

PERPUSTAKAAN FTSP UII  
HADIAH/BELI  
TGL TERIMA : 7 Juni 2006  
NO. JUDUL : 02.075  
NO. INV. : 5200001875001  
NO. INDIK. :

LAPORAN PERANCANGAN

**CHILD CARE \_ CENTER DI JOGJAKARTA**

PENEKANAN BENTUK DAN CITRA VISUAL BANGUNAN YANG FANTASTIS DAN IMAJINATIF

**CHILD CARE \_ CENTER IN JOGJAKARTA**

EMPHASIS ON IMAGINATIVE AND FANTASTIC BUILDING FORM AND VISUAL IMAGE



Disusun oleh :

**SILVIA DEWI PUSPARINI**  
01512058

Dosen Pembimbing :

**Ir. Endy Marlina, MT**

DIBACA DI TEMPAT  
TIDAK DIBAWA PULANG

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
JOGJAKARTA  
2005

LEMBAR PENGESAHAN

**CHILD CARE \_ CENTER DI JOGJAKARTA**

PENEKANAN BENTUK DAN CITRA VISUAL BANGUNAN YANG FANTASTIS DAN IMAJINATIF

**CHILD CARE \_ CENTER IN JOGJAKARTA**

*EMPHASIS ON IMAGINATIVE AND FANTASTIC BUILDING FORM AND VISUAL IMAGE*

Disusun oleh :

**SILVIA DEWI PUSPARINI**  
01512058

Laporan ini telah diperiksa dan disahkan oleh :

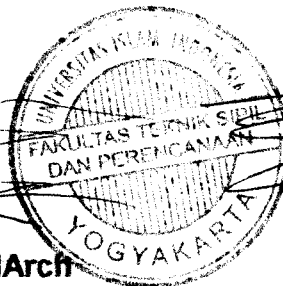
Mengetahui :

**Ketua Jurusan Arsitektur,**

**Dosen Pembimbing,**

**Ir. Revianto Budi Santoso, MArch**

**Ir. Endy Marlina, MT**



## LEMBAR PERSEMBAHAN



*Kupersembahkan karyaku ini*

*Untuk orang-orang yang berarti dalam hidupku...*

*Alhamdulillah puji dan syukur kupersembahkan kepada ALLAH SWT atas berkah-Nya*

*Aku bisa menyelesaikan karyaku ini...*

*Keluarga H. Bambang WS, Bcs Ayahanda dan ibunda tercinta Hj. Sri Hastuti yang telah memberikan support, materi dan doa yang tak henti-hentinya.*

*Buat mbakku Novilia Sari Kusuma Dewi, ST "Jomblo terus nihyeee!???, hehe..." dan adikku*

*Bayu Aswin Nur Indra "Belajar yang rajin yach...!!" makasih ya atas supportnya.*

*Buat eyang Uti dan mbah Pudjo makasih atas support dan doanya.*

*Tersayang ADITYA BAYU ASHSIDIQ, ST makasih telah senantiasa setia membantu dan memberiku support.*

*Buat anak-anak CERIWIS GANK (Diah "tiwuk", Dewi, PJ, Birrul, Umy, Nina, Sari, Putut.)*

*"Akhirnya kita bisa lulus bareng oiii...!!! Buat Maria Ulfa and Nita "Spears" buruan nyusul!!*

*Aku nggak akan lupain kalian semua, kalian buat suasana kuliahku jadi berwarna...lop u all!!"*

*Temen2 seperjuanganku studio : Maz Bayu, Maz Feksi, Maz Heru, Maz Ifano, Maz Teguh, Mbak Dewi, Yanti, Maz The Beattles "Kamu buat aku gila dengan musikmu selama di studio, huahaa...!!"*

*Buat Maz Mbarep teng kju udah bantu ngeprint.*

*Buat seluruh komunitas Architecture (khususnya angk1 "01) cepetan lulus hoi...!! Semoga kita semua mendapatkan limpahan karunia, rahmat dan hidayah-Nya. Amin... Amin... ya robal alamiin...*

## PRAKATA

*Bismillahirrahmanirrohim*

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Alhamdulillahirobbil'alamin dengan segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat kepada hamba-hamba-Nya. Aku bersaksi tiada Tuhan selain Allah. Shalawat dan salam kepada junjungan kita Rasulullah Muhammad SAW.

Penyusunan Laporan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat yang dipergunakan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata satu Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia. Judul yang diambil adalah **Child Care \_ Center di Jogjakarta. Dengan Penekanan Bentuk dan Citra Visual bangunan yang Fantastis dan Imajinatif.**

Penulis menyadari bahwa dalam pentusunan Tugas Akhir ini telah mendapat banyak bimbingan, dorongan, dan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Maka pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang terdalam kepada :

1. **Bapak Ir. Revianto Budi Santosa, MArch**, selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan UII
2. **Ibu Ir. Endy Marlina, MT** selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan, bimbingan serta saran selaku penyusunan Tugas Akhir ini.
3. **Bapak Ir. Munichy B.E., M. Arch** selaku dosen penguji yang telah banyak memberikan kritikan dan masukan yang bersifat membangun.
4. Seluruh staf FTSP, atas bantuan dan kerjasamanya serta fasilitas yang telah diberikan selama ini.

5. Ayahanda tercinta H. Bambang WS, Bsc dan Ibunda tercinta Hj. Sri Hastuti, terimakasih atas segala dukungan doa, moral, materi dan bantuan yang tak henti-hentinya. Kakakku Novilia Sari Kusuma Dewi,ST dan adikku Bayu Aswin Nur Indra terimakasih atas dukungannya selama ini.
6. Keluarga Jagalan, Redjo Buntung atas bantuan dan dukungannya hingga tugas akhir ini dapat selesai.
7. Teman-teman "Ceriwis Gank" (Diah "Tiwuk", Birrul, Dewi, PJ, Sari, Nina, Urny, Putut,...)
8. Teman teman seperjuangan di Studio ( Mas Feksi, Mas Bayu, Mas Teguh, Mas Ifano, Mas Heru, Mbak Dewi, Yanti,...)
9. Seluruh komunitas arsitektur, Khususnya angkatan 2001, atas dorongannya
10. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

*Wassalamu'allaikum Wr.Wb.*

Jogjakarta, Agustus 2005

Penyusun



Silvia Dewi Pusparini

## CHILD CARE \_ CENTER DI JOGJAKARTA

PENEKANAN BENTUK DAN CITRA VISUAL BANGUNAN YANG FANTASTIS DAN IMAJINATIF

## CHILD CARE \_ CENTER IN JOGJAKARTA

EMPHASIS ON IMAGINATIVE AND FANTASTIC BUILDING FORM AND VISUAL IMAGE

Disusun oleh :

**SILVIA DEWI PUSPARINI**  
01512058

Dosen Pembimbing :

**Ir. Endy Martina, MT**

## ABSTRAK

Jogjakarta adalah sebuah kota pendidikan, dimana banyak sekali terdapat bangunan sekolah-sekolah baik mulai dari tingkat pra sekolah sampai ke tingkat perguruan tinggi. Perkembangan jaman yang begitu cepat merupakan dukungan faktor pendidikan dan teknologi yang semakin maju dan berkembang. Hal itu pula tidak lepas dari peran perkembangan dunia pendidikan yang dimulai dari sejak kecil, yang disebut dunia pra sekolah. Dengan dimulainya pendidikan pra sekolah / play group, anak akan mulai dididik dan berkembang. Dalam enam tahun pertama yang disebut *The Golden Years*, seorang anak mempunyai potensi yang sangat besar untuk berkembang. Karena itu, di masa-masa inilah anak seyogyanya mulai diarahkan menjadi manusia yang selain pintar juga berbudi pekerti. Di Jogjakarta sendiri sudah banyak kita jumpai sekolah pra sekolah/play group, akan tetapi fasilitas dan metode pembelajaran yang diterapkan kurang memadai aspek-aspek yang dibutuhkan anak dalam masa perkembangannya, sehingga anak kurang mengeksplor. Indikasi tersebut sebenarnya merupakan langkah awal yang cukup bagus untuk menciptakan **Child Care\_Center di Jogjakarta** yang didalamnya terdapat fasilitas dan metode pembelajaran yang memadai dan memenuhi berbagai tuntutan kebutuhan berbagai kegiatan atau aktivitas anak, dengan menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman terkait dengan karakter psikologis anak.

Di dalam Child Care\_Center ini selain sebagai tempat belajar dan bermain bagi anak, juga terdapat Klinik anak dan fasilitas-fasilitas pendukung lainnya (seperti : supermarket, gallery anak, art and handycraft store, salon,dll). Metode pembelajaran yang diambil yaitu belajar dan bermain, sehingga dibutuhkan ruang yang mampu menampung dan memadai aktivitas anak tersebut. Hal ini dapat dijelaskan dengan adanya layout ruang belajar disertai area belajar indoor dalam satu area. Selain itu terdapat pula fasilitas area tunggu bagi orang tua/pengasuh yang berada diruang terpisah dengan ruang kelas akan tetapi tetap secara langsung dapat melihat aktivitas anak.

Konsep site dan lokasi Child Care\_Center di Jogjakarta terpilih di Jalan Timoho. Konsep perancangan bentuk dan citra visual bangunan dengan menggunakan karakter psikologis anak yaitu imajinasi (imajinatif) dan fantasi (fantastis), sehingga menciptakan karakter bentuk dan citra visual bangunan yang fantastis dan imajinatif. Karakter tersebut dapat tercipta dengan adanya transformasi bentuk fasad bangunan yang menyerupai bentuk castle/kerajaan yang diambil dari cerita-cerita anak (putri salju, putri nirmala,dll) yaitu melalui bentukan kolom yang besar serta atap yang lancip dan bulat. Selain itu citra visual bangunan dapat diciptakan dengan adanya tekstur, gambar dinding maupun ornamen-ornamen pada fasad bangunan. Area bermain berada di indoor dan outdoor (semi open space yang berada di tengah bangunan yang menjadi pusat aktivitas).

## DAFTAR ISI

Halaman judul.....	i
Lembar pengesahan.....	ii
Halaman persembahan.....	iii
Prakata.....	iv
Abstrak .....	vi
Daftar isi.....	vii

### BAGIAN I KONSEP PERANCANGAN

	Halaman
1.1 Pengertian Judul .....	1
1.2 latar belakang permasalahan.....	1
1.2.1 Peran pendidikan pra sekolah.....	1
1.2.2 Peran orang tua terhadap perkembangan anak.....	1
1.2.3 Pengaruh Tuntutan Perkembangan Zaman terhadap Dunia Anak Pra sekolah.....	2
1.2.4 Perkembangan Dunia Pendidikan Pra Sekolah di Jogjakarta..	2
1.3 Analisa Lokasi dan Site.....	4
1.4 Child Cre _Center di Jogjakarta, penekanan bentuk dan citra visual bangunan yang fantastis dan imajinatif melalui pengolahan ruang dalam dan ruang luar.....	5
1.5 Permasalahan.....	6
1.5.1 Permasalahan umum.....	6
1.5.2 Permasalahan khusus.....	6

1.6	Tujuan.....	6
1.6.1	Tujuan Umum.....	6
1.6.2	Tujuan khusus.....	6
1.7	Keaslian Penulisan.....	6
1.8	Studi Literatur.....	8
1.8.1	Karakteristik gerak anak.....	8
1.8.2	Batasan aktifitas dan karakter kegiatan anak.....	8
1.8.3	Jenis permainan anak.....	9
1.9	Pengelompokan Kegiatan.....	10
1.10	Gaya dan cara belajar anak.....	11
1.11	Fungsi permainan bagi anak.....	12
2.1	Kondisi Psikologis anak.....	13
2.2	Child Care _ Center.....	14
2.2.1	Pengertian dan Batasan Judul.....	14
2.2.2	Child Care _ Center yang Imajinatif dan fantastis.....	15
2.3	Studi Komparatif.....	16
2.4	Citra Visual Bangunan.....	17
2.5	Konsep Tata Ruang.....	18
2.6	Elemen-elemen Desain Ruang.....	19
2.7	Kebutuhan Fungsi Ruang.....	21
2.8	Teori Ruang.....	22
3.1	Spesifikasi proyek.....	22
3.1.1	Struktur Fungsi.....	22



3.1.2	Pengguna.....	22
3.2	Kegiatan Pengasuhan.....	24
3.3	Pendekatan Kelompok Kegiatan Pelaku.....	24
3.4	Alur Kegiatan.....	25
3.5	Fungsi Ruang.....	27
4.1	Jadwal Kegiatan Harian.....	29
5.1	Kebutuhan Ruang.....	30

## **BAGIAN II SKEMATIK DESAIN**

	Kondisi Site.....	32
	Entrance Site.....	33
	Gambaran Kondidi Site secara umum.....	34
	Konsep Denah.....	35
	Konsep Gubahan masa.....	36
	Konsep bentuk tata ruang luar dan masa bangunan.....	37
	Konsep Sistem bangunan.....	38
	Zoning.....	40
	Orientasi view bangunan.....	41
	Open space.....	42
	Sirkulasi site.....	45
	Penataan Vegetasi.....	46
	Sirkulasi site terhadap bangunan.....	47
	Sirkulasi Bangunan.....	48

Area parkir.....	49
Gubahan masa.....	50
Site plan.....	51
Gubahan masa.....	54
Gubahan masa.....	54

**BAGIAN III  
PENGEMBANGAN DESAIN**

Perubahan –perubahan dalam desain.....	56
Site.....	57
Sirkulasi Bangunan dan parker.....	58
Komposisi masa bangunan.....	59
Tampilan Bangunan.....	61-64

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## 1.1. Pengertian Judul

### CHILD CARE – CENTER DI JOGJAKARTA

“ Penekanan bentuk dan citra visual bangunan yang fantastis dan imajinatif “

## 1.2. Latar Belakang Permasalahan

### 1.2.1 Peran Pendidikan Pra Sekolah Bagi Anak

Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar.

Pendidikan prasekolah bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Pendidikan prasekolah tidak merupakan persyaratan untuk memasuki pendidikan dasar

### 1.2.2. Peran Orang Tua Terhadap Perkembangan Anak

Dalam enam tahun pertama yang disebut *“The Golden Years”*, seorang anak mempunyai potensi yang sangat besar untuk berkembang. Pada usia ini 90% dari fisik otak anak sudah terbentuk. Karena itu, di masa-masa inilah anak-anak seyogyanya mulai diarahkan. Karena saat-saat keemasan ini tidak akan terjadi dua kali, sebagai orang tua yang proaktif kita harus memperhatikan benar hal-hal yang berkenaan dengan perkembangan. Berbagai persiapan dilakukan orang tua untuk menyambut hari-hari bahagia tersebut. Misalnya dengan membelikan baju baru, sepatu baru, tas, botol air dan sebagainya dengan harapan anaknya akan senang dan rajin sekolah.



Sumber : <http://www.google.com>

Namun kadang-kadang, harapan dan kebahagiaan orang tua ini terusik bahkan kecewa karena ternyata pada saat anak tiba di sekolah, ia 'mogok', menangis, tidak mau masuk kelas dan sebagainya. Kejadian-kejadian seperti itu bisa terjadi pada hari-hari pertama sekolah, tapi bisa juga berlanjut sampai berminggu-minggu. Pada anak-anak tertentu, kejadian-kejadian seperti di atas kadang-kadang tidak terjadi pada hari-hari pertama anak sekolah melainkan bisa muncul setelah anak bersekolah beberapa bulan ketika anak-anak lain sudah terbiasa dengan sekolahnya.

Hal ini sebenarnya berkaitan dengan masalah penyesuaian diri anak terhadap dunia yang baru yaitu dunia pendidikan bagi anak pra sekolah. Ada anak-anak yang mudah menyesuaikan diri dengan setiap situasi baru yang dihadapinya, namun ada pula yang memerlukan waktu untuk me-nge-nal dan membiasakan diri dengan situasi/lingkungan yang masih asing baginya.

Hal tersebut juga bisa disebabkan oleh kurang menariknya segala fasilitas yang disediakan oleh sekolah pra sekolah, baik jenis permainan, didikan, maupun dari segi olah bangunan dan citra bangunan yang kurang merangsang perkembangan anak pada usianya.

### 1.2.3 Pengaruh Tuntutan Perkembangan Zaman Terhadap Dunia Pendidikan Anak Pra Sekolah

Setiap anak adalah individu yang berbeda dan harus dibimbing/dibina agar berkembang seoptimal mungkin sesuai dengan karakter dan kemampuan masing-masing anak. Selain itu Inteligensi anak sangatlah penting bagi perkembangan otak, khususnya imajinasi dan fantasi anak terhadap segala sesuatu yang baru.

Inteligensi adalah kemampuan untuk bertindak secara terarah, berpikir secara rasional, dan menghadapi lingkungannya secara efektif. secara garis besar dapat disimpulkan bahwa inteligensi adalah suatu kemampuan mental yang melibatkan proses berpikir secara rasional. Oleh karena itu, inteligensi tidak dapat diamati secara langsung, melainkan harus disimpulkan dari berbagai tindakan nyata yang merupakan manifestasi dari proses berpikir rasional itu (Menurut David Wechsle ).

### 1.2.3 Perkembangan Dunia Pendidikan Pra Sekolah Di Jogjakarta

Dalam dunia pendidikan, kita mengenal pendidikan prasekolah. Yaitu jenjang yang dipersiapkan untuk anak-anak usia pra sekolah (usia anak 2-6 tahun ). Pendidikan Pra Sekolah hendaknya mempunyai system yang berupa gambaran mendasar, dan mampu melahirkan insan cemerlang, berbudi tinggi dan dapat menciptakan kebaikan masyarakat. Sebab, tujuan pendidikan hari ini adalah membentuk generasi solehah untuk menanamkan nilai kemanusiaan yang mencakup aqidah, akhlak, akal, dan jasmani yang mampu melahirkan insan gemilang. ( *praktisi Wanita JIM, Pertumbuhan Jamaah Islah Malaysia (JIM)*).



Sumber : <http://www.google.com>

Pada anak usia masuk sekolah, kegiatan belajar sudah mulai menyita waktu, namun kecenderungan bermain belum terlepas dari pola hidup mereka. Anak pra remaja mulai banyak beraktivitas di luar rumah dan hobi yang mereka tekuni mewarnai kegiatannya. Anak remaja banyak menghabiskan waktu di luar rumah dengan semakin banyaknya kegiatan sekolah yang mereka jalani, dan meskipun menyukai privasi tinggi, mereka cenderung ingin selalu berada dalam lingkup pergaulan sahabat-sahabatnya. Aktivitas yang begitu berbeda pada masing-masing golongan usia mengharuskan kita bersikap cermat dalam menata agar kamar dapat berfungsi optimal.

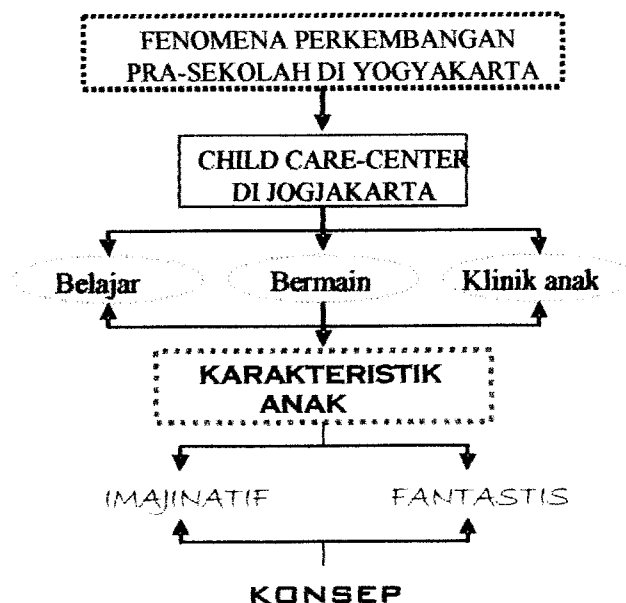
Tabel 1.1  
Aktivitas Anak Berdasar Golongan Usia

Usia/aktivitas	Tidur	Bermain	Belajar	Hobi
Usia 0-18 bulan	•	•		
Usia 2-5 tahun	•	•		
Usia 6-8 tahun	•	•		
Usia 9-12 tahun	•		•	•
Usia 13-17 tahun	•		•	•

Sumber : Imelda, S. (1997). *Kamar Anak dan Remaja*.  
Jakarta: PT. Gramedia, hal 11

Di era sekarang masih banyak pra sekolah khususnya di kota Jogjakarta, dimana segala aktivitas dan fasilitasnya kurang memadai dan mencakup perkembangan karakteristik anak. Yang akibatnya pendidikan, khususnya perkembangan karakter anak pada masa perkembangannya kurang berkembang dengan baik, dan nantinya juga akan berpengaruh terhadap potensi sumber daya manusia di Jogjakarta pada khususnya. Indikasi tersebut merupakan langkah awal guna merancang bangunan Child Care – Center ini, diharapkan segala aktivitas dan fasilitas nantinya dapat memadai dan mencakup perkembangan karakteristik anak yang baik.

( IDE DASAR KONSEP PERANCANGAN )

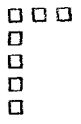


KONSEP

PENEKAPAN BENTUK DAN CITRA VISUAL BANGUNAN YANG FANTASTIS DAN IMAJINATIF

**CHILD CARE - CENTER**

**DI JOGJAKARTA**

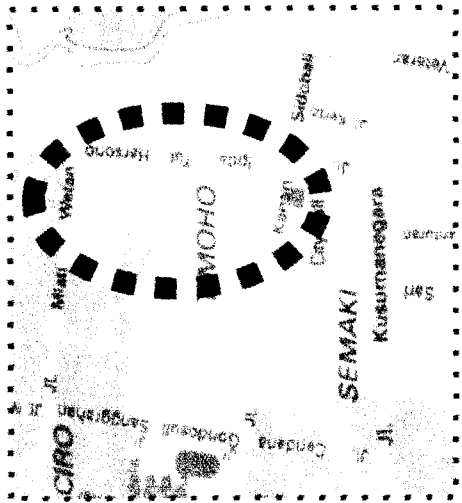


**1.3 Analisa Lokasi dan Site**

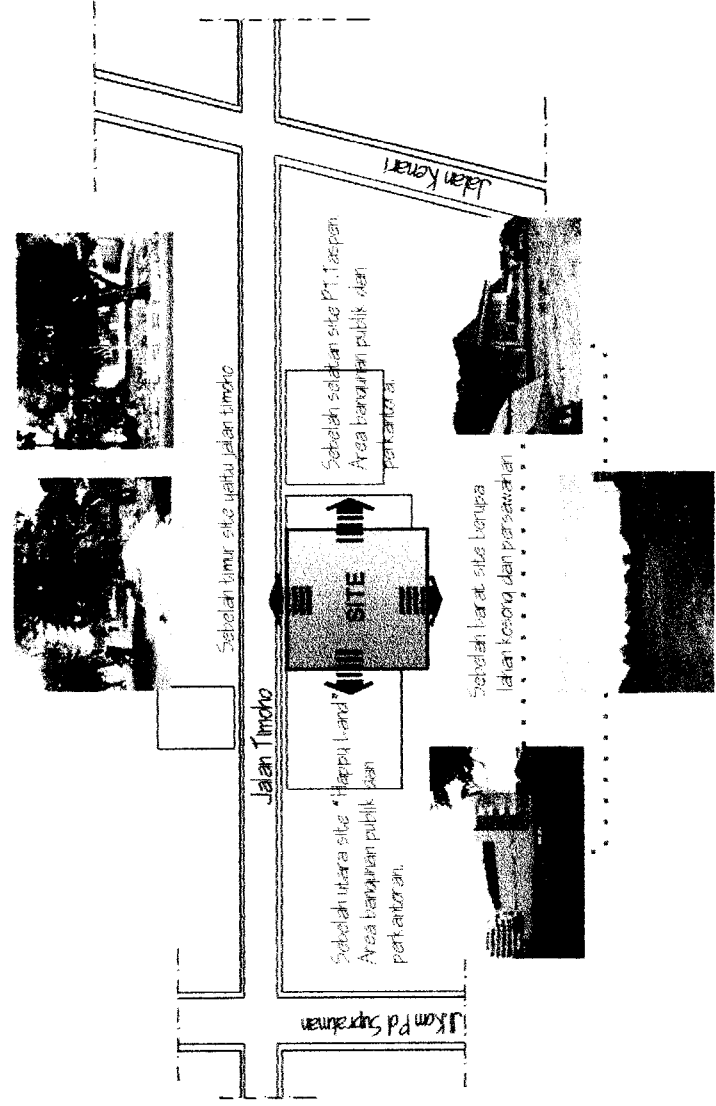
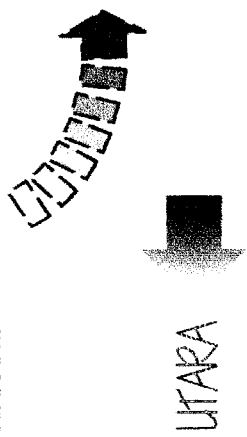
**LOKASI SITE**

Lokasi site bangunan "Child Care - Center" ini berlokasi di sekitar Jalan Timoho di Jogjakarta, tepatnya :

- Sebelah selatan : Bangunan P.T. Taspen
- Sebelah utara : Bangunan Happy Land
- Sebelah timur : Jalan Timoho
- Sebelah barat : Berupa lahan kosong dan persawahan



PETA JOGJAKARTA



**PENEKANAN BENTUK DAN CITRA VISUAL BANGUNAN YANG FANTASTIS DAN IMAJINATIF**

SILVIA DEWI PUSPARINI 01512058

### Analisa Lokasi dan Site

Site yang diajukan dalam proposal ini adalah area yang berwujud lahan kosong siap bangun yang terletak di Jl.Timoho, di Jogjakarta. Lebih tepatnya di sebelah selatan "Happy Land". Kawasan tersebut diyakinkan sangat sesuai dengan tuntutan masalah site untuk kawasan seperti "Child Care - Center".

Adapun pertimbangan-pertimbangan menyeluruh terhadap lokasi site tersebut antara lain:

- Merupakan kawasan yang dekat dengan sekolah pendidikan pra sekolah ( Book Monster, Play Group "Ceria" ), sehingga nantinya diharapkan mudah dikenal dan familiar kawasan strategis "Child Care-Center".
- Akses ke arah site mudah dan cepat, karena dekat dengan jalan utama, yaitu jalan Timoho.
- Kawasan lokasi site yang rindang, serta tingkat arus lalu lintas yang tidak terlalu padat dan bising.

### Nilai lebih dari pemilihan lokasi site ini untuk fungsi pendidikan adalah :

- Lokasi yang sangat strategis, karena terletak di pinggir jalan dengan tingkat arus lalu lintas dan kebisingan yang sedikit, sehingga cocok sebagai kawasan pendidikan "Child Care-Center" nantinya.
- Dengan site bangunan yang berada didaerah pendidikan pra sekolah (Book Monster, Play Group " Ceria " ), menjadikan tantangan dalam desain bangunan Child Care – Center ini.
- Terletak di kawasan pusat Kota, sehingga mudah diakses.
- Lokasi yang sangat memungkinkan untuk mewujudkan suatu landmark kawasan ruang kota.

### 1.4 Child Care – Center di Jogjakarta, Penekanan Citra Bangunan Yang Fantastis dan Imajinatif melalui Pengolahan Ruang Dalam dan Ruang Luar.

Merancang bangunan Child Care – Center pada penekanan citra bangunan yang fantastis dan imajinatif. Ide dasar dari konsep imajinatif dan fantastis, yaitu dari karakter anak pada masa perkembangannya yang mempunyai daya karakter imajinasi dan fantasi yang kuat dari segala bentuk atau benda yang dilihatnya.

Selain itu citra bangunan yang fantastis juga dapat dikembangkan pada bangunan dengan adanya fasad bangunan yang dinamis ( tidak beraturan ) serta penataan lay out dan ornament-ornamen ruang yang dapat merangsang perkembangan karakter imajinasi dan fantasi anak.

## 1.5 Permasalahan

### 1.5.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merancang *Child Care - Center* yang dapat memwadahi dan memenuhi berbagai tuntutan kebutuhan berbagai kegiatan atau aktivitas anak, dengan menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman terkait dengan karakter psikologis perkembangan anak?

### 1.5.2 Permasalahan Khusus

Bagaimana merancang bentuk dan citra visual bangunan yang dapat menciptakan suasana yang fantastis dan imajinatif sesuai dengan karakter psikologis perkembangan anak?

## 1.6 Tujuan

### 1.6.1 Tujuan Umum

Mendapatkan rancangan bangunan *Child Care - Center* yang dapat memwadahi dan memenuhi berbagai tuntutan kebutuhan berbagai kegiatan atau aktivitas anak, dengan menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman terkait dengan karakter psikologis perkembangan anak.

### 1.6.1 Tujuan Khusus

Mendapatkan rancangan bentuk dan citra visual pada bangunan *Child Care - Center* yang dapat menciptakan suasana yang fantastis dan imajinatif yang sesuai dengan karakter psikologis perkembangan anak.

## 1.7 Keaslian Penulisan

- ◆ Judul :Adventure Corner for kids di Semarang  
Penulis :Adisty Fitria, JTA UII, 2003  
Penekanan:Desain bangunan yang menggabungkan unsur pendidikan dan petualangan berdasar atas Multiple Intelligence anak sesuai dengan kebutuhan dan fungsinya.
- ◆ Judul :Fasilitas Rekreasi dan Edukasi Anak di Kawasan Kaliurang  
Penulis :Yuvianty. L, TA UGM, 1998  
Penekanan :Citra Bangunan yang Atraktif dan Inovatif Melalui Pengolahan Ruang luar dan dalam untuk anak usia pra-sekolah sampai SD.



- ◆ Judul : Child Day-Care Center
- Penulis : Yeni Astuti, JTA UII, 2002
- Penekanan : Tata ruang yang dapat menciptakan suasana yang *sociopetal* dan *sociofugal*.

Permasalahan :

- Umum : Merencanakan dan merancang Child Day-Care Center yang mampu mewadahi aktivitas atau kegiatan didalamnya, yang terkait dengan karakter psikologi perkembangan anak pra-sekolah.
- Khusus : Menciptakan tata ruang yang dapat menciptakan suasana *sociopetal* dan *sociofugal* sesuai dengan karakter psikologi perkembangan anak. Serta menciptakan bentuk, gubahan massa dan citra visual bangunan sebagai sarana untuk mewadahi aktivitas atau kegiatan didalamnya.

- ◆ Judul : Kids Center di Jogjakarta
- Penulis : Yulia Dinamanti, 96340143, JTA UII
- Penekanan : Citra bangunan melalui karakter dinamis anak dengan jaminan keamanan dan kenyamanan.

Permasalahan :

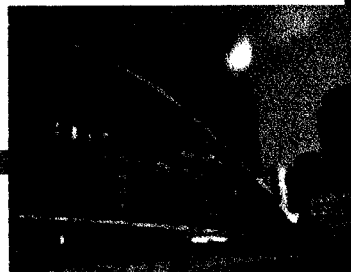
- Umum : Merencanakan dan merancang *Kids Center* atau pusat anak sebagai wadah pengembangan kemampuan fisik dan mental anak di Jogjakarta.
- Khusus : Citra bangunan Kids Center di Jogjakarta melalui pendekatan karakter dinamis anak dengan jaminan kenyamanan dan keamanan anak.

- ◆ Judul : Fasilitas Anak Pra-sekolah Terpadu di Jogjakarta
- Penulis : Inne Haryati, JTA UII, 2002
- Penekanan : Studi Lay-out untuk mencapai keterpaduan perancangan ruang luar dan ruang dalam

Permasalahan :

- Umum : Merencanakan dan merancang fasilitas anak pra-sekolah terpadu di Jogjakarta yang dapat mewadahi dan memenuhi tuntutan kebutuhan perkembangan anak sebagai : pendidikan awal, pengembangan kreativitas, olah raga dan kesehatan dengan menciptakan lingkungan buatan yang aman dan nyaman bagi anak.
- Khusus : Merencanakan dan merancang tata ruang luar dan dalam Fasilitas Anak Pra-sekolah Terpadu di Jogjakarta melalui pendekatan studi lay-out ruang untuk memadukan kegiatan pendidikan, pengembangan kreativitas, dan olah raga dan kesehatan anak agar saling mendukung perkembangan dan pertumbuhan anak pra-sekolah secara terpadu.

Sumber : <http://www.greatbuildings.com>



## 1.8 Studi Literatur

### 1.8.1 Karakteristik Gerak Anak

Pada dasarnya setiap anak mempunyai karakter dan kreativitas yang alamiah, dan perlu dikenali serta dirangsang guna perkembangannya sejak usia dini. Sehingga karakter anak tersebut dapat berkembang dengan baik. Adapun karakter-karakter anak tersebut antara lain :

#### 1) Aktif dan selalu ingin tau

Anak akan selalu aktif dalam segala hal, serta ingin tau terhadap segala sesuatu yang baru dan menarik. Oleh karena itu Child Care – Center ini diperlukan wadah untuk menyalurkan dan mengembangkan karakter anak tersebut, yaitu dari bentuk dan citra visual bangunan yang fantastis dan imajinatif ).

#### 2) Bebas dan Dinamis

Pada dasarnya anak mempunyai karakter gerak yang sangat dinamis, tanpa pola tertentu, dimana anak melakukan segala sesuatunya secara dinamis dan tidak beraturan, ini dikarenakan anak pada usia dini mempunyai keinginan untuk bebas dalam mengekspresikan dirinya serta mendorong sifat dan karakter anak. Pada beberapa anak dalam tahap berkembang kemampuan motoriknya, sering kali masih belum dapat mengontrol gerakannya. Akan tetapi dalam pembentukan tersebut diperlukan kebebasan yang terkontrol dan terarah, sehingga diperlukan batasan-batasan ruang yang nantinya dapat mengontrol keterikatan tersebut.



BEBAS DAN DINAMIS



#### 3) Terarah, namun tidak terarah

Pada umumnya anak mempunyai keinginan untuk bermain dan bergerak. Terarah artinya bahwa anak mulai memiliki control / penguasaan terhadap dirinya dengan baik, namun juga mempunyai gerak tak terarah, dalam artian bahwa gerakan anak merupakan spontanitas, tidak berfikir panjang terhadap resiko terhadap tindakannya.

### 1.8.2 Batasan Aktivitas dan Karakter Kegiatan Anak

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Ada orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas bekerja dan bodoh. Anggapan ini kurang bijaksana, karena beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak.

### Faktor-faktor yang mempengaruhi permainan anak:

#### 1. Tingkat kesehatan

Anak-anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak-anak yang kurang sehat, sehingga anak-anak yang sehat menghabiskan banyak waktu untuk bermain yang membutuhkan banyak energi.

#### 2. Tingkat kecerdasan

Anak-anak yang cerdas lebih aktif dibandingkan dengan anak-anak yang kurang cerdas. Anak-anak yang cerdas lebih menyenangi permainan-permainan yang bersifat intelektual atau permainan yang banyak merangsang daya berpikir mereka, misalnya permainan drama, menonton film, atau membaca bacaan-bacaan yang bersifat intelektual.

#### 3. Perbedaan jenis kelamin

Anak perempuan lebih sedikit melakukan permainan yang menghabiskan banyak energi, misalnya memanjat, berlari-lari, atau kegiatan fisik yang lain. Perbedaan ini bukan berarti bahwa anak perempuan kurang sehat dibanding anak laki-laki, melainkan pandangan masyarakat bahwa anak perempuan sebaiknya menjadi anak yang lembut dan bertingkah laku yang halus.

#### 4. Lingkungan rumah

Anak yang dibesarkan di lingkungan yang kurang menyediakan peralatan, waktu, dan ruang bermain bagi anak, akan menimbulkan aktivitas bermain anak berkurang.

#### 5. Status sosial ekonomi keluarga

Anak yang dibesarkan di lingkungan keluarga yang status sosial ekonominya tinggi, lebih banyak tersedia alat-alat permainan yang lengkap dibandingkan dengan anak-anak yang dibesarkan di keluarga yang status ekonominya rendah.

### **1.8.3 Jenis Permainan Anak**

#### **Macam-macam permainan dan manfaatnya bagi perkembangan jiwa anak**

##### **A. Permainan Aktif**

##### **1. Bermain bebas dan spontan atau eksplorasi**

Dalam permainan ini anak dapat melakukan segala hal yang diinginkannya, tidak ada aturan-aturan dalam permainan tersebut. Anak akan terus bermain dengan permainan tersebut selama permainan tersebut menimbulkan kesenangan dan anak akan berhenti apabila permainan tersebut sudah tidak menyenangkannya.

## 2. Drama

Dalam permainan ini, anak memerankan suatu peranan, menirukan karakter yang dikagumi dalam kehidupan yang nyata, atau dalam mass media.

## 3. Bermain musik

Bermain musik dapat mendorong anak untuk mengembangkan tingkah laku sosialnya, yaitu dengan bekerja sama dengan teman-teman sebayanya dalam memproduksi musik, menyanyi, berdansa, atau memainkan alat musik.

## 4. Mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu

Kegiatan ini sering menimbulkan rasa bangga, karena anak mempunyai koleksi lebih banyak daripada teman-temannya. Di samping itu, mengumpulkan benda-benda dapat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Anak terdorong untuk bersikap jujur, bekerja sama, dan bersaing.

## B. Permainan Pasif

### 1. Membaca

Membaca merupakan kegiatan yang sehat. Membaca akan memperluas wawasan dan pengetahuan anak, sehingga anakpun akan berkembang kreativitas dan kecerdasannya.

### 2. Mendengarkan radio

Mendengarkan radio dapat mempengaruhi anak baik secara positif maupun negatif. Pengaruh positifnya adalah anak akan bertambah pengetahuannya, sedangkan pengaruh negatifnya yaitu apabila anak meniru hal-hal yang disiarkan di radio seperti kekerasan, kriminalitas, atau hal-hal negatif lainnya.



Sumber : <http://www.google.com>

### 3. Menonton televisi

Pengaruh televisi sama seperti mendengarkan radio, baik pengaruh positif maupun negatifnya.

## 1.9 Pengelompokan Kegiatan

Pada proses pembelajaran, merupakan gabungan antara belajar dan bermain. Yang dasar utama perencanaannya mencakup ruang dalam dan ruang luar sekaligus, dimana semua ruang penghubungnya hendaknya tertutup dan terlindungi. Adapun pengelompokan Kegiatan bangunan Child Care -Center terdiri dari 7 kelompok, yaitu :

- 1) Meja kursi  
Misal untuk mengolah bahan dan pelajaran yang tidak menimbulkan banyak kotoran dan sisa barang.  
Misal bermain rumah-rumahan, berkemah, jual beli, kesehatan.
- 2) Musik  
Mencari nada dan suara sendiri-sendiri, menyanyi dan menari bersama.
- 3) Kegiatan sibuk dan berantakan  
Misalnya bermain dengan tanah liat, pasir, dan air.
- 4) Kegiatan tenang  
Misal membuka-buka buku, menulis, istirahat, mendongeng.
- 5) Bergerak dan dinamis  
Misal memanjat ayunan, melompat, berguling.
- 6) Kegiatan Konstruksi  
Misal membuat bangunan dari potongan-potongan kayu, skala besar atau kecil, merawat/menggunakan dan menjalankan mesin, kapal kapalan, rumah-rumahan.



Sumber : <http://www.google.com>

### 1.10 Gaya dan Cara Belajar Anak

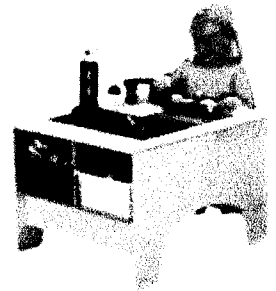
Setiap orang pasti mempunyai cara atau gaya belajar yang berbeda-beda. Banyak gaya yang bisa dipilih untuk belajar secara efektif. Gaya dan cara belajar anak sangat berpengaruh terhadap intensitas pengetahuan yang anak terima menuju otak. Adapun beberapa gaya dan cara belajar anak yang efektif antara lain ( Sumber : [Depdiknas.go.id](http://Depdiknas.go.id) ) :

#### 1. Belajar dengan kata-kata.

Gaya ini bisa kita mulai dengan mengajak seorang teman yang senang bermain dengan bahasa, seperti bercerita dan membaca serta menulis.

#### 2. Belajar dengan pertanyaan.

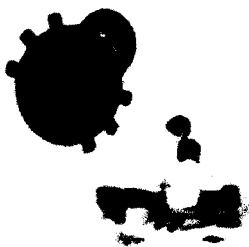
Bagi sebagian orang, belajar makin efektif dan bermanfaat bila itu dilakukan dengan cara bermian dengan pertanyaan. Misalnya, kita memancing keinginan tahuan dengan berbagai pertanyaan.



Sumber : <http://www.google.com>

#### 3. Belajar dengan gambar.

Ada sebagian orang yang lebih suka belajar dengan membuat gambar, merancang, melihat gambar, slide, video atau film.



Sumber : <http://www.google.com>

#### 4. Belajar dengan musik.

Detak irama, nyanyian, dan mungkin memainkan salah satu instrumen musik, atau selalu mendengarkan musik.

#### 5. Belajar dengan bergerak.

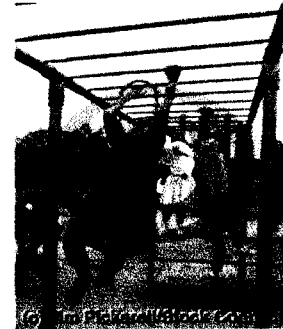
Gerak manusia, menyentuh sambil berbicara dan menggunakan tubuh untuk mengekspresikan gagasan adalah salah satu cara belajar yang menyenangkan.

## 6. Belajar dengan bersosialisasi.

Bergabung dan membaaur dengan orang lain adalah cara terbaik mendapat informasi dan belajar secara cepat. Dengan berkumpul, kita bisa menyerap berbagai informasi terbaru secara cepat dan mudah memahaminya.

## 7. Belajar dengan Kesendirian.

Ada sebagian orang yang gemar melakukan segala sesuatunya, termasuk belajar dengan menyepi. Untuk mereka yang seperti ini, biasanya suka tempat yang tenang dan ruang yang terjaga privasinya.



Sumber : <http://www.google.com>

### 1.11. Fungsi Permainan Bagi Anak

Berbagai keterampilan dan kemampuan ternyata dapat dilatih melalui permainan. Adapun fungsi permainan dalam perkembangan anak :

#### 1. Permainan dapat meningkatkan ketrampilan dan kecerdasan

Berbagai permainan misal :



Sumber : <http://www.google.com>

- Memanjat, melompat, melempar memperkuat otot dan penguasaan keseimbangan tubuh. Bentuk permainan yang melatih otot dan olah tubuh ini terdapat pada berbagai olah raga, dimana olah raga mampu meningkatkan ketajaman mata dan kecepatan reaksi.
- Ketrampilan berhitung dan mekanika, misal menyusun balok, ular tangga, monopoli, dakon, dan kartu domino.
- Ketrampilan berimajinasi dan dasar2 ketrampilan membaca dapat dilatih dengan menggunakan *jigsaw puzzle*, merajut, dan menggambar. Imajinasi dapat dilatih dengan alat yang sederhana, seperti pasir, daun ranting, kain, sabun, kawat, tali, bahkan kursi yang disusun.
- Permainan strategi dapat dilatih melalui catur, monopoli, dan sebagainya.

#### 2. Permainan turut memperkenalkan aturan social kepada anak

Permainan yang penuh persaingan dan harus dilakukan secara berkelompok akan membuat anak peka terhadap kejujuran, tenggang rasa, solidaritas kelompok, fairness, kesetiaan, dan lapang dada untuk menerima kekalahan.



Sumber : <http://www.google.com>

#### 3. Permainan melatih disiplin diri pada anak

Bila anak bermain terus-menerus tanpa memikirkan kewajiban lain yang harus dilakukannya, itulah saatnya orangtua melatih anak untuk berdisiplin soal waktu. Bila anak memaksakan keinginannya untuk bermain sesuatu yang kita larang, kita dapat melatih mereka untuk menguasai keinginan tanpa harus merusak lingkungan sekitarnya.

## 2.1 Kondisi Psikologis Anak

Anak mempunyai karakteristik yang beragam. Pada enam tahun pertama-masa emas perkembangan otak anak-anak terbagi dalam tiga tahap pertumbuhan, yaitu :

1. Masa bayi, yaitu masa 18 bulan pertama.
2. Masa tatih, yaitu dari usia 18 bulan hingga 3 tahun. Tahap ini anak menuju pada tahap penguasaan bahasa dan motorik serta kemandirian.
3. Masa kanak-kanak/pertama, dari 3-6 tahun merupakan masa pra sekolah.

Perkembangan anak secara umum dapat digolongkan menjadi dua, yaitu :

1. Perkembangan Jasmani ( psikologis/gerak fisik ).
2. Perkembangan rohani ( kognitif/intelektual, afektif/empati ).

Tabel 1.2

Tahapan Perkembangan Anak

Tahap Perkembangan	Karakterisasi
1. Sensorimotor ( sejak kelahiran-2 tahun )	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membedakan diri sendiri dengan setiap objek.</li> <li>- Mengenal diri sebagai pelaku kegiatan dan mulai bertindak dengan tujuan tertentu.</li> <li>- Menguasai keadaan tetap dari objek menyadari bahwa benda tetap ada meskipun tidak terjangkau oleh indera.</li> </ul>
2. Pra-operasional ( 2-7 tahun )	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Belajar menggunakan bahasa dan menggambarkan objek dengan imajinasi dengan kata-kata.</li> <li>- Dalam berpikir masih bersifat egosentris :mempunyai kesulitan menerima pandangan orang lain.</li> <li>- Mengklasifikasikan objek menurut tanda.</li> </ul>

Sumber : Atkinson, Rita L. ( 1997 ). Pengantar Psikologi. Jakarta: Erlangga, hal 97.

Dalam enam tahun pertama yang disebut **The Golden Years**, seorang anak mempunyai potensi yang sangat besar untuk berkembang. Pada usia ini 90% dari fisik otak anak sudah terbentuk. Demikian karakteristik anak yang dominan yang dirangkum dari beberapa buku yang berkaitan dengan psikologis anak pada masa perkembangannya, antara lain :



Sumber : <http://www.google.com>

### 1. Mempunyai daya imajinasi dan fantasi

Anak pada tahap perkembangan pra-operasional, dalam belajar dan mengenal serta menggambarkan suatu objek mulai menggunakan imajinasi dan fantasinya/khayalan. Sehingga anak dapat berkembang dan merangsang otak dalam perkembangannya.

### 1. Aktif dan selalu ingin tau

Anak akan selalu aktif dalam segala hal, serta ingin tau terhadap segala sesuatu yang baru dan menarik.

## 2.2 Child Care – Center

### 2.2.1 Pengertian dan Batasan Judul

Pengertian :

Play Group :

Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Bertujuan membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, ketrampilan, dan daya cipta anak untuk perkembangan selanjutnya.

Tempat Bermain :

Area/tempat yang berfungsi sebagai ajang bermain bagi anak.

Klinik anak :

Suatu tempat atau wadah yang menampung dan merawat anak sakit.  
Suatu tempat atau wadah konsultasi, perawatan dan pengobatan anak.

Child Care - Center :

Child "anak" :

Manusia yang masih kecil ( *Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia hal 38* ). Pengertian yang dimaksud adalah anak-anak usia pra-sekolah sebelum memasuki jenjang pendidikan formal yaitu Sekolah Dasar, dengan batasan umur antara 2 tahun sampai 6 tahun



Care :

Menjaga ( merawat dan mendidik ) anak kecil. (Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia hal 63 ).

Center "Pusat" :

Pokok pangkal atau yang jadi pempunan berbagai hal, urusan ( Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia hal 781 ).



Sumber : <http://www.google.com>

Pengertian Child Care - Center

Child Care – Center merupakan suatu tempat yang mewadahi kegiatan baik maupun outdoor yang diperuntukkan untuk anak-anak normal/sehat berusia ar tahun sampai 6 tahun, dengan berbagai fungsi dan fasilitas kegiatan belajar bermain sebagai penunjang pertumbuhan dan perkembangan karakteristik anak melingkupi fasilitas kesehatan dan perawatan pertolongan pertama pada anak semuanya mewadahi segala tuntutan dalam menjaga dan mendidik serta m "care" anak.

**2.2.2 Child Care – Center yang Imajinatif dan Fantastis**

Anak pada masa perkembangannya, mempunyai karakter imajinasi dan fantasi yang kuat terhadap segala sesuatu/benda-benda yang dijumpainya.

- Imajinasi** : imajinasi, khayalan.  
**Imajinatif** : bersifat khayal  
**Fantasi** : khayalan, angan-angan  
**Fantastis** : menakjubkan,bersifat angan-angan.



<http://www.google.com>

Bertujuan merancang bangunan Child Care – Center pada penekanan citra visual bangunan yang fantastis dan imajinatif. Ide dasar dari konsep imajinatif dan fantastis, yaitu dari karakter anak pada masa perkembangannya yang mempunyai daya karakter imajinasi dan fantasi yang kuat dari segala bentuk atau benda yang dilihatnya.

Selain itu citra bangunan yang fantastis juga dapat dikembangkan pada bangunan dengan adanya fasad bangunan yang dinamis ( tidak beraturan ) serta penataan lay out dan ornamen-ornamen ruang yang dapat merangsang perkembangan karakter psikologis anak.

## 1. Tata Ruang Dalam

Pengorganisasian tata ruang akademis dan non-akademis, penggunaan bahan, warna dan tekstur pembentuk ruang. Bahan pembentuk ruang, warna dan tekstur disesuaikan dengan fungsi dan aktivitas yang dilakukan dengan memperhatikan penggunaannya, yaitu anak-anak. Sehingga diperlukan juga dimensi dan standart ruang yang sesuai dengan standart anak-anak, sehingga dapat memaksimalkan fungsi kegiatan yang ada didalamnya.

## 2. Tata Ruang Luar

Ruang luar merupakan suatu wadah yang tidak nyata akan tetapi dapat dirasakan oleh manusia ( *Hakim, Rustam. (1987). Unsur Perancangan. Jakarta: Bina Aksara, hal 2*).

Ruang lingkungan luar dipengaruhi oleh citra visual bangunan yang ada terhadap kondisi eksistingnya. Kondisi yang ada harus mengekspresikan tentang konsep yang diambil, yaitu iamjnatif dan fantastis, akan tetapi kegiatan dan aktivitas anak dari fungsi utamanya adalah tempat yang dapat mewadahi aktivitas anak usia pra sekolah ( usia antara 2 tahun-6 tahun ).

## 2.3 Studi Komparatif

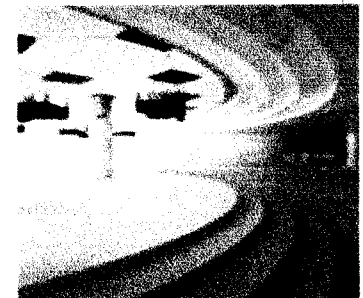
### 1. German Japanese Center

Kisho Noriaki Kurokawa, 1988

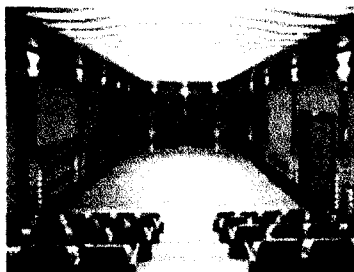
<http://www.greatbuildings.com>.

Bangunan German Japanese Center ini dirancang untuk memenuhi fasilitas yang cukup sebagai pusat riset. Secara Arsitektur menggunakan konsep waktu histories dan linear. Terdapat tiang Schinkel'S yang berada dibagian dalam bangunan yang langsung terkait dengan lantai.

Pada fasade bangunan berbentuk landasan setengah lingkaran pada entrance dan menggunakan material kaca. Pada bagian dalam, tepatnya plafond dan pola lantai bermain terhadap ketinggian lantai dan lekukan plafon, sehingga memberi kesan dinamis.



Sumber : <http://www.greatbuildings.com>



Sumber : <http://www.greatbuildings.com>

Pada area ruang dalam bangunan German Japanese Center, menggunakan ketinggian pola lantai dan plafon yang memberi kesan dinamis tidak monoton. Selain itu juga dapat menimbulkan imajinasi dan fantasi yang melihatnya, bisa digambarkan dengan corak dan motif yang berbeda-beda.

## 2. <http://www.great buildings.com>.



Bangunan dengan bentukan fasad pada atap yang dominan lancip dan bulat dapat menciptakan imajinasi dan fantasi menyerupai bangunan kerajaan di negeri dongeng.

## 3. Gedung Opera Sydney, Australia

Bangunan ini menggunakan struktur cangkang pada penutup atapnya. Dari segi bentuk bangunan, orang yang melihatnya langsung dapat berimajinasi dan berfantasi bahwa bangunan itu menyerupai binatang yaitu siput. Studi kasus bangunan ini bisa menjadi acuan dan referensi pola pikir dalam pengembangan desain bangunan Child Care \_ Center di Jogjakarta ini.



Atap lancip

## 2.4 Citra Visual Bangunan

Citra dalam arsitektur mempunyai fungsi yaitu mengkomunikasikan jiwa bangunan melalui ungkapan visual bangunan, ungkapan visual bangunan dapat diwujudkan melalui bentuk, lay out ruang maupun fasad bangunan. Citra merupakan penunjuk suatu gambaran atau *image*, yaitu suatu kesan penghayatan yang menangkap arti bagi seseorang ketika melihat suatu bangunan atau benda-benda lainnya (Mangun Wijaya, Y.B.1995. Wastu Citra. Jakarta:PT.Gramedia,hal 31 ).

Adapun faktor-faktor yang mewujudkan bentuk citra bangunan :

- ◆ Simbol
- ◆ Fungsi, pemenuh aktivitas pengguna
- ◆ Warna
- ◆ Tekstur/bahan
- ◆ Skala dan proporsi dan irama

## Citra Visual Bangunan terhadap Karakteristik Perkembangan anak

Anak pada usia 2-6 tahun mempunyai pandangan dan penilaian yang berbeda-beda terhadap 6 faktor diatas, yaitu :

- ◆ Dalam pembentukan karakter ruang secara psikologis warna dan bentuk mempunyai peranan penting dalam mengembangkan imaji dan fantasi anak.
- ◆ Bentuk bangunan atau benda-benda yang tidak terlalu rumit akan merangsang amajinasi anak, dibanding bentuk yang sangat rumit.
- ◆ Skala, proporsi dan dimensi anak akan membantu penyaluran karakter anak.

## 2.5 Konsep Tata Ruang

Untuk memberikan rangsangan bergerak bagi anak, ruang dirancang dengan mempertimbangkan karakter-karakter gerak anak yang sangat aktif, dinamis, terarah namun tidak terarah, baik dari tata ruang dalam maupun tata ruang luar. Adapun beberapa cara yang dapat ditempuh antara lain :

### 1. Merancang perubahan suasana ruang

Ruang bermain dapat dibagi menjadi dua, yaitu terdiri dari ruang dalam (*in door*) dan ruang luar (*out door*). Perubahan-perubahan suasana ruang dapat menantang anak untuk melakukan eksplorasi terhadap variasi ruangan yang ada. Selain itu, dapat pula merangsang karakter anak untuk berfantasi dan berimajinasi terhadap perubahan ruang serta menjadikannya sebagai stimulant kreativitas anak. Suasana dapat dibentuk dengan adanya bunyi-bunyian, bau-bauan yang melengkapi perancangan ruang bermain tersebut.

### 2. Merancang perubahan bentuk ruang

Perubahan pada bentuk ruang dapat diberikan dengan adanya belokan-belokan pada ruangan, tekuk-tekukan, ataupun pada plafon ruang yang bergelombang, atau dengan penggunaan bentuk yang dikombinasikan. Variasi pada ruangan terhadap bentuk dapat merangsang anak terhadap daya imajinasi dan fantasi anak.

### 3. Merancang perubahan ketinggian ruang

Perubahan pada bentuk ruang dapat diberikan dengan adanya perbedaan ketinggian pada lantai, juga pada plafon. Lantai dasar lebih memberikan kesan monoton, sedangkan lantai yang mempunyai ketinggian yang beragam dapat memberikan dinamisasi terhadap ruang. Akan tetapi dalam menentukan ketinggian lantai, perlu diperhatikan juga terhadap standart dan dimensi ukuran anak, sehingga kenyamanan juga dapat dicapai (misal anak tangga, ramp).

### 4. Merancang perubahan elemen-elemen ruang

Penataan elemen-elemen ruang, dapat dilakukan dengan elemen-elemen ruang yang berupa elemen fix pada ruang (misal jendela, pintu, kolom, dll), maupun elemen non fix pada ruang (yaitu furniture). Penataan elemen ruang tidak mengganggu dan membatasi terhadap ruang gerak anak, akan tetapi justru dapat merangsang anak untu bergerak dan bermain. Elemen ruang dapat juga mencakup warna dan tekstur ruang.

## 2.6 Elemen-elemen Desain Ruang

Dalam merdesain ruang bermain anak perlu memperhatikan beberapa aspek yang dapat merangsang perkembangan karakter anak, antara lain :

### 1. Warna

Warna cerah, seperti kuning, oranye dan ungu. Pemilihan warna disesuaikan dengan fungsi ruang.

Tabel 1.3  
Karakter Warna

Warna	Karakter
Primer (merah,kuning,biru)	Berkesan aktif dan dinamis.
Paduan warna kontras (merah cabe, kuning kunyit,biru laut, hijau daun)	Membuat suasana menjadi gembira dan berkesan ceria
Wama pastel (salem,merah muda, hijau pastel)	Berkesan bersih, ringan, namun lembut dan nyaman. Menceminkan kelembutan dn kehalusan.
Wama ringan (kuning matahari, hijau rumput, biru awan)	Membuat suasana terasa segar dan nyaman
Wama berat ( coklat, biru tua, abu2 hijau lumut, hitam putih)	Berkesan suram, namun bila dipadukan dengan wama terang akan menghasilkan karakter yang unik
Wama natural (terakota, cokelat kayu )	Memberi kesan hangat, dekat dengan alam
Wama putih	Terkesan monoton, membosankan untuk kamar anak
Wama gelap	Berkesan menekan dan kurang sesuai untuk ruang anak

Sumber : Imelda,S.(1997). Kamar Anak dan Remaja. Jakarta:PT.Gramedia,hal 11

### 2. Skala dan Dimensi/ukuran anak

indoor

Usia	Tinggi	Ruang gerak
2-4 tahun	0.95 m	0.71 m <sup>2</sup>
4-7 tahun	1.10 m	0.95 m <sup>2</sup>

>out door

Usia	Tinggi	Ruang gerak
2-4 tahun	1.12 m	1.20 m <sup>2</sup>
4-7 tahun	1.53 m	1.80 m <sup>2</sup>

Sumber : Osmond,1987

## 3. Tekstur

- taman bermain dibuat berkelompok, tidak sendiri-sendiri.
- Taman bermain dilengkapi dengan tempat pengontrol, sehingga orang tua dapat pula mengawasi tanpa berinteraksi langsung dengan anak.
- Tidak dekat dengan pusat keramaian.
- Bahan-bahan permukaan menggunakan rumput atau pasir
- Nyaman, sejuk dan banyak pepohonan/rindang.

## 4. Bentuk ruangan

- harus jelas dan terarah
- memiliki jalan pintas
- terbuka dan mempunyai banyak akses rute

## 5. Besaran Ruang

Sementara jarak terjauh antara dua anak yang masih dapat melihat dengan jelas setiap anggota tubuh temannya (*social distance*) adalah gerakan anak dalam melakukan kegiatan membentuk suatu lingkaran, sehingga ruang gerakanya berupa lingkaran.

Tabel 1.4  
Ruang Gerak Bermain Dalam Ruang  
(*Personal Space* Anak – Besaran Minimal Ruang)

USIA	TINGGI	RUANG GERAK
2-4 tahun	0.95 m	0.71 m <sup>2</sup>
4-7 tahun	1.10 m	0.95 m <sup>2</sup>
7-11 tahun	1.25 m	1.21 m <sup>2</sup>
11-13 tahun	1.38 m	1.50 m <sup>2</sup>

Sumber : Osmond,1974

Ruang gerak anak dalam kaitannya dengan *personal space* bagi anak di dalam ruangan merupakan jarak imajiner yaitu sama dengan tinggi badannya dan ruang gerakanya berupa luas lingkaran. Dimensi tersebut nantinya dapat dipergunakan dalam mengasumsikan besaran ruang yang dibutuhkan sesuai dengan fungsi ruangan tersebut.

## 6. Sirkulasi

Bentuk teratur : kotak, kubus, geometris, pyramid, kerucut, dsb.

Bentuk tidak teratur ( dinamis ) : zig zag, lengkung, bentuk alam.

## 7. Open Space

Lantai : menggunakan karpet, keramik atau lantai kayu. Lantai tidak tidak dingin maupun hangat, tidak licin, mudah dibersihkan, bebas dari kuman dan bersifat isolator ( penghambat panas ).

Dinding : menggunakan warna-warna cerah, seperti warna primer dan multi fungsi (misal dapat untung menggantung barang, dinding gambar, dsb). Selain itu juga bias dengan permainan dan variasi tekstur, elemen dinding maupun warna.

Langit-langit : mempunyai variasi tinggi rendah, lipatan-lipatan, permainan warna dan tekstur.

## 2.7 Kebutuhan Fungsi Ruang

Tabel 1.5  
Kebutuhan Fungsi Ruang Berdasar Umur

### Sebelum sekolah

Caregiving	Permainan aktif	Permainan tenang	Permainan kotor
Toilets	Memanjat	Membaca	Permainan air
loker	Merayap	Mendengar/listening	Menggambar/melukis
Ruang pengawasan orang tua	Ayunan	Menulis	Permainan pasir
kontak fisik dengan orang dewasa	Permainan dorong	Ilmu pengetahuan/science	Permainan tanah liat
Ruang transisi	Permainan penyeimbang	Permainan strategi	Kegiatan memasak
Area privat	Musik dan tari	Menyusun balok	Berpetualang
	Boneka		Permainan alam (tanaman&binatang)
	Permainan merias		
	Rumah main		
	Permainan logistik		
	Drama		

### Anak usia sekolah

Caregiving	Permainan aktif	Permainan tenang	Permainan kotor
Toilet	Berlari	Membaca	Art and craft
Loker	Musik dan tari	Mendengar	Tanah liat
Memasak	Memanjat	Pekerjaan rumah	foto
Peralatan	Permainan dorong	Puzzles dan games	
Ruang berkumpul	Berayunan	istirahat	
Area privat	Permainan/games		
Ruang transisi	theater		
Bulletin orang tua			

Sumber : Child Care Design Guide, hal 139

## 2.8 Teori Ruang

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam merencanakan ruang pada bangunan Child Care Center ini adalah :

- Penerangan dan pengudaraan kamar –alami dan buatan- harus baik
- Bahan dan pola/tekstur lanyai disesuaikan dengan fungsi ruang
- Menyediakan area bermain yang cukup luas, didukung oleh karakteristik gerak anak
- Menciptakan ruangan indoor dan outdoor yang mampu merangsang kreativitas dan daya imajinasi/ fantasi anak
- Memperhatikan factor keamanan anak
- Memperhatikan aspek keamanan

### 3.1. Spesifikasi Proyek

#### 3.1.1 Struktur Fungsi

##### 1. Fungsi Utama

Sebagai fungsi sebagai tempat mendidik anak yaitu belajar dan bermain. Dibutuhkan area untuk belajar berupa area kelas yang dibedakan berdasar fungsi dan jenis aktivitas kegiatannya. Ruang kelas tersebut berupa kelas-kelas didik anak yang berupa masa-masa bangunan akan tetapi menjadi satu kesatuan masa bangunan.

##### 2. Fungsi Pendukung

Merupakan fungsi lain selain ruang pokok kelas sebagai tempat belajar. Misalnya area untuk menggali bakat anak (misal : memasak, berkebun, petualang, dll), area kelas pendidikan ekstra keagamaan (misal : iqra'), area olah raga (misal ; berenang, bulu tangkis, dll), pengenalan terhadap teknologi (komputer) dan lain-lainnya.

##### 3. Fungsi Pelengkap

Tersedianya fasilitas-fasilitas pelengkap, misalnya : wartel, Mini market, kafetaria, galeri anak, dan lain-lainnya.

#### 3.1.2 Pengguna

Kegiatan dan aktivitas di dalam Child Care – Center ini melibatkan beberapa pelaku dalam aktivitas yang ada. Pelaku kegiatan dapat dikelompokkan sebagai berikut :

##### 1. Pengelola

Terdiri dari :

- a. Karyawan, meliputi :
  - Direktur
  - Staff Akademik
  - Administrasi



- a. Pembimbing dan Guru/pelatih  
Bertugas sebagai pengajar dan mendidik anak, serta melayani pemenuhan kebutuhan fisik dan psikologis perkembangan anak.
- b. Psikolog  
Bertugas menyelenggarakan bimbingan dan konsultasi dalam pembinaan anak.
- c. Dokter anak/perawat  
Bertugas untuk melayani dan perawatan kesehatan, khususnya perawatan pertolongan pertama pada anak.
- d. Petugas Servis  
Sebagai penunjang pelaksanaan pelayanan, misal : kebersihan, juru masak, keamanan, dan lain-lainnya.

## 2. Konsumen

- a. Diperuntukkan bagi anak-anak usia 2-6 tahun, sebagai pelaku utama  
Pelaku utama dibagi menjadi dua, yaitu untuk :
  - anak terdaftar sebagai murid
  - anak yang ditiptikan sementara
- b. Orang tua dari peserta didik anak-anak yang menggunakan fasilitas Child Care Center ini.  
Diperlukan ruangan khusus untuk menampung para orang tua, misal ruang dimana orang tua secara tidak langsung dapat pula melihat perkembangan didikan anak.

Adapun karakter dari pengguna Child Care - Center ini antara lain :

### 1. Pengelola

- Disiplin dan tertib  
Para pengelola dan karyawan harus mempunyai kedisiplinan dan ketertiban dalam mengelola dan menjalankan aktivitas kegiatan di Child Care Center ini.

### 2. Orang tua

- Ingin tau  
Para orang tua mempunyai keinginan terhadap segala sesuatu, khususnya aktivitas-aktivitas yang dilakukan anak mencakup perkembangan dan pendidikannya.
- Cepat panik  
Orang tua akan cepat panik terhadap segala sesuatu yang terjadi pada anak-anaknya.
- Disiplin dan tertib

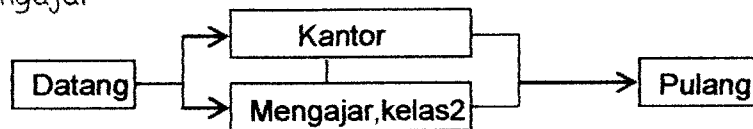
### 3.2 Kegiatan Pengasuhan

Kegiatan yang dilakukan meliputi mendidik, merawat dan menjaga anak dengan mempertimbangkan aspek perkembangan psikologis yang dibutuhkan anak.

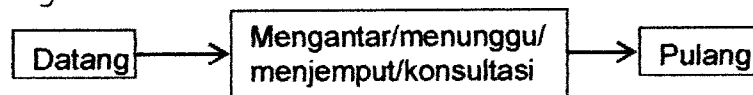
1. Anak-anak ( pelaku utama )



2. Pengajar

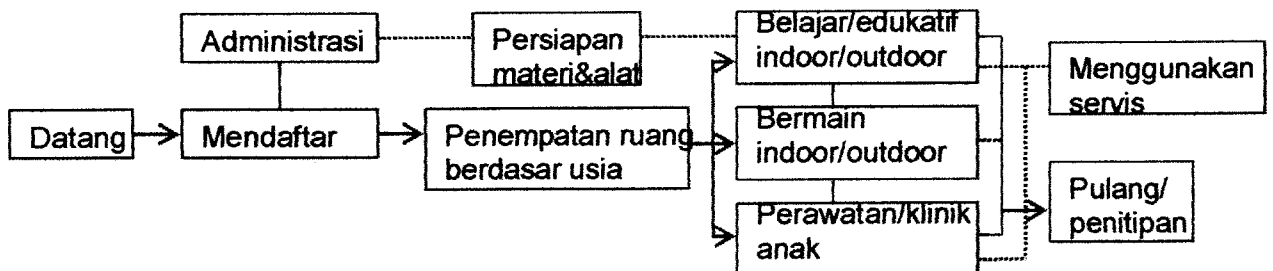


3. Orang tua

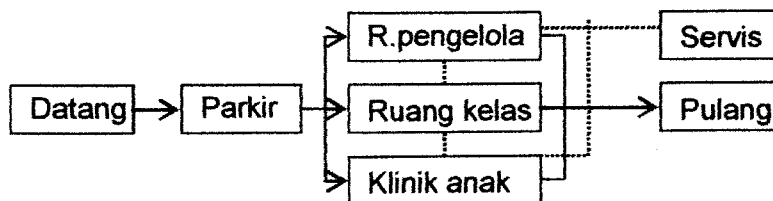


### 3.3. Pendekatan Kelompok Kegiatan Pelaku

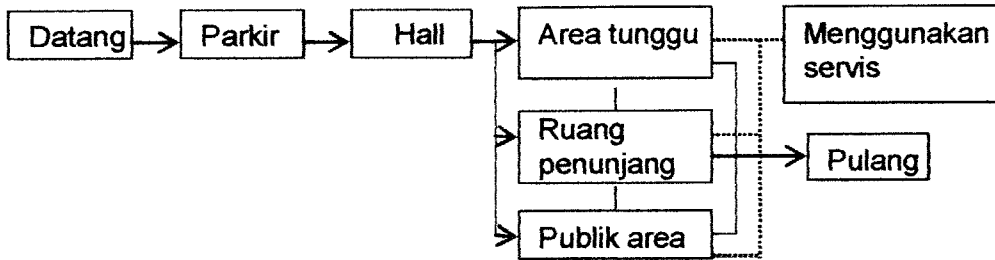
1. Anak, sebagai Pelaku Utama



2. Pengelola



3. Orang tua

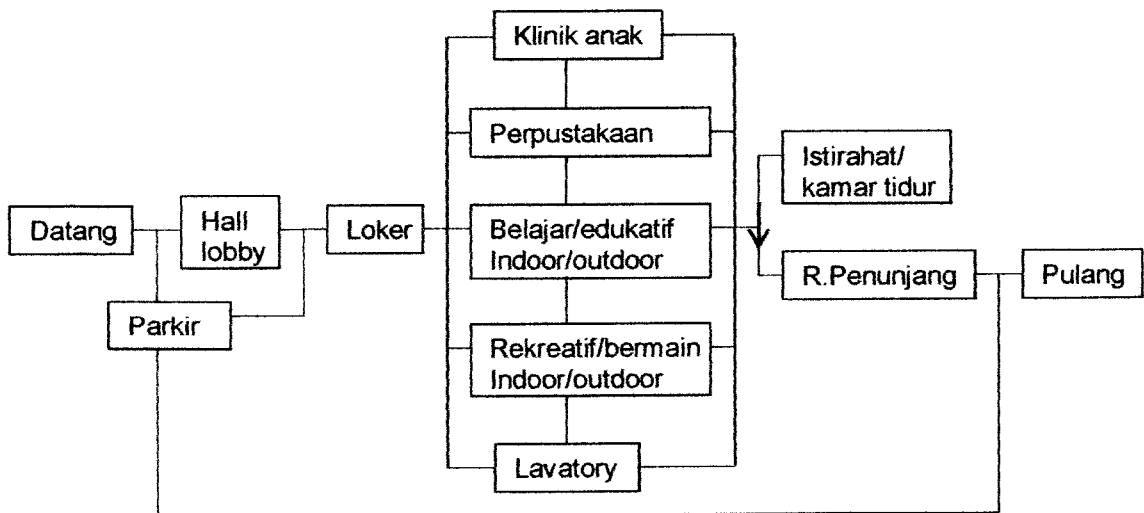


Keterangan :

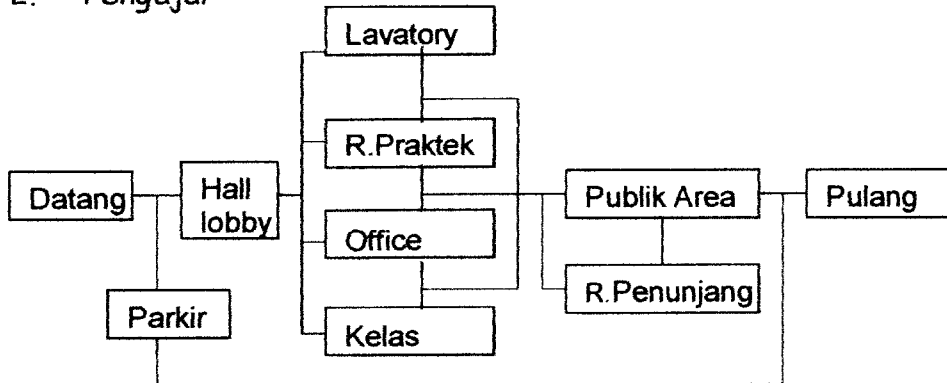
- > Hubungan Langsung
- Hubungan Tidak Langsung
- - - - - Hubungan Pendukung

3.4 Alur Kegiatan

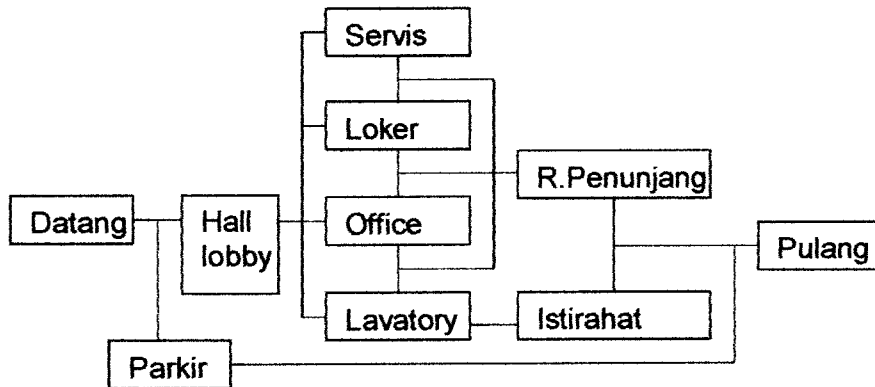
1. Anak, sebagai Pelaku Utama



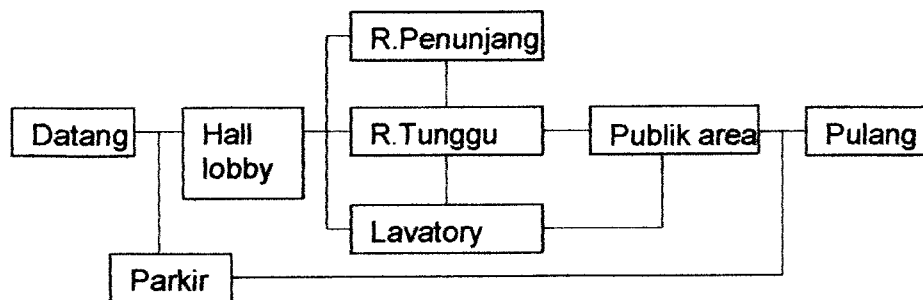
2. Pengajar



3. Karyawan



4. Orang tua



## 3.5 Fungsi Ruang

Bentuk Kegiatan	Ruang Yang Dibutuhkan	Fungsi Ruang
Ruang Belajar/Edukatif dan Bermain	Terdiri dari ruang-ruang kelas :	
	R.Teori/Membaca/bahasa/ Learning room	Kegiatan belajar mengajar pokok
	R.Matematika	Mengajar anak terhadap bilangan angka
	R.Drama dan Rias	Mengajar anak terhadap fashion dan drama/acting
	R.Komputer	Mengenalkan dan mengajar anak terhadap teknologi
	R.Tari/Ballet	Mengajar tarian
	R.Vokal/musik	Mengolah dan mengasah bakat anak terhadap vocal/music
	R.Audiovisual	Ruang pertunjukan
	Studio Lukis	Mengasah bakat anak
	Ruang IPA&IPS	Ruang Ilmu pengetahuan
	Planetarium	Ruang pertunjukan
	R.Art and craft	Kegiatan ketrampilan anak
	R.Permainan kotor	Permainan tanah liat, air, pasir
	Laboratorim	Kegiatan belajar anak
	R.Rumah tangga	Kegiatan masak memasak
Ruang Penunjang	Studio Lukis	Mengasah bakat anak
	Discovery room	Ruang pertunjukan
	R.Tunggu	Area tunggu
	Gallery anak	Ruang pameran hasil kreasi anak
	Studio foto	Ruang gallery foto&ruang foto
	Caretaria	Area makan
	Ruang souvenir	Ruang penjualan berbagai souvenir
	Mini market	Menjual berbagai kebutuhan anak
	Chocolate shop	Toko aneka macam makanan coklat
	Salon	Salon dan perawatan penampilan anak
Ruang Penunjang	Musholla	Tempat shalat
	Wartel	Wartel/telpon umum
	ATM	Transaksi bank
	Ruang tidur anak	Ruang tidur anak
	Lavatory	Lavatory
R.Serbaguna	Ruang serbaguna	
R.Informasi	Ruang informasi	

Kebutuhan Ruang	Fasilitas
<b>Permainan Aktif :</b>	
- Memanjat	Papan memanjat
- Ayunan	Ayunan,
- Merayap	Papan merayap
- Permainan dorong	Kereta dorong, tugboat(kapal penarik)
- Permainan penyeimbang	Balok papan, ayunan penyeimbang, permainan holahop, kuda-kudaan
- Musik dan tari	Ruang musik/tari, tempat pertunjukan, perangkat alat musik
- Boneka	Doll room, Permainan memberi papan kandang bayi (Play panel baby corral room)
- Permainan merias	Ruang merias, mirror room
- Rumah main	Rumah tenda, bed room, ball pool
- Permainan logistik	Logistic room, store room
- Drama, theatre	Dramatic dress room, theatre room, play screen
- Olahraga	Lapangan sepak bola, lap tennis, lap lari, bola basket, bulu tangkis

Kebutuhan Ruang	Fasilitas
<b>Permainan Tenang :</b>	
- Membaca	Perpustakaan, book browser room
- Mendengar/listening	Ruang audiovisual
- Menulis	Ruang kelas
- Keagamaan	Ruang keagamaan
- Ilmu pengetahuan/science	Laboratorium, ruang fosil
- Permainan strategi	Permainan catur, table lego
- Permainan struktur	Papan balok
- Permainan ketangkasan	Squareplay panel room

Kebutuhan Ruang	Fasilitas
<b>Permainan Kotor :</b>	
- Permainan air	Kolam renang, kolam lumpur
- Menggambar/melukis	Studio lukis/gambar
- Permainan pasir	Box pasir(indoor), kolam pasir(outdoor)
- Permainan tanah liat	Studio keramik
- Kegiatan memasak	Dapur
- Berpetualang	Rumah pohon, hutan buatan
- Permainan alam (tanaman/berkebun & binatang)	Kebun binatang, taman bunga dan sayuran
- Art and craft	Studio seni art and craft, studio foto

Kebutuhan Ruang	Fasilitas
Karyawan:	
- R.Direktur	Ruang kerja direktur
- R.Staff Administrasi	Ruang kerja staff adminstrasi
- R.Administrasi	Ruang kerja kepala administrasi
Pembimbing dan guru/pelatih	Ruang kerja guru/pembimbing
Ruang rapat	Auditorium
Lavatory	Lavatory
Petugas servis	Ruang petugas servis, gudang, ruang alat, dapur, pos satpam

Kebutuhan Ruang	Fasilitas
Karyawan:	
- R.Direktur	Ruang kerja direktur
- R.Staff Administrasi	Ruang kerja staff adminstrasi
- R.Administrasi	Ruang kerja kepala administrasi
Psikolog	Ruang kerja, ruang praktek/konsultasi
Dokter Anak/perawat	Ruang kerja, ruang praktek
Ruang rapat	Auditorium
Lavatory	Lavatory
Petugas servis	Ruang petugas servis, gudang, ruang alat
Satpam	Pos satpam

Kebutuhan Ruang	Fasilitas
Hall, lobby	Hall, lobby, ruang informasi
Ruang tunggu ibu	Ruang tunggu ibu
Musholla	Musholla
Mini market	Mini market
cafeteria	Cafeteria
Gallery anak	Gallery anak
Wartel	Wartel
ATM	ATM
Souvenir and handicraft shop	Souvenir and handicraft shop

Kebutuhan Ruang	Fasilitas
MEE	Ruang MEE
Laundry	Ruang laundry
Lavatory	lavatory
Parkir	Area parkir kendaraan
Ruang pompa	Ruang pompa
Genset	Ruang genset
Sirkulasi	Area sirkulasi, tangga, transisi

## 4.1 Jadwal Kegiatan Harian

PUKUL	KEGIATAN
07.00 – 09.00	Anak-anak berdatangan, mereka mulai bisa sarapan (sereal, susu, buah, roti, nasi goreng). Tersedia puzzle, buku, mainan.
09.00 – 09.45	<b>Bermain bebas</b> Setelah melepas jaket, anak2 boleh mengambil salah satu sudut kegiatan (permainan, seni, puzzle, dll). Mungkin da juga proyek harian yang sudah dipersiapkan guru bagi yg mau ikut serta. Hal itu bias berupa lukisan dinding kelas tlg musim, poster ucapan terimakasih untuk dokter gigi yang berkunjung di kelas, boneka tangan dari kaos kaki, dll.
09.45 – 10.15	<b>Waktu berkumpul</b> Setelah membereskan perlengkapan bermain bebas, guru dan anak-anak duduk melingkar untuk mengobrol. Guru mungkin membicarakan topic khusus. Ini kesempatan murid untuk bercerita. Waktu berkumpul ini juga bisa untuk mengajarkan permainan jari (misal gerakan tangan dan badan yg menyertai lagu "Jari dan jempol"
10.15 – 10.40	<b>Waktu makan kudapan</b> Sewaktu kudapan dipersiapkan oleh guru (dibantu murid menata meja), anak-anak dianjurkan melihat-lihat buku dengan tenang. Saat makan kue, guru juga bisa sambil membacakan cerita untuk murid-muridnya.
10.40 – 10.55	<b>Waktu untuk ke kamar mandi bagi yang ingin buang air</b>
11.00 – 12.00	<b>Waktu bermain di halaman</b> Anak boleh memilih sendiri kegiatannya di luar. Bisa berlari, memanjat, bersepeda, bermain mainan imajinatif, menggali pasir, dll.
12.00 – 12.45	<b>Makan siang</b>
12.45 – 13.00	<b>Membersihkan diri, buang air, gosok gigi bersiap untuk istirahat</b>
13.00 – 14.30	<b>Tidur atau beristirahat di tempat tidur masing-masing</b>
14.30 – 15.00	<b>Anak-anak bangun. Kegiatan tenang</b>
15.00 – 15.15	<b>Kudapan</b>
15.30 – 16.15	<b>Bermain di luar ruangan</b>
16.15 – 17.30	<b>Bermain didalam ruangan dengan mainan, buku, puzzle, cat, dll</b>
17.30 – 18.00	<b>Waktu bercerita, pulang</b>





□ □ □ □ □ □  
□ □ □ □ □ □

PENGELOLA

RUANG	JMLH RUANG	LUAS (m <sup>2</sup> )	
		LUAS/ RUANG	LUAS TOTAL
R. Direktur	1	4x5	20
R. Staff Administrasi	1	6x6	36
R. Administrasi	1	3x4	12
Pembimbing dan guru/pelatih	1	6x10	60
Ruang rapat	1	8x8	36
Lavatory	4	3x3	36
Petugas servis	1	3x3	9
loker	1	2x4	8
TOTAL			217

KLINIK ANAK

RUANG	JMLH RUANG	LUAS (m <sup>2</sup> )	
		LUAS/ RUANG	LUAS TOTAL
R. Direktur	1	4x6	24
R. Staff Administrasi	1	6x6	36
R. Administrasi	1	3x6	18
Psikolog	1	9x12	108
Dokter Anak/perawat	1	10x8	80
Ruang rapat	1	4x6	24
Lavatory	2	3x3	18
Petugas servis	1	3x3	9
Satpam	1	3x3	9
TOTAL			316

AREA PENUNJANG

RUANG	JMLH RUANG	LUAS (m <sup>2</sup> )	
		LUAS/ RUANG	LUAS TOTAL
Hall, lobby, ruang informasi	1	6x5	30
Ruang tunggu	1	5x5	25
Gallery anak	1	4x8	32
Studio foto	1	3x8	24
Caretaria	1	10x10	100
Ruang souvenir	1	6x5	30
Musholla	1	6x6	36
Mini market	1	12x10	120
Chocolate shop	1	6x4	24
Salon	1	2x2	24
Wartel	1	2x2	4
ATM	2	2x2	8
Lavatory	2	3x3	18
TOTAL			375

BC 40%

$$\begin{aligned} \text{TOTAL LUAS BANGUNAN} &= \text{LUAS BANGUNAN} + \text{L. AREA PARKIR} \\ &= (3614 + 6000) \text{ M}^2 \\ &= 9614 \text{ M}^2 \end{aligned}$$

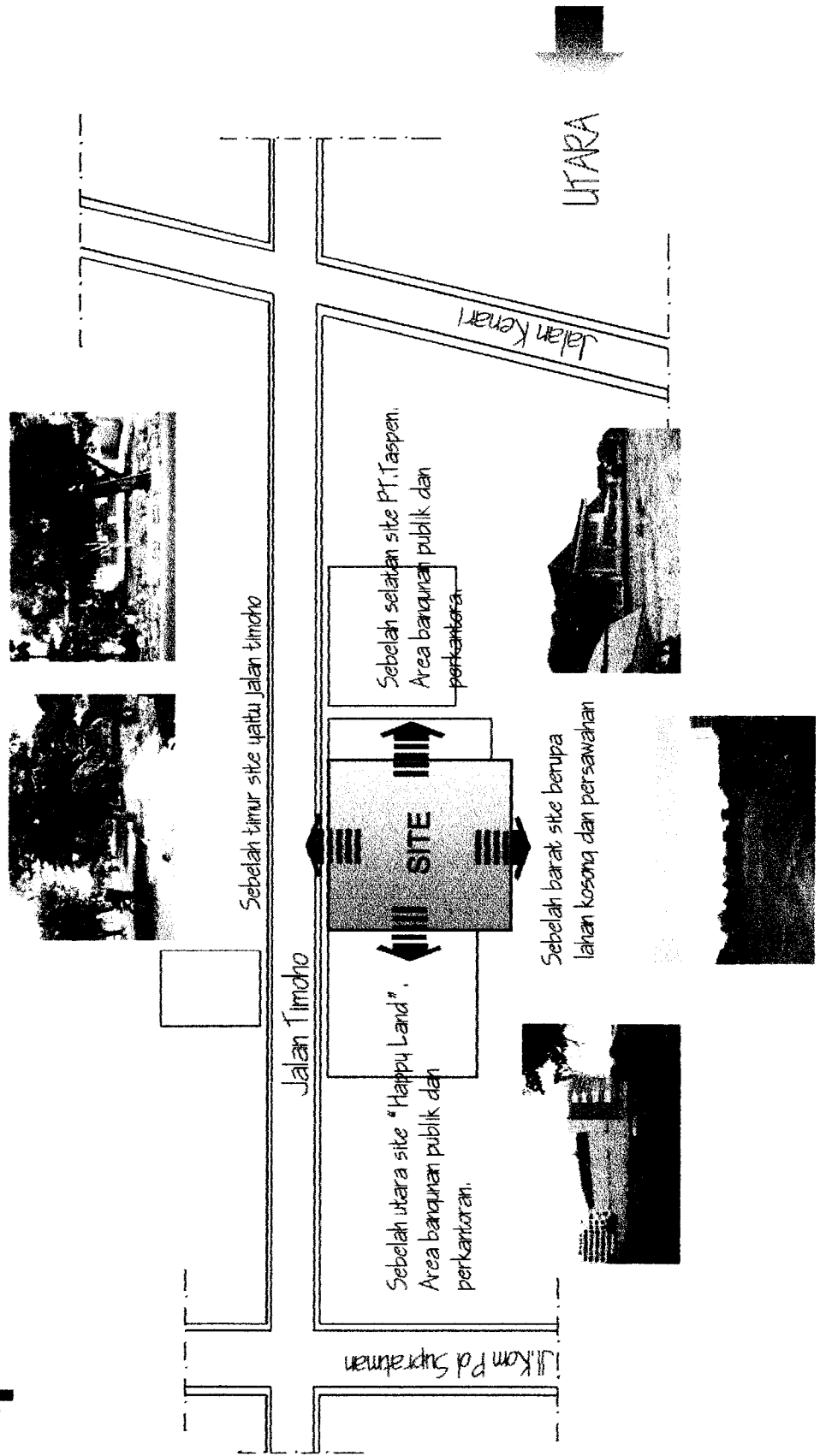
□ □ □ □ □ □

■■■■ PENEKANAN BENTUK DAN CITRA VISUAL BANGUNAN YANG FANTASTIS DAN IMAJINATIF

SILVIA DEWI PUSPARINI 01512058

# SCHEMATIC DESIGN

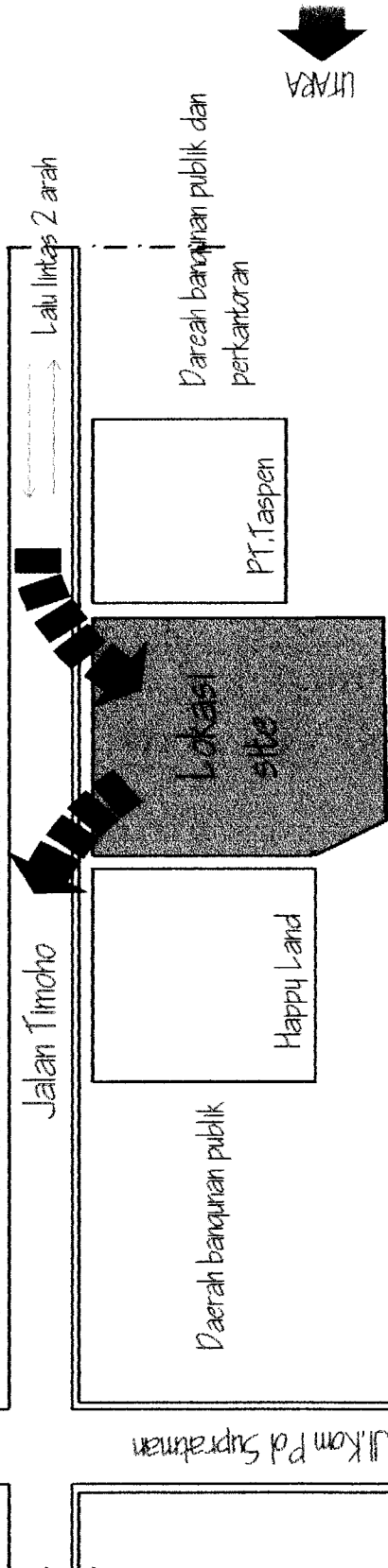
## KONDISI SITE



**Entrance Site**

Untuk kelancaran akses kendaraan, maka pintu berada di sebelah utara bangunan. Selain itu sebagai bahan pertimbangan selanjutnya untuk menghindari kemacetan kendaraan, sehingga dibuat terpisah antara pintu masuk dan keluar.

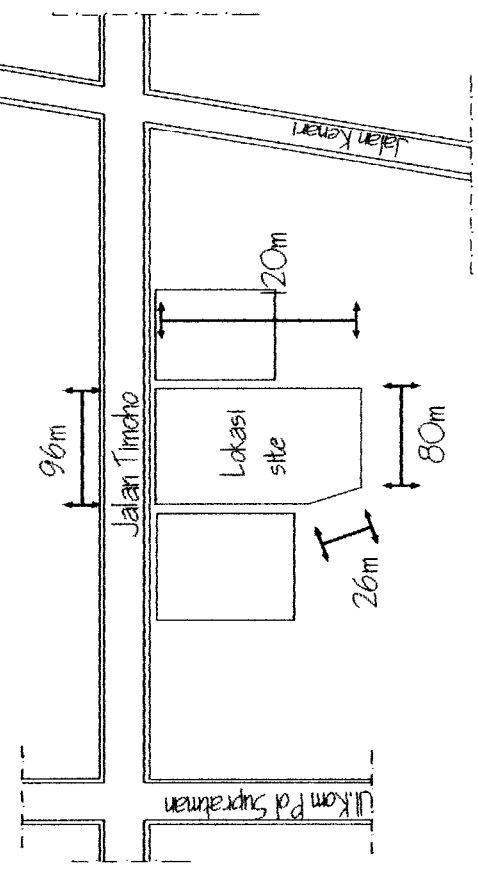
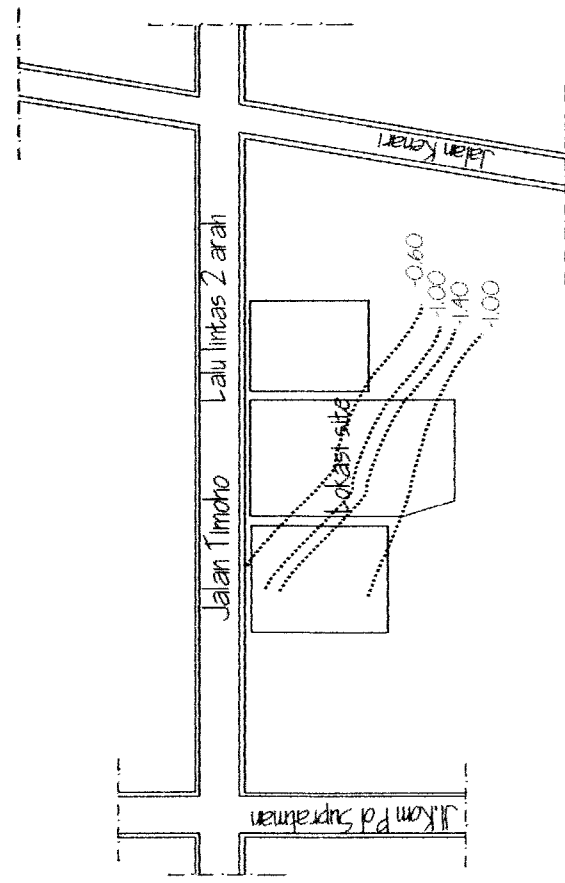
Letak entrance masuk berada di sebelah selatan, sebagai bahan pertimbangan untuk kemudahan para pengguna kendaraan sesuai dengan arus kendaraan di Jalan Timoho



Daerah area persawahan dan lahan kosong

Gambaran Kondisi Site secara Umum


Kontur dan luas lahan



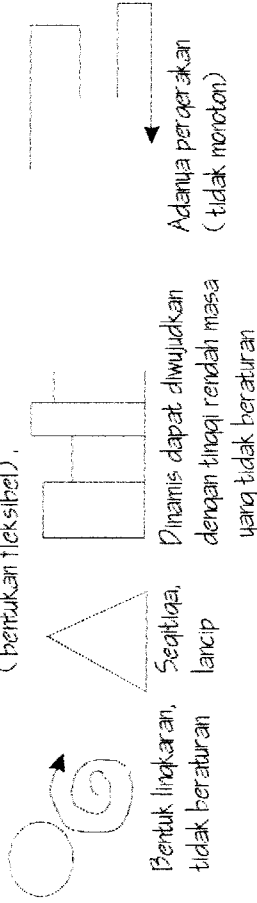
## Konsep Denah

### Gagasan Transformasi Desain

Karakter anak digunakan sebagai dasar perancangan tata masa ruang, meliputi karakter anak yaitu :

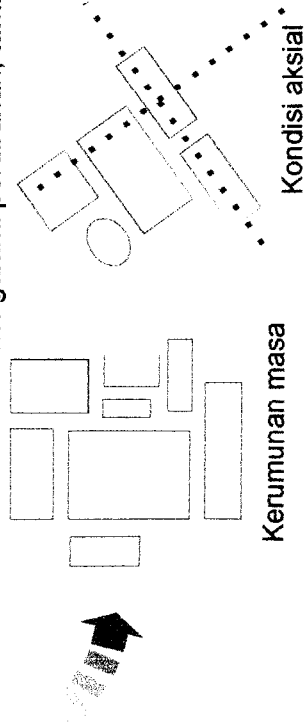
- Karakter umum : didasarkan pada sifat normatif anak (aktif, bebas, dinamis).
  - Karakter khusus : didasarkan pada sifat kegiatan yang akan diwadahi.
- DINAMIS**  Sesuatu yang bergerak (tidak monoton/aktif) atau sesuatu yang mudah menyesuaikan keadaan.


Dalam transformasi desain masa bangunan maupun denah/diagramkan dengan bentuk-bentuk yang melengkung/ lengkung, lancip dan tidak beraturan (bertukukan fleksibel).




**Organisasi Cluster** : organisasi dengan masa yang berkelompok yang menjadi satu kesatuan masa dan dapat menerima (luwes).

Organisasi ini sesuai dengan karakter anak yang aktif dan dinamis. Dimana aktif dan dinamis berarti akan selalu mengalami perubahan, tumbuh berkembang.



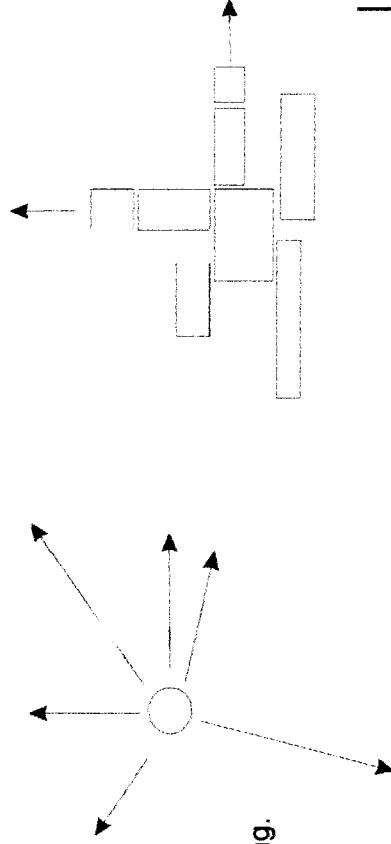
**AKTIF, BEBAS** 

Aktif dan tidak terikat oleh aturan tertentu, menuju ke segala arah.

Karakter gerak anak-anak 

Karakter anak yang bebas dan aktif 

**Organisasi Radial** : Organisasi dengan masa - masa yang tersebar (ekstrovert) mengembang keluar/ke segala arah menurut benyuk jari - jarinya.



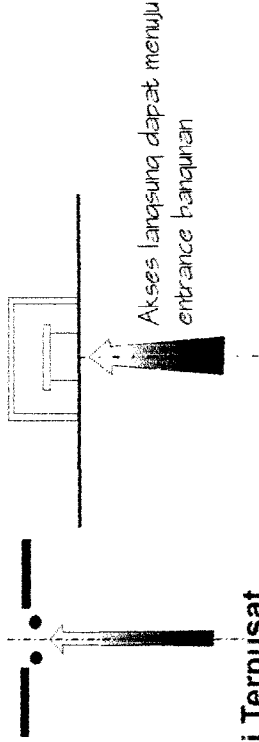
## Konsep Gubahan Masa

Tata Massa

Gubahan massa menyorakan masa tidak beraturan yaitu lingkaran sebagai simbol dari karakter anak yaitu dinamis, selain itu supaya sirkulasi mudah dicapai.

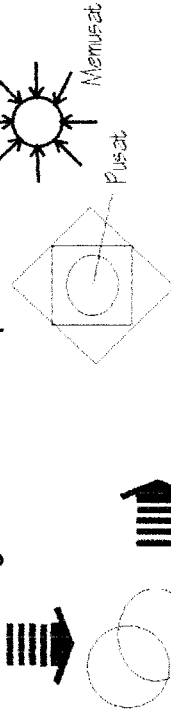
### Sirkulasi

Sirkulasi pada tata masa bangunan, khususnya akses pencapaian ke bangunan menggunakan sistem langsung, yaitu pencapaian yang mengarah langsung ke tempat masuk (entrance) bangunan, bertujuan untuk kemudahan akses masuk.

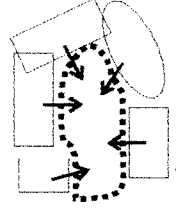


### Organisasi Terpusat

Organisasi masa ruang pada denah menggunakan sistem organisasi terpusat. Pusat : suatu ruang dominan dimana pengelompokan sejumlah ruang sekunder diharapkan



Lingkaran menjadi pusat pada masa bangunan. Dengan bentuk masa yang terpusat juga sebagai pengawasan dan perlindungan.



Masa mengelilingi/memusat pada open space (bermain anak), sebagai simbol keakraban dan keamanan.

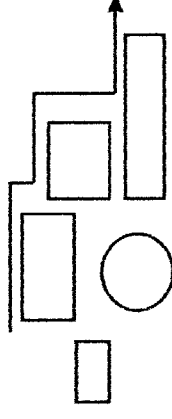
Selain fungsi keamanan, faktor kenyamanan thermal juga dapat dicapai.

Karakter anak sebagai dasar pertimbangan aspek desain konsep gubahan masa :

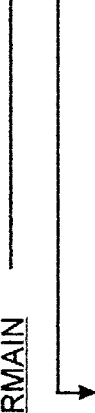
### DINAMIS, AKTIF, BEBAS



Pola organisasi masa yang digunakan adalah organisasi Cluster Pengaturan tata masa adanya pergerakan (tidak monoton) Pola sirkulasi langsung



### SUKA BERMAIN



Sehingga diperlukan open space sebagai area bermain yang dikelilingi oleh masa - masa. Adanya open space di tengah masa - masa sebagai tujuan perlindungan dan keamanan kenyamanan.



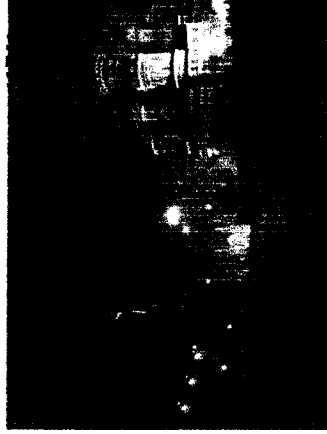
Masa mengelilingi/memusat pada open space (bermain anak), sebagai simbol keakraban dan keamanan.

## Konsep Bentuk tata ruang luar dan masa bangunan

### Masa Bangunan

Bangunan dengan bentuk fasad pada atap yang dominan lancip dan bulat dapat menciptakan imajinasi dan fantasi menyerupai bangunan kerajaan di negeri dongeng.

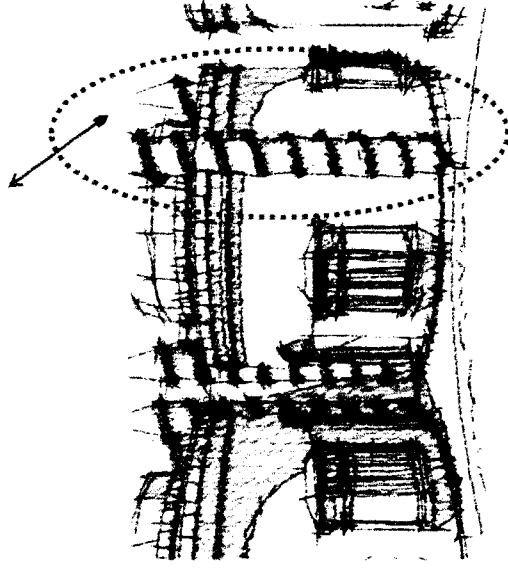
Adapun konsep yang diambil yaitu dari bentuk *casstle*/ kerajaan cerita anak dari negeri dongeng, dimana nantinya anak-anak di Child Care \_ Center ini seolah-olah berada didalam negeri dongeng tersebut.



Bentuk atap lancip dan bulat



Dari bentuk *casstle* tersebut ditransformasikan dalam desain dengan adanya atap lancip dan bulat serta kolom yang besar-besar.



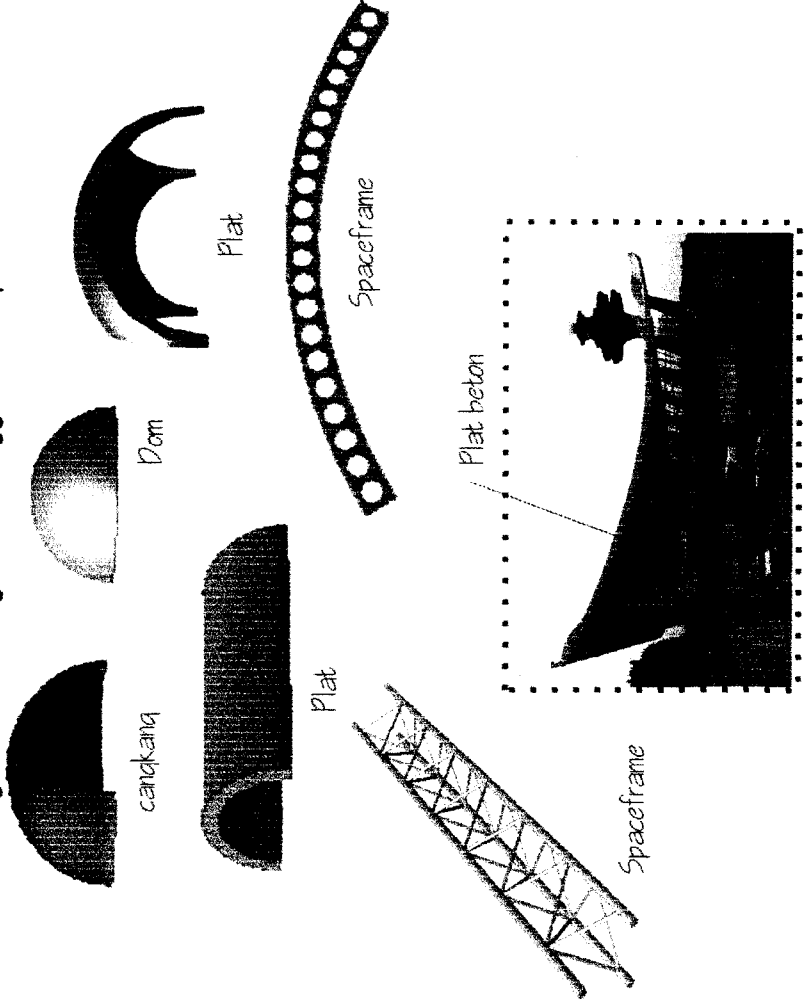
Sumber : <http://www.greatbuildings.com>



## Konsep Sistem Bangunan

### Sistem Struktur

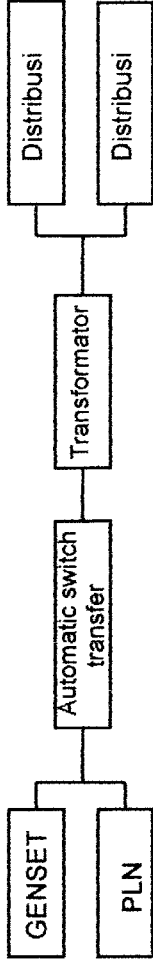
Sistem Struktur bermacam macam disesuaikan dengan bentuk masa bangunan. Karena terdiri dari berbagai bentuk masa bangunan, maka strukturnya juga berbeda-beda. Sistem struktur yang digunakan antara lain yaitu rangka dan cangkang dengan bahan konstruksi baja dan beton bertulang. Sedang untuk bentang lebar menggunakan spaceframe.



### Sistem Utilitas

#### A. Jaringan Listrik

Menggunakan jaringan listrik bersumber dari PLN dan Genset sebagai cadangan yang ditempatkan jauh dari bangunan utama dan distribusikan pada ruang-ruang. Sistem jaringan listrik adalah :



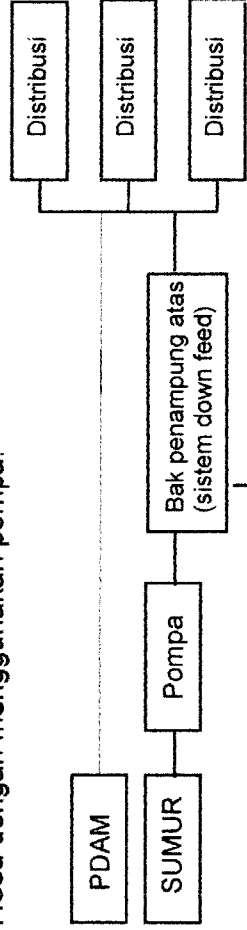
#### B. Jaringan Komunikasi

Jaringan komunikasi yang digunakan adalah jaringan komunikasi yang langsung ke ruang operasional dan diparalkan ke ruang lainnya. Sistem jaringan komunikasi yang digunakan adalah :



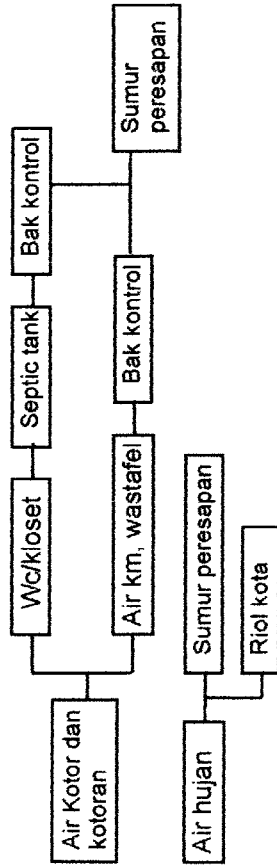
#### C. Jaringan Air Bersih

Jaringan air bersih diperoleh dan distribusikan dari PDAM dan sumur dengan sistem down feed dengan menggunakan pompa.



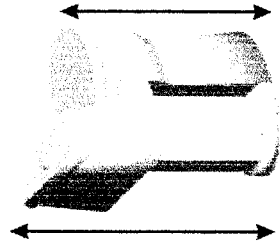
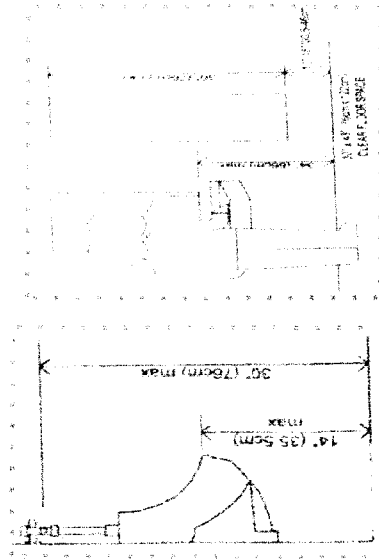
## Konsep Sistem Bangunan

**D. Jaringan Air Kotor dan Kotoran**  
 Air kotor yang berasal dari lavatory dan laboratorium dibuat bak peresapan sendiri yang terletak masih di dalam site, sedangkan sistem pembuangan air yang berasal dari air hujan diresapkan di sumur peresapan dan riol kota.



## Sistem Sanitasi

Sistem sanitasi misalnya wastafel dan kloset harus disesuaikan dengan dimensi anak-anak, sehingga keamanan dan kenyamanan tercapai. Lavatory ditempatkan di area yang mudah dijangkau dan dapat diawasi oleh pengasuh untuk keamanan.



## Sistem Keamanan

### Sistem pemadam kebakaran

Dalam segi keamanan bangunan dari bahaya kebakaran yaitu dengan diletakkannya titik-titik outlet hidran dan alarm kebakaran. Peletakan sistem pemadam kebakaran diletakkan di area yang mudah dijangkau. Sedangkan di area ruang dalam ditempatkan tabung pemadam api yang aman dari jangkauan anak-anak, yaitu diletakkan ditempat-tempat yang sensitif terhadap api misal dapur, mekanikal elektrik, dll. Sistem peletakannya mudah dilihat tetapi tidak mudah dijangkau oleh anak-anak.

Sistem Hidran yang dipakai adalah :

1. Hydran box

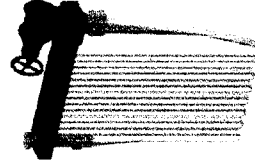
yaitu selang air sepanjang 30 meter dan pemancar air yang diletakkan dalam sebuah kotak hidran. Diletakkan dengan jarak 30 meter dan diletakkan ditempat area umum terutama pada jalur sirkulasi, menempel pada dinding dengan menggunakan warna merah. Tempat pemasangan harus aman dan jauh dari jangkauan anak-anak.

2. Stamesse connection

Yaitu coupling khusus yang diletakkan diluar bangunan yang menghubungkan dengan mobil pemadam kebakaran



Stamesse connection



Hydran sok 30 m

Tabung pemadam

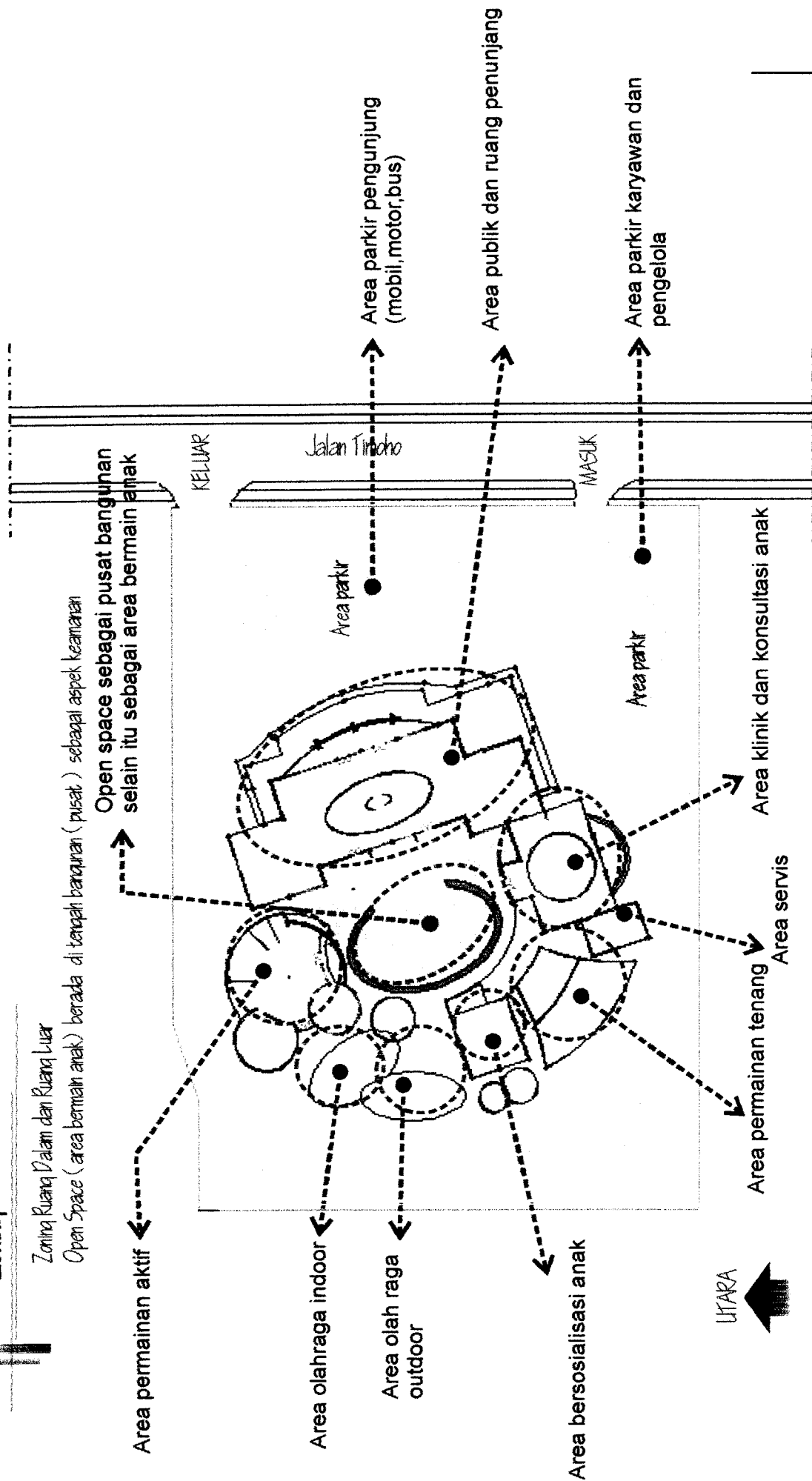


## Zona

Zoning Ruang Dalam dan Ruang Luar

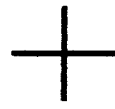
Open Space (area bermain anak) berada di tengah bangunan (pusat) sebagai aspek keamanan

Open space sebagai pusat bangunan selain itu sebagai area bermain anak

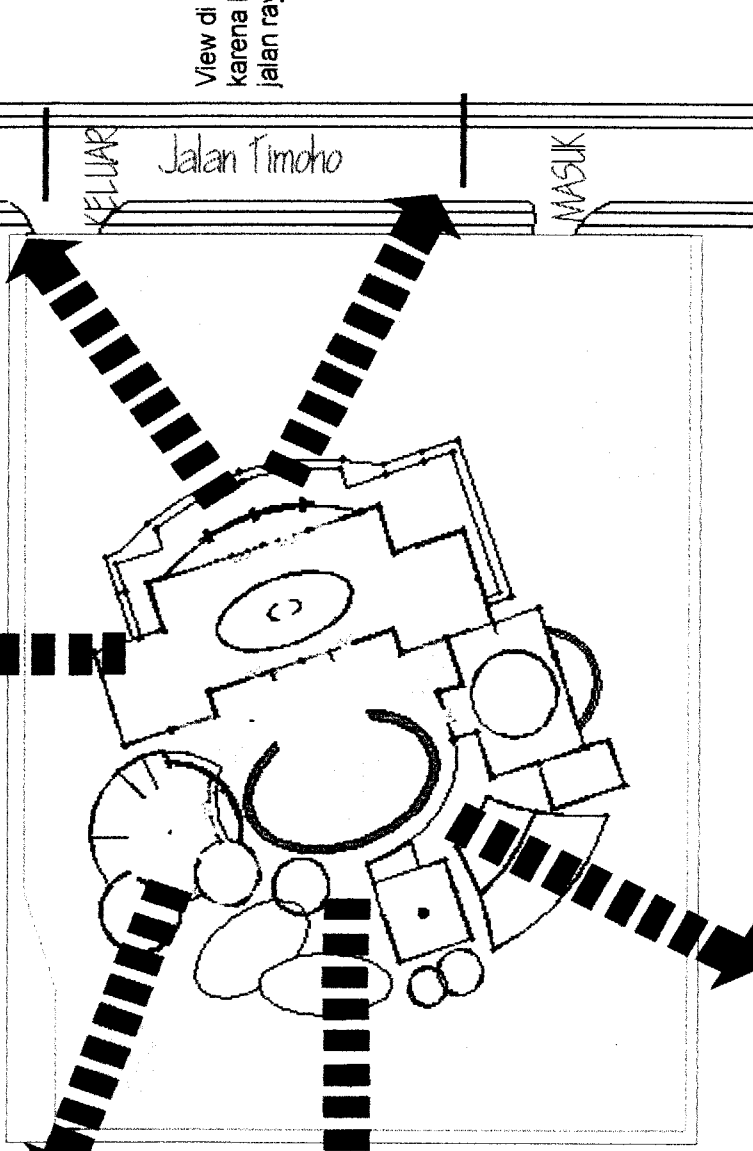
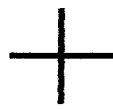


## Orientasi View Bangunan

View sebelah utara site berupa gunung berapi yang menjadi salah satu nilai tambah pada bangunan ini



View di sebelah timur site merupakan daerah persawahan. Dari segi kenyamanan menjadi nilai tambah dari bangunan ini.



KELUAR

Jalan Timoho

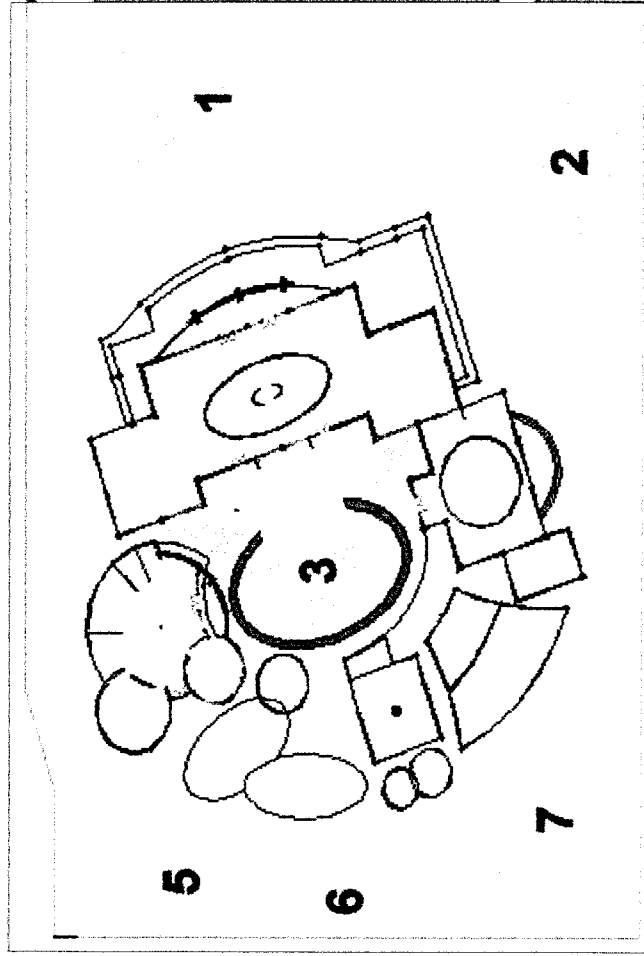
MASUK

View di sebelah timur kurang bagus, karena berhadapan langsung dengan jalan raya.

View sebelah utara site merupakan bangunan publik dengan tingkat tinggi, sehingga menjadi view (-) bagi bangunan ini

## Open Space

Sebagai bangunan publik yang berupa Child Cre -Center ini yang sebagian besar pengguna berupa anak-anak, maka open space sangat penting perannya guna mendapatkan kenyamanan dan keamanan bangunan.

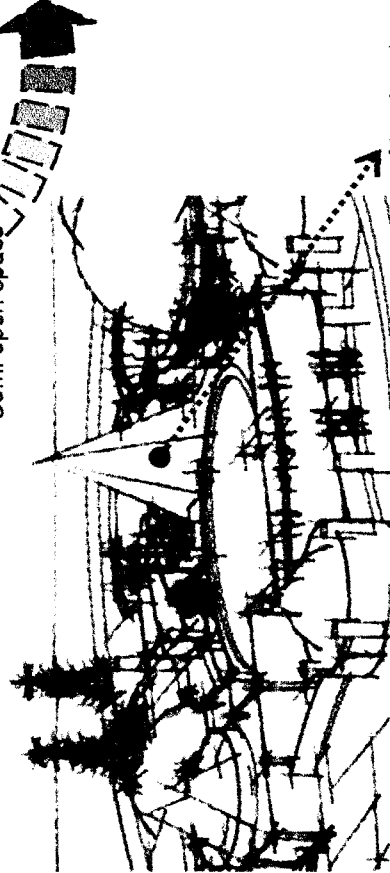


Rencana open space pada bangunan dibagi menjadi 7 bagian supaya keamanan dan kenyamanan tetap terjaga.



## Open space

Open space dibuat semi open space sebagai area bermain, dimana dikelilingi oleh masa-masa bangunan sebagai bahan pertimbangan keamanan dan kenyamanan

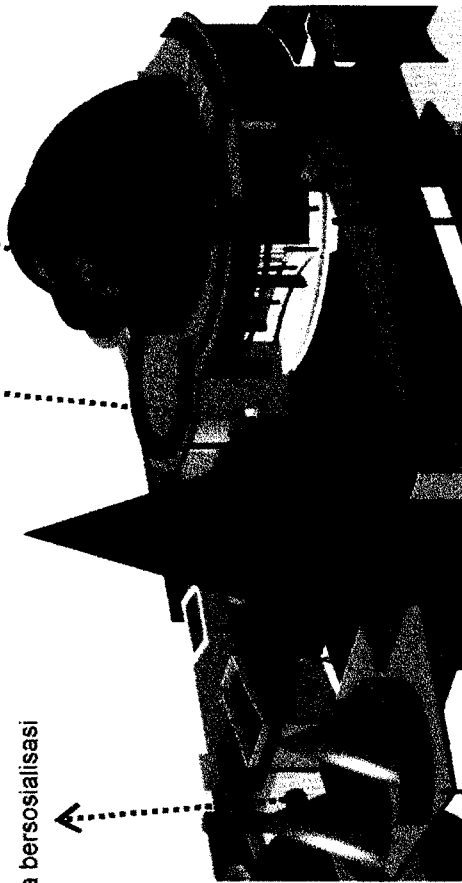


Semi Open space sebagai area bermain.

Open space berfungsi sebagai perlindungan, keamanan dan kenyamanan pengguna walaupun dalam keadaan hujan atau panas anak masih bisa terlindungi.

Area bersosialisasi

Area permainan aktif

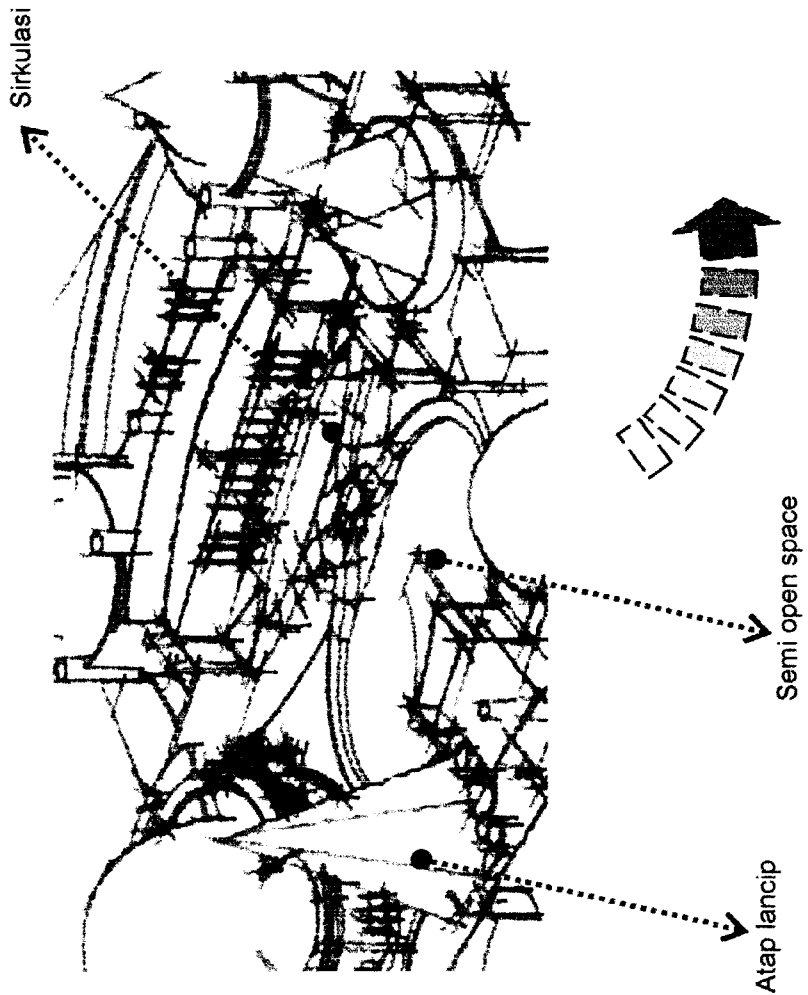


Atap lompat

# SHEMATIC DESIGN

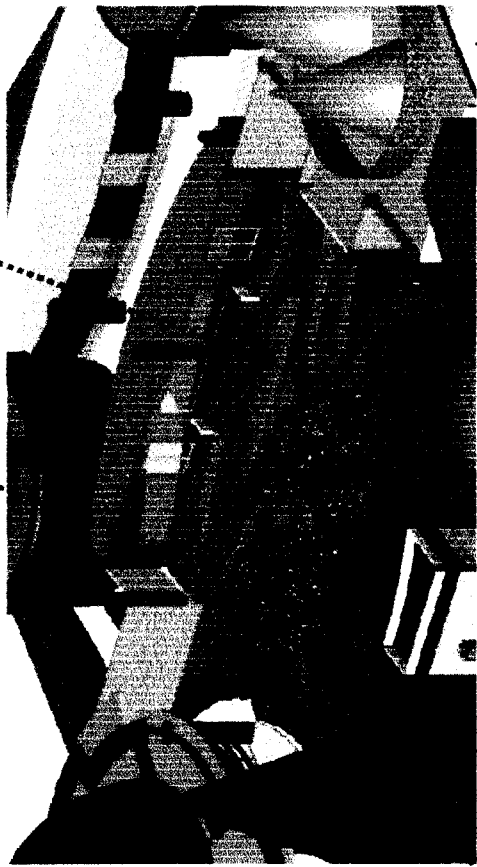
## Open space

Menuju open space terdapat jalan setapak dengan perbedaan ketinggian, hal ini sebagai simbol dari kedinamisan dan berguna untuk melatih keseimbangan tubuh anak.



Sirkulasi menuju semi open space berupa jalan setapak dengan perbedaan ketinggian sebagai simbol dinamis, selain itu juga untuk melatih keseimbangan tubuh

Kolam air



Semi open space





# SCHEMATIC DESIGN II

## Penataan Vegetasi

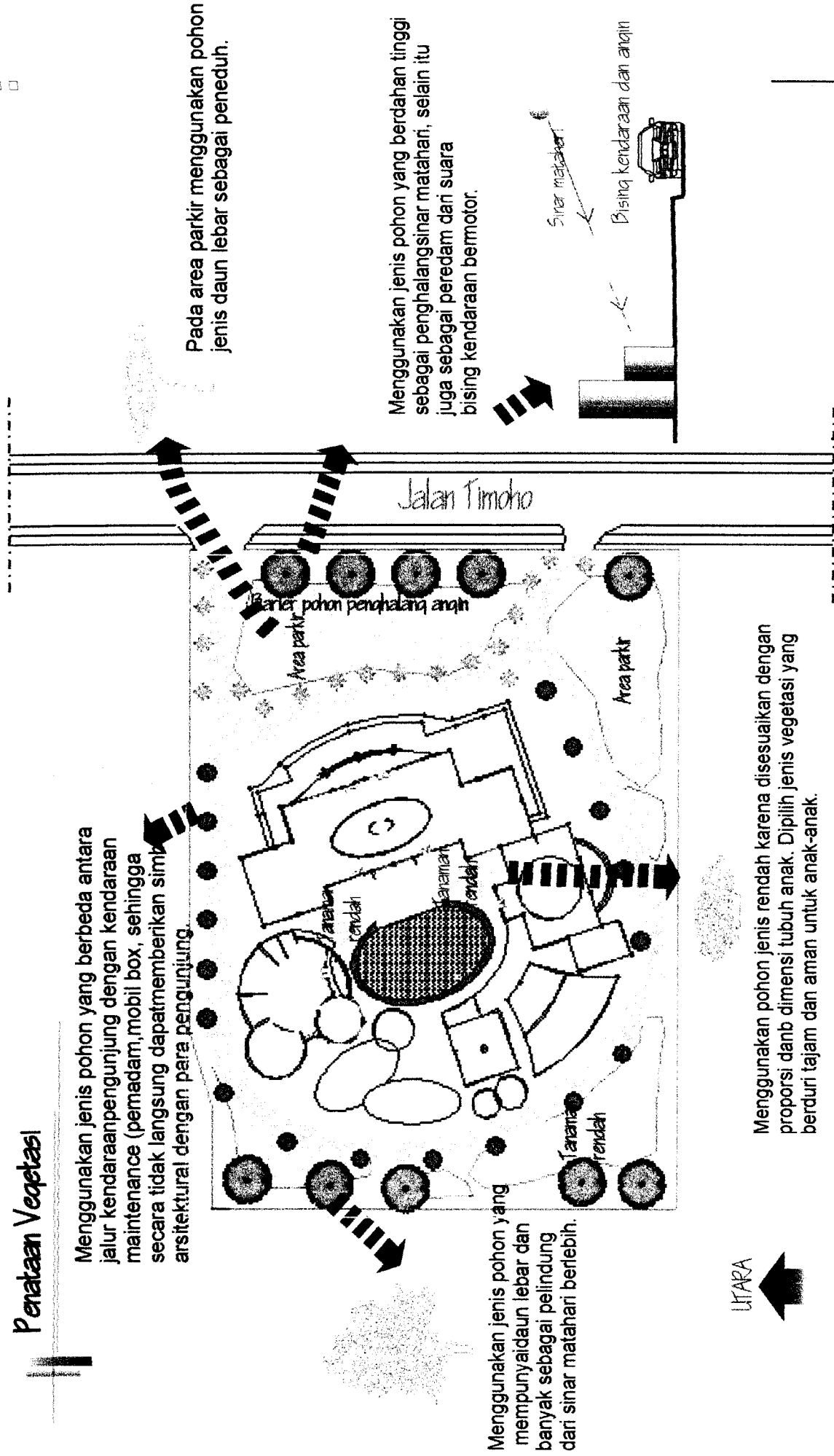
Menggunakan jenis pohon yang berbeda antara jalur kendaraan penghubung dengan kendaraan maintenance (pemandam, mobil box, sehingga secara tidak langsung dapat memberikan simbol arsitektural dengan para pengunjung.

Pada area parkir menggunakan pohon jenis daun lebar sebagai penebuh.

Menggunakan jenis pohon yang berdahan tinggi sebagai penghalang sinar matahari, selain itu juga sebagai peredam dari suara bising kendaraan bermotor.

Menggunakan jenis pohon yang mempunyai daun lebar dan banyak sebagai pelindung dari sinar matahari berlebih.

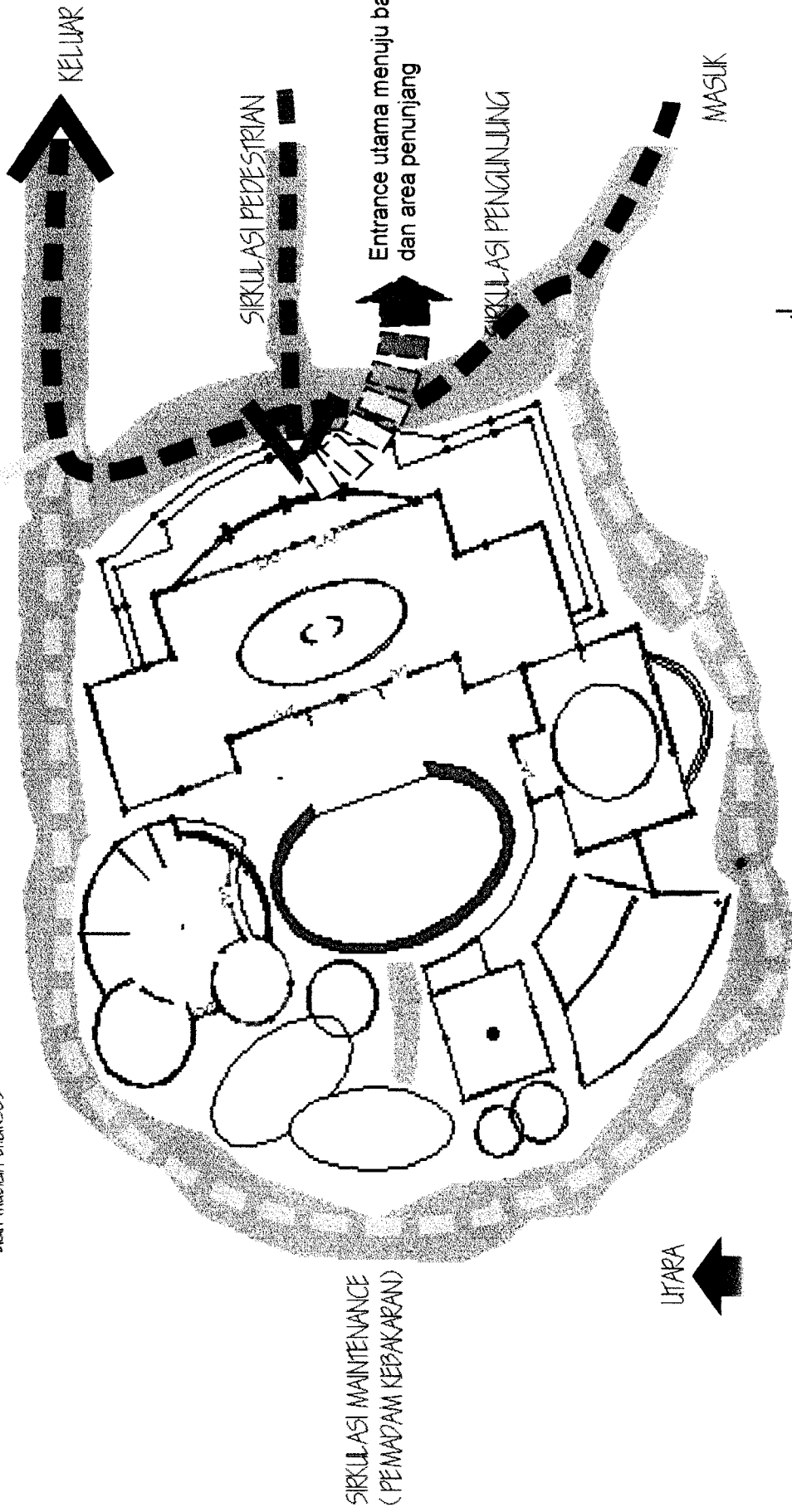
Menggunakan pohon jenis rendah karena disesuaikan dengan proporsi dan dimensi tubuh anak. Dipilih jenis vegetasi yang berdurasi tajam dan aman untuk anak-anak.





## SIRKULASI BANGUNAN

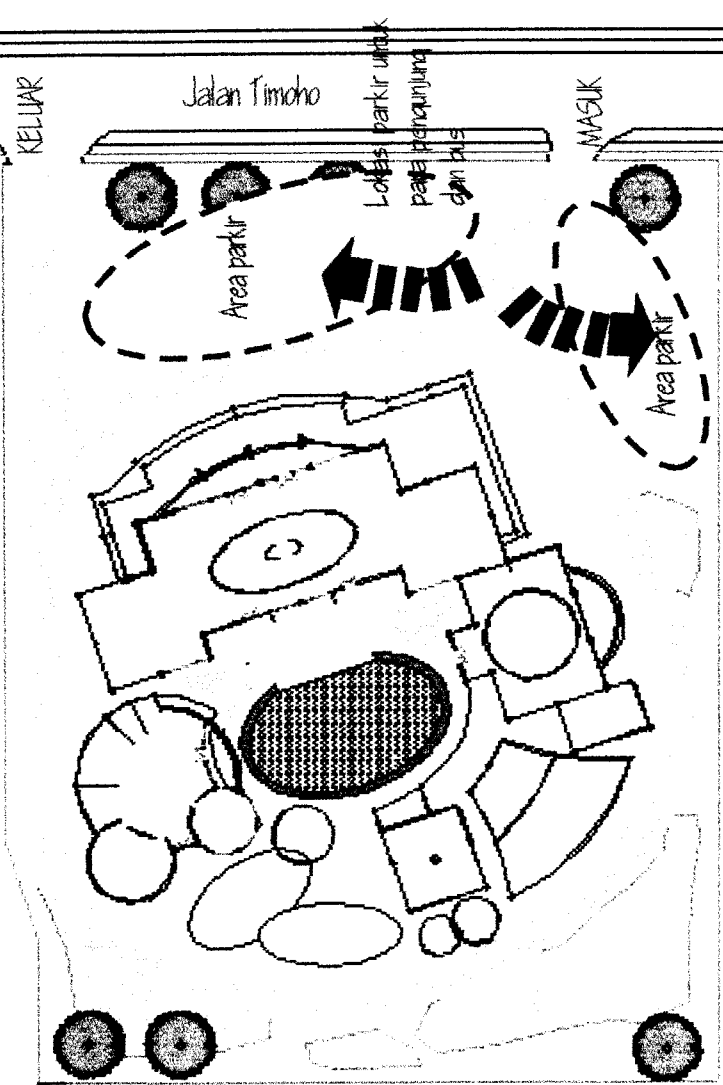
Sirkulasi untuk maintenance (pemadam kebakaran & servis) dibuat memutar mengelilingi bangunan agar sirkulasi dapat lancar dan mudah diakses





## Area Parkir

Daerah area bangunan publik dan perkantoran



Tempat dan area parkir dibedakan menjadi 2 yaitu antara area parkir kendaraan para pengunjung dengan para karyawan dan pengelola.

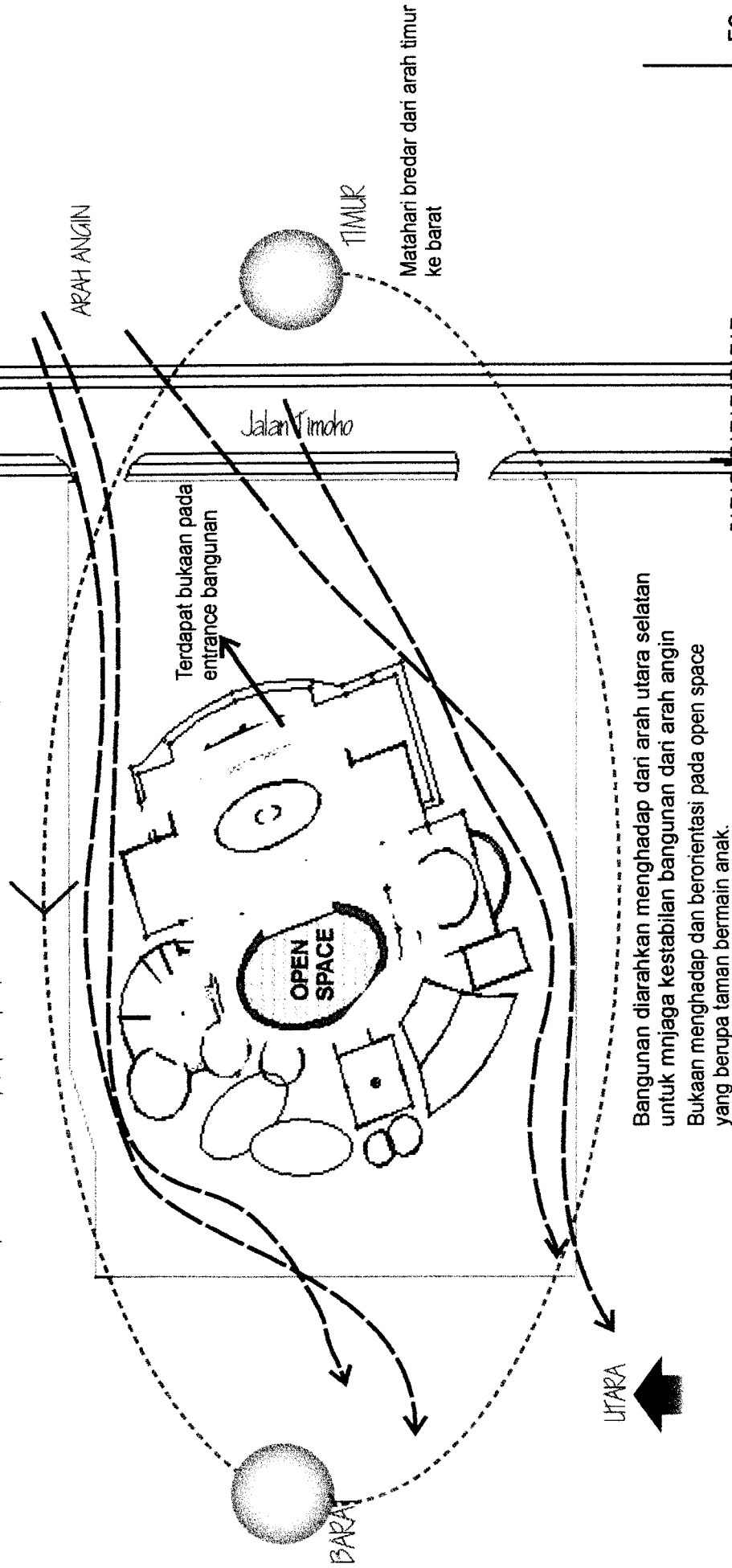


Lokasi parkir untuk para karyawan dan pengelola.

## UBAHAN MASA

### Arah Konstruksi dan Bukaan

Arah angin berasal dari arah timur site. Sehingga sebagai bahan pertimbangan dari kestabilan konstruksi bangunan serta kenyamanan bangunan maka arah konstruksi menyesuaikan dengan arah mata angin, yaitu yang berorientasi dari arah timur menuju arah barat.

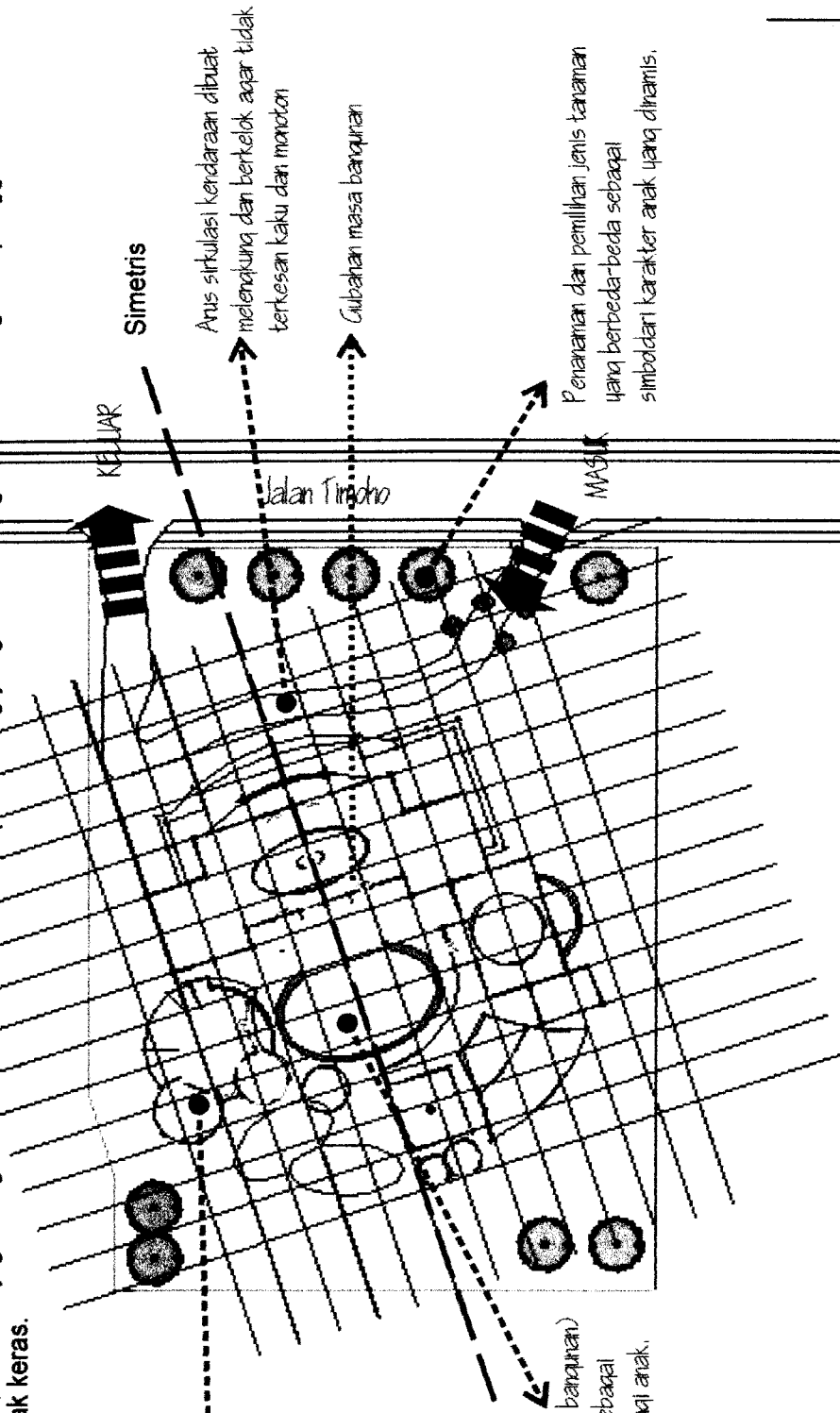


Bangunan diarahkan menghadap dari arah utara selatan untuk menjaga kestabilan bangunan dari arah angin. Bukaan menghadap dan berorientasi pada open space yang berupa taman bermain anak.

## SITE PLAN

Masa Permainan sebagai perwujudan karakter psikologis anak dalam kaitan penataan land scape

Penataan land scape bangunan diolah dengan memperhatikan tata masa bangunan dan digunakan untuk proses penciptaan bangunan yang fantastis dan imajinatif sesuai dengan karakter psikologis anak. Hal ini dapat diciptakan dengan adanya bentuk bangunan yang merupakan diolah dari bentuk dasar benda-benda lain, selain itu juga dengan memilih bahan material pendukung yang sesuai dengan tuntutan kegiatan pengguna, misal bahan material yang tidak keras.



Gubahan masa menggunakan bentuk masa tidak beraturan yaitu lingkaran sebagai simbol dari karakter anak (dinamis), selain itu pertimbangan pencapaian sirkulasi ke arah bangunan.

Terdapat open space (sebagai pusat bangunan) yang merupakan area bermain anak, sebagai tuntutan kenyamanan dan keamanan bagi anak.

Simetris

Anus sirkulasi kendaraan dibuat melengkung dan berkelok agar tidak terkesan kaku dan monoton

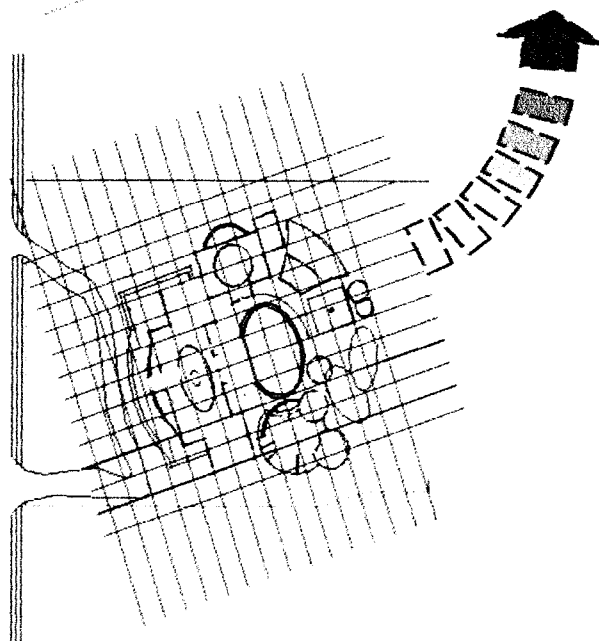
Gubahan masa bangunan

Penanaman dan pemilihan jenis tanaman yang berbeda-beda sebagai simbol dari karakter anak yang dinamis.

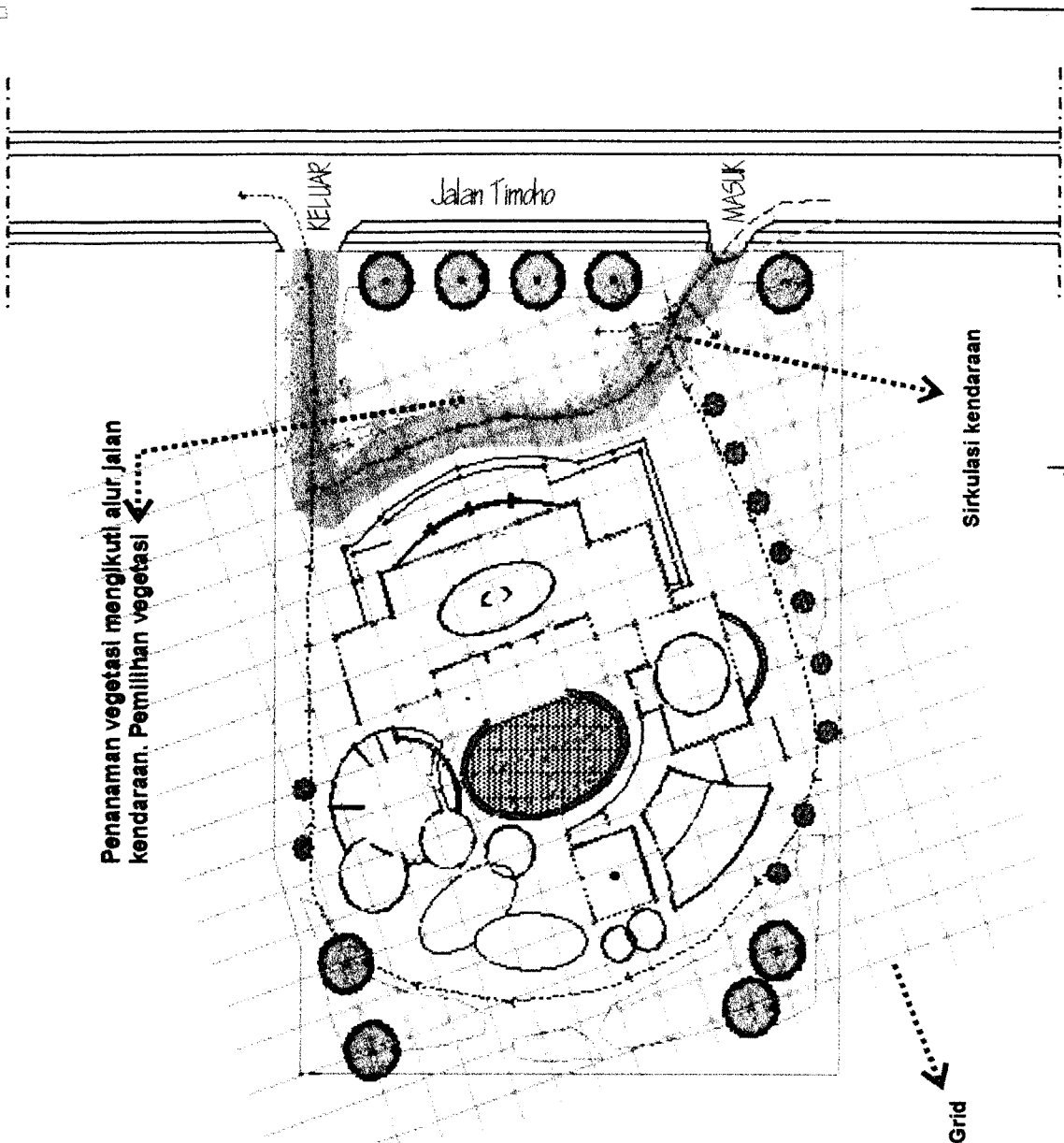
# SCHEMATIC DESIGN II

## SITE PLAN

Sketsa Site plan



Penanaman vegetasi mengikuti alur jalan kendaraan. Pemilihan vegetasi



UTARA

Grid

Sirkulasi kendaraan

CHILD CARE - CENTER

DI JOGJAKARTA

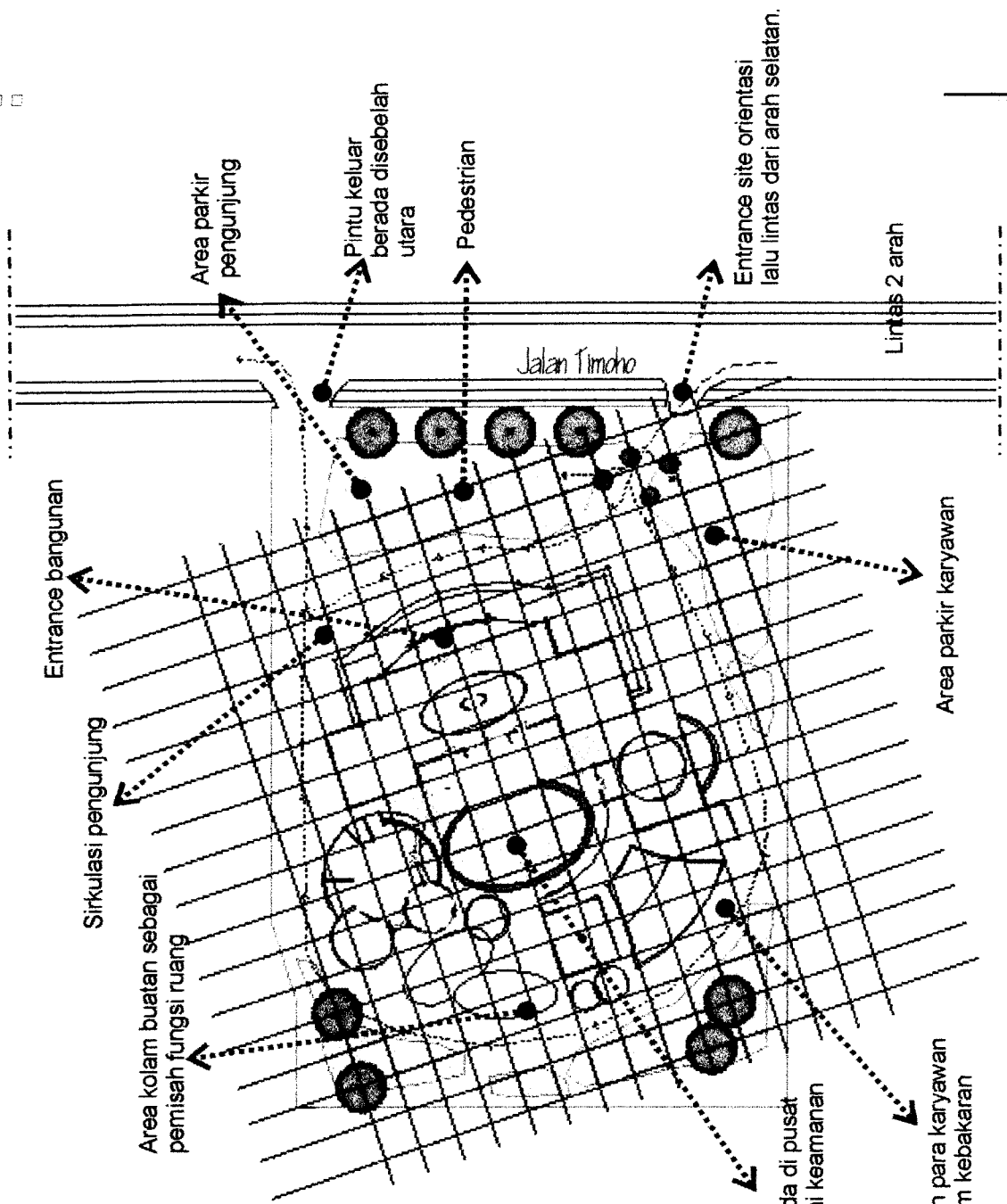
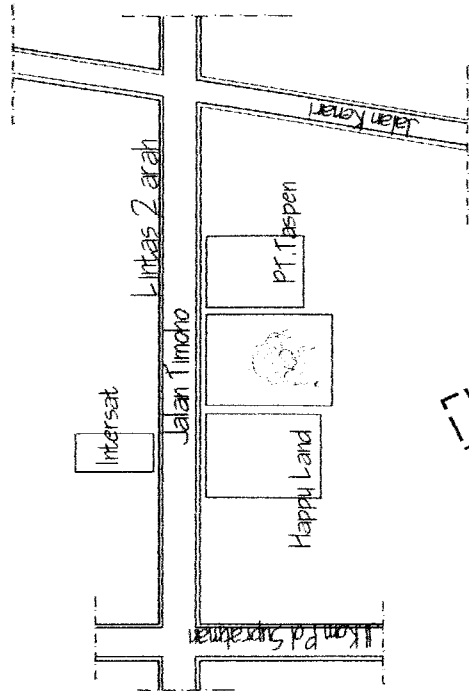
PENEKANAN BENTUK DAN CITRA VISUAL BANGUNAN YANG FANTASTIS DAN IMAJINATIF

SILVIA DEWI PUSPARINI 01512058

# SCHEMATIC DESIGN

## SITE PLAN

Rencana Site plan



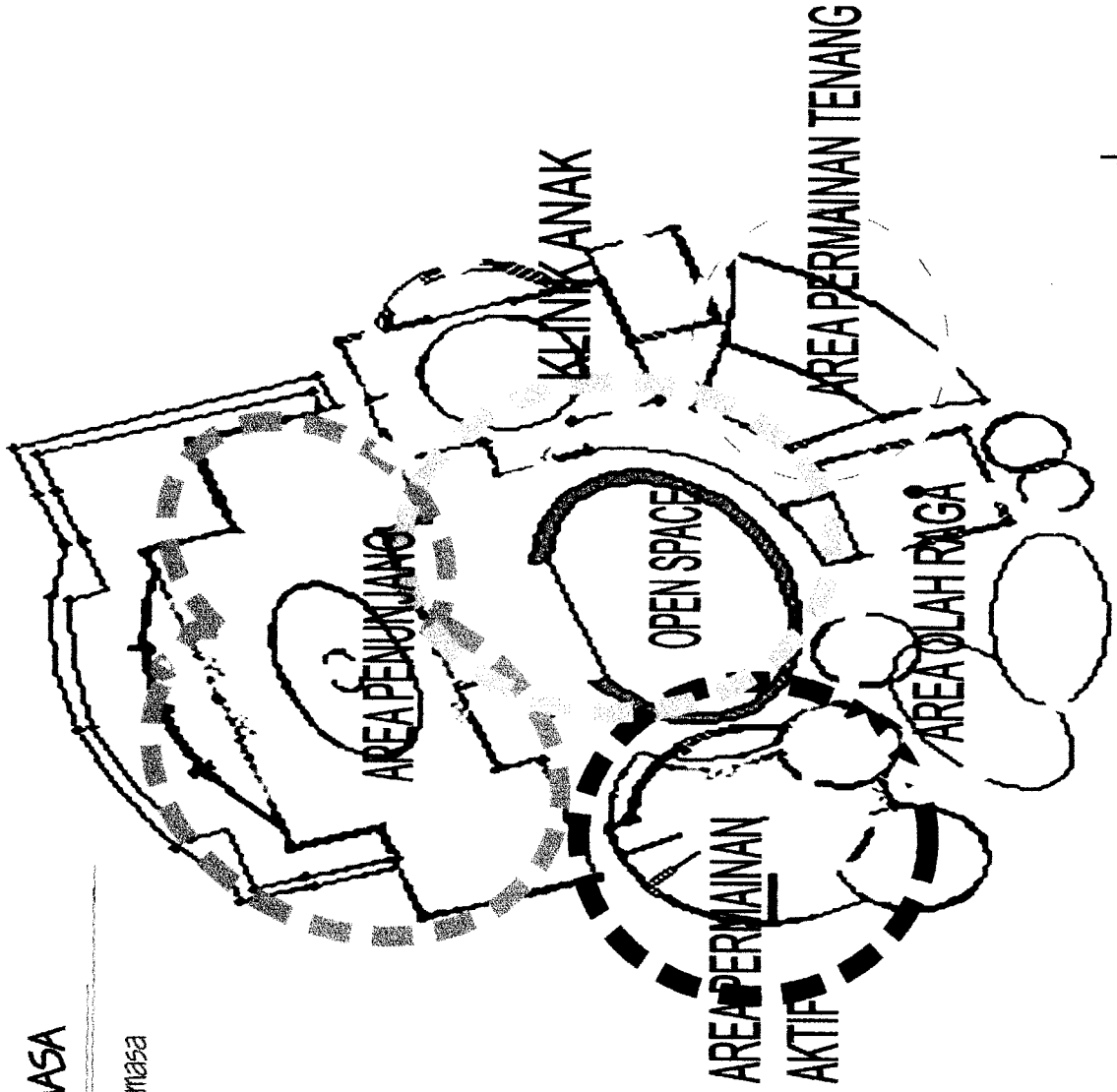
UTARA



# SHEMATIC DESIGN

## GUBAHAN MASA

Zoning tata masa



UTARA



### Gubahan Masa

Gubahan masa terdiri dari beberapa masa yang memusat pada open space. Bentuk masa bangunan yang imajinatif dan fantastis dapat ditransformasikan dari bentuk benda-benda lain, misal bentuk lengkung, kubah, bola maupun lancip.

Bentuk masa bangunan berbeda-beda. Bentukkan atap berbentuk lancip dan bulat yang seolah-olah menyerupai castle. Pemilihan warna dan material yang beragam dari masa satu dengan masa yang lain, sehingga menimbulkan imajinasi dan fantasi

Area permainan aktif

Semi open space sebagai pusat dan berfungsi sebagai area bermain anak

Bentuk masa berbeda beda, setiap area fungsi masa bangunan mempunyai bentuk masa yang berbeda yang berpusat pada open space

Pada main entrance terdapat area penunjang, yang berupa lahan yang mempunyai kontur lebih rendah.



# Pengembangan Desain

## Perubahan- perubahan Dalam Desain

Beberapa bagian dalam bangunan Child Care\_ Center ini mengalami pengembangan desain. Dimana perubahan pengembangan desain ini mengalami penyesuaian dengan kondisi yang ditemukan, akan tetapi tetap tidak merubah konsep awal yang telah direncanakan.

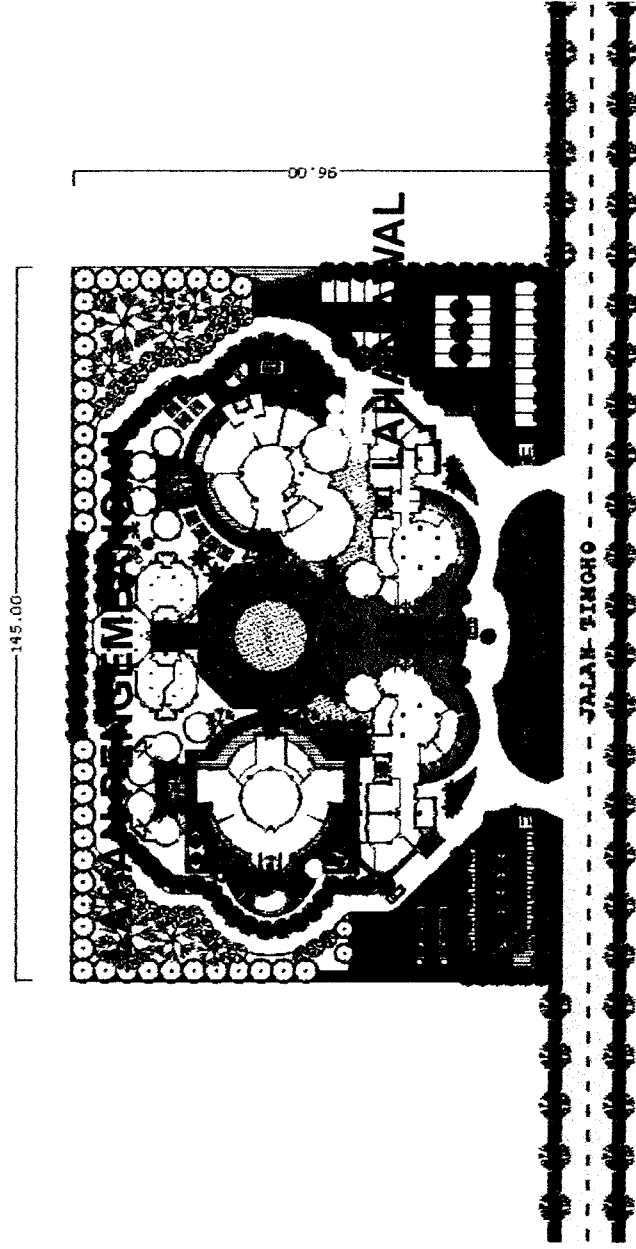
Adapun hal-hal dalam pengembangan desain yang mengalami perubahan antara lain :

- Site
- Orientasi bangunan
- Sirkulasi bangunan dan area parkir
- Komposisi masa bangunan
- Tampilan bentuk bangunan

# Pengembangan Desain

## SITE

Site mengalami perubahan lahan karena kebutuhan space yang besar. Yaitu mengalami pengurangan sepanjang 24m kearah barat dan pelebaran 65m ke arah selatan.



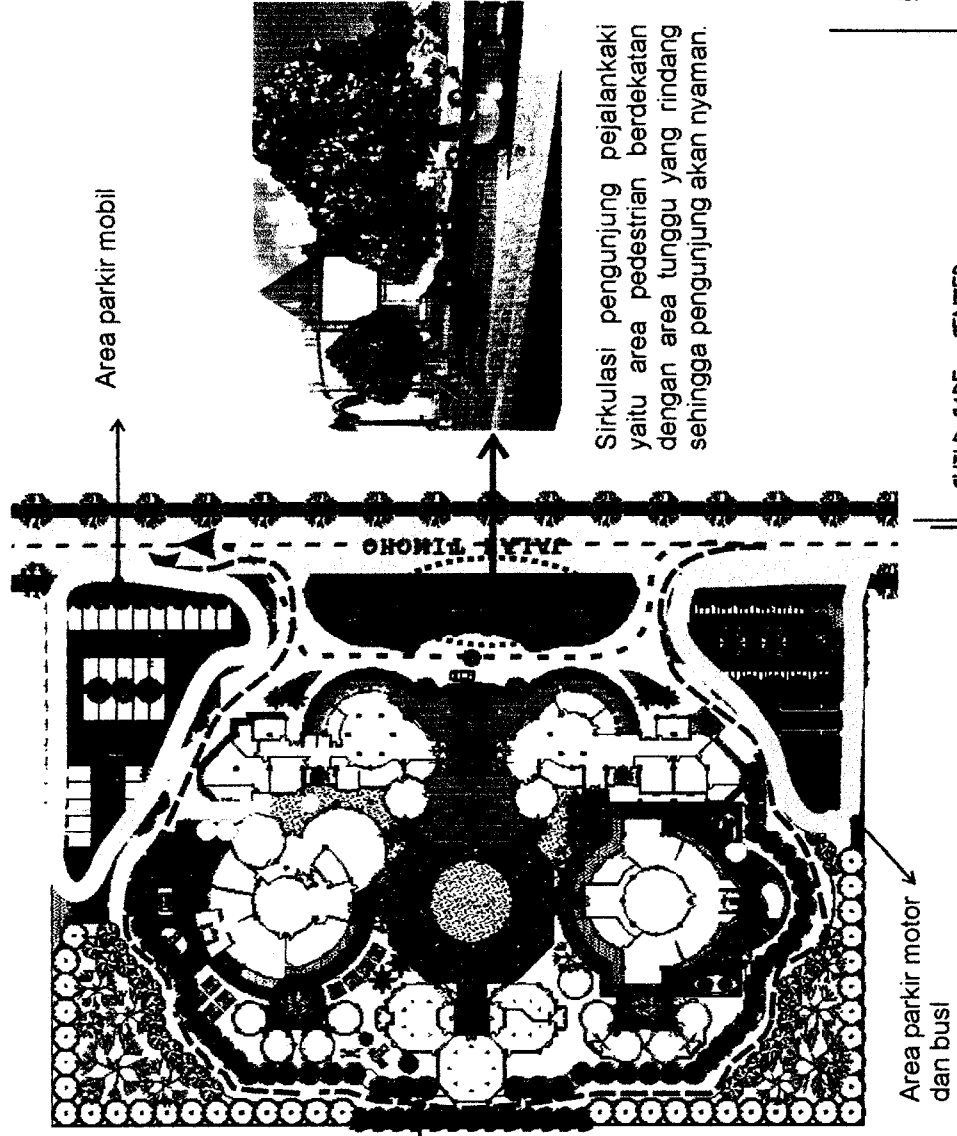
## SIRKULASI BANGUNAN DAN PARKIR

Sirkulasi kendaraan dipisah antara pintu masuk dan pintu keluar agar tidak terjadi cross.

Sirkulasi pejalan kaki dibuat terpisah dengan sirkulasi kendaraan, sehingga dibuat pedestrian.

Sirkulasi kendaraan pemadam kebakaran, servis

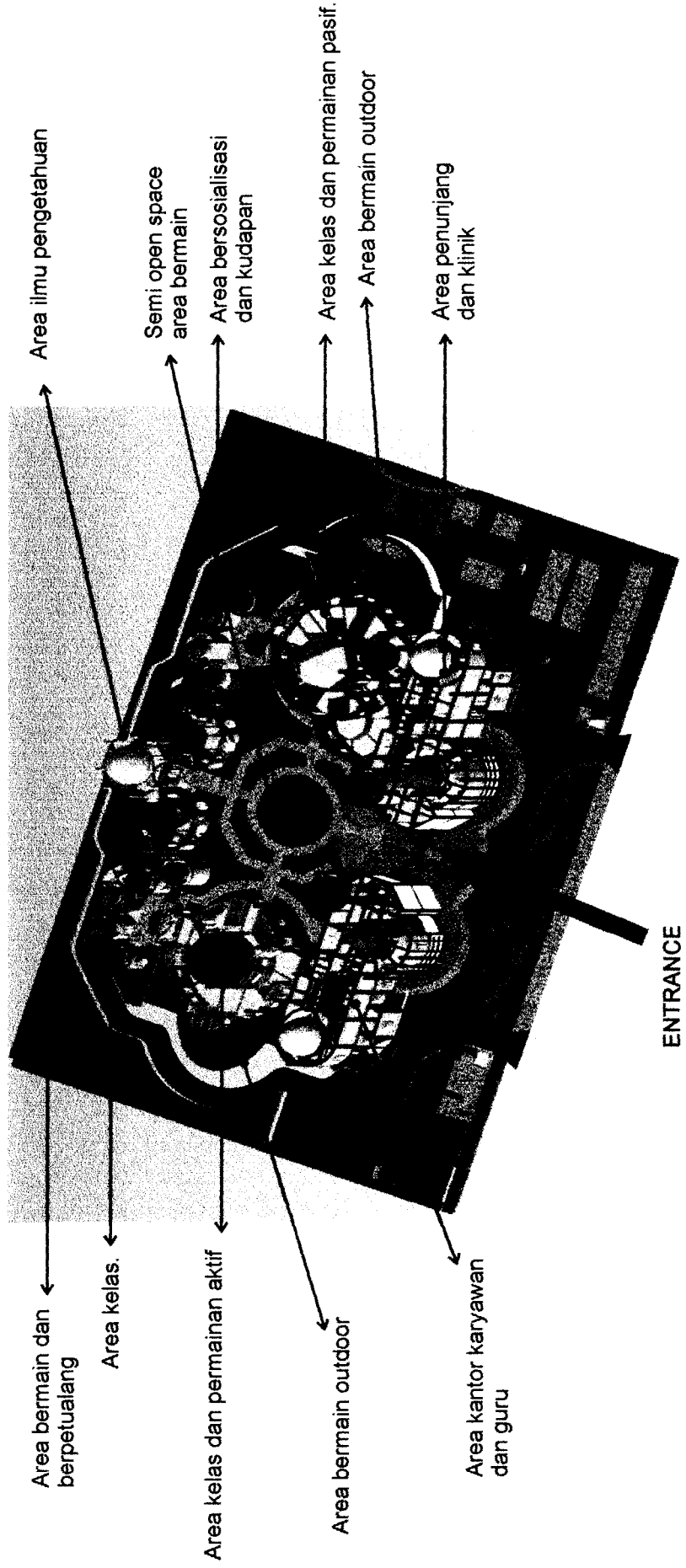
Area parkir berada disisi utara dan selatan bangunan, sehingga tidak menghalangi view ke bangunan. Juga dibuat terpisah antara parkir mobil (sisi utara), karyawan (basement), motor dan bus (sisi selatan).



Sirkulasi pengunjung pejalan kaki yaitu area pedestrian berdekatan dengan area tunggu yang rindang sehingga pengunjung akan nyaman.

## KOMPOSISI MASA BANGUNAN

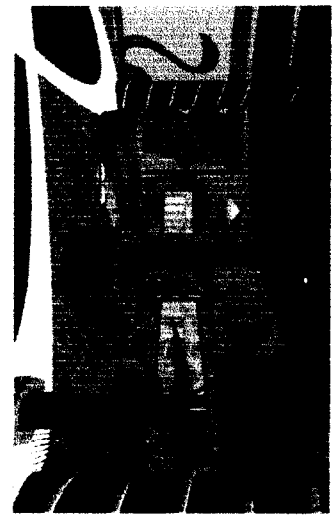
Komposisi masa mengalami perkembangan peletakan masa bangunan.



ENTRANCE

## KOMPOSISI MASA BANGUNAN

AREA KELAS

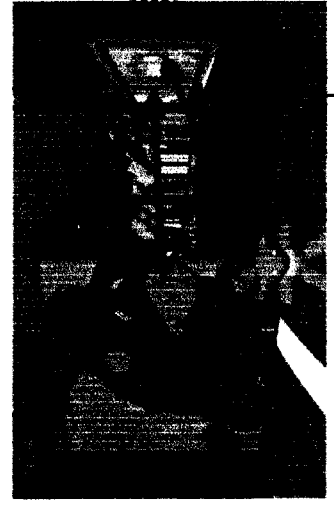


Area tunggu ibu.

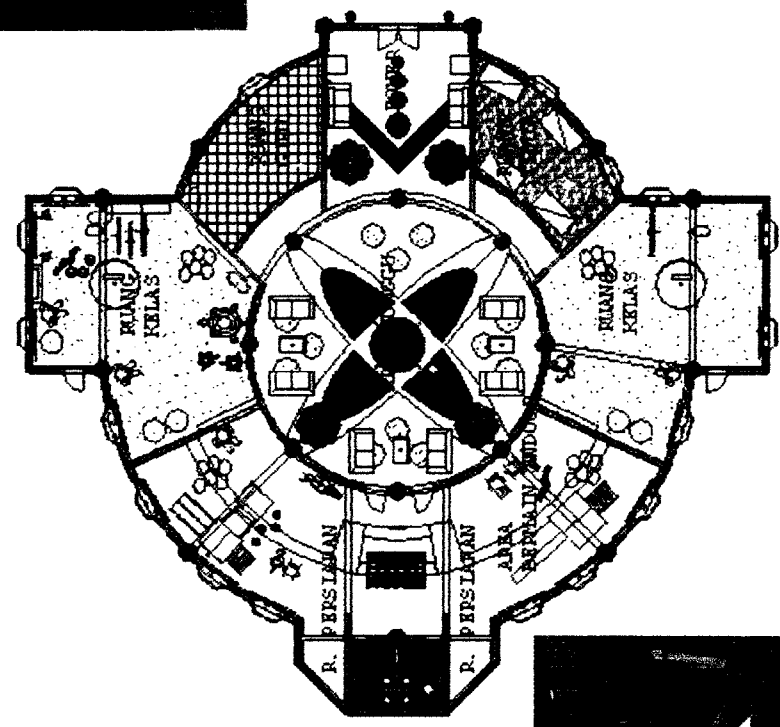


Area bermain indoor

Area kelas



Terdapat jendela pengontrol ibu



Denah area kelas aktif

Area kelas dengan ruang tunggu orangtua berdekatan tetapi terpisah, akan tetapi orang juga secara langsung dapat melihat anaknya dengan adanya jendela penghubung antara ruang kelas dengan ruang tunggu orangtua.

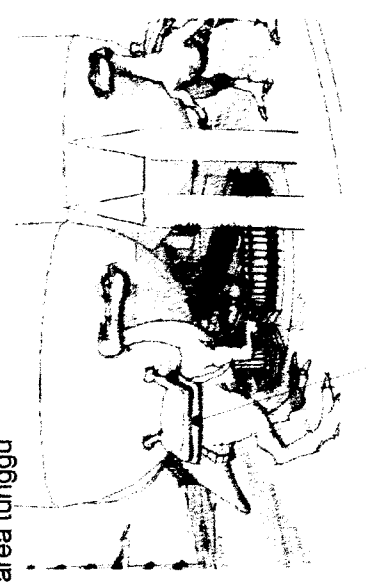
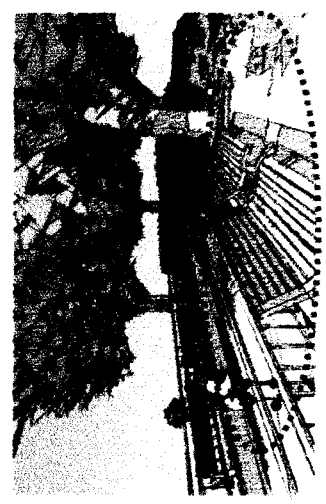
## TAMPILAN BANGUNAN

### ENTRANCE

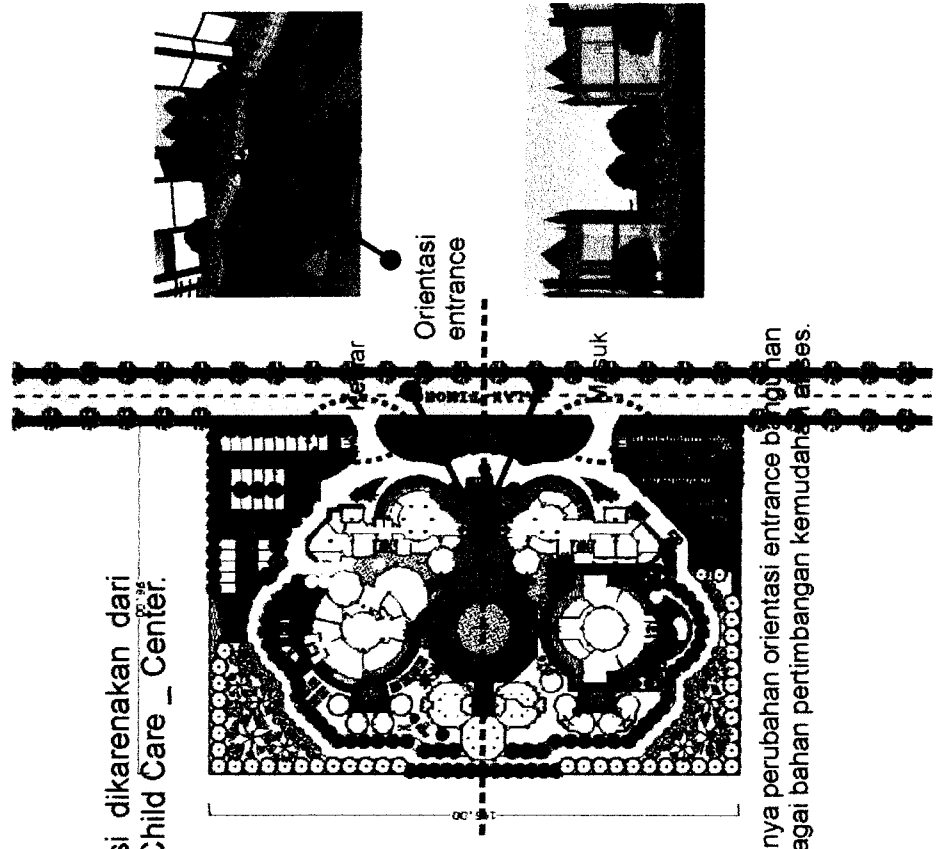
Pada entrance bangunan mengalami pergeseran arah orientasi dikarenakan dari segi kemudahan dan kelancaran pengunjung menuju bangunan Child Care Center.



Pada entrance bangunan terdapat area tunggu



Pada entrance terdapat patung dinosaurus



Adanya perubahan orientasi entrance bangunan sebagai bahan pertimbangan kemudahan akses.

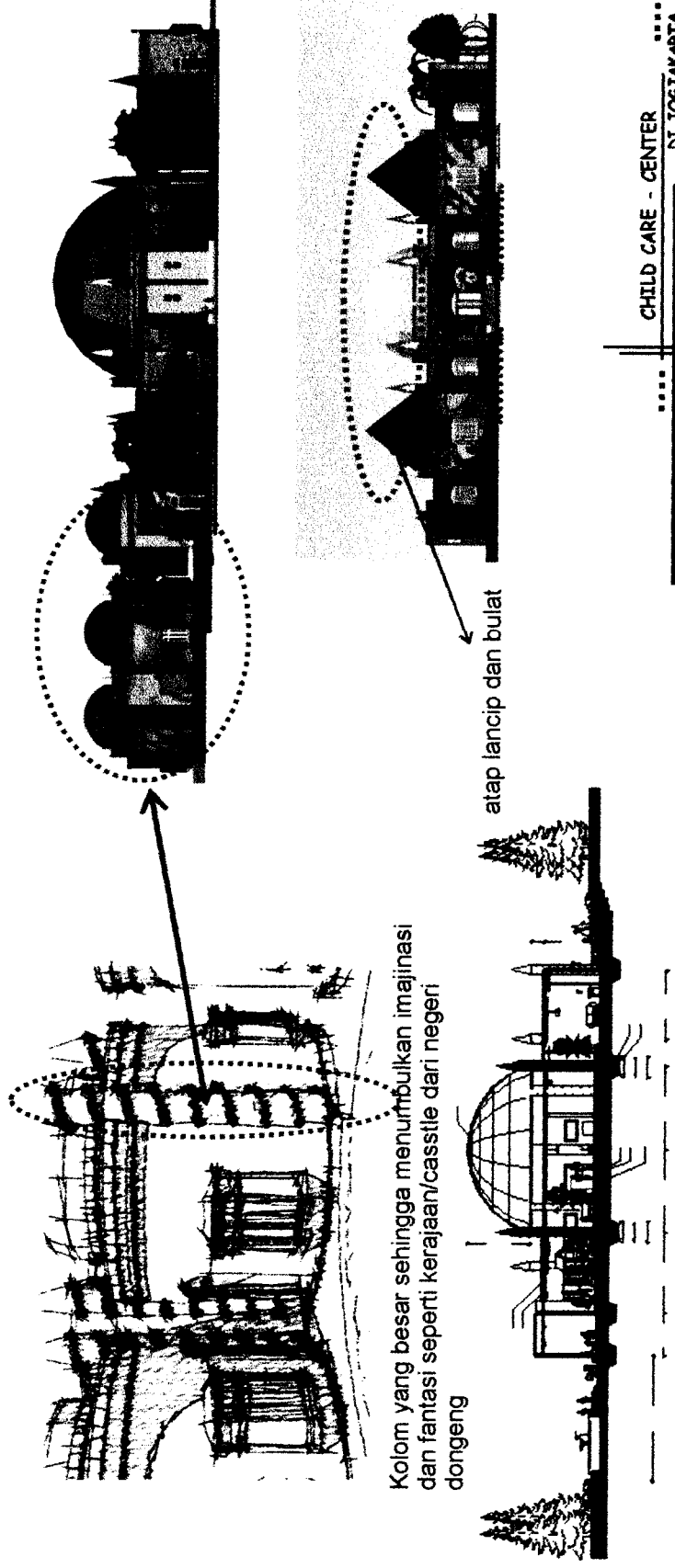




## TAMPILAN BANGUNAN

### MASA BANGUNAN

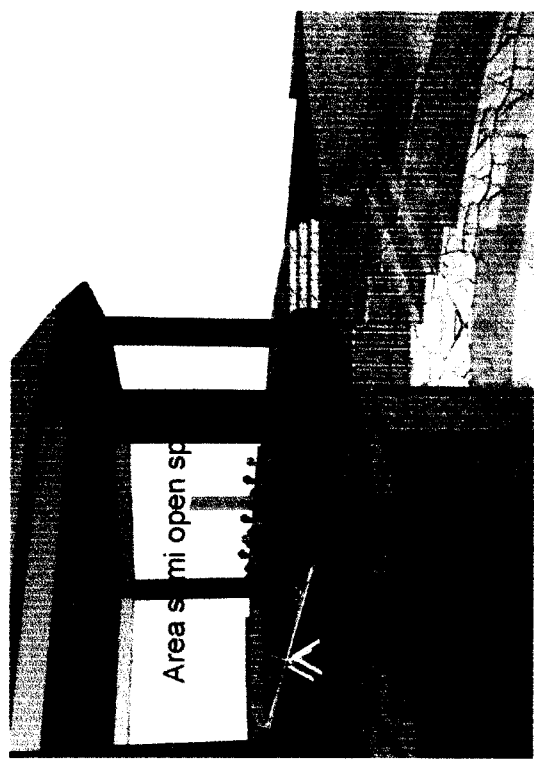
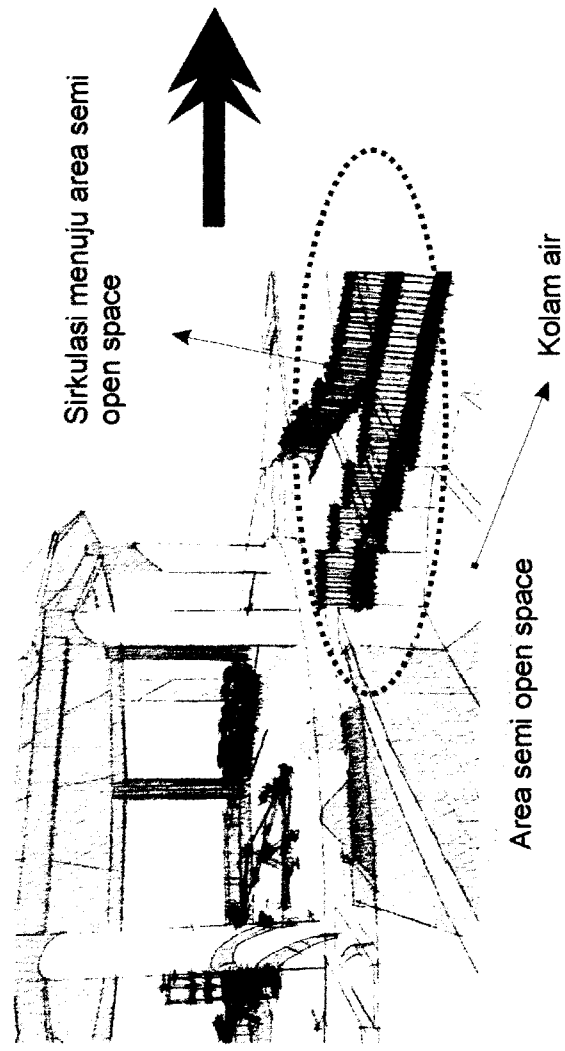
Tampak dan bentuk luar bangunan merupakan hal yang pertama kali dapat dilihat. Dalam merancang bentuk masa bangunan Child Care Center ini mengalami perubahan yang sangat signifikan. Akan tetapi tidak merubah dari konsep awal sebelumnya, ini dapat dilihat dari bentuk atap yang tetap mendominasi lancip dan bulat serta adanya kolom besar yang menyerupai kerajaan negeri dongeng yang diharapkan dapat menimbulkan imajinasi dan fantasi anak.



## TAMPILAN BANGUNAN

### OPEN SPACE

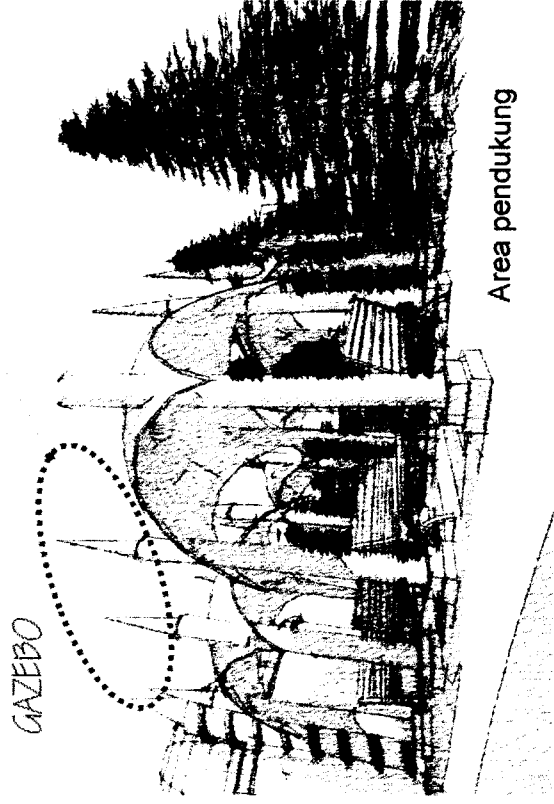
Tampak dan bentuk luar bangunan merupakan hal yang pertama kali dapat dilihat. Dalam merancang bentuk masa bangunan Child Care \_ Center ini mengalami perubahan yang sangat signifikan. Akan tetapi tidak merubah dari konsep awal sebelumnya, ini dapat dilihat dari bentukkan atap yang tetap mendominasi lancip dan bulat serta adanya kolom besar yang menyerupai kerajaan negeri dongeng yang diharapkan dapat menimbulkan imajinasi dan fantasi anak.



## TAMPILAN BANGUNAN

Tampilan bangunan pada area bersosialisasi dan gazebo juga menggunakan konsep dari bentuk kerajaan dari negeri dongeng. Yaitu menggunakan kolom besar serta atap lengkung.

Kolom besar dengan ujung runcing,  
diambil dari bentukkan pencil.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ernst Neufert, *Data Arsitek*”. Jilid Dua, Jakarta : Erlangga, 1997
- Ching, D.K. Francis, *Arsitektur Bentuk, struktur, dan susunannya*, Jakarta:Erlangga , 1999
- Poerwadarminta. WJS, *Kamus Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka Jakarta, 1982
- Hakim, Rustam. (1987). Unsur Perancangan. Jakarta: Bina Aksara.
- Hurlock, E.B. 1997, *Psikologi Perkembangan Anak*, CV. Mandar Maju, Bandung
- Old, Anita. Rui, *Child Care Design Guide*
- Zelnik, Martin. Panero, Julius. Chiara, Joseph De, 1995, *Time-Saver Standart for Housing and Resident Development*, Mc Graw-Hill Book Inc.
- Purmonodewo, Soemiarti, 2003, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Rineka Cipta, Jakarta
- Marian Edelman Borden. (1997). *Smart Start*. Bandung : Penerbit Kaifa
- Mangun Wijaya, Y.B.1995. Wastu Citra. Jakarta:PT.Gramedia
- Imelda,S.(1997). Kamar Anak dan Remaja. Jakarta:PT.Gramedia
- Http : // [www.google.com](http://www.google.com)
- Http : // [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com)
- Http : // [www.great buildings.com](http://www.great buildings.com)
- [www@www.utexas.edu](mailto:www@www.utexas.edu)
- Sumber : *Depdiknas.go.id*