I. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

1.1.2 Arti Penting Pendidikan Dasar

Pendidikan dasar merupakan sarana untuk memberikan kecakapan yang diperlukan generasi muda sehingga mereka mampu menentukan pilihan yang rasional, hidup bertanggung jawab, dan hidup sehat. Pengetahuan dapat meningkatkan nilai-nilai kemanusiaan, menghargai perbedaan, dan memperbaiki dialog antar kultur. Jenjang pendidikan dasar merupakan investasi yang paling menguntungkan bagi pembangunan suatu negara. Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa pendidikan dasar memberikan *rate of return* paling tinggi dibandingkan dengan jenjang-jenjang pendidikan lanjutannya. Hasil studi di 98 negara yang dilakukan Psacharopoulos dan Patrinos (2002) menunjukkan bahwa *return of education invesment* untuk tingkat pendidikan dasar, baik terhadap *private benefit* maupun *social benefit* menunjukkan rate return paling tinggi. Makin tinggi tingkat pendidikan makin tinggi *private benefit* nya, namun dengan seiring dengan makin tingginya tingkat pendidikan tersebut *social benefit* nya cenderung menurun.

Kebehasialan suatu bangsa dalam membangun pendidikan juga menjadi barometer tingkat kemajuan bangsa bersangkutan. Hal ini patut dicermati mengingat pembangunan pendidikan di Indonesia relatif masih tertinggal dibandingkan dengan negara-negara lain, bahkan dikawasan Asia Tenggara sekalipun. Ketertinggalan pembangunan pendidikan di Indonesia itu tercermin dalam *Human Development Index Report* (1999), yang menempatkan Indonesia pada urutan ke-105. urutan ini jauh di bawah Singapura dan Berunei Darussalam, masing-masing pada posisi ke-22 dan ke-25; sementara Malaysia (56), Thailand (67), dan Filipina (77), bahkan Sri Lanka saja pada posisi ke-90.

Semua pihak mutlak setuju, pembangunan di bidang pendidikan amat penting bagi ikhtiar membangun manusia berkualitas yang ditandai dengan peningkatan kecerdasan, pengetahuan dan keterampilan. Pendidikan juga merupakan wahana strategis bagi usaha meningkatkan mutu kehidupan manusia, yang ditandai membaiknya derajat kesejahteraan, menurunnya kemiskinan, dan terbukanya berbagai pilihan dan kesempatan

mengembangkan diri dimasa depan. Dengan demikian secara umum pendidikan mempunyai peranan amat sentral dalam mendorong kualitas individu dan masyarakat, untuk mencapai kemajuan pada semua aspek kehidupan.

Dengan pemahaman demikian, semua pihak diharapkan mempunyai komitmen yang kuat dalam membangun pendidikan yang bermutu. Sejumlah ahli dan praktisi pendidikan berpendapat, usaha membangun pendidikan yang bemutu harus dimulai dari pendidikan dasar *(basic education).* Pendidikan dasar harus dapat membantu anak didiknya untuk menjadi pribadi yang berkarakter, mandiri, belajar dan bermain serta bereksperimen dalam dunianya untuk menjadi manusia yang seutuhnya.

1.1.3 Keadaan Umum Fasilitas Pendidikan Dasar

Kecenderungan sekolah masal pada saat ini banyak dibangun tanpa peduli pada pengaruh psikologi perkembangan anak yang seharusnya didukung oleh suasana dan kelengkapan fasilitas. Kondisi pendidikan di Indonesia kini, terutama pada tingkat dasar masih memprihatinkan. Kualitas pendidikan dasar kita masih rendah dan menghadapi sejumlah masalah, yang dikelompokkan menjadi dua kategori: fisik dan non fisik. Pada kategori fisik, masih dihadapkan pada keterbatasan sarana dan prasarana seperti gedung dan fasilitas pendukung lainnya seperti perpustakaan dan laboratorium, peralatan dan buku pelajaran. Pada kategori non fisik, masalah yang dihadapi adalah guru-guru yang tidak memenuhi standar kualifikasi dan kurang terlatih, kurikulum yang *overloaded* bahkan tak terintegrasi dengan bidang studi, materi pelajaran, pelatihan guru, dan sistem penilaian serta manajemen pendidikan yang *complicated* sehingga tak efisien.

Kondisi suasana sekolah mempengaruhi kreativitas anak pada umumnya, apabila tidak dicermati dengan baik, kondisi ini dapat menghambat rangsangan kreativitas yang disediakan dalam lingkungan rumah yang baik. Inilah salah satu alasan mengapa usia anak sekolah (6-12) dikatakan sebagai periode kritis bagi perkembangan kreativitas.

Diantara banyak kondisi sekolah yang mengganggu perkembangan kreativitas ialah suasana sekolah yang membosankan, kelas dengan dengan

jumlah murid yang sangat besar yang menuntut disiplin kaku, tekanan kuat pada proses menghafal, larangan terhadap apa saja yang tidak sesuai dengan orisinal, acara kegiatan kelas yang terjadwal ketat, disiplin keras dan otoriter serta anggapan guru bahwa anak yang kreatif sulit ditangani.

1.1.4 Sekolah Dasar Sebagai Sarana Pemenuhan Kebutuhan Pendidikan Anak

Sekolah merupakan tempat anak didik mendapatkan pelajaran yang diberikan oleh guru, yang hendaknya secara *padagogik* dan *diktatis,* dengan tujuan mempersiapkan anak didik menurut bakat dan kecakapan masing-masing agar mampu berdiri sendiri di dalam masyarakat. Sekolah merupakan salah satu tempat memperoleh ilmu pengetahuan. Disekolah siswa akan menghabiskan sebagian waktunya dalam sehari, sehingga dapat dikatakan bahwa sekolah merupakan *second home* bagi siswa.

Sekolah berdasarkan atas penyelenggaraannya, dibagi menjadi :

1. Sekolah negeri; yakni sekolah yang dikelola dan dikoordinir oleh pemerintah yang menyangkut masalah manajemen dan pengalokasian dana.
2. Sekolah swasta; yakni sekolah yang dikelola dan dikoordinir oleh suatu kelompok didalam masyarakat, dimana materi pendidikan berdasarkan kurikulum DEPDIKBUD.
3. Sekolah subsidi; yakni sekolah yang dikelola dan dikoordinir oleh kelompok masyarakat (yayasan) dimana alokasi dana didapat dari pemerintah.

Sekolah bedasarkan kelompok usia sekolah, dibagi rnenjadi :

1. Day care & nusery : untuk anak dibawah usia 3 tahun
2. kindergaten (TK) : untuk anak usia 4 – 5 tahun
3. Elementary School (SD) : untuk siswa usia 6 – 12 tahun
4. Junior High School (SMP) : untuk siswa usia 12 – 15 tahun
5. Senior High School (SMU) : untuk siswa usia 15-18 tahun

Tiap bangunan memerlukan sejumlah unsur komunikasi untuk memperkuat suatu citra menyeluruh atau memisahkan dan mengekspresikan aspek-aspek yang berlainan dari suatu bangunan tunggal. Pada konteks bangunan fasilitas pendidikan sekolah dasar faktor yang diutamakan bisa berupa beberapa hal diantaranya pengekspresian pola tata ruang atau penampilan bangunan yang dirancang menarik bagi anak.

Permasalahan yang ditemukan pada beberapa bangunan, seperti pengolahan organisasi ruang, secara visual ditetapkan dengan cara yang memberikan informasi kepada pengguna, tetapi bersamaan dengan itu bagian-bagian bangunan yang lain tidak diekspresikan dengan dinamis dan cenderung kaku.

Keinginan akan informasi tentang lingkungan menimbulkan nuansa bentuk-bentuk yang akan mengarahakan orang kepada cita-cita yang mereka inginkan. Karena nuansa dan tatanan ruang biasanya menjadi pelik, banyak kemungkinan terjadi kesalahan, bila bentukan arsitektural tersebut tidak dipikirkan sebagai suatu komposisi yang nenyeluruh, kemungkinan terjadi perbedaan-perbedaan besar yang akan memberi informasi yang seluruhnya menyesatkan atau membingungkan.

1.1.5 Citra Bangunan Pendidikan Sekolah Dasar

Sejumlah telaah penelitian arsitektur yang menarik telah penunjukkan bahwa bangunan tidak teringat dengan cara yang sering kita pikirkan sebagaimana adanya bangunan tersebut. Orang teringat akan bangunan pertama-tama dari segi pentingnya untuk digunakan, bukan karena kekhusus-kekhususan arsitekturnya. Tetapi pengenalan citra bangunan ini akan berbeda dikalangan berbagai kelompok sosial dan etnis.

Anak-anak sebagai pengguna mayoritas fasilitas pendidikan memandang berbeda hal diatas, terutama pada anak usia 6-12 tahun menyukai bentuk fisik yang menarik bagi mereka. Anak-anak cenderung memilih bangunan yang berkesan atraktif, interaktif dan dinamis untuk dimasukkan dalam memori mereka daripada bentuk yang hanya mempertimbangkan visibilitas. Pilihan citra akan mempengaruhi sikap dan perilaku para pemakai terakhir dari bangunan tersebut.

1.1.6 Tinjauan Karakter Atraktif dan Interktif Pada Yogyakarta Full Day Elementary School

Atraktif berasal dari kata atraksi yang berarti sesuatu yang memunculkan ketertarikan, kesenangan dan kekaguman. Pada Yogyakarta Full Day Elementary School gagasan karakter atraktif dimunculkan dengan suatu gagasan bentuk yang menarik bagi anak sebagai pengguna utama dalam fasilitas ini. Penerapan karakter atraktif secara singkat dapat dijelaskan sebagai berikut :

- Penciptaan elemen-elemen arsitektural baik interior maupun eksterior yang kontras dengan elemen lain atau lingkungan sekitar.
- Penciptaan ruang sirkulasi yang variatif sehingga menimbulkan pengalaman yang berbeda pada setiap bangunan.
- Memberikan wadah atau ruang untuk kegiatan yang menarik bagi pengguna itu sendiri.

Interaktif mempunyai arti hubungan atau respon, maksud interaktif dalam fasilitas ini adalah adanya keterlibatan antara pengguna dan pemakai bangunan. Pada bahasan ini ada hubungan antara karakter atraktif dan interaktif, yaitu adanya suatu bahasan terhadap sesuatu yang bersifat atraktif yang pada akhirnya menjadikan hubungan atau respon. Perwujudan karakter atraktif pada Yogyakarta Full Day Elementary School diwujudkan pada :

- Ruang terbuka
- Hubungan Antar Ruang
- Pola sirkulasi

Atraktif dan interaktif mempunyai hubungan yang erat. Maksudnya bahwa sesuatu yang mempunyai karakter atraktif akan menimbulkan suatu bahasan sehingga menimbulkan hubungan atau interaksi antara pengguna dengan suatu yang memiliki karakter atraktif.

1.2 PERMASALAHAN

1.2.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merancang Yogyakarta Full Day Elementary School yang mendukung pengembangan minat dan kreativitas anak pada sekolah dasar.

1.2.2 Permasalahan khusus

Bagaimana menciptakan tata ruang yang interaktif dengan penampilan bangunan yang atraktif pada Yogyakarta full day elementry school untuk merangsang minat dan kreativitas.

1.3 TUJUAN DAN SASARAN

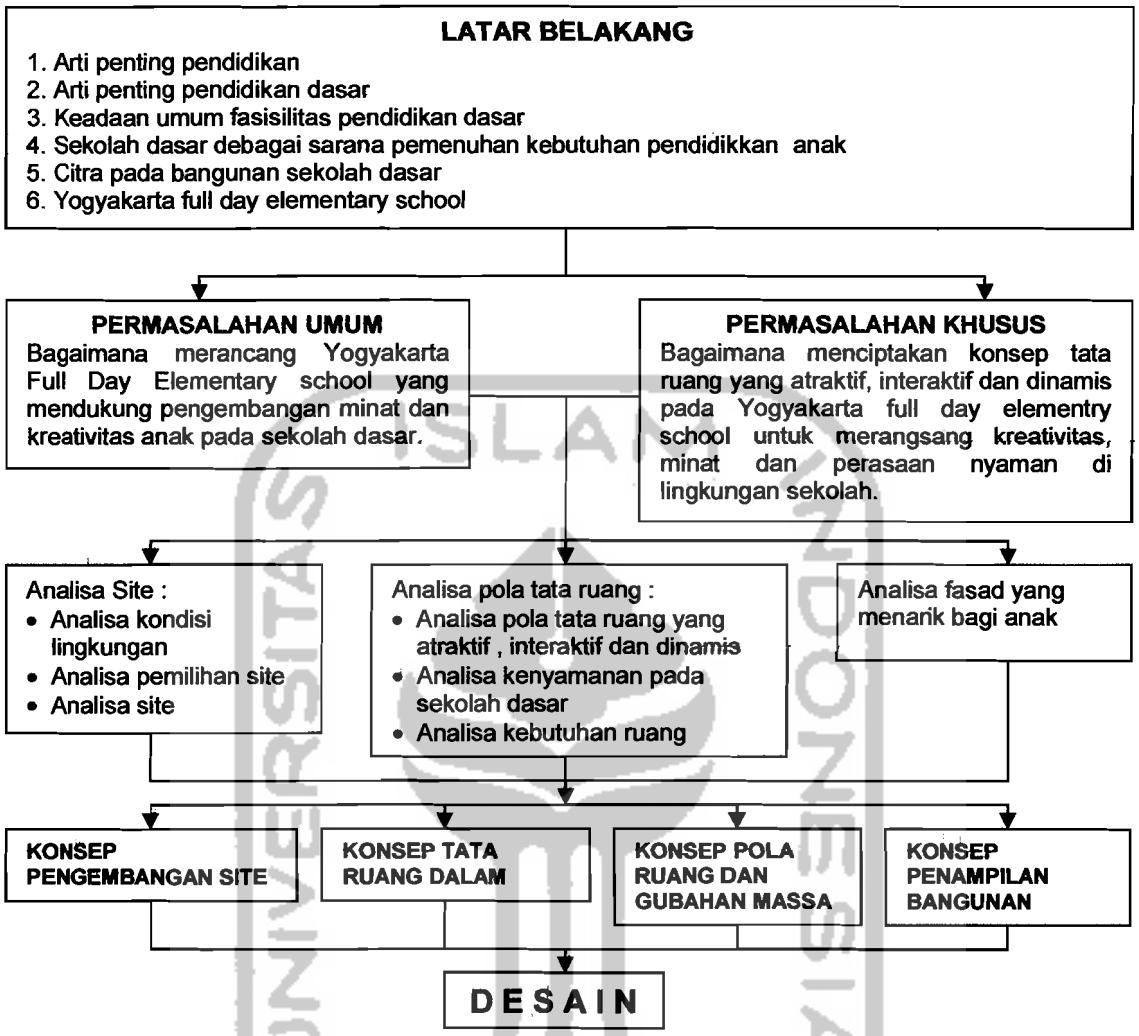
1.3.1 Tujuan

Merancang fasilitas pendidikan pada Yogyakarta Full Day Elementary School yang mendukung pengembangan minat dan kreativitas anak pada sekolah dasar.

1.3.2 Sasaran

Menyusun konsep fasilitas pada Yogyakarta full day elementry school untuk menciptakan tata ruang yang interaktif dengan penampilan bangunan yang atraktif pada untuk merangsang minat dan kreativitas.

1.4 KERANGKA POLA PIKIR



1.5 SPESIFIKASI UMUM PROYEK

1.5.1 Lokasi dan Tapak

lokasi : Kabupaten Sleman. Daerah Istimewa Yogyakarta

site : JL Damai, Dusun Mudal, Kel. Sariharjo, Kec. Ngaglik

luas site : ±12.000 m²

Alasan pemilihan site :.

1. Dari segi keamanan, tidak terlalu dekat dengan jalan raya, tidak berada dipinggir tebing, tidak dekat dengan pemakaman, dan tidak berada di dekat saluran listrik tegangan tinggi

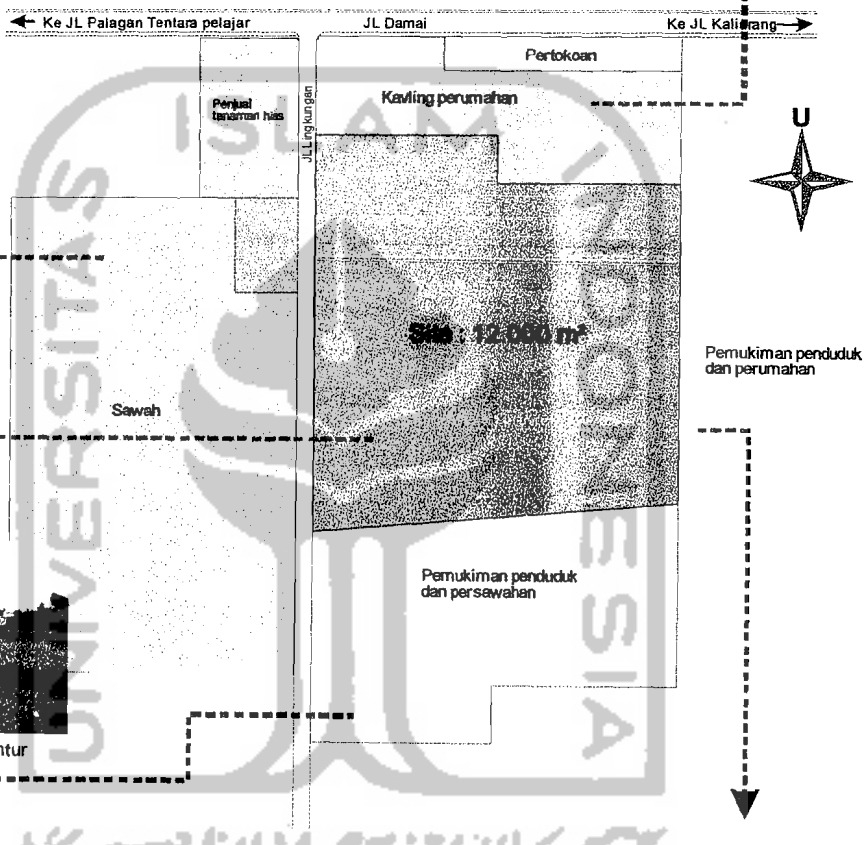
2. Dari segi kebersihan, tidak berdekatan dengan tempat pembuangan sampah, tidak berdekatan dengan pabrik, pasar, bengkel dan pusat keramaian karena aktivitasnya dapat mengeluarkan suara yang dapat mengganggu kegiatan belajar
3. Cukup dekat dengan pemukiman atau perumahan penduduk yang relatif berpenghasilan cukup mapan
4. Relatif mudah dijangkau dengan transportasi baik roda dua maupun roda empat.

1.5.2 Peta Lokasi

Barat : tanah kosong dan persawahan

Jalan menuju site

Utara : kavling perumahan dan pertokoar



Kondisi site dengan kontur yang relatif datar

Selatan : pemukiman penduduk dan persawahan

Kondisi jalan disebelah barat site

Timur: pemukiman penduduk dan perumahan

1.6 Profil Penggunan

Pengguna bangunan ini ditujukan untuk masyarakat disekitar lokasi namun tidak menutupkan kemungkinan penggunan bangunan ini merupakan masyarakat dari luar lokasi.

Pengguna bangunan ini sendiri akan dibagi dalam 3 golongan, yaitu :

1. Para guru dan pengelola yayasan sekolah, yamg memberikan kontribusi terhadap dunia pendidikan dan pengajaran
2. para murid sekolah, yakni anak sekolah usia 6-12 tahun
3. para orang tua murid, yang menjadi pengunjung bangunan ini walaupun hanya sekedar ingin mengantar atau menjemput anak-anak mereka pergi dan sepulang sekolah.

1.6 Keaslian penulisan

1). Nur Muchlis / 99512235, *TK & SD Montessory di Yogyakarta*
Penekanan pada konsep permainan "lego" sebagai elemen penataan ruang dan pembentuk fasad.

2). Ichsan Fadly / 96340073, *Jogjakarta Internasional School*
Penekanan pada konsep perancangan dan perencanaan tata ruang dengan penggunaan pola tata ruang rumah tradisional joglo.

II. Yogyakarta Full Day Elementary School

2.1 Pengertian

Yogyakarta full day elementary school adalah sarana pendidikan dasar yang berada di Yogyakarta yang diharapkan mampu menjawab berbagai masalah pendidikan, terutama pendidikan dasar yang terkait dengan masalah fasilitas pendidikan yang bermutu.

Sasaran pendidikan dari Yogyakarta full day elementary school adalah anak-anak sekolah usia 6-12 tahun, yang secara otomatis bangunan ini memiliki ruang-ruang yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan fungsi sebagai penunjang pendidikan pada usia anak sekolah dasar.

Menampilkan pola ruang yang atraktif dan interaktif pada Yogyakarta Full Day Elementary School bertujuan untuk mendukung pengembangan

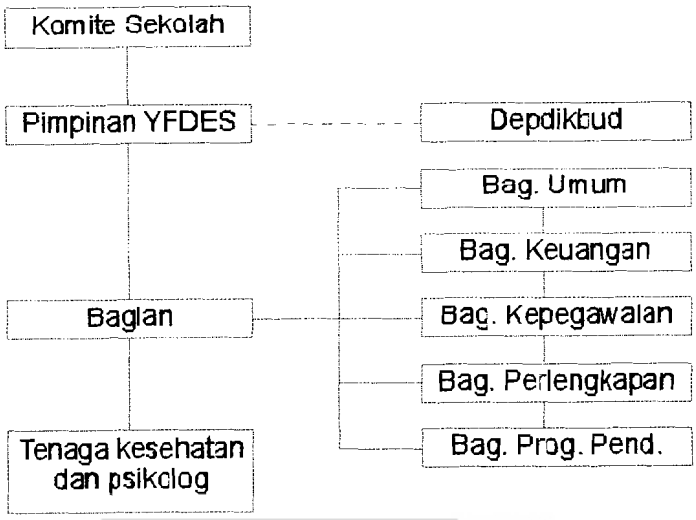
minat dan kreativitas pada anak serta untuk memberikan kenyamanan bagi siswa. Beragam fasilitas pendukung seperti laboratorium, ruang kesenian dan perpustakaan diharapkan juga bisa menfasilitasi sisiwa agar dapat bereksperimen dan bereksplorasi dengan ilmu pengetahuan.

Kebutuhan pendidikan tidak hanya sebatas fasilitas saja, tetapi juga kebutuhan akan pengawasan terhadap anak-anak selama mereka berada didalam lingkungan sekolah. Pengolahan ruang dalam dan ruang luar diharapkan mampu memberikan rasa aman dan betah didalam lingkungan sekolah, hal ini penting, karena jenjang pendidikan sekolah dasar lebih lama waktunya dibandingkan dengan jenjang pendidikan lainnya, yaitu 6 tahun.

Sistem pengajaran dan pengawasan pada sekolah ini memakai sistem *full day* dengan menggabungkan kurikulum Depdikbud dengan muatan lokal berupa kerampilan dan pengembangan bakat. Oleh karena itu segala fasilitas yang ada diharapkan mampu memberikan wadah bagi anak dalam mengembangkan potensi dalam diri anak, memberikan kenyamanan dalam proses belajar dan beraktifitas serta dapat menciptakan *homely environment* bagi mereka.

2.2 Status Kepemilikan, Pengelolaan dan Kurikulum

Yogyakarta full day elementary school merupakan fasilitas pendidikan yang dikelola oleh komite sekolah, sedang dana operasionalnya adalah dari yayasan, iuran anggota dan bantuan dari pihak lain, baik dalam maupun dari luar negeri.



Sistem kurikulum pada Yogyakarta Full Day Elementary menggunakan Pendidikan Standar Depdikbud ditambah dengan muatan lokal yang berupa keterampilan, bahasa, kesenian, olah raga dan komputer.

Dibawah ini merupakan perbedaan sisitem pendidikan pada Yogyakarta Full Day Elementary School dengan sistem pendidikan nasional biasa.

Sistem	**Pendidikan Nasional**	**Yogyakarta Full Day Elementary School**
Kurikulum	Standart Depdikbud: Matematika, IPA, IPS,bahasa, sejarah, kesenian, agama	Standart Depdikbud ditambah dengan muatan lokal (keterampilan, bahasa, kesenian, olah raga dan komputer)
Prinsip dasar	Cerdas, Terampil dan Taqwa	Kebebasan dan kesenangan belajar, mandiri dan disiplin, lingkungan yang menyenangkan
Waktu Belajar	Setengah hari (07.00 – 12.00)	Full day (07.00 – 15.00)
Rasio guru dan murid	1 : 40	1 : 20
Fasilitas	Minim fasilitas penunjang	Terdapat fasilitas penunjang seperti, perpustakaan, laboratorium (IPA, bahasa, Komputer, ruang seni dan olah raga)
Struktur dan bentuk bangunan	Konvesional, cenderung se-tipe, monoton	Atraktif dan interaktif untuk menciptakan lingkungan yang nyaman

Dari tabel diatas terlihat adanya perbedaan karakter antara sistem pendidikan nasional dengan pendidikan pada Yogyakarta Full Day Elementary School, sehingga dari perbedaan tersebut berpengaruh pada pola ruang dan bentuk bangunan.

2.3 ANALISA KEGIATAN

2.3.1 Jenis Kegiatan

Jenis kegiatan pada Yogyakarta Full Day Elementary School disesuaikan dengan karakteristik perilaku dan perkembangan anak yang meliputi kegiatan-kegiayan dibawah ini :

- *Kegiatan pendidikan*

  Merupakan kegiatan utama pada Yogyakarta Full Day Elementary School, merupakan rangkaian pendidikan standar Depdikbud.
- *Kegiatan extrakurikuler*

  Kegiatan ini bersifat tambahan dan pengembangan dari materi pelajaran yang telah diberikan yang bertujuan untuk lebih memfokuskan siswa pada bidang yang paling diminatinya.
- *Kegiatan medis dan psikologi*

  Untuk mengontrol pertumbuhan dan perkembangan anak, baik jasmani dan rohani
- *Kegiatan administrasi*

  Merupakan kegiatan yang menunjang kelancaran aktivitas di Yogyakarta Full Day Elementary School
- *Kegiatan servis dan penunjang*

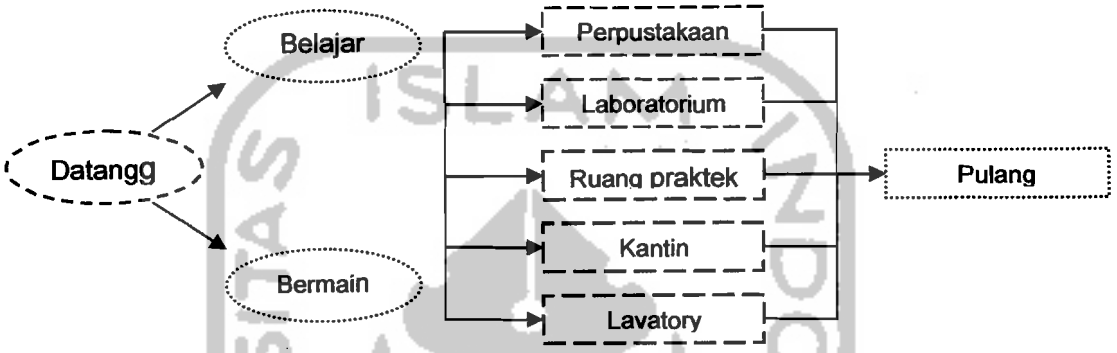
  Merupakan kelengkapan yang memberikan pelayanan pada Yogyakarta Full Day Elementary School

2.3.2 Pelaku dan Pola Kegiatan

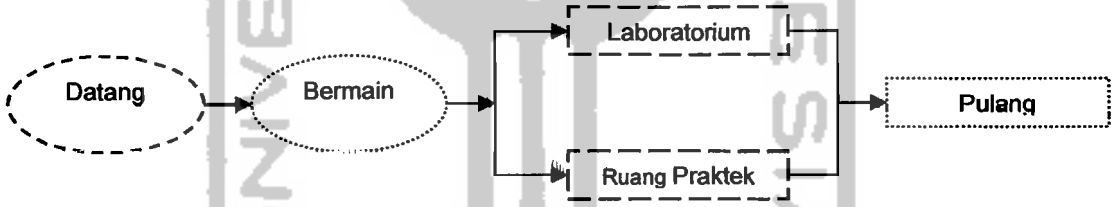
- ***Siswa***

  Kegiatan disini adalah anak usia dasar (6 – 12 tahun), terbagi atas 6 kelas, yang menjadi obyek utama pelayanan Yogyakarta Full Day Elementary School.

Intrakurikuler

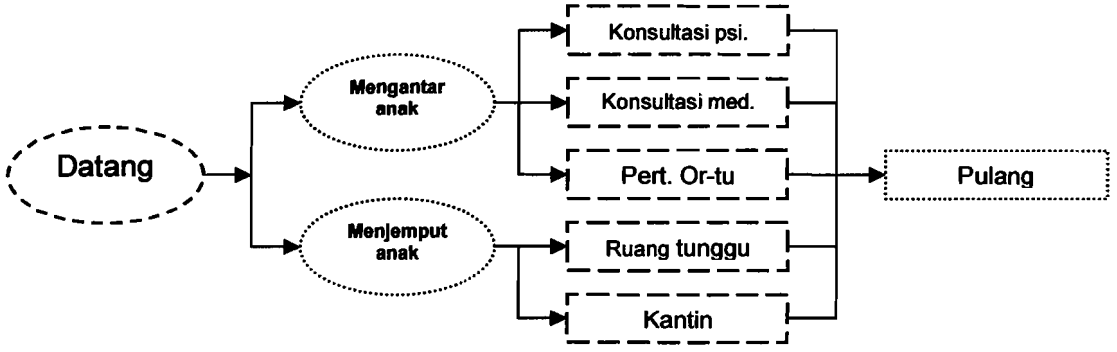


Extrakurikuler



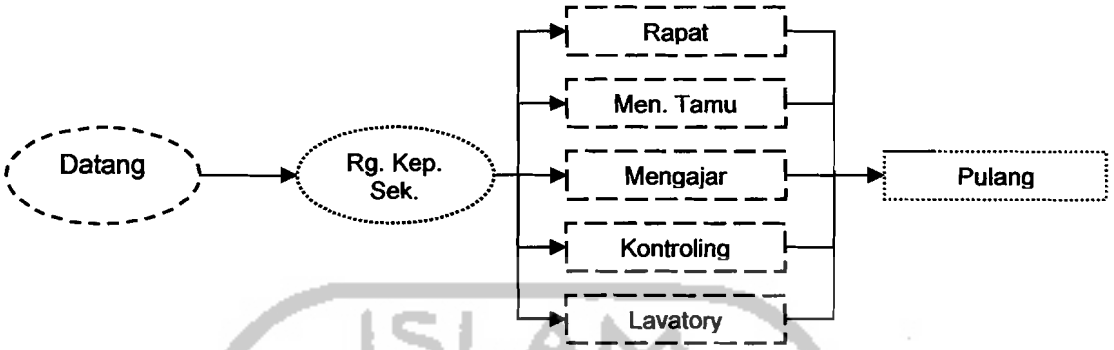
- ***Orang tua murid***

  Orang tua disini adalah orang tua sisiwa yang belajar disekolah ini, yang mempunyai kepentingan terhadap pelayanan anak.



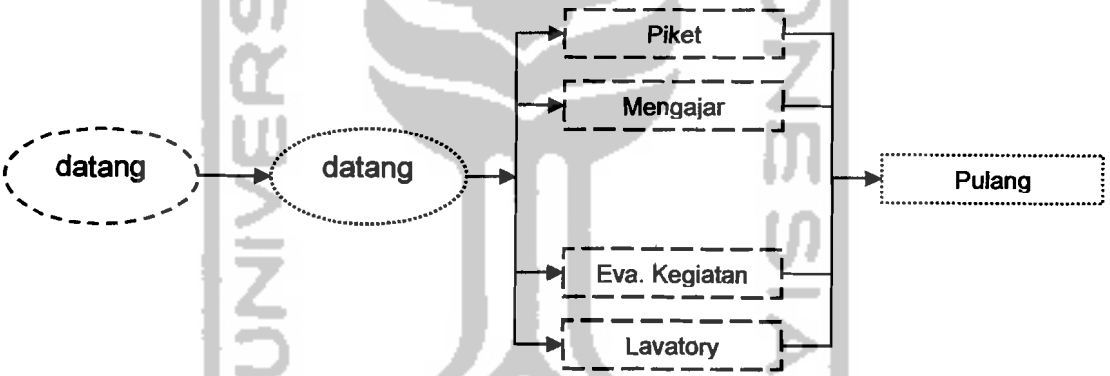
- ***Kepala sekolah***

  Bertanggung jawab atas terselenggaranya seluruh proses pelayanan dalam Yogyakarta Full Day Elementary School



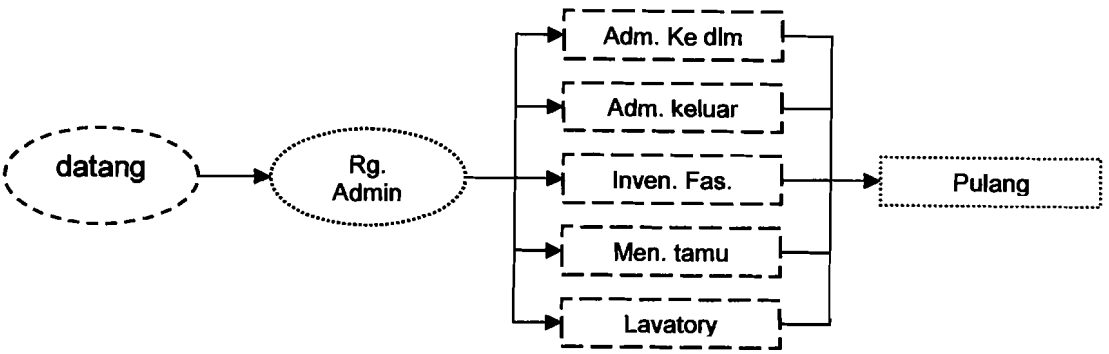
- ***Guru dan tenaga pengajar***

  Bertugas mendidik dan melayani kebutuhan fisik dan psikologi anak.



- ***Petugas administrasi***

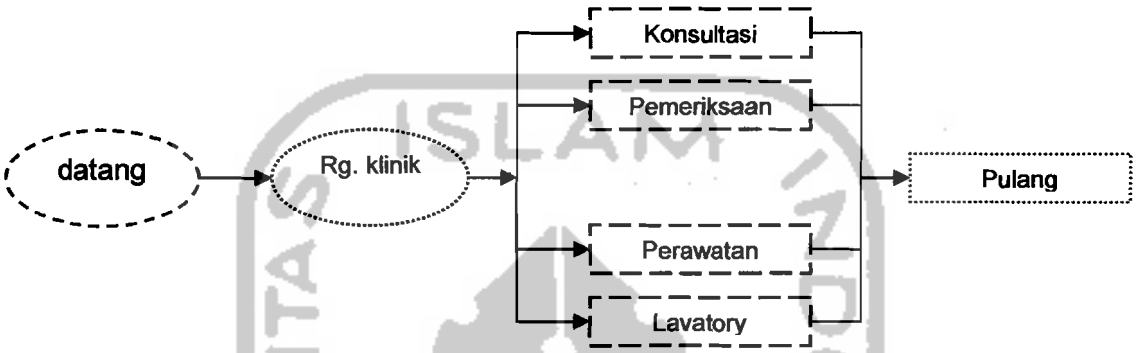
  Melakukan kegiatan yang berkaitan dengan urusan operasional sekolah yang berkaitan dengan urusan administrasi, kepegawaian, keuangan dan urusan rumah tangga.



- ***Medis dan psikolog***

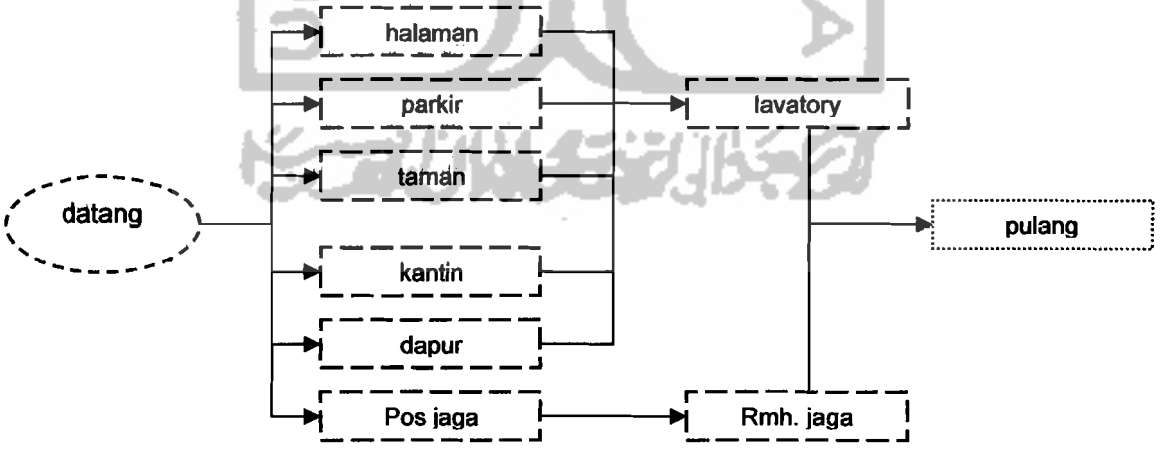
  Tenaga medis bertugas menyelenggarakan perawatan kesehatan bagi anak, baik yang bersifat preventif maupun kuratif.

  Psikolog bertugas menyelenggarakan bimbingan konsultasi bagi orang tua murid dan memantau perkembangan psikologi pada murid.



- ***Service***

  Tenaga-tenaga yang ikut menunjang pelaksanaan pelayanan pada Yogyakarta Full Day Elementary School, seperti petugas kantin, cleaning sevice, tukang kebun dan taman bermain, dan penjaga sekolah.



2.4 Kapasitas

- **Jumlah Siswa**

  Gambaran umum tentang jumlah rata-rata siswa dalam satu kelas di Yogyakarata mencapai 40-50 siswa, jumlah ini terlalu besar menciptakan kondisi kegiatan yang kondusif dan tepat sasaran dalam mempengaruhi perkembangan krativitas siswa. Menurut Gary t. Moore, bagi anak-anak, jumlah individu dalam kelompok kecil yang ideal terdiri dari 14-15 anak, kelompok yamg lebih besar masih dapat ditolerir terdiri atas 60-70 anak. Kapasitas ruang kelas yang ideal untuk kegiatan belajar mengajar yang efektif memiliki jumlah siswa maksimum 20 anak.

  Untuk Yoyakarta Full Day Elementary School jumlah level yang ada 6 tingkatan yang masing-masing terdiri dari 2 kelas.

  Jadi jumlah keseluruhan siswa ditampung adalah :

  6 kelas x 2 x 20 siswa = 240 siswa

- **Tenaga Pengajar**

  Setiap kelas berada dibawah tanggung jawab 1 orang guru. Jadi dalam fasilitas ini terdapat minimal 12 guru. Ditambah 3 guru olah raga.

- **Tenaga Medis**

  Untuk kegiatan medis, dibutuhkan tenaga antara lain :

  1 orang dokter umum yang berkunjung satu bulan sekali.

  1 orang dokter gigi yang berkunjung setiap tiga bulan sekali.

  1 orang psikolog yang berkunjung satu bulan sekali

  masing-masing dibantu dengan 1 orang perawat.

- **Tenaga Administrasi**

  Jumlah personal kepengurusan untuk fasilitas ini :

  1. Pimpinan : 1 orang
  2. Wakil pimpinan : 1 orang

3. Sekertaris : 2 orang
4. Unit Tata Usaha : 5 orang
5. Resepsionis : 2 orang

- **Tenaga Pengatur Rumah Tangga**

  Terdiri dari :

1. Petugas kantin : 3 orang
2. Cleaning Service : 3 orang
3. Tukang kebun : 2 orang
4. Penjaga Sekolah : 1 orang

2.5 Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang

1. Kelompok Ruang Utama

Macam Ruang	Asumsi/standart	Besaran
1. Ruang kelas	Standart 3m²/anak x 20 anak + sirkulasi 20% x 12 kelas	864m²
2. share learning area	standart 2,5m²/anak x 50 anak + sirkulasi 20% +6 ruang	1200m²
3. Laboratorium (bahasa, komputer, pengetahuan alam)	Standart 2m²/anak 20 anak + sirkulasi 20% x 3 ruang	144m²
3. Ruang praktek (keterampilan, kesenian)	Standart 3m²/anak 40 anak + sirkulasi 20% x 2 ruang	432m²
4. Perpustakaan	Standart 3m²/anak 150 anak + sirkulasi 20%	450m²
5. Ruang olah raga	Asumsi	375m²
6. Ruang Kep. Sek.	Standar Office Planning + asumsi perabot dan gerak	25m²
7. Ruang tamu	Asumsi	25m²
8. Ruang guru	Asumsi 6m²/guru x 15 guru + sirkulasi 30%	117m²
Jumlah		3623m²

2. Kelompok Ruang Penunjang

Macan Ruang	Asumsi/Standart	Besaran
1. Parkir umum	Asumsi 20 orang bermobil Standar 30m²/mobil	600m²
	Asumsi 50% bersepeda motor Standar 2m²/sepeda notor	240m²

2. Parkir khusus	Mobil karyawan 15 buah Sepeda motor karyawan 25 buah	450m²
3. Hall	Asumsi 50% dari pengguna	200m²
4. Aula	Asumsi menampung 200 orang	100m²
5. Kantin	Standart anank 2m²/anak 240 + sirkulasi 20%	
6. Stationery	Asumsi	20m²
7. Mushola	Asumsi menampung 50 jemaah	60m²
8. Ruang tunggu + piket	Asumsi	150m²
9. Taman bermain	Asunsi 150 anak Standart 2,5m² x 150 + 20% untuk sirkulasi	450m²
Jumlah		2270m²

3. Kelompok Ruang Medis

Macan Ruang	Asumsi/Standart	Besaran
1. Rg. Klinik gigi	Standar minimun 4,8 x 3,6 m²	18m²
2. Rg. Klinik umum	Standar minimun 4,8 x 3,6 m²	18m²
3. Rg. Konsultasi psikologi	Standar minimun 4,8 x 3,6 m²	18m²
Jumlah		±54m²

4. Kelompok Ruang Administrasi

Macan Ruang	Asumsi/Standart	Besaran
1. Rg. Kep. TU	Standart office Planning	20m²
2. Rg. Staf TU		40m²
3. Ruang rapat		25m²
4. Ruang Tamu		40m²
Jumlah		125m²

5. Kelompok Ruang Service

Macan Ruang	Asumsi/Standart	Besaran
1. Dapur 2. Gudang 3. Ruang jaga	Asumsi keseluruhan	50m²
Jumlah		50m²

Jumlah keseluruhan	6122m²

Luas site : ± 12.000 m²

Luas bangunan : ± 6122 m²

III. Kajian Atraktif dan Interaktif

3.1 Pengertian

Atraktif adalah gambaran atau kesan yang ditangkap oleh manusia melalui panca indra yang memiliki sifat menarik perhatiian. Interaktif merupakan ungkapan hubungan sosial atau dapat berarti bergerak, merespon, tanggap sesuatu dari luar. Atraktif dan interaktif mempunyai hubungan yang erat, bahwa sesuatu yang mempunyai karakter atraktif akan menimbulkan suatu bahasan sehingga menimbulkan hubungan atau interaksi antara pengguna dengan suatu yang memiliki karakter atraktif.

Dapat disimpulkan bahwa suasana atraktif dan interaktif adalah suasana suatu ruang yang menarik yang dapat membuat pengguna leluasa dalam melakukan pergerakan sehingga memberikan kesegaran,

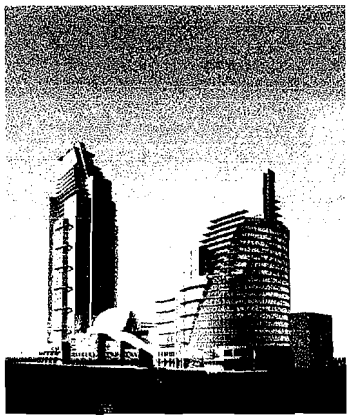
3.2 Kreteria Sebagai Pedoman Penentu Karakter Atraktif

Pencerminan karakter atraktif pada tata ruang dalam dan penampilan bangunan pada dasarnya merupakan gagasan psikis yang diungkapkan dalam suatu wujud fisik yang diwujudkan dengan bentukan-bentukan yang menarik bagi pengguna. Sifat atraktif cenderung untuk menampilkan wujud fisik yang dicapai dengan :

1. paradok : diterapkan melalui bentuk perlawanan (kontras dan tidak selaras).
2. metafora : diungkapkan melalui analogi berupa kiasan pada obyek sehingga dapat dimengerti sebagai bentuk analogi aslinya.
3. sematik : diterapkan melaui pengertian secara harfiah melalui kata-kata kedalam bentuk.
4. simbol : diterapkan melalui tanda-tanda dari suatu obyek yang memiliki arti dan dapat dimengerti.

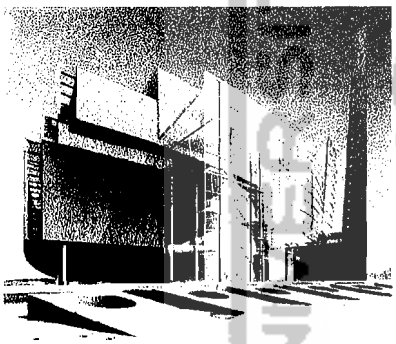
Untuk memperoleh suatu karakter atraktif dapat dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa contoh sebagai berikut :

1. Impressive



Impressive mengandung pengertian mengesankan bagi orang yang melihat penampilan dan tata ruang yang menarik. Impressive diterjemahkan dengan menghadirkan ruang dalam dengan skala yang monumental dan penampilan bengunan yang sangat menjulang tinggi.

2. Spectacular



Dalam arti bahasa spectacular berarti hebat atau menakjubkan, sesuatu yang membuat orang tertarik dikarenakan oleh sesuatu obyek yang hebat. Spectacular dapat dihadirkan dengan menciptakan ruang dan penampilan yang memberikan kesan hi-tech atau modern sebagai elemen pembentuknya.

3. Bold

Bold berarti berani, karakter ini dapat diolah misalnya dengan menggunakan atau menghadirkan sistem struktur yang berani atau tidak lazim digunakan pada suatu bangunan, sehingga menimbulkan daya tarik orang yang melihatnya.

4. Admirable

Admirable berarti mengagumkan. Penataan tata ruang dalam dan penampilan bangunan yang mengagumkan orang yang melihatnya. Admirable dapat diterjemahkan dengan menghadirkan ruang yang besar dan luas atau dengan penampilan bangunan yang terkesan labil.

5. Movement

Adanya gerak-gerik yang akan menerik perhatian orang yang melihatnya, hal ini dapat diwujudkan dengan menghadirkan ruang dapat bergerak dengan peranan teknologi atau massa dari suatu bentuk bangunan yang dapat bergerak.

6. Exotic

Sesuatu yang aneh, luar biasa atau asing akan menarik perhatian orang yang melihatnya kemudian mengamatinya, hal ini dapat diwujudkan dengan meletakkan suatu ornamen pembentuk ruang seperti bukaan atau lainnya dengan posisi tidak lazim.

7. Pattern

Pattern merupakan suatu susunan pola-pola dengan penyusunan ini akan dapat meningkatkan daya tarik bagi pengguna , hal ini dapat diwujudkan dengan menghadirkan pola-pola ruang atau pola penampilan yang bevariasi.

Dalam memberikan kesan atraktif pada Yogyakarta Full Day Elementary School tidak terlepas dari fungsi dan peranannya sebagai fasilitas pendidikan bagi siswa sekolah dasar untuk menumbuhkan minat dan kreatifitas anak.

Dari ketujuh kriteria standar penentu atraktif, hanya tiga point yang paling tepat untuk bangunan Yogyakarta Full Day Elementary School yaitu Exotic, admirable dan pattern.

admirable dan pattern digunakan untuk memberikan kesan karakter atraktif begi penataan ruang dalam pada Yogyakarta Full Day Elementary School. Sedang karakter exotic digunakan untuk penampilan bangunan.

1. Kreteria Sebagai Pedoman Penentu Karakter Interaktif

Banyak bangunan dibangun dengan maksud untuk pembentukan suatu interaksi, dengan cara menyediakan fasilitas bersama yang mampu menarik pengguna sehingga terjadi interaksi sosial, pola penataan fasilitas maupun lingkungan akan menentukan karakter kontak sosial yang akan terjadi. Kontak yang terjadi pada pola-pola ini cenderung kontak formal, sementara itu, kontak informal terjadi secara tidak sengaja, sehingga kesempatan untuk bertemu dan melihat menjadi syarat untuk meningkatkan interaksi semacam ini. Keberadaan anak didik dan pengajar dalam lingkungan juga dianggap dapt menjadi pendorong interaksi sosial, karena mengakibatkan adanya hubungan timbal-balik dan persamaan kepentingan dalam lingkungan tersebut.[2]

Menurut Dayaratne (1992), berlangsungnya suatu kegiatan interaksi dalam suatu komunitas adalah berpangkal dari latar belakang kebutuhan dan persepsi masyarakat terhadap lingkungan hunian yang ditentukan oleh faktor pendukung sebagai berikut :

- Adanya kesempatan dan kemungkinan penciptaan tempat yang cocok. Seperti : adanya akses kehalaman, rasa aman, tempat yang teduh dan lain sebagainya
- Adanya dukungan berasama dalam pemanfaatannya. Seperti halaman, area bermain, area belajar kelompok dan kantin.
- Dapat memberikan arti keintiman dan rasa betah. Diwujudkan melalui skala dan proporsi ruang.

Sementara itu dalam upaya membentuk itu upaya pembentukan interaksi lewat desain lingkungan, Moore Rubble dan Yudell memaparkan 5 kategori dalam perancangan lingkungan buatan yang dapat mempengaruhi pembentukan interaksi :

- *Scale Of Habitation* : yaitu dengan penyediaan beragam skala dalam lingkungan fisik untuk membuat beragam aktivitas, mulai dari

aktivitas yang dilakukan secara individual hingga aktivitas yang dilakukan kelompok

- *Hierarchies of domain* : yaitu dengan menciptakan ruang-ruang transisi antara ruang publik dan ruang privat, yang memungkinkan penggunan menentukan pilihan (social option), untuk berinteraksi atau tetap menjaga privasinya, serta sebagai pembentuk identitas ruang.
- *Geometries of connection* : yaitu dengan pemanfaatan geometry tapak, bangunan eksisting pada tapak atau lingkungan di sekitar, sebagai penghubung bangunan atau lingkungan yang akan dirancang dengan pola geornetri yang telah ada disekitar tapak, sehingga memungkinkan desain tempat baru yang khas namun tetap konstektual dengan lingkungan.
- *Choerography of community* : yaitu dengan merancang pergerakan dalam tapak, bangunan dan ruang, sehingga lingkungan yang terbentuk memberi pengalaman spacial yang kaya.
- *Light and the land* : yaitu dengan memanfaatkan cahaya, iklim, dan vegetasi untuk menciptakan ruang sosial dan arsitektur yang dinamis.

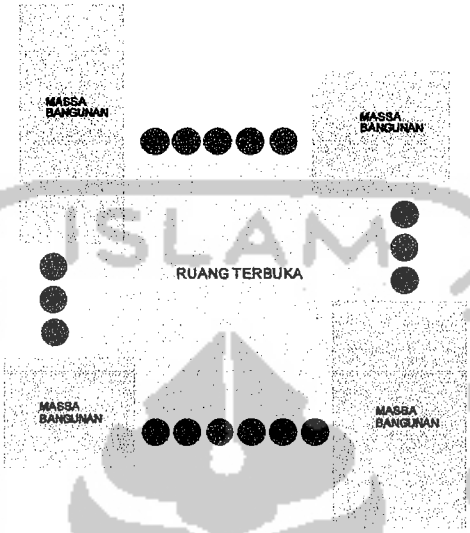
Penekanan karakter interaktif dalam Yogyakarta Full Day Elementary School ditujukan kepada :

1. Interaksi antar penguna
    - Murid dengan murid
    - Pengguna dengan bangunan
    - Pengguna dengan lingkungan
2. Interaksi pengguna dengan lingkungan sekolah.
3. Interaksi penguna dengan bangunan akibat pengaruh karakter atraktif dari bangunan.

Karakter interaktif pada Yogyakarta Full Day Elementary School, diwujudkan dengan :

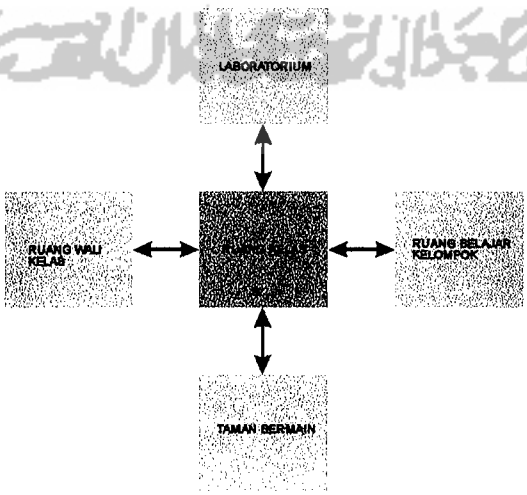
1. Ruang Terbuka

Kesan interaktif dalam bangunan dapat di ciptakan melalui penggunaan ruang terbuka. Pemanfaatan ruang terbuka pada bangunan sebagai pusat orientasi bangunan, yang dapat menimbulkan hubungan sosial antar pelaku kegiatan.



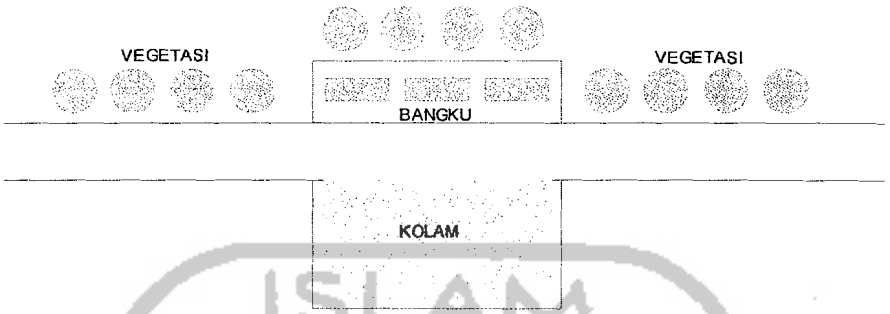
2. Hubungan Antar Ruang

Lay-out ruang dalam bangunan dapat menciptkan kesan interaktif. Kesan interaktif diciptakan melalui penataan penataan ruang-ruang berdasarkan tingkat kedekatan hubungan kegiatan pelaku dalam ruang. Kedekatan ruang tersebut mendukung aktifitas pengguna.



3. Pola sirkulasi

Pengolahan sirkulasi pada bangunan ini dapat menimbulkan hubungan interaksi hubungan interaksi antar pengguna maupun dengan lingkungan sekitar.

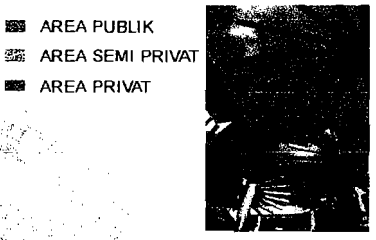


3.4 Studi Kasus

Studi kasus dilakukan untuk mencari penyelesaian mengenai penciptaan pola ruang yang atraktif dan interaktif. Studi tersebut dilakukan pada beberapa bangunan yang sudah ada dan menfasilitasi kegiatan pendidikan.

North Spring
Primary School

Kesan atraktif pada sekolah ini terlihat dari gubahan masa yang dinamis, warna-warna terang pada bangunan dan karakter yang tercipta dari fasilitas pendidikan, seperti : court yart, parade squere, playing area



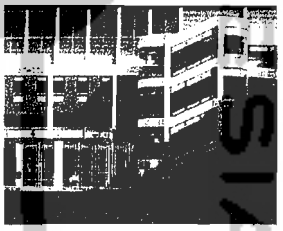
Sirkulasi : pergrakan yang terjadi pada sekolah ini adalah linier, kesan atraktif terlihat dari pembelokan sirkulasi, sehingga menimbulkan kesan menarik dan tidak monoton

1. SCHOOL ENTRANCE
2. ENTRANCE FOYER
3. ADMINISTRATION
4. CANTEEN/HALL OVER
5. PARADE SQUERE
6. CLASSROOM BLOCK
7. PLAYING FIELD
8. PEDESTRIAN ENTRANCE

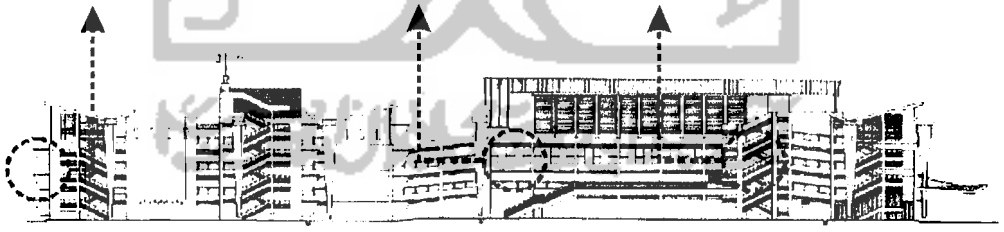
Kesan interaktif didalam sekolah ini terlihat dari classroom block yang berdekatan dengan playing field, parade squere dan kantin yang di harapkan terjadi interaksi antar siswa dan sisiwa dengan lingkungan

Kesan atraktif dalam gubahan masa pada sekolah ini terlihat dari penggabungan, penambahan dan pengurangan bentuk dasar

Kesan atraktif dari sekolah ini ditunjukkan melalui pemberian warna-warna terang pada dinding dan pemberian sun shading horizontal dan vertikal sehingga menimbulkan daya tarik



Interaktif staircase, bukan hanya memberikan fungsi tetapi juga memberikan estetika sehingga menimbulakan daya tarik



ELEVATION

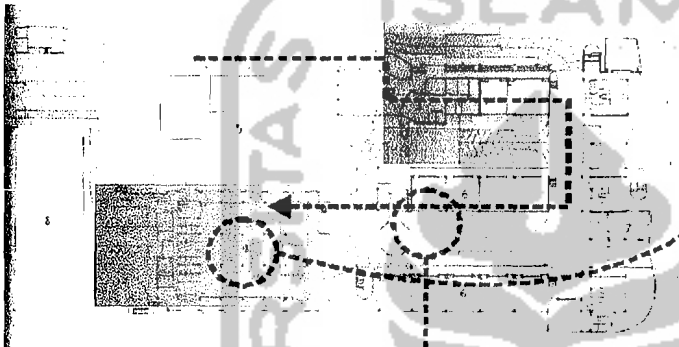
Yew Tee

Primary School

Penampilan bangunan yang menarik diharapkan mampumendukung minat siswa dalam menempuh ilmu

Ruang kelas dengan bukaan lebar memberikankenyamanan dalam belajar selain itu juga sebagai media interaksi siswa dengan rung luar

Suasana kantin dengan bukaan yang lebar memberikan suasana nyaman bagi sisiwa



- Area publik
- Area semi privat
- Area privat

1. School entrance
2. Entrance foyer
3. Administration
4. Cantin/hall over
5. Parade squere
6. Class room block
7. Special teaching room
8. Playing field

Permainan sun shading dan pewarnaan pada kolom balok menciptakan suasana yang atraktif pada bangunan sekolah dasar

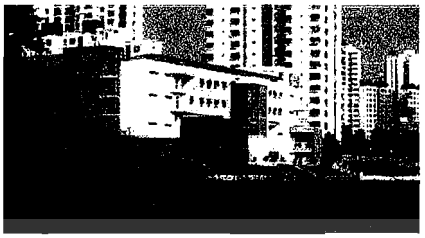
Suasana pada selasar dengan aktifitas didalamnya terwadahi dengan baik

Playing field, sebagai pusat interaksi antar siswa

Kesimpulan analisa :

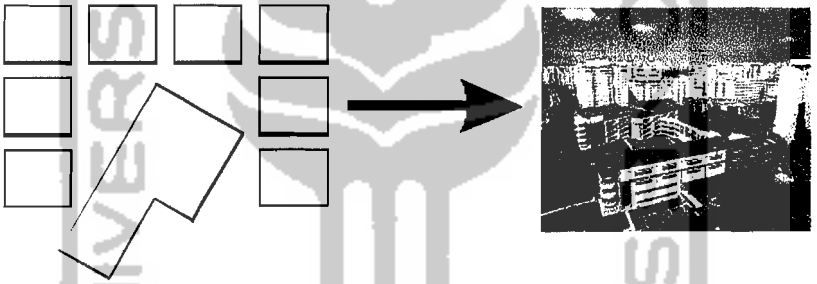
1. Fasade

   Karakter atraktif terlihat dari fasade yang mempunyai karakter bentuk dan warna berbeda dengan bangunan disekitarnya.



2. Gubahan masa

   Diwujudkan dengan prinsip penyusunan terpusat, yang memberikan identitas dan kesan menarik.



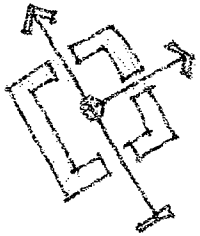
3. Sirkulasi.

   Sirkulasi pada obyek analisia diberi kesan atraktif dan interaktif dengan :

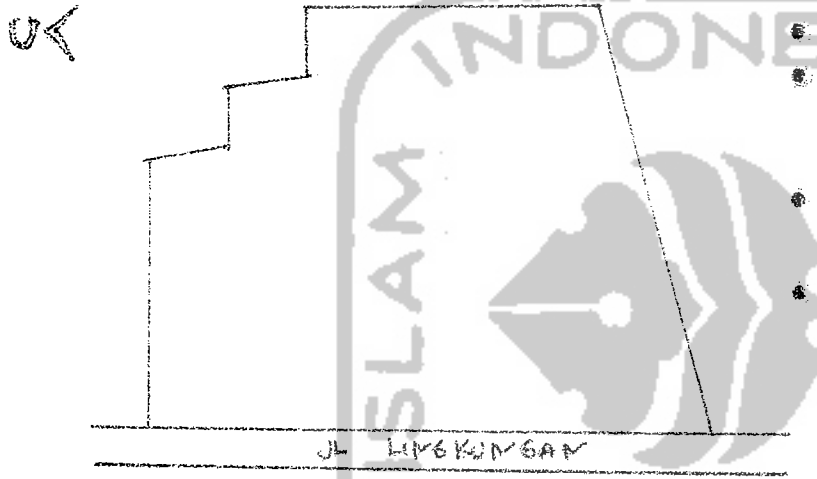
   1. pemberian warna-warna kontras pada kolom balok.
   2. pola sirkulasi yang menggabungkan unsur linier dan radial memberikan kesan menarik dan tidak membosankan.

SKEMATIK

P E S A I R



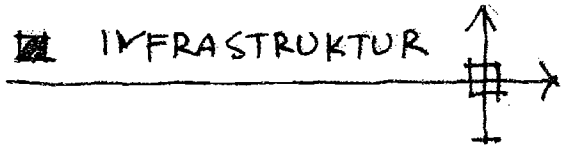
KONDIS TAPAK

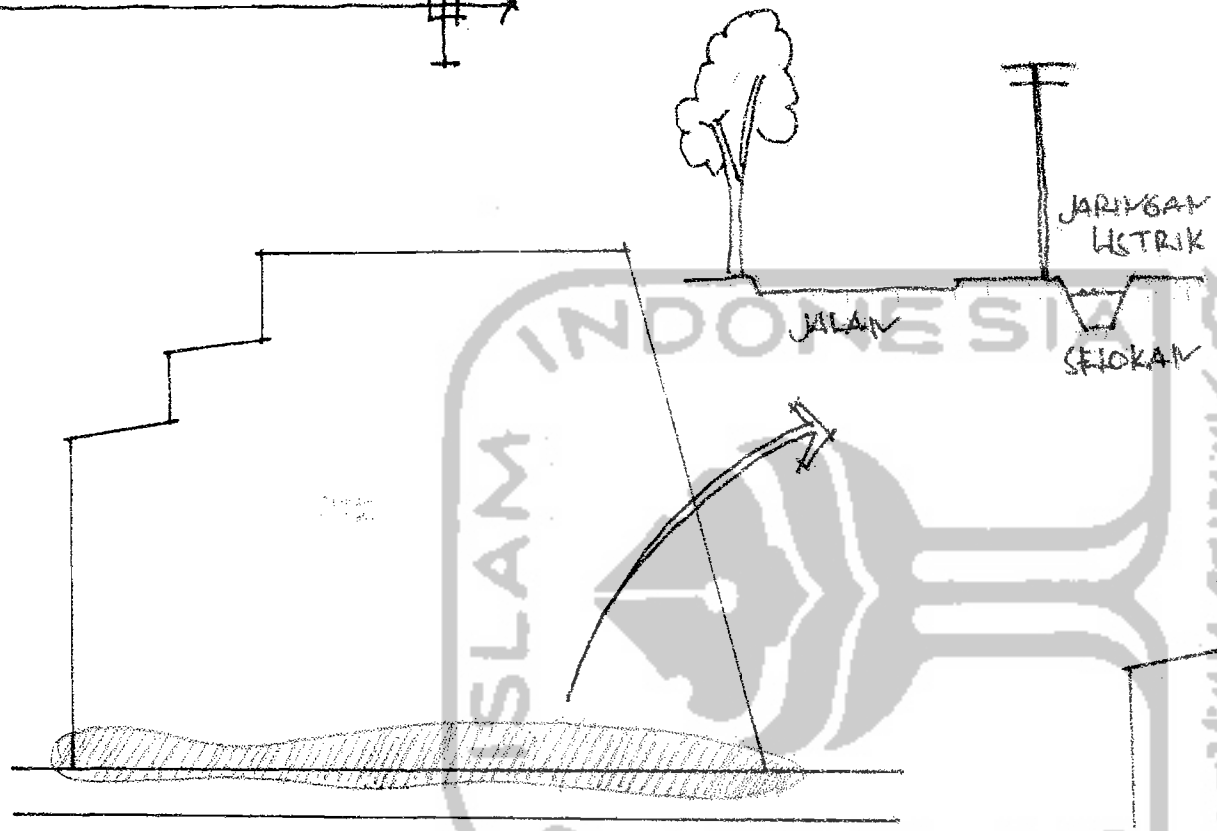


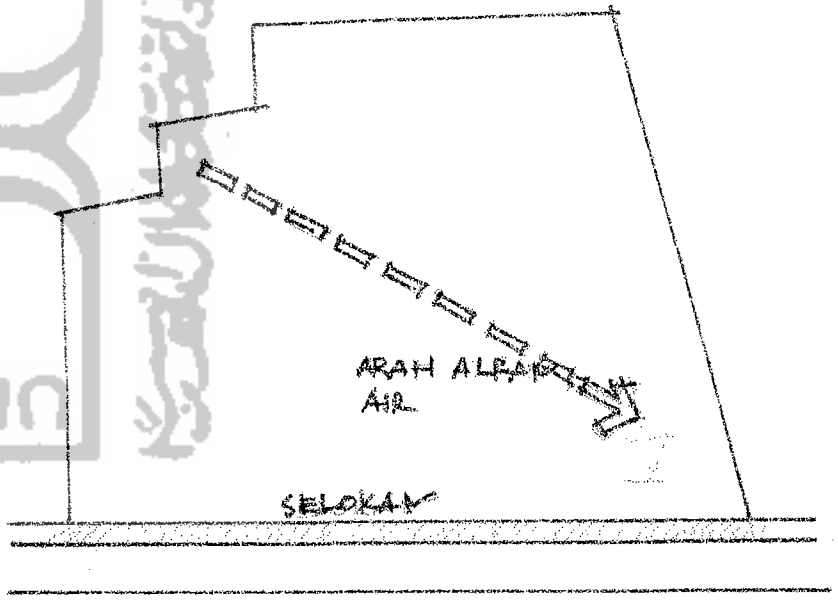
- LUAS SITE : ± 12.000 m2
- KONDISI EXISTING SITE
  = MERUPAKAN AREAL PERSAWAHAN DAN TANAMAN TEMBAKAU
- LOKASI SITE : DUSUN MUDAL, KEL SARIHARJO MAGELIK, SLEMAN, YOGYAKARTA
- BATAS SITE
  UTARA : KAVLING PERUMAHAN
  SELATAN : PERSAWAHAN DAN PEMUKIMAN
  TIMUR : PEMUKIMAN DAN PERUMAHAN
  BARAT : PERSAWAHAN

KONTUR

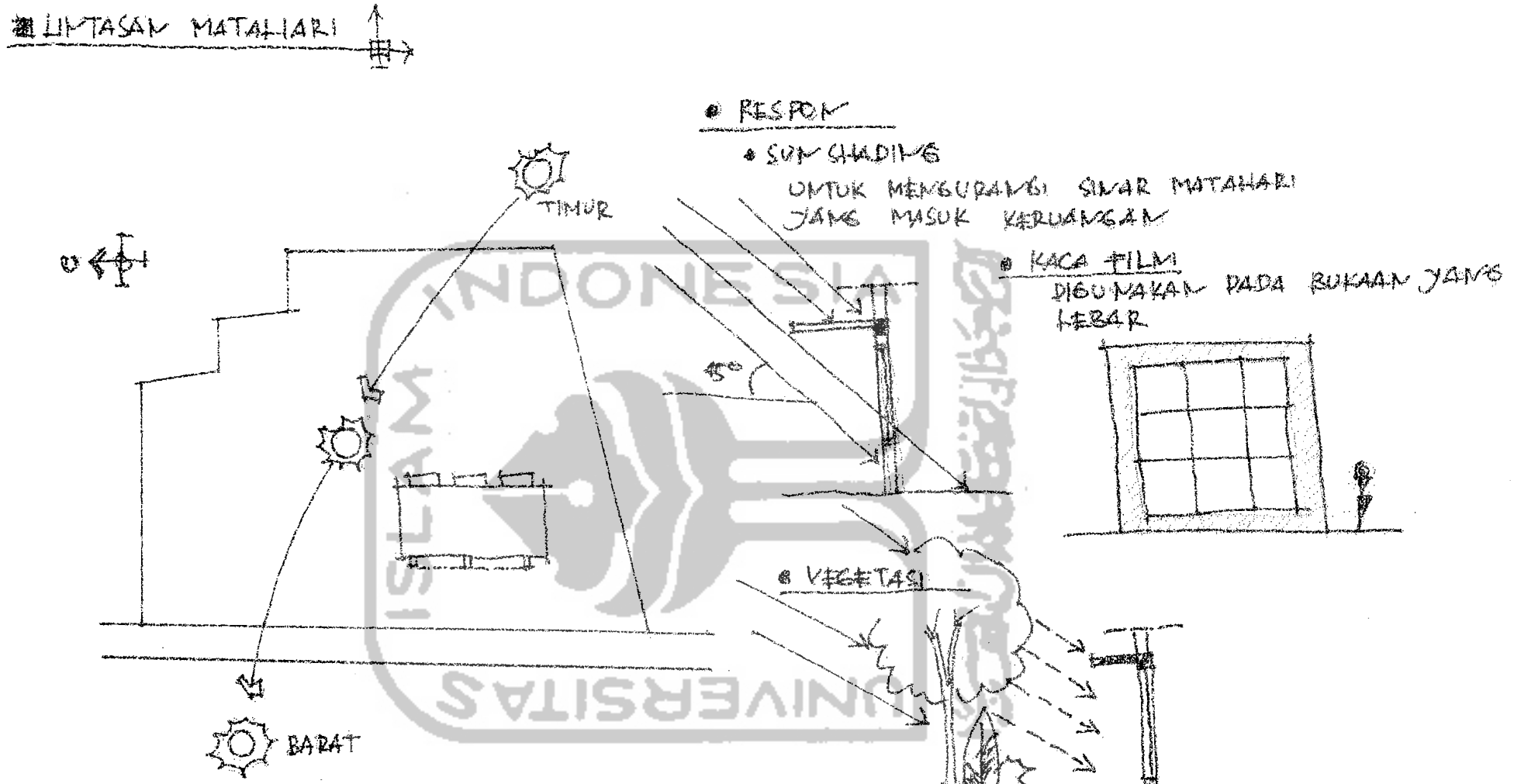
* KONDISI KONTUR PADA SITE INI RELATIF DATAR BERKISAR 25 - 60 Cm





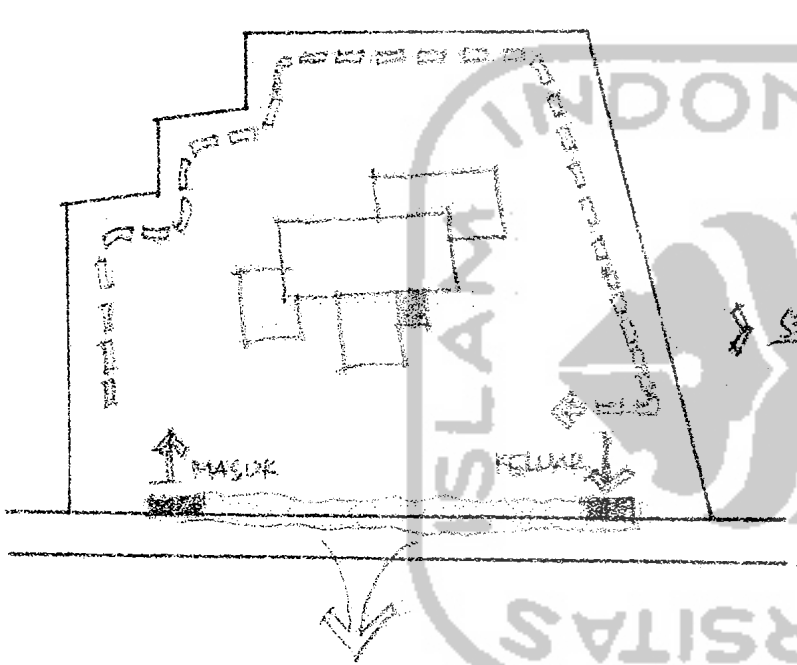


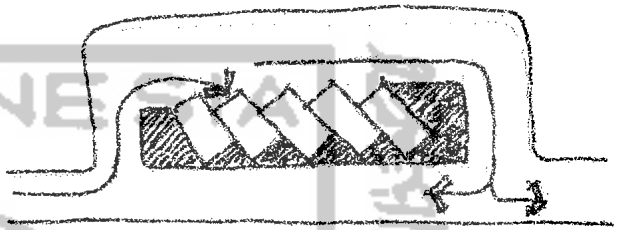
- INFRASTRUKTUR PADA SITE INI BERUPA JARINGAN LISTRIK DAN SELOKAN PEMBUANGAN


LINTASAN MATAHARI
RESPON
SUN SHADING
UNTUK MENGURANGI SINAR MATAHARI
YANG MASUK KERUANGAN
KACA FILM
DIGUNAKAN PADA BUKAAN YANG
LEBAR
TIMUR
BARAT
45°
VEGETASI

SIRKULASI

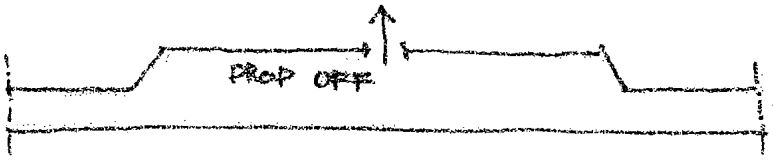
- PARKIR
  - JALUR SIRKULASI PADA SITE MENGGUNAKAN SISTEM "ONE WAY IN"



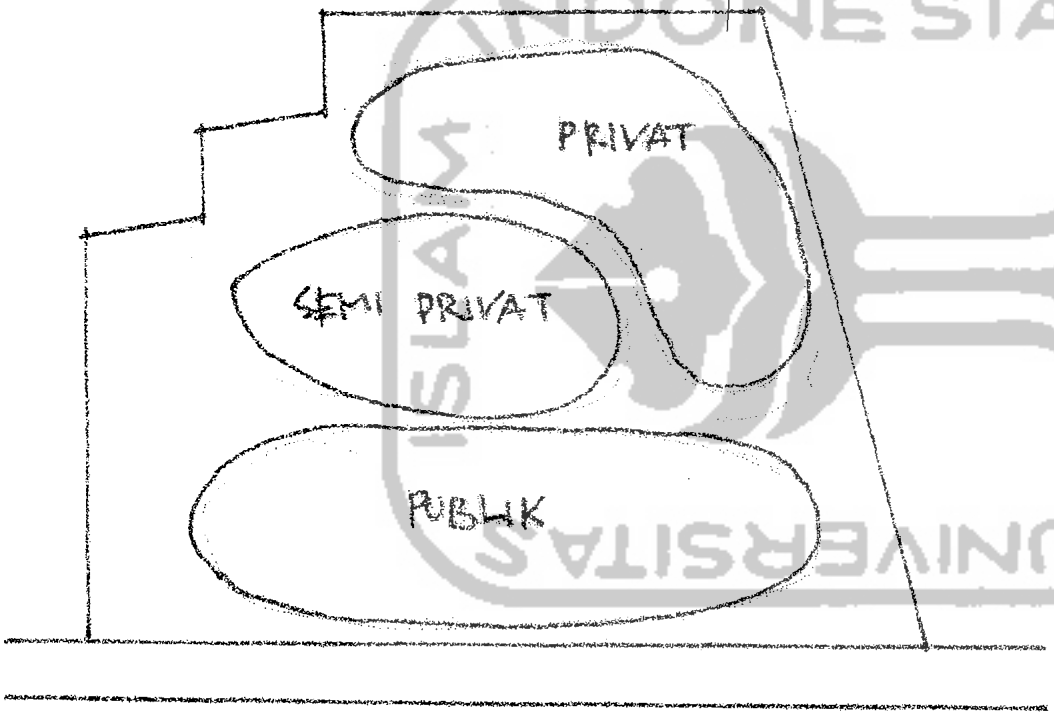


- SERVICE ROAD
  - SEBAGAI FASILITAS UNTUK JALUR EVAKUASI BILA TERJADI KEBAKARAN
  - SEBAGAI SIRKULASI UNTUK MAINTENANT
  - SEBAGAI AREA "JOGING TRACK"

- MELEBARKAN JALAN LINGKUNGAN UNTUK PEMBERHENTIAN BIS SEKOLAH



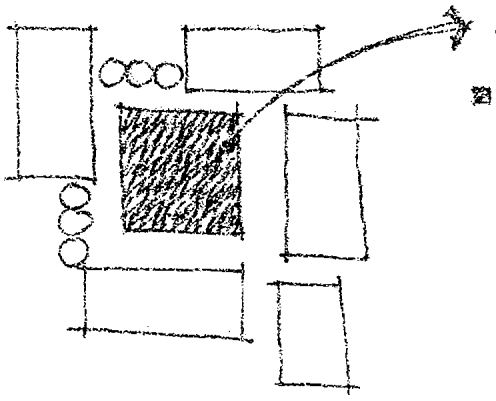
ZONING



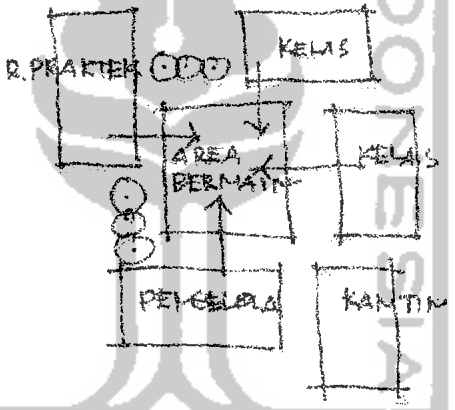
- ZONA PUBLIK
  - PARKIR
  - HALL
- ZONA SEMI PRIVAT
  - ADMINISTRASI
  - KLINIK
  - KANTIN
  - MUSHOLA
- ZONA PRIVAT
  - KELAS
  - LABORATORIUM
  - RG. PRAKTEK

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

KONSEP GUBAHAN MASSA

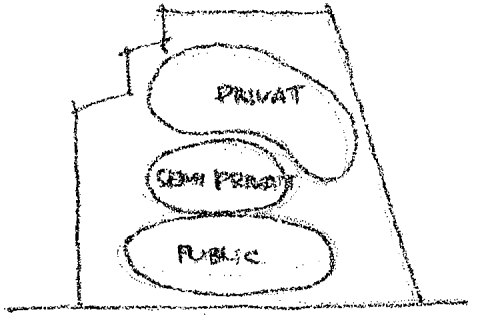


- TUJUAN DARI DILETAKKANNYA AREA BERMAIN SEBAGAI PUSAT MASSA BANGUNAN ADALAH SEBAGAI ORIENTASI UTAMA BANGUNAN SELAIN ITU DIMAKSUDKAN UNTUK MEMUDAHKAN PENGAWASAN

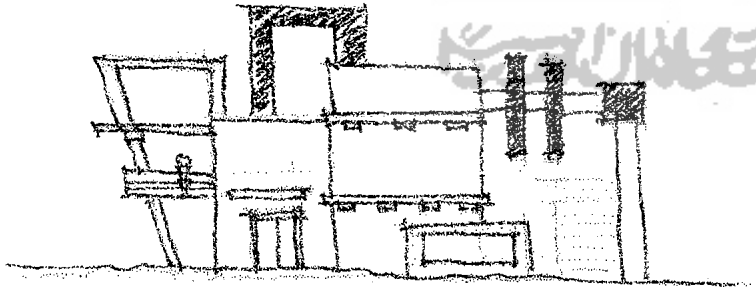


- KONSEP GUBAHAN MASSA PADA YOGYAKARTA FULL DAY ELEMENTARY SCHOOL MENGGUNAKAN PENYUSUNAN MASSA TERPUSAT, DENGAN AREA BERMAIN SEBAGAI PUSATNYA

ZONING



- ZONA PUBLIK
  - PARKIR
  - HALL
- ZONA SEMI PRIVAT
  - ADMINISTRASI
  - KLINIK
  - KANTIN
  - MUSHOLA
- ZONA PRIVAT
  - KELAS
  - LABORATORIUM
  - Rg. PRAKTEK



KONSEP FASADE

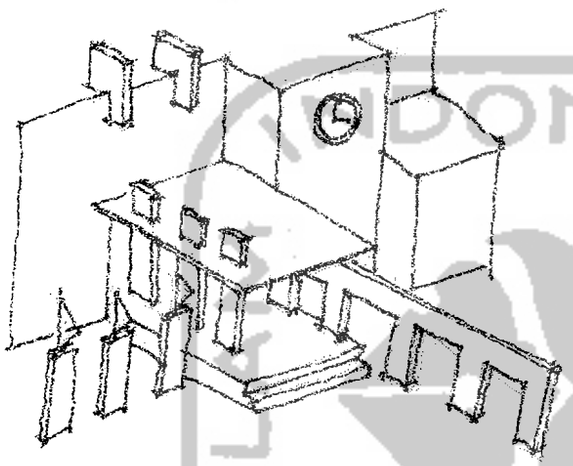
PATERN : PENYUSUNAN POLA - POLA

- YAITU DENGAN MENGEKSPOS BAHAN STRUKTUR, KOMPOSISI BIDANG VERTIKAL, HORIZONTAL DAN DIAGONAL UNTUK MENGHASILKAN EFEK GELAP - TERANG

- PENCIPTAAN KARAKTER ATRAKTIF & INTERAKTIF

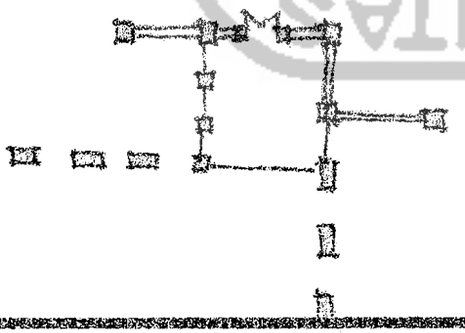
KARAKTER ATRAKTIF

EXOTIC + UNIK, LAIN



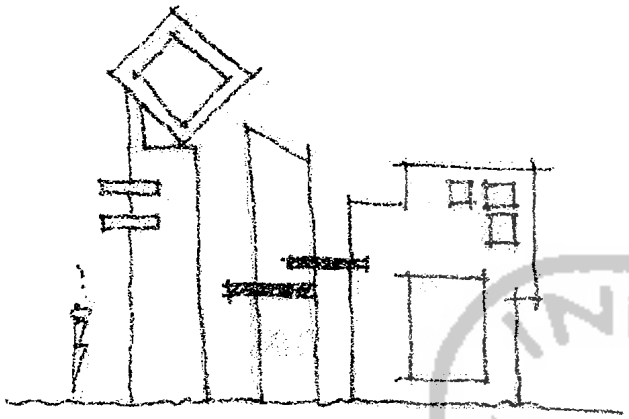
- PENCIPTAAN MAINENTRANCE DIBUAT SEMENARIK MUNGKIN GUNA MENARIK MINAT ANAK
- PEMAKAIAN BIDANG VERTIKAL DAN HORIZONTAL DIMAKSUDKAN MEMBERI EFEK GELAP TERANG, SERTA MEMBERI NILAI TEGAS TERHADAP BANGUNAN

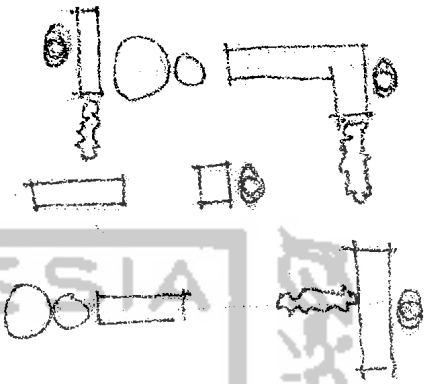
ENTRANCE



- EXOTIC, DIMUNCULKAN DENGAN PEMAKAIAN BIDANG VERTIKAL DAN HORIZONTAL YANG SALING MEMBUS SATU DENGAN YANG LAIN

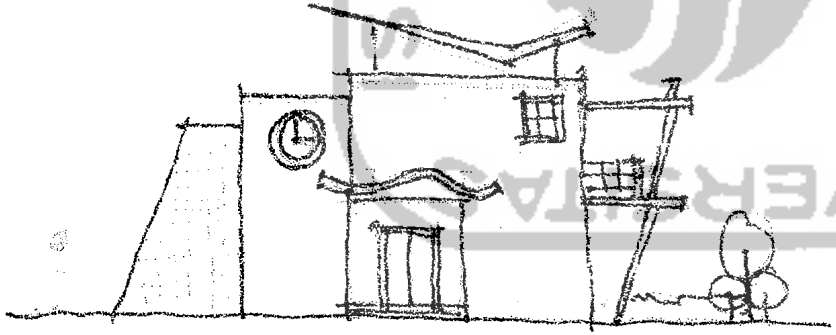
SCLUPTURE





METAK UMPET

- SCLUPTURE AKAN MEMBERI PERHATIAN TERSENDIRI BAGI ANAK, BENTUK-BENTUK ABSTRAK AKAN MENIMBULKAN KREATIFITAS PADA ANAK
- ATRAKSI PADA AREA SCLUPTER

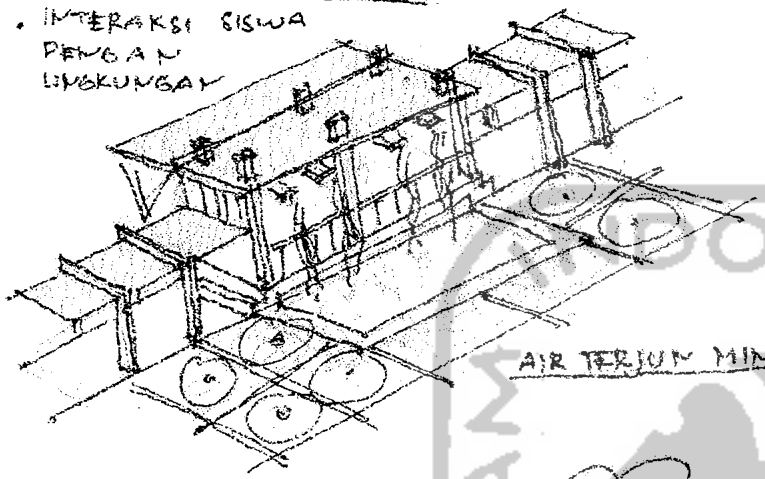


- JAM DINDING DAN BENTUK MENGKUNG SEBAGAI PEMBENTUK KARAKTER ATRAKTIF

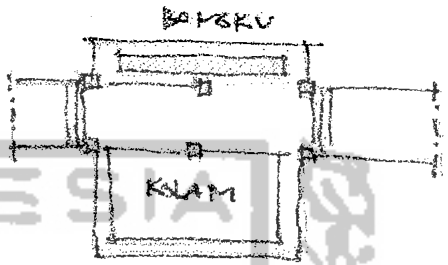
SIRKULASI

KORIDOR DAN SELASAR

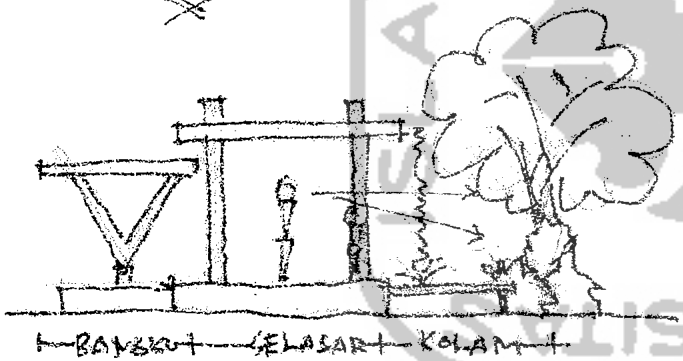
- INTERAKSI SISWA PENGAN LINGKUNGAN



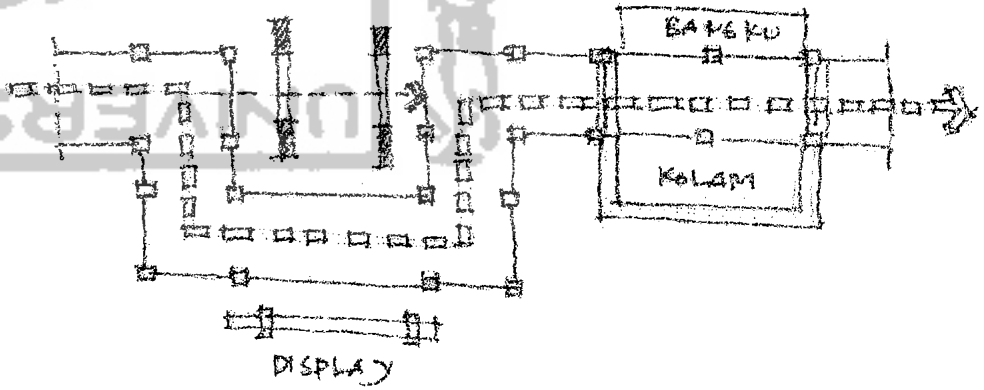
AIR TERJUN MINI



- SIRKULASI PADA SITE INI DITATA SEDEMIKIAN RUPA UNTUK MENCIPTAKAN KARAKTER ATRAKTIF DAN INTERAKTIF
- DIHARAPKAN PENGGUNA MENDAPATKAN PENGALAMAN SPASIAL YANG BERVARIASI

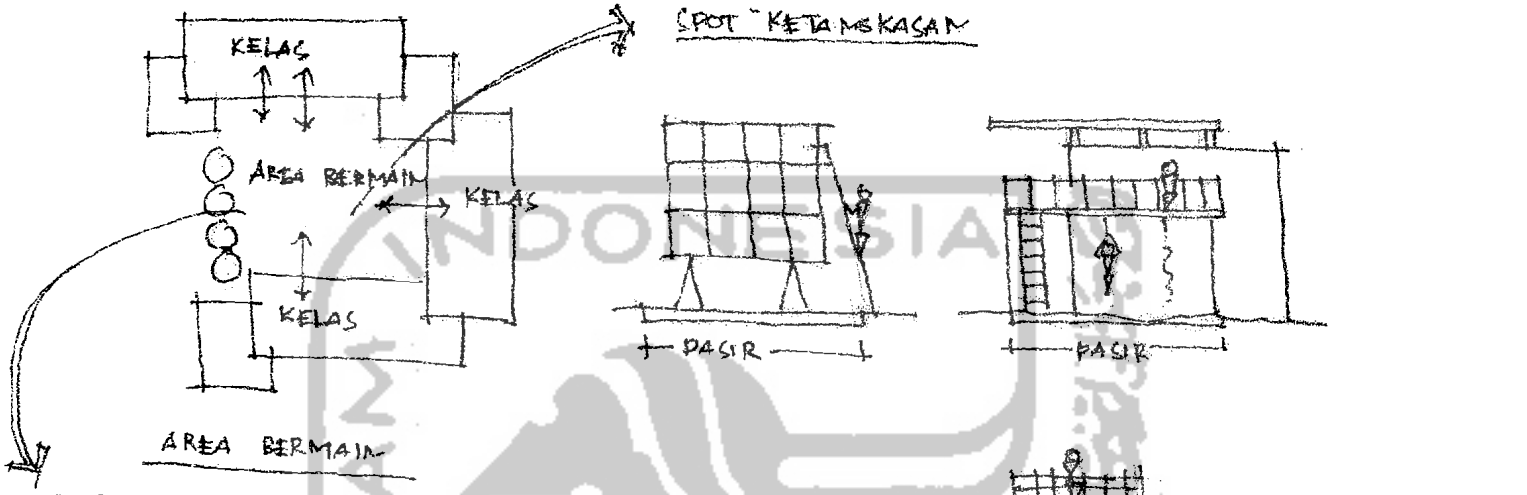


BANGKU — SELASAR — KOLAM



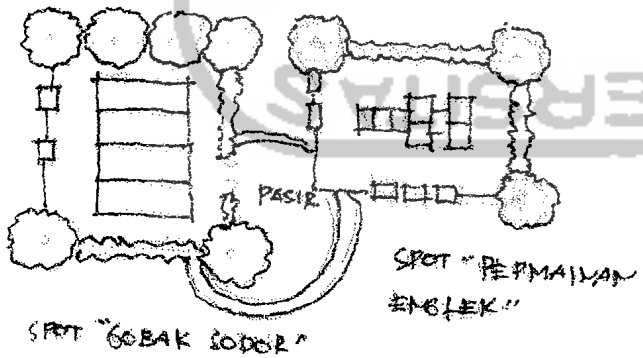
- JALAN → ISTIRAHAT → JALAN SEJENAK

- KARAKTER INTERAKTIF
  - INTERAKSI ANTAR PENGGUNA :
    - SISWA DENGAN SISWA

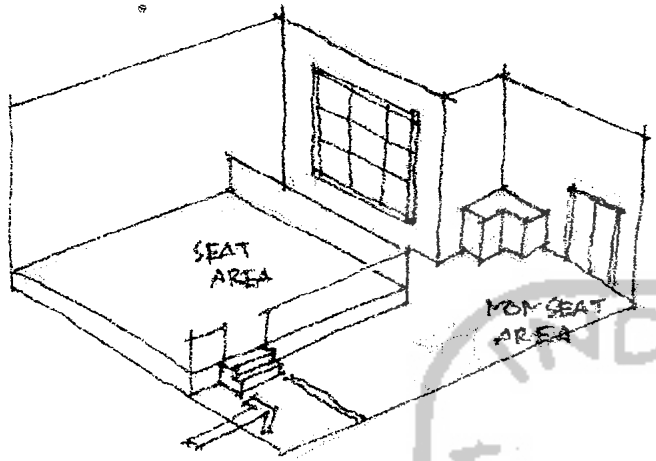


AREA BERMAIN

- AREA BERMAIN MERUPAKAN PUSAT INTERAKSI ANTAR SISWA, PADA AREA BERMAIN DICIPTAKAN SPOT-SPOT UNTUK PERMAINAN BEREGU MAUPUN INDIFIDU, MISAL

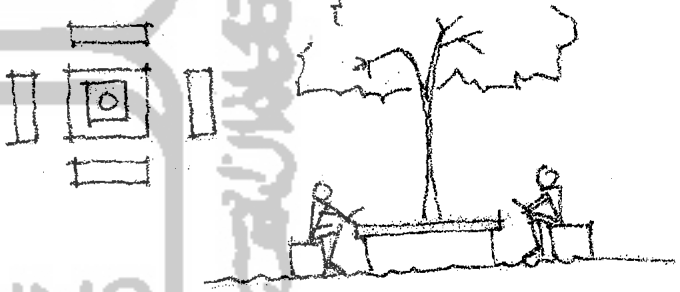


KELAS



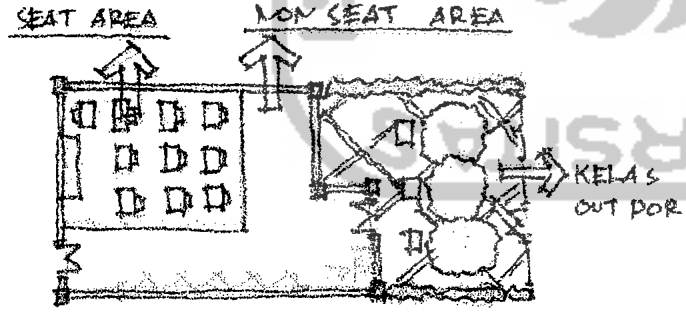
- UNTUK MENGHINDARI KEBOSANAN PADA SISWA, KELAS DIDESAIN MEMPUNYAI TIGA AREA BELAJAR :
  - SEAT AREA : AREA INI BERSIFAT FORMAL ANAK BELAJAR SAMBIL DUDUK
  - NON SEAT AREA : AREA INI BERSIFAT AGAK FORMAL (RELAK), ANAK BELAJAR SAMBIL TIDURAN, BERSANDAR PADA DINDING

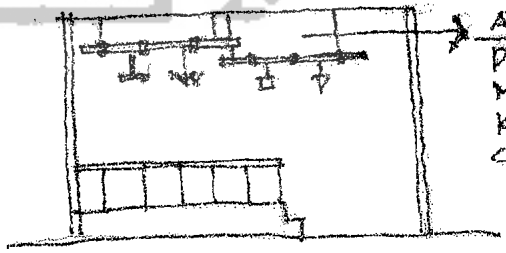
  - KELAS OUT DOR : PADA AREA INI ANAK DAPAT BELAJAR DENGAN BERINTERAKSI LANGSUNG DENGAN LINGKUNGAN



ADMIRABLE : DENGAN MENGHADIRKAN RUANG KELAS YANG LUAS DAN NYAMAN

- RUANG KELAS DIDESAIN DENGAN DINAMIS DAN FLEKSIBLE





ATRAKTIF CEILING
DIGUNAKAN UNTUK MEMAJANG HASIL KARYA ANAK DENGAN CARA DIGANTUNG