahkan proses ambil dan buang makanan.
- Dekorasi area dapur dan pantry tidak boleh mengambil perhatian publik.
- Alat dan area perabot yang dibutuhkan adalah ruang sampah, penyimpanan kering, penyimpanan pendingin, wastafel, area persiapan sayuran, areamemasak kue.



Gambar 2.36: Penataan Kafeteria
 Sumber : *Time Saver Standard 4th edition. DeChiara&Crosbie*



Gambar 2.37: Dapur dan Peralatan Kafeteria
 Sumber : *Time Saver Standard 4th edition. DeChiara&Crosbie*

- **Perpustakaan**

- Perpustakaan merupakan salah satu area yang paling penting dalam sekolah. Mempunyai fungsi ganda seperti ruang pengajaran dan sumber pengetahuan, digunakan untuk referensi komputer dan diskusi kelompok.
- Desain ruangan harus mampu mengakomodasi sejumlah kegiatan yang berbeda secara bersamaan.
- Harus terletak di daerah yang tenang dari sekolah.
- Dekat dengan toko buku dan peralatan.
- Jendela di area sirkulasi sangat penting untuk pengawasan.
- Memiliki tingkat penerangan cahaya alami yang tinggi tapi tanpa silau sehingga bisa bekerja didepan komputer.
- Karpet *anti-static contract*
- Meja dan kursi yang mengurangi suara.

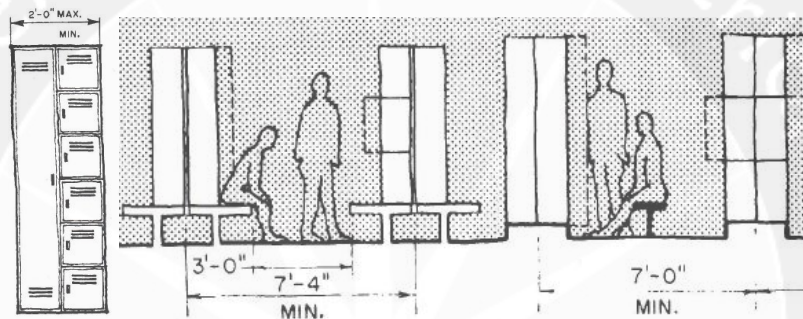
- **Ruang doa dan meditasi**

- Harus terletak di daerah yang tenang dari sekolah.
- Pencahayaan yang redup dan tirai untuk jendela harus disediakan.

c. Area meditasi 30 meter persegi dengan partisi akustik.(45dB minimum rating).

- **Ruang Locker**

- Ruang tersebut sangatlah ramai, dimana para murid berburu-buru, bergantian baju, mandi, menyimpan barang pribadi.
- Ruang biasanya terletak dekat area toilet dan pertunjukan.
- Ruang terletak jauh dari publik dan terbagi menjadi dua, lelaki dan perempuan.
- Ruangan harus mempunyai sistem pencahayaan, saluran, ventilasi dan penyelesaian yang baik.



Gambar 2.37: Dimensi Ruang Locker

Sumber : *Time Saver Standard 4th edition. DeChiara&Crosbie*

- **Toilet**

Ukuran Tempat dan kebutuhan Toilet Murid :

- Ruang kelas yang sedang 1,80 - 2,00 m²/tempat permurid
- Ruang kelas yang besar 3,00 - 5,00 m²/ tempat permurid
- Ketinggian cahaya 2,70 - 3,40 m

Tabel 2.2 : Instalasi WC sekolah anak-anak

Konsep	Latihan	Pemisahan putera/puteri	Tempat	Penggunaan	Lain-lain
WC Kelas	Kakus dengan ruang muka	Tidak	Dalam satu kelas	Sepanjang jam belajar	Kemungkinan untuk pra-sekolah atau sekolah TK. 2 WC dan ruang muka.
WC Jam Belajar	Intalasi kakus	Ya	Dalam lantai atau aula yang dapat dicapai	Beberapa kelas sepanjang jam belajar	Untuk setiap kelas tanpa WC suatu WC jam belajar seharusnya dapat dicapai max. 40m jauhnya atau satu tingkat.
WC Istirahat	Instalasi kakus	Ya	Dalam ruang istirahat atau aula yang dapat dicapai	Setiap kelas selama masa istirahat	Instalasi WC sama tinggi dan tidak terletak di dalam tanah, dalam ruang istirahat yang dapat dijangkau.
WC Guru	Instalasi kakus	Pemisahan pria dan wanita	Dalam ruang guru atau administrasi yang teratur	Sepanjang istirahat	Kemungkinan berhubungan dengan ruang penitipan tas, topi, dan mantel untuk guru.

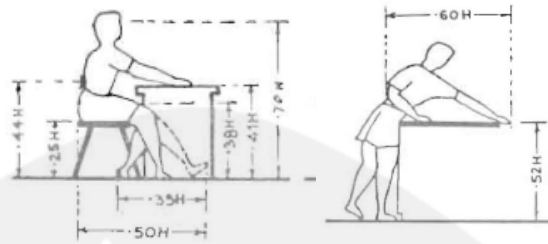
Data Arsitek jilid 2, Neufferst, Ernst

2.6.6 Ukuran Furnitur Anak-Anak

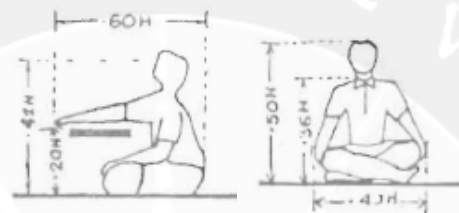
Table 2.3 : Ukuran Meja dan Kursi sesuai dengan Umur

Umur	Ketinggian Badan	Ketinggian Kursi	Ketinggian Meja
5	1016	270	440
6	1079		
7	1134		
8	1187	300	500
9	1233		
10	1284		
11	1334	340	560
12	1386		
13	1442		
14	1504	375	620
15	1557		
16	1595		
17	1615	400	660

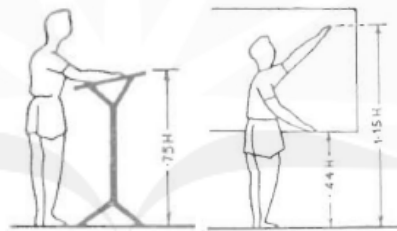
*Sumber : Central Building Research Institute, Roorkee (U.P.) INDIA December 1990
India. Anthropometric Data For Design Of School Furniture And Fitting*



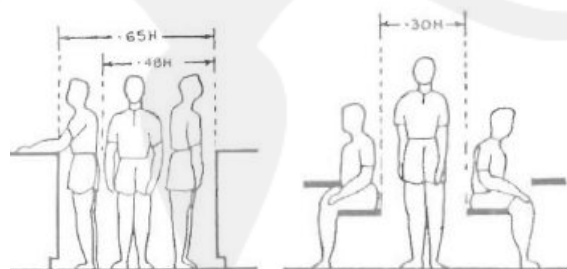
Gambar 2.38 : Antropometri Ruang Seni anak-anak
 Sumber : Central Building Research Institute, Roorkee (U.P.) INDIA December 1990
 India. Anthropometric Data For Design Of School Furniture And Fitting



Gambar 2.39 : Antropometri Ruang Seni anak-anak duduk
 Sumber : Central Building Research Institute, Roorkee (U.P.) INDIA December 1990
 India. Anthropometric Data For Design Of School Furniture And Fitting



Gambar 2.40 : Antropometri Ruang Seni Musik anak-anak
 Sumber : Central Building Research Institute, Roorkee (U.P.) INDIA December 1990
 India. Anthropometric Data For Design Of School Furniture And Fitting



Gambar 2.41 : Antropometri Ruang Seni anak-anak sirkulasi
 Sumber : Central Building Research Institute, Roorkee (U.P.) INDIA December 1990
 India. Anthropometric Data For Design Of School Furniture And Fitting

Kurikulum Murid Youth Creative Center (BAB 2 & little Bab 5)

<http://www.adm.ntu.edu.sg/Programmes/ProspectiveStudents/undergraduatedegrees/Pages/UndergraduateDegree.aspx>

Kurikulum Pelajaran Digital Media (Film making)

Digital Filmmaking menawarkan pelajaran teori dan praktis yang mudah dipahami. Didalam kurikulum akan memberi pemahaman yang dasar tentang sinematik and produksi. Bagaimana menggunakan alat-alat dan tetap ter-update dengan kemajuan teknologi media.

Interactive Media

Pelajaran Media yang mempelajari audiovisual design, creative coding, game design, interface design, software/hardware interplay, multi-modal interaction and non-linear narratives akan diajarkan pengetahuan dasar

Digital Animation Delivered in the curriculum are such courses as 2D hand-drawn animation, 3D character animation, stop-motion, experimental animation, rigging, modeling, digital painting and compositing. The curriculum is divided in the third year of its delivery into separate Visual Effects and Character Animation streams.

Photography And Digital Imaging

The curriculum includes a comprehensive education in photography from established lighting, portrait and darkroom courses to cutting-edge digital practices. Portfolio work and studio practice is developed parallel to courses that examine the history of photography and its critical theories in order to provide students with the knowledge, creativity and technical prowess to master the ever developing medium.

Product Design

Beyond problem-solving skills and in-depth analysis of users, markets and cultural values, students also learn to redefine problems and question traditional methods while developing new means of seeing and thinking. Through close interaction with faculty, in small studios and classes, and with a dynamic laboratory and workshop for producing new forms, students gain the experience, knowledge and vision to create innovative work of strong conceptual value.

Visual Communication

No longer just print and packaging, contemporary visual communications practice has grown to include motion graphics, environmental graphics, interactive and web design and the field continues to evolve rapidly. Based on process and critical thinking and entrenched within a culture of experimentation, this programme creates versatile designers who will be the future innovators of visual communications in Singapore and the world.