

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PENGESAHAN	II
HALAMAN PERSEMBAHAN	III
PENGANTAR	IV
DAFTAR ISI	V
DAFTAR GAMBAR	X
DAFTAR TABEL	XII
ABSTRAKSI	XIII
BAB I SINOPSIS PROYEK	
I. 1 Judul Proyek	I - 1
I. 2 Argumentasi Proyek	I - 1
Fungsional	I - 1
Lokasi	I - 1
Peta Lokasi	I - 2
Luas Tapak	I - 3
I. 3 Fasilitas yang diwadahi	I - 3
Besaran ruang	I - 4
Luas Total Bangunan	I - 7
I. 4 Karakter Pengguna	I - 8
I. 5 Data Klien	I - 8
Klien Prospektif	I - 8
Persyaratan Klien	I - 9
1. 6 Respon Arsitek	I - 9
Fungsional	I - 9
Performance	I - 9
1. 7 Metode Desain	I - 10
Pemenuhan Persyaratan Teknis	I - 10
Analisa Proyek Serupa	I - 10

Studi Literatur	I - 11
Transformasi	I - 11

BAB II PERSYARATAN TEKNIS FUNGSIONAL

II. 1	Jakarta International Elementary School	II - 1
II. 1. 1	Pengguna	II - 1
II. 1. 2	Aktivitas inti pengguna	II - 2
II. 2.	Teknis Fungsional Sekolah	II - 4
II. 2. 1	Fasilitas Pendidikan	II - 4
II. 2. 2	Service	II - 10
II. 3.	Pertimbangan Teknis Sekolah	II - 11
II. 3. 1	Pertimbangan kenyamanan ruang dalam	II - 11
	Kontrol terhadap tingkatan cahaya	II - 11
	Kontrol suara	II - 11
	Kontrol Penghawaan	II - 11
II. 3. 2	Pertimbangan keselamatan ruang dalam	II - 12
	Material dan Bahan	II - 12
	<i>Special Emergencies</i>	II - 12
	<i>Ballistrade</i>	II - 12
	Kamera CCTV	II - 12
II. 4.	Organisasi ruang	II - 13
II. 4. 1	Organisasi ruang keseluruhan	II - 13
II. 4. 2	Organisasi ruang <i>Prep-school</i>	II - 14
II. 4. 3	Organisasi ruang <i>Elementary school</i>	II - 15

BAB III KAJIAN TEORI

III. 1.	Memasuki Dunia Anak	III - 1
III. 1. 1	Pemahaman	III - 1
III. 1. 2	Pembagian Masa Perkembangan Anak	III - 2
III. 1. 3	Masa Kanak- kanak (1-5 tahun)	III - 4
	Naluri dan pengenalan pertama	III - 4

III. 1. 4 Masa sekolah Rendah (6-12 tahun)	III - 6
Anak dan sekolah	III - 6
Pikiran, ingatan dan fantasi	III - 6
III. 2. Bermain	III - 7
III. 2. 1 Arti bermain bagi anak	III - 7
III. 2. 2 Teori tentang bermain	III - 8
III. 2. 3. Pengelompokan bentuk permainan	III - 10
Permainan Gerakan	III - 10
Permainan Reseptif	III - 10
Permainan Konstruktif	III - 11
Permainan Ilusi (peran)	III - 11
III. 3. Permainan Ilusi sebagai permainan Gerak	III - 11
III. 3. 1 'Adventure' sebagai satu tema permainan	III - 12
Karakter Pemain 'petualangan'	III - 13
Esensi tema 'petualangan'	III - 13
Runutan Cerita	III - 14
Gambaran perjalanan cerita 'petualangan anak'	III - 15
III. 3. 2 'Adventure game' sebagai permainan ilusi dan gerak	III - 16
III. 3. 3 Stimulasi visual terhadap ilusi dalam tema permainan 'petualangan'	III - 16
III. 3. 4 Gerak aktif dalam tema permainan 'petualangan' sebagai dampak stimulasi visual	III - 17
III. 3. 5 Stimulasi gerak terhadap ilusi dalam tema permainan 'petualangan'	III - 18
III. 4. Pendekatan teori dalam arsitektur	III - 19
III. 4. 1 Fungsi dan penanda	III - 19
Semiotika dan Arsitektur	III - 19
Stimulus dan komunikasi	III - 20
Penanda Arsitektur	III - 20
III. 4. 2 Bentuk dan Arsitektur	III - 22
Bentuk dalam arsitektur	III - 22
Faktor pewujud bentuk Arsitektur	III - 22
Hubungan antara bentuk dan symbol	III - 24

III. 4. 3 Bentuk dan komunikasi	III - 24
Bentuk	III - 25
Bentuk sebagai alat komunikasi	III - 26
Bagian bentuk sebagai 'kata' arsitektur	III - 26
Unsur-unsur bentuk sebagai komunikasi	III - 27
III. 5. Resume	III - 29
III. 6. Transformasi Desain	III - 30
III. 7. Analisis Proyek Serupa	III - 30
III. 7. 1. Pengantar	III - 30
III. 7. 2 Analisis fungsional	III - 31
III. 7. 3 Analisis konsep	III - 33
 BAB IV GAGASAN PERANCANGAN	
IV. 1. Konsep	IV - 1
IV. 1. 1 Latar belakang	IV - 1
IV. 1. 2 Skema konsep	IV - 5
IV. 2. Tataran Site	IV - 6
IV. 2. 1 Setting lokasi	IV - 6
IV. 2. 2 Sirkulasi	IV - 6
IV. 2. 3 Tata Massa	IV - 10
IV. 3 Tataran Bangunan	IV - 12
IV. 3. 1 Bentuk Bangunan	IV - 12
IV. 3. 2 Fasade bangunan	IV - 14
IV. 4. Tataran Ruang	IV - 15
IV. 4. 1 Tata ruang luar	IV - 15
IV. 4. 2 Hubungan ruang dalam dan ruang luar	IV - 16
IV. 4. 3 Suasana ruang dalam	IV - 17
IV. 5. Tataran Detail	IV - 18
IV. 5. 1 Detail <i>Entrance</i>	IV - 18
IV. 5. 2 Detail <i>Plaza</i>	IV - 18
IV. 5. 3 Detail <i>Sculpture</i>	IV - 19
IV. 5. 4 Detail Dinding	IV - 20



DAFTAR PUSTAKA

- IV. 5. 5 Detail bukaan
- IV. 5. 6 Detail tangga dan ram

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Peta lokasi Site	I – 2
2 Site JIES	I – 3
3 Skema organisasi personel pada JIES	I – 4
4 Skema metode desain	I – 10
5 Skema dimensi anak usia 3-5 tahun pada posisi duduk dan berdiri	II – 5
6 Macam-macam permainan terarah	II – 7
7 Skema dimensi anak usia 5-9 tahun pada posisi duduk dan berdiri	II – 7
8 Standar kursi dan meja bagi ruang kelas	II – 9
9 Okupansi sudut pandang ruang kelas panggung	II – 9
10 Sudut pandang dari perbedaan ketinggian lantai pada kelas seni	II – 10
11 Perbandingan pemakai <i>lavatory</i>	II – 10
12 <i>Soft edges</i>	II – 12
13 <i>Ballistrade</i>	II – 12
14 Skema organisasi ruang secara keseluruhan	II – 13
15 Skema organisasi ruang <i>Prep- School</i>	II – 14
16 Skema organisasi ruang <i>Elementary School</i>	II – 15
17 <i>Playmaster</i> bertindak sebagai <i>decision maker</i> dalam permainan	III – 13
18 Tantangan sebagai esensi 'petualangan'	III – 14
19 Skema perjalanan dalam 'petualangan'	III – 14
20 Skema hubungan implementasi visual dari tema 'petualangan'	III – 17
21 Skema hubungan implementasi gerak dari tema 'petualangan'	III – 18
22 Skema stimulasi gerak yang dirancang untuk menghasilkan gerak aktif	III – 18
23 Skema <i>Resume</i>	III – 29
24 Perspektif <i>BIS</i>	III – 31
25 Perspektif <i>BIS</i>	III – 31
26 <i>Main Entrance</i>	III – 31
27 Perpustakaan	III – 31
28 Kolam renang dengan ukuran Olimpiade	III – 32
29 Site plan <i>JIS</i>	III – 32
30 <i>Entrance JIS</i>	III – 33

31	Denah GF Montessori school, Hertzberger, 1960-1987	III – 33
32	Hall	III – 34
33	Karakter pengguna sebagai petualang	IV – 2
34	Karakter menghasilkan 'alternatif pergerakan'	IV – 2
35	Esensi tema 'petualangan'	IV – 3
36	Runutan dalam cerita 'petualangan'	IV – 4
37	Skema konsep	IV – 5
38	Potensi view pada tapak	IV – 6
39	Sketsa frame sebagai pembentuk 'bingkai' dan vegetasi 'pengarah'	IV – 7
40	Alternatif pergeseran 1	IV – 8
41	Alternatif Pergeseran 2	IV – 9
42	Sketsa dinding pengarah dan penghalang	IV – 10
43	Permainan view dari <i>split level</i>	IV – 11
44	Grid dan <i>Form</i>	IV – 12
45	Aksonometri sekolah	IV – 13
46	Perkiraan tampak bangunan	IV – 14
47	Tata ruang luar	IV – 15
48	Skema organisasi ruang keseluruhan	IV – 16
49	Sketsa suasana ruang dalam	IV – 17
50	Sketsa Entrance	IV – 18
51	<i>Open space</i>	IV – 18
52	<i>Sculpture</i>	IV – 19
53	Dinding 'penggerak'	IV – 20
54	Sketsa bukaan 'simple'	IV – 21
55	Sketsa bukaan 'terjangkau'	IV – 22
56	Sketsa tangga dan ram landai	IV – 23
57	Sketsa tangga dan ram curam	IV – 24

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1	Kebutuhan ruang dalam <i>Preparatory School</i>	I – 4
2	Kebutuhan ruang dalam <i>Elementary School</i>	I – 5
3	Kebutuhan fasilitas penunjang <i>Preparatory-Elementary School</i>	I – 6
4	Kebutuhan ruang Kantor Administrasi pusat	I – 7
5	Penanda dan petanda	III - 21

