

LAPORAN PERANCANGAN
TUGAS AKHIR

NO. SURAT	31 Desember 2004
NO. HALAMAN	001/008
NO. HALAMAN	0001/0008
NO. HALAMAN	

PRA SEKOLAH DI JOGJAKARTA

DESAIN BANGUNAN YANG MAMPU MEWADAHAI MULTIPLE INTELLIGENCE ANAK
USIA PRA SEKOLAH



disusun Oleh :

MAIKE ANGGRAINI

99512127

Dosen Pembimbing:

Inung P. Saptasari, ST, Msi

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
JURUSAN ARSITEKTUR
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2004

HALAMAN PERSEMBAHAN



Best Regard...

...to mam' kas dan pap' irianus atas do'a restu, pengertian serta dukungannya. you'r the best in my life...

...to kak' vie, bang' yo dan ndri . thank you for understanding and supporting me every time...

...to jix yang telah memberikan segala rasa dan pengalaman hidup. your not the best but you're the one..

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Assalamualaikum. Wr. Wb.

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayahNya, sehingga Laporan Perancangan Tugas Akhir dengan judul Pra Sekolah di Jogjakarta ini dapat terselesaikan dengan baik. Serta do'a, shalawat dan salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya.

Dalam pelaksanaan tugas akhir ini penulis mendapat semua bentuk peran, bimbingan, bantuan kritik dan saran dari berbagai pihak yang sangat membantu, sehingga semua proses dapat berjalan dengan lancar.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Inung Purwanti Saptasari, ST, M.Si selaku dosen pembimbing Tugas Akhir serta dosen wali, yang telah banyak memberikan waktu, kesabaran, bimbingan, saran, masukan dan semangat selama proses Tugas Akhir, sekaligus menjadi teman ngobrol dan curhat bagi penulis.
2. Bapak Ir. Revianto Budi Santosa, M.arch, selaku Ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Ahmad Saifullah, selaku dosen penguji yang telah banyak memberikan saran, kritikan dan masukan yang sangat membantu dalam proses penyusunan Tugas Akhir.
4. Semua Dosen Arsitektur atas segala peran dan bantuannya.
5. Keluargaku tercinta mam', pap', kak novi, bang yo dan andri atas seluruh do'a, dukungan, bantuan dan pengertian yang tiada henti.
6. Bengal's ku masa-masa yang tak terlupakan..., anggi, dhita, riera dan rina yang selalu memberikan semangat dorongan dan teman terbaik yang gak ada matinya, We go Gurls!!!

7. Anak-anak Studio yang cerewet abiss...., indah, ime, sari,dian, dewi, tomat, ony, evan, pamor, wigi, adit fani, rika, leli, farid, titis, muklis, kita pasti akan merindukan saat-saat itu, juga buat teman satu studio lainnya, terimakasih atas bantuan kalian semua...
8. Penasehatku yang gak bosan-bosennya nyerewetin, ngingetin dan bantuin aku, makasih dah jadi teman terbaikku mot..
9. Teman-teman arsitek99, ayo terus berjuang!!!
10. Untuk teman yang hadir dalam keadaan tak terduga, thanks goezz atas warna-warnanya..., juga ari, pay dan kent.
11. Teman-teman dari masa lalu yang kini hadir kembali...terimakasih, tanpa kalian sadari kalian telah memberikan spirit untukku.
12. Mas tutut dan Mas Sarjiman, yang gak bosan-bosennya menunggui kami selama studio dan selalu memutarkan kaset , terima kasih mas atas pengertiannya...
13. Warga Kalimantan 132A....Ai, ika, icha dan mbak kety yang selalu mengerti kalo aku suka laper...
14. Seluruh pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama proses Tugas Akhir.

Demikian Laporan Perancangan ini disusun, semoga dapat bermanfaat bagi semua. Sebagai manusia, penulis mohon maaf atas segala kekurangan dan ketidaksempurnaan yang ada. Terimakasih.

Wabillahitaufiq walhidayah
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Jogjakarta, 27 mei 2004

Penulis
Maiké anggraini

ABSTRAKSI

PRA SEKOLAH DI JOGJAKARTA

DESAIN BANGUNAN YANG MAMPU MEWADAHI MULTIPLE INTELLIGENCE ANAK USIA PRA SEKOLAH.

Kualitas masa anak mencerminkan kualitas bangsa dimassa yang akan datang. Peran orang tua, keluarga dan lingkungan merupakan bekal pengalaman sosial bagi anak. Karena itu diperlukan pendidikan awal bagi anak agar dapat tertanam nilai-nilai kehidupan pada usia dini (0-5 tahun).

Pra sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan yang bertujuan membantu mengembangkan kecerdasan anak dengan fasilitas pendidikan belajar dan bermain. Seiring dengan perkembangannya, di Jogjakarta peminat untuk pendidikan pra sekolah semakin meningkat, keterbatasan sarana dan prasarana menjadi kendala utama. Disamping sisitem belajar anak yang belum maksimal.

Pra sekolah yang baik adalah pra sekolah yang mampu mengembangkan dan merangsang kecerdasan anak yang tidak hanya mengenalkan kemampuan akademik tetapi juga menjadi ceria dengan bermain, berimajinasi serta bebas berekspresi.

Pada usia dini terdapat berbagai macam kecerdasan anak yang perlu dikemmbangkan yang disebut multiple intelligence anak, yang meliputi: word smart, picture smart, music smart, body smart, logic smart, people smart, self smart dan nature smart.

Untuk dapat mewadahi multiple intelligence anak tersebut maka diperlukan desain ruang- ruang yang sesuai dengan kegiatan smart diatas. Maka desain kelas harus disesuaikan dengan kebutuhan serta tuntutan ruang. Yang meliputi material bagunan, warna, bentuk ruang serta standart-standart yang disesuaikan dengan kegiatan serta usia anak pra sekolah.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAKSI.....	v
DAFTAR ISI.....	vi

BAGIAN I **LATAR BELAKANG**

1.1	Latar belakang	
1.1.1	Peran Keluarga Dan Pendidikan Pra sekolah pada Perkembangan anak.....	1
1.1.2	Perkembangan Pendidikan Pra sekolah di Jogjakarta.....	2
1.1.3	Pentingnya Pra sekolah di Jogjakarta.....	4
1.2	Permasalahan	
1.2.1	Permasalahan umum.....	6
1.2.2	Permasalahan khusus.....	6
1.3	Tujuan dan Sasaran	
1.3.1	Tujuan.....	6
1.3.2	Sasaran.....	6
1.4	Keaslian Penulisan.....	6
1.5	Kerangka Pikiran.....	8
1.6	Spesifikasi Umum Proyek.....	9
1.7	Studi Kasus	
1.7.1	The Copper House Canada.....	12
1.7.2	The Children house norwegia.....	16
1.7.3	Amici school japan.....	21
1.7.4	Childrens choise.....	25
1.7.5	Gambaran pra sekolah yang ada di jogyakarta.....	28

BAGIAN II **KONSEP**

II.1	Kesimpulan Studi Kasus.....	30
II.2	Konsep Organisasi Ruang.....	37
II.3	Konsep Rancangan	
II.3.1	Konsep Gubahan massa.....	38
II.3.1.A	Konsep wujud bangunan.....	38
II.3.1.B	Konsep orientasi bangunan.....	39
II.3.1.C	Konsep gubahan massa pada site.....	40
II.3.2	Konsep Ruang Dalam	
II.3.2.A	Konsep ruang kelas berdasarkan Multiple intelligence.....	41
II.3.2.B	Konsep sirkulasi dalam bangunan.....	45
II.3.3	Konsep Ruang Luar	
II.3.3.A	Konsep Playground dan taman.....	45
II.3.3.B	Sirkulasi luar bangunan.....	46

BAGIAN III **DESAIN SKEMATIK**

III.1	Usulan skematik.....	47
III.2	Kondisi existing.....	50
III.3	Kebisingan.....	51
III.4	Orientasi matahari.....	53
III.5	Sirkulasi.....	54
III.6	Orientasi view.....	55
III.7	Zoning.....	56
III.8	Alur cerita.....	57
III.9	Gubahan Massa.....	58
III.10	Sebaran Fungsi.....	60
III.11	Pembagian Kebutuhan Ruang Kelas.....	63
III.12	Konsep Tampak Bangunan.....	64
III.13	Konsep Denah Awal.....	65

BAGIAN IV PENGEMBANGAN DESAIN

IV.1	Situasi.....	66
IV.2	Site Plan.....	67
IV.3	Denah.....	71
IV.4	Penampilan Bangunan.....	73
IV.5	struktur Bangunan.....	74
IV.6	Ruang Kelas.....	75
IV.7	Ruang-ruang Pendukung.....	84
IV.8	Playground.....	86
DAFTAR PERPUSTAKAAN.....		ix
LAMPIRAN.....		x

**LEMBAR PENGESAHAN
JUDUL TUGAS AKHIR**

Judul :

PRA SEKOLAH DI YOGYAKARTA

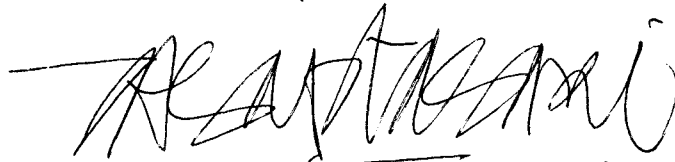
**Desain Bangunan Yang Mampu Mewadahi Multiple Intelligence
Anak Usia Pra Sekolah**

Disusun Oleh :

**Maike Anggraini
No. Mhs : 99612127**

Jogjakarta, Mei 2004

Mengesahkan,



**Inung Purwanti Saptasari, ST, Msi
Dosen Pembimbing Tugas Akhir**

Mengetahui,



**Ir. Revianto B. Santosa, M. Arch
Ketua Jurusan Arsitektur Ull**

PRA SEKOLAH DI JOGJAKARTA

Desain bangunan yang mampu mewadahi multiple intelligence anak usia pra-sekolah

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Peran Keluarga dan Pendidikan Pra-sekolah pada Perkembangan Anak

Kualitas masa anak mencerminkan kualitas bangsa dimasa yang akan datang. Pendidikan usia dini (0-5 tahun) sangat berpengaruh pada perkembangan psikologi seorang anak. Berbagai penelitian menunjukkan lebih dari 50% perkembangan individu (terutama pertumbuhan otaknya) terjadi pada usia dini. Karena itu diperlukan suatu wadah yang tepat untuk dapat mengembangkan dan merangsang kecerdasan anak.

Peran orang tua, keluarga dan lingkungan merupakan bekal pengalaman sosial bagi anak. Pada umumnya pendidikan yang diberikan orang tua pada anaknya sebelum memasuki jenjang pendidikan formal (SD) adalah memasukkan anaknya pada kelompok bermain (playgroup), tempat penitipan anak (TPA), dan taman kanak-kanak (TK). Dari sini orang tua mengharapkan adanya pendidikan awal yang diterima oleh anak sehingga mulai tertanam nilai-nilai kehidupan pada anak-anak.

Pra-sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan yang bertujuan membantu mengembangkan kecerdasan anak dengan fasilitas kegiatan bermain dan belajar. Pendidikan pra-sekolah memberikan pengalaman sosial dan pengetahuan pada anak-anak dengan bimbingan para guru sehingga anak-anak dapat mengembangkan hubungan yang menyenangkan dengan lingkungannya. Dengan begitu biasanya anak-anak yang mengikuti pendidikan pra-sekolah dapat melakukan penyesuaian sosial lebih baik karena mereka belajar secara lebih baik untuk melakukan partisipasi aktif pada kelompok dibandingkan dengan anak-anak yang aktifitas sosialnya terbatas dengan anggota keluarga dan anak-anak dari lingkungan tetangga terdekat.

1.1.2 Perkembangan Pendidikan Pra-sekolah di Yogyakarta

Di Yogyakarta pendidikan pra-sekolah mulai tumbuh dengan pesat, dengan berbagai peminat dari kalangan bawah sampai dengan kalangan atas. Keterbatasan sarana dan prasarana merupakan kendala bagi seorang anak untuk mulai mengenal kehidupannya.

Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta mempunyai luas wilayah 3.185,80 km² dengan jumlah penduduk sebesar 3.102511 jiwa, yang terdiri dari 49,24% penduduk laki-laki atau sebesar 1.574.829 jiwa dan 50,76% penduduk perempuan atau sebesar 1.574.829 jiwa. Jumlah anak balita sebesar 6,22% dari jumlah penduduk atau sebesar 192.976 jiwa.

Fasilitas yang mewadahi kegiatan balita meliputi kelompok bermain (playgroup) dan tempat penitipan anak (TPA). Berdasarkan data statistik tahun 2001 jumlah anak dan fasilitas yang mewadahi aktivitas atau kegiatannya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

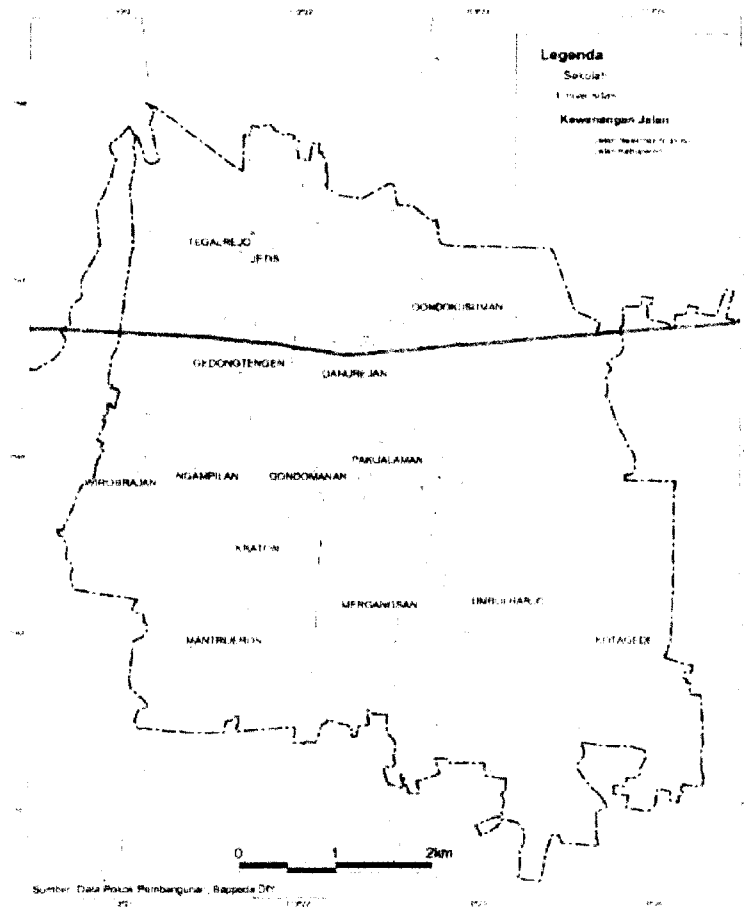
Sumber: Dinas Kesehatan dan Kesejahteraan Sosial 2001

Jenis fasilitas	Jumlah	Kapasitas
Kelompok bermain	23	800
Tempat penitipan anak	10	220
Jumlah	33	1020

Tabel 1.1 jumlah kelompok bermain di Yogyakarta

Dengan begitu dapat ketahui bahwa jumlah pra-sekolah yang ada di Yogyakarta sangat kurang menampung anak-anak untuk masuk ke pra-sekolah.

Peta persebaran kelompok bermain di Yogyakarta



Sumber: dinas kesejahteraan

Kecamatan	Jumlah kelompok bermain
Mantriweron	2
Kraton	1
Mergangsan	2
Umbulharjo	3
Kotagede	2
Gondokusuman	-
Danurejan	1
Pakualaman	2
Gondomanan	1
Ngampilan	2
Wirobrajan	2
Gedongtengen	1
Jetis	3
Tegalrejo	1
TOTAL	23

Dari sekian banyak fasilitas pra-sekolah bentuk pola kegiatannya kelihatan seperti sama, padahal jika diamati cukup dekat; banyak juga terdapat perbedaan antara suatu lembaga dengan lembaga lainnya. Perbedaan itu terdapat pada pendekatan belajar anak, yaitu: *Pendekatan akademik*, pra-sekolah yang sangat menekankan pada penguasaan membaca, menulis, berhitung dan menghafal., *Pendekatan nonakademik*, pra-sekolah yang sangat menekankan kepada aktivitas anak yang leluasa, menyediakan berbagai sarana bermain secara lengkap dan fokusnya pada perkembangan anak, baik fisik maupun yang lainnya. Dengan adanya perbedaan tersebut membawa dampak pada proses dan hasil belajar anak.

Pra-sekolah yang ada di Yogyakarta, dilihat dari lingkungan fisik bangunan, secara umum sebagian besar merupakan fasilitas yang dikelola oleh swasta dibawah naungan Dinas Kesehatan dan Kesejahteraan Sosial. Kondisi bangunan dari tempat tersebut banyak yang merupakan bangunan alih fungsi sehingga fasilitas-fasilitas yang ada serta pengorganisasian ruang cenderung dipaksakan. Padahal lingkungan fisik sangat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak untuk bereksplorasi dan belajar.

1.1.3 Pentingnya Pre-School di Yogyakarta

Pre-school yang baik adalah pre-school yang mampu mengembangkan dan merangsang kecerdasan anak dengan mewadahi kegiatan belajar dan bermain anak pra-sekolah, yang tidak hanya mengenalkan kemampuan akademik tetapi juga aspek lain yang bernuansa non akademik sehingga anak tidak hanya sekedar cerdas dalam akademik tetapi juga menjadi ceria dengan bermain, berimajinasi serta bebas berekspresi. Dengan begitu anak dapat berfikir dengan caranya sendiri untuk dirinya sendiri. Maka diperlukan adanya keseimbangan perpaduan antara pendidikan akademik dan nonakademik agar dapat terbentuk per-sechool yang ideal.

Macam kecerdasan anak yang perlu dikembangkan dalam pre-school disebut dengan Multiple Intelligence, yang meliputi:

- Word smart : Pandai mengolah kata. (belajar berkomunikasi dengan baik)
- Picture smart : Pandai mempersepsikan apa yang dilihat. (menggunakan alat bantu visual: warna,dsb)
- Music smart : Pandai dalam hal music. (melibatkan musik dalam belajar)
- Body smart : Pandai dalam keterampilan olah tubuh dan gerak.
- Logic smart : Pandai dalam sains dan matematika. (memperkenalkan angka dan perhitungan).
- People smart : Pandai memahami pikiran dan perasaan orang lain. (belajar dengan teman/kelompok).
- Self Smart : Pandai dan peka dalam mengenali emosi diri sendiri.
- Nature smart : Pandai dan peka dalam mengamati alam. (Dalam belajar melibatkan alam dan mahluk hidup).

Untuk dapat mengembangkan dan merangsang Multiple Intelligence anak maka diperlukan suatu wadah sarana prasarana yang tepat untuk menampung semua kegiatan anak tersebut. agar anak dapat mengembangkan kreativitas serta bakat dan minat mereka dalam ilmu pengetahuan sejak dini.

Susunan ruang, warna serta texture merupakan faktor penunjang dalam mengembangkan kreativitas anak, karena menurut penelitian dengan warna, tekture serta bentuk ruang yang tepat dengan jenis kegiatan, dapat memacu serta merangsang semangat belajar anak. Maka selain program kegiatan yang baik diperlukan juga susunan ruang dengan komposisi warna serta tekture yang dapat meningkatkan minat anak untuk belajar. Selain itu citra visual bangunan sebagai identitas fungsi juga harus disesuaikan dengan citra bangunan sebagai sarana yang mewadahi kegiatan anak.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Permasalahan Umum

Bagaimana perencanaan dan perancangan sebuah fasilitas pendidikan pra-sekolah yang sesuai dengan karakter anak pada usia tersebut.

1.2.2 Permasalahan Khusus

1. Bagaimana menciptakan pra-sekolah yang mendasari pada kemampuan multiple intelligence anak.
2. Bagaimana menciptakan desain bentuk, gubahan masa dan citra visual bangunan Pre-school sebagai sarana yang mewadahi aktivitas anak.

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Merancang sebuah fasilitas pra-sekolah yang mampu mewadahi Multiple Intelligence anak.

1.3.2 Sasaran

Menyusun konsep fasilitas pra-sekolah yang dapat menampung aktivitas anak dengan Multiple intelligence nya, sehingga menjadi sarana pendidikan dan bermain yang dapat meningkatkan kecerdasan dan kreativitas anak, juga didukung oleh citra visual bangunan yang sesuai dengan karakter anak usia pra-sekolah.

1.4 Keaslian Penulisan

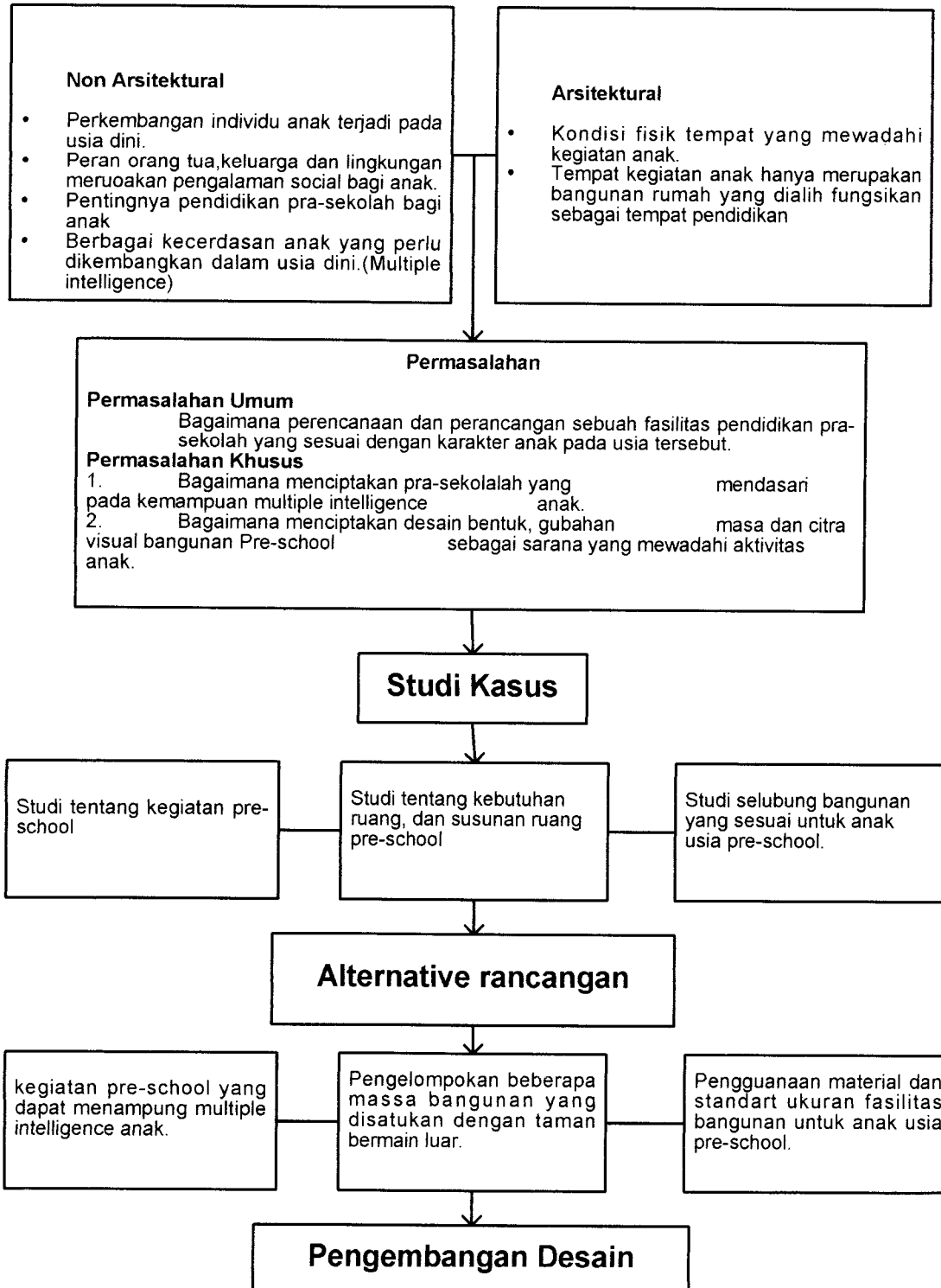
Untuk menghindari kesamaan judul dan isi, sehingga ada perbedaan derajat yang berkaitan dengan judul dan permasalahan yang dibahas, tugas akhir yang digunakan sebagai acuan adalah sebagai berikut:

1. Judul : Taman Bermain Anak di Yogyakarta
Penulis : Rochman Diansyah 94340113, JTA UII.
Penekanan : Pendekatan konsep kualitas ruang yang mendukung Kedekatan orang tua dan anak.

2. Judul : Kids Center di Yogyakarta
Penulis : Yulia Dinamanti 96340143, JTA UII.
Penekanan : Citra bangunan melalui karakter dinamis anak
Dengan jaminan keamanan dan keamanan.
3. Judul : Pre-School di Jogjakarta
Penulis : Maike Anggraini / 99512127 / JTA UII / 2003
Penekanan : Desain bangunan yang mampu mewadahi multiple
Intelligence anak usia pra-sekolah.

1.5 Kerangka Pikiran

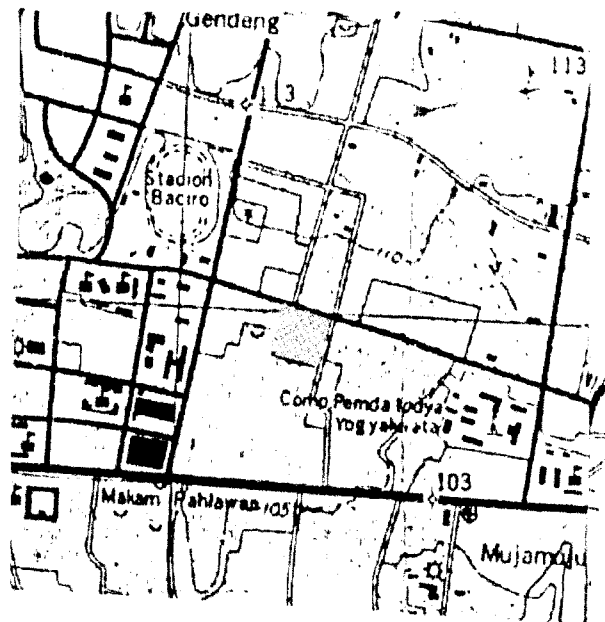
Latar Belakang



1.6 Spesifikasi proyek

Nama proyek : Pre School di Yogyakarta

Lokasi : Jl. Kenari Baciro
Jogyakarta.



Alasan Pemilihan site :

1. Gondokusuman merupakan satu-satunya kecamatan yang belum memiliki fasilitas pendidikan pre-school usia 18 bulan-5 tahun.
2. Berdasarkan sensus tahun 2001, Jumlah anak-anak usia pra sekolah yang berada di kec.gondomanan 332 orang.
3. Akses pencapaian dan jalur transportasi mudah.
4. Berada dilingkungan pendidikan.
5. Tempat yang strategis dipinggir jalan besar namun tidak padat lalu lintas sehingga mendukung penampilan bangunan.
6. Tersedianya sarana dan prasarana infrastruktur.

batasan wilayah site :

1. sebelah utara berbatas dengan jalan utama, yaitu jl.kenari.
2. sebelah selatan berbatasan dengan sekolah dan rumah penduduk
3. sebelah barat berbatasan dengan jalan dan rumah penduduk
4. sebelah timur berbatasan dengan gedung among rogo.

Luasan site	: 10.000 m ²
BCR	: 60%
Jumlah lantai	: 2 lantai
Pelaku kegiatan	: Siswa usia 18 bulan- 5 tahun Pengelola sekolah Guru Orang tua

Aspek arsitektural yang akan dikerjakan :

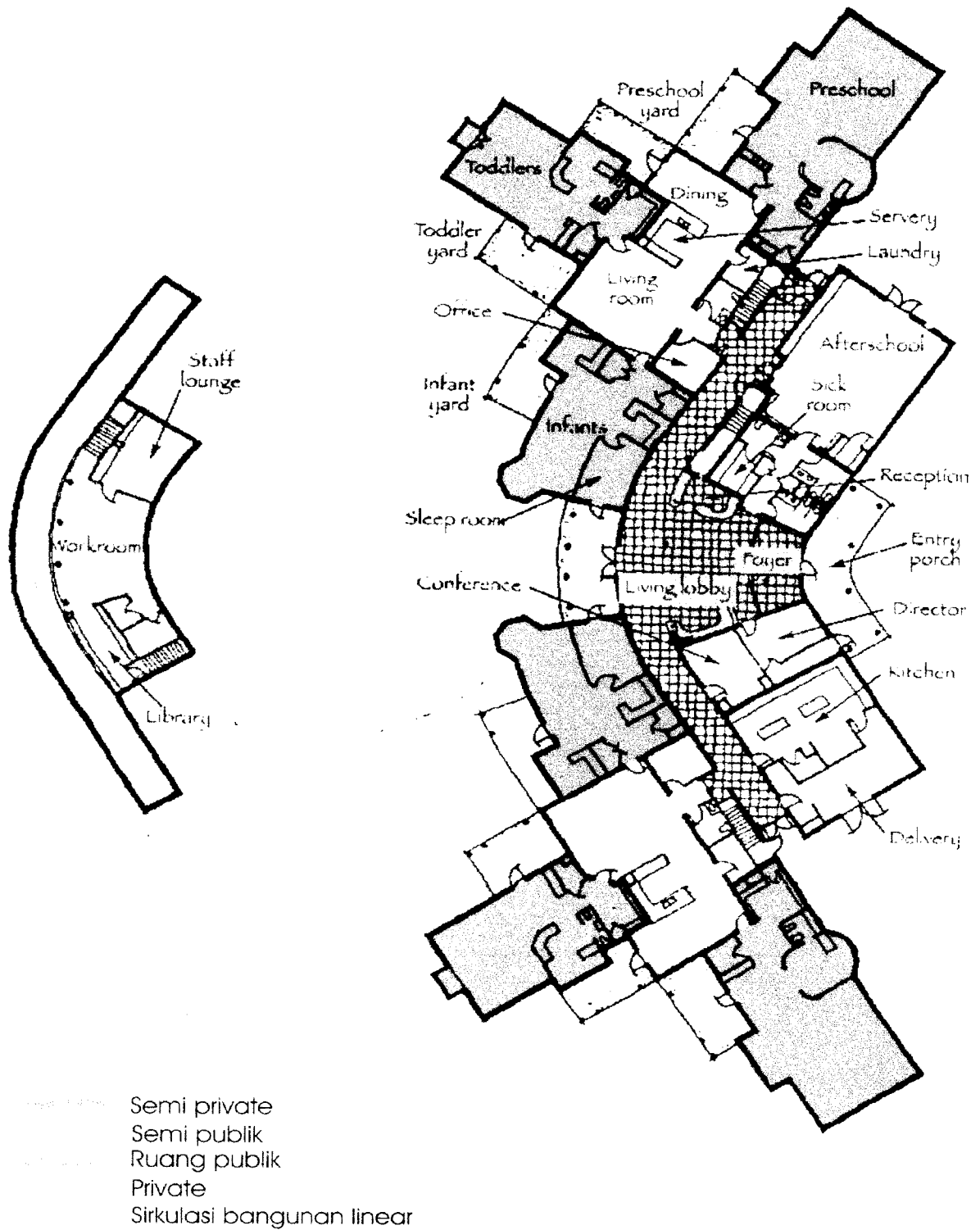
1. Kebutuhan bentukan dan susunan ruang yang sesuai dengan kegiatan anak untuk dapat memenuhi multiple inteligencinya.
2. Detail bangunan yang akan diolah adalah detail yang menunjang kecerdasan anak dari aspek intelligence anak sebagai berikut :

- **Word smart** : Pandai mengolah kata.
Kemampuan untuk mengucapkan kata dan mengerti dengan kata tersebut, bentuk komunikasi dapat melalui lisan, tulisan, gambar, gerak tangan/tubuh atau perilaku tertentu. Kejadiannya dapat berada didalam dan luar kelas.
- **Picture smart** : Pandai mempersepsikan apa yang dilihat.
Kemampuan mengerti dengan apa yang dilihat, kegiatan dengan mengenalkan gambar, menonton, mengenal benda, yang dibantu dengan alat visual seperti warna, tekture, multimedia elektronik dsb, dan bisa mempresepsikannya dengan kata-kata.
- **Music smart** : Pandai dalam hal music.
Mengerti tentang bunyi-bunyian, dengan mengenalkan suara-suara binatang, alat musik, serta benda-benda yang dapat mengeluarkan bunyi-bunyian dan belajar juga untuk menirukannya.

- **Body smart** : Pandai dalam keterampilan olah tubuh.
Belajar mengembangkan kemampuan fisik dengan belajar memegang dan menggunakan benda, duduk sendiri, merangkak/merayap, berjalan, keseimbangan tubuh, makan, memakai baju sendiri serta kekamar kecil sendiri.
- **Logic smart** : Pandai dalam sains dan matematika.
Memperkenalkan angka dan perhitungan dengan gambar dan benda-benda yang ada disekitar, serta belajar sains dengan bermain dan berkreasi dengan tanah liat, air, lumpur, pasir, pewarna, adonan lem, kerta polos dan berwarna dsb.
- **People smart** : Pandai memahami pikiran dan perasaan orang.
Belajar dengan teman/kelompok, berbagi benda dan membuat sesuatu dengan bersama-sama.
- **Self Smart** : Pandai dan peka dalam mengenali emosi diri.
Memberi kesempatan anak untuk mempelajari dan mencoba hal baru dengan sendirinya dengan memberikan kepercayaan tersebut anak menjadi akrab dengan masalah dan cara mengatasinya. Misalnya dengan membiarkan anak untuk makan sendiri walaupun dengan berceceran, mengambil dan membawa sendiri barang-barangnya dll. Serta mengajarkan anak keterampilan untuk mengasah kemandiriannya, misalnya belajar ke kamar kecil, mencuci tangan sendiri, dan menyimpan benda pada tempatnya.
- **Nature smart** : Pandai dan peka dalam mengamati alam.
Belajar dialam terbuka dan mengenal benda-benda yang ada di alam tersebut. Misalnya tumbuh-tumbuhan, hewan, air, tanah, matahari dsb.

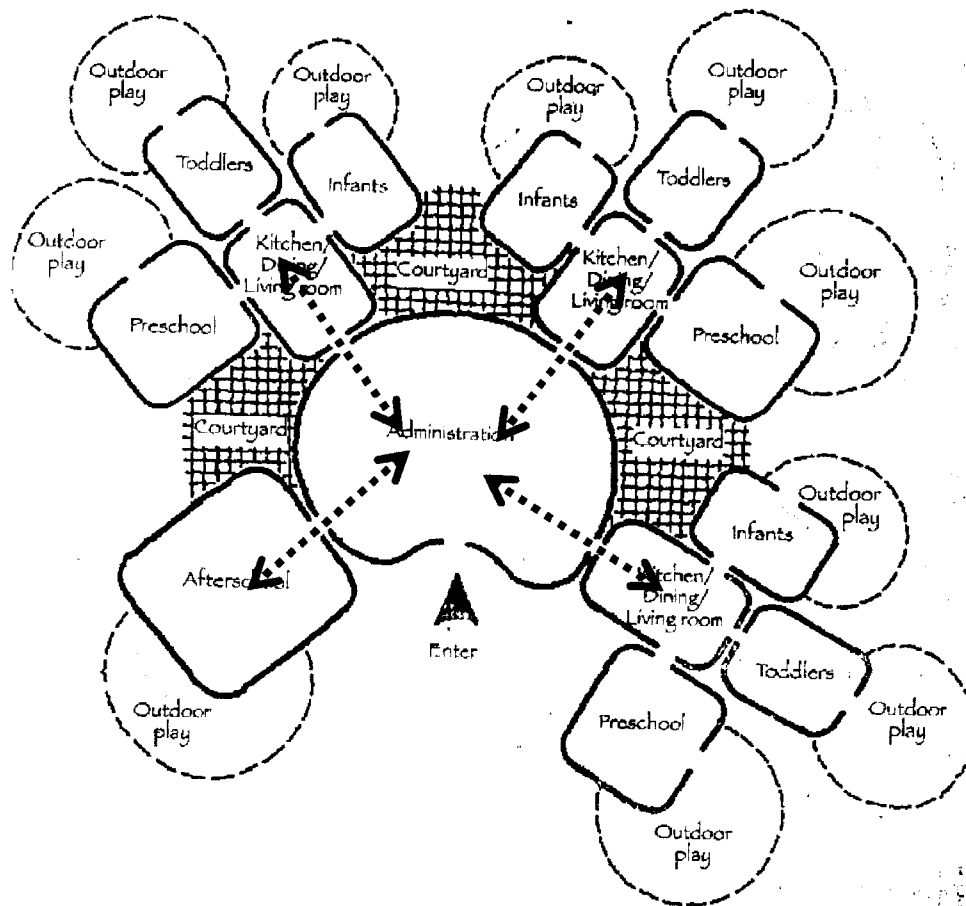
1.7 Studi kasus

1.7.1 THE COPPER HOUSE CANADA

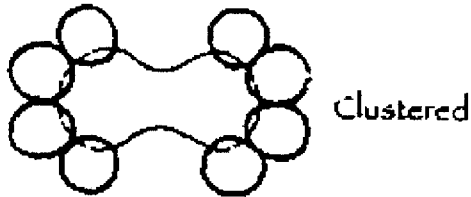


Sirkulasi bangunan yang linear menunjukkan suatu arah, dan menggambarkan gerak, pemekaran dan pertumbuhan anak. Karena karakter ruang yang memanjang maka terbentuk beberapa masa yang berulang. Kelemahan dari sistem linear dapat menimbulkan rasa kebosanan yang dapat menyerang anak. Untuk mengatasinya maka dapat ditempatkan elemen-elemen menarik bagi anak, misalnya penonjolan-penonjolan dinding atau pemberian ornamen yang menarik.

Organisasi ruang The Copper House

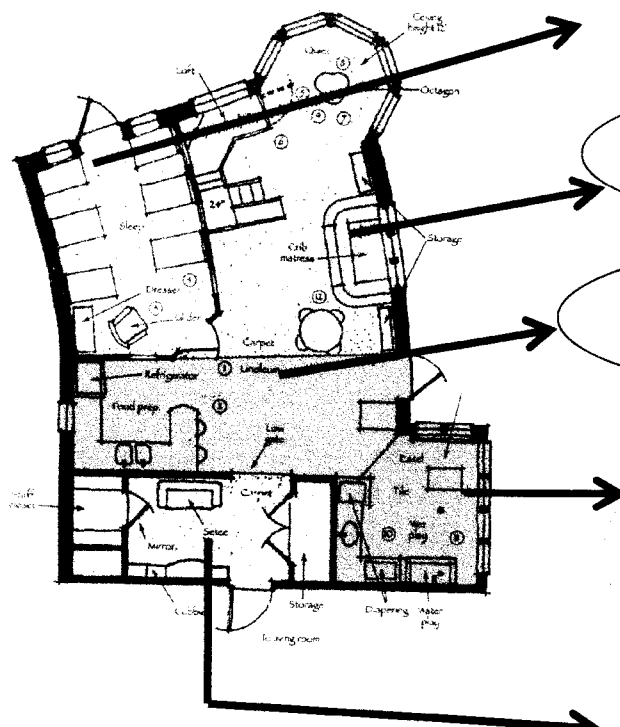


Pola ruang yang dipakai :



Merupakan komposisi dari beberapa masa yang terdiri dari perpaduan beberapa bentuk geometris, sehingga kesan yang ditimbulkan adalah fleksible. Karakter bentuk geometris yang dikelompokkan juga akan menimbulkan rangsangan pemahaman suatu obyek dengan berbagai macam pengolahannya.

Ruang kelas (infant room) pada The copper House



Sleep room, diletakkan dibagian belakang karena memerlukan ketenangan yang cukup untuk tidur sebab itu didekatkan dengan quiet zone.

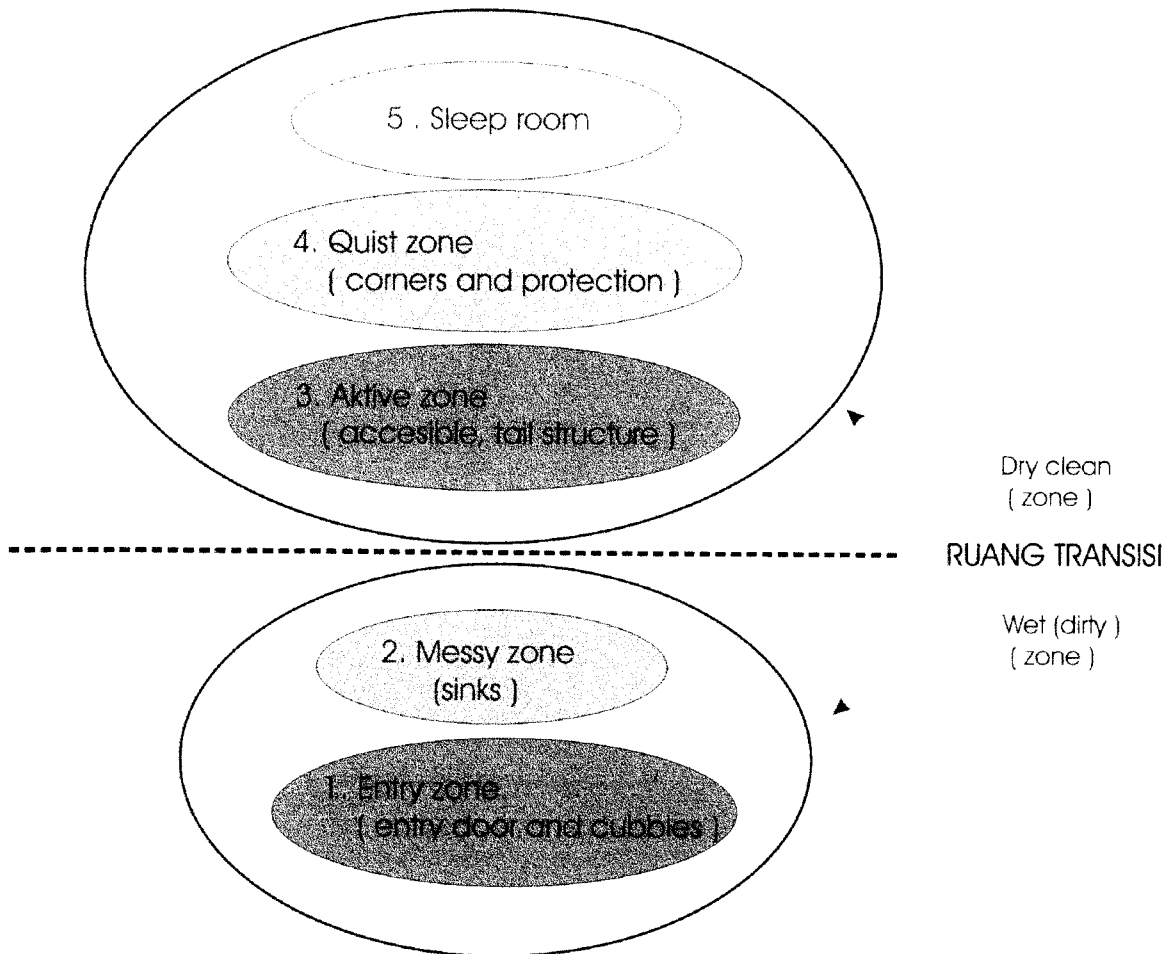
Quiet zone, melakukan kegiatan yang sifatnya memerlukan ketenangan, karena itu berada dibagian belakang ruangan.

Active zone, tempat melakukan kegiatan menggambar, bermusic dan tempat permainan lainnya, diletakkan ditengah karena sifatnya yang semi messy dan quiet

Messy zone, tempat melakukan kegiatan painting, eksperimen-eksperimen maupun permainan lainnya menyebabkan ruangan menjadi kotor/berantakan. Diletakkan di bagian depan namun terpisah dari entry, agak jauh dari sleep room dan quiet zone agar tidak saling mengganggu

Quiet zone, melakukan kegiatan yang sifatnya memerlukan ketenangan, karena itu berada dibagian belakang ruangan.

Ruang kelas di zoningkan sebagai berikut :



1.7.2 The Children House Norwegia

Pada Children house ini terdapat berbagai macam kelas/ program yaitu :

1. Pre- Toddler class

Diperuntukkan untuk anak usia 18 bulan- 2 tahun, yang sudah bisa berjalan. Dikelas ini anak pertama kali mengenal sekolah, kegiatan kelas ini mengacu pada melatih kemandirian anak dan untuk mengenal orang lain yang bukan dari lingkungannya.



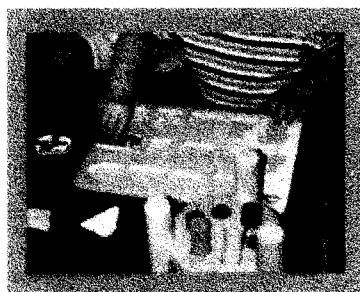
BABY PARTY

2. Toddler class

Untuk mengikuti kelas ini anak harus sudah berusia 2 tahun. Kegiatan dapat dilakukan bersama-sama orang tua dengan waktu tertentu.

Kegiatan yang ada dikelas ini adalah :

- Start of the day, yaitu memulai kelas dengan bermain puzzle atau adonan atau aktivitas permainan lainnya sehingga anak merasa nyaman berada dikelas.



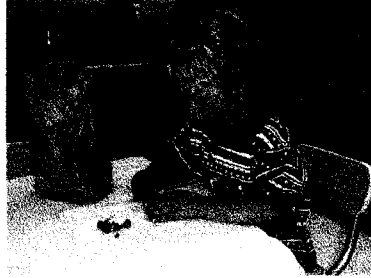
PUZZLE



TODDLER CLASS

- Free play, melakukan kegiatan yang mengasah kreatifitas anak sesuai dengan tema yang diberikan, dimana anak bebas untuk

mengerjakannya dan dibantu oleh guru. Kegiatan dapat berupa menggambar, menggunting, mengelem.



CHILDREN AT WORK

- Circle time, belajar diskusi tentang lagu yang dinyanyikan dan cerita yang diceritakan oleh guru.
- Snack time, waktu bersosialisasi bersama teman-teman yang lain dengan makan bersama di ruang makan.
- Outdoor play, bila cuaca memungkinkan maka anak-anak dapat bermain diluar ruangan. Jenis permainannya antara lain, sepeda, scooter, ayunan, luncuran, bermain pasir, memanjat dan permainan lainnya.



BERMAIN DI LUAR RUANGAN

- Toilet and nappy changing, kegiatan ini tidak diharuskan dilakukan untuk setiap anak, yaitu belajar untuk ke toilet, membersihkannya dan mengganti.

3. Pre-school class

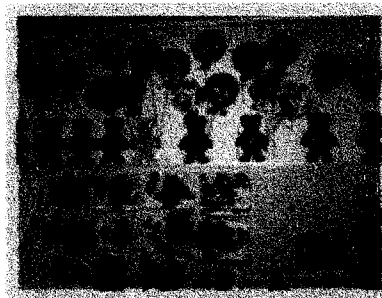
Untuk anak yang sudah berusia 3 tahun.

Kegiatan meliputi :

- Circle time, dimulai dengan mendiskusikan tema proyek hari ini, juga belajar menyanyi, cerita yang diceritakan dan anak-anak belajar untuk mendengar dan mengerti yang diucapkan. Selain itu kegiatan tersebut ada lagi beberapa kegiatan lainnya, art work, bermain pasir dan air, aktivitas grup.



BELAJAR MELAKUKAN SESUATU



ART WORK

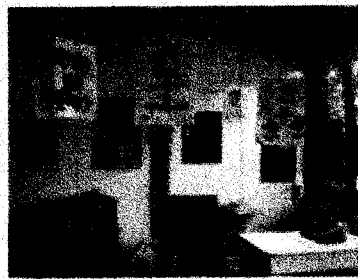
- Lunch, waktunya bersosialisasi, makan bersama-sama dimeja makan sambil membicarakan kegiatan hari ini.
- Outdoor play, bila cuaca memungkinkan maka anak-anak dapat bermain diluar ruangan. Jenis permainannya antara lain, sepeda, scooter, ayunan, luncuran, bermain pasir, memanjat dan permainan lainnya.

4. Pre-kindergarden class

Untuk anak yang sudah berusia 4 tahun.

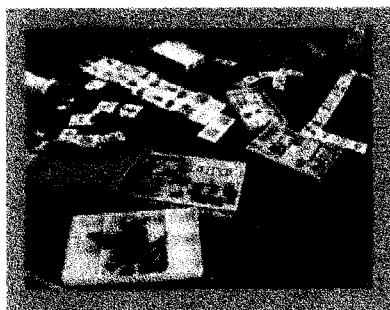
Kegiatannya meliputi :

- Circle time, memulai hari dengan bernyanyi dan belajar tanggalan, serta penjelasan tentang tema belajar hari ini, misalnya belajar tentang lagu, bahasa, adat istiadat, jenis makanan dsb.

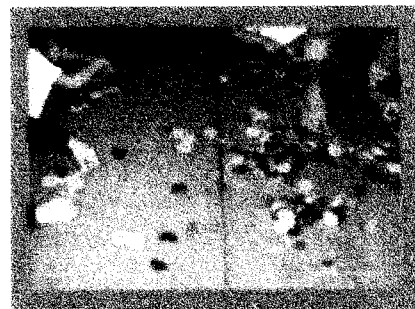


KINDERGARDEN CLASS

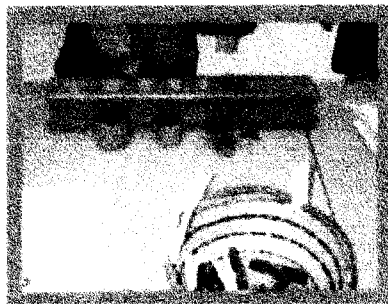
- Reading/ language, anak belajar mengenal huruf dan bunyinya serta belajar untuk menuliskannya. Dan belajar juga untuk mendengar dan mengucapannya.
- Number work, belajar mengenal angka, menambah dan membagi, bentuk, warna, susunan gambar dan warna, ukuran dan belajar melihat jam.



MENYUSUN HURUF DAN GAMBAR



MENYUSUN WARNA DAN BENTUKAN



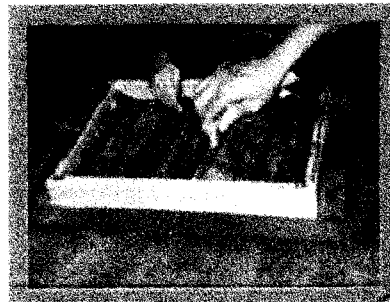
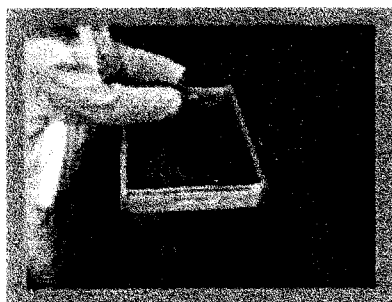
BELAJAR TENTANG BERAT DAN BENTUK

- Science, belajar IPTEK, mengenal computer dan sekali dalam seminggu anak belajar melalui percobaan, pengamatan dan belajar tentang alam sekitar, melingkupi :
 - cuaca
 - tubuh
 - indera
 - gerakan
 - tumbuhan
 - pertumbuhan.



RUANG BELAJAR DAN COMPUTER

- Music, belajar bernyanyi dan menari serta pengenalan alat musik.
- Arts and crafts, belajar tentang teknik melukis dan menggambar serta menuangkannya dalam bentuk 2 dimensi dan 3 dimensi.



PAINTING ART

- Cooking, belajar membuat makanan dan mengetahui bahan-bahan dasarnya, serta sekaligus belajar matematika dengan menghitung.
- Outdoor and nature study, belajar dengan suasana luar ruangan serta bermain dengan permainan sepeda, scooter, ayunan, luncuran, bermain pasir dan air serta permainan lainnya.

Contoh beberapa permainan outdoor :

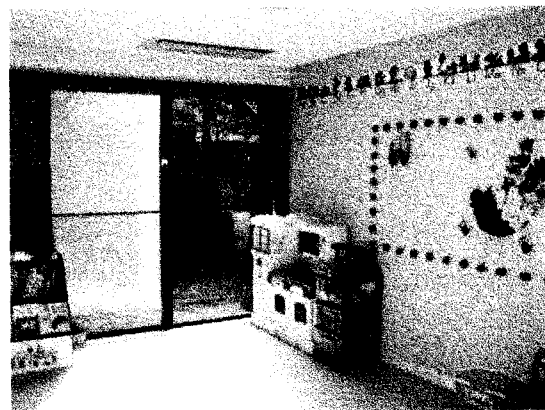


1.7.3 Amici School Japan

Amici School diperuntukkan untuk anak usia 1 tahun – 5 tahun, pembagian kelasnya sebagai berikut :

1. Twinkle class (usia 1 tahun- 2 tahun)

Contoh kelas untuk twinkle class dan star class, menggunakan pintu kaca yang besar agar cahaya dapat masuk dan anak leluasa untuk melihat keluar ruangan.



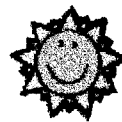
2. Star class (usia 2- 3 tahun)



3. Rainbow class (usia 3- 4 tahun)



Kelas yang diperuntukkan untuk rainbow class, permainan dan skala furniture disesuaikan untuk anak usia tersebut.



4. Sunshine class (usia 4- 5 ahun)

Kelas untuk sunshine class, permainan dan funiture disesuaikan dengan usia anak, ruangan langsung berhubungan dengan luar ruangan.



kurikulum sekolah ini adalah :

1. Essential daily life skill

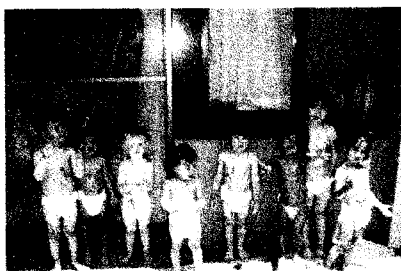
- mengganti baju
- cara makan
- menggunakan bahasa yang baik
- berinteraksi dengan teman
- belajar etika dan kepribadian.



SAAT MAKAN SIANG

2. Pengembangan diri

- mengespresikan diri
- melakukan aktivitas-aktivitas kelas dan luar kelas
- bernyanyi, menari dan bermain dengan alat musik.



kids at wok out class



kids at work in class

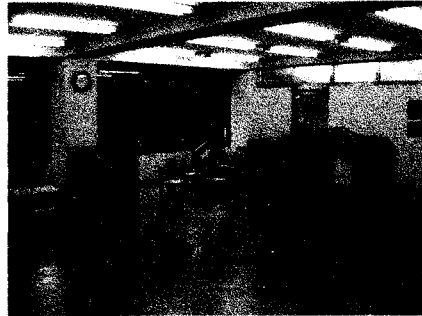
3. Belajar dengan berbagaimacam budaya

- mengenal budaya japan
- belajar mengenal budaya lainnya.

4. Kemampuan dasar belajar
- kemampuan untuk mengerti.
 - Kemampuan berpikir secara kritis
 - Kemampuan bahasa
 - Kemampuan bergerak.



BELAJAR BERKEBUN



RUANG BERMAIN BERSAMA

1.7.4 Childrens choice

Fasade dan skala bangunan



Jalur pencapaian ke bangunan tersamar, maksudnya agar mempertinggi efek perspektif bangunan sehingga dapat memproyeksikan apa yang ada dibelakang fasade depan bangunan.



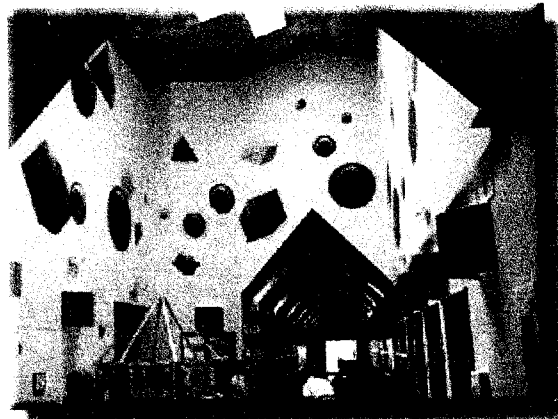
Pintu masuk bangunan menggunakan jalan masuk yang menjorok keluar sehingga menunjukkan fungsinya sebagai enterance dan memberikan pencahayaan di atasnya. Proporsi visual bangunan juga disesuaikan dengan anak agar anak lebih mudah memahami suatu bangunan.

Koridor bangunan



Salah satu koridor atapnya dibentuk segitiga dan diberi ornament langit serta gantungan benda-benda, setiap kelas diberikan warna berbeda di tiap pintu dan jendelanya menurut kelasnya masing-masing, hal ini untuk memberikan kesan tidak membosankan bagi anak untuk berjalan dikoridor tersebut.

Koridor lainnya memiliki atap yang lebih tinggi sebagai skylight dan memiliki ornament yang berbeda pula, hal ini dilakukan juga untuk memberikan kesan tidak membosankan bagi anak serta memberikan pengalaman yang berbeda bagi anak.



Proporsi interior

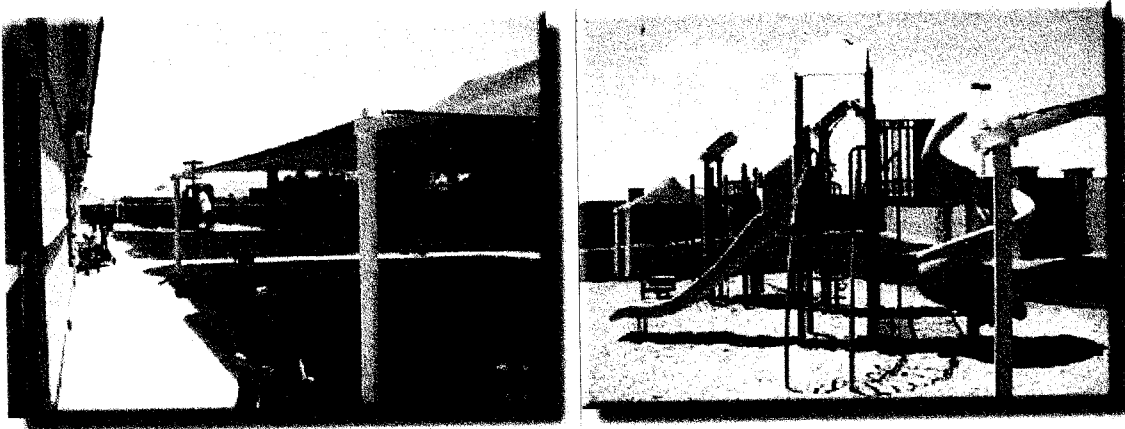
Ukuran proporsi jendela dan pintu disesuaikan dengan anak karena anak akan lebih mudah memahami bentukan yang ditangkap oleh penglihatannya. Karena itu skala disesuaikan dengan skala yang manusiawi bagi anak (sebagai pelaku utama) dan orang dewasa yang juga sebagai pengguna fasilitas.

Lantai menggunakan material karpet, karena diusianya anak-anak memiliki kemungkinan besar untuk jatuh ketika berjalan/berlari sehingga untuk mengantisipasi diperlukan material yang lunak pada lantai.



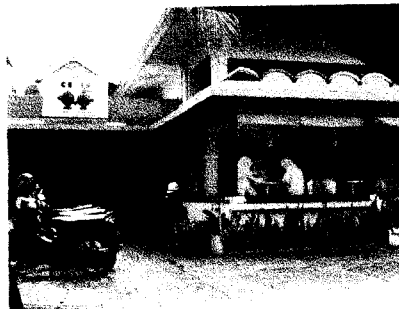
Pada ruang kelas terdapat furniture yang proporsinya juga disesuaikan dengan anak agar anak dapat dengan mudah mengenal dan mengetahui fungsi dari benda tersebut. Lantai menggunakan lapisan kayu yang sebagian dilapisi karpet busa warna-warni, hal ini dilakukan agar anak mendapat pengalaman berbeda di tiap material tersebut.

Landscape bangunan terdiri dari playground, parkir dan service lainnya, Pada playground terdapat berbagai macam permainan outdoor, yang masing-masing memiliki material dasar berbeda-beda, antara lain rumput, pasir, tanah dan conblok dan diiapnya memiliki jenis permainan yang berbeda pula.



1.7.5 Gambaran pra-sekolah di Jogjakarta

1. Taman balita Ceria (Jl. Cik Ditiro No.19)



Tampak depan taman balita Ceria

Fasilitas:

- Ruang kelas yang menjadi tempat kegiatan belajar ilmu pengetahuan, huruf dan angka, seni budaya, serta musik.



RUANG MAKAN



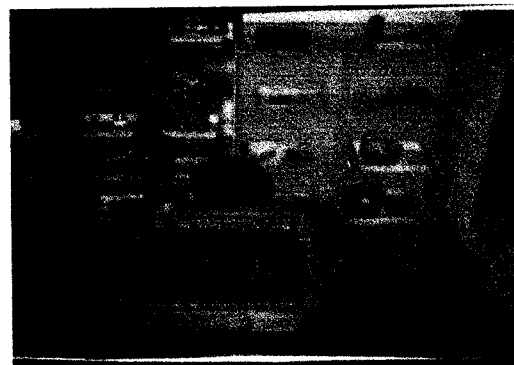
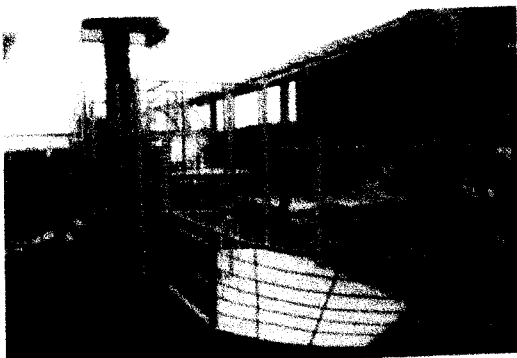
RUANG KELAS

- Playground
- Kolam renang
- Ruang aktifitas komputer
- Perpustakaan mini.

2. Preschool Bambini (Jl. AM Sangaji No.68b)

Fasilitas:

- Ruang kelas yang menjadi tempat kegiatan kemampuan sensorik, berhitung, sosial budaya, kerajinan tangan, gerak dan lagu, pengenalan komputer dan video.
- Playground
- Ruang makan bersama.

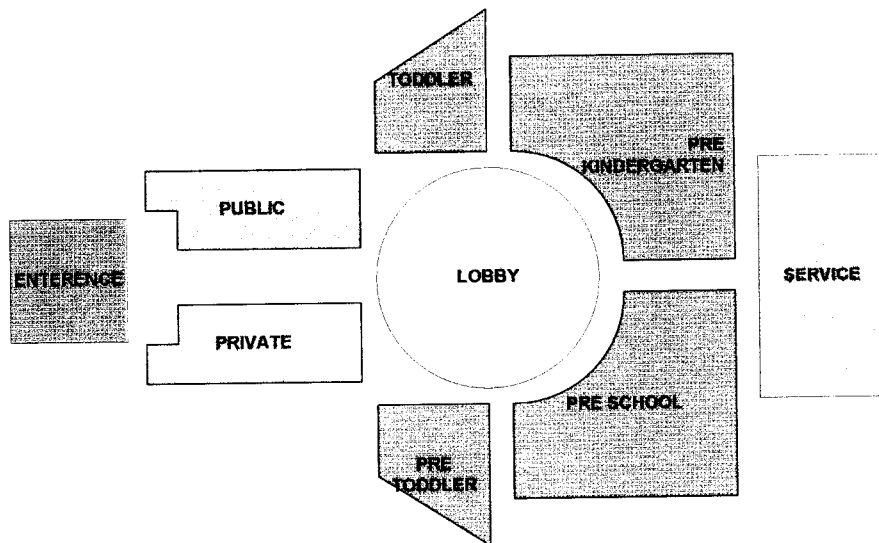


BAGIAN II. KONSEP

II.1 KESIMPULAN STUDI KASUS

1. Pola ruang

Memakai tipe cluster karena tipe ini memadukan beberapa bentuk geometris dalam penyusunannya, sehingga akan lebih bersifat fleksible (tidak kaku) dan dengan adanya kumpulan bentuk geometris akan mencerminkan karakter anak yang aktif/tidak kaku.



2. Sirkulasi

Sirkulasi bangunan yang tersamar, akan memberikan efek mempertinggi perspektif bangunan sehingga dapat memproyeksikan apa yang ada dibelakang fasade depan bangunan. Untuk sirkulasi dalam bangunan menggunakan tipe linear terpusat. Adanya unsur terpusat digunakan untuk pemersatu ruang-ruang skunder yang ada disekitarnya sehingga menimbulkan kesan stabilan berorientasi pada satu pusat. Sedangkan unsur linear dapat memberikan penunjuk suatu arah yang jelas, sehingga memudahkan bagi anak untuk mencari kejelasan suatu tempat.

3. kegiatan pre school

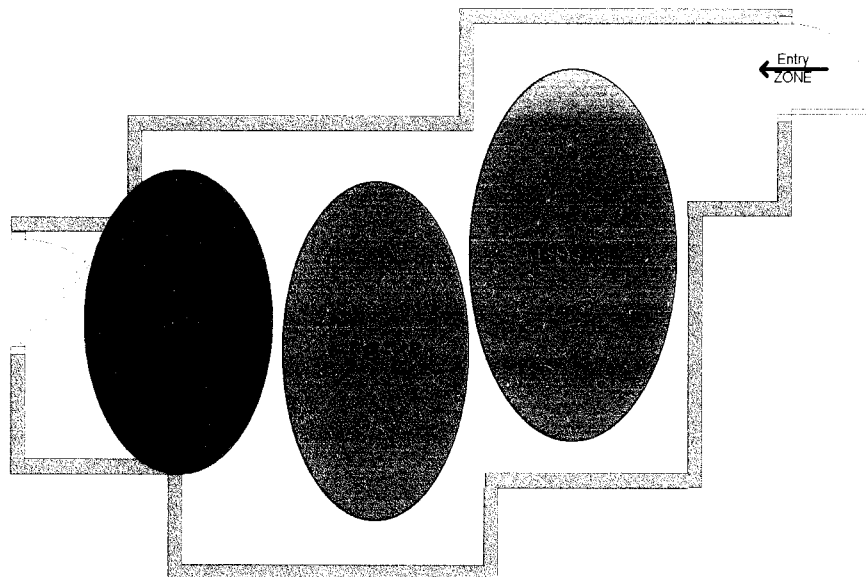
pola kegiatan anak pada pre-school bermacam-macam menurut kelasnya masing-masing yaitu :

- pre toddler, untuk usia 18-2 tahun.
- Toddler class, untuk usia 2 tahun.
- Pre school class, untuk usia 3 tahun
- Pre-kindergarten, untuk usia 4 tahun

Secara garis besar pola ruang kegiatan yang dilakukan :

Di dalam ruangan :

- messy zone :
painting, coocking, membuat adonan, praktek sains dsb.
- Active Zone :
belajar bernyanyi,menari, mengenal alat musik dan bunyi-bunyian, bahasa,
- quiet zone
belajar membaca, mendengar, menulis/menggambar, matematika dsb.



Di luar ruangan :

Playground, belajar dan bermain dengan berbagai macam permainan olah tubuh. Seperti sepeda, ayunan, luncuran, memanjat bermain pasir,air, dan belajar juga untuk mengenal alam sekitar tumbuh-tumbuhan dan hewan.

Pendekatan yang dilakukan dalam pengolahan ruangan meliputi :

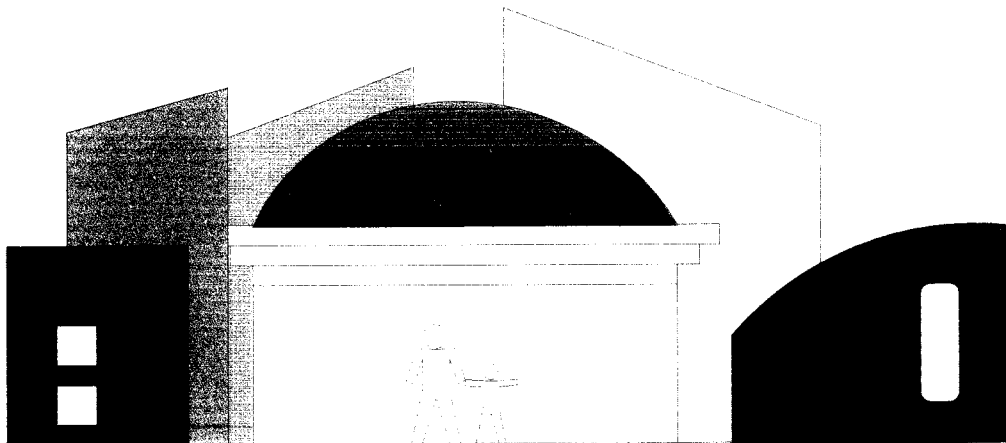
- pemilihan bahan perkerasan dan penutup lantai
- warna
- pengolahan bidang dasar
- pengolahan bidang vertikal
- skala

4. fasade bangunan

Pengolahan fasade bangunan menggunakan bentuk-bentuk geometri dasar yang diadaptasikan dari perilaku anak yang murni dan sederhana. Menekankan kesan menerima pada main enterance nya dengan jalan masuk yang menjorok keluar dan menggunakan bahan material transparan, sehingga kegiatan yang ada di dalamnya terlihat dari luar. Untuk menarik perhatian anak maka digunakan penanda, seperti sculpture, landmark atau air mancur sebagai "point of interest".

5. skala/proporsi

skala yang diterapkan pada fasade adalah "force perspective", yaitu bangunan dari lansekap dibuat semakin kecil ke atas atau kebelakang secara bertahap, sehingga menghasilkan suatu pengalaman visual yang dapat ditangkap oleh anak.



Untuk skala interior, eksterior dan furniture juga disesuaikan dengan anak, karena anak merupakan pelaku utama dalam bangunan ini.

Kebutuhan ruang

NO	NAMA RUANG	UNIT	STANDART/ASUMSI	KAPASITAS	LUAS (M ²)	
1	Kel. umum					
	Parkir pengunjung		15m ² /mobil	20 mobil	300	
				33m ² /bus	2 bus	66
				2,25m ² /motor	80 motor	112,5
	Parkir pengelola		15m ² /mobil	5 mobil	75	
				2,25m ² /motor	20 motor	45
	Restaurant/kantin	1	2m ² /orang+furniture	50 orang	120	
	Rung informasi /konsultasi	2	2x3m ²	2 orang	24	
	Lobby	1	1,5m ² /orang	50 orang	75	
	Retail	4	12m ²		48	
2	Kel. Pengajar/ administrasi					
	r.staf pengajar	1	asumsi		100	
	r. administrasi	1	asumsi		36	
	r.tata usaha	1	asumsi		64	
	r. pimpinan	1	Standart office planing		30	
	r.rapat/pertemuan	1	2m ² /orang	75 orang	150	
3	Kel. Kegiatan pendidikan					
	Kelas/indoor	12				
	- messy area	12	2,25 m ² /anak	10 anak	270	
	- active area					
	r.bermain	12	4,41m ² /anak	10 anak	529,2	
	r.musik	12	4,41m ² /anak	10 anak	529,2	
	r.multimedia	12	4,41m ² /anak	10 anak	529,2	
	r. makan	12	2,25m ² /anak	10 anak	270	
	- quiet area					
	r.belajar	12	0,36m ² /anak	10 anak	43,2	
	r.tidur	12	1,24m ² /anak	10 anak	148,8	
	perpustakaan	3	asumsi	10 anak	36	
	r.pertunjukan	1	2m ² /anak	200orang	400	
	Outdoor					
	t.bermain/playground	1	4m ² /anak	75 anak	300	
Bermain air/ kolam renang	1	4m ² /anak	20 anak	80		
Kolam pasir	1	4m ² /anak	20 anak	80		
Panggung terbuka	1	2m ² /anak	50 anak	100		

4	Kel. service				
	a. r. MEE	1	asumsi		100
	Storage untuk MEE	1	asumsi		36
	r.engineer	1	asumsi	2 Orang	12
	b. Dapur	1	asumsi		42
	Pantry	2	asumsi		24
	Loading dock for food	1	asumsi		18
	Food storage	1	asumsi		12
	c. Loading dock untuk barang	1	asumsi		18
	Storage untuk barang	1	asumsi		12
	d. lavatory	14	0,5m ² /anak	10 anak	70
		4	0,65m ² /orang	5 orang	13
	e. cleaning service	4	asumsi		12
	f. mushola	1	1,5m ² /orang	25	37,5
	g. sirkulasi		20% dari total luas ruang		999,52

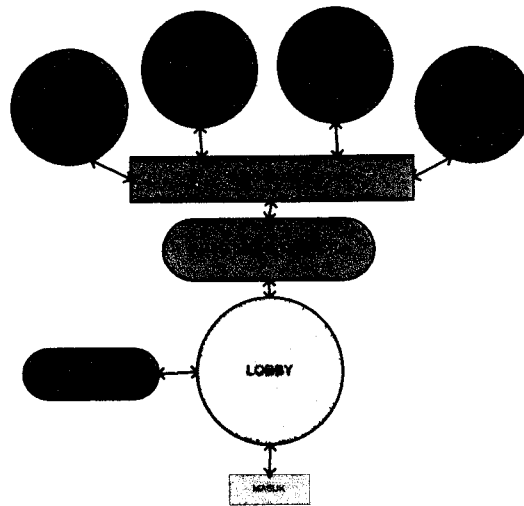
Jumlah total luasan ruang:

1. Kel. Umum	865,5 m ²
2. Kel. pengajar/administrasi	380 m ²
3. Kel. Kegistan pendidikan	3315,6 m ²
4. Kel. Service	1406,02 m ²
TOTAL	5967,12 m²

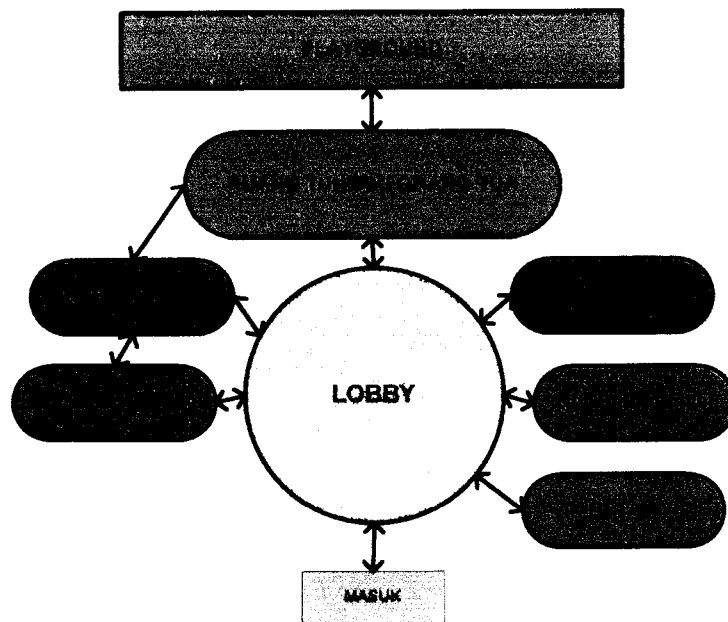
Kebutuhan luasan site :

Luasan total lantai	5967,12 m ²
BC	60%
Maka luasan tapak	$100/60 \times 5967,12 = 9945,2 \text{ m}^2$

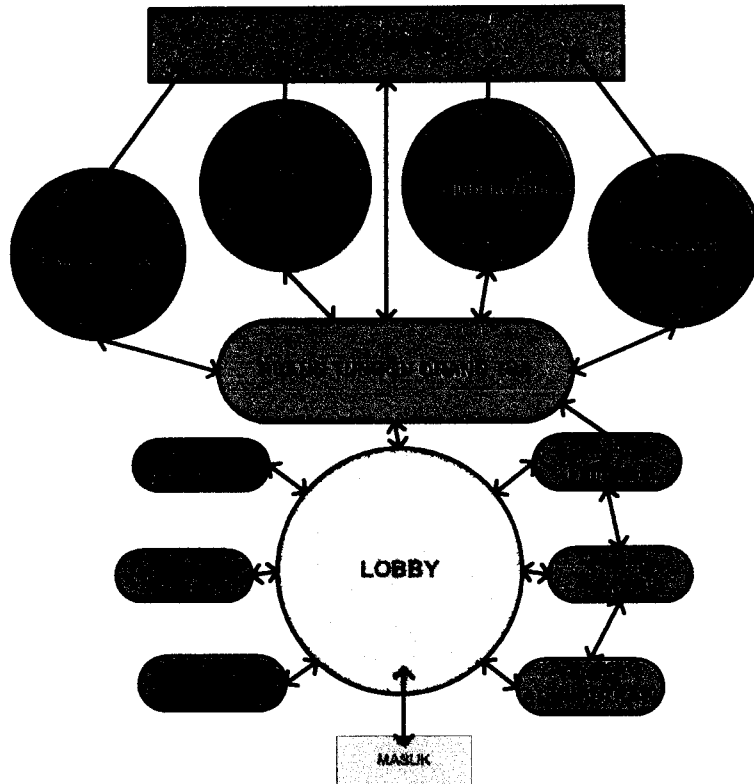
Perilaku anak



Perilaku orangtua murid



Perilaku Pengajar/ Pengelola



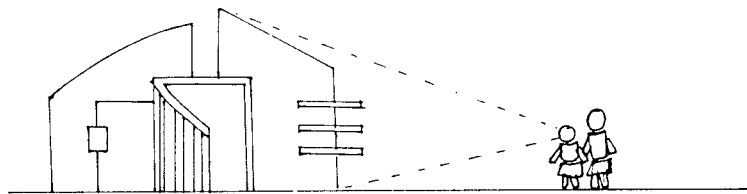
1.9 Konsep bangunan

a. Konsep gubahan masa

1. konsep bentuk wujud bangunan

konsep wujud bangunan disesuaikan dengan citra anak, oleh karena itu baik skala/proporsi bangunan disesuaikan dengan anak.

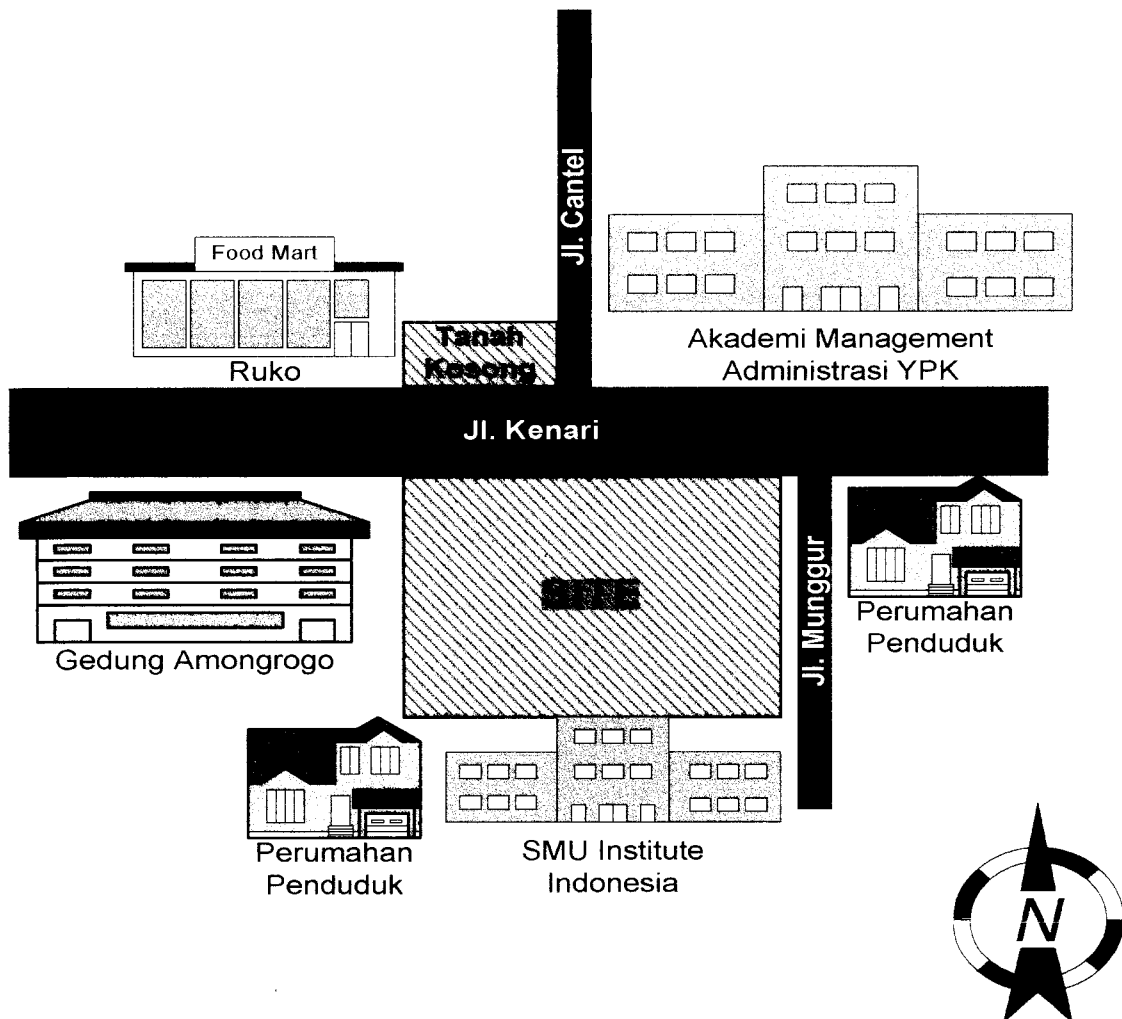
- i. skala yang diterapkan pada fasade adalah "force perspektif", yaitu bangunan yang dari lansekap dibuat semakin kecil keatas atau kebelakang secara bertahap, sehingga dapat menjadi pengalaman visul yang dapat ditangkap anak.



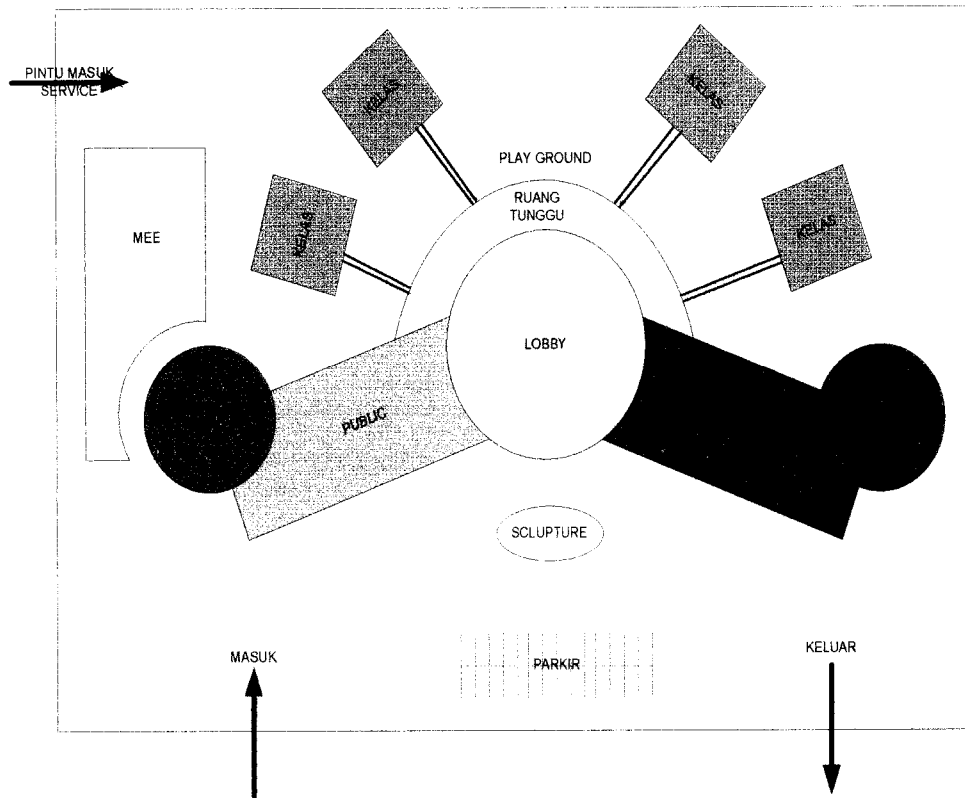
- ii. menggunakan kombinasi atap kayu,dag dan sky light, dimaksudkan agar memberikan fasade yang menarik bagi anak dan juga agar dapat memberikan cahaya yang cukup untuk ruangan.
- iii. Main enterance menggunakan tipe menjorok keluar agar memberikan kesan menerima bagi yang datang dan menggunakan bahan material yang transparan sehingga kegiatan yang ada didalam dapat terlihatdari luar.
- iv. Pola gubahan masa memakai tipe cluster, dengan memadukan beberapa bentuk geometris sehingga memberikan kesan fleksible(tidak kaku) sesuai dengan karakter anak yang aktif(tidak kaku).

B. Konsep orientasi

masa bangunan diorientasikan menghadap kearah utara, yaitu menghadap jalan utama pada site. Agar mempermudah jalur sirkulasi pada bangunan.



C. KONSEP GUBAHAN MASA PADA SITE



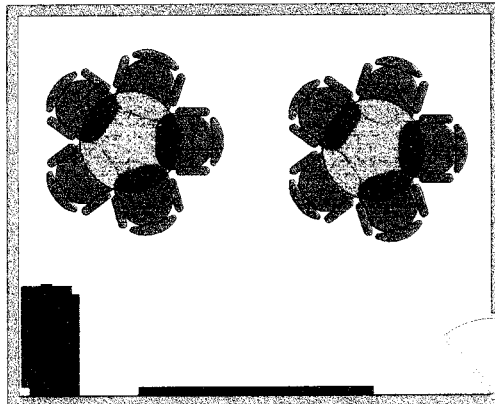
II.3.2 Konsep ruang dalam

A. konsep ruang kelas berdasarkan Multiple intelligence.

Untuk memwadahi kemampuan multiple intelligence anak maka dalam setiap kelas terbagi atas 3 zone yaitu messy zone, aktive zone dan quiet zone.

1. word smart

- a. belajar mengolah kata dan belajar berkomunikasi dengan baik dapat dilakukan didalam dan luar ruangan.
- b. Ruang yang dibutuhkan cukup tenang agar anak dapat mendengar dan belajar pengucapan dengan baik, oleh karena itu ruangan memerlukan sistem akustik yang baik agar tidak terjadi pantulan suara maupun suara bising dari luar.
- c. Lantai ruangan dilapisi oleh karpet agar dapat menyerap suara, dan menggunakan dinding solid.
- d. Layout furniture dari ruangan ini adalah :

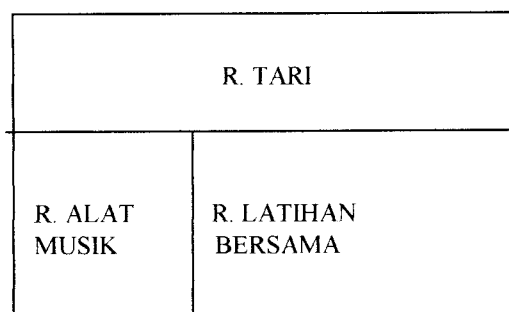


Menggunakan meja yang skalanya disesuaikan dengan anak, dan meja berbentuk susunan lepasan agar dapat dilayout ulang sesuai dengan tema kegiatan nanti.

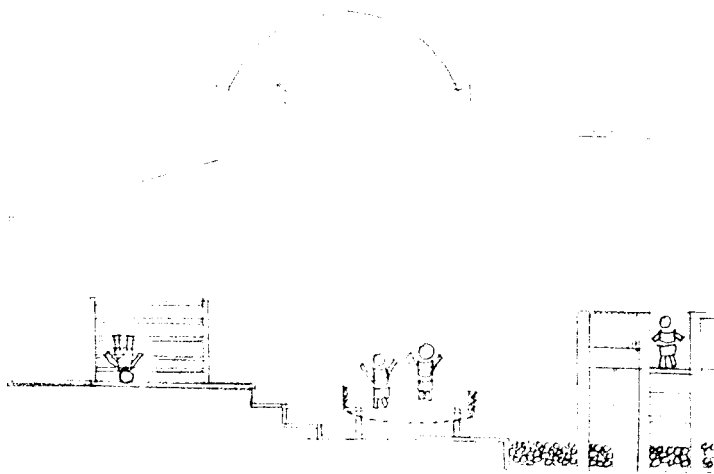
- e. termasuk kedalam quiet zone.

2. Picture smart
 - a. Belajar mengerti apa yang dilihat dan mempresepsikannya dengan kata serta gambar, dilakukan didalam dan luar ruangan.
 - b. Ruangan dilengkapi dengan alat visual, multimedia elektronik serta gambar-gambar dan benda-benda miniatur agar anak dapat dengan jelas mengenal suatu benda.
 - c. Ruangan menggunakan karpet, menggunakan dinding masif,
 - d. Layout ruangan menggunakan meja pendek yang disesuaikan dengan skala anak agar anak dapat duduk dilantai.
 - e. Kelas langsung berhubungan dengan luar ruangan/halaman agar untuk prakteknya anak dapat langsung melihat benda yang nyata, seperi pohon/tumbuh-tumbuhan, hewan, langit, matahari, air yang mengalir/kolam, batu dsb.

3. Music smart
 - a. belajar mengenal beberapa alat musik dan bunyi-bunyian, karena itu ruang music terbagi atas beberapa ruang, terdiri dari ruang bernyanyi, menari, ruang alat-alat musik dan panggung kecil untuk latihan.
 - b. Layout ruangnya sebagai berikut:

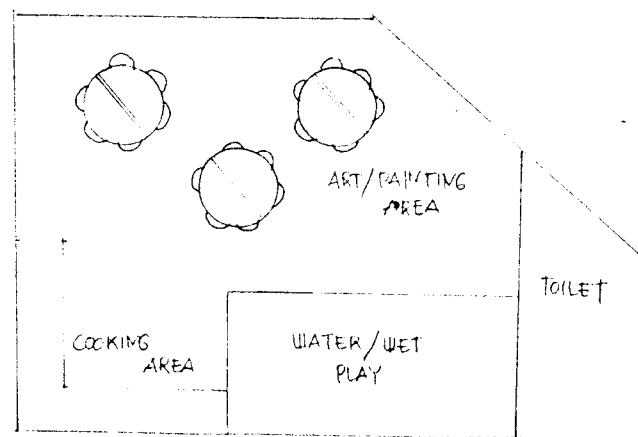


- c. Menggunakan dinding geser pada tiap-tiap ruang agar memudahkan bila akan melakukan latihan bersama,
 - d. Termasuk kedalam aktive zone.
4. Body smart
- a. belajar mengembangkan keterampilan fisik, dilakukan didalam dan luar ruangan.
 - b. Untuk ruang dalam terdapat gymnasium untuk anak, yaitu ruangan yang cukup luas dan dilapisi oleh matras busa agar anak leluasa untuk bergerak.
 - c. Di ruangan ini terdapat perbedaan ketinggian lantai yang berguna untuk melatih ketangkasan anak dan disediakan juga kolam bola, tempat tidur air, climber , play house dan permainan ketangkasan lainnya.
 - d. Untuk luar ruangan disediakan kolam renang dan arena bermain sepeda, bermain luncuran, ayunan dsb.
 - e. Termasuk kedalam aktive zone.



5. Logic smart

- a. pandai dalam matematika dan sains, untuk masing-masing ruang dipisahkan karena kegiatan yang berbeda.
- b. Matematika memerlukan ruang yang cukup tenang karena memerlukan konsentrasi dalam menghitung, untuk ruangan ini dapat disatukan dengan ruang word smart, karena memiliki kesamaan dalam suasana belajar dan layout ruangan yang diperlukan.
- c. Kegiatan sains lebih banyak melakukan eksperimen-eksperimen dalam belajar untuk melatih logic anak dalam menerima sesuatu hal, yaitu bereksperimen dengan tanah liat, lumpur, pasir, pewarna, membuat adonan, cooking dsb. Maka diperlukan ruang praktek yang siap untuk berantakan.
- d. Lantai dan dinding ruang menggunakan keramik agar mudah dibersihkan.
- e. Sains termasuk kedalam messy zone.



6. People smart

- a. bersosialisasi dengan teman dan kelompok dilakukan dalam kegiatan belajar bersama baik di dalam maupun luar ruangan.
- b. Tidak memerlukan ruangan khusus, hal tersebut dapat dilakukan sejalan dengan kegiatan smart lainnya.



7. Self smart
 - a. mandiri dalam melakukan kegiatan sehari-hari, dapat dilakukan didalam dan luar ruangan.
 - b. Untuk ini tidak memerlukan ruangan khusus tetapi diperlukan sarana-sarana furniture ruang yang sesuai dengan skala anak, seperti toilet yang ukurannya dibuat khusus untuk anak, wastafel, meja, kursi dan lemari yang sesuai dengan proporsi anak.
8. Nature Smart
 - a. belajar di alam terbuka karena itu kegiatan lebih banyak dilakukan di luar ruangan.
 - b. Maka penggarapan halaman dilengkapi dengan taman bunga/tumbuhan untuk belajar berkebun, taman hewan yang dilengkapi dengan beberapa jenis hewan agar anak dapat belajar langsung mengenal wujud asli dari hewan-hewan, danau kecil, kolam pasir/ tanah dsb.

B. konsep sirkulasi dalam bangunan

untuk sirkulasi dalam bangunan menggunakan sirkulasi linear terpusat, adanya unsur terpusat sebagai pemersatu ruang-ruang skunder yang ada disekitarnya sehingga menimbulkan kesan kestabilan berorientasi pada satu pusat, sedangkan unsur linear dapat memberikan penunjuk suatu arah yang jelas sehingga memudahkan anak untuk mencari kejelasan suatu tempat.

II.3.3 konsep ruang luar

A. Konsep play ground dan taman

- i. play ground dilengkapi dengan permainan olah tubuh anak seperti sepeda, ayunan, luncuran, rumah pohon, climbing, kolam pasir, bermain air, kolam renang serta panggung terbuka.
- ii. Taman digarap sedemikian rupa dengan memberikan permainan kontur , berbagai jenis tumbuhan (berkebun)

dan dilengkapi dengan taman burung, kelinci, ayam serta beberapa hewan lainnya.

B. Sirkulasi luar

- i. sirkulasi pedestrian dipisahkan dari sirkulasi kendaraan, dengan memberikan jalur sirkulasi masing-masing agar tidak membingungkan pengguna.
- ii. Sirkulasi dengan kepentingan masing-masing menuju tempat yang disediakan.
- iii. Perletakan vegetasi dan elemen-elemen yang dapat mengurangi panas sinar matahari pada jalur sirkulasi, juga berfungsi untuk mempertegas arah.

TITIK MASUK DARI LUAR TAPAK KE DALAM TAPAK KE DALAM TAPAK
 Titik masuk dari jalan utama kedalam tapak
 Titik keluar dari site
 Titik keluar site menuju jalan utama

USULAN SKEMATIK

Pengunjung datang dari arah barat menuju tapak melewati plaza dan memarkir kendaraan, kemudian keluar dari tapak melalui sisi timur menuju jalan utama kembali.

berbentuk massa berdasarkan kegiatan dan usia

USULAN SKEMATIK

massa terbentuk dari beberapa bentuk geometris dasar yang mengalami penambahan dan pengurangan serta saling tumpang tindih dengan kebutuhan ruang untuk jenis kegiatan yang akan dilakukan didalamnya. Berorientasi memusat.



ZONING
 pembagian ruang dan fasilitas
USULAN SKEMATIK
 Zona publik dan zona private
 Zona hijau dan zona kering

orientasi view pada titik-titik tertentu

USULAN SKEMATIK

Orientasi matahari
 Sinar matahari pagi sangat baik untuk anak-anak karena itu setiap ruang kelas harus dimasuki oleh cahaya matahari. Bangunan diorientasikan menghadap utara.

Orientasi view

Karena view dari sekitar tapak adalah perumahan dan berbagai fasilitas kota / lingkungan yang ada di sekitar tapak



ORGANISASI RUANG-PLOTTING SITE
 Urutan keruangan didalam site
USULAN SKEMATIK

Dibagi berdasarkan Massa terbentuk dari beberapa bentuk geometris dasar yang mengalami penambahan dan pengurangan, serta saling tumpang tindih

]

B **BESARAN RUANG- JENIS KEGIATAN**
 kebutuhan ruang serta suasana tiap ruang yang akan ditampilkan menurut jenis kegiatan yang akan dilakukan pada ruangan tersebut
USULAN SKEMATIK
 Penggunaan jenis material ruang, jenis permainan serta bentuk ruang yang dapat mendukung kegiatan yang akan dilakukan dalam ruang tersebut.

S **SIRKULASI DALAM TAPAK**
 sirkulasi menuju massa yang satu dengan yang lain sirkulasi di dalam lanscape
 sirkulasi didalam masing-masing massa
USULAN SKEMATIK
 Sirkulasi dalam tapak diarahkan menuju main entrance yang menggunakan tipe menjorok keluar. Tamu masuk kedalam tapak dengan kendaraan dan memarkir kendaraan kemudian berjalan di jalur pedestrian yang disediakan menuju main entrance/lobby diteruskan pada ruang tunggu orang tua dan kemudian menuju kefas-fasilitas masing-masing.

E **UTILITAS**
 peletakkan shaf dan ruang-ruang mesin
USULAN SKEMATIK
 Shaf-shaf utilitas digunakan untuk pipa-pipa distribusi air dan pembuangan pada ground, serta untuk kelistrikan. Ruang-ruang mesin diletakkan pada basement.

S **STRUKTUR**
 Struktur untuk massa berlantai 1
 Struktur untuk basement
 Struktur untuk massa yang ditinggikan
USULAN SKEMATIK

- Untuk massa berlantai satu menggunakan pondasi batu kali dengan kolom-kolom penampang.
- Untuk basement menggunakan pondasi grid wafel dan kolom-kolom yang menerus keatas.
- Struktur untuk massa yang ditinggikan menggunakan pondasi tiang pancang.

10 FASADE

citra bangunan yang sesuai untuk anak bangunan yang dapat ditangkap secara visual oleh anak

USULAN SKEMATIK

Pada fasade bangunan menggunakan permainan bentuk-bentuk geometris, permainan warna agar memberi kesan tidak kaku dan menarik, menggunakan skala fasade force prespektif (bangunan yang dari lanscape dibuat semakin mengecil keatas/kebelakang).

11

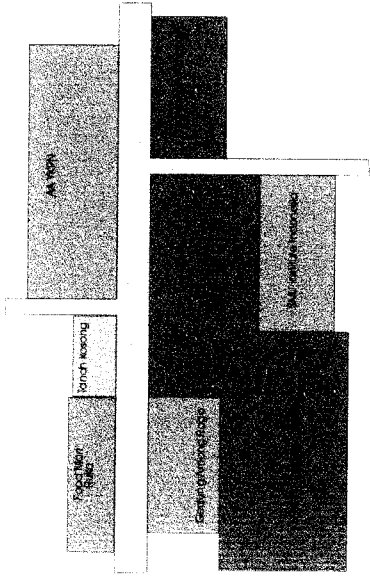
BAHAN BANGUNAN

bahan bangunan yang dapat menunjang kegiatan pada anak.

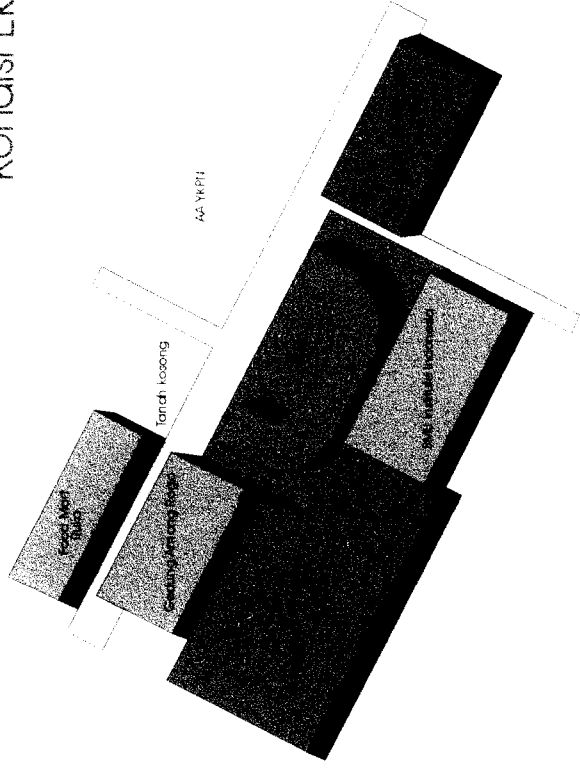
USULAN SKEMATIK

- Menggunakan bahan alam seperti Kayu, batu granit, batu alam, batu kali.
 - Kaca, untuk masuknya cahaya luar
 - Aluminium dan metal
 - Beton
 - Untuk interior
- Menggunakan kayu, karpet, matras serta finishing dinding kebutuhan ruang.

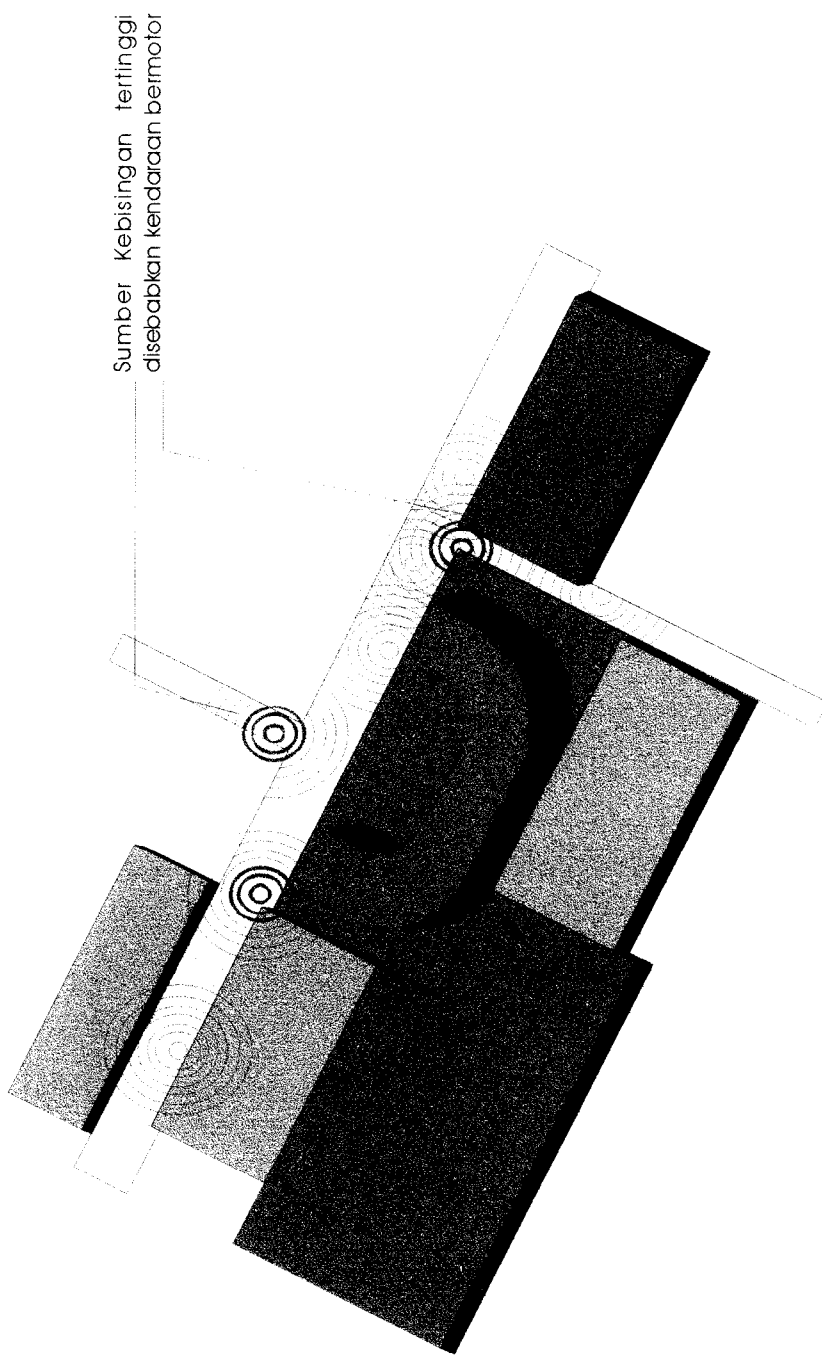
Kondisi Eksisting



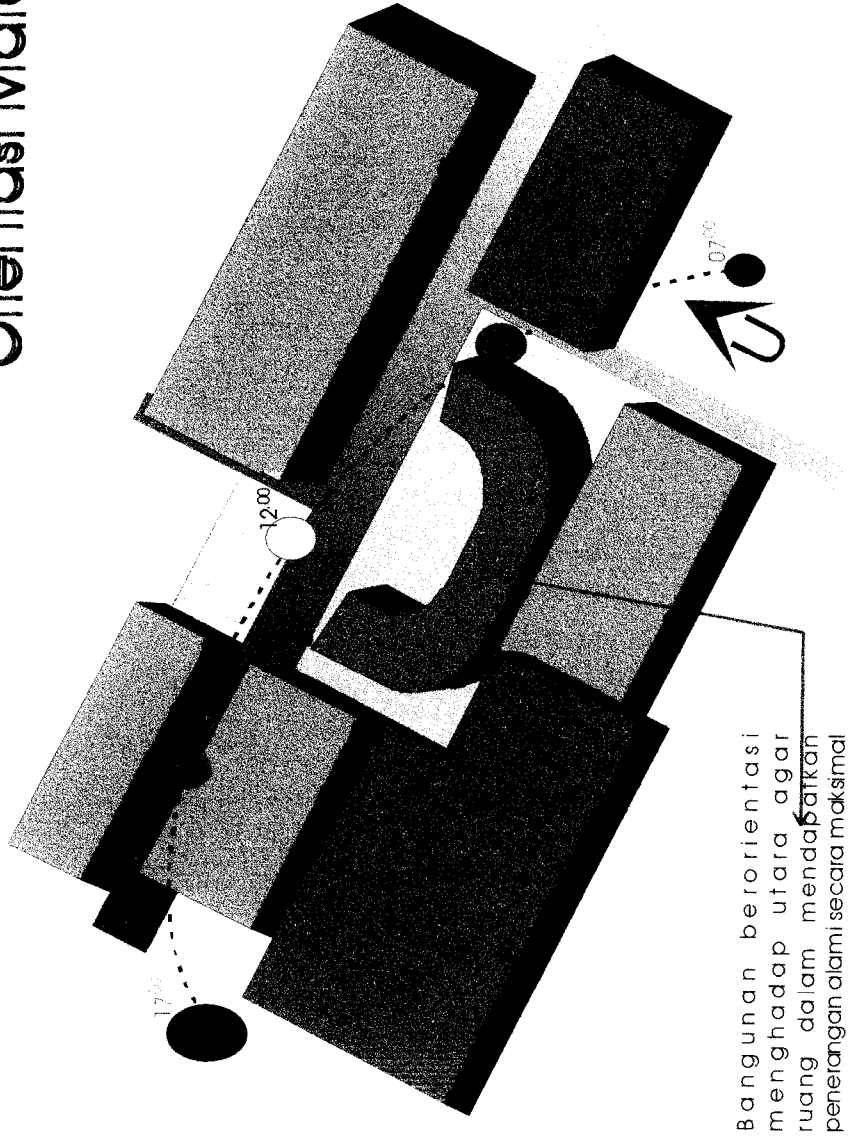
Kondisi Eksisting



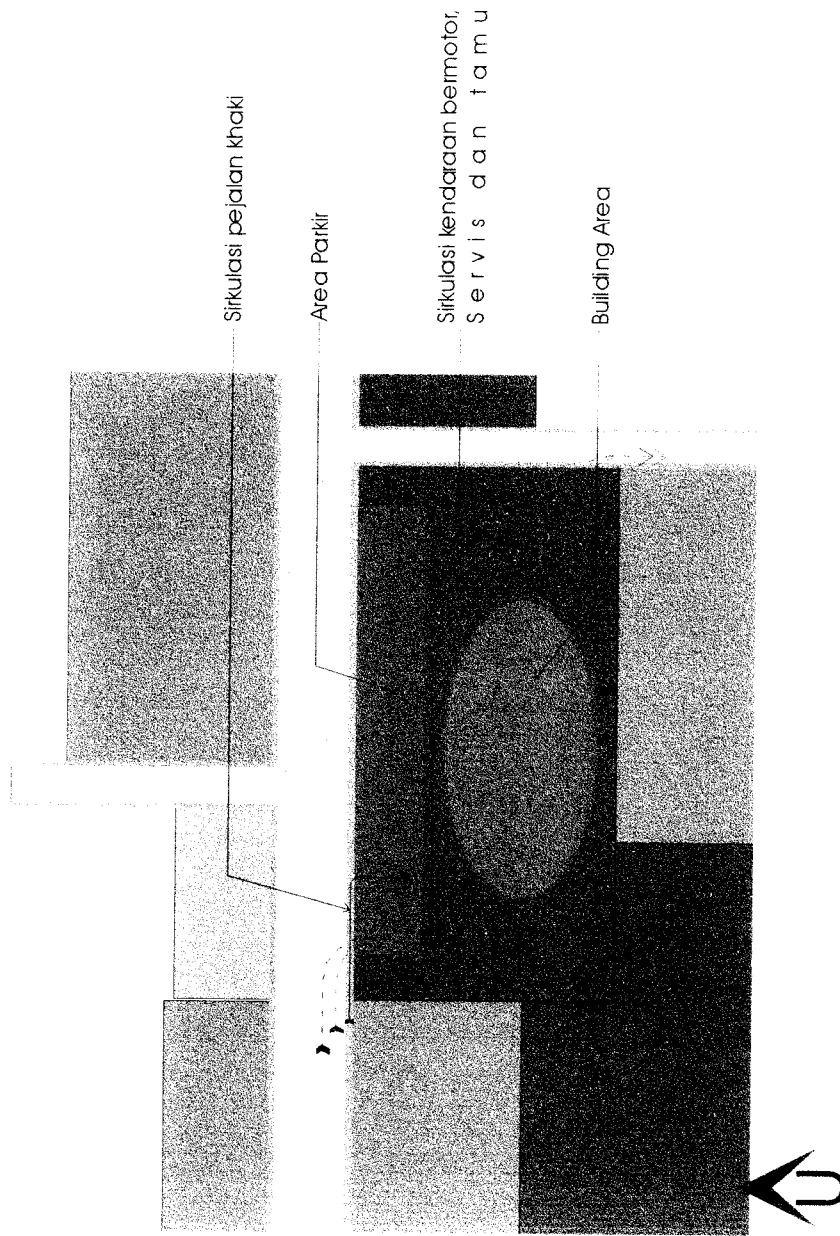
Kebisingan



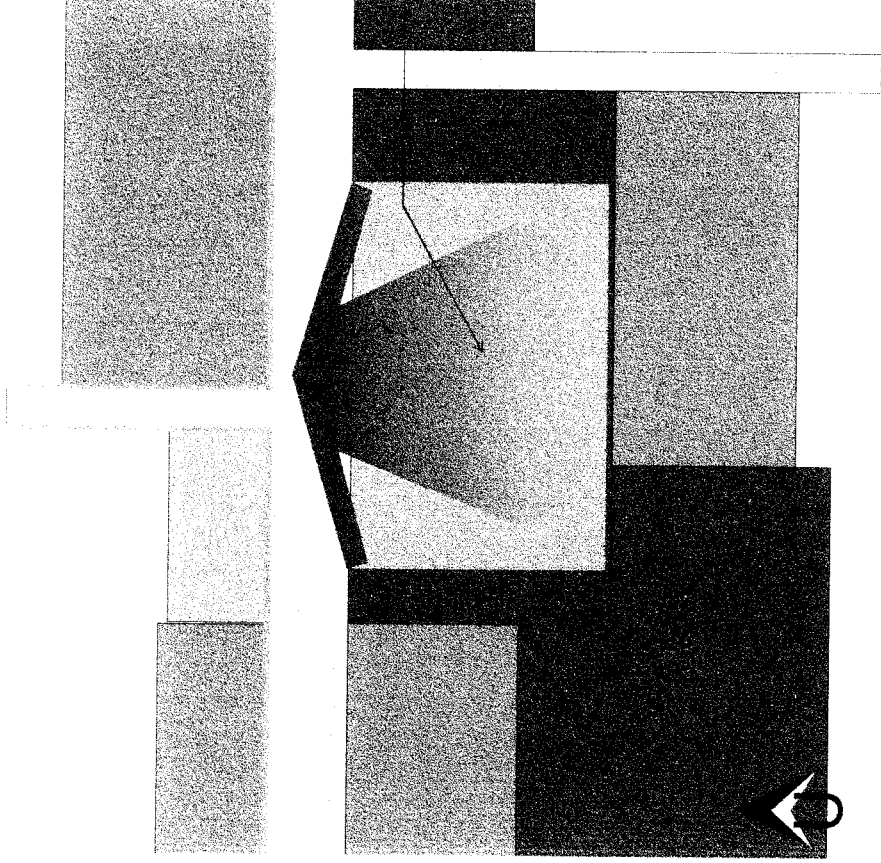
Orientasi Matahari



Sirkulasi

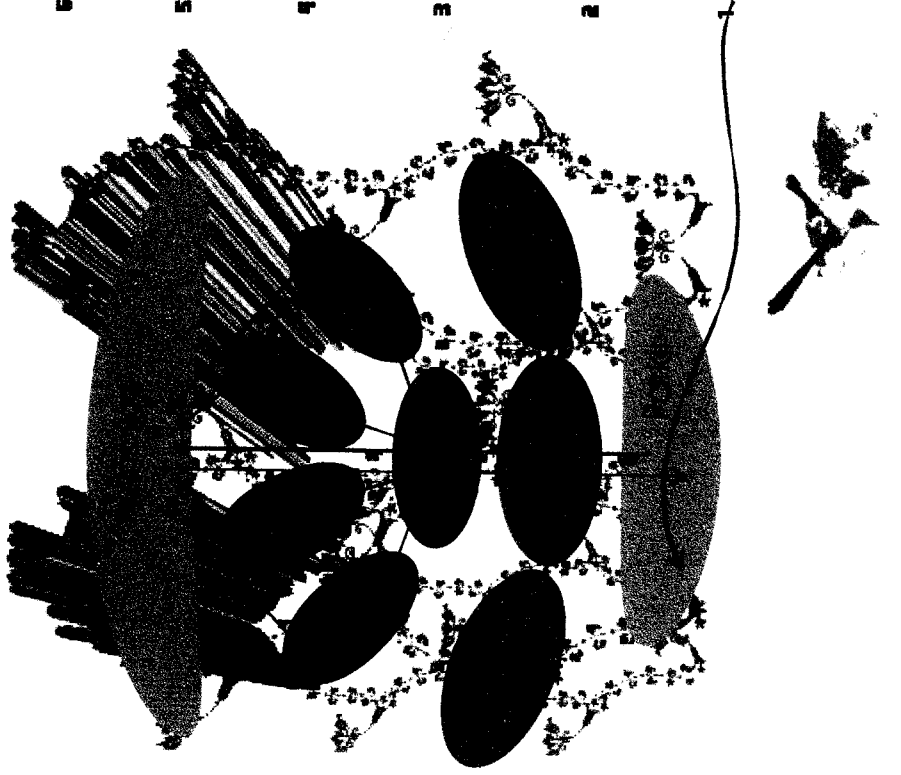


Orientasi View



Orientasi bangunan menghadap ke jalan utama untuk kemudahan akses ke dalam bangunan

Alur Cerita



5 End of Story. Keluar dari bangunan melalui jalur yang sama menuju ke ruang penjemput orang tua di ruang tunggu dan langsung mengambil kendaraan di parkiriran.

5 Kelas langsung berhubungan dengan playground yang berada di belakang site, agar mempermudah akses anak untuk bermain sambil belajar di luar kelas.

4 Dari ruang tunggu orang tua, menuju kelas masing - masing anak. Yang terbagi menjadi 4 tingkatan dan dari ruang tunggu ini juga dapat langsung menuju playground anak yang beradapaling belakang kelas.

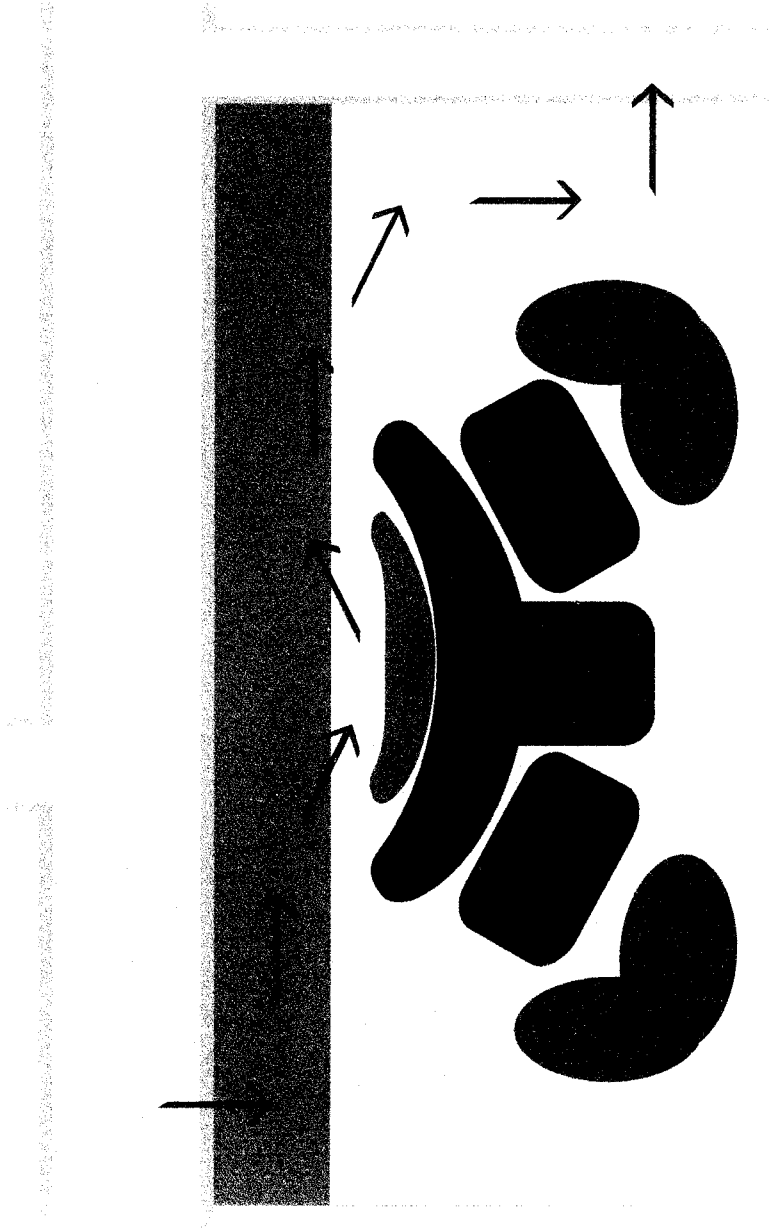
3 Dari publik area memasuki area semi publik, yang menjadi ruang tunggu orang tua, yang sedang menunggu anaknya, disini terdapat gallery hasta karya anak, perpustakaan, poklink anak, serta ruang berkumpul.

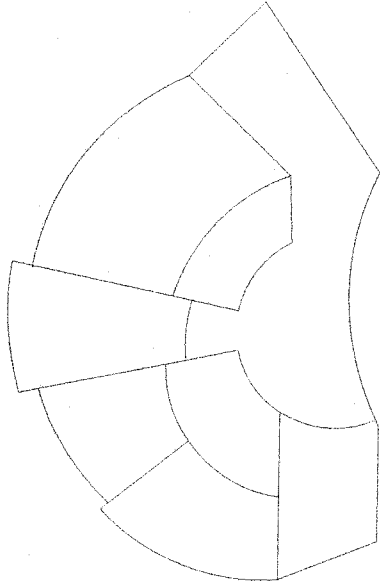
2 Dari tempat parkir pengunjung melewati jalur pedestrian yang berada dftengah site, langsung menuju main entrance, kemudian memasuki publik area yang terbagi atas Lobby, Retail, kantin, R.Administrasi, R.Konsultasi, theater, gallery anak

1 Pengunjung datang mengantar anak transit di Lobby / parkiriran



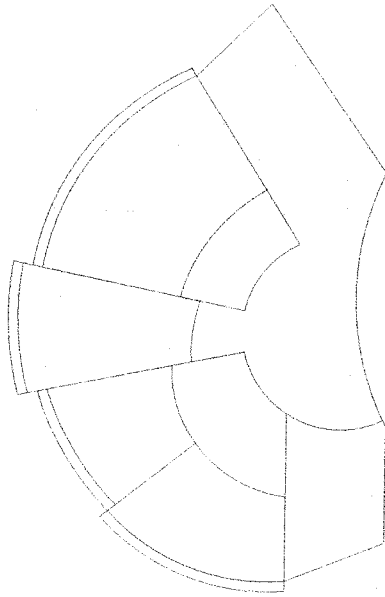
Zoning





1

Bentuk ruangan yang lebih besar dan memanjang yang terdiri dari beberapa massa yang diputar 30°, mempermudah sirkulasi dan perletakan fungsi ruang serta memberi kesan tidak monoton



Gubahan 2

Penggabungan antara alternatif 1 dan 2

Gubahan Gubahan Massa

Gabungan dari bentuk geometris dasar yaitu persegi panjang yang bersifat tegas / monoton dan lingkaran yang bersifat fleksibel dengan sumbu utama menghadap utara

Bentuk ruangan yang lebih besar dan memanjang yang terdiri dari beberapa massa yang diputar 30 , mempermudah sirkulasi dan perletakan fungsi ruang serta memberi kesan tidak monoton

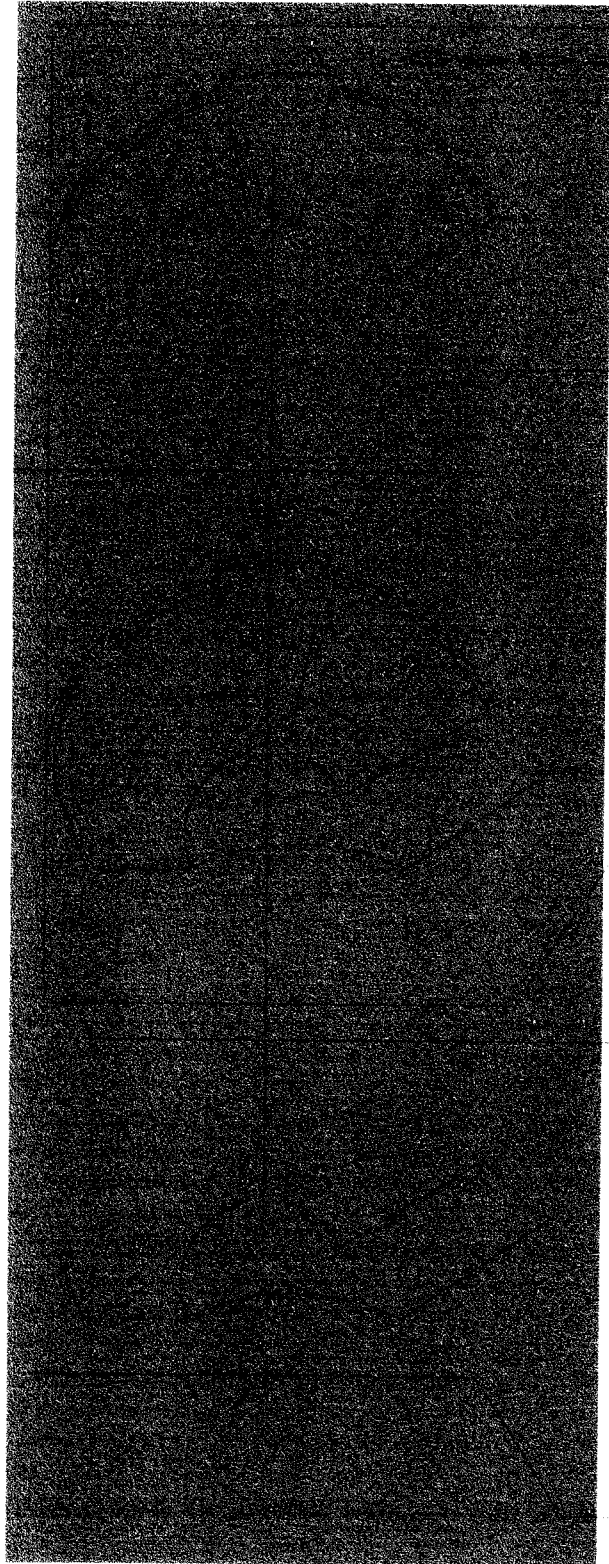
Gubahan 1

Sebaran fungsi

First Floor
Office, ruang Kelas

Ground Floor
Ruang kelas, Lobby, Galery, Retail, Ruang Tunggu, Kantin, Ruang Konsultasi, Theater, Ruang Pengajar.

Basement
Parkir Pegawai & Pengelola, MEE, Kitchen, Landing clock, Storage



KEMAMPUAN ANAK MENURUT TINGKATAN USIANYA :

pre toddler @ 18 bulan- 2 tahun
 bisa melompat ditempat
 mulai bisa bergari
 bisa menaiki sedikit tangga
 sendiri
 menuruni tangga dengan bantuan
 mulai bisa berbicara dengan baik
 mulai bisa mengidentifikasi
 sesuatu

- **pre kindergarten @ 4 tahun- 5 tahun**
 melompat dengan satu kaki
 melempar bola dengan baik
 memotong gambar dan menyusun gambar
 memanjat dengan baik
 bermain dengan group kecil
 bisa ke toilet sendiri
 bisa menceritakan suatu cerita
 bisa mengikuti yang dicontohkan dengan
 baik

Toddler @ 2 tahun- 3 tahun
 bergari dengan baik
 bisa menaiki dan menuruni tangga
 membuka pintu sendiri
 memanjat perabotan
 menyukai melempar, mengisi dan memebuang
 sesuatu
 menyukai permainan air dan pasir
 bisa menggunakan permainan outdoor sendiri
 menyukai bermain bersama teman
 mendengar cerita bergambar

pre school @ 3 tahun- 4 tahun
 mencuci tangan sendiri
 bisa melompat lebih jauh
 berdiri dengan satu kaki
 kombinasi permainan dengan pasir, air, mobil
 miniature dan bajok.
 bermain dengan kelompok kecil 2-3 anak
 mulai bisa menunggu untuk memainkan sesuatu
 permainan
 memakai baju dengan bantuan
 bisa menghitung diatas tiga obyek
 berbicara seperti orang dewasa

MULTIPLE INTELEGENGE THOMAS ARMSTRONG

WORD SMART	Mengucap Mendengar Melihat	Buku-buku Rekaman suara/kaset Menulis membaca	Tape recorder Alat tulis komputer	r. multimedia perpustakaan r.komputer r. diskusi
LOGIC SMART	Mengenal angka dan perhitungan. Menyimpulkan sesuatu Berfikir secara logis	Materi konkret yang bisa dijadikan bahan percobaan.	Permainan teka-teki Susun balok/ block stucture Permainan computer Percobaan-percobaan kecil	r. diskusi r. susun balok r.comp r. messy
PICTURE SMART	visual	Melalui gambar metafora visual dan warna. Menggambar/melukis	Melalui media elektronik spt, film, slide video, diagram, peta dan grafik. Hewan dan tumbuhan	r. multimedia r. messy hewan-hewan kebun
BODY SMART	Menyentuh Memanipulasi bergerak	Kegiatan fisik Seni peran/improvisasi dramatis Gerakan kreatif	Membangun model Memperagakan gerak	Play ground Kolam renang r. gym r,bermain dalam/ playzone
MUSIC SMART	Irama melody	Dinyayikan Diberi ketukan disiulkan	Alat musik Software musik	r. musik r. theater/ pertunjukan.
PEOPLE SMART	Berhubungan Bekerja sama Memilih kegiatan sendiri. Memotivasi diri,	Interaksi dinamis dengan orang lain Bermain sendiri Proyek serta permainan individu	Kegiatan kelompok Komunitas club Kegiatan sesuai dengan keinginan sendiri.	r. diskusi r. berkumpul
NATURE SMART	Pengalaman dialam terbuka. Mengamati makhluk hidup	Meneliti dan mengamati alam. manjelajahi	Meneliti dan mengamati melalui Pernakan hewan. Aquarium, kebun.	Kebun binatang Berkebun Memancing/ kolam ikan

**PEMBAGIAN KELAS MENURUT TINGKATAN UMUR SESUAI DENGAN KEGIATAN DAN KEBUTUHAN RUANG
MASING-MASING KELAS :**

- **PRE SCHOOL**
R. DISKUSI DAN AUDIO VISUAL
R.COMPUTER
R. MUSIC
R. GYM
R.MESSY@WET
R. BERMAIN BERSAMA
R.TIDUR
DAPUR

- **PRE TODDLER**
R. DISKUSI DAN AUDIO VISUAL
R.BERMAIN BERSAMA
R. MESSY@WET
R.TIDUR
DAPUR

- **TODDLER**
R. DISKUSI DAN AUDIO VISUAL
R. MUSIC
R. GYM
R.MESSY@WET
R. BERMAIN BERSAMA
R.TIDUR
DAPUR

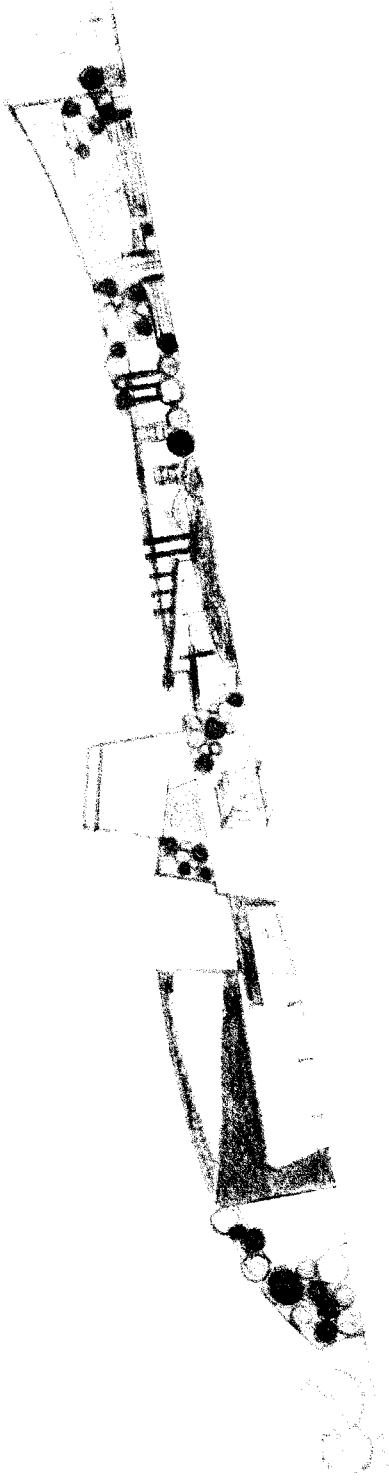
- **PRE KINDERGARTEN**
R. DISKUSI DAN AUDIO VISUAL
R. COMPUTER
R. MUSIC
R. GYM
R.MESSY@WET
R. BERMAIN BERSAMA
PERPUSTAKAAN
R.TIDUR
DAPUR

Jenis ruang	Aspek arsitektural
R. Multimedia dan diskusi	<p>Ruangan tertutup yang dapat mereduksi bunyi,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan lantai karpet yang selain berfungsi sebagai menyerap bunyi juga memberikan kenyamanan bagi anak (tidak licin). • Menggunakan dinding masif . • Menggunakan pencahayaan buatan dan alami. • Ketinggian jendela max 75 cm agar dapat dijangkau oleh penglihatan anak. • Layout furniture disesuaikan dengan kegiatan (meja dapat digeser) dan furniture menghindari sudut. • Ruangan bernuansa warna kuning, karena warna kuning dapat memberikan kesan kegembiraan dan membangkitkan semangat, sangat cocok untuk ruangan yang membutuhkan konsentrasi, kecerahan pikiran, percakapan dan konseling.
R. Messy	<p>Ruangan untuk kegiatan melukis, membuat adonan, memasak,bermain air, tanah liat dsb. Diperlukan ruang yang mudah dibersihkan namun tidak licin.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Untuk art painting lantai menggunakan bahan vinyl yang mudah dibersihkan namun tidak licin. • Untuk water play lantai menggunakan lantai keramik bertekture kasar . • Ruangan agak terbuka, pembatas ruang hanya menggunakan ketinggian lantai yang tidak terlalu tinggi agar ruangan terasa tidak sempit. • Ruangan langsung berhubungan dengan luar/ ada akses langsung ke halaman agar anak bisa bermain lebih leluasa. • Furniture disesuaikan dengan skala anak dan menghindari sudut. • Menggunakan warna bernuansa orange untuk memberikan efek stimulasi, optimis, kesan luas. Cocok digunakan pada ruang untuk berinteraksi sosial.
R. Playzone	<p>Ruang bermain didalam,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lantai sebagian menggunakan matras dan sebagian lagi karpet untuk menanggulangi bila anak-anak terjatuh.

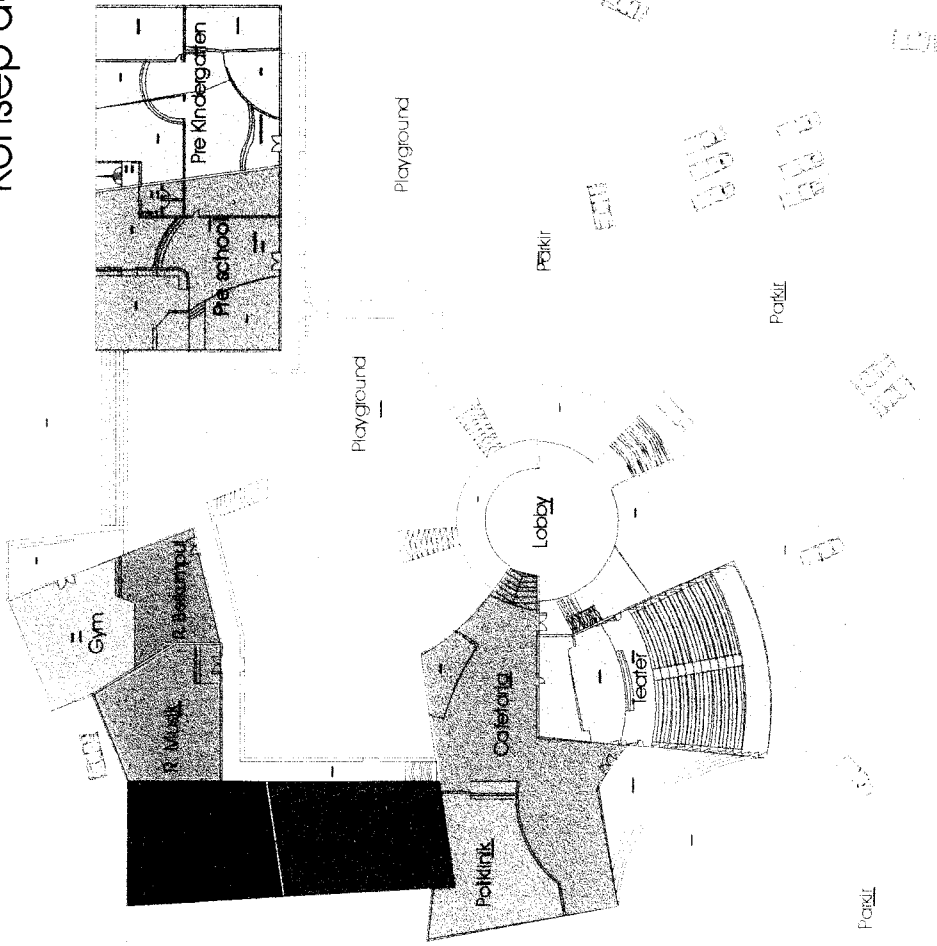
	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang lebih terbuka, tidak menggunakan pembatas dinding. • Peninggian pada plafon, karena pada ruang tersebut terdapat arena panjat/playhouse dan lompat sehingga memerlukan plafon yang lebih tinggi. Tinggi min 2,5m • Menggunakan warna-warna cerah untuk merangsang otak anak.
R. Musik	<p>Merupakan ruang tertutup dan kedap suara</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dinding dan lantai dilapisi karpet yang dapat meredam bunyi. • Menggunakan dinding geser sehingga ruangan dapat dilayout sesuai dengan kegiatan pada saat itu. • Menggunakan penghawaan buatan.
R. Gymnasium	<p>Ruang besar dan lebar untuk melakukan olah tubuh.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lantai dan sebagian dinding dilapisi dengan matras untuk menghindari cedera. • Plafon lebih tinggi, untuk memberikan efek luas. • Menggunakan furniture yang berbahan lentur/ tidak mudah patah. Tinggi plafon min 3,5m • Ruangn langsung berhubungan dengan luar/ lapangan sehingga anak-anak dapat melakukan olah tubuh langsung didalam maupun diluar ruangan. • Ruangn menggunakan nuansa merah, karena warna merah memberikan kesan agresif, kekerasan dan kegembiraan sehingga merangsang tubuh untuk merespon aktivitas. Dapat dipadukan dengan warna marun,coral dan pink.
Kamar mandi/ toilet	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan lantai yang tidak licin, keramik bertekstur kasar. • Dimensi dan skala furniture kamar mandi disesuaikan dengan ukuran anak, dan furniture menghindari sudut.
Perpustakaan	<ul style="list-style-type: none"> • Dimensi rak buku terjangkau oleh anak, tinggi mak 0,75m. • Menggunakan lantai yang dilapisi karpet untuk memberikan kenyamanan anak untuk bebas memilih duduk di kursi maupun dilantai.

Konsep Tampak Bangunan

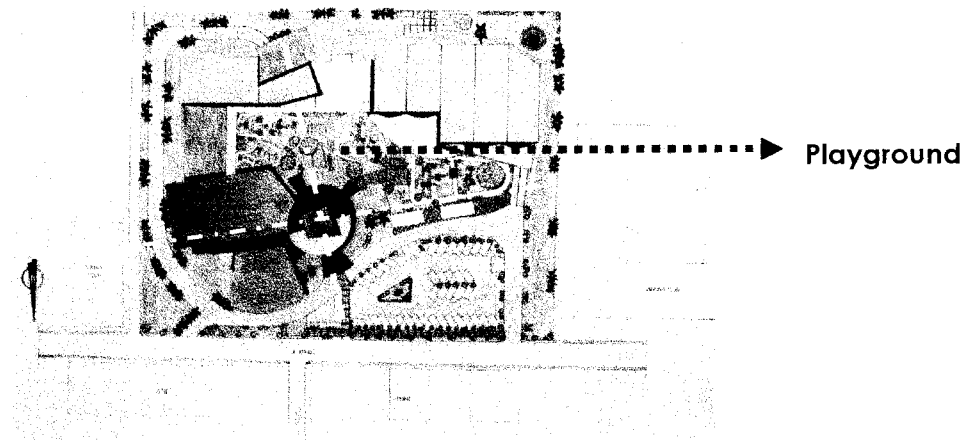
Tampak bangunan disesuaikan dengan citra anak yang aktif maka digunakan bidang-bidang lengkung yang bersifat fleksible dan bidang persegi yang memiliki sifat kaku. Skaal yang diterapkan adalah force prespektif yaitu bangunan yang dari lansekapnya dibuat semakin kecil keatas. Dan penggunaan warna-warna cerah untuk menarik perhatian anak.



Konsep denah awal

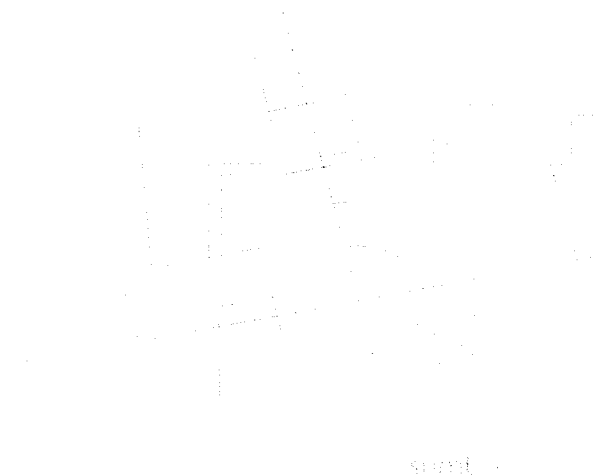


IV.1 situasi



Gb. 4.1 Situasi

ubahan massa

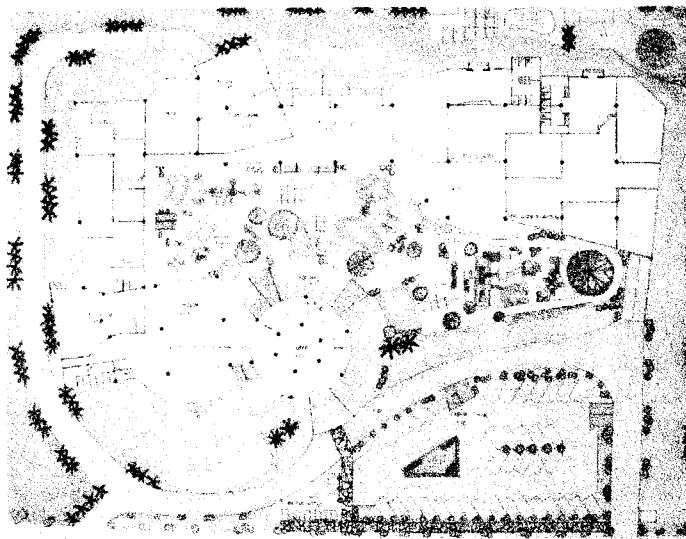


Sesuai dengan konsep, Sumbu utama bangunan menghadap utara yang diputar 10° kearah barat, agar memberi kesan tidak monoton dan terbentuk dari beberapa massa persegi agar mempermudah peletakkan fungsi dan berpusat pada lingkaran yang merupakan massa penerima dengan pola sirkulasi bangunan linear memusat.

Massa bangunan Pra sekolah ini terdiri dari 4 massa yang bentuk massanya merupakan gabungan dari bentuk-bentuk dasar geometris yaitu persegi yang bersifat tegas (monoton) dan lingkaran yang bersifat fleksible (dinamis) penyebarannya menggunakan pola massa cluster. Selain sirkulasi bangunan playground yang berada ditengah site merupakan pusat yang mengikat antar massa.

Massa dinaikkan 1m dari permukaan tanah untuk mempermudah pengawasan terhadap anak-anak yang bermain di playground, pada playground terdapat juga perbedaan ketinggian agar anak dapat mengalami pengalaman berbeda dalam bermain.

IV. 2 site plan



Gb. 4.2a Site plan

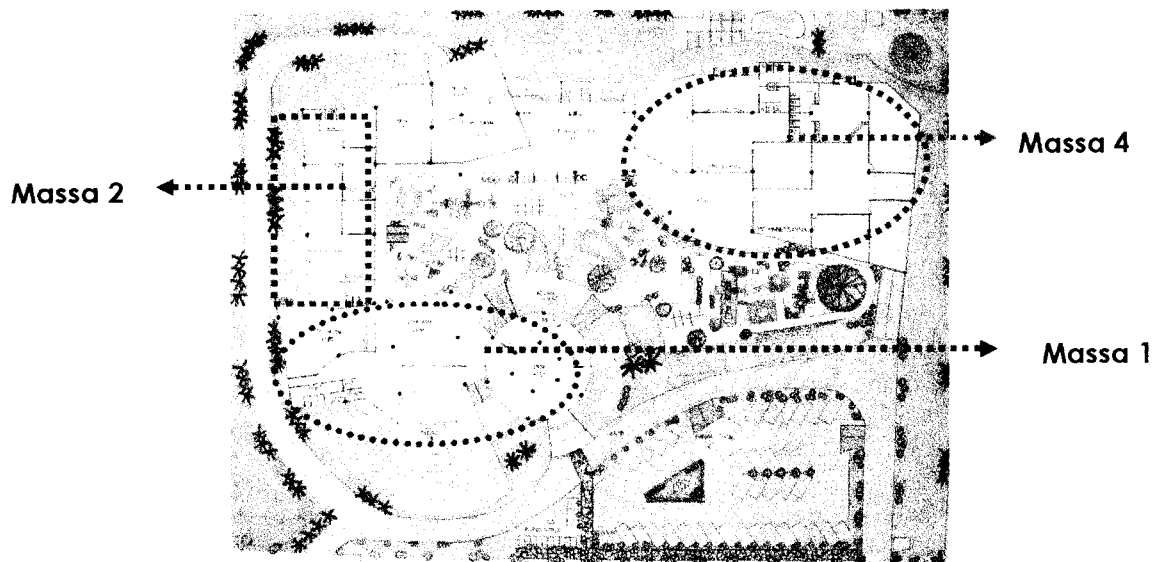
Luas site	:	12.920 m ²
Rencana awal site yang terbangun	:	6.000 m ²
Luas site yang terbangun	:	6.217 m ²
Ditambah kolam renang sebesar	:	249 m ²

Perincian luas site yang terbangun sebagai berikut :

1.	Bangunan 1	:	1343 m ²
2.	Bangunan 2	:	459 m ²
3.	Bangunan 3	:	299 m ²
4.	Bangunan 4	:	1184 m ²
5.	Sirkulasi bangunan	:	652 m ²
6.	Playground	:	2280 m ²
7.	Kolam renang	:	249 m ²

massa bangunan

Massa 3



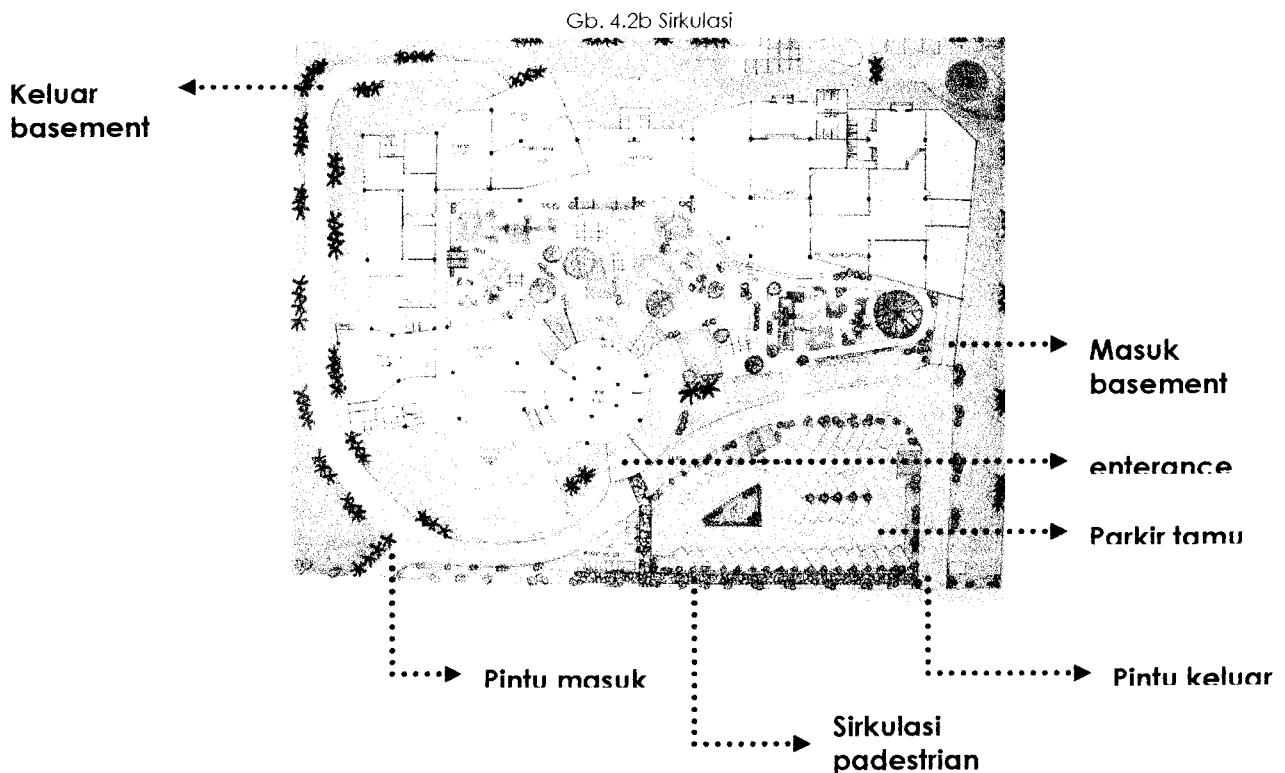
Gb. 4.2b massa bangunan

Massa bangunan Pra sekolah terdiri dari 4 massa yang disatukan dengan sirkulasi, atap dan pemakaian bahan yang sama. Fungsi dari masing-masing massa adalah :

1. Massa pertama (2 lantai), berfungsi sebagai ruang public dan semi publik. Pada lantai satu terdapat lobby,cafeteria, ruang pertunjukan dan

- poliklinik. Diletakkan dibagian depan karena merupakan massa penerima pada bangunan Pra sekolah ini.
2. massa kedua (1 lantai) , berfungsi sebagai ruang kelas untuk Pre Toddler dan Toddler. Diletakkan dekat dengan massa penerima agar mempermudah control karena Pre Toddler dan Toddler merupakan kelas tingkatan awal pada Pra Sekolah ini.
 3. massa ketiga (1 lantai) , berfungsi sebagai ruang musik, gym dan ruang bermain bersama. Karena ruangan ini penggunaannya bersifat bersama maka diletakkan ditengah antara massa yang lain agar mempermudah akses dari setiap kelas.
 4. massa keempat (1 lantai) , berfungsi sebagai ruang kelas untuk Pre School dan Pre Kindergarten. Diletakkan paling pinggir dan ruang kelasnya juga lebih besar dibanding ruang kelas lainnya karena pada Pre School dan Pre Kindergarten memiliki aktivitas dan ruang gerak yang lebih kompleks dibanding Pre Toddler dan Pre Kindergarten.

Sirkulasi

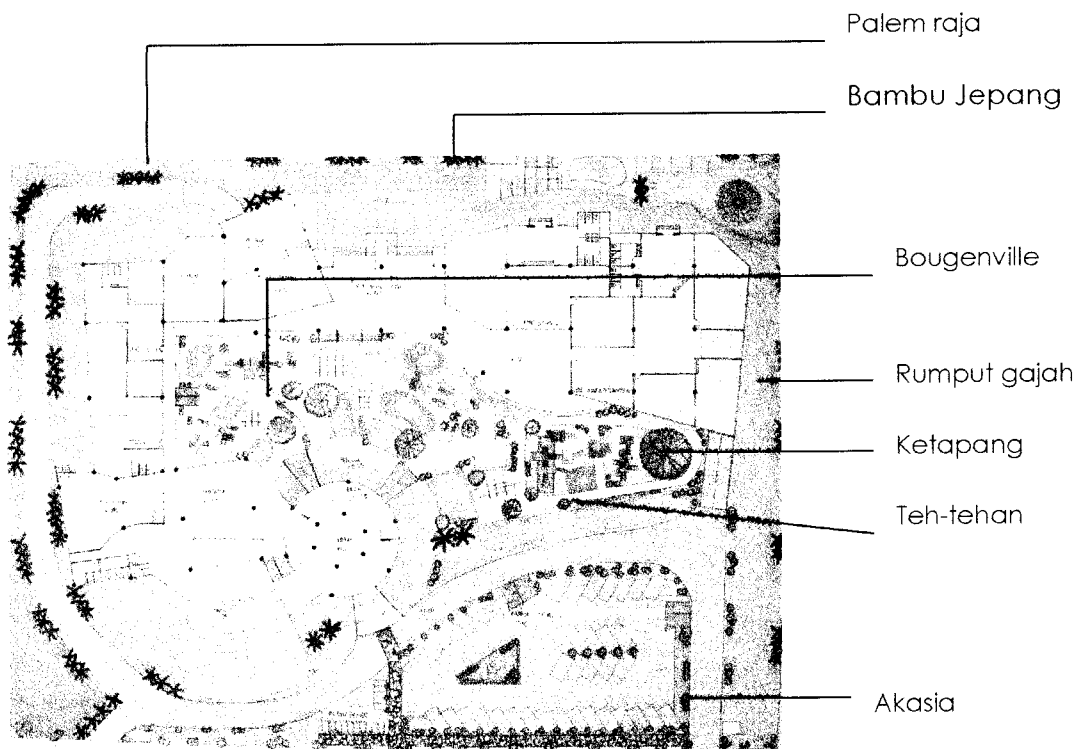


Sirkulasi kendaraan dengan sirkulasi pedestrian dipisah agar memberikan kenyamanan bagi masing-masing pengguna. Untuk sirkulasi kendaraan pintu masuk ke site berada disebelah barat dan pintu keluar berada disebelah timur bangunan. Untuk jalur pedestrian berada disebelah utara bangunan.

Parkir kendaraan untuk tamu berada didepan bangunan dengan kapasitas sebagai berikut mobil 40 buah dan motor 20 buah. Untuk parkir pengelola diletakkan di basement.

Untuk keluar dari basement harus mengitari bangunan karena pintu keluar dari bagunan hanya berada disebelah timur bagunan saja, agar mempermudah control bangunan.

Penataan landscape



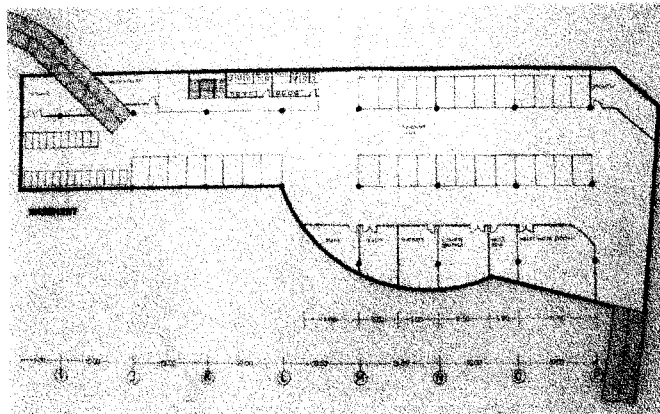
Gb. 4.2d Landscape

Penataan landscape pada site berupa Kombinasi antara vegetasi perindang dan penghias serta pengarah jalan, adapun vegetasi yang digunakan antara lain:

1. Palem Raja (*Rostonea regina*) t = 5-7 m / r = 3m
2. Bambu jeoang (*arundinaria Japonica*) t = 3-5m / r = 2m
3. Bougenville (*Bougenville spectabilis*) t = 1-2m / r = 2-3m
4. Rumput gajah (*Axonuphus compressus*)
5. Ketapang (*Terminalia catappa*) t = 3-4m / r 4-6m
6. Teh-tehan (*Malphigia coccigera*)
7. Akasia (*Acacia auriculiformis*) t = 3-5m / r = 3-5m

IV. 3 Denah

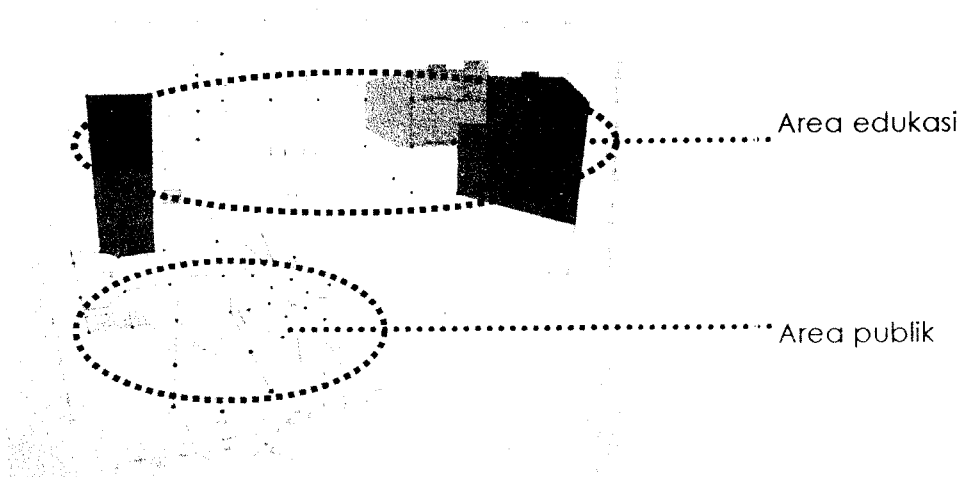
Lantai Basement



Gb. 4.3.1 Basement

Basement digunakan untuk parkir kendaraan pengelola dan ruang-ruang sistem utilitas dari bangunan dan gudang. Basement dibuat satu arah agar mempermudah sirkulasi kendaraan. Basement ini dapat menampung 35 mobil dan 30 sepeda motor.

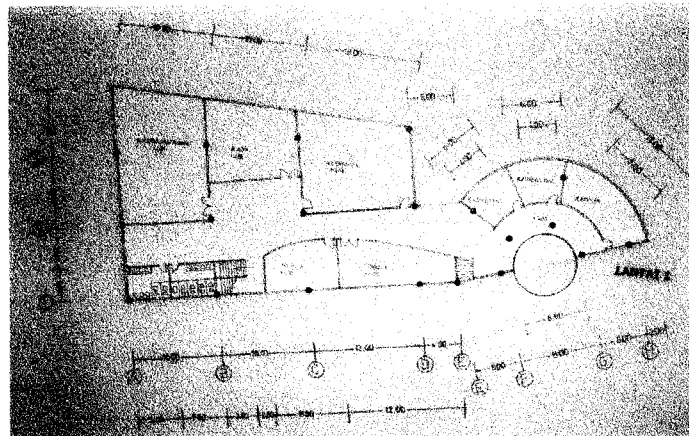
Lantai dasar



Gb.4.3.2 Lantai dasar

Lantai dasar terbagi menjadi 2 fungsi utama, yaitu sebagai area publik dan area edukasi. Area publik terdapat lobby, deck untuk ruang tunggu orang tua, cafetaria, ruang pertunjukan dan poliklinik. Untuk area edukasi terdapat kelas-kelas menurut tingkatan umur, yaitu Pre toddler, Toddler, Pre school dan Pre kindergarten. Yang masing-masing kelas dapat menampung 25 anak.

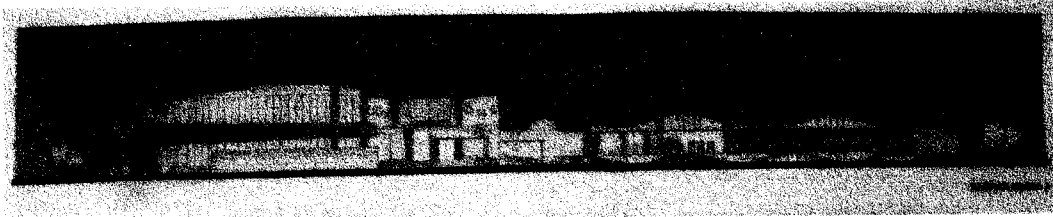
Lantai satu



Gb. 4.3.3 Denah lantai 2

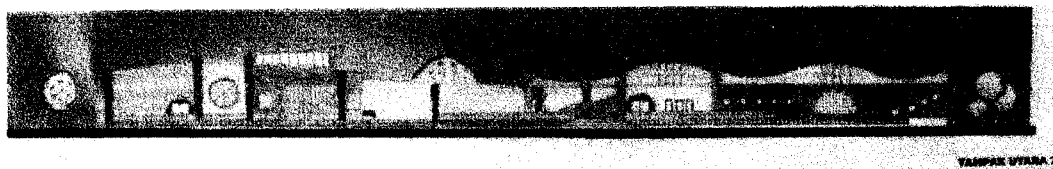
Di lantai satu terdapat ruang administrasi, ruang konsultasi, ruang guru, kantor pengurus sekolah dan mushola.

IV. 4. Penampilan bangunan



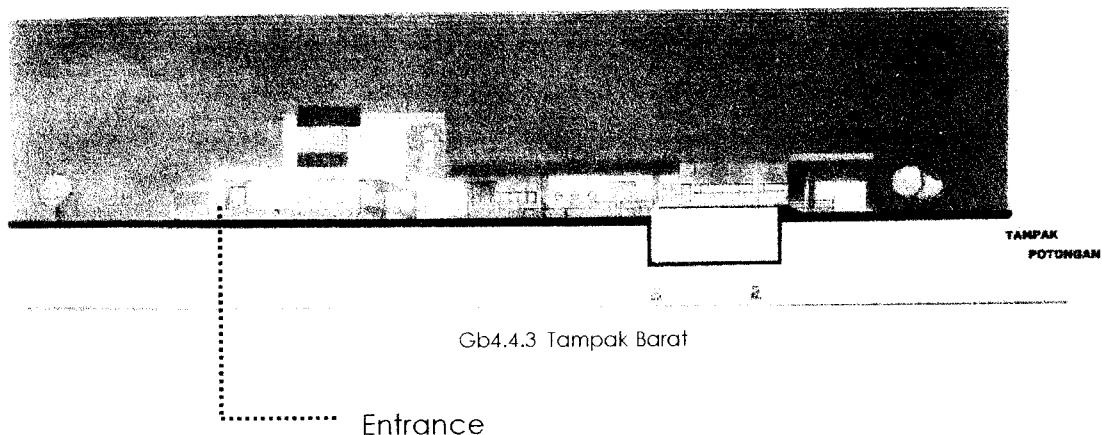
Gb. 4.4.1 Tampak Utara 1

Konsep penampilan bangunan yang diterapkan adalah force perspektif yaitu bangunan dibuat semakin mengecil keatas secara bertahap, pemakaian bidang massif dan transparan untuk mendapatkan cahaya yang cukup.



Gb. 4.4.2. Tampak Utara 2

Penggunaan atap dag lengkung dan datar agar memberikan pengalaman berbeda untuk anak, karena bentukan lengkung dan bulat merupakan bentuk yang dinamis dan tidak kaku sesuai dengan sifat anak-anak yang tidak kaku.

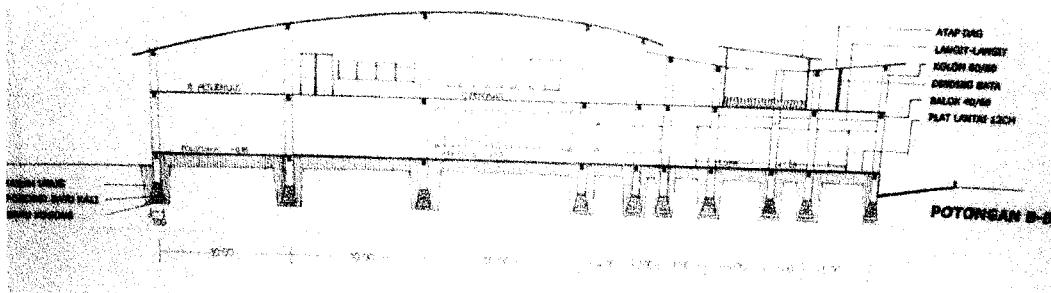


Gb4.4.3 Tampak Barat

Main entrance merupakan tipe menjorok keluar agar memberikan kesan menerima bagi yang datang dan menggunakan bahan material yang transparan agar kegiatan didalam dapat terlihat dari luar.

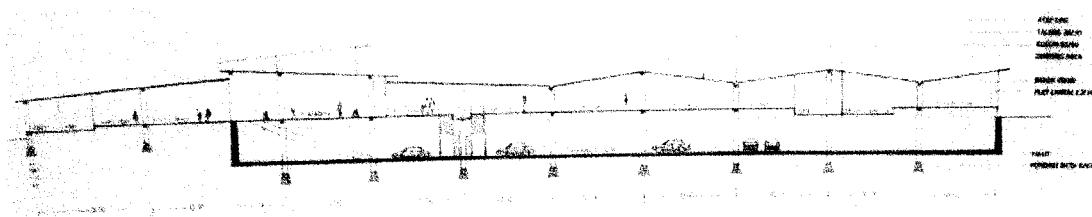
Penggunaan warna-warna cerah pada bangunan yang dapat membantu menstimulasi otak anak untuk beraktivitas dan juga dapat menarik anak-anak datang untuk bermain dan belajar di Pra sekolah ini.

IV.5. STRUKTUR BANGUNAN



Gb. 4.5.1 Potongan A-A

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



Gb. Potongan B-B

Basement terbuat dari beton menggunakan rakit yang juga berfungsi sebagai fondasi tetapi tetap dibantu dengan fondasi batu kali untuk memperkuat struktur.

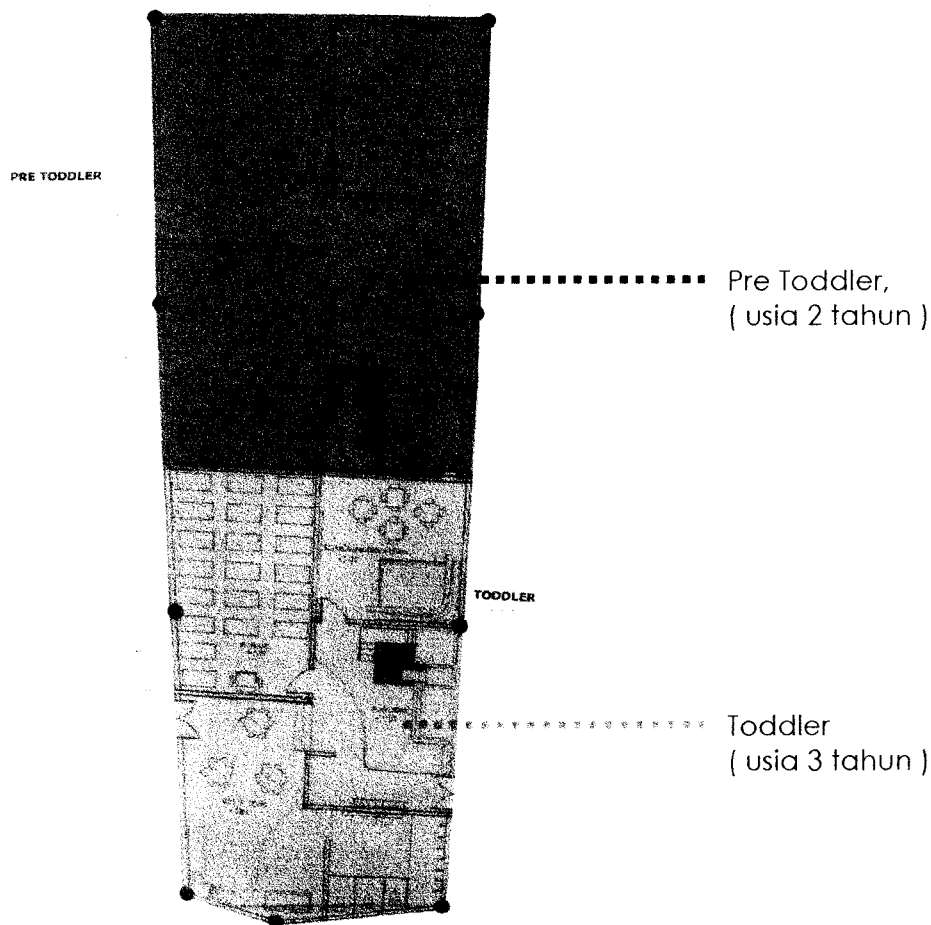
IV.6 KONSEP RUANG KELAS

Konsep ruang kelas pada Pra Sekolah ini dibagi menurut tingkatan umur, yaitu:

1. Pre Toddler, untuk usia 18 bulan - 2 tahun
2. Toddler, untuk usia 2 tahun
3. Pre school, untuk usia 3 tahun
4. Pre Kindergarten, untuk usia 4 tahun

Kebutuhan ruang dan jenis aktifitas anak pada pra sekolah ini mengacu kepada multiple intelligence anak yang terdiri dari word smart, picture smart, music smart, body smart, logic smart, people smart, self smart dan nature smart.

pre toddler dan toddler

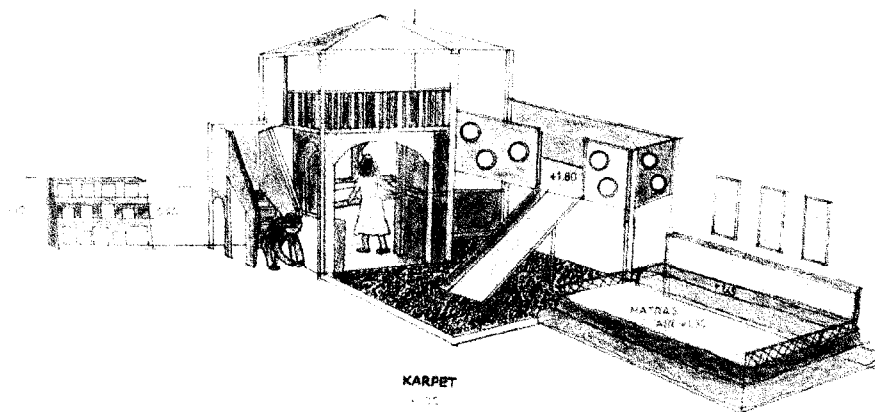


Gb. 4.6.1 Denah Pre toddler dan Toddler

Kelas Pre Toddler dan Toddler dipergunakan untuk anak usia 18 bulan - 2 tahun dan usia 2 tahun yang ruang kelasnya terdiri dari :

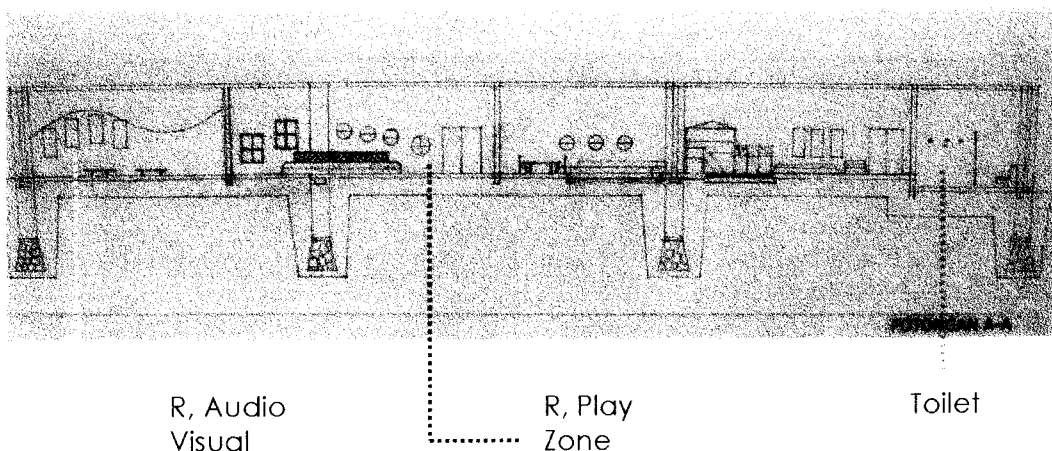
1. Ruang playzone, mendukung body smart, self smart dan people smart. Ruang dengan dimensi 9x6m ini merupakan ruang bermain anak dengan jenis permainan playhouse, mandi bola, matras lompat dan permainan lainnya. Lantai menggunakan bahan karpet dan kayu parket agar tidak licin ketika anak bermain dan berlari.

Gb. 4.6.2 Playzone

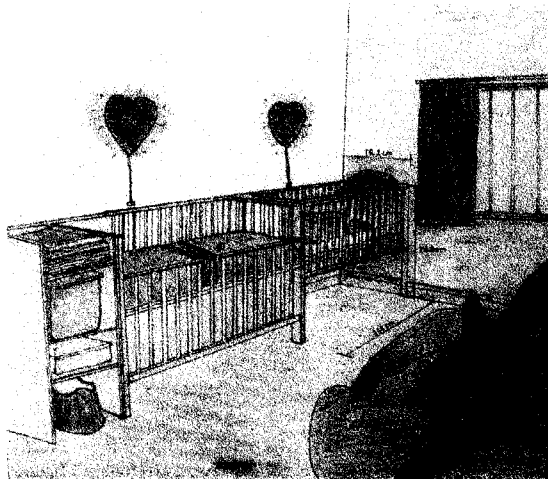


2. Ruang Audio visual, Mendukung Picture smart, word smart, people smart dan logic smart. Karena diruangan ini anak belajar untuk mengenal benda-benda dengan bantuan alat audio visual yaitu video maupun radiotape. Diruang ini anak juga belajar mengenal angka dan hitungan. Menggunakan lantai karpet dan meja-meja sebagai tempat berdiskusi.

Gb. 4.6.3 Potongn



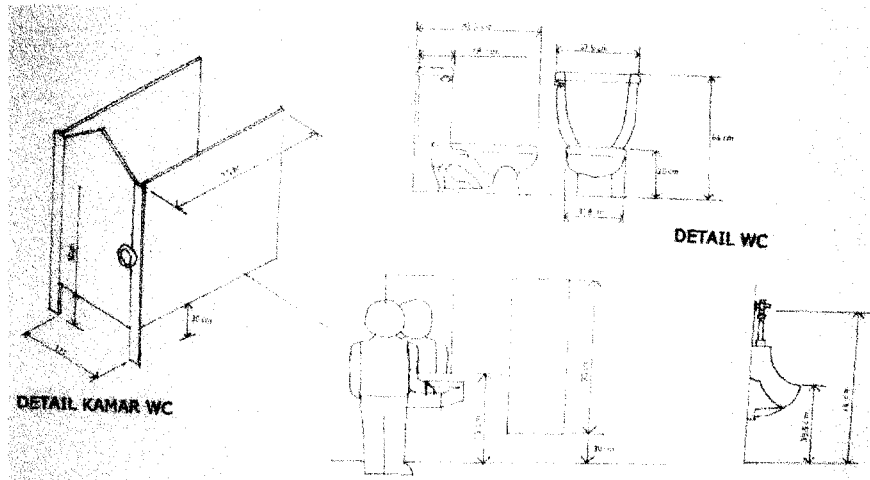
3. Ruang Messy Zone, Mendukung Logic smart, picture smart, self smart dan people smart. Ruangan ini merupakan ruang eksplorasi dan eksperimen anak untuk bermain dengan adonan, cat, air, pasir, cooking, melukis dll. Karena ruangan ini bersifat berantakan maka finishing lantai dan dinding menggunakan vinyl karet, karena bahan vinyl mudah dibersihkan namun tidak licin.
4. Ruang tidur anak, mendukung self smart. Mengajarkan anak untuk bisa tidur sendiri tanpa harus ditemani.



Gb. 4.6.4 Kamar Tidur

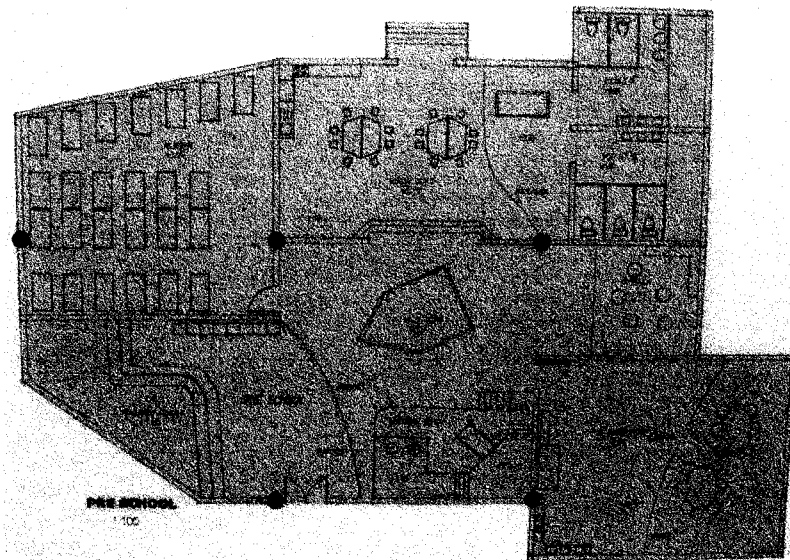
Ruang tidur pada Pre toddler masi menggunakan Box, karena usia 2 tahun masih dikawatirkan untuk dapat jatuh dari tempat tidurnya. Lantai menggunakan karpet dan dinding kamar menggunakan warna-warna pastel agar memberikan kenyamanan pada penglihatan.

5. Toilet, dimensi toilet dan washtafel disesuaikan dengan proporsi anak, untuk mempermudah mereka menggunakannya, yaitu sebagai berikut:



Gb. 4.6.5 Detail Kamar Mandi

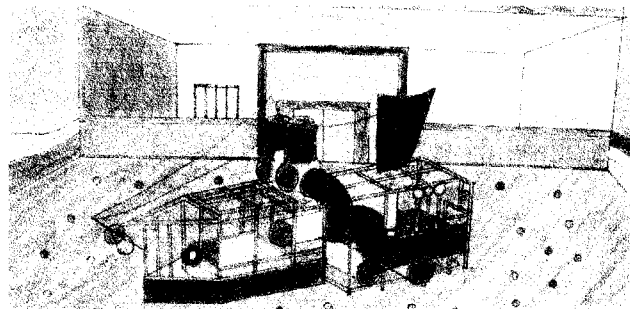
pre school



Gb. 4.6.6 Denah Preschool

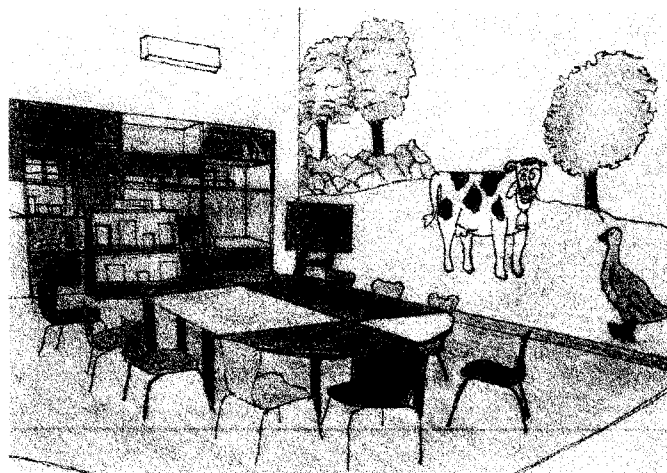
Kelas Pre school dipergunakan oleh anak usia 3 tahun, Ruang kelas lebih besar disbanding ruang kelas Toddler dan Pre toddler karena aktifitas dan ruang gerak anak yang lebih kompleks. Pada kelas ini terdapat ruang-ruang sebagai berikut:

1. Play Zone, mendukung body smart, people smart dan self smart. Jenis permainan bermacam-macam seperti playhouse, playstructure, block play/ susun balok, matras lompat dll. Ruang bermain ini menggunakan lantai karpet dan kayu parket, agar lantai tidak licin dan anak bebas bermain. Menggunakan warna-warna cerah untuk merangsang ketangkasan anak.



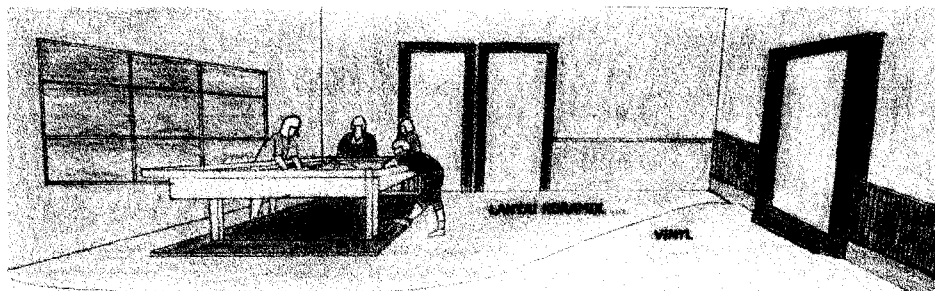
Gb. 4.6.7. Playstructure

2. Ruang audio visual/ diskusil, mendukung word smart, picture smart, logic smart, people smart dan self smart. Diruang ini anak belajar untuk mengenal bunyi dan bentuk benda dengan alat bantu media elektronik maupun dengan gambar-gambar yang kemudian didiskusikan bersama selain itu mereka juga belajar mengenal huruf dan angka. Menggunakan kombinasi lantai karpet dan kayu parket.



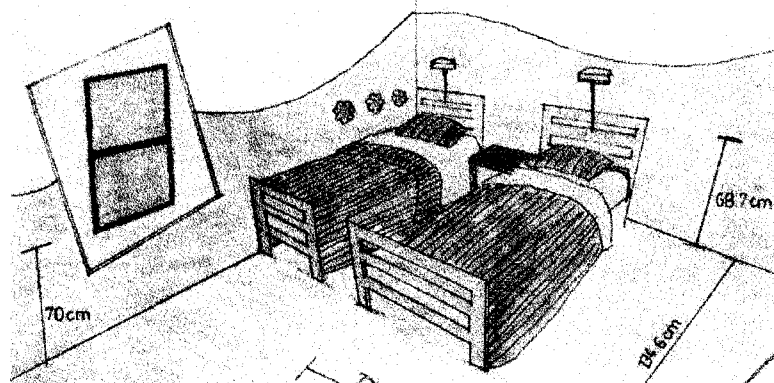
Gb.4.6.8 Ruang diskusi dan belajar

3. Ruang baca, mendukung logic smart, word smart dan self smart. Karena dapat menambah pengetahuan anak dan membantu anak untuk senang terhadap buku-buku. Menggunakan lemari buku yang tingginya lebih kurang 1m agar anak dapat mencapai buku yang dikehendaki sendiri serta menggunakan lantai karpet yang tebal agar anak dapat bebas membaca sambil tiduran, duduk dilantai maupun dikursi menurut kesenangannya masing-masing.
4. Messy Zone, mendukung logic smart, picture smart, self smart dan people smart. Ruang messy terbagi atas 2 jenis lantai yaitu lantai vinyl dan lantai keramik kasar. Pada bagian yang berlantai vinyl anak-anak bebas melakukan eksperiment-eksperimen dengan adonan, cat, cooking, melukis dan kegiatan yang bersifat berantakan lainnya, menggunakan vinyl karena mudah dibersihkan dan tidak licin. Pada bagian berlantai keramik lebih bersifat pada permainan yang basah, terdapat bak air dan pasir tempat bermain anak, yang skala bak disesuaikan dengan proporsi anak yaitu tinggi meja lebih kurang 0.85 meter. Di dominasi oleh warna orange untuk memberikan efek stimulasi, optimis dan kesan luas, cocok untuk ruang untuk berinteraksi social.



Gb.4.6.9 Messy zone

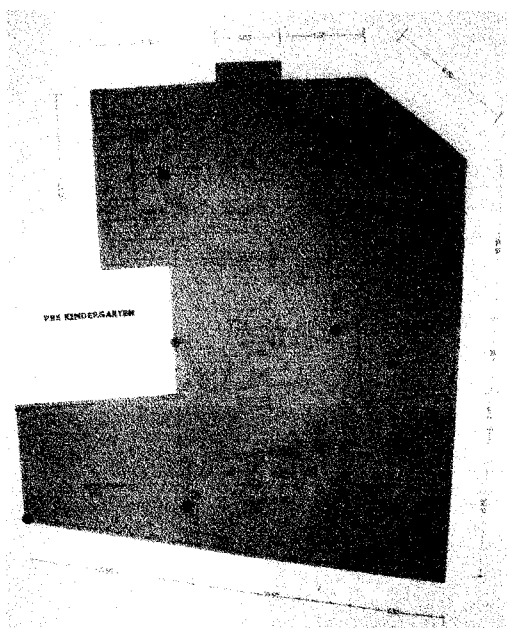
5. R. tidur, mendukung self smart. Mengajarkan pada anak untuk mandiri dengan tidur sendiri. Tipe tempat tidur menggunakan tempat tidur single dengan ketinggian tempat tidur lebihkurang 25cm, lebar 73cm dan panjang 123m. menggunakan warna-warna pastel.



Gb.4.6.10 Ruang tidur

6. Toilet, standar besaran ruang kamar mandi dan furniturnya disesuaikan dengan standart anak-anak. Lantai menggunakan keramik berteksture kasar agar tidak licin.

pre kindergarten

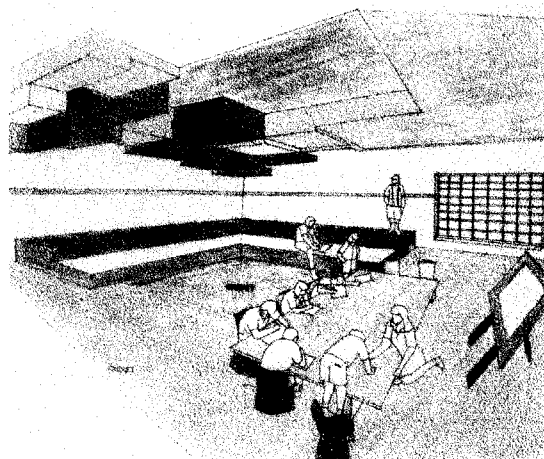


Gb. 4.6.11 Denah Pre kindergarten

Ruang kelas pre kindergarten diperuntukkan untuk anak usia 4 tahun, jenis kegiatannya pun semakin kompleks karena itu dimensi ruangnya menjadi

lebih besar. Ruang-ruang yang terdapat di pre kindergarten adalah sebagai berikut :

1. Ruang block play dan ruang kostum, mendukung logic smart, picture smart dan self smart pada ruang ini terdapat lemari dan kaca dengan berbagai macam kostum dan aksesoris yang membebaskan anak untuk bereksplorasi menjadi apa yang mereka inginkan dan belajar untuk bisa mengenakannya sendiri, terdapat diruang paling depan yang menggunakan lantai parket agar tidak licin.
2. Ruang audio visual dan diskusi, mendukung word smart, picture smart, logic smart, people smart dan self smart. Menggunakan permainan bidang atap dan ketinggian lantai agar memberikan suasana belajar anak yang tidak monoton. Menggunakan lantai parket dan sebagian karpet. Pada ruangan ini anak belajar untuk membaca dan menuliskan kata-kata dengan alat bantu media audio visual serta menjadi ruang diskusi bersama ketika selesai menonton film dsbnya. Menggunakan dominasi kuning karena warna kuning dapat memberikan kesan gembira dan membangkitkan semangat, cocok untuk ruang yang membutuhkan konsentrasi.

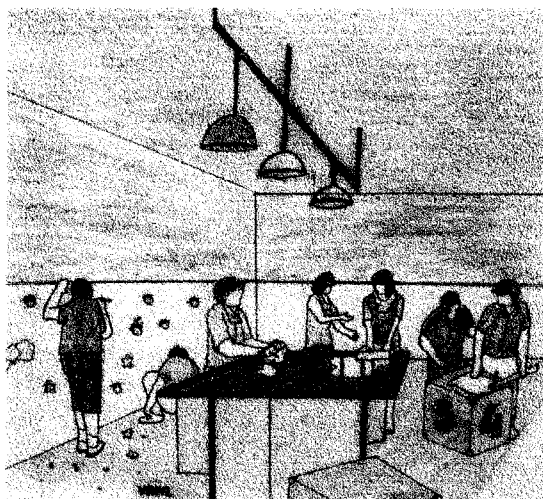


Gb.4.6.12 Ruang belajar

3. Ruang computer/game, mendukung logic smart,picture smart dan self smart. Pada ruang ini anak diperkenalkan dengan computer, dimulai

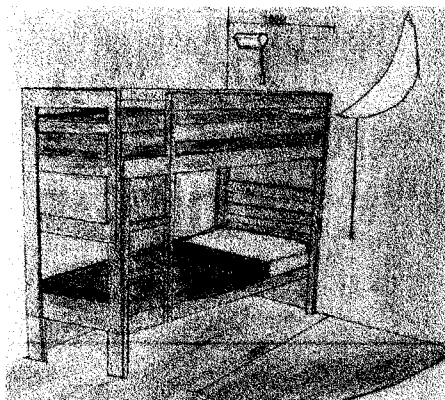
dengan permainan game yang sederhana sampai pada pengenalan gambar-gambar dan penggunaannya. Menggunakan lantai karpet untuk menghindari adanya konsleting listrik.

4. Ruang messy zone, mendukung logic smart, picture smart, self smart dan people smart. Di ruang ini anak bebas bereksplorasi dengan berbagai macam kegiatan yang bersifat berantakan, misalnya dengan cat, adonan, memasak, melukis, tanah liat dsb. Menggunakan lantai vinyl dan keramik kasar agar tidak licin dan mudah dibersihkan.



Gb. 4.6.13 Messy zone

5. Ruang tidur, mendukung self smart. Menggunakan tempat tidur tingkat yang tidak terlalu tinggi agar memberikan pengalaman yang berbeda pada anak dengan dimensi, tinggi 1,5m, lebar 1m dan panjang 2m.

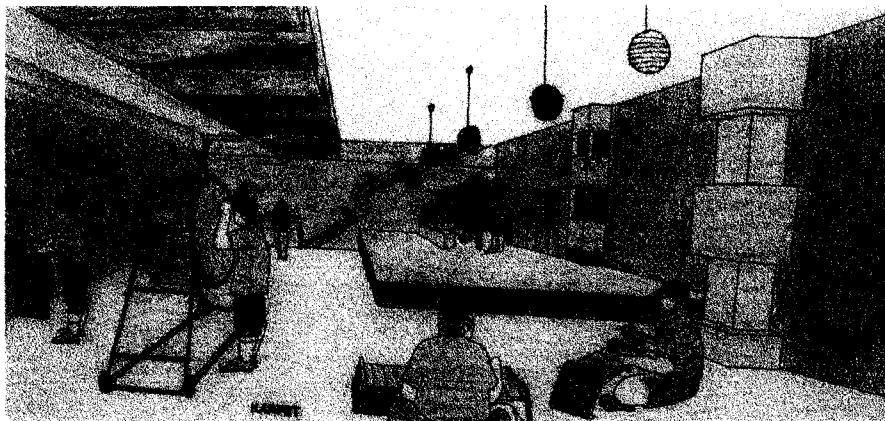


Gb. 4.6.14 Kamar tidur

6. Toilet, menggunakan shower, toilet, wastafel yang dimensi ruangnya sudah di sesuai dengan standar ukuran anak yang sudah ada.

IV.7 RUANG-RUANG PENDUKUNG

RUANG MUSIK



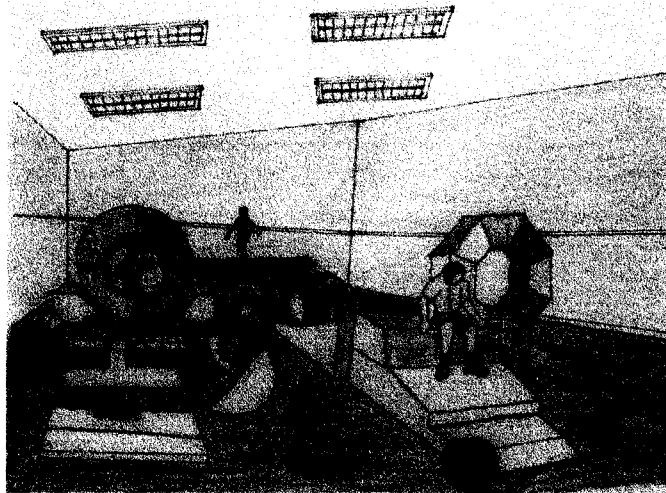
Gb. 4.7.1 Ruang musik

Ruang ini untuk mendukung music smart dan body smart. Karena diruang ini anak-anak belajar mengenal jenis-jenis alat musik dan bunyinya masing-masing serta cara penggunaannya, selain itu pada ruang ini anak belajar juga untuk menari dengan musik. Menggunakan lantai karpet dan dinding karpet untuk meredam bunyi yang ada, serta menggunakan penghawaan buatan. Pada ruang ini terdapat panggung yang tidak terlalu tinggi (20 cm) untuk anak-anak menari yang terbuat dari lantai kayu parket.

RUANG GYM

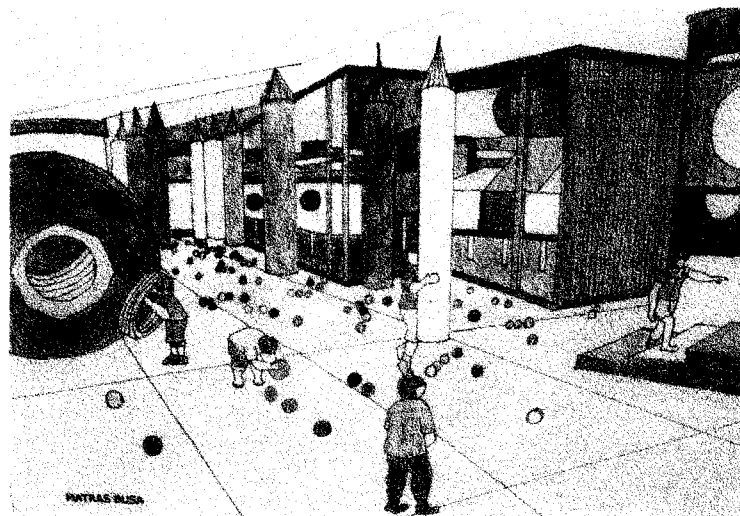
Mendukung body smart dan self smart, diruang ini anak belajar tentang olah tubuh dan melatih keseimbangan, menggunakan penutup lantai karpet adan alat-alat pendukung olah tubuh yang terbuat dari busa agar tidak berbahaya

untuk anak. Menggunakan dominasi warna merah dan biru karena memberikan kesan semangat dan agresif .



Gb. 4. 7. 2 Ruang Gym

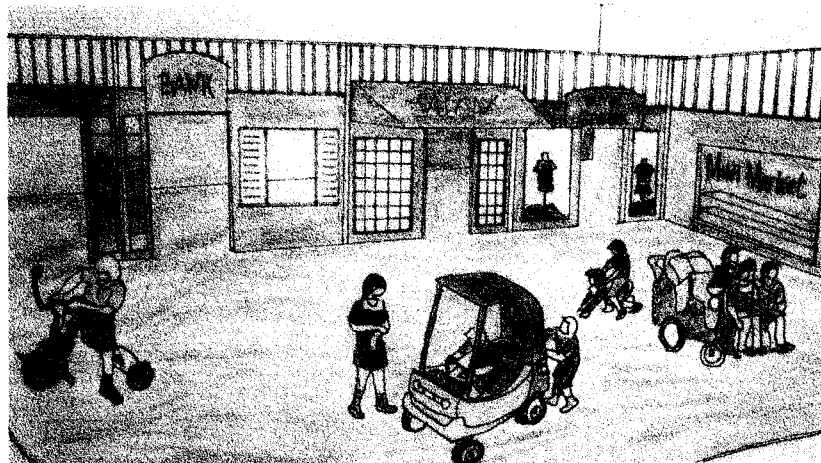
Pada ruang Gym terdapat juga permainan ketangkasan anak, yang membantu anak untuk lebih melatih olah tubuh. Menggunakan lantai yang dilapisi matras untuk keamanan anak.



Gb. 4.7.3 area ketangkasan

RUANG BERSAMA

Ruang bersama merupakan ruang bermain untuk bersama yang dapat mendukung logic smart dan people smart. Ruang didesain dengan berbagai tema kegiatan orang dewasa seperti miniature bank, supermarket, salon, butik dll, hal ini untuk memperkenalkan dunia baru yang lain pada anak-anak. Menggunakan lantai kayu parket dan dilengkapi dengan permainan mobil-mobilan, sepeda dan kereta-keretaan.

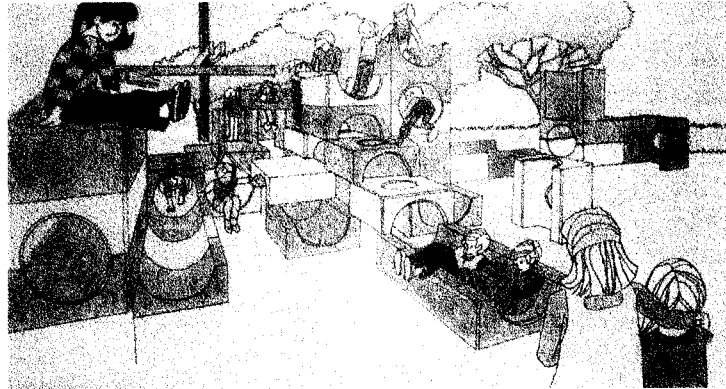


Gb. 4.7. 4 Ruang bersama

IV. 8 playground

panjat balok

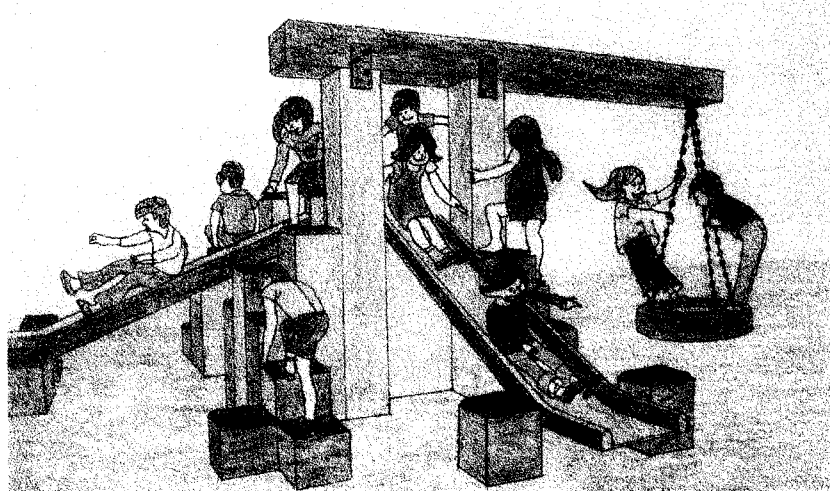
Permainan panjat balok ini dapat melatih anak dalam body dan logic smart, karena selain mengolah tubuh juga melatih logika anak ketika menemui rintangan-rintangan. Diperuntukkan untuk permainan Pre Kindergarten.



Gb.4.8.1 Permainan panjat balok

seluncuran dan ayunan

Permainan ini melatih anak dalam body smart, yaitu melatih keseimbangan dan ketangkasan tubuh dalam bermain. Permainan ini untuk anak pre school dan pre kindergarten.

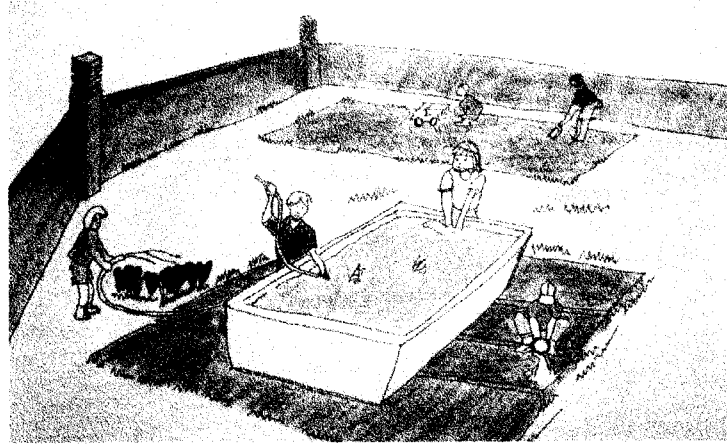


Gb. 4.8.2 Seluncuran dan ayunan

Berkebun

Berkebun dapat mendukung anak dalam nature smart, agar mereka peka terhadap makhluk hidup yang hidup disekitarnya. Selain tumbuh-tumbuhan

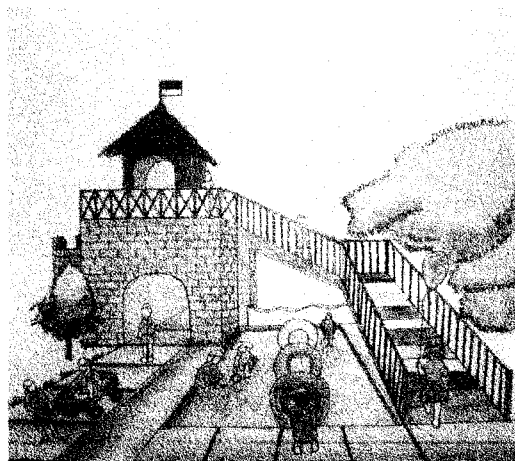
terdapat juga beberapa jenis hewan yang terdapat dikebun hewan. Shingga anak-anak tidak hanya belajar dengan gambar tetapi juga dapat melihat aslinya.



Gb. 4. 8.3 Berkebun

RUMAH CASTIL

Melatih anak dalam body smart dan people smart, karena bermain sambil berinteraksi dengan teman-temannya. Selain itu terdapat juga permainan ketangkasan untuk melatih body smart. Memiliki ketinggian yang tidak terlalu tinggi, lebih kurang 2m. permainan ini diperuntukkan Pre Toddler dan Pre Kindergarten.



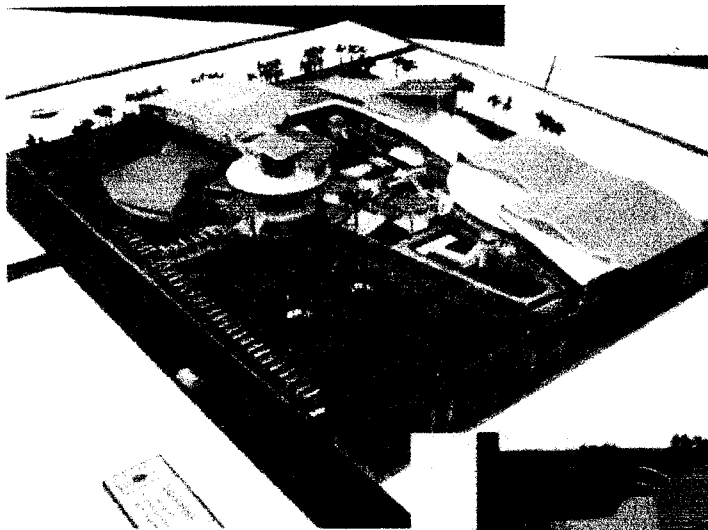
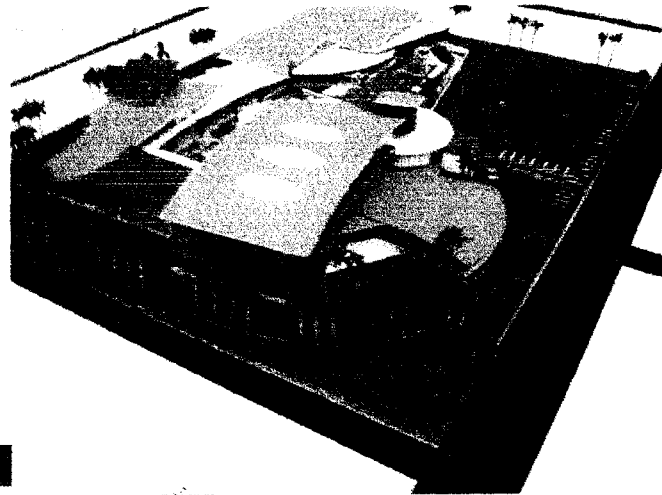
Gb.4.8.4 Rumah kastil

DAFTAR PERPUSTAKAAN

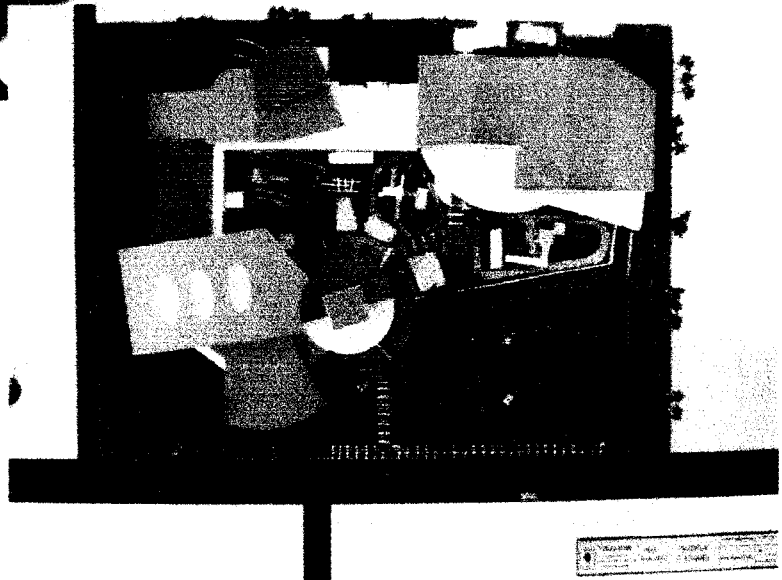
- D. K. Ching, Francis dan Hoto Adjie, Paulus, *Arsitektur Bentuk Ruang Dan Susunannya*, Erlangga, Jakarta, 1999
- Panero, Julius, Zelnik, Martin, *Standart Dimensions of Children's Built Environments*, 2000.
- Olds, Rui, Anita, *Child Care Design Guide*, 2000.
- Armstrong, Thomas, Ph.D, *Setiap Anak Cerdas!*, Gramedia Pustaka Utama, 2002
- Powell, Robert, *Architecture of Learning*, 2001
- Patmonodewo, Soemiarti, *Pendidikan Anak Pra Sekolah*, Rineka cipta, Jakarta, 2000.
- Neufert, Ernst, *Data Arsitek edisi pertama (terjemahan)*, Erlangga, Jakarta, 1997.
- Neufert, Ernst, *Data Arsitek edisi kedua (terjemahan)*, Erlangga, Jakarta, 1999.
- Simonds, John, Ormsbee, *Landscape Architecture*, 1983.

FOTO MAKET

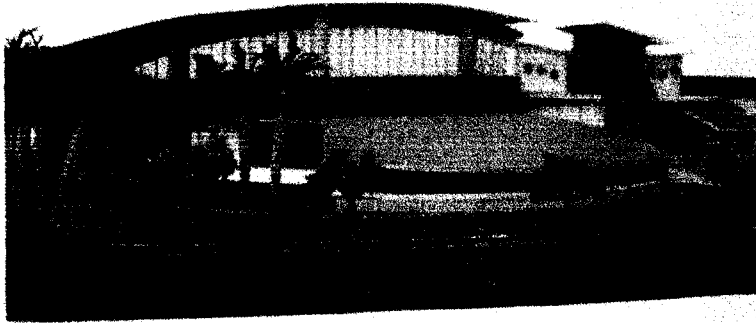
Perspektif samping



Perspektif atas

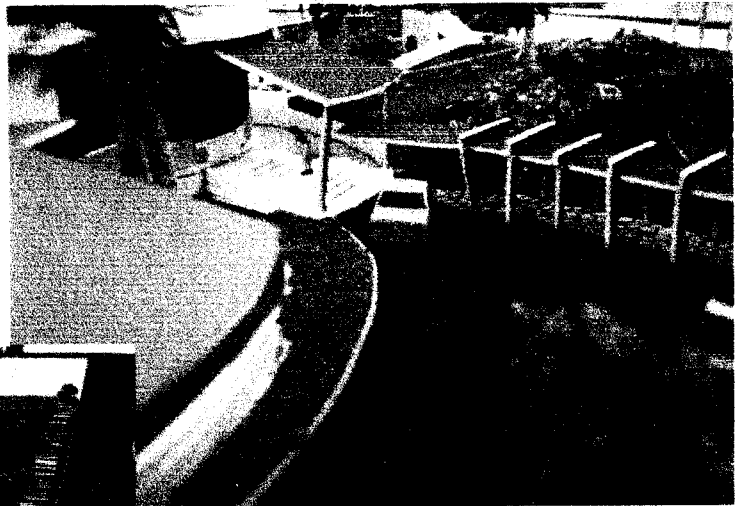


Tampak atas



Tampak depan

Entrance



Playground

