

LAPORAN PERANCANGAN
TUGAS AKHIR

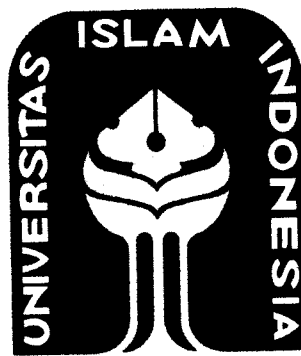
PERPUSTAKAAN	
HADJAH/BIK	
TGL. TERIMA :	12 Maret 2007
NO. JUDUL :	00 2322
NO. INV. :	5120202322001
NO. INDUK :	

TAMAN KANAK-KANAK

Sarana Pembelajaran Lingkungan

KINDERGARTEN

Learning Facility of Environment



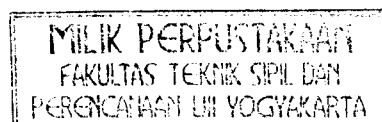
Disusun Oleh :

Hana Norma Rakhmawati
(02512038)

Dosen Pembimbing:

Ir. Priyo Pratikno, MT

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2006



**LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR**

TAMAN KANAK-KANAK
Sarana Pembelajaran Lingkungan

KINDERGARTEN
Learning Facility of Environment

Disusun Oleh :
HANA NORMA RAKHMAWATI
02 512 038

YOGYAKARTA, JULI 2006

Mengesahkan



Ir. Priyo Pratikno, MT
Dosen pembimbing

Mengetahui



Ir. Hastuti Saptorini, MA
Ketua Jurusan Arsitektur

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmatNya yang telah memberikan karunia dan nikmat yang melimpah sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penyusun Laporan Tugas Akhir ini dengan judul "**Taman Kanak-Kanak Sarana Pembelajaran Lingkungan**", untuk dianjurkan sebagai syarat dalam memperoleh gelar sarjana di Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.

Selama pelaksanaan hingga tersusunnya Laporan Tugas Akhir ini, penulis telah banyak mendapat bantuan, bimbingan, serta pengarahan dari berbagai pihak. Dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orangtuaku tercinta di Yogyakarta bapak DR.Wardan Suyanto MA. dan Ibu Lusye Tjahyaningrum atas doanya yang tak pernah henti, dukungan moril maupun materiil yang telah diberikan sehingga menambah kekuatan penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Ibu Ir. Hastuti Saptorini, MA. selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur, Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Ir. Priyo Pratikno, MT selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, masukan, dan dukungan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Bapak Ir. Arman Yulianta, MUP selaku Dosen Penguji yang telah banyak memberi masukan untuk Tugas Akhir ini.
5. Adikku tersayang Yudha Bakhtiar atas doa dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis serta thanks pinjaman komputernya ya...
6. Muhammad Rizal S.IP atas cinta, kasih sayang, dukungan dan semangat yang telah diberikan kepada penulis.
7. Sahabat tercintaku LuLu dan NaNa '...friend..finally Qta lulus bareng-bareng juga.,thanks atas dukungan kalian.Akhirnya,,perjuangan Qta tidak

sia-sia...(Eh,friend besok temenin daku laksanakan nadzarku utk potong tebu yg ada didepan FTSP yuk,,).

8. Pamijo nan rupawan..,matur suwun nggih atas supportnya selama ini...thanks guys..
9. Vita dan my brother's di kontrakan timor-timor..."thanks atas semangat dan dorongan kalian semua selama ini..."
10. Doel,Bimo,Fikey..."tengkyu ya..maket dan saran-saran dan bantuannya..." dan Teman-teman bimbingan"...Akhirnya....kita lulus friend.....".
- 11.Teman-teman senasib seperjuangan di studio ARCH '02 atas kebersamaan yang membuat hari-hari penulis distudio terasa menyenangkan..
- 12.Mas Sarjiman dan Mas Tutut atas bantuannya...'Matur suwun sanget nggih...'.
- 13.Komputerku tersayang..,walaupun engkau sering error& loadingnya lama ,tp thanks banget..telah menemani dan membantuku setiap waktu dalam keadaan suka maupun duka..

Penulis menyadari sepenuhnya atas kekurangan dan keterbatasan akan penulisan Laporan Perancangan Tugas Akhir ini, harap dimaklumi. Akhir kata, penulis mengharapkan dari terselesaikannya Laporan Tugas Akhir ini semoga dapat dijadikan salah satu referensi untuk Tugas Akhir berikutnya.

Wabillahi taufiq walhidayah
Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, Juli 2006

(Hana Norma R.)

Proposal Tugas Akhir

Taman Kanak-kanak

Sarana Pembelajaran Lingkungan

ABSTRAK

Taman kanak-kanak sarana pembelajaran lingkungan merupakan suatu wadah yang diperuntukkan bagi anak-anak sebelum memasuki bangku pendidikan formal (anak Pra sekolah 4-6 Tahun), untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku, sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan teman, guru maupun lingkungan baik secara fisik maupun non fisik.

Selain sebagai tempat pengenalan terhadap lingkungan alam, juga berfungsi sebagai tempat untuk menghilangkan kebosanan yang terjadi akibat lingkungan sekitar rumah tinggal yang monoton dan sebagai tempat untuk membangkitkan kesadaran bagi anak-anak untuk menjaga lingkungan alam dari segala kerusakan dan pencemaran agar saat mereka mulai memasuki bangku pendidikan formal, mereka dapat membantu melestarikan alam.

Taman kanak-kanak tersebut, menyatukan antara bangunan, site yang terletak di Yogyakarta dan alam dengan cara menggunakan bahan-bahan bangunan yang ramah lingkungan dan alami seperti batu-bata, kayu, batu kali. Juga berbagai macam tanaman dan pepohonan untuk sarana belajar dan penghijauan. sawah buatan dimana anak-anak akan diajarkan menanam padi, menanam kapulaga.

Penyumpulan data dilakukan dengan cara pengamatan langsung ke beberapa taman Kanak-kanak, teori dan studi literatur untuk mengetahui proses penyelesaian atas permasalahan yang dikemukakan yaitu kebutuhan ruang yang dibutuhkan sesuai dengan temanya yaitu taman kanak-kanak sebagai sarana pembelajaran yang tanggap lingkungan.

Kata kunci: Taman kanak-kanak – Pembelajaran lingkungan – Pendekatan budaya.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
1. BAGIAN.I PENDAHULUAN	
1.1 Pengertian Judul.....	1
1.2 Latar Belakang.....	1
1.2.1 Pendidikan Alam Bagi Anak Pra Sekolah.....	1
1.2.2 Minimnya Pengenalan Lingkungan Pada Anak Pra Sekolah.....	2
1.2.3 Belajar dan Bermain Bersama Alam.....	2
1.3 Permasalahan.....	3
1.3.1 Permasalahan Umum.....	3
1.3.2 Permasalahan Khusus.....	3
1.4 Tujuan dan Sasaran.....	3
1.4.1 Tujuan.....	3
1.4.2 Sasaran.....	3
1.5 Lingkup Pembahasan.....	3
1.5.1 Lingkungan.....	3
1.5.2 Arsitektural.....	3
1.6 Metode Pembahasan.....	4
1.6.1 Pengungkapan Masalah dan Data.....	4
1.6.2 Analisa dan Sintesa.....	4
1.6.3 Perumusan Konsep.....	4
1.7 Keaslian Penulis.....	4
1.8 Sistematika Penulisan.....	5
1.9 Kerangka Pola Pikir.....	6
2. BAGIAN.II TINJAUAN	
2.1 Tinjauan Taman Kanak-Kanak Sarana Pembelajaran	

Lingkungan.....	7
2.1.1 Pengertian.....	7
2.1.2 Fungsi dan Tujuan.....	7
2.1.3 Pelaku dan Lingkup Kegiatan.....	7
2.2 Tinjauan Masa Kanak-Kanak.....	8
2.2.1 Batasan Usia Anak.....	9
2.2.2 Kebutuhan Dasar Anak-Anak.....	10
2.2.3 Cara Belajar Anak-anak.....	12
2.3 Tinjauan Yogyakarta.....	13
2.3.1 Wilayah Kota Yogyakarta.....	13
2.3.2 Tinjauan Budaya Yogyakarta.....	14
2.4 Latar Belakang Lokasi.....	15
2.4.1 Kondisi Kawasan.....	15
2.4.2 Kondisi Site Terpilih.....	17
2.5 Fungsi dan Tugas Taman Kanak-Kanak.....	18
2.5.1 Fungsi Taman Kanak-Kanak.....	19
2.5.2 Tugas Taman Kanak-Kanak.....	19
2.6 Pola Kegiatan.....	19
2.6.1 Organisasi Ruang.....	19
2.6.2 Kebutuhan Ruang.....	21
2.7 Fasilitas Yang Diwadahi.....	22
3. BAGIAN.III ANALISA DAN KONSEP PERANCANGAN	
3.1 Studi Kasus.....	28
3.1.1 TK di Luar Negri.....	28
3.1.2 TK di Dalam Negri.....	31
3.2 Besaran Ruang.....	36
Organisais Ruang.....	41
Zoning.....	42
Analisis Site.....	43
Konsep Bangunan.....	46
Site Plan.....	57
Denah.....	58
Tampak.....	59
Perspektif.....	60

Perspektif.....	60
Axono.....	61
4. BAGIAN.IV LAPORAN PERANCANGAN	
4.1 Situasi.....	62
4.2 Site Plan.....	63
4.3 Denah.....	64
4.4 Tampak.....	66
4.5 Potongan.....	69
4.6 Detail.....	70
4.7 Rencana Lansekap.....	71
4.8 Perspektif.....	72
4.9 Perspektif Kawasan.....	75
4.10 Maket.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	ix
LAMPIRAN	

BAGIAN 1 PENDAHULUAN

1.1. PENGERTIAN JUDUL

Pengertian taman kanak-kanak sarana pembelajaran lingkungan, secara harfiah adalah suatu wadah yang diperuntukkan bagi anak-anak sebelum memasuki bangku pendidikan formal (anak pra sekolah 4-6 tahun) untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut pengembangan daya kreatifitas, pengetahuan dan IQ.

1.2. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

1.2.1 Pendidikan Alam Bagi Anak Pra Sekolah

Pada saat ini pendidikan pra sekolah khususnya Taman Kanak-kanak, sudah banyak didirikan dan sudah menjamur dimana-mana, dari pelosok desa sampai perkotaan namun, mereka kurang memberikan pendidikan yang menyangkut tentang alam.

Padahal, pendidikan dini tentang alam untuk anak-anak merupakan hal yang sangat penting karena daya ingat anak-anak pada saat masih pra sekolah lebih tinggi sehingga pendidikan alam bagi anak pra sekolah sangatlah penting agar pada saat mereka mulai menginjak bangku Sekolah Dasar dan pendidikan selanjutnya mereka sudah tau bagaimana alam sekitar mereka dan bagaimana cara menjaga dan melestarikannya.

Selama hidup anak didik tidak bisa menghindarkan diri dari lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya. Interaksi dari kedua lingkungan yang berbeda ini selalu terjadi dalam mengisi kehidupan anak didik. Keduanya mempunyai pengaruh cukup signifikan terhadap belajar anak didik disekolah.¹

¹ Bahri Syaiful; " *Psikologi Belajar*", Penerbit Rineka Cipta, Jakarta, 2002, hal.143.

1. 2.2 Minimnya Pengenalan Lingkungan Pada Anak Pra Sekolah

Lingkungan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan seorang anak. Karena dalam lingkungan seseorang akan berinteraksi dengan sesama maupun yang lain .

Banyak sekolah Taman Kanak-kanak yang hanya mengenalkan lingkungan biotik maupun abiotik terhadap anak-anak hanya melalui gambar saja dan tidak secara nyata, sehingga anak hanya membayangkan bagaimana bentuk benda atau lingkungan yang dibicarakan atau yang ada pada gambar yang sedang diterangkan oleh guru mereka dan tidak mengetahui bentuk dan kondisi riil yang sebenarnya.

1. 2.3 Belajar Dan Bermain Bersama Alam

Pertumbuhan anak terkait dengan perubahan fisik, sedangkan perkembangan terkait dengan perubahan psikis. Menurut Jean Jacques Rosseau (1712-1778) dalam tahap perkembangan masa kanak-kanak, yaitu antara umur 2 sampai dengan 12 tahun, perkembangan pribadi anak dimulai dengan makin berkembangnya fungsi-fungsi indra anak untuk mengadakan pengamatan. Perkembangan fungsi ini memperkuat perkembangan fungsi pada anak. Bahkan dapat dikatakan, bahwa perkembangan setiap aspek kejiwaan anak pada masa ini sangat didominasi oleh pengamatannya.²

Sehingga, apabila kita ingin anak-anak mengetahui dan mengenal alam yang paling efektif adalah dengan mengajak anak tersebut belajar dan bermain bersama alam baik didalam maupun diluar ruangan dan mengenalkan secara nyata alam tersebut dengan cara memasukkan unsur-unsur alam kedalam bangunan misal: sebagai bahan bangunan, permainan outbond seperti: main lumpur, menanam padi, bermain air, kamar mandi yang banyak dan berada di luar yang digunakan setelah anak-anak selesai bermain lumpur dan air, juga tidak lupa memasukkan unsur-unsur pengetahuan akan pentingnya kelestarian alam bagi kehidupan manusia didalamnya.

² M. Dalyono; " *Psikologi pendidikan*", Penerbit Rineka Cipta, Jakarta, 1997, hal. 89.

1.3. PERMASALAHAN

1.3.1 Permasalahan Umum

Bagaimana konsep perancangan Taman Kanak-Kanak sarana pembelajaran lingkungan yang ramah lingkungan dan dapat menggabungkan pendidikan, budaya dengan petualangan berdasarkan perkembangan dan kreatifitas anak.

1.3.2 Permasalahan Khusus

Bagaimana mengolah lingkungan sekolah (indoor - outdoor) berdasarkan pada kebiasaan dan karakteristik anak dan dapat menciptakan suasana yang alami sehingga merangsang perkembangan daya kreatifitas, IQ dan bakat anak.

1.4. TUJUAN DAN SASARAN

1.4.1 Tujuan

Menghadirkan rancangan desain yang berupa sarana pendidikan taman kanak-kanak bernuansa alami dan ramah lingkungan yang dapat mawadahi pertumbuhan dan perkembangan anak.

1.4.2 Sasaran

Mengidentifikasi lingkungan, pengguna, dan bentuk kegiatan sehingga dapat merumuskan organisasi, jenis, bentuk ruang, penataan ruang luar dan dalam serta sirkulasi pencapaian yang sesuai dengan karakter dan tingkah laku anak.

1.5. LINGKUP PEMBAHASAN

1.5.1 Lingkungan

Pembahasan mengenai peran serta lingkungan sekolah yang alami dan menambah kreatifitas anak.

1.5.2 Arsitektural

1.5.2.1 Pembahasan mengenai identifikasi perilaku pengguna, jenis kegiatan dan pola sirkulasi kegiatan untuk menentukan kebutuhan dan besaran ruang.

1.5.2.2 Pembahasan mengenai bentuk tatanan ruang indoor maupun out door.

1.5.2.3 Pembahasan mengenai citra bangunan dari rancangan disain yang akan dirancang.

1.6. METODE PEMBAHASAN

1.6.1 Pengungkapan Masalah Dan Data.

1.6.1.1 Wawancara dan Observasi

1.6.1.2 Pengumpulan Data.

- Studi Teori
Untuk membentuk konsep ruang yang responsif terhadap aktifitas, kebiasaan dan perilaku anak.
- Studi Literatur
Untuk mendapatkan kajian teori tentang kurikulum prasekolah, karakter dan sifat anak, pengaruh suasana lingkungan dan tata letak ruang terhadap anak usia 4-6 tahun serta bentuk fasilitas bagi anak-anak yang berdasarkan teori perancangan dalam arsitektur.
- Studi Lapangan
Studi banding terhadap Taman kanak-kanak, arena bermain, untuk mendapat gambaran nyata tentang karakter aktifitas anak dan ruang-ruang yang dibutuhkan.

1.6.2 Analisa dan Sintesa

Menganalisa permasalahan dengan masukkan data dan observasi yang digunakan untuk mendapatkan beberapa alternatif pemecahan masalah.

1.6.3 Perumusan Konsep

Beberapa alternatif yang telah didapatkan digunakan untuk masukan dalam perumusan konsep disain yang akan dirancang.

1.7. KEASLIAN PENULIS

Untuk menghindari kesamaan judul, berikut data yang juga menjadi literatur dalam penulisan tugas akhir:

1. Judul : Children's Center Di Yogyakarta.

- Penekanan : Suasana kondusif dalam merangsang perkembangan bakat dan kreatifitas anak.
- Penulis : Nurizka Fidali 98512201, TA UII.
2. Judul : Yogyakarta Pre School Facilities.
- Penekanan : Penciptaan ruang dalam dan luar yang responsif terhadap kebutuhan individual dan sosial anak berdasarkan aspek psikologis anak.
- Penulis : Diah Sudamiati 97512051, TA UII.
3. Judul : Taman Kanak-Kanak Ruang Dan Perkembangan Anak
- Penekanan : Intervensi awal terhadap proses tumbuh-kembang anak.
- Penulis : Suryo Tejo Wirono 93340081, TA UII.

1.8. SISTEMATIKA PENULISAN

Bag. I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan mengenai latar belakang permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan, sistematika penulisan dan kerangka pola pikir.

Bag. II TINJAUAN

Bab ini berisikan mengenai tinjauan anak, tinjauan taman kanak-kanak, tinjauan Yogyakarta, latar belakang lokasi, tugas dan fungsi taman kanak-kanak, pola kegiatan, bentuk dan ruang.

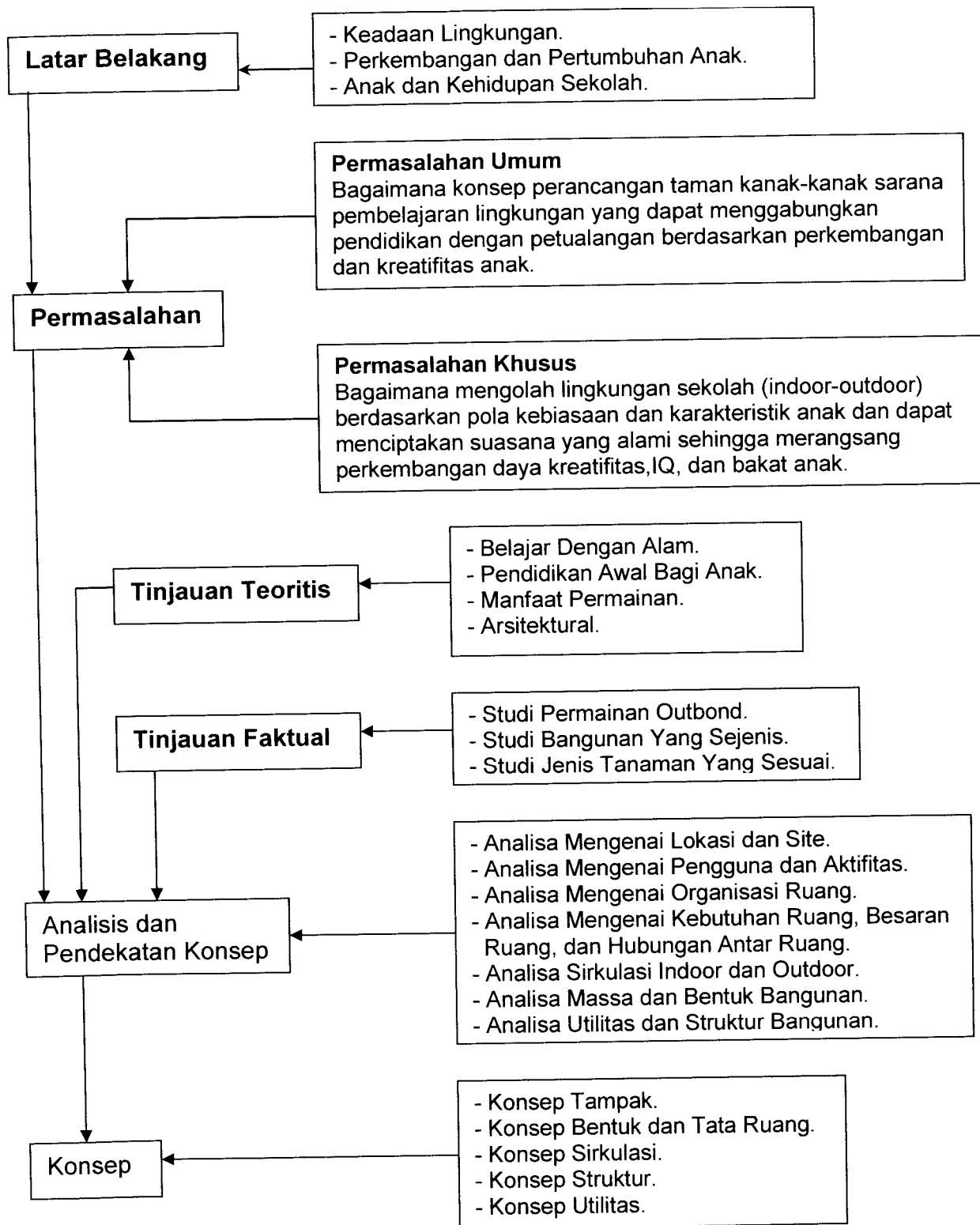
Bag. III ANALISA

Bab ini berisikan mengenai analisa kegiatan, analisa site, berbagai fasilitas sarana pendidikan taman kanak-kanak yang sejenis sebagai acuan dalam studi kasus dan data-data mengenai fasilitas pendidikan dari studi literatur.

Bag. IV KONSEP DESAIN

Bab ini berisikan mengenai kesimpulan dari hasil pemecahan masalah berdasarkan analisis dan sintesa yang telah dilakukan kemudian menjadi konsep dasar untuk transformasi disain selanjutnya.

1.9. KERANGKA POLA PIKIR



BAGIAN 2 TINJAUAN

2.1 TINJAUAN TAMAN KANAK-KANAK SARANA PEMBELAJARAN LINGKUNGAN

2.1.1 Pengertian

Taman kanak-kanak ini merupakan fasilitas yang diperuntukkan bagi anak-anak sebelum memasuki bangku pendidikan formal (anak pra sekolah 4-6 tahun) untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya dengan memadukan kegiatan belajar, bermain dan pengembangan kreativitas.

2.1.2 Fungsi Dan Tujuan

Sarana pendidikan dan rekreasi anak bersama dengan lingkungan sekolah yang dapat merangsang pertumbuhan (jasmani dan intelektual), kreativitas anak dan kepedulian terhadap lingkungan alam.

2.1.3 Pelaku Dan Lingkup Kegiatan

2.1.3.1 Pelaku

Kegiatan pada taman kanak-kanak ini melibatkan beberapa pelaku aktivitas keseharian yang ada. Pelaku aktivitas tersebut adalah:

- Anak-anak
usia 4-6 tahun sebagai pelaku utama.
- Orang Tua/ Wali
Yang mengantar, menunggu dan menjemput anak-anak yang menggunakan fasilitas.
- Petugas Administrasi
Menjalankan dan mengurus bagian administrasi, keuangan dan urusan rumah tangga.
- Pembimbing dan guru
Bertugas mengajar, membimbing dan menjaga dan memenuhi kebutuhan anak ketika berada di taman kanak-kanak.

- Dokter / Perawat
Bertugas untuk menjaga kesehatan anak.
- Psikolog
Bertugas membantu orang tua/ wali memecahkan masalah maupun peningkatan pembinaan anak dengan cara berkonsultasi.
- Petugas Servis
Bertugas untuk ikut menunjang pelayanan bagi pengguna taman kanak-kanak seperti satpam, petugas kebersihan, juru masak.

2.1.3.1 Lingkup Kegiatan

Pada Taman kanak-kanak ada beberapa kegiatan yang akan diwadahi yaitu:

- a. Kegiatan Utama
Kegiatan yang diwadahi adalah kegiatan bermain, pendidikan, menggali bakat dan daya kreatifitas anak baik indoor maupun out door.
- b. Kegiatan Pendukung
Kegiatan pendukung adalah kegiatan yang mendukung/ melengkapi kegiatan utama. Macam kegiatan pendukung adalah:
 - Kegiatan Ekstrakurikuler
 - Kegiatan Kesehatan
 - Kegiatan Konsultasi anak
- c. Kegiatan Penunjang
Kegiatan ini dilakukan oleh petugas servis atau petugas administrasi untuk menunjang kelancaran kegiatan utama.

2.2 TINJAUAN MASA KANAK-KANAK

Masa Kanak-kanak adalah masa yang paling diingat oleh anak-anak pada saat mereka tumbuh menjadi dewasa, karena pada masa itu mereka baru

memulai mengenal dunia. Mereka memandang dunia secara animis seakan terinspirasi dengan perasaan dan keinginan.

SW. Bijou dan D.M. Baer, mengkategorikan asal usul rangsang-rangsang yang sampai pada anak dan mempengaruhi perkembangannya, yakni:

- a) Fisik : Meliputi keadaan-keadaan alam yang bebas seperti pegunungan dan pepohonan, serta benda buatan manusia seperti: meja, kursi, jalanan, bangunan.
- b) Kimiawi : Gas dan larutan yang mempengaruhi jarak tertentu seperti bau panggang ayam, parfum, dan yang langsung mengenai pada permukaan tubuh seperti sabun, obat-obatan anti septik.
- c) Organismik : Struktur biologis dan fungsi-fungsi kefaalan pada organisme seperti rangsangan dari alat-alat pernafasan, pencernaan, syaraf, dan sistim otot.
- d) Sosial : Penampilan, perbuatan, dan interaksi antar orang-orang , ibu, ayah, teman, guru.

2.2.1 Batasan Usia Anak

Dalam penentuan batasan usia anak sangat beragam, banyak pendapat yang dikemukakan tentang batasan anak antara lain :³

✚ Menurut Prof Dr. Singgih D. Gunarsa, masa anak adalah saat berumur 1 - 12 tahun, karena berlangsung lama maka masa ini sering dibagi lagi menjadi:

- Masa anak dini
- Masa pra-sekolah
- Masa anak sampai menjelang remaja

Masa ketika kehidupan anak meningkat. Seluruh aspek perkembangan mengalami perubahan besar, dari lingkungan hidup, orang tua, kelompok anak-anak sampai kelompok sosial yang lebih luas. Rangkaian orang tua – keluarga – sekolah – teman-teman,

³ Prof Dr. Singgih D. Gunarsa; "Dasar Dan Teori Perkembangan Anak", Penerbit PT BPK Gunung Mulia, Jakarta, hal 60, 1990, 153.

merupakan rangkaian peningkatan dalam sifat, sikap, minat, dan cara penyesuaian. Dari proses berpikir yang banyak didominasi oleh khayalan-khayalan, sampai proses-proses berpikir obyektif dan riil.

- ✚ Menurut J. Piaget, masa anak pada umur 2-7 tahun termasuk pada masa pra-operasional, perkembangan yang jelas terlihat pada masa ini adalah kemampuan mempergunakan simbol. Fungsi simbolik, yakni kemampuan untuk mewakili sesuatu yang tidak ada, tidak terlihat dengan sesuatu yang lain atau sebaliknya sesuatu hal mewakili sesuatu yang tidak ada.

Pada masa pra-operasional ini, anak bisa menemukan obyek-obyek yang tertutup atau tersembunyi. Anak juga sudah bisa melakukan sesuatu sebagai hasil meniru atau mengamati sesuatu model tingkah laku. Pada masa ini pula anak mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu, mula-mula dengan satu dimensi seperti mengelompokkan benda berdasarkan warna, semakin lama semakin mampu memperkembangkan kemampuan mengelompokkan dua, tiga dimensi.

2.2.2 Kebutuhan Dasar Anak-Anak

Anak pada awalnya memiliki kebutuhan dasar yang dapat mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhannya, kebutuhan dasar tersebut ialah:⁴

→ Kebutuhan Fisik

Kebutuhan ini merupakan kebutuhan dasar manusia, seperti kebutuhan akan sandang, pangan dan papan. Dalam diri seorang bayi pada mula hidupnya berkembang suatu sikap/naluri, percaya dan tidak percaya, dan hal ini bergantung pada apakah ibunya telah memuaskan kebutuhannya dan semua itu akan mempengaruhi perkembangan karakter sosial anak di kemudian hari.

⁴ Dr. Mary Go Setiawan; " *Menerobos Dunia Anak*", Penerbit Yayasan Kalam Hidup, Bandung, 2000, hal. 28-35.

→ **Kebutuhan Kasih Sayang**

Kasih sayang adalah hal yang paling mudah dirasakan, kasih sayang seharusnya dinyatakan melalui sentuhan, perkataan, sikap, dan perilaku. Bila anak-anak sejak kecil dapat merasakan dirinya dikasihi, maka ia pun akan belajar mengasihi orang lain.

→ **Kebutuhan Penerimaan**

Anak perlu merasakan bahwa sifat kekanak-kanakan mereka diterima. Mereka perlu merasa dikasihani dan diterima, bukan karena mereka telah melakukan sesuatu, tetapi karena mereka memiliki nilai manusiawi. Penerimaan ini bukan berarti perilaku mereka yang diterima, tetapi menerima harga diri dan nilai anak itu sendiri.

→ **Kebutuhan Rasa Aman**

Anak memerlukan rasa aman, baik dalam segi jasmani maupun emosi, khususnya pada masa bayi dimana ia berada dalam kondisi yang tidak berdaya.

→ **Kebutuhan Rasa Percaya**

Seseorang yang tidak percaya terhadap dirinya sendiri, lingkungan, atau teman baiknya, akan mengalami kesulitan dalam membangun hubungan dengan orang lain.

→ **Kebutuhan Akan Penghargaan Diri**

Kebutuhan ini menyangkut diri sendiri, misalnya: rupa diri, konsep diri, nilai diri, dan harga diri. Anak yang dibantu mengembangkan harga dirinya, akan mengalami kemudahan bergaul dengan orang lain.

→ **Bergantung Dan Mandiri**

Dengan mengingat bahwa mereka hanyalah seorang anak, yang dalam banyak hal, mereka tidak mampu dan tak berdaya melakukannya, maka ia membutuhkan bantuan dan dukungan dari orang dewasa.

→ **Kebutuhan Disiplin**

Disiplin merupakan suatu hubungan belajar dan mengajar di antara orang tua dan anak, orang tua mendisiplinkan anak dan anak akan bertanggung jawab terhadap perilakunya sendiri.

→ **Kebutuhan Akan Bimbingan**

Ketika anak melakukan kesalahan, yang dibutuhkan bukan hanya teguran dan hukuman, melainkan nasihat. Anak menantikan bantuan orang dewasa atau guru untuk menyelesaikan pertengkaran atau masalah; inilah yang disebut "bimbingan".

→ **Kebutuhan Akan Aktualisasi Diri**

Aktualisasi diri berarti suatu keinginan yang tertinggi di alam bawah sadar kita, yang dengan aktif menuntut kebenaran, kebaikan, dan keindahan. Seorang anak jika tidak ada halangan dalam mengembangkan daya kreasi, daya mandiri, daya percaya dirinya, dan dengan aktif mengembangkan daya alam bawah sadarnya, maka ia akan memiliki rasa kepuasan dalam mengaktualisasikan dirinya.

2.2.3 Cara Belajar Anak-Anak

Belajar bukanlah berproses dalam kehampaan. Tidak pernah pula sepi dalam berbagai aktivitas. Dalam belajar, seseorang tidak akan dapat menghindarkan diri dari suatu situasi, bahkan situasi itulah yang mempengaruhi dan menentukan aktivitas apa yang akan kita lakukan. Berikut ini adalah cara belajar yang biasanya dilakukan oleh anak-anak:⁵

- Dengan Pancaindra
 - Perabaan
 - Pendengaran
 - Perasaan
 - Penciuman
 - Penglihatan
- Dengan Meniru
- Melalui Rasa Ingin Tahu
- Dengan Mengulang
- Dengan Situasi Belajar

⁵ Dr. Mary Go Setiawan; " *Menerobos Dunia Anak*", Penerbit Yayasan Kalam Hidup, Bandung, 2000, hal. 36-41.

- Dengan Mengerjakan Sesuatu
- Dengan Keberhasilan
- Dengan Keteladanan
- Dengan bermain

Fungsi bermain bagi anak-anak adalah:

- Melatih fisik

Bermain merupakan latihan olah raga yang terbaik bagi tubuh. Karena bermain dapat membina kemampuan anak dalam berolah raga, kecerdasan, dan ketangkasan otak.

- Belajar hidup bersama/ berkelompok

Bermain adalah kesempatan yang baik bagi anak untuk terjun ke dalam kelompok dan belajar menyesuaikan diri dalam kehidupan yang harmonis di masyarakat.

- Menggali potensi diri

Dengan bermain, anak diberi kesempatan untuk menyelesaikan kesulitan dengan kemampuan dirinya sendiri.

- Menaati peraturan

Orang dewasa harus membantu anak bersikap sportif dalam bermain dan membimbing mereka untuk menaati peraturan.

2.3 TINJAUAN YOGYAKARTA

2.3.1 Wilayah Kota Yogyakarta

Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan propinsi yang mempunyai status sebagai Daerah Istimewa. Propinsi ini beribukota di Yogyakarta, sebuah kota yang kaya predikat, baik berasal dari sejarah maupun potensi yang ada, seperti sebagai kota perjuangan, kota kebudayaan, kota pelajar, dan kota pariwisata.

Luasan Propinsi Daerah Istimewa, ± 3.186 km² berpenduduk 3.020.837 orang (data Juni 1990) dan terbagi menjadi 5 Daerah tingkat II, yakni: Kotamadya Yogyakarta, yang merupakan Ibu kota propinsi Daerah Istimewa

Yogyakarta. Kabupaten Sleman, dengan Ibukota Beran. Kabupaten Bantul, dengan ibukota Bantul. Kabupaten Kulonprogo, dengan Ibukota Kota Wates.

Ujung sebelah Utara dari propinsi DIY merupakan puncak gunung Merapi yang memiliki ketinggian lk. 2920 M diatas permukaan laut.sampai saat ini gunung Merapi sangat aktif Puncaknya mengepulkan asap, yang merupakan panorama yang khas yang melatar-belakangi pemandangan kota Yogyakarta sebelah Utara.⁶

2.3.2 Tinjauan Budaya Yogyakarta

Dasar filosofi pembangunan daerah Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta adalah Hamemayu Hayuning Bawana, sebagai cita-cita luhur untuk menyempurnakan tata nilai kehidupan masyarakat Yogyakarta berdasarkan nilai budaya daerah yang perlu dilestarikan dan dikembangkan.

Nilai-nilai budaya masyarakat jogja terungkap dalam bentuk arsitektur rumah penduduk, dengan bentuk joglonya yang masih dikenal di seluruh Indonesia. Andhong antik di Yoga memperkuat kesan, bahwa Yogyakarta masih memiliki nilai-nilai tradisional. Seniman terkenal dan seniman besar yang ada di Indonesia saat ini seperti Affandi, Amri Yahya, banyak yang dididik dan digembleng di Yogyakarta.⁷

YOGYAKARTA

PULANG KEKOTAMU

ADA SETANGKUP HARU DALAM RINDU

MASIH SEPERTI DULU

TIAP SUDUT MENYAPA BERSAHABAT

PENUH SELAKSA MAKNA....

.....DIPERSIMPANGAN LANGKAHKU TERHENTI

RAMAI KAKI LIMA

MENJAJAKAN SAJIAN KHAS BERSLERA

ORANG DUDUK BERSILA

⁶ www. Google.com

⁷ ibid

MUSISI JALANAN MULAI BERAKSI
SEIRING LARAKU KEHILANGANMU
MERINTIH SENDIRI
DITENGAH DERU KOTAMU...

Potongan lirik lagu diatas merupakan ciptaan Katon Bagaskara yang menggambarkan tentang suasana dan budaya Yogyakarta. Pada lirik tersebut digambarkan bahwa kota Yogyakarta merupakan kota yang menyambut hangat dan ramah para pendatang serta merupakan kota yang tidak mudah dilupakan karena keunikan budayanya.

Hal tersebut dapat kita gambarkan pada bangunan Taman Kanak-kanak yang menyambut hangat anak-anak dan pengguna yang datang sehingga para pengguna bangunan Taman Kanak-kanak tidak mudah melupakannya.

2.4 LATAR BELAKANG LOKASI

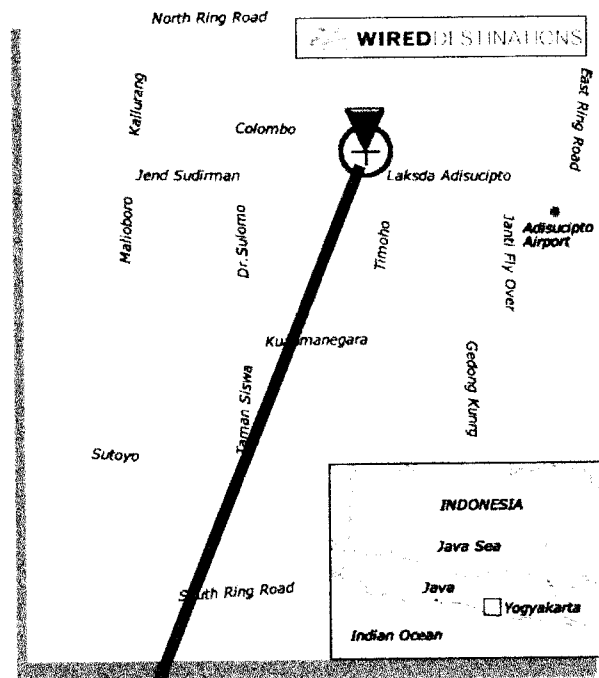
2.4.1 Kondisi Kawasan

Kawasan berada di wilayah Desa Maguwoharjo, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman DIY. Tepatnya di jalan Laksda Adisucipto (Jl. Solo) KM 8. Site memiliki luasan $\pm 11.250 \text{ m}^2$. Letak geografis kabupaten Sleman berada pada $7^\circ 34' 51''$ - $7^\circ 47' 03''$ Lintang Selatan dan $107^\circ 15' 03''$ - $100^\circ 29' 30''$ Bujur Timur.

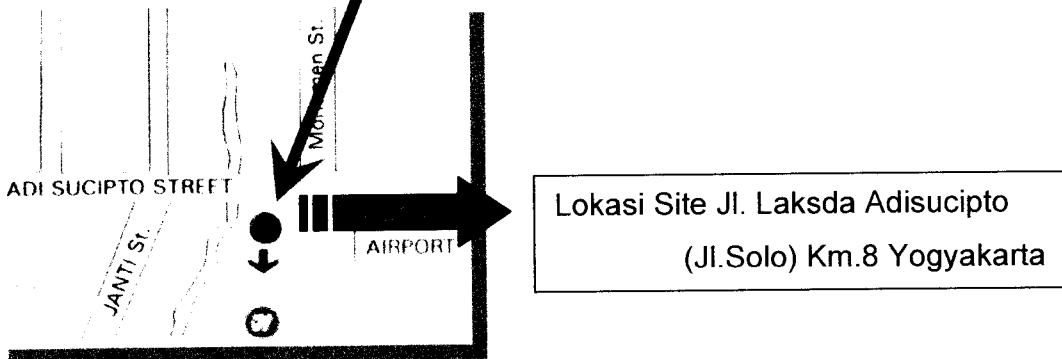
Kabupaten Sleman berbatasan dengan:

- Batasan Utara : Kabupaten Magelang
- Batasan Selatan : Kabupaten Bantul dan Kodya Yogyakarta
- Batasan Timur : Kabupaten Klaten
- Batasan Barat : Kabupaten Kulon Progo

TAMAN KANAK-KANAK
SARANA PEMBELAJARAN LINGKUNGAN



Sumber: www. Google.com



Sumber: www. Google.com

Kawasan site berada didekat jalan utama jogja-solo dan memiliki potensi kuat. Letaknya yang berbatasan langsung dengan sungai Tambak bayan sangat menguntungkan, karena kita dapat memanfaatkan sungai tersebut sebagai sarana pendidikan taman kanak-kanak.

Aksesibilitas Kawasan

Tingkat aksesibilitas lokasi cukup mudah untuk dicapai dengan melewati jalan utama jalan Laksda Adisucipto serta jalan Janti, jalan Lingkar Timur (Ring Road), jalan Babarsari yang merupakan jalan sekunder dan alternatif.

Permasalahan yang kemudian timbul dari beberapa jalur penghubung menuju dan dari lokasi adalah:

Jalan utama yaitu jalan Laksda Adisucipto merupakan jalan utama Jogja-solo sehingga sangat ramai dan tingkat kebisingan dan polusi sangat tinggi.

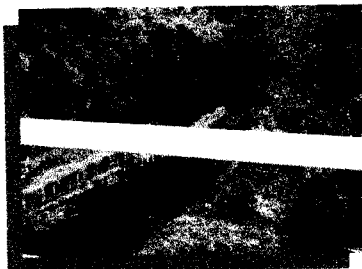
2.4.2 Kondisi Site Terpilih

Kondisi tanah di lokasi berkontur, sehingga dalam perancangan dapat menjadi salah satu potensi.

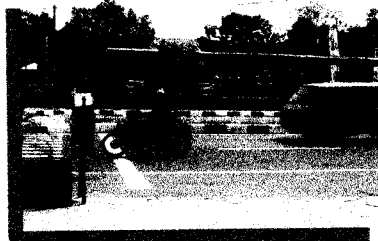
Adapun batasan-batasan site adalah sebagai berikut:

- Sebelah Utara : Jl. Laksda Adisucipto/ Jl. Solo
- Sebelah Selatan : Sungai tambak bayan dan persawahan
- Sebelah Timur : Perumahan Bulog
- Sebelah Barat : Sungai Tambak bayan

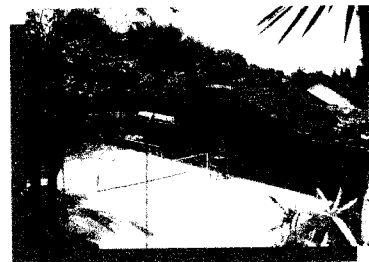
Batasan Site



Sungai Tambak bayan



Jl. Laksda Adisucipto



Perumahan Bulog

Lokasi Site



Sumber: Hasil Survei

Site

Site terpilih pada saat ini merupakan site hotel Jayakarta Yogyakarta. Dimana site tersebut terletak di pinggir jalan besar yaitu jalan Solo sehingga banyaknya mobil pengantar jemput tidak mempengaruhi dan mengganggu sirkulasi jalan utama.

Potensi Site

✦ Aksesibilitas

Lokasi cukup mudah untuk dicapai, jalan utama cukup lebar yang ditunjang dengan kemudahan fasilitas transportasi kota.

✦ Sarana Utilitas

Terdapat sarana utilitas yang lengkap berupa jaringan listrik, air dan telepon.

✦ Lingkungan Sekitar

Site terletak di dekat pertokoan, perumahan Bulog, di seberang site terdapat toko swalayan Alfa sehingga sangat cocok sebagai taman kanak-kanak.

Site terletak dipinggir sungai Tambak bayan, dan didekat sungai terdapat tambak sehingga dapat untuk menunjang fasilitas pendidikan taman kanak-kanak.

✦ Bentuk Site Yang Mendukung

Site berkontur, sehingga dapat dimanfaatkan untuk permainan bentuk gubahan massa.

2.5 FUNGSI DAN TUGAS TAMAN KANAK-KANAK

Taman Kanak-kanak memiliki fungsi dan tugas yang sangat penting bagi anak-anak usia 4-6 tahun sebelum mereka menghadapi pendidikan formal dan lingkungan yang lebih luas.

2.5.1 Fungsi Taman Kanak-Kanak⁸

- 1) Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak.
- 2) Mengenalkan anak dengan dunia luar.
- 3) Menumbuhkan sikap dan perilaku yang baik.
- 4) Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi.
- 5) Mengembangkan ketrampilan, kreatifitas, dan kemampuan yang dimiliki anak.
- 6) Menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar.

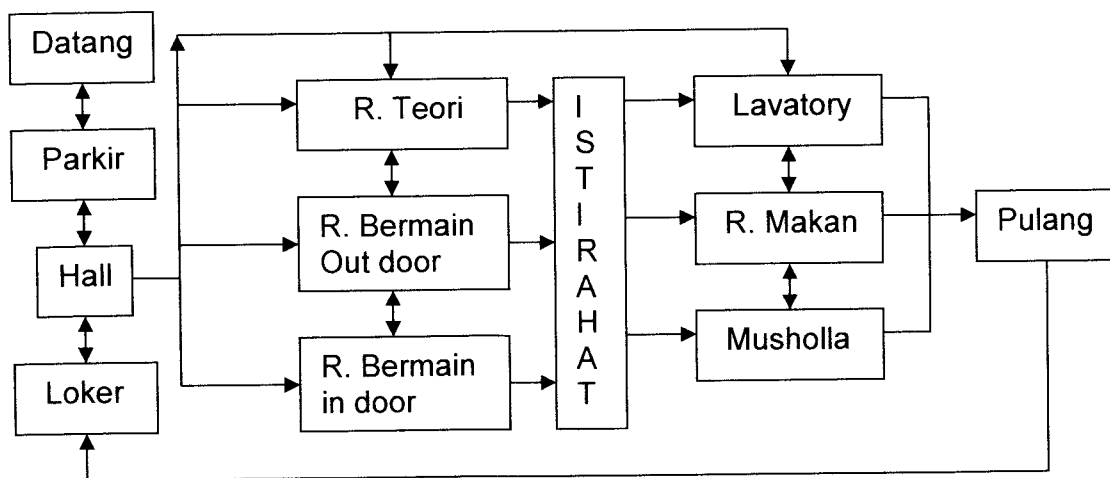
2.5.2 Tugas Taman Kanak-Kanak⁹

- 1) Menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar pendidikan TK untuk kelompok A dan B sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- 2) Memberikan bimbingan dan penyuluhan bagi anak-anak didik yang mengalami kesulitan, dan bagi orang tua yang memerlukannya.
- 3) Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain.

2.6 POLA KEGIATAN

2.6.1 Organisasi Ruang

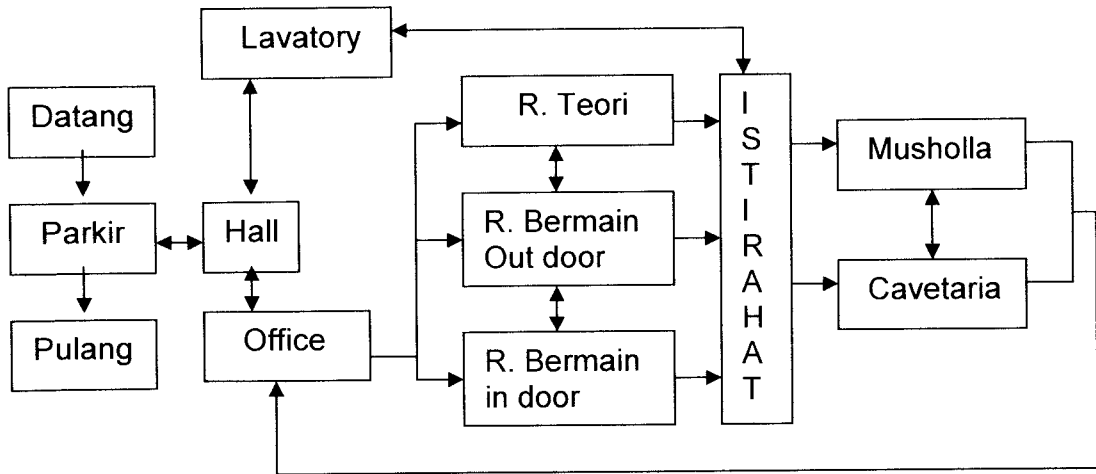
Pengguna: Anak-anak.



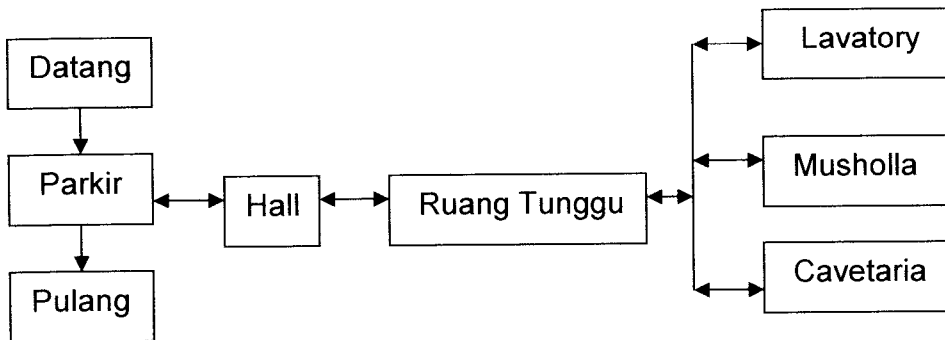
⁸ Survei Taman Kanak-Kanak YWKA

⁹ Erik Dian P; "Taman Kanak-kanak di Yogyakarta", TA UII, 2002, hal. 29.

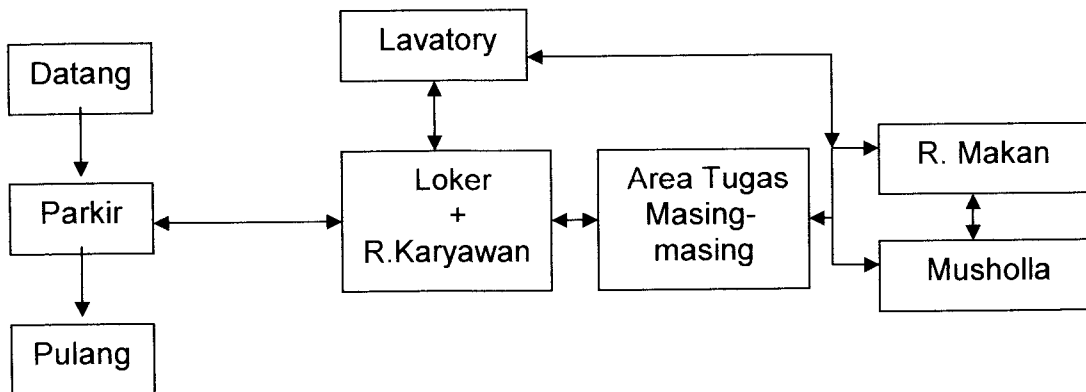
Pengguna: Pembimbing dan Guru



Pengguna: Orang Tua.



Pengguna: Karyawan.



2.6.2 Kebutuhan Ruang

Ruang-ruang yang dibutuhkan adalah:

1) Ruang Pengelola

- ☆ R. Informasi
- ☆ R. Tata Usaha
- ☆ R. Kepala TK
- ☆ R. Guru/ Pengajar
- ☆ R. Rapat
- ☆ R. Kesehatan
- ☆ R. Psikolog
- ☆ R. Karyawan

2) Ruang Edukatif

- ☆ R. Teori (indoor-outdoor)
- ☆ R. Drama dan Musik
- ☆ R. Rias
- ☆ R. Panggung
- ☆ R. Komputer
- ☆ R. Diskusi
- ☆ R. Lukis
- ☆ R. Perpustakaan
- ☆ R. Tari
- ☆ R. Laboratorium

3) Ruang Rekreatif

- ☆ R. Bermain Indoor
 - Mengelompok
 - Individu
- ☆ R. Bermain Outdoor
 - Kolam Renang
 - Sawah Buatan
 - Lapangan Bermain

4) Ruang Penunjang

- ☆ Hall
- ☆ R. Tunggu
- ☆ R. Makan/ Cavetaria
- ☆ Musholla
- ☆ Wartel
- ☆ Warnet
- ☆ Foto Copy
- ☆ Loker
- ☆ Mini Market
- ☆ Koperasi Alat Tulis dan Seragam

5) Ruang Servis

- ☆ Area Parkir
- ☆ R. Satpam
- ☆ R.MEE
- ☆ R.Cleaning Service
- ☆ Laundry
- ☆ Gudang Mainan dan Alat

2.7 FASILITAS YANG DIWADAH

Fasilitas kegiatan yang diwadahi adalah:

☉ Kegiatan Umum

Yang dimaksud kegiatan umum disini adalah kegiatan yang pada umumnya ada disetiap Taman Kanak-kanak. Kegiatan tersebut adalah:

🎪 Upacara

Fasilitas lapangan upacara berada diluar ruangan. Disana akan disediakan lapangan untuk upacara yang dapat digunakan juga sebagai lapangan sepak bola anak-anak.



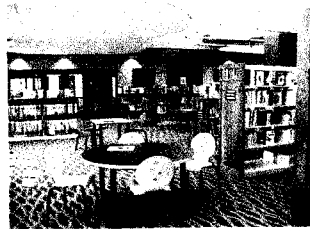
Gambar 1

Sumber: www.google.com

📖 Membaca Buku

Fasilitas untuk membaca buku diwadahi dalam perpustakaan yang diletakkan didalam ruangan tetapi walaupun berada dalam ruangan, anak-anak masih dapat berinteraksi dengan alam diluar. Perpustakaan terdiri dari beberapa ruang yaitu:

- R. Rak Buku
- R. Baca (out door dan indoor)
- R. Administrasi



Gambar 2

Sumber: www.google.com

🖥️ Komputer

Fasilitas yang digunakan adalah ruang komputer dengan tempat duduk dan meja yang sesuai dengan ukuran bentuk tubuh anak-anak.



Gambar 3

Sumber: www.google.com

❖ Berenang

Fasilitas yang disediakan berupa kolam renang dengan kedalaman 30 cm hingga 1m dan permainan air seperti papan luncur.



Gambar 4

Sumber: www.google.com

❖ Bermain musik daerah

Fasilitas yang disediakan berupa alat-alat musik daerah yang diwadahi dalam ruang musik.



Gambar 5

Sumber: www.google.com

ⓐ Kegiatan Khusus

Yang dimaksud kegiatan khusus disini adalah kegiatan yang berhubungan dengan pengenalan alam terhadap anak-anak. Kegiatan tersebut diwadahi dalam sebuah ruangan antara lain:

🌿 Kebun binatang mini

Kebun binatang mini tersebut berfungsi sebagai tempat pengenalan awal anak-anak terhadap binatang. disana anak-anak diajarkan cara-cara merawat, memelihara, dan mengenal binatang tersebut. Macam binatang yang ada disana antara lain, kura-kura, ikan, kancil, hamster, ayam.



Gambar 6

Sumber: www.google.com

🌿 Sawah buatan

Berupa sawah yang berbentuk kecil yang digunakan sebagai tempat bermain dan petualangan anak. Kegiatan yang dilakukan antara lain menanam padi, bermain lumpur, dan menangkap belut.



Gambar 7

Sumber: www.google.com

🌿 Rumah pohon

Berupa rumah-rumahan yang ada diatas pohon. Ruang ini berfungsi sebagai tempat bermain dan belajar anak.



Gambar 8

Sumber: www.google.com

🌿 Apotek hidup

Ruang ini digunakan sebagai tempat pengenalan anak-anak terhadap berbagai macam tumbuhan yang berkhasiat dan bermanfaat bagi manusia.



Gambar 9

Sumber: www.Earthkids.com

🌿 Kamar mandi outdoor

Ruangan ini berfungsi sebagai tempat untuk membersihkan diri setelah anak-anak bermain diluar serta untuk berwudlu. Kamar mandi ini berada diluar ruangan dengan dibatasi oleh tanaman-tanaman.



Gambar 10

Sumber: www.google.com

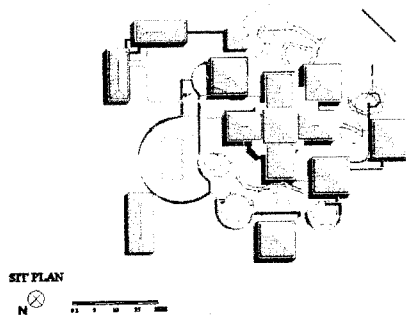
BAGIAN 3 ANALISA DAN KONSEP PERANCANGAN

3.1 STUDI KASUS

Dalam studi kasus Taman Kanak-kanak di ambil pendekatan kesamaan dari kurikulum yang dipakai meliputi, program pendidikan yang diselenggarakan yaitu 2 tahun (TK A dan TK B) serta kesamaan konsep belajar yaitu full days school dan pendekatan dari adanya kesamaan fasilitas yang lebih lengkap untuk sarana belajar anak.

3.1.1 TK di Luar Negri

3.1.1.1 Auroville Kindergarten



Gambar 3.1
Site Plan



Gambar 3.2
Tampak Depan

Yang ditinjau dari preschool ini adalah ¹⁰

1) Lokasi

Terletak di India

2) Kurikulum

Metode yang digunakan yaitu penggabungan aktivitas belajardan bermain diluar ruangan dengan penekanan guru dab murid adalah teman sehingga anak merasa aman dan nyaman disekolah.

3) Fasilitas

- ∞ Craft Room
- ∞ Kolam Renang
- ∞ Ruang serbaguna
- ∞ Perpustakaan
- ∞ Ruang tidur
- ∞ Ruang musik/ teater/ auditorium
- ∞ Ruang Klasik



Gambar 3.3
Ruang Makan

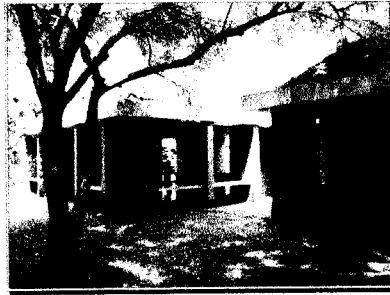


Gambar 3.4
Ruang Kelas

4) Unsur Dinamis

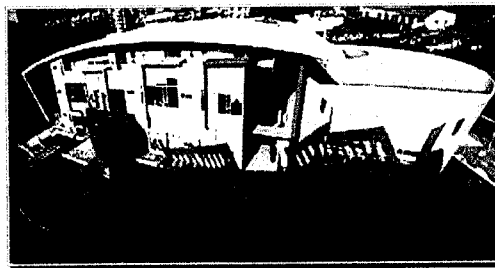
Setiap ruangan berhubungan langsung dengan outdoor sehingga anak-anak merasa belajar diluar ruangan. Warna bangunan merah bata dan warna batu dengan dinding batu bata diexpose.

¹⁰ <http://www.designshare.com>



Gambar 3.5

3.1.1.2 Sunshine Kindergarten Zhongshan



Gambar 3.6

Yang ditinjau dari preschool ini adalah :¹¹

1) Lokasi

Terletak di Zhongshan, no.8 DongMing Guangdong China

2) Kurikulum

Metode yang digunakan yaitu memberikan eksplorasi dan kejutan dalam kegiatan bermain dan belajar dimana memiliki motto We want to fly when see the sky, and we want to swim when we see the sea.

3) Fasilitas

- ☞ Kolam Renang
- ☞ Perpustakaan
- ☞ Ruang musik
- ☞ Kafetaria
- ☞ Art Center
- ☞ Ruang audio visual
- ☞ Ruang Drama

¹¹ <http://www.designshare.com>



Gambar 3.7
Kolam Renang

4) Unsur Dinamis

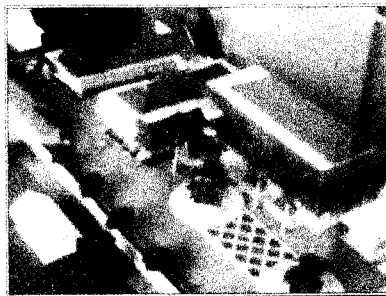
Memiliki bentuk bangunan seperti kapal dengan kolam mengelilinginya. Tiap ruangan berkesan terbuka dan banyak terdapat sky light sehingga selain anak-anak dapat melihat air didalam bangunan, juga dapat melihat langit. Menggunakan warna-warna pastel yang lembut pada bangunan.



Gambar 3.7

3.1.2 TK di Dalam Negri

3.1.2.1 TK Budi Mulia Terpadu



Gambar 3.8

Yang ditinjau dari Taman Kanak-kanak ini adalah:¹²

1) Lokasi

Terletak didaerah Seturan, Catur Tunggal, Sleman, Yogyakarta.

2) Kurikulum

Program pendidikan TK ini menggunakan *Full Days school* dimulai pukul 07.30 sampai 15.30.

Jam	Senin	Selasa	Rabu
07.30-08.00	Senam	Senam	Senam
08.00-08.15	B.Inggris	B.Arab	B.Inggris
08.15-09.00	Matematika	Menulis	Matematika
09.00-09.30	Snack	Snack	Snack
09.30-10.00	Musik	Matematika	Bercakap
10.00-10.15	B.Arab	B.Inggris	Bertanam
10.15-10.45	Hewan	Melukis	B.Arab
10.45-11.30	Iqra	Melukis	Iqra
11.30-12.15	Makan	Makan	Makan
12.15-13.15	Tidur	Tidur	Tidur
13.15-13.30	Snack	Snack	Snack
13.30-14.30	Menari	Iqra	Bermain
14.30-15.30	Mandi	Mandi	Mandi
15.30-....	Pulang	Pulang	Pulang

Jam	Kamis	Jumat	Sabtu
07.30-08.00	Senam	Senam	Senam
08.00-08.15	B.Arab	B.Inggris	B.Arab
08.15-09.00	Renang	Membaca	Renang
09.00-09.30	Renang	Snack	Renang
09.30-10.00	Renang	Matematika	Renang
10.00-10.15	Musik	B.Arab	Renang

¹² Mengutip dari Erik, DP, "Taman Kanak-kanak Di Yogyakarta", Yogyakarta, TA- UII,2002

10.15-10.45	B.Arab	Agama	Kesehatan
10.45-11.30	Iqra	Iqra	Iqra
11.30-12.15	Makan	Makan	Makan
12.15-13.15	Tidur	Tidur	Pulang
13.15-13.30	Snack	Snack	
13.30-14.30	Bermain	Musik	
14.30-15.30	Mandi	Mandi	
15.30-....	Pulang	Pulang	

Tabel 3.1

Jadwal Kegiatan TK Budi Mulia Terpadu

3) Fasilitas

- Perpustakaan
- Ruang Ibadah
- Kafetaria
- Ruang bermain luar
- Ruang bermain dalam
- Kolam renang
- Ruang musik
- Ruang kelas serbaguna
- Parkir
- Pos jaga



Gambar 3.9

Kolam Renang indoor



Gambar 3.10

Play ground

4) Unsur Dinamis

Adanya pengolahan sirkulasi pada ruang luar yaitu pada arena bermain anak, dimana jalur sirkulasi yang menghubungkan tiap arena bermain dibuat berliku dan menarik. Serta ruang kelas yang memiliki selasar berhubungan langsung dengan lingkungan luar sehingga terkesan bebas dan tidak sumpek.



Gambar 3.11

Selasar dan ruang kelas

3.1.2.2 Lollypop Preschool

Yang ditinjau dari preschool ini adalah :¹³

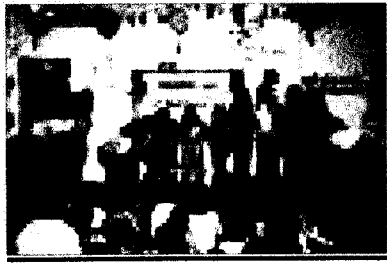
1) Lokasi

Terletak di Jl. Agung Perkasa X Blok J-7 No.9-11 Sunter Agung
Podomoro
Jakarta 14350.

2) Kurikulum

Menggunakan kurikulum yang terbaru dengan program inovatif yang menggunakan tehnik kedekatan pengajar dan anak-anak dengan mengadakan even-even seperti Lollypop preschool sunter's family fun fair, Teacher's Day, Grandparent's Day.

¹³ <http://www.Lollypoppreschool.com>

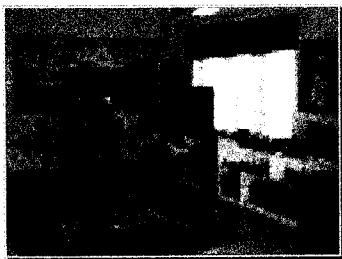


Gambar 3.5

Lollypop preschool sunter's family fun fair

3) Fasilitas

- ☞ Perpustakaan dan ruang baca
- ☞ Montessori dan Practical Life Activities Center
- ☞ Kolam Renang
- ☞ Ruang Komputer
- ☞ Art Center
- ☞ Ruang Musik
- ☞ Ruang Audio-Visual
- ☞ Ruang tidur anak
- ☞ Gymnasium
- ☞ Kid's city (Dramatic Play Area)
- ☞ Indoor dan Outdoor Playgrounds



Gambar 3.6

Art Center



Gambar 3.7

Gymnasium

4) Unsur Dinamis

Disetiap ruangan terdapat hiasan-hiasan dinding dan ornamen langit serta benda digantungkan yang berbeda-beda dengan warna yang mencolok sehingga membangkitkan semangat anak-anak dan tidak menimbulkan kebosaan.

3.2 BESARAN RUANG

Besaran ruang dapat ditentukan dari standard yang berlaku, jumlah pelaku dan peralatan yang digunakan dengan perincian sebagai berikut:

1. Anak-anak

Jumlah perkiraan pemakai anak-anak berdasarkan asumsi usia berkisar 4-6 tahun adalah sebagai berikut:

Jenis ruang	Jumlah ruang	4-5 th	5-6 th	Jumlah
R. kelas A	4	20	-	80
R. kelas B	4	-	20	80
total	8	20	20	160

Tabel 3.1

Asumsi jumlah siswa

Sumber: Analisis dan Neufert

2. Pendidik dan pengelola

Jumlah pendidik dan pengelola taman kanak-kanak ditunjukkan dengan ratio sebagai berikut:

Pelaku	Kelas	Ratio	Jumlah
Pengajar	A	1 : 10 (80)	8
	B	1 : 13 (80)	6
Pengelola			10
total			24

Tabel 3.2

Asumsi jumlah pengajar dan pengelola

Sumber: debdikbud

3. Pengantar (orang tua)

Untuk jumlah pengantar dan orang tua wali, diasumsikan sebanyak 50% dari jumlah anak yang berada pada taman kanak-kanak tersebut. Dengan demikian jumlah pengantar dan orang tua wali setara dengan $0,5 \times 160 = 80$ orang.

Dari hasil analisa, kebutuhan besaran ruang yang digunakan dalam Taman Kanak-kanak ini adalah sebagai berikut:

RUANG PENGELOLA

Jenis ruang	Sifat ruang	Standar /org	Kapasitas	Jumlah ruang	Luasan
R. Informasi	Public	1,5 m ²	5 orang	1	7,5 m ²
R. TU/ Administrasi	S. private	1,5 m ²	16 orang	1	25 m ²
R. Kepala TK	Private	2 m ²	2 orang	1	9 m ²
R. Guru	S. private	2 m ²	14 orang	1	28 m ²
R. Rapat	Private	2 m ²	20 orang	1	40 m ²
R. Kesehatan	S. private				
- R. Dokter anak		18 m ²		1	18 m ²
- R. Dokter gigi		18 m ²		1	18 m ²
- R. Ahli gizi		18 m ²		1	18 m ²
- R. Tunggu		1,5 m ²	15 orang	1	22,5 m ²
R. Psikologi	S. private	18 m ²		1	18 m ²
R. Karyawan	S. private	1,5 m ²	10 orang	1	15 m ²
Lavatory	Private	2,25 m ²	4 orang	2	18 m ²

Luasan : 237m² ditambah sirkulasi 30% totalnya: **308,1 m²**

Tabel 3.3

Sumber: Analisis dan Neufert

RUANG EDUKATIF

Jenis ruang	Sifat ruang	Standar /org	Kapasitas	Jumlah ruang	Luasan
R. Kelas (teori)	Private				
- Kelas A		1,5 m ²	20 orang	4	120 m ²
- Kelas B		1,5 m ²	20 orang	4	120 m ²
R. Kesenian	Private	4 m ²	20 orang	1	100 m ²
R. Rias	Private	1 m ²	12 orang	1	12 m ²
Panggung/ Aula	Public	1,8 m ²	320 orang	1	576 m ²
R. Komputer	Private	2 m ²	20 orang	1	40 m ²
R. Lukis	Private	2 m ²	20 orang	1	40 m ²
Gymnasium	Private	4 m ²	20 orang	1	80 m ²
R. Laboratorium					
- Lab. Media	Private	1,5 m ²	20 orang	1	30 m ²
- Lab. Alam	Private	1,5 m ²	20 orang	1	30 m ²
- Lab. Sosial	Private	1,5 m ²	20 orang	1	30 m ²
R. Perpustakaan					
- R. Informasi dan Peminjaman	S. private	1,5 m ²	5 orang	1	7,5 m ²
- R. Rak buku	S. private	1,5 m ²	40 orang	1	60 m ²
- R. Baca	S. private	1,5 m ²	40 orang	1	60 m ²
Lavatory	S.Private	2,25 m ²	4 orang	2	18 m ²

Luasan : 1323,5 m² ditambah sirkulasi 30% totalnya: 1720,55 m²

Tabel 3.4

Sumber: Analisis dan Neufert

RUANG REKREATIF

Jenis ruang	Sifat ruang	Standar / org	Kapasitas	Jumlah ruang	Luasan
R.Bermain Indoor					
- R. Permainan gerak	S. private	2 m ²	80 orang	1	160 m ²
- R. Permainan ilusi	S. private	1,5 m ²	80 orang	1	120 m ²
	S. private	1,5 m ²	50 orang	1	75 m ²
- R. Permainan konstruktif	S.Private	2 m ²	80 orang	1	160 m ²
- Kolam Renang	Private	1,5 m ²	20 orang	2	60 m ²
- R. Ganti					
R.Bermain Outdoor					
- Apotek hidup	S. private	1,5 m ²	20 orang	1	30 m ²
- Sawah buatan	S. private	1,5 m ²	40 orang	1	60 m ²
- Arena lumpur	S. private	1,5 m ²	20 orang	1	30 m ²
- Taman lalu lintas	S. private	6 m ²	40 orang	1	240 m ²
- Kebun binatang mini	S. private	8 m ²	20 orang	1	160 m ²
- Bak pasir	S. private	1,5 m ²	20 orang	1	30 m ²
- Rumah pohon	Private	1,5 m ²	20 orang	1	30 m ²
- Kamar mandi out door	Private	1,5 m ²	40 orang	2	120 m ²
- R permainan outdoor	S. private	2 m ²	40 orang	1	80 m ²

Luasan : 1355 m² ditambah sirkulasi 30% totalnya: 1761,5 m²

Tabel 3.5

Sumber: Analisis dan Neufert

RUANG PENUNJANG

Jenis ruang	Sifat ruang	Standar /org	Kapasitas	Jumlah ruang	Luasan
Hall	Public			1	100 m ²
R. Tunggu	Public	1,5 m ²	80 orang	1	120 m ²
R. Galeri karya	Public	1 m ²	120 orang	1	120 m ²
R. Makan	Public	1 m ²	180 orang	1	180 m ²
Dapur	Private	2 m ²	5 orang	1	10 m ²
Musholla	Public	2,24 m ²	60 orang	1	134,4 m ²
Koperasi	Public	1 m ²	16 orang	1	16 m ²
Wartel	Public	1 m ²	4 orang		6 m ²
Foto Copy	Public	1.24 m ²	8 orang		9,92 m ²
R. Loker anak	Private	0,5 m ²	160 orang	1	80 m ²
R. Tidur anak	Private	3,75 m ²	80 orang	2	300 m ²
Lavatory	Public	1,5 m ²	4 orang	2	12 m ²

Luasan : 1088,32 m² ditambah sirkulasi 30% totalnya: **1414,816 m²**

Tabel 3.6

Sumber: Analisis dan Neufert

RUANG SERVICE

Jenis ruang	Sifat ruang	Standar	Kapasitas	Jumlah ruang	Luasan
Area parkir					
- Mobil	Service	11 m ²	32		352 m ²
- Motor	Service	2 m ²	32		64 m ²
R. Security	S. private	2 m ²	2 orang	2	8 m ²
R. MEE	S. private	2,25 m ²		1	25 m ²
R. Cleaning service	S. private	2,25 m ²	10 orang	1	22,5 m ²
Laundry	S.Private	2,25 m ²	5 orang	1	11,25 m ²

Gudang mainan dan alat	Private			2	24 m ²
------------------------	---------	--	--	---	-------------------

Luasan : 506,75 m² ditambah sirkulasi 30% totalnya: **658,775 m²**

Tabel 3.7

Sumber: Analisis dan Neufert

Total keseluruhan kebutuhan ruang adalah : **5863,741 m²**

Total luasan site bangunan adalah : **11.250 m²**

BCR pada site yang terletak didaerah Sleman adalah **50 %**

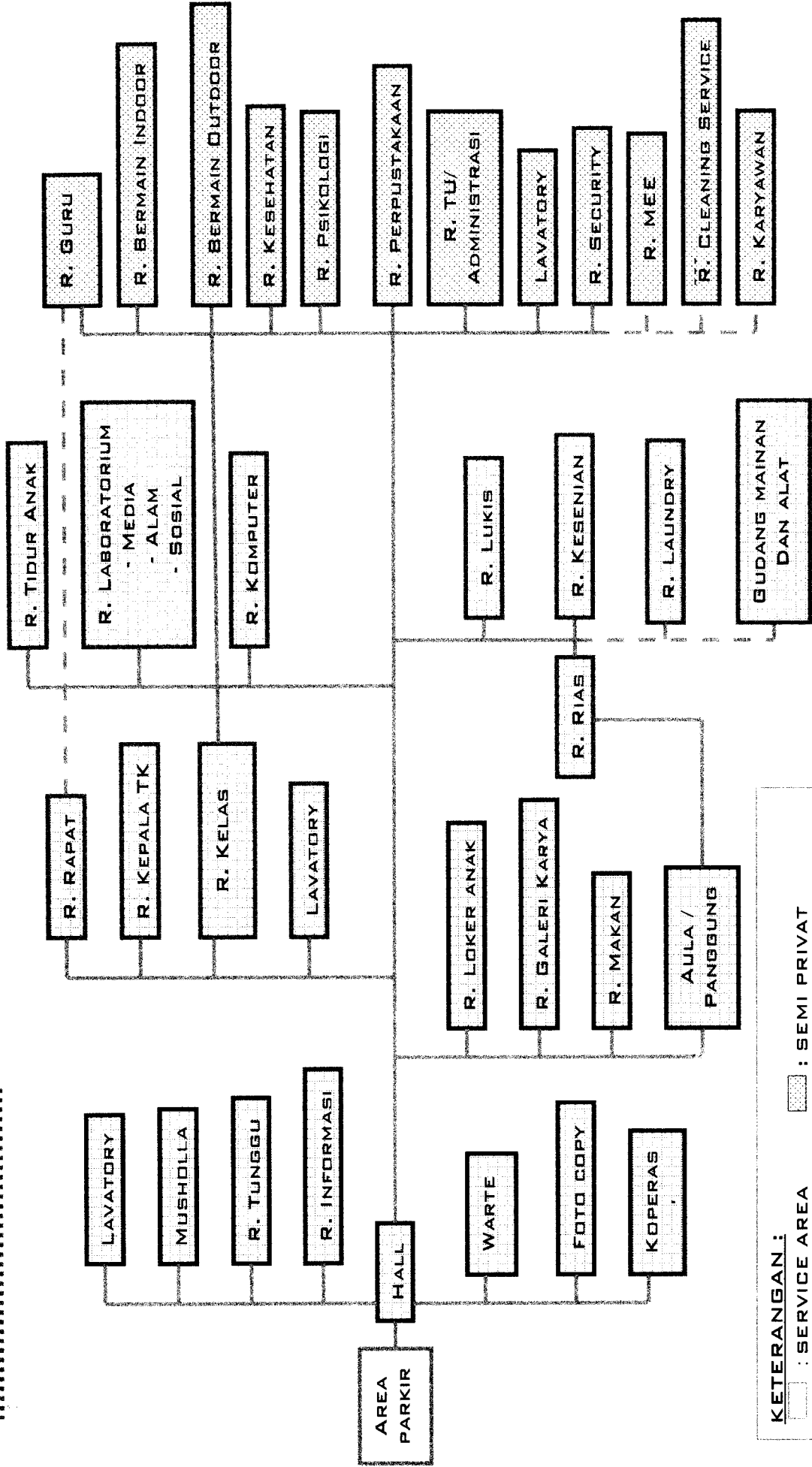
Luasan area terbangun adalah **50% x 11.250 m²= 5625 m²**

Sehingga didapat jumlah lantai bangunan adalah **5863,741 / 5625 = 1,04- 2**

Bangunan TK ini nantinya direncanakan maksimal 2 lantai

**TAMAN KANAK-KANAK
SARANA PEMBELAJARAN LINGKUNGAN**

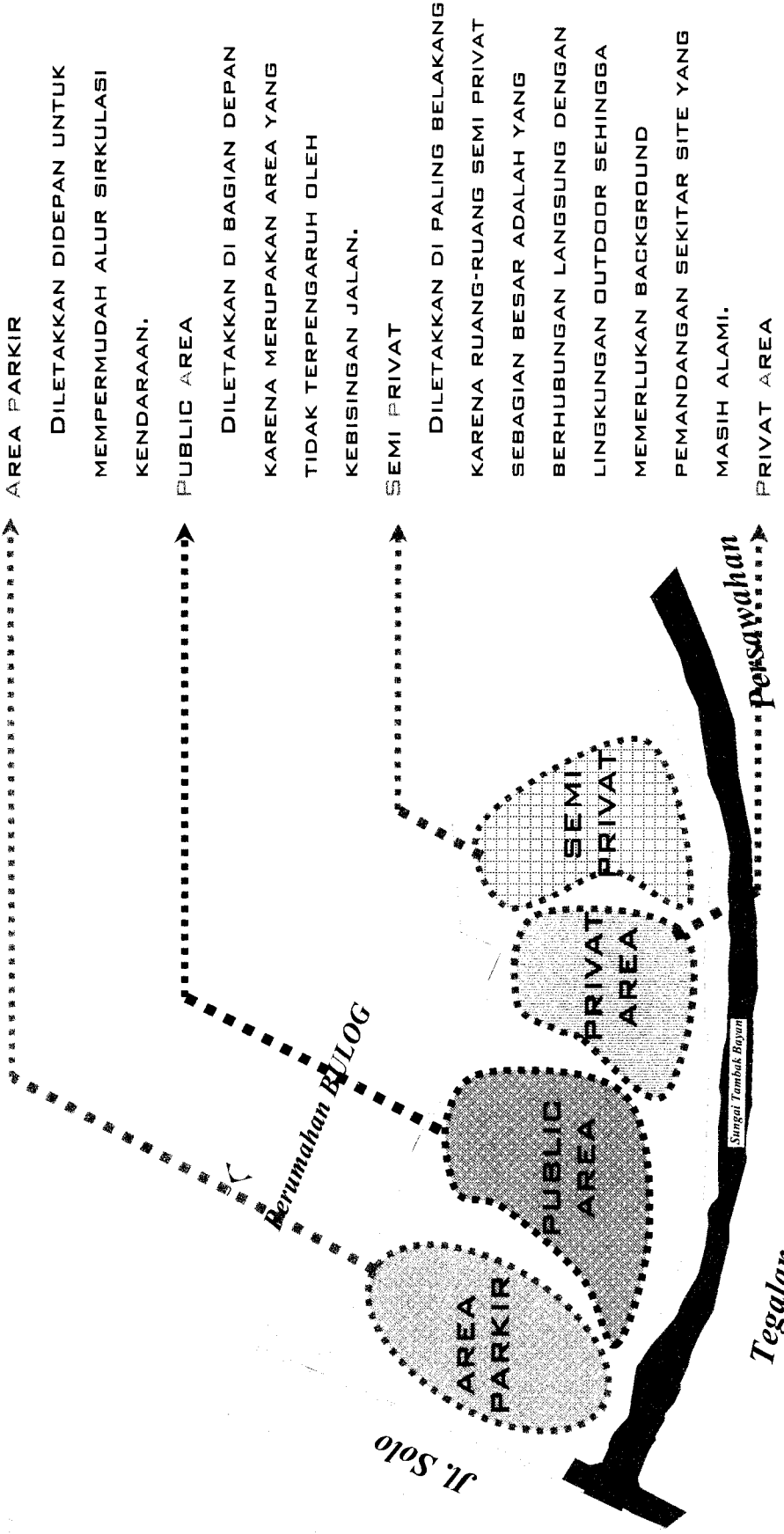
ORGANISASI RUAN



KETERANGAN :
 [Solid Black Box] : SERVICE AREA
 [White Box] : PUBLIC AREA
 [Stippled Box] : PRIVAT AREA
 [Stippled Box] : SEMI PRIVAT
 [White Box] : BERHUB. LANGSUNG
 [Stippled Box] : TIDAK LANGSUNG

**TAMAN KANAK-KANAK
SARANA PEMBELAJARAN LINGKUNGAN**

ZONIN



DILETAKKAN DIDEPAN UNTUK MEMPERMUDAH ALUR SIRKULASI KENDARAAN.

PUBLIC AREA

DILETAKKAN DI BAGIAN DEPAN KARENA MERUPAKAN AREA YANG TIDAK TERPENGARUH OLEH KEBISINGAN JALAN.

SEMI PRIVAT

DILETAKKAN DI PALING BELAKANG KARENA RUANG-RUANG SEMI PRIVAT SEBAGIAN BESAR ADALAH YANG BERHUBUNGAN LANGSUNG DENGAN LINGKUNGAN OUTDOOR SEHINGGA MEMERLUKAN BACKGROUND

PEMANDANGAN SEKITAR SITE YANG MASIH ALAMI.

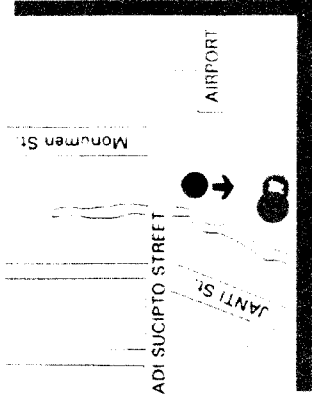
PRIVAT AREA

DILETAKKAN DITENGAH BERTUJUAN UNTUK MEMPERMUDAH PENCAPAIAN BAIK DARI SEMI PRIVAT MAUPUN PUBLIC AREA.

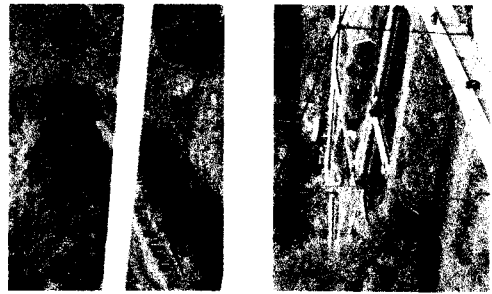
**TAMAN KANAK-KANAK
SARANA PEMBELAJARAN LINGKUNGAN**

ANALISI SIT

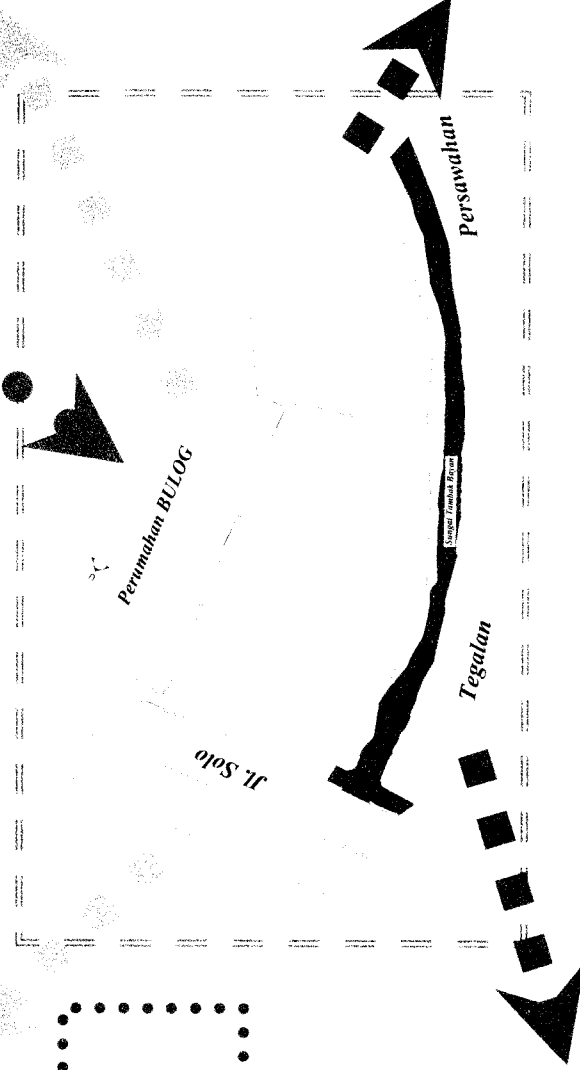
KONDISI EKSTING



- UTARA
- BERBATASAN DENGAN JALAN
- SOLO/ JALAN
- LAKSDA ADISUTJIPTO DAN
- ALFA TOKO SWALAYAN.



TIMUR
BERBATASAN DENGAN
PERUMAHAN BULOG



BARAT
BERBATASAN DENGAN SUNGAI
TAMBAK BAYAN DAN

SELATAN
BERBATASAN DENGAN SUNGAI TAMBAK
BAYAN DAN SAWAH.

**TAMAN KANAK-KANAK
SARANA PEMBELAJARAN LINGKUNGAN**

ANALISI SIT

1. Jarak dari lokasi ke lokasi lain
2. Kondisi lingkungan sekitar lokasi
3. Kondisi tanah dan air di lokasi

KEBISINGAN

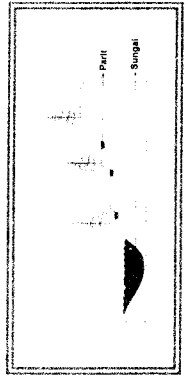
JL. SOLO/ LAKSDA ADISUCIPTO MERUPAKAN JALAN YANG MEMILIKI TINGKAT KEBISINGAN TINGGI.

MENGATASI KEBISINGAN:

- DENGAN PENANAMAN VEGETASI YANG BERDAUN LEBAT.
- DENGAN GUNDUKAN TANAH UNTUK MEREDUKSI KEBISINGAN.
- DENGAN MEMPERTEBAL DINDING DAN MEMINIMALKAN BUKAAN DI BAGIAN DEPAN.

DRAINASE

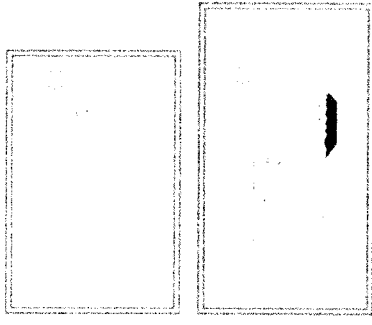
AIR LIMPASAN DARI JALAN MENGALIR KE SELOKAN YANG BERADA DI DEPAN SITE, SEHINGGA TIDAK MENGALIR KE DALAM SITE. SITE BERKONTUR DAN SEMAKIN KEBELAKANG SEMAKIN MENURUN DAN BAGIAN YANG PALING RENDAH ADALAH YANG DEKAT DENGAN SUNGAI SEHINGGA AIR AKAN MENGALIR KESUNGAI. SEHINGGA PADA KONTUR YANG MENURUN DIBERI PARIT DAN VEGETASI AGAR TANAH TIDAK



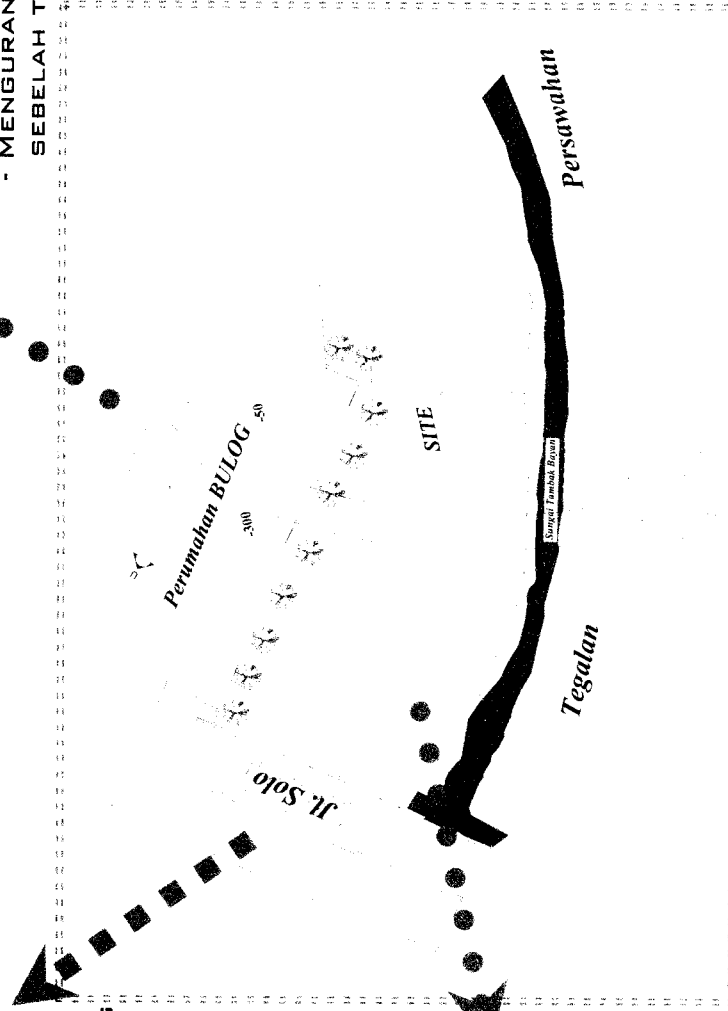
MATAHARI

- MATAHARI TERBIT DARI SEBELAH TIMUR, SEHINGGA BAGIAN SEBELAH TIMUR SITE DIBERI VEGETASI YANG DAPAT MEREDUKSI PANAS MATAHARI.
- SISI BUKAAN BANGUNAN YANG MENGHADAP SEBELAH TIMUR DIBERI SHADING AGAR CAHAYA MATAHARI YANG MASUK TIDAK BERLEBIHAN.
- MENGURANGI BUKAAN YANG MENGHADAP KE SEBELAH TIMUR.

PENANAMAN VEGETASI BERDAUN LEBAT



VEGETASI YANG BERFUNGSI MEREDUKSI CAHAYA MATAHARI.

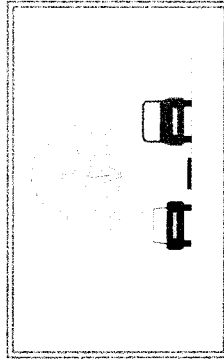


SHADING PADA BANGUNAN, ADANYA KOLAM DI SISI BANGUNAN, DAN AIR MEMILIKI FUNGSI SEBAGAI TEMPAT MEMANTULKAN CAHAYA MATAHARI. SEHINGGA CAHAYA YANG MASUK DIPANTULKAN TERLEBIH DAHULU. HAL INI BERTUJUAN UNTUK MENGURANGI RADIASI MATAHARI DAN MENGATASI BERLEBIHNYA CAHAYA.

**TAMAN KANAK-KANAK
SARANA PEMBELAJARAN LINGKUNGAN**

ANALISI SIT

SIRKULASI
SITE HANYA MEMILIKI SATU JALAN UTAMA, PINTU MASUK DILATAKKAN DAN PINTU KELUAR DIBEDAKAN AGAR TIDAK MENYEBABKAN KEMACETAN. MASUK MELALUI SEBELAH KANAN DAN KELUAR MELALUI SEBELAH KIRI. TEMPAT PARKIR DILETAKKAN DI BAGIAN DEPAN UNTUK KEMUDAHAN SIRKULASI.

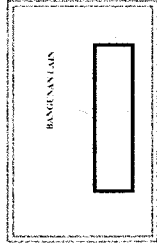


TEMPAT PARKIR DIBERI PENEDUH DARI POHON-POHON, SELAIN BERFUNGSI SEBAGAI PENEDUH JUGA BERFUNGSI SEBAGAI FILTER AGAR DEBU DARI JALAN TIDAK MASUK KEDALAM BANGUNAN.



ANALISA VIEW

- VIEW YANG MENGHADAP KE PERTOKOAN DIBERI BARRIER
- UNTUK MEMFILTER VIEW NEGATIF.
- VIEW YANG MENGHADAP KE SUNGAI, SAWAH DAN TEBALAN MERUPAKAN VIEW POSITIF SEHINGGA SEBAIKNYA DIMANFAATKAN DENGAN CARA MEMLETAKKAN BUKAAN YANG LEBIH BANYAK PADA DAERAH TERSEBUT.



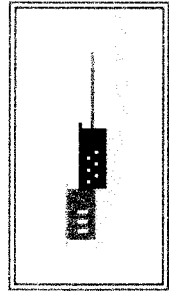
- PENANAMAN VEGETASI SEBAGAI VIEW BUATAN YANG MENGHADAP KE PERUMAHAN BULOG.

ANGIN

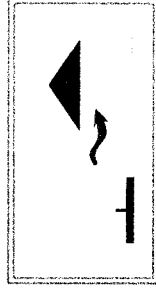
PADA MUSIM HUJAN ANGIN BERTIUP DARI ARAH SELATAN YANG BERASAL DARI BENUA AUSTRALIA, SEDANGKAN PADA MUSIM KEMARAU ANGIN BERTIUP DARI ARAH BARAT YANG BERASAL DARI BENUA ASIA.

KONTUR

SITE MEMILIKI KONTUR SEMAKIN MENURUN KONTUR PALING RENDAH PADA BAGIAN BELAKANG SITE DEKAT DENGAN SUNGAI. SEHINGGA KONTUR DAPAT DIGUNAKAN UNTUK PERMAINAN KETINGGIAN PADA GUBAHAN MASSA.



MEMBUAT KOLAM/ AIR MANGUR PADA SEBELAH BARAT YANG BERTUJUAN UNTUK MENAMBAH KELEMBABAN UDARA KARENA ANGIN YANG BERHEMBUS ADALAH ANGIN KERING.



PADA BAGIAN BARAT DAN SELATAN DIBERI BANYAK VEGETASI AGAR MENAMBAH KELEMBABAN

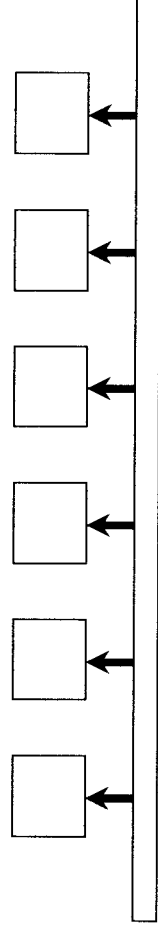
KONSEP BANGUNAN

DASAR PERANGANGAN

Seperti yang dijelaskan pada tahap sebelumnya, dalam perancangan bangunan Taman Kanak-kanak sarana pembelajaran lingkungan ini konsep yang digunakan adalah pemanfaatan unsur alam sebagai sarana belajar anak-anak. Pada bab ini, akan menganalisa hal-hal yang menyangkut perencanaan dan perancangan taman kanak-kanak sarana pembelajaran lingkungan, yaitu:

1. ORGANISASI MASSA BANGUNAN

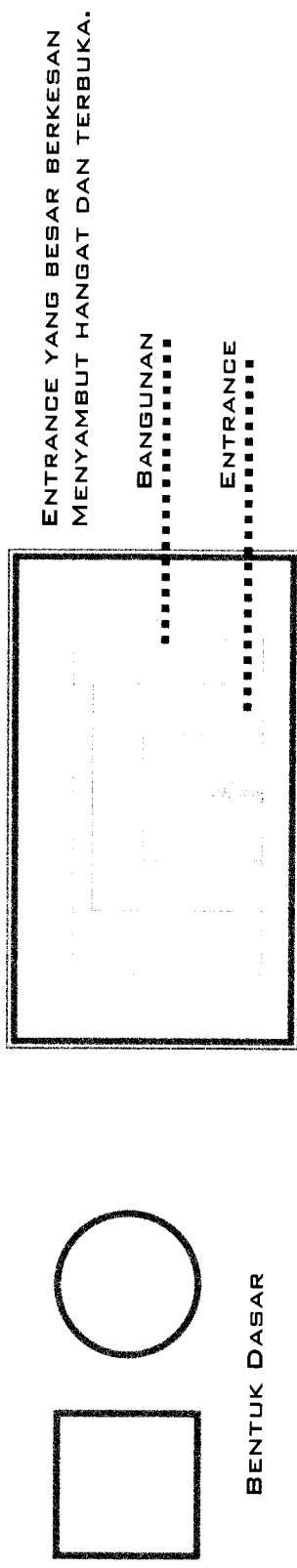
Massa-massa dalam bangunan Taman kanak-kanak sarana pembelajaran lingkungan ini dikelompokkan dalam suatu pola organisasi massa yang menggambarkan bangunan yang menyatu dengan alam. Organisasi massa yang dapat mewakili kesan tersebut adalah organisasi linear karena tiap-tiap ruang disepanjang rangkaian tersebut memiliki hubungan dengan ruang luar.



Karena panjang karakternya, organisasi linear menunjukkan suatu arah, dan dapat menggambarkan gerak, perluasan dan pertumbuhan. Bentuk ini dapat disesuaikan dengan adanya perubahan-perubahan topografi, mengitari suatu badan air atau sebatang pohon, atau mengarahkan ruang-ruang untuk memperoleh sinar matahari dan pemandangan. Bentuknya dapat lurus, bersegmen, atau melengkung.

3 Bentuk Dasar Bangunan

Bentuk-bentuk gubahan-gubahan massa yang akan digunakan adalah dari bentuk dasar bujur sangkar dan satu titik pusat yang berbentuk lingkaran. Bentuk-bentuk-bentuk dasar tersebut disusun sedemikian rupa sehingga dapat membentuk suatu bangunan yang berkesan hangat dan terbuka seperti gambaran kota Yogyakarta yang dituangkan dalam sebuah lagu oleh penyanyi Katon- Bagaskara. Selain itu, bentuk persegi adalah bentuk dasar seperti balok bermain anak-anak/ lego. Bentuk persegi juga diambil dari bangunan yogyakarta yang biasanya berbentuk persegi.

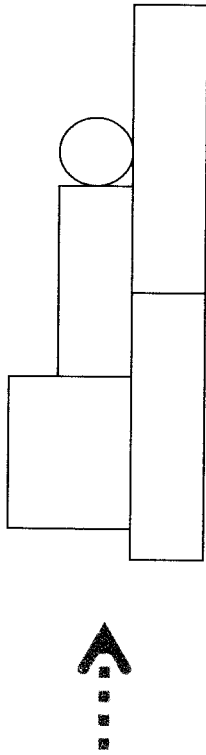


3 Pengolahan Bentuk



DARI BENTUK DASAR LINGKARAN DAN PERSEGI, DIKEMBANGKAN MENJADI PERSEGI PANJANG DAN ELLIPS

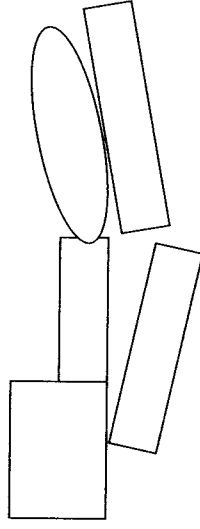
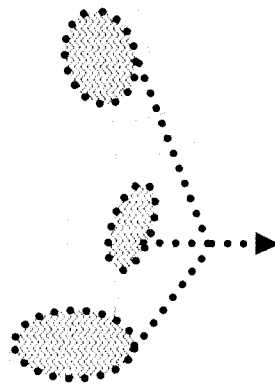
**TAMAN KANAK-KANAK
SARANA PEMBELAJARAN LINGKUNGAN**



GABUNGAN DARI BENTUK PERSEGI YANG BERSIFAT TEGAS DAN LINGKARAN YANG BERSIFAT FLEKSIBEL DISUSUN LINEAR MENGIKUTI KONTUR YANG ADA.



MASSA DIPUTAR 15° BERTUJUAN UNTUK MENYESUAIKAN BENTUK KONTUR.



BENTUK MASSA YANG MEMEANJANG DIPUTAR 5°, 15° DAN 20° UNTUK MEMPERMUDAH SIRKULASI DAN PELETAKAN FUNGSI RUANG DAN MELETAKKAN UNSUR ALAM DALAM BANGUNAN SEBAGAI PENGIKAT DAN PENYATU.

AIR SEBAGAI PENYATU BANGUNAN DENGAN ALAM DILETAKKAN DITENGAH BANGUNAN. BENTUK OVAL DISATUKAN DENGAN PERSEGI MENJADI LENGKUNG.

BENTUK MASSA YANG LINEAR DIHUBUNGKAN MENGGUNAKAN
SELASAR DAN PENYATU DENGAN ALAM BERUPA KOLAM DAN
TAMAN DITENGAH BANGUNAN,

Warna dan Bahan

Warna yang digunakan untuk bagian luar bangunan adalah warna-warna yang mencolok dengan bahan-bahan yang tidak alami seperti beton, baja dan kaca. Hal ini bertujuan agar anak-anak dapat membedakan mana yang alam dan mana yang bangunan sehingga mereka dapat memilih akan bermain dimana dan mereka secara tidak langsung akan sadar betapa pentingnya lingkungan yang alami.



WARNA ORANYE MEMILIKI
ARTI PENDLAK RASA TAKUT.

Warna tersebut memiliki kesan bersemangat dan merangsang aktifitas mental. Sedangkan warna hijau yang terdapat pada lingkungan yang ada disekeliling bangunan memiliki arti penolak rasa angkara murka sehingga, anak-anak akan merasa tenang, bersemangat untuk bermain dan belajar.

2. TATA RUANG DALAM BANGUNAN

☛ Bentuk Ruang

Bentuk-bentuk ruangan yang digunakan adalah bentuk geometri yang murni dan sederhana. Bentuk-bentuk geometri tersebut diombinasikan dengan menggunakan pola berpencar maupun berkelompok sesuai dengan perilaku anak yaitu berpencar (menyendiri) dan berkelompok (bermain dengan teman).



ANAK KECIL IDENTIK DENGAN BENTUK LINGKARAN KARENA IA AKAN BERGERAK KEMANA SAJA DALAM SEBUAH LINGKARAN YANG BERKESAN DINAMIS.

PERSEGI MERUPAKAN UNSURE DOMINAN PENCIPTAAN RUANG KELAS, RUANG YANG MEMILIKI LAY OUT KOTAK AKAN MEMUDAHKAN AKTIFITAS DIDALAMNYA, SEHINGGA DAPAT DISUSUN UNTUK KEGIATAN MENGELOMPOK MAUPUN BERPENCAR.

☛ Tata Ruang

Tata ruang bangunan Taman Kanak-kanak Sarana Pembelajaran lingkungan menggunakan dinding, lantai, pencahayaan dan penghawaan untuk membentuk suatu tata ruang yang alami. Berbeda dengan bentuk gubahan massa dimana disana kontras dengan alam sekitarnya, dalam tata ruang bangunan Taman Kanak-kanak dirancang dengan pemanfaatan unsur alam didalam bangunan.



UNSUR TOPOGRAFI

- MEMBERIKAN KESAN MENYATU ANTARA ALAM DENGAN RUANG DALAM.
- MEMBERIKAN KESAN ALAMI KESINAMBUNGAN RUANG.

3. RUANG LUAR

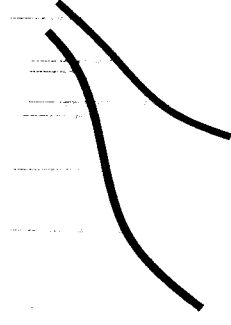
Ruang luar atau open space yang ada pada Taman Kanak-kanak digunakan sebagai area untuk mengembangkan kreativitas dengan berpetualang, belajar dan bermain bersama alam. Pembentukan ruang-ruang terbuka sebagai taman bermain dan belajar diperkuat dengan pola vegetasi sebagai pengarah sirkulasi, naungan bermain anak serta air sebagai barrier bunyi.

❏ Konsep Play Ground dan taman

- Play ground dilengkapi oleh permainan olah tubuh anak seperti mobil-mobilan, sepeda, ayunan, rumah pohon, arena lumpur, kolam renang, papan luncur, jungkat jungkit.
- Taman dibuat dengan permainan kontur, dengan ditanami macam-macam tumbuhan apotik hidup, sawah buatan serta dilengkapi dengan kebun binatang mini dengan binatang seperti burung, kelinci, ayam, kambing, kerbau, dan beberapa binatang lainnya.

❏ Pengarah Sirkulasi

Sirkulasi pada ruang luar selain diarahkan menggunakan jenis perkerasan juga menggunakan menggunakan menggunakan vegetasi.

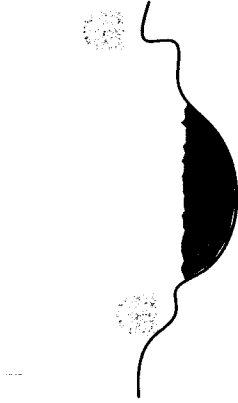


POHON-POHON YANG MENGARAHKAN SIRKULASI.

**TAMAN KANAK-KANAK
SARANA PEMBELAJARAN LINGKUNGAN**

☞ Barrier Bunyi

Air digunakan sebagai barrier bunyi.



AIR DIDALAMKOLAM YANG TENANG DAN DIAM
MENDERMINKAN SUASANA TENANG.



AIR YANG BERGERAK HORIZONTAL MENCERMINKAN
DINAMIS DAN ENERGIK SEPERTI SIFAT ANAK-ANAK.

☞ Naungan Bermain Anak



VEGETASI SEBAGAI NAUNGAN TEMPAT
BERMAIN ANAK SERTA SEBAGAI BATASAN
RUANG DILUAR BANGUNAN.

4. Titik Masuk Dari ruang Luar Ke Tapak

Titik masuk dari jalan utama kedalam tapak
Titik keluar dari site kemudian menuju jalan utama.

USULAN SKEMATIK

Pengguna datang dari arah utara menuju tapak, memarkir mobil kemudian menuju tapak dan memasuki bangunan.

5. Organisasi Ruang - Plotting

Urutan keruangan didalam site.

USULAN SKEMATIK

Dibagi berdasarkan massa, terbentuk dari beberapa bentuk geometris dasar yang mengalami pengurangan, penamabahan serta perputaran sesuai dengan kebutuhan ruang dan bentuk kegiatan yang ada didalamnya.

6. Besar dan Ruang – Jenis Kegiatan

Kebutuhan ruang serta suasana alami tiap ruang yang akan ditampilkan menurut jenis kegiatan yang akan dilakukan dalam ruangan tersebut.

USULAN SKEMATIK

Penggunaan jenis material, jenis permainan serta bentuk ruang yang dapat mendukung kegiatan yang akan dilakukan dalam ruangan tersebut dan membantu proses pembelajaran dengan lingkungan.

7. Sirkulasi Dalam Tapak

Sirkulasi dari massa satu menuju massa yang lain
Sirkulasi didalam landscape

Sirkulasi didalam masing-masing massa

USULAN SKEMATIK

Sirkulasi dalam tapak diarahkan menuju main entrance yang menjorok keluar. Tamu masuk kedalam tapak dengan kendaraan dan memarkir kendaraan kemudian berjalan di jalan setapak menuju main entrance, lobby diteruskan pada ruang tunggu orang tua dan menuju ruang kelas.

8. Struktur

Struktur untuk massa berlantai 1

Struktur untuk massa yang ditinggikan

USULAN SKEMATIK

- Untuk massa berlantai 1 menggunakan pondasi batu kali dengan kolom-kolom penopang.
- Struktur untuk massa yang ditinggikan menggunakan pondasi tiang pancang karena site yang terletak dipinggir sungai.

9. Fasade

Citra bangunan yang sesuai untuk anak

Bangunan yang dapat memacu kreatifitas dan imajinasi anak serta dapat membedakan dengan alam

USULAN SKEMATIK

Pada fasade bangunan menggunakan permainan bentuk geometris, permainan warna yang menyolok.

10. Bahan Bangunan

Bahan bangunan yang menunjang kegiatan anak

USULAN SKEMATIK

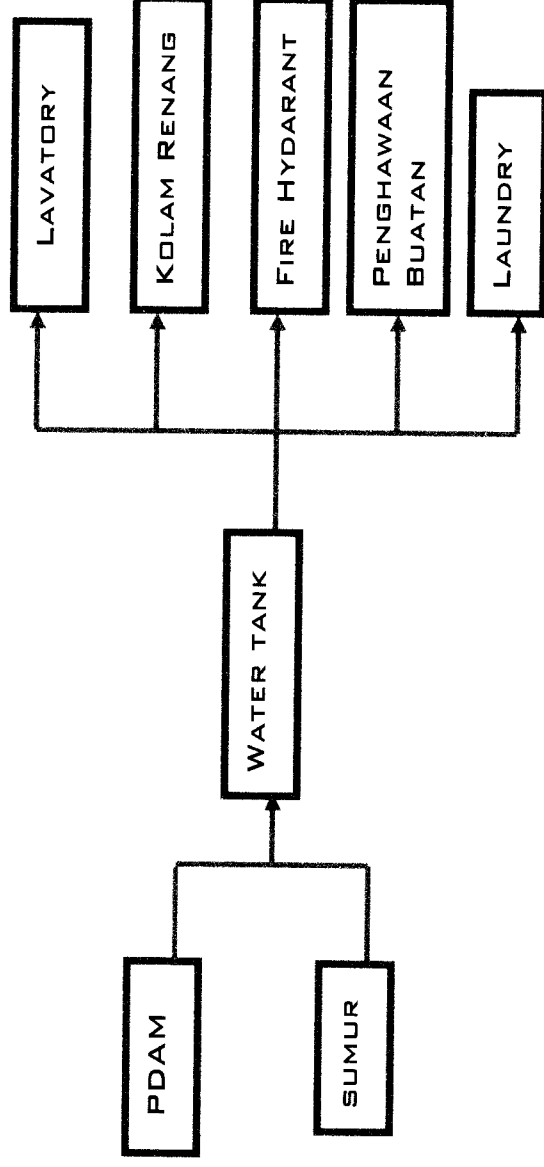
- Menggunakan bahan bangunan dari alam seperti kayu, batu alam, batu kali.
- Kaca, untuk dinding agar ruangan berkesan terbuka.
- Beton
- Besi, aluminium
- Menggunakan bahan yang aman untuk kesehatan dan keselamatan anak. Seperti karpet.

11. KONSEP UTILITAS

Jaringan Air

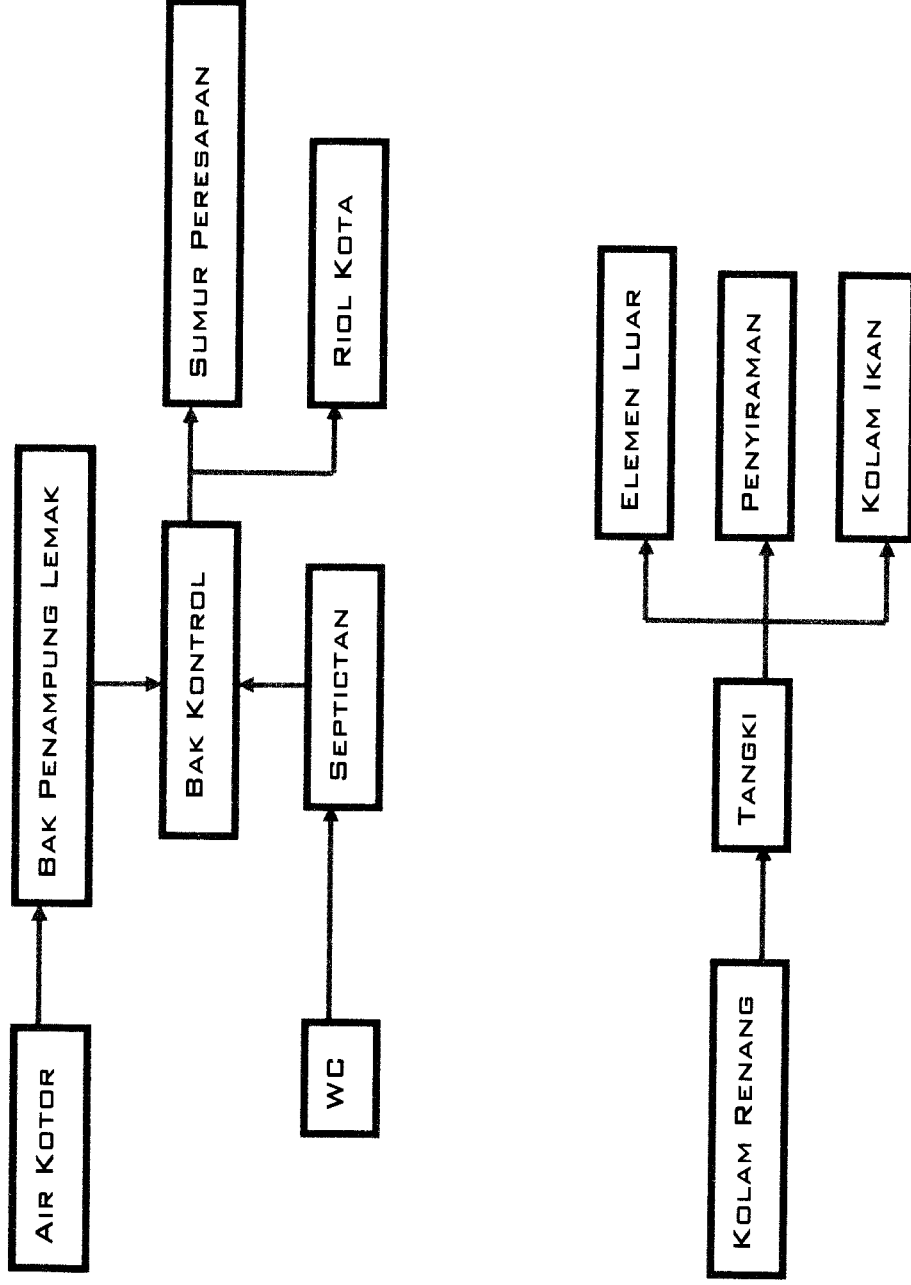
- Air Bersih

Diperoleh dari sumur dan dari PDAM yang ditampung dalam tangki air kemudian disalurkan ke kolam, lavatori dan fire hydrant.



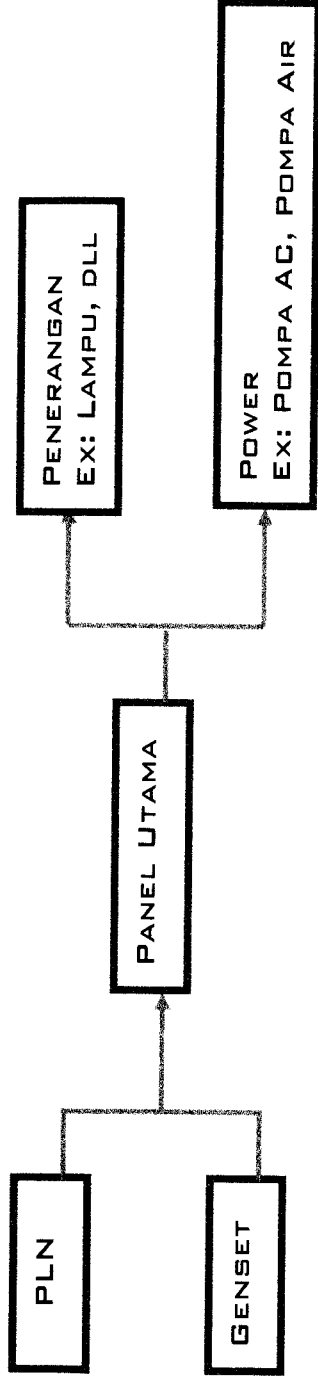
- Air Kotor

Air kotor dibedakan menjadi dua, yang pertama air kotor dari lavatory dan yang kedua air kotor dari kolam renang. Untuk air dari kolam renang dapat dimanfaatkan untuk menyiram tanaman, untuk elemen alam pada ruang luar.

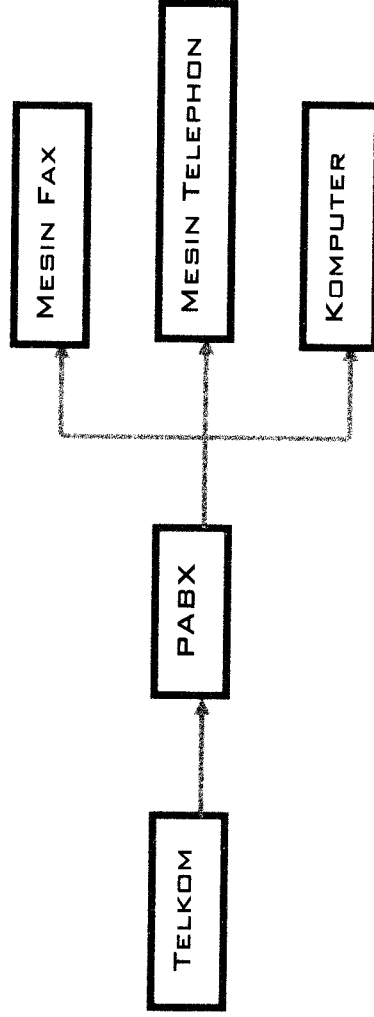


**TAMAN KANAK-KANAK
SARANA PEMBELAJARAN LINGKUNGAN**

Jaringan Listrik



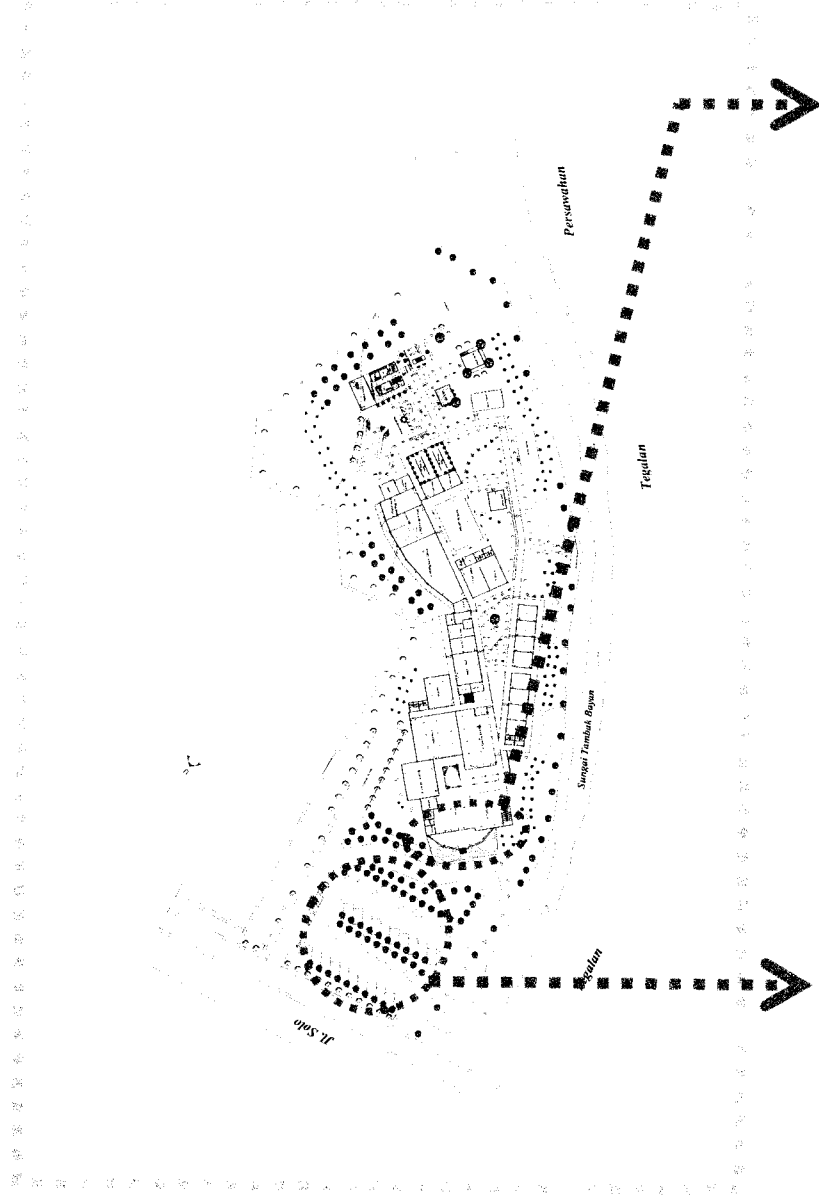
Jaringan Komunikasi



TAMAN KANAK-KANAK SARANA PEMBELAJARAN LINGKUNGAN

Dari konsep konsep diatas maka terbentuklah rancangan taman Kanak-Kanak Sarana Pembelajaran Lingkungan yang dituangkan kedalam disain bangunan.

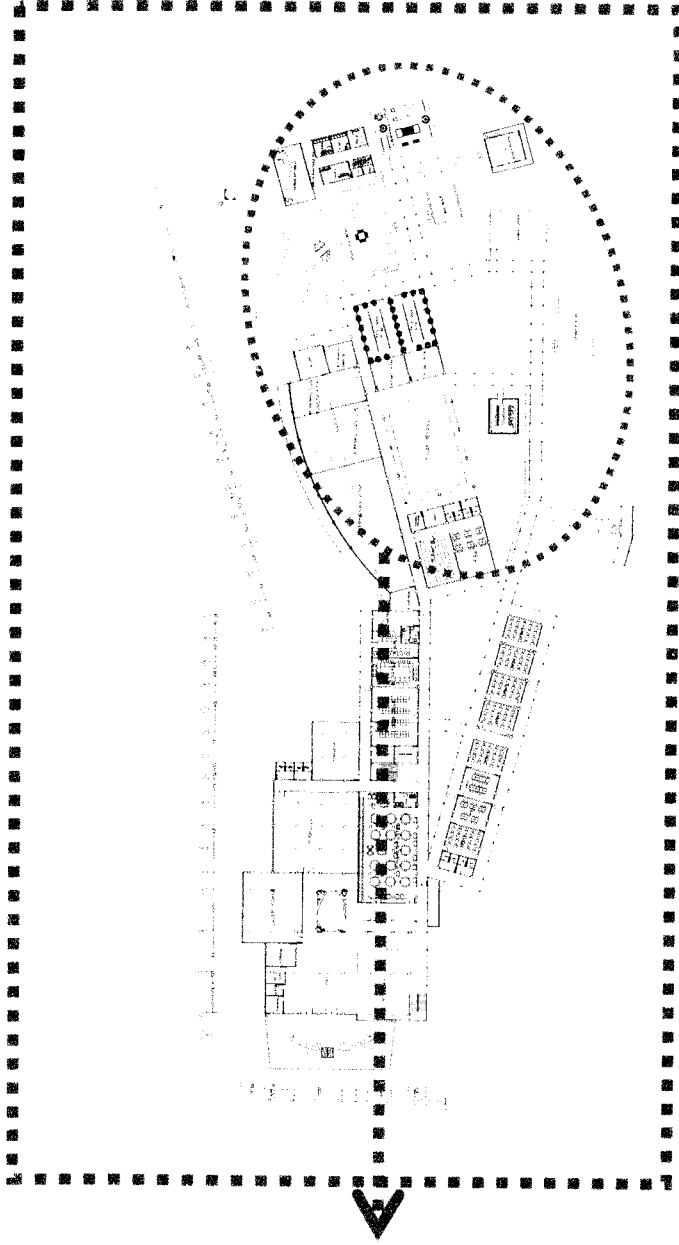
☆ SITE PLAN



Parkir diletakkan didepan agar tidak mengganggu aktifitas yang ada. Bangunan memiliki orientasi kesungai sehingga pemandangan sungai sehingga anak-anak dapat melihat langsung sungai saat memasuki bangunan, hal ini bertujuan agar anak-anak timbul kesadaran untuk menjaga keindahan dan kebersihan sungai sejak masih anak-anak.

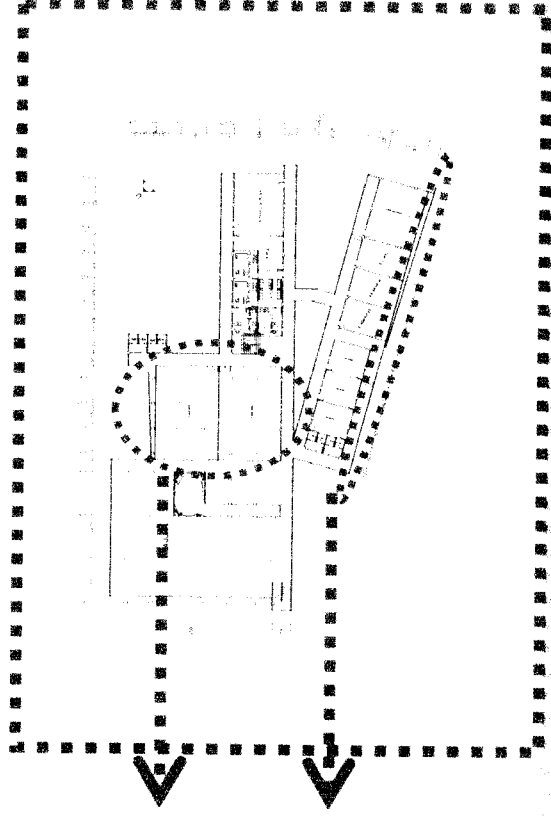
☆DENAH LANTAI 1

Ruang bermain indoor maupun out door diletakkan di belakang untuk memudahkan pengawasan guru serta pemandangan di belakang site masih alami sehingga anak akan merasa berada di alam bebas.



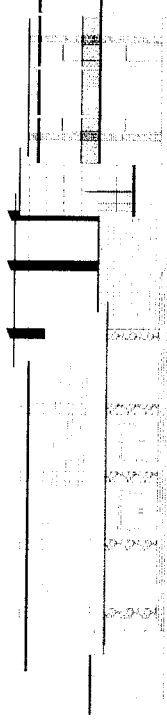
☆DENAH LANTAI 2

Ruang tidur diletakkan dilantai 2 agar anak-anak dapat tidur dengan tenang dan tidak terpancing untuk bermain. Selasar di lantai dua tidak tertutup oleh kaca seperti pada lantai 1 karena orang luar lebih memungkinkan masuk dari lantai 1 daripada lantai 2.



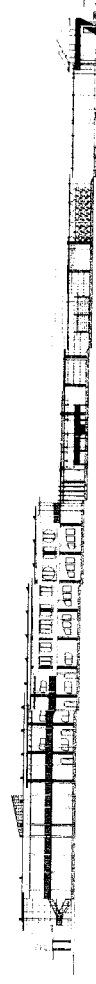
☆TAMPAK DEPAN

Tampak depan terlihat bangunan seperti tumpukan balok mainan anak-anak. Hal ini bertujuan agar anak-anak merasa akrab dengan bangunan taman kanak-kanak ini sehingga mereka akan betah disana.

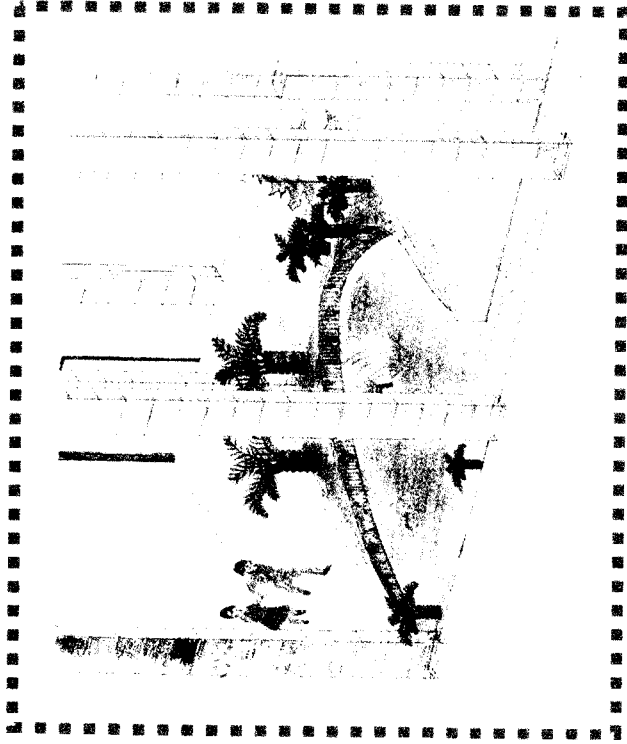


☆TAMPAK SAMPING

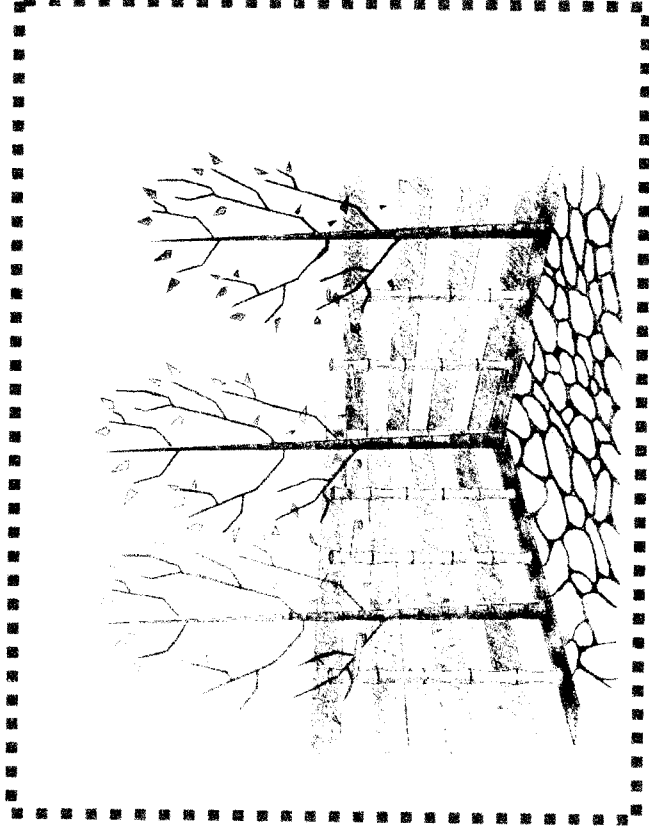
Dari tampak samping bangunan terlihat mengikuti kontur dan sebagian besar menggunakan material kaca, hal ini bertujuan selain untuk keamanan dari jangkauan orang luar untuk masuk melewati sungai juga agar anak-anak dapat melihat pemandangan luar walaupun ada didalam bangunan sehingga mereka merasa belajar didalam terbuka.



☆ PERSPEKTIF



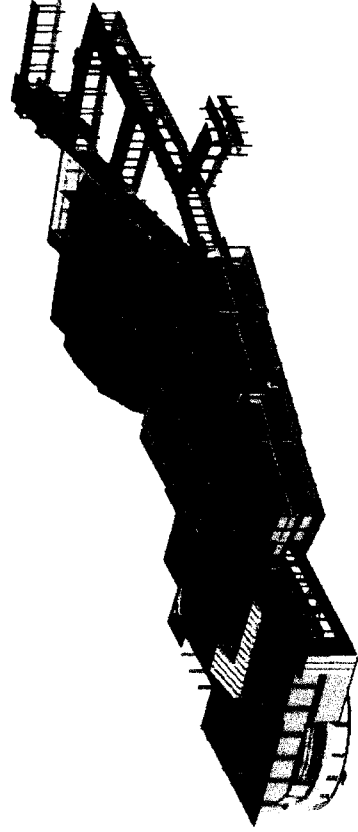
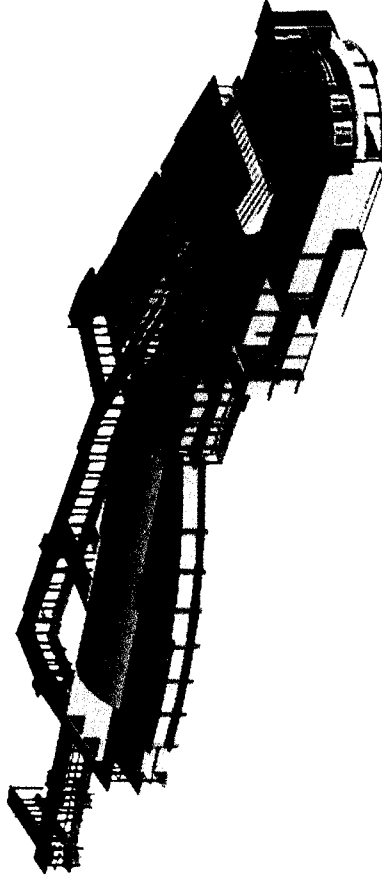
Suasana kolam yang ada didekat hall. Kolom terbuat dari batu candi halus, diatas kolam berlubang sampai lantai dua bertujuan agar cahaya dapat masuk kedalam bangunan.



Suasana kamar mandi outdoor, bahan-bahan yang digunakan adalah bahan alami seperti lantai dari batu kali pipih, pancuran dari pipa dimasukkan kedalam bambu, dinding dilapisi batu candi serta dipinggir-pinggir kamar mandi ditanami pohon sehingga benar-benar seperti mandi di alam.

**TAMAN KANAK-KANAK
SARANA PEMBELAJARAN LINGKUNGAN**

☆AXONO



HANA NORMA RAKHMAWATI
-02512038-

BAGIAN 4 LAPORAN PERANCANGAN

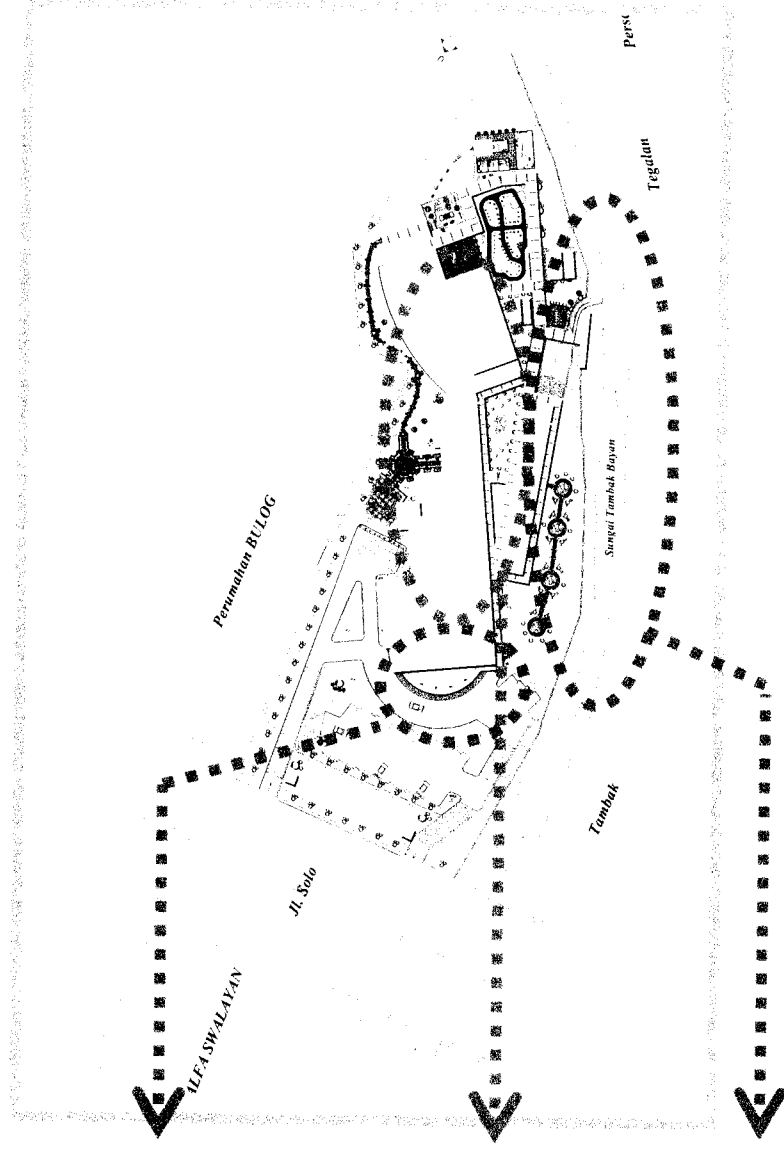
Pada tahapan laporan perancangan yang dilakukan di studio perancangan, terjadi beberapa perubahan serta pengembangan desain Taman Kanak-Kanak Sarana Pembelajaran Lingkungan untuk mengikuti konsep yang telah dibuat.

4.1 SITUASI

Bangunan memiliki orientasi menghadap ke jalan dan sungai. Hal ini membawa dampak positif karena bangunan karena dapat terlihat oleh orang yang berlalu lalang dan murid-murid dapat melihat langsung sungai saat akan memasuki bangunan sehingga dapat memberikan kesan alami dan menyatu dengan alam.

Atap bangunan menggunakan atap dak dan atap lengkung agar terlihat seperti permainan balok anak-anak, sehingga anak akan merasa betah bermain dan belajar.

Site berkontur dan ditanami berbagai jenis tanaman yang bertujuan untuk menimbulkan jiwa petualang anak dan sebagai pengenalan lingkungan serta jenis tanaman kepada anak.

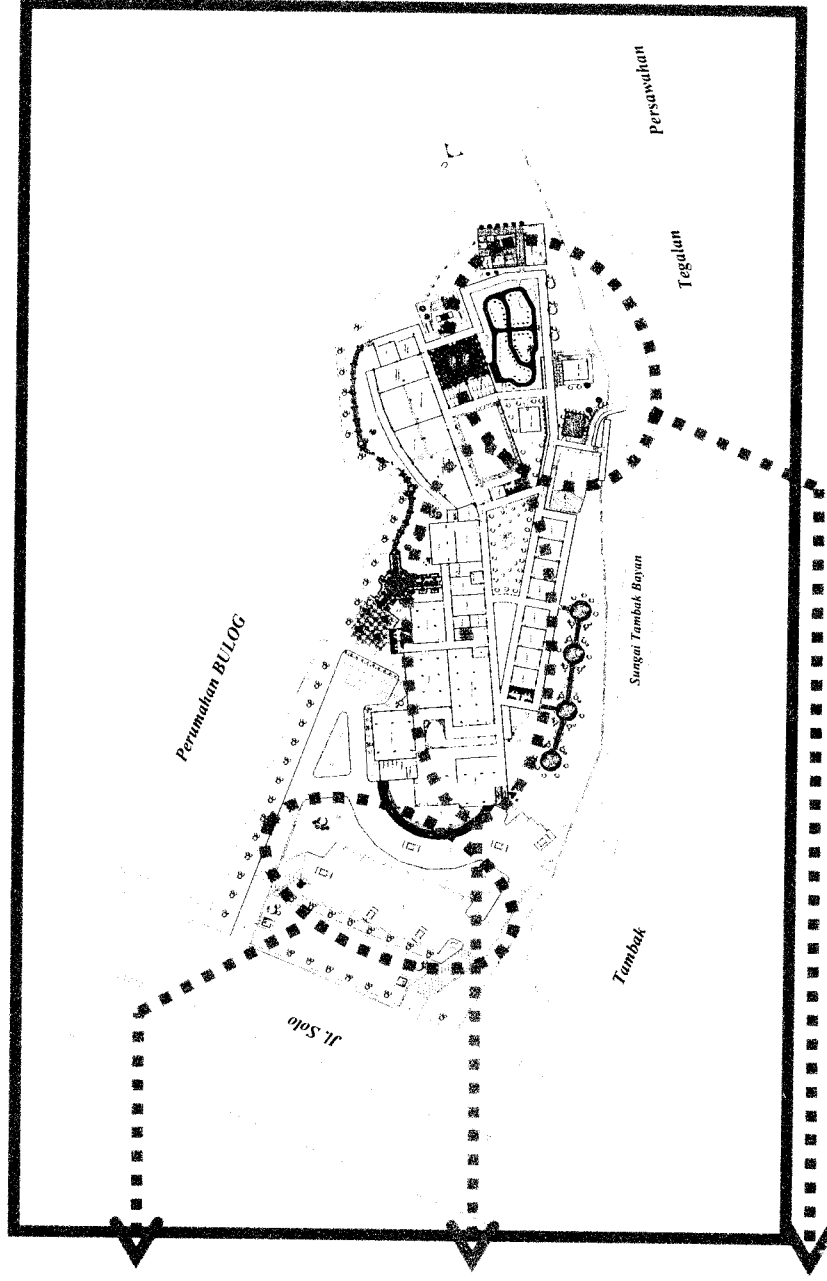


4. 2 SITE PLAN

Gambar site plan ini memperlihatkan lay out ruang luar dengan pencapaian ke bangunan. Area parkir diletakkan didepan untuk mempermudah sirkulasi dan pencapaian serta agar tidak mengganggu aktivitas yang ada didalam maupun diluar bangunan.

Bangunan utama terdiri dari 2 lantai ditambah dengan ruang luar yang berhubungan langsung dengan alam.

Ruangan yang berhubungan langsung dengan alam diletakkan dibelakang dan menghadap kesungai agar anak dapat menikmati alam dan sungai dengan bersamaan serta karena bagian belakang site masih alami.

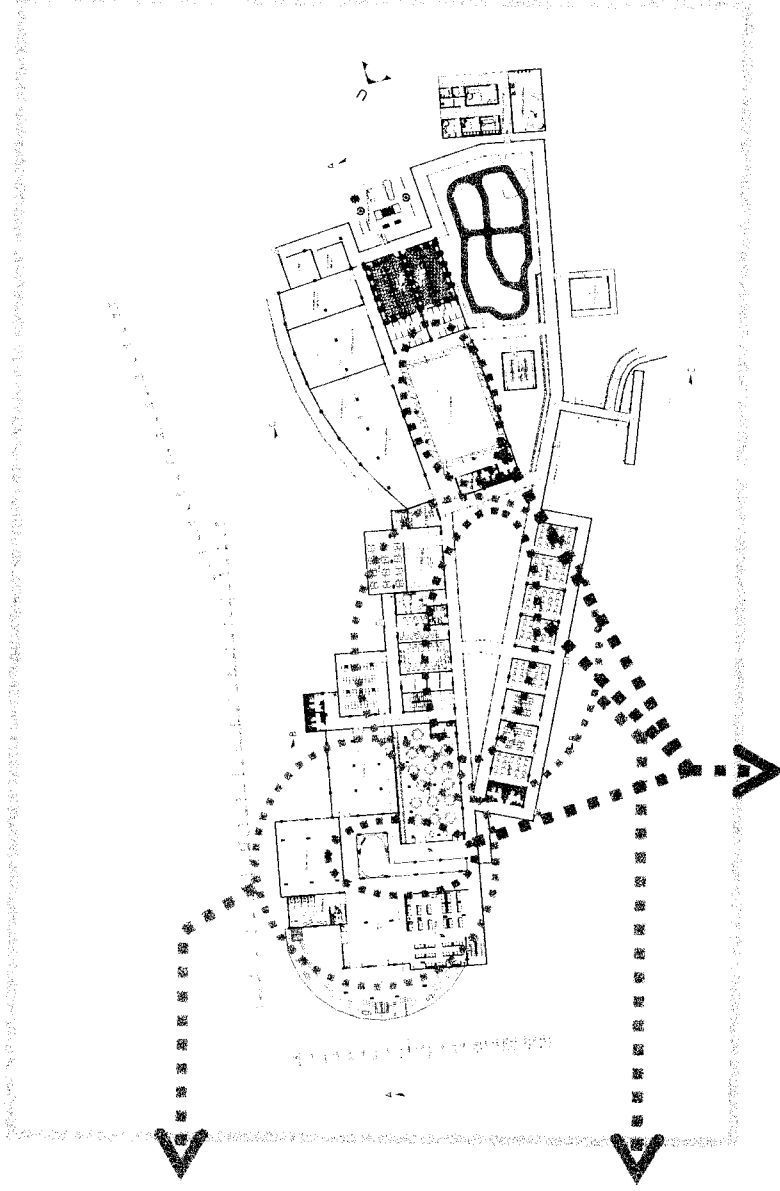


4. 3 DENAH

Denah Lantai 1

Denah lantai 1 bagian depan berfungsi sebagai public area dan semi privat seperti ruang tunggu, koperasi, musholla, kantin, galeri karya. Hal ini bertujuan agar aktifitas yang ada tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar taman kanak-kanak.

Bagian tengah berfungsi sebagai ruang kelas, perpustakaan, ruang guru, ruang rapat, ruang TU, ruang kepala sekolah dan ruang karyawan. Ruang guru diletakkan ditengah bertujuan untuk mempermudah pengawasan murid baik didalam kelas maupun bagian depan dan belakang bangunan.



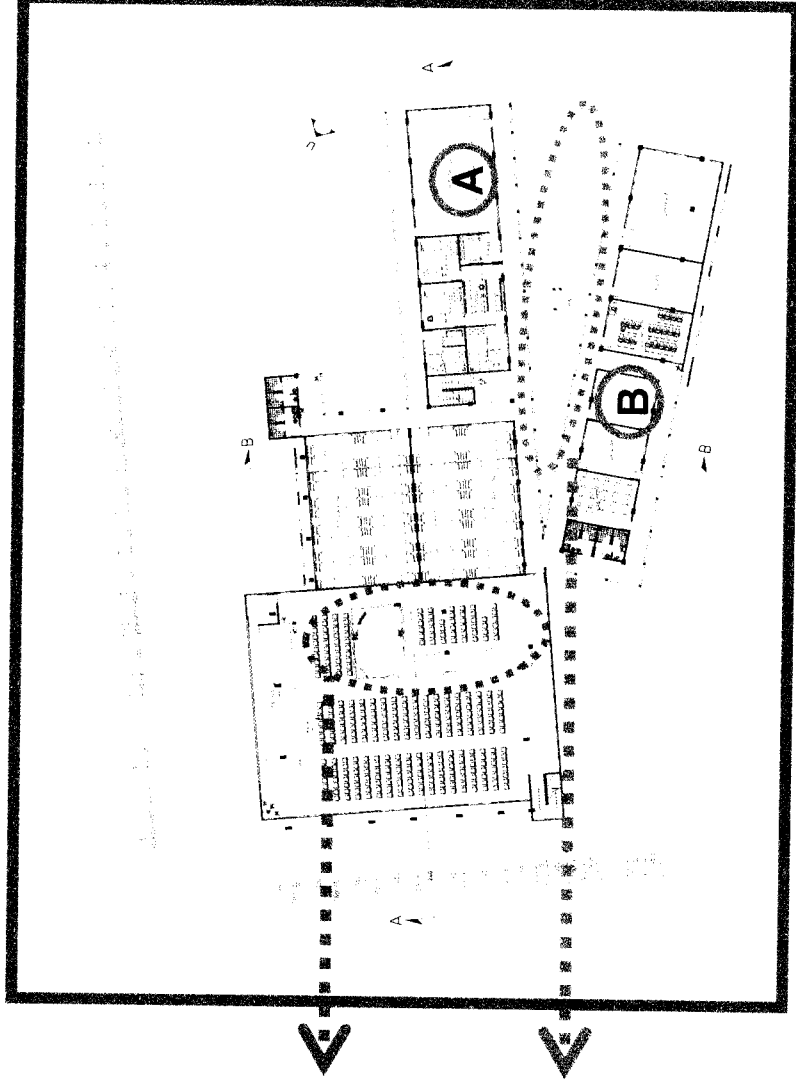
Didalam bangunan terdapat pengikat antara bangunan dengan alam berupa taman dan kolam (kolam ikan dan kolam renang).

Denah Lantai 2

Lantai 2 menitikberatkan kegiatan yang membutuhkan ketenangan dan tidak berhubungan langsung dengan alam seperti aula, ruang tidur anak, laboratorium, gymnasium, ruang dokter, ruang seni, ruang lukis.

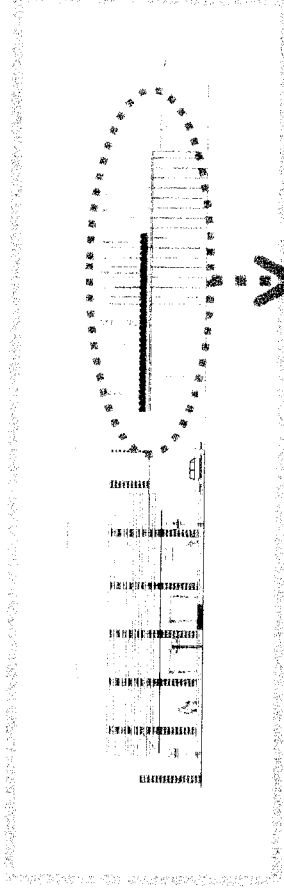
Aula pada bagian tengahnya terdapat lubang yang menerus sehingga kolam ikan dan taman dapat dinikmati dari aula.

Ruang daerah B diputar 15° sehingga berkesan terpisah dengan daerah A bertujuan agar koridor antar ruang tidak saling berhimpitan dan baik dari daerah A maupun daerah B dapat lebih leluasa melihat pemandangan alam.

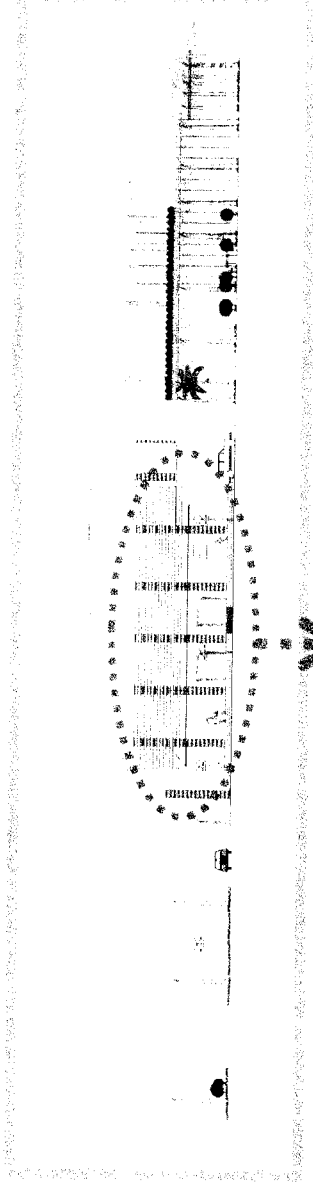


4. 4 TAMPAK

Tampak Depan

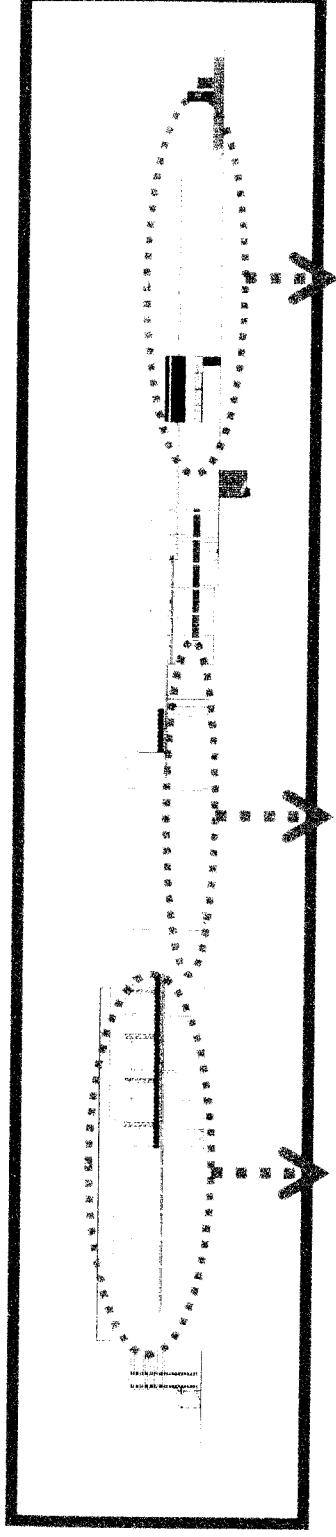


Tampak depan bangunan taman kanak-kanak ini didesain berdasarkan sifat alam terbuka sesuai penekanannya dengan cara banyak didominasinya elemen kaca pada bangunan.

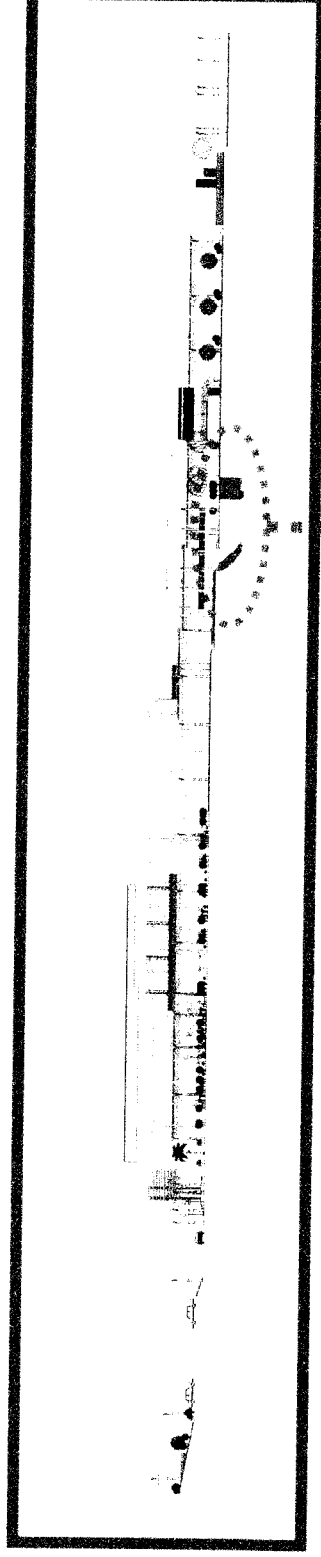


Entrance bangunan dibuat besar dengan dipertegas oleh kolom-kolom yang berjajar dilapisi batu candi serta garis-garis horizontal di atasnya yang terbuat dari glue laminated timber bertujuan agar bangunan terlihat terbuka dan menyambut hangat anak-anak serta anak akan merasa akrab dengan bangunan tersebut karena bentuk entrance nya seperti permainan balok yang menggunakan bahan-bahan alami.

📍 Tampak Samping Kiri

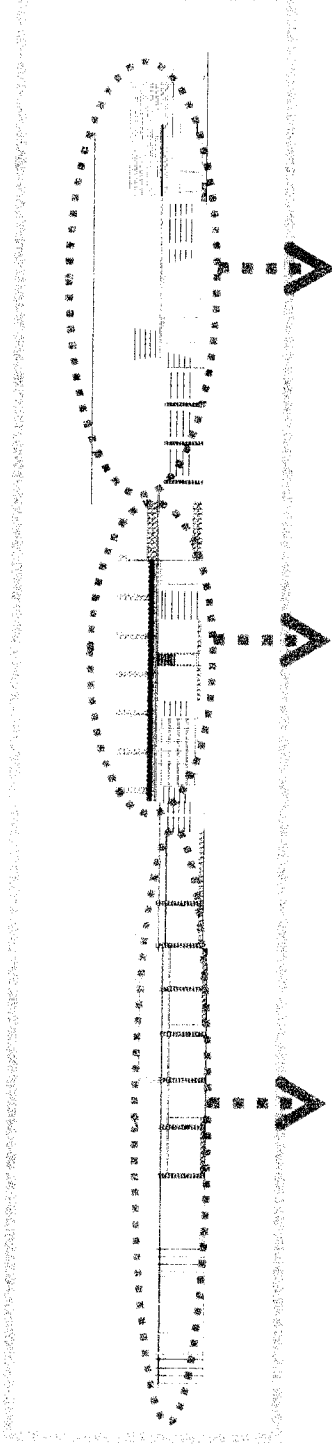


Pada bangunan tampak samping kiri terlihat sebagian besar terbuat dari kaca, hal ini selain bertujuan agar terlihat terbuka dan transparan juga karena pada sisi kiri bangunan berhadapan langsung dengan sungai sehingga anak akan merasa bermain dan belajar dialam dan dipinggir sungai walau berada didalam bangunan.

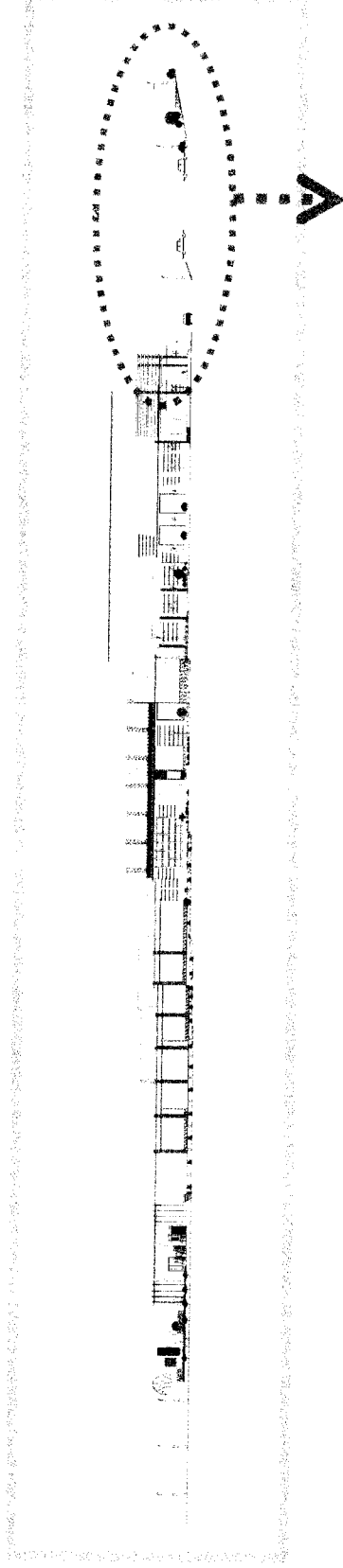


tampak samping kiri kawasan terlihat air terjun yang mengalir dipinggir tangga menuju sungai serta air terjun yang mengalir dari bawah gardu pandang yang mencerminkan sifat energik seperti sifat anak-anak serta dapat menambah pengetahuan dan ketenangan.

Tampak Samping Kanan



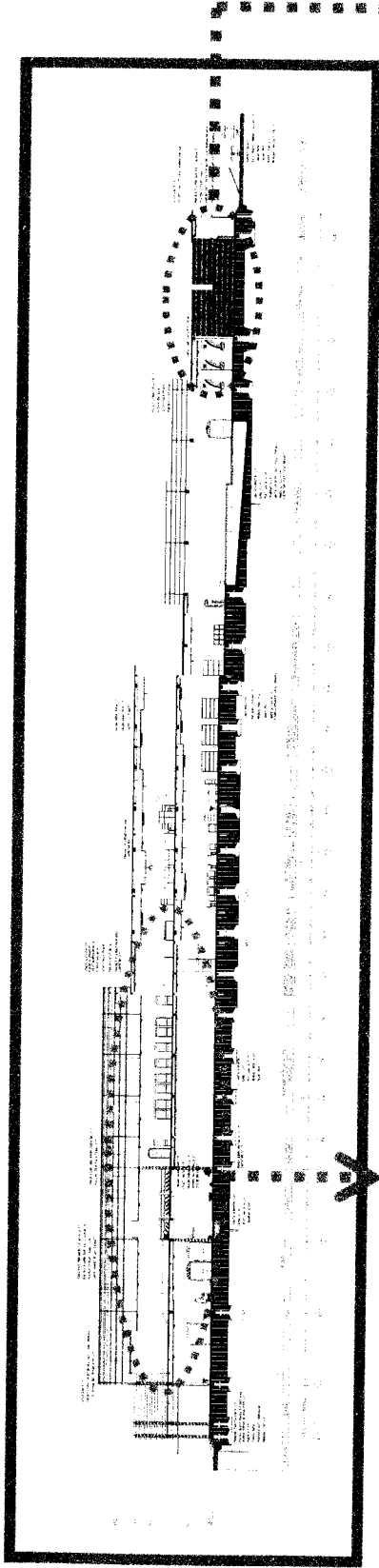
Pada tampak samping terlihat bahwa bangunan semakin kebelakang semakin turun dan tinggi bangunan semakin kebelakang semakin rendah, hal ini ditujukan selain untuk mengikuti kontur juga untuk meredam kebisingan yang berasal dari jalan solo sehingga semakin kebelakang suasana akan semakin tenang.



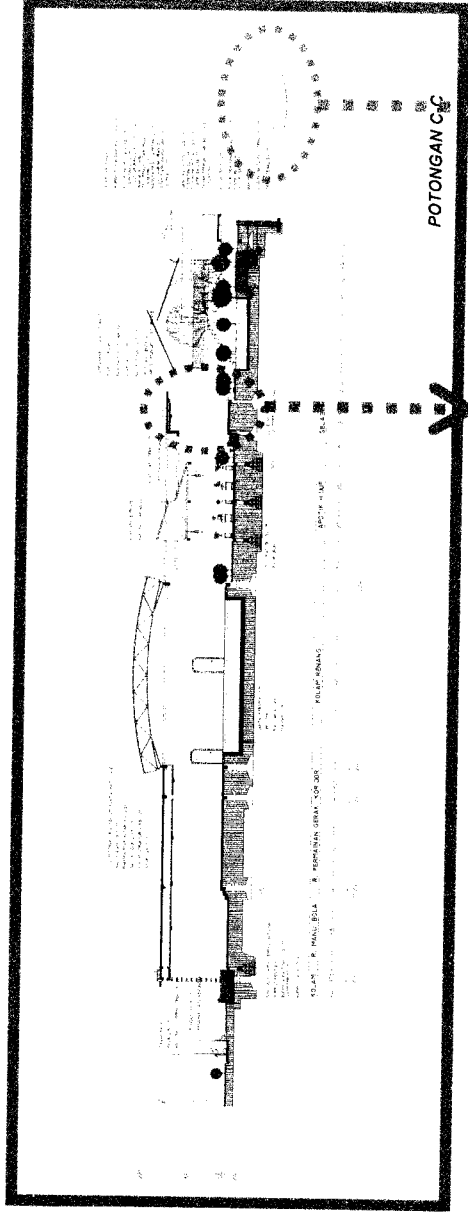
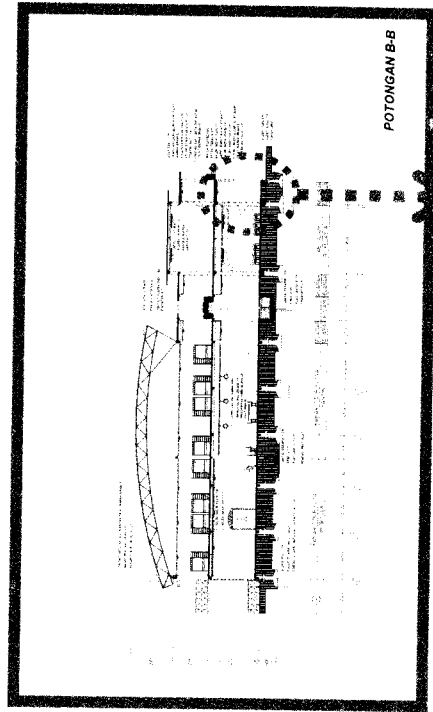
Site bagian depan taman kanak-kanak terlihat paling curam sehingga, dimanfaatkan sebagai tempat parkir mobil. Pada site terdapat jalan setapak dari depan kebelakang sehingga anak dapat berkeliling dengan menikmati pemandangan tanpa melewati ruang didalam bangunan.

**TAMAN KANAK-KANAK
SAKANA PEMBELAJARAN LINGKUNGAN**

4. 5 POTONGAN



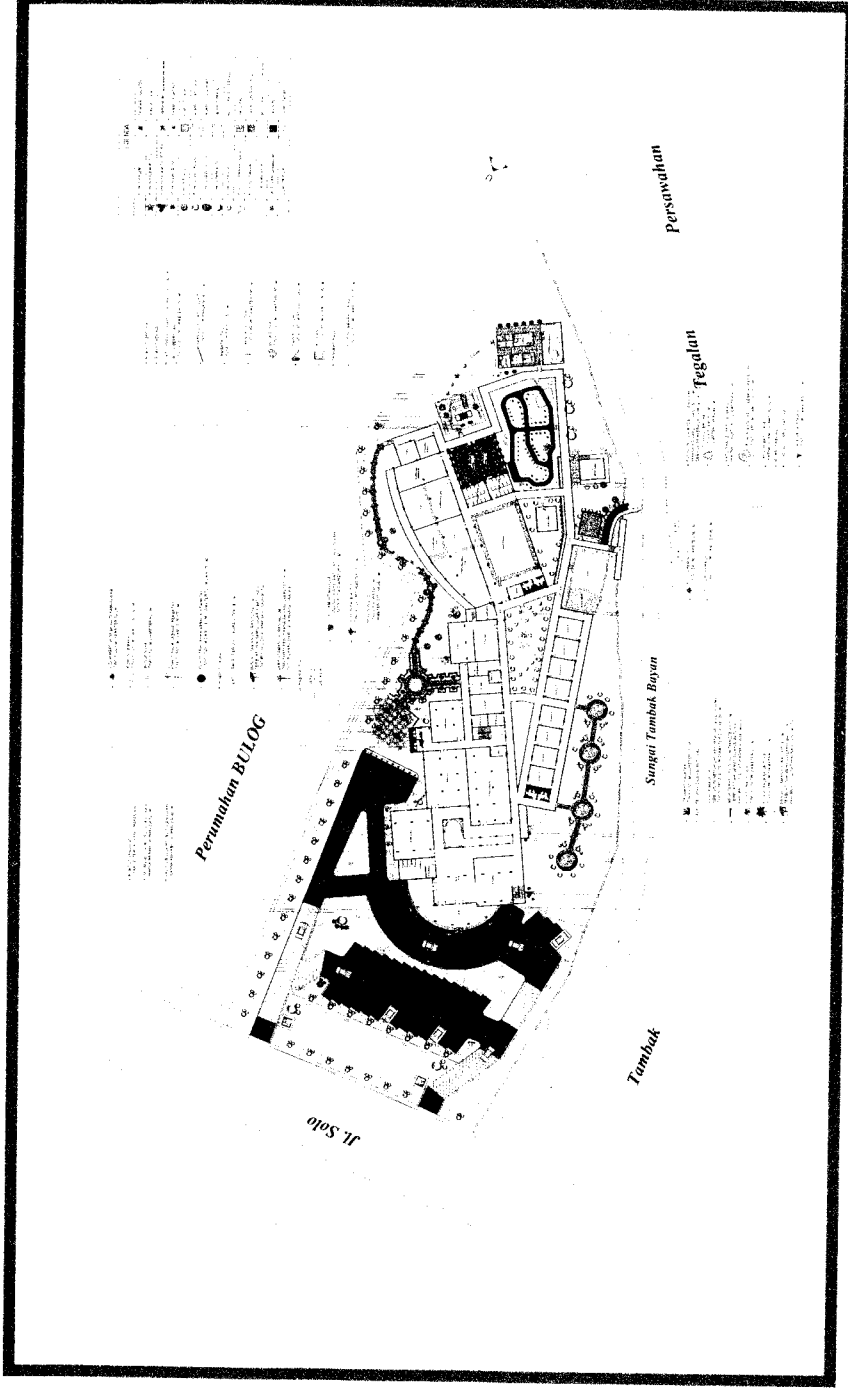
Potongan diatas menunjukkan hubungan ruang antara ruang yang butuh ketenangan dilantai 2 dengan lantai 1. kamar mandi outdoor dibuat tanpa menggunakan atap agar anak-anak merasa mandi di alam bebas.



Pada potongan terlihat selasar di lantai 1 dibatasi dengan kaca, hal ini ditujukan untuk keamanan bangunan pada malam hari dengan tanpa mengganggu kenyamanan anak-anak untuk melihat suasana luar. Pada potongan juga terlihat ketinggian bangunan dengan sungai.

**TAMAN KANAK-KANAK
SARANA PEMBELAJARAN LINGKUNGAN**

4.7 RENCANA LANSEKAP

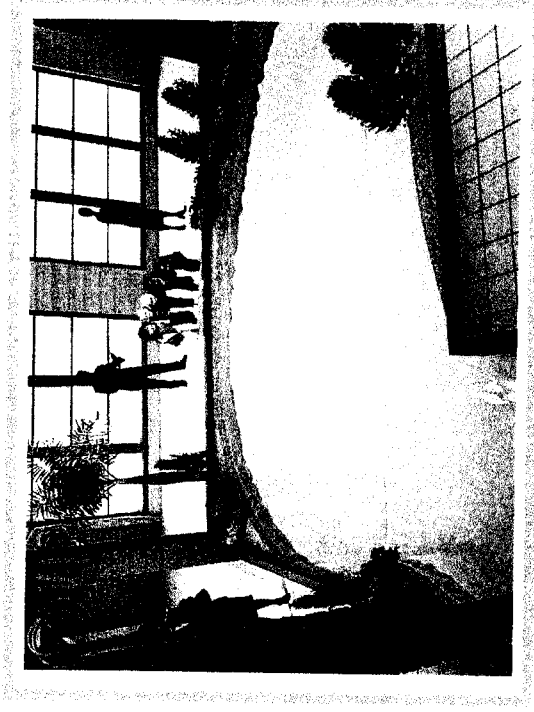


Perkerasan yang digunakan di tempat parkir, jalan dan jalan setapak berupa paving, batu kali, dan batu candi agar air hujan dapat dengan mudah terserap kedalam tanah. Tanaman yang ada pada site selain berfungsi sebagai sarana belajar anak juga berfungsi sebagai naungan bermain anak, peneduh, pengarah sikulasi, pembatas dan penyerap air hujan.

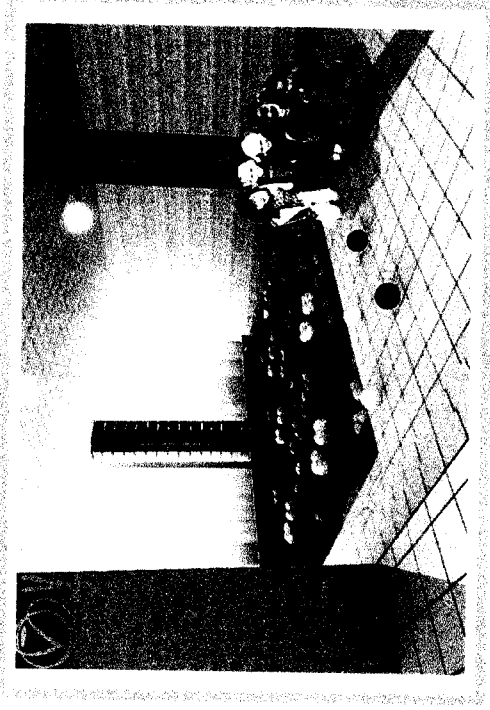
4. 8 PERSPEKTIF

Interior

Suasana kolam ikan sebelah hall, bagian atas berlubang sehingga cahaya matahari dapat masuk kedalam bangunan sehingga koridor menjadi terang tanpa menggunakan lampu dan suasana menjadi seperti koridor berada di alam. Kolom dipinggir kolam menggunakan batu candi yang bertekstur halus, sehingga tidak membahayakan anak.



Pada dinding ruang mandi bola dilapisi wallpaper yang bergambar tekstur kayu. Hal ini bertujuan agar dinding terlihat seperti dari kayu sehingga terlihat alami. Pada arena mandi bola ini bagian yang menghadap keluar memiliki dinding kaca yang tembus pandang sehingga disaat bermain, anak-anak merasa bermain diluar ruangan.



Pada kamar mandi outdoor agar anak-anak merasa di alam terbuka maka pada ruangan ini tidak menggunakan atap serta di pinggir-pinggirnya ditanami pohon pinus. Pancuran air terbuat dari pipa paralon yang dimasukkan kedalam bambu kuning, sehingga terlihat alami.



Pada ruang ilusi, dinding dan plafon dilapisi wallpaper bergambar pepohonan di hutan, kolom dicat seperti batang kayu dan lantai diberi karpet hijau rumput serta batu-batuan sehingga pada saat anak masuk kedalam ruang ilusi mereka akan berimajinasi membayangkan seakan mereka berada ditengah hutan. Dinding yang menghadap keluar terbuat dari kaca sehingga anak merasa bahwa hutan tersebut benar-benar nyata.



🌿 Eksterior

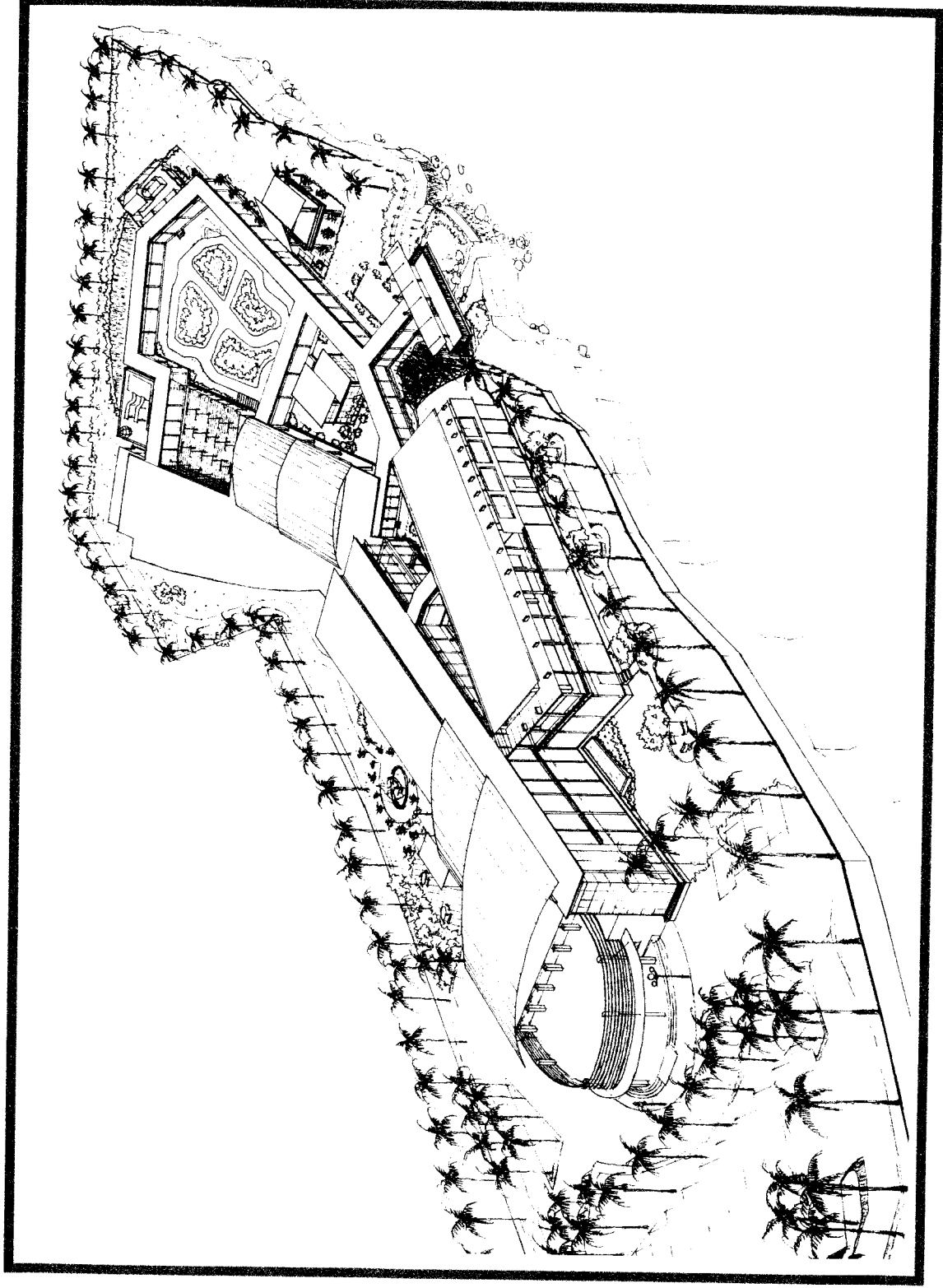


Kolam dengan air muncrat diletakkan didekat bangku taman yang digunakan sebagai tempat belajar mengajar di luar ruangan, bertujuan untuk menambah ketenangan anak-anak dengan mendengar suara gemericik air.



Air terjun buatan selain mencerminkan sifat energik anak juga menambah keindahan pemandangan dari gardu pandang.

4. 9 PERSPEKTIF KAWASAN



YOGYAKARTA

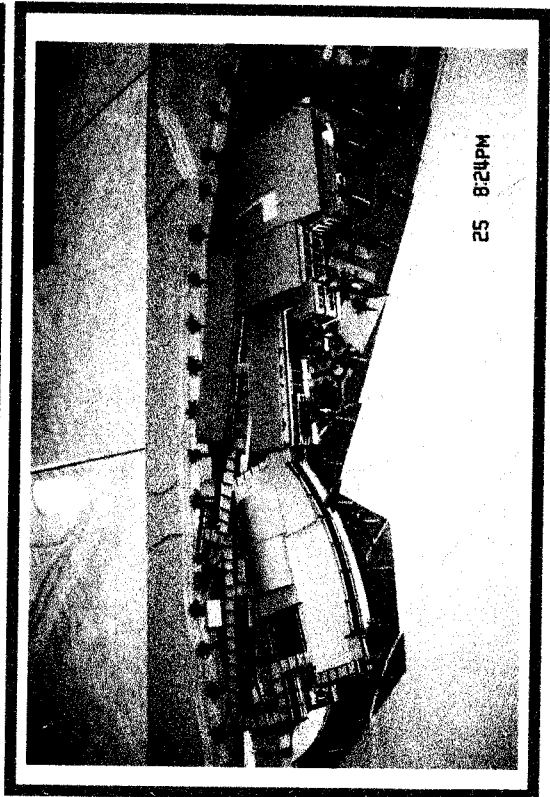
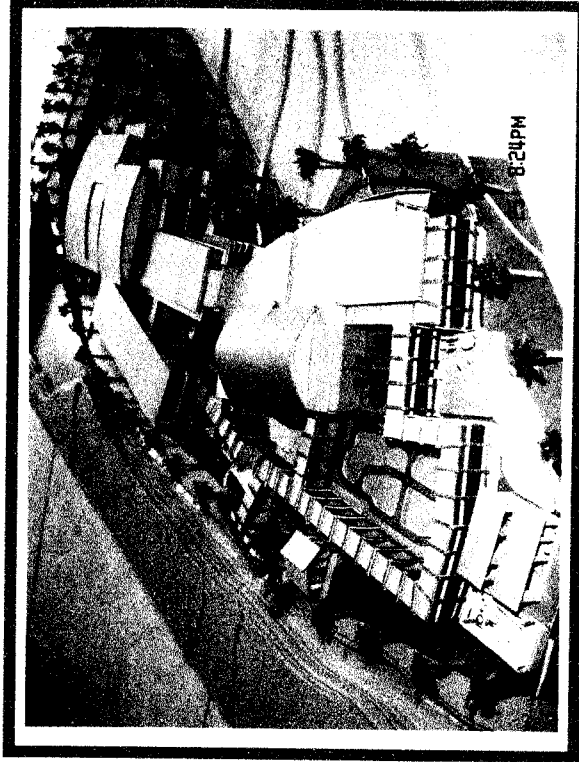
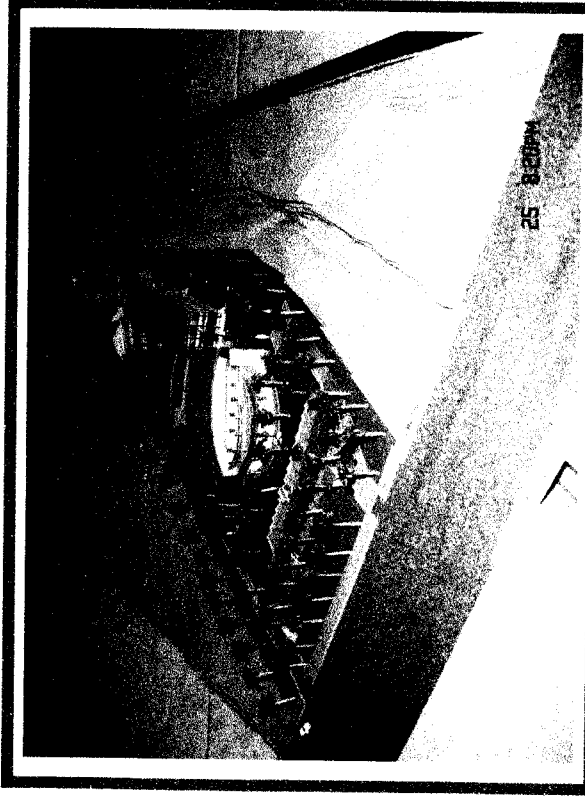
NO	TGL	TOPIK	PETUGAS	KET
		hal 8-11		

Yogyakarta,
Mengetahui
Kabag. Perpustakaan

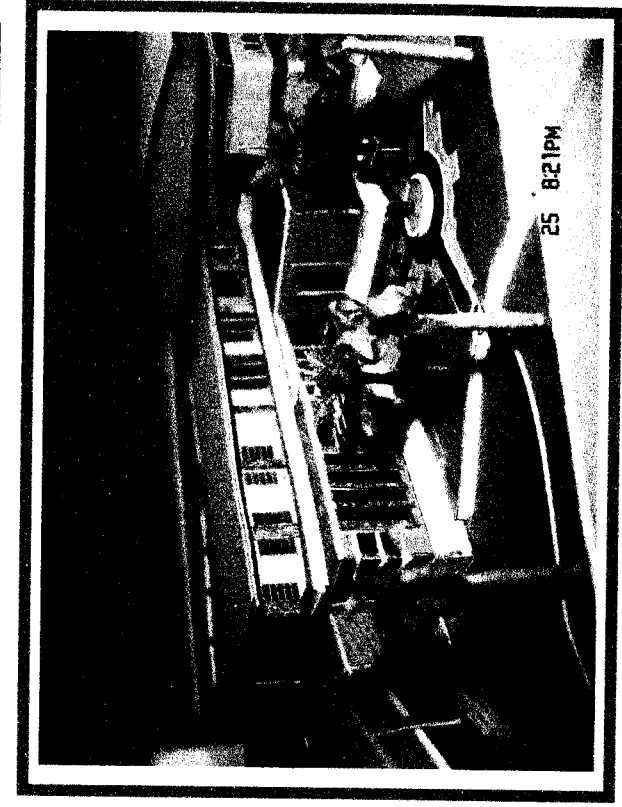
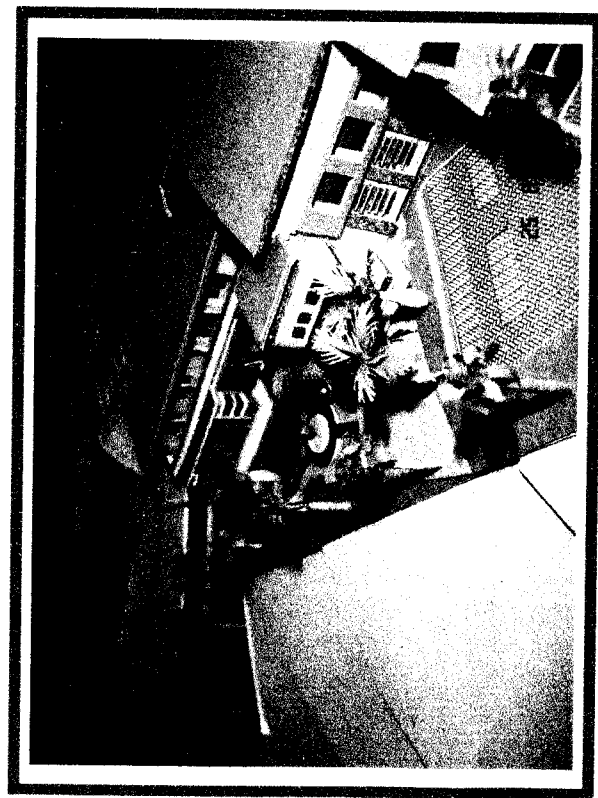
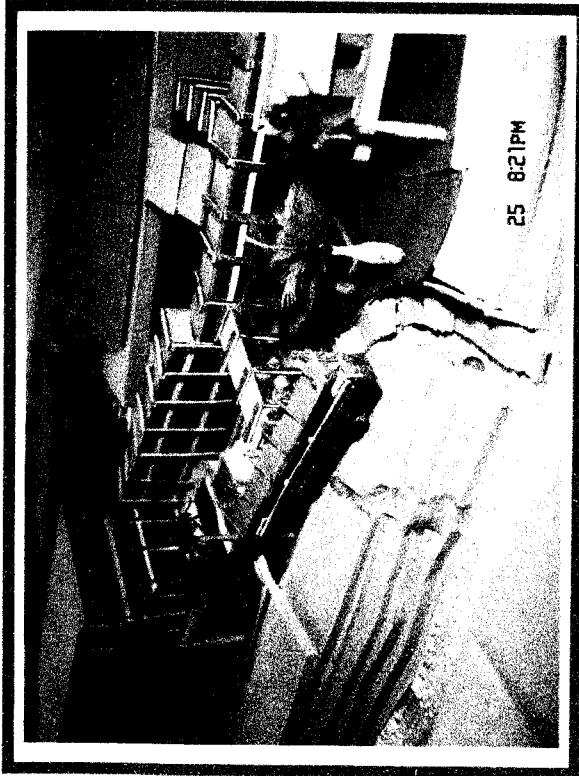
Joko S Prianto, A.Md

TAMAN KANAK-KANAK
SARANA PEMBELAJARAN LINGKUNGAN

4. 10 MAKET



TAMAN KANAK-KANAK
SARANA PEMBELAJARAN LINGKUNGAN



DAFTAR PUSTAKA

- Dalyono, M, "*Psikologi Pendidikan*", Cet I, Jakarta: Rineka Cipta, 1997.
- D. Gunarsa, M, "*Dasar dan Teori Perkembangan Anak*", Jakarta: BPK Gunung Mulia, 1990.
- Djamarah, SB, "*Psikologi Belajar*", Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Francis DK. Ching, "*Arsitektur Bentuk, Struktur dan Ruang*", Jakarta: Erlangga, 1991.
- Frick Heinz, FX. Bambang Suskiyanto, "*Dasar- Dasar Eko-Arsitektur*", Seri 1, Yogyakarta: Kanisius, 1998.
- Go Setiawani, M, "*Menerobos Dunia Anak*", Bandung: Yayasan Kalam Hidup, 2000.
- Neufert Ernst, "*Data Arsitek*", Jilid 1, Edisi 33, Jakarta: Erlangga, 1996.
- Situs internet, <http://www.designshare.com>
- Situs internet, <http://www.Earthkids.com>
- Situs internet, <http://www.Google.com>
- Situs internet, <http://www.Lollypoppreschool.com>