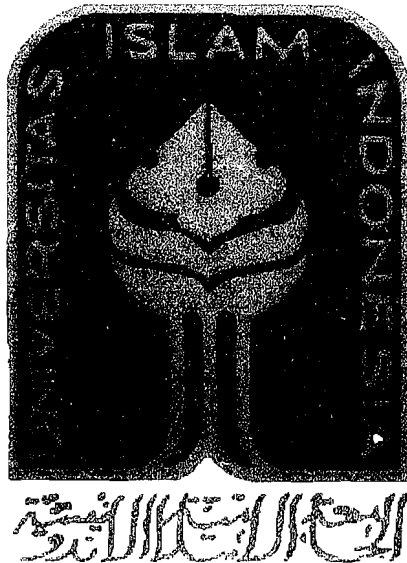


PERPUSTAKAAN FTSP UII	
HADIAH/BELI	
TGL. TERIMA :	2 April 2005
NO. JUDUL :	001568
NO. INV. :	5200001508001
NO. INDUK. :	

LAPORAN PERANCANGAN TUGAS AKHIR

TAMAN PRA SEKOLAH DI JOGJAKARTA
GARDEN PRE SCHOOL IN JOGJAKARTA

k.
 711-578
 Fit
 t
 1



viii, 83 p, il, lamp. 28

Taman pra sek

disusun oleh :

NUR FITHROTUNNISA
99512003

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2004

Lembar Pengesahan
Tugas Akhir Perancangan

Judul :

TAMAN PRA SEKOLAH DI JOGJAKARTA
GARDEN PRE SCHOOL IN JOGJAKARTA

oleh :

NUR FITHROTUNNISA
99512003

Mengetahui,
Prusan Arsitektur



B. Santoso, M.Arch

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Ir. H. Munichy B. Edrees M.Arch

MOTTO

Dan bersama kesukaran pasti ada kemudahan, karena itu bila selesai suatu tugas mulailah tugas lain dengan sungguh-sungguh (Asy Syarh : 6-7)

Dan Allah menyertai orang-orang yang sabar (Al Baqoroh 249)

Sungguh, seseorang hanya akan meraih pengetahuan bila dalam dirinya terdapat enam hal : kecerdasan, semangat, ketabahan, bekal, bimbingan guru, dan proses yang terus tiada henti (sahabat Ali ra)

Sebaik-baiknya manusia adalah orang yang banyak manfaatnya (kebaikannya) kepada manusia lainnya (HR. Qadla'ie dari Jabir)

PERSEMBAHAN

Allah SWT atas segala karunia dan rahmatNya sehingga segalanya bisa berjalan dengan lancar

Mama papa tercinta yang selalu dan akan mendoakan ananda demi kelancaran dan kesuksesan ananda

Adik- adikku tercinta yang selalu mendukung baik dalam senang maupun duka

KATA PENGANTAR

ASSALAMU'ALAIKUM WR. WB

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah banyak melimpahkan kemudahan, berkah kesehatan yang tiada batasnya, sholawat dan salam atas Nabi Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

Laporan tugas akhir ini mengambil judul Taman Pra Sekolah di Yogyakarta dengan menciptakan bentuk bangunan pada karakteristik bentuk permainan anak ini merupakan bagian dari tugas akhir yang diajukan sebagai salah satu prasarat guna melengkapi perolehan sarjana S1 pada jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, di Universitas Islam Indonesia.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada

- Allah SWT, sujud syukur hamba persembahkan tanpa petunjuk dan penerang hatinya maka hamba dapat menyusun laporan tugas akhir ini
- Ir. Revianto B. Susanto, M.Arch, selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan UII
- Ir. H. Munichy B. Edrees, M.Arch, selaku dosen pembimbing tugas akhir, banyak terima kasih atas bimbingan yang diberikan selama ini dan waktu yang telah diluangkan kepada penulis, arahan dan bimbingan beliau dapat menjadi bekal yang bermanfaat di masa depan
- Ibu Endy Marlina selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan yang sangat berharga bagi kesempurnaan tugas akhir ini
- Bapak Fuad dan Bapak Irwan selaku dosen psikologi UII atas informasi dan konsultasi yang sangat berharga bagi masukan tugas akhir ini
- Segala pihak dari kepala sekolah dan guru-guru serta pengelola dari TK dan pra sekolah yang ada di Yogyakarta atas ijinnya untuk mengamati perilaku dan informasinya yang sangat berharga
- Pemerintah Kabupaten Sleman atas bantuannya dalam memberikan data-data

- Kepada mama papa atas dukungan dan doa yang tak henti-hentinya merupakan semangat yang tidak dapat ananda balas
- Adik-adikku Hisyam, Ika, Wida atas semangat dan dukungannya yang tanpa lelah
- Teman seperjuangan gege, pitcok, nur, nita, mety, manda atas kokompakkannya semoga menjadi sarjana yang bermanfaat
- Sahabat-sahabatku lely (yang selalu membagi ilmunya ke aku), ayu, ratna (atas bantuannya yang tak terlupakan), ima,vani, indah atas dukungan yang tulus
- Farid, bayu sedan, dian, teman-teman di UGM atas bantuannya yang tanpa lelah
- Teman-teman angkatan '99 yang selalu menjadi semangat dari awal sampai akhir
- Mas Tutut, Mas Sarjiman yang nggak pernah lelah membantu di studio dan Pak Agus yang memberi semangat gizi yang nggak pernah lelah
- Juga kepada pihak yang telah membantu terselesaikannya tugas akhir ini

Menginsyafi kodrat manusia yang tidak dapat terlepas dari kesalahan dan kekhilafan, serta memperhatikan segala kekurangan dan ketidak telitian penulis, maka penulis berharap banyak atas masukkan berharga dari segala pihak guna kesempurnaan laporan ini. Dengan harapan laporan ini dapat berguna bagi ilmu pengetahuan bagi ilmu pengetahuan dibidang arsitektur. Amin

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 5 Agustus 2004

Nur Fithrotunnisa

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
MOTTO.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
ABTRAKSI.....	viii
BAB I. PENDAHULUAN	
I.1 LATAR BELAKANG.....	1
I.2 RUMUSAN PERMASALAHAN.....	4
I.3 SPESIFIKASI UMUM PROYEK.....	4
I.4 BATASAN.....	9
I.5 STRATEGI PERENCANAAN DAN PERANCANGAN.....	10
BAB II. SKEMATIK DESAIN.....	11
BAB III. LAPORAN PERANCANGAN.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	84

ABTRAKSI
TAMAN PRA SEKOLAH DI YOGYAKARTA

Oleh :

Nur Fithrotunnisa

99512003

pembimbing :

IR. H. Munichy B. Edrees, M. Arch

Pendidikan adalah suatu bentuk investasi sumber daya manusia yang mungkin lebih penting daripada investasi modal fisik. Didalam berbagai penelitian di sejumlah negara, pendidikan memberi sumbangan yang amat besar bagi pertumbuhan ekonomi. Pendidikan juga berfungsi dalam meningkatkan kesadaran sosial, politik dan budaya.

Pendidikan bukanlah sesuatu yang instan. Tanaman yang unggul bermula dari bibit unggul. Demikain hanya pendidikan, apabila pendidikan dasarnya baik, kelak akan terbentuk sumber daya manusia yang mumpuni pula.

Anak-anak adalah generasi yang akan tumbuh menjadi generasi baru yang akan menjadi pribadi-pribadi dewasa yang berkarya di dunia ini. Masa kanak-kanak menjadi periode awal dari kehidupan manusia dan pada masa inilah dibutuhkan perhatian yang tidak sedikit untuk membentuk dasar kepribadian mereka.

Kota Yogyakarta dikenal sebagai kota pendidikan, dimana terdapat banyak universitas dan sekolah serta fasilitas pendukungnya yang memadai. Perkembangan pendidikan di Yogyakarta berkembang sangat pesat. Pertambahan penduduknyapun cukup pesat. Hal ini harus di iringi dengan fasilitas pendidikan yang harus bertambah juga.

Melihat bahwa pendidikan yang paling penting dilakukan adalah pada usia dini maka dibutuhkan sebuah tempat untuk mewadahi kegiatan belajar dan mengajar yang memadai. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan mewadahnya dalam Taman Pra Sekolah. Dengan menciptakan bentuk bangunan dengan karakteristi pada bentuk permainan anak.

BAB I PENDAHULUAN



I.1. LATAR BELAKANG

I.1.1 Rendahnya Jumlah Prasekolah di Yogyakarta

Dalam salah satu sambutan Kepala Dinas Pendidikan Propinsi DIY Ir. Suhadi di ruang sidang Subdin Diklusepora Jalan Cendana Yogyakarta Diknas DIY dalam acara penyerahan hadiah lomba Kelembagaan PAUD (Jumat 9/01'04) menyatakan bahwa anak usia 0-6 tahun yang memperoleh pendidikan melalui jalur formal, non formal melalui kelembagaan PADU Kelompok Bermain, Taman penitipan Anak dan Taman Kanak-kanak saat ini baru mencapai 41,8 % sisanya 58,2 % belum memperoleh pendidikan yang diharapkan.

Berdasarkan catatan Dinas Pendidikan DIY, dari sekitar 335.000 anak-anak usia di DIY, sebanyak 52 persen belum memperoleh PADU.

Program PADU harus digalakkan sebab ternyata program itu sangat berpengaruh terhadap kesuksesan pendidikan di usia yang lebih tinggi. Dengan mengikuti PADU, setidaknya anak-anak sudah menyiapkan diri menghadapi proses pendidikan selanjutnya

I.1.2 Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini

Pepatah yang mengatakan *kesempatan hanya datang satu kali* adalah kata yang paling tepat untuk menegaskan pentingnya mengambil kesempatan untuk mengembangkan segala potensi kecerdasan (*multiple intelligences*) anak pada saat usia mereka masih dini. Mengapa demikian? Karena pada jangka waktu rentang usia tersebut sangat singkat, tetapi dampaknya sangat panjang dan cukup luas bagi perjalanan hidup seseorang¹.

¹ Ali Nugraha dan Neny Ratnawati, Kiat Merangsang Kecerdasan Anak, Puspa Swara, 2003

Anak-anak dunia adalah anak-anak yang tidak bersalah, peka dan tergantung. Mereka juga ingin tahu, aktif dan penuh harapan. Waktu mereka haruslah waktu untuk bergembira, damai, bermain, belajar dan bertumbuh kembang. Masa depan mereka harus diberi bentuk dalam keharmonisan dan kerjasama. Hidup mereka harus bertambah matang, sementara mereka memperluas perspektif mereka dan memperoleh pengalaman baru (Pertemuan puncak dunia untuk anak-anak diselenggarakan di PBB, New York, 30 September 1990)

Pendidikan bukanlah sesuatu yang instan, tanaman yang unggul bermula dari bibit unggul. Demikian pula halnya pendidikan, apabila pendidikan dasarnya baik, kelak akan terbentuk sumber daya manusia yang mumpuni pula.

Prof. Darji Darmodiharjo, SH mengungkapkan bahwa hasil penelitian menunjukkan pada usia 4 tahun, anak telah mencapai 50% dari tingkat kecerdasannya, dan mendekati usia 8 tahun mencapai 80%, setelah periode usia itu, usaha apapun pada pendidikan hanya meningkatkan kecerdasan sebesar 10% saja².

Glen Doman (1991), ahli perkembangan kemampuan anak, menyatakan bahwa perkembangan yang paling pesat terhadap pertumbuhan otak manusia terjadi pada usia 0 sampai 7 tahun. Dikatakan pula bahwa perkembangan otak pada usia dini bisa dicapai secara maksimal apabila diberikan rangsangan yang tepat terhadap perkembangan motorik, rangsangan terhadap perkembangan intelektual, rangsangan terhadap sosial emosional dan rangsangan untuk berbicara (language development).

PP no. 27 th 1990, tentang pendidikan pra sekolah "usia pra sekolah merupakan masa yang sangat menentukan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam masa ini anak tersebut berada pada usia peka untuk menerima rangsangan yang cukup baik. Terarah dan didorong ke tingkat pertumbuhan dan perkembangan sehingga diharapkan kemampuan dasar bagi anak didik dapat berkembang dan tumbuh secara baik dan benar. Oleh karena

² Prof. Darji Darmodiharjo, SH; dalam sambutan pada hari Anak-Anak Indonesia, 17 Juni 1983, di Istana Anak-Anak TMII, Jakarta

itu pendidikan dini bagi anak usia pra sekolah cukup penting dan sangat menentukan dikemudian hari.”

Usia pra-sekolah adalah fase yang teramat penting bagi perkembangan anak. Karena, pada usia inilah titik awal perkembangan anak selanjutnya. Sebagai orang tua kita wajib memberikan fondasi awal yang terbaik agar nantinya anak dapat berkembang secara optimal.

Dr. Montessori (seorang pakar pendidikan kanak-kanak) memberikan suatu gambaran tentang proses pendidikan kanak-kanak yang mementingkan pengajaran panca indera. Menurutnya kanak-kanak perlu dirangsang pertumbuhan panca inderanya melalui berbagai alat yang mampu memberikan rangsangan sampai keujung jari-jarinya, yang semuanya tersebut bersifat pembelajaran.

Kahlil Gibran mengungkapkan bahwa "**ANAK-ANAKMU** bukanlah milikmu. Dia milik masa depannya. Hal-hal yang dicintai seorang anak melekat di dalam hatinya sampai usia tua. Hal yang paling indah dalam kehidupan adalah bahwa roh-roh kita melayang-layang di tempat-tempat yang pernah ada pada suatu saat menyenangkan kita." ³

Masa kanak-kanak memang masa yang menjadi awal pembentukan karakter dan kualitas sumber daya manusia. Kesalahan kecil di masa ini bisa berakibat fatal bagi masa depan. Wajarlah, karenanya, jika proses pembentukan pribadi di masa kanak-kanak -- salah satunya lewat pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK) -- menjadi begitu vital.

1.1.3 Pengertian Taman Prasekolah

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia arti *taman* adalah kebun yang ditanami bunga-bunga (tempat bersenang-senang); tempat (yang menyenangkan dan sebagainya). Sedangkan arti dari *prasekolah* adalah jenjang (tingkat) sekolah sebelum sekolah dasar; taman kanak-kanak.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional, *pendidikan prasekolah* merupakan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan

³ Bali Post, Minggu Wage, 13 April 2003

jasmani dan rohani anak didik diluar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar, yang diselenggarakan dijalur pendidikan sekolah atau dijalur pendidikan luar sekolah.

Sehingga arti dari Taman Prasekolah adalah tempat yang menyenangkan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak sebelum memasuki pendidikan dasar.

Fasilitas yang terdapat dalam Taman Prasekolah difokuskan pada memberikan fasilitas pendidikan prasekolah yang didalamnya terdapat :

1. taman bermain dan
2. taman kanak-kanak

I.2 RUMUSAN PERMASALAHAN

I.2.1 Permasalahan Umum

Bagaimana menciptakan perwujudan tata ruang dan lingkungan yang dapat mewadahi kegiatan anak-anak usia prasekolah.

I.2.2 Permasahan Khusus

- Bagaimana menciptakan bentuk bangunan dengan karakteristik pada bentuk permainan anak

I.3. SPESIFIKASI UMUM PROYEK

I.3.1 Pengguna Bangunan

I.3.1.1 Pemakai Taman Prasekolah

A. Anak-anak

Elizabeth B. Hurlock dalam bukunya "Psikologi Perkembangan" mendefinisikan periode kanak-kanak menjadi dua tingkat, yang didasarkan pada pola perkembangan dan perilaku tertentu,

Masa Bayi : akhir minggu kedua sampai akhir tahun kedua

Awal masa kanak-kanak : 2 sampai 6 tahun

Akhir masa kanak-kanak : 6 tahun sampai 12 tahun

Dalam pembahasan ini usia kanak-kanak dibatasi, yaitu usia 3 tahun sesuai dengan PP No. 27 Tahun 1990 Pasal 6 Ayat 1 tentang pendidikan Pra sekolah

yang berisi "Pendidikan prasekolah yang diselenggarakan pada Kelompok Bermain dan Penitipan Anak hanya dapat diikuti anak yang usianya sekurang-kurangnya 3 Tahun" hingga usia 6 tahun sebelum masuk pendidikan tingkat lanjut yaitu Sekolah Dasar.

Di dalam Taman Prasekolah ini mengkhususkan pada pendidikan prasekolah yaitu pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Adapun bentuk satuan pendidikan prasekolah adalah meliputi:

1. taman kanak kanak
2. kelompok bermain

B. Tamu dan Orang Tua/Pengasuh

Tamu pada Taman Prasekolah ini adalah orang-orang yang mencari informasi, referensi, dan melakukan penelitian.

Sedangkan orang tua dan pengasuh adalah orang-orang dari pihak anak-anak yang hanya mengantar anaknya atau ada yang menunggu anaknya sampai pulang sekolah, sambil berinteraksi dengan pengantar yang lain atau pengelola. Mengurus administrasi dan berkonsultasi dengan psikolog, guru, dan melakukan pertemuan wali murid.

I.3.1.2 Pihak Pengelola

A. Guru

Bertugas mendidik anak-anak, memberikan informasi kepada wali murid baik secara berkala ataupun tidak.

B. Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah

Bertugas mengelola program taman prasekolah mengatur irama taman prasekolah. Selain bertanggung jawab atas berlangsungnya kegiatan di taman prasekolah.

C. Administrasi

Bertugas mengelola taman prasekolah dan memberikan pelayanan administrasi kepada orang tua wali murid

D. Staf Medis

Yaitu dokter yang bertugas jaga apabila terjadi kecelakaan ataupun ada yang sakit dalam lingkungan taman prasekolah agar dapat memberikan pertolongan pertama pada pasien.

Selain itu juga terdapat psikologi yang datang berkala untuk memberikan konsultasi pada orang tua dan wali murid.

E. Tenaga Lain

Yaitu cleaning servis, petugas keamanan, petugas perawatan gedung, sopir dan lain-lain.

I.3.2 Lokasi dan Site Proyek

I.3.2.1 Lokasi Proyek

Wilayah Pripinsi DIY dalam kerangka Struktur Pengembangan Tingkat Nasional (SWPTN), Kotamadya Yogyakarta merupakan pusat Struktur Wilayah Pengembangan (SWP) atau merupakan Orde I, sedangkan kota Sleman dan Bantul merupakan Orde II. Orde III terdiri atas kota Wates dan Wonosari. Dengan pertimbangan bahwa wilayah Orde I mempunyai kepadatan yang tinggi, maka Taman Prasekolah yang direncanakan ditempatkan pada wilayah dengan hirarki dibawah Yogyakarta yaitu pada wilayah yang menjadi perkembangan perkotaan dimana wilayahnya sedang mengalami perkembangan. Dengan pertimbangan tersebut dan melihat perkembangan fasilitas rekreasi dan pendidikan kearah utara Yogyakarta maka dipilih wilayah disebelah utara Yogyakarta yang menjadi perkembangan kota yaitu Wilayah Kabupaten Sleman.

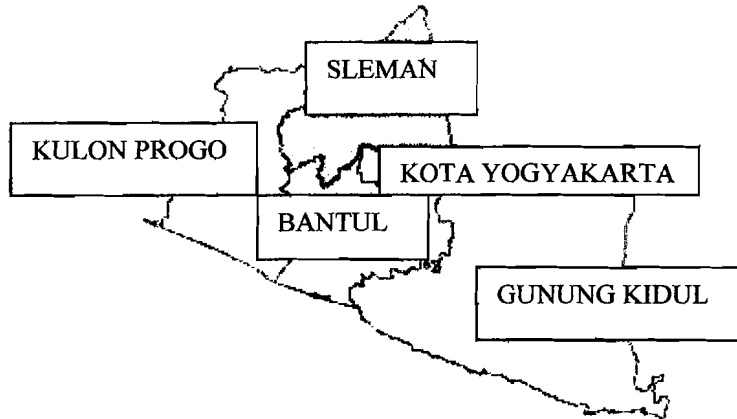
Kabupaten Sleman merupakan salah satu dari lima Daerah Kabupaten/Kota di Propinsi DIY. Letak geografis Kabupaten Sleman berasda pada 7" 34' 51"- 7" 47' 03" Lintang Selatan dan 107" 15' 03"- 100" 29' 30" Bukur Timur.

Kabupaten Sleman berbatasan dengan :

- Sebelah Utara Kabupaten Magelang
- Sebelah Timur Kabupaten Klaten
- Sebelah Selatan Kabupaten Bantul dan Kota Yogyakarta
- Sebelah Barat Kabupaten Kulon Progo

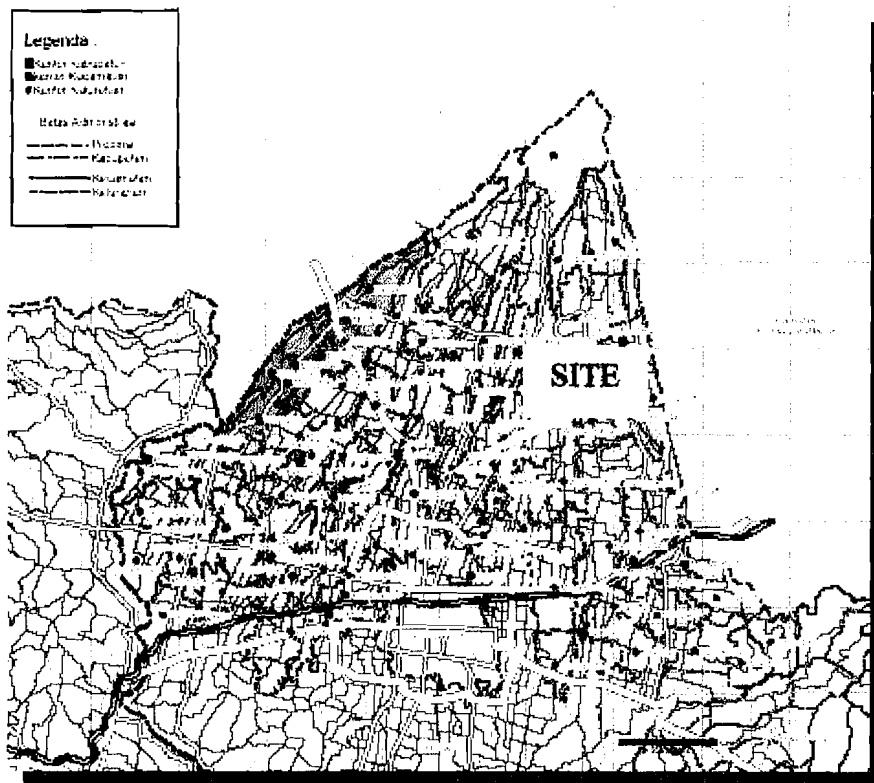
TAMAN PRA SEKOLAH DI JOGJAKARTA

Secara administratif Kabupaten Sleman dibagi dalam 17 Kecamatan, 86 Desa, dan 1212 Dusun. Luas wilayah Kabupaten Sleman adalah 574,82 km².



Peta Lokasi Perencanaan terhadap Kota Yogyakarta

Sumber : YUDP TRIPLE-A



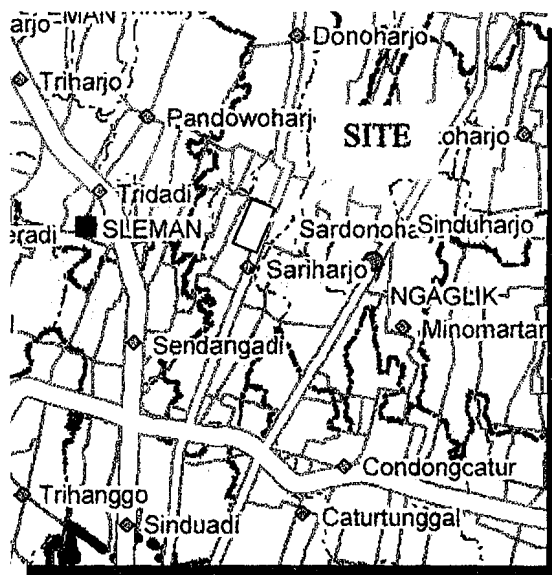
peta lokasi dan administrasi

Kabupaten Sleman

Sumber : YUDP TRIPLE-A

I.3.2.2 Site Proyek

Dengan mempertimbangkan berbagai kriteria pemilihan lokasi, lokasi yang terpilih terletak di jalan Palagan Tentara Pelajar Km.9, Desa Sariharjo, Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman. Lokasi ini dipilih karena merupakan kawasan strategis tumbuh cepat yang ada di kabupaten Sleman terutama dari perkembangan pertumbuhan perumahan.



peta lokasi
Kabupaten Sleman
Sumber : YUDP TRIPLE-A



site terpilih
sumber : dokumen pribadi



site terpilih
sumber : dokumen pribadi

I.3.3 Potensi Site

Lokasi site untuk sebuah fasilitas pendidikan prasekolah harus memenuhi beberapa kriteria khusus, yaitu :

1. dekat dengan lingkungan pemukiman
2. mempunyai aksesibilitas ke transportasi umum
3. kemudahan pencapaian ke site
4. bebas dari pencemaran pabrik maupun fasilitas lain yang memungkinkan adanya pencemaran lingkungan yang membahayakan anak-anak
5. sudah terdapat jaringan infra struktur yang lengkap

I.4. BATASAN

Pembatasan bahasan ini dikaitkan sesuai dengan tema dan topiknya, yaitu :

- Usia 3 sampai 6 tahun
Pembahasan hanya ditekankan pada usia 3 sampai 6 tahun. Bagaimana membentuk ruang-ruang yang dapat mewadahi kegiatan anak.
- Karakteristik bentuk permainan anak
Menciptakan ruangan yang dapat menunjang kegiatan bermain anak-anak dengan merancang ruangan yang mengadaptasi dari karakteristik bentuk permainan anak.

I.5. STRATEGI PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

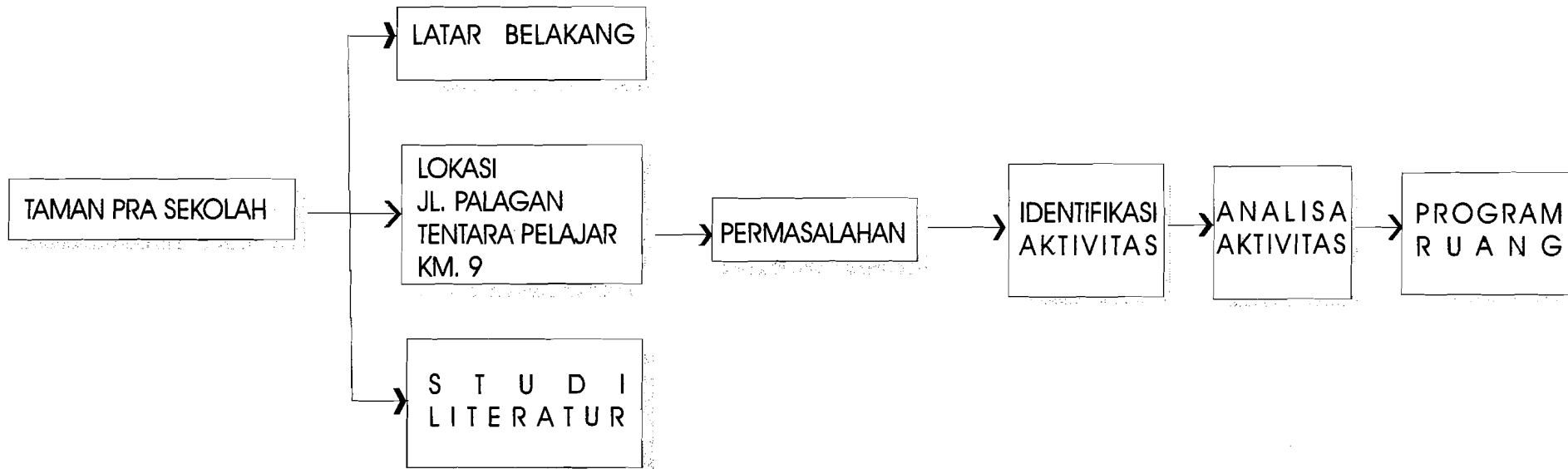
Studi pustaka untuk mempelajari studi-studi yang pernah dilakukan tentang anak, pertumbuhan dan perkembangannya, teori-teori yang dapat mendukung konsep serta studi kasus terhadap fasilitas-fasilitas lain yang dapat dijadikan bahan pemikiran. Survey lapangan, untuk mengetahui kondisi eksisting dilapangan. Analisis, menguraikan dan mengkaji data dan informasi yang didapatkan yang dapat digunakan dalam menyusun konsep perencanaan dan perancangan.



POLA PIKIR

JUDUL

TAMAN PRA SEKOLAH DI YOGYAKARTA



LATAR

BELAKANG

1. ANAK USIA 0-6 TAHUN YANG MEMPEROLEH PENDIDIKAN MELALUI JALUR FORMAL KELEMBAGAAN PADU KELOMPOK BERMAIN, TAMAN PENITIPAN ANAK DAN TAMAN KANAK-KANAK SAAT INI BARU MENCAPAI 41,8% SISA NYA BELUM MEMPEROLEH PENDIDIKAN YANG DIHARAPKAN YAITU 58,2% DEMIKIAN ANTARA LAIN SAMBUTAN KEPALA DINAS PENDIDIKAN PROPINSI DIY IR.SUHADI DIRUANG SIDANG SUBDIM DIKLUSEPORA JALAN CENDANA YOGYAKARTA DIKUIAS DIY (JUMAT, 9 JANUARI 2004)
2. PERATAH YANG MENGATAKAN "KESEMPATAN HANYA DATANG SATU KALI" ADALAH KATA YANG PALING TEPAT UNTUK MENEGASKAN PENTINGNYA MENGAMBIL KESEMPATAN UNTUK MENGEMBANGKAN SEGALA POTENSI KECERDASAN (MULTIPLE INTELLIGENCES) ANAK PADA SAAT USIA MEREKA MASIH DINI. KARENA PADA JANGKA WAKTU REUTANG USIA TERSEBUT SANGAT SINGKAT, TETAPI DAMPAKNYA SANGAT PANJANG DAN CUKUP LUAS BAGI PERJALANAN HIDUP SESEORANG.
SUMBER : ALI NUGRAHA DAN NENY RATNAWATI, "KIAT MERANGSANG KECERDASAN ANAK", JAKARTA, PUSPA SWARA, 2003

PERMASALAHAN KHUSUS

■ BAGAIMANA MENCIPTAKAN BENTUK BANGUNAN DENGAN KARAKTERISTIK PADA BENTUK PERMAINAN ANAK



PERMAINAN MEMBERI BENTUK



KEGIATAN DESTRUKTIF



MEMBELAH, MEMPRETELI, MENEMPEL



MELALUI BENTUK BANGUNAN YANG DICABIK, DIBELAH DAN DITEMPEL DAPAT MERANGSANG KREATIVITAS ANAK TERHADAP BENTUK. LAMBAT LAUN ANAK BISA MEMBERIKAN BENTUK LEBIH KONTRUKTIF PADA MACAM-MACAM MATERI YANG DISEDIAKAN.

FORMULASI
PERMASALAHAN !!

TAMAN

MENURUT KAMUS BESAR BAHASA INDONESIA

- TAMAN ADALAH : KEBUN YANG DITANAMI BUNGA-BUNGA (TEMPAT BERSENIANG - SENIANG)
- TAMAN ADALAH : TEMPAT (YANG MENYENIANGKAN DAN SEBAGAINYA)

PRASEKOLAH

MENURUT KAMUS BESAR BAHASA INDONESIA

- PRASEKOLAH ADALAH : JENJANG (TINGKAT) SEKOLAH SEBELUM SEKOLAH DASAR ; TAMAN KANAK-KANAK

MENURUT DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL

- PENDIDIKAN PRASEKOLAH MERUPAKAN PENDIDIKAN UNTUK MEMBANTU PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN JASMANI DAN ROHANI ANAK DIDIK DI LUAR LINGKUNGAN KELUARGA SEBELUM MEMASUKI PENDIDIKAN DASAR, YANG DISELENGGARAKAN DI JALUR PENDIDIKAN SEKOLAH ATAU DI JALUR PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH

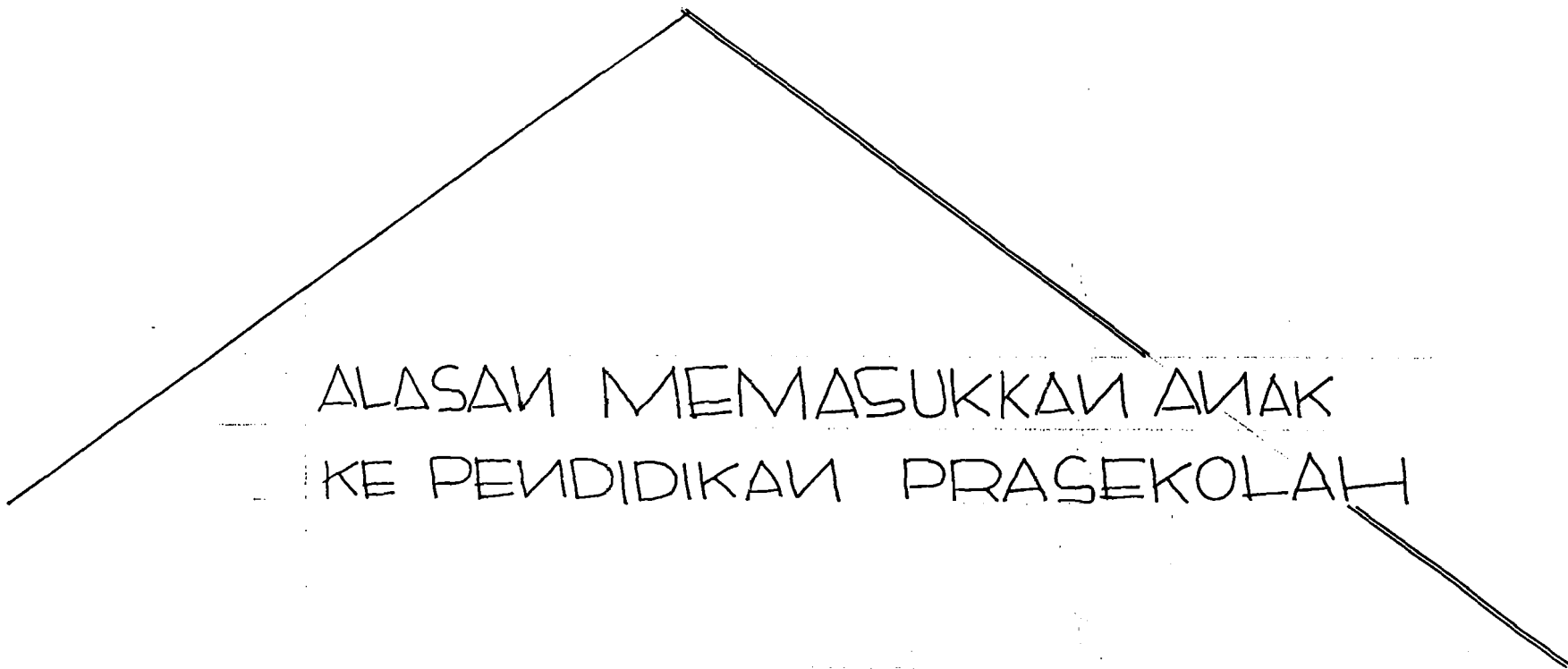
DEFINISIAN

TAMAN PRASEKOLAH

A

DALAH : TEMPAT YANG MENYENIANGKAN UNTUK MEMBANTU PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN JASMANI DAN ROHANI ANAK SEBELUM MEMASUKI PENDIDIKAN DASAR "

1. HARAPAN MEMILIKI ANAK YANG SUKSES
2. ALASAN KESIBUKAN DAN KETERBATASAN WAKTU
3. KEMAMPUAN DAN PENGETAHUAN MENYIKIP ANAK TERBATAS
4. PENGETAHUAN TENTANG PERKEMBANGAN ANAK TERBATAS
5. KETERBATASAN SUMBER BELAJAR DI RUMAH .
6. PERASAAN KHAWATIR TERHADAP LINGKUNGAN ANAK
7. TUNTUTAN LEMBAGA PENDIDIKAN SETINGKAT DI ATASNYA
8. ALASAN-ALASAN LAIN YANG KURANG JELAS ARAHNYA, DIANTARANYA :
 - DARIPADA ANAK BERKELIARAN TIDAK KARUAN, LEBIH BAIK DISEKOLAHKAN
 - DARIPADA ANAK SENDIRIAN DI RUMAH, LEBIH BAIK DISEKOLAHKAN
 - KARENA KEBETULAN RUMAHNYA DEKAT DENGAN SEKOLAH MAKA ANAKNYA DIMASUKKAN SAJA KE SEKOLAH .
 - KARENA IKUT-IKUTAN MAKA ANAKNYA DISEKOLAHKAN .



ALASAN MEMASUKKAN ANAK
KE PENDIDIKAN PRASEKOLAH

KATEGORI

BERMAIN

BERMAIN AKTIF

Dalam bermain aktif, kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu, apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat. Anak-anak kurang melakukan kegiatan bermain secara aktif ketika mendekati masa remaja dan mempunyai tanggung jawab lebih besar di rumah dan di sekolah serta kurang bertenaga karena pertumbuhan pesat dan perubahan tubuh.

BERMAIN PASIF

Dalam bermain pasif atau "hiburan", kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Permainan menghabiskan sedikit energi. Anak yang menikmati temannya bermain, memandang orang atau hewan di televisi, menonton adegan lucu atau membaca buku adalah bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga, tetapi kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya ditempat olah raga atau tempat bermain.

BENTUK PERMAINAN

PERMAINAN GERAKAN



Pada mulanya bayi bermain-main sendirian, untuk "melatih" gerakan-gerakan badan dan anggota tubuh dengan melakukan macam-macam manipulasi. Pada usia 3-4 tahun timbul kebutuhan untuk bermain-main dengan kawan-kawan. Selanjutnya, anak melakukan kerjasama dengan teman sepermainannya dengan beraneka ragam gerak dan ulah tubuhnya.

Alat permainan dan bahan permainan yang paling baik ialah: materi tanpa bentuk; misalnya lilin/malam, kertas, air, tanah liat, balok-balok kayu, pasir dan lain-lain. Dan tempat bermain yang paling ideal bagi anak ialah: pantai yang tenang dan teduh.

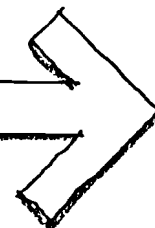
Kegiatan memberi bentuk ini pada fase permulaan berupa: kegiatan yang "destruktif", dengan jalan meremas-remas, mencabik-cabik, membelah-belah, "mempreteli", dan lain-lain. Lambat laun anak bisa memberikan bentuk lebih konstruktif pada macam-macam materi yang disediakan.



PERMAINAN MEMBERI BENTUK

Pada jenis permainan ini unsur fantasi memegang peranan yang paling menonjol. Misalnya sebuah sapu menjadi "kuda tunggangan"; kursi menjadi sebuah mobil atau kereta api. Juga permainan meniru dimasukkan dalam kategori permainan ini. Misalnya: bermain ibu-ibuan, dokter-dokteran, serdadu-serdaduan. Seorang anak menjadi "guru" dan adik-adiknya menjadi "murid-murid" yang manis; main "kusir-kusiran", dan lain-lain. Dalam permainan tersebut anak dengan semangat memasuki dunia ilusi yang dijadikan dunia sungguh-sungguhan oleh fantasi anak.

PERMAINAN ILUSI



PERIODE PERKEMBANGAN

⇒ PERIODE PRALAHIR (PEMBUAHAN SAMPAI LAHIR)

Sebelum lahir, perkembangan berlangsung secara cepat, yang terutama terjadi secara fisiologis dan terdiri dari pertumbuhan seluruh struktur tubuh.

⇒ MASA NEONATUS (LAHIR SAMPAI 10-14 HARI)

Masa ini adalah periode bayi yang baru lahir atau neonate (berasal dari kata Yunani "neos" yang berarti "baru" dan kata kerja Latin "nascor" yang berarti "dilahirkan"). Selama waktu ini, bayi harus menyesuaikan diri dengan lingkungan yang seluruhnya baru di luar rahim ibu. Pertumbuhan untuk sementara terhenti.

⇒ MASA BAYI (2 MINGGU SAMPAI 2 TAHUN)

Pertama-tama bayi sama sekali tidak berdaya. Secara bertahap mereka belajar mengendalikan ototnya sehingga mereka secara berangsur dapat bergantung pada dirinya sendiri. Perubahan ini disertai timbulnya perasaan tidak suka dianggap seperti bayi dan keinginan untuk mandiri.

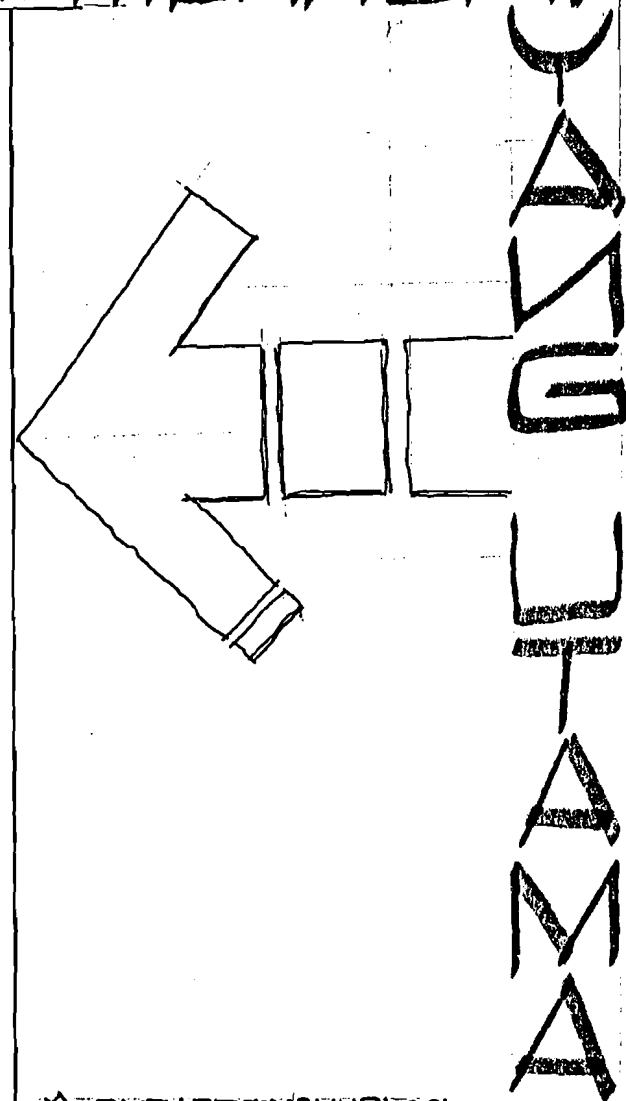
⇒ MASA KANAK-KANAK (2 SAMPAI MASA REMAJA)

Periode ini biasanya terdiri atas dua bagian:

1. Masa kanak-kanak dini (2 sampai 6 tahun) adalah masa usia pra sekolah atau "prakelompok". Anak itu berusaha mengendalikan lingkungan dan mulai belajar menyesuaikan diri secara sosial.
2. Akhir masa kanak-kanak (6 sampai 13 tahun pada anak perempuan dan 14 tahun pada anak laki-laki) adalah periode di mana terjadi kematangan seksual dan masa remaja dimulai. Perkembangan utama ialah sosialisasi. Ini merupakan usia sekolah atau "usia kelompok"

⇒ MASA PUBER (11 SAMPAI 16 TAHUN)

Merupakan periode yang saling tumpang tindih, kira-kira 2 tahun meliputi akhir masa kanak-kanak dan 2 tahun meliputi masa remaja. Masa puber berlangsung dari usia 11 sampai 15 tahun pada gadis dan dari 12 sampai 16 tahun pada jejaka. Tubuh anak sekarang berubah menjadi tubuh orang dewasa.



⇒ ELIZABETH BURLOCK
PERKEMBANGAN ANAK

PENGARUH BERMAIN BAGI PERKEMBANGAN ANAK

PENYALURAN BAGI ENERGI EMOSIONAL YANG TERPENDAM

Bermain merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketenagaan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.

PENYALURAN BAGI KEBUTUHAN DAN KEINGINAN

Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain seringkali dapat dipenuhi dengan cara bermain. Anak yang tidak mampu mencapai peran pemimpin dalam kehidupan nyata mungkin akan memperoleh pemenuhan keinginan itu dengan menjadi pemimpin tentara mainan.

SUMBER BELAJAR

Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal - melalui buku, televisi, atau menjelajah lingkungan - yang tidak diperoleh anak dari belajar di rumah atau di sekolah.

RANGSANGAN BAGI KREATIVITAS

Melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa dalam merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Selanjutnya mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain.

PERKEMBANGAN WAWASAN DIRI

Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan dengan temannya bermain. Ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan konsep dirinya dengan lebih pasti dan nyata.

BELAJAR BERMASYARAKAT

Dengan bermain bersama anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial dan bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.

STANDAR MORAL

Walaupun anak belajar di rumah dan di sekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, tidak ada pemaksaan standar moral paling teguh selain dalam kelompok bermain.

BELAJAR BERMAIN SESUAI DENGAN PERAN JENIS KELAMIN

Anak belajar di rumah dan di sekolah mengenai apa saja peran jenis kelamin yang disetujui. Akan tetapi, mereka segera menyadari bahwa mereka juga harus menerimanya bila ingin menjadi anggota kelompok bermain.

PERKEMBANGAN CIRI KEPRIBADIAN YANG DIINGINKAN

Dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif, dan disukai orang.

PERKEMBANGAN FISIK

Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Bermain juga berfungsi sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan yang bila terpendam terus akan membuat anak tegang, gelisah, dan mudah tersinggung.

DORONGAN KOMUNIKASI

Agar dapat bermain dengan baik bersama yang lain, anak harus belajar berkomunikasi dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya mereka harus belajar mengerti apa yang dikomunikasikan anak lain.

CIRI-CIRI ANAK USIA 3 TAHUN

Bahasa

Mereka belajar:

- menulis nama mereka sendiri (mungkin bisa menulis huruf pertama)
- pura-pura menulis (mencoret-coret)
- duduk dan mendengarkan buku yang dibacakan dalam kelompok
- melihat-lihat buku
- bermain-pantun dan lagu-lagu berirama
- perbendaharaan kata baru
- bercerita untuk menyertai pekerjaan seni mereka
- menggambar orang (mungkin tanpa anatomi terperinci seperti jari-jari)

Fisik

Mereka mengembangkan:

- ketrampilan motorik kasar. Mereka dapat berlari, melompat, memanjat, mengendarai sepeda, naik tangga dengan satu kaki tiap langkah.
- ketrampilan motorik halus. Mereka dapat menggunakan kuas, krayon, spidol (dengan ujung besar); merangkai manik-manik, menyusun lego besar; membuka resleting; menggambar lingkaran.

Intelektual

Mereka belajar tentang:

- warna, bentuk
- benda-benda yang serupa dan yang berbeda
- hubungan spasial: atas/bawah, dekat/jauh
- dunia sekitarnya: musim, cuaca, binatang, tanaman
- menghitung dari satu sampai sepuluh

Sosial/Emosional

Mereka belajar tentang:

- jauh dari rumah
- membuat transisi terhadap lingkungan baru
- mereka sendiri, keluarga mereka, keluarga lain
- kelas sebagai komunitas
- berinteraksi dengan orang dewasa baru
- mengikuti rutinitas kelas (misalnya, waktu makan, berbenah)
- mengidentifikasi bagian tubuh, perasaan-perasaan (bahagia, sedih, marah), dan kebutuhan ("Saya ingin mengecat"; "Saya mau jus lagi")
- kontrol diri ("gunakan kata-kata, bukan tanganmu"-meskipun mereka masih sulit mengingat peraturan)
- ketrampilan membantu diri sendiri (memakai jaket, mencuci tangan)
- mengikuti aturan langkah ("letakkan lap di setiap bangku")
- berbagai dan bekerja sama (meskipun jangan berharap mereka memberikan benda kesayangan)

a. Ciri-ciri fisik

- Spontan dan selalau aktif, tidak pernah berhenti bergerak
- Tidak mengetahui kiri-kanan
- Menunjukkan peningkatan yang cukup jelas dalam penggunaan alat manipulatif dan konstruktif
- Mulai membuat disain dan bentuk-bentuk huruf dalam lukisannya
- Bereksperimen dengan jari, tangan dan lengan
- Memungut benda dengan tangan yang bukan dominan dan memindahkannya ketangan yang dominan
- Dapat menyanyikan lagu yang sederhana
- Leri berjingkat dengan satu kaki
- Berdiri di atas satu kaki selama 4-8 detik
- Dapat mengikat tali sepatu

b. Ciri-ciri kehidupan emosi dan sosial anak usia empat tahun:

- Sangat antusias
- Lebih menyukai bekerja dengan 2 atau 3 teman yang dipilih sendiri
- Menyukai menggunakan baju orang tua atau kostum lain
- Dapat membereskan alat permainannya
- Tidak menyukai bila dipegang tangannya
- Penyesuaian diri dengan sekolah kurang baik, tergantung persiapan dari rumah
- Ada kecenderungan berlari lepas di halaman sekolah
- Ada keinginan untuk membawa pulang barang-barang milik sekolah
- Menyukai hasil pekerjaannya dan selalu ingin membawanya pulang

c. Ciri kemampuan mental anak usia empat tahun:

- Imajinasi aktif dan berpindah-pindah sewaktu melukis
- Makin meningkat kemampuan menerangkan gambar-gambar
- Minat tinggi untuk berdramatisasi
- Membuat lagu sambil bermain
- Dapat diajak berdiskusi
- Banyak mengajukan pertanyaan "Kenapa?"
- Menggambar orang dalam dua bagian: kepala dan kaki; kepala dan mata
- Menyukai warna hijau dan merah

d. Kebutuhan anak usia empat tahun:

- Memerlukan petunjuk yang jelas, ada keterbatasan, arahan, dan terkendali dengan sikap guru yang tegas dan halus
- Pengawasan untuk keamanan harus ketat dan peraturan diulang-ulang setiap hari
- Program dilaksanakan dengan ketat sesuai waktu dan materi
- Rutinitas yang sederhana dengan pilihan yang tidak terlalu banyak
- Situasi sosial yang memungkinkan ia menguji dirinya sendiri untuk bergaul dengan 2 atau 3 orang teman
- Belajar bergantian
- Latihan koordinasi motor: mata-tangan, arah, ruang dan laterality
- Sadar akan kenyataan melalui dramatisasi dan eksplorasi dengan pancaindera
- Mendapat kejelasan melalui pengalaman manipulatif sendiri tentang yang nyata dan tidak
- Dapat mengelompokkan atau mengklasifikasi dengan satu sifat
- Banyak melibatkan guru dalam kegiatan kreativitas

CIRI-CIRI ANAK
USIA 4 TAHUN

CIRI-CIRI ANAK USIA 5 TAHUN

a. Ciri-ciri fisik

- Gerakannya lebih tangkas; berjalan, dan melangkah lebih tegap
- Memungut alat tulis dengan tangan yang dominan
- Dapat menulis nama sendiri
- Menulis bilangan maupun huruf dengan ukuran besar
- Berdiri dengan satu kaki selama lebih dari delapan detik
- Melepas dan menggunakan baju tanpa bantuan
- Lari berjingkat dengan dua kaki bergantian
- Menatap dengan tak berkedip adalah gerakan mata pada usia ini
- Mampu menyanyi dengan suara yang jelas
- Menulis lambang bilangan dengan terbalik-balik
- Dapat mengikat tali sepatu

b. Ciri-ciri kehidupan emosi-sosial:

- Anak usia lima adalah anak yang "baik"
- Senang di rumah dekat ibu
- Ingin diberitahu tentang apa yang dikerjakan, ingin disuruh, penurut, suka membantu, dan berulang-ulang minta izin
- Senang pergi ke sekolah, tetapi ingin mendapat kepastian dan kepercayaan bahwa bila ia datang dari sekolah ibunya sudah ada di rumah
- Kelihatan gembira pergi dan pulang dari sekolah
- Kadang-kadang malu dan sukar untuk bicara
- Semua "mudah" meskipun belum dicoba
- Menyukai memakai pakaian orang dewasa
- Bermain dengan kelompok dua sampai lima orang teman
- Persahabatan makin erat
- Bekerjanya terpacu oleh kompetisi dengan anak lain
- Berminat dalam karyawisata
- Sering merasa kurang dalam menggambarkan suatu keadaan
- Berkeinginan membawa pulang pekerjaan yang ia hasilkan

- Dapat menghitung sampai 20; tahu bagian-bagian huruf
- Mulai sadar adanya kata-kata baru
- Ia pendengar yang baik dan dapat mendengarkan instruksi
- Mudah terganggu emosinya
- Menggambar orang dengan bagian-bagian tubuh, kaki, tangan, badan, mata, kepala, dan telinga
- Dapat mencontoh segitiga; segiempat dengan garis silangnya
- Mengeteui warna dan dapat menyebutkan nama warnanya
- Menyukai menggunting, menempel dan membuat proyek tertentu. Berminat untuk menyelesaikan pekerjaan meskipun membutuhkan waktu beberapa hari
- Berminat akan fungsi dan dari mana asal atau pembuatan benda-benda
- Dalam melukis ia mulai dengan suatu ide dan gambarnya mempunyai bentuk
- Gambarnya biasanya sederhana dengan beberapa hal yang lebih rinci
- Gambar yang dibuat biasanya berukuran besar
- Subjek gambarnya biasanya rumah, orang, binatang, perahu, mobil, dan pemandangan
- Benda yang diciptakan dari tanah liat mulai tampak bentuknya
- Dapat berdiskusi sebelum bermain balok dan bekerja sama
- Bisa dipastikan selalu mulai dengan "satu" dalam menghitung
- Dapat menunjukkan dan menghitung sampai sepuluh
- Dapat membedakan bagian depan dan belakang baju

d. Kebutuhan:

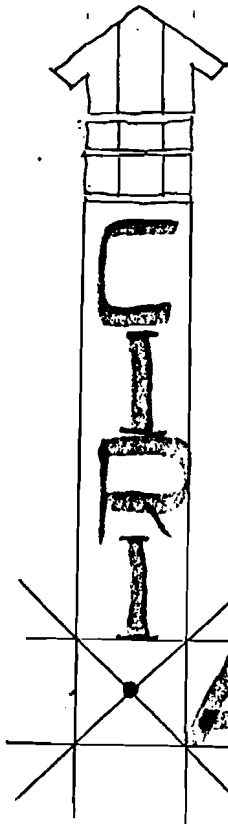
- Ia membutuhkan pengalaman dengan menggunakan gerakan motorik kasar yang bebas
- Tugas-tugas motorik yang menggunakan pancaindera dan mengembangkan ketrampilan arah, ruang, dan samping
- Pelatihan dengan menggunakan alat permainan dalam ruang
- Kesempatan dan kebebasan untuk menggunakan dan mengembangkan kekuatannya sendiri
- Kesempatan untuk bekerja sendiri, bersama satu teman maupun berkelompok
- Memberikan pengalaman nyata dengan berkaryawisata
- Pelatihan dasar untuk berbagi pekerjaan sebagai bagian dari kebiasaan bekerja

a. Ciri-ciri fisik:

- Waktu bekerja dengan kertas dan pensil, kepala bergerak dari kiri ke kanan. Tangan yang tidak dominan tidak terlalu kaku seperti ketika berusia lima tahun
- Lidah menjulur dan menyapu bibir dari kiri ke kanan
- Mata tidak lagi menatap kosong melinkan tampak lebih bebas
- Membuat lingkaran dengan gerakan yang berlawanan dengan arah jaru jam, mulai dari atas

b. Ciri-ciri kehidupan emosi dan sosial:

- Mulai melawan, menentang, memaksa, dan menuntut
- Mengerjakan begitu banyak dari hal yang sedikit
- Mempunyai kemauan untuk berdiri sendiri
- Mampu bicara dan bertanya bila diberi kesempatan
- Senang bekerja berpasangan
- Menyenangkan untuk mengajar



ANAK USIA $5\frac{1}{2}$ TH.

c. Ciri-ciri kemampuan mental

- Mulai melawan, tetapi lama kelamaan ia mampu mengerti dan menilai sesuatu dari beberapa sudut pandang
- Dengan intruksi sedikit ia sudah dapat melakukan tugasnya

d. Kebutuhan:

- Membutuhkan banyak latihan menggunting, menempel, memadukan, dan menjiplak
- Masa tugas yang pendek-pendek dengan kegiatan yang cukup bervariasi dan berganti
- Membutuhkan motivasi dari dalam dan kesempatan untuk mengadakan eksperimen
- Kesempatan untuk mengeluarkan pendapat dengan bebas; kesempatan untuk berkreasi; menemukan sendiri berbagai hal dengan berbagai media
- Mampu berkomunikasi verbal, menerima, dan mengekspresikan diri
- Belajar dengan porsi kecil-kecil, tetapi dengan ketepatan
- Membutuhkan penglihatan dan pendengaran secara teratur
- Memperkaya lingkungan belajar dengan menarik akan mempercepat proses perkembangan mentalnya untuk berbagai persiapan
- Lebih cepat mengerti intruksi untuk tugas matematika daripada untuk membaca karena gerak matanya cenderung dari kanan ke kiri
- Pelajaran menulis sambung dapat diperkenalkan
- Pelatihan persepsi motorik dengan pancaindera dan kongkrit. Pengertian ruang, arah dan dari kiri-kanan

a. Ciri-ciri fisik:

- Anak mengukur segala sesuatu dari dirinya dengan bahasa, tangan dan dengan cara menggambarkan sesuatu
- Sangat memperhatikan keseimbangan tubuh karena seringkali tidak seimbang
- Tangan dan kakinya bergerak-gerak dan labil
- Mudah jatuh disebabkan oleh kaki sendiri
- Membutuhkan istirahat karena menggunakan energi yang berlimpah
- Waktu menggambar atau menulis ia tidak mengubah kertasnya ke arah tangan yang dominan, melainkan ia gerakkan kepalanya ke arah tangan yang non-dominan
- Tidak dapat duduk tenang di kursi, melainkan bersandar di atas dua kaki kursi dan seringkali jatuh
- Lidah sudah tidak keluar seperti usia lima tahun, melainkan ditekan pada bibir bawah atau pada pipinya
- Menggigit pensil atau bagian baju yang lepas
- Menekan pensil keras-keras sewaktu menulis sampai patah
- Menggunakan gerakan tangan pada waktu menjawab
- Gerakan mata menyapu dan sulit untuk memusatkan pada satu tempat
- Melompat tiga puluh sentimeter dan mendarat di atas jari kakinya
- Mampu mengikat tali sepatu
- Mengetahui kiri-kanan

b. Ciri-ciri kehidupan emosi dan sosial:

- Mulai lepas dari ibu
- Menjadi pusatnya sendiri
- Sangat mementingkan diri sendiri, mau yang paling besar, ingin selalu menang, dan selalu nomor satu
- Antusiasme yang implusif dan kegembiraan yang meluap meluap ke teman
- Dapat menjadi faktor pengganggu di kelas
- Menarik perhatian teman dengan tingkahnya yang lucu
- Mengerjakan pekerjaan karena ingin dipuji.
- Pujian bagi anak usia 6 tahun bagaikan air dan matahari bagi tanaman

c. Ciri-ciri kemampuan motorik:

- Senang belajar
- Dapat menggambar dengan baik
- Dapat mendengarkan cerita dan dengan spontan mendramatisasikan
- Dengan sepenuh hati mencurahkan perhatian pada pekerjaan yang bersifat intelektual
- Imajinasinya membumbung tinggi
- Dapat memberikan angka lima pada tangan Saturday mengurangi dan menjumlah angka sampai dengan lima
- Membedakan siang dan malam
- Dapat menghitung sampai 30
- Jarang membuat kesalahan dalam menghitung benda hingga hitungan ke-13
- Binatang buas dan kebun binatang menjadi fokus pada usia ini

d. Kebutuhan:

- Membutuhkan kegiatan yang cukup untuk mengembangkan motorik kasar dan halus
- Letjutkan pelatihan persepsinya
- Memerlukan pelatihan untuk meningkatkan kreativitas tanpa suatu syarat kesempurnaan
- Banyak kesempatan untuk mengadakan pilihan dan pengambilan keputusan
- Situasi pembelajaran nyata yang melibatkan partisipasi aktif
- Ia membutuhkan bantuan untuk mengembangkan tata krama kebiasaan belajar yang baik
- Situasi sosial yang menciptakan kepemimpinan
- Teman dan sahabat pada akhir tahun
- Supervisi yang bijaksana dengan campur tangan sedikit mungkin

CIRI-CIRI ANAK
USIA 6 TAHUN

KEGIATAN	KETERAMPILAN	RUANG
AKTIVITAS FISIK ▪ menyendok kerikil	-koordinasi mata dan tangan -keterampilan menggunakan jari-jemari	- bermain out door
▪ menyendok bola ▪ menyendok air ▪ menyendok kelereng ▪ menjepit dengan pinset	-koordinasi mata dan tangan	- bermain out door
▪ bermain adonan ▪ adonan dari tepung tapioka	-berfikir imajinatif -perkembangan motorik halus -kemampuan menggunakan jari-jemari -melakukan pengukura	- dapur kecil - ruang makan
▪ memindahkan air dengan spon ▪ baut dan mur ▪ meronce makaroni ▪ menyemir sepatu	-koordinasi mata dan tangan	- dapur kecil - ruang kreatifitas
▪ memasukkan benang ke jarum	-koordinasi mata dan tangan -keterampilan motorik halus	- ruang kreativitas
▪ melukis dengan jari	-keterampilan motorik halus -koordinasi mata dan tangan berfikir imajinatif	- ruang seni

KEGIATAN	KETERAMPILAN	RUANG
AKTIVITAS ILMU PENGETAHUAN ▪ mencari kayu yang lapuk	- membuat perkiraan - keterampilan bertanya - melakukan pengamatan - mengumpulkan dan mencatat data - membuat kesimpulan	-ruang bermain out door
▪ mengamati serangga	- keterampilan bertanya - melakukan pengamatan	- ruang bermain out door
▪ siklus hidup serangga	- keterampilan bertanya - melakukan pengamatan	- ruang bermain out door
▪ mengamati laba-laba	- melakukan pengamatan - koordinasi mata dan tangan	- ruang bermain out door
▪ membuat sarang laba-laba	- melakukan pengamatan - koordinasi mata dan tangan	- ruang kreatifitas
▪ mengacat diluar rumah	- melakukan pengamatan - berfikir kritis - ketrampilan motorik halus	- ruang bermain out door
▪ mengamati tanah	- keterampilan bertanya - melakukan pengamatan - membuat hipotesis - melakukan eksperimen - membuat kesimpulan	- ruang bermain out door

KEGIATAN	KETERAMPILAN	RUANG
AKTIVITAS BAHASA ▪ foto keluarga	- menambah perbendaharaan kata - mereka-reka ejaan - mengurutkan	-kelas -perpustakaan
▪ huruf-huruf amplas	- mengenal abjad	-perpustakaan
▪ "mari membaca buku"	- berfikir imajinatif - berfikir kritis - pemahaman - pengenalan tulisan	-perpustakaan
▪ "nonton televisi yuk"	- berfikir kritis - keterampilan bahasa	-perpustakaan
▪ puzzle dari foto	- membedakan secara visual - keterampilan menggunakan jari-jemari	-kelas
▪ tulisan rahasia	- pengenalan tulisan - menggambar dan mewarnai	-kelas
▪ musik untuk melukis	- menggambar dan mewarnai - berfikir imajinatif	-ruang musik -ruang seni
▪ melukis dengan cotton bud	- berfikir imajinatif - menggambar dan mewarnai	-ruang seni
▪ menulis di pasir	- pengenalan abjad - pengenalan tulisan - ketrampilan menggunakan jari-jemari	-kotak pasir out door

KEGIATAN	KETERAMPILAN	RUANG
AKTIVITAS MATEMATIKA ▪ menyebut angka secara berurutan	- mengenal relasi bilangan - menghitung	- kelas
▪ bentuk simetris	- membuat pola - menggambar dan mewarnai	- ruang seni
▪ mencetak sidik jari	- mengenal pola - melakukan pengamatan - berfikir kritis	- ruang kreatifitas
▪ membuat grafik pertumbuhan badan	- mengukur - membuat grafik perbandingan	- ruang kreatifitas
▪ membantu mencuci	- menyortir dan mengklasifikasi - menghitung	- ruang bermain outdoor

KURIKULUM
USIA 3 TAHUN

KEGIATAN	KETERAMPILAN	RUANG
AKTIVITAS MATEMATIKA ▪ mencetak tangan ▪ deretan kancing-kancing	- pengenalan angka - menghitung - mengurutkan - mengenal relasi bilangan	- ruang kreativitas
▪ menghitung tangkai es krim ▪ membuat kartu angka	- mengenal relasi bilangan - menghitung	- ruang kreativitas
▪ meronce manik-manik ▪ jiplakan krayon	- membuat pola - koordinasi mata dan tangan	- ruang kreativitas
▪ mencari bentuk simetris	- mengenal pola - melakukan pengamatan - berfikir kritis	- bermain out door
▪ merancang pola	- mengenal pola - pengenalan angka - pengenalan huruf	- ruang seni - ruang kreativitas
▪ membuat buku angka	- mengenal relasi bilangan - pengenalan angka - menghitung - menggambar dan mewarnai - koordinasi mata dan tangan	- kelas - perpustakaan
▪ menelusuri bentuk geometris ▪ mengidentifikasi bentuk ▪ mencetak dengan spons	- mengenal bentuk geometris - koordinasi mata dan tangan - menghitung - melakukan pengamatan - berfikir imajinatif	- bermain out door - ruang kreativitas

KEGIATAN	KETERAMPILAN	RUANG
AKTIVITAS IPA ▪ membuat laba-laba tiruan	- melakukan pengamatan - koordinasi mata dan tangan - menggambar dan mewarnai	- ruang kreativitas
▪ balap anak kucing	- melakukan pengamatan - membuat hipotesis - melakukan eksperimen - membuat kesimpulan	- bermain out door
▪ mencicipi madu	- melakukan pengamatan - keterampilan motorik halus	- dapur kecil - ruang makan
▪ cetakan hewan kecil	- melakukan pengamatan - mengumpulkan dan mencatat data - menggambar dan mewarnai	- ruang seni
▪ koleksi daun-daunan	- melakukan pengamatan - membuat perbandingan - menyortir dan mengklasifikasi	- ruang kreativitas - ruang seni
▪ membuat kebun sayur ▪ mengamati tunas ▪ memberi makan burung	- melakukan pengamatan - membuat hipotesis - melakukan eksperimen - membuat kesimpulan - keterampilan bertanya	- kebun
▪ menciptakan bunyi-bunyian	- melakukan eksperimen - membuat kesimpulan - membedakan bunyi	- bermain out door
▪ koleksi batu-batuan	- melakukan pengamatan - mengumpulkan dan mencatat data - menyortir dan mengklasifikasi - membuat perbandingan	- bermain out door
▪ mencampur warna	- keterampilan bertanya - melakukan pengamatan - membuat hipotesis - membuat eksperimen - membuat kesimpulan	- ruang seni

KURIKULUM
USIA 4 TAHUN

KEGIATAN	KETERAMPILAN	RUANG
AKTIVITAS BAHASA ▪ album foto abjad ▪ barisan foto abjad	- pengenalan abjad - mengenal bunyi huruf - membedakan bunyi	- kelas - ruang kreativitas
▪ mencocokkan foto ▪ pasangan foto dan huruf	- membedakan secara visual - mengenal susunan huruf - mengenal bunyi huruf - membedakan bunyi	- kelas - kelas - perpustakaan
▪ membuat alas piring untuk setiap anggota keluarga	- pengenalan tulisan	- ruang kreativitas
▪ huruf minggu ini	- pengenalan abjad - mengenal bunyi huruf - pengenalan tulisan	- kelas
▪ biskuit berbentuk huruf	- mengenal abjad - pengenalan tulisan	- dapur kecil - ruang makan
▪ memberi tugas dengan tulisan sederhana	- pengenalan tulisan - membedakan secara visual	- kelas
▪ menempelkan gambar sederhana di kertas	- membedakan secara visual - berfikir kritis - keterampilan menggunakan jari-jemari	- ruang kreativitas
▪ mengarang	- berfikir imajinatif - keterampilan bahasa - menggambar - mereka-reka ejaan - menambah perbendaharaan kata	- kelas - perpustakaan
▪ membuat huruf warna-warni	- berfikir kritis - menyortir dan mengklasifikasi - keterampilan menggunakan jari-jemari	- ruang kreativitas
▪ sandiwara boneka ▪ bermain drama	- berfikir imajinatif - keterampilan bahasa - menggambar dan mewarnai - keterampilan motorik halus	- ruang seni
▪ mengingat abjad ▪ bermain puzzle ▪ garis dan lengkungan ▪ tulisan di belakang punggung	- pengenalan abjad - membedakan secara visual	- kelas
▪ mendisain t-shirt	- pengenalan tulisan - berfikir imajinatif - menggambar dan mewarnai	- ruang kreativitas
▪ rekaman pribadi	- keterampilan bahasa - pengenalan tulisan - berfikir kritis	- perpustakaan

KEGIATAN	KETERAMPILAN	RUANG
▪ menyortir gambar ▪ membuat koleksi gambar	- berfikir kritis - menyortir dan mengklasifikasi	- ruang seni
▪ mencari huruf yang sama	- pengenalan abjad - membedakan secara visual	- kelas
▪ permainan mengikuti petunjuk	- berfikir kritis	- bermain out door

KEGIATAN	KETERAMPILAN	RUANG
AKTIVITAS FISIK ▪ memukul kayu	- koordinasi mata dan tangan	- bermain out door
▪ membuat patung	- koordinasi mata dan tangan - berfikir imajinatif	- r. kreativitas
▪ membersihkan ruangan ▪ mengupas buah ▪ parutan krayon ▪ melukis dengan kelereng	- koordinasi mata dan tangan - keterampilan motorik halus	- dapur kecil - ruang makan - r. kreativitas - r. seni
▪ mengenal tekstur kain	- koordinasi mata dan tangan - membuat perbandingan - menyortir dan mengklasifikasi	- ruang seni - r. kreativitas
▪ koleksi bunga kering	- keterampilan motorik halus - berfikir imajinatif	- ruang kreativitas - ruang seni
▪ hiasan dari bunga kering ▪ cetakan kentang ▪ cerakan dari sayuran	- berfikir imajinatif - koordinasi mata dan tangan	- kebun - r. kreativitas - dapur kecil
▪ hiasan dari kerang	- berfikir imajinatif - koordinasi mata dan tangan - keterampilan motorik halus	- bermain out door - r. kreativitas - r. seni
▪ bermain musik	- berfikir imajinatif - koordinasi mata dan tangan - keterampilan motorik halus dan kasar	- bermain out door - dapur kecil - r. musik
▪ senam	- berfikir imajinatif - keterampilan motorik halus dan kasar	- r. olah raga indoor dan outdoor

PROSENTASE PENDUDUK DI KABUPATEN SLEMAN MENURUT GOLONGAN
PENGELUARAN PERKAPITA ANTARA RP 200.000,- SAMPAI RP 500.000,-
KEATAS BERJUMLAH 31.07%

JUMLAH ANAK USIA DINI 3-6 TAHUN DI KABUPATEN SLEMAN TAHUN 2003
ADA 67.611 ANAK

DIASUMSIKAN JUMLAH PENDUDUK SLEMAN DENGAN TINGKAT
PEREKONOMIAN MENENGAH KEATAS ADALAH $67.611 \times 31,07\% = 21.006$ ANAK

DIASUMSIKAN 0,65% ANAK AKAN DITAMPUNG DI TAMAN PRASEKOLAH INI
 $21.006 \times 0,65\% = 136$ ANAK

KELOMPOK BERMAIN, ASUMSI 41% $\Rightarrow 41\% \times 136 = 56$ ANAK

SENIN, RABU, JUM'AT = 2 KELAS (28 ANAK)

SELASA, KAMIS, SABTU = 2 KELAS (28 ANAK)

TAMAN KANAK-KANAK A, ASUMSI 29,5% $\Rightarrow 29,5\% \times 136 = 40$ ANAK (2 KELAS)

TAMAN KANAK-KANAK B, ASUMSI 29,5% $\Rightarrow 29,5\% \times 136 = 40$ ANAK (2 KELAS)

K A P A S I T A S
S I S W A

HARI	JAM	KEGIATAN	RUANG
Senin/ Selasa	08.00-08.15	Senam	Olah raga outdoor
	08.15-08.30	Doa belajar	Kelas
	08.30-09.30	Aktivitas matematika/ daya pikir	Kelas, bermain indoor dan outdoor
	09.30-10.15	Bermain bebas	Bermain indoor dan outdoor
	10.15-10.40	Waktu makan kudapan	R. makan
	10.40-10.55	Istirahat	Bermain indoor dan outdoor
	10.55-11.30	Aktivitas bahasa	Kelas, bermain indoor dan outdoor
	11.30-12.15	Makan siang	R. makan
	12.15-12.45	Sholat	Musholla
	12.45-13.00	Bersiap untuk tidur siang	Lavatory
	13.00-14.30	Tidur siang	R. tidur
	14.30-15.00	Bangun kegiatan tenang	Indoor dan outdoor
	15.00-15.15	Makan kudapan	R. makan
	15.15-15.45	Sholat	Musholla
	15.45-16.45	Bermain bebas	Indoor dan outdoor
16.45-17.15	Mandi	Kamar mandi	
17.15	Pulang		
Rabu/ Kamis	08.00-08.15	Senam	Olah raga outdoor
	08.15-08.30	Doa belajar	Kelas
	08.30-09.30	Aktivitas ilmu pengetahuan alam	Kelas, bermain indoor dan outdoor
	09.30-10.15	Bermain bebas	Bermain indoor dan outdoor
	10.15-10.40	Waktu makan kudapan	R. makan
	10.40-10.55	Istirahat	Bermain indoor dan out door
	10.55-11.30	Aktivitas matematika	Kelas, bermain indoor dan outdoor
	11.30-12.15	Makan siang	R. makan
	12.15-12.45	Sholat	Musholla
	12.45-13.00	Bersiap untuk tidur siang	Lavatory
	13.00-14.30	Tidur siang	R. tidur
	14.30-15.00	Bangun kegiatan tenang	Indoor dan outdoor
	15.00-15.15	Makan kudapan	R. makan
	15.15-15.45	Sholat	Musholla
	15.45-16.45	Bermain bebas	Indoor dan outdoor
16.45-17.15	Mandi	Kamar mandi	
17.15	Pulang		
Jum'at	08.00-08.15	Senam	Olah raga outdoor
	08.15-08.30	Doa belajar	Kelas
	08.30-09.30	Aktivitas fisik	Bermain indoor dan out door
	09.30-10.15	Bermain bebas	Bermain indoor dan outdoor
	10.15-10.40	Waktu makan kudapan	R. makan
	10.40-10.55	Istirahat	Bermain indoor dan out door
	10.55-11.30	Aktivitas bahasa	Kelas, bermain indoor dan outdoor
	11.30-12.00	Makan siang	R. makan
	12.00-12.45	Sholat	Musholla
	12.45-13.00	Bersiap untuk tidur siang	Lavatory
	13.00-14.30	Tidur siang	R. tidur
	14.30-15.00	Bangun kegiatan tenang	Indoor dan outdoor
	15.00-15.15	Makan kudapan	R. makan
	15.15-15.45	Sholat	Musholla
	15.45-16.45	Ektrakurikuler	Indoor dan outdoor

	16.45-17.15	Mandi	Lavatory
	17.15	Pulang	
Sabtu	08.00-08.15	Senam	Olah raga outdoor
	08.15-08.30	Doa belajar	Kelas
	08.30-09.30	Aktivitas fisik	Bermain indoor dan outdoor
	09.30-10.15	Bermain bebas	Bermain indoor dan outdoor
	10.15-10.40	Waktu makan kudapan	R. makan
	10.40-10.55	Istirahat	Bermain indoor dan out door
	10.55-11.30	Aktivitas bahasa	Kelas, bermain indoor dan outdoor
	11.30-12.15	Makan siang	R. makan
	12.15-12.45	Sholat	Musholla
	12.45-13.00	Bersiap untuk tidur siang	Lavatory
	13.00-14.30	Tidur siang	R. tidur
	14.30-15.00	Bangun kegiatan tenang	Indoor dan outdoor
	15.00-15.15	Makan kudapan	R. makan
	15.15-15.45	Sholat	Musholla
	15.45-16.45	Ektrakurikuler	Indoor dan outdoor

JADWAL KEGIATAN
TAMAN BERMAIN



JADWAL KEGIATAN TAMAN KANAK-KANAK

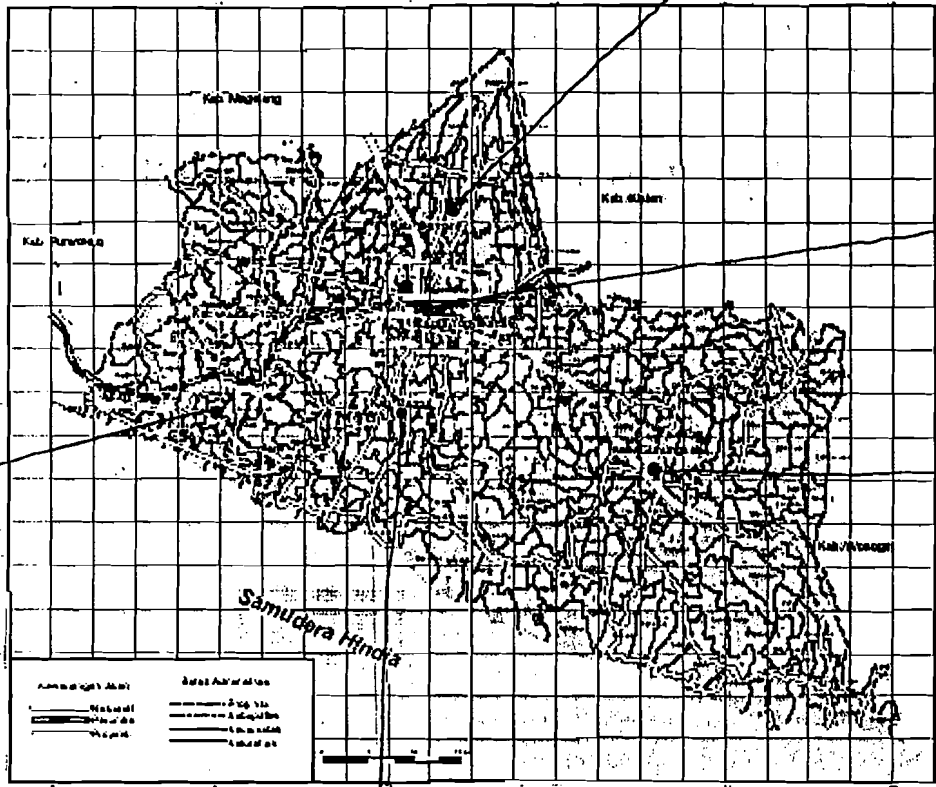
HARI	JAM	KEGIATAN	RUANG
Senin	08.00-08.15	Senam	Olah raga outdoor
	08.15-08.30	Doa belajar	Kelas
	08.30-09.30	Aktivitas bahasa	Kelas, bermain indoor dan outdoor
	09.30-10.15	Bermain bebas	Bermain indoor dan outdoor
	10.15-10.40	Waktu makan kudapan	R. makan
	10.40-10.55	Istirahat	Bermain indoor dan outdoor
	10.55-11.30	Aktivitas matematika/ daya pikir	Kelas, bermain indoor dan outdoor
	11.30-12.15	Makan siang	R. makan
	12.15-12.45	Sholat	Musholla
	12.45-13.00	Bersiap untuk tidur siang	Lavatory
	13.00-14.30	Tidur siang	R. tidur
	14.30-15.00	Bangun kegiatan tenang	Indoor dan outdoor
	15.00-15.15	Makan kudapan	R. makan
	15.15-15.45	Sholat	Musholla
15.45-16.45	Bermain bebas	Indoor dan outdoor	
16.45-17.15	Mandi	Kamar mandi	
17.15	Pulang		
Selasa	08.00-08.15	Senam	Olah raga outdoor
	08.15-08.30	Doa belajar	Kelas
	08.30-09.30	Aktivitas bahasa	Kelas, bermain indoor dan outdoor
	09.30-10.15	Bermain bebas	Bermain indoor dan outdoor
	10.15-10.40	Waktu makan kudapan	R. makan
	10.40-10.55	Istirahat	Bermain indoor dan outdoor
	10.55-11.30	Aktivitas matematika/ daya pikir	Kelas, bermain indoor dan outdoor
	11.30-12.15	Makan siang	R. makan
	12.15-12.45	Sholat	Musholla
	12.45-13.00	Bersiap untuk tidur siang	Lavatory
	13.00-14.30	Tidur siang	R. tidur
	14.30-15.00	Bangun kegiatan tenang	Indoor dan outdoor
	15.00-15.15	Makan kudapan	R. makan
	15.15-15.45	Sholat	Musholla
15.45-16.45	Bermain bebas	Indoor dan outdoor	
16.45-17.15	Mandi	Kamar mandi	
17.15	Pulang		
Rabu	08.00-08.15	Senam	Olah raga outdoor
	08.15-08.30	Doa belajar	Kelas
	08.30-09.30	Aktivitas matematika/ daya pikir	Kelas, bermain indoor dan outdoor
	09.30-10.15	Bermain bebas	Bermain indoor dan outdoor
	10.15-10.40	Waktu makan kudapan	R. makan
	10.40-10.55	Istirahat	Bermain indoor dan outdoor
	10.55-11.30	Aktivitas ketrampilan	Kelas, bermain indoor dan outdoor
	11.30-12.15	Makan siang	R. makan
	12.15-12.45	Sholat	Musholla
	12.45-13.00	Bersiap untuk tidur siang	Lavatory
	13.00-14.30	Tidur siang	R. tidur
	14.30-15.00	Bangun kegiatan tenang	Indoor dan outdoor
	15.00-15.15	Makan kudapan	R. makan
	15.15-15.45	Sholat	Musholla
15.45-16.45	Bermain bebas	Indoor dan outdoor	

	16.45-17.15	Mandi	Kamar mandi
	17.15	Pulang	
Kamis	08.00-08.15	Senam	Olah raga outdoor
	08.15-08.30	Doa belajar	Kelas
	08.30-09.30	Aktivitas jasmani	Bermain indoor dan outdoor
	09.30-10.15	Bermain bebas	Bermain indoor dan outdoor
	10.15-10.40	Waktu makan kudapan	R. makan
	10.40-10.55	Istirahat	Bermain indoor dan outdoor
	10.55-11.30	Aktivitas bahasa	Kelas, bermain indoor dan outdoor
	11.30-12.15	Makan siang	R. makan
	12.15-12.45	Sholat	Musholla
	12.45-13.00	Bersiap untuk tidur siang	Lavatory
	13.00-14.30	Tidur siang	R. tidur
14.30-15.00	Bangun kegiatan tenang	Indoor dan outdoor	
15.00-15.15	Makan kudapan	R. makan	
15.15-15.45	Sholat	Musholla	
15.45-16.45	Bermain bebas	Indoor dan outdoor	
16.45-17.15	Mandi	Kamar mandi	
17.15	Pulang		
Jum'at	08.00-08.15	Senam	Olah raga outdoor
	08.15-08.30	Doa belajar	Kelas
	08.30-09.30	Aktivitas jasmani	Bermain indoor dan outdoor
	09.30-10.15	Bermain bebas	Bermain indoor dan outdoor
	10.15-10.40	Waktu makan kudapan	R. makan
	10.40-10.55	Istirahat	Bermain indoor dan outdoor
	10.55-11.30	Aktivitas ketrampilan	Kelas, bermain indoor dan outdoor
	11.30-12.00	Makan siang	R. makan
	12.00-12.45	Sholat	Musholla
	12.45-13.00	Bersiap untuk tidur siang	Lavatory
	13.00-14.30	Tidur siang	R. tidur
14.30-15.00	Bangun kegiatan tenang	Indoor dan outdoor	
15.00-15.15	Makan kudapan	R. makan	
15.15-15.45	Sholat	Musholla	
15.45-16.45	Bermain bebas	Indoor dan outdoor	
16.45-17.15	Mandi	Kamar mandi	
17.15	Pulang		
Sabtu	08.00-10.30	Ekstrakurikuler I	Bermain indoor dan outdoor, kelas
	10.30-11.00	Istirahat	R. makan, lavatory
	11.00-13.30	Ekstrakurikuler II	Bermain indoor dan outdoor, kelas

SWPTI

STRUKTUR WILAYAH PENGEMBANGAN TINGKAT NASIONAL

ORDE II WILAYAH KABUPATEN SLEMAN
 PENGEMBANGAN LAHAN :
 A. PEMUKIMAN
 B. ZONA HIJAU
 C. KOMERSIAL



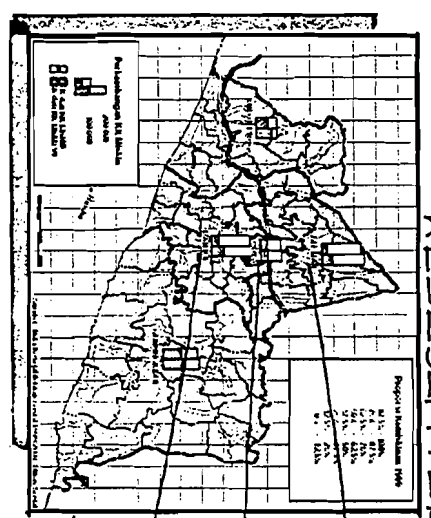
ORDE I KOTAMADYA YOGYAKARTA
 PENGEMBANGAN LAHAN :
 A. PEMUKIMAN
 B. PRESERVASI BUDAYA

ORDE III KABUPATEN KULON PROGO (WATES)
 PENGEMBANGAN LAHAN :
 A. ZONA HIJAU
 B. PEMUKIMAN
 C. INDUSTRI
 D. KOMERSIAL

ORDE III KABUPATEN GUNUNG KIDUL (WONOSARI)
 PENGEMBANGAN LAHAN :
 A. ZONA HIJAU
 B. INDUSTRI
 C. KOMERSIAL
 D. PEMUKIMAN

ORDE II KABUPATEN BANTUL
 PENGEMBANGAN LAHAN :
 A. ZONA HIJAU
 B. PEMUKIMAN
 C. INDUSTRI

KELCE JAHILIAWATI



SLEMAN : PROPORSI KEMISKINAN PALING RENDAH

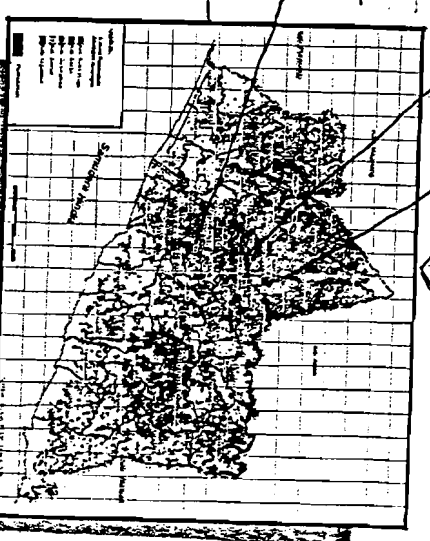
KODYA : KEMISKINAN CUKUP BESAR SEKITAR 31% KK

BAANTUL - KEMISKINAN MASIH TINGGI SEKITAR 25, 24%

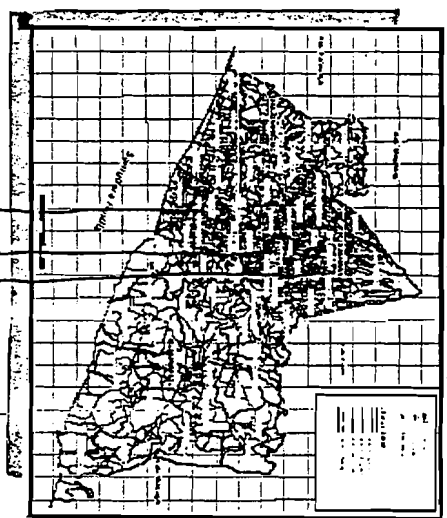
JMLAH PERUMAHAN 30%

KOTA YOGYAKARTA : TERSEDIA 200 UNIT RUMAH

BAANTUL : BANYAK UNIT RUMAH YG TIDAK DIHIBI



TRANSPORTAS

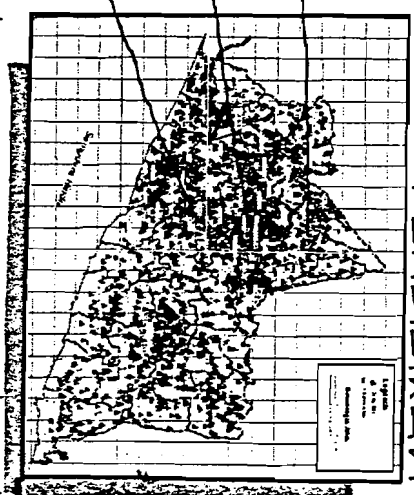


SLEMAN : SARANA JALAN DAN ANGKUTAN MEMADAI

KODYA : SARANA JALAN DAN ANGKUTAN SANGAT MEMADAI

BAANTUL : MASIH ADA KONDISI JALAN YG BELUM MEMADAI

PENDIDIKAN

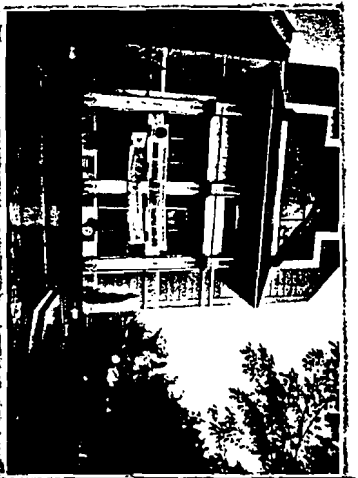


SLEMAN : CUKUP MENDUKUNG

KODYA : SANGAT MENDUKUNG

BAANTUL : BELUM MEMADAI

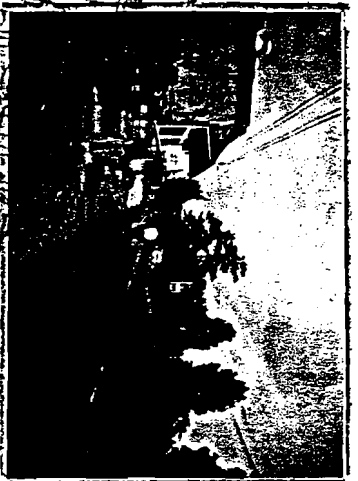
PARAFASITIP



UNIVERSITAS AMP YKPM



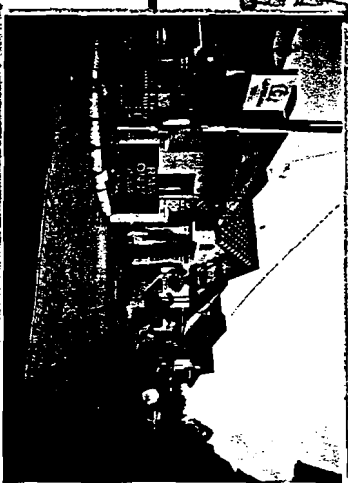
HOTEL HYATT



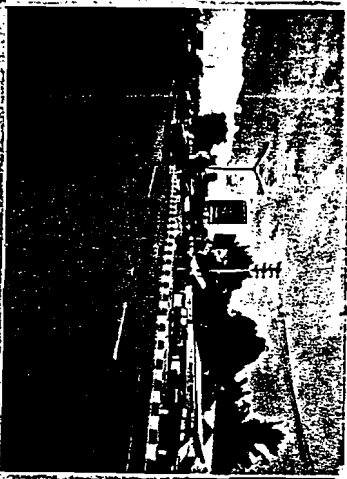
JL. PALAGAN TENARA DELAJAR



PERUMAHAN TAMAN PALAGAN



PERUMAHAN PERMATA MONTALI



PEREMPATAN MONTALI
RING ROAD UTARA

VIEW KE
BANGKAP



VIEW KE
SELATAN



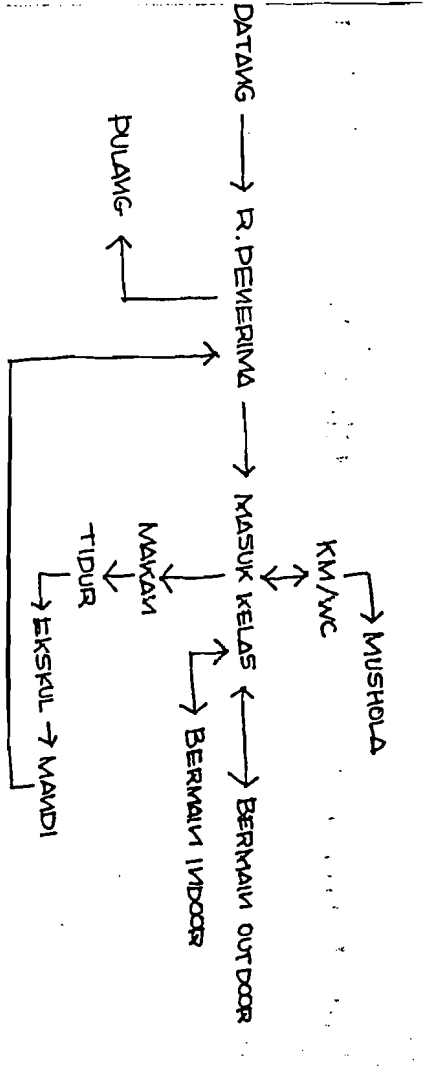
VIEW KE
UTARA



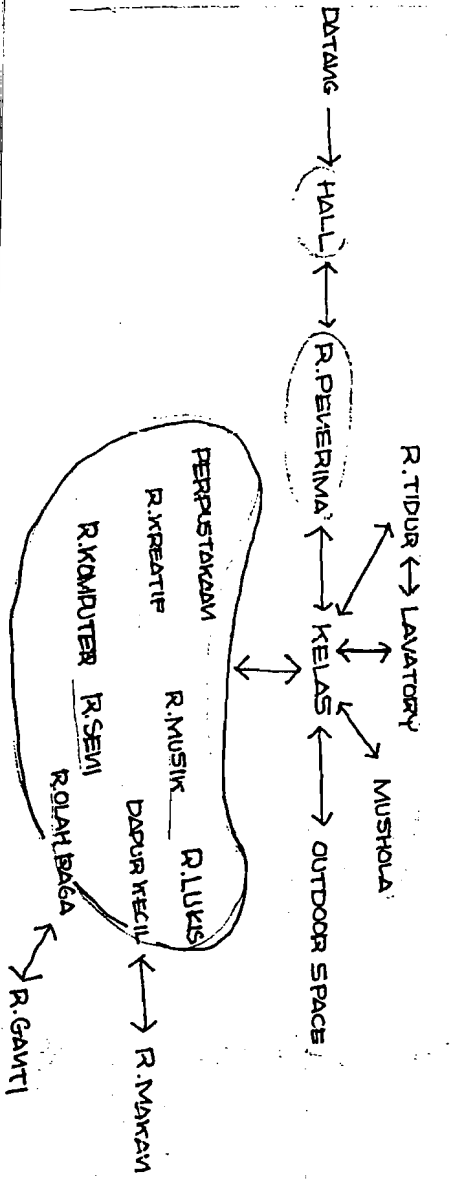
VIEW KE
TIMUR



DOLA KEGIATAN



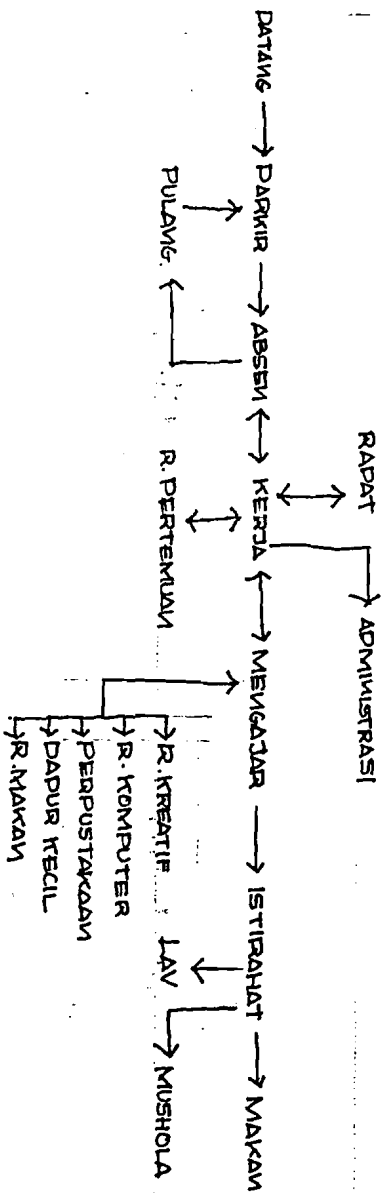
ORGANISASI RUANG



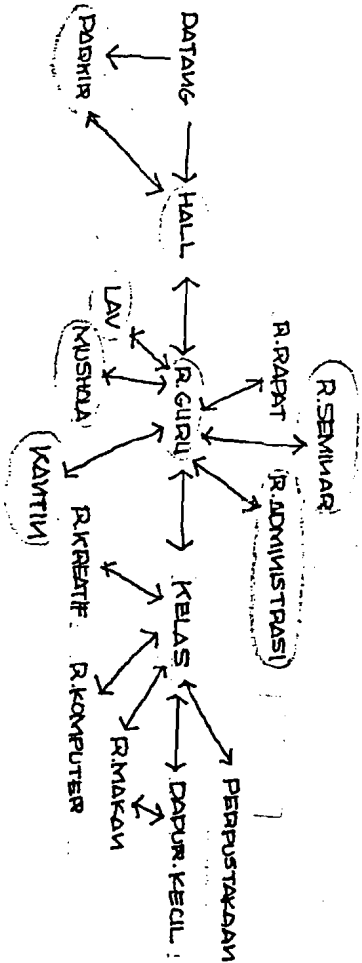
UMPA

	PUBLIK
	SEMI PUBLIK
	SEMI PRIVAT
	PRIVAT

DIANA KEGIATAN



ORGANISASI RUANG

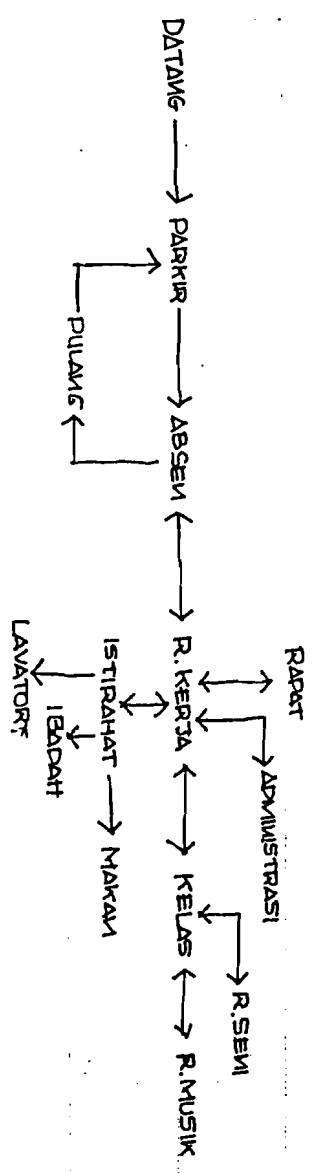


	DUBLIK
	SEMI PUBLIK
	SEMI PRIVAT
	PRIVAT

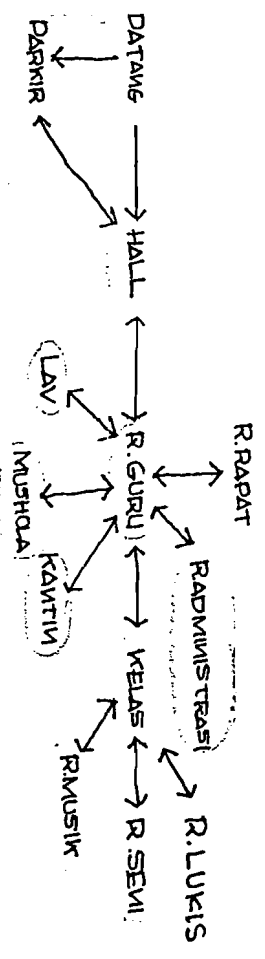
REDA

REDA

POLA KEGIATAN



ORGANISASI RUANG

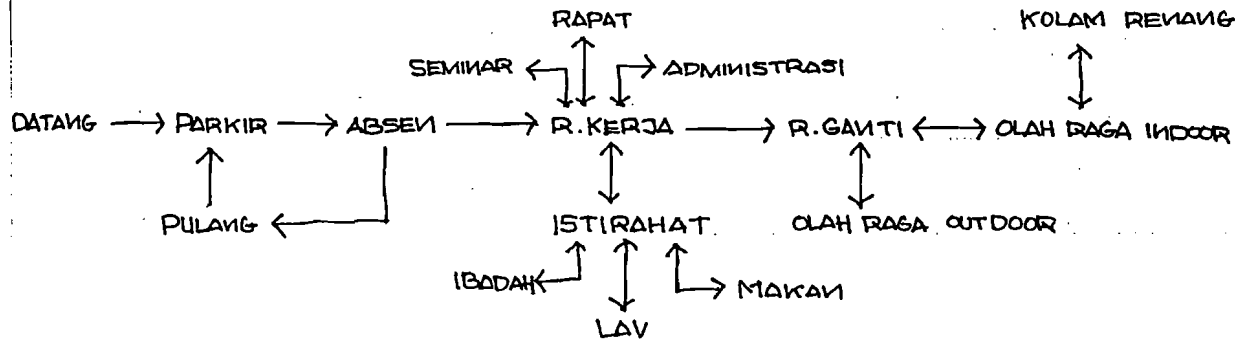


GRD

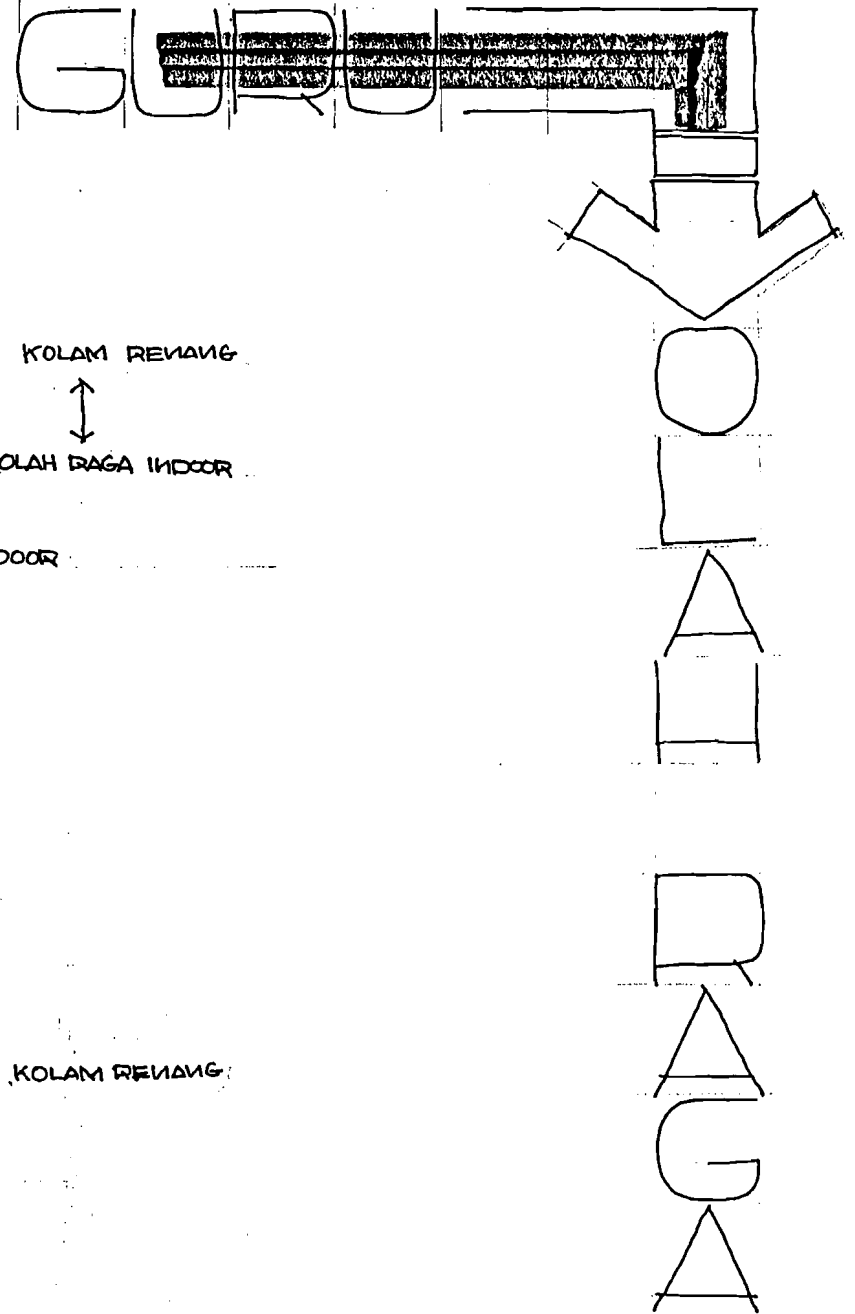
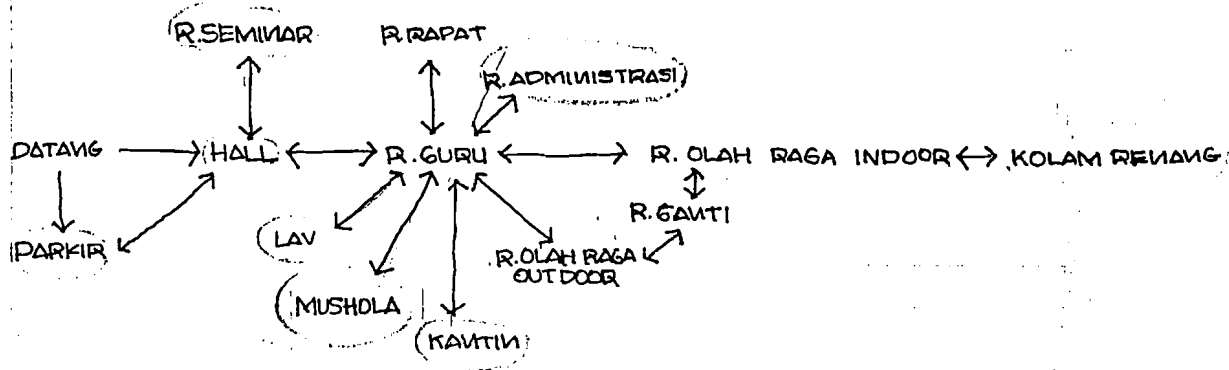
SN

PUBLIK
SEMI PUBLIK
SEMI PRIVAT
PRIVAT

POLA KEGIATAN

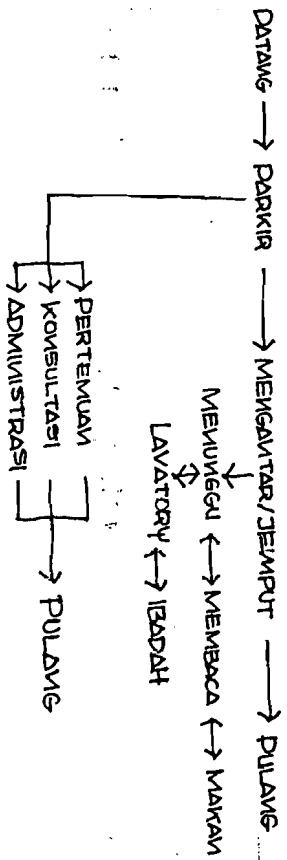


ORGANISASI RUANG

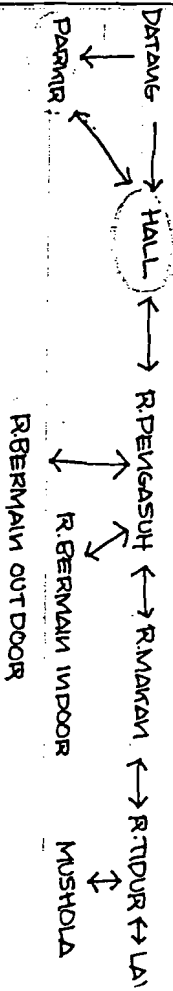
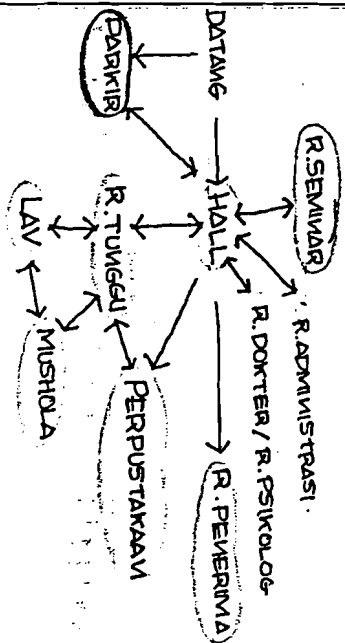
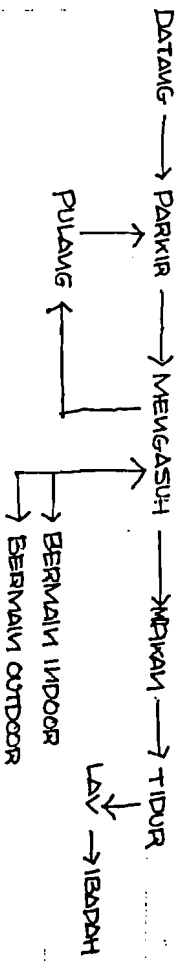


PUBLIC
 SEMI PUBLIK
 SEMI PRIVAT
 PRIVAT

DENGAMTAR



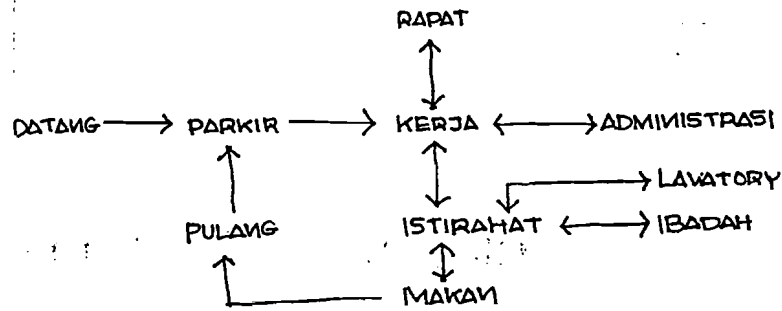
DENGASUH



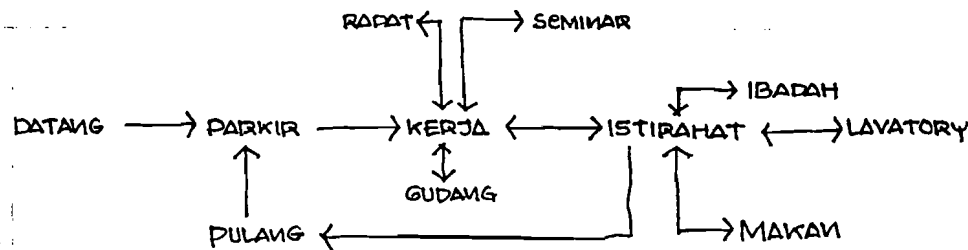
PUBLIK
 SEMI PUBLIK
 SEMI PRIVAT
 PRIVAT

POLA KEGIATAN

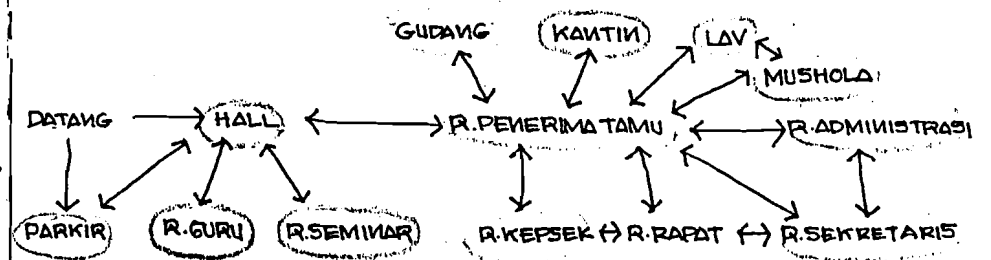
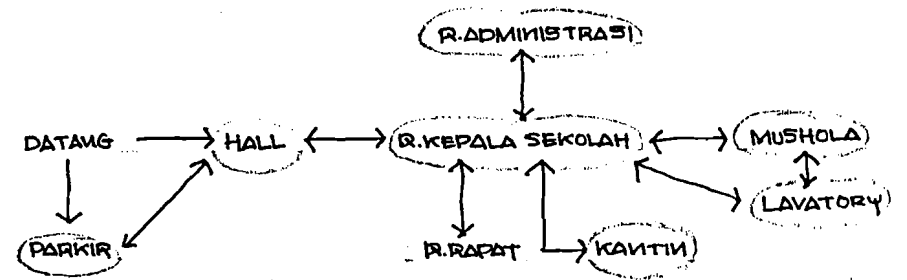
KEPALA SEKOLAH



PENGELOLA

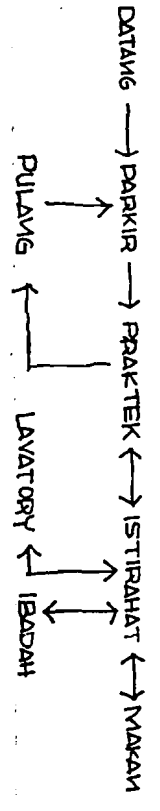


ORGANISASI RUANG

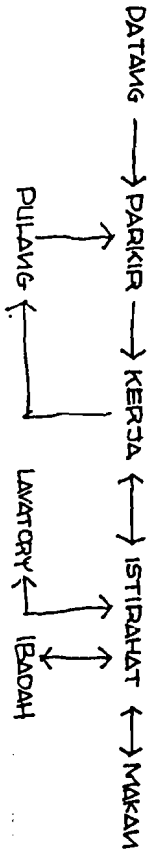


DUBLIK
 SEMI PUBLIK
 SEMI PRIVAT
 PRIVAT

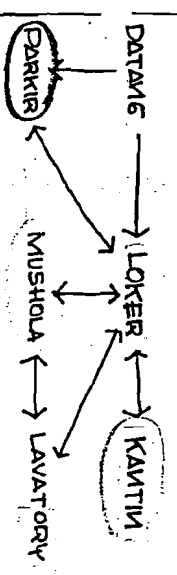
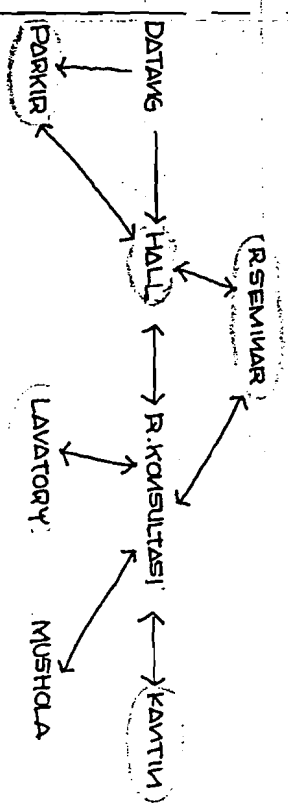
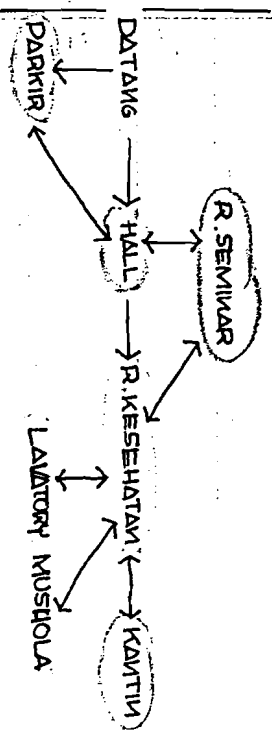
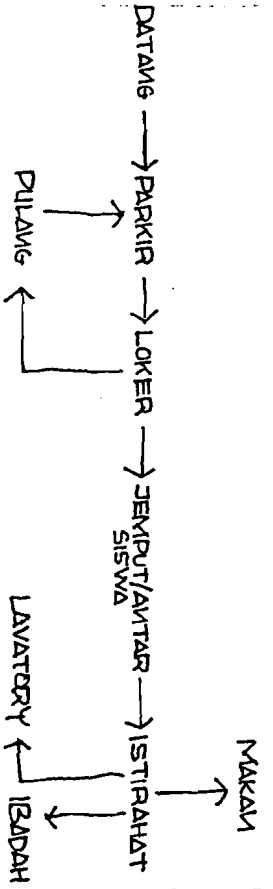
DOKTER



PSIKOLOG



TRANSPORTASI

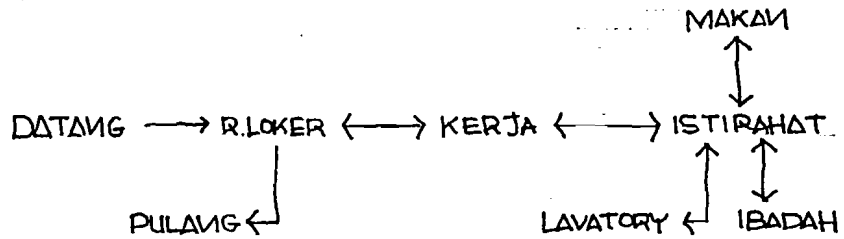


PUBLIC
 SEMI PUBLIC
 SEMI PRIVAT
 PRIVAT

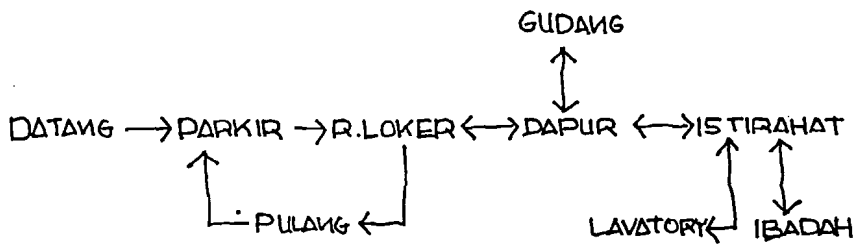
POLA KEGIATAN

ORGANISASI RUANG

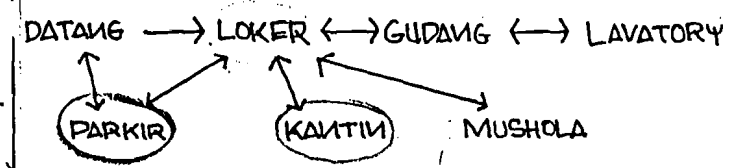
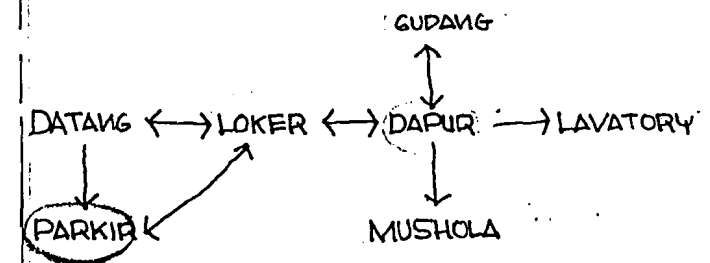
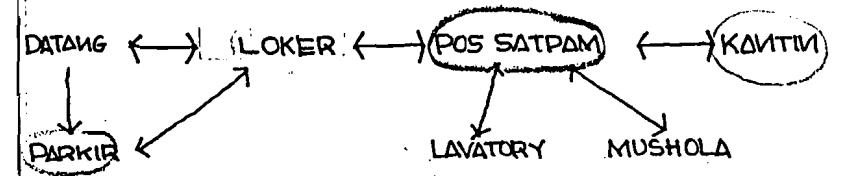
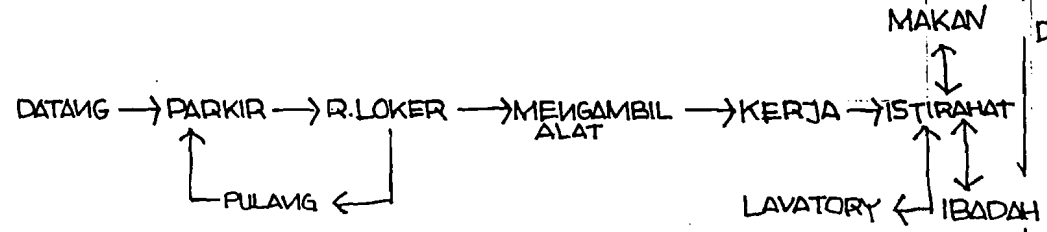
SATPAM



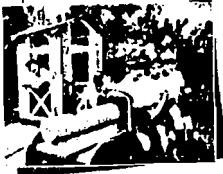
STAF DAPUR



HOUSE KEEPING



PUBLIK
 SEMI PUBLIK
 SEMI PRIVAT
 PRIVAT



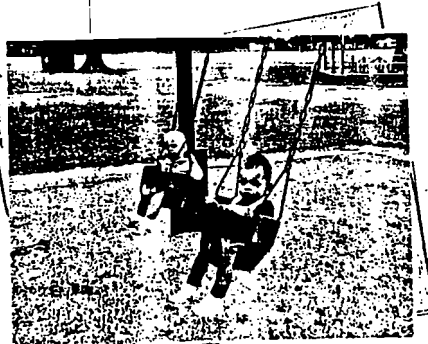
MAINDA ANAK



BERMAIN PASIR



ARENA RANGGUNG



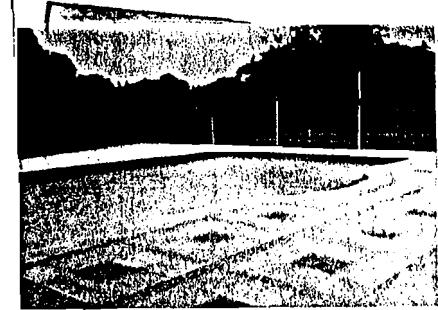
AYUNAN KHUSUS
BALITA



PEROSOTAN &
ARENA MEMANJAT



KEGIATAN OUT DOOR

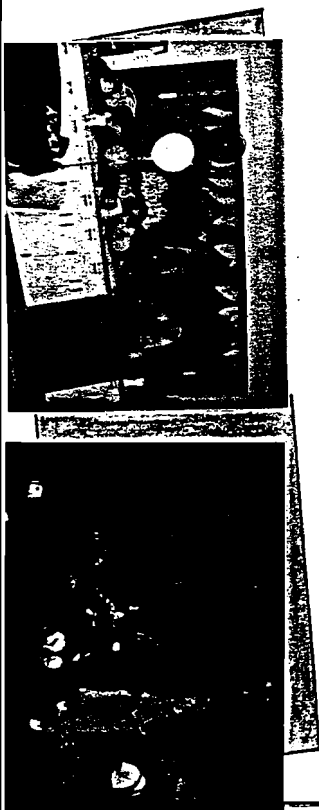


KOLAM RENANG YANG DIBERI
PAGAR PEMBATAK UNTUK KEAMANAN

OUT DOOR
SPACE



KEGIATAN DI RUANG KELAS



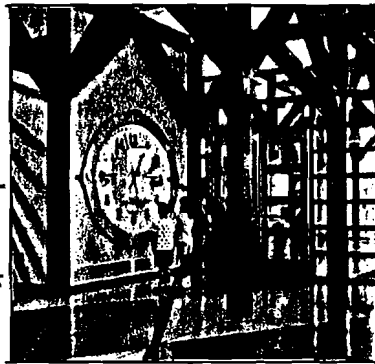
RUANG KREATIF



R. KOMPUTER

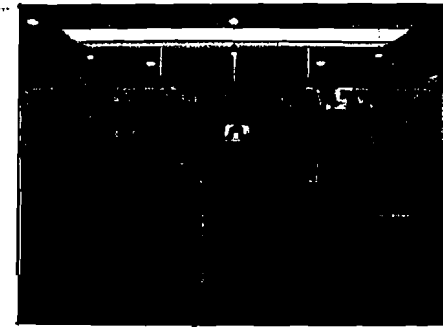
WIDODIP...

PADA ENTRANCE HALL DIBERI
JAM DINDING RAKSASA UNTUK
MEMBANTU ANAK-ANAK
MEMENALKAN ANGKA DAN
BUNYI ANGKA SEHINGGA DAPAT MEMAHAMI
KONSEP BILANGAN .



PERPUSTAKAAN DAPAT
MENDORONG KEMAHIRAN UNTUK

BERKOMUNIKASI , MEKANGSANG IMAJINASI DAN
MENDORONG PENGEMBANGAN EMOSIONAL .
BUKU MEMPERLUAS PENGETAHUANNYA
MENGENAL DUNIA .

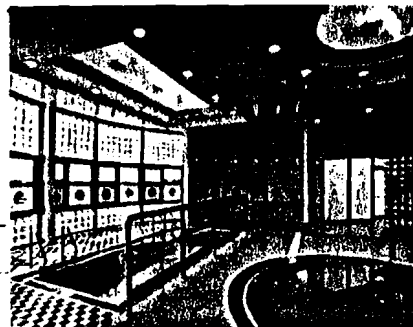


RUANG MAKAN
SELAIN DAPAT
DIGUNAKAN UNTUK AREA MAKAN , ANAK
DAPAT BELAJAR UNTUK MENGAMBIL
DAN MENGEMBALIKAN PIRINGNYA
SENDIRI .

BALOK - BALOK YANG TERLETAK
DIHALAMAN DENGAN BERBAGAI

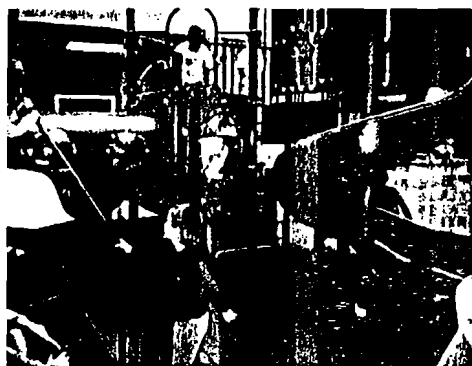
WARNA DAPAT MENDORONG ANAK UNTUK
MENGENAL WARNA DAN MENINGKATKAN
IMAJINASINYA .





KOLAM
REHANG,

TERLETAK DI RUANG OLAH RAGA INDOOR.
KOLAM REHANG DIMANFAATKAN UNTUK
MENGEMBANGKAN PERCAYA DIRI
TERHADAP AIR.



ALAT LATIHAN
RIUTANGAN,

KEGIATAN INI UNTUK MENGEMBANGKAN
OTOT-OTOT, MENINGKATKAN KEKUATAN,
KEGESITAN, DAN MEMPERBAIKI KOORDINASI,
KESETIMBANGAN DAN RASA PELENGKUAN WAKTU.

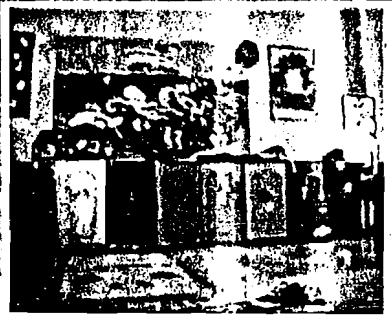


MEMBUAT MODEL
DAN MEMBANGUN,

KEGIATAN INI BERSIFAT KETRAMPILAN
MAUPUN KREATIF, DENGAN LINGKUP
PENGENALAN DAN MEMBENTUK
PERCAYA DIRI..

STUDI KASUS

TK. TERPADU BUDI MULIA DUA



LOKER DENGAN UKURAN MINI DILETAKKAN DI TIAP KELAS UNTUK MENYIMPAN BARANG PRIBADI SISWA SEPERTI TAS, SEPATU, DLL.



TIDAK TERDAPAT RUANG KHUSUS UNTUK TIDUR. SISWA TIDUR DI KELAS Masing-masing DENGAN MEMAKAI KASUR TIPIS

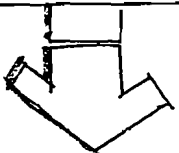
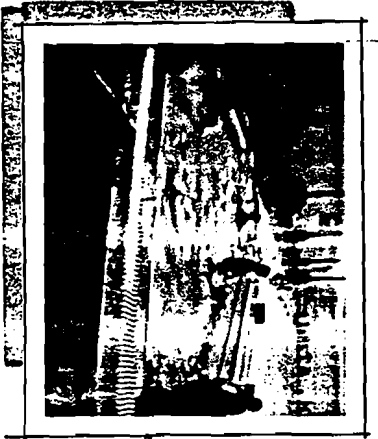


PERLENGKAPAN MAKAN DAN MINUM JUGA DILETAKKAN DI DALAM KELAS YANG BERUKURAN $8 \times 8 \text{ M}^2$

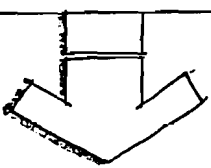


DI RUANG KELAS DILETAKKAN BANGKU DAN MEJA WARNA-WARNI DENGAN UKURAN ANAK-ANAK. SEBAGIAN BESAR KEGIATAN DI LAKUKAN DI KELAS.

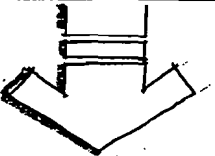
STOPS



KOLAM REVIANG INDOOR DIGUNAKAN UNTUK MENGEVANGKAN PERCAYA DIRI ANAK TERHADAP AIR .



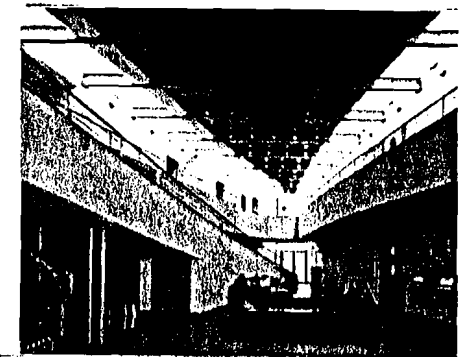
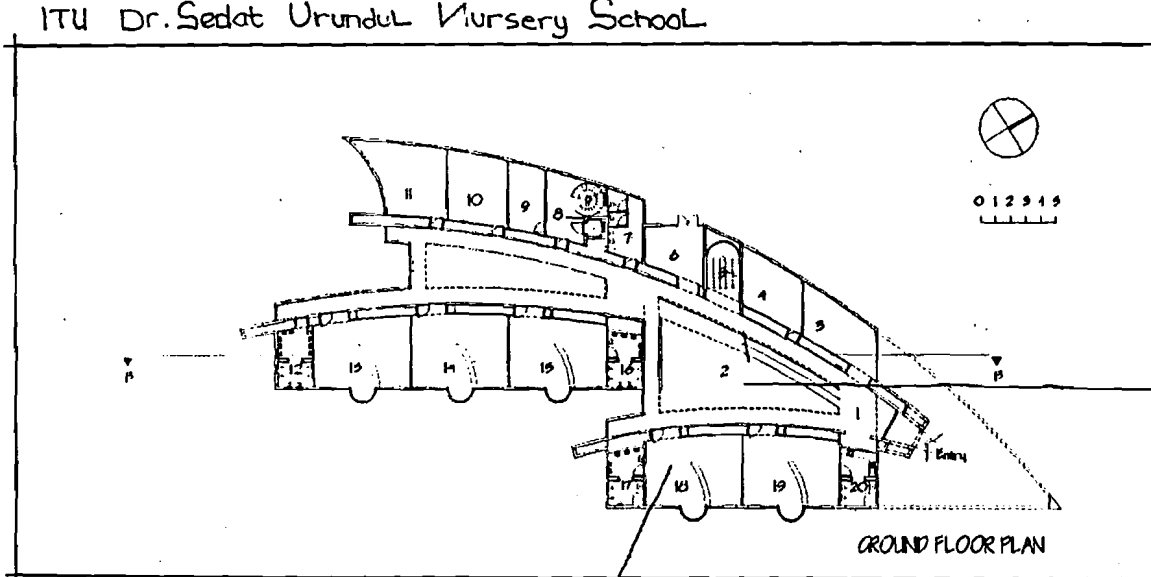
TEMPAT WUDHU UNTUK MENGANTARKAN IBADAH SEJAK DINI . UJURAN TEMPAT WUDHU MENGGUNAKAN UJURAN DEWASA .



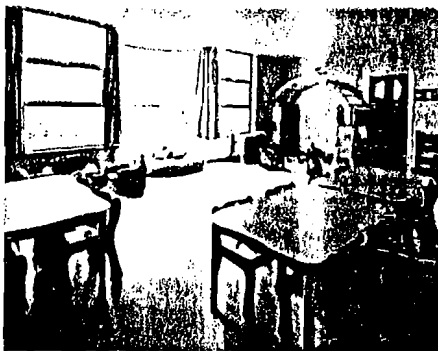
ALAT BERMAIN OUT DOOR CUKUP LEMKAP , SELAIN ITU JUGA TERDAPAT BAK PASIR .

STUDI KASUS

ITU Dr. Sedat Urundul Nursery School



ATRIUM

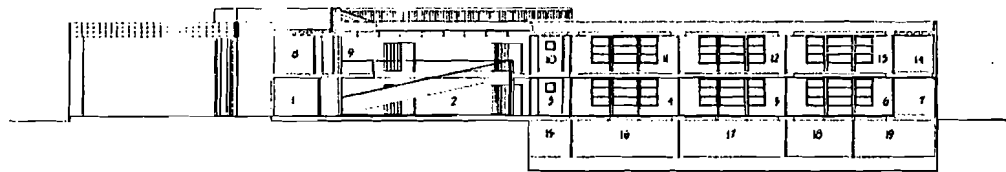


RUANG KELAS USIA 4-5 TAHUN

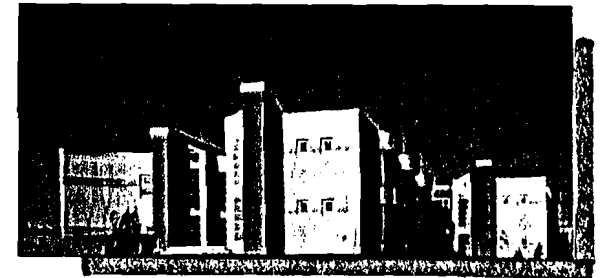
1. ENTRANCE HALL
2. ATRIUM
3. DRESSING ROOM
4. SECRETARY
5. STAIRCASE HALL
6. STAFF ENTRANCE
7. STAFF WC
8. SERVICE HALL
9. SERVICE ROOM
10. TEACHERS ROOM

11. ART ACTIVITIES ROOM
12. WC (3-4 YEARS OLD)
13. GROUP ROOMS (3-4 YEARS OLD)
14. GROUP ROOMS (3-4 YEARS OLD)
15. GROUP ROOMS (3-4 YEARS OLD)
16. WC (3-4 YEARS OLD)
17. WC (4-5 YEARS OLD)
18. GROUP ROOMS (4-5 YEARS OLD)
19. GROUP ROOMS (4-5 YEARS OLD)
20. W/C (4-5 YEARS OLD)

POTONGAN



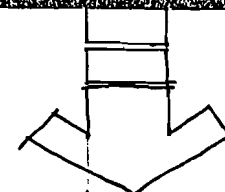
SECTION-B
012249



TAMPAK SELATAN




TAMPAK TIMUR



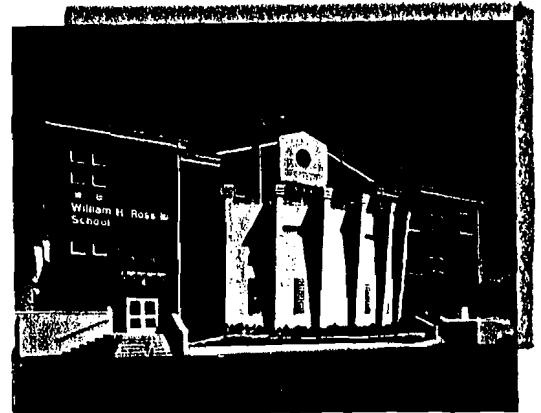
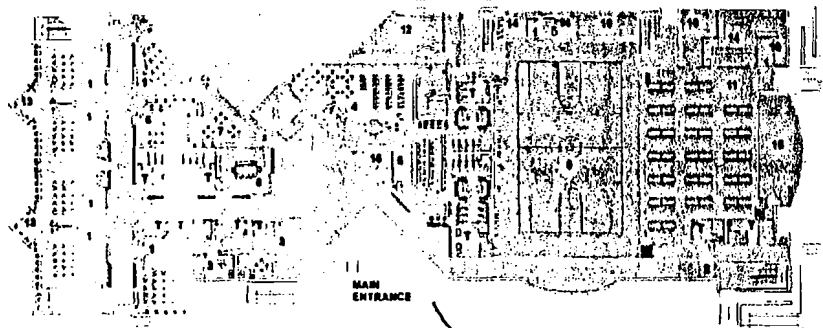
- | | | | |
|----|-----------------------------|----|-----------------------------|
| 1 | DRESSING ROOM | 11 | GROUP ROOMS (5-6 YEARS OLD) |
| 2 | ATRIUM | 12 | GROUP ROOMS (5-6 YEARS OLD) |
| 3 | WC (3-4 YEARS OLD) | 13 | GROUP ROOMS (5-6 YEARS OLD) |
| 4 | GROUP ROOMS (3-4 YEARS OLD) | 14 | WC (5-6 YEARS OLD) |
| 5 | GROUP ROOMS (3-4 YEARS OLD) | 15 | GUARDS ROOMS |
| 6 | GROUP ROOMS (3-4 YEARS OLD) | 16 | LAUNDRY |
| 7 | WC (3-4 YEARS OLD) | 17 | STORAGE |
| 8 | MEDICAL CARE | 18 | STAFF DINING HALL |
| 9 | BRIDE | 19 | MACHINE ROOM |
| 10 | WC (5-6 YEARS OLD) | | |

WILLIAM H. ROSS III SCHOOL

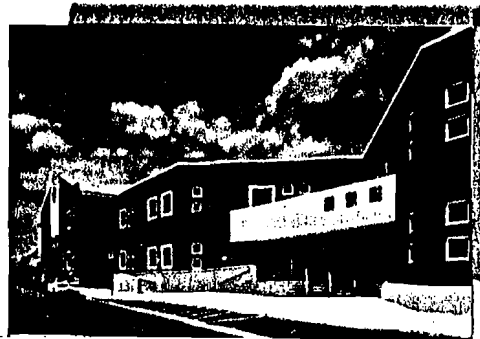
-  NEW CONSTRUCTION
-  CORRIDORS
-  OPEN TO BELOW

LEGEND:

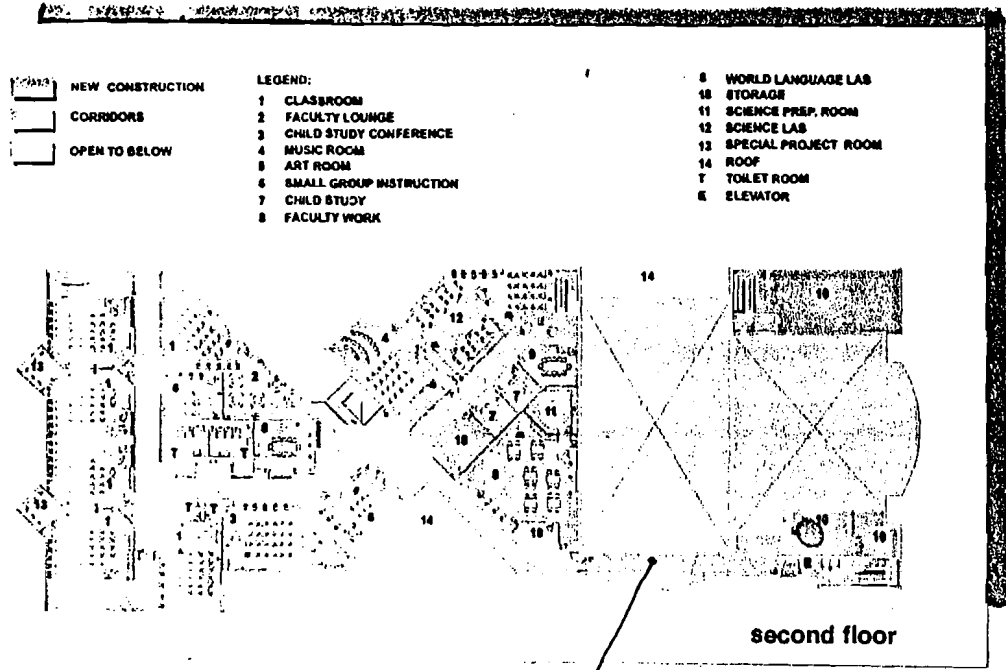
- | | |
|--|-----------------------------------|
| 1 CLASSROOM | 10 STORAGE |
| 2 ADMINISTRATION | 11 CAFETERIA |
| 3 NURSE'S SUITE | 12 MECHANICAL ROOM |
| 4 MEDIA CENTER | 13 SPECIAL PROJECT ROOM |
| 5 INTERACTIVE MEDIA DIST. LEARNING LAB | 14 KITCHEN |
| 6 SMALL GROUP INSTRUCTION | 15 STAGE |
| 7 SPECIAL EDUCATION GROUP | 16 MAIN DISTRIBUTION FRAME CLOSET |
| 8 CONFERENCE ROOM | 17 TOILET ROOM |
| 9 GYM | 18 ELEVATOR |



TAMPAK DEPAN DARI RUANG CAFETORIUM



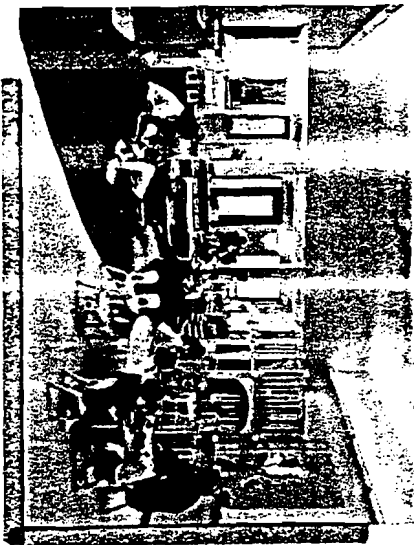
MAIN ENTRANCE



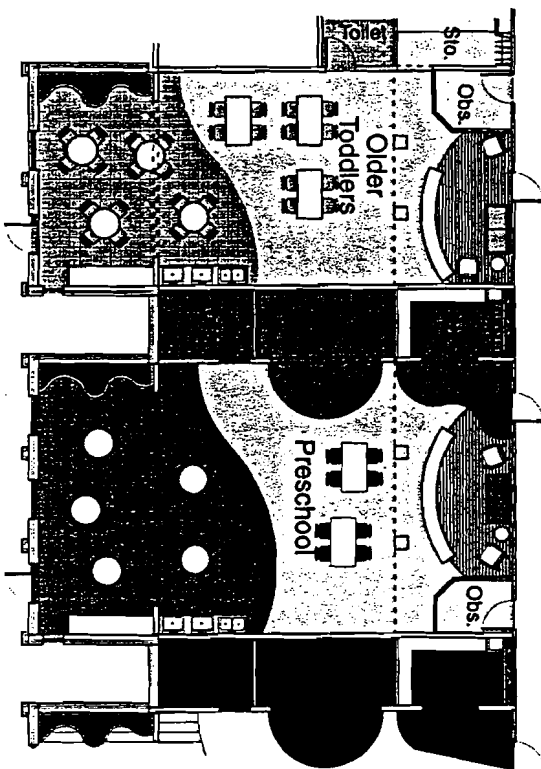
← LANTAI 2



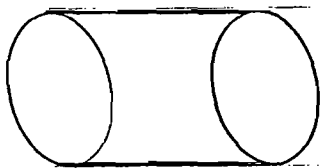
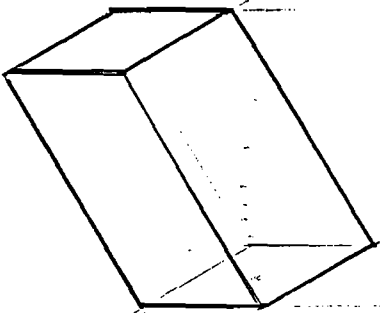
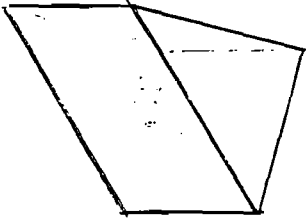
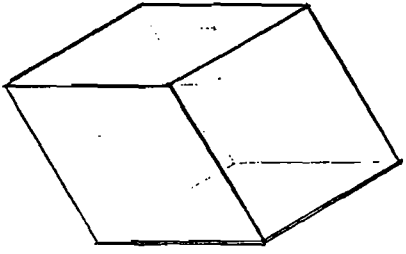
KORIDOR MENUJU KERUANG UTAMA



CLASSROOMS

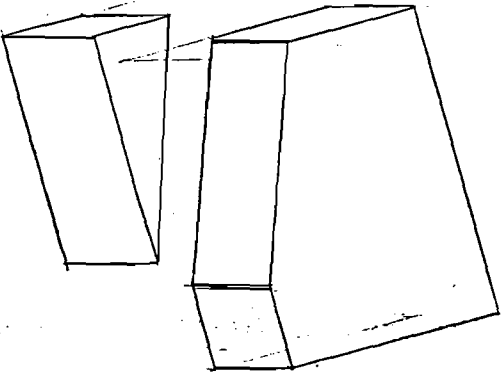
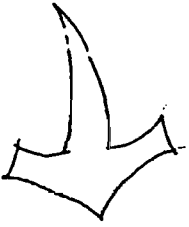
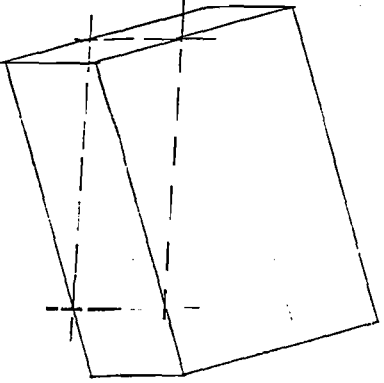


BEKUTUK DASAR



PERMAINAN MEMBERI BENTUK

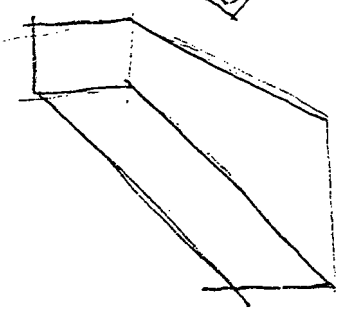
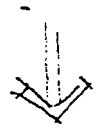
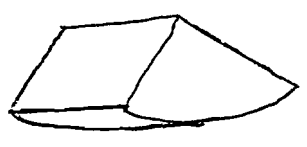
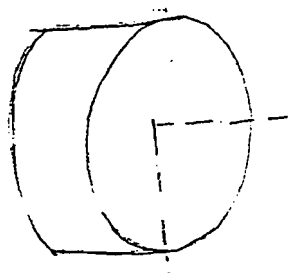
MEMBELAH



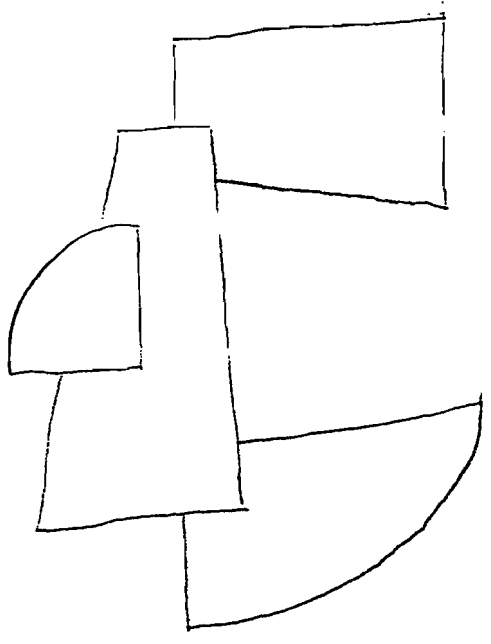
KONSEP DISAIN

MEMBELAH
MEMCARIK
MEMEMPEL

Memotong

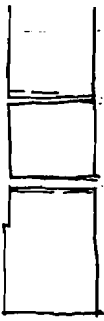
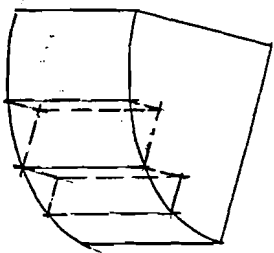
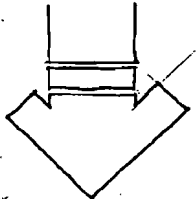
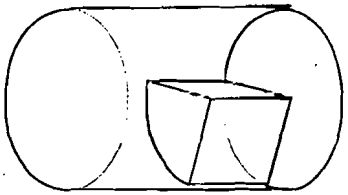
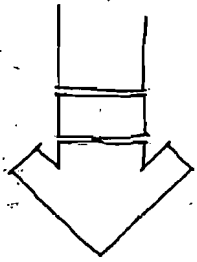
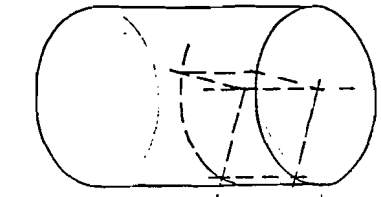


Menempel

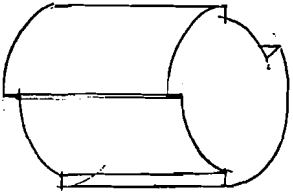
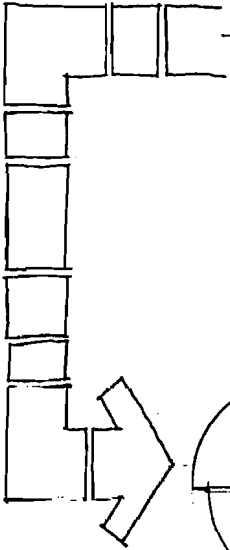
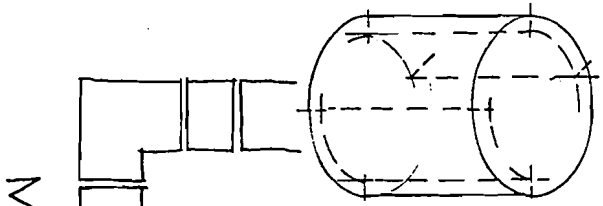
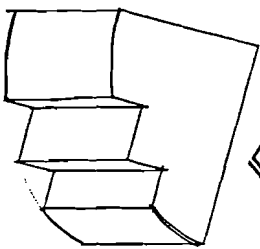


Handwritten text at the bottom of the page, possibly a signature or a note, consisting of stylized characters.

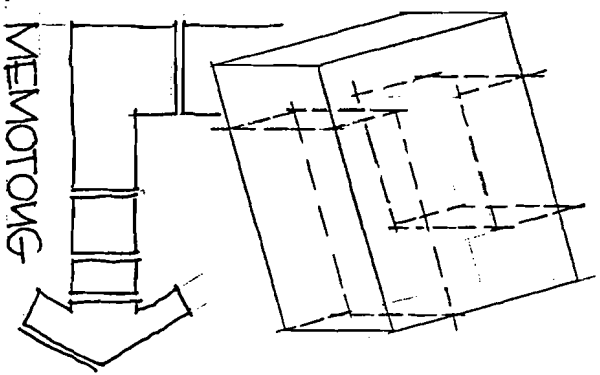
MEMOTONG



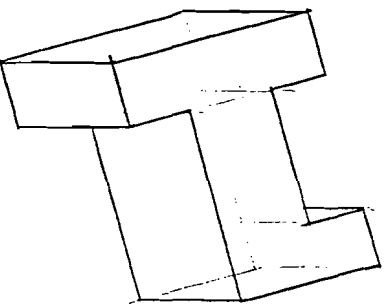
MENCARIK



MEMOTONG

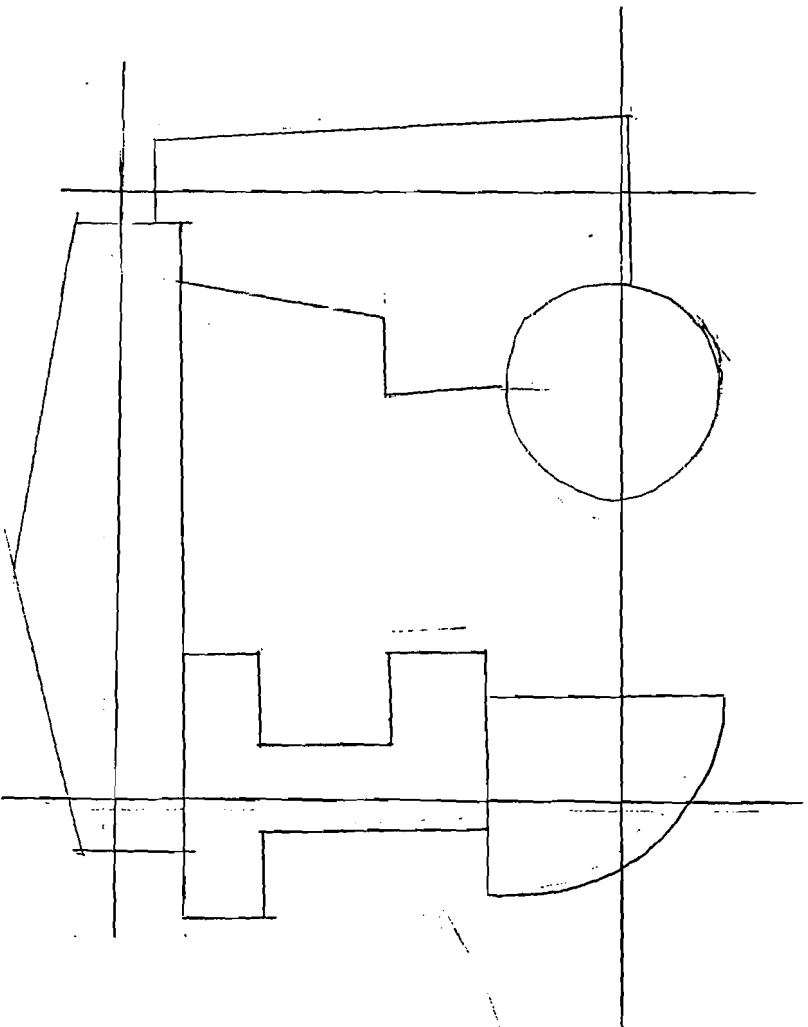
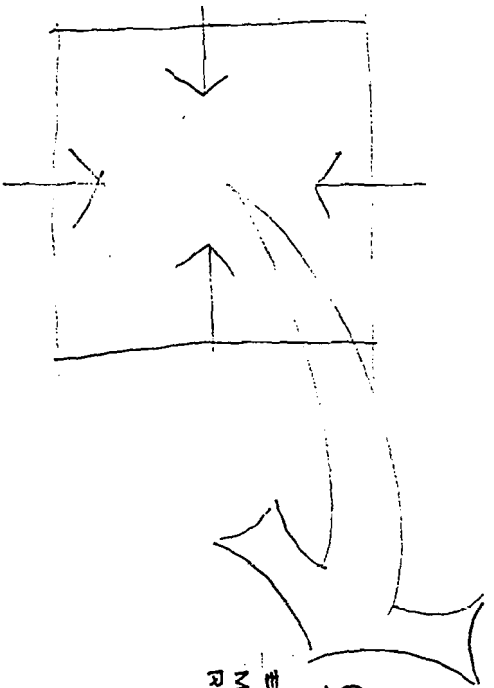


MEMOTONG

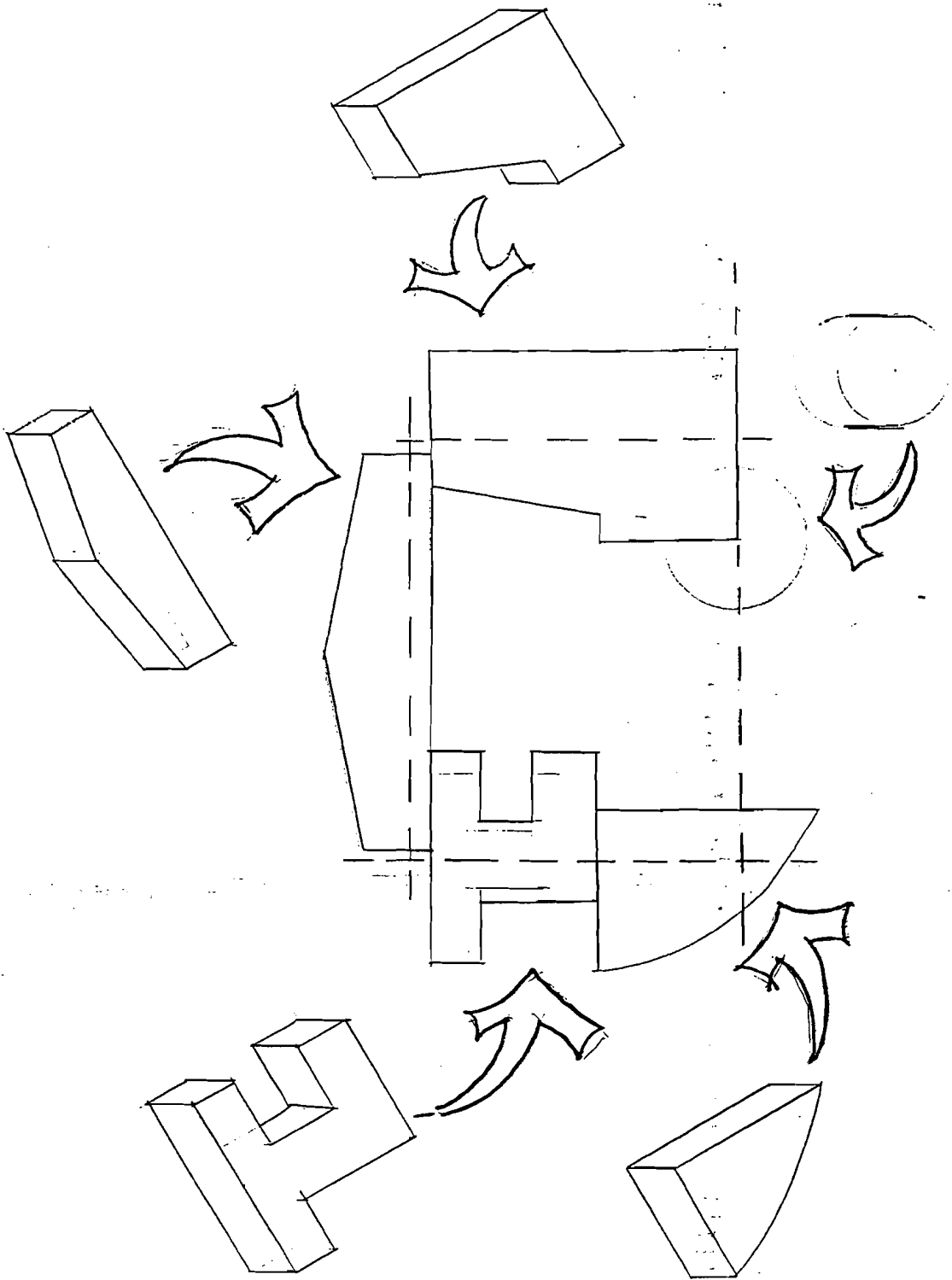


SUASANA TERTUTUP

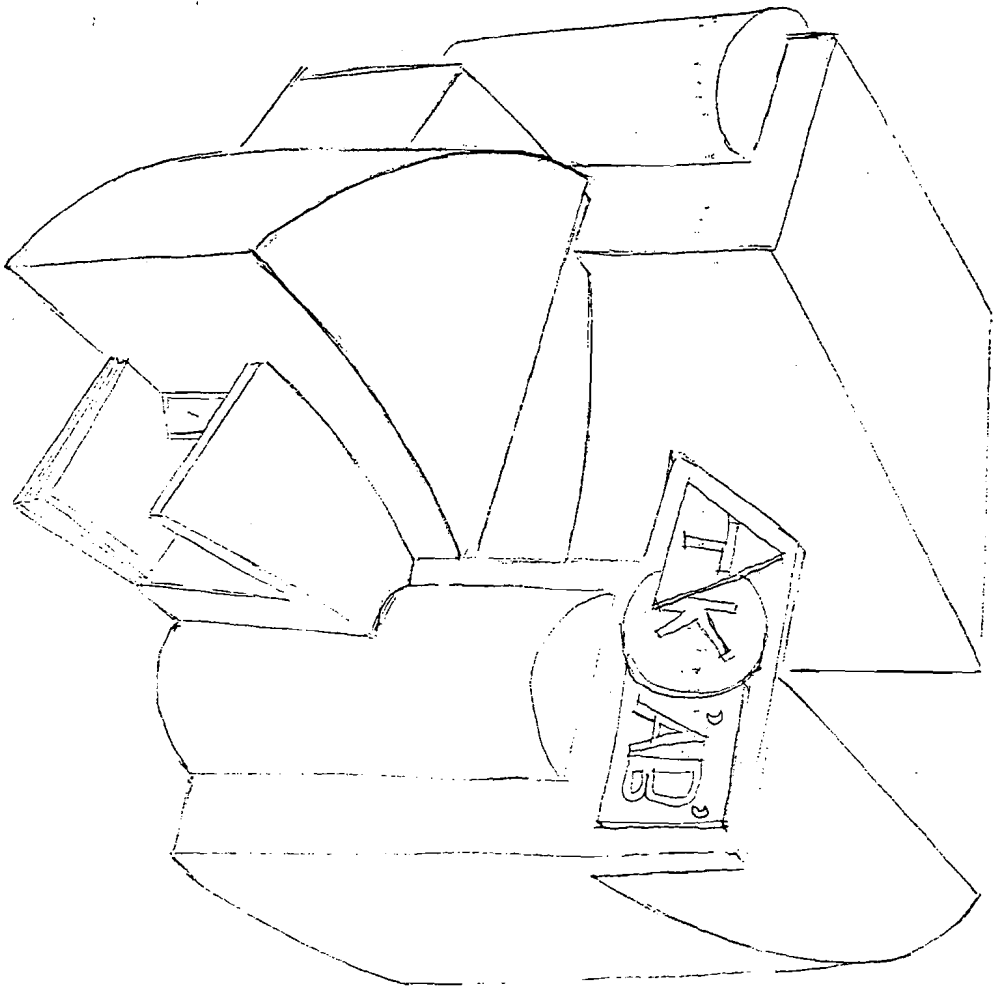
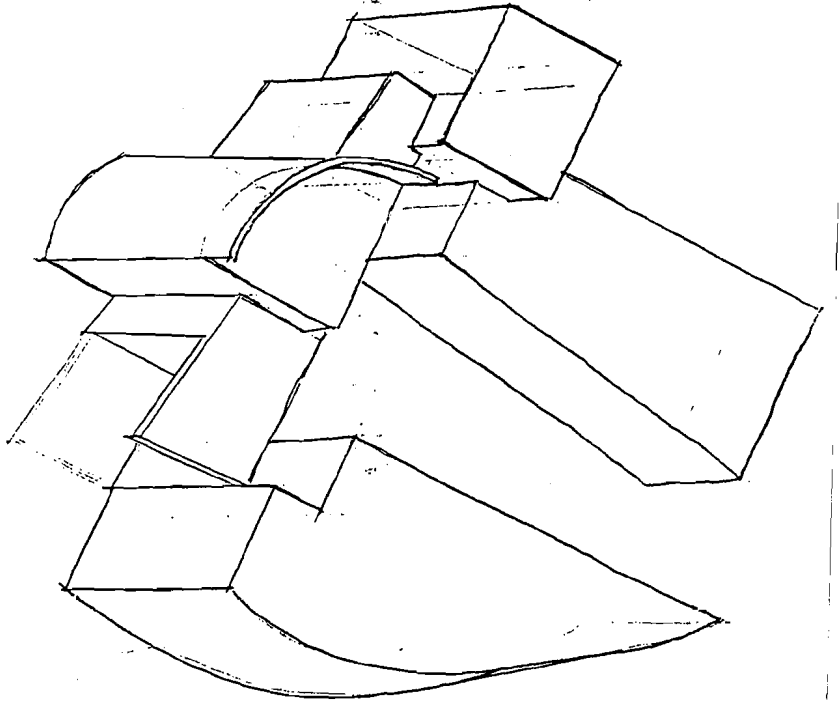
TEMPAT BUAH BIDANG DAPAT
MEMBAJINTUK SUATU KAWASAN
RUANG DAN KAWASAN VISUAL.

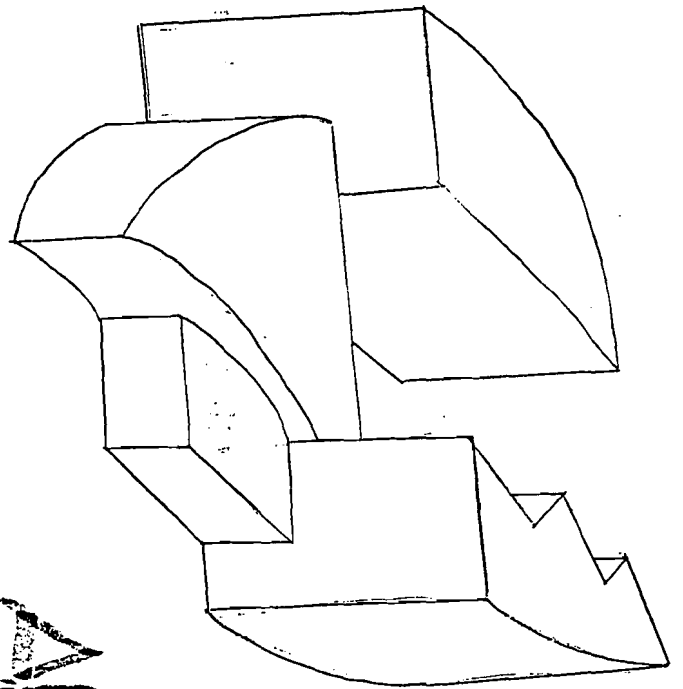
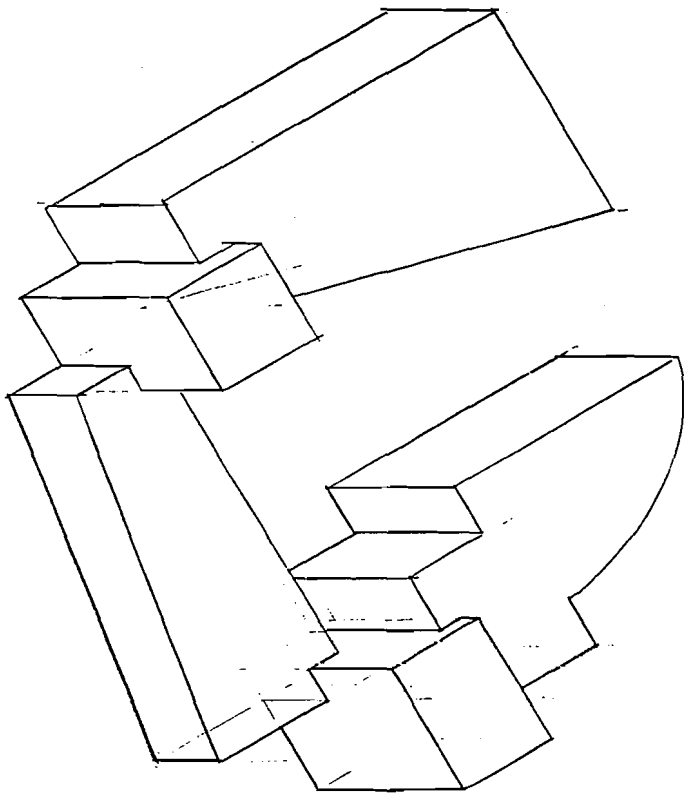


RUANG - RUANG PENGORGANISIR
SECARA UMUM DAPAT DITAMPAI
DEGAN ADANYA PEMUSATAN
DALAM ORGANISASI BANYAK, DAN
KETEBATAN BATAS - BATAS,
KETERBATURAN BENTUK DAN
UKURAN YANG DOMINAN.

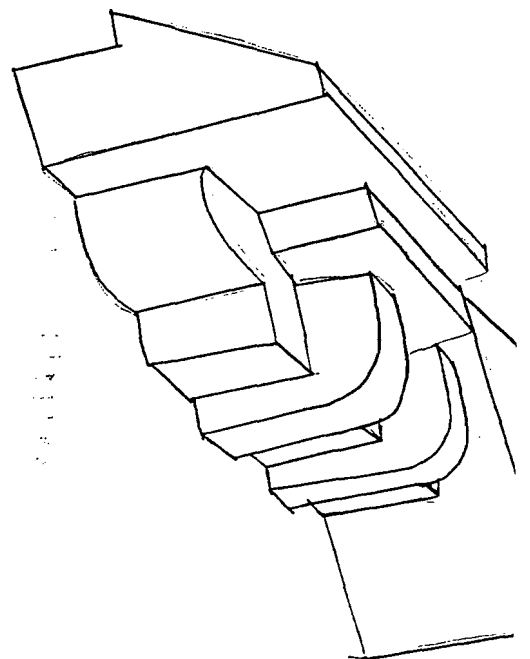
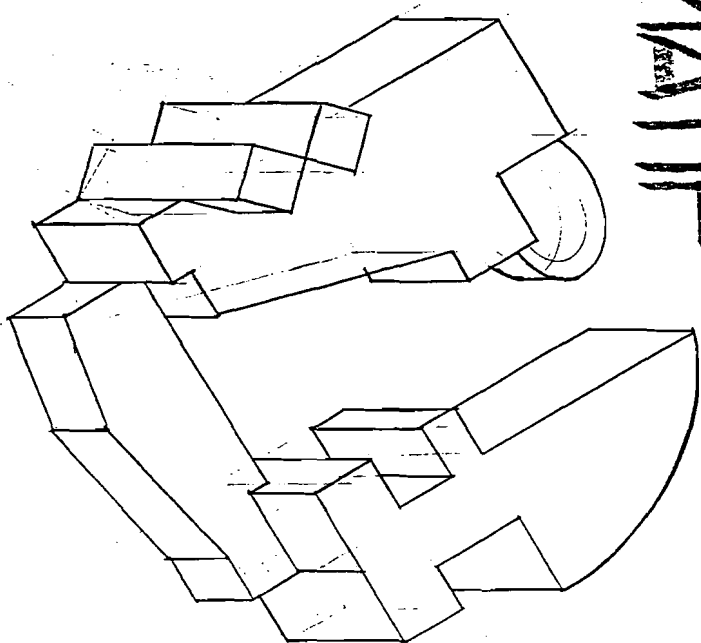


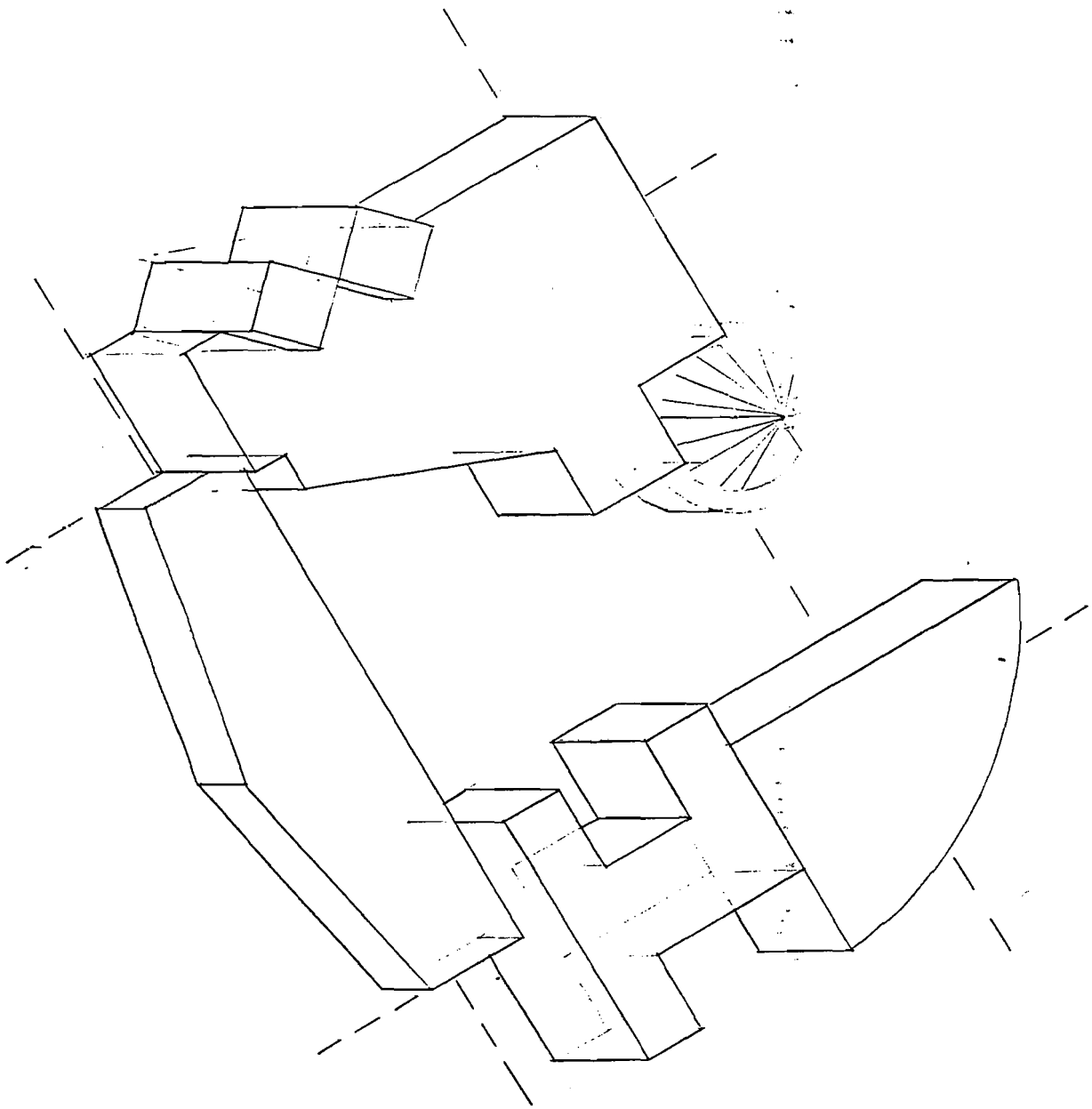
PLTSMATP





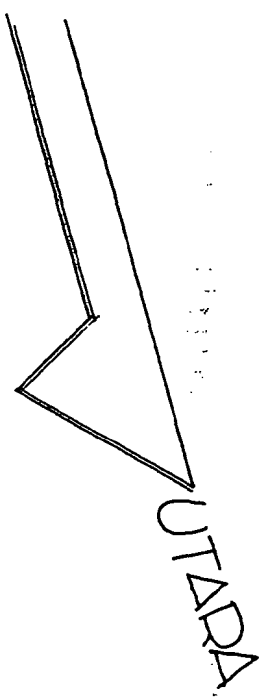
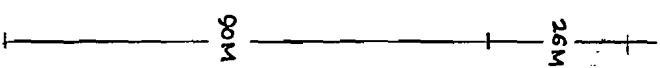
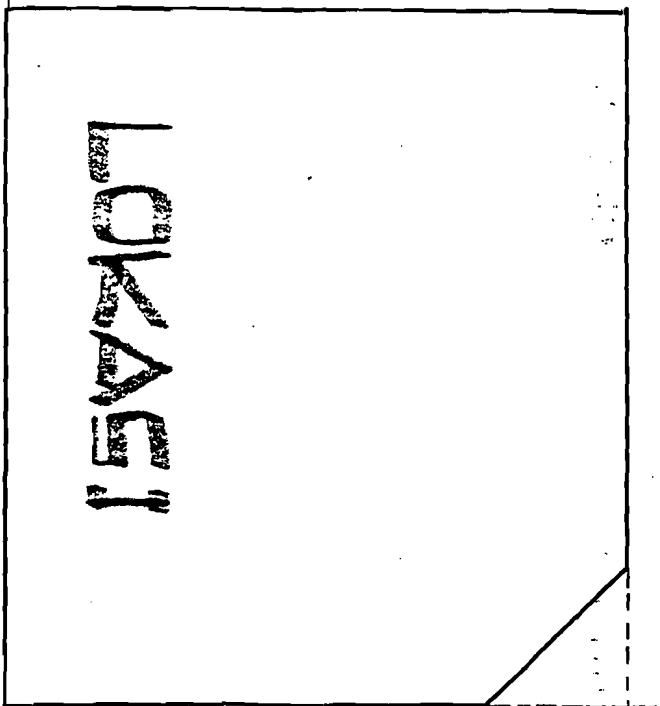
ALTERNATIVE





HITUNGAN

JL. PALAGAM
TENTARA DELAJAR



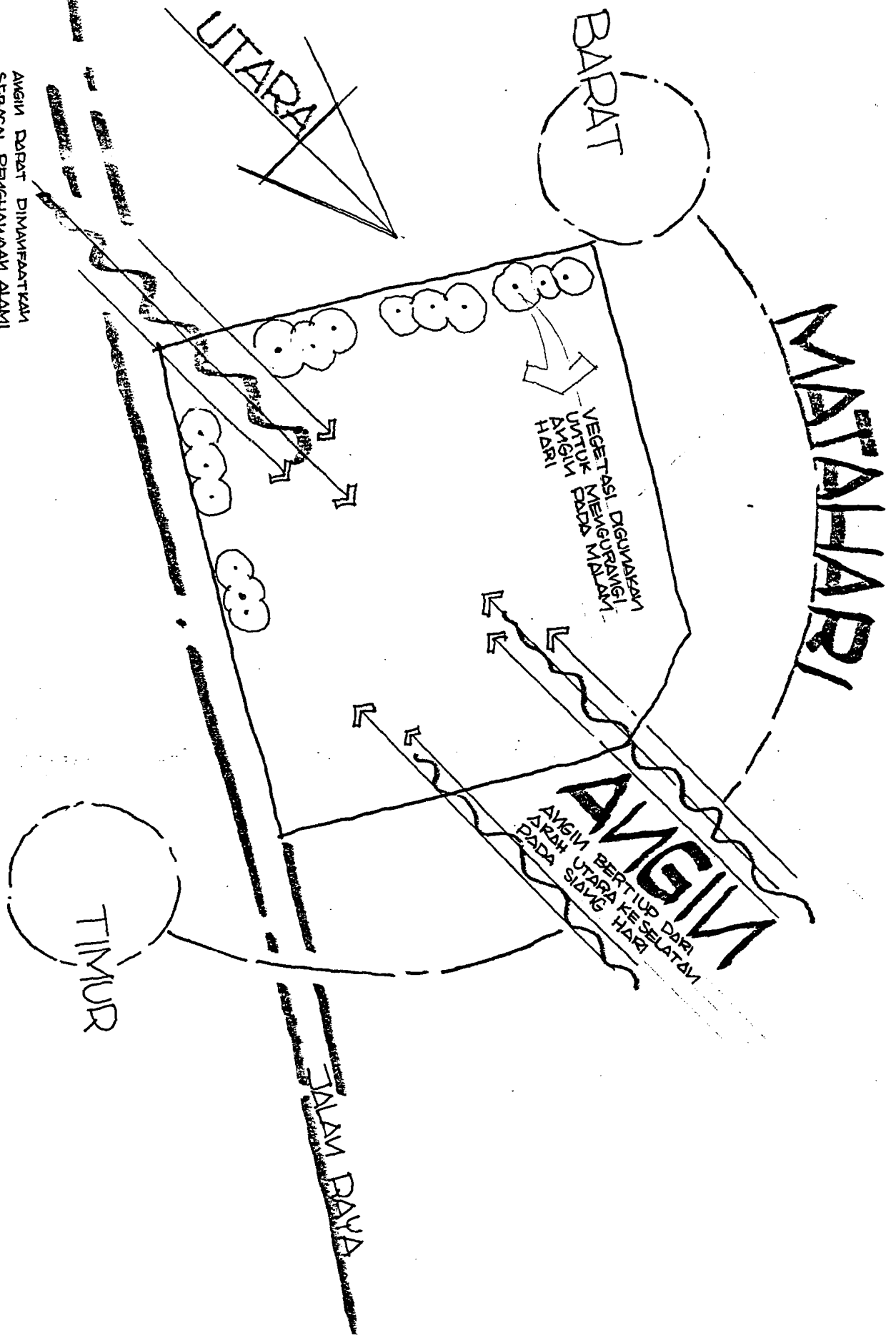
LUAS SITE

I. $132 \times 116 = 15.312 \text{ M}^2$
II. $\frac{1}{2} \times 26 \times 26 = 338 \text{ M}^2$
14.974 M²

BC 60%

$14.974 \times 60\% = 8984,4 \text{ M}^2$

ANGIN DAPAT DIMANFAATKAN
SEBAGAI PENGHANYAN ALAMI
DEWGAN BUKAN WANG CUKUP
PADA BANGUNAN



BARAT

UTARA

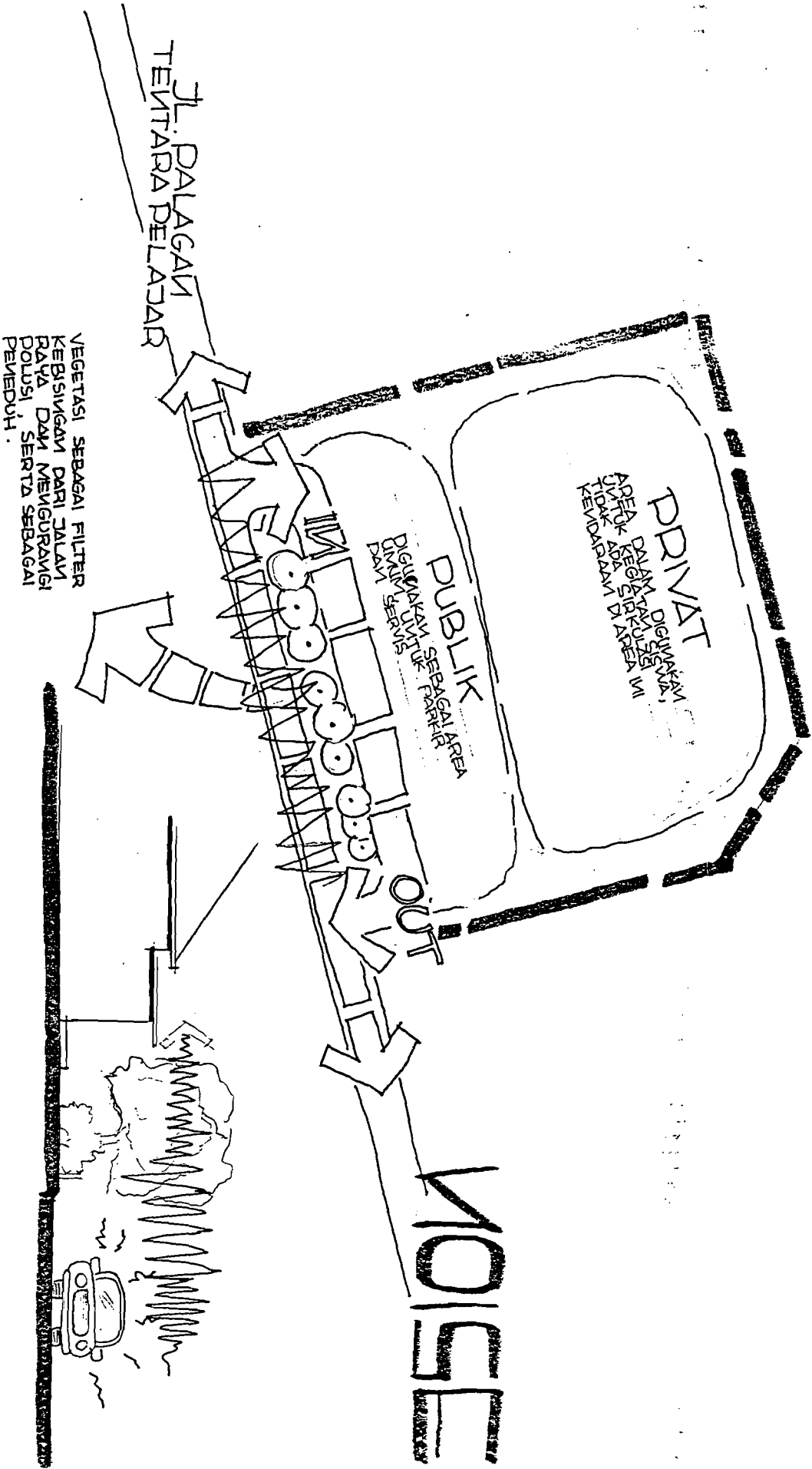
MATAHARI

ANGIN

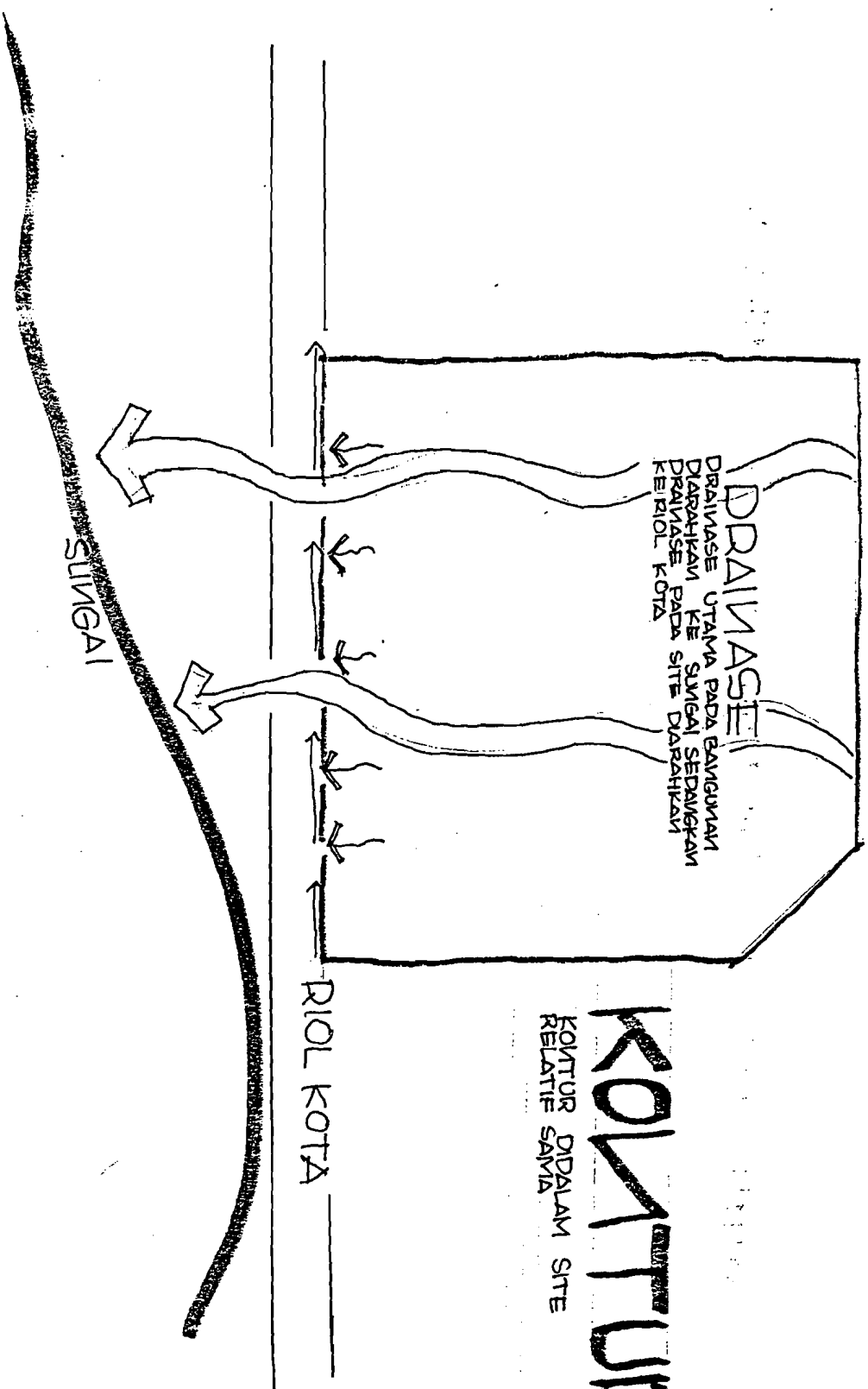
TIMUR

JALAN PAVIA

NOISE



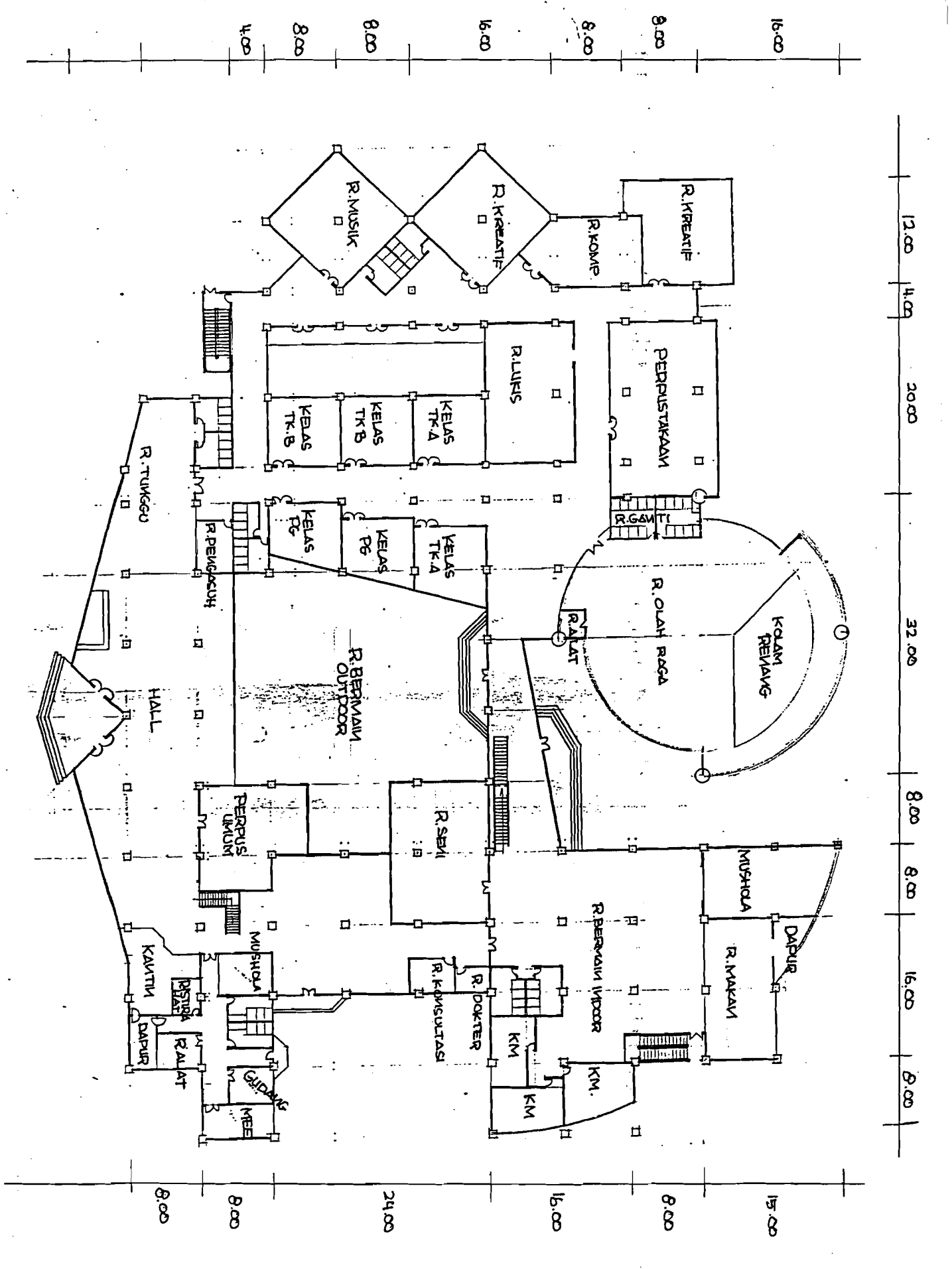
DRAINASE



DRAINASE
DRAINASE UTAMA PADA BANGUNAN
DIARAHKAN KE SUNGAI SEBANYAK
DRAINASE PADA SITE DIARAHKAN
KE RIOL KOTA

KONTRUR

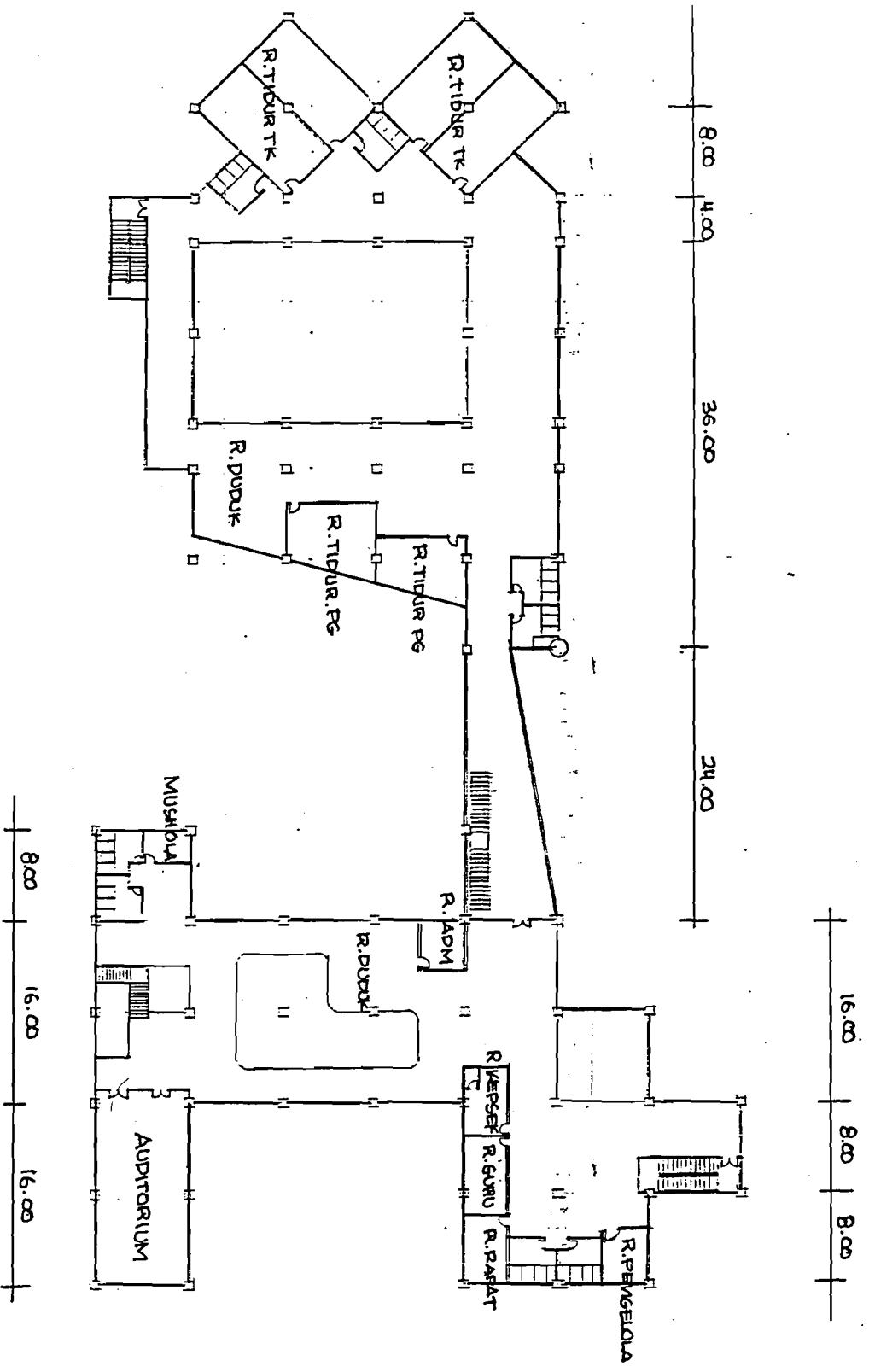
KONTRUR DIDALAM SITE
RELATIF SAMPA



12.00 14.00 20.00 32.00 8.00 8.00 16.00 8.00

16.00 8.00 8.00 16.00 8.00 16.00

8.00 8.00 24.00 16.00 8.00 15.00



BAB III

LAPORAN PERANCANGAN



III.1 LATAR BELAKANG

- ⊙ Anak usia 0-6 tahun yang memperoleh pendidikan melalui jalur formal kelembagaan PADU kelompok bermain, tempat penitipan anak dan taman kana-kanak saat ini baru mencapai 41,8% sisanya belum memperoleh pendidikan yang diharapkan yaitu 58,2%. Demikian antara lain sambutan Kepala Dinas Pendidikan Propinsi DIY Ir. Suhadi di ruang sidang SUBDIN DIKLUSEPORA Jalan Cendana Yogyakarta Diknas DIY (Jum'at, 9 Januari 2004)
- ⊙ Pepatah yang mengatakan “kesempatan hanya datang satu kali” adalah kata yang paling tepat untuk menegaskan pentingnya mengambil kesempatan untuk mengembangkan segala potensi kecerdasan (multiple intelligences) anak pada saat usia mereka masih dini. Karena pada jangka waktu rentang usia tersebut sangat singkat, tetapi dampaknya sangat panjang dan cukup luas bagi perjalanan hidup seseorang

III.2 PERMASALAHAN

- ⊙ Bagaimana menciptakan bentuk bangunan dengan karakteristik pada bentuk permainan anak dengan aspek pemekanan konsep pada penampilan bangunan yang mengeksplorasi dari permainan memberi bentuk berupa kegiatan membelah, mempreteli, dan menempel bentuk-bentuk geometris.
- ⊙ Melalui bentuk bangunan yang dicabik, sibelh dan ditempel dapat merangsang kreativitas anak terhadap bentuk.

III.3 SPESIFIKASI PROYEK

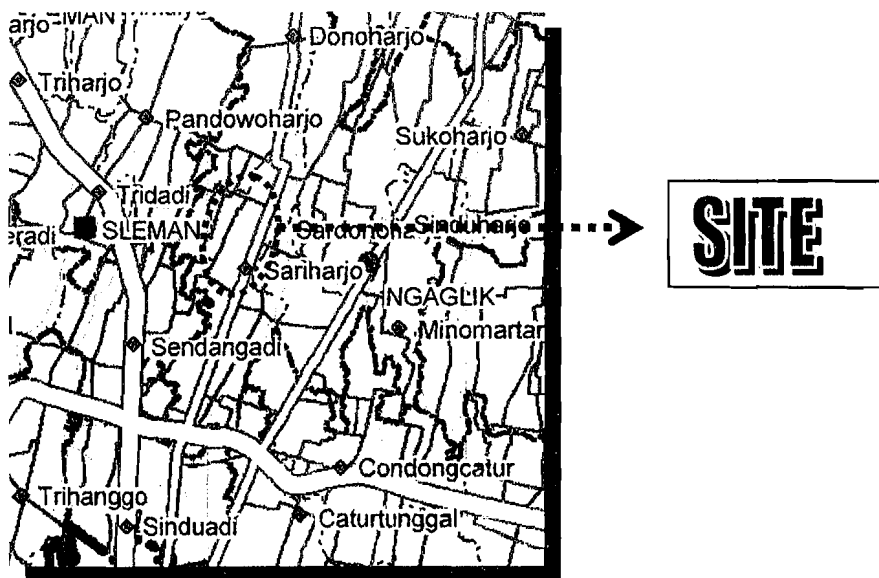
JUDUL

TAMAN PRA SEKOLAH DI YOGYAKARTA

LOKASI

**Terletak di Jalan Palagan Tentara Pelajar Km. 9, Desa Sariharjo,
Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman, Yogyakarta**

BATAS LOKASI



- Sebelah utara : pemukiman penduduk, sarana pendidikan
- Sebelah timur : jalan Palagan Tentara Pelajar dan pemukiman
- Sebelah selatan : pemukiman penduduk
- Sebelah barat : sawah milik penduduk

LUAS LAHAN

14.780,16

LUAS BANGUNAN

5726,278

BC 60%

$$14.780,16 \times 60\% = 8868,36$$

luas bangunan sudah memenuhi syarat BC yang ditetapkan

IDENTIFIKASI RUANG

SISWA

RUANG	STANDART (M ²)	SUMBER	KAPASITAS	FLOW (%)	JUMLAH UNIT	LUAS TOTAL (M ²)
Kelas Kelompok Bermain	3	O	14	30	2	109.2
guru	2	N	2	20	1	4.8
Kelas TK A	3	O	20	30	2	156
guru	2	N	2	20	1	4.8
Kelas TK B	3	O	20	30	2	156
guru	2	N	2	20	1	4.8
Ruang Bermain Outdoor	7	O	65	30	1	591.5
Ruang Bermain Indoor	7	O	43	30	1	391.5
R. Lukis	4	N	20	30	1	104
guru	2	N	2	20	1	4.8
R. Seni	4	N	20	30	1	104
guru	2	N	2	20	1	4.8
R. Musik	4	N	20	30	1	104
guru	2	N	2	20	1	4.8
R. Kreatifitas	4	N	20	30	2	208
guru	2	N	2	20	1	4.8
R. Komputer	3	N	20	30	1	78
guru	2	N	2	20	1	4.8
Perpustakaan						
rak buku	30	N		30	1	39
r. baca	2	N	20	30	1	52
Olah raga Indoor	7	A	20	30	1	142.1
guru	2	N	2	20	1	4.8
r. alat	24	A		20	1	28.8
r. ganti	1,5	A	5	30	2	19.5
kolam renang	60	A		30	1	78
R. makan	0,96	N	108	30	1	134.784
dapur kecil	3	A	20	30	1	78
R. tidur						
Kelompok bermain	2	A	14	30	2	72.8
Taman kanak-kanak	2	A	20	30	4	208
Musholla	1	A	108	30	1	140.4
r. wudlu	0.48	N	10	30	2	12.48
Kamar mandi						
Kelompok bermain	1	A	16	30	1	20.8
Taman kanak-kanak	1	A	20	30	2	52
Lavatory	1,5	N	3	30	10	58.5
					JUMLAH	3182.564

.....TAMAN PRA SEKOLAH DI JOGJAKARTA.....

PENGELOLA

RUANG	STANDART (M ²)	SUMBER	KAPASITAS	FLOW (%)	JUMLAH UNIT	LUAS TOTAL (M ²)
Front Office	0.875	A	2	20	1	2.1
R. Kepala Sekolah	2	N	2	20	1	6
R. Guru	2	N	14	20	1	28.8
R. Pengelola	2	N	10	20	1	24
R. Pengasuh	2	N	12	20	1	28.8
R. Rapat	1	N	26	20	1	62.4
R. Tamu	2	N	6	20	1	14.4
R. Administrasi	2	A	3	20	1	72
Lavatory	1.5	N	3	20	2	10.8
					JUMLAH	249.3

PENGUNJUNG

RUANG	STANDART (M ²)	SUMBER	KAPASITAS	FLOW (%)	JUMLAH UNIT	LUAS TOTAL (M ²)
Hall	1.25	N	54	20	1	81
R. Informasi	1.5	A	2	20	1	306
R. kesehatan	2.5	A	3	30	1	9.75
R. konsultasi	2.5	A	4	30	1	13
R. tunggu	1	A	54	20	1	64.8
auditorium	0.65	A	146	20	1	113.88
Perpustakaan						
rak buku	30	N		20	1	36
r. baca	2	N	54	20		129.6
Kafetaria						
R. makan	0.96	N	22	20	1	25.344
dapur	15	A		20	1	18
area saji	3	A		20	1	3.6
Lavatory	1.5	N	3	20	4	21.6
					JUMLAH	822.574

.....TAMAN PRA SEKOLAH DI JOGJAKARTA.....

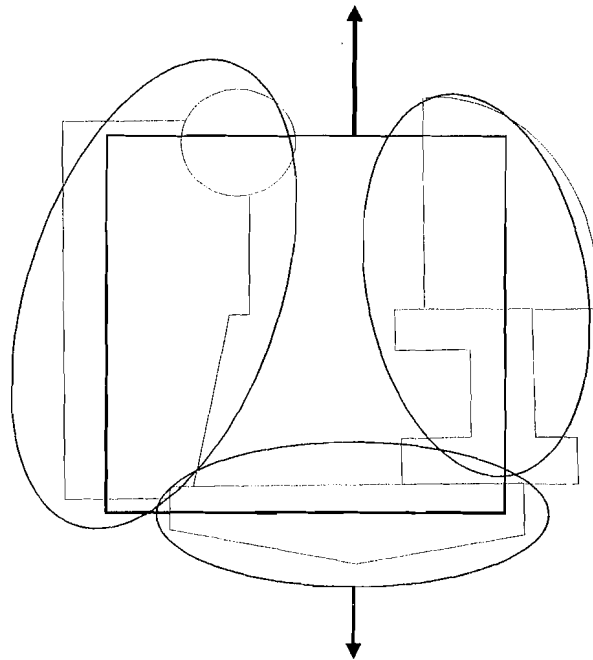
SERVIS

RUANG	STANDART (M ²)	SUMBER	KAPASITAS	FLOW (%)	JUMLAH UNIT	LUAS TOTAL (M ²)
R. MEE	30	A		20	1	36
Gudang	20	A		20	1	24
R. alat kebersihan	20	A		20	1	274
Pos satpam	1.25	A	2	20	1	3
R. istirahat	2	A	10	20	1	24
Musholla	0.6	A	51	20	1	36.72
Lavatory	1.5	N	3	20	2	10.8
Dapur	1.5	A		20	1	18
R. makan	0.96	A	10	20	1	11.52
Area parkir umum						
- parkir mobil	13.5	N	42	20	1	680.4
- parkir motor	2	N	20	20	1	48
Area parkir khusus						
- parkir mobil	13.5	N	15	20	1	243
- parkir motor	2	N	26	20	1	62.4
JUMLAH						1471,84

KONSEP KONFIGURASI RUANG

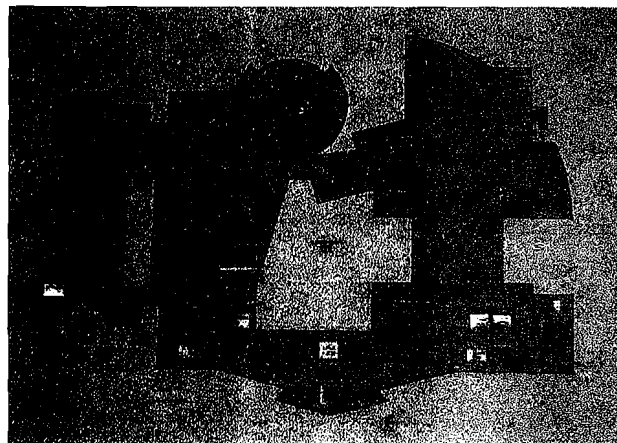
Konsep tata massa yang ditata berdasarkan susana tertutup ruang-ruang pengorganisir secara umum dapat ditandai dengan adanya pemusatan dalam organisasi bangunan, kejelasan batas-batas, keteraturan bentuk dan ukuran yang dominan

sumbu yang menciptakan suasana tertutup

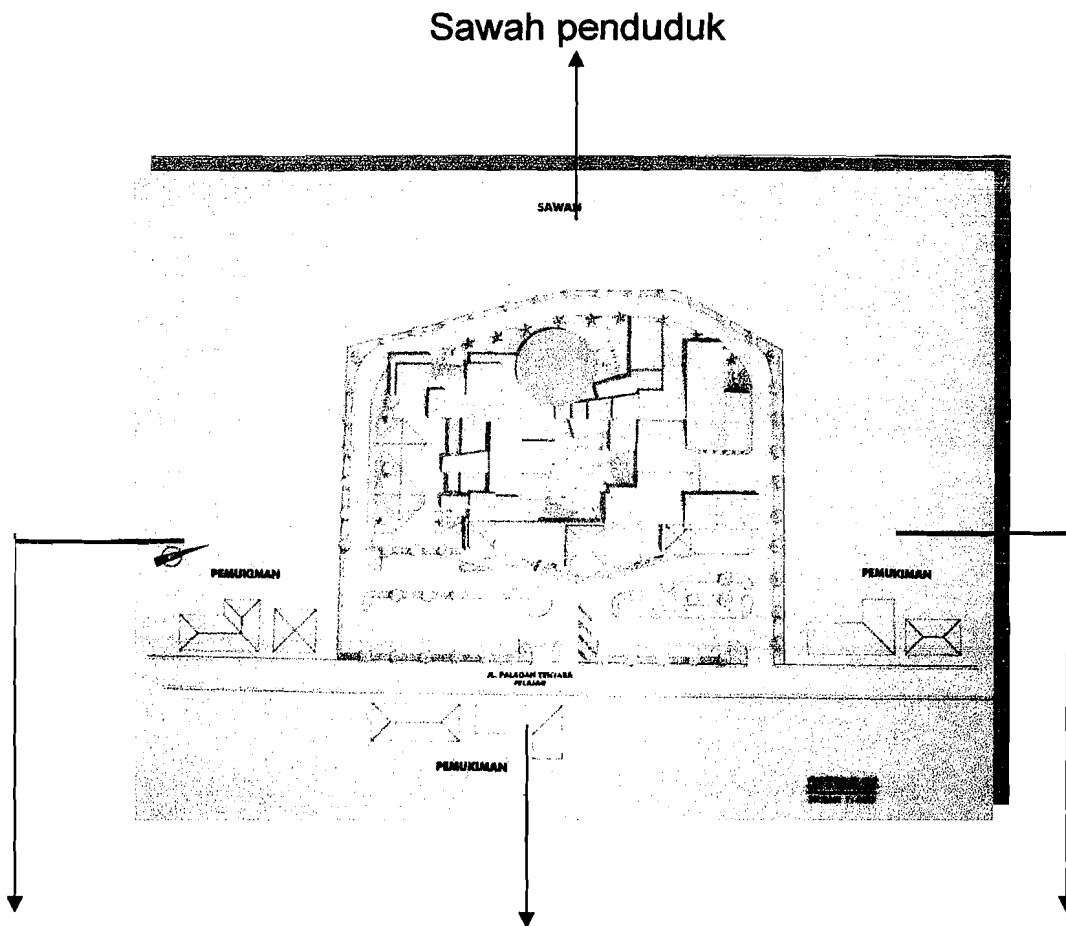


bentuk-bentuk geometri yang dipotong, dicabik dan dipreteli menjadi bidang yang dapat membentuk suatu kawasan ruang dan kawasan visual

TRANFORMASI
KE DENAH



III.4 SITUASI



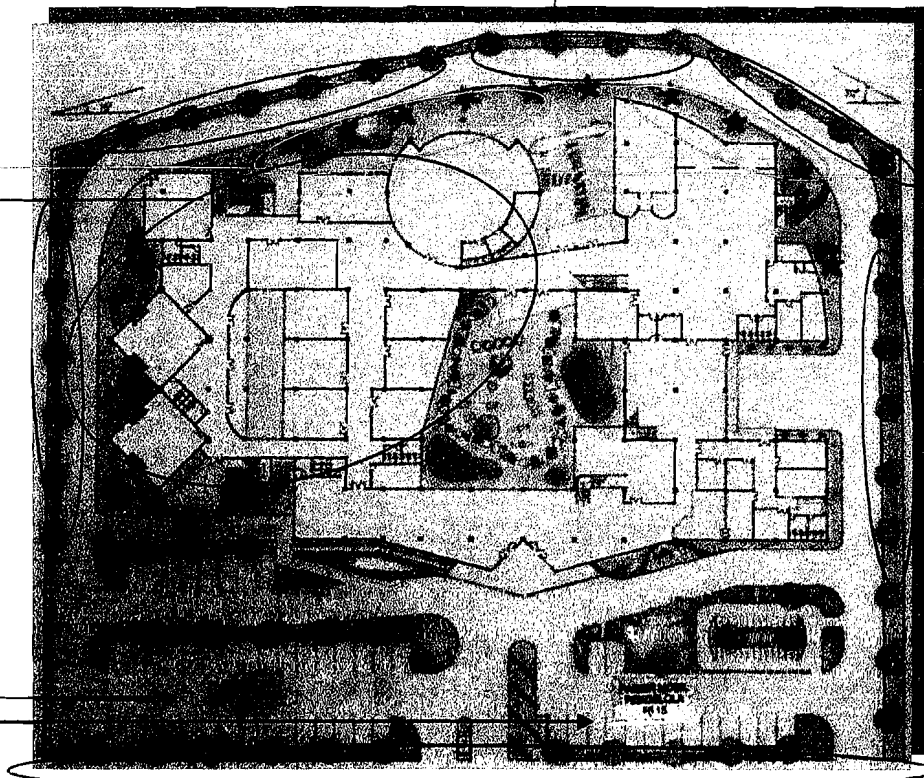
Pemukiman penduduk dan sekaligus sebagai tempat usaha berupa pertokoan.

III.5 SITE PLAN

Pohon palem merah diletakkan mengelilingi sebagian bangunan digunakan sebagai pengarah dan penegas bangunan.

Area privat yang digunakan untuk belajar mengajar diletakkan disebelah belakang dari site untuk menghindari kebisingan dari jalan raya.

Pohon kasia emas diletakkan juga disekeliling bangunan untuk mendinginkan area dengan mengurangi sinar matahari dan angin yang masuk.



Pohon kasia emas dan teh-tehan sebagai pohon pelindung dari kebisingan jalan raya dan mengurangi polusi yang berupa debu dan asap dari kendaraan bermotor.

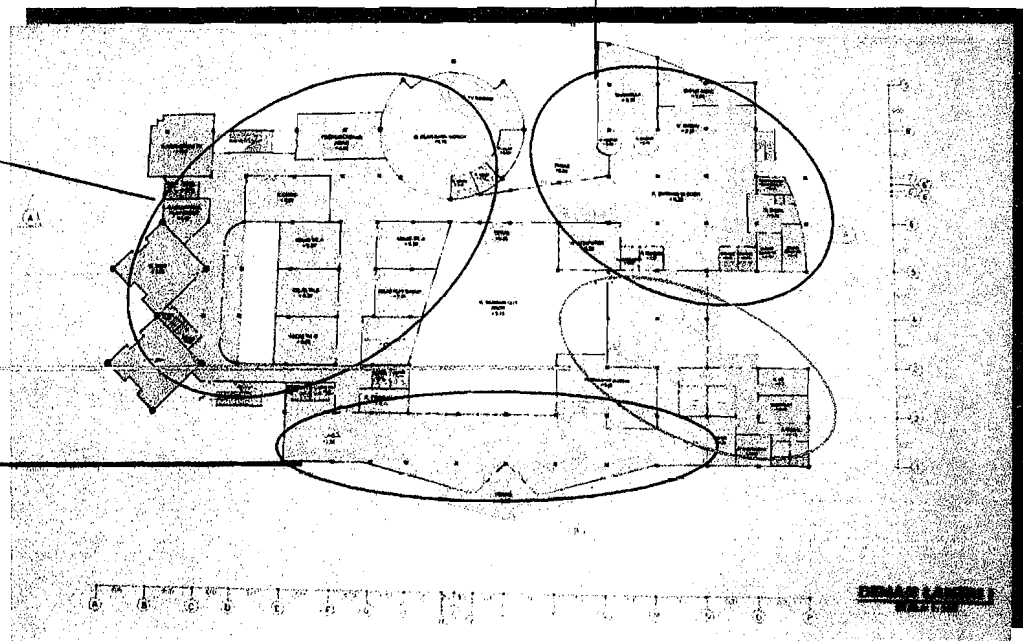
Area parkir pengunjung disebelah kiri bangunan dengan entrance yang lebih besar, dimana pintu masuk dan keluar dipisah agar lebih leluasa.

Area parkir pengelola diletakkan disebelah kanan site. Pintu masuk dan keluar dijadikan satu.

III.6 DENAH LANTAI 1

Merupakan area privat, bentuk denah pada bagian bagian ini berasal dari bentuk persegi panjang yang dipotong menyamping kemudian ditempel dengan bentuk bujur sangkar yang menjadi ruang musik dan seni. Bentuk lingkaran ditempel pada bagian belakang untuk melembutkan bentuk-bentuk persegi. Diarea ini terdapat r.kelas, r.lukis, r.kreativitas, perpustakaan anak, r.olah raga dan kolam renang.

Merupakan area privat, bentuk denah pada bagian ini berasal dari permainan memotong bentuk lingkaran berkali-kali sehingga didapatkan bentuk yang dinamis. Di area ini terdapat r. bermain indoor, r. makan, dapur anak, r.komputer, r.kesehatan, r.konsultasi, kamar mandi, r. ganti dan musholla.

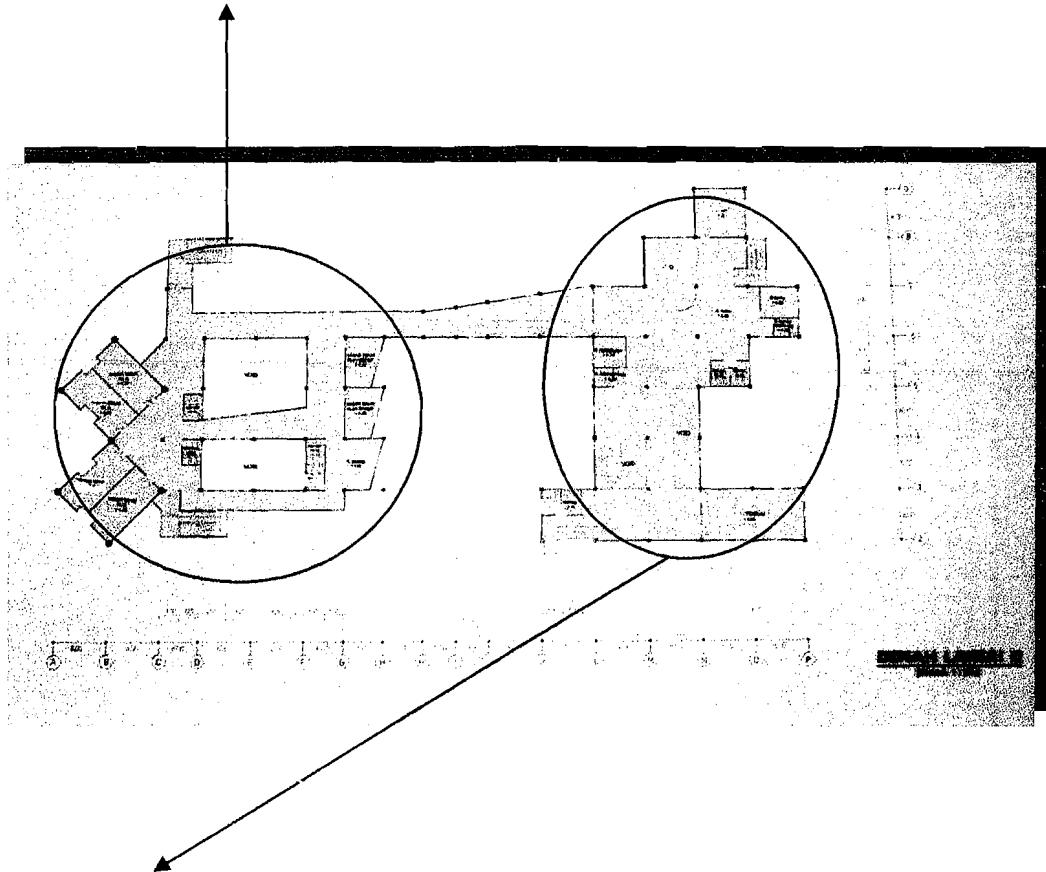


- Area publik pada bangunan ini berbentuk gabungan antara segitiga dan persegi panjang. Hall yang luas dapat digunakan sebagai ruang pameran karya anak-anak selain sebagai ruang penerima. Bentuk segitiga dibuat menonjol untuk menguatkan entrance.

○ Area semi publik dan area servis terdapat r. karyawan, r.MEE, gudang, r.alat,dapur umum, musholla, r.wudhu, toilet.

DENAH LANTAI 2

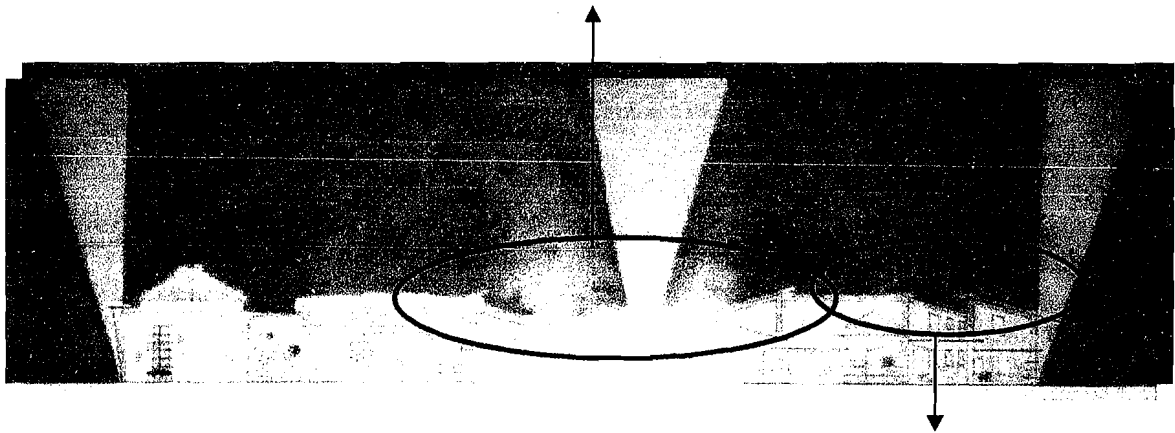
Dilantai dua di bagian sebelah kiri bangunan terdapat area privat merupakan area tenang yaitu tempat beristirahat anak-anak. Di area ini terdapat ruang tidur pra sekolah dan taman kanak-kanak. Juga terdapat ruang santai yaitu ruang bermain anak yang belum bisa tertidur sehingga tidak mengganggu anak-anak lain yang sudah tertidur



Disebelah kanan bangunan terdapat ruang auditorium tempat menyelenggarakan pertemuan antar orang tua murid dan umum, selain itu juga terdapat ruang pengelola, r.administrasi, r.kepala sekolah, r.guru, r. penerima tamu dan ruang rapat. Di area ini juga terdapat pintu penghubung ke area privat supaya guru dapat langsung menuju ke area privat tanpa memutar jauh.

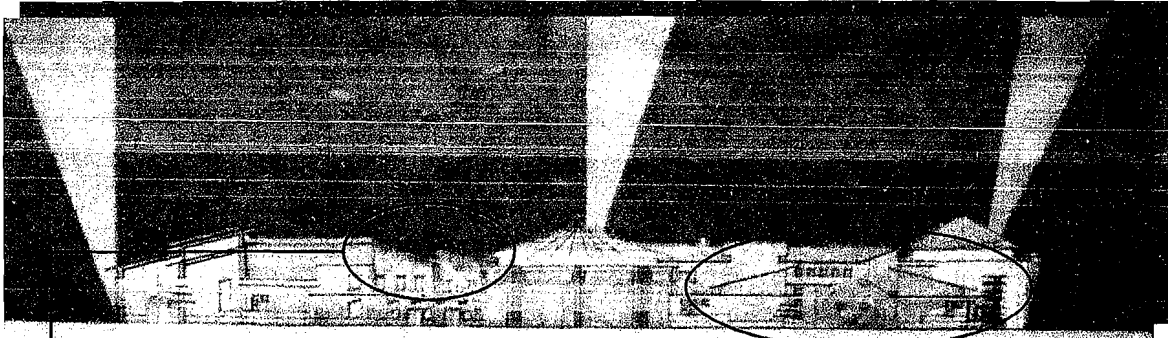
III.7 TAMPAK DEPAN

Bentuk geomtri berupa lingkaran, persegi panjang dan segitiga ditampilkan dalam bentuk bangunan dan pada ornamen bangunnya. Dibagian entrance terdapat atap yang terbentuk dari bentuk segitiga yang dibagi dua kemudian diletakkan berhadapan agar memberikan kesan utuh. Ornamen yang berwarna biru tua berbentuk pengurangan dari segitiga digunakan sebagai penyatu bangunan karena ornamen ini diulang lagi dibagian belakang dan samping bangunan.



Bentuk permainan atap dengan memotong-motong atap sehingga tampak permainan naik turun.

III.8 TAMPAK BELAKANG



→ Bentuk atap berasal dari hasil memotong-motong bentuk persegi panjang yang dipotong berbentuk segitiga.

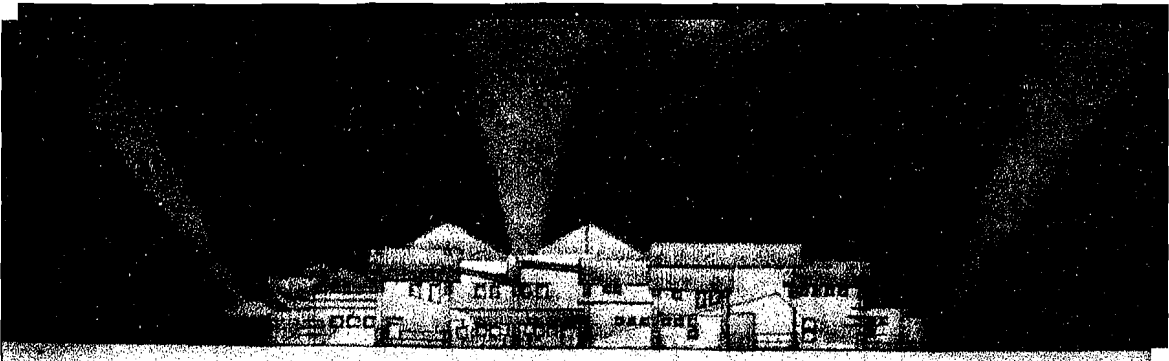
Bentuk atap yang merupakan bentuk segitiga yang dibagi dua kemudian diletakkan saling berhadapan merupakan pengulangan dari bentuk atap pada entrance, begitu juga dengan bentuk dinding penutup tangga darurat.

III.9 TAMPAK SAMPING

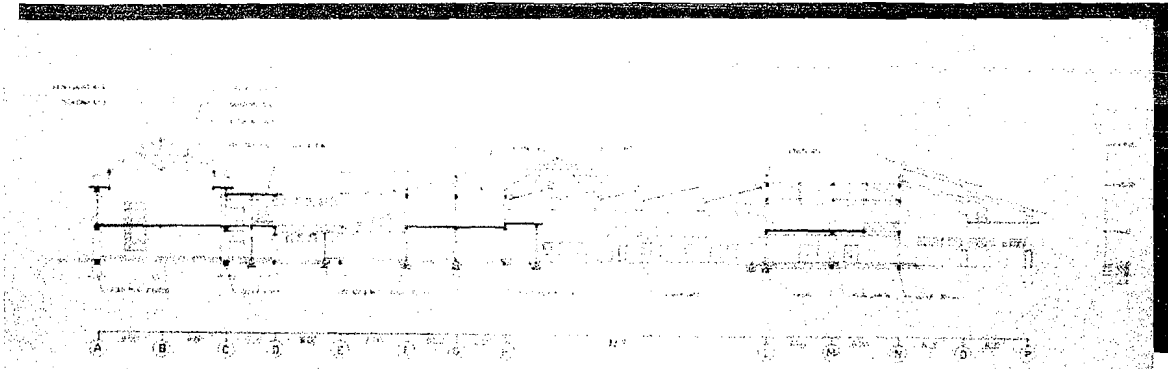
Bujur sangkar yang diputar 45° dimaksudkan agar mengurangi kebisingan dari jalan raya karena area ini merupakan area ruang tidur. Pada jendela diberi sirip untuk menghalangi sinar matahari siang yang masuk kedalam ruangan selain dapat menciptakan bayangan pada bangunan.



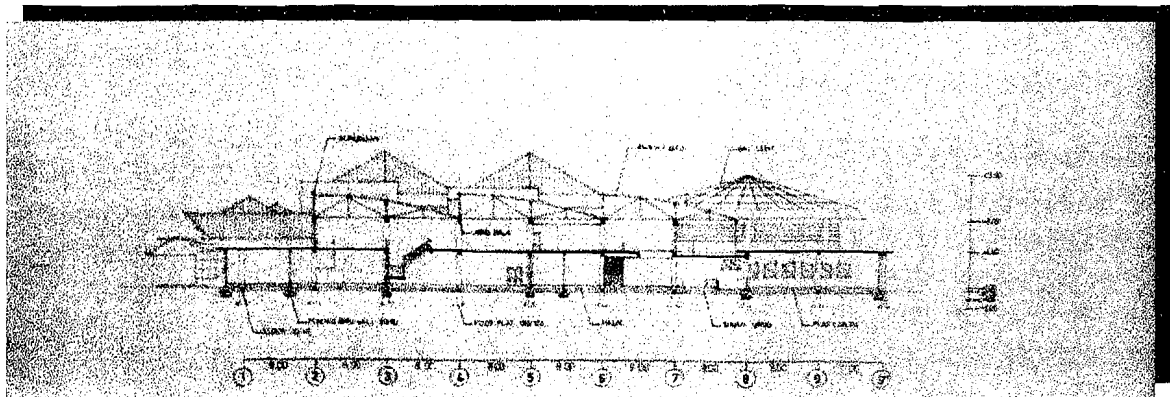
Atap pada lantai dua ini dibuat bertumpuk-tumpang mengesankan permainan atap dengan mengurangi dan menambah ketinggian atap.



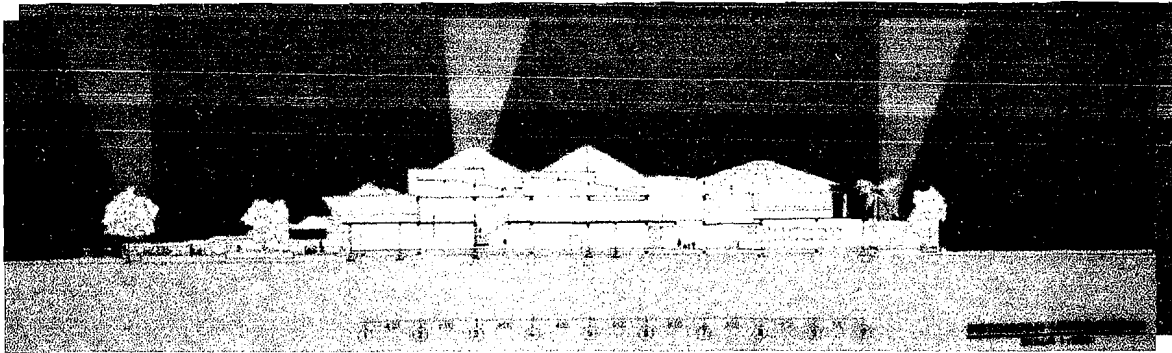
III.10 POTONGAN BANGUNAN



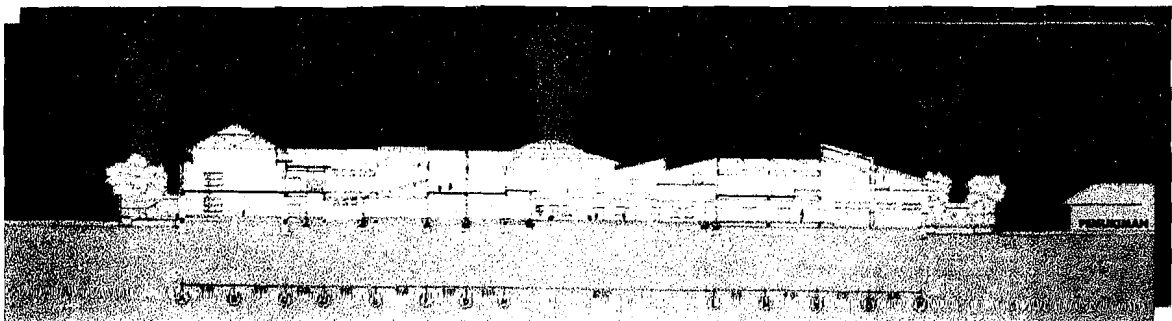
Rangka atap menggunakan rangka kuda-kuda kayu dan portal pada petutup atap genteng. Pada atap dak menggunakan balok dengan penyangga cantilever.



III.11 POTONGAN LINGKUNGAN

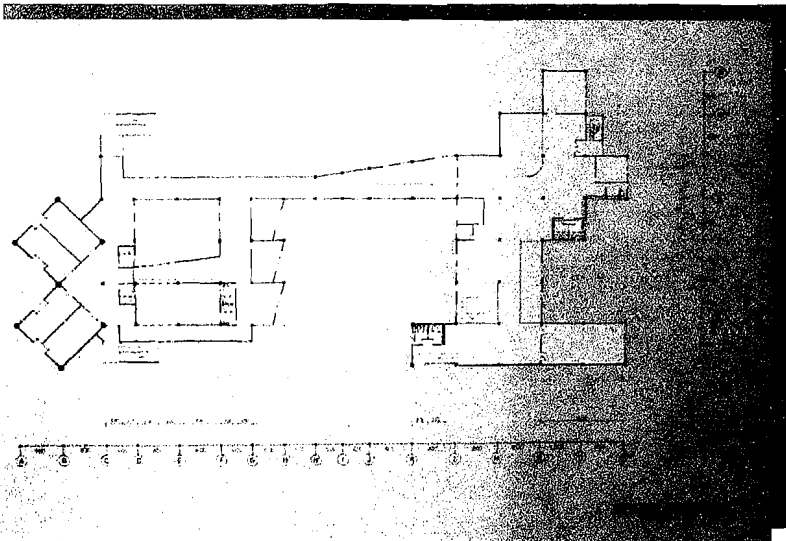
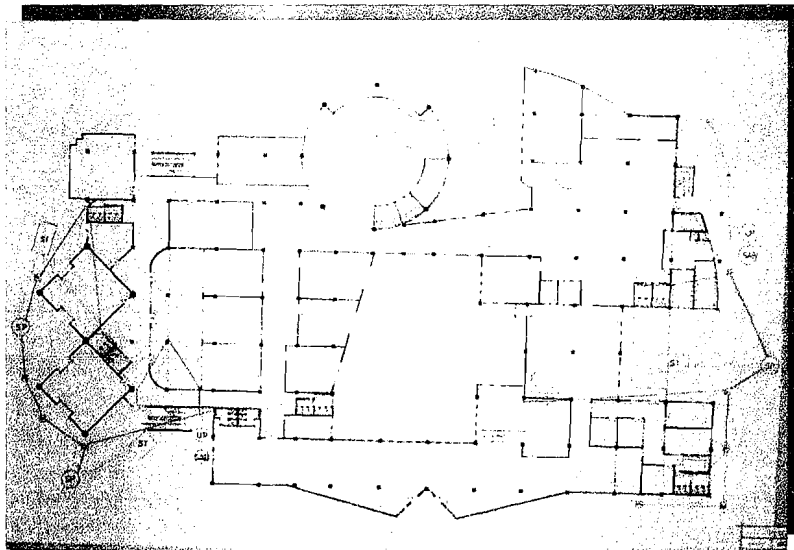


Sebelah utara, selatan dan timur bangunan berbatasan dengan pemukiman penduduk, sedangkan sebelah barat berbatasan dengan persawahan penduduk. Perbedaan ketinggian tanah tidak terlalu mencolok.



III.12 RENCANA SANITASI

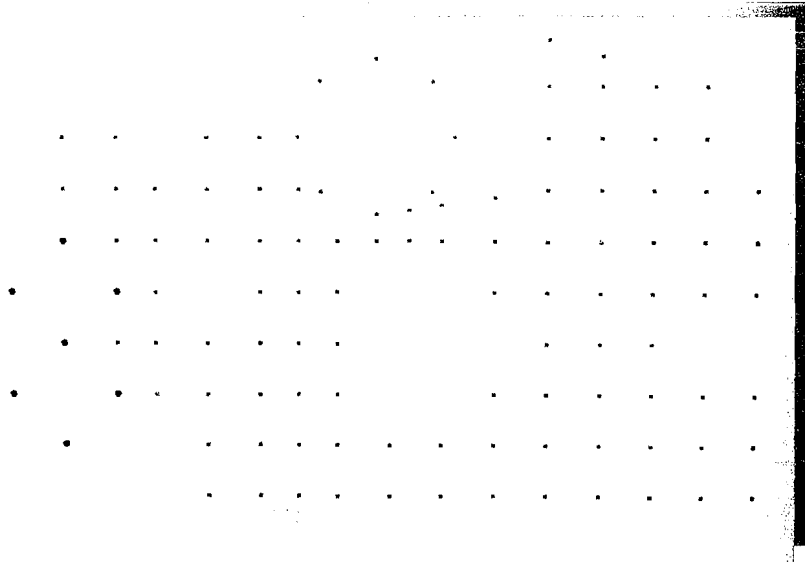
Air bersih diambil dari sumur kemudian disimpan di bak air atas, lalu baru dialirkan kepipa air bersih. Air kotor dialirkan ke bak kontrol dan langsung ke sumur peresapan lalu ke riol kota. Air lemak dari dapur dialirkan ke bak penampung lemak lalu ke peresapan baru ke riol kota. Kotoran padat langsung ke septictank kemudian ke sumur peresapan.



KETERANGAN	
-----	AIR BERSIH
————	AIR KOTOR
.....	KOTORAN PADAT
.....	AIR LEMAK
(UP)	UPPER TANK
(SAB)	SUMUR AIR BERSIH
(SP)	SUMUR PERESAPAN
(ST)	SEPTICTANK
(BK)	BAK KONTROL
(BP)	BAK PENANGKAP LEMAK

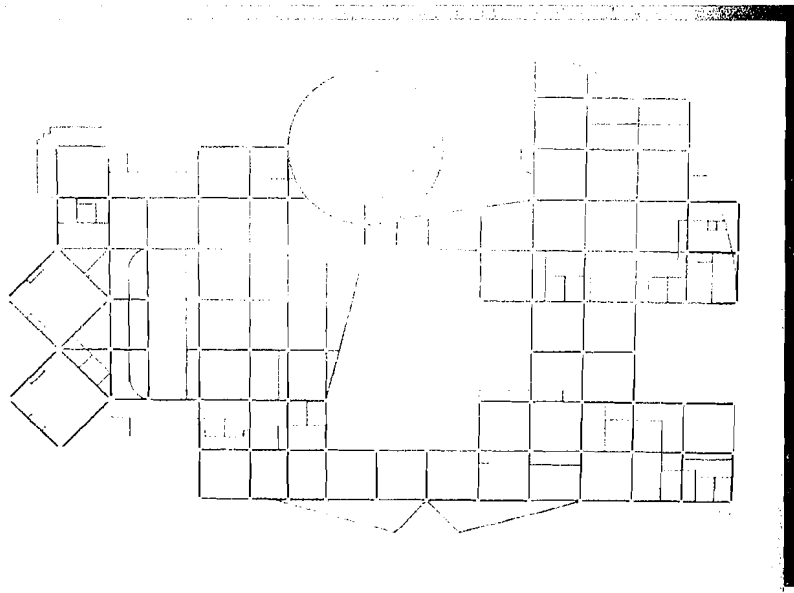
III.13 RENCANA KOLOM BALOK

Bentang antar kolom berjarak 6 meter dan 8 meter. Kolom struktur berdimensi 60x60 cm, balok induk berdimensi 30/40, dan dimensi balok anak 15/20.



III.14 RENCANA PONDASI

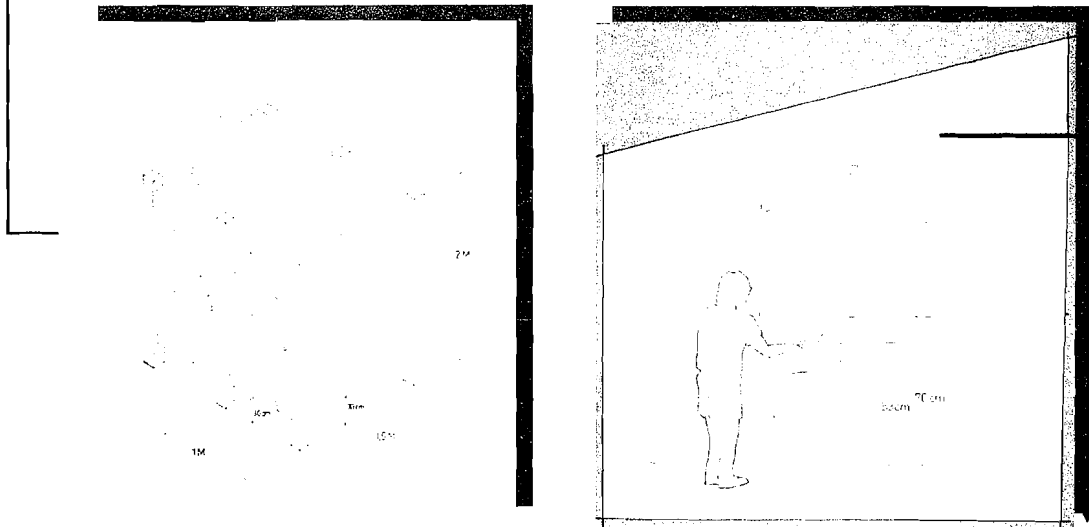
Menggunakan pondasi foot plat beton bertulang ukuran 120x120. Pondasi menerus batu kali menyangga dinding di atasnya. Balok sloof berdimensi 30/40.



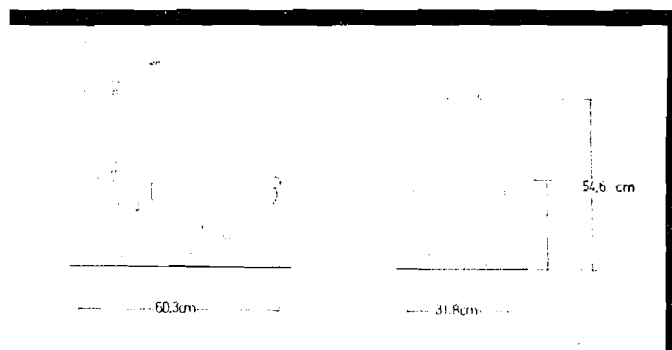
III.15 DETAIL

DETAIL SEKAT KAMAR MANDI

→ Bentuk sekat pintu toilet mengambil dari bentukkan persegi panjang yang dipotong berbentuk zig-zag dengan menggunakan warna yang berbeda tiap sisinya untuk menghindari kejenuhan.



Detail wastafel dan cermin ukuran dan tingginya disesuaikan dengan dimensi anak-anak yaitu 53 cm dan 70 cm agar anak-anak dapat belajar menggunakannya.

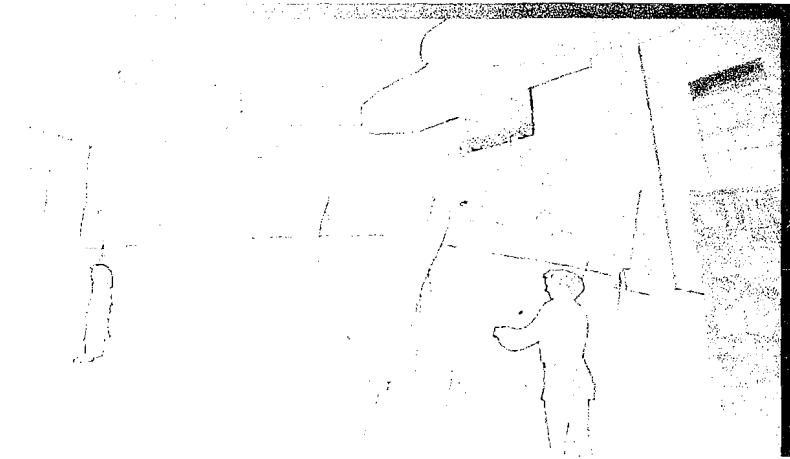


DETAIL TOILET

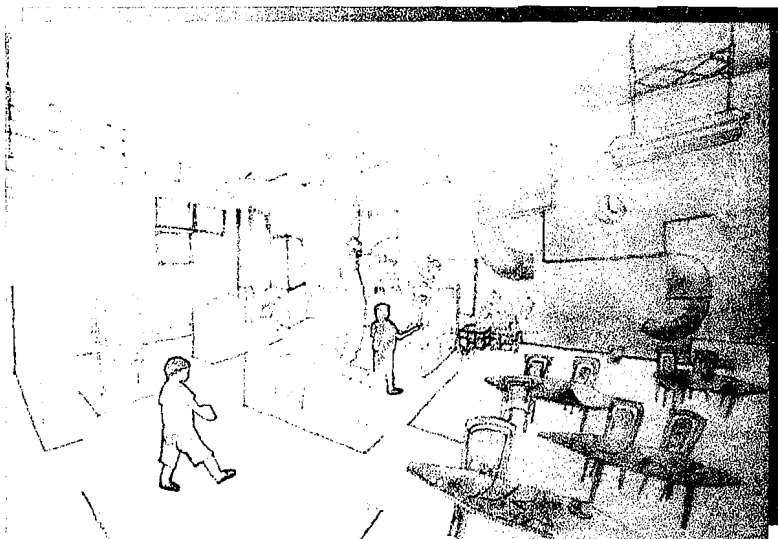
Ukuran toilet menggunakan dimensi anak-anak sehingga anak dapat belajar menggunakannya

III.16 INTERIOR

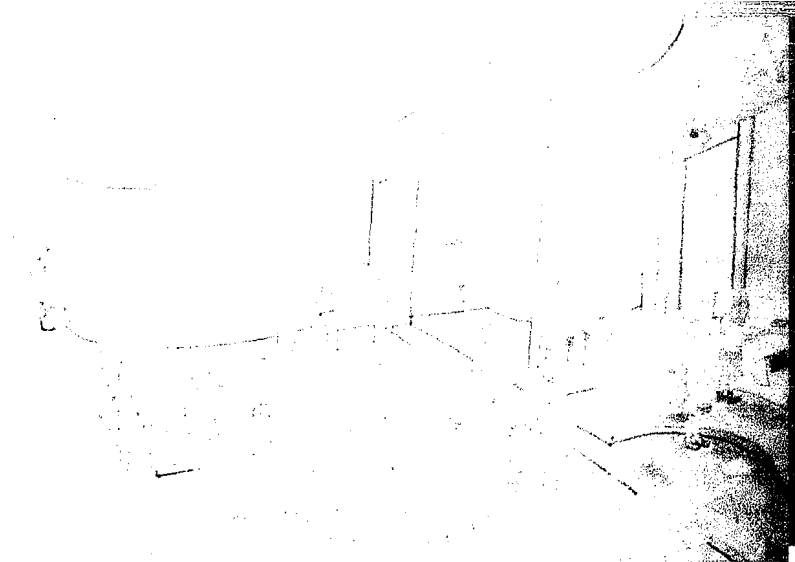
Interior ruang lukis dengan plafon yang berbentuk lengkung-lengkung memberikan imajinasi pada anak. Didominasi warna ungu yang dapat mengilhami kreativitas artistik, kreatif, estetik dan imajinatif. Didominasi pula dengan warna hijau yang dipakai pada ruangan sanggar yang memerlukan ketenangan seperti ruang lukis ini.



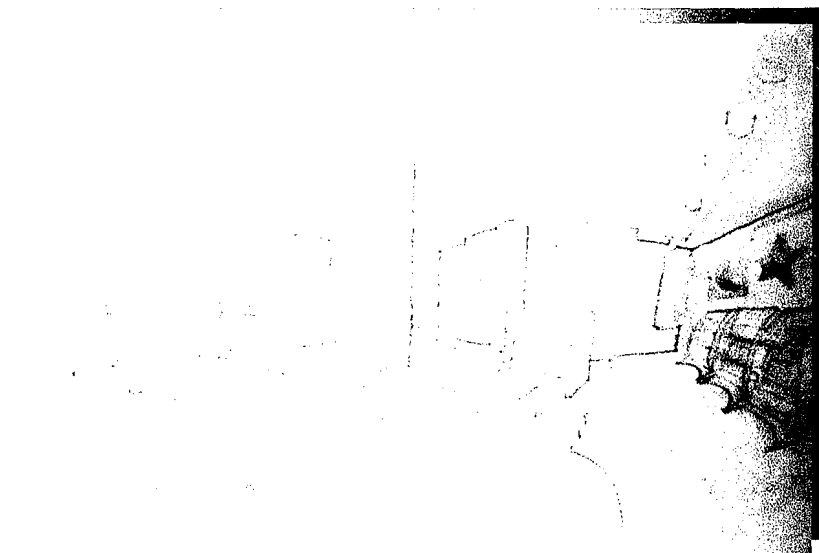
Interior ruang kreativitas pada dinding diberi ornamen dari bentukkan persegi panjang, lingkaran dan segitiga yang dipotong dalam berbagai bentuk untuk meningkatkan imajinasi kreatif anak.



Interior ruang makan pada plafon dan lantai tangga diberi bentuk setengah lingkaran memberikan kesan menerima agar anak lebih nyaman. Warna oranye pada plafon dan dinding dapat merangsang pencernaan sehingga dapat meningkatkan selera makan.

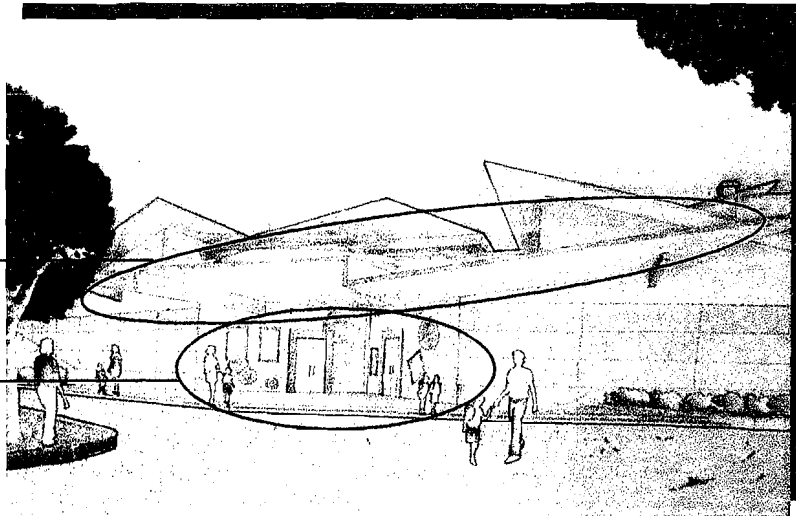


Interior perpustakaan anak pada plafon diberi bentuk yang lebih formal yaitu bujur sangkar dan persegi panjang untuk meningkatkan konsentrasi. Warna kuning pada dinding dapat meningkatkan konsentrasi, membantu anak yang mengalami kesulitan belajar.



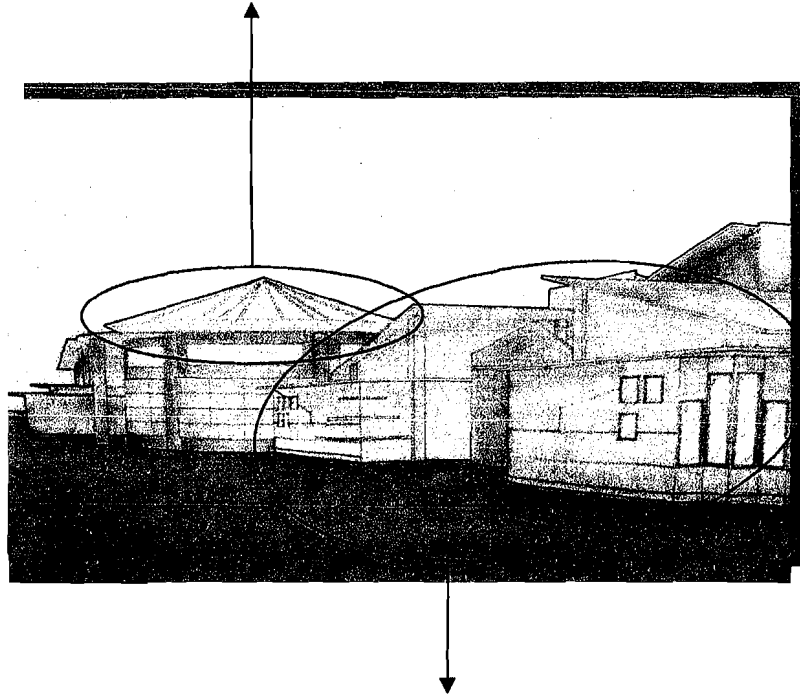
III.17 DETAIL ENTRANCE

- Atap pada entrance merupakan gabungan dari bentuk segitiga dan bujursangkar, bentuk ini memberikan kesan mengajak orang untuk menuju ketempat tersebut.
- Bentuk entrance yang menjorok kedalam berbentuk setengah bujursangkar memberikan kesan menerima, terdapat dua pintu yang memberikan keleluasaan pengunjung memasuki area dalam



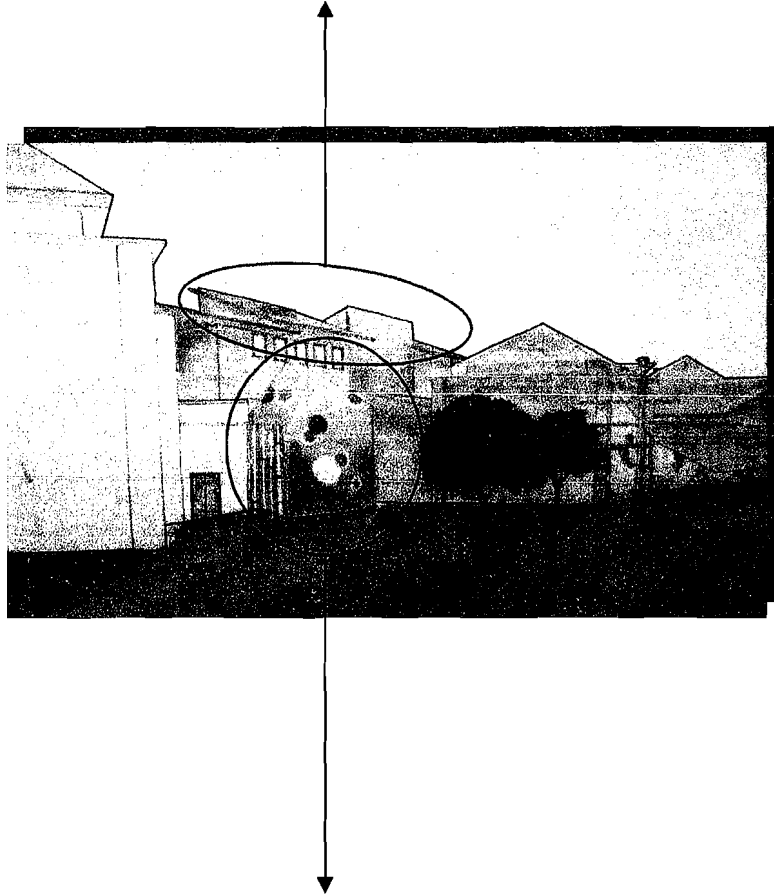
III.18 EKSTERIOR

Sky light pada ruang olah raga digunakan agar dapat memasukkan cahaya matahari sebanyak-banyaknya ke dalam ruangan.



Bentuk atap dan ornamen pada ruang perpustakaan dan kreativitas ini merupakan pengulangan bentuk seperti yang ada pada entrance. Dimaksudkan agar masih ada satu kesatuan bangunan baik dari depan maupun dari belakang

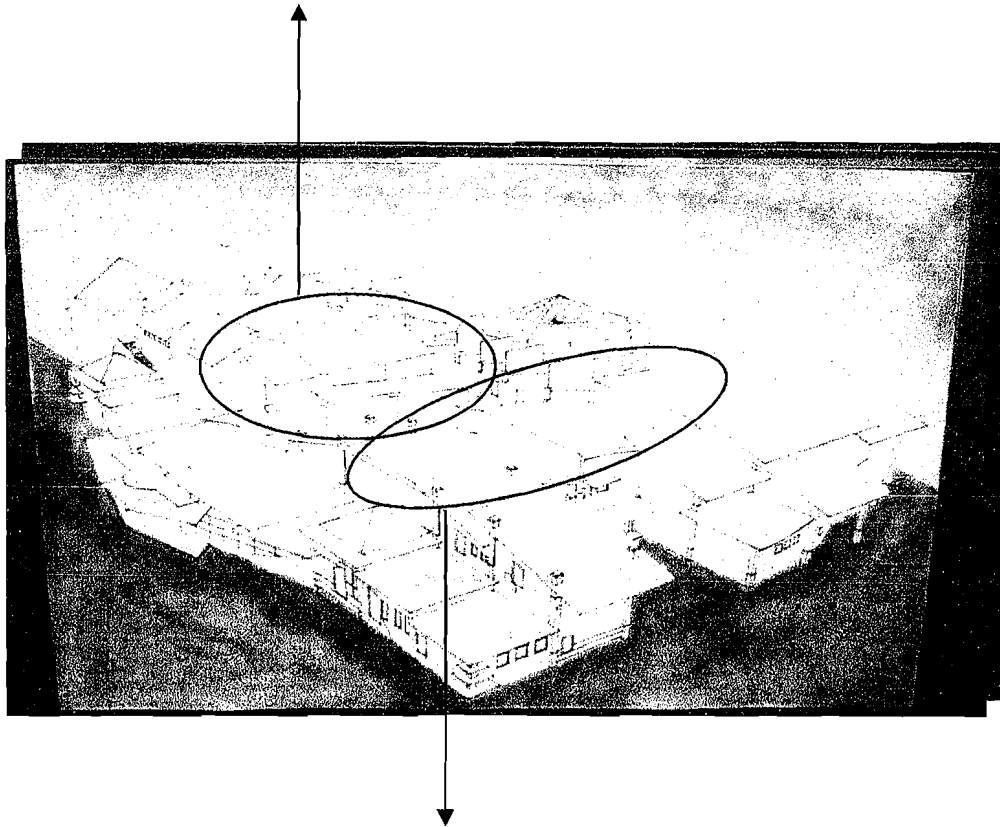
Permainan pada atap diwujudkan dengan menyusun atap dalam bentuk yang berlawanan. Salah satu atap dibagian tengah disusun membelakangi atap yang lainnya



Dinding yang digunakan untuk menutupi tangga darurat dibentuk dari bentuk bujur sangkar yang dikurangi di beberapa sisinya tetapi masih satu kesatuan dengan pola ornamen yang ada di entrance

TAMAN PRA SEKOLAH DI JOGJAKARTA

Bermain-main dengan ketinggian atap, dengan menaikkan dan menurunkan beberapa bagian atap.



Atap lengkung sebagai penutup atap pada lantai dua merupakan permainan dari bentuk lingkaran yang dipotong.