

**RUMAH BERMAIN:  
MELAWAN OBESITAS MELALUI PERMAINAN**  
PLAY HOUSE: FIGHTING OBESITY THROUGH PLAY



NAMA / NIM

GIOVANNI GUNAWAN / 315170033

DOSEN KELAS:  
IR. RUDY SURYA, M.M., M.ARS.  
IR. HIMALADIN

DOSEN PEMBIMBING  
MARIA VERONICA G., S.T., M.ARCH.

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR  
JURUSAN ARSITEKTUR DAN PERENCANAAN  
- FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS TARUMANAGARA  
JAKARTA  
SEMESTER GENAP  
2020/2021

# GIOVANNI GUNAWAN

## ARCHITECTURE STUDENT

Pasar Minggu, Jakarta Selatan  
giovannigunawan99@gmail.com  
0858 - 8166 - 1516

### SKILLS

3D Modelled architectural projects in SketchUp  
Designed and drafted projects in AutoCAD and Revit  
Rendered presentations to client in Lumion and Enscape  
Made layout and edit boards and videos in Adobe Photoshop and Premiere.  
Basic operations in Microsoft Word, Excel, and PowerPoint.  
Good Communication and Organization Skills.

### WORK EXPERIENCE

Production Engineering Intern  
PT Citatah Tbk., Karawang  
Jun 2020 - Dec 2020

#### Notable Project:

Arumaya Apartment,  
Podomoro City Deli Medan,  
Nava Park Residence,  
The Langham Hotel Jakarta,  
Rumah Nuredy (Kapolres Karawang)  
Rumah Titi Kamal (Actress, Model), etc

Junior Architect Intern  
RSI Group - MSSM Associates, Jakarta  
Dec 2019 - Feb 2020

#### Notable Project:

Rumah Desta (Actor, Comedian, Host), etc

### ORGANIZATION

Badan Eksekutif Mahasiswa Universitas Tarumanagara  
General Secretary  
Jul 2019 - Jun 2020

Staff of Secretarial Dept.  
Jul 2018 - Jun 2019

Architectural Design Week  
2020 - Head Secretary  
2019 - Staff Secretary

### PROFILE

*Hello, I'm Giovanni  
an Architecture Student  
at Universitas Tarumanagara*

*I'm hard working, discipline and on time.*

*Ambitious, accept criticism, eager to meet  
new people, a thinker, and  
excellent in team work.*

*Honest and passionate in architecture.*

### EDUCATION

Universitas Tarumanagara  
2017 - Now

Committee at 12th International  
Forum on Urbanism 2019

Contributor at Indonesia Building  
Technology Expo 2018

Gonzaga College High School  
2014 - 2017

Graduated Cum Laude (85.7 / 100)  
Gonzaga Art Award Recipient

### OTHERS

I am bilingual and can speak  
natively in Bahasa Indonesia and  
professionally in English.

I am also an avid reader and  
jewelry maker.

# DAFTAR ISI



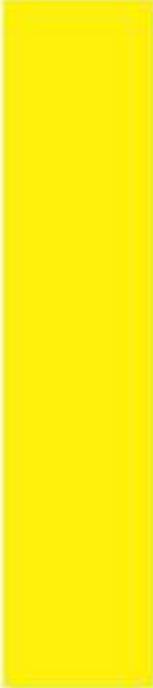
## **CURRICULUM VITAE**

- i Profil
- Riwayat Pendidikan
- Keahlian
- Riwayat Kerja
- Riwayat Organisasi
- Lain-Lain



## **KONSEP**

- 1 *Brief*
- 2 *Fenomena & Isu*
- 3 *Berolahraga atau Bermain?*
- 5 *Lokasi Tapak*
- 7 *Analisa Tapak*
- 8 *Studi Gerak*
- 9 *Gubahan Massa*
- 10 *Skema Hubungan Ruang*



## **GAMBAR KERJA**

- 11 *Blok Plan*
- 13 *Site Plan*
- 15 *Denah Lt. Dasar*
- 16 *Denah Lt. 2*
- 17 *Tampak*
- 19 *Potongan AA dan BB*
- 21 *Potongan CC*
- 22 *Potongan DD*
- 23 *Potongan Aksonometri*
- Detail Arsitektur*
- 25 *Diagram Sequence*
- 26 *Denah dan Potongan Tangga*
- 27 *Pola lantai & Plafon Kamar Tidur Utama*
- 28 *Pola Lantai & Plafon Ruang Keluarga*
- 29 *Perspektif Eksterior*
- 30 *Perspektif Interior*

## **RUMAH BERMAIN: MELAWAN OBESITAS MELALUI PERMAINAN**

Pertumbuhan ekonomi dan daya beli masyarakat yang terus meningkat, budaya serba instan yang semakin digemari masyarakat, menyempitkan lahan pembangunan sehingga manusia hidup dalam hunian yang menyempit, dan pandemi yang membuat aktivitas gerak manusia berkurang. Maka tidak heran angka obesitas diperkirakan akan terus meningkat.

Obesitas dapat disembuhkan salah satu caranya dengan melakukan olahraga secara teratur. Namun disayangkan banyak orang yang memandang olahraga sebagai sebuah hukuman (contoh pelanggar prokes yang dihukum push-up). Namun olahraga juga dapat dipandang sebagai sebuah permainan.

Rumah yang dirancang mengambil program rumah yang bernilai budaya dan bertema arsitektur permainan dimana penghuninya dapat melakukan olahraga lewat bermain. Juga mengedukasi masyarakat sekitar terhadap baiknya berolahraga secara teratur melalui program publik yang akan disediakan.



## FENOMENA DAN ISU



Budaya serba instan semakin digemari masyarakat Indonesia terutama yang hidup di perkotaan. Mulai dari transportasi, kuliner, berbelanja, keuangan, mencari pekerjaan, memesan tiket, bahkan cek kesehatan sudah dapat dilakukan secara online.



Pandemi COVID-19 telah mengubah gaya hidup masyarakat di seluruh dunia. Salah satunya, manusia jadi kurang bergerak fisik karena lebih banyak beraktivitas di dalam rumah.



Lahan di Jakarta untuk pembangunan semakin berkurang. Oleh sebab itu hunian semakin compact dan padat. Hal ini juga menyebabkan ruang hunian menjadi semakin kecil.

**Obesitas mengancam selama pandemi: kurangi makan gorengan dan manis, periksa kadar lemak dalam tubuh**

Para Ahli Khawatir Obesitas Anak dapat Meningkat di Masa Pandemi Covid-19

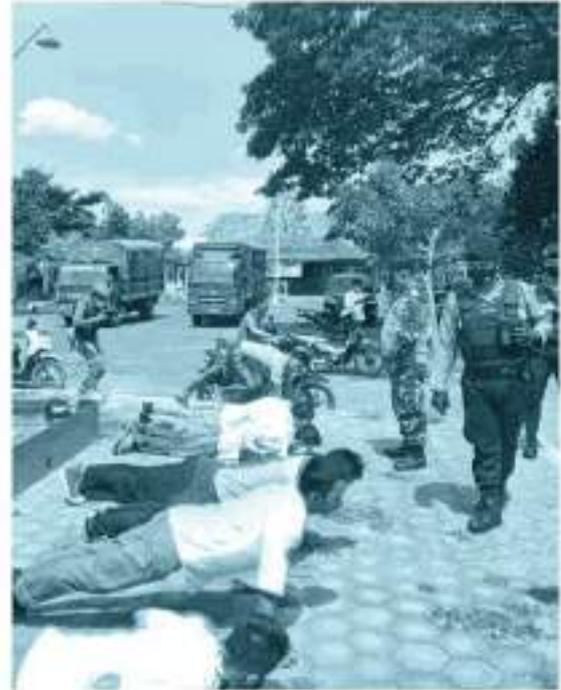
**Ahli gizi : Waspadai potensi obesitas saat pandemi COVID-19**

Sejalan dengan tingkat pertumbuhan ekonomi Provinsi DKI Jakarta yang merupakan terbesar di Indonesia. Dhubungkan dengan daya beli masyarakat yang meningkat, budaya yang serba instan, dan pandemi maka angka obesitas di Jakarta diperkirakan akan terus meningkat.

## BEROLAHRAGA ATAU BERMAIN?



*Obesitas dapat diobati dengan memperbaiki pola makan, diet rendah kalori, dan olahraga secara teratur. Melakukan diet berisi makanan seimbang, mengontrol kalori, dan juga melakukan aktivitas fisik untuk meningkatkan pembakaran energi dan cadangan energi. Olahraga dapat membantu meningkatkan dan menjaga kesehatan tubuh.*



*Sayangnya di Indonesia masih ada persepsi masyarakat dimana olahraga menjadi sebuah "hukuman". Contohnya pelanggar prokes dihukum dengan pushup.*



*Olahraga juga dapat dilakukan saat bermain. Saat kita kecil bermain sangat penting bagi perkembangan otak dan fisik. Tetapi saat menginjak dewasa muncul stigma bahwa orang dewasa tidak bermain. Sehingga "bekerja" (berolahraga) dan "bermain" menjadi dua hal yang berbeda*

# BERMAIN



## DEFINISI PERMAINAN

Bermain berkontribusi pada budaya dan aktivitas sukarela yang ditemukan di luar kehidupan biasa, terjadi dalam waktu dan ruang yang jelas, diatur oleh keterlibatan, dan hasilnya tidak pasti.

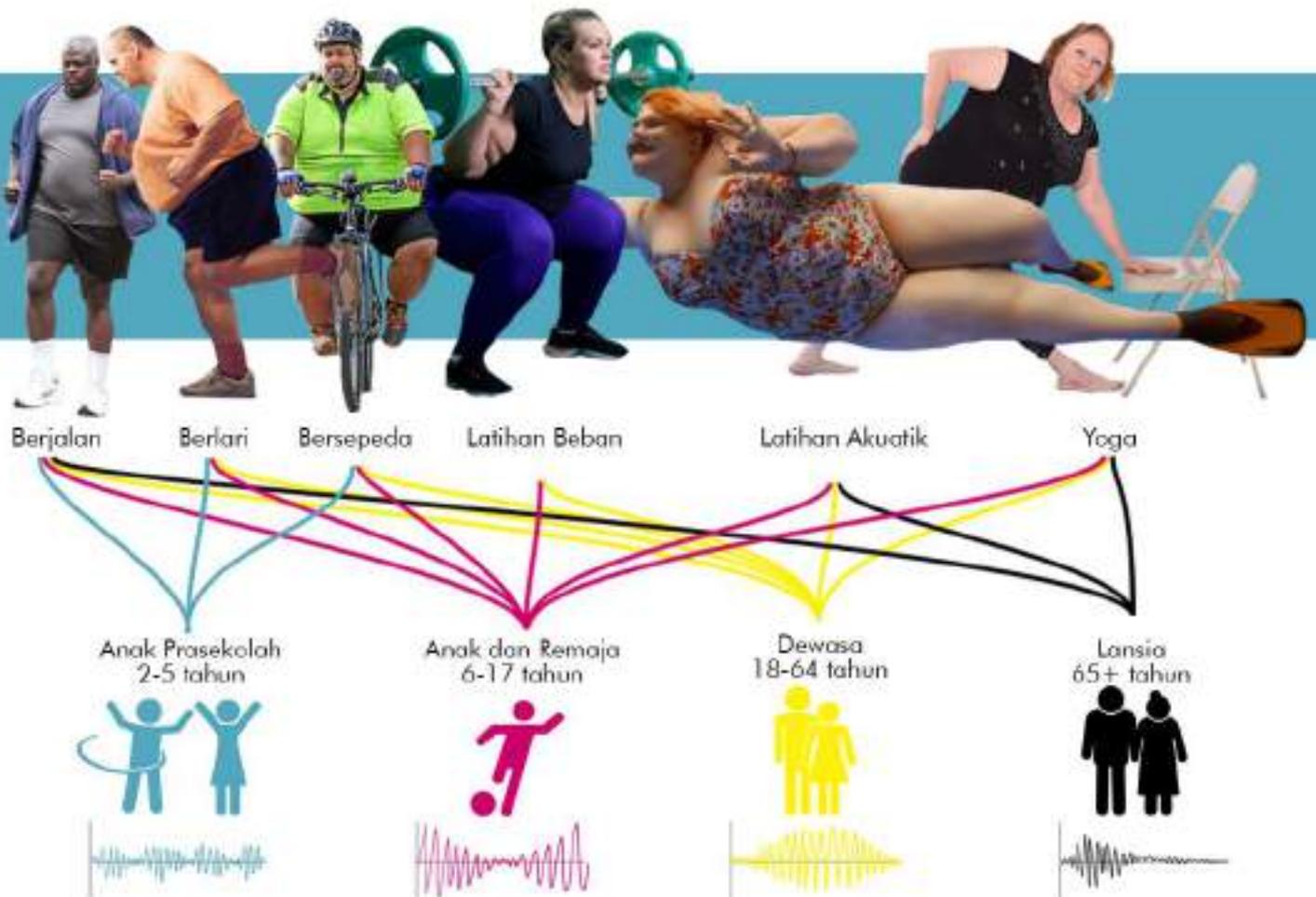
## ASAL MULA BERMAIN

Bermain lebih tua dari budaya, karena budaya mengandaikan masyarakat manusia, sedangkan hewan tidak menunggu manusia untuk mengajari mereka bermain.

## MAGIC CIRCLE

Arena, meja kartu, lingkaran sihir, kuil, panggung, layar, lapangan tenis, pengadilan, dan lain-lain semuanya dalam bentuk dan fungsi tempat bermain yaitu olahraga terlarang, terisolasi, lingkaran pagar, keramat, yang dengannya aturan khusus diperoleh.

Semua adalah dunia sementara di dunia biasa, yang didedikasikan untuk pertunjukan tindakan yang terpisah.



# LOKASI TAPAK



# PEJATEN BARAT

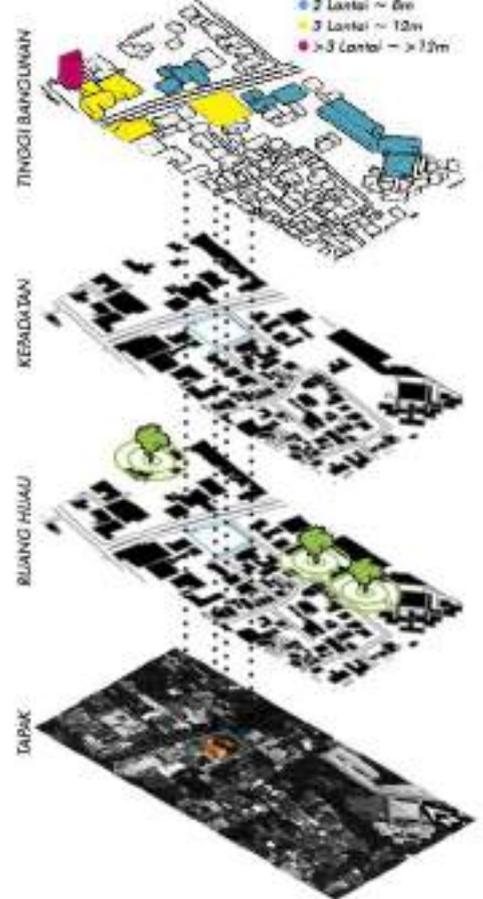
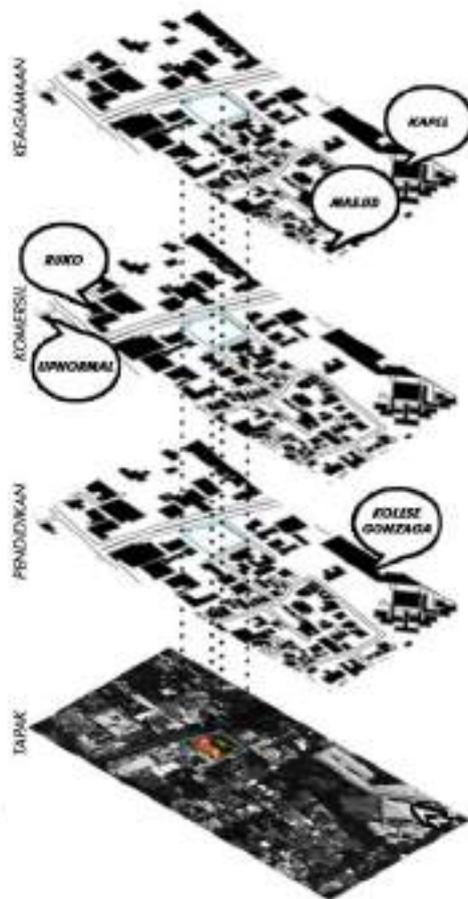
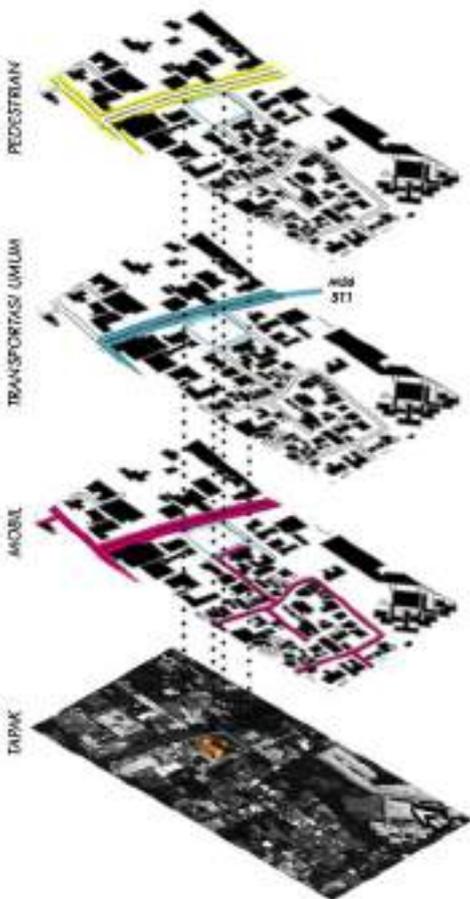


● ● ● ● ● Transportasi Umum  
 — Sirkulasi Kendaraan

## SIRKULASI

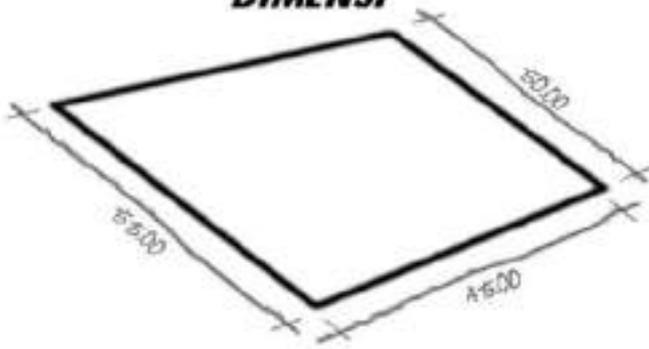
## FASILITAS

## RUANG

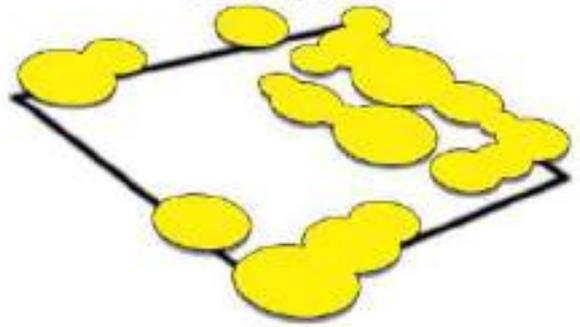


# ANALISIS TAPAK

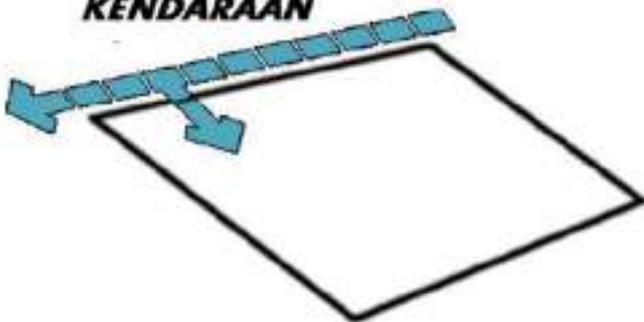
**DIMENSI**



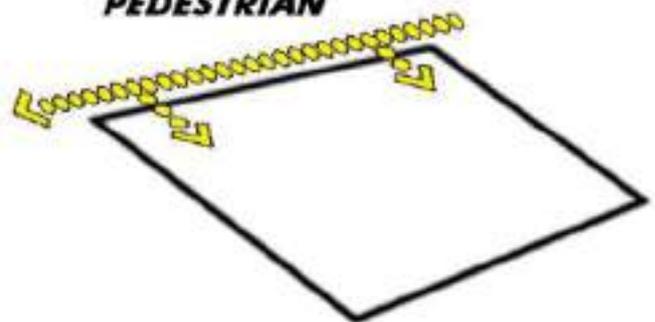
**VEGETASI**



**KENDARAAN**



**PEDESTRIAN**



**KEBISINGAN**



**AKTIVITAS**



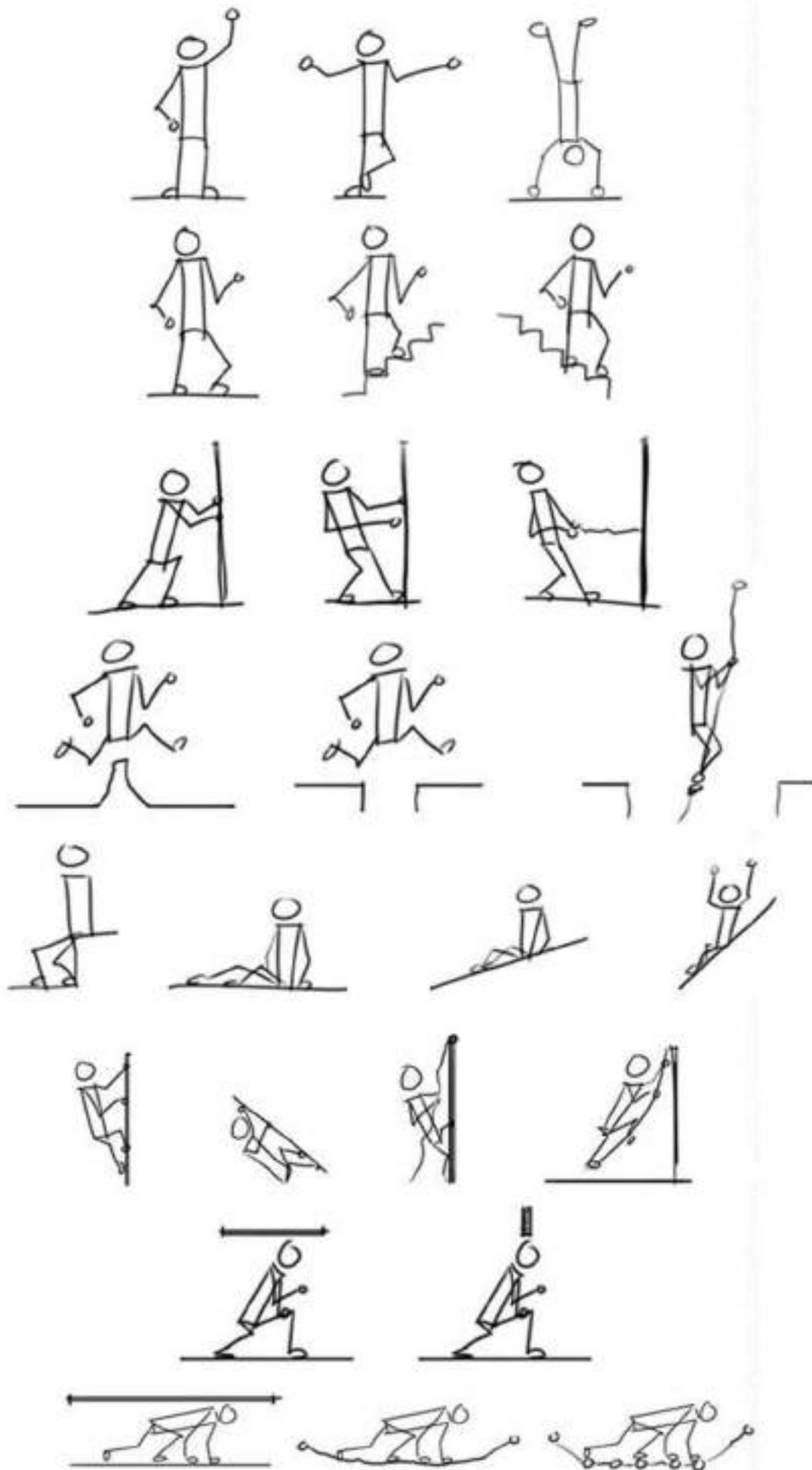
**MATERIAL**



**VIEW**



# STUDI GERAK



## GUBAHAN MASSA



*Massa terinspirasi bentuk gorong-gorong yang merupakan bagian dari sejarah tapak (tapak dahulu tempat penyimpanan)*



*Pembagian fungsi tapak menjadi hunian dan permainan yang dibuka untuk umum. Dengan pemisah antara kedua fungsi tersebut.*

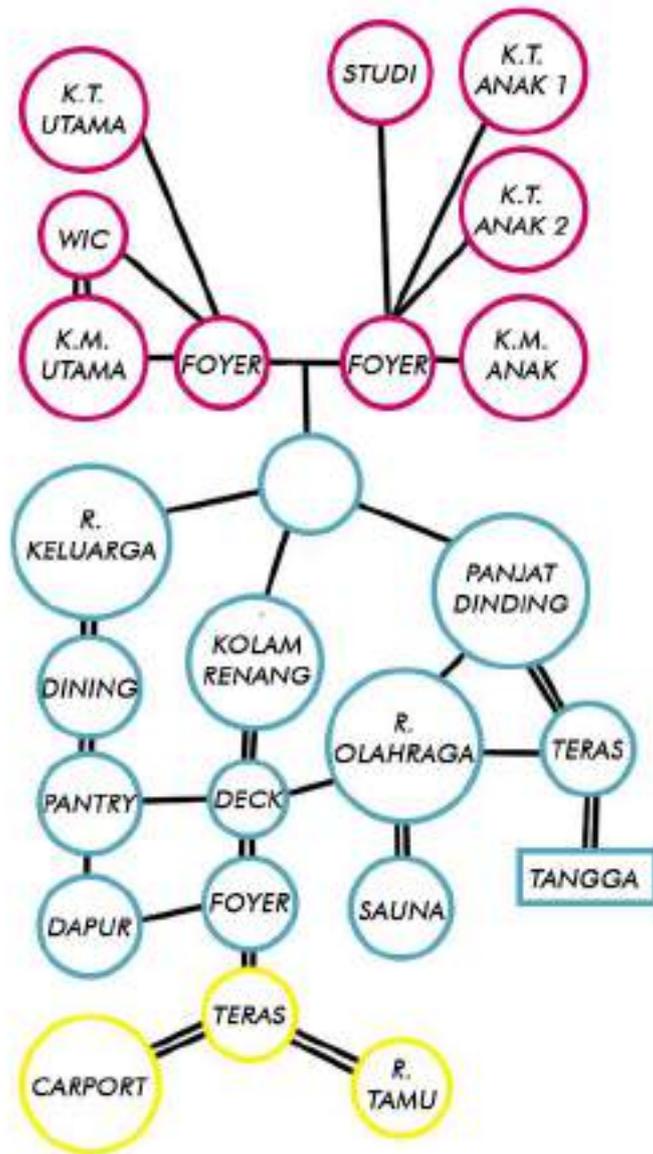


*Pemberian Massa fungsi hunian yang dibuat berdasarkan metode eksperimental.*

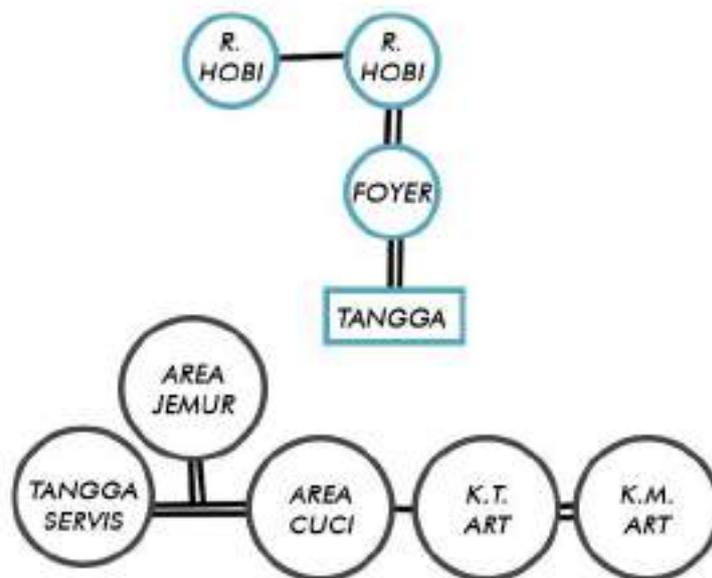


*Penanaman pohon yang eksisting dan ditambah dengan pohon lagi untuk menciptakan bayangan regulasi suhu dan penghijauan.*

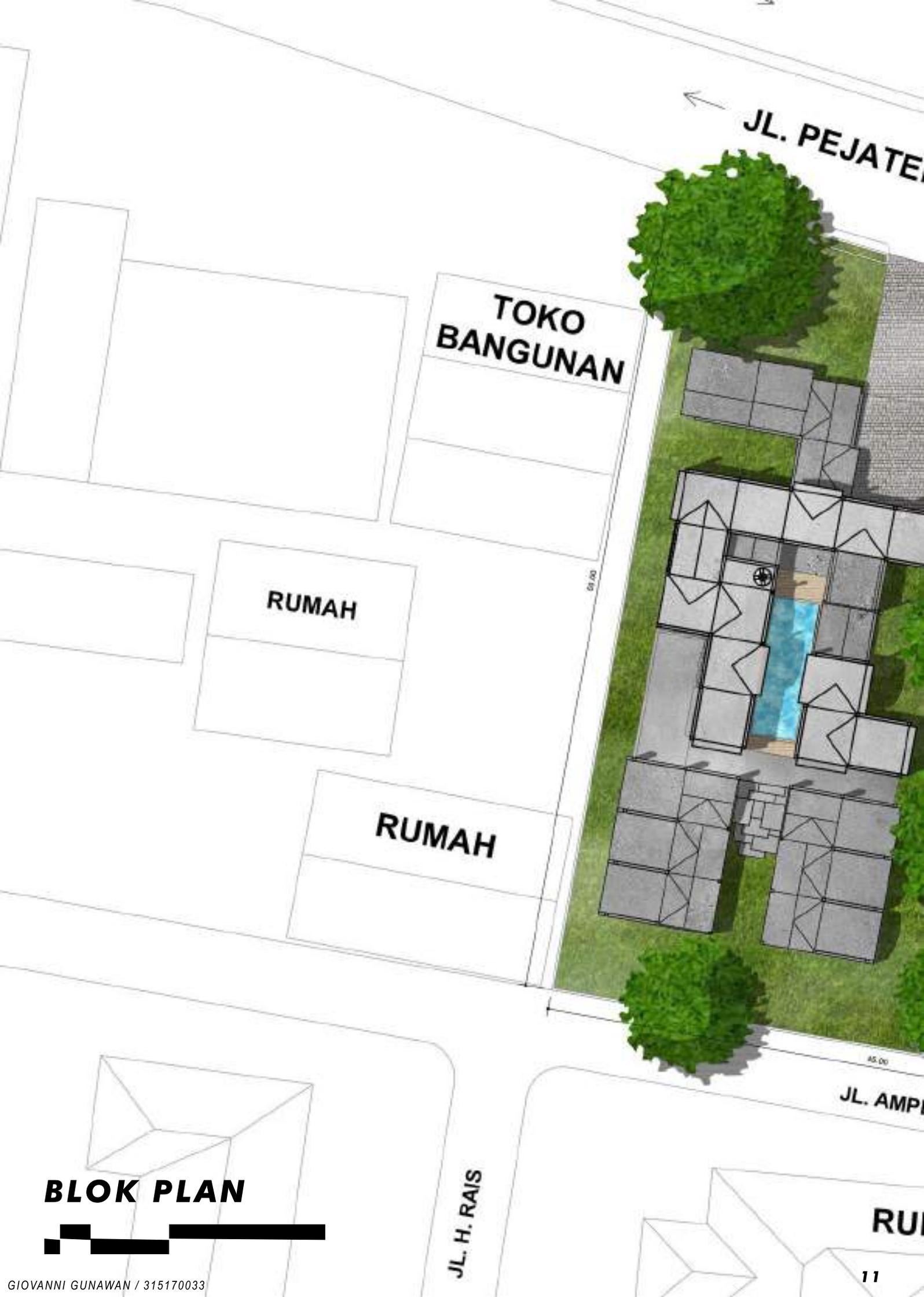
# SKEMA HUBUNGAN RUANG



SKEMA LANTAI DASAR



SKEMA LANTAI 2



JL. PEJATE

TOKO BANGUNAN

RUMAH

RUMAH

# BLOK PLAN

JL. H. RAIS

JL. AMP

RUMAH

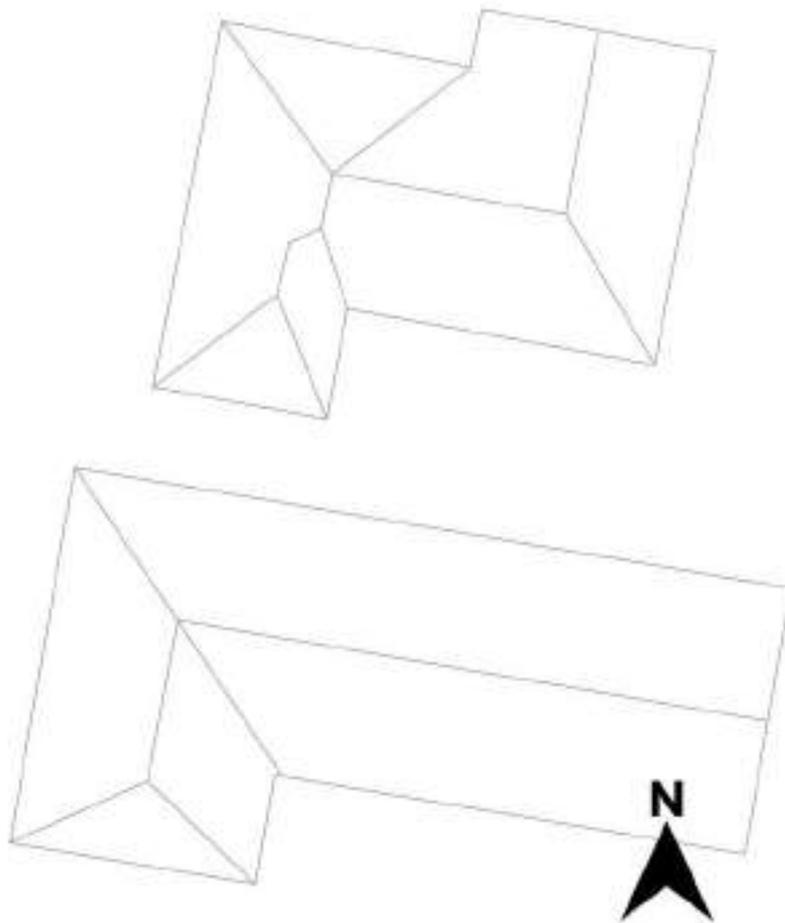
BARAT RAYA



60.00

ERA BUNTU

MAH



JL. PEJATE

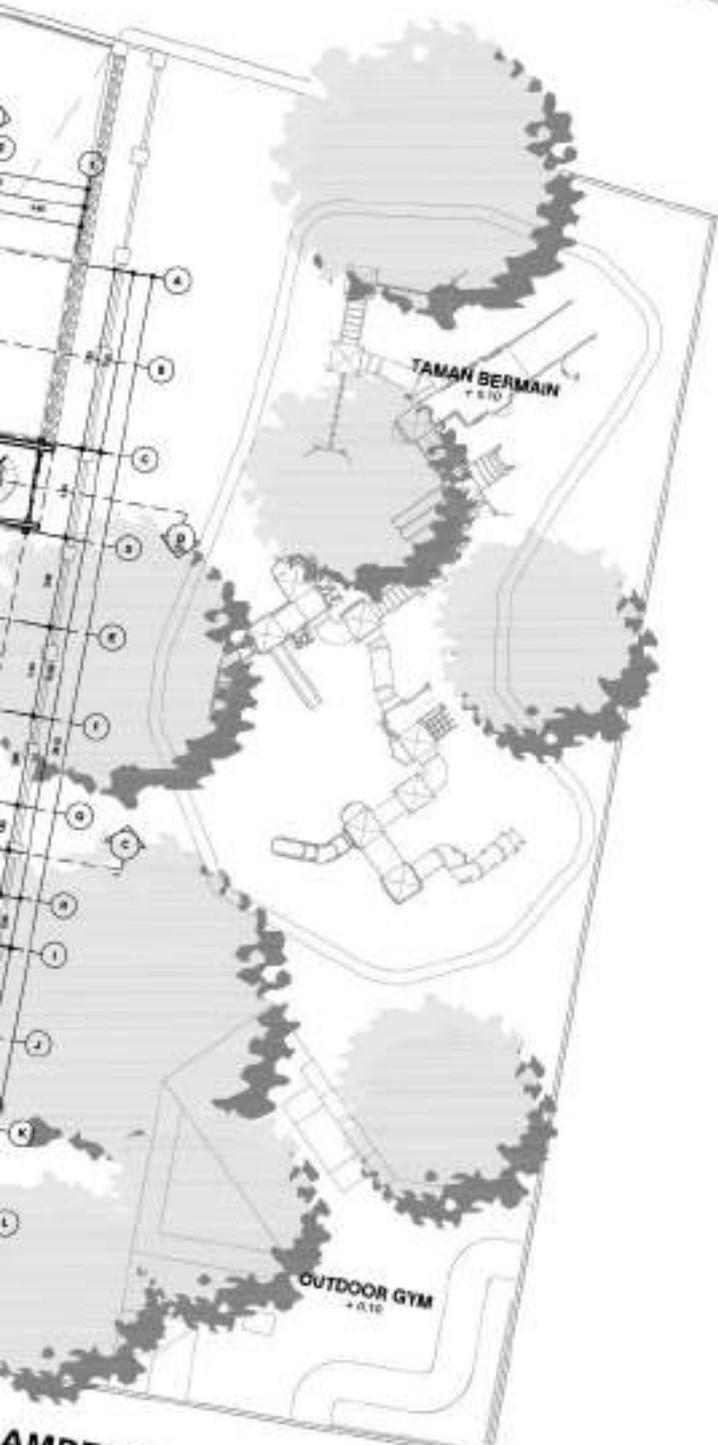


JL. H. RAIS

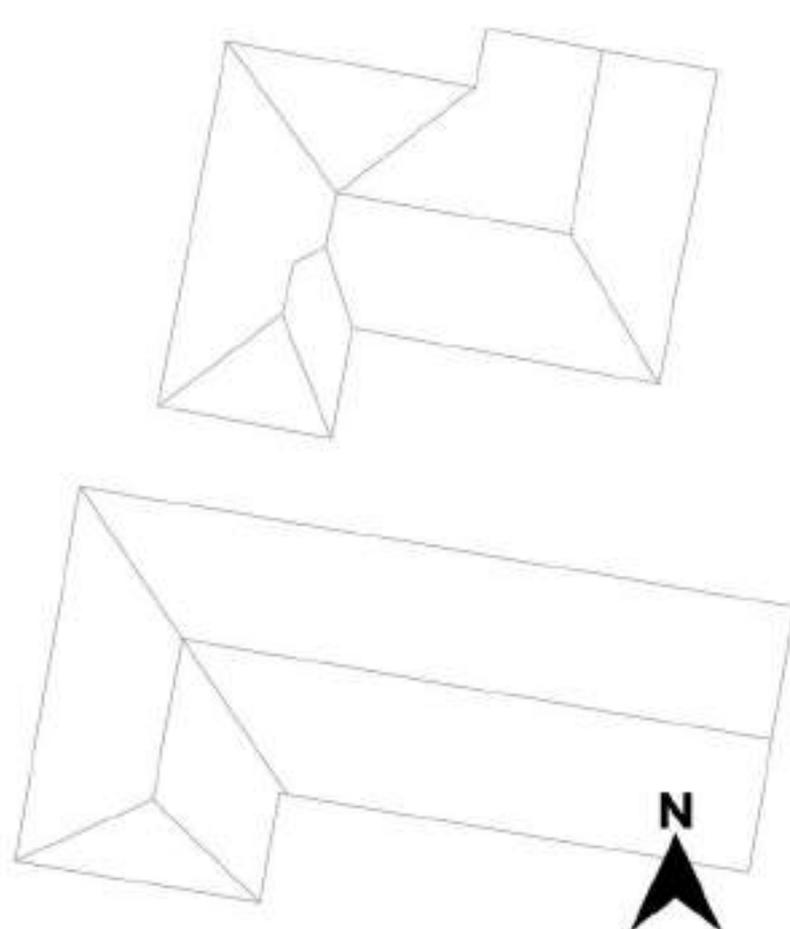
# SITE PLAN



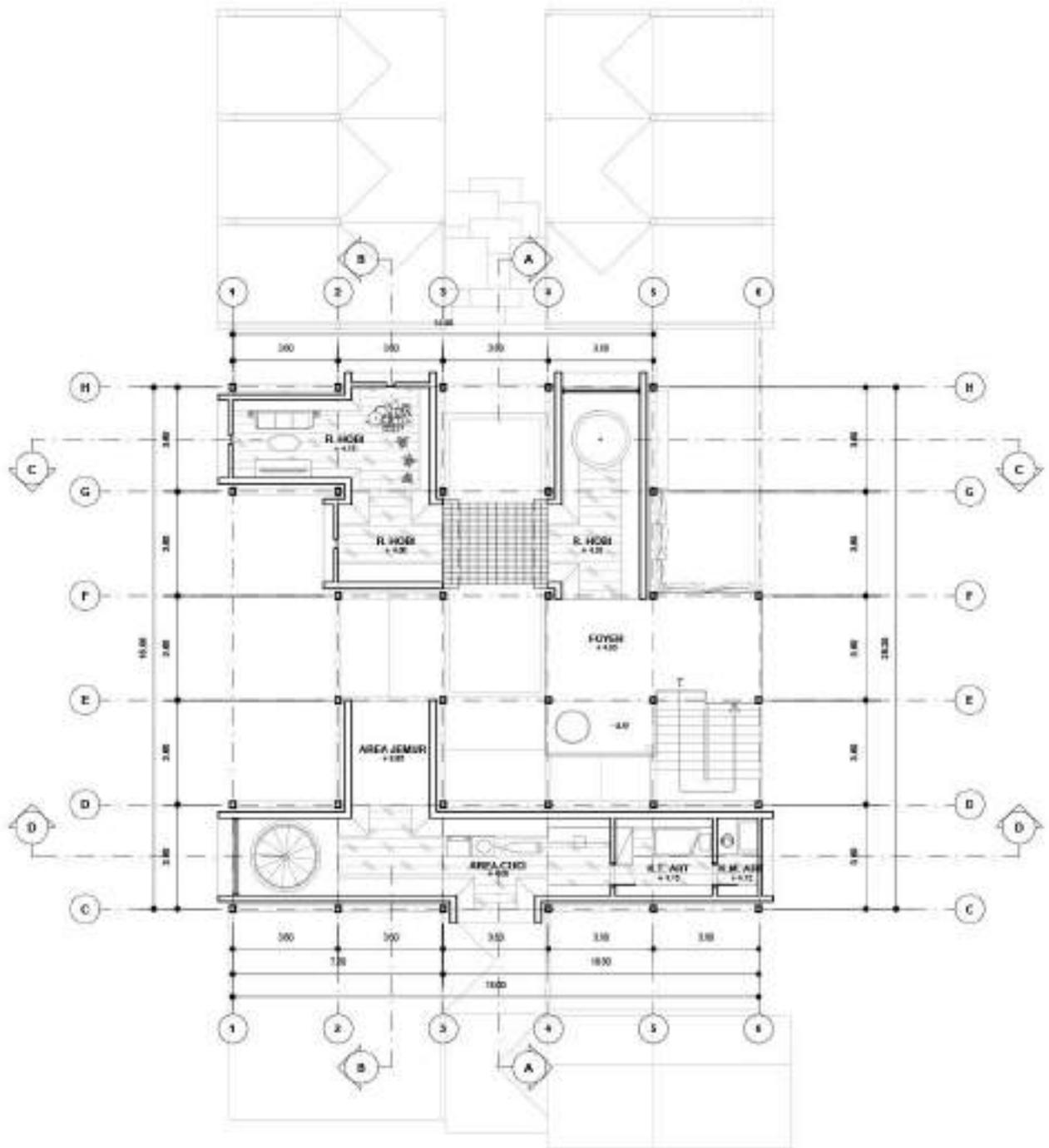
BARAT RAYA



AMPERA BUNTU







**DENAH LT. 2**





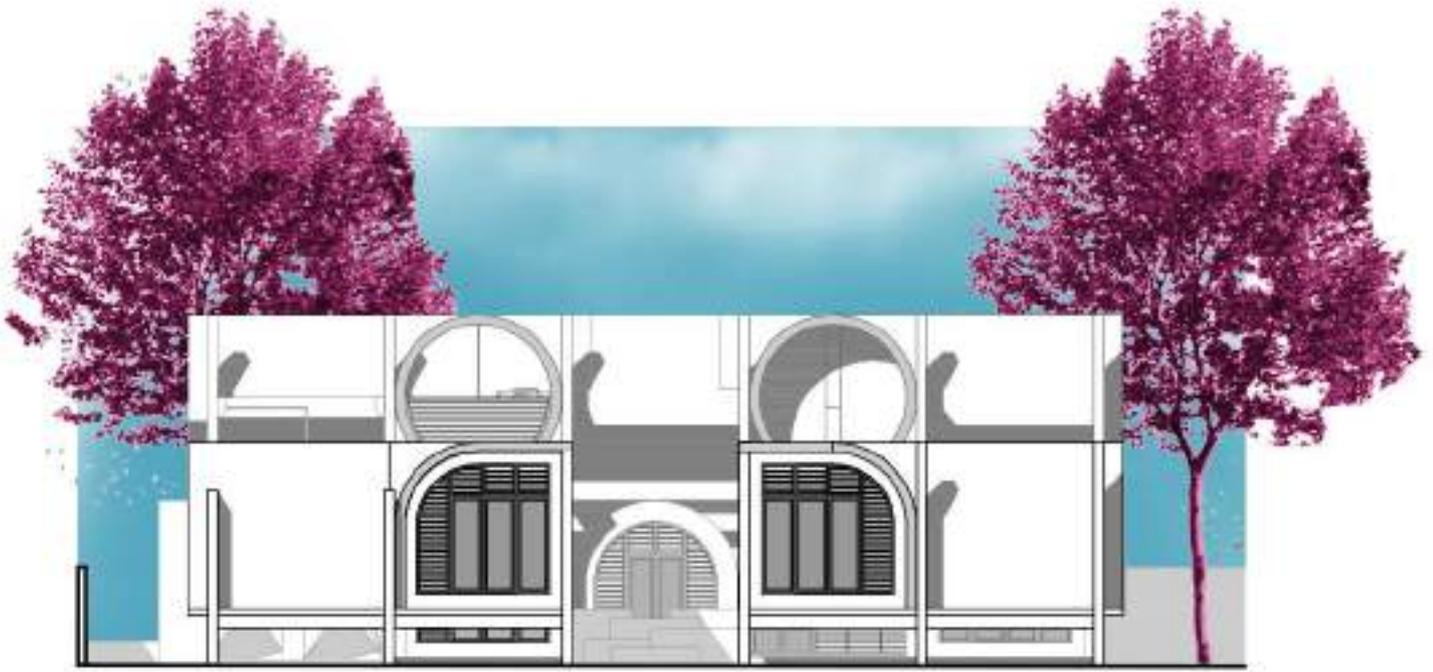
**TAMPAK DEPAN**



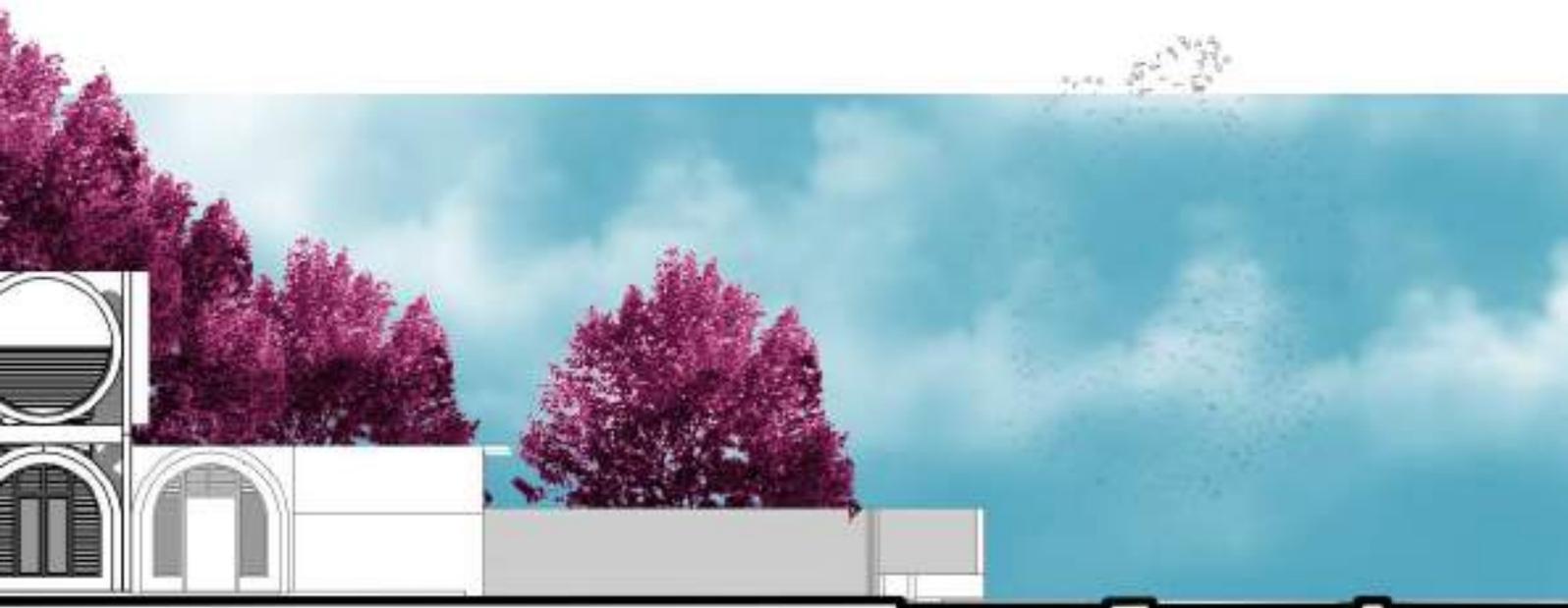
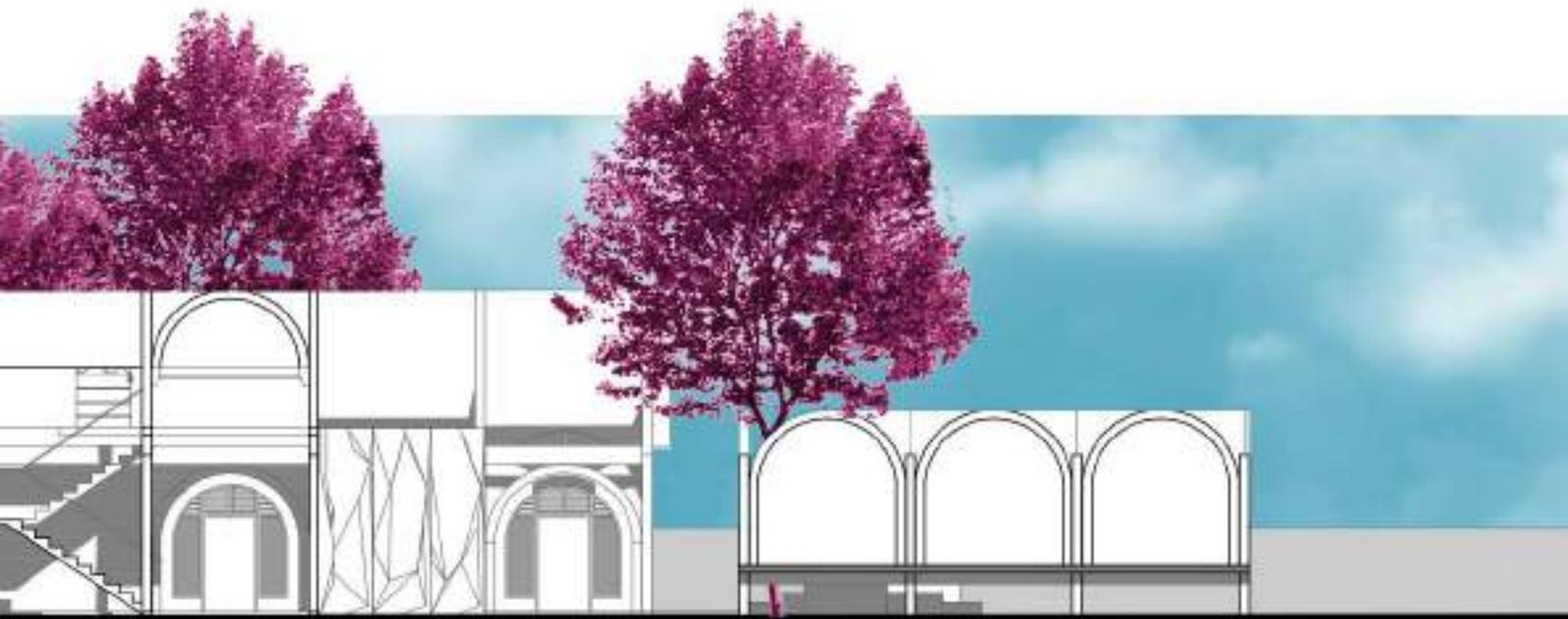
**TAMPAK SAMPING KIRI**

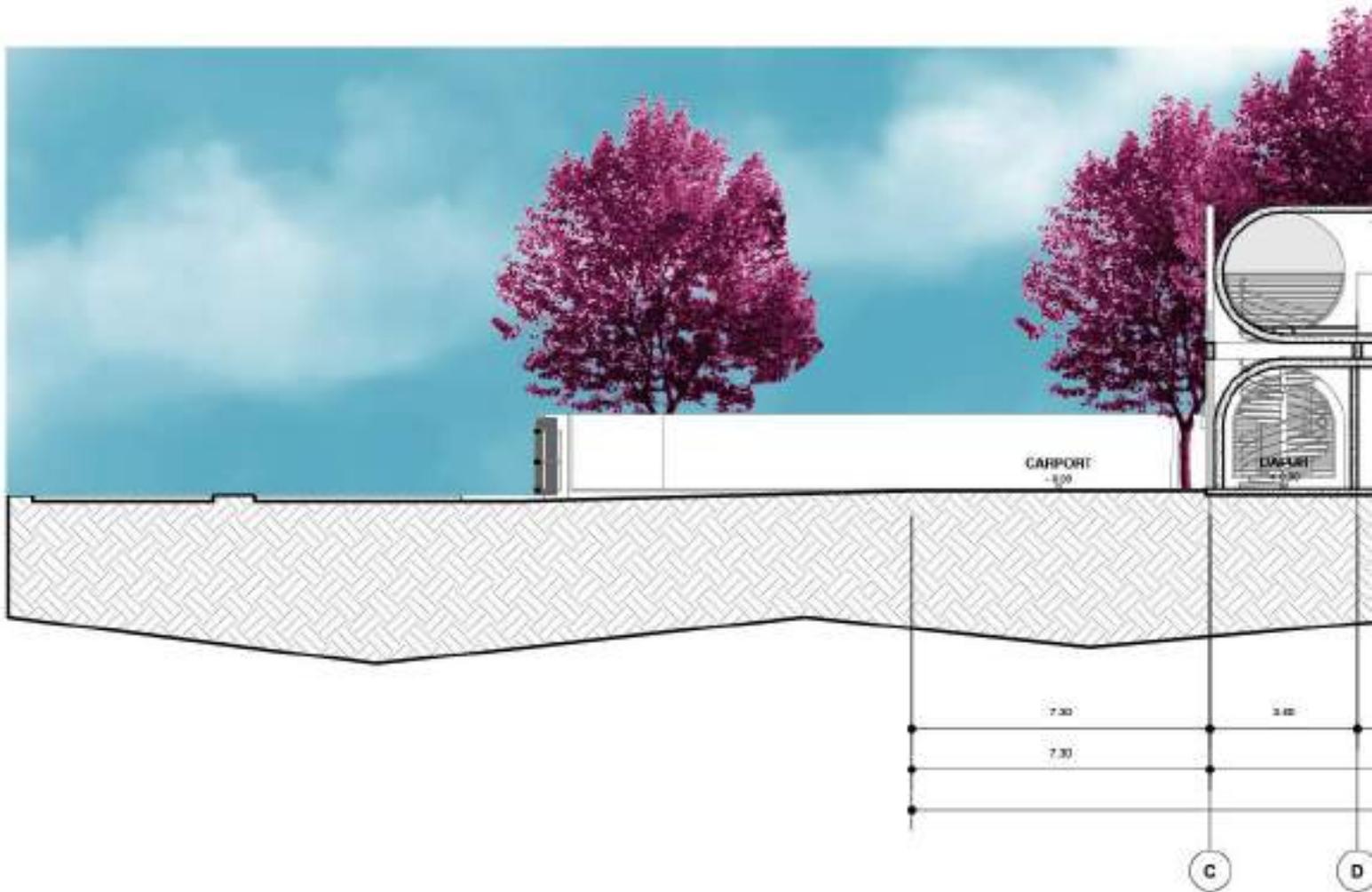


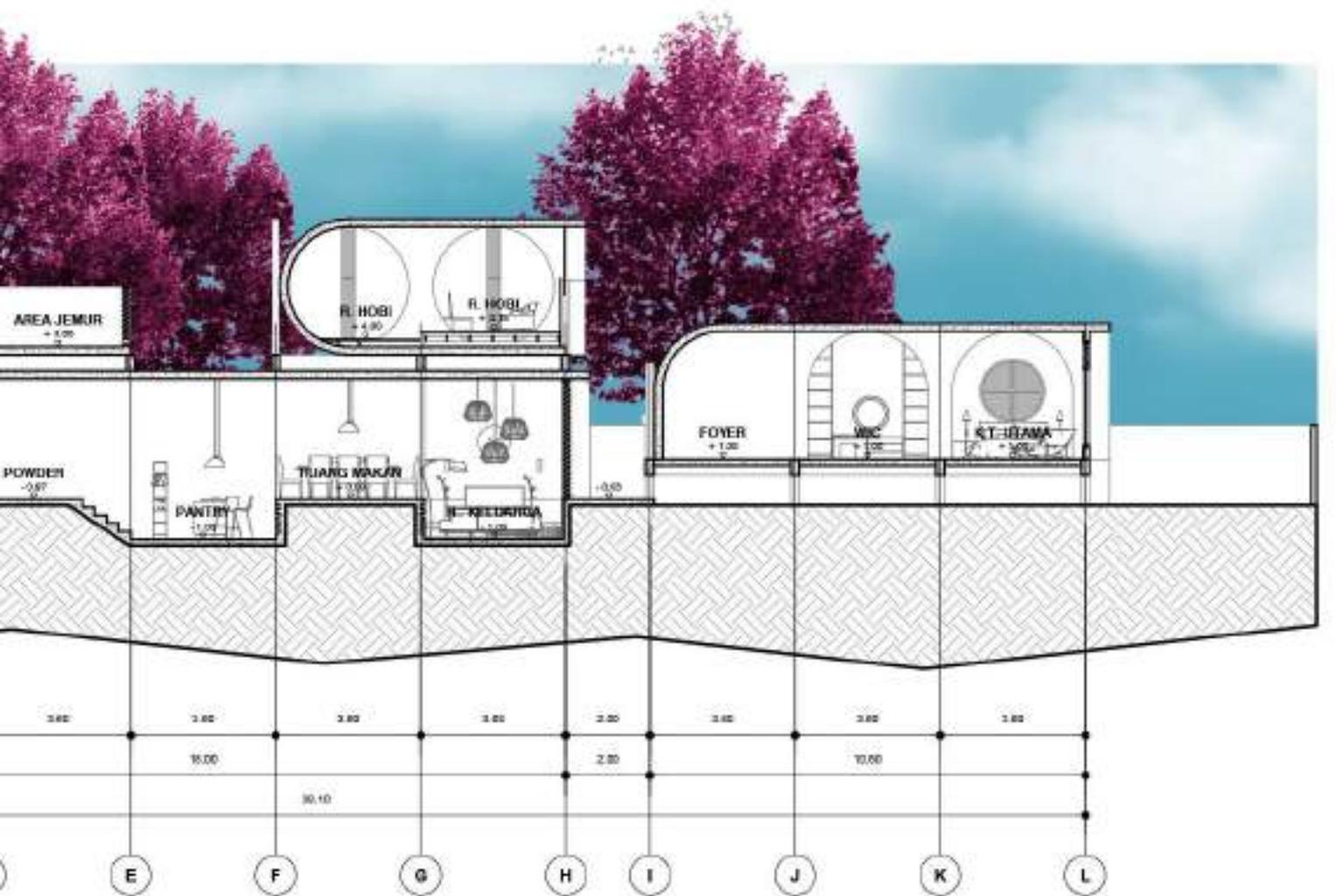
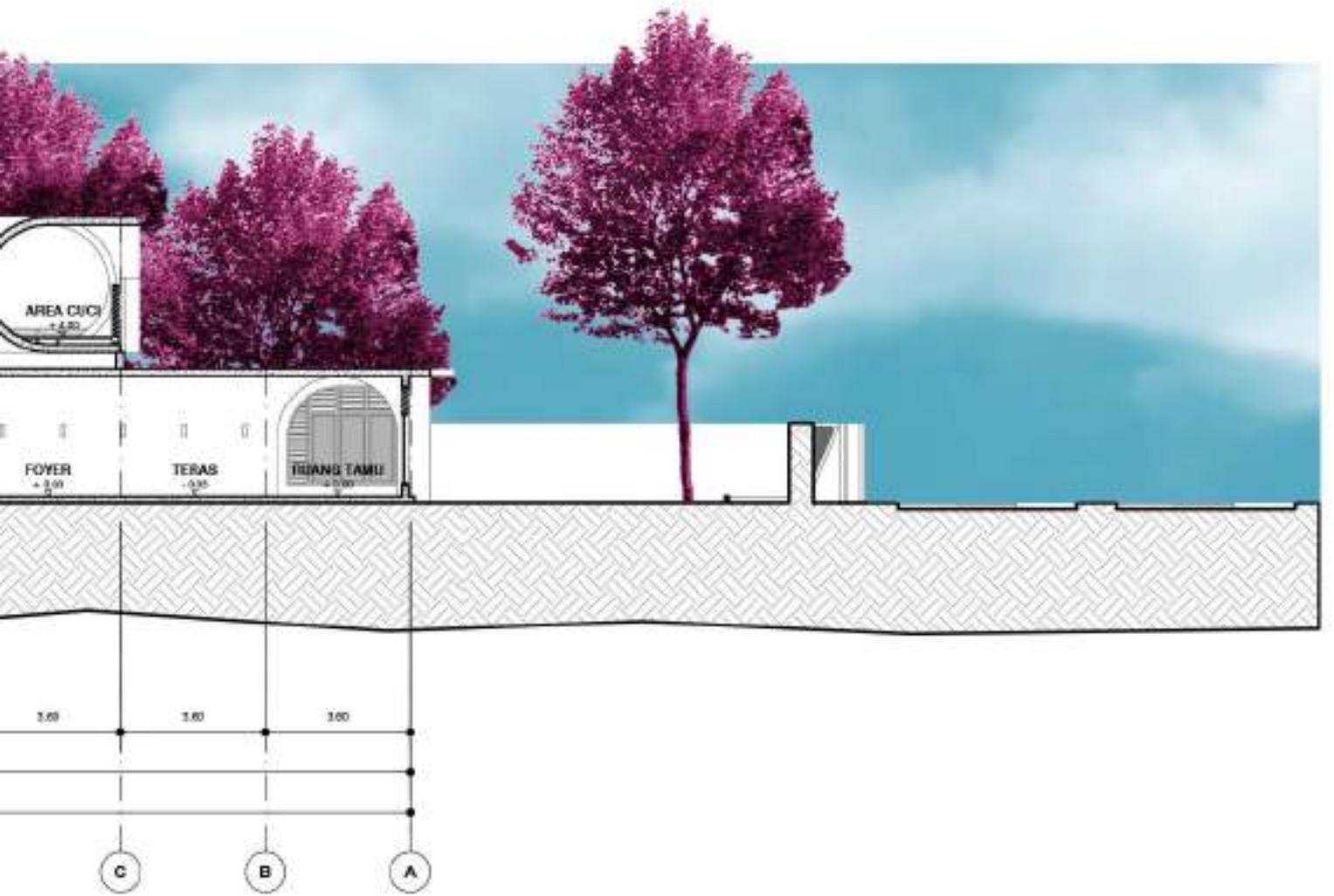
**TAMPAK SAMPING KANAN**

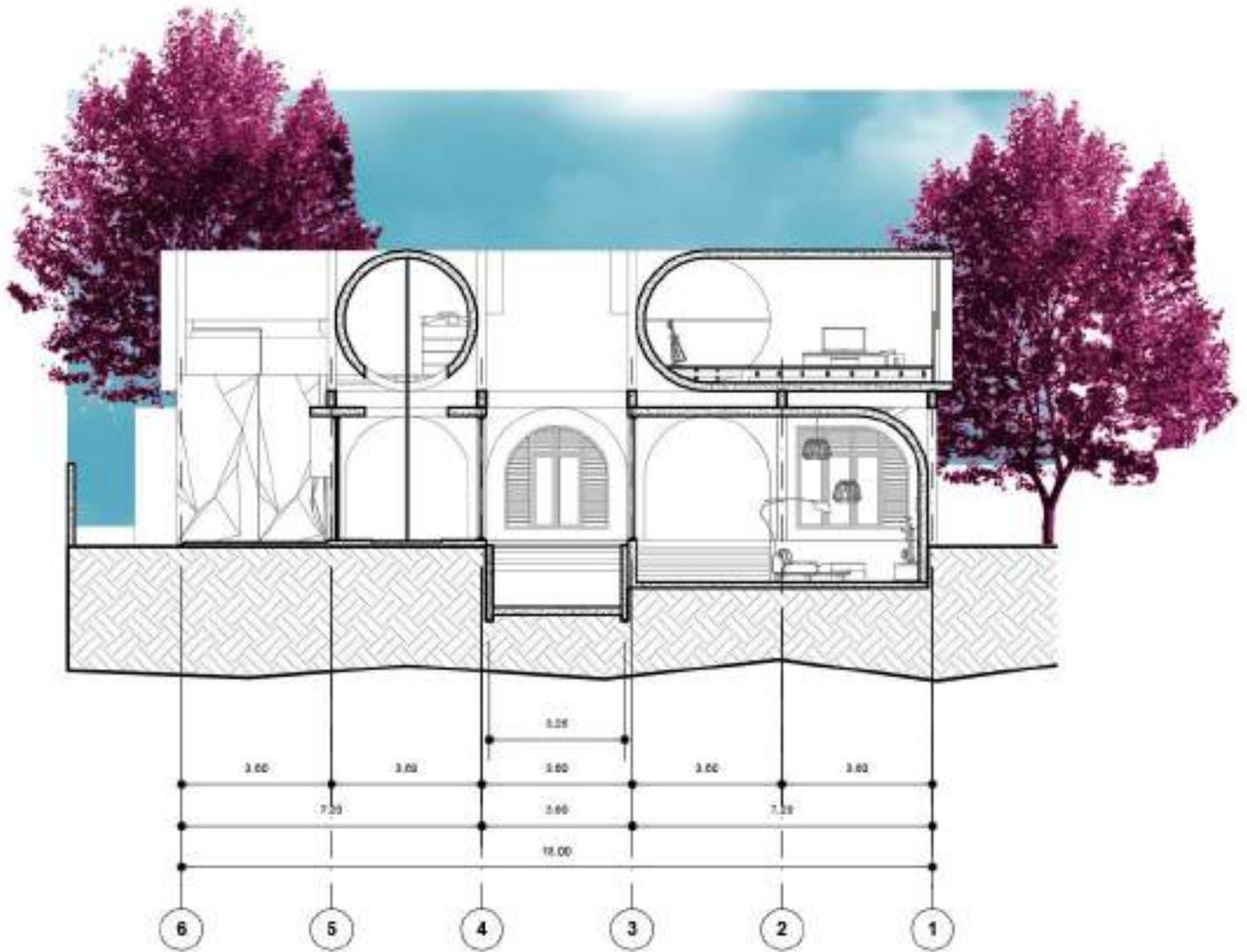


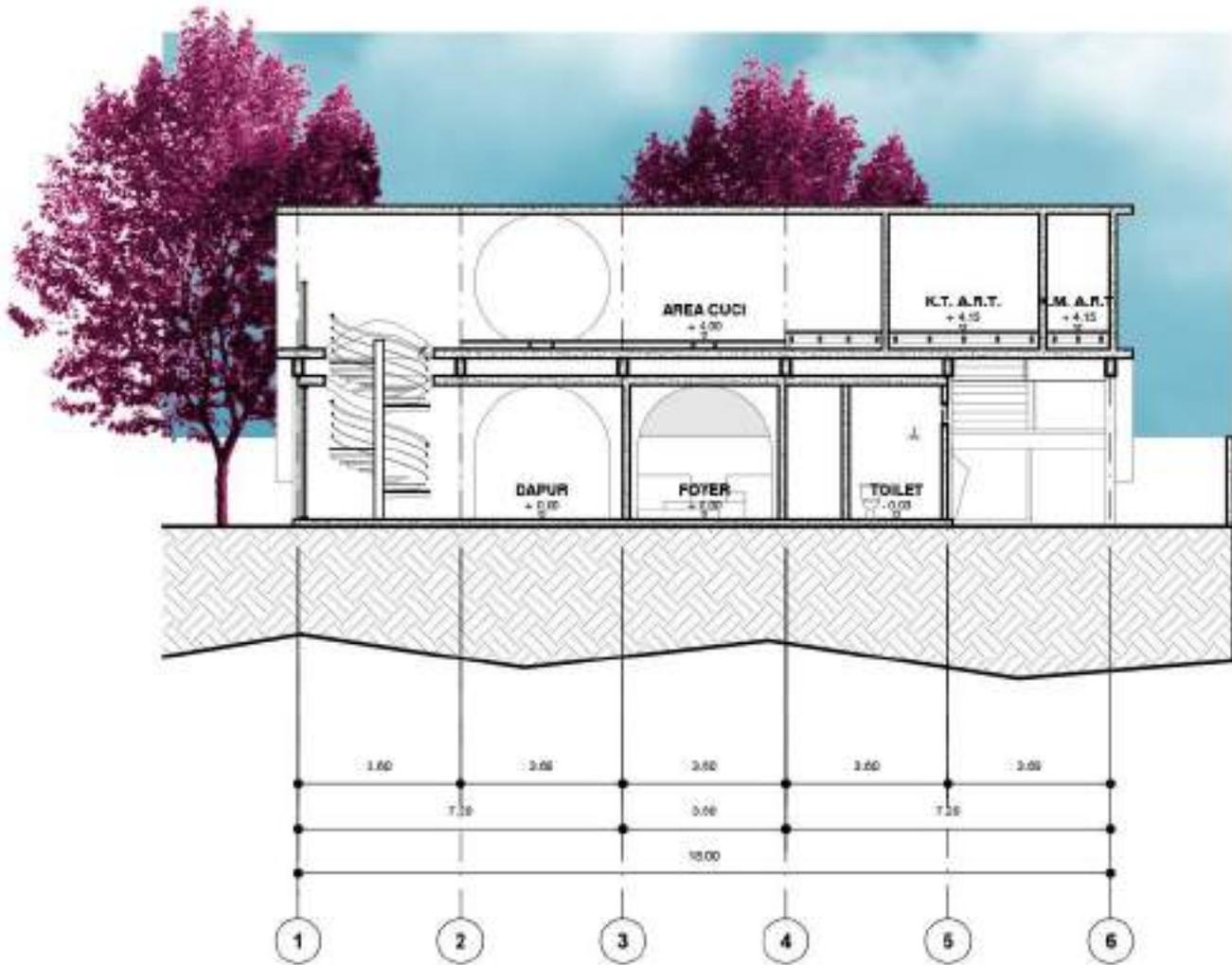
**TAMPAK BELAKANG**



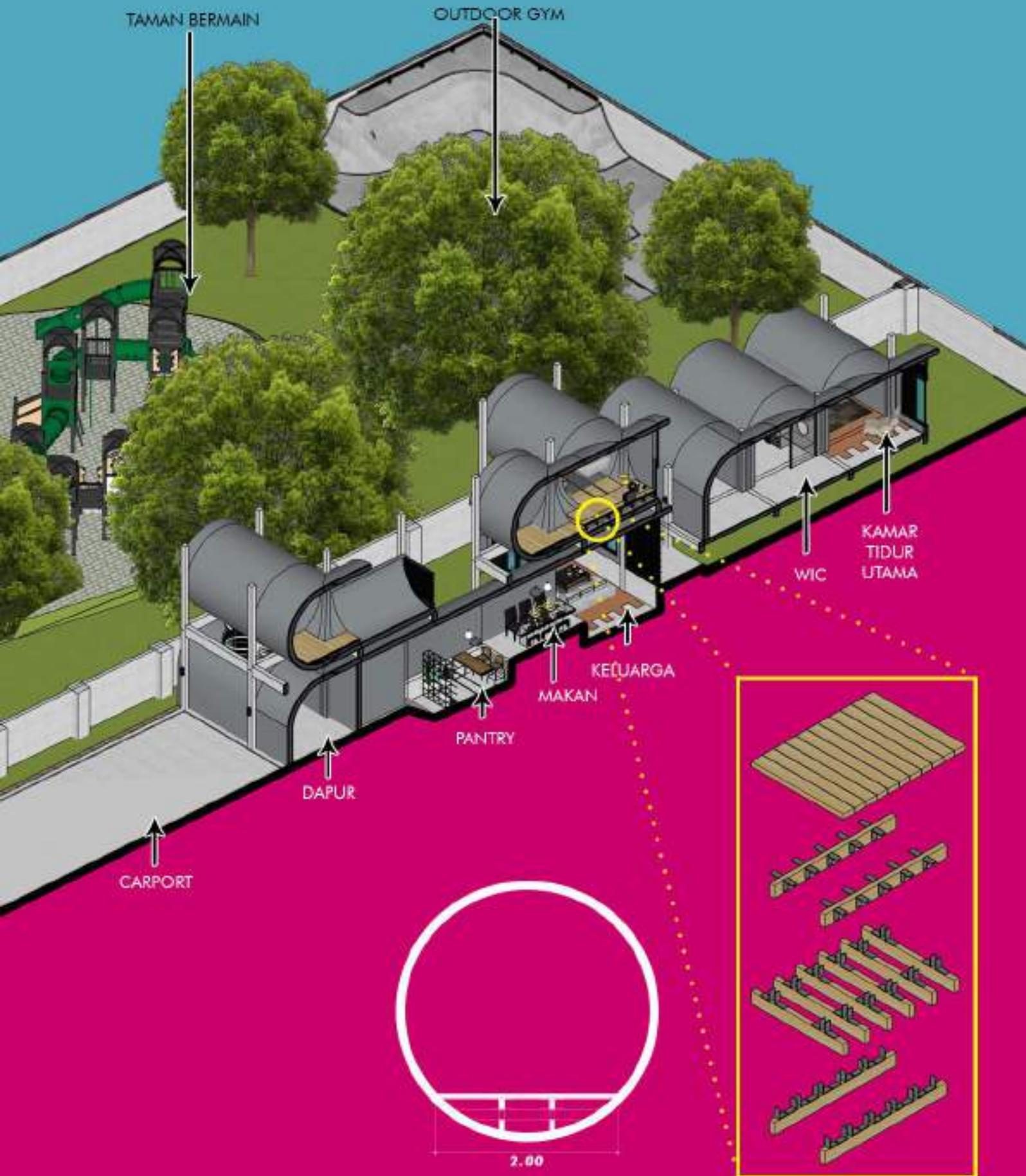




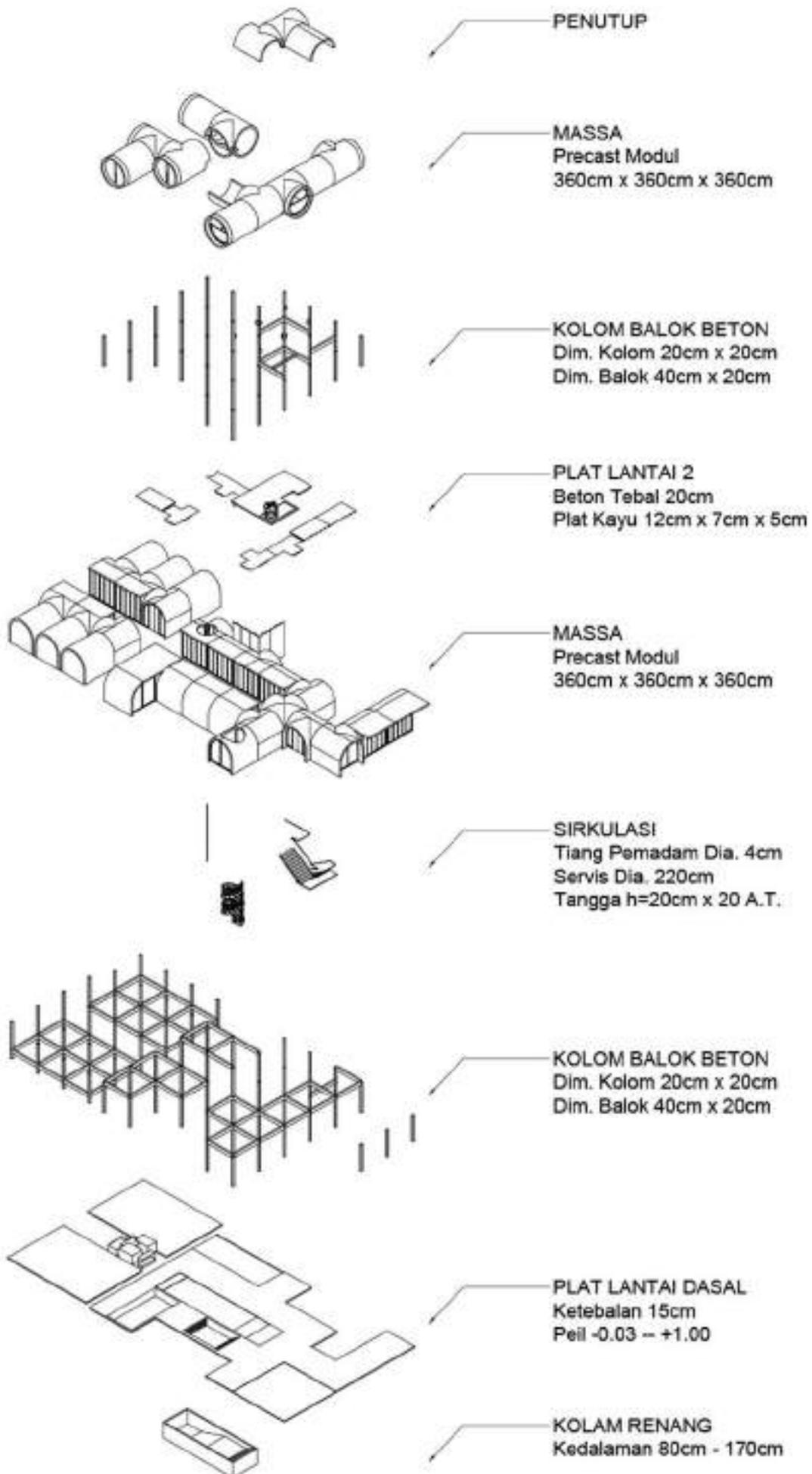




# AKSONOMETRI



# AKSONOMETRI



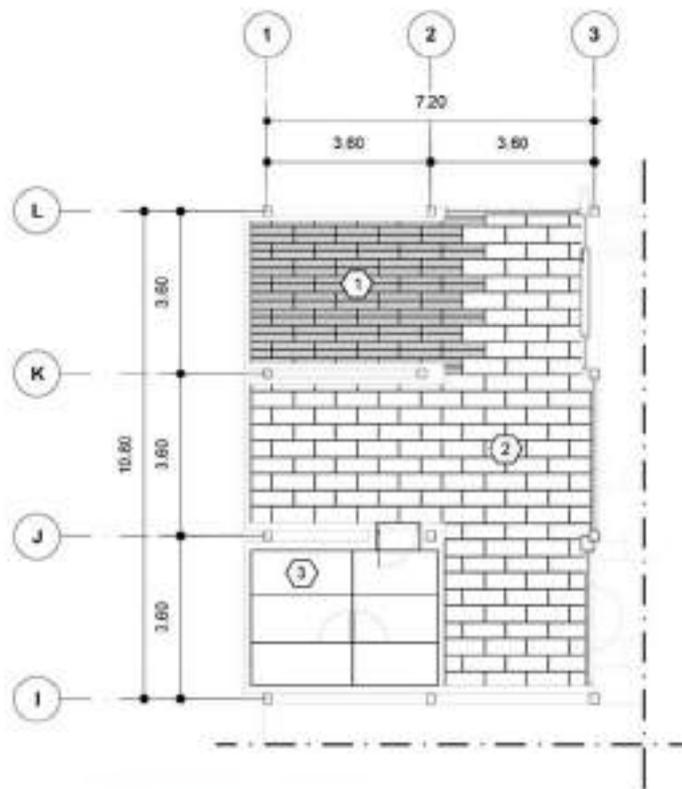
# DIAGRAM SEQUENCE



JL. PEJATEN BARAT RAYA

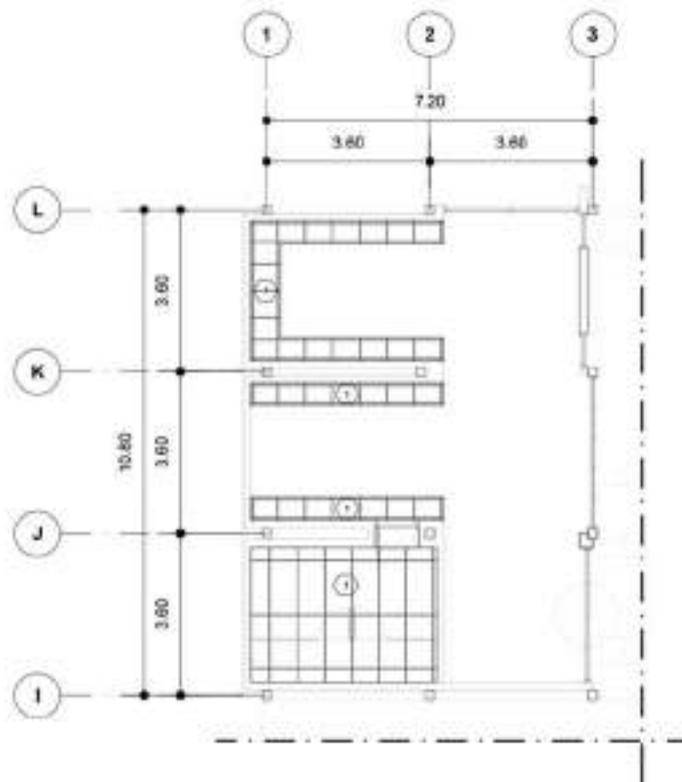


# POLA LANTAI DAN PLAFON KAMAR TIDUR UTAMA



**POLA LANTAI K.T. UTAMA**  
skala 1:50

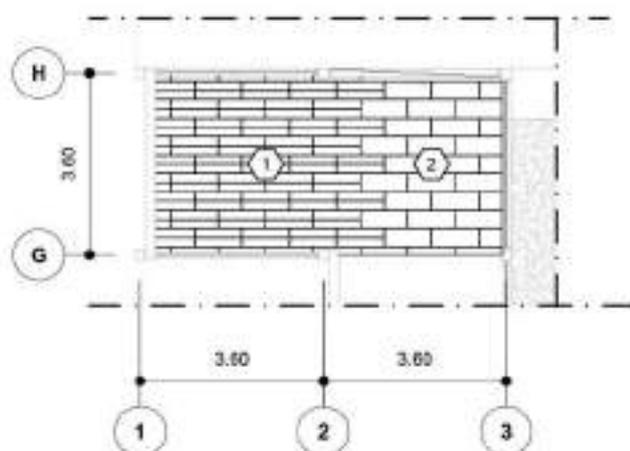
- PARKET SOLID**
- 1 Kayu Jati, Fin. PU Coating  
820mm x 180mm x 8mm
- MARMER ABU-ABU**
- 2 Morte Atlasano, Fin. Polished  
820mm x 360mm x 3mm
- MARMER ABU-ABU**
- 3 Morte Atlasano, Fin. Honed  
Var. x 3mm



**DENAH PLAFON K.T. UTAMA**  
skala 1:50

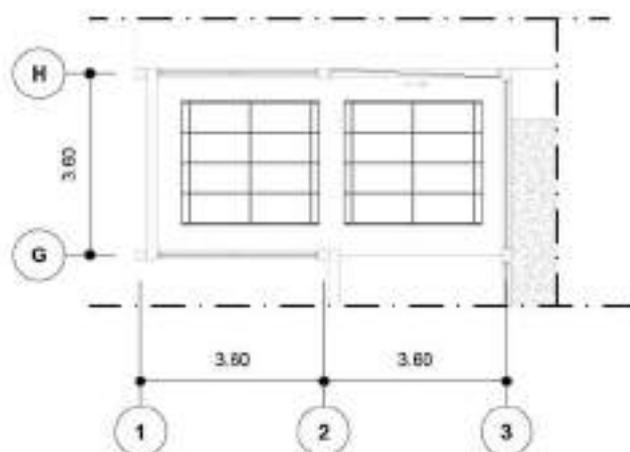
- 1 GYPSUM BOARD  
9mm, Fin. Cat Push

# POLA LANTAI DAN PLAFON RUANG KELUARGA



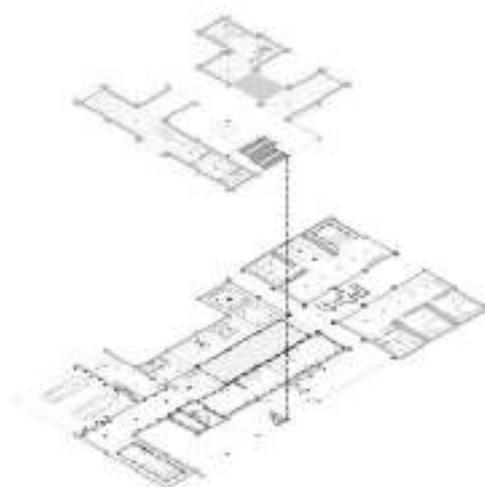
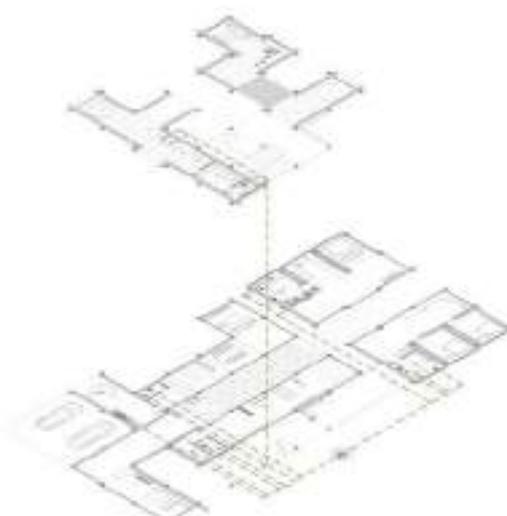
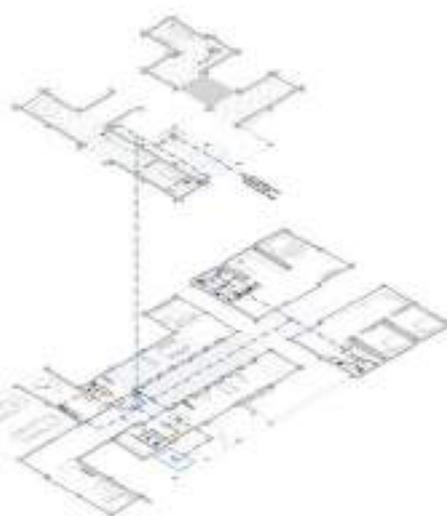
**POLA LANTAI R. KELUARGA**  
Skala 1 : 50

- PARKET SOLID**
- 1 Kayu Jati, Fin. PU Coating  
820mm x 180mm x 8mm
  - 2 MARMER ABLU-ABU  
Monte Altissimo, Fin. Polished  
820mm x 360mm x 3mm



**DENAH PLAFON R. KELUARGA**  
Skala 1 : 50

- 1 GYPSUM BOARD  
9mm, Fin. Cat Putih



- LAMPU LANTAI
- ☀ LAMPU DOWNLIGHT
- LAMPU DOWN LIGHT
- LAMPU LED STRIPE
- LAMPU SPOT LIGHT OUTDOOR
- CHANDELIER / LAMPU GANTUNG

## PERSPEKTIF EKSTERIOR



## PERSPEKTIF INTERIOR



**SCAN TO WATCH!**



**LET'S CONNECT!**

Phone : 0858 8166 1516  
Email : giovannigunawan99@gmail.com  
Instagram : giovanni.gun  
LINE : giovanni.g  
LinkedIn : [www.linkedin.com/in/gvnngnwn](http://www.linkedin.com/in/gvnngnwn)

REPUBLIC INDONESIA  
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

# SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202204243, 18 Januari 2022

## Pencipta

Nama : **Giovanni Gunawan dan Maria Veronica Gandha, S.T., M.Arch.**

Alamat : Jl. Raya Ragunan No. 8D, Pasar Minggu, Pasar Minggu, RT/RW  
004/005, Jakarta Selatan, DKI JAKARTA, 12520

Kewarganegaraan : Indonesia

## Pemegang Hak Cipta

Nama : **Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas  
Tarumanagara**

Alamat : Jl. Letjen. S. Parman No.1 , Jakarta Barat, DKI JAKARTA, 11440

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Booklet**

Judul Ciptaan : **Rumah Bermain: Melawan Obesitas Melalui Permainan**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 18 Januari 2022, di Jakarta Barat  
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh  
puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, dihitung mulai tanggal 1  
Januari tahun berikutnya.

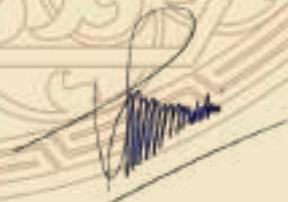
Nomor pencatatan : 000319517

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia  
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual  
u.b.  
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

  
Dr. Syarifuddin, S.T., M.H.  
NIP.197112182002121001

## Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.