

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
TGL. TERIMA: 21 Desember 2004  
NO. SURAT: 001/2004  
DIPERIKSA: 21/12/2004

**TUGAS AKHIR**

**CHILDREN'S CENTER DI YOGYAKARTA**

DRE



*Disusun Oleh :*

Nama : NURIZKA FIDALI

No. Mhs : 98 512 201

*Dosen Pembimbing :*

IR. HANIF BUDIMAN, MSA

**JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2004



**CHILDREN'S CENTER DI YOGYAKARTA**  
PENEKANAN PADA PENCIPATAAN TATA RUANG DALAM DAN  
LUAR BERDASARKAN KARAKTERISTIK ANAK

**CHILDREN'S CENTER IN YOGYAKARTA**  
FOCUSING ON CREATE LAYOUT INDOOR AND OUTDOOR  
SPACE BASED ON CHILD'S CHARACTERISTIC

Disusun oleh :

**NURIZKA FIDALI**

**98 512 201**

Dosen Pembimbing :

**IR. HANIF BUDIMAN, MSA**

**ABSTRAKSI**

Anak – anak adalah individu yang sedang berkembang dengan pesat, baik perkembangan jasmani maupun rohaninya. Dalam perkembangannya seorang anak akan menuntut kebutuhan – kebutuhan untuk menunjang perkembangannya, yaitu untuk mengembangkan potensi yang ada pada tiap – tiap anak agar dalam miniti kehidupannya seorang anak tidak selalu menggantungkan dirinya pada orang lain.

Dalam perkembangannya, seorang anak banyak dipengaruhi oleh dua factor utama, yaitu factor dasar ( bakat ) dan factor lingkungan ( keluarga, sekolah, dan masyarakat ). Pendidikan pra – sekolah mulai tumbuh dengan pesat, dengan berbagai peminat dari kalangan bawah sampai kalangan atas. Keterbatasan sarana – prasarana merupakan kendala bagi seorang anak untuk mulai mengenali kehidupannya.

Children's Center merupakan wadah pelayanan bagi anak – anak yang dapat menunjang perkembangan anak – anak dalam kontak social dengan orang di luar lingkungan ( proses sosialisasi ) yang sesuai dengan karakteristik anak.



ISLAM

MOTTO

**“ Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya “**

( Al Baqarah : 286 )

**“ Tidak ada pekerjaan yang mudah, tapi tidak ada yang tidak mungkin dilakukan “**

( Anonimous )

**“ Orang belajar sedikit dari kesuksesan, tapi belajar banyak dari kegagalan “**

( Peribahasa Arab )

## HALAMAN PERSEMBAHAN



*Teruntuk :*

**Mama dan Papa,**

Yang tanpa kenal lelah selalu mendoakan dan mendukungku  
tu' selalu tegar dan sabar.

Pencapaianku ini tidaklah sebanding dengan apa yang telah  
Mama dan Papa berikan selama hidupku

**Mas Oka, Mbak Nimas, dan Mas Ibon**

Terima kasih untuk semua nasehat dan bimbingannya

Pasangan hidup dan buah hatiku kelak ( Insya Allah akan  
menjadi keluarga yang sakinah )

serta, orang – orang yang dekat di hatiku

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam, atas limpahan rahmat dan Hidayah-Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini. Shalawat beriring salam semoga terlimpahkan kepada Rasulullah SAW beserta keluarga, sahabat, dan penerus perjuangannya sampai akhir zaman.

Laporan Tugas Akhir ini disusun sesuai dengan kurikulum yang ada di lingkungan Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta yang merupakan salah satu syarat dalam menempuh pendidikan kesarjanaan Strata 1.

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah merancang suatu fasilitas pendidikan pra sekolah, yang menciptakan tata ruang dalam dan ruang luar berdasarkan karakteristik anak.

Pada kesempatan ini Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada yang telah membantu dalam penyusunan laporan ini, kepada :

1. Ir. Revianto Budi Santoso, M.Arch selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia
2. Ir. Hanif Budiman, MSA selaku Dosen Pembimbing yang penuh dengan kesabaran membimbing, mengarahkan, memberi masukan dan tambahan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang banyak . *Jazzakumallahu khairan katsiran.*
3. Ir. H. Fajriyanto, MTP, selaku Dosen Penguji yang telah memberi masukan yang berguna. *Jazzakumallahu khairan katsiran.*
4. Ir. Revianto Budi Santoso, M.Arch selaku Dosen Penguji yang telah memberi masukan yang berguna. Terima kasih banyak buat kritik dan sarannya. *Jazzakumallahu khairan katsiran.*
5. Teman – teman seperjuanganku, Aris, Anas, Mas Hadi, Eko, Isban, Ifa, Oki, Wati, dan Nisa.
6. Temen – temen studio TA, Bayu “ frey “, Monang “ paktde “, Andi ( thanx BGT VCD-nya ), Zaki “ ndro” ( berangkat ga’? ), Ari ( keep on Fighting ! ), Randhy, Vani, Ima , dan lain – lain.
7. Mas Tutut dan Mas Sarjiman, matur nuwun sanget.

## DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan .....	i
Abstraksi .....	ii
Motto .....	iii
Lembar Persembahan .....	iv
Kata Pengantar .....	v
Daftar Isi .....	vii

### Bagian Satu PENDAHULUAN

1.1. Batasan Pengertian Judul .....	1
1.2. Latar Belakang .....	1
1.2.1. Peran Keluarga dan Lingkungan Bagi Perkembangan Anak ..	1
1.2.2. Peran Pendidikan Bagi Perkembangan Anak .....	3
1.2.3. Pembinaan Bakat dan Kreativitas Anak .....	4
1.2.4. Keadaan Fasilitas Anak di Yogyakarta .....	5
1.3. Permasalahan .....	
1.3.1. Permasalahan Umum .....	6
1.3.2. Permasalahan Khusus .....	7
1.4. Tujuan dan Sasaran .....	
1.4.1. Tujuan .....	7
1.4.2. Sasaran .....	7
1.5. Keaslian Penulisan .....	7
1.6. Kerangka Pola Pikir .....	8

### Bagian Dua TINJAUAN CHILDREN'S CENTER DI YOGYAKARTA, TEORI, DAN DATA

2.1. Tinjauan Children's Center di Yogyakarta .....	
2.1.1. Pengertian .....	9
2.1.2. Fungsi dan Tujuan .....	9
2.1.3. Pelaku dan Lingkup Kegiatan .....	9
2.1.3.1. Pelaku .....	9
2.1.3.2. Lingkup Kegiatan .....	10

2.2. Tinjauan Karakter Anak	
2.2.1. Karakter Psikologis Anak	11
2.2.2. Karakter Gerak Anak	12
2.2.3. Karakter Fisik Anak	12
2.2.4. Kebutuhan Anak	13
2.2.5. Tingkatan Perkembangan Psikologis Anak	14
2.2.6. Karakteristik Kegiatan Anak/Pelaku Utama	15
2.3. Tinjauan Teoritis Tata Ruang	
2.3.1. Ruang Luar	16
2.3.2. Ruang Dalam	17
2.4. Studi Kasus	
2.4.1. Taman Rekreasi Kids Fun	19
2.4.2. Book Monster	19
2.4.3. TK Terpadu Budi Mulia II	20
2.4.4. Children's Center in Torcy	22
2.5. Lokasi dan Site	23
<b>Bagian Tiga GAGASAN PERANCANGAN</b>	
3.1. Dasar Perancangan	25
3.1.1. Organisasi Massa Bangunan	25
3.1.2. Tata Ruang Dalam pada bangunan	26
3.1.3. Ruang Luar	29
3.2. Konsep Dasar Program dan Besaran Ruang	30
3.2.1. Kegiatan Pengasuhan	31
3.2.2. Kegiatan Pendidikan Pra Sekolah	31
3.2.3. Kegiatan Pelayanan Kesehatan Anak	33
3.3. Organisasi Ruang	37
3.4. Organisasi Ruang Perlantai	38
3.5. Tinjauan Site	39
3.5.1. Kondisi Site	39
3.5.2. Analisa Site	40
3.6. Gagasan Transformasi Desain	45
3.7. Gubahan Massa	48

## Bagian Empat HASIL RANCANGAN

### 4.1. Gambar Rancangan

4.1.1. Situasi .....	50
4.1.2. Site Plan .....	51
4.1.3. Denah Lantai Satu .....	54
4.1.4. Denah Lantai Dua .....	56

### 4.2. Building Performance

4.2.1. Tampak Selatan .....	58
4.2.2. Tampak Barat .....	59
4.2.3. Potongan A – A .....	61
4.2.4. Potongan B – B .....	62
4.2.5. Potongan C – C .....	63
4.2.6. Potongan Lingkungan .....	64

### 4.3. Detil

4.3.1. Detil LayOut Ruang Infant dan Ruang Toddler .....	65
4.3.2. Detil Kuda – kuda .....	67

<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>68</b>
-----------------------------	-----------



## BAGIAN SATU

# PENDAHULUAN

### 1.1. Batasan Pengertian Judul

Dari judul skripsi ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

<i>Child ( Children )</i>	: 1 anak. 2 kanak – kanak Golongan usia antara 0 –12 tahun Dalam konteks pembahasan pelayanan difokuskan untuk usia 1 tahun – 6 tahun
<i>Center</i>	: 1 pusat. 2 bagian tengah. Pusat, tempat yang menjadi pokok kegiatan
<i>Yogyakarta</i>	: Batasan wilayah

Dari arti harfiah, diambil pengertian judul “*Children’s Center di Yogyakarta*”, yaitu fasilitas yang menjadi sarana bagi anak – anak khususnya usia 1 - 6 tahun didalam memenuhi kebutuhan akan pendidikan, pengembangan kreativitas, olahraga dan kesehatan anak di Yogyakarta. Sehingga anak mendapatkan kegiatan yang bisa memberi kemajuan sesuai kemampuan kreatif yang menonjol yang dimiliki oleh anak tersebut untuk dikembangkan.

### 1.2. Latar Belakang Permasalahan

#### 1.2.1. Peran Keluarga dan Lingkungan Bagi Perkembangan Anak

Masa kanak – kanak merupakan suatu tahapan masa, dimana seorang manusia mulai belajar mengenali segala hal yang ada dan berbagai peristiwa yang terjadi di sekitarnya baik berupa pengetahuan secara ilmiah, maupun pengetahuan mengenai kehidupan. Dalam teori *empirisme* menyatakan bahwa, perkembangan seorang individu akan ditentukan oleh empirinya atau pengalaman – pengalamannya yang diperoleh selama perkembangan fisik dan mental individu itu <sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, ANDI Offset, Yogyakarta, 1997

Orangtua dan keluarga memiliki peranan yang sangat penting dalam upaya mengembangkan kepribadian anaknya kearah yang positif. Fungsi mendasar pada sebuah keluarga yaitu memberikan rasa aman, kasih sayang. Perilaku interaksi antara ayah dan ibu terhadap anaknya merupakan faktor penting yang membawa dampak bagi perkembangan sosial dan kognitif anak <sup>2</sup>. Pada usia anak – anak, orang tua dapat membimbing anaknya dengan cara bermain. Di usia anak – anak, bermain adalah suatu faktor penting dalam kehidupan mereka, dan hal ini merupakan awal perkembangan anak dengan orang lain <sup>3</sup>.

Pada era Millenium ketiga ini, dimana kondisi kehidupan penuh dengan tantangan dan persaingan, orang tua perlu membekali anaknya dengan berbagai aktivitas, yang berguna untuk meningkatkan kemampuan anak tersebut. Padahal dewasa ini banyak dijumpai seorang ibu yang bekerja di luar rumah. Sehingga peran ibu sebagai penanggung jawab pendidikan awal anak dan sebagai landasan dasar pembentuk karakter anak digantikan oleh pembantu ( *babysitter* ).

Untuk membekali anak dengan berbagai aktivitas, anak perlu berinteraksi dengan lingkungan. Apabila anak berinteraksi dengan lingkungan berarti anak dipengaruhi dan mempengaruhi lingkungan ( *reciprocal influences* ) sekaligus. Dengan demikian hubungan anak dengan lingkungan bersifat timbal balik, baik yang bersifat perkembangan psikologis maupun pertumbuhan dan perkembangan fisiknya <sup>4</sup>. Manusia secara terus menerus berkembang atau berubah yang dipengaruhi oleh pengalaman atau belajar sepanjang hidupnya. Perkembangan berlangsung secara terus menerus sejak dalam masa konsepsi sampai mencapai usia kematangan atau usia tua <sup>5</sup>.

<sup>2</sup> Save M Dagon, *Psikologi Keluarga*, Rineka Cipta, Jakarta, 1998

<sup>3</sup> Save M Dagon, *Ibid*

<sup>4</sup> Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Pra – Sekolah*, Rineka Cipta, Jakarta

<sup>5</sup> Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, Rosda, Bandung

### 1. 2. 2. Peran Pendidikan Bagi Perkembangan Anak

Anak merupakan generasi penerus bangsa dan negara sehingga perlu pendidikan yang cukup untuk keberlangsungan hidupnya. Pendidikan yang diberikan kepada anak berasal dari keluarga, lingkungan sekitar, dan sekolah. Latar belakang pendidikan tersebut dimulai dari pengalaman – pengalaman dimasa kanak – kanak yang sangat berpengaruh pada perkembangan psikologis dimasa yang akan datang. Pendidikan harus dapat membantu anak didik menjadi pribadi yang unik, bebas, mandiri, belajar dan bermain dalam dunianya, serta menjadi bagian dari dunianya. Menjadi manusia seutuhnya.

Pendidikan pra – sekolah adalah sebuah pendidikan awal yang diterima oleh anak sehingga mulailah tertanam nilai – nilai kehidupan pada anak – anak. Kualitas masa anak – anak ( early childhood ) termasuk masa pra – sekolah, merupakan cerminan kualitas bangsa dimasa yang akan datang. Anak – anak yang mengikuti pendidikan pra – sekolah, misalnya pusat pengasuhan ( day care centre ) atau Taman Kanak – Kanak, biasanya mempunyai sejumlah besar hubungan sosial dengan anak – anak yang umurnya sebaya. Anak tersebut akan melakukan penyesuaian sosial yang lebih baik dibandingkan dengan anak – anak yang tidak mengikuti pendidikan pra – sekolah. Karena mereka mereka dipersiapkan secara lebih baik untuk melakukan partisipasi yang aktif pada kelompok dibandingkan dengan anak – anak yang aktivitas sosialnya terbatas dengan anggota keluarga dan anak – anak dari lingkungan terdekat. Perkembangan sosial seorang anak diperoleh selain proses kematangan juga melalui kesempatan belajar dari respons terhadap tingkah laku anak yang lain.

### 1. 2. 3. Pembinaan Bakat dan Kreativitas Anak

Pembinaan dan pembimbingan bakat dan kreativitas anak harus dimulai sejak dini, yaitu sejak mereka masih berada pada usia – usia awal. Karena



pada tahapan usia inilah merupakan tahap yang paling berpengaruh terhadap keseluruhan hidup anak.

Pengembangan kreativitas anak bergantung pada bagaimana orangtua anak tersebut memupuk dan mengembangkannya. Bakat dan kreatif ini pada setiap anak tidak sama jenis dan derajatnya ( tiap anak adalah pribadi yang unik ). Lingkungan dan bakat saja tidak akan menghasilkan pribadi yang kreatif. Namun memerlukan adanya tekanan yang mendorong seseorang anak untuk berperilaku kreatif. Kreativitas memberi anak – anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar.

Dalam usaha pembinaan kreativitas, bakat anak ini 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. Tetapi perlu adanya pembinaan dan pengembangan terhadap bakat tersebut sejak dini.

Oleh karena itu, perlu diciptakan suatu lingkungan yang kondusif untuk mengembangkan bakat anak. Dengan berkembangnya bakat para anak ini diharapkan nantinya mereka akan memberikan kontribusi yang positif bagi pembangunan bangsa. Karena mereka ini merupakan potensi bangsa di masa mendatang.

#### 1. 2. 4. Keadaan Fasilitas Anak di Yogyakarta

Dari pengamatan Depdikbud dan Depdagri di lapangan, menunjukkan pendidikan sekolah belum sesuai dengan yang diharapkan<sup>6</sup>. Hal tersebut disebabkan kondisi lingkungan, ruang, dan peralatan belum memenuhi syarat. Kecenderungan sekolah dibangun kurang peduli pada pengaruh psikologi perkembangan anak yang perlu didukung oleh kelengkapan

<sup>6</sup> Depdikbud dan Depdagri, “ *Petunjuk Peningkatan Mutu Pendidikan SD*”, 1998, dari Wijang W, Fasilitas Kanak – Kanak, UGM, 1998

fasilitas. Kondisi bangunan banyak yang merupakan alih fungsi, seperti perumahan. Sehingga ruangnya cenderung kurang sesuai dengan karakter anak. Pengamatan pada fasilitas tersebut, antara lain :

1. Tata Ruang Dalam

Meliputi pengorganisasian ruang – ruang, penggunaan bahan, warna dan tekstur pembentuk ruang. Pada umumnya dimensi dan skala tidak sesuai dengan pengguna dan fungsi. Bahan pembentuk ruang, warna, dan tekstur masih terkesan monoton. Selain itu kurangnya fasilitas, sehingga tidak dapat memaksimalkan fungsi/kegiatan didalamnya.

2. Tata Ruang Luar

Ruang luar meliputi lingkungan yang berada di sekitar bangunan serta yang dipengaruhi oleh citra visual bangunan itu sendiri terhadap kondisi eksistingnya. Bangunan yang merupakan alih fungsi umumnya belum dapat mengekspresikan dunia anak dengan aktivitasnya.

Kondisi sekolah mempengaruhi perkembangan kreativitas anak pada umumnya. Apabila tidak menguntungkan, kondisi ini dapat menghambat perkembangan kreativitas.

Fasilitas anak di Yogyakarta terutama bagi anak pra – sekolah kurang direncanakan untuk kegiatan anak dan penyediaan prasarana yang minim, menggunakan sisa ruang atau selasar masjid / balai kampung, atau permainan elektronik ( games ) yang ada di mall - mall di Yogyakarta, yang mempunyai kecenderungan kearah konsumtif bagi anak – anak.

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<sup>7</sup>. Berdasarkan data statistik tahun 2001 jumlah anak dan fasilitas yang mewadahi aktivitas atau kegiatannya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

---

<sup>7</sup> BPS. ( 2000 ). Survey Sosial Ekonomi Nasional Kotamadya Yogyakarta

Tabel 1.2. Jumlah Kelompok Bermain dan TPA di DIY  
Tahun 2001

No.	Jenis Fasilitas	Jumlah	Kapasitas
1.	Kelompok Bermain ( Playgroup )	23	800
2.	Tempat Penitipan Anak	10	220
Jumlah		33	1020

Sumber : Dinas Kesehatan dan Kesejahteraan Sosial, 2001

Dengan melihat data diatas, maka sangatlah diperlukan adanya suatu tempat yang mewadahi seluruh aktivitas atau kegiatan bermain, belajar dan berinteraksi untuk anak. Sehingga memungkinkan anak untuk bereksplorasi dengan aman dan nyaman.

### 1.3. Permasalahan

#### 1.3.1. Permasalahan Umum

Bagaimana konsep perancangan Children's Center di Yogyakarta yang dapat mewadahi kebutuhan perkembangan anak : pendidikan awal, pengembangan kreativitas, olah raga dan kesehatan, yang terkait dengan karakter psikologi perkembangan anak.

#### 1.3.2. Permasalahan Khusus

Bagaimana mengolah tata ruang ( dalam – luar ) berdasarkan pada karakteristik anak dan dapat menciptakan suasana kondusif dalam merangsang perkembangan bakat dan kreatifitas anak.

### 1.4. Tujuan dan Sasaran

#### 1.4.1. Tujuan

Mendapatkan rumusan konsep perancangan Children's Center di Yogyakarta yang mewadahi kebutuhan perkembangan anak sebagai : pendidikan awal, pengembangan kreativitas, serta olah raga dan kesehatan

dengan menciptakan lingkungan buatan yang aman dan nyaman bagi anak berdasarkan pada tinjauan karakter psikologi perkembangan anak.

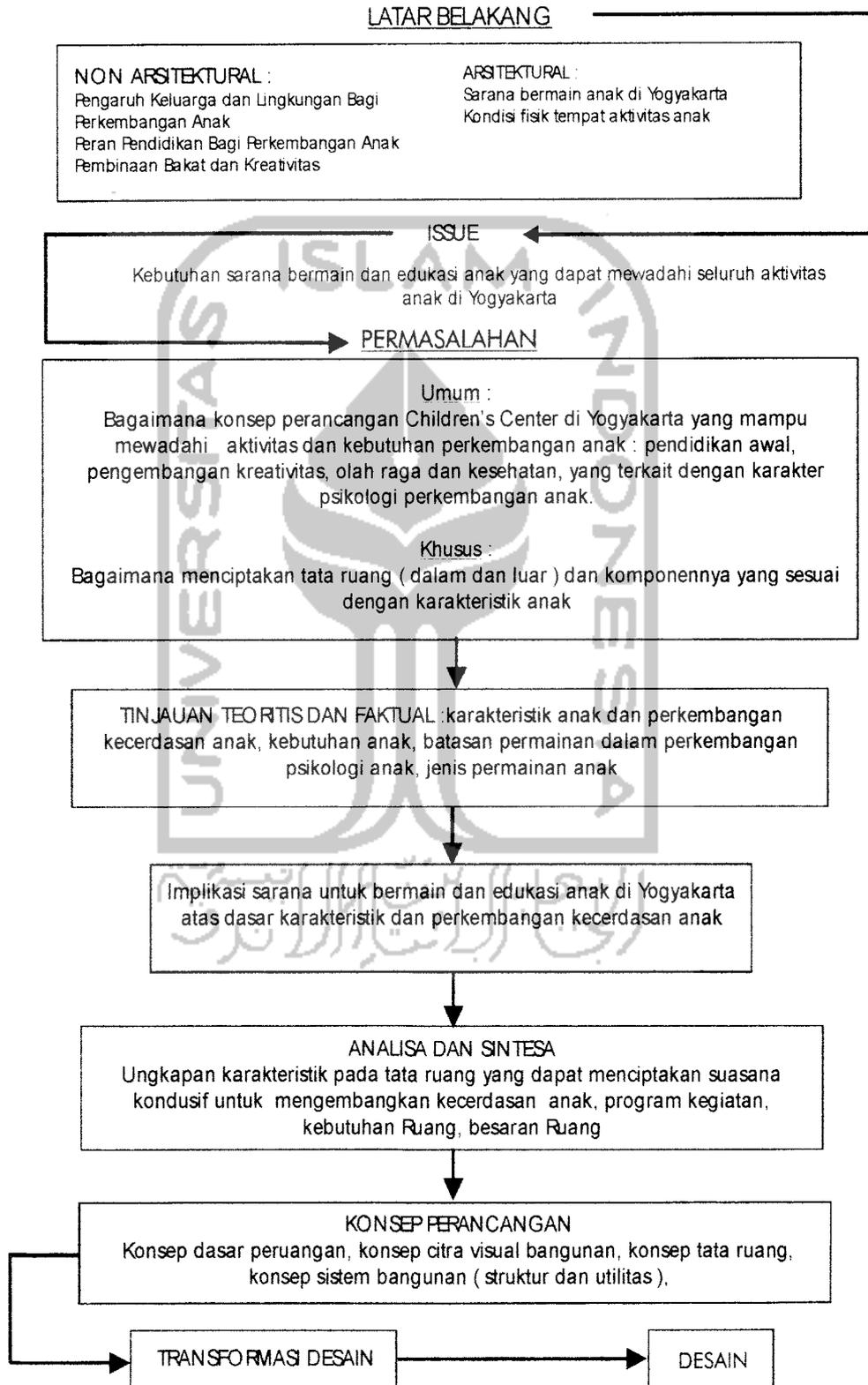
#### 1. 4. 2. Sasaran

Mengidentifikasi pelaku, pola dan karakteristik kegiatan, sehingga dapat menentukan jenis, besaran dan organisasi ruang melalui tata ruang serta pendekatan citra visual bangunan yang sesuai dengan karakter dan perilaku anak.

#### 1.5. Keaslian Penulisan

1. Judul : Pusat Penitipan Anak di Yogyakarta  
Penekanan : Tinjauan khusus psikologi perkembangan anak sebagai dasar perencanaan dan perancangan  
Penulis : Aries Munandar 90 340 018, TA UII
2. Judul : Perpustakaan Anak di Yogyakarta  
Penekanan : Kenyaman ruang gerak anak  
Penulis : Retno Handayani 96 512 084, TA UII
3. Judul : Fasilitas Anak Pra – Sekolah Terpadu  
Penekanan : Pendekatan studi Lay Out Ruang untuk mencapai keterpaduan ruang  
Penulis : Inne Haryati 97 512 099, TA UII

## 1. 6. Kerangka Pola Pikir



## BAGIAN DUA

# TINJAUAN CHILDREN'S CENTER DI YOGYAKARTA, TEORI, DAN DATA

## 2.1. Tinjauan Children's Center di Yogyakarta

### 2.1.1. Pengertian

Children's Center ini merupakan fasilitas yang diperuntukkan bagi anak berusia 1 – 6 tahun, yang menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak dengan memadukan kegiatan pengasuhan, pendidikan, bermain, pengembangan kreativitas, serta olahraga dan kesehatan di Yogyakarta.

### 2.1.2. Fungsi dan Tujuan

Sarana edukasi dan rekreasi anak yang dapat merangsang kemajuan kreativitas menonjol dari anak dalam pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan intelektual.

### 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 1 – 6 tahun; sebagai pelaku utama.
- b. Orangtua / pengasuh dari peserta didik yang menggunakan fasilitas ini.
- c. Petugas Administrasi  
Melaksanakan urusan administrasi, kepegawaian, keuangan dan urusan rumah tangga.
- d. Pembimbing dan guru / pelatih  
Bertugas melayani pemenuhan kebutuhan fisik dan psikologi anak.
- e. Psikolog

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

f. Dokter / Perawat

Bertugas untuk menyelenggarakan perawatan kesehatan anak.

g. 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 Children's Center ini, yaitu :

1. Kegiatan Utama

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

2. Kegiatan Pendukung

Selain kegiatan utama juga disediakan beberapa jenis kegiatan lain sebagai pendukung kegiatan utama. Kegiatan ini dilakukan dapat sebagai bagian dari kegiatan utama, tetapi bisa juga terlepas dari kegiatan utama. Kegiatan – kegiatan tersebut antara lain :

a. Kegiatan kesehatan

b. Kegiatan konsultasi perkembangan anak

3. Kegiatan Pengelolaan dan Servis

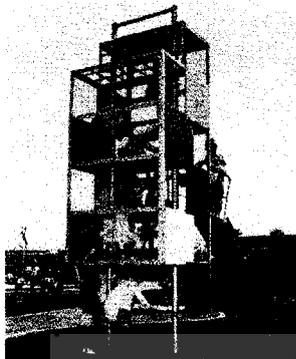
Kegiatan ini dilakukan oleh pengelola untuk menunjang kelancaran berlangsungnya aktivitas dalam fasilitas ini. Antara lain kegiatan administrasi dan pelayanan. Kegiatan servis adalah kegiatan perawatan bangunan.

## 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 tersisa 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.** Maw menerangkan tentang anak yang penuh keingintahuan dengan cara seperti berikut :
  - Bereaksi 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 memeriksa dan atau menyelidiki rangsangan dengan maksud untuk lebih banyak mengetahui seluk beluk unsur – unsur tersebut.



Gambar 2.2.1. Anak cenderung bereaksi secara positif terhadap unsur – unsur yang baru, aneh, tak layak, atau misterius

- c. **Bermain.** Hal tersebut tampak dari tingkah laku anak yang cenderung bersifat untuk menghibur dirinya. Arti bermain diusia 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 2.2.1. 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 2.2.2. Ruang Gerak Bermain Di Luar Ruang

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

Sumber : Osmond, 1974

Tabel 2.2.3. Ruang Gerak Bermain Di Dalam Ruang

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

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 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 anak dapat dilakukan dengan menyediakan ruang yang dinamis dan menarik bagi anak dengan saran dan prasarana yang mendukung.

Berdasarkan karakter anak dan kebutuhan di atas, maka dapat dikembangkan atau diarahkan kedalam bidang arsitektural dalam pembentukan tata ruang dan citra bangunan.

Karakter anak yang gemar bermain menuntut suatu. Karakter bermain juga dapat diarahkan dalam pembentukan citra bangunan dengan permainan bentuk – bentuk dasar ( persegi, segitiga, dan lingkaran ).

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 dalam 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 Children's Center ini dianalisa berdasarkan pengelompokan jenis kegiatan permainan, yaitu permainan aktif dan pasif.

#### 1. 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 permainan 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.

#### 2. 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<sup>12</sup>. Pembatasan ruang luar terdiri dari :

#### 1. Lantai

Sebagai bidang alas besar pengaruhnya terhadap pembantuan ruang luar, karena bidang ini erat hubungannya dengan fungsi ruangnya. Permukaan lantai pada ruang dapat dibedakan 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 taman.
- 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

<sup>12</sup> Hakim, Rustam; Unsur Perancangan Dalam Arsitektur Lansekap. Bumi Aksara, 1993.

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 menjadi 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.
- 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 terbentuk oleh garis – garis batas, misal : garis batas air sungai, air 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

### 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.

#### 1. Lantai

Fungsinya adalah sebagai elemen dasar dalam sebuah ruangan yang juga sekaligus sebagai elemen pendukung dalam kegiatan, dapat 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.

## 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 lingkungannya
- 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, memberi kesan atraktif dan nonformal

## 2.4. Studi Kasus

### 2.4.1. Taman Rekreasi Kids Fun

Fungsi : Arena Rekreasi Anak

Lokasi : Jl. Wonosari, Yogyakarta

Pada fasilitas ini anak – anak lebih ditawarkan pada unsur bermain ( rekreasi ) daripada unsur pendidikan ( edukasi ). Memiliki bermacam - macam permainan. Kebanyakan permainan adalah permainan gerak / motorik. Yaitu permainan yang berfungsi untuk melatih fungsi organ, yaitu otot. Selain itu juga terdapat permainan fantasi, yaitu permainan dengan berfantasi seolah – olah sedang melakukan / mengerjakan, menjadi, mengalami sesuatu, seseorang dan suatu kejadian.



Gambar 2.3.1. Beberapa permainan pada Kids Fun

Antara permainan satu dengan permainan lainnya cenderung berdekatan. Sehingga ketika anak selesai bermain pada satu permainan akan tertarik pada permainan yang lain yang berada di dekatnya. Sirkulasi antar permainan dibuat secara bebas dan acak. Sehingga pengunjung dapat menuju ke segala arah dengan mudah, tanpa terikat oleh aturan tertentu.

### 2.4.2. Book Monster

Fungsi : Pusat Pengembangan Anak

Lokasi : Jl. Timoho 38, Yogyakarta

Merupakan sebuah *Children Center* ( Fasilitas Anak ) yang bergerak dibidang pengembangan minat dan bakat anak usia 18 bulan hingga 12 tahun, dibagi dalam 5 level.

Book Monster memiliki fasilitas yang cukup lengkap, antara lain ruang kelas untuk kegiatan membaca buku dan bercerita ( *Telling Story* ) dan ruang Audiovisual untuk kegiatan menonton ( *Watching Movies* ). Beberapa hal yang diamati pada fasilitas ini adalah :

- Ruang bermain ( indoor – outdoor ) yang cukup luas, aman dan nyaman serta beragam
- Terdapat kolam air tempat bermain dan bereksperimen
- Ruang tunggu untuk orang tua / pengasuh yang komunikatif
- Ruang bermain outdoor dekat dengan jalan raya, sehingga perlu pengawasan yang lebih



Gambar 2.3.2. Salah satu jenis permainan di Books Monster

#### 2.4.3. TK Terpadu Budi Mulia II

Lokasi : Jl. Seturan no 15, Yogyakarta

Fasilitas : TK Terpadu Budi Mulia memiliki fasilitas yang lengkap, antara lain ruang edukatif ( ruang kelas, ruang Audiovisual, ruang keterampilan, dan ruang perpustakaan ), halaman bermain (playground ), dan kolam renang ( swimming pool ).

Ruang Luar :

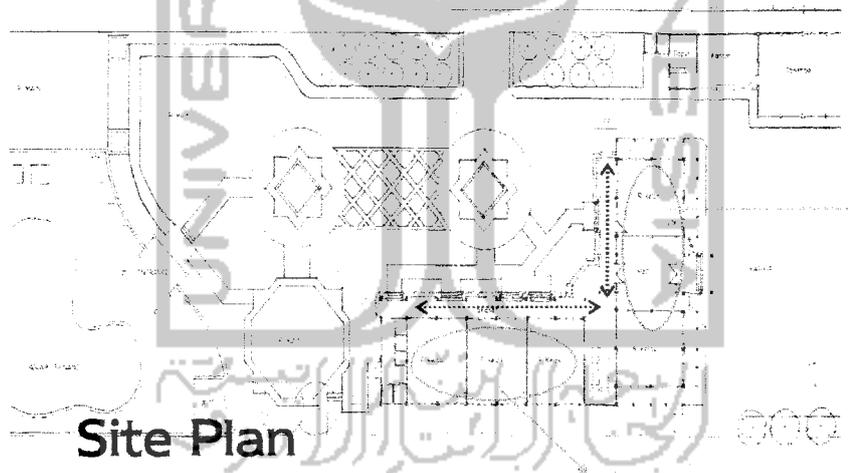
- Terdapat open space yang cukup luas untuk mendukung kegiatan anak, tetapi kurang diperhatikan keamanan dan kenyamanannya. Karena menggunakan perkerasan konblok bertekstur kasar.
- Di sekeliling halaman bermain terdapat bangku – bangku duduk yang selain berfungsi menjadi penegas dari bentuk dan jalur sirkulasi dari taman itu sendiri, juga menjadi ruang kontrol untuk mengawasi kegiatan anak belajar dan bermain pada ruang luar.



Gambar 2.3.3. Open Space sebagai area bermain

Ruang Dalam :

- Ruang – ruang kelas digunakan sebagai ruang multifungsi. Karena pada ruang kelas ini selain digunakan untuk aktivitas belajar – mengajar, juga dapat digunakan untuk bermain.
- Tidak terdapat ruang bersama yang dapat digunakan untuk berinteraksi sosial dalam skala besar.
- Pola sirkulasi pada ruang dalam berupa koridor.



Gambar 2.3.3. Peletakan Zona Kegiatan pada TK Budi Mulia !!

#### 2.4.4. Children's Center in Torcy

Lokasi : Marne – la – Valee – New Town, France

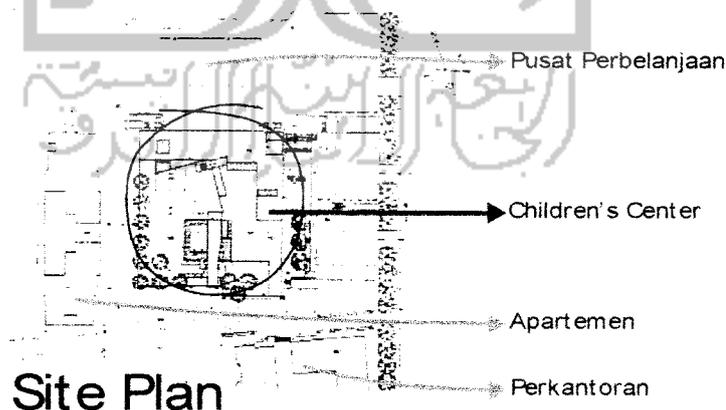
Terletak diantara pusat perbelanjaan kota, Taman rekreasi danau Val Maubee dan daerah pemukiman. *Children's center* ini bertujuan untuk melayani pengunjung pusat perbelanjaan dan taman rekreasi serta penduduk yang tinggal di bangunan pemukiman daerah sekitarnya.

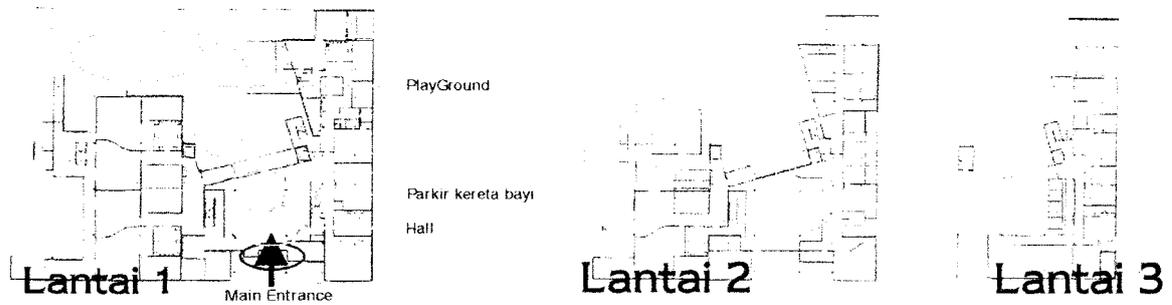
Ruang Luar :

- bangunan tunggal yang berada di antara pusat perbelanjaan, apartemen, dan perkantoran
- terdapat open space sebagai *Playground* yang merupakan pusat orientasi
- pintu masuk utama pada fasad bangunan didesain seolah – olah terpotong, sehingga terkesan terbuka
- penggunaan warna – warna yang berani dan kontras, dimaksudkan untuk menarik perhatian

Ruang Dalam :

- bangunan terdiri dari 3 lantai, tiap lantai lantai terdapat ruang bermain
- pengaturan ruang bangunan ini disesuaikan dengan sifat dan aktivitas anak – anak, dimana hampir semua ruang berhubungan langsung dengan ruang terbuka
- tata ruang berdasarkan fungsi pada setiap lantainya disesuaikan dengan usia dan tingkat kemandirian pemakainya
- pola sirkulasi ruang dalam terlihat membentuk lorong





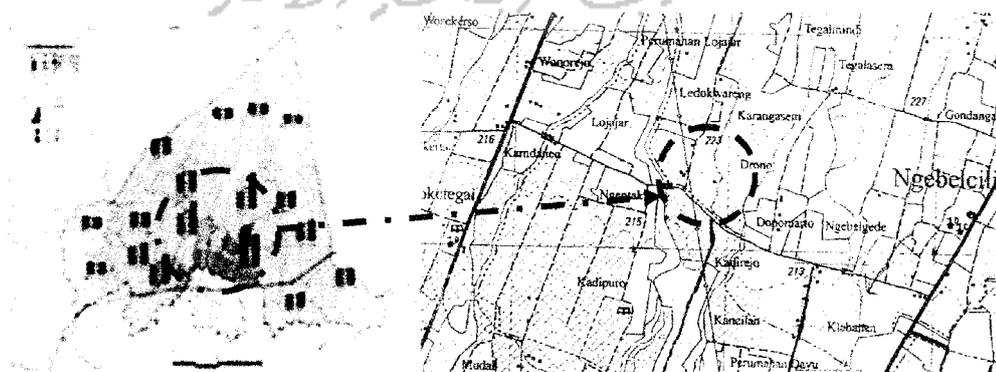
Gambar. 2.3.4. Denah Children Center in Torcy, France

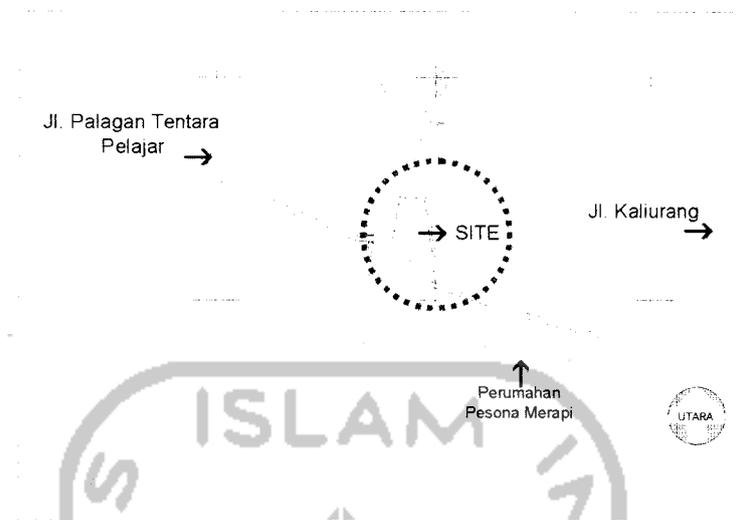
## 2.5. Lokasi dan Site

Dalam melakukan analisa pemilihan site Children's Center melalui pertimbangan kriteria – kriteria sebagai berikut :

- Site tidak berada di kawasan yang mempunyai tingkat kebisingan tinggi, polusi, jalan raya, jalur kereta api, jurang serta daerah yang dapat membahayakan.
- Site mempunyai kemudahan dalam pencapaian atau aksesibilitas

Dengan mempertimbangkan kriteria – kriteria di atas maka dapat ditentukan lokasi yaitu berada di Jalan Kaptan Hariyadi, Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman, secara tepat site dipilih adalah berada di sebelah barat Perum Merapi View, seperti yang terlihat gambar di bawah ini :





Gambar 2.5. Denah Lokasi Children's Center di Yogyakarta

Kondisi site :

- Luas site  $\pm 14.000 \text{ m}^2$ , *Building Coverage* ( BC ) = 50 %, dengan kondisi lahan sedikit berkontur
- Mempunyai potensi view Gunung Merapi yang kuat
- Site berada di daerah perumahan dan pemukiman, contoh Perum Merapi View, Tugu Asri, dan lain – lain.
- Site berada pada jalur lintas Kaliurang – Yogyakarta, Turi – Yogyakarta, Ngaglik – Berbah Sleman.

## BAGIAN TIGA

# 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 geometri murni. Hal ini dimaksudkan untuk menunjukkan kesan kreatif, berkembang dan dinamis. Selain itu untuk mengurangi kesan monoton.
2. Karakter Khusus, didasarkan pada sifat kegiatan yang akan diwadahi.

#### 3.1.1. Organisasi Massa Bangunan

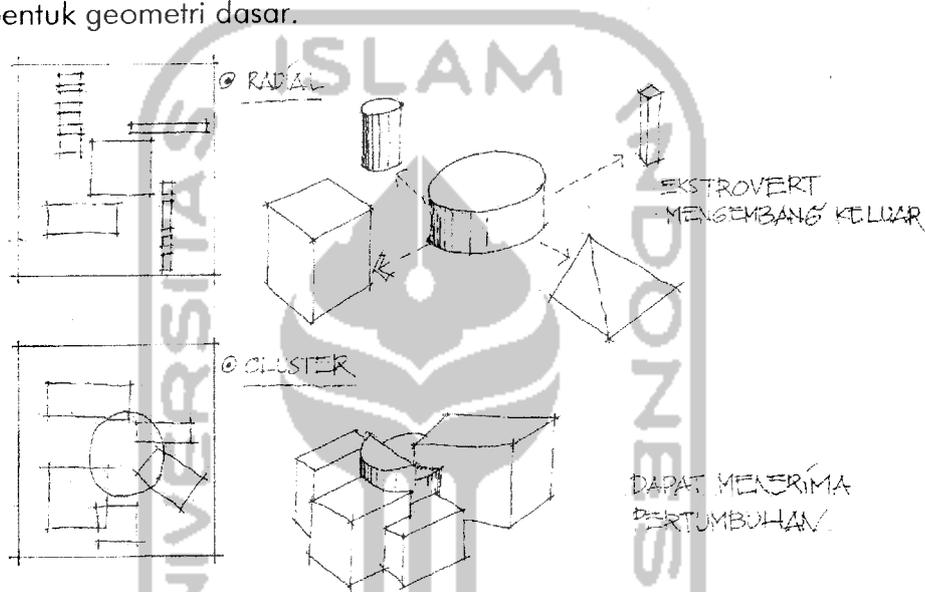
Dalam Children' s Center ini tidak hanya terdiri dari satu massa saja. Tetapi terdiri dari beberapa massa – massa, yang memiliki suatu pola penyusunan yang membuat menjadi satu kesatuan.

Massa – massa dalam bangunan Children' s Center ini dikelompokkan dalam suatu pola organisasi massa yang mengesankan karakter anak, yaitu **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 jari – 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.



Gambar 3.1.1. Pola Organisasi Massa

### 3.1.2. Tata Ruang Dalam pada Bangunan

#### A. Bentuk Ruang

Memperhatikan konsep tata ruang dan penekanan karakter anak, bentuk yang digunakan pada Children's Center 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 berpencair atau berkelompok, dikaitkan dengan kecenderungan perilaku anak yang berpencair ( 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 dalam 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 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 mengelimir 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, hangat dan intensitas tinggi, secara visual mengesankan aktif dan merangsang. Warna – warna panas seperti kuning, orange, biru bercahaya

dapat merangsang ketangkasan dan kreatifitas anak. Penggunaan warna yang bervariasi dapat mengurangi kesan monoton dan dapat memberikan semangat tinggi.

			Kesan bersemangat dan merangsang aktifitas mental
			Kesan menyejukkan dan ketenangan

Tabel 3.1. Pengaruh Warna

### 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.

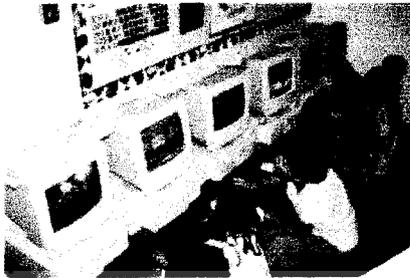
### d. Skala

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 tinggi 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, barrier bunyi dan sinar matahari, serta naungan bermain anak.

Pola tata ruang luar didesain berdasarkan kelompok permainan, seperti permainan menggunakan alat ( ayunan, panjatan, jungkat jungkit, dll ), 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 dimaksud 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 Children's Center mempertimbangkan faktor – faktor, antara lain :

1. Standar dimensi
2. Kelancaran dan kenyamanan kegiatan
3. Tuntutan karakteristik ruang

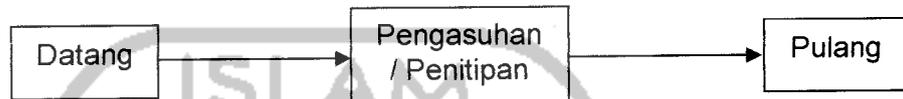
Jumlah anak yang ditampung di dalam Children's Center ini, yaitu : anak. Dengan pengelompokkan sebagai berikut :

- a. Usia 1 – 2 tahun ( Infant ) : 16  
1 ruang untuk 8 anak, dengan perbandingan pengasuh 1 : 4
- b. Usia 1 – 3 tahun ( Toddler ) : 16  
1 ruang untuk 8 anak, dengan perbandingan pengasuh 1 : 4
- c. Usia 3 – 4 tahun ( Pre - School ) : 32
- d. Usia 4 – 5 tahun ( TK A ) : 32
- e. Usia 5 – 6 tahun ( TK B ) : 32  
Playgroup dan TK → 1 ruang untuk 15 – 25 anak, dengan perbandingan pengasuh 1 : 8

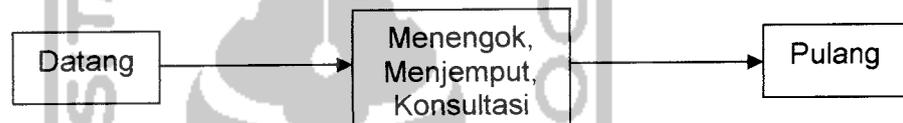
### 3.2.1. Kegiatan Pengasuhan

Kegiatan yang dilakukan meliputi proses menjaga ( merawat dan mendidik ) serta membimbing anak dengan memperhatikan semua aspek perkembangan anak.

- Anak – anak



- Orangtua / Pengasuh



- Kelompok Usia 1 – 2 tahun ( Infant ) dan 2 – 3 tahun ( Toddler )

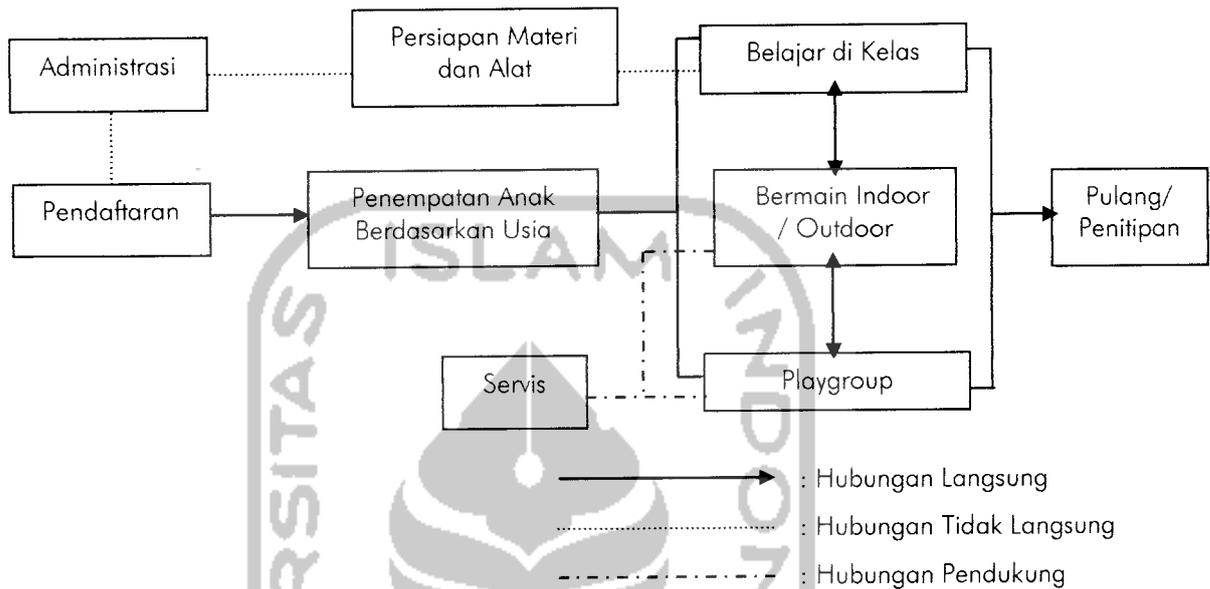
Tabel 3.2.1. kegiatan Kelompok Usia 1 – 2 tahun ( Infant ) dan 2 – 3 tahun ( Toddler )

Bentuk Kegiatan	Pelaku	Ruang yang dibutuhkan
Bermain	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Murid</li> <li>▪ Pengasuh</li> </ul>	R. Bermain indoor
		R. Bermain outdoor
Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengasuh</li> <li>▪ Murid</li> </ul>	R. Tidur
		R. Makan
		R. Ganti
		Lavatory
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengasuh</li> </ul>	R. Staff Pengasuh
		R. Penerima
		R. Konsultasi

### 3.2.2. 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.



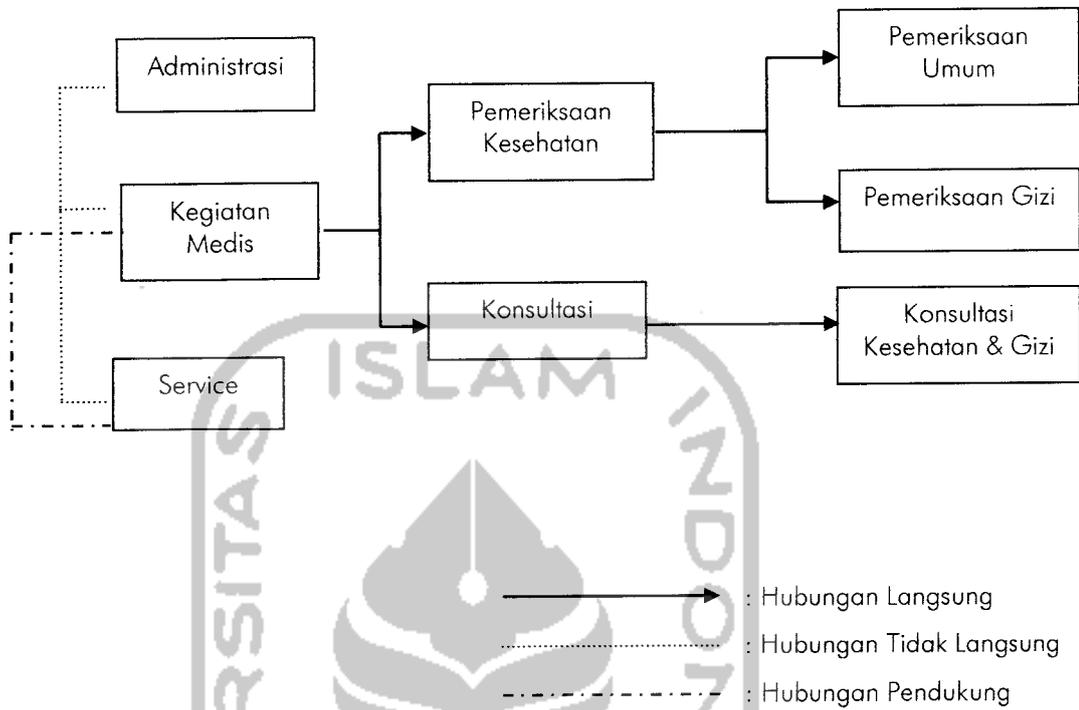
Skema 3.2.2. Kegiatan Pendidikan Anak Pra – Sekolah

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

Tabel 3.2.2. Kegiatan Pendidikan Anak Pra – Sekolah

Bentuk Kegiatan	Pelaku	Ruang yang dibutuhkan
Belajar Mengajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Murid</li> <li>▪ Guru</li> </ul>	R. Kelas
		R. Guru
		Perpustakaan
		R. Ketrampilan
		R. Audiovisual
		R. Ibadah
		R. Olahraga ( indoor – outdoor )
		Studio Musik
Bermain	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Murid</li> <li>▪ Guru</li> </ul>	R. Bermain indoor
		R. Bermain outdoor

### 3.2.3. Kegiatan Pelayanan Kesehatan Anak



Skema 3.2.3. Kegiatan Pelayanan Kesehatan Anak

Tabel 3.2.3. 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 ▪ Orangtua	R. Konsultan gizi
Administrasi	▪ Pimpinan	R. Pimpinan
	▪ Staf administrasi	R. rapat
	▪ Staf Keuangan	R. Staf
	▪ Resepsionis	R. Staf Keuangan
		R. Tamu
		R. Resepsionis
		R. Tunggu

**Tabel 3.2. Kebutuhan dan Besaran Ruang**

Ruang	Standar (M <sup>2</sup> )	Jml Ruang	Kapasitas		Luas	
			Anak	Guru/Dewasa	Luas / Rg (M <sup>2</sup> )	Luas Total (M <sup>2</sup> )
<b>Kegiatan Pengasuhan</b>						
R.StafPengasuh	2	1		25	50	50
R. Istirahat	A	1				20
R. Tidur						
- Infant & Toddler	0,74	4	32		20	80
- Playgroup & TK	1,24	6	96		60	360
R. Makan Siswa	1	1	96			250
R. Lavatory	1,5					200
R. Ganti	2,5	1				62,5
R. Konsultasi	A	1			25	25
<b>Kegiatan Pendidikan</b>						
R. Pengajar	2	1		25		50
R. Tamu	3	1		4		12
R. Tunggu	A	1				12
R. Kelas						
- Playgroup	3	2	32	4	48	120
- TK	3	4	64	8	48	240
R. Audio Visual	0,9	1	90	6	96	96
R. Lukis	2	1	16	2	60	60
R. Musik	2	1	16	2	60	60
R. Keterampilan	2	1	16	2	60	60
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
- Quiet Area	0,36		90	6		32,5

Ruang	Standar (M <sup>2</sup> )	Jml Ruang	Kapasitas		Luas	
			Anak	Guru	Luas / Rg (M <sup>2</sup> )	Luas Total (M <sup>2</sup> )
R. Penyimpanan	A	1			36	36
R. Olah Raga	A	1			122,5	122,5
R. Pameran	A	1			256	256
Kolam Renang	A	1			50	50
Lavatory	A	1			150	150
<b>Kegiatan Pengelola</b>						
R. Resepsionis	A	1			12	12
R. Tamu	3	1	5		15	15
R. Rapat	1,6	1	20		48	48
R. Administrasi	2,5	1	10		52	52
R. Staff	3	1	12		36	36
R. Pimpinan	25	1	3		36	36
Lavatory	1,5	1			20	20
<b>Kegiatan Kesehatan</b>						
R. Tunggu	3	1	10		30	30
R. Dokter Anak	15	1			15	15
R. Dokter Gigi	15	1			15	15
R. Ahli Gizi	15	1			15	15
Administrasi	2,5	1	5		20	20
R. Pendaftaran	12	1			15	15
<b>Service &amp; Penunjang</b>						
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. Janitor	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
A. Parkir Motor	2	1	45 Motor		100
<b>TOTAL</b>					<b>4370,5</b>

Jadi total luas ruang yang dibutuhkan adalah 4370,5 m<sup>2</sup>

Sirkulasi : 20 % dari luas terbangun

$$20 \% \times 4370,5 \text{ m}^2 = 5244,6 \text{ m}^2$$

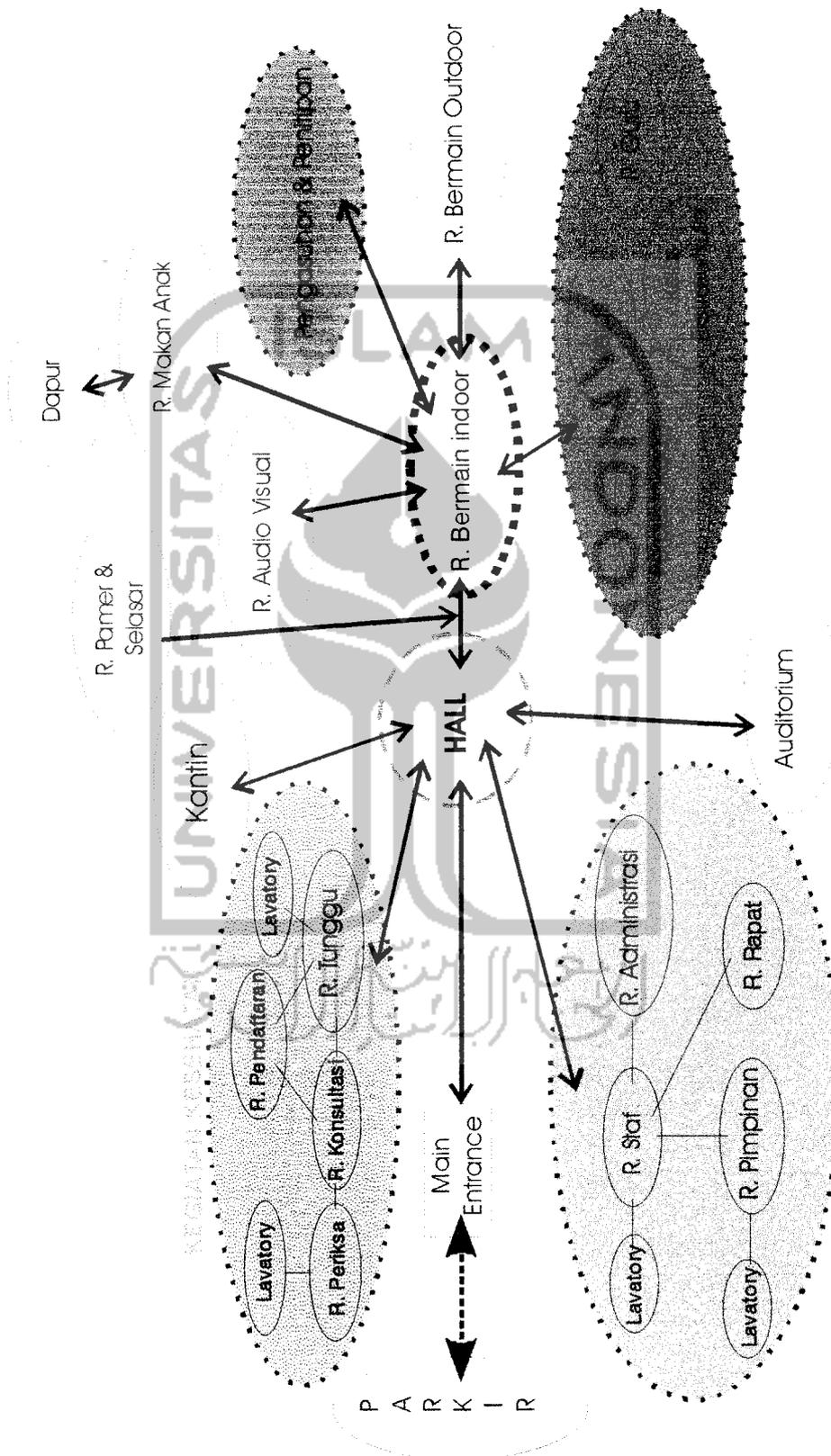
Luas site : 14.000 m<sup>2</sup>

BC : 50 %,

$$50 \% \times 14.000 \text{ m}^2 = 7.000 \text{ m}^2$$

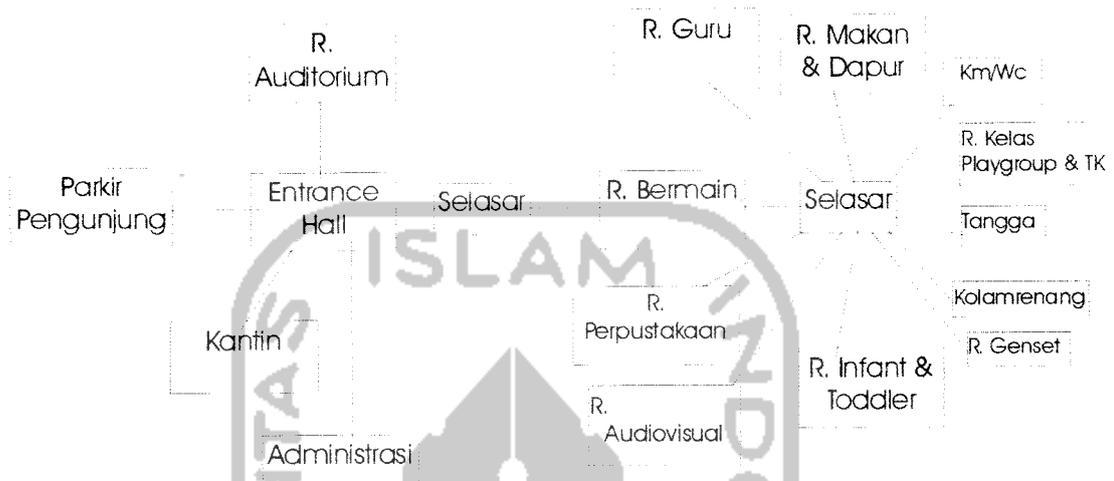


### 3.3. Organisasi Ruang



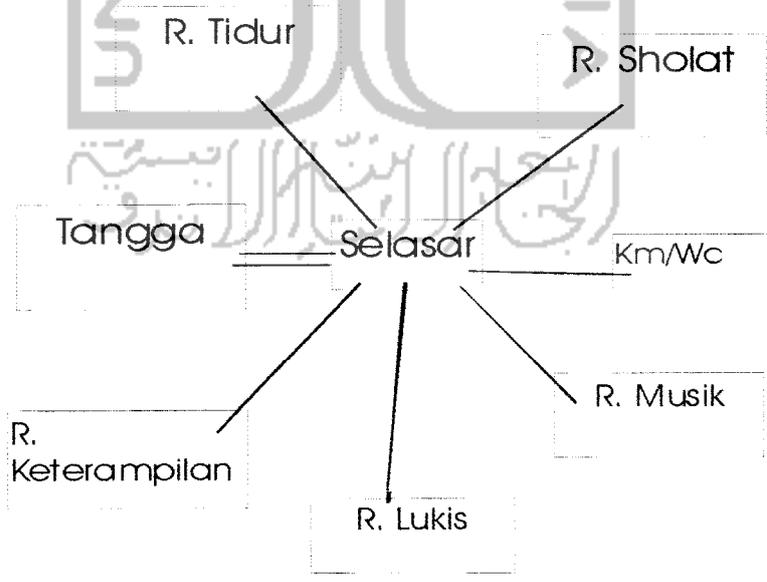
Gambar 3.3. Skema Umum Hubungan Ruang

3.4. Organisasi Ruang Perlantai  
Organisasi Ruang Lantai Satu



Gambar 3.4. Organisasi Ruang Lantai Satu

Organisasi Ruang Lantai Dua

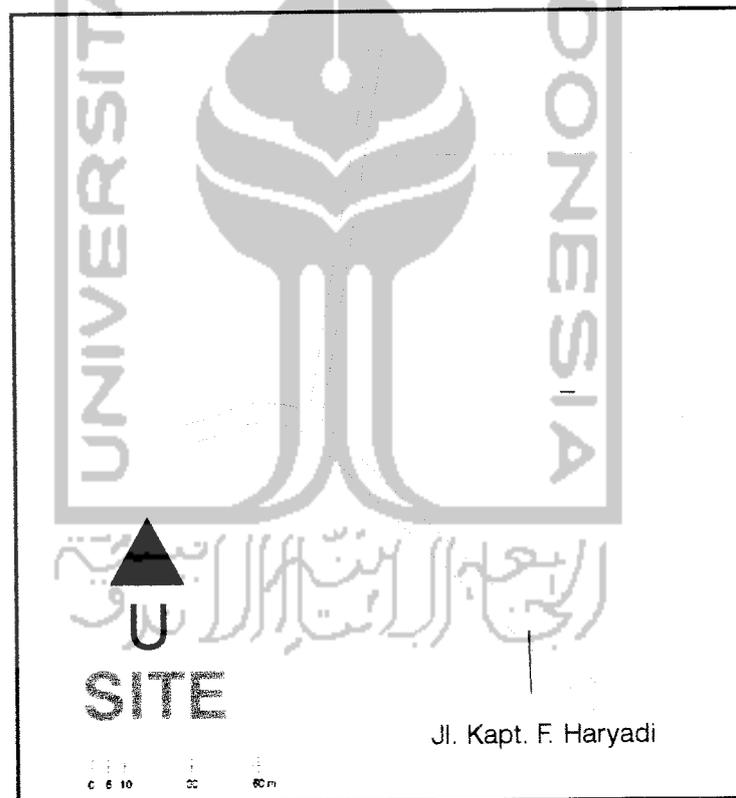


Gambar 3.4. Organisasi Ruang Lantai Dua

### 3.5. Tinjauan Site

#### 3.5.1. Kondisi Site

- Luas site  $\pm 14.000 \text{ m}^2$ , *Building Coverage* ( BC ) = 50 %, dengan kondisi lahan sedikit berkontur
- Mempunyai potensi view Gunung Merapi yang kuat
- Site berada di daerah perumahan dan pemukiman, contoh Perum Merapi View, Tugu Asri, dan lain – lain.
- Site berada pada jalur lintas Kaliurang – Yogyakarta, Turi – Yogyakarta, Ngaglik – Berbah Sleman.



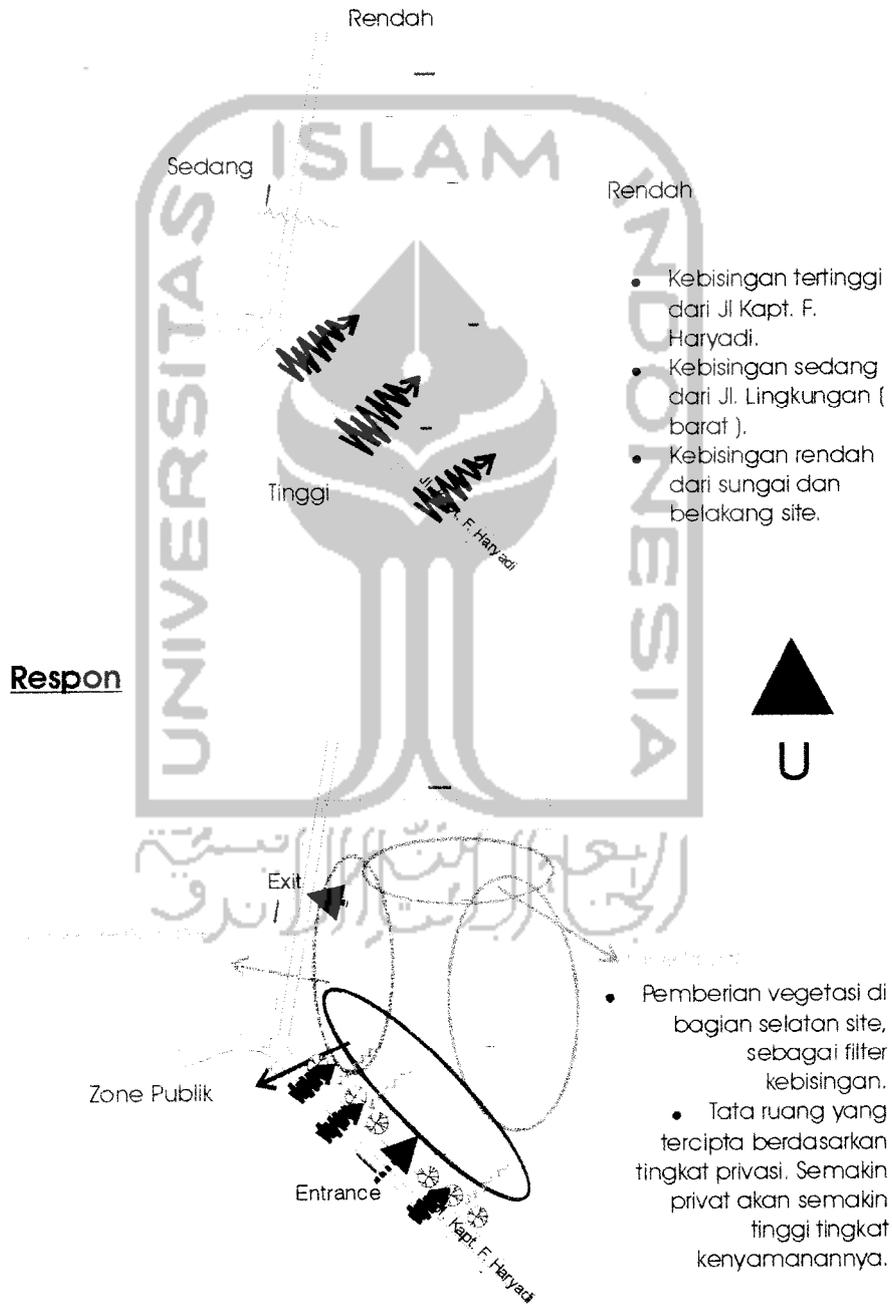
Batas Site :

- Sebelah Utara : Pemukiman dan Persawahan
- Sebelah Timur : Persawahan
- Sebelah Selatan : Pemukiman
- Sebelah Barat : Pemukiman

3.5.2. Analisa Site

**KEBISINGAN**

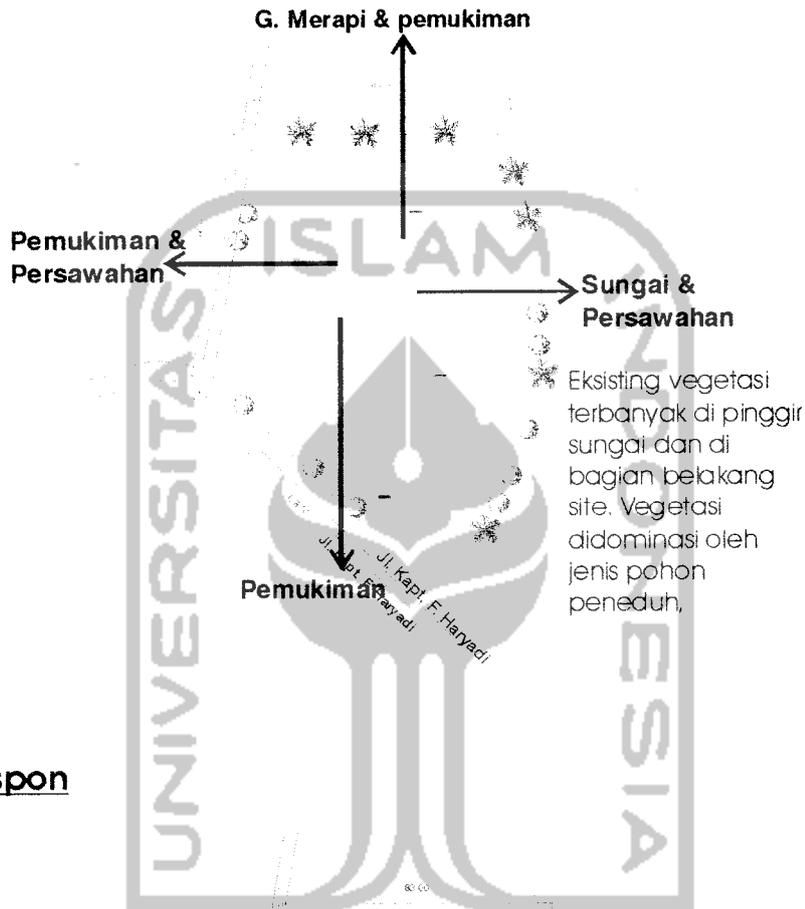
**Kondisi Eksisting**



**Respon**

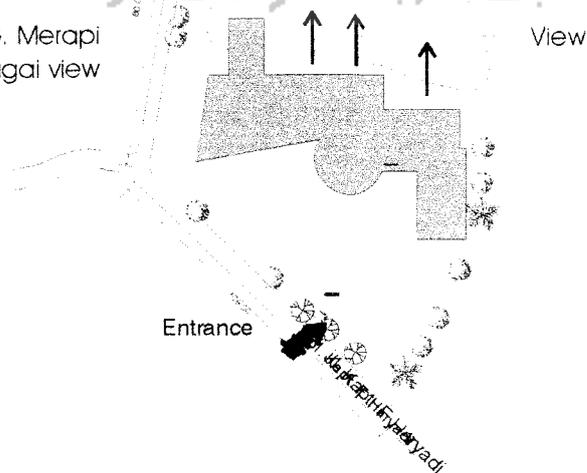
## VIEW & VEGETASI

### Kondisi Eksisting



### Respon

Menjadikan G. Merapi sebagai view





## ORIENTASI MATAHARI & ANGIN

### Kondisi Eksisting



- Site terletak di utara jalan, memanjang ke utara.
- Lintasan matahari dari Timur ke Barat.
- Angin bertiup dari arah Selatan menuju Utara.

### Respon

Vegetasi sebagai *barrier* sinar matahari dari barat



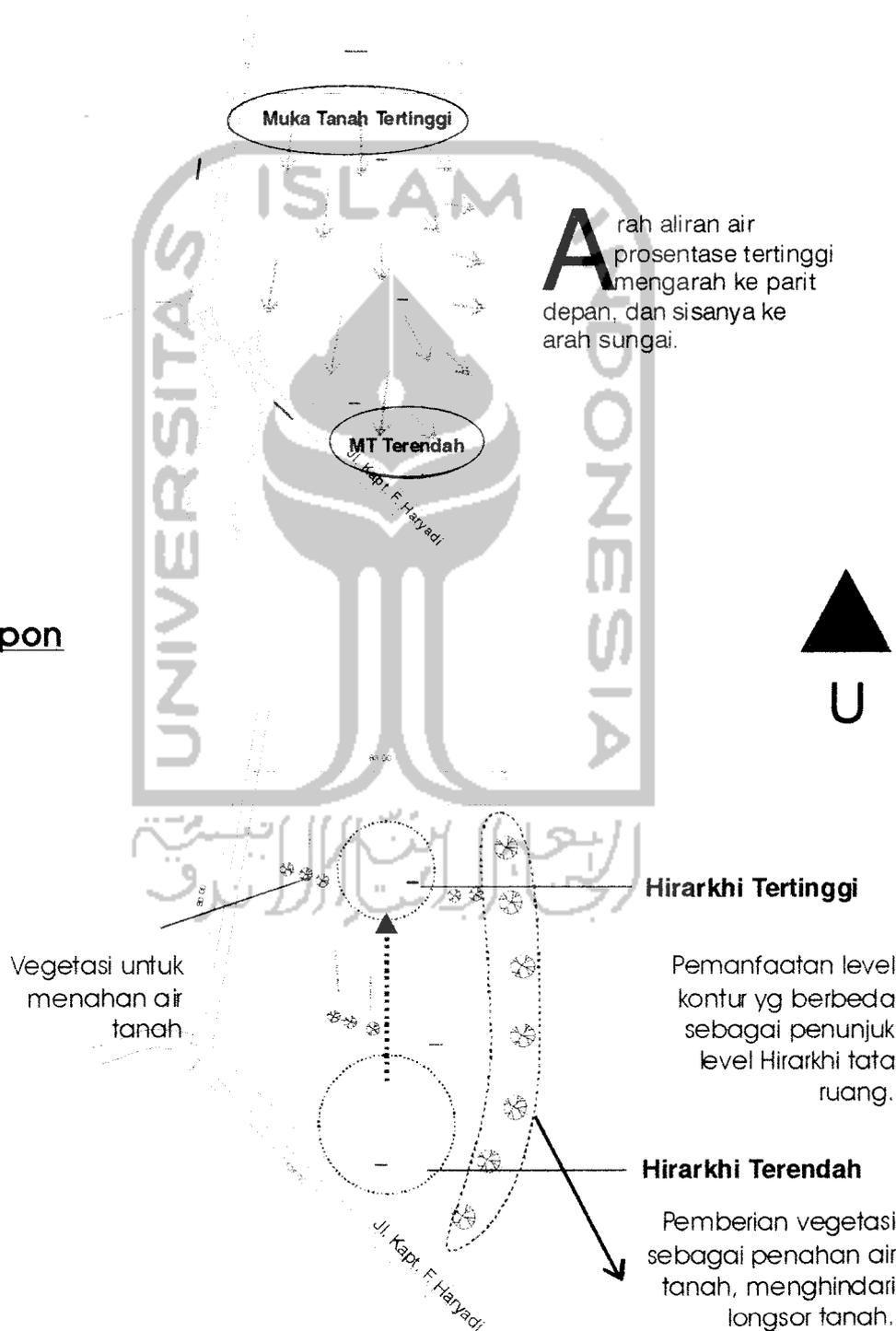
Orientasi bukaan bangunan ke selatan, memaksimalkan penghawaan dari angin selatan

Orientasi bangunan diprioritaskan ke Utara - Selatan.

## KONTUR & DRAINASE

### Kondisi Eksisting

### Respon



## ZONING TAPAK

Pertimbangan :

- Tingkat Privacy
- Tingkat Pencapaian
- Tingkat Fungsi Ruang



→ **Area Publik**

Area yang bisa digunakan oleh semua orang, baik pengguna maupun orang luar

→ **Area Semi**

Area ini lebih diperuntukkan bagi pengguna, orang luar tidak dapat begitu saja menggunakan

→ **Area Privat**





### 3.6. Gagasan Transformasi Desain

## TRANSFORMASI DESAIN

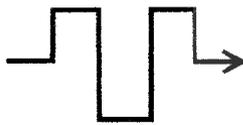
Karakter anak yang digunakan sebagai dasar perancangan ruang meliputi karakter umum dan khusus :

- Karakter umum, didasarkan pada sifat normatif anak yaitu, bebas, dinamis, aktif
- Karakter Khusus, didasarkan pada sifat kegiatan yang akan diwadahi

### SATU - DINAMIS

Sesuatu yang mudah bergerak atau sesuatu yang mudah menyesuaikan dengan keadaan.

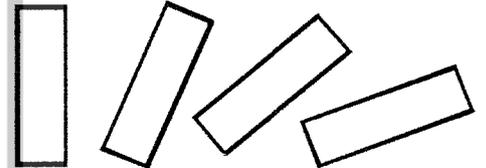
- Adanya pergerakan (tidak terpaku dalam situasi tertentu / monoton)



- Fleksibel

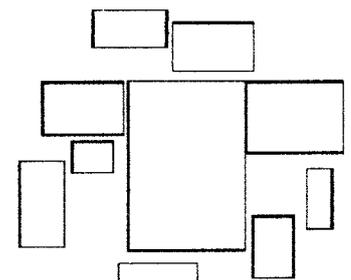


- Aktif

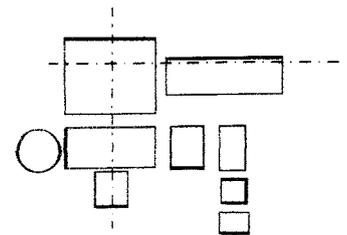


Dinamis dan aktif berarti akan selalu mengalami perubahan, tumbuh, dan berkembang.

**Organisasi Cluster**, yaitu organisasi dengan massa massa yang berkelompok menjadi satu dan dapat menerima ( luwes )



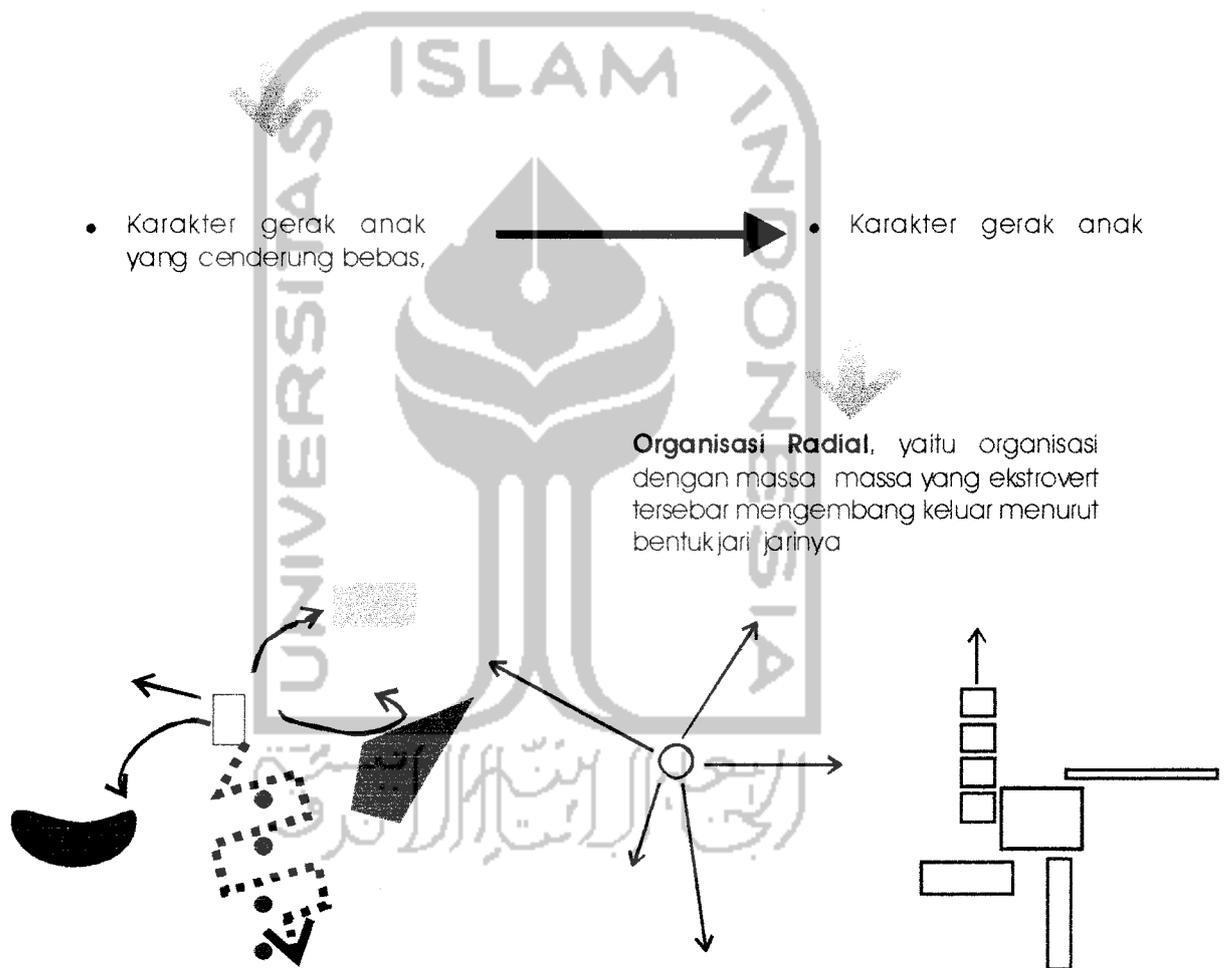
Pola Bekerumunan



Kondisi Aktif

## TRANSFORMASI DESAIN

DUA - **BEBAS** Sesuatu yang tidak terikat oleh aturan tertentu, menuju ke segala arah

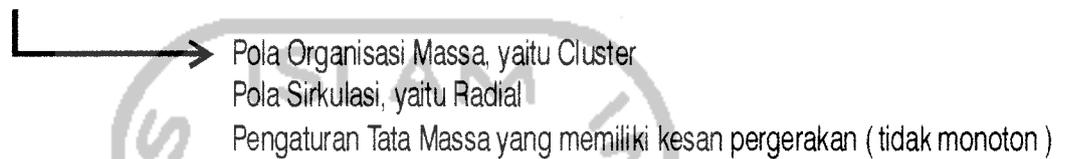


## GUBAHAN MASSA

Pertimbangan Aspek Desain :

### Karakter Anak

- Dinamis dan Bebas



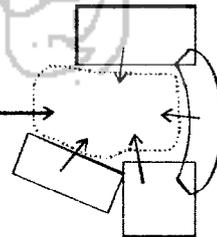
- Sifat keingintahuan



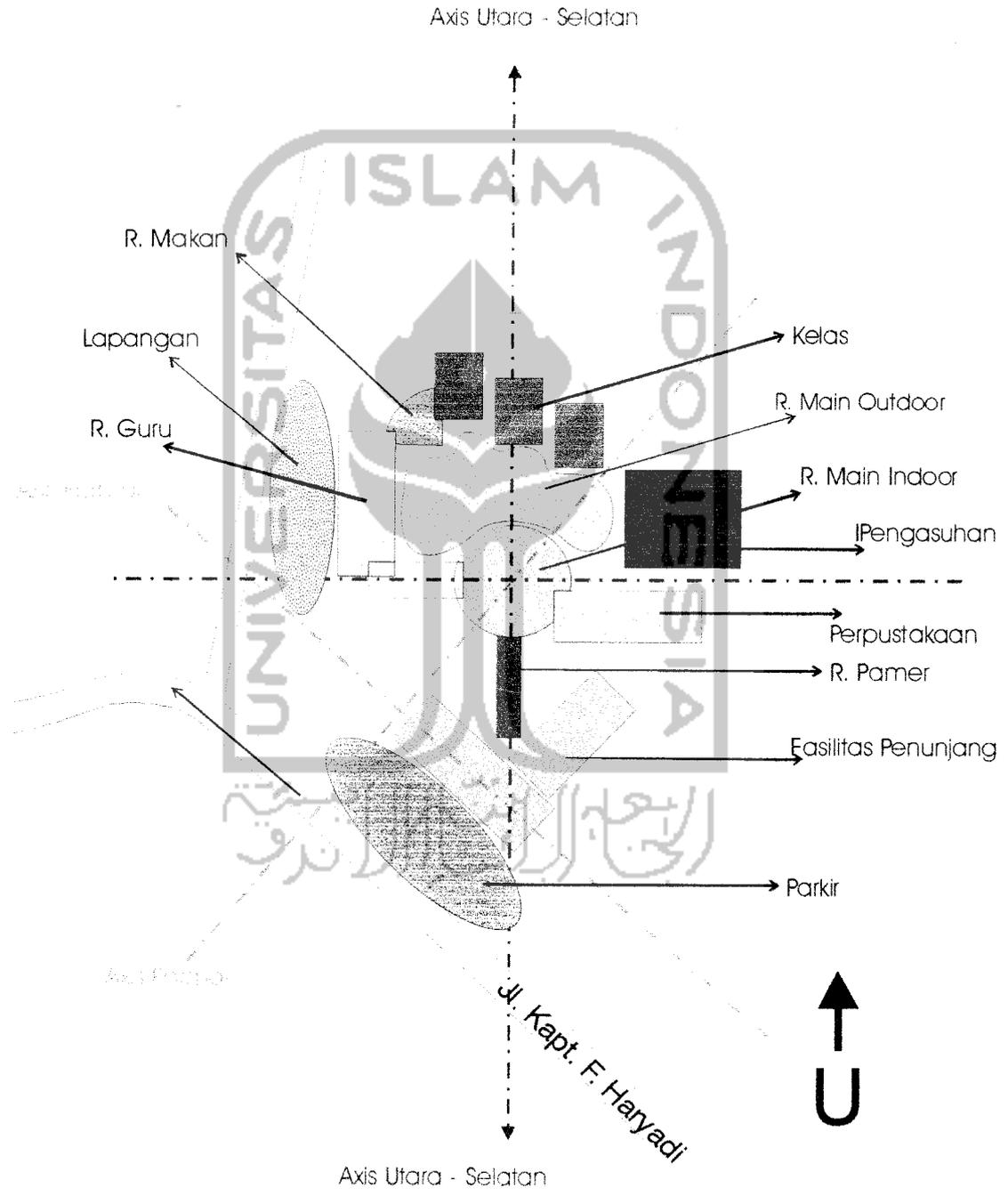
- Suka Bermain

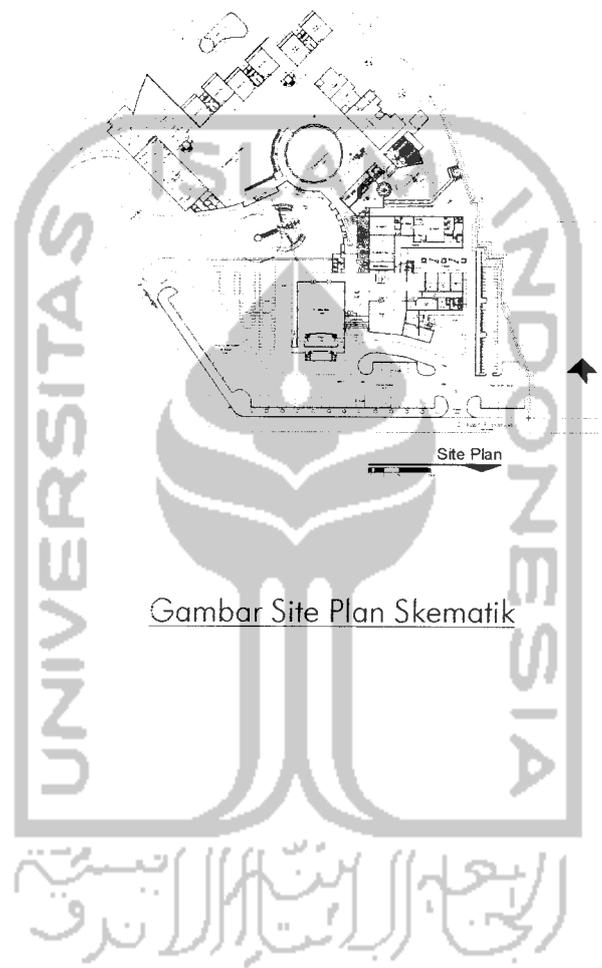


Ruang bermain dikelilingi massa  
- massa bangunan, sbg  
pengawasan dan perlindungan



### 3.7. Gubahan Massa





Gambar Site Plan Skematik

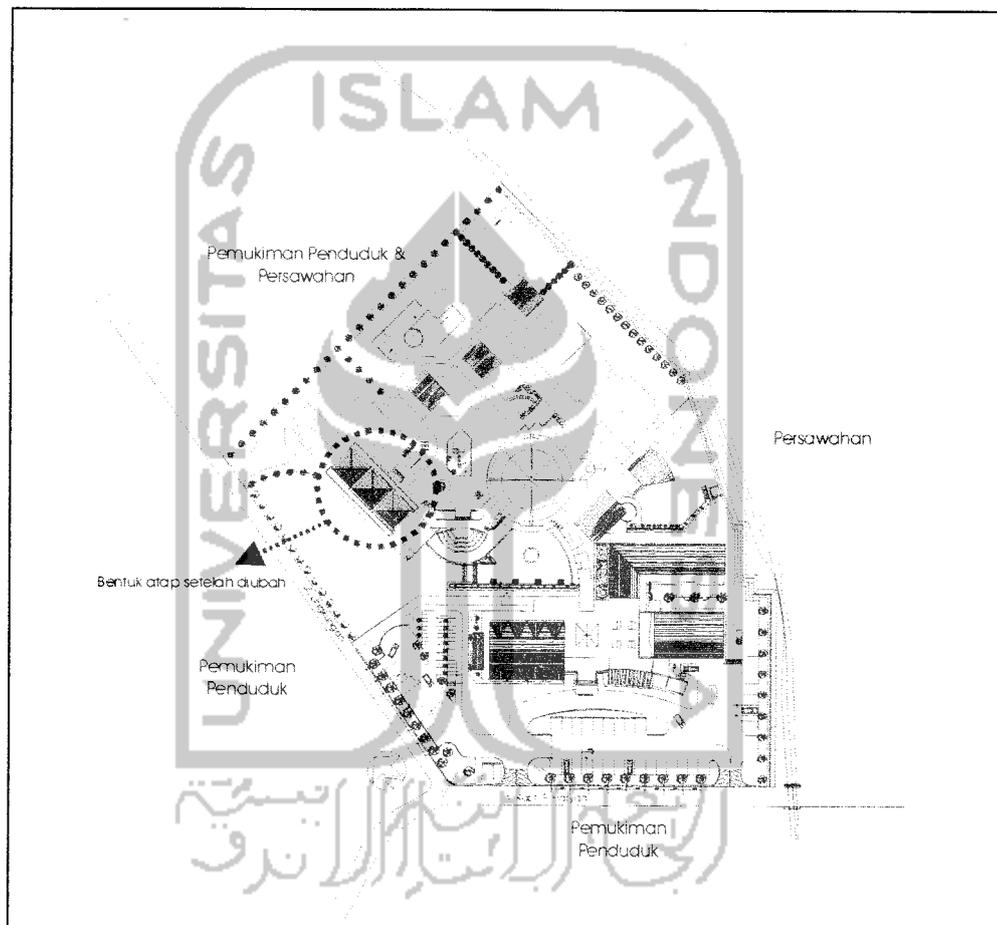


Gambar Site Plan Skematik

## BAGIAN EMPAT HASIL RANCANGAN

### 4.1. Gambar Rancangan

#### 4.1.1. Situasi



**Gambar Situasi**

Site ini terletak di persimpangan antara jalan Kapten F. Haryadi, sebagai jalan utama dengan jalan lingkungan yang berada di sebelah barat site.

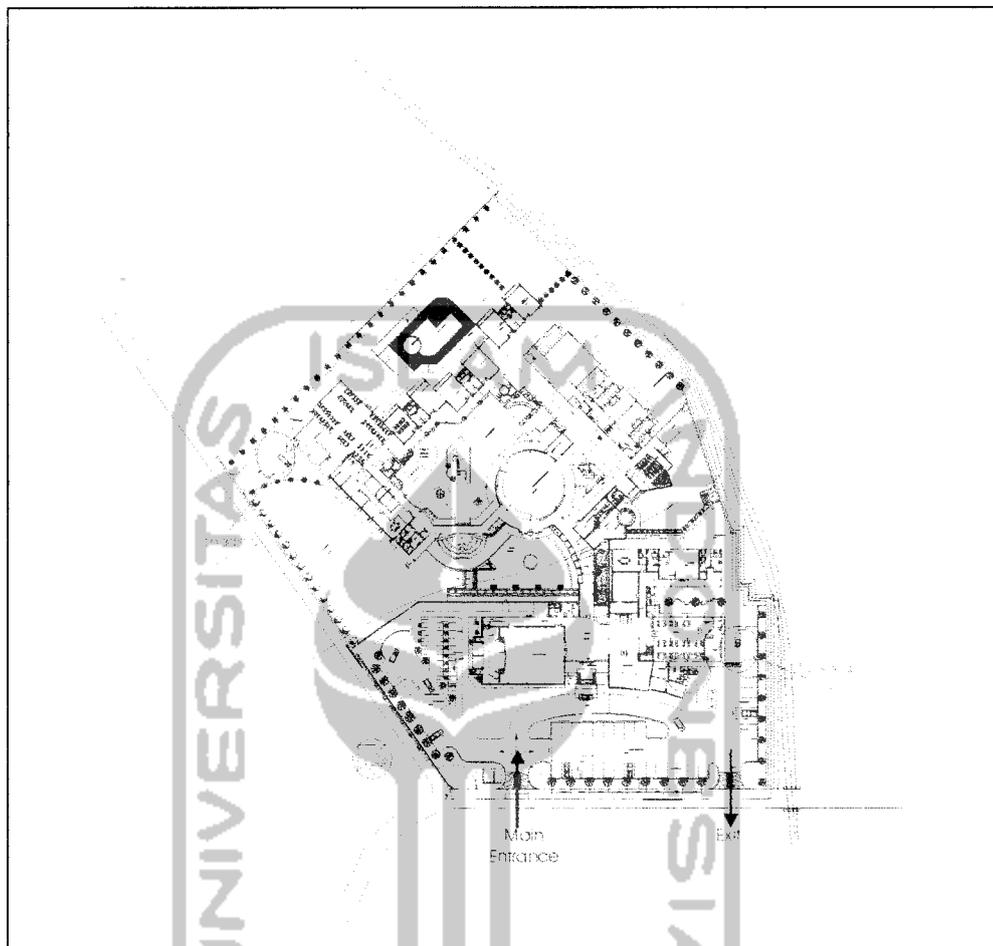
Untuk batas - batas site, yaitu :

- Sebelah Utara : pemukiman penduduk dan persawahan
- Sebelah Timur : sungai dan persawahan
- Sebelah Selatan : pemukiman penduduk
- Sebelah Barat : pemukiman penduduk

Pada proses perancangan terjadi perubahan pada produk rancangan. Pada blok massa yang dilingkari mengalami perubahan bentuk atap. Pada skematik desain, atap blok massa tersebut hanya terdiri dari atap tunggal saja. Sehingga terkesan monoton. Kemudian pada pengembangan desain, atap pada blok massa tersebut diubah menjadi atap spasial. Hal tersebut bertujuan agar blok massa tersebut berkesan menjadi lebih dinamis. Selain itu, pada gambar situasi juga terlihat penutup bangunan. Atap pada bangunan tersebut didominasi oleh atap miring (atap tropis) dengan bahan penutup atap menggunakan genteng. Kemudian juga digunakan atap dak menggunakan bahan beton.

Usaha pembentukan massa bangunan yang dinamis dimulai dengan melihat karakter lingkungan. Dari gambar situasi dapat dilihat adanya 2 garis sumbu yang dijadikan sebagai acuan dalam membentuk gubahan massa. Dua sumbu (axial) tersebut merupakan garis linier jalan dan axis arah utara – selatan. Kedua axis tersebut digunakan sebagai acuan untuk membentuk gubahan massa dan memberikan perbedaan fungsi, yaitu fungsi akademik dan non akademik.

#### 4.1.2. Site Plan



Gambar Site Plan

Luas site	: 14.000 m <sup>2</sup>
Rencana awal site terbangun	: 5244,6 m <sup>2</sup>
Luas site terbangun	: 5921,2 m <sup>2</sup>

Pada gambar Site Plan memperlihatkan lay out ruang luar dan pencapaian ke dalam bangunan. Perubahan terjadi pada letak entrance dan exit site. Semula entrance dan exit menjadi satu letak di bagian timur. Kemudian pada proses perancangan mengalami perubahan. Yaitu letak entrance dan exit dipisahkan dan posisi entrance dipindah ke bagian barat.

Pertimbangannya adalah agar tidak terjadi penumpukan sirkulasi kendaraan dan kemacetan.

Pada ruang parkir menampung 40 mobil dan 45 motor. Di bagian timur terdapat parkir khusus yang berguna untuk bongkar muat ( loading dock ) mobil barang. Selain itu pada bagian belakang ( utara ) terdapat entrance ke dalam site. Entrance ini hanya digunakan untuk sirkulasi kendaraan servis. Akses menuju entrance ini melalui jalan lingkungan yang berada di sebelah barat site.

- **Massa Bangunan**

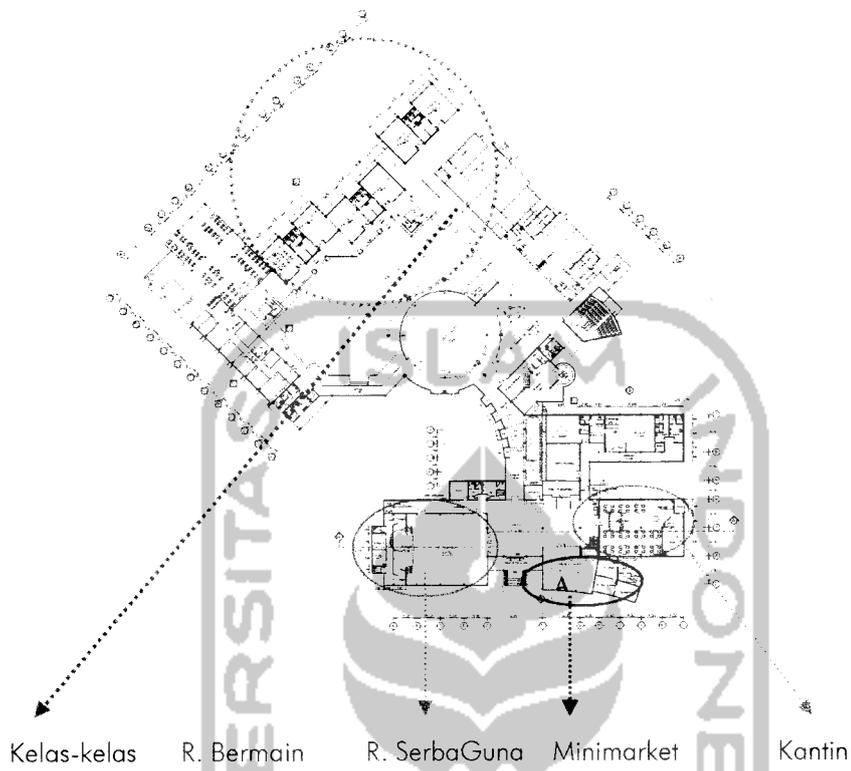
Secara garis besar massa - massa bangunan terbentuk oleh dua axis yang diambil dari karakter lingkungan. Axis tersebut merupakan axis jalan Kaptan F. Haryadi, merupakan axis formal, dan axis kedua merupakan axis utara – selatan. Kedua axis tersebut kemudian dijadikan acuan untuk membuat gubahan massa. Sehingga gubahan massa tampak mengikuti bentuk site.

Pada bagian depan massa bangunan diposisikan searah ( parallel ) dengan jalan Kapt. F. Haryadi. Pada massa ini digunakan sebagai fungsi publik, administrasi, dan penunjang.

- **Permainan Level Ketinggian**

Site terpilih yang digunakan memiliki kontur. Kontur tersebut digunakan untuk menunjukkan perbedaan hirarkhi. Pada kontur yang lebih rendah digunakan sebagai fungsi – fungsi non akademik, sedang pada kontur yang lebih tinggi digunakan untuk fungsi akademik dan yang berhubungan dengan kebutuhan anak – anak sebagai pengguna utama.

### 4.1.3. Denah Lantai Satu



Gambar Denah Lantai Satu

Di gambar denah lantai satu terlihat letak pencapaian ke dalam bangunan. Dimana sesuai dengan konsep bahwa terdapat satu main entrance yang dominant dan tiga side entrance. Main entrance diletakkan menghadap ke jalan utama ( jalan Kapt. F. Haryadi ).

Pada bagian depan lantai satu difungsikan sebagai fungsi public dan administrasi. Yaitu terdapat hall, yang berfungsi sebagai ruang pengikat dari ruang – ruang di sekitarnya, yaitu ruang serbaguna, minimarket, administrasi dan kafetaria. Hall juga berfungsi sebagai ruang tunggu / lobby untuk ruang serbaguna pada saat berlangsung event tertentu, misalnya pentas seni anak – anak.

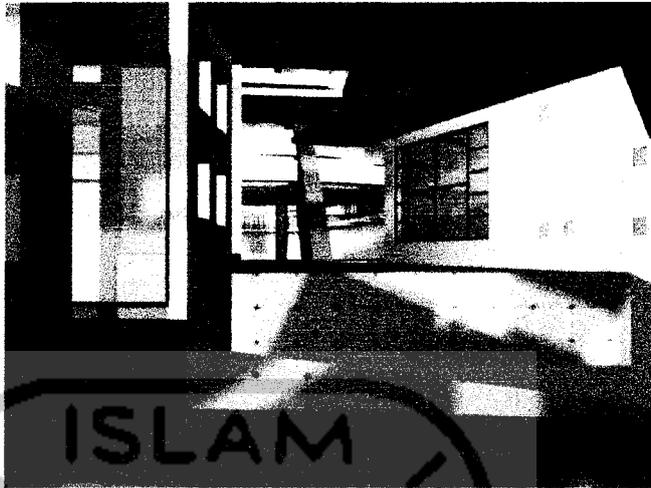
Sedangkan pada bagian tengah dan belakang difungsikan untuk akademik dan kebutuhan anak – anak. Untuk menghubungkan bagian depan dan bagian belakang terdapat selasar yang berfungsi juga sebagai galeri / ruang pameran dari karya – karya para anak. Pada selasar ini terdapat ramp yang menuju ke level lantai lebih tinggi ( naik 1 meter ).

Pada bagian tengah bangunan terdapat ruang bermain indoor, dengan bentuk denah berupa lingkaran. Ruang bermain berfungsi selain sebagai fasilitas bermain anak, juga sebagai pengikat dari ruang – ruang di sekitarnya.

Untuk ruang – ruang kelas terletak di bagian paling utara. Jumlah ruang kelas 6 buah, ruang infant 2 buah, ruang toddler 2 buah, selain itu terdapat ruang guru, dan ruang makan anak – anak. Untuk sirkulasi vertical terdapat tangga terdiri 2 buah yang diletakkan di setiap sudut.



Gambar. Selasar penghubung



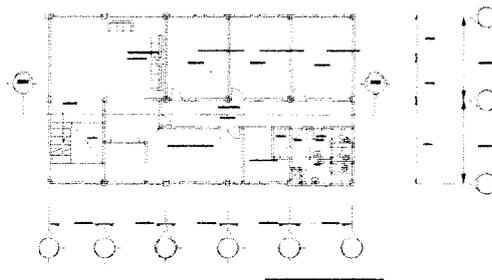
Gambar. Ruang Pamer / Galeri



Gambar. Selasar dilihat dari ruang administrasi

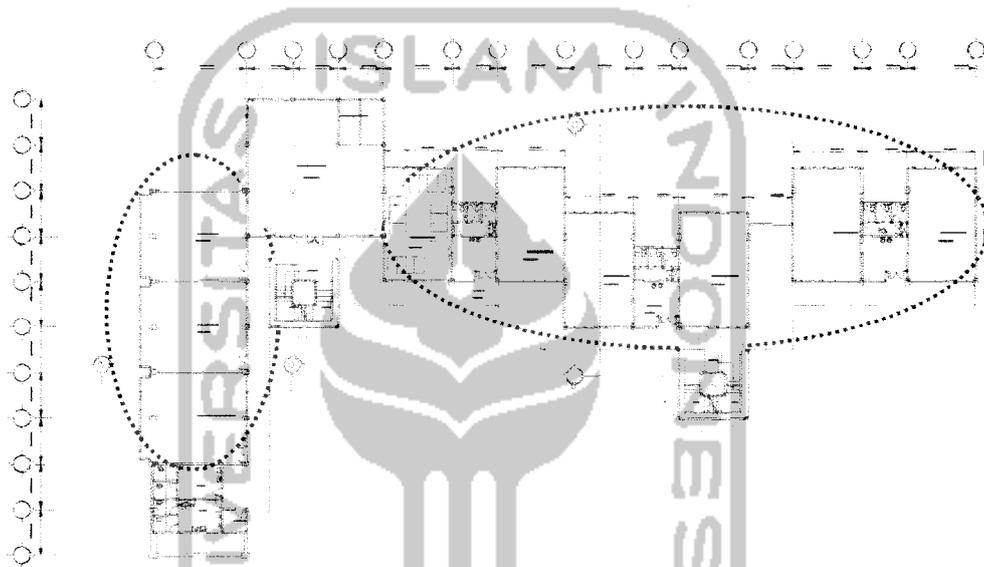
#### 4.1.4. Denah Lantai Dua

Pada lantai dua terdapat fasilitas penunjang, yaitu fasilitas kesehatan, ruang musik, ruang lukis, ruang keterampilan, dan ruang tidur anak.



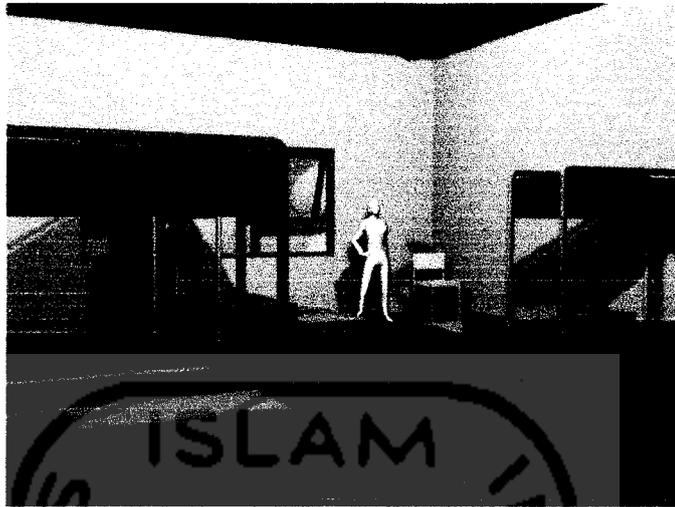
Gambar Denah Lantai 2

Gambar di atas merupakan denah lantai dua yang berfungsi sebagai fasilitas kesehatan. Lantai dua ini terletak tepat di atas lantai kantin yang terletak di lantai satu. Fasilitas ini terdiri dari ruang dokter umum, ruang dokter gigi, ruang ahli gizi, ruang administrasi, ruang tunggu, ruang istirahat, dan lavatory.



Gambar Denah Lantai Dua

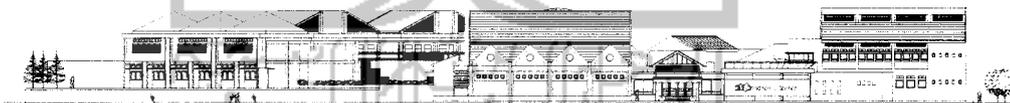
Lantai dua ini terdiri dari ruang – ruang untuk kegiatan ekstrakurikuler, ibadah, ruang istirahat anak, dan toilet. Untuk kegiatan ekstrakurikuler diwadahi dalam ruang musik, ruang lukis, dan ruang keterampilan. Ruang – ruang tersebut terletak di bagian sebelah kiri ( warna merah ). Sedangkan ruang ibadah ( kuning ) dan ruang istirahat anak ( biru ) terletak di bagian paling belakang. Selain itu terdapat transportasi vertical berupa dua tangga yang diposisikan menonjol dari selasar.



Gambar Ruang Istirahat Anak

#### 4.2. Building Performance

##### 4.2.1. Tampak Selatan



Gambar Tampak Selatan

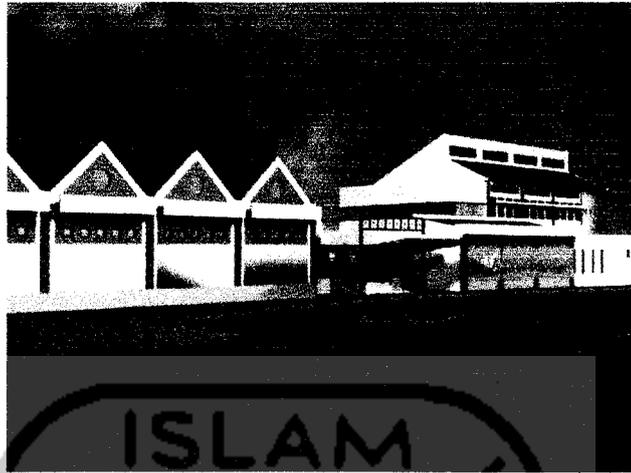
#### 4.2.2. Tampak Barat



Gambar Tampak Barat

Pada tampak hal utama yang dipertimbangkan adalah sebisa mungkin fasad bangunan dapat dilihat oleh orang yang melintasinya. Hal ini dikarenakan bangunan ini berada di pinggir jalan yang mobilitasnya cukup tinggi. Sehingga untuk dapat melihat fasad bangunan secara utuh, cukup sulit. Oleh karena agar dapat menarik perhatian digunakan warna – warna yang menarik pada fasad bangunan.

Tampak bangunan ini memperlihatkan konsep modern, yang diterjemahkan ke dalam material bangunan. Dimana material yang menunjukkan karakter modern menurut perkembangannya terdiri dari 3 bahan utama berupa beton, kaca, dan besi sebagai penggunaan elemen bangunan.

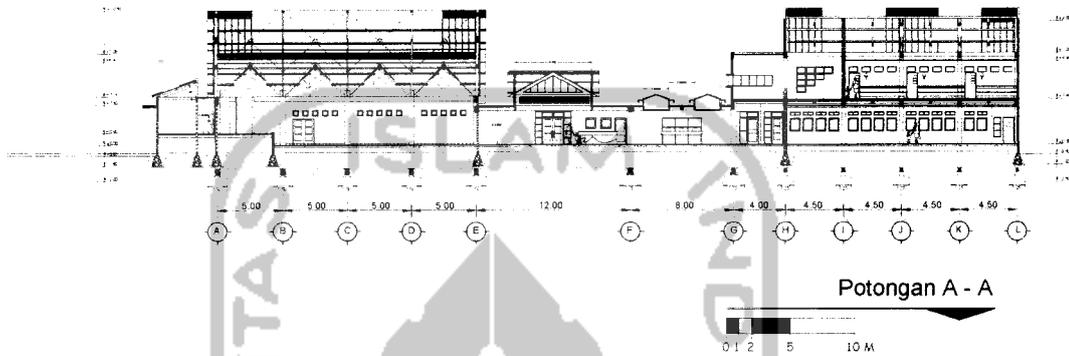


Gambar Perspektif Bangunan



Gambar Perspektif Bangunan

### 4.2.3. Potongan A – A

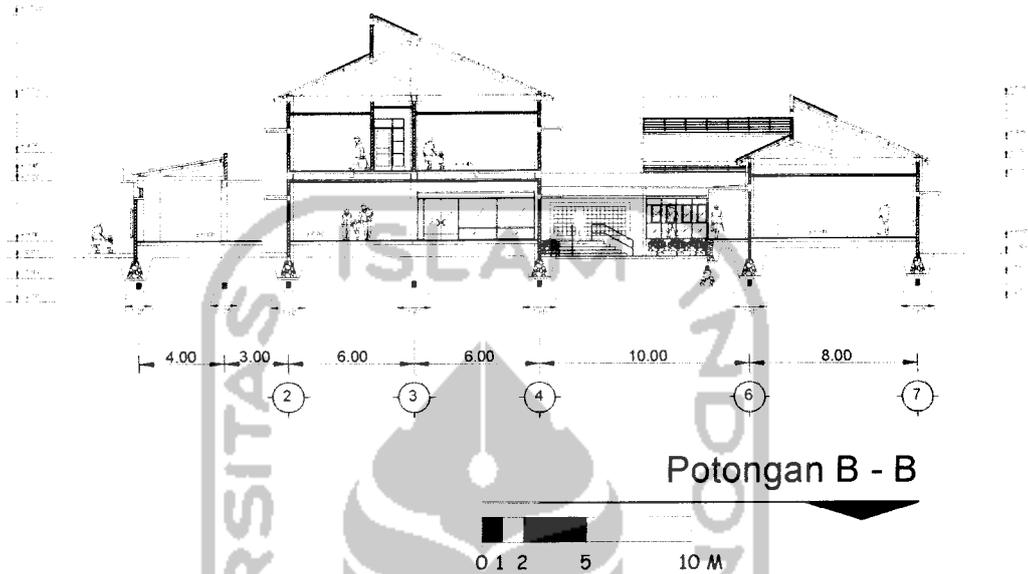


Gambar Potongan A – A

Dalam gambar potongan A – A ini memperlihatkan bagaimana struktur utama dan struktur pendukung pada bangunan. Struktur utama yang digunakan adalah kolom dan balok. Untuk struktur atap pada Ruang Serbaguna menggunakan Rangka kuda – kuda baja dengan penutup atap genting. Sama dengan pada ruang fasilitas kesehatan menggunakan penutup atap genting dengan rangka atap gunung – gunung. Sedangkan pada hall menggunakan kombinasi antara atap dak beton dengan atap genting serta skylight.

Pada Hall ketinggian langit – langit yaitu 3.00 meter. Hal ini dimaksudkan untuk menciptakan kesan akrab dan skala yang akrab dengan anak – anak. Untuk ketinggian antar lantai pada ruang kesehatan, yaitu setinggi 3.40 meter.

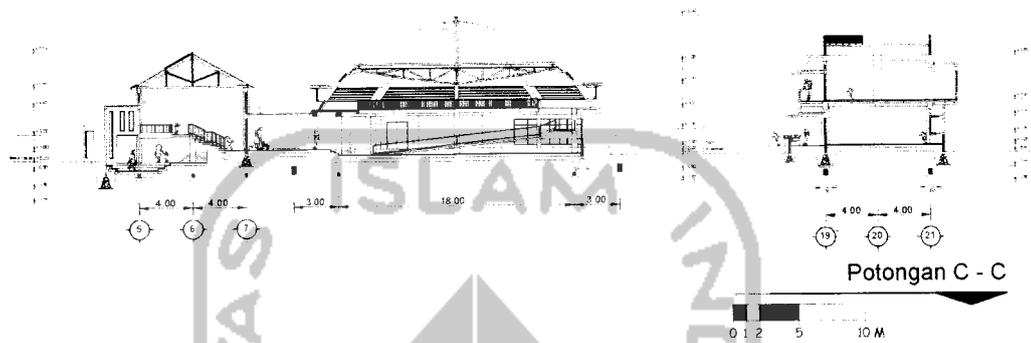
#### 4.2.4. Potongan B - B



Gambar Potongan B – B

Potongan B – B memotong minimarket, kantin, ruang kesehatan, dan ruang administrasi. Pada minimarket menggunakan atap logam, yaitu zinalum. Karena kemiringan atap yang landai. Pada ruang kesehatan, tepat di atas selasar menggunakan atap genting kaca yang berguna untuk memasukkan cahaya, serta terdapat jalusi untuk penghawaan alami.

#### 4.2.5. Potongan C - C



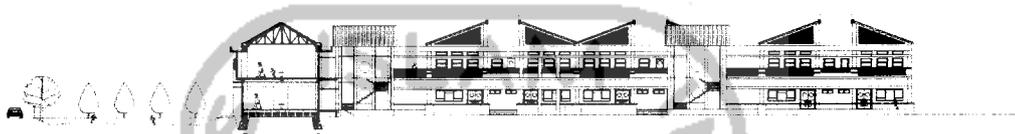
Gambar Potongan C – C

Potongan C – C memotong ruang perpustakaan, ruang bermain, dan ruang kelas, serta ruang tidur. Pada ruang perpustakaan menggunakan lantai split level. Hal ini bertujuan untuk menciptakan skala yang akrab untuk anak – anak.

Sedangkan pada ruang bermain diciptakan skala yang cukup monumental. Agar anak – anak merasa lega dan luas. Pada ruang bermain terdapat void di lantai dua. Untuk penutup atapnya menggunakan dak beton yang ditopang oleh rangka baja truss system sebagai balok. Material yang digunakan untuk lantai adalah ubin keramik kemudian dilapisi oleh karpet dan matras, yang bertujuan untuk keamanan anak – anak.

Pada selasar ruang kelas terdapat kursi untuk duduk dan bersantai. Untuk ketinggian antar lantai pada ruang tidur setinggi 3.40 meter.

#### 4.2.6. Potongan Lingkungan

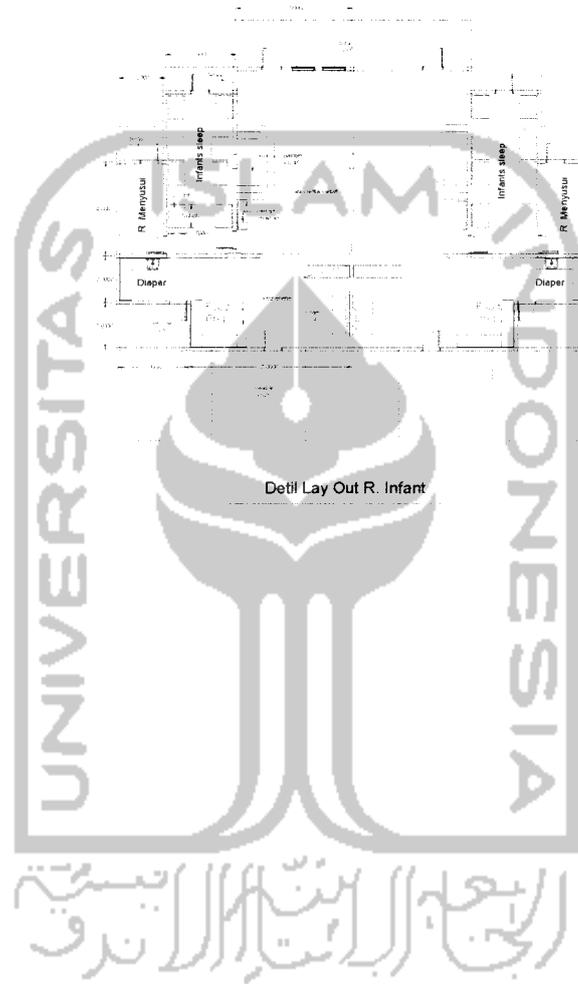


Potongan Lingkungan

Potongan lingkungan ini menunjukkan potongan bangunan sekaligus site. Selain itu dapat dilihat jarak bangunan dengan batas – batas site yang terletak di samping kanan dan kiri bangunan.

### 4.3. Detil

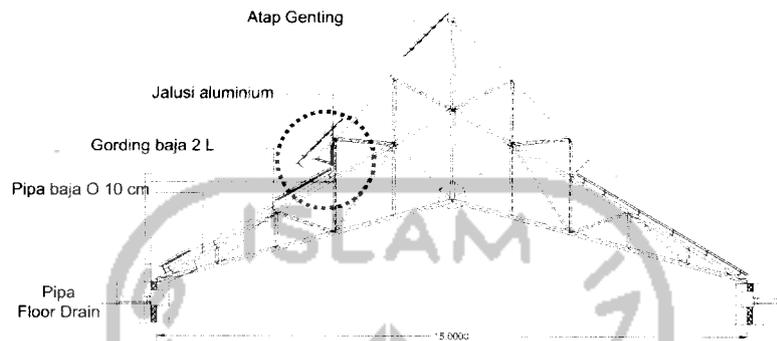
#### 4.3.1. Detil Lay Out R. Infant dan Toddler





Pada gambar diperlihatkan bagaimana lay out dari ruang infant dan ruang toddler. Ruang Infant dan ruang toddler terdiri dari ruang tamu, kitchenette, ruang tidur, ruang bermain, dan km/wc.

#### 4.3.2. Detil Kuda – kuda



Detil kuda – kuda ini merupakan rangka atap pada ruang serbaguna. Kuda – kuda ini menggunakan material baja pipa dengan diameter 100 mm. Kuda – kuda tersebut memiliki bentang 15 meter. Bahan penutup atap menggunakan atap genteng. Pada gambar yang dilingkari terdapat jalusi ( louver ) aluminium, yang berguna untuk penghawaan alami.



## Daftar Pustaka

- Ching, Francis D. K., *Arsitektur : Bentuk – Ruang dan Susunannya*, Erlangga, 1994
- Dagun, Save M. , *Psikologi Keluarga*. Jakarta. Rineka Cipta, 1998
- Design Standards For Children’s Environments* ( Linda Cain Ruth, AIA ), McGraw – Hill
- Hurlock, Elizabeth B., *Perkembangan Anak*, Jakarta, Erlangga
- Kartono, Kartini, *Psikologi Anak*, Bandung, Mandar Maju, 1995
- Majalah Griya Asri* No. 225 / 029, 226 / 030
- Monks, F. J. , *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*, Yogyakarta. UGM Press, 2001
- Olds, Anita Rui, *Child Care Design Guide*, McGraw – Hill, Inc., New York, 2001
- [www. Design share. com](http://www.Designshare.com)

