



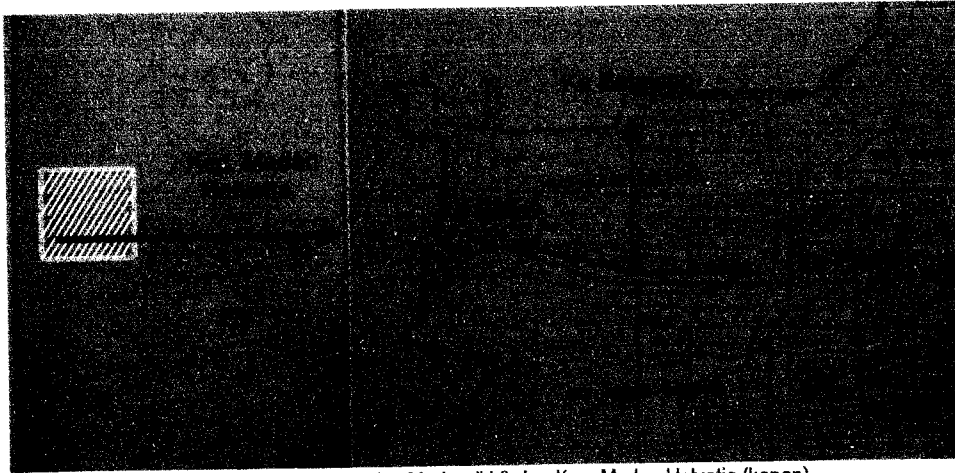
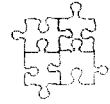
8.	<ul style="list-style-type: none">• Area Imajinasi• Taman	200 30	1.5 2	300 60	2 2	600 120 720
9.	Parkir <ul style="list-style-type: none">• Mobil• Motor	100 100	15 2	1500 200	1 2	1500 400 1900
10.	Hall	100	1.2	120	1	120 120
11.	Kid's Store	100	2	200	1	200 200
						4603

Dengan ditambah 20% untuk sirkulasi menjadi **5523.6 m²**

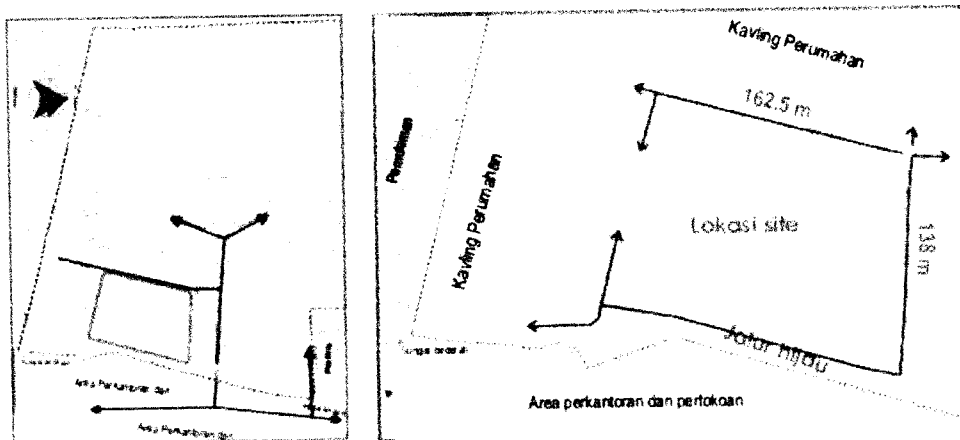
Luas total bangunan adalah $4114.4 + 4286.4 + 5523.6 = \mathbf{13.924.4 m^2}$

Sedangkan BC 35 % adalah **7848.75 m²**

Luas total keseluruhan **22.425 m²**



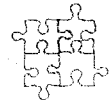
Gambar 2.2 Peta Kotamadya Medan (kiri) dan Kec. Medan Helvetia (kanan).
Sumber : Dinas Tata Kota dan Permukiman Kota medan)



Gambar 2.3 Lokasi Site (Sumber: PT. IRA Medan)

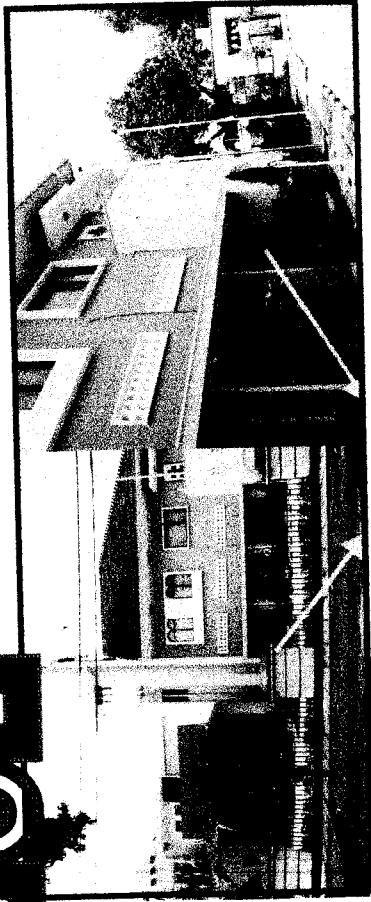
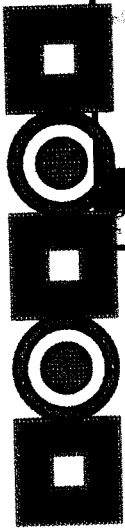


Gambar 2.4 site yang akan digunakan
Sumber: Dokumen Pribadi



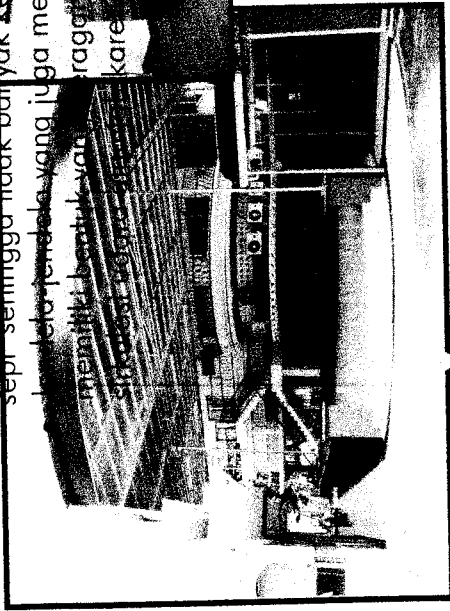
Pemilihan site ini berdasarkan beberapa pertimbangan antara lain:

- ☉ Dari segi kenyamanan dan keamanan, lokasi ini terletak di dalam perumahan yang tidak terlalu dekat dan juga tidak terlalu jauh dari jalan raya sebagai akses menuju lokasi.
- ☉ Keamanan yang terjamin pada lokasi karena terletak didalam perumahan yang memiliki security pada setiap gerbang masuk perumahan.
- ☉ Dari segi kebersihan : dari perumahan sendiri memiliki pegawai kebersihan sendiri yang dapat menjaga lingkungan sekitarnya tetap bersih dan terawat. Walaupun berada dekat dengan sungai kecil yang tidak terawat, tetapi tidak menimbulkan polusi yang parah begitu pula dari jangkauan polusi udara yang berasal dari asap kendaraan ataupun asap pabrik.
- ☉ Dari segi akses dekat dengan pusat kota dan juga merupakan daerah strategis dimana tidak jauh dari beberapa jalan utama yang menghubungkan antara Kota Medan kebeberapa kota lainnya. Selain itu daerah ini juga dekat dengan beberapa perumahan dan pemukiman penduduk, rumah sakit, dan beberapa fasilitas umum lainnya.
- ☉ Dari dalam perumahan itu sendiri telah memiliki fasilitas umum yang dapat mendukung kegiatan anak-anak, antara lain: kolam renang, lapangan bola, pertokoan ,rumah makan dan lain-lain.
- ☉ Dari prasarana dan sarana telah cukup memadai, dimana perumahan ini telah memiliki saluran air bersih, jaringan telepon, listrik dan sebagainya.



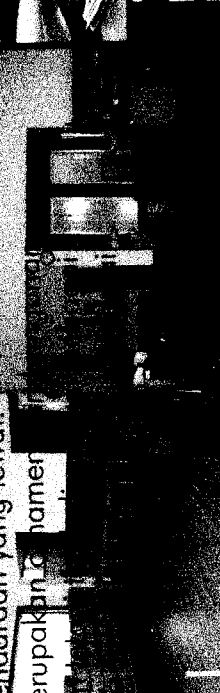
FASADE

- Bangunan ini merupakan bangunan tua yang direnovasi sehingga sangat menarik perhatian anak-anak dengan penggunaan warna cat yang dekoratif pada dindingnya.
- Lahan parkir tidak terlalu luas tetapi terletak didaerah yang cukup sepi sehingga tidak banyak kendaraan yang lewat.



HALL

Hall pada area ini juga berfungsi sebagai multy purpose room untuk berbagai macam keperluan. Material yang digunakan berupa lantai keramik dan pada atapnya hanya



RUANG KELAS

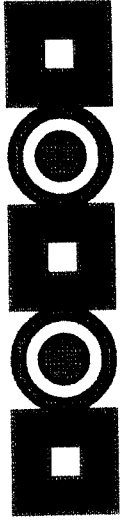
- Ruangan ini merupakan salah satu dari gabungan ruangan kelas dengan "construction room" yang memiliki rak untuk menyimpan berbagai macam mainan.
- Selain bermain juga disediakan layar dan proyektor untuk dapat menyaksikan tayangan audiovisual.
- Material pada lantai menggunakan Parket untuk maintenance yang gampang dan tidak berbahaya bagi anak-anak.

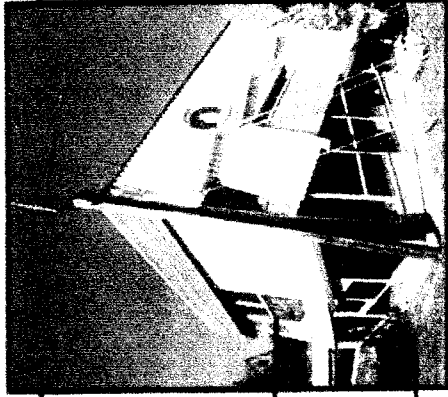
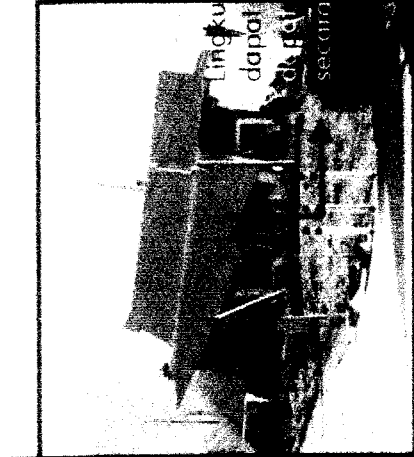
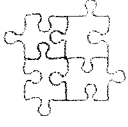


LIBRARY

- Bangunan ini dilengkapi dengan perpustakaan yang juga berfungsi sebagai ruang tunggu bagi orang tua yang menjemput anaknya.
- Material yang digunakan untuk lantai juga berupa parket dan memiliki rak-rak buku untuk menyusun buku-buku.

THE SINGAPORE PIAGET ACADEMY MEDAN





Lingkungan sekitar yang alamiah juga dapat membantu anak-anak untuk memulai pengetahuan seni secara alamiah.

Bentuk dari bangunan TK ini diambil dari bentuk kapal yang ditransformasikan. Bentuk ini juga dapat merangsang kreativitas dan imajinasi anak-anak dalam berkegiatan seni. Selain itu bentuk unik dari bangunan ini juga dapat menambah daya tarik serta nilai artistik dari suatu bangunan.

Bentuk kapal juga ditransformasikan ke dalam fasade bangunan, mulai dari bentuk dinding yang dirimingkan dan juga bentuk-bentuk jendela serta tiang dari kayu diujung pertemuan dinding yang miring.



Suasana kelas terlihat sangat menyenangkan, ditambah lagi dengan seragam yang mendukung terhadap bentuk bangunan. Tetapi nuangar terlihat sejalan dengan bentuk kapal tersebut atau nuangar ini berwujud seperti kapal yang berlayar.

Jendela yang berfungsi sebagai bukaan juga berfungsi sebagai frame yang membingkai pemandangan luar agar tidak membosankan. Selain itu jendela juga berfungsi untuk memasukkan cahaya matahari pagi dan penghawaan alami.

LUNGINSLAND

BEHNICH+PARTNER





MULTY PURPOSE ROOM



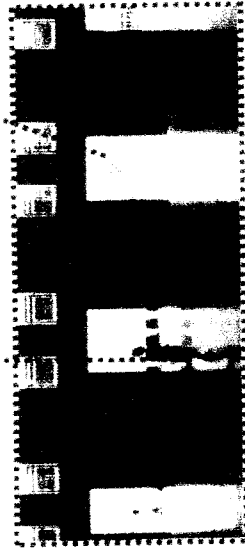
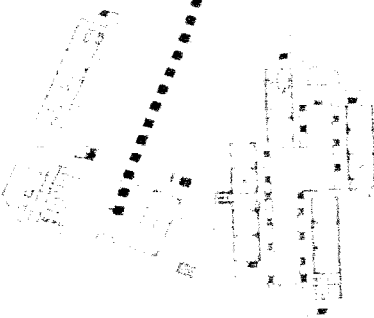
**PRIMARY SCHOOL,
SINGAPORE**

Sumber: Architecture for learning

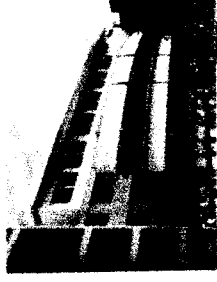
- Tampilan Persegi panjang
- Tampilan Persegi panjang
- Tampilan Persegi panjang
- Tampilan Persegi panjang
- Tampilan Persegi panjang
- Tampilan Persegi panjang

Material yang digunakan pada lantai bersifat tidak licin dan gampang pada maintainancenya

Ruangan ini terdiri dari banyak bukaan yang dapat menghasilkan penghawaan alami



Hall ini merupakan suatu ruangan dan berfungsi sebagai Multy Purpose Room. Beberapa kegiatannya antara lain olah raga, pentas seni, ruang pertemuan dan sebagainya



Da QIAO

**SECONDARY SCHOOL,
SINGAPORE**

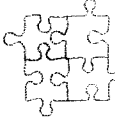
Sumber: Architecture for learning



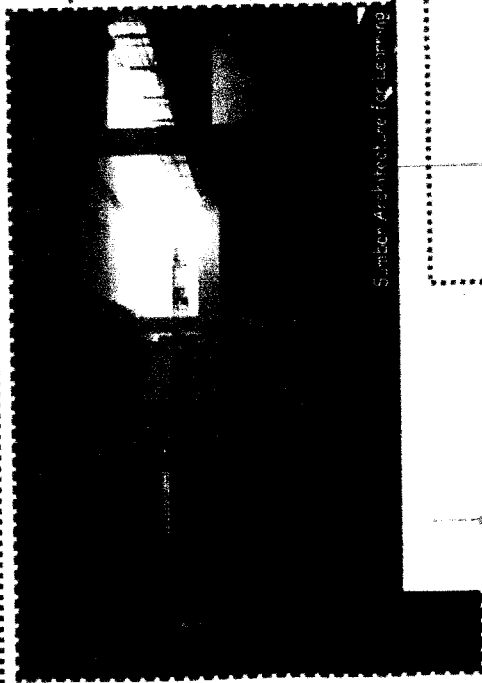
Hall terlihat sangat besar dan tinggi dan terlihat luas karena tidak ada tambahan furniture yang bersifat permanen

Warna pada dinding tidak terlalu mencolok sehingga bersifat flexibel dalam berbagai acara dan suasana



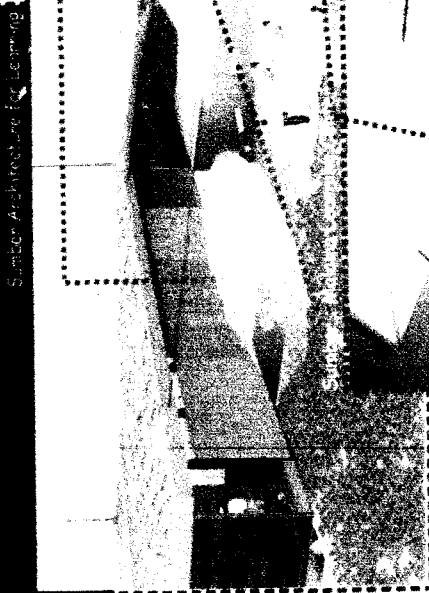


ART PERFORMANCE



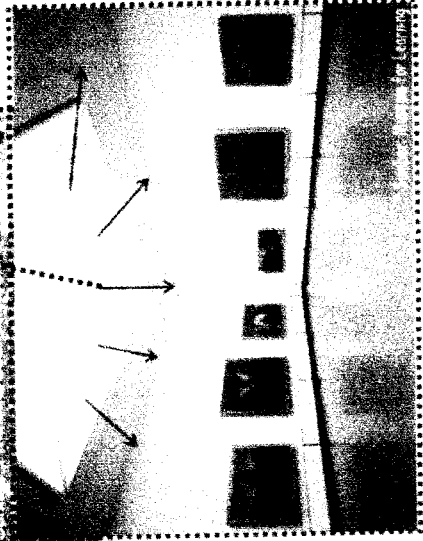
Amphitheater merupakan area yang dapat digunakan sebagai pertunjukan skala kecil dan dapat berada diluar bangunan.

Bentuknya yang setengah melingkar dan terdiri dari anak-anak tangga yang lebar dengan material berupa perkerasan dari batu ataupun kayu dengan point of view kedepan.

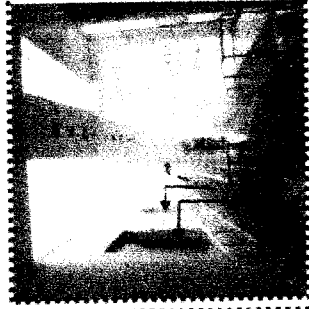


Area pertunjukan yang dapat menampilkan seni-seni yang ingtangible dan dapat diletakan pada outdoor untuk area penonton dan untuk area pertunjukannya berada agak didalam untuk melindungi dari cuaca.

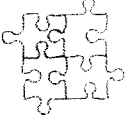
Lokasi yang alamiah sangat diharapkan untuk dapat merangsang daya imajinasi dan kreativitas anak.



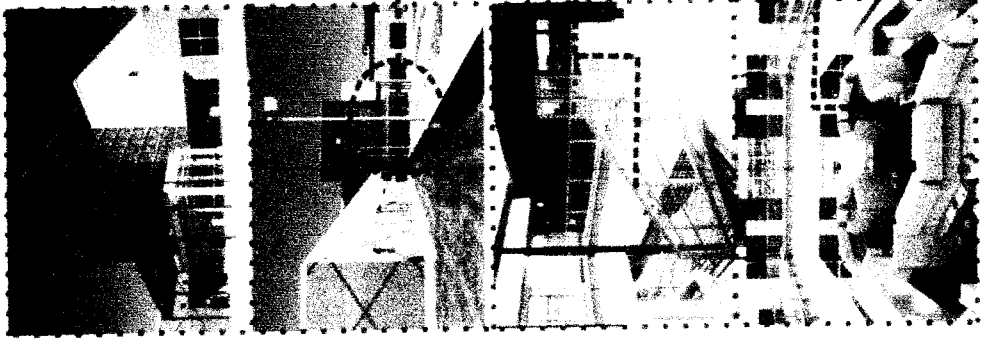
Layout dari gallery tempat memajang karya-karya para seniman dan dilengkapi dengan ruangan yang luas, lighting alamiah yang bagus dan material yang pas



Area layout dari pameran atau gallery dan dilengkapi dengan ramp dapat berfungsi sebagai acces yang lebih aman dan nyaman dari tangga bagi anak-anak



CROSSROADS ELEMENTARY SCHOOL (MONTESSORI)



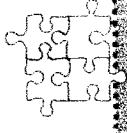
Bentuk persegi sebagai bentuk dasar dari bangunan ini dibuat secara tumpang tindih dengan warna yang berbeda-beda pada setiap massanya

Main Entrance dengan gerbang yang linier tampak jelas dibedakan juga dengan warna cat dan bentuk main entrance itu sendiri yang terlihat kontras dan sekitarnya.

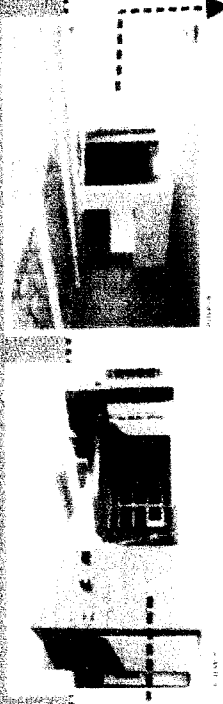
Pada interior digunakan cat dekoratif berwarna terang dan terlihat sangat atraktif dengan materi yang pas dan sesuai dengan warna cat yang digunakan

Ruangan perpustakaan menggunakan warna yang sesuai dengan psikologi warna tersebut, sehingga tidak mendatangkan kesan jemu untuk membaca.





KEYSTONE MONTESSORI CHAPTER SCHOOL

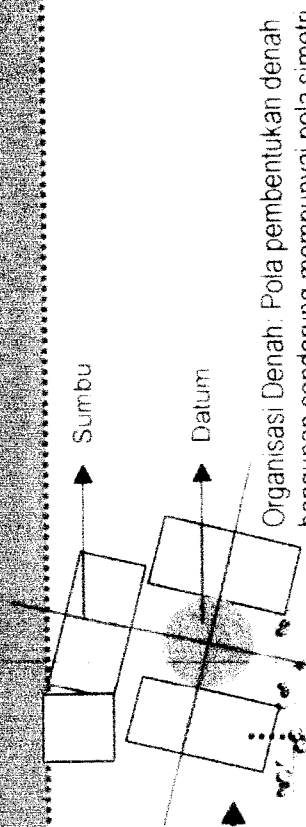


Exterior menggunakan sistem rangka beton dengan dinding bata yang teksturnya diekspose sehingga menampilkan kesan yang alami dan natural

Interior memiliki warna cat yang juga sama seperti exterior dan terlihat tidak begitu menggunakan banyak detail

Suasana perpustakaan serta ruang baca yang dinamis menciptakan suasana yang ceria dan tidak kaku untuk menarik perhatian para anak-anak untuk senang membaca.

Suasana pada area entrance dan fasade yang terkesan sangat homy dan natural yang juga menjadi salah satu tema dari bangunan ini, yaitu. Lingkungan belajar yang sehat. Pendidikan terhadap perawatan lingkungan, serta Desain yang merespon lingkungan

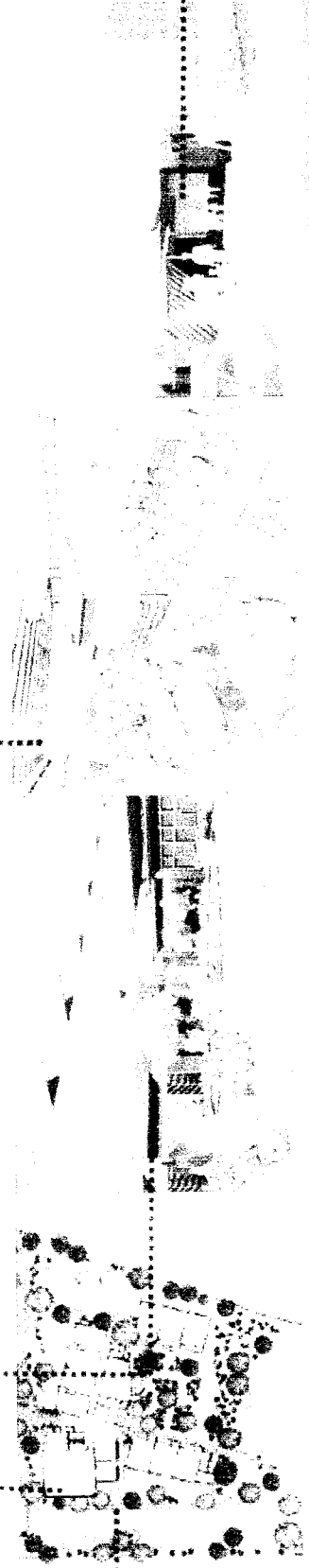


Organisasi Denah: Pola pembentukan denah bangunan cenderung mempunyai pola simetri-asimetri dengan sumbu imajiner yang diperkuat oleh open space (Outdoor Learning environment) sebagai datunya (elemen pemersatu unsur bangunan).

Pembentukan denah didasarkan pada pembagian fungsi dan persyaratan ruang yang berbeda namun terwadahi dalam bentuk geometri yang sama yaitu persegi

Ruang kelas disusun secara linier berdasarkan pengelompokan fungsi mengelilingi outdoor learning environment yang mana hal ini dimaksudkan untuk optimalisasi visual kearah ruang luar yang bervariasi

SITE PLAN





Apabila ditransformasikan pada bentuk bangunan, Interlocking Puzzle dapat diambil dalam beberapa kategori, antara lain:

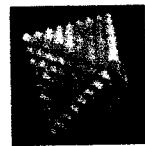
1. **Bentuk**, Bentuk dari Puzzle Interlocking bermacam-macam, ada yang berbentuk bola, lingkaran, segitiga, prisma dan kebanyakan berbentuk persegi dan persegi panjang. Bentuk-bentuk dari keping-keping Interlocking Puzzle itu terdiri dari bermacam-macam bentuk sehingga menghasilkan bentuk Puzzle Interlocking yang utuh. Dari kebanyakan Puzzle Interlocking yang utuh bentuknya simetris tetapi tidak pada keping-kepingnya yang kebanyakan tidak simetris.



Blossom



Bart's Ball



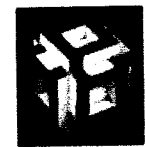
The Big Crystal



Brickyard



Agner's Snowflake

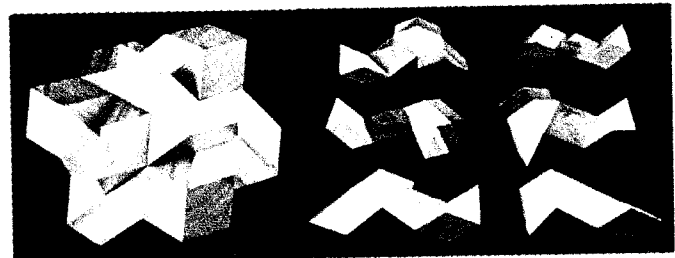


Burred Box

Gambar 4.1 Beberapa contoh bentuk dari Interlocking Puzzle
Sumber: www.puzzleworld.com

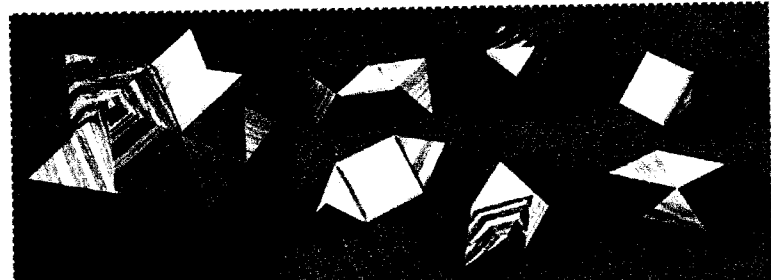
Bentuk – bentuk keping dari beberapa contoh Interlocking Puzzle

1. The Four Triangle

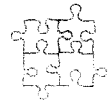


Gambar 4.1.1 The Four Triangle
Sumber : www.puzzleworld.com

2. Diagonal Star



Gambar 4.1.2 Diagonal Star
Sumber : www.puzzleworld.com



3. The Flower Two



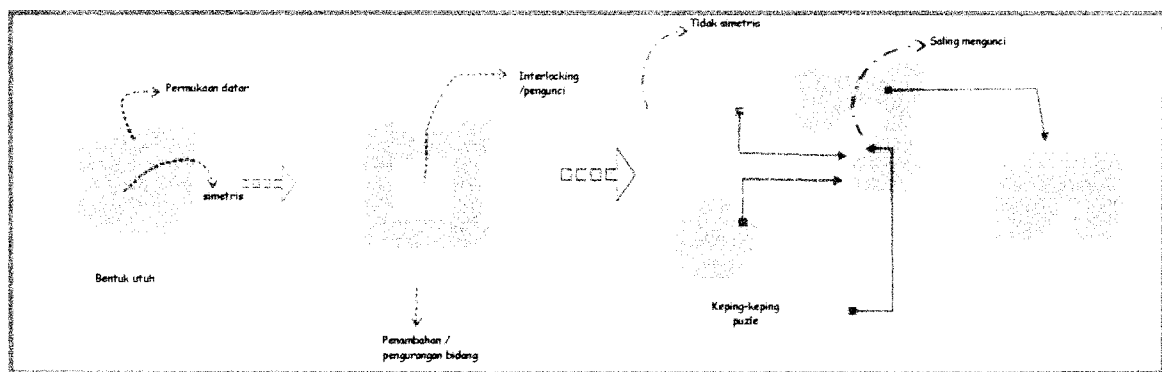
Gambar 4.1.3 The Flower Two
Sumber : www.puzzleworld.com

4. Six Piece Burr – Aluminium

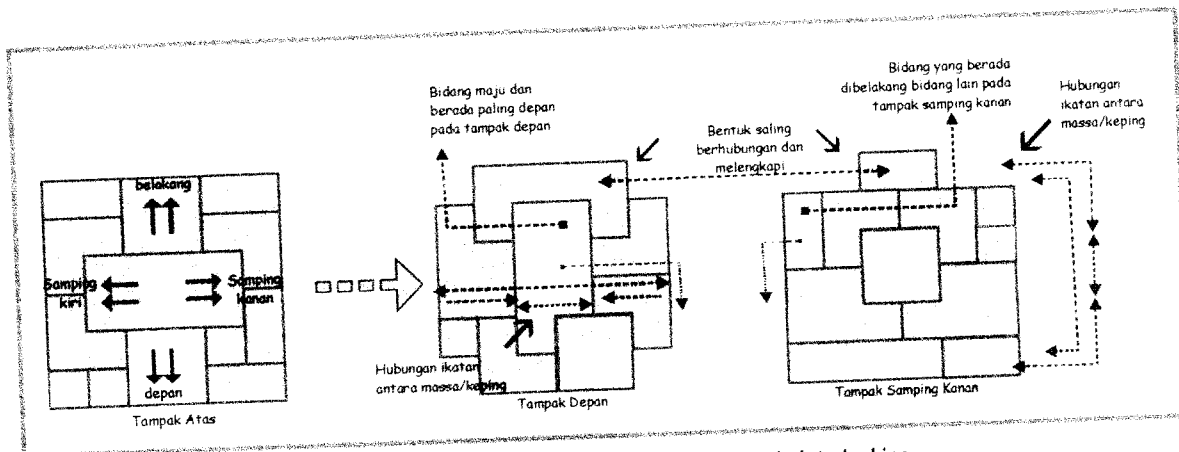


Gambar 4.1.4 Six Piece Burr - Aluminium
Sumber : www.puzzleworld.com

2. **Sistem Kerja**, dari keping-keping Puzzle Interlocking dapat dilihat bagaimana sistem kerjanya sehingga dapat menghasilkan satu bentuk Puzzle Interlocking yang utuh.



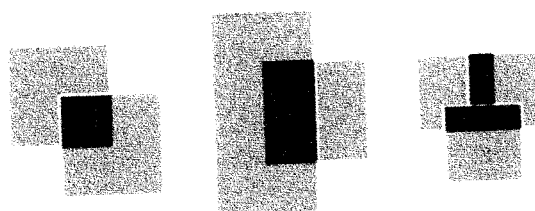
Gambar 4.2 sistem kerja dari Interlocking Puzzle
Sumber : Analisa



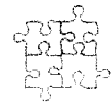
Gambar 4.5 Penyesuaian Bentuk dari Puzzle Interlocking
Sumber : Analisa

4. **Hubungan Ruang dengan Ruang**, Secara filosofi bentuk keping-keping dari interlocking puzzle memiliki hubungan antara yang satu dengan lainnya dalam bentuk lubang-lubang yang terkunci. Sehingga dapat diciptakan bentuk ruang yang memiliki hubungan antara ruang satu dengan ruang lain yang masih memiliki kedekatan pada fungsinya. Selain itu antara keping yang satu dan yang lainnya dapat 'diikatkan' tidak hanya pada sesama alas, tetapi keping-keping itu dapat diikatkan antara alas dan sisi, sisi dan alas, atau sisi dan atas. Begitu juga pada bentuk yang bukan persegi, tiap sisinya dapat diikatkan untuk menemukan bentuk yang pas. Ada beberapa hubungan ruang yang dapat tercipta dari adanya ikatan pada keping-keping Puzzle Interlocking, antara lain:

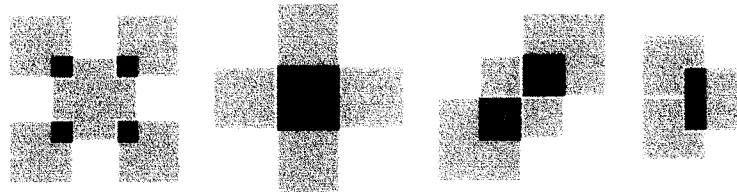
- a. Ruang yang Saling Berkaitan



Gambar 4.6 Ruang yang saling berkaitan
Sumber : D.K. Ching

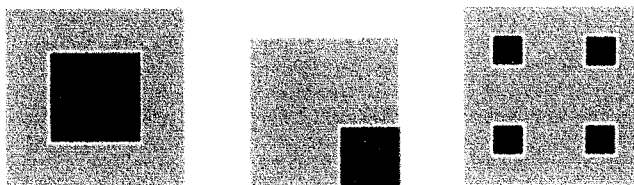


b. Ruang-Ruang yang Dihubungkan oleh Ruang Bersama



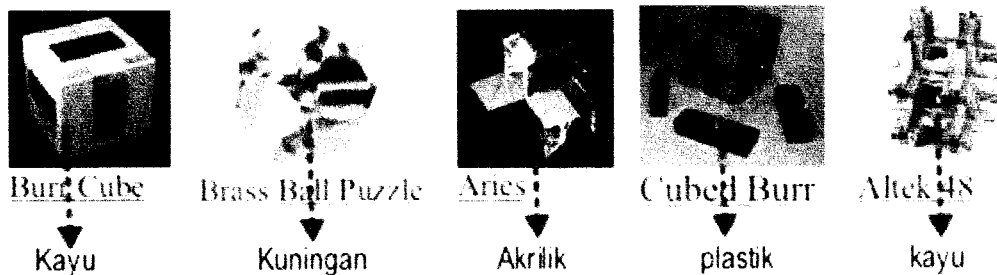
Gambar 4.7 Ruang yang dihubungkan oleh Ruang Bersama
Sumber : D.K. Ching

c. Ruang di dalam Ruang



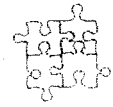
Gambar 4.8 Ruang di dalam Ruang
Sumber : D.K. Ching

5. **Material**, sebagian besar interlocking Puzzle dapat dibuat dari bahan yang keras, misalnya kayu, plastik/fiber, dan beberapa jenis logam. Pada bangunan materialnya juga dapat menyesuaikan dengan bentuk dan fungsinya, sehingga akan menciptakan bentuk yang dinamis.

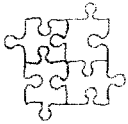


Gambar 4.9 Jenis material untuk Interlocking Puzzle
Sumber : www.puzzleworld.com

6. **Warna**, warna yang dipakai untuk membuat interlocking puzzle tergantung dari jenis material, dan untuk dapat menciptakan puzzle yang menarik dapat juga dibuat dengan berbagai macam warna. Begitu juga untuk suatu bangunan yang akan diciptakan untuk anak-anak dapat menggunakan warna yang sesuai dengan psikologi anak.



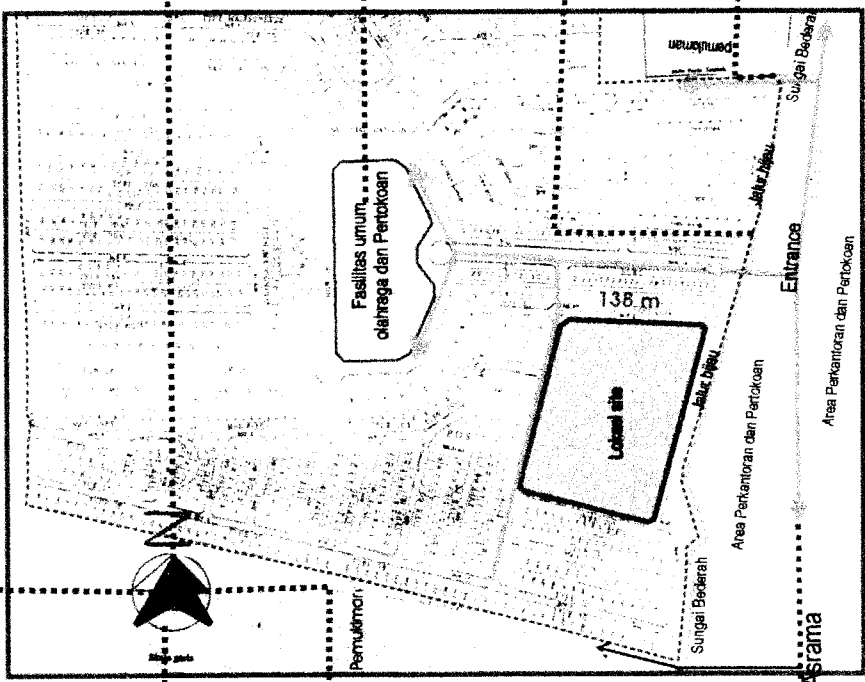
- Biru** : dapat membuat sistem syaraf menjadi santai, pikiran lebih konsentrasi dan religius, mendatangkan kedamaian, meningkatkan produktivitas (untuk biru terang, meningkatkan prestasi tetapi juga dapat memberikan kesan dingin dan menekan
- Merah** : mempunyai efek meningkatkan tekanan darah dan mempercepat pernafasan, menaikkan tingkat harapan, sedangkan apabila diterapkan kedalam bangunan dapat merangsang nafsu makan, membuat gelisah, dan membuat lupa waktu.
- Oranye** : membuat perasaan hangat, dapat meningkatkan daya tahan tubuh, meningkatkan daya ingat, meningkatkan energi, meningkatkan daya tarik, meningkatkan daya tahan tubuh.
- Hijau** : membuat warna paling ramah buat mata dan dapat memberikan penghilangan dapat menenangkan dan memperbaiki sistem darah
- Kuning** : membuat perasaan senang, meningkatkan daya tahan tubuh, meningkatkan daya ingat, meningkatkan energi, meningkatkan daya tarik, meningkatkan daya tahan tubuh.
- Ungu** : membuat perasaan tenang, meningkatkan daya tahan tubuh, meningkatkan daya ingat, meningkatkan energi, meningkatkan daya tarik, meningkatkan daya tahan tubuh.
- Putih** : memberikan kesan bersih, mendatangkan ketenangan dan kesegaran
- Hitam** : misterius, kuat, dapat meresap dan memantulkan energy, pembatas dan pelindung, pada anak-anak hanya dapat sebagai aksen dalam jumlah yang kecil.
warna ini secara umum tidak baik bagi *child care* karena warnanya mengesankan keteguhan dan spiritual serta kematian.
- Coklat** : menampilkan keseimbangan dan alam, Menambah konsentrasi tetapi dapat memberi efek yang berat, disarankan khususnya bagi lantai, dinding dan furniture yang menampilkan warna kayu.



Sebelah barat berbatasan dengan perumahan penduduk

Sebelah selatan berbatasan dengan perumahan penduduk

Sebelah barat berbatasan dengan area perkantoran dan parkir serta jalan umum



Sebelah utara berbatasan dengan perumahan penduduk

Rasum khusus perumahan terlekat di area blok C tidak jauh dari lokasi dan juga disepanjang jalan masuk

Sungai dan jalur hijau menjadi pembatas antara perumahan dengan daerah luar pada arah timur. Selain itu seluruh site hanya berbatasan dengan rumah-rumah penduduk perumahan

Gerbang tambahan
Jalur masuk dan keluar perumahan terdiri dari satu gerbang utama dan satu gerbang tambahan, selain itu setiap gerbang memiliki security yang dinilai cukup aman.

GAMBAR LOKASI SITE DI SAH SUDUT PERUMAHAN

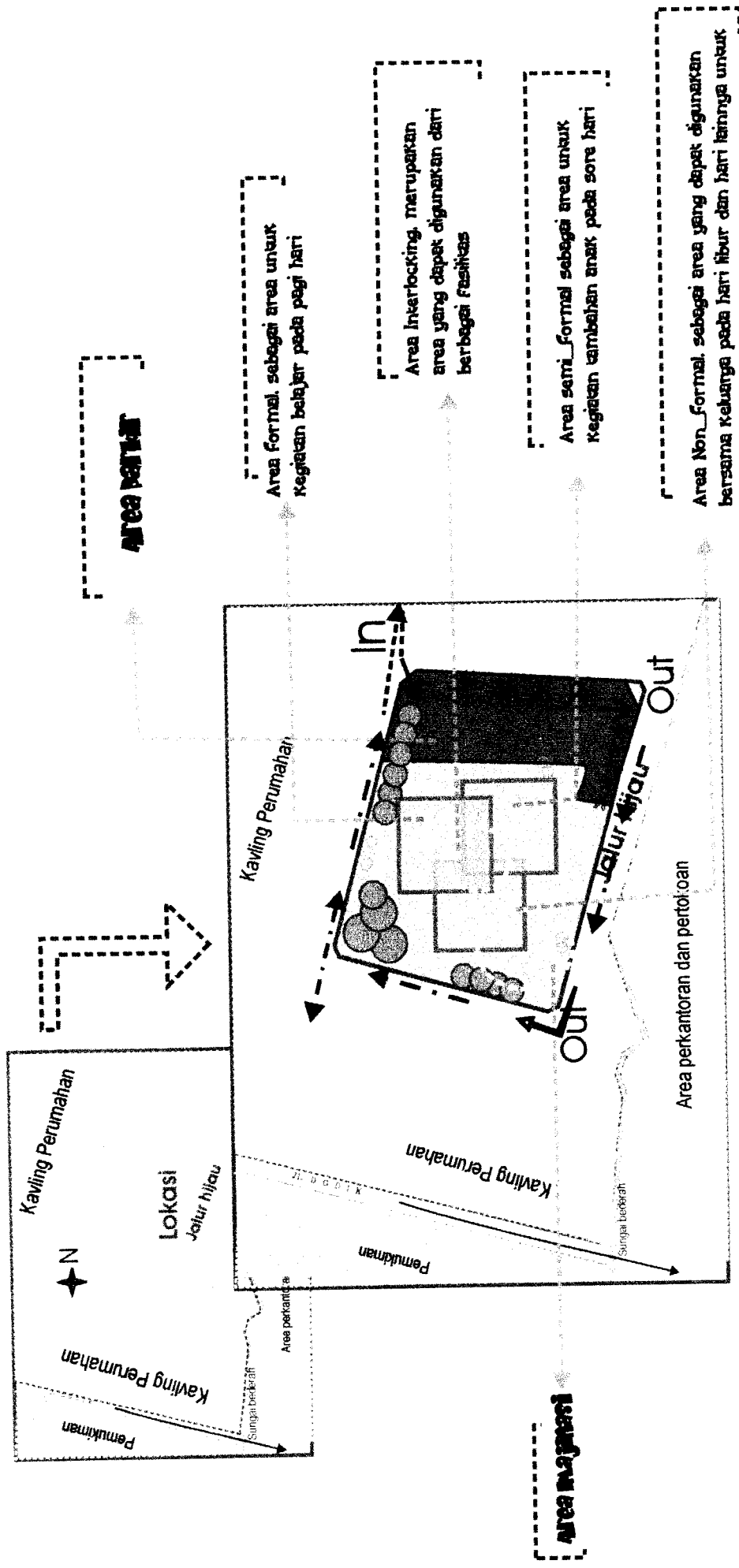
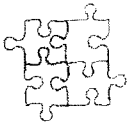
MENJUJU
PUSAT BANGSA

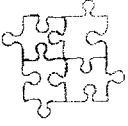
MENJUJU
PUSAT BANGSA
MEDITAN

ANALISIS SITE ACCESS

Definisi

?



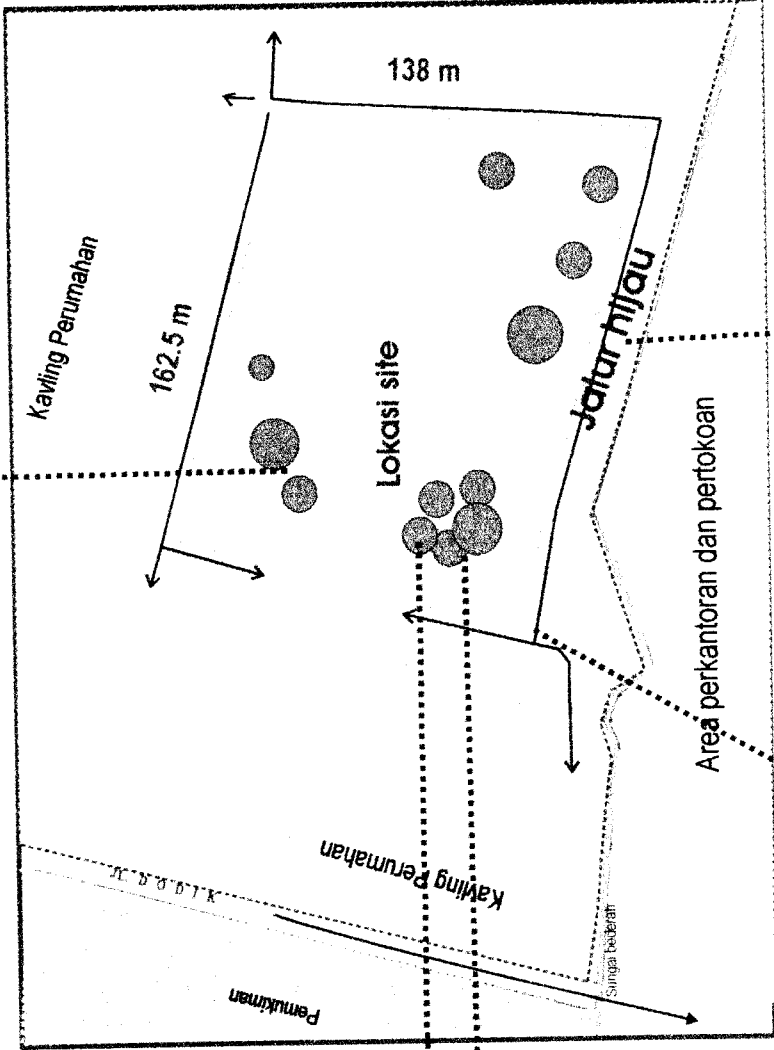


Konsep vegetasi disesuaikan dengan fungsi bangunan sehingga vegetasi sangat dibutuhkan untuk memberikan keteduhan dan sirkulasi udara alami serta lingkungan yang alami dan penuh inspirasi

Pemilihan vegetasi disesuaikan dengan fungsi lahan yang masih beresifat alamiah dan artistik

Vegetasi pada lahan ada yang dipertahankan dan ada juga yang dihilangkan untuk diganti yang sesuai

Selain vegetasi yang digunakan untuk menambah kesejukan digunakan juga berbagai macam material atau perkerasan yang beresifat alamiah

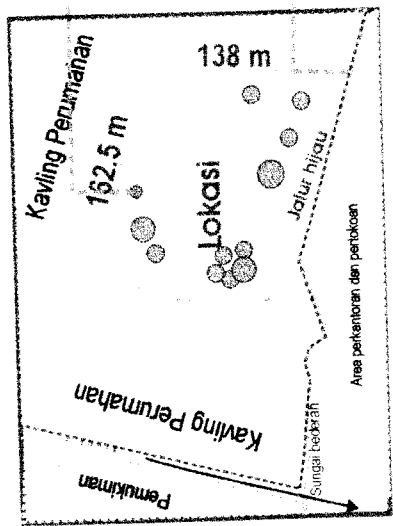
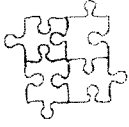


Jalur hijau yang berada dekat dengan lokasi site dan diintegrasikan dengan sungai kecil dapat menambah keabadian lingkungan menjadi lebih alami

ANALISIS SITE

Vegetasi

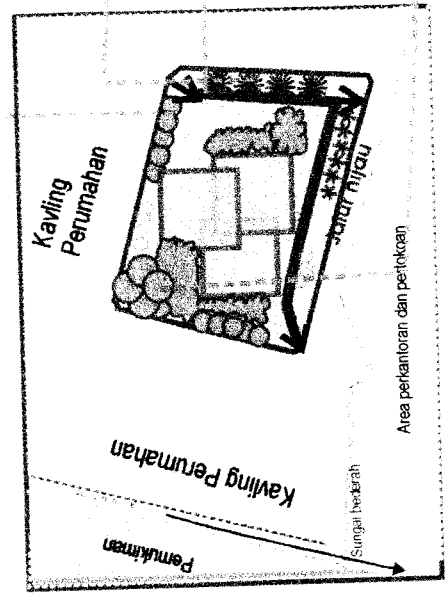




Vegetasi pada lahan ada yang dipertahankan dan ada juga yang dibuang

Jalur hijau dan sungai kecil yang berada dekat dengan lokasi site menambah kesan lingkungan menjadi terlihat lebih hijau dan alami, dan juga menjadi barrier terhadap jalan besar yang berbatasan dengan site

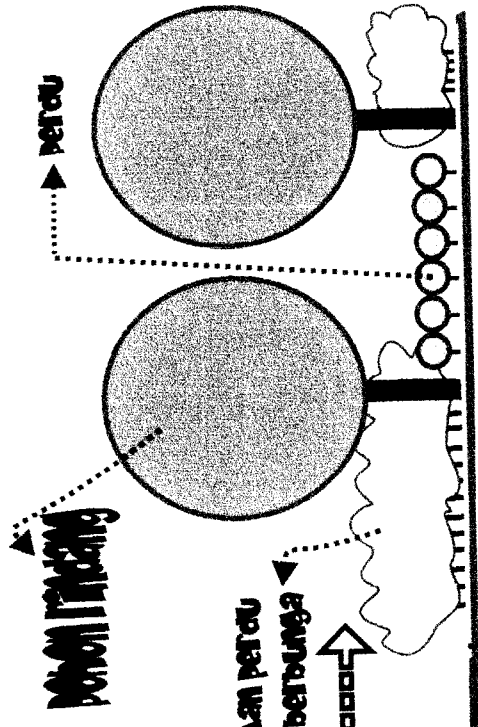
Jenis tanaman tidak hanya berfungsi sebagai pereduh, tetapi juga berfungsi untuk menghiasi area dengan keindahan



Konsep vegetasi disesuaikan dengan fungsi bangunan sehingga vegetasi sangat dibutuhkan untuk memberikan ketebuhan dan sirkulasi udara alami

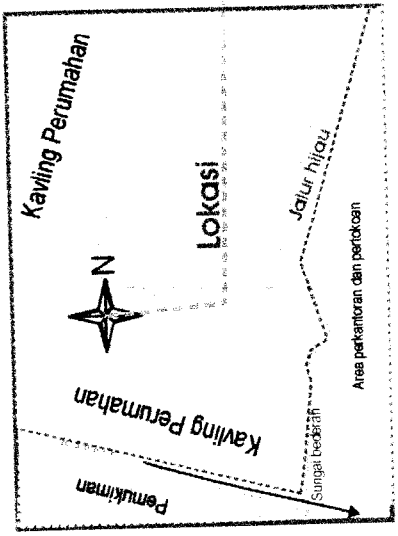
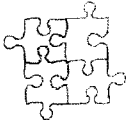
Selain vegetasi yang digunakan untuk menambah kesjukan digunakan juga berbagai macam material atau perkerasan yang bersifat alamiah

Penanaman vegetasi yang terdiri dari berbagai jenis pohon dan perdu akanaman secara berdekatan sehingga menimbulkan kesan saling melindungi dan teduh.



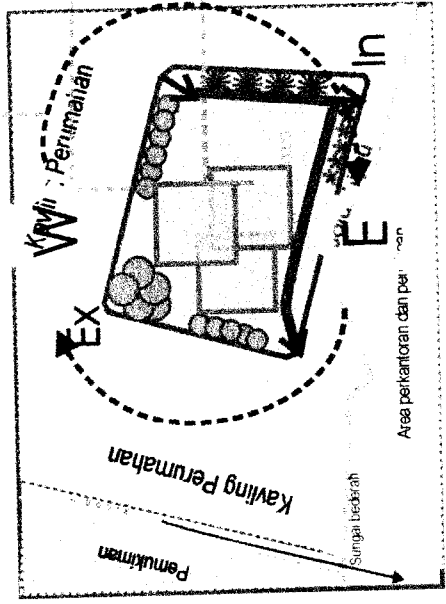
ANALISIS SITE

Vegetasi



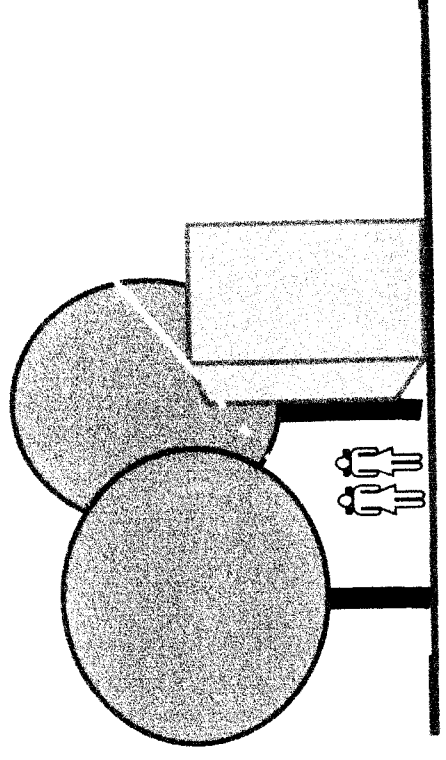
Site berada pada bagian paling timur dari lokasi perumahan. dan untuk fasade dapat menyesuaikan dengan kebutuhan atau fungsi bangunan, karena site ini juga dikelilingi oleh blok-blok jalan

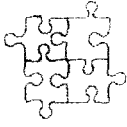
Arah matahari yang berada disekitar barak pada siang hari akan terasa panas, sehingga bangunan dapat berfungsi menutupi area bermain



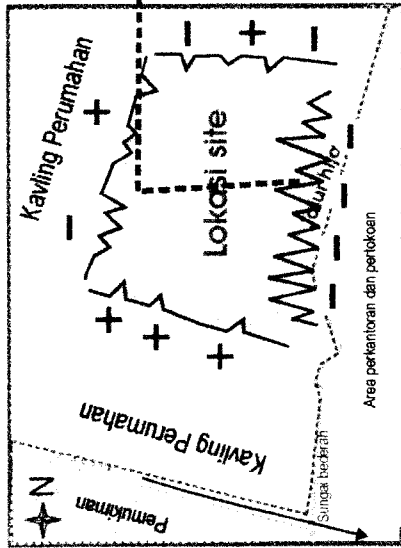
Vegetasi dapat berfungsi sebagai pemaduh, terutama pada area parkir dan playground

Fasade pada Massa bangunan menghadap kearah selatan

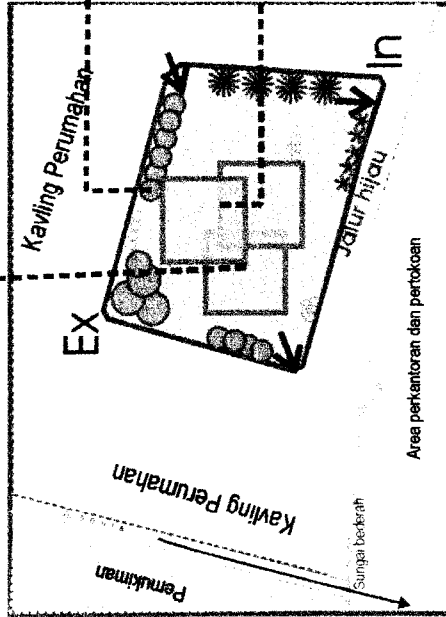




Lokasi site terletak di dalam perumahan yang tidak jauh dari jalan raya. Pada arah selatan berbatasan dengan area perkantoran dan pertokoan serta jalan raya sehingga mempengaruhi kebisingan. Sedangkan arah lainnya hanya berbatasan dengan rumah-rumah dan jalan kecil dari kompleks sehingga kebisingan tidak terlalu tinggi.

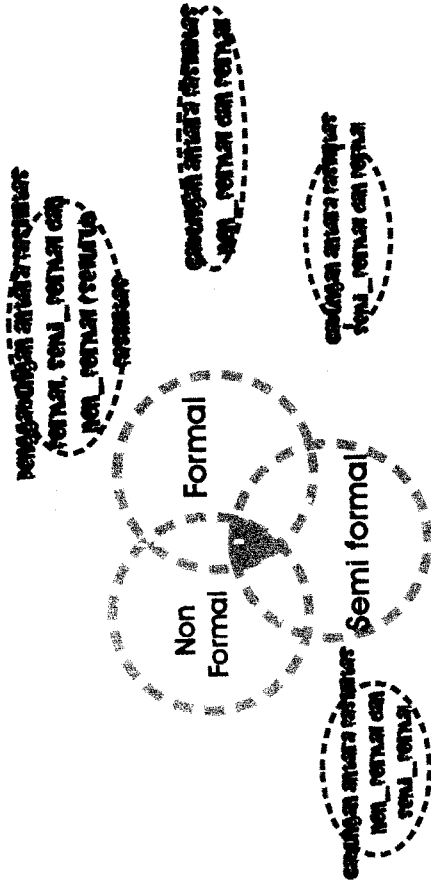
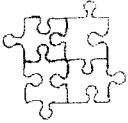


Area Semi-formal terletak dekat dengan pinu keluar dan dekat dengan suara dari jalan raya. Begitu juga dengan area Non-formal terletak jauh dari jalan kompleks untuk menghindari keributan dan keramaian bagi penghuni perumahan pada waktu sore hari



Vegetasi juga dapat berfungsi sebagai pengering suara (barrier) dan mengatasi kebisingan

Area formal diletakkan dekat dengan pinu masuk dan lebih dekat dengan jalan masuk kompleks untuk menghindari kebisingan yang dapat mengurangi konsentrasi



Adanya kebutuhan yang sama dari fasilitas formal/semi formal/non formal merupakan suatu pola ruang yang saling terkait antara satu dengan lainnya sekaligus untuk lebih memaksimalkan lahan. Selain itu konsep yang dipilih adalah interlocking pada ruang-ruang yang memiliki hubungan yang kuat antara satu dengan yang lainnya.

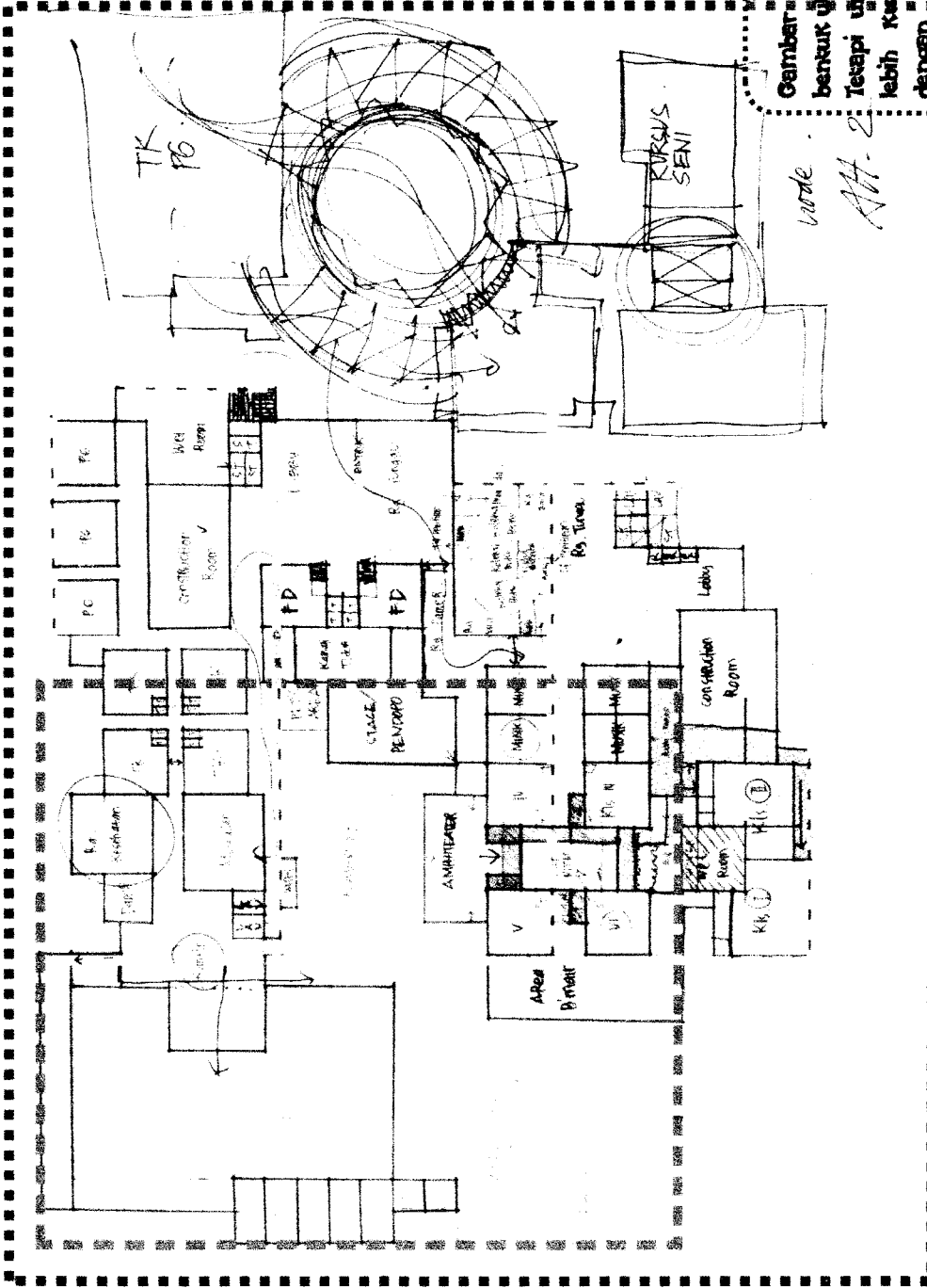
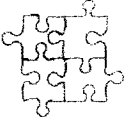
Bentuk dasar yang digunakan merupakan kombinasi antara bentuk-bentuk dasar yang geometris sesuai dengan interlocking-puzzle itu sendiri. Bentuk-bentuk geometris ini tidak hanya diterapkan pada bentuk facade, tetapi juga pada bentuk denah dan elemen-elemen lain dari bangunan Kids Art Center ini.



NSEP

BENTUKAN MASSA DAN RUANG

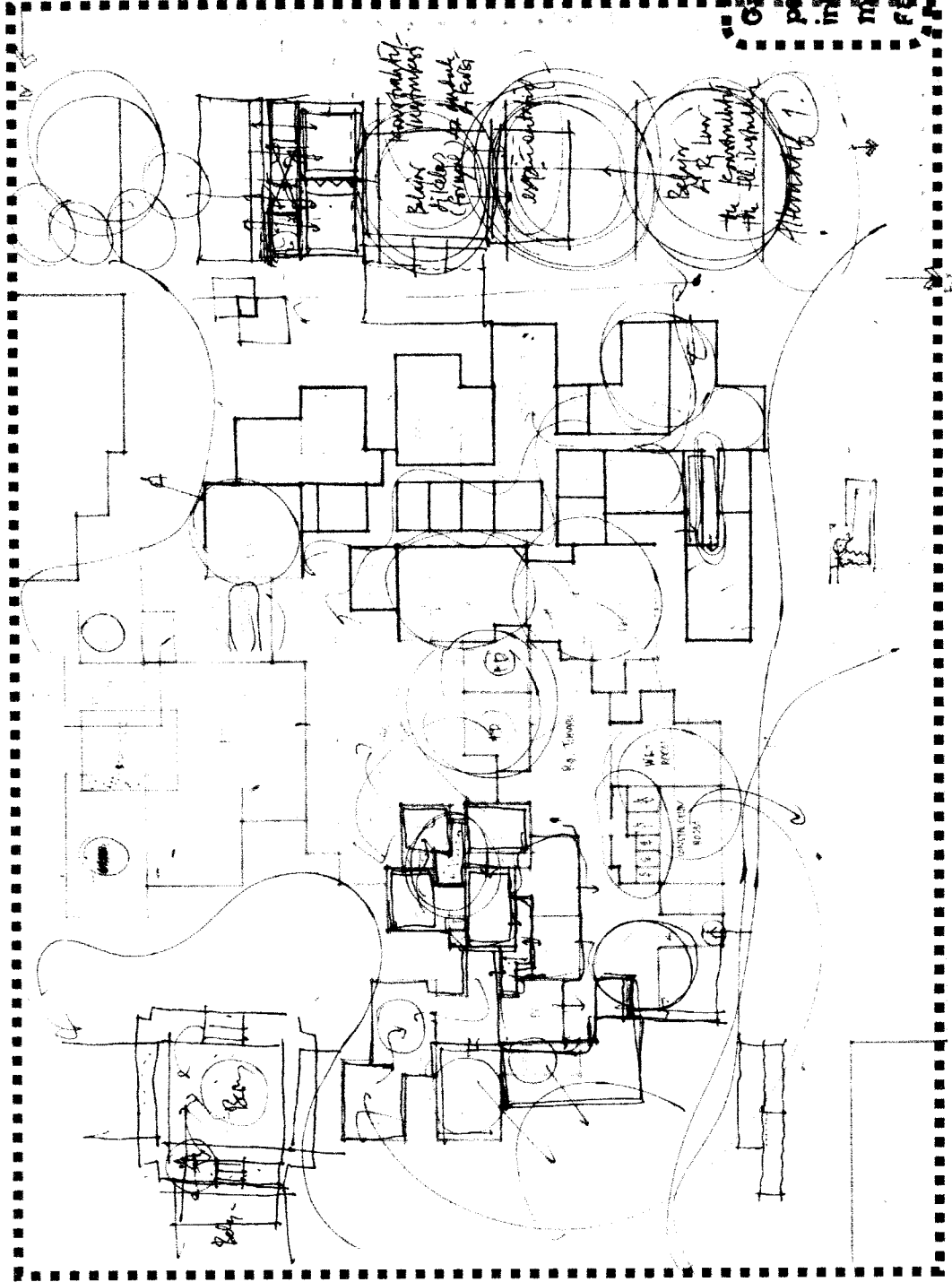
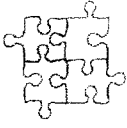
Definisi



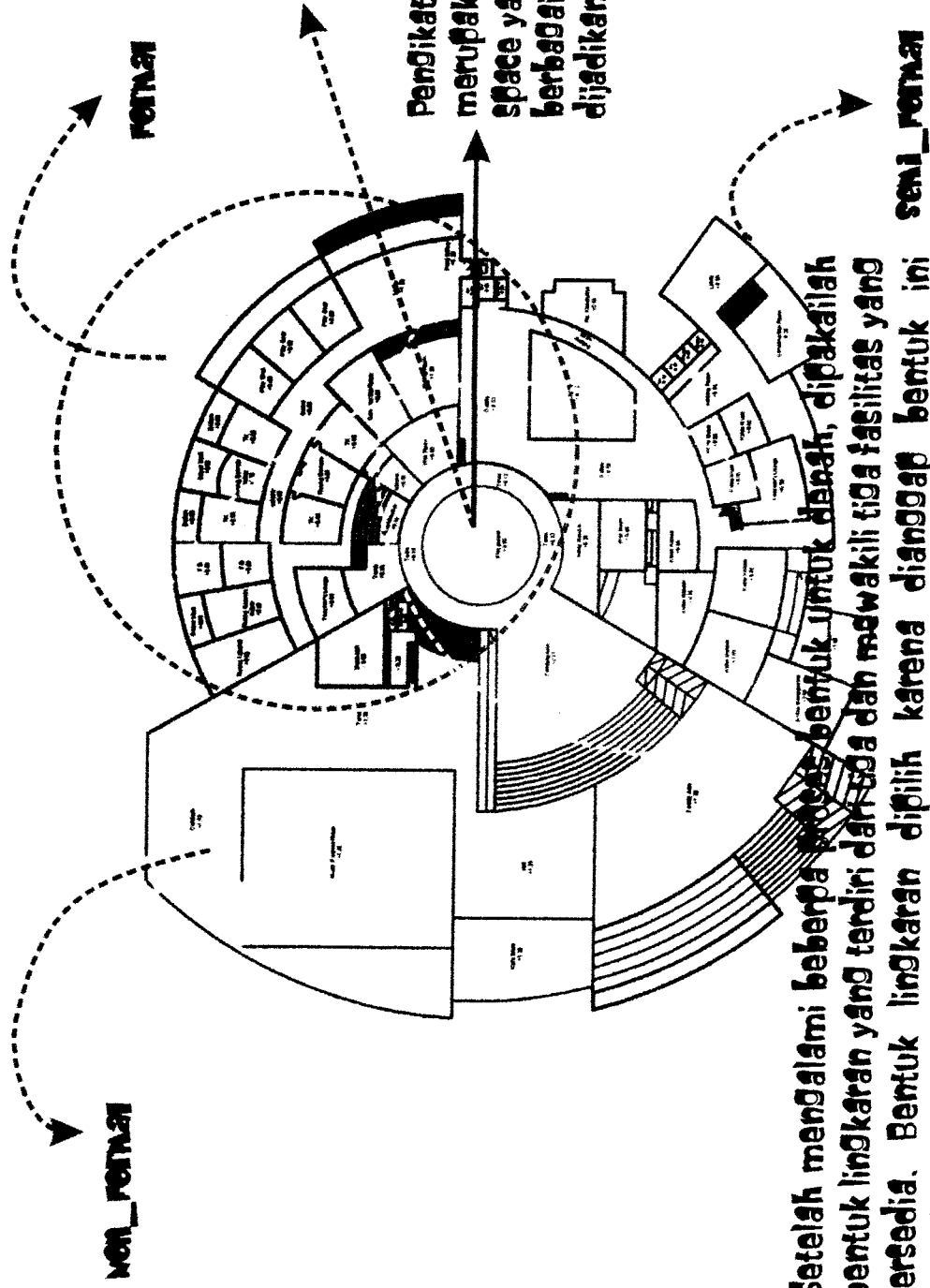
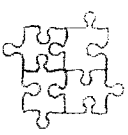
Gambar eksterior desain kedua masih dengan bentuk utama dari tiga persegi yang digabungkan. Tetapi untuk ruang-ruangnya didalamnya terlihat lebih kuat hubungannya antara satu ruang dengan ruang lainnya dalam satu fasilitas maupun antara fasilitas lainnya.

KONSEP

Denah 2



Gambar alternatif desain
 pertama menerapkan konsep
 interlocking antar ruang yang
 merupakan bagian dari tiga
 fasilitas yang tersedia.



Ikatan yang menjadi penguat konsep interlocking terhadap keseluruhan massa

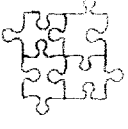
Pengikat yang berbentuk lingkaran tengah ini dan merupakan gabungan dari ketiga fungsi merupakan space yang tepat untuk anak-anak berkumpul dan berbagai macam usia. Selain itu juga dapat dijadikan space yang tepat untuk berbagai kegiatan

Konsep interlocking dicapai dari adanya pembagian fungsi secara ROMA, SEM_ROMA dan NON_ROMA yang saling berhubungan

Setelah mengalami beberapa proses bentuk untuk denah, dipakailah bentuk lingkaran yang terdiri dari dua dan mewakili tiga fasilitas yang tersedia. Bentuk lingkaran dipilih karena dianggap bentuk ini merupakan salah satu bentuk geometris yang juga memberikan kesan fleksibel terutama untuk anak-anak.

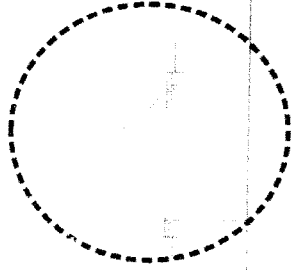
FORMULASI DENAH

Definisi



**PENBERTIAN ATAP UNTUK MENGUKURKAN PESAN
PENGUKUR DARI MASSA**

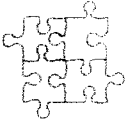
**MASSA MENGALAMI MAJU
MUNDUR PADA BIDANG-
BIDANGNYA**



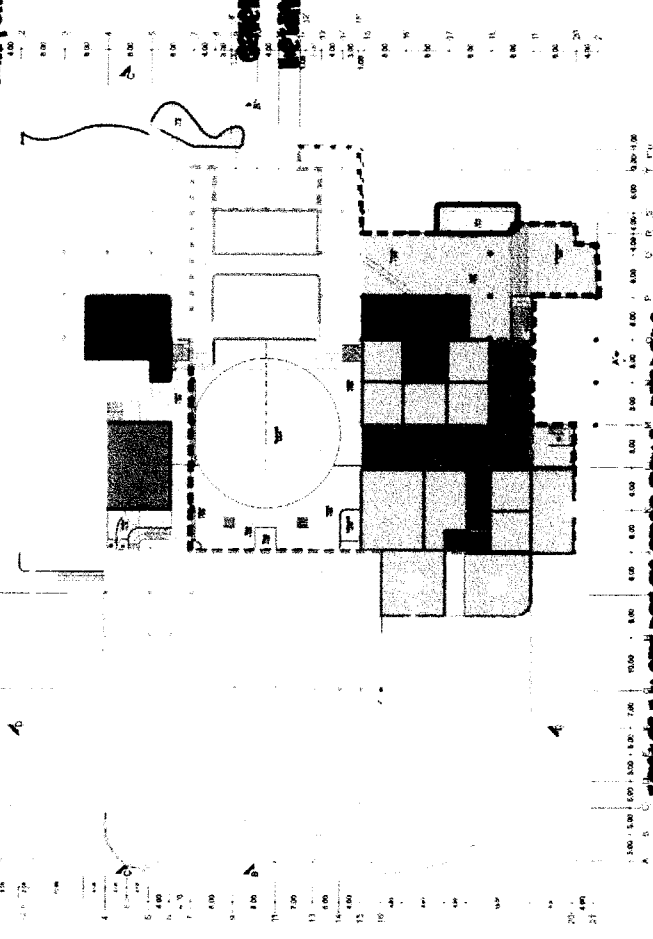
**MASSA MENGALAMI
NAIK TURUN PADA
ATAPNYA**



Konsep tampak lebih menunjukkan bentuk puzzle interlocking itu sendiri secara 3 dimensi. Formulasi yang digunakan dengan membuat bidang-bidang seolah-olah mengalami maju mundur dari massanya dan bagian atap mengalami naik turun pada ketinggiannya. Bukan diupayakan sebesar mungkin untuk mendapatkan kenyamanan bagi anak-anak maupun pemakai lainnya untuk mendapatkan pencerayaan dan penghawaan secara lamiah



Bentuk puzzle dengan desain ketertarikan dari bentuk-bentuk ruang seperti lejang-lejang dari sebuah puzzle interlocking



Lantai I merupakan area semi-formal yang terdiri dari banyak kelas untuk melakukan dan mengerjakan berbagai aktivitas semi formal pada fungsi formal maupun semi-formal

Letak kelas untuk mendapatkan pencahayaan dan penghawaan secara alami

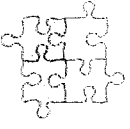
Galery ketertarikan berupa split level dengan menggunakan lantai kelas dan ? di lantai I

Pada lantai I, terdiri dari ruang-ruang yang berbentuk seperti Keping-Keping puzzle berupa kotak-kotak dan memiliki sudut yang melengkung pada beberapa sisinya. Lantai I ini lebih banyak memiliki ruang-ruang kelas untuk menghindari resiko pada access anak-anak sebagai pemakai utama dari bangunan ini. Kelas-Kelas ini terbagi berdasarkan fungsi utama dari bangunan yaitu untuk fungsi formal dan Semi-formal. Split level terdapat pada beberapa area dan pada ruang-ruangnya mengalami interlocking dengan ruang disekitarnya. Penggabungan antara fungsi formal dan Semi-formal terletak ditengah dan salah satu fungsinya sebagai Galery dengan lebak yang split level dari lantai I. Ruang-ruang Kelas sebagian besar diletakkan pada sisi tepi dari bangunan, hal ini ditujukan untuk dapat memberikan pencahayaan dan penghawaan secara alami.

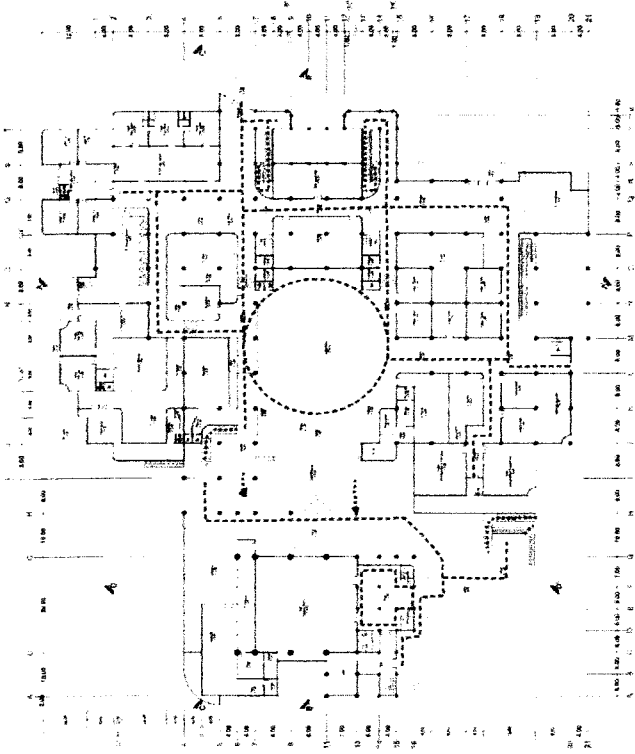


LANTAI I

Dejourn



Sirkulasi Utama Secara Horizontal



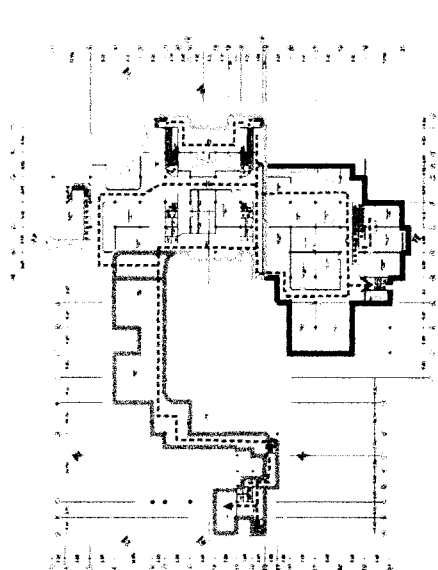
Sirkulasi pada bangunan ini terdiri dari sirkulasi horizontal dan vertikal melalui tangga dan ramp.

Tangga diletakkan pada bagian tengah sebagai sirkulasi utama didalam bangunan antara lantai I dan II. Selain itu tangga ditengah memberikan kesenyang kuat terhadap konsep Interlocking, sehingga para pemakai ataupun pengunjung harus melalui area tersebut yang merupakan gabungan dari area formal dan semi-formal.

Selain itu tangga juga terdapat pada beberapa tepi bangunan sebagai access dari atas menuju kebawah maupun sebaliknya. Dari segi keselamatan bangunan juga merupakan pertimbangan letak tangga yang berada pada beberapa tepi bangunan.

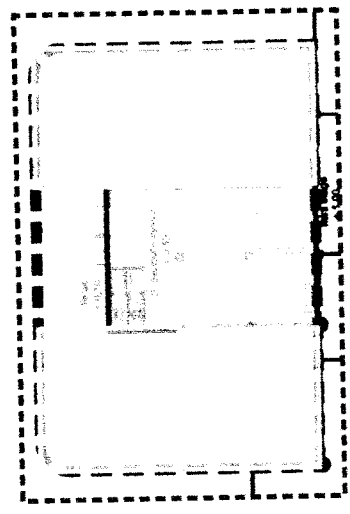
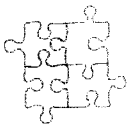
Untuk ramp hanya ditujukan untuk space yang berada pada split level atau setengah dari tinggi satu ruangan. Tujuan pemberian ramp adalah untuk mempermudah dan mengurangi risiko terhadap anak-anak sebagai pemakai utamanya

Pemberian ramp juga bertujuan sebagai sarana bagi difable yang mungkin akan memakai fasilitas yang ada di bangunan ini.

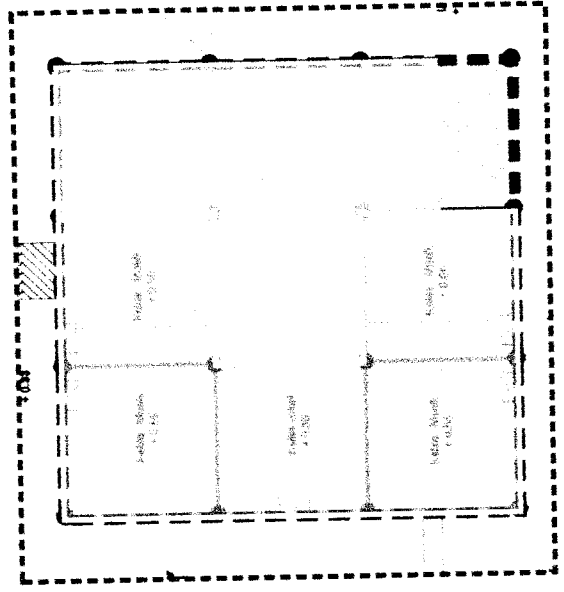


Sirkulasi Vertikal

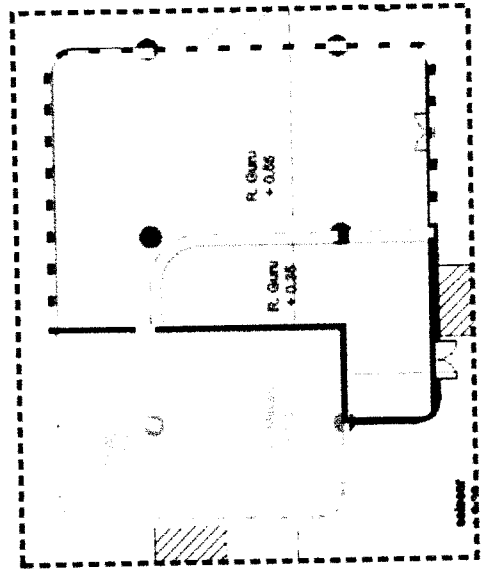




Ruang kelas TK



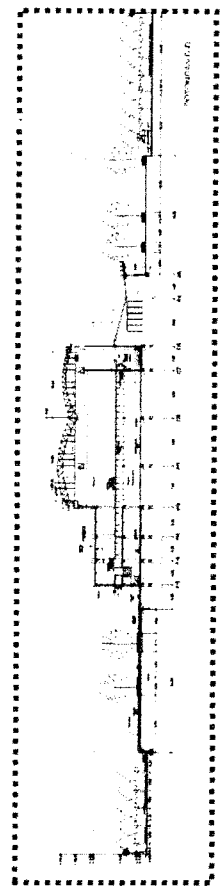
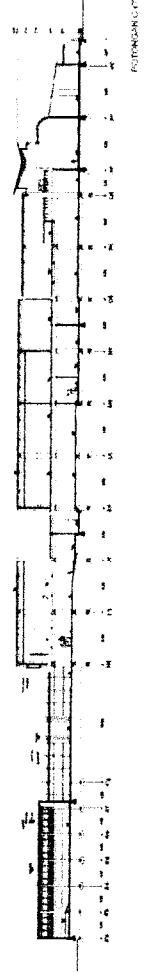
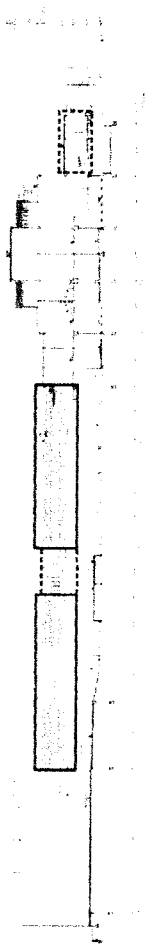
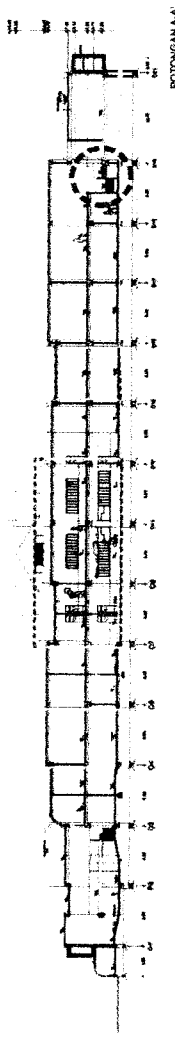
Ruang kelas musik dan ruang guru



Ruang makan dan ruang guru



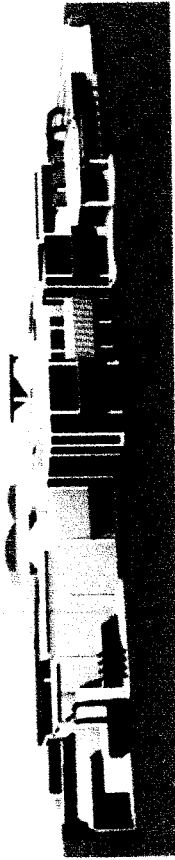
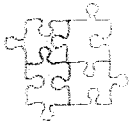
Dari potongan-potongan bangunan ini dapat menunjukkan penerapan konsep interlocking pada massa bangunan. Penekanan konsep dapat terlihat dari hubungan struktur vertikal maupun horizontal, kolom dan balok menggunakan material beton. Bentuk kotak-kotak yang terlihat tersambung secara imajiner diciptakan dari letak kolom dan balok yang disesuaikan terhadap ketinggian maupun bentuknya. Atap sebagian besar menggunakan dak untuk memberikan kesan yang kuat akan bentuk puzzle yang kotak-kotak, tetapi tetap menggunakan atap dak untuk memberi perbedaan terhadap ikatan massa.



POTONGAN

Potongan dengan keadaan lingkungan sebagai area imajinasi dan tempat berkumpul anak-anak dari berbagai usia

.....
Design.....



EXTERIOR BANGUNAN INI MENGGUNAKAN KONSEP WARNA SESUAI JIWA ANAK-ANAK. ANTARA LAIN:



KEMBATI WARNA YANG MENGHASILKAN KESAN MUDA SERTA KESAN SURPRISSING YANG DAPAT MENARIK PERHATIAN DAN CANTIKAN ORANG ANAK-ANAK, HARUS TERAP MENYEBUTKAN KESAN ANAKI DAN WARNA HIJAU DAN KUNING.



SHOCKING yang cukup berbeda dengan pink biasa. warna ini menciptakan eye catching dan memberikan kesan yang tidak terlalu luas.



BIJAU MUDA menjadi penyeimbang dari warna Kuning, hijau dan pink. Warna ini memberikan Kesan dingin dan calming, serta sporty



COLOR OF SURPRISSING



COLOR OF YOUNG

KUNING memberikan Kesan ceria dan berkilau serta Kesan dalam dari susku bentuk.

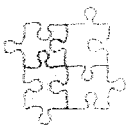
BIJAU MUDA memberikan Kesan tenang dan luas, selain itu warna ini juga ramah unkuuk mata dan dapat memberikan Kesan natural



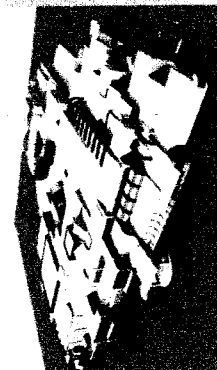
PERSPEKTIF BANGUNAN

Design

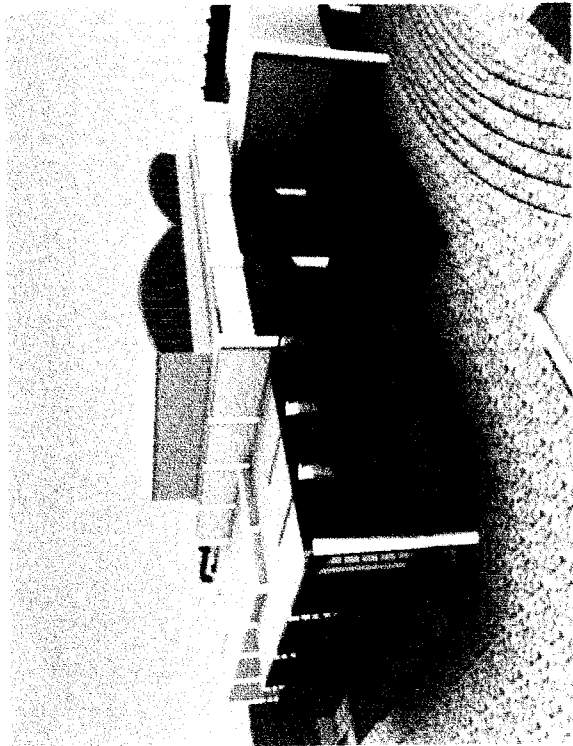




Bentuk puz z ie merteceing capab diinab dari acanya
 leangian arap tetuama dari yang mengatani namk-
 wutun serba bidang-bidangya yang mengatani maju-
 mubut dari petuluam sistinya.
 seran itu, bentuk massa cenderung kotak untuk
 mambetikan kesan puz z ie yang kuat.
 Adanya permukaan bidang-bidang kemung merteptakan
 suasana yang menyenangkan dan juga bertungsi sebagai
 aksen pemersatu massa



PERSPEKTIF BANGUNAN



Suasana bangunan dengan warna yang banyak serta terbuka
 mendukung struk tur yang cerita. Pada bangunan ini juga terlihat
 jelas area-area yang dapat digunakan bersama untuk menciptakan
 suatu majmasi maupun berkegiatan seni.

Selain cacing yang kreatif, bangunan ini juga banyak menggunakan
 material perterasan seperti batu alam untuk dapat menciptakan suasana
 yang alami serta artistik.

Design

