

**LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR**

Judul :

**TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di
YOGYAKARTA**

Penekanan pada konsep perancangan tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi

ISLAMIC KINDERGARTEN in YOGYAKARTA

Spatial arrangement and building performance for generating children fantasies

Disusun oleh :

JEANY MUTIA HUSSEIN

NO. MHS : 00512046

Jogjakarta, Juni 2005

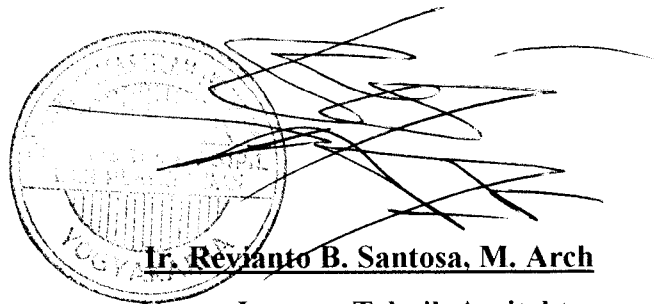
Mengesahkan,



Ir. Hastuti Saptorini, M. A

Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Mengetahui,



Ir. Reyianto B. Santosa, M. Arch

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur

HALAMAN PERSEMBAHAN

.....Kupersembahkan Tugas Akhir ini untuk :
PAPI MAMI DI ACEH, ABANG DI JAKARTA. " TERIMAKASIH ATAS KASIH SAYANG, DUKUNGAN, SEMANGAT,
CITA-CITA DAN CINTA"

PRAKATA

Bismillahirrohmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmatNya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan perancangan Tugas Akhir ini yang berjudul : “ TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA “.

Adapun kesulitan yang dialami selama melakukan penyusunan tugas akhir tersebut dapat penulis atasi berkat bantuan dari dosen pembimbing dan semua pihak. Dengan terselesaikannya Laporan Perancangan Tugas Akhir ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Ir. Revianto Budi Santosa, M. Arch selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
2. Ibu Ir. Hastuti Saptorini, M. Arch selaku dosen pembimbing yang telah memberikan ilmu, waktu dan semangat demi kelancaran pelaksanaan Tugas Akhir ini
3. Bapak Adji selaku dosen penguji yang telah banyak memberikan masukan untuk tugas akhir ini.
4. Dosen-dosen Teknik Arsitektur atas doa dan dukungannya.
5. Kedua orang tuaku 'J.Fuadzy Hussein dan Sofia Nasution' di Aceh, abangku 'Baron FH' di GATE Jakarta dan keluargaku di Aceh, Medan dan Jogjakarta.
6. 'Dd Opie' : “ makasi buat semuanya, dukungan dan doa. Apalagi pinjaman komputernya..hehehe..Thanks for being mine ”
7. Teman-teman Arsitektur UII angkatan 2000 : Ratih ' cuma Tuhan yang bisa membalas ', Novie, Nuning,Reva dll. “ Makasi banget udah mau ditanya-tanya dan pinjaman bukunya”
8. Teman-teman studioku, mas anto, mas sam, mas heru,mas rama,lukie,iden,uli, setyo,nano,bayu,mas tutut dan mas sardjiman : “ makasi dah mau temenin makan, ngobrol, njawab semua pertanyaan-pertanyaanku “
9. Teman-teman Arun : Ayu and her family “ thanks for being there, wheter is sad or happy day”, Sara and tanjung family “ makasi dah mau pinjemin akomodasi selama survei di Jakarta, you always be my partner in crime “. Ela, Fika dan yanti “ makasi buat doa dan dukungannya”.

10. Teman-teman di Jogjakarta : Anak- anak Sendowo Blok C 69, Raka, Mas Edy “ makasi buat pinjaman scannernya yaaa...”, Jimmie “ makasi buat terjemahan dan semua-muanya yaaa...thanks juga buat supportnya..Ayooo..sekolahhh “. Galih dan teman-teman UGM yang udah mau ngeluangin waktunya, Kak Rosa “ makasi buat pinjaman bajunya waktu pendadaran yaaa..”

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

Wabillahitaufiq walhidayah
Wassalamu' alaikum Wr. Wb.

Jogjakarta, Juni 2005

(Jeany M. Hussein)

TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

Penekanan pada tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi anak

INTEGRATED ISLAMIC KINDERGARTEN in YOGYAKARTA

Spatial Arrangement and Building Performance for Generating Children Fantasies

Disusun oleh : Jeany Mutia Hussein

No.Mahasiwa : 00512046

ABSTRAK

Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu di Yogyakarta merupakan sarana dan prasarana yang membantu perkembangan jasmani dan rohani untuk memperbaiki mutu pendidikan anak-anak dimasa yang akan datang. Upaya yang dilakukan untuk membantu perkembangan motorik, kognitif dan afektif, adalah dengan membuat tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi. Nilai fantasi tersebut diperoleh dengan melakukan studi kasus yaitu melalui ungkapan masa jamak yang dihubungkan dengan sirkulasi dan pola landscape, sirkulasi ruang luar yang memisahkan antar jalur kendaraan dan pejalan kaki, bentuk atap runcing yang bersudut lebih besar daripada 45°.

Skematik desain diarahkan untuk menggali rancangan yang bernuansa fantasi. Skema perwilayahan kegiatan dialokasikan melalui pembagian bangunan menjadi masa privat yang meliputi area pengelola dan pendidikan. Sedangkan masa semi publik meliputi area service untuk ruangan makan bersama. Skema gubahan masa terbentuk dari pola sirkulasi ruangan dalam yang menyerupai gerakan ular, dengan orientasi bangunan menghadap ke dalam open space sebagai ruangan bermain outdoor. Skema sirkulasi ruang luar dibuat mengikuti bentuk masa dengan menggunakan pola linier dan radial. Entrance bangunan dibagi menjadi 2, main entrance berada di sebelah barat site dan side entrance berada pada sebelah selatan main entrance. Skema tata hijau diolah dengan meletakkan beberapa pohon acacia auriculiformis pada pinggiran site, pohon-pohon kecil pada pedestrian way dan perdu sebagai pembatas pedestrian way dengan taman bermain outdoor. Pohon adenium obesum, barlerina cristata, dan hibiscus rosa sinensis diletakkan berdampingan pada simpul-simpul pedestrian way.

Pengembangan desain adalah hasil akhir dari konsep fantasi yang telah disusun. Aplikasi tersebut diungkapkan melalui material atap transparan polikarbonat pada ruangan bermain indoor yang dapat memasukkan unsur outdoor kedalam indoor. Kombinasi warna cerah seperti kuning pada area pendidikan dan hijau pada area service dapat membangkitkan perasaan gembira dan ceria. Transparansi/bukaan pada ruangan kelas secara spasial menghubungkan anak dengan taman binatang yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif mereka, sirkulasi ruangan yang menyerupai gerakan ular akan mendukung kemampuan motorik anak. Interior ruang drama yang memasukkan unsur-unsur kegiatan outdoor kedalam indoor memberikan pengenalan fantasi dunia luar dan sosial kepada anak-anak.

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| LEMBAR PENGESAHAN..... | i |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | ii |
| PRAKATA..... | iii |
| ABSTRAK..... | v |
| DAFTAR ISI..... | vi |
| DAFTAR GAMBAR..... | viii |
| | |
| 1. Bag. 1 KONSEP PERANCANGAN..... | |
| 1.1 Pendahuluan..... | 1 |
| 1.1.1 Pengertian judul..... | 1 |
| 1.1.2 Latar belakang..... | 1 |
| 1.1.3 Rumusan Permasalahan..... | 7 |
| 1.1.4 Tujuan dan sasaran..... | 7 |
| 1.1.5 Lingkup permasalahan..... | 7 |
| 1.1.6 Spesifikasi Umum Proyek..... | 8 |
| 1.1.7 Keaslian penulisan..... | 12 |
| 1.1.8 Kerangka pola pikir..... | 13 |
| 1.2 Tinjauan faktual dan teori Taman Kanak-Kanak di Yogyakarta..... | |
| 1.2.1 Pengertian Taman Kanak-Kanak..... | 14 |
| 1.2.2 Tujuan Taman Kanak-Kanak..... | 14 |
| 1.2.3 Fungsi dan Tugas Taman Kanak-Kanak..... | 14 |
| 1.2.4 Kurikulum TK di Indonesia..... | 15 |
| 1.2.5 Tinjauan Teori Taman Kanak-Kanak..... | 18 |
| 1.2.6 Studi kasus..... | 32 |
| 1.2.7 Kesimpulan studi kasus..... | 42 |
| 1.3 Analisis..... | |
| 1.3.1 Tata ruang luar..... | 56 |
| 1.3.2 Tata ruang dalam..... | 75 |
| 1.3.3 Penampilan bangunan..... | 81 |
| 1.4 Konsep dasar perancangan..... | |
| 1.4.1 Tata ruang luar..... | 88 |
| 1.4.2 Tata ruang dalam..... | 98 |
| 1.4.3 Penampilan bangunan..... | 104 |

| | |
|--|-----------|
| 1.4.4 Kenyamanan..... | 106 |
| 1.4.5 Keamanan..... | 107 |
| 1.4.6 Struktur..... | 109 |
| 1.4.7 Utilitas..... | 109 |
| 2. Bag. 2 SKEMATIK DESAIN | |
| 2.1 Zonifikasi..... | 112 |
| 2.2 Gubahan masa..... | 114 |
| 2.3 Orientasi masa..... | 116 |
| 2.4 Sirkulasi Rg. Luar..... | 118 |
| 2.5 Open space..... | 123 |
| 2.6 Tata hijau..... | 125 |
| 2.7 Sirkulasi Rg. dalam..... | 127 |
| 2.8 Zonifikasi kegiatan Rg. dalam..... | 128 |
| 2.9 Pengelompokkan rg. dalam..... | 129 |
| 2.10 Ungkapan interior..... | 131 |
| 2.11 Penampilan bangunan..... | 134 |
| 3. Bag. 3 PENGEMBANGAN DESAIN | |
| 3.1 Situasi..... | 135 |
| 3.2 Siteplan..... | 136 |
| 3.3 Denah..... | 143 |
| 3.4 Tampak..... | 144 |
| 3.5 Tampak Lingkungan..... | 145 |
| 3.6 Potongan..... | 146 |
| 3.7 Potongan Lingkungan..... | 147 |
| 3.8 Rencana..... | 148 |
| 3.9 Perspektif..... | 152 |
| 3.10 Detail Arsitektural..... | 155 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | x |
| LAMPIRAN..... | xi |

DAFTAR GAMBAR

BAGIAN SATU

| | |
|--|-----|
| 1.1.6 Lokasi site | 8 |
| 1.2.5 Alat-alat permainan anak..... | 20 |
| 1.2.6 Dunia Fantasi, Jakarta..... | 32 |
| Kindergarten in casarea, Israel..... | 36 |
| Entrance pada taman bermain outdoor..... | 38 |
| Memasukkan unsur outdoor ke indoor..... | 40 |
| Computer Associates early childcare center, New York..... | 41 |
| 1.2.7 Gambar-gambar kesimpulan study kasus..... | 42 |
| 1.3.1 Gambar-gambar Analisis tata ruang luar..... | 56 |
| 1.3.2 Gambar-gambar analisis tata ruang dalam..... | 75 |
| 1.3.3 Gambar-gambar analisis penampilan bangunan..... | 81 |
| 1.4.1 Gambar-gambar konsep dasar perancangang tata ruang luar..... | 88 |
| 1.4.2 Gambar-gambar konsep perancangan tata ruang dalam..... | 98 |
| 1.4.3 Gambar-gambar konsep dasar penampilan bangunan..... | 104 |

BAGIAN DUA

| | |
|------------------------------------|-----|
| Gambar-gambar skematik desain..... | 112 |
|------------------------------------|-----|

BAGIAN TIGA

| | |
|-----------------------------|-----|
| 3.1 Situasi..... | 135 |
| 3.2 Site plan..... | 136 |
| Main entrance..... | 137 |
| Side entrance..... | 138 |
| Sirkulasi ruang luar..... | 139 |
| Ruang bermain outdoor..... | 140 |
| Ruang menunggu outdoor..... | 141 |
| Tata hijau..... | 142 |
| 3.3 Denah..... | 143 |
| 3.4 Tampak..... | 144 |
| 3.5 Tampak lingkungan..... | 145 |
| 3.6 Potongan..... | 146 |

| | |
|-------------------------------|-----|
| 3.7 Potongan lingkungan..... | 147 |
| 3.8 Rencana-rencana..... | 148 |
| 3.9 Perspektif..... | 152 |
| 3.10 Detail Arsitektural..... | 155 |

BAGIAN I KONSEP PERANCANGAN

1.1 Pendahuluan

1.1.1 Pengertian Judul

- Taman Kanak-Kanak Islam, artinya :

Jenjang pendidikan prasekolah untuk kanak-kanak yang kurikulumnya berpedoman pada Al-Quran dan kurikulum Pemerintah.

- Terpadu, artinya :

Sudah dipadu (disatukan, dijadikan satu)

- Tata Ruang, artinya :

Cara mengatur ruang, baik interior maupun eksterior.

- Penampilan, artinya :

Proses, cara.

- Fantasi, artinya :

Fantasi adalah :

- Gambar (bayangan atau rekaan) dalam angan-angan; khayalan.
- Daya untuk menciptakan sesuatu dalam angan-angan
- Hiasan atau tiruan

Kesimpulan :

Pencapaian tata ruang dan penampilan bangunan Taman Kanak-kanak Islam Terpadu yang dapat menumbuhkan daya khayal.

1.1.2 LATAR BELAKANG

Pentingnya Pendidikan Anak Prasekolah Terpadu di Yogyakarta

Yogyakarta sebagai kota pelajar memiliki sekitar 186 ribu (57,81 persen) dari 335.845 anak usia dini (0-6 tahun) yang pendidikannya belum tertangani. Kondisi itu disebabkan oleh masih kurangnya tempat atau wadah pendidikan bagi anak usia dini. Saat ini, jumlah anak usia dini di DIY berjumlah sekitar 335.845 anak. Yang sudah tertangani pendidikannya sebanyak 141.695 anak atau baru 42,19 persen, sedangkan jumlah TK negeri hanya 8 sekolahan dan swasta 1.893 TK, dengan daya tampung 64.575 peserta didik. Yang lainnya ditampung melalui pendidikan prasekolah seperti

kelompok bermain, taman penitipan anak, maupun bina keluarga balita, yang seluruhnya memiliki daya tampung 77.120 anak. Dengan demikian, masih ada lagi 57,81 persen anak usia 0-6 tahun yang belum tertangani dan menjadi permasalahan sendiri (sumber:Pikiran Rakyat cyber Media, september 2003).

Perkembangan anak-anak dan permasalahannya merupakan tanggung jawab keluarga khususnya orang tua. Pada tahun 2002, jumlah rumah tangga di Yogyakarta mencapai angka 101.669 (sumber:BPS,2002). Setiap keluarga memiliki jenis pekerjaan yang berbeda-beda. Jenis pekerjaan yang paling banyak menyerap tenaga kerja di Yogyakarta adalah dalam bidang perdagangan (88.319), jasa-jasa (62.713) dan industri (23.436). Bidang pekerjaan orang tua yang menuntut intensitas tinggi pada pekerjaannya, akan berdampak pada ketidak hadiran orang tua dalam mengasuh anak-anaknya, khususnya usia prasekolah. Sistem pendidikan yang diharapkan dapat mengatasi hal ini adalah sistem pendidikan terpadu. Keterpaduan dalam menjalankan berbagai kegiatan yang menunjang pendidikan dalam satu tempat. Sistem pendidikan yang berbasis "Full Day School" atau "terpadu" akan berkonsekwensi kepada ragamnya jenis pengalaman yang mereka lakukan setiap harinya. Sistem ini juga dapat membantu peranan orang tua dalam mendidik dan mengawasi anak-anaknya selama mereka bekerja. Selama 1 hari berada di sekolah (08:00-15:30), anak-anak akan belajar dari pengalaman (Learning by Doing). Mereka melakukan kegiatan belajar yang dibarengi dengan kegiatan mengenal dasar-dasar agama Islam. Kegiatan pengenalan potensi anak seperti outbond kids, drum band, renang, sempoa, melukis, gerak & lagu, berkebun, nasyid, akan melatih jiwa kepemimpinan, sosial, motorik, bahasa dan imajinasi mereka.

Perhatian orang tua kepada perkembangan Anak usia prasekolah

Sumbangan keluarga pada perkembangan anak ditentukan oleh sifat hubungan antar anak dengan berbagai anggota keluarga. Hubungan ini sebaliknya dipengaruhi oleh pola kehidupan keluarga dan juga sikap dan perilaku berbagai anggota keluarga terhadap anak tersebut. Demikian yang tercantum dalam perkembangan anak jilid 2 (1993)

Menurut survei yang dilakukan pada murid TK Budi Mulya oleh Laila Ramadhia (Arsitektur UII, 99512171) pada september 2003, sebagian besar (60%) orang tua melakukan aktifitas mengobrol, melihat anak belajar (27%) dan sisanya membaca (13%). Untuk mengakomodasi kegiatan yang mereka lakukan, dibutuhkan adanya perancangan ruang luar yang sesuai dengan kegiatan mereka tanpa memberikan dampak yang berarti bagi kegiatan belajar anak.

Teori Perkembangan Anak

Menurut Soemiarti Patmonodewo (2003) dalam bukunya Pendidikan Anak Prasekolah, perkembangan anak terdiri dari beberapa Aspek yaitu aspek perkembangan jasmani, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, dan perkembangan emosi dan sosial. Pertama : **perkembangan jasmani** merupakan ketrampilan motorik kasar yang melakukan koordinasi sebagian besar otot tubuh misalnya melompat, main jungkat-jangkit dan berlari. Ketrampilan motorik halus adalah koordinasi bagian kecil dari tubuh, terutama tangan, misalnya menggunakan gunting dan menggabungkan kepingan apabila bermain puzzle. Pada waktu anak berusia 3 tahun umumnya mereka sudah mampu berjalan mundur, berjalan diatas jari kaki (berjinjit), lari, melempar bola dan mengendarai sepeda roda tiga. Pada usia 4 tahun, anak telah memiliki ketrampilan yang lebih baik, mereka mampu melambungkan bola, melompat dengan satu kaki dan menaiki tangga dengan kaki yang berganti-ganti. Sedangkan anak yang telah berusia 5 tahun telah mampu melompat tali. Pada usia 6 tahun anak sudah mampu melempar dengan tujuan yang tepat dan mampu mengendarai sepeda roda dua.

Implikasi proses pembelajaran dalam tahap perkembangan motorik menurut kartini kartono 1995, adalah melalui **permainan gerakan** dan **permainan bentuk**. Pada mulanya bayi bermain-main sendirian, untuk melatih gerakan-gerakan badan dan anggota tubuh dengan melakukan macam-macam manipulasi. Pada usia 3-4 tahun timbul kebutuhan bermain-main dengan kawan-kawan. Alat permainan dan bahan permainan yang paling baik ialah materi tanpa bentuk; misalnya lilin/malam, kertas, air, tanah liat, balok-balok kayu, pasir dan lain-lain. Dan tempat bermain yang paling ideal bagi anak ialah pantai yang tenang dan teduh. Dalam hal ini pantai

dapat kita artikan sebagai ruangan luar. Ruangan kelas yang diharapkan harusnya dapat mengembangkan kreatifitas dan fantasi anak-anak. Penggunaan warna-warna cerah dengan tema dunia anak didalam ruangan belajar setidaknya mampu mengurangi kejenuhan mereka dalam melakukan proses penyerapan ilmu.

Kedua : **perkembangan kognitif**. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai kecerdasan berpikir dan mengamati. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari kemampuan anak untuk mengkoordinasi berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Pada usia 2-7 tahun anak mulai dapat belajar dengan menggunakan pemikirannya. Anak mampu mengingat kembali simbol-simbol dan membayangkan benda yang tidak nampak secara fisik. Kemampuan memperoleh informasi yang ada pada diri seseorang dilandasi oleh kepekaan sensoris (penginderaan) dan pengoptimalan fungsi saraf dalam mengolah rangsangan.

Implikasi perkembangan kognitif didapati dalam **Permainan Ilusi** (kartini kartono,1995). Pada jenis permainan ini unsur fantasi memegang peranan paling menonjol, misalnya sebuah sapu menjadi sebuah mobil atau kereta api. Juga permainan meniru dimasukkan kedalam kategori ini. Misalnya bermain ibu-ibuan, dokter-dokteran, serdadu-serdaduan. Seorang anak menjadi guru dan adik-adiknya menjadi murid-murid yang manis. Main kusir-kusiran, dan lain-lain. Dalam permainan tersebut anak dengan semangat memasuki dunia ilusi yang dijadikan dunia sungguh-sungguhan oleh kegiatan fantasi anak.

Kemampuan melakukan sesuatu dan kecerdasan dalam mengamati (pengindraan) suatu hal, sangat berhubungan erat dengan proses pencerapan visual yang mudah. Penampilan visual akan memberikan dampak bagi fisik bangunan. Menurut survei yang dilakukan pada murid TK Budi Mulya oleh Laila Ramadhia (Arsitektur UII, 99512171) pada september 2003, Sekitar 80 % anak-anak prasekolah lebih senang bermain di luar ruangan. Perilaku anak-anak memberikan pengaruh yang berarti bagi penataan ruangan luar (eksterior) dan penampilan bangunan. Penampilan bangunan harus mencerminkan karakter yang menarik, tidak monoton dan fantastik sehingga menimbulkan ilusi yang dapat memancing kreatifitas mereka. Usaha dalam mewujudkan hal ini dapat direalisasikan dalam

pemilihan warna, bahan dan permainan-permainan bentuk elemen arsitektural bangunan.

Tahapan perkembangan selanjutnya adalah **Perkembangan bahasa**. Anak prasekolah biasanya telah mampu mengembangkan ketrampilan bicara melalui percakapan dengan orang lain. Mereka dapat menggunakan bahasa dengan berbagai cara, antara lain dengan bertanya, melakukan dialog (bermain peran), menyanyi, dan melalui bentuk seni (misalnya menggambar). Sejak anak usia 2 tahun anak memiliki minat yang kuat untuk menyebutkan berbagai nama benda. Dengan menggunakan kata-kata untuk menyebutkan benda-benda atau menjelaskan peristiwa, akan membantu anak untuk membentuk gagasan yang dapat dikomunikasikan dengan orang lain dan sekaligus dapat menambah perbendaharaan kata yang dimiliki.

Keempat : **perkembangan emosi dan sosial**. Dalam periode prasekolah, anak dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan berbagai orang dari tatanan, yaitu keluarga, sekolah dan teman sebaya. Umumnya anak pada tahapan ini memiliki satu atau dua sahabat, tetapi sahabat ini cepat berganti. Sahabat yang dipilih biasanya yang terdiri dari jenis kelamin yang berbeda. Kelompok bermainnya cenderung kecil dan tidak terlalu terorganisasi secara baik. Perkembangan emosi berhubungan dengan seluruh aspek perkembangan anak. Pada tahapan ini anak-anak perlu dibantu dalam menjamin hubungan dengan lingkungannya agar mereka secara emosional dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Penyesuaian diri terhadap lingkungan sosial, dapat diukur dari baik atau buruknya perkembangan sosial mereka.

Perkembangan sosial biasanya dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat dimana anak berada. Perilaku anak dalam bermain dapat mencerminkan perilaku sosialnya. Dalam kegiatan bermain, terlihat juga beberapa anak bermain secara individu dengan orang tuanya, berdua-dua atau hanya melihat-lihat teman lainnya yang sedang bermain. Adanya kecendrungan bermain secara homogen berdasarkan jenis kelamin, bermain individu dan ditemani orang tua akan berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak. Anak akan menjadi kurang mandiri dan kurang

dapat menjalin kerja sama. Padahal, untuk mendapatkan proses pembelajaran kecerdasan emosi dan sosial, anak-anak dapat menemukannya dalam pemecahan masalah sehari-hari yang dapat mereka dijumpai disaat melakukan interaksi dan bermain bersama teman-teman sebayanya.

Adapun beberapa Interaksi yang dapat membangkitkan kecerdasan emosi (tripod.com,2003), berupa :

- Membina hubungan persahabatan yang hangat dan harmonis
- Bekerja dalam kelompok secara harmonis
- Berbicara dan mendengarkan secara efektif
- Mencapai prestasi yang lebih tinggi sesuai aturan yang ada (sportif)
- Mengatasi masalah dengan teman yang nakal
- Berempati pada sesama
- Memecahkan masalah
- Mengatasi konflik
- Membangkitkan rasa humor
- Memotivasi diri bila menghadapi saat-saat yang sulit
- Menghadapi situasi yang sulit dengan percaya diri

menjalin keakraban

Melakukan permainan secara bersama-sama dan tidak membedakan jenis permainan menurut jenis kelamin tentunya akan meningkatkan proses kecerdasan emosi dan sosial anak-anak. Oleh karena itu, dibutuhkan tempat yang dapat menampung kegiatan mereka demi terciptanya perkembangan emosi dan sosial yang positif. Penciptaan ruang arsitektur yang dapat menampung aspirasi mereka sangat berpengaruh pada kebutuhan akan adanya ruangan yang dapat menampung kegiatan bekerjasama. Misalnya, adanya ruang makan bersama, bermain pasir atau malam, yang didesign sedemikian rupa untuk menciptakan kegiatan kerjasama yang baik. Dengan adanya ruangan bermain yang dapat menampung aktifitas mereka secara bersama-sama, anak akan lebih bisa mengenal teman-temannya, mengenal lingkungannya dan akan menumbuhkan rasa kerukunan yang besar.

Maka dari itu, hubungan antar ruang dalam dan ruang luar pada rancangan fasilitas ini, haruslah erat. Penampilan ruang dalam, ruang luar dan penampilan fisik bangunan yang dapat membangkitkan fantasi dipakai sebagai dasar konsep perancangan untuk menumbuhkan kemampuan Kognitif mereka. Ungkapan ruangan dan bangunan yang kaya akan warna dan permainan elemen arsitektur akan merangsang panca indra demi terasahnya daya kreatif dan imajinasi mereka. Keeratan ini nantinya akan mempermudah anak-anak prasekolah untuk menggabungkan kegiatan yang mereka lakukan didalam dan luar ruangan.

1.1.3 RUMUSAN PERMASALAHAN

1.1.3.1 Permasalahan Umum

Bagaimana konsep perancangan Taman Kanak-kanak Islam Terpadu yang dapat meningkatkan perkembangan ketrampilan motorik (jasmani), kognitif, bahasa, emosi dan sosial.

1.1.3.2 Permasalahan Khusus

Bagaimana merancang tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi

1.1.4 TUJUAN DAN SASARAN

1.1.4.1 Tujuan

Merancang Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu yang meningkatkan perkembangan ketrampilan motorik (jasmani), kognitif, bahasa, emosi dan sosial.

1.4.2 Sasaran

Menyusun konsep Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu bagi anak prasekolah dengan perancangan tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi

1.1.5 LINGKUP PEMBAHASAN

1.1.5.1 Arsitektural :

Membahas masalah tata ruang kelas, tata ruang bermain terbuka dan penampilan bangunan yang fantastik.

TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

Penekanan pada tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi anak

1.1.5.2 Non Arsitektural :

Membahas masalah psikologi perkembangan anak dan hal lain yang mempengaruhi aktifitasnya.

1.1.6 SPESIFIKASI UMUM PROYEK

1. **Lokasi** : Berada di Kabupaten Sleman, Yogyakarta

2. **Site** : Di Kelurahan Sinduadi, kecamatan Mlati, jalan Wijaya kusuma (Jln. magelang km 5, sebelah timur TVRI)

Setelah tersebut

Jln. Sekeloa 102

Jln. Ekarwijaya

Jln. Magelang km 4,5

Keterangan :

- 1. Perumahan Pondok
- 2. Komunitas
- 3. Koster
- 4. Perumahan 'Sekel Wipaya'
- 5. Perumahan Pondok
- 6. UMAT III Yogyakarta
- 7. Komplek TUMI
- 8. Perumahan Pondok
- 9. K. Ier Camat Sindu. II
- 10. ... Kean

Jln. Magelang Km 5

3. Alasan pemilihan Lokasi dan Site

Alasan memilih lokasi tersebut antara lain karena (Sumber : Child care design guide, Anita Rui, 2000)

a. Keamanan

Lokasi pendirian Taman Kanak-Kanak tidak terlalu dekat dengan jalan besar atau jalan raya, tidak dipinggir tebing, tidak dekat pemakaman, tidak dekat jaringan listrik tegangan tinggi.

b. Kebersihan

Lokasi pendirian Taman Kanak-Kanak tidak berdekatan dengan tempat pembuangan sampah, tidak dekat dengan pabrik yang mengeluarkan polusi udara, limbah yang dapat berakibat buruk pada kesehatan.

e. Transportasi

Lokasi Taman Kanak-Kanak mudah untuk dijangkau dengan kendaraan bermotor roda 4

f. Luasan Lahan

Luas tanah yang diperlukan untuk mendirikan Taman Kanak-Kanak minimal 1500 m² (sumber : P&K) Luas Site terpilih sekitar 5000m², dengan keadaan tanah baik dan kontur yang relatif datar.

g. Prasarana

Sudah tersedianya jalur telekomunikasi dan jalur Listrik

h. Letak Lokasi Site

Berdekatan dengan kompleks TVRI Yogyakarta, perumahan 'Wijaya kusuma' 'Graha Sinduadi' 'Mranggen', kantor kelurahan Sinduadi, MAN III Yogyakarta, kantor percetakan.

i. Penyebaran Vegetasi

Vegetasi tersebar dan merata pada bagian timur site. Tidak adanya vegetasi beracun yang berbahaya bagi anak-anak.

j. Drainase

Arah Aliran dan drainase sudah jelas

k. View

Memiliki potensial view ke area persawahan

l. Batasan site:

TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

Penekanan pada tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi anak

Batasan utara : kost-kostan

Batasan selatan : kantor percetakan

Batasan timur : sawah dan vegetasi

Batasan barat : kompleks TVRI yang dibatasi dengan jalur sekunder selebar (6m)

4. Profil Pengguna

A. Anak Prasekolah :

- Kategori Pengelompokan :

- Usia 4-5 tahun : TK A, jumlah 50 anak

- Usia 5-6 tahun : TK B, jumlah 50 anak

- Tuntutan Pengguna :

Anak-anak sangat menyukai kegiatan belajar dan bermain mereka. Pengamatan akan alam dan kegiatan belajar inti membutuhkan adanya ruangan-ruangan kelas sesuai dengan kegiatannya. Seperti kelas seni dan konstruksi, ruang drama dan bahasa, dan ruang terbuka yang menunjang kegiatan mereka.

- Perilaku :

Anak-anak usia prasekolah menunjukkan perilaku yang aktif. Baik dalam gerakan, emosi dan bahasa. Sebelum masuk kelas mereka melakukan senam dan baris-berbaris, berdoa, melakukan kegiatan inti I, makan snack, istirahat, melakukan kegiatan inti II, makan siang, sholat Dzuhur, melakukan kegiatan inti ke III, lalu pulang.

Kegiatan ekstrakurikuler seperti out bond kids, drum band, reang, sempoa, melukis, gerak & lagu, berkebun, nasyid, outing, praktik pengenalan lingkungan dan home visit mempunyai karakteristik perilaku yang aktif.

B. Pengajar dan pengelola :

- Kapasitas :

Perbandingan antara guru dan murid haruslah seimbang demi terciptanya proses pembelajaran. Perbandingan antara jumlah guru dan murid yang paling baik adalah 1 orang guru mengajar untuk 7 orang anak (sumber : Child Care design guide,2000).

| Pelaku | Kelas | Rasio | Jumlah |
|--------|-------|-------|--------|
|--------|-------|-------|--------|

TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

Penekanan pada tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi anak

| | | | |
|-----------|------|------------|----|
| Pengajar | TK A | 1 : 7 (50) | 7 |
| | TK B | 1 : 7 (50) | 7 |
| Pengelola | - | - | 5 |
| Total | | 100 | 19 |

Sumber : analisis dan survey lapangan, Yogyakarta 2004.

- Tuntutan pengguna :

Pengajar memerlukan ruangan khusus untuk bekerja, mengelola, membuat laporan dan menyimpan beberapa keperluan mereka. Misalnya mainan, buku dan peralatan lainnya dalam jumlah yang banyak sesuai dengan kebutuhan mereka.

- Perilaku :

Pada pagi hari :

Hadir pada waktu yang lebih awal.

Menyambut kedatangan anak-anak.

Menjalankan satuan kegiatan perhari:

- Mengawasi dan mengarahkan anak-anak
- Mendampingi anak-anak belajar dan bermain
- Menyiapkan alat peraga
- Menulis buku evaluasi kegiatan anak-anak

Pada siang hari :

Mengawasi dan mengarahkan anak-anak

Menyiapkan presensi penjemput anak-anak

Menjaga, mengarahkan, mengawasi anak-anak ketika menunggu jemputan

Memastikan anak-anak sudah dijemput.

Membuat lembar kerja

Pulang

C. Orang tua Anak

- Kapasitas :

Tidak banyak orang tua yang menunggu anaknya di sekolah. Diperkirakan hanya 10 orang tua saja yang menunggu anaknya ketika masa orientasi selama 1 minggu. Kebanyakan orang tua(hampir 100%) hanya datang untuk mengantar dan menjemput.

- Tuntutan Pengguna :

Orang tua harus dapat mengakses dan berkomunikasi secara langsung dengan pengajar dan antar orang tua. Perasaan nyaman pada saat

TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

Penekanan pada tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi anak

melakukan komunikasi dengan pengajar atau orang tua lainnya sangat berimplikasi pada tata ruang luar. Orang tua yang menjemput, biasanya datang 10 menit sebelum kelas diakhiri.

Perilaku :

Sebagian besar orang tua mengisi waktunya dengan mengobrol di taman dan parkir, melihat anaknya belajar dan membaca. Penjemput laki-laki biasanya hanya duduk di kendaraan.

1.1.7 KEASLIAN PENULISAN

Demi menjaga keaslian penulisan, maka judul dan penekanan yang dibuat adalah :

Judul : Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu di Yogyakarta. Penekanan pada konsep tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi

Beberapa karya ilmiah yang memiliki kesamaan tema mengenai pendidikan anak prasekolah dengan penulisan ini yaitu :

1. Oleh : Erik dian Prakarsa, 95340064, UII

Judul : Taman Kanak-Kanak di Yogyakarta

Perbedaan : penekanan pada penciptaan bentukan ruang dan sirkulasi yang dinamis

2. Oleh : Laila Ramadhia, 99512171, UII

Judul : Studi perilaku dan karakteristik kegiatan bermain anak

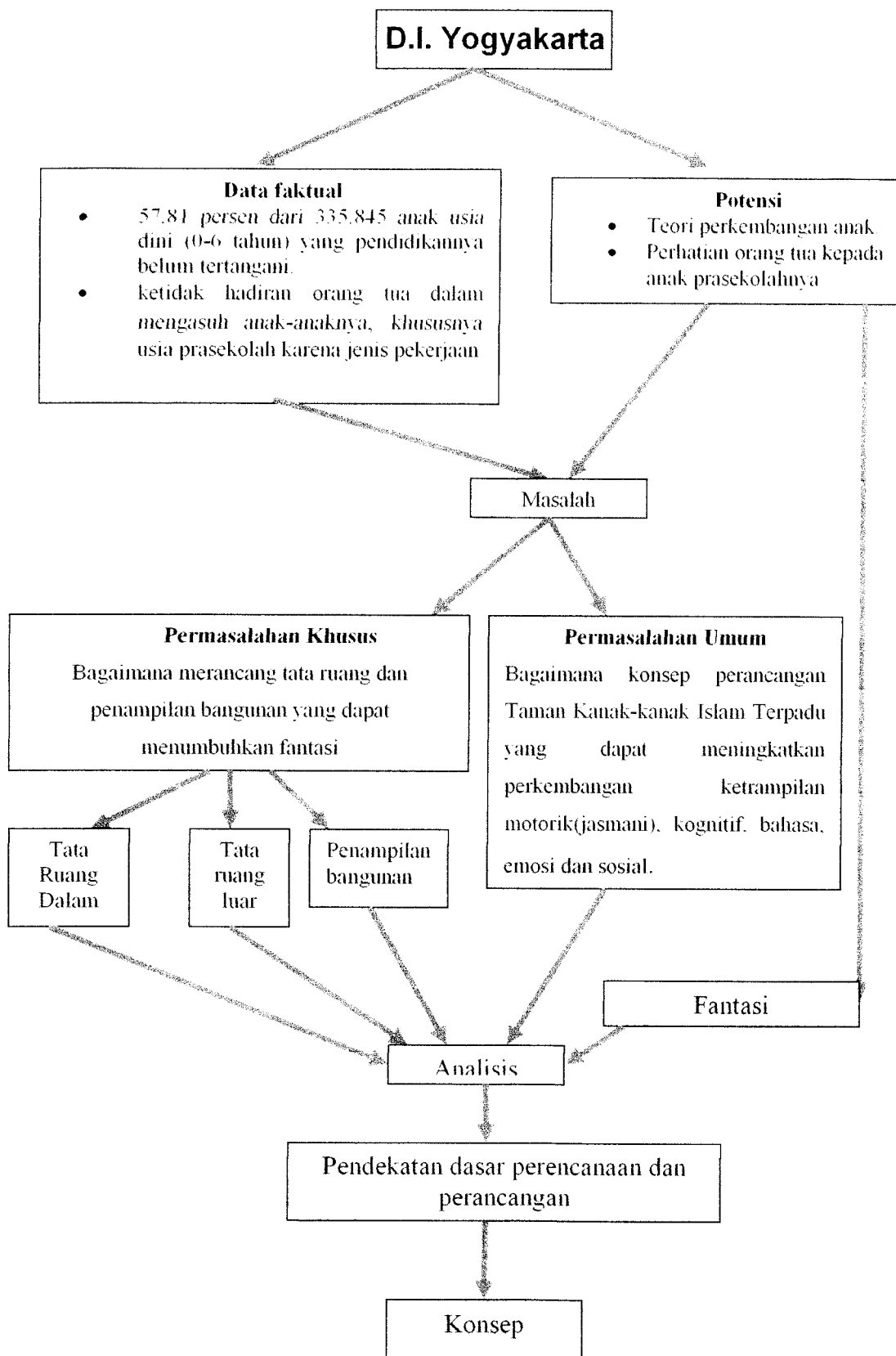
Perbedaan : penekanan pada tata ruang Taman Kanak-kanak yang rekreatif dan edukatif

3. Oleh : Dhina retiana, 00512152, UII

Judul : Fasilitas pendidikan terpadu bagi anak pra-sekolah di Ungaran

Perbedaan : Penekanan terletak pada tata ruang dalam dan tata ruang luar yang dinamis dan interaktif.

1.1.8 KERANGKA POLA PIKIR



1.2 TINJAUAN FAKTUAL dan TEORI TAMAN KANAK-KANAK di YOGYAKARTA

1.2.1 Pengertian Taman Kanak-Kanak

Penjabaran Taman Kanak-Kanak, ialah :
Jenjang pendidikan prasekolah untuk kanak-kanak.

1.2.2 Tujuan Taman Kanak-Kanak

Tujuan umum Taman Kanak-Kanak yaitu membentuk manusia pancasila sejati, yang bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, yang cakap, sehat dan trampil serta bertanggung jawab terhadap Tuhan, masyarakat dan negara. (sumber : pendidikan anak prasekolah, PT Rineka Cipta,2002).

Sedangkan tujuan khususnya :

1. Memberi kesempatan kepada anak untuk memenuhi kebutuhan fisik maupun psikologisnya dan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya secara optimal sebagai individu yang unik.
2. Memberi bimbingan yang seksama agar anak memiliki sifat dan kebiasaan yang baik, sehingga mereka dapat diterima oleh masyarakat.
3. Mencapai kematangan mental dan fisik yang dibutuhkan agar dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

1.2.3 Fungsi dan Tugas Taman Kanak-Kanak

Fungsi Taman Kanak-Kanak (sumber : profil Taman Kanak-Kanak di Indonesia, Dep P&K, 1998) yaitu:

1. Mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahapan perkembangannya.
2. Mengenalkan anak dengan dunia luarnya.
3. Mengembangkan sosialisasi anak
4. Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak
5. Memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain

Tugas Taman Kanak-Kanak

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 pada anak untuk bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain.

1.2.4 Kurikulum TK di Indonesia

1.2.4.1 Arti Kurikulum

Yang dimaksud dengan kurikulum adalah suatu perencanaan pengalaman belajar secara tertulis.

1.2.4.2 Bentuk Kurikulum

Ada beberapa bentuk kurikulum yang dikembangkan oleh para ahli dalam bidang pendidikan (sumber : pendidikan anak prasekolah, PT Rineka Cipta,2000) , yaitu :

- Kurikulum yang bersifat terpisah-pisah
- Kurikulum yang saling berkaitan
- Kurikulum yang terintegrasikan

Kurikulum yang terintegrasikan merupakan kurikulum yang mengaitkan Satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lain. Kurikulum ini sangat cocok untuk diterapkan pada Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu, karena sistem pendidikan ini secara seimbang akan melibatkan akal, ruh, jasad dengan melibatkan orang tua, lingkungan, dan potensi masyarakat.

Pengaturan kurikulum disusun sedemikian rupa agar tidak terkesan monoton dan menimbulkan rasa bosan. Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu, Nurul Islam yang terletak di Nogotirto Gamping, mengatur kurikulum dengan membagi-bagi kegiatan inti dalam 3 tahapan. Kegiatan ini rata-rata berlangsung selama 45 menit. Yang kemudian diselangi dengan kegiatan makan kecil, makan besar dan sholat dzuhur. Struktur kegiatan anak-anak pada Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu 'Nurul Islam' dapat lebih jelas dilihat pada tabel berikut ini :

TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

Penekanan pada tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi anak

| Waktu | Kegiatan (Senin-Jumat) |
|-------|------------------------------|
| 08:00 | Masuk (senam,baris,berdoa) |
| 09:00 | Apresiasi (kegiatan Inti I) |
| 09:45 | Istirahat |
| 10:30 | Apresiasi (kegiatan inti II) |
| 11:30 | Istirahat |
| 13:30 | Kegiatan inti III |
| 14:30 | Pulang |

Sumber : Survey di TKIT Nurul Islam, Nogotirto, Yogyakarta,2004.

Selain mendapatkan pengalaman dari kegiatan utama di sekolah, anak-anak juga dapat menggali potensi dan bakat. Kegiatan ini disebut kegiatan ekstrakurikuler. Jadwal kegiatan ekstrakurikuler anak-anak pada Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu 'Nurul Islam' dapat lebih jelas dilihat pada tabel berikut ini :

| Kegiatan Ekstrakurikuler | Senin | Selasa | Rabu | Kamis | Jumat |
|--------------------------|--------------|--------|-----------|----------------|---------|
| 13:30 | - | - | - | - | Melukis |
| 14:30 | Vokal/Nasyid | Semboa | Drum band | Gerak dan Lagu | Melukis |
| 15:30 | Vokal/Nasyid | Semboa | Drum band | Gerak dan Lagu | Melukis |

Sumber : Survey di TKIT Nurul Islam, Nogotirto, Yogyakarta,2004.

Dengan demikian, seluruh pelajaran merupakan satu kesatuan yang utuh. Keutuhan kurikulum dan kelancaran kegiatan anak-anak di sekolah dapat ditunjang dengan adanya sarana dan fasilitas yang mendukung. Berdasarkan pembagian tipe Taman Kanak-Kanak, tipe ideal merupakan Taman Kanak-Kanak yang paling lengkap dari segi sarana, prasarana dan fasilitasnya. Fasilitas yang ada ialah :

1. Luas tanah yang diperlukan minimal 1500m² dengan perincian :
 - Luas gedung keseluruhan minimal 594 m²
 - Luas halaman 906 m²
2. Kelengkapan ruang yang ada :
 - Ruang kelas (3)

- Ruang bermain bebas (1)
- Ruang kantor / kepala TK (1)
- Ruang guru (1)
- Ruang tata usaha (1)
- Ruang kesehatan (1), Ruang dapur (1)
- Gudang (1)
- Kamar mandi guru (2)
- Kamar mandi anak (2)
- WC anak (6)
- Ruang terbuka (1)
- Tempat cuci tangan (6)
- Ruang tunggu terbuka (1)
- Ruang perpustakaan (1)
- Ruang penjaga (1)

Kesimpulan :

Anak-anak prasekolah dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya sekaligus menjalankan tahapan perkembangan dirinya pada Taman Kanak-kanak Islam terpadu yang mempunyai jenis kurikulum yang terintegrasikan. Kurikulum ini menggabungkan kurikulum pendidikan nasional dan kurikulum Islam terpadu. Semua tahapan perkembangan anak, akan dikembangkan sesuai dengan kegiatan yang diselenggarakan di sekolah. Pertama, tahapan perkembangan Jasmani (motorik) dikembangkan melalui kegiatan senam, bermain didalam dan luar ruangan, menari, drum band, outbond kids, gerak dan lagu. Kedua, perkembangan kognitif dapat dikembangkan melalui kegiatan matematika, sains, melukis dan permainan ilusi. Ketiga, perkembangan bahasa dapat diperoleh anak-anak melalui kegiatan drama. Keempat, perkembangan emosi dan sosial anak-anak dapat dikembangkan melalui kegiatan kelompok yang melibatkan banyak orang, misalnya kegiatan nasyid, drum band, berkebun dan lain-lain. Dengan demikian, anak-anak dapat menjadi manusia yang berkembang dengan sehat dan memiliki potensi diri yang unik.

1.2.5 Tinjauan Teori Taman Kanak-Kanak

Pada usia prasekolah, anak bergerak dengan sangat aktif karena mereka sedang belajar menjelajahi tentang lingkungan dimana dia berada. Fisik anak masih dalam tahapan pelatihan, seperti berlari berjalan dan memanjat. Dalam merancang Taman Kanak-kanak diperlukan beberapa hal yang sangat perlu untuk diperhatikan.

Typikal kegiatan anak-anak beserta standar kebutuhannya.

Tipikal kegiatan yang berlangsung di Taman Kanak-kanak pada area Kreatifitas (sumber : Child Care Design Guide, 2000)

A. Bermain air dan pasir, membutuhkan karakter ruang yang mempunyai kriteria seperti :

- Material lantai yang dapat dibersihkan
- Toilet dan tempat mencuci tangan
- Toilet dan tempat mencuci tangan bagi orang dewasa

B. Seni dan ketrampilan, membutuhkan karakter ruang yang mempunyai kriteria seperti :

- Meja untuk 2-4 anak perkelompoknya
- Tempat menyimpan bahan-bahan ketrampilan
- Meja rendah untuk bermain dengan tanah liat dan lilin
- Akses ke playground

C. Melukis

- Kanvas di dinding untuk melukis sambil berdiri
- Meja khusus untuk melukis
- Dinding, rak, atau tempat khusus untuk mengeringkan lukisan (apabila memakai cat air).
- Tempat untuk memamerkan hasil karya anak-anak
- Rak untuk menyimpan alat-alat melukis (kertas, cat air, krayon, dan lain-lain)

D. Ilmu pengetahuan alam / Bercocok Tanam (pengenalan Lingkungan)

- Alat bercocok tanam
- Tanah dan media untuk menanam lainnya.

- Pot untuk tanaman
- Rak untuk mendisplay tanaman yang sudah jadi.
- Meja untuk 4-6 anak setiap kelompoknya
- Pencahayaan alamiah
- Tempat mencuci tangan
- Rak untuk guru
- Papan bulletin
- Papan tulis untuk mengsketsa

Tipikal kegiatan yang berlangsung di Taman Kanak-kanak pada area Aktifitas (sumber : Child Care Design Guide, 2000)

A. Bermain fantasi (bermain drama, boneka, mobil-mobilan, perang-perangan), kegiatan ini memerlukan :

- Perlengkapan yang mendukung permainan fantasi seperti boneka, topi, pakaian, dan miniatur-miniatur lainnya.
- Tempat untuk berganti dan menyimpan pakaian

B. Musik dan gerakan, kegiatan ini memerlukan :

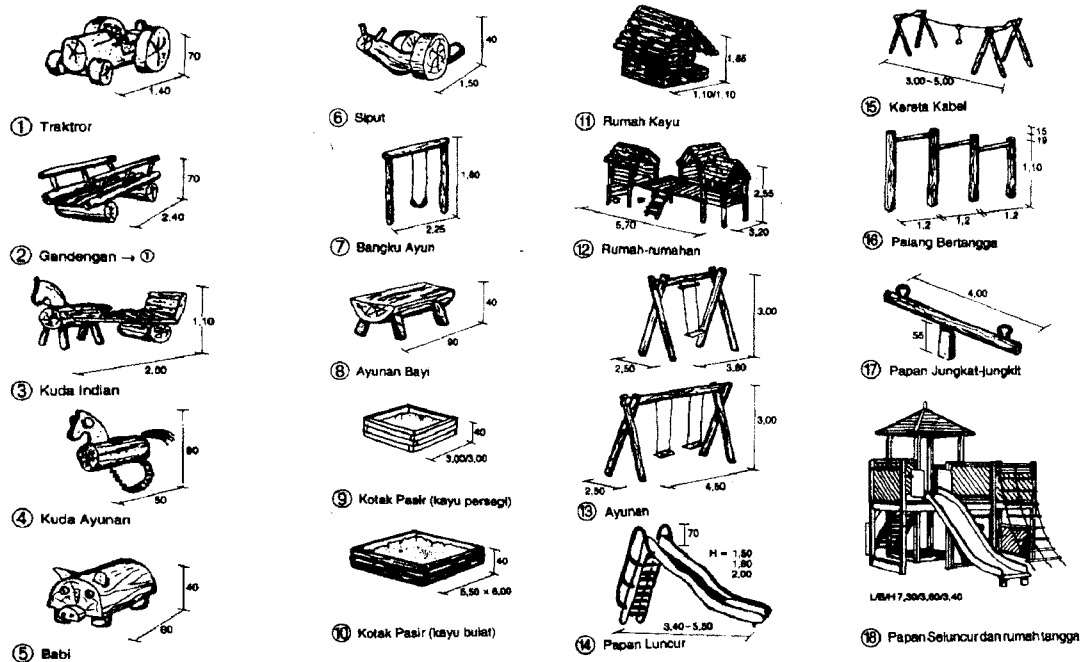
- Besaran ruangan setidaknya 8'X10' untuk setiap kelompok yang kecil
- Penutup lantai
- Tape, CD, alat perekam yang dapat digunakan untuk anak-anak
- Tempat untuk mendisplay alat-alat musik

TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

Penekanan pada tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi anak

C. Permainan motorik (memanjat, berlari, berkejar-kejaran, dan lain-lain), kegiatan ini memerlukan :

- Alat-alat permainan yang menunjang perkembangan motorik anak-anak. seperti (Sumber : Data Arsitek Jilid 1, Ernest N,1997) :



Tipikal kegiatan yang berlangsung di Taman Kanak-kanak pada area kelas (sumber : Child Care Design Guide, 2000)

A. Membaca, kegiatan ini memerlukan :

- Kursi dengan ukuran yang disesuaikan dengan skala anak-anak
- Karpet / penutup lantai
- Tempat untuk mendisplay buku
- Televisi dan perangkat lainnya (VCD player)
- Display dan papan buletin

B. Menulis, kegiatan ini memerlukan :

- Meja kecil
- 2-4 tempat duduk dalam setiap kelompoknya
- Tempat menyimpan kertas, huruf-huruf dan kebutuhan lainnya
- Display untuk memamerkan hasil karya anak-anak

C. Menghitung / Matematika, kegiatan ini memerlukan :

- Meja
- Wadah terbuka untuk sampah dan material lainnya
- Blok-blok kecil, permainan angka, dan lain-lain
- Alat-alat ukur (meteran, penggaris)

D. Mendengarkan, kegiatan ini memerlukan :

- Alat perekam, tape player, CD untuk anak-anak
- 2-4 pasang earphone
- Rak untuk menyimpan peralatan
- Karpet atau penutup lantai lainnya
- Tempat duduk yang lembut

Typikal kegiatan fantasi anak pada ruangan dalam dan luar.

Kegiatan didalam ruangan yang dapat menumbuhkan fantasi anak

(sumber: majalah Asri no 226/030 Juni 2002)

- Adventure challenge (bergantungan, bermain dengan bola, meniti tangga, mencari jalan keluar dari ruangan,dll)

Permainan jenis Adventure challenge dapat menumbuhkan fantasi anak akan ruangan baik dari segi bentuk, ukuran dan warna.

- Indoor Gymnasium (meniti papan, memasuki lingkaran 3 dimensi, mengangkat bola, dll)

Indoor Gymnasium dapat menumbuhkan fantasi anak akan keseimbangan, warna, bentuk dan ukuran. kegiatan ini juga dapat mengembangkan ketrampilan motorik kasar.

- Bermain peran

Bermain peran seperti bank-bankan, kantor pos, rumah-rumahan, salon, supermarket, butik, dll dapat menumbuhkan fantasi anak akan kegiatan diluar dunia dan menumbuhkan perkembangan sosial mereka.

- Menggambar

Menggambar dapat menumbuhkan fantasi anak akan bentuk, warna, ukuran dan suasana. Proses menggambar dapat dijadikan landasan pembentuk kepribadian anak. kegiatan menggambar bagi anak dapat dibedakan menjadi 2 tipe. Pertama, tipe visual/optik. Tipe ini merupakan hasil pengamatan dan

analisis akan apa yang dilihat oleh anak. Kedua, tipe non visual. Dalam tipe ini anak tidak begitu mementingkan proporsi dan warna dalam hasil gambar mereka.

- Musik (sumber : bermain, mainan dan permainan untuk pendidikan usia dini. Mayke ST, 2003)

Musik dapat menumbuhkan fantasi anak akan berbagai suara, mengekspresikan emosinya, mengembangkan kreatifitas, mengkoordinasi motorik dan aspek emosinya, dll.

Kegiatan diluar ruangan yang dapat menumbuhkan fantasi anak (sumber: majalah Asri no 226/030 Juni 2002)

- Outbond kids (panjat-panjatan kera, meniti jembatan goyang, bergelantungan. dll)

Kegiatan ini dapat menumbuhkan fantasi anak akan kehidupan binatang, ketinggian, keseimbangan dan keberanian.

- Bermain pasir dan air

Pasir dapat menumbuhkan fantasi anak akan bentuk-bentuk dan kehidupan laut. Bermain air dapat diimplikasikan menjadi berbagai alternatif. Pertama, kolam ikan yang akan membuat anak berfantasi akan bentuk, warna dan ukuran. Kedua, perosotan yang berakir pada air akan mengembangkan fantasi anak akan ketinggian. Ketiga, permainan pancuran yang mengeluarkan air secara periodik. Permainan ini akan menumbuhkan fantasi anak akan kecepatan dan arah.

- Bermain alam

- a. Berkemah akan menumbuhkan fantasi anak akan kehidupan di alam
- b. Taman binatang dapat menumbuhkan fantasi anak akan cara berkembang biak dan kehidupan binatang.
- c. Taman tanaman dapat menumbuhkan fantasi akan akan pertumbuhan tanaman.

Pengaruh fantasi pada perkembangan anak (sumber: Bermain, mainan dan permainan, Mayke S, 2003)

- Membantu anak untuk mengembangkan pengertian tentang dunianya dan juga kemampuan menyesuaikan dengan lingkungannya.(sumber : pendidikan anak prasekolah, Soemiarti P, 2003)
- Mengembangkan idea dikemudian hari
- Membantu anak mencoba berbagai peran sosial
- Memantapkan peran sesuai dengan jenis kelaminnya
- Melepaskan ketakutan dan kegembiraanya
- Bekerja sama dan bergaul dengan anak-anak lainnya
- Mencerminkan keaslian dalam menemukan dan menciptakan sesuatu
- Tidak mudah bosan untuk mencoba berkarya dan menciptakan suatu yang khas apabila sudah terjun kedalam dunia kerja.

Pembagian kegiatan fantasi berdasarkan umur. (sumber: Bermain, mainan dan permainan, Mayke S, 2003)

Pada awalnya kegiatan fantasi anak lebih bersifat reproduktif (pengulangan dari apa yang dilihat, dialami dan yang dilakukan sendiri). Dengan meningkatnya usia kegiatan ini lebih bersifat produktif karena anak-anak sudah lebih mampu mengkreasikan ide-ide original.

Kriteria Open space untuk bermain diluar ruangan bagi anak prasekolah (sumber : pendidikan anak prasekolah, Soemiarti P, 2003)

a. Sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

- Dimensi tangga lebih rendah bagi anak yang lebih muda
- Adanya jembatan tali dan pohon-pohon pendek untuk dipanjat bagi anak yang lebih tua.
- Adanya panggung untuk bermain drama

b. Aman

- Arena ayunan dan jungkat-jangkit terpisah
- Adanya jalur tersendiri bagi sepeda dan kendaraan lain yang bisa digunakan olah anak
- Arena yang aman untuk menggali ketika anak sedang bermain pasir dan air

TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

Penekanan pada tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi anak

- Penutup tanah menggunakan rumput dan pasir
- c. Tersedianya tempat mengawasi bagi guru
- d. Tersedianya ruangan untuk membersihkan diri

Kriteria ruangan dalam bagi anak prasekolah (sumber : pendidikan anak prasekolah, Soemiarti P, 2003)

- a. Dimensi ruangan yang cukup
- b. Tersedianya alat yang cukup untuk menunjang kegiatan mereka.

Beberapa ukuran standar yang dibutuhkan anak-anak Prasekolah

➤ Standar besaran ruang bagi anak prasekolah

| Kelompok umur | Jumlah anak | Besaran yang direkomendasikan (50 sq ft/ch) | Workable (42 sq ft/ch) |
|---------------|-------------|---|------------------------|
| Prasekolah | 14-16 | X 72 = 1,008-1,152 sq ft | X 62 = 992-1,240 sq ft |

Sumber : Child Care Design Guide, Anita Rui, 2000

- Luas bidang untuk anak TK (data arsitek,jilid 1) : 1,5 – 3m²

Plumbing rata-rata yang diperlukan bagi anak-anak Prasekolah dan Orang Dewasa (sumber : Child Care Design Guide, 2000)

Prasekolah

- 2 toilet untuk 10-20 anak
- 1-2 tempat untuk mencuci tangan untuk 10-20 anak
- 1 tempat mencuci tangan orang dewasa

Orang Dewasa

- 1 toilet untuk 10 orang
- Disetiap lantai tersedia 1 toilet yang dapat diakses.
- 1 tempat mencuci tangan untuk 10 orang, 2-3 pencucian di dapur

➤ **Ketinggian dan ukuran**

Tempat mencuci tangan anak-anak prasekolah : 22 inches

| Jenis kelengkapan | Ukuran kamar mandi yang disarankan |
|---|------------------------------------|
| 2 tempat mencuci tangan + 2 Toilet | (8X7) inch |
| Tempat mencuci tangan orang dewasa + Toilet | (7.5X7.5)inch |

Sumber : Child Care Design Guide, Anita Rui, 2000

1 Inches = 2,54cm

- Letak Toilet dan Tempat pencucian tangan bagi anak-anak prasekolah : Demi menjaga kebersihan dan keamanan, toilet dan tempat pencucian tangan diletakkan dekat dengan entrance ke ruangan kelas dan entrance ke ruangan bermain luar. Sumber : Child Care Design Guide, Anita Rui, 2000

- Letak Toilet dan Tempat pencucian tangan bagi orang dewasa : Kamar mandi orang dewasa diletakkan dekat dengan lounge karyawan, zone administrasi, dan entrance utama bagi pengunjung (orang tua dan tamu)

➤ **Ruang Gerak Indoor dan Outdoor (Sumber: Osmon 1987)**

Ruang gerak indoor

| Usia | Tinggi | Ruang Gerak |
|-----------|--------|---------------------|
| 4-7 tahun | 1,1 m | 0,95 m ² |

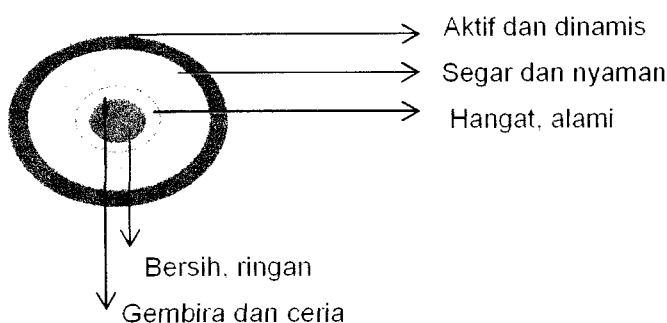
Ruang Gerak Outdoor

| Usia | Tinggi | Ruang Gerak |
|------|--------|-------------------|
| 4-7 | 1,53m | 1,8m ² |

Pemilihan Warna

Warna mempunyai pertalian erat dengan kepribadian. Bagi anak-anak, warna akan lebih memberi dampak permanent bagi proses pembentukan karakter. Warna juga dapat merangsang kreatifitas dan imajinasi. Efek awal dari warna akan berbeda jika dibandingkan dengan efek ketika anak telah berada di sebuah ruangan dalam jangka waktu yang lama.

Karakter warna (sumber : Kamar anak dan remaja, Imelda sandjaya, 2002)



Warna Primer (merah, kuning, biru) :berkesan aktif dan dinamis. Termasuk warna yang disukai anak prasekolah.

Paduan **warna-warna kontras** (merah cabe, kuning kunyit, biru laut, hijau daun) :membuat suasana menjadi gembira dan ceria.

TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

Penekanan pada tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi anak

Warna Pastel (salem, merah muda, hijau pastel) : berkesan bersih, ringan namun lembut dan nyaman.

Warna ringan (kuning matahari, hijau rumput, biru awan) : memberi suasana segar dan nyaman

Warna berat (coklat, biru tua, abu-abu, hijau lumut, hitam putih) : berkesan suram namun bila dipadukan dengan warna terang akan menghasilkan karakter yang unik.

Warna natural (terakota, coklat kayu) : memberikan kesan hangat dan dekat dengan alam.

Warna putih : berkesan monoton dan membosankan untuk anak.

Warna gelap : berkesan menekan

Lingkaran warna umum dan sifatnya masing-masing (sumber :pedoman umum merancang bangunan, Gramedia, 1995)

Kuning : bebas, ceria

Kuning hijau : tenang dan menyenangkan

Hijau tenang : ramah, cendikia

Hijau biru : angkuh dan mantap

Biru : keras dan dingin

Biru ungu : sombong dan suka menghayal tanpa kendali

Ungu : tinggi dan ekstrim

Ungu merah : tegang dan peka

Merah : panas dan melelahkan urat syaraf

Jingga : gembira dan bergairah

Jingga kuning : lincah bergairah

Warna campuran

Abu-abu : menenangkan

Biru telur asin : dapat dimakan, buah

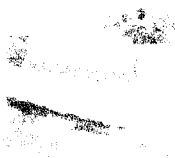
Biru hitam : menekan

Coklat hitam : menolak, menghindar, menjijikan

Ros kulit telur ayam : murah tangan, menyambut tamu, ramah.

- **Pemilihan warna untuk lantai**

Pemilihan pertama untuk lantai menurut Anita Rui dalam bukunya Child Care design Guide adalah menentukan jenis penutup lantai di setiap ruangnya. Pepaduan berbagai macam warna yang serasi sangat cocok untuk anak-anak prasekolah. Warna yang sangat gelap memberi kesan 'berat' pada lantai.



Sedangkan warna yang sangat cerah akan gampang terkena kotoran.

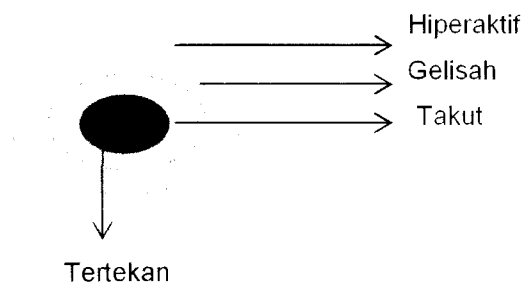
- **Pemilihan warna untuk Langit-langit**

Dalam ruangan yang mempunyai ketinggian kurang dari 8 kaki, pemberian warna yang lebih terang seperti putih atau krem akan memberi efek peninggi pada langit-langitnya.

- **Pemilihan warna untuk Eksterior**

Pemilihan warna untuk eksterior dapat disesuaikan dengan iklim, lokasi geografis (padang pasir, hutan, tepi laut, dll), dan lokasi (desa, perkotaan, dll). Tanaman khas yang terdapat disekitar area juga dapat dijadikan elemen yang memperkaya warna eksterior.

Pengaruh warna terhadap perilaku anak (sumber: Tabloid Rumah, edisi 17, september 2003)



Ruang yang dibanjiri **warna terang** akan merangsang secara berlebihan dan menyebabkan anak hiperaktif, walaupun anak tersebut akan tenang kembali setelah beberapa saat.

Warna pastel yang mendominasi akan menyebabkan kelesuan dan kehabisan energi, yang dapat membuat anak gelisah dan lekas marah.

Putih dan biru pucat akan memberikan rasa tidak aman dan takut.

Warna hitam akan menimbulkan perasaan tertekan. Abu-abu dan coklat tua tidak sanggup membangkitkan imajinasi anak. Warna-warna tersebut akan mengesankan kesuraman

- **Bentuk dan corak**

Bentuk huruf, angka, binatang, alam sekitar dengan warna mencolok dapat membantu anak dalam mengenal huruf, belajar membaca dan mengenal dunia

- **Point of Interest**

Warna dapat memberi fokus pada ruangan. Fokus dapat tercipta dalam bentuk perbedaan warna pada salah satu bagian dinding. Pengecatan plafon dengan cat efek (misalnya efek awan), melukis dinding dengan gambar-gambar pemandangan, memajang mainan dengan berbagai macam warna, merupakan salah satu usaha untuk menciptakan focus of interest.

Keamanan dan Kesehatan (sumber: Tabloid Rumah, edisi 17, september 2003)

- **Cahaya dan Udara**

Bagi anak, sinar matahari penting untuk kesehatan dan pertumbuhannya, terutama pada pagi hari sebelum pukul 10 pagi.

- Bukaannya di dinding baik jendela maupun lubang cahaya merupakan salah satu cara untuk memasukkan cahaya dan udara.
- Mengganti genteng dengan bahan yang transparan juga dapat memasukkan cahaya
- Menciptakan bukaan yang letaknya saling berhadapan
- Apabila bangunan berdekatan dengan sumber polusi udara, maka penanaman vegetasi dapat menjadi penghalang masuknya udara buruk ke dalam bangunan.

- **Furniture**

Ukuran Furniture yang direkomendasikan bagi anak-anak prasekolah

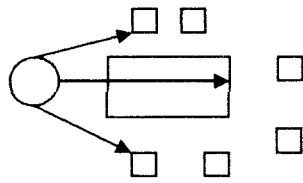
| Umur | Ketinggian kursi | Lebar kursi rata-rata | Kedalaman kursi rata-rata | Tinggi meja |
|-----------|------------------|-----------------------|---------------------------|-------------|
| 5-6 tahun | 12" | 12.75" | 11" | 20" |

(Sumber : Child Care Design Guide, Anita Rui, 2000)

1 inches = 2,54 cm

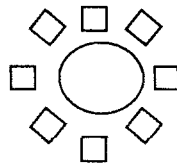
- **Konfigurasi Lay-out kursi dan meja untuk kegiatan anak-anak (individu dan berkelompok)** sumber: data Arsitek, Majalah Asri dan pemikiran

A. Ruang kelas



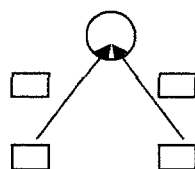
Konfigurasi tempat duduk disusun seperti huruf “U”. Lay-out diatas sangat tepat untuk diterapkan untuk ruangan kelas. Guru dengan leluasa dapat mengawasi kegiatan murid-muridnya.

B. Ruang Kegiatan berkelompok



Penyusunan tempat duduk melingkar mengikuti bentukan mejanya. Konfigurasi seperti ini digunakan untuk kegiatan anak-anak yang bersifat kelompok seperti melipat dan makan. Sehingga, kegiatan kerjasama mereka dapat berjalan dengan lancar.

C. Ruang Melukis



Penyusunan meja dan kursi seperti ini diterapkan pada ruangan melukis. Anak-anak diberi meja yang hanya digunakan untuk 1 orang. Lay-out seperti ini memudahkan guru untuk mengontrol hasil kerja anak-anak dan memberikan point yang jelas bagi anak-anak untuk menyerap pelajaran yang sedang diberikan.

- Ukuran Rak (shelf) :

Usia Taman kanak-kanak : maksimum 40-48 inch



- Ukuran meja permainan pasir dan air

Usia Taman kanak-kanak : 24 inches



Selain ukurannya, bentuk furniture anak berbeda dengan furniture biasa.

- Menurut Irma dari In-Kids design, untuk lebih menjamin keamanan, furniture anak memiliki sudut-sudut tumpul yang dapat mencegah anak dari luka serius jika terbentur.
- Penambahan penutup ujung pada perabot yang biasanya dipasang disudut-sudut meja dan lemari yang tajam.
- Penambahan karet pengaman pada tepian pintu-pintu atau lemari untuk melindungi anak jika terjepit.
- Jeruji yang digunakan pada furniture sebaiknya tidak terlalu rapat.
- Finishing pada perabotan tidak mengandung bahan yang beracun.
- Meja rendah, kursi kecil dan tempat menyimpan mainan yang dibuat rendah agar anak mudah melaksanakan kegiatannya.



▪ **Soft Furniture**

Tirai yang dipasang di jendela serta jok kursi sebaiknya bertekstur halus dan licin. Bahan yang mempunyai tekstur kasar seperti pada karpet cenderung menyimpan debu. Penutup lantai sebaiknya menggunakan bahan lembut.

▪ **Bahan Bangunan**

Kandungan timbal yang rendah pada cat dinding lebih aman digunakan.

Penggunaan dinding dari bahan bata dan semen sebagai pelapis bata yang selalu kering dapat mengurangi kelembaban. Kelembaban dapat mengganggu pernapasan dan memicu tumbuhnya mikroorganisme yang merugikan

- **Penerangan** (sumber: *Tabloid Rumah*, edisi 17, september 2003)

Penerangan alami



Penerangan alami dapat menyehatkan anak-anak serta menghadirkan suasana cerah dan segar yang disukai anak-anak prasekolah. Keberadaan jendela sebaiknya tidak membahayakan dan mengganggu aktivitas anak. Untuk mencegahnya jendela bisa dipasang vitrase, dan posisi jendela tidak membahayakan bagi anak-anak.

Penerangan buatan



Anak usia prasekolah gemar suasana yang ceria. Lampu pijar lebih memberikan suasana hangat dibandingkan dengan lampu fluorescent

1.2.6 Studi Kasus

Dunia Fantasi, Jakarta

- Istana Boneka



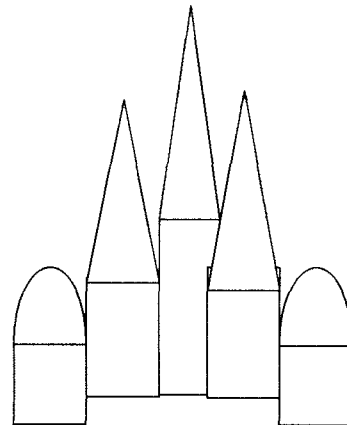
Dufan adalah sarana rekreasi keluarga yang terdapat di kawasan Ancol, Jakarta. Salah satu wahana fantasi yang terdapat dalam kawasan ini adalah Istana Boneka. Istana ini menampilkan imajinasi akan adanya istana boneka. Imajinasi Wujud istana boneka diimplikasikan ke dalam penampilan bangunan dan tata ruangan.

A. Atap



- **Sudut atap** yang mendominasi dunia imajinasi boneka ini adalah bentuk atap yang runcing. Sudut kemiringannya lebih besar daripada 45°.

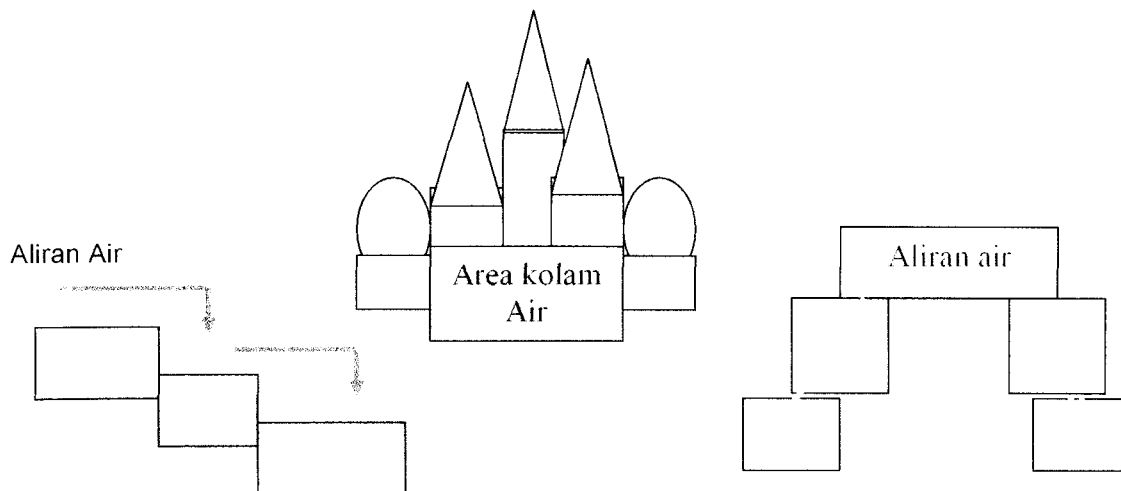
- Bentuk atap lain yang muncul adalah bentuk atap Berbentuk setengah lingkaran. Dengan **permainan tinggi rendahnya masa bangunan**. Masa yang lebih tinggi diletakkan pada bagian tengah dan menggunakan atap berbentuk kerucut. Masa yang lebih rendah banyak menggunakan atap dome. Atap limasan juga terdapat pada bangunan ini, namun kehadirannya bukan sebagai bentuk yang dominan



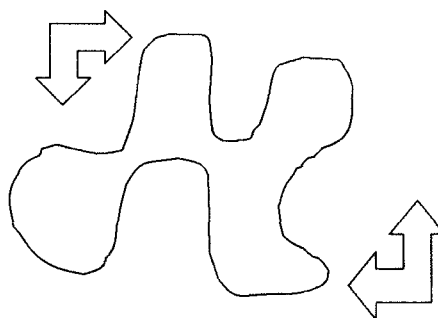
- **Warna-warna** yang dipakai pada atap, didominasi oleh warna-warna yang cerah. Atap pada bangunan ini didominasi oleh warna kuning. Warna kuning merupakan salah satu dari warna primer yang disenangi oleh anak-anak prasekolah.

B. Elemen Arsitektural Bangunan

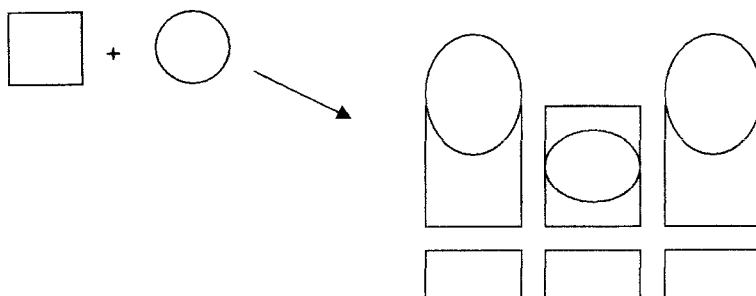
- Elemen pada bangunan ini yang dapat mengembangkan fantasi anak adalah air. Air adalah salah satu permainan materi tanpa bentuk yang dapat membangkitkan fantasi anak. elemen ini terdapat pada eksterior dan interior bangunan.



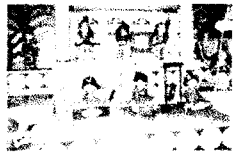
Untuk menikmati interior bangunan, elemen air dipakai sebagai jalur utama sirkulasi.



- Fantasi anak akan pengenalan bentuk-bentuk dasar diaplikasikan pada elemen arsitektural penampilan bangunan. Bentuk-bentuk dasar pada bangunan ini telah mengalami penambahan dan pengurangan.



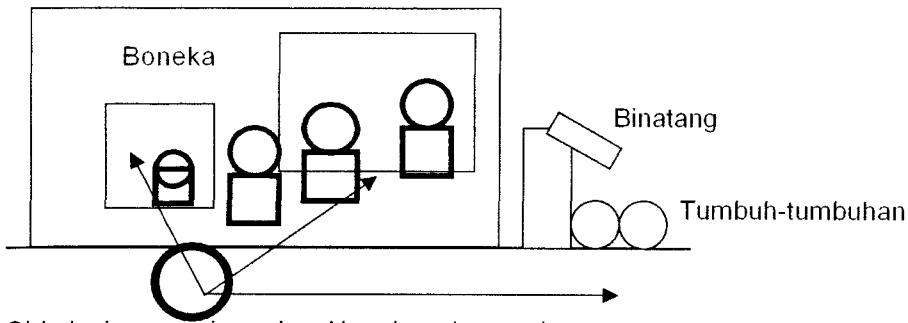
Penyusunan elemen arsitektural ini mempunyai irama yang jelas. Ritme komposisinya sangat teratur dan dikombinasikan dengan permainan tinggi rendahnya elemen yang digunakan. Sehingga, kemonotonan penampilan bangunan dapat dikurangi.



C. Penampilan ruang dalam



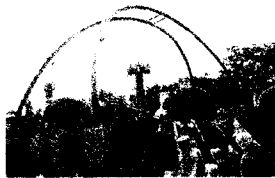
Ruang dalam yang dapat membangkitkan ilusi didominasi oleh penampilan karakter-karakter unik dalam bentuk 2D dan 3D. Karakter ini disusun sedemikian rupa untuk merepresentasikan seluruh kegiatan fantasinya. Penataan ruang dalam juga didukung oleh tata warna yang cerah dari wujud wujud binatang dan tanaman. Warna-warna yang dipakai pada ruang dalam sangat beragam. Beragamnya corak akan menambah kemampuan fantasi anak akan bentuk dan pengenalan benda.



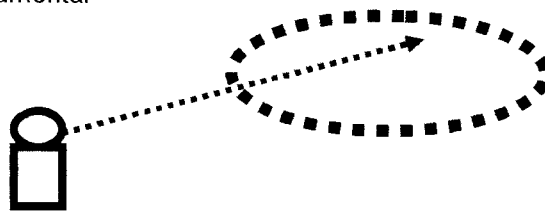
Sirkulasi pengunjung dan Air sebagai penunjang utama

• Wahana permainan lainnya

A. Elemen Arsitektural



Wahana permainan ini menggunakan elemen berbentuk lengkungan dalam skala yang cukup besar. Elemen ini akan memberikan imajinasi anak akan ukuran dan skala yang monumental



Elemen arsitektural pada open space ini akan menumbuhkan fantasi anak-anak akan kehidupan binatang.



Elemen berbentuk binatang yang sedang berbicara disusun secara berbaris yang diletakkan pada point of view pada salah satu open space. Pandangan anak-anak akan membawa mereka ke dalam fantasi akan elemen satwa yang ditampilkan

B. Sirkulasi yang bertema

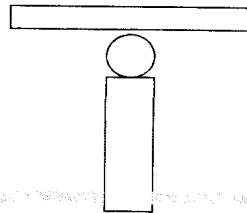


Pencapaian antar masa pada bangunan ini dicapai dengan sirkulasi yang bertema. Suasana fantasi akan membawa anak-anak ke suatu ilusi akan negara yang berbeda. Tema country akan berimplikasi pada pemilihan bahan dan tanaman.



C. Detail Arsitektural

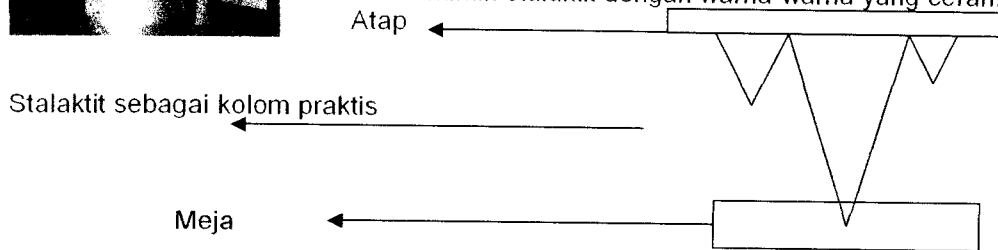
Detail Arsitektural pada bangunan ini akan membawa anak-anak dalam dunia ilusi. Kolom-kolom dibuat seakan-akan bertumpu pada manusia.



D. Ruang Dalam



Ruang dalam yang membangkitkan fantasi adalah ruangan yang mempunyai tema. Pada gambar disamping tema yang dihadirkan adalah kehidupan gua. Kolom praktis dalam tema ini diterjemahkan dalam bentukan stalaktit dengan warna-warna yang cerah.

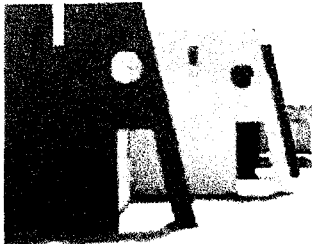


KINDERGARTEN in CASAREA, ISRAEL

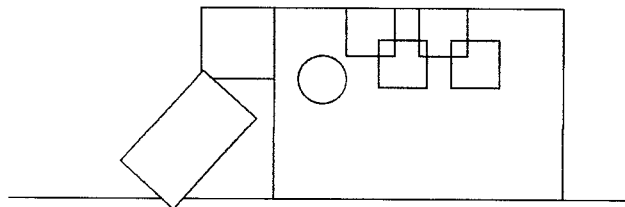
Taman Kanak-Kanak ini dirancang untuk memberikan kesan 'friendly' dan 'inviting'. Perancang memberikan perhatian yang lebih pada penampilan bangunan.



A. Penampilan Bangunan

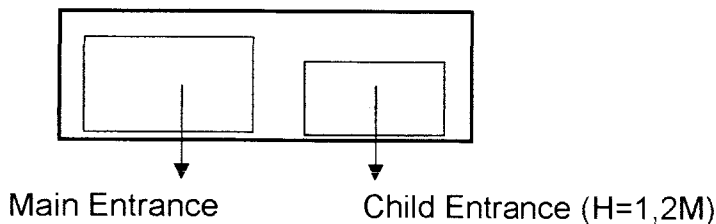
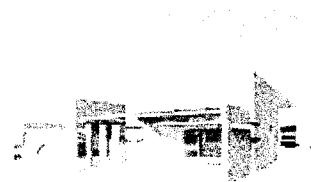


Dinding bagian luar dirender menggunakan warna yang mencolok dan dibentuk sedemikian rupa sehingga menghasilkan bentuk-bentuk yang menyerupai gajah. Dapat menumbuhkan imajinasi anak dan menumbuhkan kemampuan ilusi anak.

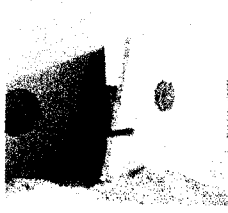


B. Entrance Bangunan

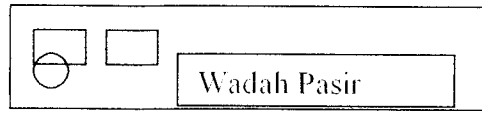
Entrance bangunan didesain menjadi 2 bagian. Salah satu bagian entrance didesain dengan ketinggian 1.2 meter. Hal ini disesuaikan dengan skala pemakainya. Entrance akan mengarahkan fantasi anak-anak untuk mengenal bentuk dan skala. Bentuk juga merupakan sarana komunikasi antara bangunan dan pemakainya.



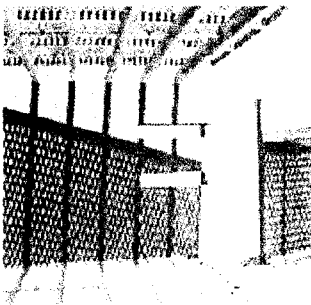
C. Ruang Bermain Luar



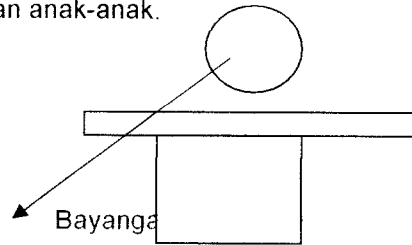
Ruangan bermain luar dirancang dengan perpaduan antara alam dan bentukan arsitektural yang Perancangan Taman Kanak-Kanak memertukan hubungan yang erat antar kegiatan indoor dan outdoor. Anak-anak akan dikenalkan dengan alam, birunya langit dan pada pasir.



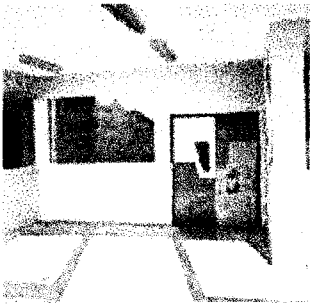
D. Permainan Bentuk dan Bayangan



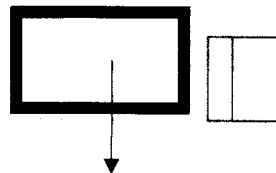
Kontras alami yang tercipta dari cahaya dan bayangan akan menambah kemampuan imajinasi anak-anak mengenal bentuk dan warna. Wujud 2 dimensi akan memperkaya kemampuan mereka dalam melihat komposisi warna, yang secara langsung akan memperkaya pengalaman anak-anak.



E. Penampilan Ruang Dalam

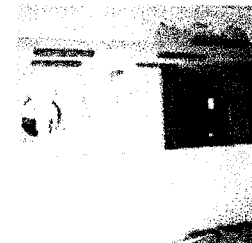


Setengah dari ketinggian dinding dikurangi untuk mendukung cerita 'metamorphosis'



Interior yang mendukung daya imajinasi anak-anak dalam bangunan ini diterapkan dengan cara meng 'cut' setengah dari ketinggian dindingnya

Taman Kanak-Kanak merupakan tempat pertama bagi anak-anak untuk mengenal dunia luar. Figur-figur yang tercipta pada penampilan ruangan Taman Kanak-Kanak ini dipilih berdasarkan 'dunia imajinasi', mainan, alam, dan semua tema nonformal yang bisa diidentifikasi secara emosional oleh anak-anak



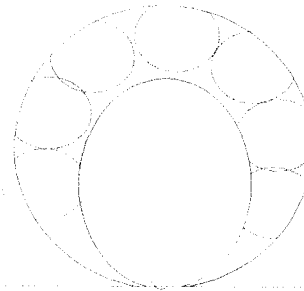
Entrance pada Taman Bermain Outdoor

Pemakaian elemen vegetasi pada Entrance taman bermain outdoor



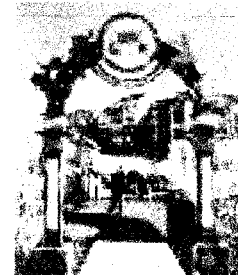
Entrance pada area bermain ini didominasi dengan bentukan lengkungan yang didapat dari kumpulan vegetasi yang disusun sedemikian rupa. Entrance selain berfungsi sebagai penanda masuk area bermain outdoor

Area antrance dikelilingi oleh vegetasi yang dapat difungsikan sebagai area outbond kids



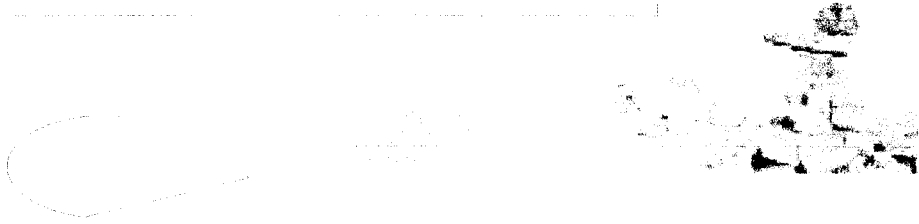
180 cm

200 cm



Area entrance pada playground ini juga diaplikasikan dengan cara pengaturan vegetasi yang mendominasi. Vegetasi selain berfungsi sebagai pengarah pada pedestrian way juga difungsikan sebagai tempat berteduh dari panas dan hujan

Elemen Batu sebagai entrance pada taman bermain outdoor



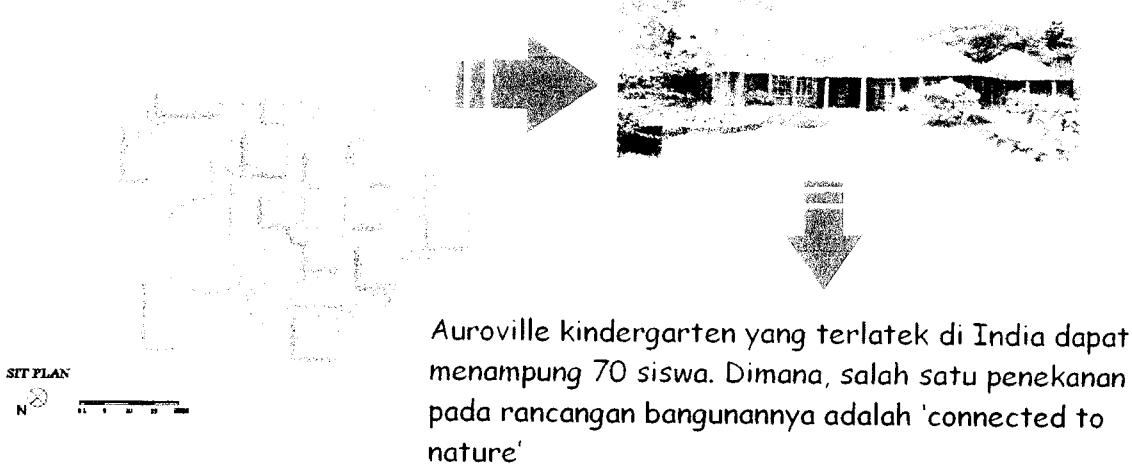
Elemen batu disusun sedemikian rupa sehingga menyerupai bentukan dasar binatang. Bentuk ini akan menumbuhkan fantasi anak akan bentukan hewan



Elemen batu disusun tidak beraturan membentuk suatu ruangan entrance bagi area bermain outdoor

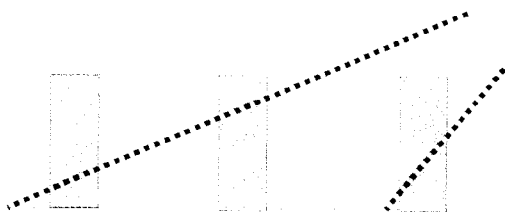
Memasukkan unsur outdoor ke indoor untuk menumbuhkan fantasi anak

.....Auroville kindergarten, India

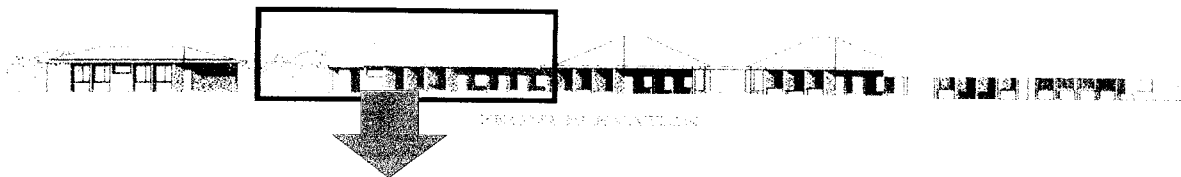
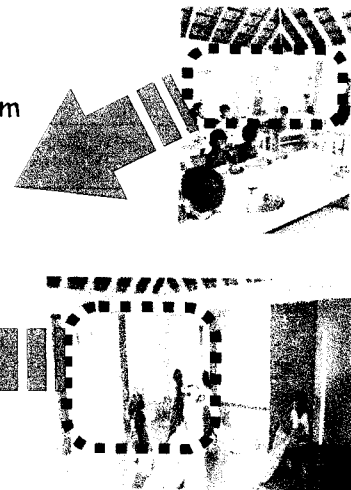


Pencapaian konsep connect to nature dicapai dengan cara :

Pemberian elemen dinding yang tidak utuh akan memberikan aspek batas psikologi pada ruang bermain indoor. Anak akan merasa nyaman dan menyatu dengan alam



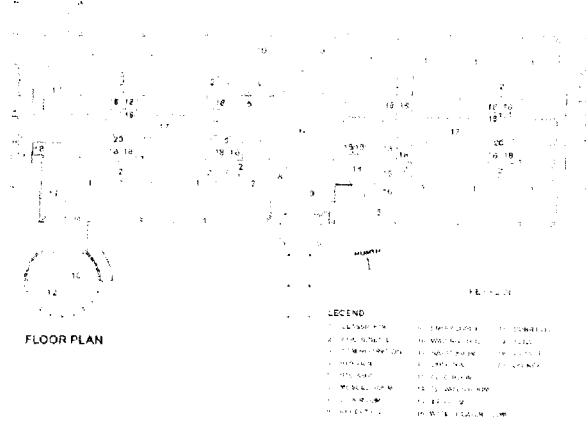
Elemen ini dapat memasukkan sinar matahari secara tidak langsung sehingga anak akan merasakan adanya hubungan yang erat dengan ruang outdoor



Connect to nature pada penampilan bangunan diperkuat juga dengan memberikan vegetasi yang akan membentuk shadow-shadow

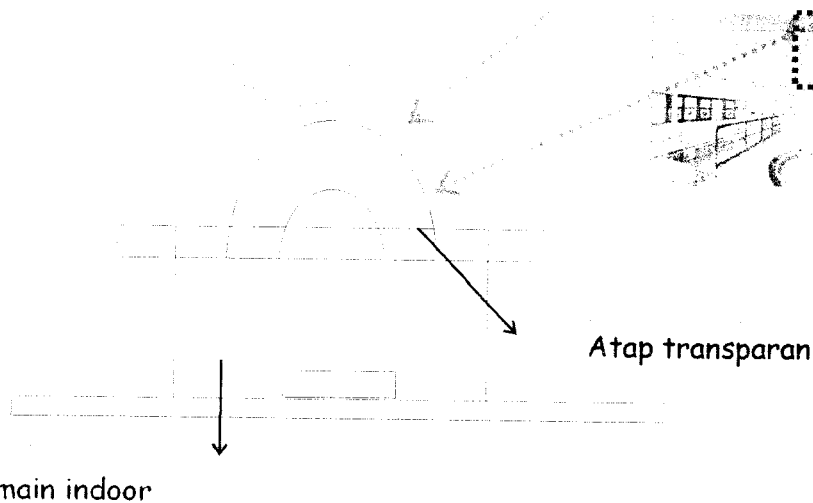
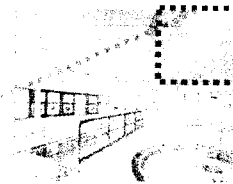
.....Computer Associates Early Childcare Center, New york

Childcenter ini terletak di New york dengan daya tampung sebanyak 400 anak. Perancang bangunan ini menginginkan adanya suatu lingkungan yang aman dan menyehatkan bagi anak-anak



Pemilihan konstruksi atap

Konstruksi atap pada ruangan bermain indoor menggunakan bahan transparan polikarbonat. Atap ini memberikan cahaya yang alami dan memberikan suasana outdoor pada ruangan indoor



R.bermain indoor

1.2.7 Kesimpulan studi kasus :

Setelah melakukan studi kasus pada bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi, ditarik kesimpulan dari persamaan yang ada, yaitu :

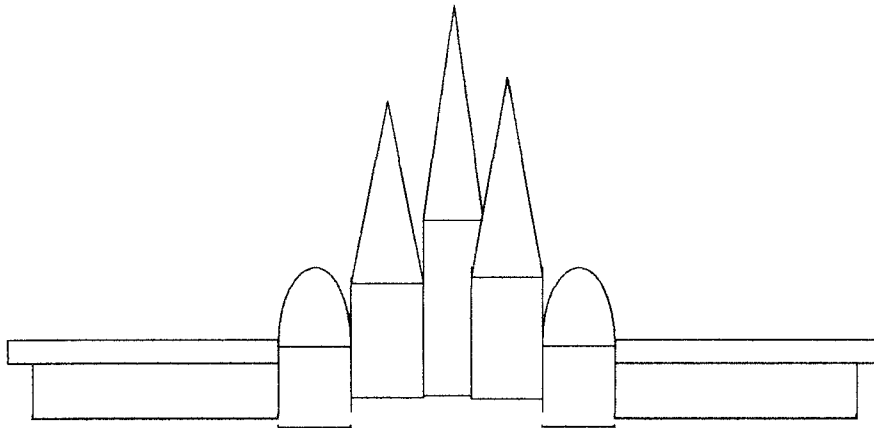
Tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi dapat diterapkan melalui beberapa unsur, yaitu :

- **Penampilan Bangunan**

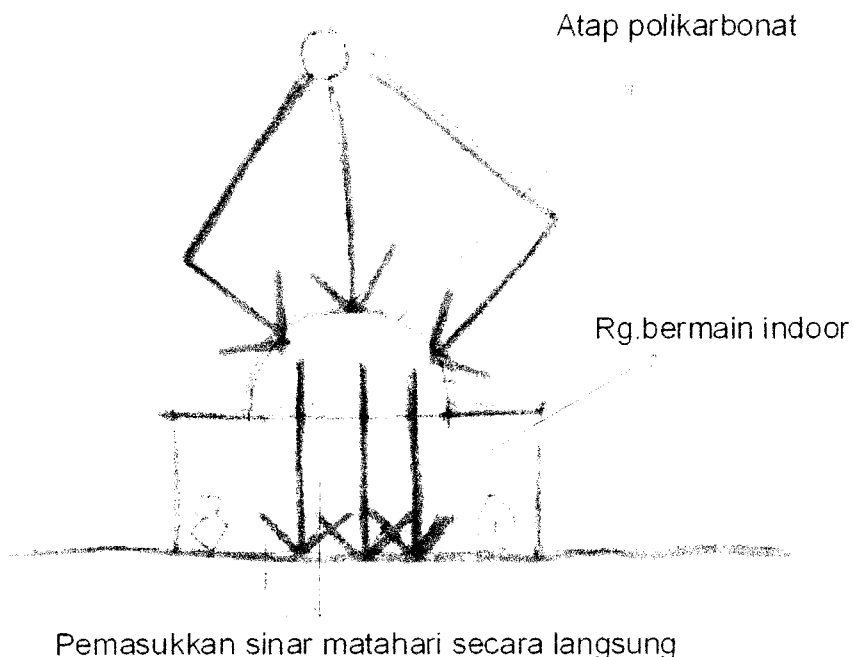
A. Atap

- **Sudut atap**

Bentuk atap yang mendominasi pada bangunan fantasi adalah bentuk atap kerucut dengan sudut $> 45^\circ$ plat datar dan setengah lingkaran.



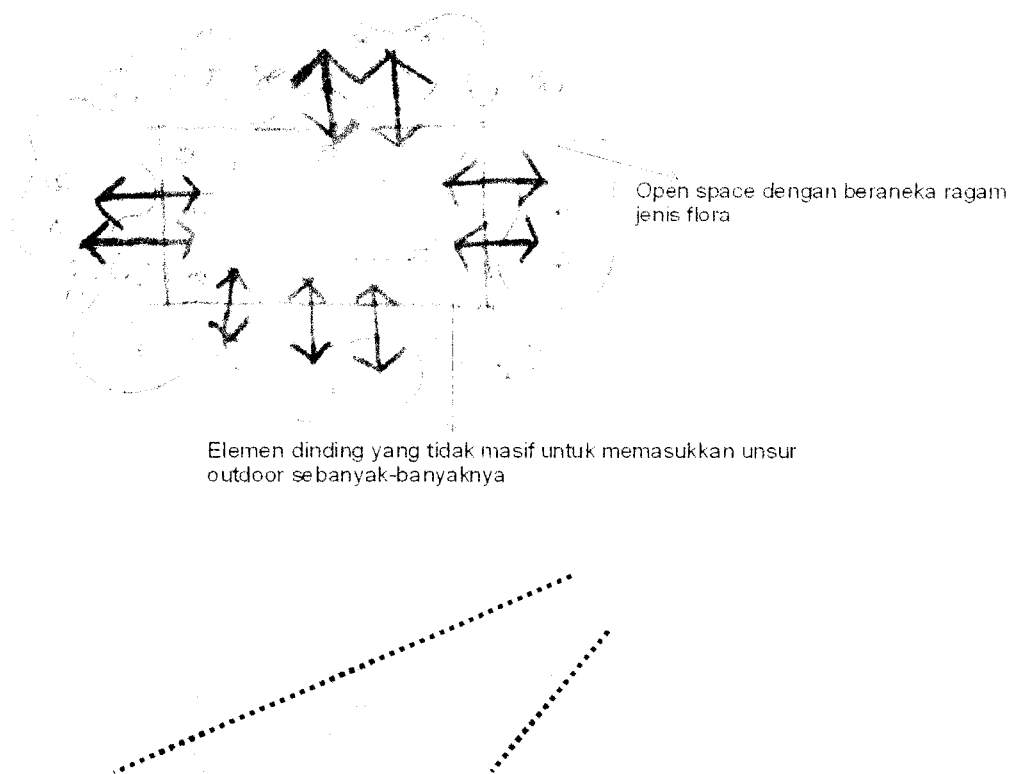
- **Bahan atap**



TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

Penekanan pada tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi anak

visual anak berhubungan dengan adanya hubungan yang erat antar ruang dalam dan ruang luar. Hubungan yang erat antar ruang outdoor dan indoor diimplikasikan dengan adanya elemen-elemen dinding yang tidak utuh dan terbuka.

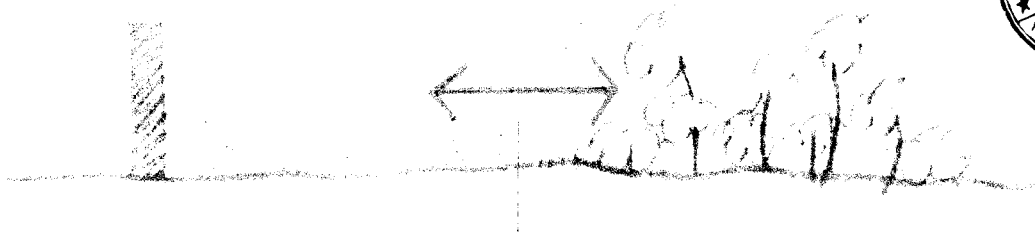


Penggunaan elemen dinding yang tidak utuh akan memberikan hubungan yang erat antara suasana outdoor dan indoor yang akan membantu proses pembelajaran anak

TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

Penekanan pada tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi anak

Hubungan visual anak dan kehidupan flora akan didukung oleh adanya bukaan yang diimplikasikan dengan pemasangan elemen dinding yang tidak utuh.



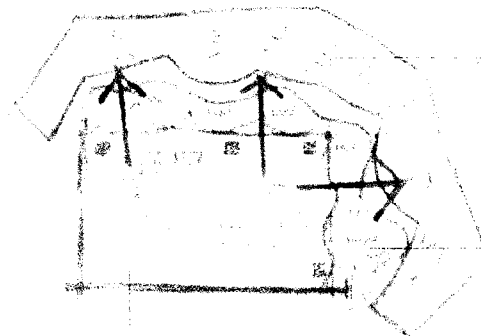
Anak-anak pada Rg kelas dapat berhubungan secara visual dengan berbagai macam flora

2. Respon terhadap fauna

Ungkapan interior yang digunakan untuk merespon fauna pada ruangan adalah dengan cara menghubungkan secara erat antara visual dan spasial tanpa menyebabkan gangguan



yang berarti bagi kegiatan anak. pemisahan jalur sirkulasi antara anak dan fauna diimplikasikan dengan adanya penggunaan elemen air dan perbedaan ketinggian.



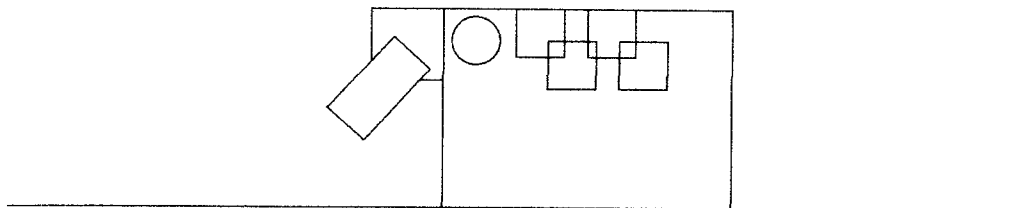
Open space dengan beraneka ragam fauna yang dapat diakses oleh anak secara visual

Elemen air sebagai pemisah sirkulasi hewan dengan anak

Elemen dinding yang masif pada sebagian ruangan untuk pemisahan jalur sirkulasi antar ruangan dalam dengan yang lainnya

E. Bentuk dasar sebagai elemen eksterior

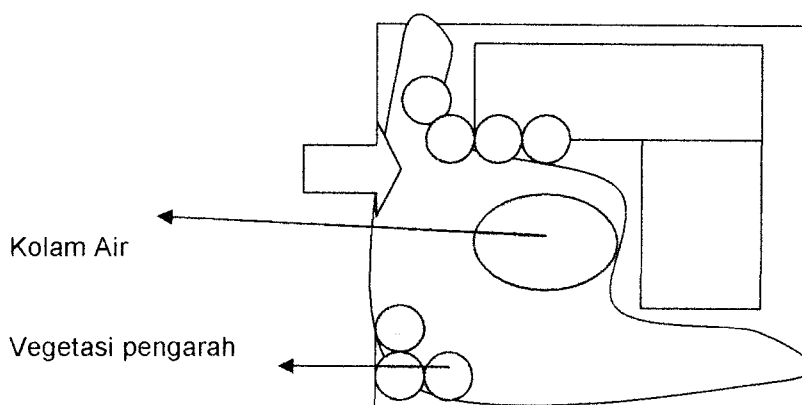
Penggunaan bentuk dasar menjadi suatu kedominanan pada penampilan bangunan. Bentuk-bentukan ini ditransformasikan ke bangunan melalui proses pengurangan, penambahan, penggabungan dan perotasian.



Bentukan dasar ini dapat juga diaplikasikan dengan cara mengubah sebuah komposisi yang menyerupai bentukan dasar hewan-hewan. Penampilan bangunan pada komposisi tampak akan semakin menumbuhkan fantasi anak akan bentuk dan skala hewan

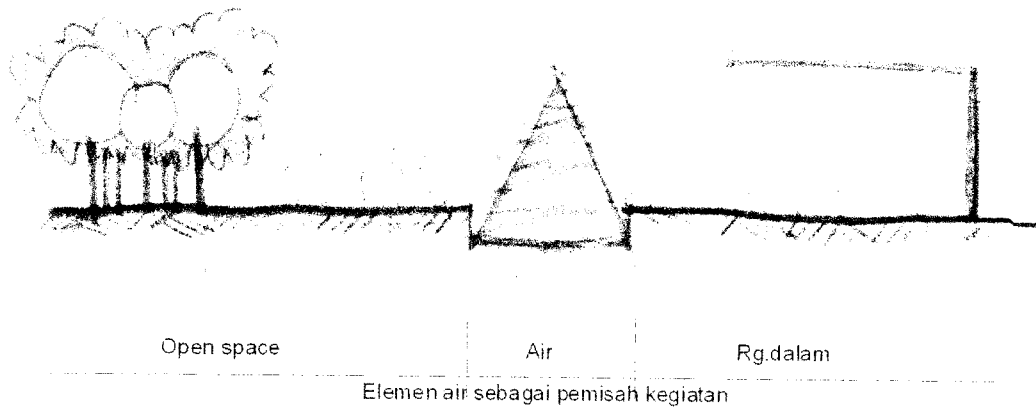
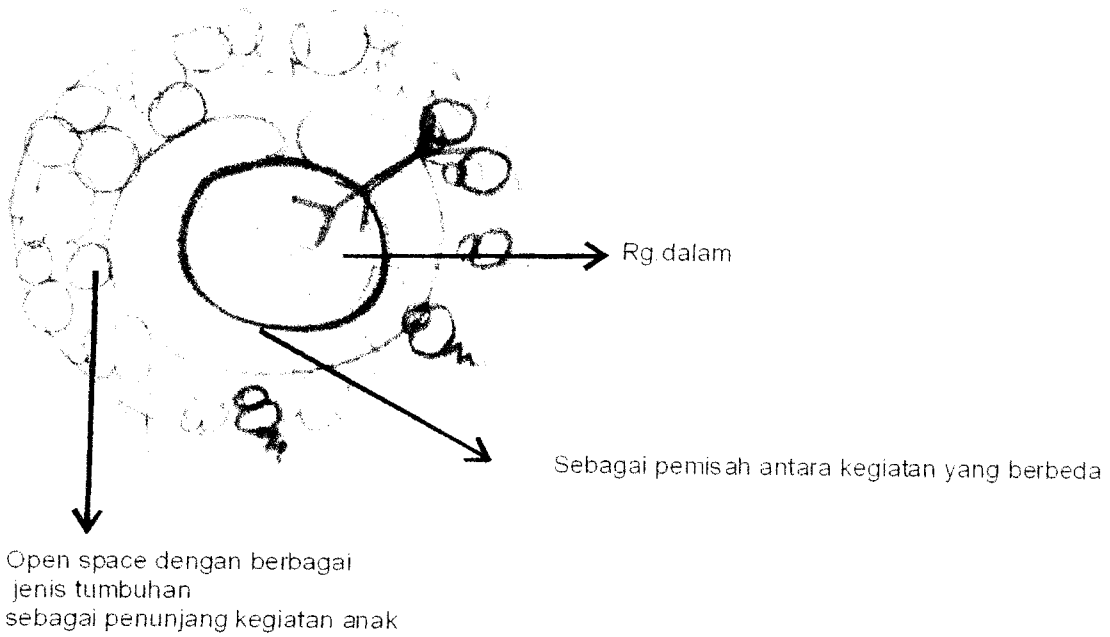
F. Tata landscape

Tata landscape yang tercipta merupakan perpaduan antara elemen tumbuhan, pasir dan air. Tumbuhan berfungsi sebagai peneduh, pengarah, pemisah dan penerima kegiatan. Sedangkan elemen air pada tata landscape berfungsi sebagai penyejuk iklim mikro, sebagai alat pemisah kegiatan



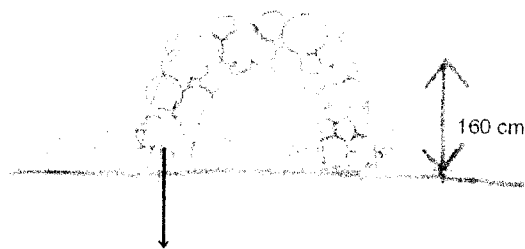
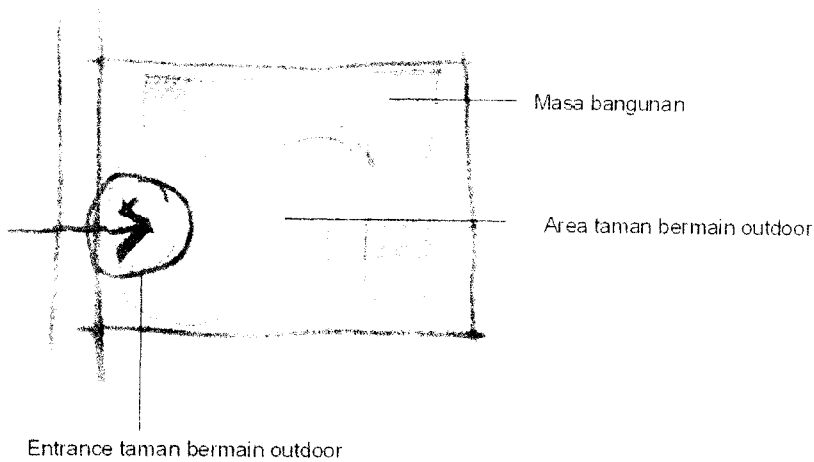
TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

Penekanan pada tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi anak

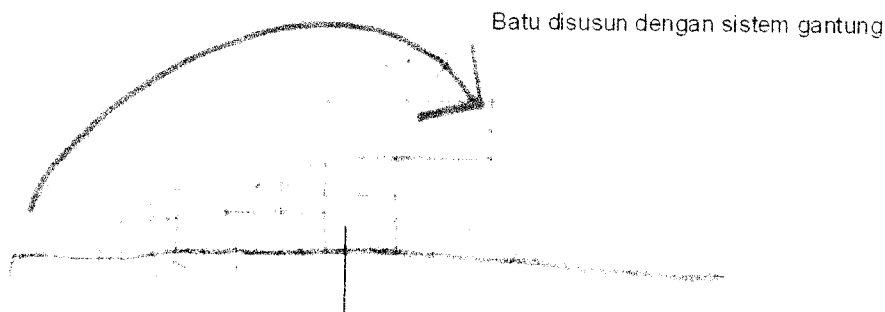


Pintu gerbang pada taman bermain outdoor

Pintu gerbang pada taman bermain outdoor tercipta dari beberapa gabungan lanscape, seperti elemen batu dan vegetasi yang sengaja ditata secara apik menyerupai bentukan dasar hewan.



Vegetasi yang dapat diatur sedemikian rupa sebagai pintu gerbang taman bermain outdoor sekaligus area panjatan anak.



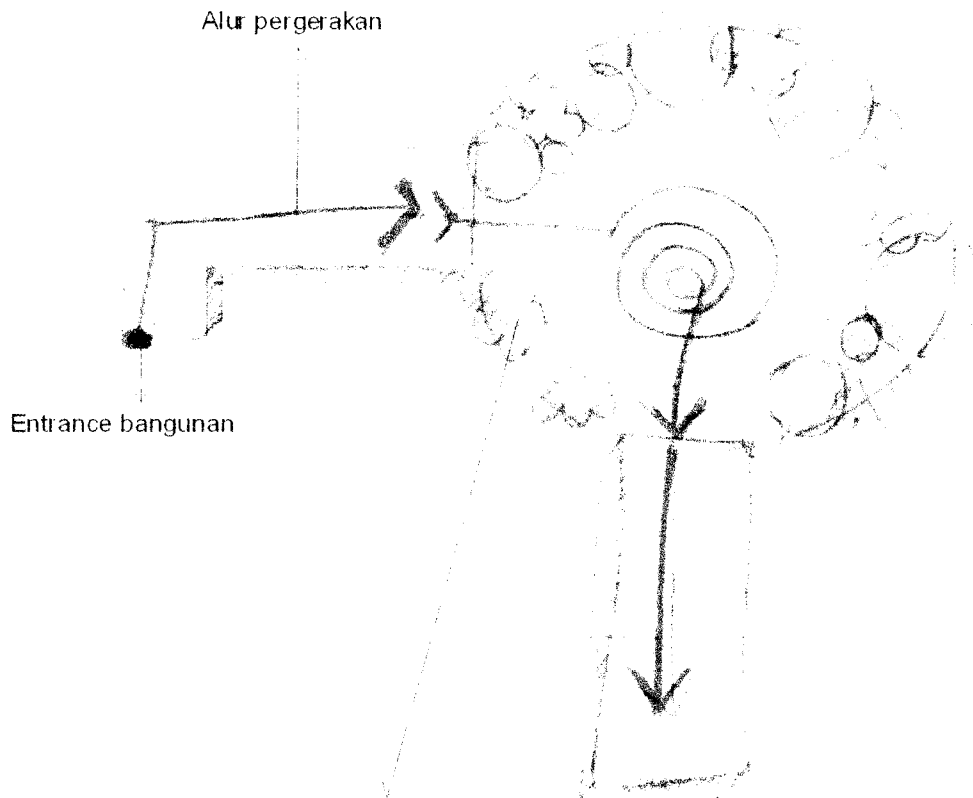
Elemen batuyang disusun sedemikian rupa sebagai pintu gerbang taman bermain outdoor

- **Tata Ruang Dalam**

A. Sirkulasi

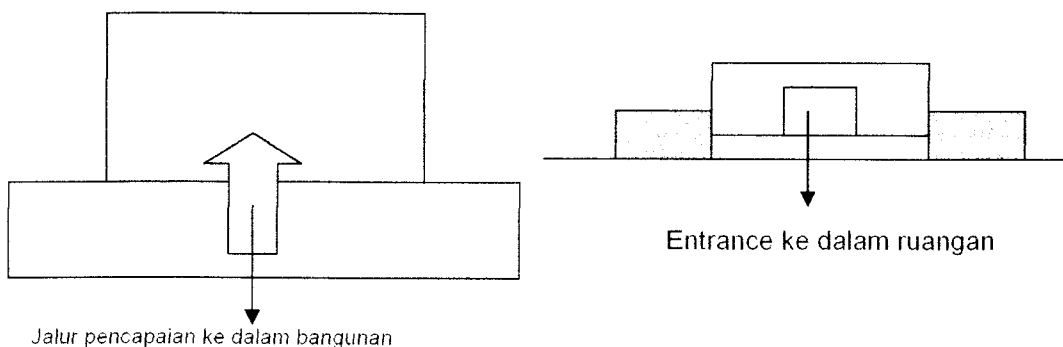
Sirkulasi pejalan kaki

Ruangan dalam yang tercipta merupakan ruangan yang mempunyai perpaduan sirkulasi mengalir, terarah dan terintegrasi.



Open space yang difungsikan sebagai simpul pergerakan guna mengurangi kebosanan dan kegerahan

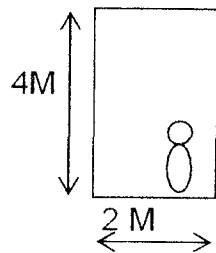
Entrance ke dalam ruangan dicapai dengan melewati bidang horizontal yang letaknya tegak lurus terhadap jalur pencapaian. Penanda entrance dilakukan dengan memberi perbedaan ketinggian dan menambah elemen-elemen dekoratif.



B. Warna dan skala

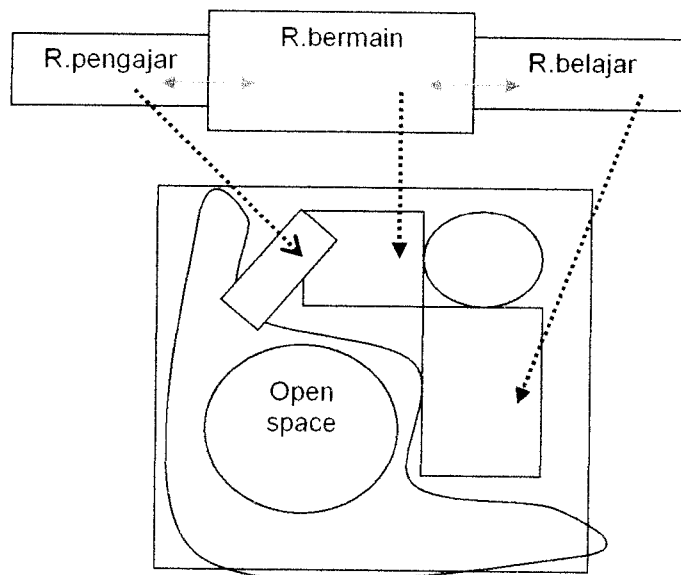
Warna pada ruangan adalah warna-warna cerah. Seperti kuning, orange, dan warna-warna primer lainnya.

Skala ruangan dalam adalah skala normal yang nyaman bagi anak dan memungkinkan orang dewasa untuk melakukan aktifitasnya



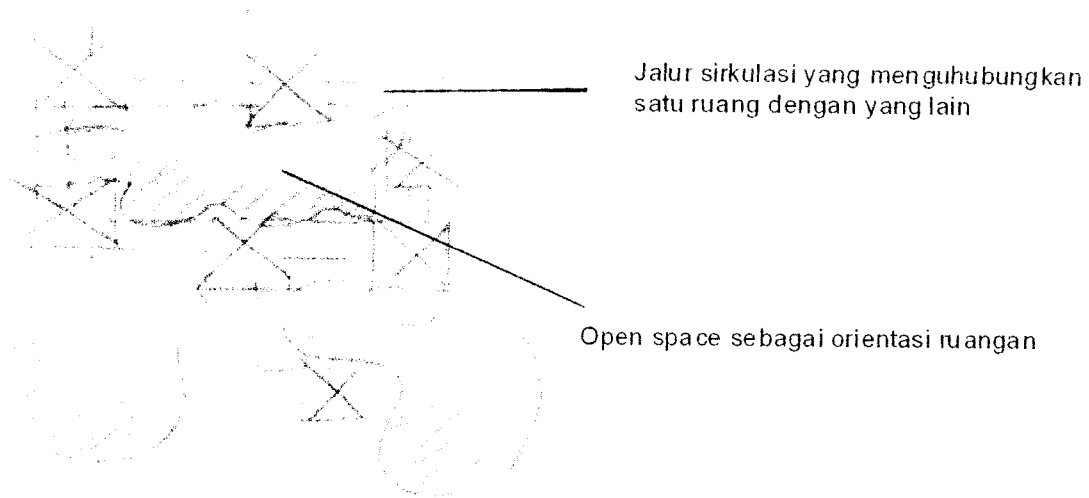
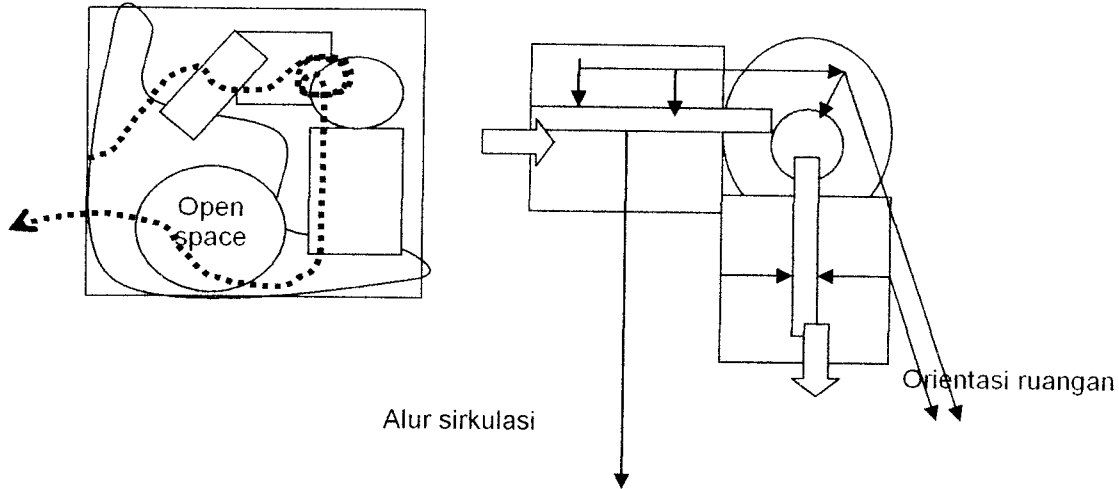
C. Hubungan ruang

Ruangan dalam berhubungan secara dekat dan terpadu. Penggabungan sistem ini akan mengakibatkan aktifitas pada ruangan satu akan mempengaruhi aktifitas ruangan lainnya.



D. Bentuk dan orientasi ruang

Bentuk ruang pada bangunan fantastik mengikuti alur sirkulasinya. Bentuk dominan masa ruangan merupakan perpaduan antara bentuk dasar (persegi dan lingkaran). Ruangan berorientasi ke arah jalur sirkulasi didalam ruangan.



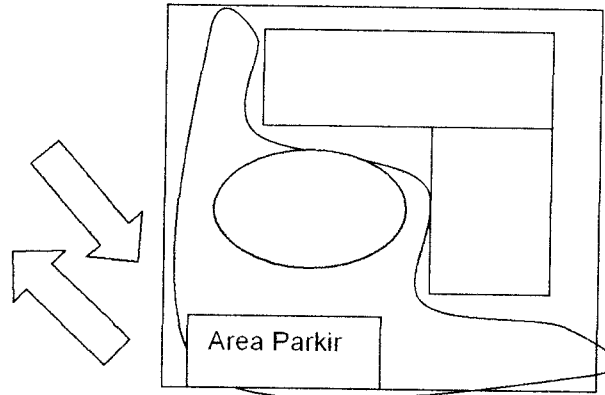
- **Tata Ruang Luar**

A. Sirkulasi

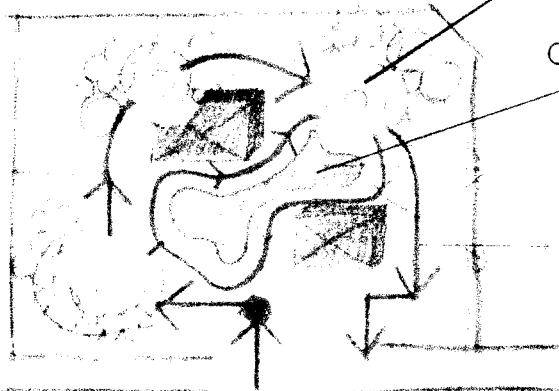
Sirkulasi kendaraan

Sirkulasi site ke bangunan ditandai dengan konfigurasi bentuk ruang-ruang.

Hubungan antara jalan, tanda-tanda, dan perberhentian sangat erat.



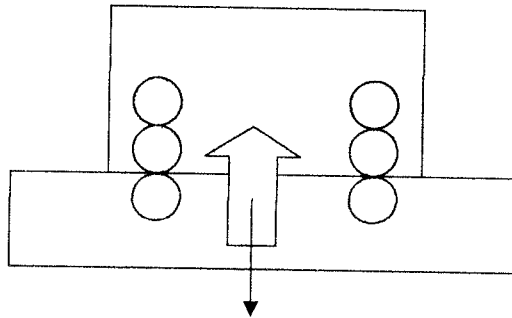
Jalur sirkulasi yang mengelilingi open space untuk mengurangi kemonotonan



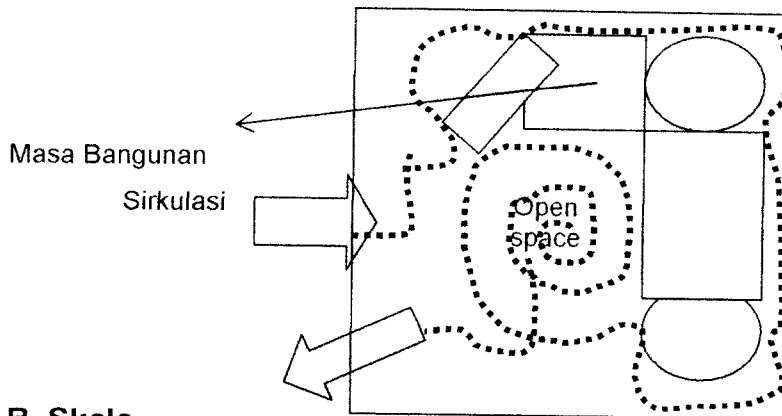
Entrance site

Sirkulasi pejalan kaki

Pencapaian ke bangunan menggunakan metode langsung. Pencapaian yang langsung akan memberikan efek jalan yang segaris dengan sumbu bangunan. Pedestrian way memakai vegetasi sebagai pengarah dan pelindung.

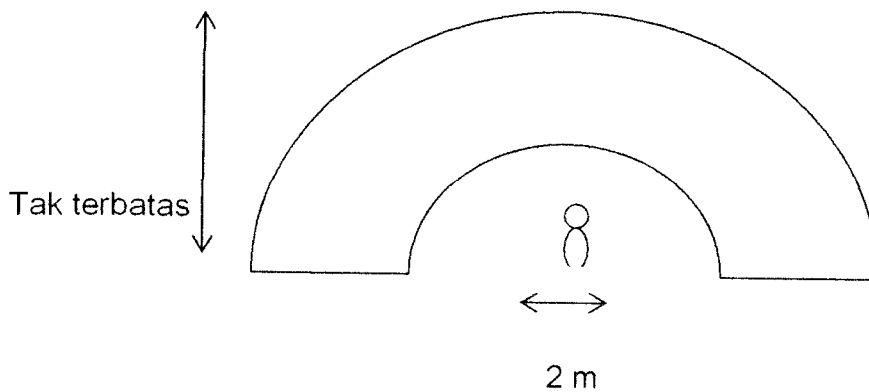


Pencapaian ke bangunan yang menggunakan metode langsung



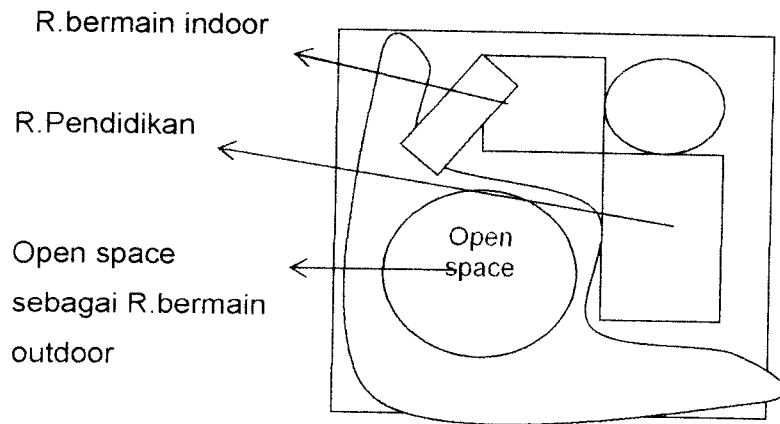
B. Skala

Skala yang dipakai pada tata ruang luar adalah skala yang bebas dan luas bagi anak.



C. Hubungan Ruang

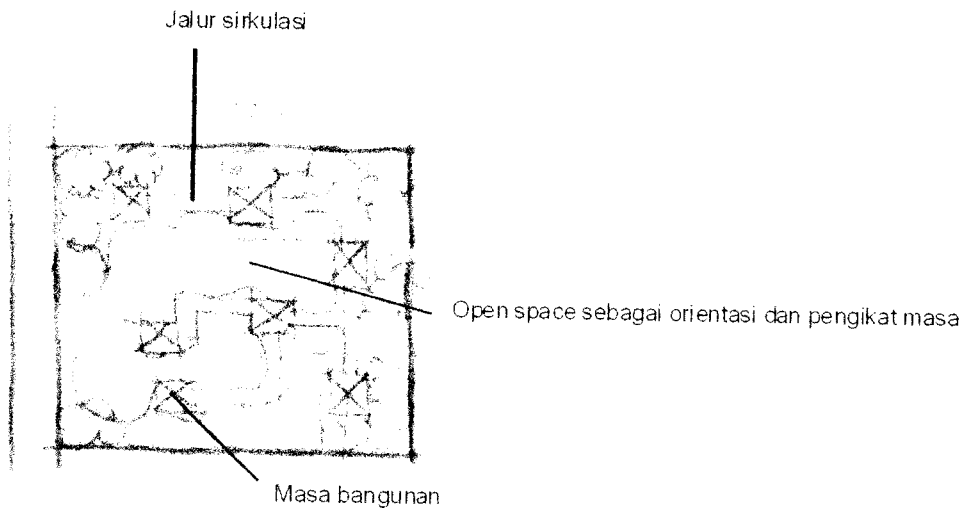
Hubungan ruang luar dan ruang dalam sangat erat. Kegiatan yang terjadi di luar ruangan akan mempengaruhi kegiatan yang terjadi didalam ruangan.



R.bermain indoor <<<>>> R.bermain outdoor <<<>>> R.Pendidikan

D. Open Space

Open space merupakan ruang terbuka yang aktif. Maksudnya, ruangan terbuka ini berfungsi sebagai ruangan bermain outdoor anak yang mengandung unsur-unsur kegiatan fantasi anak. Antara lain bermain, berlari, berkejar-kejaran.



Open space merupakan ruangan fungsional yang dijadikan sebagai pusat kegiatan fantasi anak dan sekaligus menjadi magnet bagi komposisi masa ruangan yang tercipta. Dimensi open space seimbang dengan proporsi masa, dimana open space menjadi ruangan pengikat antar masa.

E. Tata Masa



Tata masa bangunan merupakan masa jamak yang dihubungkan dengan sirkulasi dan pola landscape. Orientasi gubahan masa yang tercipta mengikuti jalur sirkulasi.

1.3 ANALISIS PENERAPAN NILAI FANTASI pada TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

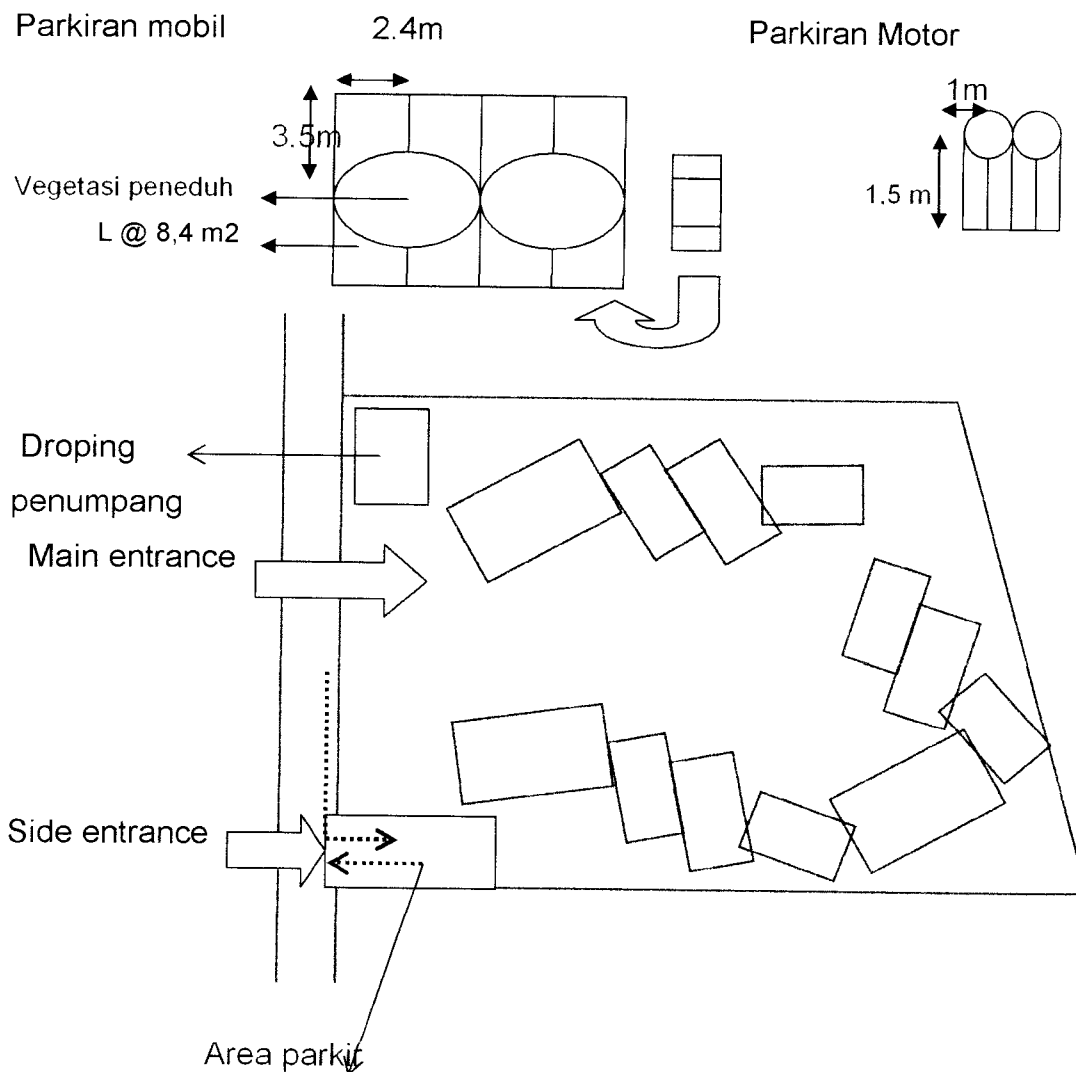
1.3.1 Analisis Tata Ruang Luar

1.3.1.1 Sirkulasi

Sirkulasi kendaraan

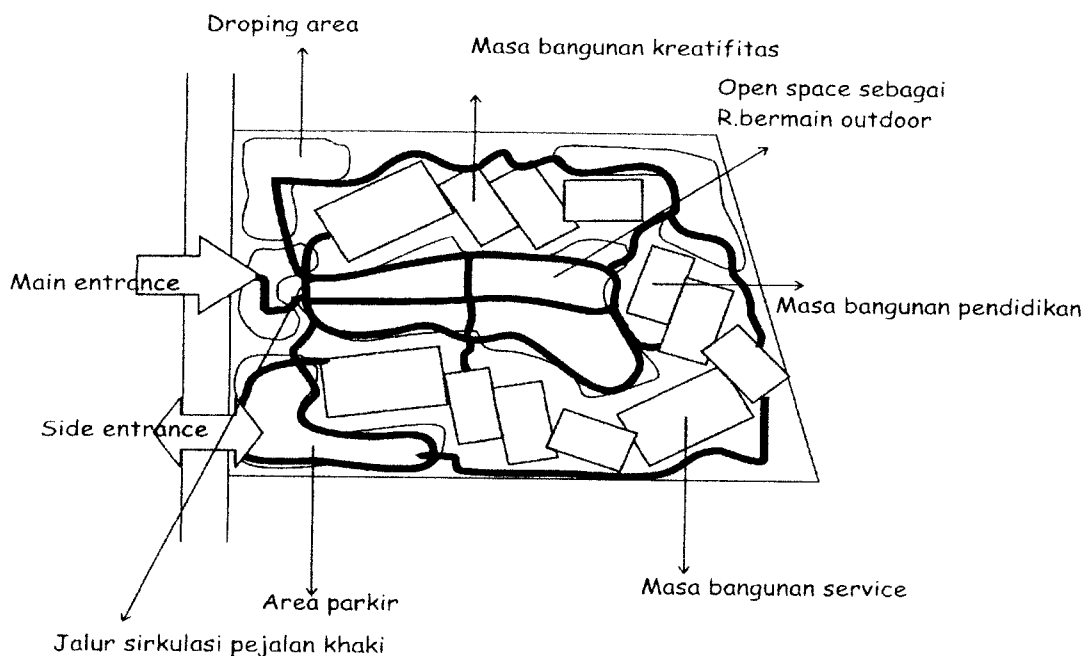
(----->)

Pola parkir kendaraan memakai sistem berjajar. Dua sisi berhadapan dan tegak lurus tepi tembok. Untuk besaran ruang parkir dibagi menjadi dua kelompok., yaitu mobil dan motor. Standar dimensi untuk parkir mobil menurut Neufert adalah 8,4 m², sedangkan motor adalah 1,5m².



Sirkulasi Pejalan Kaki

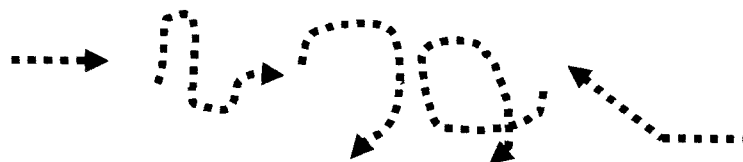
(_____)



Sirkulasi pejalan kaki dibuat terpisah dengan sirkulasi kendaraan, sehingga pejalan kaki dapat berjalan dengan aman dan bebas. Sirkulasi luar bangunan merupakan fantasi dari gerakan ular.

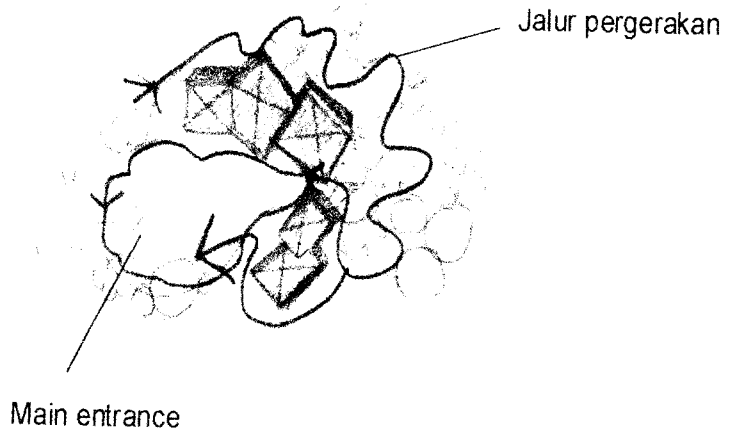
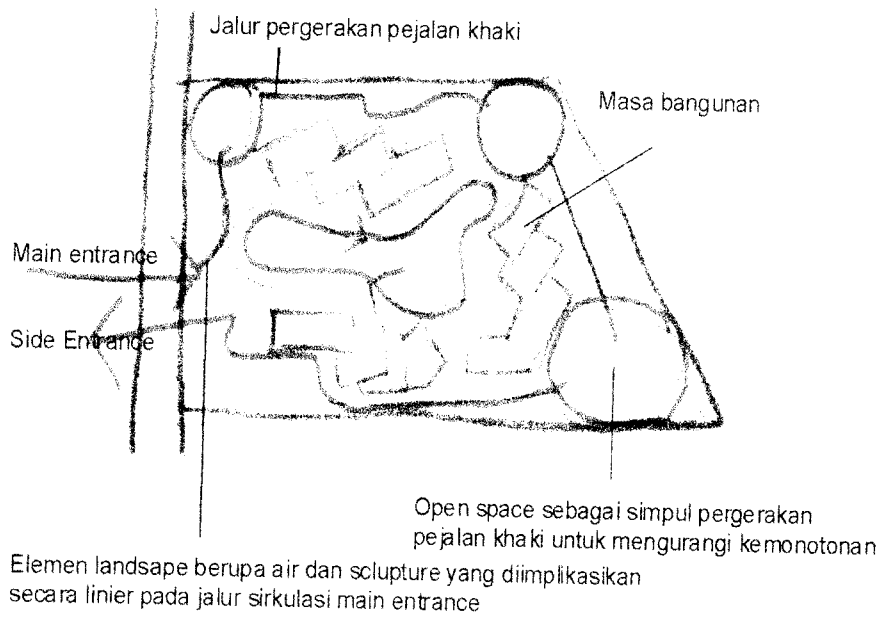
Gerakan sirkulasi yang berfantasi akan gerakan ular akan mengembangkan perkembangan motorik dan pengetahuan anak akan kecepatan dan jarak.

Asumsi gerakan ular

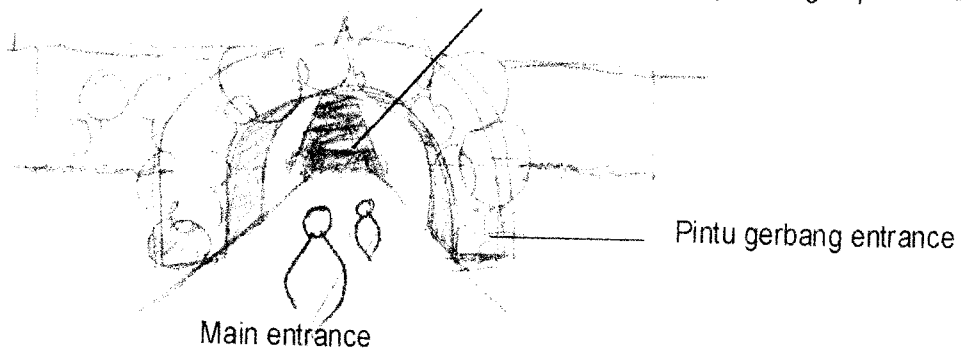


Pencapaian ke bangunan tidak terlalu jauh dan membosankan dari segi visual, tekstur lantai yang tidak licin, membagi jalur secara jelas untuk fungsi dan aktivitas yang berbeda, mudah dicapai, dll.

Variasi sirkulasi pejalan khaki pada Rg.luar



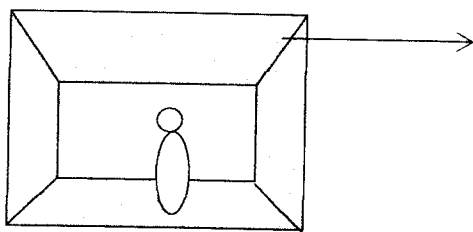
Pintu gerbang sebagai penanda entrance
Elemen air sebagai variasi pandangan pedestrian



1.3.1.2 Warna dan skala

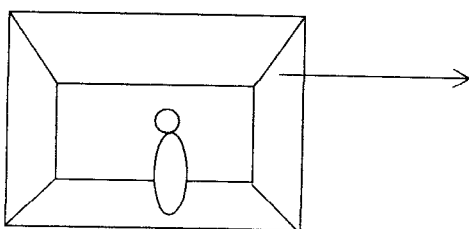
Skala meliputi : kesan skala ruang intim, terbuka dan formal. Kesan-kesan tersebut dapat terbentuk dengan pendekatan pada ketinggian langit-langit, jenis material dan warna yang dapat menguatkan kesan sebuah ruang. Warna dalam kaitannya dengan suatu desain juga dapat mempengaruhi skala ruang, karena ekspresi yang ditimbulkan warna dapat memberi kesan pada ruang

Warna-warna hangat seperti merah dan orange membuat ukuran ruang tampak lebih kecil, sedangkan warna-warna dingin seperti biru dan hijau membuat ukuran tampak lebih luas.



Warna gelap mempunyai kesan menekan

Ruangan terlihat lebih rendah, suram dan tidak menimbulkan suasana yang ceria



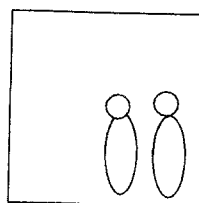
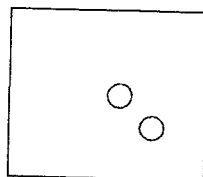
Warna terang memberi kesan meningkatkan

Ruangan terlihat lebih tinggi dan menimbulkan suasana ceria.

Skala berhubungan dengan ruang gerak yang nyaman, ruang gerak bagi anak merupakan ruang imajiner yang sama dengan tingginya, namun memungkinkan pelaku dewasa beraktivitas didalamnya.

Skala yang nyaman bagi anak-anak pada ruangan outdoor untuk 4-7 tahun adalah skala ruangan yang mempunyai luasan 1,80m² dengan ketinggian 1,53m (sumber: osmond, 1987)

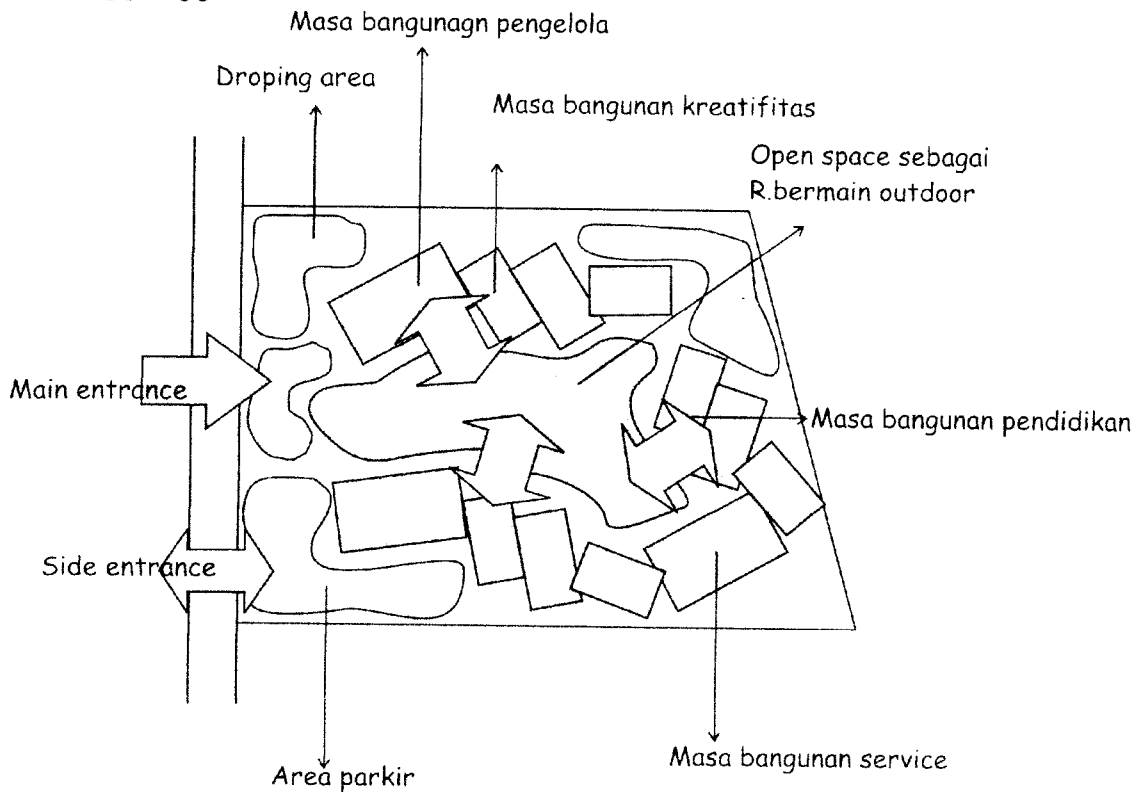
L= 1.80m²



H= 1.53m

1.3.1.3 Hubungan kelompok Ruang

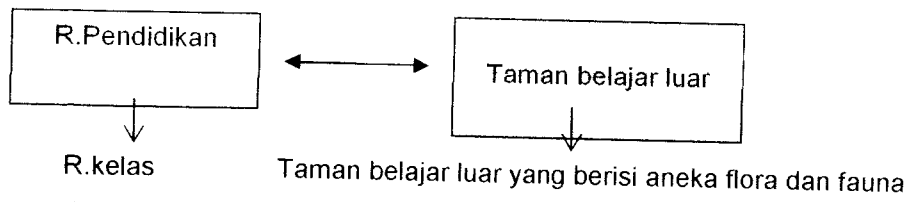
Ruang dalam dan ruang luar memiliki hubungan yang erat. Aktifitas yang terjadi pada kedua ruangan tersebut saling mendukung dan tidak saling mengganggu.



Hubungan antara kelompok ruang dalam dan luar akan diimplikasikan khususnya kepada R.pendidikan, R.belajar outdoor dan R.bermain outdoor (open space)

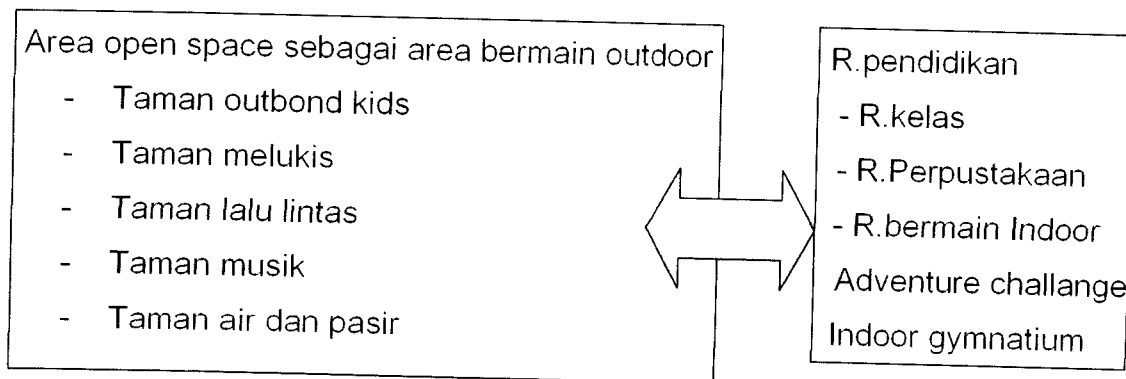
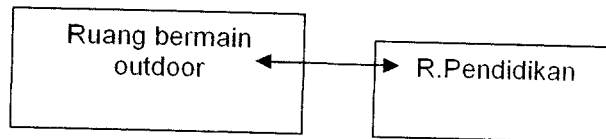
Pada kelompok R.pendidikan khususnya ruang kelas, aktifitas yang terjadi adalah aktifitas belajar anak yang juga melibatkan fantasi anak akan kehidupan alam luar, baik kehidupan flora maupun fauna. Anak secara langsung akan dihubungkan dengan alam luar baik secara visual maupun spasial. Maka dari itu, kelompok R.pendidikan dan Taman belajar luar memiliki hubungan yang erat demi terciptanya kegiatan fantasi anak

Hubungan kelompok ruang pendidikan dan taman belajar luar

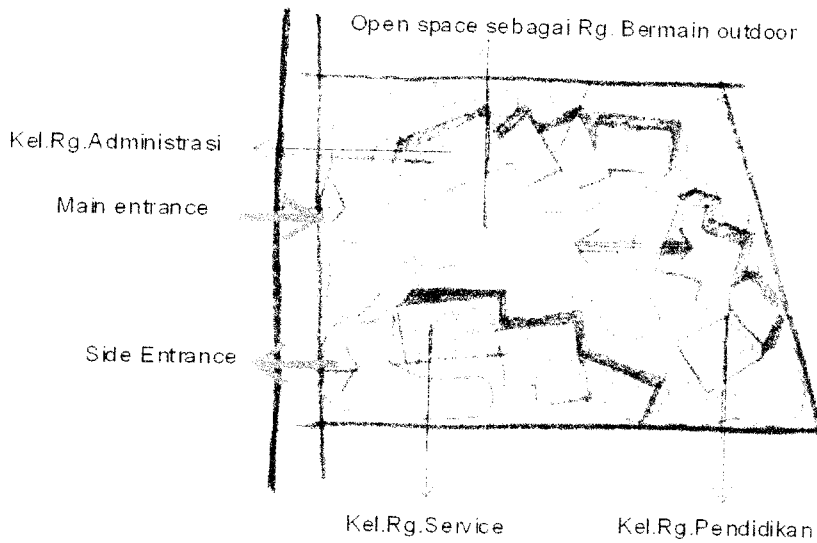
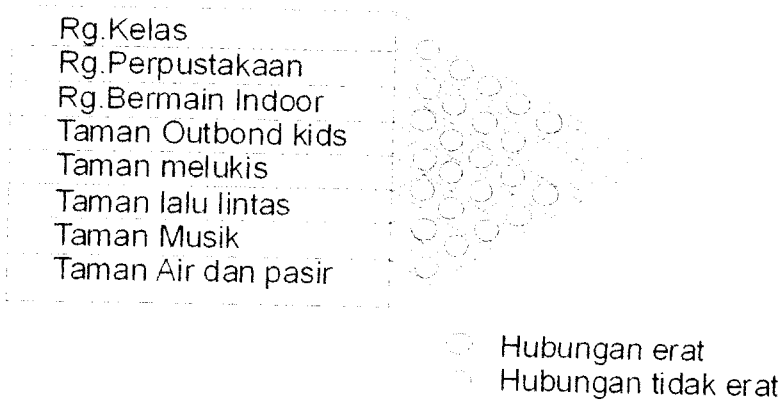


Hubungan kedua kelompok ruangan ini diimplikasikan dengan adanya unsur penghubung, baik dari kedekatan jarak antar dua kelompok ruang, ungkapan interior ,dll

Hubungan kelompok ruang pendidikan dan open space sebagai area bermain



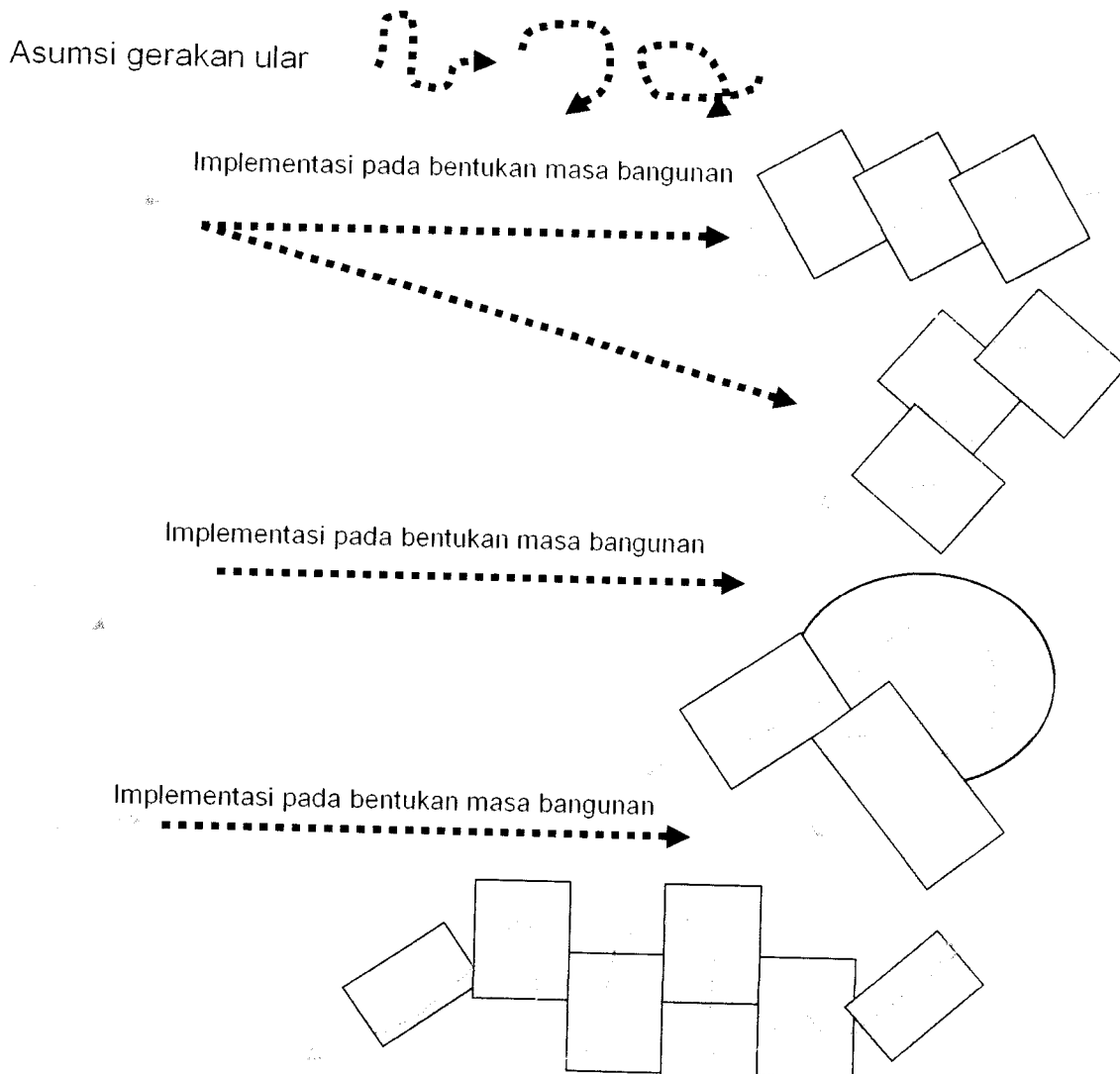
Matriks hubungan R.bermain outdoor dan R.pendidikan



1.3.1.4 Gubahan masa

Bentuk masa

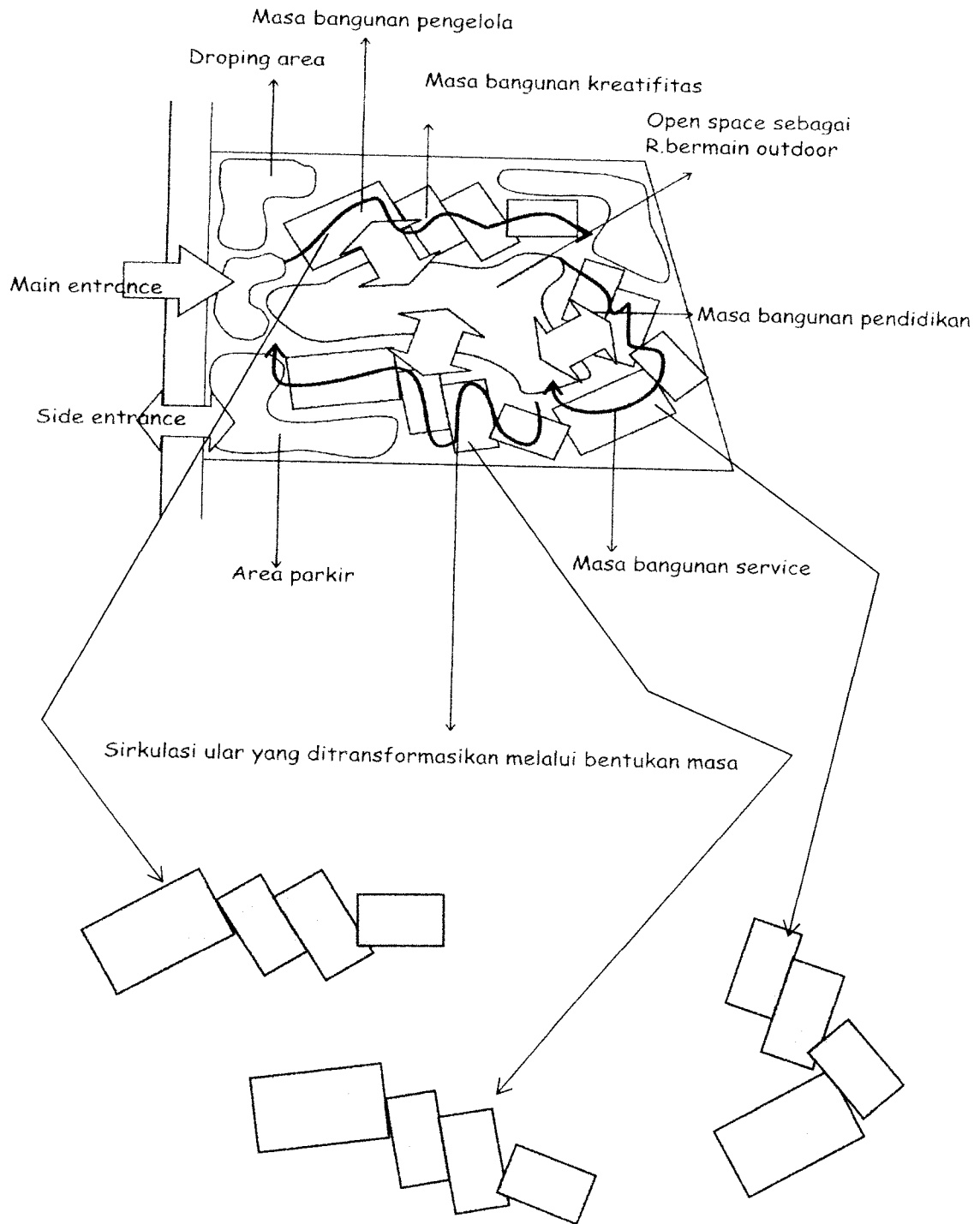
Bentuk masa dipengaruhi oleh gerakan sirkulasi ular sebagai wujud fantasi anak



Bentukan masa tercipta mengikuti sirkulasi. Pola sirkulasi yang dipakai adalah penggabungan pola linier dan radial yang menyerupai gerakan ular. Sirkulasi yang tercipta juga akan memisahkan komposisi masa sekaligus menjadi penyatu kegiatan antar masa. Gerakan ular secara langsung diimplikasikan ke dalam bentuk-bentuk masa bangunan dengan cara merotasikan, menggabungkan, menambah dan mengurangi bentukan dasarnya.

TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

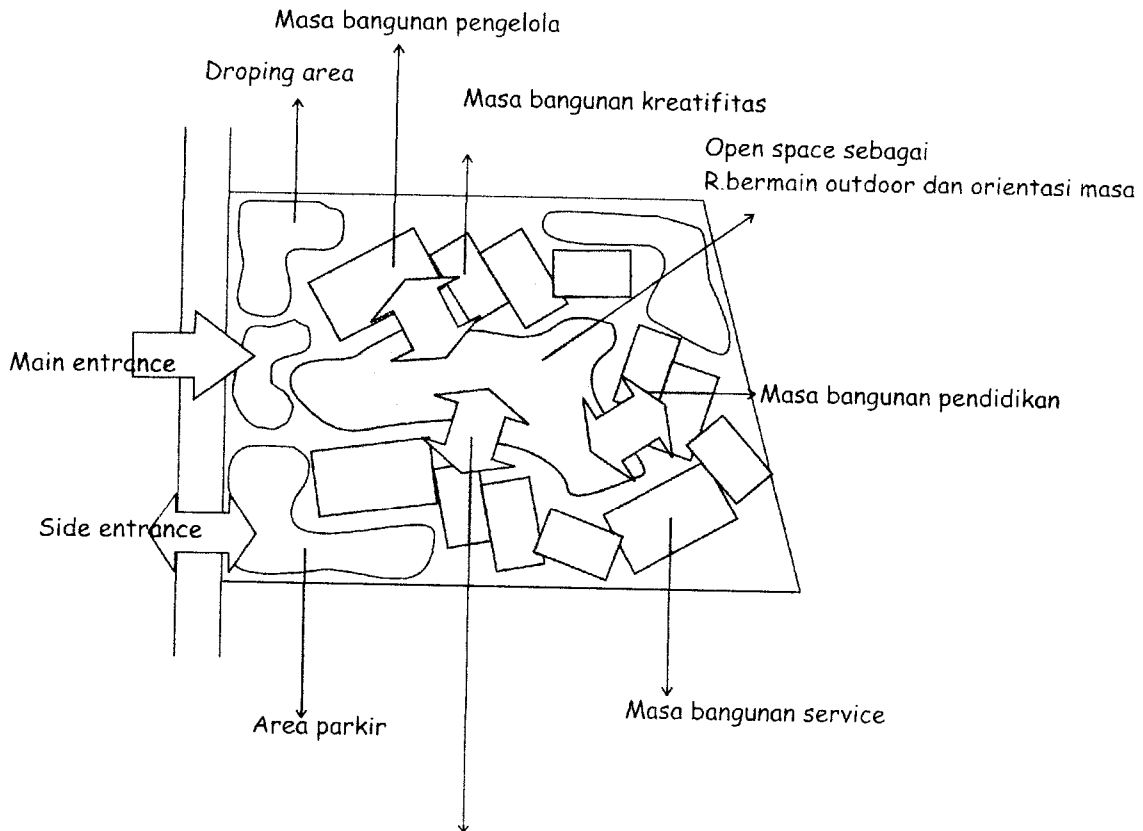
Penekanan pada tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi anak



Orientasi masa

- Orientasi kedalam

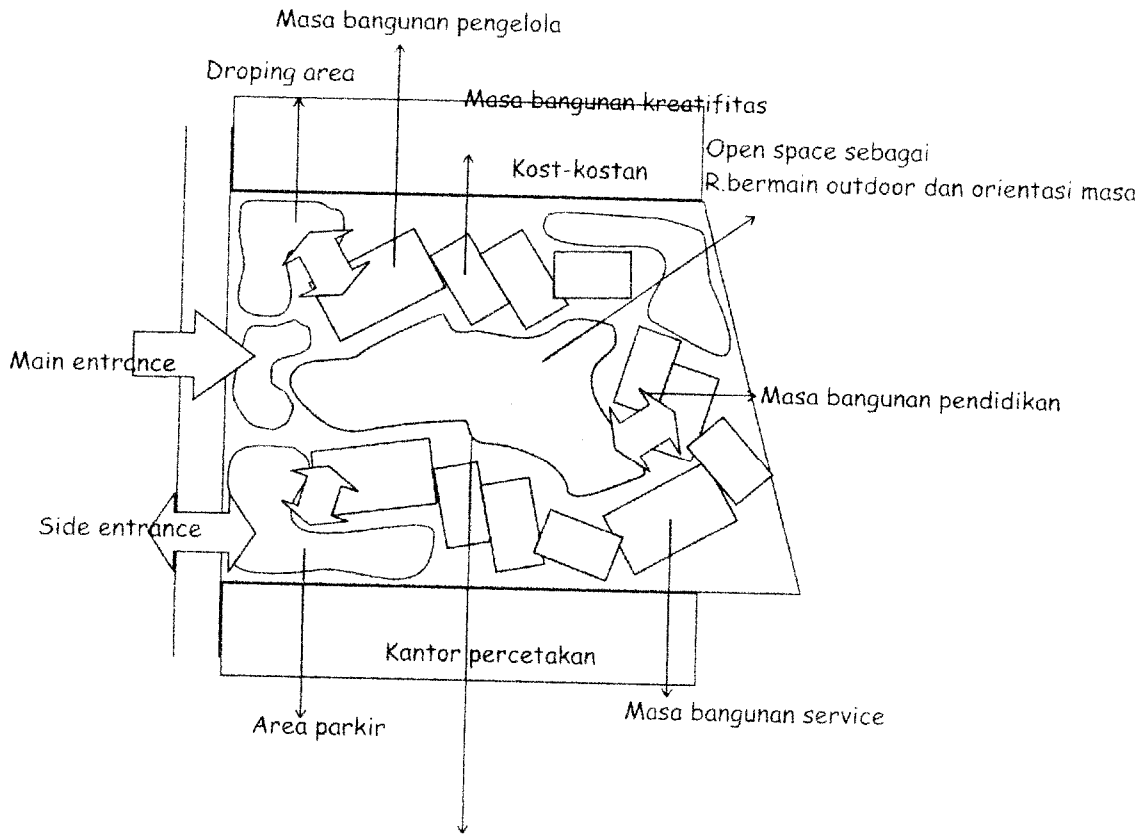
Orientasi masa kedalam adalah untuk mengarahkan masa kepada open space sebagai taman bermain outdoor yang kegiatannya berhubungan secara langsung dengan kegiatan di dalam masa



Orientasi masa kedalam diimplikasikan dengan orientasi kedalam open space. Hal ini akan menambah keeratan hubungan kegiatan open space dan masa pendidikan

- Orientasi keluar

Orientasi keluar diimplikasikan dengan adanya bukaan-bukaan yang menumbuhkan fantasi anak. Orientasi keluar lebih lemah dibandingkan dengan orientasi kedalam. Hal ini disebabkan karena site terletak di antara kost-kostan dan perkantoran.

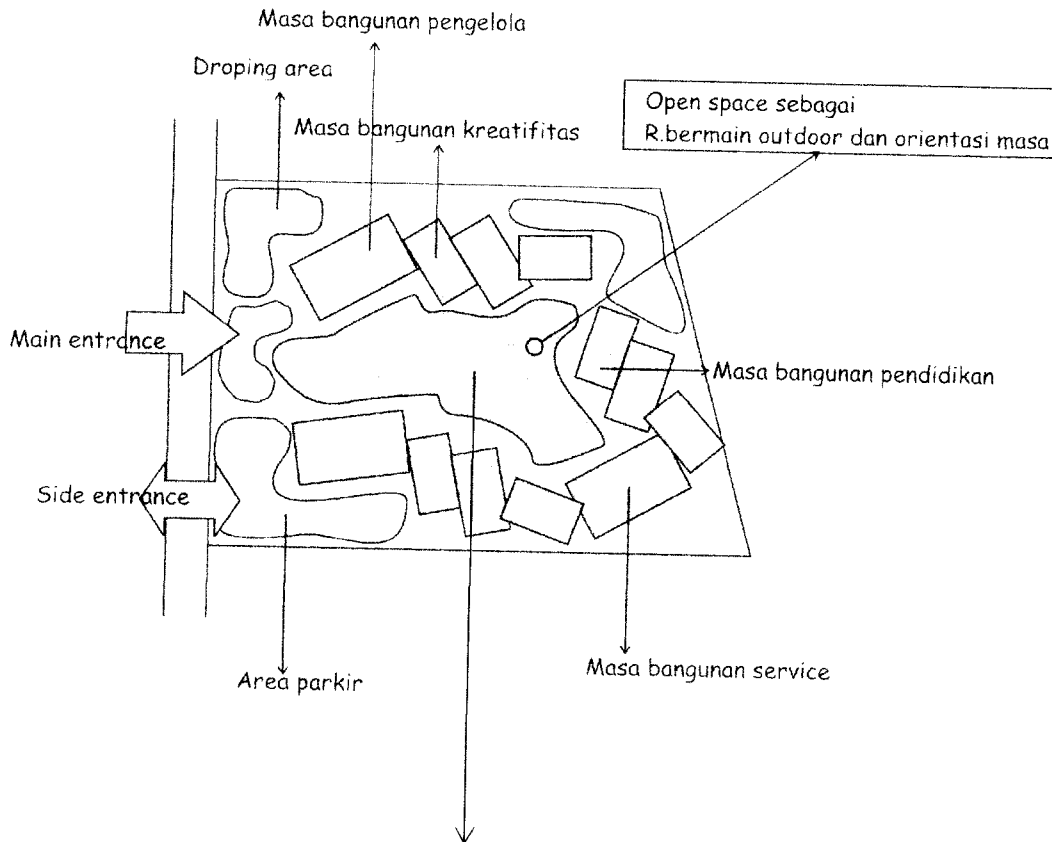


Orientasi masa kedalam diimplikasikan dengan orientasi kedalam open space. Hal ini akan menambah keeratan hubungan kegiatan open space dan masa pendidikan

1.3.1.5 Open Space

- **Fungsional**

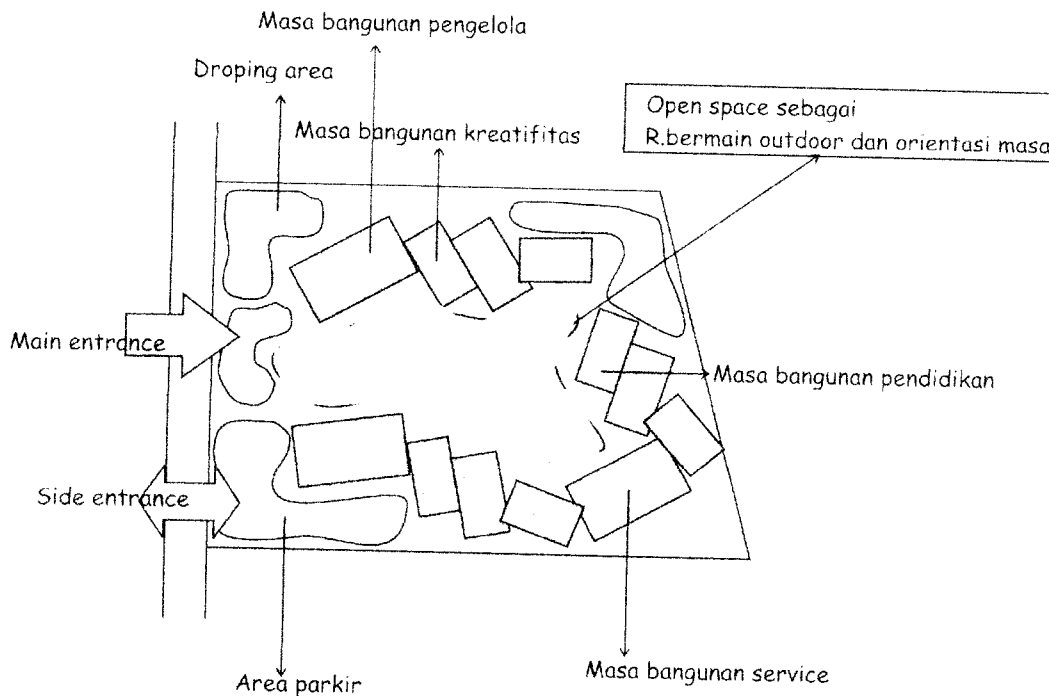
Open space yang dapat menumbuhkan fantasi anak merupakan sebuah ruang terbuka yang aktif. Ruang terbuka yang aktif adalah ruang terbuka yang mengandung unsur-unsur kegiatan didalamnya serta dapat menampung berbagai macam kegiatan fantasi antara lain, taman alam, taman air dan pasir, taman musik, dll.



Difungsikan sebagai area bermain terbuka, area pengawasan guru dan ruang menunggu terbuka

- **Dimensi**

Open space mempunyai ukuran yang besar, luas dengan lokasi yang terpusat sehingga kegiatan bermain anak lebih terorganisir dan aman, dengan dimensi yang proporsional terhadap masa bangunan. Anak-anak dapat bermain dengan leluasa dan dapat diawasi dengan seksama oleh gurunya.



Open space diberi perkerasan dengan menggunakan paving blok warna-warni.

1.3.1.6 Zoning

Penzoningan berdasarkan jenis kegiatan didalamnya, sifat hirarki kegiatan, karakter kebisingan suasana dan kebutuhan akan noise. Masa bangunan dalam perencanaan ini memiliki karakteristik yang berbeda-beda sehingga memerlukan penanganan khusus dalam penzoningan.

- Zona privat meliputi R.pendidikan, R. kreatifitas, R.pengelola dan R.konsultasi

1. R.Pengelola (R.rapat, R. pengajar, R.administrasi, R.tamu dan R.pimpinan) : karakter ruang relatif fleksibel terhadap cahaya dan noise

TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

Penekanan pada tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi anak

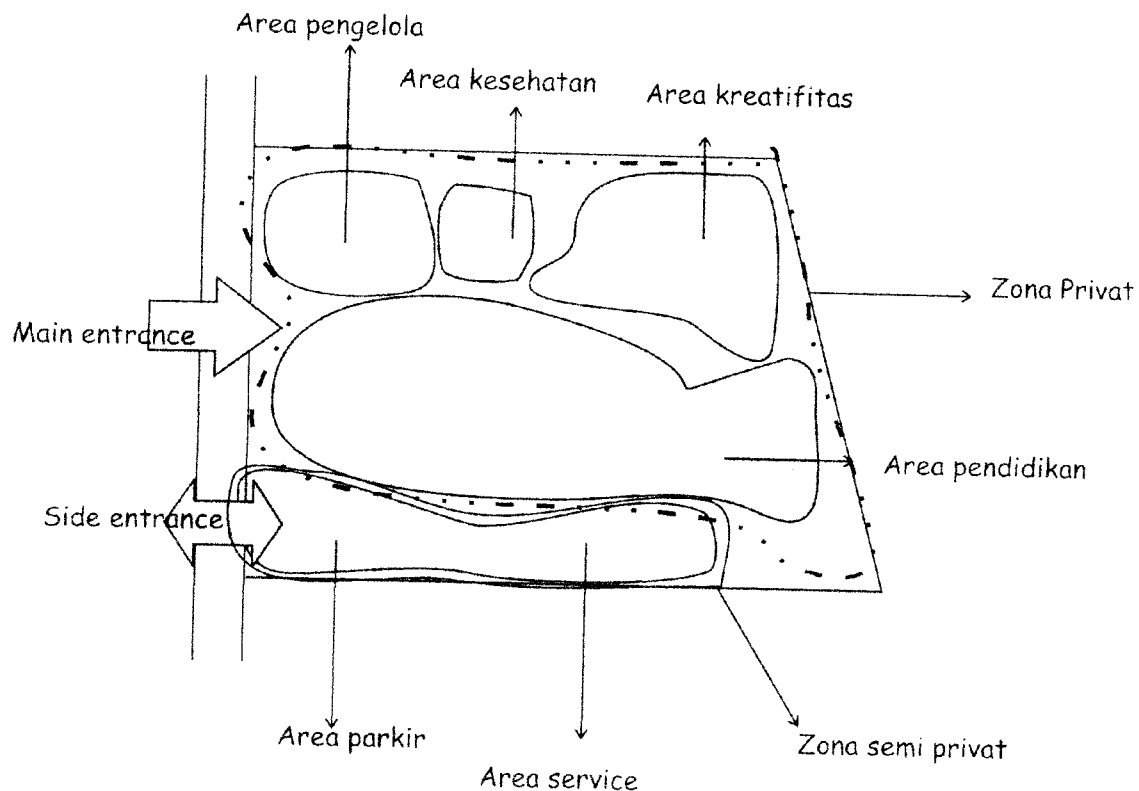
2. R.kreatifitas (R. tari, R.musik, R.komputer, R. melukis, R. Drama, R. bermain indoor) : karakter ruang fleksibel terhadap noise dan cahaya yang cukup

3. R.Pendidikan (R.kelas, R. bermain outdoor, R. Perpustakaan, R.Audio Visual) :karakter ruang memerlukan noise yang sedikit dan cahaya yang cukup

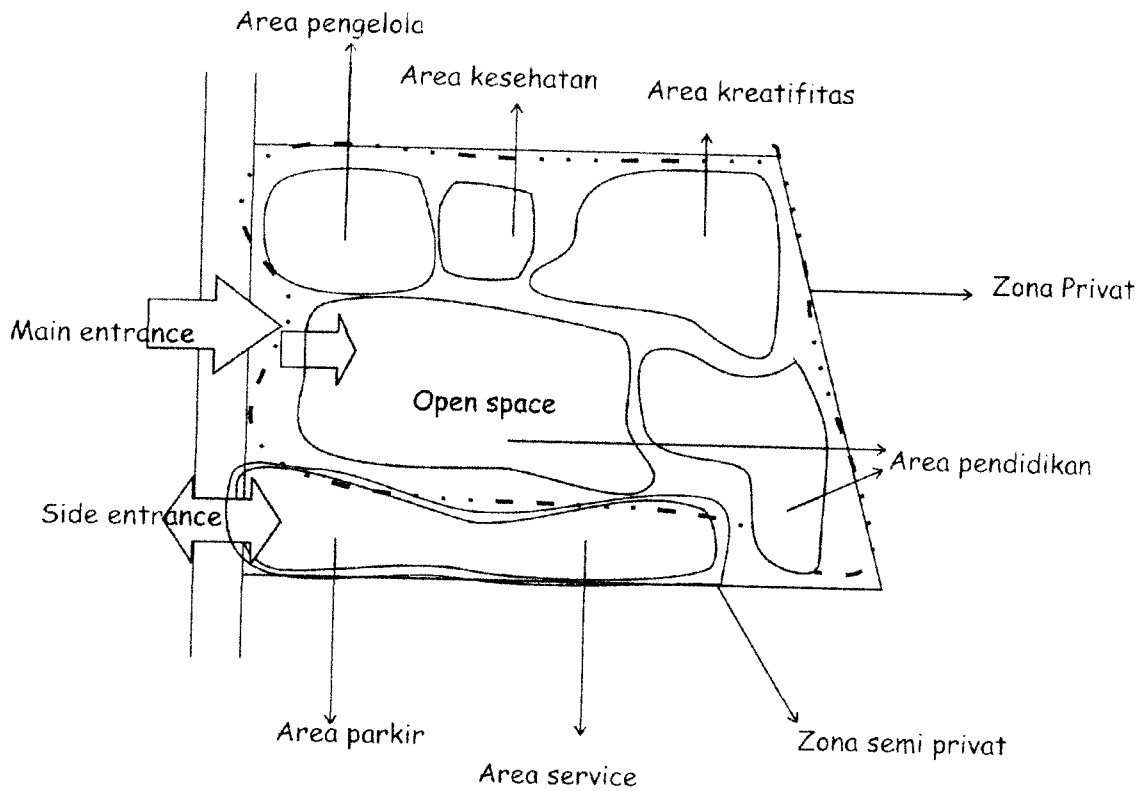
4. R.konsultasi (R.Dr anak, R. ahli gizi, R.psikolog) : karakter ruang memerlukan sedikit noise dan fleksibel terhadap cahaya.

- Zona Semi privat

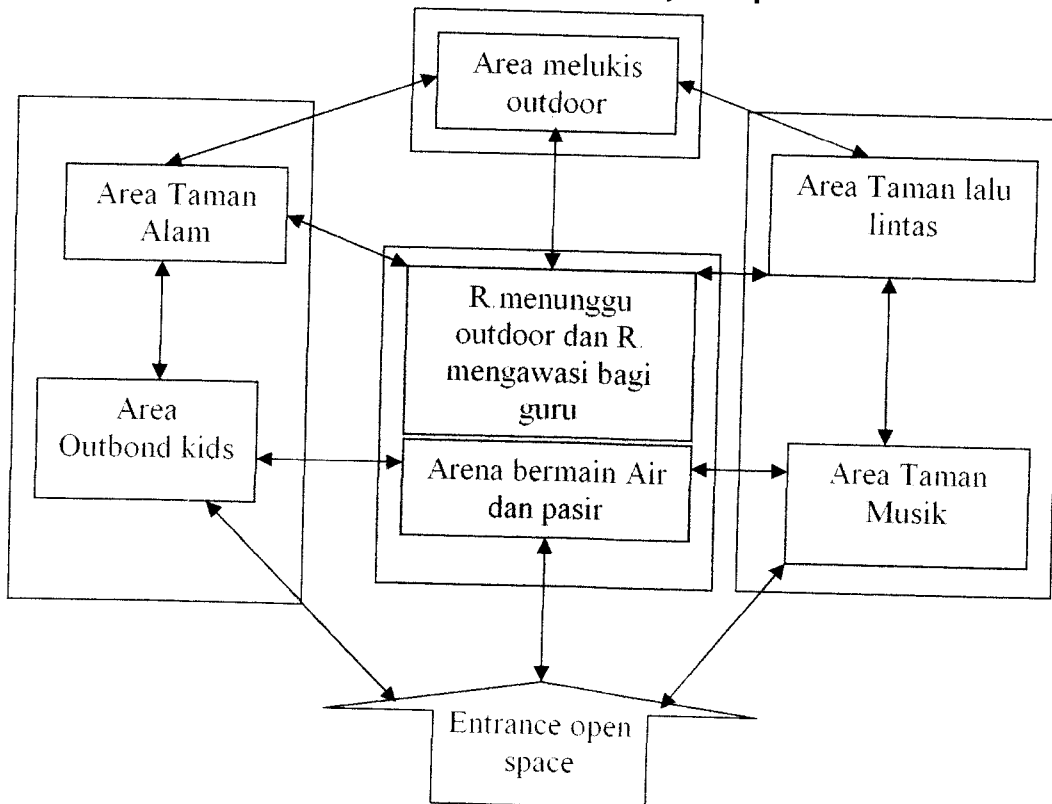
R.Service (R.makan, mushola, dapur, gudang, ruang mesin)



Zoning kegiatan bermain yang dapat menumbuhkan fantasi anak pada open space



o **Penzoningan kegiatan fantasi pada open Space**



o **Kriteria penzoningan kegiatan fantasi pada open space**

Kriteria kegiatan : Outbond kids mempunyai kegiatan seperti panjat-panjatan kera, meniti jembatan goyang, bergelantungan. dll. Kegiatan ini dapat menumbuhkan fantasi anak akan kehidupan binatang, ketinggian, keseimbangan dan keberanian. Kegiatan pada area taman alam meliputi :

- a. Berkemah akan menumbuhkan fantasi anak akan kehidupan di alam
- b. Taman binatang dapat menumbuhkan fantasi anak akan cara berkembang biak dan kehidupan binatang.
- c. Taman tanaman dapat menumbuhkan fantasi akan pertumbuhan tanaman.

Kebutuhan akan noise dan cahaya : relatif fleksibel.

Atas dasar karakter kegiatan yang hampir sama ini, area outbond dan taman alam terdapat pada zona yang berdekatan. Aktifitas yang terjadi pada setiap zonanya tidak akan menimbulkan gangguan yang berarti dan terciptanya hubungan yang saling mendukung

Kriteria kegiatan : Area melukis memerlukan view yang strategis. Sehingga anak dapat melihat segala sesuatu yang terjadi baik pada pada bangunan maupun pada area open space.

Kebutuhan akan noise dan cahaya : relatif fleksibel terhadap noise dan memerlukan cahaya yang cukup.

Area melukis memerlukan pandangan luas serta zona yang strategis. Sehingga view yang terbentuk merupakan view yang strategis untuk melakukan kegiatan melukis.

Kriteria kegiatan : kegiatan pada taman lalu lintas meliputi pengenalan anak akan bermacam karakter kendaraan. Area ini memerlukan tempat yang cukup luas untuk pergerakan anak. Begitu juga dengan taman musik yang difungsikan sebagai tempat menari, menyanyi dan drum band.

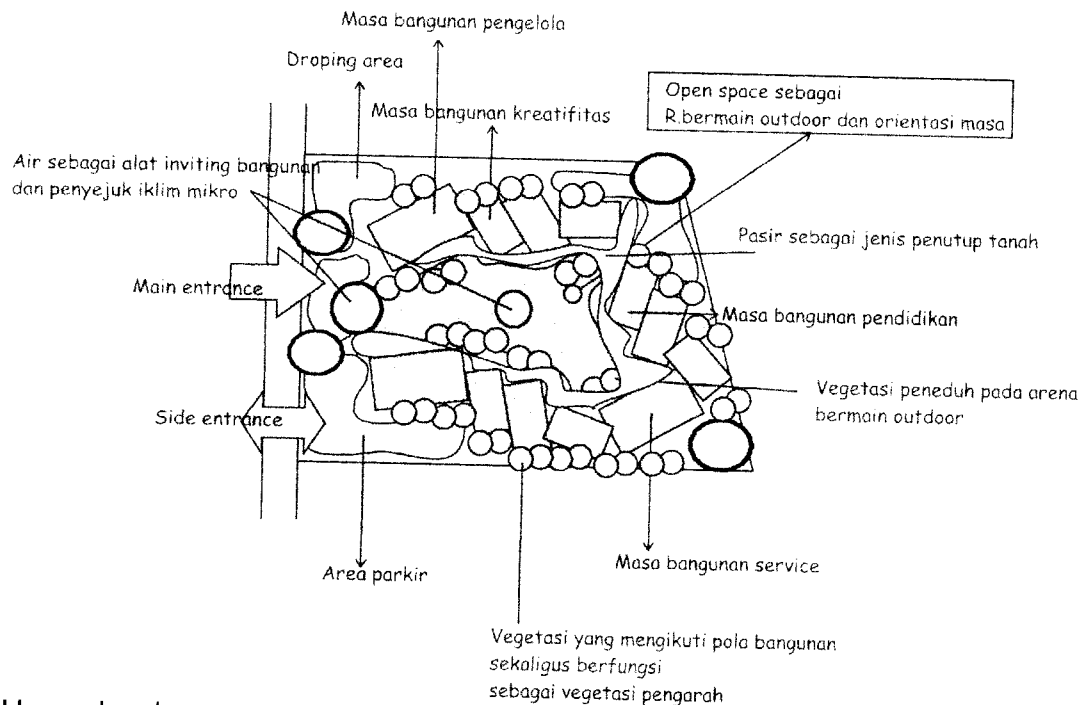
Kebutuhan akan noise dan cahaya : memerlukan noise yang sedikit dan cahaya yang cukup.

Area taman lalu lintas dan area musik berada dalam satu zone disebabkan oleh adanya persamaan karakter kegiatan dan kebutuhan spasial yang relatif luas.

□ Kriteria kegiatan : air dan pasir merupakan elemen landscape yang dipakai untuk bermain dan alat 'inviting' ke bangunan. Elemen ini terletak pada center open space yang disatukan dengan area pengawasan dan area menunggu outdoor untuk orang tua. Pemilihan area center sebagai zona pengawasan, memungkinkan guru melihat aktifitas anak-anak dengan leluasa. Kebutuhan akan noise dan cahaya : relatif fleksibel terhadap noise dan memerlukan cahaya yang cukup.

Area bermain air dan pasir disatukan dengan area pengawasan karena adanya alasan visual dan landscape yang mendukung penampilan bangunan.

1.3.1.7 Landscape



Unsur landscape yang digunakan adalah tanaman, air dan pasir. Air dan pasir sebagai materi tanpa bentuk adalah materi yang sangat disenangi anak dan dapat membangkitkan fantasi anak akan alam laut. Landscape diolah dengan pengaturan yang menunjang sirkulasi dan fantasi anak

Pintu gerbang pada Main entrance dan Taman bermain outdoor

Pintu gerbang main entrance

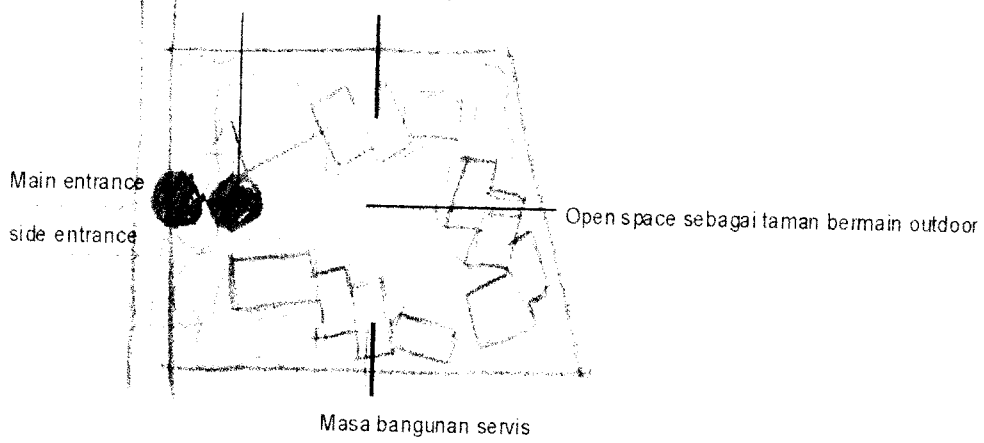
- Letak

Berada pada sebelah timur sirkulasi utama.

TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

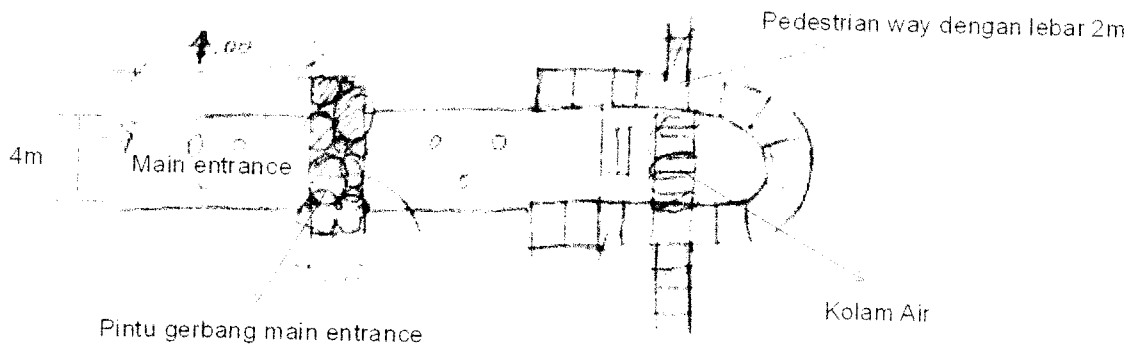
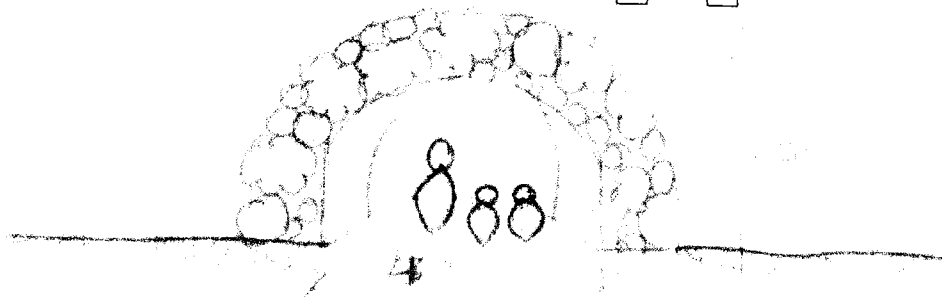
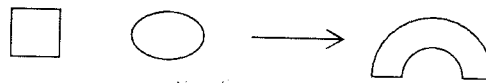
Penekanan pada tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi anak

Pintu gerbang taman bermain outdoor Masa bangunan kreatifitas



- Bentuk

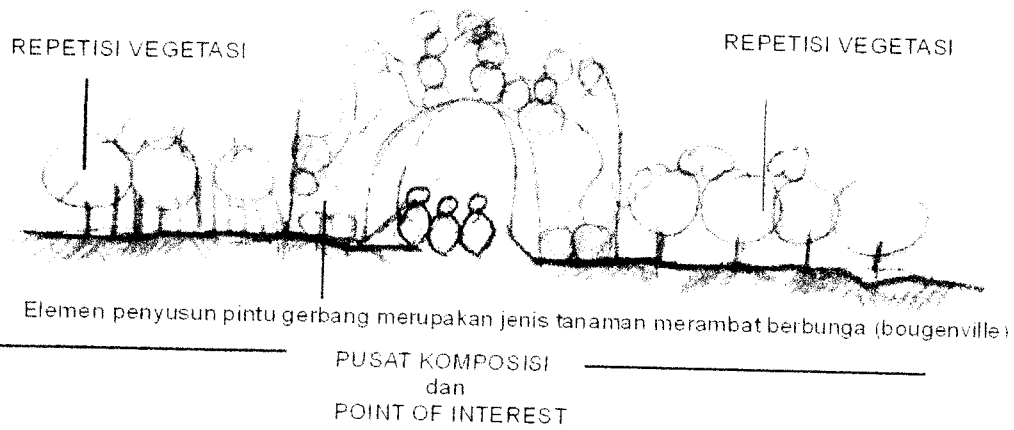
Bentuk pintu gerbang pada main entrance merupakan perpaduan dari 2 bentukan dasar, yaitu ;



Bentuk ini juga merupakan terjemahan dari karakter anak yang aktif, dinamis dan terbuka.

- Elemen penyusun

Elemen penyusun pintu gerbang terdiri dari jenis tanaman merambat yang aman dan membangkitkan fantasi anak



- Kriteria jenis tanaman pada pintu gerbang :

Tanaman rambat

Tidak berduri

Tidak beracun

Rajin berbunga

Mempunyai bunga dengan berbagai warna

- Jenis vegetasi pendukung komposisi penampilan pintu gerbang

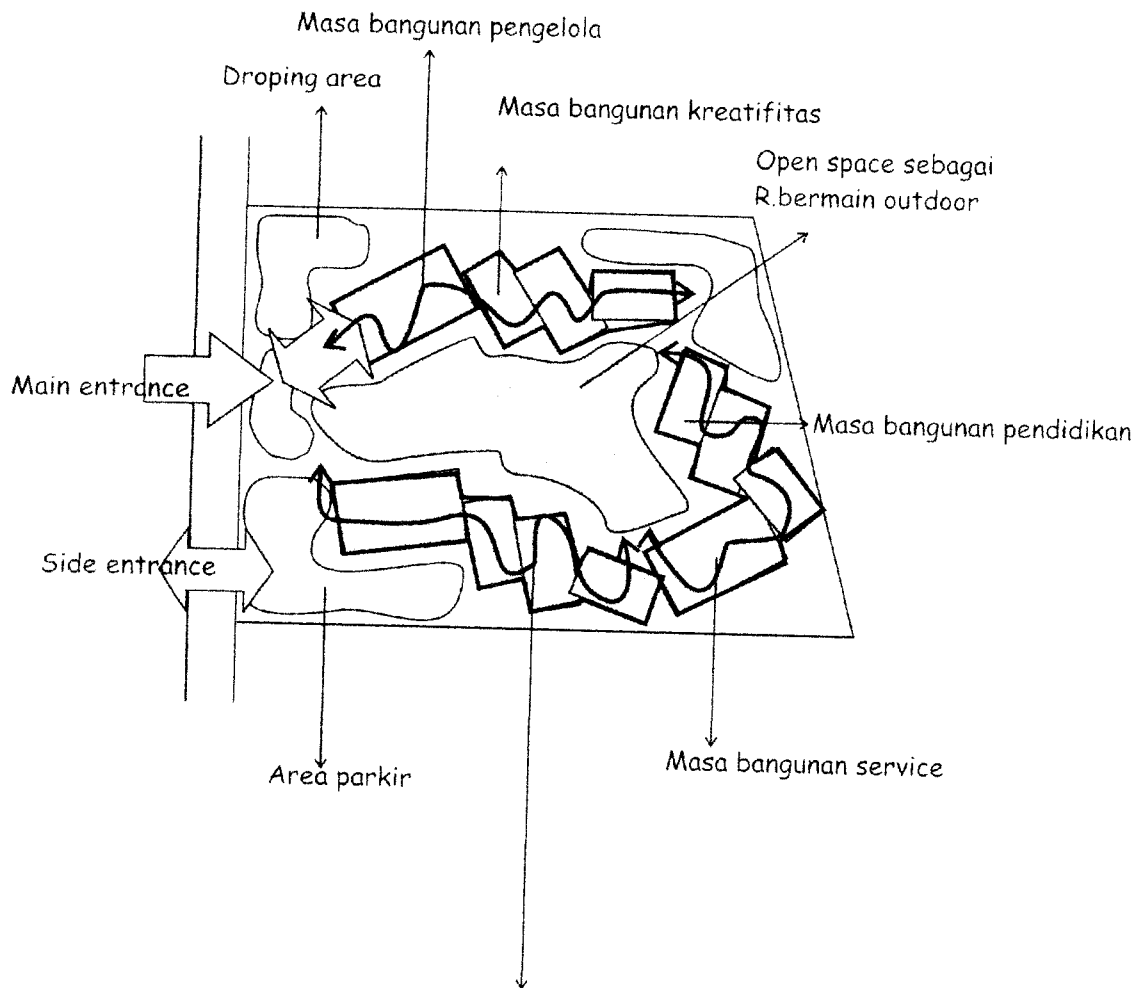
Tanaman perdu dengan ketinggian 50 cm

Berwarna daun sama

Aman bagi anak

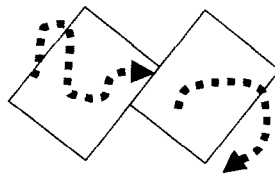
1.3.2 Analisis Tata Ruang Dalam

1.3.2.1 Sirkulasi



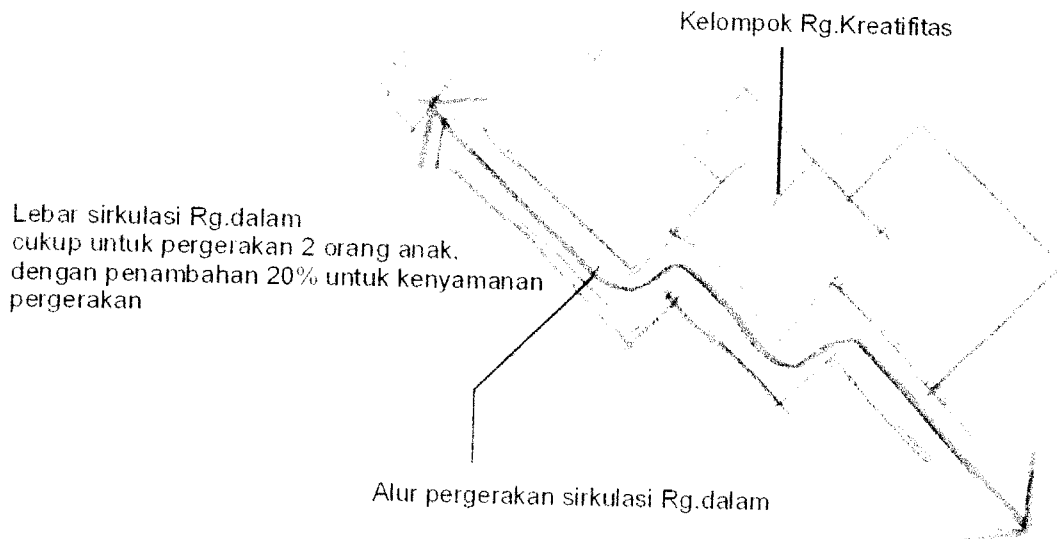
Sirkulasi ular yang ditransformasikan melalui pola linier dan radial
Sirkulasi pejalan kaki pada ruang dalam menggunakan penggabungan metode linier dan radial.

Asumsi sirkulasi gerakan ular yang berimplikasi pada bentukan sirkulasi ruangan



Metode sirkulasi ini digunakan atas dasar penyesuaian terhadap bentuk bangunan dan agar anak-anak dengan leluasa dapat mengalami setiap suasana keruangan yang berbeda-beda. Gerakan sirkulasi yang berfantasi akan gerakan ular akan mengembangkan perkembangan motorik dan pengetahuan anak akan dunia binatang.

Alur sirkulasi R.dalam



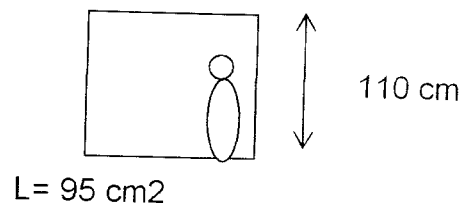
Ruang gerak Indoor yang nyaman bagi anak ialah dengan ketinggian 1,1 m dengan luasan 0,95 m²

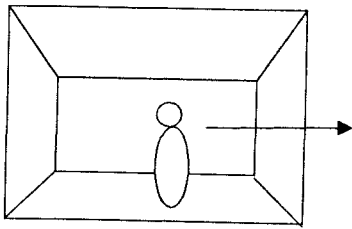
Lebar selasar pada ruangan dalam dapat menampung 2 anak dengan ukuran 2m

1.3.2.2 Skala dan warna

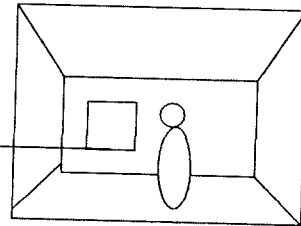
Skala pada ruang dalam menggunakan skala yang nyaman bagi anak dan orang dewasa yang beraktifitas di dalamnya. Skala juga dapat ditunjang dengan warna cerah, bukaan yang lebar untuk berfantasi dengan luar ruangan,dll.

Skala yang nyaman bagi anak umur 4 -7 tahun pada ruangan indoor adalah dengan luasan 95 cm²/anak dan dengan ketinggian ruangan sebesar 110cm (osmond,1987)





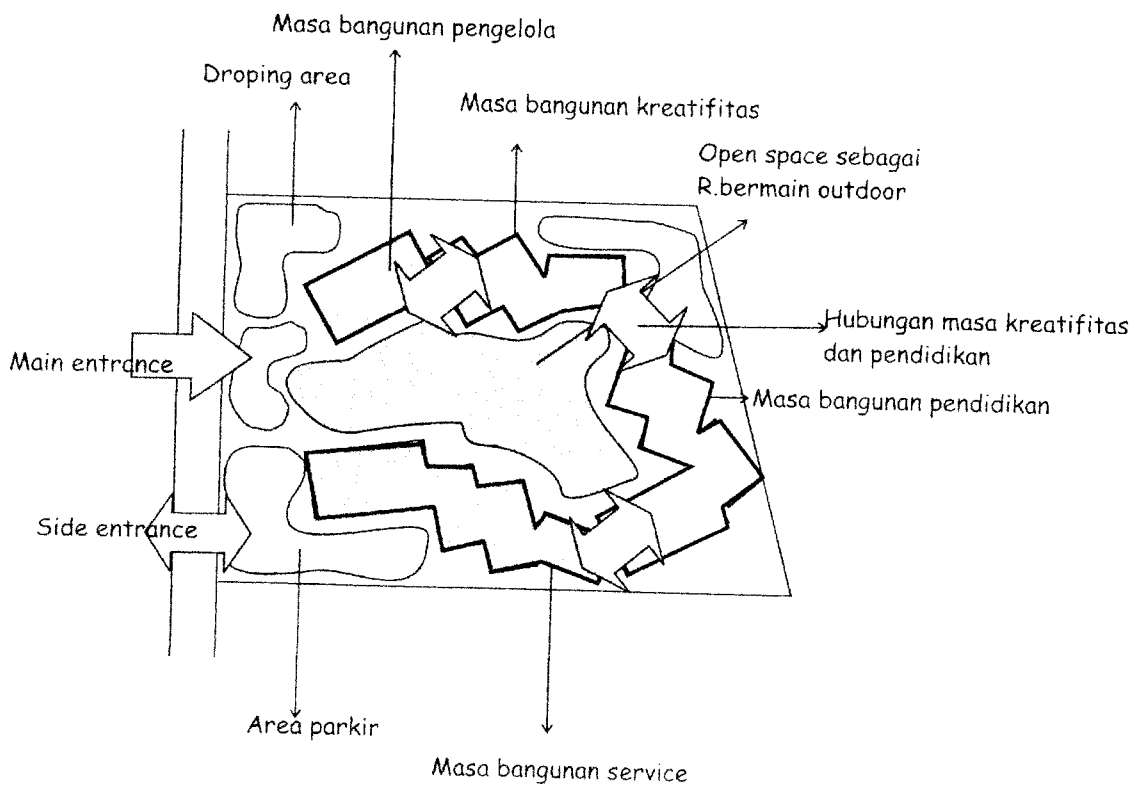
Ruangan yang gelap memberikan kesan sempit dan menekan

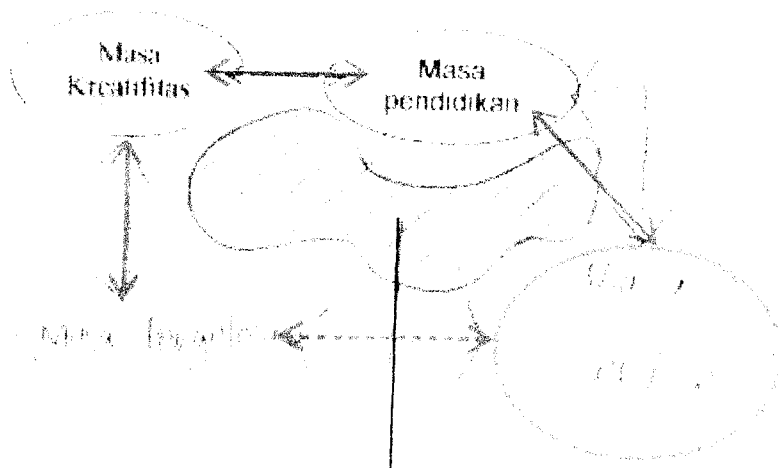


Ruangan yang cerah dengan bukaan memberikan suasana ceria dan menyenangkan

1.3.2.3 Hubungan kelompok ruang

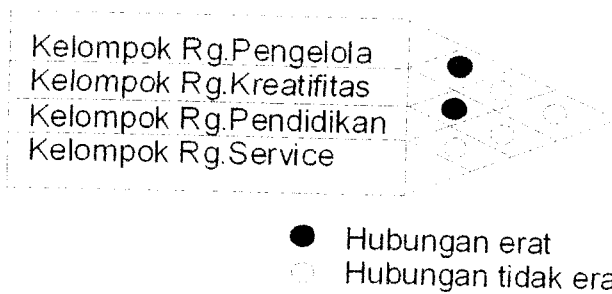
Hubungan ruang yang membangkitkan fantasi anak adalah ruangan yang saling berkaitan dan terpadu. Ruangan yang saling berkaitan dapat melebur dengan salah satu ruang dan menjadi bagian yang integral dari ruang tersebut



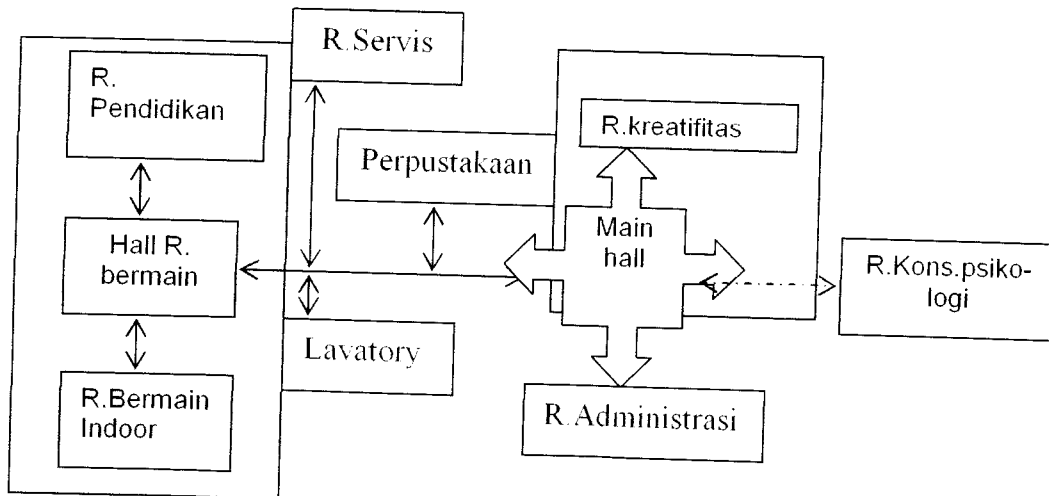


Open space sebagai pengikat masa

Matriks Hubungan kel.Ruang dalam



Hubungan ruang secara makro



Beberapa kegiatan didalam ruangan yang dapat menumbuhkan fantasi anak :

a. Ruangan bermain Indoor

- Adventure challenge (bergantungan, bermain dengan bola, meniti tangga, mencari jalan keluar dari ruangan,dll)

Permainan jenis Adventure challenge dapat menumbuhkan fantasi anak akan ruangan baik dari segi bentuk, ukuran dan warna.

- Indoor Gymnasium (meniti papan, memasuki lingkaran 3 dimensi, mengangkat bola, dll)

Indoor Gymnasium dapat menumbuhkan fantasi anak akan keseimbangan, warna, bentuk dan ukuran. kegiatan ini juga dapat mengembangkan ketrampilan motorik kasar.

b. Ruang drama

- Bermain peran

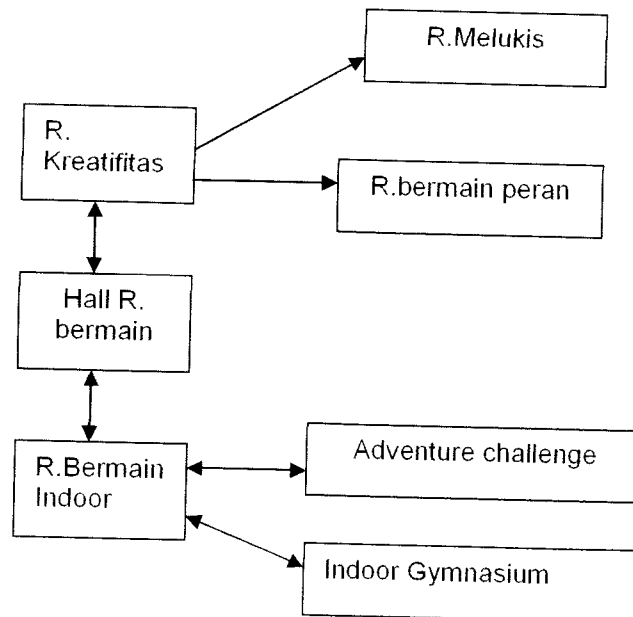
Bermain peran seperti bank-bankan, kantor pos, rumah-rumahan, salon, supermarket, butik, dll dapat menumbuhkan fantasi anak akan kegiatan diluar dunia dan menumbuhkan perkembangan sosial mereka.

c. R.melukis

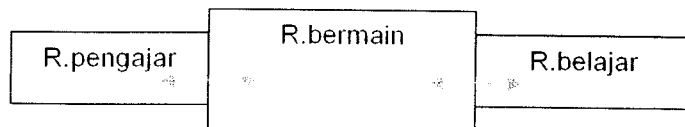
- Menggambar

Menggambar dapat menumbuhkan fantasi anak akan bentuk, warna, ukuran dan suasana. Proses menggambar dapat dijadikan landasan pembentuk kepribadian anak. kegiatan menggambar bagi anak dapat dibedakan menjadi 2 tipe. Pertama, tipe visual/optik. Type ini merupakan hasil pengamatan dan analisis akan apa yang dilihat oleh anak. Kedua, tipe non visual. Dalam tipe ini anak tidak begitu mementingkan proporsi dan warna dalam hasil gambar mereka.

Hubungan R. kreatifitas dan R.bermain indoor



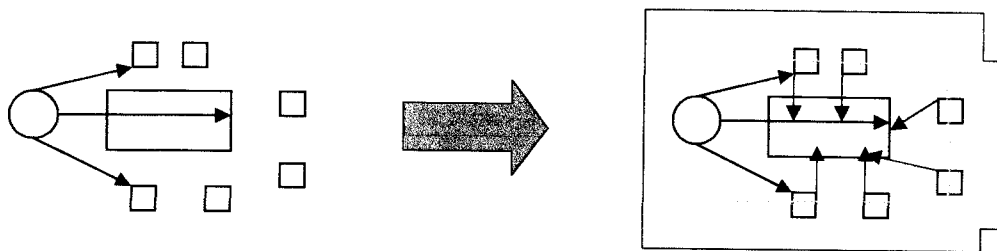
Ruangan pendidikan yang berhubungan dengan ruangan bermain akan mendukung kegiatan fantasi anak akan apa yang telah diajarkan guru kepadanya.



1.3.2.4 Bentuk ruang

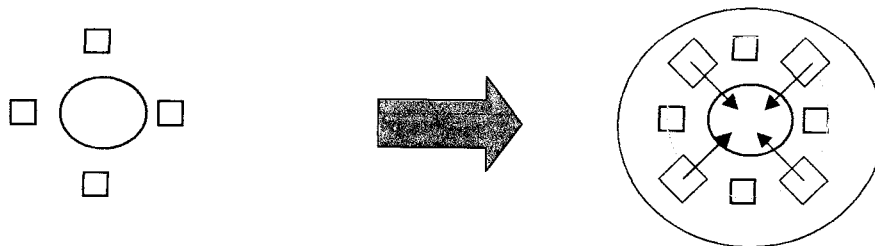
Bentukan ruang yang fantastik bagi anak ialah ruangan yang dapat mengakomodasi kegiatan mereka sesuai dengan karakter kegiatannya

a. Ruang kelas



Konfigurasi tempat duduk disusun seperti huruf "U". Maka ruangan kelas yang tercipta adalah mengikuti pola kursi dan mejanya.

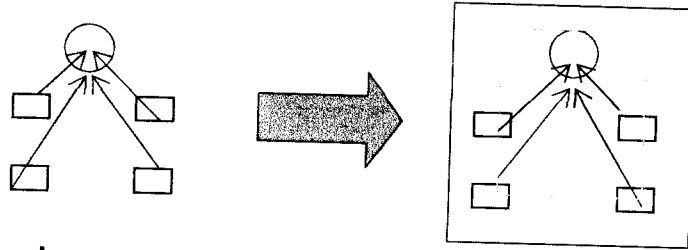
b. Ruang Kegiatan berkelompok



Penyusunan tempat duduk melingkar mengikuti bentukan mejanya. Konfigurasi seperti ini digunakan untuk kegiatan anak-anak yang bersifat kelompok seperti melipat dan makan. Bentukan ruangan kelas untuk kegiatan kelompok adalah ruangan yang melingkar.

C. Ruang Melukis

Penyusunan meja dan kursi seperti ini diterapkan pada ruangan melukis. Anak-anak diberi meja yang hanya digunakan untuk 1 orang. Ruang kelas yang mendukung kegiatan melukis adalah ruangan yang berbentuk persegi.

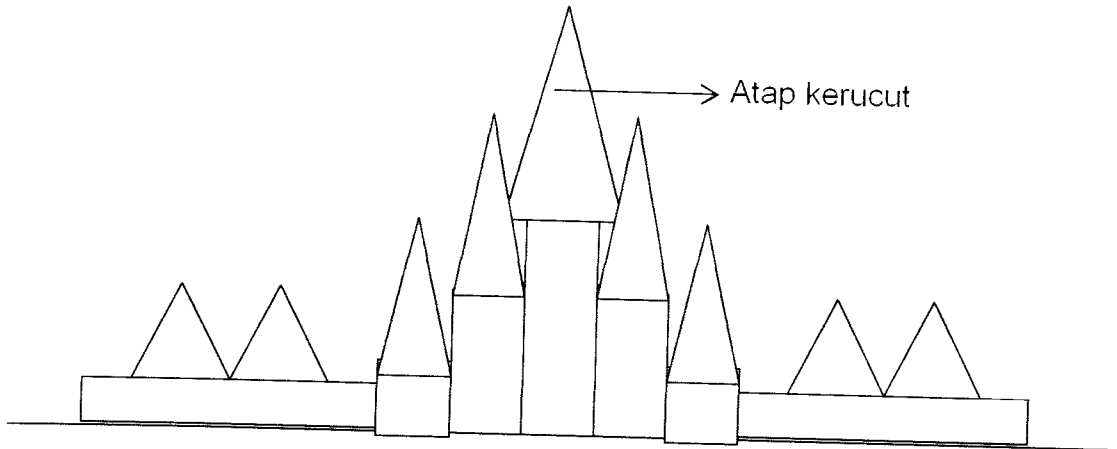


1.3.3 Penampilan bangunan

1.3.3.1 Atap

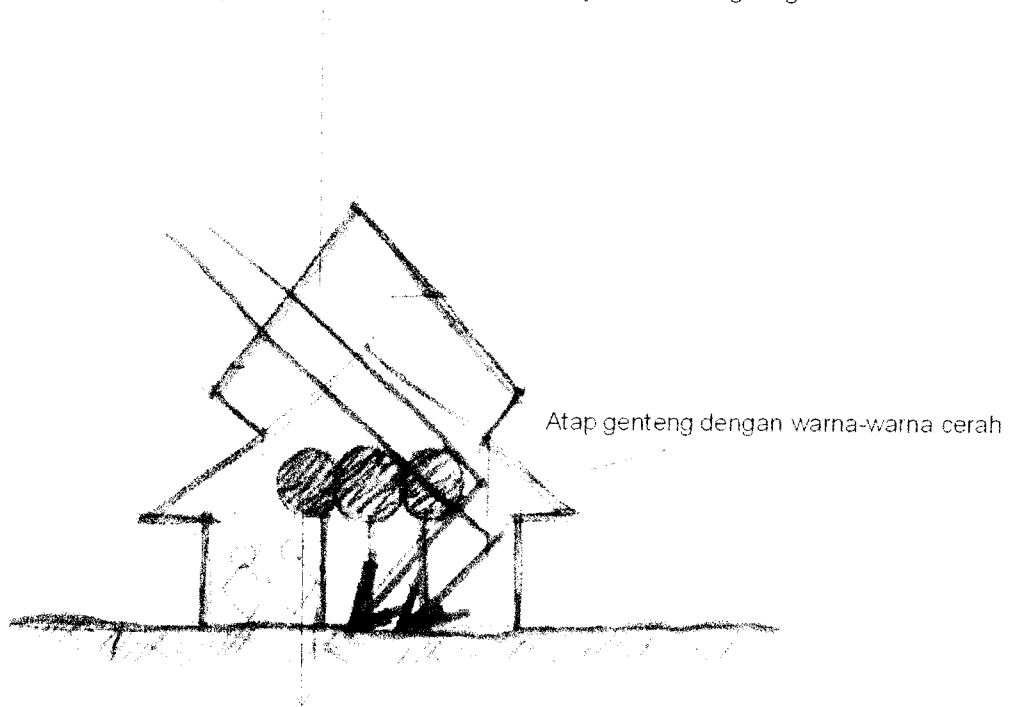
- **Sudut atap**

Atap menggunakan perpaduan dari bentukan yang sudutnya melebihi 45°.



- **BahanAtap**

Atap Polikarbonat yang dapat memasukkan unsur cahaya secara langsung



Unsur tanaman outdoor dapat tetap bertahan hidup dan menyesuaikan diri dengan suasana indoor yang dibantu dengan sinar matahari

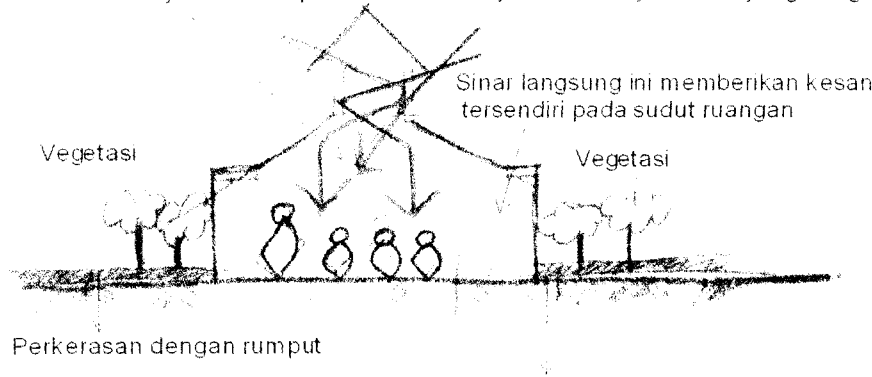
Atap transparan dapat memasukkan unsur outdoor ke indoor, khususnya unsur cahaya dan udara. Pemasukan unsur luar kedalam ruangan dikhususkan pada atap ruangan bermain indoor. Hal ini bertujuan untuk mengatasi musim hujan yang kurang mendukung kegiatan anak di luar ruangan khususnya kegiatan bermain. Cahaya alami, bayangan dan pergerakan udara yang tercipta akan menumbuhkan fantasi anak akan wujud alam.

TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

Penekanan pada tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi anak

Pemasukan sinar pantul dari matahari kedalam R.bermain Indoor

Sinar diatas dijatuhkan terpantul. Pantulannya akan menjadi sinar yang sangat lunak



Untuk bangunan rendah, sinar pantul dari tanah menyumbang 50% terangnya pencahayaan ke dalam ruangan

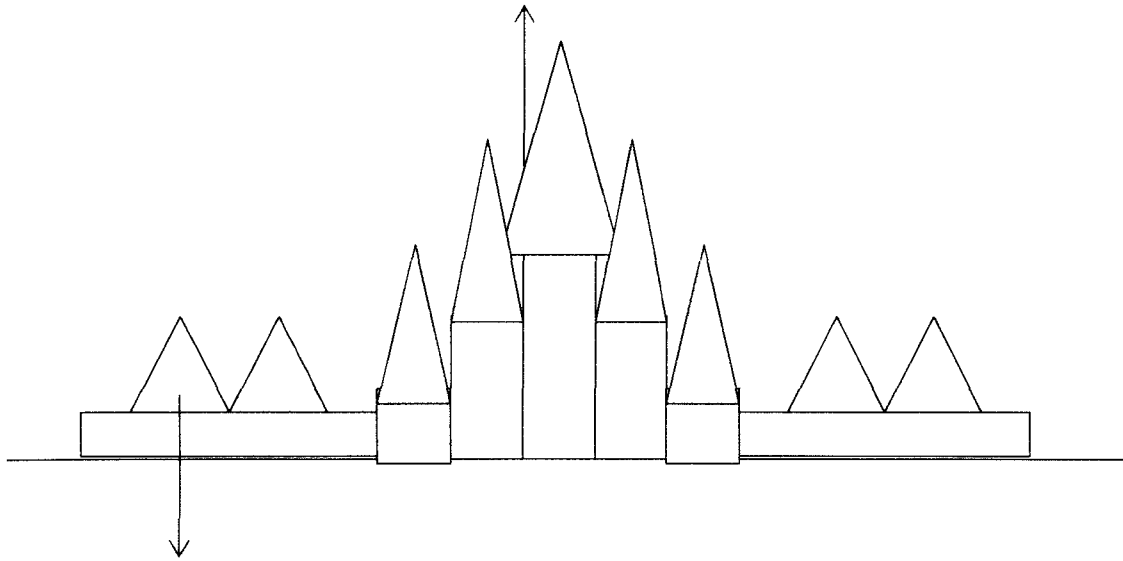
Kemampuan rumput dalam memantulkan sinar matahari sekitar 6 %

Kemampuan vegetasi dalam memantulkan sinar matahari sekitar 25 %

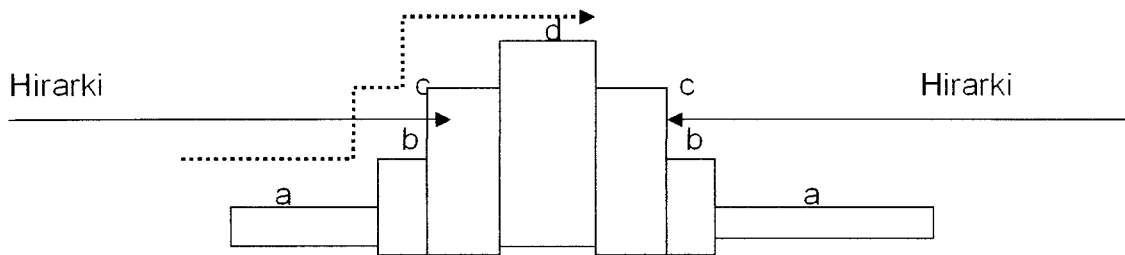
1.3.3.2 Irama

Irama bangunan ini merupakan irama yang dapat membangkitkan fantasi anak akan ukuran dan skala. Bangunan menggunakan irama yang fluktuatif dan mengalami perubahan yang signifikan(a-b-c-d-c-b-a). Irama ini diterapkan dengan konsep repetisi dan hirarki. Penerapan repetisi terjadi pada bukaan dan bentuk atap. Repetisi ini mempunyai hirarki pada bagian tengah komposisi bangunan. Semakin ketengah, elemen arsitektur seperti atap akan bertambah dimensinya. Keterpaduan ini menggunakan konsep subordinasi.

Atap yang dimensinya diduplikasi dari ukuran rata-rata

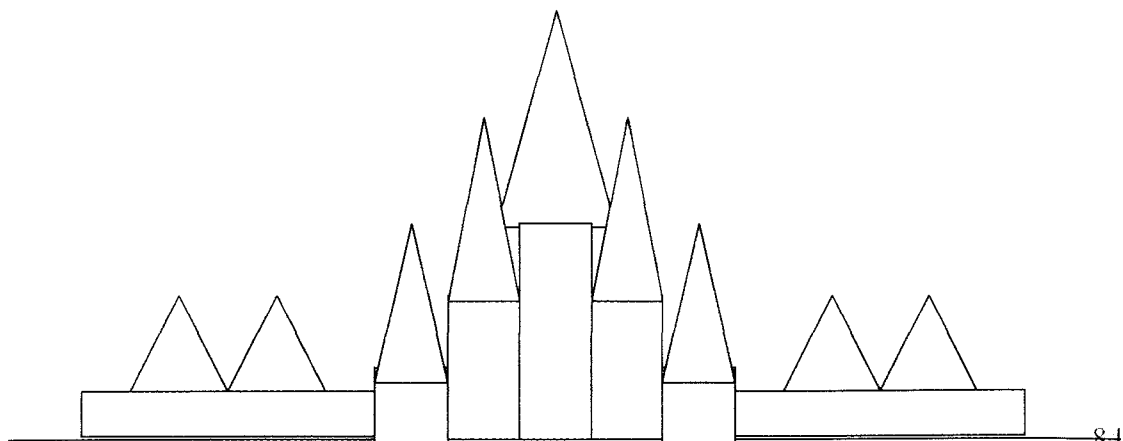


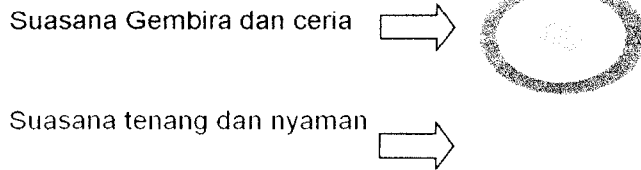
Repetisi atap



1.3.3.3 Warna

Warna cerah menjadi warna yang dominan pada atap. Warna-warna pastel yang dipadukan dengan warna cerah menjadi warna dominan pada elemen dinding di luar dan dalam bangunan. Sehingga suasana yang dirasakan ketika berada di sekolah adalah suasana yang penuh dengan imajinasi untuk mendorong semangat belajar.

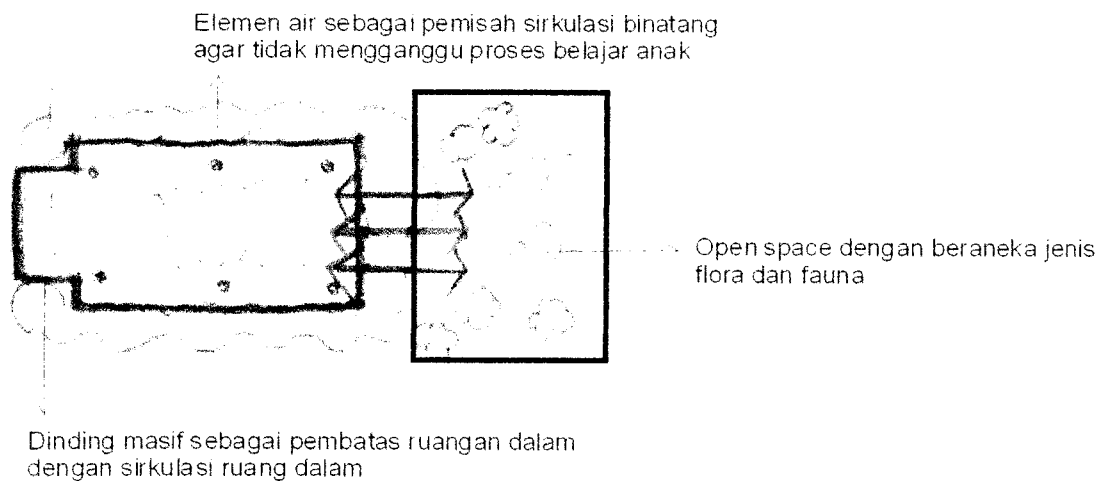




1.3.3.4 Ungkapan Interior

Mengembangkan pengetahuan kognitif (R. kelas)

Ungkapan interior yang dapat menumbuhkan fantasi dan mengembangkan kemampuan kognitif anak akan diaplikasikan dengan cara memasukkan unsur outdoor ke dalam indoor. Unsur-unsur yang akan dimasukkan berupa unsur-unsur yang ada di kehidupan alam. Dalam mengakses unsur ini, keberadaan anak-anak harus nyaman.baik dari segi visual dan spasial.

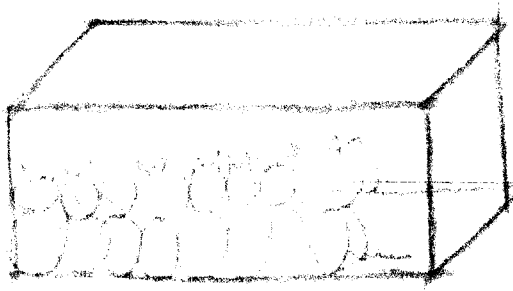


Mengembangkan pegetahuan motorik (R.bermain Indoor)

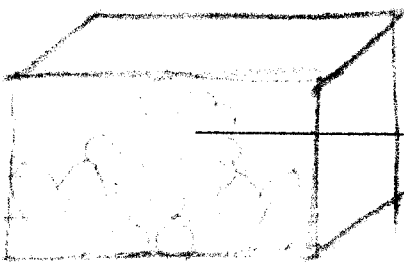
Interior R.bermain indoor menggunakan karakter unik berupa dinding 3 dimensional. Bidang tersebut menggambarkan binatang dan tumbuhan sebagai sumber inspirasi siswa dalam mengembangkan fantasi kehidupan alam. Interior ruang bermain indoor juga memasukkan unsur outdoor ke dalam indoor dengan cara menggunakan elemen-elemen landsape yang diatur sedemikian rupa guna agar menyerupai bentukan aslinya yang sekaligus dapat mengembangkan kemampuan motorik anak

TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

Penekanan pada tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi anak

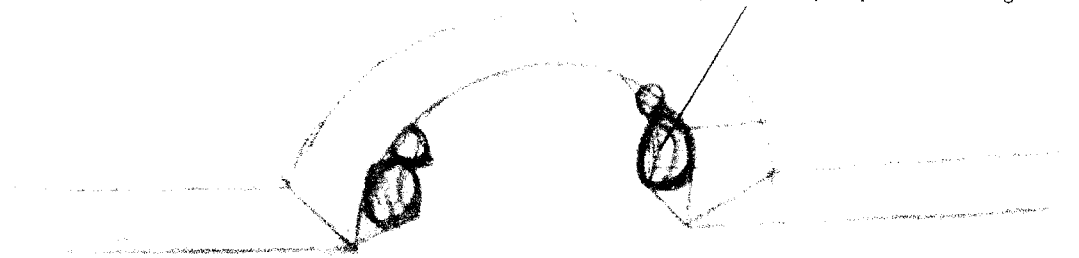


Wujud binatang pada dinding 3 dimensional



Wujud tumbuhan pada dinding 3 dimensional

Wujud binatang yang menempel pada bidang dinding



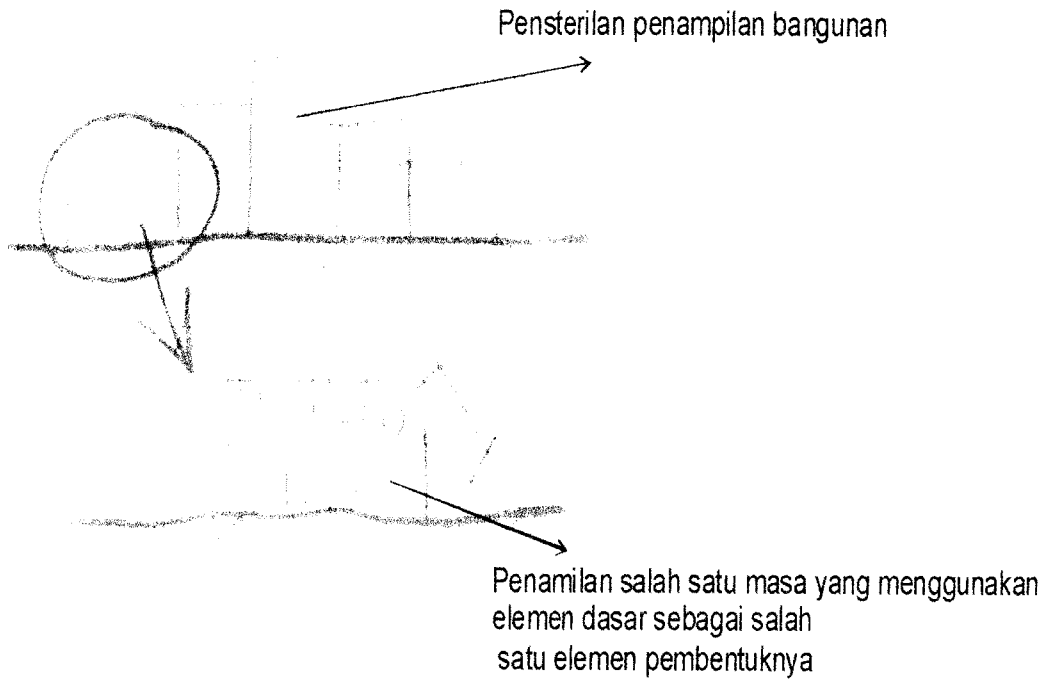
Arena bermain indoor

1.3.3.5 Bentuk dasar sebagai elemen ekterior

Bentukan dasar hewan dan tumbuhan dalam wujud 3 dimensi dan 2 dimensi menjadi elemen utama penunjang ekterior. Bentuk ini diaplikasikan dengan pada dinding-dinding, kolom, konsol, dll. Karakter hewan dan tumbuhan dapat membangkitkan fantasi anak akan bentuk ukuran dan karakter hewan.

TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

Penekanan pada tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi anak

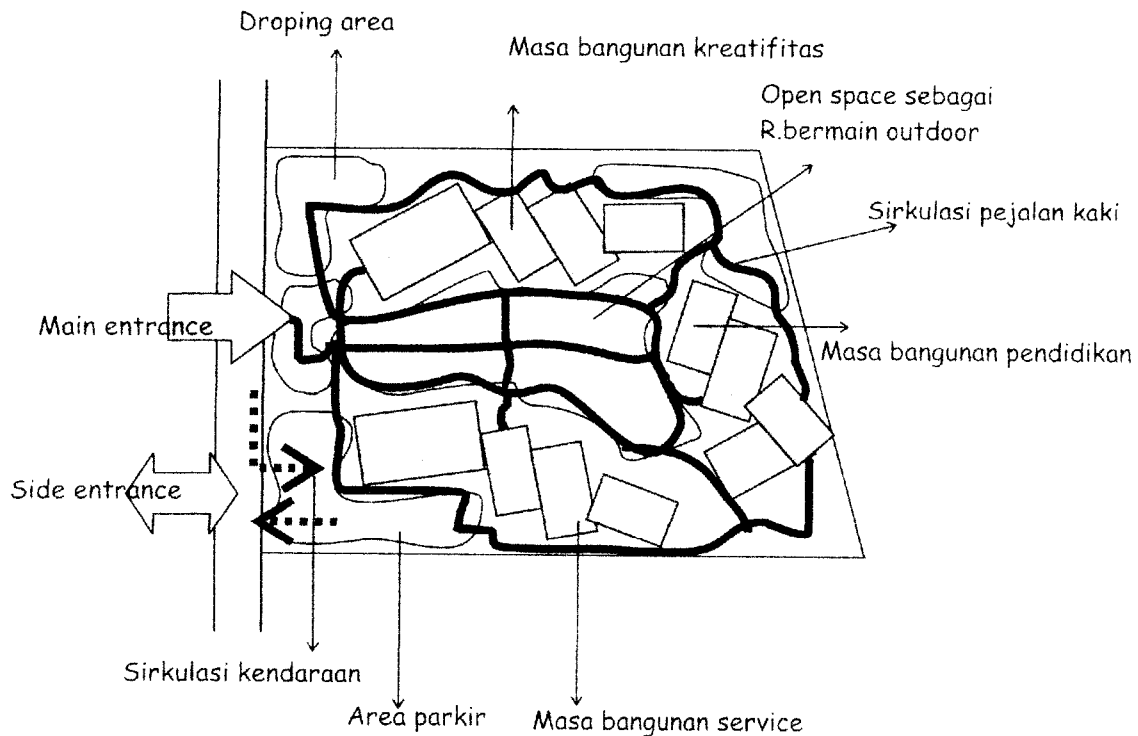


Karakter hewan dalam wujud 3 dimensi yang diletakkan sebagai pemisah elemen arsitektur pada dinding luar bangunan terbentuk dari penggabungan, perotasian, penambahan dan pengurangan bentuk dasar geometris akan menumbuhkan fantasi anak akan bentuk, ukuran dan karakter binatang

1.4 KONSEP DASAR PERANCANGAN TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

1.4.1 Tata Ruang Luar

1.4.1.1 Sirkulasi



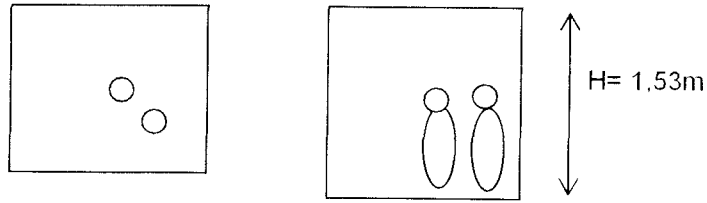
Demi alasan keamanan entrance ke bangunan dibagi dua, pertama entrance bagi pejalan kaki (—) pada barat side dan entrance untuk kendaraan (- -) pada selatan site. Perbedaan jalur sirkulasi bagi pejalan kaki dan kendaraan dicapai dengan cara perbedaan pola paving blok

Pintu masuk utama (entrance site) dekat dengan jalan utama. Area parkir dikelompokkan menjadi satu area khusus yang dekat dengan entrance site.

1.4.1.2 Skala

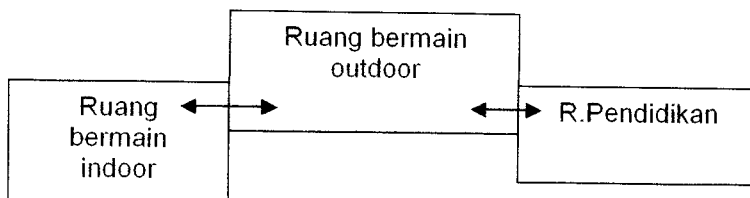
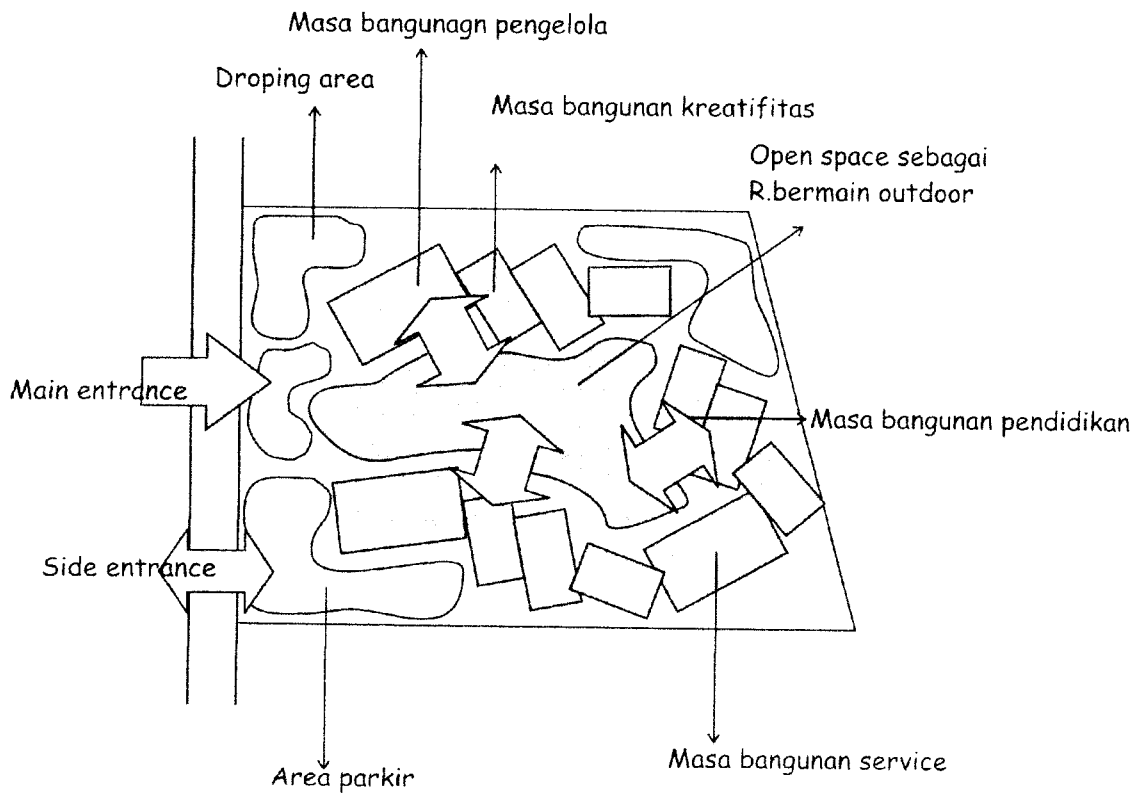
Skala yang nyaman bagi anak-anak pada ruangan outdoor untuk 4-7 tahun (sumber: osmond, 1987)

L= 1.80m²



1.4.1.3 Hubungan kelompok ruang

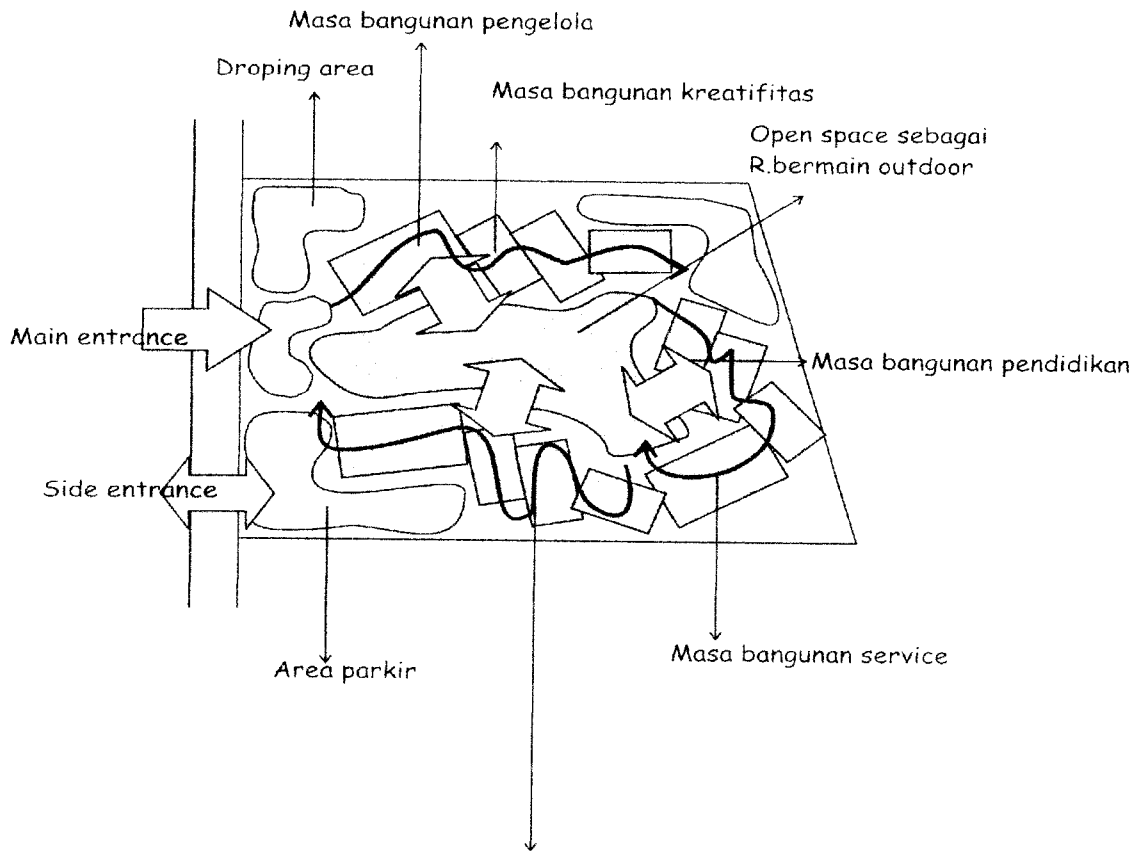
Hubungan kelompok ruangan yang terjadi merupakan hubungan yang erat. Keeratan hubungan kelompok ruangan luar dan dalam diimplikasikan secara langsung kepada R. Pendidikan, R.belajar outdoor dan R.bermain outdoor



1.4.1.4 Gubahan masa

Bentuk masa

Bentuk masa yang tercipta pada fasilitas ini merupakan bentukan masa yang mengikuti alur sirkulasi. Alur sirkulasi menggunakan pola linier dan radial sebagai penjelmaan sirkulasi gerakan ular. Bentukan masa yang tercipta juga sebagai transformasi dari bentukan pergerakan ular yang bebas namun disesuaikan dengan bentukan site dan orientasi masa



Sirkulasi ular yang ditransformasikan melalui bentukan masa

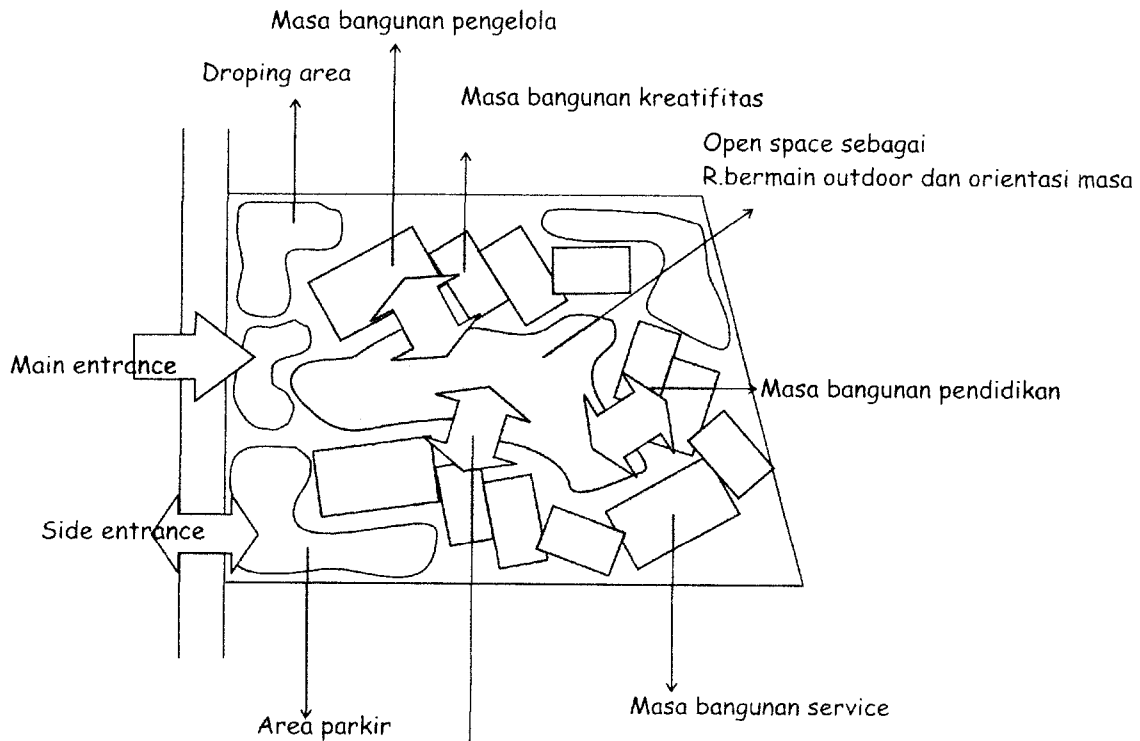
TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

Penekanan pada tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi anak

Orientasi masa

- Orientasi kedalam

Masa diorientasikan ke arah open space yang berfungsi sebagai pengikat dan magnet antar masa bangunan



Orientasi masa kedalam diimplikasikan dengan orientasi kedalam open space. Hal ini akan menambah keeratan hubungan kegiatan open space dan masa pendidikan

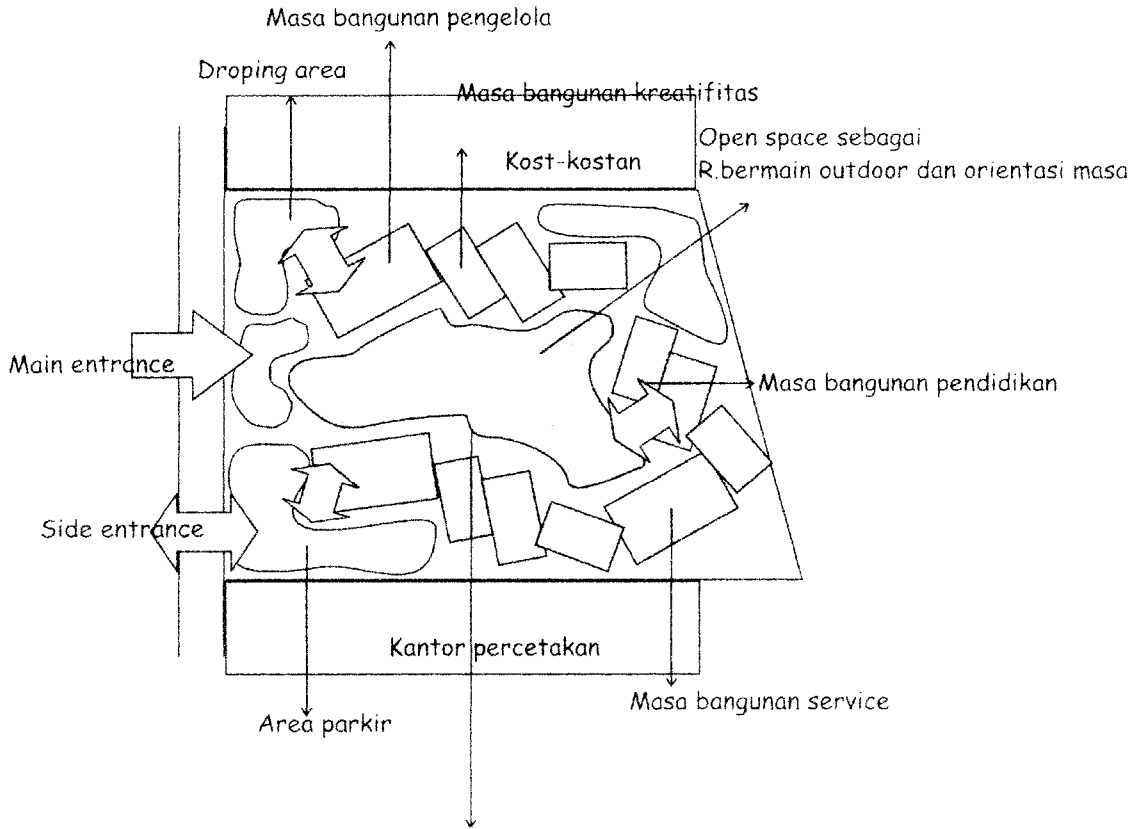
TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

Penekanan pada tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi anak

- Orientasi keluar

Pada fasilitas ini, orientasi keluar lebih lemah dibandingkan dengan orientasi kedalam.

Masa bangunan yang berorientasi keluar adalah masa bangunan pendidikan, khususnya ruangan kelas.

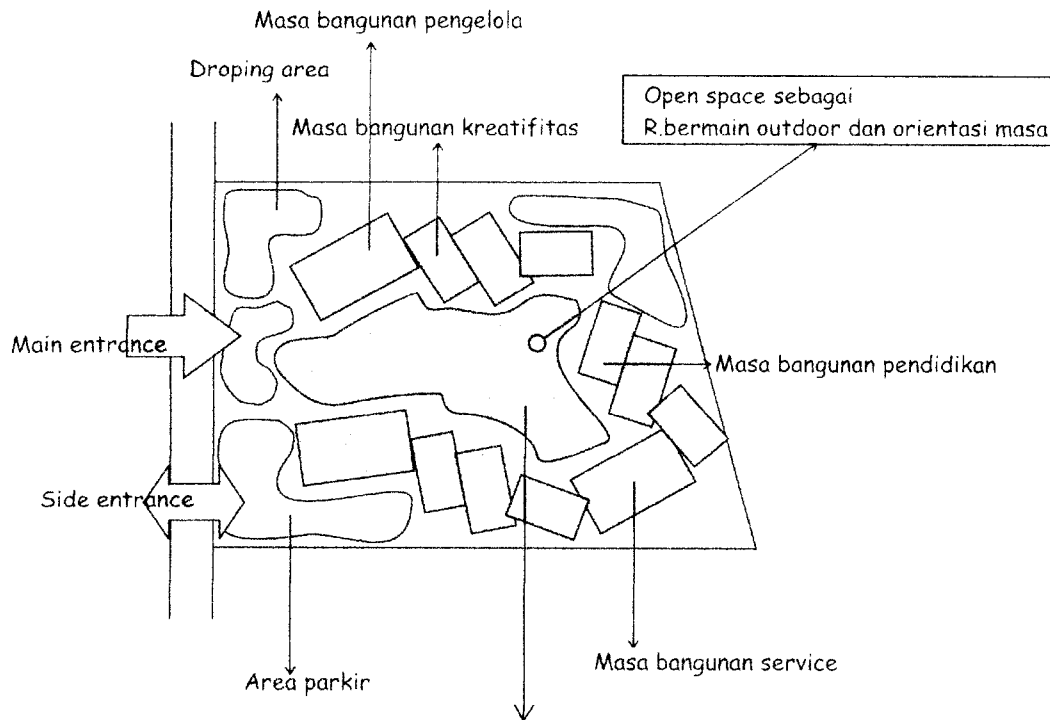


Orientasi masa kedalam diimplikasikan dengan orientasi kedalam open space. Hal ini akan menambah keeratan hubungan kegiatan open space dan masa pendidikan

1.4.1.5 Open Space

• **Fungsional**

Open space berupa ruangan luar yang berfungsi sebagai taman bermain dan lapangan olah raga diletakkan pada pusat site dan menjadi magnet bagi ruangan-ruangan yang mengelilinginya.



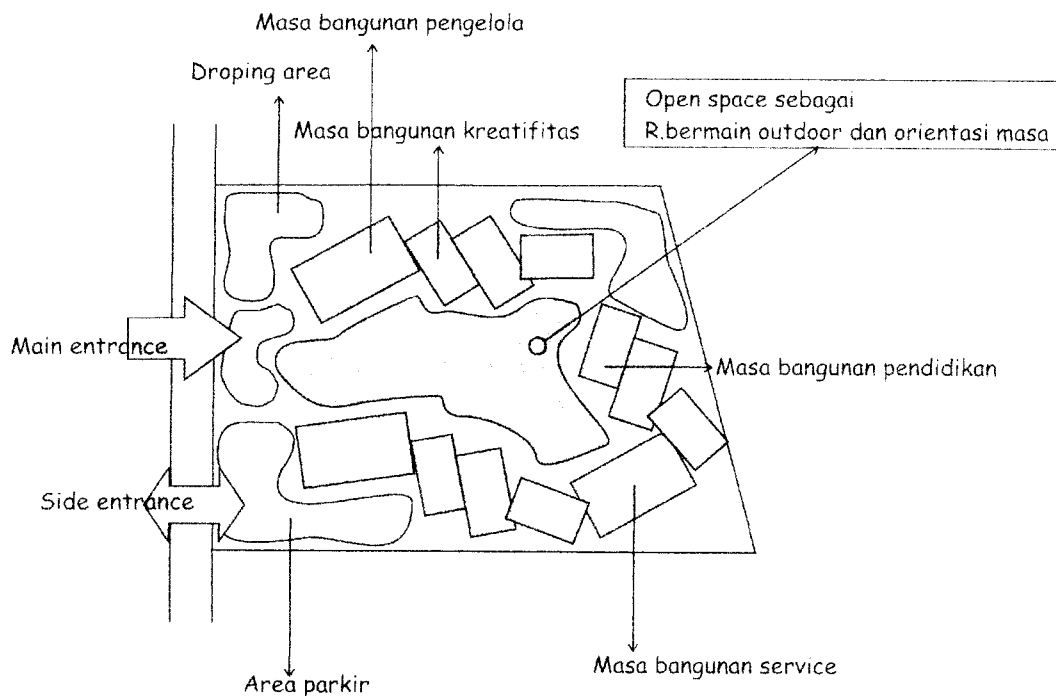
Difungsikan sebagai area bermain terbuka, area pengawasan guru dan ruang menunggu terbuka

TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

Penekanan pada tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi anak

• Dimensi

Dimensi open space merupakan dimensi yang proporsional terhadap masa bangunan.



Open space diberi perkerasan dengan menggunakan paving blok warna-warni.

1.4.1.6 Zoning

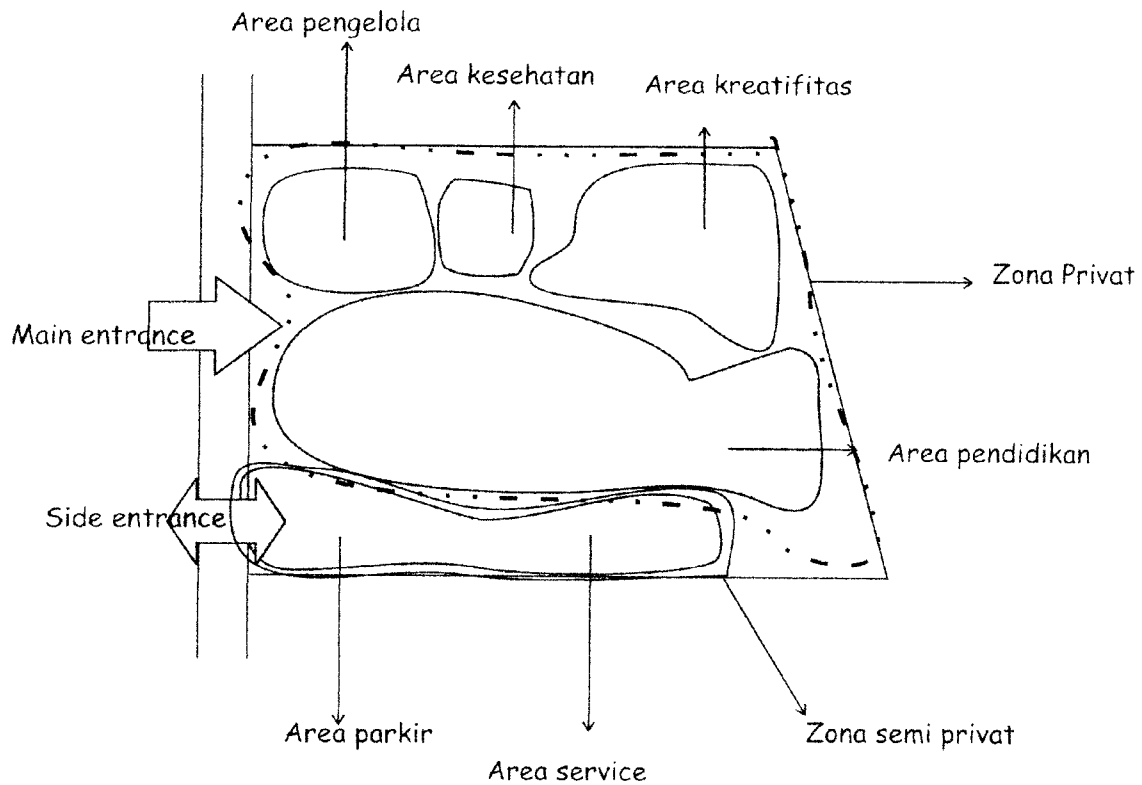
- Zona privat meliputi R.pendidikan, R. kreatifitas, R.pengelola dan R.konsultasi
1. R.Pengelola (R.rapat, R. pengajar, R.administrasi, R.tamu dan R.pimpinan)
 2. R.kreatifitas (R. tari, R.musik, R.komputer, R. melukis, R. Drama, R. bermain indoor)
 3. R.Pendidikan (R.kelas, R. bermain outdoor, R. Perpustakaan, R.Audio Visual)
 4. R.konsultasi (R.Dr anak, R. ahli gizi, R.psikolog).

TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

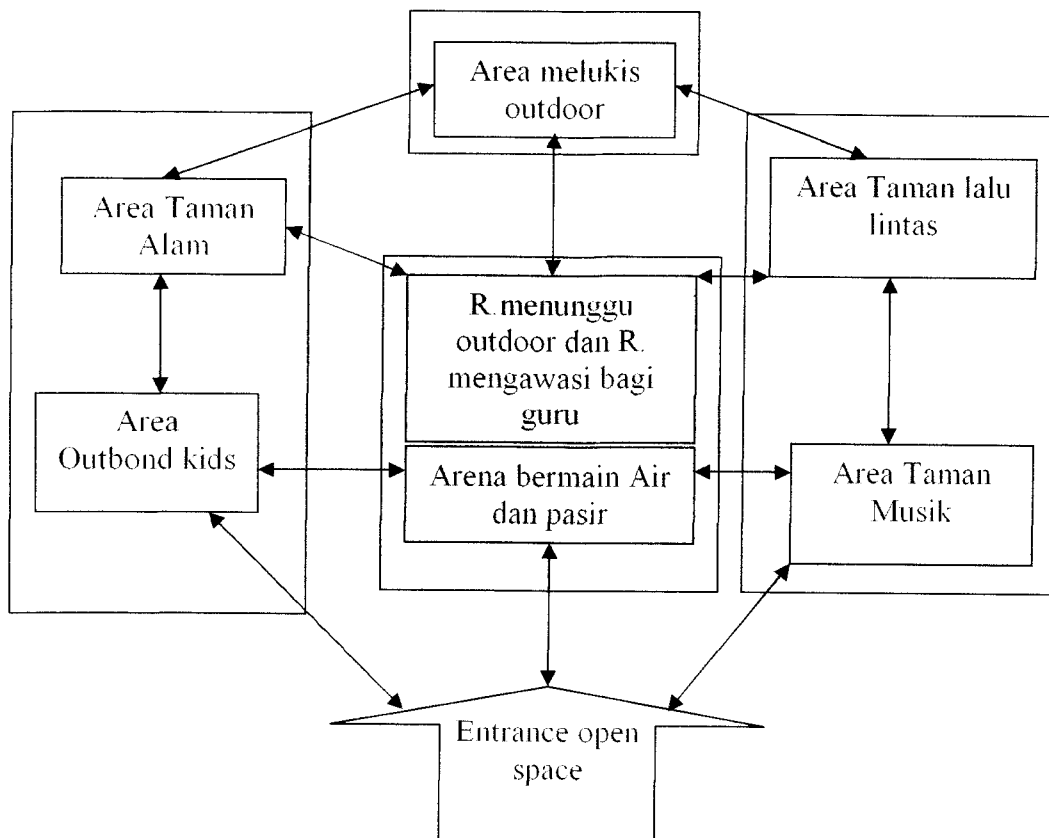
Penekanan pada tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi anak

- Zona Semi privat

R.Service (R.makan, mushola, dapur, gudang, ruang mesin)



o **Penzoningan kegiatan fantasi pada open Space**

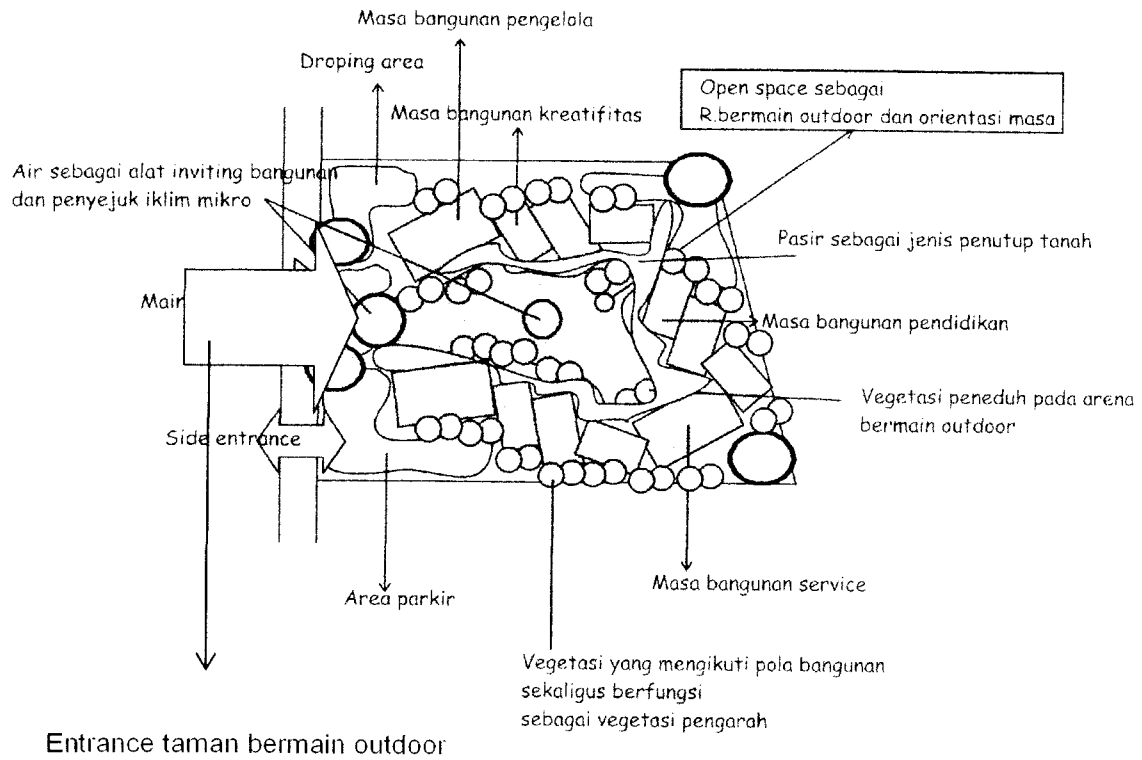


1.4.1.7 Landscape

Landscape pada fasilitas ini terintegrasi dengan kegiatan fantasi dalam belajar dan bermain anak. Penataan landscape diatur sedemikian rupa menjadi area-area petualangan, kolam ikan, dll. Open space dapat dijadikan sebagai arena berolah raga, drum band dan menggambar diluar ruangan yang didukung oleh vegetasi peneduh. Area bermain dan sirkulasi luar ruangan memakai jenis penutup tanah yang aman bagi anak yaitu rumput dan pasir.

TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

Penekanan pada tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi anak



TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

Penekanan pada tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi anak

1.4.2 Tata Ruang Dalam

1.4.2.1 Program Ruang

Macam dan luas ruang

Macam dan besaran ruangan berdasarkan kebutuhan perkembangan kognitif, jasmani, bahasa, emosi dan sosial anak-anak :

| NAMA RUANG | KAPASITAS | STANDAR (M2/ORANG) | Sirkulasi 20% | Jlh | LUAS | LUAS TOTA L(M2) |
|------------------------------------|-----------|--------------------|---------------|-----|-------------|-----------------|
| -R.Klinik | | | | | | |
| 1. R. Dokter anak | 4 | 2 | 1,6 | 1 | 8+1,6 | 9,6 |
| 2. R. Ahli Gizi | 4 | 2 | 1,6 | 1 | 8+1,6 | 9,6 |
| 3. R. Psikolog | 3 | 2 | 1,2 | 1 | 6+1,2 | 7,2 |
| 4. R. Tunggu | 5 | 2 | 2 | 1 | 10+2 | 12 |
| - R.Penerimaan | | | | | | |
| 1. Lobby | 20 | 2 | 8 | 1 | 40+8 | 48 |
| 2. R. Tunggu outdoor | 100 | 2 | 40 | 1 | 200+40 | 240 |
| - R. Belajar/pendidikan | | | | | | |
| 1. Kelas A (4-5thn) | 25 | 2 | 10 | 2 | 50+10 = @60 | 120 |
| 2. Kelas B (5-6 thn) | 25 | 2 | 10 | 2 | 50+10 = @60 | 120 |
| 3. R.Audio Visual | 50 | 2 | 20 | 1 | 100+20 | 120 |
| 4. R. Perpustakaan | 60 | 2 | 24 | 1 | 120+24 | 144 |
| - R. Kreativitas | | | | | | |
| 1. R. Musik | 50 | 3 | 30 | 1 | 150+30 | 180 |
| 2. R. Tari | 50 | 3 | 30 | 1 | 150+30 | 180 |
| 3.R. Melukis dan konstruksi | 50 | 2 | 20 | 1 | 100+20 | 120 |
| 4. R. Drama dan bermain peran | 50 | 3 | 30 | 1 | 150+30 | 180 |
| 5. R. Komputer | 50 | 2 | 20 | 1 | 100+20 | 120 |
| 6. R. Bermain Indoor | | | | | | |
| • Adventure challenge | 100 | 3 | 60 | 1 | 300+60 | 360 |
| • Indoor Gymnasium | 100 | 3 | 60 | 1 | 300+60 | 360 |
| 7. R. Ganti R. alat | 50 | 1,5 | 15 | 1 | 75+15 | 90 |
| | | | | 1 | | 24 |
| R. Bermain dan belajar terbuka | | | | | | |
| 1. Area outbond kids | 100 | 3 | 60 | 1 | 300+60 | 360 |
| 2. Taman buah, bunga, sawah (alam) | 100 | 3 | 60 | 1 | 300+60 | 360 |

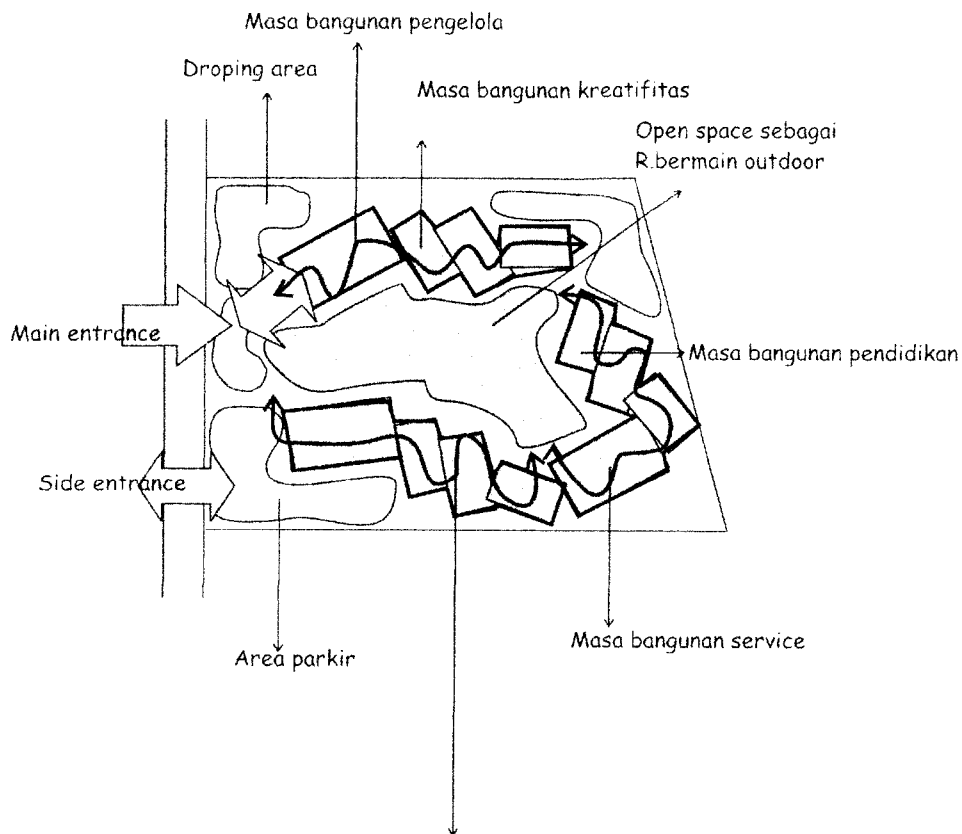
TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

Penekanan pada tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi anak

| | | | | | | |
|------------------------------------|-----|------|------|---|-----------------------|----------------|
| 3. Taman Melukis <i>outdoor</i> | 100 | 2 | 40 | 1 | 200+40 | 240 |
| 4. Taman lalu lintas | 100 | 2 | 40 | 1 | 200+40 | 240 |
| 5. Taman Air dan Pasir | 100 | 2 | 40 | 1 | 200+40 | 240 |
| 6. Taman musik | 100 | 2 | 40 | 1 | 200+40 | 240 |
| 7. Taman Flora dan fauna | 30 | 2 | 12 | 1 | 60+12 | 72 |
| - R. Servis | | | | | | |
| 1. Hall | 20 | 1,5 | 6 | 1 | 30+6 | 36 |
| 2. R. Makan | 125 | 1,5 | 37,5 | 1 | 187,5+37,5 | 225 |
| 3. Dapur | 10 | 1,5 | 3 | 1 | 15+3 | 18 |
| 4. Lavatory | | | | | | |
| ➤ Anak | 10 | 1,2 | 2,24 | 2 | 11,2+2,24= @ 13,44 | 26,88 |
| ➤ Dewasa | 5 | 1,5 | 1,5 | 2 | 7,5+1,5 | 9 |
| 5. R. Ganti dan loker | 50 | 1,5 | 15 | 2 | 75+15 | 90 |
| 6. R. Keamanan | 4 | 1,5 | 1,2 | 2 | 6+1,2 | 7,2 |
| 7. R. M & E | | 6X6 | | 1 | 36 | 36 |
| 8. R. Gudang | | 6X6 | | 1 | 36 | 36 |
| 9. Musholla | 135 | 1,5 | 40,5 | 1 | 202,5+40,4 | 242,9 |
| - R. Pengelola | | | | | | |
| 1. R. Pimpinan | 1 | 3 | 0,6 | 1 | 3+0,6 | 3,6 |
| 2. R. Kepala Bagian | 4 | 2 | 1,6 | 1 | 8+1,6 | 9,6 |
| 3. R. Sekretaris! | 2 | 2 | 1,6 | 1 | 4+1,6 | 5,6 |
| 4. R. Administrasi! | 3 | 2 | 1,2 | 1 | 6+1,2 | 7,2 |
| 5. R. Tamu | 10 | 1,5 | 3 | 1 | 15 +3 | 18 |
| 6. R. Pengajar | 15 | 4 | 12 | 1 | 60+12 | 72 |
| 7. R. Rapat | 25 | 2 | 10 | 1 | 50+10 | 60 |
| -R. Luar | | | | | | |
| 1. R. Parkir Mobil | 50 | @8,4 | 84 | 1 | 420+84 | 504 |
| 2. R. Parkir Motor | 50 | @1,5 | 15 | 1 | 75+15 | 90 |
| JUMLAH | | | | | | 3383, 38 m2 |

1.4.2.2 Sirkulasi

Sirkulasi dalam ruangan memakai pola linier dan radial yang menyerupai gerakan sirkulasi ular



Sirkulasi ular yang ditransformasikan melalui pola linier dan radial

1.4.2.3 Warna dan skala

Penggunaan warna pada ruangan dalam dibedakan menurut jenis kegiatan pada masing-masing ruangan.

- Ruangn kelas menggunakan komposisi warna biru, hijau atau kuning yang bersifat kreatif, pintar, cerdas, intuitif dan kompetitif.
- Ruangn bermain menggunakan komposisi warna merah cabe, kuning kunyit, biru laut, hijau daun yang bersifat gembira dan ceria.
- Ruangn perpustakaan menggunakan komposisi warna warna ringan seperti kuning

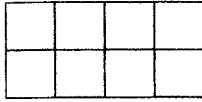


TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

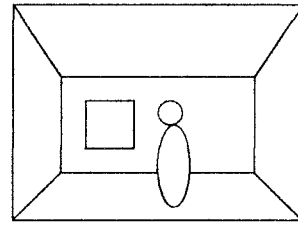
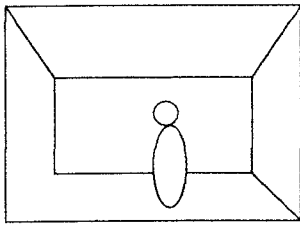
Penekanan pada tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi anak

matahari, hijau rumput, biru awan yang memberikan suasana segar dan nyaman sehingga kegiatan membaca anak-anak menjadi lebih tenang dan nyaman

- Ruang bermain peran menggunakan komposisi warna biru kehijauan dan jingga.

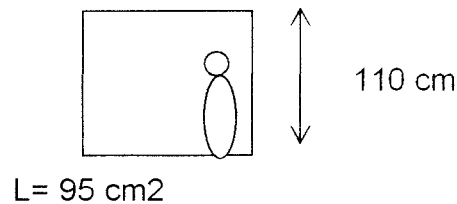


Sedangkan untuk lantai, perpaduan warna-warna segar seperti biru dan hijau yang dipasang secara geometri dan pola-pola pemasangan yang menarik.



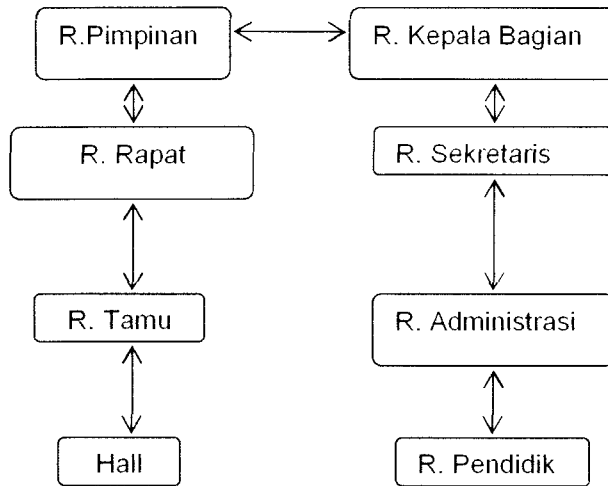
Warna juga sangat berpengaruh pada skala ruangan. Warna gelap pada langit-langit yang tingginya kurang dari 8' akan memberikan kesan menekan. Warna-warna yang pekat dan hangat dapat memberi kesan pendek pada koridor yang panjang.

Skala yang nyaman bagi anak umur 4 -7 tahun pada ruangan indoor adalah dengan luas ruangan 95 cm² dan tinggi ruangan 110cm (osmond,1987)



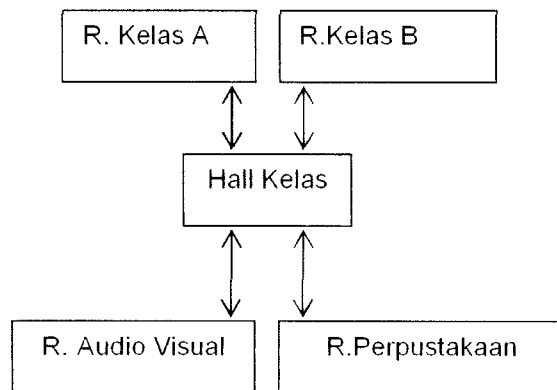
1.4.2.4 Hubungan antar ruang

1.4.2.4.1. Hubungan R. Pengelola



Hubungan Langsung 2 arah \longleftrightarrow

1.4.2.4.2. Hubungan R. Pendidikan

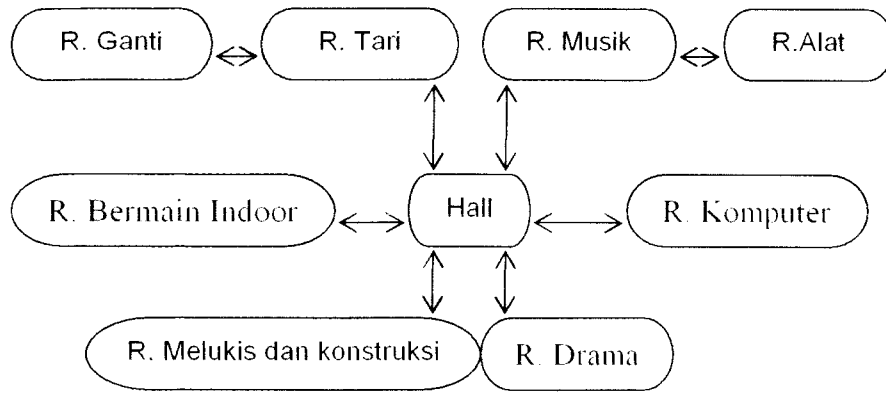


Hubungan Langsung 2 arah \longleftrightarrow

TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

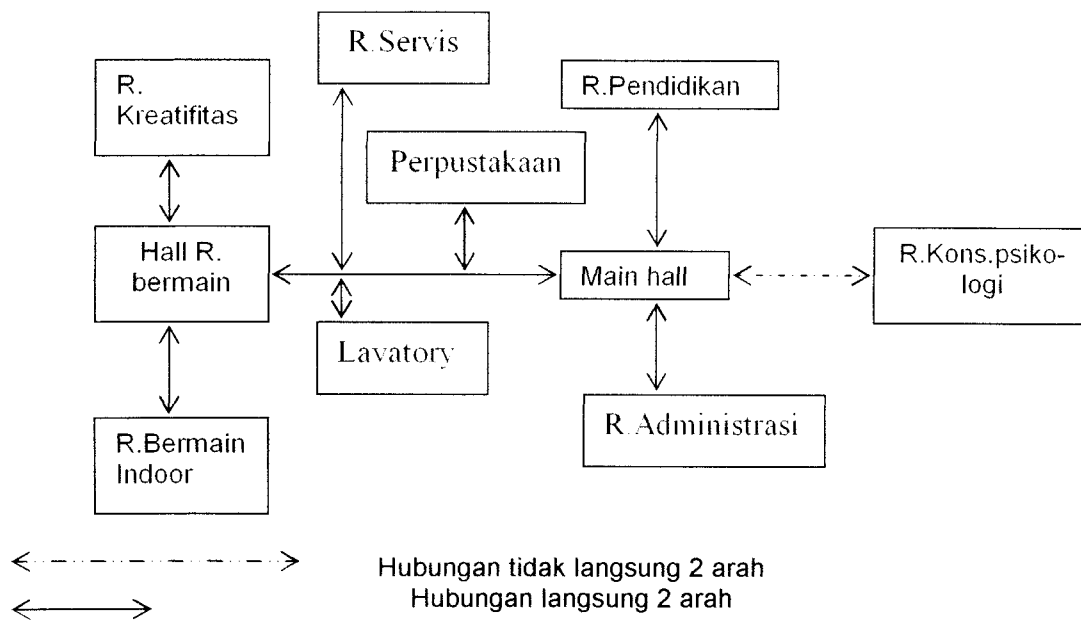
Penekanan pada tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi anak

1.4.2.4.3 Hubungan R. Kreatifitas



Hubungan Langsung 2 arah \longleftrightarrow

1.4.2.4.4 Keterpaduan hubungan antar ruang



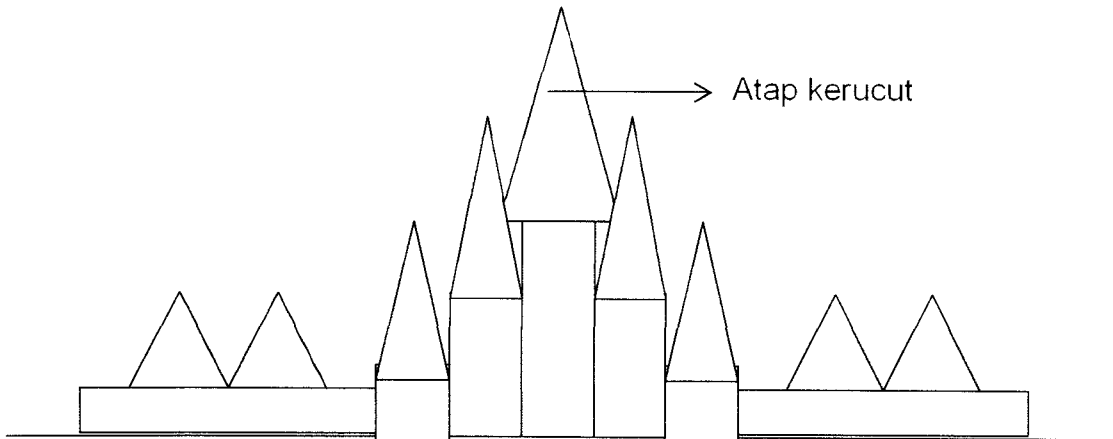
\longleftrightarrow Hubungan langsung 2 arah
 \dashrightarrow Hubungan tidak langsung 2 arah

1.4.3 Penampilan Bangunan

1.4.3.1 Atap

- **Sudut dan bentuk atap**

Atap menggunakan perpaduan dari bentukan yang sudutnya melebihi 45°,

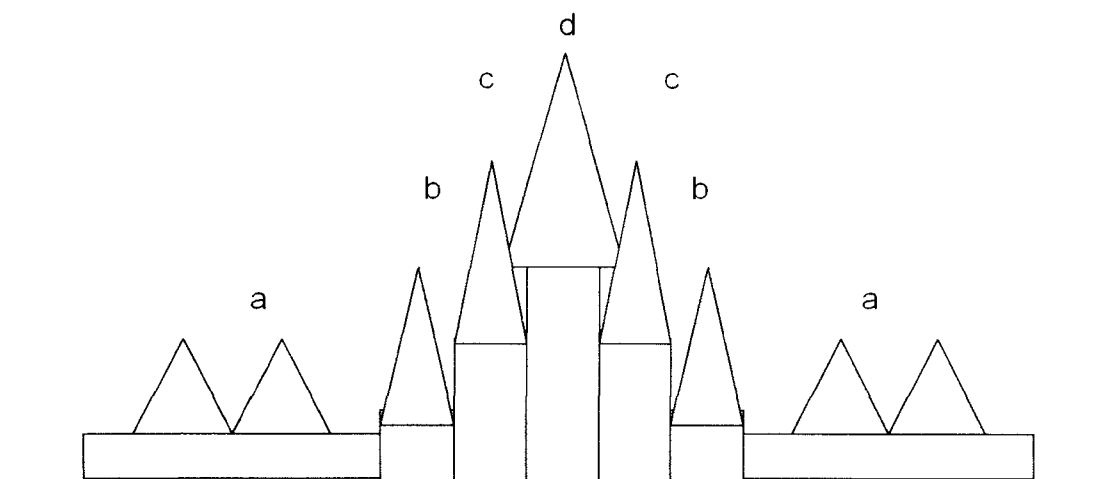


- **Bahan Atap**

Bahan atap menggunakan genteng yang berwarna-warni. Selain itu, Bahan atap yang digunakan adalah bahan polikarbonat yang diimplikasikan menjadi atap skylight pada rg.bermain indoor dan rg.makan. Besarnya dan ketinggian atap disesuaikan dengan dimesi ruangan dan irama penampilan yang akan diciptakan

1.4.3.2 Irama

Irama bangunan menggunakan irama yang fluktuatif (a-b-c-d-c-b-a). Naik turunnya irama diaplikasikan melalui konsep hirarki yang dipadukan dengan repetisi. Repetisi akan diaplikasikan pada pengulangan bentuk atap, bukaan-bukaan dengan dimensi yang berbeda-beda sesuai dengan dimensi ruangnya. Pusat hirarki pada penampilan bangunan berada di pusat komposisi.



1.4.3.3 Warna, corak dan bentuk

Ruang dalam bangunan akan diberi warna-warna cerah(merah, kuning, hijau)yang diberi motif-motif dan corak corak imajinatif yang mengembangkan hayalan. Bentuk-bentuk hewan, tumbuhan akan menumbuhkan fantasi anak-anak akan kehidupan flora dan fauna. Corak-corak angka dan huruf akan membantu mereka dalam pelajaran matematika. Corak luar angkasa akan menambah ilusi anak-anak akan luar angkasa.

Penampilan ruang dalam juga akan didominasi dengan munculnya karakter-karakter unik berwujud 2 dimensi dan 3 dimensi yang membangkitkan fantasi, karakter ini diintegrasikan dengan kegiatan yang berlangsung pada ruangan tersebut. Misalnya, pada ruangan menggambar karakter yang ditampilkan pada ruangan adalah karakter yang mendorong anak untuk berimajinasi akan alam nyata, seperti karakter hewan, rumah, tumbuhan, pemandangan, dll.

Warna, corak dan bentuk disesuaikan dengan kegiatan pada masing-masing ruang dan tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar. Ruangan luar menggunakan warna-warna kontras (kuning kunyit, coklat, hijau daun) yang membuat suasana menjadi gembira dan ceria.



1.4.3.4 Ungkapan Interior

Mengembangkan pengetahuan kognitif (R. kelas)

Ruangan kelas menggunakan dinding yang tidak masif dengan bukaan yang berdimensi lebar. Bukaan ini akan berorientasi ke arah luar atau ke arah taman binatang. Unsur air akan menjadi pembatas spasial, sekaligus menjadi penghubung visual bagi ruangan dalam dan ruang luar

Mengembangkan pengetahuan motorik (R.bermain Indoor)

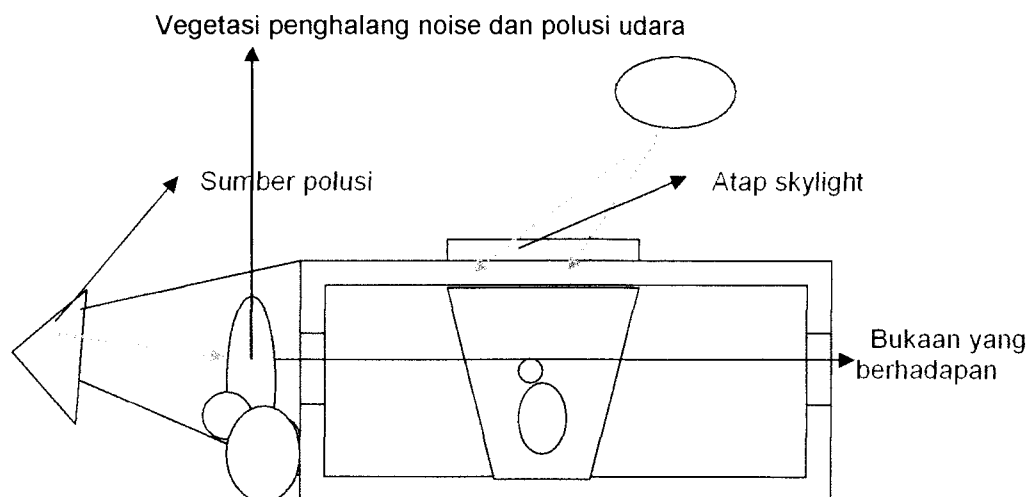
R.bermain indoor memasukkan unsur outdoor sebanyak-banyaknya dengan cara menerapkan atap polikarbonat dan bukaan-bukaan yang berdimensi lebar. Penerapan ini akan mendukung kehadiran tanaman dalam ruang dan sekaligus mengembangkan kemampuan motorik anak.

1.4.4 Konsep kenyamanan

1.4.4.1 Penghawaan dan Pencahayaan

Penghawaan dan pencahayaan didalam bangunan dapat dicapai dengan dua cara. Yaitu, alami dan buatan. Penghawaan dan pencahayaan alami dapat dicapai dengan cara memberikan bukaan-bukaan di dinding baik jendela maupun lubang cahaya, mengganti genteng dengan bahan yang transparan polikarbonat, menciptakan bukaan yang letaknya saling berhadapan.

Apabila bangunan berdekatan dengan sumber polusi udara dan suara, maka penanaman vegetasi dapat menjadi penghalang masuknya udara buruk ke dalam bangunan.



Penghawaan buatan dapat dicapai dengan cara pemasangan AC baik yang berjenis split maupun sentral. Pemilihan jenis AC didasarkan pada kebutuhan penghawaan ruangan. Sumber cahaya buatan didapat dari pemasangan lampu. Lampu dapat memberikan suasana yang ceria. Lampu pijar memberikan cahaya yang lebih memberi suasana hangat dibandingkan dengan lampu flourescent

1.4.5 Konsep Keamanan

Konsep keamanan pada bangunan ini merupakan usaha untuk melindungi anak dari bahaya fisik dan non fisik

- Keamanan dari bahaya fisik

Keamanan dari bahaya fisik dapat dicapai dengan memberi perhatian kepada beberapa unsur ruangan, permainan dan elemen penunjang lainnya. Seperti :

1.4.5.1 Tekstur

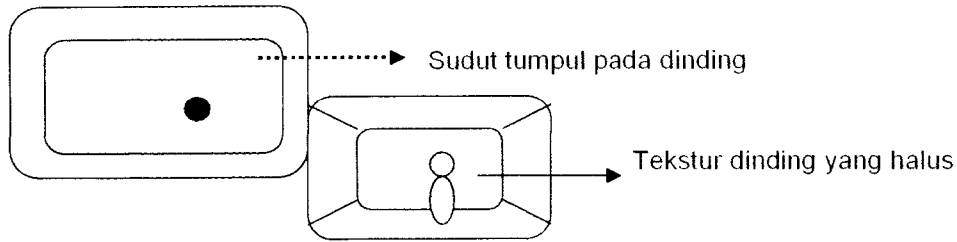
Tirai yang dipasang di jendela serta jok kursi sebaiknya bertekstur halus dan licin. Penutup lantai pada ruangan yang sering digunakan seperti ruangan kelas dan makan menggunakan keramik jenis semi matt dengan permukaan yang kasar sehingga aman bagi anak. Untuk ruang bermain indoor, penutup lantai yang digunakan adalah karet sintetis dengan warna dan corak yang menarik. Dan untuk ruang perpustakaan menggunakan karpet sebagai penutup lantai karena dapat meredam noise.



Karet sintetis sebagai penutup lantai dengan warna dan corak yang menarik

1.4.5.2 Dinding

Perancangan dinding yang aman bagi anak ialah yang tidak mempunyai sudut-sudut runcing dan mempunyai tekstur halus. Pemilihan cat pada dinding juga tidak menggunakan bahan timbal yang dapat mengganggu saluran pernafasan anak-anak.



1.4.5.3 Furniture

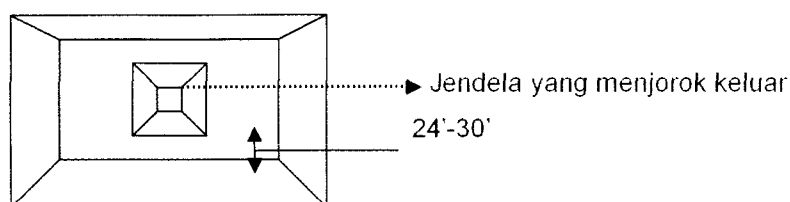
- furniture anak memiliki sudut-sudut tumpul yang dapat mencegah anak dari luka serius jika terbentur.
- Penambahan penutup ujung pada perabot yang biasanya dipasang disudut-sudut meja dan lemari yang tajam.
- Penambahan karet pengaman pada tepian pintu-pintu atau lemari untuk melindungi anak jika terjepit.
- Jeruji yang digunakan pada furniture sebaiknya tidak terlalu rapat.
- Finishing pada perabotan tidak mengandung bahan yang beracun.
- Meja rendah, kursi kecil dan tempat menyimpan mainan yang dibuat rendah agar anak mudah melaksanakan kegiatannya.

1.4.5.4 Tangga

Riser, tread, dan railing pada tangga harus aman bagi anak-anak. Anak tangga menggunakan material yang tidak licin sehingga anak tidak mudah terpeleket. Sudut-sudut anak tangga bukan merupakan sudut yang runcing.

1.4.5.5 Jendela

Pemasangan jendela pada dinding dapat dipasang pada ketinggian 24'-30' diatas lantai. Pemasangan jendela menjorok keluar yang sekaligus dapat dijadikan tempat duduk untuk menikmati vista.



1.4.5.6 Alat-alat permainan

Alat yang dipakai tidak mempunyai jeruji yang rapat, sudut yang tajam dan engsel-engsel yang membahayakan bagi anak.

Keamanan dari bahaya non Fisik dapat dicapai dengan menyatukan entrance hanya pada satu titik, sehingga pengontrolan orang yang masuk dan keluar dapat diawasi secara efisien oleh pihak keamanan.

1.4.6 Konsep Struktur

- Atap

Bentuk dominan atap merupakan pentransformasian dari bentukan kerucut, setenga lingkaran dan plat datar yang sering diaplikasikan pada istana boneka.

- Dinding

Penggunaan bahan dari batu bata seperti bangunan rendah lainnya dengan material finishing yang tidak mengganggu kesehatan anak-anak.

- Lantai

Lantai yang digunakan pada ruangan untuk anak-anak menggunakan keramik dan penutup lantai yang aman dan tidak mencederai anak ketika terjatuh. Area kantor dan ruang tunggu bagi orang tua menggunakan lantai keramik biasa.

- Pondasi

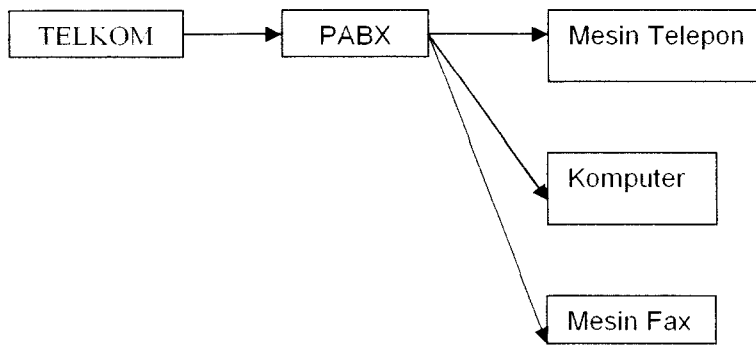
Pondasi yang digunakan adalah pondasi menerus dan foot plat yang ukurannya disesuaikan dengan dimensi ruangan.

1.4.7 Konsep Utilitas

a. Jaringan Komunikasi

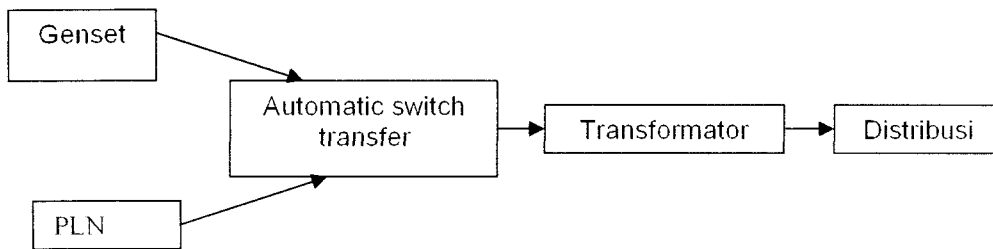
Jaringan komunikasi pada bangunan ini menggunakan komunikasi yang telah disediakan dari Telkom lalu didistribusikan kepada ruang-ruang yang

membutuhkan.



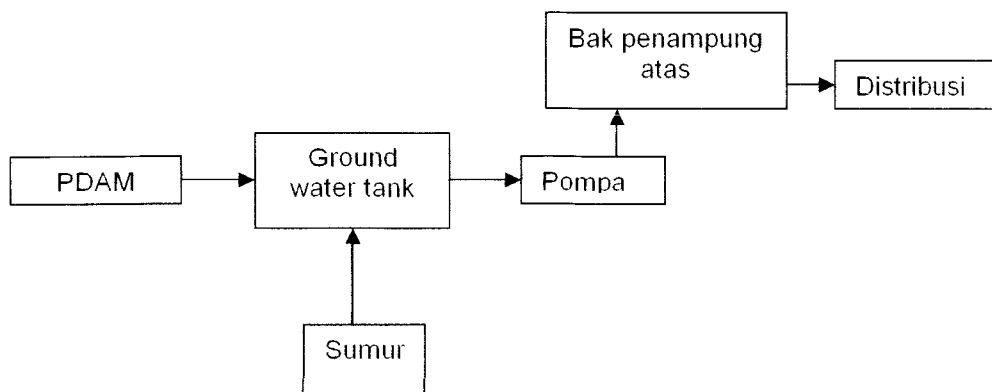
b. Jaringan listrik

Jaringan listrik pada bangunan ini digunakan untuk penerangan, energi, menggerakkan mesin dan penghawaan. Jaringan listrik diperoleh dari PLN dan genset sebagai cadangannya. Pendistribusian jaringan akan diperoleh dari otomatic switch dan transformator.



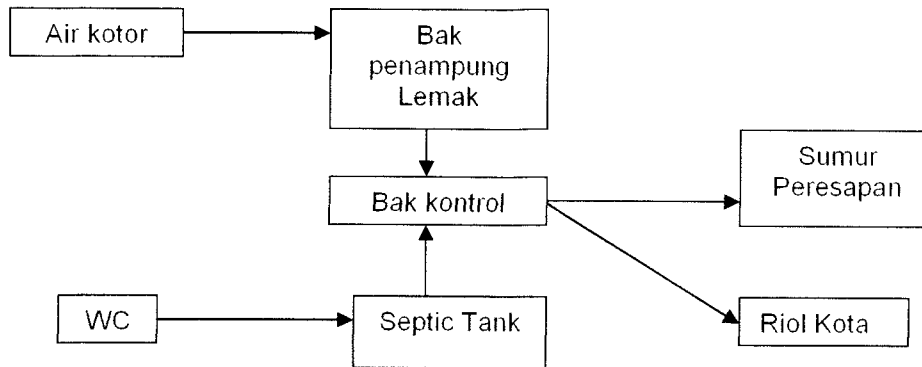
c. Jaringan Air bersih

Pada bangunan ini jaringan air bersih didistribusikan dengan sistem down feet. Air yang digunakan bersumber dari PDAM



d. Sistem pembuangan air kotor dan kotoran

Air kotor pada bangunan ini berasal dari lavatory, bak mandi, wastafel dan air hujan. Sebelum dikeluarkan melalui pembuangan akhir, kotoran ini akan disalurkan melewati bak kontrol dan sumur peresapan



e. Fire Protection System

Penanggulangan bahaya kebakaran pada bangunan ini dapat dilakukan dengan cara :

- Penempatan instalasi fire hydrant pada ruang luar yang keberadaannya tidak mengganggu aktifitas anak-anak dan mempunyai jarak yang dekat dengan bangunan
- Pemasangan tabung pemadam kebakaran pada tempat strategis yang mudah dijangkau oleh orang dewasa.

Skema Zonifikasi



Zonifikasi merupakan pembagian perwilayahan kegiatan yang dibagi berdasarkan atas jenis dan sifat kegiatan. Pembagian zoning ruang luar dibagi menjadi 3 bagian. Yaitu :

a. Zona Privat. Meliputi R.Kesehatan, R.Pendidikan, R.Kreatifitas, R.Pengelola.

R.Pendidikan

- R.Kelas
- R.Bermain
- R.Perpustakaan
- R. Audio Visual

R.Kreatifitas

- R.Tari
- R.Musik
- R.Komputer
- R. Melukis dan konstruksi
- R. Drama
- R. Indoor Gymnasium
- R. Adventure Challenge

R.Pengelola

- R. Rapat
- R. Pengajar
- R. Administrasi
- R. Tamu
- R.Pimpinan

R.Konsultasi

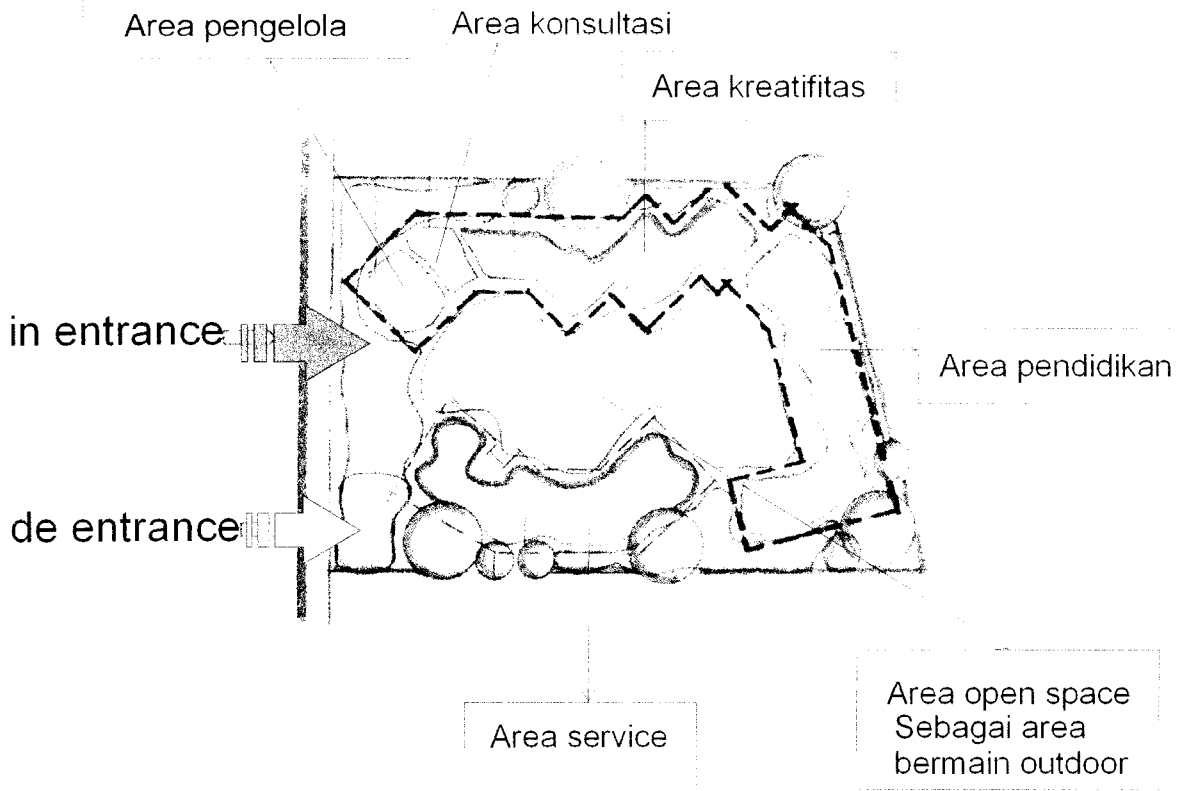
- R. Dr Anak
- R. Ahli gizi
- R. Psikolog

b. Zona Semi Privat. Masa ini berisikan gabungan dari R. Service.

• **R. Service**

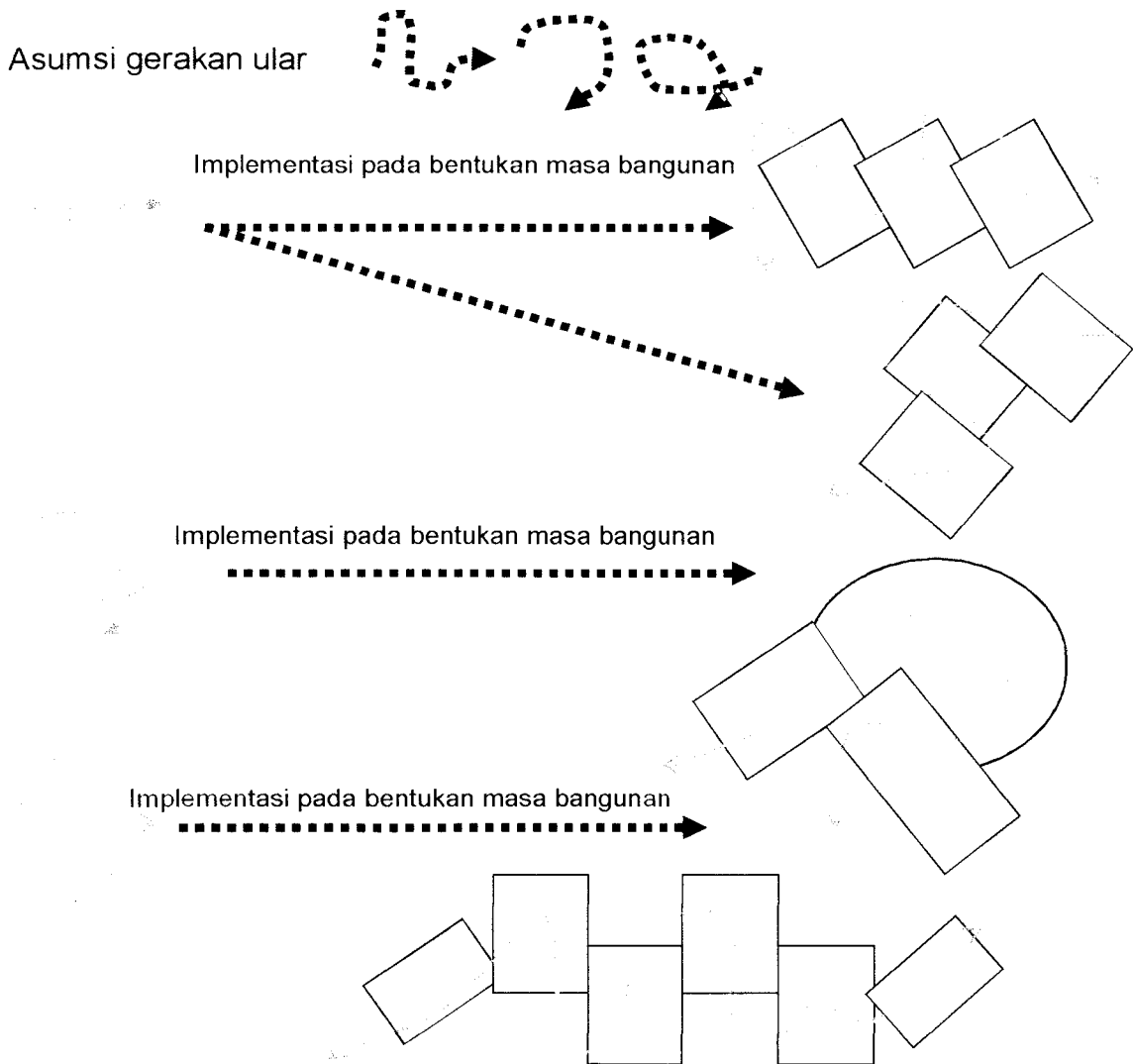
- R.Makan
- Musholla
- Dapur
- Gudang
- Ruang M&E

Skema Zonifikasi

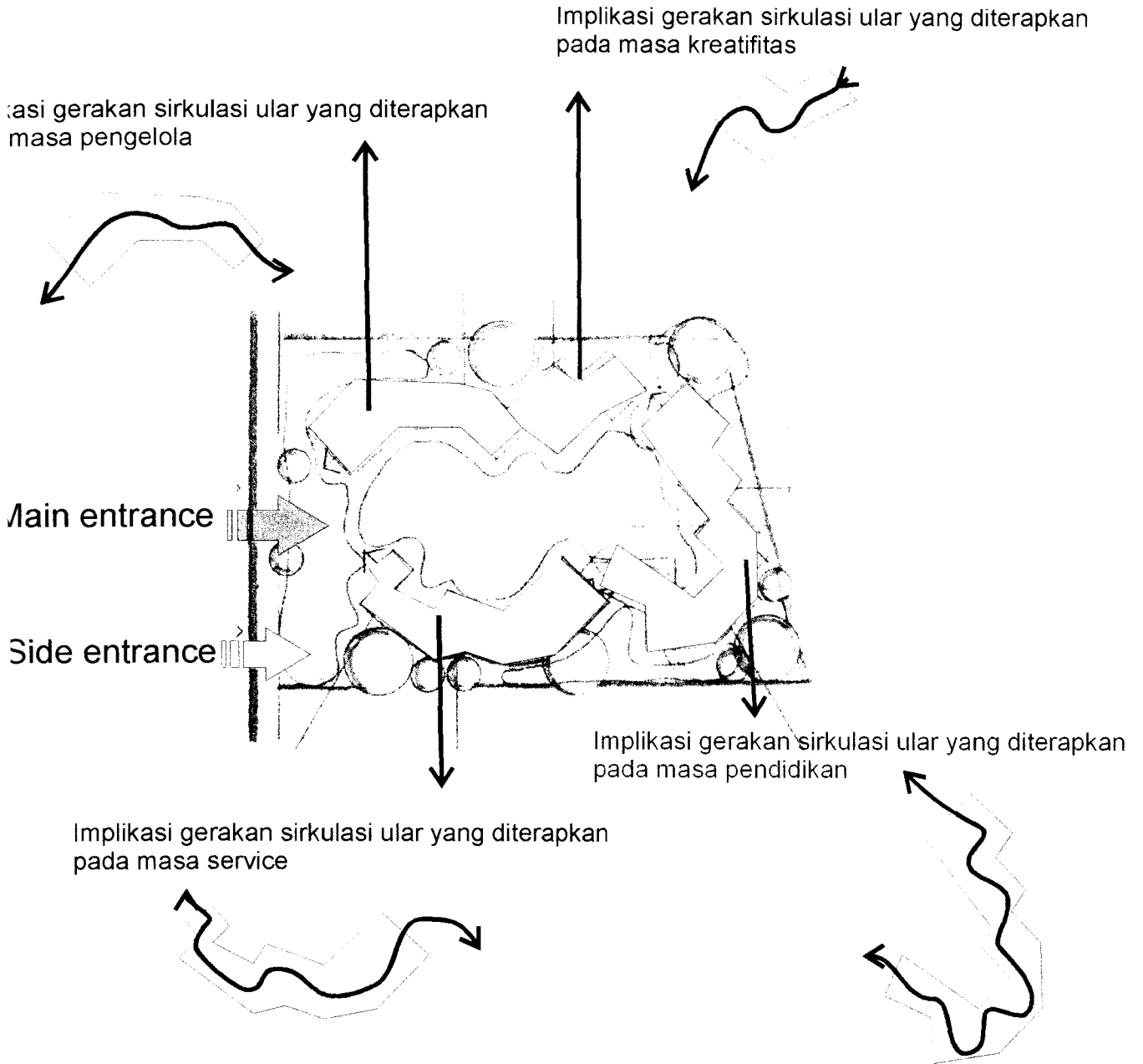


Skema Gubahan Masa

Bentuk masa dipengaruhi oleh gerakan sirkulasi ular sebagai wujud fantasi anak



Skema Gubahan Masa



Skema Orientasi masa

Orientasi masa bangunan terbagi menjadi dua orientasi. Yaitu

- Orientasi kedalam
- Orientasi keluar

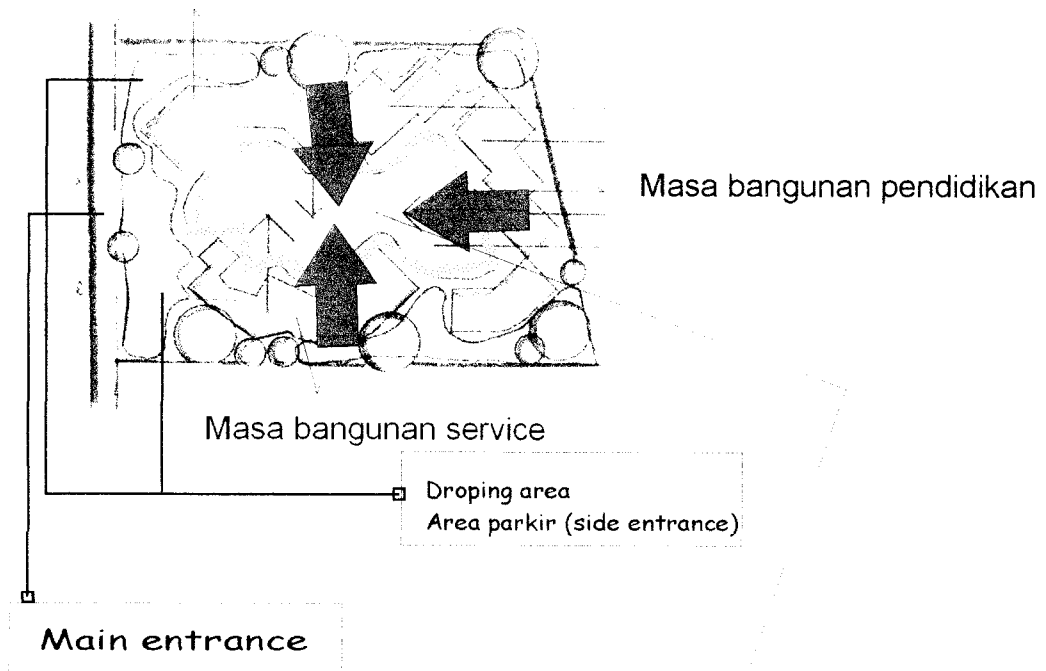
Pada fasilitas ini, masa diorientasikan kearah dalam (open space) dan luar. Orientasi ke dalam adalah untuk mengarahkan masa kepada open space yang kegiatannya berhubungan secara langsung dengan kegiatan didalam masa

Orientasi ke dalam

Orientasi kedalam diimplikasikan dengan orientasi masa bangunan kedalam open space. Open space yang berfungsi sebagai taman bermain outdoor akan memberikan keekatan hubungan antara kegiatan pada open space dengan kegiatan pada masa bangunan

Masa bangunan administrasi

Masa bangunan kreatifitas

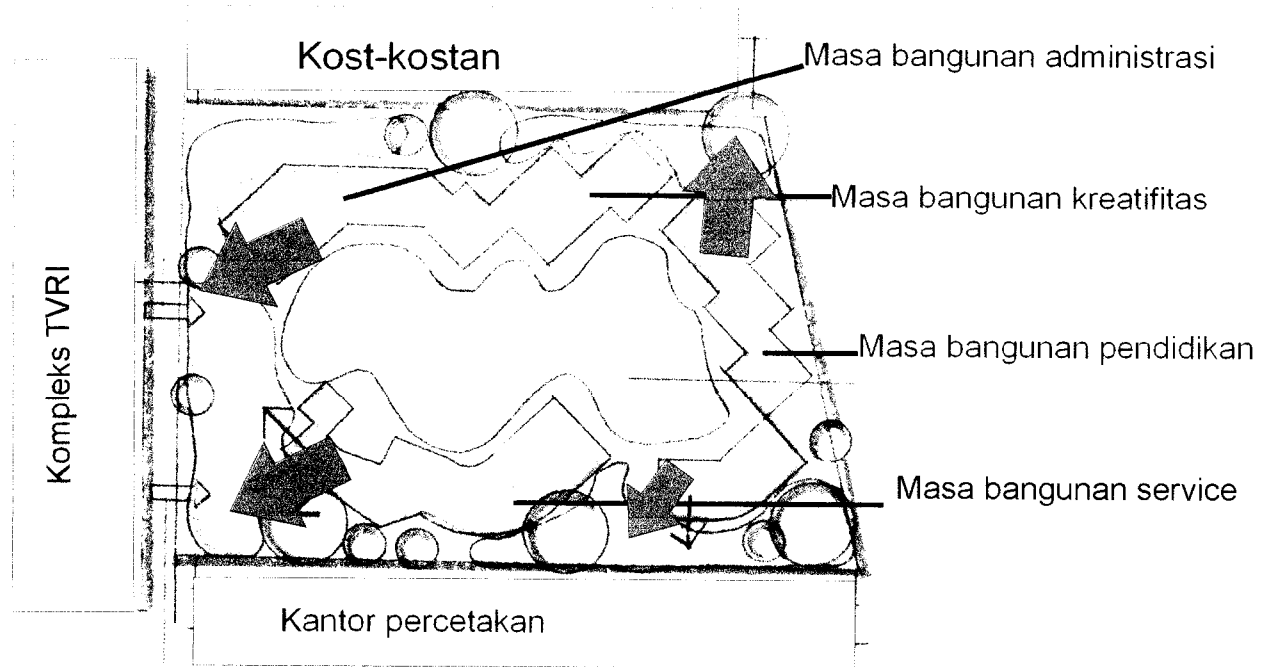


Open space sebagai orientasi masa dan pengikat antar masa

Skema Orientasi masa

Orientasi ke luar

Orientasi ini akan diimplikasikan dengan adanya bukaan bukaan yang dapat menumbuhkan fantasi anak, baik dari segi bentuk dan hubungan yang akan tercipta.



Orientasi keluar diterapkan khususnya pada masa bangunan pendidikan dengan cara membuat bukaan- bukaan yang dapat memasukkan unsur-unsur outdoor ke indoor

Skema Sirkulasi R.luar

Alur pergerakan kendaraan pada barat site tergolong jarang, sebab jalur tersebut bukan jalur primer. Sirkulasi kendaraan menuju site dapat dicapai dari dua arah yang berlawanan dengan kelebaran jalur sekitar 6m. Kondisi ini memungkinkan perletakkan jalur main entrance dan side entrance pada 1 sisi site

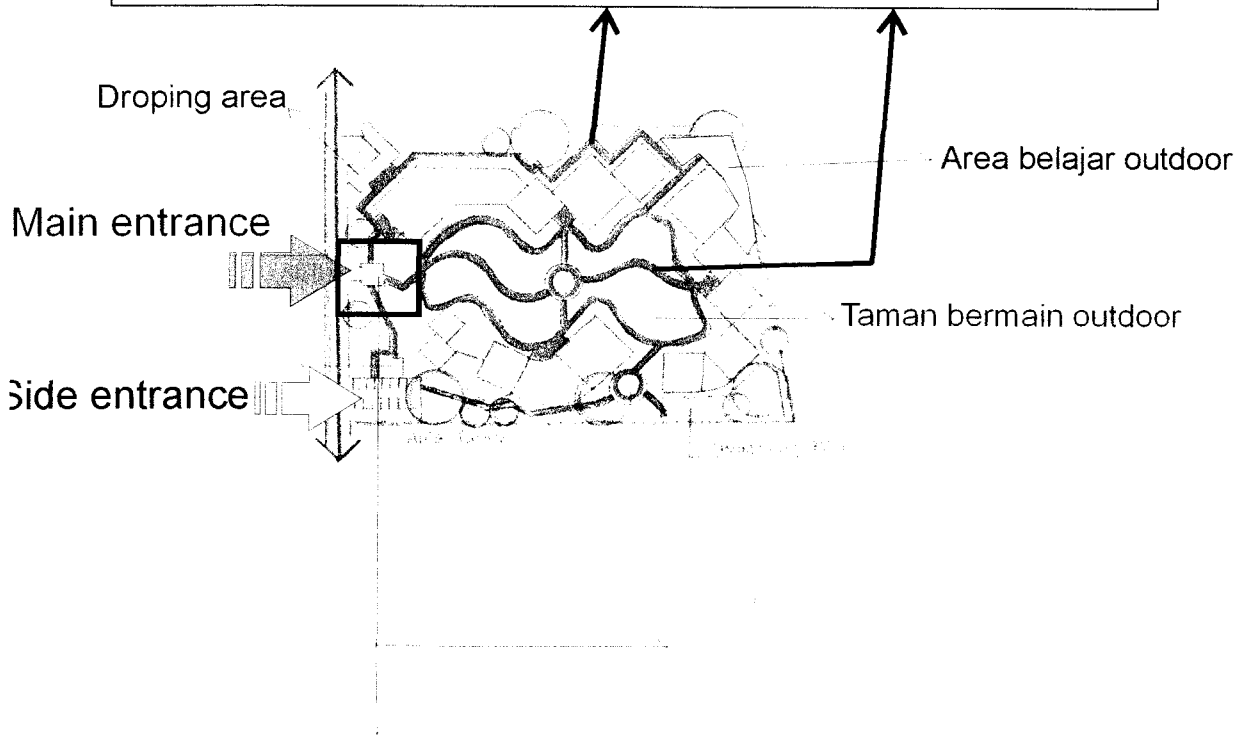


Entrance pada site dibagi menjadi main entrance dan side entrance atas dasar keamanan.

Main entrance

Main entrance diletakkan pada sisi barat side dan berhadapan langsung dengan jalur utama jalan. Perletakkan tersebut akan mempermudah pencapaian ke bangunan.

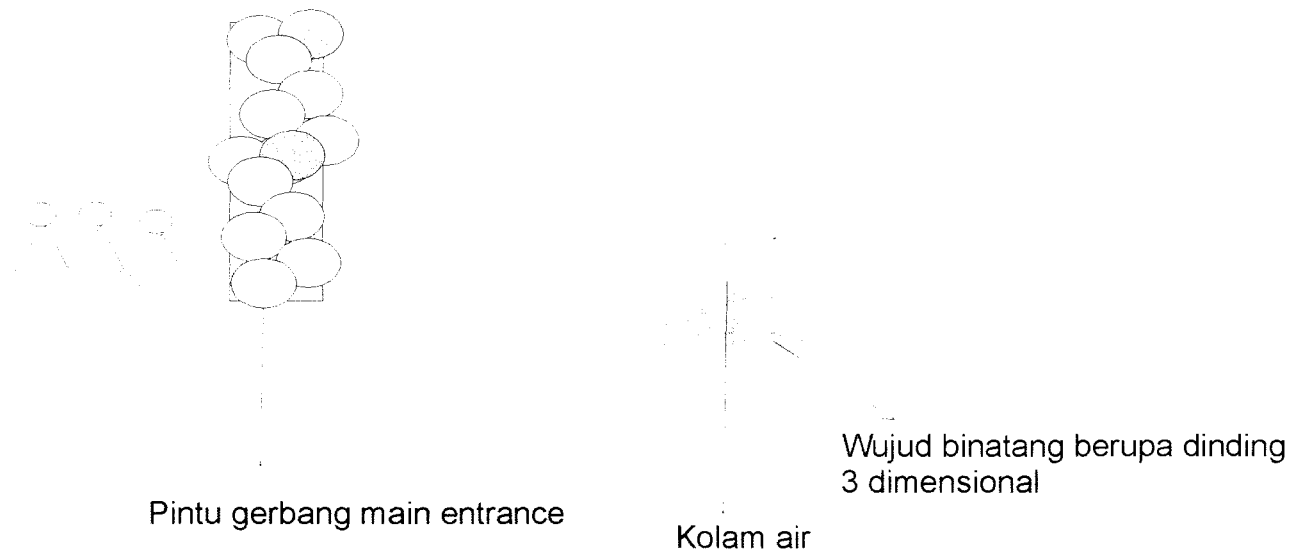
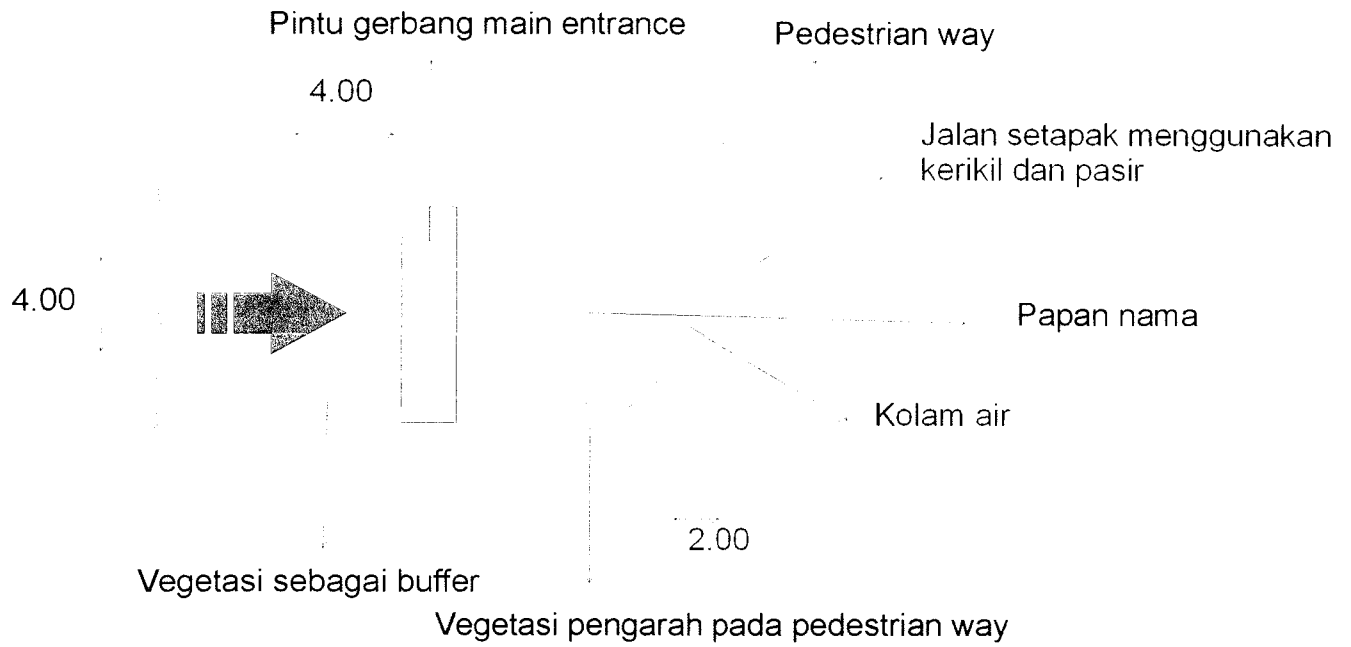
Jalur sirkulasi ruang luar menggunakan penggabungan pola linier dan pola radial, yang diimplikasikan mengikuti pola bentukan masa sehingga sirkulasi yang tercipta merupakan transformasi gerakan ular



TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

Penekanan pada tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi anak

Perkerasan Main Entrance

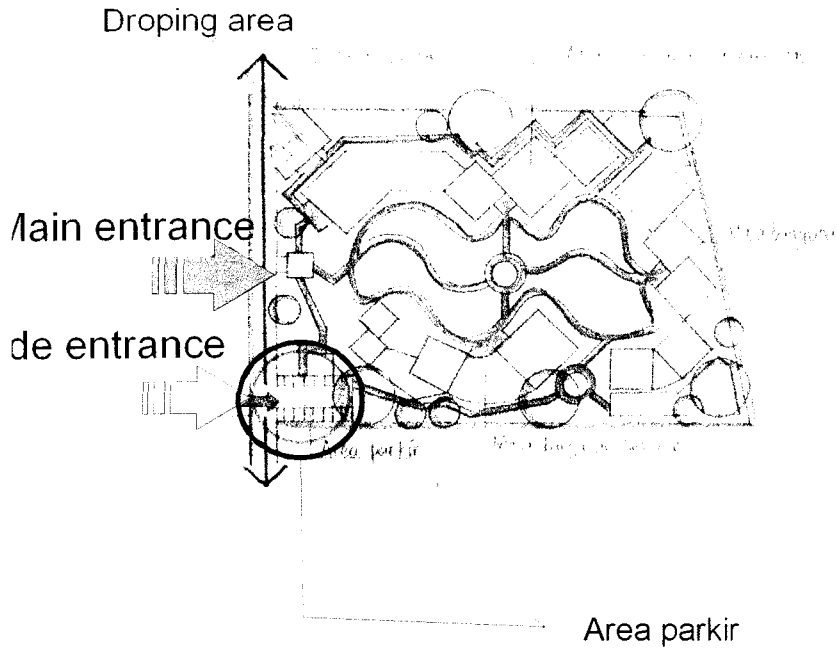


TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

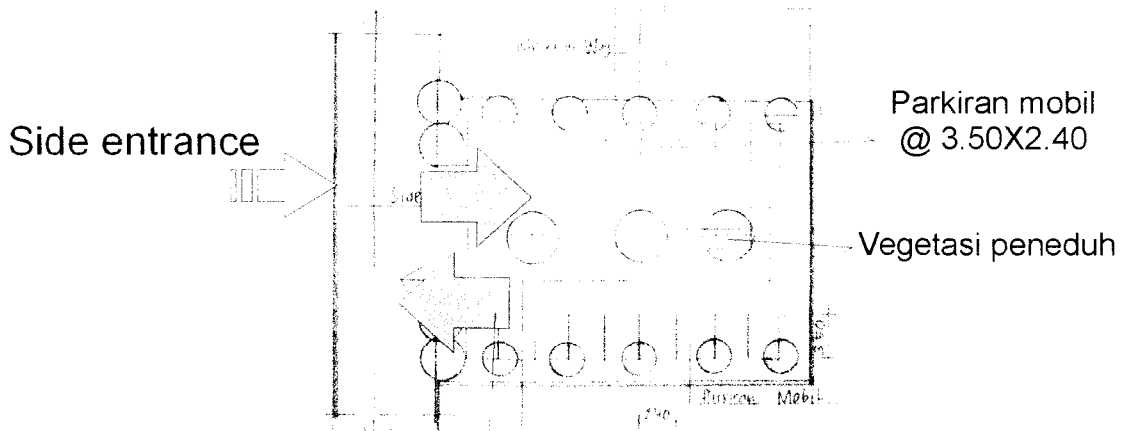
Penekanan pada tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi anak

Side entrance

Side entrance terletak pada barat side yang letaknya berada pada selatan main entrance dengan mempertimbangkan akses bagi pejalan kaki yang membawa kendaraan bermotor



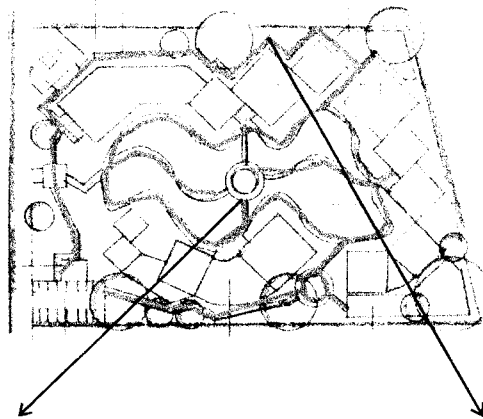
Pedestrian way sebagai pembatas pejalan kaki dan kendaraan dengan adanya perbedaan ketinggian



Alur sirkulasi searah untuk memberi kenyamanan sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan

Pola sirkulasi pejalan khaki

Pola sirkulasi yang diterapkan adalah penggabungan sirkulasi linier dan radial. Yang mengimplikasikan gerakan ular untuk mengembangkan tahapan perkembangan anak



- Nilai Fantasi

Pola sirkulasi yang menirukan gerakan ular berimplikasi pada adanya gerakan melingkar, spiral, dan linear. Pola ini akan menimbulkan fantasi anak akan kecepatan dan jarak.

- Keamanan

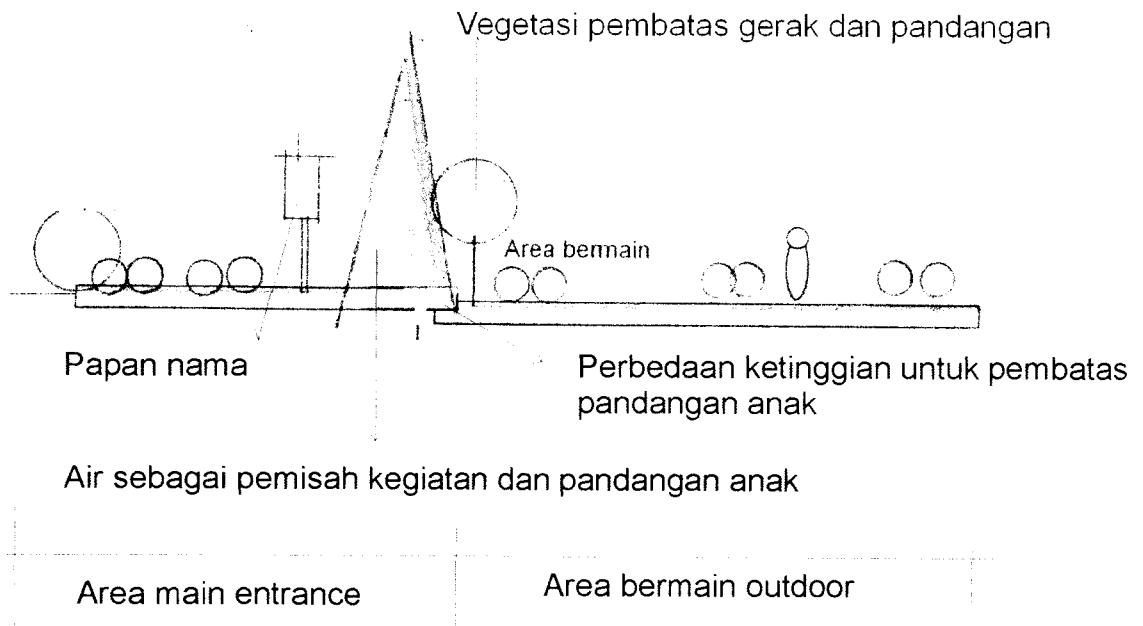
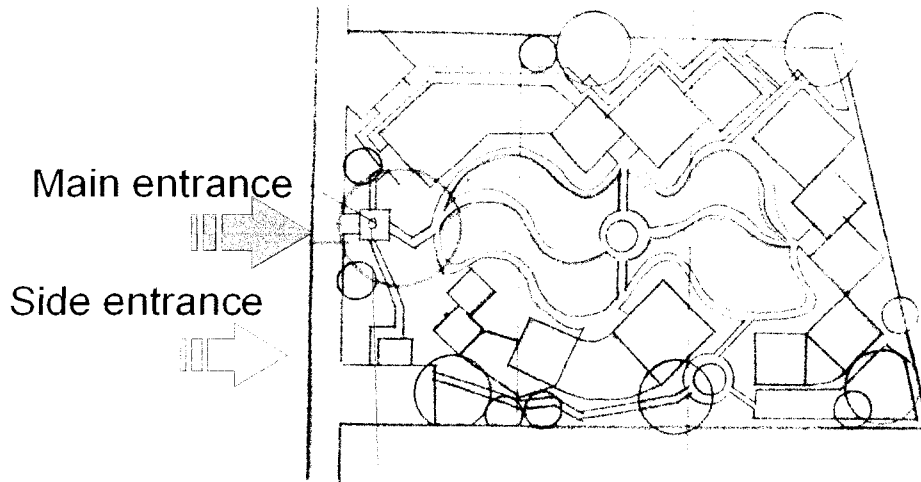
Faktor keamanan dalam mendesain sirkulasi ke site bagi anak-anak memberi implikasi pada pemilihan material dan batas tepian jalan.

a. Bahan bertekstur kasar

Pemilihan material bertekstur kasar akan menghindarkan anak-anak dari terpleset. material yang digunakan mempunyai corak dan warna yang cerah

Batas tepian jalan

atas tepian jalan yang dibuat akan diletakkan dekat dengan area main entrance dan area bermain outdoor agar anak tidak keluar dari area.

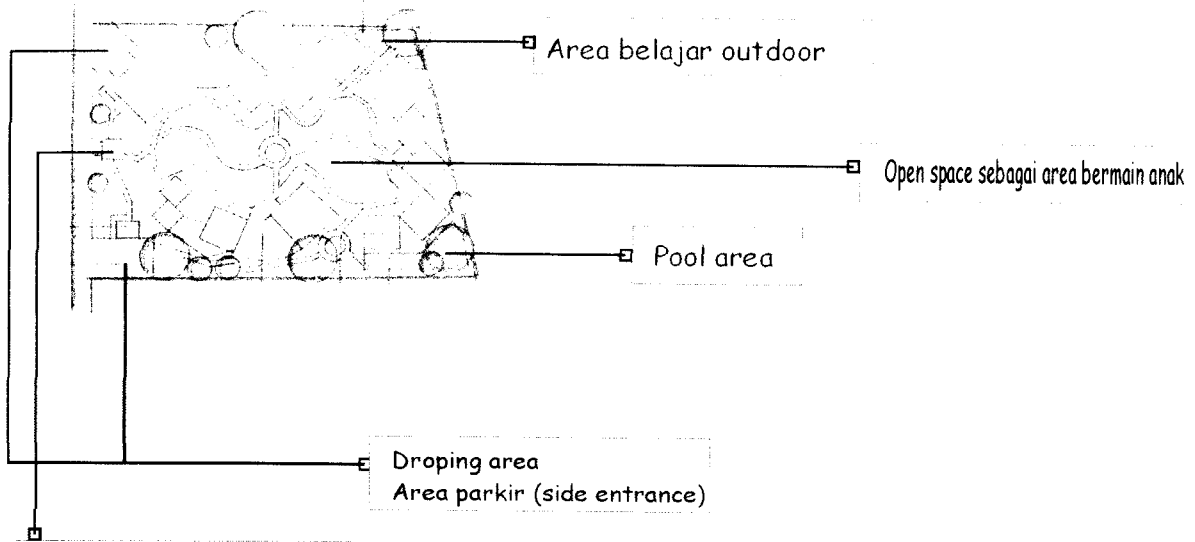


Skema Open Space

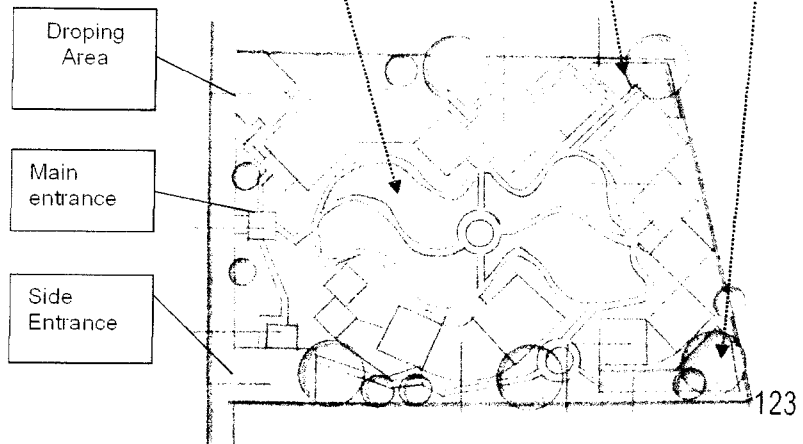
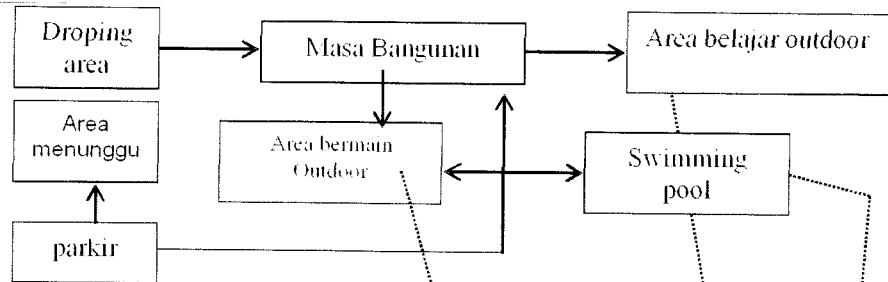
Kriteria Open space yang menumbuhkan fantasi anak

Fungsional

Open space merupakan ruang terbuka fungsional yang dimanfaatkan untuk kegiatan bermain outdoor anak, area penerimaan (droping area, sitting area, main dan side entrance), pool area dan area belajar outdoor



Open space terletak mengelilingi masa bangunan

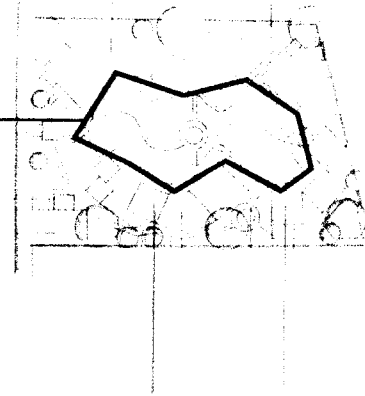


Dimensi

Open space mempunyai dimensi yang proposional terhadap masa bangunan. Open space mempunyai keutuhan yang solid pada keseluruhan komposisi. Open space juga mempunyai integrasi yang kuat dibandingkan dengan komposisi masa, sehingga masa-masa bangunan diintegrasikan oleh kehadiran open space.

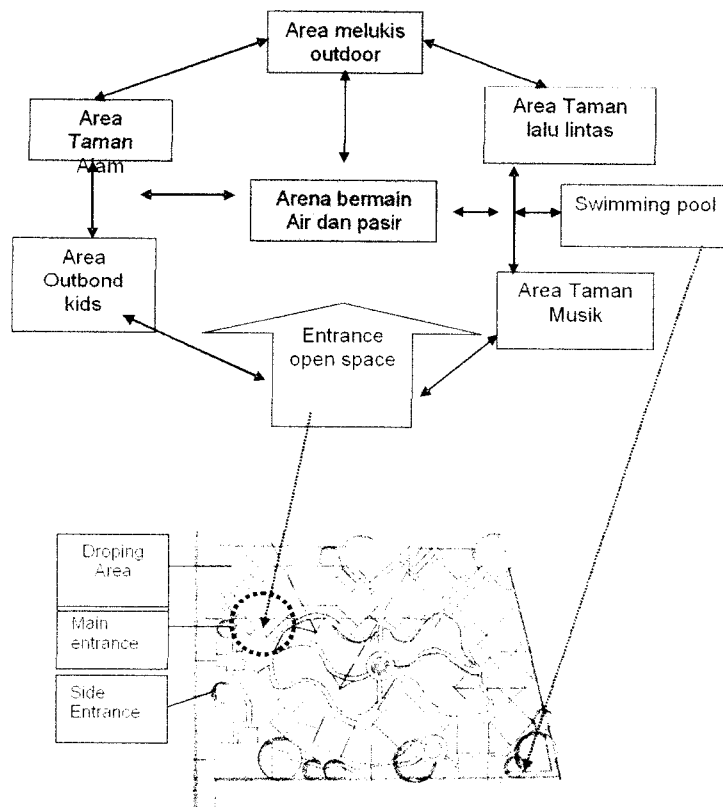
Masa bangunan kreatifitas

Open space sebagai magnet dalam keseluruhan komposisi masa



Masa bangunan service

Masa bangunan pendidikan



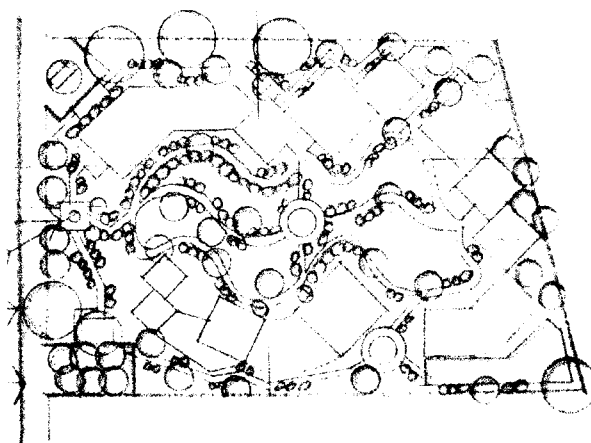
Skema Tata hijau

Jenis elemen landscape

Jenis elemen yang digunakan adalah air, vegetasi dan pasir yang dikombinasikan dengan kerikil kecil

Fungsi

- Penanaman pohon besar pada area open space akan berfungsi sebagai peneduh untuk melindungi anak dari panas matahari.
- Penanaman pohon kecil berfungsi sebagai pembatas pandangan dan membatasi anak dari jalan raya.
- Penanaman perdu berfungsi sebagai pengarah pada pedestrian way



- Elemen air berisi ikan dengan warna cerah pada center open space akan menyejukan iklim mikro dan menumbuhkan fantasi anak akan ukuran dan bentuk.

Rumput, kerikil dan pasir yang diaplikasikan sebagai penutup tanah pada area bermain dapat mencegah anak dari luka yang serius jika terjatuh

TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

Penekanan pada tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi anak

Jenis dan penempatan tata hijau

Batu kerikil kecil

Rumput sebagai jenis penutup tanah

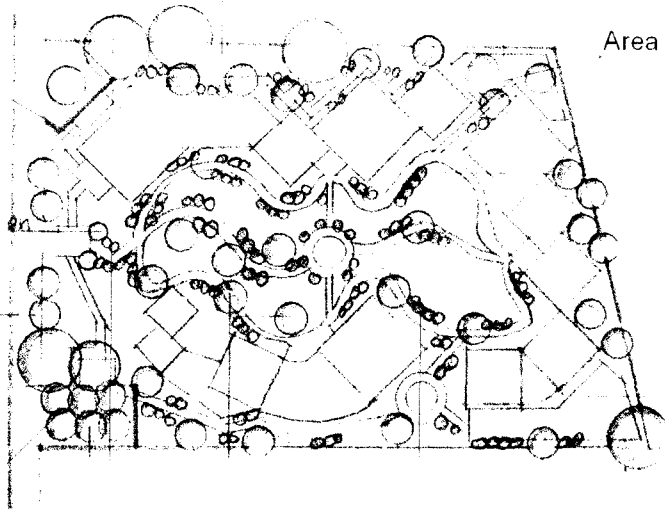
Elemen air sebagai penyejuk iklim mikro

Area belajar outdoor

Tanaman peneduh pada area parkir

Vegetasi sebagai penghalang pandangan anak dari area service

Perdu sebagai pengarah pada pedestrian way. Penyusunan disesuaikan dengan sirkulasi pergerakan anak yang menyerupai gerakan ular



Skema sirkulasi R.dalam

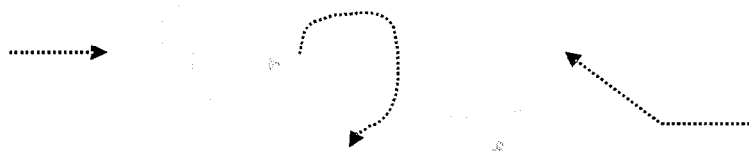
Sirkulasi ruang dalam yang ditekankan pada perancangan Taman kanak-kanak Islam terpadu di Yogyakarta ini merupakan sirkulasi yang dapat menumbuhkan fantasi anak

- Pola sirkulasi : Sifat ini diaplikasikan dengan cara mengatur pola sirkulasi (linier dan radial) yang berkarakter seperti sirkulasi ular.

•
penggabungan pola sirkulasi linier dan radial



Asumsi gerakan ular



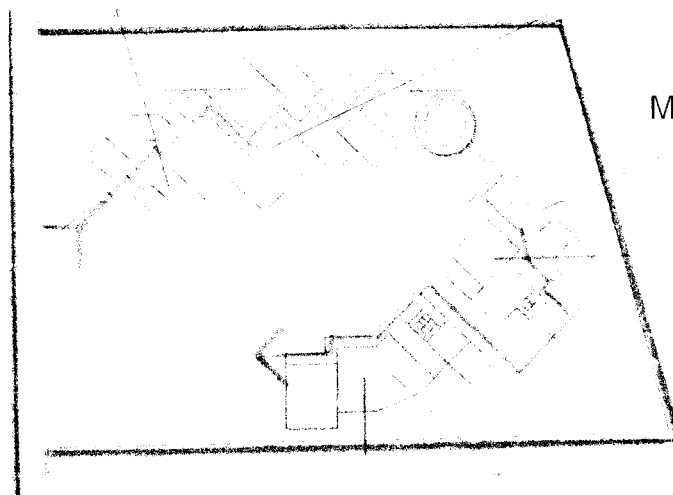
- Nilai Fantasi : sirkulasi ular yang merupakan penggabungan dari bentukan linier dan radial memungkinkan anak-anak untuk melatih perkembangan kognitif sekaligus perkembangan motorik mereka.

Masa bangunan pengelola

Masa bangunan kreatifitas

Masa bangunan pendidikan

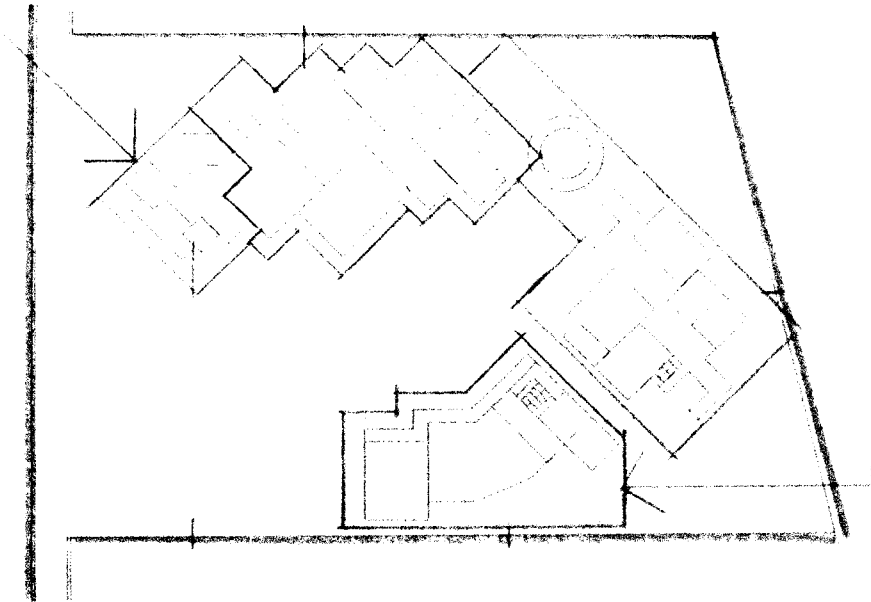
gabungan pola asi linier dan radial



Masa bangunan service

Skema Zonifikasi Kegiatan R.Dalam

- Masa bangunan privat : R. Pengelola, R. Kesehatan, R. Pendidikan, R. Kreatifitas, R. bermain Indoor
- Masa bangunan semi privat : R.makan, R. Servis, Musholla

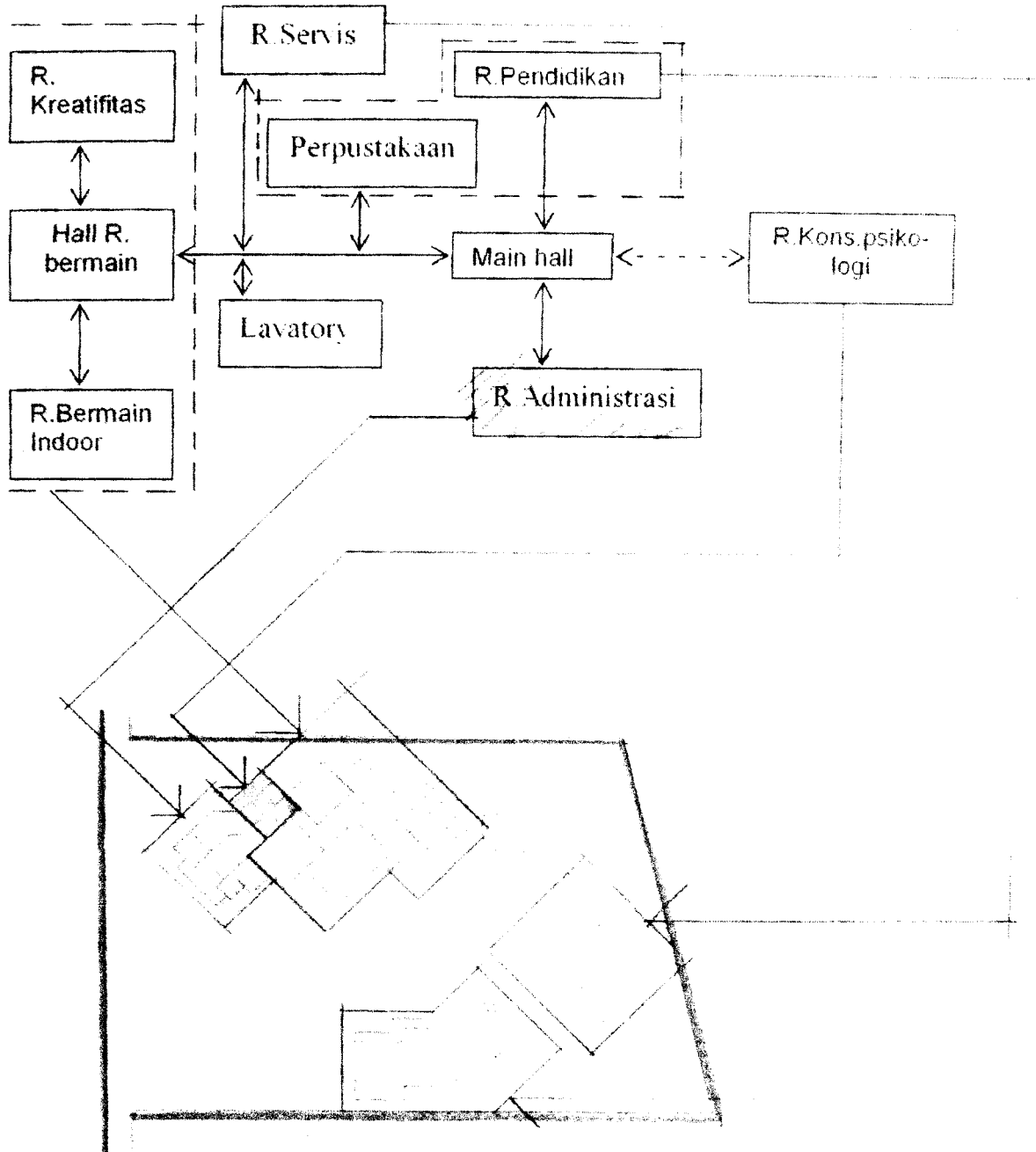


Nilai Fantasi

Letak : Ruang-ruang bermain indoor yang membangkitkan fantasi (adventure challenge, indoor gymnasium) terletak pada zoning yang berdekatan dengan ruang-ruang fantasi lainnya seperti ruangan menggambar indoor dan ruangan musik. Sehingga persamaan kegiatan akan saling mendukung.

Fungsi : Menciptakan fantasi yang berlainan didalam setiap ruangan tanpa memberi gangguan yang berarti pada ruangan lainnya.

Skema Pengelompokan R.dalam



Pengelompokan ruang dalam berdasarkan pada jenis kegiatan yang berlangsung pada ruang dalam

- Ruangan dalam dibagi menjadi 5 jenis kegiatan, yaitu
- Kegiatan Administrasi
- Kegiatan Konsultasi psikologi
- Kegiatan kreatifitas
- Kegiatan Pendidikan
- Kegiatan Service

TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

Penekanan pada tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi anak

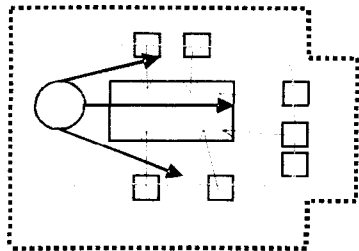
Bentuk Ruang yang dapat menumbuhkan fantasi

Perilaku fantasi didalam ruangan bermain : Berlari, memanjat, melempar, menangkap

Perilaku belajar di kelas : membaca, menulis, berhitung, menari,dll

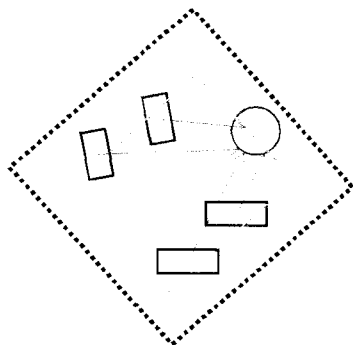
- Layout ruang kelas

Ruangan kelas memerlukan layout yang dapat menampung kegiatan guru dan murid yang berasio 1:7.



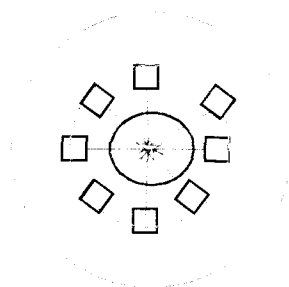
- Layout studio melukis

ruangan melukis. Anak-anak diberi meja yang hanya digunakan untuk 1 orang. Ruang kelas yang mendukung kegiatan melukis adalah ruangan yang berbentuk persegi



- Layout ruang kegiatan berkelompok (makan dan permainan konstruksi)

Penyusunan tempat duduk melingkar mengikuti bentukan mejanya. Konfigurasi seperti ini digunakan untuk kegiatan anak-anak yang bersifat kelompok seperti melipat dan makan. Bentuk ruang kelas untuk kegiatan kelompok adalah ruangan yang melingkar



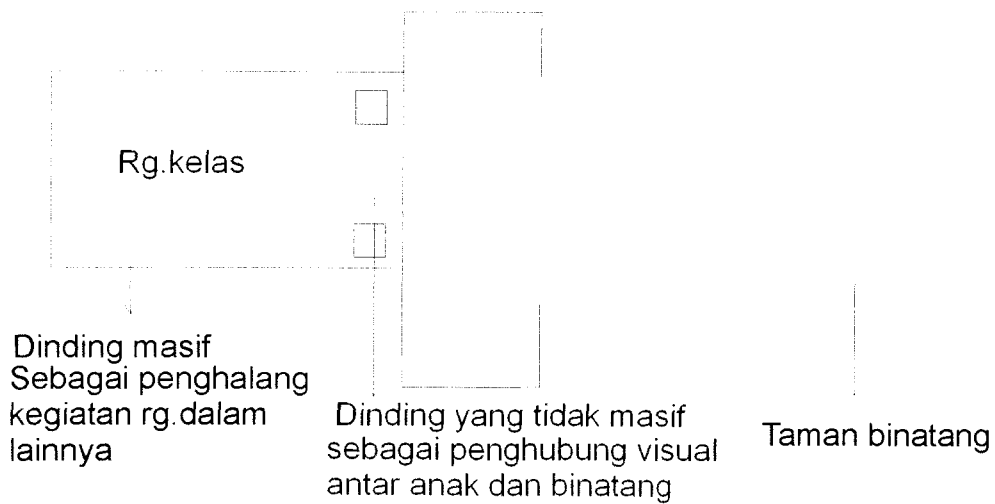
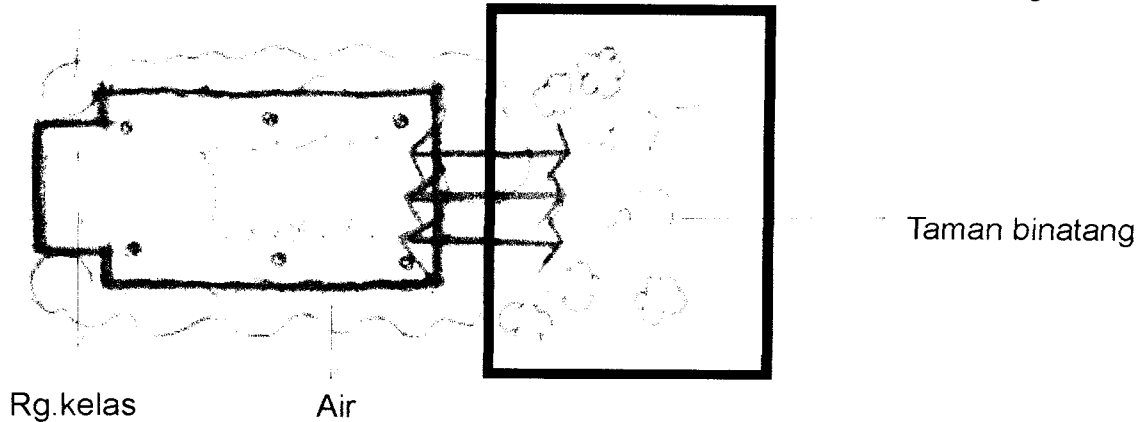
Skema Ungkapan Interior

Pada Ruang kelas

Menumbuhkan perkembangan kognitif dan afektif

Perkembangan ini dicapai melalui adanya hubungan visual antara anak dan kehidupan binatang.

Ruang kelas mempunyai bukaan yang berorientasi ke taman binatang.



Pada Ruang Bermain indoor

Interior R. Bermain Indoor (Adventure challenge dan indoor Gymnasium)

Fantasi anak pada ruangan bermain indoor akan ditumbuhkan dengan adanya

>> Pemasukkan unsur alam yang terdapat diluar ruangan ke dalam ruangan (dalam bentuk 2D dan 3D)

Karakter landscape alamiah yang mendukung dalam perwujudan R.bermain adventure challenge dan Indoor Gymnasium berupa : Hutan dan laut.

Suasana hutan akan menghadirkan

Pegunungan

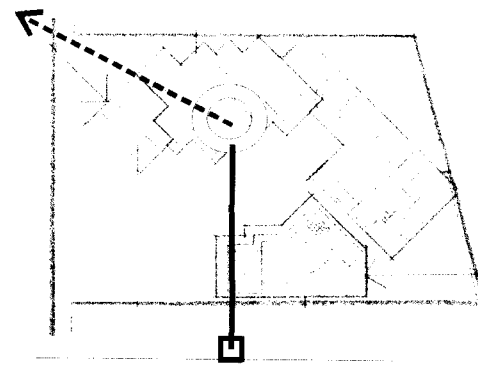
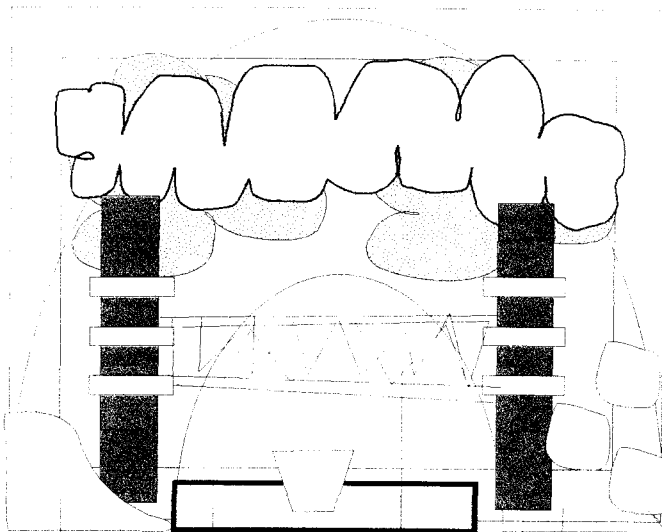
Tempat bergelantungan hewan

Air (sungai, danau, mata air)

Vegetasi dalam kwantitas yang besar

Batu-batuan

Fauna yang beraneka ragam



Zona R. Bermain Indoor

Arena arung jeram

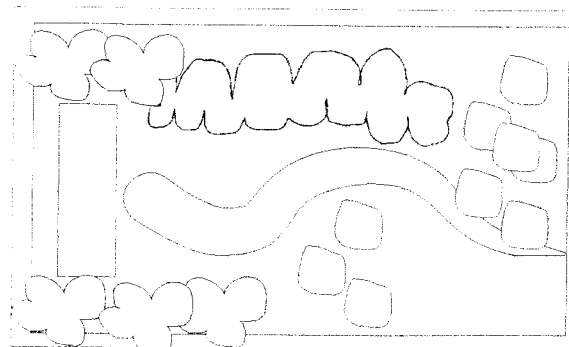
Bentuk dinding gua

Pengaturan vegetasi sedemikian rupa untuk permainan mencari jalan keluar

Perosotan alami dari rumput

Jembatan goyang dan area panjat-panjatan

Rencana lay out R.bermain indoor



TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU di YOGYAKARTA

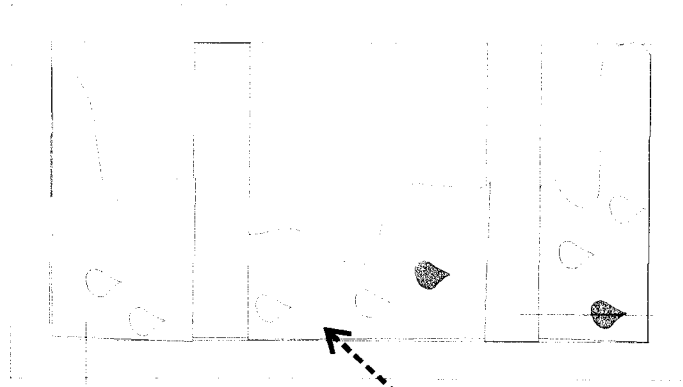
Penekanan pada tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi anak

Suasana laut akan menghadirkan

Ikan
Pasir
dan hewan laut lainnya

S

Skala yang dipakain adalah skala monumental unutm menggambarkan luasan alam pantai



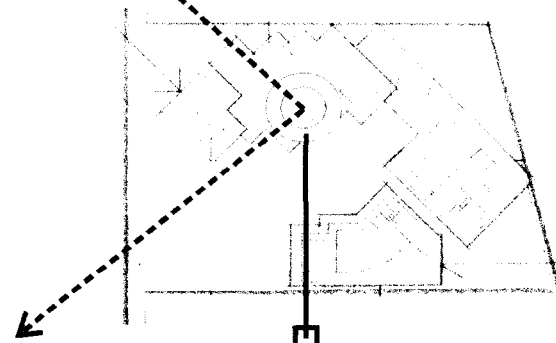
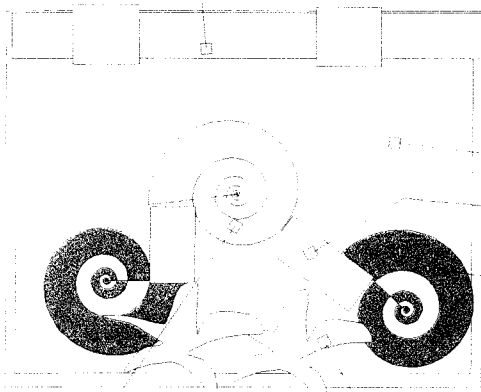
Kolom pembatas yang diisi dengan elemen pasir dan batu kerikil

Elemen air yang diletakkan sepanjang kaca tranparan yang dipenuhi dengan karakter 3d ikan dalam aneka warna dan bentuk

ii

rencana layout R.bermain indoor

Dinding transparan berisi ikan dan air



SzZona bermain indoor

Area bermain pasir

Area jalan setapak dari batu dan pasir

Rumah kerang sebagai area kejar-kerjaran

Arena memancing

Pohon kelapa sebagai vegetasi entrance

BAGIAN III PENGEMBANGAN DESAIN

III.1 SITUASI

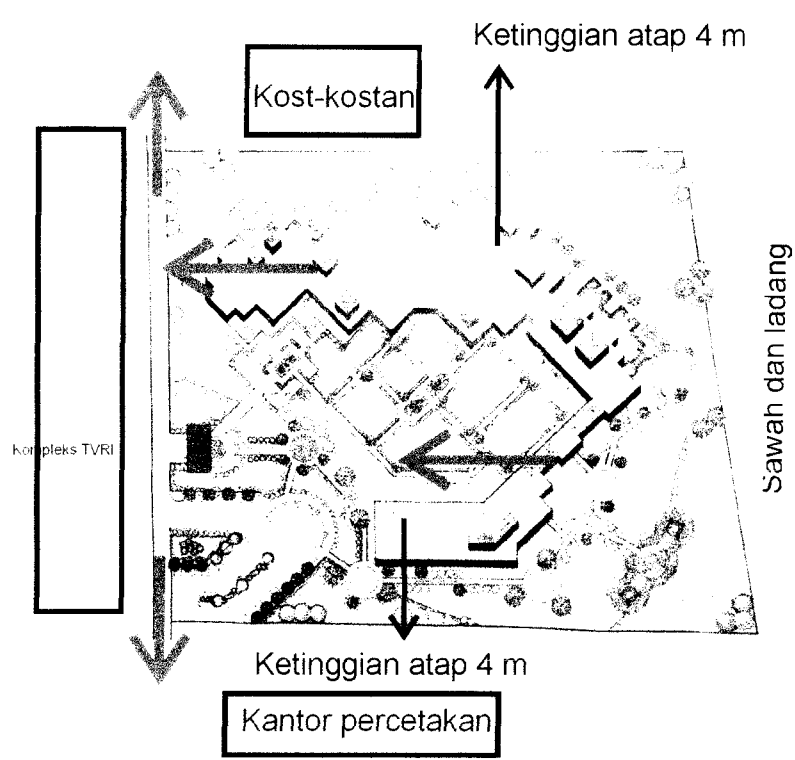
Pengembangan desain yang diungkapkan dalam konteks situasi digambarkan melalui perwujudan gubahan masa, penataan sirkulasi ruang luar, dan penataan tata hijau. Transformasi pengembangan bentuk bangunan terejawantahkan berdasarkan konsep gubahan masa, yaitu bentuk persegi yang telah mengalami pengurangan, penambahan dan perotasian bentuk sebesar 45'.

Komposisi bangunan apabila dilihat dari atas, merupakan penyesuaian dari pola sirkulasi didalam ruangan.pola yang terbentuk adalah pola sirkulasi ular. Pola ini akan menunjang perkembangan motorik anak

n yang terjad
n 2968.27 m.
memiliki luas
han ruang ka
mbengkak sc



Jalur sirkulasi pola linier sebagai p

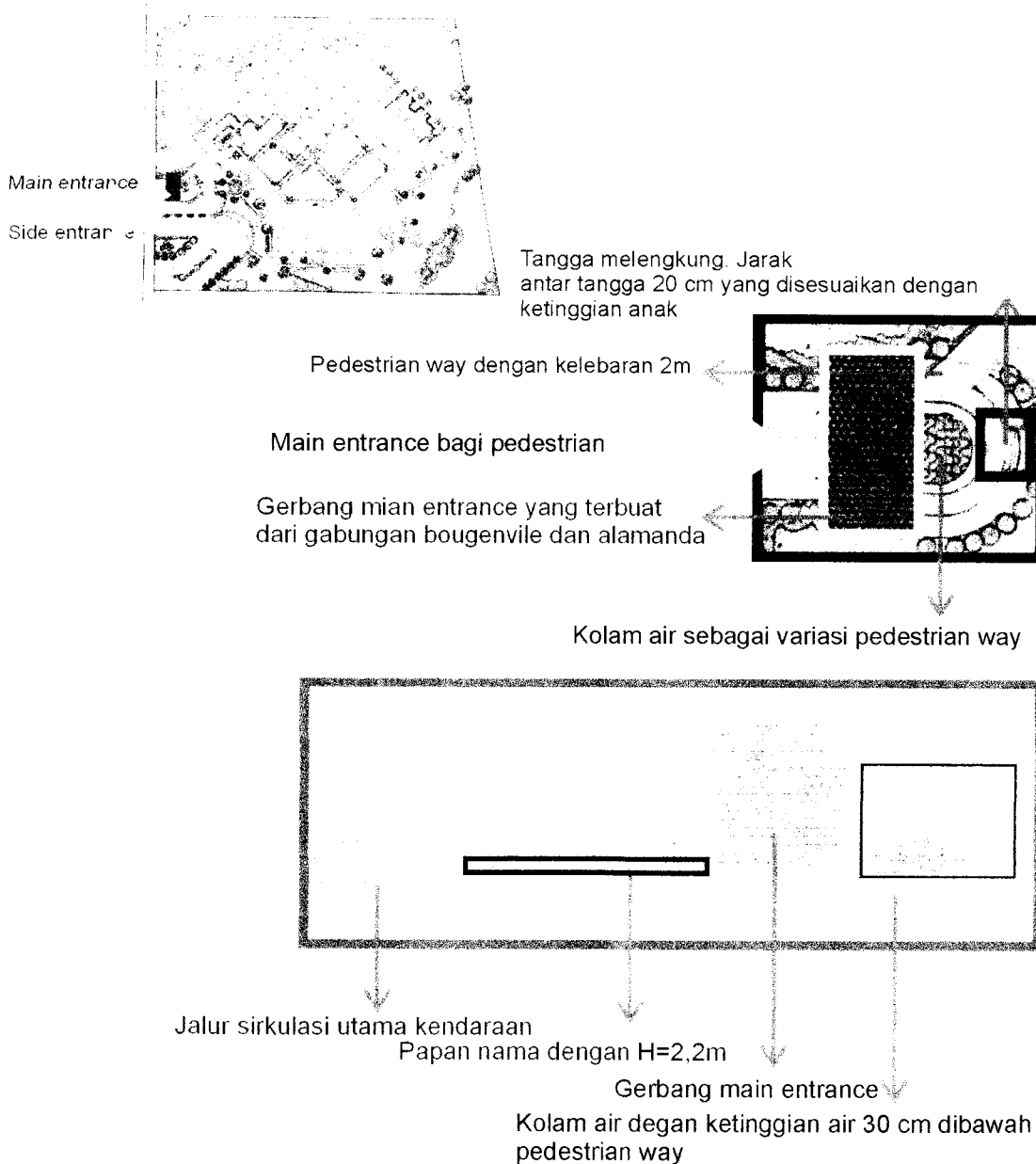


Building coverage pada desain ini mencapai 50 % dari luas lahan, yaitu sekitar 1,45 hektar.

Orientasi bangunan menghadap kejalan raya sebagai jalan utama, parkir kendaraan bermotor terletak pada selatan site besebelahan dengan main entrance. Tata hijau ditanam disekeliling site sebai peneduh dan penghalang sirkulasi anak

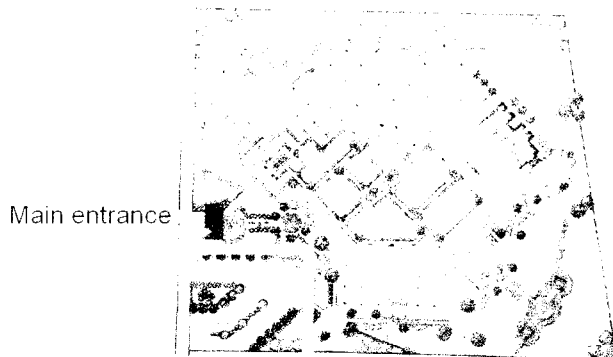
- **Main entrance**

Berdasarkan konsep dan skematik desain yang telah dibuat, main entrance terletak pada sebelah barat site. Pengembangan main entrance ditransformasikan dengan membuat lebar jalan pada main entrance 10m yang digunakan bagi pejalan kaki. Jarak ketinggian main entrance sebesar 80 cm di atas site. Untuk itu dibuat tangga melengkung dengan kelebaran 2 m dan jarak antar anak tangga 20 cm. Papan nama dibuat setinggi 220 cm yang berfungsi sebagai penghalang pandangan anak yang sedang bermain agar tidak keluar dari site. Gerbang main entrance yang ditanami dengan tanaman merambat dibuat dengan dua variasi ketinggian, yaitu 6m dan 4m. Jenis tanaman yang dipilih adalah jenis bougenville dan alamanda

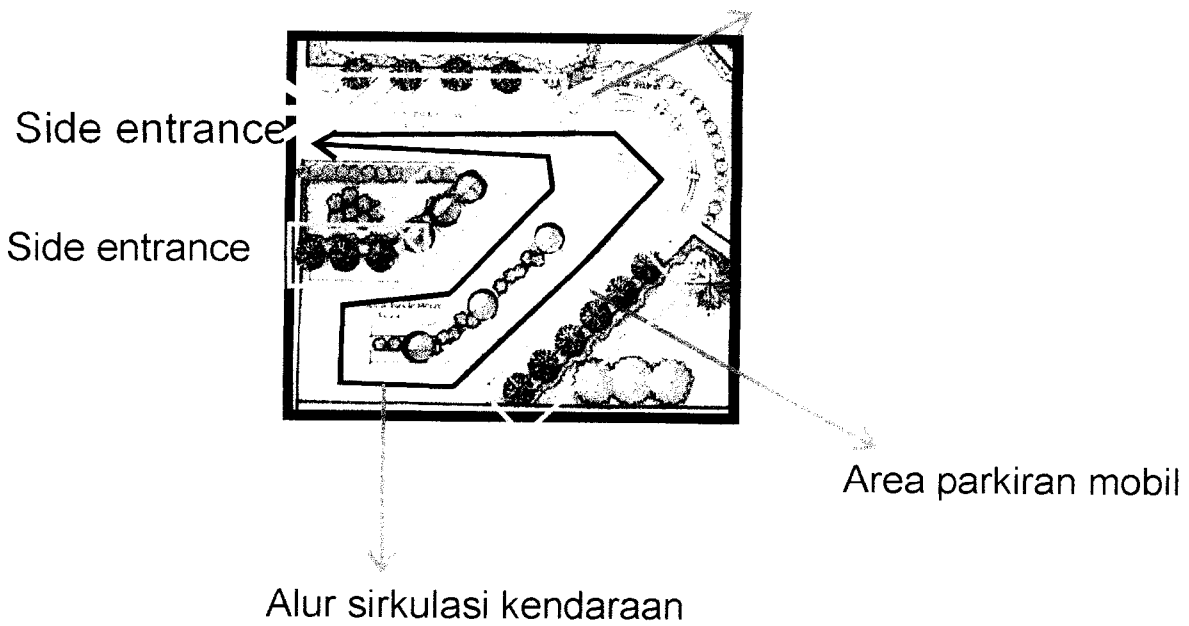


- **Side entrance**

Side entrance berada pada sebelah selatan main entrance dan berdekatan dengan area parkir. Sehingga memudahkan pelaku kegiatan yang membawa kendaraan menuju ke bangunan. Lebar jalan m dengan perbedaan ketinggian dari pedestrian way 20cm. area parkir dapat menampung sebanyak mobil dan kendaraan bermotor. Ukuran ruang untuk masing-masingnya adalah 2.4 X 3.5 m.



Pedestrian way bagi pengendara kendaraan bermotor dengan perbedaan ketinggian 20 cm dari area parkir mobil



- **Sirkulasi ruang luar**

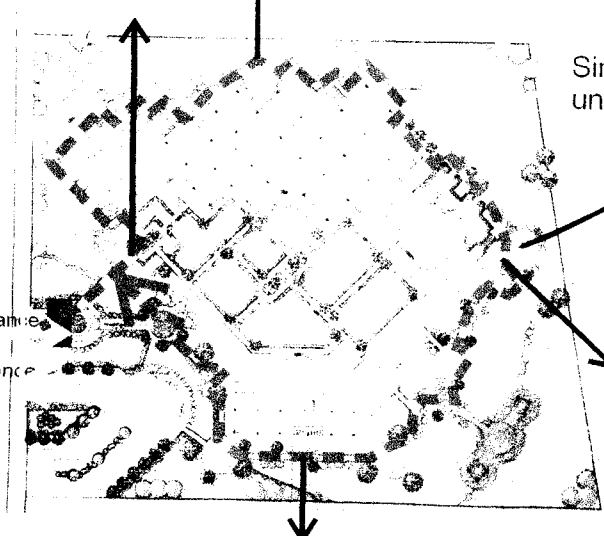
Sirkulasi ruang luar dibuat menggunakan pola linier dan radial yang mengikuti sirkulasi pergerakan ular. Pola sirkulasi ini diterapkan dengan adanya simpul-simpul dalam tiap-tiap pergerakan. Pada area main entrance, sirkulasi diarahkan pada building entrance dan taman bermain outdoor dengan menggunakan hirarki lebar pedestrian sebesar 2 m dan 1 m. Variasi sirkulasi terlihat pada bagian taman bintang pada area luar kelas dengan perbedaan ketinggian 60 cm diatas pedestrian way.

Pedestrian way dengan kelebaran 2m sebagai pengarah pejalan khaki menuju entrance bangunan

Pola sirkulasi pejalan khaki yang menggunakan pola sirkulasi linier dan radial

Simpul sirkulasi pedestrian way untuk mengurangi kemonotonan

Main entrance
Side entrance



Jembatan menuju taman binatang dengan perbedaan ketinggian 60 cm diatas pedestrian way

Pedstrian way dengan kelebaran 1m

Sirkulasikendaraan bermotor



Sirkulasi pejalan khaki

Ruang me

menunggu
i berbeda
punyai du
ntrance ou
n yang ter
ntasi pada
a dengan s

- **Ruang bermain outdoor**

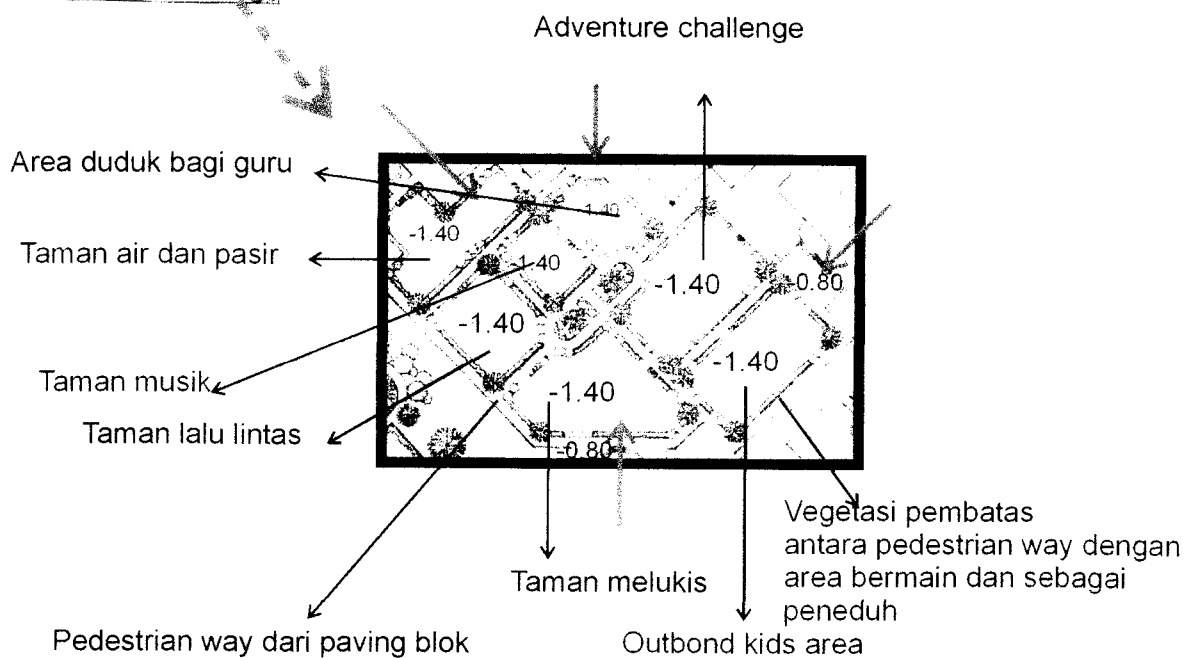
Ruang bermain outdoor berada diantara masa bangunan yang berada tepat pada center orientasi masa. Ruangan ini dapat diakses dari 4 arah dari zoning yang berbeda. Perbedaan ketinggian sebesar 60cm dibawah pedestrian way dibuat agar guru dapat mengawasi dengan leluasa. Ruang bermain terbuka ini mempunyai ukuran yang luas dengan fasilitas bermain seperti area panjat-panjatan, jungkat-jangkit, papan keseimbangan,dll.penanam vegetasi disekelilingnya berfungsi sebagai peneduh dan penghalang pandangan anak agar tetap nyaman dan aman saat bermain.

u pada area



nggian seba

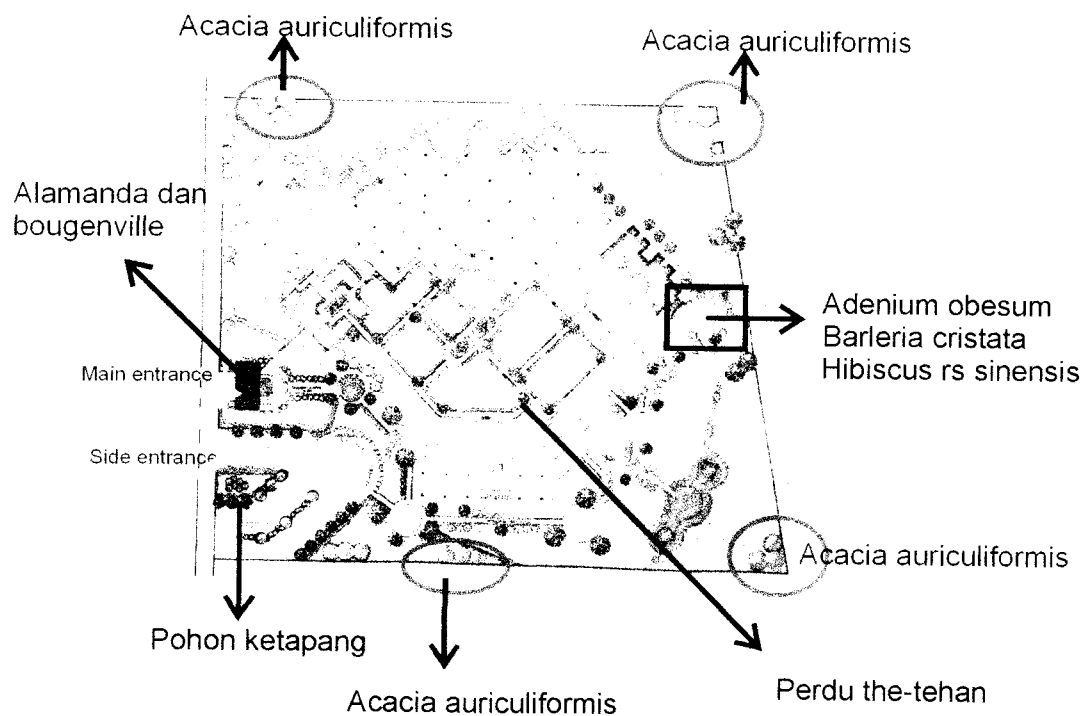
an perdu je
an tempat



- **Tata hijau**

Sehubungan dengan transformasi tata hijau, bagian ini mengalami perubahan yang lebih realistis dan disesuaikan dengan konsep yang telah disusun.

Jenis-jenis pohon besar diletakkan pada bagian pinggir site untuk meredam kebisingan serta membatasi pergerakan anak. Seperti pohon acacia auriculiformis dengan H=9m dan berbunga kuning. Pada simpul-simpul pedestrian, Pohon adenium obesum yang berwarna merah dengan H=3.5m, ditanam berdampingan dengan pohon barleria cristata yang berwarna ungu dan pohon hibiscus rosa sinensis yang berwarna kuning H=4.5m. Perdu berjenis bixa orellana dan teh-tehan ditanam sebagai pembatas pedestrian way dengan landscape dan area bermain outdoor. Pohon ketapang digunakan pada area parkir.



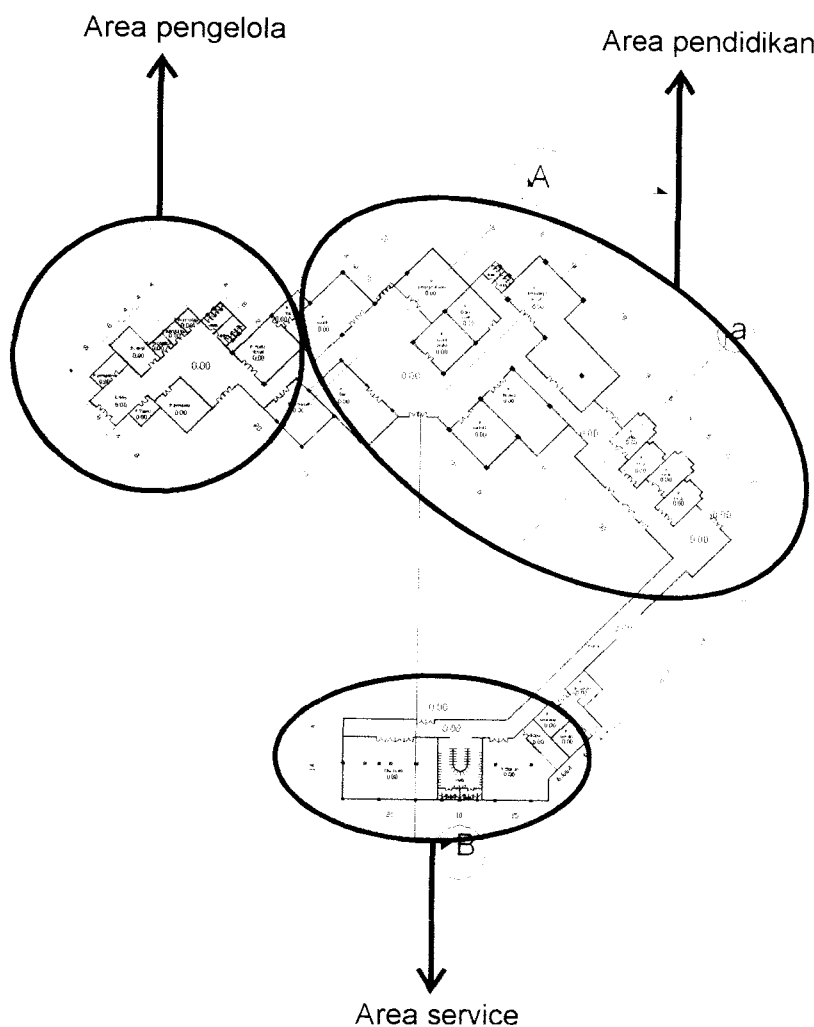
III.3 DENAH

Bangunan ini dibuat berlantai satu dan terdiri atas 1 masa yang dihubungkan melalui jalur sirkulasi sehingga membentuk beberapa area .Area pertama adalah area administrasi dan pengelola. Area kedua adalah area pendidikan dan area yang ketiga meliputi area service.

Secara rinci, macam ruang yang terkait dalam area tersebut dapat dibagi menjadi :

- Area pengelola dan administrasi : Rg.Rapat, Rg.Pengajar, Rg. Adminstrasi,Rg. Tamu dan klinik kesehatan
- Area pendidikan : Rg. Kelas, Rg.perpustakaan,Rg.tari,Rg.melukis,Rg. Musik, Rg.drama.Rg.audio,Rg.komputer, Rg.Bermain indoor.

Area service : Rg.Makan, Musholla, dapur, Rg.mesin, Rg.karyawan



III.4 TAMPAK

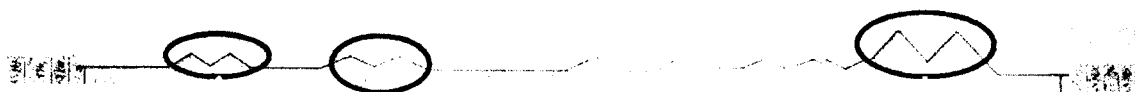
Konsep dasar pada bangunan diwujudkan melalui tampilan yang menumbuhkan fantasi anak. Konsep ini ditransformasikan melalui bahan atap, bentuk atap dan warna. Bahan atap yang digunakan adalah atap genteng yang berwarna-warni. Atap polikarbonat diaplikasikan pada Rg.bermain indoor, Rg makan, dan sepanjang koridor agar unsur angin dan cahaya dapat masuk dan sekaligus menumbuhkan kemampuan kognitif,afektif dan motorik anak. Atap pada bangunan ini merupakan perpaduan dari atap dak dan atap kerucut dengan sudut >45°. Atap pada ruangan kelas dibuat lebih tinggi dan merupakan duplikasi dimensi dari atap-atap lainnya.hal ini merupakan aplikasi dari hirarki penampilan yang akan memperkenalkan anak akan ukuran dan skala. Pemilihan warna pada penampilan bangunan dibagi menjadi 3 warna yang disesuaikan dengan pembagian area bangunan. Area administrasi berwarna coklat, area pendidikan berwarna kuning, sedangkan area service didominasi warna hijau. Pemilihan warna ini akan membuat suasana gembira dan ceria.

Atap skylight pada rg.bermain indoor
untuk memasukkan unsur outdoor ke indoor



Atap skylight pada rg.makan

Rg. Kelas dengan atap yang paling menonjol
untuk menciptakan hirarki penampilan

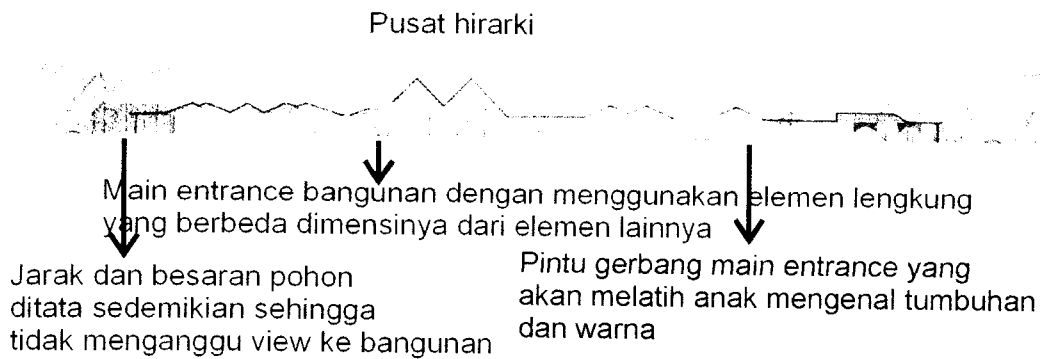


Akhir dari penampilan bangunan

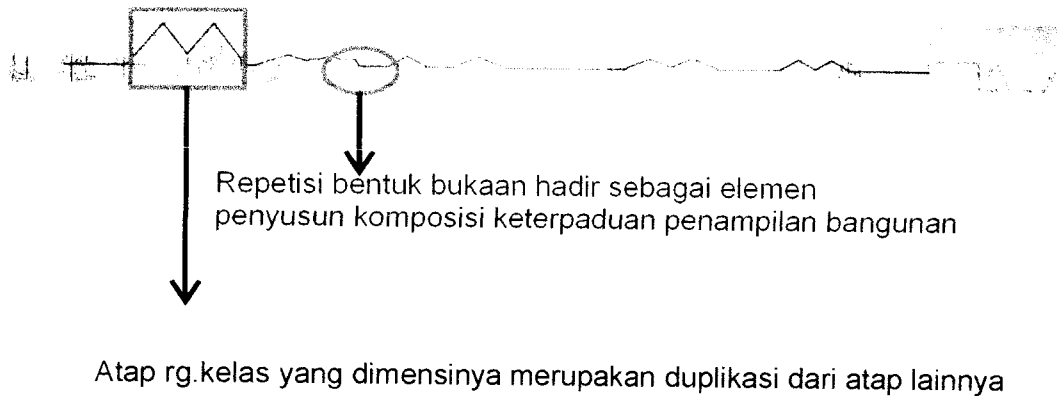
Repetisi atap degan ketinggian yang sama untuk
menciptakan irama yang fluktuatif

III. 5 TAMPAK LINGKUNGAN

Tampak lingkungan diambil dari sudut barat side agar terlihat view ke bangunan dari jalur sirkulasi utama.

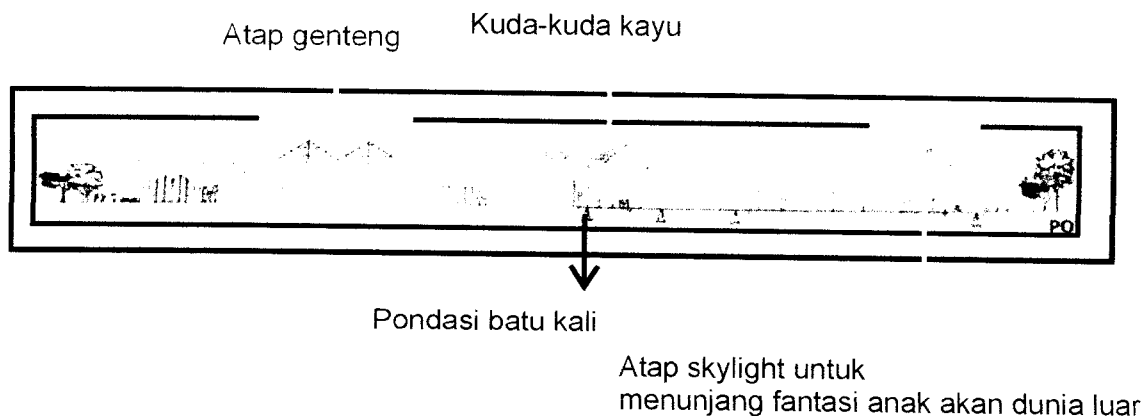


Tampak lingkungan diambil dari sudut utara.

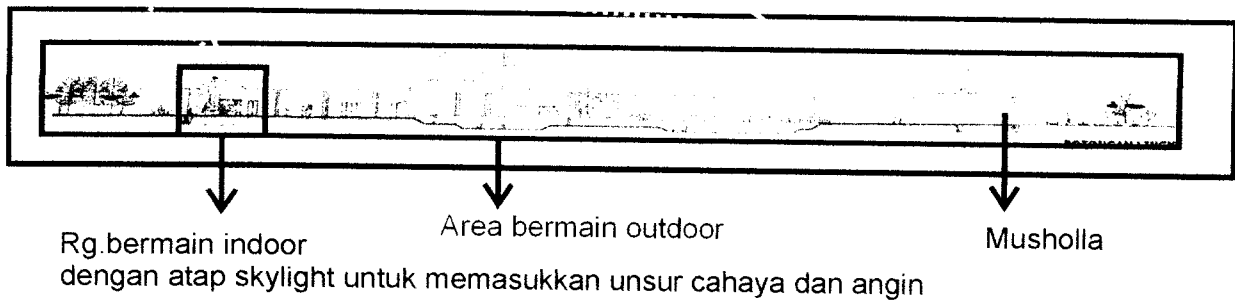
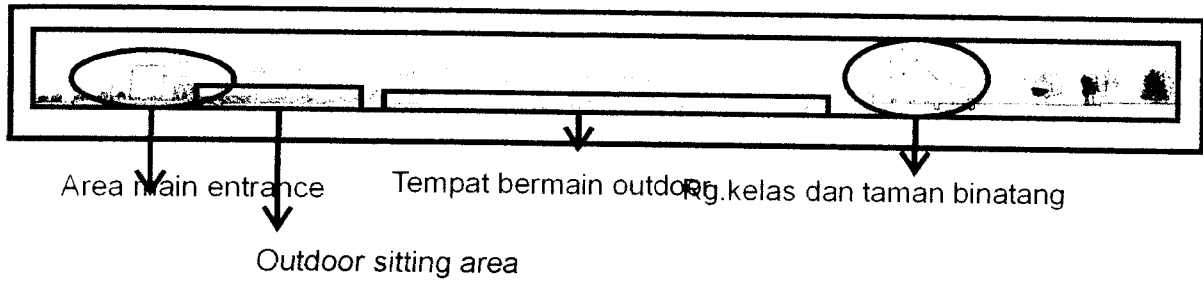


III.6 POTONGAN

Kesesuaian rancangan berdasarkan konsep terlihat pada bentuk potongan bangunan secara keseluruhan. Bahan atap pada ruangan bermain indoor adalah polikarbonat yang tepat berada di atas tanaman indoor sebagai bagian dari aplikasi fantasi. Atap dak dikombinasikan dengan gabungan atap genteng. atap dak disangga dengan beton berukuran 40x40cm, balok induk 30/30cm dan dinding ½ bata dengan ketebalan 15cm. Atap genteng menggunakan kuda-kuda kayu dan ditutupi oleh plafon. Sedangkan kusen pintu yang dipakai berukuran 200 cm pada ruangan bermain yang disesuaikan dengan tinggi anak dan orang dewasa. Setelah melihat kondisi tanah yang cukup baik pada site, maka jenis pondasi yang digunakan adalah pondasi batu kali dengan bentangan maksimal 12m² dan dengan kedalaman 80cm dari permukaan tanah.



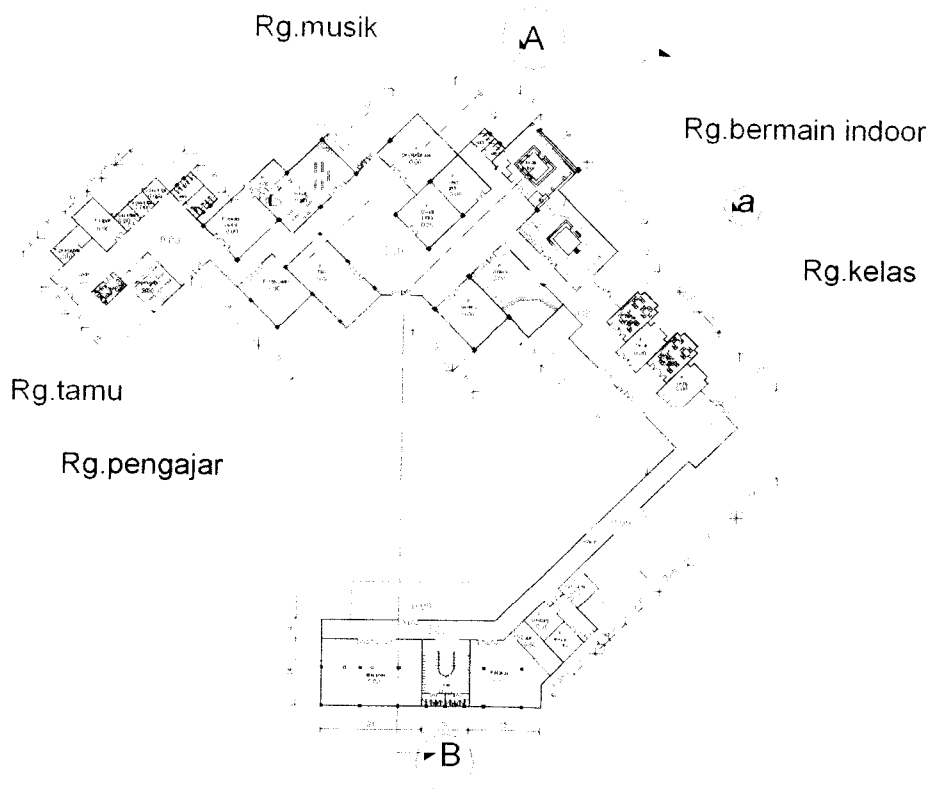
III.7 POTONGAN LINGKUNGAN



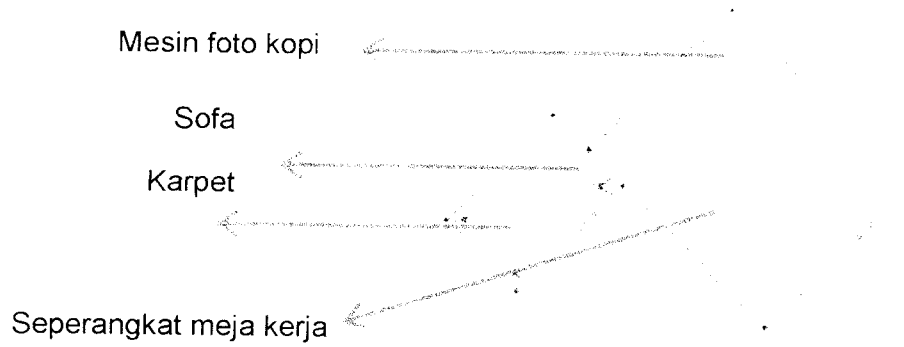
III.8 RENCANA

- **Lay-out furniture**

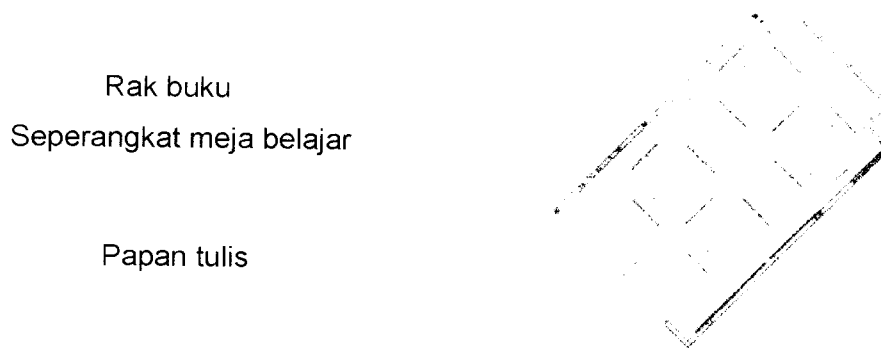
Ruang tamu yang dapat menampung 12 orang, ditata dengan meletakkan furniture pada sisi dinding agar efisien dan lebih lapang. Pada rg pengajar terdapat banyak meja dan dua kursi yang ditata sejajar. Ruangan kelas berukuran 6x10 m dan menampung sebanyak 29 orang. Layout meja ditata berkelompok dan membentuk huruf U menghadap guru dan papan tulis. Papan tulis diletakkan bersampingan dengan pintu masuk untuk efisien tempat dan memudahkan sirkulasi dalam ruangan. Ruangan musik yang menampung sebanyak 70 orang, ditata dengan pengaturan kursi mengbandap ke alat musik. Locker tempat menyimpan peralatan diletakkan pada sudut ruangan demi memudahkan sirkulasi dan efisiensi ruangan.



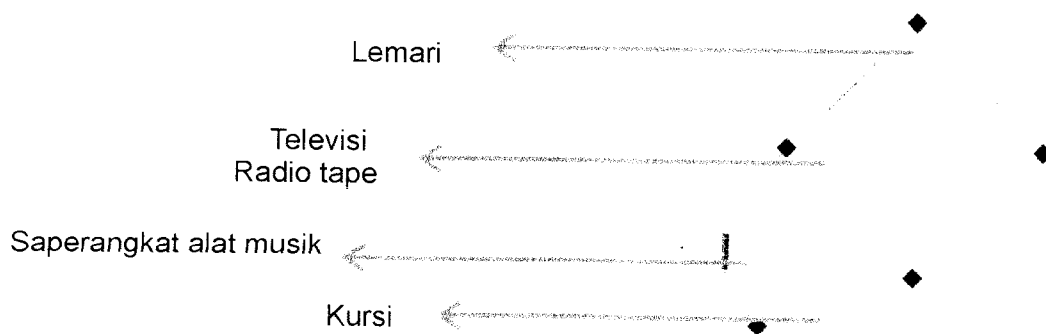
Rg.tamu dan guru



Rg.kelas

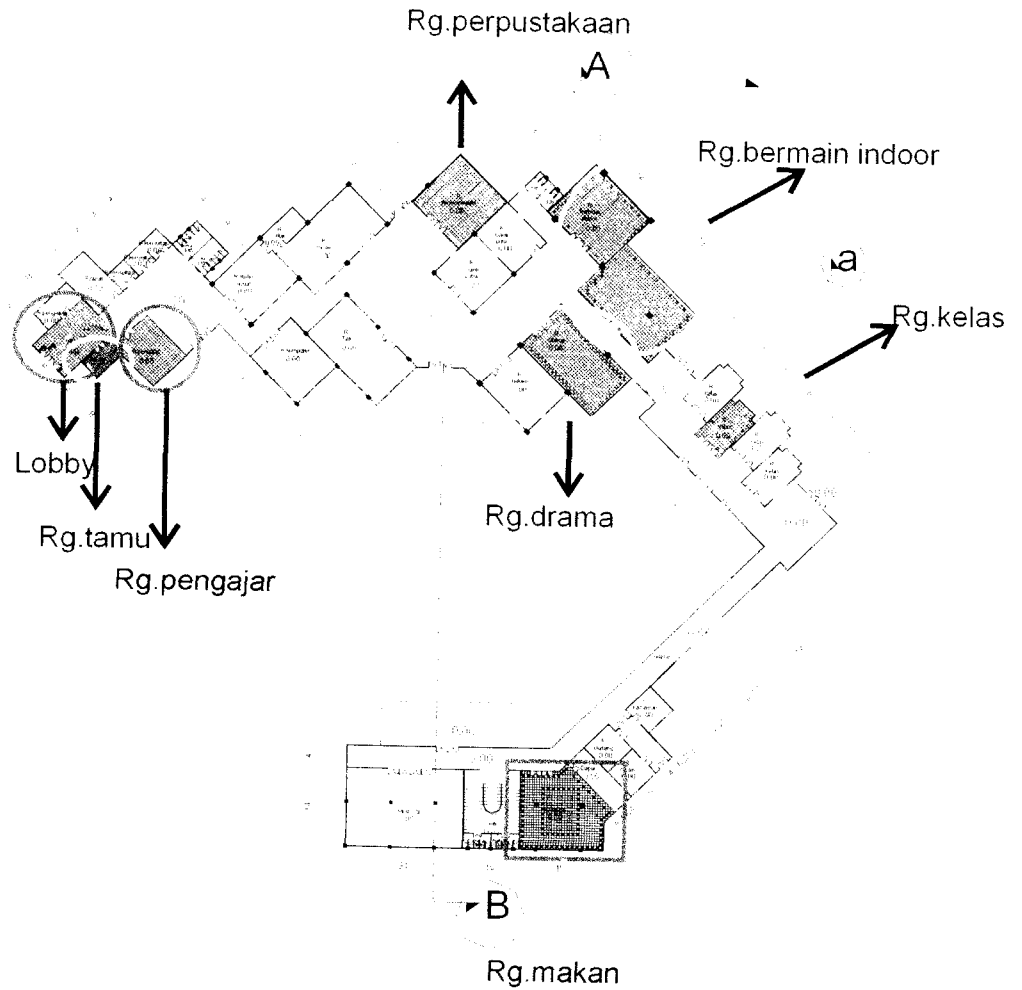


Rg.musik



- **Pola lantai**

Pemilihan bahan lantai yang berjenis semi matt dengan permukaan kasar akan memberikan rasa aman bagi anak-anak agar tidak gampang terpeleket. Untuk itu, dipilih tegel KIA 45x45cm dengan perpaduan warna-warna cerah yang dipasang secara berganti-gantian.



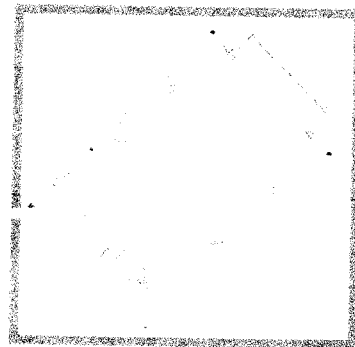
Rg.lobby, dengan motif
tegel berselang selang berwarna
merah, hijau, biru

Rg.tamu, dengan
tegel KIA 45x45cm berwarna
kuning

Rg.pengajar, dengan tegel KIA berwarna
coklat muda

g.perpustakaan dengan tegel KIA 45x45 berwarna
ru hijau dan kuning

Rg.kelas dengan tegel KIA semimatt
45x45 cm berwarna hijau, kuning, biru

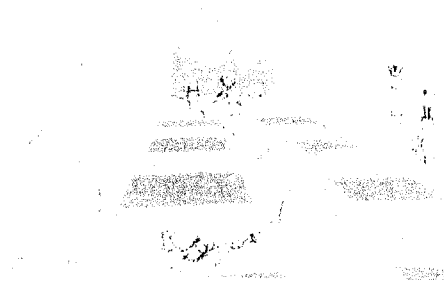


III.9 PERSEKTIF

Interior

Rg.Melukis

Interior ruangan gambar ditata sedemikian rupa menggunakan warna-warna cerah, seperti biru laut pada dinding.



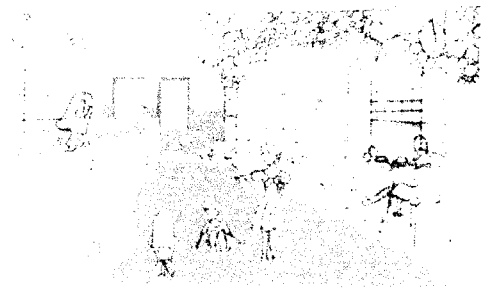
Rg.Kelas

Interior ruangan kelas menggunakan kombinasi warna cerah untuk membangkitkan semangat belajar anak. Bukan dengan dimensi yang cukup lebar memungkinkan anak untuk berfantasi dan berhubungan visual dengan unsur outdoor



Rg.Makan

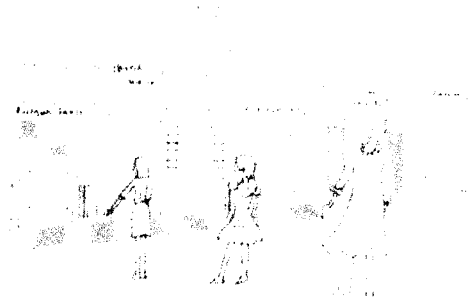
Rg.makan ditata dengan menggunakan suasana laut. ornamen kolom-kolom imitasi disulap menjadi tiruan pohon kelapa dengan finishing yang mirip dengan aslinya



Interior

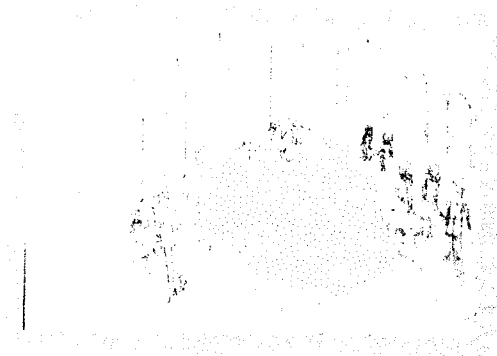
Rg. Bermain Peran

Rg. bermain peran memasukkan unsur outdoor ke indoor dengan cara memasukkan imitasi ruangan publik ke indoor. misalnya, Bank, kantor pos dan lain-lain. Warna yang dipakai juga merupakan warna-warna cerah.



Rg. Bermain Indoor

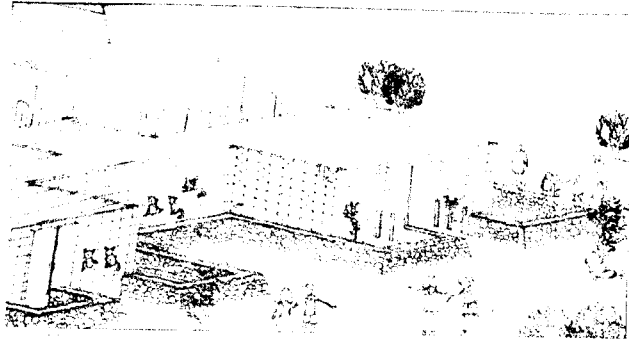
Rg. Bermain indoor memasukkan unsur outdoor ke indoor berupa tanaman dan pasir.



Eksterior

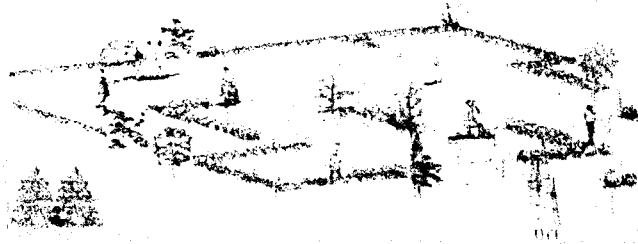
Eksterior Rg.kelas dan taman binatang

Ruangan kelas diorientasikan ke taman binatang dengan unsur air sebagai pemisahannya.



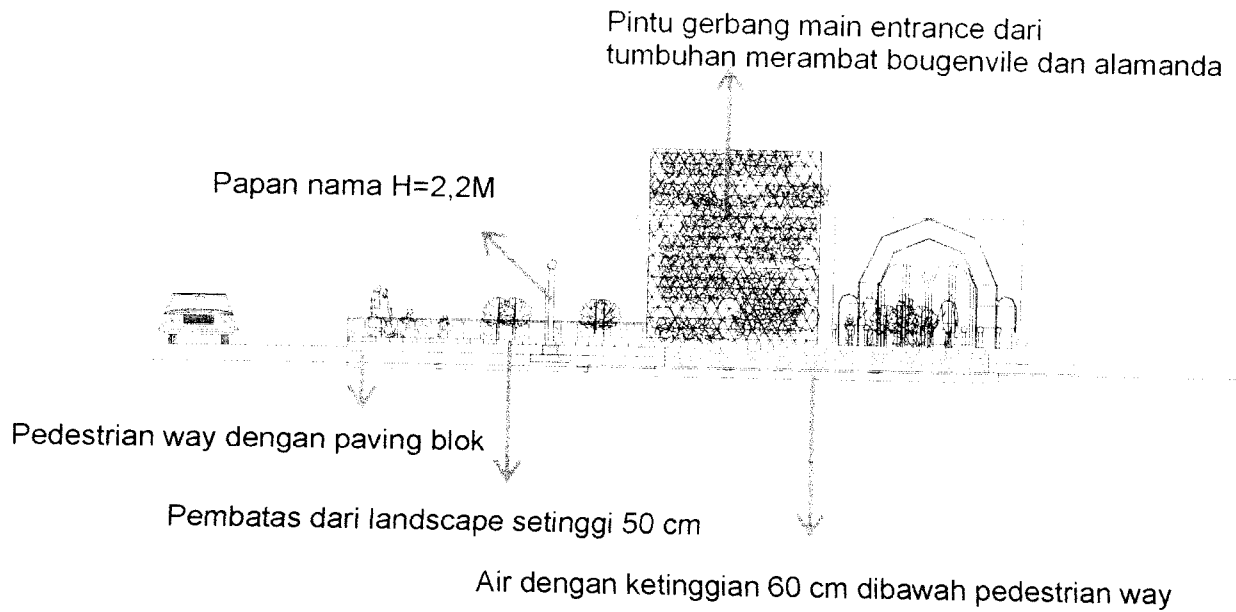
Eksterior outdoor sitting area

Rg.menunggu outdoor merupakan salah satu pentransformasian desain bagi memenuhi kebutuhan orang tua. Ruang ini juga menjadi ruang transisi main entrance ke entrance bangunan

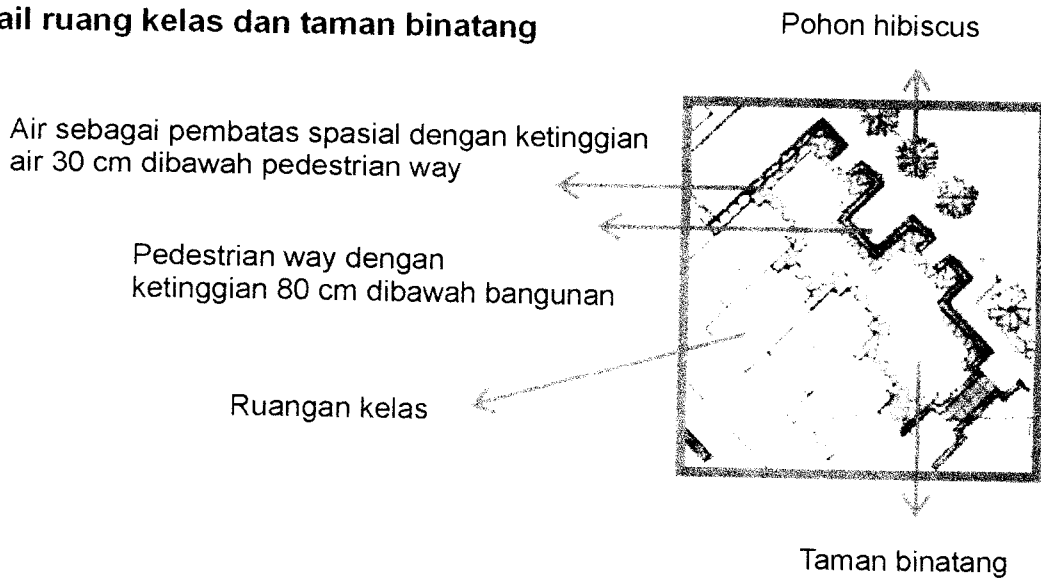


III.10 DETAIL ARSITEKTURAL

Detail Main entrance



Detail ruang kelas dan taman binatang



DAFTAR PUSTAKA

1. Hurlock, E.B, 1993, Perkembangan Anak, Erlangga, Jakarta.
2. Kartono, Kartini, 1995, Psikologi Anak, C.V Mandar maju, Bandung.
3. Majalah Griya Asri no 226/030 Juni, 2002, Jakarta
4. Mustaqim, 2004, Psikologi Pendidikan, Pustaka Pelajar, Semarang.
5. Neufert, Ernst, 1997, Data Arsitek jilid 1 edisi 33, Erlangga, Jakarta
6. Olds, Anita Rui, 2000, Child Care Design Guide, McGraw-Hill, New York.
7. Patmonodewo, Soemiarti, 2003, Pendidikan Anak Prasekolah, Rineka Cipta, Jakarta.
8. Sandjaya, Imelda, 2002, Kamar Anak dan Remaja, Gramedia, Jakarta.
9. Tabloid Rumah, 2003, Merancang Kamar Anak, Jakarta.
10. Tedjasaputra, Mayke S, 2003, Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini, Gramedia, Jakarta.
11. White, Edward T, 1975, Concept Sourcebook, Arizona

Didukung juga oleh :

Pikiran Rakyat cyber media.

www.pikiran-rakyat.com

www.designshare.com

www.architectureweek.com

www.google.co.id

www.pikiran-rakyat.com