

PERPUSTAKAAN FTSP UII

HARIAN/DEMI

TGL. TERIMA : 19 Mei 2004

NO. JUDUL : 00410

NO. INV. : 5120001110001

NO. INDIK. :

LAPORAN TUGAS AKHIR

# ADVENTURE CORNER FOR KIDS DI SEMARANG



DISUSUN OLEH :  
ADISTY FITRIA

99 512 III

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
JOGJAKARTA  
2003

**LEMBAR PENGESAHAN**  
LAPORAN TUGAS AKHIR  
BIDANG PERANCANGAN

Telah diperiksa dan disetujui Laporan Tugas Akhir dengan judul

**ADVENTURE CORNER FOR KIDS DI  
SEMARANG**



Disusun Oleh :  
**ADISTY FITRIA**  
**99 512 111**

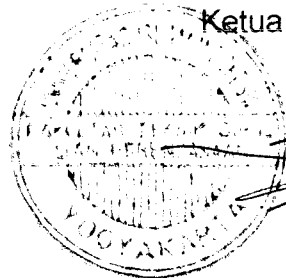
JOGJAKARTA, SEPTEMBER 2003

MENYETUJUI,  
Dosen Pembimbing

*Handwritten signature of Ir.H. Munichy B. Edrees, M.Arch.*

**Ir.H. Munichy B. Edrees, M.Arch.**

MENGETAHUI,  
Ketua Jurusan Arsitektur



*Handwritten signature of Ir.Revianto Budi Santosa, M. Arch.*

**Ir.Revianto Budi Santosa, M. Arch.**

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Assalaamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan nikmat kesehatan dan kemudahan bagi penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang diberi judul "ADVENTURE CORNER FOR KIDS DI SEMARANG".

Selama proses hingga tersusunnya Laporan Tugas Akhir ini penulis banyak mendapat bantuan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Ir.Revianto Budi S,M.Arch. selaku Ketua Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Ir.H.Munichy B.Edrees,M.Arch. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan, petunjuk dan nasihat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Ibu Arif B. Sholihah, ST selaku Dosen Penguji Tugas Akhir yang telah memberi bimbingan, petunjuk dan nasihat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Kepada Bagian Pemasaran Bukit Semarang Baru yang telah memberikan ijin dan bantuan dalam mengumpulkan data.

Hanya kritik dan saran yang membangun yang diharapkan guna menyempurnakan Laporan Tugas Akhir ini yang memang jauh dari sempurna. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat dimanfaatkan oleh semua pihak.  
Wassalaamu'alaikum Wr. Wb.



Jogjakarta, September 2003

ADISTY FITRIA

This is dedicated to....

My Mom, Popi dan adik-adik atas doa, dukungan serta perhatiannya yang luar biasa...

Ibu Randa dan ama yang udah menemani dan membantu selama TA....

Om dan seluruh keluarga yang ada di Semarang dan Grogol atas dukungan dan doa restu dari jauh...

Spesial buat anak bangsal (Anji, Dika, Rani, Rani) atas dukungan, pengertian dan perhatian yang diberikan... i will miss u girls...

Bu Inung thankx a lot....

Ade-tusul (for everything), Naz, ka (buat pensil warnanya), Banglaz (thank for nganterin survey), Pakant, Rasuk, . Datt, Mbak Uca atas blazernya.... buat anak-anak kost konyol itu....

Buat Dani, Ritu, Ipani, jenny, tami, Jhoan, Irfan.....

temen-temen studio atas kebersamaannya selama 9 minggu Mas Navan, Mas Agung, dan Mas Dan... thankx atas bantuannya and keep kompax.....

Anji, Na, Novra, Mas Dapit, Mas Anthony (atas keusilan dan gosipnya),

Mas Bayan (for the spirit... thankx bro...), Mas Leni, Mas Em, Mas Bush yang menjadi tebingga di studio....

Mas Garpmann... thankx...

orang-orang yang tanpa sengaja memberi inspirasi dan semangat yang baik dapat penulis ucapkan sa bu persa bu.....

# ADVENTURE CONER FOR KIDS AT SEMARANG

oleh :  
ADISTY FITRIA  
99 512 III

## ABSTRAKSI

Dalam pendidikan anak sekarang lebih melihat potensi dalam konteks *multiple intelligence* mereka, hal itu untuk memberikan landasan yang kuat untuk mengembangkan kemampuan yang luas di dalam diri setiap anak. Bagaimana melatih otak untuk mempelajari hal-hal yang baru yang dipengaruhi oleh lingkungan fisik sekitarnya.

Lingkungan fisik mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak untuk bereksplorasi dan belajar, selain aktivitas yang lain. Kreativitas anak dapat dikembangkan melalui permainan, sebagai sarana pengukur kemampuan dan potensi diri. Pentingnya dorongan panca indera untuk belajar, atau pentingnya tantangan atau rasa ingin tahu sehingga dapat mendorong gairah belajar pada anak.

Untuk melakukan eksplorasi, belajar, bermain serta berpetualang sehingga timbul rasa ingin tahu, tantangan dan mendorong gairah atau semangat belajar pada anak. Oleh karena itu dibutuhkan suatu wadah yang dapat menampung semua kegiatan sesuai dengan kebutuhan dan fungsinya sehingga memungkinkan anak untuk bereksplorasi dengan aman yang menggabungkan pendidikan dan petualangan berdasar atas *multiple intelligence* anak sehingga sesuai dengan kebutuhan dan juga fungsional.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara pengamatan langsung baik ke lokasi proyek di Bukit Semarang Baru, ke beberapa *playgroup* dan taman kanak-kanak, teori dan studi literatur untuk mengetahui proses penyelesaian atas permasalahan yang dikemukakan yaitu kebutuhan ruang yang dibutuhkan sesuai dengan *multiple intelligence* dan fungsional.

Setelah melalui berbagai tahapan dalam penulisan ini memperlihatkan bahwa perancangan dari *Adventure Corner for Kids* yang baik sangat penting. Bangunan yang baik adalah yang memperhatikan faktor kebutuhan dari pengguna bangunan itu sendiri sehingga dapat menjadi fungsional agar dapat memberi kemudahan pengguna dalam bangunan.

## 1. JUDUL PROYEK TUGAS AKHIR

### **ADVENTURE CORNER FOR KIDS DI SEMARANG**

**PENEKANAN PADA DESAIN BANGUNAN YANG MENGGABUNGAN UNSUR PENDIDIKAN DAN PETUALANGAN BERDASAR ATAS MULTIPLE INTELLIGENCE ANAK SESUAI DENGAN KEBUTUHAN DAN FUNGSINYA**

## 2. LATAR BELAKANG PROYEK

### 2.1 Pengertian Judul

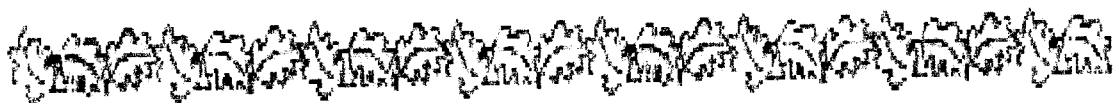
#### **ADVENTURE CORNER FOR KIDS**

adalah suatu tempat yang memwadahi kegiatan baik indoor maupun outdoor untuk anak usia 3-11 tahun agar dapat belajar, bermain sambil berpetualang dan melakukan eksplorasi serta dekat dengan alam

### 2.2 Latar Belakang permasalahan

Anak sebagai generasi penerus bangsa, memerlukan landasan pendidikan yang cukup kuat untuk kelangsungan hidupnya. Salah satu pendidikan yang diberikan pada anak sebelum memasuki jenjang pendidikan formal (SD) yaitu adanya kelompok bermain (playgroup), tempat penitipan anak (TPA) dan Taman Kanak-kanak (TK). Orang tua mengharapkan adanya sebuah pendidikan awal yang diterima agar tertanam nilai-nilai kehidupan pada anak.

Penyediaan sekolah sebagai sarana pendidikan merupakan kebutuhan yang paling mendasar. Anak dapat mengembangkan bakat dan minat mereka dalam ilmu pengetahuan, sehingga mereka dapat mengembangkan kreativitas sejak dini. Kebutuhan peningkatan kreativitas dirasakan dalam semua bidang, di sekolah, di dalam



keluarga, bahkan dalam penggunaan waktu luang, karena manfaat dari pengembangan bakat kreatif tidak hanya dirasakan oleh individu itu sendiri sebagai pribadi tapi terutama juga lingkungannya.

Lingkungan fisik juga mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak untuk bereksplorasi dan belajar, selain aktivitas yang lain. Kreativitas anak dapat dikembangkan melalui permainan, sebagai sarana pengukur kemampuan dan potensi diri. Pentingnya dorongan panca indera untuk belajar, atau pentingnya tantangan atau rasa ingin tahu sehingga dapat mendorong gairah belajar pada anak.

Oleh karena itu anak membutuhkan suatu wadah yang dapat menggabungkan unsur pendidikan dan petualangan (tantangan) sekaligus, serta menyatu dengan alam yang dapat memungkinkan anak untuk bereksplorasi dengan aman.

### 2.3 Rumusan permasalahan

Bagaimana mewujudkan desain dari bangunan yang menggabungkan pendidikan dan petualangan berdasar atas multiple intelligence anak sehingga sesuai dengan kebutuhan dan juga fungsional

## 3. STRATEGI PERANCANGAN

### 3.1 Persiapan

Persiapan meliputi pengumpulan data, survey kondisi eksisting, perumusan permasalahan dan penetapan konsep.

Pada strategi perancangan ini lebih memfokuskan pada pemecahan permasalahan perancangan dengan mengelaborasi ide-ide awal menjadi suatu konsep-konsep arsitektural.





#### 4. SPESIFIKASI UMUM PROYEK

##### 4.1 Lokasi

Lokasi proyek berada di Bukit Semarang Baru kecamatan Mijen, Kelurahan Kedungpani, Semarang, dengan batasan wilayah Sebelah Utara daerah Krajan Kedungpani, Kelurahan Bringin Sebelah Timur Dawung, Kelurahan Jatibarang Sebelah Selatan kelurahan Duduhan Sebelah Barat Kelurahan Ngadirgo.

##### 4.2 Luas Site

Luas site yang telah ditetapkan adalah  $\pm 15.000 \text{ m}^2$

##### 4.3 Luas Bangunan

Luas bangunan sesuai yang telah ditetapkan adalah  $\pm 10.000 \text{ m}^2$

##### 4.4 Kendala

menyediakan bentuk kegiatan dengan memodifikasi sarana dan prasarana yang ada untuk menggabungkan unsur pendidikan dan petualangan sekaligus menyatu dengan alam yang meningkatkan perkembangan kreativitas dan bakat anak.

##### 4.5 Pengguna

- Anak-anak usia 3-11 tahun
- Orang tua
- Pengunjung
- Staff/karyawan
- penjual

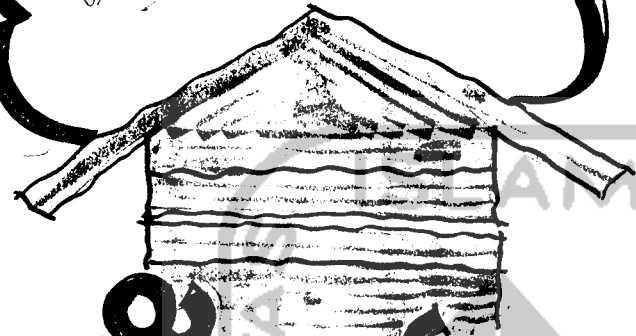


KEGIATAN YANG  
 MEMERLUKAN BANYAK  
 KEKUATAN MELAKUKAN  
 AKTIVITAS TERSEBUT  
 MELAKUKAN AKTIVITAS  
 YANG TERHADAP  
 MENCERAIKAN



# Adventure Camping For Kids

LETAK  
 DARI KAMP  
 SUDAH YANG  
 BERKUALITAS  
 LOKASI SUDUT  
 DAN GUNUNG



SUATU TEMPAT YANG  
 MENYUNDIRI KEGIATAN YANG  
 BERKUALITAS  
 UNTUK ANAK  
 TAMBAH AGAR BANYAK  
 BELAJAR, BELAKANG DAN  
 BERKUALITAS  
 BERKUALITAS  
 BERKUALITAS

ANAK ANAK  
 BERKUALITAS  
 BERKUALITAS  
 BERKUALITAS

- BERKUALITAS UNTUK BERKUALITAS DAN SUDUT
- BERKUALITAS TERHADAP ANAK ANAK BERKUALITAS BERKUALITAS
- BERKUALITAS TERHADAP ANAK ANAK BERKUALITAS BERKUALITAS
- BERKUALITAS DAN BERKUALITAS BERKUALITAS BERKUALITAS
- BERKUALITAS BERKUALITAS BERKUALITAS BERKUALITAS
- BERKUALITAS BERKUALITAS BERKUALITAS BERKUALITAS
- BERKUALITAS BERKUALITAS BERKUALITAS BERKUALITAS

# BERKUALITAS



UNIVERSITY MATHEMATICS

EDUCATION

INFORMATION

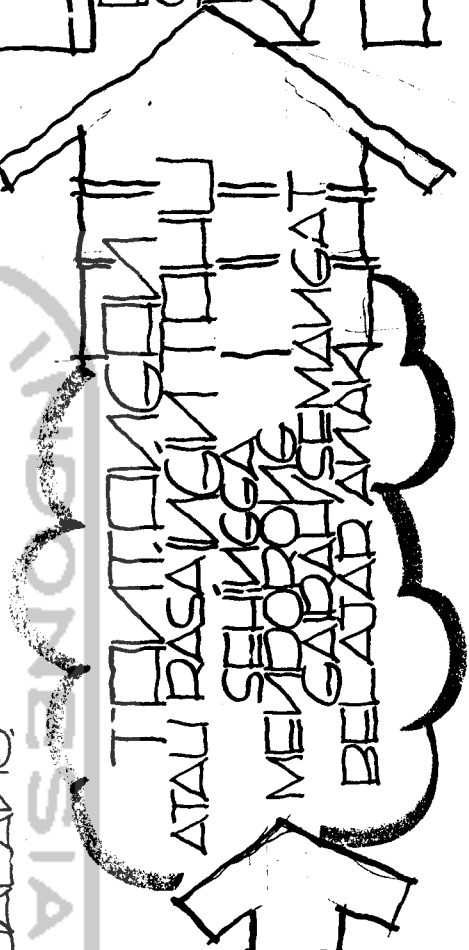


LINGKUNGAN FISIK MELIBRAH MELAKUKAN PEMBELAJARAN

KELOMPOK BELAJAR BERGAM BERKUALITAS

WALANG

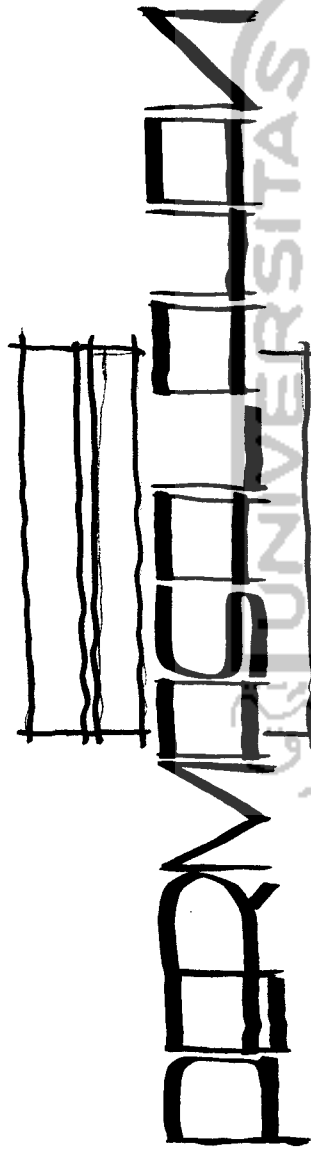
DEMIKIAN BAKU BANGUNAN SECARA SENGAM PERBUTUKAN



TEKUNING ATAU BASAINGIN HATI SEHINGGA MENYORONG SANGAT BELAJAR AMAKI

UNIVERSITAS

# PERMESCOHAN



MENJODUKAN  
BAGAIMANA <sup>YANG</sup> DESAIN DARI

BANGUNAN DENGAN MENGGUNAKAN  
PENDIDIKAN DAN PETUALANGAN BERDASAR  
ATAS MULTIPLE INTELLIGENCE AKAK SEHINGGA  
SESUAI DENGAN KEBUTUHAN DAN JUGA FUNGSIONAL

# LINGUISTIK

MELIBATKAN ANAK AGAR BERBAGI DENGAN TEMAN ATAU BELAJAR BERSAMA

# LOGIS MATEMATIS

MEMPERKEMALKAN ANAK, PERHITUNGAN, LOGIKA, KLASIFIKASI, ATAU PEMIKIRAN KRITIS

# SPASIAL

MENGGUMAKAN ALAT BAHU SEC. VISUAL, VISUALISASI, WARNA, SENI, ATAU METAFORA

# INTRAPRIBADI

MEMBANGKITKAN PERASAAN ATAU KEKUALANGAN PRIBADI DALAM DIRI ANAK ATAU MEMBERI BERBAGAI PILIHAN

# MULTIPLI INTELEKTUAL

# ANTARPRIBADI

MELIBATKAN ANAK SUPAYA BELAJAR DENGAN SEORANG TEMAN ATAU SEKELOMPOK

# NATURALIS

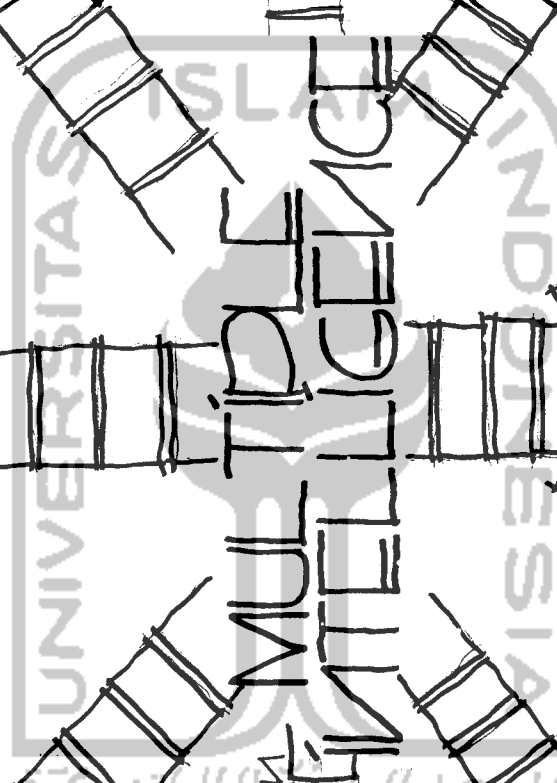
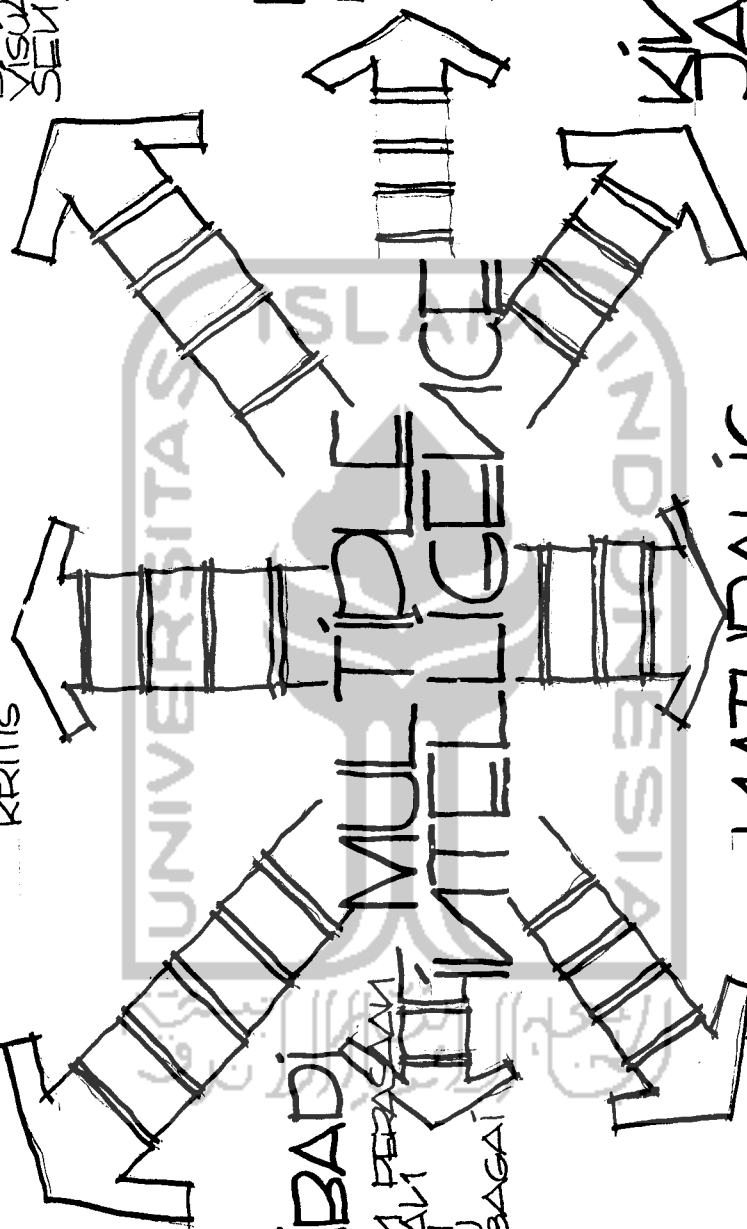
MELIBATKAN MAKHLUK HIDUP, FENOMENA ALAM, ATAU EKOSISTEM

# MUSICAL

MELIBATKAN MUSIK ATAU SUARA LINGK, MEMASUKKAN KE DALAM IRAMA ATAU MELODIUS

# KINESTETIK JASMANI

MELIBATKAN SELURUH TUBUH ATAU MEMANFAATKAN PENGALAMAN FISIK LANGSUNG



# THOMAS ARMSTRONG YOUNG

# INTELLIGENT

## LINGUISTIK

MEMBUKUKAN  
MENCUCUKAN  
MENCUCUKAN  
MELIHAT

## MATEMATIS

MEMBUKUKAN  
MENCUCUKAN  
MENCUCUKAN

## SPASIAL

MELALUI BANGUNAN METAFORA  
MELALUI BANGUNAN METAFORA  
MELALUI BANGUNAN METAFORA

## KAESTETIK

MEMBUKUKAN  
MENCUCUKAN  
MENCUCUKAN

## MUSICAL

MEMBUKUKAN  
MENCUCUKAN  
MENCUCUKAN

## ANTARPRIBADI

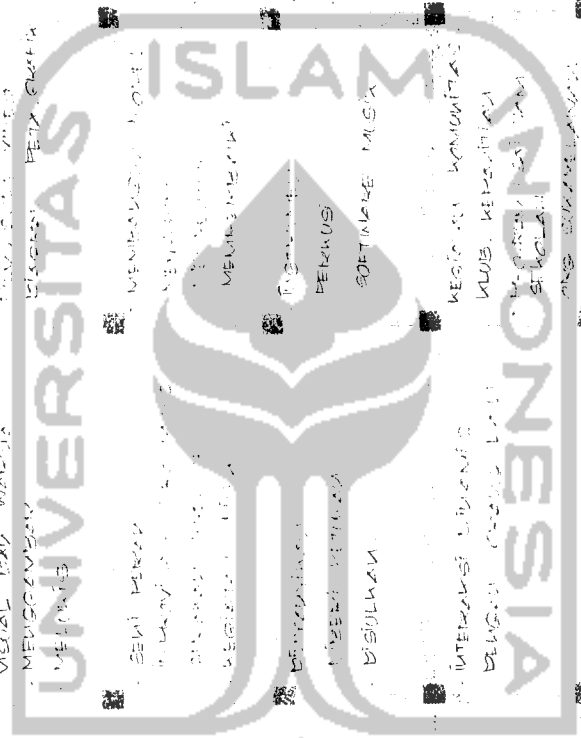
MEMBUKUKAN  
MENCUCUKAN  
MENCUCUKAN

## INTRAPRIBADI

MEMBUKUKAN  
MENCUCUKAN  
MENCUCUKAN

## NATURALIS

MEMBUKUKAN  
MENCUCUKAN  
MENCUCUKAN



TAHA BUKU  
R KOMPARATEK

MESI TULIS  
MENCUCUKAN  
MENCUCUKAN

LAUDARIKA  
MENCUCUKAN  
MENCUCUKAN

LAUDARIKA  
MENCUCUKAN  
MENCUCUKAN

LAUDARIKA  
MENCUCUKAN  
MENCUCUKAN

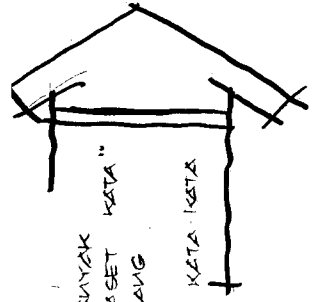
LAUDARIKA  
MENCUCUKAN  
MENCUCUKAN

LAUDARIKA  
MENCUCUKAN  
MENCUCUKAN

↑ v. meik  
↑ v. berkumpuk

# LINGUISTIK

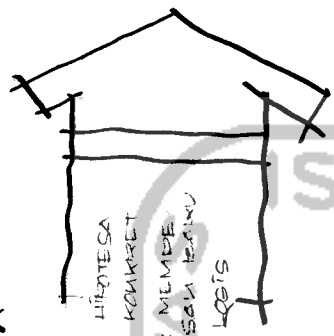
- MENYEDIAKAN BANYAK BUKU, REKAMAN, KASET
- MENCIPTAKAN PELUANG UNTUK MEKULIS
- BERMAIN DENGAN KATA-KATA



- HERUSTAKASU
- RUANG BACA
- R KOMPUTER
- R DRAMA
- TEATER MINI

# LOGIS MATEMATIS

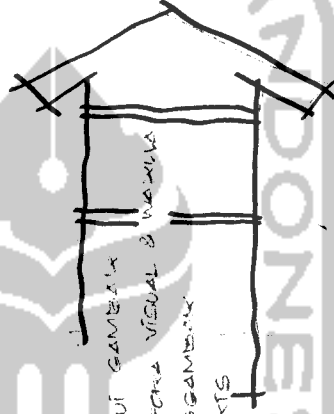
- MENCIPTAKAN HIMPUSA BAKI MATERI KONKRET
- WAKTU UNTUK MEMBEKANNI GAGASAN BAKU
- PENJELASAN LOGIS



- R BERMAIN LOGIKA (CATUR, TEKA-TEKI)
- R KOMPUTER
- LABORATORIUM
- R ELEKTROLIK
- BELUKEL ELEKTROIK

# SPASIAL

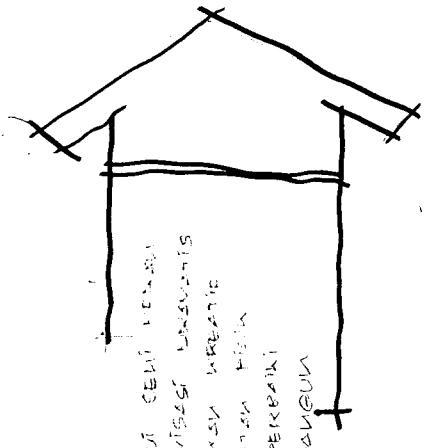
- MELALUI GAMBAR & METAFORA VISUAL & KAWALIA
- MENGGAMBER & MELUKIS



- R AUDIO VISUAL
- LANDMARK ARSITEKTUR
- PLANETARIUM
- R LUKIS
- GALLERY KAWALIA

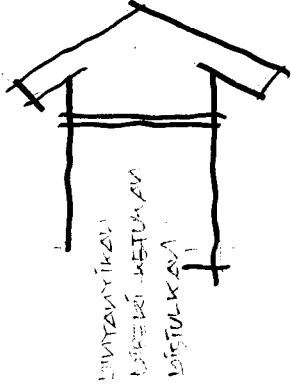
# KINESTETIK JASMANI

- MELALUI SENI PERFORMANSI
- IMPROVISASI LANGSUNG
- GERAKAN KREATIF
- KEGIATAN FISIK
- MEMPERKALAI
- MEMBANGUN



- R BERMAIN
- TEATER MINI
- R TEKA (BULIT)
- LABORASUM BERMAIN
- KOLAM MENANG
- R OLIMPIADA
- BELUKEL

# MUSICAL



- R. MUSIK DAN VOKAL
- R. AUDIO VISUAL
- R. KONSER / OPERA

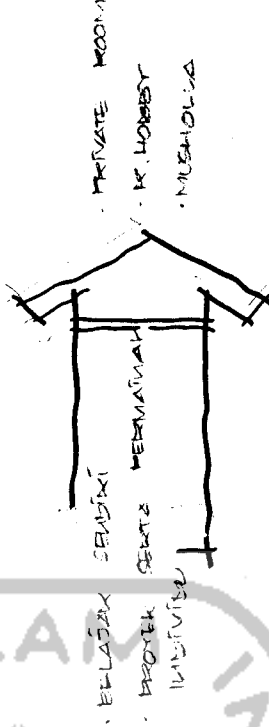
# ANTAR DIRIBADI



- R. DISKUSI
- R. BERUMPAH (AULA / HALL)

- BERKAS BENGKAWA "SUN" (RUANG BELAJAR)

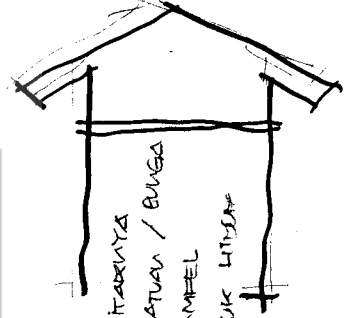
# INTRADIRIBADI



- PRIVATE ROOM
- R. HOBBI
- MUSIKOLIA

- PROJEK SERTA PERMAINAN INTERAKTIF

# NATURALIS



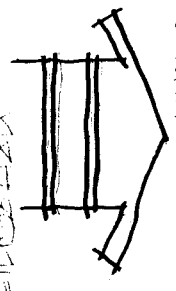
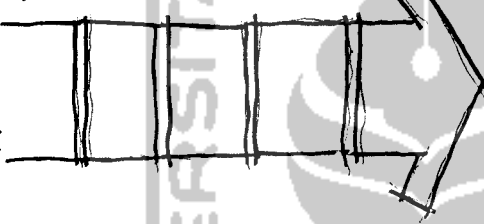
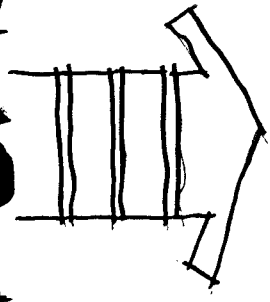
- MELIHATI ALAM SEKITARNYA
- MENGUMBUHKAN BERATUHAN / BUNGA
- MENGUMBUHKAN SAMPEL
- MENGGAMATI MAHKUK LITIK

- LEARNING OUTDOOR
- PAVILION KUBU / SERANGGA
- PAVILION AYAM
- AQUARIUM (KOLAM IKAN)
- MEDIUM BOTSAH

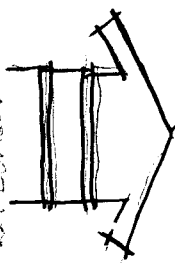


# EKTOR FUKSIONAL

MENURUT KAHANEK (1972 : 26)  
 " FUNGSI SEBUAH BANGUNAN ARSITEKTURAL  
 DITENTUKAN OLEH MELIBRASI  
 FAKTOR, KAYTU :  
 • KEBUDUDAYAAN  
 • PEMAKAIAN KAWANG TEMPAT  
 • KELOMPOK



" MENURUT SILABIAN (1993), BAHWA  
 BANYA ARSITEKTUR DIKATAKAN BERFUNGSI  
 BILA KARYA TERSEBUT BAKAT MEMANFAATKAN  
 TUJUAN PENGCIPTAAN DAN KONGRANSINYA, MELALUI  
 KAWANGAN NILAI FUKSIONAL ARSITEKTUR "

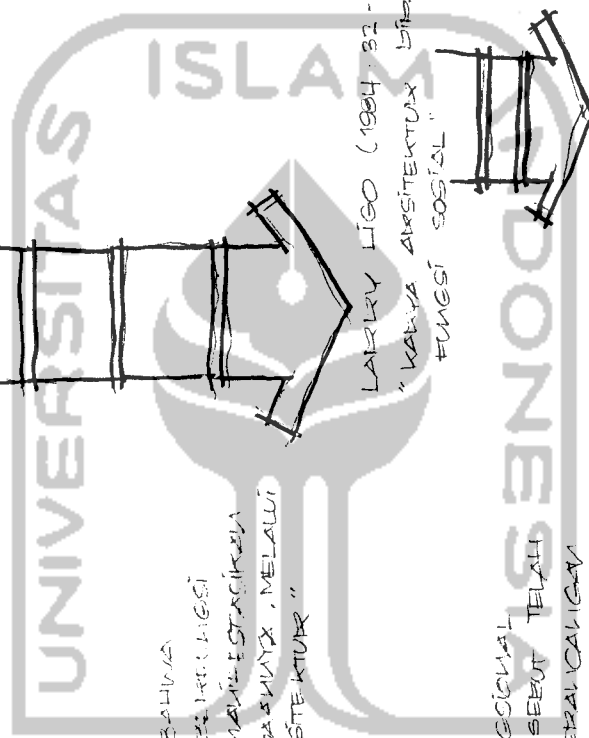


LABRY LIGO (1984 : 32-38).  
 " KARYA ARSITEKTUR DIFUNGSAKANNYAI FUNGSI FISIK DAN  
 FUNGSI SOSIAL "



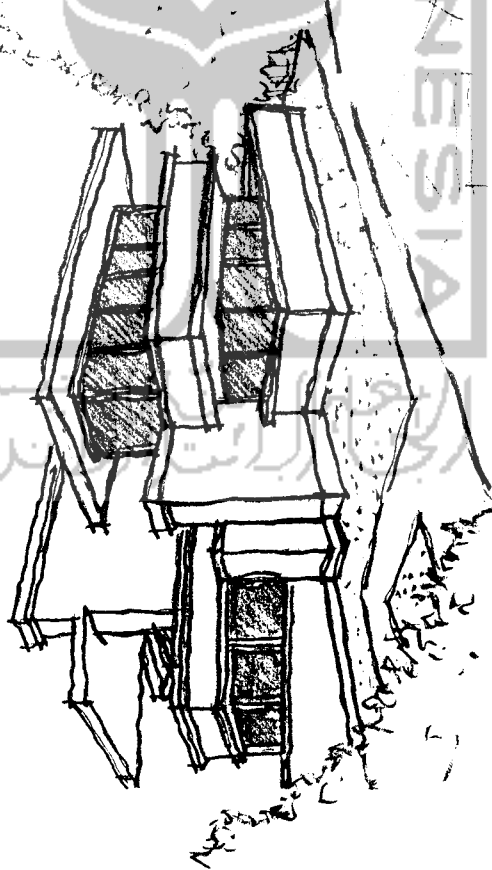
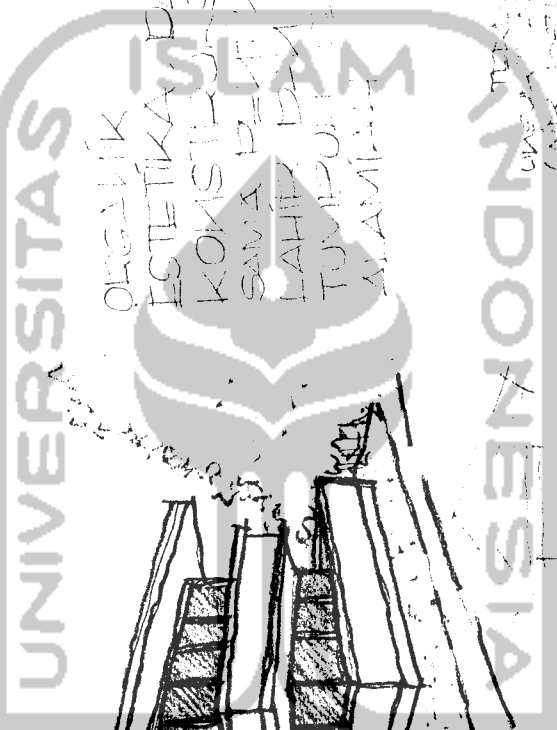
BANYA BANGUNAN DIKATAKAN FUKSIONAL  
 BILA PENGCONYUANNYA BANYAK TERSEBUT TELAH  
 SESUAI DENGAN TUJUAN ANAL PERALCALIAN  
 BANGUNAN ITU.

KARYA ARSITEKTUR DIKATAKAN FUKSIONAL BILA SUDUD  
 MAMBU MEMBERIKAN PERLINDUNGAN TERHADAP  
 PENGARUH LUAR, BAKI TU IKLIM, MATAHARI, MAMBU  
 STRUKTUR ITU SEBUTKI, BAKI FUNGSI SOSIAL  
 SEBAGAI SARAMA BERTUTERAKSI DENGAN  
 LINGK SEKITARNYAY



# FRANK LLOYD WRIGHT

SETIAP PEMASALAHAN HINGGA SUDUT  
SELALU DIPECAH PECAH MENJADI ALAM  
ATAU LINGKUNGAN SEPERTI IKLAN,  
TODOLAN, DAN SEPERTI BENTUK LAIN



KESEIMBANGAN YANG DIHAGIKAN ANTARA  
BIDANG MASIE HORIZONTAL DENGAN  
KACA

# CAPABILITIES SOCIAL SKILL, PERCEPTION

Dramatic play (imitating adult roles) begins.  
 Can use a variety of simple outdoor play equipment.  
 Actively works to maintain a close proximity (20 ft (6 m)) to mother or primary caregiver.  
 Enjoys being with other children and will play alongside them, but not with them (parallel play).  
 Listens to stories with pictures.  
 Vision is comparable to an adult's.  
 Develops spatial awareness (e.g., inside/outside, top/bottom, front/back, and so forth).  
 Plus three words together (noun, verb, subject).

3 years

Rides tricycle - *gymnast rtd. hgn*  
*uses tricycle → with car*  
 Can jump a distance of 15 to 24 in (38.1 to 61.0 cm).  
 Climbs stairs alternating feet.  
 Can stand momentarily on one foot.  
 Combines playthings (sand and water, miniature cars and blocks).  
 Accepting of temporary absence of mother or primary caregiver when familiar people are present.  
 Plays in small groups of two to three children for brief periods of time.  
 Increasingly able to wait for a play turn.  
 Will put toys away with some supervision.  
 Helps in dressing.  
 Can count up to three objects.  
 Grammar is close to adult speech.

4 years

Can hop on one foot.  
 Can jump a distance of 24 to 33 in (61 to 83.8 cm).  
 Goes down stairs alternating feet, if supported.  
 Throws ball overhand.  
 Can use scissors to cut out pictures.  
 Climbs well.  
 Performs stunts.  
 Plays in small groups for longer periods of time.  
 Can go to toilet alone.  
 Can tell a story.

5 years

Skips.  
 Can make a running jump of 28 to 38 in (71.1 to 96.5 cm).  
 Can walk down stairs alternating feet, unsupported.  
 Requires less intense supervision.  
 Can run and climb with sureness.  
 Shows interest in roller skates.  
 Builds complicated three-dimensional structures that combine several materials.

## Additional Child Development and Resource Information

Extensive role playing.  
 Recognizes specific landmarks, but does not understand geographic relationships between them.  
 Play groups increase to five and six and will last longer. Friendships are stronger.  
 Dresses and undresses without help.  
 Thinks that own point of view is the only one.  
 Roller skates.  
 Rides bicycles.  
 Swims.  
 Can play games requiring considerable motor coordination, such as hopscotch and football.  
 Can play games with rules, such as board games and card games.  
 Can hop into small squares with accuracy.  
 Plays organized games.  
 Understands geographic relationships of landmarks.  
 Begins collections of various types.  
 Plays cooperatively with others.  
 Understands that others may have differing points of view.  
 Can jump vertically 8½ to 10 in (21.6 to 25.4 cm).  
 Can throw a ball between 40 and 70 ft (12.2 and 21.3 m).  
 Can run approximately 17 ft (5.2 m) per second.  
 Can complete a standing broad jump between 4½ and 5 ft (1.4 and 1.5 m).  
 Standing high jump of 3 ft (91.4 cm) is possible.  
 Girls become temporarily taller than boys.  
 Can take into account several different points of view.

6-8 years

8-10 years

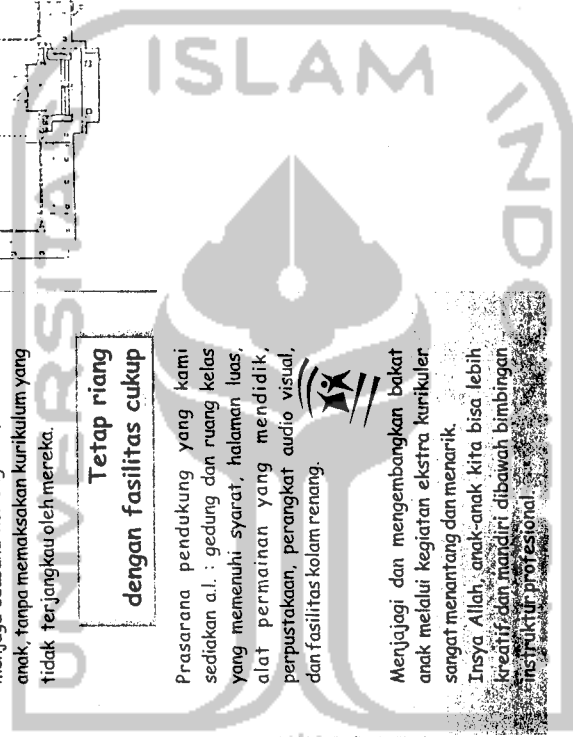
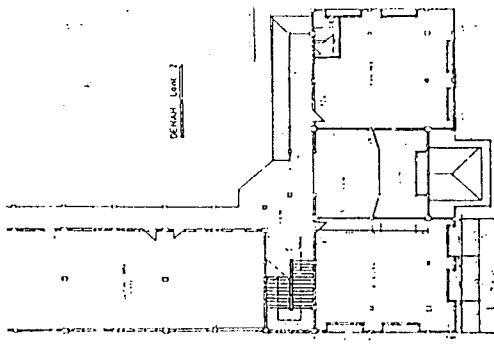
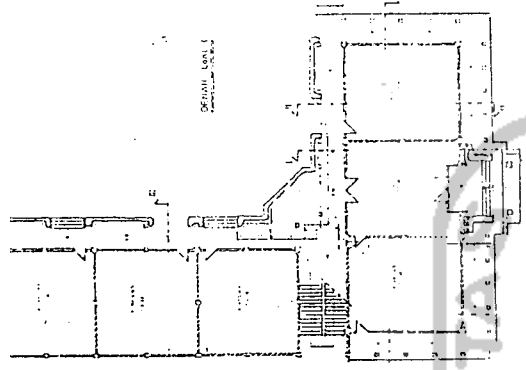
10-12 years

UNIVERSITY OF INDONESIA

ASSALAMU'ALAIKUM



TAMAN KANAK-KANAK TERPADU  
**BUDI MULIA DUA**



### Orang tua bagaikan busur

Sedangkan anak-anak adalah anak panahnya. Busur yang indah dan mantap akan melepaskan anak panahnya keujung dunia. (Muhammad Ali)

Siapa kita menjadi busur yang indah dan mantap? Tuntutan kehidupan yang makin kompetitif kadang memaksa kita mengambil pilihan-pilihan sulit.

### Pilih karir, nafkah atau mendidik anak?

Masa kanak-kanak adalah golden age, usia yang sangat berharga. Jangan sia-siakan kesempatan mereka, sesempit apapun kesempatan yang kita miliki. Tidak ada

### TK Terpadu / Fullday School

TAMAN KANAK-KANAK TERPADU **BUDI MULIA DUA** memajukan mengasuh anak, ajang bermain dan berekreasi positif.

Di sini anak didik akan dibekali dengan pendidikan keilmuan dasar, keagamaan, sosial dan budaya, dengan tetap menjaga suasana kerianghan khas anak-anak, tanpa memaksakan kurikulum yang tidak terjangkau oleh mereka.

### Tetap riang dengan fasilitas cukup

Prasarana pendukung yang kami sediakan a.l. : gedung dan ruang kelas yang memenuhi syarat, halaman luas, alat permainan yang mendidik, perpustakaan, perangkat audio visual, dan fasilitas kolam renang.

Menjaga dan mengembangkan bakat anak melalui kegiatan ekstra kurikuler sangat menantang dan menarik.

Insha Allah, anak-anak kita bisa lebih kreatif dan mandiri dibawah bimbingan instruktur profesional.

### Apakah mereka cukup terawat?

Snack, pagi, sore dan makan siang bernutrisi cukup, pelayanan dokter anak, dokter gigi dan tenaga paramedis, mandi sore dengan sehat, bersih dan segar serta bimbingan sholat dzuhur berjamaah, adalah perawatan standar yang mereka terima.

Orang tua siswa dapat memantau kegiatan dan perkembangan anaknya setiap hari melalui "Catatan Kegiatan Harian" (Daily Report).



Burano kelas dalam kelas



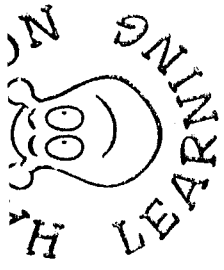
### Ekstra Kurikuler

- IQRO (wajib)
- MEYANZI / MUSIK
- MELUKIS
- MENARI (Musik / gaya baru)
- REMANE
- TEATER
- DRUM BAND



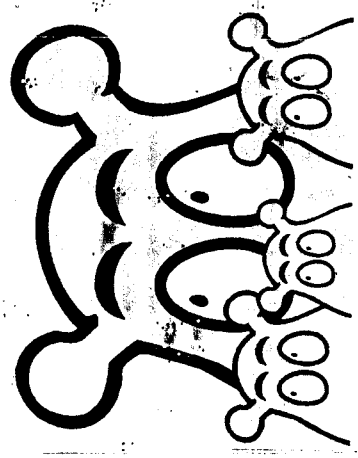
Berhimpun sakin kali kegiatan yang seru anak-anak





PROGRAM  
SUPLEMEN SEKOLAH ANAK™

Life skill education • Aplikatif • Fun • Partisipatif • Kreatif



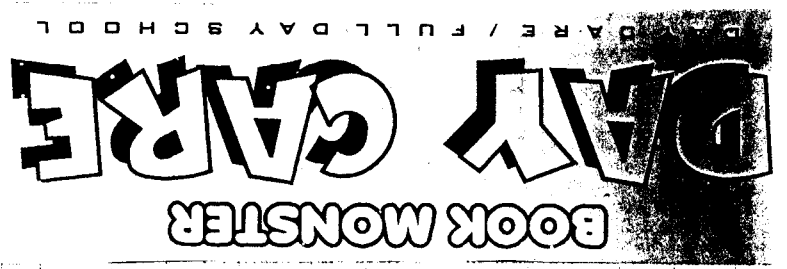
Hands on Learning adalah program suplemen sekolah anak yang bertujuan untuk membantu penguasaan dan skill dari program yang sudah didapat di sekolah. Menampilkan pengalaman bermula untuk anak-anak dan memberikan life skill. Kegiatan program ini ditujukan untuk anak usia 18 bulan - 12 tahun. Program Hands on Learning akan membuat anak menjadi kreatif, berprestasi, berani berpendapat, mampu mengimplementasikan ilmu, mampu berpikir logis dan kaya akan pengalaman.




GARIS-GARIS BESAR PROGRAM PENGAJARAN

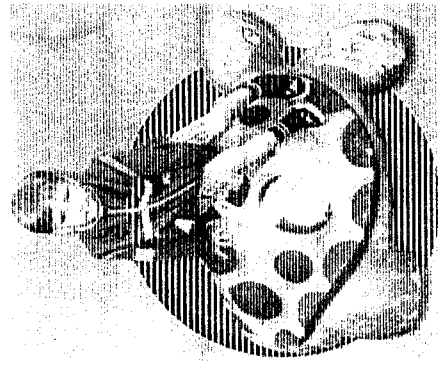
Tema	I (1,5-3 tahun)	II (3-5 tahun)	III (5-7 tahun)	IV (7-10 tahun)	V (10-12 tahun)
Bahasa	Pengenalan awat tentang bahasa	Mampu mengaplikasikan kemampuan berbahasa yang sederhana.	Mampu mengaplikasikan kemampuan berbahasa dan bernilai mengaktualisasikan kemampuan berbahasa isip. Bermain games matematika dengan tingkat kesulitan yang lebih kompleks.	Mampu meningkatkan kemampuan dalam menulis, membaca serta pengenalan tentang bahasa asing.	Mampu membuat suatu cerita dan bermain peran dengan baik dengan skenario bhs asing
Matematika	Menghitung sederhana	Mengenal prinsip-prinsip dasar matematika		Mampu menganalisa dan mengatasi persoalan matematika sehari-hari.	Melakukan praktik dengan membuat permainan berbasis alat hitung.
Fisika	Percobaan sederhana untuk merangsang aktivitas berpikir.	Percobaan sederhana.		Percobaan sederhana Pembuktian adanya tekanan udara	Melakukan percobaan yang sering dijumpai dengan percobaan dan diskusi.
Sosial	Belajar berkolaborasi dengan orang lain.	Mengerti tentang keperluan sesama	Aplikasi kegiatan sosial dimasyarakat.	Pentingnya team work dan kepedulian sosial serta field trip ke yayasan/panti sosial.	Melakukan role play games tentang masalah-masalah sosial serta field trip ke keluarga yang sedang masalah sosial.
Ekonomi		Mengenal kegiatan ekonomi sederhana	Aplikasi kegiatan perekonomian yang sering dijumpai sehari-hari.	Mengenal pentingnya perencanaan dan aplikasinya field trip ke sentra ekonomi.	Mengenal proses produksi suatu barang dan distribusi
Art, Craft, Music	Fine motorik dengan aktivitas seni	Penggunaan bahan musik dan seni	Penggunaan alat dan material pada seni		Dengan menggunakan alat musik yang ada di rumah.
Geografi	Pengenalan geologi alam		Penggunaan tentang km, angka bumi dan antariksa		
Teknologi	Pancang bangun sederhana			Percobaan tentang penerapan dan aplikasinya secara sederhana teknologi sehari-hari.	Mengenal dan dapat membuat barang dari bahan-bahan 3D dan berbagai jenis material.
Kimia				Mengenal proses kimia sederhana sehari-hari.	Mengenal dan mengaplikasikan proses kimia sederhana yang mangrupai siap-misrup.
Olah raga	Gross motorik	Kids workshop metalih kemampuan motorik kasar.	Mengenal efek kawat magnet dan bakat olah raga anak.		
Lingkungan	Menyayangi lingkungan	Belajar care terhadap makhluk hidup dan lingkungan sekitar	Belajar care terhadap makhluk hidup dan lingkungan sekitar	Membahas tumbuhan dari bibit s.d dewasa dengan praktek dan observasi	Aplikasi cinta lingkungan dan field trip ke kebun binatang/penelitian hewan dsb
Komputer		Komputer dasar	Bermain dengan program komputer	Mengenal system kerja suatu komputer dan mampu menjalankan program edutainment	Mampu mengoperasikan program kata dan seni serta menjalankan beberapa program edutainment
	Percobaan sederhana untuk		Mengenal fungsi dan cara pemakaian peralatan teknik yg		

© Timbul, 2011. All rights reserved. Untuk lebih jelasnya, kunjungi website kami di [www.bookmonster.com](http://www.bookmonster.com)

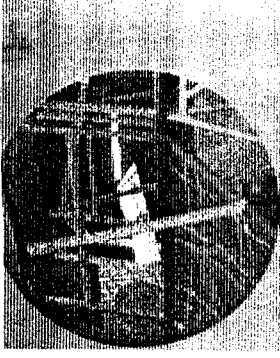


**Welcome** 

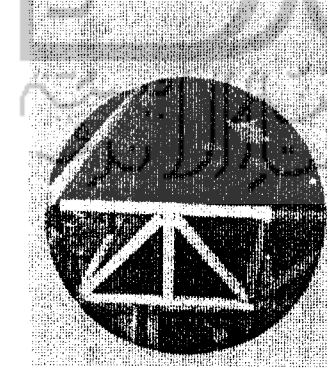
The ultimate in fun, adventures, play systems that are exciting, simply can't spill!



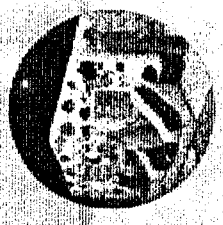
**Kidz Play** is a purpose built jungle theme indoor play centre for children. Let your child's imagination run riot on the snake slides, tube slides, activity towers, ball pool and soft play area for toddlers. Equipment that lets your child play in safety while you watch from the comfort of our cafe.



**Admission** 



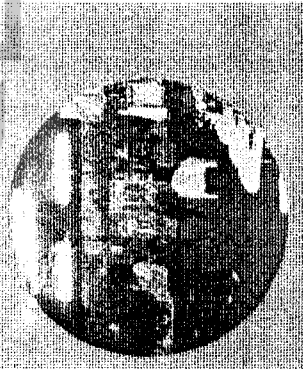
**Kidz Corner** 



Relax in our Kidz play cafe whilst keeping an eye on the kids. There is a great selection to choose from - main meals, burgers, baked potatoes, paninis or salads. The kids menu is wide and varied also with hot and cold box deals available from £2.25. If it's a snack you're after why not try our freshly baked scones or our delicious home baking.

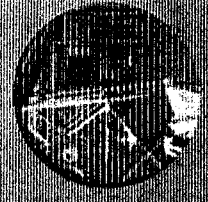
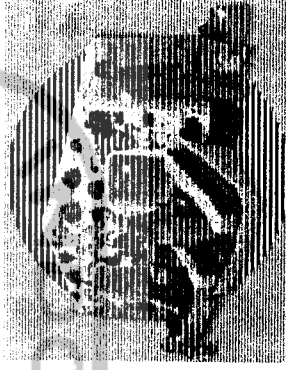
**Cafe** 

plus every 11th child goes free!



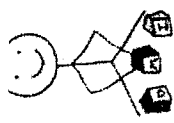
**Security** 

**Offers** 

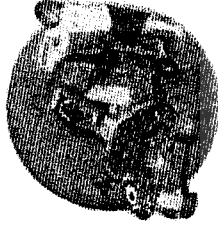


**Parties** 

# Adventure Playgrounds in Islington



Adventure Playgrounds are open to children aged 5 to 14 and offer a wide range of indoor and outdoor activities. Outdoor activities usually include rope swings, climbing frames, sand pits and ball game areas while indoors there are opportunities for games, arts and crafts, and cooking etc.



Adventure playgrounds are open to all children who want to use them and the children are free to come and go as they want. They are generally open after school and Saturday or Sunday in term time and all day every week day in school holidays. For exact opening times it is best to check with individual playgrounds.

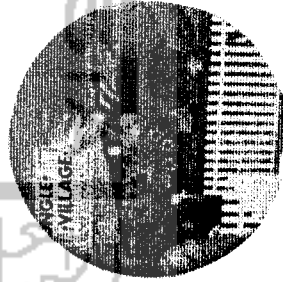
These playgrounds will cater for young people with disabilities whenever possible but it may be a good idea to check their facilities and talk to the workers about how they would meet your child's special needs.



## After School Clubs

After school clubs provide a similar service to playcentres. They are closed access (which means children cannot come and go freely) and charge a fee. Each is separately run and you will need to contact them individually to find out about opening hours, charges and vacancies. Two of Islington's after school clubs are run by schools (independently of the Play and Youth Service) and the rest by local voluntary organisations.

Some Adventure Playgrounds now run After School Clubs in addition to their normal open access service. Children are picked up from local schools and taken back to the playground where they can eat a light meal and play creatively and physically. All adventure playgrounds (as the name suggests) have special outdoor structures, sometimes designed by the children themselves, and outdoor space dedicated to children's play, as well as indoor facilities. These are great afterschools club venues for the really physical and adventurous child.



## ColoradoKids Educational Activities, Products, and Services



### Animal Adventures

The Butterfly Pavilion is an invertebrate zoo that features a living tropical rainforest with over 1,200 free-flying butterflies. Visitors are able to immerse themselves in the tropical aromas of flowering plants, touch unique tidepool creatures, and even witness butterflies emerging from their gem-like chrysalides.



Teach your children science, math, and literacy using the great outdoors and animals. Find out about our interactive school based programs including Storybook Farm, Finding Our Roots and the Black Stallion Literacy Project.



Ocean Journey offers fun and interactive educational programs for children and families throughout the year. Sleep with the sharks at our Family Overnights, get a view of the behind-the-scenes workings of the aquarium on a Guided Tour, or dive into the world of sea otters, tigers, whales and more at our Children's Workshops



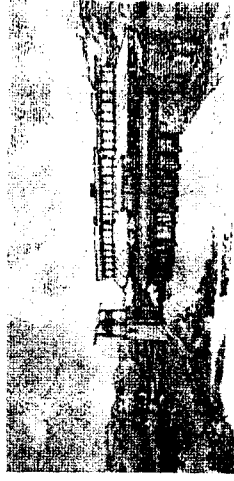


# Urban Ecology Center

## WHO WE ARE

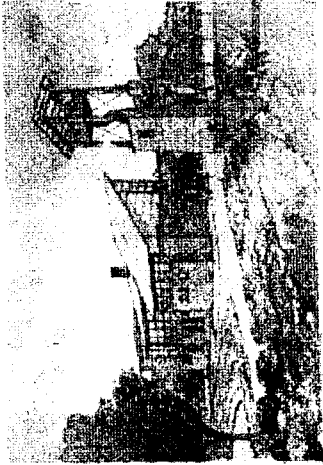
The Urban Ecology Center is a neighborhood based, non-profit community center located in Milwaukee's historic Riverside Park. Using this living laboratory, the Urban Ecology Center: Provides environmental science programs to neighborhood schools.

Promotes environmental awareness in the community.  
Preserves and enhances the natural resources of Riverside Park, and  
Protects the Milwaukee River.



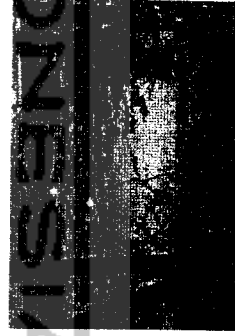
## History

In the early 1900's Riverside Park was a well groomed, popular Park for seasonal swimming, boating, skating and curling. Over decades of industrial use, the Milwaukee River reached a level of pollution that no longer attracted visitors and the park was essentially abandoned. In 1991, after much discussion regarding the best way to revitalize the area, the Urban Ecology Center was born. Dr. Elise Ankel, Environmental Scientist in Residence at Riverside High School, was the driving force behind this grass roots effort. The organization grew from a few volunteer teachers taking children into the park into what we are today.



## Neighborhood Environmental Education Project

Each year, over 10,000 students and teachers from 12 neighborhood schools explore the ecology of their local community with the Urban Ecology Center. Educational programs enrich the existing K-12 science curriculum with outdoor hand-on learning experiences



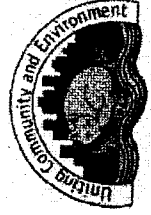
## Urban Adventures

At the Urban Ecology Center we believe that positive time spend outside in nature contributes towards the development of an environmental ethic. Thus, the Center offers nature-based outings, for example: hiking, rock climbing, canoeing and kayaking.

## Facility

Urban Ecology Center's outdoor laboratory (part of Riverside Park) consists of 12 acres of wooded land and riparian habitat on the east bank of the Milwaukee River.

The resource center and classroom is a short walk from the natural area. This building is home to live animals, informational exhibits, and resource material about the Center and surrounding area.



PROJECT

LEARNING TREE

WORKBOOK

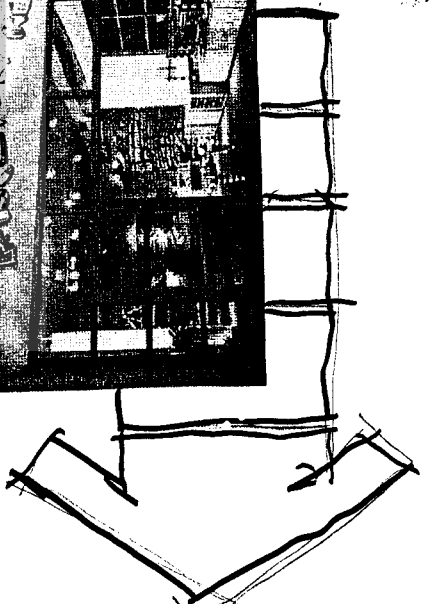
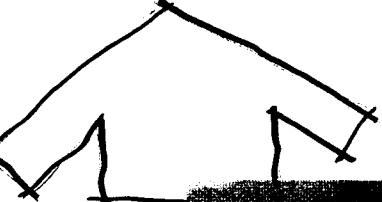
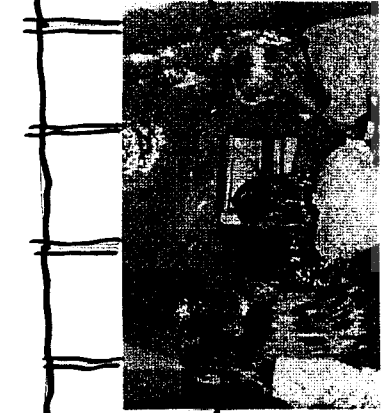
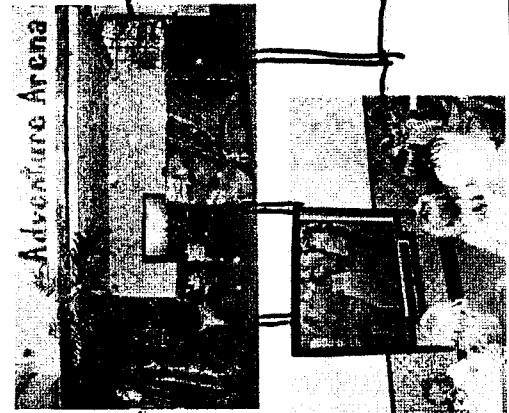
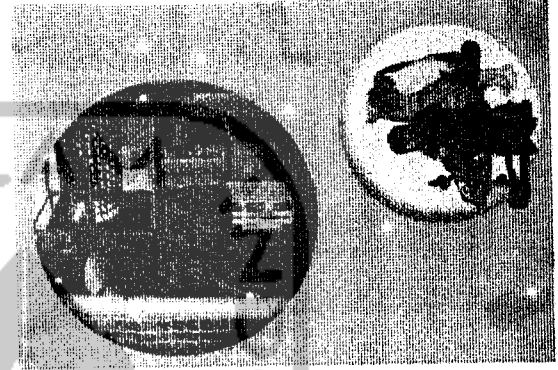
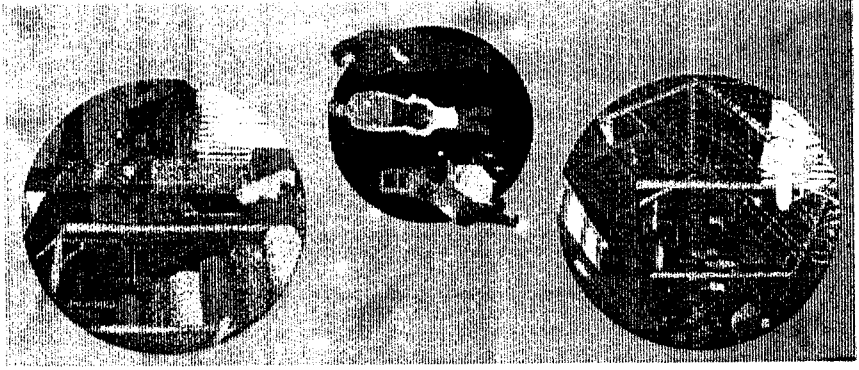
ACTIVITIES  
BELAJAR MENYEMEN  
BERDEKATAN

UNIVERSITAS ISLAM

ISL

ADVENTURE  
ARENA

DISCOVERY  
ROOM



DISCOVERY ROOM

# CURRICULUM



PROGRAM YANG SANTAI DAN TIDAK TERBUKUKAN BUKU BELAJAR SAMBIL BELAJAR

MELATIH ANAK ANAK AGAR MAMPU, KREATIF, BERGAYA DAN MELIHAT LINGKUNGAN SEKITARNYA

FAKTA DAN FIKSI — KUBU — KUEZU

MEMELAKSAKAN MENGENAL KELINGKUNGAN

MEMELAKSAKAN MENGENAL KELINGKUNGAN



## AFTER SCHOOL PROGRAM

- MUSIC
- TEATER
- BERANGKAS
- BERKAMPUS

- BUNYI
- SORAK
- KEMERIAHAN
- SOENITIV



DISEWAJIBKAN DENGAN FUNGSI

- BERKUNYAN
- BERKEMAS
- FAMILIAR, SEHATOGA TRANSISI LEBIH MUDAH
- MEMERHATIKAN KEAMATAN — SECURITY
- SAFETY



GELOMBOK ANAK TAPI DI KELOMPOK BERKEMAS  
LAIN MEMERHATIKAN BELAJAR BELAJAR

SECARA KOMUNITAS

WOOD

WOOD

# SOVEREIGNTY CORNER FOR KIDS

# MAJOR

- KIDSDY YANG LAMA  
MEMERIKAN SUKSES  
EKSPERIMEN, TELAH  
MELAKUKAN EKSPLORASI  
TERHADAP SESUATU HAL

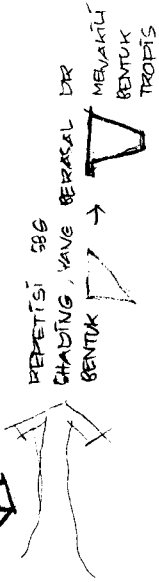
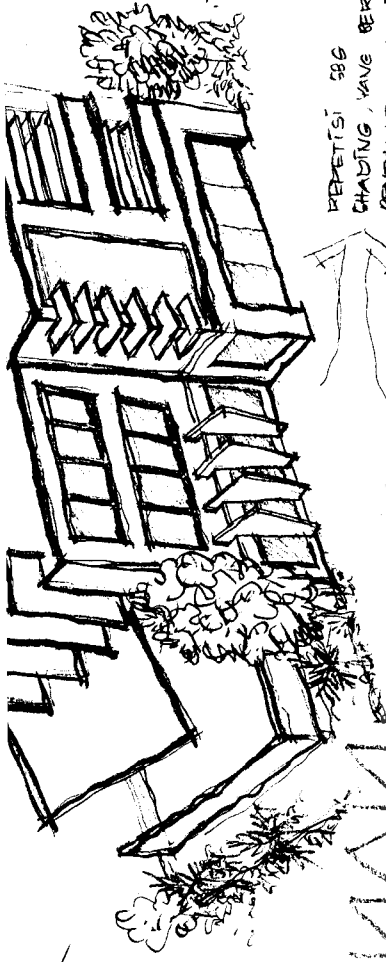


- BUNYI BUNYI  
LEBAR
- PENGHAYATAN /  
PENGHAMAN /  
VEGETARI
- URSUK ALAM - AIR  
TANAH

SEORANG FINESTON,  
BERGEMUKUPAN BEKAS SABEL  
BERKUALITAS MAHA KUANG-KUANG  
MAMU  
• HAN FIKR (KEYAMANAN YANG  
BERKUALITAS LANGSUNG DENGAN BERAGAMA  
MAMU) "REKOR LINGKUNGAN SEKITARNYA")  
• FIKR (INTEGRASIKAN UNTUK MENDESAK  
BERAGAMA KEMUDAHAN ATAU KORBANYA KESULTAN  
BALAM MELAKUKAN AKTIVITAS)

- > AMAN  
ANAK BERGERAK BEBAS, MAKA BANGUNAN HARUS  
MEMBERIKAN KEAMANAN BANYAK ARTIAN, ANAK  
AMAN BARI BANGUNAN DI LUAR WADAH TERSEBUT.  
BUNYI AMAN DENGAN MENGGUNAKAN FASILITAS  
HANG DISENYAKAN

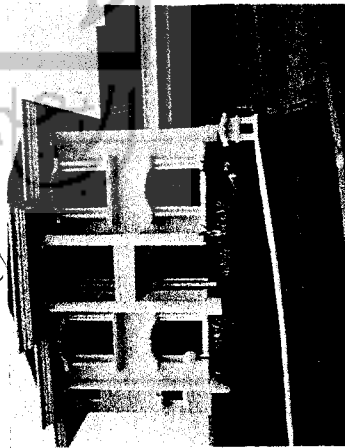
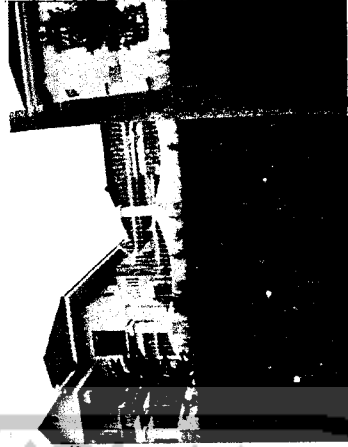
FUNGSI RUANG YANG AKAN DIGUNAKAN



# KARAKTER BENTUK BANGUNAN PADA PERUMAHAN



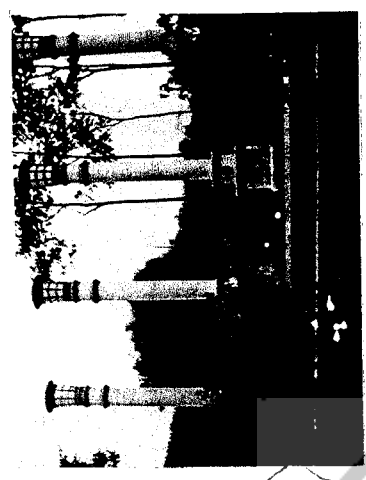
BENTUK RUMAH DI DAERAH TROPIS - ATAP LIMASAN, PELANA



KONTAMPERAIRY PERMAINAN BIDANG BATAK (REPETISI)

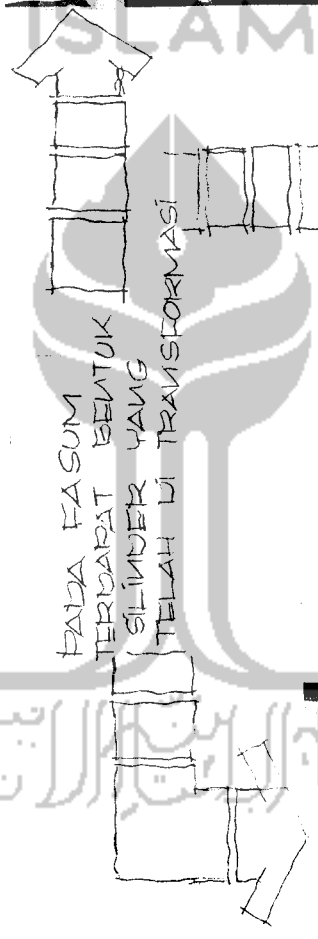
2020 2018 2015 2012 2008 2005 2002 1998 1995 1992 1988 1985 1982 1978 1975 1972 1968 1965 1962 1958 1955 1952 1948 1945 1942 1938 1935 1932 1928 1925 1922 1918 1915 1912 1908 1905 1902 1898 1895 1892 1888 1885 1882 1878 1875 1872 1868 1865 1862 1858 1855 1852 1848 1845 1842 1838 1835 1832 1828 1825 1822 1818 1815 1812 1808 1805 1802 1798 1795 1792 1788 1785 1782 1778 1775 1772 1768 1765 1762 1758 1755 1752 1748 1745 1742 1738 1735 1732 1728 1725 1722 1718 1715 1712 1708 1705 1702 1698 1695 1692 1688 1685 1682 1678 1675 1672 1668 1665 1662 1658 1655 1652 1648 1645 1642 1638 1635 1632 1628 1625 1622 1618 1615 1612 1608 1605 1602 1598 1595 1592 1588 1585 1582 1578 1575 1572 1568 1565 1562 1558 1555 1552 1548 1545 1542 1538 1535 1532 1528 1525 1522 1518 1515 1512 1508 1505 1502 1498 1495 1492 1488 1485 1482 1478 1475 1472 1468 1465 1462 1458 1455 1452 1448 1445 1442 1438 1435 1432 1428 1425 1422 1418 1415 1412 1408 1405 1402 1398 1395 1392 1388 1385 1382 1378 1375 1372 1368 1365 1362 1358 1355 1352 1348 1345 1342 1338 1335 1332 1328 1325 1322 1318 1315 1312 1308 1305 1302 1298 1295 1292 1288 1285 1282 1278 1275 1272 1268 1265 1262 1258 1255 1252 1248 1245 1242 1238 1235 1232 1228 1225 1222 1218 1215 1212 1208 1205 1202 1198 1195 1192 1188 1185 1182 1178 1175 1172 1168 1165 1162 1158 1155 1152 1148 1145 1142 1138 1135 1132 1128 1125 1122 1118 1115 1112 1108 1105 1102 1098 1095 1092 1088 1085 1082 1078 1075 1072 1068 1065 1062 1058 1055 1052 1048 1045 1042 1038 1035 1032 1028 1025 1022 1018 1015 1012 1008 1005 1002 998 995 992 988 985 982 978 975 972 968 965 962 958 955 952 948 945 942 938 935 932 928 925 922 918 915 912 908 905 902 898 895 892 888 885 882 878 875 872 868 865 862 858 855 852 848 845 842 838 835 832 828 825 822 818 815 812 808 805 802 798 795 792 788 785 782 778 775 772 768 765 762 758 755 752 748 745 742 738 735 732 728 725 722 718 715 712 708 705 702 698 695 692 688 685 682 678 675 672 668 665 662 658 655 652 648 645 642 638 635 632 628 625 622 618 615 612 608 605 602 598 595 592 588 585 582 578 575 572 568 565 562 558 555 552 548 545 542 538 535 532 528 525 522 518 515 512 508 505 502 498 495 492 488 485 482 478 475 472 468 465 462 458 455 452 448 445 442 438 435 432 428 425 422 418 415 412 408 405 402 398 395 392 388 385 382 378 375 372 368 365 362 358 355 352 348 345 342 338 335 332 328 325 322 318 315 312 308 305 302 298 295 292 288 285 282 278 275 272 268 265 262 258 255 252 248 245 242 238 235 232 228 225 222 218 215 212 208 205 202 198 195 192 188 185 182 178 175 172 168 165 162 158 155 152 148 145 142 138 135 132 128 125 122 118 115 112 108 105 102 98 95 92 88 85 82 78 75 72 68 65 62 58 55 52 48 45 42 38 35 32 28 25 22 18 15 12 8 5 2

YANG DIKATAKAN  
SEBAGAI SALAH  
SATU CIRI BANGUNAN  
TROPIS

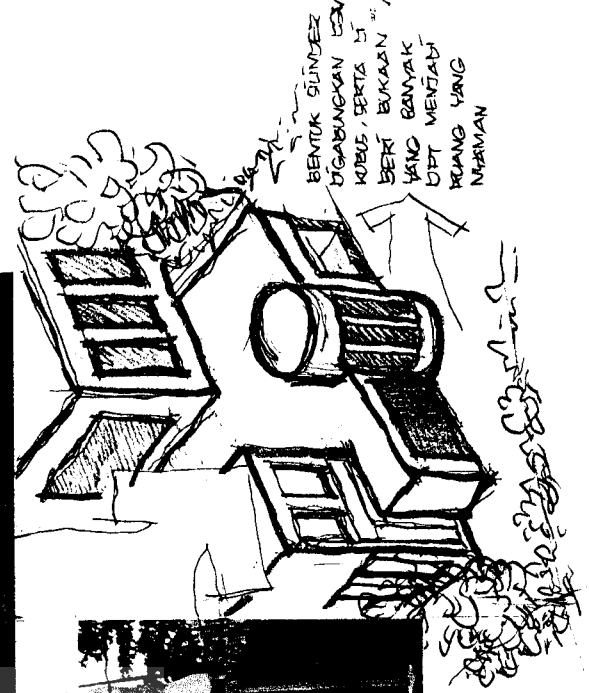


KARAKTER  
BENTUK: TRANSFORMASI

ENTRANCE  
KE LOKASI



BALDA FASUM  
TERBENTUK BEBUTUK  
SILINDER YANG  
TELAH DI TRANSFORMASI



BENTUK SILINDER  
DIGABUNGAN BEN  
KORUS, BERTA 5  
BERTI BUKAAN  
YANG BANYAK  
DITI MENTAJI  
KORANG YANG  
NORMAN



# LOKASI

TERLETAK DI KECAMATAN MIJEN  
KELURAHAN KEDUNGPHANI  
SEMARANG

DENGAN BATASAN

SEBELAH UTARA : KRAJAN KEUNGGAN  
KELURAHAN BRINGIN

SEBELAH TIMUR : DAWUNG,  
KELURAHAN JATIBARANG

SEBELAH SELATAN

KELURAHAN WUJUH

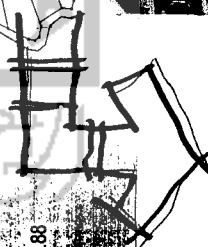
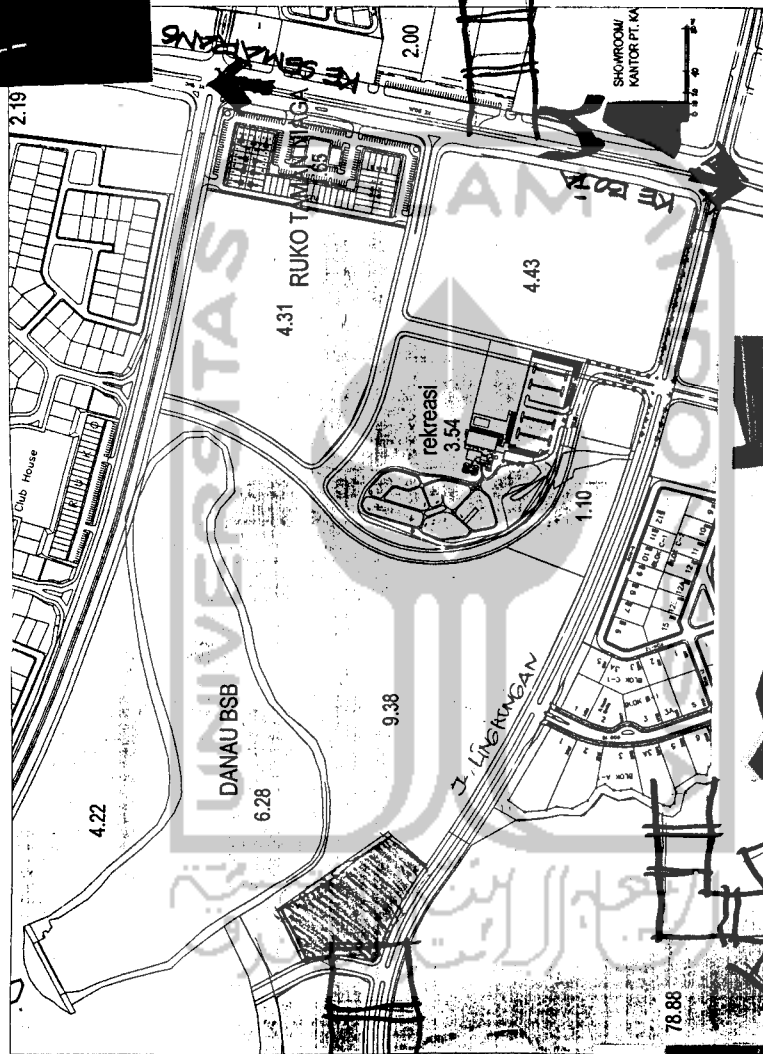
SEBELAH BARAT : KELURAHAN

NGADIRGO

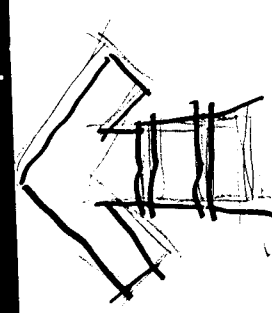
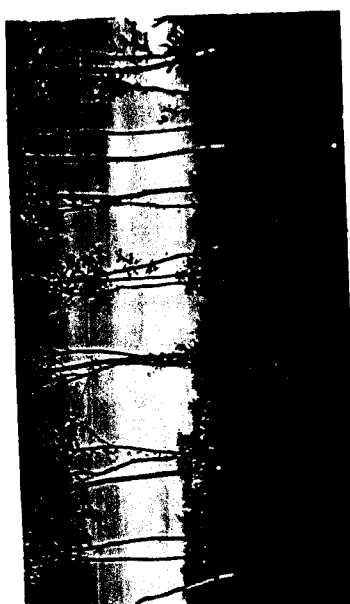


# LOKASI SITE

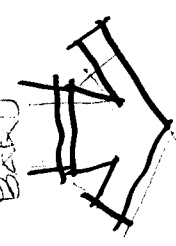
- TERLETAK DI DAERAH YANG CUKUP SEJUK SEHINGGA MEMBERIKAN NYAMANAN
- MEMILIKI KONTUR YANG DAPAT MEMUDAHKAN PERLETAKAN BANGUNAN



LOKASI CUKUP DEKAT DENGAN AREA PERUMAHAN

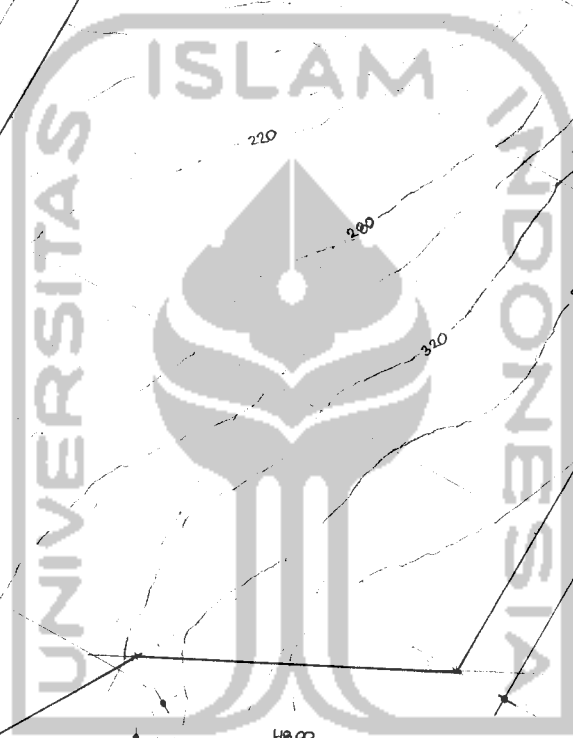
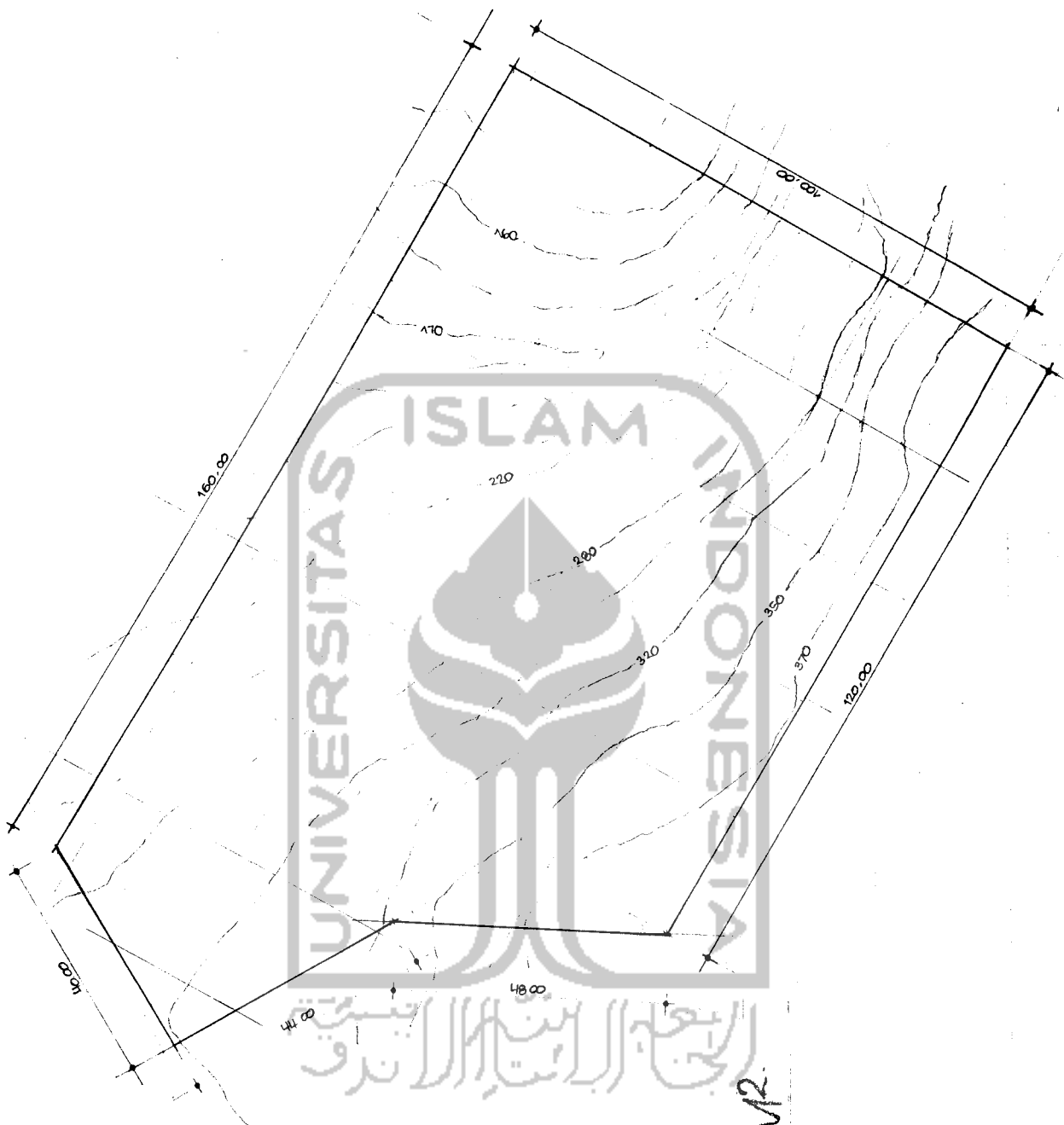


JALAN RAYA,  
SEMARANG - BOJA  
DAERAH  
BUKIT SEMARANG  
BARU



- AKSES PENCAPAIAN YANG MUDAH
- JALAN UTAMA MASUK DILEWATI ANGGUTAN KOTA



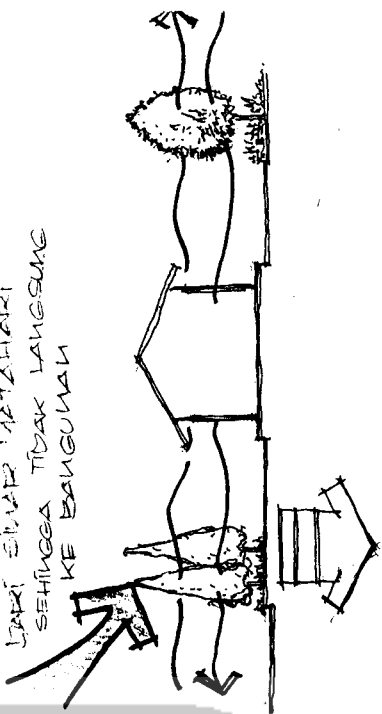


الجامعة الإسلامية في إندونيسيا

LUUSOM  
SITE = 15 022 MR.



VEGETASI  
SEBAGAI BUKTIER  
LIAR. SEHINGGA TIDAK LANGSUNG  
KE BANGUNAN



VEGETASI SEBAGAI FILTER  
UDARA YANG KOTOR



DANAU

6.28

OUTRANCE

KEBISINGAN BERGAL KARENA  
SITE TERDAPAT DI DEKAT  
JALAN YANG MENJADI PERBATASAN  
KEMBARAN, SUNGAI BESAR  
VEGETASI

## TINGKAT KEBISINGAN

LOKASI SITE BERADA

DARI DAERAH

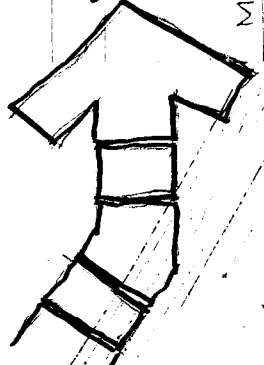
YANG CUKUP JAUH DARI

KERAMATAN (KAWAN)



NORTH

3



ENTRANCE

## JALUR SIRKULASI

JALUR ENTRANCE DAN OUTRANCE

DIBEDAKAN AGAR MEMERUMAH

MENGURANGI RESIKO KEMACETAN

SEBAGIAN BESAR  
LAHAN KOSONG,  
KEBUN MASIH  
BANYAK POHON  
DAN TANAMAN

WILAYAH

DARI BARAT  
DAYA

DARI

DARI

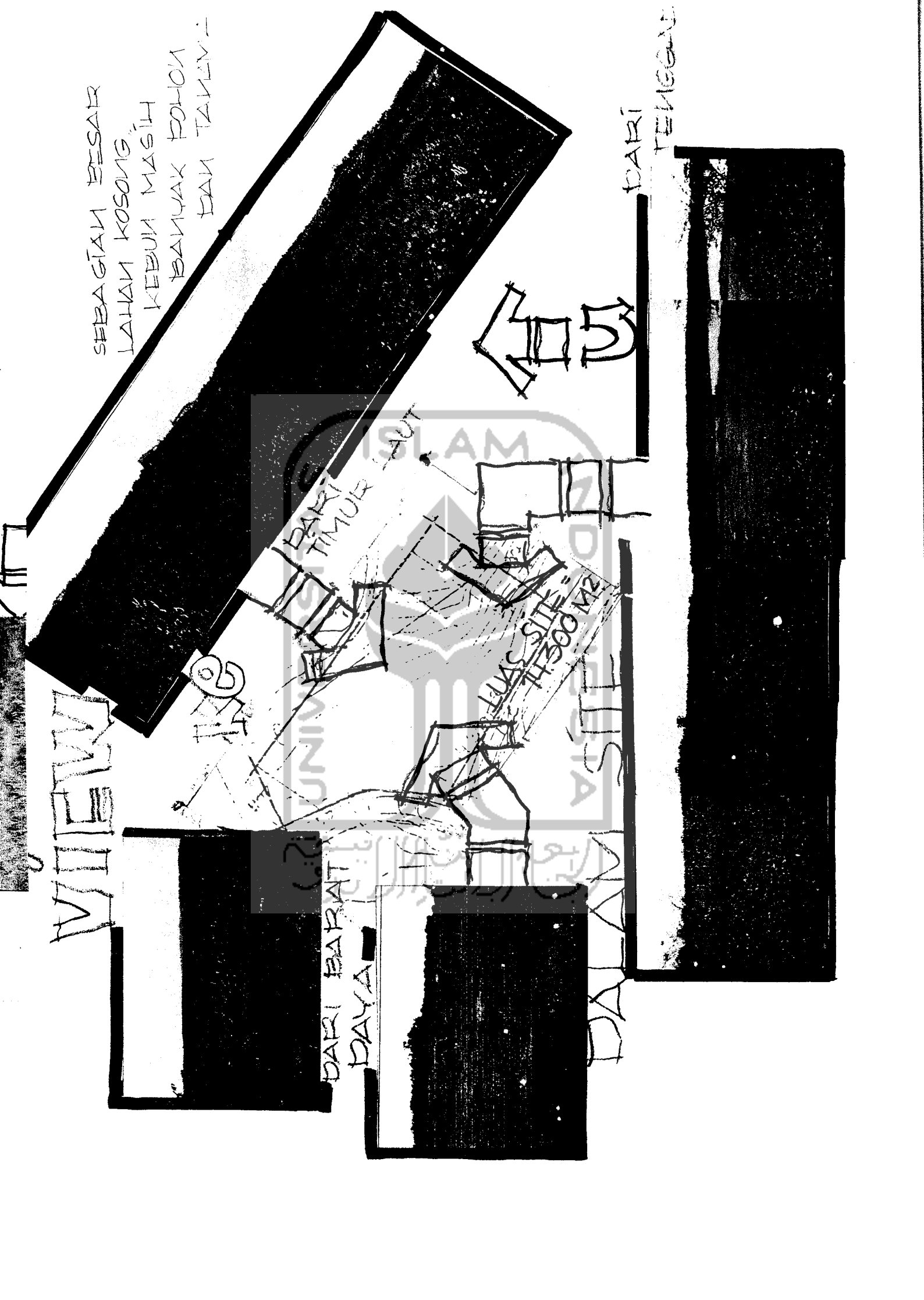
TENGGAH

120

BARI  
TIMUR LAUT



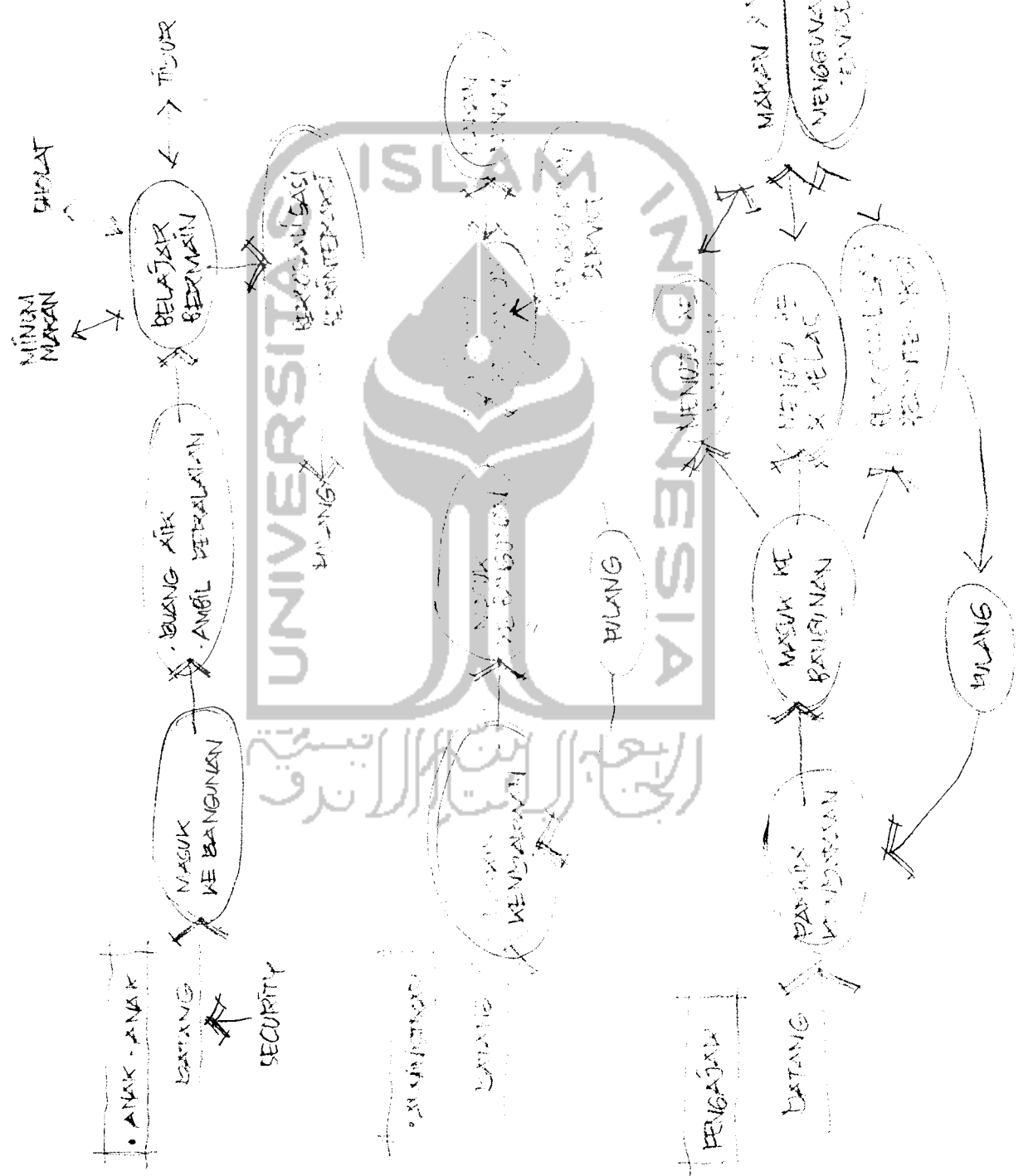
LUX SITE  
4300 M<sup>2</sup>



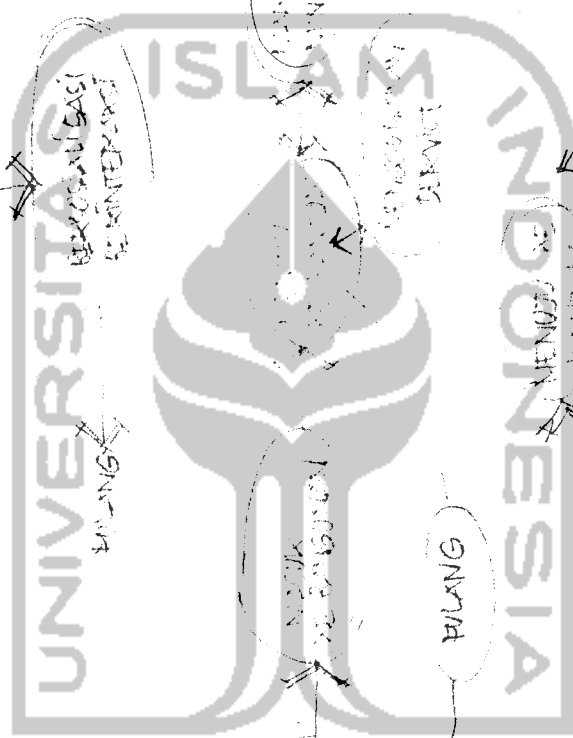
ORANG TUA

SERVICE

MERKAN

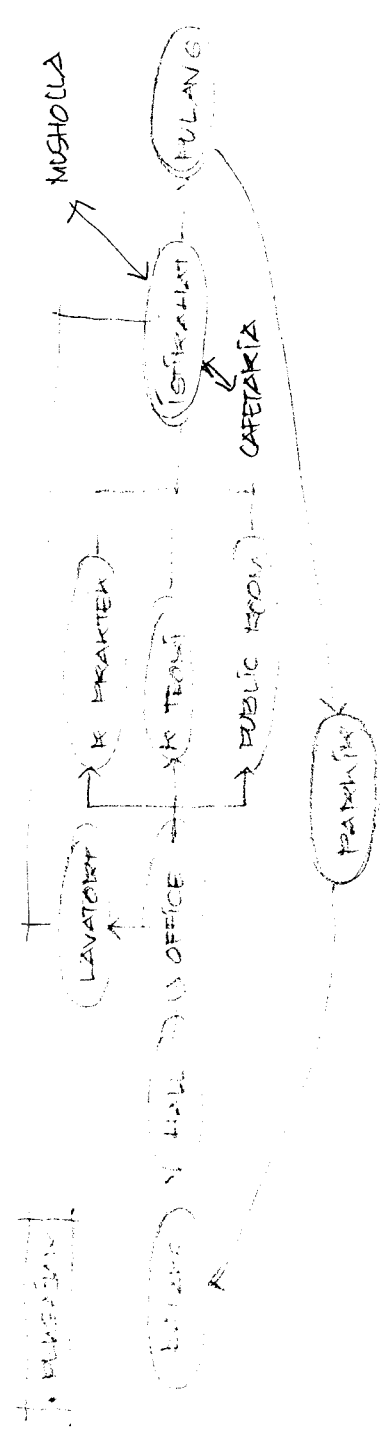


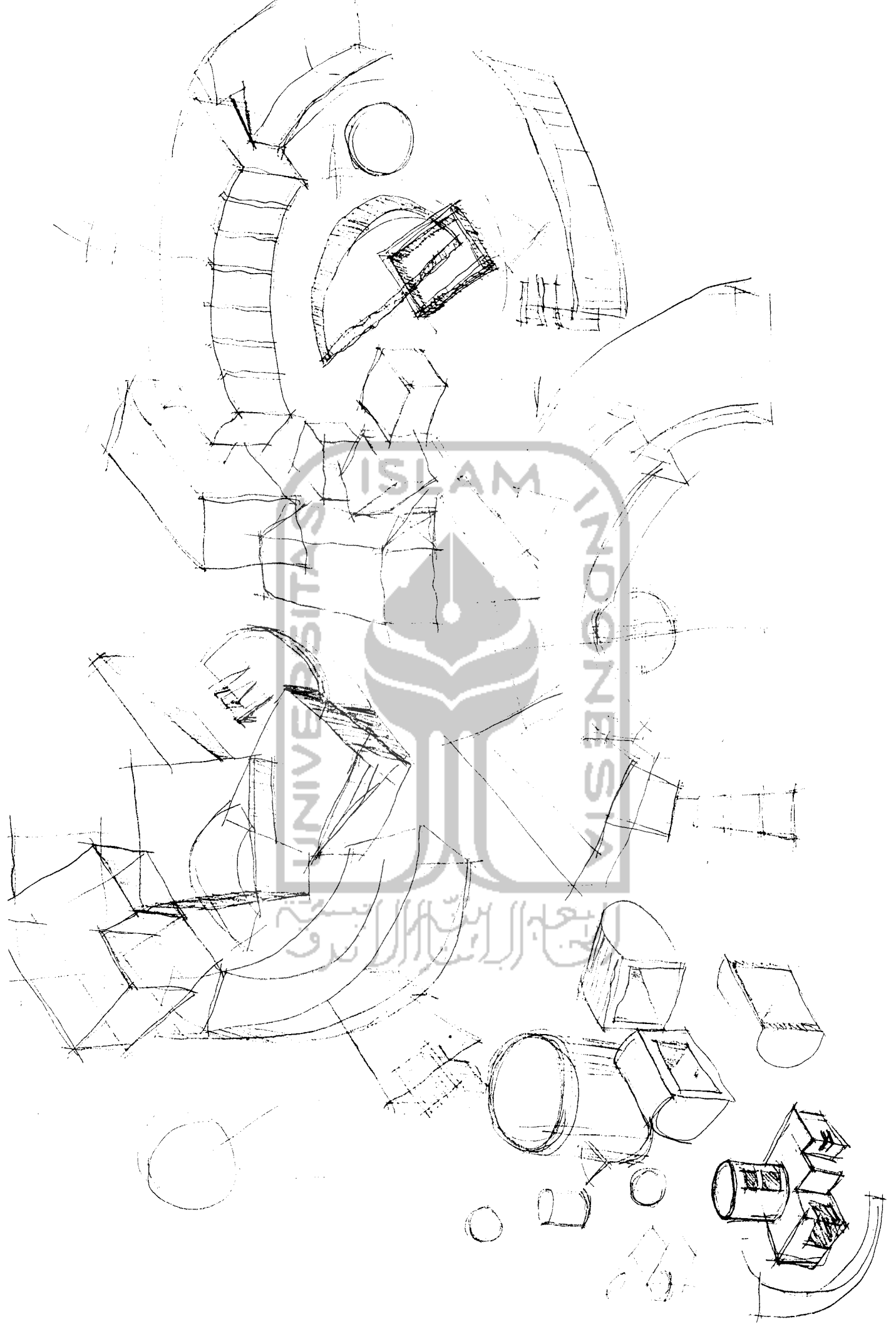
INDONESIA  
DENTIKS  
DENTURES

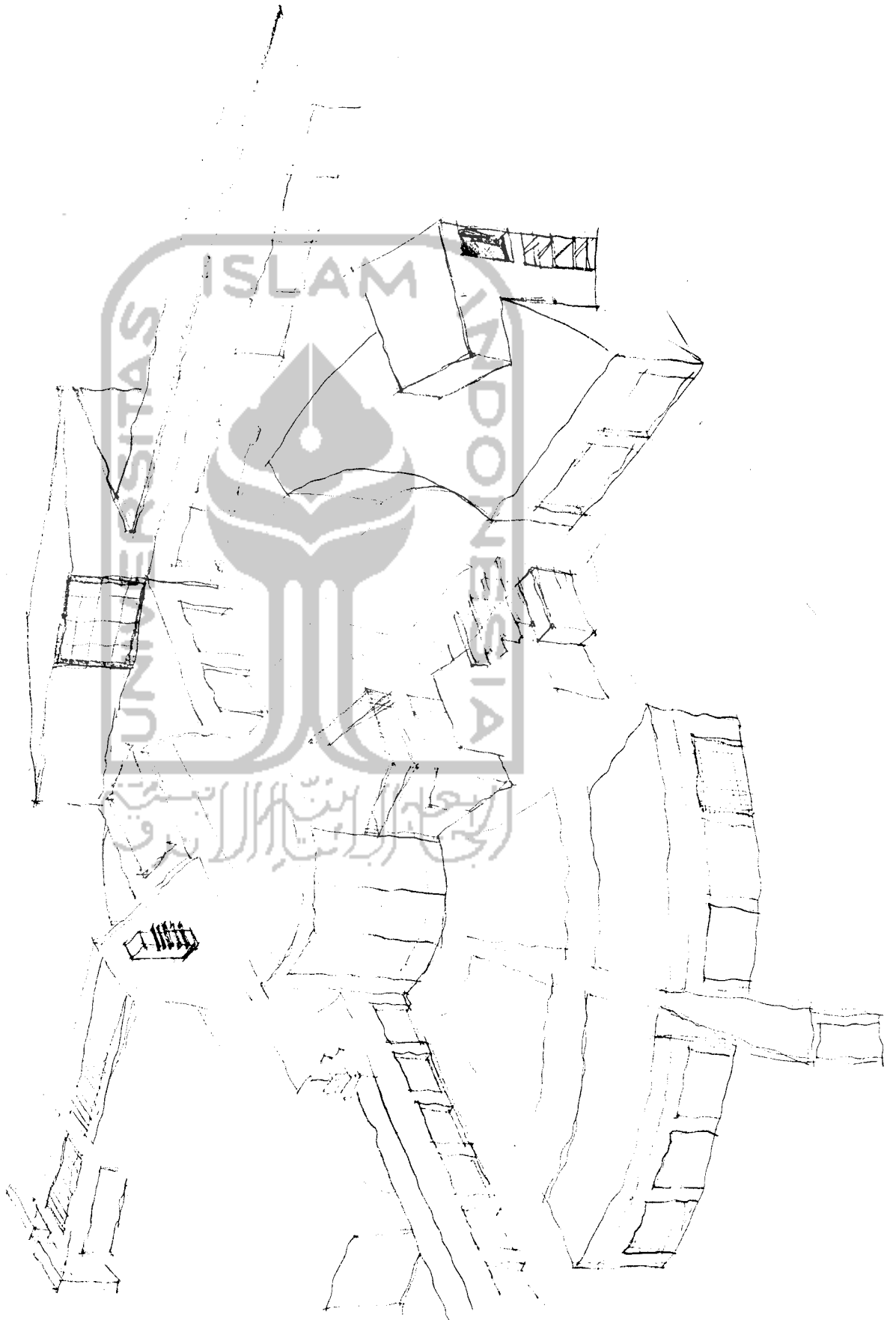


FOOTNOTE

INDONESIA

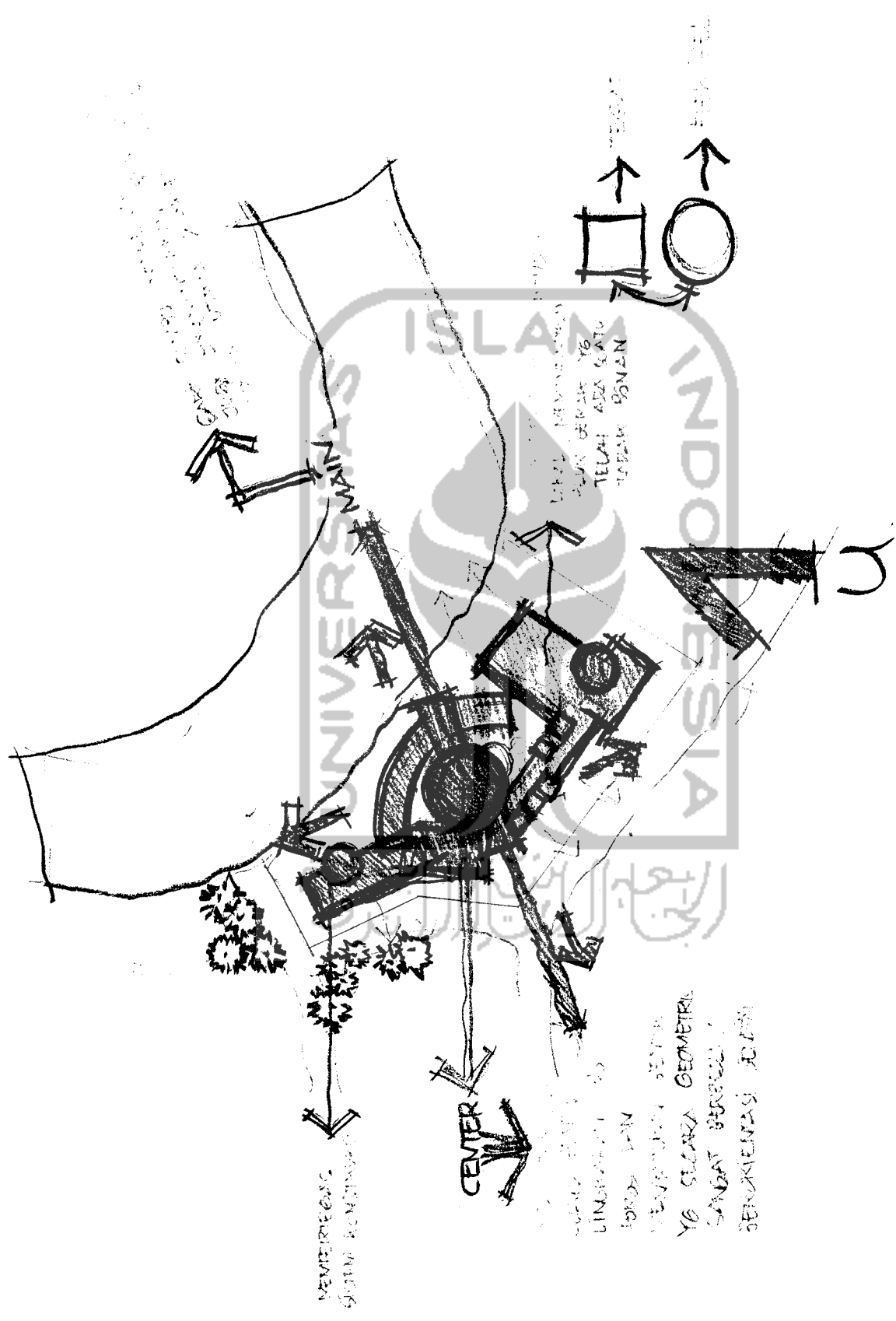




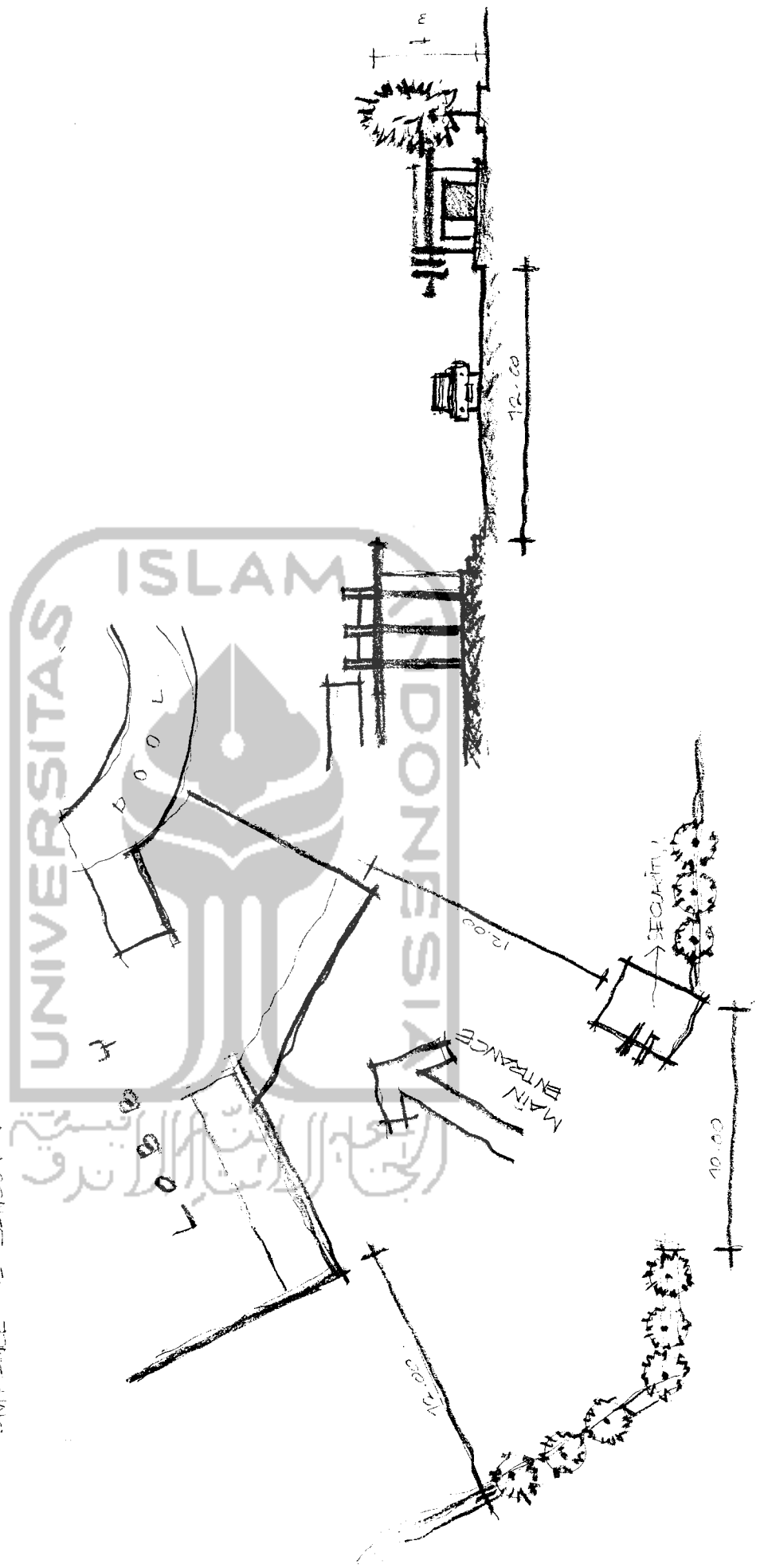




BUATKAN

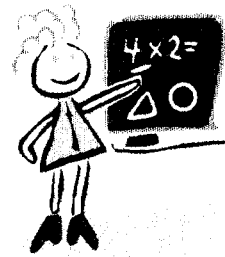


AREA ATAU JALAN MASUK KE  
DALAM BANGUNAN EFLA TIDAK  
MENGUNAKAN KEMAMPUAN SEMI/BEA  
BEA LANGSUNG DAN BERT LINGKAR  
ENTRANCE KE BANGUNAN



## Latar Belakang

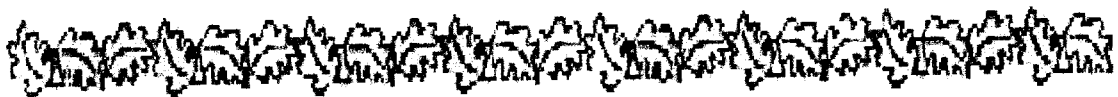
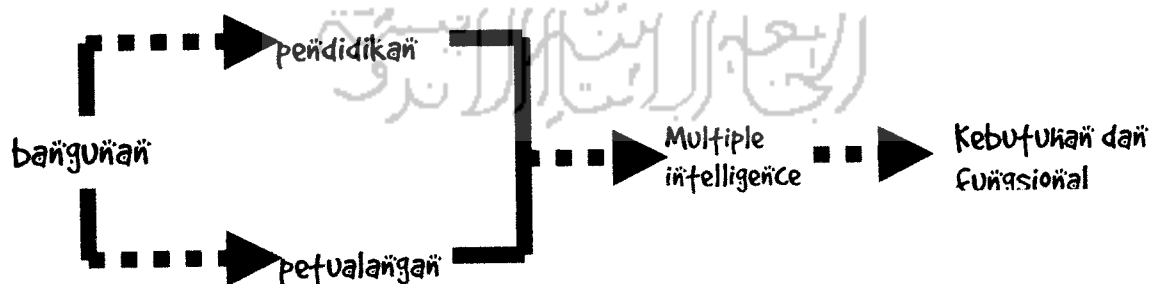
Dalam pendidikan anak sekarang lebih melihat potensi dalam konteks multiple intelligence mereka, hal itu untuk memberikan landasan yang kuat untuk mengembangkan kemampuan yang luas di dalam diri setiap anak. Bagaimana melatih otak untuk mempelajari hal-hal yang baru yang dipengaruhi oleh lingkungan fisik sekitarnya. Untuk melakukan eksplorasi, belajar, bermain serta berpetualang sehingga timbul rasa ingin tahu, tantangan dan mendorong gairah atau semangat belajar pada anak. Oleh karena itu dibutuhkan suatu wadah yang dapat menampung semua kegiatan sesuai dengan kebutuhan dan fungsinya.

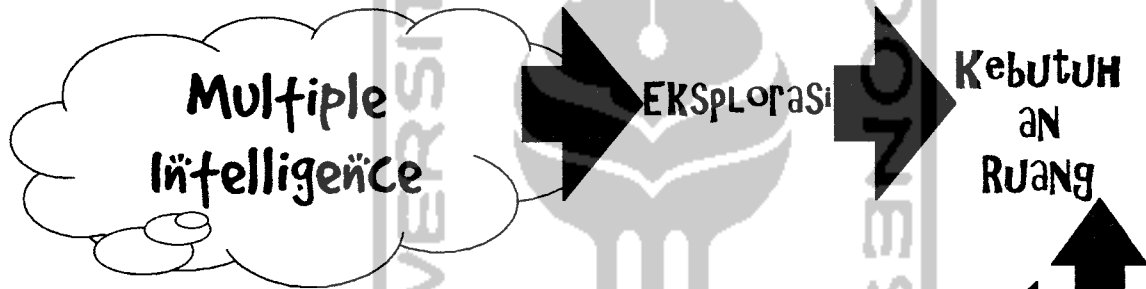
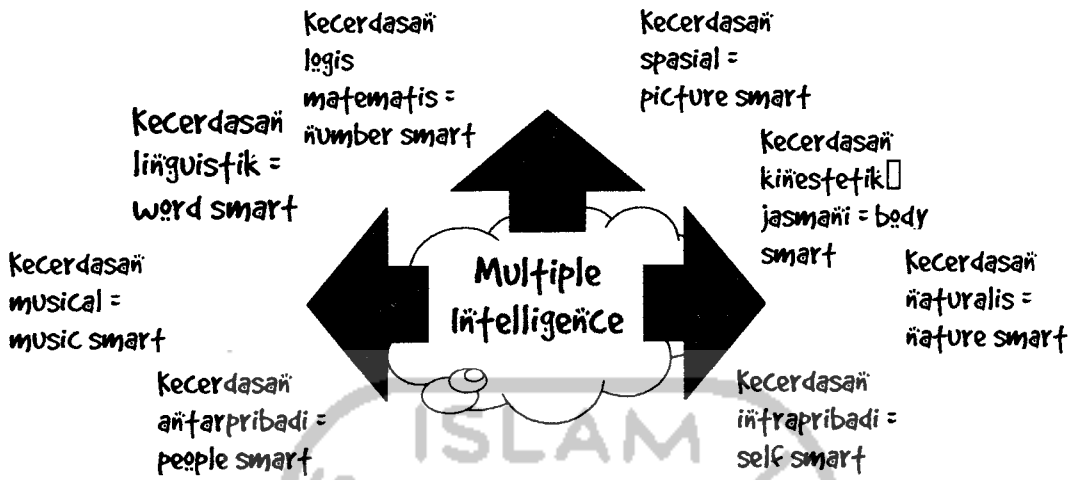


## Permasalahan



Bagaimana mewujudkan desain dari bangunan yang menggabungkan pendidikan dan petualangan berdasar atas multiple intelligence anak sehingga sesuai dengan kebutuhan dan juga fungsional

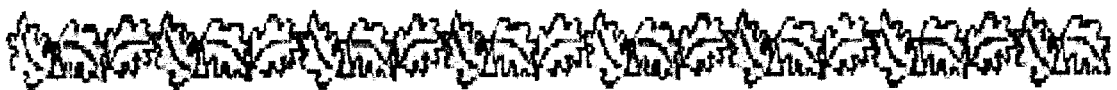




Penggunaan bangunan tersebut telah sesuai dengan tujuan awal perancangan bangunan itu sendiri (F. Silaban)

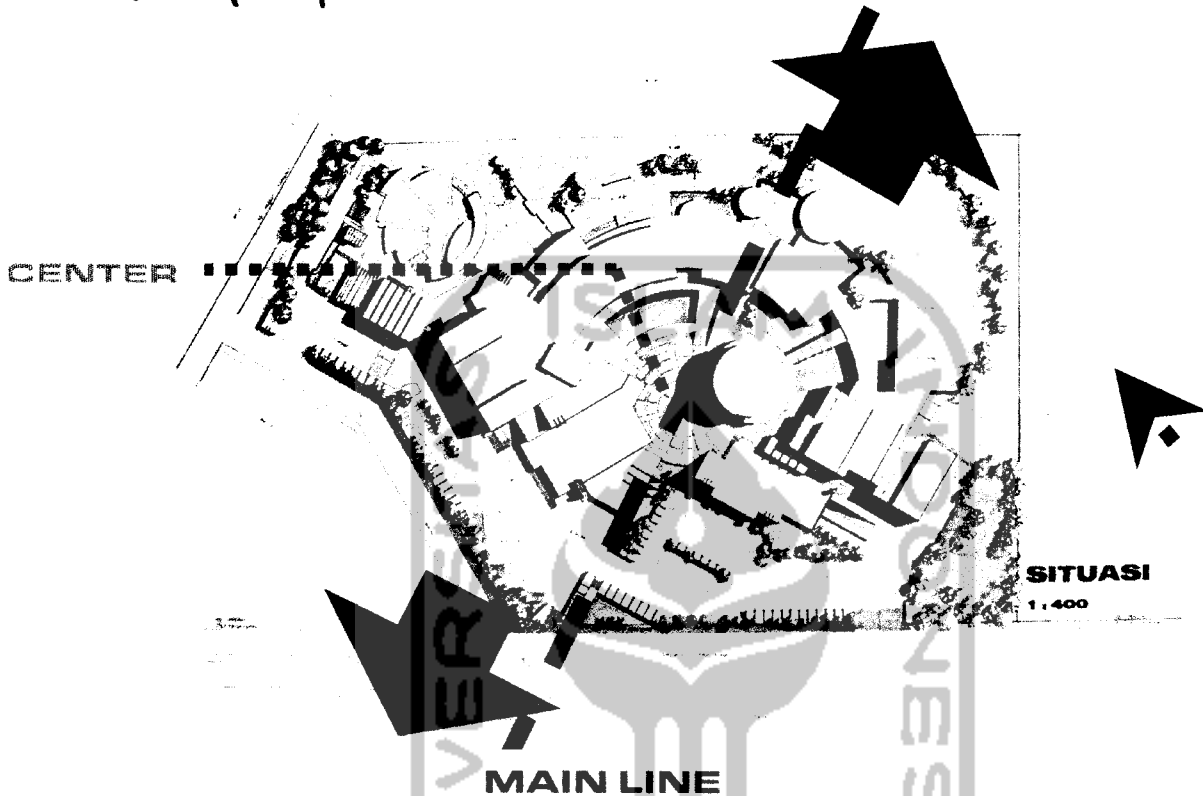
FUNGSIONAL

Bila telah MEMENUHI Kebutuhan ruang atau Fasilitas dalam sebuah bangunan serta pemakaian ruang-ruang yang tepat tanpa Mengabaikan Keindahan (Papanek)



# Proses Perencanaan

## Konsep Tafa Massa

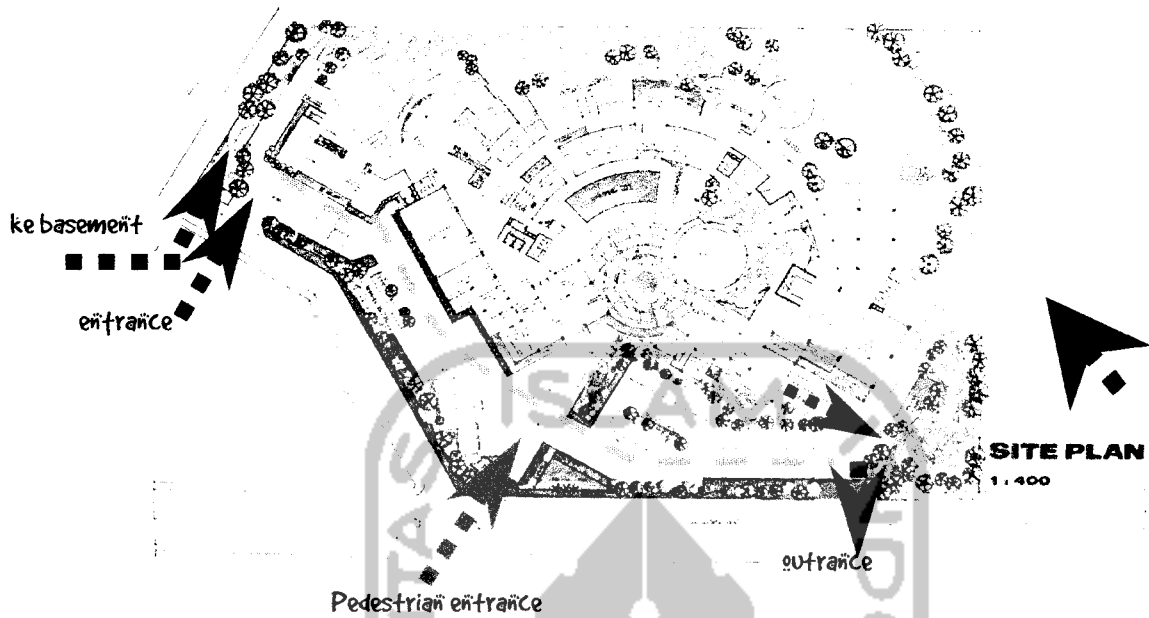


**MAIN LINE** ■ ➤ Garis Sumbu yang membelah tapak, diperuntukkan sebagai main entrance ke bangunan, selain sebagai akses sirkulasi.

**CENTER** ■ ➤ sifat terpusat, dengan bentuk lingkaran sebagai poros dan menyatukan bentuk yang berfungsi sebagai *plaza* atau *open space area*.

**GUBAHAN MASSA** ■ ➤ bentuk dari massa bangunan merupakan gabungan dari bentuk-bentuk dasar geometri yaitu persegi yang bersifat tegas(monoton) dan lingkaran yang bersifat fleksibel(dinamis).

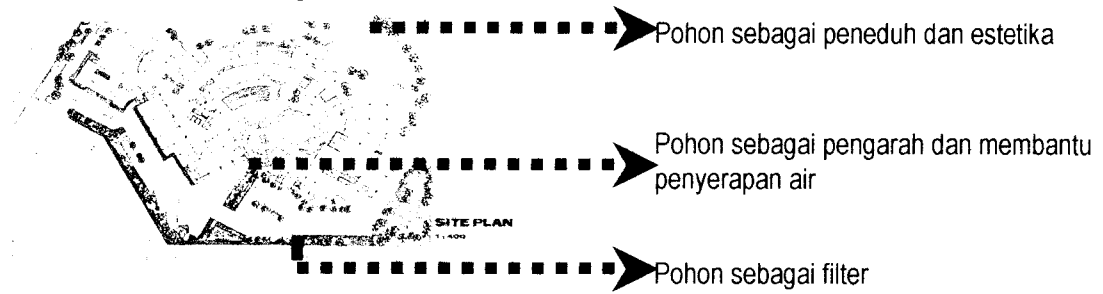




- Luas site = 15.800 m<sup>2</sup>
- Luas Bangunan = 10.511 m<sup>2</sup>
- Site ini mempunyai kontur yang tidak terlalu curam, jadi dibuat permainan level ketinggian, di dalam bangunan dimasukkan perbedaan ketinggian lantai agar tidak monoton.
- Jalur sirkulasi terbagi menjadi 3 bagian utama, dikarenakan agar pejalan kaki dan pengendara merasa tetap nyaman yaitu :
  - Entrance kendaraan yang langsung ke basement
  - Entrance kendaraan yang masuk ke bangunan
  - Entrance untuk pedestrian

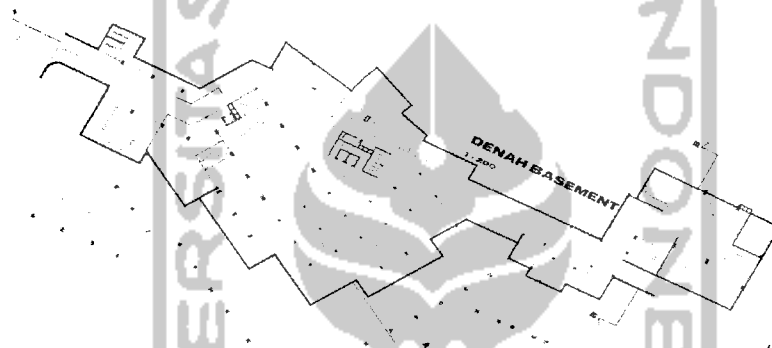


## Penataan landscape



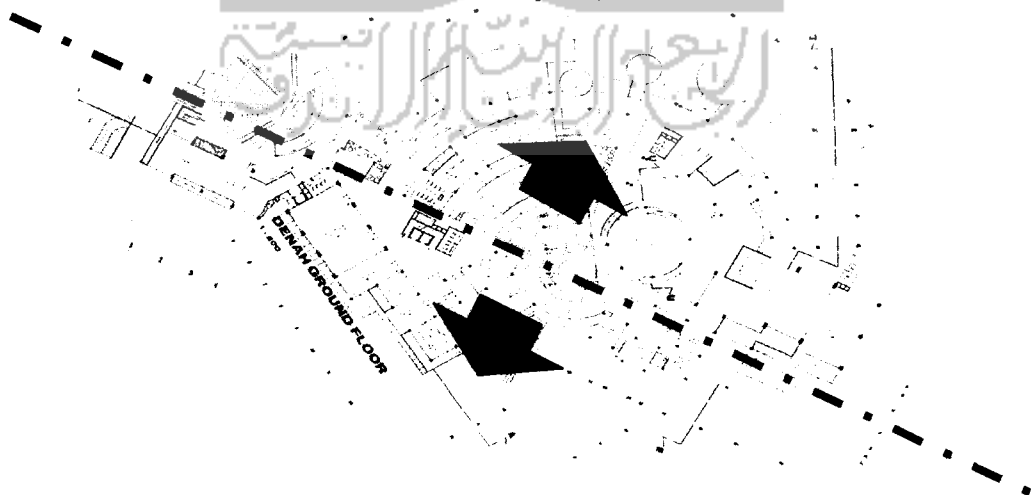
## Denah

- **Lantai Basement**



Basement digunakan untuk fungsi parkir dan ruang-ruang sistem utilitas dari bangunan dan gudang. Basement dibuat satu arah agar mempermudah sirkulasi kendaraan

- **Lantai Dasar**



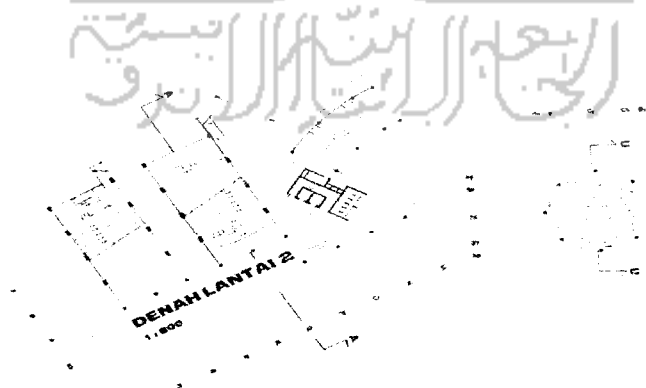
lantai dasar terbagi menjadi 2 fungsi utama, yaitu sebagai area publik dan area edukasi. Area publik terdapat Lobby, Auditorium, ruang administrasi, poliklinik, cafetaria, ruang tunggu, toko souvenir, salon, wartel dan fotokopi. Area edukasi yang ada di lantai dasar yaitu ruang komputer, perpustakaan, ruang lukis, ruang electronic, ruang rias, area burung, area ayam, area ikan, kebun botani, kolam renang, amphitheatre, indoor playground, outdoor playground, ruang olahraga. Kedua area dibatasi dengan plaza yang berada di tengah area bangunan.

#### ■ Lantai 1



Di lantai 1 terdapat ruang tidur, ruang makan, ruang drama, ruang tari dan ballet, ruang vokal dan musik, perpustakaan, indoor playground. Sedangkan untuk lantai yang terpisah merupakan area fasilitas pendukung yaitu toko buku, dan butik.

#### ■ Lantai 2



Lantai 2 hanya digunakan sebagai ruang audio visual dan laboratorium.

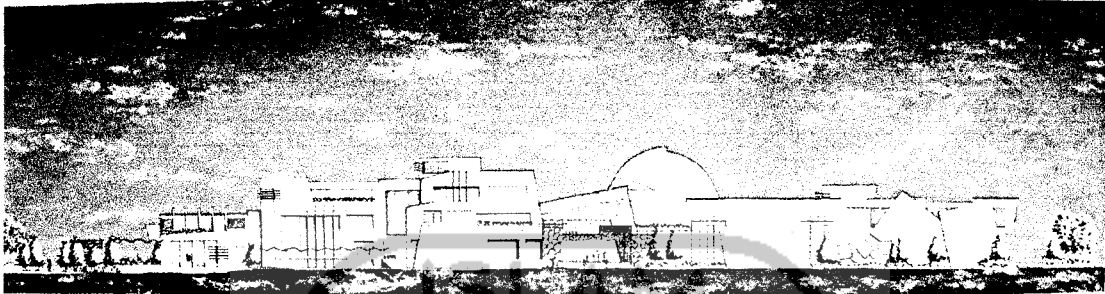




# Konsep Penampilan Bangunan

TAMPAK DEPAN

1 : 200



Pemakaian bidang massif dan transparan untuk mendapatkan view dan cahaya matahari

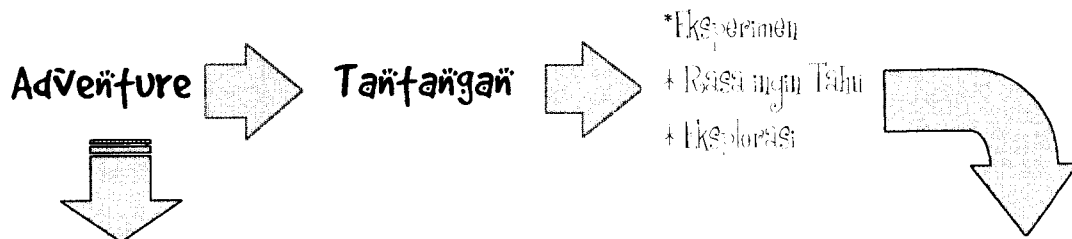


Tampak Belakang

Bentuk massa bangunan terbentuk dari elemen bentuk geometri yang diekspresikan ke bentuk yang ekspresif dan dinamis

Keseimbangan antara bidang-bidang massif horizontal dengan kaca





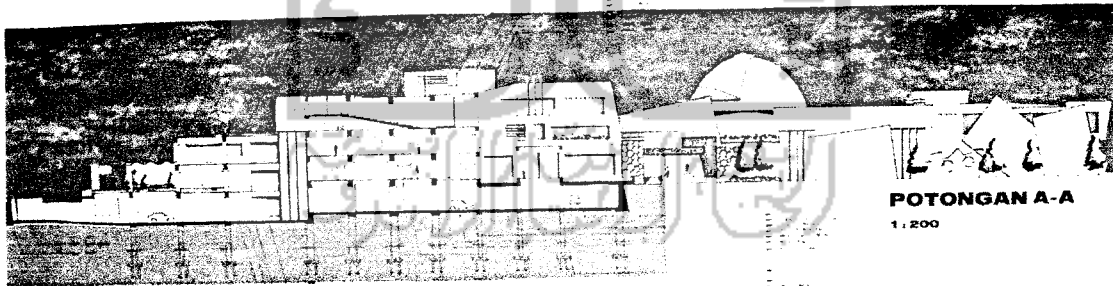
**NATURE**

- \*pencapaian dan Penghormatan Alam lebih diutamakan
- \*Bukaan-bukaan yang lebar
- \*View yang luas
- \*Unsur-unsur Alam (Air, Batu, Tanah)
- \*Vegetasi (sejuk dan Nyaman)

- \*repetisi
- \*permainan bidang-bidang



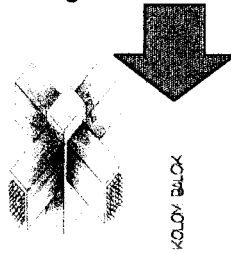
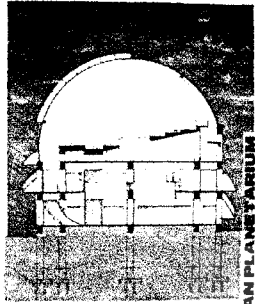
**Konsep Struktur**



Struktur rangka merupakan struktur utama dari bangunan ini, berupa kerangka yang terdiri dari kolom dan balok sebagai rangkaian kesatuan.

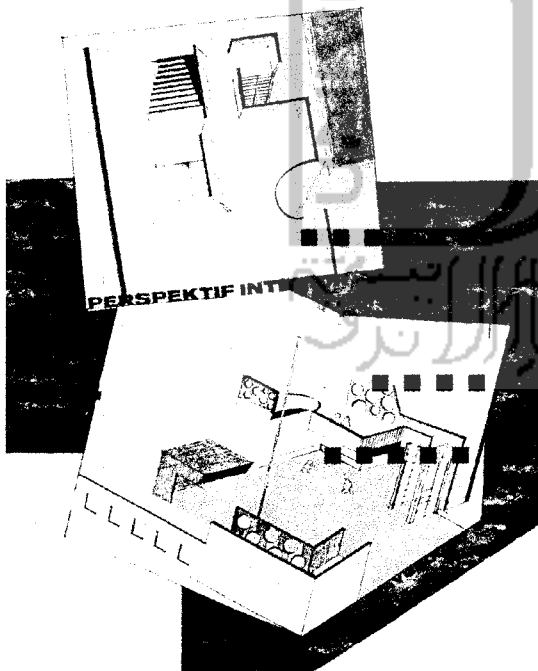


sistem struktur yang digunakan pada bangunan yaitu sistem rangka beton bertulang.



unit bangunan ini menggunakan rangka beton bertulang, dengan kolom bulat diameter 60 cm, kubah terbuat dari beton

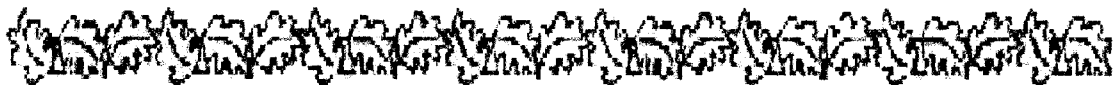
indoor playground



Tiang luncur

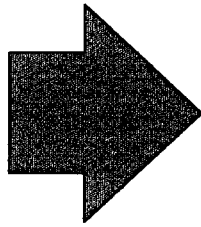
Kolam bola-bola

Dinding diberi perlubangan yang dapat digunakan untuk bermain



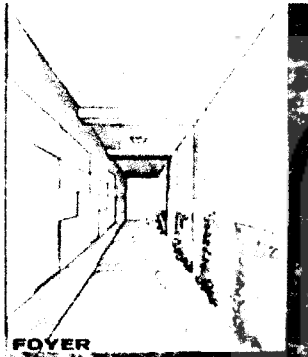


PLAYGROUND

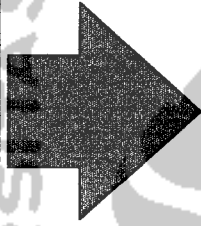


### **outdoor playground**

langsung berhubungan dengan bagian luar bangunan, tetapi dikelilingi oleh vegetasi sebagai peneduh sehingga anak-anak bermain tetap merasa nyaman

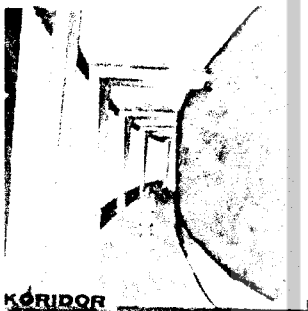


FOYER

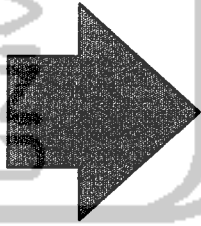


### **foyer**

Suasana foyer menuju ke backstage amphitheatre, dengan adanya taman dalam ruang agar tetap nyaman dan shading yang berwarna cerah menjadi dominan



KORIDOR

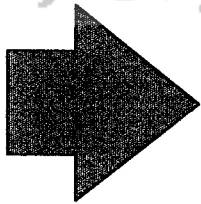


### **koridor**

Suasana koridor di lantai 1, dengan bentuk yang melingkar, kaca yang lebar serta tetap ada shading yang berwarna cerah



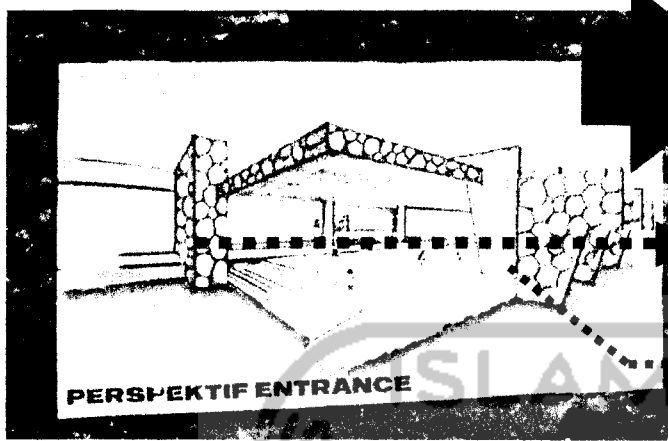
ROOM



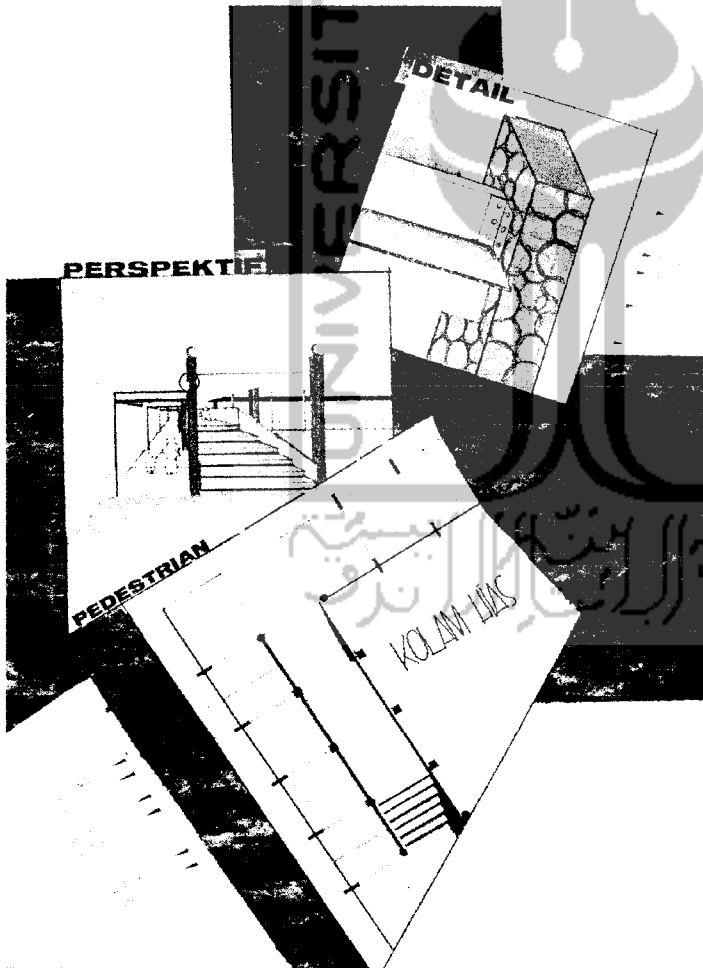
### **computer room**

Suasana ruang komputer, menggunakan pohon tiruan agar anak serasa belajar dekat dengan alam

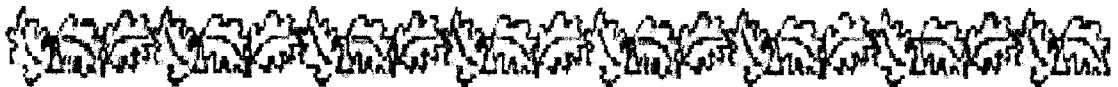


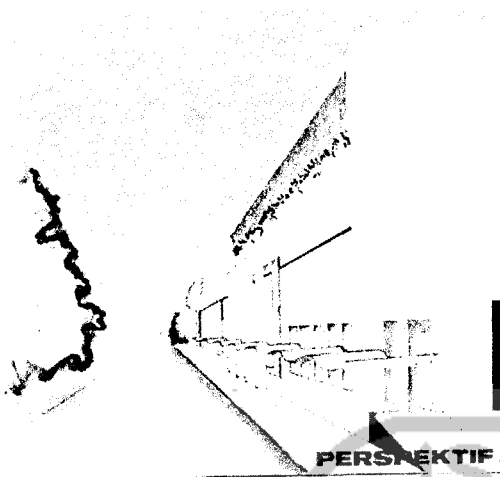


Entrance ke bangunan,  
menuju area lobby  
merupakan area terbuka  
Dinding batu sebagai fokus  
Elemen dua dimensi yang  
juga berfungsi sebagai  
shading



Di entrance untuk pejalan  
kaki ada jembatan bagi  
yang dibawahnya terdapat  
kolam yang diberi  
*sculpture* agar lebih  
menarik.





### Perspektif eksterior

Permainan garis atau bidang vertical untuk menciptakan view yang optimal dan cahaya matahari



### outdoor learning

Suasana di Outdoor learning, agar lebih mengenal alam anak-anak belajar tidak hanya di dalam ruang, sehingga dengan adanya vegetasi yang cukup, belajar di luar tetap nyaman



## DAFTAR PUSTAKA

Armstrong, Thomas. *"Setiap Anak Cerdas : panduan membantu anak belajar dengan memanfaatkan multiple intelligence-nya"*, Jakarta, Gramedia, 2002

Astuti, Yeni. *"Child Day-Care Center Di Jogjakarta: Penekanan Pada Tata Ruang Yang Dapat Menciptakan Suasana Sociopetal Dan Sociofugal"*, Skripsi(tidak diterbitkan). Jogjakarta : Universitas Islam Indonesia, 2002

Ching, DK, Francis. *"Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya"*, Jakarta, Erlangga, 1991

Hurlock, Elizabeth B. *"Perkembangan Anak Jilid I"*, Jakarta, Erlangga, 1997

Neufert, Ernst. *"Data Arsitek"*, Jakarta, Erlangga, 1990

Prajoga, R. *" Fasilitas Rekreasi dan Pendidikan Untuk Anak di Jakarta"*, Skripsi (tidak diterbitkan). Bandung : Institut Teknologi Bandung, 1989

Suriawidjaja, EP. *"Persepsi Bentuk Dan Konsep Arsitektur"*, Jakarta, Djambatan, 1982

[www.adventurekids.com](http://www.adventurekids.com)

[www.amazon.com](http://www.amazon.com)

[www.coloradokids.com](http://www.coloradokids.com)

[www.colourfulkids.com](http://www.colourfulkids.com)

[www.kidsclub.com](http://www.kidsclub.com)

[www.machildcare.com](http://www.machildcare.com)

[www.rainbowchimes.com](http://www.rainbowchimes.com)

[www.storyville.com](http://www.storyville.com)

[www.urbanecologycenter.com](http://www.urbanecologycenter.com)