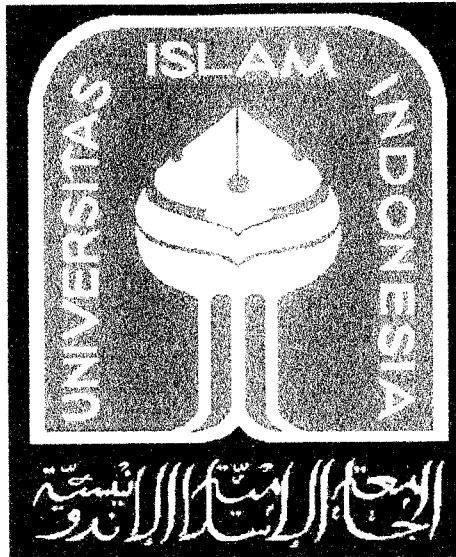


LAPORAN PERANCANGAN

Konsep Dekonstruksi : Teknik Grafis Sebagai Dasar Pembentukan Fasade



Oleh :

TAUFIK SUKRESNO
01 512 055

Dosen Pembimbing :

IR. ARMAN YULIANTA, MUP

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

2006

JOGJA MONTESSORI SCHOOL

Konsep Dekonstruksi : Teknik Grafis Sebagai Dasar Pembentukan Fasade

Oleh :

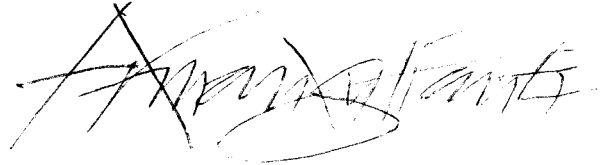
TAUFIK SUKRESNO

01 512 055

Tugas akhir ini telah diseminarkan di Jogjakarta

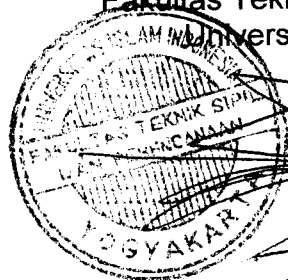
Tanggal 8 April 2006

Menyetujui,
Dosen Pembimbing



IR. ARMAN YULIANTA, MUP

Mengetahui,
Ketua Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia



IR. H. REVIANTO BUDI SANTOSA, M. ARCH

PRAKATA



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat, karunia, kesulitan beserta kemudahan yang telah dan akan diberikan-Nya. Doa, shalawat serta salam kepada junjungan semua makhluk, Muhammad SAW.

Akhirnya tiba juga saat menulis rangkaian kata-kata ini, setelah sebelumnya saya berlutut dengan isi. Alhamdulillah satu masalah telah selesai dan masalah yang lain dengan senang hati telah menunggu. Perjuangan belum selesai, desain akan terus berubah, seiring perkembangan pengetahuan yang akan saya dapatkan. "Sarjana" ini bukan akhir dari cita-cita melainkan awal dari cita-cita sesungguhnya, selamat datang di dunia sesungguhnya, dengan kerja keras dan doa semua bisa diraih!

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Jogjakarta, April 2006

Taufik Sukresno

Kepada :

Alloh SWT...puji syukur untuk semua kasih sayang-Nya

Muhammad SAW... Semoga aku terus belajar mengidolakanmu

Bapak Ibu-qu... Aku masih mempunyai banyak sekali harapan dan cita-cita, tetapi Beliau hanya punya SATU harapan : Anak-anaknya "sukses". Setetes keringat Beliau tidak akan sanggup aku tebus dengan apapun. Semoga Alloh menjaga Beliau.

Keluarga dan Saudaraku... Om Tar-Bulik yang memberiku segalanya demi kelancaranku. Dina yang selalu siap membantuku. Gijih 'Gendhut Doni' yang selalu kalah kalo main PS. Mbak Yul-Mas Gogok yang telah memberiku keponakan. Mas Agus-Mbak Novi sekeluarga (Rafli-Rizqi yang memberiku inspirasi). Bu Puh-Mbak Sari yang cantik dan keluarga-keluargaku yang lain Aku bersyukur dilahirkan ditengah-tengah kalian.

Pak Arman...terima kasih telah menjadi " klien" yang susah, suatu saat akan sangat berguna bagi kami.

Temen-temen seperjuangan... (Bayu, Adhit, Erlin, Fitri, Rini, Irvan, Ardhi) aku tahu ini akan sulit tapi kalian membuat jadi agak mudah.

Temen-temen seprofesi... Heru, Dedi, Richo, Erwin, Arga, Andiz, Rizqa, Rahmad, and temen-temen yang gak cukup aku sebutin aku bersyukur bisa kenal kalian

Konco-konco dolan... Zaenal (Pasis), Bos12, kalian saudaraku diperantauan ini. Inung (Mendho) sing pinter sak Indonesia raya and JoJo sing CuantiQ... kalian datang di saat yang tuEpat-Pat!

Setiap soal pasti ada jawaban, tiap penyakit ada obatnya, tiap cobaan ada hikmahnya dan setiap kesulitan ada jalan kemudahan dan kalian semua yang membuat kesulitan ini menjadi lebih mudah.

...Terima Kasih.

Untuk keponakanku yang baru datang dari “langit” ...
*Selamat Datang di Dunia... **SATIVA AURELIA***

DAFTAR ISI

Lembar Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Prakata	ii
Lembar Persembahan	iii
Daftar Isi	iv
Daftar Lampiran	v
Mukadimah	vi

1. Latar Belakang	1
1.1 Sifat Dasar Anak	1
1.2 Kualitas Pendidikan di Indonesia	2
1.3 What is Montessori?	4
1.4 Perbedaan Montessori Dengan Metode Lain	5
1.5 Montessori Lebih Sesuai Dengan Karakter Anak	6
2. Permasalahan	7
2.1 Permasalahan Umum	7
2.2 Permasalahan Khusus	8

1. Studi Kasus Sekolah Montessori	9
2. SITE	10
2.1 Kriteria Pemilihan Site	10
2.2 Lokasi Site	11
2.3 Kondisi Site	11
3. Fasilitas	12
4. Konsep Perancangan	15
4.1 Kajian Tentang Dekonstruksi	16
4.1.1 Abstraksi	16
4.1.2 Klasik, Modern dan Posmos	17

4.1.3	Filosofi Dekonstruksi	21
4.1.4	Studi Kasus Konsep Dekonstruksi	21
4.2	Dekonstruksi Pada Desain Jogja Montessori School	25
4.2.1	Latar Belakang Ide	25
4.2.2	Konsep Fasade	27
4.2.3	Konsep Massa	30
4.2.4	Konsep Hubungan Ruang	30
4.2.5	Konsep Sirkulasi	31
4.2.6	Konsep Struktur	31
5.	Hasil Gagasan Desain	33

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR GAMBAR

Denah	36
Tampak	38
Landscape	40
Interior	41



Interior & Eksterior	1
Site Plan	2
Keterangan Blok	3
Denah Ground Floor	4
Tampak Depan Blok A & Blok B	5
Denah, Tampak & Potongan Blok A	6
Denah Lantai 2 Blok B	7
Denah Lantai 3 Blok B	8
Potongan Blok B	9
Rencana Balok Lnt. 2 Blok B	10
Rencana Balok Lnt. 3 Blok B	11
Denah Lantai 1 Blok C	12
Denah Lantai 2 Blok C	13
Tampak & Potongan Blok C	14
Denah Blok D	15
Denah Lnt. 1 & 2 Blok E	16
Potongan Blok E	17



Bicaralah kepada kami perihal anak-anak, maka orang bijak itu bicara : puteramu bukanlah puteramu, mereka adalah putera-puteri kehidupan yang mendambakan hidup mereka sendiri. Mereka datang melalui kamu, tetapi tidak dari kamu. Sungguh pun bersamamu, mereka bukanlah milikmu. Engkau dapat memberikan kasih sayangmu, tetapi tidak pendirianmu, sebab mereka memiliki pendirian sendiri. Engkau dapat memberikan tempat berpijak bagi raganya, tetapi tidak bagi jiwanya, lantaran jiwa mereka ada di masa datang yang tidak dapat engkau capai sekalipun dalam mimpi. Engkau boleh berusaha mengikuti alam mereka, tetapi jangan berharap mereka dapat mengikuti alammu. Sebab hidup tidaklah surut kebelakang, tidak pula tertambat dimasa lalu. Engkau adalah busur daripada anak panah kehidupan, petera-pterimu, melesat kemasa depan.
(Kahlil Gibran)

1. Latar Belakang

1.1 Sifat Dasar Anak

Pembinaan dan pendidikan anak sedini mungkin sangat berperan terhadap kemajuan perkembangan tingkat kecerdasan anak. Dari hasil penelitian dibuktikan bahwa pada usia 4 tahun anak mencapai 50% dari tingkat kecerdasan, dan mendekati usia 8 tahun mencapai 80% dan setelah usia itu usaha apapun pada pendidikan hanya meningkatkan kecerdasan 10% saja.¹

Oleh sebab itu pendidikan dan pembinaan anak sangat mutlak diperhatikan dengan sungguh-sungguh. Untuk bisa memilih metoda apa yang sekiranya tepat diterapkan pada anak-anak dalam mendidik dan membina mereka, terlebih dulu kita memahami keinginan dan karakter dalam diri anak-anak.

Secara umum anak-anak mempunyai sifat :

- Anak-anak selalu ingin tahu.

Anak akan merasa senang bila mengetahui sesuatu yang dianggap baru dan menarik perhatian mereka, mereka akan berusaha menjawab rasa penasaran mereka walaupun kadang itu berbahaya bagi mereka.

- Anak-anak berfikir dengan otak kanan.

Jika saya katakan no.telp. saya adalah 89678524, apakah anda langsung ingat sekarang ? Saya yakin sebagian besar dari kita tidak akan ingat. Mengapa ? Karena kita menerima informasi tersebut dengan otak kiri yang kemampuan menyimpan memorinya sangat terbatas. Disitulah perbedaan orang dewasa dengan anak balita. Kita orang dewasa sangat cenderung menggunakan otak kiri untuk menerima segala informasi, sedangkan anak balita sangat mudah menerima informasi dengan menggunakan otak kanannya.

¹ Dikutip dari Wijanarko, Wijang, Fasilitas Pendidikan Anak, Yogyakarta, TA-UGM, 1998

- Anak-anak menangis bila tidak senang/takut.

Itu merupakan salah satu ekspresi anak ketika mereka merasa tidak nyaman, dan ketidaknyamanan itu yang menghambat anak dalam menerima segala informasi.

- Anak-anak cenderung egois.

Dalam arti anak-anak selalu ingin merasakan kesenangan sehingga mereka memilih untuk bergaul dengan orang-orang yang mereka anggap nyaman, dan kesenangan itu juga bisa didapat dari permainan yang mereka anggap menarik dan menyenangkan, sehingga mereka akan meninggalkan mainannya jika dianggap sudah bosan atau merasa terlalu sulit.

- Anak-anak akan mencari tantangan/pengalaman baru bila mereka bosan atau merasa kesulitan dengan permainannya.

1.2. Kualitas Pendidikan di Indonesia

Kekurangan yang selama ini dirasakan dalam dunia pendidikan kita adalah bahwa selama ini dunia pendidikan telah 'mengabaikan' pengembangan otak kanan dan hanya mengembangkan otak kiri saja. Untuk bisa berkembang menjadi manusia seutuhnya, baik otak kiri maupun otak kanan perlu dikembangkan maksimal secara seimbang. Pengembangan otak kanan sejak dini (masa kanak-kanak) lebih menjanjikan keberhasilan dibandingkan upaya pengembangannya baru dilakukan setelah dewasa. (DR.dr. Rudi Hartanto M. Fils.)

Cara guru mengajar dan mendidik siswanya dengan mengabaikan perkembangan imajinasi dan kreativitas anak justru telah membuat "gembok" dalam otak belahan kanan anak-anak. Gembok itu harus segera dibuka sehingga perkembangan otak kanan anak Indonesia bisa seimbang dengan otak kirinya. Cara untuk membuka gembok itu antara lain dengan memberikan latihan kepada anak lewat kegiatan pengamatan, interpretasi, ramalan, dan eksperimen atau penerapan teori.²

² Sumber Kompas, 4/10/04 ed KS

Psikolog Prof Dr Conny Semiawan dalam seminar "Kiat Menggali Potensi Anak: Kompromi Antara Ambisi Orangtua Vs Kapasitas Anak" Contoh sikap guru yang mengunci kreativitas dan imajinasi anak. Mereka memberi soal yang punya lebih dari satu jawaban, tetapi ketika siswa memberi jawaban tak sama dengan keinginan guru, jawaban itu dianggap salah. Padahal, fungsi belahan otak kanan adalah berpikir divergen yang menuntut lebih dari satu jawaban benar terhadap masalah multidimensial. Sementara belahan otak kiri lebih banyak merespons hal bersifat linear, logis dan teratur.

Hal itu menjadi bahan renungan bagi para orangtua, pengelola play group (kelompok bermain), dan guru taman kanak-kanak (TK). Fakta sehari-hari menunjukkan, tidak jarang anak-anak yang ikut kelompok bermain dan TK, disodori bahan bacaan oleh para pengelola lembaga bersangkutan. Selanjutnya, secara serempak anak-anak diminta membaca sederet kalimat menirukan ucapan pengasuh.

Para pengelola play group dan TK sering berkilah, anak-anak asuhan mereka perlu dilatih membaca dan menghitung sebagai persiapan masuk SD. Saat ini, memang sudah lumrah kalangan SD elite memberlakukan beragam tes dalam penerimaan murid baru, dari tes psikologi sampai kemampuan baca-tulis.

Banyak kekhawatiran dan ketidak mengertian orang tua yang kadangkala menjadi bumerang bagi orang tua dalam mendidik anak-anaknya sejak usia dini. Keinginan orang tua yang harus dilakukan oleh anak-anak, tidak jarang membuat anak-anak di usia dini sudah menjadi orang dewasa mini. Hal ini tidak lain karena orang tua yang terlalu khawatir dengan pertumbuhan dan perkembangan anaknya. Sifat over protektif juga kadang sering menghambat kemampuan anak sejak dini berkembang.

Sejumlah riset di AS telah membuktikan adanya kejenuhan minat baca anak yang dikarbit sejak dini. Sebaliknya, anak yang dibiarkan menemukan kemampuan membaca secara alami justru makin gemar membaca dan menunjukkan prestasi belajar pada masa sekolah lanjutan hingga perguruan tinggi.

Ini menjadi masalah, karena ujung-ujungnya mengancam mutu pendidikan secara nasional. Berdasarkan data dari Badan Litbang Depdiknas, saat ini sekitar 2,5 juta anak masuk SD di bawah usia 6 tahun. Padahal, sesuai dengan program Wajib Belajar, usia siswa dalam mengenyam masa pendidikan SD mestinya 7-12 tahun.

Bahkan kadangkala orang tua seringkali kali takut dengan IQ. Mereka sering kali bertanya apakah anak yang kemampuan otak kanannya lebih terasa IQnya lebih tinggi dibandingkan dengan yang lain ? Pertanyaan ini sebetulnya mudah dijawab, karena menurut penelitian Terman 1 - 2 % anak yang seperti itu memiliki IQ tinggi yaitu 140. Namun orang tua sekarang juga harus ingat, bahwa tidak hanya IQ yang akan menentukan keberhasilan anak-anak kita. Kemampuan EQ (Emotional Quotient), SQ (Spiritual Quotient) dan yang paling akhir adalah ESQ (Emotional and Spiritual Quotient) ternyata lebih menunjang di kemudian hari. Hal ini berarti orang juga harus tetap mendidik anak-anak sejak usia dini dengan tidak meninggalkan komunitas, lingkungan keluarga, belajar dan bermain serta meningkatkan kesadaran anak terhadap fitrah manusia sejak dini (God Spot) yang berarti anak tidak terlepas dari asas hubungan antar manusia, lingkungan dan Tuhannya.

1.3 What is Montessori?

Pola mengajar dan mendidik seperti itu harus berubah dengan lebih banyak mengajak anak mengamati untuk membuat perbandingan, interpretasi untuk menemukan maksud dan hubungannya, serta menyarankan kemungkinan alternatif penemuan jawaban serta kesimpulan. Kegiatan lain, ramalan untuk melatih penalaran dari pengamatan dan menyimpulkan dari pengamatan dan interpretasi, sedangkan eksperimen untuk melatih perencanaan pengamatan dari penerapan teori sampai menguraikan kesimpulannya. Diingatkan pula agar orangtua tak menjejali anak dengan bermacam les atau memaksakan masuk kelas akselerasi sehingga mereka kehilangan masa bermainnya.

Pendekatan 'Teacher Centre' yang digunakan dalam pendidikan nasional kita kurang begitu berhasil dalam mengembangkan kemampuan anak seutuhnya karena metoda ini membuat kelas cenderung pasif dan membosankan. Pada montessori metoda yang digunakan adalah 'Child Centre', dimana anak sebagai subjek pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator.

Ciri/sifat dari metoda pembelajaran Montessori adalah :

- Anak-anak bekerja/bermain dalam satu kelompok/group baik group kecil maupun besar.
- Pada pre-school tidak ada penggolongan kelas berdasarkan umur.
- Tidak ada akfitas kompetitif.
- Pembelajaran dengan cara permainan/games, tentu saja dengan material dan permainan yang mempunyai tujuan pembelajaran tertentu.
- Suasana gembira dalam belajar.
- Kelas aktif, karena anak-anak yang bekerja sedangkan guru sebagai pembimbing.
- Lebih banyak pembinaan gerak motorik dan kreatifitas.
- Penekanan pada proses, bukan pada produk.
- Dibimbing oleh pengajar yang sama selama pre-school.
- Bebas bekerja dengan langkah dan material yang mereka pilih sendiri.
- Lingkungan disiapkan untuk memaksimalkan pelajaran yang mandiri dan mengundang anak untuk belajar dan ber-eksplorasi
- Guru sebagai perancang lingkungan, peraga, penjaga, peninjau tiap-tiap pertumbuhan dan perilaku anak.

1.4 Perbedaan Montessori dengan Metoda Lain

Untuk lebih mudah membedakan antara montesori dengan pendidikan Nasional dan pendidikan Islam Terpadu (IT), lihat table dibawah ini :

	Montessori	Pendidikan Nasional	Pendidikan Islam Terpadu (IT)
Pendekatan	Childs Centre	Teacher Centre	Teacher Centre
Media/alat belajar	dengan permainan	Dengan buku	Dengan buku
Suasana kelas	Kelas full active	Kelas pasif	Kelas active
Penilaian anak	Tidak kompetitif	kompetitif	kompetitif
Tujuan pembelajaran	Mengutamakan proses	Cenderung ke hasil/produk	Dikaitkan dengan ketauhidan Alloh
Sifat kelas	Bebas dalam menyelesaikan pekerjaan	Sesuai dengan contoh Guru	Sesuai peragaan Guru
Kurikulum	Depdikbud & khusus	Depdikbud	Depdikbud & khusus
Pengembangan kemampuan	Motorik & kreatifitas/imajinasi	Motorik halus	Motorik halus & kasar
Quotient	EQ (Emotional Quotient)	IQ (Intelegen Quotient)	SQ (Spiritual Quotient)
Fasilitas	Material Montessori	Material kurang	Material cukup
Model kelas	Group & moving	Individu	Moving Class
Waktu belajar	Full day	Part time	Full day

1.5 Montessori Lebih Sesuai Dengan Karakter Anak

Faktor-faktor yang menjadi kelebihan Montessori :

- Dengan kebebasan anak dalam memilih cara/material dalam menyelesaikan pekerjaan, anak-anak secara tidak langsung mengembangkan kepercayaan diri, kreatifitas dan disiplinnya.
- Kelompok/group membantu anak dalam menukar gagasan dan mendiskusikan pekerjaan/kesulitan mereka dengan orang lain.
- Full active. Kelas mempunyai interaksi social yang tinggi karena anak-anak yang menyelesaikan pekerjaan mereka sendiri dan guru hanya sebagai fasilitator.
- Keragaman umur membentuk seperti keluarga, dimana pelajaran dapat berlangsung secara alami, anak yang lebih tahu/berpengalaman akan belajar bagaimana berbagi dengan

orang lain negitu juga anak yang tidak tahu belajar untuk menangkap apa yang mereka interaksikan.

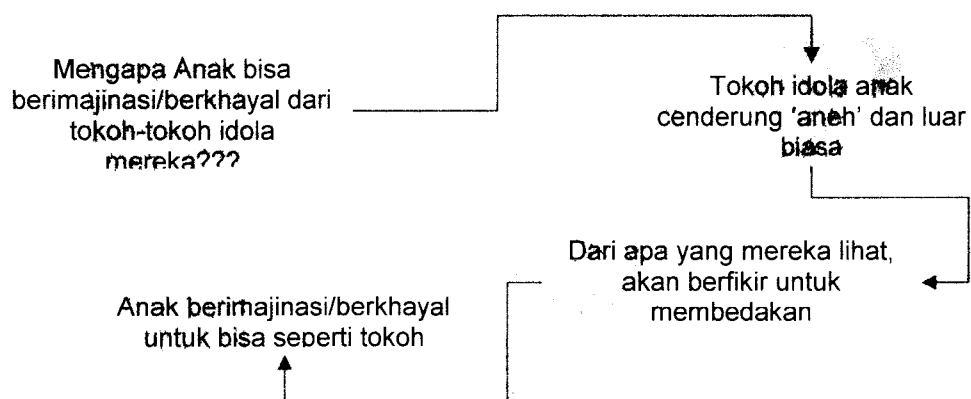
- Learning by Doing. Sebagian besar pencapaian kurikulum dengan cara praktik langsung, sehingga memori anak sangat kuat dengan praktik tersebut yang tentu saja praktik tersebut mempunyai tujuan pembelajaran tertentu. Anak-anak mengajar diri mereka melalui aktivitasnya bukan guru yang mengajari mereka melaluisuara/perintah.

2. Permasalahan

2.1 Permasalahan Umum

Metoda guru dalam menyampaikan kurikulum yang cenderung mengunci kreatifitas dan imajinasi anak perlu segera dirubah. Metoda Montessori yang membebaskan anak dalam berkreatif dan berimajinasi memerlukan bantuan visualisasi untuk menggugah imajinasi anak, dan bagaimana arsitektur dapat membentuk lingkungan pembelajaran khususnya di lingkungan sekolah yang memberikan dan menggugah imajinasi/khayalan anak.

Kerangka Pola Pikir



Imajinasi anak cenderung tergugah bila melihat hal-hal yang aneh dan menarik, misalkan seorang anak yang sering melihat tokoh kartun super hero dengan kemampuan yang melebihi orang biasa, anak akan berfikir dan berandai-andai untuk bisa seperti tokoh super

hero tersebut. Arsitektur juga mempunyai peranan dalam menciptakan bentuk dan suasana lingkungan (dalam hal ini lingkungan sekolah) yang selama ini tidak didapat dilingkungan rumah maupun disekolah-sekolah lain.

Rancangan bangunan yang aneh, kontras dan lain dari biasanya akan memberikan suasana yang lain juga dan diharapkan akan membawa anak untuk tidak terpaku pada satu sumber, sehingga kreatifitas dan imajinasi anak akan lebih berkembang.

Tokoh idola A

- Keluar biasaan
- Berbeda
- Ketidak teraturan
- Kontras

Bangunan Dekonstruksi

Dan "Dekonstruksi" merupakan tipe bangunan yang cenderung aneh dengan ketidak teraturan dan kekontrasannya yang memberikan suasana yang sangat berbeda pada setiap ruangnya.

2.2 Permasalahan Arsitektur

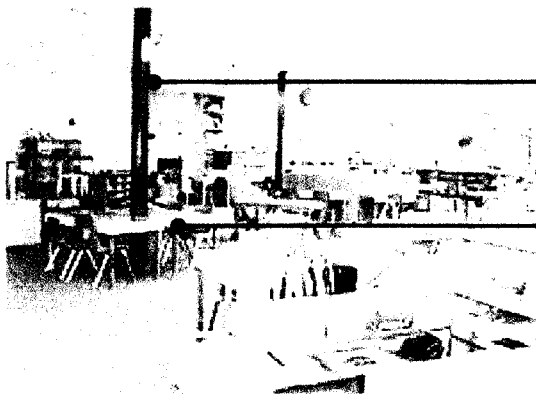
Bagaimana konsep dekonstruksi diterapkan pada bangunan sekolah Montessori.

BAB II

1. Studi Kasus Sekolah Montessori

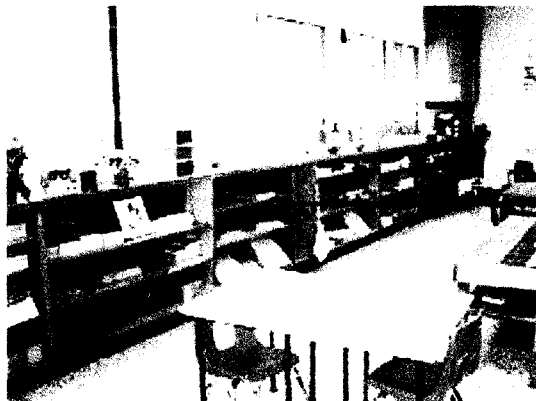
Indoor

Metoda Montessori menerapkan kebebasan dan kesenangan dalam belajar dan juga belajar dalam satu kelompok sehingga dalam satu kelas terdapat ruang group dan ruang terbuka (share learning).

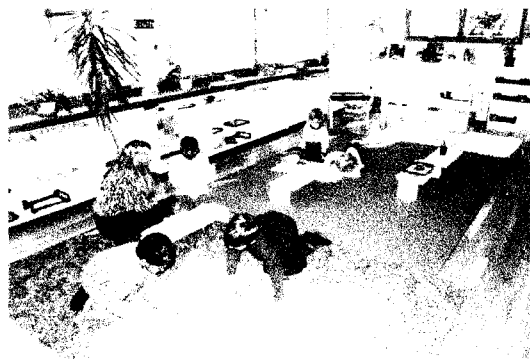


→ Untuk keamanan kolom ditempatkan ditengah meja.

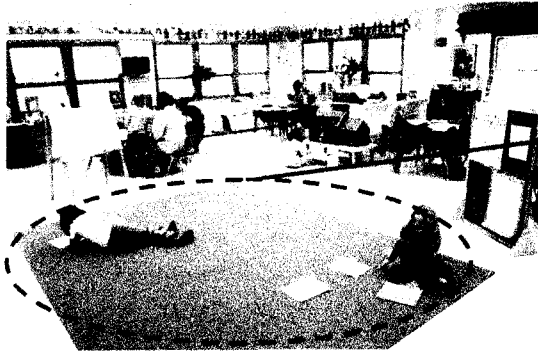
→ Ruang small group dengan meja-meja kelompok 4-8 anak



→ Rak-rak peralatan yang ditempatkan disekeliling ruangan memudahkan anak menjangkau dan mengembalikannya ketempat semula



Shared learning area yang memberi kebebasan anak dalam belajar .



Ruang terbuka tanpa tempat duduk dengan penempatan rak-rak disekeliling ruang memberi kebebasan anak dalam beraktivitas dalam Shared learning area.

Outdoor

Open space menjadi ruang yang penting dalam anak berinteraksi dengan anak-anak lain (yang berbeda umur) dan lingkungannya. Keamanan dan control anak merupakan hal penting yang diperhatikan dalam pengolahan ruang terbuka (ruang bermain out door).



Penempatan mainan yang menyertakan vegetasi dalam objek mainan anak menjadi hal yang positif bagi interaksi anak dengan lingkungannya



Ruang terbuka (open space) juga sebagai ruang belajar terutama belajar dari lingkungan

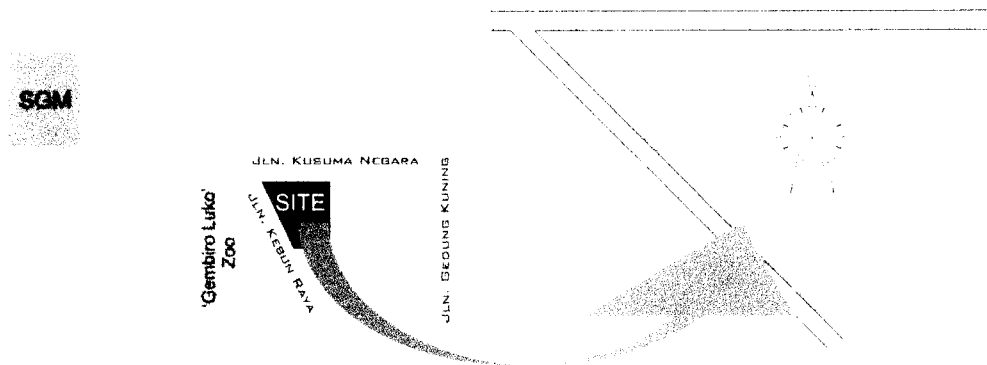
2. SITE

2.1 Kriteria Pemilihan Site

Site dipilih berdasarkan lokasi site yang dekat dengan fasilitas-fasilitas yang menunjang pembelajaran anak secara langsung atau

praktek-praktek yang membutuhkan objek asli, sehingga pembelajaran bukan hanya dilakukan dilingkungan sekolah saja.

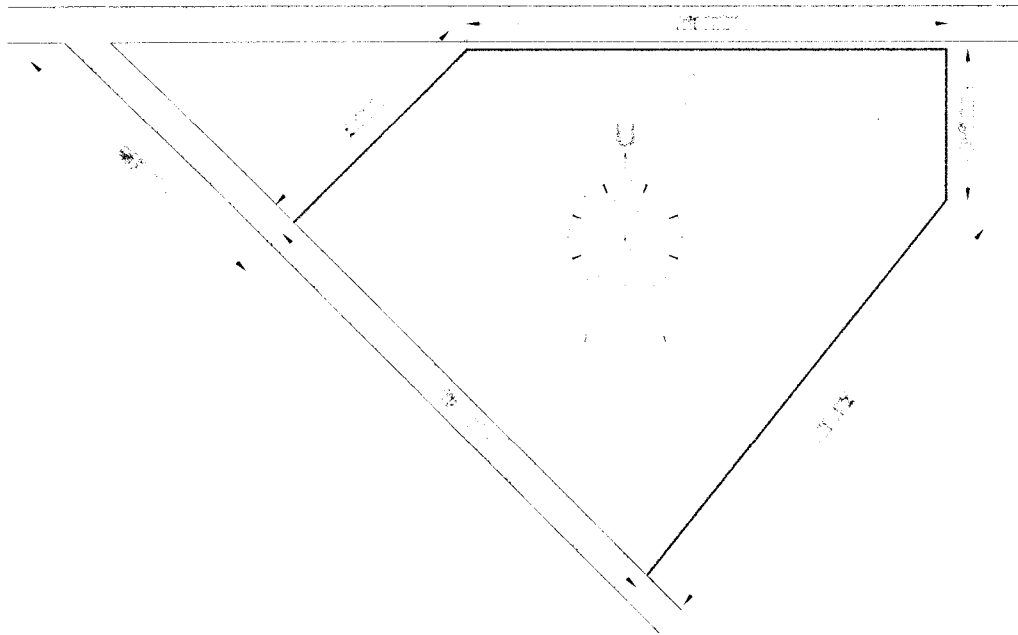
2.2 Lokasi Site



Montessori yang lebih mengutamakan praktek dengan mengembangkan kemampuan motorik anak, maka lokasi terpilih adalah dijalan Kebun Raya, Jogjakarta, dengan pertimbangan utama adalah Lokasi terletak dilingkungan Kebun Binatang 'Gembira Luka', sehingga anak dapat menggunakan objek wisata tersebut sebagai tempat pembelajaran yang menyenangkan, dan diharapkan anak tidak selalu berada dilingkungan sekolah, sehingga tidak terjadi kebosanan/kejuhan belajar.

2.3 Kondisi Site

Site terpilih adalah rumah-rumah penduduk dan juga lahan kosong, relatif tidak berkontur dan tidak banyak vegetasi. Jalan kebun raya relative lebih sepi kendaraan daripada jalan kusuma negara sehingga entrance site diletakan dijalan kebun raya sekaligus memudahkan siswa mengakses kebun binatang Gembiraluka.



3. Fasilitas

Fasilitas-fasilitas ruang yang ada terbagi menjadi 3 kelompok yang meliputi :

- Fasilitas Play Group dan Taman Kanak-kanak
- Fasilitas Sekolah Dasar
- Fasilitas Penunjang/Kantor

Dengan besaran ruang masing-masing kelompok adalah :

Play Group dan TK

Ruang	Kebutuhan	Kapasitas (orang)	Luas/ orang	jumlah	Total
Ruang Kelas	2 Shared learning area	30 orang	2,3 m2	138 m2	465.2 m²
	8 Small Group	8 orang	2,3 m2	147.2 m2	
	Rg Tidur Play-Group	30 orang			
	2 Staff Area	4 orang	3 m2	24 m2	
	Rg bermain indoor	60 orang	2,5 m2	150 m2	
	2 Km / wc	1 orang	3 m2	6 m2	

Pengelola	Rg Kepsek	4 orang	12 m ²	48 m ²	78 m²
	Rg Staff pengajar	8 orang	3 m ²	24 m ²	
	2 Km / wc	1 orang	3 m ²	6 m ²	
Rg Luar	Out door learning Environment	60 orang	2 m ²	120 m ²	270 m²
	Taman bermain	60 orang	2,5 m ²	150 m ²	
Pelayanan	Rg makan	60 orang	0,8 m ²	48 m ²	127 m²
	Dapur	5 orang	0,8 m ²	4 m ²	
	Gudang			75 m ²	
				total	940.2 m²

Sekolah Dasar

Ruang	Kebutuhan	Kapasitas (orang)	Luas/ orang	jumlah	Total
Ruang Kelas	6 Shared learning area	30 orang	2,3 m ²	414 m ²	1744.2 m²
	24 Small Group	8 orang	2,3 m ²	m ²	
	6 Staff Area	2 orang	3 m ²	m ²	
	Lap OR indoor	150 orang	2,5 m ²	375 m ²	
Laboratorium	2 Rg Seni	60 Orang	2,25 m ²	270 m ²	810 m²
	2 Rg komputer	60 orang	2,25 m ²	270 m ²	
	2 Rg Sains	60 orang	2,25 m ²	270 m ²	
Pengelola	Rg Kepsek	4 orang	12 m ²	48 m ²	144 m²
	Rg Sekretaris	3 orang	8 m ²	24 m ²	
	Rg Staff Pengajar	24 orang	3 m ²	72 m ²	

Rg Luar	Out door learning Environment	180 orang	2 m2	360 m2	1060 m²
	Taman bermain	180 orang	2,5 m2	450 m2	
	Lap OR outdoor	100 orang	2,5 m2	250 m2	
Pelayanan	Rg makan	180 orang	0,8 m2	144 m2	335 m²
	Dapur kantin	10 orang	0.8 m2	80 m2	
	Km / wc	12 orang	3 m2	36 m2	
	Gudang			75 m2	
				Total	4093.2 m²

Fasilitas Penunjang

Ruang	Kebutuhan	Kapasitas (orang)	Luas/ orang	jumlah	Total	
Perpustakaan	1 Rg baca, koleksi	75 orang	2,32 m2	174 m2	194 m²	
	1 Rg pengelola	4 orang	5 m2	20 m2		
Musholla	Rg sholat	100 oang	1,2 m2	120 m2	154 m²	
	Rg peralatan			10 m2		
	2 Rg wudhu	15 orang	0,8 m2	24 m2		
Kantor	Rg kantor pimpinan	8 orang	2 m2	16 m2	218 m²	
	Rg TU	10 orang	2 m2	20 m2		
	Rg Rapat	50 orang	2 m2	100 m2		
	Rg Tamu / hall	5 orang	1,2 m2	54 m2		
	Km / wc	8 orang	3,5 m2	28 m2		
Pelayanan	Klinik	10 orang	2 m2	20 m2		
	ME			25 m2		
	3 Gudang			144 m2		
	Parkir	25 mobil		10 m2		250 m2
		60 motor		2 m2		120 m2

					229 m ²
				total	795 m ²

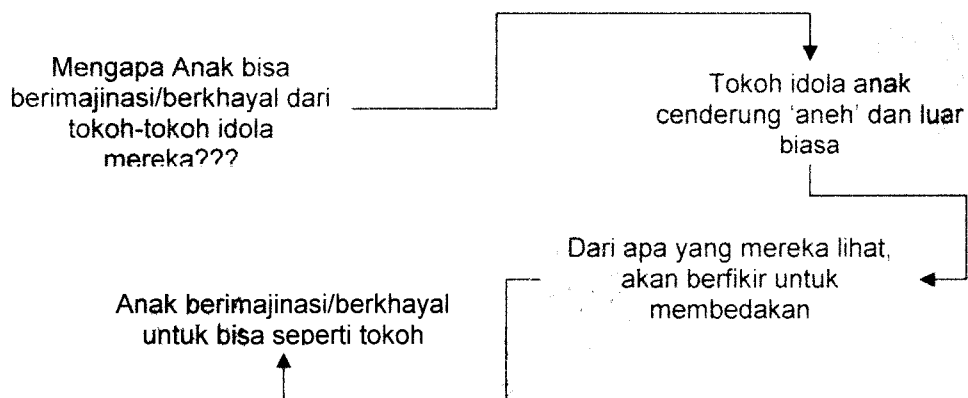
Luas total ruangan yang dibutuhkan adalah : $940.2\text{m}^2 + 4093.2\text{m}^2 + 795\text{m}^2 = 5828.4\text{m}^2$

Dengan ditambah sirkulasi 20% (1165.68 m²) menjadi :

$1165.68\text{m}^2 + 5828.4\text{m}^2 = 6994.08\text{m}^2$

4. Konsep Perancangan

Kreatifitas perlu untuk digali, dirangsang dan ditumbuhkan dengan berbagai cara untuk mengeksplorasi kemampuan seseorang. Kreatifitas dapat diartikan sebagai proses akhir dari proses imajinasi yang berubah dari tahap konsep kepada tahap realisasi. Imajinasi berada dalam alam pikiran sementara kreatifitas berada pada alam membuat. Kreatifitas dipicu oleh hal yang bersifat *tangible* (yang dapat dinyatakan dan kuantitatif) dan *intangible* (yang tak dapat dinyatakan bahwa itu ada, irrasional).



Tokoh idola Anak

- Keluar biasaan
- Berbeda
- Ketidak teraturan
- Kontras

Bangunan Dekonstruksi

4.1 Kajian Tentang Dekonstruksi

4.1.1 Abstraksi

Pada tahun 1970-sekarang, di Amerika dan Eropa telah muncul beberapa karya Arsitektur yang secara radikal melakukan perombakan atas konsep-konsep Arsitektur yang ada. Perombakan ini dilakukan baik pada tingkat teori maupun praktek (design). Hasil karya Arsitektur Dekonstruksi ini menampilkan prinsip-prinsip design yang tidak saja sangat kompleks tapi yang menyolok adalah pemutar balikan semua prinsip-prinsip design yang selama ini telah menjadi kaidah-kaidah yang berlaku umum. Istilah-istilah yang dipakai menunjukkan radikalisme ini seperti deconstruction, decomposition, decentre dan masih banyak lagi istilah yang diawali dengan "de". Berbeda dengan Arsitektur Post Modern yang lebih banyak bicara langsung pada teknik-teknik design, Arsitektur Dekonstruksi ini mencari pembenaran atas karya-karyanya dengan menukik tajam ke wacana filsafat, ini misalnya terlihat dari bergabungnya Jacques Derrida seorang filsuf Perancis dalam beberapa diskusi yang dilakukan oleh para tokoh Arsitektur Dekonstruksi juga terlibat para kritikus (Christopher Norris, Geoff Bennington) dan para seniman lukis (Valerio Adami).

Presentasi Arsitektur Dekonstruksi: Konsep, Teori dan Implementasi mengatakan bahwa style dekonstruksi merupakan sebuah style yang mengubah pola pikir dari tatanan yang ada di masyarakat dengan segala otoriternya menjadi sebuah pola berpikir yang lebih diinginkan oleh masyarakat dengan penerapan bentuk pada bangunan yang

tidak sesuai dengan orde atau aturan yang berlaku. Dekonstruksi memberikan pandangan di dalam alam pikiran masyarakat untuk tidak pernah berhenti mencari sesuatu yang baru dengan inovasi yang lain bahkan mungkin yang bertentangan dengan kondisi masyarakat. Dekonstruksi akan selalu bertanya dan bertanya lagi tentang suatu benda sampai keseluruhan tentang benda tersebut sudah dimengerti.

4.1.2 Klasik, Modern & Posmos

Sepanjang sejarah manusia, arsitektur hanya mengalami satu kali perubahan yang mendasar, yaitu di saat hadirnya arsitektur modern yang 'menggantikan' arsitektur Neo-klasik. Sampai dengan masa Neo-klasik abad ke-19 arsitektur dianggap sebagai pengetahuan kesenian, yaitu seni bangunan. Artinya arsitektur dianggap sebagai suatu 'olah rasa' yang dibuat berdasarkan perasaan sebagai sumber idenya dan tidak ada rumusnya. Pembangunan ditugaskan kepada arsitek-arsitek individual dan untuk kalangan tertentu saja, sehingga pada saat itu tidak ada pembagian tugas yang jelas antara seniman, arsitek, maupun insinyur atau bidang-bidang kerja lain yang berhubungan. Pada tahap ini, seorang seniman pun dapat merancang jembatan karena penghitungan struktur di dalamnya masih bersifat umum.

Merintis Modern

Di pertengahan abad ke-18, tahun 1750-an di Perancis, muncul orang-orang yang berambisi untuk menghasilkan arsitektur dengan menggunakan akal dan idenya sebagai sumber idenya, bukan seni dengan perasaan. arsitektur adalah olah pikir, bukan olah seni. Tetapi, yang dimaksud arsitektur modern bukan karya arsitektur, bukan bangunan atau gedung tapi adalah ide, gagasan, pikiran atau pengetahuan dasar tentang arsitektur. Oleh sebab itu

seringkali dikatakan bahwa pikiran-pikiran dasar/pokok mengenai arsitektur modern telah dimunculkan di abad ke-18.

Sementara itu, Revolusi Industri membuka pintu untuk konsumsi umum, sehingga estetika menjadi ukuran yang dapat dicapai bahkan oleh kelas menengah. Dulunya produk-produk berornamen estetis terbatas dalam lingkup keterampilan yang mahal, menjadi terjangkau melalui produksi massal. Produk-produk sedemikian tidaklah memiliki keindahan dan kejujuran dalam ekspresi dari sebuah proses produksi. Munculnya industri bahan bangunan pada pertengahan abad ke-18, yang mampu menghasilkan keseragaman ukuran dan kecepatan membangun, menjadi pendorong percepatan dari arsitektur modern tersebut.

Mulai tahun 1890-an, terjadi sejumlah pertentangan dalam dunia arsitektur yang ditunjukkan melalui munculnya berbagai eksperimen yang dilakukan oleh perorangan maupun oleh kelompok. Dibutuhkan 40 tahun untuk mengubah arsitektur menjadi sekarang apa yang dikenal sebagai arsitektur modern. Antara 1890-1930 muncul berbagai macam pergerakan: *art and craft*, *art nouveau*, *ekspresionisme*, *Bauhaus*, *Amsterdam School*, *Rotterdam School*, dll. Periode 40 tahun itu merupakan puncak sekaligus titik awal dari arsitektur modern.

Post-Modern

Dalam sejarah arsitektur, berakhirnya Perang Dunia II membawa perjalanan arsitektur dapat dibaca dari dua sisi yang saling berlawanan yakni bagi mereka yang berpihak pada Teknologi dan Industrialisasi, tahun 1950-an dikatakan sebagai titik puncak kejayaan arsitektur modern. Bagi mereka yang menempatkan arsitektur sebagai karya yang estetik dan artistik, tahun 1950-an dilihat sebagai titik awal kemerosotan arsitektur modern, karena:

- Arsitektur telah kehilangan identitas/ ciri individual perancangannya. Tahun-tahun itu, nama yang dikenal orang adalah nama biro-biro arsitektur, bukan arsiteknya.
- Walaupun arsitektur menjadi sangat demokratis, dalam masyarakat tidak bisa dihilangkan adanya hirarki atau kelas-kelas. Maka kata-kata demokratis itu sama saja bohong/ omong kosong.
- Dengan maraknya produksi massal, pabrik-pabrik dapat menghasilkan bahan-bahan bangunan yang sejenis atau mirip, tapi dengan kualitas berbeda.
- Karena penekanan perancangan pada space, maka desain menjadi polos, simpel, bidang-bidang kaca lebar. Ciri ini juga disebut *nihilism* yang berarti tidak ada apa-apanya kecuali geometri dan bahan. (Dengan demikian, siapa pun bisa menjadi arsitek. Tidak ada bedanya arsitek atau bukan. Kalau sudah begini, apa gunanya sekolah arsitek?)
- Keseragaman bentuk yang geometris menyebabkan pemandangan yang disharmoni, tidak menyatu dengan lingkungan. Terutama di Eropa, di mana bentukan yang geometrik dianggap merusak dan memperburuk wajah lingkungan yang masih kental dengan wajah-wajah neoklasik/pramodern.

Sekitar tahun 1960, pertentangan antara kedua aliran itu (pro dan kontra 1950) terjadi lagi. Maka tahun ini menjadi titik awal lahirnya Post-Modernisme yang melawan Modernisme dengan pernyataannya: *Less is Bore*. Penurunan mutu dalam arsitektur modern pada tahun 1960-an karena kekurangan makna, kemandulan, keburukan, keseragaman, serta dampak-dampak psikologisnya inilah, sebagian arsitek menjawabnya melalui Arsitektur Post-Modern dengan usaha membentuk arsitektur yang lebih dapat diterima umum pada tingkat visual, meski dengan mengorbankan kedalamannya. Robert Venturi berpendapat bahwa "gubuk berhias / *decorated shed*"

(bangunan biasa yang interior-nya dirancang secara fungsional sementara eksterior-nya diberi hiasan) adalah lebih baik daripada sebuah "bebek / *duck*" (bangunan di mana baik bentuk dan fungsinya menjadi satu). Pendapat Venturi ini menjadi dasar pendekatan Arsitektur Post-Modern.

Dampak post-Modern

Berbagai konsekwensi negatif dari modernisme ternyata telah memicu timbulnya berbagai gerakan postmodern yang hendak merevisi paradigma modern. Segala pemikiran yang hendak merevisi modernisme, tidak dengan menolak modernisme itu secara total, melainkan dengan memperbaharui premis-premis modern di sana-sini. Katakanlah ini lebih merupakan kritik-kritik imanen terhadap modernisme dalam rangka mengatasi berbagai konsekwensi negatifnya. Misalnya, mereka tidak menolak sains pada dirinya sendiri, melainkan hanya sains sebagai ideologi atau Scientisme saja dimana kebenaran ilmiahlah yang dianggap kebenaran yang paling sah. Di sini, di sisi lain, tetap diakui sumbangan besar modernisma bagi hidup manusia umumnya seperti: terangkatnya rasionalitas, kebebasan, pentingnya pengalaman, dsb.

Pemikiran-pemikiran yang dalam rangka merevisi komodernan ini cenderung kembali ke pola berfikir pramodern. Ini termasuk ajaran yang menyebut dirinya New Age yang mungkin bias dimasukkan disini pemikiran-pemikiran yang mengkaitkan diri dengan wilayah mistiko-mistis

Pemikiran-pemikiran yang terkait erat pada dunia sastra dan banyak berurusan dengan persoalan linguistik. Kata kunci yang populer untuk kelompok ini adalah "dekonstruksi". Mereka cenderung hendak mengatasi gambaran dunia (worldview) modern melalui gagasan yang anti-gambaran dunia sama sekali. Mereka mendekonstruksikan atau

membongkar segala unsur yang penting dalam sebuah gambaran-dunia seperti: diri, Tuhan, tujuan, makna, dunia nyata, dst. Awalnya strategi dekonstruksi ini dimaksudkan untuk mencegah kecenderungan totaliterisme pada segala sistem, namun akhirnya cenderung jatuh ke dalam relativisme dan nihilisme.

4.1.3 Filosofi Dekonstruksi

Jacques Derrida (15 Juli 1930 - 8 Oktober 2004), orang yang memperkenalkan istilah "dekonstruksi" yang sangat terkenal, seorang Filsum Prancis yang pada tahun 1967 'menantang' kelompok strukturalis Saussurean yang selama itu mendominasi pandangan semiologi barat. "Konsep" dekonstruksinya (Derrida sendiri menolak merumuskan dekonstruksi sebagai konsep, teori, atau semacamnya) tak pelak telah mewarnai wacana pemikiran di berbagai bidang, dari sastra hingga tata busana, dari senirupa hingga arsitektur.

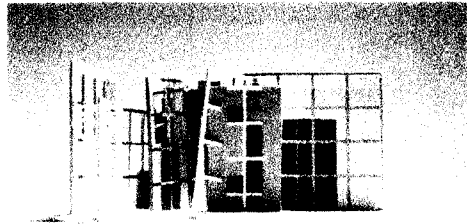
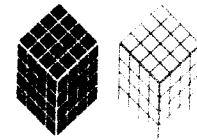
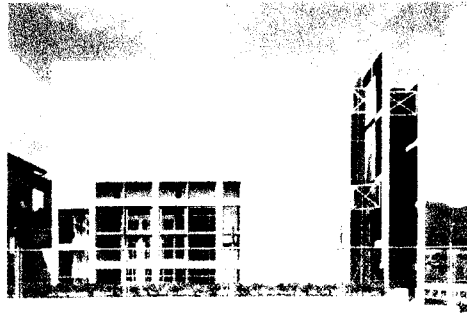
Deconstruction, sebuah kata sepele dalam nahasa Prancis, yang telah mengglobal dan merasuki berbagai bahasa. Kata yang lahir dalam lingkungan filsafat ini telah menerobos masuk keberbagai wilayah keilmuan, mulai dari kajian sastra, teologi, seni rupa, politik, pendidikan, kritik musik dan film, hukum, sejarah hingga arsitektur.

Dari akar katanya, *de* dan *construire* (kata bendanya: *deconstruction*), kiranya dekonstruksi mewakili sebuah hasrat dan cita-cita untuk membongkar 'bangunan' yang sudah mapan, mempreteli sebuah 'konstruksi'. Tidak mengherankan, dekonstruksi menjadi yel-yel dan senjata bagi kelompok anti kemapanan.

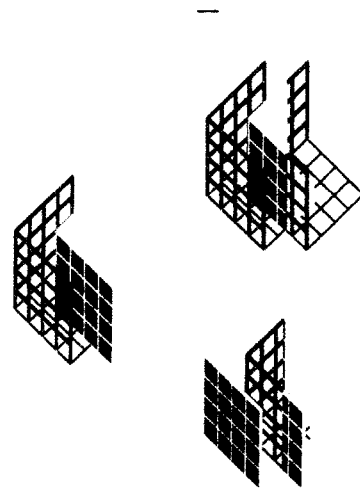
4.1.4 Studi Kasus Konsep Dekonstruksi

Proses konsep dekonstruksi yang diterapkan oleh beberapa arsitek antara lain :

- Melepas satu persatu hubungan antar struktur dan bentuk yang disebut sebagai '*displacement*'.

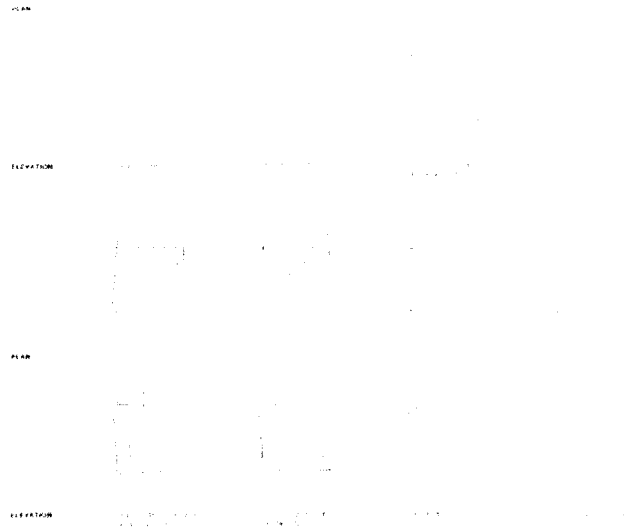


Struktur dan bidang terkesan dilepas satu-persatu dan disatukan kembali secara 'bebas'



- Tehnik 'imprint' dan 'trace'

Jejak dan membekas (pernyataan metafora tentang kaki yang mencetak diatas pasir , jejak ini tak bertahan lama dan bekasnyapun cepat hilang tertiuap angin). Gagasan ini memungkinkan hasil yang bisa menimbulkan ke-aneka-an interpretasi.



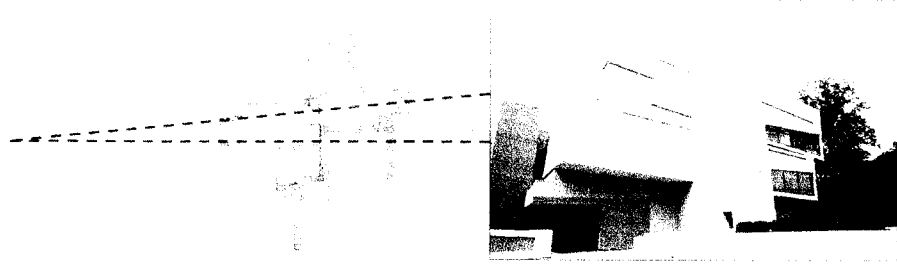
Bentuk murni seolah terganggu oleh parasit,
yang menginfeksi sebuah bentuk dan
mendistorsinya dari dalam.

- Decentering (Non sumbu)



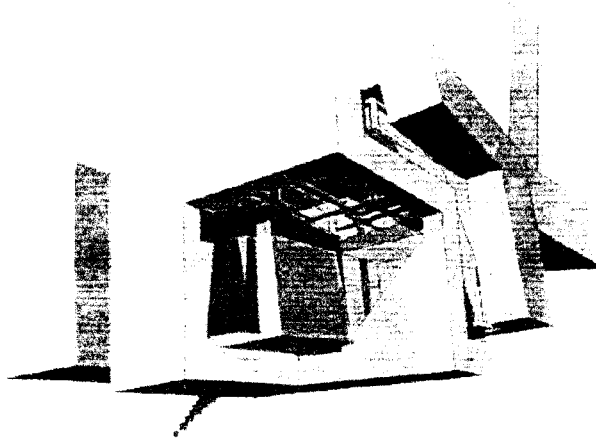
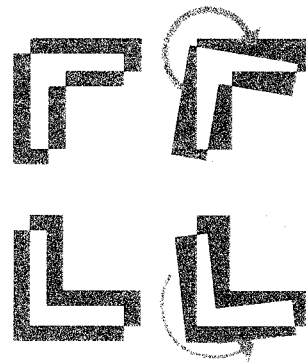
pola '*decentering*' (non sumbu)
menjadi titik tolak yang
mendukung kebebasan dalam
'mempermainkan' bentuk
geometrisnya

- Twisting (Penekukan)



Teknik *twisting* (penekukan) nampak jelas pada olahan tampak untuk memperoleh efek '*decentering*'.

- Rotation (Perputaran)



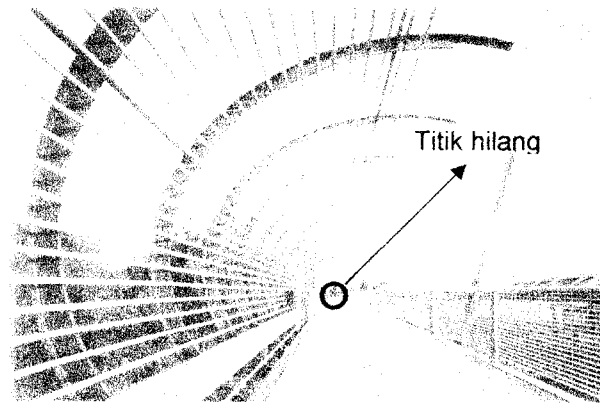
Twisted, saling bertumpuk, tidak beraturan (*superimposse*) sehingga beragam imajinasi dapat muncul karena penampilan tersebut.

4.2 Dekonstruksi pada Desain Jogja Montessori School

4.2.1 Latar Belakang Ide

- Kelemahan mata

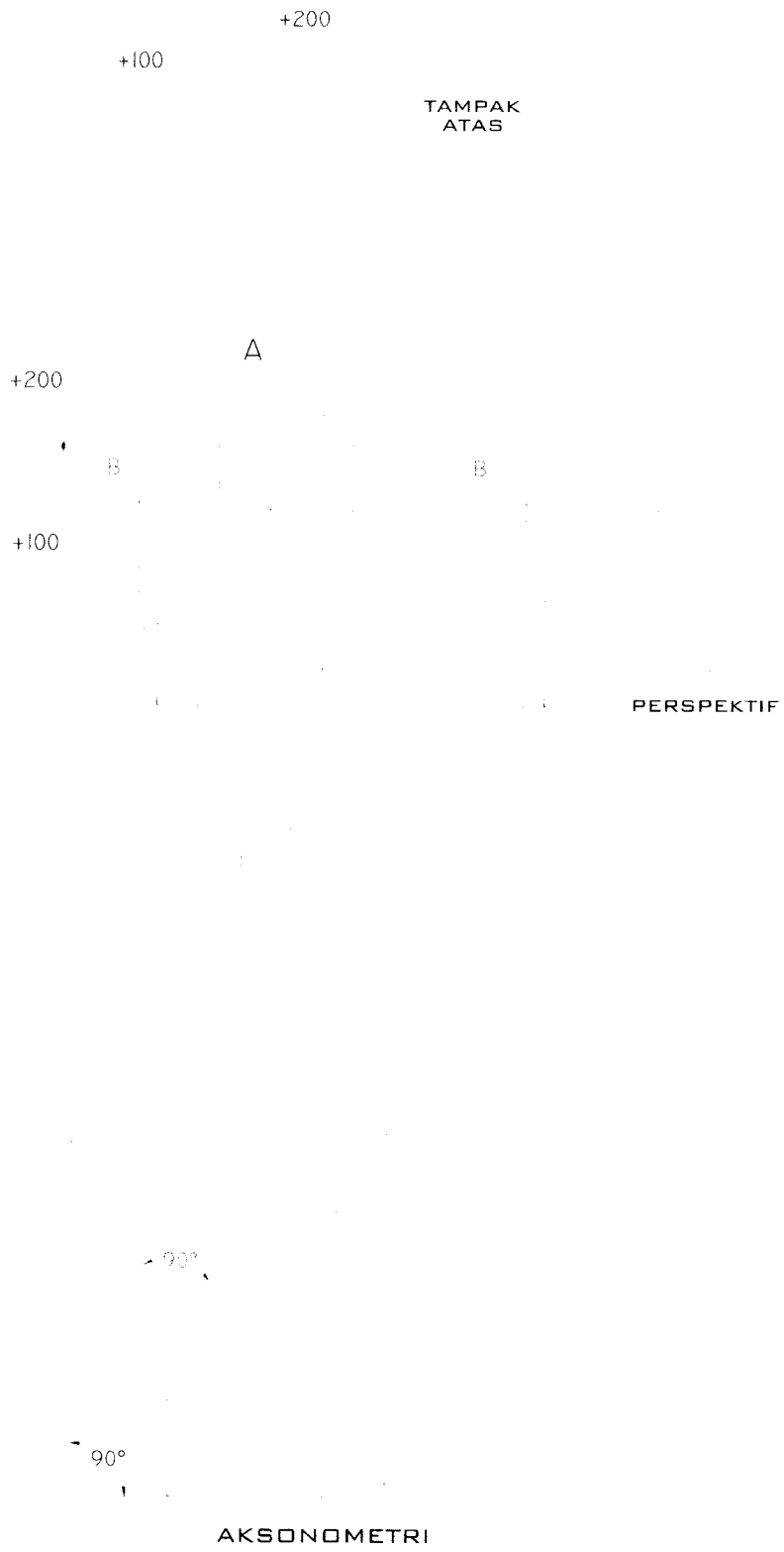
Mata melihat dengan pandangan perspektif



Garis yang sejajar dalam perspektif mata akan bertemu dalam satu titik 'hilang', padahal pada kenyataannya garis-garis tersebut tidak akan pernah bertemu walau garis tersebut diperpanjang sepanjang apapun.

- Aksonometri

Aksonometri merupakan salah satu tehnik mengkomunikasikan objek 3 dimensi kedalam media kertas (2D) yang ukuran dan sudutnya sesuai dengan objek aslinya.



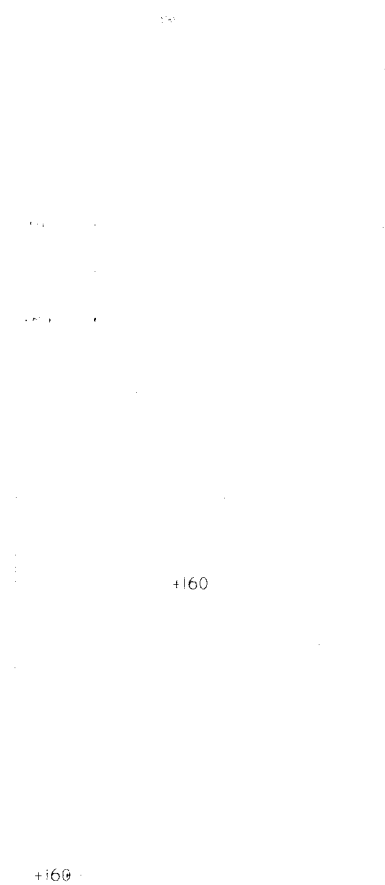
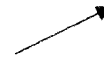
4.2.2 Konsep Fasade

Pengacauan Perspektif

'Pengacauan' perspektif pada penglihatan mata, artinya bagaimana mata manusia (yang selalu melihat dalam perspektif) dibuat seolah-olah tidak lagi melihat objek didepannya dalam perspektif.

Perspektif. Penangkapan suatu objek dalam pandangan mata manusia.

Garis mata, dimana pada garis ini bidang-bidang horizontal hanya terlihat garis horizontal saja.



TAMPAK
ATAS

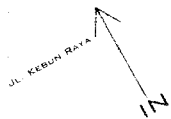
-160 -

PERSPEKTIF

Permainan fasade suatu objek dalam
mengubah pandangan perspektif
manusia.

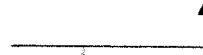
Bidang yang dibuat sejajar
dengan garis 'kertas' sehingga
'tampak' akan terlihat 2 dimensi/
segi empat.

Bagian yang diturunkan
permukaannya untuk
mempertahankan
orientasi bidang 'biru'



Tampak dari Entrance Site

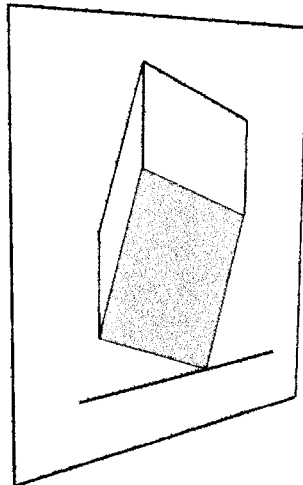
Garis bidang yang dinaikan
untuk mendapatkan garis
yang lurus pada penglihatan
mata.



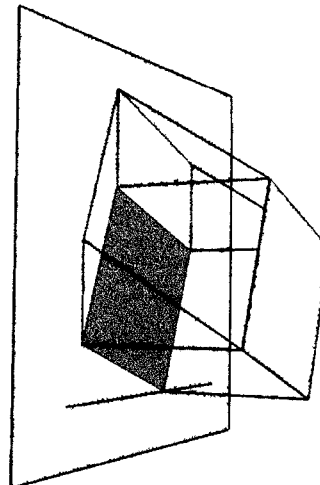
Aksonometri

Aksonometri Dipenglihatkan Perspektif Manusia

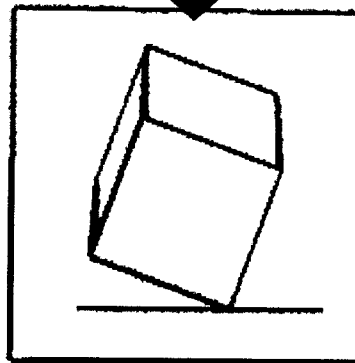
Manusia melihat objek didepannya seolah-olah melihat aksonometri dalam 2 dimensi.



Aksonometri yang dikomunikasikan lewat 2D



Tampak Depan. Mata manusia akan menangkap objek dalam bentuk aksonometri

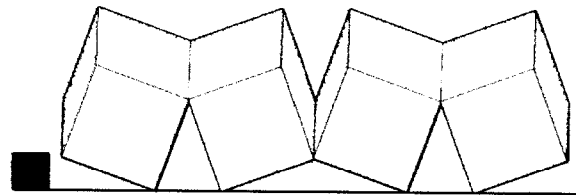


Aksonometri dijadikan acuan dalam pembentukan tampak

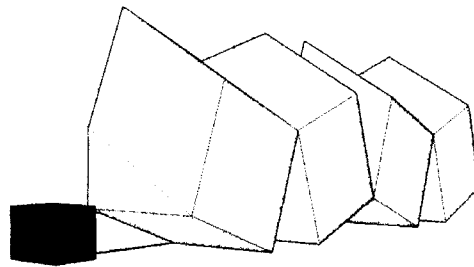
4.2.3 Konsep Massa

Sebuah gambar Aksono dapat dibuat tampak yang berbeda-beda dengan permainan orientasi objek.

Proses penyatuan massa dari gambar aksono ke bentuk bangun/3D

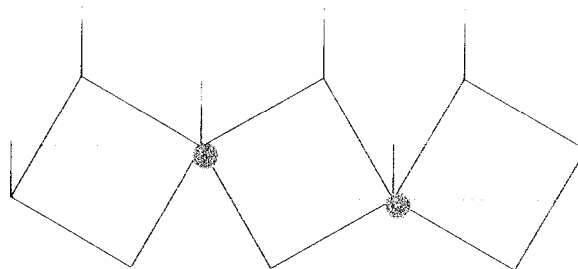


Tampak Depan

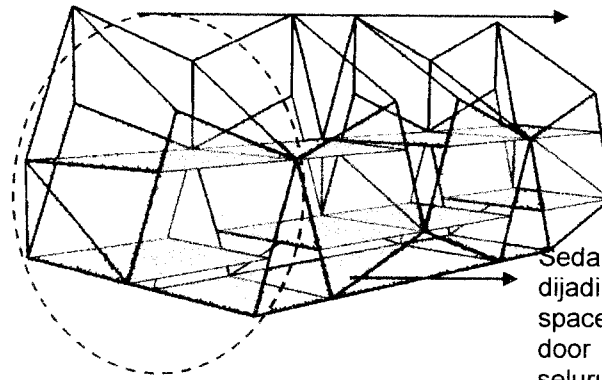


Perspektif

4.2.4 Konsep Hubungan Ruang



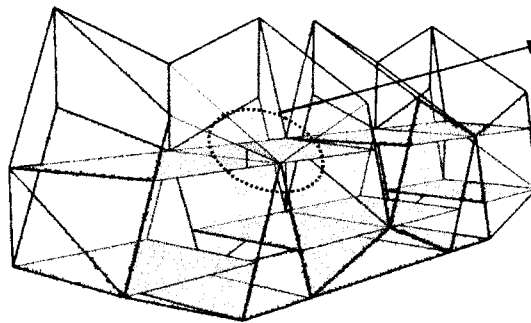
Titik-titik yang saling berhubungan pada penyatuan gambar aksono, sebagai titik acuan dari tiap level lantai.



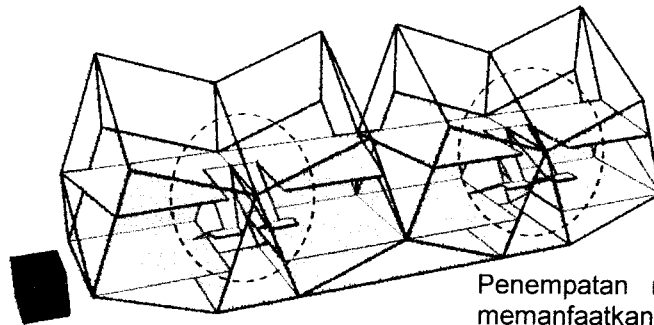
Satu "blok kubus" dijadikan satu kelas yang terdiri dari dua lantai

Sedangkan lantai dasar dijadikan sebagai open space ruang bermain outdoor yang menyatukan seluruh kelas

4.2.5 Konsep Sirkulasi



Jarak antara bidang lantai dengan bidang luar (atap) terlalu pendek, sehingga bisa dimanfaatkan menjadi jalur sirkulasi vertical (ruang tangga)

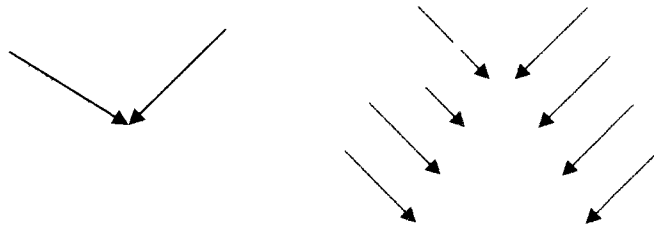


Penempatan ruang tangga memanfaatkan sudut-sudut ruang yang terlalu sempit/pendek

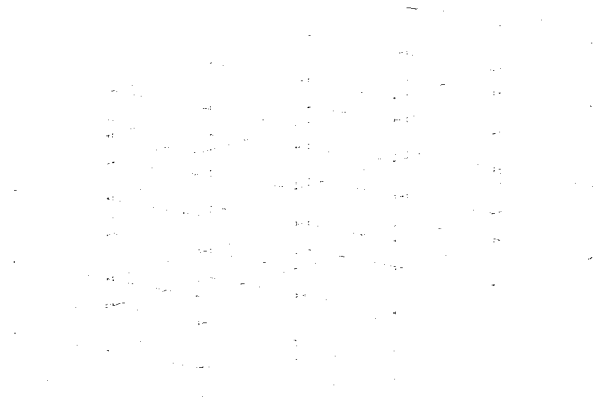
4.2.6 Konsep Struktur

Garis vertical pada gambar aksonometri dijadikan sebagai kolom utama dan penempatan kolom sejajar dibelakang mengikuti garis-garis vertical pada gambar aksono.

Untuk rangka-rangka pembentuk bentukan bangunan menggunakan rangka baja karena relative lebih fleksibel.

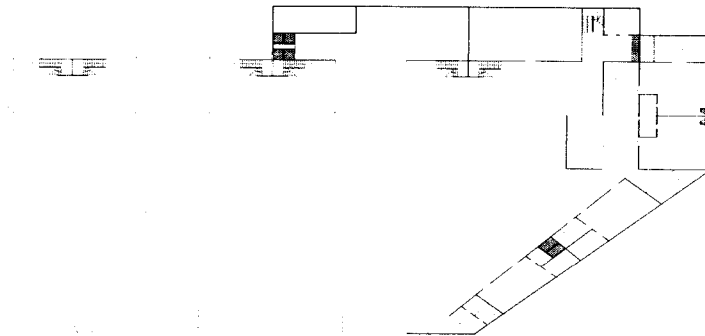


Bidang depan bangunan tidak menggunakan elemen struktur yang vertical maupun horizontal, tetapi dengan kolom miring yang membentuk segitiga yang kaku.

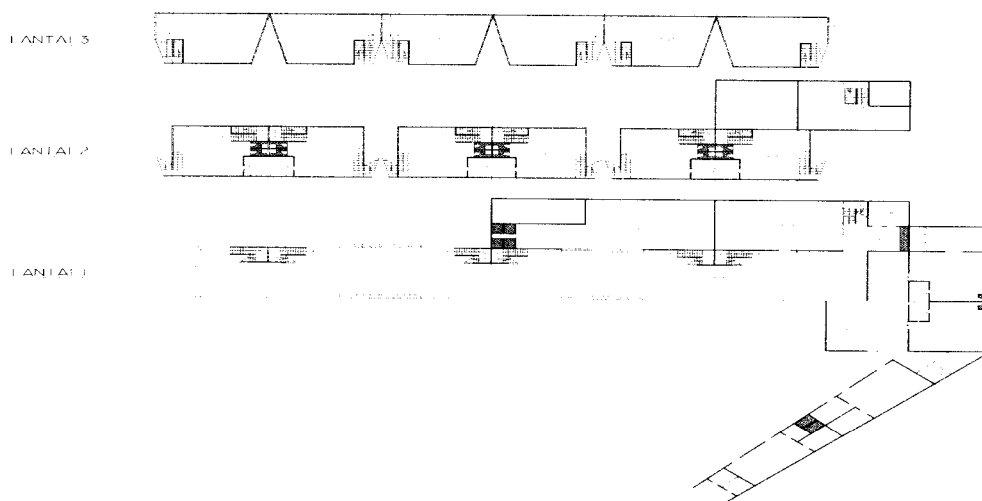


Untuk massa-massa yang lain relative tidak mempunyai konstruksi yang sulit, sehingga struktur beton bertulang menjadi pilihan yang tepat ditambah dengan penggabungan struktur baja untuk membentuk bidang-bidang miring.

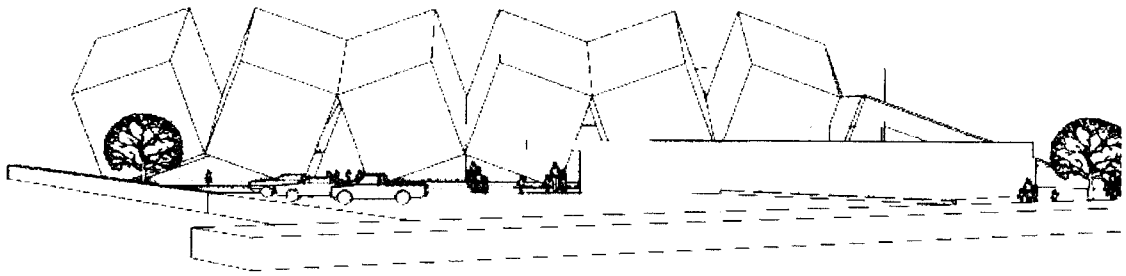
5. Hasil Gagasan Desain



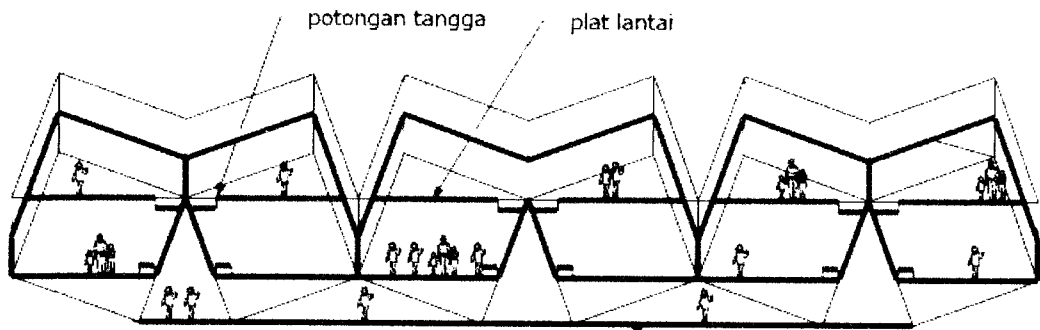
Site Plan Awal



Denah Awal

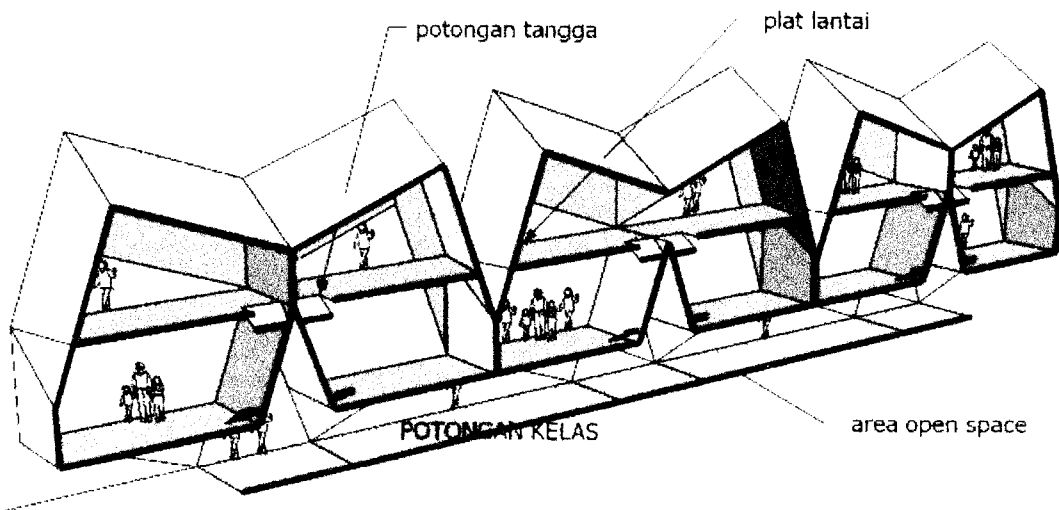


Tampak dari entrance site



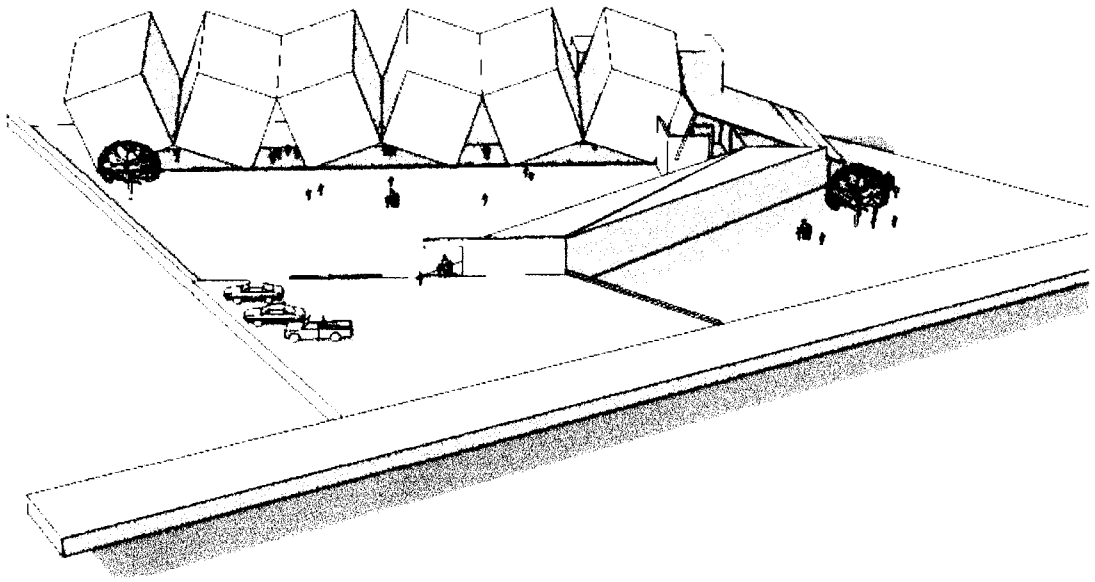
POTONGAN KELAS

area open space



POTONGAN KELAS

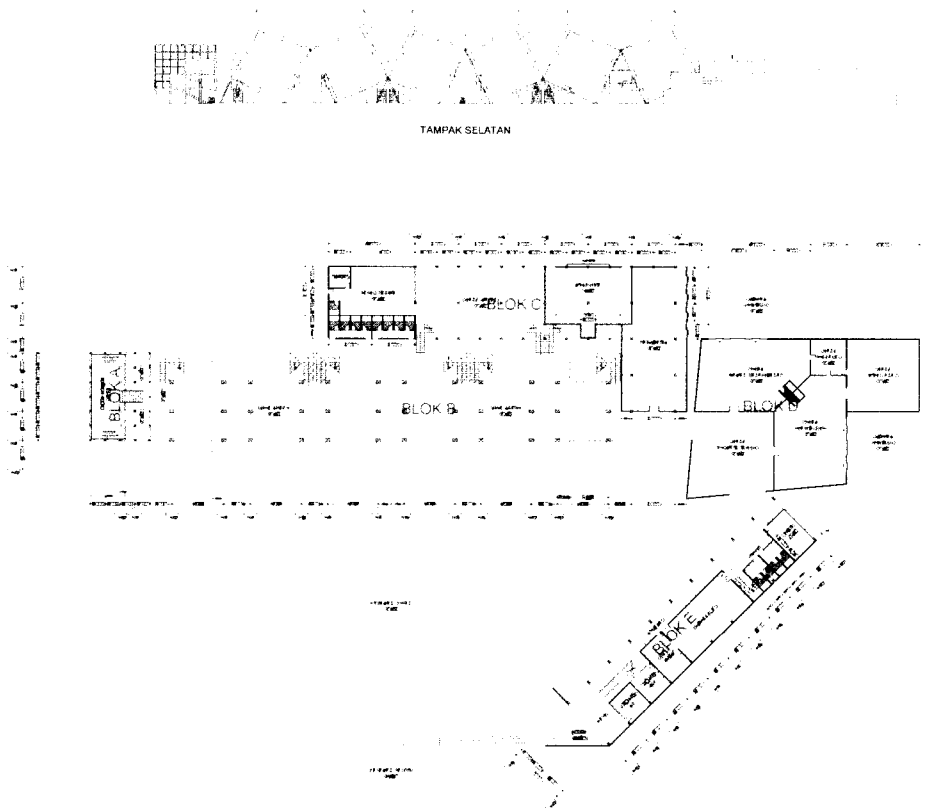
area open space



1. Hasil Rancangan

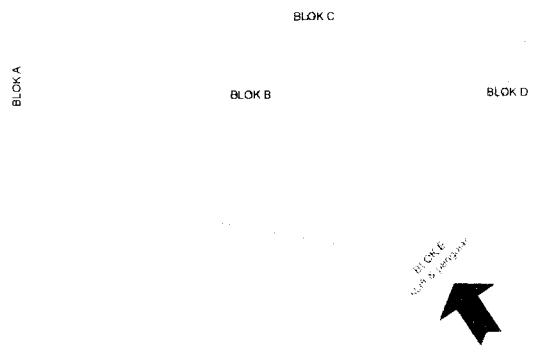
Denah

Denah bangunan dibagi menjadi lima blok masa bangunan untuk mempermudah pengawasan dan juga untuk memisahkan kegiatan-kegiatan para siswa.



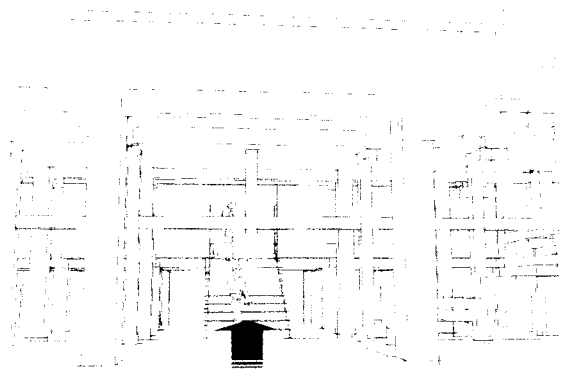
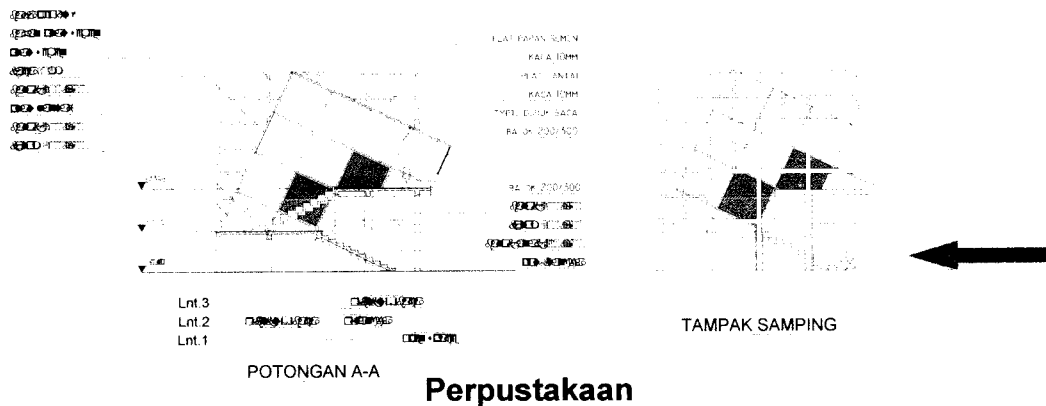
Masing-masing Blok mempunyai beberapa ruang, yaitu :

- Blok A : Perpustakaan
- Blok B : Kelas SD
- Blok C : Dapur, R. Makan, Musholla, R. Computer, R. Seni
- Blok D : Kelas TK & Play-group
- Blok E : R. Kep. Sek, R. Staff, R. Pengajar, R. Pertemuan/Aula

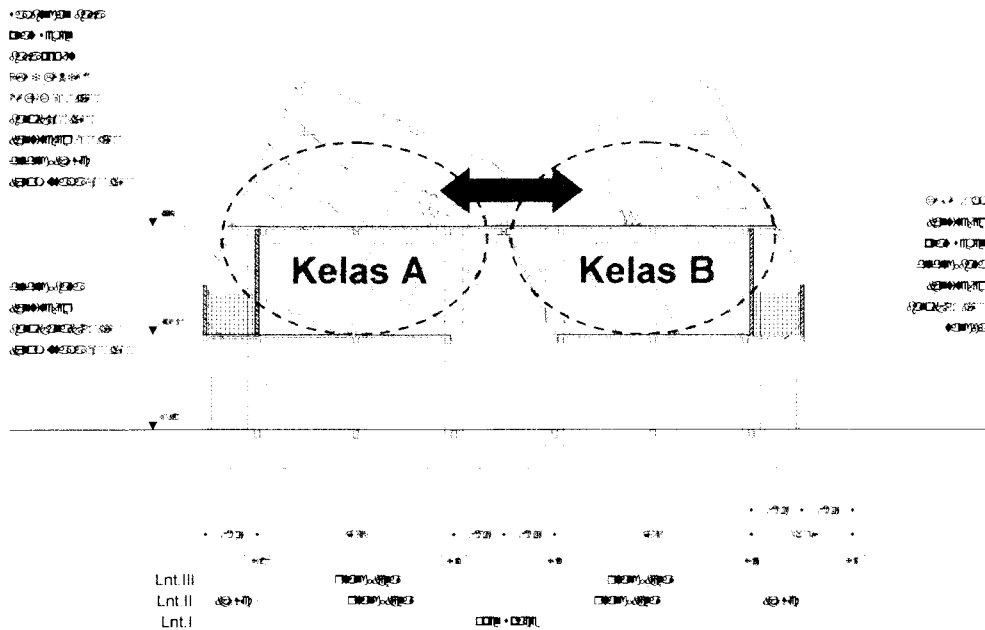


Blok E sebagai ruang staff dan pengajar mempermudah pengawasan/ monitoring terhadap para siswanya.

Untuk blok B (SD), ruang kelas ditempatkan di lantai atas, ground floor digunakan sebagai ruang terbuka sebagai ruang interaksi dan sosialisasi siswa, diujung ruang ditempatkan perpustakaan.

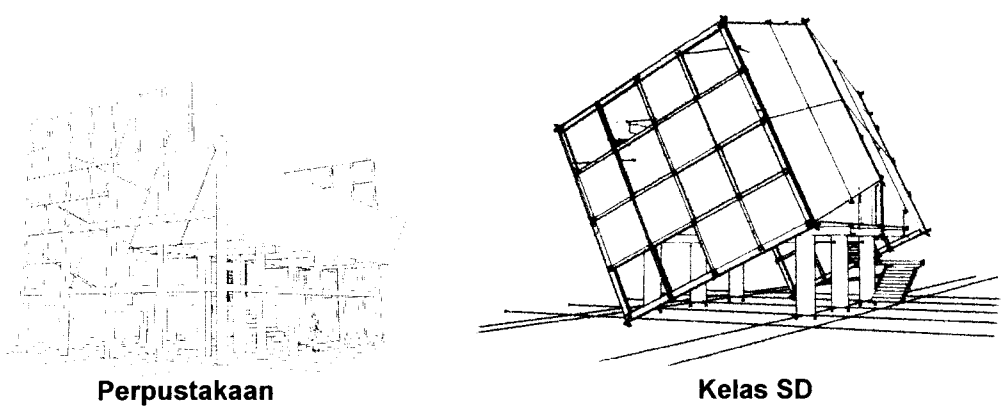


perpustakaan ditempatkan diujung open space yang mempermudah siswa mengakses sekaligus sebagai ruang pembelajaran yang menyenangkan.

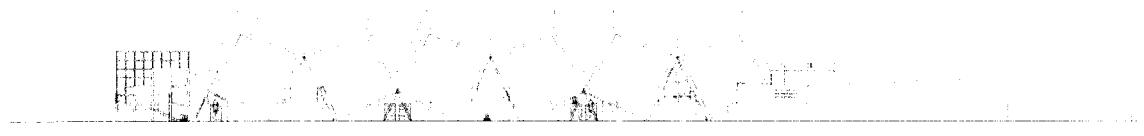
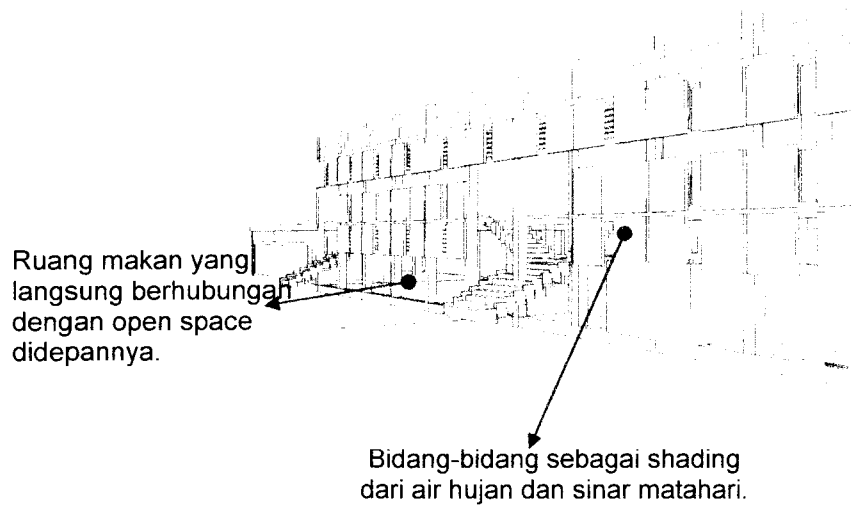


Prinsip Montessori yang mengutamakan interaksi antar sesama siswa tanpa membedakan tingkatan umur, sehingga memudahkan siswa berbagi pengalaman. Lantai tiga dari kelas SD merupakan ruang dimana para siswa antar kelas dapat belajar bersama dalam satu ruang.

Tampak



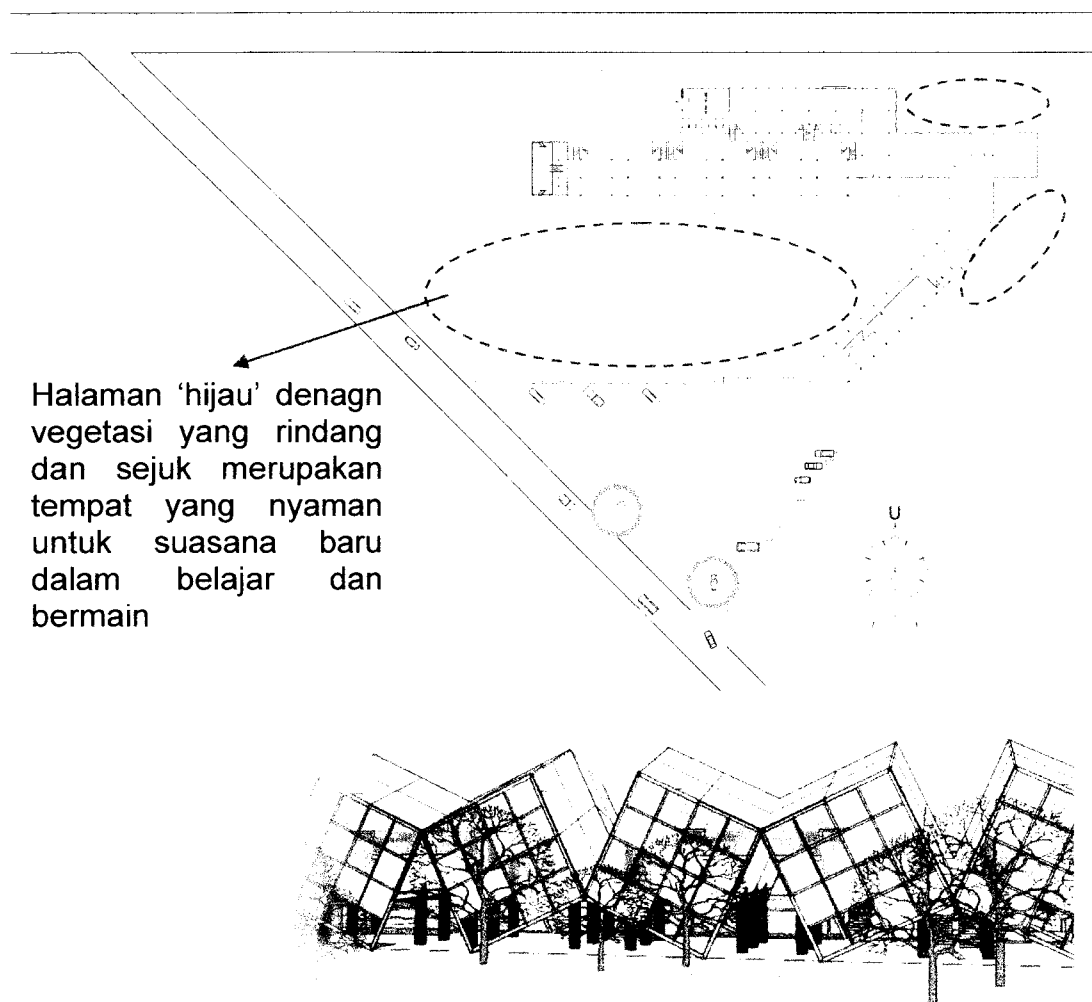
Tampak perpustakaan dan kelas SD menunjukkan kekontrasan sekaligus pembandingan antara tampak persegi "2D" dengan Tampak persegi "3D".



TAMPAK SELATAN

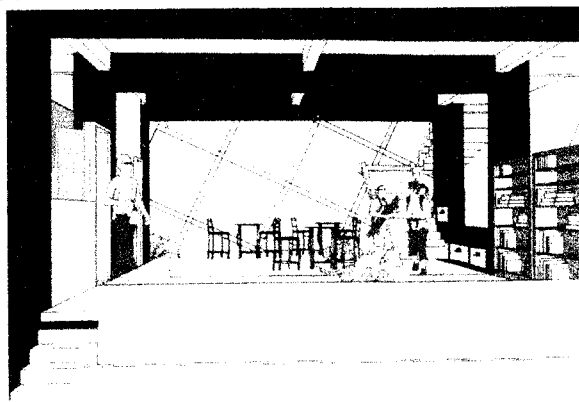
Landscape

Pemilihan vegetasi didasarkan pada kenyamanan dan kesan alami, maka digunakan vegetasi yang mempunyai tingkat kerindangan dan kesejukan yang tinggi, vegetasi yang mempunyai daun yang lebat dan rindang akan memberi kesan sejuk dan nyaman. Ketidakteraturan ukuran dan penempatan vegetasi akan memberi nuansa Hutan sehingga seolah-olah bangunan muncul diantara hutan-hutan buatan, suasana hutan, dibawah pohon rindang memberi kenyamanan tertentu dalam proses pembelajaran siswa.

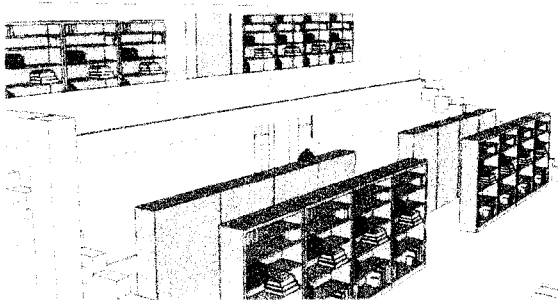


Open space yang luas dan vegetasi yang rindang memberi kebebasan anak dalam bermain sekaligus mempermudah control/ pengawasan anak.

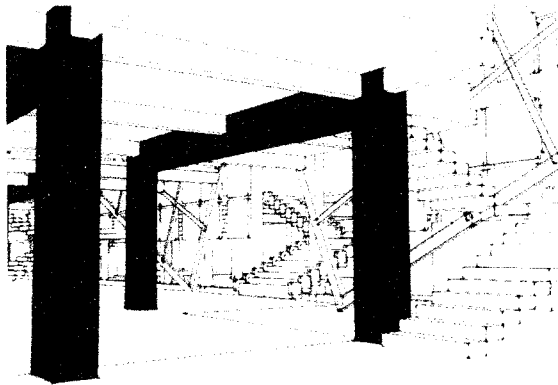
Interior



Suasana
didalam kelas
SD

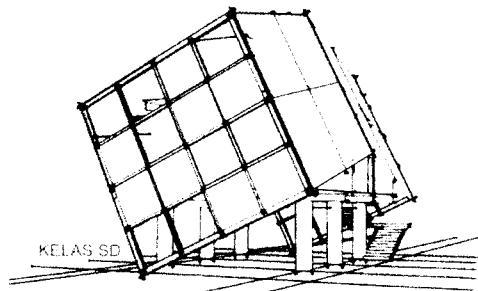
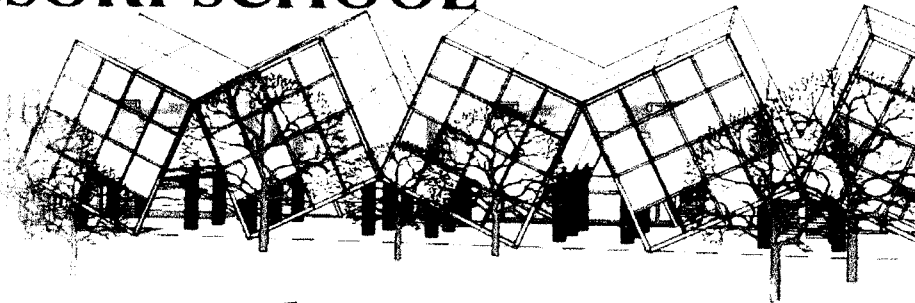


Suasana
didalam
Perpustakaan

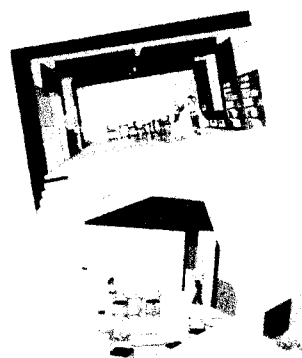


Open space
menghubungkan ruang
makan, perpus, lab dan
ruang-ruang lain.

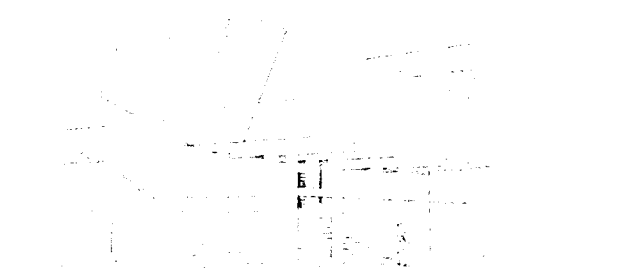
JOGJA MONTESSORI SCHOOL



KELAS SD



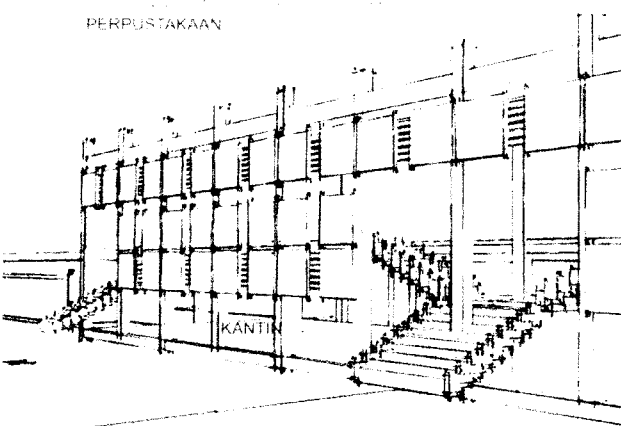
KE PERPUS



PERPUSTAKAAN

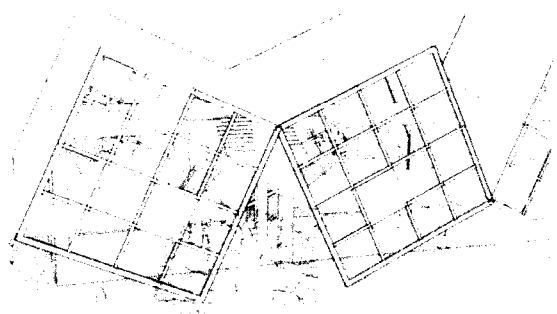


RUANG PERPUS

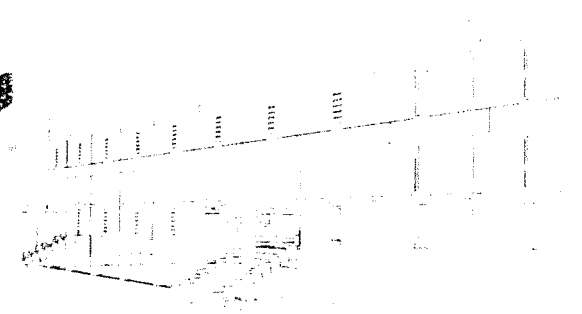
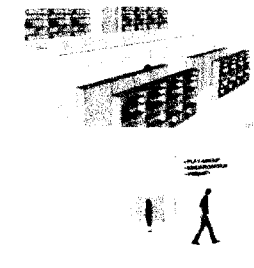


KANTIN

RUANG KELAS SD



KELAS SD



MUSHOLLA

JAY-GROUP
BERGARTEN
TRINNY

