

TUGAS AKHIR
SANGGAR BELAJAR DALAM BERMAIN
(Desain Arsitektur Yang didasari Oleh Sarana Bermain Anak)

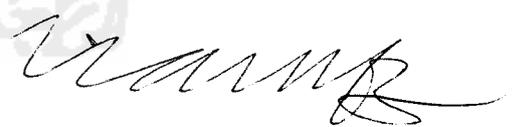
Disusun Oleh :

TRI WIWOHO
01 512 191

Jogjakarta, Juli 2006
Telah disetujui oleh :

Ketua Jurusan Arsitektur

Dosen Pembimbing



Ir. H. Hastuti Saptorini, M. Arch

Ir. H. Hanif Budiman, MSA

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr Wb

Alhamdulillah rabbi allamin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah diberikan kepada umatnya, serta shalawat dan salam semoga senantiasa terlimpah kepada Nabi Besar Rasulullah SAW beserta keluarga dan sahabatnya. Berkat rahmat Allah SWT pula saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Arsitektur yang berjudul '**Sanggar Belajar Dalam Bermain**' ini.

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini, saya banyak memperoleh bantuan – bantuan baik materi maupun non materi, hal ini tentunya tidak lepas dari bimbingan dan pengarahan dari beberapa pihak yang terkait, pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih sebesar – besarnya kepada :

1. Ibu Ir. Hj. Hastuti Saptorini, M.Arch. selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Ir. H. Hanif Budiman, MSA. selaku dosen pembimbing dan koordinator tugas akhir Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia. Terimakasih atas segala perhatian, nasihat, masukan – masukan dan kesabarannya dalam membimbing selama proses penyelesaian tugas akhir.
3. Bapak Ir. H. Arif Wismadi, M.Sc, selaku dosen penguji yang telah memberikan pertanyaan dan pernyataan yang membangun.
4. Staf studio Perancangan Jurusan Arsitektur, Mas Tutut dan Mas Sarjiman yang telah terlibat dalam memperlancar proses tugas akhir ini.
5. Seluruh Dosen serta staf pengajar yang telah mendidik dalam kegiatan pembelajaran di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.

6. *Ayahanda & Ibunda tercinta, Wivana Generation, dan seluruh keluargaku. 'Love U All'*. Khususnya adikku Miss Info of the year Santi Rahayu atas bantuannya yang mengenal lelah...
7. All my friend's atas dukungan dan pengertian yang telah diberikan, khususnya Ilham (terima kasih for bantuan maketnya), Rendy, Acun, dan seluruh anak – anak rosalia 19/20.
8. Dan seluruh pihak – pihak yang tidak bisa disebutkan satu – persatu, atas dorongan, masukan, dan bantuannya yang telah diberikan.

Saya ucapkan terima kasih banyak atas segala kerjasamanya, partisipasinya, kepeduliannya serta bantuan moril maupun material yang tak dapat saya sebutkan dan yang tak ternilai harganya dan banyak sekali pelajaran dan manfaat yang dapat saya ambil. Semoga Allah SWT membalas semua keikhlasan baik dunia dan akhirat. *Amien...*

Pada akhirnya saya sebagai penulis menyadari bahwa dalam proses pembuatan tugas akhir ini banyak kekurangan, karena di dunia ini tidak ada yang sempurna oleh karena itu saya sebagai penulis meminta maaf dan berharap bahwa tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. *Amien...*

Wassalamu'alaikum Wr Wb.

Yogyakarta, Juli 2006
Penulis

(TRI WIWOHO)

KEASLIAN PENULISAN

Untuk menghindari adanya kesamaan ataupun penjiplakan karya tulis yang mempunyai judul dan penekanan yang sama, sehingga berikut adalah keaslian penulisan beserta penekanan permasalahannya, dari beberapa tugas akhir yang dijadikan sebagai acuan :

- **Ayik Walistyana**, 99.512.046, JTA, 2004. “Play Group Usia Pra – Sekolah Di Cilegon“.

Penekanan : Permainan Otello Sebagai Dasar Perancangan Bangunan.

- **Maike Anggraeni**, 99.512.127, JTA, 2004. “Pra Sekolah Di Jogjakarta”.

Penekanan : Desain Bangunan Yang Mampu Mewadahi Multiple Intelligence Anak Usia Pra Sekolah.

- **Erik Dian Prakasa**, 95.340.64, JTA, 2002. “Taman Kanak – Kanak di Jogjakarta”.

Penekanan : Penciptaan Bentuk Ruang Dan Sirkulasi Yang Dinamis.

- **Rochman Diansyah**, 94.340.113, JTA, 2000. “Taman Bermain Anak di Jogjakarta”.

Penekanan : Dengan Pendekatan Konseptual Kualitas Ruang Yang Mendukung Kedekatan Orang Tua dan Anak .

Perbedaan dengan tugas akhir ini dengan tugas akhir saya adalah lebih menekankan pola bermain dalam proses belajar sehingga tidak menimbulkan suatu kebosanan kepada anak untuk mulai belajar sejak dini, yang dengan permainan gerakan sebagai dasar perancangan bangunan, sehingga proses belajar menjadi lebih mudah dan menyenangkan dengan bentuk ruang – ruang yang disesuaikan atau dibuat unik sehingga anak merasa betah dan akan mulai belajar dari bentuk bangunan itu sendiri. Hal ini yang membedakan penekanan saya dengan beberapa Tugas Akhir diatas.