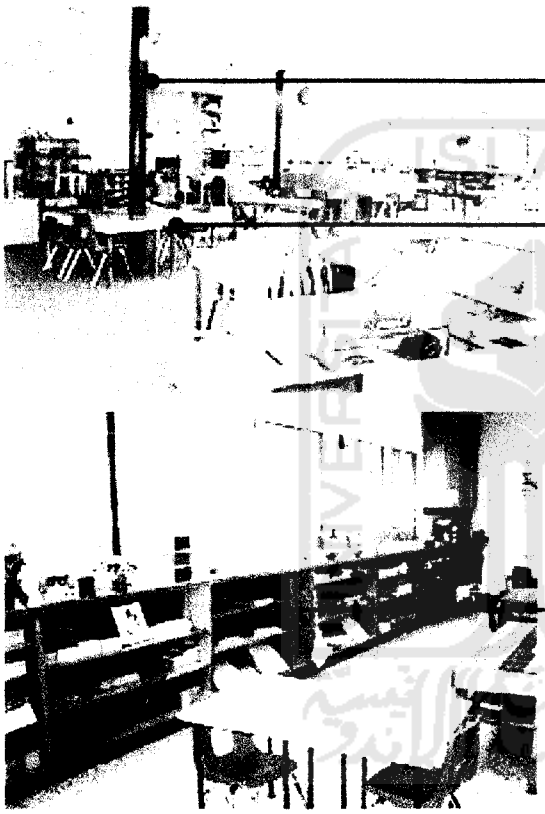
BAB II

1. Studi Kasus Sekolah Montessori

Indoor

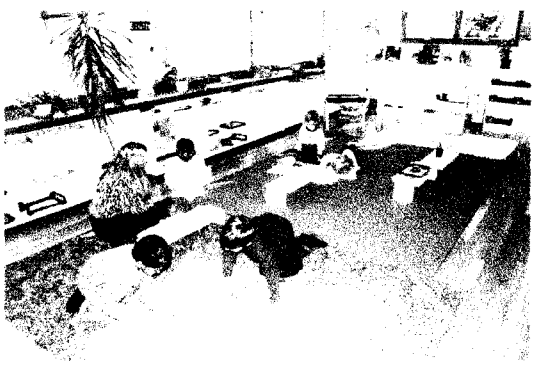
Metoda Montessori menerapkan kebebasan dan kesenangan dalam belajar dan juga belajar dalam satu kelompok sehingga dalam satu kelas terdapat ruang group dan ruang terbuka (share learning).



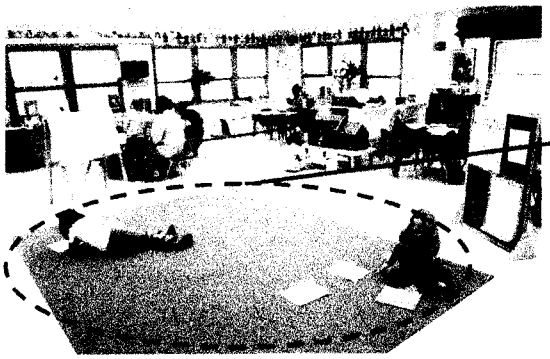
Untuk keamanan kolom ditempatkan ditengah meja.

Ruang small group dengan meja-meja kelompok 4-8 anak

Rak-rak peralatan yang ditempatkan disekeliling ruangan memudahkan anak menjangkau dan mengembalikannya ketempat semula



Shared learning area yang memberi kebebasan anak dalam belajar .



Ruang terbuka tanpa tempat duduk dengan penempatan rak-rak disekeliling ruang memberi kebebasan anak dalam beraktivitas dalam Shared learning area.

Outdoor

Open space menjadi ruang yang penting dalam anak berinteraksi dengan anak-anak lain (yang berbeda umur) dan lingkungananya. Keamanan dan control anak merupakan hal penting yang diperhatikan dalam pengolahan ruang terbuka (ruang bermain out door).



Penempatan mainan yang menyertakan vegetasi dalam objek mainan anak menjadi hal yang positif bagi interaksi anak dengan lingkunganya



Ruang terbuka (open space) juga sebagai ruang belajar terutama belajar dari lingkungan

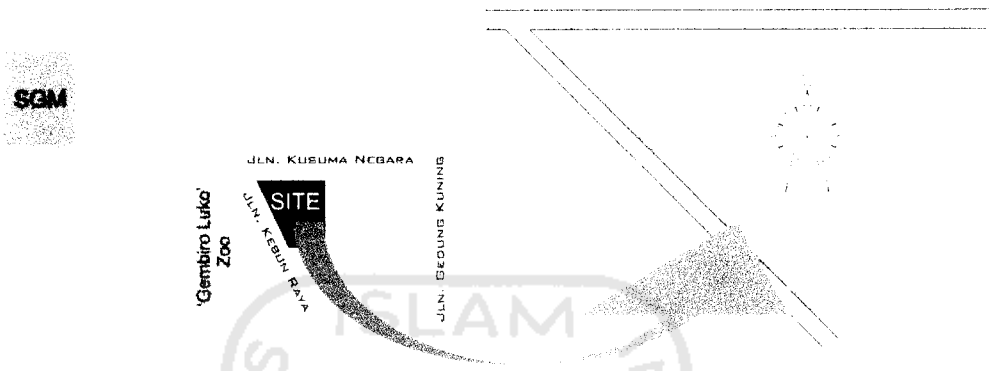
2. SITE

2.1 Kriteria Pemilihan Site

Site dipilih berdasarkan lokasi site yang dekat dengan fasilitas-fasilitas yang menunjang pembelajaran anak secara langsung atau

praktek-praktek yang membutuhkan objek asli, sehingga pembelajaran bukan hanya dilakukan dilingkungan sekolah saja.

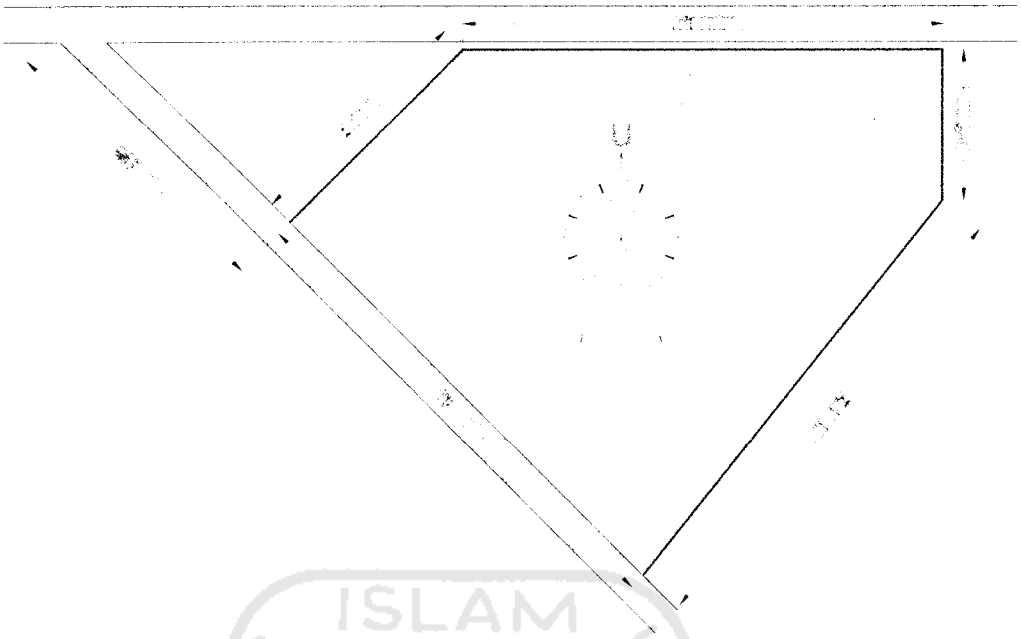
2.2 Lokasi Site



Montessori yang lebih mengutamakan praktek dengan mengembangkan kemampuan motorik anak, maka lokasi terpilih adalah dijalan Kebun Raya, Jogjakarta, dengan pertimbangan utama adalah Lokasi terletak dilingkungan Kebun Binatang 'Gembira Luka', sehingga anak dapat menggunakan objek wisata tersebut sebagai tempat pembelajaran yang menyenangkan, dan diharapkan anak tidak selalu berada dilingkungan sekolah, sehingga tidak terjadi kebosanan/kejenuhan belajar.

2.3 Kondisi Site

Site terpilih adalah rumah-rumah penduduk dan juga lahan kosong, relatuf tidak berkontur dan tidak banyak vegetasi. Jalan kebun raya relative lebih sepi kendaraan daripada jalan kusuma negara sehingga entrance site diletakan dijalan kebun raya sekaligus memudahkan siswa mengakses kebun binatang Gembiraluka.



3. Fasilitas

Fasilitas-fasilitas ruang yang ada terbagi menjadi 3 kelompok yang meliputi :

- Fasilitas Play Group dan Taman Kanak-kanak
- Fasilitas Sekolah Dasar
- Fasilitas Penunjang/Kantor

Dengan besaran ruang masing-masing kelompok adalah :

Play Group dan TK

Ruang	Kebutuhan	Kapasitas (orang)	Luas/ orang	jumlah	Total
Ruang Kelas	2 Shared learning area	30 orang	2,3 m2	138 m2	
	8 Small Group	8 orang	2,3 m2	147.2 m2	
	Rg Tidur Play-Group	30 orang			
	2 Staff Area	4 orang	3 m2	24 m2	
	Rg bermain indoor	60 orang	2,5 m2	150 m2	
	2 Km / wc	1 orang	3 m2	6 m2	
					465.2 m^2

Pengelola	Rg Kepsek Rg Staff pengajar 2 Km / wc	4 orang 8 orang 1 orang	12 m2 3 m2 3 m2	48 m2 24 m2 6 m2	**78 m^2**
Rg Luar	Out door learning Environment Taman bermain	 60 orang 60 orang	 2 m2 2,5 m2	 120 m2 150 m2	**270 m^2**
Pelayanan	Rg makan Dapur Gudang	60 orang 5 orang	0,8 m2 0.8 m2	48 m2 4 m2 75 m2	**127 m^2**
				total	**940.2 m^2**

Sekolah Dasar

Ruang	**Kebutuhan**	**Kapasitas (orang)**	**Luas/ orang**	**jumlah**	**Total**
Ruang Kelas	6 Shared learning area 24 Small Group 6 Staff Area Lap OR indoor	30 orang 8 orang 2 orang 150 orang	2,3 m2 2,3 m2 3 m2 2,5 m2	414 m2 m2 m2 375 m2	**1744.2 m^2**
Laboratorium	2 Rg Seni 2 Rg komputer 2 Rg Sains	60 0rang 60 orang 60 orang	2,25 m2 2,25 m2 2,25 m2	270 m2 270 m2 270 m2	**810 m^2**
Pengelola	Rg Kepsek Rg Sekretaris Rg Staff Pengajar	4 orang 3 orang 24 orang	12 m2 8 m2 3 m2	48 m2 24 m2 72 m2	**144 m^2**

Rg Luar	Out door learning Environment Taman bermain Lap OR outdoor	 180 orang 180 orang 100 orang	 2 m2 2,5 m2 2,5 m2	 360 m2 450 m2 250 m2	**1060 m^2**
Pelayanan	Rg makan Dapur kantin Km / wc Gudang	180 orang 10 orang 12 orang	0,8 m2 0.8 m2 3 m2	144 m2 80 m2 36 m2 75 m2	**335 m^2**
				Total	**4093.2 m^2**

Fasilitas Penunjang

Ruang	**Kebutuhan**	**Kapasitas (orang)**	**Luas/ orang**	**jumlah**	**Total**
Perpustakaan	1 Rg baca, koleksi 1 Rg pengelola	75 orang 4 orang	2,32 m2 5 m2	174 m2 20 m2	**194 m^2**
Musholla	Rg sholat Rg peralatan 2 Rg wudhu	100 oang 15 orang	1,2 m2 0,8 m2	120 m2 10 m2 24 m2	**154 m^2**
Kantor	Rg kantor pimpinan Rg TU Rg Rapat Rg Tamu / hall Km / wc	8 orang 10 orang 50 orang 5 orang 8 orang	2 m2 2 m2 2 m2 1,2 m2 3,5 m2	16 m2 20 m2 100 m2 54 m2 28 m2	**218 m^2**
Pelayanan	Klinik ME 3 Gudang Parkir	10 orang 25 mobil 60 motor	2 m2 10 m2 2 m2	20 m2 25 m2 144 m2 250 m2 120 m2	

					229 m^2
				total	**795 m^2**

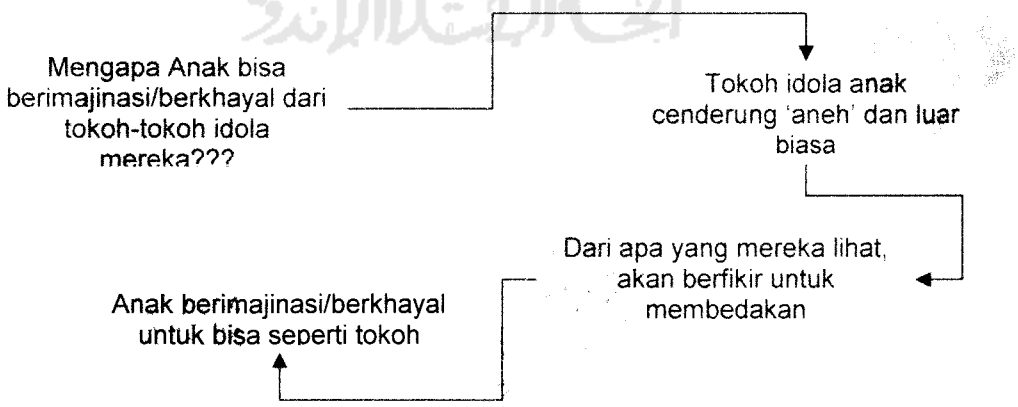
Luas total ruangan yang dibutuhkan adalah : 940.2m^2 + 4093.2m^2 + 795m^2 = 5828.4 m^2

Dengan ditambah sirkulasi 20% (1165.68 m^2) menjadi :

1165.68 m^2 + 5828.4 m^2 = **6994.08 m^2**

4. Konsep Perancangan

Kreatifitas perlu untuk digali, dirangsang dan ditumbuhkan dengan berbagai cara untuk mengeksplorasi kemampuan seseorang. Kreatifitas dapat diartikan sebagai proses akhir dari proses imajinasi yang berubah dari tahap konsep kepada tahap realisasi. Imajinasi berada dalam alam pikiran sementara kreatifitas berada pada alam membuat. Kreatifitas dipicu oleh hal yang bersifat *tangible* (yang dapat dinyatakan dan kuantitatif) dan *intangible* (yang tak dapat dinyatakan bahwa itu ada, irrasional).



Tokoh idola Anak

- Keluar biasaan
- Berbeda
- Ketidak teraturan
- Kontras

Bangunan Dekonstru



4.1 Kajian Tentang Dekonstruksi

4.1.1 Abstraksi

Pada tahun 1970-sekarang, di Amerika dan Eropa telah muncul beberapa karya Arsitektur yang secara radikal melakukan perombakan atas konsep-konsep Arsitektur yang ada. Perombakan ini dilakukan baik pada tingkat teori maupun praktek (design). Hasil karya Arsitektur Dekonstruksi ini menampilkan prinsip- prinsip design yang tidak saja sangat kompleks tapi yang menyolok adalah pemutar balikan semua prinsip-prinsip design yang selama ini telah menjadi kaidah-kaidah yang berlaku umum. Istilah-istilah yang dipakai menunjukan radikalisme ini seperti deconstruction, decomposition, decentre dan masih banyak lagi istilah yang diawali dengan "de". Berbeda dengan Arsitektur Post Modern yang lebih banyak bicara langsung pada teknik-teknik design, Arsitektur Dekonstruksi ini mencari pembenaran atas karya-karyanya dengan menukik tajam ke wacana filsafat, ini misalnya terlihat dari bergabungnya Jacques Derrida seorang filsuf Perancis dalam beberapa diskusi yang dilakukan oleh para tokoh Arsitektur Dekonstraksi juga terlibat para kritikus (Christopher Norris, Geoff Bennington) dan para seniman lukis (Valerio Adami).

Presentasi Arsitektur Dekontruksi: Konsep, Teori dan Implementasi mengatakan bahwa style dekontruksi merupakan sebuah style yang mengubah pola pikir dari tatanan yang ada di masyarakat dengan segala otoriternya menjadi sebuah pola berpikir yang lebih diinginkan oleh masyarakat dengan penerapan bentuk pada bangunan yang

tidak sesuai dengan orde atau aturan yang berlaku. Dekonstruksi memberikan pandangan di dalam alam pikiran masyarakat untuk tidak pernah berhenti mencari sesuatu yang baru dengan inovasi yang lain bahkan mungkin yang bertentangan dengan kondisi masyarakat. Dekonstruksi akan selalu bertanya dan bertanya lagi tentang suatu benda sampai keseluruhan tentang benda tersebut sudah dimengerti.

4.1.2 Klasik, Modern & Posmos

Sepanjang sejarah manusia, arsitektur hanya mengalami satu kali perubahan yang mendasar, yaitu di saat hadirnya arsitektur modern yang 'menggantikan' arsitektur Neo-klasik. Sampai dengan masa Neo-klasik abad ke-19 arsitektur dianggap sebagai pengetahuan kesenian, yaitu seni bangunan. Artinya arsitektur dianggap sebagai suatu 'olah rasa' yang dibuat berdasarkan perasaan sebagai sumber idenya dan tidak ada rumusnya. Pembangunan ditugaskan kepada arsitek-arsitek individual dan untuk kalangan tertentu saja, sehingga pada saat itu tidak ada pembagian tugas yang jelas antara seniman, arsitek, maupun insinyur atau bidang-bidang kerja lain yang berhubungan. Pada tahap ini, seorang seniman pun dapat merancang jembatan karena penghitungan struktur di dalamnya masih bersifat umum.

Merintis Modern

Di pertengahan abad ke-18, tahun 1750-an di Perancis, muncul orang-orang yang berambisi untuk menghasilkan arsitektur dengan menggunakan akal dan idenya sebagai sumber idenya, bukan seni dengan perasaan. arsitektur adalah olah pikir, bukan olah seni. Tetapi, yang dimaksud arsitektur modern bukan karya arsitektur, bukan bangunan atau gedung tapi adalah ide, gagasan, pikiran atau pengetahuan dasar tentang arsitektur. Oleh sebab itu

seringkali dikatakan bahwa pikiran-pikiran dasar/pokok mengenai arsitektur modern telah dimunculkan di abad ke-18.

Sementara itu, Revolusi Industri membuka pintu untuk konsumsi umum, sehingga estetika menjadi ukuran yang dapat dicapai bahkan oleh kelas menengah. Dulunya produk-produk berornamen estetis terbatas dalam lingkup keterampilan yang mahal, menjadi terjangkau melalui produksi massal. Produk-produk sedemikian tidaklah memiliki keindahan dan kejujuran dalam ekspresi dari sebuah proses produksi. Munculnya industri bahan bangunan pada pertengahan abad ke-18, yang mampu menghasilkan keseragaman ukuran dan kecepatan membangun, menjadi pendorong percepatan dari arsitektur modern tersebut.

Mulai tahun 1890-an, terjadi sejumlah pertentangan dalam dunia arsitektur yang ditunjukkan melalui munculnya berbagai eksperimen yang dilakukan oleh perorangan maupun oleh kelompok. Dibutuhkan 40 tahun untuk mengubah arsitektur menjadi sekarang apa yang dikenal sebagai arsitektur modern. Antara 1890-1930 muncul berbagai macam pergerakan: *art and craft, art noveau, ekspresionisme, Bauhaus, Amsterdam School, Rotterdam School,* dll. Periode 40 tahun itu merupakan puncak sekaligus titik awal dari arsitektur modern.

Post-Modern

Dalam sejarah arsitektur, berakhirnya Perang Dunia II membawa perjalanan arsitektur dapat dibaca dari dua sisi yang saling berlawanan yakni bagi mereka yang berpihak pada Teknologi dan Industrialisasi, tahun 1950-an dikatakan sebagai titik puncak kejayaan arsitektur modern. Bagi mereka yang menempatkan arsitektur sebagai karya yang estetik dan artistik, tahun 1950-an dilihat sebagai titik awal kemerosotan arsitektur modern, karena:

- Arsitektur telah kehilangan identitas/ ciri individual perancangnya. Tahun-tahun itu, nama yang dikenal orang adalah nama biro-biro arsitektur, bukan arsiteknya.
- Walaupun arsitektur menjadi sangat demokratis, dalam masyarakat tidak bisa dihilangkan adanya hirarki atau kelas-kelas. Maka kata-kata demokratis itu sama saja bohong/ omong kosong.
- Dengan maraknya produksi massal, pabrik-pabrik dapat menghasilkan bahan-bahan bangunan yang sejenis atau mirip, tapi dengan kualitas berbeda.
- Karena penekanan perancangan pada space, maka desain menjadi polos, simpel, bidang-bidang kaca lebar. Ciri ini juga disebut *nihilism* yang berarti tidak ada apa-apanya kecuali geometri dan bahan. (Dengan demikian, siapa pun bisa menjadi arsitek. Tidak ada bedanya arsitek atau bukan. Kalau sudah begini, apa gunanya sekolah arsitek?)
- Keseragaman bentuk yang geometris menyebabkan pemandangan yang disharmoni, tidak menyatu dengan lingkungan. Terutama di Eropa, di mana bentukan yang geometrik dianggap merusak dan memperburuk wajah lingkungan yang masih kental dengan wajah-wajah neoklasik/pramodern.

Sekitar tahun 1960, pertentangan antara kedua aliran itu (pro dan kontra 1950) terjadi lagi. Maka tahun ini menjadi titik awal lahirnya Post-Modernisme yang melawan Modernisme dengan pernyataannya: *Less is Bore*. Penurunan mutu dalam arsitektur modern pada tahun 1960-an karena kekurangan makna, kemandulan, keburukan, keseragaman, serta dampak-dampak psikologisnya inilah, sebagian arsitek menjawabnya melalui Arsitektur Post-Modern dengan usaha membentuk arsitektur yang lebih dapat diterima umum pada tingkat visual, meski dengan mengorbankan kedalamannya. Robert Venturi berpendapat bahwa "gubuk berhias / *decorated shed*"

(bangunan biasa yang interior-nya dirancang secara fungsional sementara eksterior-nya diberi hiasan) adalah lebih baik daripada sebuah "bebek / *duck*" (bangunan di mana baik bentuk dan fungsinya menjadi satu). Pendapat Venturi ini menjadi dasar pendekatan Arsitektur Post-Modern.

Dampak post-Modern

Berbagai konsekwensi negatip dari modernisme ternyata telah memicu timbulnya berbagai gerakan postmodern yang hendak merevisi paradigma modern. Segala pemikiran yang hendak merevisi modernisme, tidak dengan menolak modernisme itu secara total, melainkan dengan memperbaharui premis-premis modern di sana-sini. Katakanlah ini lebih merupakan kritik-kritik imanen terhadap modernisme dalam rangka mengatasi berbagai konsekwensi negatifnya. Misalnya, mereka tidak menolak sains pada dirinya sendiri, melainkan hanya sains sebagai ideologi atau Scientisme saja dimana kebenaran ilmiahlah yang dianggap kebenaran yang paling sahih. Di sini, di sisi lain, tetap diakui sumbangan besar modernisma bagi hidup manusia umumnya seperti: terangkatnya rasionalitas, kebebasan, pentingnya pengalaman, dsb.

Pemikiran-pemikiran yang dalam rangka merevisi komodernan ini cenderung kembali ke pola berfikir pramodern. Ini termasuk ajaran yang menyebut dirinya New Age yang mungkin bias dimasukkan disini pemikiran-pemikiran yang mengkaitkan diri dengan wilayah mistiko-mistis

Pemikiran-pemikiran yang terkait erat pada dunia sastra dan banyak berurusan dengan persoalan linguistik. Kata kunci yang populer untuk kelompok ini adalah "dekonstruksi". Mereka cenderung hendak mengatasi gambaran dunia (worldview) modern melalui gagasan yang anti-gambaran dunia sama sekali. Mereka mendekonstruksikan atau

membongkar segala unsur yang penting dalam sebuah gambaran-dunia seperti: diri, Tuhan, tujuan, makna, dunia nyata, dst. Awalnya strategi dekonstruksi ini dimaksudkan untuk mencegah kecenderungan totaliterisme pada segala sistem, namun akhirnya cenderung jatuh ke dalam relativisme dan nihilisme.

4.1.3 Filosofi Dekonstruksi

Jacques Derrida (15 Juli 1930 - 8 Oktober 2004), orang yang memperkenalkan istilah "dekonstruksi" yang sangat terkenal, seorang Filsum Prancis yang pada tahun 1967 'menantang' kelompok strukturalis Saussurean yang selama itu mendominasi pandangan semiologi barat. "Konsep" dekonstruksinya (Derrida sendiri menolak merumuskan dekonstruksi sebagai konsep, teori, atau semacamnya) tak pelak telah mewarnai wacana pemikiran di berbagai bidang, dari sastra hingga tata busana, dari senirupa hingga arsitektur.

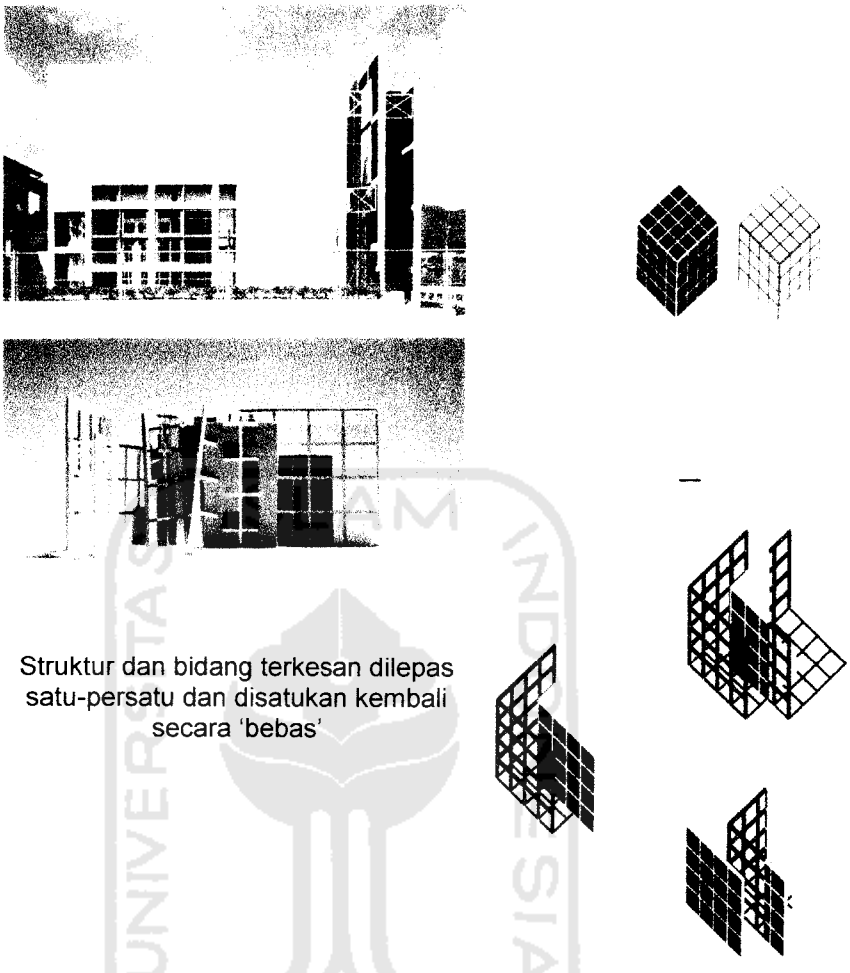
Deconstruction, sebuah kata sepele dalam nahasa Prancis, yang telah mengglobal dan merasuki bebagai bahasa. Kata yang lahir dalam lingkungan filsafat ini telah menerobos masuk keberbagai wilayah keilmuan, mulai dari kajian sastra, teologi, seni rupa, politik, pendidikan, kritik musik dan film, hokum, sejarah hingga arsitektur.

Dari akar katanya, *de* dan *construire* (kata bendanya: *deconstruction*), kiranya dekonstruksi mewakili sebuah hasrat dan cita-cita untuk membongkar 'bangunan' yang sudah mapan, mempreteli sebuah 'konstruksi'. Tidak mengherankan, dekonstruksi menjadi yel-yel dan senjata bagi kelompok anti kemapanan.

4.1.4 Studi Kasus Konsep Dekonstruksi

Proses konsep dekonstruksi yang diterapkan oleh beberapa arsitek antara lain :

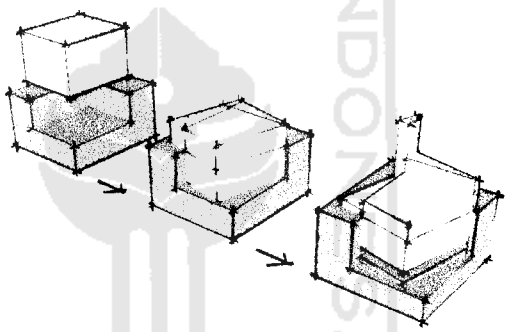
- Melepas satu persatu hubungan antar struktur dan bentuk yang disebut sebagai '*displacement*'.



Struktur dan bidang terkesan dilepas satu-persatu dan disatukan kembali secara 'bebas'

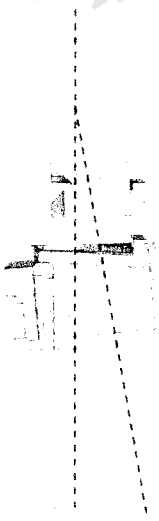
- Tehnik 'imprint' dan 'trace'

  Jejak dan membekas (pernyataan metafora tentang kaki yang mencetak diatas pasir , jejak ini tak bertahan lama dan bekasnyapun cepat hilang tertiup angin). Gagasan ini memungkinkan hasil yang bisa menimbulkan ke-aneka-an interpretasi.



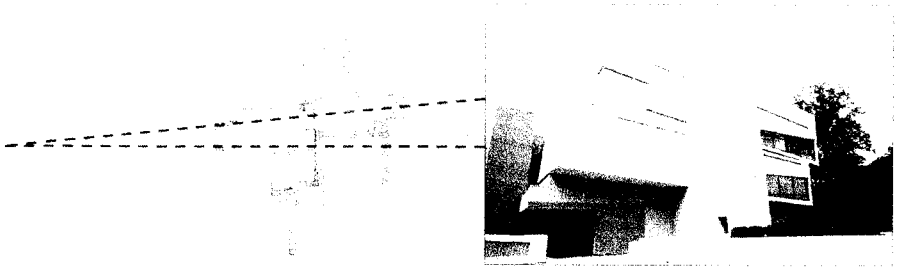
Bentuk murni seolah terganggu oleh parasit, yang menginfeksi sebuah bentuk dan mendistorsinya dari dalam.

- Decentering (Non sumbu)



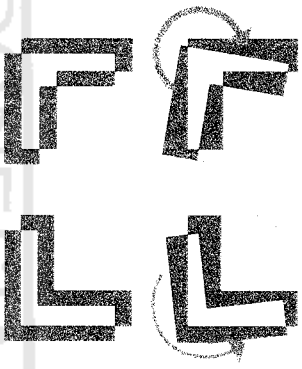
pola *'decentering'* (non sumbu) menjadi titik tolak yang mendukung kebebasan dalam 'mempermainkan' bentuk geometrisnya

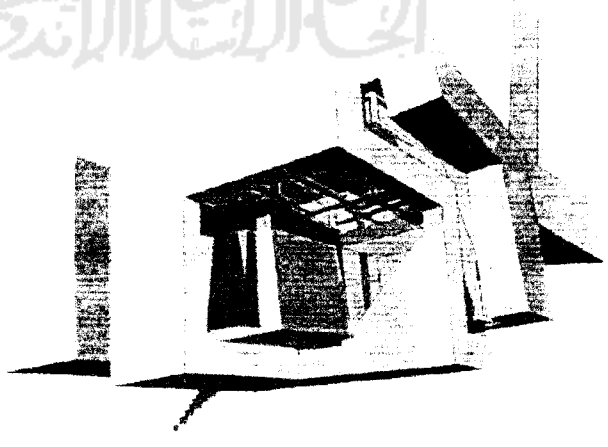
• Twisting (Penekukan)



Teknik t*wisting* (penekukan) nampak jelas pada olahan tampak untuk memperoleh efek '*decentering*'.

• Rotation (Perputaran)





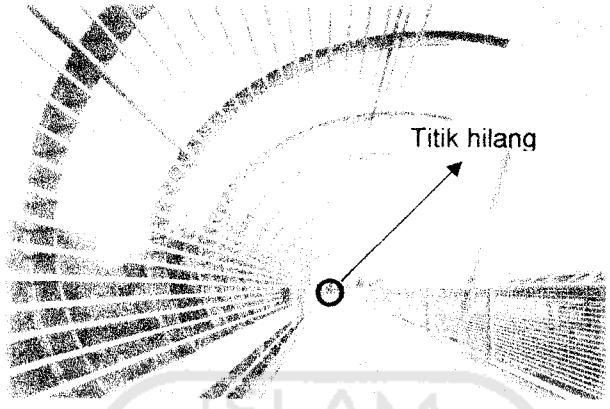
Twisted, saling bertumpuk, tidak beraturan (*superimposse*) sehingga beragam imajinasi dapat muncul karena penampilan tersebut.

4.2 Dekonstruksi pada Desain Jogja Montessori School

4.2.1 Latar Belakang Ide

- Kelemahan mata

  Mata melihat dengan pandangan perspektif



Garis yang sejajar dalam perspektif mata akan bertemu dalam satu titik 'hilang', padahal pada kenyataannya garis-garis tersebut tidak akan pernah bertemu walau garis tersebut diperpanjang sepanjang apapun.

- Aksonometri

  Aksonometri merupakan salah satu tehnik mengkomunikasikan objek 3 dimensi kedalam media kertas (2D) yang ukuran dan sudutnya sesuai dengan objek aslinya.

+200

+100

TAMPAK
ATAS

A

+200

B B

+100

PERSPEKTIF

90°

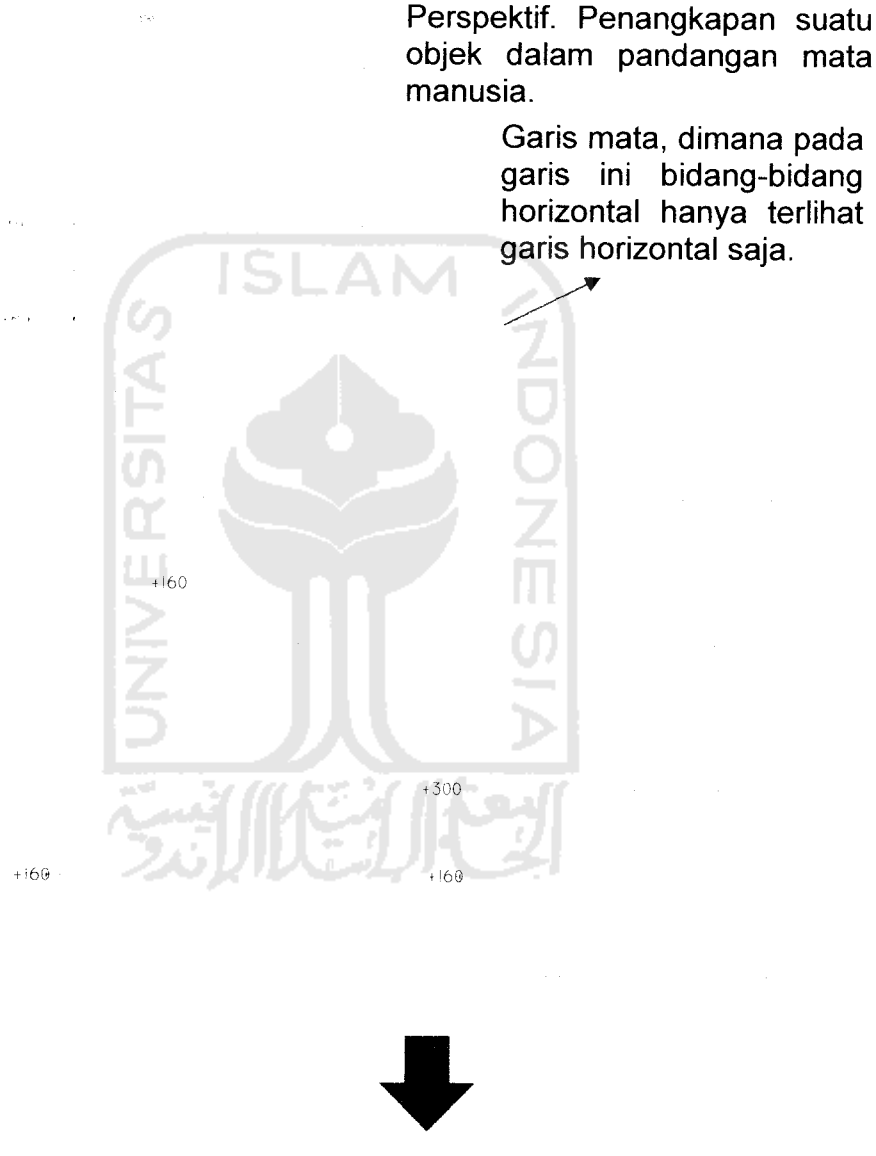
90°

AKSONOMETRI

4.2.2 Konsep Fasade

Pengacauan Perspektif

'Pengacauan' perspektif pada penglihatan mata, artinya bagaimana mata manusia (yang selalu melihat dalam perspektif) dibuat seolah-olah tidak lagi melihat objek didepannya dalam perspektif.

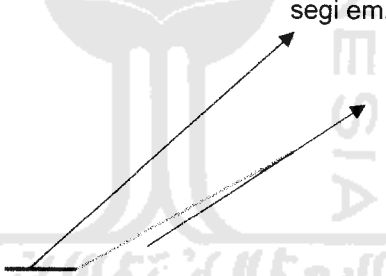


TAMPAK
ATAS

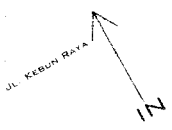
PERSPEKTIF

Permainan fasade suatu objek dalam mengubah pandangan perspektif manusia.

Bidang yang dibuat sejajar dengan garis 'kertas' sehingga 'tampak' akan terlihat 2 dimensi/ segi empat.

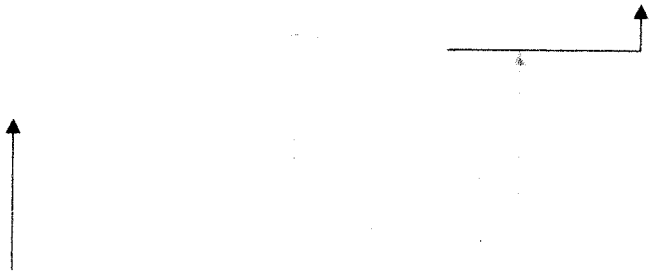


Bagian yang diturunkan permukaannya untuk mempertahankan orientasi bidang 'biru'



Tampak dari Entrance Site

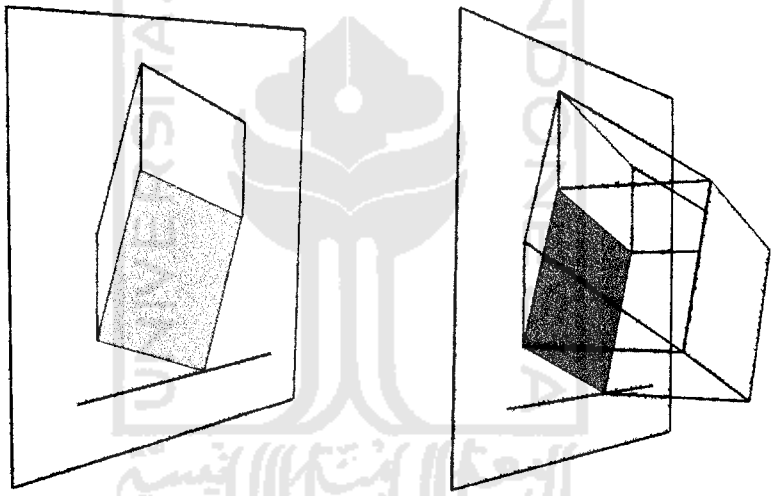
Garis bidang yang dinaikan untuk mendapatkan garis yang lurus pada penglihatan mata.



Aksonometri

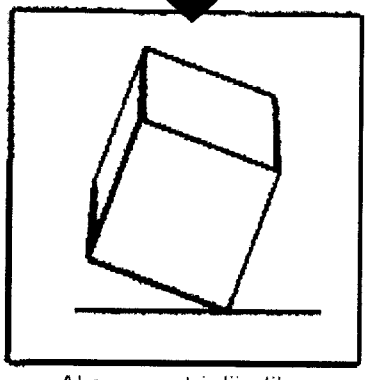
Aksono Dipenglihatan Perspektif Manusia

Manusia melihat objek didepannya seolah-olah melihat aksonometri dalam 2 dimensi.



Aksonometri yang dikomunikasikan lewat 2D

Tampak Depan. Mata manusia akan menangkap objek dalam bentuk aksonometri

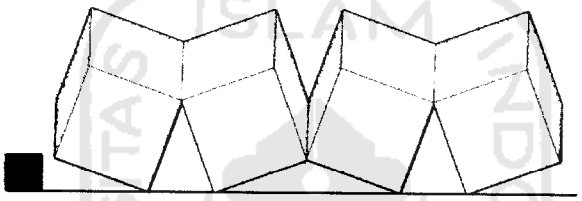


Aksonometri dijadikan acuan dalam pembentukan tampak

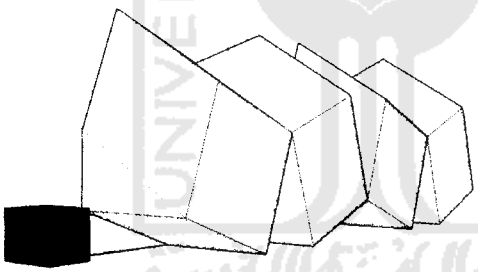
4.2.3 Konsep Massa

Sebuah gambar Aksono dapat dibuat tampak yang berbeda-beda dengan permainan orientasi objek.

Proses penyatuan massa dari gambar aksono ke bentuk bangun/3D

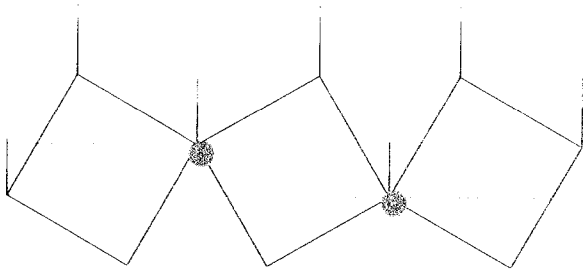


Tampak Depan

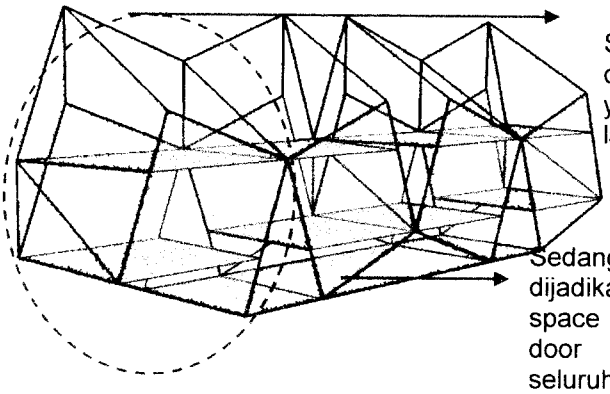


Perspektif

4.2.4 Konsep Hubungan Ruang



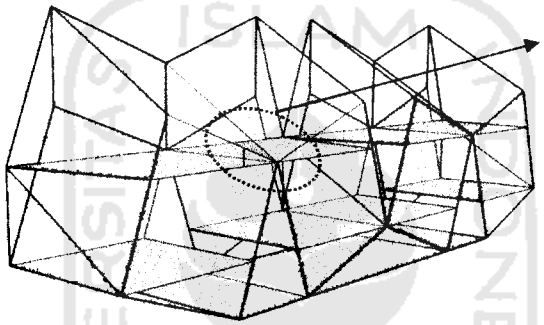
Titik-titik yang saling berhubungan pada penyatuan gambar aksono, sebagi titik acuan dari tiap level lantai.



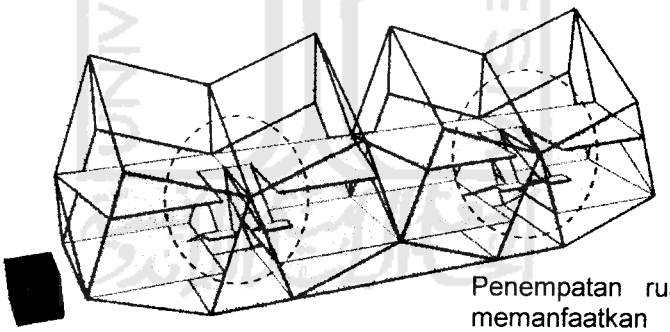
Satu "blok kubus" dijadikan satu kelas yang terdiri dari dua lantai

Sedangkan lantai dasar dijadikan sebagai open space ruang bermain out door yang menyatukan seluruh kelas

4.2.5 Konsep Sirkulasi



Jarak antara bidang lantai dengan bidang luar (atap) terlalu pendek, sehingga bisa dimanfaatkan menjadi jalur sirkulasi vertical (ruang tangga)

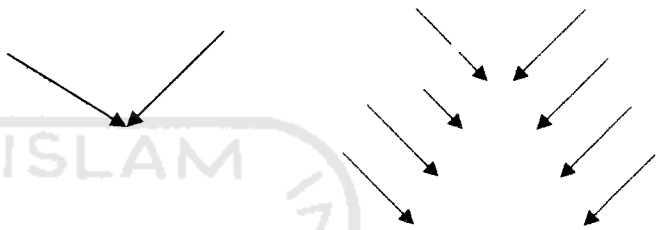


Penempatan ruang tangga memanfaatkan sudut-sudut ruang yang terlalu sempit/ pendek

4.2.6 Konsep Struktur

Garis vertical pada gambar aksonometri dijadikan sebagai kolom utama dan penempatan kolom sejajar dibelakang mengikuti garis-garis vertical pada gambar aksono.

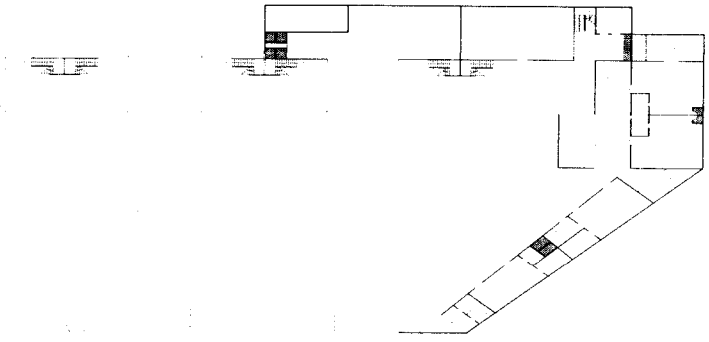
Untuk rangka-rangka pembentuk bentukan bangunan menggunakan rangka baja karena relative lebih fleksibel.



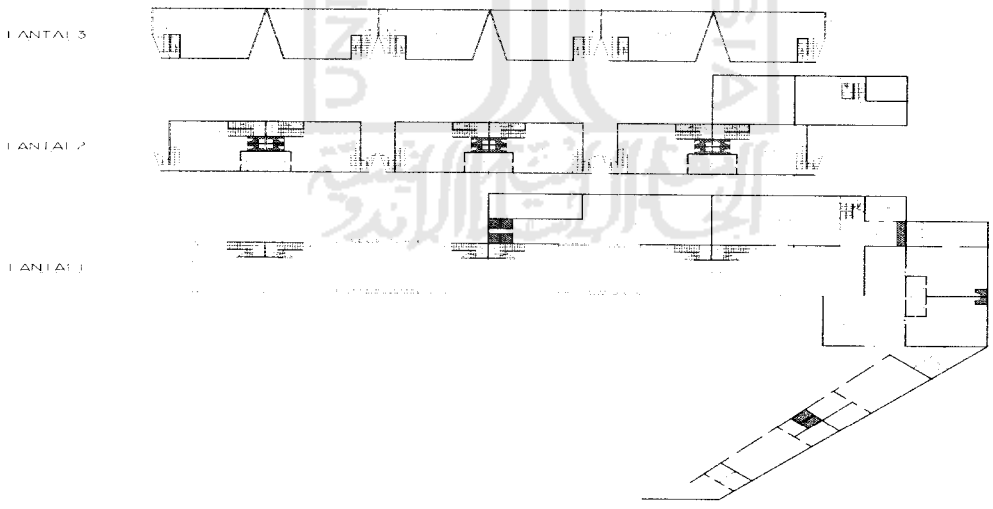
Bidang depan bangunan tidak menggunakan elemen struktur yang vertical maupun horizontal, tetapi dengan kolom miring yang membentuk segitiga yang kaku.

Untuk massa-massa yang lain relative tidak mempunyai konstruksi yang sulit, sehingga struktur beton bertulang menjadi pilihan yang tepat ditambah dengan penggabungan struktur baja untuk membentuk bidang-bidang miring.

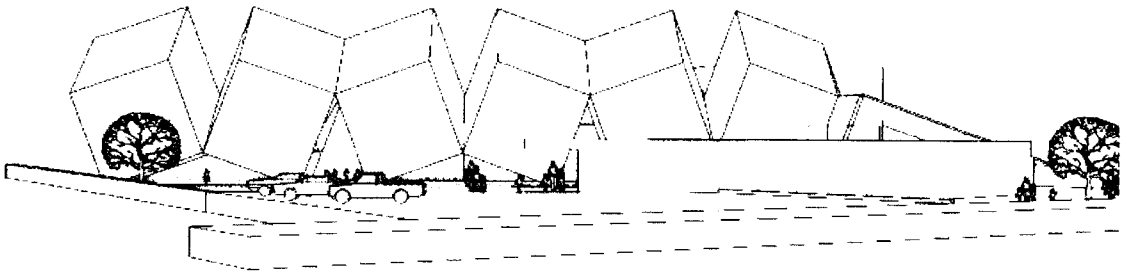
5. Hasil Gagasan Desain



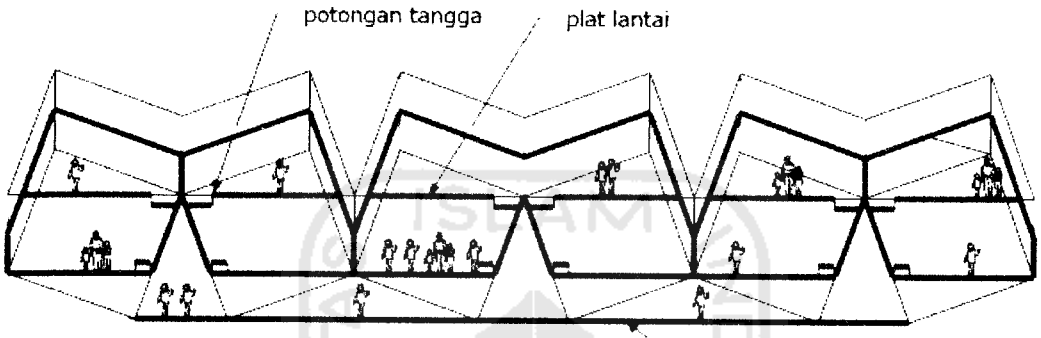
Site Plan Awal

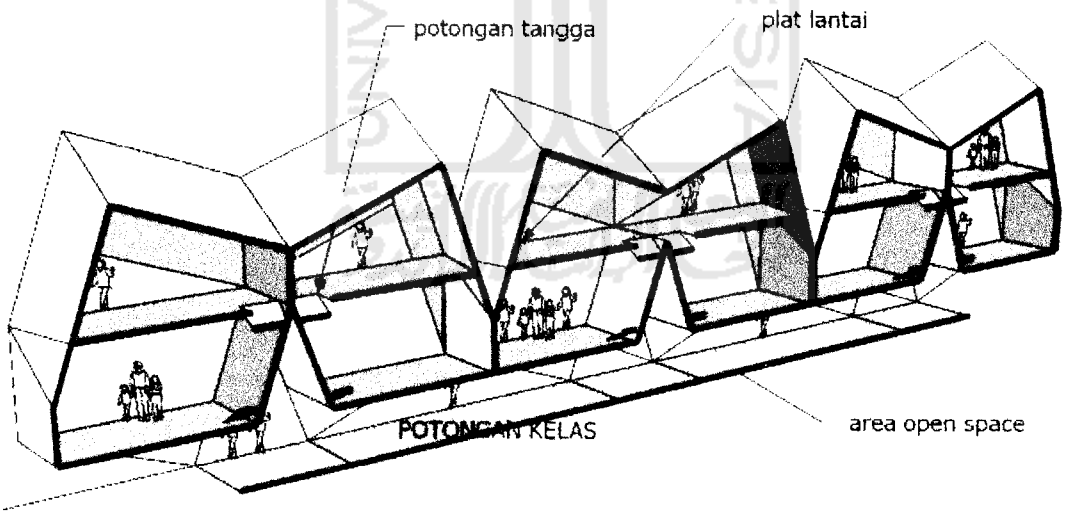


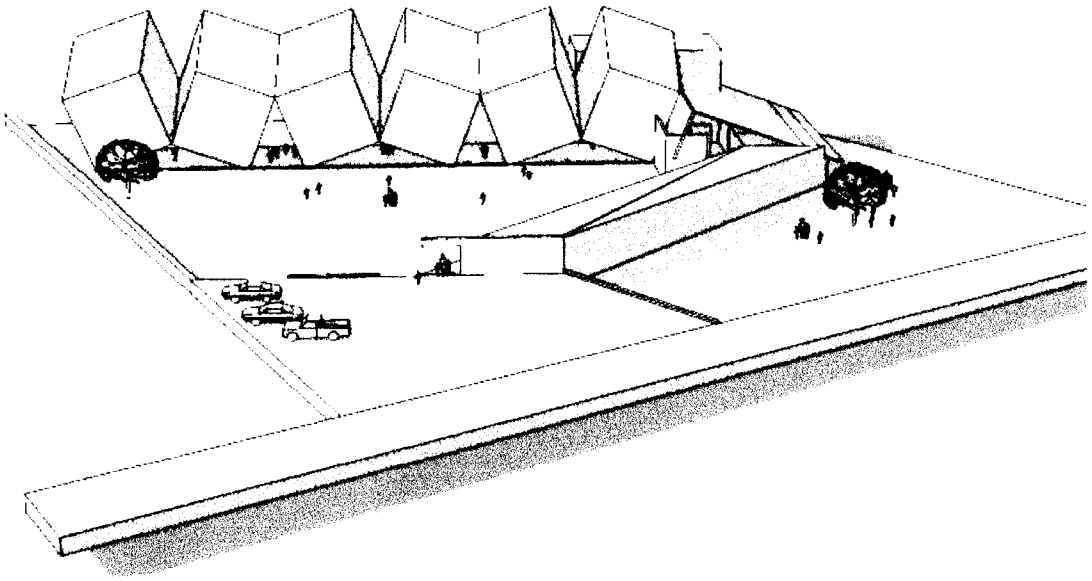
Denah Awal



Tampak dari entrance site



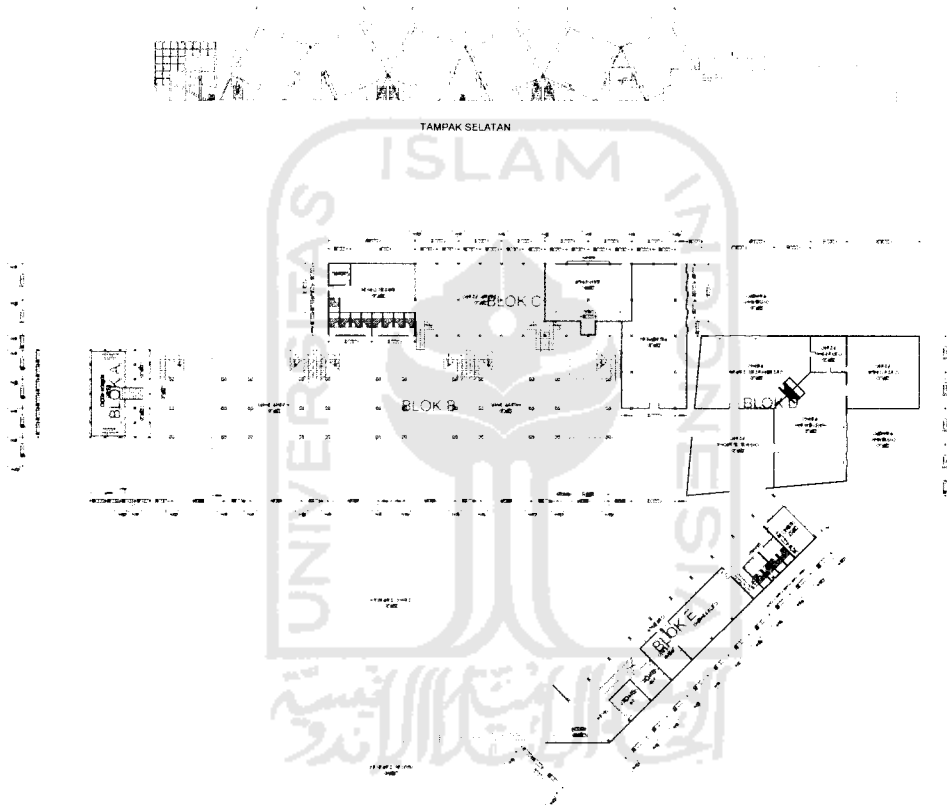




1. Hasil Rancangan

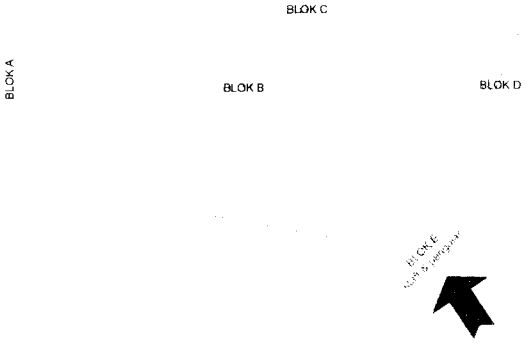
Denah

Denah bangunan dibagi menjadi lima blok masa bangunan untuk mempermudah pengawasan dan juga untuk memisahkan kegiatan-kegiatan para siswa.



Masing-masing Blok mempunyai beberapa ruang, yaitu :

- Blok A : Perpustakaan
- Blok B : Kelas SD
- Blok C : Dapur, R. Makan, Musholla, R. Computer, R. Seni
- Blok D : Kelas TK & Play-group
- Blok E : R. Kep. Sek, R. Staff, R. Pengajar, R. Pertemuan/Aula



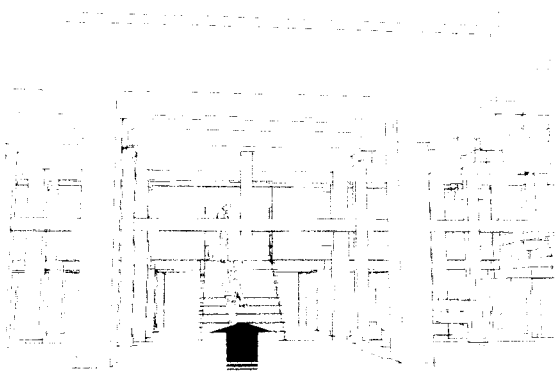
Blok E sebagai ruang staff dan pengajar mempermudah pengawasan/ monitoring terhadap para siswanya.

Untuk blok B (SD), ruang kelas ditempatkan di lantai atas, ground floor digunakan sebagai ruang terbuka sebagai ruang interaksi dan sosialisasi siswa, diujung ruang ditempatkan perpustakaan.

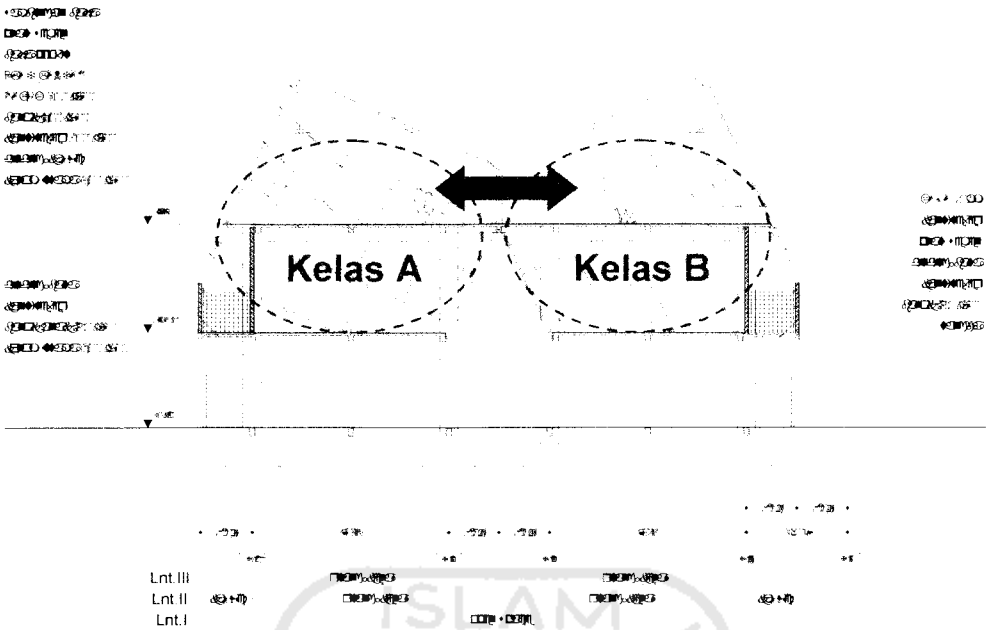


POTONGAN A-A

Perpustakaan

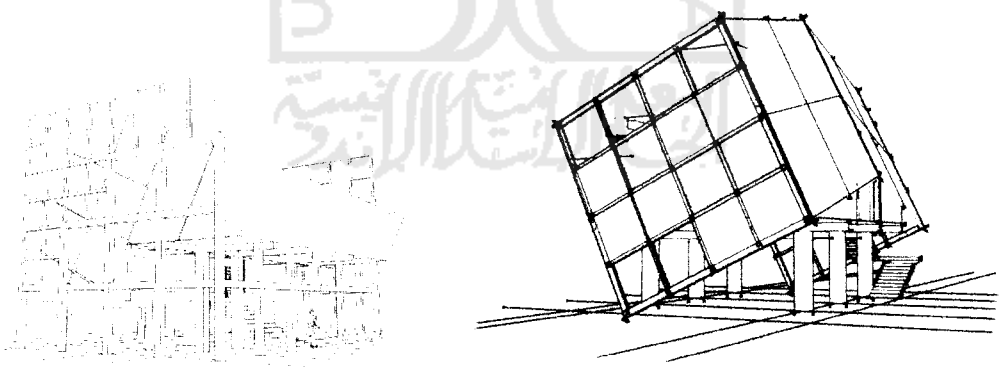


perpustakaan ditempatkan diujung open space yang mempermudah siswa mengakses sekaligus sebagai ruang pembelajaran yang menyenangkan.



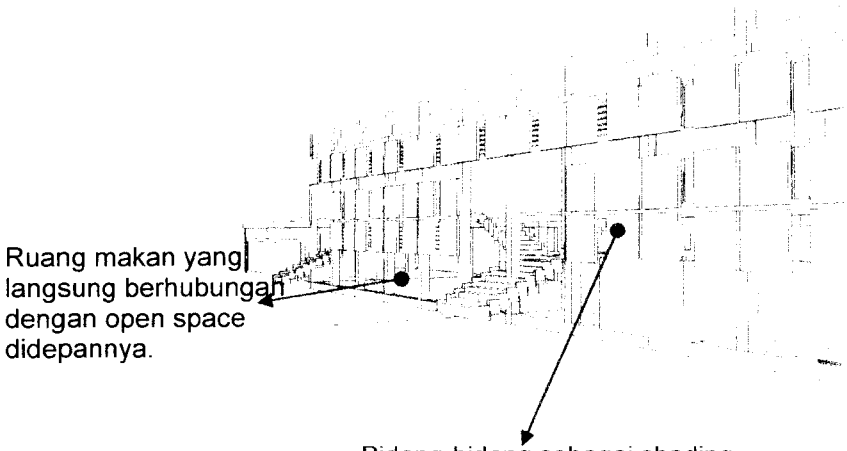
Prinsip Montessori yang mengutamakan interaksi antar sesama siswa tanpa membedakan tingkatan umur, sehingga memudahkan siswa berbagi pengalaman. Lantai tiga dari kelas SD merupakan ruang dimana para siswa antar kelas dapat belajar bersama dalam satu ruang.

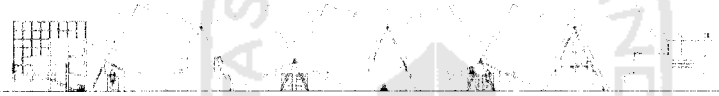
Tampak



Perpustakaan **Kelas SD**

Tampak perpustakaan dan kelas SD menunjukan kekontrasan sekaligus pembanding antara tampak persegi "2D" dengan Tampak persegi "3D".



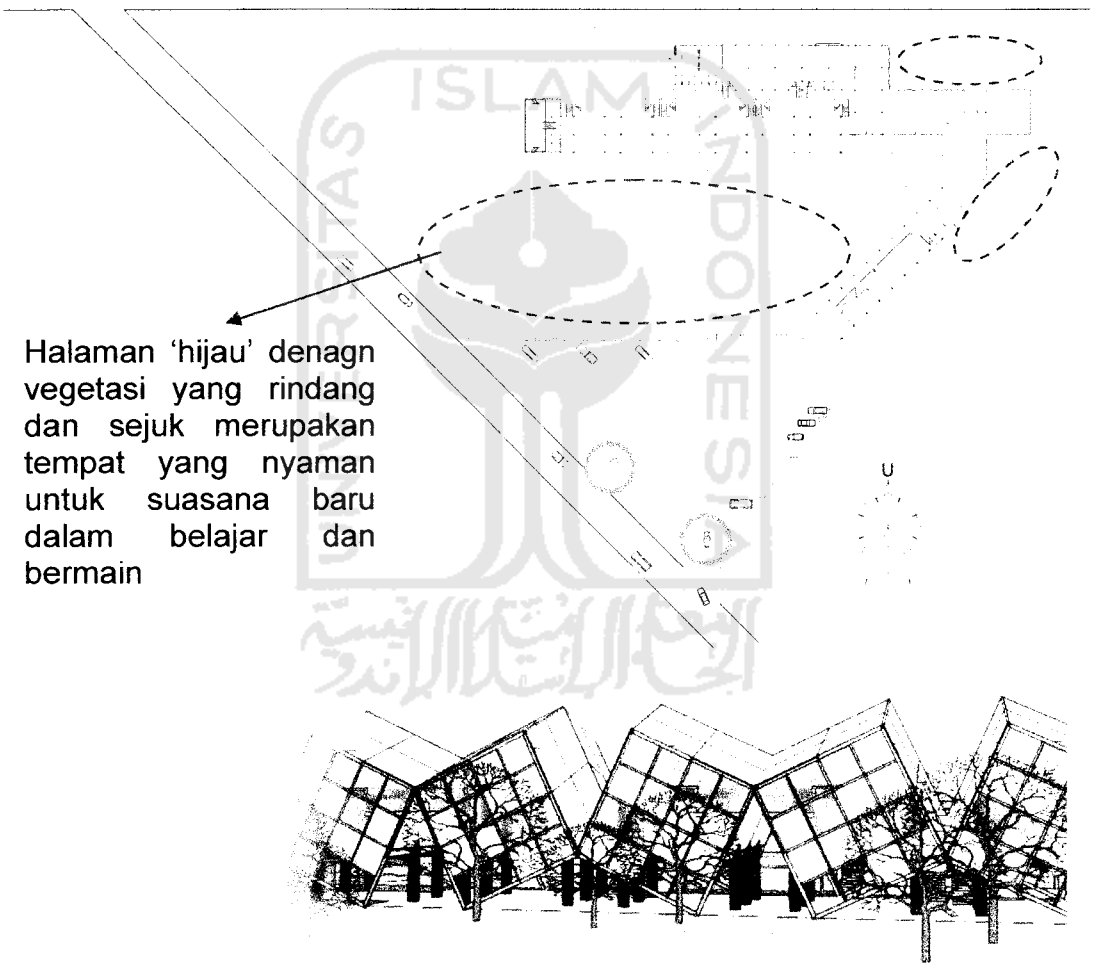


TAMPAK SELATAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Landscape

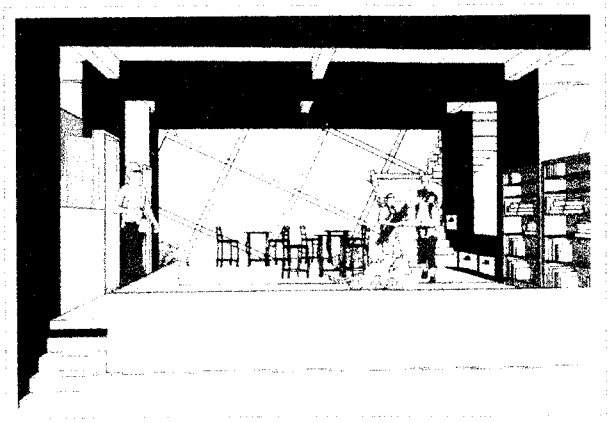
Pemilihan vegetasi didasarkan pada kenyamanan dan kesan alami, maka digunakan vegetasi yang mempunyai tingkat kerindangan dan kesejukan yang tinggi, vegetasi yang mempunyai daun yang lebat dan rindang akan memberi kesan sejuk dan nyaman. Ketidakteraturan ukuran dan penempatan vegetasi akan memberi nuansa Hutan sehingga seolah-olah bangunan muncul diantara hutan-hutan buatan, suasan hutan, dibawah pohon rindang memberi kenyamanan tertentu dalam proses pembelajaran siswa.



Halaman 'hijau' denagn vegetasi yang rindang dan sejuk merupakan tempat yang nyaman untuk suasana baru dalam belajar dan bermain

Open space yang luas dan vegetasi yang rindang memberi kebebasan anak dalam bermain sekaligus mempermudah control/ pengawasan anak.

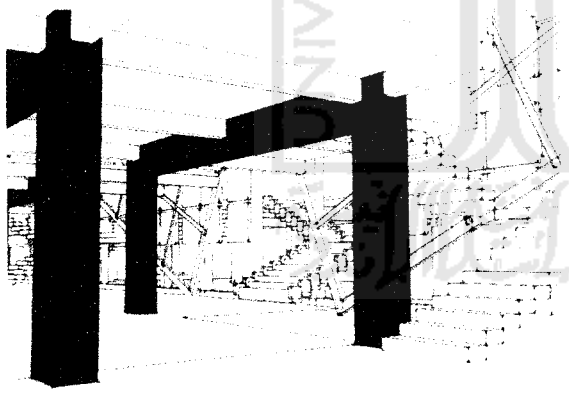
Interior



Suasana
didalam kelas
SD

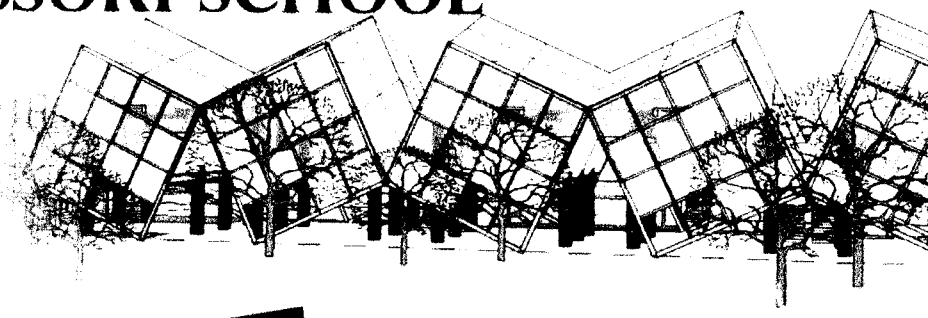


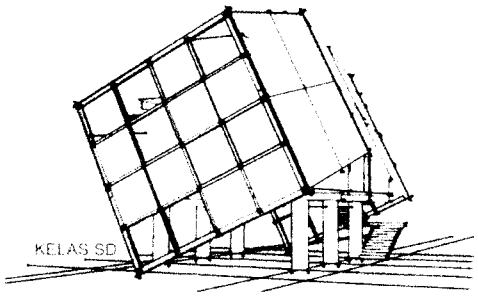
Suasana
didalam
Perpustakaan



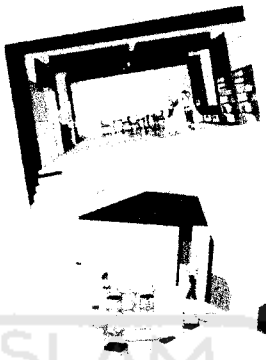
Open space
menghubungkan ruang
makan, perpus,lab dan
ruang-ruang lain.

JOGJA MONTESSORI SCHOOL





KELAS SD



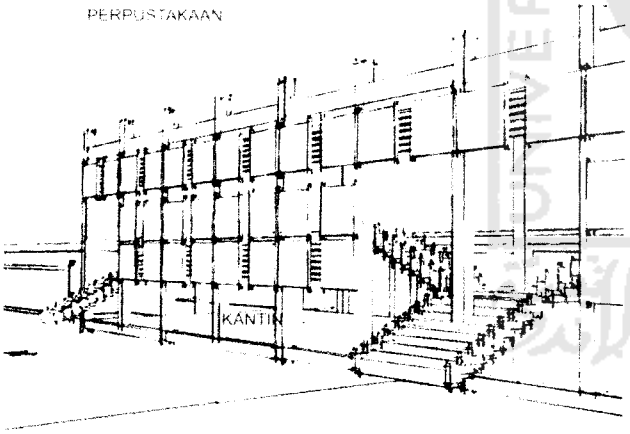
KE PERPUS



PERPUSTAKAAN



RUANG PERPUS

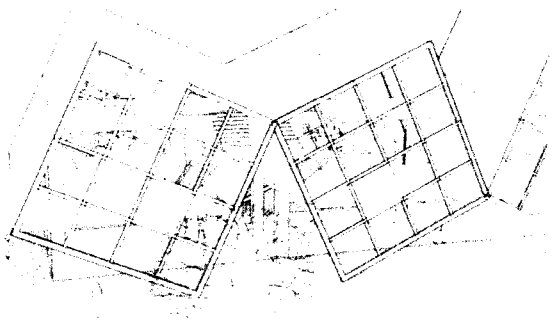


KANTIN

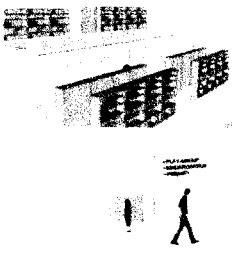


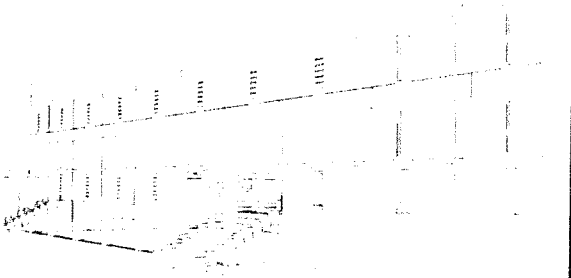


RUANG KELAS SD



KELAS SD





MUSHOLLA

PLAY GROUP
KINDERGARTEN
PRIMARY

