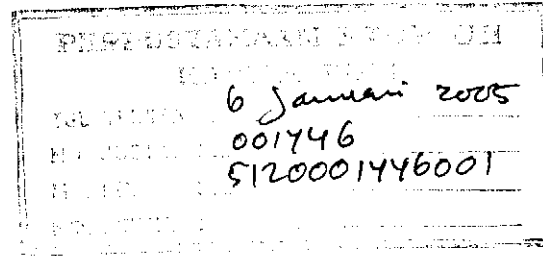


TUGAS AKHIR



KELOMPOK BERMAIN DAN TAMAN KANAK-KANAK DI D.I.Y

Karakteristik Gerak Anak sebagai Konsep Perancangan

PLAYGROUP AND KINDERGARTEN IN D. I. Y

Design Concept Based on Children Movement Character



Disusun Oleh :

Yulia Dian Sari
99512148

**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERANCANGAN
JURUSAN ARSITEKTUR
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
JOGJAKARTA
2003**

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Alhamdulillahrabbi'l'amin, dengan segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat kepada hamba-hambanya. Shalawat dan salam kepada junjungan kita Rasulullah SAW dan aku bersaksi bahwa Muhammad adalah Rosul-Nya yang diutus sebagai rahmat bagi seluruh alam.

Setelah berjuang dengan segala ilmu dan kemampuan yang dimiliki akhirnya kami dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Laporan ini dibuat sebagai salah satu prasyarat akademis untuk dapat memperoleh gelar kesarjanaan strata satu jurusan Arsitektur pada Fakultas Teknik Sipil dan Perancangan Universitas Islam Indonesia. Judul yang diambil dalam laporan tugas akhir ini adalah Kelompok Bermain dan Taman Kanak-Kanak di DIY dengan penekanan pada "Karakteristik gerak anak sebagai konsep perancangan."

Dalam penyusunan tugas akhir ini, tidak hanya usaha dari kami selaku penulis, karena banyak masukan-masukan dan bantuan dari pihak lain dalam bentuk dan kapasitas berbeda yang sangat membantu dalam proses laporan ini. Oleh karena itu dengan ini kami selaku penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Yth. Bapak Revianto Budi Santoso M.Arch selaku ketua Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan
2. Yth. Ibu Endy Marlina ST,MT yang sangat membantu dalam proses tugas akhir ini serta dukungan-dukungan yang ibu berikan, terima kasih.
3. Bapak dan ibunda tercinta yang selalu memberi kasih sayang, dukungan dan kepercayaan kepada dian serta doa-doa yang tidak hentinya untuk dian.
4. Adik-adikku tercinta "Gita n Alto " yang selalu buat a'yan kangen serta dukungan yang sangat berarti selama a'yan jauh dari kalian.
5. " Inu " dengan kasih sayang dan cintanya yang begitu besar , dukungan dan kesabarannya menghadapi dian. Terima kasih atas hari-hari indahny.

6. Teman-teman arsitek yang terus memberi semangat, bantuan dan hiburan untuk dian (Johan, Andy bos, Totok, Dani, Agus, Rudy, Nisa, Irfan, Silvi imut, Yulia, Didin, Emol, Feri, Darwin n Omen Meonk, dan lain-lain.)
7. Teman –teman seperjuangan studio 99 ,Lely, Sari, Rika, Titis, Reni,Ime, Indah, Fani yang selalu heboh n kompak, tanpa keheboan kalian studio jadi membosankan, terima kasih atas bantuan dan kekompakannya. Juga untuk Denis, Aji, Farid, Tikno, Adi, Tomat, Oni, Wigi, Amir, Muklis, dll
8. Teguh, Diana n Atul, yang setia nemenin dian kalo ke Bandung, dukungan dan semangat kalian yang sangat berarti. Terima kasih atas persahabatan yang begitu indah yang kalian berikan.
9. Untuk Gaan, Cai, Wak Reza, Puput, Noni, Dewi, Dwinta,Dini, Oki, Thanks atas persahabatannya. *You All my best friends.*
10. Atun yang selalu setia nemenin dian pindah kos n dukungannya selama ini, thank's ya Tun. Adik-adik kos ku yang cantik-cantik Novi n Nungki,
11. Dan akhirnya kepada semua pihak yang telah membantu kami dalam menyusun laporan tugas akhir ini.

Kami selaku penulis laporan tugas akhir ini mengharapkan saran dan kritik membangun, karena kami menyadari banyak kekurangan dan kekeliruan hingga masih jauh dari sempurna.

Akhir kata penyusun mengharapkan agar laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat khususnya bagi kami sendiri dan semua pembaca sebagai bahan pertimbangan ilmu pengetahuan kita semua.

Wassalamu'alaikum WR,WB

Penulis

Yogyakarta 10 Mei 2004

Yulia Dian Sari

ABSTRAK

Pentingnya pendidikan prasekolah bagi anak usia dini sangat mempengaruhi perkembangan anak selanjutnya. Dijaman yang makin kompetitif seperti sekarang ini, kesibukan para orang tua mempengaruhi faktor pendidikan bagi anak. Banyak dari orangtua yang memahami akan pentingnya pendidikan bagi anak usia dini, tetapi keterbatasan sarana pendidikan anak prasekolah di D.I.Y ini yang menjadi salah satu masalah bagi orang tua untuk menentukan sekolah bagi anaknya. Oleh karena itu dibutuhkan suatu wadah yang dapat menampung aktivitas dari anak usia prasekolah. Lokasi site terletak pada zona pendidikan yang berada dekat dengan perumahan penduduk dan memiliki aksesibilitas yang mudah dijangkau, baik kendaraan umum, pribadi maupun pejalan kaki.

Karakter gerak anak usia prasekolah diangkat menjadi tema dalam memilih konsep perancangan desain. Dari bermacam karakter gerak anak, karakter gerak aktif dan tak beraturan dijadikan konsep perancangan. Untuk kelompok bermain dan taman kanak-kanak usia 3 sampai 7 tahun. Karakter ini dipilih karena kecenderungan anak usia prasekolah yang bergerak sangat aktif, tak terarah dan tidak beraturan. Setiap kebutuhan ruang yang diperlukan disesuaikan dengan karakter anak yang aktif dan tak beraturan, dalam hal ini terutama pada pola tata ruang dan sirkulasi.

Pola tata ruang dan sirkulasi yang dibuat aktif dan tak beraturan disesuaikan dengan gerak anak, supaya dapat meningkatkan kreativitas dan daya fikir anak untuk lebih maju lagi serta mampu memneri rasa aman dan nyaman bagi anak.

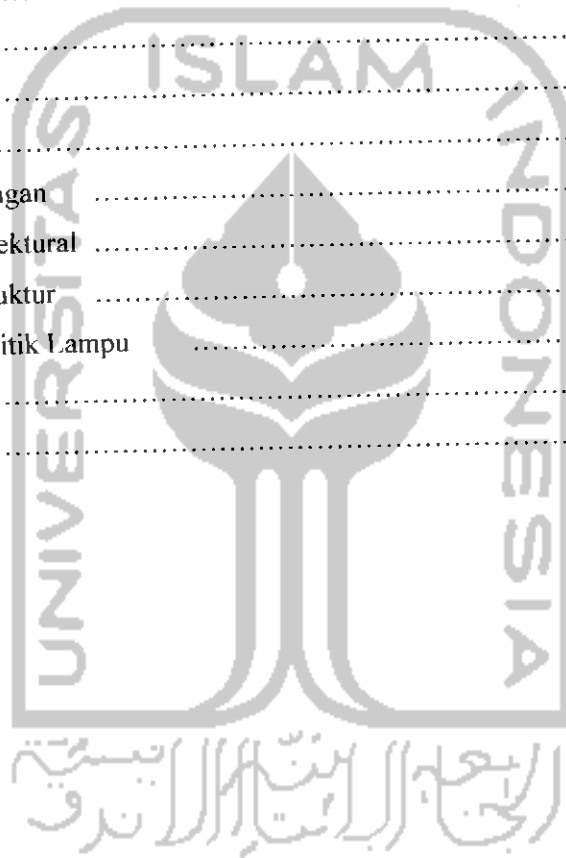
Bentuk – bentuk dasar bangunan tidak terlepas dari konsep. Melalui beberapa proses didapat bentuk yang sesuai dengan konsep, yang digunakan pada desain bangunan seperti site plan, denah dan tampak. Penggunaan warna disesuaikan dengan konsep sehingga dipergunakan warna-warna cerah dan menyala, begitu juga dengan penggunaan tekstur kasar dan halus yang mencerminkan keaktifan dan ketidak beraturan gerak anak,

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAKSI	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Latar Belakang Objek	1
1.1.2 Latar Belakang Masalah	3
1.1.3 Latar Belakang Site	9
1.2 Permasalahan	11
1.2.1 Permasalahan Umum	11
1.2.2 Permasalahan khusus	11
1.3 Tujuan dan Sasaran	11
1.3.1 Tujuan	11
1.3.2 Sasaran	11
1.4 Studi Literatur	12
1.4.1 Studi Literatur	12
BAB II ANALISA	18
2.1 Fungsi Objek	18
2.2 Pengguna Objek	19
2.2.1 Pengelola	19
2.2.1.1 Struktur Organisasi Pengelola	19
2.2.1.1.1 Direktur dan wakil direktur	19
2.2.1.1.2 Sekretaris	20
2.2.1.1.3 Bagian Administrasi	21
2.2.1.1.4 Kepala sekolah	21
2.2.1.1.5 Office boy dan bagian transportasi	22

2.2.1.1.6	Security	23
2.2.1.2	Pola kegiatan pengelola keseluruhan	23
2.2.1.2.1	Organisasi ruang pengelola	24
2.2.2	Staff Pendidik	24
2.2.2.1	Guru tetap	24
2.2.2.1.1	Pola kegiatan guru kelas	25
2.2.2.1.2	Pola kegiatan guru seni	25
2.2.2.1.3	Pola kegiatan guru olahraga	26
2.2.2.2	Guru honorer	27
2.2.2.2.1	Pola kegiatan guru drumband	27
2.2.3	Staff Kesehatan	29
2.2.3.1	Psikolog	29
2.2.3.2	Dokter	29
2.2.4	Siswa	30
2.3	Organisasi Ruang Keseluruhan	42
2.4	Solusi Pengembangan PG dan TK	43
2.5	Program Ruang	44
2.5.1	Kapasitas Siswa	44
2.6	Studi Ergonomi	45
2.7	Studi Ruang	47
2.8	Studi Modul Ruang	49
2.8.1	Studi Modul Ruang Pengelola	49
2.9	Besaran Ruang	53
2.9.1	Analisa Site	55
2.9.2	Zonasi site	57
BAB III KONSEP PERANCANGAN		58
3.1	Konsep Bentuk	58
3.1.1	Gagasan bentuk dasar	58
3.2	Komposisi Bentuk	60
3.2.1	Dinamis	60
3.2.2	Tak Beraturan	61
3.3	Alternatif Bentuk	62

3.4 Warna	63
3.5 Tekstur	64
3.6 Konsep Sirkulasi	65
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	67
4.1 Penjelasan Gambar dan Perubahan	67
4.1.1 Site Plan	67
4.1.2. Denah	71
4.1.3 Tampak	75
4.1.4 Potongan	79
4.1.5 Situasi	80
4.1.6 Detil Potongan	81
4.1.7 Detil Arsitektural	82
4.1.8 Sistem Struktur	83
4.1.9 Rencana Titik Lampu	84
4.2 Interior	85
Daftar Pustaka	90



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Alternatif Pemilihan Site	10
Gambar 2	Eksterior Bangunan	12
Gambar 3	Interior Kelas	13
Gambar 4	Arena Bermain Outdoor	13
Gambar 5	Ruang Kelas dan Parkir	14
Gambar 6	Arena Bermain Outdoor	15
Gambar 7	Interior Ruang Kelas	15
Gambar 8	Ruang Musik dan Suasana Belajar Outdoor	16
Gambar 9	Struktur Organisasi Pengelola	19
Gambar 10	Pola Kegiatan Direktur	19
Gambar 11	Organisasi ruang Direktur	20
Gambar 12	Pola Kegiatan Sekretaris	20
Gambar 13	Organisasi Ruang Sekretaris	20
Gambar 14	Pola Kegiatan Staff Administrasi	21
Gambar 15	Organisasi Ruang Staff Administrasi	21
Gambar 16	Pola Kegiatan Kepala Sekolah	21
Gambar 17	Organisasi Ruang Kepala Sekolah	22
Gambar 18	Pola Kegiatan Office boy	22
Gambar 19	Organisasi Ruang Office Boy	22
Gambar 20	Pola Kegiatan Security	23
Gambar 21	Organisasi Ruang Security	23
Gambar 22	Pola Kegiatan Pengelola	23
Gambar 23	Organisasi Ruang Penelola	24
Gambar 24	Pola Kegiatan Guru Kelas	25
Gambar 25	Organisasi Ruang Guru Kelas	25
Gambar 26	Pola Kegiatan Guru Seni	25
Gambar 27	Organisasi Ruang Guru seni	26
Gambar 28	Pola Kegiatan Guru Olahraga	26
Gambar 29	Organisasi Ruang Guru Olahraga	26
Gambar 30	Pola Kegiatan Giuru Drumband	27
Gambar 31	Organisasi Ruang Guru Drumband	27
Gambar 32	Organisasi Ruang Guru Kelompok Bermain	27
Gambar 33	Organisasi Ruang Guru Taman Kanak-Kanak	28
Gambar 34	Organisasi Ruang Guru Keseluruhan	28
Gambar 35	Pola Kegiatan Psikolog	29

Gambar 36	Organisasi Ruang Psikolog	29
Gambar 37	Pola Kegiatan Dokter	29
Gambar 38	Organisasi Ruang Dokter	30
Gambar 39	Pola Kegiatan Siswa	41
Gambar 40	Organisasi Ruang Siswa	41
Gambar 41	Organisasi Ruang Keseluruhan	42
Gambar 42	Peta Penyebaran kegiatan Di Kabupaten Sleman	44
Gambar 43	Ukuran Anak 3-5 Tahun	45
Gambar 44	Ukuran Anak 5-7 Tahun	46
Gambar 45	Ukuran Anak 3-7 Tahun	46
Gambar 46	Ukuran Lavatory Anak	47
Gambar 48	Studi Ruang	48
Gambar 49	Studi Modul Ruang Direktur	49
Gambar 50	Studi Modul Ruang W. Direktur	49
Gambar 51	Studi Modul Ruang Sekretaris	50
Gambar 52	Studi Modul Ruang Kepala Sekolah	50
Gambar 53	Studi Modul Ruang Administrasi	50
Gambar 54	Layout Ruang Kelas Taman Kanak-Kanak	51
Gambar 55	Layout Ruang Kelas Taman Kanak-Kanak	51
Gambar 56	Lay out Ruang Musik	52
Gambar 57	Layout Ruang Teater	52
Gambar 58	Layoout Ruang computer	53
Gambar 59	Analisa Site	56
Gambar 60	Zonasi Site	57
Gambar 61	Bentuk Dari Karakter Gerak Aktif	59
Gambar 62	Bentuk Dari Gerak Tak Beraturan	60
Gambar 63	Komposisi Bentuk Dinamis	60
Gambar 64	Komposisi Bentuk Tak Beraturan	61
Gambar 65	Komposisi Bentuk	61
Gambar 66	Alt.2 Dalam Site	62
Gambar 67	Warna	63
Gambar 68	Tekstur	64
Gambar 69	Alternatif Penggunaan Sirkulasi	65
Gambar 70	Sirkulasi Terbuka Dua sisi	65
Gambar 71	Sirkulasi Terbuka Satu Sisi	66
Gambar 72	Sirkulasi Tertutup Dua Sisi	66

BAB I

PENDAHULUAN

PENGERTIAN JUDUL

KELOMPOK BERMAIN DAN TAMAN KANAK-KANAK DI D.I.Y Karakteristik Gerak Anak Sebagai Konsep Perancangan

KELOMPOK BERMAIN

adalah suatu wadah pendidikan non formal bagi anak untuk mengenal lingkungan selain lingkungan keluarga dan untuk meningkatkan perkembangan anak dengan penerapan bermain sambil belajar¹

TAMAN KANAK-KANAK

Adalah suatu bentuk pendidikan yang diselenggarakan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik sesuai dengan sifat-sifat alami anak.²

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Objek

Didalam kehidupan modern yang makin kompetitif seperti sekarang ini, banyak terdapat didalam sebuah keluarga ayah dan ibunya bekerja. Hal ini diakibatkan oleh berbagai faktor seperti, kebutuhan hidup yang mendesak, keinginan untuk menaikkan taraf hidup (*standar of living*), ataupun persamaan hak bagi wanita. Keadaan diatas mengakibatkan kodrat wanita sebagai ibu dan pengasuh bagi anak-anaknya sering terlantar karena kesibukan akan pekerjaannya. anak

¹ DR. Soemiarti Patmonodewo , Pendidikan Anak Prasekolah, Jakarta, Rineka Cipta, 2000

² ibid

balita (usia pra sekolah) adalah pihak yang mendapat akibat besar, karena pada saat itu anak membutuhkan perhatian yang besar.

Para orang tua pada umumnya menyerahkan pengasuhan anak kepada pembantu ataupun *baby sitter* (pengasuh anak) yang secara profesional telah dilatih dalam merawat anak. Tetapi *baby sitter* hanya mampu merawat anak sebatas menjaga fisik anak dan masih terbatas dalam cara mendidik dan mengembangkan anak, padahal pada saat itu anak sudah mampu untuk berkembang, belajar dan mengenal lingkungannya. Apabila anak berinteraksi dengan lingkungan berarti sekaligus anak dipengaruhi dan mempengaruhi lingkungan. Berbagai penelitian dinegara maju membuktikan, pembinaan pendidikan anak usia dini sangat menentukan mutu hasil belajar anak selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Mary Eming Yound di Amerika, menunjukkan program pendidikan anak usia dini dapat memperbaiki prestasi belajar baik di SD ataupun SLTP, dan dapat meningkatkan produktivitas kerja serta mengurangi ketergantungan pelayanan kesehatan dan sosial.

Keberhasilan pendidikan bagi anak ditentukan oleh pendidikan yang dilakukan sejak usia dini. Apabila anak usia enam tahun di Indonesia tidak diberikan pendidikan apapun, anak akan terlambat dalam pertumbuhan dan perkembangannya tidak terlihat pada fisik, namun pada psikis anak.

D.I.Y merupakan kota yang cukup berkembang dengan kesejahteraan yang baik, tingkat kesejahteraan yang baik akan mendukung anak untuk berkembang. Pertumbuhan jumlah penduduk DIY mengalami peningkatan dari tahun 1990 sebesar 2.912.611 jiwa menjadi 3.120.478 jiwa pada tahun 2000, sedangkan jumlah penduduk usia 0-4 tahun pada tahun 2000 sebesar 226.895 jiwa dan usia 5-9 tahun sebesar 234.571 jiwa. Dari jumlah anak yang ada anak usia prasekolah atau usia 3-7 tahun adalah sebesar 230.733 jiwa. Menurut data statistik jumlah TK di DIY sebanyak 1962 buah dengan jumlah murid 72.844 jiwa dan jumlah kelompok bermain sebanyak 24 buah dengan jumlah anak 520 jiwa.³ Berdasarkan jumlah anak yang dapat ditampung di TK dan kelompok bermain yang ada, hanya 32% dari jumlah anak usia prasekolah atau sekitar 73364 anak yang memperoleh pendidikan

³ Data statistik, Yogyakarta Dalam Angka 2001

prasekolah, ini menyebabkan masih sangat dibutuhkannya pendidikan bagi anak usia dini.

Sasaran pendirian kelompok bermain dan taman kanak-kanak ini selain orang tua yang ingin memberi bekal anaknya sebelum masuk ke sekolah dasar adalah bagi orang tua yang bekerja yang mengalami kesulitan dalam hal pengasuhan dan penentuan tempat pendidikan anak sebelum anak SD.

DI DIY banyak terdapat orang tua yang bekerja. Jenis-jenis pekerjaan yang ada di DIY adalah pegawai negeri, swasta, wirausaha, buruh, petani, dll. Dari jenis pekerjaan yang ada dipilih jenis pekerjaan sebagai pegawai negeri, swasta dan wirausaha dengan perekonomian menengah keatas sebagai sasaran bagi orang tua yang bekerja dan mampu memasukkan anaknya ke dalam pendidikan prasekolah. Pegawai negeri bekerja dari jam 08.00-14.00 dan pegawai swasta bekerja dari jam 08.00-16.00, sedangkan wirausaha mereka dapat menentukan jam kerjanya masing-masing sesuai yang mereka inginkan. Jam kerja orang tua inilah yang akan menjadi standar waktu bagi pendidikan prasekolah yang akan direncanakan.

1.1.2 Latar Belakang Masalah

Anak-anak merupakan makhluk yang mengagumkan. Terkadang mereka tampak lemah, untuk dilain waktu mereka dapat menarik perhatian orang dewasa untuk mendapatkan apa yang mereka kehendaki. Anak sering dianggap mempunyai sifat tak peduli dan naif oleh orang dewasa, namun menurut studi menunjukkan bahwa mereka telah mempunyai refleks yang adaptif, mempunyai kemampuan untuk melihat dan mendengar, mempunyai kemampuan untuk belajar dan berkembang cepat.

Anak tidak terlepas dari kegiatan bermain. Melalui kegiatan bermain, seorang anak dapat mengembangkan seluruh kepribadiannya, termasuk perkembangan motorik, bahasa, sosial, emosi maupun kecerdasannya. Melalui kegiatan bermain, anak menjelajahi lingkungannya, dan mengenal lingkungan.

Anak memiliki karakteristik yang beranekaragam. Untuk mengetahui dan memahami karakter anak, Papalia dan Old (1987) membagi masa kanak-kanak dalam lima tahap, yaitu :⁴

- Masa Prenatal
Yaitu diawali masa konsepsi sampai masa lahir.
- Masa bayi dan tatih
Yaitu saat 18 bulan pertama kehidupan merupakan masa bayi, di atas usia 18 bulan sampai dengan 3 tahun merupakan masa tatih. Saat inilah anak-anak menuju pada penguasaan bahasa dan motorik serta kemandirian.
- Masa kanak-kanak pertama
Yaitu rentang usia 3-6 tahun, masa ini dikenal dengan masa prasekolah.
- Masa kanak-kanak kedua
Yaitu usia 6-12 tahun, dikenal sebagai masa sekolah. Anak-anak telah mampu menerima pendidikan formal dan menyerap berbagai hal yang ada di lingkungannya.
- Masa remaja
Yaitu rentang usia 12-18 tahun. Saat anak mencari identitas dirinya dan banyak menghabiskan waktunya dengan teman sebayanya serta berupaya lepas dari lingkungan orang tua.

Pada masa kanak-kanak pertama anak memiliki karakter tersendiri. Macam karakter gerak anak usia prasekolah diantaranya adalah :⁵

- Aktif ↔ pasif
- Terarah ↔ tidak terarah
- Tidak beraturan ↔ teratur
- Lamban ↔ cepat

⁴ Reni Akbar – Hawadi, Psikologi Perkembangan Anak “ Mengenal sifat, bakat, dan kemampuan anak “, PT. Grasindo, Indonesia, 2001

⁵ Interview dengan Juwita S.psi dan Ibu Sri P guru TK Kartini Yogyakarta, buku pendidikan anak prasekolah

Dari karakteristik gerak anak di atas dapat dijelaskan bahwa :

1. Aktif ↔ pasif

Yang dimaksud aktif disini adalah segala sesuatu ingin dikerjakan, bergerak bebas sesuai dengan keinginannya, anak tidak menyukai diam terlalu lama mereka lebih memilih bermain dari pada harus diam melihat orang yang bermain, gerak anak cenderung berubah-ubah (dinamis).

Contoh :

Berlari, main keluar masuk ban yang disusun, membuat sesuatu dengan lilin atau tanah liat, bermain ayunan, jungkat0jangkit, dll

Gerak anak yang pasif adalah anak lebih menyukai gerakan yang tidak menghabiskan banyak energi, mereka tidak bebas bergerak.

2. Terarah ↔ tidak terarah

Yang dimaksud gerak anak yang terarah yaitu anak telah memiliki control (penguasaan) terhadap dirinya dengan lebih baik sehingga segala kegiatannya mempunyai tujuan.

Contoh :

anak melempar bola kearah temannya dan mendapat respon dari temannya, menendang bola kearah teman, dll

Gerak yang tidak terarah yaitu anak belum buisa menguasai tujuan yang hendak dicapai.

3. tidak beraturan ↔ teratur

Yang dimaksud gerak yang tidak beraturan adalah kebebasan anak yang menciptakan berbagai macam gerak dalam tempo waktu yang cepat, gerak anak tidak pernah tetap dan tidak mempunyai pola yang teratur, anak bergerak sesuka hatinya.

Contoh :

Seorang anak sedang bermain boneka, ia melihat temannya yang bermain pasir, dengan cepat anak akan meninggalkan bonekanya dan ikut bermain pasir dengan temannya.

Gerak yang teratur adalah gerak anak yang sudah dapat mengontrol diri dengan lebih baik dan betah terhadap suatu kegiatan.

4. Lamban ↔ cepat

Yang dimaksud dengan gerak yang lamban yaitu anak memiliki banyak pertimbangan dalam melakukan suatu gerakan yang berakibat pada dirinya, biasanya terjadi pada anak-anak yang baru bisa menguasai kemampuan motoriknya, selain itu daya tangkap anak bisa saja mempengaruhi gerakannya..

Contoh :

anak yang baru bisa jalan, gerakannya perlahan-lahan.

Gerak cepat, yaitu dalam bergerak anak lebih cepat.

Dari berbagai macam karakter gerak anak yang ada, karakter gerak anak yang aktif dan tidak beraturan dipilih sebagai konsep perancangan untuk bangunan kelompok bermain dan taman kanak-kanak. Karena anak yang aktif mempunyai karakteristik yang menarik seperti bebas bergerak, dinamis dan menyukai bermain daripada berdiam diri, mereka dapat dengan bebas mengekspresikan apa yang mereka mau, karakter gerak yang tidak beraturan karena gerak anak yang semaunya, tidak mau diatur, dengan bergerak bebas anak memperoleh kepuasan. Melalui gerak anak yang aktif dan tak beraturan, dapat dijadikan bahan studi yang menarik dan mampu merespon fasilitas anak sesuai dengan karakter anak yang aktif dan tak beraturan. Dengan pola tata ruang dan sirkulasi yang didesain khusus dapat meningkatkan pergerakan anak, rasa ingin tahu anak mulai muncul dan timbul rasa ingin mencoba sesuatu yang baru.

Karena anak bergerak aktif dan tak beraturan, maka anak memerlukan suatu ruang / tempat yang dapat menampung aktivitas anak untuk bergerak bebas dengan memperhatikan kenyamanan bergerak sesuai dengan karakter anak yang aktif dan tak beraturan. Suasana ruang yang nyaman bisa dengan memperhatikan dimensi anak, seperti penggunaan furniture dan elemen-elemen arsitektur lainnya yang disesuaikan dengan ukuran anak sehingga anak tidak merasa aneh berada disekitarnya.

Dari data di atas maka diperlukan tempat bermain dan taman kanak-kanak yang sesuai dengan karakter anak yang aktif dan tak beraturan sehingga anak dapat bebas bergerak, mengekspresikan apa yang ia mau sehingga dapat meningkatkan

perkembangan anak. Di Jogja banyak terdapat kelompok bermain dan taman kanak-kanak dengan skala yang besar, tetapi mereka kurang memperhatikan keadaan yang berhubungan dengan kenyamanan anak dalam bergerak.

Karena karakteristik gerak anak yang aktif dan tak beraturan dijadikan sebagai konsep perancangan pada tugas akhir ini, maka karakteristik anak dapat digolongkan kedalam tingkatan umur yaitu :⁶

Usia 3 – 4 tahun

usia	Kemampuan motorik kasar	Kemampuan motorik halus	Karakteristik gerak
3-4 tahun	<ul style="list-style-type: none"> ➤ mampu berjalan mundur ➤ berjalan diatas jari kaki (berjinjit) ➤ berlari ➤ mengendarai sepeda roda tiga ➤ sudah bisa melambungkan bola ➤ melompat dengan satu kaki 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memegang pensil dengan jari tangan (bukan menggenggam) ➤ Menggunakan gunting ➤ Menempel gambar ➤ Memasukkan sendok kedalam mulut 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Aktif ➤ Tidak beraturan ➤ Lamban ➤ Tidak terarah

Table 1
Karakteristik Gerak Anak Usia 3-4 Tahun

Usia 4 – 5 tahun

usia	Kemampuan motorik kasar	Kemampuan motorik halus	Karakteristik gerak
4-5 tahun	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Meloncat ➤ Melompat dengan satu 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ menguntai manik-manik 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ aktif ➤ pasif

⁶ ibid

<ul style="list-style-type: none"> ➤ kaki dalam tempo yang lama ➤ Berdiri dengan satu kaki dalam tempo yang lama ➤ Melempar bola ➤ Menendang bola 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ menyusun puzzle ➤ menggambar ➤ menyisir rambut ➤ melipat kertas 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ tidak beraturan ➤ mulai terarah
---	--	--

Table 2
Karakteristik Gerak Anak Usia 4-5 Tahun

5.3.3 Usia 5 – 6 tahun

usia	Kemampuan motorik kasar	Kemampuan motorik halus	Karakteristik gerak
5-6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> ➤ menari ➤ mampu mengendarai sepeda roda dua ➤ memanjat ➤ mandi dan memakai pakaian sendiri 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ menggambar ➤ menulis ➤ melukis dengan tangan dan jari ➤ berayun-ayun 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ aktif ➤ lebih terarah ➤ kreatif

Table 3
Karakteristik Gerak Anak Usia 5-6 Tahun

Usia 6 – 7 tahun

usia	Kemampuan motorik	Karakteristik gerak
6-7 tahun	<p>Pada usia ini kemampuan motorik anak jauh lebih baik dari usia sebelumnya, mereka dapat mengerjakan kegiatan-kegiatan dengan lebih baik dan sudah mencapai tujuan dengan baik (terarah).</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ aktif ➤ terarah ➤ kreatif

Table 4
Karakteristik Gerak Anak Usia 6-7 Tahun

1.1.3 Latar Belakang Site

Pemilihan lokasi site berada di Daerah Istimewa Yogyakarta dengan pertimbangan bahwa DIY adalah kota pelajar yang menuntut kemajuan pendidikan di segala bidang. Untuk pemilihan site digunakan parameter sebagai metode pemilihan site yang akan digunakan. Untuk pemilihan wilayah site menggunakan parameter A dan untuk pemilihan lokasi site menggunakan parameter B.

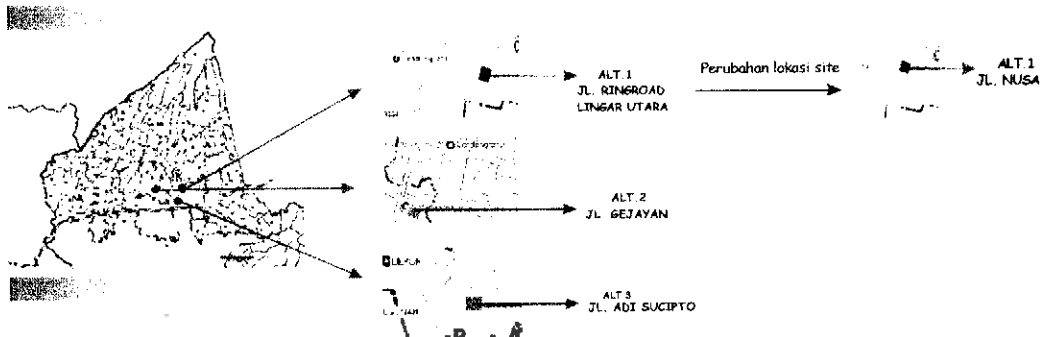
PARAMETER A	YK	SLM	BTL	KP	GK
KESESUAIAN ZONA (ZONA PENDIDIKAN)	5	5	3	3	3
KEPADATAN PENDUDUK	2	5	4	2	3
KEDEKATAN DENGAN PEMUKIMAN	4	5	3	2	2
PEREKONOMIAN	5	4	3	2	3
	16	19	13	9	11

Tabel 5
Tabel Parameter Pemilihan Wilayah Site
Sumber : Analisa

Dari perhitungan parameter di atas dipilih kabupaten Sleman, karena Sleman terletak pada zona pendidikan sehingga sesuai dengan fungsi objek sebagai bangunan pendidikan. Selain itu Sleman memiliki jumlah penduduk yang tinggi dengan perekonomian yang baik yang dapat mendukung bangunan. Rencana site bangunan berada didekat pemukiman penduduk karena melihat fungsi bangunan sebagai fasilitas pendidikan untuk anak, karena biasanya perumahan banyak terdapat anak usia 3-7 tahun (prasekolah), sehingga objek dapat berfungsi dengan baik dan tetap terus dibutuhkan.

Berdasarkan perolehan hasil dari parameter A yaitu Kabupaten Sleman

Dipilih 3 alternatif lokasi site yaitu Jl. Ringroad Lingkar utara, Jl. Gejayan dan Jl. Adi Sucipto.



Gambar 1
Alternatif Pemilihan Site
Sumber : YUDP, Analisa

Terjadi pereubahan alternatif site yaitu pada alternatif 1 Jl. Ringroad Lingkar Utara. Dipindah ke Jl. Nusa, tepatnya dibelakang site pertama (Jl. Ringroad Lingkar Utara).

Alasan pemindahan site :

- bangunan sebagai sarana pendidikan yang membutuhkan tempat yang jauh dari kebisingan
- agar keamanan pengguna bangunan khususnya anak-anak lebih terjaga
- agar tidak terjadi kemacetan lalu lintas dijalan primer yaitu Jl. Ringroad Lingkar Utara.

PARAMETER B	ALT. 1	ALT. 2	ALT. 3
KESESUAIAN ZONA (ZONA PENDIDIKAN)	3	2	3
KEPADATAN PENDUDUK	3	2	1
KEDEKATAN DENGAN PEMUKIMAN	3	3	3
	9	7	6

Tabel 6
Tabel Parameter Pemilihan Lokasi site
Sumber : Analisa

Berdasarkan table diatas alternatif I yaitu Jl. Nusa memiliki poin tertinggi dan dijadikan sebagai lokasi site.

1.2 PERMASALAHAN

1.2.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merancang bangunan Kelompok Bermain (Playgroup) dan Taman Kanak-Kanak (Kindergarten) yang sesuai dengan karakteristik gerak anak.

1.2.2 Permasalahan khusus

Beberapa permasalahan yang timbul dalam proses perancangan ini adalah :

- Bagaimana mendesain pola tata ruang yang sesuai dengan karakter gerak anak yang aktif dan tidak beraturan.
- Bagaimana menciptakan jalur sirkulasi yang mencerminkan karakter gerak anak yang aktif dan tidak beraturan.

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Merencanakan dan merancang suatu wadah yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia prasekolah, yang sesuai dengan karakter gerak anak yang aktif dan tak beraturan sehingga anak dapat bebas bergerak sesuai kebutuhannya.

1.3.2 Sasaran

Sasaran yang akan dicapai dalam perencanaan ini adalah :

- Mendesain pola tata ruang yang sesuai dengan karakter anak yang aktif dan tak beraturan
- Menciptakan jalur sirkulasi yang sesuai dengan karakter anak yang aktif dan tak beraturan.

1.4 Studi Literatur

1.4.1 Studi Kasus

TKIT Bina Anak Sholeh (BIAS)

Bias merupakan lembaga pendidikan yang berwawasan internasional, yang memiliki jenjang pendidikan dari playgroup, taman kanak-kanak sampai sekolah dasar. Untuk kelompok bermain usia 2,5 – 4 tahun, masuk setiap hari senin sampai jumat sedangkan TK dari usia anak 4 – 6 tahun dari hari senin sampai jumat, dan hari sabtu digunakan untuk kegiatan ekstrakurikuler. Kelompok bermain dan taman kanak-kanak menggunakan rasio guru dan murid 1 : 10 atau 1 guru menangani 10 anak.

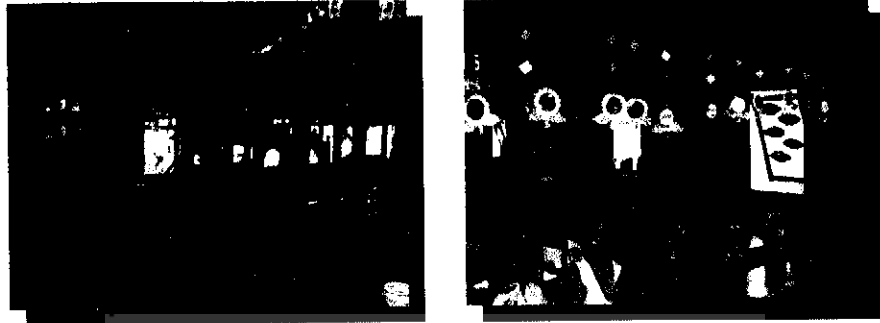
Bangunan berlantai satu ini memiliki konsep bambu sebagai bahan material gedung, sehingga suasana di sana terlihat sangat akrab dan menyatu dengan alam.



Gambar 2
Eksterior Bangunan

Sumber : Dokumentasi, Survey Lapangan

Penggunaan material bermain anak dari bahan plastik membuat keamanan anak dalam bermain lebih terjamin. Penggunaan kursi meja yang bergambar bermacam-macam binatang dengan warna yang berwarna-warni pada ruang kelas membuat anak betah dan merasa rileks berada didalamnya.



Gambar 3
Interior Kelas
Sumber : Dokumentasi, Survey Lapangan

Karakter gerak anak yang aktif dan tak beraturan terlihat pada jalur sirkulasi yang tidak monoton, seperti pada arena bermain anak yang terlihat lebih dinamis dan tidak kaku.



Gambar 4
Arena Bermain Outdoor
Sumber : Dokumentasi, Survey Lapangan

Kenyaman ruang dicapai dengan banyaknya bukaan dan sirkulasi udara yang sangat baik pada setiap ruang karena adanya ventilasi disepanjang ruang dan jendela yang dapat dibuka setiap saat, selain itu material bangunan yang terbuat dari bamboo membuat ruangan tidak panas dan tidak gerah berada didalamnya. Ruang parkir yang terlalu sempit mengakibatkan ketidakteraturan fungsi lahan.



Gambar 5
Ruang Kelas dan Parkir

Sumber : Dokumentasi, Survey Lapangan

KELEBIHAN	KEKURANGAN
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Bentuk ruang yang terbuat dari bambu dan terpisah-pisah menciptakan kesan menyatu dengan alam dan tidak membosankan. ➤ Sirkulasi ruang luar yang mencerminkan gerak anak yang aktif dan tidak menimbulkan kebosanan berada dilokasi. ➤ Interior ruang kelas yang sesuai dengan dimensi dan mencerminkan anak-anak. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ukuran site yang sangat kecil mengakibatkan ruang penunjang sangat sedikit. ➤ Arena bermain anak yang terlalu sempit dibandingkan dengan jumlah siswa yang ada. ➤ Parkir yang tidak memadai.

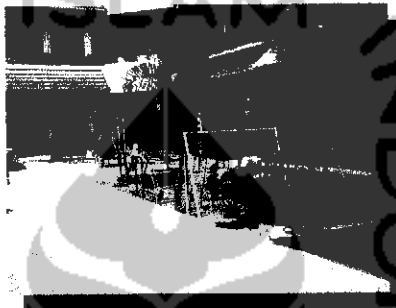
Table 7
Kelebihan dan Kekurangan
Sumber : Survey lapangan dan Analisa

TK Terpadu Budi Mulya Dua

. Dengan kurikulum pendidikan *fullday school*. Program kelompok bermain dimulai jam 08.00-15.00 setiap hari senin sampai jumat, sedangkan hari sabtu untuk kegiatan ekstra kurikuler. Dan untuk taman kanak-kanak dimulai jam 07.30-15.30 setiap hari senin hingga jumat, hari sabtu untuk kegiatan ekstrakurikuler. Kelompok bermain di Budi Mulya Dua ini hanya terdiri dari satu kela saja yaitu usia anak 3-4 tahun. Dan TK terdiri dari dua kelas yaitu TK A usia anak 4 tahun dan TK B usia anak 5 tahun. Bentuk kegiatan ekstrakurikuler sebagai pengembangan kreativitas anak terdiri dari teater, seni musik, renang, lukis dan tari. Selain itu terdapat fasilitas

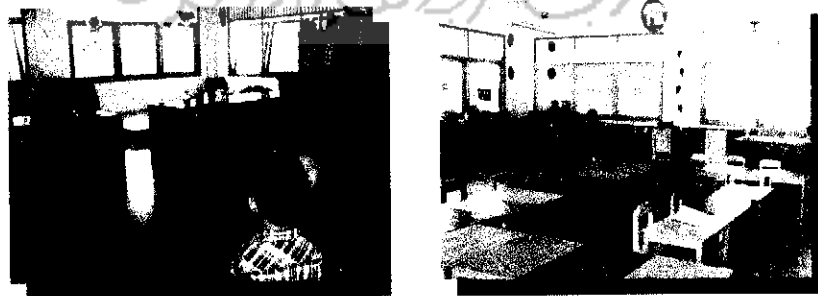
kesehatan berupa konsultasi kesehatan dan psikologi anak setiap satu minggu sekali.

Bentuk bangunan TK Budi Mulya Dua ini sangat kaku dan tidak mencirikan sarana pendidikan bagi anak terlihat dari warna gedung yang digunakan terlalu pucat untuk anak ,yaitu biru dan putih. Arena bermain anak yang sangat luas namun macam mainan yang digunakanpun sangat terbatas, sehingga banyak anak yang tidak mendapat giliran main.



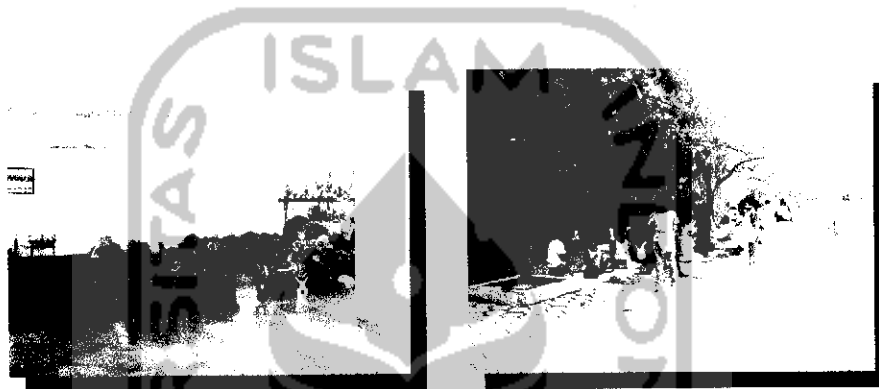
Gambar 6
Arena Bermain Outdoor
Sumber : Dokumentasi, Survey Lapangan

Ruang kelas yang berukuran 8m x 8m dilengkapi dengan loker setiap anak dan kursi anak yang berukuran kecil berwarna warni. Selain sebagai ruang belajar, kelas juga digunakan untuk anak berganti pakaian, bermain didalam kelas dan beristirahat, dengan menggunakan partisi berupa penataan mebel saja.



Gambar 7
Interior Ruang Kelas
Sumber : Dokumentasi, Survey Lapangan

Untuk pelajaran tertentu kadang-kadang mereka menggunakan ruang luar sebagai lokasi belajar seperti melukis, bermain musik dan menyanyi. TK ini memiliki ruang serbaguna yang bersatu dengan ruang musik dan memiliki ruang laboratorium computer sendiri. Selain itu juga terdapat perpustakaan yang menjadi satu dengan ruang nonton, dapur, lavatory, dan ruang kesehatan. Untuk fasilitas olahraga, tersedia lapangan basket mini dan kolam renang indoor.



Gambar 8
Ruang Musik dan Suasana Belajar Outdoor
Sumber : Dokumentasi, Survey Lapangan

KELEBIHAN	KEKURANGAN
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kegiatan ekstrakurikuler yang banyak dapat meningkatkan kreativitas anak ➤ Pola tata ruang yang luas membuat anak bebas bergerak ➤ Kelengkapan fasilitas sarana dan prasarana untuk anak 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Warna bangunan yang kurang cocok untuk fungsi bangunan ➤ Tempat parkir sangat sempit ➤ Alat-alat bermain yang sangat terbatas ➤ Kurangnya tanaman dan rumput dihalamnan dan tempat bermain anak.

Table 8
Kelebihan dan Kekurangan
Sumber : Survey lapangan dan Analisa

Variabel evaluasi	TKIT BIAS	TK budi Mulya 2
Kelengkapan sarana dan prasarana bangunan		
5. Fasilitas pendidikan prasekolah		
- kelas	Ada	Ada
- perpustakaan	Ada	Ada
- r.bermain indoor	Bergabung dengan kelas	Tidak ada
- r.bermain outdoor	Ada	Ada
- r.guru	Bergabung dgn r.adm	Bergabung dgn r.adm
- r.administrasi	Ada	Ada
- r.pimpinan	Bergabung dgn r.adm	Bergabung dgn r.adm
- r.tamu	Ada	Ada
6. Fasilitas pengembangan kreativitas dan olahraga anak		
- r.seni musik	Tidak ada	Ada
- r.lukis	Menggunakan mushola (gazebo)	Diarea terbuka dan selasar
- r.drama	Didalam kelas	gedung
- r.tari	Bergabung dgn perpustakaan	Di dalam kelas
- r.komputer	Tidak ada	Di dalam kelas
- r.olahraga indoor	Tidak ada	Ada
- r.olahraga outdoor	Ada	Ada
7. Fasilitas Kesehatan		
- r. kesehatan	Ada	Ada
- r.konsultasi	Bergabung dgn r.kesehatan	Ada
-		Ada
8. Fasilitas penunjang		
- mushola	Ada	
- area parker	Ada	Ada
- r.makan	Di dalam kelas	Ada
- dapur	ada	Ada

Tabel 9
Perbandingan fasilitas
Sumber : Survey lapangan dan Analisa

BAB II

ANALISA

2.1 Fungsi Objek

Bangunan sebagai tempat atau sarana pendidikan bagi anak prasekolah (3-7 tahun). Tetapi disini, objek yang akan direncanakan hanya terbatas pada dua jenjang pendidikan yaitu kelompok bermain (*playgroup*) dan taman kanak-kanak (*kindergarten*). Kelompok bermain memiliki batasan umur bagi anak yang berusia 3 tahun sampai anak menjelang masuk kejenjang berikutnya yaitu taman kanak-kanak baik itu anak laki-laki ataupun anak perempuan. Sedangkan pada taman kanak-kanak memiliki batasan umur sekitar 5-7 tahun atau setelah anak menyelesaikan program kelompok bermainnya dan dianggap telah mampu untuk mengikuti pendidikan di taman kanak-kanak. Bangunan ini tidak hanya beraktivitas pada pagi hari saja, tetapi tetap digunakan pada siang harinya, yaitu untuk kegiatan ekstra kurikuler yang meliputi kegiatan musik, lukis dan teater.

Objek berfungsi sebagai :

➤ Tempat belajar

Tempat bagi anak untuk mengenal ilmu pengetahuan yang ada melalui proses belajar mengajar.

Esensi kegiatan : proses belajar mengajar

Tuntutan bangunan : formal, aktif

➤ Tempat bermain

Tempat bagi anak untuk bebas bermain dan berinteraksi dengan orang lain dan lingkungannya.

Esensi kegiatan : sebagai tempat anak bebas bermain dan bergerak

Tuntutan bangunan : dinamis, bebas, ramai

➤ Tempat mengembangkan kreatifitas

Tempat bagi anak untuk mengembangkan bakat dan kreatifitas yang dimiliki.

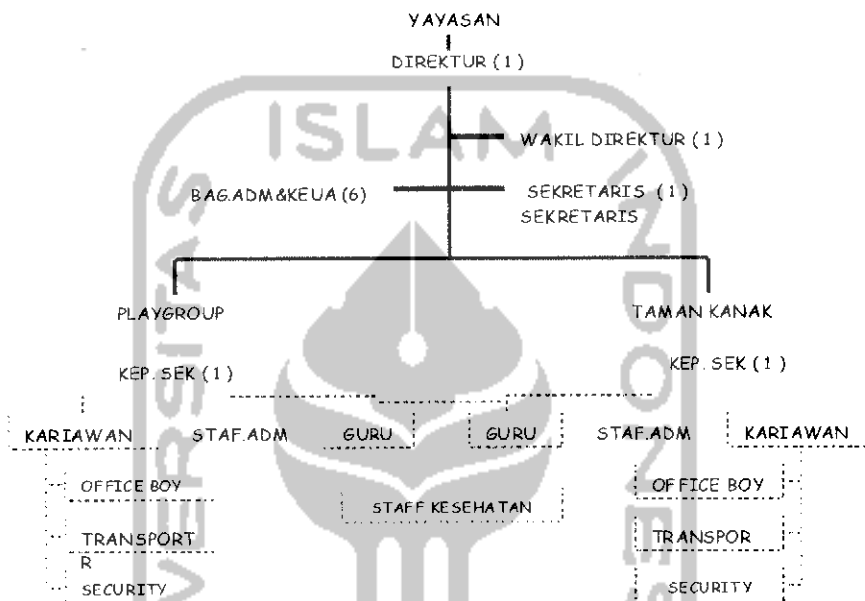
Esensi kegiatan : bebas berkreasi dan mengembangkan kreativitas anak.

Tuntutan bangunan : kreatif, terbuka, bebas

2.2 Pengguna Objek

2.2.1 Pengelola

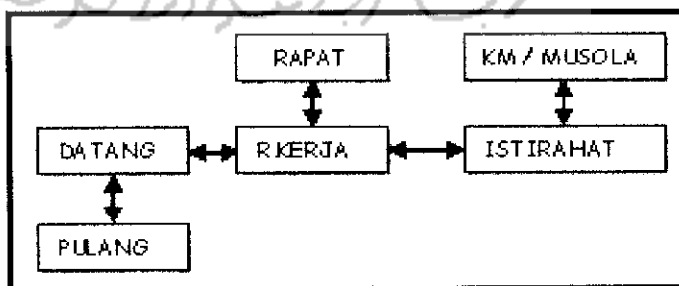
2.2.1.1 Struktur Organisasi Pengelola



Gambar 9
Struktur Organisasi Pengelola
Sumber : Analisa

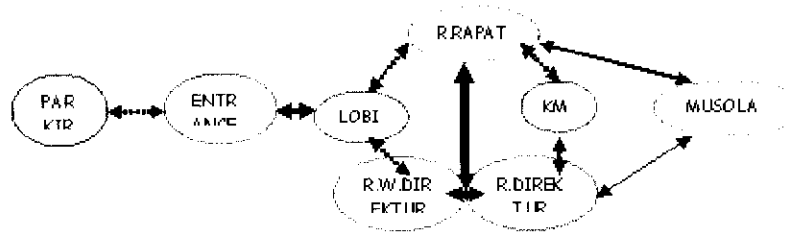
2.2.1.1.1 Direktur dan wakil direktur

Pola kegiatan



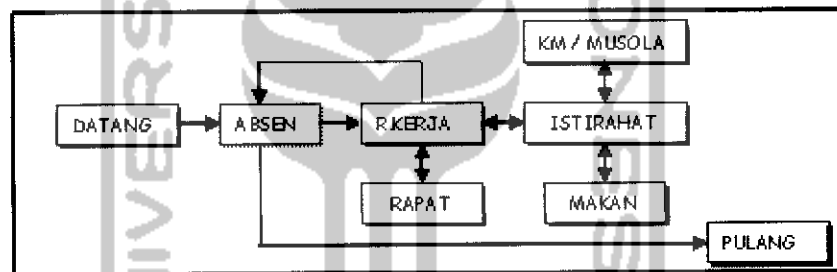
Gambar 10
Pola Kegiatan Direktur
Sumber : Analisa

Organisasi ruang



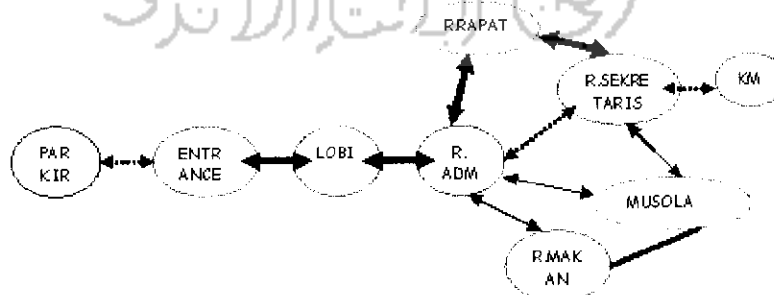
Gambar11
 Organisasi ruang Direktur
 Sumber : : Analisa

2.2.1.1.2 Sekretaris
Pola kegiatan sekretaris



Gambar 12
 Pola Kegiatan Sekretaris
 Sumber : : Analisa

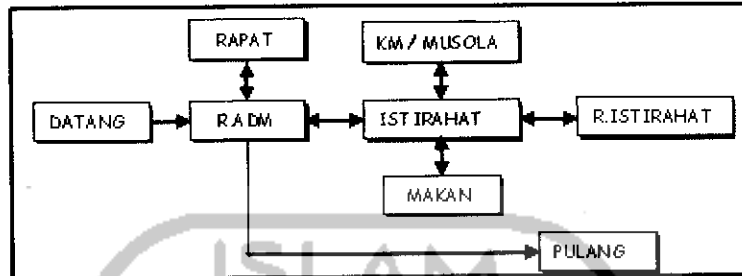
Organisasi ruang sekretaris



Gambar 13
 Organisasi Ruang Sekretaris
 Sumber : : Analisa

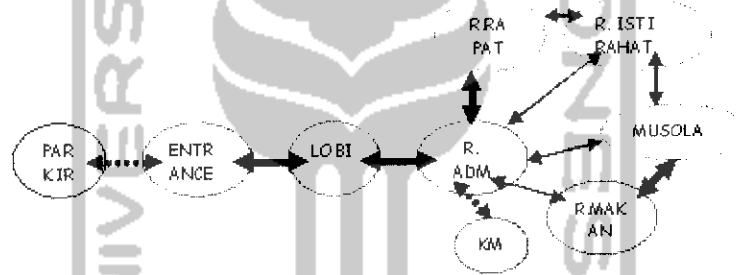
2.2.1.1.3 Bagian Administrasi

Pola kegiatan staf administrasi



Gambar 14
 Pola Kegiatan Staff Admnistrasi
 Sumber : : Analisa

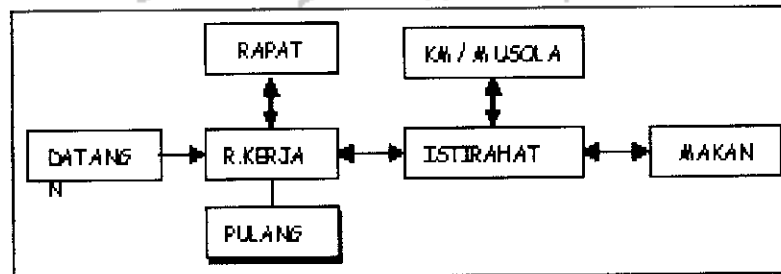
Organisasi ruang staf administrasi



Gambar 15
 Organisasi Ruang Staff Admnistrasi
 Sumber : : Analisa

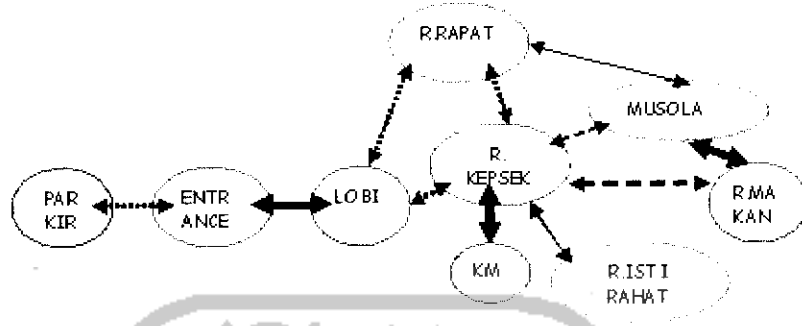
2.2.1.1.4 Kepala sekolah

Pola kegiatan kepala sekolah



Gambar 16
 Pola Kegiatan Kerpala Sekolah
 Sumber : Analisa

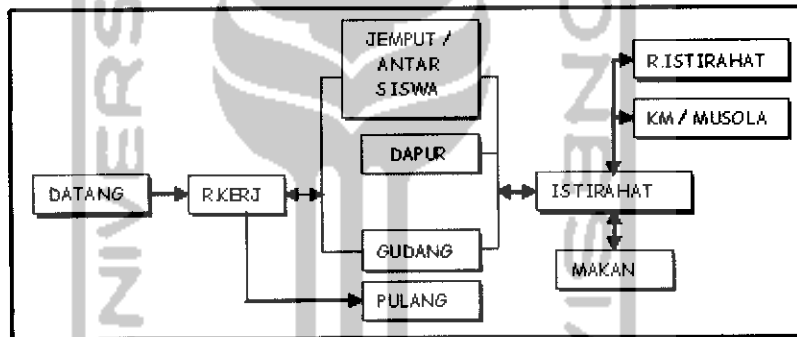
Organisasi ruang kepala sekolah



Gambar 17
Organisasi Ruang Kepala Sekolah
Sumber : Analisa

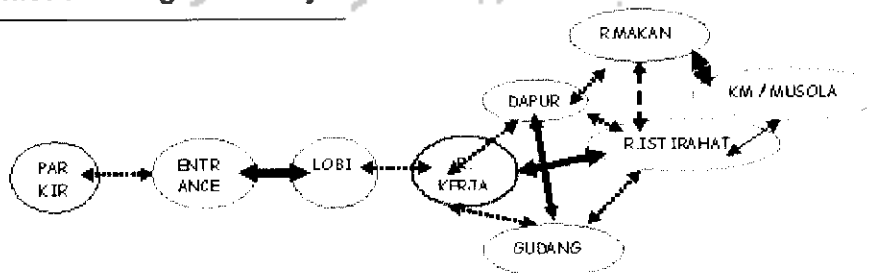
2.2.1.1.5 Office boy dan bagian transportasi

Pola kegiatan office boy



Gambar 18
Pola Kegiatan Office boy
Sumber : Analisa

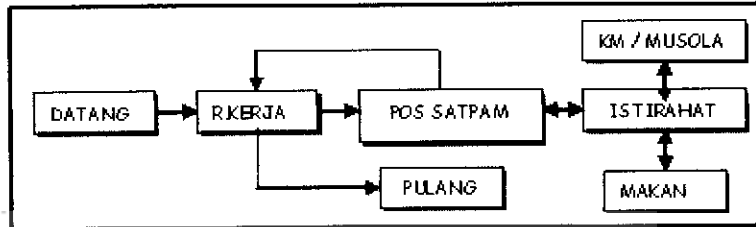
Organisasi ruang office boy



Gambar 19
Organisasi Ruang Office Boy
Sumber : Analisa

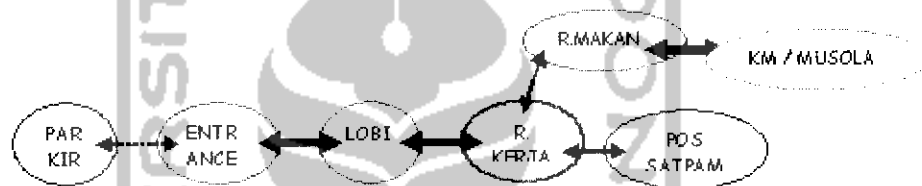
2.2.1.1.6 Security

Pola kegiatan security



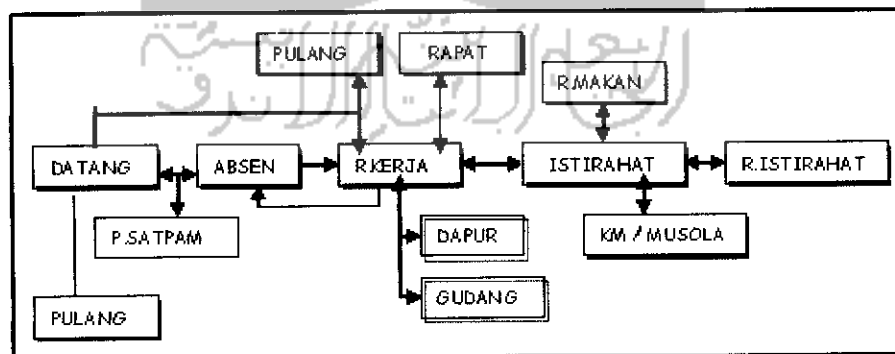
Gambar 20
 Pola Kegiatan Security
 Sumber : Analisa

Organisasi ruang security



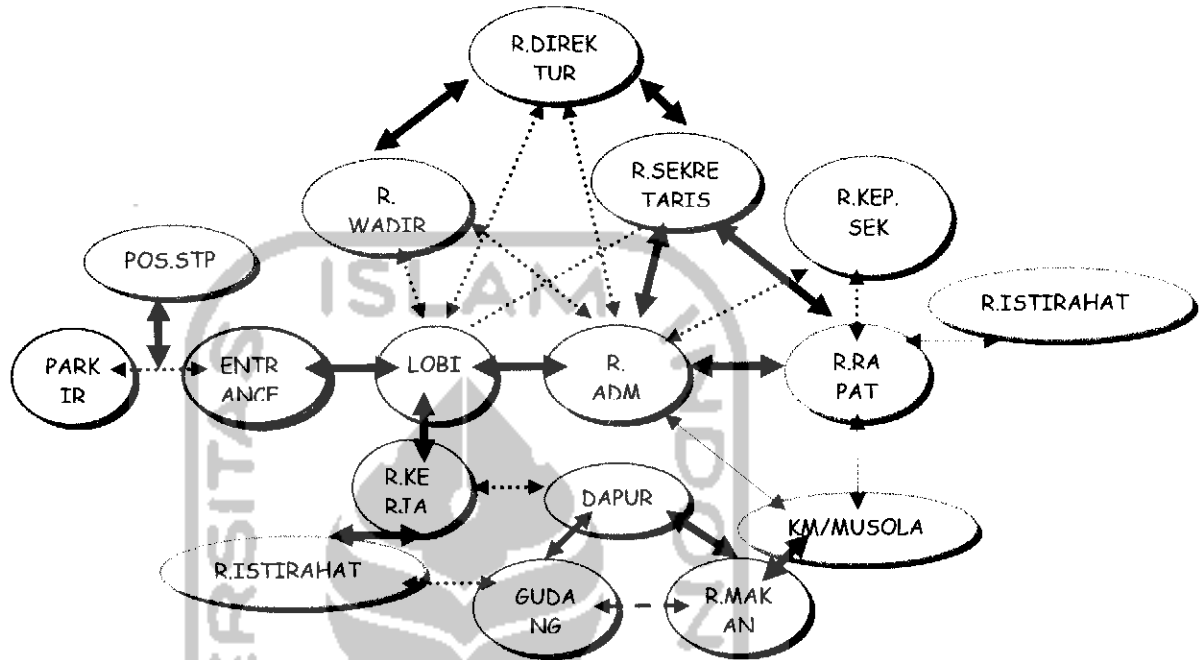
Gambar 21
 Organisasi Ruang Security
 Sumber : Analisa

2.2.1.2 Pola kegiatan pengelola keseluruhan



Gambar 22
 Pola Kegiatan Pengelola
 Sumber : Analisa

2.2.1.2.1 Organisasi ruang pengelola



Gambar 23
Organisasi Ruang Pengelola
Sumber : Analisa

Keterangan garis :

- : Dekat
- : Sangat dekat
- - - - : Cukup jauh
- : Jauh

Keterangan garis :

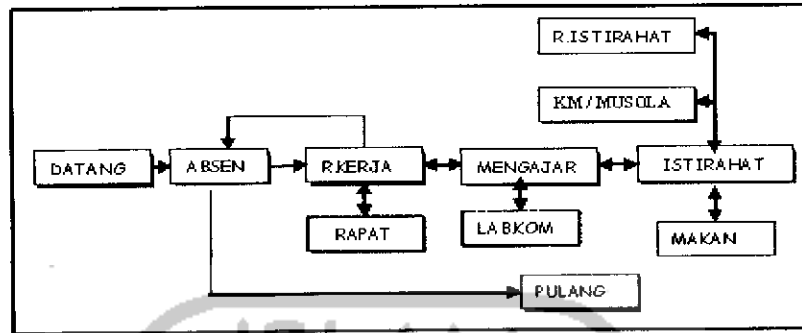
- Merah : publik
- Biru : semi publik
- Pink : semi privat
- Oranye : privat

2.2.2 Staff Pendidik

2.2.2.1 Guru tetap

Pola kegiatan guru kelompok bermain dan taman kanak-kanak

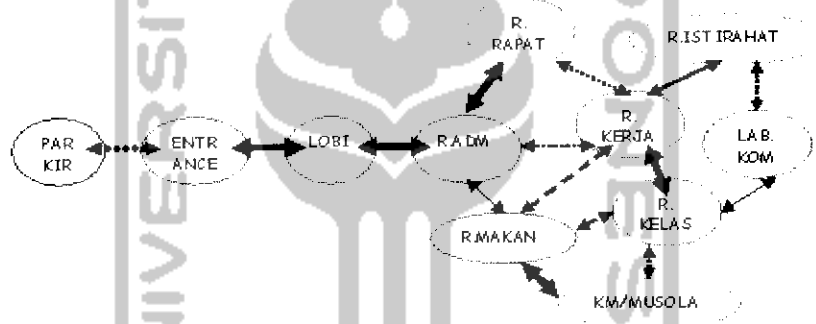
2.2.2.1.1 Pola kegiatan guru kelas



KET : Lab computer digunakan pada guru taman kanak-kanak saja

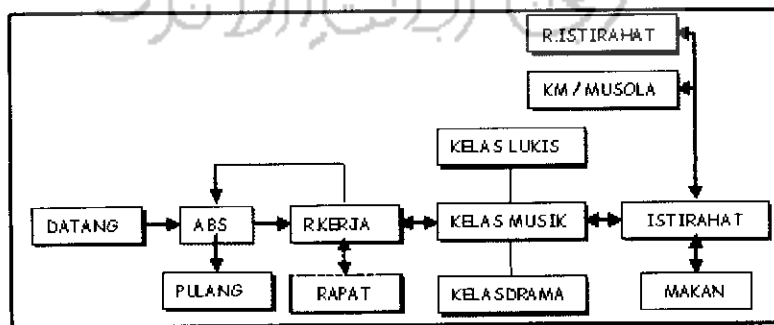
Gambar 24
 Pola Kegiatan Guru Kelas
 Sumber : Analisa

Organisasi ruang



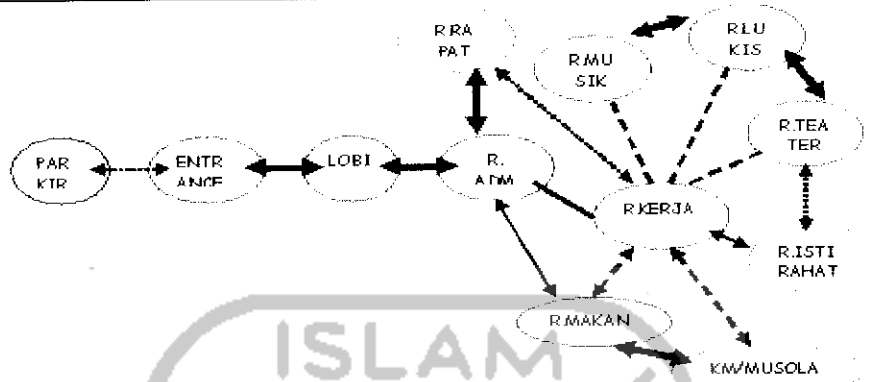
Gambar 25
 Organisasi Ruang Guru Kelas
 Sumber : Analisa

2.2.2.1.2 Pola kegiatan guru seni



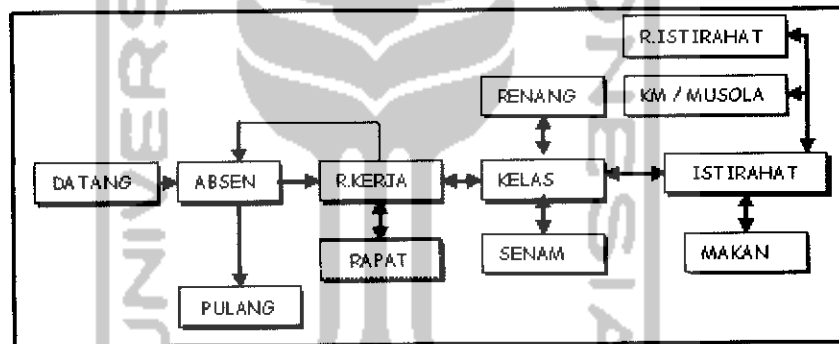
Gambar 26
 Pola Kegiatan Guru Seni
 Sumber : Analisa

Organisasi ruang guru seni



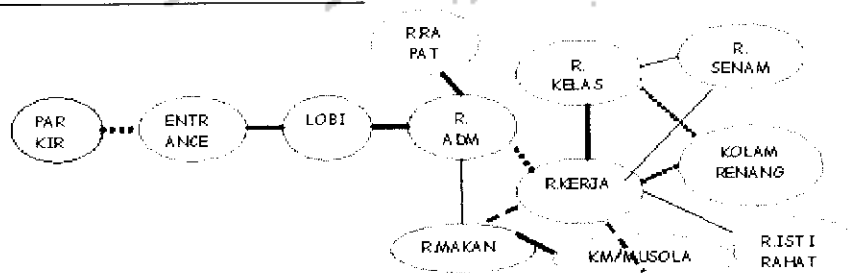
Gambar 27
 Organisasi Ruang Guru seni
 Sumber : Analisa

2.2.2.1.3 Pola kegiatan guru olahraga



Gambar 28
 Pola Kegiatan Guru Olahraga
 Sumber : Analisa

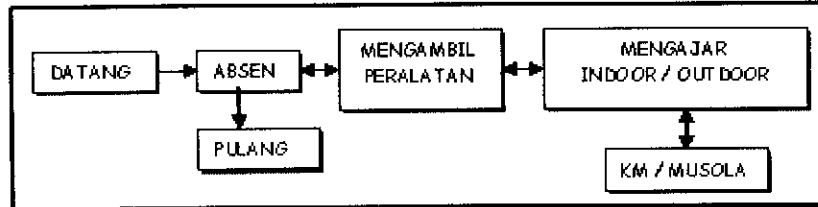
Organisasi ruang guru olahraga



Gambar 29
 Organisasi Ruang Guru Olahraga
 Sumber : Analis

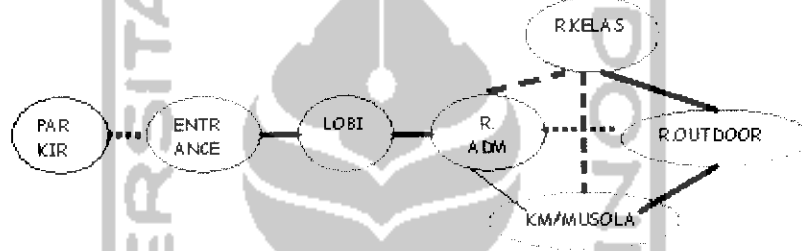
2.2.2.2 Guru honorer

2.2.2.2.1 Pola kegiatan guru drumband



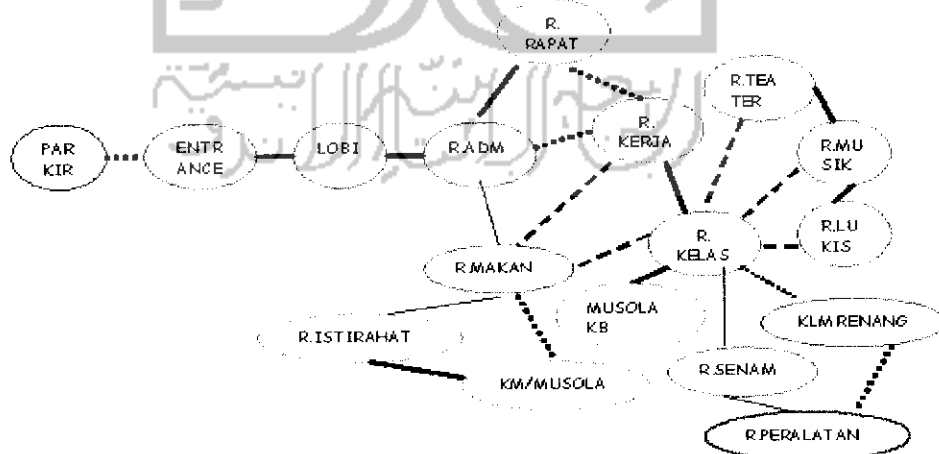
Gambar 30
 Pola Kegiatan Guru Drumband
 Sumber : Analisa

Organisasi ruang drumband



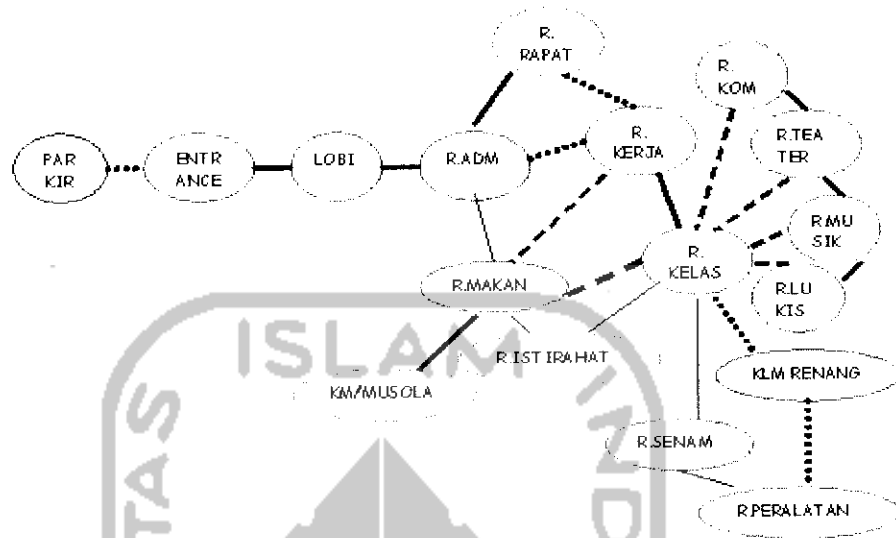
Gambar 31
 Organisasi Ruang Guru Drumband
 Sumber : Analisa

Organisasi ruang guru kelompok bermain



Gambar 32
 Organisasi Ruang Guru Kelompok Bermain
 Sumber : Analisa

Organisasi ruang guru taman kanak-kanak



Gambar 33
Organisasi Ruang Guru Taman Kanak-Kanak
Sumber : Analisa

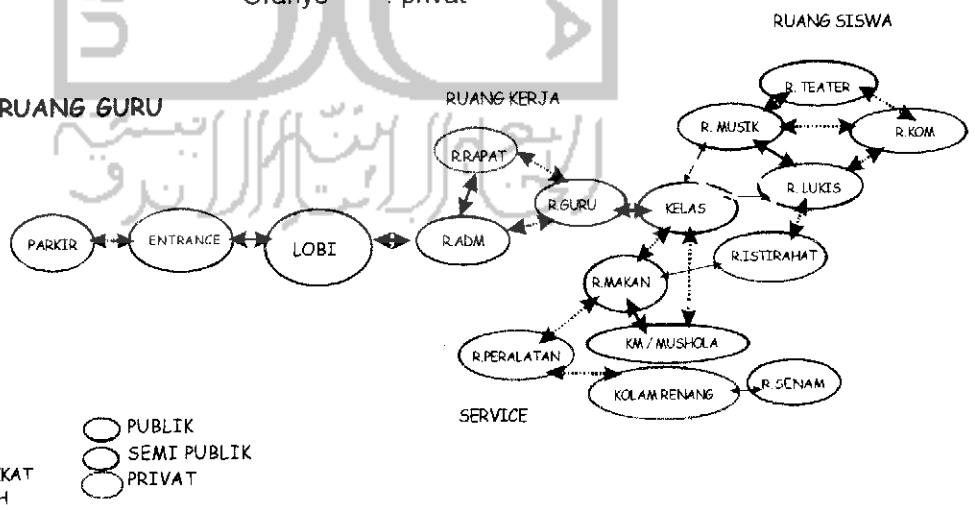
Keterangan garis :

- : Dekat
- : Sangat dekat
- - - - : Cukup jauh
- : Jauh

Keterangan garis :

- Merah : publik
- Biru : semi publik
- Pink : semi privat
- Oranye : privat

ORGANISASI RUANG GURU



KETERANGAN GARIS

- ↔ DEKAT
- ↔ SANGAT DEKAT
- ↔ CUKUP JAUH

- PUBLIK
- SEMI PUBLIK
- PRIVAT

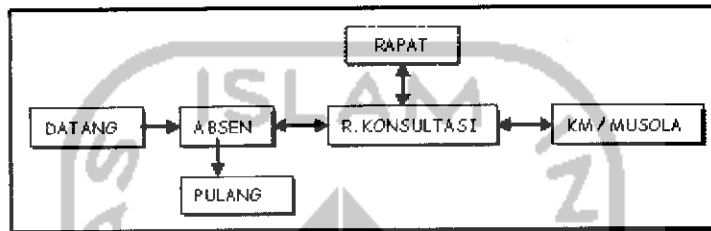
Gambar 34
Organisasi Ruang Guru Keseluruhan
Sumber : Analisa

2.2.3 Staff kesehatan

2.2.3.1 Psikolog

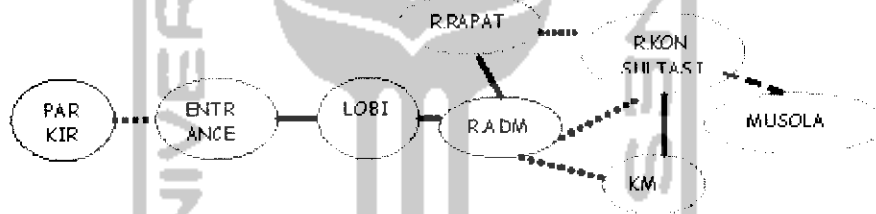
Psikolog sebagai tempat konsultasi bagi anak-anak. Konsultasi dengan psikolog diadakan setiap dua kali dalam seminggu.

Pola kegiatan psikolog



Gambar 35
Pola Kegiatan Psikolog
Sumber : Analisa

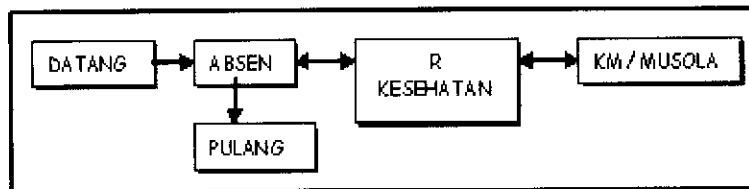
Organisasi ruang psikolog



Gambar 36
Organisasi Ruang Psikolog
Sumber : Analisa

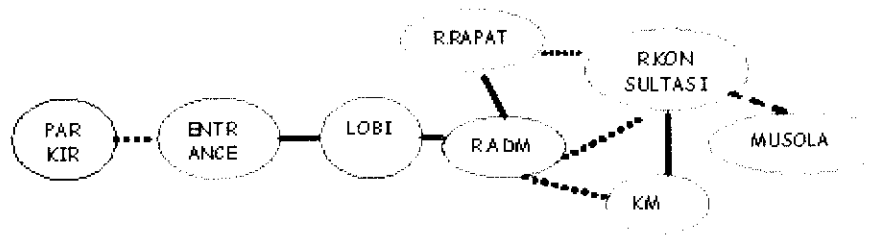
2.2.3.2 Dokter

Pola kegiatan dokter



Gambar 37
Pola Kegiatan Dokter
Sumber : Analisa

Organisasi ruang dokter



Gambar 38
Organisasi Ruang Dokter
Sumber : Analisa

2.2.4 Siswa

Untuk kelompok bermain mengikuti kurikulum *fullday school*, kelas dipisahkan menjadi dua sesuai dengan tingkatan umur anak, yaitu:

- Playgroup kecil, usia anak 3 tahun sampai 4 tahun
Masuk seminggu 3 kali dari jam 08.00-16.00
- Playgroup besar usia anak 4 tahun sampai 5 tahun
Masuk seminggu 3 kali dari jam 08.00-16.00

Untuk rasio perbandingan guru dan murid adalah 1 : 7-8 atau satu orang guru menangani 7 orang anak. Hal ini dikarenakan agar guru atau pendidik dapat memperhatikan anak didiknya dengan baik, selain itu rasio ini diambil dari rata-rata penggunaan rasio guru dan murid yang digunakan oleh beberapa playgroup yang ada di Yogyakarta, seperti pada playgroup Budi Mulya menggunakan rasio perbandingan 1 : 6-7 murid, playgroup Harapan Bangsa 1 : 7, playgroup Bina Anak Soleh 1 : 10

Siswa taman kanak – kanak juga dikategorikan dalam dua kelas yaitu :

- TK kecil
Usia anak 5-6 tahun. Belajar setiap hari senin sampai jumat dari jam 08.00 – 16.00 (*fullday school*).

➤ TK besar


Usia anak 6-7 tahun. Belajar setiap hari senin sampai jumat dari jam 08.00-16.00
 (full day school)

Rasio perbandingan guru dan murid 1 : 10 atau 1 guru menangani 10 orang anak (asumsi dari perbandingan guru TK dan murid di D.I.Y) Perbandingan ini lebih besar dari kelompok bermain karena pada anak TK mereka sudah mulai mengenal materi yang akan diajarkan pada pendidikan selanjutnya selain bermain dan sudah lebih mampu mengontrol diri sehingga pergerakannya sudah terarah dibandingkan anak pada kelompok bermain. Selain itu diambil dari rata – rata rasio perbandingan guru dan murid pada Tk yang ada di Yogyakarta.

KURIKULUM KELOMPOK BERMAIN

KOMPETENSI	ALAT	METODE	KEGIATAN	S / S	R / K	J / S
Anak mempunyai kreativitas yang tinggi	<ul style="list-style-type: none"> Tangan Jari 	<ul style="list-style-type: none"> Klasikal Praktek Klasikal Praktek 	<ul style="list-style-type: none"> Bertepuk tangan dengan berbagai pola Menggambar Mewarnai gambar Menggunting Menempel Melipat kertas Meronce manik-manik Membuat sesuatu dari lilin, tanah liat Bermain pasir Bermain dengan alat musik ekskul 			

<p>Mampu menggunakan daya fikir dan mandiri</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Oral • Jari 	<ul style="list-style-type: none"> • Klasikal • Diskusi • Praktek 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyanyi • Menyebut identitas diri • Menyebut suara berdasarkan bunyi yang didengar • Mengurut benda berdasar urutan tinggi, besar, tebal, berat • Menyebut urutan bilangan • Membedakan bermacam rasa, bau dan suara • Menyebut sebanyaknya benda yang ada disekitar • Bercerita tentang kejadian disekitarnya mengucap kan kata dalam bahasa inggris • Melatih kosa kata dalam bahasa inggris • Memasang benda sesuai dengan pasangannya 	
---	--	--	---	--

<p>Agar anak tidak menjadi malas bergerak</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tubuh 	<ul style="list-style-type: none"> • Praktek 	<ul style="list-style-type: none"> • Berlari lurus berjingkat mengangkat tumit • Mengikuti berbagai macam permainan • Menirukan gerakan binatang, tanaman dll • Bebas bergerak mengikuti irama • Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai dengan irama musik • Senam mengikuti irama • Renang 	
---	---	---	---	---

Tabel 10
Kurikulum Kelompok Bermain
Sumber : *Playgroup Budi Mulya 2 dan Analisa*

JADWAL KEGIATAN KELOMPOK BERMAIN

Kelompok bermain kecil setiap hari senin, rabu, jumat dan untuk kelompok bermain besar setiap hari selasa, Kamis dan Sabtu.

Untuk kegiatan ekstrakurikuler diadakan setiap hari jumat dan Sabtu dan kegiatan renang satu minggu sekali yaitu hari rabu untuk mplaygroup kecil dan Kamis untuk playgroup besar.

JADWAL KELOMPOK BERMAIN

HARI	JAM	KEGIATAN	RUANG
Senin/selasa	08.00-08.10	Doa belajar	Kelas
	08.10-08.30	Menyanyi dan bertepuk tangan	Kelas
	08.30-09.00	<ul style="list-style-type: none"> ➤ menggambar ➤ mewarnai gambar ➤ Menyebut identitas diri 	Kelas , luar kelas (ruang luar), ruang

	<p>09.00-09.30</p> <p>09.30-10.15</p> <p>10.15-10.50</p> <p>10.50-11.15</p> <p>11.15-11.45</p> <p>11.45-13.00</p> <p>13.00-15.30</p> <p>15.30-16.00</p> <p>16.00</p>	<p>➤ Menyebut suara berdasarkan bunyi yang didengar</p> <p>Istirahat</p> <p>Cuci tangan, makan snake</p> <p>➤ menggunting</p> <p>➤ menempel</p> <p>➤ melipat kertas</p> <p>➤ Mengurutkan benda berdasar urutan tinggi, besar, tebal, berat</p> <p>➤ Menyebut urutan bilangan</p> <p>➤ Berdoa</p> <p>Bermain</p> <p>Makan siang dan sholat bersama</p> <p>Tidur siang dan mandi</p> <p>Bermain bersama dan bernyanyi</p> <p>Pulang</p>	<p>lukis</p> <p>Outdoor/indoor</p> <p>Toilet / Kelas</p> <p>Kelas</p> <p>Kelas, outdoor</p> <p>Outdoor/indoor</p> <p>r. makan & mushola</p> <p>r. tidur, km</p> <p>indoor/outdoor</p>
Rabu/kamis	<p>08.00-08.10</p> <p>08.10-08.30</p> <p>08.30-09.00</p> <p>09.00-09.30</p> <p>09.30-10.15</p> <p>10.15-10.50</p> <p>10.50-11.15</p> <p>11.15-11.45</p> <p>11.45-13.00</p> <p>13.00-15.00</p> <p>15.00-16.00</p> <p>16.00</p>	<p>Doa belajar</p> <p>Menyanyi dan bertepuk tangan</p> <p>➤ Membedakan bermacam rasa, bau dan suara</p> <p>➤ Menyebut sebanyaknya benda yang ada disekitar</p> <p>➤ Bercerita tentang kejadian disekitarnya</p> <p>Istirahat</p> <p>Cuci tangan, makan snack</p> <p>➤ Meronce manik-manik</p> <p>➤ Bermain alat musik</p> <p>➤ Membuat sesuatu dari lilin, tanah liat</p> <p>➤ mengucapkan kata dalam bahasa inggris</p> <p>➤ Memasang benda sesuai dengan pasangannya</p> <p>Bermain</p> <p>Makan siang dan sholat bersama</p> <p>Tidur siang dan mandi</p> <p>Renang</p> <p>Pulang</p>	<p>Kelas</p> <p>Kelas</p> <p>Kelas, outdoor</p> <p>Outdoor/indoor</p> <p>Toilet /kelas</p> <p>Kelas</p> <p>r.musik</p> <p>kelas , outdoor</p> <p>Outdoor/indoor</p> <p>r.makan dan mushola</p> <p>r.tidur, km</p> <p>kolam renang</p>

Jumat/sabtu	08.00-08.45	<ul style="list-style-type: none"> > Berlari lurus berjingkat mengangkat tumit ➤ Mengikuti berbagai macam permainan ➤ Menirukan gerakan binatang, tanaman dll ➤ Bebas bergerak mengikuti irama ➤ Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai dengan irama musik ➤ Senam mengikuti irama 	R. olahraga outdoor, r.senam
	08.45-09.15	Melatih kosakata anak dalam bahasa inggris	Kelas
	09.15-09.45	Istirahat	Outdoor/indoor
	09.45-10.30	Cuci tangan, makan snack	Toilet,kelas
	10.30-11.00	Memasang benda sesuai dengan pasangannya (puzzle)	Kelas
	11.00-11.15	Bernyanyi dan berdoa	
	11.15-11.45	Bermain	Indoor/outdoor
	11.45-13.00	Makan siang dan sholat bersama	r.makan dan mushola
	13.00-14.30	Tidur siang dan Mandi	r.tidur, km
	14.30-16.00	Ekskul (musik, teater, lukis)	r.musik, r.teater r.lukis
	16.00	Pulang	

Tabel 11
Jadwal Kelompok Bermain
Sumber : TK Budi Mulya 2 dan Pemikiran

KURIKULUM TAMAN KANAK-KANAK

KOMPETENSI	ALAT	METODE	KEGIATAN	S	S	R	K	J	S
Anak mempunyai kreativitas yang tinggi	• Jari	Klasikal Praktek	<ul style="list-style-type: none"> • Menggambar • Mewarnai gambar • Menggunting • Menempel • Melipat kertas • Meronce manik-manik 	■	■	■	■	■	■

			<ul style="list-style-type: none"> • Membuat sesuatu dari lilin, tanah liat • Bermain pasir • Bermain dengan alat musik • Ekskul musik • Ekskul lukis • Ekskul teater 									
Mampu menggunakan daya fikir dan mandiri	<ul style="list-style-type: none"> • Oral • Jari 	<ul style="list-style-type: none"> • Klasikal • Diskusi • Praktek 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyanyi dan bertepuk tangan • Menyebut suara berdasarkan bunyi yang didengar • Mengurut benda berdasar urutan tinggi, besar, tebal, berat • Menceritakan kembali cerita yang sudah dibaca guru • Melatih kosa kata dalam bahasa inggris • Belajar berhitung • Belajar membaca • Belajar menulis • Pengenalan komputer • Memasang benda sesuai dengan pasangannya 									
Agar anak tidak menjadi malas	Tubuh	<ul style="list-style-type: none"> • Praktek 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti berbagai macam permainan 									

bergerak		<ul style="list-style-type: none"> • Menirukan gerakan binatang, tanaman dll • Bebas bergerak mengikuti irama • Menari bersama • Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai dengan irama musik • Senam mengikuti irama • Renang 							
----------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Tabel 12
 Kurikulum Taman Kanak-Kanak
 Sumber : Survey Taman Kanak-Kanak Budi Mulya dan Analisa

JADWAL KEGIATAN TAMAN KANAK-KANAK

HARI	JAM	KEGIATAN	RUANG
Senin	08.00-08.10	Doa belajar	Kelas
	08.10-08.30	Menyanyi dan bertepuk tangan	Kelas
	08.30-09.00	Menggambar	Kelas, r.lukis
	09.00-09.30	Istirahat	Indoor/outdoor
	09.30-09.50	Cuci tangan dan makan snack	Toilet/kelas
	09.50-10.30	Mewarnai	Kelas, r.lukis
	10.30-10.45	Menyebut suara berdasarkan bunyi yang didengar	Kelas
	10.45-11.00	Mengurut benda berdasarkan tinggi, tebal, besar, berat	Kelas
	11.00-11.15	Menyanyi,. Berdoa	Kelas
	11.15-11.45	Bermain	Outdoor/indoor
	11.45-12.45	Makan siang dan sholat bersama	r.makan, mushola
	12.45-14.15	Tidur siang dan mandi	r.tidur, km
	14.15-16.00	Ekstrakurikuler	r.musik, r.lukis,r.teater,outdoor
	16.00	Pulang	

Selasa	08.00-08.10	Doa belajar	Kelas
	08.10-08.30	Menyanyi	Kelas
	08.30-09.00	Menggunting dan menempel	Kelas
	09.00-09.30	Istirahat	Indoor/outdoor
	09.30-09.50	Cuci tangan, makan snack	Toilet/kelas
	09.50-10.30	Melipat kertas	Kelas
	10.30-10.45	Menceritakan kembali cerita yang sudah diceritakan guru	Kelas, outdoor
	10.45-11.00	Melatih kosakata dalam bahasa inggris	Kelas, r. luar
	11.00-11.15	bernyanyi dan berdoa	Kelas
	11.15-11.45	Bermain	Indoor/outdoor
	11.45-12.45	Makan siang dan sholat bersama	r.makan, mushola
	12.45-14.15	Tidur siang, mandi	r.tidur , km
	14.15-16.00	Ekskul	r.lukis,r.musik, r.teater,
	16.00	Pulang	outdoor
Rabu	08.00-08.10	Doa belajar	Kelas
	08.10-08.30	Menyanyi	Kelas
	08.30-09.00	Membuat sesuatu dengan lilin, tanah liat	Kelas, r.luar
	09.00-09.30	Istirahat	
	09.30-09.50	Cuci tangan, makan snack	Outdoor/indoor
	09.50-10.30	Belajar berhitung	Toilet/kelas
	10.30-11.00	Memasang benda sesuai dengan pasangannya (puzzle)	Kelas
	11.00-11.15	Menyanyi dan berdoa	Kelas
	11.15-11.45	Bermain	Kelas
	11.45-12.45	Makan siang dan sholat bersama	Outdoor/indoor
	12.45-14.15	Tidur siang, mandi	r. makan, mushola
	14.15-16.00	Ekskul	r.tidur, km
	16.00	Pulang	r.teater, r.musik, r,lukis, outdoor
	Kamis	08.00-08.10	Doa belajar
08.10-08.30		Menyanyi dan bertepuk tangan	Kelas
08.30-09.00		Meronce manik-manik	Kelas
09.00-09.30		Istirahat	Indoor/outdoor
09.30-09.50		Cuci tangan, makan snack	Toilet/kelas

	09.50-10.30 10.30-11.15 11.15-11.45 11.45-12.45 12.45-14.15 14.15-15.00 15.00-16.30	Belajar membaca ➤ Bermain alat musik (TK kecil) ➤ Pengenalan computer (TK besar) Bermain Makan siang, sholat bersama Tidur siang, mandi ➤ menggambar ➤ mewarnai gambar (TK besar) ➤ renang (TK kecil)	Kelas, r. musik kelas, r.kom outdoor/indoor r.makan, mushola r.tidur, km kelas, outdoor kolam renang
Jumat	08.00-08.30 08.30-09.00 09.00-09.20 09.20-09.45 09.45-10.30 10.30-11.00 11.00-11.15 11.15-11.45 11.45-13.00 13.00-14.30 14.30	➤ Mengikuti berbagai macam permainan ➤ Menirukan gerakan binatang, tanaman dll ➤ Bebas bergerak mengikuti irama ➤ Menggerakkan kepala, tangan dan kaki sesuai dengan irama musik ➤ Menari bersama ➤ Senam mengikuti irama Bermain pasir Istirahat Cuci tangan, makan snack ➤ Pengenalan computer (TK besar) ➤ Bermain alat musik (TK kecil) Belajar menulis Melatih kosa kata dalam bahasa inggris, berdoa Bermain Makan siang, sholat bersama Tidur siang, mandi Pulang	r.olahraga outdoor, r.senam outdoor Outdoor/indoor Toilet/kelas r.kom r.musik kelas kelas outdoor/indoor r.makan, mushola r.tidur, km
Sabtu	07.00-09.00 15.30-17.30	Renang (TK besar A) Renang (TK besar B)	Kolam renang Kolam renang

Tabel 13
Jadwal Taman Kanak-Kanak
Sumber : Survey Taman Kanak-Kanak Budi Mulya dan Pemikiran

JADWAL PENGGUNAAN RUANG ESKUL

KELAS	WAKTU	HARI	HARI	HARI
TK KECIL(3 KLS)		SENEN	SELASA	RABU
KELAS A	(14.30-16.00)	MUSIK	DRAMA	LUKIS
KELAS B	(14.30-16.00)	DRAMA	LUKIS	MUSIK
KELAS C	(14.30-16.00)	LUKIS	MUSIK	DRAMA
TK BESAR(4 KLS)		SENEN	RABU	KAMIS
KELAS D	(09.30-11.00)	MUSIK	DRAMA	LUKIS
KELAS E	(09.30-11.00)	DRAMA	LUKIS	MUSIK
KELAS F	(14.30-16.00)	LUKIS	MUSIK	DRAMA
KELAS G		MUSIK	DRAMA	LUKIS
PLAY GROUP				
PG KECIL	JUMAT (15.00-16.00)	DRAMA	MUSIK	LUKIS
PG BESAR	SABTU (15.00-16.00)	DRAMA	MUSIK	LUKIS
LOBI	08.00 & 14.00	PADA SAAT ANAK DATANG DAN PULANG		
MUSHOLA		PADA SAAT SHOLAT		

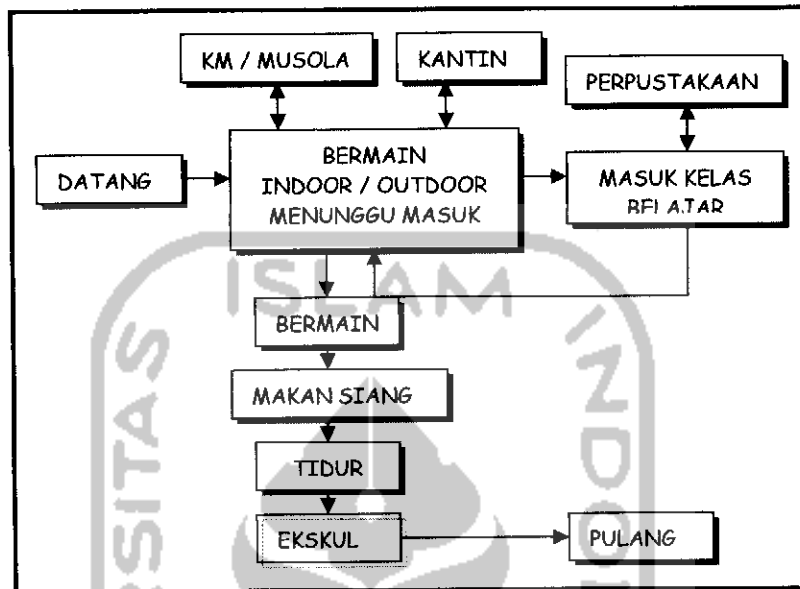
Tabel 14
 Tabel Penggunaan Ruang Ekskul
 Sumber : Analisa

RUANG SISWA DAN PG

NAMA RUANG	SISWA TK	SISWA PG	BERSAMA
LOBI			████████
RUANG MUSIK			████████
RUANG LUKIS			████████
RUANG TEATER			████████
RUANG KELAS PG		████████	
RUANG KELAS TK	████████		
R.KONSULTASI			████████
R.KESEHATAN			████████
R.BERMAIN INDOOR			████████
R.BERMAIN OUTDOOR			████████
R.KOMPUTER	████████		
PERPUSTAKAAN			████████
AULA			████████
R.TIDUR			████████
MUSHOLA			████████

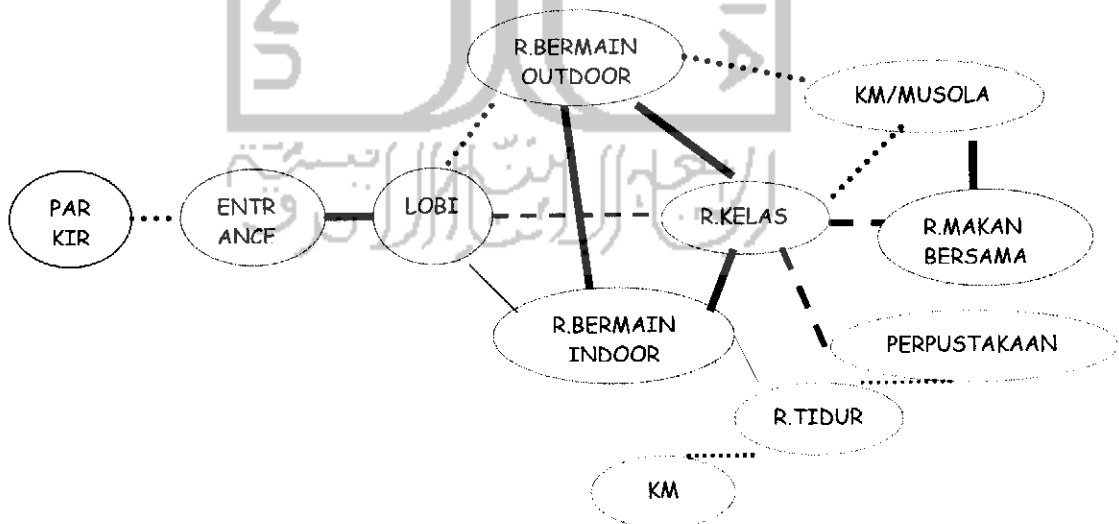
Tabel 15
 Tabel Penggunaan Ruang Ekskul
 Sumber : Analisa

Pola kegiatan siswa kelompok bermain dan taman kanak-kanak



Gambar 39
 Pola Kegiatan Siswa
 Sumber : Analisa

Organisasi ruang siswa



Gambar 40
 Organisasi Ruang Siswa
 Sumber : Analisa

2.4 Solusi penggabungan playgroup dan tamank kanak-kanak

- kesesuaian karakteristik gerak anak usia 3-7 tahun atau masa anak playgroup dan masa anak TK yaitu aktif dan tak beraturan
- anak TK dapat menjadi contoh yang baik bagi anak playgroup
- melatih diri untuk bersosialisasi dengan yang lebih tua dan lebih muda dalam lingkungan dan karakter yang berbeda

Solusi penggunaan ruang transisi / ruang bersama

Selain memiliki karakter gerak yang sama, anak PG dan anak TK juga memiliki perbedaan dalam karakter gerak ini. Oleh karena itu ruang transisi harus memiliki kedua unsure karakter gerak dari siswa PG dan TK agar anak merasa nyaman dan senang berada di ruangan tersebut.

KARAKTER GERAK PG	KARAKTER GERAK TK
PASIF, AKTIF, LAMBAN, MULAI TERARAH, TIDAK BERATURAN	AKTIF, LEBIH TERARAH, KREATIF

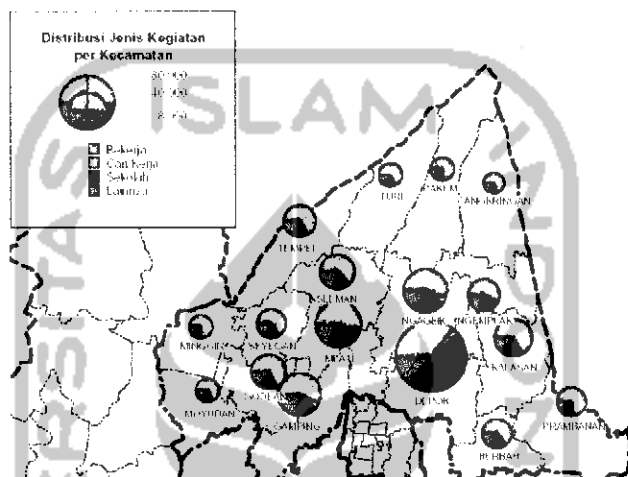
R. TRANSISI /BERSAMA	KARAKTER DESAIN
LOBI	TERBUKA, TERARAH
RUANG BERMAIN INDOOR	AKTIF, TAK BERATURAN KREATIF, MULAI TERARAH
RUANG BERMAIN OUTDOOR	AKTIF, TAK TERATUR, KREATIF
RUANG MUSIK	AKTIF, KREATIF
RUANG LUKIS	AKTIF, TAK TERATUR, KREATIF
RUANG TEATER	AKTIF, KREATIF
PERPUSTAKAAN	AKTIF, TERARAH
MUSHOLA	TENANG, TERARAH
RUANG TIDUR	TERATUR, TENANG
KOLAM RENANG	TAK BERATURAN, AKTIF

Tabel 17
Ruang Transisi dan Bersama Organisasi Ruang Siswa
Sumber : *Analisa*

2.5 Program Ruang

2.5.1 Kapasitas siswa

Jumlah anak usia prasekolah pada tahun 2003 di Kabupaten Sleman adalah sebesar 28064 jiwa.



Gambar 42
Peta Penyebaran kegiatan Di Kabupaten Sleman
Sumber : YUDP, Triple A

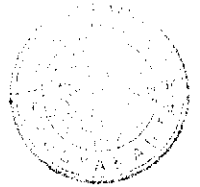
Berdasarkan peta diatas terlihat bahwa tingkat perekonomian kabupaten Sleman sangat baik, dengan prosentase kemiskinan sekitar 22,4 % (sumber YUDP, Triple A)

Dari jumlah diatas diasumsikan jumlah penduduk sleman dengan tingkat perekonomian menengah keatas adalah sekitar 35 % , sehingga didapat :

$$28064 \times 35 \% = 9822 \text{ anak}$$

Dari jumlah diatas diasumsikan 2 % yang akan ditampung dalam kelompok bermain dan taman kanak-kanak ini

$$9822 \times 2 \% = 196 \text{ anak}$$



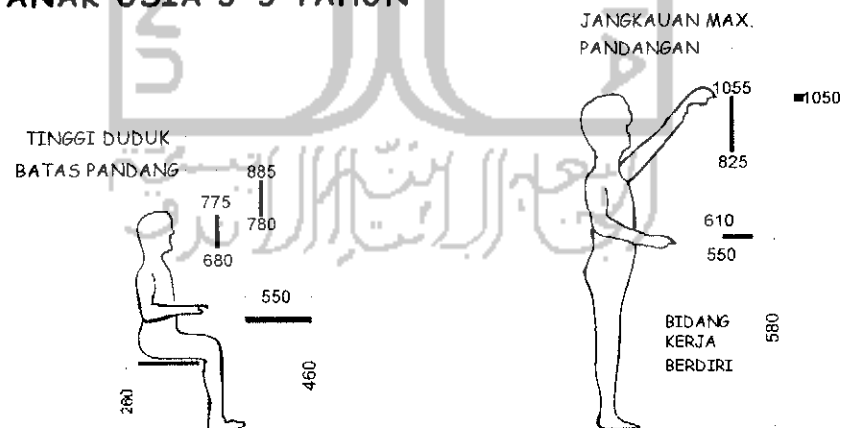
yang dibedakan atas :

- Kelompok bermain kecil, asumsi 15 % yaitu :
 $15\% \times 196 = 29,4 \sim 29$ anak (2 kelas)
- Kelompok bermain besar, asumsi 15 % yaitu :
 $15\% \times 196 = 29,4 \sim 29$ anak (2 kelas)
1 kelas berjumlah 15 /14 anak dengan didampingi 2 guru
- Taman kanak-kanak kecil, asumsi 30 % yaitu :
 $30\% \times 196 = 58,8 \sim 60$ anak (3 kelas)
- Taman kanak-kanak besar, asumsi 40 % yaitu :
 $40\% \times 196 = 78,4 \sim 78$ anak (4 kelas)
1 kelas berjumlah 20 / 18 anak dengan didampingi 2 guru.

2.6 Studi Ergonomi

Studi ergonomi berguna untuk menentukan dimensi yang akan digunakan oleh anak (siswa), sehingga memberikan kenyamanan dan keamanan bagi anak.

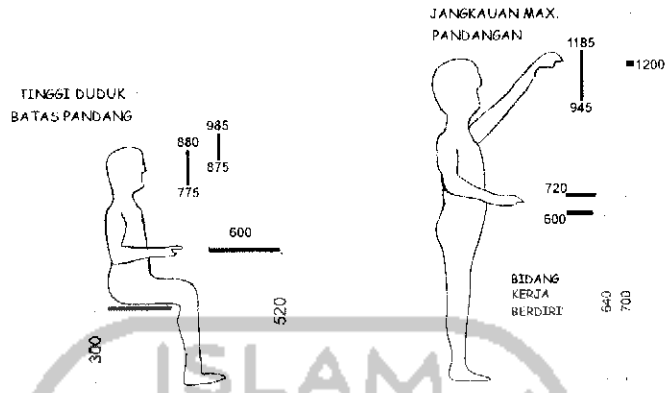
ANAK USIA 3-5 TAHUN



Gambar 43
Ukuran Anak 3-5 Tahun

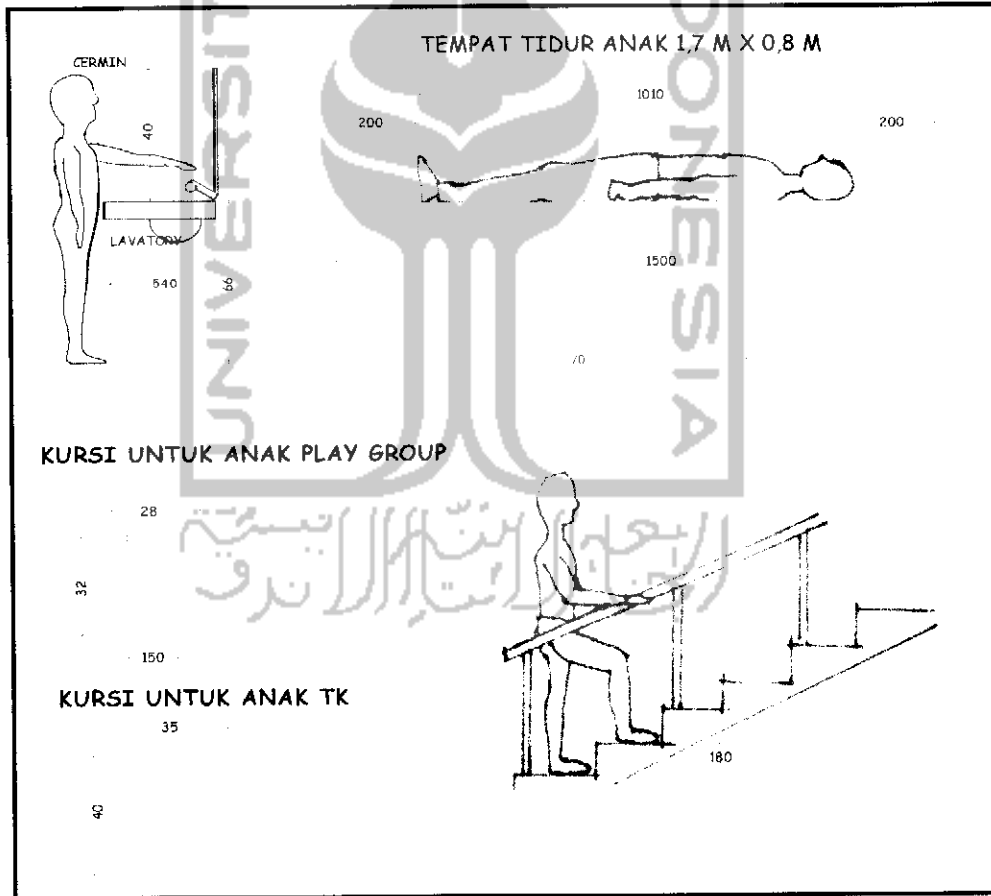
Sumber : Ernst Neufert Standar, Human Space and Interior Design

ANAK USIA 5-7 TAHUN



Gambar 44
 Ukuran Anak 3-5 Tahun

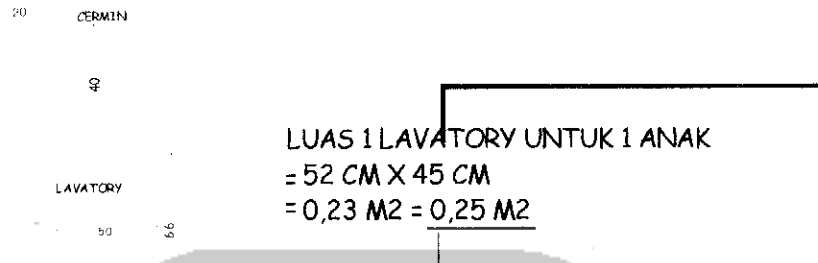
Sumber : Ernst Neufert Standar, Human Space and Interior Design



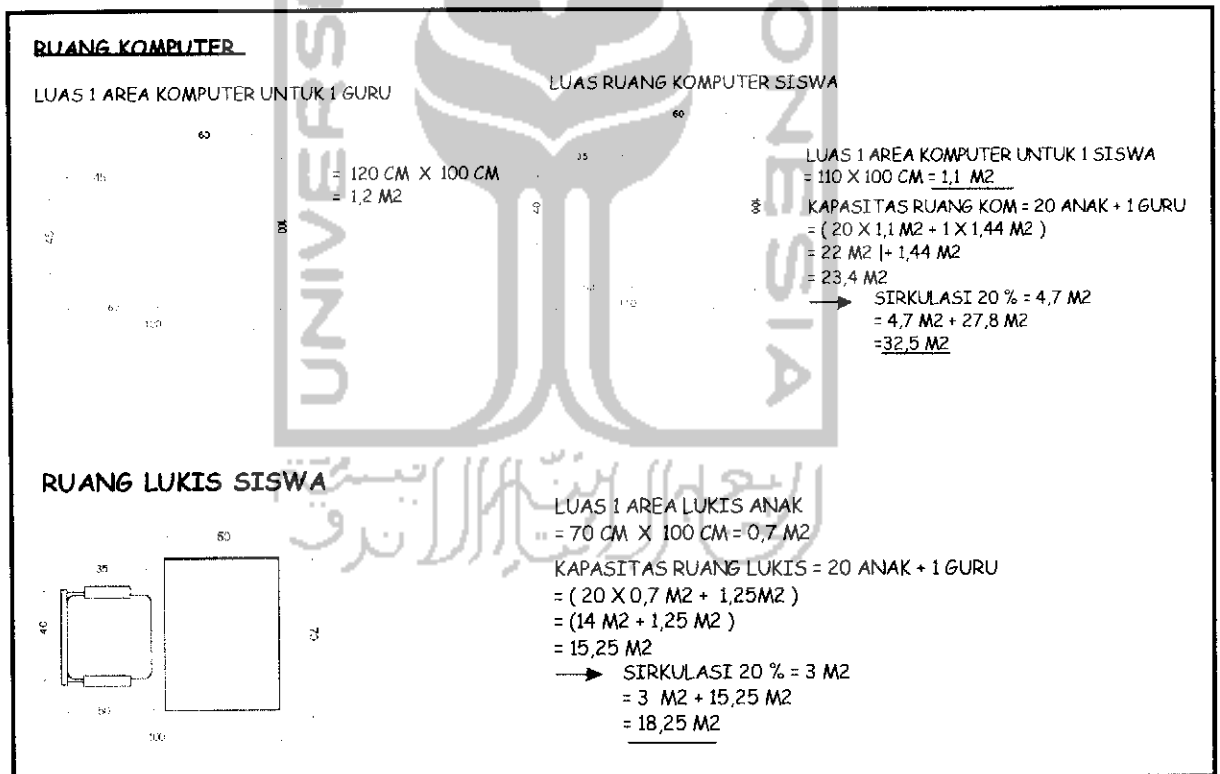
Gambar 45
 Ukuran Anak 3-5 Tahun

Sumber : Ernst Neufert Standar, Human Space and Interior Design

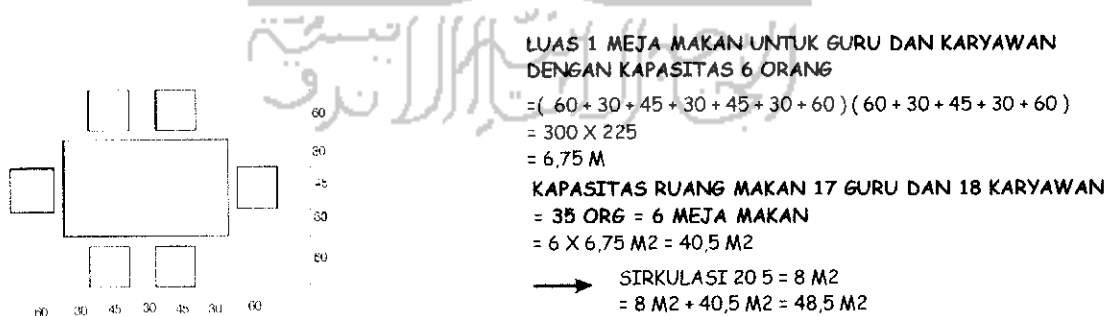
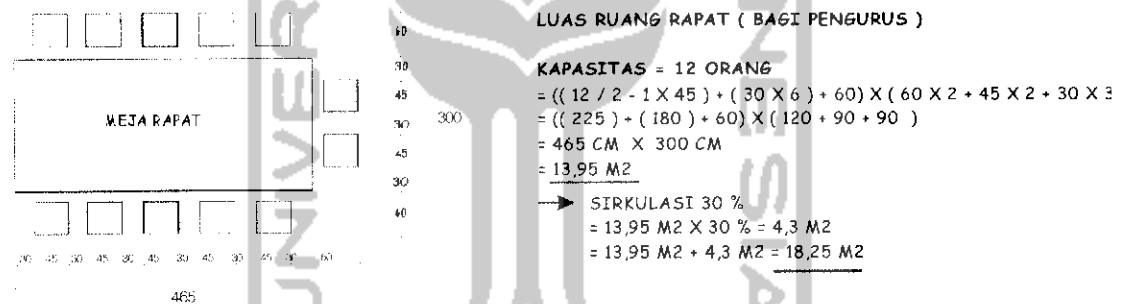
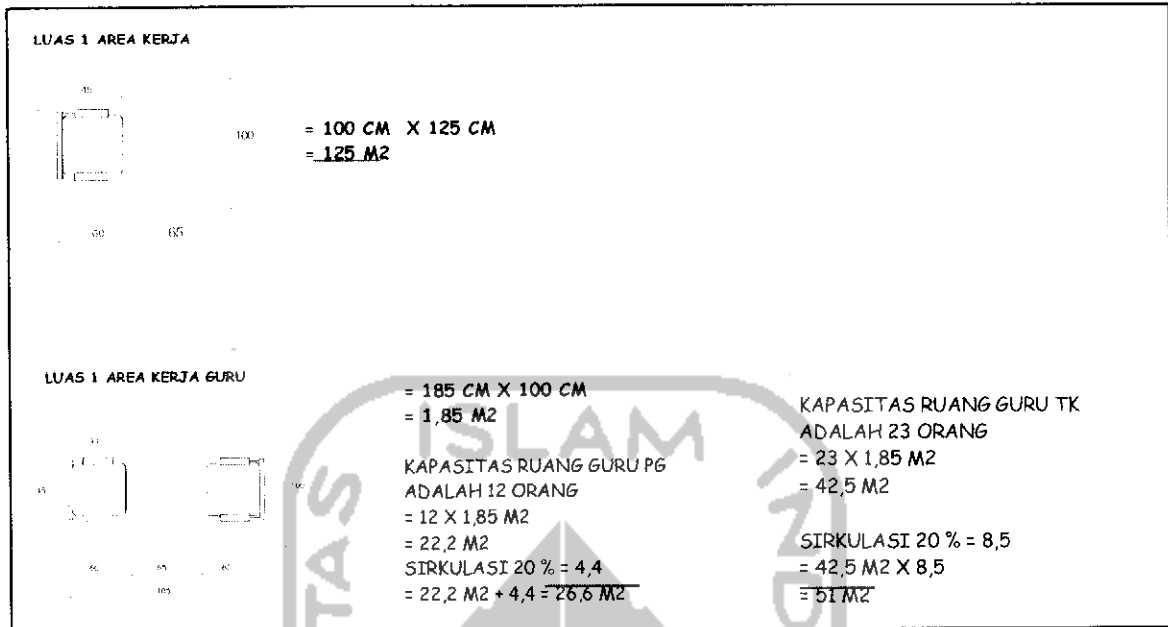
2.7 Studi Ruang



Gambar 46
 Ukuran Lavatory Anak
 Sumber : *Human Space and Interior Design*



Gambar 47
 Studi Ruang
 Sumber : *Ernst Neufert Standar, Human Space and Interior Design, Analisa*

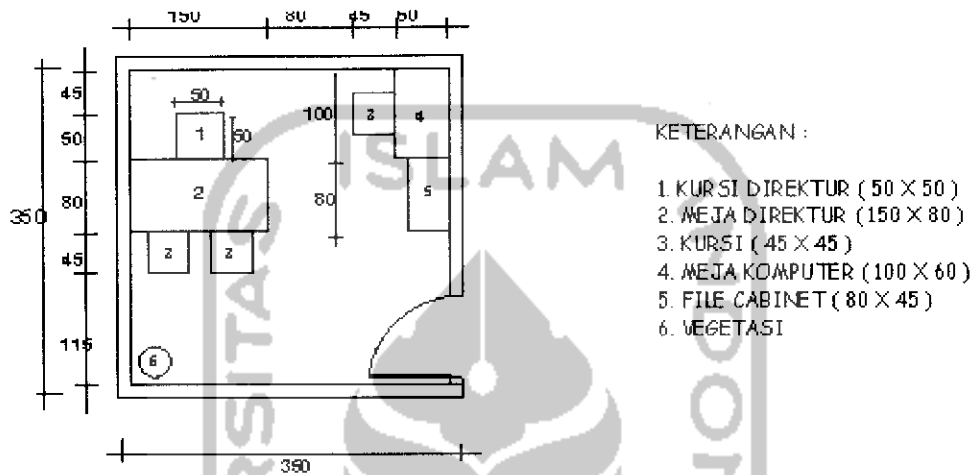


Gambar 48
Studi Ruang
Sumber : Human Space and Interior Design, Analisa

2.8 Studi Modul Ruang

2.8.1 Studi modul ruang pengelola

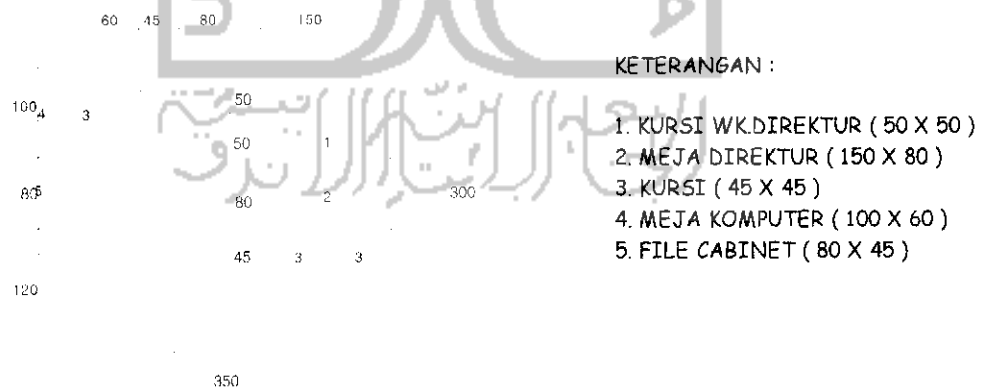
2.8.1.1 Ruang Direktur



Gambar 49
Studi Modul Ruang Direktur

Sumber : *Human Space and Interior Design, Analisa*

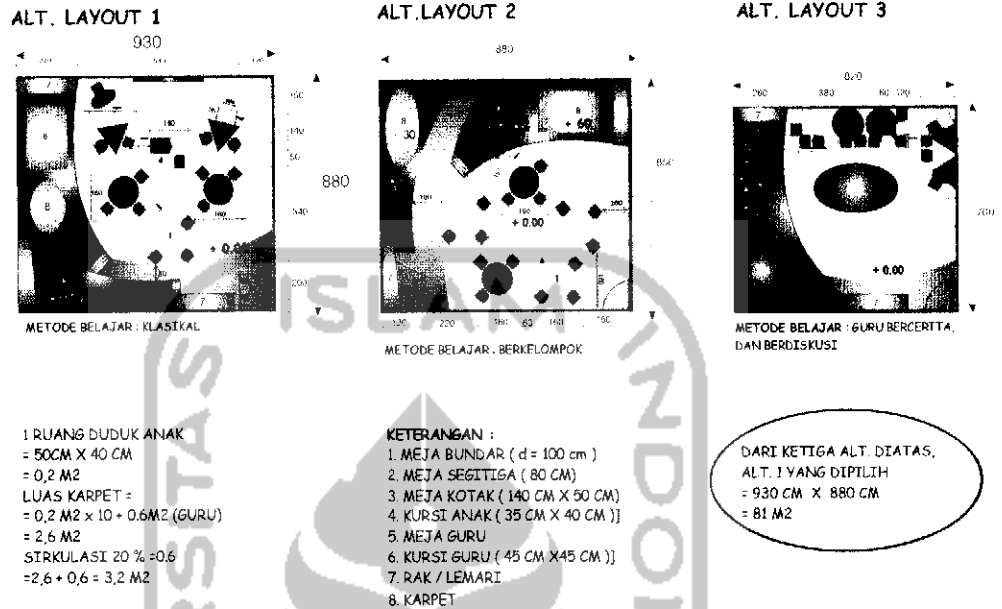
2.8.1.2 Ruang Wakil Direktur



Gambar 50
Studi Modul Ruang W. Direktur

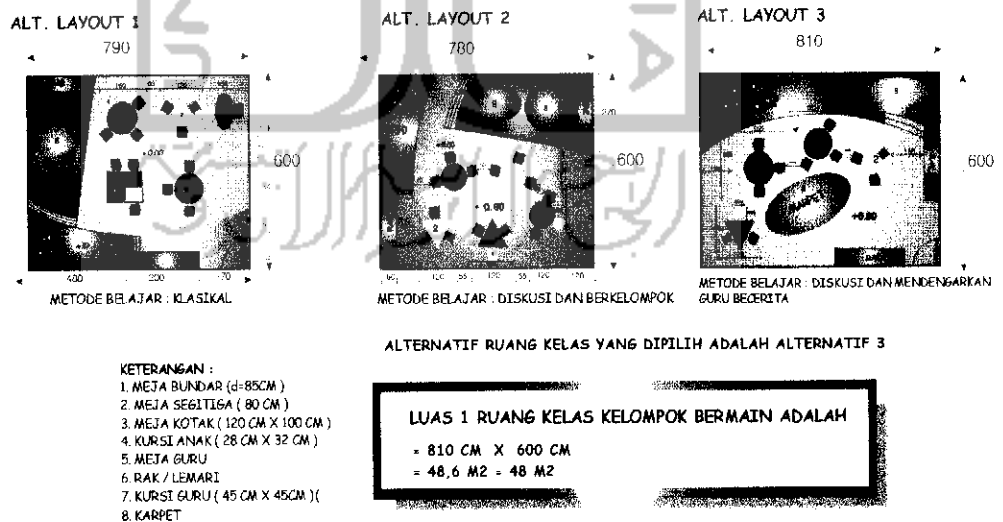
Sumber : *Human Space and Interior Design, Analisa*

2.8.1.6 Layout Ruang Kelas Taman Kanak-Kanak



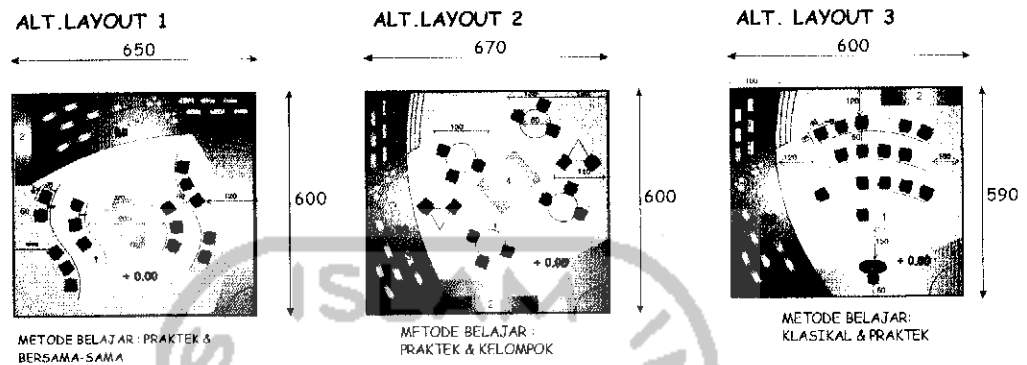
Gambar 54
Layout Ruang Kelas Taman Kanak-Kanak
Sumber : *Human Space and Interior Design, Analisa*

2.8.1.7 Layout Ruang Kelas Playgroup



Gambar 55
Layout Ruang Kelas Playgroup
Sumber : *Human Space and Interior Design, Analisa*

2.8.1.8 Layout Ruang Musik



- KETERANGAN :
1. KURSI ANAK (35 CM X 40 CM)
 2. RAK / LEMARI
 3. ALAT MUSIK
 4. KARPET

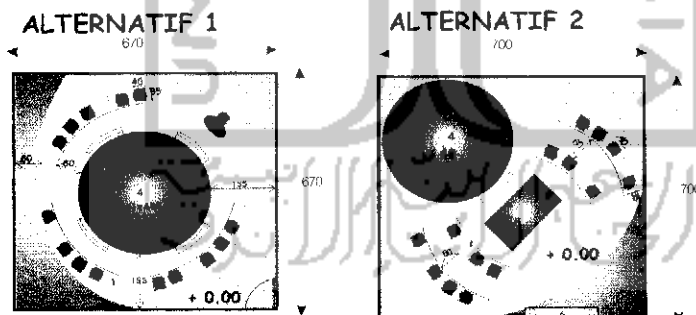
RUAMH MUSIK YANG TERPILIH ADALAH ALT.2

LUAS RUANG MUSIK ADALAH
= 670 CM X 600 CM
= 40 m²

Gambar 56
Lay out Ruang Musik

Sumber : *Human Space and Interior Design,Analisa*

2.8.1.9 Layout Ruang Teater



- KETERANGAN :
1. KURSI ANAK (35 CM X 40 CM)
 2. MEJA GURU
 3. KURSI GURU (45 CM X 45 CM)
 4. PANGGUNG (d = 300 CM)
 5. KARPET
 6. RAK / LEMARI (150 CM X 40 CM X 150 CM)

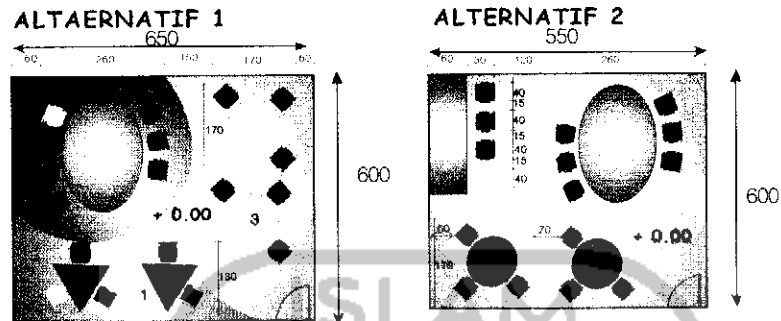
DARI ALTERNATIF RUANG TEATER
YANG TERPILIH ADALAH ALT.1

LUAS RUANG TEATER ANAK ADALAH
= 700 CM X 700 CM
= 49 M²

Gambar 57
Layout Ruang Teater

Sumber : *Human Space and Interior Design,Analisa*

2.8.2.0 Layout Ruang Komputer



KETERANGAN :

1. KURSI SISWA (35 CM X 40 CM)
2. MEJA KOMPUTER (90 CM)
3. MEJA KOMPUTER (d = 0100 CM)

DARI ALTERNATIF RUANG KOMPUTER YANG TERPILIH ADALAH ALT.1

LUAS RUANG KOMPUTER ADALAH
= 650 CM X 600 CM
= 39 M²

Gambar 58
Layout Ruang komputer
Sumber : *Human Space and Interior Design, Analisa*

2.9 Besaran Ruang

RUANG KERJA

NAMA RUANG	STANDAR	JUMLAH	KAPASITAS	SIRKULASI	TOTAL
RUANG DIREKTUR	12,25 M ²	1	3		12,25 M ²
RUANG WAKIL DIREKTUR	10,5 M ²	1	3		10,5 M ²
RUANG SEKRETARIS	6,25 M ²	1	2		6,25 M ²
RUANG KEPALA SEKOLAH	9 M ²	1	2		9 M ²
RUANG ADMINISTRASI	59 M ²	2	10		75 M ²
RUANG GURU PLAYGROUP	1,85 M ²	1	12	7	30 M ²
RUANG GURU TK	1,86 M ²	1	23	13	55 M ²
RUANG RAPAT	18,25 M ²	1	12		18,25 M ²
TOILET	1,5 M ²	1	8	2,4	14,5 M ²
LAVATORI	2,5 M X 0,6M	2		3	3,6 M ²
					TOTAL 235,5 M²

RUANG SERVICE

NAMA RUANG	STANDAR	JUMLAH	KAPASITAS	SIRKULASI 20 %	TOTAL
RUANG KERJA	16 M ²	1	6		16 M ²
RUANG ISTIRAHAT	1,8 M ²	1	4	1,8	9 M ²
RUANG PERIFUNGKAPAN	12,25 M ²	1			12,25 M ²
DAPUR	20 M ²	1			20 M ²
GUDANG	18 M ²	1			18 M ²
RUANG MEE	20 M ²	1			20 M ²
RUANG SATPAM	4 M ²	2	1		3 M ²

TOTAL 103,25 M²

RUANG SISWA

NAMA RUANG	STANDAR	JUMLAH	KAPASITAS	SIRKULASI 20 %	TOTAL
RUANG KELAS PG	510 M ²	2	17		102 M ²
RUANG KELAS TK	80 M ²	7	22		560 M ²
RUANG KOMPUTER	32,5 M ²	1	22		32,5 M ²
RUANG MUSIK	40 M ²	1	22		40 M ²
RUANG LUKIS	18,25 M ²	1	22		18,25 M ²
RUANG TEATER	49 M ²	1	22		49 M ²
PERPUSTAKAAN	84 M ²	1			84 M ²
RUANG TIDUR ANAK	1,5 M X 0,7 M		140	25	172 M ²
TOILET / KM ANAK	1,3 M X 1,3 M	20	1	7	40,56 M ²
LAVATORY ANAK	0,75 X 0,54	10	1	1	5 M ²
AULA / R. SENAM	1,25 M ² / ORG	1	70		87,5 M ²
R. BERMAIN INDOOR TK	64 M ²	1	50	12	86,5 M ²
R. BERMAIN OUTDOOR	300 M ²	1	100		300 M ²
KOLAM RENANG KECIL	25 M ²	1			35 M ²
KOLAM RENANG SEDANG	68 M ²	1			48 M ²
KAMAR GANTI	1,5 M ² / ANK	1	15	5	28 M ²
LAVATORI R. GANTI	0,75 M X 0,54 M	6		0,5	3 M ²
RUANG KESEHATAN	40 M ²	1	15	5	40 M ²
RUANG KONSULTASI	3,5 X 3,5 M	1	3	3,7	16 M ²

TOTAL 1744,31 M²

RUANG PENUNJANG

NAMA RUANG	STANDAR	JUMLAH	KAPASITAS	SIRKULASI 20 %	TOTAL
MUSHOLA	1,2 M X 0,6 M	1	60	9	52 M ²
TEMPAT WUDHU	1,2 M X 0,8 M	15	1	3	17,4 M ²
RUANG ISTIRAHAT GURU	25 M ²	1	10	5	30 M ²
RUANG MAKAN GURU	6,75 M ² / MEJA	5	30	6,75	40 M ²
LOBI	48 M ²	1			48 M ²
PARKIR	20 M ² / MBL		10	40	240 M ²
	2 M ² / MTR		30		60 M ²
RUANG TANGGA	6,5 cm x 3 cm	1			19 M ²

TOTAL 505,4 M²

Tabel 18
Besaran Ruang
Sumber : Human Space and Interior Design, Neufert Standar, Analisa

LUAS BANGUNAN ADALAH 2075 M²
SELASAR PADA BANGUNAN / SIRKULASI BANGUNAN 20 %

$$20\% \times 2075 \text{ M}^2 = 415 \text{ M}^2$$
$$2075 \text{ M}^2 + 415 \text{ M}^2 = 2490 \text{ M}^2$$

TOTAL BANGUNAN (BANGUNAN + PARKIR + RUANG BERMAIN OUTDOOR) ADALAH 3150 M²
LANTAI DASAR BANGUNAN ADALAH 2014,5 M²
BCR 60% $2014,5 \text{ M}^2 : 60\% = 3357,5 \text{ M}^2$

LUAS SITE 5470 M²

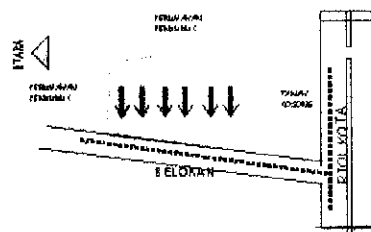
2.9.1 Analisa Site

Peraturan bangunan disekitar site menurut RUTRK Sleman, KDB (koefisien dasar bangunan) yang sudah ditetapkan adalah 60 – 80 %, dan FAR / KLB nya adalah 2,4 – 4,8 %, sedangkan untuk ketinggian lantainya maksimal 8 lantai.

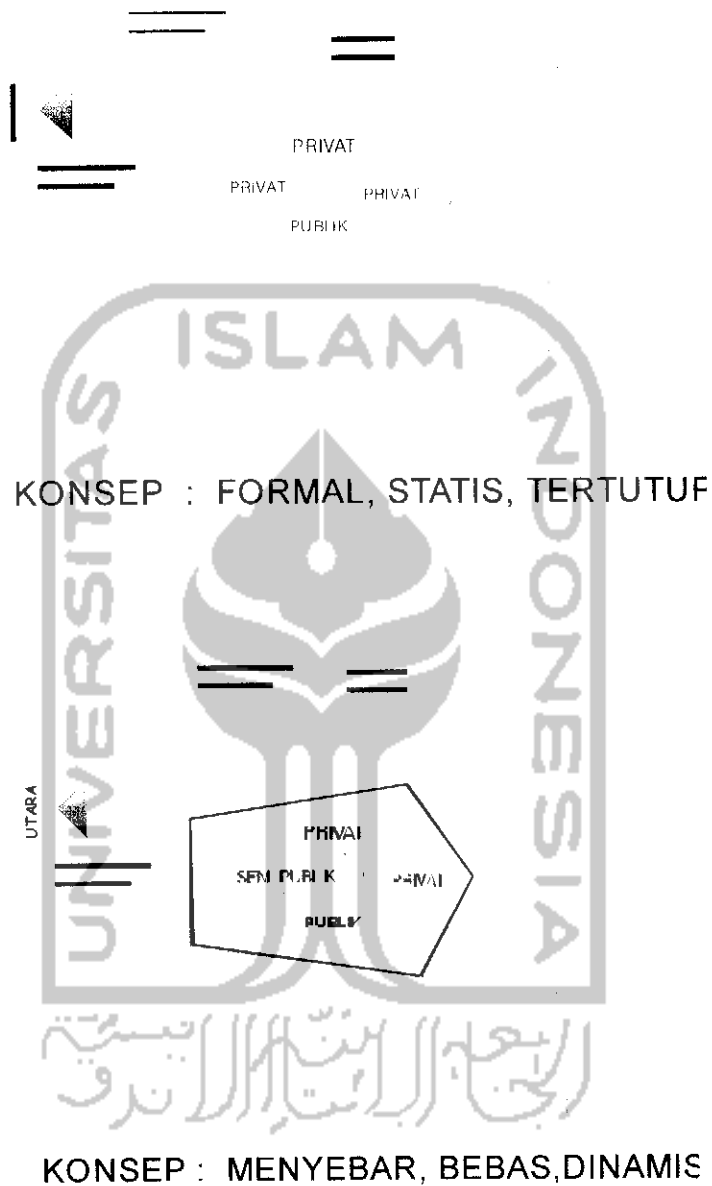
KONDISI EKSTING SITE



DRAINASE



2.9.2 Zonasi Site



Gambar 60
Zonasi Site
Sumber : Analisa

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

3.1 Konsep Bentuk

karakteristik gerak anak yang aktif dan tak beraturan menjadi sumber pencarian ide / gagasan dan menjadi konsep dasar pada bentuk, tata ruang, sirkulasi dan fasad bangunan.

3.1.1 Gagasan Bentuk Dasar

Bentuk dasar didapat dengan menganalisa karakteristik gerak anak yang aktif dan tak beraturan yang kemudian ditransformasi kedalam bentuk dasar.

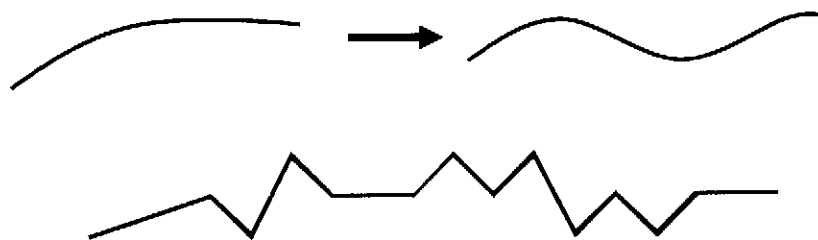
3.1.1.1 Karakteristik Gerak Anak Aktif

karakter gerak anak aktif dilambangkan dengan sesuatu yang dinamis , karena pada karakter ini anak sangat ingin melakukan apa saja dan bergerak sesuka hati mereka.

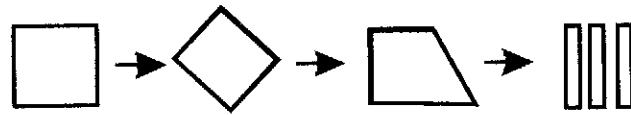
Karakteristik gerak anak aktif → Dinamis

Dinamis (berubah – ubah , mengalir terus)

- Bentuk yang mengalir ditransformasikan dari bentuk-bentuk linier



- Bentuk yang berubah-ubah ditransformasi dari bentukan dasar



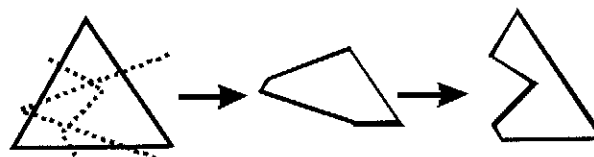
Gambar 61
Bentuk Dari Karakter Gerak Aktif
Sumber : Analisa

3.1.2 Karakteristik Gerak Anak Tak Beraturan

Gerak anak yang masih tak teratur, bergerak sesukanya dijadikan sebagai landasan konsep perancangan, karena kecenderungan gerak anak pada usia prasekolah masih belum terarah dan teratur.

Karakteristik Gerak Anak Tak Beraturan → **Tak teratur, bebas**

- Bentuk yang tak teratur ditransformasi dari bentuk – bentuk yang asimetris



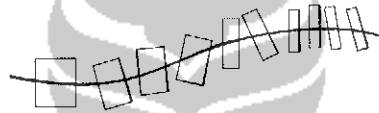
- Bentuk yang bebas digambarkan dengan sesuatu yang menyebar



Gambar 62
Bentuk Dari Gerak Tak Beraturan
Sumber : Analisa

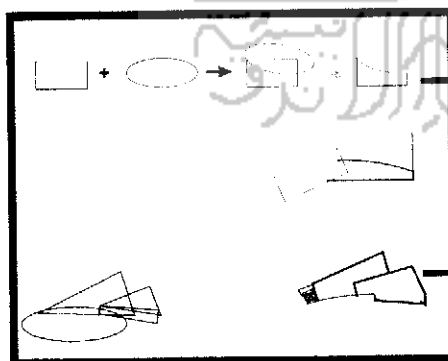
3.2 Komposisi Bentuk

3.2.1 Dinamis



KOMPOSISI BENTUK LINIER DAN BENTUK GEOMETRI YANG MENIMBULKAN IRAMA PADA BENTUK DINAMIS

Penggabungan bentuk – bentuk dasar



Penggabungan persegi empat dan lingkaran

Penggabungan segitiga, segi empat dan lingkaran

Gambar 63
Komposisi Bentuk Dinamis
Sumber : Analisa

3.4 Warna

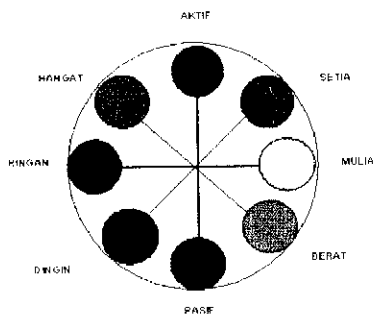
Warna adalah kekuatan, yang berpengaruh terhadap manusia yang dapat menyebabkan manusia merasakan sesuatu seperti lesu, sehat, aktif dan pasif. Pengaruh warna pada manusia terjadi secara tidak langsung melalui pengaruh fisiologis mereka sendiri.

Pembagian dimensi warna dibagi menjadi 3 :

DIMENSI WARNA	KESAN YANG DITIMBULKAN
1. Hue	
> Panas	Kesan gembira dan menggugah
> Dingin	Kesan dingin dan sejuk
2. Value	
> Berdekatan (close value)	Kesan lembut
> Berjauhan(contrast value)	Kesan atraktif
3. Intensity	
> Intensitas tinggi	Kesan menyolok
> Intensitas rendah	Lembut dan kabur
> Tekstur kasar	Efek suram
> Tekstur licin	Mencerahkan intensitas warna

Table 19
Dimensi warna
Sumber : Ratih Damayanti, TA UGM 2

Dari tabel dimensi warna diatas dapat disimpulkan bahwa dimensi warna yang cocok untuk karakter gerak yang aktif dan tak beraturan adalah hue – panas yang memberi kesan menggugah dan gembira, kontras value yang memberi kesan atraktif dan intensitas yang tinggi yang memberi kesan menyolok.



Gambar 67
Warna
Sumber : Ernst Neuferts Standar

Anak – anak biasanya menyukai warna-warna panas yang bercahaya, seperti merah, kuning, oranye, biru ercahaya dapat merangsang ketangkasan dan kreativitas anak, sedangkan warna putih, hitam, abu-abu membuat anak tidak bergairah, lesu, dan kurang lincah. Penggunaan warna yang bervariasi dapat mengurangi kesan monoton dan dapat memberikan semangat yang tinggi.

Ruang berkarakter aktif dan tak beraturan dapat diekspresikan dengan warna hangat dan terang karena dengan karakter warna tersebut akan menampilkan efek membangkitkan semangat dan gairah pada anak.

3.5 Tekstur

Karakter ruang	Tekstur halus	Tekstur kasar
Tenang, aman, nyaman	+	-
Akrab & terbuka	+	-
Aktif dan kreatif	+	+

Table 19
 Analisa Tekstur Ruang Pendidikan
 Sumber : Ine Haryati, *Fasilitas Anak terpadu di Yogyakarta, TA UII*

Berdasarkan table diatas, maka tekstur yang sesuai dengan karakter gerak anak yang aktif dan tak beraturan adalah dengan penggunaan tekstur halus dan kasar sehingga akan mengekspresikan kedinamisan dengan kombinasi kedua tekstur pada bangunan sehingga menarik bagi anak.

Tekstur Kasar Tekstur Halus



Gambar 68
 Tekstur
 Sumber : Analisa

3.6 Konsep Sirkulasi

Sirkulasi adalah penghubung antara suatu ruang keruang yang lain atau suatu bangunan ke bangunan yang lain. Sesuai dengan karakter gerak anak yang menyukai sesuatu yang bebas, maka layout ruang dan sirkulasi antar ruang dibuat.

Bentuk ruang sirkulasi yang menyebar mencerminkan gerak anak yang tidak beraturan dan spontan.

Bentuk ruang sirkulasi yang berliku-liku mencerminkan karakter gerak yang aktif, dinamis, bebas dan tidak langsung

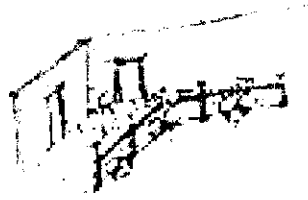
Bentuk ruang sirkulasi yang zigzag, mencerminkan gerak anak yang aktif.

Gambar 69
Alternatif Penggunaan Sirkulasi
Sumber : DK. Ching dan Pemikiran

Penggunaan sirkulasi yang aktif dan tak beraturan dalam desain dibagi menjadi tiga yaitu :

Sirkulasi terbuka dua sisi yang digunakan pada halaman terbuka atau outdoor

Gambar 70
Sirkulasi Terbuka Dua sisi
Sumber : DK. Ching dan Pemikiran



Sirkulasi terbuka satu sisi, yang digunakan pada selasar bangunan.

Gambar 71
Sirkulasi Terbuka Satu Sisi
Sumber : DK. Ching dan Pemikiran



Sirkulasi tertutup dikedua sisi digunakan pada salah satu selasar dalam bangunan.

Gambar 72
Sirkulasi Tertutup Dua Sisi
Sumber : DK. Ching dan Pemikiran



BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN

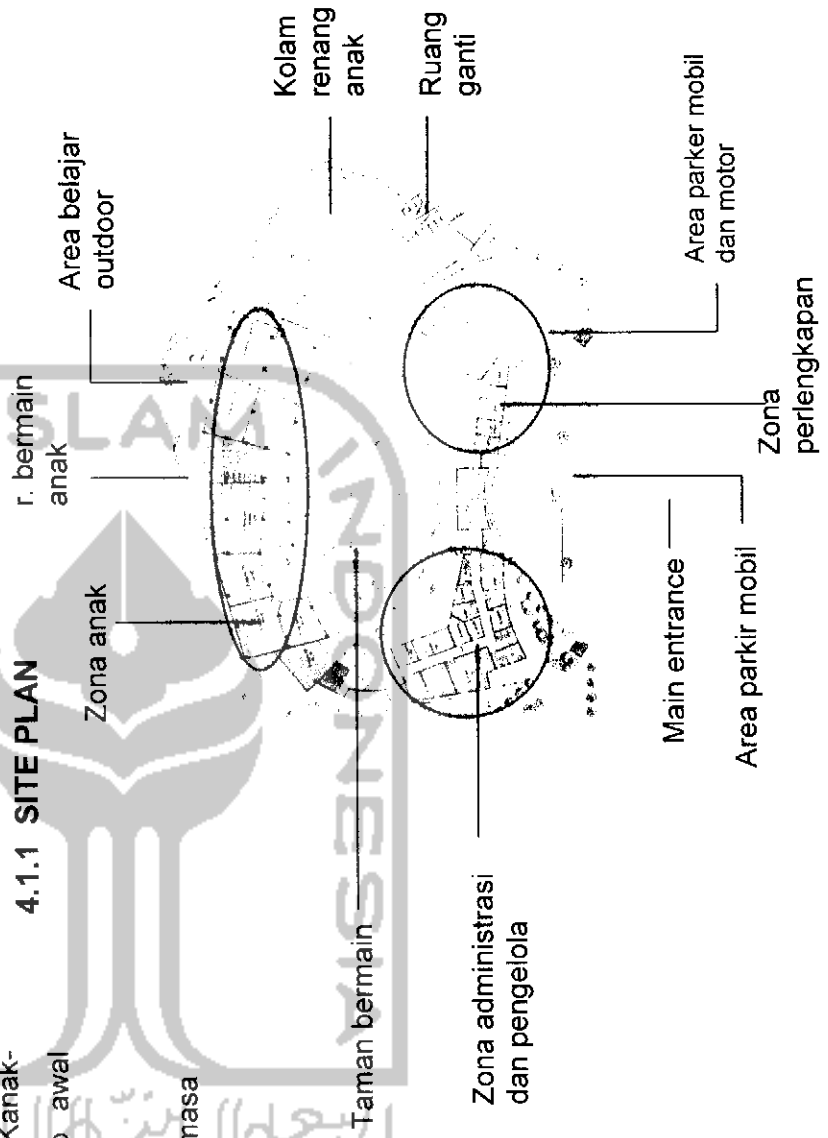
Dalam tahapan pengembangan desain atau masa studio terjadi beberapa perubahan dan pengembangan desain pada rancangan kelompok Bermain dan Taman Kanak-Kanak di D.I.Y, namun tidak mengubah konsep awal desain yaitu dinamis dan tak beraturan.

Perubahan dan pengembangan yang terjadi pada masa studio yaitu pada gambar :

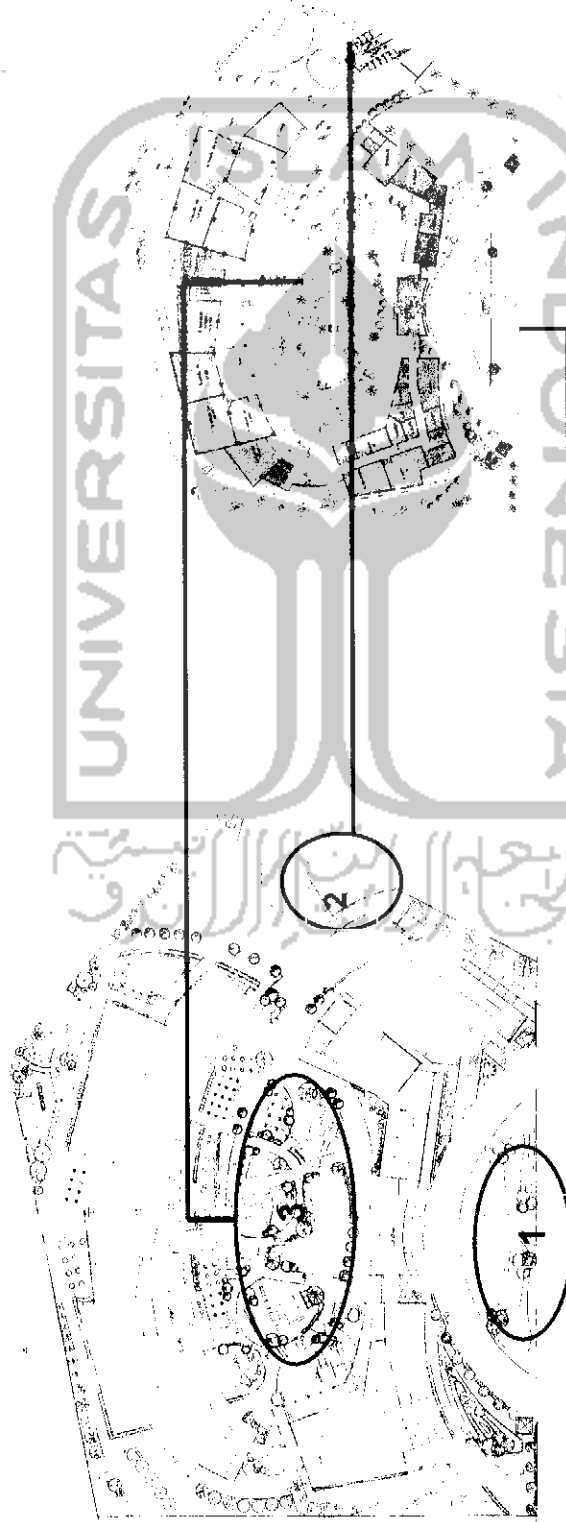
1. Site plan
2. Denah
3. Tampak dan potongan
4. BESARAN RUANG

4.1 PENJELASAN GAMBAR DAN PERUBAHAN

4.1.1 SITE PLAN



Site plan awal



Site plan fix

1. TAMAN DEPAN

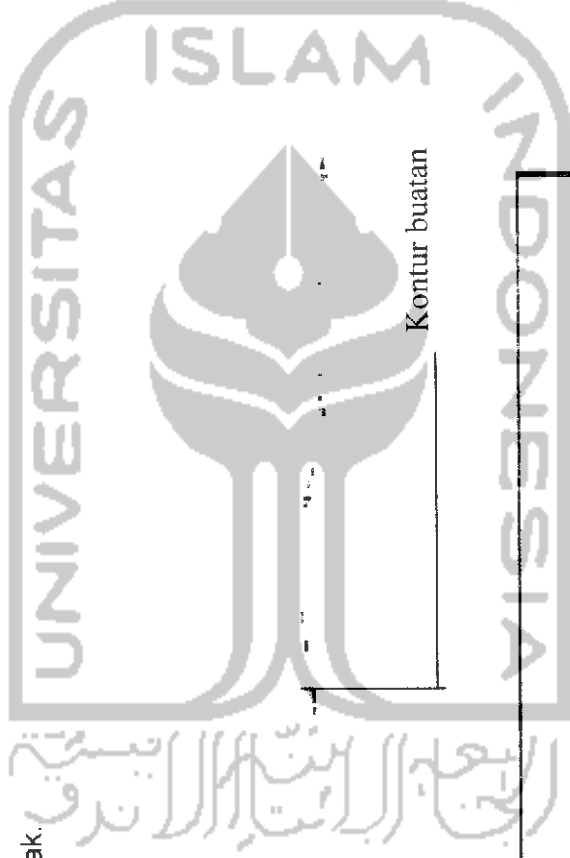
Pada tahap awal, area ini digunakan sebagai taman bagian depan bangunan. Karena melihat kebutuhan untuk ruang transportasi maka, area ini sebagian digunakan untuk area parker mobil, sehingga lahan dapat berfungsi optimal.

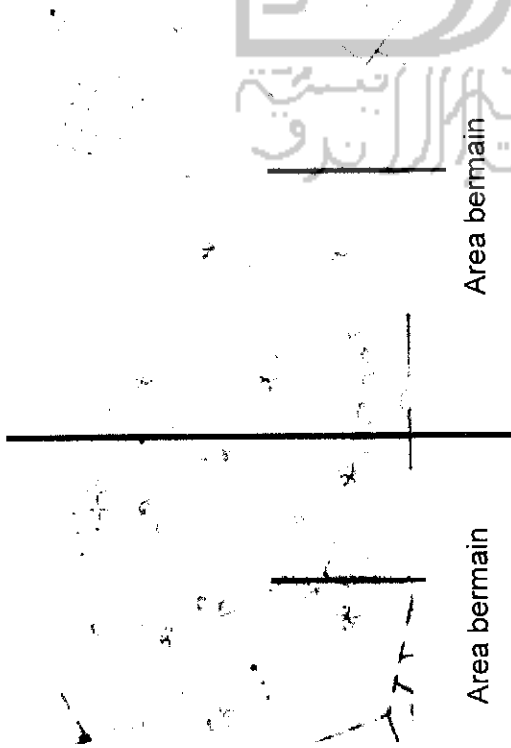
2. RUANG GANTI

sebelumnya ruang ganti untuk anak yang digunakan sehabis berenang ini hanya menggunakan penutup atap saja (terbuka), terjadi perubahan dengan menjadikan ruang ganti tertutup.

3. AREA BERMAIN

Sebelumnya area bermain anak hanya berupa tanah yang datar, kemudian berubah dengan menggunakan kontur buatan sehingga terjadi perbedaan ketinggian. Hal ini dilakukan melihat konsep awal yang dinamis dan tak beraturan sesuai dengan karakter anak.





Untuk area bermain dibagi atas 2 kelompok yaitu untuk anak playgroup dan untuk anak TK. Hal ini dikarenakan dimensi anak usia playgroup dan TK sedikit berbeda, sehingga anak dapat merasa aman dan nyaman dalam bermain.

Area bermain
anak playgroup

Area bermain
anak TK

4. LUAS SITE

64 M

45 M

72M

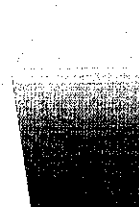


50 M

80M
60M

35 M

45 M



33 M

80M

LUAS SITE 5470 M2

LUAS SITE 6855 M2

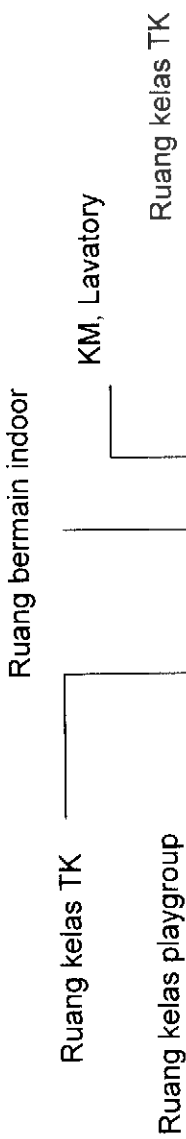
Luas bangunan lantai dasar adalah 2261,5 m2
luas bangunan lantai 1 dan 2 adalah 3216 m2

Luasan site berubah dari 5470 m2 menjadi 6855 m2.
Hal ini disebabkan karena tututan ruang baik indoor
maupun outdoor yang berubah dan tahap skematik.

SITE LAMA



AREA ANAK



4.1.2 DENAH

R. kesehatan dan konsultasi anak

R. pengelola yang terdiri dari r. administrasi, r. direktur, w. direktur, yu guru dan kepala sekolah.

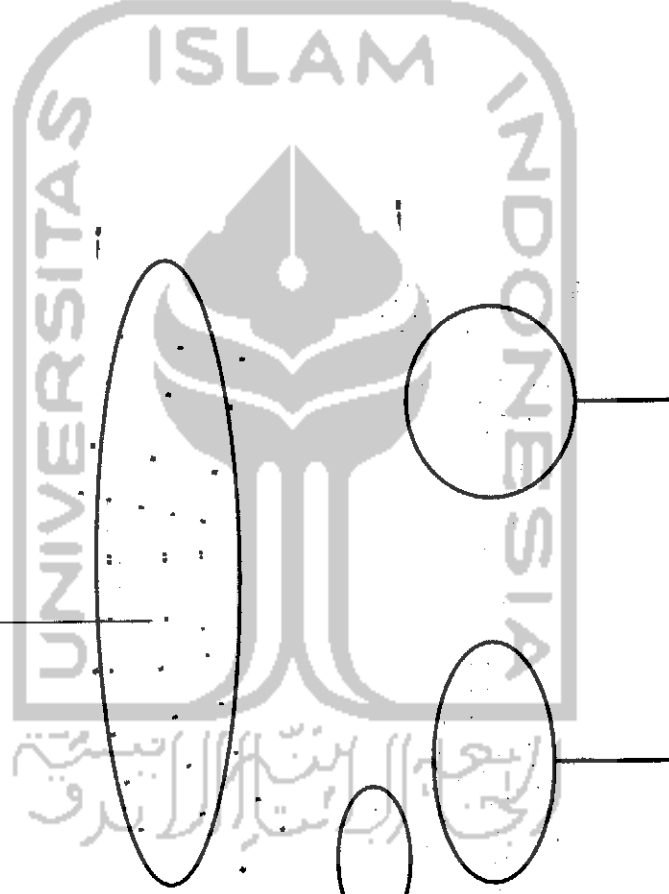
R. servis yang terdiri dari r. cleaningservice, r. istirahat, r. makan, dapur, gudang, mushola dan kamar mandi.

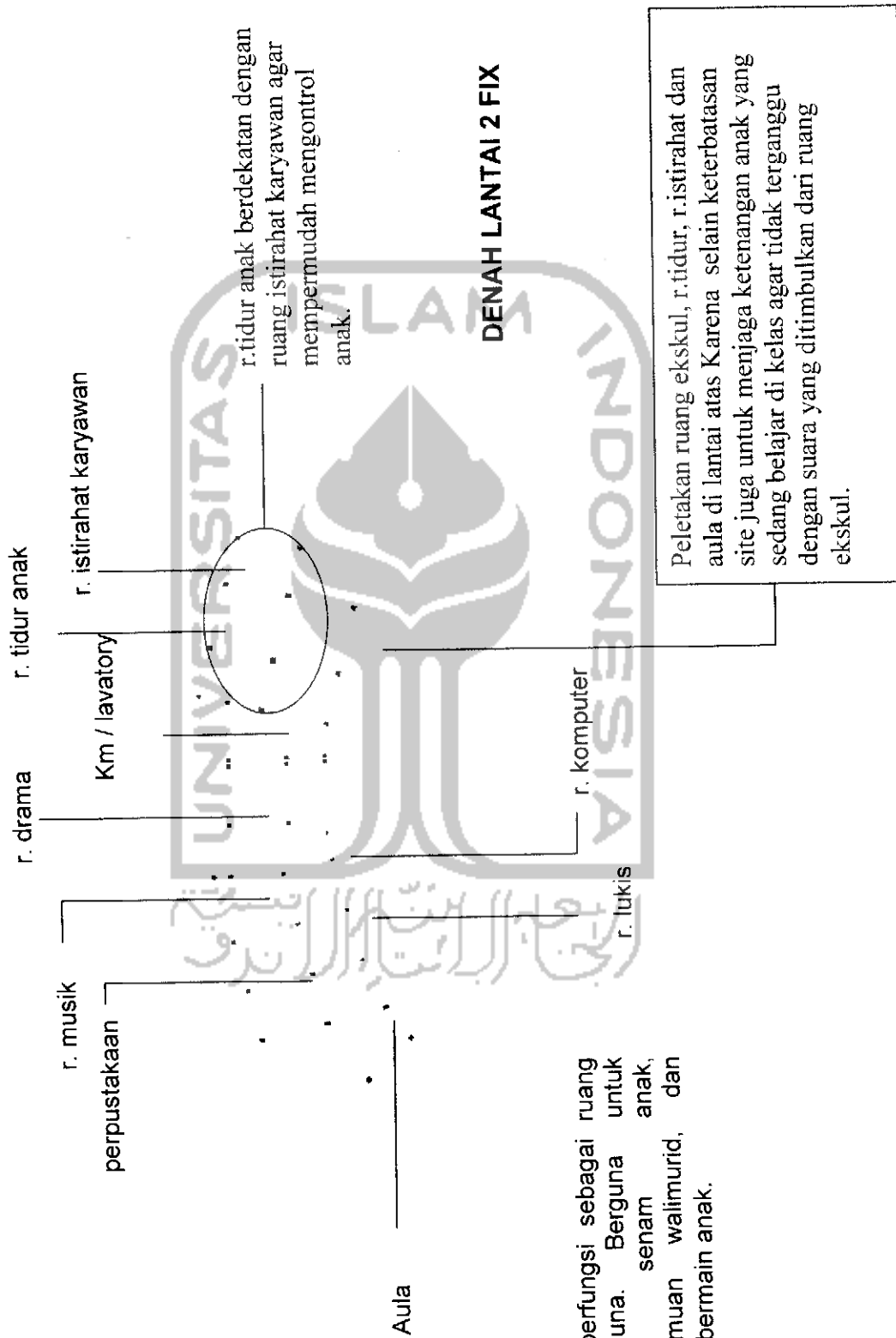
Sesuai konsep, ruangan dibuat dinar Penempatan ruangan anak dibagian belakang site Meskipun bentuk ruang tak teratur agar privasi anak dan keamanan gerak anak lebih difungsikan dengan baik, begiti terjaga, anak dapat bergerak bebas karena memiliki sirkulasi, baik dalam bangunan area bermain yang cukup luas dan terlindung dari pada pengolahan site. luar.

Ruang kesehatan dan konsultasi terletak di area pengelola tepatnya sebelah ruang guru, dikarenakan mempermudah menjaga anak yang sedang berada di r. kesehatan (sakit), selain itu agar anak yang sedang sakit atau berkonsultasi tidak merasa terganggu dengan sekitarnya (tenang).

Penempatan ruang pengelola di bagian depan agar mempermudah proses administrasi atau masalah intern yayasan dengan tamu, tanpa mengganggu proses belajar – mengajar anak-anak, dan anak-anak tidak merasa terganggu.

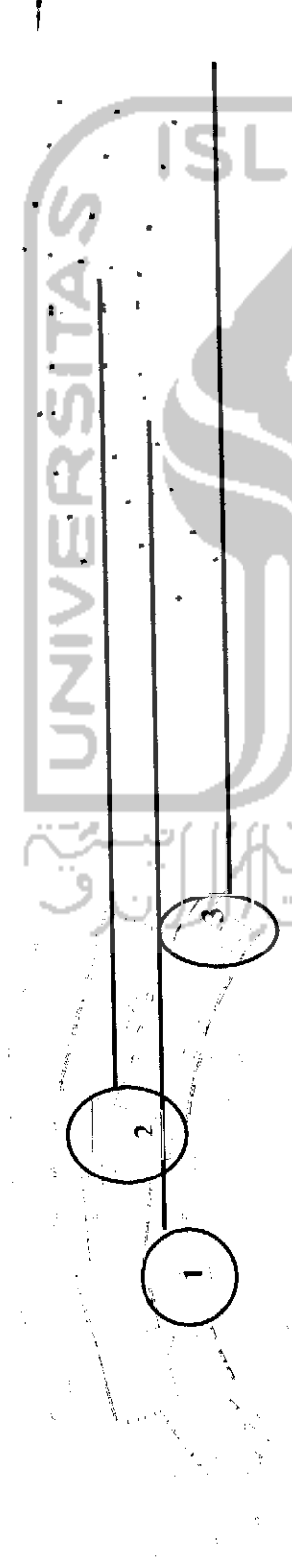
Ruang servis juga diletakkan didepan agar tidak mengganggu proses belajar mengajar dan urusan kantor.





Peletakan ruang ekskul, r.tidur, r.istirahat dan aula di lantai atas Karena selain keterbatasan site juga untuk menjaga ketenangan anak yang sedang belajar di kelas agar tidak terganggu dengan suara yang ditimbulkan dari ruang ekskul.

DENAH AWAL



DENAH FIX

Perubahan – perubahan

1. RUANG PAMER KARYA ANAK

Pada denah sebelumnya tidak terdapat ruang untuk memamerkan hasil karya anak. Sebelumnya ruang ini digunakan hanya untuk selasar yang cukup besar.

2. KAMAR MANDI

Pada denah sebelumnya ruang ini berfungsi sebagai ruang kelas TK, kemudian dirubah menjadi kamar mandi dan lavatory. Karena pada denah lantai dua, diatas ruang TK ini adalah KM dan lavatory.

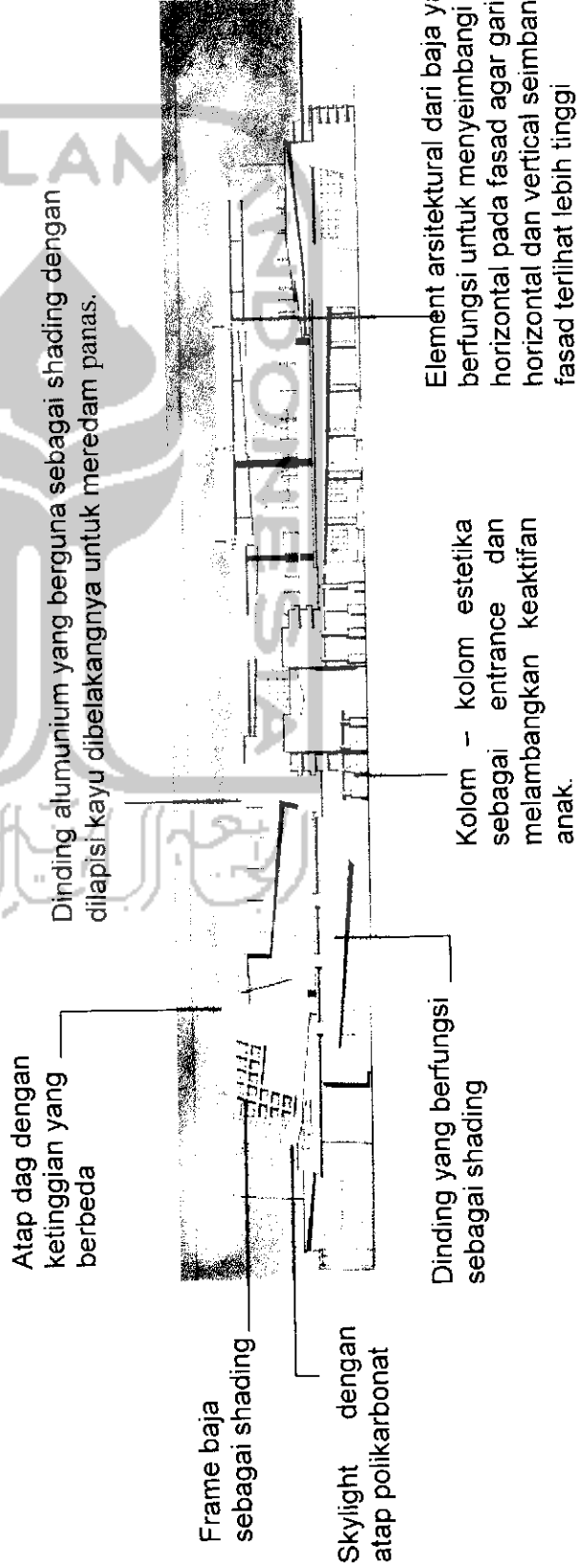
3. RUANG KELAS

Pada denah awal ruang ini berfungsi sebagai km, kemudian diganti menjadi ruang kelas TK.

4.1.3 TAMPAK

Tampak dibuat tak beraturan dan terkesan atraktif karena tuntutan konsep yaitu aktif dan tak beraturan yang mencerminkan karakter gerak anak.

Aktif → dinamis ditunjukkan dengan penggunaan atap dag yang memiliki ketinggian yang berbeda, repetisi dari kolom-kolom, bidang serta shading yang digunakan.



TAMPAK BARAT

Atap miring yang menjadikan tampak lebih atraktif dan menggunakan batangan baja sebagai konsol

Repetisi dinding dengan dilapisi lempengan pecahan batu kali yang memberi kesan aktif dan bangunan bertantau satu ini terlihat agak tinggi.



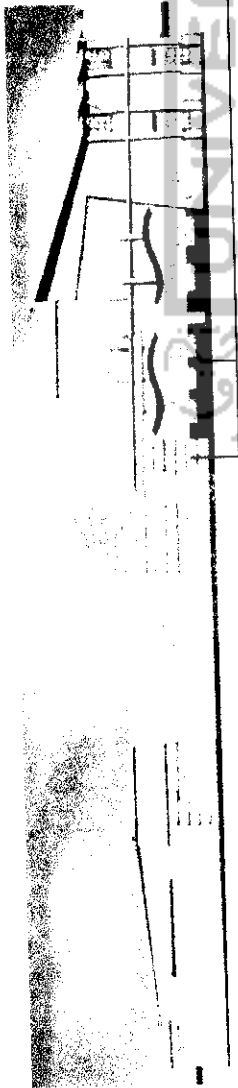
Bentuk jendela dengan frame aluminium yang tak simetris dan diikuti dengan pola dinding yang menyerupai garis jendela

Shading yang berbentuk melengkung memberikan kesan dinamis

TAMPAK UTARA

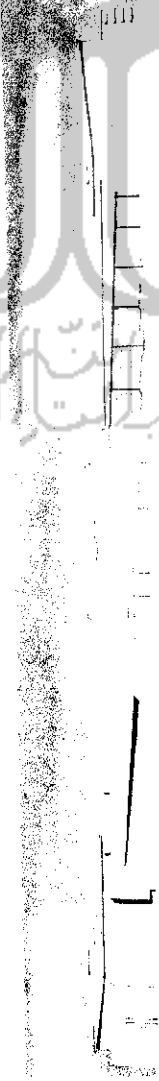
Tak beraturan → penggabungan atap dag dan atap miring, penggunaan element-elemen arsitektural yang atraktif seperti frame baja, dinding temple, dinding aluminium, dll seta pola dinding dan bentuk jendela yang tak beraturan.

TAMPAK SELATAN

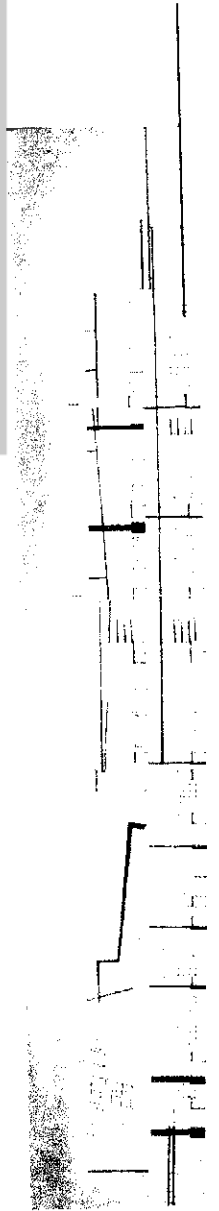


Penebalan dinding dengan menggunakan tekstur halus dan kasar yang mewujudkan ketidak teraturan

TAMPAK BARAT A



TAMPAK BARAT B



Jendela pada ruangan anak berjarak 60 cm dari lantai, agar anak dapat memandang keluar dengan leluasa

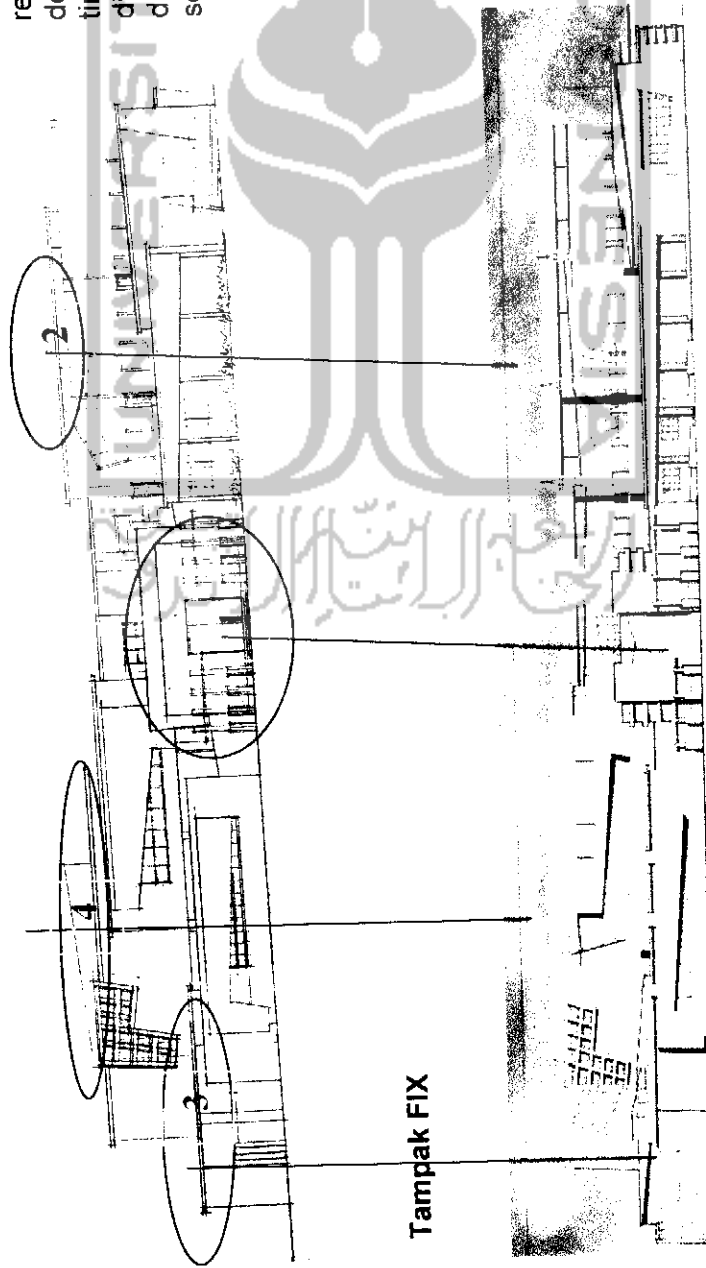
1. ENTRANCE

Sebelumnya entrance hanya terdiri dari repetisi kolom saja, kemudian ditambah dengan menggunakan dinding yang tinggi serta sirip-sirip di samping dinding. Hal ini dilakukan agar entrance dapat lebih variatif dan dapat dipahami setiap orang

2. ELEMEN ARSITEKTURAL

Desain awal atap dag terlihat sangat dominant, terjadi perubahan pada tahap berikutnya yaitu dengan menggunakan atap miring di bagian belakang, sedangkan didepan tetap dag tetapi menggunakan elemen arsitektural yang tinggi untuk menyeimbangi garis horizontal.

Tampak Awal



3. SKY LIGHT

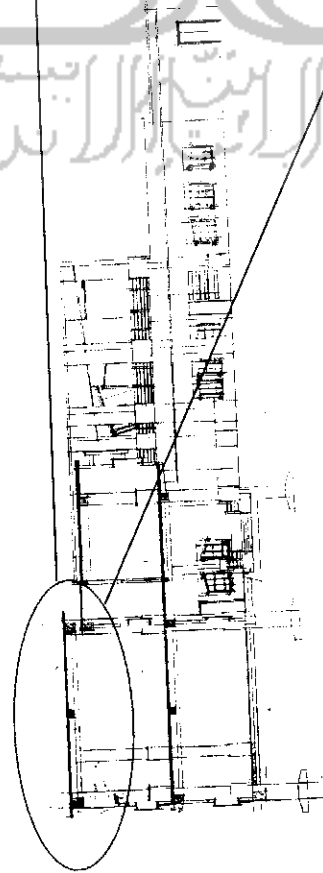
Penambahan skylight untuk memasukkan cahaya, agar ruang didalamnya lebih terang, dan atap dag yang dimiringkan untuk memberi kesan tak teratur, begitu juga dengan repetisi dinding

4. ATAP

Pada desain sebelumnya atap yang digunakan hanya atap dag, terjadi perubahan dengan menggunakan atap miring dibelakangnya dan terdapat skylight diatasnya.

Karena terjadi perubahan pada tampak, mengakibatkan perubahan pada potongan.

Perubahan terjadi pada atap, awalnya menggunakan atap dag, kemudian diganti dengan menggunakan atap miring dengan konstruksi baja.



Untuk bentang 8m x 6m menggunakan kolom sebesar 50 / 70, dengan balok induk 40 / 60.

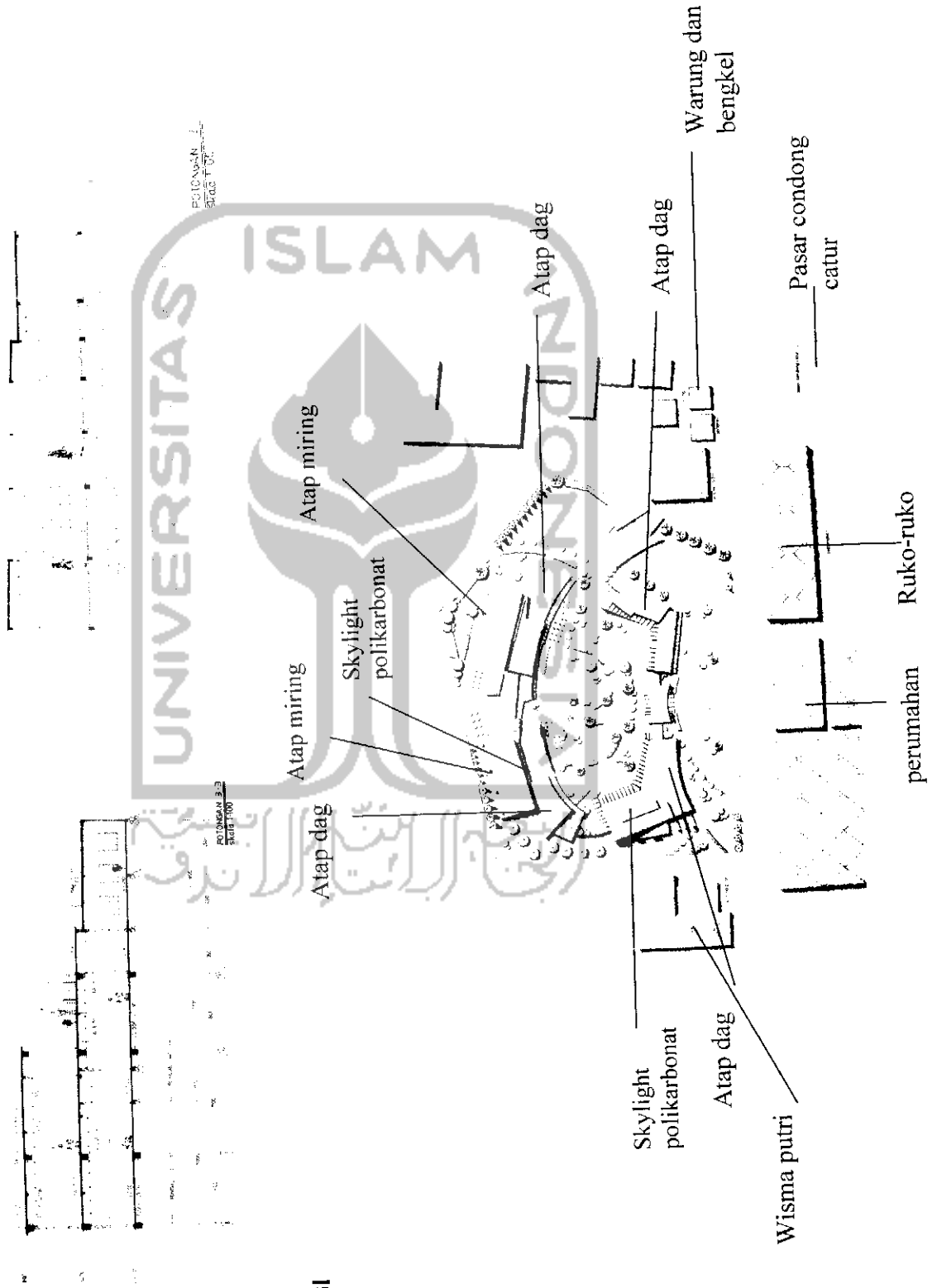
Untuk bentang 6m x 6m kolom sebesar 50 / 50, balok induk 30 / 50.

Untuk bentang 7m x 7m kolom sebesar 60/60, dengan balok induk 35 / 55

Sedangkan balok anak sebesar 20 / 30

Dilatasi kolom, karena panjang bangunan lebih dari 40 m.

Pondasi uyang digunakan adalah footplat dan pondasi menerus.



4.1.5 SITUASI

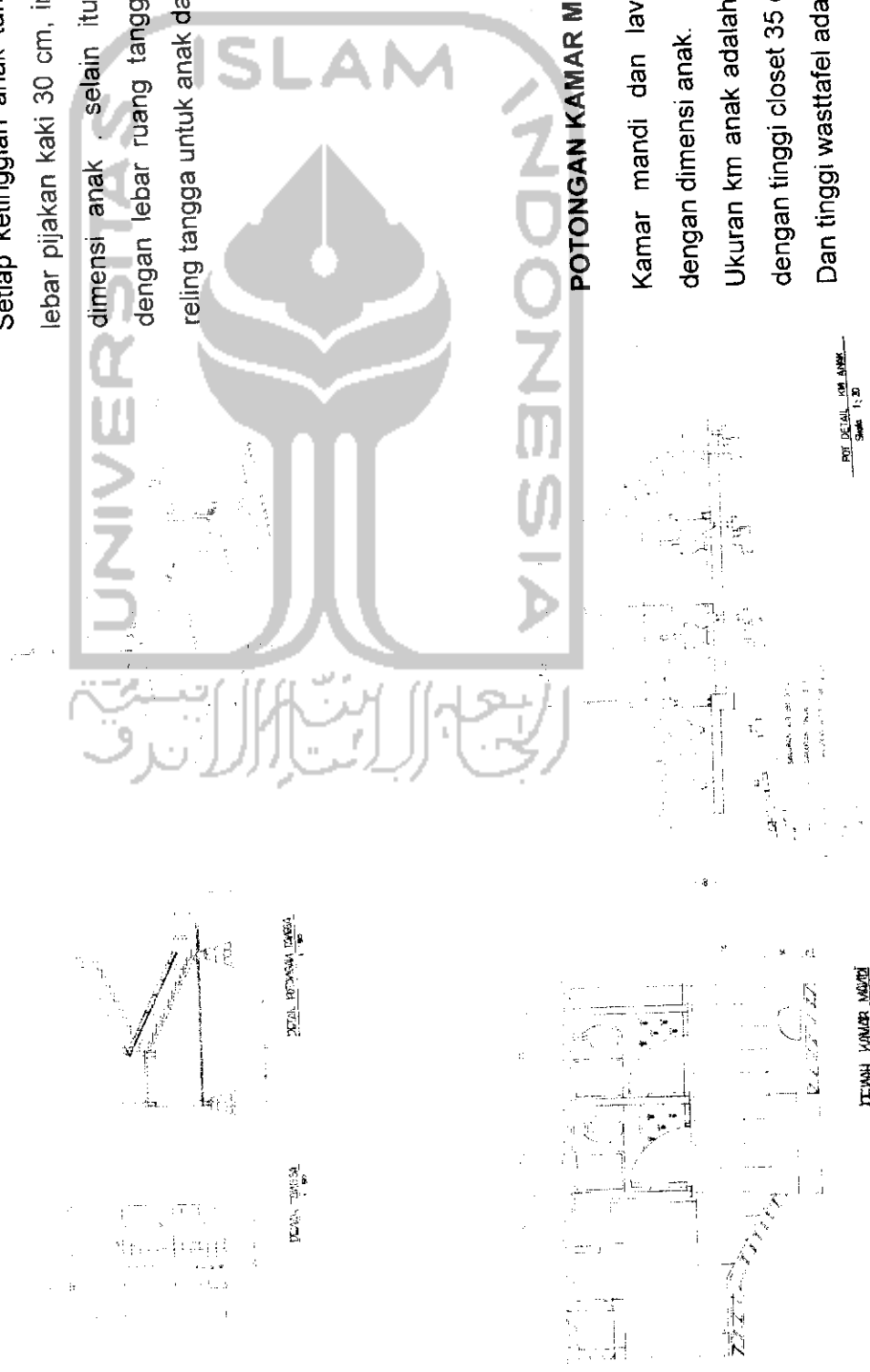
4.1.6 DETIL POTONGAN

POTONGAN TANGGA

Setiap ketinggian anak tangga yaitu 15 cm dan lebar pijakan kaki 30 cm, ini disesuaikan dengan dimensi anak selain itu tangga dibuat lebar dengan lebar ruang tangga 6m dan memiliki 2 reling tangga untuk anak dan orang dewasa.

POTONGAN KAMAR MANDI

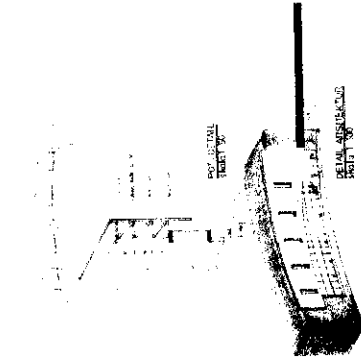
Kamar mandi dan lavatory disesuaikan dengan dimensi anak.
Ukuran kamar mandi adalah 150 cm x 120 cm dengan tinggi closet 35 cm dan bak 55 cm.
Dan tinggi wastafel adalah 60 cm



POTONGAN TANGGA
Skala 1:30

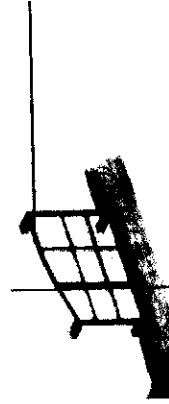
POTONGAN KAMAR MANDI
Skala 1:30

4.1.7 DETIL ARSITEKTURAL



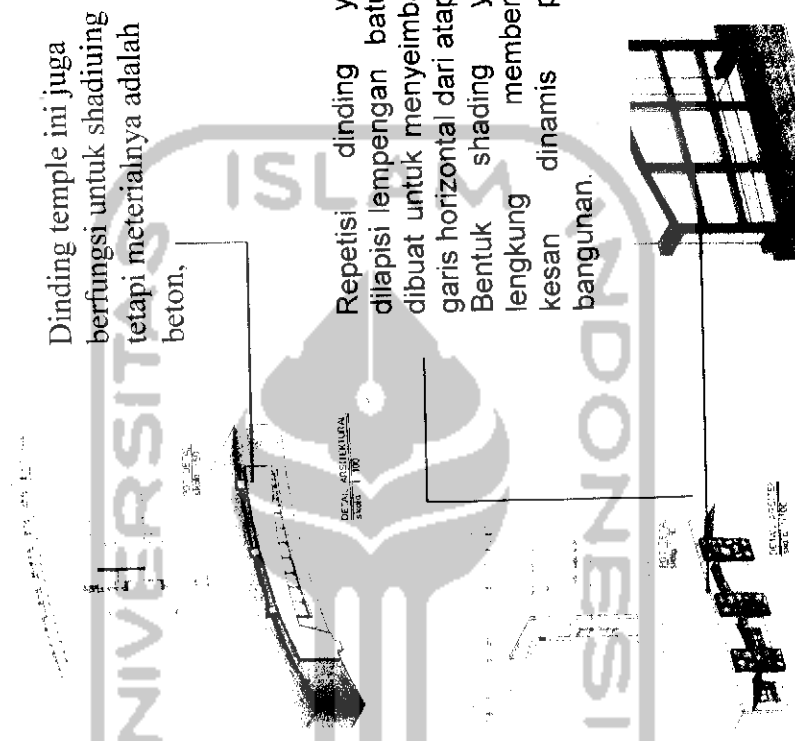
Dinding aluminium yang berfungsi sebagai shading, karena bangunan menghadap barat : maka diperlukan shading yang cukup besar. Plat aluminium ini digantung dengan menggunakan profil baja dan dibelakangnya di beri lapisan kayu agar panas aluminium tidak sampai kebangunan.

Bentuk jendela yang terbuka dan menjorokkeluar berfungsi untuk mengalirkan udara dari luar dan memberikan cahaya yang cukup untuk dalam ruangan.



Dinding terbuka sebagian untuk ventilasi

4.1.8 SISTEM



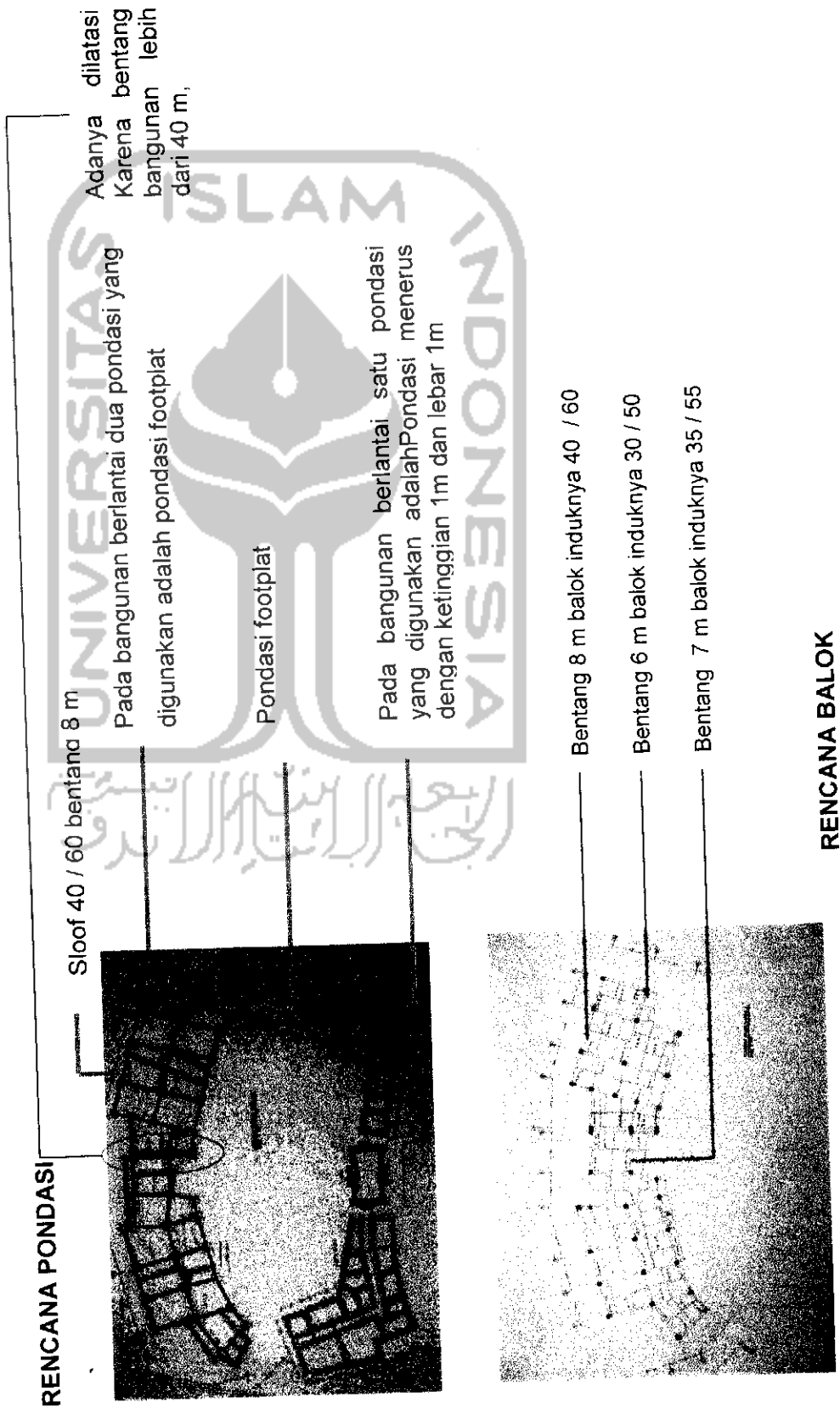
Dinding temple ini juga berfungsi untuk shading tetapi meterialnya adalah beton,

Repetisi dinding yang dilapisi lempengan batu ini dibuat untuk menyeimbangi garis horizontal dari atap. Bentuk shading yang lengkung memberikan kesan dinamis pada bangunan.

Jarak jendela dan lantai bangunan adalah 60 cm (terutama ruangan anak, dewasa 100cm) supaya anak dapat melihat pemandangan diluar kels dengan mudah.

4.1.8 SISTEM STRUKTUR

Sistem struktur yang digunakan adalah struktur rangka dengan variasi grid.



4.1.9 RENCANA TITIK LAMPU

4.2 AKSONOMETRI STRUKTUR



4.2 INTERIOR

RUANG KELAS TK



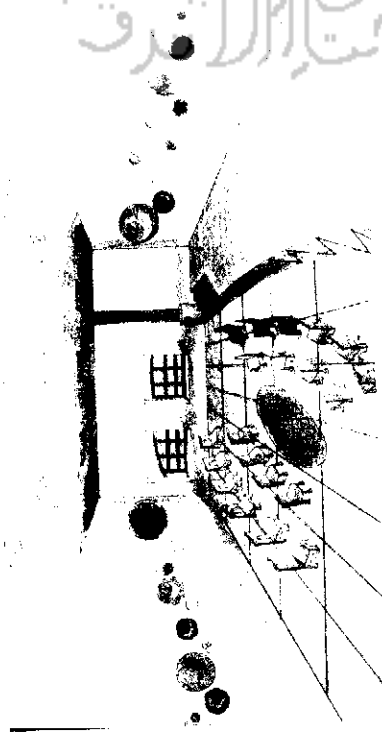
Panggung yang terbuat dari kayu ini berguna untuk tempat bermain, diskusi dan bisa juga sebagai tempat untuk tidur siang dan sholat.

Warna yang digunakan pada interior kelas adalah warna –warna yang cerah seperti merah , kuning, biru, oranye, hijau terang. Karena anak-anak menyukai warna-warna cerah, selain itu warna cerah dapat meningkatkan semangat, merangsang ketangkasan dan kreativitas anak.

RUANG KELAS PG



RUANG MUSIK



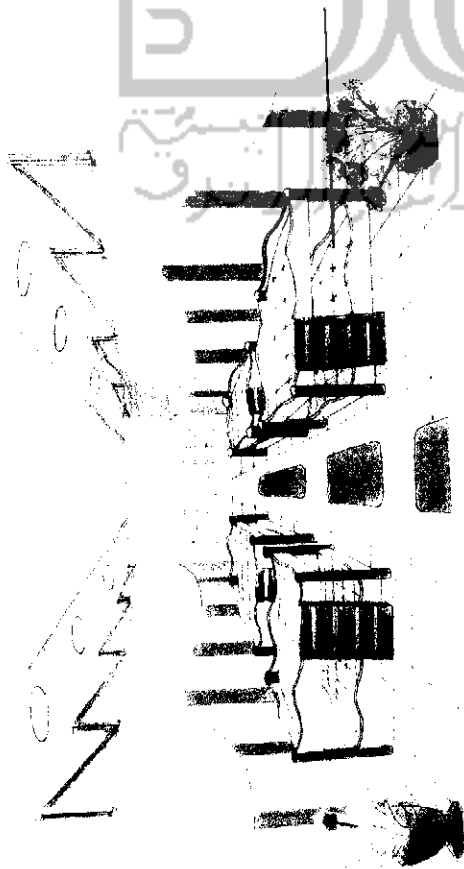
Karena pelajaran drama atau musik memerlukan keberanian dan semangat yang tinggi, maka digunakan warna-warna cerah dengan beberapa permainan dinding yang menghidupkan suasana kelas

RUANG LUKIS



Warna biru muda mendominasi pada dinding ruang lukis, dipilih warna ini karena biru muda adalah warna yang lembut dan tenang yang berkesan santai (rilex) sehingga anak dapat konsentrasi menggambar, selain itu banyak terdapat pajangan

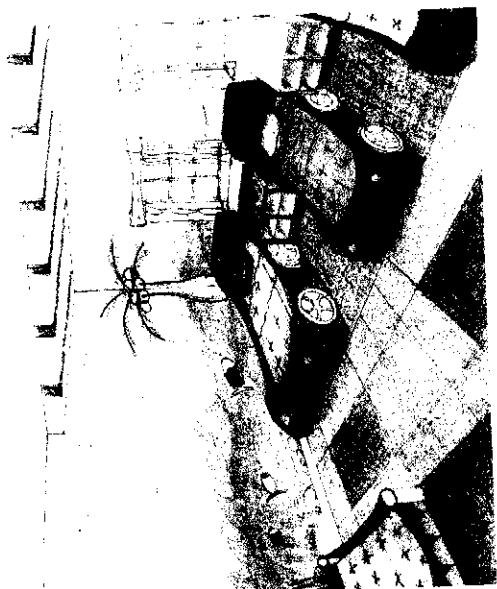
RUANG TIDUR



Untuk ruang tidur menggunakan warna biru muda karena warna ini terkesan lembut dan tenang, dan warna merah jambu muda yang menunjukkan kewanitaan karena ini adalah kamar tidur anakwanita.

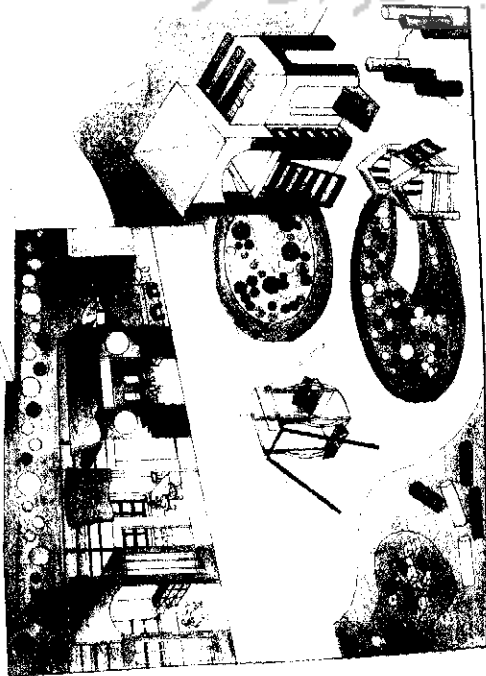
Ruang tidur dengan tempat tidur tingkat, karena keterbatasan ruang.

RUANG KESEHATAN



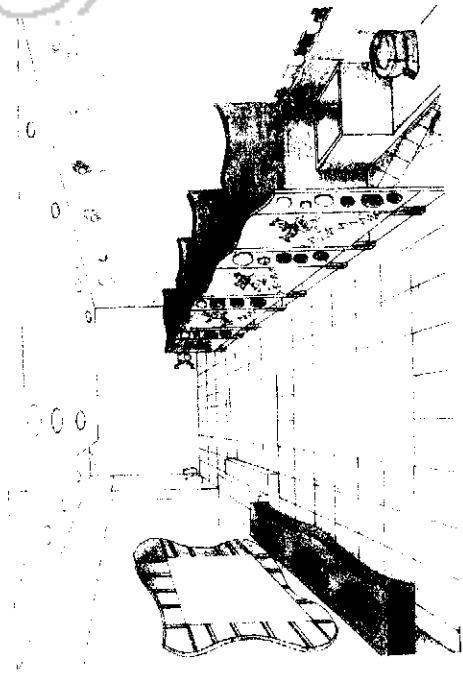
Ruang kesehatan diberi nuansa laut agar anak-anak seolah-olah berada dipantai dengan sebuah mobil dan merasa tenang diruang ini Karen aefek dari warna biru.

RUANG BERMAIN INDOOR



Warna – warna terang mendominasi ruang ini
Warna terang cocok dengan semangat anak ketika sedang bermain. Dengan warna yang cerah anak akan tambah bersemangat lagi. Selain itu sesuai dengan konsep yaitu aktif dan tak beraturan yang dicerminkan dengan warna cerah dan terang

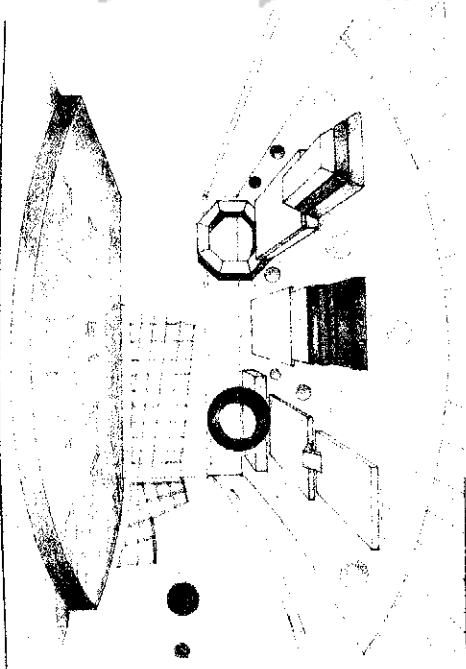
KM / LAVATORY



KM diberi nuansa cerah dengan motif di dinding dan pada pintu kamar mandi.

Dimensi anak sangat berpengaruh pada kamar mandi ini, gar gampang dijangkau anak-anak

RUANG SENAM



Ruang senam berwarna cerah juga untuk menambah gairah dan semangat anak dalam bergerak.. warna-warna cerah mencerminkan keaktifan anak..

Ruang senam berada didalam aula, jadi sebagian tempat aula digunakan untuk peralatan senam berupa matras, dll.

EXTERIOR BANGUNAN



DAFTAR PUSTAKA

- Patmonodewo, Dr. Soemarti. 2000. " Pendidikan Anak Prasekolah", Rineka Cipta. Jakarta.
- Akbar, Reni 2001. " Psikologi Perkembangan Anak. " Jakarta
- Hurlock, Elizabeth B. jilid 1." Perkembangan Anak "Erlangga, Jakarta
- Hurlock, Elizabeth B. jilid 2. " Perkembangan Anak " Erlangga. Jakarta
- Paksi, Prof.Dr. Soepartinah. 1981 . "Anak dan Perkembangannya- Pendekatan Psiko-Pedagogis terhadap Generasi Muda" PT. Gramedia, Jakarta
- YUDP Triple A, Pemerintah Propinsi DIY
- Neufert, Ernst. Jilid 1 1997. "Data Arsitek ". Erlangga .
- Ching, Francis DK. 1997 "Arsitektur : bentuk, ruang dan susunannya" Erlangga
- Damayanti, Ratih. Fasilitas Anak Pra sekolah Terpadu di Yogyakarta. Tugas Akhir JTA UGM. 1999. Yogyakarta.
- Haryati, Ine . Perpustakaan Anak di Yogyakarta Tugas Akhir JTA UII tahun 2001. Yogyakarta