BAB V
KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN SEKOLAH DASAR EKSPERIMENTAL DI YOGYAKARTA

5.1 Konsep Perencanaan dan Perancangan

Sekolah Dasar Eksperimental di Yogyakarta menggunakan karakter psikologis anak-anak sebagai pendekatan konsep perencanaan dan perancangan. Karakter anak yang ditinjau dari perbedaannya di setiap jenjang usia akan disesuaikan dengan jenjang usia pelaku, dimana kemudian dianalisis untuk mendapatkan kata-kata kunci yang dapat mewakili karakter psikologis anak.

Karakter psikologis anak yang paling menonjol adalah karakter fantasi anak. Secara teori perkembangan kreatifitas anak sangat dipengaruhi pada perkembangan fantasinya.

Karakter inilah yang coba digali melalui metode belajar di SD Eksperimental, menggali minat untuk mengembangkan bakatnya dan memanfaatkan daya fantasi anak untuk menyesuaikan pelajaran dengan pola pikir anak. Maka karakter perkembangan psikologis anak yang akan ditransformasikan ke dalam wujud elemen arsitektural adalah karakter fantasi dan karakter minat anak.

Pendekatan karakter psikologis anak-anak akan diterapkan dalam mewujudkan sarana eksplorasi dan stimulasi belajar di dalam lingkungan sekolah. Keseluruhan karakter anak-anak yang memiliki karakter yang sama akan dikelompokkan dan dikembangkan menjadi kelompok-kelompok sarana eksplorasi dan stimulasi belajar sesuai dengan kelompok kegiatan yang akan dikembangkan.

Dengan berfantasi dan berimajinasi anak-anak menciptakan dunianya sendiri yang kadang tidak rasional sehingga memacu kreatifitasnya, maka karakter psikologis anak yang akan digunakan untuk mencari kata kunci yang akan ditransformasikan ke dalam elemen arsitektural adalah karakter fantasi dan minat anak.

Anak pada usia 6-12 tahun disebut oleh para ahli berada pada periode usia sekolah dasar atau juga disebut dengan periode intelektual. Karakteristik psikologis umum anak usia 6-12 tahun dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Karakteristik anak pada Periode sekolah dasar/ Periode intelektual (6-12 tahun) secara umum	
perkembangan fisik, perkembangan intelektual, perkembangan pengamatan, perkembangan moral, perkembangan emosi, perkembangan hubungan sosial/relasi, **perkembangan minat**, perkembangan keingintahuan dan **perkembangan fantasi**	
Periode intelektual/ Masa awal sekolah dasar (6-9 tahun) Perkembangan fantasi	Periode intelektual/ Masa akhir sekolah dasar (10-12 tahun) Perkembangan fantasi
• Fase pengamatan, hal-hal yang hilang dan tidak jelas dari pengamatan ditanggapi dan dilengkapi melalui fantasinya. • Walaupun samar, namun anak mulai mengamati bentuk benda dan beberapa orang secara lebih teliti • Menyukai cerita-cerita penuh fantasi dan cerita dongeng yang penuh keajaiban	• Anak mulai memahami benda dan peristiwa, sehingga tumbuh wawasan, fantasi anak mulai berkurang dan lebih berpikir rasional. • Anak mulai mengamati relasi hubungan antar benda dan peristiwa dan kemudian menganalisa hasil pengamatannya • Menghendaki peristiwa riil yang benar-benar terjadi, menyukai cerita-cerita kepahlawanan

Kata Kunci

IMAJINATIF	INSPIRASI

IMAJINATIF merepresentasikan karakteristik anak pada periode intelektual /masa awal sekolah dasar yang masih mengembangkan daya fantasinya/daya khayalnya, dalam tahap ini, fantasinya masih berupa sesuatu yang abstrak, fantasi anak masih belum terlalu dapat dikreasikan ke dalam wujud nyata.	**INSPIRASI** merepresentasikan karakteristik anak pada masa periode intelektual/masa akhir sekolah dasar, dimana anak mulai berpikir secara rasional dan menggunakan daya khayalnya sebagai inspirasi untuk mulai menciptakan sesuatu yang nyata.
Perkembangan Minat Masa awal sekolah dasar (6-9 tahun)	Perkembangan Minat Masa awal sekolah dasar (10-12 tahun)
• Tercurah pada segala sesuatu yang dinamis, bergerak. • Segala sesuatu yang aktif akan menarik minat dan perhatian anak • Tertuju pada macam-macam aktivitas, semakin banyak beraktivitas semakin berguna pula aktivitas tersebut bagai proses perkembangan kepribadiannya.	• Seiring dengan perkembangan intelektualnya,anak mulai menaruh minat pada kehidupan praktis sehari-hari yang konkret. • Mulai menunjukkan minat pada pelajaran tertentu. • Mulai muncul daya tarik besar untuk memecahkan teka-teka hitungan dan angka-angka
Kata Kunci	
DINAMIS	**KREATIF**
DINAMIS mengacu pada adanya pergerakan anak yang bebas,	**KREATIF** merepresentasikan karakteristik anak pada masa akhir

dinamis pada suasana belajar adalah adanya pergerakan anak dari satu fungsi ke fungsi yang lain untuk melakukan proses pencarian dan pembelajaran.	sekolah dasar yang mulai menggunakan logikanya secara rasional untuk mulai berkreasi dan menciptakan sesuatu yang riil serta berusaha menganalisis dan memecahkan persoalan yang ada di sekitarnya.

Tabel 5.1.
Tabel karakter psikologi anak

Setelah melihat karakteristik psikologis anak-anak pada tabel, maka didapat kata kunci sebagai berikut :

- **IMAJINATIF - DINAMIS**

  IMAJINATIF merepresentasikan karakteristik anak pada periode intelektual /masa awal sekolah dasar yang masih mengembangkan daya fantasinya/daya khayalnya, dalam tahap ini, fantasinya masih berupa sesuatu yang abstrak, fantasi anak masih belum terlalu dapat dikreasikan ke dalam wujud nyata.

  Kata kunci imajinatif tidak akan berdiri sendiri. Kata kunci tersebut harus memiliki dukungan kata kunci lain yang menggambarkan pergerakan agar tidak statis. Maka kata kunci dinamis akan melengkapi imajinatif sehingga ada pergerakan yang mendukung.

  DINAMIS mengacu pada adanya pergerakan anak yang bebas, dinamis pada suasana belajar adalah adanya pergerakan anak dari satu fungsi ke fungsi yang lain untuk melakukan proses pencarian dan pembelajaran.

- **INSPIRASI - KREATIF**

  INSPIRASI merepresentasikan karakteristik anak pada masa periode intelektual/masa akhir sekolah dasar, dimana anak mulai berpikir secara rasional dan menggunakan daya khayalnya sebagai inspirasi untuk mulai menciptakan sesuatu yang nyata.

  Kata kunci inspirasi tidak akan berdiri sendiri. Kata kunci tersebut harus memiliki dukungan kata kunci lain yang menggambarkan pola aksi reaksi.

Pola pikir anak anak yang mulai rasional membutuhkan media ekspresi untuk bereksplorasi dan bereksperimen. Kata kunci kreatif akan melengkapi inspirasi sebagai pola aksi reaksi.

KREATIF merepresentasikan karakteristik anak pada masa akhir sekolah dasar yang mulai menggunakan logikanya secara rasional untuk mulai berkreasi dan menciptakan sesuatu yang riil serta berusaha menganalisis dan memecahkan persoalan yang ada di sekitarnya.

Sarana Eksplorasi dan Stimulasi Belajar

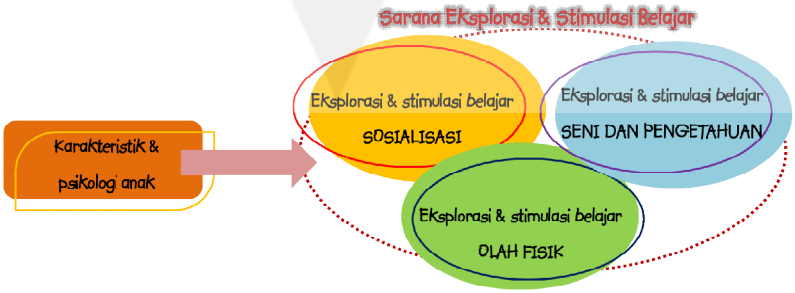
Pendekatan karakter psikologis anak juga dipergunakan dalam menciptakan suasana sekolah yang mampu menjadi sarana eksplorasi dan stimulasi belajar. Seperti yang sudah dijabarkan pada bab tinjauan teori mengenai karakter psikologis anak, perkembangan anak terdiri dari perkembangan fisik, perkembangan intelektual, perkembangan pengamatan, perkembangan moral, perkembangan emosi, perkembangan hubungan sosial/relasi, perkembangan minat, perkembangan keingintahuan dan perkembangan fantasi.

Karakter anak diperlukan untuk mengembangkan konsep sekolah yang memiliki sarana untuk bereksplorasi dan menstimulasi belajar, dan karakter-karakter tersebut dikelompokkan mejadi 3 jenis kelompok jenis eksplorasi dan stimulasi belajar, yaitu :

Perkembangan moral, emosi dan relasi dikategorikan dalam kelompok eksplorasi dan stimulasi belajar untuk bersosialisasi.

Perkembangan intelektual, pengamatan, minat, keingintahuan dan fantasi dikategorikan dalam kelompok eksplorasi dan stimulasi belajar untuk seni dan pengetahuan.

Perkembangan fisik dikategorikan dalam kelompok eksplorasi dan stimulasi belajar untuk olah fisik.



Gambar 5.1.
Pengelompokkan sarana eksplorasi dan stimulasi belajar

5.1.1. Perwujudan Elemen Arsitektur Melalui Pendekatan Karakter Psikologi Anak

<u>**Transformasi Konsep Imajinatif-Dinamis**</u>

Pada kelompok ini, **unsur imajiner dibatasi hanya sebagai stimulan** dan **media untuk berimajinasi**, oleh karena unsur imajinatif diterapkan sebagai unsur dekoratif dan pembayang.

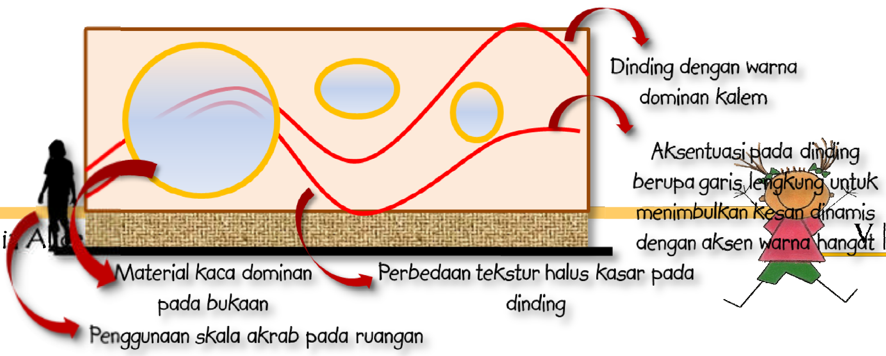
Ruang-ruang dibuat terbuka, orientasi belajar tidak hanya dibatasi ruang namun juga ke luar ruang sebagai sarana observasi bila dibutuhkan.

Transformasi :

- Bentuk menggunakan **geometris dasar** yang saling dipadu sebagai media pengenalan bentuk-bentuk dasar dengan **aksentuasi dinamis** berupa **garis lengkung**.
- Warna **dominan warna hangat** (oranye, kuning) dengan **aksen warna kalem** (putih, krem) untuk menstimulasi semangat belajar namun tidak riuh.
- **Skala** sedang cenderung **akrab**, tidak menyesakkan.
- **Perabot** pengisi ruang dalam dengan bentuk geometris dasar yang dapat dimainkan sebagai **puzzle sederhana**.

Gambar 5.2.
Perabot dalam ruang

- Material yang digunakan **dominan kaca** yang memiliki kesan **keterbukaan, luas tak terbatas** yang mewakili daya kreasi yang luas dan tidak terbatas sehingga menstimulasi rasa ingin tahu



Gambar 5.2.
Aplikasi imajinatif-dinamis pada ruang
Sumber : analisis

- Pemakaian **tekstur kasar dan halus** yang berselang seling dapat memberi **kesan yang kreatif** dari permainan tekstur yang tidak sama, sekaligus sebagai media belajar pengenalan jenis permukaan benda, kasar-halus.
- **Organisasi ruang yang aktif dan dinamis** memungkinkan adanya pergerakan anak ke berbagai arah, tidak hanya satu arah saja. Maka tata ruang **radial/cluster** yang tersebar dapat memberi kesan yang aktif dan dinamis.

Transformasi Konsep INSPIRASI-KREATIF

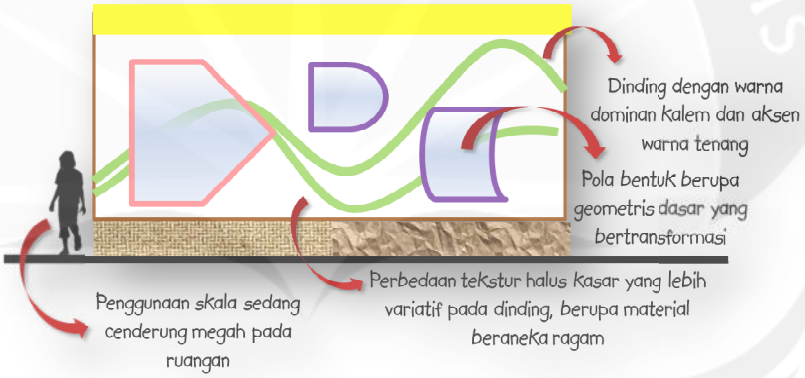
Suasana ruang-ruangnya lebih **tertutup** karena **orientasi belajar cenderung terkonsentrasi ke dalam**. Peralatan kelas/sekolah bersifat multifungsi : sebagai alat belajar sekaligus alat bermain dan juga sebagai alat penghias kelas. Agar suasana kelas membuat anak amat kerasan. Penataan dan cara-cara penyusunan kelas tersebut dimaksud selaku pendekatan demi proses belajar mengajar tanpa rasa takut dari pihak murid. Selain itu kelas disusun/ditata untuk memberi kesempatan dan fasilitas kepada siswa untuk belajar lebih secara individual.

Transformasi inspirasi-kreatif ke dalam elemen arsitektural :

- Bentuk menggunakan **geometris dasar** yang **ditransformasikan secara additif** maupun **substraktif** dengan aksentuasi yang tidak statis berupa **garis-garis lurus tidak beraturan**.
- Karena orientasi belajar cenderung ke dalam, maka diperlukan skala yang yang mengisnpirasi, maka skala yang digunakan adalah **skala** sedang, cenderung **megah**.
- Organisasi ruang dan bentuk yang memberi kesan kreatif dapat diwujudkan dengan pola cluster. **Pola cluster** memberi kesan

akrab, hangat dan **melebur menjadi satu**. Sama halnya dengan **daya kreatif yang berbeda-beda** dari tiap anak namun memiliki **keterkaitan dan saling melengkapi.**

- Warna yang akan digunakan adalah **warna kalem sebagai warna dominan** memberi kesan kepolosan, bersih, bersahaja, luas dan membantu konsentrasi, dengan **aksen warna hangat**, yaitu merah muda yang memberi kesan keingintahuan, energik, kaya dengan gagasan dan optimis, warna hijau pastel juga sebagai aksen memberi kesan kuat, membangkitkan semangat dan membuat kegiatan bekerja menjadi lebih giat, warna kuning muda memberi kesan cerah, semangat, kecerdikan dan kaya dengan ide.
- Pemakaian **tekstur kasar dan halus** yang berselang seling dapat memberi kesan yang kreatif dari permainan tekstur yang tidak sama.



Gambar 5.3.
Aplikasi inspirasi-kreatif pada ruang
Sumber : analisis

- **Material** yang digunakan merupakan **bahan yang dekoratif** (menghindari kesan membosankan), hangat, alami, dan menimbulkan kedekatan, misalnya kaca berwarna, keramik, kayu, batu alam yang diekspos.

- **Perabot** yang digunakan adalah perabot yang sekaligus bisa dijadikan **sarana eksplorasi mandiri**, berupa perabot yang dapat dimodifikasi seperti **puzzle.**

Gambar 5.4.
Perabot dalam ruang
Sumber : www.playdoh.com

5.1.2. Sarana Eksplorasi dan Stimulasi Belajar Melalui Pendekatan Karakter Psikologi Anak

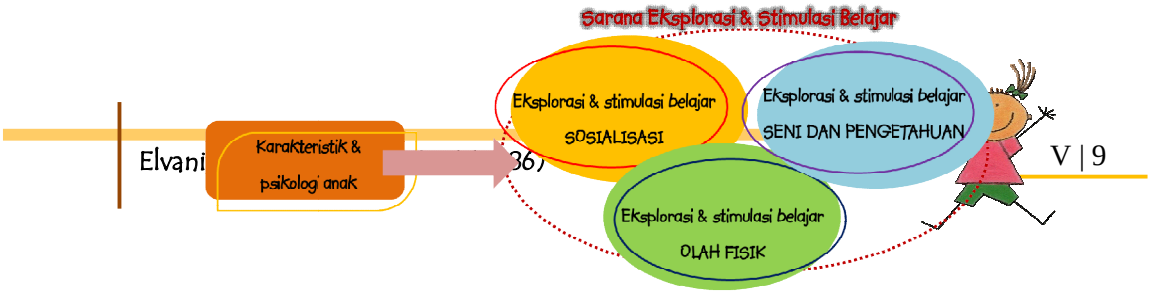
Pendekatan karakter psikologis anak juga dipergunakan dalam menciptakan suasana sekolah yang mampu menjadi sarana eksplorasi dan stimulasi belajar. Seperti yang sudah dijabarkan pada bab tinjauan teori mengenai karakter psikologis anak, perkembangan anak terdiri dari perkembangan fisik, perkembangan intelektual, perkembangan pengamatan, perkembangan moral, perkembangan emosi, perkembangan hubungan sosial/relasi, perkembangan minat, perkembangan keingintahuan dan perkembangan fantasi.

Karakter anak diperlukan untuk mengembangkan konsep sekolah yang memiliki sarana untuk bereksplorasi dan menstimulasi belajar, dan karakter-karakter tersebut dikelompokkan mejadi 3 jenis kelompok jenis eksplorasi dan stimulasi belajar, yaitu :

Perkembangan moral, emosi dan relasi dikategorikan dalam kelompok eksplorasi dan stimulasi belajar untuk bersosialisasi.

Perkembangan intelektual, pengamatan, minat, keingintahuan dan fantasi dikategorikan dalam kelompok eksplorasi dan stimulasi belajar untuk seni dan pengetahuan.

Perkembangan fisik dikategorikan dalam kelompok eksplorasi dan stimulasi belajar untuk olah fisik.



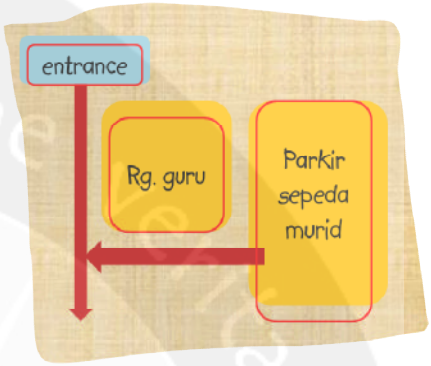
Gambar 5.5.
Pengelompokkan sarana eksplorasi dan stimulasi belajar

Karakteristik anak pada Periode sekolah dasar/ Periode intelektual (6-12 tahun) secara umum		
perkembangan fisik, perkembangan intelektual, perkembangan pengamatan, perkembangan moral, perkembangan emosi, perkembangan hubungan sosial/relasi, perkembangan minat, perkembangan keingintahuan dan perkembangan fantasi		
Kelompok karakter relasi sosial	Kelompok karakter intelektual	Kelompok karakter fisik
• Perkembangan moral • Perkembangan emosi • Perkembangan hubungan sosial/relasi	• Perkembangan intelektual • Perkembangan pengamatan • Perkembangan keingintahuan • Perkembangan fantasi	• Perkembangan fisik
Media pembelajaran Relasi Sosial	Media pembelajaran Seni dan Pengetahuan	Media pembelajaran olah fisik

Tabel 5.2.
Pngelompokkan karakter

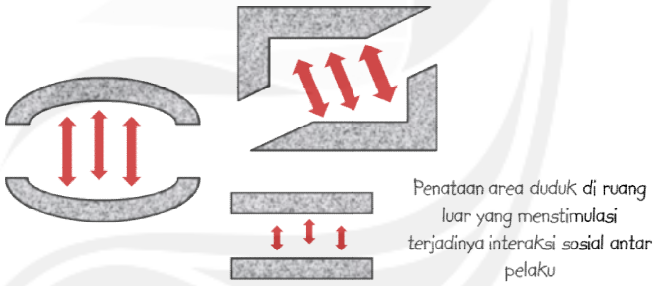
Kelompok Pembelajaran Relasi Sosial

Sebagai sarana eksplorasi dan stimulasi belajar bersosialisasi, aplikasinya berupa pola sirkulasi dan hubungan antar ruang yang memungkinkan terjadinya interaksi sosial tidak hanya antar murid, namun juga antar guru dan murid di luar jam pelajaran, sehingga siswa dapat belajar bagaimana untuk bersosialisasi dengan orang yang sebaya, lebih muda dan yang lebih tua.



Gambar 5.6.
Sarana stimulasi

Area duduk pada area-area yang sifatnya komunal dibuat parallel serta saling berhadapan agar terjadi interaksi sosial dari para pelaku yang mempergunakannya, sehingga siswa antar kelas dapat saling berinteraksi di luar jam pelajaran. Hal tersebut akan menstimulasi siswa untuk dapat belajar bersosialisasi.



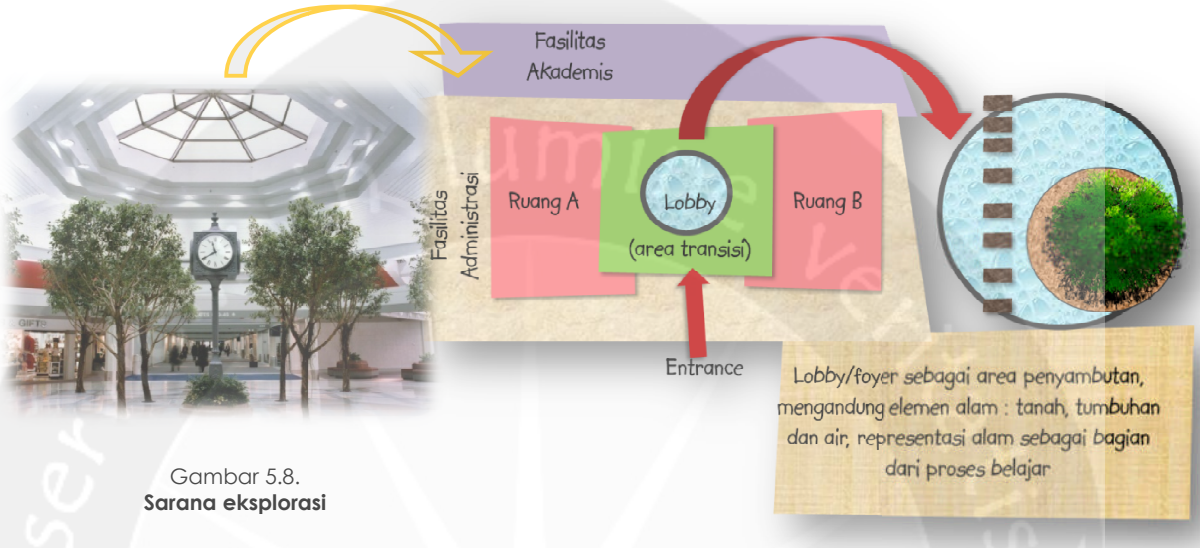
Gambar 5.7
Sarana stimulasi

Kelompok Pembelajaran Seni dan Pengetahuan

Khusus untuk eksplorasi dan stimulasi belajar seni dan pengetahuan, aplikasinya akan disesuaikan dengan kurikulum pelajaran yang berlaku, sehingga elemen arsitektural yang dirancang dapat juga sekaligus menjadi media belajar.

Area lobby sebagai area transisi dari fasilitas administrasi menuju fasilitas akademis dan area penyambutan pelaku yang baru pertama kali mengunjungi Sekolah Dasar Eksperimental, diaplikasikan unsur alam berupa tanah, tumbuhan

berupa pohon dan air sebagai representasi metode belajar di sekolah ini yang melibatkan alam sebagai media belajar. Aplikasi berupa taman dalam lobby maupun area-area transisi lainnya.

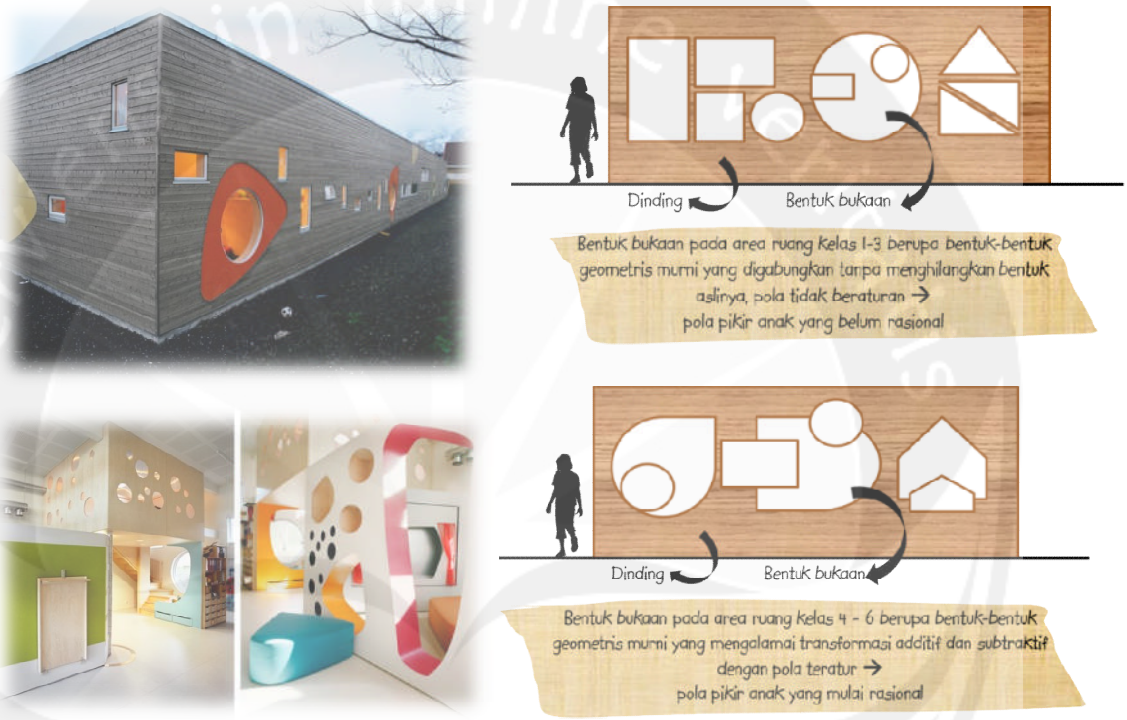


Gambar 5.8.
Sarana eksplorasi

Menyediakan area mural pada pagar/tembok pembatas sejajar dengan entrance menuju bangunan dan menghadap ke arah jalan utama. Area tersebut berfungsi selain sebagai media apresiasi seni bagi para siswa juga sebagai pembentuk *point of interest* bagi viewers dari arah luar.

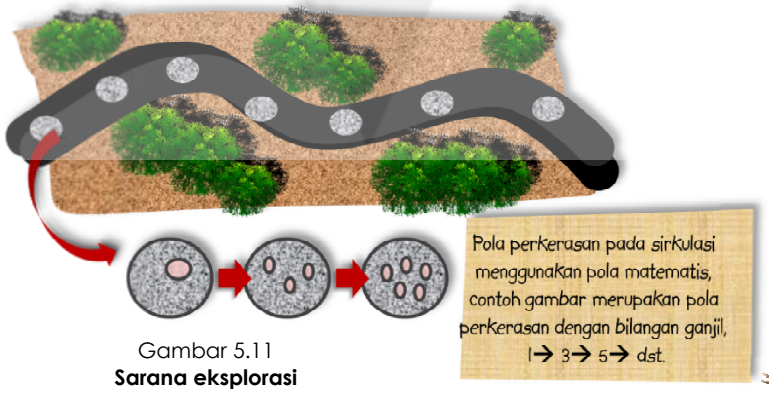
Gambar 5.9.
Sarana eksplorasi

Aplikasi pada fasade ruang kelas, bentuk-bentuk geometris merupakan media pengenalan bentuk-bentuk dasar serta media belajar matematika, misalnya untuk menghitung luas atau keliling suatu bidang.



Gambar 5.10
Sarana eksplorasi

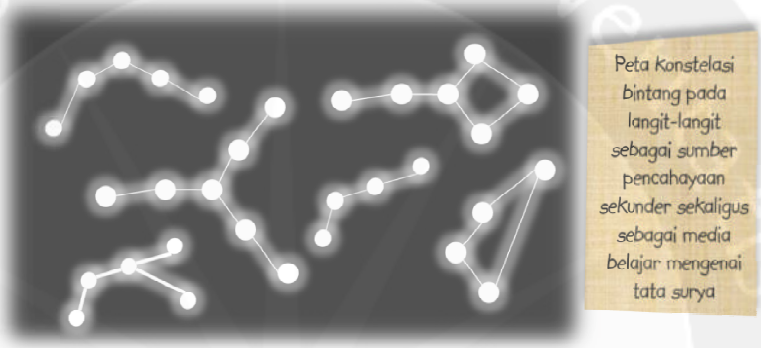
Pola perkerasan pada sirkulasi menggunakan elemen matematis. Misalnya bilangan ganjil, bilangan genap dan bilangan prima. Pola perkerasan tersebut dapat dipergunakan sebagai media belajar matematika.



Gambar 5.11
Sarana eksplorasi

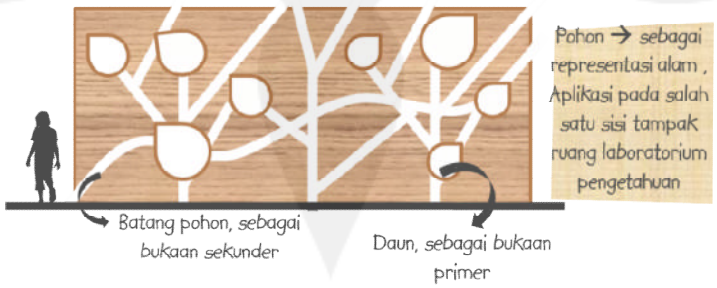
Aplikasi bentuk-bentuk simbolisme bagian dari tata surya pada elemen pelingkup arsitektural, misalnya pola pergerakan benda langit seperti pergerakan bulan yang diaplikasikan pada fasade salah satu bangunan.

Atau dapat juga diaplikasikan peta konstelasi rasi bintang pada pelingkup ruang bangunan yang dipergunakan selain sebgai sumber cahaya sekunder juga sebagai media pembelajaran mengenai sistem tata surya berupa rasi bintang.



Gambar 5.12.
Sarana eksplorasi

Unsur alam akan diaplikasikan pada laboratorium sains, karena ilmu pengetahuan dan alam memiliki relasi erat. Simbolisasi alam berupa bentuk abstraksi pepohonan pada salah satu sisi fasade bangunan sekaligus menjadi bukaan pada dinding pelingkup, batang pohon digunakan sebagai bukaan dan pencahayaan alami sekunder dan dedaunan sebagai bukaan alami primer.



Gambar 5.13
Sarana eksplorasi

Kelompok Pembelajaran Olah Fisik

Gambar 5.14
Sarana eksplorasi

Media eksplorasi fisik berupa permainan sebagai latihan fisik asah keseimbangan dan sensorik arah berupa sirkulasi sempit, aplikasinya berupa area yang ditinggikan sebagai tepian pembatas pada area sirkulasi.

Pola sirkulasi pada ruang dalam berupa eksosistem sungai sebagai media belajar. Aplikasinya berupa warna alur sirkulasi berwarna biru sebagai air dan gambar-gambar ikan dua dimensi tampak dari atas.

Gambar 5.15
Sarana eksplorasi

Gambar 5.16
Sarana eksplorasi

Bangunan tidak menyentuh langsung ke tanah, melainkan dibuat seolah melayang melalui permainan elevasi bangunan, sehingga memberikan kesan imajinatif anti gravitasi.

Bangunan yang memiliki elevasi menuntut adanya transportasi horizontal berupa tangga yang dapat dijadikan media eksplorasi fisik.

Pola tatanan perabot, misalnya di perpustakaan, dibuat secara cluster namun tetap memiliki sumbu sehingga membentuk sebuah sirkulasi dengan efek labirin dan menarik untuk dieksplorasi. Sumbu sekaligus pusat labirin adalah bola dunia (globe).

Gambar 5.17
Sarana eksplorasi

Anak-anak menyukai tempat tersembunyi, karena mereka dapat menggunakannya untuk menyendiri, berimajinasi dan mengarang cerita mengenai petualangan mereka sendiri.

Maka pada area perpustakaan akan diaplikasikan berupa ruang baca yang ada pada dinding berupa rongga-rongga yang sekaligus digunakan sebagai bukaan yang dapat dimasuki 1-2 orang anak kecil. Rongga-rongga tersebut bertingkat sehingga beberapa harus dipanjat, sehingga anak-anak tersebut juga dapat melatih fisik mereka pada saat bersamaan. Suasana membaca di perpustakaan pun menjadi berbeda dan sangat menyenangkan.

5.5. Konsep Tatanan Ruang Luar

Ruang luar adalah sarana pendukung dan penghubung antara fungsi satu dengan fungsi lainnya. Penataan ruang luar sangat berpengaruh terhadap aktivitas dan kebutuhan pelaku SD Eksperimental.

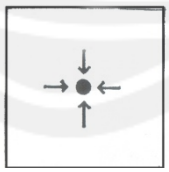
Organisasi Ruang

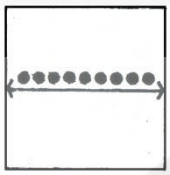
Penyusunan ruang-ruang dapat menjelaskan tingkat kepentingan relatif dan fungsi serta peran simbolis ruang-ruang tersebut di dalam suatu organisasi bangunan. Komposisi mengenai jenis organisasi yang harus digunakan dalam situasi khusus akan bergantung pada:

- Kebutuhan atas program bangunan, seperti pendekatan fungsional, persyaratan ukuran, klasifikasi hirarki ruang-ruang dan syarat-syarat pencapaian, pencahayaan atau pemandangan.
- Kondisi-kondisi eksterior dari tapak yang mungkin akan membatasi bentuk atau pertumbuhan organisasi atau yang mungkin merangsang organisasi tersebut untuk mendapatkan gambaran-gambaran tertentu tentang tapaknya dan terpisah dari bentuk-bentuk lainnya.

Tatanan ruang bangunan Sekolah Dasar Eksperimental di Yogyakarta terdiri dari kelompok kegiatan akademis, administrasi, penunjang akademis dan servis. Masing-masing kelompok kegiatan mempunyai pendekatan fungsional dan syarat pencapaian. Pendekatan fungsional yaitu tata letak sesuai untuk fungsi kegiatan masing-masing bangunan yang mempunyai tingkat privasi berbeda-beda. Untuk syarat pencapaian, bangunan kegiatan akademis tidak dapat diakses melalui ruang lainnya, kecuali melalui bangunan kegiatan penunjang akademis.

Analisis Komposisi Tata letak ruang melalui organisasi ruang adalah sebagai berikut.

No	Bentuk Organisasi Ruang	Karakter Organisasi Ruang	Kesesuaian dengan Karakter kelompok kegiatan
1.		Organisasi Terpusat Sebuah ruang dominan terpusat dengan pengelompokan sejumlah ruang sekunder.	Biasanya organisasi ini diterapkan terhadap ruang akademis dan penunjangnya di dalam kompleks bangunan, sesuai untuk menggunakan model ini karena karakternya yang yang menjadi pusat kegiatan

2.		Organisasi Linier Suatu urutan dalam satu garis dari ruang-ruagn yang berulang.	▪ Syarat pencapaian yang bertahap administrasi-akademis-penunjang akademis-servis sesuai untuk menggunakan pola ini.
3.		Organisasi Radial Sebuah ruiang pusat menjadi acuan dan organisasi-organisasi ruang linier berkembang menurut arah jari-jari.	Pola ini sesuai diterapkan untuk karakter kegaitan dinamis yang bergerak. Pola ini akan diterapkan pada kelompok kegiatan akademis dan penunjangnya
4.		Organisasi Cluster Kelompok ruang berdasarkan kedekatan hubungan atau bersama-sama memanfaatkan satu ciri atau hubungan visual.	Karakter pola ini sesuai untuk diterapkan pada ruang-ruang kelas yang dibuat secara multi massa Dengan massa kecil yang disebarkan di hamparan luas dapat menciptakan efek sirkulasi yang berliku

Tabel 5.3.
Organisasi Ruang

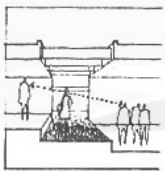
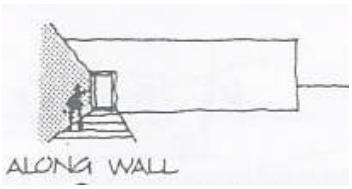
Secara makro, pola penataan ruang SD Eksperimental di Yogyakarta menggunakan organisasi linier untuk menyesuaikan pola kegiatan dan tuntutan

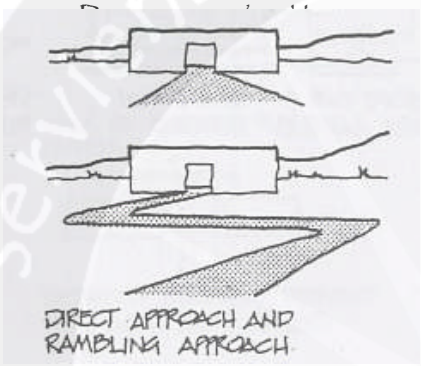
suasana ruang. Sedangkan secara mikro masing-masing kelompok ruang menggunakan pola tersendiri sesuai dengan karakter kegiatannya

Sirkulasi Ruang Luar

Alur gerak kita dapat dibayangkan sebagai benang yang menghubungkan ruang-ruang pada suatu bangunan atau suatu rangkaian ruang-ruang interior maupun eksterior bersama-sama. Karena kita bergerak dalam ***Waktu***, melalui suatu ***Tahapan***, di dalam ***Ruang***, maka kita merasakan suatu ruang dalam hubungan akan dimana kita berada dan dimana kita menetapkan tempat tujuan. (DK Ching, *Ruang, Bentuk dan Susunannya*).

Dasar pertimbangan pemilihan bentuk ruang sirkulasi adalah:

Bentuk Ruang Sirkulasi	Kesesuaian dengan karakter kegiatan
Terbuka pada kedua sisinya 	Ruang ini membebaskan pergerakan dan tidak menekan, memberikan perasaan lega dan bebas. Sesuai untuk diterapakan pada sirkulasi menuju fasilitas-fasilitas akademis
Terbuka pada salah satu sisinya 	Ruang ini memberikan kontinuitas visual dan kontinuitas ruang dengan ruang-ruang yang dihubungkannya Sesuai untuk diterapkan pada sirkulasi menuju area kegiatan administrasi
Tertutup	Ruang ini merangsang gerak maju, faktor eksternal tidak mengganggu konsentrasi

	pengguna. Sesuai untuk diterapkan pada sirkulasi menuju ruang servis
Cara Pencapaian	
Pencapaian langsung dan  	Pencapaian langsung membuat pengguna langsung menuju bangunan tanpa pengalaman spasial, namun tujuan bangunan menjadi jelas. Pencapaian berliku memberikan pengalaman eksploratif dimana suasana petualangan akan tercipta

Tabel 5.4
Sirkulasi Ruang Luar

Elemen Lansekap

a. Penataan vegetasi

- Digunakan sebagai ciri dari pemandangan
  Vegetasi dibentuk menyerupai binatang atau bentuk geometri, hal ini untuk membantu anak belajar mengenali bentuk.
- Untuk mempertegas daerah kegiatan eksterior
  Dapat diletakkan disekeliling open space sehingga saat berada di luar ruangan pengawasan dapat terus dilakusanakan.

- Menghalangi pemandangan dari luar ke dalam bangunan

  Dengan adanya pembatas pandangan dari luar site maja dapat membantu meningkatkan daya konsentrasi bagi murid.
- Mempertegas ruang masuk

  Untuk mempertegas jalan masuk ke dalam bangunan. Hal ini akan membantu murid dalam hal sensorik arah.

  Jenis-jenis yang akan digunakan sebagai

b. Jalan setapak

Jalan setapak adalah pedestrian pada ruang luar yang menghubungkan antara bangunan satu dan lainnya yang terpisah agar tetap saling dapat berhubungan secara fungsional. Dapat berupa pembedaan material atau dengan penambahan atap

c. Ruang terbuka

Ruang terbuka adalah suatu ruangan yang digunakan sebagai tempat yang mewadahi aktivitas-aktivitas yang membutuhkan suasana santai dan terbuka di alam. Ruang terbuka juga dapat digunakan sebagai ruang transisi atau titik persimpangn dari jalan-jalan setapak. Untuk memberikan rasa nyaman dan mengakomodasi kegiatan-kegiatan tersebut, maka dibutuhkan tempat bersantai sejenak (tempat duduk).

d. Area Bermain

Area bermain outdoor dibagi menjadi beberapa area bermain yang didesain berdasarkan kemampuan motorik halus anak.

- Area permainan yang melatih imajinasi dan keseimbangan. Aplikasinya berupa area bermain lepas berupa balok-balok dan papan-papan bekas yang dapat dimainkan sesuai imajinasi siswa.
- *Fitness & Fun* adalah area bermain yang melatih keberanian, meningkatkan daya tahan tubuh dan kepercayaan diri. Aplikasinya berupa arena mainan fabrikasi/*portable playground*

5.3. Konsep Struktur

a. Super struktur

Struktur rangka: menggunakan prinsip kolom balok. Pemakaian struktur ini pada dikarenakan nilai efisiensi yang ada.

Struktur dinding pemikul: digunakan pada ruang hall auditorium dan hall olahraga, karena lebar bentangan dan daya dukung yang dihasilkan. Struktur ini juga mempunyai nilai estetis.

b. Substruktur

Sistem struktur yang menerima beban dari struktur atas dan mengalirkannya ke tanah. Jenis substruktur yang digunakan :

Pondasi Jalur

Pondasi ini digunakan pada tanah yang baik, kondisi standar. Pondasi yang berfungsi untuk menyalurkan beban dari dinding bangunan dan digunakan pada bangunan berlantai satu.

5.4. Konsep Sistem Utilitas Bangunan

a. Jaringan Drainase / air hujan

Jaringan darainase / air hujan pada umumnya dapat berjalan dengan baik. Drainase ini terdiri dari saluran terbuka dengan ukuran lebar 0,5-1,0 meter untuk bagian barat kawasan, dan lebar 1,0-2,5 meter untuk bagian timur kawasan. Air hujan dan lain sebagainya akan disalurkan melalui parit yang terdapat pada kawasan dan berakhir pada saluran drainase yang sudah tersedia.

b. Jaringan Air Bersih

Air bersih untuk kawasan ini bersumber dari air dari PDAM dengan menyediakan bak-bak penampungan.

c. Jaringan Listrik

Kebutuhan listrik merupakan salah satu hal penting bagi kawasan ini, karena cahaya dan *sound system* membutuhkan energi yang cukup besar.

Untuk sumber listrik terdiri atas 2 bagian:

- Sumber listrik yang digunakan berasal dari Pembangkit Listrik Tenaga Diesel (PLTD) milik PLN dengan menggunakan gardu yang berada di sebelah selatan site.
- Sumber listrik berupa generator yang kapasitasnya disesuaikan dengan kebutuhan kawasan ini. Sumber listrik ini direncanakan untuk keadaan darurat.

d. Jaringan Telekomunikasi

Komunikasi antar komponen sangat penting demi kelancaran aktivitas yang ada. Sarana komunikasi itu antara lain :

1. PABX (*Private Automatic Branch Exchange*), alat komunikasi internal dan eksternal.
2. *Intercom,* Alat komunikasi internal untuk mendukung PABX.
3. *Telex, Facsimile*, sebagai alat penerima dan pengirim dokumen
4. *Audio system* disalurkan ke seluruh bangunan, untuk memberikan informasi.

e. Jaringan Transportasi

Fasilitas transportasi di dalam site

- Parkir Mobil
- Parkir Motor
- Parkir Sepeda

DAFTAR PUSTAKA

- Chiara, de Joseph dan Michael J. Crosbie.2006. *Time Saver Standards for Building Types, Fourth Edition*. United States: McGraw-Hill Companies.
- Ching, F. D. K. 1996. *Architecture Form, Space, and Order*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Deddy Halim, Ph.D, 2005, *Psikologi Arsitektur*, Grasindo, Jakarta
- Dr. Kartini Kartono, 1990, *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*, Bandung, Penerbit:Mandar Maju
- Frick, Heinz, *Sistem Struktur Bangunan*, Kanisius, Yogyakarta 1999
- Hakim, Rustam dan Hardi Utomo. 2003. *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hurlock, Elizabeth B., 1973. *Adolescent Development*. Tokyo: Mc Graw-Hill Kogakusha Ltd,
- Kuroyanagi, Tetsuko. 1981. *Totto-chan:The Little Girl at The Window*. Kodansha International : Tokyo
- Lang, Jon. 1987. *Creating Architectural Theory*. New York: Van Nostrand reinhold Company.
- Mangunwijaya, Y.B., *Wastu Citra*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 1988.
- Mangunwijaya, YB. 2004. *Pendidikan Pemerdekaan*. Dinamika Edukasi Dasar : Yogyakarta
- Munandar, Utami, 2009. *Perkembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta : Jakarta
- Neufert, Ernst, *Data Arsitek Jilid 1*, alih bahasa Sjamsu Amril, Penerbit Erlangga Jakarta, 1989.
- Neufert, Ernst, *Data Arsitek Jilid 2*, alih bahasa Sjamsu Amril, Penerbit Erlangga Jakarta, 1989.
- Panero, Julius dan Martin Zelnik. 2003. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Ruth, Linda Cain. 2000. Design *Standards for Children's Environment*. McGraw-Hill : New York
- White, Edward T., *Site Analysis : Diagramming Information For Architectural Design*, Architectural Media Publisher, USA, 1983

- White, Edward T, *Tata Atur*, Bandung, 1986
- Yoseph de Chiara and John Callender, *Time Saver Standard*, 1973

Website

www.blogspot.com

www.liputan6.com

www.kapanlagi.com

www.kandangjurank.com

www.sekolahalambandung.org

www.sekolahalamindonesia.com

www.sekolahalambogor.com

www.sekolahalamnurulislamjogja.com

www.wikipedia.org

www.wordpress.com

www.archdaily.com