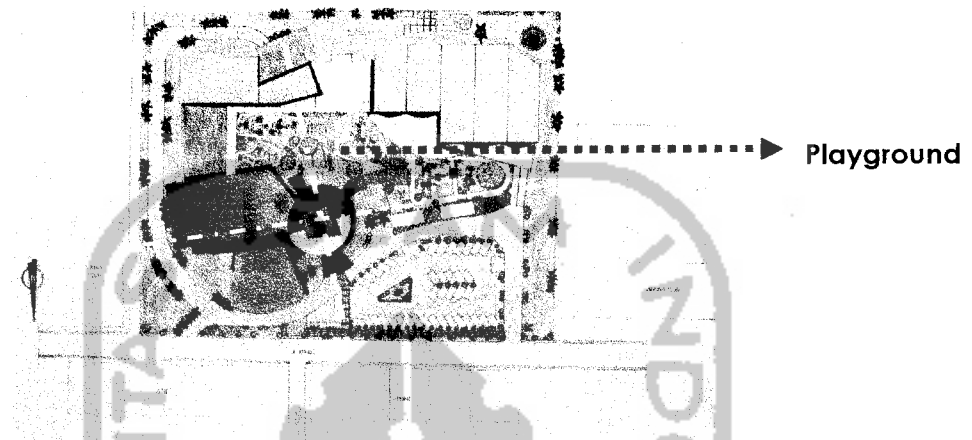


### IV.1 situasi



Gb. 4.1 Situasi

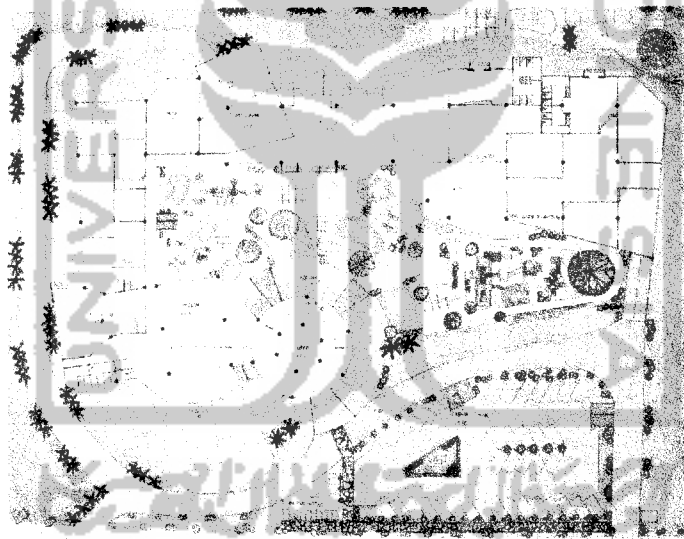
### ubahan massa

Sesuai dengan konsep, Sumbu utama bangunan menghadap utara yang diputar  $10^{\circ}$  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**

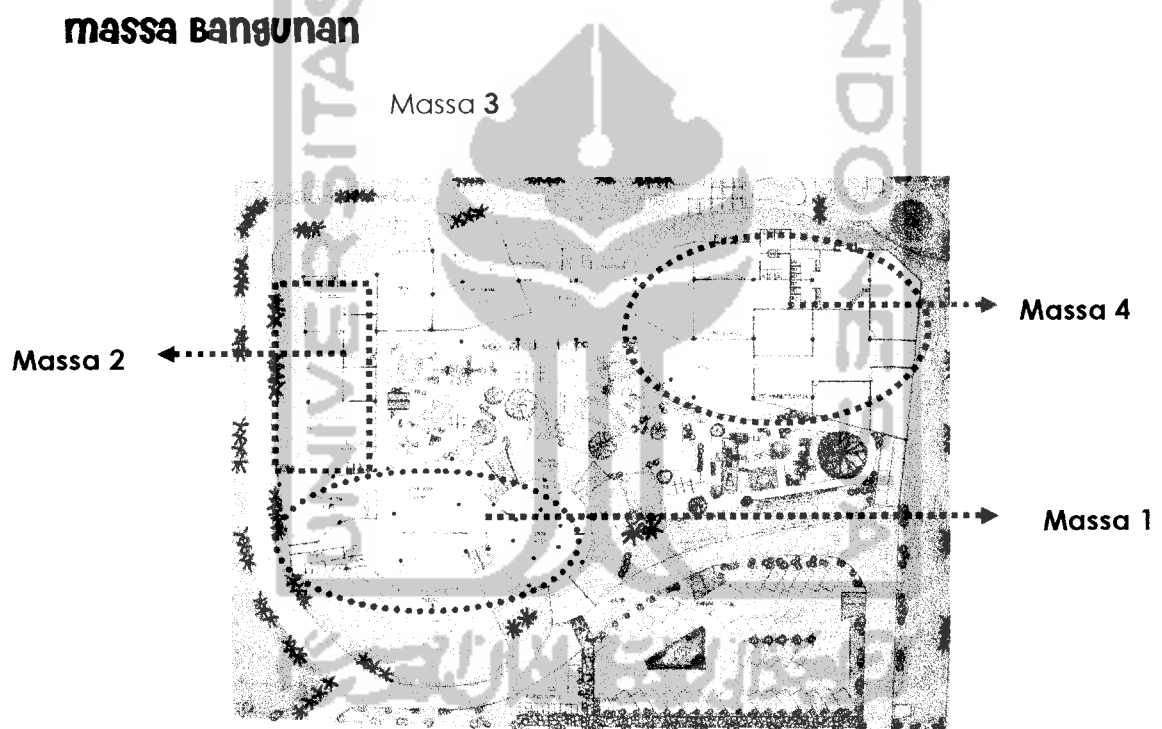


Gb. 4.2a Site plan

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

Perincian luas site yang terbangun sebagai berikut :

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



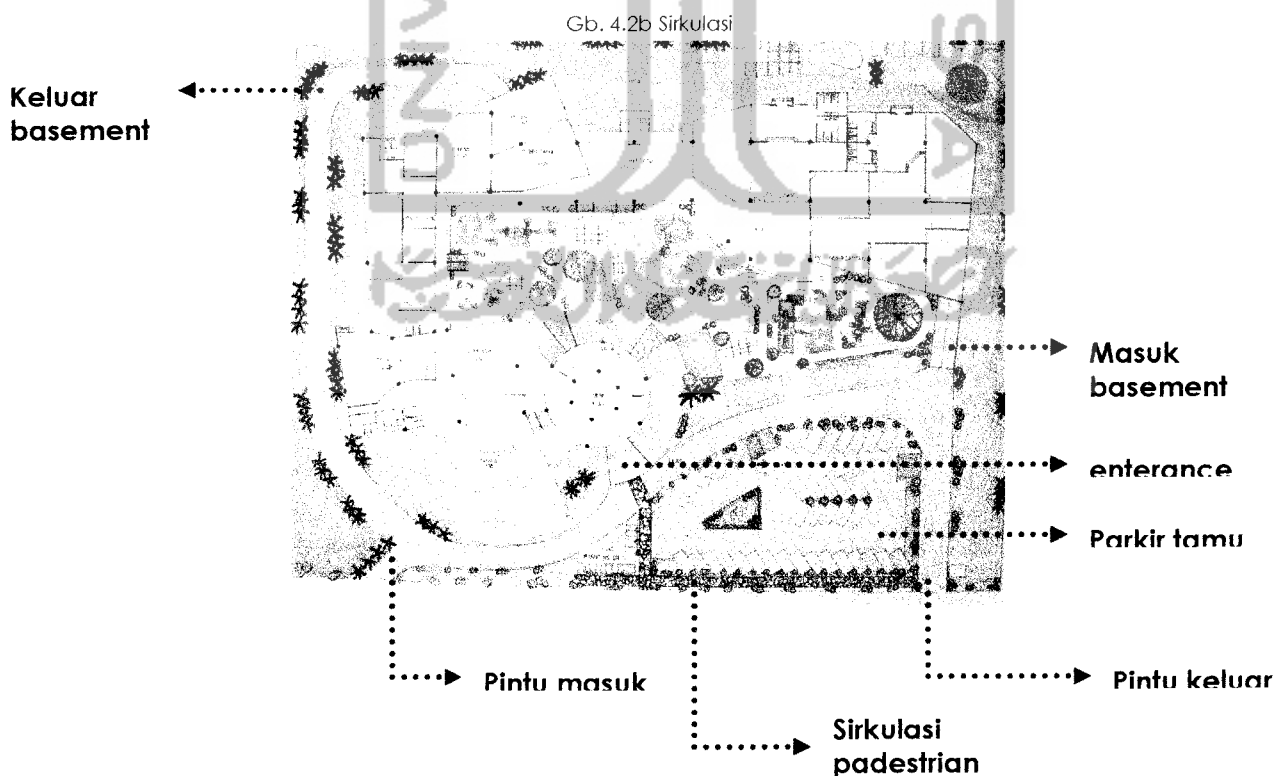
Gb. 4.2b massa bangunan

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 merupak 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

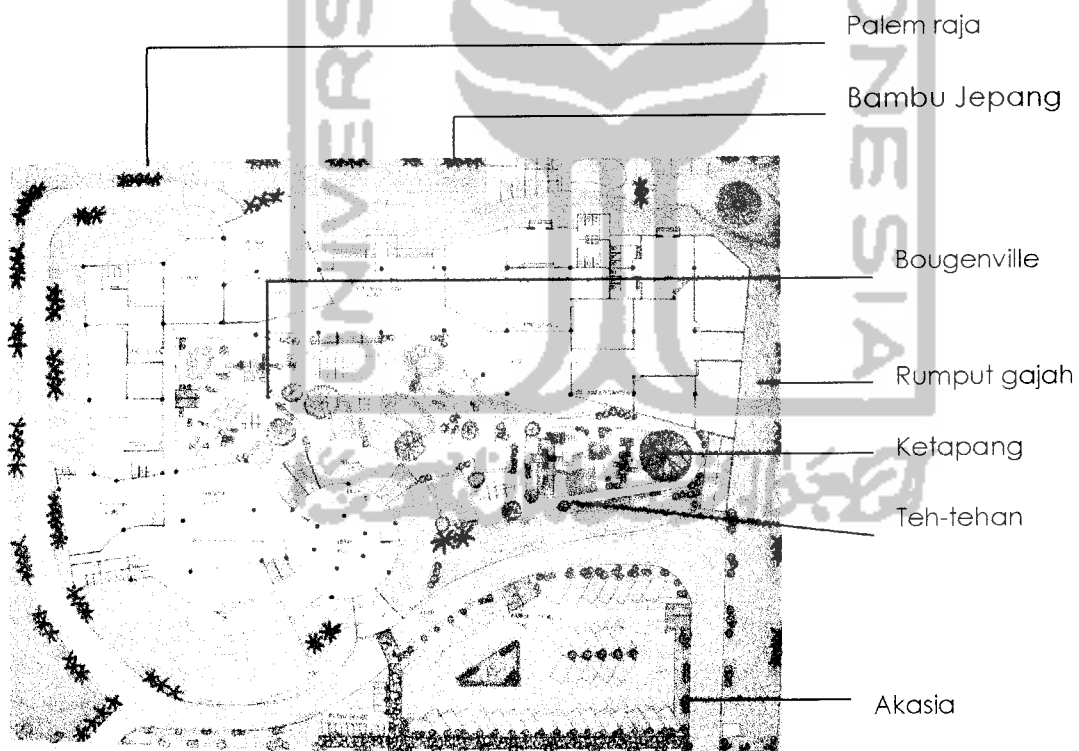


Sirkulasi kendaraan dengan sirkulasi pedestrian dipisah agar memberikan kenyamanan bagi masing-masing pengguna. Untuk sirkulasi kendaraan pintu masuk ke site berada disebelah barat dan pintu keluar berada disebelah timur bangunan. Untuk jalur pedestrian berada disebelah utara bangunan.

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



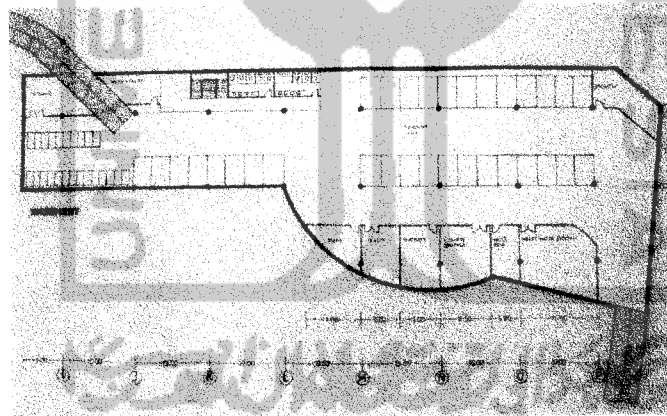
Gb. 4.2d Landscape

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

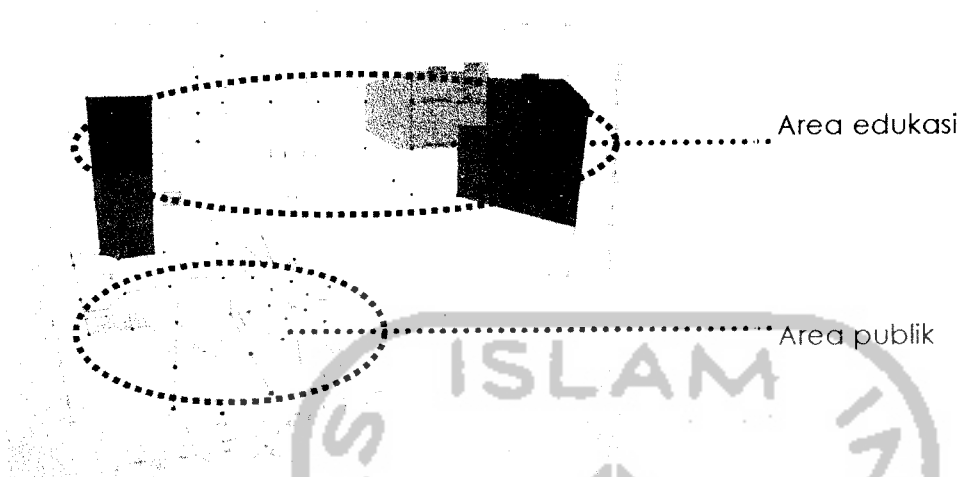
#### Lantai Basement



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.

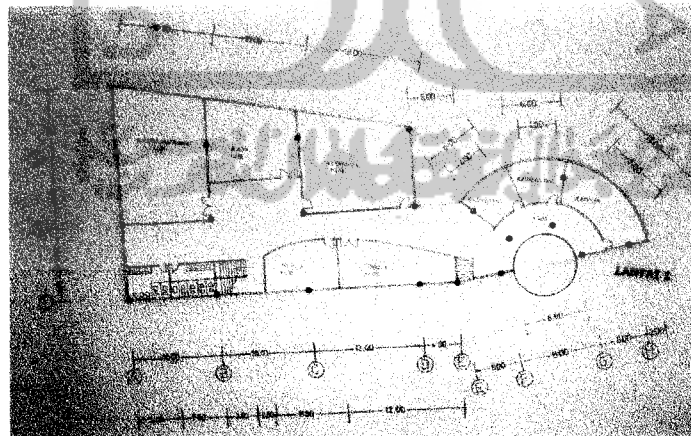
## Lantai dasar



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.

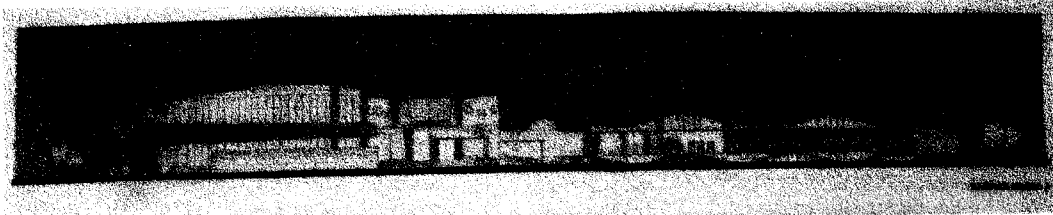
## Lantai satu



Gb. 4.3.3 Denah lantai 2

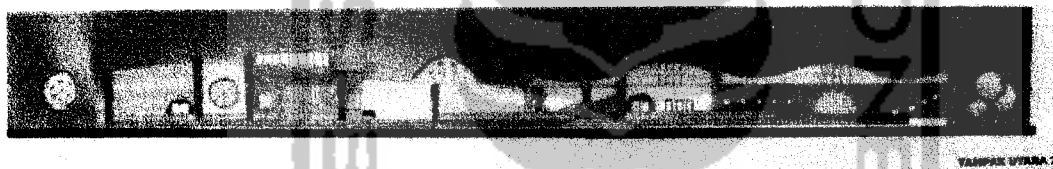
Di lantai satu terdapat ruang administrasi, ruang konsultasi, ruang guru, kantor pengurus sekolah dan mushola.

#### IV. 4. Penampilan bangunan



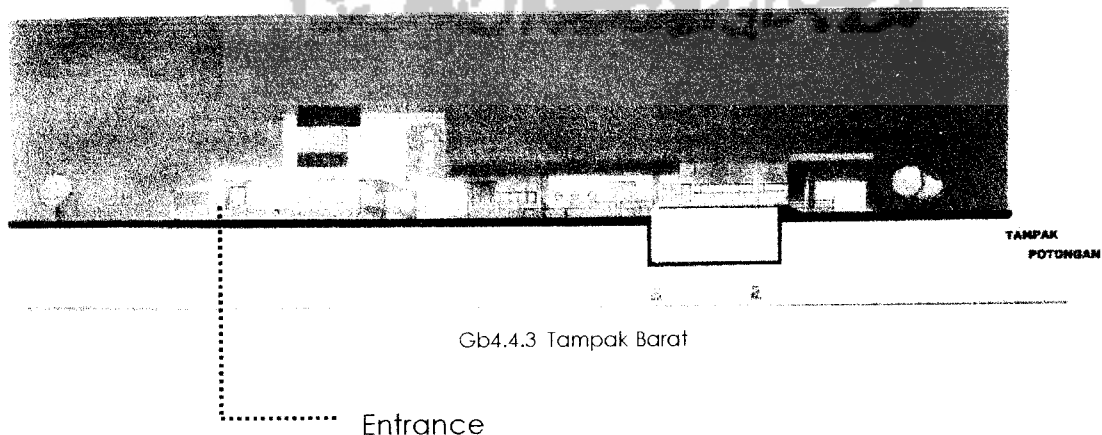
Gb. 4.4.1 Tampak Utara 1

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.



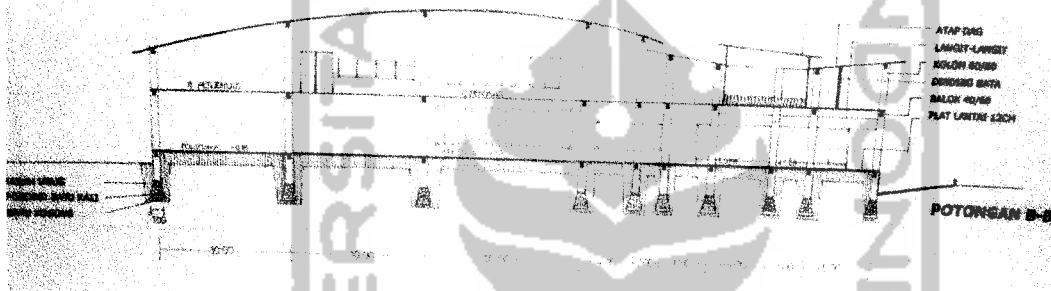
Gb4.4.3 Tampak Barat



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.

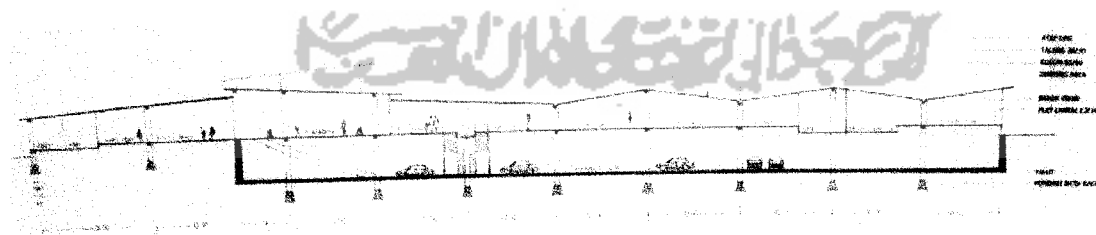
Penggunaan warna-warna cerah pada bangunan yang dapat membantu menstimulasi otak anak untuk beraktivitas dan juga dapat menarik anak-anak datang untuk bermain dan belajar di Pra sekolah ini.

#### 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.

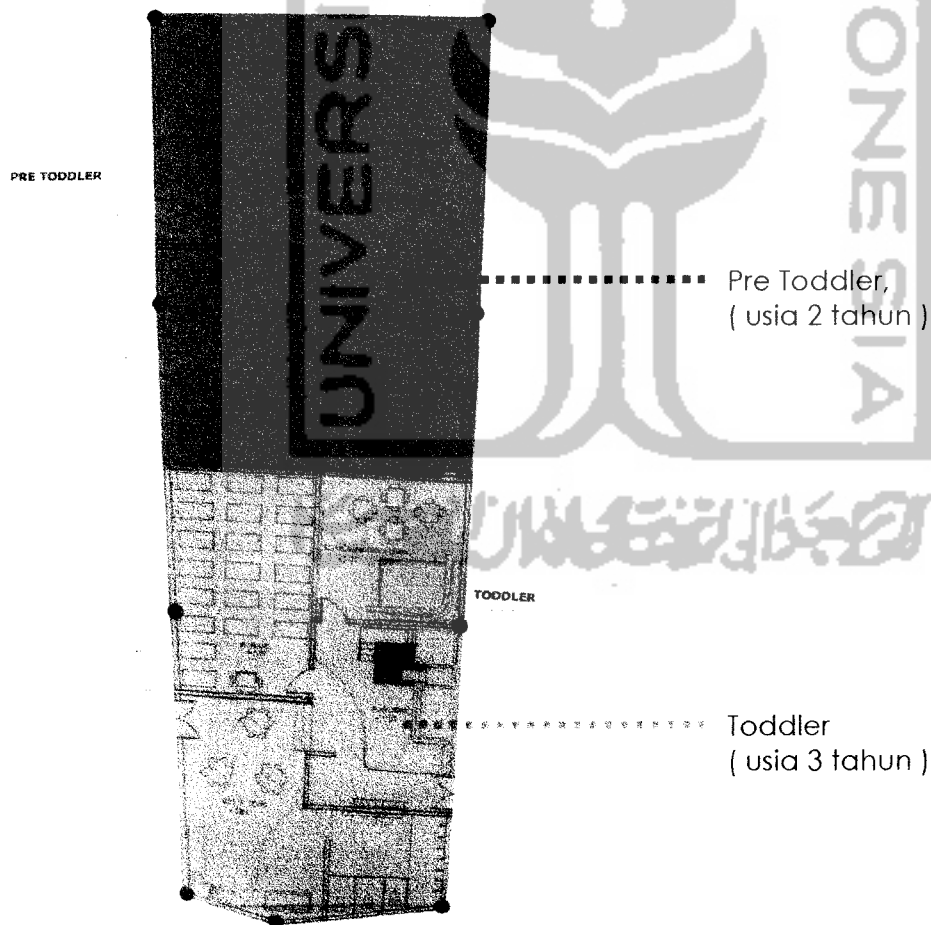
## IV.6 KONSEP RUANG KELAS

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

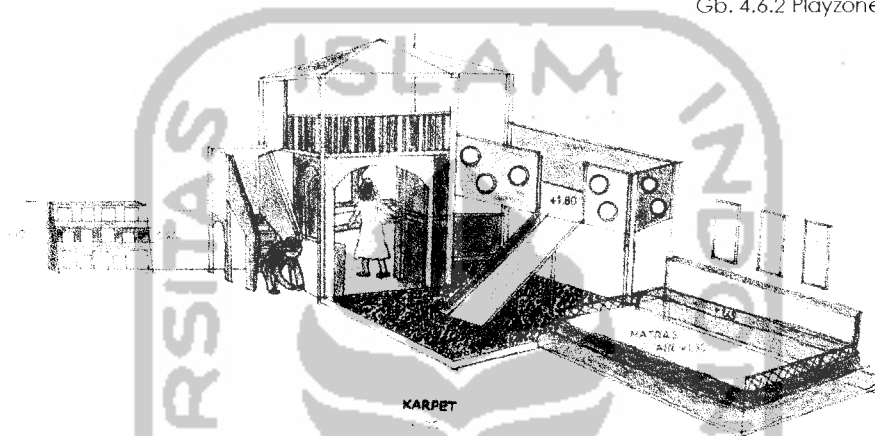


Gb. 4.6.1 Denah Pre toddler dan Toddler

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

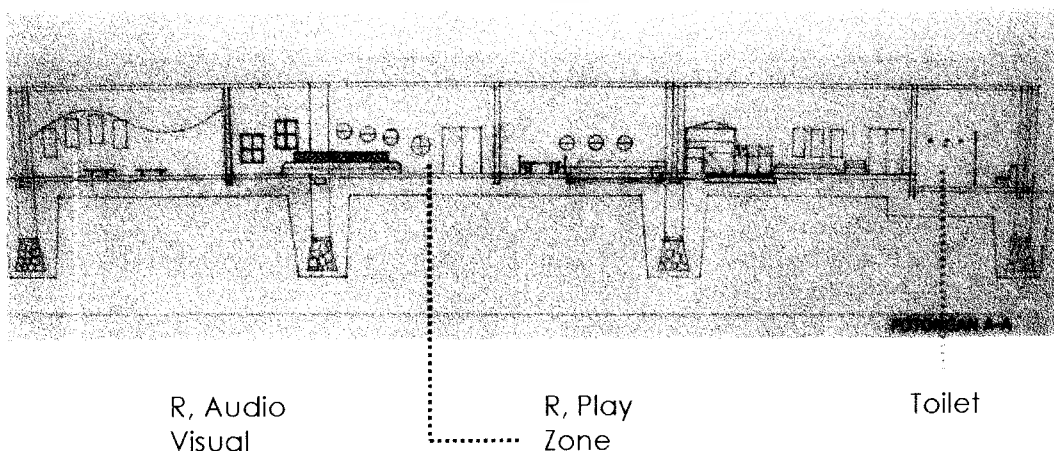
1. Ruang playzone, mendukung body smart, self smart dan people smart. Ruang dengan dimensi 9x6m ini merupakan ruang bermain anak dengan jenis permainan playhouse, mandi bola, matras lompat dan permainan lainnya. Lantai menggunakan bahan karpet dan kayu parket agar tidak licin ketika anak bermain dan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



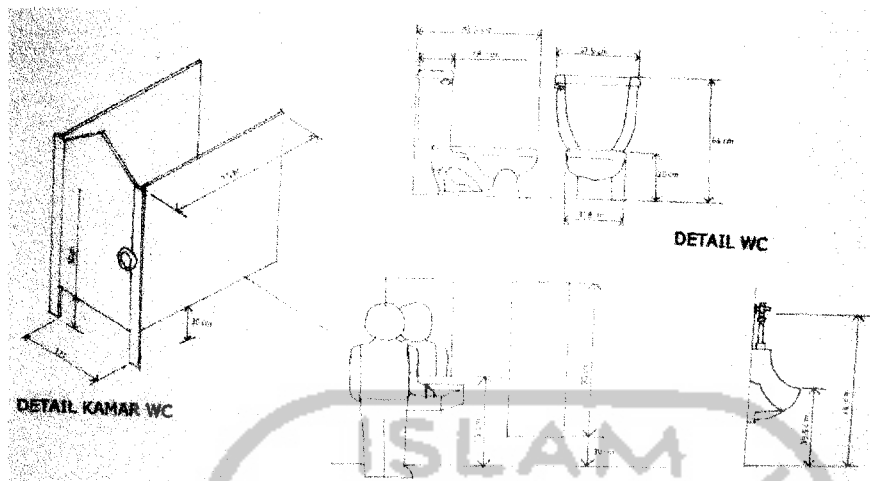
3. Ruang Messy Zone, Mendukung Logic smart, picture smart, self smart dan people smart. Ruangan ini merupakan ruang eksplorasi dan eksperimen anak untuk bermain dengan adonan, cat, air, pasir, cooking, melukis dll. Karena ruangan ini bersifat berantakan maka finishing lantai dan dinding menggunakan vinyl 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

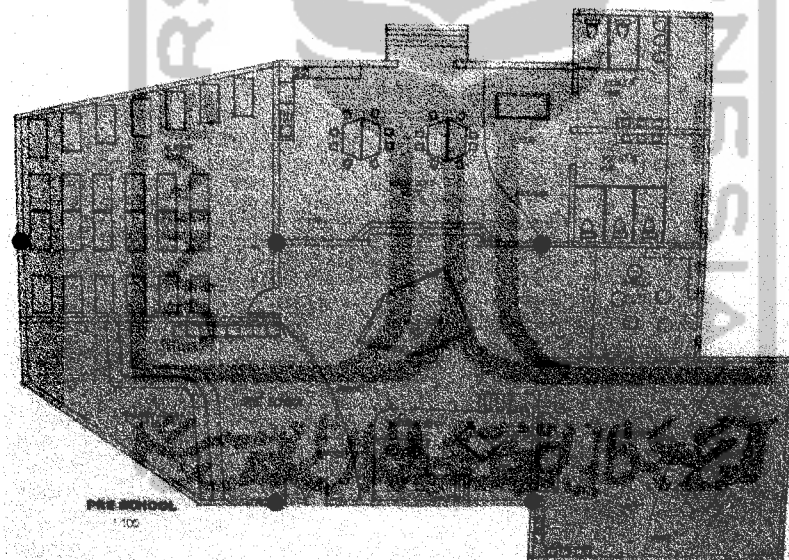
Ruang tidur pada Pre toddler masi menggunakan Box, karena usia 2 tahun masih dikawatirkan untuk dapat jatuh dari tempat tidurnya. Lantai menggunakan karpet dan dinding kamar menggunakan warna-warna pastel agar memberikan kenyamanan pada penglihatan.

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.



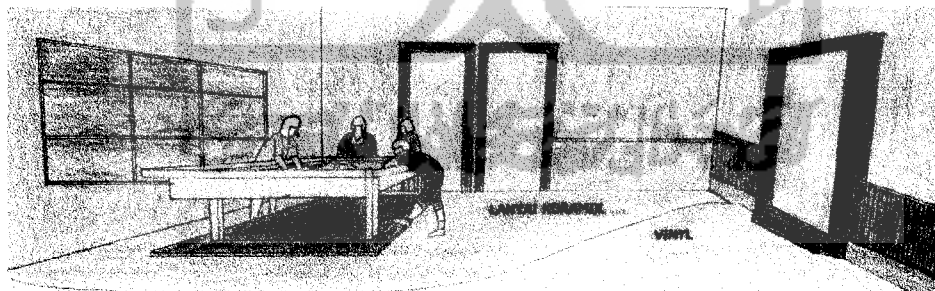
Gb. 4.6.7. Playstructure

2. Ruang audio visual/ diskusi, 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.



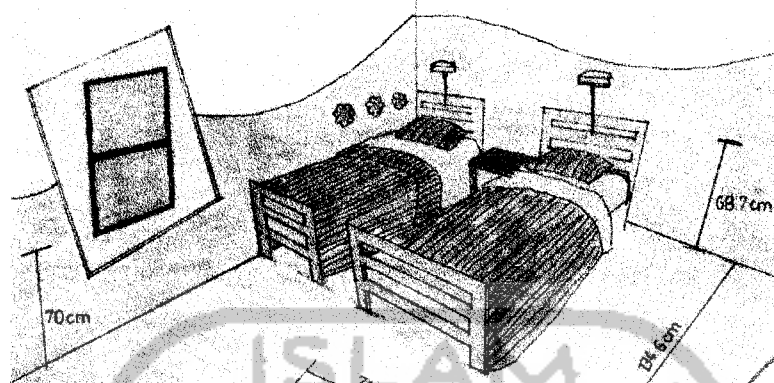
Gb.4.6.8 Ruang diskusi dan belajar

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

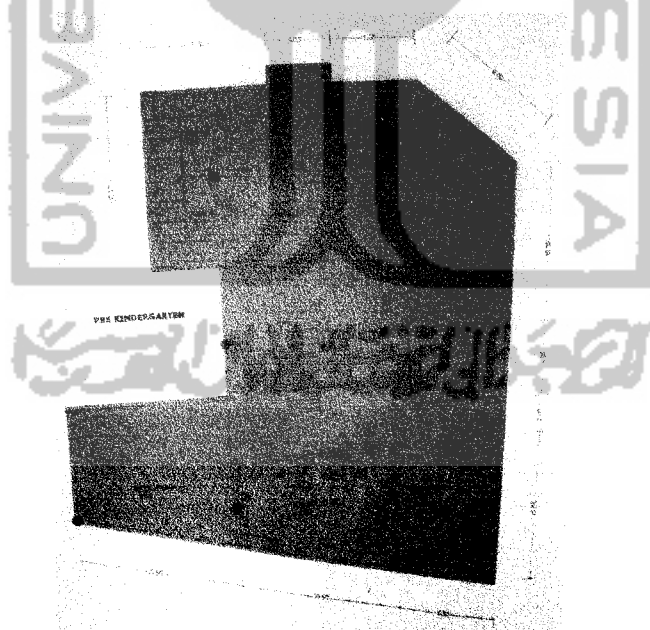
5. R. tidur, mendukung self smart. Mengajarkan pada anak untuk mandiri dengan tidur sendiri. Tipe tempat tidur menggunakan tempat tidur single dengan ketinggian tempat tidur lebihkurang 25cm, lebar 73cm dan panjang 123m. menggunakan warna-warna pastel.



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



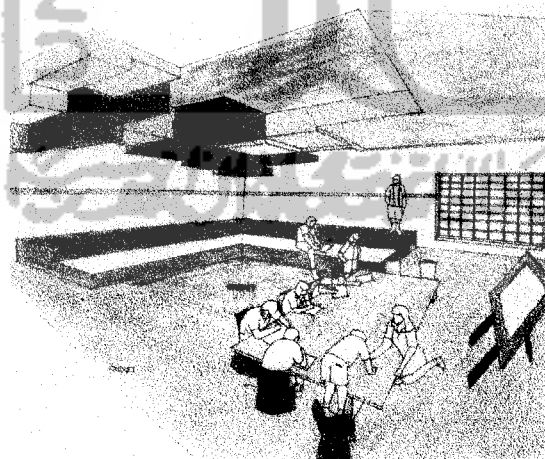
Gb. 4.6.11 Denah Pre kindergarten

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.

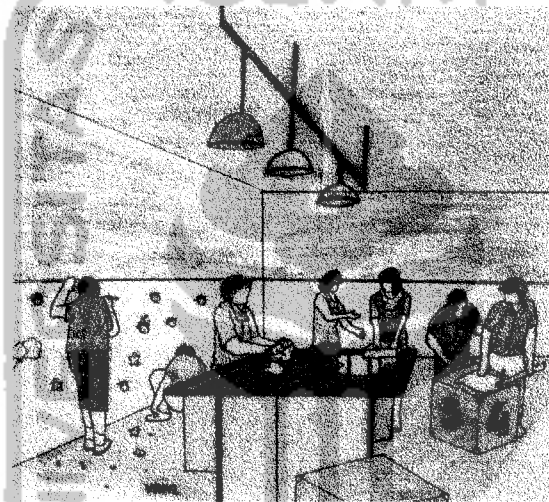


Gb.4.6.12 Ruang belajar

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

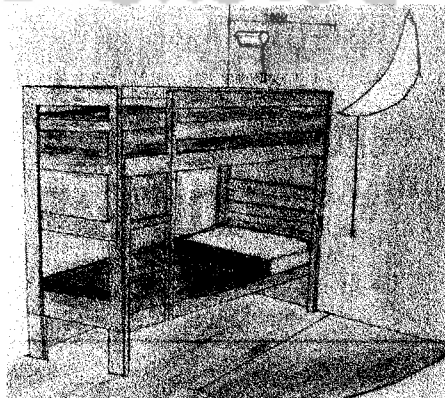
dengan permainan game yang sederhana sampai pada pengenalan gambar-gambar dan penggunaannya. Menggunakan lantai karpet untuk menghindari adanya konsleting listrik.

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

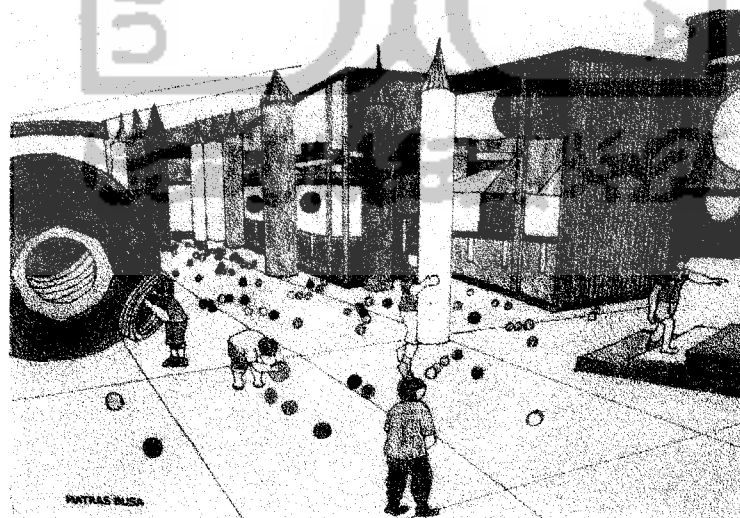
Mendukung body smart dan self smart, diruang ini anak belajar tentang olah tubuh dan melatih keseimbangan, menggunakan penutup lantai karpet adan alat-alat pendukung olah tubuh yang terbuat dari busa agar tidak berbahaya

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



Gb. 4. 7. 2 Ruang Gym

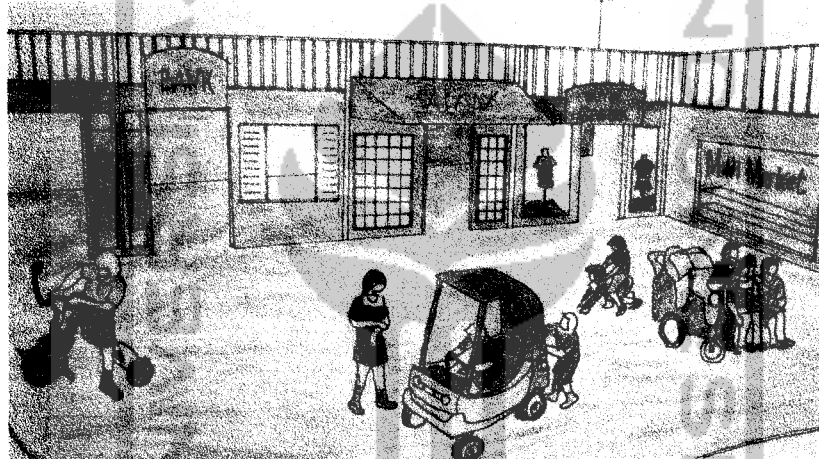
Pada ruang Gym terdapat juga permainan ketangkasan anak, yang membantu anak untuk lebih melatih olah tubuh. Menggunakan lantai yang dilapisi matras untuk keamanan anak.



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.

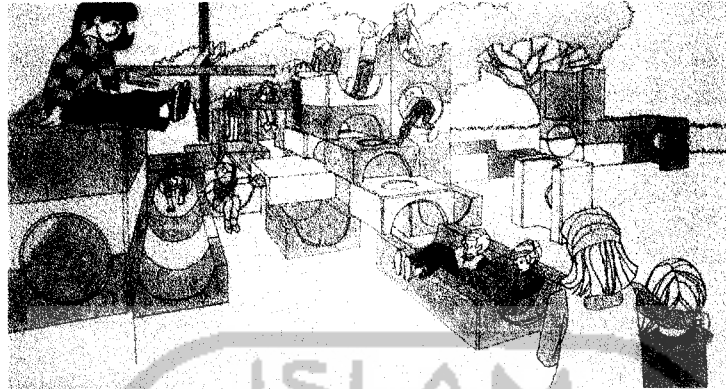


Gb. 4.7. 4 Ruang bersama

## IV. 8 playground

### panjat balok

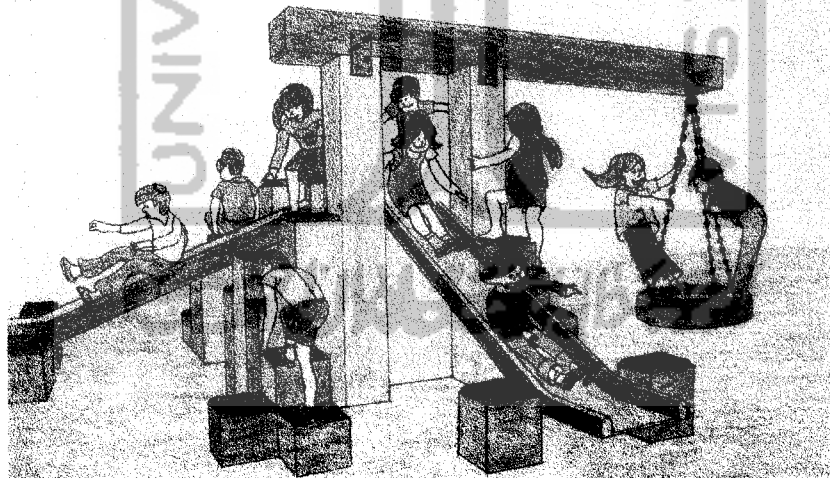
Permainan panjat balok ini dapat melatih anak dalam body dan logic smart, karena selain mengolah tubuh juga melatih logika anak ketika menemui rintangan-rintangan. Diperuntukkan untuk permainan Pre Kindergarten.



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.

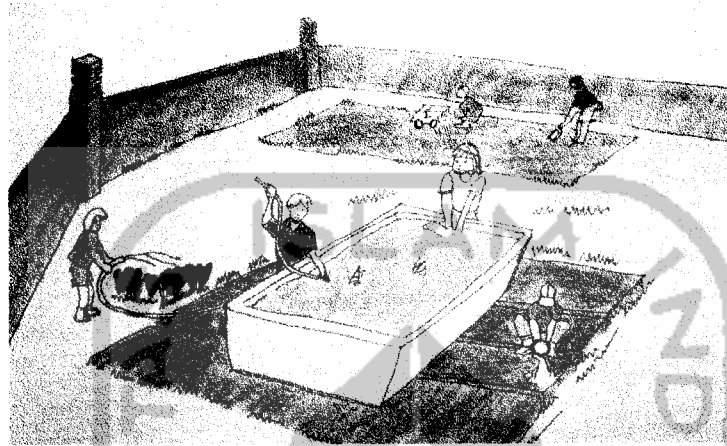


Gb. 4.8.2 Seluncuran dan ayunan

### **Berkebun**

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

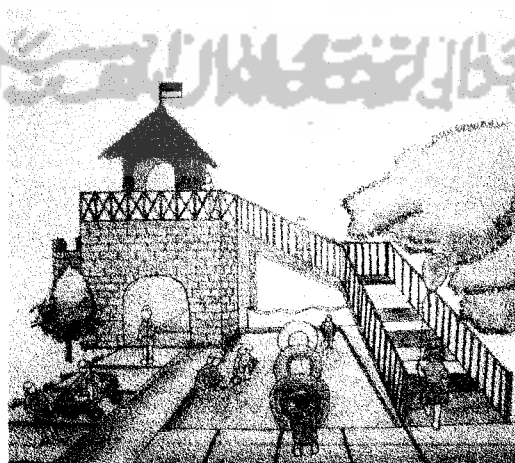
terdapat juga beberapa jenis hewan yang terdapat dikebun hewan. Shingga anak-anak tidak hanya belajar dengan gambar tetapi juga dapat melihat aslinya.



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