

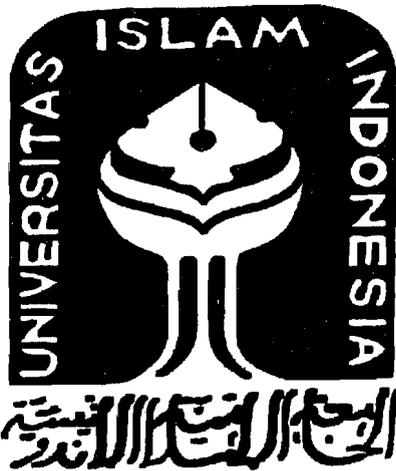
PERPUSTAKAAN FTSP UII
HADIAH/BELI
TGL. TERIMA : 18 Maret 2006
NO. JUDUL : 601824
NO. INV. : 920001824001
NO. INDUK. :

LAPORAN PERANCANGAN

**KID'S CLUB DI YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN
KARAKTERISTIK ANAK SEBAGAI PENCIPTAAN
RUANG DAN SIRKULASI**

**KID'S CLUB IN YOGYAKARTA WITH APPROACH OF
CHILD CHARACTERISTIC IN CREATING
ROOM AND CIRCULATION**

*R
7/11. 558
July
k
A*



viii, 80, 1000, 1000, 1000

**DIBACA DI TEMPAT
TIDAK DIBAWA PULANG**

**DISUSUN OLEH :
RINA ANGGARSIH
98512051**

*• Perencanaan - Perencanaan
• Perencanaan - Perencanaan
• Perencanaan - Perencanaan
• Perencanaan - Perencanaan*

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERANCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2005

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Perancangan

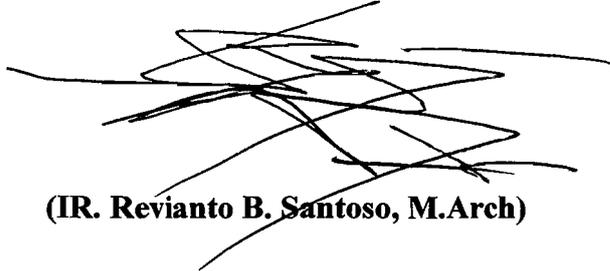
Judul :

**KID'S CLUB DI YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN
KARAKTERISTIK ANAK SEBAGAI PENCIPTAAN
RUANG DAN SIRKULASI**

**KID'S CLUB IN YOGYAKARTA WITH APPROACH OF
CHILD CHARACTERISTIC IN CREATING
ROOM AND CIRCULATION**

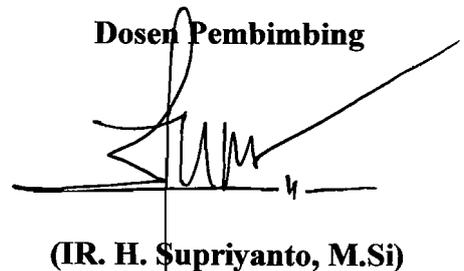
**DISUSUN OLEH :
RINA ANGGARSIH
98512051**

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Arsitektur**



(IR. Revianto B. Santoso, M.Arch)

**Mengetahui,
Dosen Pembimbing**



(IR. H. Supriyanto, M.Si)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbilamin, atas rahmat dan ridho dari Allah SWT. Saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini sesuai dengan waktu yang ditentukan. Semoga laporan ini dapat bermanfaat serta memberikan ilmu bagi pembacanya.

Selaku penyusun saya sudah berusaha mempersembahkan dengan sebaik-baiknya. Akan tetapi saya menyadari masih banyak kekurangan dan kekeliruan oleh karena terbatasnya ilmu dan pengalaman yang telah diperoleh. Untuk itu saya mohon petunjuk, saran dan kritik guna penyempurnaan laporan ini.

Selesainya laporan ini tak lepas dari bantuan, petunjuk dan dukungan dari orang lain. Untuk itu tak lupa saya persembahkan ungkapan banyak rasa terimakasih kepada :

1. IR. Revianto B. Santoso, M.Arch., selaku kepala jurusan Arsitektur.
2. IR. H. Supriyanta, M.Si., selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dan petunjuk serta dukungan selama tugas akhir.
3. Orang tua saya, kakek dan nenek yang telah mendoakan saya, adek-adek saya yang telah memberi dukungan moril.
4. Terima kasih kepada teman-teman kos baru saya, serta teman saya zuki, fani, dani, mas kunto, mas yuda, teman-teman studio.
5. Terima kasih kepada sahabat saya Lina, tempat saya berkeluh kesah.
6. Terimakasih kepada teman saya topan yang telah banyak membantu dan mendukung. You are the best friend.
7. Pihak-pihak lain yang turut membantu kelancaran tugas akhir ini.

Yogyakarta, 7 September 2005
Penyusun

(Rina Anggarsih)

ABSTRAK

Yogyakarta sebagai kota pelajar dan kota pendidikan merupakan salah satu pusat kegiatan intelektual dipulau Jawa khususnya dan di Indonesia pada umumnya. Selain itu Yogyakarta merupakan kota yang perkembangannya mulai maju dengan mulai beragamnya kegiatan-kegiatan dan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan untuk saling mendukung. Dengan latar belakang yang ada sehingga anak – anak membutuhkan suatu tempat yang mampu mewadahi aktivitas mereka tanpa ada tekanan dari pihak manapun atau apapun sekaligus mampu mengikuti perkembangan baik intelektual maupun fisik anak tersebut.

Kid's club di Yogyakarta adalah suatu fasilitas yang dapat mewadahi aktifitas mereka dengan fasilitas yang lengkap sesuai dengan kebutuhan kelompok umur anak, juga dapat membentuk karakter melalui sentuhan bangunan.

Dengan pendekatan karakteristik anak sebagai aktifitas dan perkembangan anak. Karakter anak yang dinamis, bebas, aktif dan spontan dijadikan dasar konsep perkembangan perancangan, sehingga tercipta bangunan yang menarik dan diharapkan dapat memacu dan merangsang aktifitas anak dengan aman dan nyaman.

DAFTAR ISI

Halaman judul	i
Lembar pengesahan	ii
Kata pengantar	iii
Abstraksi	iv
Daftar isi	v
Daftar tabel	vii
Daftar gambar	viii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Batasan Pengertian Judul	1
1.2. Latar Belakang	2
1.3. Permasalahan	12
1.4. Tujuan Dan Sasaran	12
1.5. Lingkup Batasan	13
1.6. Keaslian Penulisan	14
1.7. Potensi Site	14
1.8. Metode Pola Pikir	16

BAB II TINJAUAN KID'S CLUB DI YOGYAKARTA

2.1. Tinjauan Kid's Club Di Yogyakarta	18
2.2. Tinjauan Karakter Anak	20
2.3. Tinjauan Teoritis Tata Ruang	27
2.4. Studi Kasus	31
2.5. Furniture	32
2.6. Lokasi Dan Kondisi Existing Site	38

BAB III GAGASAN PERANCANGAN

3.1. Dasar Perancangan	50
3.2. Konsep Dasar Program Dan Besaran Ruang	56
3.3. Konsep Bentuk	71

BAB IV LAPORAN PERANCANGAN

4.1 Situasi	78
4.2 Denah.....	79
4.3 Tampak.....	80
4.4.1 Potongan Bangunan.....	81
4.4.2 Potongan Lingkungan.....	81
4.5 Balok	82
4.6.1 Pondasi	82
4.6.2 Detail Pondasi.....	83
4.7 Detail Atap	83
4.8.1 Perspektif Exterior.....	84
4.8.2 Perspektif Interior.....	84

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel I.1	Tabel jumlah kelompok bermain di Yogyakarta.....	9
Tabel I.2	Peta persebaran kelompok bermain di Yogyakarta.....	10
Tabel II.1	Tinggi Badan Anak Usia 1 – 6 tahun (dalam cm).....	22
Tabel II.2	Ruang Gerak Bermain Di Luar Ruang.....	23
Tabel II.3	Ruang Gerak Bermain Di Dalam Ruang.....	23
Tabel III.1	Kegiatan Pendidikan Anak Pra-Sekolah.....	60
Tabel III.2	Kegiatan Pelayanan Kesehatan Anak.....	61
Tabel III.3	Kebutuhan Ruang.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1 Potensi Site.....	14
Gambar II.1 Furniture.....	32
Gambar II.2 Lokasi Site.....	38
Gambar II.3 Kondisi Existing.....	39
Gambar II.4 sirkulasi angkutan umum.....	40
Gambar II.5 Struktur Dan Indikasi Pelayanan Kota.....	41
Gambar II.6 Prosentase Tingkat Kebisingan.....	42
Gambar II.7 Prosentase Tingkat Rawan Kecelakaan.....	43
Gambar II.8 Utilitas Kota (Jaringan Telepon).....	44
Gambar II.9 Utilitas Kota (Jaringan Listirk).....	45
Gambar II.10 Utilitas Kota (Jaringan Air Bersih).....	46
Gambar II.11 Garis Sempadan.....	47
Gambar II.12 Data Kependudukan.....	48
Gambar II.13 Dimensi Site.....	49
Gambar III.1. Pola Organisasi Massa.....	51
Gambar III.3 Standard1.....	56
Gambar III.4 Standard2.....	57
Gambar III.5 Standard3.....	57
Gambar III.6 Standard4.....	57
Gambar III.7 Standard rak.....	58
Gambar III.8 Standard Group.....	58
Gambar III.9 StandardGantungan.....	58
Gambar III.10 RakSepatu.....	58
Gambar III.11 Pola Sirkulasi 1.....	69
Gambar III.12 Pola Sirkulasi 2.....	69
Gambar III.13 Zoning 1.....	70
Gambar III.14 Zoning 2.....	70
Gambar III.14 Zoning 3.....	71
Gambar III.15 Transformasi Dinamis.....	72
Gambar III.16 Transformasi Dinamis2.....	73
Gambar III.17 Transformasi Bebas.....	74
Gambar III.18 Transformasi Spontan.....	75
Gambar III.18 Transformasi Bebas.....	75
Gambar III.19 Transformasi Aktif.....	76
Gambar III.20 Konsep pengembang.....	77
Gambar IV.1 Situasi.....	78
Gambar IV.2 Denah Lantai1.....	79
Gambar IV.3 Denah Lantai2.....	79
Gambar IV.4 Tampak.....	80
Gambar IV.5 Potongan Bangunan.....	81
Gambar IV.6 Potongan Lingkungan.....	81
Gambar IV.7 Rencana Balok.....	82
Gambar IV.8 Rencana Pondasi.....	82
Gambar IV.9 detail pondasi.....	83
Gambar IV.10 Detail Atap.....	83
Gambar IV.11 Perspektif.....	84

Gambar IV.12 Perspektif.....	84
Gambar IV.13 Interior Ruang Bermain.....	84
Gambar IV.14 Interior Selasar.....	85
Gambar IV.15 Interior Ruang Belajar.....	85
Gambar IV.16 Interior Ruang Serbaguna.....	85

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. BATASAN PENGERTIAN JUDUL

Penjabaran judul skripsi :

Kid (Kids) : anak (anak-anak)

Anak-anak usia antara 0-12 tahun

Dalam skripsi ini pelayanan rencana perancangan difokuskan untuk Usia 3 tahun – 6 tahun

Club : Kelompok

Kelompok anak usia 3 tahun – 6 tahun

Yogyakarta : Batasan wilayah

Karakteristik Anak : Karakter anak antara lain meliputi karakter psikologis anak, karakter gerak anak, karakter fisik anak, dan karakter kegiatan anak.

Penciptaan Ruang dan Sirkulasi : Yaitu menciptakan ruang dan pola sirkulasi yang sesuai dengan karakteristik anak.

Dalam arti harfiahnya, pengertian judul skripsi “Kid’s Club di Yogyakarta dengan Pendekatan Karakteristik Anak sebagai Penciptaan Ruang dan Sirkulasi yaitu fasilitas yang menjadi wadah kegiatan yang berupa sarana prasarana bagi anak-anak usia 3-6 tahun dalam memenuhi kebutuhan akan pengasuhan berupa pendidikan dan penitipan anak sehingga anak dapat belajar dan mengembangkan potensinya untuk menjadi manusia yang berakhlak mulia, cerdas dan cekatan dilengkapi dengan sarana olahraga, kesehatan dan tempat bermain. Anak berkembang dengan pertumbuhan yang optimal dengan pengasuhan dan bimbingan yang terarah dan positif sehingga memberi kemajuan terhadap perkembangan

kognitif. Dengan pendekatan karakteristik anak sebagai penciptaan ruang dan sirkulasi sehingga mewujudkan bangunan yang dapat merangsang dan meningkatkan minat anak untuk beraktifitas menerima pengarahan dan bimbingan baik berupa pendidikan dan pengetahuan didukung dengan kenyamanan ruang, pola ruang, fasad bangunan serta bentuk bangunan sehingga anak merasa nyaman dan tidak bosan berada dalam bangunan dilengkapi dengan sarana tempat bermain dan olahraga yang dapat menambah keceriaan anak serta fasilitas kesehatan sebagai sarana pendukung.

1.2.LATAR BELAKANG

1.2.1.Anak adalah Masa Depan Bangsa

Anak adalah generasi penerus bangsa sehingga perlu adanya sarana pendidikan yang mewadahi semua perkembangan anak sejak dini. Dengan pendidikan yang cukup sehingga anak menjadi manusia yang berkualitas sebagai penerus masa depan bangsa.Oleh karena itu sangat diperlukan sarana/wadah pendidikan formal dan nonformal sekaligus sebagai tempat penitipan anak yang dapat memenuhi kebutuhan pendidikan, tempat mengembangkan kepribadian kearah positif,tempat menggali potensi, tempat melatih kecerdasan otak dan kreatifitas sehingga melahirkan manusia yang siap dalam menggapai masa depannya.

Dalam arti harfiahnya, pengertian judul skripsi “Kid’s Club yaitu fasilitas yang menjadi sarana bagi anak-anak usia 3-6 tahun dalam memenuhi kebutuhan akan pendidikan,olahraga, kesehatan dan sebagai sarana untuk mengembangkan diri kearah yang positif,sebagai tempat mengembangkan potensi, tempat melatih kecerdasan dan mengembangkan kreatifitas anak- anak di Yogyakarta. Anak

mendapatkan kegiatan yang terarah dan positif didukung dengan fasilitas yang diharapkan dapat menarik bagi anak sehingga anak lebih bersemangat, nyaman dan tidak merasa bosan berada dalam bangunan.

1.2.2.Karakteristik Sifat Anak

Masa anak-anak merupakan masa awal belajar mengenal segala sesuatu. Sifat anak sangat berbeda dengan sifat orang dewasa. Menurut Badan Statistik ada 3 golongan penduduk,yakni penduduk usia muda, penduduk usia tua penduduk usia produktif dan penduduk usia tidak produktif. Masa anak-anak masuk kategori penduduk usia muda yaitu penduduk usia 0 – 14 tahun. Anak mempunyai ciri karakteristik sifat yang berbeda dibandingkan dengan golongan penduduk yang lain. Pada masa ini anak mulai tumbuh dan berkembang baik secara fisik dan emosional. Anak mempunyai sifat dasar antara lain selalu aktif, dinamis, mempunyai rasa keingintahuan yang besar, mempunyai emosi yang sangat labil, suka bermain,mempunyai rasa ketergantungan dan sifat manja yang tinggi dan suka berimajinasi.

Usia pertumbuhan dan perkembangan otak dimulai dari 0 tahun sampai 5 tahun, dimana usia pertumbuhan itu merupakan penentu bagi setiap manusia pada masa yang akan datang. Karakter pada masa anak – anak berkembang seiring dengan bertambahnya usia. Menurut Piaget stadium karakter anak berkembang secara bertahap ,yaitu:

- Stadium Sensomotorik (lahir – 2 tahun)

Karakteristiknya :

1. Diferensiasi self (diri) dari objek

2. Mengenali self sebagai pelaku suatu tindakan dan mulai bertindak dengan sengaja, misalnya, menarik tali mobil atau menggoyang – goyangkan mainan untuk menghasilkan bunyi.
 3. Mencapai kepermanenan objek : menyadari bahwa benda – benda terus ada walaupun tidak lagi tertangkap oleh indra.
- Stadium Praoperasional (2 – 7 tahun)
Karakteristiknya :
 1. Belajar menggunakan bahasa untuk merepresentasikan objek dengan citra dan menggunakan kata – kata.
 2. Pemikiran masih egosentrik ; mengalami kesulitan dalam memandang dari sudut pandang orang lain.
 3. Mengklasifikasikan objek dengan ciri tunggal : sebagai contohnya , mengelompokkan balok merah tanpa memandang bentuknya atau semua balok persegi tanpa memandang warnanya.
 - Stadium Operasional Konkret (7 – 11 tahun)
Karakteristiknya :
 1. Dapat berpikir secara logis tentang objek dan peristiwa.
 2. Mencapai konservasi angka (usia 6 tahun), kelompok (usia 7 tahun), dan robot (usia 9 tahun).
 3. Mengklasifikasi objek menurut beberapa ciri dan dapat mengurutkannya secara serial mengikuti dimensi tunggal, seperti ukuran.
 - Stadium Operasional Formal (11 tahun lebih)
Karakteristiknya :
 1. Dapat berpikir secara logis tentang masalah abstrak dan menguji hipotesis secara sistematis.

2. Memperhatikan masalah hipotetik, masa depan, dan ideology

Pengelompokan karakteristik anak berdasarkan umur menurut Piaget ini adalah pengelompokan secara umum.

Lebih dalam lagi kita dapat menyimpulkan karakter anak yang lebih konkret antara lain :

- a. **Bebas dan dinamis.** Jika anak terlalu diatur, sehingga hanya sedikit tersisi waktu bebas untuk berbuat sesuka hati, maka akan menghambat perkembangan daya pikir dan kreativitas. Namun, kebebasan ini perlu dikontrol, dijaga dan diarahkan. Kebebasan dapat mendorong timbulnya sifat emosi, sehingga perlu pembentukan batasan-batasan ruang yang mampu mengontrol ketidakterikatan tersebut.
- b. **Aktif, selalu ingin tahu.** Pendapat Maw dan Piaget pada dasarnya adalah sama yaitu menerangkan tentang anak yang penuh keingintahuan dengan cara seperti berikut :
 - Beraksi secara positif terhadap unsur-unsur yang baru, aneh, tak layak, atau misterius dalam lingkungannya dengan bergerak ke arah benda tersebut, memeriksanya, atau memainkannya.
 - Memperlihatkan kebutuhan atau keinginan untuk mengetahui lebih banyak tentang dirinya sendiri dan atau lingkungannya.
 - Mengamati lingkungannya untuk mencari pengalaman baru.
 - Bertekun dalam memeriksakan dan atau menyelidiki rangsangan dengan maksud untuk lebih banyak mengetahui seluk beluk unsur-unsur tersebut.
 - Anak cenderung bereaksi secara positif terhadap unsur-unsur yang baru, aneh, tidak layak, atau misterius.

c. Bermain.

Hal tersebut tampak dari tingkah laku anak yang cenderung bersifat untuk menghibur dirinya. Arti bermain di usia anak-anak mempunyai pengaruh besar bagi perkembangan anak. Dengan bermain, anak akan mendapatkan pengalaman yang menyenangkan, mengasah kekuatan dan keterampilan fisiknya.

Perkembangan karakteristik anak sangat bervariasi, tergantung pada faktor – faktor yang mempengaruhi antara lain : faktor kecerdasan otak yang bisa dipengaruhi dari faktor keturunan, faktor lingkungan dan kebudayaan yang berpengaruh langsung terhadap perkembangan anak, faktor pendidikan yaitu bimbingan baik dari keluarga, babysitter atau dari pendidikan informal seperti playgroup dan formal dan faktor social ekonomi berpengaruh pada tingkat sosial dan kesejahteraan anak.

Karakter diatas adalah karakter anak berdasarkan psikologis anak, karakter lain yang mendasari konsep perancangan ini antara lain karakter gerak anak, karakter fisik anak, dan karakter kegiatan anak diuraikan pada tinjauan Kid's Club.

1.2.3.Pentingnya Pendidikan bagi Perkembangan anak

Awal pendidikan anak dimulai dari pengalaman – pengalaman dimasa kanak-kanak yang sangat berpengaruh pada perkembangan psikologis dimasa yang akan datang. Pendidikan yang diberikan kepada anak berasal dari keluarga, lingkungan sekitar, pendidikan nonformal dan pendidikan formal. Dengan pendidikan sehingga anak mempunyai kepribadian yang baik, positif dan terarah, anak menjadi manusia yang berkualitas, mandiri, jujur, dan bertanggung jawab. Dengan bimbingan yang terarah dapat melatih kecerdasan otak dan kreatifitasnya sehingga potensinya tergali.

Pendidikan nonformal dan informal (playgroup dan TK) adalah pendidikan awal yang diterima oleh anak. Pada masa ini mulai tertanam nilai- nilai kehidupan pada anak- anak. Anak- anak yang mengikuti pendidikan nonformal ini mempunyai hubungan sosial yang lebih besar dengan anak-anak umur sebayanya. Anak tersebut akan melakukan penyesuaian social yang lebih baik dibandingkan dengan anak-anak yang tidak mengikuti pendidikan prasekolah. Anak juga lebih kreatif serta lebih berani dalam mengeluarkan opini atau pendapat dan berargumentasi lebih bebas menurut pendapatnya. Karena mereka dipersiapkan secara lebih baik untuk melakukan partisipasi yang aktif pada kelompok dibandingkan dengan anak-anak yang aktifitas sosialnya terbatas dengan anggota keluarga dan anak-anak dari lingkungan terdekat. Perkembangan sosial anak seorang anak diperoleh selain dari proses kematangan juga melalui kesempatan belajar dari respons terhadap tingkah laku anak yang lain.

1.2.4.Pengembangan Potensi dan Kreatifitas Anak

Potensi adalah kemampuan yang telah dimiliki seseorang dan merupakan kelebihan masing –masing individu. Sedangkan kreatifitas anak bisa dikembangkan melalui bimbingan, pengetahuan,pengalaman sesuai dengan kecerdasan otak yang dimilikinya kemudian diwujudkan menjadi kreatifitas anak. Pengembangan kreatifitas anak juga bergantung kepada bagaimana orangtua anak memupuk dan mengembangkannya sehingga peran orangtua sangat penting terhadap perkembangan kreatifitas anak. Pembinaan dan pembimbingan potensi dan kreatifitas anak harus dimulai sejak dini, yaitu sejak masa kanak-kanak masa awal perkembangan anak. Potensi anak dapat menstimulasi kecerdasan otak, mendorong kreatifitasnya yang dapat mendukung pendidikan akademiknya.

Karena pada masa inilah merupakan tahap yang paling berpengaruh terhadap keberlangsungan anak pada masa yang akan datang. Usia yang cukup untuk memulai pengembangan potensi anak yaitu sejak umur 3 tahun karena pada masa ini anak sudah mulai belajar dalam bentuk yang lebih formal. Usia ini dijadikan acuan mulai anak belajar pendidikan informal. Potensi dan kreatifitas pada masing-masing individu berbeda-beda dan mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda pula. Banyak orang tidak menyadari bahwa sebenarnya mereka memiliki potensi tertentu tapi mereka tidak mengetahuinya dikarenakan tidak diasah dan digali karena pada masa kanak-kanak tidak mendapatkan bimbingan yang mengarahkan kepada penggalian potensinya.

Kreatifitas membuat anak senang dan mendapatkan kepuasan pribadi yang sangat besar. Dalam usaha pembinaan kreatifitas, bakat anak perlu dikenali' dipupuk dan dikembangkan. Meskipun tingkat prestasi yang diperoleh nantinya akan berbeda-beda. Menjadikan bakat anak menjadi sebuah prestasi tidak akan terjadi dengan sendirinya. Prestasi dapat dicapai dengan pembinaan dan pengembangan potensi anak sejak dini.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu wadah yaitu lingkungan yang kondusif untuk mengembangkan potensi dan kreatifitas anak.

1.2.5. Kenapa diYogyakarta ?

Dari pengamatan Depdikbud dan Depdagri di lapangan, menunjukkan pendidikan sekolah belum sesuai yang diharapkan. Hal tersebut disebabkan kondisi lingkungan, ruang, peralatan, dan pendukung kenyamanan bangunan belum memenuhi persyaratan. Hal ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak. Prasekolah yang ada di Yogyakarta, dilihat dari lingkungan fisik bangunan,

secara umum sebagian besar merupakan fasilitas yang dikelola oleh swasta dibawah naungan Dinas Kesehatan dan Kesejahteraan Sosial. . Banyak dari bangunan tersebut yang merupakan bangunan alih fungsi sehingga fasilitas yang ada serta pengorganisasian ruang cenderung dipaksakan dan tidak memenuhi kebutuhan, persyaratan serta kenyamanan ruang, sehingga ruangnya kurang sesuai dengan kebutuhan dan karakter anak serta menghambat perkembangan anak.

Fasilitas anak diYogyakarta khususnya bagi anak pra-sekolah kurang direncanakan sehingga tidak sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak juga penyediaan prasarana yang minim. Keterbatasan sarana dan prasarana merupakan kendala bagi seorang anak untuk mulai mengenal kehidupannya.

Penduduk Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta berjumlah sebesar 3.102.500 jiwa. Jumlah anak balita sebesar 6,22% dari jumlah penduduk atau sebesar 192.976 jiwa.

Fasilitas yang mewadahi kegiatan balita meliputi kelompok bermain (playgrup) dan tempat penitipan anak (TPA). Berdasarkan data statistik tahun 2001 jumlah anak dan fasilitas yang mewadahi aktifitas serta kebutuhannya dapat dilihat dari table berikut ini.

Tabel jumlah kelompok bermain di Yogyakarta

Jenis Fasilitas	Jumlah	Kapasitas
Kelompok bermain	23	800
Tempat penitipan anak	10	220
Jumlah	33	1020

Tabel I.1

Jumlah pendidikan prasekolah yang ada di Yogyakarta sangat kurang menampung anak-anak untuk masuk ke pendidikan prasekolah.

Peta persebaran kelompok bermain di Yogyakarta

Kecamatan	Jumlah kelompok bermain
Mantrijeron	2
Kraton	1
Mergangsan	2
Umbulharjo	3
Kotagede	2
Gondokusuman	-
Danurejan	1
Pakualaman	2
Gondomanan	1
Ngampilan	2
Wirobrajan	2
Gedongtengen	1
Jetis	3
Tegalrejo	1
TOTAL	23

Tabel I.2

1.2.6.Pentingnya Kid's Club diYogyakarta.

Dengan jumlah anak yang cukup banyak diYogyakarta dibutuhkan tempat bimbingan anak sekaligus tempat bermain. Kid's Club ini dirancang sehingga mampu mengembangkan dan merangsang kecerdasan anak dengan mewadahi



kegiatan belajar, bermain sekaligus sebagai penitipan anak dan mengasah kemampuan akademik dan non-akademik sehingga anak tidak sekedar cerdas dalam akademik tetapi juga menjadi ceria dengan bermain, berimajinasi serta bebas berekspresi. Dengan begitu anak dapat berfikir dengan caranya sendiri untuk dirinya sendiri.

1.2.7.Asumsi Sebagian Kebutuhan Masyarakat diYogyakarta.

Berdasarkan kebutuhan masyarakat diYogyakarta menginginkan adanya sekolah yang menawarkan pengasuhan sekaligus penitipan anak, sehingga anak dapat belajar dan bermain dengan aman serta mendapatkan bimbingan yang positif dari pengasuh dengan demikian orangtua tidak merasa khawatir. Kebutuhan ini muncul dari pasangan suami istri yang bekerja, dengan jam kerja mulai dari pagi hingga sore hari. Selain membutuhkan keamanan bagi putera-puterinya, mereka juga membutuhkan pengasuhan yang terarah selama mereka bekerja. Pengasuhan seperti itu tidak mungkin diharapkan dari pembantu rumah tangga . Kebanyakan pasangan muda juga tidak ingin memilih salah satu antara “karier atau anak. Mereka juga kurang percaya pada baby sitter karena anak yang berada dirumah saja akan berbeda dengan anak yang bergaul dengan teman sebayanya mereka akan cenderung kurang bisa berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Dengan adanya Kid's Club ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan masyarakat terhadap pendidikan anak dan penitipan anak.

1.3.PERMASALAHAN

1.3.1.Permasalahan Umum

Bagaimana merancang konsep bangunan Kid's Club di Yogyakarta yang mewadahi kebutuhan perkembangan dan pertumbuhan anak meliputi pengasuhan, pendidikan awal dan tempat bermain anak sekaligus sebagai tempat pengasuhan anak

1.3.2.Permasalahan Khusus

1. Bagaimana merancang sebuah bangunan dengan pendekatan karakteristik anak sebagai penciptaan ruang dan sirkulasi dalam bangunan sehingga mampu merangsang minat anak dan dapat meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan motorik anak serta kecerdasan anak.
2. Bagaimana merancang desain bangunan dengan bentuk, gubahan masa dan fasad bangunan yang sesuai dengan karakterter anak dan kebutuhan anak.

1.4.TUJUAN DAN SASARAN

1.4.1.Tujuan

1. Mewujudkan kebutuhan orangtua dan anak yaitu sebuah fasilitas sebagai tempat pengasuhan, pendidikan dan bermain sekaligus sebagai tempat penitipan anak
2. Menciptakan lingkungan fisik yang dapat memenuhi kebutuhan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak.
3. Menciptakan suatu wadah bagi anak yang dapat merangsang minat anak dan memacu potensi serta kreatifitasnya.

4. Merancang suatu bangunan yang menarik dan tidak membosankan sehingga anak tidak merasa bosan berada dalam bangunan.
5. Merancang suatu bangunan dengan pertimbangan kenyamanan ruang maupun kenyamanan gerak anak sehingga anak merasa aman, nyaman, leluasa, bebas, hangat dan akrab berada dalam bangunan.

1.4.2.SASARAN

Menyusun konsep fasilitas Kid's Club yang dapat mewadahi aktifitas anak sehingga menjadi sarana pendidikan dan bermain sekaligus sebagai tempat penitipan anak yang dapat meningkatkan kecerdasan, potensi dan kreatifitas anak, dengan pendekatan karakteristik anak sebagai penciptaan ruang dan sirkulasi serta didukung dengan bentuk, pola dan tata ruang serta fasad bangunan yang sesuai dengan karakter anak.

1.5. LINGKUP BATASAN

Batas pembahasan penulisan ini diantaranya adalah :

1. Lingkup arsitektural
 - a. Penciptaan ruang yang sesuai dengan karakteristik anak.
 - b. Sirkulasi dalam bangunan yang sesuai dengan karakteristik anak.
 - c. Bentuk gubahan masa, pola ruang/ tata ruang serta fasad bangunan/ citra visual bangunan yang sesuai dengan karakter anak
 - d. Taman bermain anak sebagai tempat rekreatif dan melepas ketegangan.
2. Lingkup Non Arsitektural :
 - a. Karakter anak yang meliputi karakter psikologis anak, karakter gerak anak, karakter fisik anak, dan karakter kegiatan anak ditransformasikan dalam

penciptaan ruang, sirkulasi, bentuk gubahan masa, tata ruang serta fasad bangunan

- b. Kualitas ruang yang meliputi pencahayaan, penghawaan, dan keamanan ruang sehingga kenyamanan ruang terpenuhi

1.6. KEASLIAN PENULISAN

1. Judul : Taman Bermain Anak di Yogyakarta

Penekanan: Dengan pendekatan konsep kualitas ruang yang mendukung kedekatan orang tua dan anak

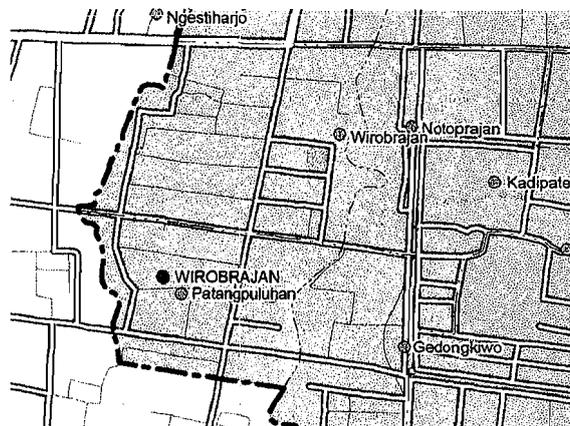
Penulis : Rochman Diansyah 94 340 113, TA UII

2. Judul : Kelompok Bermain Dan Taman Kanak-kanak Di DIY

Penekanan: Karakteristik gerak anak sebagai konsep perancangan

Penulis : Yulia Dian Sari 99 512 148, TA UII

1.7. POTENSI SITE



Gambar I.1 Potensi Site

Nilai positif, yaitu :

- Aksesibilitas, lokasi mudah dicapai dan telah ditunjang oleh sistem transportasi kota baik prasarana maupun angkutan

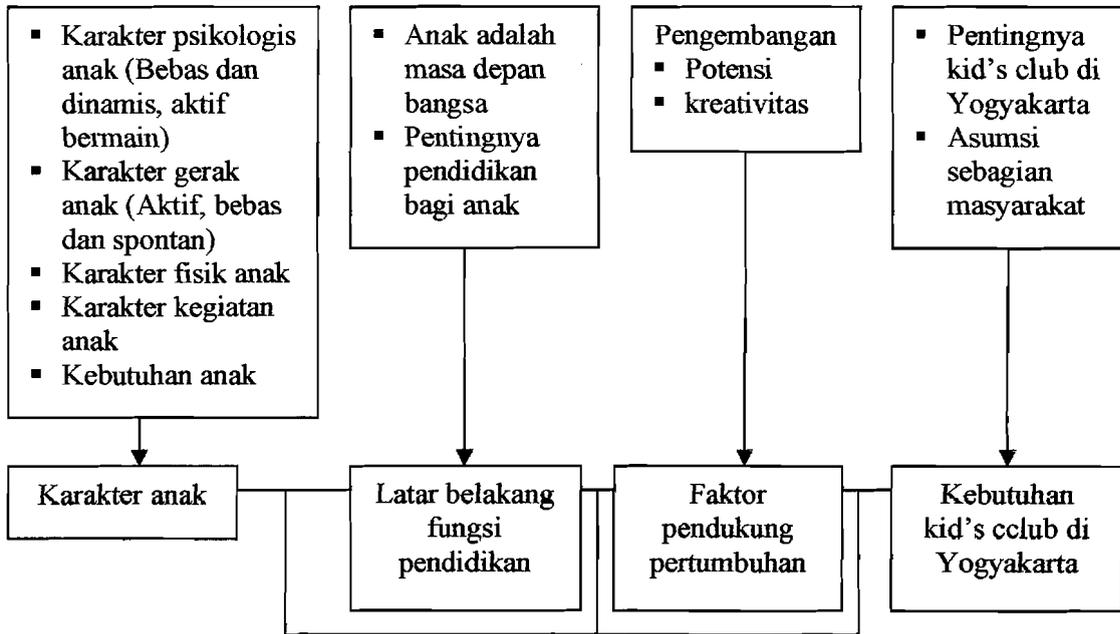
- Lokasi terletak dipinggir kota, yang jauh dari keramaian sehingga mengurangi resiko keselamatan bagi anak
- Secara teknis kawasan telah dilengkapi dengan jaringan infrastruktur, antara lain sarana energi dan listrik, telekomunikasi, air bersih, transportasi, drainase.

Nilai negatifnya, yaitu :

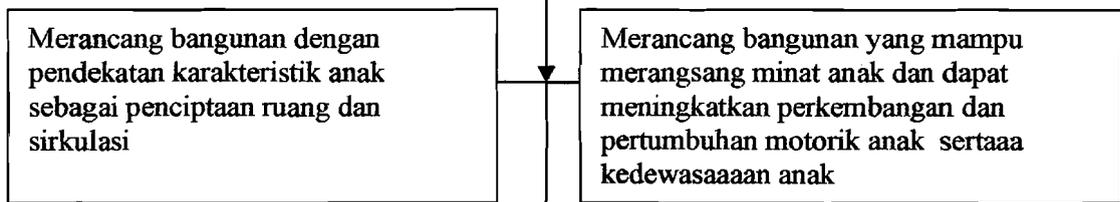
- Karena lokasi terletak dipinggir kota maka dari segi pencapaian, lokasi terbilang jauh.

METODE PEMECAHAN MASALAH

LATAR BELAKANG



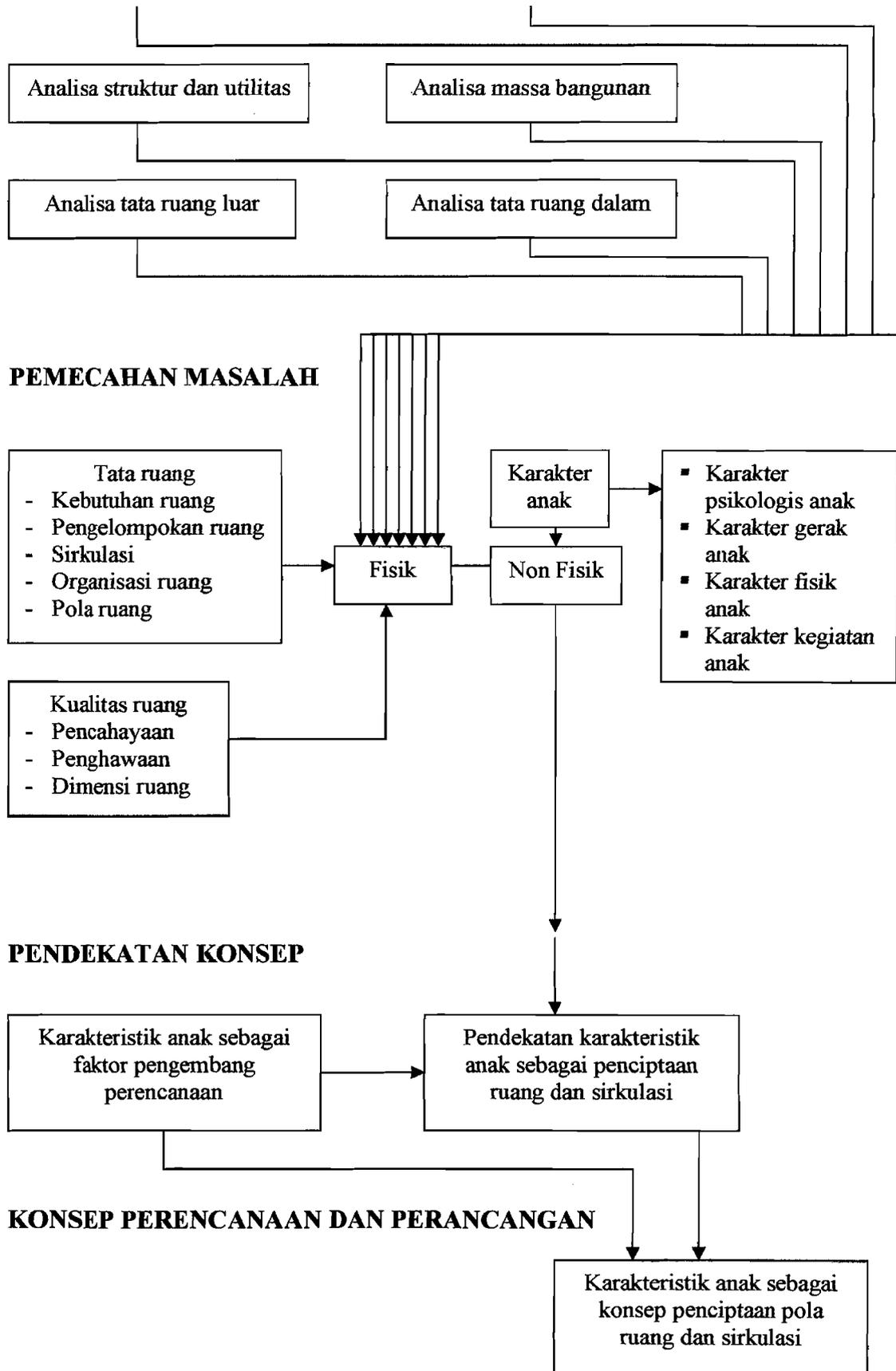
PERMASALAHAN



ANALISIS

Dalam lingkup dan pendekatan arsitektural





BAB II

TINJAUAN KID'S CLUB DI YOGYAKARTA

2.1.TINJAUAN KID'S CLUB DI YOGYAKARTA

2.1.1. Pengertian

Kid's Club ini merupakan fasilitas pelayanan pendidikan formal dan non-formal serta tempat penitipan anak yang bertujuan untuk memancing pertumbuhan dan perkembangan intelektual/ kecerdasan anak berupa bimbingan dan pengarahan potensi dan kreatifitas dengan tempat bermain sebagai sarana rekreatif dilengkapi dengan sarana olah raga dan kesehatan, fasilitas ini diperuntukkan bagi anak usia 3 – 6 tahun. Kid's Club ini adalah perpaduan antara playgroup dan TK.

2.1.2. Fungsi dan Tujuan

Sarana edukasi dan rekreasi dalam suatu wadah yang dapat merangsang kemajuan kreatifitas dan intelektual, baik bagi kecerdasan individu maupun dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

2.1.3. Pelaku dan Lingkup Kegiatan

2.1.3.1. Pelaku

Kegiatan dalam Children's Center ini melibatkan beberapa pelaku dalam aktivitas harian yang ada. Pelaku kegiatan dapat dikelompokkan sebagai berikut :

- a. Anak-anak usia 3 – 6 tahun, sebagai pelaku utama.
- b. Petugas Administrasi



Melaksanakan urusan administrasi, kepegawaian, keuangan dan urusan rumah tangga.

c. Pembimbing dan guru/pelatih

Bertugas melayani pemenuhan kebutuhan pendidikan, pembimbingan, pengasuhan dan pengawasan anak.

d. Psikolog

Bertugas menyelenggarakan bimbingan dan konsultasi dalam rangka pemecahan masalah maupun peningkatan Ibu dalam pembinaan anak.

c. Dokter/Perawat

Bertugas untuk menyelenggarakan perawatan kesehatan anak.

f. Petugas Servis

Tenaga-tenaga yang ikut menunjang pelaksanaan pelayanan, seperti juru masak, tukang kebersihan, penjaga keamanan.

2.1.3.2. Lingkup Kegiatan

Jenis kegiatan yang diwadahi pada Kid's Club ini, yaitu :

1. Kegiatan Utama

Dalam fasilitas ini kegiatan utama yang diwadahi adalah kegiatan pengasuhan, pendidikan, bermain, penggalian dan pembinaan potensi dan kreativitas anak.

2. Kegiatan Pendukung

Selain kegiatan utama juga disediakan jenis kegiatan lain sebagai pendukung kegiatan utama. Kegiatan ini dilakukan dapat sebagai pendukung kegiatan utama, tetapi bisa juga terlepas dari kegiatan utama.

Kegiatan-kegiatan tersebut antara lain :

a. Kegiatan kesehatan

b. Kegiatan konsultasi perkembangan anak

c. Kegiatan olahraga

3. Kegiatan Pengelolaan dan Servis

Kegiatan ini dilakukan oleh pengelola untuk menunjang kelancaran berlangsungnya aktivitas dalam fasilitas ini. Antara lain kegiatan administrasi dan pelayanan. Kegiatan servis adalah kegiatan perawatan bangunan.

2.2.TINJAUAN KARAKTER ANAK

2.2.1. Karakter Psikologis Anak

Usia anak adalah masa kritis bagi perkembangan kepribadian dan sikap anak. Sehingga usia tersebut disebut dengan "Golden Age". Pada dasarnya, anak-anak memiliki kreativitas alamiah yang perlu dikenali dan dirangsang sejak usia dini. Dibawah ini merupakan karakteristik anak yang dominan yang dirangkum dari beberapa buku yang berkaitan dengan psikologi anak.

- a. **Bebas dan dinamis.** Jika anak terlalu diatur, sehingga hanya sedikit tersisi waktu bebas untuk berbuat sesuka hati, maka akan menghambat perkembangan daya pikir dan kreativitas. Namun, kebebasan ini perlu dikontrol, dijaga dan diarahkan. Kebebasan dapat mendorong timbulnya sifat emosi, sehingga perlu pembentukan batasan-batasan ruang yang mampu mengontrol ketidakterikatan tersebut.
- b. **Aktif,** selalu ingin tahu. Pendapat Maw dan Piaget pada dasarnya adalah sama yaitu menerangkan tentang anak yang penuh keingintahuan dengan cara seperti berikut :

- Beraksi secara positif terhadap unsur-unsur yang baru, aneh, tak layak, atau misterius dalam lingkungannya dengan bergerak ke arah benda tersebut, memeriksanya, atau memperlakukannya.
- Memerlihatkan kebutuhan atau keinginan untuk mengetahui lebih banyak tentang dirinya sendiri dan atau lingkungannya.
- Mengamati lingkungannya untuk mencari pengalaman baru.
- Bertekun dalam memeriksakan dan atau menyelidiki rangsangan dengan maksud untuk lebih banyak mengetahui seluk beluk unsur-unsur tersebut.
- Anak cenderung bereaksi secara positif terhadap unsur-unsur yang baru, aneh, tidak layak, atau misterius.

c. **Bermain.**

Hal tersebut tampak dari tingkah laku anak yang cenderung bersifat untuk menghibur dirinya. Arti bermain di usia anak-anak mempunyai pengaruh besar bagi perkembangan anak. Dengan bermain, anak akan mendapatkan pengalaman yang menyenangkan, mengasah kekuatan dan keterampilan fisiknya.

2.2.2. Karakter Gerak Anak

Secara umum, anak bergerak secara **aktif, bebas, dan spontan**. Bergerak dengan bebas karena anak tidak suka diatur. Bergerak dengan spontan yaitu melakukan kegiatan yang dianggapnya menarik tanpa perlu diberi komando. Anak lebih suka melakukan kegiatan dengan berlari dan melompat-lompat daripada melakukan kegiatan dengan tenang. Selain itu anak-anak lebih suka melakukan kegiatan-kegiatan dalam ruang di atas lantai, daripada harus duduk di kursi.

2.2.3. Karakter Fisik Anak

Karakter fisik anak dapat mempengaruhi dalam perancangan. Faktor yang mempengaruhi adalah tinggi badan anak dan ruang gerak anak. Tinggi badan dan ruang gerak akan berpengaruh pada penataan ruang serta kenyamanan gerak dan visual. Tinggi badan anak usia 2 – 6 tahun dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel II.1 Tinggi Badan Anak Usia 1 – 6 tahun (dalam cm)

	1	2	3	4	5	6
L	76	86,6	94,9	102,9	109,9	116,1
P	76	86,6	94,1	101,6	108,4	114,6

Sumber : Design Standards for Children's Environment Linda Cain Ruth,
AIA

Tabel II.2. Ruang Gerak Bermain Di Luar Ruang

Usia	Tinggi	Ruang Gerak
2 – 4 tahun	0,95 m	1,20 m ²
4 – 7 tahun	1,10 m	1,80 m ²

Sumber : Osmond, 1974

Tabel II.3 Ruang Gerak Bermain Di Dalam Ruang

Usia	Tinggi	Ruang Gerak
2 – 4 tahun	0,95 m	0,71 m ²
4 – 7 tahun	1,10 m	0,95 m ²

Sumber : Osmond, 1974

2.2.4. Kebutuhan Anak

Anak membutuhkan lingkungan yang dapat memberikan rasa aman dan nyaman, bebas, hangat dan akrab, dan dapat merangsang perkembangan fisik dan motoriknya.

- Adanya Rasa Aman dan Nyaman

Rasa aman, dengan cara menyediakan lingkungan fisik yang aman dan akrab, yang berarti lingkungan fisik yang memberikan kenyamanan serta keamanan gerak bagi anak untuk melakukan kegiatan dan mudah diawasi oleh orang dewasa sebagai pengawas dan sekaligus fasilitator jika terjadi sesuatu pada anak.

- **Adanya Rasa Bebas**

Rasa bebas, agar anak dapat dengan bebas bergerak sesuai dengan keinginannya dan kebutuhannya, sebaiknya ruang-ruang yang disediakan dapat memberikan kebebasan untuk melakukan kegiatan.

- **Adanya Rasa Hangat dan Akrab**

Dengan menciptakan suasana ruang yang akrab akan dapat membantu anak untuk merasa lebih nyaman.

- **Untuk Merangsang Perkembangan Fisik dan Motorik**

Untuk merangsang perkembangan fisik dan motorik dilakukan dengan menyediakan ruang yang dinamis dan menarik bagi anak dengan sarana dan prasarana lebih nyaman.

Berdasarkan karakter anak dan kebutuhan di atas, maka dapat dikembangkan atau diarahkan kedalam bidang arsitektural dalam penciptaan ruang dan sirkulasi.

Dengan pendekatan karakter anak sebagai penciptaan ruang dan sirkulasi diharapkan mampu merangsang anak dan lebih meningkatkan perkembangan anak baik dari segi kecerdasan, emosi, potensi dan kreatifitasnya. Dengan demikian dapat meningkatkan minat anak beraktifitas dalam bangunan. Sehingga tercipta kelancaran aktifitas dan kegiatan dalam bangunan. Dengan karakter anak sebagai konsep perancangan sebagai penciptaan ruang dan sirkulasi ditransformasikan kedalam bidang arsitektural dalam bentuk gubahan masa, tata ruang, serta fasad bangunan sehingga tercipta bangunan sebagai perwujudan konsep bangunan.

Dalam memacu dan mengarahkan karakteristik anak yang memiliki kreativitas tinggi dan perkembangan kecerdasan yang tidak terlepas dari faktor interaksi sosial atau adanya hubungan timbal balik, perlu adanya keadaan atau ruang yang dinamis, bebas, akrab, tidak menakutkan dan membahayakan, serta

pembentukan dan pengorganisasian ruang yang tepat dan sesuai perkembangan jiwa anak, dan dapat mengarahkan menuju perilaku dan memacu kecerdasan anak menuju pembentukan moral.

2.2.5. Tingkatan Perkembangan Psikologi Anak

1. Usia 0/lahir – 1 tahun, merupakan masa pengenalan diri dengan lingkungan.
2. Usia 1 – 2 tahun, anak mulai aktif dalam gerak tubuh dan mencoba permainan motorik.
3. Usia 2 – 4 tahun, anak mulai melakukan permainan yang bersifat konstruktif, reseptif (menerima) dengan pengolahan daya fantasi dan fiksi, permainan berkelompok.

2.2.6. Karakteristik Kegiatan Anak/Pelaku Utama

Karakteristik kegiatan pelaku utama pada Kid's Club ini antara lain meliputi kegiatan :

1. Pendidikan, antara lain playgroup dan TK
2. Bimbingan, pengarahan dan pengasahan potensi dan kreatifitas anak antara lain seni musik, seni lukis, seni suara, seni tari dan ketrampilan.
3. Kegiatan permainan dikelompokkan berdasarkan pada karakter kegiatannya yaitu :

Karakteristik Kegiatan Permainan Aktif

- a. Dinamis, banyak pergerakan, spontan. Tujuan utama adalah untuk melatih kemampuan motorik anak, perkembangan kognitif dan sosial.

- b. Cenderung berinteraksi dengan alat-alat permainan yang dapat mengembangkan kreativitas.
- c. Membutuhkan ruang yang leluasa untuk bergerak aktif, bebas dan dinamis.
- d. Pembatasan bidang permainan bersifat tidak kaku dan tidak monoton.

Macam kegiatan aktif :

- Permainan gerak. Fungsi untuk melatih kemampuan fisik, misalnya : berlari, ayunan, jungkat-jungkit, luncuran, dan lain-lain.
- Permainan konstruktif. Fungsi untuk melatih daya pikir anak dalam mewujudkan sesuatu. Misalnya : menyusun balok, bermain pasir, melukis, dan lain-lain.
- Permainan Ilusi. Fungsi untuk melatih anak berfantasi seolah-olah sedang melakukan pekerjaan atau berperan menjadi seseorang (profesi), seperti : menjadi tentara, dokter, atau bermain dengan sculpture hewan, dan sebagainya.

Karakteristik Kegiatan Permainan Pasif

- a. Tidak menuntut banyak pergerakan, baik dari alat permainan maupun pelaku.
- b. Interaksi dengan alat permainan tidak selalu terjadi secara langsung. Lebih mengembangkan kemampuan kognitif anak, bisa lebih bersifat soliter.
- c. Karena kegiatan membutuhkan konsentrasi, maka membutuhkan ruang yang tenang dan nyaman.
- d. Batas bidang permainan jelas.

Macam kegiatan permainan pasif :

- Permainan Reseptif. Sifatnya menyaksikan atau mendengarkan suatu pertunjukkan atau cerita, misalnya menyaksikan sulap, tarian.

2.3.TINJAUAN TEORITIS TATA RUANG

2.3.1. Ruang Luar

Ruang luar merupakan suatu wadah yang tidak nyata, akan tetapi dapat dirasakan oleh manusia.¹² Pembatasan ruang luar terdiri dari :

1. Lantai

Sebagai bidang alas besar pengaruhnya terhadap pembentukan ruang luar, karena bidang ini erat hubungannya dengan fungsi ruangnya. Permukaan lantai pada ruang dapat dddibedakan menjadi dua, yaitu :

- a. Bahan Keras. Misalnya adalah batu, kerikil, pasir, beton, aspal. Elemen ini dapat sebagai pembatas lingkungan alam dan juga penunjang keindahan pada pengolahan tanam.
- b. Bahan Lunak. Misalnya adalah rumput, tanah, pasir, dan sebagainya. Elemen ini dapat membuat kesan nyaman dan nonformal.

Sebidang lantai yang mempunyai sifat bahan berbeda dari permukaan lantai sekitarnya akan membuat kesan ruang tersendiri dan membedakan fungsi. Selain itu, perbedaan tinggi pada suatu lantai akan membentuk kesan dan fungsi ruang yang baru tanpa mengganggu hubungan visual antar ruang.

2. Dinding

Dinding merupakan bidang vertikal berfungsi sebagai pembatas ruang luar, dapat dibedakan mejadi 3 macam, yaitu :

- a. Dinding Masif, adalah pembatas berupa bahan yang keras, misalnya pasangan batu bata, beton. Sifat dinding ini sangat kuat dalam pembentukan ruang.

¹² Hakim, Rustan : *Unsur Perancangan Dalam Arsitektur Lansekap*. Bumi Aksara, 1993.

- b. Dinding Transparan, terbentuk dari bahan yang transparan atau dari bahan masif yang tidak rapat, sehingga pandangan dapat menembusnya.
- c. Dinding Semu, merupakan dinding yang dibentuk oleh perasaan pengamat setelah mengamati suatu obyek atau keadaan. Adapun dinding ini dapat dibentuk oleh garis-garis batas, misal : garis batas air sungai, ari laut, cakrawala.

3. Sirkulasi Ruang Luar

Hubungan jalur sirkulasi dengan ruang dapat dibedakan menjadi 3 macam :

- a. Jalur melalui ruang
- b. Jalur memotong ruang
- c. Jalur berakhir pada ruang

Dalam perancangan ini penekanan pada sirkulasi sangat ditonjolkan. Pendekatan karakteristik anak untuk menciptakan sirkulasi bangunan. Karakter anak tersebut ditransformasiakan kedalam bentuk sirkulasi bangunan dan luar bangunan. Dengan menciptakan sirkulasi dari dasar konsep perencanaan diharapkan mampu meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan anak. Sehingga tercipta sarana dengan suasana edukatif tetapi rekreatif. Sehingga anak merasa aman, nyaman, tidak bosan, senang dan gembira berada dalam bangunan. Sirkulasi taman dibuat sehingga tidak monoton. Dengan pendekatan ini diharapkan mampu memancing kepekaan anak sehingga meningkatkan perkembangan dan pertumbuhan motorik anak dan kecerdasan anak.

2.3.2. Ruang Dalam

Bentuk merupakan unsur tiga dimensi dalam perbendaharaan perancangan arsitektur. Tiap-tiap bentuk tiga dimensi akan memberikan pengaruh terhadap area



yang dimilikinya pula. Ruang dalam menjadi faktor perancangan yang dominan selain sirkulasi. Pengolahan ruang dalam didasarkan pada konsep karakteristik anak. Sehingga ruang-ruang yang tercipta sesuai dengan karakter-karakter anak baik dari segi psikologisnya, karakter gerak, fisik dan kegiatan anak serta kebutuhan anak itu sendiri.

Ruang dalam bangunan erat hubungannya dengan interior ruang yang tidak terlepas dari warna. Susunan ruang, warna dan tekstur merupakan faktor penunjang yang sangat berpengaruh karena menurut penelitian dengan warna dan tekstur dan bentuk ruang yang sesuai dengan jenis kegiatan dapat memacu serta merangsang semangat belajar anak. Maka selain program kegiatan yang baik diperlukan juga susunan ruang dengan komposisi warna serta tekstur yang dapat meningkatkan anak untuk belajar.

Warna interior ruang adalah warna-warna yang disukai anak yaitu warna terang dan mencolok dalam perancangan ini khususnya menggunakan warna-warna dasar yaitu warna merah, kuning dan biru. Warna ini cocok untuk membangkitkan semangat anak untuk beraktifitas sehingga anak menjadi ceria dan energik, juga dipakai warna jingga, hijau atau lainnya.

Interior atau ruang dalam itu sendiri terdiri dari :

1. Lantai

Fungsinya adalah elemen dari dalam sebuah ruangan yang juga sekaligus sebagai elemen pendukung dalam kegiatan. Hal yang sangat penting yang harus diperhatikan adalah bahan penutup lantai yang tidak membahayakan bagi gerak anak, karena lantai adalah tempat berpijak dan bersinggungan langsung dengan anak, sehingga bahan penutup lantai terbuat dari bahan yang agak lunak seperti kayu atau karet. Karena masa kanak-kanak apalagi sebelum

umur 6 tahun anak masih sangat rawan terhadap benda- benda keras. Oleh karena itu hal ini harus diperhatikan sehubungan dengan pemilihan material yang tidak membahayakan. Bidang lantai dibedakan dibedakan menjadi 3 macam bentuk, yaitu :

1. Bidang yang datar
2. Bidang yang diangkat
3. Bidang yang direndahkan

2. Dinding

Elemen vertikal yang berfungsi sebagai pembatas, pembentuk ruang dan atau merupakan bagian dari struktur bangunan. Elemen vertikal ini dapat berupa dinding masif, dinding transparan, dan dinding berlubang. Perlu diperhatikan berkaitan dengan rawannya tingkat sensitifitas anak yaitu penutup dinding terbuat dari bahan yang tidak membahayakan untuk menjaga kenyamanan dan keselamatan anak, karena kadang anak bersinggungan langsung dengan dinding dengan aktifitas anak yang sangat tidak teratur, spontan tanpa memperhatikan lingkungannya seringkali terjadi hal yang tidak diinginkan berhubungan dengan sensitifitas anak, fasiiitas anak yang ada sekarang ini belum mempertimbangkan bagaimana lekukan dinding yang aman bagi anak karena hal ini sangat penting dan erat kaitannya dengan keselamatan anak.

3. Langit-langit

Elemen horisontal yang dapat melindungi dari cuaca dan dapat memberikan kesan yang meruang.

Skala

Skala bertitik tolak bagaimana kita memandang besarnya unsur sebuah bangunan atau ruang secara relatif terhadap bentuk-bentuk disekitarnya.

Didalam Arsitektur, kita mengenal dua unsur skala, yaitu :

- a. Skala Umum : ukuran relatif sebuah bangunan terhadap bentuk-bentuk lain didalam lingkupnya.
- b. Skala Manusia : ukuran relatif sebuah unsur bangunan atau ruang terhadap dimensi dan proporsi tubuh manusia.

Bentuk/Konfigurasi

Pembentukan ruang meliputi bentuk :

- a. Persegi, memberi kesan formal dan kaku
- b. Lingkaran, memberi kesan fleksibel dan santai
- c. Tidak beraturan, memberikan kesan atraktif dan nonformal

2.4. STUDI KASUS

2.4.1. TK Terpadu Budi Mulia 11

Lokasi : Jl. Seturan no 15, Yogyakarta

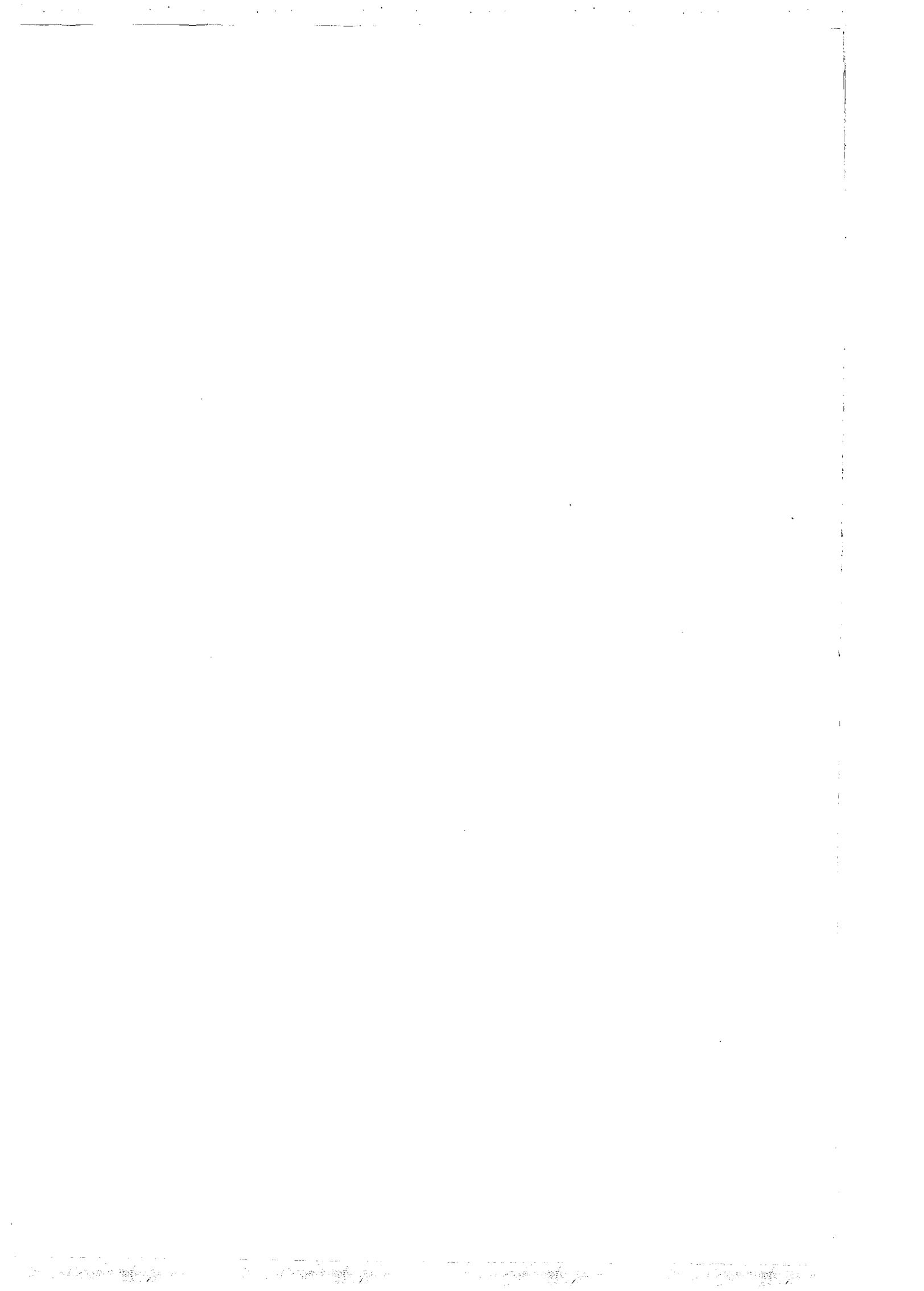
Fasilitas : TK Terpadu Budi Mulia memiliki fasilitas yang lengkap antara lain:

Ruang edukatif terdiri dari ruang :

- Ruang Kelas, ruang audio fisual, dan ruang ketrampilan menjadi satu.
- Ruang kesenian
- Ruang Perpustakaan

Fasilitas Non Edukatif

- Halaman Bermain
- Kolam Renang



Ruang Dalam :

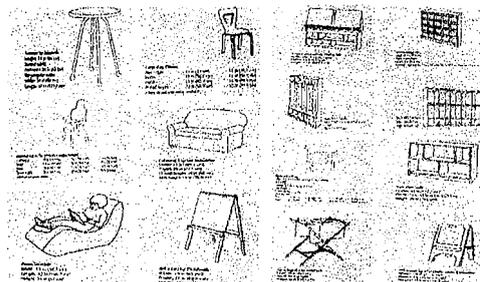
- Ruang- ruang kelas digunakan sebagai ruang multifungsi. Karena pada ruang kelas ini selain digunakan untuk aktifitas belajar – mengajar, juga dapat digunakan untuk bermain dan tidur
- Pola sirkulasi pada ruang dalam berupa koridor sangat monoto dan tidak bervariasi.
- Ruang menjadi satu dengan fungsi kegiatan yang berbeda. Belum tersedianya ruang tidur untuk anak secara khusus.

Ruang Luar :

- Terdapat open space yang cukup, tetapi belum ada taman.
- Disekeliling halaman bermain terdapat bangku – bangku duduk yang selain berfungsi menjadi penegas dari bentuk dan jalur sirkulasi dari taman itu sendiri, juga menjadi ruang kontrol untuk mengawasi kegiatan anak belajar dan bermain pada ruang luar.

2.5.Furniture

Pemilihan bentuk dan bahan furniture harus mempertimbangkan segi keamanan. Karena anak masih sangat rawan terhadap benda- benda keras dan runcing. Antara lain



Gambar II.1 Furniture

Metode Pendidikan

Metode Pengajaran untuk Playgroup/ Pra-teka dan TK

- Bermain
- Fieldtrip : Anak akan memperoleh kesempatan untuk mengobservasi, memperoleh informasi, atau mengkaji segala sesuatu secara langsung
- Bercakap-cakap : Anak belajar berkomunikasi ekspresif dan komunikatif
- Bercerita
- Demonstrasi
- Proyek : Melatih kemampuan anak memecahkan masalah
- Tugas perseorangan atau kelompok
- Mengembangkan komunikasi asertif, kemampuan kognitif, perhatian dan kemauan kerja sampai tuntas

Metode yang digunakan dalam mengantarkan materi kegiatan di atas adalah metode "Happy Learning". Dengan metode ini diharapkan para guru berusaha menciptakan suasana proses belajar mengajar yang menarik dan dapat memberi tantangan serta motivasi pada anak untuk aktif, mempunyai rasa ingin tahu dan kreatif. Secara demikian diharapkan anak dapat memahami satu konsep sehingga mampu memecahkan masalah. Program-program pembelajaran dilaksanakan melalui interaksi aktif.

Jam Sekolah

Senin – Jum'at : 08.00 – 15.00 WIB

Sabtu : Libur

Kegiatan Harian Pra-Teka dan TK

Setiap hari Senin sampai dengan Jum'at anak-anak mengikuti rangkaian kegiatan sebagai berikut :

Pukul 08.00 s/d 08.30 WIB	Aktivitas I
Pukul 08.3 s/d 08.45 WIB	Istirahat
Pukul 08.45 s/d 09.45 WIB	Snack Pagi
Pukul 09.15 s/d 09.45 WIB	Aktivitas II
Pukul 09.45 s/d 10.00 WIB	Istirahat
Pukul 10.00 s/d 10.30 WIB	Wudhu dan Ganti Pakaian
Pukul 10.30 s/d 11.00 WIB	Kegiatan agama (shalat berjamaah)
Pukul 11.00 s/d 12.00 WIB	Makan siang
Pukul 12.00 s/d 12.30 WIB	Istirahat dan minum susu (bagi yang membawa)
Pukul 12.30 s/d 13.30 WIB	Tidur Siang
Pukul 13.30 s/d 14.00 WIB	Istirahat
Pukul 14.00 s/d 14.30 WIB	Mandi
Pukul 14.30 s/d 15.00 WIB	Snack sore dan doa pulang

Catatan : Kegiatan ekstrakurikuler dimasukkan pada aktivitas II (teater, lukis, renang, tari)

Dengan pola full day school yang memadukan antara kelas reguler dari pukul 07.30 – 10.00 dan pengasuhan (penitipan) anak dari pukul 10.00 – 15.00. Pada jam kelas reguler, para siswa berada di dalam kelas untuk menerima pelajaran. Sedangkan pada jam-jam setelah itu terdapat kelas bermain, makan siang, tidur siang, shalat dzuhur bersama, mandi dan sebagainya.

Tujuan Pendidikan TK

- Berkembang menjadi pribadi yang mandiri
- Belajar memberi, berbagi dan memperoleh kasih sayang

- Belajar bergaul dengan anak lain dan lingkungan sekitarnya
- Mengembangkan pengendalian diri
- Belajar bermacam-macam peran dalam masyarakat
- Belajar untuk mengenal tubuh masing-masing, fungsi dan pemeliharaannya
- Belajar menguasai keterampilan motorik kasar dan halus
- Belajar mengenal lingkungan fisik
- Belajar menguasai kata-kata baru untuk memahami orang lain
- Belajar tentang dasar-dasar agama Islam
- Belajar tentang konsep dasar berhitung
- Belajar untuk suka membaca
- Bermain
- Fieldtrip : Anak akan memperoleh kesempatan untuk mengobservasi, memperoleh informasi, atau mengkaji segala sesuatu secara langsung
- Bercakap-cakap : Anak belajar berkomunikasi ekspresif dan komunikatif
- Bercerita
- Demonstrasi
- Proyek : Melatih kemampuan anak memecahkan masalah
- Tugas perseorangan atau kelompok
- Mengembangkan komunikasi asertif, kemampuan kognitif, perhatian dan kemauan kerja

Program-program kegiatan TK

Bahasa

Ketika seorang anak bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya, mereka dituntut untuk dapat berkomunikasi dengan baik. Salah satu cara berkomunikasi adalah melalui



bahasa verbal. Pembelajaran bahasa mengarahkan siswa agar memiliki kemampuan mendengar yang baik, sehingga mereka mampu memahami instruksi yang diberikan, berani mengungkapkan pendapat dan mengekspresikan perasaan melalui kata-kata. Pelajaran bahasa diberikan melalui aktivitas harian, seperti mendengarkan, berbicara, pelafalan, bermain memori, lagu-lagu, buku bacaan, serta melalui kegiatan bermain. Kegiatan bahasa memperkenalkan dua bahasa asing yaitu Bahasa Inggris dan Bahasa Arab.

Bahasa Inggris

Bahasa Inggris diberikan agar anak mengenal salah satu bahasa asing dan disampaikan melalui metode yang bervariasi melalui mendengar, melafalkan, lagu, syair, permainan dan cerita sehingga anak merasa senang.

Bahasa Arab

Kegiatan bahasa Arab mengenalkan kepada anak kosakata-kosakata Bahasa Arab yang praktis dan sederhana melalui metode yang riang seperti lagu dan bernyanyi, agar anak terbiasa mendengarkan kata-kata asing tersebut.

Keterampilan

Keterampilan merupakan salah satu kegiatan yang menarik bagi anak. Selain mengasah motorik halus anak untuk lebih peka, kegiatan keterampilan juga merangsang anak untuk lebih kreatif. Disamping itu kegiatan ini juga memupuk ketelatenan, estetika atau keindahan, rasa percaya diri, semangat dan kemauan yang tinggi serta keberanian untuk mencoba hal-hal yang baru.

Matematika/berhitung

Tujuan belajar matematika/berhitung adalah untuk menumbuhkan kemampuan memecahkan masalah (problem solving) serta berfikir logis dan sistematis.

Agama

Pelajaran agama berpedoman pada kurikulum Diknas dan Depag. Kegiatan agama dilaksanakan dengan metode, seperti permainan, bercerita, demonstrasi ataupun drama (bermain peran). Praktik langsung dilaksanakan dengan menitikberatkan penanaman budi pekerti, hafalan surat-surat pendek, iqra, kegiatan wudhu, shalat berjamaah dan doa sehari-hari.

Olah raga

Kegiatan olah raga dilakukan anak setiap hari berupa permainan penduluan/pemanasan dan setiap hari Jum'at dengan senam pagi bersama. Kegiatan olah raga diberikan dalam berbagai variasi dengan menggunakan alat-alat olah raga yang sesuai guna membantu anak mengembangkan motorik kasar, meningkatkan fungsi keseimbangan, koordinasi gerak mata, tangan dan kaki serta meningkatkan kemampuan anak terhadap bentuk ruang.

Permainan Tradisional

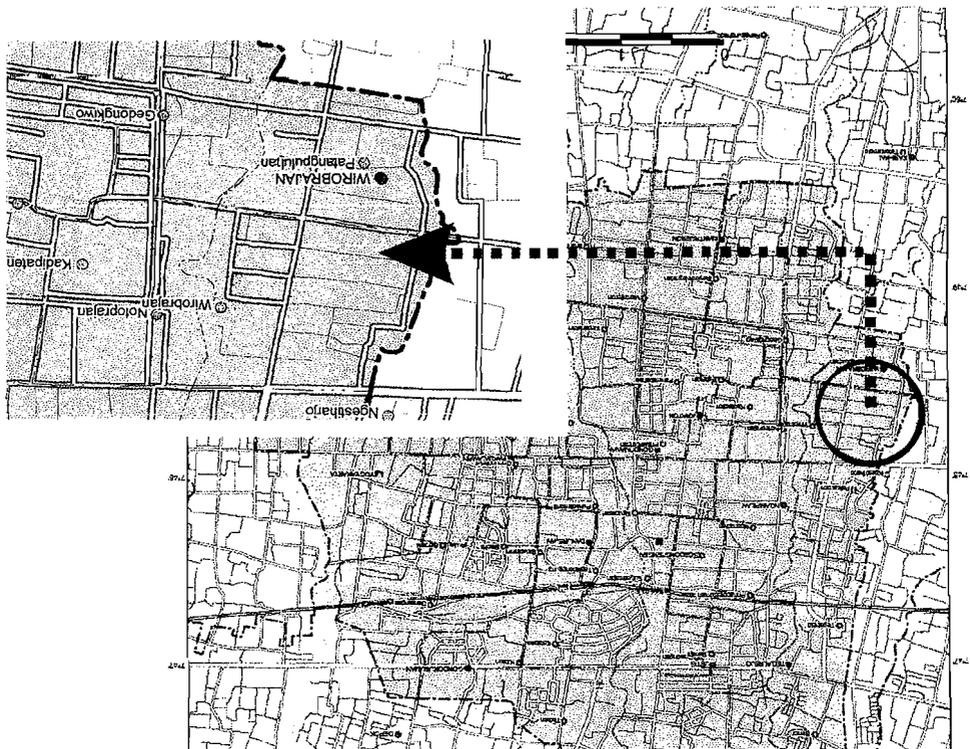
Memperkenalkan berbagai macam permainan tradisional supaya anak mengenal permainan daerah yang ada di negara Indonesia. Mengetahui permainan tradisional diharapkan dapat menumbuhkan semangat kebersamaan pada diri anak di samping untuk melestarikan budaya Indonesia.

Membaca dan Menulis

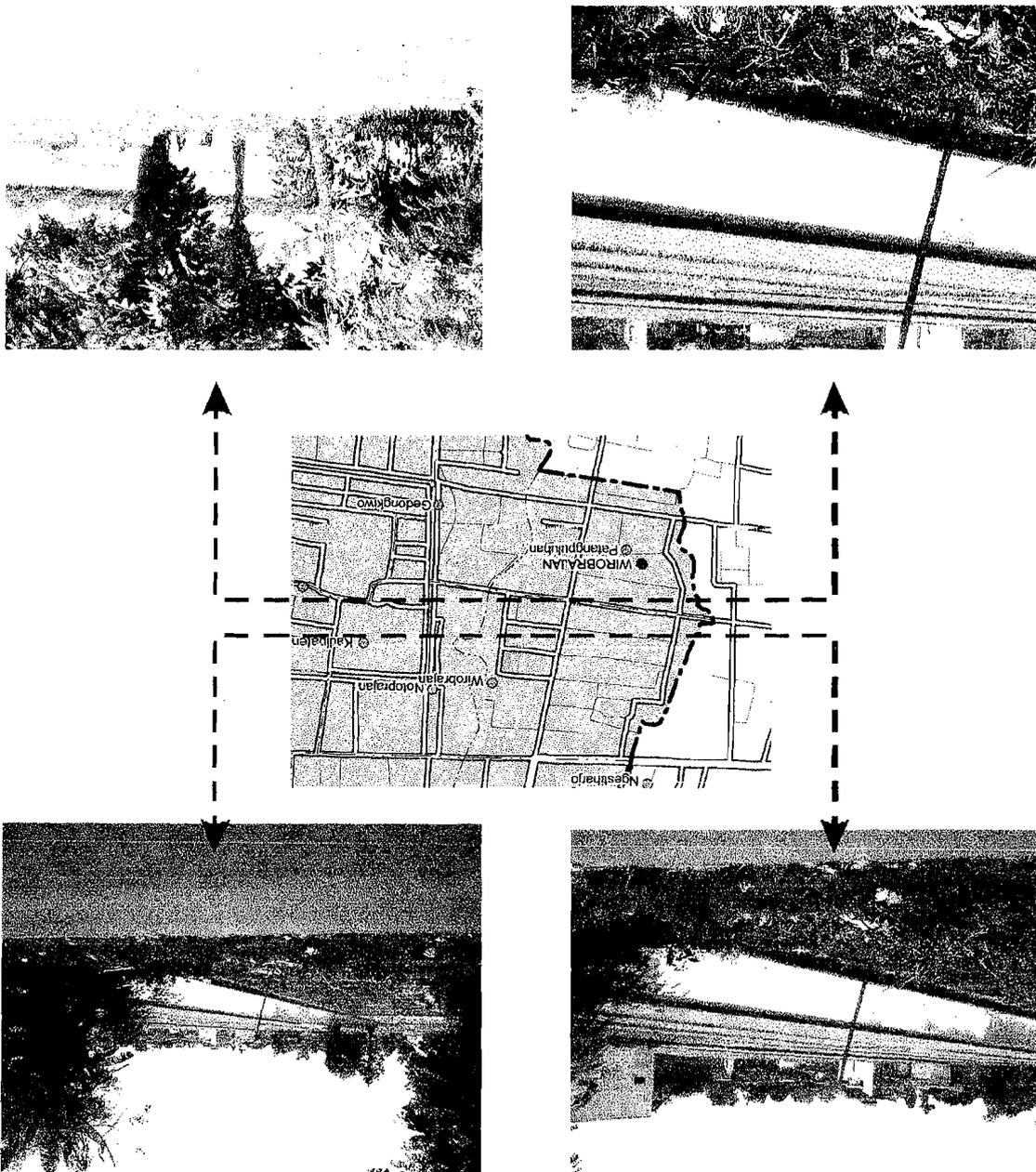
Kegiatan membaca dan menulis diperkenalkan kepada anak sejak dini dengan tujuan untuk membimbing anak agar bisa membaca dan menulis sebagai motorik halus serta membiasakan anak supaya gemar membaca.

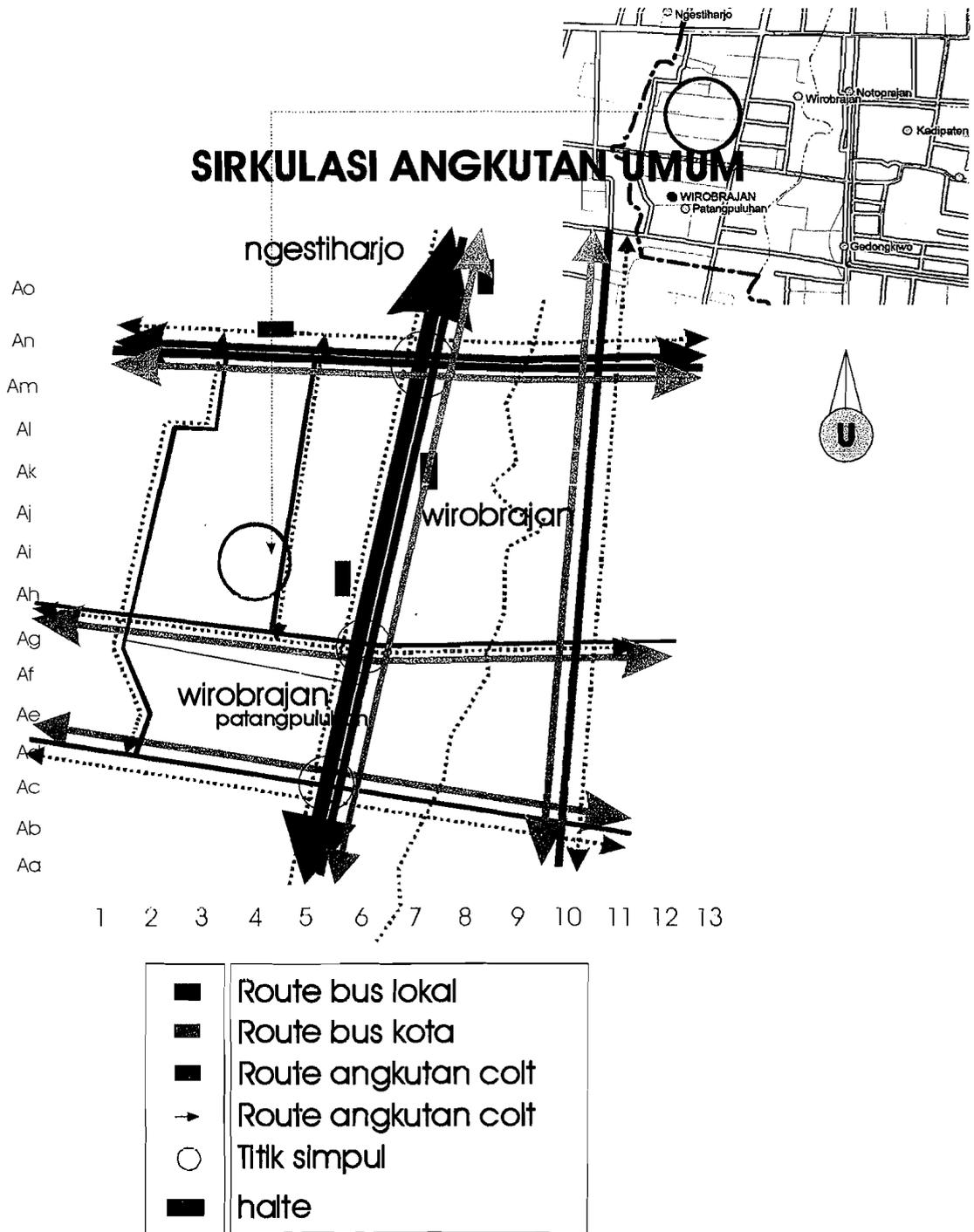
2.6.Lokasi dan Kondisi existing site

Gambar II.2 Lokasi Site

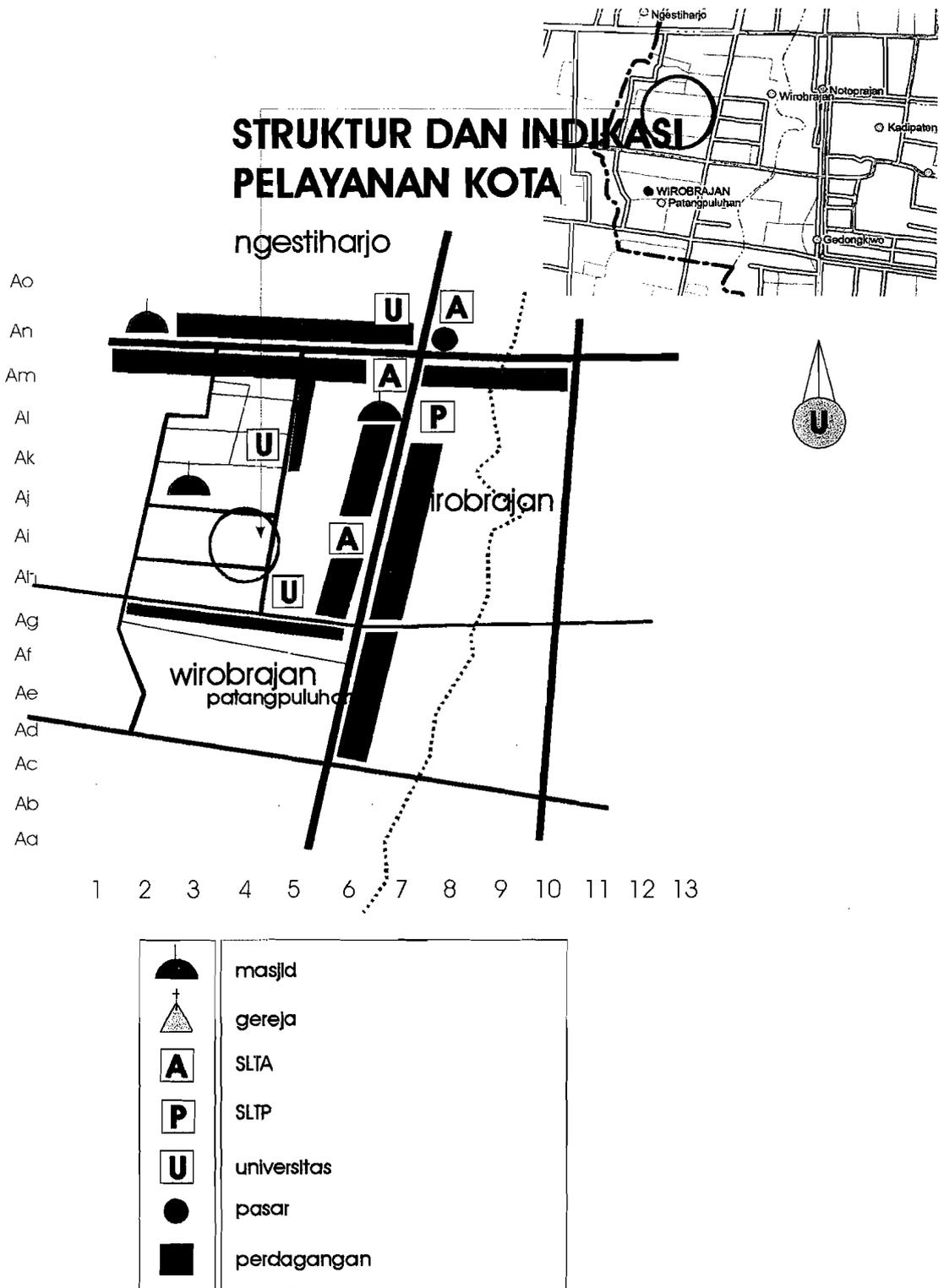


Gambar II.3 Kondisi Existing

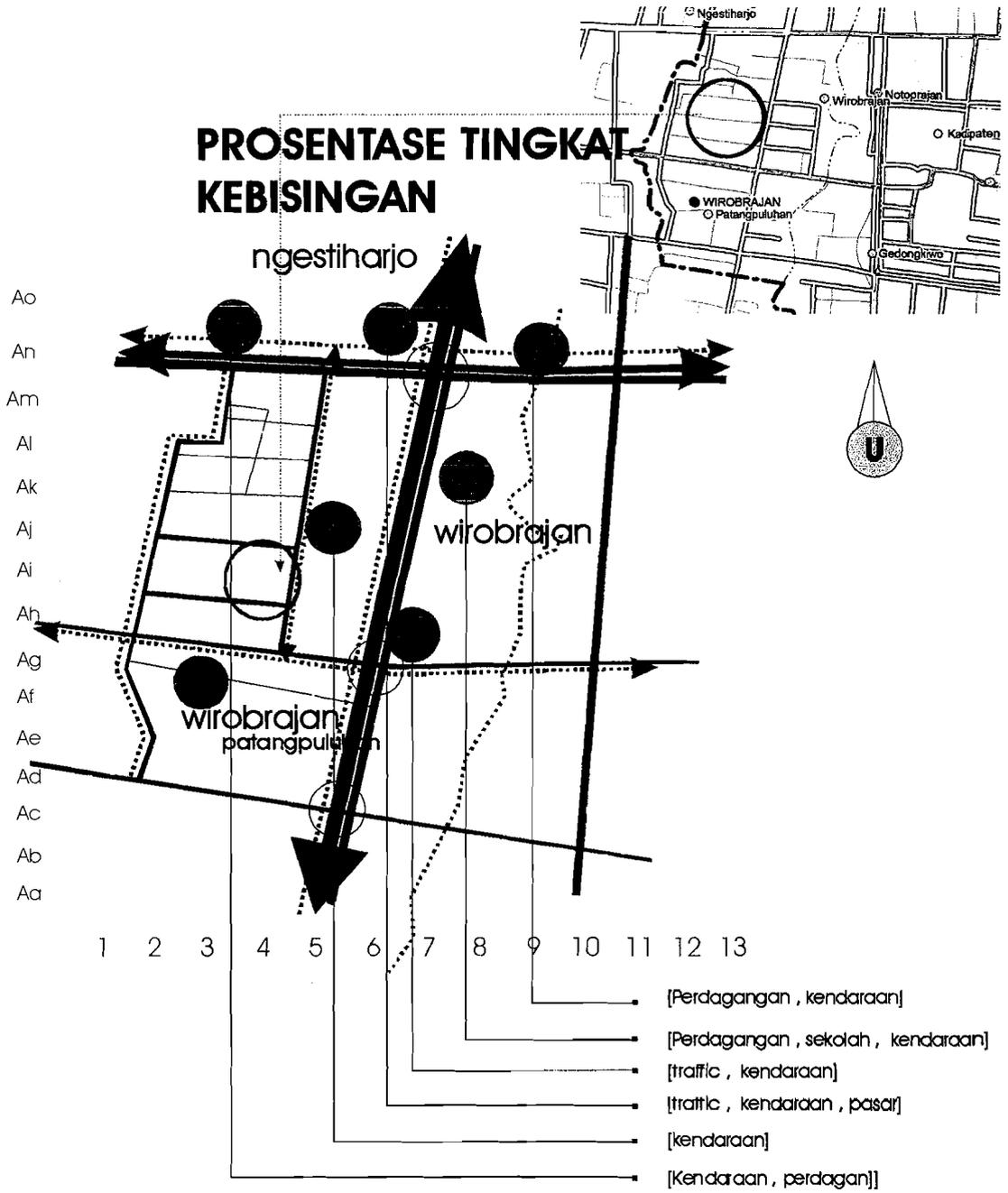




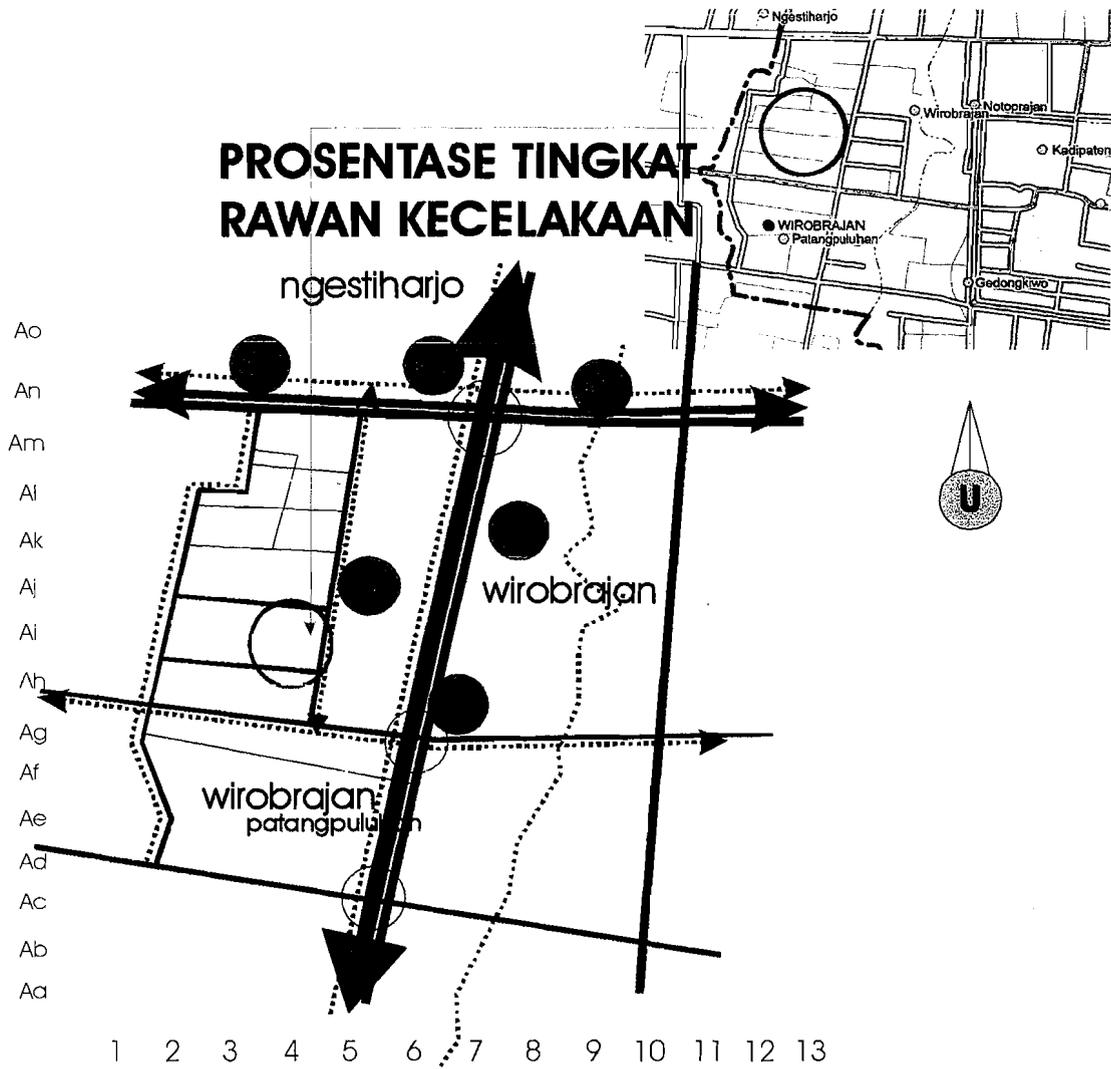
Gambar II.4 sirkulasi angkutan umum



Gambar II.5 Struktur Dan Indikasi Pelayanan Kota

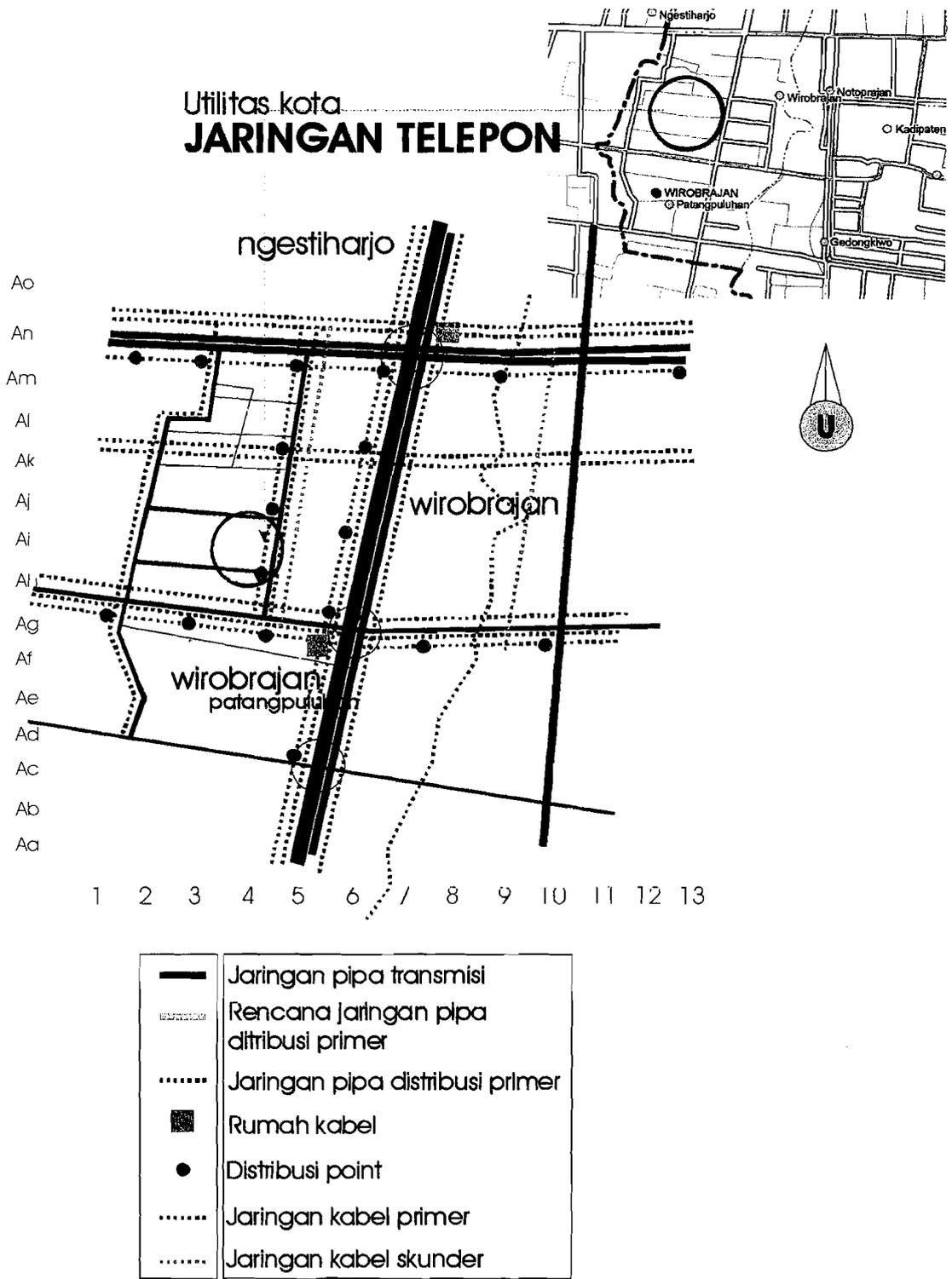


Gambar II.6 Prosentase Tingkat Kebisingan

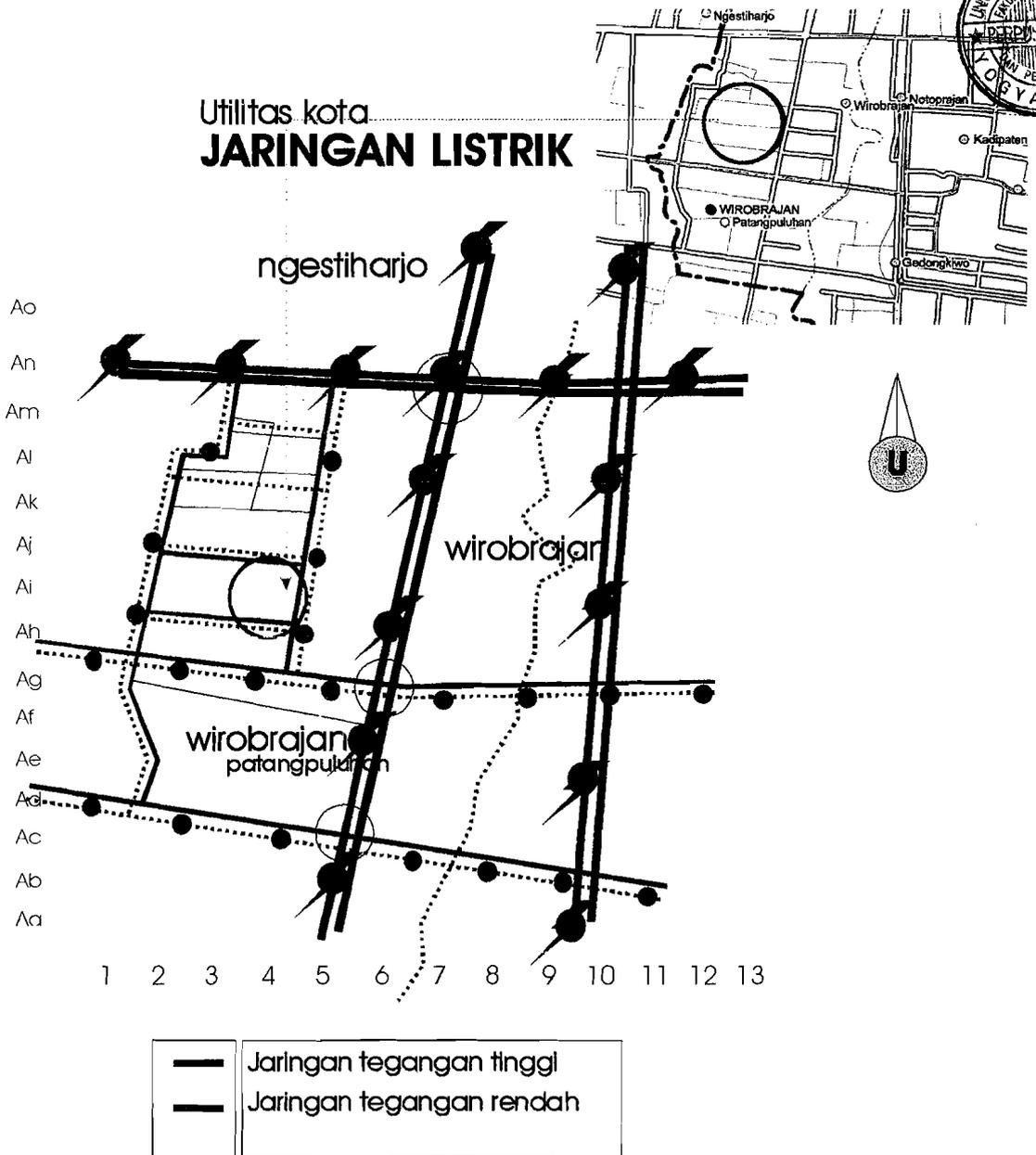


Tingkat rawan kecelakaan disebabkan oleh perbandingan jumlah kendaraan dengan luasan jalan dan kecepatan tempuh kendaraan tersebut

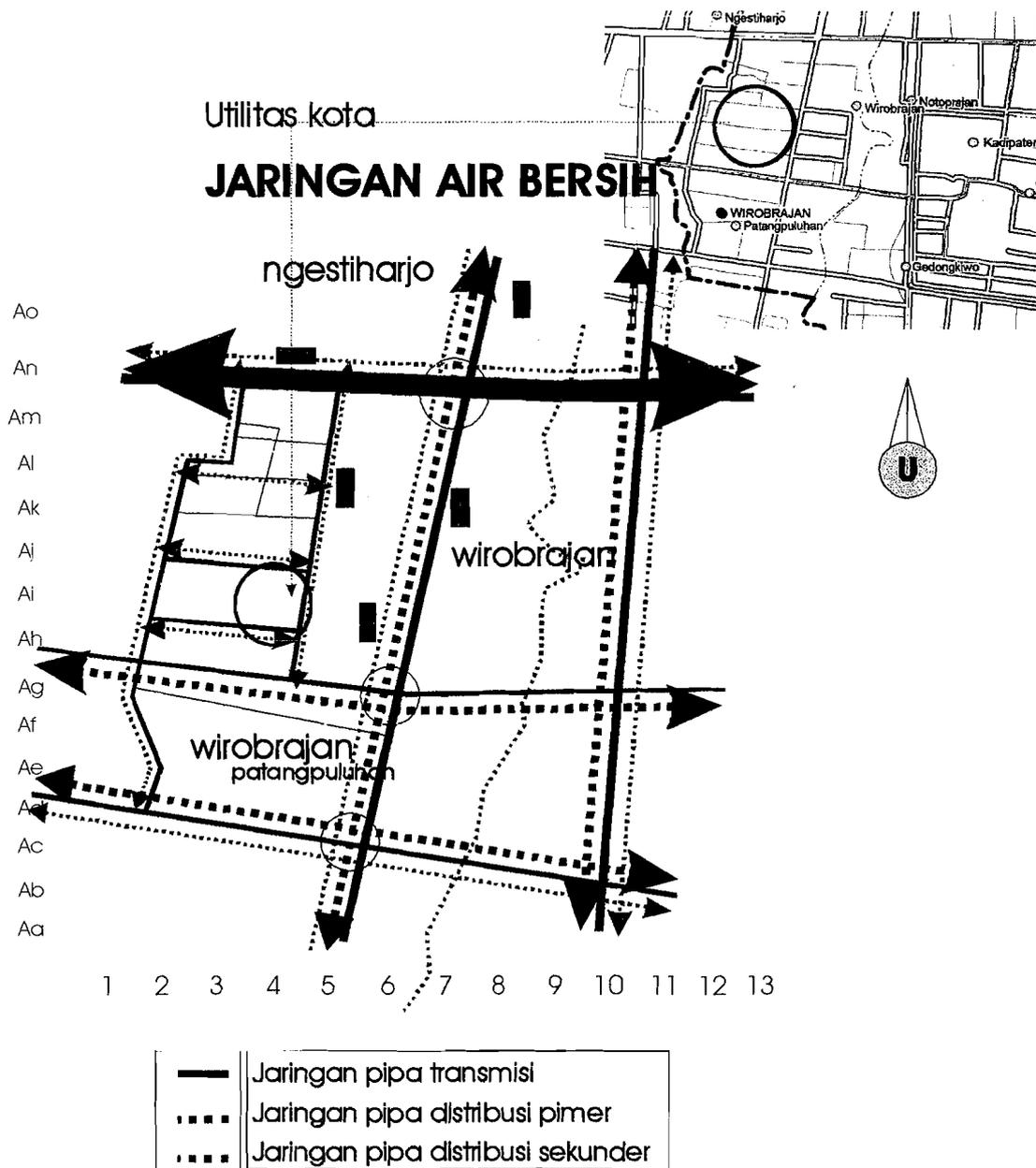
Gambar II.7 Prosentase Tingkat Rawan Kecelakaan



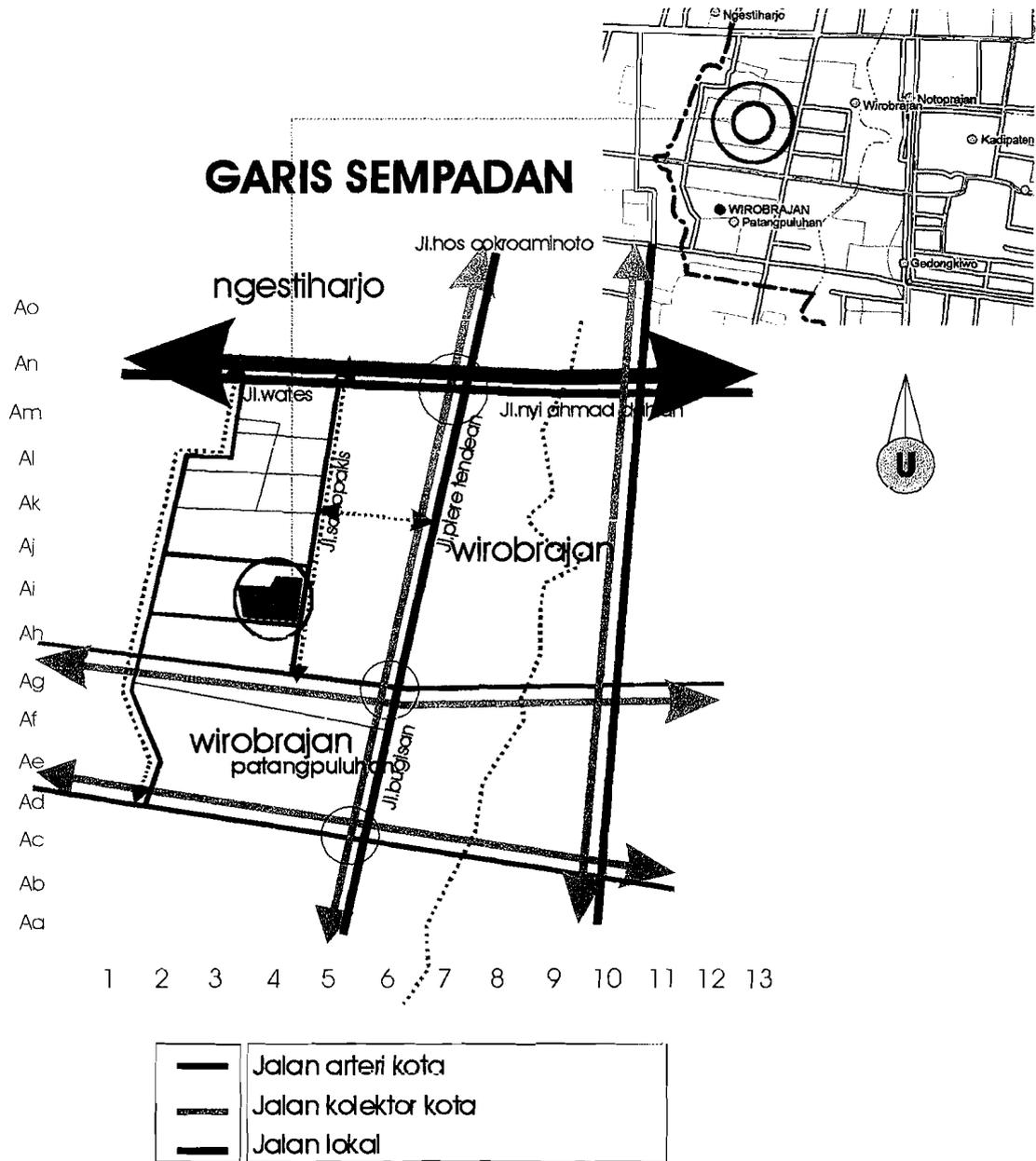
Gambar II.8 Utilitas Kota (Jaringan Telepon)



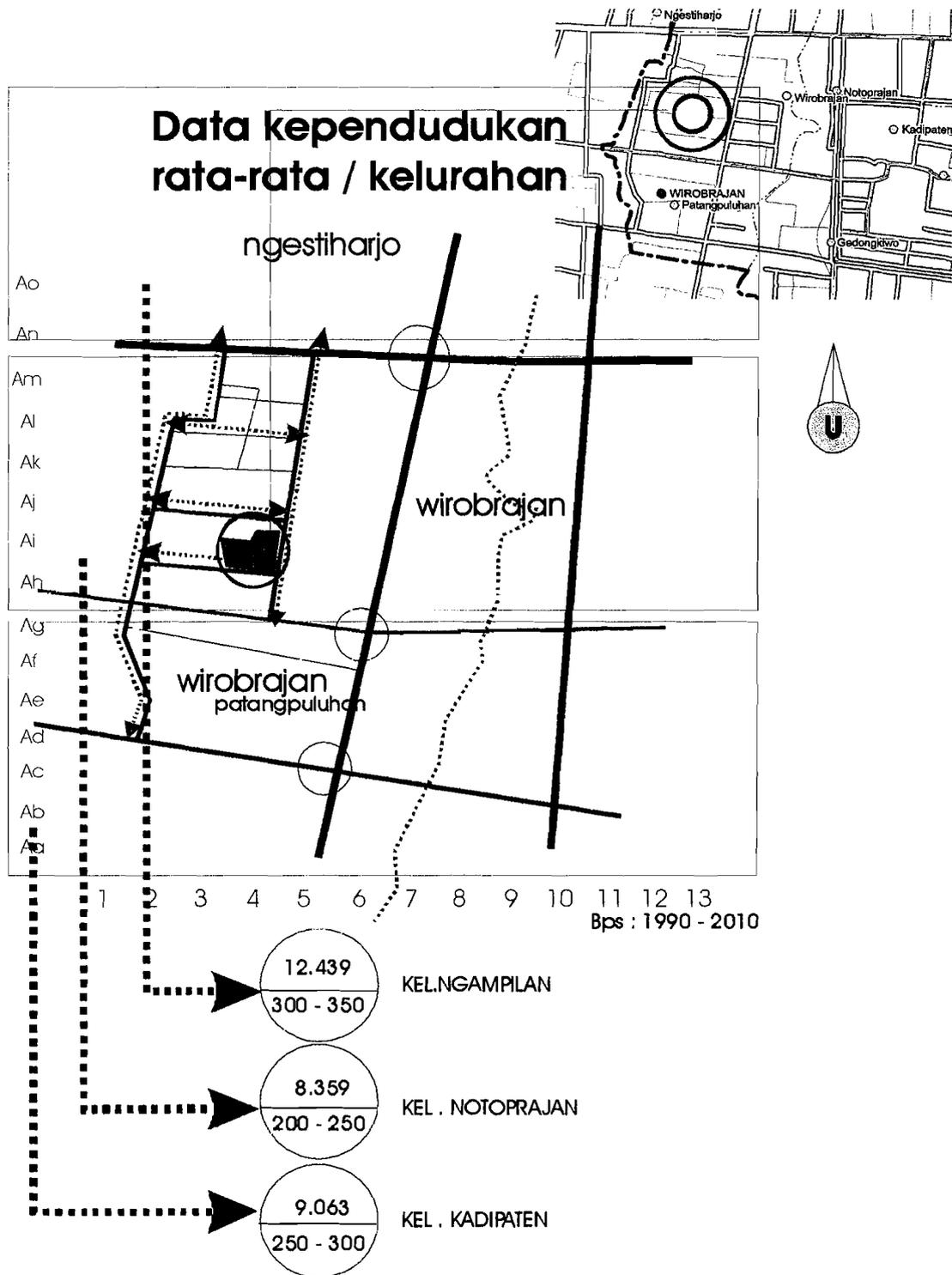
Gambar II.9 Utilitas Kota (Jaringan Listrik)



Gambar II.10 Utilitas Kota (Jaringan Air Bersih)

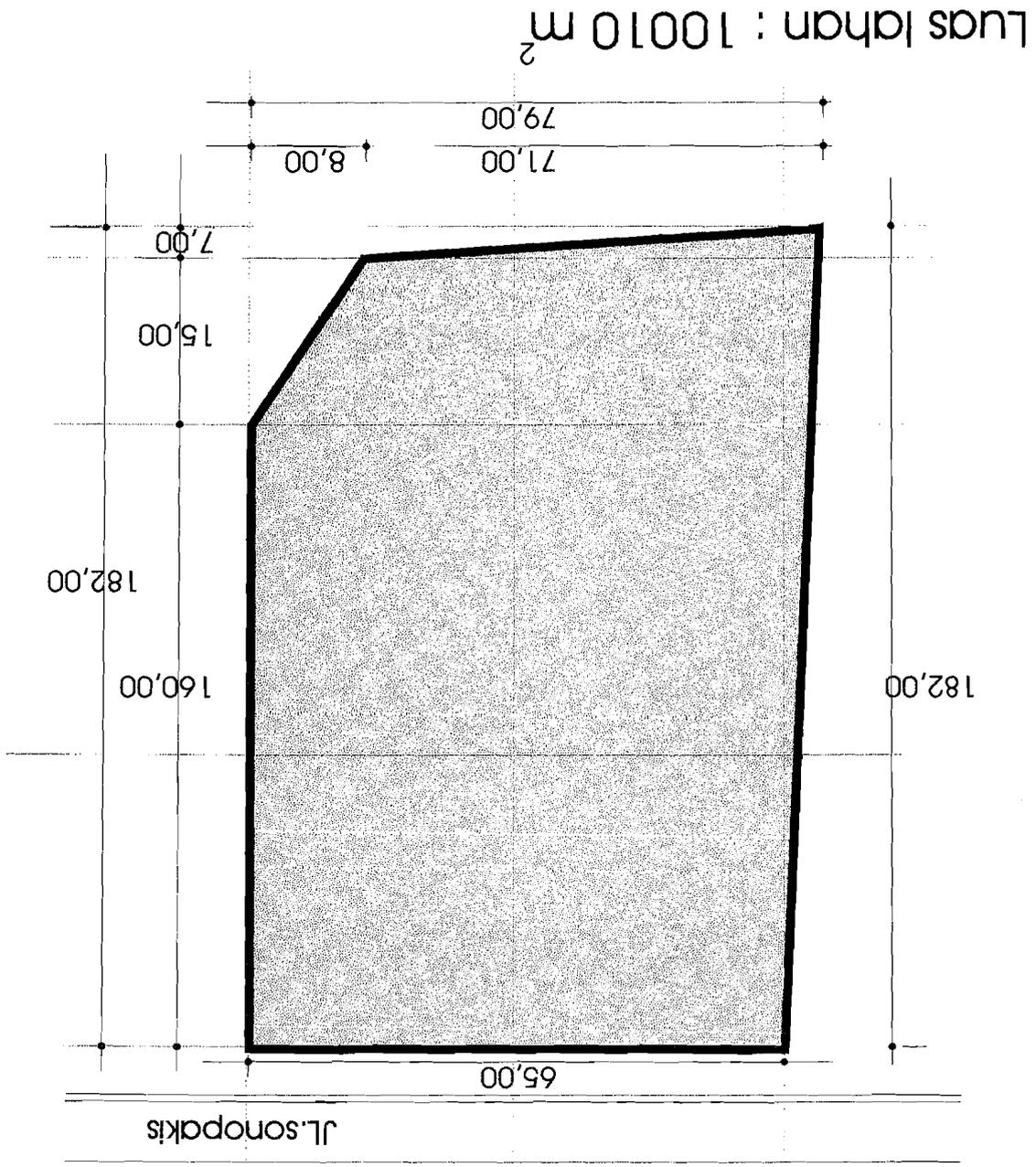
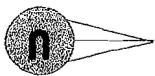


Gambar II.11 Garis Sempadan



Gambar II.12 Data Kependudukan

DIMENSI SITE



Gambar II.13 Dimensi Site

BAB III

GAGASAN PERANCANGAN

3.1. Dasar Perancangan

Karakter anak yang digunakan sebagai dasar perancangan ruang meliputi karakter umum dan khusus :

1. Karakter umum, didasarkan pada sifat normatif anak yaitu, bebas, dinamis, aktif, dan kreatif, dapat dicapai dengan mengembangkan bentuk-bentuk geometris murni. Hal ini dimaksudkan untuk menunjukkan kesan kreatif, berkembang dan dinamis. Selain itu untuk mengurangi kesan monoton. Perancangan ini didasarkan pada konsep-konsep yang saling berkaitan. Karakter fisik anak yaitu tinggi badan anak dan ruang gerak anak juga sangat mempengaruhi erat hubungannya dengan dimensi ruang.
2. Karakter Khusus, didasarkan pada sifat kegiatan yang akan diwadahi antara lain kegiatan pendidikan, bimbingan dan permainan.

3.1.1. Organisasi Massa Bangunan

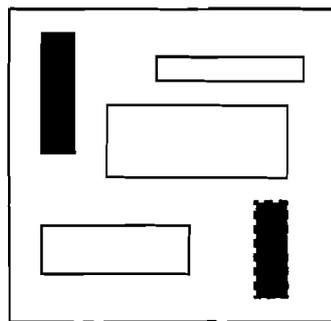
Dalam Kid's Club ini tidak hanya terdiri dari satu massa saja. Tetapi terdiri dari beberapa massa-massa, yang memiliki suatu pola penyusunan t menjadi satu kesatuan.

Massa-massa dalam bangunan Kid's Club ini dikelompokkan dalam suatu pola organisasi massa yang mengesankan karakter anak sebagai penciptaan ruang dan sirkulasi yang **dinamis** dan **aktif**. Dinamis dan aktif berarti akan selalu mengalami perubahan, tumbuh, dan berkembang. Dalam hal ini yaitu

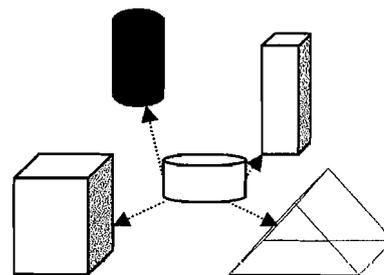
adanya keberagaman letak massa dan bentuk massa yang tidak monoton (perulangan yang sama).

Organisasi massa yang dapat mewakili kesan dinamis yaitu organisasi radial dan cluster. Menurut buku Bentuk, Ruang dan Susunannya (Francis D.K. Ching, 1991), disebutkan bahwa organisasi radial, yaitu organisasi dengan massa-massa yang ekstrovert tersebar mengembang keluar menurut bentuk jaring-jarinya. Sedangkan organisasi Cluster, yaitu organisasi dengan massa-massa yang berkelompok menjadi satu dan dapat menerima (luwes) pertumbuhan dan perubahan.

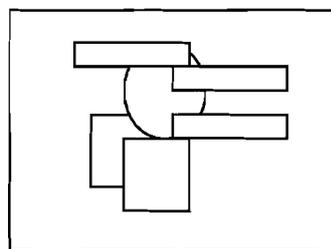
Untuk menimbulkan kesan dinamis pada pola peletakkan massanya, yaitu dengan meletakkan massa secara terpisah tanpa menurut suatu urutan atau garis tertentu. Secara umum, bentuk massa merupakan pengembangan dari bentuk geometri dasar.



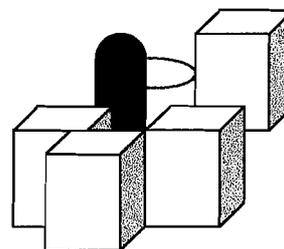
Radial



Ekstrovert Mengembang keluar



Cluster



III.1. Pola Dapat menerima pertumbuhan

3.1.2. Tata Ruang Dalam pada Bangunan

A. Bentuk Ruang

Memperhatikan konsep tata ruang dan penekanan karakter anak, bentuk yang digunakan pada Kid's Club ini mengolah bentuk geometri yang dikaitkan dengan perkembangan kecerdasan anak. Bentuk yang dapat mewakili karakter anak merupakan bentuk-bentuk geometri yang murni dan sederhana. Bentuk-bentuk geometris tersebut dikombinasikan dengan cara penambahan ataupun pengurangan. Bentuk-bentuk tersebut dapat dikombinasikan dengan menggunakan pola berpencar atau berkelompok, dikaitkan dengan kecenderungan perilaku anak yang berpencar (menyendiri) dan berkelompok.

B. Tata Ruang

Perancangan ruang dalam Children's Center ini mempergunakan unsur-unsur seperti dinding, lantai, cahaya dan penghawaan untuk membentuk suatu kualitas ruang. Selain itu aspek-aspek yang perlu diperhatikan adalah mewadahi seluruh kegiatan yang dilakukan anak-anak, yaitu :

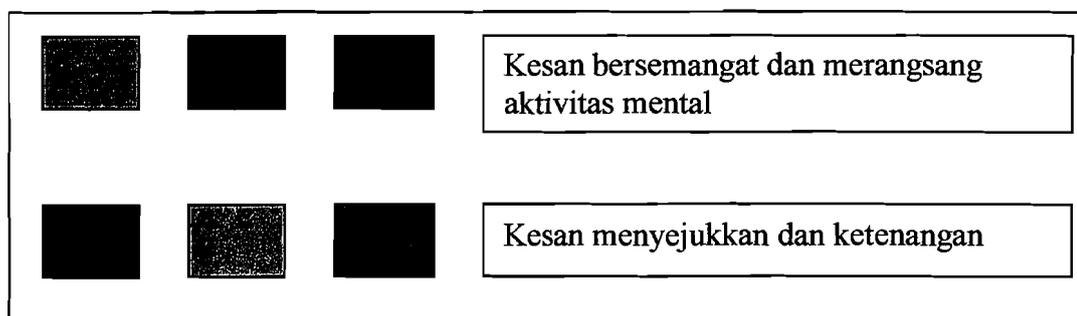
a. Penutup bidang dasar

Untuk ruang dalam menggunakan bahan penutup lantai berupa bahan sintetis (karpet) dan keramik. Pemilihan tersebut disesuaikan dengan fungsi-fungsi masing-masing ruang.

Sifat permainan aktif yang dinamis dan adanya interaksi dengan alat-alat, berpengaruh pada bentuk, besaran dan elemen-elemen ruang agar dapat memberikan keamanan, kenyamanan dan keleluasaan anak dalam melakukan kegiatan. Maka perlu diperhatikan pemilihan bahan penutup lantai, juga perabot yang mengeliminir sudut-sudut tajam.

b. Warna

Sebagai bentuk dari energi, warna mempengaruhi kondisi psikis dan emosi anak. Penggunaan warna ini dapat dilakukan pada ruang luar maupun ruang dalam, sesuai dengan suasana yang diinginkan. Anak-anak cenderung lebih menyukai warna terang, mencolok, hangat dan intensitas tinggi, secara visual mengesankan aktif dan merangsang. Warna-warna panas seperti kuning, orange, biru bercahaya dapat merangsang ketangkasan dan kreativitas anak. Penggunaan warna yang bervariasi dapat mengurangi kesan monoton dan dapat memberikan semangat tinggi.



c. Pengolahan bidang dasar dan vertikal

Pengolahan bidang dasar meliputi pengolahan bidang dasar. Pengaruh yang ditimbulkannya adalah terbentuknya suatu ruang yang terpisah dari ruang sekitarnya.

Pengolahan bidang vertikal meliputi pengolahan dinding, yaitu dinding masif, transparan, dan semu. Penggunaan bidang vertikal dapat dikombinasikan satu sama lain untuk memberikan artikulasi ruang. Agar anak tidak merasa terkurung, secara visual memberikan kesan ruang yang luas, selain itu juga supaya anak dapat melihat ke ruang luar, maka digunakan bidang-bidang yang fleksibel atau dinding partisi yang transparan atau bukaan lebar.

d. Skala

Sesuai dengan fungsi bangunan, pelaku utama adalah anak-anak, sehingga perlu memperhatikan skala dan dimensi anak. Karakter anak yang dinamis diwujudkan dalam permainan skala ruang, permainan skala ruang ini dapat dicapai dengan permainan tangga lantai (split level), permainan tinggi plafon, atau luas ruang.

e. Pencahayaan dan penghawaan

Pengaturan pencahayaan alami dengan memasukkan cahaya sinar matahari melalui bukaan pada dinding dengan tujuan untuk menciptakan kesan ruang yang nyaman dan hangat, mendukung kegiatan.

Pencahayaan buatan, dengan pengaturan penempatan lampu pada elemen interior dan meminimalkan bukaan. Digunakan pada ruang dengan kegiatan yang menggunakan obyek tertentu sebagai fokus.

Sehingga perhatian anak bisa tetap pada obyek tersebut (terfokus).

Misalnya ruang audio – visual (menonton film), ruang komputer.

3.1.3. Ruang Luar

Open space yang ada digunakan anak sebagai area outdoor mengembangkan kreativitas dengan belajar maupun bermain. Pembentukan taman bermain dan ruang-ruang terbuka sebagai media ekspresi gerak tubuh anak yang diperkuat dengan pola vegetasi sebagai pengarah sirkulasi, barier bunyi dan sinar matahari, serta naungan bermain anak.

Pola tata ruang luar didesain berdasarkan kelompok bermain, seperti permainan menggunakan alat (ayunan, poanjatan, jungkat jungkit, dan lain-lain), permainan konstruksi/membangun (pasir, tanah liat), permainan gerak (motorik). Selain itu pola tata ruang terbentuk dari gerak permainan anak, yaitu terikat, bebas terikat, dan bebas.

a. Jenis Perkerasan

Menggunakan bahan lunak yang berguna sebagai faktor keamanan dan sesuai dengan fungsi bangunan.

b. Warna

Adanya perbedaan warna untuk dapat dilihat sebagai suatu figur yang jelas antara bidang datar dan bidang perletakkannya, misalnya antara batu kali dengan rumput. Perbedaan warna dimaksudkan untuk menghindari adanya aliran ruang yang menerus.

c. Pengolahan bidang dasar dan vertikal

Meliputi perbedaan ketinggian bidang dasar (meninggikan/menurunkan) dan pemberian bidang vertikal meliputi : dinding masif, transparan, dan semu.

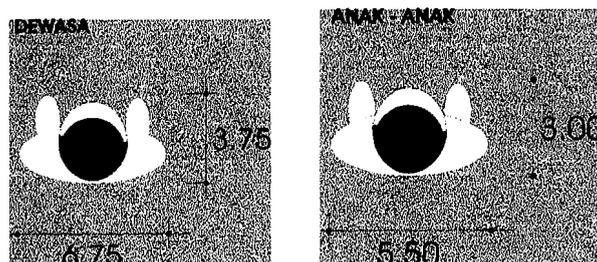
d. Skala

Skala yang dimaksudkan merupakan skala anak, meliputi : batas pandang terhadap bidang vertikal, ketinggian bidang dasar yang sesuai dengan anak, efek dari pengolahan ruang terhadap anak-anak dan persepsi anak dalam memahami dimensi ruang.

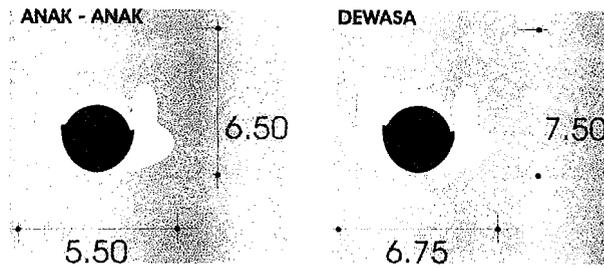
3.2. Konsep Dasar Program dan Besaran Ruang

Besaran ruang pada Kid's Club mempertimbangkan faktor-faktor, antara lain :

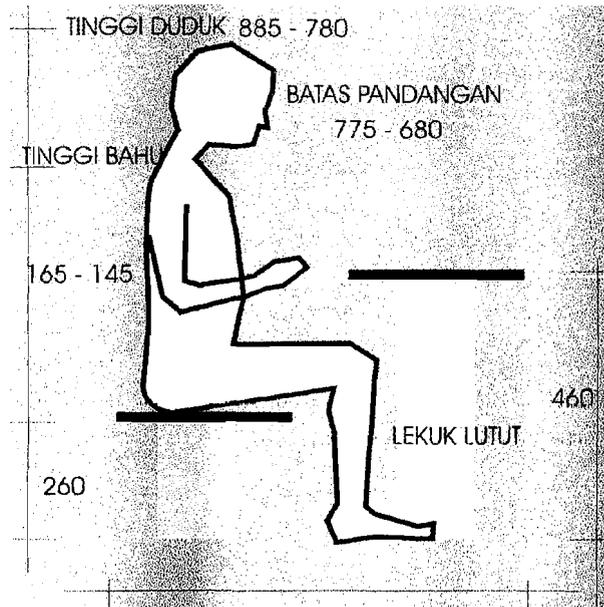
1. Standar dimensi



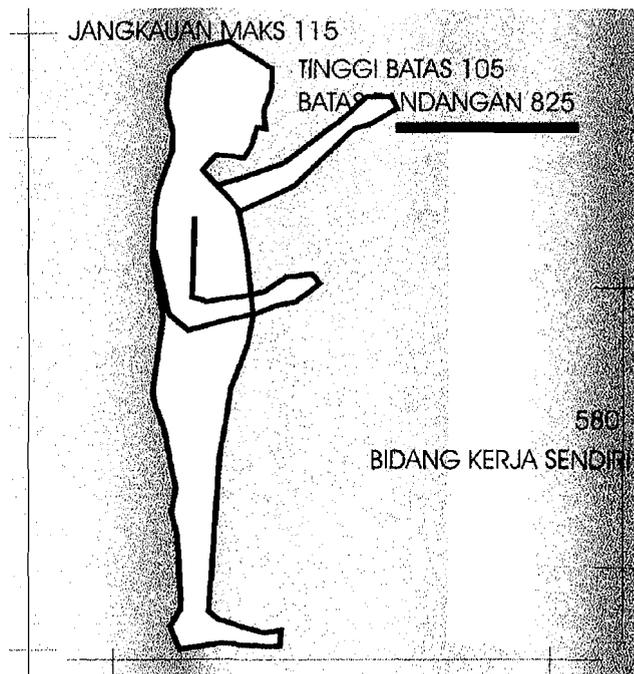
Gambar III.3 Standard1



Gambar III.4 Standard2

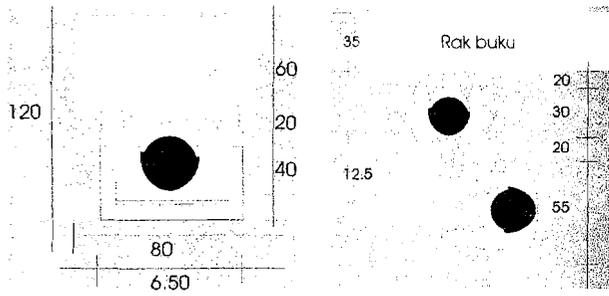


Gambar III.5 Standard3

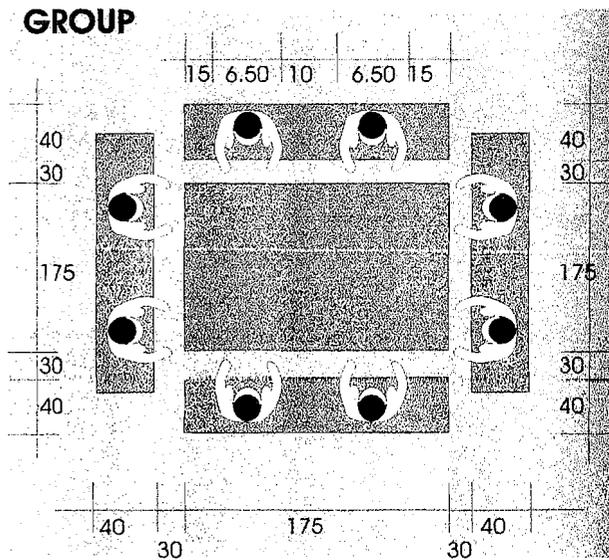


Gambar III.6 Standard4

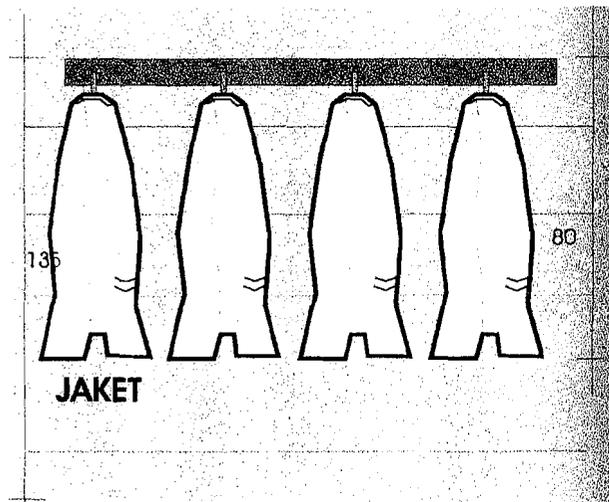
- perabotan dalam



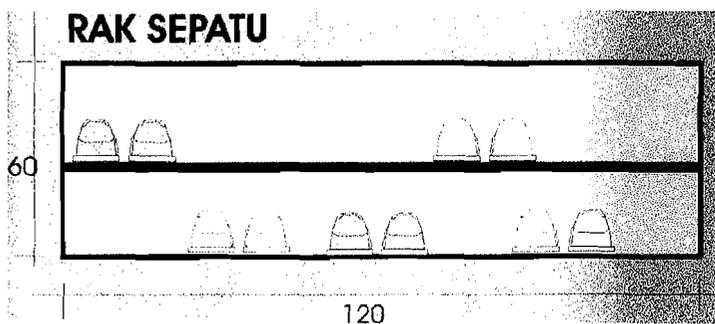
Gambar III.7 Standard rak



Gambar III.8 Standard Group



Gambar III.9 Standard Gantungan



Gambar III.10 Rak Sepatu

2. Kelancaran dan kenyamanan kegiatan
3. Tuntutan karakteristik ruang

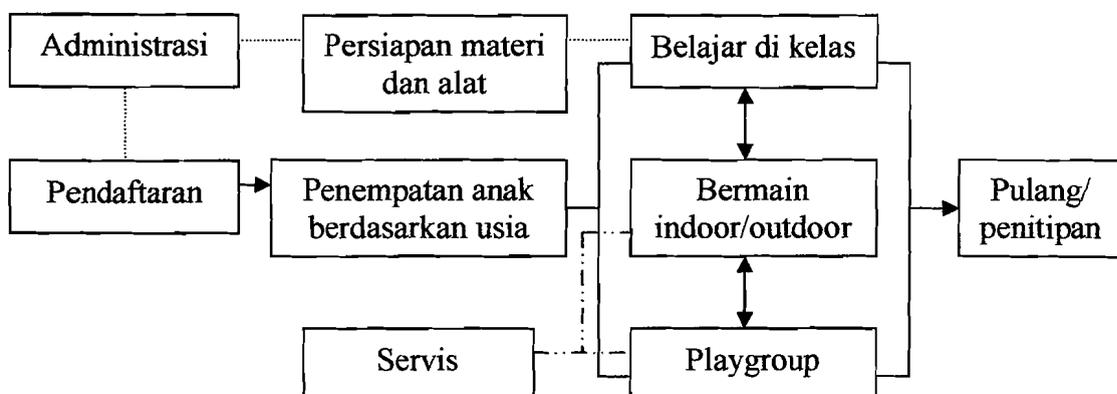
Jumlah anak yang ditampung di dalam Kid's Club ini, yaitu anak dengan pengelompokan sebagai berikut :

- a. Usia 3 – 4 tahun (Pre-School) atau Playgroup terdiri dari 4 kelas, 1 kelas terdiri dari 24 anak dengan perbandingan pengasuh 1 : 6
- b. Usia 4 – 5 tahun (TK A) , terdiri dari 2 kelas
- c. Usia 5 – 6 tahun (TK B) , terdiri dari 2 kelas

TK → 1 ruang untuk 24 anak, dengan perbandingan pengasuh 1 : 6

3.2.1. Kegiatan Pendidikan Anak Pra-Sekolah

Kegiatan pendidikan anak pra-sekolah berguna untuk memberikan pendidikan dan program-program antara lain permainan-permainan yang dapat merangsang kreativitas, melatih motorik kasar dan halus anak, merangsang perkembangan bahasa dan emosi anak, mengembangkan kemandirian dan sosialisasi anak.



- ▶ : Hubungan langsung
 : Hubungan tidak langsung
 - - - - - : Hubungan pendukung

Skema III.1 Kegiatan Pendidikan Anak Pra-Sekolah

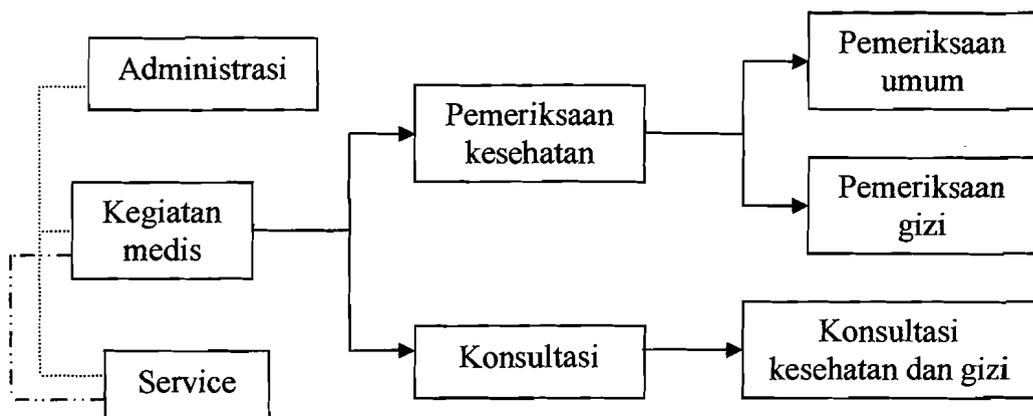
- Kelompok Usia 3 tahun – 6 tahun (Playgroup dan TK A – B)

Tabel III.1 Kegiatan Pendidikan Anak Pra-Sekolah

Kegiatan Pelayanan Kesehatan Anak

Bentuk Kegiatan	Pelaku	Ruang yang dibutuhkan
Belajar mengajar	Murid Guru	R. Kelas
		R. guru
		Perpustakaan
		R. Seni
		R. Audiovisual
		R. Ibadah
		R. Olahraga (indoor - outdoor)
Bermain	Murid Pengasuh	R. Bermain indoor
		R. Bermain outdoor

3.2.2. Kegiatan Pelayanan Kesehatan Anak



- > : Hubungan langsung
 : Hubungan tidak langsung
 - - - - - : Hubungan pendukung

Skema III.2 Kegiatan Pelayanan Kesehatan Anak

Tabel III.2 Kegiatan Pelayanan Kesehatan Anak

Bentuk Kegiatan	Pelaku	Ruang yang dibutuhkan
Kegiatan Medis	Dokter anak	R. Periksa dokter anak
	Dokter gigi	R. Periksa dokter gigi
	Pasien	R. Konsultasi gizi
	Orangtua	
Administrasi	Pimpinan	R. Pimpinan
	Staf Administrasi	R. Rapat
	Staf keuangan	R. Staf
	Resepsionis	R. Staf keuangan
		R. Tamu
		R. Resepsionis
		R. Tunggu

Tabel Kebutuhan dan Besaran Ruang

Ruang	Standar (m ²)	Jml Ruang	Kapasitas		Luas	
			Anak	Guru/ Dewasa	Luas/Rg (m ²)	Luas Total (m ²)
Kegiatan Pengasuhan						
R. Staf Pengasuh	2	1		35	70	70
R. Istirahat	A	1				20
R. Tidur	1,75	8	192	32		
R. Makan Siswa	1	2	96			
R. Lavatory	1,5					200
R. Ganti	2,5	1				62,5
R. Konsultasi	A	1			25	25
Kegiatan Pendidikan						
R. Pengajar	2	1		32		64
R. Tamu	3	1		4		12
R. Tunggu	A	1				12
R. Kelas						
- Playgroup	3	4	24	16	84	336
- TK	3	4	24	16	84	336
R. Audio Visual						
R. Lukis						
R. Musik	1	1	50	8	58	58
Perpustakaan		1				

- R. Rak Buku	30				30
- R. Baca	2		50		100
- R. Adm	2			4	8
R. Bermain		1			
- Messy Area	2,25		90	6	225
- Active Area	4,41		90	6	405
- Quite Area	0,36		90	6	32,5
R. Penyimpanan	A	1			36
R. Olahraga	A	1			100
R. Pameran	A	1			250
Kolam Renang	A	1			50
Lavatory	A	1			150
Kegiatan Pengelola					
R. Resepsionis	A	1			12
R. Tamu	3	1	5		15
R. Rapat	1,6	1	20		48
R. Administrasi	2,5	1	10		52
R. Staff	3	1	12		36
R. Pimpinan	25	1	3		36
Lavatory	1,5	1			20
Kegiatan Kesehatan					
R. Tunggu	3	1	10		30
R. Dokter Anak	15	1			15
R. Dokter Gigi	15	1			15

R. Ahli Gizi	15	1		15	15
Administrasi	2,5	1	5	20	20
R. Pendaftaran	12	1		15	15
Service & Penunjang					
R. Serbaguna		1	300	500	500
Hall	0,9	1		196	196
R. Duduk Indoor	2	1	50	100	100
R. Duduk Outdoor	2	1	50	100	100
Kantin	1,7	1	40	100	100
Minimarket	A	1		120	120
R. Security	3	1		6	6
R. Janifor	A	1		20	20
Lavatory	1,5	1		14	14
R. Sholat	1	1		144	144
Gdg Alat Main	A	1		50	50
R. MEE	A	1		30	30
Area Parkir Mobil	12,6	1	40 Mobil		504
Area Parkir Motor	2	1	45 Motor		100
TOTAL					

Tabel III.3 Kebutuhan Ruang

Jadi total luas ruang yang dibutuhkan adalah 5085.5 m²

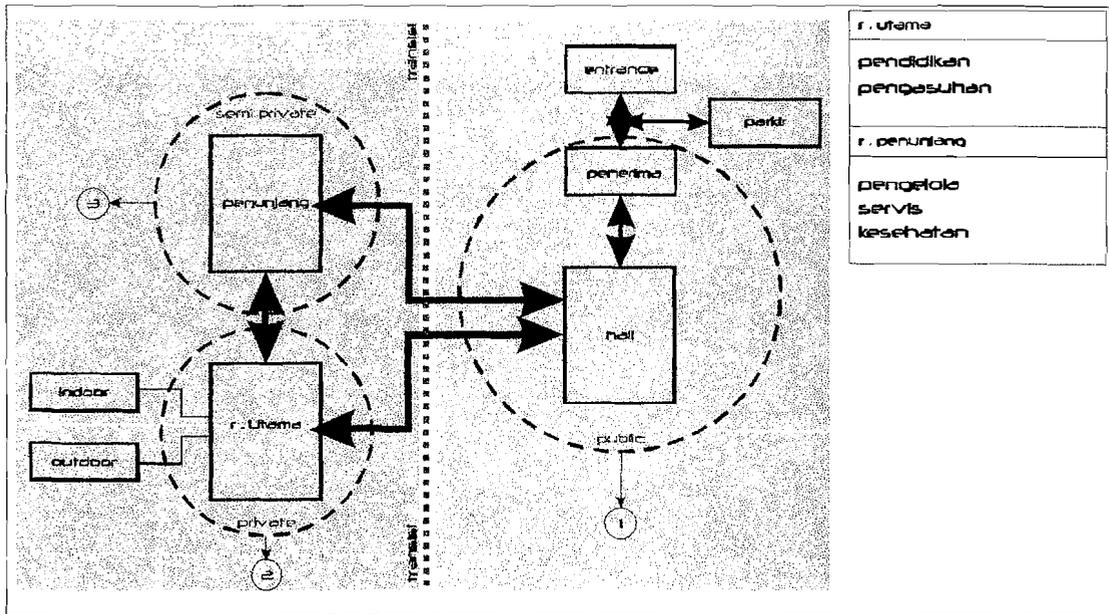
Sirkulasi : 20% dari luas terbangun

$$20\% \times 4370,5 \text{ m}^2 = 6102.6 \text{ m}^2$$

Luas site : 10.010 m²
BC : 65%

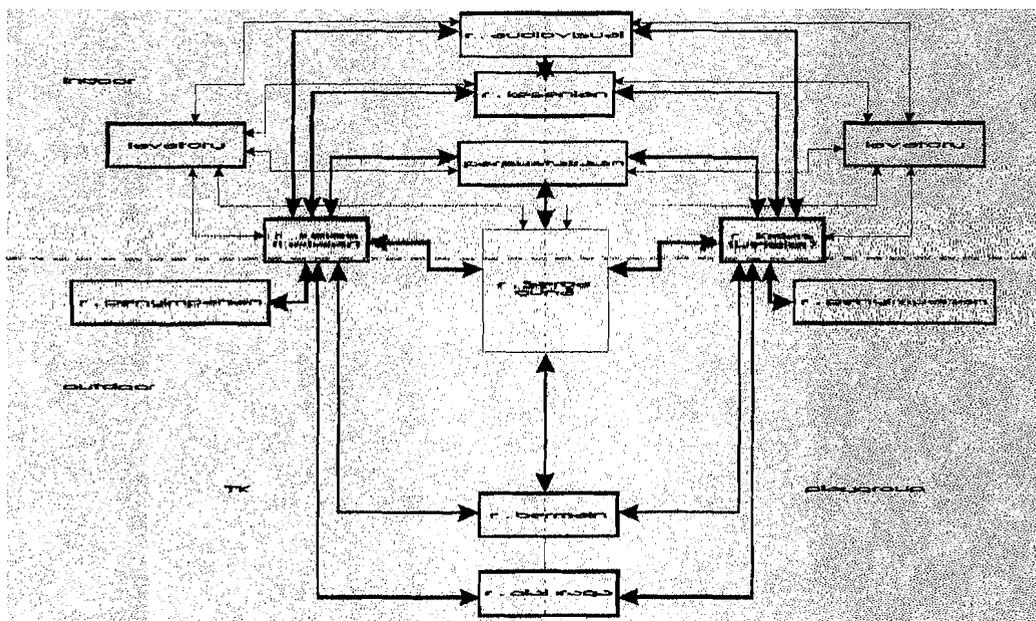
$$65\% \times 10.010 \text{ m}^2 = 6506.5 \text{ m}^2$$

3.2.3 ORGANISASI RUANG



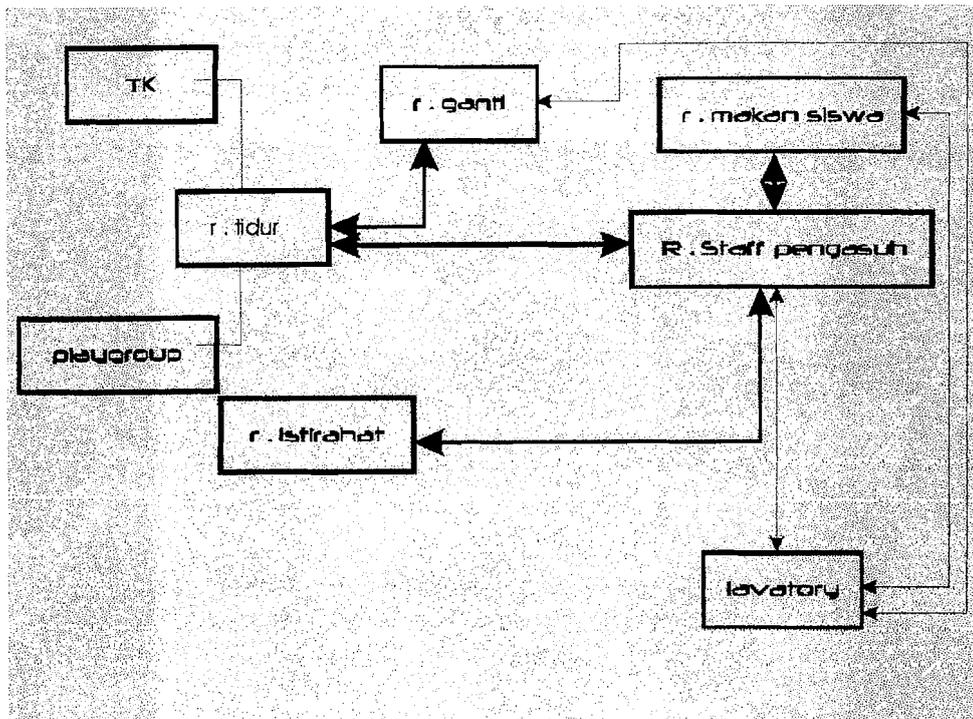
Skema III.3 Organisasi Ruang

Pendidikan



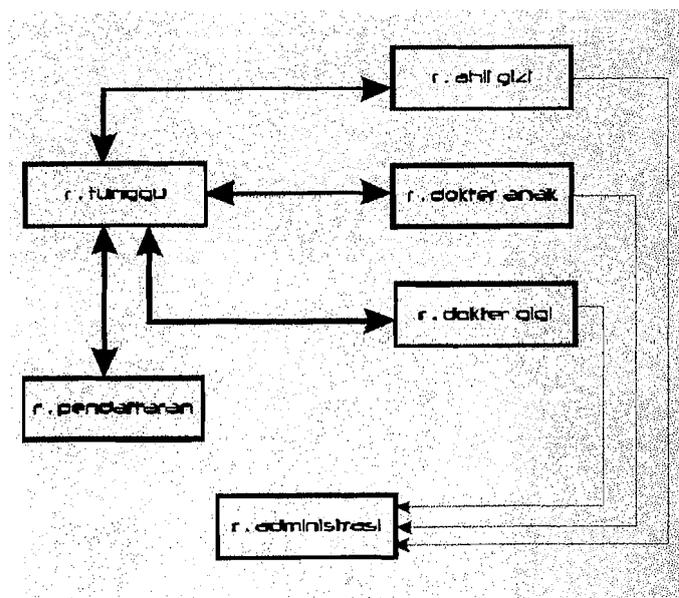
Skema III.4 Pendidikan

Pengasuhan



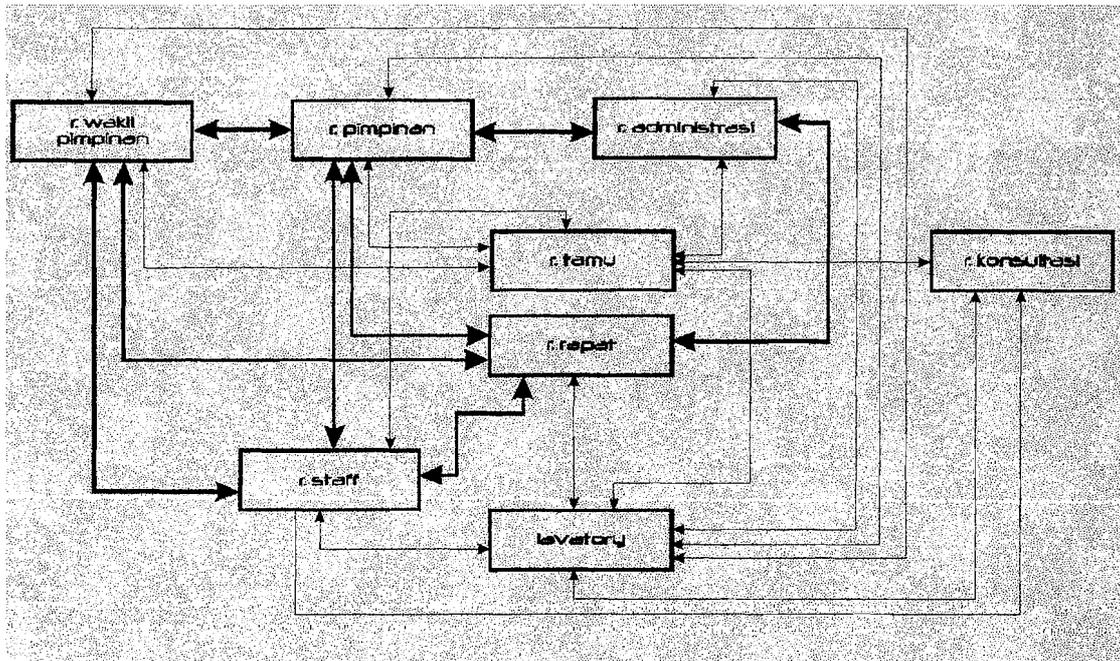
Skema III.5 Pengasuhan

Kesehatan



Skema III.6 Kesehatan

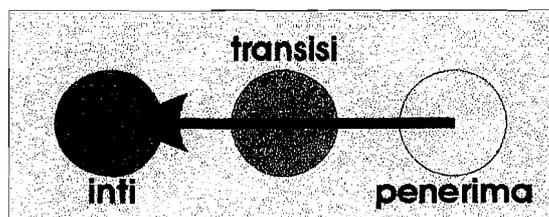
Pengelola



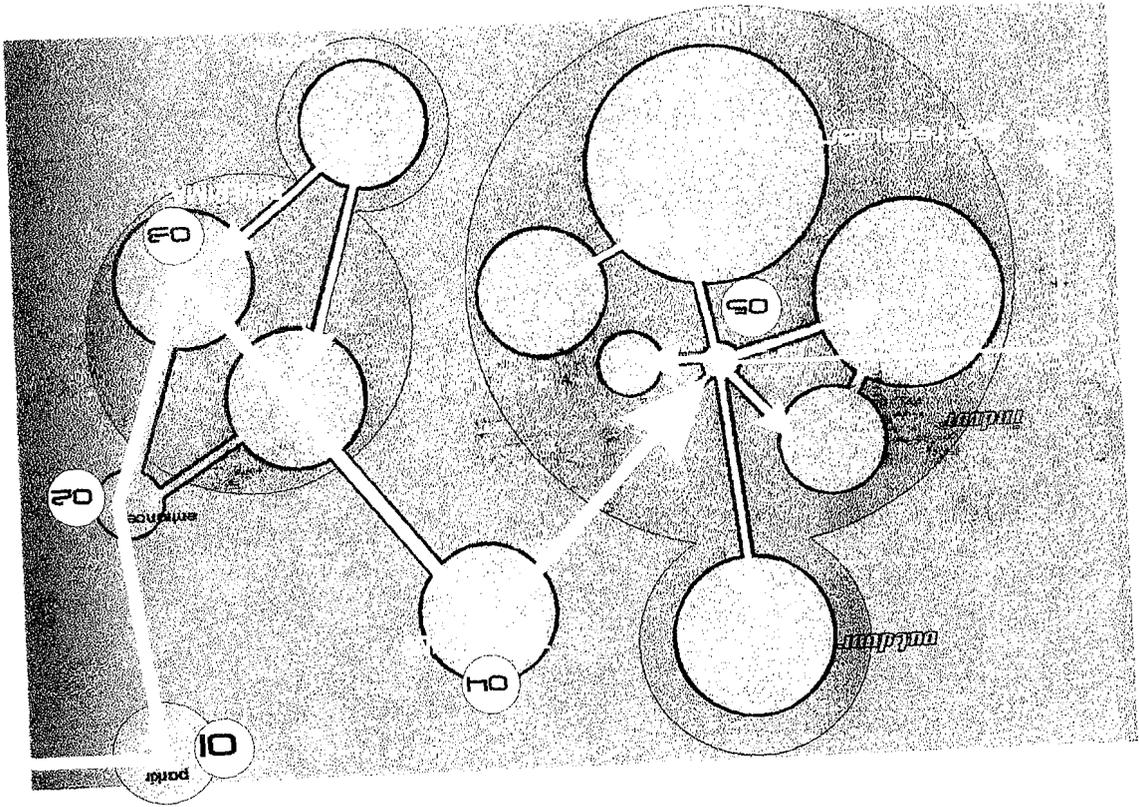
Skema III.7 Pengelola

3.2.4 POLA SIRKULASI

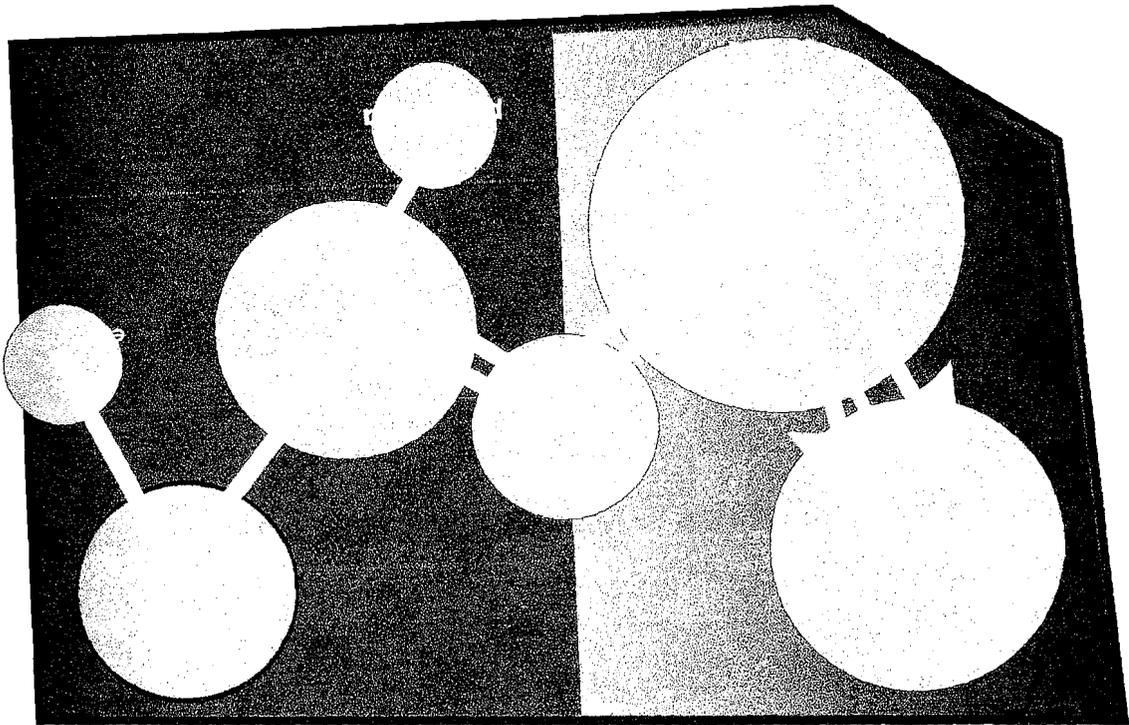
secara umum pola sirkulasi pada keseluruhan bangunan, merupakan penerapan dari karakter anak yang dinamis dengan tujuan menghindari sifat monoton dan kaku dan juga sebagai penggambaran bahwa pola tersebut terjadi perubahan alur sirkulasi. namun untuk menghindari kacaunya sirkulasi ,karena sifat dinamis yang cenderung bebas pola ini dibatasi oleh sistem hierarki ruang.



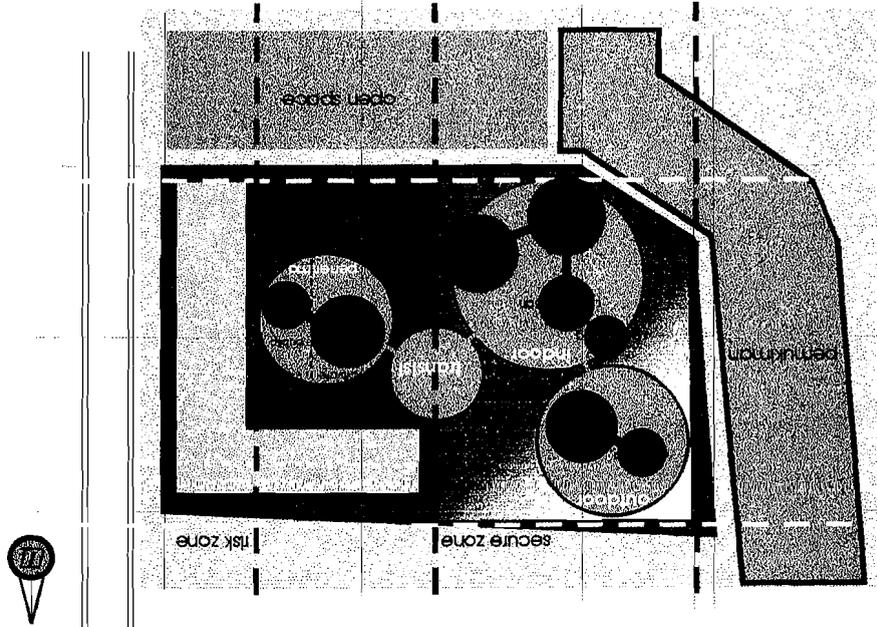
Gambar III.12 Pola Sirkulasi 2



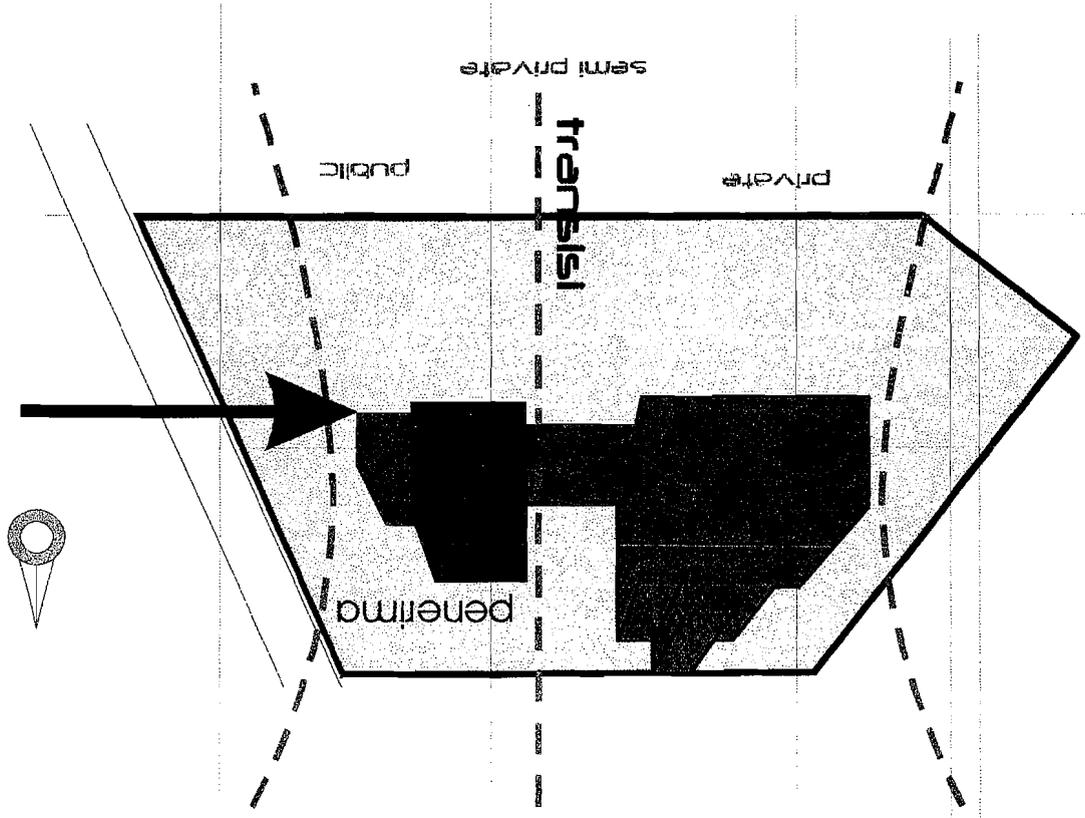
Gambar III.11 Pola Sirkulasi 1



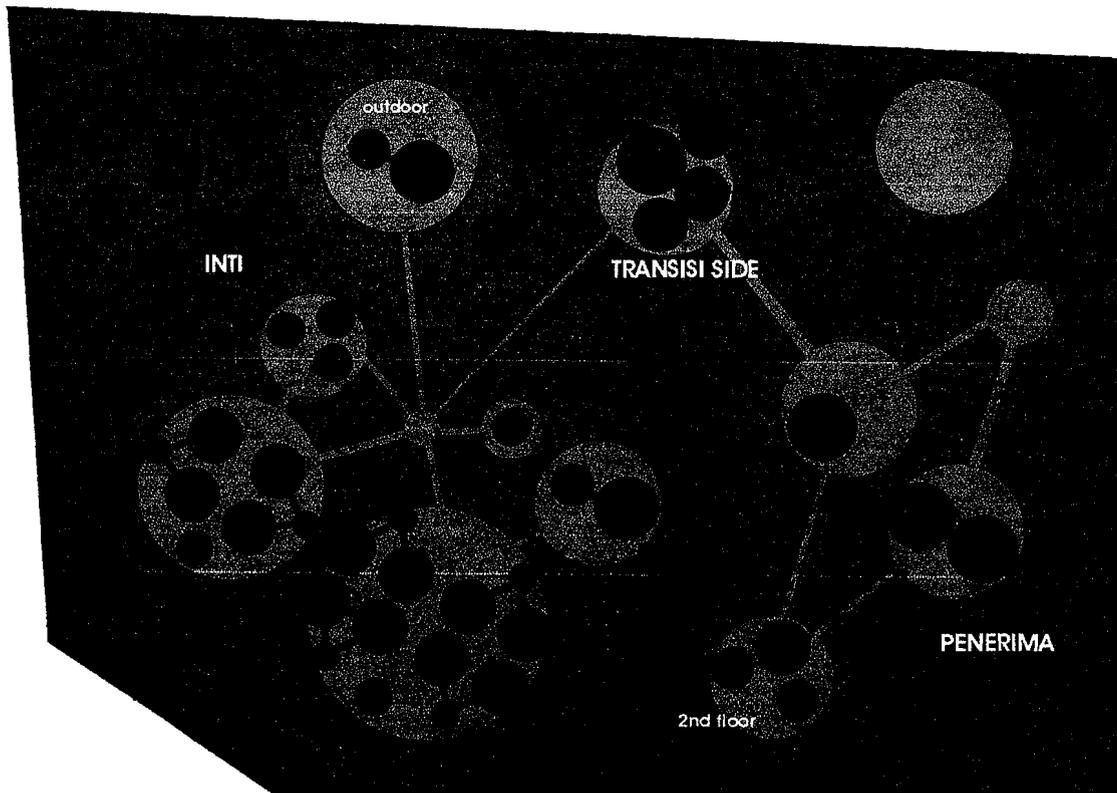
Gambar III.14 Zoning 2



Gambar III.13 Zoning 1



3.2.5 ZONING



Gambar III.14 Zoning 3

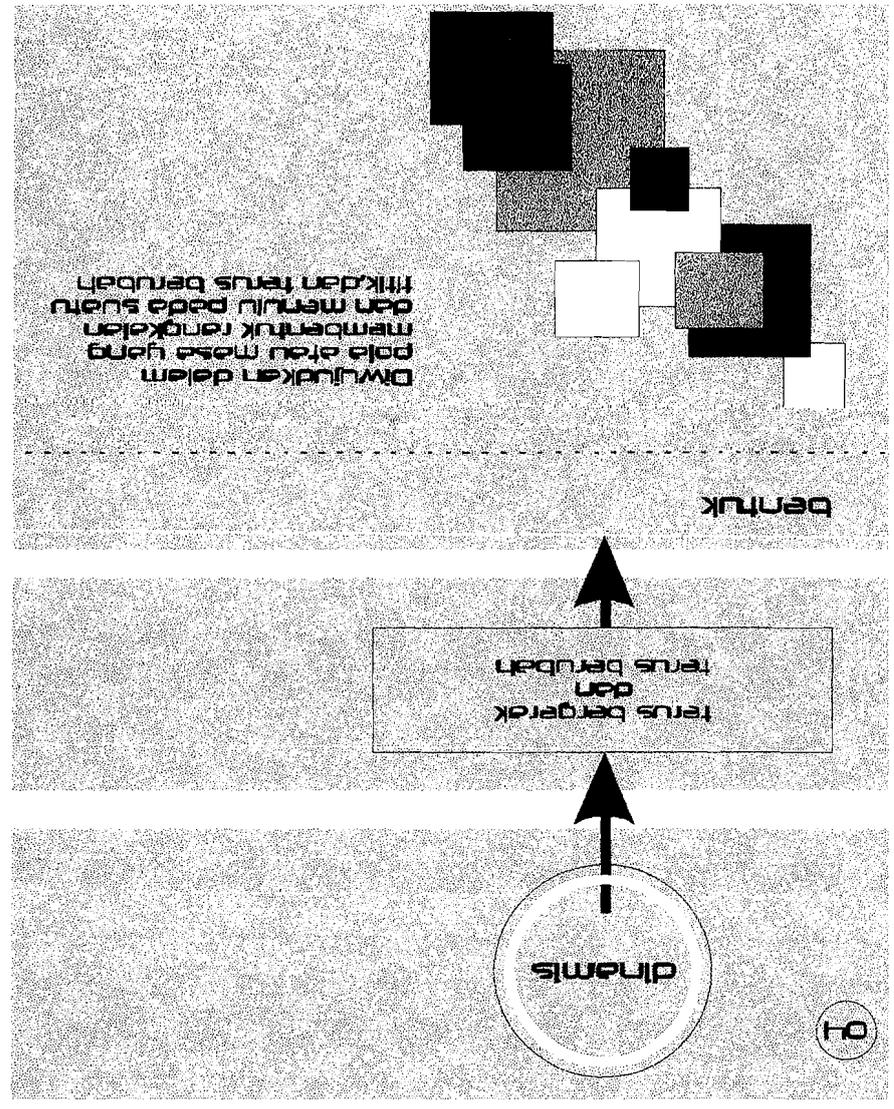
3.3.1 KONSEP BENTUK

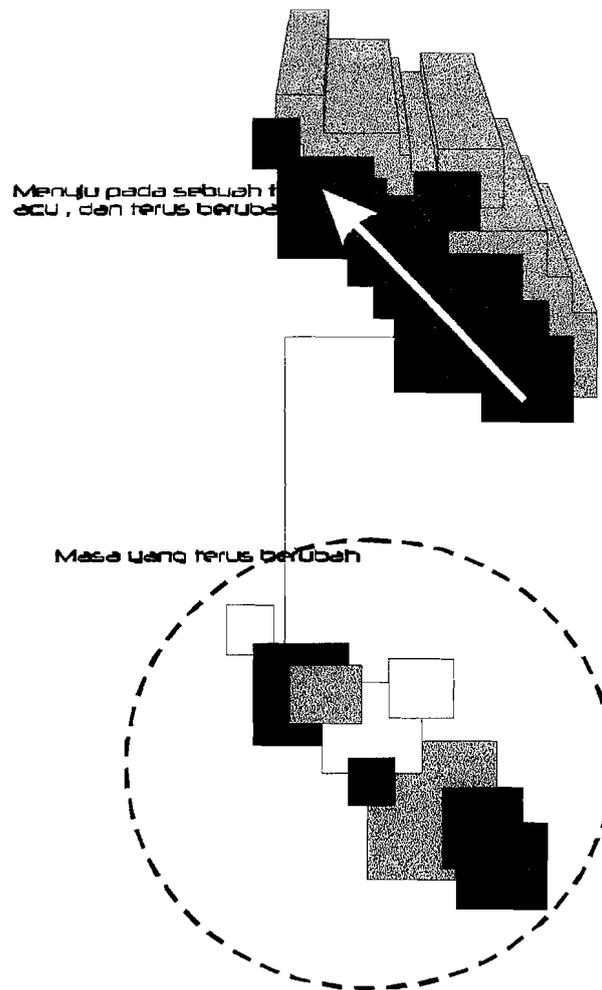
anak – anak mempunyai kecenderungan kebebasan dalam berbagai hal seperti bergerak, bermain, berbicara bahkan cara berfikir mereka, pencapaian bentuk dengan pendekatan karakter anak tersebut bertujuan untuk menciptakan dunia mereka yang lebih akrab dan tanpa tekanan.

a) DINAMIS

Arti dinamis yaitu sifat yang hidup dan terus bergerak serta berubah, tidak mempunyai modul perubahan yang pasti

Gambar III.15 Transformasi Dinamis



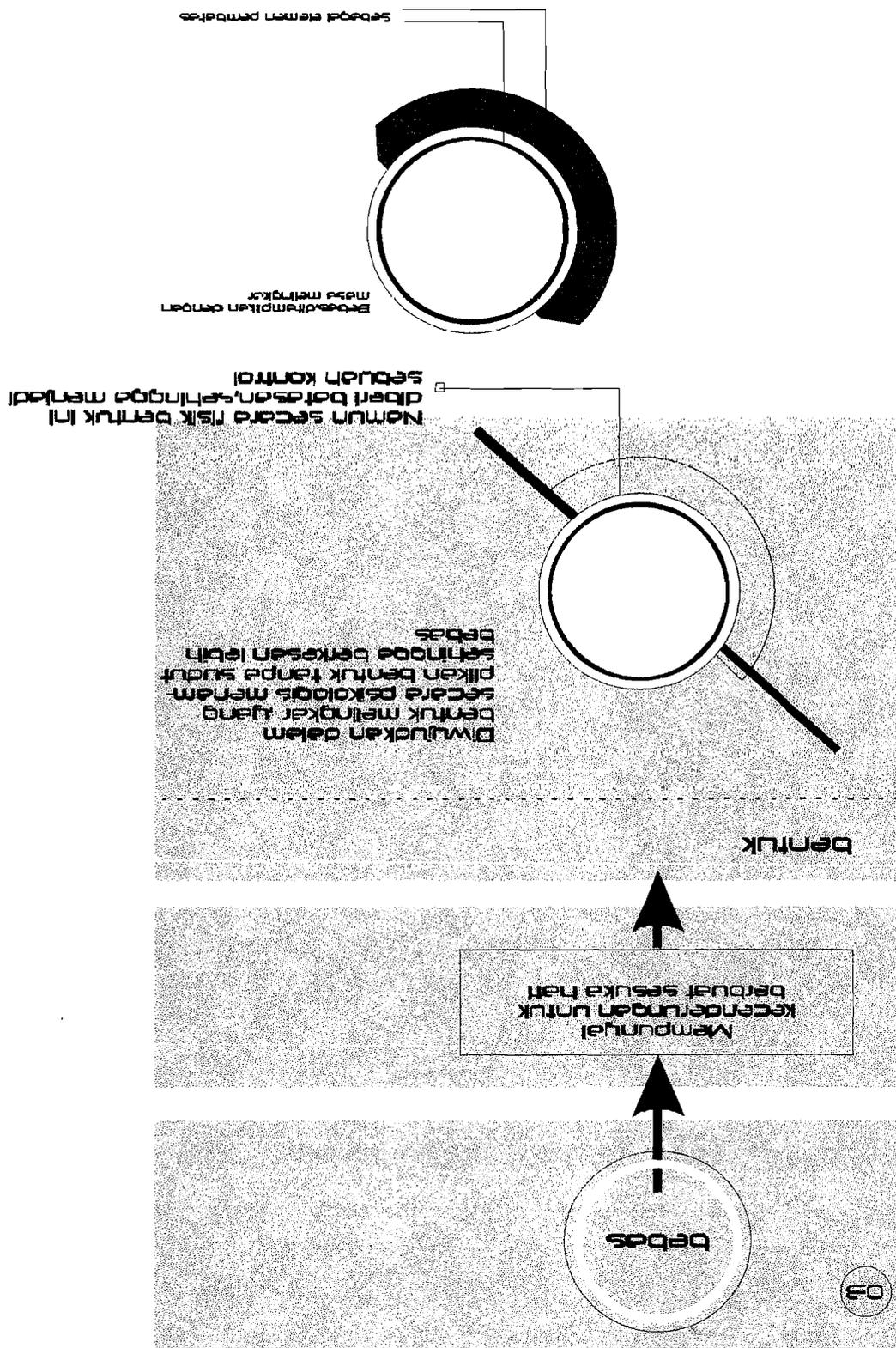


Gambar III.16 Transformasi Dinamis2

b) BEBAS

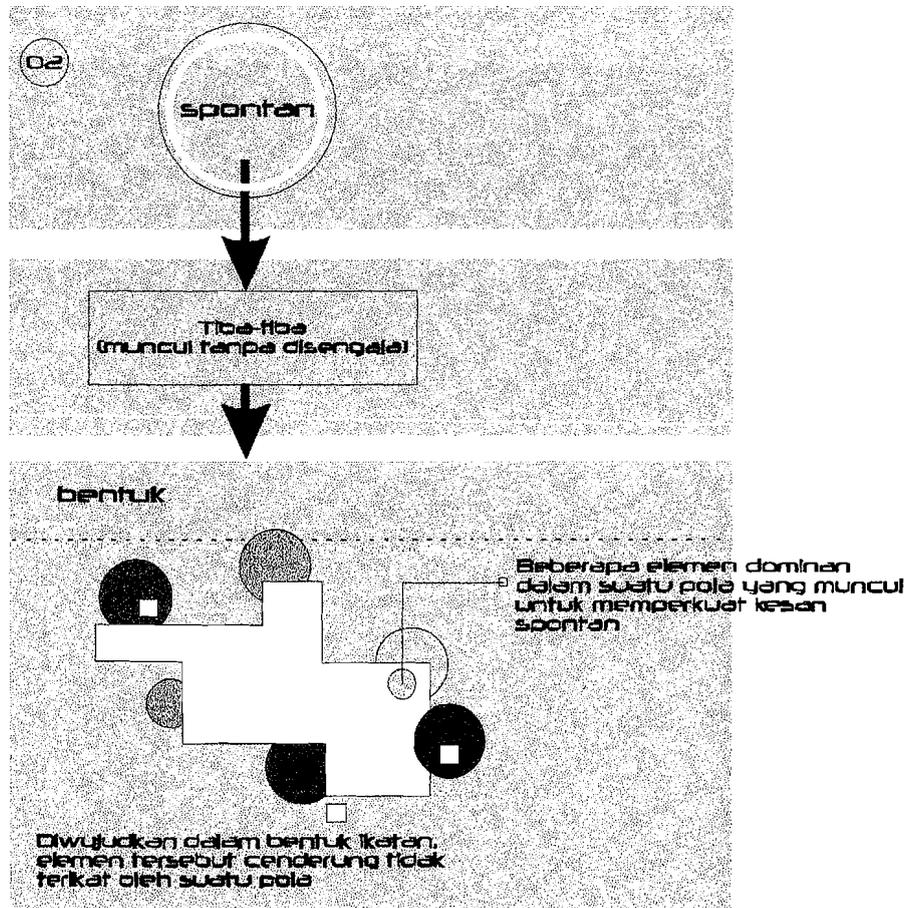
Sifat yang cenderung untuk berbuat sesuka hati dan tanpa tekanan oleh siapapun dan apapun

Gambar III.17 Transformasi Bebas

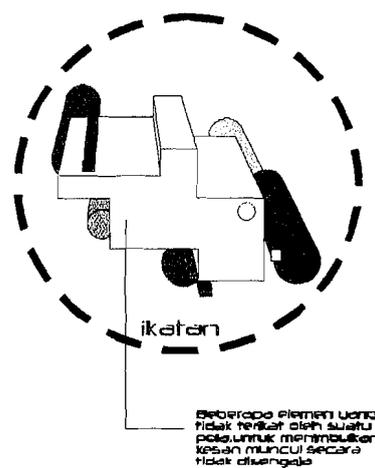


c) SPONTAN

Suatu kejadian atau sesuatu hal yang muncul secara tiba-tiba dan tanpa disengaja



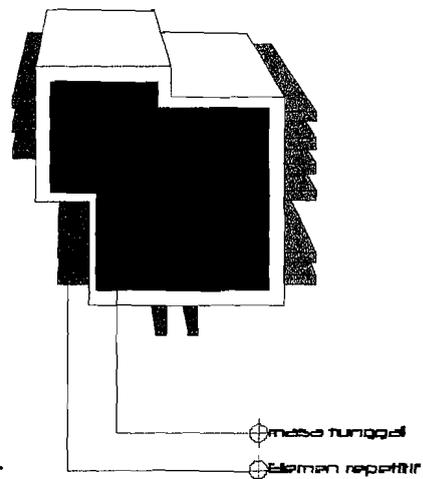
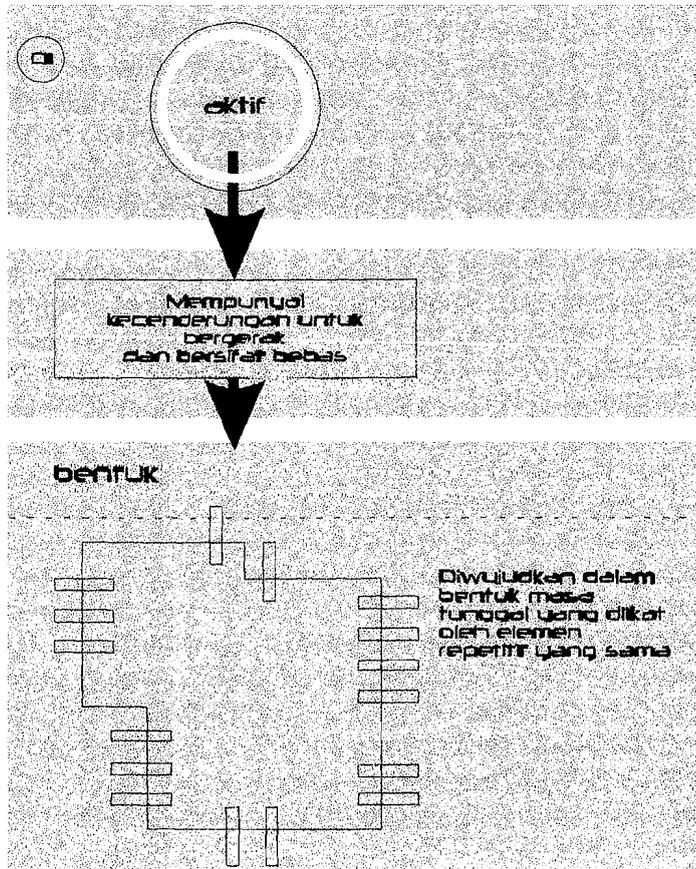
Gambar III.18 Transformasi Spontan



Gambar III.18 Transformasi Bebas

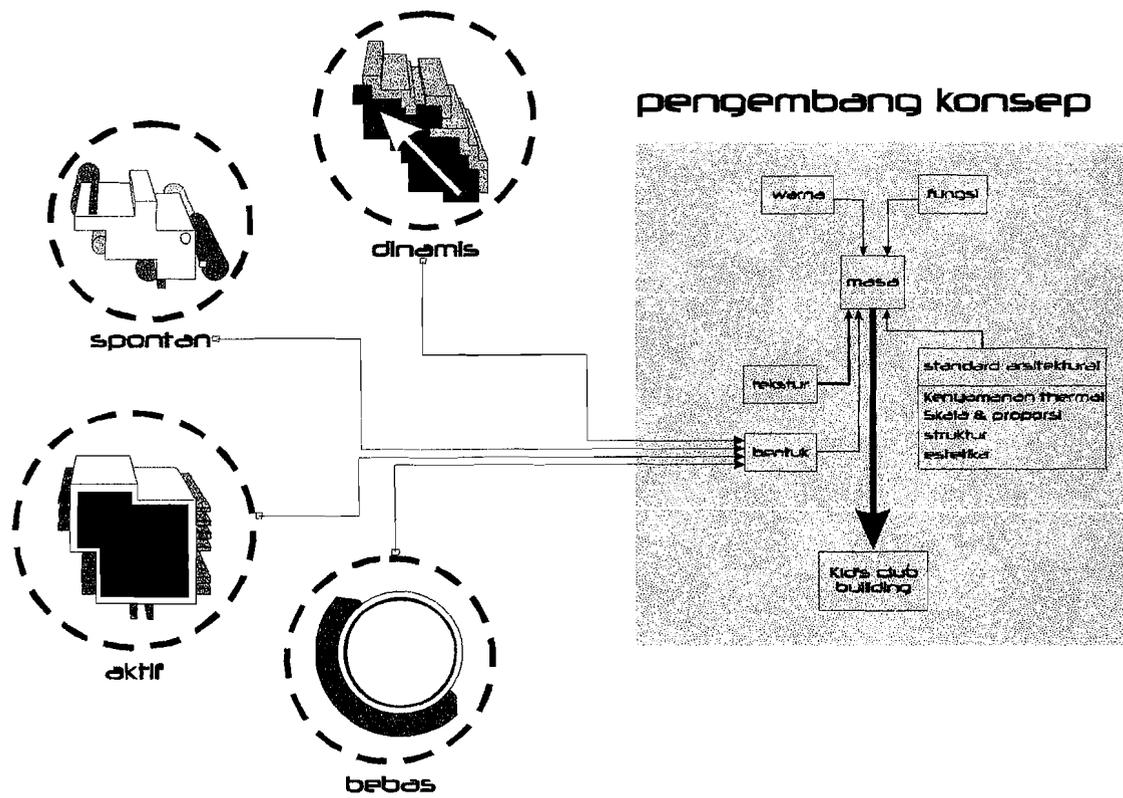
d) AKTIF

Sifat atau pergerakan yang mempunyai kecenderungan untuk selalu bergerak terus dan bersifat bebas



Gambar III.19 Transformasi Aktif

3.3.2 KONSEP PENGEMBANG

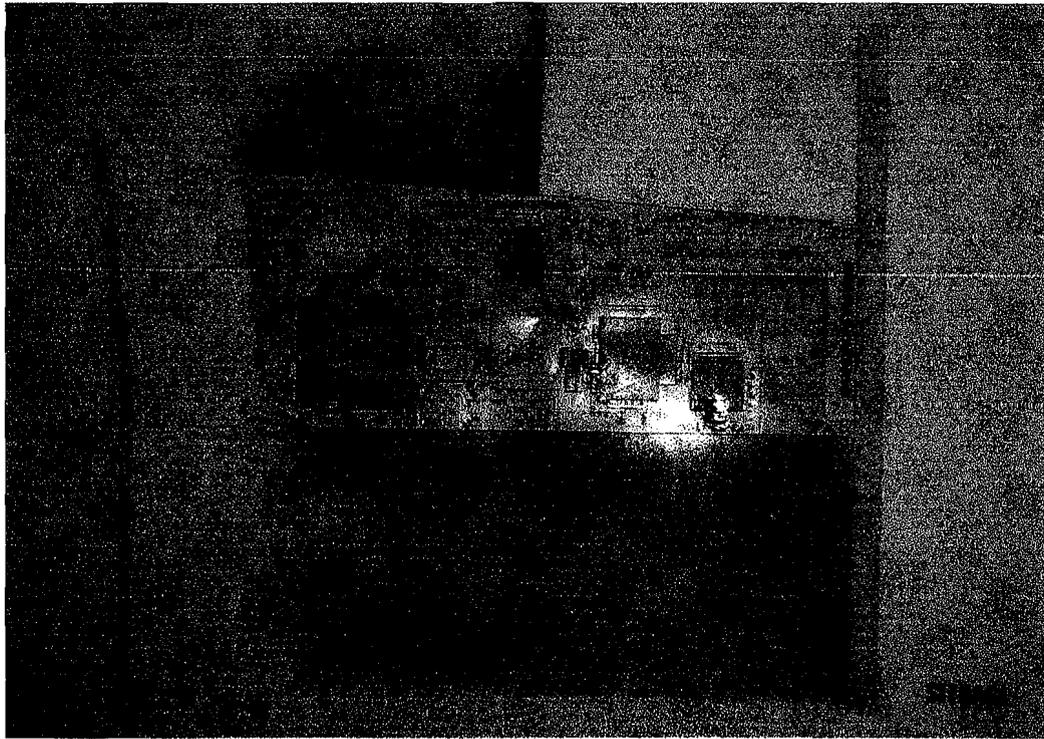


Gambar III.20 Konsep pengembang

BAB IV

LAPORAN PERANCANGAN

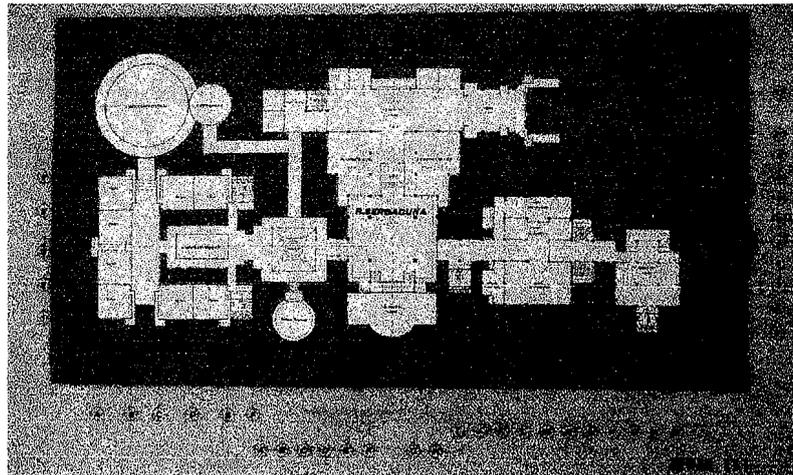
4.1 SITUASI



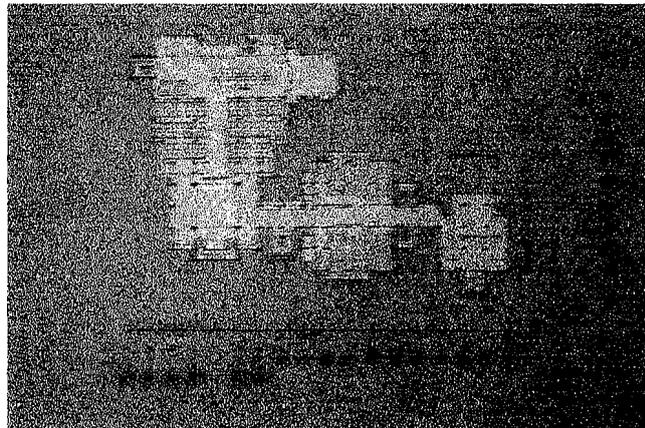
Gambar IV.1 Situasi

site berada diwilayah wirobrajan di jl.sonopakis,dibelakang dan didepan site terdapat pemukiman penduduk dan kanan kiri terdapat lahan pertanian,lokasi tersebut dilalui sarana angkutan kota (minibus),dan wilayah mudah dicapai dan ditunjang infrastruktur kota yang lengkap.

4.2 DENAH



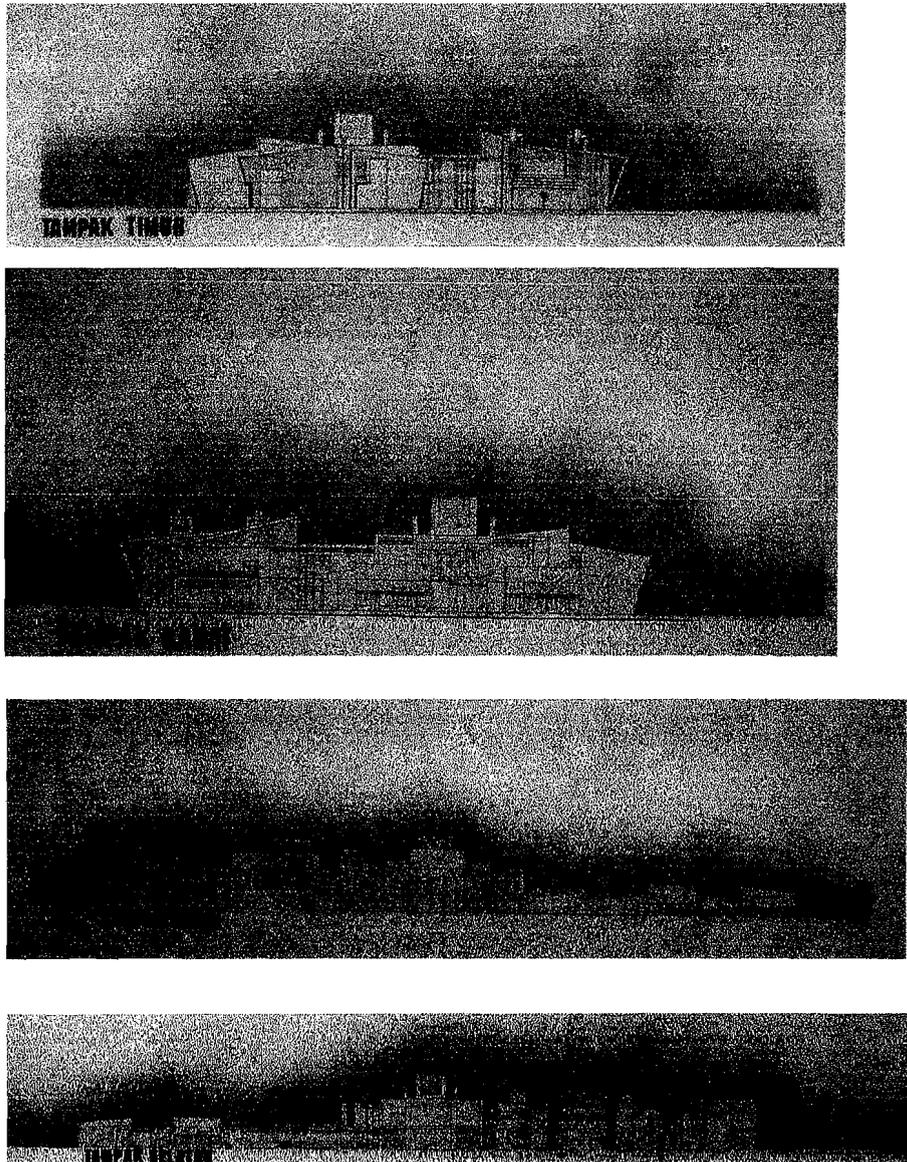
Gambar IV.2 Denah Lantai1



Gambar IV.3 Denah Lantai2

denah lantai satu terdapat lima kelompok fungsi yaitu kelompok belajar, penerima, penunjang, kegiatan bersama dan jemputan. untuk denah lantai dua terdapat empat kelompok fungsi yaitu, aktifitas kantor, kegiatan bersama, pengasuhan dan ruang doa. lantai dua typical dengan lantai satu, hanya terdapat penambahan kantilever pada ruang pengasuhan

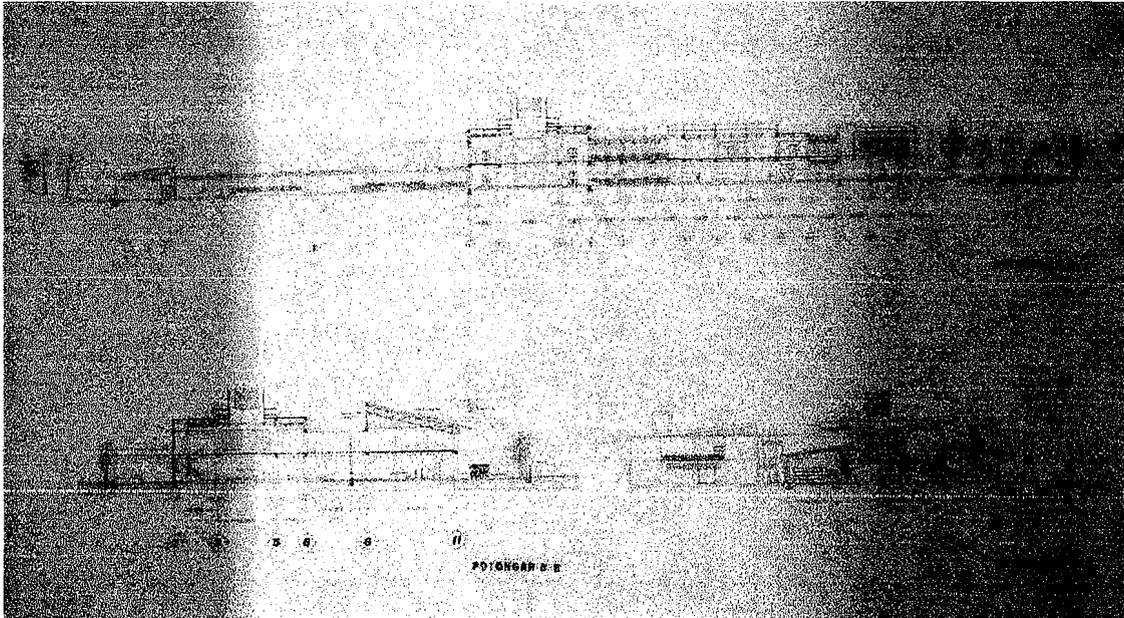
4.3 TAMPAK



Gambar IV.4 Tampak

sesuai konsep, tampak mengikuti konsep fungsi yaitu dinamis sebagai cerminan aktifitas yang terus bergerak dan cenderung bebas.pada tampak terlihat batang – batang vertical sebagai cerminan sifat yang aktif

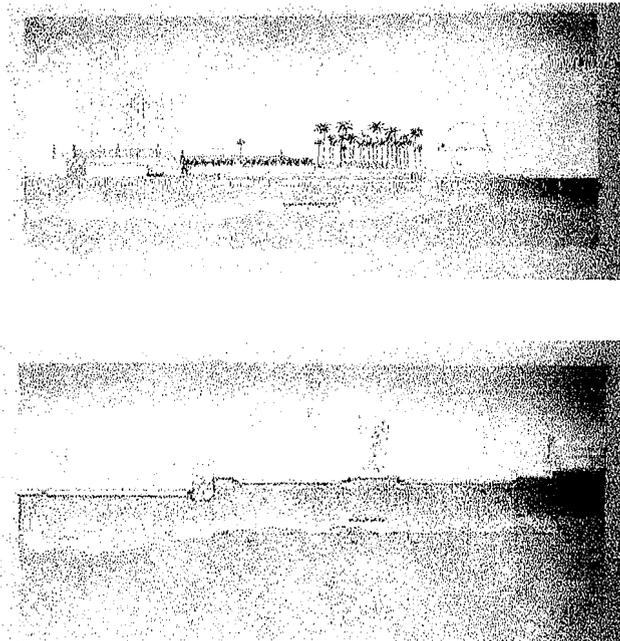
4.4.1 POTONGAN BANGUNAN



Gambar IV.5 Potongan Bangunan

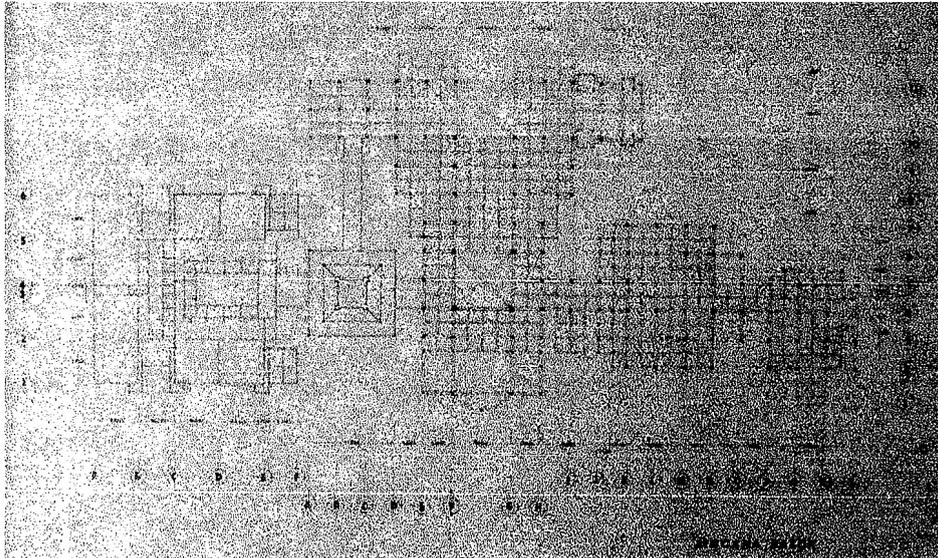
struktur bangunan ini menggunakan struktur grid kolom dan balok dengan modul yang berbeda – beda.

4.4.2 POTONGAN LINGKUNGAN



Gambar IV.6 Potongan Lingkungan

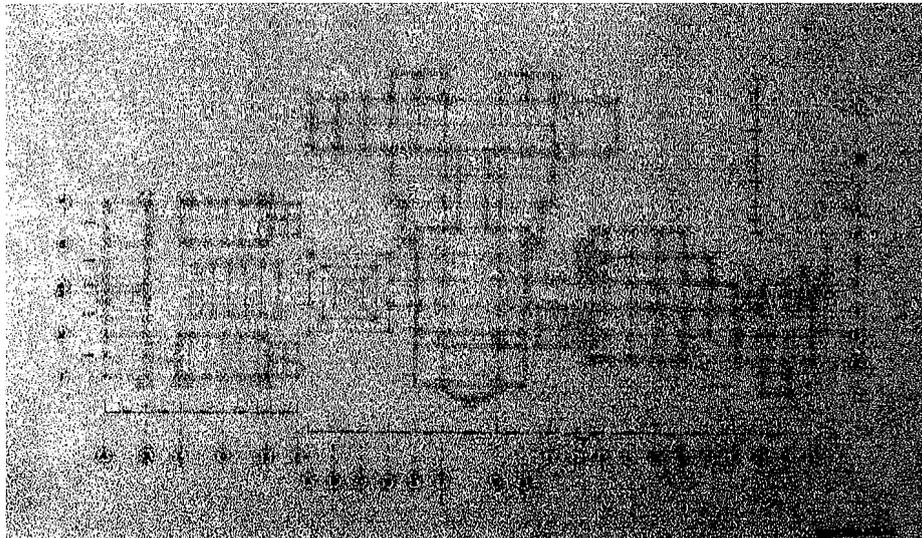
4.5 RENCANA BALOK



Gambar IV.7 Rencana Balok

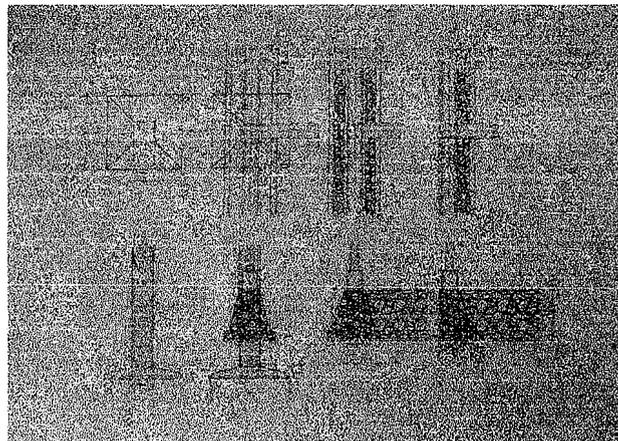
rencana balok dengan modul bentang utama 5m yang diikat oleh kolom
(60x60,40x40,30x30)

4.6.1 RENCANA PONDASI



Gambar IV.8 Rencana Pondasi

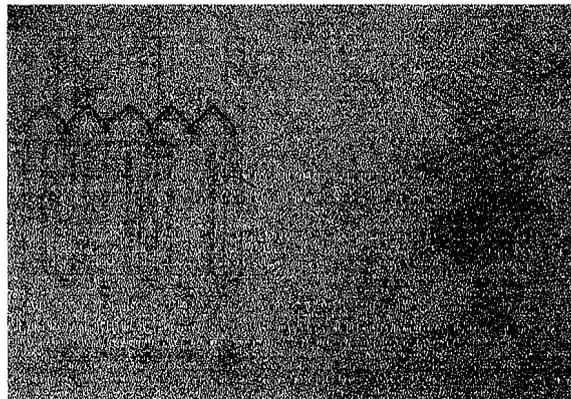
4.6.2 DETAIL PONDASI



Gambar IV.9 detail pondasi

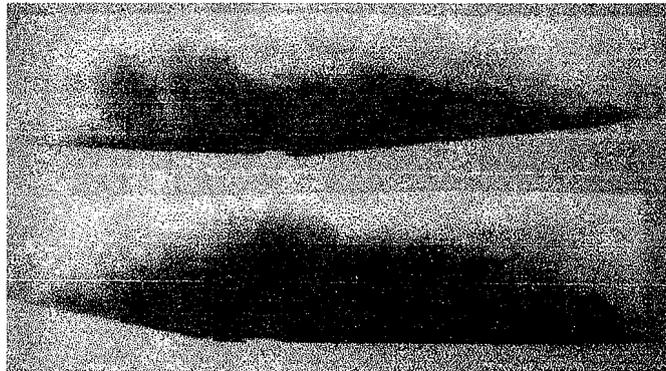
fondasi bangunan ini menggunakan fondasi footplat dan fondasi batukali dan untuk kelompok fungsi belajar dan bermain menggunakan fondasi batukali

4.7 DETAIL ATAP



Gambar IV.10 Detail Atap

4.8.1 PERSPEKTIF EXTERIOR

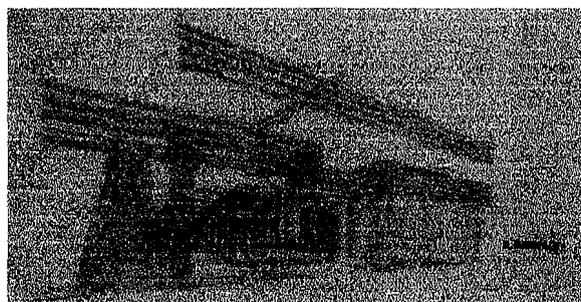


Gambar IV.11 Perspektif

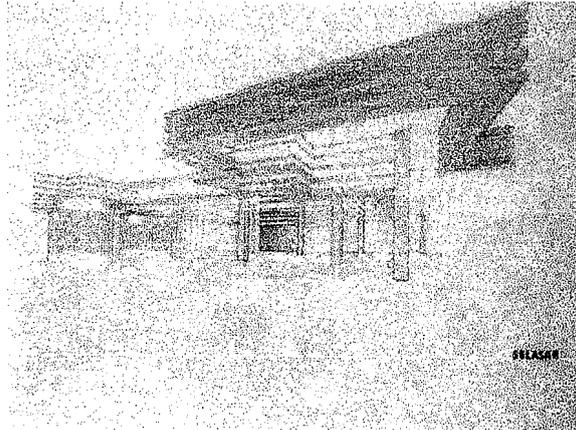


Gambar IV.12 Perspektif

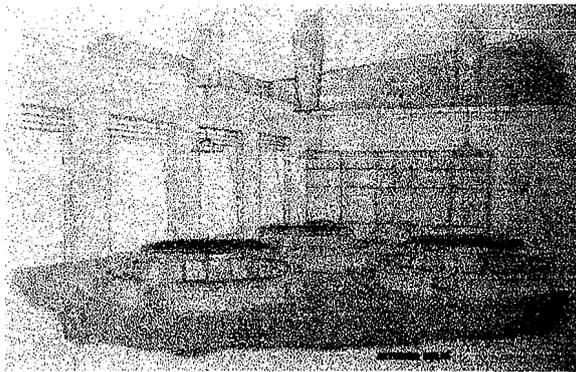
4.8.2 PERSPEKTIF INTERIOR



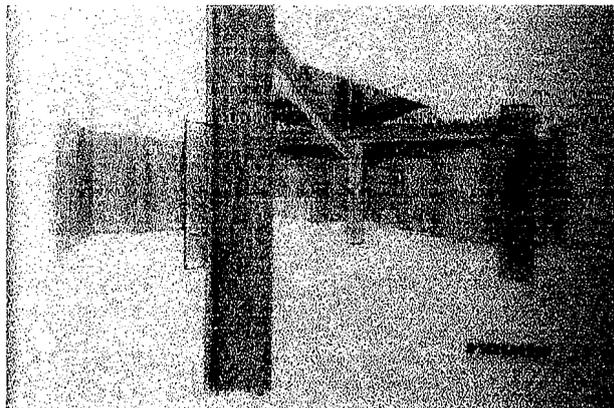
Gambar IV.13 Interior Ruang Bermain



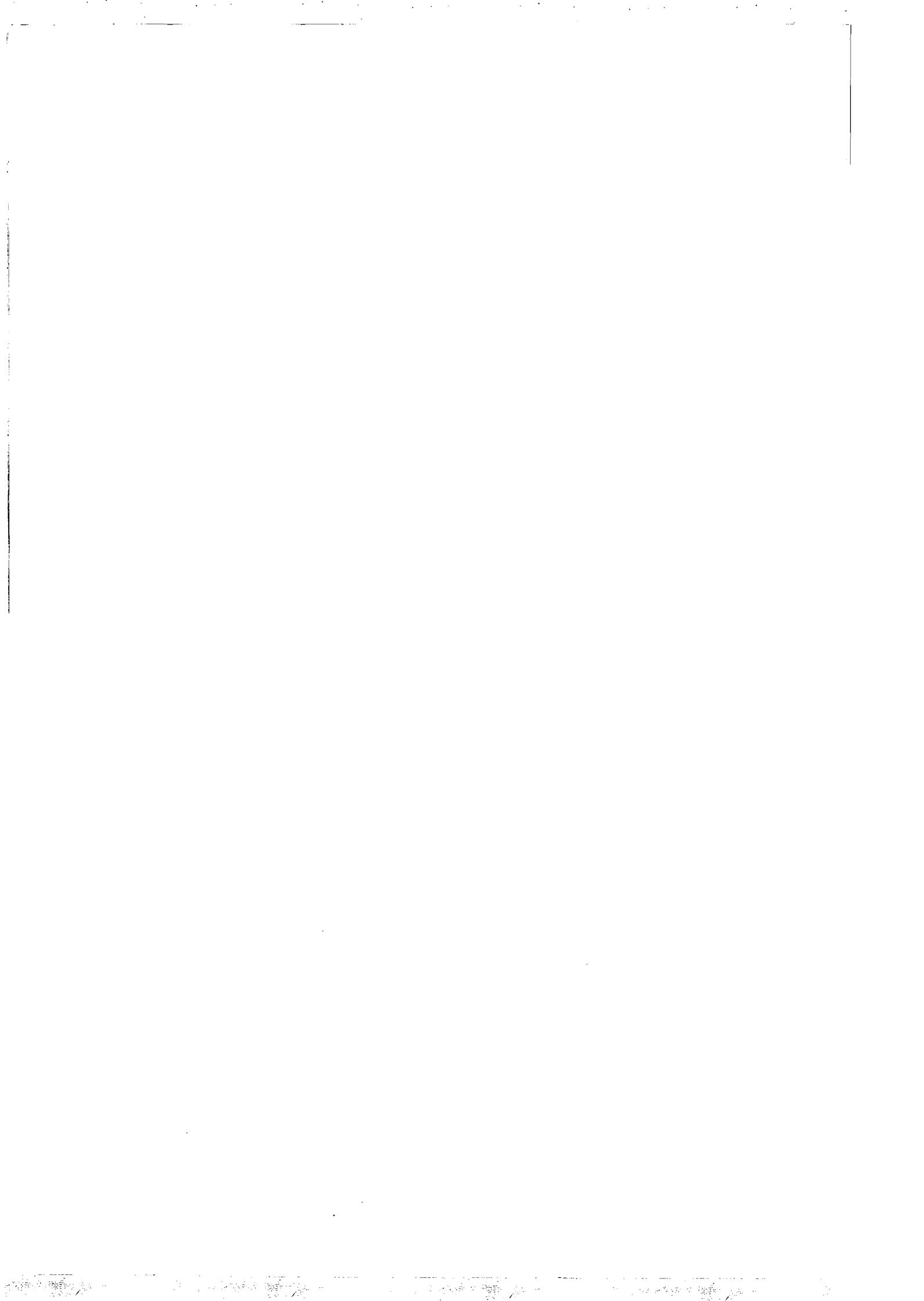
Gambar IV.14 Interior Selasar



Gambar IV.15 Interior Ruang Belajar



Gambar IV.16 Interior Ruang Serbaguna

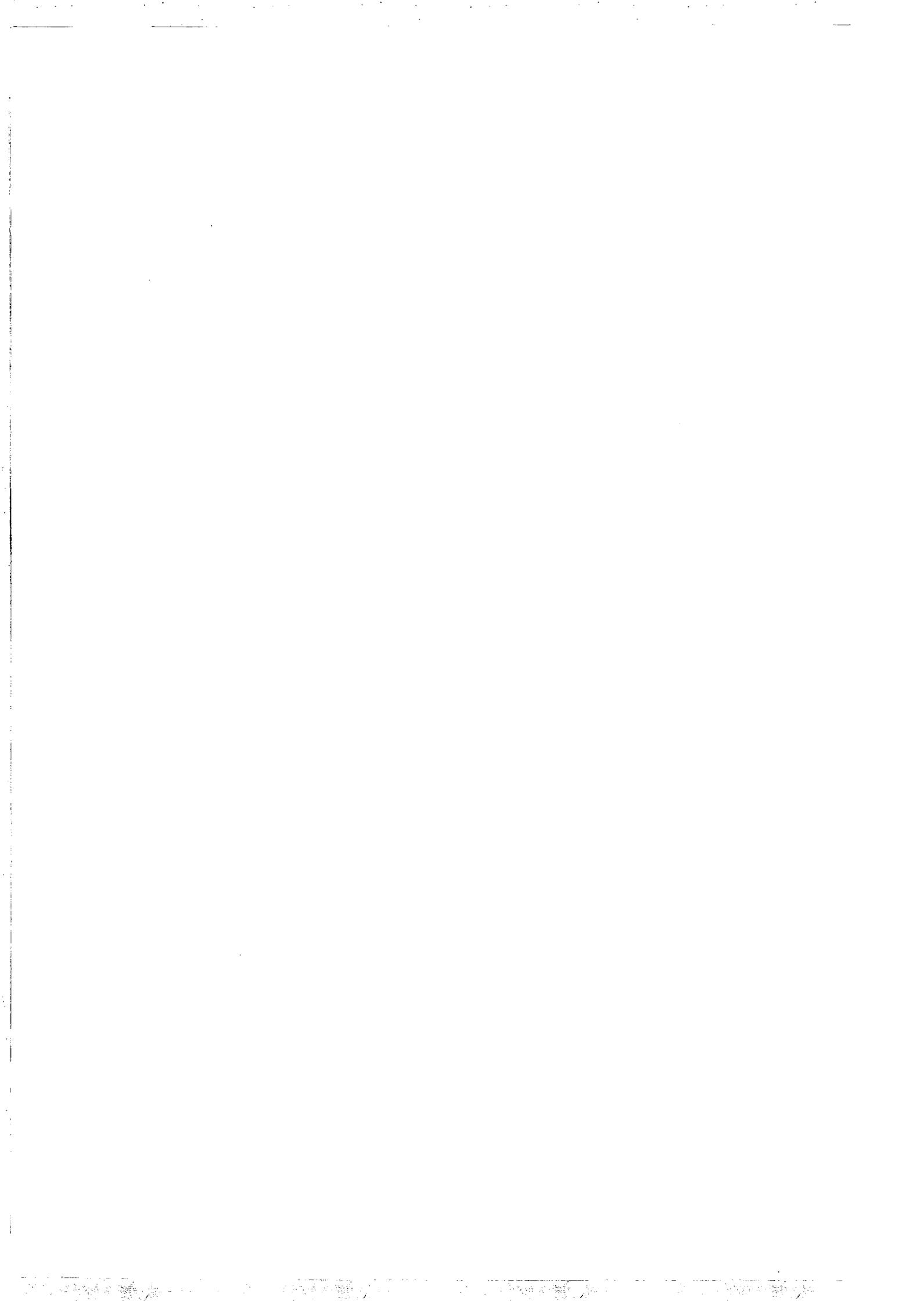


DAFTAR PUSTAKA

**Ching, Francis DK 1985, Arsitektur : bentuk ruang dan susunannya,
terjemahan,erlangga Jakarta**

**Hurlock, Elizabeth B., 1994, Psikologi perkembangan, terjemahan, penerbit erlangga
jakarata**

James steele ,architecture today



DAFTAR PUSTAKA

Rita L. Atkinson, Richard L. Atkinson, Edward E. Smith, Darwl J. Bem. *Pengantar Psikologi Jilid Satu.*

Ching Francis DK. 1985. *Arsitektur : Bentuk Ruang dan Susunannya.* Terjemahan. Erlangga : Jakarta.

Hurlock Elizabeth B. 1994. *Psikologi Perkembangan.* Terjemahan. Penerbit Erlangga : Jakarta.

James Steele, *Architecture Today*
