

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1 .1 Latar Belakang Masalah**

Memilih *international school* sebagai topik untuk Tugas Akhir dikarenakan saat ini *international school* sudah menjadi salah satu bagian dari pemikiran dari para orang tua yang menginginkan pendidikan bagi anak-anaknya dengan kurikulum berbasis dari negara asing. Salah satu alasan orang tua memilih *international school* yaitu orang tua ingin anak-anaknya dapat menghadapi tantangan global yang saat ini sudah marak di berbagai belahan dunia, termasuk Indonesia, salah satunya dengan menguasai 2 bahasa asing yang saat ini dianggap paling mendominasi bahasa di seluruh dunia yaitu bahasa Inggris dan Mandarin. Tentunya *international school* yang saat ini sudah berdiri menawarkan salah satu syarat dari tantangan global tersebut, sehingga orang tua lebih memilih *international school* dibandingkan dengan sekolah yang mempunyai kurikulum berbasis nasional.

Isu ini sangatlah menarik karena anggapan orang tua saat ini berarti menggambarkan bahwa para orang tua menyadari tantangan global yang dapat membawa anak-anak mereka untuk terjun dalam dunia internasional suatu saat kelak dan juga menggambarkan dunia

pendidikan di Indonesia khususnya sekolah dengan kurikulum berbasis nasional yang dianggap para orang tua belum mampu mempersiapkan anak-anak mereka menghadapi tantangan global saat ini.

Ruang lingkup dari *international school* ini adalah bagi kalangan menengah ke atas dan diperuntukkan bagi anak-anak berumur 1 tahun sampai dengan 5 tahun.

## 1.2 Ide / Gagasan Konsep

Konsep *Learning by Playing* akan diterapkan pada SIS Kemang, Jakarta yang akan dirancang. *Playing* di sini dimaksudkan di mana anak-anak belajar dari sebuah permainan yang terprogram sehingga motorik halus dan motorik kasar seorang anak dapat terlatih sedari dini dan juga belajar bersosialisasi dengan lingkungan dan orang sekitarnya dapat dimulai sejak usia sekolah.

Tema yang diusung untuk mendukung Konsep *Learning by Playing* adalah *Playscape*. Yang dimaksud dengan *Playscape* adalah sebuah ‘atmosfer yang bermain’ sehingga atmosfer yang bermain dalam belajar tercipta dalam suasana kelas dan sekolah. *Playscape* mengambil unsur alam yang dipercaya merupakan sarana dalam pembelajaran yang menyeluruh karena seluruh alam melalui sebuah proses tumbuh kembang yang terus bergerak dan sangat dinamis. Unsur alam tersebut akan diaplikasikan pada permukaan dinding dan lantai ruang, *lighting* dan *furniture*. Pada permukaan dinding akan ditempel *pattern-pattern* seperti permukaan yang halus, kasar, berbulu dan sebagainya. Konsep *furniture* yang diambil adalah *furniture* multifungsi sehingga *furniture* dapat menjadi salah satu elemen yang membantu suasana *Playscape*.

Elemen alam → proses tumbuh → dinamis

||

Proses pembelajaran

### 1.3 Identifikasi Masalah

“ Perancangan Interior Gedung *International School* dengan Konsep *Learning by Playing* “

Permasalahan :

- Bagaimana menciptakan sebuah suasana belajar mengajar yang tidak membosankan bagi anak sehingga konsep *Learning by Playing* terpenuhi?
- Pelajaran apa saja yang diterapkan pada *International School* yang berkonsep *Learning by Playing* ini?
- Bagaimana mengatasi site perancangan yang terletak di sebuah belokan jalan?
- Dalam sebuah ruang kelas akan disediakan karpet atau kasur busa sehingga anak-anak tidak selalu belajar menggunakan meja dan kursi, dan juga akan disediakan berbagai mainan edukasi sebagai media belajar selain buku. Fasilitas lainnya yang disediakan adalah kantin untuk makan siang atau snack bersama, kolam renang, halaman untuk berkebun, kolam pasir, library, aula, gym, lapangan olah raga dan playground outdoor, ruang audio visual dan lab computer.

- Pelajaran umum seperti di sekolah lain akan tetap diajarkan tetapi lebih banyak praktek dibandingkan dengan teori seperti bercocok tanam, outbond dan menonton film berbahasa asing sebagai media untuk belajar bahasa asing dan sedari dini anak-anak akan mengikuti ekstrakurikuler seperti memasak, robotic, balet dll.
- Bentuk bangunan tidak disesuaikan dengan bentuk jalan dan berada di tengah-tengah site sehingga tidak kaku.

#### 1.4 Tujuan Perancangan

Untuk mengetahui identifikasi masalah yang ada dalam sebuah sekolah baik dalam aspek fisik, fungsional dan eksternal dari *international school* itu sendiri. Dan juga mengetahui solusi perancangan sebuah *international school* yang kurikulumnya berbasis internasional dan memenuhi konsep *learning by playing*.

#### 1.5 Sistematika Penulisan

##### BAB I PENDAHULUAN

###### 1.1 Latar Belakang Masalah

Berisi tentang latar belakang dan alasan pemilihan obyek perancangan untuk tugas akhir.

###### 1.2 Ide / Gagasan Konsep

Ulasan mengenai konsep yang diterapkan dan cara penerapannya dalam desain.

###### 1.3 Identifikasi Masalah

Membahas beberapa analisa fisik dan fungsional pada obyek bangunan yang akan di desain.

#### 1.4 Tujuan Perancangan

Berisi tentang tujuan dari perancangan obyek yang dipilih.

#### 1.5 Sistematika Penulisan

Membahas sistematika penulisan proposal tugas akhir.

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab II ini membahas teori-teori pendukung yang didapat dari berbagai sumber sebagai suatu landasan bagi perancangan obyek tugas akhir yang dipilih.

## BAB III DESKRIPSI OBYEK STUDI

### 3.1 Deskripsi Obyek Studi

Sub bab ini membahas tentang obyek bangunan yang akan dirancang untuk tugas akhir.

### 3.2 Ide Implementasi Konsep Pada Obyek Studi

Sub bab ini berisi tentang penerapan konsep pada obyek studi beserta studi kasus yang serupa.

### 3.3 Analisa Tapak

Sub bab ini berisi tentang data analisa keadaan dan dampak dari sekitar obyek bangunan terhadap perancangan.

### 3.4 Analisa Fungsional

Sub bab ini berisi tentang data analisa bangunan berupa kebutuhan ruang, programming, kedekatan ruang, besaran ruang dan zoning – blocking.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN