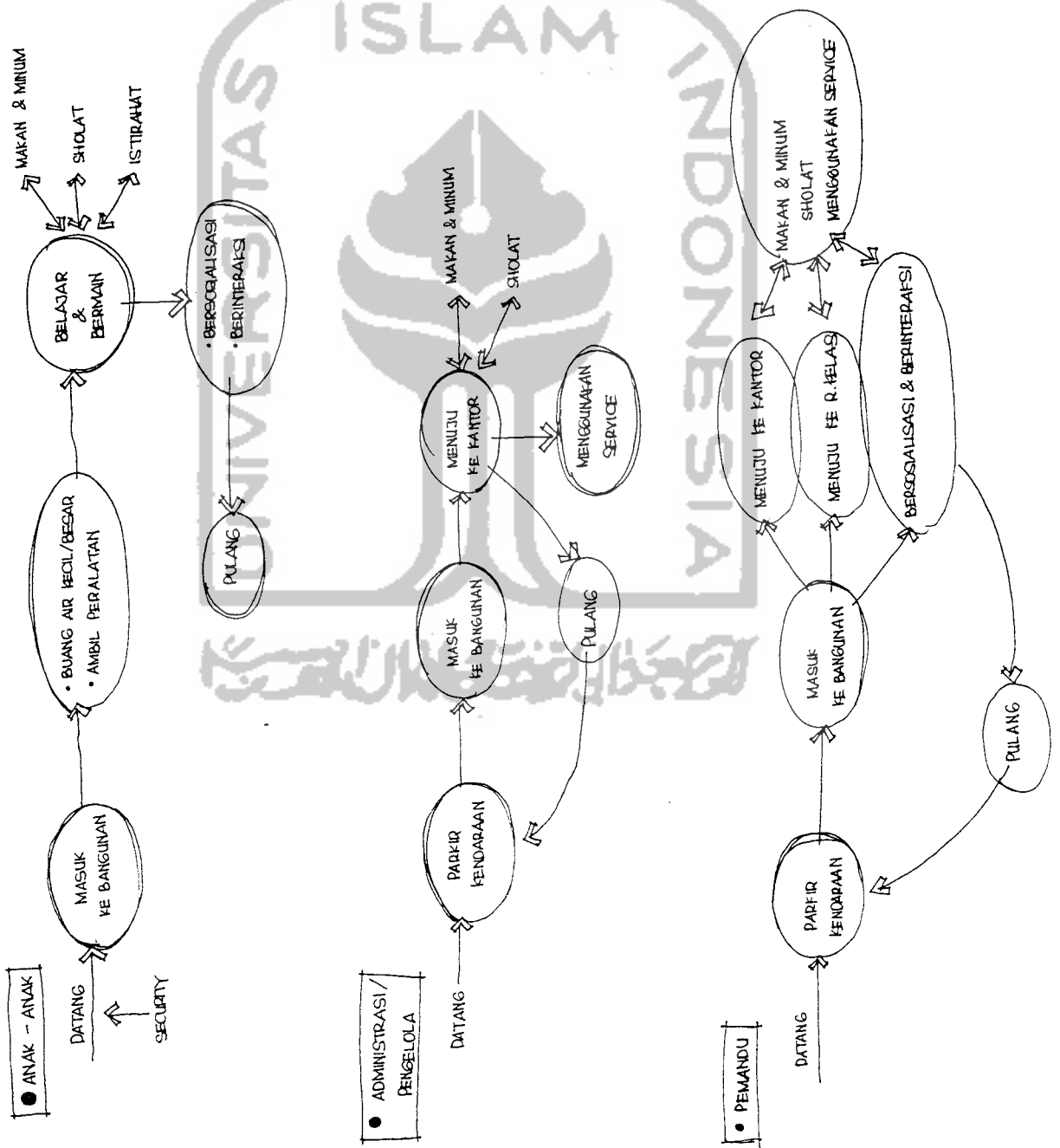
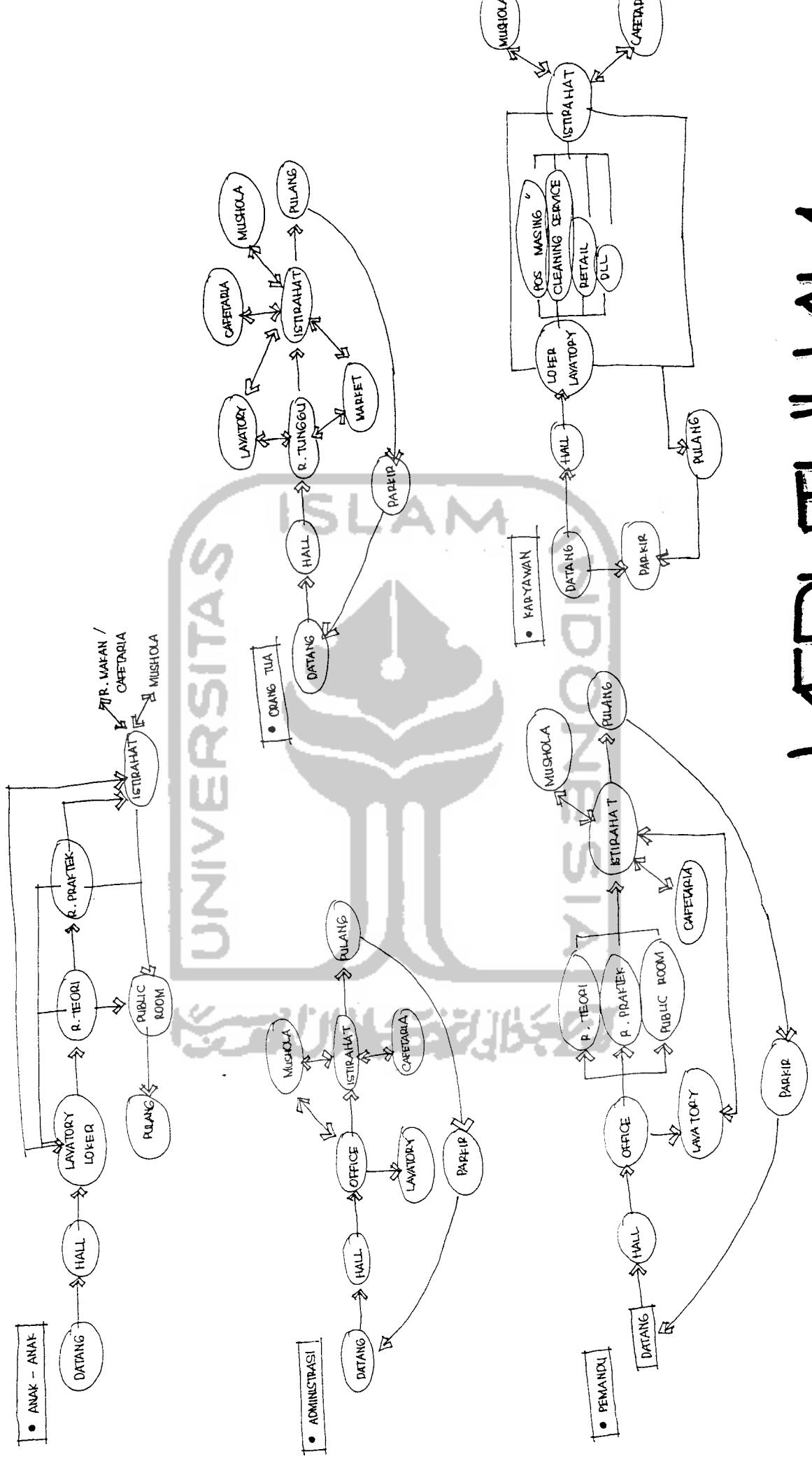
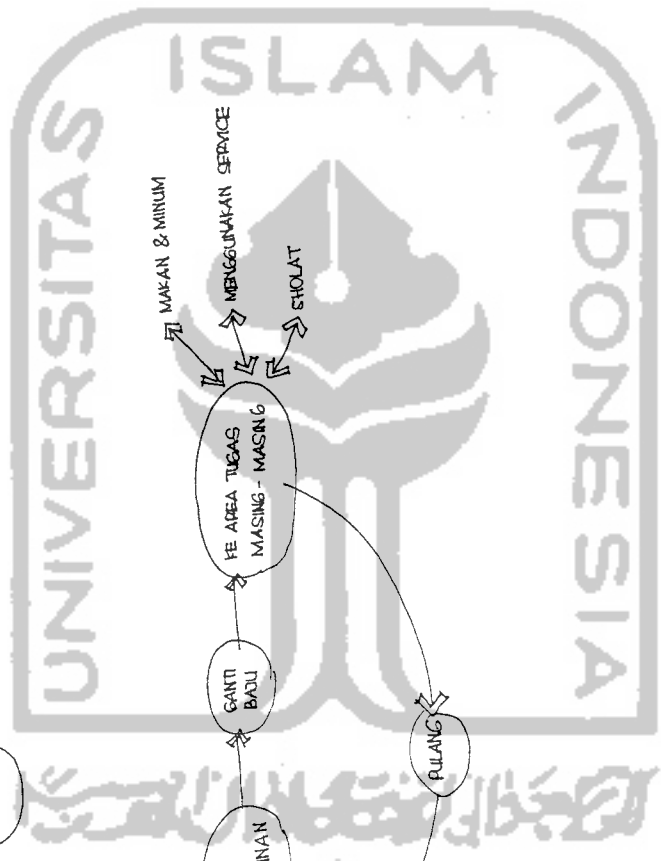
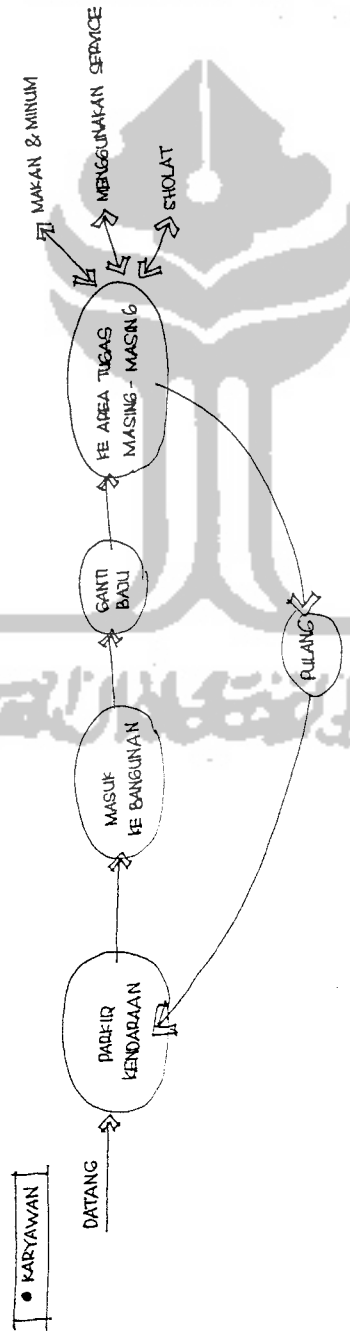
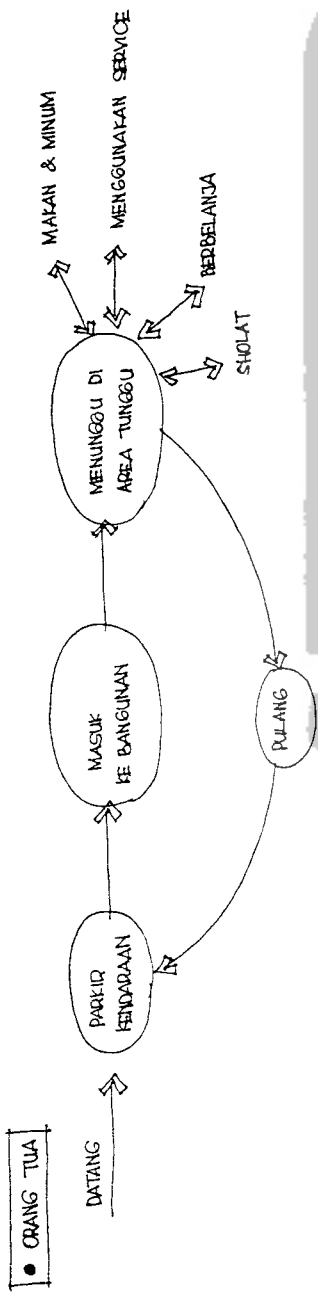


# IDENTIFIKASI AKTIVITAS





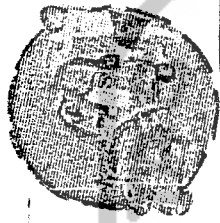
# KEBUTUHAN



## 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.

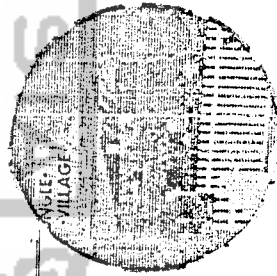


These playgrounds will cater for young people with disabilities whenever possible but it may be a good idea to check their facilities and talk to the workers about how they would meet your child's special needs.

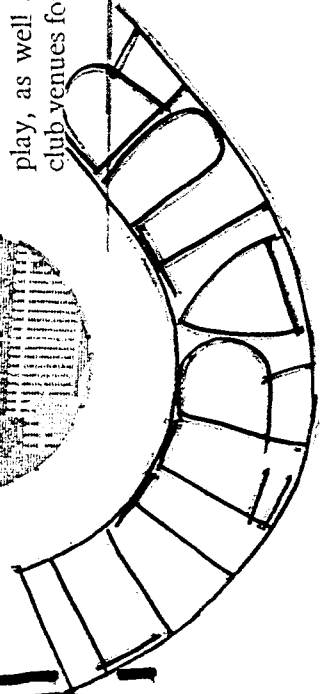
## After School Clubs

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.



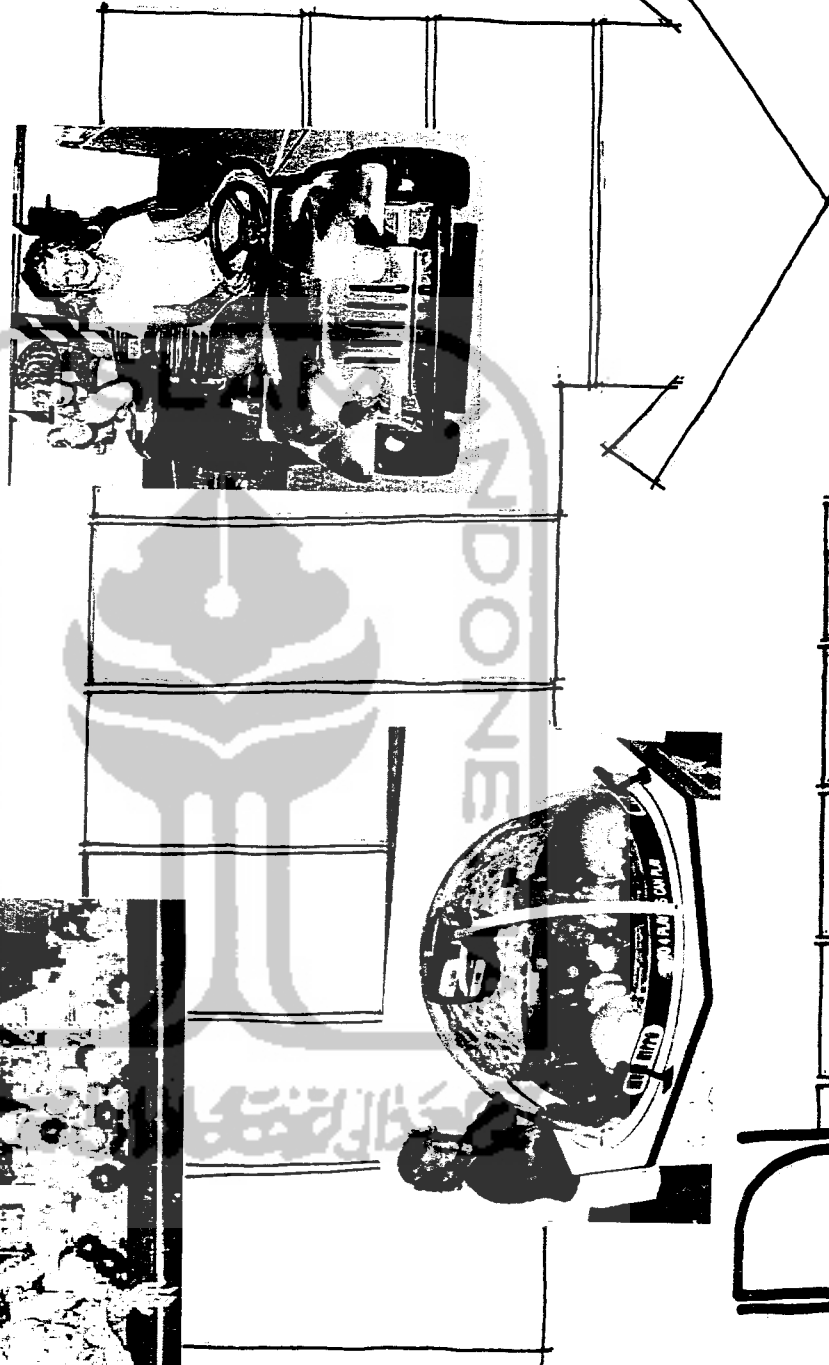
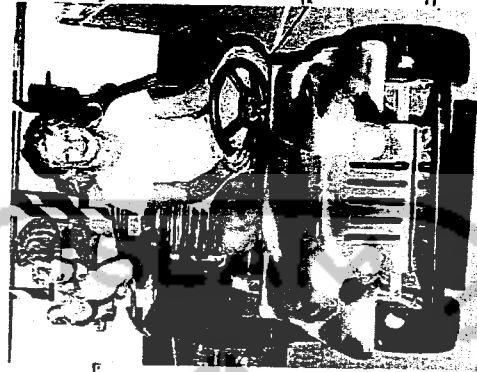
# STUD!



# COLORADO

## EDUCATIONAL

COLORADO  
KIDS.COM



SARANA BERMAIN

ANAK INDOOR

■ KOLAM BOLA , BOOM CAR , TICKET MACHINE

MERUPAKAN SALAH SATU SARANA PENUNJANG BERMAIN INDOOR

# STUDI LITERATUR



## BELAJAR MENGENAL COMPUTER

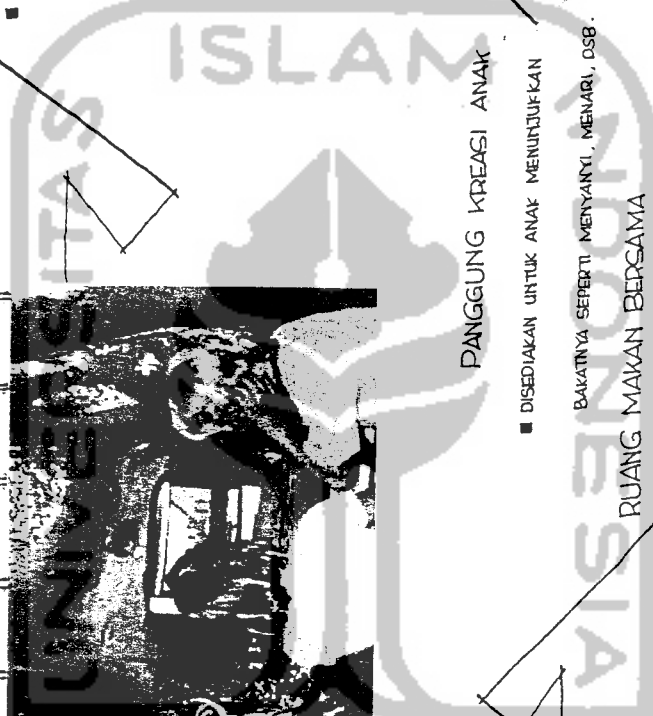
- ANAK - ANAK DIAJARKAN UNTUK MENGENAL COMPUTER
- COMPUTER DITATA SEMENAPAK MUNGKIN → DIBUAT MENJADI POHON COMPUTER, SEHINGGA MEMBUAT ANAK - ANAK TERTADIK BELAJAR COMPUTER DAN TIDAK CEPAT MERASA BOGAM

## PANGGUNG KREASI ANAK

- DISEDIAKAN UNTUK ANAK MENUNJUKKAN BAKATNYA SEPERTI MENYANYI, MENARI, DSB.

## RUANG MAKAN BERSAMA

- SUASANA R. MAKAN DIBUAT CERIA DENGAN WARNA<sup>2</sup> CERAH & DINDING DIBERI GAMBAR TG MENARIK SHG ANAK MERASA BETAH DISANA.

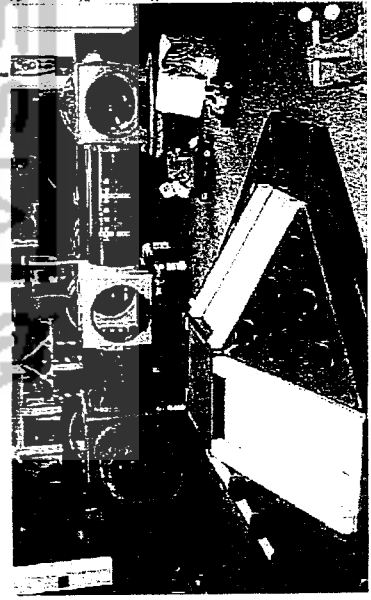




SARANA BERMAIN

ANAK INDOOR  
■ DIBUAT DENGAN WARNA

WARNA CERAH & STANDAR  
UKURAN ANAK - ANAK

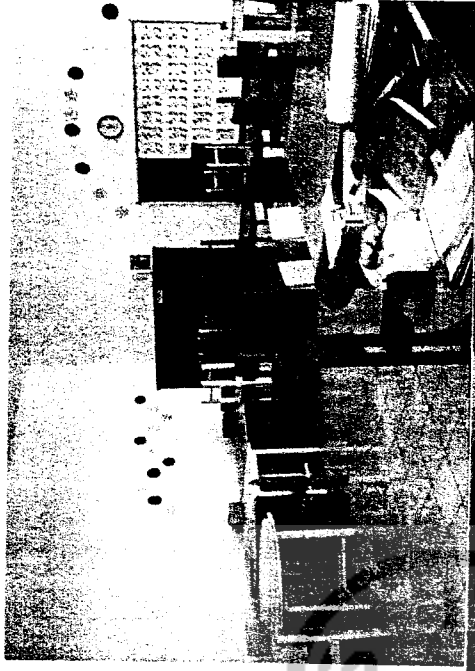


### RUANG TELEVISI

- DISINI ANAK - ANAK DAPAT MENONTON FILM - FILM KECEMABARAN MEREKA ATAU FILM - FILM PENDIDIKAN TTE BINATANG, TANAMAN, DSB . ATAU MEREKA DAPAT MENYANYI BERSAMA DENGAN KARAOKE . SUASANA DIBUAT SEMENADIK & SERYAMAN MUNGKIN .

TAMAN KANAK-KANAK & SEKOLAH DASAR

# BUDI MULIA DUA



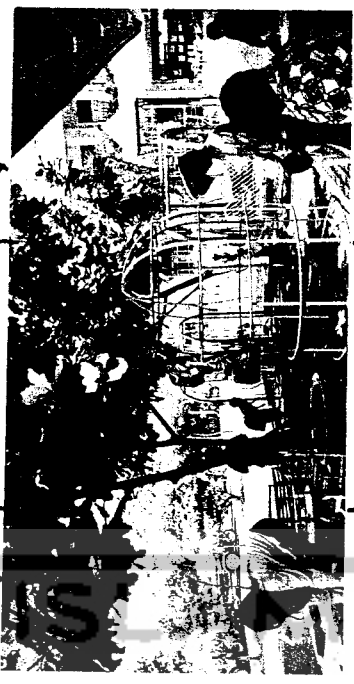
RUANG KELAS UNTUK SIGWA  
KELAS 1 SAMPAI 3 DITATA  
BERKELOMPOK & DINAMIS  
AGAR SIGWA BISA BEBAS BELAJAR.



RUANG KELAS UNTUK  
SIGWA KELAS 4 SAMPAI 6  
MULAI DITATA DNG FORMAL.



ANAK-ANAK DAPAT  
BERMAIN DNG BEBAS & GEMBIRA  
KARENA DISINI TERDAPAT BER -  
BAGAIMACAM PERMAINAN OUTDOOR

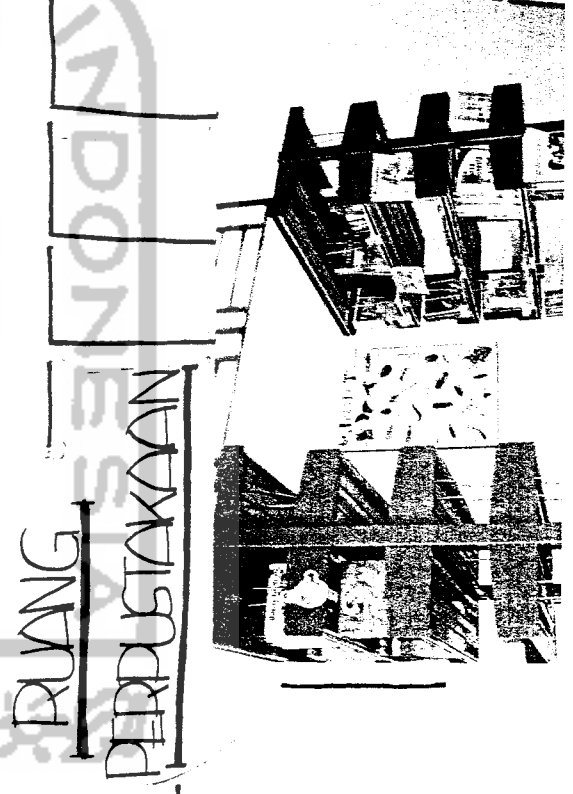


DI SINI ANAK-ANAK DAPAT  
BERMAIN DNG PASIR PUTIH

TAMAN BERMAIN



KOLAM RENANG BUDI MULIA  
TERDIRI DR 1 KOLAM KECIL  
DNG KEDALAMAN 0.60 M.&  
1 KOLAM BEGAR DNG KEDALA-  
MAN MULAI 0.75 M- 1,75 M.

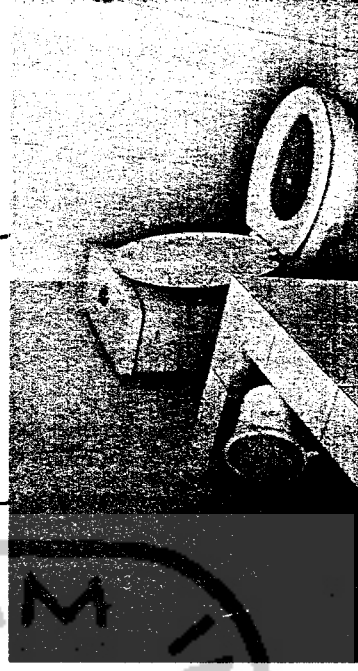
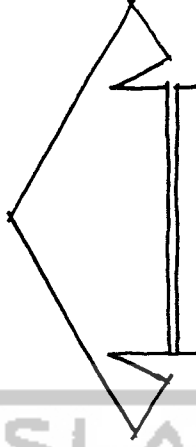


DILENGKAPI DNG  
BUKU² CERITA &  
BUKU² PENGETAHUAN  
RAK BUKU DIBUAT DNG  
UKURAN ANAK² AGAR  
MEREKA DAPAT  
MENJANGKAUNYA.



R. SHOWER

FASILITAS KAMAR MANDI BUDI MULIA ADA 2 MACAM PILIHAN , MANDI SHOWER & KAMAR MANDI BIASA , UNTUK UKURAN CLOSET & BAK DIGESUAIKAN DNG UKURAN ANAK AGAR ANAK DAPAT MENOLONG DIRINYA SENDIRI



KM / WC  
BIASA

# STUDILITERATUR

BESARAN RUANG

No	Fasilitas	Nama Ruang	Sifat Ruang	Standart m <sup>2</sup> /org	Kapasitas	Jumlah Ruang	Luasan Ruang
1	Ruang Pengelola	Lobby	Public	1,25 m <sup>2</sup>	150 org	1	187,5 m <sup>2</sup>
		R.Informasi	Semi Public	1,50 m <sup>2</sup>	8 org	1	12 m <sup>2</sup>
		R.Administrasi	Semi Private	2,25 m <sup>2</sup>	25 org	1	56,25 m <sup>2</sup>
		R.Direktur	Private	2,50 m <sup>2</sup>	7 org	1	17,5 m <sup>2</sup>
		R.Pembina	Semi Private	2,25 m <sup>2</sup>	28 org	1	63 m <sup>2</sup>
		R.Rapat	Private	2,00 m <sup>2</sup>	35 org	1	70 m <sup>2</sup>
		R.Kesehatan	Semi Private	2,50 m <sup>2</sup>	28 org	1	70 m <sup>2</sup>
		Lavatory	Private	1,00 m <sup>2</sup>	15 org	1	15 m <sup>2</sup>

TOTAL = 491,25 M<sup>2</sup>

SIRKULASI 30 % = 638,625 M<sup>2</sup>

2	Ruang Edukatif	Ruang Teori	Private	1,50 m <sup>2</sup>	20 org	2	30 m <sup>2</sup>
		Ruang Drama	Private	4,00 m <sup>2</sup>	50 org	1	200 m <sup>2</sup>
		Ruang Rias	Private	2,50 m <sup>2</sup>	50 org	1	125 m <sup>2</sup>
		Panggung Terbuka	Public	2,00 m <sup>2</sup>	300 org	1	600 m <sup>2</sup>
		R.Komputer	Private	2,00 m <sup>2</sup>	20 org	1	40 m <sup>2</sup>
		R. Diskusi	Private	1,50 m <sup>2</sup>	20 org	1	30 m <sup>2</sup>
		R. Tari	Private	4,00 m <sup>2</sup>	25 org	1	100 m <sup>2</sup>
		R.Vokal dan Musik	Private	2,50 m <sup>2</sup>	20 org	1	50 m <sup>2</sup>
		R.Audio Visual	Private	2,50 m <sup>2</sup>	25 org	1	62,50 m <sup>2</sup>
		R.Elektronik	Private	2,50 m <sup>2</sup>	20 org	1	50 m <sup>2</sup>
		Bengkel Elektronik	Private	4,00 m <sup>2</sup>	20 org	1	80 m <sup>2</sup>
		R.Lukis	Private	4,00 m <sup>2</sup>	20 org	1	80 m <sup>2</sup>
		Discovery Room	Private	4,00 m <sup>2</sup>	25 org	1	100 m <sup>2</sup>

No	Fasilitas	Nama Ruang	Sifat Ruang	Standart m <sup>2</sup> /org	Kapasitas	Jumlah Ruang	Luasan Ruang
		Planetarium	Semi Private	2,50 m <sup>2</sup>	30 org	1	75 m <sup>2</sup>
		Laboratorium	Semi Private	2,50 m <sup>2</sup>	25 org	1	62,50 m <sup>2</sup>
		Learning Outdoor	Public	4,00 m <sup>2</sup>	50 org	1	200 m <sup>2</sup>
		Lavatory	Private	1,00 m <sup>2</sup>	15 org	1	15 m <sup>2</sup>

TOTAL = 1900 M<sup>2</sup>

3	Ruang Perpustakaan	R.Informasi dan Peminjaman	Semi Private	1,50 m <sup>2</sup>	20 org	1	30 m <sup>2</sup>
		R.Rak Buku	Semi Private	1,50 m <sup>2</sup>	50 org	1	75 m <sup>2</sup>
		R.Baca	Private	2,25 m <sup>2</sup>	30 org	1	67,5 m <sup>2</sup>
		#baca serius	Private	2,25 m <sup>2</sup>	30 org	1	67,5 m <sup>2</sup>
		#baca santai	Private	1,00 m <sup>2</sup>	15 org	1	15 m <sup>2</sup>
		Lavatory					

SIRKULASI 30 % = 2470 M<sup>2</sup>

TOTAL = 255 M<sup>2</sup>

4	Ruang Kreatif	R.Bermain Indoor	Semi Private	4,50 m <sup>2</sup>	50 org	1	225 m <sup>2</sup>
		# konstruktif	Semi Private	1,50 m <sup>2</sup>	50 org	1	75 m <sup>2</sup>
		# ilusi	Semi Private	2,25 m <sup>2</sup>	50 org	1	112,5 m <sup>2</sup>
		# gerak	Semi Private	4,50 m <sup>2</sup>	70 org	1	315 m <sup>2</sup>
		R.Bermain Outdoor	Semi Private	3,75 m <sup>2</sup>	35 org	1	131,25 m <sup>2</sup>
		Kolam Renang	Private	1,50 m <sup>2</sup>	40 org	1	60 m <sup>2</sup>
		R.Ganti	Private	1,00 m <sup>2</sup>	15 org	1	15 m <sup>2</sup>
		Lavatory					

SIRKULASI 30 % = 331,50 M<sup>2</sup>

TOTAL = 933,75 M<sup>2</sup>

SIRKULASI 30 % = 1213,875 M<sup>2</sup>

No	Fasilitas	Nama Ruang	Sifat Ruang	Standart m <sup>2</sup> /org	Kapasitas	Jumlah Ruang	Luasan Ruang
5	Ruang Penunjang	Gallery Karya	Public	1,00 m <sup>2</sup>	200 org	1	200 m <sup>2</sup>
		R.Serbaguna	Public	1,25 m <sup>2</sup>	152 org	1	190 m <sup>2</sup>
		R. Tunggu	Public	1,25 m <sup>2</sup>	152org	1	190 m <sup>2</sup>
		R.Makan	Semi Private	1,00 m <sup>2</sup>	150 org	1	150 m <sup>2</sup>
		Cafetaria/Restoran	Public	1,00 m <sup>2</sup>	200 org	1	200 m <sup>2</sup>
		Toko Souvenir	Public	1,00 m <sup>2</sup>	60 org	1	60 m <sup>2</sup>
		Salon	Public	1,25 m <sup>2</sup>	50 org	1	60 m <sup>2</sup>
		Chocolate Shop	Public	1,00 m <sup>2</sup>	60 org	1	60 m <sup>2</sup>
		Fotocopy	Public	1,25 m <sup>2</sup>	7 org	1	8,75 m <sup>2</sup>
		Wartel	Public	2,25 m <sup>2</sup>	4 org	1	9,00 m <sup>2</sup>
		Musholla	Public	2,25 m <sup>2</sup>	27 org	1	60,75 m <sup>2</sup>
		Lavatory	Private	1,00 m <sup>2</sup>	15 org	1	15 m <sup>2</sup>

TOTAL = 1203,50 M<sup>2</sup>

SIRKULASI 30 % = 1564,55 M<sup>2</sup>

6	Service	Area Parkir					
		#Mobil	Service	11 m <sup>2</sup> /mbl	50 mbl	1	550 m <sup>2</sup>
		#Motor	Service	2 m <sup>2</sup> /mtr	75 mtr	1	150 m <sup>2</sup>
		R.Laundry	Private	2,25 m <sup>2</sup>	26 org	1	60 m <sup>2</sup>
		R.Satpam	Semi Private	1,25 m <sup>2</sup>	7 org	2	8,75 m <sup>2</sup>
		R.Cleaning Service	Semi Private	2,25 m <sup>2</sup>	20 org	1	50 m <sup>2</sup>
		R.MEE	Semi Private	2,25 m <sup>2</sup>	10 org	1	25 m <sup>2</sup>

TOTAL = 843,75 M<sup>2</sup>

SIRKULASI 30 % = 1096,875 M<sup>2</sup>

## JADWAL KREATIVITAS ANAK

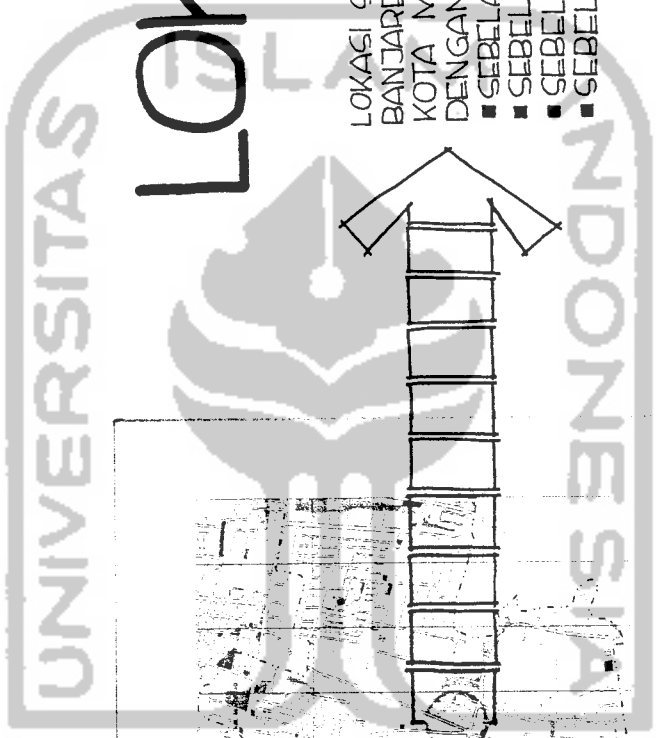
HARI	JAM	KEGIATAN	RUANG
SENIN	08.00 - 09.00	MAKAN SNACK	SEMUA RUANG
	09.00 - 09.30	BEBAS	R. MAKAN
	09.30 - 11.30	VOKAL & MUSIK (USIA 3 - 5 THN ) MAKAN SIANG	R. MUSIK & VOKAL
	11.30 - 12.15	BEBAS	R. MAKAN
	12.15 - 13.30	VOKAL & MUSIK (USIA 6 - 8 THN )	SEMUA RUANG
	13.30 - 15.30	DRAMA (USIA 3 - 5 THN ) DISKUSI (USIA 9 - 11 THN )	R. MUSIK & VOKAL
	15.30 - 16.00	MAKAN SNACK	R. DRAMA
	16.00 - 17.30	KOMPUTER (USIA 9 - 11 THN ) DRAMA (USIA 6 - 8 THN )	R. DISKUSI
			R. MAKAN
			R. KOMPUTER
SELASA	08.00 - 09.00	MAKAN SNACK	SEMUA RUANG
	09.00 - 09.30	BEBAS	R. MAKAN
	09.30 - 11.30	LUKIS (USIA 3 - 5 THN ) MAKAN SIANG	OUT DOOR
	11.30 - 12.15	BEBAS	R. MAKAN
	12.15 - 13.30	PEMUTARAN FILM	SEMUA RUANG
	13.30 - 15.30	TARI (USIA 6 - 8 THN ) DRAMA (USIA 9 - 11 THN ) MAKAN SNACK	R. AUDIO VISUAL
	15.30 - 16.00	ELEKTRO (USIA 9 - 11 THN )	R. TARI
	16.00 - 17.30	LUKIS (USIA 6 - 8 THN )	R. DRAMA
			R. MAKAN
			R. ELEKTRONIK & BENGKEL
		R. LUKIS	

RABU	<p>08.00 - 09.00</p> <p>09.00 - 09.30</p> <p>09.30 - 11.30</p> <p>11.30 - 12.15</p> <p>12.15 - 13.30</p> <p>13.30 - 15.30</p> <p>15.30 - 16.00</p> <p>16.00 - 17.30</p>	<p>BEBAS</p> <p>MAKAN SNACK</p> <p>BERENANG</p> <p>(USIA 3 - 5 THN )</p> <p>MAKAN SIANG</p> <p>BEBAS</p> <p>TARI</p> <p>(USIA 6 - 8 THN )</p> <p>DRAMA</p> <p>(USIA 9 - 11 THN )</p> <p>LUKIS</p> <p>(USIA 3 - 5 THN )</p> <p>MAKAN SNACK</p> <p>BERENANG</p> <p>(USIA 6 - 8 THN )</p> <p>LUKIS</p> <p>(USIA 9 - 11 THN )</p>	<p>SEMUA RUANG</p> <p>R. MAKAN</p> <p>KOLAM RENANG</p> <p>R. MAKAN</p> <p>SEMUA RUANG</p> <p>R. TARI</p> <p>R. DRAMA</p> <p>R. LUKIS</p> <p>R. MAKAN</p> <p>KOLAM RENANG</p> <p>R. LUKIS</p>
KAMIS	<p>08.00 - 09.00</p> <p>09.00 - 09.30</p> <p>09.30 - 11.30</p> <p>11.30 - 12.15</p> <p>12.15 - 13.30</p> <p>13.30 - 15.30</p> <p>15.30 - 16.00</p> <p>16.00 - 17.30</p>	<p>BEBAS</p> <p>MAKAN SNACK</p> <p>TARI</p> <p>(USIA 3 - 5 THN )</p> <p>MAKAN SIANG</p> <p>BEBAS</p> <p>TARI</p> <p>(USIA 9 - 11 THN )</p> <p>DRAMA</p> <p>(USIA 6 - 8 THN )</p> <p>MAKAN SNACK</p> <p>ELEKTRO</p> <p>(USIA 6 - 8 THN )</p> <p>LUKIS</p> <p>(USIA 9 - 11 THN )</p>	<p>SEMUA RUANG</p> <p>R. MAKAN</p> <p>R. TARI</p> <p>R. MAKAN</p> <p>SEMUA RUANG</p> <p>R. TARI</p> <p>R. DRAMA</p> <p>R. MAKAN</p> <p>R. ELEKTRONIK &amp; BENGKEL</p> <p>OUT DOOR</p>

JUMAT	<p>08.00 - 09.00 09.00 - 09.30 09.30 - 11.30</p> <p>11.30 - 12.15 12.15 - 13.30 13.30 - 15.30</p> <p>15.30 - 16.00 16.00 - 17.30</p>	<p>BEBAS</p> <p>MAKAN SNACK VOKAL &amp; MUSIK (USIA 3 - 5 THN) MAKAN SIANG</p> <p>BEBAS</p> <p>VOKAL &amp; MUSIK (USIA 9 - 11 THN) DISKUSI (USIA 6 - 8 THN) DRAMA (USIA 3 - 5 THN) MAKAN SNACK LUKIS (USIA 6 - 8 THN)</p>	<p>SEMUA RUANG R. MAKAN R. MUSIK &amp; VOKAL</p> <p>R. MAKAN SEMUA RUANG R. MUSIK &amp; VOKAL</p> <p>R. DISKUSI R. DRAMA R. MAKAN OUT DOOR</p>
SABTU	<p>08.00 - 09.00 09.00 - 09.30 09.30 - 11.30</p> <p>11.30 - 12.15 12.15 - 13.30 13.30 - 15.30</p> <p>15.30 - 16.00 16.00 - 17.30</p>	<p>BEBAS</p> <p>MAKAN SNACK TARI (USIA 3 - 5 THN) MAKAN SIANG</p> <p>BEBAS</p> <p>PEMUTARAN FILM TARI (USIA 9 - 11 THN) VOKAL &amp; MUSIK (USIA 6 - 8 THN) MAKAN SNACK KOMPUTER (USIA 6 - 8 THN) VOKAL &amp; MUSIK (USIA 9 - 11 THN)</p>	<p>SEMUA RUANG R. MAKAN R. TARI</p> <p>R. MAKAN SEMUA RUANG R. AUDIO VISUAL R. TARI</p> <p>R. MUSIK &amp; VOKAL R. MAKAN R. KOMPUTER R. MUSIK &amp; VOKAL</p>
MINGGU	08.00 - SELESAI	PANGGUNG TERBUKA & PAMERAN	







# LOKASI SITE

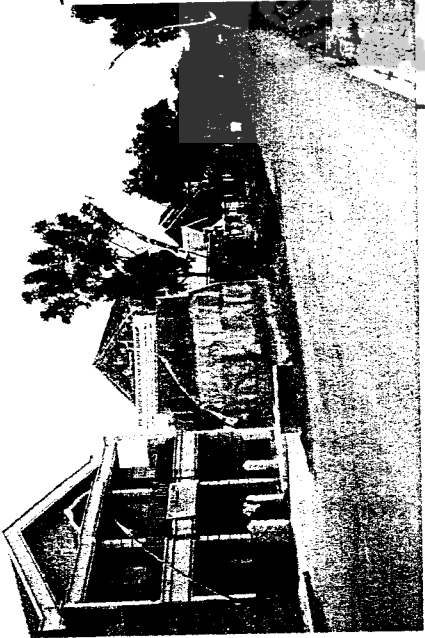


LOKASI SITE TERLETAK DI KELURAHAN  
BANJAREJO , KECAMATAN TAMAN ,  
KOTA MADIUN

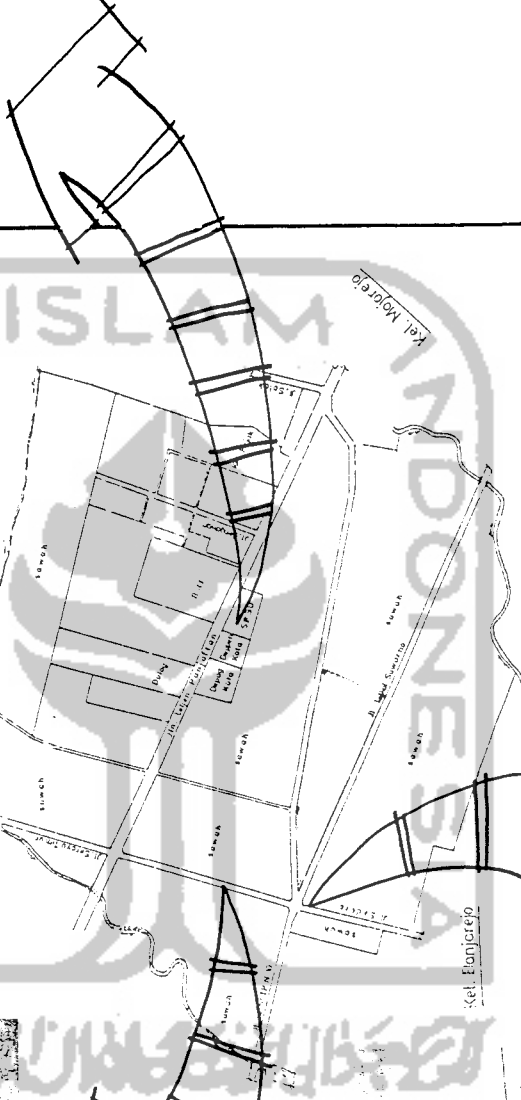
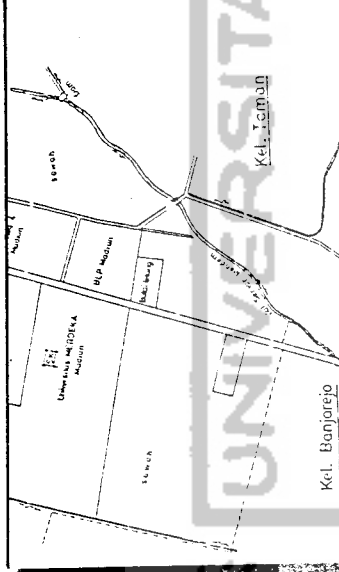
DENGAN BATASAN WILAYAH :

- SEBELAH UTARA : KELURAHAN MOJOREJO
- SEBELAH TIMUR : KELURAHAN BANJAREJO
- SEBELAH SELATAN : KELURAHAN BANJAREJO
- SEBELAH BARAT : KELURAHAN TAMAN





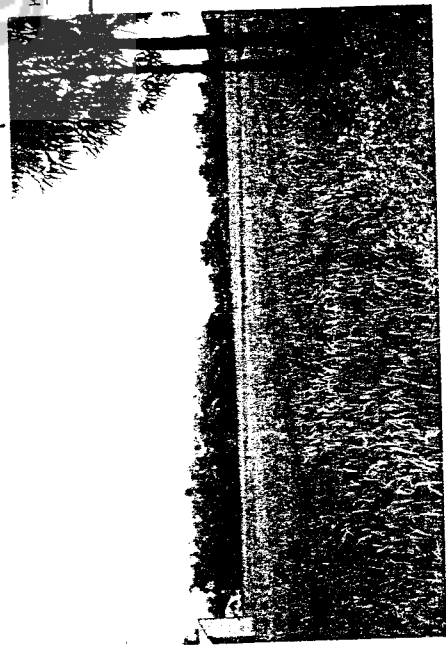
JALAN MENUJU JALAN RAYA UTAMA ; MELAWATI PERUMAHAN



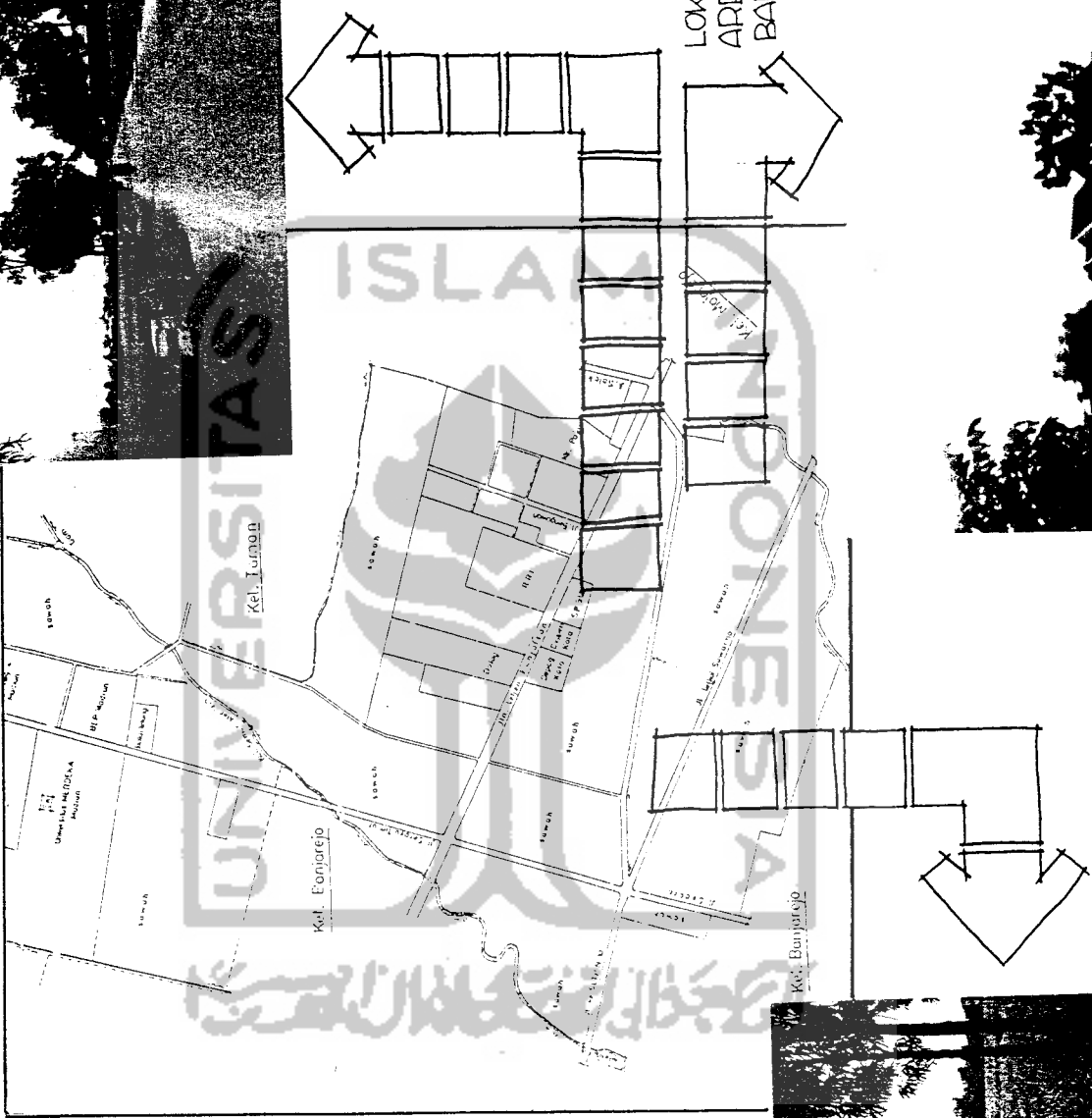
SITE TERLETAK DI SUDUT / POJOK SIMPANG LIMA ; MEMBERIKAN VIEW YG LUAS ; KEMUDAHAN SIRKULASI BAIK MAIN ENTRANCE MAUPUN SIDE ENTRANCE , SERTA EXIT



LOKASI SITE  
 TERLETAK DI DAERAH  
 YG CUKUP SEJUK SHG  
 MEMBERIKAN KENYA-  
 MANAN ALAMI.



AKSES PENCAPAIAN MUDAH-  
 MASIH DILEWATI ANGKU-  
 TAN KOTA TETAPI BUKAN  
 JALAN RAYA UMUM (TIDAK  
 DILEWATI BUS BESAR)

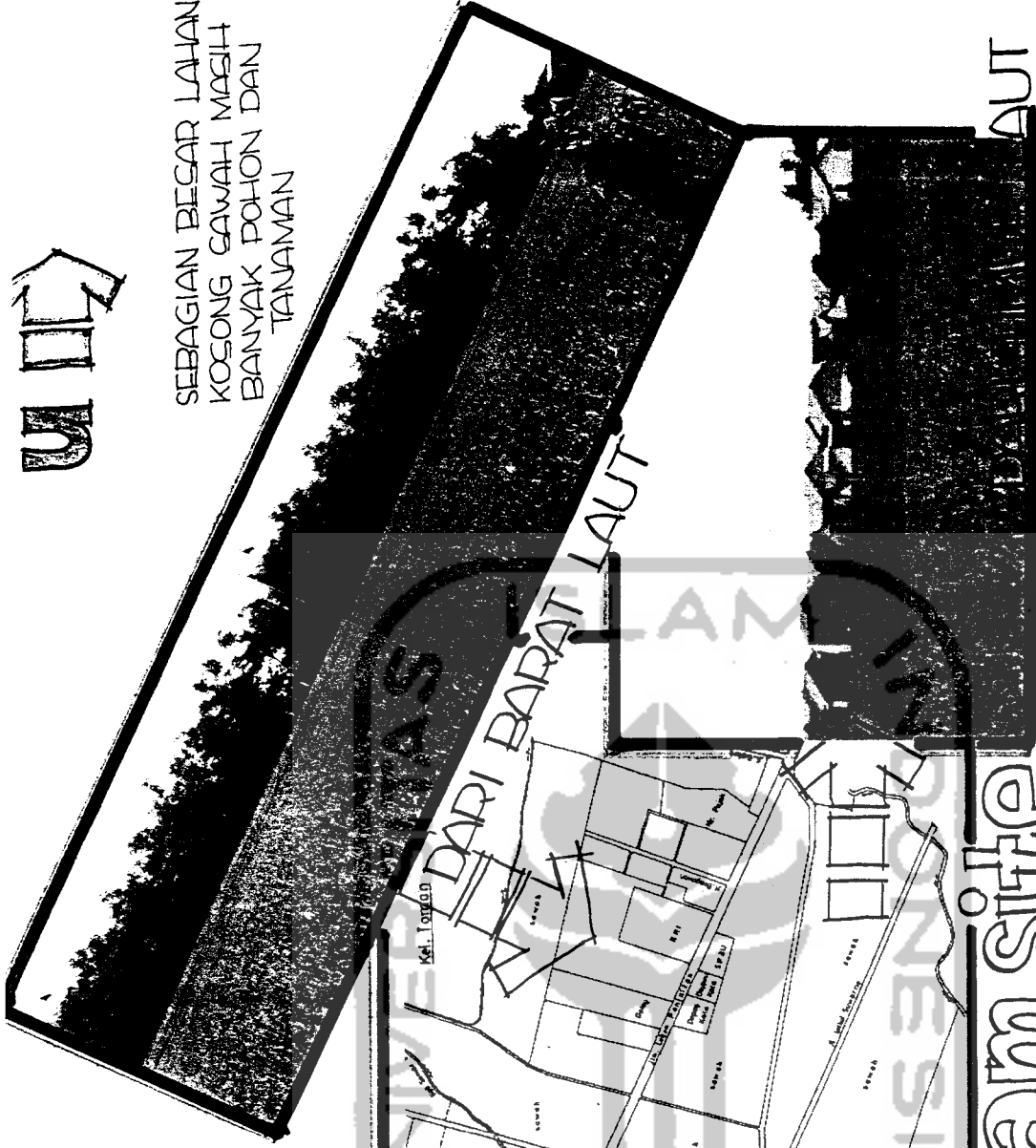


LOKASI CUKUP DEKAT DNG  
 AREA PERUMAHAN 2  
 BARU





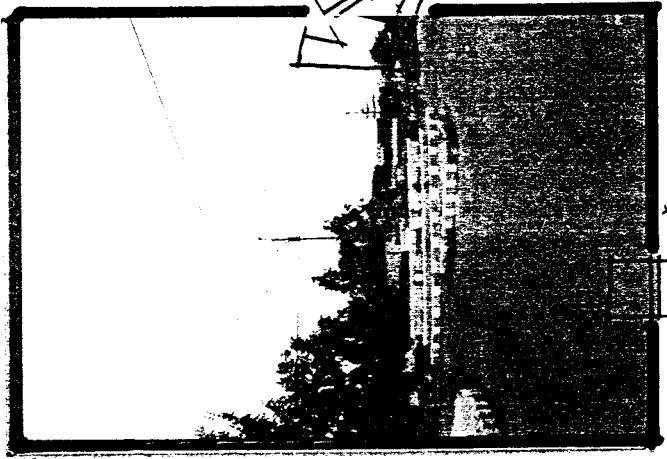
SEBAGIAN BESAR LAHAN  
KOSONG SAWAH MASIH  
BANYAK POHON DAN  
TANAMAN



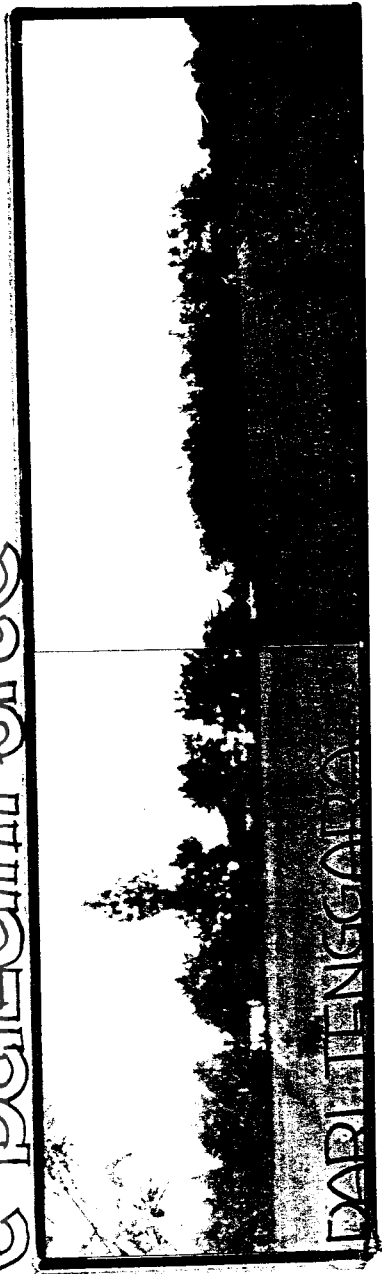
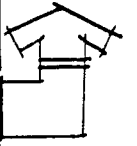
DARI BARAT LAUT



DARI BARAT DAYA



SIMPANG  
LIMA



DARI TENGGARA

View in the site

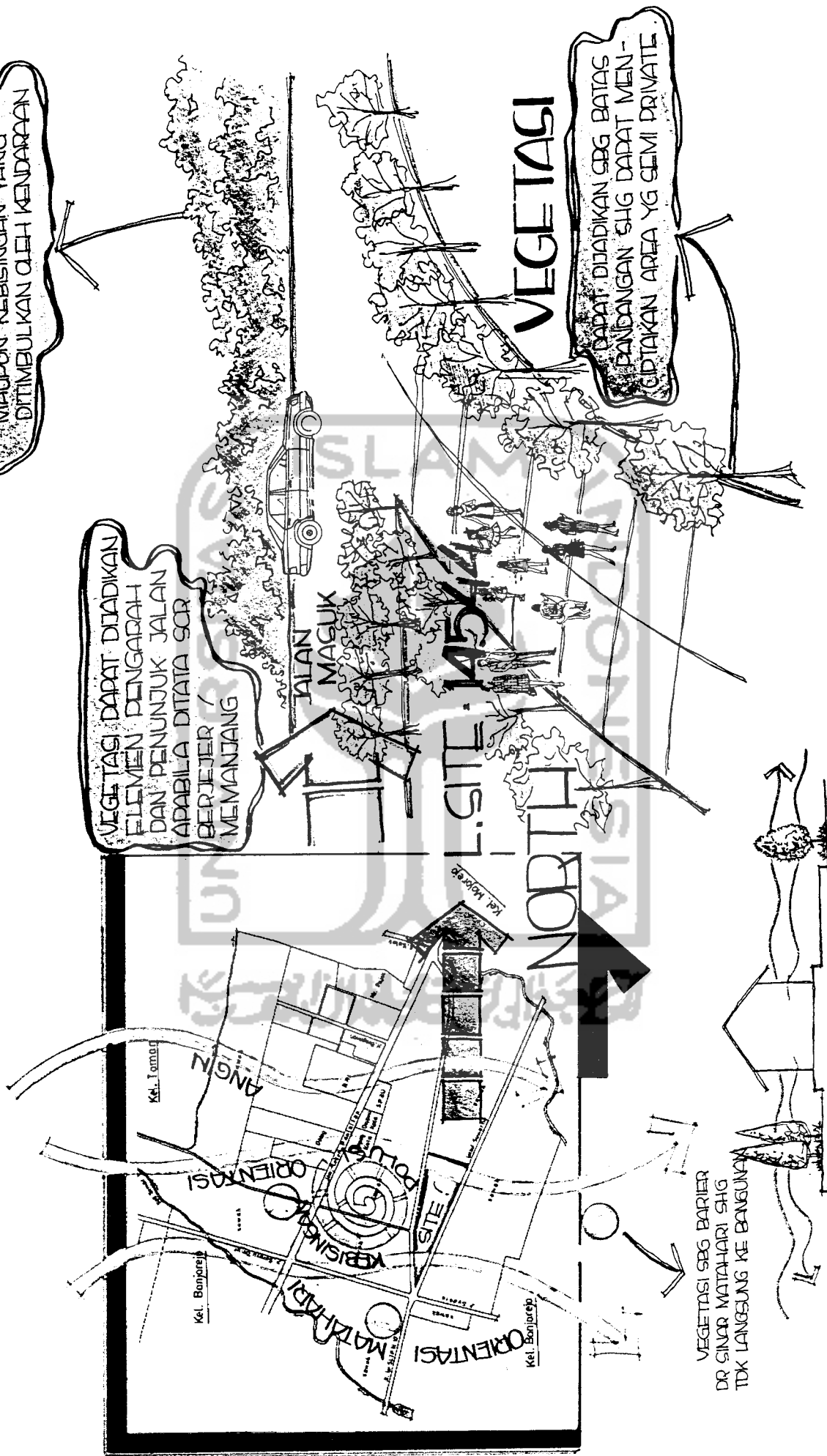
VEGETASI SBG FILTER POLUSI MAUPUN KEBISINGAN YANG DITIMBULKAN OLEH KENDARAAN

VEGETASI DAPAT DIADIKAN ELEMEN PENGARAH DAN PENUNJUK JALAN APABILA DITATA SOR BERJEJER / MEMANJANG

JALAN MASUK

VEGETASI

DAPAT DIADIKAN SBG BATAS BANGUNAN SHG DAPAT MENCIPTAKAN AREA YG SEMI PRIVATE



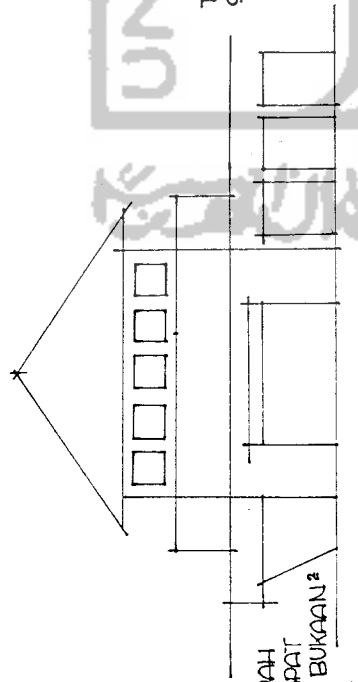
VEGETASI SBG BARIER DR SINAR MATAHARI SHG TDK LANGSUNG KE BANGUNAN

VEGETASI SBG FILTER UDARA YG KOTOR

# OTIMUR

ARAH MATAHARI YANG DAPAT DIDADIKAN  
PENCIPTAAN BAYANGAN<sup>2</sup> PADA SELUBUNG<sup>2</sup>  
BANGUNAN, YANG DAPAT MENGHASILKAN  
PENCAHAYAAN ALAMI BAGI BANGUNAN.

KRN ADNYA ARAH MATAHARI,  
MAKA TIMBUL BENTUKAN<sup>2</sup> BGN  
SBB PELINDUNG PANAS, YAITU,  
TRITISAN, SHADING, & SIRIP, JG  
SBB ESTETIKA DARI BANGUNAN.



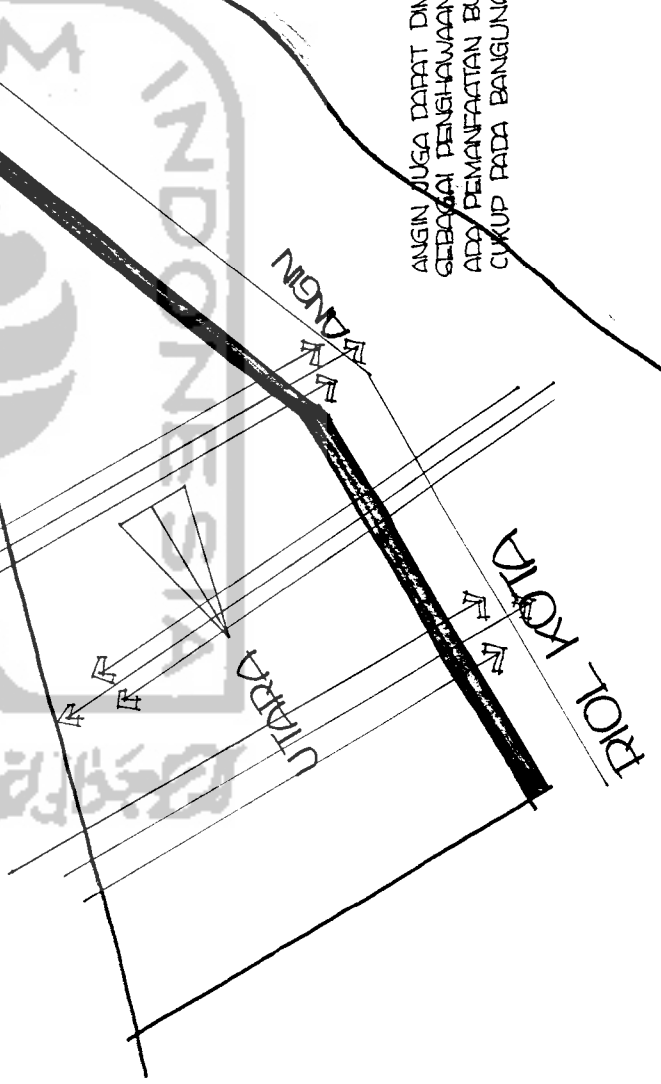
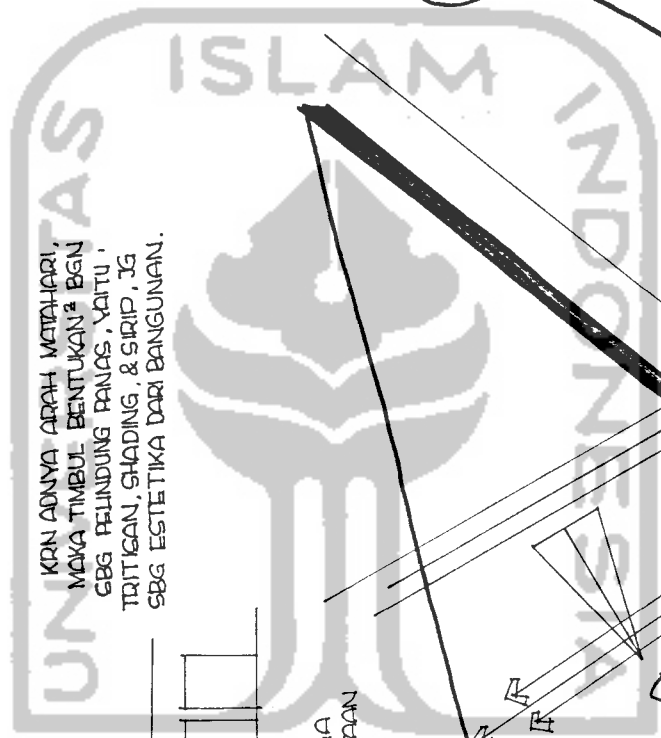
TINGGI-RENDAH  
BANGUNAN DAPAT  
MENCIDTAKAN BUKAAN<sup>2</sup>  
YG CUKUP.

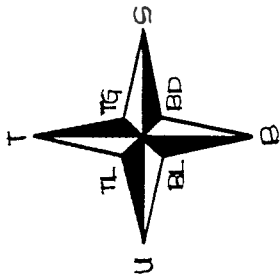
PENCIPTAAN SLADING + TRITISAN JUGA  
DAPAT DIMANFAATKAN DALAM PENCIPTAAN  
BAYANGAN.

SUNGLI

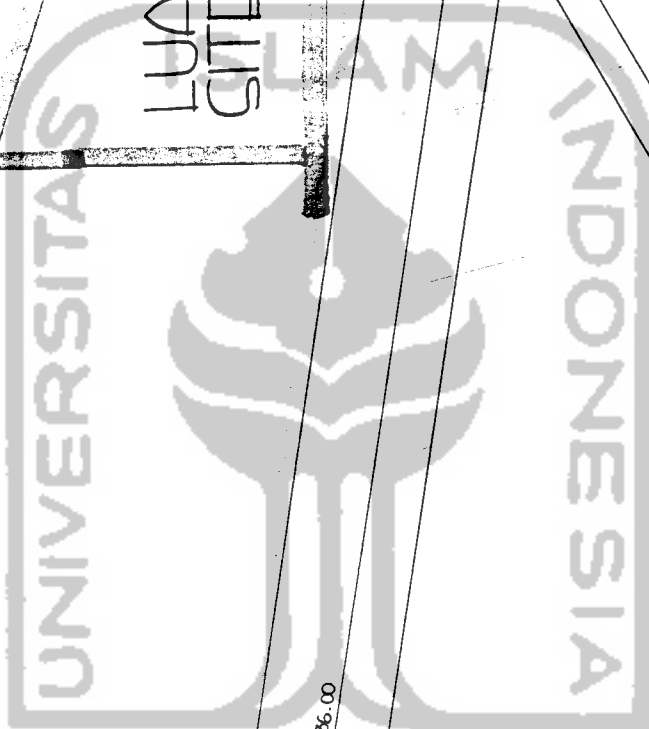
DRAINASE DARI GITE MENUJU  
KE SUNGAI, SEDANGKAN DARI  
BANGUNAN MASUK KE RIOL KOTA.

ANGIN JUGA DAPAT DIMANFAATKAN  
SEBAGAI PENGAHAAN ALAMI BILA  
ADA PEMANFAATAN BUKAAN YANG  
CUKUP PADA BANGUNAN.





LUASAN  
SITE = 14.544 M<sup>2</sup>

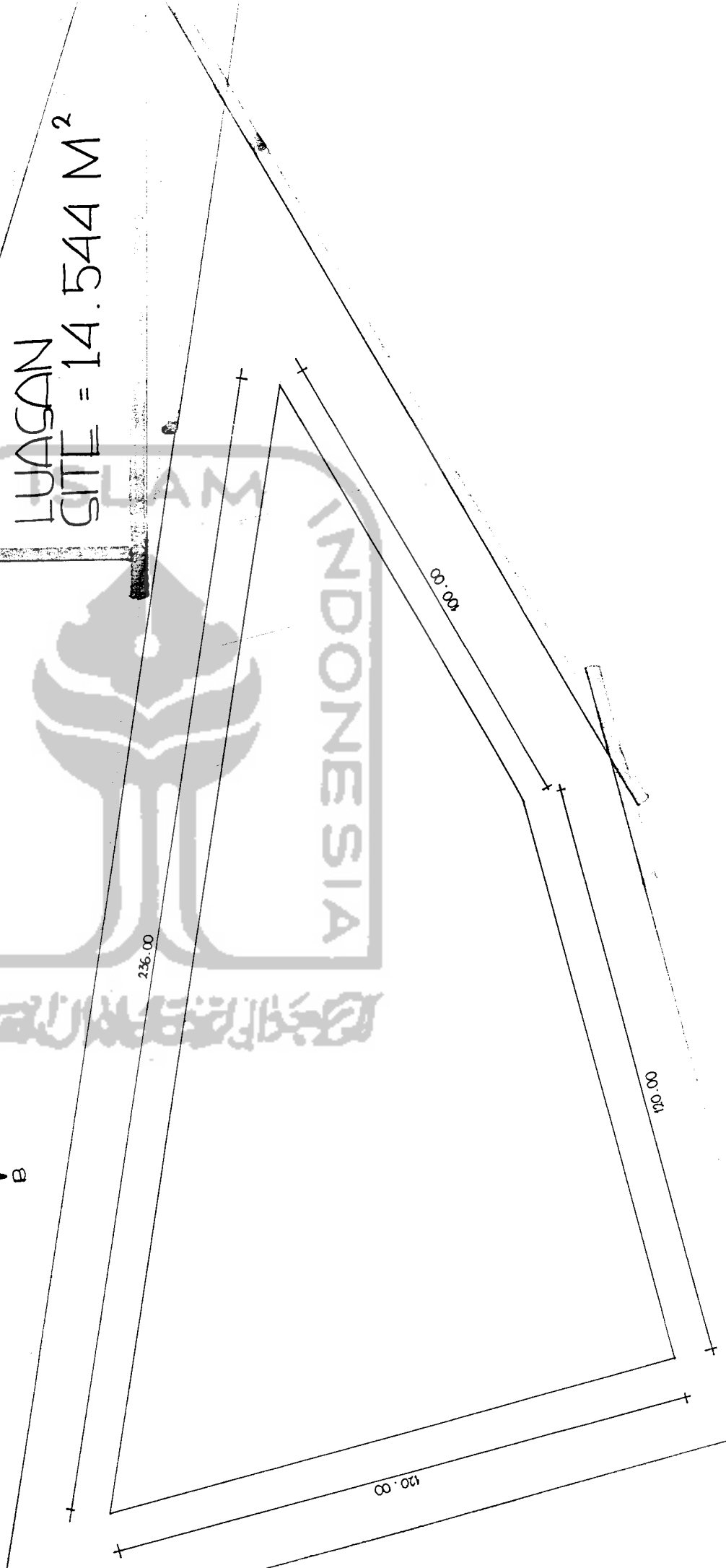


236.00

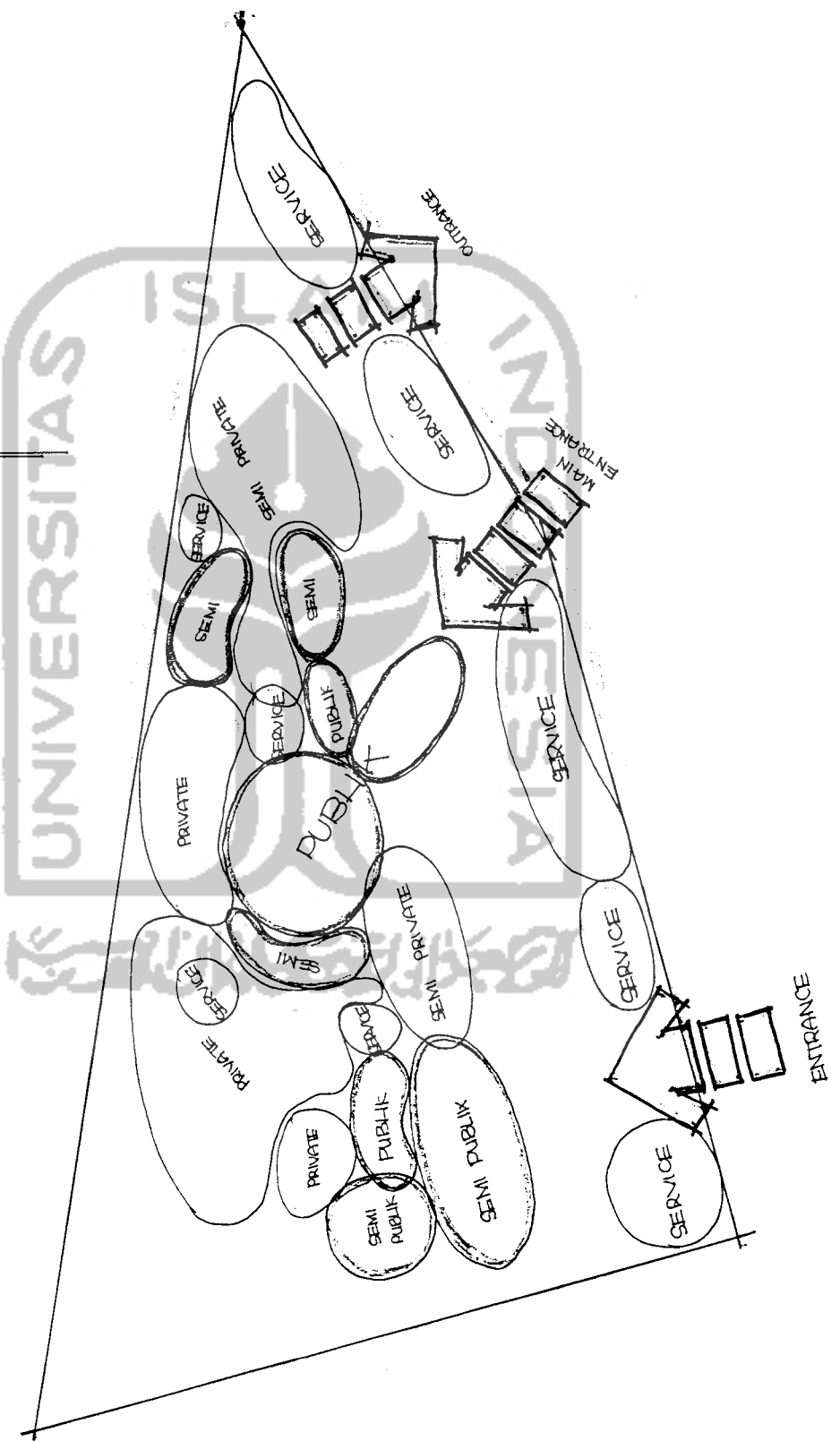
80.00

100.00

120.00



# ZONNING

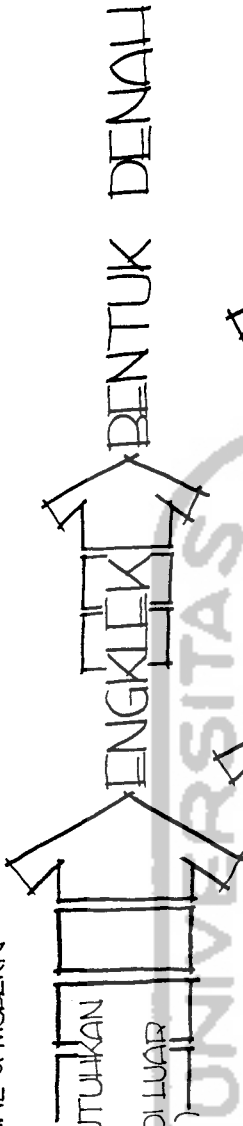


# KONSEP BENTUK

BENTUK DENAH & BANGUNAN DIDAPAT DARI TRANSFORMASI PERMAINAN ANAK YANG TRADISIONAL & MODERN

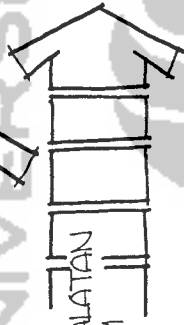
PERMAINAN TRADISIONAL :

1. SEDERHANA
2. TIDAK BANYAK MEMBUTUHKAN PERALATAN
3. BANYAK DILAKUKAN DI LUAR RUANGAN (OUTDOOR)



PERMAINAN MODERN :

1. KOMPLEKS
2. BANYAK MEMBUTUHKAN PERALATAN
3. BANYAK DILAKUKAN DI DALAM RUANGAN (INDOOR)



BENTUK DENAH  
BENTUK BANGUNAN

## ENGGLEK



LINIER



PERSEGI

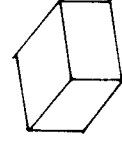


LINGKARAN

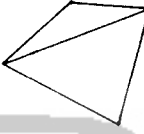
## KONSTRUKSI



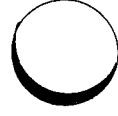
PERSEGI PANJANG / BALOK



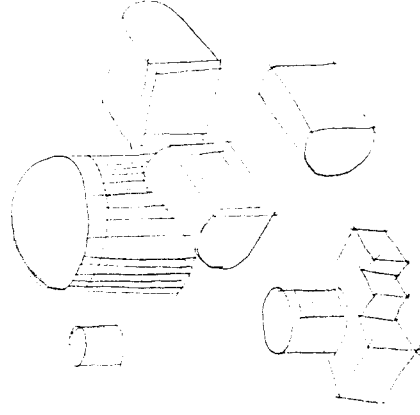
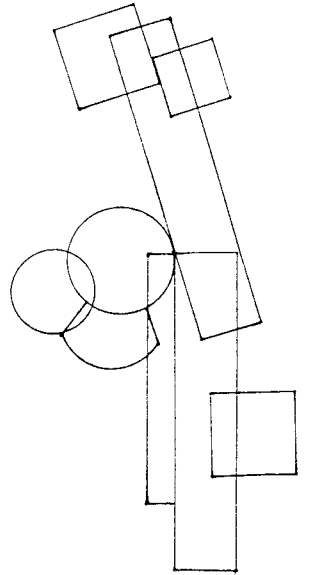
'KOTAK / KUBUS



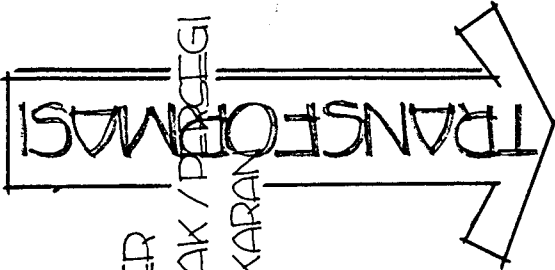
SEGITIGA / PRAMIDA



BULAT / BOLA



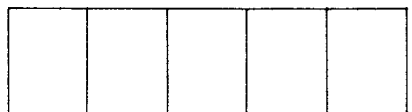
# BENTUK - BENTUK PERMAINAN ENKLEK



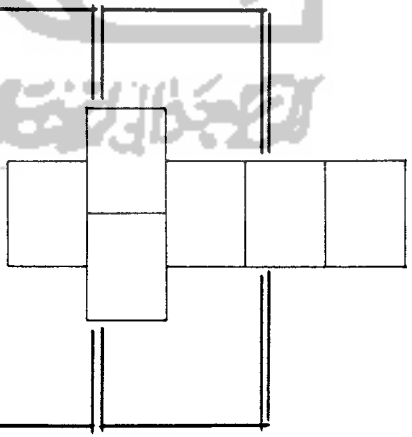
PERMAINAN ENKLEK ADALAH PERMAINAN TRADISIONAL YG BIASANYA DILAKUKAN DI LUAR DNG UDARA BEBAS TERBUKA (OUTDOOR).

BISA DILAKUKAN SENDIRI ATAUJUN BERKELOMPOK . TP BIASANYA DILAKUKAN BERAMAI - RAMAI DNG MEMBENTU 2 / 3 KELOMPOK DAN TAP KELOMPOK DIPILIH 1 ORANG UNTUK MENJADI RAJA / KETUA KELOMPOK .

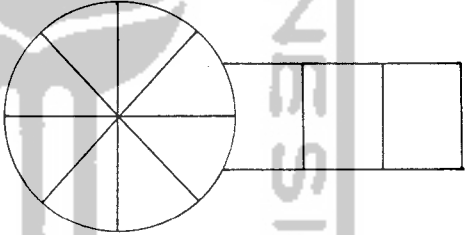
PERMAINAN INI MENGAJARKAN PADA ANAK UNTUK BERINTERAKSI DNG TEMANNYA UNTUK SALING MEMBANTU TEMAN , DAN MENJAGA TEMAN . INI TERMASUK DALAM BENTUK KREATIVITAS INTERPERSONAL .



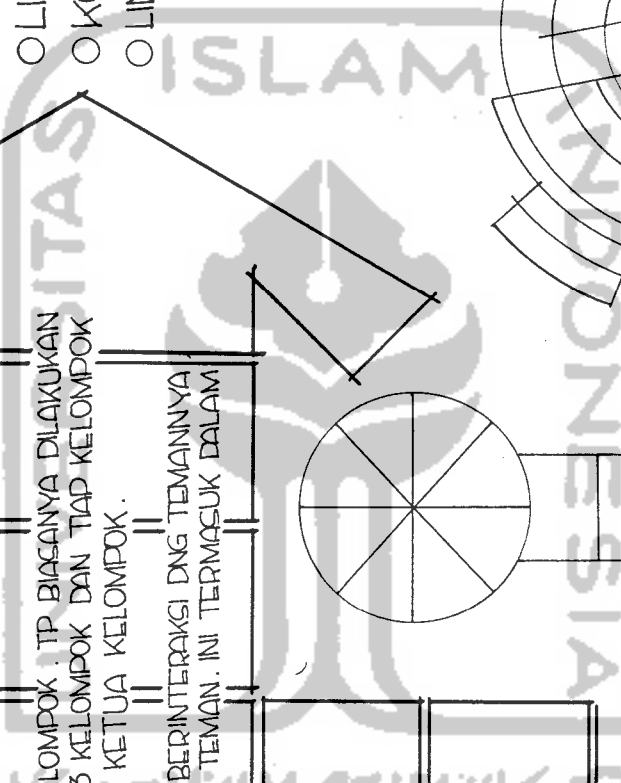
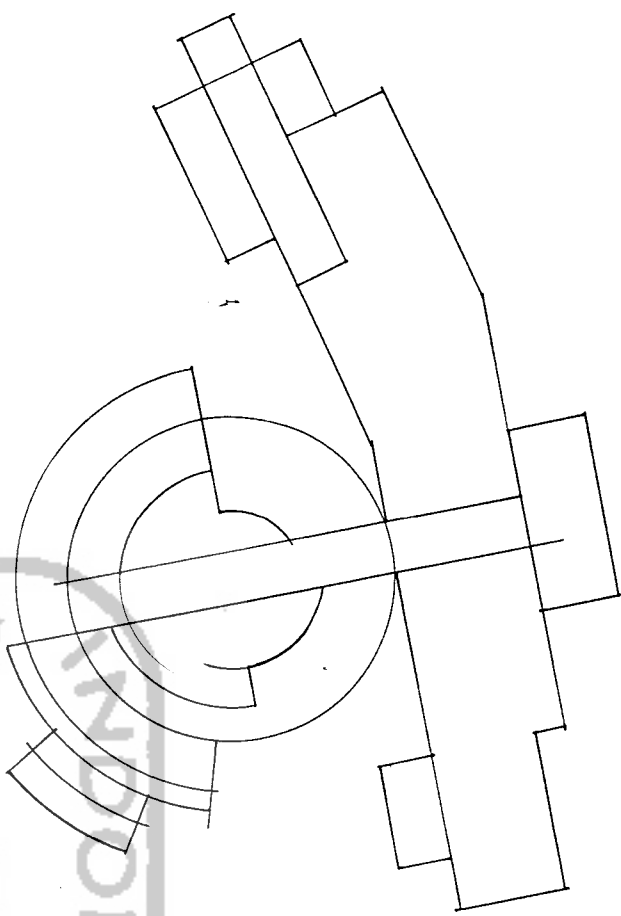
ENKLEK  
MODEL BATANGAN

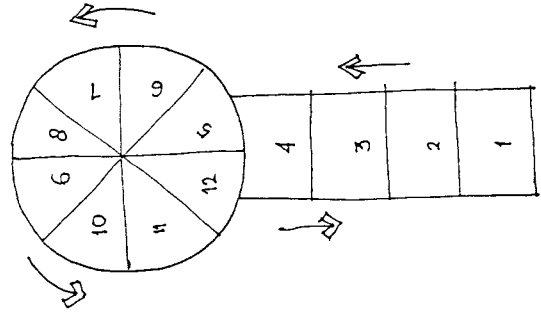
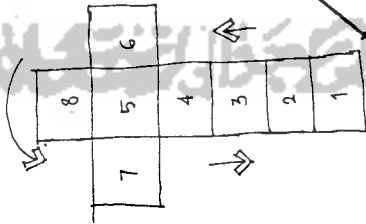
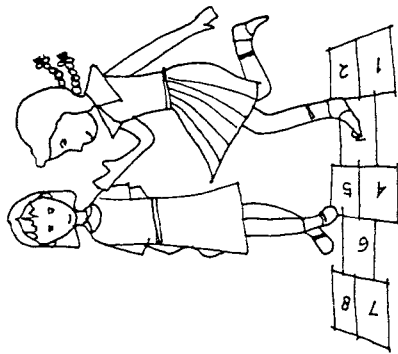


ENKLEK  
MODEL CROSS



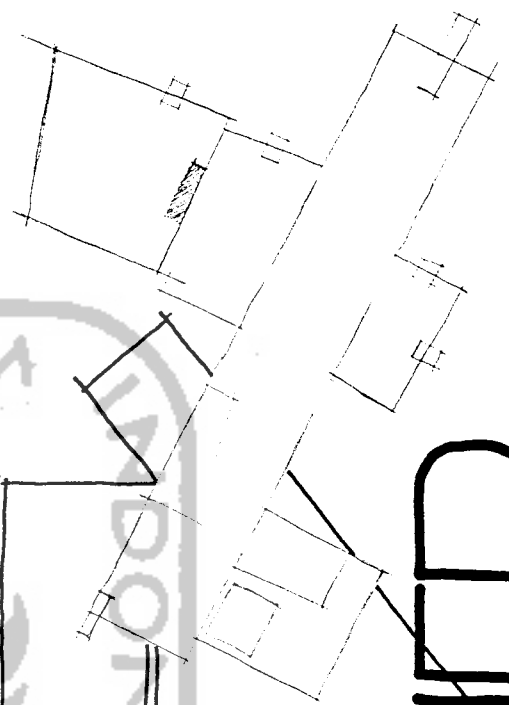
ENKLEK  
MODEL PAYUNGAN





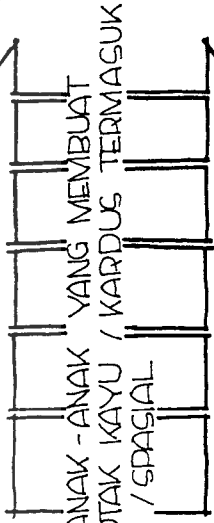
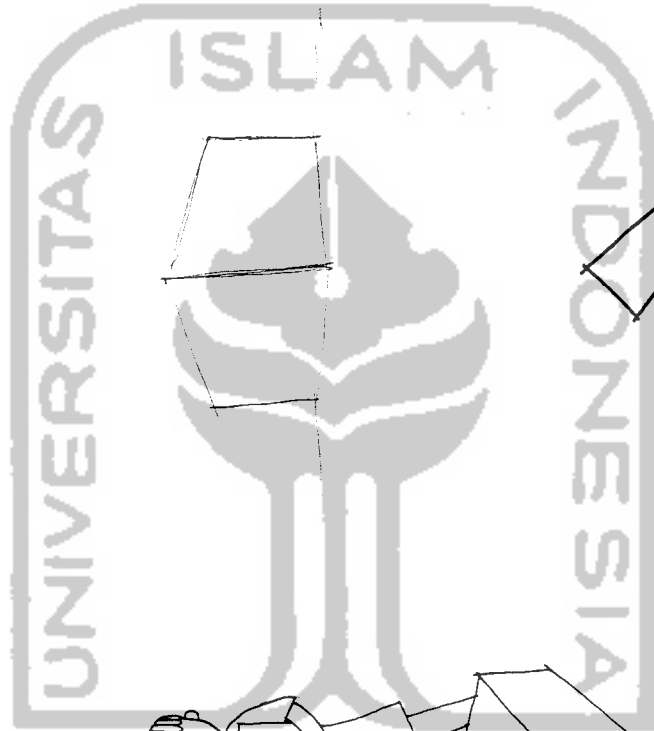
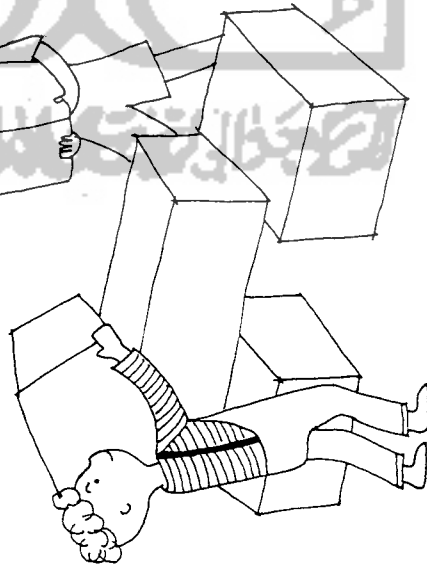
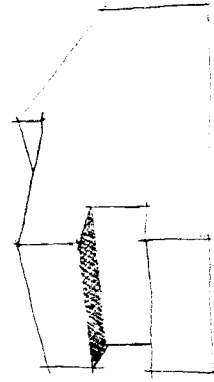
PERMAINAN ANAK TRADISIONAL "ENGKLEK" YANG MENGAJARKAN ANAK UNTUK BERTERAKSI DNG ORANG LAIN (INTERPERSONAL) MEMUNYAI BENTUK ORGANISASI LINIER . BENTUK INI DITERAPKAN PADA DENAH KRN BENTUK ORGANISASI LINIER INI FLEKSIBEL & CEPAT TANGGAP THD BER- MACAM² KONDISI TAPAK . BENTUK INI BISA MENGADAPTASI ADANYA PERUBAHAN² TOPOGRAFI, MENGITARI SUATU DAERAH BERAIR / SEKELOMPOK POHON², / MENGAIRAHKAN RUANG²NYA SPY MEMPEROLEH SINAR MATAHARI / PEMANDANGAN . BENTUKNYA DDT LURUS, BERSEGMENT, / MELENGKUNG, KONFIGURASINYA BS HORIZONTAL SEPANJANG TAPAKNYA, / DIAGONAL MENAIKI SUATU KEMIRINGAN / BERTIRI TEGAK SBG SEBUAH MENARA

(FRANCIS D.K. CHING)



# LINIER

PERUBAHAN DARI SEBUAH BENTUK KOTAK



PERMAINAN KONSTRUKSI ANAK - ANAK YANG MEMBUAT BANGUNAN DARI KOTAK - KOTAK KAYU / KARDUS TERMASUK DALAM KREATIVITAS VISUAL / SPASIAL

BENTUK PERMAINAN  
DITRANSFORMASIKAN KE DALAM  
■ BENTUK BANGUNAN

# KONSEP BENTUK

Konsep dari DENAH, FASADE/TAMPAK, dan BENTUK dari bangunan didapat dari transformasi permainan anak baik permainan anak yang tradisional ataupun modern.

Permainan TRADISIONAL : 1 Sederhana

2 Tidak banyak membutuhkan peralatan

3 Lebih banyak dilakukan di luar ruangan ( outdoor )

Permainan MODERN : 1 Kompleks

2 Banyak membutuhkan peralatan

3 Lebih banyak dilakukan di dalam ruangan ( indoor )

Permainan anak mempunyai sifat: DINAMIS & DIULANG - ULANG

# TRANSFORMASI PERMAINAN ANAK

DENAH

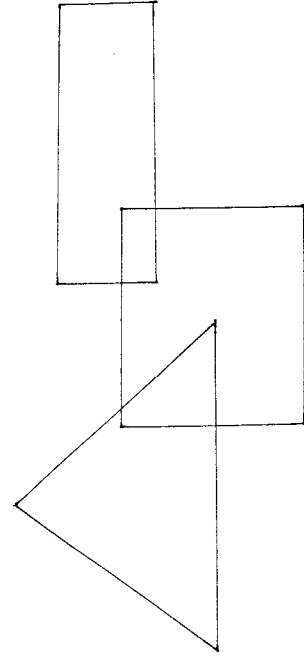
diambil dari permainan anak tradisional ENGGLEK

BENTUK BANGUNAN / MASSA

diambil dari permainan anak modern KONSTRUKSI

FASADE / TAMPAK

diambil dari sifat permainan anak yang DINAMIS dan DIULANG - ULANG



# DENAH

Permainan ENGLEK adalah permainan tradisional yang biasanya dilakukan di luar ruangan dengan udara bebas terbuka ( outdoor ).

Bisa dilakukan sendiri atau berkelompok, tapi biasanya dilakukan secara beramai-ramai dengan membentuk 2 atau 3 kelompok dan tiap kelompok memilih 1 orang untuk dijadikan raja / ketua kelompok.

Bisa dilakukan baik oleh anak laki-laki atau perempuan, tapi permainan ini biasa dilakukan oleh anak perempuan.

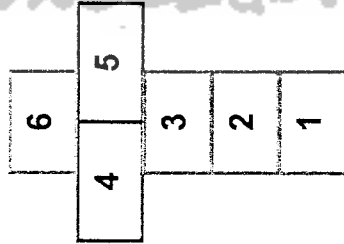
Permainan ini mengajarkan pada anak untuk berinteraksi dengan temannya, untuk saling membantu teman, bekerjasama serta saling menjaga teman, dan berkompetisi agar dapat menang.

( LAUREL SCHMIDT-7 KALI LEBIH CERDAS )

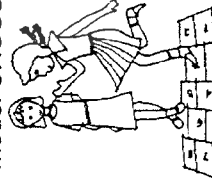
## Bentuk-bentuk Permainan Engklek



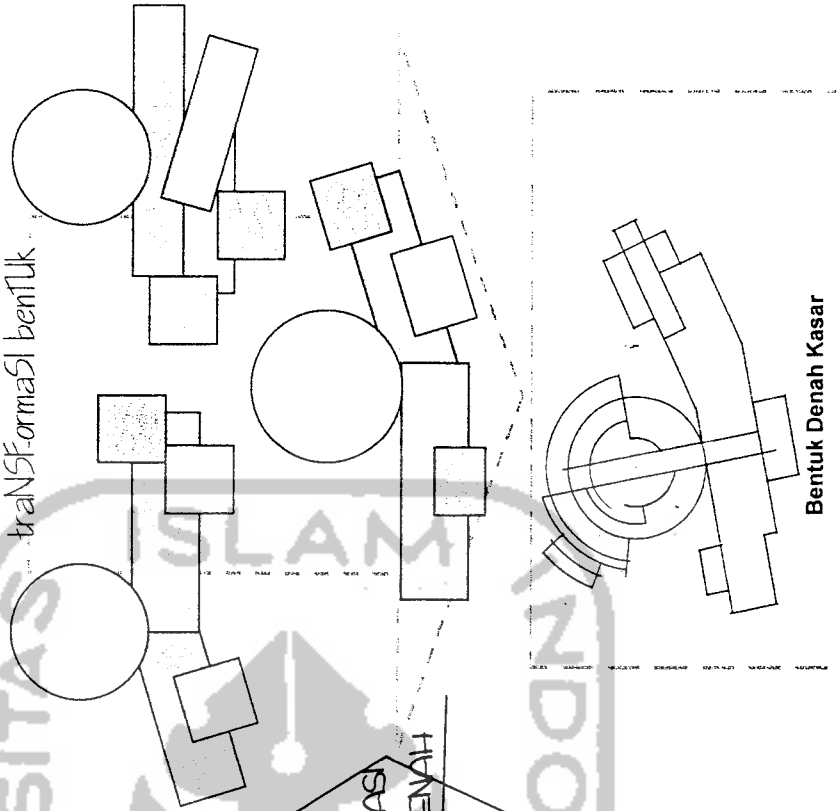
engklek model BATANGAN



engklek model CROSS



engklek model PAYUNGAN



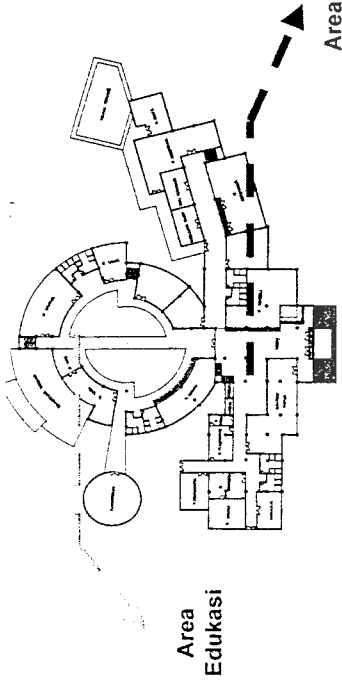
LINIER



PERSEGI



LINGKARAN



Area Edukasi

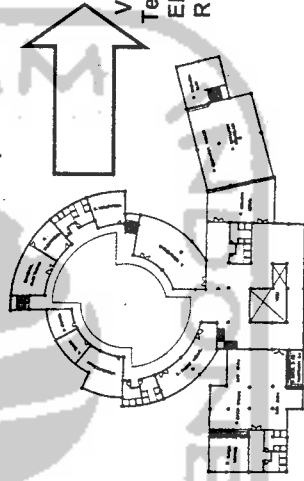
Area Publik

Denah Lt.1



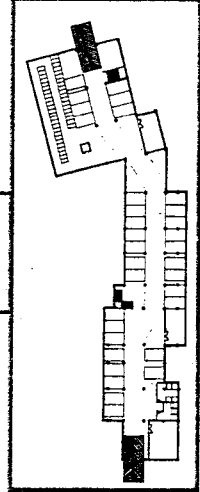
FUNSI

Lantai dasar terbagi menjadi 2 fungsi utama, yaitu sebagai area public dan area edukasi. Area public terdapat Lobby, Gallery Karya, Toko Buku, Ruang Administrasi, Ruang Kesehatan, Cafeteria, Ruang Tunggu, Toko Souvenir, Chocolate Shop, Salon, Wartel, dan Fotocopy. Area edukasi yang ada di lantai dasar yaitu Ruang Tari, Ruang Makan, Ruang Drama, Ruang Rias, Ruang Lukis, Ruang Vokal dan Musik, Discovery Room, Planetarium, Ruang Makan, Panggung Terbuka, Kolam Renang.



Di lantai 1 terdapat Perpustakaan, Ruang Serbaguna, Ruang Audio Visual, Laboratorium, Ruang Teori, Ruang Diskusi, Bengkel Elektronik, Ruang Elektronik, Ruang Komputer, dan Ruang Bermain Indoor.

Denah Lt.2

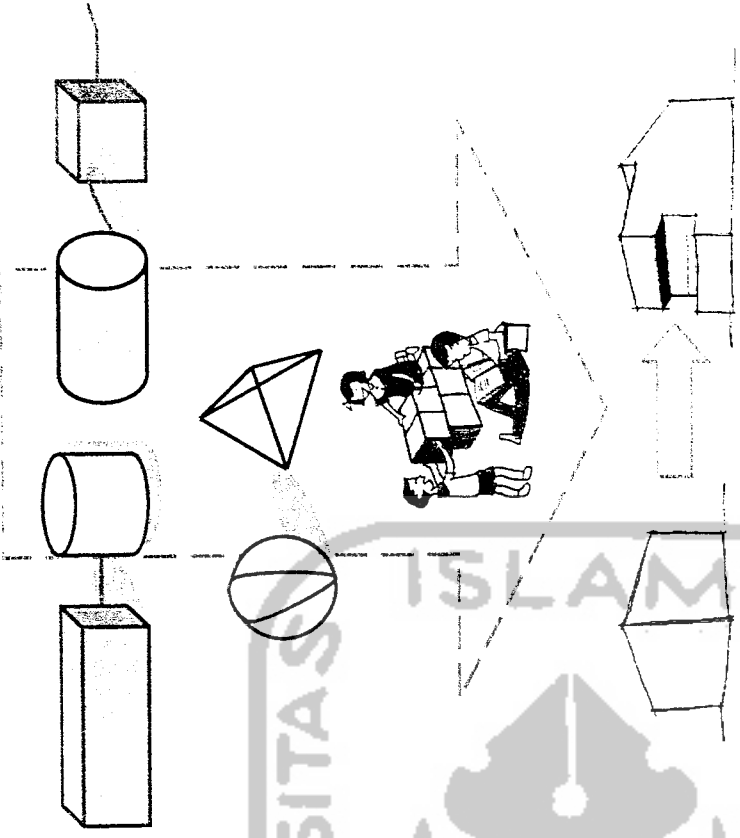


Denah Basement

Basement digunakan untuk fungsi parkir, Ruang laundry, Ruang Cleaning Service dan ruang-ruang sistem utilitas dari bangunan.

# DENAH AWAL

Bentuk-bentuk Permainan Konstruksi



BENTUK BANGUNAN/ MASSA

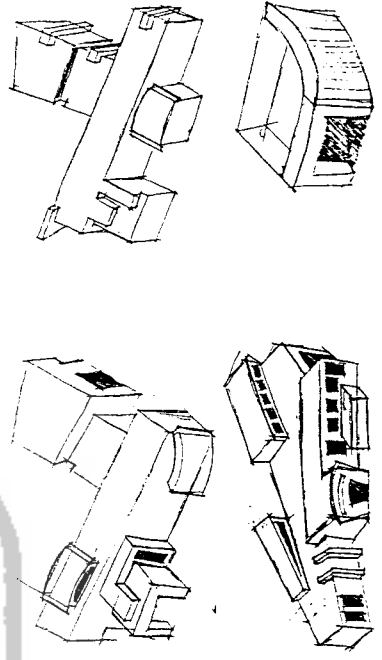
- Permainan KONSTRUKSI adalah permainan modern yang biasanya dilakukan di dalam ruangan ( indoor ).
  - Bisa dilakukan sendiri atau berkelompok, tapi biasanya permainan konstruksi ini biasa dilakukan secara perorangan. 1 orang → 1 perlengkapan / satu set permainan konstruksi.
  - Bisa dilakukan baik oleh anak laki-laki atau perempuan, tapi permainan ini biasa dilakukan oleh anak laki-laki.
  - Permainan ini melatih anak untuk memiliki daya pengamatan yang tinggi dan mengasah kemampuan untuk berpikir.
- ( LAUREL SCHMIDT-7 KALI LEBIH CERDAS )



Five empty rectangular boxes arranged horizontally, likely for student identification or marking.

dilakukan pengurangan-pengurangan atau penambahan-penambahan

transformasi bentuk



façade / tampak

Permainan anak mempunyai sifat cenderung DINAMIS dan DIULANG-  
ULANG.  
( S.C UTAMI MUNANDAR -50 AKTIVITAS DAN PERMAINAN ANAK )

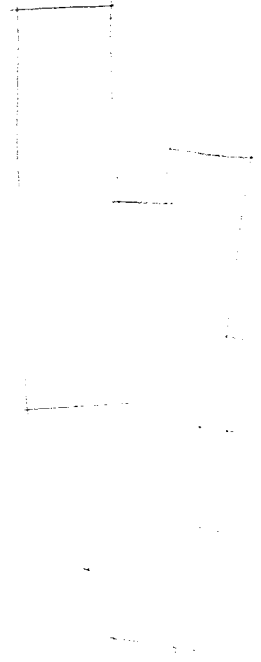
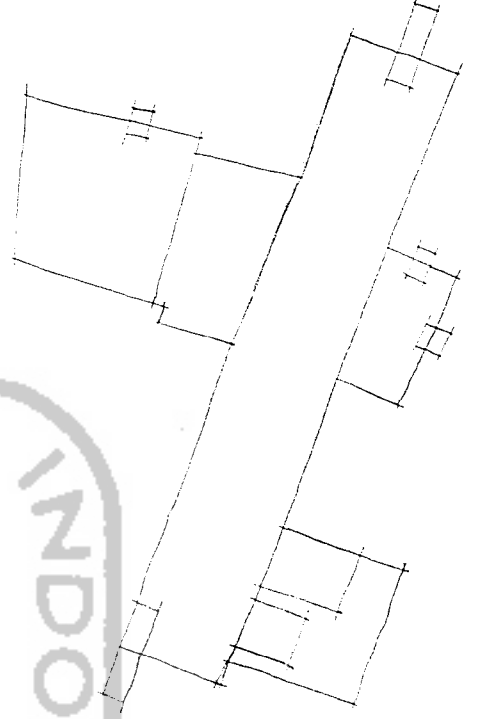
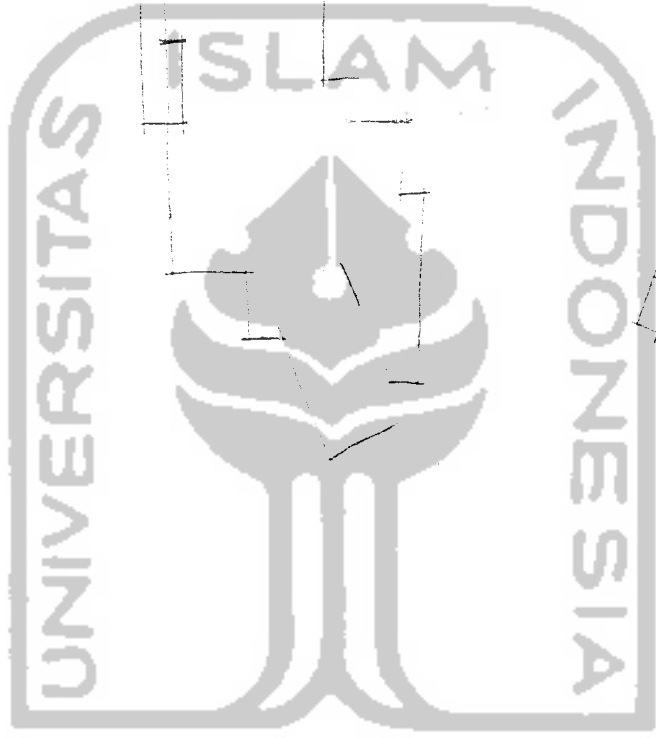
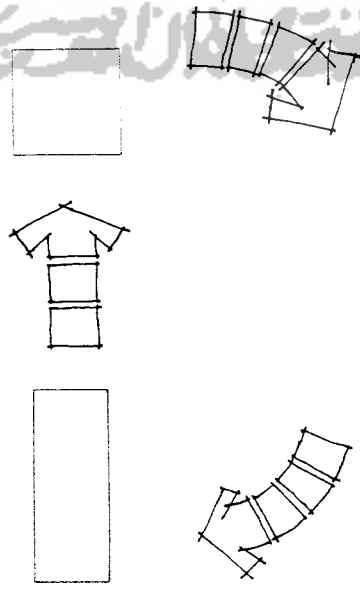


sifat diulang-ulang tampak pada  
adanya repetisi elemen-elemen  
pada bangunan

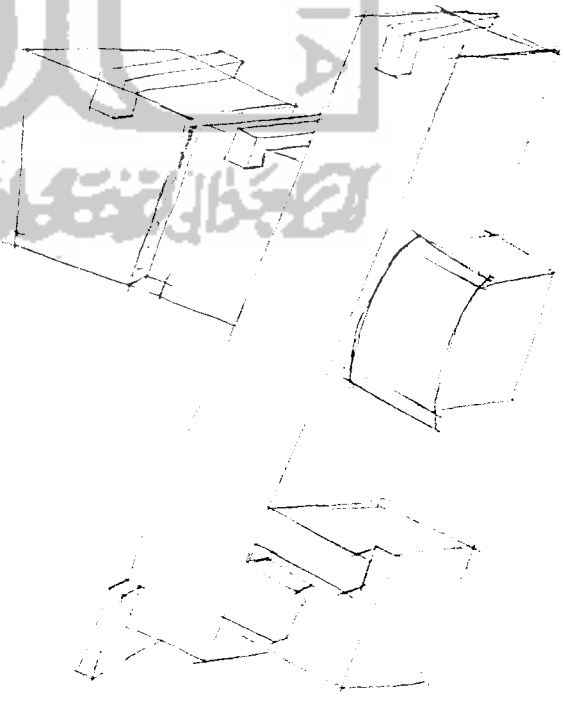
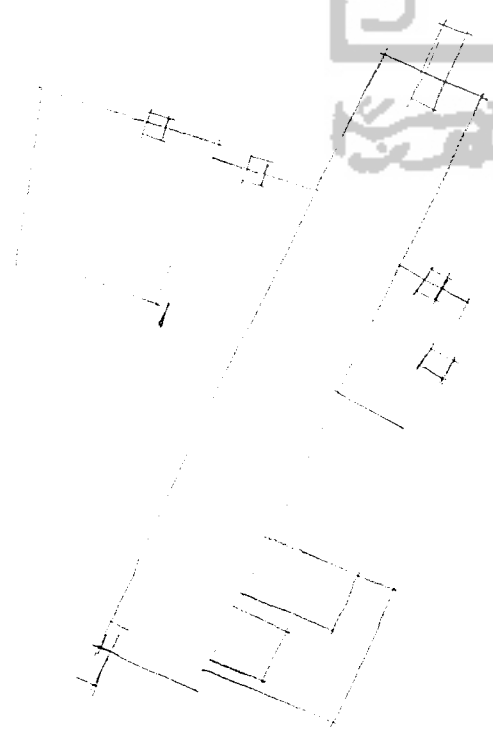
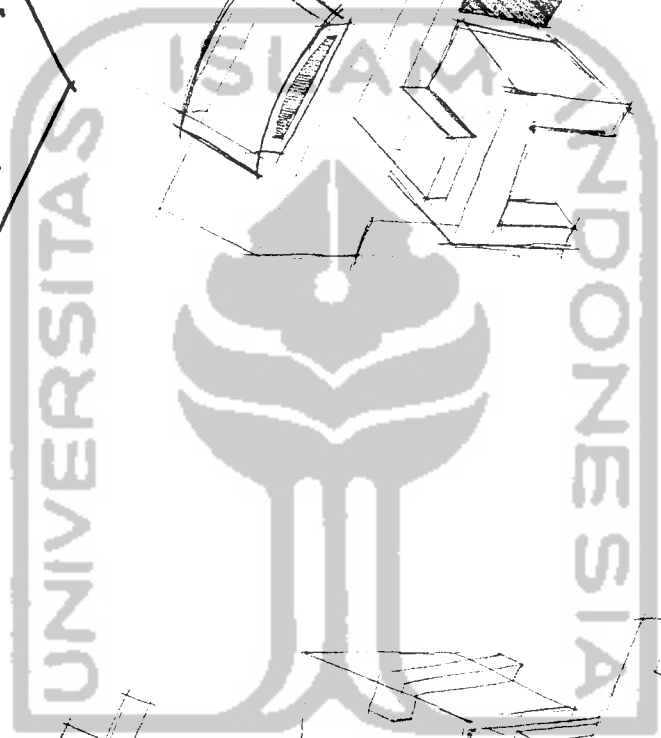
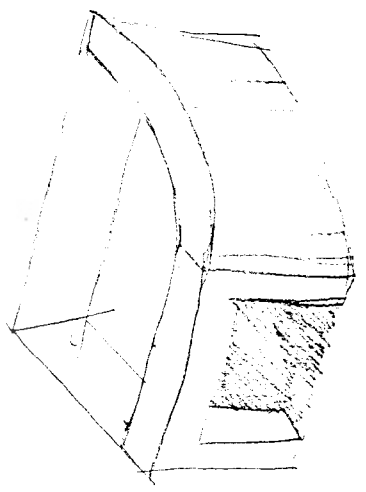
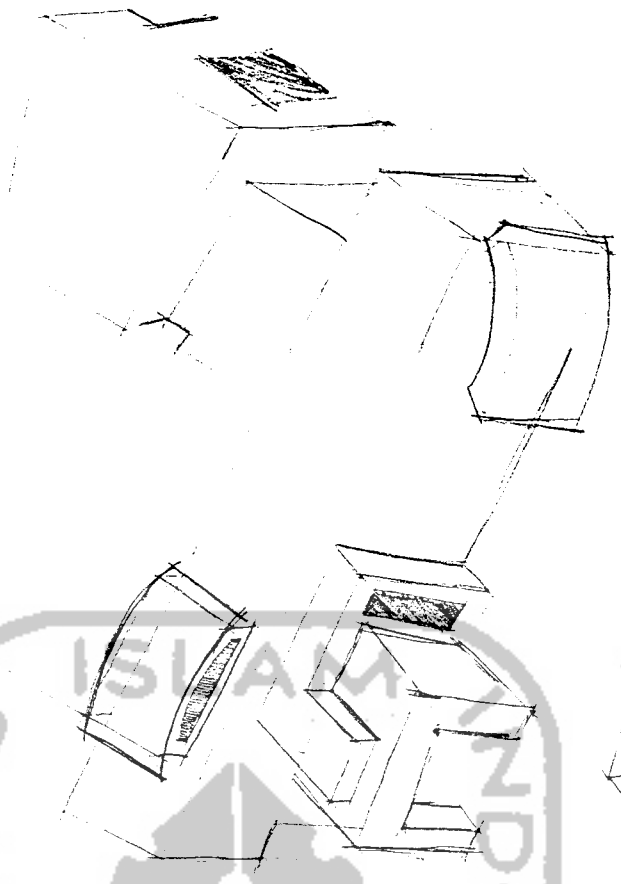
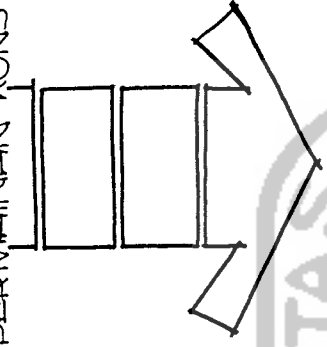
sifat dinamis tampak pada  
adanya elemen-elemen  
yang horizontal-vertikal,  
kotak-lingkar yang kontras

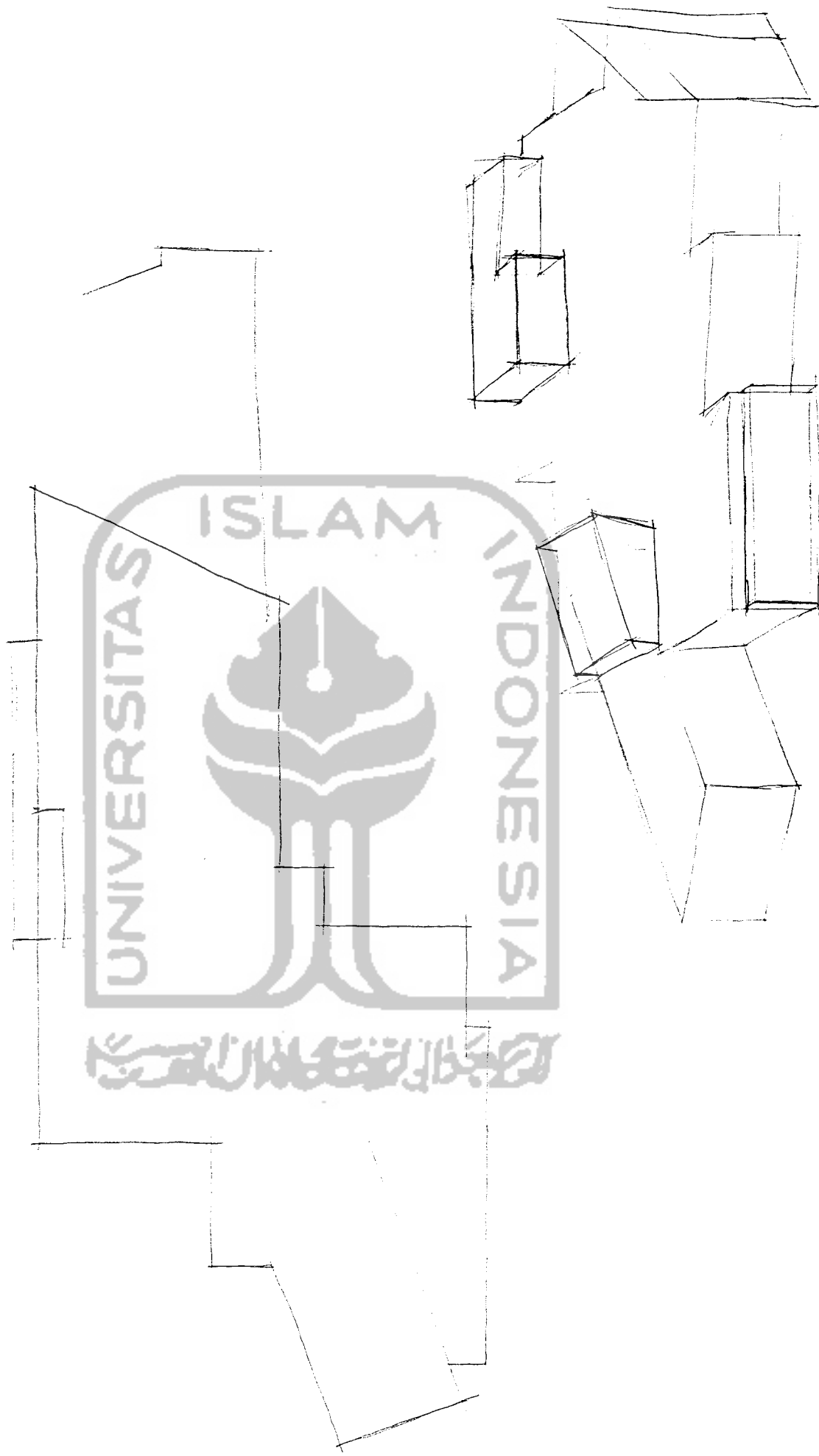
# BENTUK TRANSFORMASI PADA DENAH :

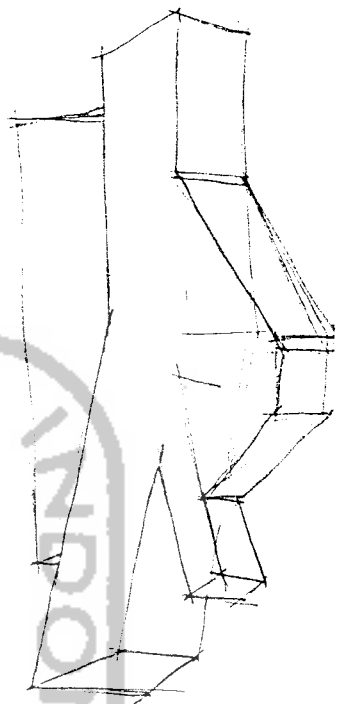
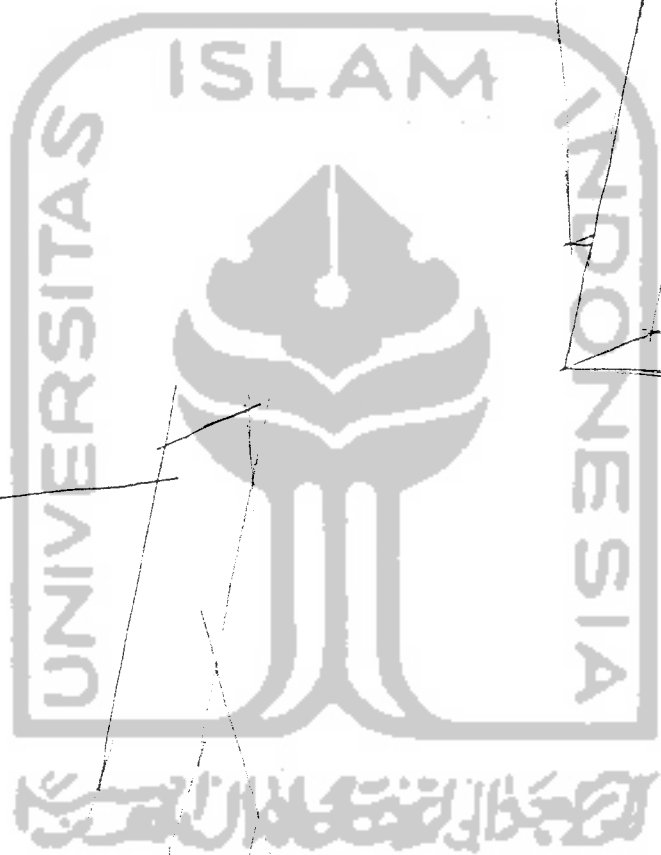
- LINIER
- PERSEGI
- LINGKARAN

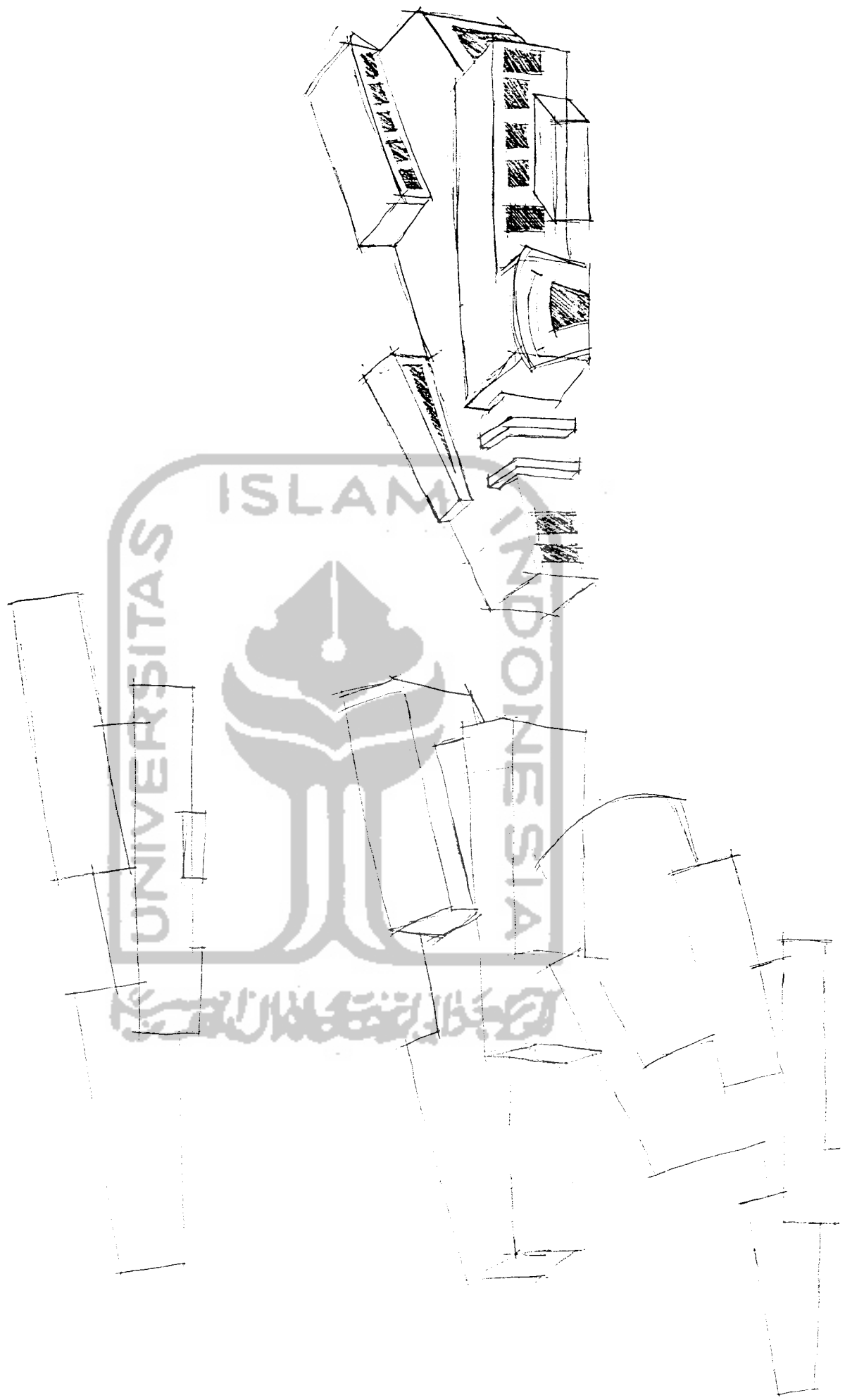


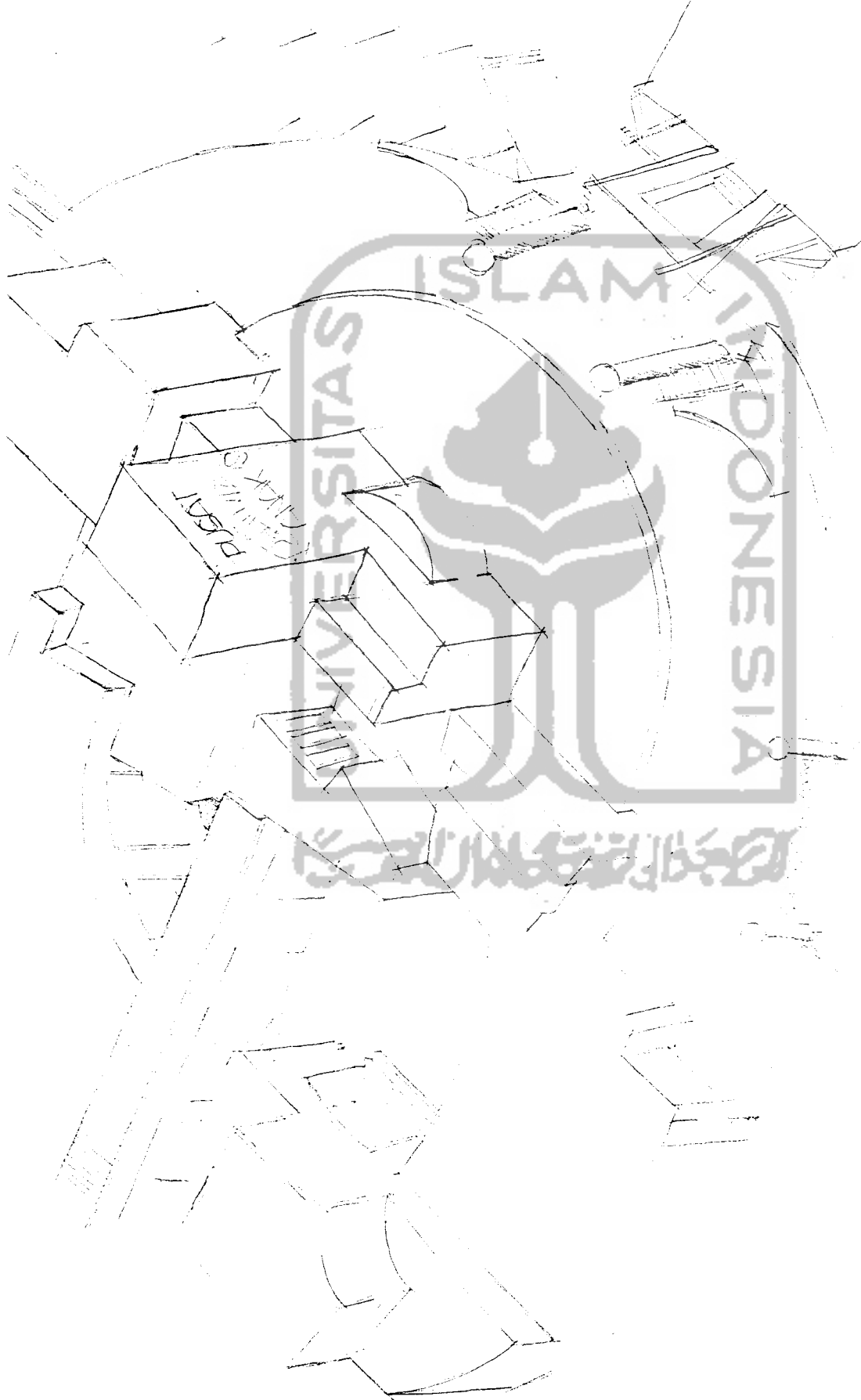
# PENCARIAN BENTUK BANGUNAN DARI PERMAINAN KONSTRUKSI











UJIAN NEGERI — UJIAN GERAKAN — UJIAN TERBUKA  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
JANUARI 2000

NO. UJIAN  
NO. UJIAN  
NO. UJIAN

