

---

## DEKONSTRUKSI JACQUES DERRIDA PADA ARSITEKTUR SEKOLAH ANAK USIA DINI DI JEPANG DAN KOREA

---

**Teresia Hanna Sanjaya**

Magister Desain ISI Denpasar  
teresiahannasanjaya@gmail.com

**I Wayan Mudra**

ISI Denpasar  
wayanmudra@isi-dps.ac.id

### ABSTRAK

Suasana kelas formal dengan aturan desain baku, tidak berarti menjadi sekolah ramah anak. Ruang dan suasana pembelajaran yang bebas dari dogma/langgam arsitektur tertentu, bisa membantu anak untuk berpikir di luar kotak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji Arsitektur Sekolah Anak Usia Dini Tomoe Gakuen di Jepang dan APAP *Open School* di Korea, dengan teori Jacques Derrida dalam hal makna, fungsi, dan bentuk. Tujuan penelitian adalah manfaat nilai sosial atau praktis, yakni sekolah/pembelajaran tidak harus di gedung/ruang - ruang formal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan dilakukan dengan observasi dan dokumentasi secara *online*. Hasil penelitian menunjukkan analisa sekolah di Jepang dilihat dari dekonstruksi makna dari kereta menjadi sekolah dan dekonstruksi fungsi dari kendaraan menjadi ruang belajar. Sedangkan, sekolah di Korea menggunakan dekonstruksi makna dari *container box* menjadi sekolah dan dekonstruksi bentuk di mana peletakan *container box* disusun sedemikian rupa. Berdasarkan kedua perbandingan studi kasus terdapat perbedaan dekonstruksi yaitu dekonstruksi makna, dekonstruksi fungsi dan dekonstruksi bentuk.

**KATA KUNCI:** dekonstruksi arsitektur, sekolah, PAUD

---

### PENDAHULUAN

Pendekatan perancangan arsitektur perilaku dalam rangka mewujudkan Kota Layak Anak, adalah salah satu komponen terpenting untuk meningkatkan persentase jumlah Sekolah Ramah Anak. Dalam Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2011 Tentang Indikator Kabupaten/Kota Layak Anak (KLA), disebutkan pada Pasal 11 indikator KLA untuk klaster pendidikan, pemanfaatan waktu luang dan kegiatan budaya meliputi: angka partisipasi pendidikan anak usia dini; persentase wajib belajar pendidikan 12 (dua belas) tahun; persentase sekolah ramah anak; jumlah sekolah yang memiliki program, sarana dan prasarana perjalanan anak ke dan dari sekolah; dan tersedia fasilitas untuk kegiatan kreatif dan rekreatif yang ramah anak, di luar sekolah, yang dapat diakses semua anak.

Pendekatan arsitektur perilaku digunakan dalam perancangan model Sekolah Ramah Anak dikarenakan dari perspektif anak – anak, sebuah rancangan yang dianggap baik, bisa diterima sebagai lingkungan dingin, membosankan dan tidak ramah bagi anak. Memahami perilaku pengguna diharapkan menghasilkan rancangan yang sesuai dengan karakter anak dan pola kegiatan anak. Sehingga kenyamanan

dan keamanan anak terpenuhi, tetapi juga kenyamanan pengguna lain yang berbeda usia dari anak (seperti guru, *cleaning service*, dll).

Perancangan sekolah, memiliki kriteria tersendiri, kriteria tersebut belum tentu memacu kreativitas anak – anak, karena ditentukan oleh orang dewasa. Ruang/suasana pembelajaran tidak harus terpaku pada bentuk dan fungsi. Tidak harus memihak di antara *form follow function* maupun *function follow form*. Bentuk dan fungsi, bisa saling menyesuaikan, tergantung kebutuhan sekolah. Melalui pendekatan teori dekonstruksi dan perancangan sekolah PAUD, penulis mencoba meneliti melalui 2 kasus perancangan sekolah, yaitu: Tomoe Gakuen di Jepang, yang memanfaatkan kereta sebagai sekolah dan APAP *Open School* Korea yang memanfaatkan *container box*, disusun dan dirancang kembali menjadi sebuah sekolah.

Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya adalah 3 jurnal, yaitu Sekolah Non-Formal bagi Anak Jalanan dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku, Kajian Penerapan Konsep Arsitektur Perilaku Pada Fasilitas Sekolah Luar Biasa Negeri 07 Jakarta, dan Perencanaan Dan Perancangan Sekolah Anak Usia Dini di Surabaya Tema: Arsitektur Perilaku. Tetapi pendekatan yang dilakukan oleh penulis berbeda, di mana arsitektur sekolah diteliti berdasarkan bangunan baru atau ruang

kelas formal. Sehingga penelitian ini adalah penelitian yang baru, yakni meneliti perancangan arsitektur sekolah dasar berdasarkan dekonstruksi bentuk konvensional.

Berdasarkan hal tersebut, untuk memberikan pemahaman, penulis melakukan pengkajian dengan 2 pertanyaan penelitian, yakni: Bagaimana teori dekonstruksi diterapkan dalam perancangan sekolah anak usia dini? dan Bagaimana pendekatan arsitektur perilaku dapat membantu dekonstruksi arsitektur sekolah anak usia dini?

Adapun maksud dan tujuan penulis melakukan penelitian ini untuk menghasilkan prinsip dekonstruksi arsitektur sekolah anak usia dini, serta menghasilkan prinsip pendekatan arsitektur perilaku terhadap dekonstruksi arsitektur sekolah anak usia dini.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan secara umum adalah penelitian terapan melalui pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian ini dimulai dengan menguraikan data mengenai tinjauan pustaka, jurnal ataupun artikel terkait dengan sekolah, dekonstruksi arsitektur. Kumpulan data kemudian dianalisis proses perancangan dan penerapan teorinya.

## TEORI YANG DIGUNAKAN

### Memahami Dekonstruksi Arsitektur

Secara etimologis, dekonstruksi berasal dari kata gabungan “de” (menyatakan kebalikan) dan “construction” (konstruksi, susunan) yang secara sederhana berarti “memecah ke dalam bagian – bagian”. Istilah ini lahir pada akhir abad-19 dan dikenal luas pada tahun 1967 setelah seorang filsuf Yunani, Jacques Derrida menerbitkan bukunya “*Of Grammatology*”, yang menjadi pondasi awal terhadap segala karya tulis yang berhubungan dengan kritis dekonstruksif. Kehadiran dekonstruksi dilihat sebagai bagian dari postmodernism yang secara epistemologi atau filsafat pengetahuan, harus menerima suatu kenyataan bahwa manusia tidak boleh terpaku pada suatu sistem pemikiran yang begitu ketat dan kaku.

Konsep dekonstruksi adalah tentang gejala “mengada”, bahwa makna dapat dihadirkan melalui tanda – tanda yang mewakilinya. Berbeda dengan semiotika di mana tanda menjembatani makna, obyek dan tujuan akhir, dalam dekonstruksi makna tidak hadir langsung dalam suatu tanda, karena tersebar sepanjang rantai penanda yang tidak dapat dipastikan dan senantiasa timbul tenggelam antara ada dan tiada (Fayyadl, 2005).

Dalam jurnal Akbar (2016), Dekonstruksi Arsitektur, disebutkan bahwa dekonstruksi arsitektur telah menjadi sebuah fenomena yang

berpengaruh dalam perkembangan perancangan sejak awal kemunculannya. Dekonstruksi ini masuk dalam zaman postmodernism/post-modern, sebagai suatu pendekatan desain bangunan untuk melihat arsitektur dari sisi yang lain. Arsitektur dekonstruksi telah menggariskan beberapa prinsip penting mengenai arsitektur:

1. Tidak ada yang absolut dalam arsitektur, sehingga tidak ada satu langgam yang dianggap terbaik. Semuanya memiliki kesempatan sama untuk berkembang.
2. Tidak ada pendewaan tokoh dalam arsitektur, sehingga tidak timbul kecenderungan pengulangan ciri antar para arsitek, hanya karena arsitek yang satu dianggap dewa dan segala karyanya harus ditiru.
3. Dominasi pandangan dan nilai absolut dalam arsitektur harus diakhiri, sehingga perkembangan arsitektur selanjutnya harus mengarah pada keragaman pandangan dan tata nilai.
4. Pengutamaan indra penglihatan sebagai tolok ukur keberhasilan suatu karya dalam arsitektur harus diakhiri. Potensi indra lain harus dapat dimanfaatkan pula secara seimbang.

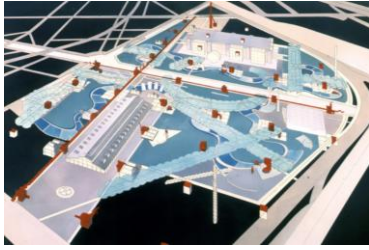
Berdasarkan Dharma, dalam materi pengajaran Paradigma Konseptual Arsitektur Dekonstruksi, pemahaman paradigma tersebut tertuang dalam kerangka dan ketentuan, sebagai berikut:

1. Logo-Sentris: Sistem metafisik yang mengandaikan adanya logos atau kebenaran transendental di balik segala hal yang tampak di permukaan atau segala hal yang terjadi di dunia fenomenal. Visualisasi dekonstruksi akan mempunyai kecenderungan pada otoritas dekonstruksi, memberikan pemahaman bahwa prinsip order bukanlah hal yang absolut. Contoh: Bernard Tschumi, seorang arsitek yang berhasil mengungkapkan proses artikulasi metafisik ke dalam bentuk – bentuk “folies” dalam karyanya, *Parc de La Villete*. Tschumi melampirkan kesan tidak selesai, dengan metaphora titik awal dan titik akhir dari konfigurasi denah. Konfigurasi ini, mampu memberikan peluang bagi penikmat untuk melengkapi imajinasinya.



Gambar 1. Parc de La Villete

(sumber: <http://www.tschumi.com/projects/3/>)



**Gambar 2.** Denah Parc de La Villete

(sumber: <http://www.tschumi.com/projects/3/>)

2. **Anti-Sintesis:** Konsep penolakan bahwa arsitektur adalah sintesis. Paradigma ini muncul karena ketidakpuasan akan apa yang dihasilkan, melalui program yang sistematis. Dekonstruksi berpaling pada nilai – nilai yang lebih hakiki, menurunkan aturan yang seirama dengan hukum alam yaitu nilai intuisi. Karena nilai intuisi lebih membawahi otoritas dalam proses visualisasi, maka arsitektur akan lebih merupakan sebuah hipotesis dari pada sintesis. Dalam konteks ini, hubungan antara analisis dan sintesis merupakan hubungan yang bersifat *disjunctive* atau ekivalensi.
  3. **Anti-Fungsional:** Dekonstruksi mendasarkan paham bahwa antara bentuk dan fungsi bukan merupakan hubungan yang *dependent* melainkan *independent*. Hal ini sejalan pula dengan konsep *disjunctive* yang telah disebutkan di atas. *Style* lahir dari prinsip anti-fungsi ini akan membawa pertanyaan mengenai metode merancang yang akan dipakai. Hubungan *independent* antara *form* dan *function*, memberi peluang bagi pengguna metode kreatif seperti superposisi, fragmentasi dan kombinasi yang berdasar pada prinsip – prinsip matematis.
  4. **Anti-Order:** Order akan menghasilkan ekspresi keutuhan dan kestabilan. Order dalam arsitektur berakar pada arsitektur klasik seperti *unity*, *balance* dan *harmony*, akan memberi kecenderungan pada pembentukan *space* yang figuratif. Arsitektur dekonstruksi bukan mengarah pada kecenderungan ruang dan obyek yang figuratif. Arsitektur yang figuratif akan memperkuat keabsolutan order. Di samping itu, order melahirkan bentuk-bentuk geometri programitis yang akan berlawanan dengan konsep visualisasi simbol/makna retorikal, tidak *fixed* dan *multivalent*. Karena makna adalah sesuatu yang kontekstual, tergantung atas nilai masyarakat sesaat.
- Arsitektur Sekolah PAUD**
- Sekolah sebagai suatu tempat belajar-mengajar, mempunyai standar perancangan tersendiri. Di Indonesia jenjang sekolah terdiri dari: Pendidikan pra sekolah, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Umum dan Perguruan Tinggi. Berdasarkan pengelolaan sekolah di Indonesia dibedakan menjadi Sekolah Negeri, Swasta dan Subsidi.
- Mengoptimalkan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini), tidak hanya didukung dari fasilitas yang memadai, tetapi ruang untuk bereksplorasi. Desain arsitektur dan interior yang baik, sirkulasi ruang dapat mendukung penerapan informasi dan proses tumbuh kembang kreatif anak. Tidak hanya menyesuaikan dengan fungsi tertentu (belajar-mengajar), tetapi sebelum merancang sebuah sekolah diperlukan untuk mengetahui program sekolah. Menurut Susanto, (2018) Berikut adalah 5 aneka ragam program sekolah:
1. **Montessori:** Program Montessori, menggunakan pendekatan secara personal ke setiap anak dengan memerhatikan kekurangan dan kelebihanannya. Kecakapan sehari – hari, kesadaran indera, bahasa, matematika, budaya. Oleh karena itu, sekolah ini baik untuk anak berkebutuhan khusus, terutama *Attention Deficit Disorder (ADD)* atau yang memiliki masalah belajar lainnya
  2. **HighScope:** Program *HighScope* dikembangkan berdasarkan kebutuhan anak untuk terlibat secara aktif dengan orang, benda, ide, maupun peristiwa di sekitarnya. Ditujukan untuk mengetahui kebutuhan dan ketertarikan setiap anak, program ini membebaskan murid memilih sendiri benda atau aktivitasnya. Sementara itu, guru dilatih untuk mengajarkan anak membuat keputusan. Pendekatan ini diyakini akan membuat anak tumbuh dengan kemampuan akademik, sebaik kemampuan sosial emosional, jasmani, dan kreativitas.
  3. **Internasional:** Sekolah internasional berbeda dengan sekolah berstandar internasional. Sekolah ini didirikan oleh lembaga asing atau dibawa oleh kedutaan besar asing, sementara sekolah berstandar internasional didirikan oleh lembaga nasional dengan mengacu pada kurikulum internasional. Tujuan pengadaan sekolah internasional awalnya untuk mengakomodasi anak-anak dari negara asal sekolah itu untuk mengikuti pendidikan sesuai dengan kurikulum di negaranya.
  4. **Berbasis Alam:** Sekolah ini menggunakan alam sebagai media belajar dan mengeksplorasi apa pun yang ada di sekitar. Belajar di luar ruangan bertujuan menumbuhkan rasa cinta lingkungan

sehingga murid akan terbiasa peduli pada lingkungan. Dari segi arsitektur, sekolah ini membutuhkan lahan yang luas sehingga umumnya berada di daerah pinggiran kota.

5. Berbasis Agama: Sekolah berbasis agama mengajarkan kehidupan sehari-hari berdasarkan ajaran agama.
6. *Multiple Intelligences*: Menurut teori Howard Gardner, setiap anak memiliki 8 kecerdasan, namun mereka akan berproses membentuk kecerdasan yang paling dominan. Nah, sekolah yang menggunakan metode ini akan membantu anak untuk menemukan kecerdasan dominannya dengan rangsangan-rangsangan, baik akademik maupun non-akademik.

Untuk memenuhi variasi aktivitas tersebut, akan dibutuhkan ruang, fasilitas yang memadai, sesuai dengan standar untuk memenuhi proses belajar – mengajar. UNESCO memberikan kriteria standar khusus untuk pemenuhan CFS (*Child Friendly School*), di mana variasi ketentuan setiap area berbeda (menyesuaikan lokasi, iklim, budaya, negara). Elemen yang menjadi hal penting dalam mendesain *Child Friendly School*, yakni keamanan, kesehatan, dan nutrisi. Secara detail, elemen ini diterapkan menjadi:

1. Struktur: Bangunan harus stabil secara struktural, tahan cuaca sesuai dengan kondisi lingkungan setempat, nyaman secara iklim, mudah keluar dalam keadaan darurat dan terintegrasi dengan baik dengan lingkungan dan konteks budaya.
2. Kantor administrasi: Ruang terpisah untuk staf pengajar memberikan privasi kepada siswa dan guru, memaksimalkan penggunaan ruang kelas memungkinkan staf untuk bekerja secara terpisah, disarankan dapat memantau aktivitas siswa dan menciptakan 'keamanan melalui transparansi'
3. *Safe water*
4. *Hygiene facilities*
5. Toilet: Guru perlu memiliki fasilitas terpisah untuk pria dan wanita. Untuk murid, diperuntukkan tersendiri kamar mandi untuk anak laki-laki dan perempuan di dalam atau dekat dengan ruang kelas adalah yang paling praktis dan aman. Fasilitas ini juga dapat dirancang dan ditempatkan sedemikian rupa sehingga dapat digunakan bersama di antara *cluster* ruang kelas untuk melindungi anak-anak yang lebih kecil.
6. *Light, air, sun, dust, glare, reflection, humidity, noise dan odour*: Ruang kelas membutuhkan sirkulasi udara segar yang baik untuk menghindari panas dan kelembapan yang berlebihan. Untuk memastikan kecukupan siang hari, minimal 20% dari luas lantai kelas harus berupa area jendela/ventilasi. Listrik atau sarana

daya lain diperlukan untuk menyediakan cahaya dan mengoperasikan peralatan. Ruang kelas harus cukup teduh dari sinar matahari langsung, silau (cahaya langsung) dan refleksi (cahaya tidak langsung). Sekolah tidak boleh berlokasi dekat dengan sumber kebisingan yang berlebihan (lalu lintas, perkeretaapian, industri, sektor informal kegiatan), polusi atau bau yang berlebihan (limbah sabuk, tempat pemotongan hewan). Ketika ini tidak memungkinkan, desain tindakan harus digunakan untuk meminimalkan dampak dari masalah ini.

7. Warna: Warna alami dari bahan itu sendiri, yang dipilih harmoni dengan warna- warna alami yang hangat sebagai aksen (merah, oranye, marun, ochres dan linen / khaki / offwhites) yang ditentukan oleh preferensi budaya lokal. Misalnya, kayu dapat diselesaikan dengan menggunakan pernis bening untuk menjaga keindahan alam dan kehangatan material. Atau aksen yang lebih cerah bisa digunakan untuk bermain sudut, geladak, koridor dan furnitur. Ruang belajar harus terang dan berwarna rileks, bukan suram, kusam atau gelap.
8. *Power (electricity/alternative)*
9. *Safety provisions*
10. *Health provisions*
11. Perpustakaan dan ruang penelitian: Lokasi perpustakaan harus strategis terletak di dalam sekolah untuk memudahkan akses, tetapi jauh dari area bising untuk tingkat ketenangan yang lebih tinggi. Di sekolah ramah anak, perpustakaan dan ruang sumber daya kemungkinan besar memiliki hubungan dengan lokal masyarakat. Jika memungkinkan dan sejalan dengan praktik sekolah, fasilitas ini harus ditempatkan dan dirancang agar dapat diakses oleh komunitas.
12. *Landscape*: Halaman sekolah membentuk kesatuan yang terintegrasi dan *holistic* dengan gedung sekolah dan penggunaannya, tetapi dalam perencanaan sekolah konvensional mereka seringkali terabaikan. Pohon sangat penting untuk membuat teduh dari sinar matahari, menyaring debu, menutupi kebisingan dan untuk mempercantik sekolah. Pohon, semak, dan bunga asli harus ditanam di sekolah senyawa bersama dengan tanaman yang dapat dimakan dimaksudkan untuk mengajar anak-anak produksi dan konservasi pangan. Pohon juga memiliki efek melembutkan dan menenangkan pada lingkungan belajar dan penggunaannya.
13. *Flexible Spaces*: Ruang fleksibel meningkatkan partisipasi anak di kelas dan memungkinkan guru untuk memberikan yang lebih dinamis lingkungan untuk belajar dan mengajar. Ruang

seperti itu memberikan kesempatan untuk kegiatan kelompok, area untuk proyek manual dan akses mudah ke ruang terbuka. Ruang kelas individu atau fasilitas lain itu membuat ruang luar ruangan antar struktur memberi siswa kesempatan untuk berada di area terbuka saat transit antar kelas. Ruang kelas harus dapat diakses oleh semua anak; landai dan pintu lebar harus disediakan untuk anak-anak yang kurang *mobile*.

14. Ruang relaksasi dekat dengan ruang belajar: Di kelas penitipan anak dan sekolah dasar, kamar tempat anak-anak dapat bersantai sesuai didesain sekolah ramah anak. Secara umum, elemen seperti rumah di sebelah ruang belajar menyediakan suasana yang ramah dan mengundang untuk kelompok usia ini.
15. *Individual Spaces*: Bersama dengan ruang belajar yang fleksibel untuk kelompok besar dan kecil (pembelajaran berbasis proyek / kerja tim), ruang belajar individu juga harus disediakan, karena setiap anak memiliki gaya pembelajarannya sendiri dan beberapa akan membutuhkan ruang untuk menyendiri pada waktu belajar atau refleksi.
16. *Open Spaces*: Akses mudah ke ruang terbuka dari ruang kelas memungkinkan anak-anak berada dalam kontak dekat dengan mereka lingkungan dan terlibat dalam aktivitas fisik. Ruang terbuka dapat dirancang sebagai lapangan bermain untuk olahraga, taman dan kebun sekolah, dek atau beranda untuk kegiatan belajar di luar ruangan, terbuka ruang pertunjukan, koridor dan halaman lebar, teralis, kanopi, paviliun teduh, relung, ceruk, loteng bermain dan halaman belakang tertutup. Di sekolah ramah anak pada umumnya, masyarakat akan melakukannya diizinkan menggunakan beberapa ruang ini setelah jam sekolah untuk pertemuan kota, pertemuan lokal dan acara lainnya.
17. Dapur: Ruang untuk persiapan makan sekolah harus dirancang dan dilengkapi dengan peralatan dan furnitur yang memastikan makanan tetap segar dan jauh dari lalat dan hama lain yang merusak kualitas makanan.
18. Klinik
19. *Protective*

## ANALISA STUDI KASUS

### Tomoe Gakuen

Sekolah Tomoe Gakuen, Jepang, merupakan sekolah di tahun 1930-an yang ditulis dalam novel *Totto-Chan* dan didirikan Chihiro Art Museum Azumino, sebagai bentuk terima kasih pada Mr.Kobayashi (kepala sekolah dan pendiri Tomoe Gakuen). Sekolah ini terdiri

dari 6 gerbong kereta, yakni 6 kelas yang berisi 10 – 15 anak. Di mana, ketika jam istirahat, semua anak dari berbagai kelas bergabung untuk makan bersama. Tidak hanya bentuknya yang unik, program sekolah ini pun unik. Salah satunya adalah setiap anak diperbolehkan memilih/menyusun jadwal pelajarannya sendiri.



**Gambar 3.** Situasi Tomoe Gakuen

(sumber: <https://aminoapps.com/c/japan/page/item/totto-chan-the-little-girl-at-thewindow/4xsv>)



**Gambar 4.** Situasi Tomoe Gakuen

(sumber: <https://aminoapps.com/c/japan/page/item/totto-chan-the-little-girl-at-thewindow/4xsv>)



**Gambar 5.** Museum Chihiro Art

(sumber: <https://aminoapps.com/c/japan/page/item/totto-chan-the-little-girl-at-thewindow/4xsv>)





**Gambar 6.** Replika Tomoe Gakuen di Museum Chihiro Art (sumber: <https://aminoapps.com/c/japan/page/item/tottochan-the-little-girl-at-thewindow/4xsv>)

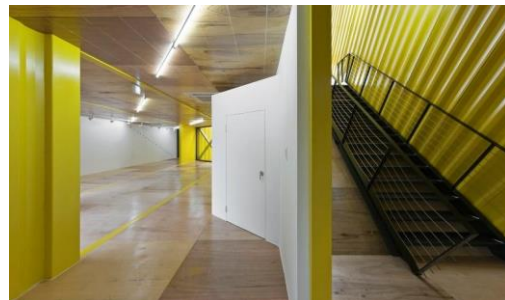


**Gambar 8.** Tampak malam APAP *Open School* (sumber: <https://www.archdaily.com/318073/apap-openschool-lot-ek-architecture-design>)

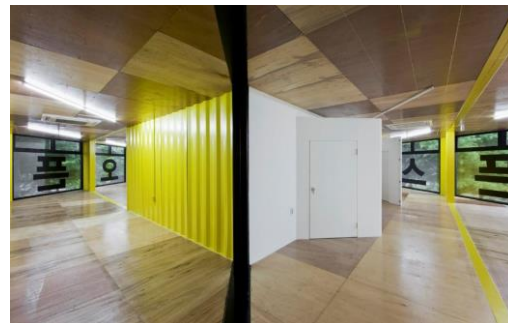
### **APAP *Open School***

Terdapat 3 area yang berbeda dan saling berhubungan memberikan urutan pengalaman spasial yang bervariasi dalam sekolah:

1. Pada level dasar, tapak struktur pengiriman menjadi *amphitheater* dengan memanfaatkan kemiringan topografi. Sisi *amphitheater* yang lebih rendah menawarkan pemandangan lanskap sepanjang tepi sungai. Sisi *amphitheater*, yang lebih tinggi, menjadi ruang terbuka utama sekolah yang dapat ditransformasikan sebagai ruang untuk pertunjukan.
2. Pada level kedua, kontainer melayang mencakup satu ruang serbaguna yang besar, terbuka, yang berfungsi sebagai ruang pertemuan dan ruang pameran, serta dua studio untuk tempat tinggal seniman. Terdapat akses anak-anak dan orang dewasa, dengan tabung yang membingkai pemandangan lanskap sekitarnya. Sebuah tangga, yang terdapat di dalam kontainer pengiriman, mengarah ke level atas.
3. Pada level ketiga, area dek panjang, membentang di atas sungai, menawarkan pemandangan yang menakjubkan dan menyediakan ruang untuk interaksi sosial.



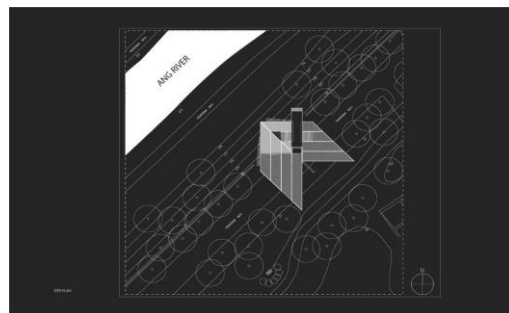
**Gambar 9.** Pintu masuk APAP *Open School* (sumber: <https://www.archdaily.com/318073/apap-openschool-lot-ek-architecture-design>)



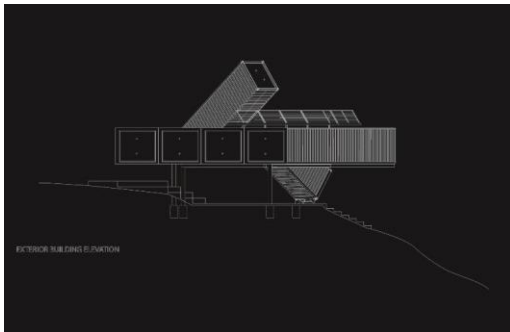
**Gambar 10.** Koridor APAP *Open School* (sumber: <https://www.archdaily.com/318073/apap-openschool-lot-ek-architecture-design>)



**Gambar 7.** Tampak siang APAP *Open School* (sumber: <https://www.archdaily.com/318073/apap-openschool-lot-ek-architecture-design>)



**Gambar 11.** Site Plan APAP *Open School* (sumber: <https://www.archdaily.com/318073/apap-openschool-lot-ek-architecture-design>)



**Gambar 12.** Elevasi APAP *Open School*  
(sumber: <https://www.archdaily.com/318073/apap-openschool-lot-ek-architecture-design>)

## KESIMPULAN

Melalui teori yang ada, dapat disimpulkan dekonstruksi arsitektur terbagi menjadi 3, yaitu: dekonstruksi makna, dekonstruksi fungsi dan dekonstruksi bentuk. Proses ini terjadi melalui adanya destruksi makna/fungsi/bentuk, lalu rekonstruksi, dan menghasilkan sesuatu hal yang baru.

Membandingkan 2 studi kasus yang ada, dekonstruksi arsitektur terjadi tidak hanya dengan pengubahan fungsi suatu benda/material, tetapi juga perubahan tata letak ruangan yang tidak sesuai pada umumnya. Dekonstruksi arsitektur ini ditujukan tidak hanya untuk mengejar fungsi bangunan, tetapi juga konsep/tujuan suatu bangunan terbentuk. Pada studi kasus pertama, fungsi pada bangunan tidak dapat digunakan dengan maksimal karena keterbatasan ruang kereta, namun tujuan/konsep sekolah yang menyenangkan dapat tercapai. Sedangkan, studi kasus kedua menunjukkan pertimbangan matang antara tata letak ruangan dan perubahan/dekonstruksi arsitektur melalui perubahan penggunaan material.

Pada studi kasus pertama, transformasi makna dan fungsi ruang diubah, dari kereta sebagai alat transportasi menjadi ruang kelas. Pada studi kasus kedua, dekonstruksi bentuk terjadi, melalui perubahan fungsi material kontainer barang menjadi sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Emha Taufiq. (2016), "Perancangan Sekolah Tinggi Animasi di Buring, Malang.", dalam Tugas Akhir UIN Malang, <http://etheses.uin-malang.ac.id/5863/1/12660045.pdf>
- Al – Fayyadl, Muhammad. (2005), *Derrida*, LKIS, Yogyakarta.
- Faizah, Nur Siti. (2017), "Children Education Concept At Tome Gakuen In Tetsuo Kuronayagi's Novel Entitled: Totto-Chan: The Little Girl At The Window", dalam [http://repository.iainpurwokerto.ac.id/2439/1/COVER\\_CHAPTER%20I\\_CHAPTER%20V\\_BIBLIOGRAPHY.pdf](http://repository.iainpurwokerto.ac.id/2439/1/COVER_CHAPTER%20I_CHAPTER%20V_BIBLIOGRAPHY.pdf)
- Hastuti, N. (Juli 2014), "Nilai-Nilai Pendidikan Dan Pengaruhnya Terhadap Hubungan Sosial Anak Dalam Novel Totto-Chan Karya Tetsuko Kuroyanagi.", dalam *Izumi*, III/02, <https://doi.org/10.14710/izumi.3.2.68-75>
- Krissandi. (April 2019), "Menyelami Metode Pendidikan Humanistik Sosaku Kobayashi Dalam Novel Totto Chan: The Little Girl At The Window Karya Tetsuko Kuroyanagi." *IZUMI*. 8. 26. [10.14710/izumi.8.1.26-37](https://doi.org/10.14710/izumi.8.1.26-37).
- Kuroyanagi, T. (2008), *Totto Chan: The Little Girl At The Window*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka
- Mubarrok, Noor Zakiy. (2014), "Dekonstruksi Dalam Arsitektur: Perancangan City Hotel Dengan Makna Batik Kawung Sebagai Referensi Desain". dalam tugas akhir ITS Malang, [http://repository.its.ac.id/402/3/3213207011-Master\\_Theses.pdf](http://repository.its.ac.id/402/3/3213207011-Master_Theses.pdf)
- Taylor, Anne. (2009), *Linking Architecture and Education: Sustainable Design of Learning Environments*. Albuquerque, University of New Mexico Press, Mexico.
- Akino. (September 2017), Totto-Chan, [https://aminoapps.com/c/japan/page/item/tottochan/gxsK\\_IgBLNKMdLxQNjabvkmM14V](https://aminoapps.com/c/japan/page/item/tottochan/gxsK_IgBLNKMdLxQNjabvkmM14V)
- Arsitur Studio. (2020), Pengertian Arsitektur Dekonstruksi Ciri-Ciri dan Contohnya, <https://www.arsitur.com/2017/03/pengertian-arsitektur-dekonstruksi-ciri.html>
- Chihiro Art Museum Azumino (2017) <https://chihiro.jp/en/azumino/introduction/>
- Dharma, Agus. (2018), Paradigma Konseptual Ars Dekonstruksi, [http://staffsite.gunadarma.ac.id/agus\\_dh/index.php?stateid=files&xcid=0.1](http://staffsite.gunadarma.ac.id/agus_dh/index.php?stateid=files&xcid=0.1)
- Goltz, Pat. (1 Mei 2004), Sinichi Suzuki had a Good Idea, But... <http://www.Seghea.com/homeschool/Suzuki.html>
- Lot Tek. (2010), Apap Open School, <https://www.archdaily.com/318073/apap-openschool-lot-ek-architecture-design>
- Tschumi, Bernard. <http://www.tschumi.com/projects/3/>
- Unicef. [https://www.unicef.org/publications/files/Child\\_Friendly\\_Schools\\_Manual\\_EN\\_040809.pdf](https://www.unicef.org/publications/files/Child_Friendly_Schools_Manual_EN_040809.pdf)
- Wibowo, Susanto. (30 Januari 2019), Moms, Kenali Jenis-Jenis Sekolah Usia Dini untuk Anak, <https://www.motherandbaby.co.id/article/2019/1/12/11654/Moms-Kenali-Jenis-Jenis-Sekolah-Uusia-Dini-untuk-Anak>