

BAB IV

GAGASAN PERANCANGAN

Mengemukakan eksplorasi ide-ide perancangan yang bermula dari ide-ide edukatif berdasarkan analisa psikologi perkembangan anak usia *user* dalam lingkup permainan 'petualangan'

"teach the child to experience joy and pain from things that surround him...the right things are those which, irrespective of which branch of art they belong to, transmit a direct aesthetic pleasure for they are objectively true... works of painting and sculpture, architecture and crafts, and in fact everything that has beautiful form, nobility of content, and a perfect realised goal"

Plato (428-348 B.S.)

IV. 1 Konsep

IV. 1. 1. Latar belakang

Gagasan perancangan pada Sekolah Dasar Internasional Jakarta ini dibuat sesuai dengan respon pertama, yaitu sebagai wadah kegiatan belajar sekaligus sebagai sarana mengembangkan kreativitas anak dengan suasana rekreatif dan edukatif. Beberapa bagian bangunan difungsikan sebagai tempat belajar formal dan fungsi-fungsi standar, sisanya dirancang sebagai ruang-ruang 'petualangan' sebagai usaha untuk mengurangi kebosanan dalam proses belajar formal. Wadah petualangan ini memuat *stimulasi visual* dan *stimulasi gerak* dalam ruang, dan didalamnya mengandung pesan-pesan edukatif yang dapat membantu proses belajar formal. Dari sini anak diajak untuk berpetualang dalam bangunan, baik imajinya maupun gerak.

Berdasarkan studi literatur dalam psikologi dan sudut pandang ilmu jiwa, *esensi aktivitas* anak usia 3-10 tahun adalah *bermain menuju pembelajaran*. Kemudian hubungan antara karakteristik anak tersebut dengan tema *permainan 'petualangan'* dicoba untuk dikolaborasikan ke dalam ide *permainan yang edukatif*, sehingga tidak melupakan fungsi utama rancangan sebagai sarana *edukasi*.

Seperti metode yang pernah diungkapkan Anthony C Antoniades dalam *Poetics of Architecture* dalam menerjemahkan sastra (*poetry dan literature*) sebagai tekstual ke dalam grafis sebagai konsep pada ranah perancangan arsitektur dengan perumpamaan (*analogi*) dan bahasa simbolik. Cara ini juga digunakan perancang dalam menerjemahkan bahasa (tekstual) ke dalam grafis perancangan.

Dengan menegaskan *subyektivitas sudut pandang*, perancang menetapkan 3 poin yang diambil dari permainan 'petualangan' ini untuk diterjemahkan sebagai guidelines perancangan, yaitu:

- ✓ Karakter pemain sebagai 'petualang' (pengguna usia 3-10 tahun)
- ✓ *Esensi* dari tema permainan 'petualangan'
- ✓ Runutan cerita (*plot*) permainan 'petualangan'.

- **Karakter pemain sebagai ‘petualang’ (user usia 3-10 tahun)**

Berangkat dari ‘anak’ sebagai pengguna dominan, muncul sebagai karakter tokoh yang akan menjalani petualangan. Sebagaimana dijelaskan dalam bab sebelumnya, anak yang mengalami pertumbuhan membuka peluang bagi pengembangan fungsi intelektual terhadap naluri dan pengenalan pertama pada bentuk-bentuk visual yang baru bagi mereka. Pikiran, ingatan dan fantasi mendominasi perilaku dalam gerak mereka. Gerak aktif yang sangat menonjol dan fantasi menjadi petunjuk bagi mereka dalam melakukan segenap aktivitas. Sikap selalu ingin tahu (*curious*) dan kesederhanaan pemikiran mereka yang membatasi kemampuan mereka membawa mereka untuk terus selalu belajar (*learning*), mencoba (*trying*) dan mencari (*finding*) sesuatu yang baru.

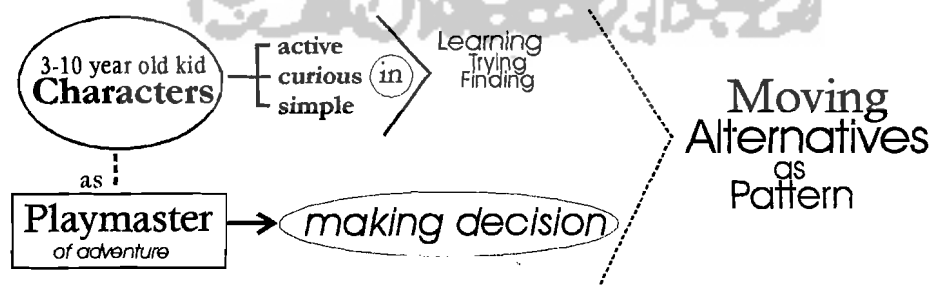
3-10 year old kid
Characters { *active*
curious
simple

Gambar 33. Karakter pengguna sebagai petualang

Aktif dalam artian penuh gerak, dinamis, perjalanan panjang, split level. *Curious* (ingin tahu) dalam artian penasaran, mencari tahu, penyamaran visual. Dan *simple* dalam wujud sederhana, mudah diingat, jelas.

Sebagai *playmaster* dalam permainan, anak dengan segenap kemampuannya harus dapat membuat keputusan-keputusan (*making decision*). Untuk memunculkan kemampuan itu, maka diciptakan strategi stimulus gerak berupa ‘*alternatif pergerakan*’ berdasarkan sifat anak usia ini (aktif, *curious*, sederhana) dalam mengembangkan proses belajar (*learning*), mencoba (*trying*), dan mencari (*finding*).

Aplikasi sifat anak banyak diarahkan pada konsep perancangan sebagai ‘*alternatif pergerakan*’ pada tataran detail (*entrance* bangunan, Plaza, dinding, bukaan, serta tangga) dan karakter dalam tataran bangunan (bentuk dan *façade*).



Gambar 34. Karakter menghasilkan ‘alternatif pergerakan’

- **Esensi tema permainan 'petualangan'.**

Petualangan adalah sebuah perjalanan yang '*menantang*' dalam adegan pada alur ceritanya. Karenanya 'pemain' hanya bermodalkan kekuatan *otak* dan *otot* untuk menjalaninya.

Alternatif bagi transformasi *tantangan* terbagi dua: *gerak aktif* dalam artian gerak menantang, '*curious*' terhadap visual ruang, plural, rumit. *Kejutan* (tak terduga) dalam wujud ekstrim, kontras.

Dalam dunia arsitektur, *kejutan ruang* digambarkan sebagai permainan ruang yang mampu menggerakkan perasaan manusia, baik itu dalam skala dan proporsi, irama, tekstur dan warna. Salah satu cara untuk mencapai hal ini, dikenal adanya *folie*; suatu metode provokatif dalam merancang yang mengabaikan segala bentuk panduan, tata cara, sistem dan aturan baku, namun digerakkan oleh sisi rasionalitas sang perancang, bahwa bangunan dibuat dengan suatu makna dan tujuan, ada fungsi, ada kriteria dan persyaratan teknis meskipun beberapa diantaranya mengalami *transgression* dan *postponing*.

Esensi tema



Gambar 35. Esensi tema 'petualangan'

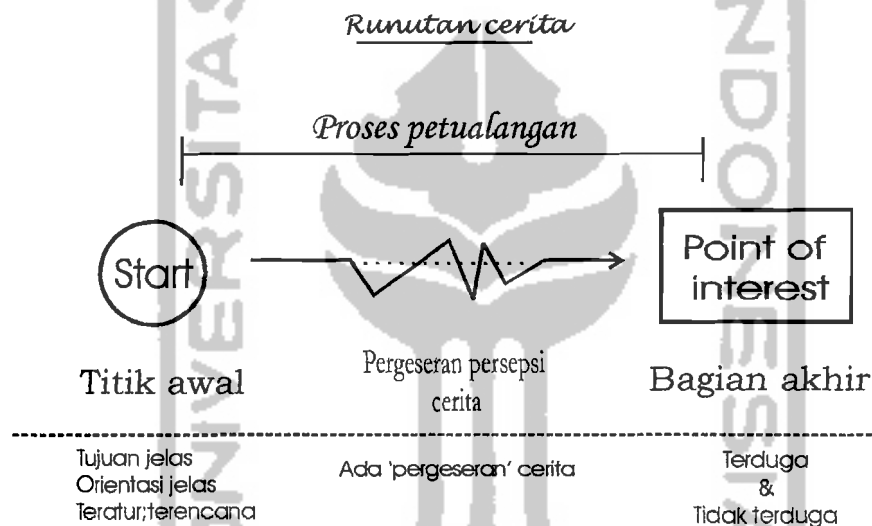
Kompleksitas *tantangan* sebagai *esensi* kemudian akan diangkat sebagai *konsep utama* dalam perancangan arsitektural keseluruhan design, baik dalam tataran site, bangunan, ruang, maupun detail.



- **Runutan cerita (plot)**

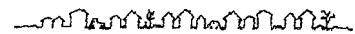
Runutan cerita dalam 'petualangan' merupakan satu alur linear tunggal, artinya dalam proses perjalanannya ada titik awal dan ada titik akhir. Alur pikir sebagai *linear tunggal* ini akan ditransformasikan ke dalam konsep perancangan site dan tata masa bangunan di dalam lahan.

Proses petualangan yang memiliki runutan cerita yang '*tak terduga*' atau '*meleset*' dari perkiraan semula ini dideskripsikan sebagai satu proses '*pergeseran*' alur pikir yang semula terencana, namun masih dalam satu alur cerita. Hal ini kemudian diterjemahkan dalam *aplikasi prinsip* pada penyusunan massa-massa bangunan, berupa *pergeseran* bidang-bidang yang *semula teratur*, namun masih dalam satu *kaidah tertentu* sebagai sisi rasionalitas perancang.



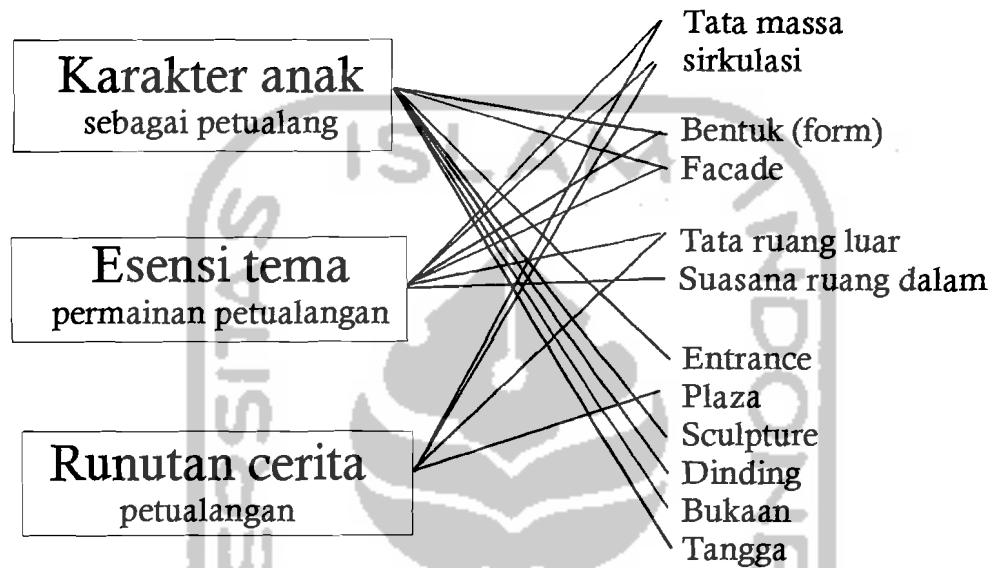
Gambar 36. Runutan dalam cerita 'petualangan'

Runutan cerita ini direpresentasikan terhadap tataran site, termasuk tata ruang luar. Site dianalogikan sebagai sebuah latar proses petualangan yang terdiri dari *tiga bagian*. Bagian pertama adalah sebagai titik awal proses '*adventuring*' yang serba teratur, terpola dan terencana. Bagian kedua adalah bagian dimana terdapat '*pergeseran-pergeseran arah*' dalam menuju titik akhir. Dan bagian ketiga adalah point-point sebagai titik akhir perjalanan yang berisi ruang-ruang '*terduga dan tak terduga*'.



IV. 1. 2. Skema Konsep

Skema konsep menunjukkan hubungan antara latar belakang konsep yang digunakan dengan tataran perancangan.



Gambar 37. Skema konsep

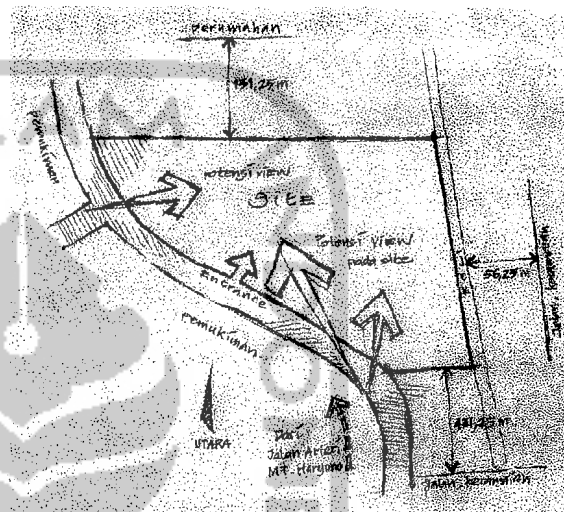
IV. 2 Tataran site

IV. 2. 1. Setting Lokasi

Site berada dalam kawasan Tebet, sebuah kawasan strategis di Jakarta. Penetapan batasan site mengarah pada ketenangan suasana site terhadap sisi-sisi selain jalan utama (Jl. Tebet barat). Sisi jalan utama memberikan kemungkinan untuk menghadirkan *point of view* sebagai sosok 'sekolah yang berbeda' dari arah selatan sebagai jalur arteri (Jl. Letjen Haryono) yang ramai dilalui.

Ide Desain:

Potensi view pada tapak kemudian dikembangkan menjadi sebuah 'tantangan' bagi anak dengan cara merancang bangunan dengan *skala* dan *bentuk* yang ekstrim (kejutan) terhadap pemukiman penduduk, sehingga akan menimbulkan keingintahuan bagi sang anak: "apakah itu?".



Gambar 38. Sketsa Potensi view pada tapak

IV. 2. 2. Sirkulasi Site

Runutan cerita dalam 'petualangan' merupakan satu alur linear tunggal, artinya dalam proses perjalanannya ada titik awal (persiapan tujuan) dan ada bagian akhir (poin tujuan). Proses petualangan yang memiliki runutan cerita yang 'tak terduga' atau 'meleset' dari perkiraan semula ini dideskripsikan sebagai satu proses 'pergeseran' alur pikir yang semula tujuannya jelas, namun masih dalam satu alur cerita.

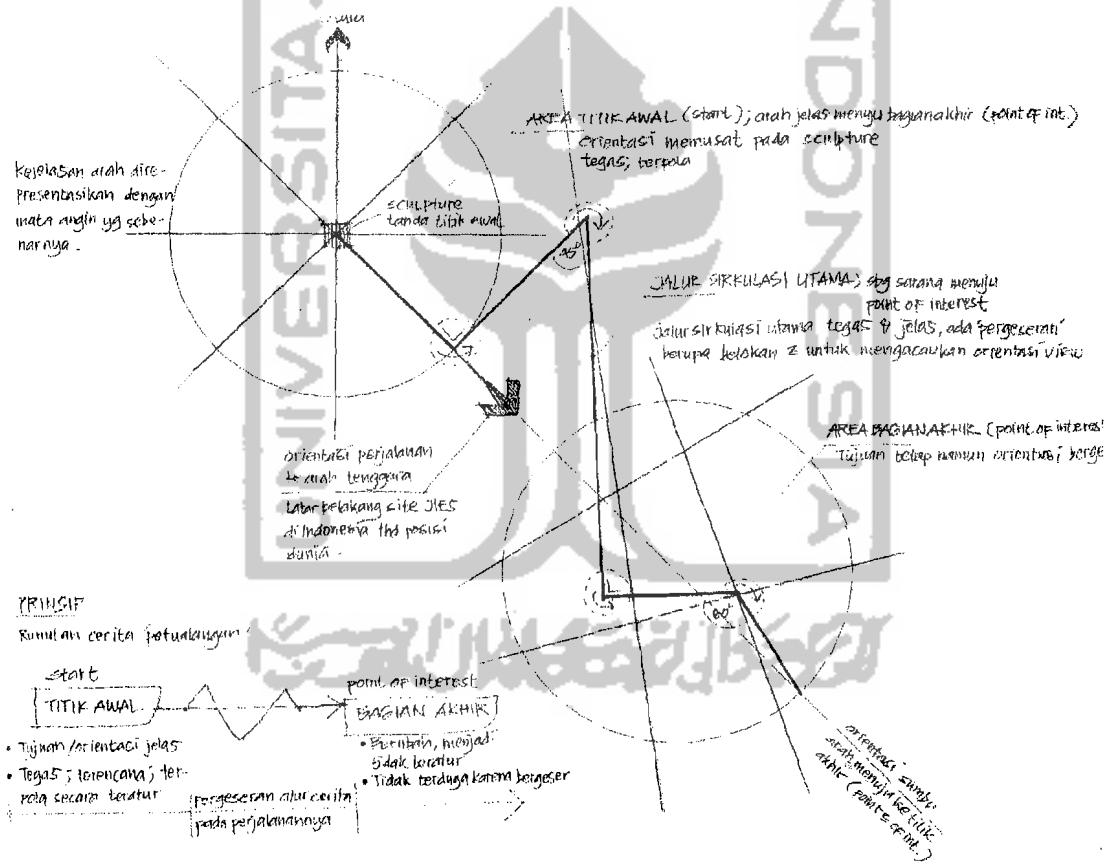
Ide Desain:

Sirkulasi di dalam kawasan perencanaan dirancang mengikuti konsep *runutan cerita*. Site dianalogikan sebagai sebuah latar proses petualangan yang terdiri dari tiga bagian. Bagian pertama adalah sebuah open space sebagai titik awal proses petualangan yang terencana, teratur, jelas orientasi dan tujuannya. 'Petunjuk' ini diterjemahkan sebagai ruang terbuka yang berorientasi ke pusat, terhadap sirkulasi site, berawal dari satu wadah yang memusat pada satu arah *sculpture*, sebagai tanda titik start perjalanan. Pola *open space* ini digambar sebagai *real compass* yang melambangkan 'petunjuk arah' dalam perjalanan.

'Kejutan' pada jalur sirkulasi pedestrian setelah melewati open space pertama (plaza 1) ditempuh dengan beberapa cara, diantaranya:

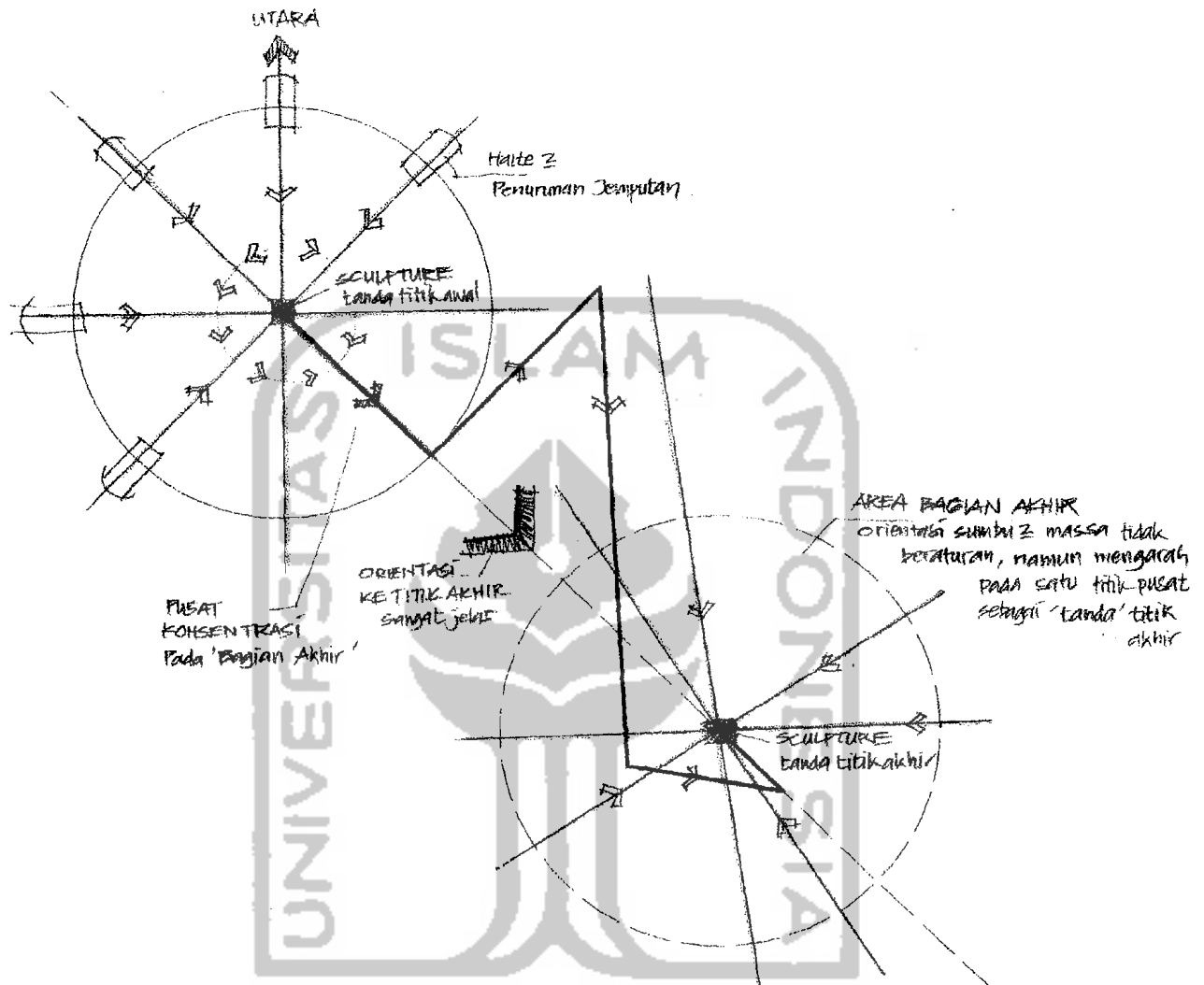
- Memberikan view 'kejutan' bagi pedestrian berupa air yang memancar pada menit-menit tertentu di sepanjang jalur sirkulasi
- Mengarahkan view ke satu bangunan dalam jarak tertentu, sehingga semua bangunan tidak dapat dinikmati keseluruhan ketika berada di jalur pedestrian, dan baru dapat dinikmati ketika sudah mencapai satu bangunan itu.

'Pergeseran' dalam alur cerita diterjemahkan dalam orientasi mata angin. Open space 1 sebagai titik awal, adalah kejelasan dan keteraturan. Perjalanan adalah pola sirkulasi utama. Open space 2 sebagai pergeseran orientasi yang terduga dan tak terduga.



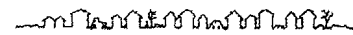
Gambar 40. Alternatif Pergeseran I

Alternatif kedua memiliki pola yang sama, namun pada bagian akhir, semua orientasi mengarah ke *sculpture open space 2* yang berada di pusat.



Gambar 4.1. Alternatif pergeseran 2

Pola sirkulasi pada mulanya memiliki orientasi yang jelas berdasarkan garis-garis orientasi mata angin yang teratur. Namun kemudian dalam perjalanannya mengalami 'pergeseran-pergeseran' orientasi sehingga tidak teratur, namun masih dalam satu pertimbangan tertentu. 'Aktif' sebagai karakter anak juga ditampilkan dengan memberikan jalan-jalan yang panjang, berbeda ketinggian dan berbagai alternatif jalan dengan pola acak menuju satu bangunan (*point of interest*).



IV. 2. 3. Tata Massa dan Ruang terbuka

Sebagai *playmaster* dalam cerita 'petualangan', anak yang pada dasarnya memiliki karakter sederhana, ingin tahu dan aktif ini dengan segenap kemampuannya harus dapat membuat keputusan-keputusan (*making decision*).

Ide desain:

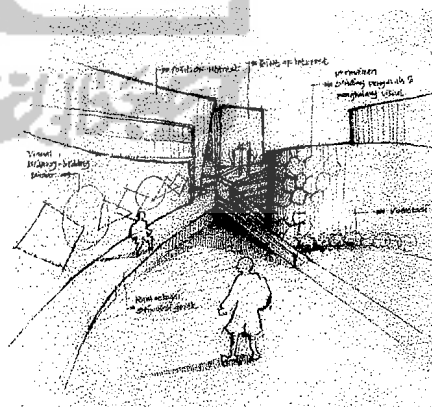
Massa dalam site terbagi menjadi beberapa buah, yaitu *Prep-school*, *Elementary*, Kantor administrasi, perpustakaan, ruang serbaguna, mini teater serta bangunan fasilitas penunjang. Sedangkan ruang terbuka terdiri dari area bermain outdoor, plaza, dan tempat parkir. Bentuk dasar massa diambil dari bentuk bidang dasar dengan permainan proporsi *skala perbandingan*.

Runutan cerita diterjemahkan sebagai satu linearitas. Alur pikir yang linier ini digambarkan dengan satu garis lurus yang mendeskripsikan *unity* dalam runutan permainan dan membelah site menjadi dua bagian. Tiap massa dianalogikan sebagai *point of interest*, dimana jumlahnya disesuaikan dengan fungsi massa. Kemudian arah orientasi yang semula teratur dan tegak lurus tersusun rapi dikacaukan oleh satu 'kejutan' dengan mengobrak-abrik orientasi namun masih dalam satu titik pusat rotasi.

Satu upaya menekankan suasana 'buyar' pada runutan cerita yang tidak terduga ini, massa dan ruang terbuka *diatur* untuk mencapai *perubahan suasana* yang maksimal, dengan *permainan dinding* dan *permainan ketinggian ground* sebagai perintang gerak menuju bangunan. Anak yang pada dasarnya senang bergerak aktif distimulasi untuk lebih bergerak aktif ketika berjalan menuju bangunan.

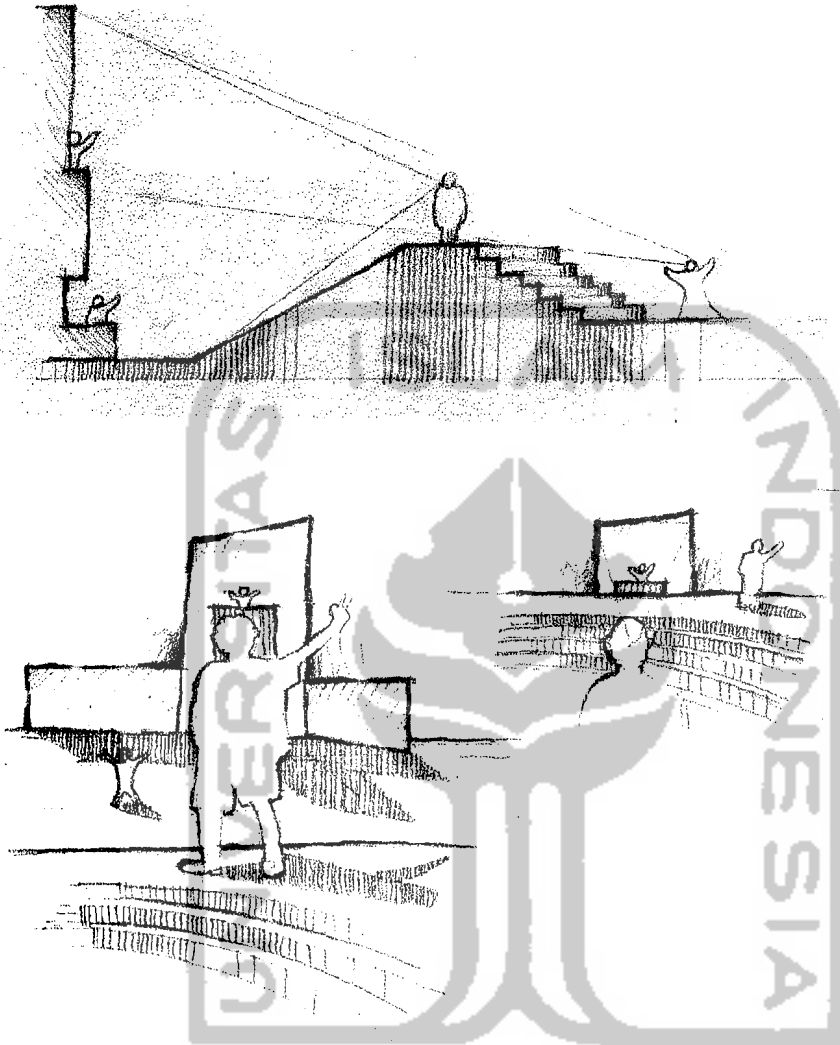
Dalam menciptakan 'kejutan', maka diciptakan stimulasi visual pada taraf perubahan suasana dalam setiap pencapaiannya. Pencapaian perubahan suasana dapat dicapai melalui :

- Permainan skala dan irama pada dinding, yang mengarahkan pandangan pada satu objek, kemudian di'kaget'kan dengan objek lain yang belum nampak jika 'penikmat' belum mencapai objek pertama.



Gambar 42. Sketsa dinding pengarah dan penghalang

- permainan ketinggian ground, untuk menipu visual 'penikmat' pada taraf ketinggian lantai tertentu.



Gambar 43. Permainan view dari *split level*

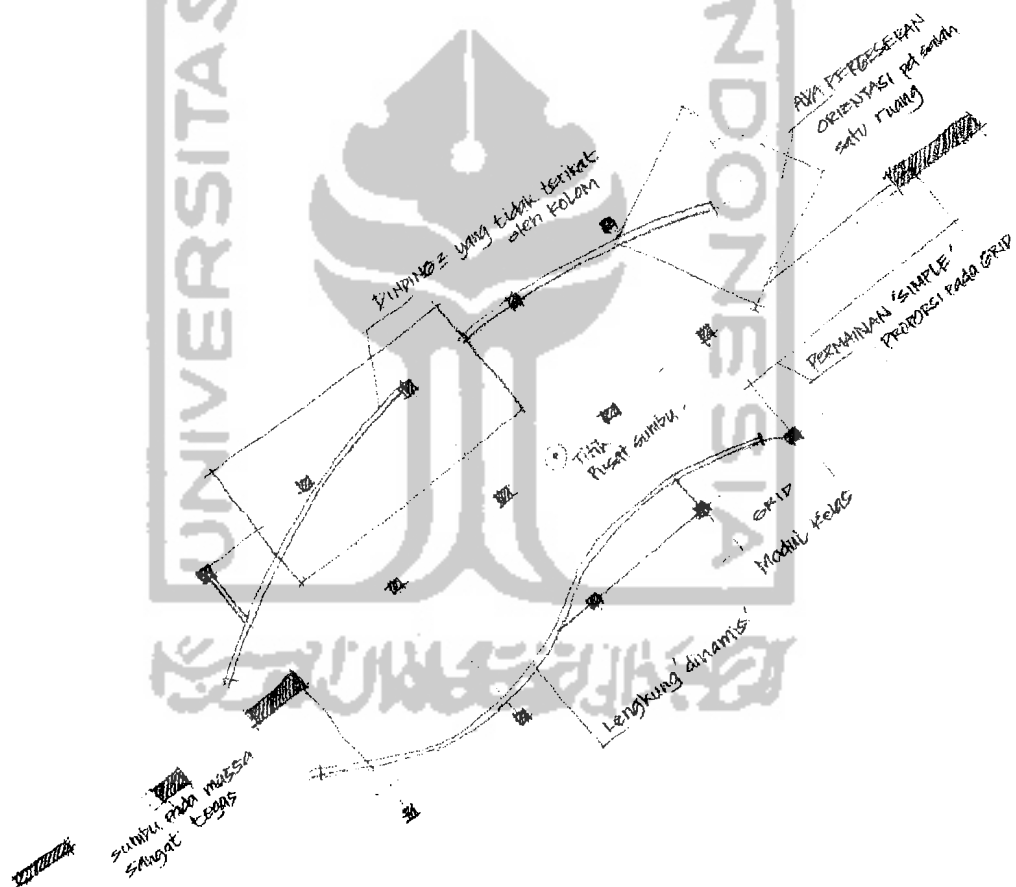
IV.3 Tataran Bangunan

IV.3.1. Bentuk (*form*)

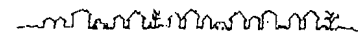
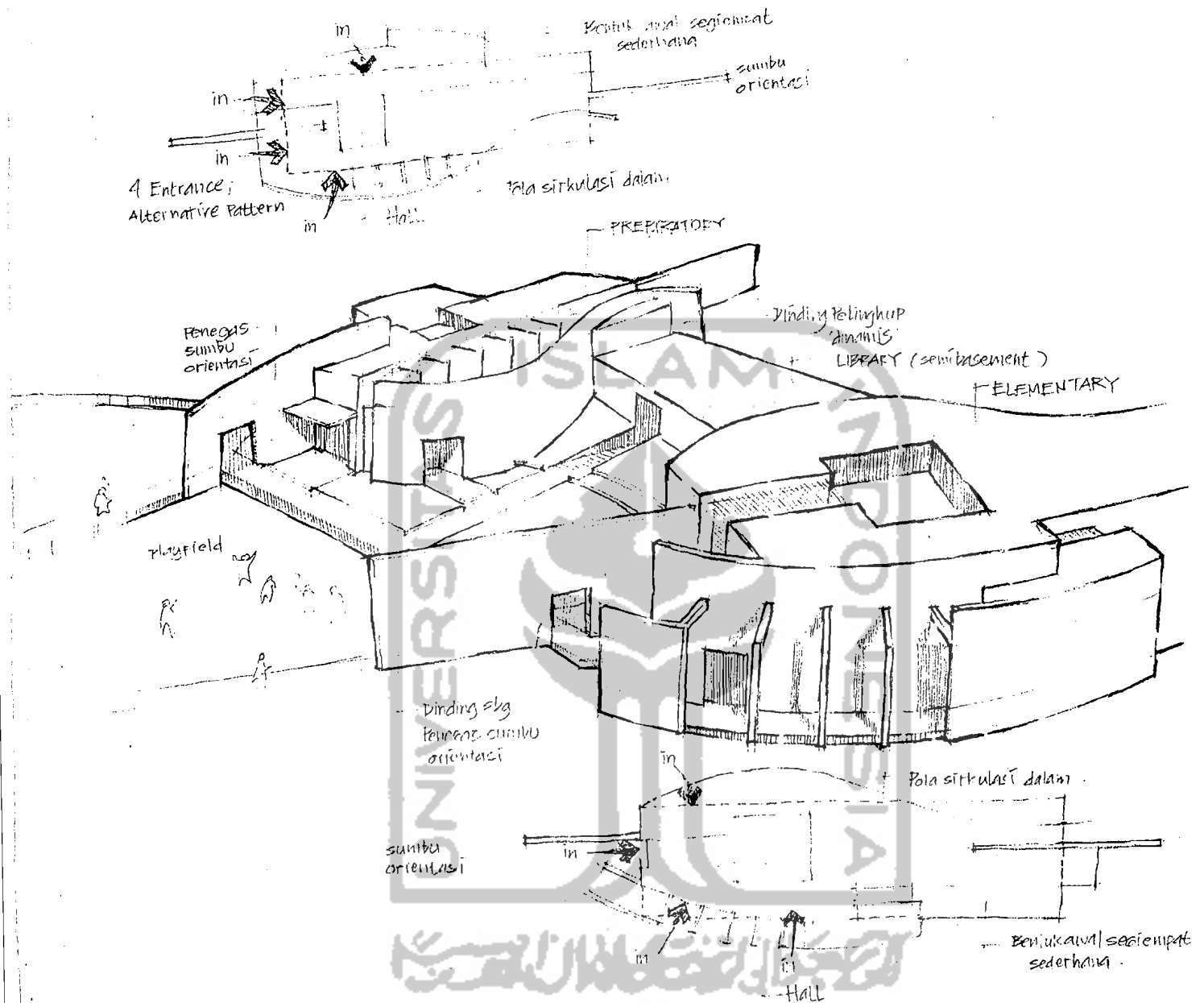
Ide Desain:

Karakter pemain selalu mewarnai *keseluruhan* peristiwa dalam 'petualangan', dan juga akan mewarnai keseluruhan bentuk (*form*) dalam tataran perancangan bangunan. Dalam perancangan, karakter ini akan dialokasikan pada kamufase *bentuk*, yang mengaburkan bentuk sebenarnya dengan bentuk yang kontradiktif.

Bentuk dasar bangunan/ unit massa merupakan hasil komposisi beberapa bentuk geometri dasar (*persegi panjang*) yang berasal dari grid modul kelas yang berbentuk bujursangkar dengan permainan proporsi grid 'sederhana', dengan beberapa alternatif penyusunan yang menggunakan beberapa prinsip, yaitu *pergeseran*, *penumpukan*, *penggabungan* dan *rotasi*.



Gambar 44. Grid dan Form



Gambar 45. Aksonometri sekolah

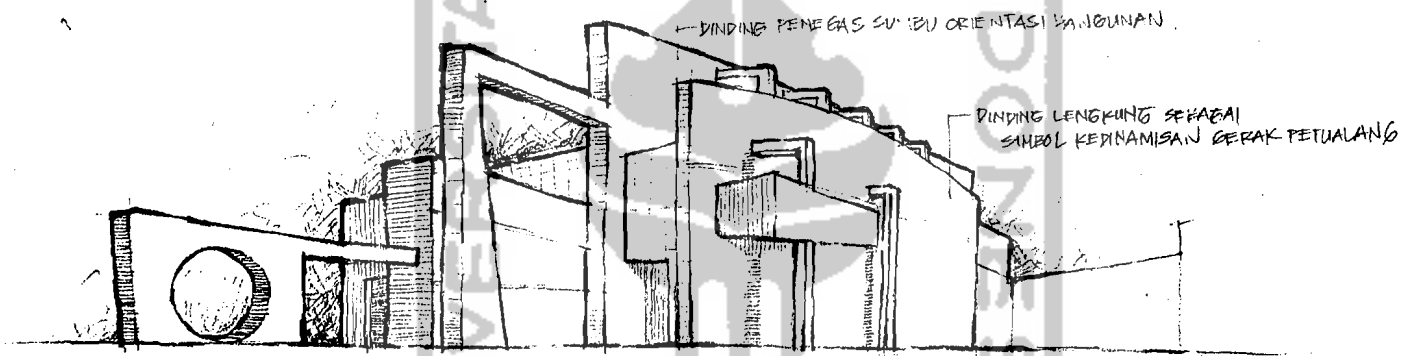
Kamuflase bidang lengkung adalah sebagai representasi dari 'kedinamisan' gerak aktif anak sebagai petualang dalam perjalanannya. Orientasi kelengkungan mengarah pada pusat open space 2 sebagai simbol titik akhir alur cerita dalam site. Bentuk bangunan dibuat atraktif untuk mudah diingat.

IV. 3. 2. Façade

Perjalanan dalam petualangan adalah misteri. Namun sebelum melakukannya, pemain paling tidak sudah mengetahui apa yang akan dituju, dan melakukan persiapan untuk itu.

Ide Desain:

Misteri petualangan pada façade diwujudkan dengan *kulit* luar dan dalam adalah berbeda, tetapi bisa sama. Caranya adalah dengan permainan *skala yang kontras* (tinggi-rendah, besar-kecil) terhadap bentuk aslinya. Dengan menggunakan bantuan bidang geometri dasar, façade dibentuk dengan prinsip-prinsip *pergeseran*, berupa penggabungan dan rotasi dari bidang geometri dasar. Anak sebagai sang pemain diajak untuk bereksplorasi dalam fantasi terhadap façade yang ditampilkan. Pemikiran yang tegas dan terencana diacak oleh kedinamisan lengkung sebagai 'pemecah konsentrasi' yang tidak diundang sebagai aplikasi 'kejutan'.



Gambar 46. Perkiraan tampak bangunan

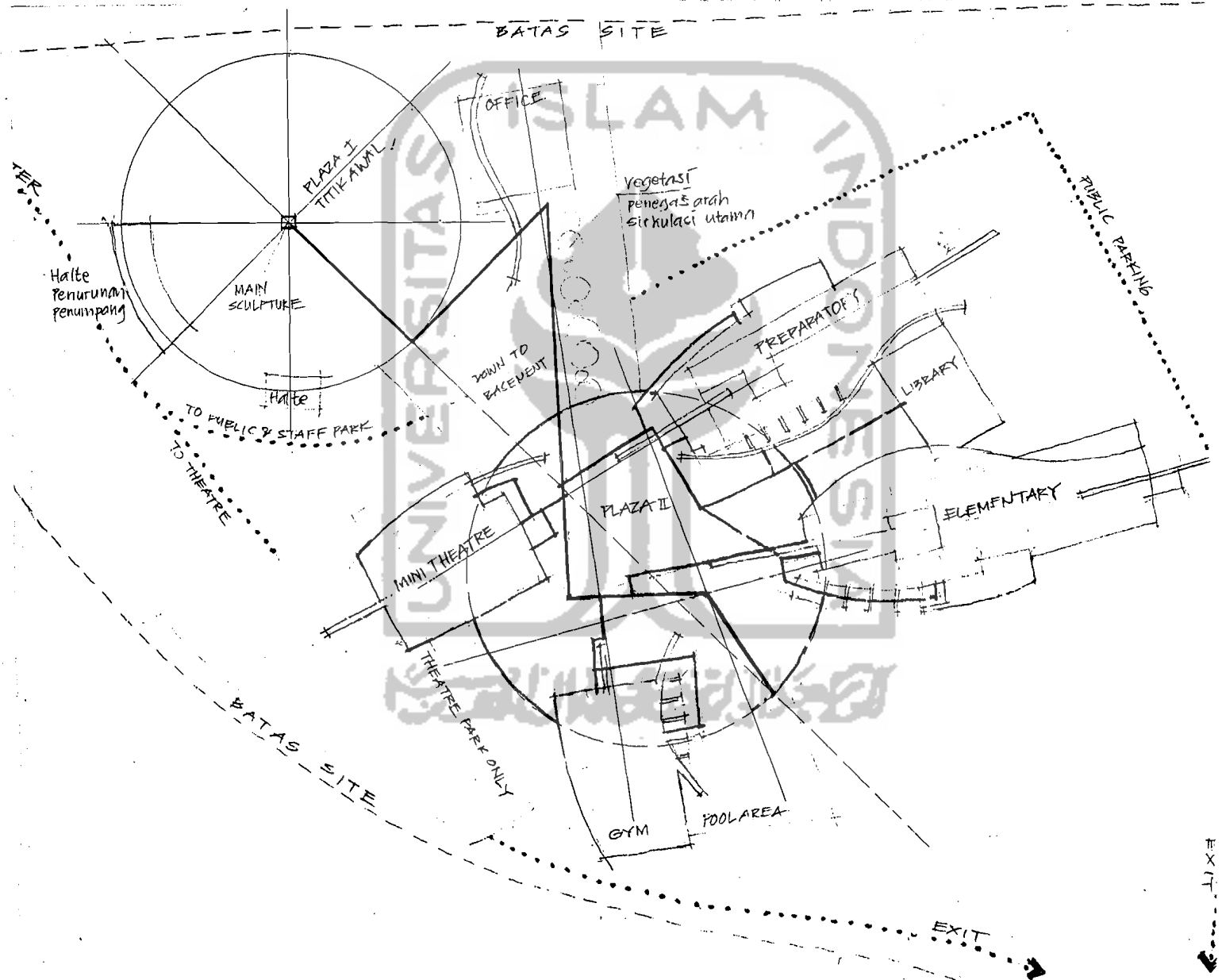
Analogi topeng, bahwa rupa depan tidak akan berubah, namun rupa dalam bisa saja berubah-ubah, menjadi inspirasi perancang dalam menciptakan 'penutup' bangunan. Dinding partisial adalah bebas, tidak terikat oleh grid-grid kolom yang teratur dalam modul kelas yang telah ditentukan.

IV.4 Tataran Ruang

IV.4.1. Tata Ruang Luar

Ide Desain:

Penataan ruang luar meliputi penataan massa, parkir dan plaza. Plaza dibuat sebagai penghubung 'ketidakteraturan' letak massa-massa bangunan. Lingkaran sebagai *linkage* massa-massa utama. Ketidakteraturan ini berasal dari keteraturan orientasi 8 arah mata angin yang di bongkar membentuk orientasi baru. Orientasi baru inilah yang dijadikan sebagai *alignment* orientasi massa-massa bangunan.

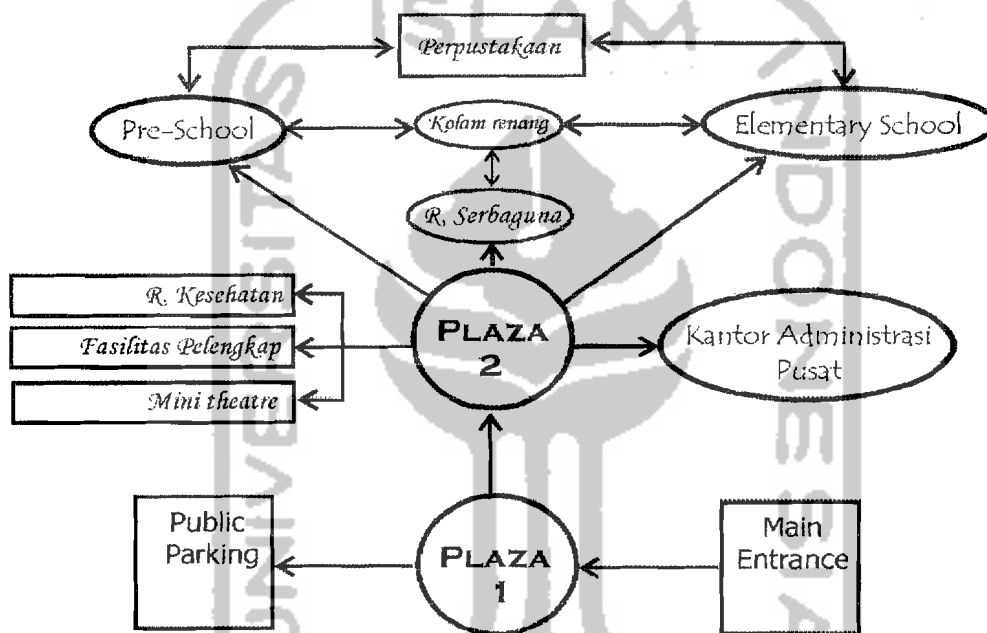


Gambar 47. Tata ruang luar

IV. 4. 2. Hubungan Ruang Luar dan Ruang Dalam

Pengunjung yang mengendarai kendaraan ditampung pada area pemberhentian, kemudian ke area sirkulasi pedestrian, kemudian kendaraan di arahkan pada parkir yang terletak *setelah* pengunjung turun dari kendaraan. Sirkulasi berawal dari *open space* 1 sebagai plaza pertama yang menandai mulainya perjalanan.

Memasuki plaza kedua, pemain mulai 'menentukan' apa yang akan ia lakukan. Plaza ini adalah penghubung antar massa-massa yang terpisah secara *radial* menuju satu orientasi tertentu.

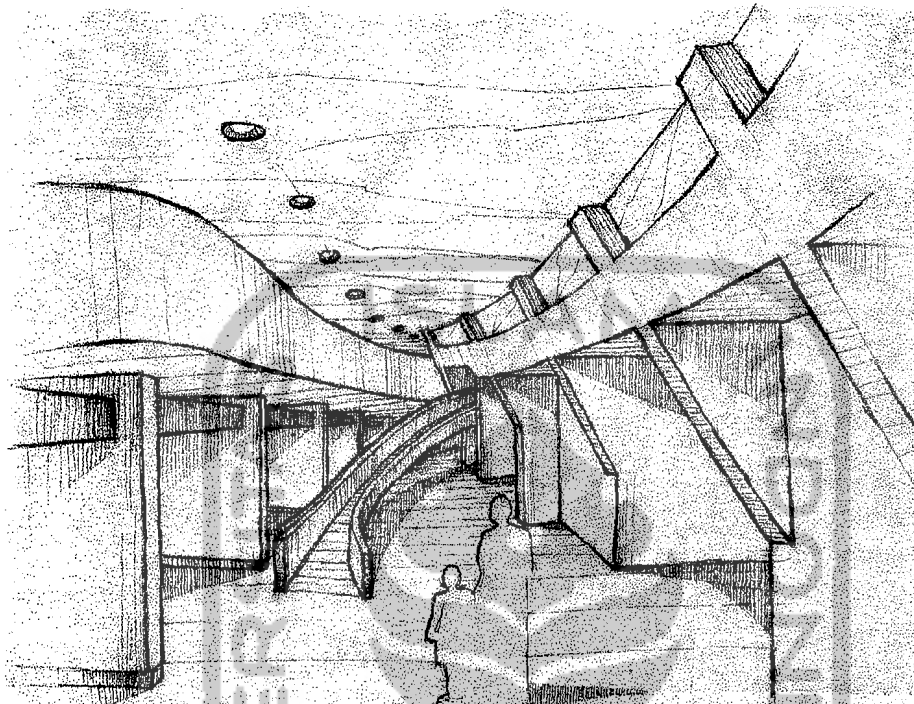


Gambar 48. Skema organisasi ruang keseluruhan



IV. 4. 3. Suasana Ruang Dalam

Suasana ruang dalam yang ingin dicapai adalah suasana 'ketidakterdugaan' dengan permainan dinding-dinding partisi yang menghalangi visual tentang 'ada apa setelah ini' dan permainan pada sirkulasinya, untuk 'menggerakkan naluri pemain sebagai naluri pengenalan pertama.



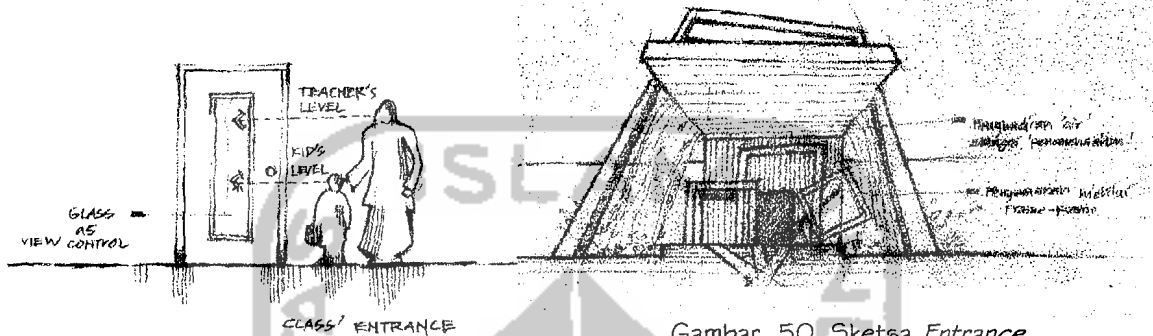
Gambar 49. Sketsa suasana ruang dalam

IV.5 Tataran Detail

IV.5.1. Detail Entrance

Ide Desain:

Entrance utama masing-masing massa bangunan dikamuflasekan menurut karakter pemain (petualang) dalam perjalanan cerita. Aktif, *curious*, dan sederhana ditampilkan sebagai konsep utama pada *entrance* setiap fungsi massa. Dan jumlah *entrance* diberikan lebih dari satu sebagai alternatif

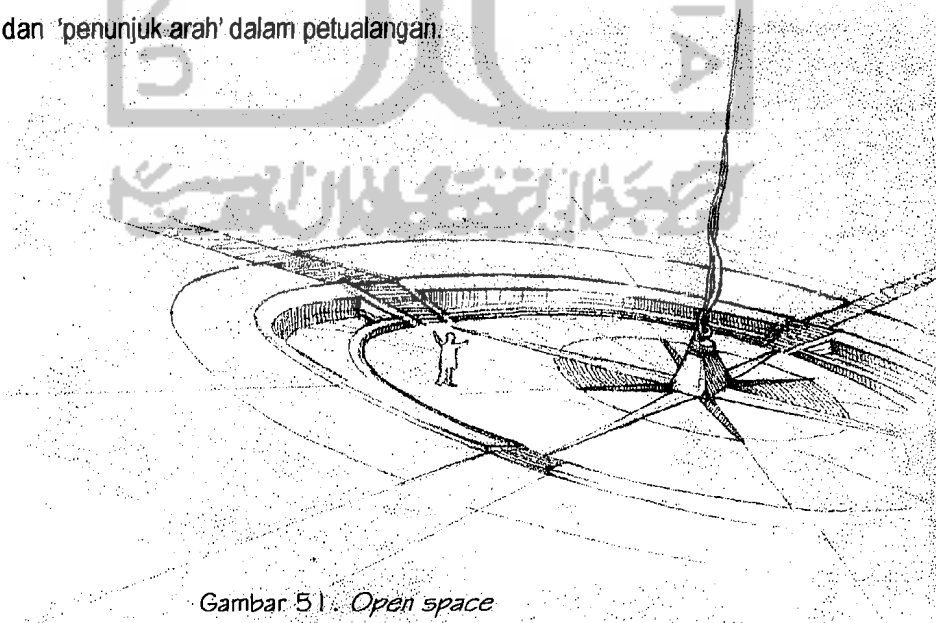


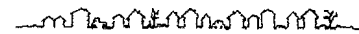
Untuk kelas, *entrance* dirancang dengan menggunakan kaca, untuk memudahkan pengontrolan terhadap kejadian di dalam kelas dari luar.

IV.5.2. Detail Plaza

Ide Desain:

Plaza 1 sebagai *space communal*, tempat pertemuan pedestrian sebagai titik awal perjalanan dirancang berpola kompas, dengan menunjukkan arah yang sebenarnya, sebagai representasi dari 'kejelasan tujuan' dan 'penunjuk arah' dalam petualangan.





IV.5.3. Detail Sculpture

Ide Desain:

Sculpture sebagai *jarum*, simbol penunjuk arah pada kompas, representasi dari ketajaman *insting* petualang, serta 'ketajaman' setiap keingintahuan anak terhadap sesuatu yang menantang.

Alternatif kedua, sculpture sebagai pensil runcing, yang tetap menunjukkan 'ketajamannya', dan sebagai simbol yang melatarbelakangi fungsi, yaitu sebagai sarana pendidikan.

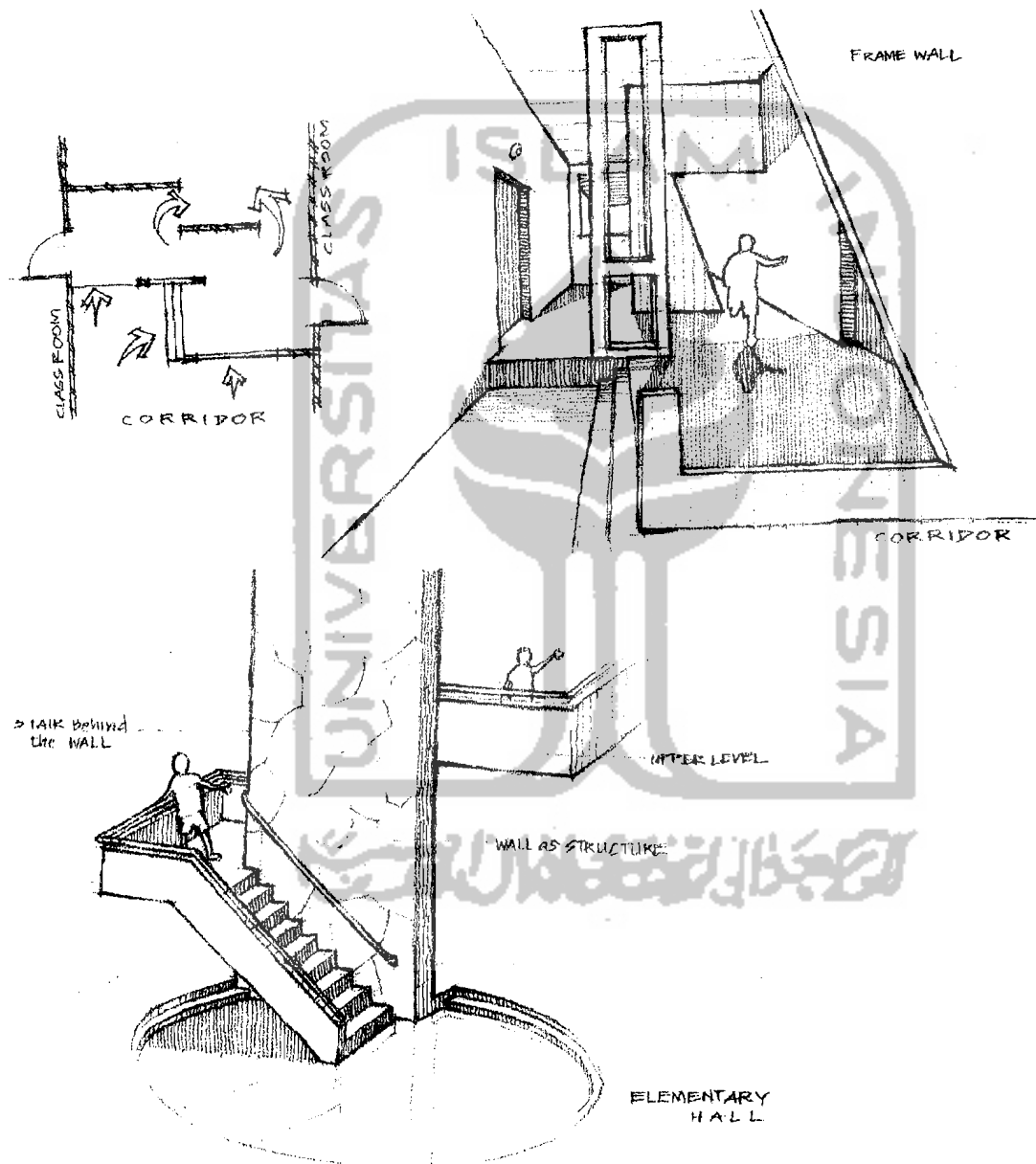


Gambar 52. Sculpture

IV. 5. 4. Detail Dinding

Ide Desain:

Gerak aktif dalam permainan petualangan antara lain berlarian, melompat, menyusup, memanjat, meluncur, sehingga dinding ruang dalam dibuat untuk mengejutkan gerakannya. Dinding dirancang dengan bukaan-bukaan sederhana dan terinspirasi dari elemen-elemen alat permainan, dan dapat digunakan anak untuk bermain.



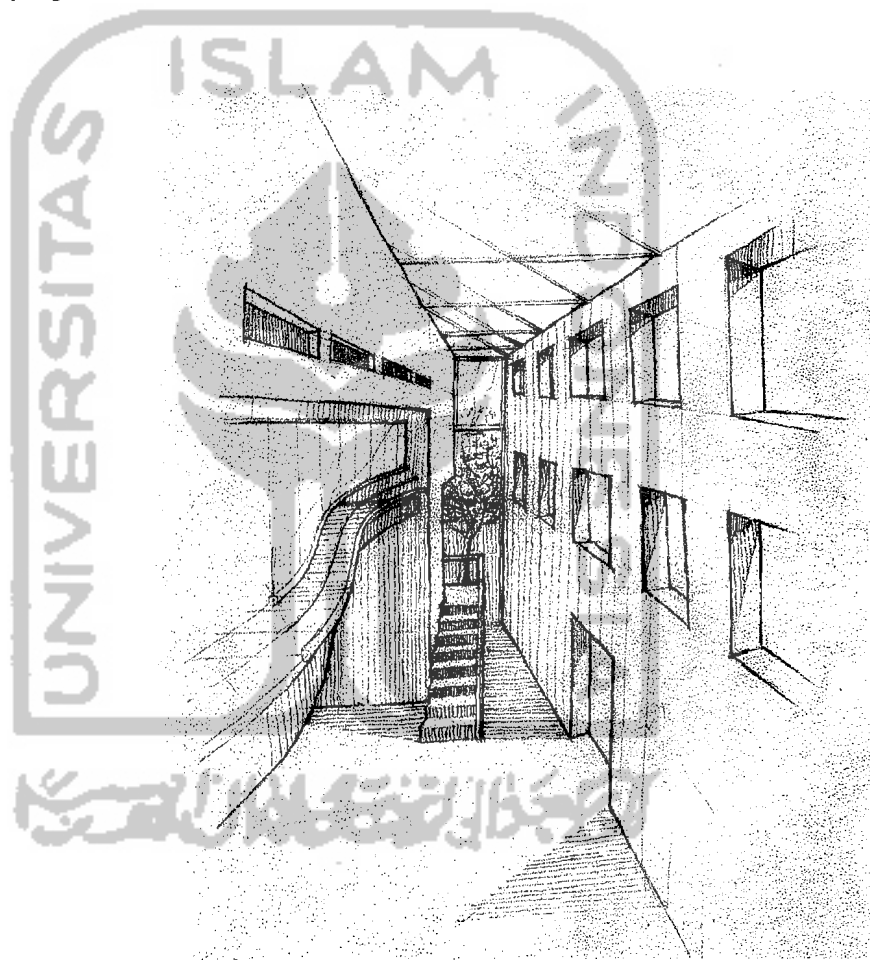
Gambar 53. Dinding 'penggerak'

IV.5.5. Detail Bukaan

Dalam perjalanannya, petualang banyak menemukan 'sesuatu' yang membuatnya penasaran dan ingin tahu, sehingga ia akan bergerak dan mencari tahu apa makna dibalik 'sesuatu' tersebut.

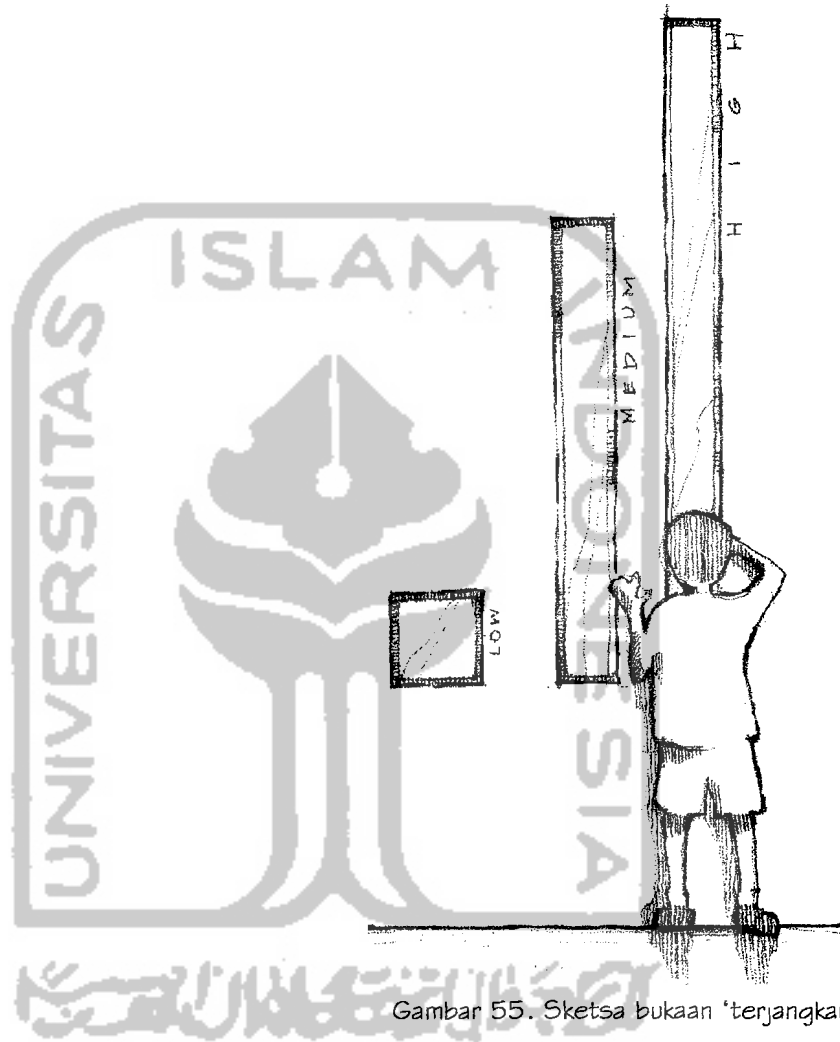
Ide Desain:

Bentuk bukaan (jendela) pada dinding-dinding dirancang sebagai representasi dari karakter 'simple' anak sebagai petualang, yang berfungsi sebagai pemasok cahaya matahari. Bentuknya cenderung sederhana namun menimbulkan *memori* bagi yang melihatnya, dan menimbulkan keinginan untuk mendekati dan melihat apa yang 'ada dibalik bukaan ini'.



Gambar 54. Sketsa bukaan 'simple'

Untuk dimensi bukaan ruang kelas dan hall, diberikan tiga alternatif tinggi, dengan lebar sekitar 20-40 cm dan terjangkau bagi anak. Stimulasi visual ini akan memberikan pandangan keluar sempit bagi penikmat ketika berada jauh dari bukaan.



Gambar 55. Sketsa bukaan 'terjangkau'

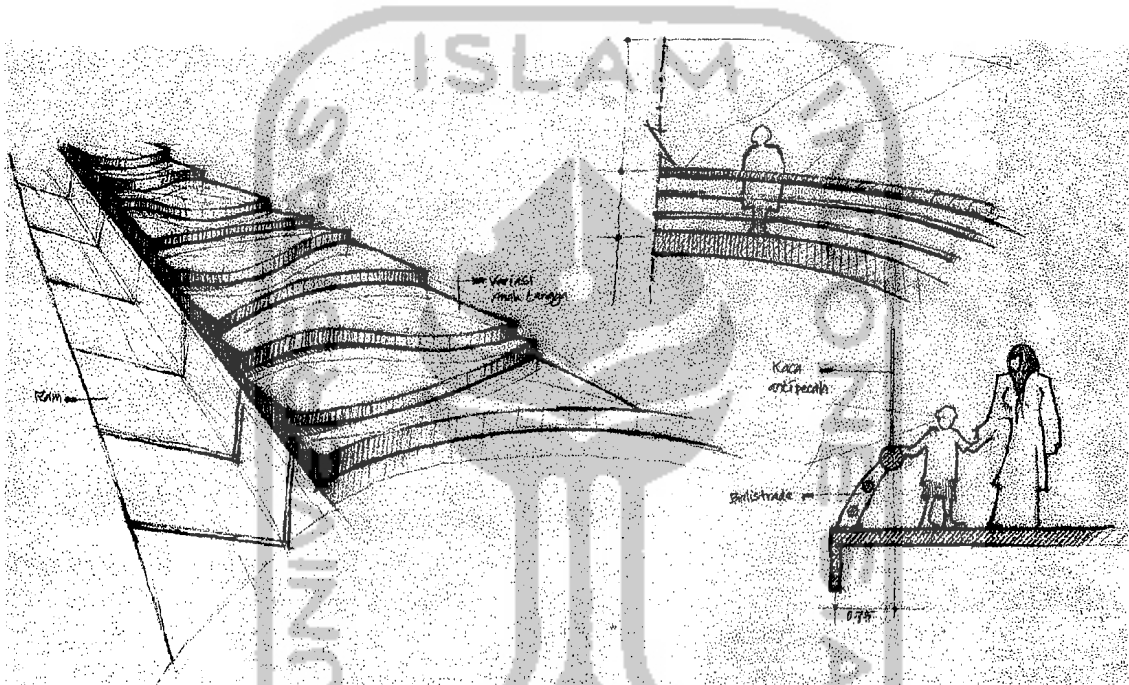
IV. 5. 6. Detail Tangga dan Ram

Permainan bertema 'adventure' memerlukan gerak tubuh dalam tantangannya. Selain itu juga dibutuhkan strategi untuk menghadapi tantangan tersebut.

Ide Desain:

Anak sebagai 'petualang' memiliki kecenderungan untuk 'mencoba'. Stimulus berupa tantangan gerak dideskripsikan sebagai gerak aktif, berjalan, berlari, mendaki dan meluncur pada sirkulasi. Ada dua alternatif yang diberikan:

- Tangga dan ram sebagai sirkulasi penghubung antara *ground* dengan *upper level* dibuat dengan ketinggian anak tangga yang rendah (± 10 cm) atau kemiringan landai (7° - 20°)

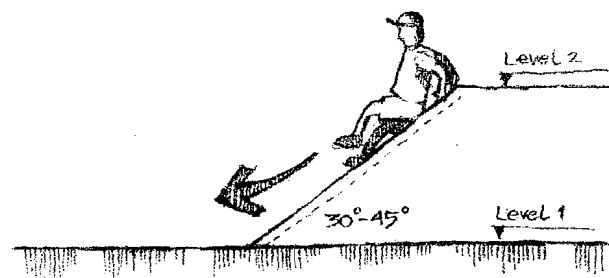
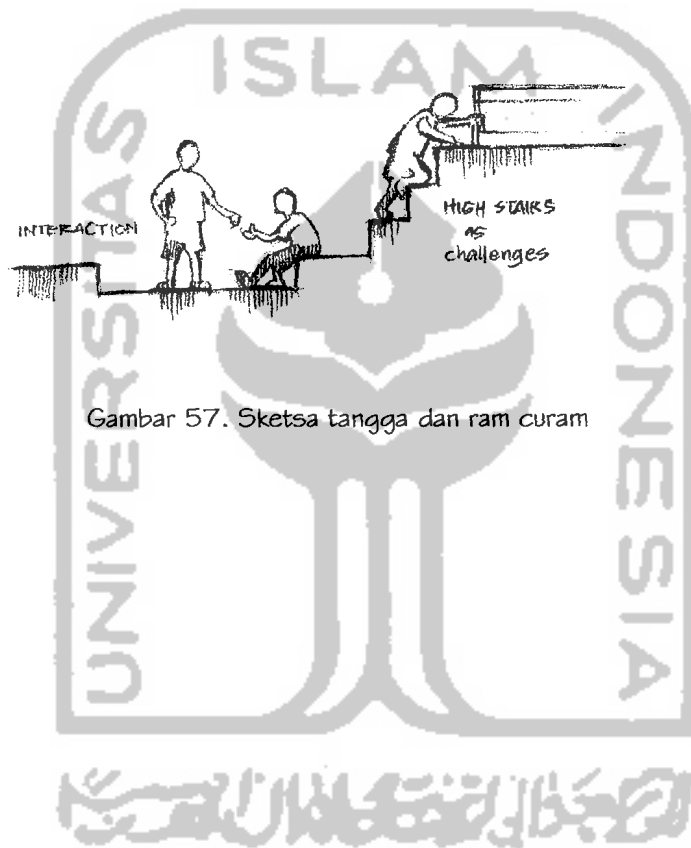


Gambar 56. Sketsa tangga dan ram landai

Bentuk anak tangga dibuat bervariasi sehingga menarik perhatian, dengan pola dinamis yang tidak teratur, berdasarkan pertimbangan karakter 'aktif' dan 'ingin tahu' yang cukup besar. Selain itu, disediakan ram landai sebagai jalur sirkulasi alternatif, sebagai representasi dari anak yang 'takut akan tangga' atau anak yang 'terlalu aktif', serta *disable*.

- Tangga dan ram curam, sebagai satu wadah interaksi dan ajang bermain bagi siswa.
Tangga curam digunakan sebagai tempat duduk sekaligus sebagai penghubung antara *ground* dengan *upper level*. Ram curam digunakan untuk bermain luncuran sekaligus sebagai sirkulasi alternatif bagi anak dari *upper level* ke *ground*.

Bagian *ground* dapat digunakan sebagai tempat interaksi bagi anak.



Gambar 57. Sketsa tangga dan ram curam