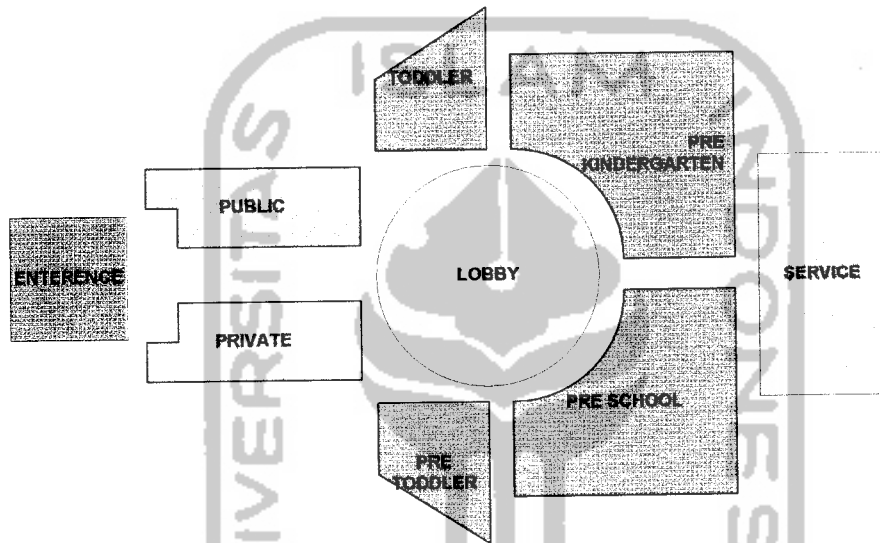


BAGIAN II. KONSEP

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-bunyan, 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 :

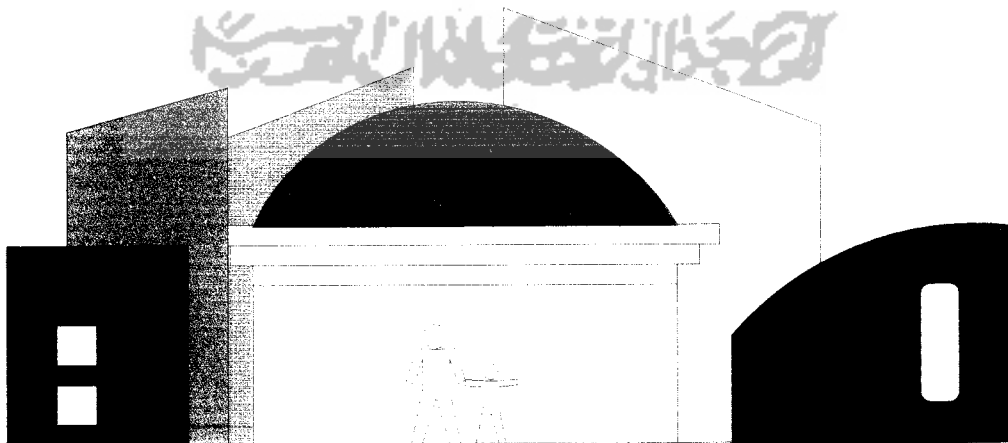
- pemilihan bahan perkerasan dan penutup lantai
- warna
- pengolahan bidang dasar
- pengolahan bidang vertikal
- skala

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

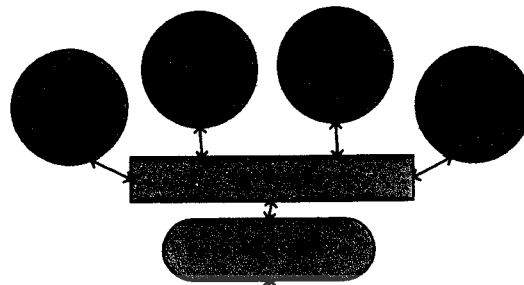
Jumlah total luasan ruang:

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

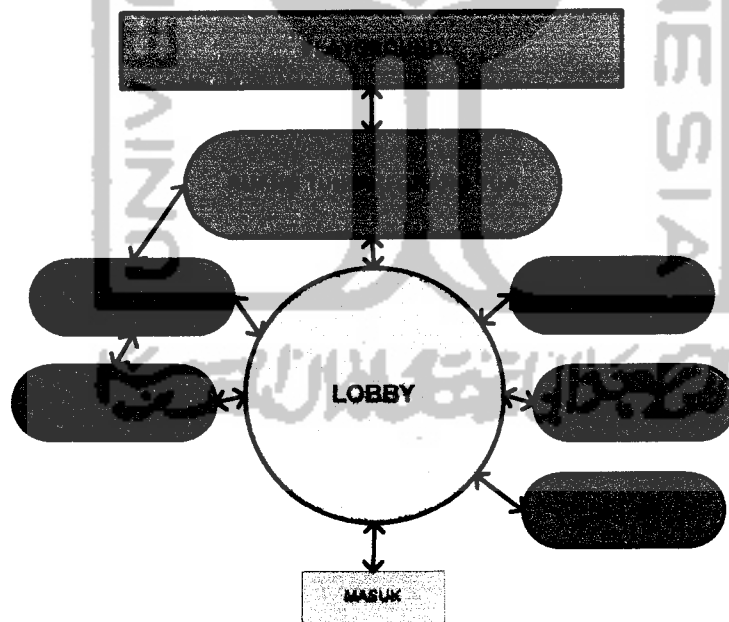
Kebutuhan luasan site :

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

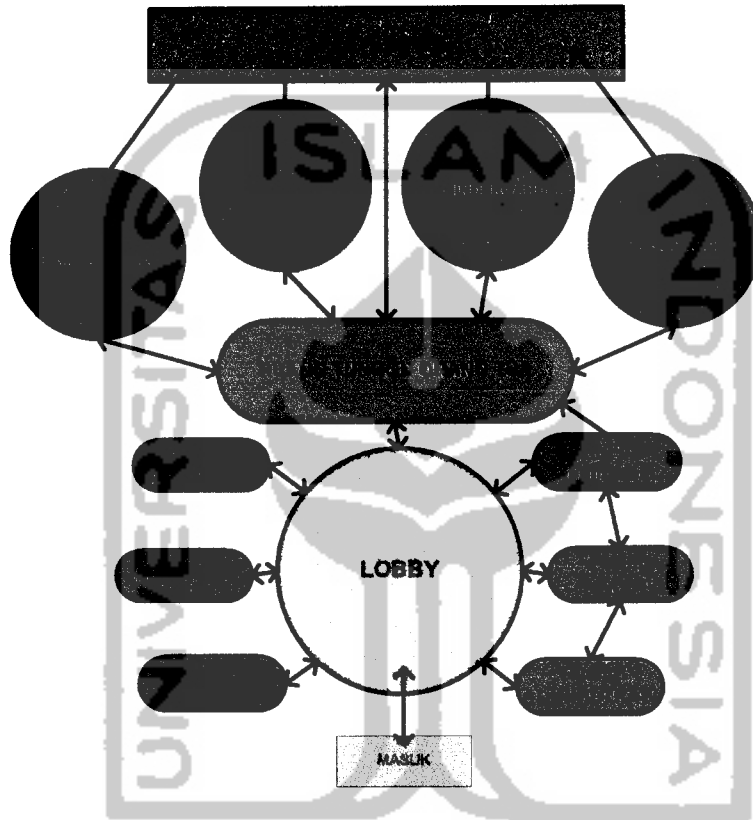
Perilaku anak



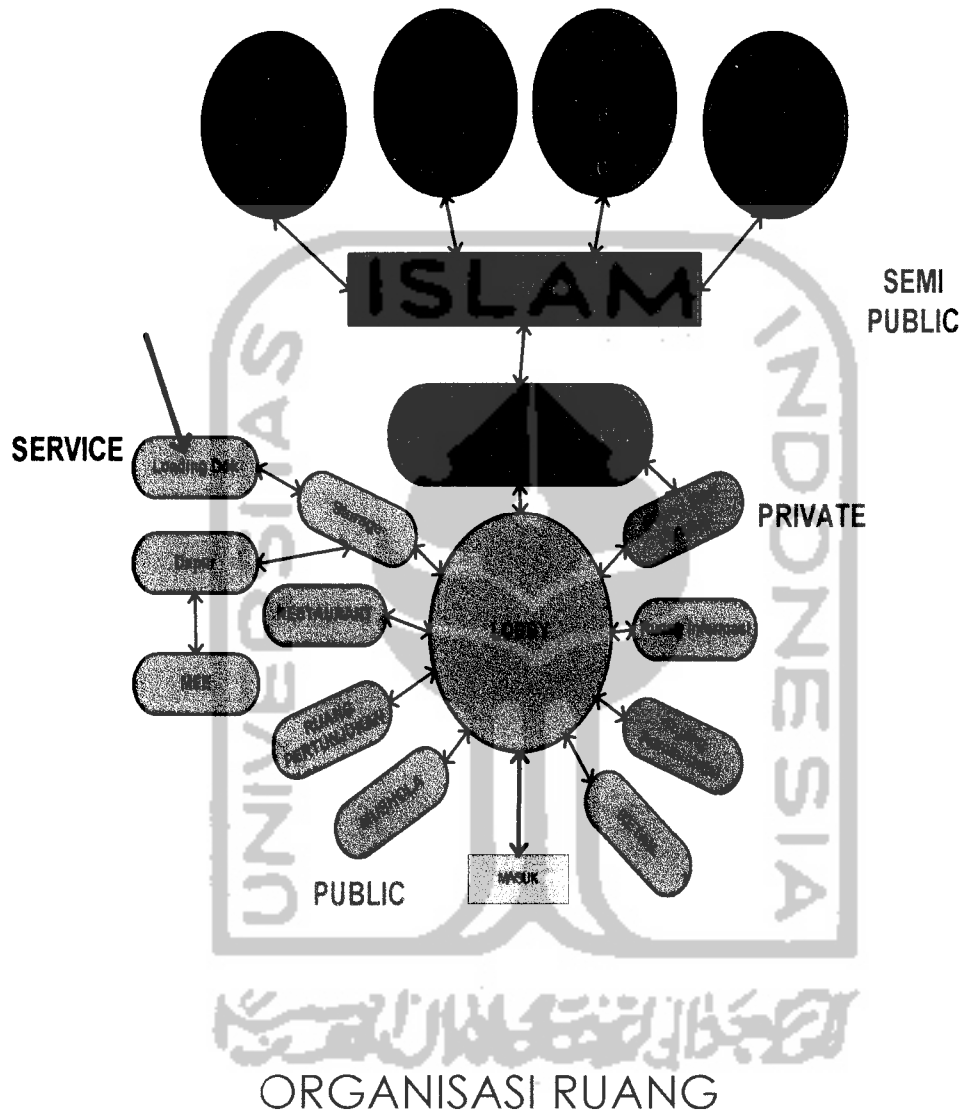
Perilaku orangtua murid



Perilaku Pengajar/ Pengelola



II.2 Konsep Organisasi Ruang



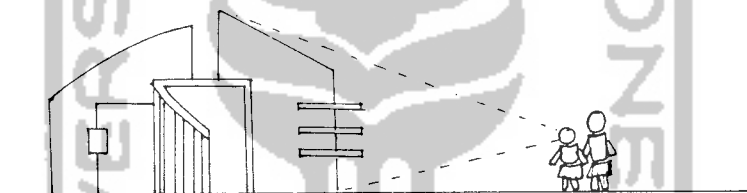
1.9 Konsep bangunan

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.

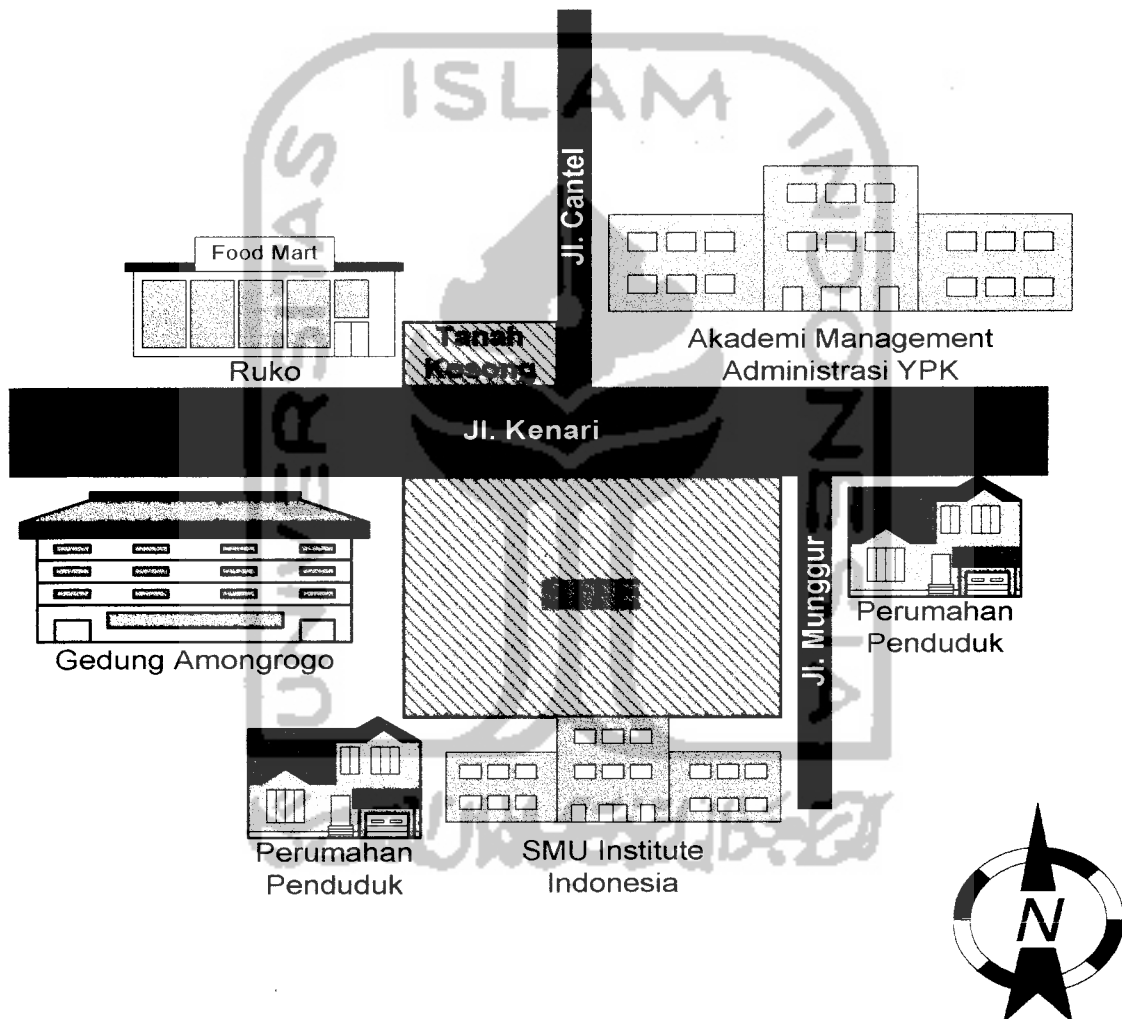
- i. skala yang diterapkan pada fasade adalah "force perspektif", yaitu bangunan yang dari lansekap dibuat semakin kecil keatas atau kebelakang secara bertahap, sehingga dapat menjadi pengalaman visul yang dapat ditangkap anak.



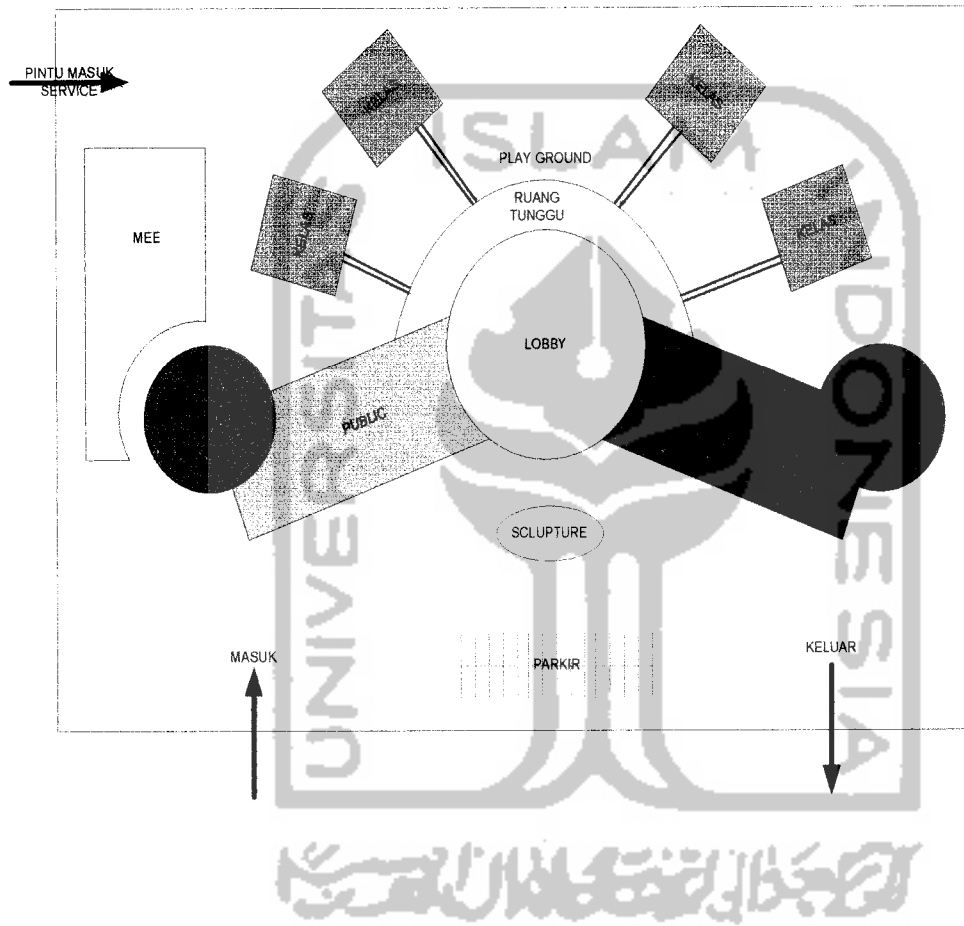
- ii. menggunakan kombinasi atap kayu, dag dan sky light, dimaksudkan agar memberikan fasade yang menarik bagi anak dan juga agar dapat memberikan cahaya yang cukup untuk ruangan.
- iii. Main entrance menggunakan tipe menjorok keluar agar memberikan kesan menerima bagi yang datang dan menggunakan bahan material yang transparan sehingga kegiatan yang ada didalam dapat terlihat dari 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



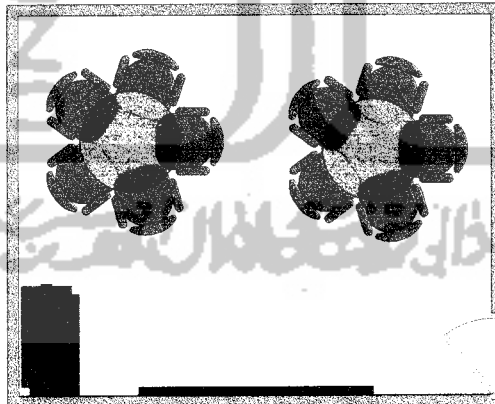
II.3.2 Konsep ruang dalam

A. konsep ruang kelas berdasarkan Multiple intelligence.

Untuk mewadahi 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.

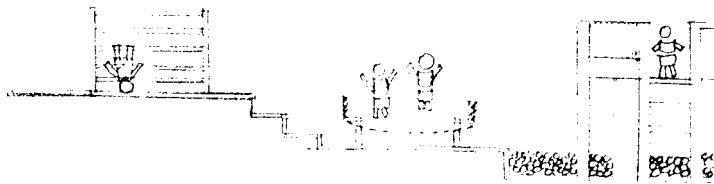
3. Music smart
 - a. belajar mengenal beberapa alat musik dan bunyi-bunyian, karena itu ruang music terbagi atas beberapa ruang, terdiri dari ruang bernyanyi, menari, ruang alat-alat musik dan panggung kecil untuk latihan.
 - b. Layout ruangnya sebagai berikut:

R. TARI	
R. ALAT MUSIK	R. LATIHAN BERSAMA

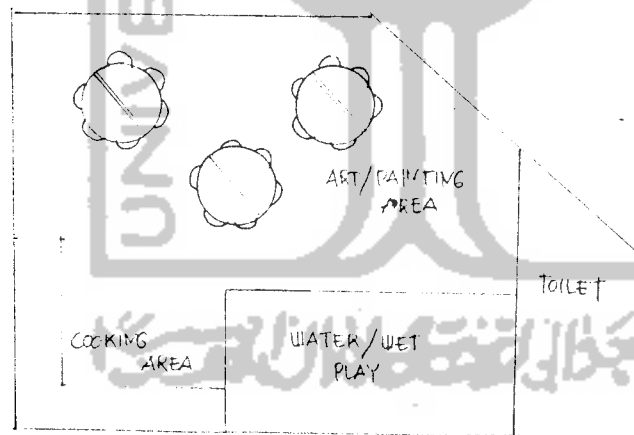
- c. Menggunakan dinding geser pada tiap-tiap ruang agar memudahkan bila akan melakukan latihan bersama,
- d. Termasuk kedalam aktive zone.

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 parkir kendaraan, kemudian keluar dari tapak melalui sisi timur menuju jalan utama kembali.

berikut massa berdasarkan kegiatan dasar 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

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

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

7 **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 ke area masing-masing.

8 **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.

9 **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 **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.

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.

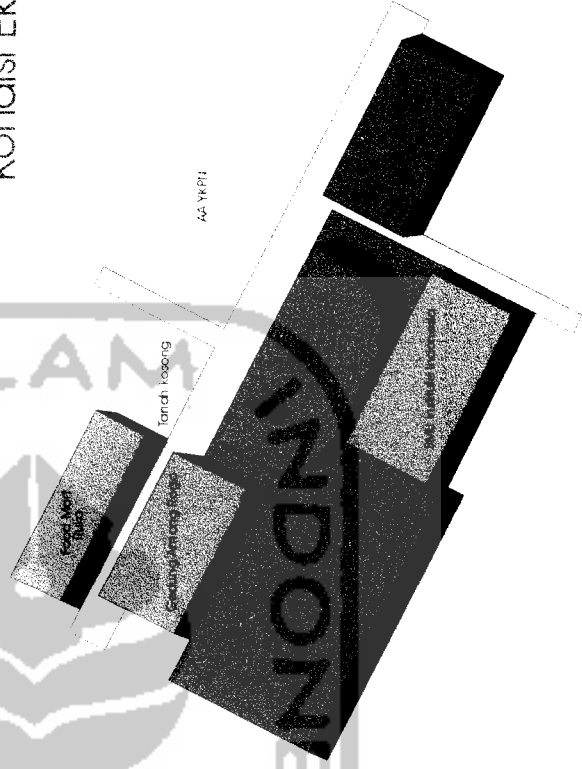
USULAN SKEMATIK

- 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

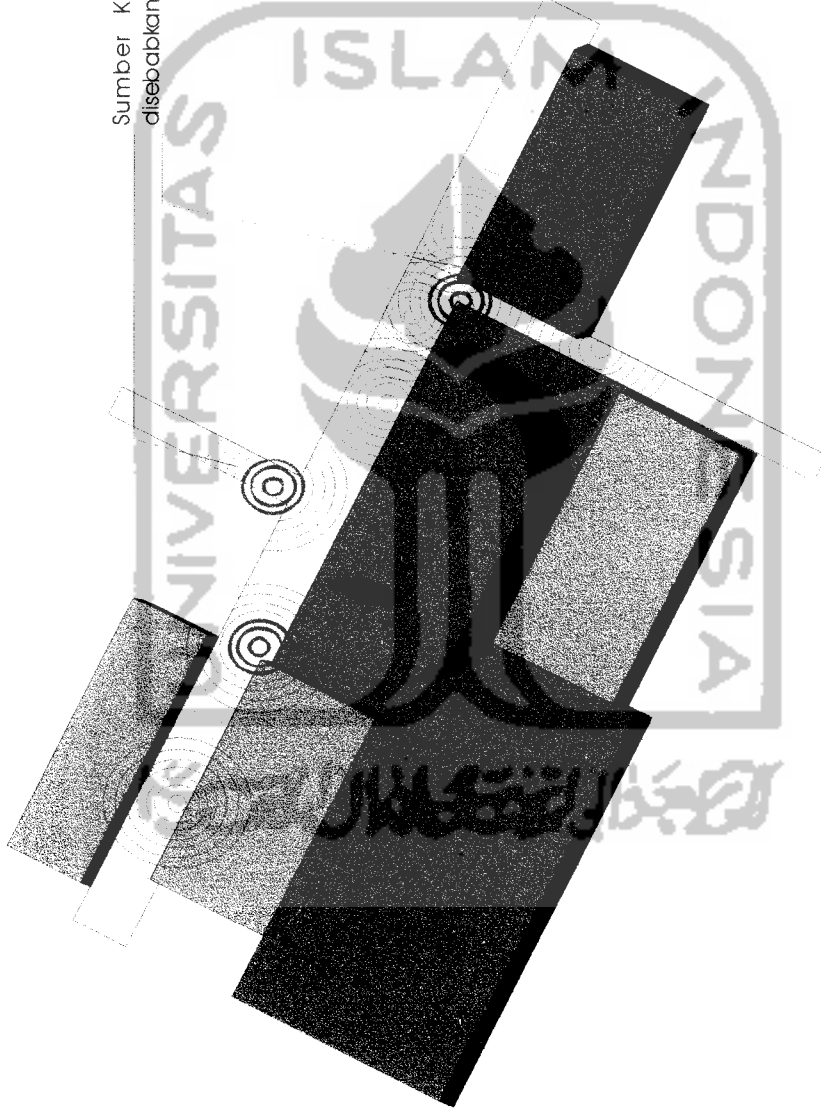


Kondisi Eksisting



Kebisingan

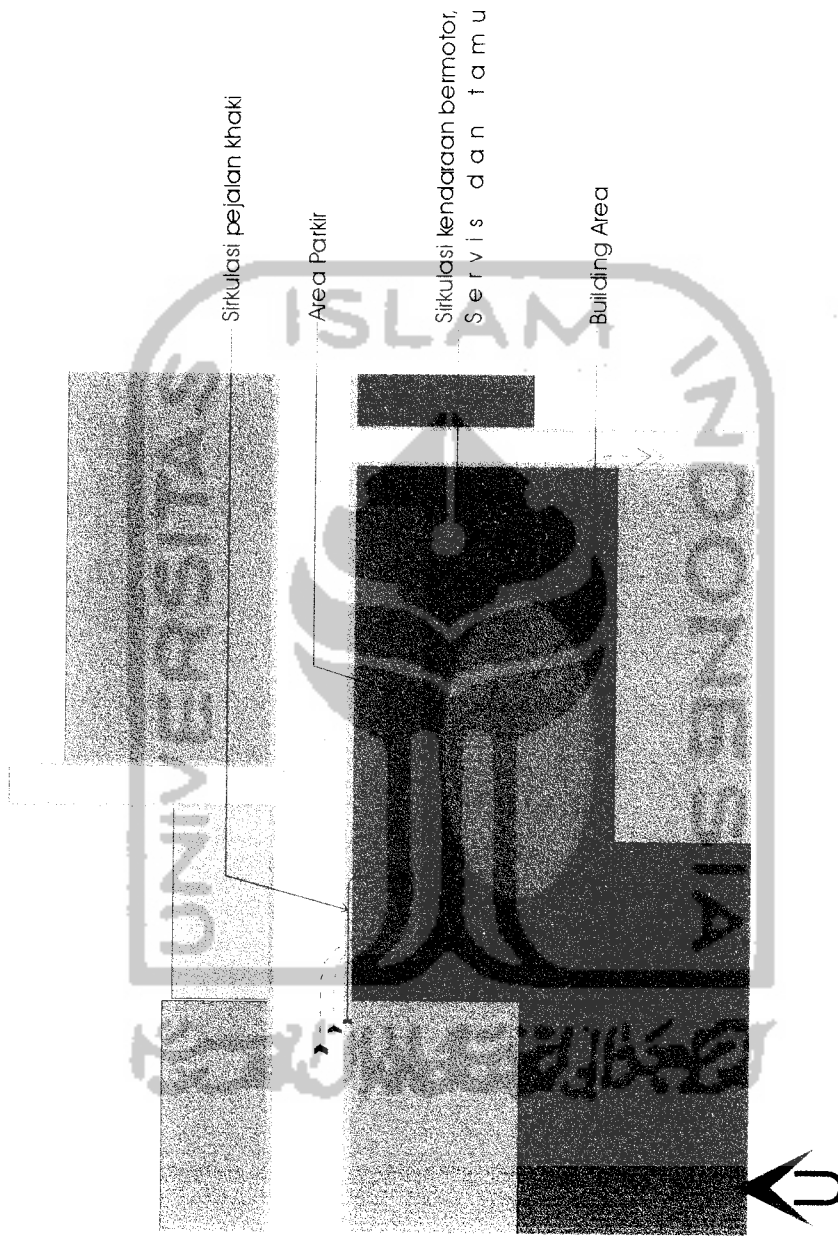
Sumber Kebisingan tertinggi disebabkan kendaraan bermotor



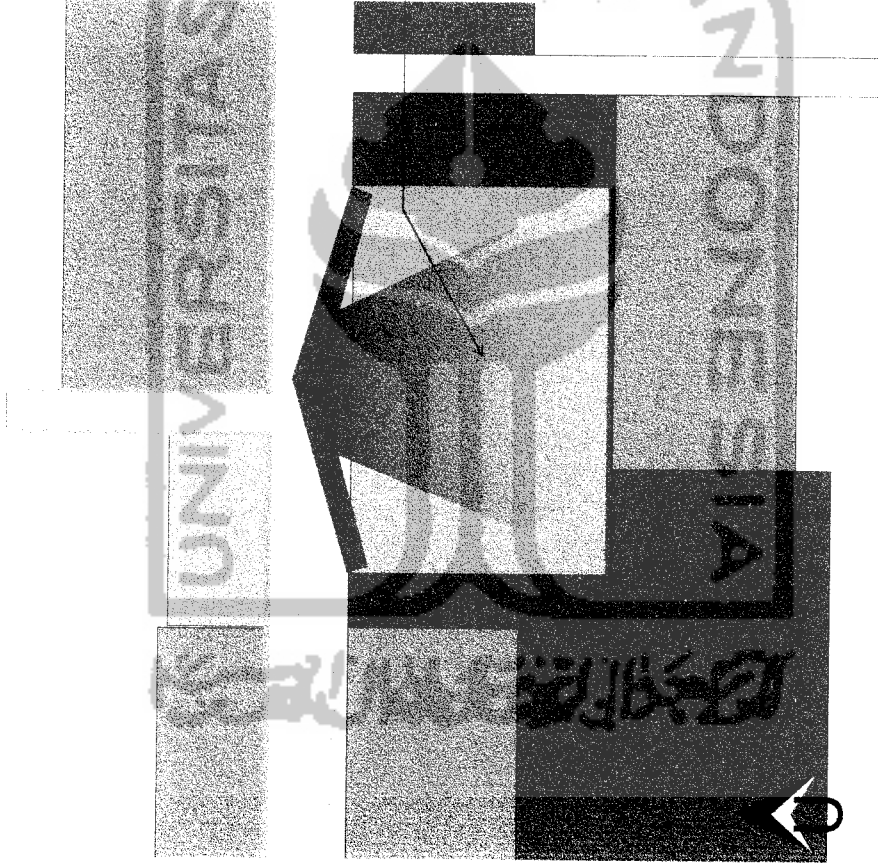
Orientasi Matahari



Sirkulasi



Orientasi View



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

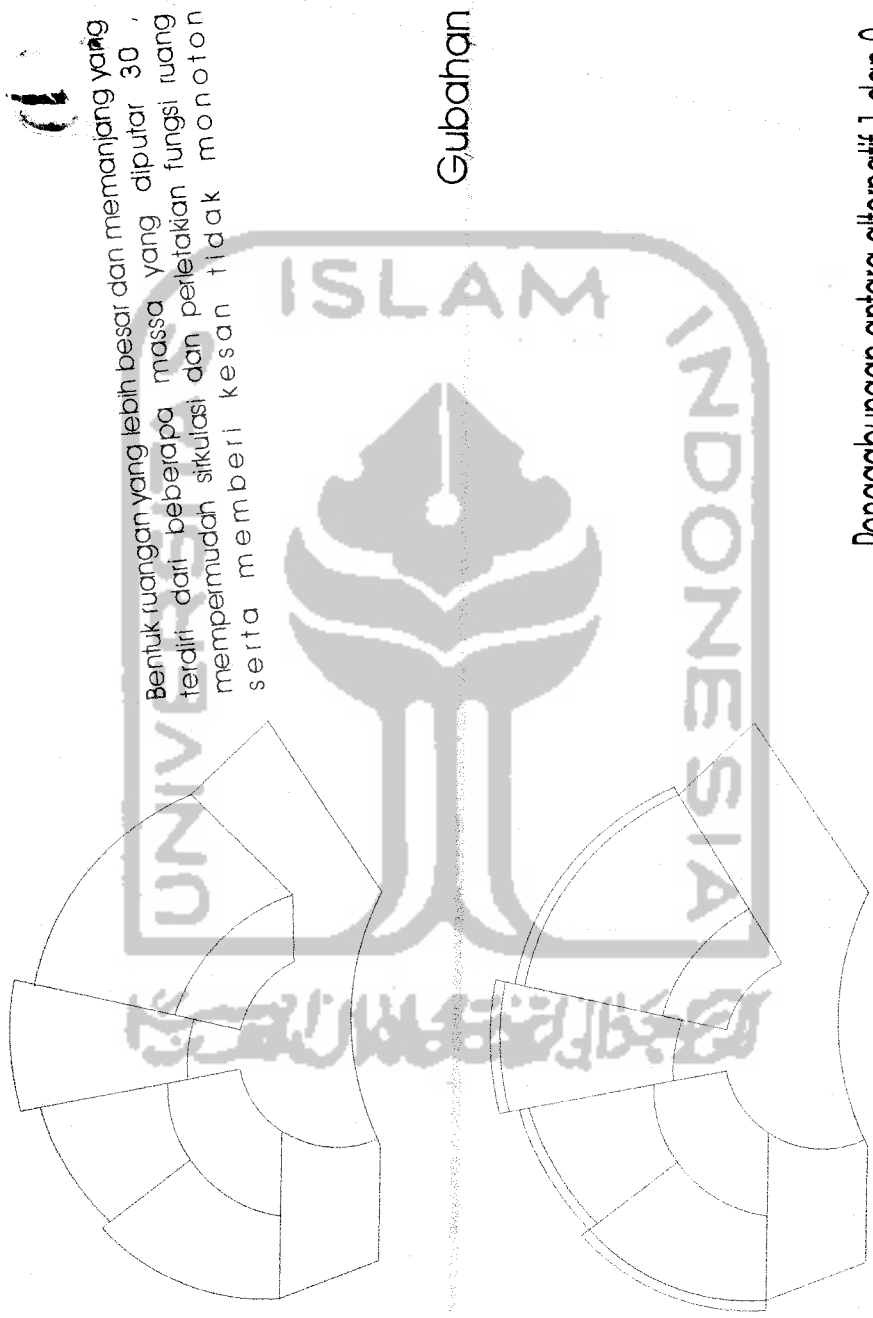
Alur-Cerita

- 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 berada paling 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, poliklinik anak, serta ruang berkumpul.
- 2 Dari tempat parkir pengunjung melewati jalur pedestrian yang berada di tengah 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 / ke parkiriran



Zoning





Bentuk ruangan yang lebih besar dan memanjang yang terdiri dari beberapa massa yang diputar 30°, mempermudah sirkulasi dan pelepasan 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 peletakan 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

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 kindergarten @ 3 tahun- 4 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

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 objek
 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 TODDLER

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

• PRE SCHOOL

- R. DISKUSI DAN AUDIO VISUAL
- R. COMPUTER
- 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. • Ruang 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 . • Ruang agak terbuka, pembatas ruang hanya menggunakan ketinggian lantai yang tidak terlalu tinggi agar ruangan terasa tidak sempit. • Ruang 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

