

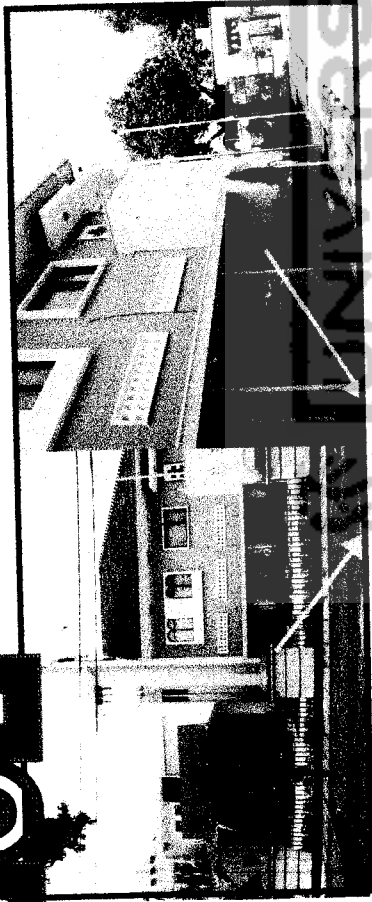
IV. KONSEP

Dari contoh-contoh bentuk Interlocking Puzzle , secara garis besar kita dapat melihat ciri-ciri dari bentuk Interlocking itu, antara lain:

- Terdiri dari berbagai bentuk dasar, seperti kotak, persegi panjang, segitiga, prisma, maupun lingkaran.
- Merupakan susunan dari beberapa keping-keping massa yang memiliki bentuk dasar yang sama.
- Disusun dengan cara menguncikannya dibagian dalam/tengah ataupun pinggir, dan cara menguncinya adalah dengan cara mengaitkan antara massa yang satu dengan massa yang lain pada permukaan tiap keping yang biasanya terdapat di tengah ataupun pinggir.
- Bentuk dari pengkaitnya berupa penambahan maupun pengurangan dari keping puzzle itu sendiri.
- Memiliki warna yang beraneka macam tergantung pada materi yang digunakan.
- Biasanya terdiri dari 6 (enam) hingga 8 (delapan) keping massa.

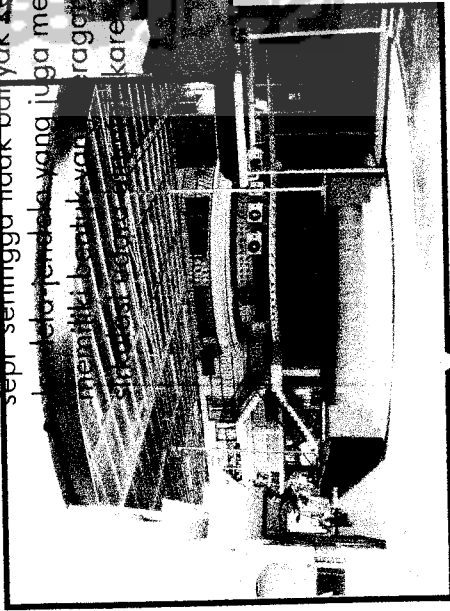
Bagi anak-anak itu sendiri, bermain puzzle terutama Interlocking dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain:

- ☉ Anak dapat mengetahui bentuk-bentuk dasar dari beberapa benda, dan dapat membantu daya ingat anak di usia dini sebagai bekal pendidikan.
- ☉ Dapat membantu anak dalam kegiatan Motorik yang dapat merangsang pertumbuhan otak anak.
- ☉ Dalam bidang seni, kegiatan menyusun puzzle terutama Interlocking dapat membantu anak mengerti akan arti keteraturan, keselarasan dan keindahan.
- ☉ Selain itu dapat membantu anak mulai mengajarkan cara memecahkan masalah tentu saja dapat dimulai dari bentuk puzzle yang sederhana terlebih dulu.



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



LIBRARY

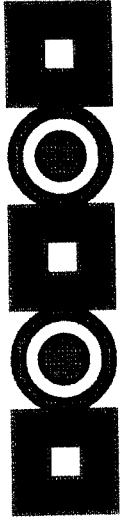
- Bangunan ini dilengkapi dengan perpustakaan yang juga berfungsi sebagai ruang tunggu bagi orang tua yang menjemput anaknya.
- Material yang digunakan untuk lantai juga berupa parket dan memiliki rak-rak buku untuk menyusun buku-buku.

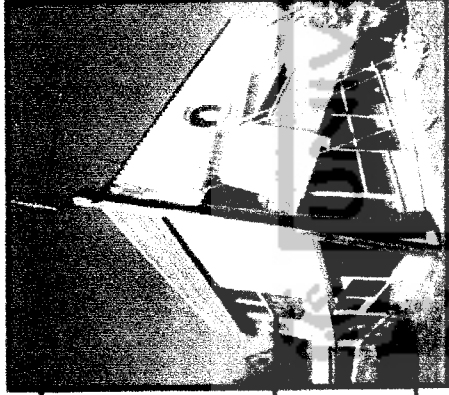
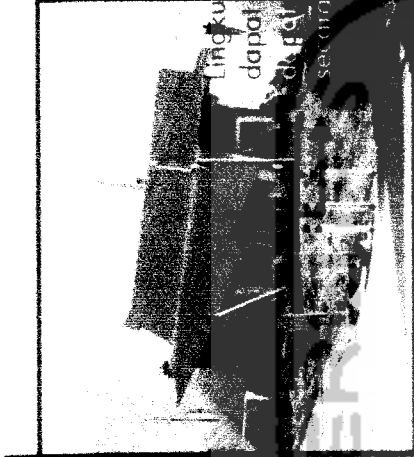
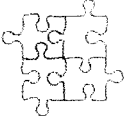


RUANG KELAS

- Ruang ini merupakan salah satu dari gabungan ruang 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.

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 kedalam fasade bangunan, mulai dari bentuk dinding yang ditimpangkan dan juga bentuk-bentuk jendela serta tirang dari kayu diujung pertemuan dinding yang miring.



Suasana kelas terlihat sangat menyenangkan.

ditambah lagi dengan seragam yang mendukung

terhadap bentuk bangunan. Tetapi ruangan terlihat sejuk dan nyaman. Anak-anak terlihat senang dan bersemangat. Untuk itu, sangat penting bagi orang tua dan guru untuk memperhatikan detail-detail yang ada di dalam bangunan ini.

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



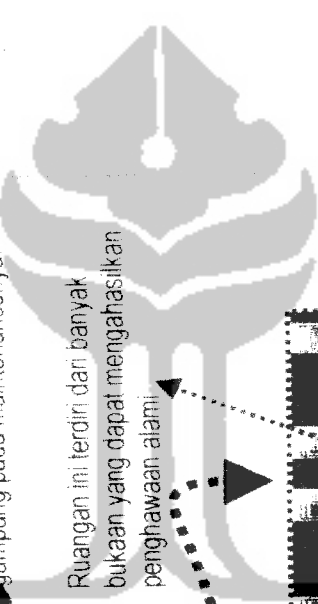
**PRIMARY SCHOOL,
SINGAPORE**

Sumber: Architecture for learning

- Memiliki 20 kelas
- Ruang belajar
- Ruang bermain
- Ruang olahraga
- Ruang seni
- Ruang musik
- Ruang baca
- Ruang istirahat
- Ruang makan
- Ruang toilet
- Ruang administrasi
- Ruang guru
- Ruang kepala sekolah
- Ruang tamu
- Ruang rapat
- Ruang pertemuan
- Ruang konferensi
- Ruang seminar
- Ruang pelatihan
- Ruang kursus
- Ruang workshop
- Ruang pameran
- Ruang galeri
- Ruang perpustakaan
- Ruang laboratorium
- Ruang bengkel
- Ruang studio
- Ruang rekaman
- Ruang siaran
- Ruang konferensi pers
- Ruang wawancara
- Ruang konferensi video
- Ruang konferensi audio
- Ruang konferensi hybrid
- Ruang konferensi mobile
- Ruang konferensi cloud
- Ruang konferensi virtual
- Ruang konferensi augmented reality
- Ruang konferensi virtual reality
- Ruang konferensi mixed reality
- Ruang konferensi extended reality
- Ruang konferensi omniverse
- Ruang konferensi metaverse
- Ruang konferensi blockchain
- Ruang konferensi artificial intelligence
- Ruang konferensi big data
- Ruang konferensi cloud computing
- Ruang konferensi internet of things
- Ruang konferensi cyber security
- Ruang konferensi digital marketing
- Ruang konferensi e-commerce
- Ruang konferensi fintech
- Ruang konferensi healthtech
- Ruang konferensi edtech
- Ruang konferensi agritech
- Ruang konferensi biotech
- Ruang konferensi nanotech
- Ruang konferensi space tech
- Ruang konferensi quantum computing
- Ruang konferensi artificial intelligence
- Ruang konferensi big data
- Ruang konferensi cloud computing
- Ruang konferensi internet of things
- Ruang konferensi cyber security
- Ruang konferensi digital marketing
- Ruang konferensi e-commerce
- Ruang konferensi fintech
- Ruang konferensi healthtech
- Ruang konferensi edtech
- Ruang konferensi agritech
- Ruang konferensi biotech
- Ruang konferensi nanotech
- Ruang konferensi space tech
- Ruang konferensi quantum computing

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 Multi Purpose Room. Beberapa kegiatannya antara lain olah raga, pentas seni, ruang pertemuan dan sebagainya



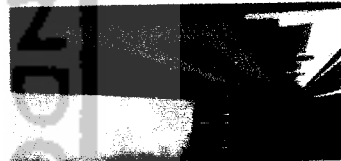
Da QIAO

**SECONDARY SCHOOL,
SINGAPORE**

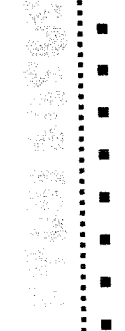
Sumber: Architecture for learning

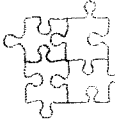


Hall terlihat sangat besar dan tinggi dan terlihat luas karena tidak ada tambahan furniture yang bersifat permanen

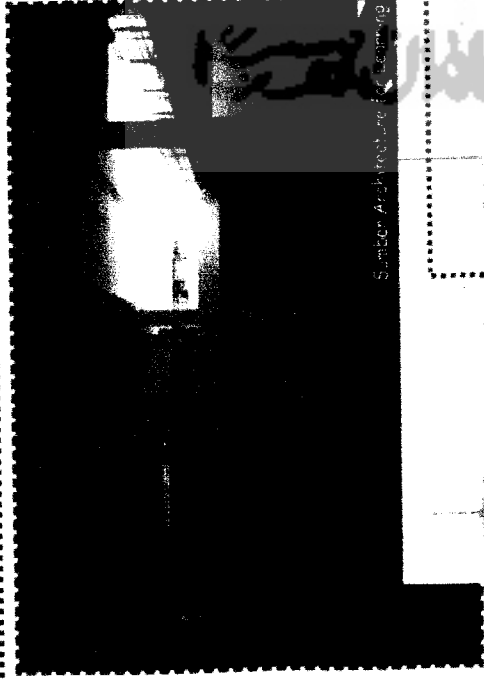


Warna pada dinding tidak terlalu mencolok sehingga bersifat flexibel dalam berbagai acara dan suasana





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.

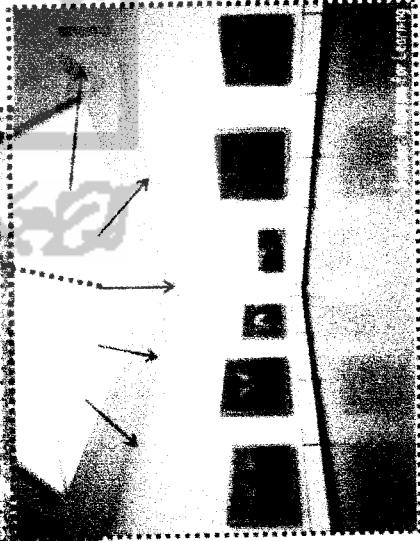
Sumber: Arsitektur & Learning

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.

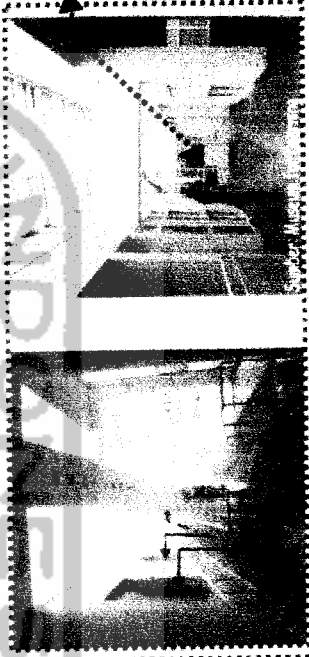
Lokasi yang alamiah sangat diharapkan untuk dapat merangsang daya imainasi dan kreativitas anak.

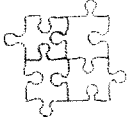


Layout dari gallery tempat memajang karya-karya para seniman dan dilengkapi dengan ruangan yang luas, lighting alamiah yang bagus dan material yang pas

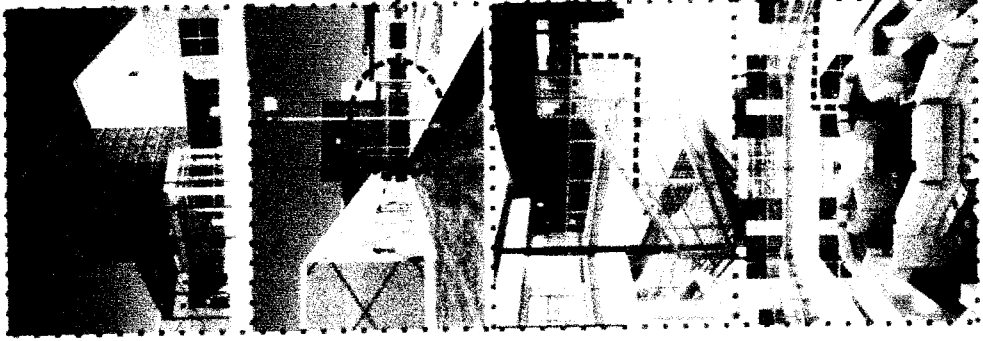


Area layout dari pameran atau gallery dan dilengkapi dengan ramp dapat berfungsi sebagai acces yang lebih aman dan nyaman dari tangga bagi anak-anak





CROSSRABAS ELEMENTARY SCHOOL (MONTESSORI)

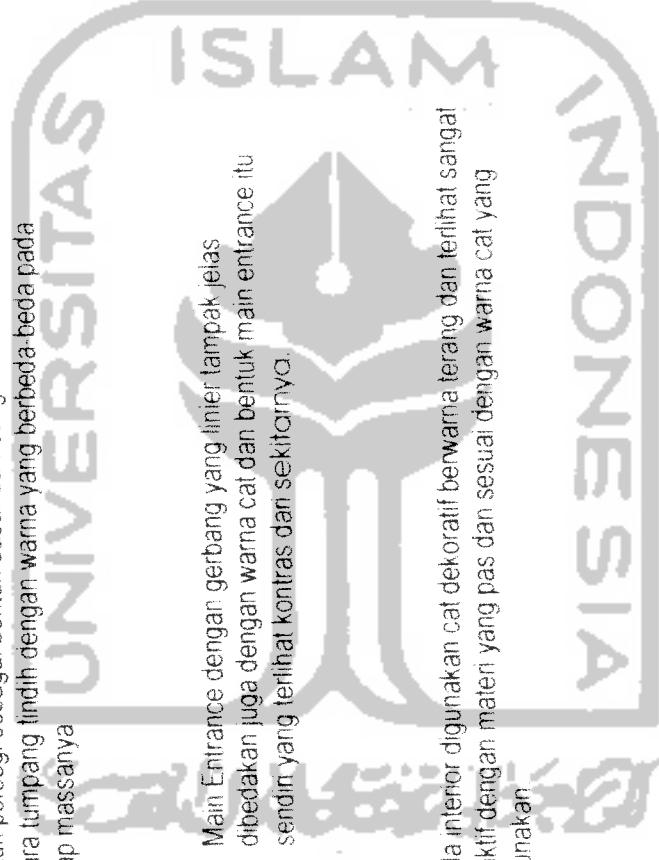


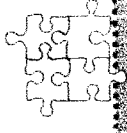
Bentuk persegi sebagai bentuk dasar dari bangunan ini dibuat secara tumpang tindih dengan warna yang berbeda-beda pada setiap massanya

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



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.

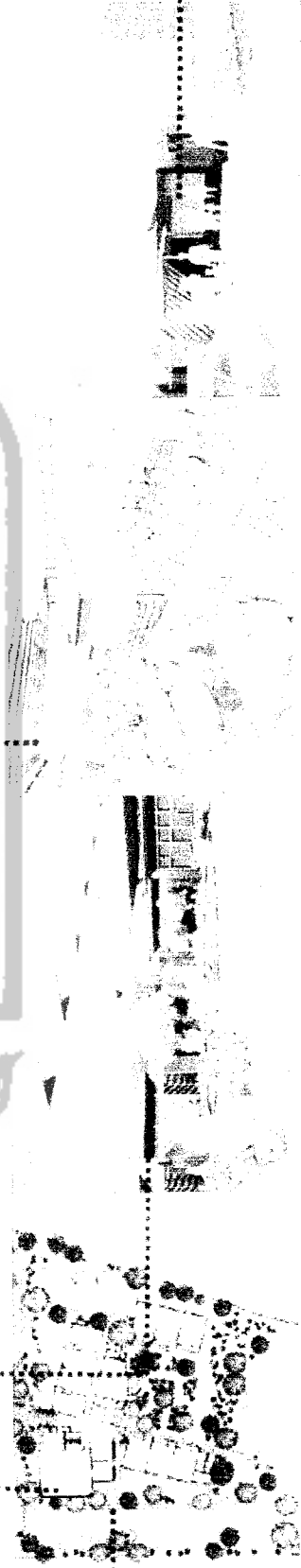
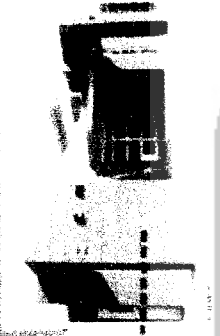
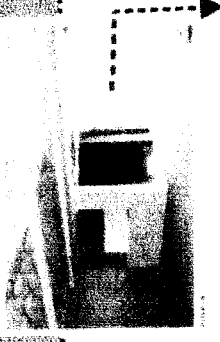
Ruang kelas disusun secara linier berdasarkan pengelompokan fungsi mengelilingi outdoor learning environment yang mana hal ini dimaksudkan untuk optimalisasi visual kearah ruang luar yang bervariasi.

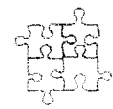
Exterior menggunakan sistem rangka beton dengan dinding bata yang teksturnya diekspose sehingga menampilkan kesan yang alami dan natural.

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

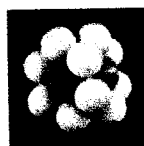
Interior memiliki warna cat yang juga sama seperti exterior dan terlihat tidak begitu menggunakan banyak detail





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

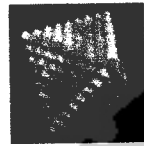
1. **Bentuk**, Bentuk dari Puzzle Interlocking bermacam-macam, ada yang berbentuk bola, lingkaran, segitiga, prisma dan kebanyakan berbentuk persegi dan persegi panjang. Bentuk-bentuk dari keping-keping Interlocking Puzzle itu terdiri dari bermacam-macam bentuk sehingga menghasilkan bentuk Puzzle Interlocking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



Blossom



Barr's Ball



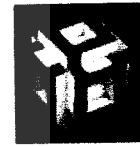
The Big Crystal



Brickyard



Agnerd Seven Sided

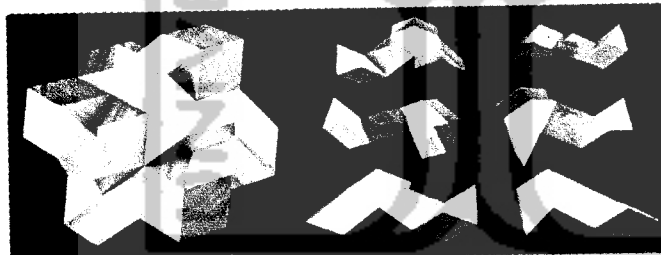


Burred Box

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

Bentuk – bentuk keping dari beberapa contoh Interlocking Puzzle

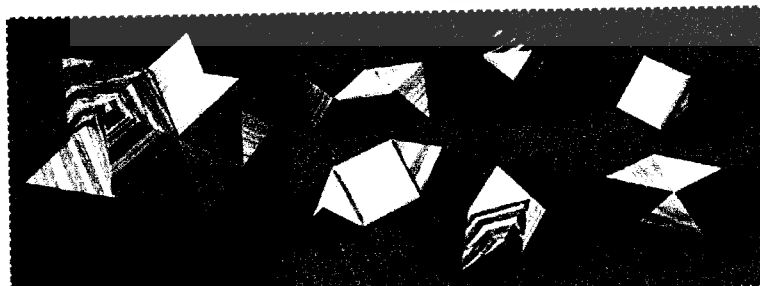
1. The Four Triangle



Gambar 4.1.1 The Four Triangle

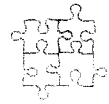
Sumber : www.puzzleworld.com

2. Diagonal Star



Gambar 4.1.2 Diagonal Star

Sumber : www.puzzleworld.com

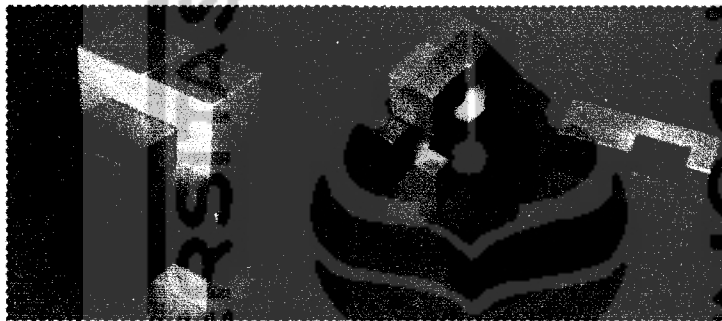


3. The Flower Two



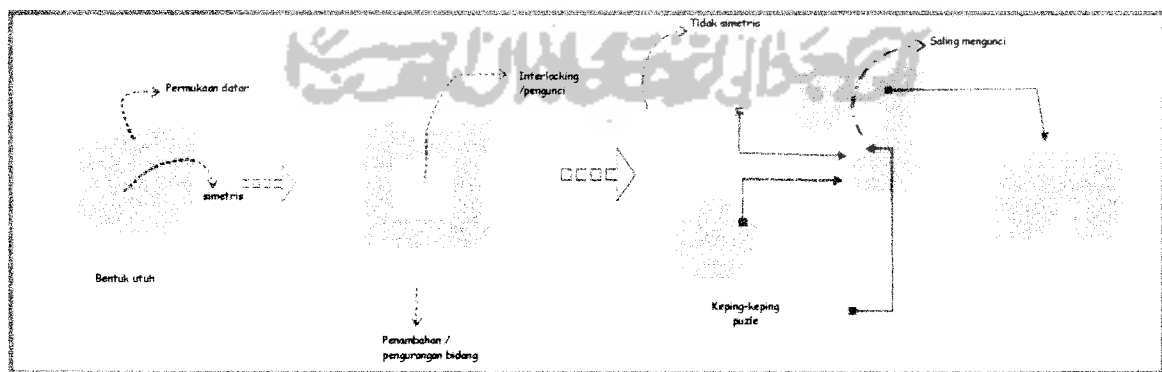
Gambar 4.1.3 The Flower Two
Sumber : www.puzzleworld.com

4. Six Piece Burr – Aluminium

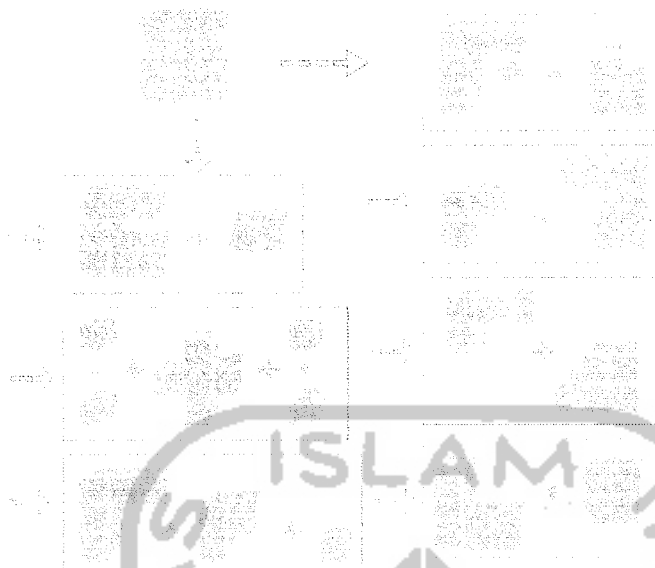


Gambar 4.1.4 Six Piece Burr - Aluminium
Sumber : www.puzzleworld.com

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



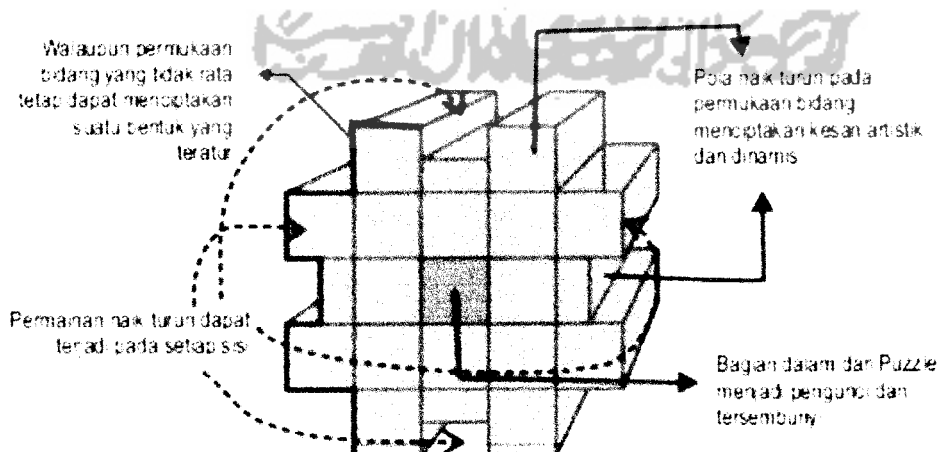
Gambar 4.2 sistem kerja dari Interlocking Puzzle
Sumber : Analisa



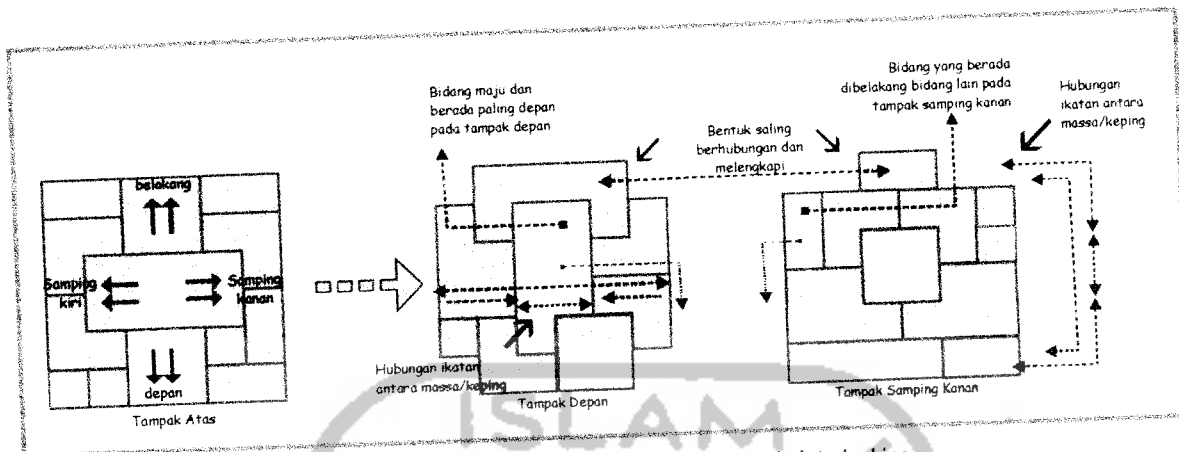
Gambar 4.3 beberapa contoh keping dari suatu Interlocking Puzzle
Sumber : Analisa

Adanya lubang-lubang atau penonjolan pada bentuk keping-keping Puzzle berfungsi sebagai ikatan yang dapat menyatukannya menjadi sebuah Puzzle Interlocking. Biasanya ikatan-ikatan itu terletak pada bagian tengahnya.

3. **Fasade**, bentuk dari Puzzle Interlocking ini dapat menghasilkan permukaan bidang yang mengalami pengurangan dan penambahan sehingga tercipta bentuk yang dinamis sesuai dengan fungsi ruang-ruangnya.



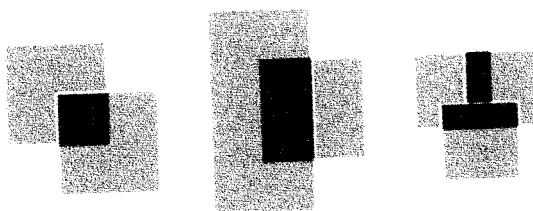
Gambar 4.4 Permukaan Puzzle Interlocking
Sumber: Analisa



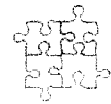
Gambar 4.5 Penyesuaian Bentuk dari Puzzle Interlocking
Sumber : Analisa

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:

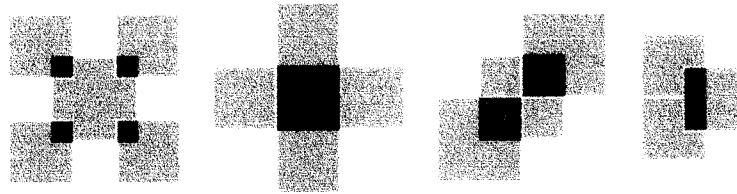
- a. Ruang yang Saling Berkaitan



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



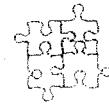
Gambar 4.8 Ruang di dalam Ruang
Sumber : D.K. Ching

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

Hijau

Kuning

Ungu

Putih

Hitam

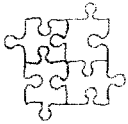
Coklat

: memberikan kesan bersih, mendatangkan ketenangan dan kesegaran

: 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.

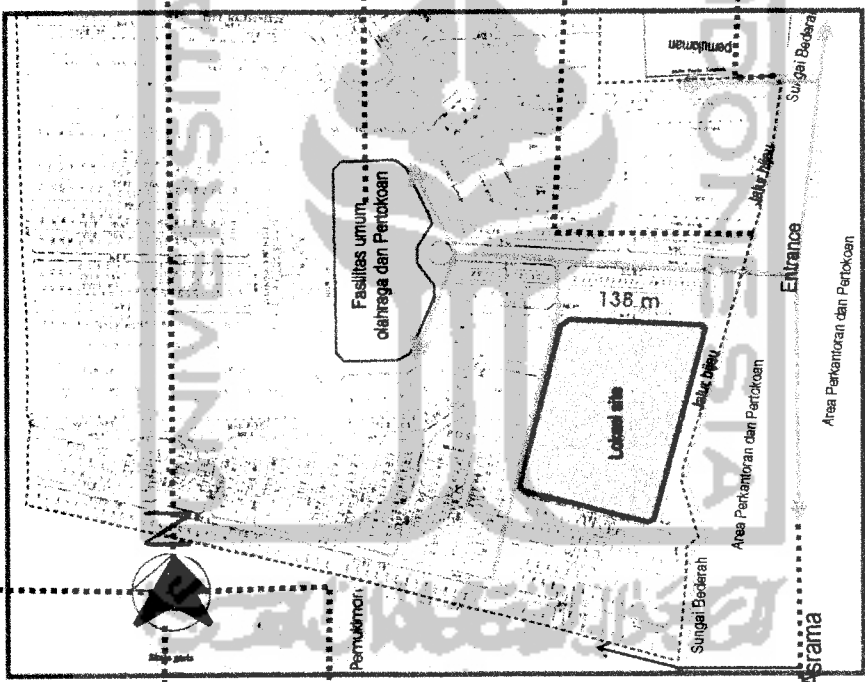
: menampilkan keseimbangan dan alam, Menambah konsentrasi tetapi dapat memberi efek yang berat, disarankan khususnya bagi lantai, dinding dan furniture yang menampilkan warna kayu.



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 terikat 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.

MENUJU
PUSAT BANGSA

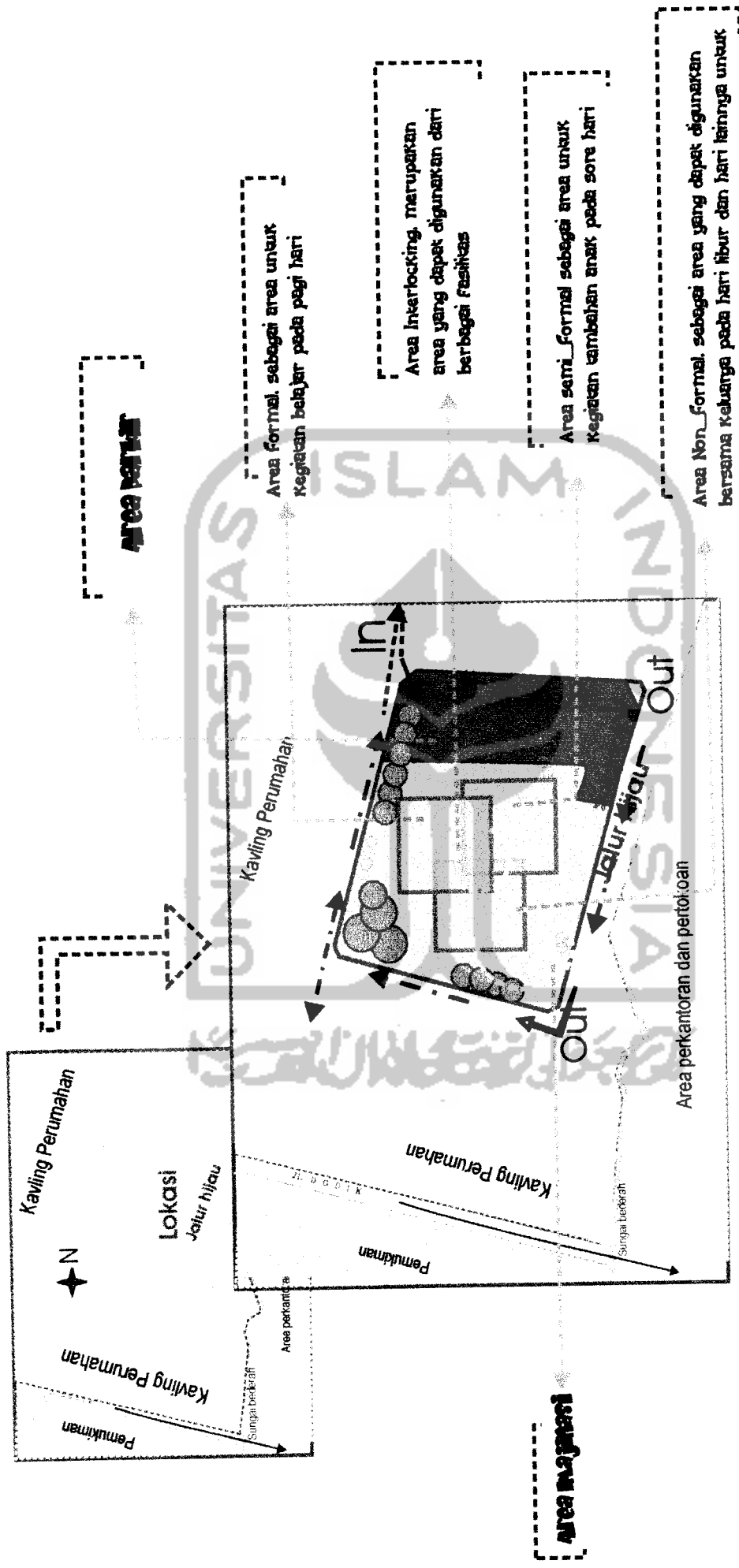
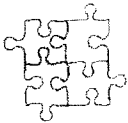
MENUJU
PUSAT BANGSA
MCCAN

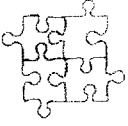
GABUNG LOKASI SITE DENGAN SATU PERUMAHAN

ANALISIS SITE ACCESS

Definisi

?



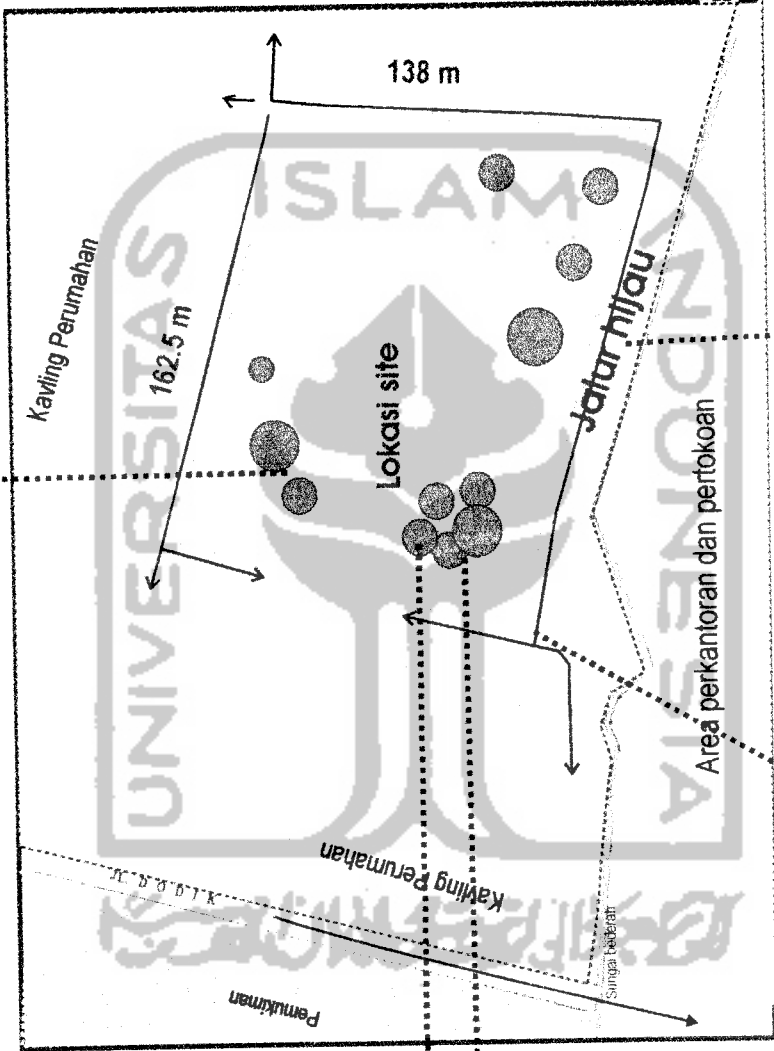


Konsep vegetasi disesuaikan dengan fungsi bangunan sehingga vegetasi sangat dibutuhkan untuk memberikan keteduhan dan sirkulasi udara alami serta lingkungan yang alami dan penuh inspirasi

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 kesejukuan digunakan juga berbagai macam material atau perkerasan yang beresifat alamiah



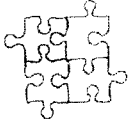
Jalur hijau yang berada dekat dengan lokasi site dan diintegrasikan dengan sungai kecil dapat menambah keabuan lingkungan menjadi lebih alami

Gambar lokasi site

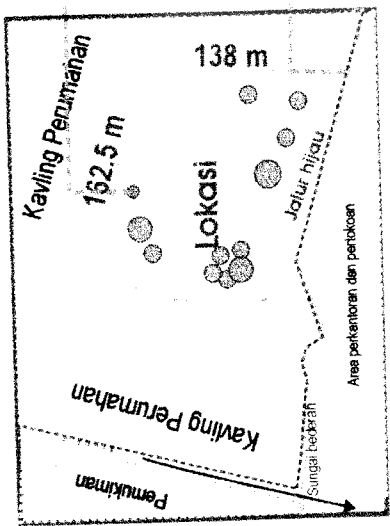
ANALISIS SITE

Vegetasi





Vegetasi pada lahan ada yang dipertahankan dan ada juga yang dibuang



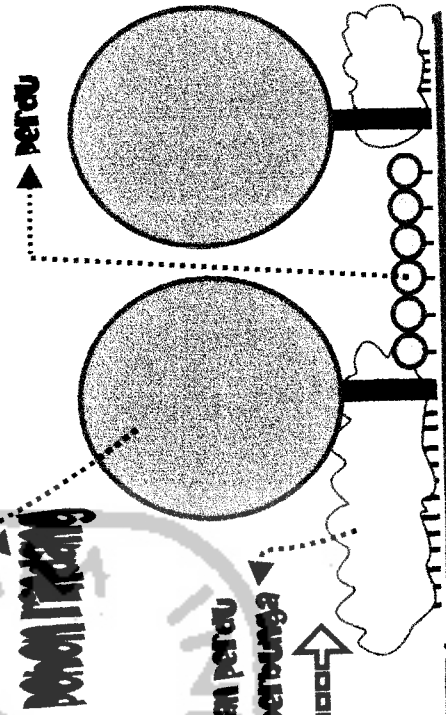
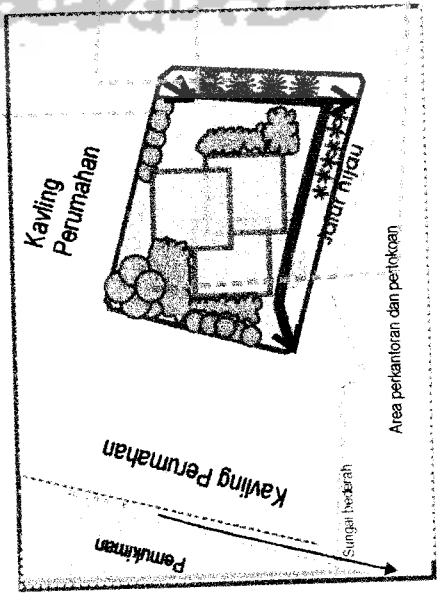
Jalur hijau dan sungai kecil yang berada dekat dengan lokasi site menambah kesan lingkungan menjadi terlihat lebih hijau dan alami, dan juga menjadi barrier terhadap jalan besar yang berbatasan dengan site

Jenis tanaman tidak hanya berfungsi sebagai peneduh, 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

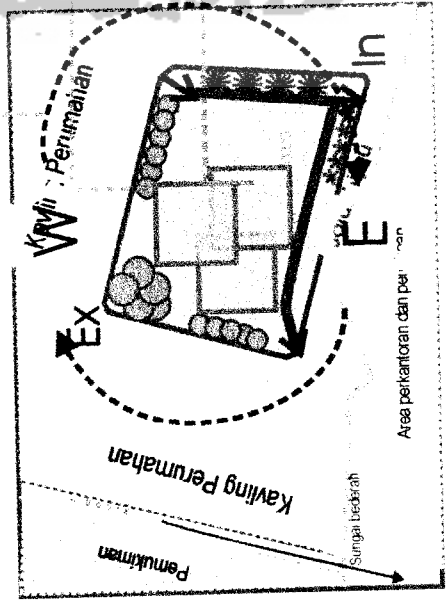
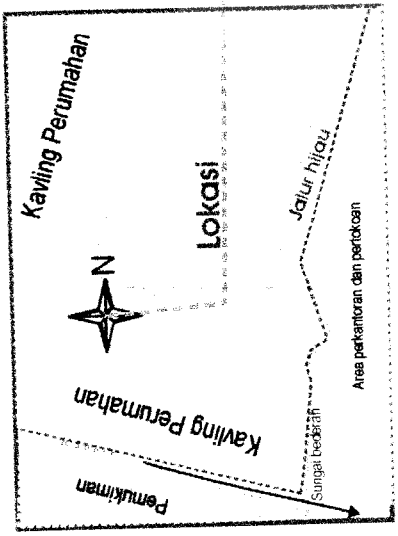
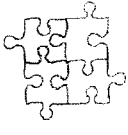
Selain vegetasi yang digunakan untuk menambah kesjukan digunakan juga berbagai macam material atau perkerasan yang bersifat alamiah

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



ANALISIS SITE

Vegetasi

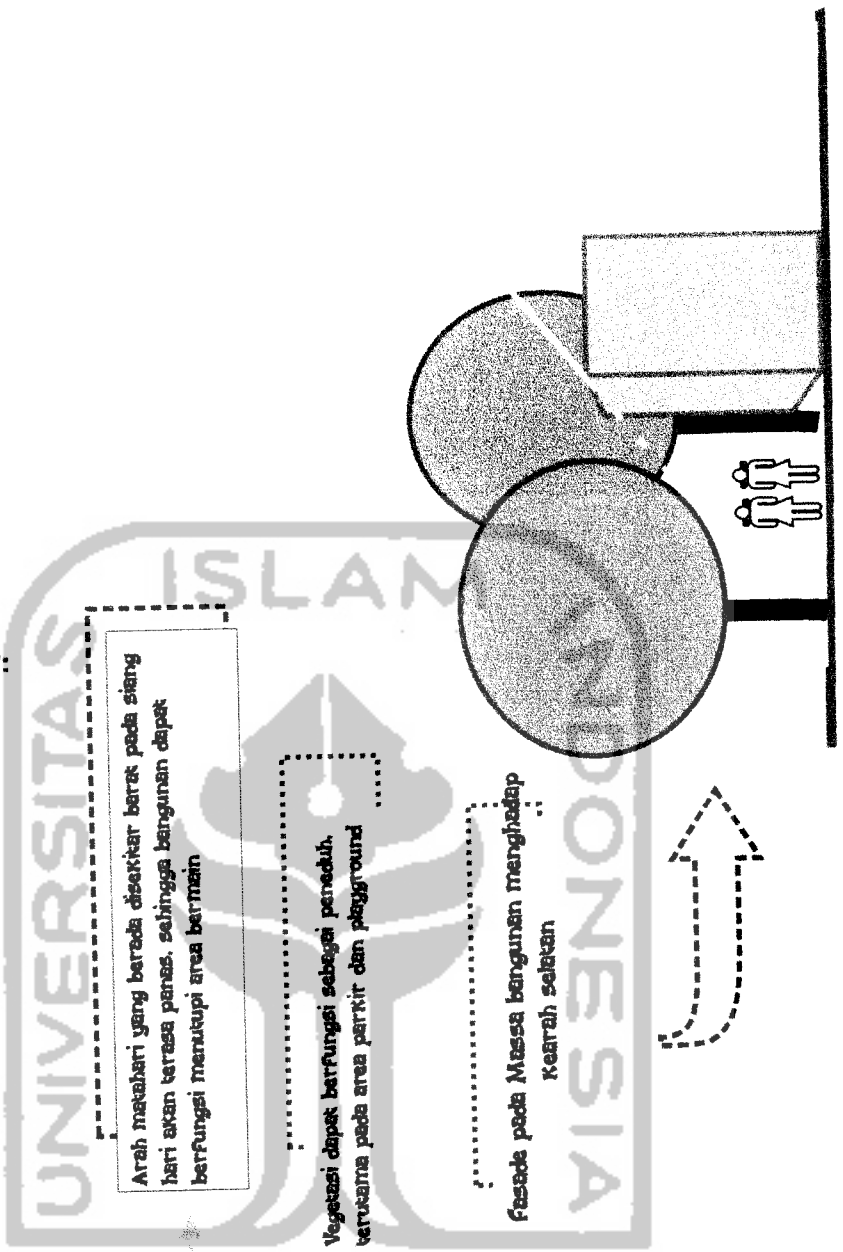


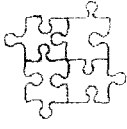
Site berada pada bagian paling timur dari lokasi perumahan. dan untuk fasade dapat menyesuaikan dengan kebutuhan atau fungsi bangunan, karena site ini juga dikelilingi oleh blok-blok jalan

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

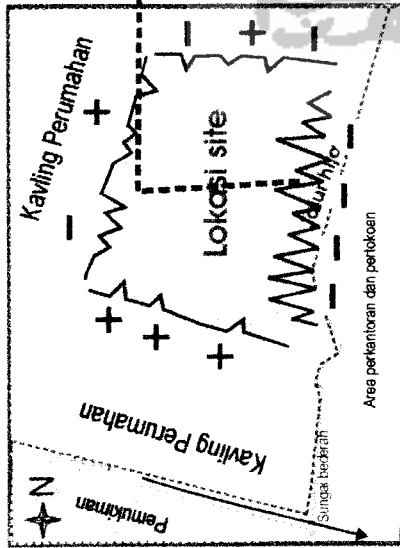
Vegetasi dapat berfungsi sebagai pemaduh, terutama pada area parkir dan playground

Fasade pada Massa bangunan menghadap kearah selatan

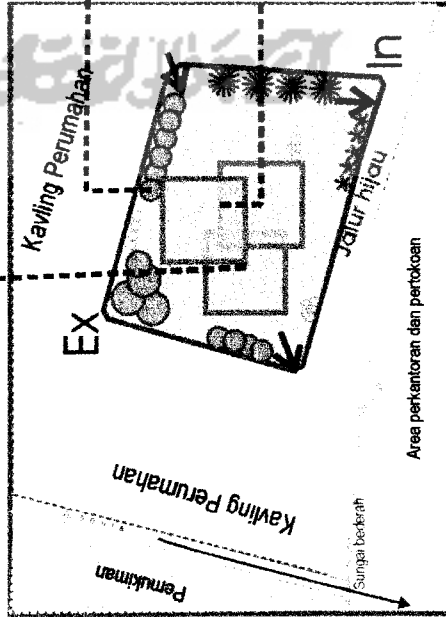




Lokasi site terletak di dalam perumahan yang tidak jauh dari jalan raya. Pada arah selatan berbatasan dengan area perkantoran dan pertokoan serta jalan raya sehingga mempengaruhi kebisingan. Sedangkan arah lainnya hanya berbatasan dengan rumah-rumah dan jalan kecil dari kompleks sehingga kebisingan tidak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



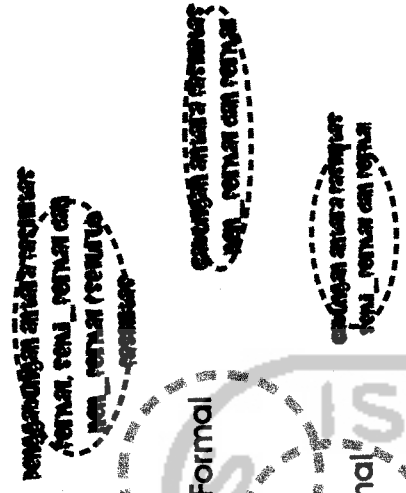
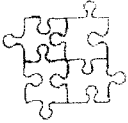
Vegetasi juga dapat berfungsi sebagai pengering suara (barier) dan mengatasi kebisingan

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



ANALISIS SITE Kebisingan





Adanya kebutuhan yang sama dari fasilitas formal/semi-formal/non-formal mempengaruhi 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.

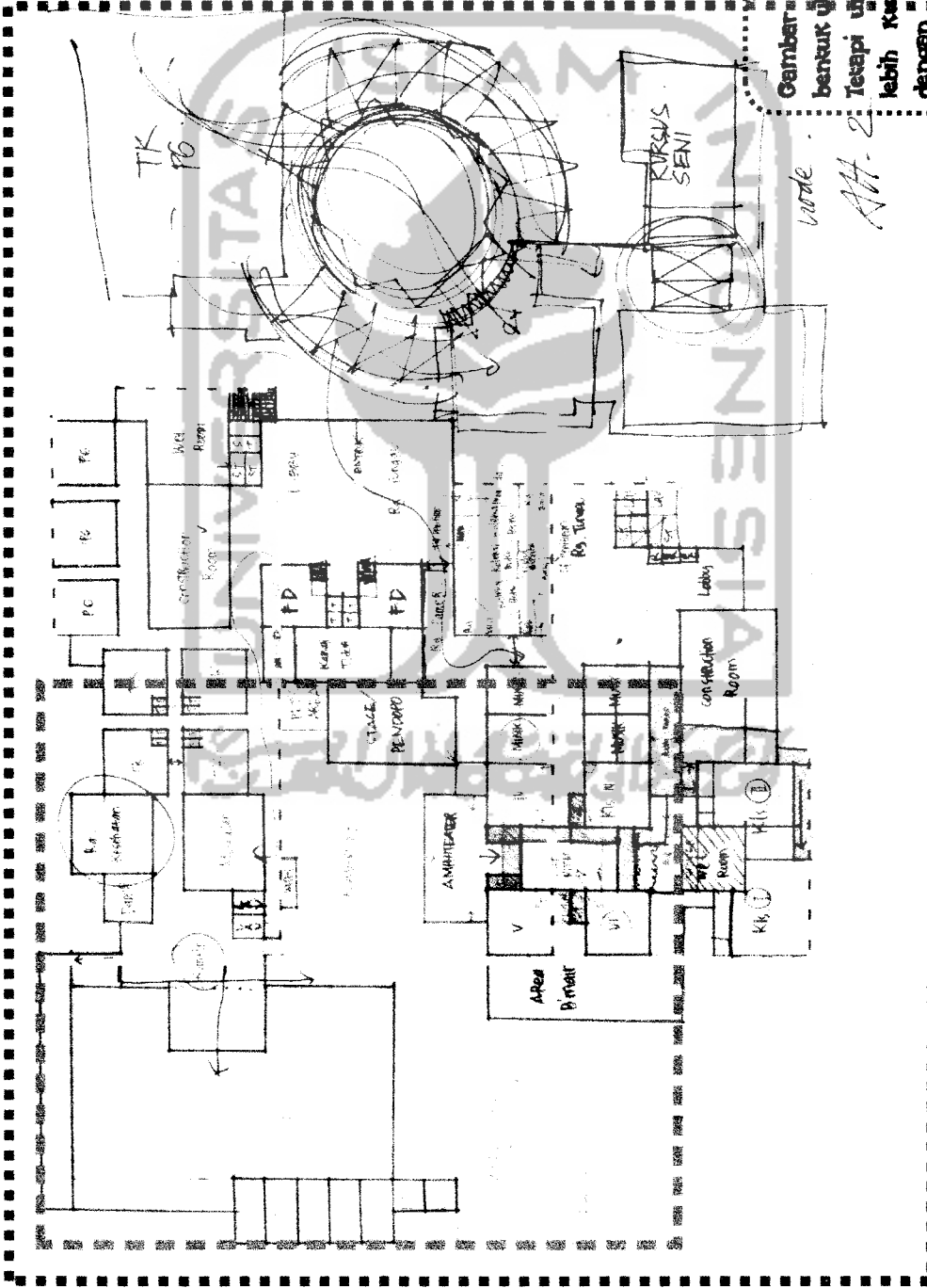
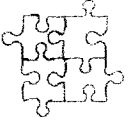
Bentuk dasar yang digunakan merupakan kombinasi antara bentuk-bentuk dasar yang geometris sesuai dengan interlocking-puzzle itu sendiri. Bentuk-bentuk geometris ini tidak hanya diterapkan pada bentuk facade, tetapi juga pada bentuk denah dan elemen lain dari bangunan Kids Art Center ini.



KONSEP

BENTUK MASSA DAN RUANG

Definisi

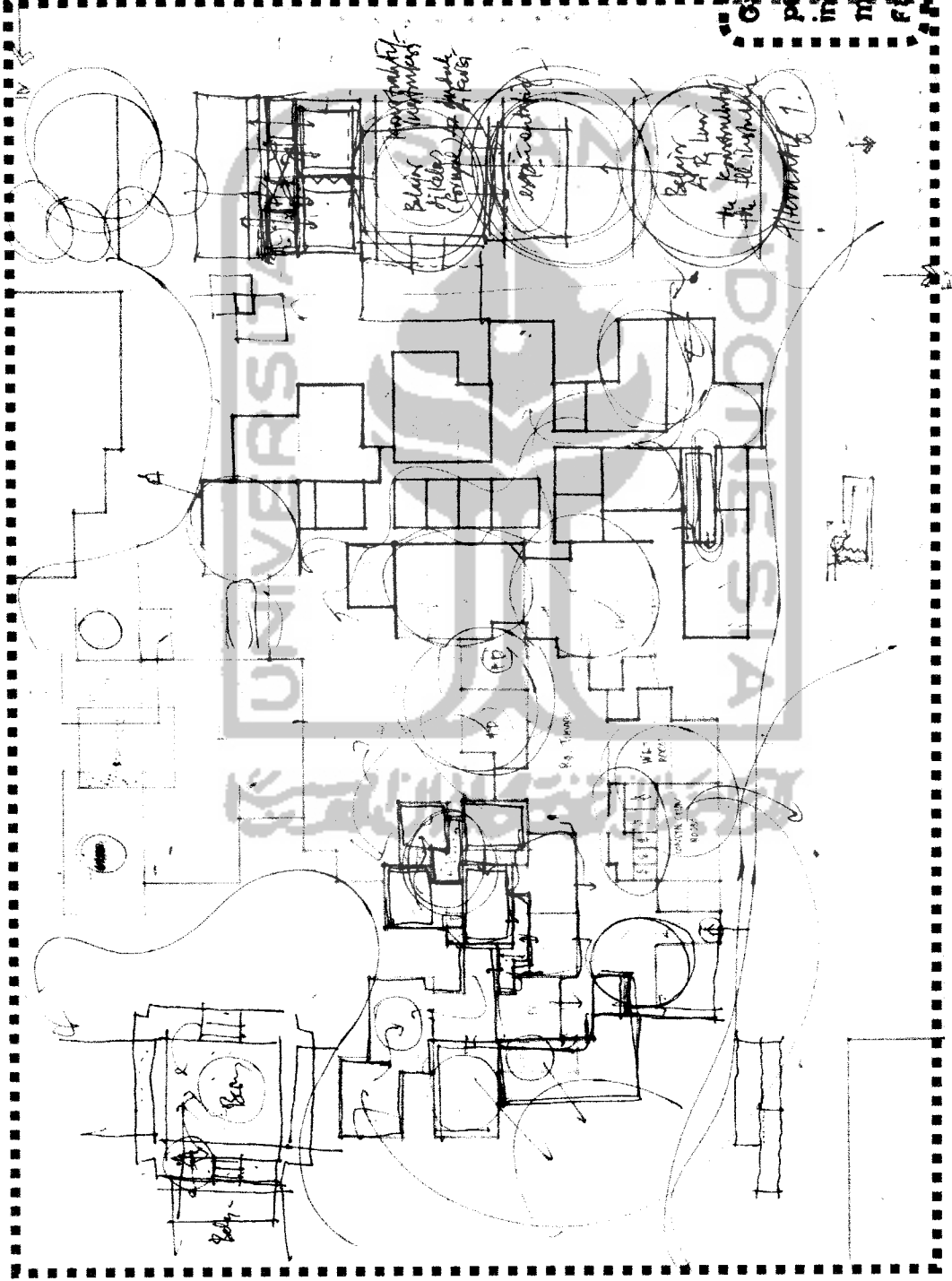
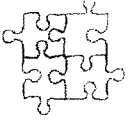


Gambar skematis desain kedua masih dengan bentuk utama dari tiga persegi yang digabungkan. Tetapi untuk ruang-ruangnya didalamnya terlihat lebih kuat hubungannya antara satu ruang dengan ruang lainnya dalam satu fasilitas maupun antara fasilitas lainnya.

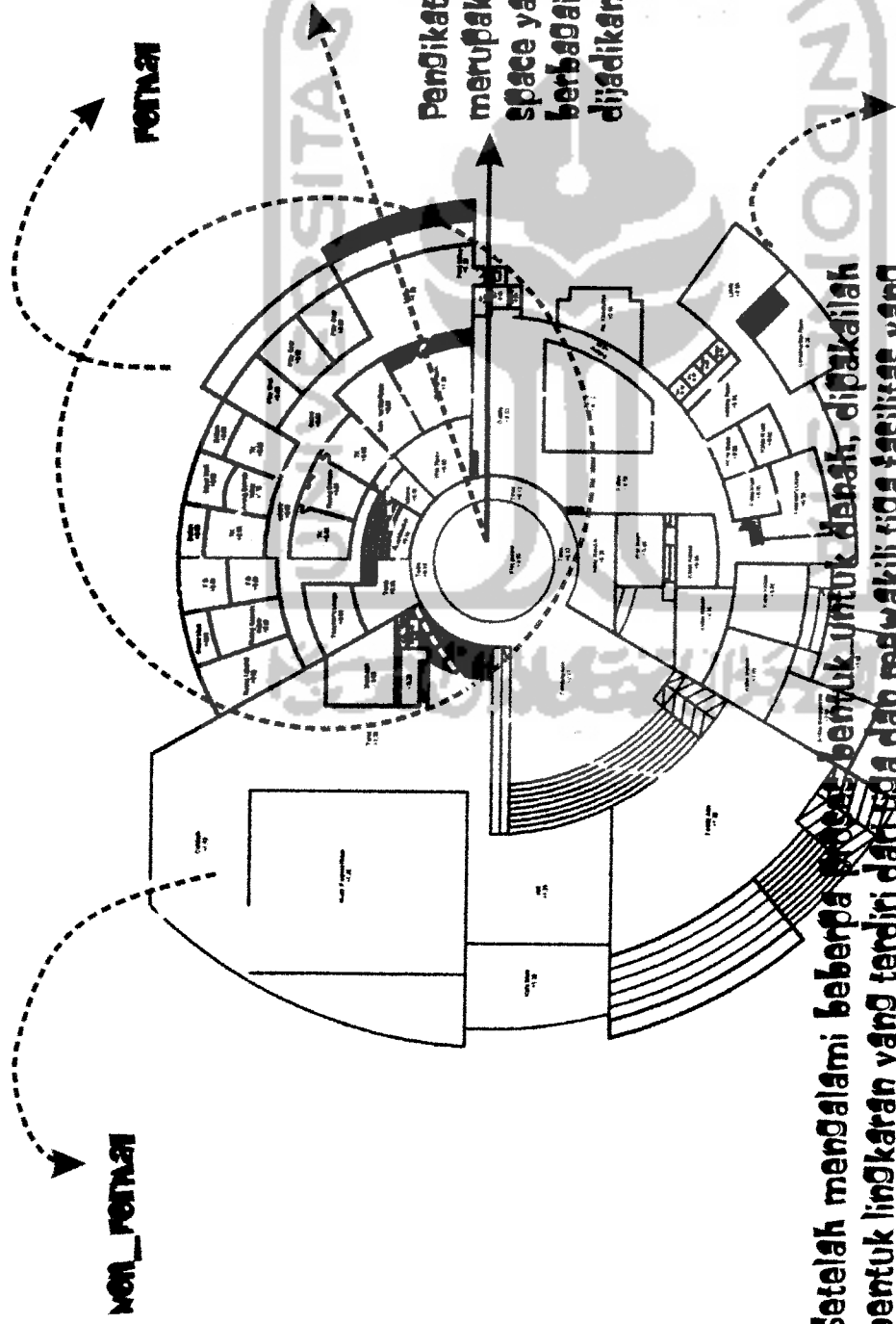
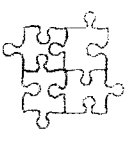
Arde
Art. 2

KONSEP
Denah 2

Definisi



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

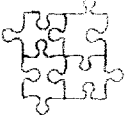
Pengikat yang berbentuk lingkaran tengah ini dan merupakan gabungan dari ketiga fungsi merupakan space yang tepat untuk anak-anak berkumpul dan berbagai macam usia. Selain itu juga dapat dijadikan space yang tepat untuk berbagai kegiatan

Menepi interior yang didapat 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



**PERBENTIAN ATAP UNTUK MENJUALKAN PESAN
PENGALAMATI DARI MASSA**

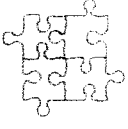
**MASSA MENGALAMI MAJU
MUNDUR PADA BIDANG-
BIDANGNYA**

**MASSA MENGALAMI
NAIK TURUN PADA
ATAPNYA**

Konsep tampak lebih menunjukkan bentuk puzzle interlocking itu sendiri secara 3 dimensi. Formulasi yang digunakan 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 pencahayaan dan penghawaan secara lamiah

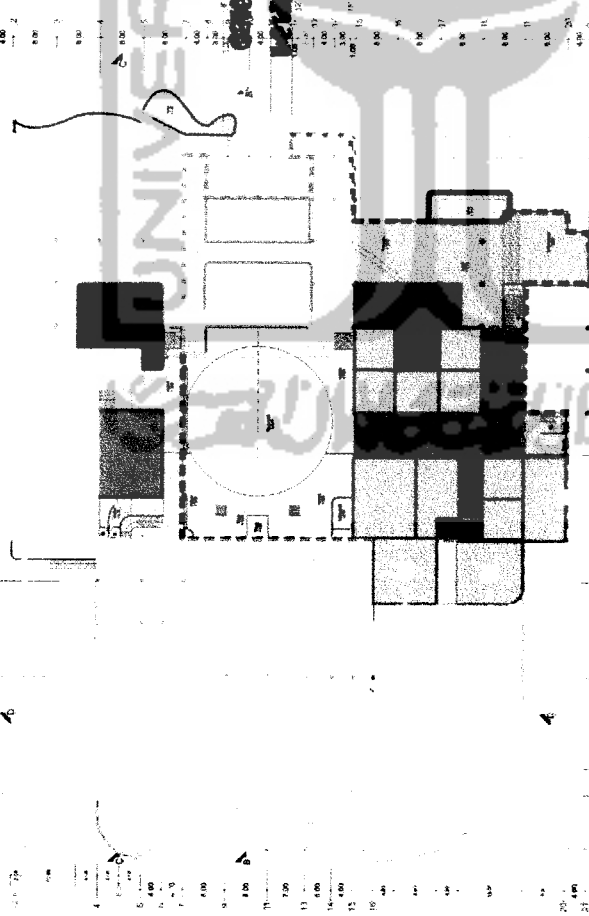
FORMULASI TAMPAK

Definisi



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

leak kelas untuk mendapatkan pencahayaan dan penghawaan secara alami



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

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. Pengembangan antara fungsi formal dan Semi-formal terletak ditengah dan salah satu fungsinya sebagai Gallery 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.



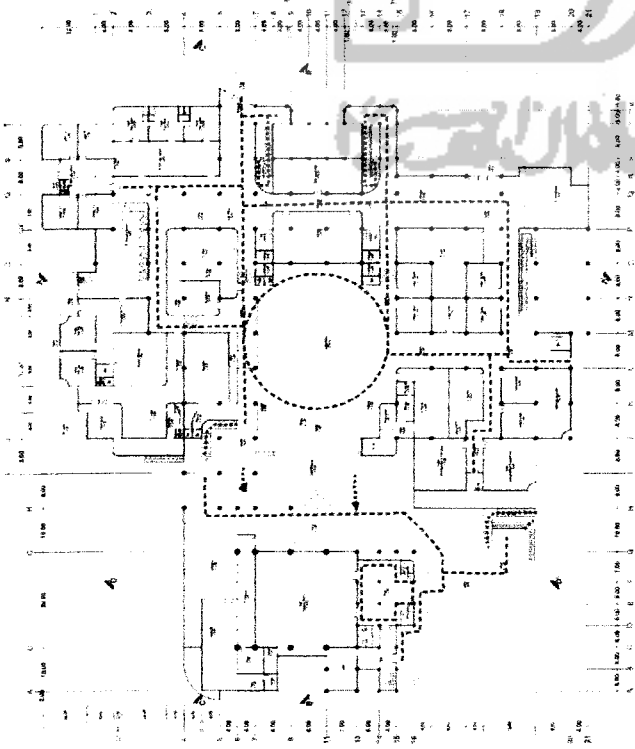
LANTAI I

Detail





Sirkulasi Utama secara Horizontal



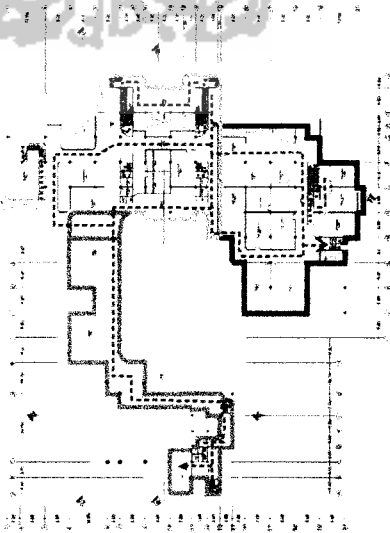
Sirkulasi pada bangunan ini terdiri dari sirkulasi horizontal dan vertikal melalui tangga dan ramp.

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.

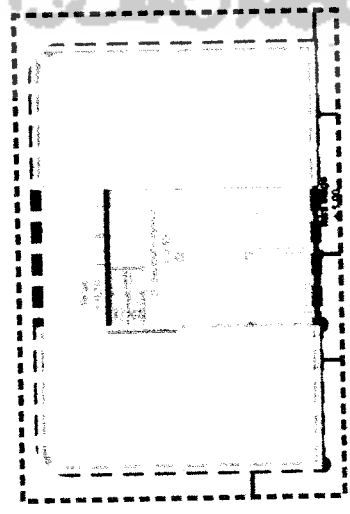
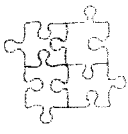
Untuk ramp hanya ditujukan untuk space yang berada pada split level atau setengah dari tinggi satu ruangan. Tujuan pemberian ramp adalah untuk mempermudah dan mengurangi risiko terhadap anak-anak sebagai pemakai utamanya

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

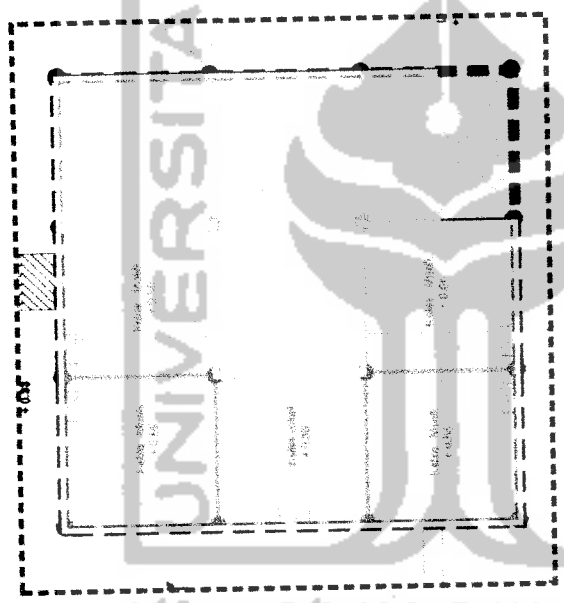


SIRKULASI

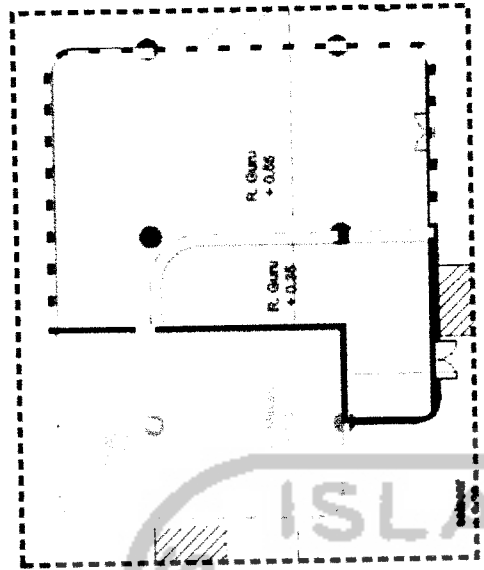
Design



Ruang kelas TK



Ruang kelas masuk dan Ruang guru



Ruang makan dan Ruang guru

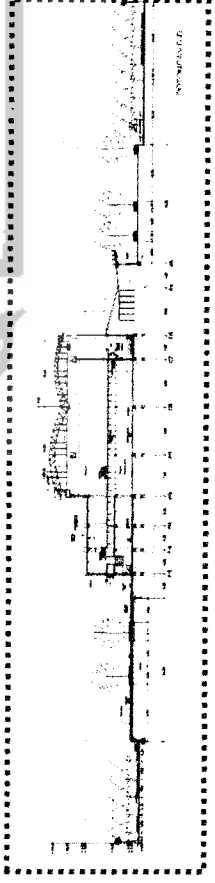
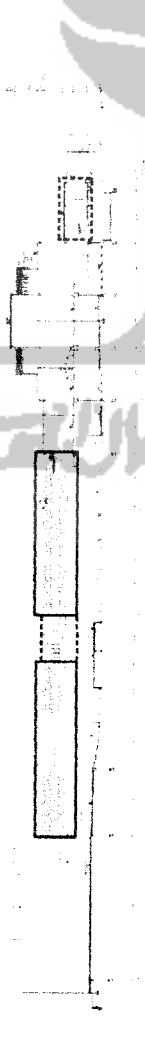
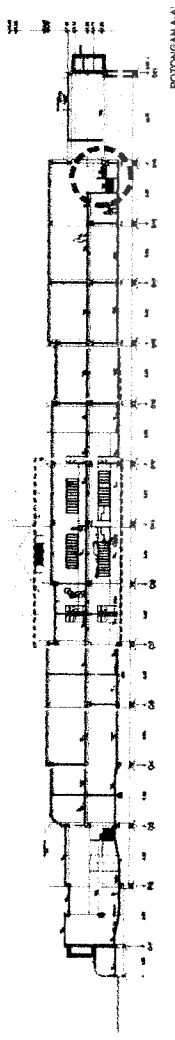


Dari potongan-potongan bangunan ini dapat menunjukkan penerapan konsep interlocking pada massa bangunan. Penekanan konsep dapat terlihat dari hubungan struktur vertikal maupun horizontal, kolom dan balok menggunakan material beton.

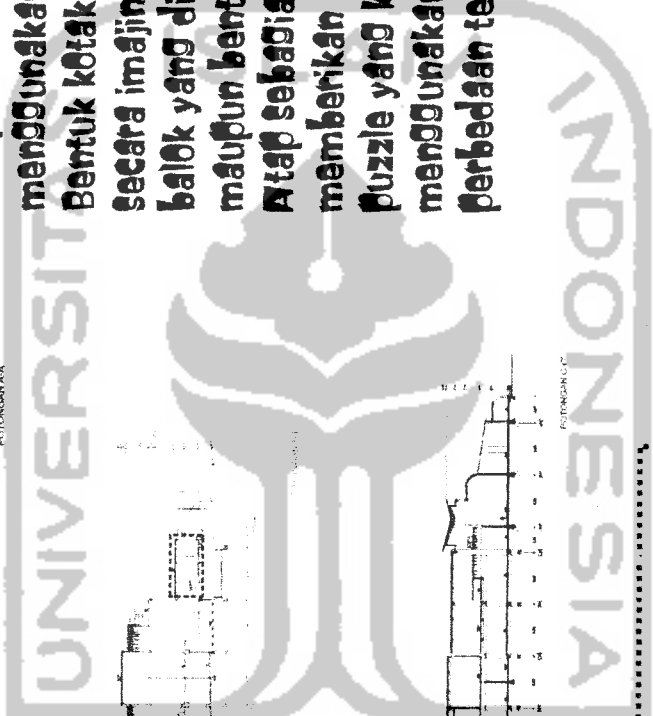
Bentuk kotak-kotak yang terlihat tersambung secara imajiner diciptakan dari letak kolom dan balok yang disesuaikan terhadap ketinggian maupun bentuknya.

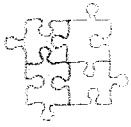
Atap sebagian besar menggunakan dak untuk memberikan kesan yang kuat akan bentuk puzzle yang kotak-kotak, tetapi tetap menggunakan atap dak untuk memberi perbedaan terhadap ikatan massa.

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



POTONGAN





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



KEMBARSI WARNA YANG MENGGABungkan KESAN MUDA SERTA KESAN SURPRISSING YANG DAPAT MENAMBAH PERHATIAN DAN GUSMAN ORANG ANAK-ANAK, NAMUN TERAP MENBETULKAN KESAN AKHLI DARI WARNA HIJAU DAN KUNING.



COLOR OF SURPRISSING

COLOR OF YOUNG



SHOCKING YANG CUKUP BERBEDA DENGAN PINK BIASA. WARNA INI MENCIPTAKAN EYE CATCHING DAN MEMBERIKAN KESAN YANG TIDAK TERLALU LUAS.



BIJAU MUDA MENJADI PENETRAL DARI WARNA KUNING, HIJAU DAN PINK. WARNA INI MEMBERIKAN KESAN DINGIN DAN CALMING, SERTA SPORTY

KUNING MEMBERIKAN KESAN CERTA DAN BERKILAU SERTA KESAN DALAM DARI SUSU BENTUK.

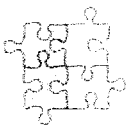
BIJAU MUDA MEMBERIKAN KESAN TENANG DAN LUAS, SELAIN ITO WARNA INI JUGA RAMAH UNKUK MATA DAN DAPAT MEMBERIKAN KESAN NATURAL



PERSPEKTIF BANGUNAN

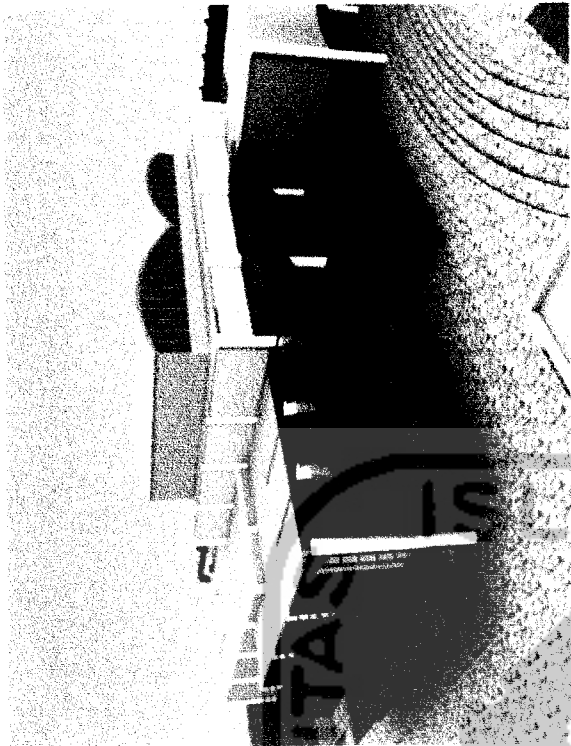
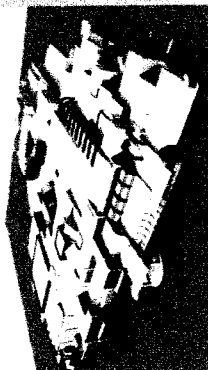
Design





Bentuk puz z ie merteceing capab dimnab dari acanya
 lewangan arap tetuama dari yang mengatami namk-
 wutun serba bidang-bidangya yang mengatami maju-
 mubut dari petuluam sistmya.

seran itu, bentuk massa cenderung kotak untuk
 mambetikan kesan puz z ie yang kuat.
 Adanya permukaan bidang-bidang kemung menceptakan
 suasana yang menyenangkan dan juga berfungsi sebagai
 aksen pemersatu massa

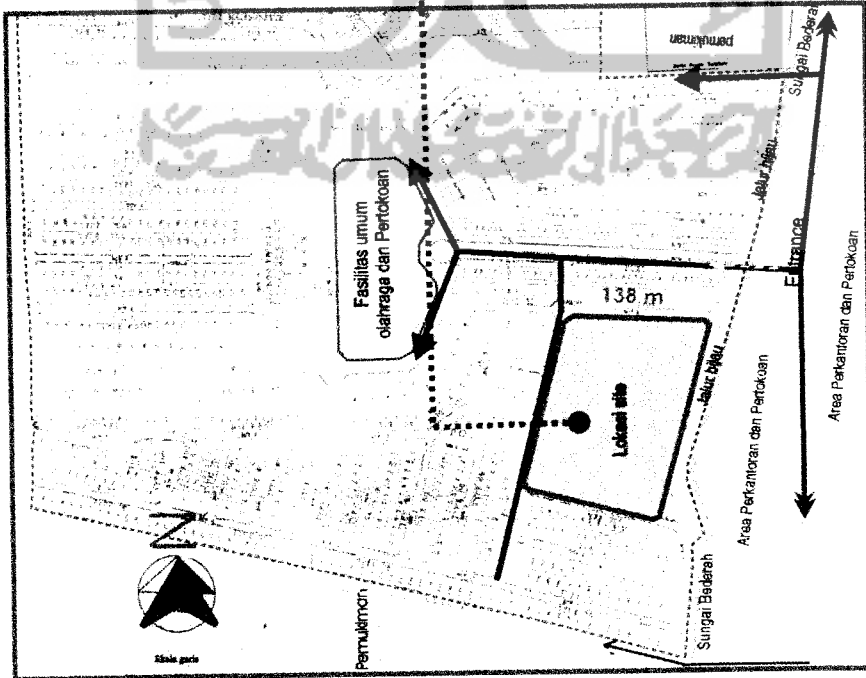
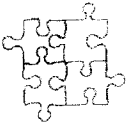


Suasana bangunan dengan warna yang banyak serba terbuka
 mendukung strata anak yang cerita. Pada bangunan ini juga terlihat
 jelas area-area yang dapat digunakan bersama untuk menciptakan
 satu majmahi maupun berkegiatan seni.

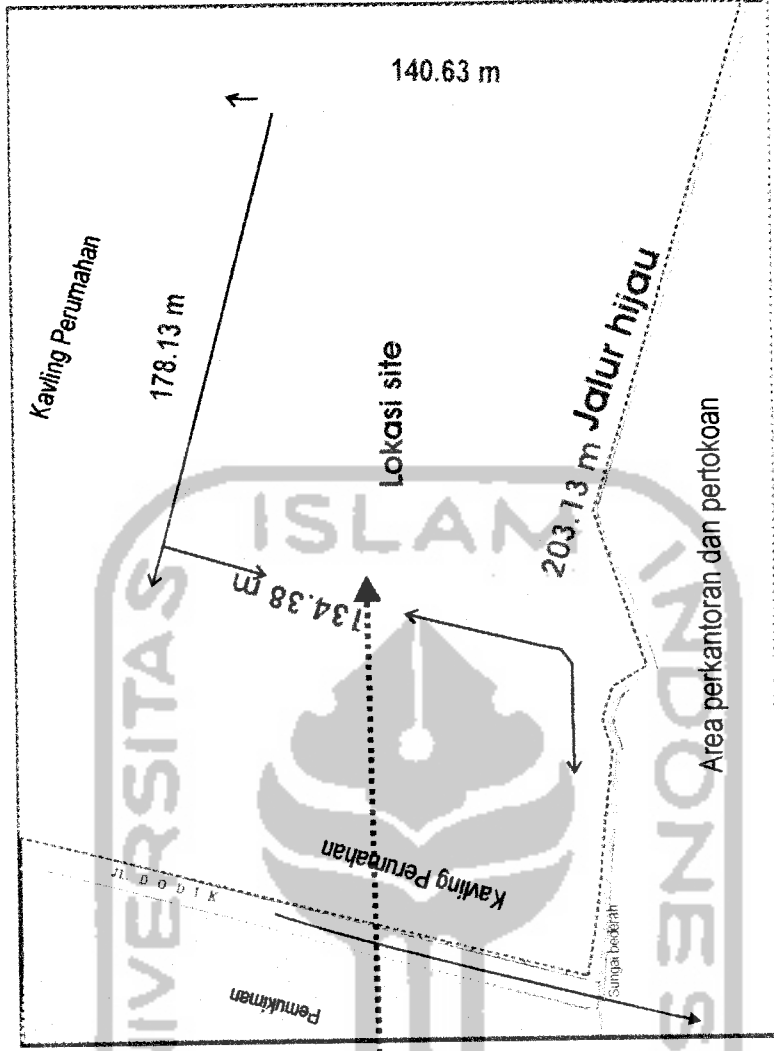
Selain cangkang yang great, bangunan ini juga banyak menggunakan
 material perkerasan seperti batu alam untuk dapat menciptakan suasana
 yang alami serba artistik.

PERSPEKTIF BANGUNAN

..... Design



GAMBAR LOKASI SITE DASARAN SARU PERUMAHAN di Kota Medan

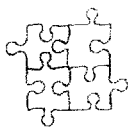


GAMBAR LOKASI SITE



ANALISIS SITE

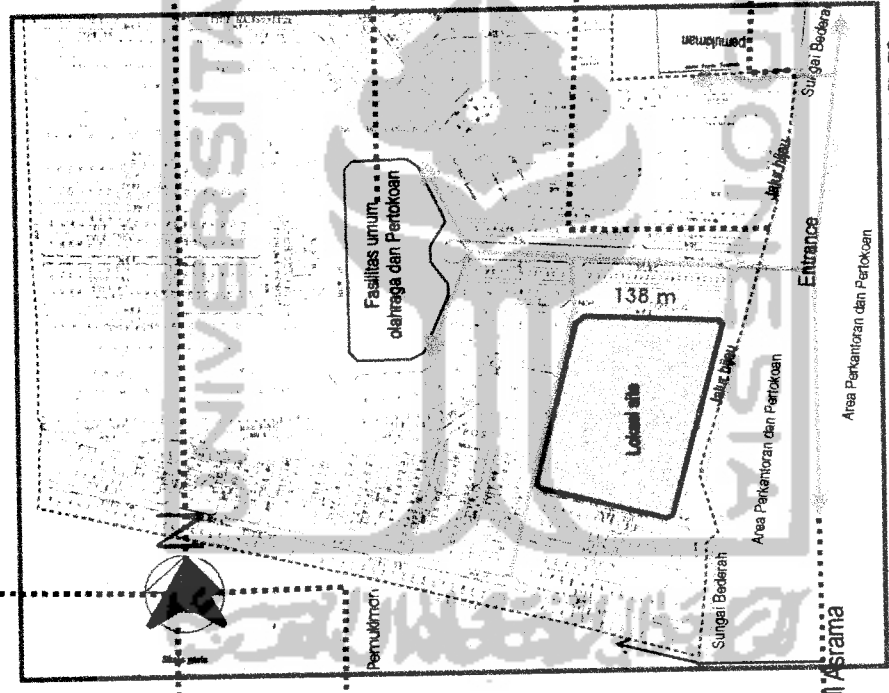
LOKASI SITE



Sebelah barat berbatasan dengan perumahan penduduk

Sebelah selatan berbatasan dengan perumahan penduduk

Sebelah barat berbatasan dengan area parkir dan garasi serta jalan umum



Sebelah utara berbatasan dengan perumahan penduduk

Fasad rumah-rumah terletak di area blok C tidak jauh dari lokasi dan juga disejang jalan masuk

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

Keamanan
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 disamping satu perumahan

MENUJU
LOKA BINA JEN

MENUJU
PUSAT BOLA
MECAN

ANALISIS SITE

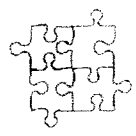
ACCESS

Definisi

F
ng Peru

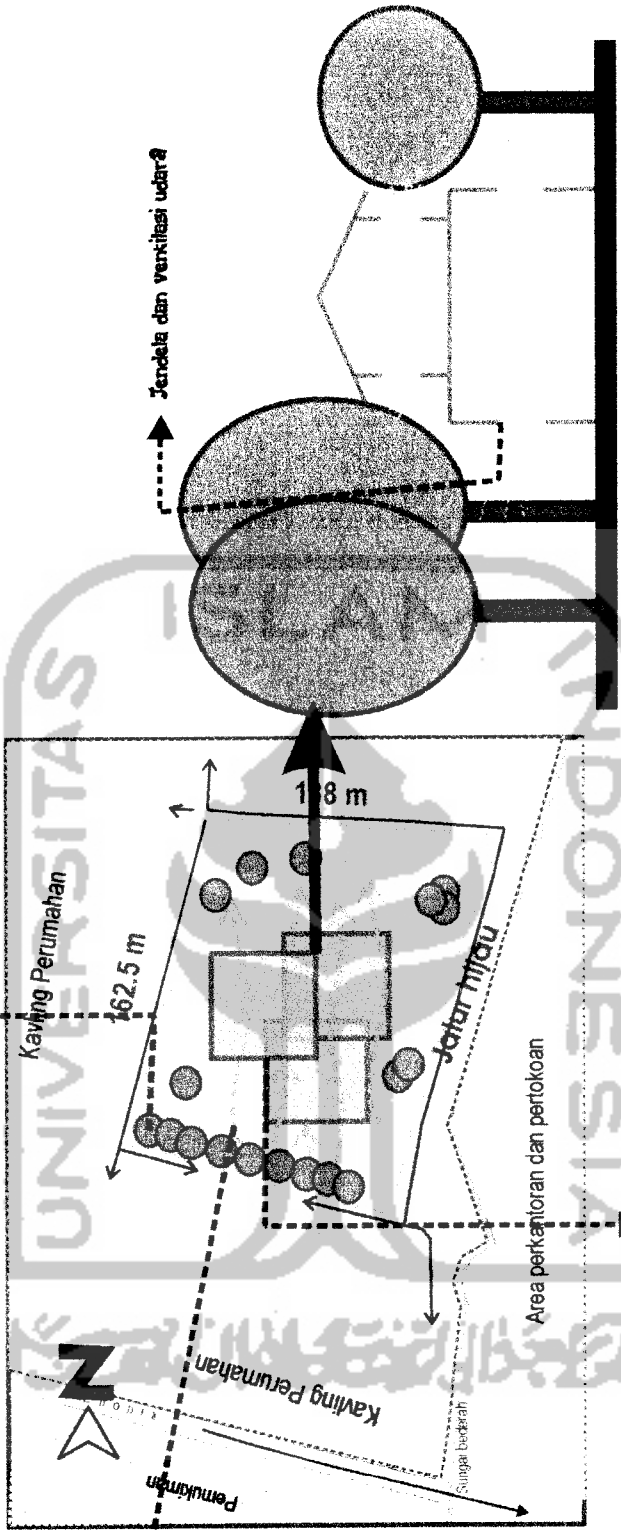


Gasah pada Massa bangunan menahakan



Adanya vegetasi berupa pepohonan yang rindang dapat menciptakan udara bersih yang dapat berfungsi sebagai sirkulasi udara alami

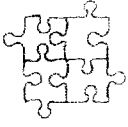
Sirkulasi udara pada siang hari berasal dari arah selatan kearah utara



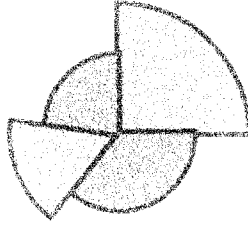
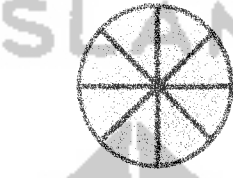
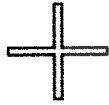
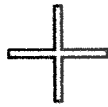
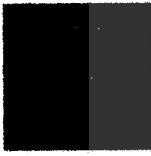
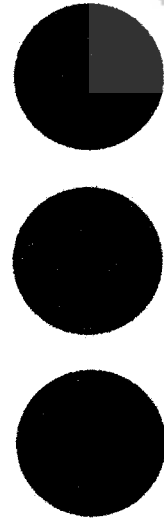
Dukaan yang banyak berupa ventilasi maupun jendela sangat diperlukan agar udara dapat masuk dan menciptakan suasana sejuk dari sirkulasi udara secara alamiah

ANALISIS SITE Sirkulasi udara

Definisi



BENTUK-BENTUK DASAR GEOMETRIS

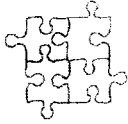


Banyak nama dari bangunan ini adalah ingkaran yang memberikan kesan dinamis untuk aktivitas anak-anak saling berkalangan satu dengan lainnya antara beberapa fasilitas sehingga menciptakan bentuk interlocking

Penyusunan bentuk persegi/ persegi panjang yang dijadikan sebagai ruang bersama dari dua fasilitas Fasilitas Kids Arts Center

Bentuk segitiga muncul dari adanya pembagian ruang-ruang dalam lingkaran baik itu setengah, seperempat, ataupun berasal dari bentuk seperdelapan lingkaran dan menyolami penambalan dan pengurangan bentuk.





ID: 12345678
 Nama: Ahmad Fauzan
 No. Absen: 12345678
 Kelas: Informatika

Universitas Islam Indonesia
 Gedung: 1
 Ruang: 12345678

12345678
 12345678

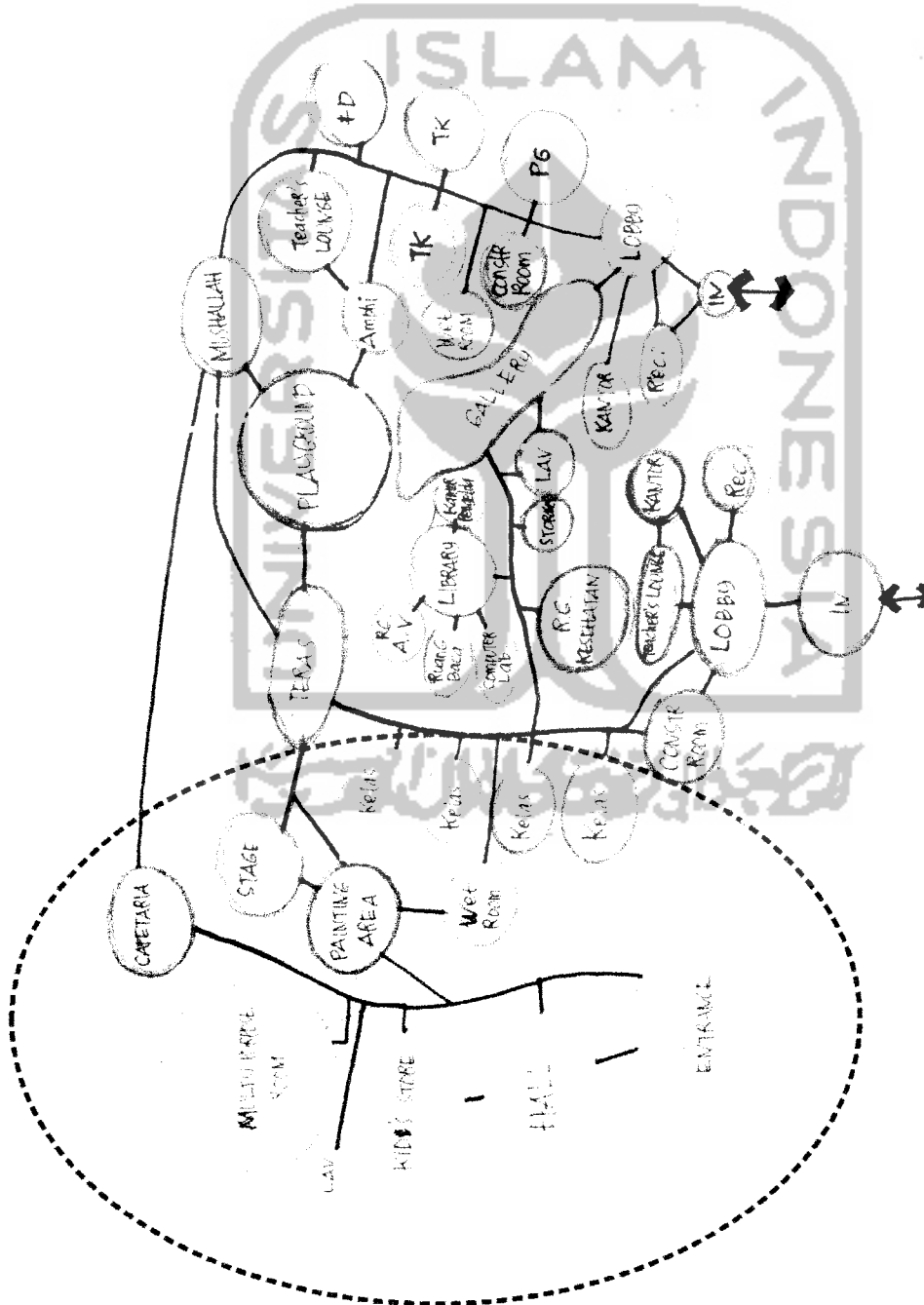
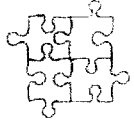


Konsep pembagian fungsi massa
 → satu fungsi format, semi-format dan non-format.
 antara ketiga fungsi maupun tiap-tiap dua fungsi tetap
 memiliki ketelitian secara publik, semi publik maupun privat
 → semakin pada kaitan 7 lebih banyak berfungsi sebagai
 area semi-privat dan publik. Sedangkan kaitan dua lebih
 banyak berfungsi sebagai area privat.



KONSEP

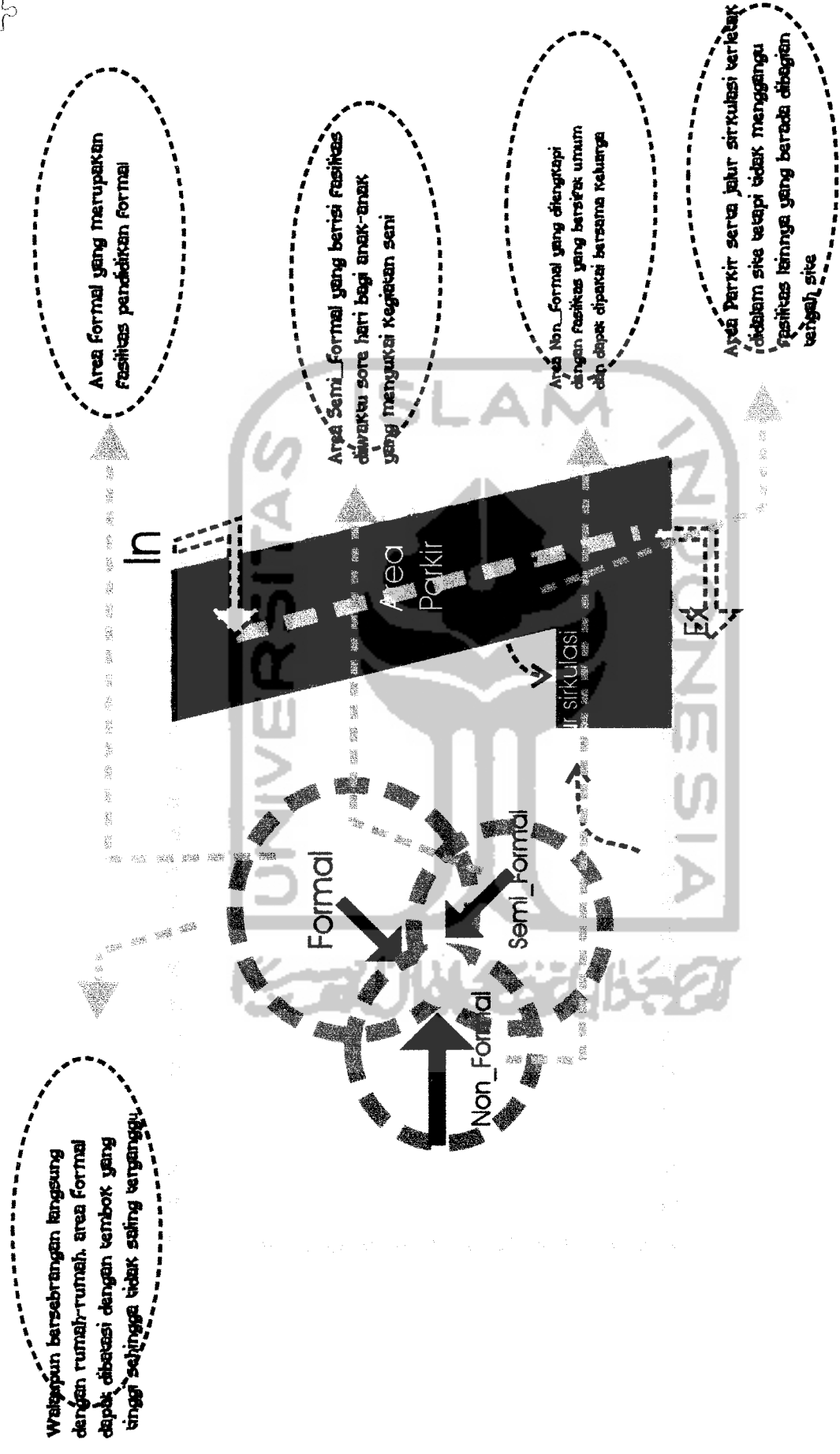
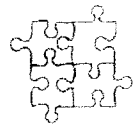
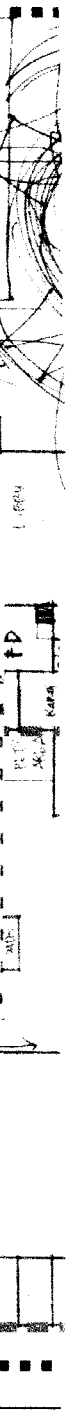
POLA PEMBAGIAN FUNGSI MASSA



- Ruang kelas
- Ruang guru
- Ruang kepala sekolah
- Ruang kepala dinas
- Ruang kepala lembaga
- Ruang kepala instansi
- Ruang kepala organisasi
- Ruang kepala lembaga
- Ruang kepala instansi
- Ruang kepala organisasi
- Ruang kepala lembaga
- Ruang kepala instansi
- Ruang kepala organisasi

KONSEP

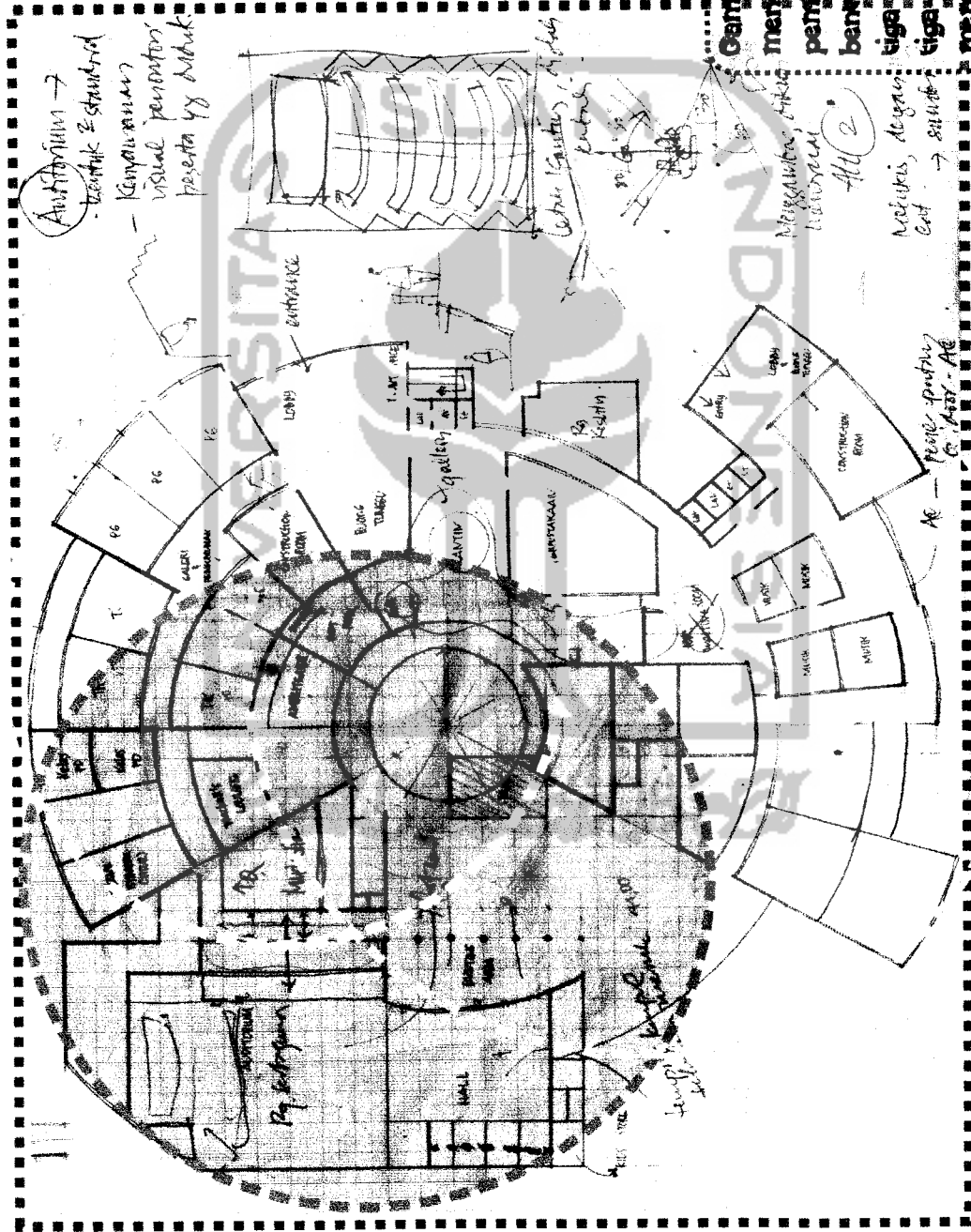
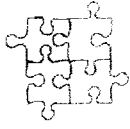
POLA ORGANISASI RUANG



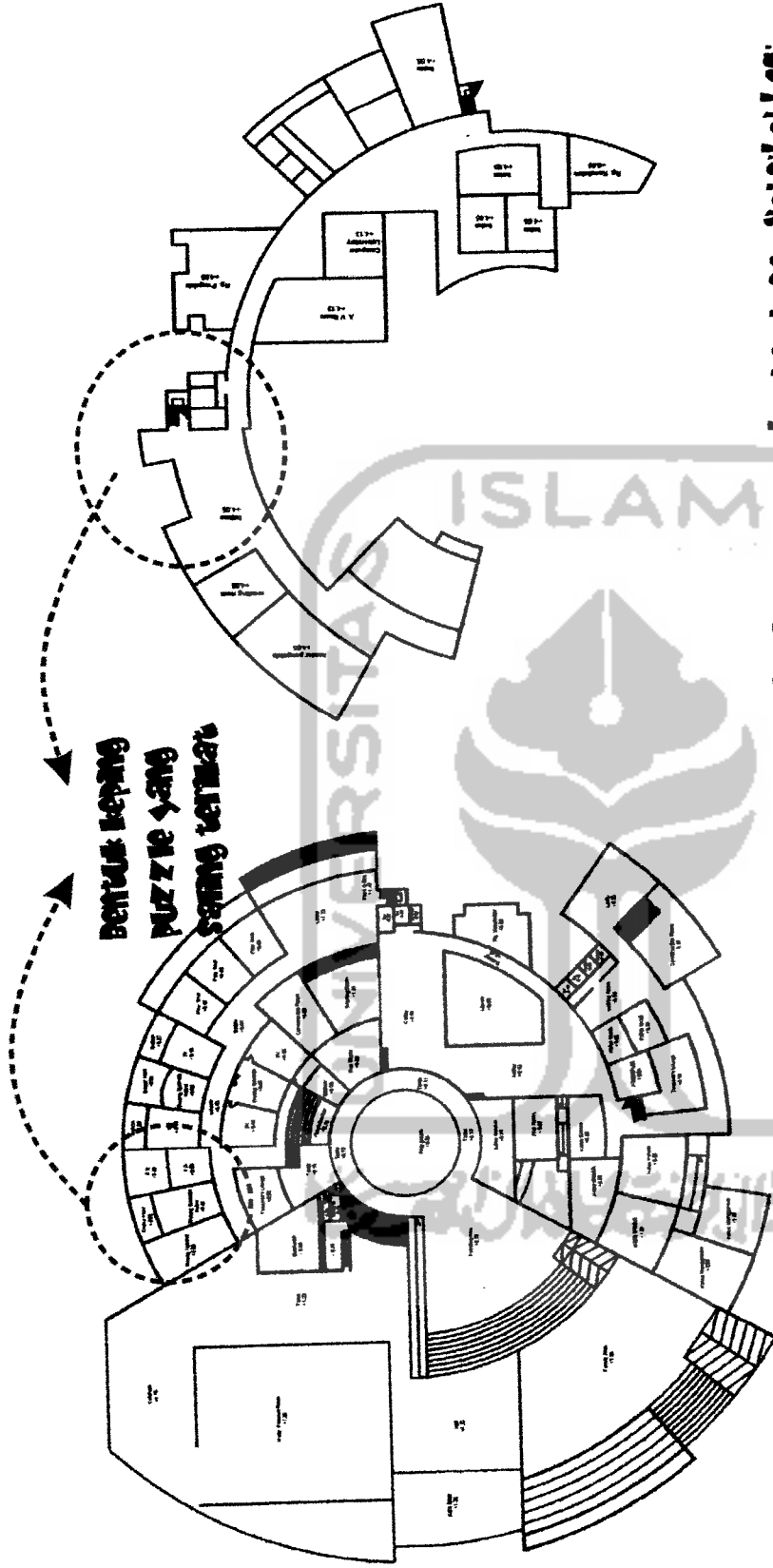
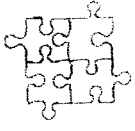
KONSEP

Penanganan dalam site

Definisi



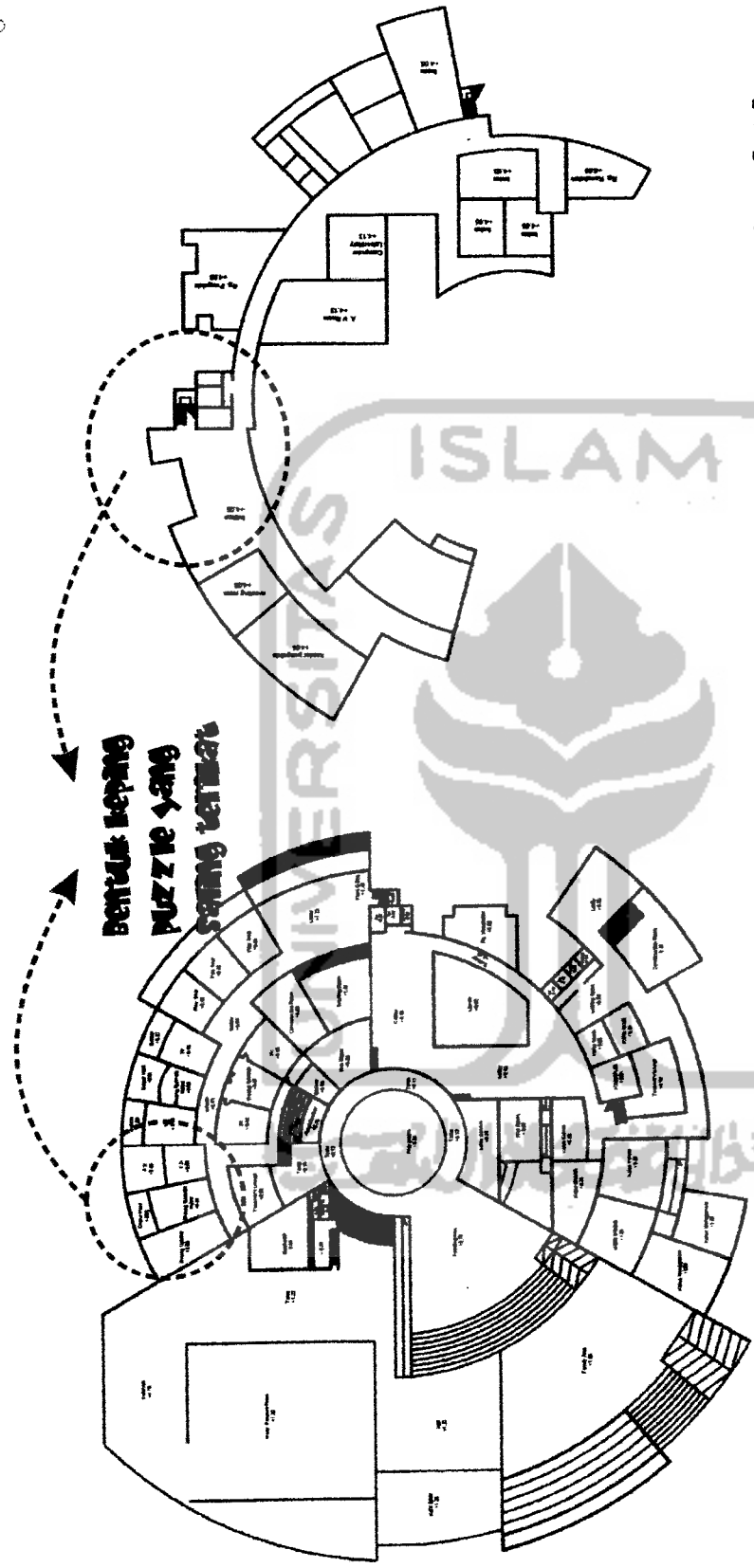
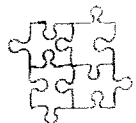
Gambar alternatif desain Ketiga tetap menggunakan konsep interlocking pada pembagian ruang atau denahnya tetap bentuk utamanya berbeda yaitu berupa tiga lingkaran sebagai perwakilan dari tiga fasilitas yang tentu saja didalamnya memiliki ruang-ruang yang disesuaikan.



Bentuk Denah keseluruhan berupa tiga lingkaran yang digabungkan memberikan kesan fleksibel bagi anak-anak yang tanpa sudut.

Selain itu bentuk ini dianggap dapat menciptakan suatu atmosfer yang dapat menciptakan suasana baru dan dapat menemukan koneksi ketika mempelajari keterampilan dan pengetahuan.

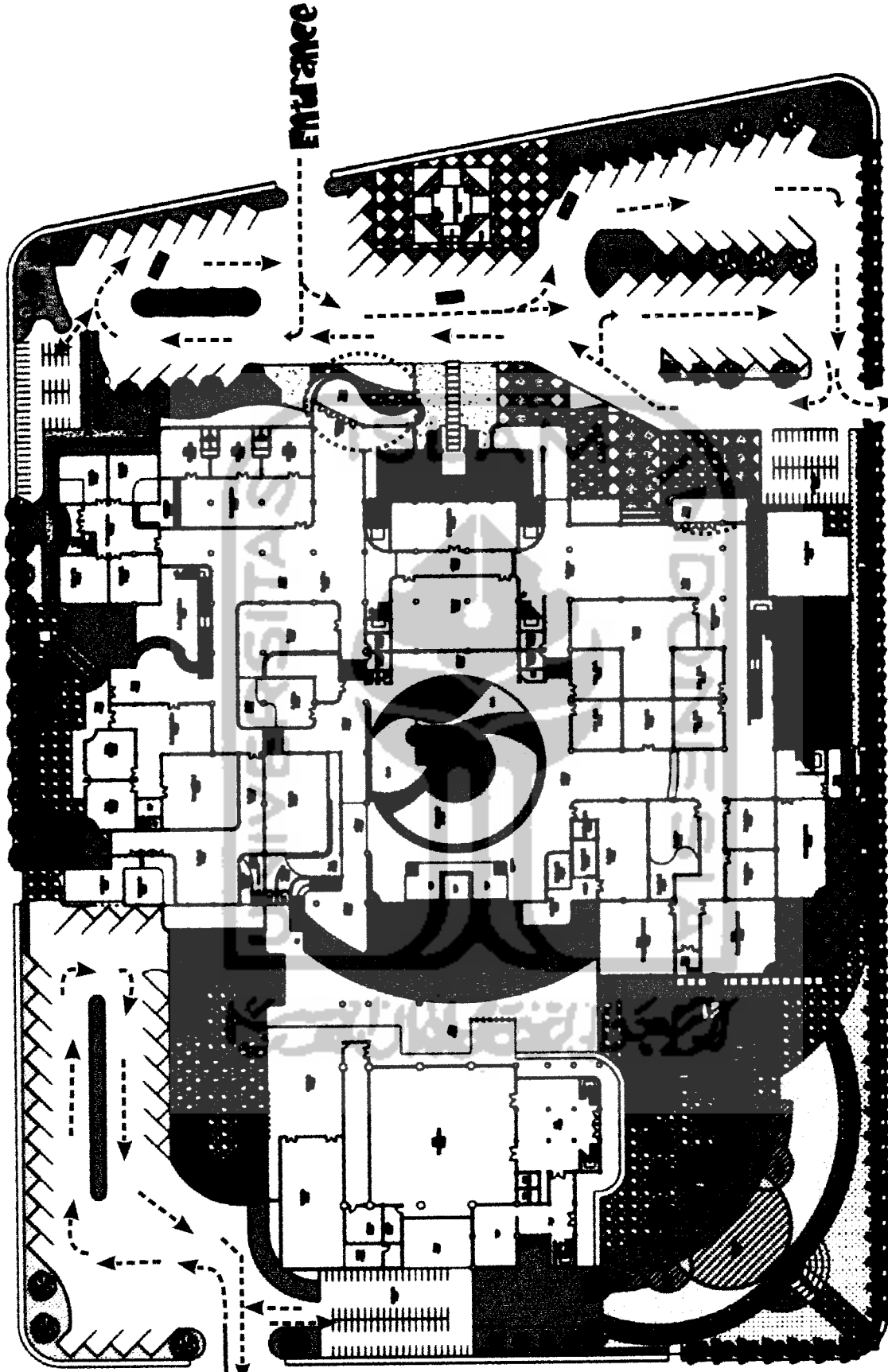
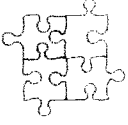
Bentuk-bentuk ruang yang ada didalamnya tetap menggunakan konsep seperti bentuk keping-keping puzzle yang saling berkaitan dan memiliki ikatan antara ruang yang satu dengan lainnya.



Bentuk Denah keseluruhan berupa tiga lingkaran yang digabungkan memberikan kesan fleksibel bagi anak-anak yang tanpa sudut.

Selain itu bentuk ini dianggap dapat menciptakan suatu atmosfer yang dapat menciptakan gagasan baru dan dapat menemukan koneksi ketika mempelajari ketrampilan dan pengetahuan.

Bentuk-bentuk ruang yang ada didalamnya tetap menggunakan konsep seperti bentuk keping-keping puzzle yang saling berkaitan dan memiliki ikatan antara ruang yang satu dengan lainnya.

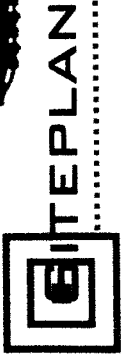


Entrance

Exit

Design

Exit / Exit

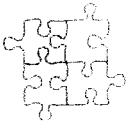


7

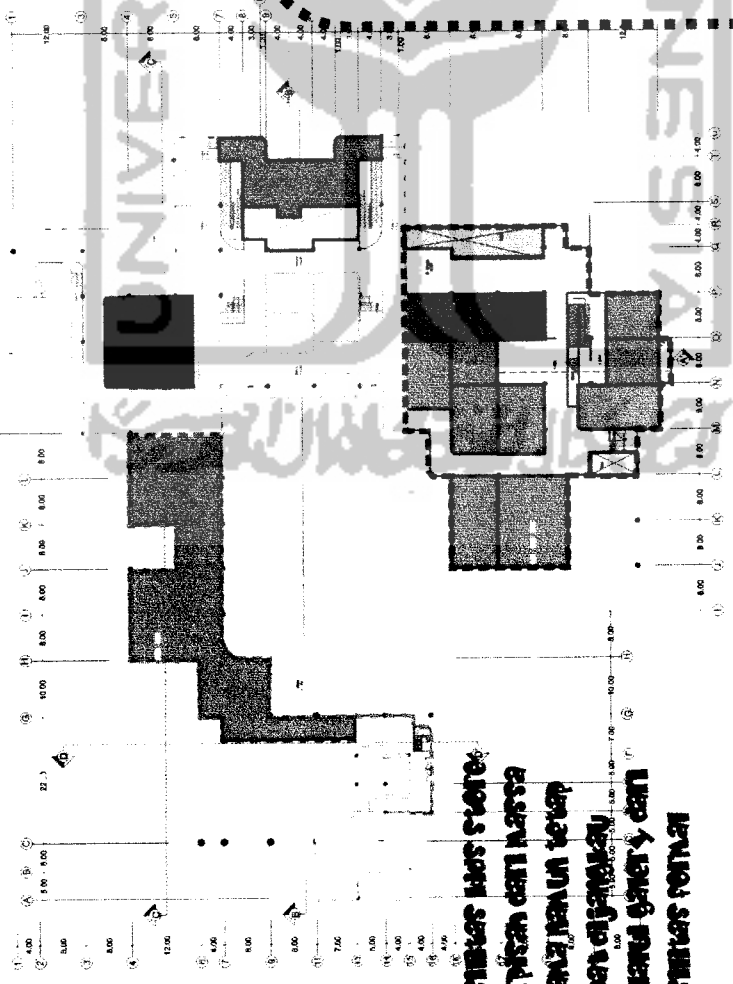
4

Architecture

antara lantai I dan II. Selain itu tangga ditengah memberikan kesangang kuat berbagai konsep Interlocking, sehingga para pengguna memiliki pengalaman



gallery, merupakan tempat menajang berbagai karya seni anak juga merupakan area publik sebagai akses menuju fasilitas lainnya



fasilitas bios stone
kempisan dari massa
tulang namun tetap
dapat digunakan
menjadi galeri dan
fasilitas lainnya

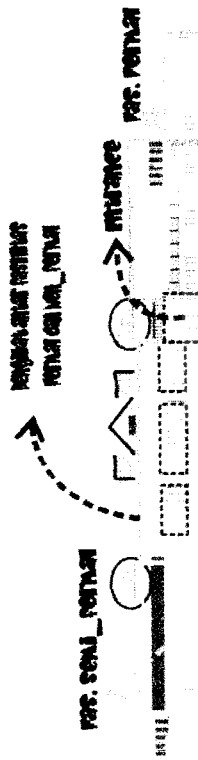
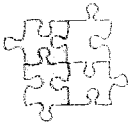
Bentuk-bentuk kelas dan ruang-ruang penunjang disusun seperti keping-keping puzzle

void sebagai penelusur dari lantai I yang dapat memberikan kesan interlocking selangus selangus antara anak-anak

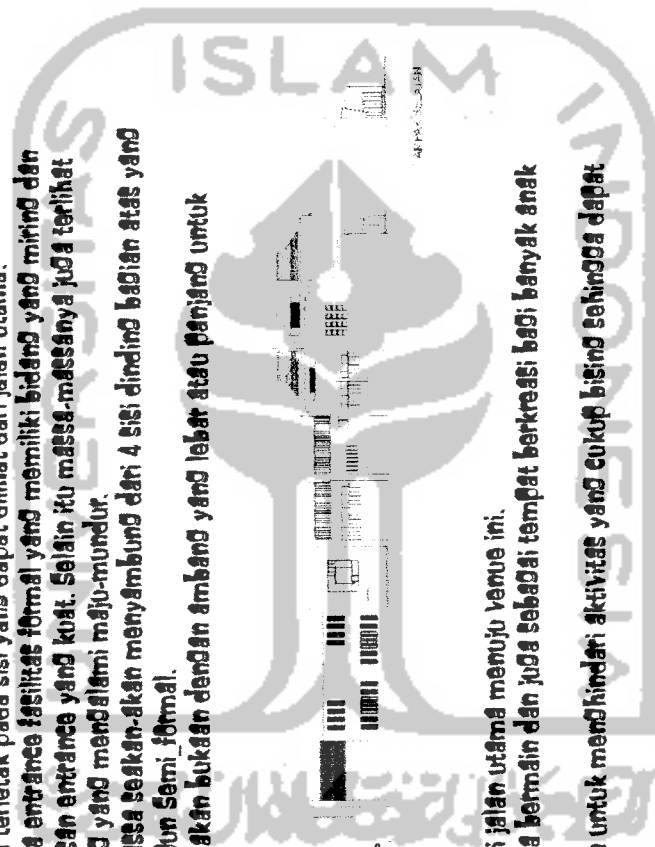
Lantai II pada bangunan ini memiliki konsep bentuk yang tetap sama untuk ruang-ruang dibaliknya, yaitu ruang-ruang yang berbentuk persegi seperti menggambarkan Keping-Keping Puzzle. Pada lantai II ini fungsinya lebih banyak ditekankan sebagai area privat, namun ada yang tetap berfungsi sebagai area publik pada Gallery dan beberapa kelas atau ruangan yang ditujukan untuk anak-anak yang masih dalam pengawasan para pengajar. Pada lantai II ini split level juga dapat terlihat pada beberapa ruang dan tetap menggunakan ramp sebagai accessnya. Selain ruang-ruang yang memiliki fungsi tertentu, lantai II ini juga terdapat void yang berfungsi sebagai penelusur dari lantai I dengan ketinggian ceiling yang lebih tinggi ataupun lebih rendah dari ceiling untuk ruang-ruang lantai II ini untuk dapat memasukkan cahaya alami.

LANTAI II



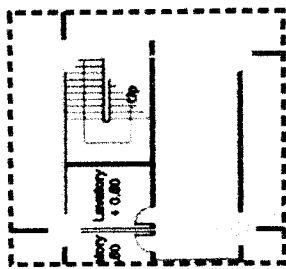
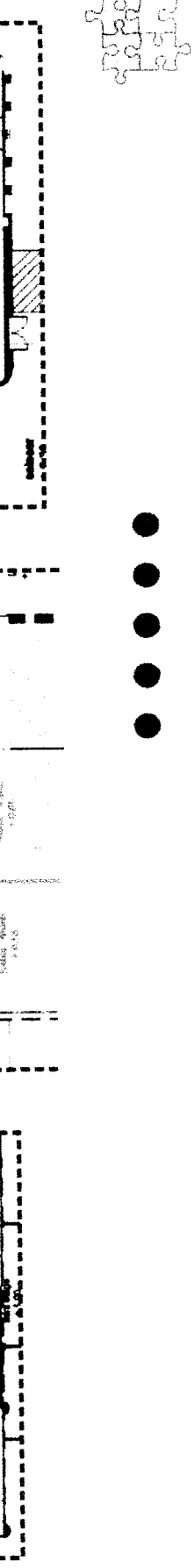


Sisi timur merupakan fasade dari bangunan, karena terletak pada sisi yang dapat dilihat dari jalan utama. Pada fasade ini memiliki beberapa surprise seperti pada entrance fasitas formal yang memiliki bidang yang miring dan bentuk lantai yang melengkung untuk memberikan kesan entrance yang kuat. Selain itu massa-massanya juga terlihat mengalami tinggi-rendah pada ketinggian serta bidang yang mengalami maju-mundur. Selain itu atap yang digunakan pada bagian tengah massa seakan-akan menyambung dari 4 sisi dinding bagian atas yang juga menjadi penedih dari bentuk massa formal maupun semi formal. Untuk bukaan-bukaan berupa jendela lebih menguntungkan bukaan dengan yang lebar atau panjang untuk memasukkan cahaya maupun udara secara alami

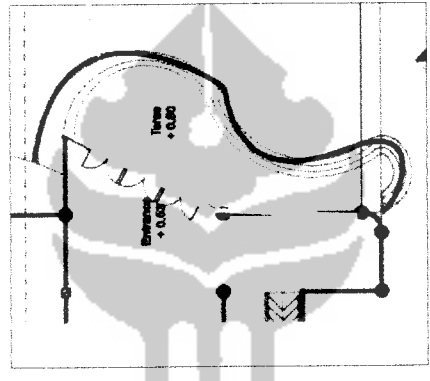
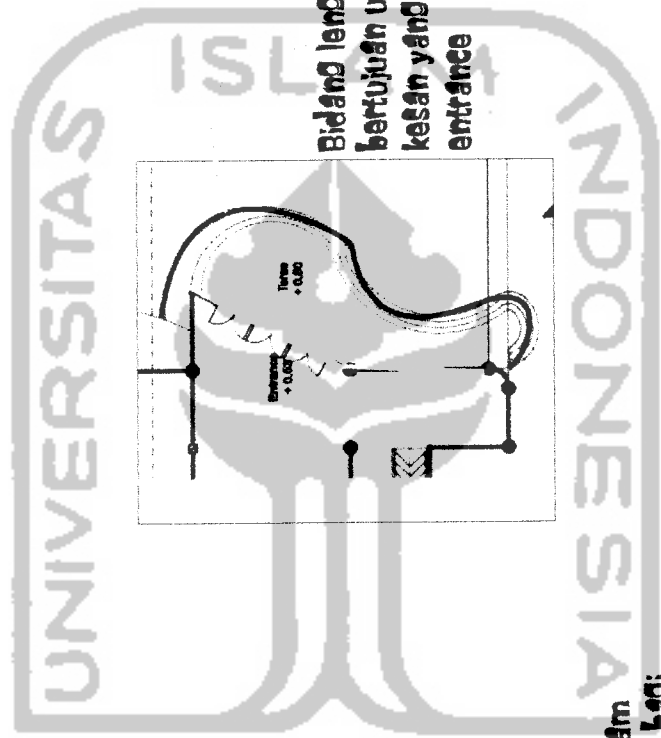
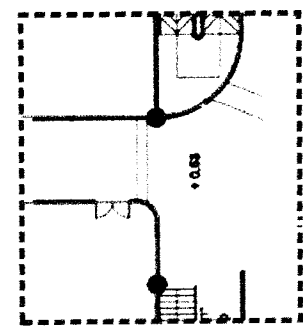
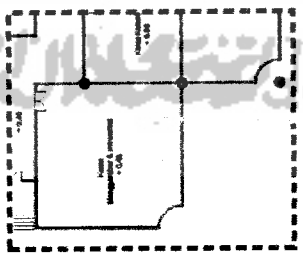


Bagian Selatan merupakan bagian yang dapat dilihat dari jalan utama menuju venue ini. Dari sisi dapat terlihat open space yang luas sebagai area bermain dan juga sebagai tempat rekreasi bagi banyak anak dari berbagai usia. Fasilitas Non_formal diletakkan pada sisi ini dengan tujuan untuk menghindari aktivitas yang cukup bising sehingga dapat mengganggu warga sekitar.





Bentuk kolom berupa lingkaran yang tidak memiliki sudut dan aman untuk anak-anak.
 Diameter 0.8 m dan 0.6 m.
 Modul (8x8)m² dan (4x8)m²



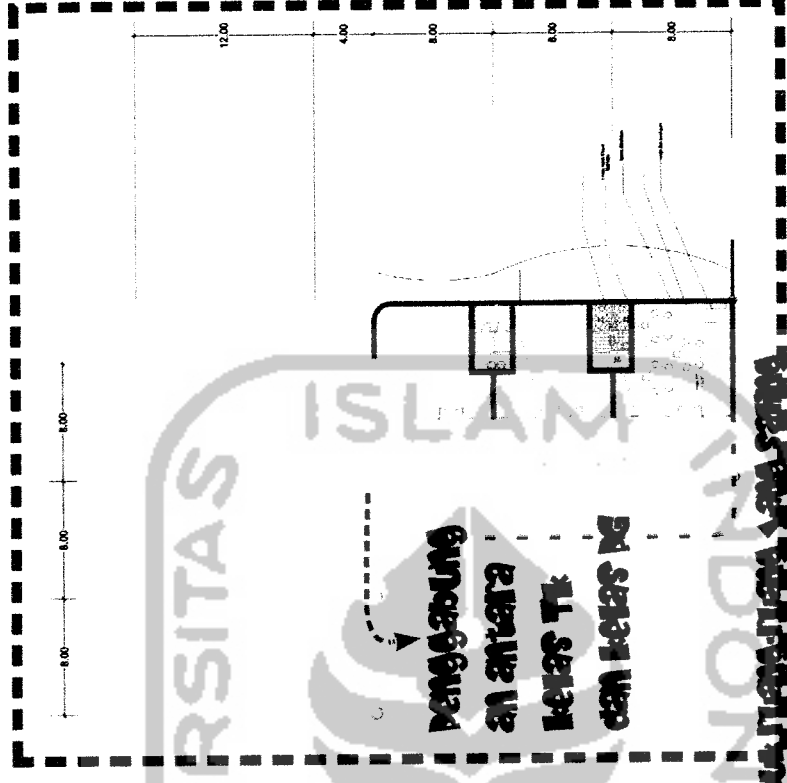
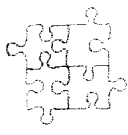
Bidang lengkung dan miring bertujuan untuk memberikan kesan yang kuat terhadap entrance

Adanya bidang lengkung keluar maupun kedalam ditujukan untuk menghindari sudut yang tajam bagi anak-anak dan memberikan variasi untuk

BENTUK MASSA DAN BIDANG

Design

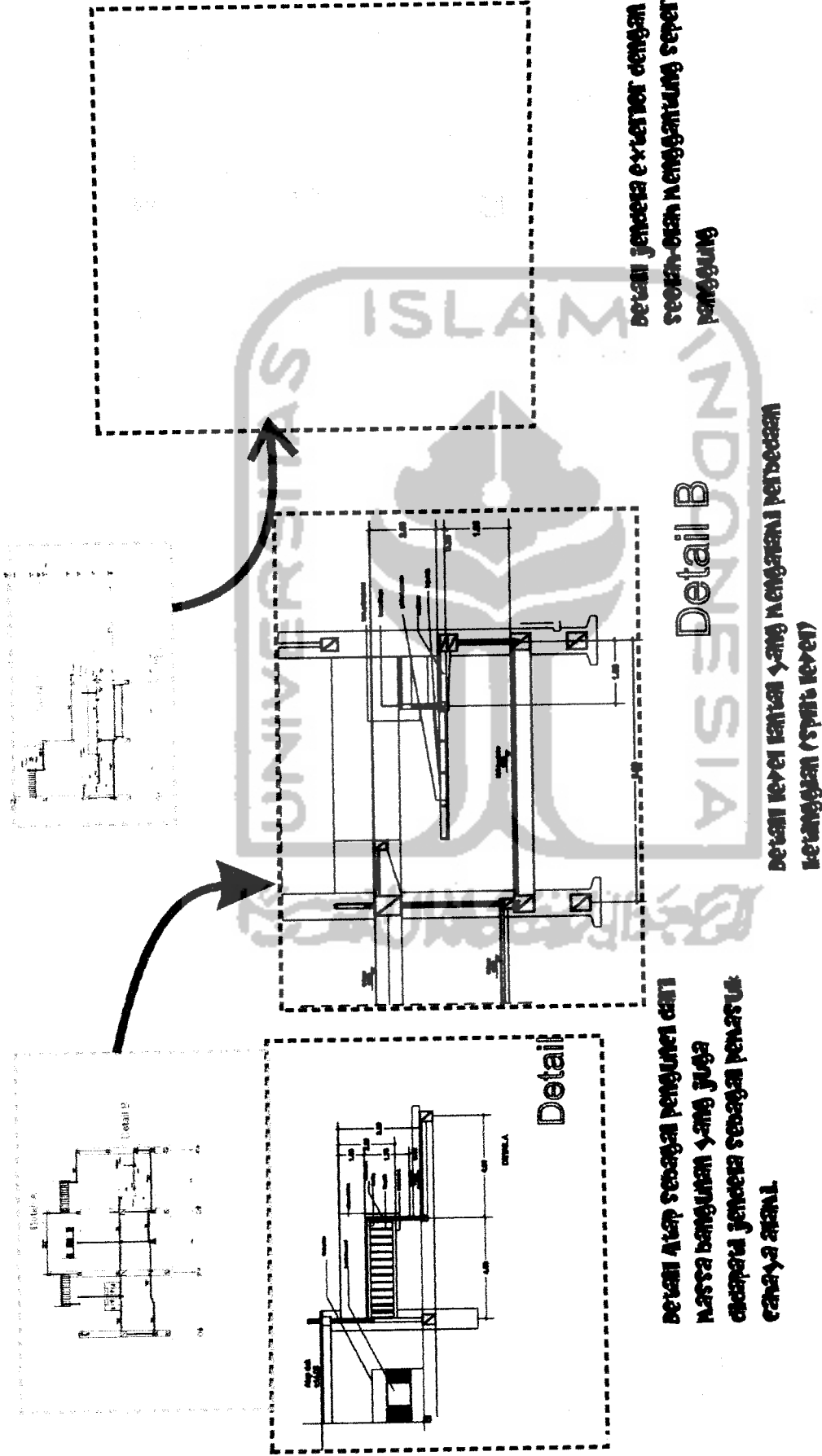
dapat terikat dan merupakan susunan yorikma.
maupun horizontal kalam dan balok



Pola hubungan ruang dari tiga fungsi mengasimilasi pola bentuk ruang yang sama, bertujuan untuk ruang kelas TK dan kelas playgroup. Sedangkan pada gambar lainnya menunjukkan pola ruang yang dihubungkan dengan ruang lain, contohnya antara perpustakaan dan ruang kesenian dihubungkan oleh koridor. Selain itu adanya sarana sirkulasi dari ramp sebagai penghubung antara fasilitas formal dan semi formal melalui galeri ataupun koridor

POLA HUBUNGAN RUANG

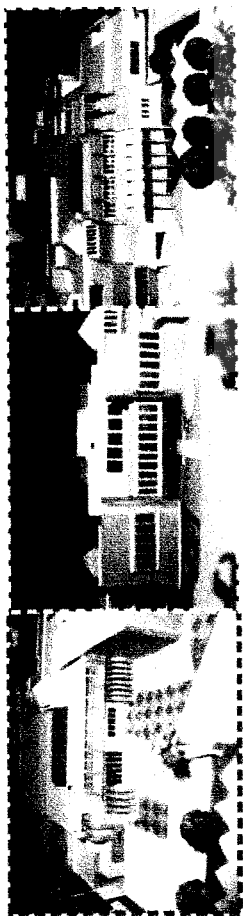
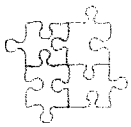
Definisi



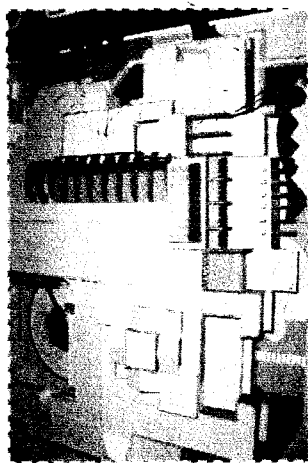
Detail jendela ekstrior dengan massa yang seimbang membantu seperti rumah panggung

Detail Atap sebagai penutupi dari massa bangunan yang juga membantu jendela sebagai penutupi cahaya alami

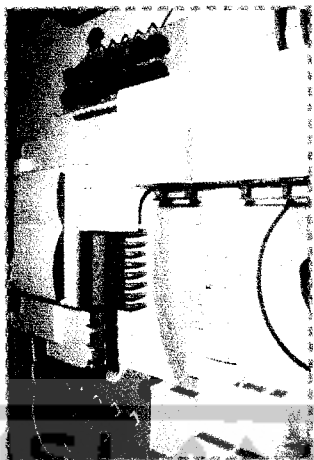
Detail level lantai yang membantu perbedaan ketinggian (split level)



Polo Mallet pada fasade yang serangs menunjukkan bentuk petamanan bidang yang mengahani maju mundur dan bentuk atap serta petamanan naik turun pada petamanan atap bangunan

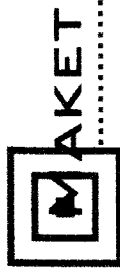


Polo Mallet yang menunjukkan bentuk petamanan bidang dan atap pada sisi atas bangunan

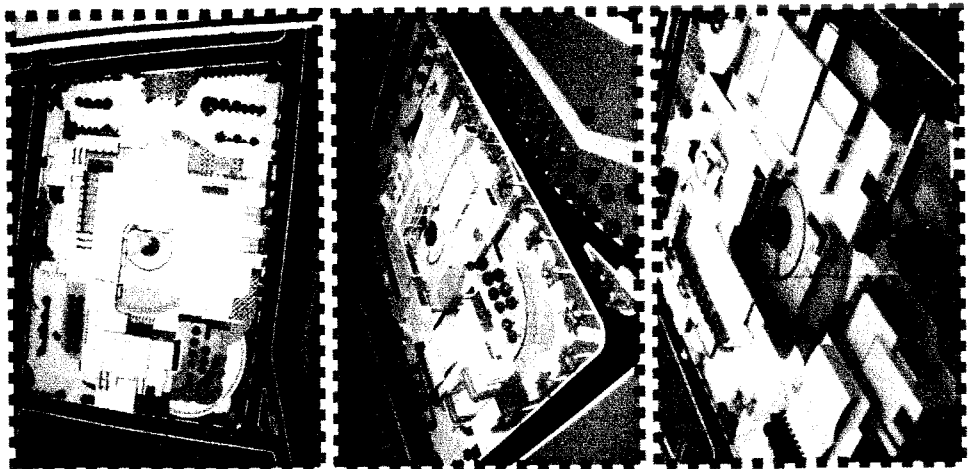
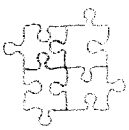


Polo Mallet yang menunjukkan sisi bagian tengah bangunan yang merupakan pengunci dari seluruh massa. Area ini merupakan area playground yang menjadi tempat bermain dan berkumpul anak-anak

Bentuk landscape serta pencahanya seperti vegetasi dan material yang mengahanya



Design



maket merupakan model y dimensi yang dapat dilihat dari berbagai sisi untuk menggambarkan secara nyata bentuk exterior dari massa bangunan dari maket ini dapat terlihat konsep yang diterapkan pada massanya yang menggunakan konsep puz z le interlocking. antara lain pada permukaan tangga rendah dari atap serta bentuknya yang dapat menunjukkan penggabungan massa. selain itu bentuk bidang yang mengahani maju mundur dan pemberian bukaan yang juga dapat memberikan penghawaan dan penerangan secara optimal.

bentuk lanskapnya juga dapat diwujudkan secara y dimensi baik dari segi colour, material, vegetasi dan bentuk-bentuk jatuh simulasi serta tanah bermain sebagai penutup dari suatu tempat bermain anak. penataan warna dan material juga dapat diwujudkan dalam maket ini. setiap bentuk massa dibedakan dengan penataan warna yang berbeda-beda sehingga bentuk interlocking puz z le terasa pada bangunan ini.

