



LAPORAN TUGAS AKHIR

***FAMILYZ SPACE: A CREATIVE
PLACEMAKING APPROACH
FOR MEANINGFUL ACTIVITIES
IN DELTAMAS CITY***

PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2026

SILVIA RIASVIANI - 220606110075
ELOK MUTIARA, M.T.
Dr. YULIA EKA PUTRIE, M.T.

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars.) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Oleh:
Silvia Riasviani
220606110075

Judul Tugas Akhir : *FAMILY SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH
FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY*
Tanggal Ujian : Senin, 08 Juni 2026

Disetujui oleh:

Ketua Penguji

Dr. Ar. Aulia Fikriarini Muchlis, M.T., IAI
NIP. 19760416 200604 2 001

Anggota Penguji 1

M. Imam Faqihuddin, M.T.
NIP. 19910121 202203 1 001

Anggota Penguji 2

Elok Mutiara, M.T.
NIP. 19760528 200604 2 003

Anggota Penguji 3

Dr. Yulia Eka Putrie, M.T.
NIP. 19810705 200501 2 002

Mengetahui,



Ketua Program Studi Teknik Arsitektur

Agus Subaqin, M.T.
NIP. 19740825 200901 1 006

LEMBAR KELAYAKAN CETAK



PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

NAMA : SILVIA RIASVIANI
NIM : 220606110075
Program Studi : Teknik Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi

Dengan ini saya menyatakan bahwa isi sebagian maupun keseluruhan laporan tugas akhir saya dengan judul:

FAMILY SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY

adalah benar-benar hasil karya intelektual mandiri, diselesaikan tanpa menggunakan bahan-bahan yang tidak diijinkan dan bukan merupakan karya pihak lain yang saya akui sebagai karya sendiri. Semua referensi yang dikutip maupun dirujuk telah ditulis secara lengkap pada daftar pustaka. Apabila ternyata pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Malang, 22 Desember 2025

Yang membuat pernyataan,



The signature is a large, fluid, handwritten mark in black ink. It is placed over a rectangular stamp. The stamp contains the text 'KAPALAN BUKU KEMAH' at the top, a large '0000' in the center, and 'B22A1A112188501' at the bottom. To the right of the stamp is a small circular emblem with a bird (Garuda) and the text 'KEMAH' and 'TEMPEL'.

Silvia Riasviani
220606110075

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas rahmat, pertolongan, dan segala kemudahan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir berjudul :

“FAMLYZ SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY”

sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada Program Studi Teknik Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Perancangan FamlyZ Space dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan ruang publik keluarga yang aman, inklusif, nyaman, dan mampu mendukung aktivitas lintas usia. Melalui pendekatan creative placemaking, rancangan ini diharapkan dapat mewadahi kegiatan rekreasi, kreativitas, pembelajaran, interaksi sosial, serta memperkuat hubungan manusia dengan lingkungan dan elemen air.

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis memperoleh banyak arahan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Elok Mutiara, M.T., selaku dosen pembimbing I, atas arahan, kritik, dan pendampingan selama proses perancangan.
2. Ibu Dr. Yulia Eka Putrie, M.T., selaku dosen pembimbing II, atas masukan, pengetahuan, dan evaluasi yang diberikan.
3. Ibu Dr. Ar. Aulia Fikriarini Muchlis, M.T., IAI, selaku dosen penguji, atas kritik dan saran yang membantu penyempurnaan tugas akhir ini.
4. Kedua orang tua penulis, serta keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan, kesabaran, dan kepercayaan.
5. Rekan seperjuangan Amel dan Alma, dan teman-teman lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu, atas kebersamaan, diskusi, bantuan, dan semangat selama proses penyelesaian tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih memiliki keterbatasan. Namun, penulis berharap FamlyZ Space dapat memberikan manfaat sebagai gagasan ruang publik keluarga yang lebih manusiawi, terhubung, dan bermakna, serta menjadi referensi bagi pengembangan ruang terbuka di kawasan perkotaan.

Akhir kata, semoga karya ini dapat diterima sebagai bagian dari proses pembelajaran dan kontribusi penulis dalam bidang arsitektur.

Malang, 20 Juni 2026
Silvia Riasviani

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI

ABSTRAK

BAB I PENDAHULUAN

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Ruang Lingkup
- 1.3 Maksud dan Tujuan Perancangan
- 1.4 Tinjauan Preseden
- 1.5 Kajian Pendekatan
- 1.6 Strategi Perancangan

BAB II PENELUSURAN KONSEP PERANCANGAN

- 2.1 Analisis Pengguna
- 2.2 Kajian Aktivitas Pengguna
- 2.3 Kebutuhan Ruang
- 2.4 Analisis Tapak
- 2.5 Konsep Dasar
- 2.6 Konsep Tapak
- 2.7 Konsep Bentuk

BAB III PENGEMBANGAN KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

- 3.1 Profil Rancangan
- 3.2 Rancangan Tapak Atau Kawasan
- 3.3 Rancangan Bentuk dan Selubung Bangunan
- 3.4 Rancangan Ruang dan Bangunan
- 3.5 Rancangan Interior Bangunan
- 3.6 Rancangan Sistem Struktur Bangunan
- 3.7 Rancangan Sistem Utilitas Bangunan
- 3.8 Rancangan Detail Arsitektural Khusus

BAB IV EVALUASI HASIL PERANCANGAN

- 4.1 Review Evaluasi Rancangan
- 4.2 Hasil Penyempurnaan Rancangan

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

- 5.1 Kesimpulan
- 5.2 Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Gambar Arsitektur
APREB
Majalah Tugas Akhir
Dokumentasi Maket

ABSTRAK

Perkembangan Kota Deltamas sebagai kawasan industri, hunian, pendidikan, dan komersial belum diimbangi dengan ruang publik keluarga yang inklusif, aman, nyaman, dan mampu mewadahi aktivitas lintas usia. Perancangan FAMLYZ SPACE bertujuan mengoptimalkan lingkungan hijau di tepi Danau Deltamas sebagai ruang publik keluarga melalui pendekatan creative placemaking. Metode perancangan meliputi studi literatur dan preseden, analisis pengguna dan aktivitas, analisis tapak, penyusunan program ruang, pengembangan konsep, serta evaluasi rancangan. Hasil perancangan diwujudkan melalui konsep Connected Everyday Play dengan empat strategi, yaitu Connected Ground, Daily Play, Safe Haven, dan Shared Place. Strategi tersebut diterapkan melalui jaringan pedestrian yang terhubung, ruang bermain dan rekreasi lintas usia, pengawasan visual, pengamanan tepi danau, serta ruang komunal yang mendukung kegiatan sosial, edukatif, dan kreatif. FAMLYZ SPACE diharapkan menjadi ruang publik keluarga yang mudah diakses, bermakna, dan responsif terhadap kebutuhan pengguna serta karakter lingkungan Danau Deltamas.

Kata kunci: ruang publik keluarga, creative placemaking, aktivitas bermakna, Danau Deltamas, perancangan inklusif

ABSTRACT

The development of Deltamas City as an industrial, residential, educational, and commercial area has not been fully supported by inclusive, safe, and comfortable public spaces that accommodate families of different age groups. FAMLYZ SPACE is designed to optimize the green environment along Deltamas Lake as a family-oriented public space through a creative placemaking approach. The design process includes literature and precedent studies, user and activity analysis, site analysis, spatial programming, concept development, and design evaluation. The resulting concept, Connected Everyday Play, is implemented through four strategies: Connected Ground, Daily Play, Safe Haven, and Shared Place. These strategies are translated into connected pedestrian networks, intergenerational play and recreational areas, visual supervision, waterfront safety measures, and communal spaces supporting social, educational, and creative activities. FAMLYZ SPACE is expected to become an accessible and meaningful family public space that responds to users' needs while respecting the environmental character of Deltamas Lake.

Keywords: family public space, creative placemaking, meaningful activities, Deltamas Lake, inclusive design

الملخص

لم يترافق تطوّر مدينة دلتاماس، بوصفها منطقة صناعية وسكنية وتعليمية وتجارية، مع توفير فضاءات عامة شاملة وآمنة ومريحة تستوعب العائلات بمختلف فئاتها العمرية على نحو كافٍ. صُمّم مشروع FAMLYZ SPACE بهدف تطوير البيئة الخضراء المحيطة ببحيرة دلتاماس وتحويلها إلى فضاء عام مخصّص للعائلات، اعتمادًا على نهج صناعة المكان الإبداعية. تشمل عملية التصميم مراجعة الأدبيات ودراسة السوابق التصميمية، وتحليل المستخدمين والأنشطة، وتحليل الموقع، وإعداد البرنامج الفراغي، وتطوير المفهوم، وتقييم التصميم. وقد أفضت هذه العملية إلى صياغة مفهوم «اللعبة اليومية المترابط» (Connected Everyday Play)، الذي يُطبّق من خلال أربع استراتيجيات، هي: «الأرض المترابطة» (Connected Ground)، و«اللعبة اليومية» (Daily Play)، و«الملاذ الآمن» (Safe Haven)، و«المكان المشترك» (Shared Place). وتتجسّد هذه الاستراتيجيات في شبكة مترابطة لمسارات المشاة، ومناطق للعب والترفيه لمختلف الأجيال، وإشراف بصري واضح، وتدابير للسلامة عند حافة البحيرة، وفضاءات مشتركة تدعم الأنشطة الاجتماعية والتعليمية والإبداعية. ومن المتوقع أن يصبح FAMLYZ SPACE فضاءً عامًا عائليًا يسهل الوصول إليه، وذا قيمة ومعنى، ويستجيب لاحتياجات المستخدمين، مع الحفاظ على الطابع البيئي لبحيرة دلتاماس.

الكلمات المفتاحية: الفضاء العام العائلي، صناعة المكان الإبداعية، الأنشطة الهادفة، بحيرة دلتاماس، التصميم الشامل.

BAB

1

P
E
N
D
A
H
U
L
U
A
N

FAMILYZ SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY

FAMILYZ

REINTERPRETASI :

FAMILY + Z = FAMILYZ

Branding untuk Desain Ruang Publik Keluarga

Kata **KELUARGA** dalam bahasa Inggris :

FAMILY /'fæm ə li/

Z Target pengguna adalah **keluarga generasi Z yang aktif, kreatif, dan adaptif.**

Generasi Z adalah kelompok yang lahir setelah tahun 1995, tumbuh besar di era digital, dan memiliki karakteristik yang berbeda dari generasi sebelumnya.

-Seemiller dan Grace (2016)

SPACE

Pengganti untuk istilah "**taman**" atau "**pusat rekreasi**" yang **menekankan** keberadaan ruang yang mengintegrasikan luar ruangan (**outdoor**) dan elemen dalam ruangan (**indoor**).



**FAMILYZ
SPACE**

Ruang publik keluarga yang inklusif, hidup, dan bermakna.

CREATIVE PLACEMAKING APPROACH

Menggunakan pendekatan creative placemaking dapat menciptakan ruang yang lebih bermakna dan berfungsi bagi keluarga.



FOR MEANINGFUL ACTIVITIES

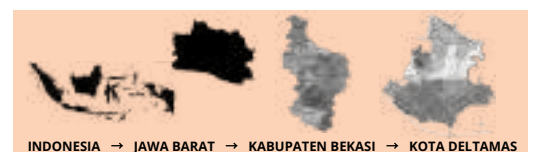
Menciptakan Aktivitas Bermakna untuk Seluruh Anggota Keluarga.

Dengan berfokus pada pengembangan kegiatan yang memberikan nilai edukatif, sosial, dan emosional bagi seluruh keluarga.



DELTAMAS CITY

Lokasi perancangan berada di Kota Deltamas, Cikarang Pusat, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat.



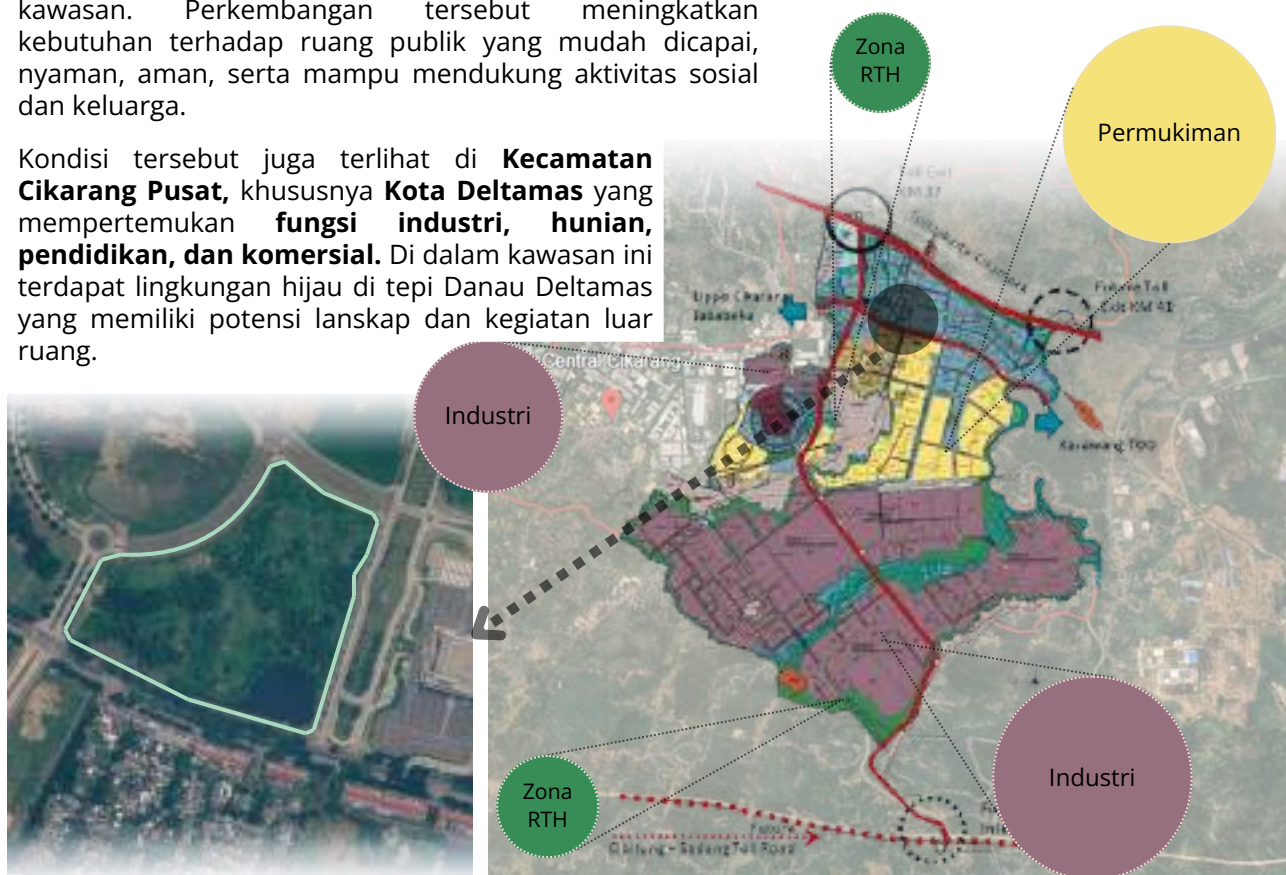
1.1 LATAR BELAKANG

ISU DAN PERNYATAAN MASALAH

PERTUMBUHAN KAWASAN INDUSTRI-HUNIAN DAN KEBUTUHAN RUANG PUBLIK KELUARGA

Kabupaten Bekasi berkembang melalui kegiatan industri, permukiman, pendidikan, perdagangan, dan pelayanan kawasan. Perkembangan tersebut meningkatkan kebutuhan terhadap ruang publik yang mudah dicapai, nyaman, aman, serta mampu mendukung aktivitas sosial dan keluarga.

Kondisi tersebut juga terlihat di **Kecamatan Cikarang Pusat**, khususnya **Kota Deltamas** yang mempertemukan **fungsi industri, hunian, pendidikan, dan komersial**. Di dalam kawasan ini terdapat lingkungan hijau di tepi Danau Deltamas yang memiliki potensi lanskap dan kegiatan luar ruang.



—Gambar Peta konteks Kabupaten Bekasi-Cikarang Pusat-Kota Deltamas

Berdasarkan observasi awal pada **09 Agustus 2025**, beberapa bagian di sekitar tapak telah dimanfaatkan secara informal untuk **berjalan santai, berolahraga, duduk, dan berkumpul**. Namun, kegiatan tersebut belum didukung oleh program aktivitas lintas usia, hubungan ruang yang terstruktur, fasilitas kenyamanan, pengawasan keluarga, serta identitas tempat yang terpadu.

Pernyataan masalah perancangan adalah **belum optimalnya potensi lingkungan hijau-tepi Danau Deltamas sebagai ruang publik keluarga yang aktif, inklusif, nyaman, aman, dan bermakna**.



Gambar 1.2 Diagram alur masalah—

INFORMASI KONTEKSTUAL

Tapak perancangan berada di Kota Deltamas, Kecamatan Cikarang Pusat, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat. Berdasarkan peta kawasan resmi, Kota Deltamas dikembangkan melalui fungsi industri, hunian, pendidikan, perdagangan, dan fasilitas pendukung yang berada dalam satu kawasan terpadu

Tapak berada pada lingkungan hijau di tepi Danau Deltamas dan memiliki hubungan dengan jaringan jalan serta fasilitas kawasan.

Kedekatan berbagai fungsi tersebut membentuk pergerakan **penghuni, pekerja, pelajar, keluarga, dan masyarakat sekitar**. Kondisi ini menunjukkan kebutuhan terhadap ruang bersama yang dapat digunakan untuk kegiatan sehari-hari dan terhubung dengan lingkungan kawasan.



RELEVANSI PROYEK

Perancangan FamlyZ Space relevan karena tapak telah memiliki modal ruang berupa lingkungan hijau, tepian danau, jalur pergerakan, dan kegiatan luar ruang yang berlangsung secara informal. Potensi tersebut belum membentuk ruang publik keluarga yang terprogram dan memiliki identitas tempat yang jelas.

Proyek ini tidak diposisikan sebagai penyelesaian seluruh kebutuhan Ruang Terbuka Hijau Kabupaten Bekasi. FamlyZ Space ditempatkan sebagai pengembangan ruang publik keluarga pada skala kawasan Kota Deltamas.

Perancangan diarahkan untuk meningkatkan keterhubungan ruang, kenyamanan, keamanan tepi air, keberagaman aktivitas lintas usia, interaksi sosial, dan pengalaman ruang keluarga. Dengan posisi tersebut, FamlyZ Space berperan sebagai pelengkap ruang terbuka dan fasilitas kawasan melalui kegiatan rekreatif, sosial, edukatif, dan kreatif.



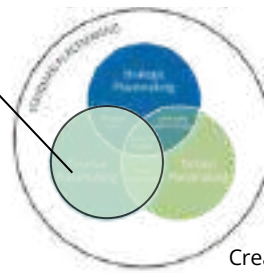
RTH di Kabupaten Bekasi

Creative Placemaking

Perancangan FamlyZ Space menggunakan **Creative Placemaking** sebagai **kerangka kerja teoritik utama**, sebagaimana dikembangkan oleh **Mark A. Wyckoff**.

Pendekatan ini berakar dari konsep **Placemaking** oleh **Fred Kent** melalui Project for Public Spaces, yang menekankan prinsip **"places first, then design"**, di mana **ruang publik dibentuk oleh perilaku, kebutuhan, dan interaksi komunitas**.

Placemaking menekankan pentingnya desain yang manusia-sentris, inklusif, serta mampu memfasilitasi interaksi sosial dan pengalaman komunitas. (Urban Design Lab)



A Creative Placemaking Approach

Creative Placemaking by Mark A. Wyckoff



Placemaking by Fred Kent



—Human-Centered Design

Untuk **menerjemahkan** prinsip **Creative Placemaking** ke dalam bentuk **design**, digunakan **Human-Centered Design** sebagai **konsep desain**, bukan sebagai kerangka teoritik.

Human-Centered Design memastikan setiap **elemen ruang, tapak, sirkulasi, zona interaksi, dan aktivitas kreatif** dirancang dengan **pendekatan people-first**, sehingga **pengalaman pengguna nyaman, inklusif, dan mendukung interaksi** serta kreativitas, khususnya untuk keluarga Gen Z di Bekasi.

Creative Placemaking versi **Wyckoff** menambahkan fokus pada **integrasi seni, budaya, dan aktivitas komunitas** sebagai **strategi untuk menciptakan ruang publik yang hidup, menarik, dan berdampak** bagi penggunaanya.

Dengan integrasi ini, **FamlyZ Space** dirancang menjadi **ruang publik yang hidup, nyaman, dan responsif** terhadap **kebutuhan penggunaanya**, di mana **teori dan praktik desain saling mendukung** dan **setiap keputusan desain dapat ditelusuri kembali ke prinsip teoritik yang mendasarinya**.

Dengan integrasi ini, **FamlyZ Space** dirancang menjadi **ruang publik yang hidup, nyaman, dan responsif** terhadap **kebutuhan penggunaanya**, di mana **teori dan praktik desain saling mendukung** dan **setiap keputusan desain dapat ditelusuri kembali ke prinsip teoritik yang mendasarinya**.



Creative Placemaking by Mark A. Wyckoff

TINJAUAN KEISLAMAN

Perancangan FamlyZ Space mempertimbangkan nilai kemanfaatan, keadilan akses, kenyamanan, kebersamaan sosial, serta tanggung jawab terhadap lingkungan. Nilai tersebut digunakan sebagai landasan etis dan penapis dalam memperlakukan pengguna, ruang publik, vegetasi, air, dan lingkungan tapak.

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاجْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ... لَا يَاتِ لِقَوْمٍ يَعْقِلُونَ
(QS. AL-A'RAF [7]:56)

("Sesungguhnya pada penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang... terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berpikir.")

Alam ciptaan Allah penuh tanda kebesaran-Nya. **Setiap elemen alam mengajarkan keseimbangan, keteraturan, dan keindahan.**



يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا
(QS. AL-HUJURAT [49]:13)

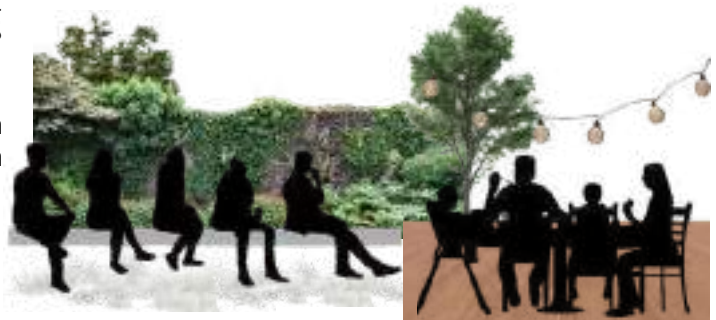
("Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kalian dari laki-laki dan perempuan dan menjadikan kalian berbangsa-bangsa agar saling mengenal.")

Manusia setara dan harus saling mengenal; keberagaman mendukung solidaritas dan interaksi positif.

لَا ضَرَرَ وَلَا ضِرَارَ

(HR. Ibn Majah no. 2340)

("Tidak boleh menimbulkan bahaya dan tidak boleh membalas bahaya dengan bahaya".)



Kesimpulan:

FamlyZ Space **aman, nyaman, dan ramah bagi keluarga.**

MOTIVASI PERANCANGAN



Perancangan ini dilatarbelakangi oleh keprihatinan sebagai bagian dari masyarakat Kabupaten Bekasi terhadap minimnya ruang terbuka hijau yang bersifat publik dan gratis.

Berbeda dengan daerah lain yang memiliki alun-alun atau taman kota sebagai ruang bersama, Kabupaten Bekasi masih memiliki keterbatasan RTH yang dapat diakses secara luas oleh masyarakat.

Di tengah dominasi kawasan industri dan meningkatnya tekanan lingkungan, kebutuhan akan ruang publik hijau menjadi semakin mendesak, terutama bagi keluarga yang membutuhkan ruang kebersamaan yang sehat, terbuka, dan inklusif.



Berdasarkan kondisi tersebut, dirumuskan gagasan perancangan FamilyZ Space sebagai ruang terbuka hijau publik yang mampu mewadahi aktivitas keluarga dan masyarakat sekitar, sekaligus berkontribusi dalam pemenuhan kebutuhan RTH di Kabupaten Bekasi.

Perancangan ini tidak berangkat dari konsep yang bersifat generik, melainkan dari pengamatan terhadap perilaku nyata masyarakat Kabupaten Bekasi dalam memanfaatkan ruang luar yang ada.

Pengamatan awal di sekitar Danau Deltamas menunjukkan adanya kegiatan berjalan, berolahraga, duduk, dan berkumpul. Aktivitas tersebut menjadi dasar untuk mengeksplorasi bagaimana perancangan dapat meningkatkan kualitas ruang tanpa menghilangkan karakter lingkungan yang telah ada.



Aktivitas Masyarakat Kabupaten Bekasi di Sekitar Tapak—

1.2 RUANG LINGKUP



Gambar: Masterplan Kota Deltamas
Sumber: <https://deltamas.id>

LOKASI TAPAK

Area Kavling Danau Deltamas, Kota Deltamas, Cikarang Pusat, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat.

SPESIFIKASI

Luas lahan: **3,5 Ha**

Fungsi lahan:

Danau sebagai
Retention Pond dan
lahan sebagai
Buffer Zone



Alasan pemilihan lokasi didasarkan pada **karakter kawasan** yang telah **terbentuk sebagai pusat aktivitas harian keluarga Gen Z**, karena secara alami **terintegrasi dengan destinasi eksisting**.

TIPE PROYEK

Public Space

Perancangan FamilyZ Space diklasifikasikan sebagai ruang publik keluarga berskala kawasan dengan dominasi ruang luar, ruang semi terbuka, dan bangunan penunjang terbatas. Proyek berorientasi pada pelayanan aktivitas rekreatif, sosial, edukatif, dan kreatif bagi keluarga serta masyarakat sekitar.



FASILITAS KOTA DELTAMAS



Fasilitas lainnya di Kawasan Kota Deltamas:

KESEHATAN



Rumah Sakit Mitra Keluarga

HOTEL DAN APARTEMEN



Sancrest Serviced Apartment

Sakura Park Hotel

Via Alma Apartment

Le Premier Hotel

PUSAT OLAHRAGA & REKREASI



Malibu Club House

Pasadena Serenade Swimming Pool

Futsal Corner

Deltamas Sport Center

PENDIDIKAN



Sekolah Islam Nur Rahman

SIT Fajar Hidayah

Pangudi Luhur

SMK Ananda Mitra Industri

K-Eduplex

ITS B

Cikarang Japanese School

Target Penghuni:

- Ekspatriat yang bekerja di Greenland International Industrial Center (GIIC)
- Pelaku bisnis & industri di kawasan Cikarang dan sekitarnya

Keberadaan fasilitas tersebut **membentuk aliran pergerakan dan interaksi sosial yang aktif**, sehingga **lokasi memiliki potensi tinggi** untuk **dikembangkan sebagai ruang publik** yang hidup.

GAP / KELEMAHAN YANG BISA DIAMBIL UNTUK FAMILYZ SPACE

• Kekurangan RTH Multifungsi

Ruang terbuka hijau (RTH) di Deltamas terbatas pada jogging track per cluster dan area alam seperti Lake Deltamas, tanpa zona khusus piknik keluarga, playground terintegrasi, atau camping ground.

FamlyZ Space dapat mengisi gap ini dengan zona outdoor untuk nature play dan relaksasi tepi danau.

• Minim Rekreasi Keluarga

Fasilitas olahraga ada (futsal, badminton, bike park), tapi kurang elemen rekreasi keluarga seperti workshop seni budaya lokal, fishing spot aman anak, atau amfiteater outdoor untuk event komunal.

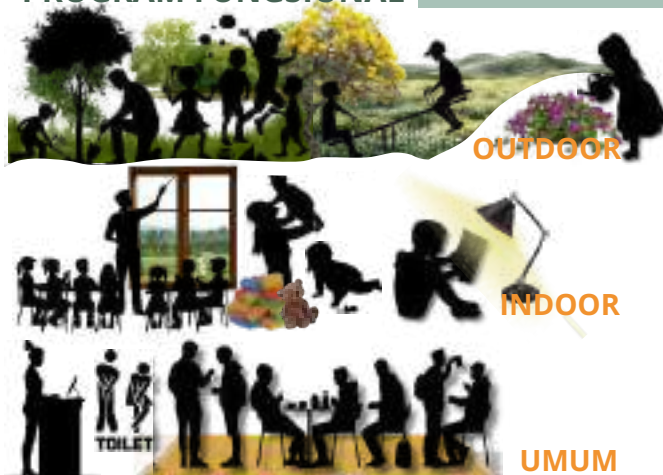
FamlyZ Space dapat menambah cluster pavilions multifungsi untuk mengatasi kejenuhan rutinitas industri.

• Gap Edukasi Informal

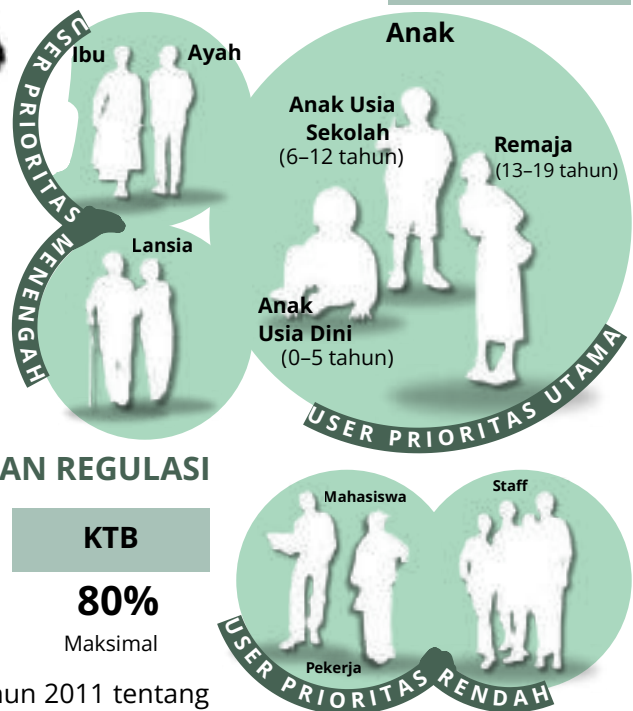
Pendidikan formal kuat (ITSB, sekolah Jepang/Korea), tapi minim ruang edukasi alam informal seperti nature play atau workshop lingkungan untuk anak Gen Z family.

Strategi FAMLYZ Space: jalur boardwalk edukatif dan makerspace komunitas untuk partisipasi aktif.

PROGRAM FUNGSIONAL



BATASAN PENGGUNA



KENDALA DAN BATASAN REGULASI

KDB	KLB	RTH	KTB
70%	3	30%	80%
Maksimal	Maksimal	Minimal	Maksimal

Peraturan Daerah Kabupaten Bekasi Nomor 12 Tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Bekasi Tahun 2011-2031.

BATASAN DESAIN



Perancangan Famlyz Space difokuskan pada **bangunan indoor dan zona outdoor** di dalam tapak seluas 3,6 hektar.

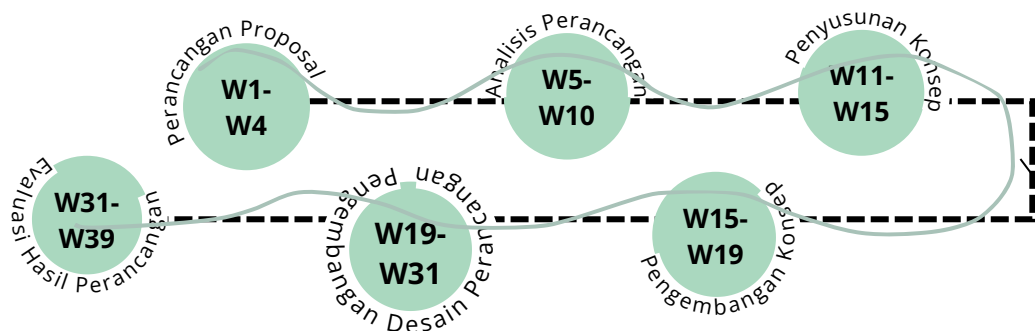
Danau eksisting dimanfaatkan **sebagai elemen visual dan pendukung aktivitas ringan tanpa mengubah fungsi** utamanya sebagai kolam retensi kawasan Deltamas.

Desain tidak mencakup trotoar eksisting di tepi danau **maupun area di luar batas tapak**.



JANGKA WAKTU

Proses desain Famlyz Space diperkirakan akan memakan waktu antara 9 hingga 10 bulan.



1.3 MAKSUD DAN TUJUAN PERANCANGAN

MAKSUD PERANCANGAN

Mengembangkan FamilyZ Space sebagai ruang publik keluarga di lingkungan hijau tepi Danau Deltamas dengan pendekatan **creative placemaking**. Tujuannya adalah untuk mendukung aktivitas rekreatif, sosial, edukatif, dan kreatif yang dapat diakses dengan mudah, nyaman, aman, dan inklusif, sambil tetap menghormati fungsi lingkungan danau.



(DESIGN PURPOSE)

TUJUAN PERANCANGAN



(DESIGN OBJECTIVE)

Perancangan FamilyZ Space bertujuan untuk:



AKSES DAN KETERHUBUNGAN

Menata jalur, pintu masuk, orientasi, dan hubungan antarruang agar mudah dipahami serta dapat digunakan oleh keluarga dan pengguna lintas usia.

AKTIVITAS BERMAKNA

Mewadahi kegiatan rekreatif, sosial, edukatif, dan kreatif yang dapat berlangsung beragam serta saling melengkapi.



KENYAMANAN DAN KEAMANAN

Meningkatkan naungan, tempat istirahat, aksesibilitas, visibilitas, pencahayaan, dan pengamanan pada area tepi air.



SASARAN PERANCANGAN



(DESIGN TARGET)



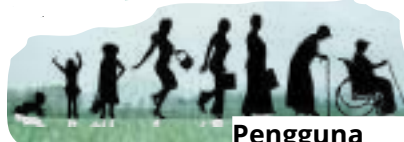
Masyarakat sekitar tapak di kawasan Kota Deltamas

Khususnya keluarga yang tinggal dan beraktivitas di lingkungan hunian dan kawasan industri sekitarnya.



Kelompok usia produktif dan keluarga muda

Yang mendominasi struktur demografi Kabupaten Bekasi dan memiliki kebutuhan tinggi terhadap ruang publik hijau yang mudah



Pengguna ruang publik lintas usia

(anak, remaja, dewasa, hingga lansia) yang membutuhkan ruang terbuka hijau yang aman, inklusif, dan mendukung aktivitas bersama.

1.4 TINJAUAN PRESEDEN

JACOB BALLAS CHILDREN'S GARDEN

SINGAPORE



Architects:

Zarch Collaboratives

Year: 2007, dikembangkan kembali tahun 2017

Tipe : Taman edukasi dan bermain anak berbasis alam

Luas: sekitar 4 ha

Peta menunjukkan rangkaian zona play, learn, grow, explore yang dihubungkan oleh jalur pengalaman.



MASALAH DESAIN YANG DIJAWAB

Anak membutuhkan variasi tantangan, sedangkan orang tua membutuhkan ruang pendampingan yang nyaman dan mudah mengawasi.

STRUKTUR RUANG

Zona dibedakan berdasarkan media pengalaman: air, pasir, vegetasi, kebun, jalur alam, dan struktur bermain.

URUTAN PENGALAMAN

Jalur tidak hanya menghubungkan ruang, tetapi membentuk proses datang - mengenal mencoba - mengeksplorasi - beristirahat.

HUBUNGAN ANAK-ORANG TUA

Ruang bermain dan ruang tunggu ditempatkan saling terlihat agar kebebasan anak tetap berada dalam pengawasan keluarga.

KENYAMANAN TROPIS

Vegetasi, naungan, skala kecil, dan material alami membantu menjaga kenyamanan kegiatan luar ruang.

NILAI YANG DIPELAJARI

Aktivitas bermakna muncul dari kombinasi bermain, belajar, lingkungan alami, dan interaksi keluarga.

01

Akses: jalur pengalaman yang terbaca.

02

Keamanan: visibilitas dan pendampingan.

02

Aktivitas: nature play dan edukasi.

02

Identitas: alam sebagai karakter ruang

PENERAPAN UNTUK FAMILY SPACE

Pembagian zona bermain berdasarkan aktivitas anak



sandplay



waterplay

Adanya area eksplorasi air dan pasir sebagai daya tarik utama



Konsep bermain berbasis alam (nature-based playground)

Penggunaan material natural seperti kayu



Sirkulasi yang menyambungkan area bermain, edukasi, dan rekreasi keluarga

Ruang luar yang tetap nyaman untuk iklim tropis



ARCHITECTURAL INTEGRATION STRATEGY

Jacob Ballas Children's Garden menjadi referensi utama dalam penerapan zonasi area bermain anak berbasis alam.

Preseden ini menunjukkan bahwa ruang bermain keluarga dapat dikembangkan menjadi ruang edukatif, interaktif, dan rekreatif melalui integrasi elemen air, pasir, vegetasi, dan material natural.

QIONGHAI,
CHINA

QIONGHAI 17 DEGREE XINGYUEHU PARK



Architects:
Daoyuan Landscape

Year: 2019

KONSEP UTAMA

Taman keluarga dengan beberapa paviliun/cluster fungsi berbeda



Sirkulasi pengunjung:
entrance → cluster indoor → waterfront



Luas: 60.000 m²

ZONASI & AKTIVITAS

Setiap cluster punya fungsi spesifik
(café, gazebo, area bermain, pier)

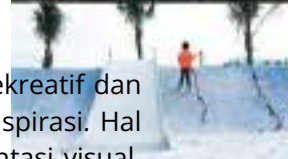


STRATEGI KOMERSIAL

Area berbayar dan gratis
diatur agar saling mendukung



Programming untuk berbagai usia dan
kebutuhan keluarga



PROGRAMMING & CLUSTER LAYOUT

Taman ini sukses menciptakan ruang keluarga yang rekreatif dan menarik secara visual melalui waterfront yang menginspirasi. Hal ini membentuk pengalaman ruang, menyediakan orientasi visual, serta memberikan fleksibilitas dalam beraktivitas.

TAMAN MENTENG

Designer :

Subhardi (pemenang sayembara 2004)

Year: 2007

Taman Menteng adalah taman kota publik populer di kawasan Menteng, Jakarta Pusat, yang berfungsi sebagai ruang terbuka hijau untuk rekreasi warga.

Dibangun tahun 2006-2007 di atas bekas Stadion Menteng (sejak era 1920-an), taman ini berperan sebagai sumur resapan air dan destinasi gratis dekat Stasiun Sudirman serta MRT Bundaran HI.

JAKARTA PUSAT,
INDONESIA



Gate



Material dan konstruksi tahan panas dan hujan

- paving block
- Cat berbasis resin full acrylic
- Baja ringan berkualitas



Luas: ±3,1 ha



Fungsi : Taman kota dan ruang publik aktif

KONSEP UTAMA



Rumah kaca

lapangan olahraga

Taman kota dengan paviliun terbuka, banyak vegetasi, dan ruang multifungsi

PENGALAMAN PENGGUNA

Area duduk lesehan, jalur pedestrian ramah keluarga, Zona UMKM



Toilet Umum

Area olahraga anak

Zona UMKM

Aktivitas komunitas dan keluarga lokal mencerminkan perilaku ruang publik di Indonesia. Taman ini memperlihatkan penggunaan ruang terbuka yang fleksibel untuk olahraga, bermain, berkumpul, dan acara.



Acara Olahraga

Mural

lapangan yang fungsinya fleksibel



lapangan basket

rumah kaca yang disewakan untuk kegiatan

playground

TROPICAL CLIMATE ADAPTATION

Taman Menteng menjadi referensi dalam memahami pola aktivitas masyarakat Indonesia pada ruang publik. Fleksibilitas fungsi ruang, pendekatan iklim tropis, serta keberadaan fasilitas multifungsi menunjukkan bahwa ruang keluarga tidak hanya berfungsi sebagai area rekreasi, tetapi juga sebagai ruang sosial dan komunitas.

PENERAPAN PADA FAMILY SPACE

Ketiga studi preseden menunjukkan pendekatan ruang publik yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat rekreasi, tetapi juga membentuk pengalaman ruang, interaksi sosial, dan identitas kawasan.

Pendekatan tersebut sejalan dengan konsep placemaking dan creative placemaking, yaitu menciptakan ruang yang aktif, nyaman, dan memiliki keterikatan dengan penggunanya melalui aktivitas, budaya, serta pengalaman ruang.



menerapkan pendekatan placemaking melalui ruang bermain interaktif berbasis alam yang mendorong eksplorasi anak dan interaksi keluarga. **JACOB BALLAS CHILDREN'S GARDEN**



QIONGHAI PARK, CHINA menunjukkan pendekatan creative placemaking melalui pengolahan waterfront sebagai daya tarik visual dan ruang sosial.



Menerapkan placemaking dengan fleksibilitas ruang publik untuk berbagai aktivitas masyarakat Indonesia, seperti olahraga, berkumpul, dan kegiatan komunitas. **TAMAN MENTENG, JAKARTA**

Perancangan FAMILY SPACE berfokus pada ruang keluarga yang aktif, interaktif, fleksibel, dan memiliki identitas, berdasarkan tiga preseden. Pendekatan placemaking digunakan dengan menyediakan ruang bermain alami, ruang komunal multifungsi, elemen visual, dan aktivitas untuk mendorong interaksi antar pengguna.

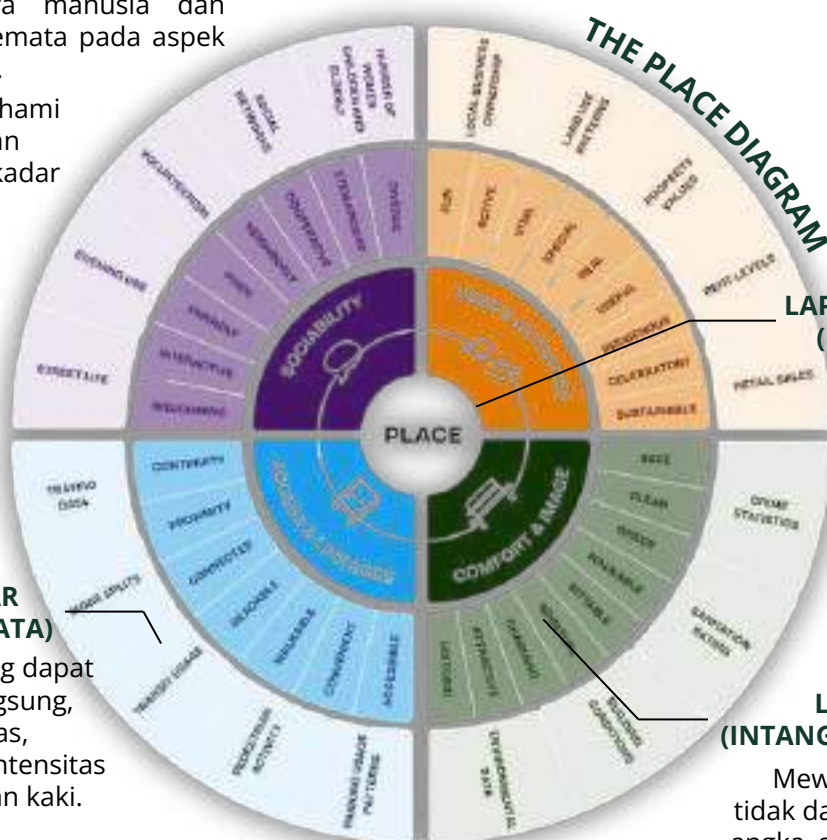
1.5 KAJIAN PENDEKATAN

PLACEMAKING

Placemaking adalah pendekatan kolaboratif dalam menata dan menghidupkan ruang publik dengan menempatkan manusia dan komunitas sebagai pusat perancangan.

Berfokus pada penguatan hubungan antara manusia dan tempat, bukan semata pada aspek fisik atau estetika.

Placemaking dipahami sebagai proses dan filosofi, bukan sekadar hasil desain.



LAPISAN TERLUAR (MEASURABLE DATA)

Menilai aspek yang dapat diukur secara langsung, seperti aksesibilitas, kebersihan, dan intensitas pergerakan pejalan kaki.

LAPISAN TERDALAM (KEY ATTRIBUTES)

Menunjukkan karakter utama yang membentuk identitas tempat, seperti nilai budaya, sejarah lokal, atau makna khusus bagi masyarakat.

LAPISAN TENGAH (INTANGIBLE QUALITIES)

Mewakili kualitas yang tidak dapat diukur secara angka, seperti rasa aman, kenyamanan sosial, dan kesan menyenangkan.

PERBEDAAN PLACEMAKING DAN PENDEKATAN KONVENSIONAL

Placemaking adalah pendekatan yang **melibatkan masyarakat** sebagai **pengguna utama ruang** dan **tidak hanya berfokus pada aspek fisik, aturan, atau kendaraan**. Pendekatan ini **menekankan fungsi sosial ruang** agar dapat **digunakan, dirasakan, dan berkelanjutan** bagi penggunanya.

Berakar pada pemikiran Jane Jacobs (kehidupan sosial jalan, "eyes on the street") dan William H. Whyte (perilaku sosial di ruang publik).

Dikembangkan secara sistematis oleh Project for Public Spaces (PPS) sejak 1975 melalui praktik di berbagai negara.



Pendiri dan Mantan Presiden Project for Public Spaces



Fred Kent —

PRINSIP PLACEMAKING

Aksesibilitas
koneksi lingkungan
keterhubungan
transportasi
visibilitas
pejalan kaki



ACCESS & LINKAGES

Menunjukkan kemudahan akses dan keterhubungan yang dengan lingkungan sekitar, baik secara visual maupun fisik.

Berkaitan dengan rasa aman, kebersihan, kenyamanan, serta kesan positif yang dirasakan pengguna saat berada di ruang tersebut.

COMFORT & IMAGE



Kenyamanan
keamanan
kesan visual
kebersihan
citra ruang
tempat duduk

Aktivitas
variasi fungsi
intensitas penggunaan
lintas usia
keberlanjutan aktivitas



USES & ACTIVITIES

Menggambarkan keberagaman aktivitas dan intensitas penggunaan ruang oleh berbagai kelompok usia sepanjang waktu.

Menunjukkan kemampuan ruang dalam mendorong interaksi sosial dan rasa kebersamaan antar pengguna.

SOCIABILITY



Interaksi sosial
rasa memiliki
komunitas
kebersamaan
ruang berkumpul

CREATIVE PLACEMAKING



Creative placemaking menurut **Mark A. Wyckoff** sejalan dengan pendekatan **Placemaking** yang menempatkan manusia, aktivitas, dan makna tempat sebagai fokus utama.

Mark A. Wyckoff menyediakan Rumus yang menunjukkan:

(physical form)

kualitas sebuah place terbentuk dari bentuk fisik yang tepat.

(land uses & functions)

fungsi dan penggunaan ruang yang sesuai.

(social opportunity)

peluang terjadinya interaksi sosial

3 TYPES PLACEMAKING

—Mark A. Wyckoff, FAICP, a professor from Michigan State University

BAGAIMANA CREATIVE PLACEMAKING MASUK?

FUNGSI DIAGRAM

Menilai aksesibilitas, kenyamanan, tujuan penggunaan yang jelas, dan interaksi sosial suatu lokasi.

BATAS PENGGUNAAN

Diagram tidak secara otomatis menentukan bentuk bangunan, gaya visual, atau program. Bentuk dan program ditentukan oleh kondisi tapak, tujuan proyek, data pengguna, regulasi, dan hasil perancangan.

AKTIVITAS KREATIF

Workshop, seni, pertunjukan kecil, dan edukasi.

KOMUNITAS

Agenda Bersama, Ruang yang Dapat Diprogram, dan Partisipasi

BUDAYA & IDENTITAS

narasi lokal, tema kegiatan, elemen yang mudah dikenali

PENGALAMAN TEMPAT

alasan untuk datang kembali dan membangun keterikatan

KERANGKA HUMAN-CENTERED DESIGN PADA PLACEMAKING DAN CREATIVE PLACEMAKING

Placemaking dan creative placemaking memiliki **keterkaitan langsung** dengan pendekatan **human-centered design**, karena **sama-sama menempatkan manusia sebagai pusat** proses perancangan.



PRINSIP PLACEMAKING

Human-centered design tercermin pada penilaian ruang yang tidak hanya berfokus pada bentuk fisik, tetapi pada pengalaman pengguna, seperti:

Access & Linkages

kemudahan akses

Uses & Activities

rasa aman dan nyaman

Sociability

keberagaman aktivitas

Comfort & Image

kualitas interaksi sosial

Placemaking dan Creative Placemaking

merupakan **penerapan human-centered design dalam ruang publik**, di mana **desain fisik, fungsi ruang, dan interaksi sosial disusun berdasarkan kebutuhan pengguna** untuk membentuk **sense of place** yang berkelanjutan.

“Dan janganlah kamu membuat kerusakan di bumi setelah Allah memperbaikinya...” **(QS. AL-A'RAF [7]:56)**

Tafsir ringkas:

Dalam tafsir yang mu'tabar, ayat ini dipahami sebagai larangan melakukan kerusakan setelah Allah menciptakan keteraturan dan kebaikan di bumi. Kerusakan mencakup tindakan yang merusak keseimbangan, lingkungan, kehidupan sosial, dan kemaslahatan manusia.

Prinsip yang dipahami:

Perancangan perlu menjaga kemaslahatan, mengurangi dampak negatif, dan tidak merusak keseimbangan lingkungan.

Implikasi desain:

menjaga kualitas air danau	mempertahankan vegetasi	melindungi kondisi tanah	Uses & Activities
mengendalikan sampah dan kebersihan	membatasi aktivitas yang merusak ekosistem		Comfort & Image

Penerapan tersebut merupakan interpretasi etis dalam perancangan, bukan ketentuan teknis yang disebutkan secara langsung dalam ayat.

(QS. AL-HUJURAT [49]:13) “Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal...”

Tafsir ringkas:

Ayat ini menjelaskan bahwa keberagaman manusia merupakan bagian dari ketetapan Allah. Perbedaan tidak menjadi dasar untuk merendahkan pihak lain, tetapi menjadi sarana untuk saling mengenal dan membangun hubungan yang baik.

Prinsip yang dipahami:

Ruang publik perlu mendukung kesetaraan, keterbukaan, dan interaksi sosial tanpa membedakan usia, latar belakang, maupun kemampuan pengguna.

Prinsip yang dipahami:

ruang interaksi bagi pengguna yang beragam	kegiatan komunitas yang terbuka	Sociability
fasilitas yang dapat digunakan lintas usia	penggunaan ruang publik setara	Access & Linkages
susunan ruang yang mendukung pertemuan dan kebersamaan		

("Tidak boleh menimbulkan bahaya dan tidak boleh membalas bahaya dengan bahaya".) **Lā ḍarar wa lā ḍirār. لَا ضَرَرَ وَلَا ضِرَارَ.**

(HR. Ibn Majah no. 2340)

Pemahaman ringkas:

Hadis ini menjadi dasar bahwa suatu tindakan tidak boleh menimbulkan bahaya bagi diri sendiri maupun orang lain. Dalam perancangan, prinsip ini tidak diterjemahkan secara harfiah menjadi bentuk tertentu, tetapi menjadi dasar pertimbangan keselamatan, kenyamanan, dan pencegahan risiko.

Prinsip yang dipahami:

Rancangan perlu mencegah bahaya, mengurangi risiko, dan menjaga keselamatan seluruh pengguna.

Implikasi desain:

jalur pedestrian yang aman dan kontinu	pengamanan serta pembatasan akses pada tepi danau		Comfort & Image
material yang tidak licin, tajam, atau membahayakan	pemisahan aktivitas yang berpotensi saling berkonflik		Access & Linkages
visibilitas dan pengawasan alami	pencahayaan yang memadai		

1.6 STRATEGI PERANCANGAN

MASALAH

Potensi lingkungan hijau-tepi Danau Deltamas belum optimal sebagai ruang publik keluarga yang aktif, inklusif, nyaman, aman, dan bermakna.

ETIMOLOGI

TPRNEJSAUDANN

Akses & keterhubungan

Aktivitas bermakna

Kenyamanan & keamanan

Identitas & interaksi

Jacob Ballas

pengalaman bermain-belajar dan pengawasan keluarga.

Jurong Lake Gardens

loop, hierarki tepian, dan orientasi danau.

Taman Menteng

fleksibilitas, fasilitas harian, dan perilaku publik lokal.

KAJIAN PENDUKUKAN

Mengarahkan aktivitas kreatif, identitas tempat, dan keterlibatan komunitas.

Pendekatan utama CREATIVE PLACEMAKING

Menjadi kerangka untuk memeriksa kualitas akses, kenyamanan, aktivitas, dan interaksi.

empat prinsip desain PLACEMAKING / PPS

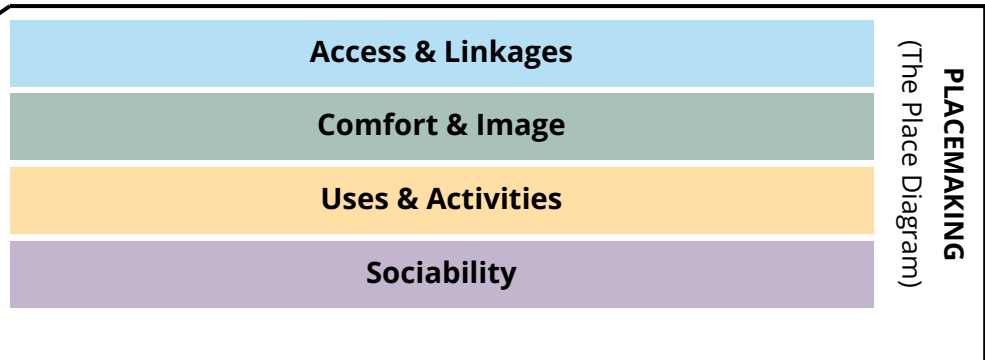
Menguji kebutuhan dan pengalaman pengguna selama penelusuran desain.

metode pendukung HUMAN-CENTERED DESIGN

Menapis keputusan agar tidak merusak, tidak diskriminatif, dan tidak membahayakan.

penyaring etika TINJAUAN KEISLAMAMAN

PRINSIP



TUJUAN



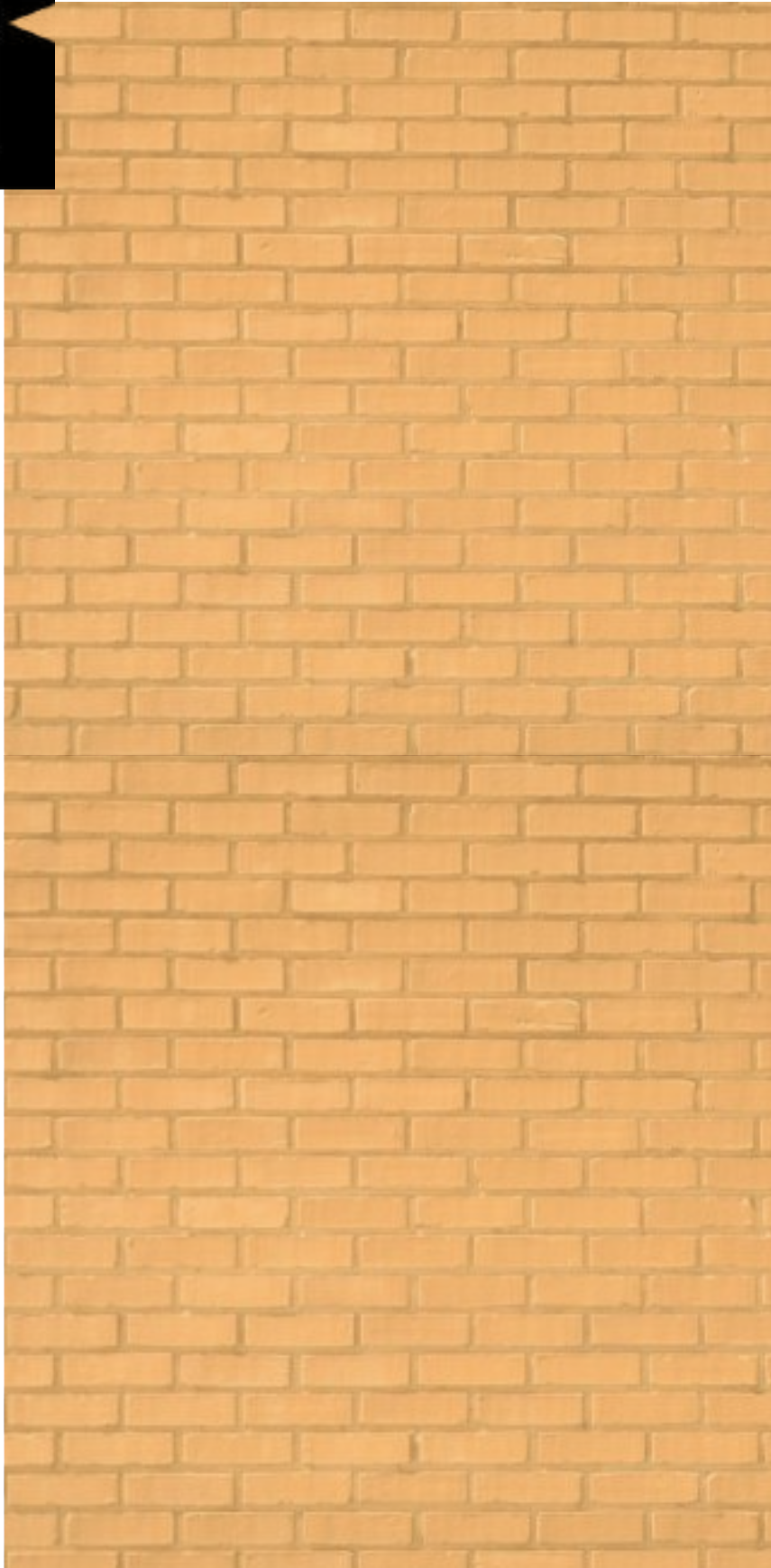
STRATEGI

SHARED PLACE	SAFE HAVEN	DAILY PLAY	CONNECTED GROUND	
Ruang bersama yang beridentitas	Lingkungan tepi danau yang aman dan nyaman	Rangkaian aktivitas bermakna sehari-hari	Struktur akses dan keterhubungan tapak	
Membentuk simpul komunal yang berorientasi pada danau, lanskap hijau, kegiatan kreatif, serta interaksi keluarga dan komunitas.	Mengatur tingkat kedekatan pengguna dengan danau melalui area yang dapat diakses, area terlindungi, dan tepian ekologis.	Menyusun hubungan ruang sebagai rangkaian bergerak, bermain, belajar, berkarya, berinteraksi, dan beristirahat.	Membentuk jaringan pergerakan yang menghubungkan pintu masuk, ruang aktivitas, ruang bersama, fasilitas pendukung, dan pengalaman tepi danau dalam sistem yang mudah dipahami.	Aksi
Menerapkan Sociability dan memperkuat FamilyZ Space sebagai tempat hidup, terbuka, dan mudah dikenali.	Memungkinkan pengalaman terhadap air tanpa mengabaikan kenyamanan, keselamatan, dan tanggung jawab lingkungan.	Menjawab kebutuhan aktivitas rekreatif, sosial, edukatif, dan kreatif sekaligus mengoperasionalkan creative placemaking.	Menjawab tujuan akses dan keterhubungan serta menerapkan Access & Linkages bagi keluarga dan pengguna lintas usia.	Alasan

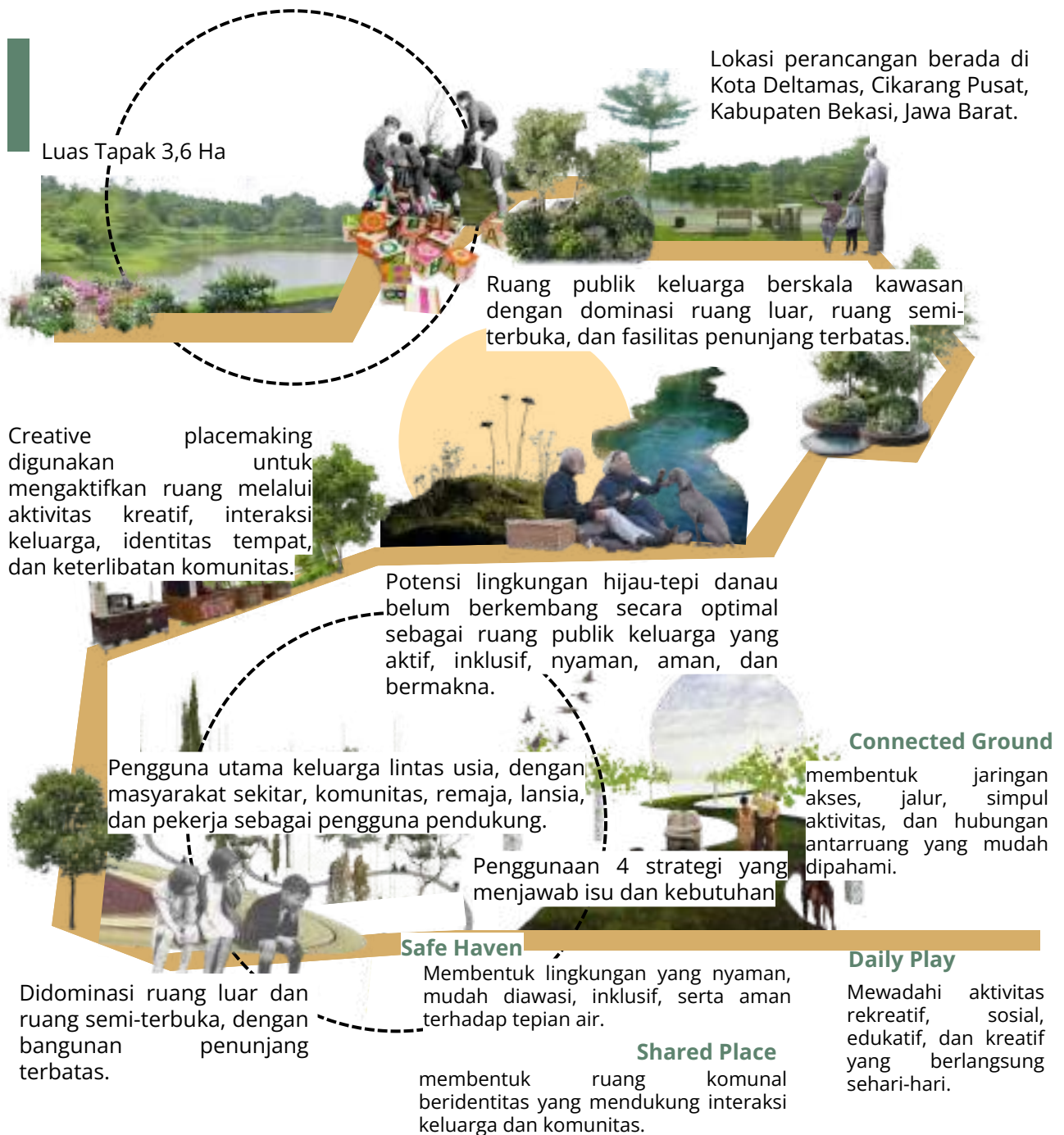
BAB

2

P E R A N C A N G A N
P E N E L U S U R A N K O N S E P



FAMILY SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY



2.1 ANALISIS PENGGUNA

USER PERSONAS



Anak Usia Sekolah

Ayah

Ibu

Anak Usia Dini

Remaja



Pekerja

Mahasiswa

Lansia

Staff/Pengelola

EMPATHY MAP

PRIORITAS UTAMA



Anak Usia Dini (0-5 Tahun)

Pengguna yang paling rentan

Emosi secara langsung memengaruhi motivasi untuk bertindak

Perilaku eksploratif sering kali membawa risiko yang besar



Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun)

Pengguna ruang yang paling sering

Menunjukkan perilaku yang aktif dan sosial

Memiliki emosi yang sangat sensitif



Remaja (13-19 tahun)

Pengguna yang memiliki standar tinggi terhadap ruang publik dan cepat menilai kelayakannya

Kenyamanan berkaitan dengan harga diri dan kemandirian

WHY

PRIORITAS MENENGAH



Ayah & Ibu (Orang Tua)

Bukan sebagai pengguna utama, namun berperan sebagai pengambil keputusan

Emosi mereka memengaruhi durasi tinggal

WHY



Lansia

Rentan terhadap kelelahan dan kecemasan

Emosi mudah dipengaruhi oleh lingkungan

PRIORITAS RENDAH



**Dewasa Muda
(Mahasiswa/Pekerja yang belum berkeluarga)**



Staff / Pengelola

INSIGHT MAPPING

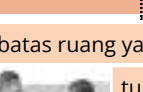


ANAK USIA DINI (0-5 TAHUN)

KEBUTUHAN INTI	POLA / PEMICU	RESPON SPASIAL
 Rasa aman kedekatan pendamping stimulasi terukur Eksplorasi berlangsung singkat dan berulang anak perlu mudah kembali ke titik aman	Pemicu positif tekstur warna permainan motorik ringan   Risiko perbedaan level kehilangan kontak visual ruang terlalu luas suaranya keras 	Subzona kecil dan terbaca batas lunak permukaan aman area tenang tempat duduk orang tua di tepi dengan pandangan langsung ALUR PENGALAMAN AMAN → MENCOBA → KEMBALI KE TITIK AMAN

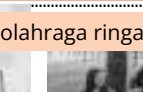
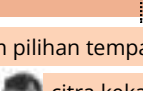
ANAK USIA SEKOLAH (6-12 TAHUN)



KEBUTUHAN INTI	POLA / PEMICU	RESPON SPASIAL
 Tantangan interaksi kelompok kemandirian bertahap  Ruang perlu mendukung bergerak aktif sekaligus belajar bernegosiasi dengan teman	Pemicu positif permainan kelompok eksplorasi   Risiko batas ruang yang tidak jelas tumpang tindih aktivitas konflik  	Zona aktif berskala menengah tingkat tantangan berbeda batas visual terbuka buffer antaraktivitas pengawasan tidak langsung dari titik duduk ALUR PENGALAMAN TERARAH → BERSAMA → MANDIRI BERTAHAP



REMAJA (13-19 TAHUN)

KEBUTUHAN INTI	POLA / PEMICU	RESPON SPASIAL
 privasi sosial identitas Otonomi  dapat dipilih sendiri mendukung kelompok kecil	Pemicu positif olahraga ringan   ekspresi kreatif duduk informal Risiko minim pilihan tempat berkumpul citra kekanak-kanakan pengawasan berlebihan  	Ruang fleksibel dan teduh tempat duduk berkelompok area kreatif hubungan jelas ke jalur utama visibilitas umum tanpa kontrol langsung ALUR PENGALAMAN BEBAS MEMILIH → BERKUMPUL → BEREKSPRESI

AYAH & IBU (ORANG TUA)



KEBUTUHAN	RISIKO / KENDALA	RESPON SPASIAL
Pengawasan visual	Panas blind spot duduk terlalu lama	Parent hub
tempat menunggu yang nyaman	jarak intervensi terlalu jauh	duduk teduh di tepi zona
akses cepat menuju anak	jalur orang dewasa yang memotong area bermain	pandangan radial
		jalur pendek menuju area anak
		toilet dan fasilitas dasar dekat area tunggu



LANSIA

KEBUTUHAN	RISIKO / KENDALA	RESPON SPASIAL
ritme gerak lambat	Permukaan licin	Jalur landai dan terbaca
jalur stabil	jarak berjalan panjang	permukaan anti-slip
titik istirahat berkala	perubahan elevasi mendadak	bangku berkala
suasana tidak terlalu padat	serta arus pengguna cepat	naungan
	panas	zona tenang
		akses dekat toilet dan pavilion

DEWASA MUDA



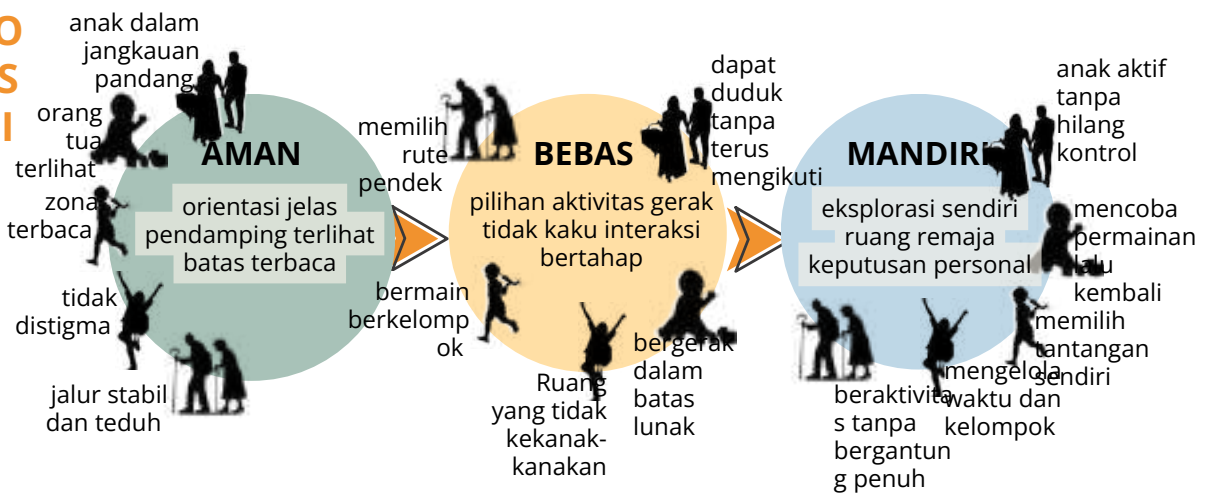
KEBUTUHAN	RISIKO / KENDALA	RESPON SPASIAL
aktivitas digital	suasana termal tidak nyaman	Kafe dan coworking
ruang duduk fleksibel	minim sumber daya listrik	tempat duduk fleksibel
Kunjungan singkat atau selektif	tidak tersedia tempat kerja ringan	koneksi dekat entrance
transisi cepat dari akses ke tujuan		charging point
		area teduh dengan pandangan ke aktivitas keluarga



STAF / PENGELOLA (OPERASIONAL)

KEBUTUHAN	RISIKO / KENDALA	RESPON SPASIAL
Akses servis jelas	Konflik antara loading dan pejalan kaki	jalur servis terpisah
pengawasan titik rawan	CCTV tanpa cakupan	CCTV di semua zona
respons cepat	jalur servis melintasi ruang bermain	loading dan sampah di zona operasional
pemisahan arus pengunjung-servis	area sampah terlalu dekat pengguna	

PEMESTIAN



—Urutan emosi sebagai struktur pengalaman ruang, bukan urutan umur.

GERAK

- Gerakan acak yang tetap dekat dengan anak kecil.
- Gerakan aktif yang terarah kepada anak sekolah.
- Gerakan lambat yang diperuntukkan bagi lansia.

DURASI

- Pendek dan berulang.
- Waktu tunggu yang lama.
- Fleksibilitas untuk remaja.

INTERAKSI

- Pembentukan kelompok kecil
- Pendampingan untuk keluarga
- Koeksistensi antar usia

PENGAWASAN

- Konstan
- Berkala
- Tidak langsung sesuai dengan usia dan aktivitas

PEPERITALANKU

—Empat variabel perilaku yang digunakan untuk membaca kebutuhan spasial.

2.2 KAJIAN AKTIVITAS PENGGUNA



ANAK USIA DINI (0-5 TAHUN)

bermain sensorik

kembali ke orang tua

eksplorasi pendek

pasir dan air

dekat pengawasan

ANAK USIA SEKOLAH (6-12 TAHUN)



bermain aktif

tantangan gerak

kerja sama

semi-mandiri

ekspresi kreatif



REMAJA (13-19 TAHUN)

berkumpul

bergerak mandiri

membuat karya

mengamati

mandiri-terbaca

AYAH & IBU (ORANG TUA)



Aktivitas

mendampingi
duduk
menunggu
mengawasi
bekerja ringan

Respons ruang

duduk strategis
kafe
coworking
toilet
akses cepat

LANSIA



Aktivitas

berjalan pendek
duduk
mengamati
beribadah

Respons ruang

jalur landai
musala
titik istirahat
area tenang

DEWASA MUDA



Aktivitas

transit
bekerja
bertemu
mengantar keluarga

Respons ruang

coworking
kafe
plaza
jalur efisien

STAF / PENGELOLA (OPERASIONAL)



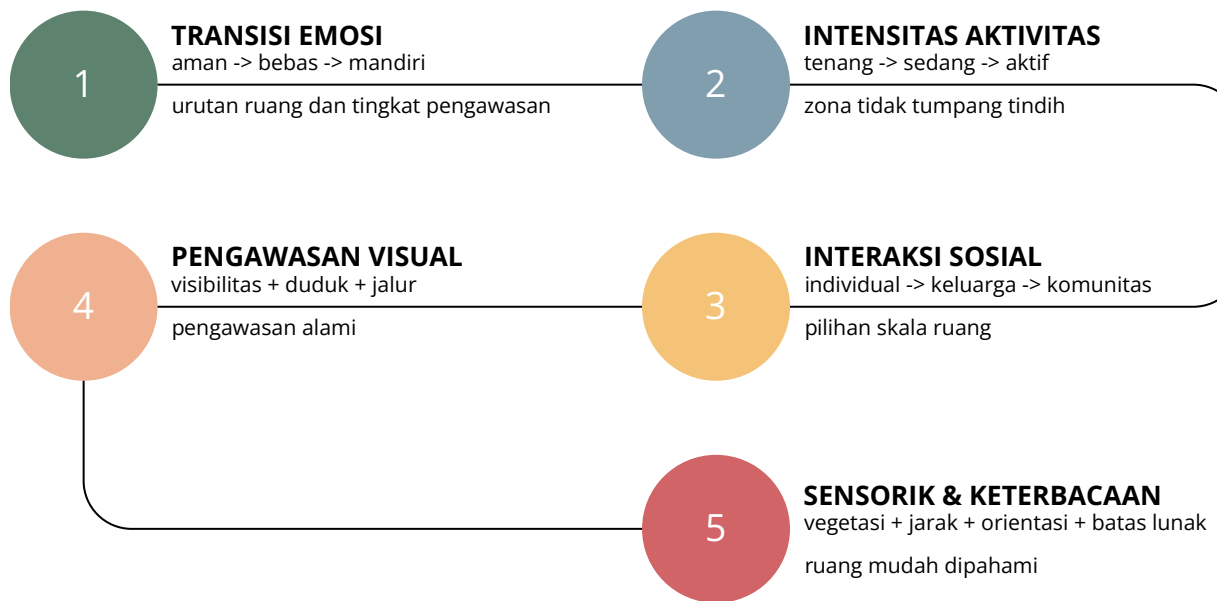
Aktivitas

monitoring
logistik
kebersihan
keamanan

Respons ruang

CCTV
utilitas
kantoor
ruang staf
gudang
loading

SINTESIS DAN REFOCUSING



—Gambar 2.8. Lima fokus refocusing yang menghubungkan insight pengguna dengan keputusan ruang. Sumber: Diolah dari BAB 2 awal, 2026.

KRITERIA PERANCANGAN

DIMENSI	TEMUAN RINGKAS	KRITERIA RUANG
Emosional	Rasa aman menjadi dasar sebelum pengguna berani mengeksplorasi dan berinteraksi.	Urutan aman - bebas terarah - mandiri; tersedia titik kembali dan area pemulihan.
Kognitif / perilaku	Pengguna membutuhkan jalur, batas, dan orientasi yang mudah dibaca tanpa instruksi berlebih.	Hierarki jalur; node; batas lunak; entrance barat dan timur terbaca.
Sosial	Kelompok usia berbeda perlu hidup berdampingan tanpa seluruh aktivitas berada pada tingkat interaksi yang sama.	Gradasi individu - kelompok kecil - komunal; buffer aktif-pasif
Fungsional	Visibilitas, akses cepat, tempat duduk strategis, toilet, dan fasilitas servis menentukan durasi tinggal.	Titik duduk menghadap aktivitas; fasilitas dasar dekat node; arus servis terpisah.
Sensorik	Panas, kebisingan, kepadatan, dan stimulasi berlebih berpengaruh besar pada anak, lansia, dan orang tua.	Naungan, vegetasi, jarak, orientasi, material aman, dan pilihan ruang tenang.

—Tabel 2.9. Sintesis insight mapping menjadi kriteria perancangan dan bukti penerapan pada desain FamilyZ Space.

PENGEMBANGAN PROGRAM FUNGSIONAL

PROGRAM FUNGSIONAL

ZONA PRIMER RUANG INTI PENGALAMAN KELUARGA	Ruang inti membentuk pengalaman keluarga dari bermain, berkumpul, sampai berinteraksi dengan danau. ZONA BERMAIN KELUARGA Pusat aktivitas dan interaksi keluarga KOMPLEKS PLAY HUB Berperan sebagai pusat pengalaman untuk aktivitas, pengawasan, layanan keluarga, dan jeda termal. BANGUNAN AREA BERMAIN DALAM RUANG BANGUNAN SERBAGUNA BANGUNAN MUSALA DAN FASILITAS PENDUKUNG KAFE DAN AREA DUDUK AREA KERJA BERSAMA AREA BERMAIN LUAR Berperan sebagai rangkaian aktivitas aktif dengan tingkat kotor, basah, tantangan, dan stimulasi berbeda. AREA BERMAIN PASIR AREA PERMAINAN AIR AREA TAMAN BERMAIN AREA BERMAIN ANAK USIA DINI AREA EKSPLORASI AREA DUDUK AREA EKSPRESI KREATIF PLAZA KELUARGA titik temu, orientasi, kegiatan komunal, transisi antarprogram. ZONA DANAU DAN REKREASI pengalaman tepi air yang selektif, tenang, edukatif, dan beridentitas. AREA PIKNIK AREA MEMANCING AREA NAIK PERAHU JEMBATAN BATU INTERAKTIF JEMBATAN KAYU EDUKATIF
ZONA SEKUNDER TRANSISI DAN AKSES	Ruang publik yang dilengkapi dengan fasilitas yang mendukung kebutuhan pengguna. PAVILIUN TIMUR Berperan sebagai titik kedatangan utama setelah drop-off/parkir, orientasi, penitipan/penataan barang, respons keamanan. PAVILIUN BARAT Berperan sebagai titik masuk kecil dari parkir motor/sepeda dan jembatan pejalan kaki. FAMILY DROP-OFF memisahkan kendaraan singgah dari kendaraan parkir.
ZONA PENUNJANG OPERASIONAL	Ruang yang bekerja tanpa mengorbankan pengalaman keluarga. BANGUNAN SERVIS pusat operasional yang terpisah dari jalur keluarga. LOADING AREA PARKIR MOBIL mendukung logistik dan penyimpanan kendaraan tanpa mendominasi tapak. PARKIR MOTOR

—Gambar 2.9. Struktur program fungsional final FamilyZ Space. Sumber: Data desain final pengguna, 2026.

2.3 KEBUTUHAN RUANG

ZONA PRIMER

01 REGULASI / PEDOMAN NASIONAL

PUPR dan Pedoman Teknis Parkir. Dipakai untuk aksesibilitas, toilet, jalur, petak parkir, dan manuver.

02 BENCHMARK DESAIN

Neufert, HDIS, GSA, CPSC, ADA, dan TSSLA. Dipakai sebagai kontrol dimensi dan area aktivitas.

03 ANALISIS PERENCANAAN (AP)

Kapasitas awal, jumlah unit, dimensi jembatan/dermaga, ruang utilitas, serta kebutuhan operasional proyek.

ZONA BERMAIN KELUARGA						
KOMPLEKS PLAY HUB LANTAI 1						
BANGUNAN	RUANG	KAPASITAS	STANDAR	SUMBER	LUAS	SIFAT
BANGUNAN AREA BERMAIN DALAM RUANG	Area penerima	15 orang	1,20 m ² /orang untuk orientasi dan tunggu singkat	NAD + HDIS + AP	18 m ²	Publik
	Area penitipan barang dan stroller	20 unit	0,80 m ² /unit termasuk akses ambil-simpan	HDIS + AP	16 m ²	Semi publik
	Area bermain anak usia dini	20 anak	3,25 m ² /anak sebagai benchmark aktivitas indoor	GSA	65 m ²	Semi publik
	Area bermain anak usia sekolah	30 anak	3,25 m ² /anak sebagai benchmark aktivitas indoor	GSA	97,5 m ²	Semi publik
	Area permainan motorik	20 anak	3,25 m ² /anak + allowance alat/use zone; diadopsi 4,00 m ² /anak	GSA + CPSC + AP	80 m ²	Semi publik
	Area duduk dan pengawasan orang tua	30 kursi	1,20 m ² /kursi termasuk akses dan sightline	NAD + HDIS	36 m ²	Semi publik
	Toilet keluarga	1 unit	Modul ±6,00 m ² untuk toilet keluarga/aksesibel	PUPR + ADA + AP	6 m ²	Semi publik
	Ruang petugas	4 orang	2,50 m ² /orang untuk meja, kursi, dan sirkulasi kerja	NAD + HDIS	10 m ²	Privat
	Gudang alat bermain	1 unit	±10% dari area bermain utama sebagai kontrol penyimpanan	GSA + AP	24,5 m ²	Privat
	Ruang kebersihan	1 unit	Modul minimum untuk sink, alat, dan bahan kebersihan	NAD + AP	4 m ²	Privat
SUBTOTAL NETTO					357 m ²	
SIRKULASI, DINDING, DAN STRUKTUR (25%)					89,2 m ²	
TOTAL BRUTO BANGUNAN					446,2 m ²	

BANGUNAN	RUANG	KAPASITAS	STANDAR	SUMBER	LUAS	SIFAT
BANGUNAN SERBAGUNA	Foyer	30 orang	0,80 m ² /orang untuk tunggu dan distribusi	NAD + HDIS + AP	24 m ²	Publik
	Ruang serbaguna	100 orang	1,20 m ² /orang untuk susunan kursi fleksibel	NAD + AP	120 m ²	Semi publik
	Area presentasi atau panggung fleksibel	1 unit	±25% dari ruang utama untuk panggung fleksibel	NAD + AP	30 m ²	Semi publik
	Ruang persiapan	10 orang	1,50 m ² /orang untuk persiapan dan ganti ringan	NAD + HDIS + AP	15 m ²	Privat
	Gudang meja dan kursi	1 unit	±15% dari luas ruang utama	NAD + AP	18 m ²	Privat
	Pantry	1 unit	Modul pantry ringan dengan counter, sink, dan penyimpanan	NAD + HDIS	10 m ²	Privat
	Ruang kebersihan	1 unit	Modul minimum untuk sink dan alat kebersihan	NAD + AP	4 m ²	Privat
SUBTOTAL NETTO					221 m ²	
SIRKULASI, DINDING, DAN STRUKTUR (25%)					55,2 m ²	
TOTAL BRUTO BANGUNAN					276,2 m ²	

BANGUNAN	RUANG	KAPASITAS	STANDAR	SUMBER	LUAS	SIFAT
BANGUNAN MUSALA DAN FASILITAS PENDUKUNG	Ruang salat laki-laki dan perempuan	100 jamaah (60 laki - laki dan 40 perempuan)	1,00 m ² /jamaah termasuk sajadah dan sirkulasi lokal	NAD + HDIS + AP	100 m ²	Semi publik
	Tempat wudu laki-laki dan Perempuan	12 titik (masing - masing 6 titik)	1,20 m ² /titik termasuk area gerak dan drainase	NAD + HDIS + AP	14,4 m ²	Semi publik
	Toilet laki-laki	2 kloset + wastafel	Modul fixture dan akses; luas final mengikuti layout plumbing	PUPR + ADA + AP	8 m ²	Semi publik
	Toilet perempuan	3 kloset + wastafel	Modul fixture dan akses; luas final mengikuti layout plumbing	PUPR + ADA + AP	10 m ²	Semi publik
	Ruang laktasi	1 unit	Modul kursi menyusui, meja, sink/clearance, dan stroller	PUPR + HDIS + AP	18 m ²	Privat
	Gudang	1 unit	Penyimpanan perlengkapan ibadah	NAD + AP	10 m ²	Privat
	Ruang kebersihan	1 unit	Modul minimum untuk sink dan alat kebersihan	NAD + AP	4 m ²	Privat
SUBTOTAL NETTO					148,4 m ²	
SIRKULASI, DINDING, DAN STRUKTUR (25%)					37,1 m ²	
TOTAL BRUTO BANGUNAN					185,5 m ²	

KOMPLEKS PLAY HUB LANTAI 2						
BANGUNAN	RUANG	KAPASITAS	STANDAR	SUMBER	LUAS	SIFAT
KAFE DAN AREA DUDUK	Area Pelayanan Kafe	1 unit	Counter layanan, kasir, sink, persiapan ringan, dan back counter	NAD + HDIS + AP	18 m ²	Semi publik
	Area duduk dalam	60 kursi	1,40 m ² /kursi termasuk meja dan sirkulasi lokal	NAD + HDIS	84 m ²	Publik
	Area duduk luar	40 kursi	1,40 m ² /kursi termasuk meja dan sirkulasi lokal	NAD + TSSLA	56 m ²	Publik
	Gudang bahan	1 unit	Penyimpanan bahan kering dan peralatan	NAD + AP	10 m ²	Privat
	Toilet	2 unit	Modul toilet pengunjung; satu unit perlu aksesibel	PUPR + ADA + AP	12 m ²	Semi publik
	Area sampah sementara	1 unit	Pemisahan sampah sebelum dibawa ke bangunan servis	NAD + AP	4 m ²	Privat
SUBTOTAL NETTO					184 m ²	
SIRKULASI, DINDING, DAN STRUKTUR (25%)					46 m ²	
TOTAL BRUTO BANGUNAN					230 m ²	

BANGUNAN	RUANG	KAPASITAS	STANDAR	SUMBER	LUAS	SIFAT
AREA KERJA BERSAMA	Area kerja terbuka	24 pengguna	2,50 m ² /pengguna termasuk meja dan sirkulasi kerja	NAD + HDIS	60 m ²	Semi publik
	Meja kerja individual	12 pengguna	2,00 m ² /pengguna untuk workstation individual	NAD + HDIS	24 m ²	Semi publik
	Area kerja kelompok	16 pengguna	2,50 m ² /pengguna untuk meja kolaboratif	NAD + HDIS	40 m ²	Semi publik
	Ruang rapat kecil	8 pengguna	2,50 m ² /pengguna termasuk meja rapat dan akses	NAD + HDIS	20 m ²	Semi privat
	Loker	12 unit	0,60 m ² /unit termasuk bukaan pintu dan area akses	HDIS + AP	7,2 m ²	Semi privat
SUBTOTAL NETTO					151,2 m ²	
SIRKULASI, DINDING, DAN STRUKTUR (25%)					37,8 m ²	
TOTAL BRUTO BANGUNAN					189 m ²	

PLAZA KELUARGA					
RUANG	KAPASITAS	STANDAR	SUMBER	LUAS	SIFAT
PLAZA KELUARGA	300 pengguna	1,20 m ² /orang untuk berkumpul berdiri, bergerak, dan kegiatan fleksibel	NAD + TSSLA + AP	360 m ²	Publik
JUMLAH LUAS AREA				360 m ²	

AREA BERMAIN LUAR RUANG					
RUANG	KAPASITAS	STANDAR	SUMBER	LUAS	SIFAT
AREA BERMAIN PASIR	20 anak	7,00 m ² /anak sebagai benchmark outdoor; cek bak pasir + tepian + bilas	GSA + CPSC + AP	140 m ²	Semi publik
AREA PERMAINAN AIR	25 anak	5,00 m ² /anak sebagai kontrol dek basah, alat, drainase, dan pengawasan	CPSC + TSSLA + AP	125 m ²	Semi publik
AREA TAMAN BERMAIN	30 anak	7,00 m ² /anak sebagai benchmark outdoor; final berdasarkan alat + use zone	GSA + CPSC	210 m ²	Semi publik
AREA BERMAIN ANAK USIA DINI	20 anak	7,00 m ² /anak; pisahkan kelompok usia dan sediakan pendampingan	GSA + CPSC	140 m ²	Semi publik
AREA EKSPLORASI	30 anak/remaja	7,00 m ² /pengguna; final berdasarkan climbing footprint + fall/use zone	CPSC + AP	210 m ²	Semi publik
AREA DUDUK	80 kursi	1,20 m ² /kursi termasuk akses dan ruang stroller	NAD + HDIS + TSSLA	96 m ²	Publik
AREA EKSPRESI KREATIF	40 pengguna	2,00 m ² /pengguna untuk meja/permukaan aktivitas fleksibel	NAD + TSSLA + AP	80 m ²	Publik
JUMLAH LUAS AREA				1.001 m ²	

ZONA DANAU DAN REKREASI					
RUANG	KAPASITAS	STANDAR	SUMBER	LUAS	SIFAT
AREA PIKNIK	30 kelompok keluarga	12,00 m ² /kelompok termasuk alas/meja, jarak antar kelompok, dan akses	TSSLA + AP	360 m ²	Publik
AREA MEMANCING	12 titik	6,00 m ² /titik termasuk posisi duduk, jarak aman, dan jalur belakang	TSSLA + AP	72 m ²	Semi publik
AREA NAIK PERAHU	20 pengguna + 1 dermaga	Area antre 1,20 m ² /orang + dermaga operasional ±80 m ²	TSSLA + AP	104 m ²	Terkontrol
JEMBATAN BATU INTERAKTIF	1 unit	Luas kontrol 1,50 m x 40,00 m; final wajib mengikuti denah dan keselamatan air	AP	60 m ²	Publik terkontrol
JEMBATAN KAYU EDUKATIF	1 unit	Luas kontrol 2,40 m x 50,00 m; final wajib mengikuti denah dan struktur	PUPR + TSSLA + AP	120 m ²	Publik
JUMLAH LUAS AREA				716 m ²	

PAVILIUN TIMUR					
RUANG	KAPASITAS	STANDAR	SUMBER	LUAS	SIFAT
Lobi kedatangan	30 pengguna	1,00 m ² /orang untuk orientasi, tunggu, dan penyimpanan singkat	NAD + HDIS + AP	30 m ²	Publik
Kantor pengelola	4 orang	7,50 m ² /orang termasuk workstation dan penyimpanan	NAD + HDIS	30 m ²	Privat
Ruang keamanan dan CCTV	3 petugas	5,00 m ² /petugas termasuk console dan clearance monitor	NAD + HDIS + AP	15 m ²	Privat
Toilet	2 unit	Modul toilet pengunjung; satu unit perlu aksesibel	PUPR + ADA + AP	20 m ²	Semi publik
SUBTOTAL NETTO				95 m ²	
SIRKULASI, DINDING, DAN STRUKTUR (25%)				19 m ²	
TOTAL BRUTO BANGUNAN				114 m ²	

PAVILIUN BARAT					
RUANG	KAPASITAS	STANDAR	SUMBER	LUAS	SIFAT
Pos keamanan	2 petugas	4,50 m ² /petugas untuk meja, kursi, dan pengamatan	NAD + HDIS + AP	9 m ²	Privat
Area duduk	30 kursi	1,20 m ² /kursi termasuk sirkulasi lokal	NAD + HDIS	36 m ²	Publik
Toilet	2 unit	Modul toilet pengunjung; final mengikuti fixture dan akses	PUPR + ADA + AP	12 m ²	Semi publik
SUBTOTAL NETTO				57 m ²	
SIRKULASI, DINDING, DAN STRUKTUR (25%)				11,4 m ²	
TOTAL BRUTO BANGUNAN				68,4 m ²	

FAMILY DROP-OFF					
RUANG	KAPASITAS	STANDAR	SUMBER	LUAS	SIFAT
FAMILY DROP-OFF	3 kendaraan	3 petak naik-turun @ ±30 m ² bruto + area transisi/manuver	PARKIR + AP	120 m ²	Publik terkontrol
JUMLAH LUAS AREA				120 m ²	

BANGUNAN SERVIS					
RUANG	KAPASITAS	STANDAR	SUMBER	LUAS	SIFAT
Ruang staf	10 orang	2,50 m ² /orang untuk duduk, loker, dan istirahat ringan	NAD + HDIS	25 m ²	Privat
Ruang panel listrik	1 unit	Kontrol awal 12 m ² ; final menurut panel, clearance, dan persyaratan teknis	NAD + AP	12 m ²	Servis
Ruang pompa dan tandon air	1 unit	Kontrol awal 30 m ² ; final menurut kapasitas pompa/tondon dan maintenance clearance	NAD + AP	30 m ²	Servis
Gudang	1 unit	Penyimpanan alat operasional dan spare part	NAD + AP	20 m ²	Servis
Ruang kebersihan	1 unit	Sink, troli, alat, dan bahan kebersihan	NAD + AP	6 m ²	Servis
Area pengelolaan sampah	1 unit	Pemisahan, penampungan sementara, pencucian, dan akses angkut	TSSLA + AP	30 m ²	Servis
Toilet	1 unit	Toilet staf/servis	PUPR + ADA + AP	8 m ²	Privat
SUBTOTAL NETTO				131 m ²	
SIRKULASI, DINDING, DAN STRUKTUR (25%)				26,2 m ²	
TOTAL BRUTO BANGUNAN				157,2 m ²	

AREA SERVIS DAN PARKIR					
RUANG	KAPASITAS	STANDAR	SUMBER	LUAS	SIFAT
Service loading area	1 kendaraan servis	Petak bongkar muat + manuver; kontrol awal 90 m ²	PARKIR + AP	90 m ²	Servis
Parkir mobil	60 petak	25,00 m ² /petak bruto termasuk proporsi jalur manuver	PARKIR + NAD + AP	1.500 m ²	Publik
Parkir sepeda motor	120 petak	3,00 m ² /petak bruto termasuk proporsi jalur manuver	PARKIR + AP	360 m ²	Publik
JUMLAH LUAS AREA				1.950 m ²	

Zonasi tidak hanya mengikuti fungsi, tetapi juga gradasi emosi, intensitas, dan pengawasan.

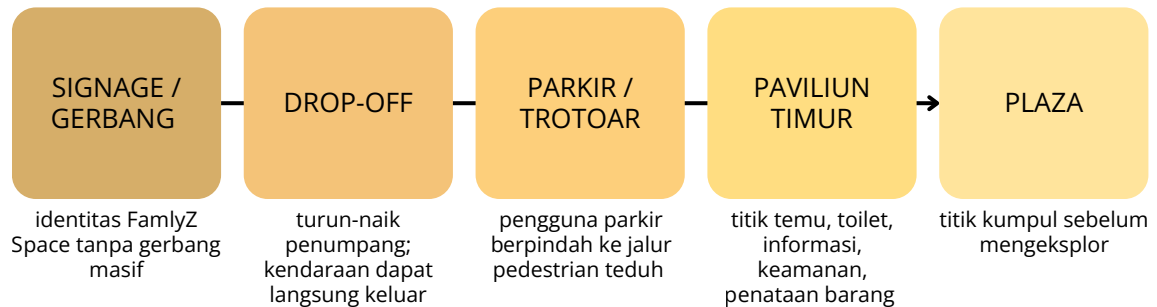
AKTIF / TERKONTROL

TENANG / EKOLOGIS



AKT
LEI
UDM
RAU
TRA
N
G
A
N

Akses Timur adalah pintu utama untuk mobil dan motor, dengan drop-off sebagai filter kendaraan.



Akses Barat berfungsi sebagai pintu sekunder dari parkir motor, sepeda, dan jembatan pejalan kaki.



AKB
LEA
UDR
RAA
TT
A
N
G
A
N

WAKTU KEGIATAN OPERASIONAL FAMLYZ SPACE

ZONA/FASILITAS	KEGIATAN UTAMA	PENGGUNA DOMINAN	HARI	WAKTU
Area Bermain Dalam Ruang	Bermain anak, permainan motorik, pendampingan dan pengawasan	Anak 0-12 tahun dan orang tua	Selasa-Minggu	08.00-18.00
Bangunan Serbaguna	Kegiatan keluarga, komunitas, kelas, pameran dan pertemuan	Keluarga, komunitas, anak dan remaja	Selasa-Minggu	08.00-21.00
Musala dan Fasilitas Pendukung	Ibadah, wudu, sanitasi dan laktasi	Seluruh pengunjung	Senin-Minggu	05.30-21.30
Kafe, Area Duduk dan Area Kerja Bersama	Makan, menunggu, beristirahat, bekerja dan berdiskusi	Orang tua, remaja dan dewasa muda	Senin-Minggu	07.00-21.00
Area Bermain Pasir dan Permainan Air	Bermain sensorik, eksplorasi pasir dan air	Anak dan orang tua	Selasa-Minggu	08.00-17.00
Taman Bermain, Area Anak Usia Dini dan Area Eksplorasi	Memanjat, meluncur, bermain motorik dan eksplorasi gerak	Anak usia 0-12 tahun dan pendamping	Senin-Minggu	07.00-18.00
Area Ekspresi Kreatif dan Plaza Keluarga	Berkarya, kegiatan komunitas, berkumpul dan pertunjukan kecil	Anak, remaja, keluarga dan komunitas	Selasa-Minggu	08.00-20.00
Area Piknik dan Area Duduk Tepi Danau	Piknik, relaksasi, menikmati lanskap dan interaksi keluarga	Keluarga dan lansia	Senin-Minggu	06.00-18.30
Area Memancing dan Naik Perahu	Memancing, rekreasi air dan kegiatan edukatif	Keluarga, anak dengan pendamping dan petugas	Jumat-Minggu dan hari libur	08.00-17.00
Jembatan Batu dan Jembatan Kayu Edukatif	Berjalan, menyeberang, mengamati danau dan edukasi lingkungan	Seluruh pengunjung	Senin-Minggu	06.00-18.30
Paviliun Timur, Paviliun Barat dan Family Drop-off	Kedatangan, orientasi, menunggu, informasi dan sanitasi	Seluruh pengunjung	Senin-Minggu	05.30-22.00
Bangunan Servis, Loading Area dan Parkir	Operasional, perawatan, bongkar muat dan parkir kendaraan	Staf, pengelola dan pengunjung	Senin-Minggu	05.00-22.30
Ruang Keamanan dan CCTV	Pemantauan kawasan dan penanganan keadaan darurat	Petugas keamanan	Senin-Minggu	24 jam

Hari Senin digunakan untuk pemeliharaan area bermain dalam ruang, permainan air, dan fasilitas yang memerlukan pemeriksaan teknis. Kegiatan tepi air hanya berlangsung dalam kondisi cuaca dan pencahayaan yang aman.

2.4 ANALISIS TAPAK

SITE CONTEXT ANALYSIS



Area Kavling Danau Deltamas,
Kota Deltamas, Cikarang Pusat,
Kabupaten Bekasi, Jawa Barat.

- Luas danau = 1,0 ha
- Lahan hijau existing = 2,5 ha

Site : 3.5 ha

BATAS UTARA

Berbatasan langsung dengan
area kavling terbuka

- Zoning Tapak dibentuk mengikuti garis kontur yang ada pada Tapak

BATAS TIMUR

AEON Mall

- Curah hujan Tinggi

Nov - Apr

65 - 126 MM/ HARI

BATAS BARAT

area
kavling
terbuka

Pedestrian Ways

Main Road

BATAS SELATAN

Ruko Deltamas dan Perumahan

SENSORY



Notasi	Aktivitas	Kebisingan
	Motor Mobil	Tinggi
	Mall	Tinggi
	Hunian	Rendah

Tidak ada sumber
bau di sekitar tapak

Batas danau ditentukan minimal 50 meter dari tepi muka air tertinggi.

Luas Danau = 10.000 m^2

GSD

KLB

1-4 Lantai

KDB

$40\% \times 25.000 \text{ m}^2 = 10.000 \text{ m}^2$

GSB Timur = $0,5 \times 8 \text{ m} = 4 \text{ m}$

GSB

GSB Selatan = $0,5 \times 10 \text{ m} = 5 \text{ m}$

KDH

$60\% \times 25.000 \text{ m}^2 = 15.000 \text{ m}^2$

RENCANA REGULASI TAPAK

PERUNTUKAN LAHAN

Tapak dirancang sesuai fungsi yang diizinkan, dengan fokus pada aktivitas publik edukatif dan rekreatif skala keluarga. Perencanaan memastikan kesesuaian fungsi terhadap karakter lingkungan sekitar.

INTENSITAS & KOEFISIEN BANGUNAN

Penerapan KDB rendah untuk menjaga dominasi ruang terbuka. KLB disesuaikan dengan kebutuhan massa bangunan skala rendah. Optimalisasi KDH sebagai area hijau dan ruang aktivitas luar.

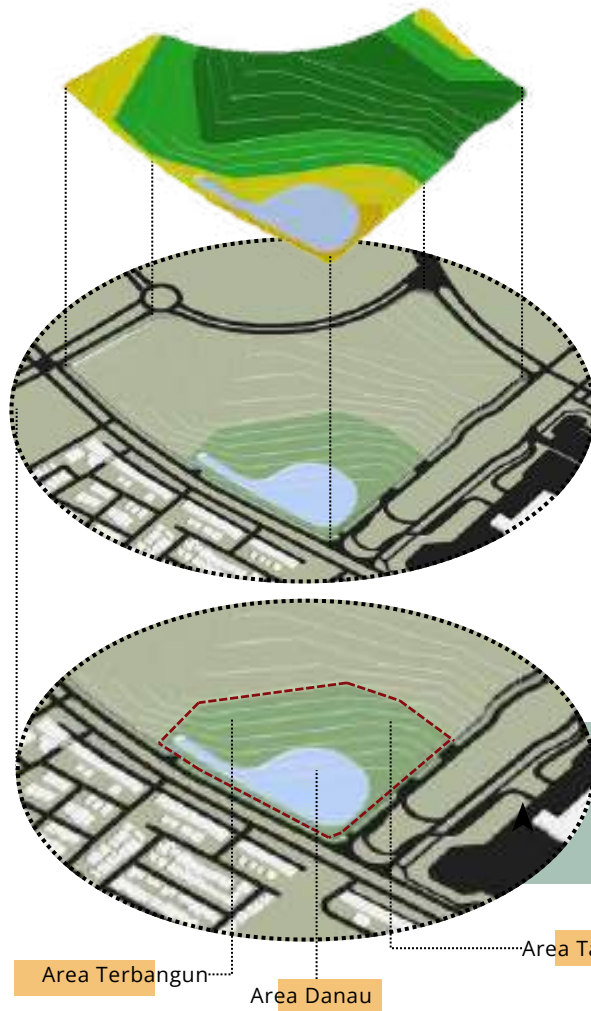
KETINGGIAN & SKALA

Bangunan dibatasi pada skala rendah agar kontekstual dan ramah anak. Proporsi ruang disesuaikan dengan pengguna utama sehingga tercipta suasana aman dan human scale.

SIRKULASI & AKSES

Akses kendaraan motor dan mobil ditempatkan di tepi tapak. Area dalam diprioritaskan bagi pejalan kaki dan sepeda untuk menciptakan lingkungan aman dan bebas konflik sirkulasi.

ANALISIS KELERENGAN



Range %

- 0% - 8%
- 8% - 15%
- 15% - 25%
- 25% - 45%

Pemetaan area terbangun dilakukan berdasarkan garis kontur pada lokasi, dengan mempertimbangkan zonasi tapak yang disesuaikan dengan fungsi dan karakter aktivitas di area tersebut.

KESIMPULAN :

Area tapak memiliki lereng curam menuju danau, sehingga perencanaan infrastruktur harus memperhatikan stabilitas tanah dan keamanan bangunan.

ANALISIS TAPAK SIRKULASI



akses dan sirkulasi tapak

Berada di 2 jalan utama Jl. Ganesha Boulevard, Kota Deltamas, Cikarang Pusat di sebelah Timur dan Selatan.

akses masuk
dan keluar tapak

Akses pejalan kaki dan kendaraan tersedia di sisi selatan dan timur.

akses pejalan kaki
dan parkir kendaraan

Pejalan kaki memiliki akses langsung dari trotoar jalan menuju tapak.

ISU MATAHARI

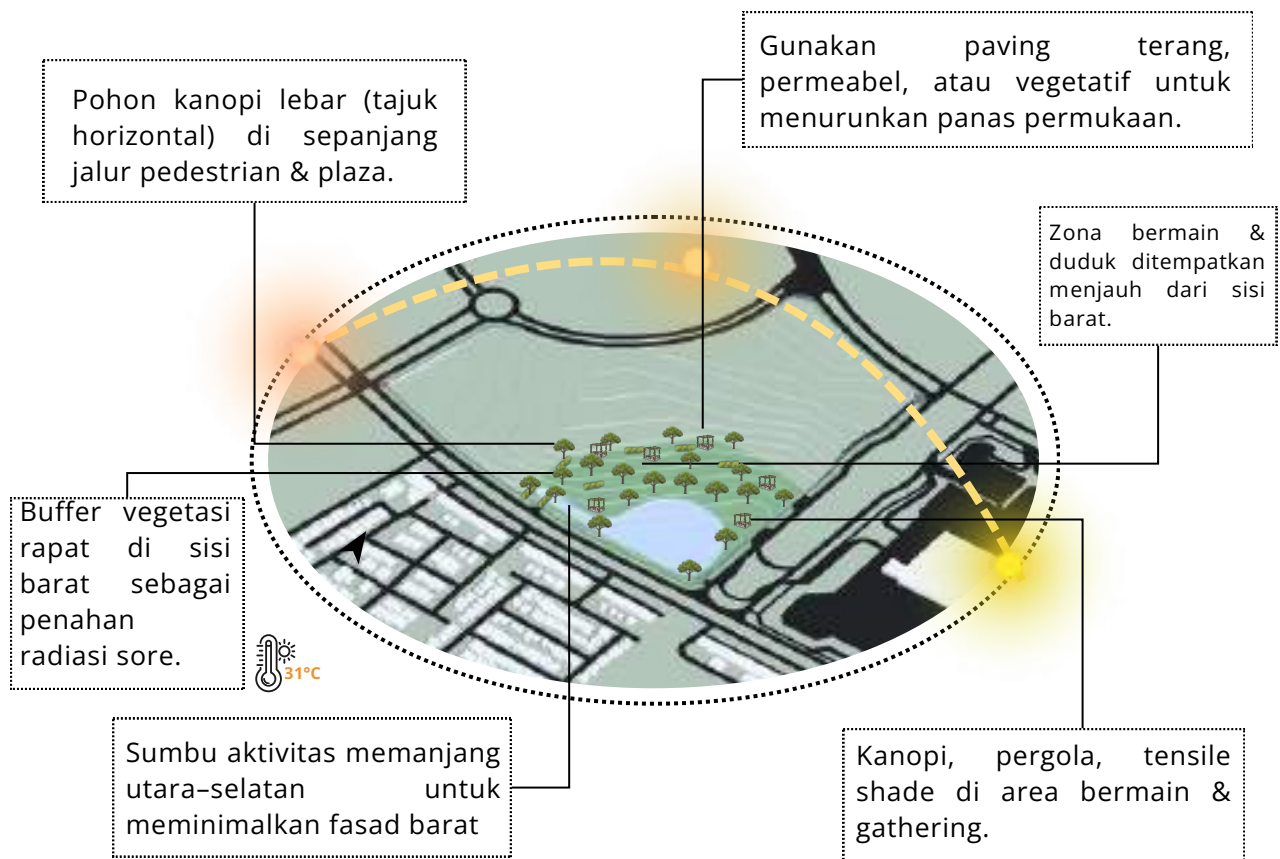
IKLIM TROPIS LEMBAB	suhu rata-rata tahunan $\pm 26-28^{\circ}\text{C}$ dengan suhu maksimum siang $\pm 31-33^{\circ}\text{C}$; kelembapan tinggi ($\pm 75-85\%$) → risiko heat stress tinggi pada ruang luar.
DURASI PENYINARAN TINGGI	± 3.200 jam/tahun → radiasi intens hampir sepanjang tahun.
LINTASAN MATAHARI TIMUR-BARAT	dengan sudut tinggi saat tengah hari → paparan paling kritis pukul 10.00-15.00.
PAPARAN BARAT SORE HARI	lebih problematik karena suhu udara sudah terakumulasi panas.

Tanpa kontrol matahari, ruang publik 3,5 ha berpotensi menjadi area panas, silau, dan tidak nyaman untuk aktivitas keluarga di siang hari.

GOALS

- Menurunkan mean radiant temperature di zona aktivitas utama.
- Memastikan $\geq 60-70\%$ area aktif memiliki naungan efektif saat jam kritis.
- Mengoptimalkan pencahayaan alami tanpa silau berlebihan.
- Menerapkan strategi pasif (arsitektur tropis) sebelum solusi mekanikal.
- Menciptakan iklimat teduh yang adaptif terhadap iklim Cikarang.

DESIGN SOLUTION



ANALISIS TAPAK ANGIN

ISU ANGIN

- April–November dominan angin timur–tenggara. **POLA MUSIMAN (MONSUN)**
- Desember–Maret dominan barat–barat laut (monsun hujan).
(Data klimatologi BMKG wilayah Jawa Barat)

KECEPATAN RATA-RATA

- Kecepatan angin $\pm 8\text{--}12$ km/jam tergolong sedang dan cukup efektif untuk ventilasi alami, dengan periode paling berangin umumnya terjadi pada Desember hingga Januari.

POTENSI MASALAH

- Pada puncak monsun, angin kencang dari barat laut membawa debu di musim kemarau dan membuat udara pengap saat kecepatan angin rendah.

Tapak memiliki potensi ventilasi alami baik, tetapi perlu kontrol terhadap arah angin musiman dan dampak debu/hembusan kuat.

GOALS

- Mengoptimalkan ventilasi silang alami di ruang terbuka
- Melindungi zona anak & duduk dari hembusan langsung angin kencang
- Mengurangi potensi debu dan turbulensi
- Membentuk mikroklimat sejuk tanpa menghambat aliran udara

DESIGN SOLUTION

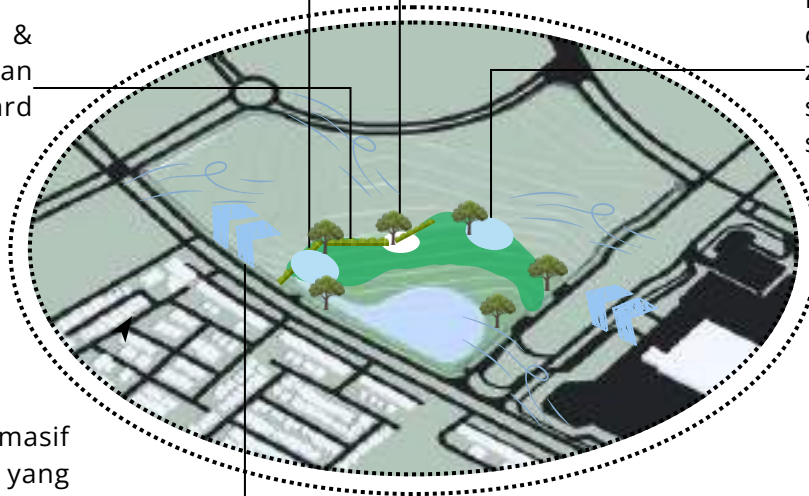
Pohon rapat di sisi angin datang (barat laut saat musim hujan).

Pohon tinggi dan semak bawah menghalau angin dan menyaring debu

Area bermain & duduk ditempatkan di sisi leeward (terlindung)

Massa bangunan ringan (paviliun, shelter) tidak menutup jalur aliran utama.

Plaza terbuka diletakkan di zona berangin sedang untuk sirkulasi alami



Hindari pagar masif panjang yang menghambat sirkulasi.

Plafon tinggi & atap ventilatif untuk mempercepat pelepasan udara panas.

Bukaan dan koridor ruang terbuka diarahkan mengikuti sumbu timur–barat agar menangkap angin dominan tahunan

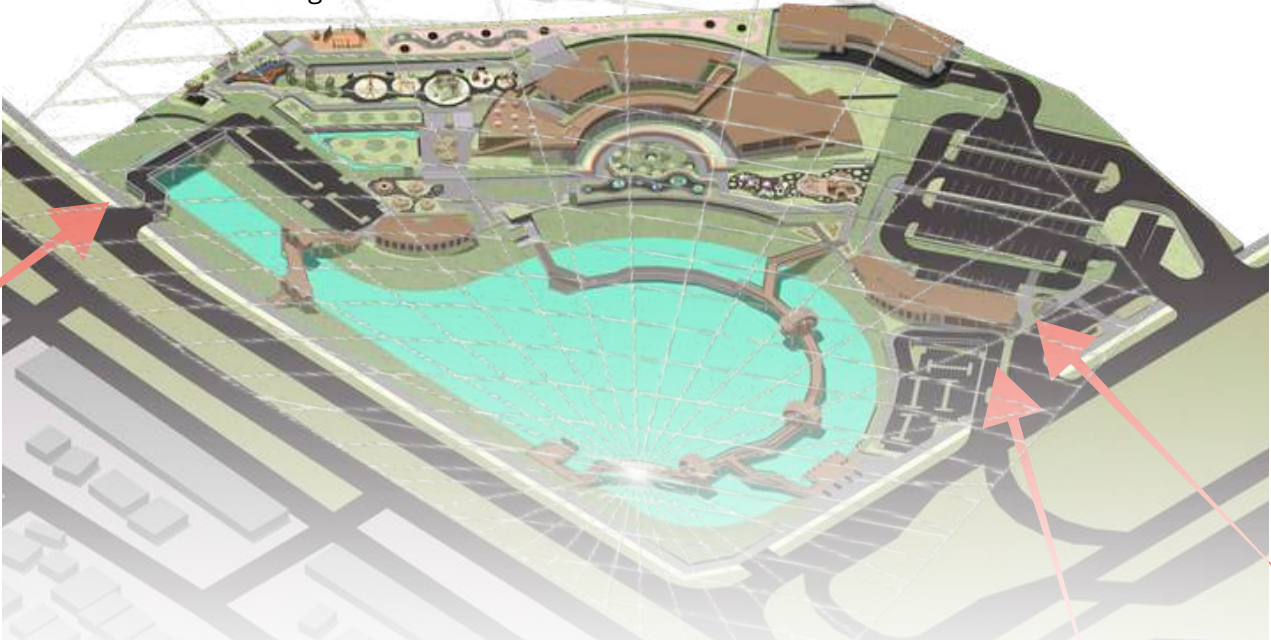
ANALISIS BENTUK

01

Bentuk massa awal area terbangun berdasarkan regulasi.

02

Pemecahan zona didasarkan pada analisis ruang serta aksesibilitas kendaraan dan pejalan kaki.



04

Finalisasi bentuk yang semula kaku dibuat mengikuti perilaku, dan menciptakan ruang yang lebih inklusif dan harmonis.



03

Pemilahan fungsi antar zona melibatkan pembagian area menjadi bangunan dan lanskap berdasarkan grid dan pola kontur.

2.5 KONSEP DASAR

KONSEP DASAR

FamlyZ Space dirancang sebagai ruang publik keluarga yang menghubungkan aktivitas

bermain

berkumpul

beristirahat

belajar

menikmati lingkungan tepi danau dalam satu pengalaman ruang sehari-hari

CONNECTED EVERYDAY PLAY

Konsep **Connected Everyday Play** menempatkan **aktivitas** sebagai **penggerak ruang dan membentuk pengalaman pengguna** melalui transisi

AMAN

BEBAS

MANDIRI

Konsep ini diterjemahkan melalui empat strategi perancangan:

SHARED PLACE

Membentuk ruang bersama yang dapat digunakan lintas usia melalui plaza keluarga, ruang serbaguna, kafe, paviliun, area ekspresi kreatif, area piknik, dan ruang duduk komunal.

SAFE HAVEN

Membentuk lingkungan yang memungkinkan anak bereksplorasi dengan tetap berada dalam pengawasan keluarga melalui visibilitas, posisi duduk strategis, batas lunak, naungan, permukaan aman, serta pengamanan tepi air.

DAILY PLAY

Menyediakan variasi aktivitas bermain sensorik, motorik, kreatif, sosial, dan rekreatif yang dapat digunakan dalam keseharian, bukan hanya ketika berlangsung acara khusus.

CONNECTED GROUND

Membentuk jaringan pedestrian yang kontinu, terbaca, dan aksesibel untuk menghubungkan akses barat, akses timur, paviliun kedatangan, Kompleks Play Hub, area bermain luar, plaza keluarga, area piknik, dan zona danau.

BAB

3

DAN HASIL PERANCANGAN
PENGEMBANGAN KONSEP

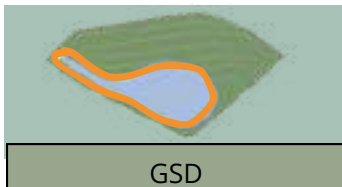


3.1 PROFIL RANCANGAN

LOKASI TAPAK

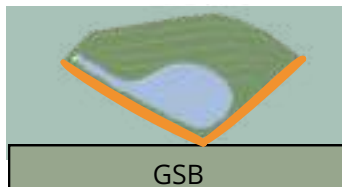
LOKASI TAPAK

Area Kavling Danau Deltamas, Kota Deltamas, Cikarang Pusat, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat.



GSD

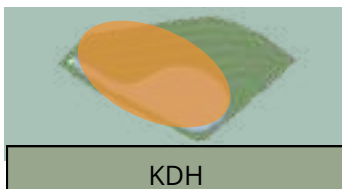
Luas Danau = 10.000 m²



GSB

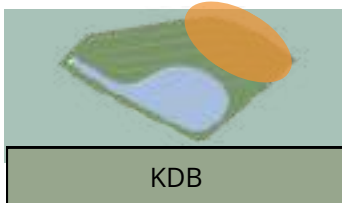
GSB Timur = 0,5 x 8 m = 4 m

GSB Selatan = 0,5 x 10 m = 5 m



KDH

60% x 25.000 m² = 15.000 m²



KDB

40% x 25.000 m² = 10.000 m².

BATAS TAPAK

BATAS UTARA

Berbatasan langsung dengan area kavling terbuka

BATAS TIMUR

Berbatasan dengan AEON Mall

BATAS SELATAN

Ruko Deltamas dan Perumahan

BATAS BARAT

area kavling terbuka

DIMENSI TAPAK

Luas Site : 3.5 ha

Luas danau = 1,0 ha

Lahan hijau existing = 2,5 ha



ISU PERANCANGAN

Potensi lingkungan hijau-tepi Danau Deltamas belum optimal sebagai ruang publik keluarga yang aktif, inklusif, nyaman, aman, dan bermakna.

CONNECTED EVERYDAY PLAY

Konsep **Connected Everyday Play** menempatkan aktivitas sebagai penggerak ruang dan membentuk pengalaman pengguna melalui transisi

AMAN

BEBAS

MANDIRI

SHARED PLACE

Ruang bersama yang beridentitas

SAFE HAVEN

Lingkungan tepi danau yang aman dan nyaman

DAILY PLAY

Rangkaian aktivitas bermakna sehari-hari

CONNECTED GROUND

Struktur akses dan keterhubungan tapak

Access & Linkages

Comfort & Image

Uses & Activities

Sociability

PLACEMAKING
(The Place Diagram)

Menjawab kebutuhan aktivitas rekreatif, sosial, edukatif, dan kreatif sekaligus mengoperasionalkan creative placemaking.

Penerapan tersebut merupakan interpretasi etis dalam perancangan, bukan ketentuan teknis yang disebutkan secara langsung dalam ayat.

(QS. AL-A'RAF [7]:56)

membatasi aktivitas yang merusak ekosistem

mengendalikan sampah dan kebersihan

(QS. AL-HUJURAT [49]:13)

ruang interaksi bagi pengguna yang beragam

fasilitas yang dapat digunakan lintas usia

(HR. Ibn Majah no. 2340)

jalur pedestrian yang aman dan kontinu

pemisahan aktivitas yang berpotensi saling berkonflik

Keberagaman manusia diarahkan untuk saling mengenal, menghargai kesetaraan martabat, dan tidak menjadikan perbedaan latar belakang sebagai dasar diskriminasi.

Mencegah timbulnya bahaya, menghilangkan kondisi yang merugikan, dan tidak menyelesaikan suatu persoalan dengan menciptakan bahaya baru.

KONSEP TAPAK ATAU KAWASAN

H
A
R
D
S
C
A
P
E

Konsep **Connected Everyday Play** diterapkan melalui penataan jalur pedestrian, zona aktivitas, ruang pendamping, dan hubungan de

V
E
G
E
T
A
T
I
O
N

JENIS SEMAK



JENIS POHON



CONNECTED GROUND

1

**Jalur Pedestrian Utama**

Jalur utama menghubungkan dua akses, paviliun, Play Hub dan tepi danau tanpa terputus

2

**Akses Barat dan Timur**

Akses barat ditujukan untuk kendaraan roda empat dan jalur servis, sementara akses timur diperuntukkan bagi pengendara roda dua.

Akses Timur

3

**Danau sebagai Orientasi Tapak**

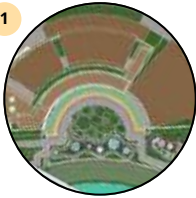
Masa bangunan dan jalur pejalan kaki yang mengarah ke danau berfungsi sebagai pusat orientasi visual.



Akses Barat

DAILY PLAY

1



Kompleks Play Hub

Kompleks Play Hub mewadahi aktivitas bermain aktif, eksplorasi, dan interaksi anak dalam satu kawasan yang terhubung dengan ruang pendamping keluarga.

2



Paviliun Keluarga

Paviliun Barat dan Paviliun Timur menjadi ruang singgah, berkumpul, beristirahat, dan mendampingi anak selama menggunakan kawasan.

3



Ruang Aktivitas Sehari-hari

Area duduk, jalur berjalan, ruang hijau, dan area tepi danau membentuk pilihan aktivitas informal yang dapat digunakan tanpa bergantung pada kegiatan khusus.

SAFE HAVEN

1



Batas Aman Tepi Danau

Area yang berhubungan langsung dengan danau dibedakan melalui perubahan material, vegetasi pembatas, dan elemen pengaman pada bagian yang memerlukan perlindungan.

2



Pengawasan Pasif

Area bermain ditempatkan dekat dengan ruang duduk dan paviliun agar aktivitas anak tetap terlihat oleh orang tua atau pendamping.

3



Penerangan dan Penanda Arah

Pencahayaan kawasan dan penanda arah ditempatkan pada jalur utama, titik pertemuan, akses masuk, dan area tepi danau untuk memperjelas orientasi pengguna.

4



Pemisahan Sirkulasi

Jalur kendaraan, pedestrian, servis, dan area aktivitas pengguna dibedakan untuk mengurangi konflik pergerakan di dalam tapak.

SHARED PLACE

1



Plaza Keluarga

Plaza menyediakan ruang yang nyaman untuk kegiatan fleksibel dan kolaboratif.

2



Jembatan

Jembatan kayu dan batu berfungsi sebagai area edukatif untuk anak-anak dan jalur menikmati danau, menciptakan ekosistem harmonis sebagai titik pertemuan.

3



Ruang Duduk Komunal

Tempat duduk yang tersebar berfungsi untuk menghubungkan pengguna dari berbagai usia dengan aktivitas di sekitarnya.

4



Identitas Kawasan

Danau, bentuk atap, dan material alami secara harmonis membentuk citra FamilyZ Space.



KETERANGAN

Alur Sirkulasi Kendaraan Roda 2
Alur Sirkulasi Kendaraan Roda 4
Alur Sirkulasi Pejalan Kaki

Parkir utama berada di sisi timur; drop-off keluarga berada dekat paviliun dan tidak memotong jalur pedestrian utama.

CONNECTED GROUND

1 Akses Barat

Melayani kendaraan roda dua dan menghubungkan Paviliun Barat dengan jalur pedestrian utama.

CONNECTED GROUND

2 Akses Timur

Menghubungkan kendaraan roda empat, family drop-off, Paviliun Timur, dan jalur menuju zona utama.

SAFE HAVEN

3 Jalur Kendaraan roda 4

Diarahkan menuju parkir dan drop-off tanpa melintasi pusat aktivitas pejalan kaki.

SAFE HAVEN

4 Jalur Kendaraan roda 2

Memiliki akses dan parkir tersendiri untuk mengurangi konflik dengan kendaraan roda empat.

CONNECTED GROUND

5 Jalur Pedestrian

Rute kontinu menghubungkan paviliun, Play Hub, plaza, ruang bermain luar, dan tepi danau.

SAFE HAVEN

6 Jalur Servis

Terpisah dari jalur publik dan langsung menuju bangunan servis untuk mendukung operasional kawasan.

KONSEP BENTUK DAN TAMPILAN BANGUNAN



1

Massa Mengikuti Danau

Bangunan dirancang dengan lengkungan yang mengikuti kontur alami dan orientasi yang terpusat pada danau.

CONNECTED GROUND



2

Atap Peneduh

Atap yang lebar melindungi teras dan ruang transisi dari hujan serta sinar matahari.

DAILY PLAY



3

Selubung Berpori

Area semi outdoor seperti paviliun memanfaatkan banyak bukaan sebagai saluran aliran udara alami.

CONNECTED GROUND



4

Skala Rendah

Ketinggian setiap lantai bangunan adalah 3-4 m, kecuali untuk area play hub yang memiliki 2 lantai.

SAFE HAVEN



5

Bukaan ke Lanskap

Bukaan utama menghadap ruang bermain dan danau untuk hubungan visual.

SHARED PLACE



6

Material dan Warna

Material yang digunakan sebagian besar adalah bahan alami seperti kayu dan batu, dengan dinding menggunakan bata yang dipoles beton. Warna yang diterapkan memanfaatkan tekstur alaminya.

SHARED PLACE

KETERANGAN :

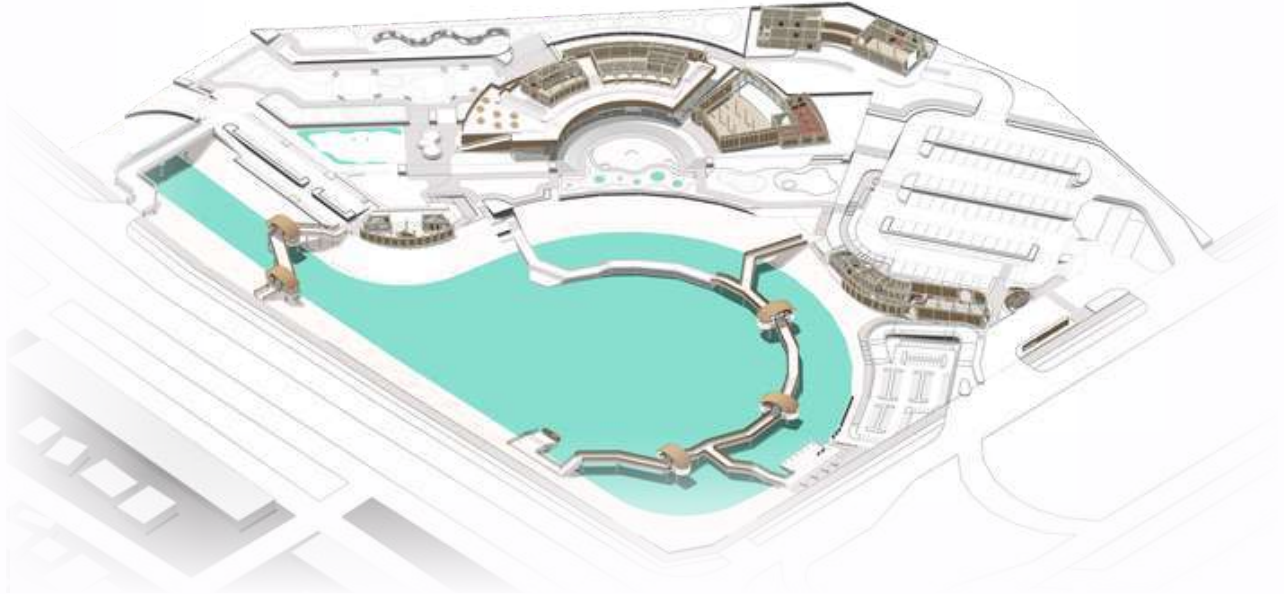
SHARED PLACE

SAFE HAVEN

DAILY PLAY

CONNECTED GROUND

KONSEP ORGANISASI RUANG BANGUNAN



DAILY PLAY

1 Kompleks Play Hub sebagai inti

Fungsi bermain, bersosialisasi, beribadah, bersantai di kafe, dan berkolaborasi dalam pekerjaan disatukan dalam satu kompleks.

SAFE HAVEN

4 Zonasi ruang

Zona publik terletak dekat dengan jalur utama, sementara pengelolaan dan layanan berada di sisi yang terkendali di ujung tapak.

CONNECTED GROUND

2 Paviliun Barat

Pos keamanan, area duduk, dan toilet terletak dekat dengan jalur masuk kendaraan roda dua serta jembatan penyeberangan.

CONNECTED GROUND

5 Bangunan Servis

Paviliun Barat dan Paviliun Timur menjadi ruang singgah, berkumpul, beristirahat, dan mendampingi anak selama menggunakan

SAFE HAVEN

3 Paviliun Timur

Lobi, ruang staf, ruang keamanan (CCTV), dan toilet terletak dekat dengan jalur masuk utama untuk kendaraan roda empat.

SHARED PLACE

6 Hubungan ke Danau

Ruang utama menghadap danau serta area bermain untuk orientasi dan pengawasan orang tua.

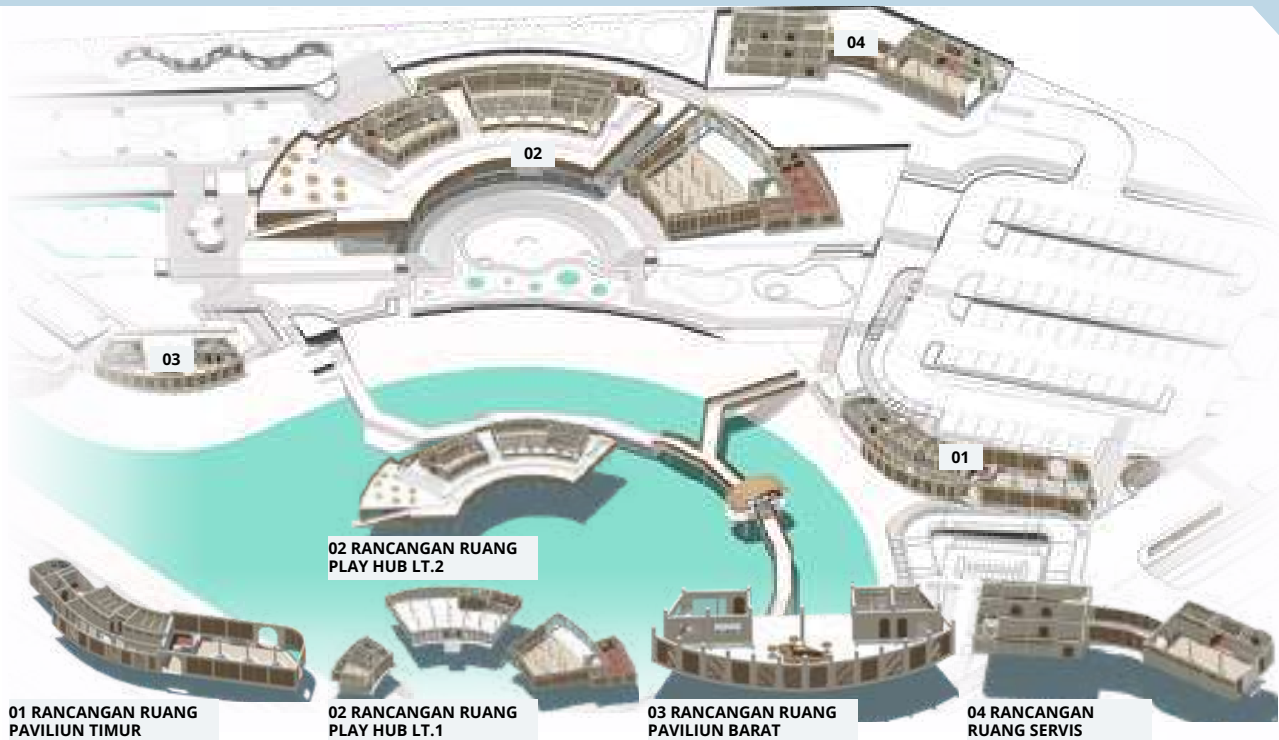
KETERANGAN :

SHARED PLACE

SAFE HAVEN

DAILY PLAY

CONNECTED GROUND



Area Penerima

Mengatur orientasi, antrean, dan penitipan sebelum memasuki area bermain.

CONNECTED GROUND



Pengawasan orang tua

Area duduk terletak di antara zona bermain dan area dengan garis pandang yang terbuka.

SAFE HAVEN



Kafe dan Kerja Bersama

Ditempatkan di lantai atas, ruangan ini berfungsi sebagai ruang pendamping yang menghadap kawasan.

SHARED PLACE



Cahaya dan Udara Alami

Bukaan dan teras semi-outdoor berfungsi untuk memasukkan cahaya alami serta menciptakan ventilasi silang.

DAILY PLAY



Zona Bermain Berdasarkan Usia

Area usia dini, usia sekolah, dan motorik perlu dipisahkan demi keamanan.

SAFE HAVEN



Ruang Serbaguna yang Fleksibel

Ruang utama dan panggung dapat disusun ulang sesuai dengan kegiatan yang akan dilaksanakan.

SHARED PLACE



Musala dan Pendukung

Ruang untuk salat, toilet untuk wudu, dan ruang laktasi dikelompokkan agar alur penggunaan menjadi lebih jelas.

SAFE HAVEN



Sirkulasi Bacaan

Jalur publik untuk pengelolaan dan layanan dibedakan tanpa memutuskan hubungan antara keduanya.

CONNECTED GROUND

KETERANGAN :

SHARED PLACE

SAFE HAVEN

DAILY PLAY

CONNECTED GROUND

KONSEP RUANG DAN INTERIOR

R
B
A
N
G
U
N
A
N
D
A
L
A
M

ZONA PRIMER

1 BANGUNAN AREA BERMAIN DALAM RUANG

1. Area penerima
2. Area penitipan barang dan stroller
3. Area bermain anak usia dini
4. Area bermain anak usia sekolah
5. Area permainan motorik
6. Area duduk dan pengawasan orang tua

3 BANGUNAN MUSALA DAN FASILITAS PENDUKUNG

1. Ruang salat
2. Tempat wudu
3. Toilet
4. Ruang laktasi

2 BANGUNAN SERBAGUNA

1. Ruang serbaguna
2. Area presentasi atau panggung fleksibel

4 KAFE DAN AREA DUDUK

1. Area Pelayanan Kafe
2. Area duduk
3. Toilet

5 AREA KERJA BERSAMA

1. Area kerja
2. Ruang rapat kecil

ZONA SEKUNDER

1 PAVILIUN TIMUR

1. Lobi kedatangan
2. Kantor pengelola
3. Ruang keamanan dan CCTV
4. Toilet

2 PAVILIUN BARAT

1. Pos keamanan
2. Area duduk
3. Toilet

ZONA PENUNJANG

1 BANGUNAN SERVIS

1. Ruang staf
2. Ruang panel listrik, pompa dan tandon air
3. Gudang
4. Area pengelolaan sampah
5. Toilet



INTERIOR AREA BERMAIN DALAM RUANG



INTERIOR BANGUNAN SERBAGUNA



INTERIOR PAVILIUN TIMUR



INTERIOR PAVILIUN BARAT



INTERIOR MUSALA DAN FASILITAS PENDUKUNG



INTERIOR KAFE DAN AREA DUDUK



INTERIOR AREA KERJA BERSAMA



INTERIOR SERVIS



1

Visibilitas

Area bermain dan area duduk dirancang dengan garis pandang yang terbuka untuk memudahkan pengawasan orang tua.

SHARED PLACE



2

Kenyamanan

Bukaan, teras, dan cahaya alami membentuk ruang yang terang dan terbuka.

DAILY PLAY



3

Fleksibilitas

Furniture yang fleksibel dan ruang serbaguna mendukung perubahan aktivitas keluarga.

SAFE HAVEN



4

Material Aman

Permukaan mudah dibersihkan, tidak licin, dan memiliki tepi yang aman di area anak-anak.

CONNECTED GROUND

KETERANGAN :

SHARED PLACE

SAFE HAVEN

DAILY PLAY

CONNECTED GROUND

KONSEP STRUKTUR BANGUNAN

Atap dari bangunan utama dirancang mengikuti kontur bangunan yang melengkung menuju danau, menggunakan rangka kayu. Ini berfungsi sebagai titik fokus utama di lokasi tersebut.

Atap Paviliun dan Bangunan servis dibuat dak untuk menegaskan hirarki bangunan sebagai penunjang.

Kolom dan balok membentuk modul utama bangunan.

Kolom bangunan disusun secara seragam berbentuk lingkaran, sehingga memberikan kesan psikologis yang tidak tajam dan lebih harmonis dengan struktur bangunan.

Dinding bangunan terbuat dari batu bata yang dilapisi dengan beton.

Pondasi foot plate digunakan pada bangunan dengan ukuran yang berbeda menyesuaikan tinggi dan lebar bentang bangunan.

U
P
P
R
E

M
I
D
D
L
E

S
U
B
S
T
R
U
C
T
U
R
E

CONNECTED GROUND

Mengikuti Massa dan Tapak

Struktur mengikuti geometri lengkung, jalur sirkulasi, dan perbedaan elevasi tanpa memutus hubungan bangunan dengan ruang luar.

SAFE HAVEN

Kestabilan dan Keamanan

Jalur beban dibaca jelas dari atap ke kolom dan pondasi; kanopi, teras, serta ruang transisi menjadi bagian struktur yang stabil.

DAILY PLAY

Modul yang Fleksibel

Modul struktur mengikuti kebutuhan aktivitas sehingga perubahan furnitur dan konfigurasi kegiatan tidak terganggu elemen struktural.

SHARED PLACE

Bentang Ruang Bersama

Penempatan kolom dan balok mempertahankan area bermain, ruang serbaguna, kafe, dan kerja bersama sebagai ruang yang mudah diatur ulang.

KONSEP UTILITAS BANGUNAN

Sistem utilitas mendukung **Connected Everyday Play** dengan memastikan ruang publik, bangunan, dan kawasan dapat digunakan secara aman, nyaman, bersih, serta mudah dipelihara. Jaringan mengikuti tata massa dan jalur servis agar tidak mengganggu pergerakan keluarga.

CONNECTED GROUND

Jaringan Terintegrasi

Distribusi air, listrik, dan pembuangan mengikuti tepi sirkulasi serta menghubungkan seluruh massa melalui jalur utilitas yang terbaca.

SAFE HAVEN

Keselamatan Sistem

Air bersih dan limbah dipisahkan; pencahayaan, proteksi kebakaran, evakuasi, dan pengelolaan sampah mendukung keamanan kawasan.

DAILY PLAY

Operasional Harian

Air, listrik, sanitasi, dan kebersihan melayani aktivitas rutin; ruang panel, pompa, tandon, dan servis tetap mudah dijangkau petugas.

SHARED PLACE

Pelayanan Ruang Bersama

Plaza, paviliun, ruang bermain, kafe, musala, dan tepi danau dilayani pencahayaan, air, drainase, dan fasilitas kebersihan.

S U A
K T I
E I R
M L B
A I E
T R S
A S H

Keterangan:

- Jaringan Utama PDAM
- Arah Aliran
- (M) Meter Air
- Tandon Bawah
- (P) Pompa
- Pipa Distribusi Utama
- Pipa Cabang
- Sanitasi Utama
- Keran Taman
- (X) Valve/Titik Kontrol

Skema ini menggambarkan arah aliran, titik kontrol, dan sanitasi utama.

DAILY PLAY

CONNECTED GROUND

S U A
K T I
E I R
M L L
A I I
T M
A B
S A H

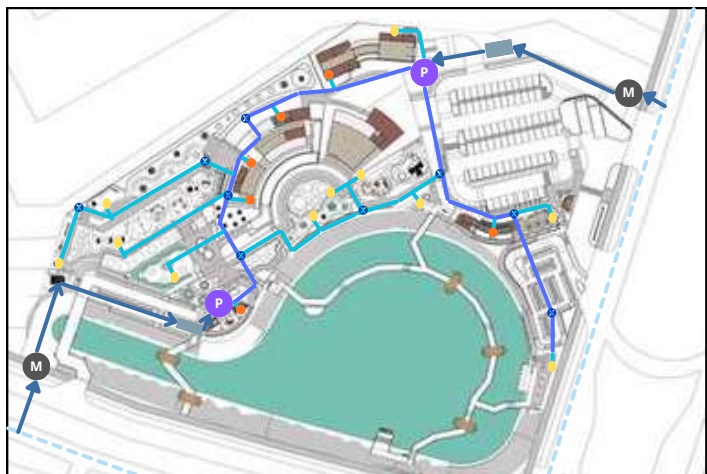
Keterangan:

- Kloset
- Wastafel
- Bak Kontrol
- Grease Trap
- STP/IPAL
- Bioswale
- Pipa Black Water
- Pipa Grey Water
- Pipa STP/IPAL
- Pipa Saluran Drainase

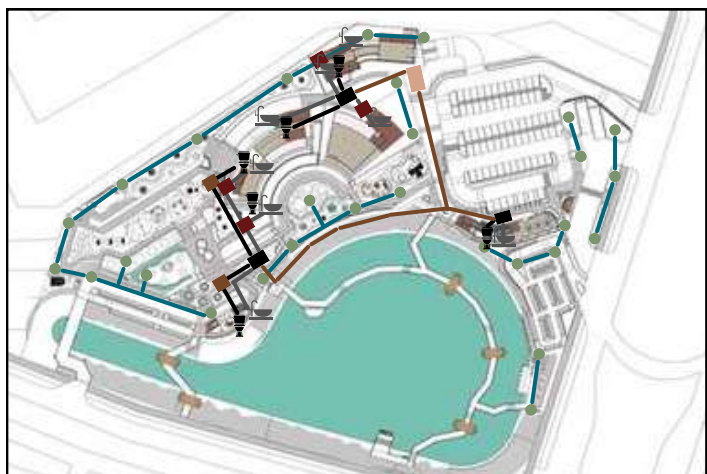
Skema ini menggambarkan arah aliran, titik kontrol, dan sanitasi utama.

SAFE HAVEN

CONNECTED GROUND



Gambar Skema Utilitas Air Bersih



Gambar Skema Utilitas Air Limbah

DETAIL ARSITEKTURAL

Dua elemen tepi air menerjemahkan **Connected Everyday Play** melalui pengalaman bergerak, berkumpul, dan berinteraksi dengan danau secara terkendali.

Jembatan Kayu Interaktif sebagai Titik Kumpul

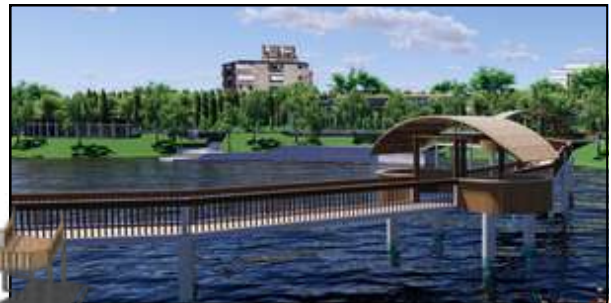
Jembatan kayu interaktif ini menarik sebagai tempat berkumpul atau berjalan di atas danau setinggi 3 meter. Pengunjung bisa melihat lebih dekat saat jembatan edukatif ini tenggelam ke dalam air.

M
A
T
E
R
I
A
L



SAFE HAVEN

DAILY PLAY



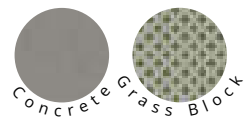
Jembatan kayu menghubungkan sisi kawasan sekaligus membentuk titik berhenti, melihat danau, dan berinteraksi. Lebar jalur, pagar pengaman, pencahayaan, serta permukaan antislip menjaga fungsi sosial dan keselamatan pengguna.

SHARED PLACE

CONNECTED GROUND



Jembatan Batu: Edukasi bagi Anak dan Semua Orang



M
A
T
E
R
I
A
L

Jembatan Batu merupakan sumber pengetahuan yang menarik, terlihat saat permukaan air danau surut. Di musim hujan, jembatan ini akan tenggelam dan tidak tampak, namun akan muncul kembali seiring dengan penurunan air.

Batu pijak menghadirkan pengalaman berjalan dan mengamati perubahan muka air pada kondisi yang dinyatakan aman. Permukaan harus stabil dan tidak licin; penggunaan dihentikan saat muka air meningkat atau kondisi danau tidak memungkinkan.

BAB

4

P E R A N C A N G A N
E V A L U A S I H A S I L



4.1 REVIEW EVALUASI RANCANGAN

URAIAN REVISI

1

Konsep placemaking belum terbaca pada hasil rancangan. Penerapan dipertegas melalui akses, aktivitas, ruang komunal, naungan, identitas danau, dan hubungan antarruang.

2

Linkage tapak masih dominan di dalam kawasan. Arah datang dari AEON Mall, perumahan, jalan utama, pedestrian, sepeda, drop-off, dan welcome area diperjelas.

3

Analisis pengguna belum menghasilkan fasilitas yang spesifik. Kelompok anak, remaja, dewasa, orang tua, keluarga, dan lansia dihubungkan dengan aktivitas dan kebutuhan ruang.

4

Pembagian usia masih membentuk zona terpisah. Ruang diubah menjadi kluster keluarga dengan hubungan visual, pengawasan, duduk, makan, bermain, dan berinteraksi.

5

Program remaja dan dewasa masih abstrak. Program dipertegas menjadi belajar/kerja terbuka, komunitas, workshop, olahraga ringan, berjalan, memancing, dan piknik.

6

Pendekatan human-centered belum terbukti pada gambar. Figur pengguna, arah pandang, jarak pengawasan, skala, dan perilaku dimasukkan sebagai dasar pembacaan ruang.

7

Danau belum berfungsi sebagai pembentuk ruang. Danau dipertegas sebagai orientasi, view, media aktivitas, pengalaman ruang, dan bagian sistem retention pond.

8

Keamanan dan aksesibilitas belum terbukti teknis. Batas aman air, material antiselip, pencahayaan, jalur evakuasi, ramp, toilet aksesibel, dan titik istirahat diperjelas.

9

Interior belum menunjukkan hubungan aktivitas keluarga. Tata duduk, area mengawasi, makan, belajar, berkumpul, material, pencahayaan, dan penanda ruang diperjelas.

4.2 HASIL PENYEMPURNAAN RANCANGAN

Catatan evaluasi

Konsep placemaking belum terbaca pada hasil rancangan. Penerapan perlu dipertegas melalui akses, aktivitas, ruang komunal, naungan, identitas danau, dan hubungan antarruang.

1

Revisi

Konsep placemaking diterapkan dengan menjadikan aktivitas pengguna dan hubungan antarruang sebagai dasar penataan kawasan.

Prinsip

Access & Linkages

diterapkan melalui jalur kontinu dan pintu masuk yang terbaca.



Uses & Activities

Prinsip

diterapkan melalui melalui bermain, belajar, bekerja, komunitas, piknik, serta memancing.

keterangan	
kafe	area bermain
naik perahu	kerja bersama
piknik	komunitas
memancing	plaza

Prinsip

Comfort & Image

diterapkan melalui naungan, tempat duduk, vegetasi, pencahayaan, dan orientasi danau.

Ketapang Kencana



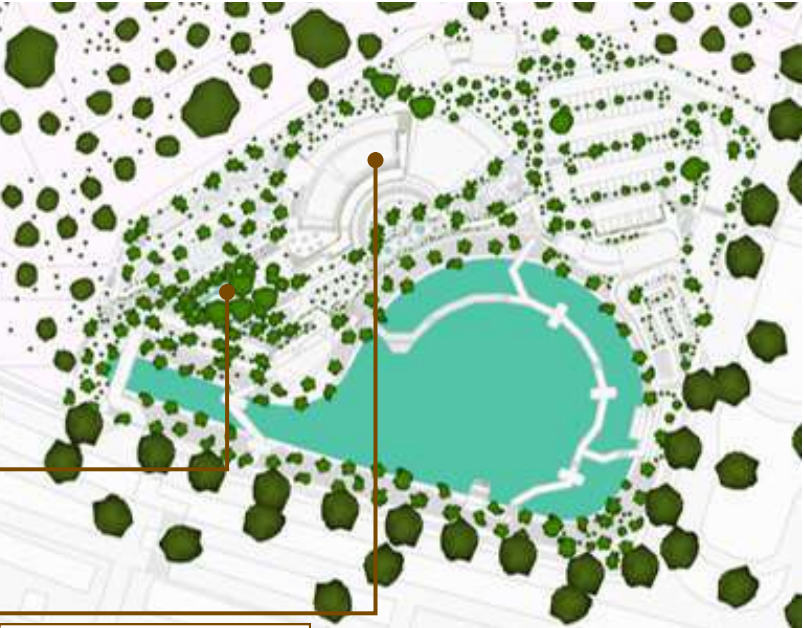
Pohon Peneduh

Berada di Area Piknik sebagai peneduh tempat duduk

pencahayaan alami



view dengan orientasi ke danau



Bangunan kerja bersama

Sociability

Prinsip

diterapkan melalui plaza dan kluster

ruang komunal



plaza keluarga



kluster bermain keluarga



Dengan penyempurnaan tersebut, placemaking tidak hanya ditampilkan sebagai konsep tertulis, tetapi terbaca melalui pola akses, distribusi aktivitas, karakter ruang, dan interaksi pengguna.

Catatan evaluasi

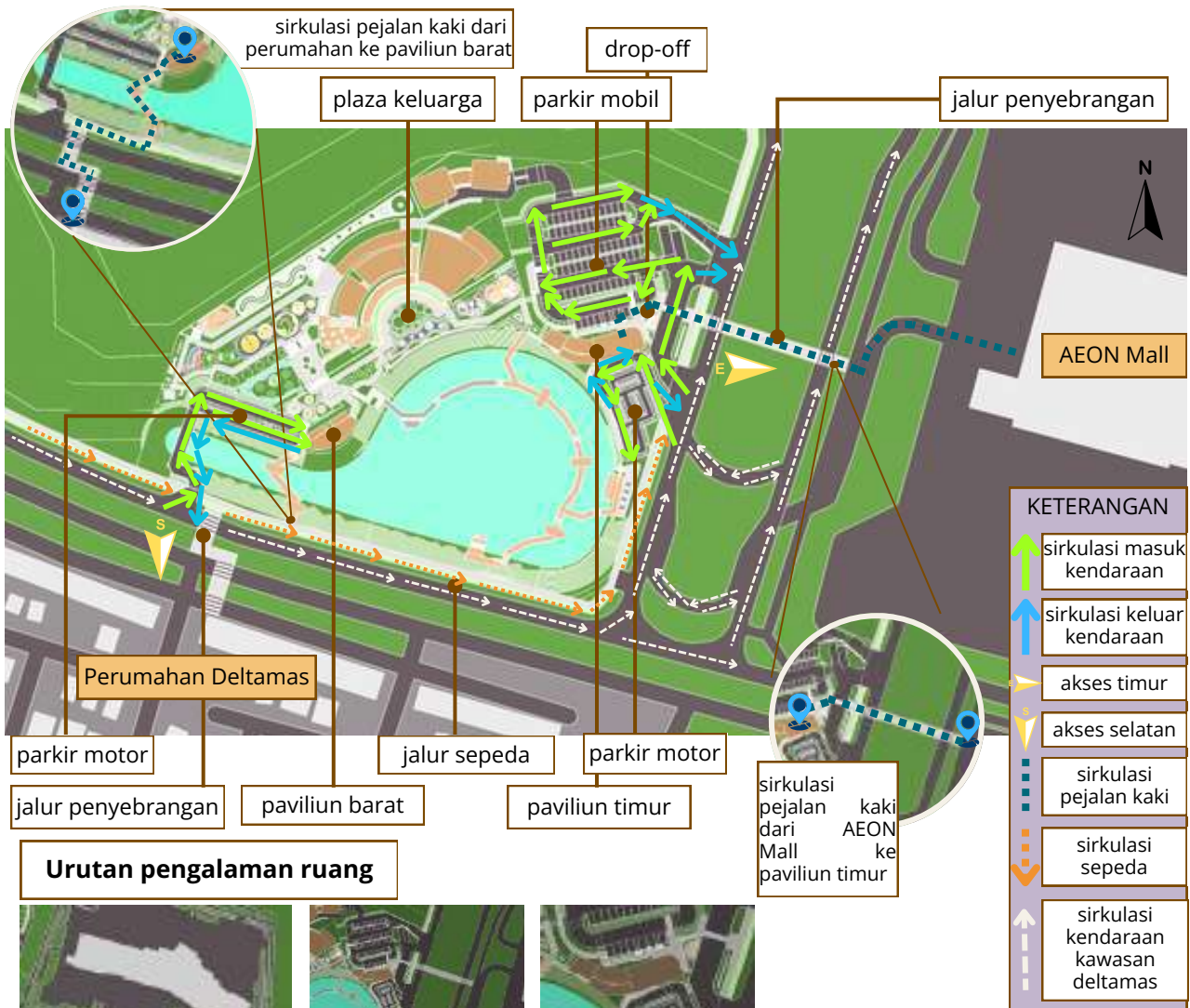
Linkage tapak masih dominan di dalam kawasan. Arah datang dari AEON Mall, perumahan, jalan utama, pedestrian, sepeda, drop-off, dan welcome area diperjelas.

2

Revisi

Hubungan tapak dengan kawasan sekitar diperkuat melalui dua akses utama dari sisi barat dan timur.

Akses tersebut menghubungkan tapak dengan jalan utama, kawasan perumahan Deltamas, AEON Mall, jalur pedestrian, jalur sepeda, area parkir, dan drop-off.



Urutan pengalaman ruang



SEBELUM - PROSES - HASIL

SEBELUM

Tidak adanya akses langsung antara tapak dengan kawasan sekitar yang mempermudah jalur sirkulasi pejalan kaki dari AEON Mall dan Perumahan Deltamas



HASIL



Jalur kendaraan dan pedestrian dibedakan agar pergerakan lebih aman dan mudah dipahami. Penyempurnaan ini menjadikan tapak tidak berdiri sendiri, tetapi menjadi bagian dari jaringan pergerakan kawasan Deltamas.



Jalur Penyebrangan Orang Barat



Jalur Penyebrangan Orang Timur

Catatan evaluasi

Analisis pengguna belum menghasilkan fasilitas yang spesifik. Kelompok anak, remaja, dewasa, orang tua, keluarga, dan lansia dihubungkan dengan aktivitas dan kebutuhan ruang.

3

Pembagian usia masih membentuk zona terpisah. Ruang diubah menjadi klaster keluarga dengan hubungan visual, pengawasan, duduk, makan, bermain, dan berinteraksi.

4

Program remaja dan dewasa masih abstrak. Program dipertegas menjadi belajar/kerja terbuka, komunitas, workshop, olahraga ringan, berjalan, memancing, dan piknik.

5

Revisi

Pengguna menghasilkan fasilitas spesifik; fasilitas ditempatkan pada enam zona, lalu dihubungkan sebagai satu klaster keluarga berdasarkan aktivitas, pengawasan, dan alur bergerak.

PEMETAAN PENGGUNA - AKTIVITAS - FASILITAS

FASILITAS SPESIFIK PER PENGGUNA



PRIORITAS UTAMA

anak usia dini - anak sekolah - remaja

PRIORITAS MENENGAH

orang tua - lansia

PENDUKUNG

dewasa muda - pengelola

PRINSIP PENYUSUNAN RUANG BERDASARKAN PERILAKU



HASIL ANALISIS

Program tidak lagi disusun sebagai zona usia yang berdiri sendiri. Setiap fasilitas dipilih berdasarkan aktivitas, tingkat pengawasan, intensitas sosial, dan kemampuan pengguna bergerak dari aman menuju mandiri.

AKTIF

TERKONTROL

SOSIAL

TENANG

BUKTI PENERAPAN PROGRAM PADA RANCANGAN

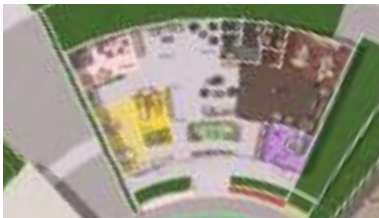
Revisi

Analisis pengguna diterapkan pada denah: fasilitas ditempatkan berdasarkan kedekatan aktivitas, jalur kontinu, fasilitas pendukung, dan pengawasan visual.

PENERAPAN PROGRAM PADA KLASER KELUARGA

ANAK 0-5

denah play indoor



sandplay

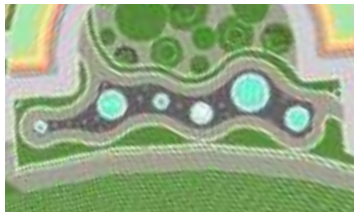


ANAK 6-12

playground



waterplay



REMAJA

DEWASA MUDA

denah coworking



ekspresi kreatif



ORANG TUA

LANSIA

duduk



kafe



PENGELOLA

keamanan



denah toilet



denah servis



loading area



Catatan evaluasi

Pendekatan human-centered belum terbukti pada gambar. Figur pengguna, arah pandang, jarak pengawasan, skala, dan perilaku dimasukkan sebagai dasar pembacaan ruang.

6

Interior belum menunjukkan hubungan aktivitas keluarga. Tata duduk, area mengawasi, makan, belajar, berkumpul, material, pencahayaan, dan penanda ruang diperjelas.

9

Revisi

Interior tidak hanya ditampilkan sebagai suasana, tetapi dibaca melalui hubungan antaraktivitas, arah pandang orang tua-anak, jalur bergerak, titik duduk, serta keterhubungan dengan ruang luar.

BUKTI UTAMA: ORANG TUA - ANAK - SIRKULASI

INTERIOR KELUARGA



RUANG LUAR KELUARGA



EMPAT INDIKATOR PEMBUKTIAN

VISUAL	AKTIVITAS	SIRKULASI	FLEKSIBILITAS
pandangan langsung	fungsi berdekatan	jalur tidak terpotong	individu - kelompok - keluarga

BUKTI PER PENGGUNA



ANAK 0-12

skala anak, lantai lunak, mudah diawasi



ORANG TUA + KELUARGA

duduk dan makan dengan sightline ke anak



REMAJA + DEWASA

belajar, bekerja, komunitas, ruang fleksibel



LANSIA + KELUARGA

jalur teduh, titik istirahat, interaksi

Catatan evaluasi

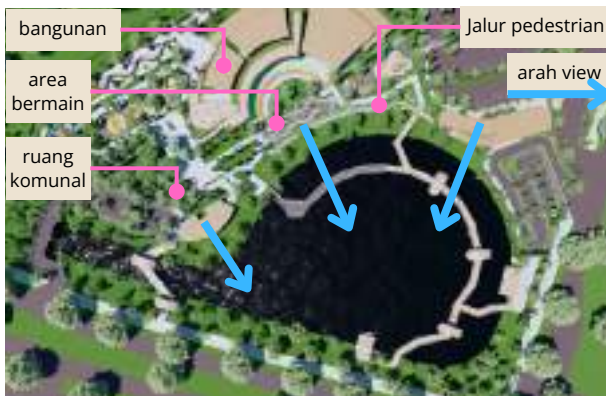
Danau belum berfungsi sebagai pembentuk ruang. Danau dipertegas sebagai orientasi, view, media aktivitas, pengalaman ruang, dan bagian sistem retention pond.

7

Revisi

Danau ditempatkan sebagai pusat orientasi kawasan yang menghubungkan jalur pedestrian, ruang aktivitas, area duduk, dan ruang tepi air. Hubungan dengan danau diperkuat melalui arah pandang, jembatan, kontur tepian, vegetasi, dan aktivitas rekreatif yang tetap memperhatikan keamanan pengguna.

DANAU SEBAGAI ORIENTASI KAWASAN



Danau menjadi pusat visual dan pengikat ruang kawasan. Jalur pedestrian, bangunan, area bermain, serta ruang komunal diarahkan menuju tepi air.

TRANSISI KONTUR DAN VEGETASI



Jalur tepi danau memberikan akses visual ke air sekaligus menjaga pergerakan pengguna tetap terarah dan aman.



Tepi danau dibentuk melalui perbedaan elevasi, jalur pedestrian, dan vegetasi sebagai batas alami antara area aktivitas dan badan air.

PENGALAMAN RUANG TEPI AIR

JEMBATAN KAYU EDUKATIF



Jembatan berfungsi sebagai jalur berjalan, titik berhenti, dan ruang berkumpul yang menghadirkan pengalaman langsung di atas air.

JEMBATAN BATU INTERAKTIF



Jembatan batu menghadirkan pengalaman eksplorasi dan interaksi dengan air secara lebih dekat dan terkendali.

HUBUNGAN VISUAL DANAU



Jalur pedestrian, dek, jembatan, dan titik duduk membentuk hubungan visual yang kontinu dengan permukaan air.

INDIKATOR PENERAPAN

ORIENTASI

Danau menjadi pusat pandangan dan pembentuk arah kawasan.

AKTIVITAS

Danau menjadi pusat pandangan dan pembentuk arah kawasan.

SAFE HAVEN

Tepi air mewadahi dan berjalan, berhenti, duduk, berkumpul, dan menikmati pemandangan.

EKOLOGI

Kontur, vegetasi, jalur yang terbaca, dan batas tepian mendukung keamanan pengguna.

Catatan evaluasi

Keamanan dan aksesibilitas belum terbukti teknis.

8

Revisi

Penerapan diperjelas melalui rute aksesibel, evakuasi, titik istirahat, toilet aksesibel, dan batas aman tepi air.

KEAMANAN TEKNIS



KETERANGAN

EVAKUASI

BATAS AMAN AIR



TITIK KUMPUL

PENCAHAYAAN



CCTV/POS



AKSESIBILITAS TEKNIS



KETERANGAN



RAMP



TOILET

RUTE KONTINU

AKSES SELATAN

AKSES TIMUR



TITIK ISTIRAHAT



PARKIR



PENYEBERANGAN



BAB

5

**DAN
SARAN
KESIMPULAN**



5.1

KESIMPULAN

Rancangan **FAMLYZ SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY** adalah sebuah inisiatif untuk menciptakan lahan hijau di tengah kawasan perkotaan, dengan keluarga sebagai pengguna utama. Keterbatasan lahan hijau saat ini mengakibatkan banyak fasilitas, khususnya ruang publik, tidak dapat terwujud. Namun, keberadaan sebuah danau yang berfungsi sebagai penampungan air hujan, bersama dengan lahan berkontur yang belum dimanfaatkan oleh pengelola Deltamas, memberikan peluang bagi saya untuk mengembangkan ruang publik yang bermanfaat.

Melalui pendekatan *placemaking*, khususnya dalam bentuk *creative placemaking*, kita dapat menciptakan ruang publik yang berfokus pada kebutuhan manusia sebagai fondasi utama. Dalam konteks ini, prioritas utama adalah keluarga. *Creative placemaking* bukan sekadar kiasan, melainkan sebuah upaya nyata untuk memanfaatkan lahan yang ada dan aktivitas manusia yang berorientasi pada karakteristik lingkungan di sekitarnya.

Diharapkan rancangan ini dapat menjadi upaya untuk menciptakan peluang bagi kawasan kota industri untuk bisa memiliki sebuah lahan hijau yang dapat mengakomodasi manusia dan menguntungkan pihak kawasan di masa depan. **FAMLYZ SPACE** adalah langkah awal untuk dapat menciptakan sebuah tempat berkumpul yang dapat mewadahi keluarga dan usia lainnya dengan tetap nyaman dan gratis.

5.2

SARAN

Diharapkan penelitian dan pengembangan yang akan datang dapat memperdalam studi tentang *creative placemaking* yang dapat diterapkan di Indonesia, tidak hanya di luar negeri. Ini sangat relevan, terutama untuk keluarga dengan aktivitas dan mobilitas yang kompleks, serta menekankan pentingnya menciptakan ruang yang dapat diakses di ruang publik terbuka.

Sebagai sebuah tempat edukasi dan aktivitas yang menyenangkan bagi semua usia, rancangan ini berpotensi membuka perspektif baru bagi masyarakat mengenai penerapan *placemaking* dan perannya dalam arsitektur. Tidak hanya sebagai elemen dekoratif, tetapi juga sebagai alat untuk membangun komunitas yang lebih erat dan harmonis. Dengan mengintegrasikan berbagai kegiatan edukatif dan rekreasi, tempat ini diharapkan dapat berfungsi sebagai pusat interaksi sosial yang inklusif, menyatukan pengunjung dari beragam latar belakang untuk saling bertukar pikiran dan pengalaman, sehingga memperkaya wawasan dan pemahaman antar generasi.

Selain itu, keberadaan fasilitas ramah lingkungan dan ruang hijau dalam rancangan ini berkontribusi pada peningkatan kualitas hidup masyarakat serta mendukung upaya pelestarian lingkungan. Inisiatif ini juga berpotensi mendorong kolaborasi antara pemerintah, komunitas lokal, dan sektor swasta untuk menciptakan ruang publik yang berkelanjutan dan bermanfaat bagi seluruh pihak.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Badan Pusat Statistik Kabupaten Bekasi, "Luas Daerah dan Jumlah Pulau Menurut Kecamatan di Kabupaten Bekasi Tahun 2024," BPS Kabupaten Bekasi. [Online]. Available: <https://bekasikab.bps.go.id/id/statistics-table/3/VUZwV01tSlpPVlpsWIRKbmMxcFhhSGhEVjFoUFFUMDkjMyMzMjE2/luas-daerah-dan-jumlah-pulau-menurut-kecamatan-di-kabupaten-bekasi.html?year=2024>
- [2] "Peta Kabupaten Bekasi," Peta-Kota Blogspot, Aug. 2011. [Online]. Available: <https://peta-kota.blogspot.com/2011/08/peta-kabupaten-bekasi.html>
- [3] Antara News, "Kabupaten Bekasi Masih Kekurangan Ruang Terbuka Hijau," Antara News, Nov. 2, 2022. [Online]. Available: <https://www.antaranews.com/berita/1086212/kabupaten-bekasi-masih-kekurangan-ruang-terbuka-hijau>
- [4] Kota Deltamas. [Online]. Available: <https://www.kotadeltamas.com/>
Deltamas. [Online]. Available: <https://deltamas.id/peta-kawasan>
- [5] Project for Public Spaces, "Placemaking Enters Mainstream," PPS.org. [Online]. Available: <https://www.pps.org/article/placemaking-enters>
- [6] Project for Public Spaces, How to Turn a Place Around, PPS, Inc., 2000. [Online]. Available: <https://www.pps.org/>
- [7] PT Puradelta Lestari Tbk, "Deltamas City Profile & Development Overview," 2025. [Online]. Available: <https://deltamas.id>
- [8] Etarahayu, "Kota Deltamas: Ketika Kawasan Industri dan Hunian Terintegrasi," 2019. [Online]. Available: <https://www.etarahayu.com/2019/01/kota-deltamas-kawasan-industri-cikarang.html>
- [9] Ismaturrachman, "Pengelolaan RTH Kabupaten Bekasi Wilayah Selatan," 2017. [Online]. Available: <https://repository.unikom.ac.id/53728/>
- [10] Suyanto, B., et al., "Global vs. Local: Lifestyle and Consumption Behaviour among the Urban Middle Class in East Java," 2018. [Online]. Available: https://www.academia.edu/42020609/Global_vs_local_lifestyle_and_consumption_behaviour_among_the_urban_middle_class_in_East_Java_Indonesia
- [11] Winata, G. D., "Hubungan Pola Aktivitas Penghuni dengan Pemanfaatan Ruang Komunal," Jurnal STUPA, 2025. [Online]. Available: <https://journal.untar.ac.id/index.php/jstupa/article/view/33914/20305>
- [12] <https://journal.untar.ac.id/index.php/jstupa/article/view/33914/20305>
- [13] Canterbury Today, "Why Third Places Matter for Work-Life Balance," 2024. [Online]. Available: <https://canterburytoday.co.nz/third-places-for-work-life-balance/>
- [14] The Glass-House, "Design by Consensus: Makerspaces Facilitation Guide," 2022. [Online]. Available: <https://www.brunel.ac.uk/research/Documents/markerspace/Design-by-Consensus-Makerspaces-Facilitation-Guide.pdf>

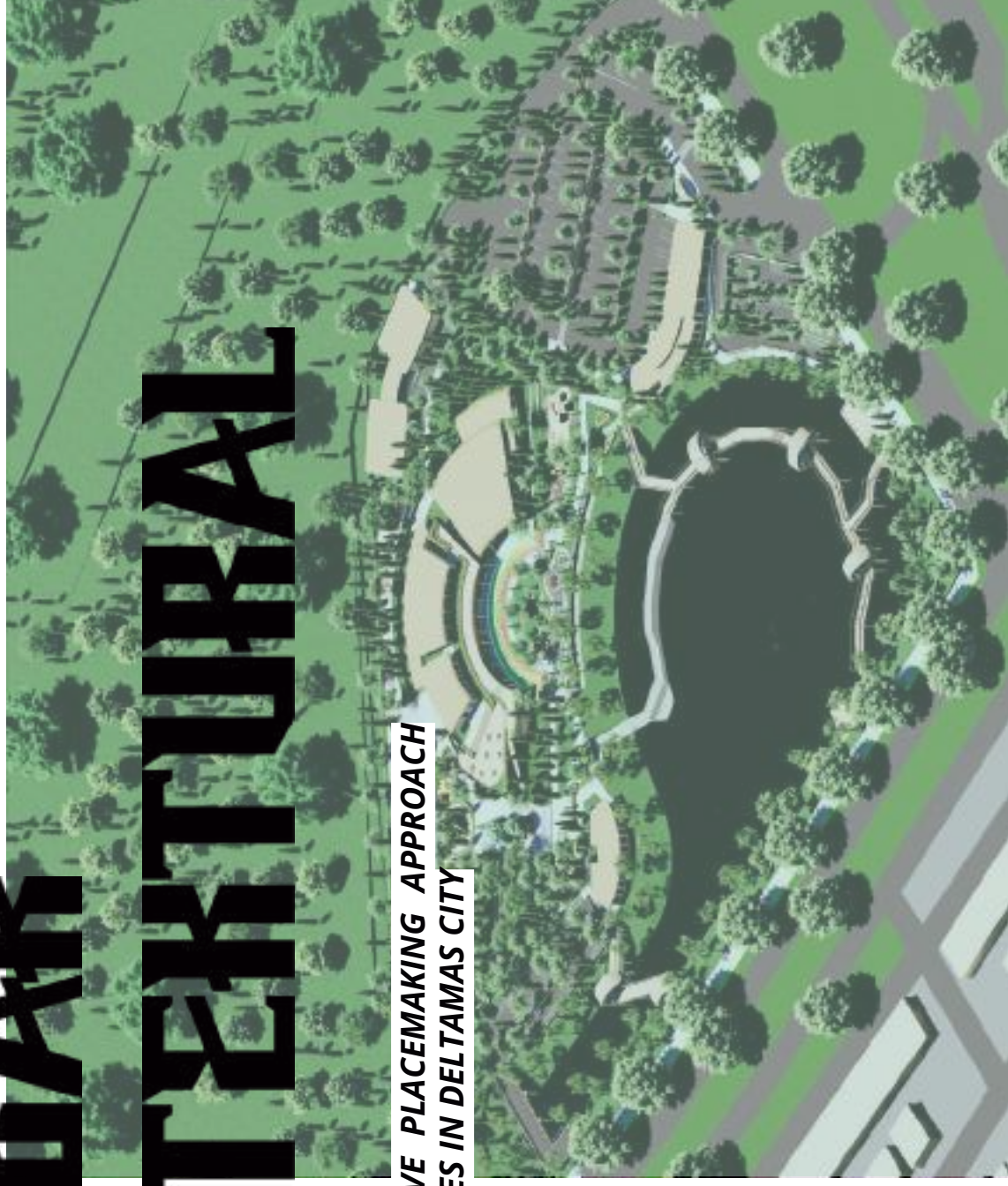
LAMPIRAN

G A M D
A P A O
M R J K
B E A U
A B L M
R A H E
A T N
R S U T
I G A S
T A I
E S M
K A A
T K K
U H E
R I T
R



GAMBAR ARSITEKTURAL

**FAMILY SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH
FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY**





	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL PERANCANGAN FAMILYZ SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar : SITE PLAN SKALA 1:1500	NAMA MAHASISWA : SILVIA RIASVIANI NIM : 220606110075 DOSEN PEMBIMBING 1 : Elok Mutiara, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 : Dr. Yulia Eka Putri, M.T.	Nomor Halaman 2 Jumlah Lembar 40
---	---	---	--	--	---	--



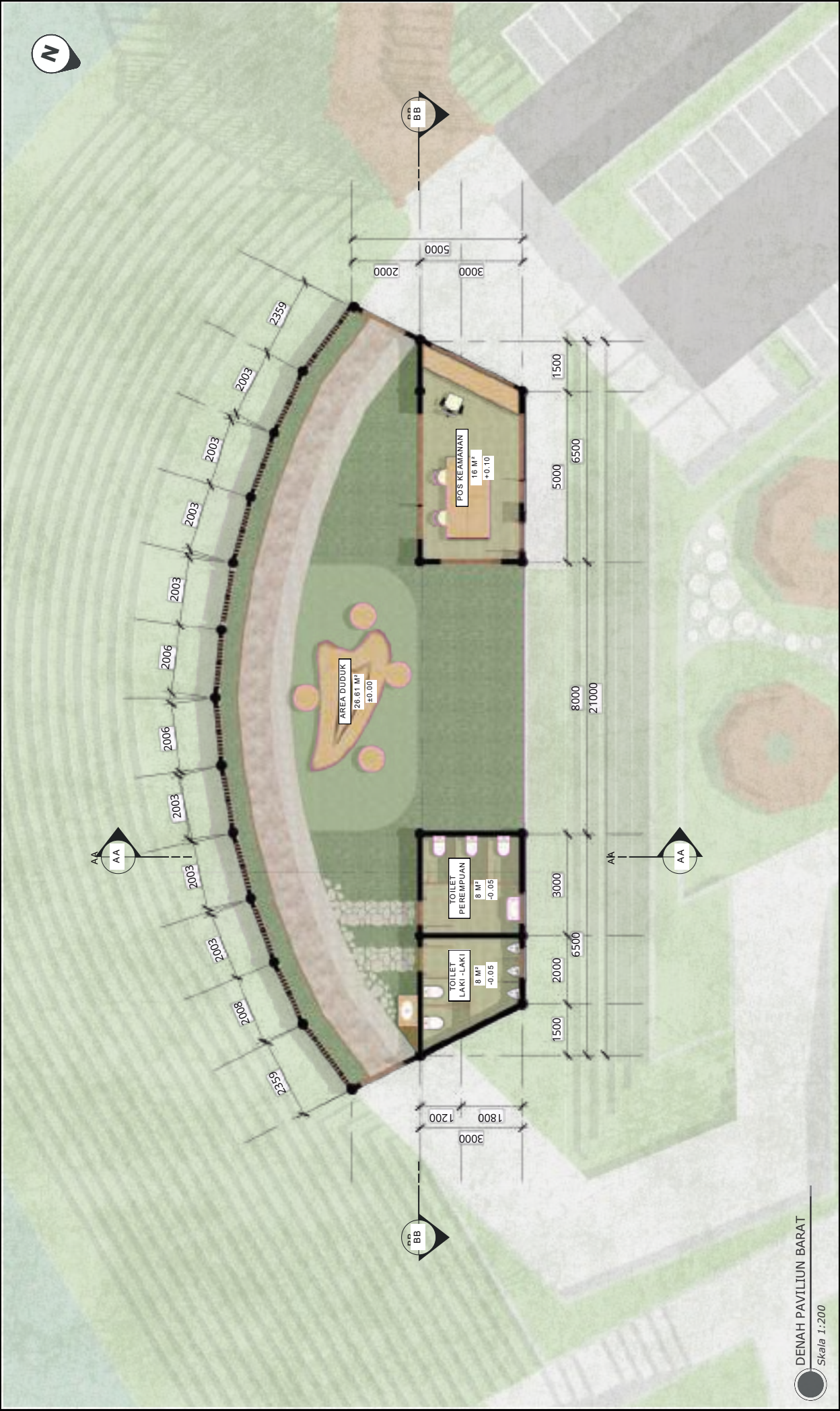
	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL PERANCANGAN FAMILYZ SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar : TAMPAK KAWASAN SKALA 1:1500	NAMA MAHASISWA : SILVIA RIASVIANI NIM : 220606110075 DOSEN PEMBIMBING 1 : Elok Mutiara, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 : Dr. Yulia Eka Putrie, M.T.	Nomor Halaman 3 40 Jumlah Lembar
---	--	---	---	---	--	--



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL PERANCANGAN FAMILYZ SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar : TAMPAK KAWASAN SKALA 1:1500	NAMA MAHASISWA : SILVIA RIASVIANI NIM : 220606110075 DOSEN PEMBIMBING 1 : Elok Mutiara, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 : Dr. Yulia Eka Putrie, M.T.	Nomor Halaman 4 40 Jumlah Lembar
---	--	---	---	---	--	--



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL PERANCANGAN FAMILYZ SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar : TAMPAK KAWASAN SKALA 1:1500	NAMA MAHASISWA : SILVIA RIASVIANI NIM : 220606110075 DOSEN PEMBIMBING 1 : Elok Mutiara, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 : Dr. Yulia Eka Putrie, M.T.	Nomor Halaman 5 40 Jumlah Lembar
---	--	---	---	---	--	--



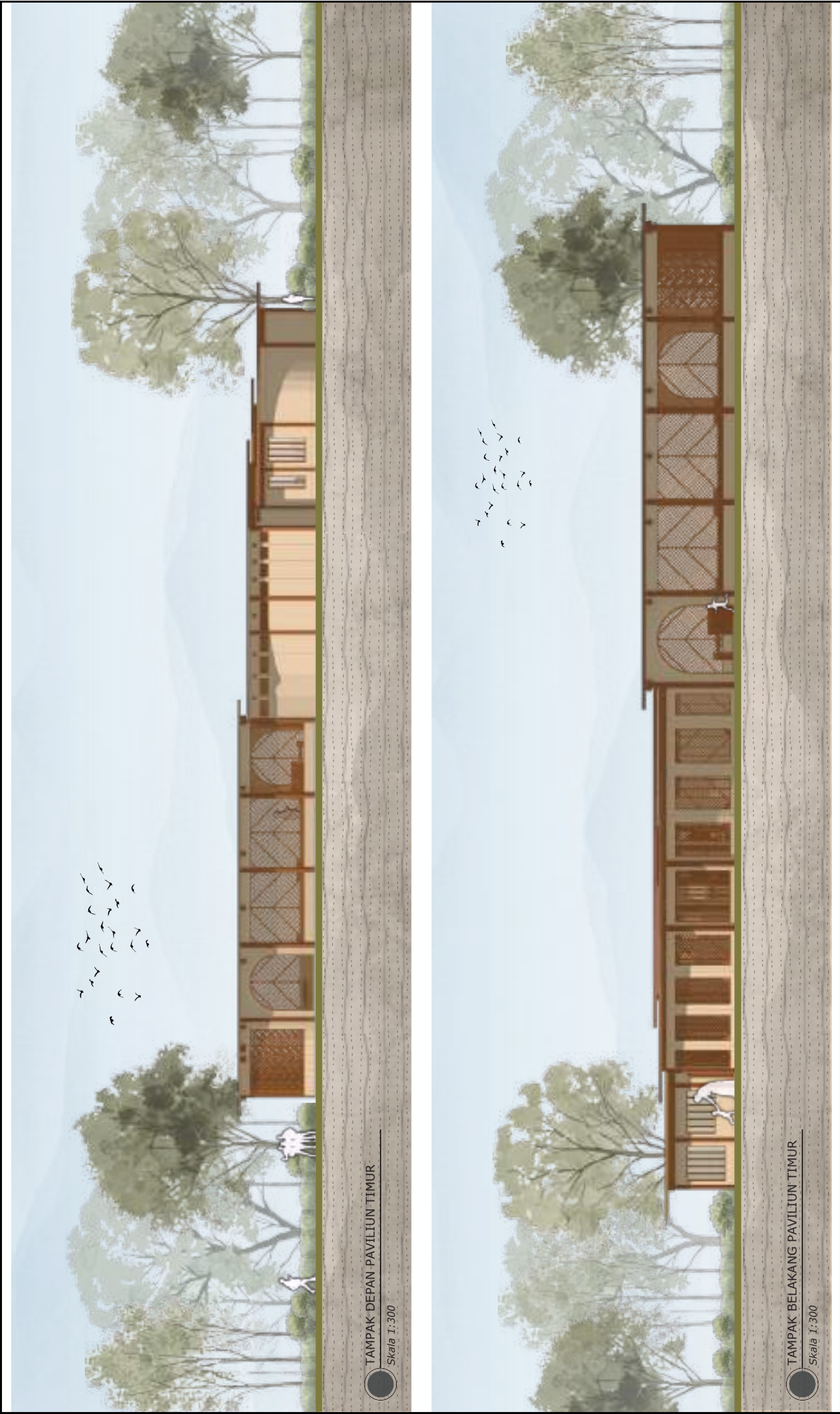
	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL PERANCANGAN FAMILYZ SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar : DENAH PAVILIUN BARAT SKALA 1:200	NAMA MAHASISWA : SILVIA RIASVIANI NIM : 220606110075 DOSEN PEMBIMBING 1 : Elok Mutiara, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 : Dr. Yulia Eka Putrie, M.T.	Nomor Halaman 6 Jumlah Lembar 40
---	--	---	---	--	--	--



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL PERANCANGAN FAMILYZ SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar : DENAH PAVILIUN BARAT SKALA 1:300	NAMA MAHASISWA : SILVIA RIASVIANI NIM : 220606110075 DOSEN PEMBIMBING 1 : Elok Mutiara, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 : Dr. Yulia Eka Putrie, M.T.	Nomor Halaman 7 40 Jumlah Lembar
---	--	---	---	--	--	--



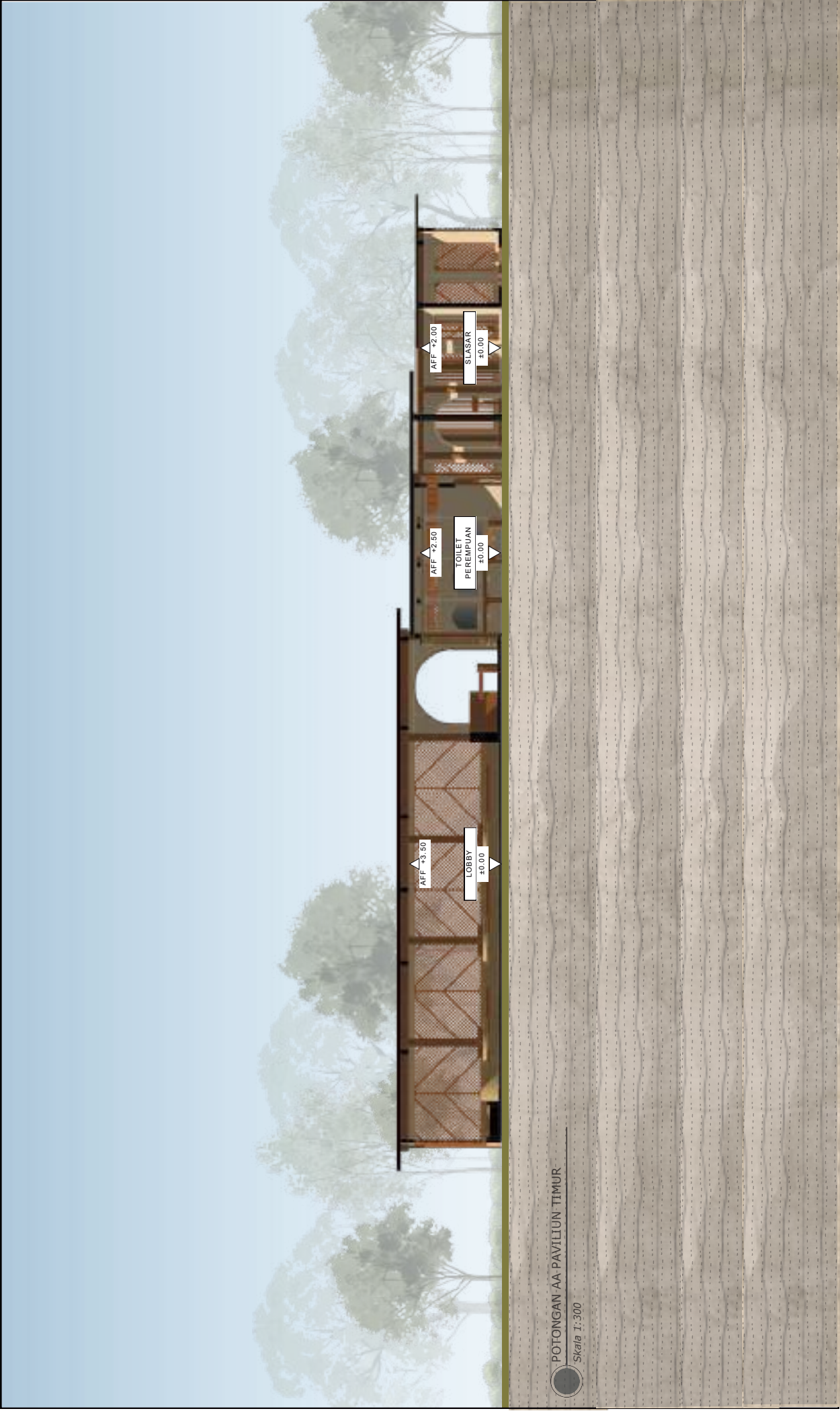
	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL PERANCANGAN FAMILYZ SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar : DENAH PAVILIUN BARAT SKALA 1:200	NAMA MAHASISWA : SILVIA RIASVIANI NIM : 220606110075 DOSEN PEMBIMBING 1 : Elok Mutiara, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 : Dr. Yulia Eka Putri, M.T.	Nomor Halaman 8 Jumlah Lembar 40
---	--	---	---	--	---	--



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL PERANCANGAN FAMILYZ SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar : TAMPAK PAVILIUN TIMUR SKALA 1:300	NAMA MAHASISWA : SILVIA RIASVIANI NIM : 220606110075 DOSEN PEMBIMBING 1 : Elok Mutiara, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 : Dr. Yulia Eka Putrie, M.T.	Nomor Halaman 11 40 Jumlah Lembar
---	--	---	---	--	--	---



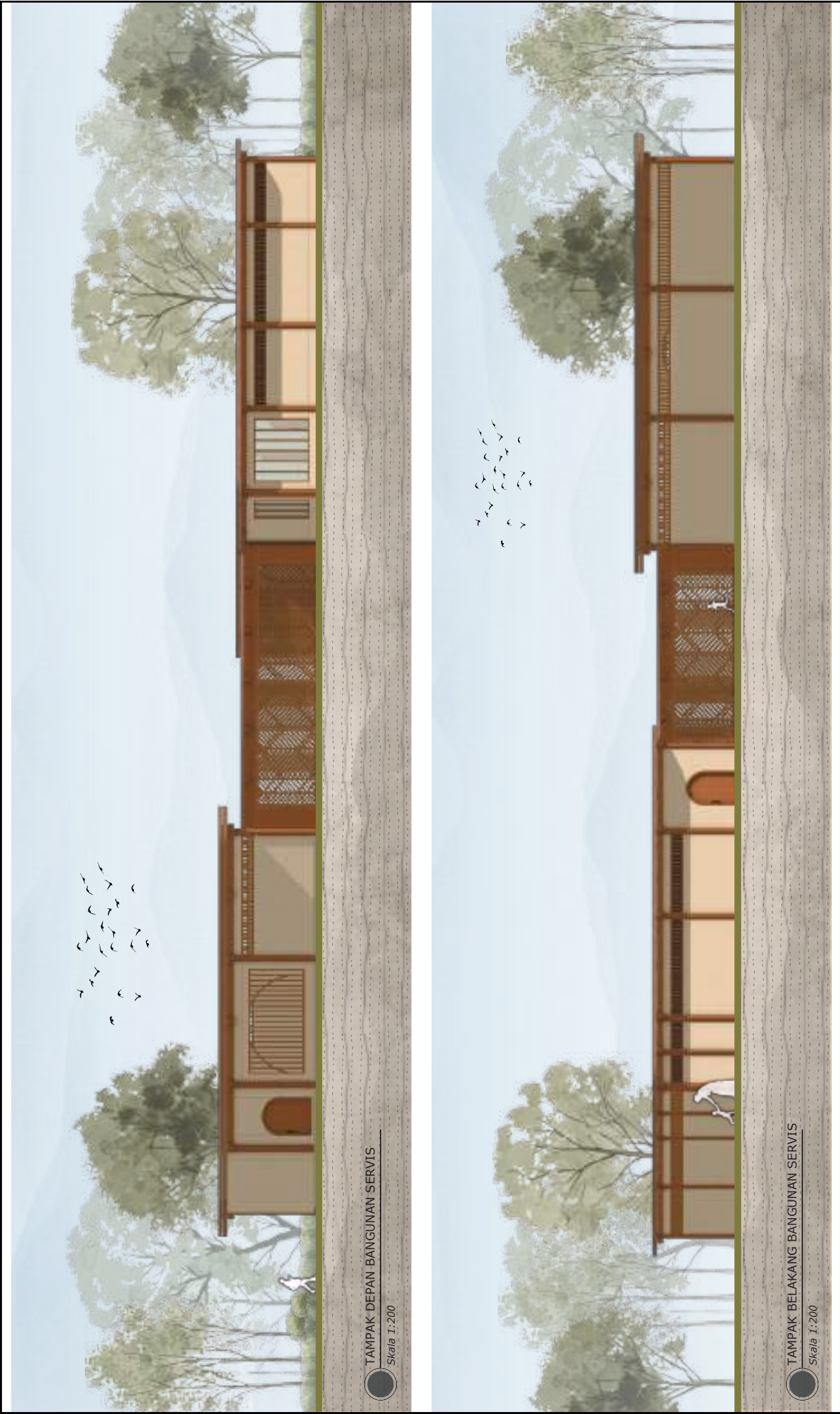
	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL PERANCANGAN FAMILYZ SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar : TAMPAK PAVILIUN TIMUR SKALA 1:300	NAMA MAHASISWA : SILVIA RIASVIANI NIM : 220606110075 DOSEN PEMBIMBING 1 : Elok Mutiara, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 : Dr. Yulia Eka Putrie, M.T.	Nomor Halaman 12 40 Jumlah Lembar
---	--	---	---	--	---	---



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL PERANCANGAN FAMILYZ SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar : POTONGAN PAVILIUN TIMUR SKALA 1:300	NAMA MAHASISWA : SILVIA RIASVIANI NIM : 220606110075 DOSEN PEMBIMBING 1 : Elok Mutiara, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 : Dr. Yulia Eka Putrie, M.T.	Nomor Halaman 14 40 Jumlah Lembar
---	--	---	---	--	---	---



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL PERANCANGAN FAMILYZ SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar : DENAH BANGUNAN SERVIS SKALA 1:200	NAMA MAHASISWA : SILVIA RIASVIANI NIM : 220606110075 DOSEN PEMBIMBING 1 : Elok Mutiara, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 : Dr. Yulia Eka Putri, M.T.	Nomor Halaman 15 Jumlah Lembar 40
---	--	---	---	--	---	---



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL PERANCANGAN FAMILYZ SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar : TAMPAK BANGUNAN SERVIS SKALA 1:200	NAMA MAHASISWA : SILVIA RIASVIANI NIM : 220606110075 DOSEN PEMBIMBING 1 : Elok Mutiara, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 : Dr. Yulia Eka Putrie, M.T.	Nomor Halaman 16 40 Jumlah Lembar
---	--	---	---	--	--	---



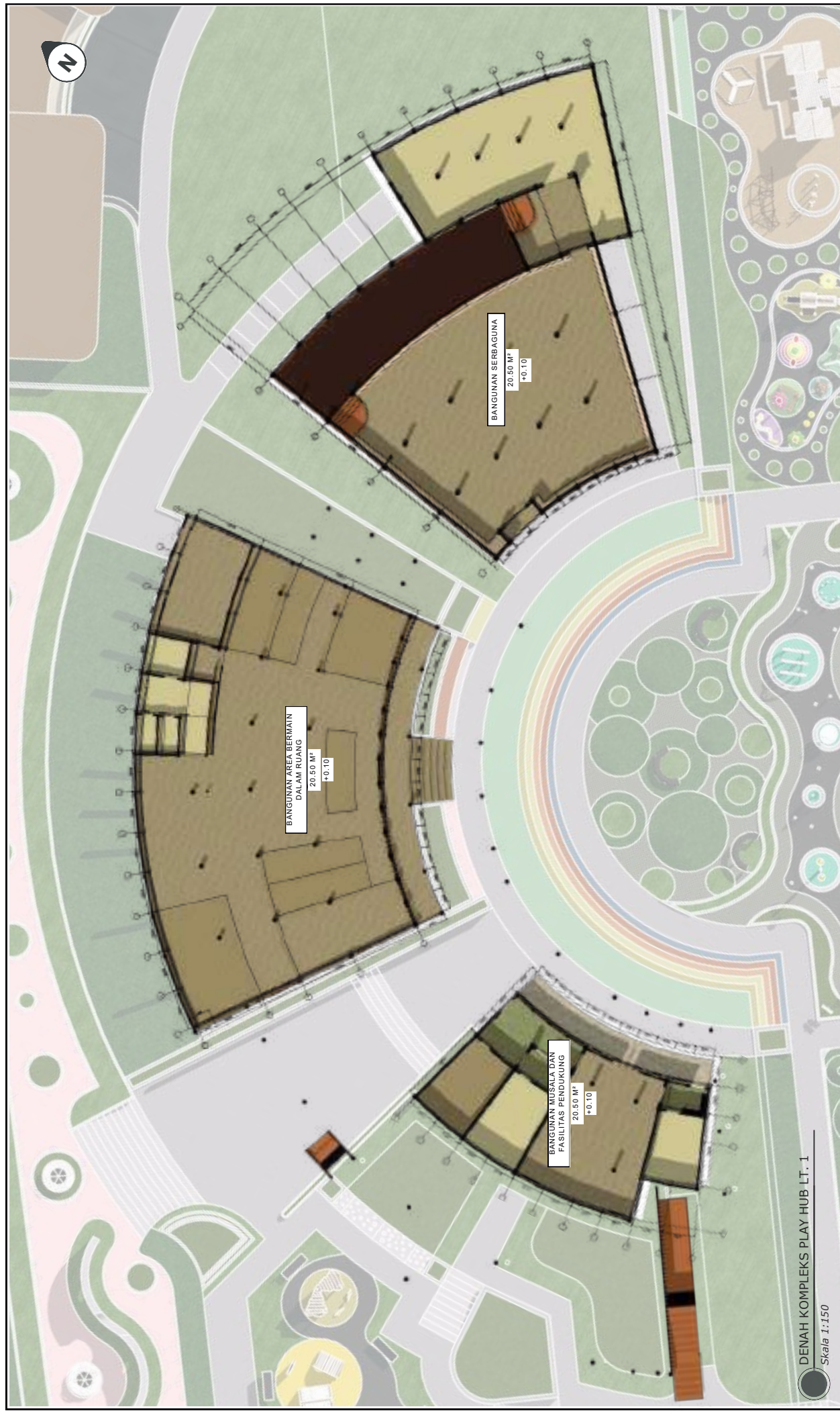
	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL PERANCANGAN FAMILYZ SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar : TAMPAK BANGUNAN SERVIS SKALA 1:200	NAMA MAHASISWA : SILVIA RIASVIANI NIM : 220606110075 DOSEN PEMBIMBING 1 : Elok Mutiara, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 : Dr. Yulia Eka Putri, M.T.	Nomor Halaman 17 / 40 Jumlah Lembar
---	--	---	---	--	--	--



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL PERANCANGAN FAMILY SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar : POTONGAN BANGUNAN SERVIS SKALA 1:200	NAMA MAHASISWA : SILVIA RIASVIANI NIM : 220606110075 DOSEN PEMBIMBING 1 : Elok Mutiara, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 : Dr. Yulia Eka Putrie, M.T.	Nomor Halaman 18 / 40 Jumlah Lembar
---	--	---	--	--	---	--



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL PERANCANGAN FAMILY SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar : POTONGAN BANGUNAN SERVIS SKALA 1:200	NAMA MAHASISWA : SILVIA RIASVIANI NIM : 220606110075 DOSEN PEMBIMBING 1 : Elok Mutiara, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 : Dr. Yulia Eka Putri, M.T.	Nomor Halaman 19 40 Jumlah Lembar
---	--	---	--	--	--	---



PROGRAM STUDI

TEKNIK ARSITEKTUR

UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL PERANCANGAN

**FAMILY SPACE:
A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH
FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY**

Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar :
DENAH
KOMPLEKS
PLAY HUB
SKALA 1:150

NAMA MAHASISWA :
SILVIA RIASVIANI

NIM :
220606110075

DOSEN PEMBIMBING 1 : Elok Mutiara, M.T.
DOSEN PEMBIMBING 2 : Dr. Yulia Eka Putrie, M.T.

Nomor Halaman / 20

Jumlah Lembar 40



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL PERANCANGAN FAMILYZ SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar : TAMPAK KOMPLEKS PLAY HUB SKALA 1:500	NAMA MAHASISWA : SILVIA RIASVIANI NIM : 220606110075 DOSEN PEMBIMBING 1 : Elok Mutiara, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 : Dr. Yulia Eka Putri, M.T.	Nomor Halaman 22 / 40 Jumlah Lembar
---	--	---	---	---	---	--



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL PERANCANGAN FAMILYZ SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar : TAMPAK KOMPLEKS PLAY HUB SKALA 1:500	NAMA MAHASISWA : SILVIA RIASVIANI NIM : 2206006110075 DOSEN PEMBIMBING 1 : Elok Mutiara, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 : Dr. Yulia Eka Putri, M.T.	Nomor Halaman 23 40 Jumlah Lembar
---	--	---	---	---	---	---



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL PERANCANGAN FAMILY SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar : POTONGAN KOMPLEKS PLAY HUB LT. 1 SKALA 1:200	NAMA MAHASISWA : SILVIA RIASVIANI NIM : 220606110075 DOSEN PEMBIMBING 1 : Elok Mutiara, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 : Dr. Yulia Eka Putri, M.T.	Nomor Halaman 24 40 Jumlah Lembar
---	--	---	--	--	--	---



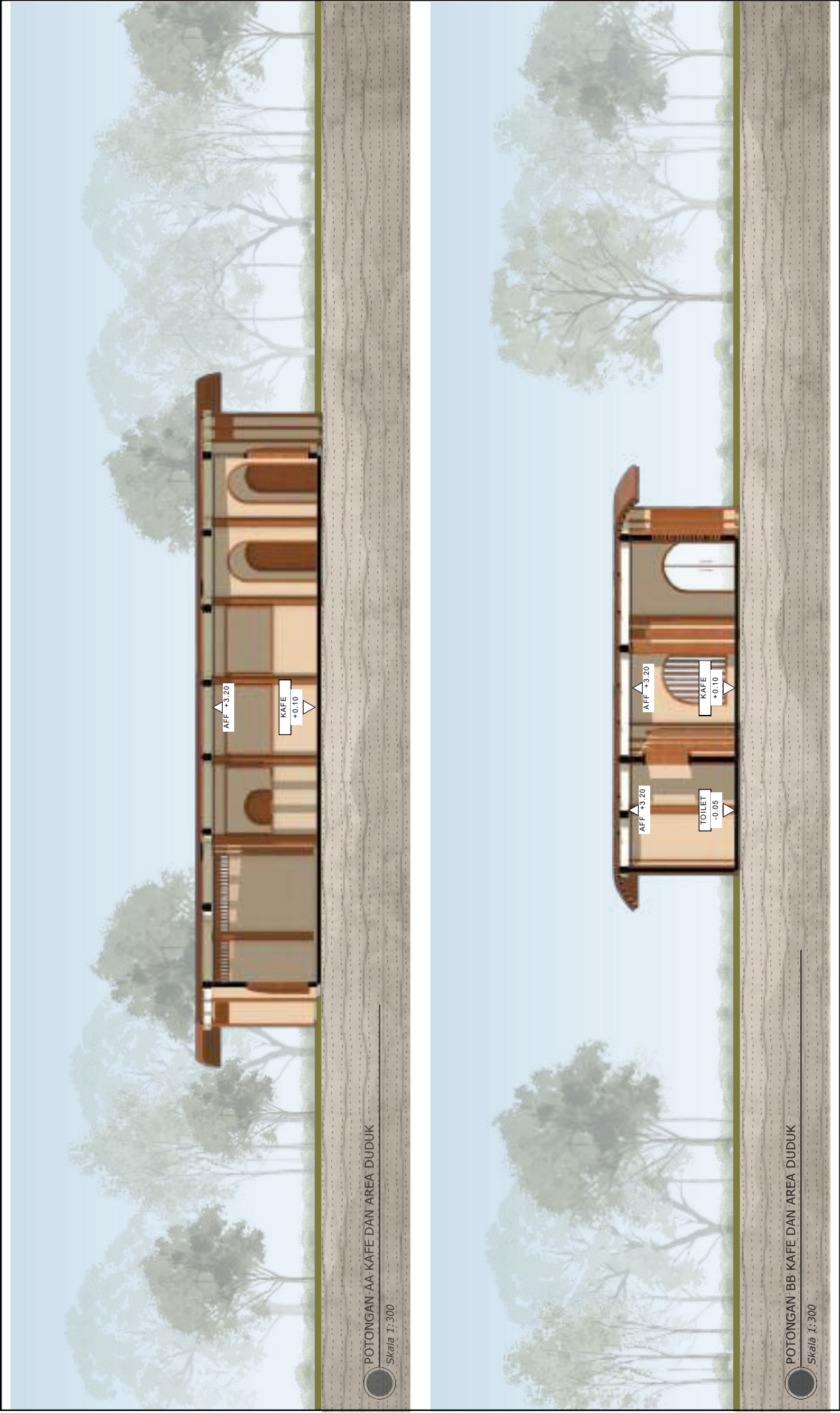
	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL PERANCANGAN FAMILY SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar : POTONGAN KOMPLEKS PLAY HUB LT. 1 SKALA 1:150	NAMA MAHASISWA : SILVIA RIASVIANI NIM : 220606110075 DOSEN PEMBIMBING 1 : Elok Mutiara, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 : Dr. Yulia Eka Putrie, M.T.	Nomor Halaman 25 / 40 Jumlah Lembar
---	--	---	--	---	--	--



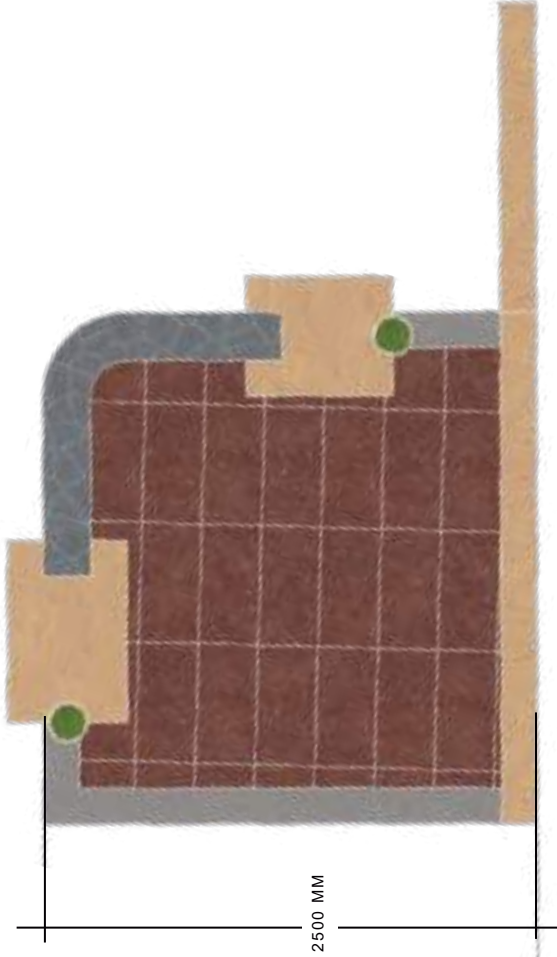
	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL PERANCANGAN FAMILY SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar : KOMPLEKS PLAY HUB LT. 1 SKALA 1:200	NAMA MAHASISWA : SILVIA RIASVIANI NIM : 220606110075 DOSEN PEMBIMBING 1 : Elok Mutiara, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 : Dr. Yulia Eka Putrie, M.T.	Nomor Halaman 26 40 Jumlah Lembar
---	--	---	--	---	---	---



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL PERANCANGAN FAMILY SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar : KOMPLEKS PLAY HUB L.T. 2 SKALA 1:200	NAMA MAHASISWA : SILVIA RIASVIANI NIM : 220606110075 DOSEN PEMBIMBING 1 : Elok Mutiara, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 : Dr. Yulia Eka Putri, M.T.	Nomor Halaman 27 / 40 Jumlah Lembar
---	--	---	--	---	--	--



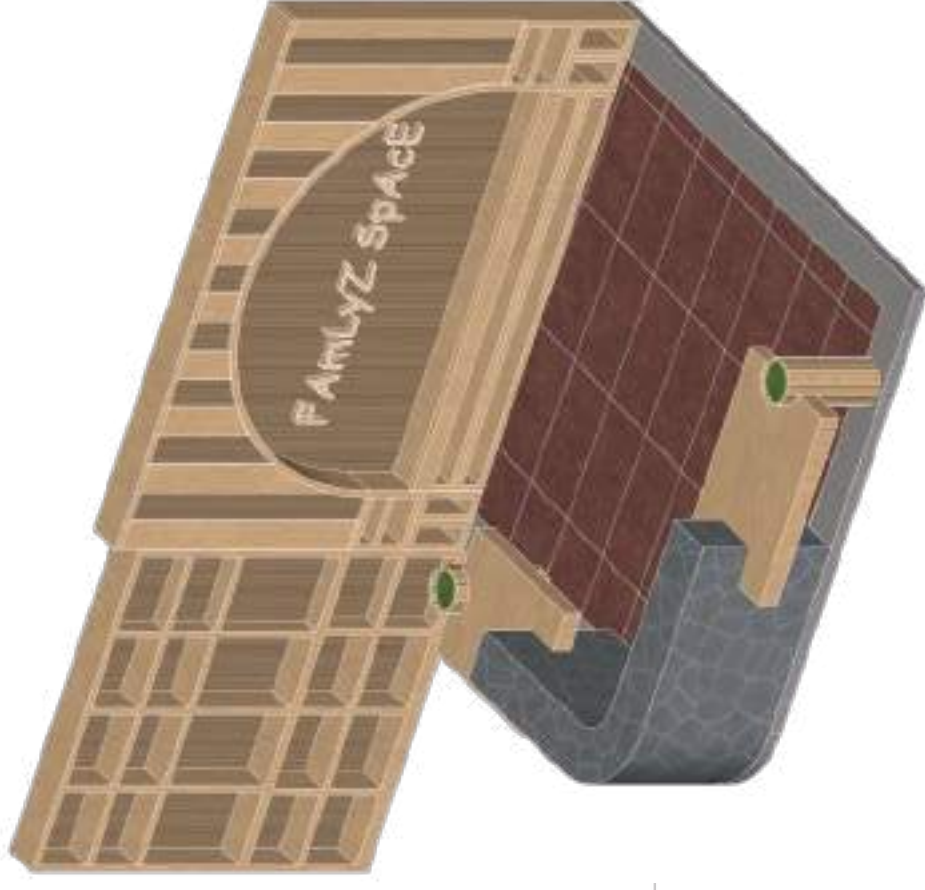
	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL PERANCANGAN FAMILYZ SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar : KOMPLEKS PLAY HUB L.T. 2 SKALA 1:300	NAMA MAHASISWA : SILVIA RIASVIANI NIM : 220606110075 DOSEN PEMBIMBING 1 : Elok Mutiara, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 : Dr. Yulia Eka Putrie, M.T.	Nomor Halaman 28 40 Jumlah Lembar
---	--	---	---	---	---	---



2500 MM



3500 MM



DETAIL ARSITEKTURAL MEJA LOBBY

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL PERANCANGAN FAMLYZ SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar : DETAIL ARSITEKTURAL SKALA 1:50	NAMA MAHASISWA : SILVIA RIASVIANI NIM : 220606110075 DOSEN PEMBIMBING 1 : Elok Mutiara, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 : Dr. Yulia Eka Putri, M.T.	Nomor Halaman 29 40 Jumlah Lembar
---	--	---	--	---	--	---



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL PERANCANGAN FAMILY SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar : PERSPEKTIF	NAMA MAHASISWA : SILVIA RIASVIANI NIM : 220606110075 DOSEN PEMBIMBING 1 : Elok Mutiara, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 : Dr. Yulia Eka Putri, M.T.	Nomor Halaman 30 40 Jumlah Lembar
---	--	---	--	-----------------------------------	---	---



PERSPEKTIF AKSES TIMUR



PERSPEKTIF AKSES BARAT

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL PERANCANGAN FAMILY SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar : PERSPEKTIF	NAMA MAHASISWA : SILVIA RIASVIANI NIM : 220606110075 DOSEN PEMBIMBING 1 : Elok Mutiara, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 : Dr. Yulia Eka Putrie, M.T.	Nomor Halaman 31 40 Jumlah Lembar
---	--	---	--	-----------------------------------	---	---



PERSPEKTIF AREA PICNIC



PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG



JUDUL PERANCANGAN
**FAMILY SPACE:
A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH
FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY**
Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026

Gambar :
PERSPEKTIF

NAMA MAHASISWA :
SILVIA RIASVIANI
NIM :
220606110075
DOSEN PEMBIMBING 1 : Elok Mutiara, M.T.
DOSEN PEMBIMBING 2 : Dr. Yulia Eka Putrie, M.T.

Nomor Halaman

32

40

Jumlah Lembar



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL PERANCANGAN FAMILY SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar : PERSPEKTIF	NAMA MAHASISWA : SILVIA RIASVIANI NIM : 220606110075 DOSEN PEMBIMBING 1 : Elok Mutiara, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 : Dr. Yulia Eka Putrie, M.T.	Nomor Halaman 33 40 Jumlah Lembar
---	--	---	--	-----------------------------------	---	---



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL PERANCANGAN FAMILY SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar : PERSPEKTIF	NAMA MAHASISWA : SILVIA RIASVIANI NIM : 220606110075 DOSEN PEMBIMBING 1 : Elok Mutiara, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 : Dr. Yulia Eka Putrie, M.T.	Nomor Halaman 35 40 Jumlah Lembar
---	--	---	--	-----------------------------------	---	---



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL PERANCANGAN FAMILY SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar : PERSPEKTIF	NAMA MAHASISWA : SILVIA RIASVIANI NIM : 220606110075 DOSEN PEMBIMBING 1 : Elok Mutiara, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 : Dr. Yulia Eka Putri, M.T.	Nomor Halaman 36 40 Jumlah Lembar
---	--	---	--	-----------------------------------	--	---



	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL PERANCANGAN FAMILY SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar : PERSPEKTIF	NAMA MAHASISWA : SILVIA RIASVIANI NIM : 220606110075 DOSEN PEMBIMBING 1 : Elok Mutiara, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 : Dr. Yulia Eka Putri, M.T.	Nomor Halaman 37 40 Jumlah Lembar
---	--	---	--	-----------------------------------	---	---



PERSPEKTIF INTERIOR RUANGN KERJA BERSAMA



PERSPEKTIF INTERIOR KAFE

	PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG		JUDUL PERANCANGAN FAMILYZ SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY Studio Tugas Akhir Semester Genap 2025/2026	Gambar : PERSPEKTIF	NAMA MAHASISWA : SILVIA RIASVIANI NIM : 220606110075 DOSEN PEMBIMBING 1 : Elok Mutiara, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 : Dr. Yulia Eka Putrie, M.T.	Nomor Halaman 38 40 Jumlah Lembar
---	--	---	---	-----------------------------------	--	---

APPRE



FAMILYZ SPACE

A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY



KRISIS RUANG TERBUKA HIJAU DI KAWASAN INDUSTRI

Pabrik di Kawasan Industri Kabupaten Bekasi



Kesenjangan antara regulasi dan kondisi lapangan

30% KETENTUAN UU NO. 26 TAHUN 2007

17% RTH EKSTING

RTH di Kabupaten Bekasi

Hingga tahun 2023, proporsi RTH di Kabupaten Bekasi baru mencapai sekitar 17 persen dari total luas wilayah. Capaian ini masih berada jauh di bawah ketentuan Undang-Undang Nomor 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang.

yang menyatakan proporsi RTH minimal sebesar 30 persen dari luas wilayah kota atau kawasan perkotaan.

CREATIVE PLACEMAKING



Placemaking by Fred Kent

INFORMASI KONTEKSTUAL



Aktivitas industri

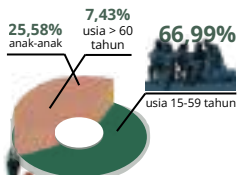
Wilayah ini memiliki 11 kawasan industri di beberapa wilayah kecamatan dengan jumlah pabrik mencapai 7.000 lebih, berkontribusi terhadap meningkatnya polusi udara dan tekanan kualitas lingkungan permukiman.

Kesenjangan antara target penyediaan Ruang Terbuka Hijau dan tata ruang di Kabupaten Bekasi



Kepadatan Penduduk

Kondisi ini membentuk konteks perkotaan Kabupaten Bekasi saat ini, di mana kepadatan penduduk usia produktif, tekanan lingkungan, dan dominasi aktivitas industri berlangsung secara bersamaan.



kepadatan penduduk usia produktif

tekanan lingkungan



TUJUAN PERANCANGAN



(DESIGN OBJECTIVE)

Perancangan FamilyZ Space bertujuan untuk:

Menyediakan RTH publik yang melayani kebutuhan lingkungan permukiman di sekitar tapak yang berfungsi sebagai pelengkap sistem RTH eksisting di Kabupaten Bekasi, tanpa menggantikan fungsi RTH skala besar yang telah ada.

Mewadahi aktivitas harian masyarakat secara informal dan rutin, seperti rekreasi ringan, olahraga harian, dan interaksi sosial, berdasarkan pola perilaku nyata masyarakat di sekitar tapak.

Meningkatkan kualitas ruang publik serta mendukung kondisi lingkungan kawasan sekitar tapak di tengah tekanan kepadatan penduduk, dominasi aktivitas industri, serta keterbatasan akses ruang terbuka hijau yang inklusif.

SASARAN PERANCANGAN



(DESIGN TARGET)



Masyarakat sekitar tapak di kawasan Kota Deltamas

Khususnya keluarga yang tinggal dan beraktivitas di lingkungan hunian dan kawasan industri sekitarnya.



Kelompok usia produktif dan keluarga muda

Yang mendominasi struktur demografi Kabupaten Bekasi dan memiliki kebutuhan tinggi terhadap ruang publik hijau yang mudah



Pengguna ruang publik lintas usia

(anak, remaja, dewasa, hingga lansia) yang membutuhkan ruang terbuka hijau yang aman, inklusif, dan mendukung aktivitas bersama.

KONSEP PLACEMAKING

Aksesibilitas
pejalan kaki
transportasi

koneksi lingkungan
keterhubungan
visibilitas



ACCESS & LINKAGES



keamanan
kesan visual
kebersihan
citra ruang
tempat duduk

Aktivitas
intensitas penggunaan
lintas usia

variasi fungsi
keberlanjutan aktivitas



USES & ACTIVITIES



Interaksi sosial
rasa memiliki
komunitas
kebersamaan
ruang berkumpul

SOCIABILITY

PENERAPAN CREATIVE PLACEMAKING DALAM PRINSIP PLACEMAKING

(physical form)

(land uses & functions)

(social opportunity)

Berkaitan dengan aspek

Tercermin dalam aspek

Access & Linkages

Comfort & Image

Uses & Activities

Sociability

LANDASAN NILAI KEISLAMAN

QS. Al-Baqarah [2]: 195

Nilai Kemaslahatan & Ruang Bersama

QS. Al-Hujurat [49]: 13

Nilai Kebersamaan & Interaksi Sosial

Hadis Riwayat Ahmad

Nilai Keamanan & Kenyamanan

Access & Linkages

Comfort & Image

Uses & Activities

Sociability

PLACEMAKING
(The Place Diagram)

PRINSIP DESAIN

Prinsip The Place Diagram digunakan sebagai prinsip desain dalam merumuskan strategi perancangan.

COMFORT



FEELING SAFE

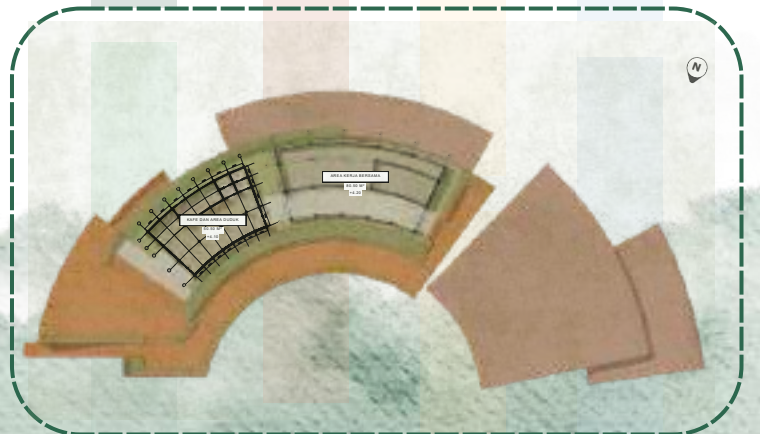
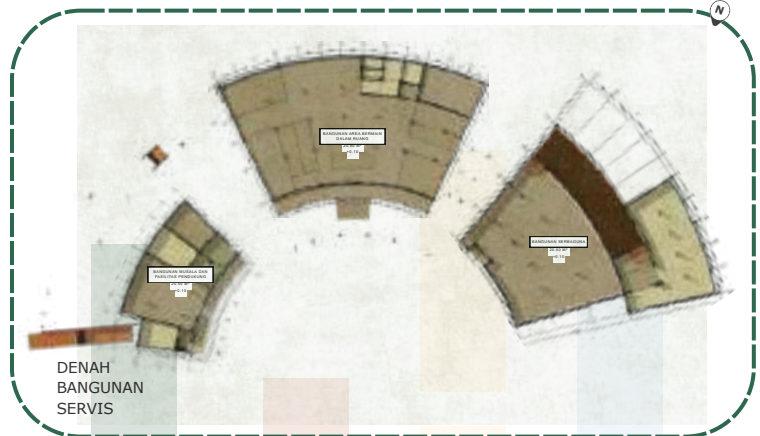
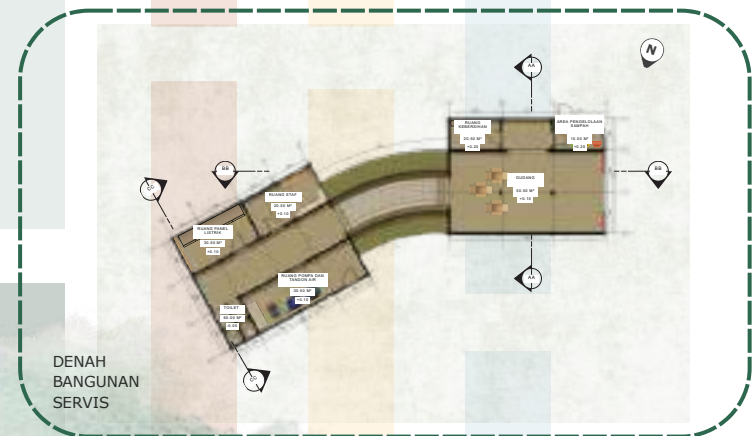
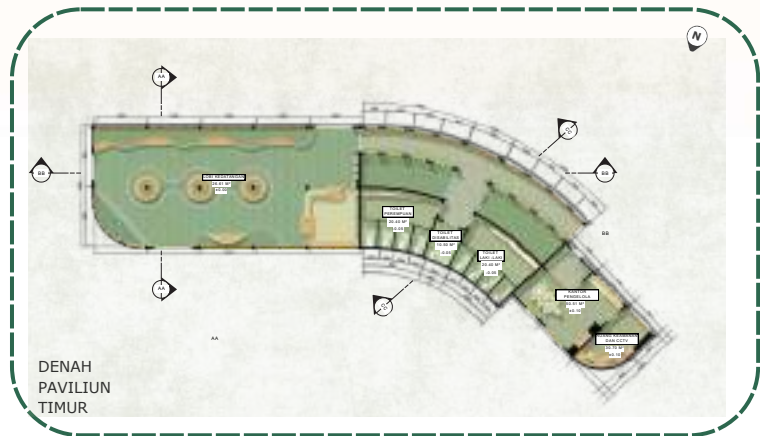
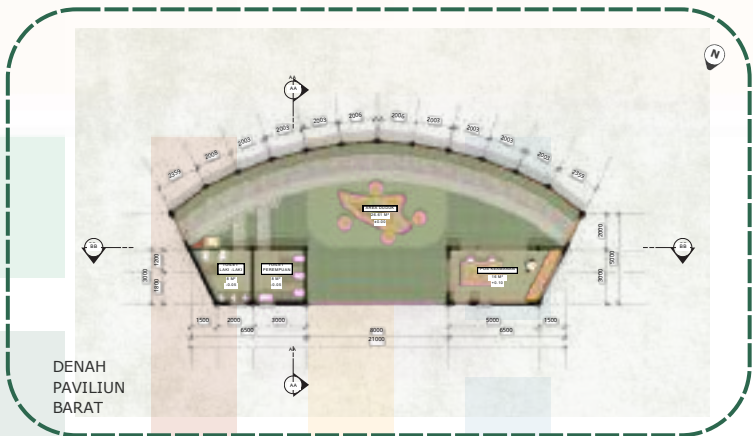


SOCIAL



FUN





FAMILYZ SPACE

FACILITIES



PAVILIUN BARAT



PAVILIUN TIMUR



BANGUNAN SERVIS



KOMPLEK PLAYHUB





LEGENDA	
A	TOILET ANAK
B	TOILET DIFABEL
C	RUANG LAKTASI
D	PANTRY
E	STORAGE
F	RUANG STAF
G	AREA DUDUK ORANG TUA
H	AREA PENGAWASAN ANAK
I	TANGGA
J	RAMP
K	SECURITY ROOM
L	CCTV ROOM
M	TOILET
N	SECURITY POST
O	WAITING AREA
P	ELECTRICAL PANEL ROOM
Q	PUMP & WATER TANK ROOM
R	CLEANING ROOM
S	WASTE MANAGEMENT AREA



KAFE



RUANG KERJA BERSAMA



PAVILIUN TIMUR



RUANG BERMAIN DALAM



RUANG SERBAGUNA



PAVILIUN BARAT

MAJALAH TUGAS AKHIR

FAMILYZ SPACE: A CREATIVE PLACEMAKING APPROACH FOR MEANINGFUL ACTIVITIES IN DELTAMAS CITY

NAMA : SILVIA RIASVIANI
PEMBIMBING 1 : ELOK MUTIARA, M.T.
TIPOLOGI : RUANG PUBLIK KELUARGA
LUAS TAPAK : 3,5 HA

NIM : 220606110075
PEMBIMBING 2 : DR. YULIA EKA PUTRIE, M.T.
LOKASI : KOTA DELTAMAS, KABUPATEN BEKASI
PENDEKATAN : CREATIVE PLACEMAKING

Perkembangan Kota Deltamas sebagai kawasan industri, hunian, pendidikan, dan komersial belum sepenuhnya diimbangi ruang publik keluarga yang aman, nyaman, inklusif, serta mampu mewadahi aktivitas lintas usia. Lingkungan hijau di tepi Danau Deltamas telah digunakan untuk berjalan, berolahraga, duduk, dan berkumpul, namun belum memiliki program aktivitas, pengawasan keluarga, fasilitas kenyamanan, dan identitas tempat yang terpadu.

FAMILYZ SPACE mengoptimalkan tepian danau sebagai ruang publik keluarga berskala kawasan. Programnya menggabungkan bermain, rekreasi, edukasi, kreativitas, ibadah, bekerja ringan, piknik, dan aktivitas komunitas. Danau dipertahankan sebagai kolam retensi sekaligus orientasi visual, sementara bangunan rendah, jalur pedestrian, vegetasi peneduh, dan ruang komunal membentuk pengalaman yang terhubung.



—Perspektif kawasan FAMILYZ SPACE



—Perspektif Area Bermain Anak

CONNECTED EVERYDAY PLAY

Aktivitas sehari-hari menjadi penggerak ruang melalui transisi aman - bebas terarah - mandiri.

QS. Al-A'raf [7]:56 diterjemahkan melalui perlindungan vegetasi, kualitas air, tanah, kebersihan, serta pembatasan aktivitas yang merusak ekosistem. QS. Al-Hujurat [49]:13 diwujudkan sebagai ruang yang setara, inklusif, dan terbuka bagi pengguna beragam. Prinsip *la darar wa la dirar* menegaskan jalur aman, material antiselip, visibilitas, pencahayaan, pemisahan konflik sirkulasi, dan pengamanan tepi danau.

Konsep dasar menghubungkan aktivitas bermain, berkumpul, belajar, beristirahat, dan menikmati danau dalam satu pengalaman yang mudah dibaca. Sirkulasi tidak hanya menjadi jalur lewat, tetapi membentuk urutan datang, orientasi, eksplorasi, interaksi, dan jeda. Program disusun lintas usia agar anak, orang tua, remaja, dewasa, dan lansia dapat menggunakan kawasan secara bersamaan tanpa kehilangan kenyamanan

Nilai agama berfungsi sebagai penapis etis: ruang harus bermanfaat, tidak diskriminatif, tidak merusak, dan tidak menimbulkan bahaya baru.



—Perspektif Bangunan paviliun Timur

SHARED PLACE

Ruang bersama beridentitas untuk keluarga, komunitas, kegiatan kreatif, dan interaksi lintas generasi.

SAFE HAVEN

Visibilitas, duduk strategis, batas lunak, naungan, permukaan aman, dan pengamanan tepi air.

DAILY PLAY

Aktivitas sensorik, motorik, kreatif, sosial, dan rekreatif yang dapat berlangsung setiap hari.

CONNECTED GROUND

Jaringan pedestrian kontinu yang menghubungkan dua akses, paviliun, Play Hub, plaza, dan tepian danau.

RUANG YANG MENGHUBUNGKAN KELUARGA

PENGALAMAN PENGGUNA

Jalur utama menghubungkan akses barat dan timur dengan paviliun kedatangan, plaza keluarga, Kompleks Play Hub, area bermain luar, ruang piknik, dan zona danau. Akses kendaraan, pedestrian, dan servis dipisahkan untuk mengurangi konflik. Massa mengikuti kontur, menghadap danau, serta mempertahankan dominasi ruang luar dan semi-terbuka.

Interior dirancang agar aktivitas bermain, makan, belajar, bekerja ringan, menunggu, dan mengawasi dapat berlangsung dalam hubungan visual yang jelas. Bukaan lebar, teras, cahaya alami, ventilasi silang, furnitur fleksibel, material aman, dan pencahayaan hangat memperpanjang durasi tinggal sekaligus menjaga rasa nyaman bagi keluarga lintas usia.

RANGKAIAN RUANG



—Area Bermain Dalam Ruang



—Area Kerja Bersama



—Ruang Serbaguna

TEPI DANAU SEBAGAI RUANG BELAJAR

JEMBATAN DAN PENGAMANAN TEPI AIR

Jembatan kayu berfungsi sebagai jalur edukatif, titik berhenti, dan ruang berkumpul di atas danau. Jembatan batu menghadirkan pengalaman perubahan muka air secara terkendali. Lebar jalur, pagar pengaman, permukaan antiselip, pencahayaan, batas vegetasi, serta penghentian akses saat kondisi air tidak aman menjadi bagian dari strategi **Safe Haven**.



Batu pijak dan tangga lanskap mempertemukan jalur pedestrian dengan air pada kondisi yang dinyatakan aman

—Detail Jembatan Batu



Jalur kayu, paviliun kecil, pagar, dan titik duduk menciptakan orientasi serta pengalaman sosial di tengah danau

—Detail jembatan Kayu



Zona bermain sensorik dan motorik dipisahkan secara terbaca, tetapi tetap berada dalam jangkauan pandang orang tua.

—perspektif jembatan batu dan kayu

DOKUMENTASI MAKET







