

PERPUSTAKAAN FTSP UII  
HADIAH/BELI

TGL. TERIMA : 19 - 11 - 2007  
NO. JUDUL : 2472  
NO. INV. : 5100002472001  
NO. INDUK : 002472

**TUGAS AKHIR  
TAMAN KANAK-KANAK**

DI

**YOGYAKARTA**

PENEKANAN PADA PROSES BELAJAR DAN BERMAIN DENGAN  
MEMANFAATKAN POTENSI ALAM YANG MEMPERHATIKAN  
KEAMANAN DAN KENYAMANAN



UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Disusun oleh :

**DIAH ANGGRAINI**

02 512 167



Dosen Pembimbing :

**IR. HJ. RINI DARMAWATI, MT**

**JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA**

**2007**

MILIK PERPUSTAKAAN  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN  
PERENCANAAN UII YOGYAKARTA

**LEMBAR PENGESAHAN  
TUGAS AKHIR PERANCANGAN**

JUDUL

**TAMAN KANAK – KANAK  
DI YOGYAKARTA**

PENEKANAN PADA PROSES BELAJAR DAN BERMAIN DENGAN  
MEMANFAATKAN POTENSI ALAM YANG MEMPERHATIKAN ASPEK  
KENYAMANAN DAN KEAMANAN



Disusun oleh :

**DIAH ANGGRAINI**

**02 512 167**

Yogyakarta , Februari 2007

Mengetahui,

Mengesahkan,

IR. HASTUTI SAPTORINI, MA  
Ketua Jurusan Arsitektur UII

IR. HJ. RINI DARMAWATI, MT  
Dosen Pembimbing

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamu' alaikum wr. Wb*

Alamdulillahi Rabbil' alamin. Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya, sehingga penulis mendapatkan kesehatan dan juga kemudahan dalam menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul Taman Kanak-kanak di Yogyakarta dengan penekanan pada proses belajar dan bermain dengan memanfaatkan potensi alam yang memperhatikan keamanan dan kenyamanan. Tak lupa shalawat dan salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta sahabat dan pengikutnya.

Tugas akhir ini merupakan salah satu persyaratan yang harus ditempuh untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Strata Satu (S1) di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. Dalam penyelesaian Tugas Akhir ini tentunya penulis tidak terlepas dari kesalahan-kesalahan dan kekurangan, sehingga penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan Tugas Akhir ini.

Setulusnya penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak atas perhatian, bantuan serta dorongan selama proses pembuatan Tugas Akhir ini dari awal hingga akhirnya dapat selesai. Penulis mengucapkan terima kash yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Ir. Hastuti Saptorini, MA selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
2. Ibu Ir. Hj Rini Darmawati, MT selaku dosen pembimbing yang banyak membantu, memberikan masukan dan arahan selama Tugas Akhir.
3. Bapak Hanif Budiman selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran
4. Seluruh Dosen Arsitektur Universitas Islam Indonesia, terimakasih atas semua ilmu dan pelajaran yang diberikan
5. Papa, mama, kakak-kakakku serta keluarga besarku di Lubuk Linggau terimakasih atas segala doa dan dikungannya

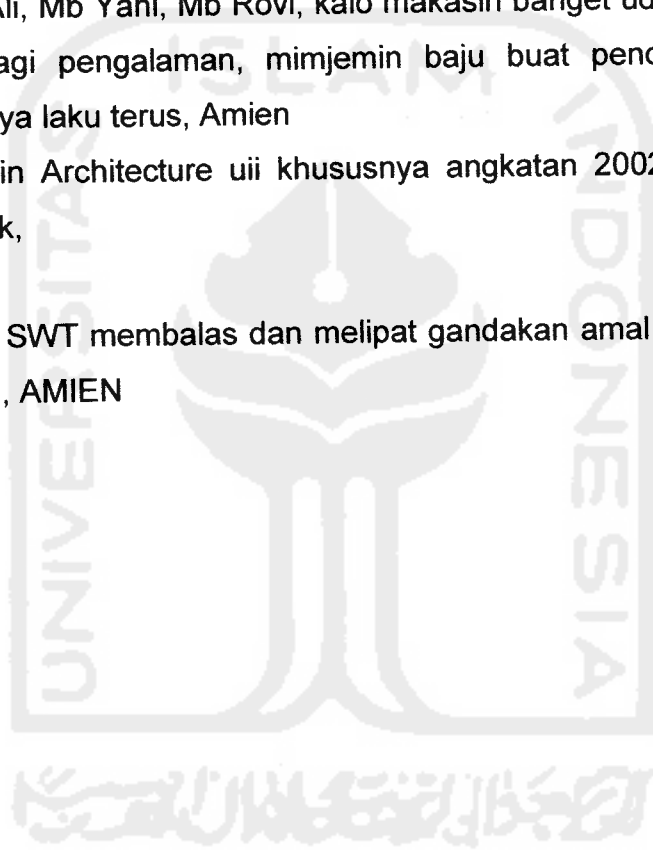
## LEMBAR PERSEMBAHAN

*Segala Puji bagi Allah SWT, atas Rahmat dan Hidayah-Nya  
Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang terdekat di Hati  
sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan*

1. Untuk **Papa dan Mama**,,  
Terimakasih atas segala Do'a yang dipanjatkan, kasih sayang, perhatian, dukungan sehingga Anggie mampu dan bertahan sampai Tugas Akhir ini selesai.
2. Buat **Kakak-kakakku**,,,makasih banget atas Do'a, dukungan, perhatian, kalian adalah kakak-kakakku yang terbaik
3. Untuk **keponakanku** yang lucu-lucu, **Karang & Flora**, cepet gede, ndut, and tuambah Cuakeep-cuakep,
4. Buat **Abang**,,  
Makasih selama ini menemani adek, jagain adek, kita Tugas Akhir bareng, makasih banget udah kasih perhatian, dan dukungan.
5. Buat Mas Adi, Bang Herman, makasih udah ngasih referensi-referansi, kita berempat adalah Satu Tim, kompak and paling rebut
6. Buat adek-adekku, Icha, Fitri, Miranda, Ivo, Ajeng yang bentar lagi mau Married, dan semua temen-temen kos. Buat dede ndut( Icha ) makasih ya, udah dikasih pinjem komputernya, jangan belanja terus, **BERHEMAT**
7. Buat Anda, Wulan, Yuli,, Makasih atas semuanya yang udah kita lewati bareng, susah, seneng, berantem, kalian adalah soulmet ku ampe kapanpun, walaupun kita mesti pisah. **YOU ARE MY BEST FRIEND**
8. Buat Uni Fira,, makasih uda nemenin anggie selama di Jogja, udah kasih tumpangan rumah waktu pertama kali kejogja, anggie doain moga Skripsinya cepet selesai, & kita ngumpul bareng lagi
9. Buat Mas Arie, makasih selama ini udah jagain anggie, atas masukan-masukannya, perhatiannya, hayoo semangat
10. Buat Keleng alias Maman,,kapan Kuliahnya????kok kerja terus, anggie seneng banget punya temen yang lucu kayak kamu, thanks yooo

11. Buat Uda Karim, hayooo semangat, kuliah yang rajin sekalian cari jodoh dunk, mumpung masih Muda,,,,
12. Buat temen KKn KU, Tutut, mb Ika, maaf ya uda jarang ngumpul bareng kalian, coz anggie lagi sibuk kemaren, bukannya sombong, anggie juga kangen ngumpul bareng kalian
13. Untuk Wong Kito Galo, Ateng, Tanto, Arie, sori mang aku duluan yoo,
14. Untuk Anak-anak Studio yang uda bareng hampir 3 bulan, thanx semuanya, seneng banget foto bareng kalian biar buat kenang-kenangan
15. Buat Mas Ali, Mb Yani, Mb Rovi, kalo makasih banget udah jadi temen ngobrol, bagi pengalaman, mimjamin baju buat pendadaran, moga dagangannya laku terus, Amien
16. All Peope in Architecture uii khususnya angkatan 2002, kita adalah yang terbaik,

Semoga Allah SWT membalas dan melipat gandakan amal dan kebaikan kita semua,,,,,, AMIEN



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAKSI.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR BAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii

### BAGIAN I

#### BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.1.1 Ciri-ciri Awal Masa Kanak-kanak.....	1
1.1.2 Peran Orangtua Terhadap Perkembangan Anak.....	2
1.1.3 Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini.....	3
1.1.4 Sekolah Dengan Pembelajaran Alam Sebagai Media Belajar.....	3
1.2 Permasalahan.....	5
1.2.1 Permasalahan Umum.....	5
1.2.2 Permasalahan Khusus.....	5
1.3 Tujuan dan Sasaran.....	5
1.3.1 Tujuan Umum.....	5
1.3.2 Tujuan Khusus.....	5
1.3.3 Sasaran.....	5
1.4 Keaslian Penulis.....	6
1.5 Metode Pembahasan.....	6
1.6 Kerangka Pola Pikir.....	8

#### BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Judu.....	9
--------------------------	---

2.2 Tinjauan Vaktual Taman Kanak-kanak.....	9
2.2.1 Visi Taman Kanak-kanak.....	9
2.2.2 Misi Taman Kanak-kanak.....	9
2.2.3 Tujuan Taman Kanak-kanak.....	10
2.2.4 Kurikulum Taman Kanak-kanak.....	10
2.3 Tinjauan Teori Taman Kanak-kanak.....	11
2.3.1 Gaya dan Cara Belajar Anak.....	11
2.3.2 Fungsi Permainan Bagi Anak.....	12
2.3.3 Karakteristik Gerak Anak.....	13
2.3.4 Tipykal Kegiatan Anak.....	15
2.3.5 Pembagian Area Pada Taman Kanak-kanak.....	17
2.3.6 Pengelompokkan Ruang Untuk Kegiatan Anak-anak Usia Pemula.....	17
2.4 Material Ruang Dalam Dan Warna Taman Kanak-kanak.....	18
2.4.1 Material Ruang Dalam.....	18
2.4.2 Warna.....	19
2.5 Elemen Alam.....	21
2.5.1 Air.....	21
2.5.2 Pasir.....	21
2.5.3 Vegetasi.....	28
2.6 Pre Schooll Equipment.....	29
2.6.1 Studi Kasus.....	30
2.6.2 Kesimpulan Analisa.....	35

### **BAB III ANALISA**

3.1 Pemilihan Lokasi dan Site.....	36
3.1.1 Lokasi.....	36
3.1.2 Site.....	36
3.2 Analisa Site.....	37
3.2.1 Foto Site.....	37
3.2.2 Alasan Pemilihan Lokasi Dan Site.....	38
3.2.3 Iklim.....	38

3.2.4	Lalu lintas.....	39
3.2.5	Kondisi Lahan Dan Lingkungan.....	39
3.2.6	Kesimpulan Analisa.....	39
3.3	Pelaku dan Kegiatan.....	40
3.3.1	Pelaku.....	40
3.3.2	Pengelompokkan Kegiatan Berdasarkan Program TK.....	41
3.3.3	Fasilitas Berdasarkan Kegiatan.....	43
3.4	Besaran Ruang.....	44
3.4.1	Besaran Ruang Indoor.....	44
3.4.2	Besaran Ruang Outdoor.....	45
3.5	Organisasi Ruang.....	47
3.5.1	Organisasi Ruang Siswa.....	47
3.5.2	Organisasi Ruang Pengelola.....	47
3.5.3	Organisasi Keseluruhan.....	48
3.6	Gubahan Masa.....	48
3.6.1	Bentuk Masa.....	48
3.6.2	Orientasi Masa.....	49
3.7	Ruang Dalam Dan Ruang Luar.....	50
3.7.1	Penataan Ruang Dalam.....	50
3.7.2	Penataan Ruang Luar.....	50
3.8	Ruang Khusus Yang Dikaitkan Dengan Kenyamanan.....	54
3.8.1	Ruang Kelas.....	54
3.8.2	Ruang Permainan Indoor.....	54
3.8.3	Ruang Tunggu.....	54
<b>BAB IV KONSEP</b>		
4.1	Gubahan Masa.....	55
4.1.1	Bentuk Masa.....	55
4.1.2	Orientasi Masa.....	56
4.2	Penataan Ruang.....	57
4.2.1	Penataan Ruang Dalam.....	57
4.2.2	Penataan ruang Luar/Lansekap.....	60



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Air Sebagai Pembentuk Bidang.....	22
Gambar 2	Air Statik.....	22
Gambar 3	Air Dinamik.....	22
Gambar 4	Pemantulan Air.....	23
Gambar 5	Efek Suara Air.....	23
Gambar 6	Genangan Air.....	24
Gambar 7	Aliran Air.....	25
Gambar 8	Pancaran Air.....	25
Gambar 9	Air Mancur/air terjun.....	26
Gambar 10	Pemanfaatan Air.....	26
Gambar 11	Pantai Sanur.....	27
Gambar 12	Padang Pasir.....	27
Gambar 13	Pemanfaatan vegetasi.....	28
Gambar 14	Pre school Equipment.....	29
Gambar 15	Pre school Equipment 2.....	29
Gambar 16	Pre school Equipment 3.....	29
Gambar 17	Pre school Equipment 4.....	30
Gambar 18	Analisa Sekolah Alam Bandung.....	30
Gambar 19	Ruang Kelas Sekolah Alam Bandung.....	31
Gambar 20	Ruang Permainan Outdoor Sekolah Alam Bandung.....	31
Gambar 21	Gubahan Masa dan Zoning Ruang.....	32
Gambar 22	Denah TK Budi Mulia.....	33
Gambar 23	Tampak Samping TK Budi Mulia.....	33
Gambar 24	Denah TK Bias.....	34
Gambar 25	Fasad TK Bias.....	34
Gambar 26	Area Permainan Outdoor.....	35
Gambar 27	Lokasi dan Site.....	36
Gambar 28	Foto Site.....	37
Gambar 29	Analisis Site.....	40

Gambar 30 Organisasi Ruang Siswa.....	47
Gambar 31 Oraganisasi Runag Pengelola.....	47
Gambar 32 Organisasi Keseluruhan.....	48
Gambar 33 Bentuk Dasar Masa.....	48
Gambar 34 Sistem Cluster.....	49
Gambar 35 Orientasi Masa.....	49
Gambar 36 Integrasi Pada Ruang Kelas.....	50
Gambar 32 Air Sebagai Pengarah.....	51
Gambar 38 Air Sebagai Terminal/Simpul Sirkulasi.....	51
Gambar 39 Air Sebagai Pembagi Kegiatan.....	52
Gambar 40 Kolam Air.....	53
Gambar 41 Sungai Buatan.....	53
Gambar 42 Bentuk Masa.....	55
Gambar 43 Orientasi Masa Pada Ruang Induk.....	56
Gambar 44 Orientasi Masa Ke dalam Site.....	56
Gambar 45 Orientasi Masa Ke luar Site.....	57
Gambar 46 Lay out Ruang Belajar Berkelompok.....	57
Gambar 47 Lay out Ruang Melingkar.....	58
Gambar 48 Lay out Ruang Melukis.....	58
Gambar 49 Interior.....	59
Gambar 50 Warna.....	60
Gambar 51 Permainan Corak Warna dan Bentuk.....	60
Gambar 52 Empang.....	60
Gambar 53 Lansekap Air dan Rumput.....	61
Gambar 54 Bentukan Atap.....	62
Gambar 55 Isolasi Udara.....	62

4.3 Konsep Fasad.....	62
4.3.1 Atap.....	62
4.4 Konsep Kenyamanan dan Keamanan.....	62
4.4.1 Kenyamanan.....	62
4.4.2 Keamanan.....	63

## **BAGIAN II SKEMATIK DESAIN**

II.1 Skema Perwilayahan Kegiatan.....	64
II.1.1 Kelompok Kegiatan Privat.....	64
II.1.2 Kelompok Kegiatan Semi Privat.....	64
II.1.3 Kelompok Kegiatan Public.....	65
II.2 Skema Gubahan Masa.....	65
II.2.1 Situasi.....	67
II.2.2 Siteplan.....	68
II.2.3 Denah.....	69
II.2.4 Tampak.....	70

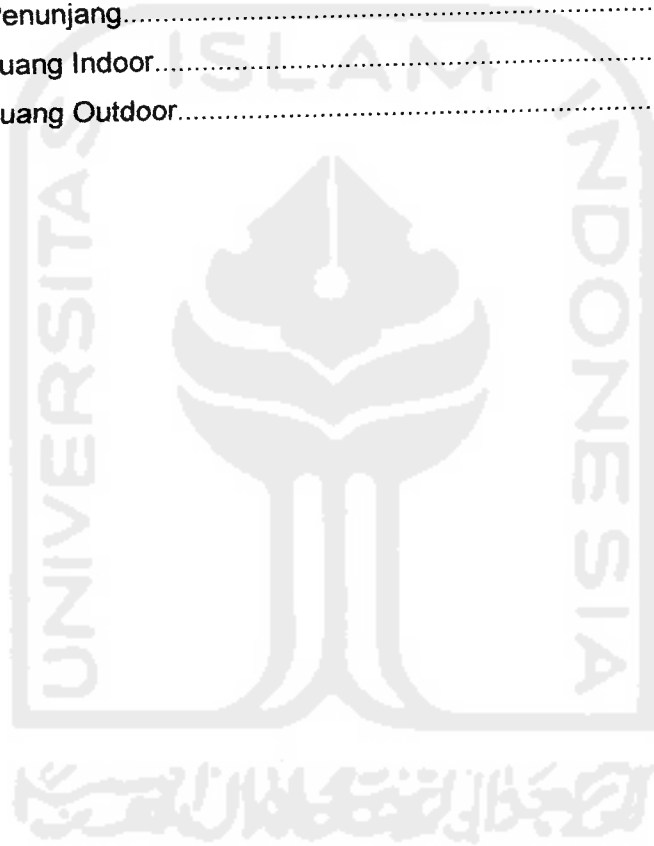
## **BAGIAN III PENGEMBANGAN DESAIN**

III.1 Situasi.....	71
III.2 Siteplan.....	72
III.3 Denah.....	73
III.4 Tampak.....	74
III.5 Potongan.....	75

PENUTUP.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN GAMBAR KERJA.....	78

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Karakteristik Gerak Anak Usia 3-4 tahun.....	13
Tabel 2	Karakteristik Gerak Anak Usia 4-5 tahun.....	14
Tabel 3	Karakteristik Gerak Anak Usia 5-6 tahun.....	14
Tabel 4	Kegiatan Taman Kanak-kanak.....	43
Tabel 5	Kegiatan Pendidikan Informal.....	43
Tabel 6	Kegiatan Pengelola.....	43
Tabel 7	Kegiatan Penunjang.....	44
Tabel 8	Besaran Ruang Indoor.....	44
Tabel 9	Besaran Ruang Outdoor.....	46



## **ABSTRAKSI**

### **TAMAN KANAK-KANAK DI YOGYAKARTA**

**Penekanan pada Proses Belajar dan Bermain dengan Memanfaatkan Potensi Alam yang Memperhatikan Keamanan dan Kenyamanan**

**DIAH ANGGRAINI**

**02 512 167**

**Dosen Pembimbing :  
IR. Hj Rini Darmawati, MT**

Pengembangan anak Usia Dini sangat penting untuk mengatasi kemajuan teknologi, anak akan dibina dalam upaya pengembangan pada usia-usia awal yaitu usia 4 – 6 tahun. Wadah pengembangan anak ini mencakup perkembangan anak motorik, kognisi, intelegensi ( kecerdasan ) yang tidak hanya dilakukan oleh pemerintah tetapi juga masyarakat. Di Jogjakarta kesempatan anak untuk bereksplorasi dengan alam sangat terbatas karena sebagian besar sarana-sarana yang ada hanya untuk kepentingan orang dewasa maka perlu adanya sebuah wadah yang dapat digunakan anak untuk mengenal dan bereksplorasi dengan alam, yaitu Taman Kanak-kanak dengan fasilitas berupa pengenalan alam.

Pada perancangan Tugas akhir Taman Kanak-kanak Di Yogyakarta memberikan penekanan pada proses belajar dan bermain anak yang memanfaatkan potensi alam, yaitu dengan menata ruang dalam mulai dari material, pencahayaan, dan penghawaan juga menata lansekap yang menjadi program dari pembelajaran.

Perancangan Tugas Akhir Taman Kanak-kanak ini dalam pembahasannya menggunakan metoda antara lain ; observasi tidak langsung yang berupa studi literatur yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan Taman Kanak-kanak, studi kasus yang mengadakan pendekatan melalui analisa beberapa Taman kanak-kanak yang ada di Yogyakarta. Dari metoda tersebut Tugas akhir ini mendapatkan kriteria-kriteria yang berkaitan dengan penataan ruang dalam, penggunaan material alam, dan penataan lansekap Taman Kanak-kanak.

Berdasarkan kriteria-kriteria yang ada maka mendapatkan hasil rancangan yang berupa penggunaan material alam pada dinding ruang kelas, memperbanyak bukaan-bukaan pada ruang kelas, penataan pola-pola lansekap yang diberi kontur dengan permainan-permainan untuk mengenal alam antara lain; Taman air dimana anak tidak hanya sekedar melihat tetapi juga dapat bermain dan merasakan langsung, Taman pasir dimana anak dapat membuat rumah-rumahan dari pasir, vegetasi berupa pohon-pohon besar sebagai peneduh, bunga-bunga dan juga anak dapat bercocok tanam, adanya kolam ikan sehingga anak tidak hanya melihat tetapi juga dapat memelihara ikannya sendiri, adanya area jalan pagi yang berkontur mengelilingi bangunan dan juga fasilitas-fasilitas untuk mengeksplorasi bakat yaitu kolam renang, musik dan tari,

## BAGIAN I

### BAB I

#### PENDAHULUAN

#### 1.1 LATAR BELAKANG

##### 1.1.1 Ciri-ciri Awal Masa Kanak-kanak

Para ahli psikologi menggunakan sejumlah sebutan yang berbeda untuk menguraikan ciri-ciri yang menonjol dari perkembangan psikologis anak selama tahun-tahun awal masa kanak-kanak. Salah satu sebutan yang banyak digunakan adalah *usia kelompok*, masa di mana anak-anak mempelajari dasar-dasar perilaku sosial sebagai persiapan bagi kehidupan sosial yang lebih tinggi yang diperlukan untuk penyesuaian diri pada waktu mereka masuk sekolah dasar.

Karena perkembangan utama yang terjadi selama awal masa kanak-kanak berkisar diseperti penguasaan dan pengendalian lingkungan, banyak ahli psikologi melabelkan awal masa kanak-kanak sebagai *usia menjelajah*, sebuah label yang menunjukkan bahwa anak-anak ingin mengetahui keadaan lingkungannya, bagaimana mekanismenya, bagaimana perasaannya dan bagaimana ia dapat menjadi bagian dari lingkungannya. Ini termasuk manusia dan juga benda mati. Salah satu cara yang umum dalam menjelajahi lingkungan adalah dengan bertanya, jadi periode ini juga dikenal sebagai *usia bertanya*.

Yang paling menonjol dalam periode ini adalah meniru pembicaraan dan tindakan orang lain. Oleh karena itu, periode ini juga dikenal sebagai *usia meniru*. Namun meskipun kecenderungan ini tampak kuat tetapi anak lebih menunjukkan kreativitas dalam bermain selama masa kanak-kanak dibandingkan dengan masa-masa lainnya. Dengan alasan ini, ahli psikologi juga menamakan periode sebagai *usia kreatif*.

### **1.1.2 Peran Orang Tua Terhadap Perkembangan Anak**

Sebagian besar orang tua menganggap awal masa kanak-kanak sebagai usia yang mengundang masalah atau usia sulit. Dengan datangnya masa kanak-kanak, sering terjadi masalah perilaku. Pengaruh yang mendalam dari hubungan anak dengan keluarga jelas terlihat dalam berbagai bidang kehidupan.

Pertama, pekerjaan di sekolah dan sikap anak terhadap sekolah sangat dipengaruhi oleh hubungannya dengan anggota keluarga. Hubungan keluarga yang sehat dan bahagia menimbulkan dorongan untuk berprestasi, sedangkan hubungan yang tidak sehat dan tidak bahagia menimbulkan ketegangan emosional yang biasanya memberi efek yang buruk pada kemampuan berkonsentrasi dan kemampuan untuk belajar.

Kedua, hubungan keluarga mempengaruhi penyesuaian diri secara sosial di luar rumah. Bila hubungan keluarga menyenangkan, penyesuaian sosial anak di luar rumah lebih baik daripada hubungan keluarga yang tegang. Alasan mengapa masalah perilaku lebih sering terjadi di awal masa kanak-kanak ialah karena anak-anak muda sedang dalam proses pengembangan kepribadian yang unik dan menuntut kebebasan yang pada umumnya kurang berhasil. Sebagai orangtua proaktif kita harus memperhatikan benar hal-hal yang berkenaan dengan perkembangan sehingga anak dapat terarahkan.

Banyak hal yang dapat dilakukan oleh orang tua dalam mengarahkan sifat anak, mulai dari pendidikan dalam rumah sampai dengan lingkungan binaan orang lain, yaitu sekolah taman kanak-kanak. Namun kadang-kadang harapan orangtua terusik karena pada saat anak tiba di sekolah, ia mogok, menangis bahkan tidak mau masuk kedalam kelas. Pada anak-anak tertentu hal-hal tersebut sering terjadi karena tidak nyamannya di dalam kelas, takut dengan orang lain, dan juga kurang menariknya segala fasilitas yang disediakan di TK tersebut.

### **1.1.3 Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini**

Seperti kita ketahui bersama bahwa perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mempengaruhi hampir disetiap aspek kehidupan manusia. Perkembangan jaman inilah yang menghendaki generasi penerus yang handal dan mampu bersaing dengan negara lain. Untuk mendapatkan generasi penerus yang handal diperlukan pembinaan dan bimbingan yang baik dimulai dari dini.

Pengembangan anak usia dini adalah lembaga atau tempat pelayanan dan pembinaan bagi masyarakat dalam upaya pengembangan anak pada usia-usia awal, yang terdiri dari tiga tingkatan usia sebagai berikut : tingkat usia anak-anak, 3-8 tahun; tingkat untuk pemula, 8-13 tahun; tingkat usia remaja, 13-18 tahun yang mencakup aspek pendidikan, kesehatan dan gizi secara holistik, intergratif, terprogram, terkoordinasi, dan berkesinambungan yang dilakukan oleh pemerintah dan masyarakat .

Tujuan umum Pendidikan Anak Usia Dini adalah memperluas pelayanan dan dukungan bagi kelangsungan hidup anak usia dini serta meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap orang tua dan masyarakat akan pentingnya pengembangan anak dini usia. Untuk murid pada usia pra sekolah, tempatnya adalah di kelompok bermain dan sekolah taman kanak-kanak, dimana proses belajarnya merupakan gabungan kegiatan bekerja dan bermain. Pendidikan Pra sekolah bertujuan untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

### **1.1.4 Sekolah dengan Pembelajaran Alam sebagai Media Belajar**

Jogjakarta merupakan kota pendidikan yang cukup berkembang mulai dari pendidikan pra sekolah sampai ke pendidikan kuliah. Terkenalnya jogja sebagai kota pendidikan menjadikan jogja sebagai kota terfaforit, mulai dari masyarakat pulau Jawa sampai pulau-pulau lainnya seperti Sumatra, Kalimantan bahkan Papua.



Propinsi Daerah Istimewa Jogjakarta mempunyai luas wilayah 3.185,80 km<sup>2</sup> dengan jumlah rumah tangga mencapai angka 101.669(sumber BPS, 2002). Setiap keluarga memiliki jenis pekerjaan yang berbeda-beda, yaitu perdagangan, jasa-jasa dan industri. Intensitas kesibukan pekerjaan merekalah yang menyebabkan para orangtua mengikuti program pendidikan anak usia dini(PAUD), banyak program yang ditawarkan mulai dari penitipan anak, tempat bermain, play group, dan juga taman kanak-kanak.

Banyak kategori yang ditawarkan pada pendidikan taman kanak-kanak, khususnya di Jogjakarta banyak taman kanak-kanak yang menawarkan berbagai fasilitas mulai dari harga murah sampai yang mahal, dari hasil survey TK di Jogjakarta belum ada taman kanak-kanak yang menawarkan tentang pembelajaran langsung dari alam.

Alam menekankan proses pembelajaran secara langsung dari alam yang ada pada kekayaan lingkungan kita. Alam semesta yang dimanfaatkan antara lain :

- Objek Pendidikan dan Uji Coba  
Dengan cara mengamati dan memahami langsung gejala alam yang terjadi, sehingga kita bisa mendapatkan alat peraga alami yang tepat dan murah.
- Modal Produksi  
Dengan mengolah hasil dari praktik di alam kita dapat menghasilkan dana untuk biaya sendiri.
- Sarana pengembangan manusia  
Manusia tumbuh dan berkembang berdasarkan interaksinya dengan alam, kebersamaan manusia dengan alamnya akan menghasilkan manusia yang berwawasan lingkungan, cinta dirinya, lingkungannya, dan cinta kepada Robbnya.

Taman kanak-kanak ini mengajak orang tua siswa bersama dengan yayasan untuk mengamati dan membantu proses belajar di taman kanak-kanak. Karena sesungguhnya mendidik dan mengarahkan anak adalah kewajiban tiap orang tua, maka diharapkan dengan keterlibatan orang tua,

guru, dan yayasan, akan tercipta lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi semua pihak terutama para siswa .

## **1.2 PERMASALAHAN**

### **1.2.1 Permasalahan Umum**

Bagaimana merancang Taman Kanak-kanak yang dapat mewadahi aktivitas belajar dan bermain dengan memanfaatkan potensi alam?

### **1.2.2 Permasalahan Khusus**

- Bagaimana menata ruang dalam dengan memanfaatkan potensi alam yaitu pencahayaan, penghawaan dan material alam.
- bagaimana menata lansekap taman kanak-kanak sebagai bagian dari program pembelajaran

## **1.3 TUJUAN dan SASARAN**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Mewujudkan bangunan Taman kanak-kanak yang dapat mewadahi aktifitas belajar dan bermain dengan menggunakan media alam sehingga anak dapat lebih berimajinasi dan lebih berkreasi.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

- Dapat menata ruang dalam yang memanfaatkan potensi alam yaitu pencahayaan, penghawaan dan material alam.
- Mendapatkan tata lansekap taman kanak-kanak sebagai bagian dari pembelajaran

### **1.3.3 Sasaran**

Sasaran yang akan dicapai dalam perencanaan ini adalah :

- Mendesain bangunan taman kanak-kanak yang aman dan nyaman yang mampu mewadahi aktifitas belajar dan bermain anak sesuai dengan karakter anak yang aktif .

#### **1.4 KEASLIAN PENULIS**

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

Judul : Taman kanak-kanak di Jogjakarta, penekanan pada proses pembelajaran langsung dari alam dengan mempertimbangkan aspek kenyamanan dan keamanan.

Beberapa karya ilmiah yang memiliki kesamaan tema mengenai anak Prasekolah dengan Penulisan ini, yaitu :

1. Oleh : Jeany Mutia Husein, 00512046, UII

Judul : Taman kanak-kanak Islam terpadu Yogyakarta.

Penekanan pada perancangan TK yang dapat meningkatkan perkembangan motorik (jasmani), kognitif, bahasa, emosi, dan sosial, dan juga bagaimana merancang tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi.

2. Oleh : Yulia Dian Sari, 99512148, UII

Judul : Kelompok Bermain dan Taman Kanak-kanak Di DIY

Penekanan pada rancangan bangunan Kelompok Bermain (playgroup) dan taman kanak-kanak yang sesuai dengan karakteristik gerak anak, bagaimana mendesain pola tata ruang yang sesuai dengan karakter anak yang aktif dan tidak beraturan dan juga bagaimana menciptakan jalur sirkulasi yang mencerminkan karakter gerak anak yang aktif dan beraturan.

3. Oleh : Erik Dian Prakasa, 95340064, UII

Penekanan pada bentukan ruang dan sirkulasi yang dinamis dapat merangsang perkembangan anak di Taman Kanak-kanak.

Perbedaan dengan Tugas Akhir ini yaitu lebih pembelajaran langsung dari alam dengan memperhatikan aspek kenyamanan dan keamanan.

#### **1.5 METODE PEMBAHASAN**

Dalam pembahasan ini menggunakan metode :

a. Observasi

1. Observasi tidak langsung

Berupa studi literatur yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan Taman Kanak-kanak

2. Observasi langsung

Berupa pengamatan langsung dilapangan terhadap segala sesuatu yang berkaitan dengan Taman Kanak-kanak

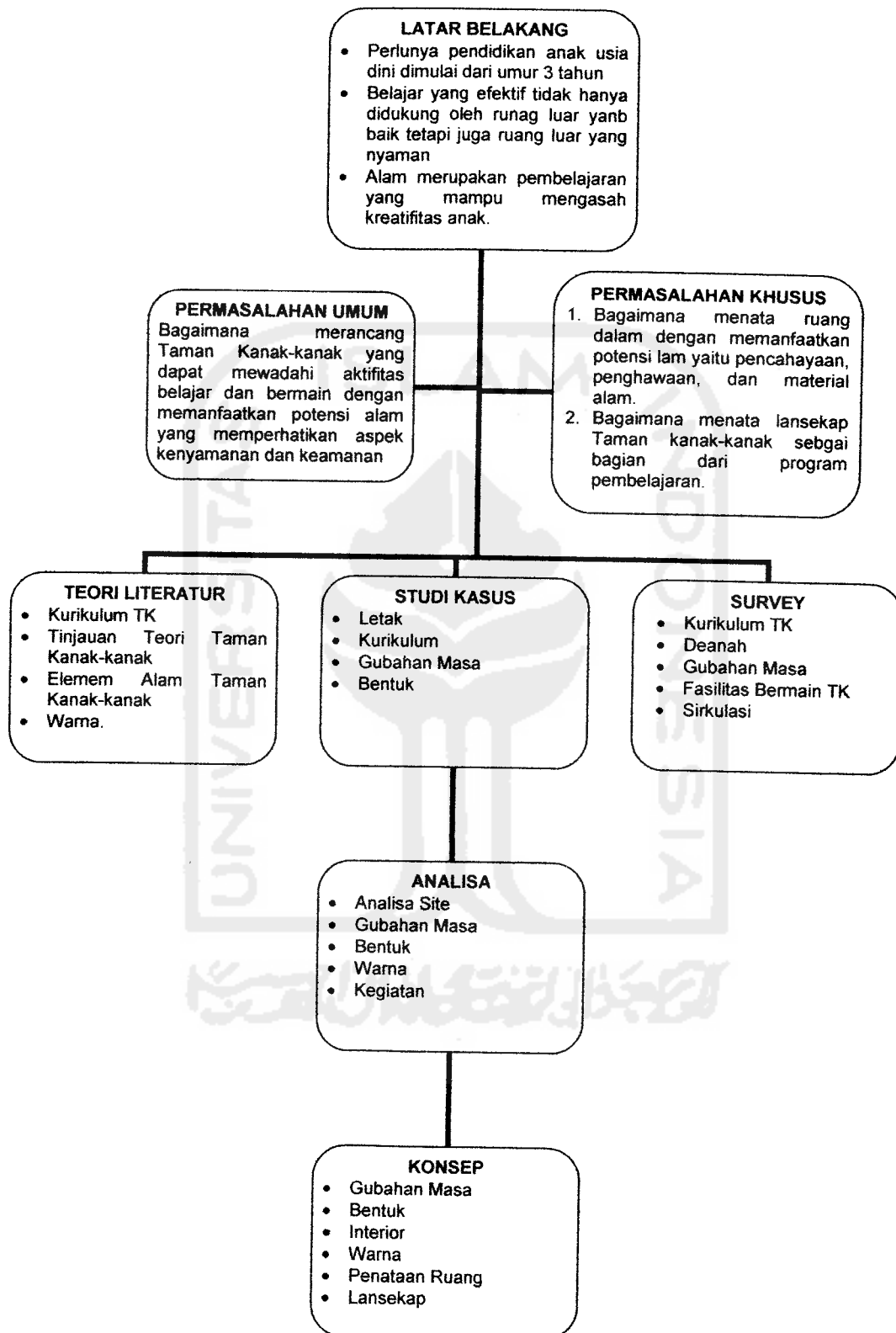
b. Analisa

Untuk menghasilkan suatu wadah berupa Taman Kanak-kanak, pendekatan dilakukan dengan menganalisa semua data yang diperoleh mengenai Taman Kanak-kanak,tata ruang dalam dan ruang luar.

Pada permasalahan khusus, diperlukan pendekatan analisa pada pertimbangan aspek kenyamanan dan keamanan.



## 1.6 KERANGKA POLA PIKIR



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 PENGERTIAN JUDUL**

- **SEKOLAH**  
Sarana atau tempat untuk belajar diluar ataupun di dalam ruangan.
- **ALAM**  
Segala sesuatu yang ada dimuka bumi.
- **JOGJAKARTA**  
Salah satu provinsi yang terkenal dengan kota pendidikannya di Pulau Jawa.
- **PROVIDE**  
Artinya menyediakan, memberikan.

#### **2.2 TINJAUAN FAKTUAL TAMAN KANAK-KANAK**

##### **2.2.1 Visi Taman Kanak-kanak**

Terwujudnya kesempatan dan pemerataan bagi semua warga negara Indonesia terhadap pelayanan pendidikan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar yang bermutu, akuntabel, efektif, efisien, dan mandiri dengan memberdayakan peran serta orang tua murid dan masyarakat dalam kerangka desentralisasi. (sumber : Direktorat Pendidikan Taman Kanak-kanak dan SD)

##### **2.2.2 Misi Taman Kanak-kanak**

- a. Mengupayakan perluasan dan kesempatan memperoleh pendidikan di Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar yang bermutu bagi seluruh rakyat Indonesia
- b. Membantu dan memfasilitasi pengembangan seluruh potensi anak TK maupun murid SD secara utuh dalam rangka mewujudkan generasi muda pembelajar

- c. Meningkatkan kualitas proses pendidikan untuk mengoptimalkan pembentukan kepribadian murid yang bermoral agama, penguasaan ilmu pengetahuan, dan keterampilan hidup
- d. Meningkatkan profesionalitas, akuntabilitas Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar dalam menjalankan fungsinya secara maksimal, baik fungsi pendidikan, fungsi ekonomis, fungsi social budaya maupun fungsi politis
- e. Memberdayakan peran serta masyarakat dalam penyelenggaraan pendidikan di Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar yang efektif dan efisien berdasarkan prinsip kemandirian dalam rangka otonomi daerah di dalam naungan negara kesatuan Republik Indonesia.

### **2.2.3 Tujuan Taman Kanak-kanak**

Direktorat Pendidikan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar bertujuan untuk mempersiapkan anak Taman Kanak-kanak untuk memasuki program pendidikan di sekolah dasar dan mempersiapkan murid sekolah dasar untuk melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi. (sumber : Direktorat Pendidikan Taman Kanak-kanak dan SD).

### **2.2.4 Kurikulum Taman Kanak-kanak**

#### **1. Arti Kurikulum di Indonesia**

Yang dimaksud dengan kurikulum adalah suatu perencanaan pengalaman belajar secara tertulis. Kurikulum itu akan menghasilkan suatu proses yang akan terjadi seluruhnya di sekolah.

#### **2. Bentuk Kurikulum**

Ada beberapa bentuk kurikulum yang dikembangkan oleh para ahli dalam bidang pendidikan, yaitu :

##### **1. Kurikulum yang bersifat terpisah-pisah**

Artinya setiap mata pelajaran mempunyai kurikulum tersendiri dan satu dengan lainnya tidak ada kaitannya.

##### **2. Kurikulum yang saling berkaitan**

Artinya antara masing-masing mata pelajaran ada keterkaitannya, saling menunjang antara mata pelajaran satu dengan lainnya.

### 3. Kurikulum yang terintegrasikan

Artinya antara satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya merupakan satu kesatuan yang utuh.

Dari beberapa kurikulum diatas, kurikulum yang terintegrasikan sangat cocok untuk diterapkan pada Taman Kanak-Kanak Jogjakarta, karena sistem pendidikan ini sangat seimbang dengan pembelajaran dari alam. Kurikulum Taman Kanak-kanak jogjakarta meliputi 3 kurikulum khas pembelajaran langsung dari alam dengan kurikulum Diknas berbasis kompetensi sebagai pelengkap dan terintegrasi melalui metode, yaitu :

#### 1. Kurikulum Ahlaq

Kurikulum ini meliputi, keimanan, ibadah, Al-Quran, sikap hidup, dan integrasi dengan alam.

#### 2. Kurikulum Falsafah ilmu pengetahuan

Kurikulum ini meliputi, Bahasa, sains, daya pikir, daya kreasi, dan seni.

#### 3. Kurikulum leadership

Kurikulum ini meliputi Outward Bound, pendidikan jasmani, kewirausahaan dan sosial kemasyarakatan.

## 2.3 TINJAUAN TEORI TAMAN KANAK-KANAK

### 2.3.1 Gaya Dan Cara Belajar Anak

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)

#### 1. Belajar dengan kata-kata

Gaya ini biasa 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 bermain dengan pertanyaan. Misalnya kita memancing keingintahuan dengan berbagai pertanyaan.

### 3. Belajar dengan gambar

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

### 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 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 temoat yang tenang dan ruang yang terjaga privasinya.

## 2.3.2 Fungsi Permainan Bagi Anak

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

1. Permainan dapat meningkatkan keterampilan dan kecerdasan, contohnya :

- Memanjat, melompat, melempar, memperkuat otot dan penguasaan keseimbangan tubuh. Bentuk permainan yang melatih otot dan olahraga tubuh ini terdapat pada berbagai olahraga, dimana olahraga mampu meningkatkan ketajaman mata dan kecepatan reaksi.

- Keterampilan berhitung dan mekanika, misal menyusun balok, ular tangga, monopoli, dakon, dan kartu domino.
- Kemampuan berimajinasi dan dasar-dasar keterampilan membaca 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 memperkenalkan aturan social pada anak

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

## 3. Permainan melatih disiplin diri pada anak

Bila anak bermain terus-menerus tanpa memikirkan kewajiban lain yang harus dilakukan, itulah saatnya orangtua melatih anak untuk berdisiplin soal waktu.

### 2.3.3 Karakteristik Gerak Anak

Pada masa kanak-kanak pertama anak memiliki karakter sendiri sesuai dengan umur mereka. Macam karakter gerak anak antara lain :(playgroup and kindergaten in DIY, Yulia TA UII, 1999) :

Table 1

Karakteristik Gerak Anak Usia 3-4 tahun

Usia	Kemampuan Motorik Kasar	Kemampuan Motorik Halus	Karakteristik Gerak
3-4 Tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu berjalan mundur</li> <li>• Berjalan diatas jari kaki (berjinjit)</li> <li>• Berlari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memegang pensil dengan jari tangan(bukan menggenggam.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktif</li> <li>• Tidak beraturan</li> <li>• Lamban</li> <li>• Tidak terarah</li> </ul>

Lanjutan Tabel 1

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengendarai sepeda roda tiga</li> <li>• Sudah bisa melambungkan bola</li> <li>• Melompat dengan satu kaki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan gunting</li> <li>• Menempel gambar</li> <li>• Memasukkan sendok kedalam mulut</li> </ul>
---	---

Tabel 2

Karakteristik Gearak Anak Usia 4-5 tahun

Usia	Kemampuan Motorik Kasar	Kemampuan Motorik Halus	Karakteristik Gerak
4-5 Tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meloncat</li> <li>• Melompat dengan satu kaki dalam tempo yang lama</li> <li>• Berdiri dengan satu kaki dalam tempo yang lama</li> <li>• Melempar bola</li> <li>• Menendang bola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menguntai manik-manik</li> <li>• Menyusun puzzle</li> <li>• Menggambar</li> <li>• Menyisir rambut</li> <li>• Melipat kertas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktif</li> <li>• Pasif</li> <li>• Tidak beraturan</li> <li>• Mulai terarah</li> </ul>

Tabel 3

Karakteristik Gearak Anak Usia 5-6 tahun

Usia	Kemampuan Motorik Kasar	Kemampuan Motorik Halus	Karakteristik Gerak
5-6 Tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menari</li> <li>• Mampu mengendarai sepeda roda dua</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggambar</li> <li>• Menulis</li> <li>• Melukis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktif</li> <li>• Lebih terarah</li> <li>• Kreatif</li> </ul>

Lanjutan Tabel 3

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memanjat</li> <li>• Mandi dan memakai pakaian sendiri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berayun-ayun</li> </ul>	
--	---	--	--

### 2.3.4 Typikal Kegiatan Anak

Berbagai macam kegiatan yang dapat dilakukan oleh anak baik di dalam ruangan maupun diluar ruangan, antara lain : ( Rui, 2000)

#### 1. Kegiatan yang berlangsung pada area kreatifitas :

Kegiatan yang mengasah kreatifitas ini terdiri dari,

- Bermain Air dan Pasir, membutuhkan ruang dengan kriteria :
  - Material lantai yang dapat dibersihkan
  - Toilet dan Tempat mencuci tangan untuk anak-anak
  - Toilet dan tempat mencuci tangan untuk orang dewasa
- Seni dan Keterampilan, membutuhkan ruang dengan kriteria :
  - Meja untuk 2 sampai 4 anak perkelompoknya
  - Tempat menyimpan bahan-bahan keterampilan
  - Meja rendah untuk bermain dengan tanah liat dan lilin
  - Akses ke playground
- Melukis, membutuhkan ruang dengan kriteria :
  - Kanvas di dinding untuk melukis sambil berdiri
  - Meja khusus untuk meukis
  - Dinding, rak, atau tempat khusus untuk mengeringkan lukisan
  - Rak untuk menyimpan alat-alat melukis
- Ilmu pengetahuan alam/ bercocok tanam
  - Alat bercocok tanam
  - Tanah dan media untuk menanam
  - Pot untuk tanaman
  - Rak untuk mendisplay tanaman yang sudah jadi
  - Meje untuk 4-6 anak setiap kelompok
  - Pencahayaan alamiah
  - Tempat mencuci tangan

- Papan bulletin
  - Papan sketsa
2. Kegiatan yang berlangsung pada daerah Aktifitas
- Bermain fantasi, yaitu bermain drama, boneka, mobil-mobilan, dan lain-lain, alat pendukung kegiatan :
    - Boneka, topi, pakaian, dan perlengkapan lainnya
    - Ruang ganti dan tempat penyimpanan perlengkapan
  - Kesenian, yaitu tarian ,musik, bernyanyi, kriteria :
    - Besaran ruang setidaknya 8'x10' untuk setiap kelompok kecil
    - Perlengkapan seperti tape, cd, alay perekam,
    - Tempat untuk mendisplay alat-alat musik
  - Permainan motorik ( memanjat, berlari, berkejar-kejaran dan lain-lain )
3. Kegiatan yang berlangsung pada area kelas :
- Membaca, kegiatan ini memerlukan :
    - Kursi dengan ukuran yang sesuai dengan standart anak
    - Penutup lantai
    - Rak buku
    - Perangkat multimedia penunjang belajar
    - Papan buletin
  - Menulis, kegiatan ini memerlukan :
    - Meja kecil
    - 2-4 tempay duduk dalam setiap kelompok
    - tempat menyimpan kertas dan perlengkapan lainnya
  - Menghitung
  - Mendengarkan, kegiatan ini memerlukan :
    - Alat perekam, tape player, cd untuk anak-anak
    - 2-4 pasang earphone
    - Rak untuk menyimpan peralatan
    - Tempat duduk yang lembut

### **2.3.5 Pembagian Area Pada Taman Kanak-kanak**

Dilihat dari karakteristik anak yang aktif, mendesain Taman kanak-kanak tidak hanya merancang tempat belajarnya saja tetapi juga fasilitas untuk menunjang berkembangnya imajinasi dan aktifitas anak, mulai dari ruang belajar, toilet, dan juga ruang-ruang yang lain. Area pada taman kanak-kanak terdiri dari : ( Rui, 2000)

#### **1. Area Umum**

Area ini merupakan ruang terbuka yang dapat difungsikan untuk aktifitas bernyanyi, menari, dan aktifitas yang menggunakan ruang terbuka.

#### **2. Area Bermain**

Area bermain dapat dipisahkan menjadi dua yaitu bermain di ruang dalam dan bermain di ruang luar.

#### **3. Area Belajar dan Membaca**

Area ini dapat difungsikan sebagai ruang kelas dan juga perpustakaan, pada area ini kenyamanan sangat dibutuhkan.

#### **4. Area Seni**

Area ini merupakan ruang untuk anak mengembangkan imajinasinya yaitu dengan menggambar, dan juga ruang ini dapat digunakan sebagai pajangan hasil dari kreatifitaas anak.

### **2.3.6 Pengelompokan Ruang Untuk Kegiatan Anak-anak Usia Pemula**

Untuk murid taman kanak-kanak tempatnya adalah di kelompok bermain, dimana proses belajarnya merupakan gabungan kegiatan bekerja dan bermain. Yang dasar utama perencanaannya adalah mencakup ruang luar dan terlindungi. Pengelompokkan ruang kegiatan antuk anak pemula yaitu terdiri dari : ( Rui, 2000)

#### **1. Ruang kelas**

Ruang dimanfaatkanoleh semua murid di bawah tanggung jawab seorang guru, yang bukan berarti harus ada meja dan kursi

#### **2. Ruang tertutup**

Adalah ruang yang dibutuhkan untuk kegiatan yang memerlukan ketenangan, konsentrasi atau ruangan dengan tingkat kebisingan yang tinggi seperti untuk ruang musik, ruang praktek, di mana peralatan khusus, seperti bak-bak cuci, tempat masak (kompor) dan peralatan lainnya

### 3. Ruang Kegiatan umum

Merupakan ruang terbuka bebas dimana perabotan dan peralatannya dapat di tata menurut kebutuhan pemakai yang berbeda-beda

### 4. Ruang kerja selasar beratap

Dimaksudkan untuk ruang kerja yang diperluas yang diberi atap dan merupakan ruang penghubung antara ruang dalam dengan ruang luar.

## 2.4 MATERIAL RUANG DALAM DAN WARNA TAMAN KANAK-KANAK

### 2.4.1 Material Ruang Dalam

#### 1. Lantai

Lantai tidak hanya berfungsi sebagai peredaran atau sirkulasi tetapi juga sebagai tempat untuk bermain dan duduk-duduk, tempat untuk beraktifitas, berexplorasi, dan juga tempat kegiatan lainnya.

Aneka bahan untuk material lantai dibagi menjadi lima sesuai fungsinya :

#### 1. Karpet

Karpet digunakan sebagai penutup lantai yang bersifat lembut, sesuai untuk ruang belajar, ruang staff, ruang kantor.

#### 2. Vinil bahan unyuk lantai berpegas dan linolium

Digunakan untuk area kamar kecil, zona morat-marit yang melibatkan penggunaan cat, air, pasir, dll. Kegiatan-kegiatan ini membutuhkan lantai yang mudah untuk dibersihkan, tidak licin ketika basah, dan terbuat dari bahan alamiah. (biji rami, gabus, pohon damar, kayu lantai, tanah liat pigmen). Bahan vinil ini aman untuk lingkungan.

#### 3. Keramik ubin dan beton

Keramik ubin dan beton sering digunakan pada entrance, koridor, kolam renang, toilet.

#### 4. Kayu

Kayu sangat mudah untuk dibersihkan dan dipelihara, aman untuk kesehatan dan juga untuk keindahan, digunakan untuk ruang kantor staff area, dan ruang olahraga.

#### 5. Area permadani

#### 2. Langit-langit

Variasi pada langit-langit dan tinggi lantai mempunyai perspektif yang berbeda, langit-langit untuk menunjukkan tingkat keakraban, menunjukkan luas, dan spacial hubungan untuk anak-anak. Material langit-langit bermacam-macam sesuai fungsinya.

#### 3. Dinding

Material dinding bermacam-macam antara lain :

##### 1. Forbo

Bahan alam yang alami, tidak beracun, berupa lembaran dan tersedia dalam banyak warna yang menarik

##### 2. Homosote

Yaitu kertas yang di daur ulang, berupa panel yang berukuran 4' X 8' per lembar.

##### 3. Gabus

Mempunyai textures, ketebalan, dan warna. Dapat digunakan sebagai isolasi atau penyekatan akustik

### 2.4.2 Warna

*Mathis dan Conner* menguraikan lima keselarasan warna :

#### 1. Warna netral

Warna netral menggambarkan kestabilan dan penuh ketenangan, warna netral terdiri dari coklat, hitam, putih dan kelabu

#### 2. Monokromatik

Menggunakan rona warna gradasi, contohnya hijau pucat, hijau murni, dan hijau gelap, warna ini melambangkan ketenangan, rapi.



### 3. Analisator

Analisor diciptakan dari perpaduan dua atau tiga warna, contohnya merah – warna ungu, biru – warna ungu, oranges - merah- warna ungu. Mempunyai efek tenang dan ramah.

### 4. Komplementer

Melibatkan dua warna yang berkebalikan satu sama lain, menggambarkan kejenuhan, efek seimbang, merangsang, dramatis atau keras.

Psikologi warna dan penggunaannya :

#### 1. Warna merah

Melambungkan kegairahan, energi, kekuasaan, penderitaan, api, dan juga berarti darah, agresif, pemberontakan, warna merah baik untuk latihan fisik

#### 2. Warna oranges

Melambungkan optimis, keluasan, keyakinan, lebih mudah menyesuaikan diri dibandingkan warna merah, baik untuk ruang sosial, ruang makan

#### 3. Warna kuning

Melambungkan keceriaan, gembira, hangat, mampu membangkitkan semangat, menghadirkan akal, baik untuk konsentrasi, pikiran,

#### 4. Warna hijau

Melambungkan ketenangan, bersantai, dan warna segar. Baik untuk relaksasi dan area istirahat.

#### 5. Warna Biru

Warna tenang, bersantai, damai,

#### 6. Warna ungu

Menggambarkan penundukkan, memuji, tenang, dan menggembirakan sebagai inspirasi

#### 7. Putih

Menggambarkan kemurnian, kebersihan, kesejukan,

#### 8. Warna coklat

Warna yang penuh ketenangan banyak digunakan untuk lantai, dinding dan mebel

#### 9. Warna emas

Warna matahari, kaya, dan hangat. Suatu warna aksen yang menyenangkan.

## 2.5 ELEMEN ALAM

Suasana alam sangat cocok untuk perkembangan anak, mulai dari belajar, bermain, dan bersantai. Taman kanak-kanak Jogjakarta ini menekankan metode belajar dengan menggunakan kurikulum sekolah alam, elemen alam tidak hanya digunakan pada bangunan tetapi bagaimana elemen alam digunakan pada ruang luar sebagai integrasi dengan program taman kanak-kanak.

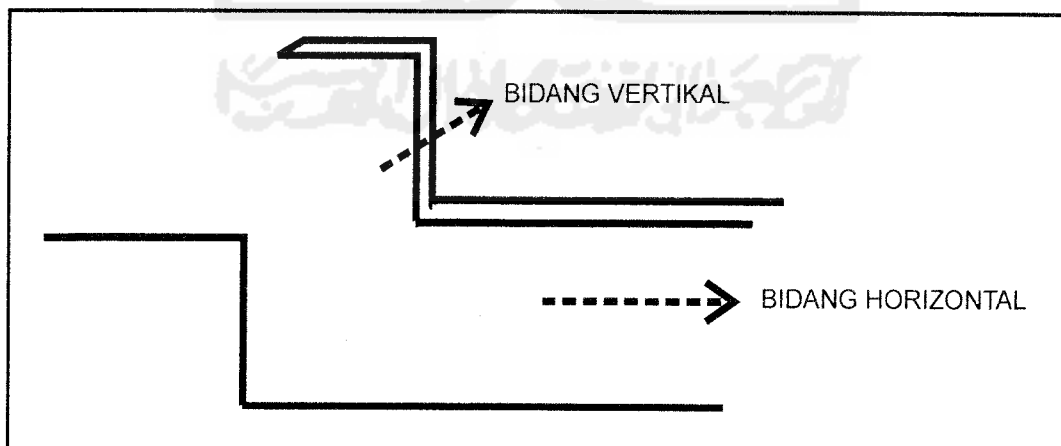
### 2.5.1 Air

#### 1. Karakteristik Air

Air merupakan benda cair yang tidak mempunyai bentuk pada suhu 0-100 derajat, air mempunyai karakteristik antara lain :

- Kenyal atau Plastis

Sifat kenyal artinya atau plastis artinya air mempunyai wujud yang berubah-ubah atau tidak tetap sesuai dengan wadahnya. Bidang yang dibentuk oleh air yaitu bidang vertikal dan horizontal.



Gambar 1, Air Sebagai Pembentuk Bidang

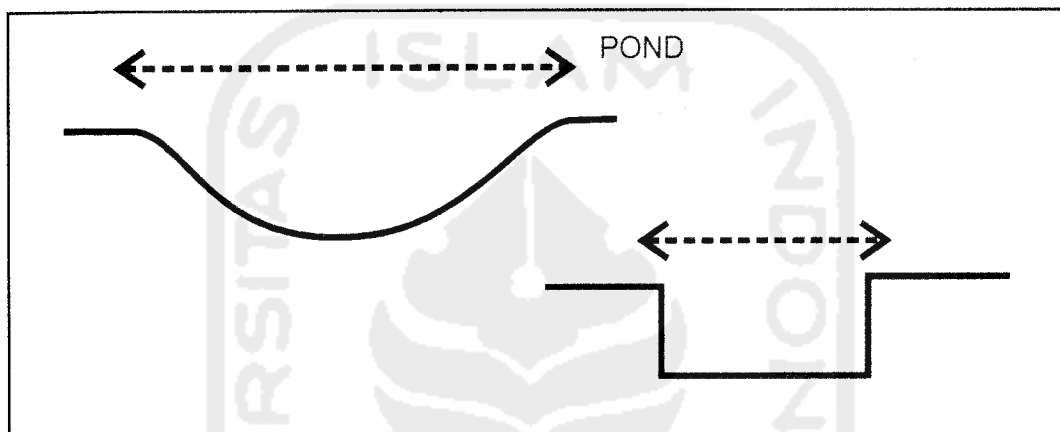
Sumber : Basic Elemen Of Landscape Architecture

- Gerakan

Air bergerak dari tempat yang tinggi ketempat yang rendah, kecepatan gerak air dipengaruhi oleh kemiringan bidang yang dilewatinya. Air mempunyai dua macam gerakan yaitu:

1. Gerakan Statis/ air tenang

Dalam kondisi ini air tidak dipengaruhi oleh apapun biasanya membentuk bidang horizontal. Kondisi air seperti ini dapat dijumpai di kolam, danau, dan aliran sungai yang pelan.

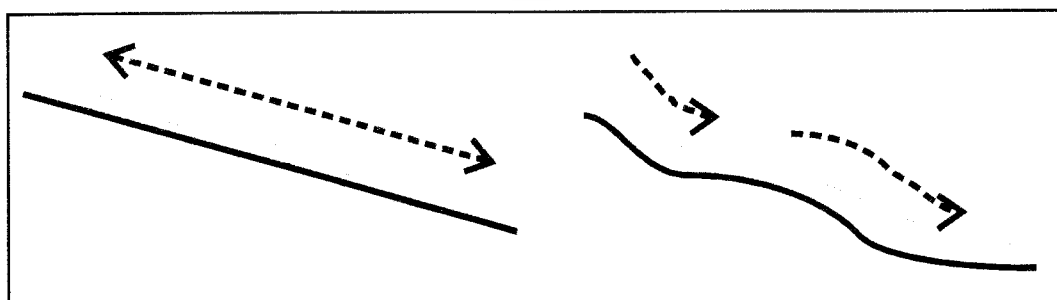


Gambar 2, Air Statik

Sumber : Basic Elemen Of Landscape Architecture

2. Gerakan Dinamik/ mengalir

Air bergerak karena ada beda ketinggian, menyebabkan arah gerak air selalu kebawah. Kecepatan air sesuai dengan kemiringan sudut yang dilewati air. Gerakan air seperti ini dapat dijumpai pada sungai yang curam, air terjun.

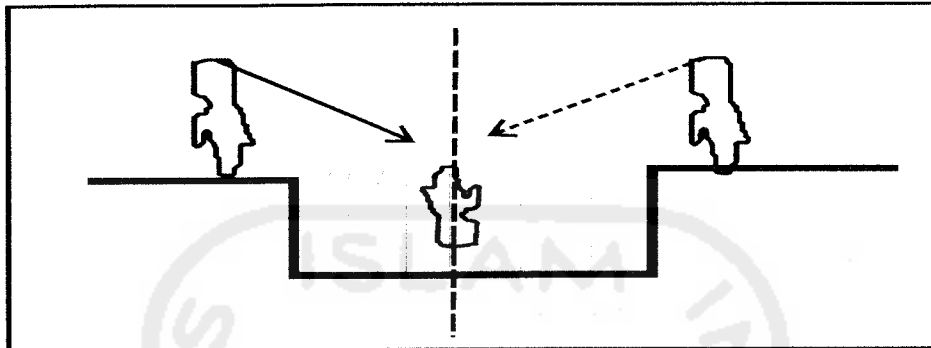


Gambar 3, Air Dinamik

Sumber : Basic Elemen Of Landscape Architecture

- Memantulkan

Air dapat memantulkan bayangan obyek pada air tenang. Pemantulan akan sama seperti obyek aslinya jika air tenang dan tidak bergerak tetapi jika air dipengaruhi oleh angin maka bayangan yang terjadi akan kabur.

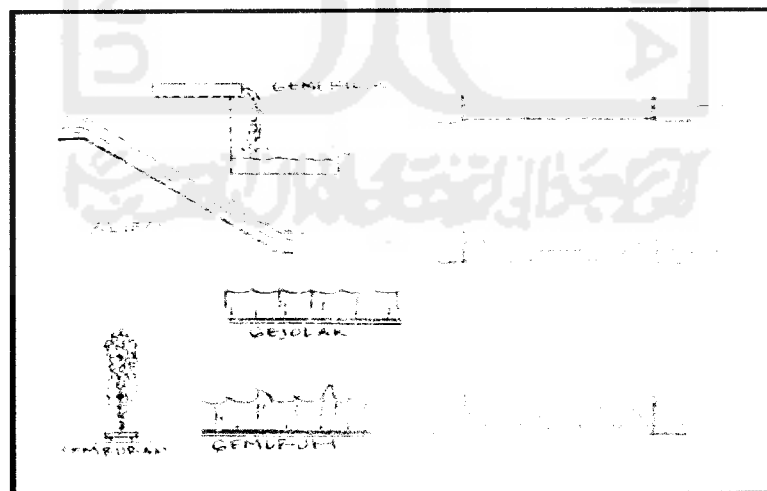


Gambar 4, Pemantulan Air

Sumber : Basic Elemen Of Landscape Architecture

- Bersuara

Air yang bergerak dengan cepat, memuncrat, dan jatuh akan menghasilkan suara yang dapat mempengaruhi suasana yang ada disekitarnya. Efek suara yang dihasilkan adalah suara deburan, gemericik, semburan, tetesan, aliran, dll. Suara air ini juga dapat digunakan sebagai filter suara yang bising.



Gambar 5, Efek Suara Air

Sumber : Basic Elemen Of Landscape Architecture

## 2. Visual Air

- Air datar/Rata

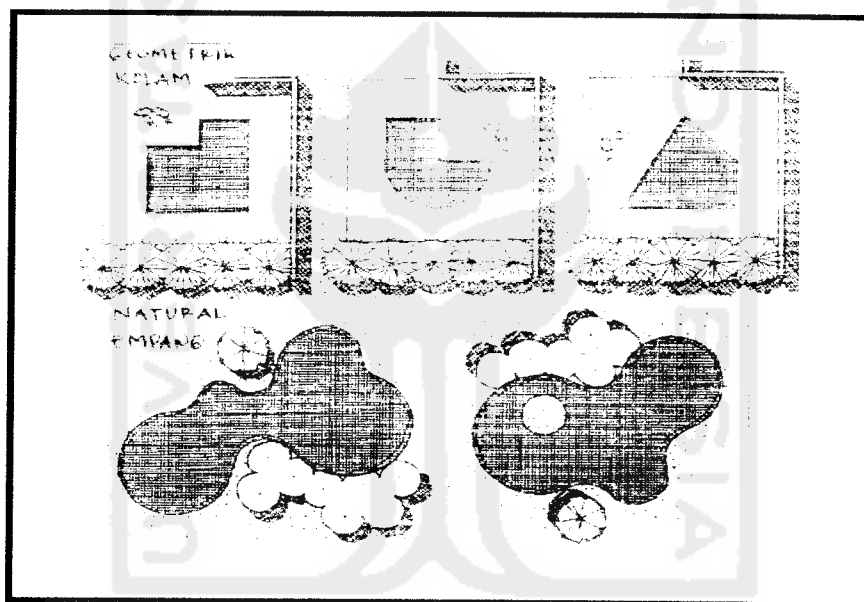
Air datar dapat menimbulkan kesan kaku, tenang, damai. Air tenang dapat memantulkan bayangan suatu obyek dan dapat menetralkan suatu obyek yang menjadi titik perhatian dengan meletakkan objek tersebut di tengah-tengah kolam. Berdasarkan wadahnya air dibagi menjadi dua yaitu:

1. Kolam

Bentuk kolam lebih bersifat geometri yang tegas

2. Empang

Bentuk empang bersifat natural atau bebas.

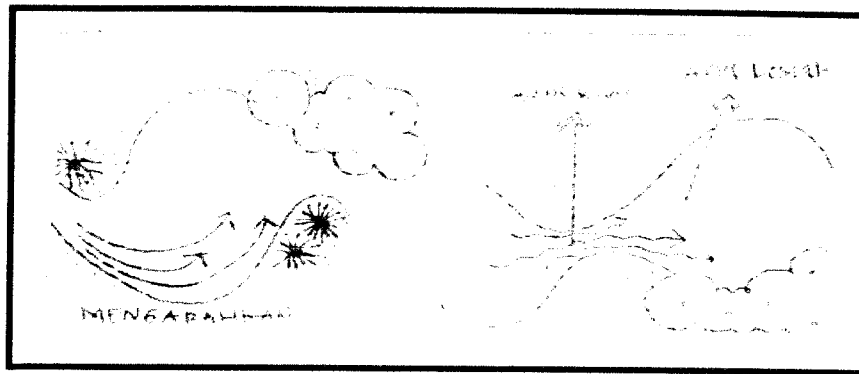


Gambar 6, Genangan Air

Sumber : Basic Elemen Of Landscape Architecture

- Air yang mengalir

Air yang mengalir adalah air yang bergerak dalam suatu saluran dengan batasan yang tegas dan dipengaruhi oleh kemiringan, kondisi saluran, dan isi volume. Fungsi aliran air yaitu untuk memberi kesan pengarah dan kuat atau tidak kecepatan aliran air memberi efek psikologis penglihat.

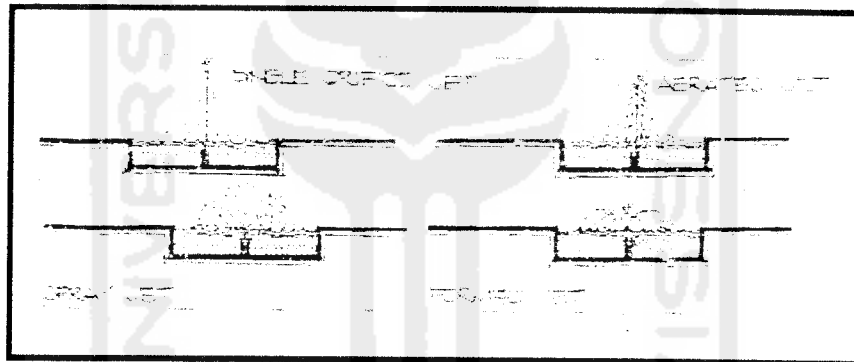


Gambar 7, Aliran Air

Sumber : Basic Elemen Of Landscape Architecture

- Air yang memancar

Air yang memancar adalah air yang menyemburkan air keatas sehingga adanya efek-efek estetis secara vertical.

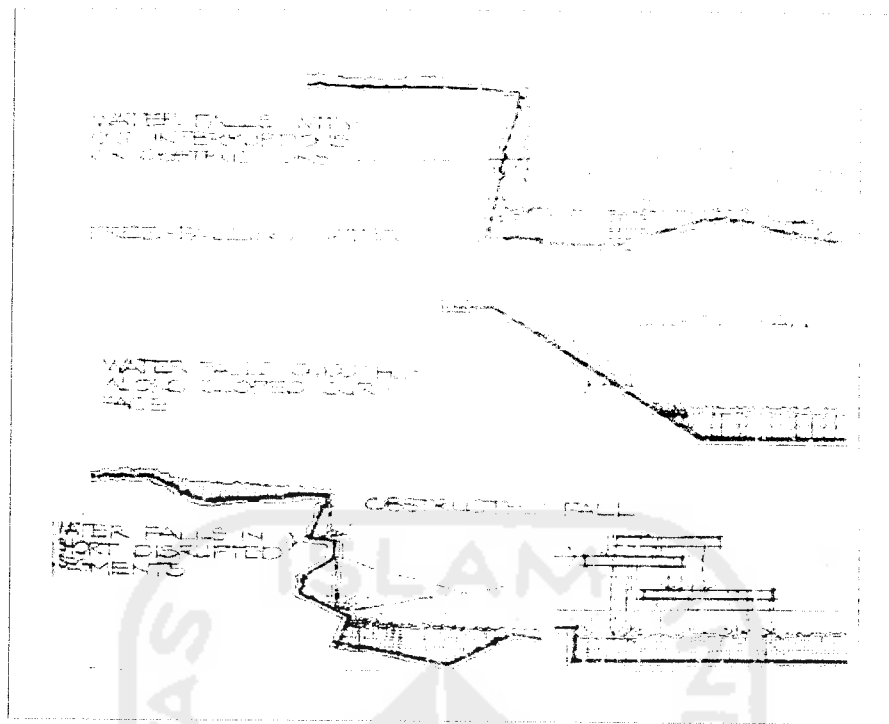


Gambar 8, Pancaran Air

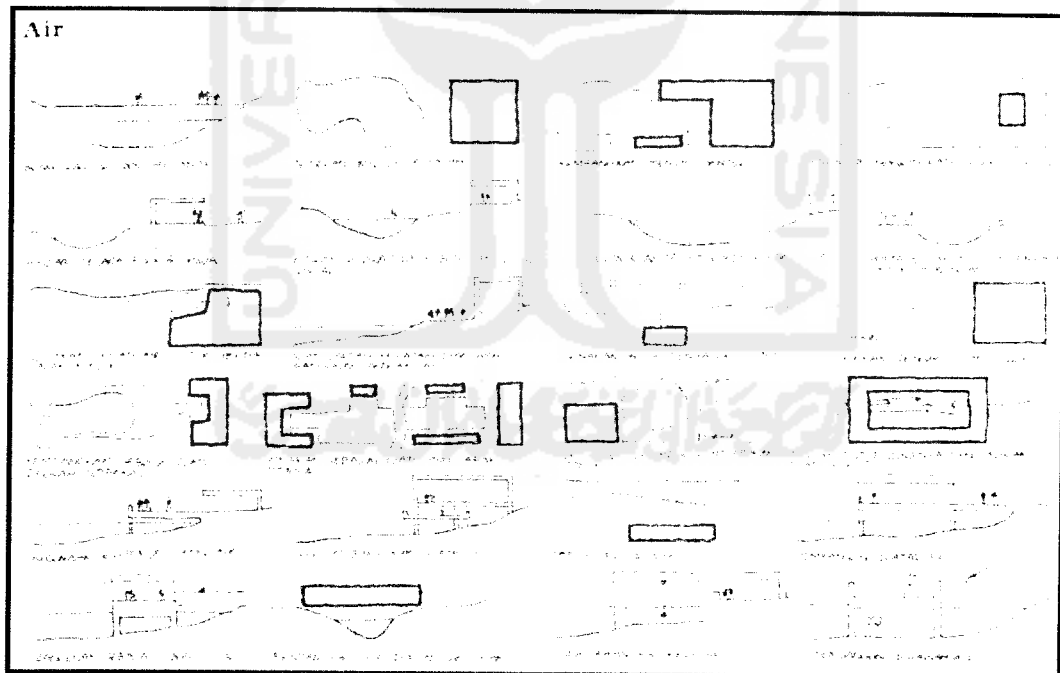
Sumber : Basic Elemen Of Landscape Architecture

- Air Terjun

Air terjun adalah air yang jatuh karena adanya perbedaan ketinggian yang curam, air terjun akan memberikan efek debur dari suara jatuhnya. Keunikan dari bentuk deburan air dapat dirancang lewat bentuk bibir bak penampung atas bervariasi, mulai dari permukaan yang halus, hingga membentuk tirai air.



Gambar 9, Air Mancur/Air terjun  
Sumber : Basic Elemen Of Landscape Architecture



Gambar 10, Pemanfaatan Air  
Sumber : Buku Sumber Konsep

---

---

### 2.5.2 Pasir

Pasir merupakan sarana bermain yang mampu mengexplorasi fantasi anak, dengan pasir anak-anak dapat membuat sesuatu sesuai imajinasi mereka, contohnya, rumah-rumahan dari pasir.

Macam-macam pasir menurut letaknya :

#### 1. Pasir Pantai

Pasir pantai biasanya berwarna putih dan keabu-abuan, lembut dan terdapat dipermukaan, biasanya pasir pantai ini digunakan sebagai penutup tanah untuk tempat-tempat tertentu dan untuk permainan karena lembut jika disentuh.



Gambar 11, Pantai Sanur

Sumber : [Www.google.com](http://www.google.com)

#### 2. Padang Pasir

Pasir jenis ini bisa ditemukan di daerah yang curah hujannya sedikit, pasir ini biasanya berwarna kecoklatan dan sangat lembut, pasir ini biasanya membentuk gunung-gunungan pasir sehingga sangat bagus untuk dilihat.



Gambar 12, Padang pasir

Sumber : Buku Sumber Konsep



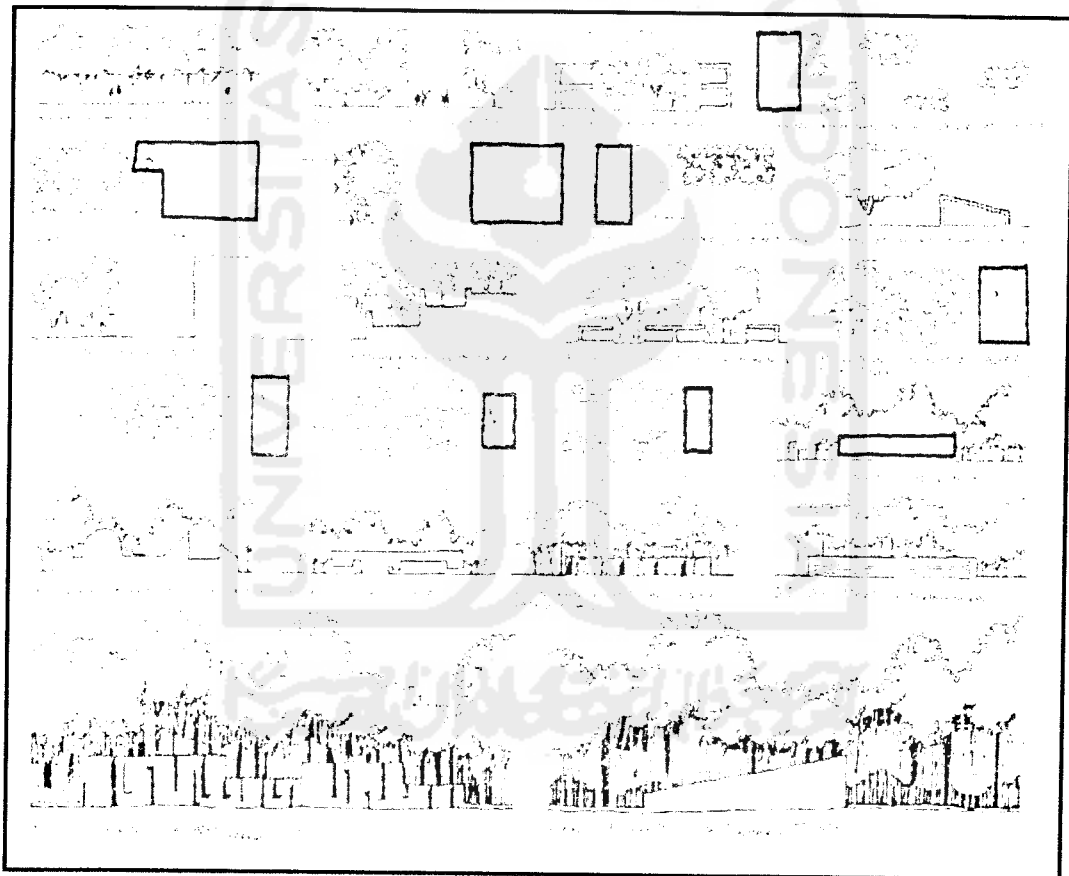
### 3. Pasir Sungai

Pasir jenis ini dapat ditemukan di pinggiran sungai, pasir ini terdapat dibawah tanah, sehingga bersifat basah. Jenis pasir ini juga dapat ditemukan disekitar rumah tetapi dengan kedalaman tertentu.

#### 2.5.3 Vegetasi

Tanaman merupakan satu unsur yang mendukung kehidupan. Jenis-jenis vegetasi bermacam-macam sesuai dengan fungsinya :

1. Tanaman penghasil makanan yaitu buah-buahan dan sayur-sayuran.
2. Tanaman untuk obat-obatan
3. Tanaman untuk hiasan

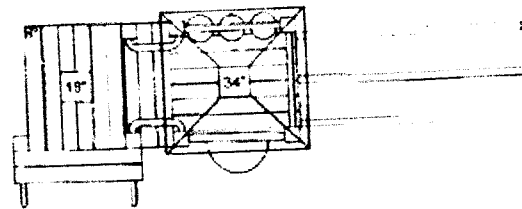


Gambar 13, Pemanfaatan Vegetasi

Sumber : Buku Sumber Konsep

## 2.6 PRE SCHOOL EQUIPMENT

- Permainan Motorik



Gambar 14, Pre School equipment

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

- Site Amenities



Gambar 15, Pre School equipment

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

- Swings Set



Gambar 16, Pre School equipment

Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

•Spring Riders



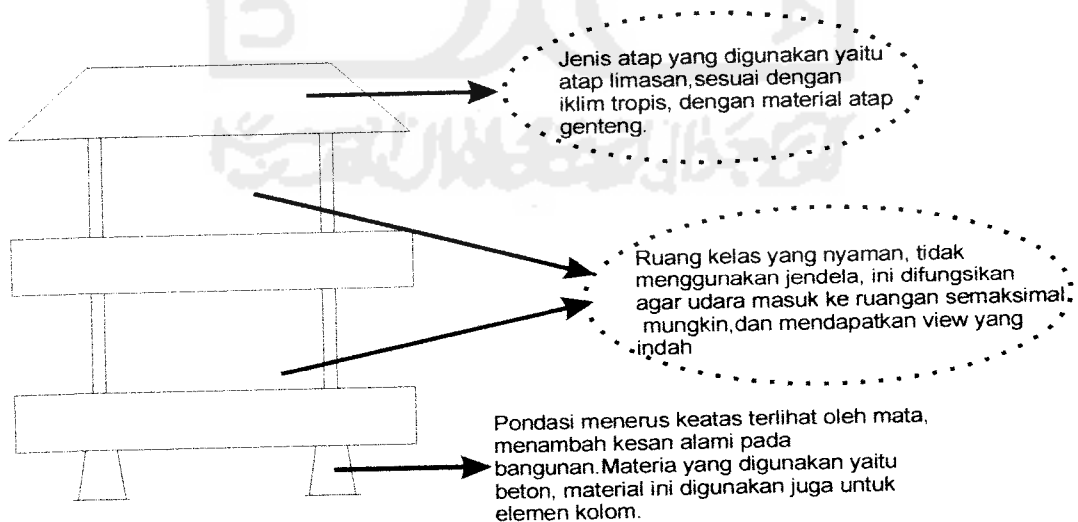
Gambar 17, Pre School equipment

Sumber : [Www.google.com](http://www.google.com)

2.6.1 Studi Kasus

1. Sekolah Alam Bandung

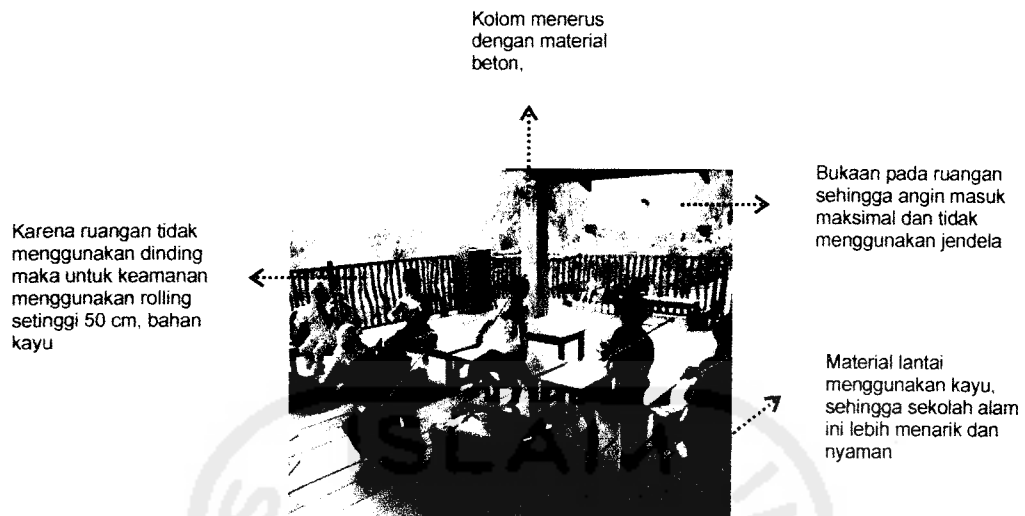
Sekolah Alam Bandung merupakan lembaga pendidikan yang memiliki jenjang pendidikan dari usia Pra-sekolah (play group), Taman Kanak-kanak (TK) dan Sekolah dasar (SD), dengan konsep menjadikan sekolah terindah bagi siswa-siswinya, dengan mayoritas guru berlatar belakang pendidikan sarjana. Sekolah alam bandung ini menyelenggarakan program Sit In yang dapat diikuti calon siswa, orang tua, dan calon siswa akan mengetahui dan mengenal SAB dengan langsung mengikuti proses belajar mengajar di SAB.



Gambar 18, Analisa sekolah alam bandung

Sumber : Analisa

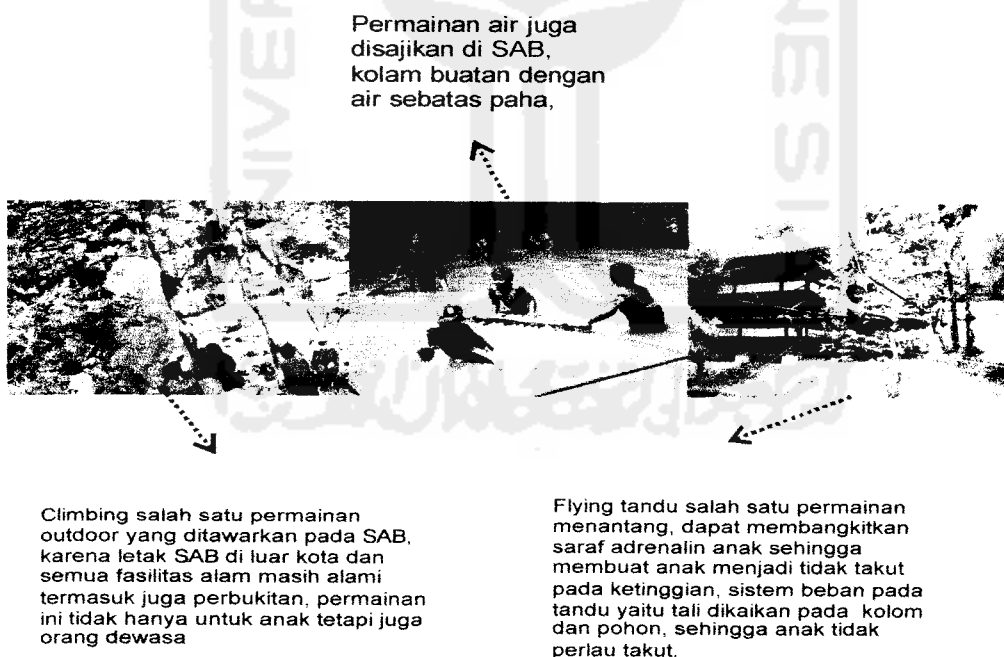
- Ruang Kelas



Gambar 19, Ruang Kelas sekolah alam bandung

Sumber : Analisa

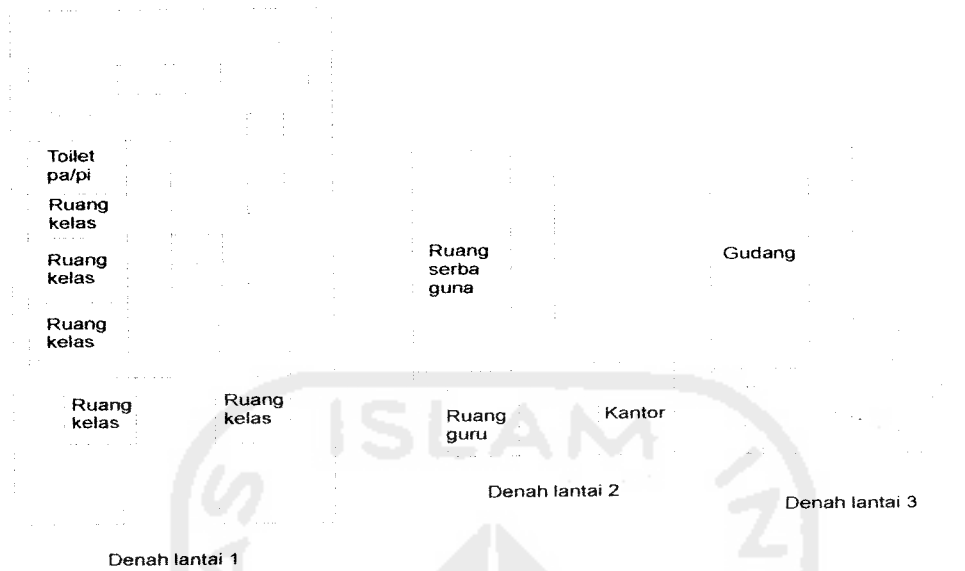
- Ruang Permainan outdoor



Gambar 20, Ruang Permainan outdoor sekolah alam bandung

Sumber : Analisa

- Denah Keseluruhan



Gambar 22, Denah TK Budi Mulya  
Sumber : Analisa

- Bentuk



Fasad bangunan TK Budi Mulya dua ini sangat kaku tidak mencerminkan Taman kanak-kanak umumnya, warna gedung terlalu pucat dan tidak menarik

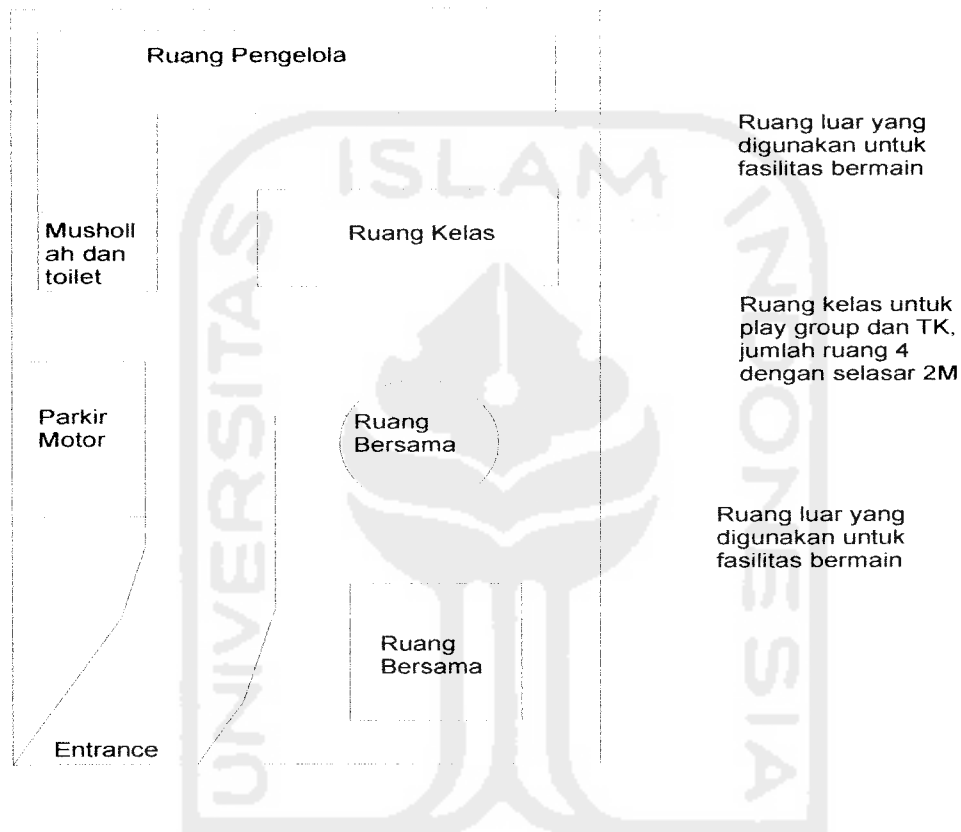
Gambar 23, tampak samping TK Budi Mulya  
Sumber : Analisa dan dokumentasi pribadi

### 3. Taman Kanak-kanak Bina Anak Soleh(BIAS)

- Kurikulum

Bias lembaga pendidikan yang menekankan pada wawasan internasional, BIAS memiliki jenjang pendidikan mulai dari Playgroup, taman Kanak-kanak, kurikulum yang digunakan menggunakan full day scholl dimulai dari hari senin sampai jumat jam 08.00-15.00 dan hari sabtu digunakan untuk kegiatan ekstrakurikuler.

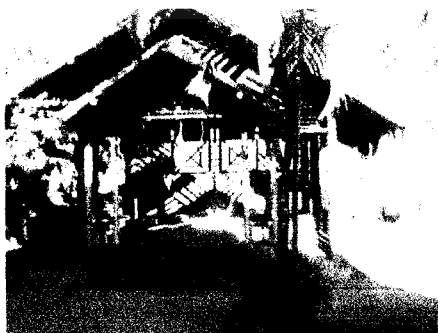
- Denah TK BIAS



Gambar 24, Denah TK BIAS

Sumber : Analisa

- Bentuk



Bangunan tk ini menggunakan material alam, kayu untuk dinding, dan anyaman untuk atap

Gambar 25, Fasad TK BIAS

Sumber : Analisa, dokumentasi pribadi

- Ruang Luar



Gambar 26, Area Permainan outdoor

Sumber : dokumentasi Pribadi

### 2.6.2 Kesimpulan Analisa

Dari beberapa studi kasus dapat ditarik kesimpulan yaitu :

#### 1. Kurikulum

- Memakai pendidikan 2 tahun (TK A dan TK B)

Untuk TK A, umur 4-5 tahun

Untuk TK B, umur 5-6 tahun

- Metode belajar fullday school

Menggunakan kurikulum Terintegrasi dengan program sekolah alam.

#### 2. Fasilitas

- Adanya ruang bermain outdoor dan indoor
- Lansekap yang luas untuk bermain anak
- Area Hijau pada lansekap diperbanyak

## **BAB III**

### **ANALISA**

#### **3.1 PEMILIHAN LOKASI DAN SITE**

##### **3.1.1 Lokasi**

Berada di Kabupaten Sleman, Yogyakarta

##### **3.1.2 Site**

Berada di Jl Pelagan Tentara Pelajar Km 14,7 Desa Balong, Donoharjo.  
Ngaglik, Sleman, Yogyakarta.



Gambar 27, Lokasi dan Site

Sumber : Analisa



## 3.2 ANALISA SITE

### 3.2.1 Foto Site



Gambar 28, foto site

Sumber : Dokumentasi Pribadi

---

---

### 3.2.2 Alasan Pemilihan Lokasi dan Site

Alasan memilih lokasi Taman Kanak-kanak di jalan magelang, dengan mempertimbangkan aspek-aspek ,yaitu :

#### 1. Keamanan

Site Taman kanak-kanak tidak terlalu dekat dengan jalan besar atau jalan raya, tidak dekat pemakaman, tidak dekat jaringan listrik bertegangan tinggi.

#### 2. Kebersihan

Site ini tidak berdekatan dengan tempat pembuangan sampah, tidak dekat dengan dengan pabrik yang mengeluarkan polusi udara dan limbah yang dapat berakibat buruk pada kesehatan.

#### 3. Aksesibilitas

Lokasi taman kanak-kanak muda dijangkau dengan kendaraan roda 2 maupun roda empat

#### 4. Prasarana

Sudah tersedia jalur telekomunikasi, jalur listrik, dan drainase

#### 5. Penyebaran Vegetasi

Vegetasi masih alami tersebar merata pada site.

#### 6. View

Memiliki view ke area persawahan

#### 7 Batasan Site

Sebelah Utara berbatasan dengan : Area Perkebunan

Sebelah Selatan berbatasan dengan : Sawah

Sebelah Timur berbatasan dengan : Sawah

Sebelah Barat berbatasan dengan : Area Perkebunan

### 3.2.3 Iklim

#### 1. Orientasi Matahari

Siang hari merupakan jam-jam terpanas matahari antara 11.00 – 14.00 wib. Orientasi cahaya matahari dari arah barat cukup kuat sehingga ditempatkan untuk ruangan yang tidak terlalu memerlukan kenyamanan.

#### 2. Orientasi Angin

Pergerakan angin juga menentukan system masa. Angin musim kemarau bergerak dari arah tenggara dan angin musim hujan bergerak dari arah barat daya dengan kecepatan tinggi. Untuk mengatasi angin yang begitu kencang dibuat pola vegetasi yang berfungsi sebagai wind break.

#### **3.2.4 Lalu Lintas**

- Kebisingan

Site tidak terlal bising karena jalan masuk kurang lebih 100m dan daerah sekitar site banyak vegetasi, sawah, kebun salak, kebun jagung, dan perumahan.

#### **3.2.5 Kondisi Lahan dan Lingkungan**

##### **1. Kontur**

Site merupakan lahan yang berkontur rendah sehingga dapat digunakan dalam penataan lansekap, dan area permainan outdoor.

##### **2. Potensi Alam**

Pada site banyak terdapat pohon- pohon sehingga sangat baik untuk tempat belajar dan bermain yang bersifat tantangan, dan juga area persawahan yang dapat digunakan sebagai alat belajar dan bermain bagi anak.

#### **3.2.6 Kesimpulan Analisa**

Dari hasil analisa maka dapat disimpulkan Lokasi ini cocok untuk pendirian Taman Kanak-kanak dengan pembelajaran dari alam dan lingkungan yang aman untuk anak-anak.

Pemanfaatan Alam dan penambahan alam buatan Pada Site

- Area Persawahan

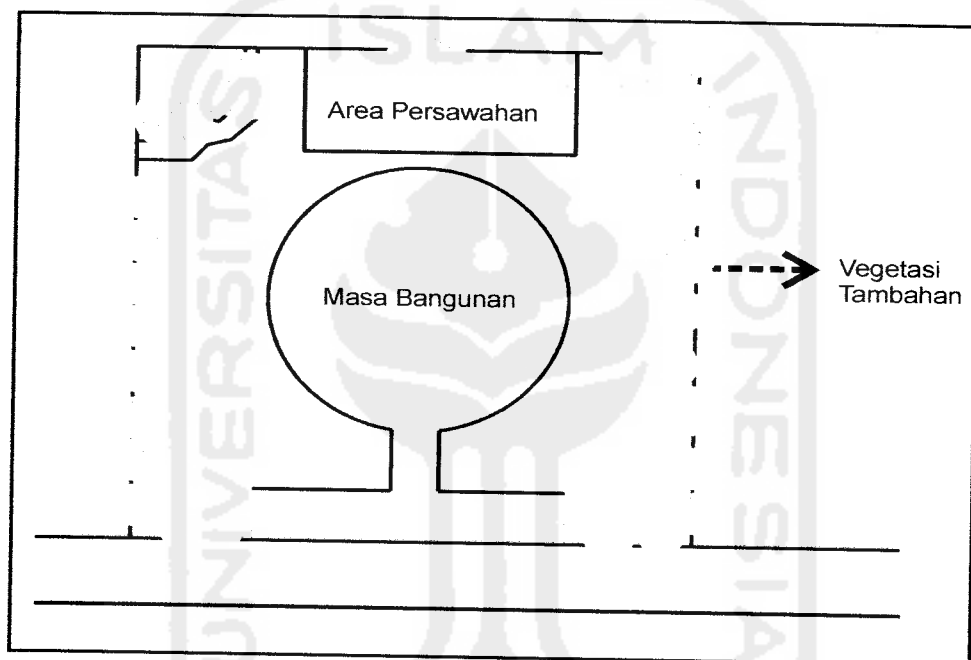
Luas area persawahan kira-kira 500m, yang dimanfaatkan untuk area bercocok tanam hanya 100m. Dan sisanya diambil untuk view dan ditimbun untuk kegiatan lain.

- Vegetasi

Pohon yang ada yaitu jenis kelapa, sehingga ada penambahan pohon pada site, seperti pohon peneduh dan pohon lainnya. Tanaman pada site tidak dibuang tetapi adanya penambahan vegetasi pada site.

- Pasir

Pada site tidak terdapat pasir, sehingga pasir diambil dari luar, yaitu menggunakan pasir pantai karena jenis pasir lembut jika tersentuh oleh kulit.



Gambar 29, Analisa Site

Sumber : Dokumentasi Pribadi

### 3.3 PELAKU DAN KEGIATAN

#### 3.3.1 Pelaku

Secara umum pelaku atau pengguna dalam taman Kanak-kanak dibagi tiga, yaitu :

1. Anak atau siswa
2. Orangtua atau pengunjung

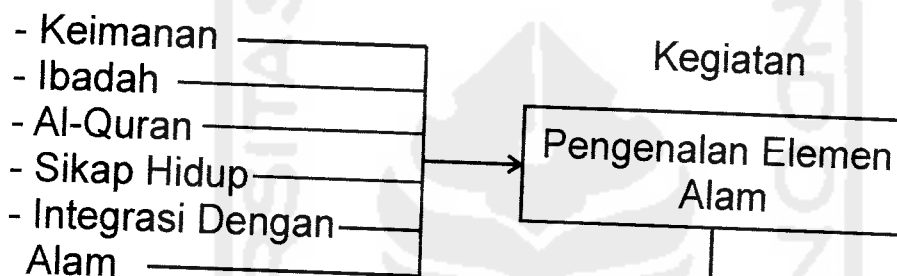
3. Pendidik atau pengelola

**3.3.2 Pengelompokan Kegiatan berdasarkan Program TK**

**1. Kurikulum Ahlak**

- Meliputi :
1. Keimanan,
  2. Ibadah,
  3. Al-Quran,
  4. Sikap Hidup,
  5. Integrasi dengan Alam

• **Air**



1. Kenyal/Plastis berupa Empang Aman bagi Anak :
  1. Dapat disentuh dengan tangan
  2. Ada Pembatas
  3. Tidak Tercebur
  4. Tidak Kotor
  5. Material Tidak Tajam
  6. Dapat dilewati
2. Gerakan berupa aliran sungai Buatan dengan gerak statis Aman Bagi Anak :
  1. Dapat disentuh dengan khaki
  2. Tidak Licin
  3. Material tidak tajam
  4. Tidak tercebur
3. Suara berupa air terjun buatan Dan air mancur Aman bagi anak :
  1. Hanya dapat dilihat dan dirasa Percikan air
  2. Tidak tercebur
  3. Ada pembatas

- **Mahluk Hidup**

1. Fauna berupa taman Fauna,

Mengenalkan sebagian binatang yang langsung dapat dilihat dan binatang lainnya dengan audio visual

Aman Bagi Anak :

- Binatang Tidak berbahaya
- ada kandang sebagai pembatas

2. Flora berupa Taman Flora

Mengenalkan pada anak bagaimana tumbuhan berkembang biak dan cara menanam, area persawahan dapat digunakan untuk belajar bercocok tanam.

Aman bagi Anak

- Tidak dalam
- tidak ada benda tajam

**1. Kurikulum Falsafah ilmu Pengetahuan**

Meliputi :

1. Bahasa

2. Sains

3. Daya pikir

4. daya Kreasi

5. dan seni

- Bahasa, sains, daya pikir kegiatan Belajar-mengajar Dilakukan didalam kelas, pengenalan alat multimedia
- Daya Kreasi dan seni kegiatan ini dapat dilakukan di ruang terbuka.

**3. Kurikulum Leadership**

Meliputi :

1. Outward Bound

2. Pendidikan Jasmani, kewirausahaan, dan sosial kemasyarakatan

- Outward Bound Berupa permainan-permainan seperti:  
Permainan Motorik : Plesetan, spring riders, ayunan, Petualangan, dll  
Aman bagi anak :
  - tidak terluka
  - Material tidak tajam
- Pendidikan Jasmani berupa Kelas olahraga

### 3.3.3 Fasilitas Berdasarkan Kegiatan

#### 1. Kegiatan Anak

Tabel 4, Kegiatan Taman Kanak-kanak  
Sumber : Analisa

Kegiatan	Fasilitas
Belajar	Ruang kelas
Bermain	Aula / halaman
Kesehatan	Ruang Periksa
Ganti Pakaian	Ruang Ganti/locker
Buang Air	Toilet/ wc
Berenang	Kolam renang

#### 2. Kegiatan Pendidikan informal

Tabel 5, Kegiatan Pendidikan informal  
Sumber : Analisa

Kegiatan	Fasilitas
Menunggu	Ruang Tunggu
Menari	Studio Tari
Latihan Musik	Studio Musik
Melukis	Studio Lukis

#### 3. Kegiatan Pengelola

Tabel 6, Kegiatan Pengelola  
Sumber : Analisa

Kegiatan	Fasilitas
Bekerja	Ruang Kerja
Menerima Tamu	ruang Tamu
Administrasi	Ruang administrasi
Keuangan	Kasir
Rapat	Ruang Rapat
Makan	Kantin/dapur
Istirahat Karyawan	Ruang Karyawan
Ganti pakaian	Ruang ganti/ loker
Buang air	Wc/toilet

#### 4. Kegiatan Penunjang

Tabel 7, Kegiatan Penunjang

Sumber : Analisa

Kegiatan	Fasilitas
Jualan	Kantin/tolo
Menyalakan mesin	ruang mesin
Mengadakan kegiatan	ruang serba guna
Berjaga	Ruang keamanan
Pinjam buku	Petpustakaan
Sembahyang	Mushollah
Parkir	Ruang Parkir

### 3.4 BESARAN RUANG

#### 3.4.1 Besaran Ruang In-door

Tabel 8, Besaran Ruang Indoor

Sumber : Analisa dan Nuefert

NO	JENIS RUANG	Besaran Ruang	JML Rg	Kapasitas	LUAS m <sup>2</sup>





1	R. Kelas	1,5	4	20	120 m <sup>2</sup>
2	R. Bermain In-door				
	- Ruang Permainan Bebas	2	1	50	100 m <sup>2</sup>
	- Ruang Adventure challenge	2	1	50	100 m <sup>2</sup>
	- Ruang Indoor gymnasium	2	1	50	100 m
3	R. Perpustakaan	2	1	30	60 m <sup>2</sup>
4	R. Kesenian, keterampilan				
	- Ruang melukis	2	1	30	60 m <sup>2</sup>
	- Ruang tari	3	1	30	90 m <sup>2</sup>
	- Ruang musik	4	1	30	120 m <sup>2</sup>
	- Ruang drama dan peran	3	1	20	60 m <sup>2</sup>
5	R. Komputer	3	1	20	60 m <sup>2</sup>
6	R. Audio Visual	2	1	30	60 m <sup>2</sup>
7	Lobby	2	1	20	40 m <sup>2</sup>
8	R. Klinik				
	- Ruang Psikolog	2	1	3	6 m <sup>2</sup>
	- Ruang Dokter anak	3	1	3	9 m <sup>2</sup>
	- Ruang Tunggu	2	1	5	10 m <sup>2</sup>
9	R. Ganti	1.5	1	40	60 m <sup>2</sup>
10	Hall	2	1	20	40 m <sup>2</sup>
11	R. Makan	2	1	50	100 m <sup>2</sup>
12	R. Dapur	2.5	1	4	10 m <sup>2</sup>
13	Lavatory				
	- Anak	2	2	5	20 m <sup>2</sup>
	- Dewasa	3	2	5	30 m <sup>2</sup>
14	R. Keamanan	2	2	2	8 m <sup>2</sup>
15	R. Mee	6X6	1		36 m <sup>2</sup>
16	R. Gudang	6x6	1		36 m <sup>2</sup>
17	Mushollah	2	1	20	40 m <sup>2</sup>
18	R. Pengelola				
	- Ruang pimpinan	6	1	1	6 m <sup>2</sup>
	- Ruang kepala bagian	3	1	4	12 m <sup>2</sup>
	- Ruang sekretaris	3	1	2	6 m <sup>2</sup>
	- Ruang administrasi	2	1	5	10 m <sup>2</sup>
	- Ruang tamu	2	1	10	20 m <sup>2</sup>
	- Ruang pendidik	3	1	20	60 m <sup>2</sup>
	- Ruang Rapat	2	1	20	40 m <sup>2</sup>

Jumlah	1479 m <sup>2</sup>
Sirkulasi 20 %	295.8
<b>Total Luas</b>	<b>1774.8 m<sup>2</sup></b>

Tabel 9, Besaran Ruang outdoor

Sumber : Analisa dan Nuefert

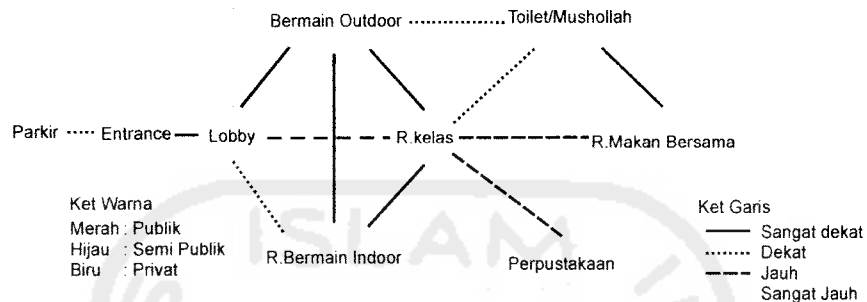
NO	JENIS RUANG	Besaran Ruang	JML Rg	Kapasitas	LUAS m <sup>2</sup>
1	R. Tunggu out-door	2	1	50	100 m <sup>2</sup>
2	R. Belajar dan bermain terbuka				
	- Kolam renang	3	1	50	150 m <sup>2</sup>
	-Taman buah, bunga dan sawah	3	1	50	150 m <sup>2</sup>
	- area out-bond kids	3	1	50	150 m <sup>2</sup>
	-Taman melukis out-door	2	1	30	60 m <sup>2</sup>
	- Taman lalu lintas	3	1	30	90 m <sup>2</sup>
	- Taman air dan pasir	3	1	50	150 m <sup>2</sup>
	- Taman dan fauna	2	1	20	40 m <sup>2</sup>
3	R. Parkir Mobil	@8,4	1	50	420 m <sup>2</sup>
4	R. Parkir Motor	@1.5	1	50	75 m <sup>2</sup>
Jumlah					1385 m <sup>2</sup>
Sirkulasi 20 %					277 m <sup>2</sup>
<b>Total Luas</b>					<b>1662 m<sup>2</sup></b>

Luas Site : 3,7 ha atau 3700 m.

BCR : 50%

### 3.5 ORGANISASI RUANG

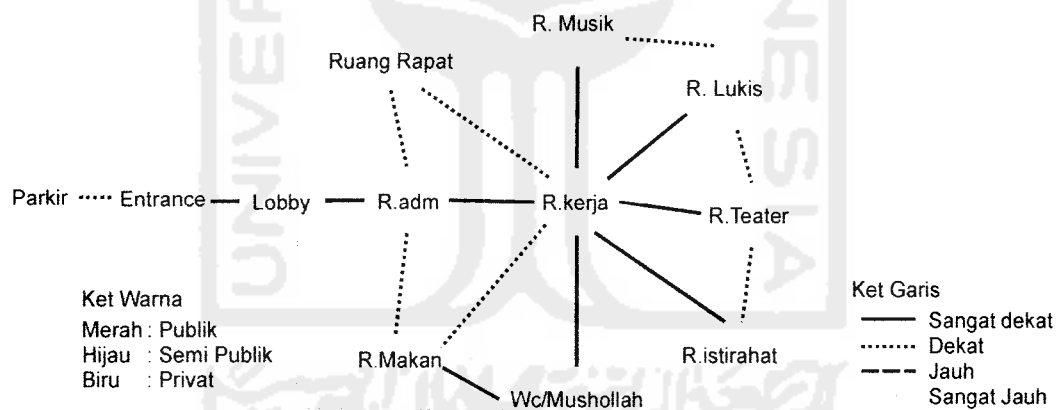
#### 3.5.1 Organisasi Ruang siswa



Gambar 30, Organisasi Ruang Siswa

Sumber : Analisa

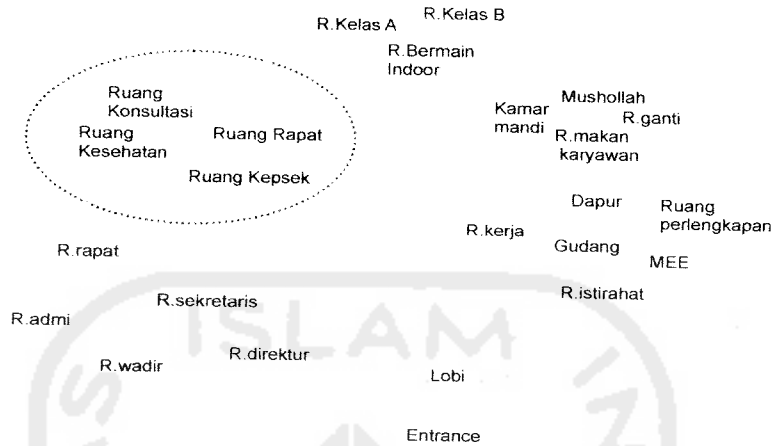
#### 3.5.2 Organisasi Ruang Pengelola



Gambar 31, Organisasi Ruang Pengelola

Sumber : Analisa

### 3.5.3 Organisasi Keseluruhan



Gambar 32, Organisasi keseluruhan

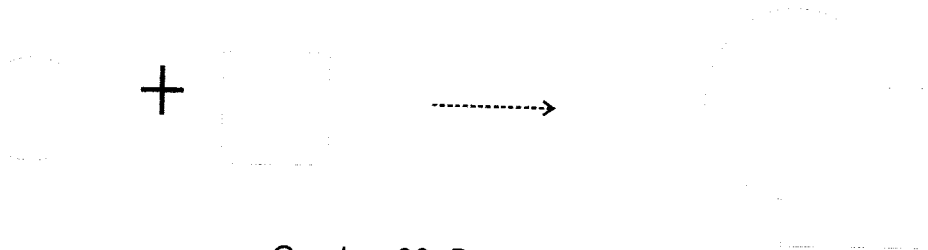
Sumber : Analisa

### 3.6 GUBAHAN MASA

Rancangan pada bangunan Taman Kanak-kanak dititik beratkan pada konsep alam, yaitu bagaimana memasukkan unsur alam ke dalam bangunan, mulai dari material dan lansekap.

#### 3.6.1 Bentuk Masa

Bentuk masa diambil dari bentukan dasar yaitu bentuk bulat dan persegi, bentuk-bentuk tersebut dikombinasikan sehingga sifat bentuk persegi yang berkesan monoton dan masif menjadi bentukan kearah fantasi dan dinamis.

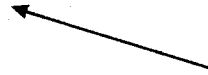


Gambar 33, Bentuk Dasar masa

Sumber : Analisa

Bangunan taman kanak-kanak menggunakan sistem cluster, dimana ruang-ruang berkaitan satu dengan lain, sistem cluster ini dimaksudkan agar pengguna merasakan adanya keselarasan ruang dalam maupun ruang luar, tanpa adanya pemisahan antara ruang luar dan ruang dalam.

Konfigurasi bentuk dasar masa pada konsep cluster menjadi multiclster



Gambar 34, Sistem Cluster

Sumber : Analisa

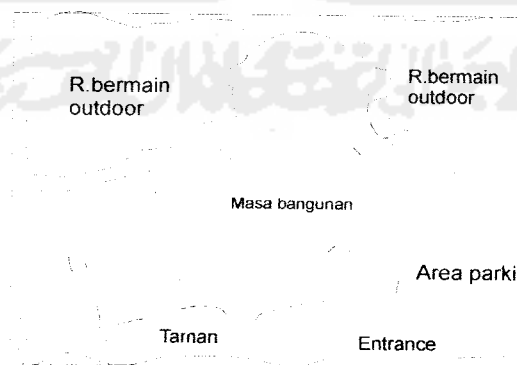
### 3.6.2 Orientasi Masa

- Orientasi Kedalam

Orientasi kedalam diarahkan pada jalur sirkulasi yang menghubungkan ruangan satu dengan yang lain, sehingga tidak memberikan kesan terpisah, yang dapat dituju dari beberapa arah sehingga bangunan menyatu dengan lingkungan sekitar.

- Orientasi Keluar

Orientasi keluar diimplikasikan dengan memperbanyak bukaan dan ruangan terbuka, yang difungsikan untuk memasukkan view sebanyak-banyaknya ke dalam ruangan, sehingga bangunan menyatu dengan alam sekitar



Gambar 35, Orientasi Masa

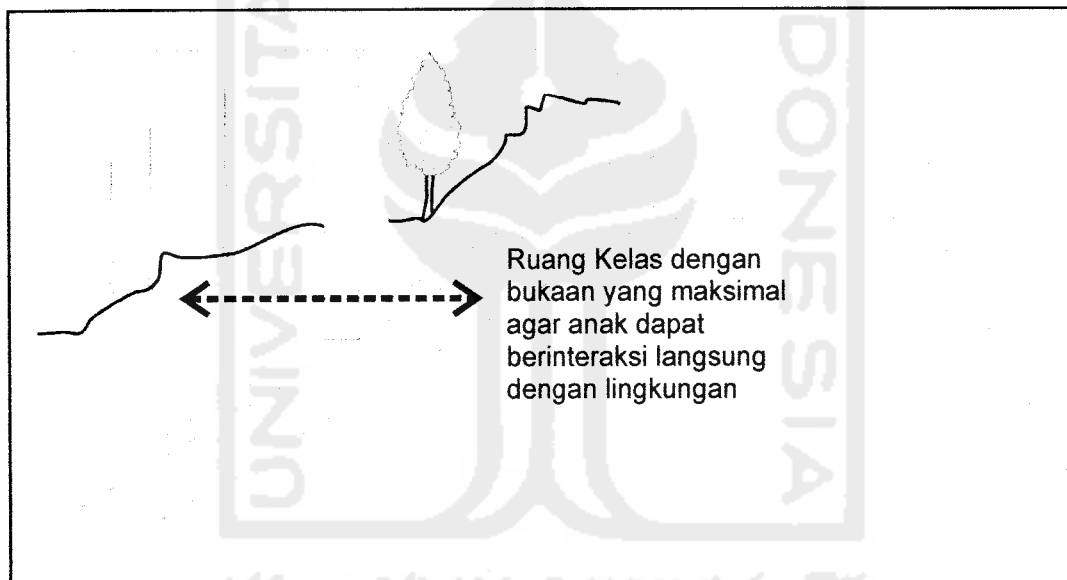
Sumber : Analisa

### 3.7 RUANG DALAM DAN RUANG LUAR

Penataan ruang dalam dan ruang luar dirancang sesuai dengan program taman kanak-kanak yang mengaitkan pembelajaran alam pada rancangan sehingga adanya integrasi antara ruang dalam dan ruang luar dengan pembelajaran alam.

#### 3.7.1 Penataan Ruang Dalam

Ruang dalam meliputi seluruh kegiatan indoor pada taman kanak-kanak, mulai dari area kelas sampai permainan indoor. Dengan adanya pembelajaran dari alam penatan ruang dalam dirancang sedemikian rupa sehingga anak lebih mengenal lingkungan sekitar.



Gambar 36, Integrasi pada ruang kelas

Sumber : Analisa

#### 3.7.2 Penataan Ruang Luar

Ruang luar terbentuk karena adanya komposisi masa bangunan dan sirkulasi diluar bangunan.

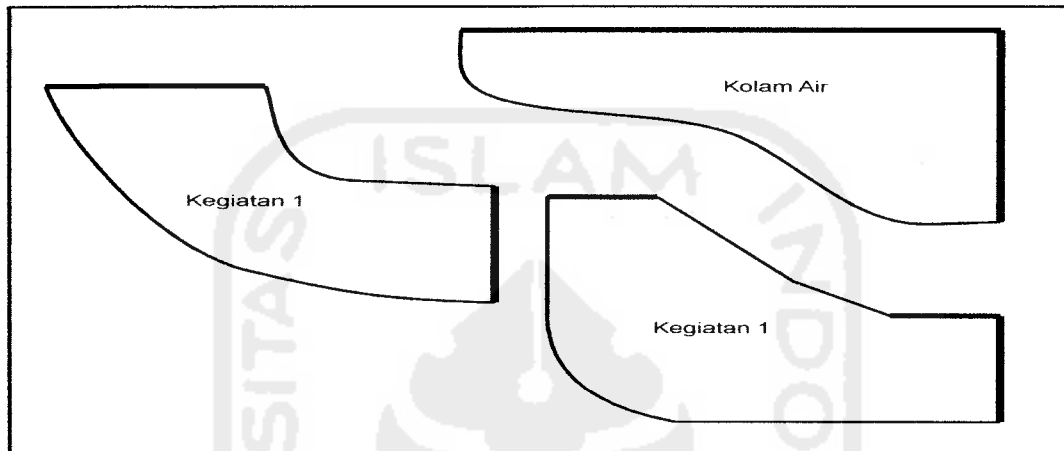
- Air
- 1. Pemanfaatan elemen air kaitannya dalam sirkulasi

---

Peranan elemen air kaitannya dengan pengolahan sirkulasi, yaitu :

- Mengarahkan kegiatan

Aliran air memberikan penjelasan kepada pengunjung kemana arah yang akan dituju. Sehingga untuk sirkulasi yang jarak tempuhnya jauh pengunjung tidak akan merasa bosan karena terhibur oleh suara gerakan air.

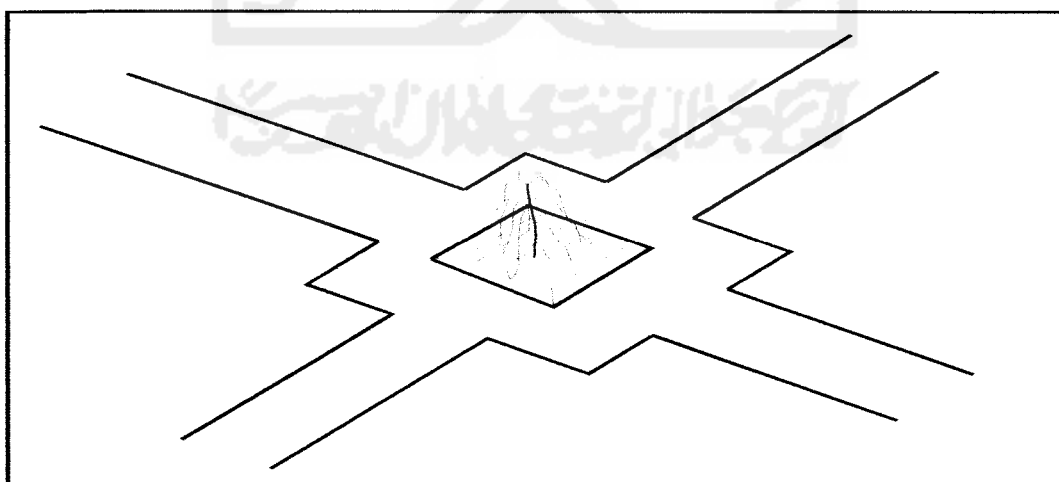


Gambar 37, Air sebagai Pengarah

Sumber : Analisa

- Terminal/Simpul Sirkulasi

Sirkulasi dari beberapa arah yang mempunyai satu titik pertemuan dapat menggunakan air sebagai titik temu, air yang digunakan berupa air yang memancar, sehingga pengunjung dapat menikmati perjalanan.



Gambar38, Air sebagai Pengarah

Sumber : Analisa

---

- Penunjuk Tempat/Fokal Point

Bentuk visual air yang berupa pancaran air dapat digunakan sebagai penunjuk tempat kegiatan pusat bangunan dengan skala yang monumental, sehingga pengunjung dari kejauhan mengerti selanjutnya berjalan kearah mana.

- Sebagai pembatas jalur pergerakan

Pemisah kegiatan yang bersifat tertutup membuat orang jenuh dan tidak menarik. Air dapat digunakan sebagai pemisah jalur pergerakan dengan berupa kolam atau tirai lain, sehingga pengunjung dapat mengetahui kegiatan yang ada di jalur sebrang



Gambar 39, Air sebagai Pembagi Kegiatan

Sumber : Analisa

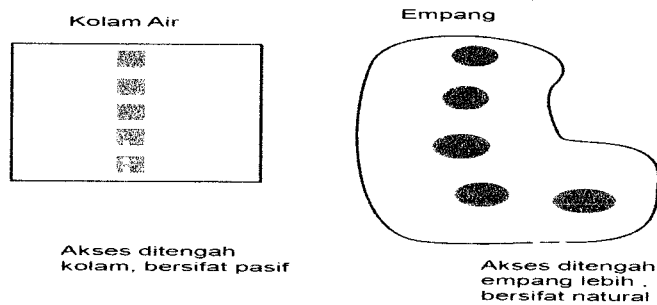
2. Pemanfaatan elemen air kaitannya dalam kegiatan

Air juga dapat digunakan dalam kegiatan pengenalan alam, langsung dapat disentuh dan dirasakan oleh anak-anak.

a. Flat

Genangan air yang berbentuk empang atau kolam dapat membantu anak dalam belajar dan bermain, genangan air tidak hanya sebagai view tetapi juga dapat dirasakan oleh anak, dengan memberi akses pada genangan air. Kegiatan ini dapat menunjang motorik anak agar anak belajar tentang keseimbangan.



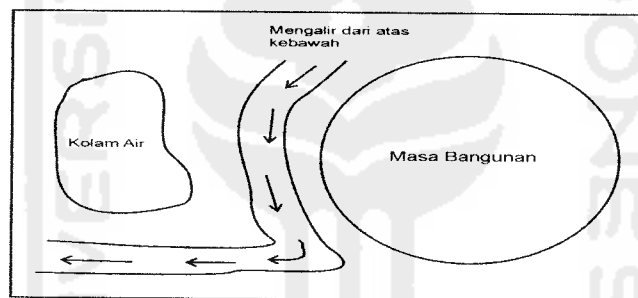


Gambar 40, Kolam Air

Sumber : Analisa

### b. Air yang mengalir

Selain sebagai pengarah jalur sirkulasi air yang mengalir juga dapat digunakan untuk area bermain dan belajar, anak dapat tahu sifat air yang mengalir dari atas kebawah, sehingga pembelajaran kurikulum ahlak lebih menarik.



Gambar 41, Sungai Buatan

Sumber : Analisa

## 2. Pasir

Kegiatan bermain anak yang menggunakan ketinggian tidak menggunakan pekerasan tetapi menggunakan pasir untuk menutup permukaan tanah, karena sifat pasir yang lembut mencegah anak dari bahaya sehingga anak bermain dengan aman.

## 3. Vegetasi

Pemanfaatan vegetasi pada ruang luar

- Tanaman sebagai peneduh

Kegiatan anak diluar ruangan bermacam-macam, agar anak terlindungi dari cahaya matahari digunakan pohon sebagai pengganti atap.

- Tanaman sebagai pembatas

Pembatas alamiah seperti tanaman membuat bangunan lebih akrab dengan lingkungan sekitar tanpa mengurangi kesan estetika bangunan.

- Tanaman sebagai pengarah

Selain air tanaman juga dapat digunakan sebagai pengarah pengganti kolom-kolom pasif, pengarah yang alamiah lebih menarik pengunjung daripada pengarah bersifat pasif.

- Tanaman Sebagai filter

Untuk mengurangi kebisingan tanaman digunakan sebagai filter.

- Tanaman sebagai estetika

Agar bangunan lebih nyaman dan lebih menarik tanaman dapat berfungsi mempercantik bangunan. Dengan penataan lansekap yang baik akan menunjang citra bangunan itu sendiri.

### **3.8 RUANG KHUSUS YANG DAPAT DIKAITKAN DENGAN KENYAMANAN**

Kurikulum yang digunakan pada taman kanak-kanak yaitu full-day, dari jam 08.00 sampai jam 15.00. dengan sistem full-day maka anak akan bermain dan belajar di sekolah, untuk menghilangkan kebosanan pada anak maka rancangan bangunan harus nyaman dan menyenangkan.

#### **3.8.1 Ruang Kelas**

Ruang kelas yang nyaman adalah ruang kelas yang penghawaannya alamiah, dengan komposisi warna yang pas, cahaya yang tidak menyilaukan mata dan material yang aman.

#### **3.8.2 Ruang Permainan indoor**

Ruang permainan indoor bersifat bising dan ramai, kebisingan dapat terisolir oleh udara dengan cara memperbanyak bukaan, interior ruangan yang tidak terlalu banyak karena akan membatasi gerak anak,

#### **3.8.3 Ruang Tunggu**

Ruang tunggu bukan merupakan ruang tertutup tetapi menggunakan ruang terbuka, ini difungsikan agar orangtua dan pengunjung lainnya dapat melihat dan mengawasi murid.

---

---

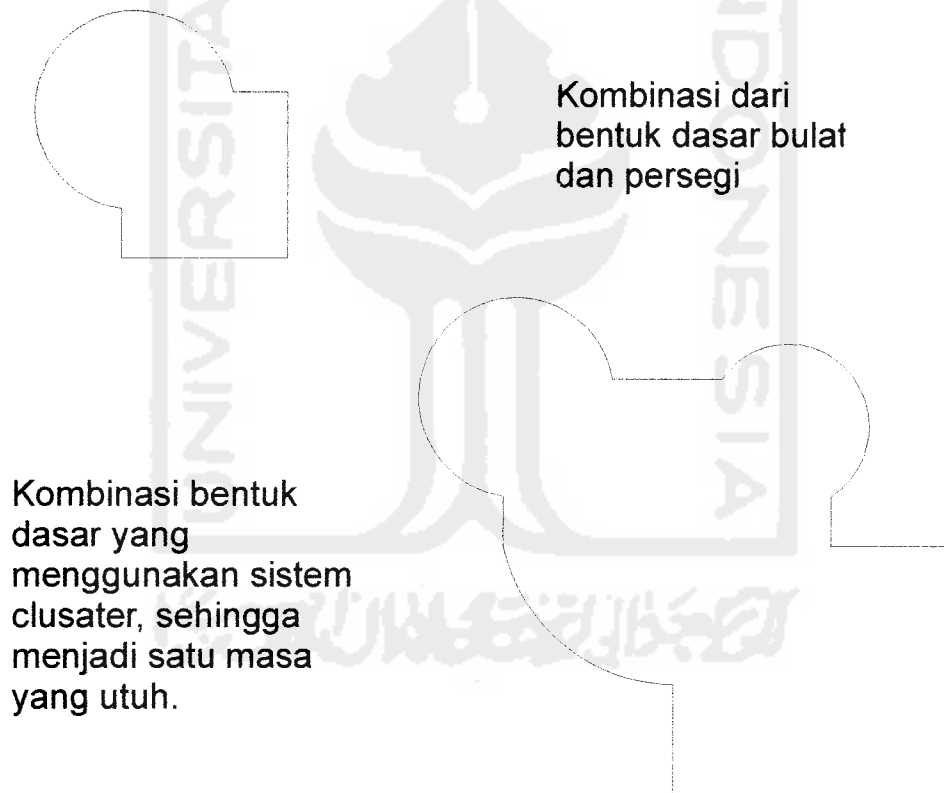
## BAB IV

### KONSEP

#### 4.1 GUBAHAN MASA

##### 4.1.1 Bentuk Masa

Bentuk masa yang tercipta pada taman kanak-kanak merupakan kombinasi dari bentuk dasar yaitu bentuk bulat dan persegi. Kombinasi kedua bentuk dasar ini menghasilkan bentukan yang dinamis, sehingga adanya keselarasan antara ruang luar dan ruang dalam. Bentuk masa ini dikaitkan pada sistem masa yang menggunakan sistem cluster, sehingga bentuk-bentuk kombinasi ini tersusun menjadi satu kumpulan masa.



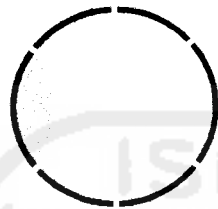
Gambar 42, Bentuk Masa

Sumber : Analisa

#### 4.1.2 Orientasi Masa

##### 1. Orientasi Kedalam

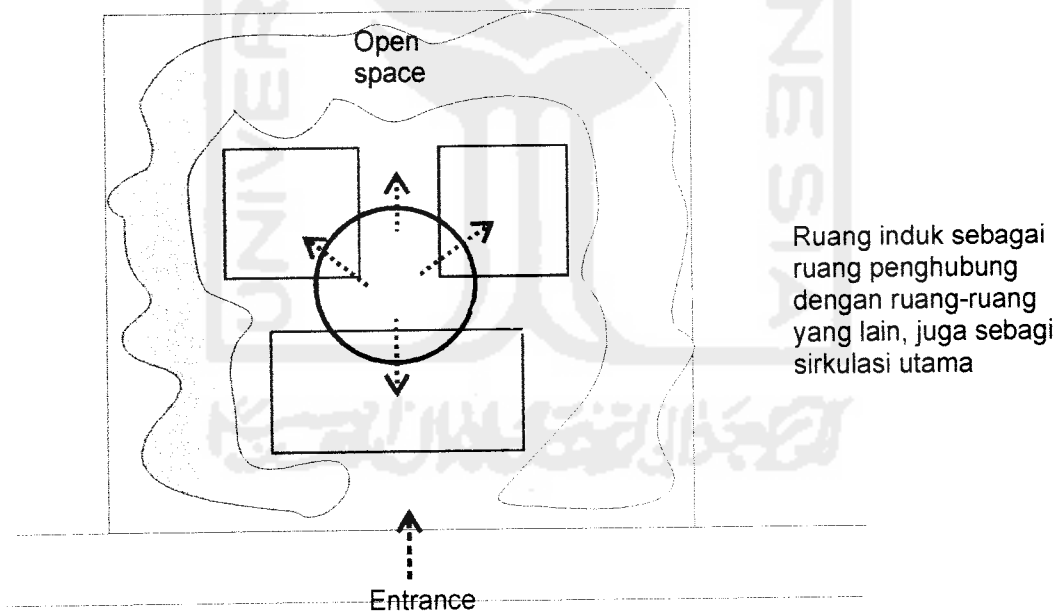
Masa bangunan diorientasikan pada satu ruang yang menjadi ruang induk, ruang ini merupakan ruang terbuka yang menghubungkan ruang satu dengan ruang lain, ruang luar dan ruang dalam.



Orientasi  
kesegala arah

Gambar 43, Orientasi Masa pada ruang induk

Sumber : Analisa

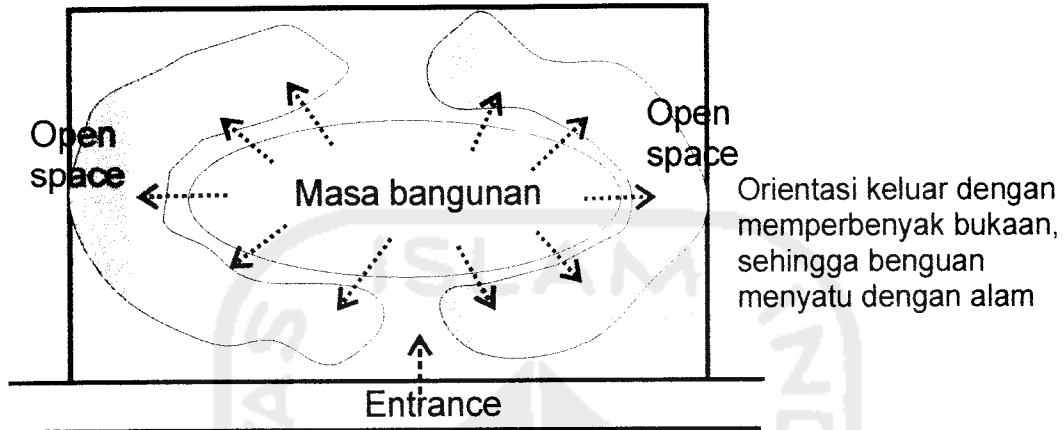


Gambar 44, Orientasi Masa ke dalam pada site

Sumber : Analisa

## 2. Orientasi keluar

Orientasi keluar dipusatkan pada view kearah ruang luar, ini difungsikan untuk memasukkan view sebanyak-banyaknya dengan memperbanyak bukaan dan ruang terbuka.



Gambar 45, Orientasi Masa ke luar pada site

Sumber : Analisa

## 4.2 PENATAAN RUANG

Pertimbangan penataan ruang pada taman kanak-kanak :

1. Perletakkan ruang berdasarkan ruang public, semi public, dan privat
2. Iklim
3. Kebisingan

### 4.2.1 Penataan Ruang Dalam

- Layout ruang belajar kelompok

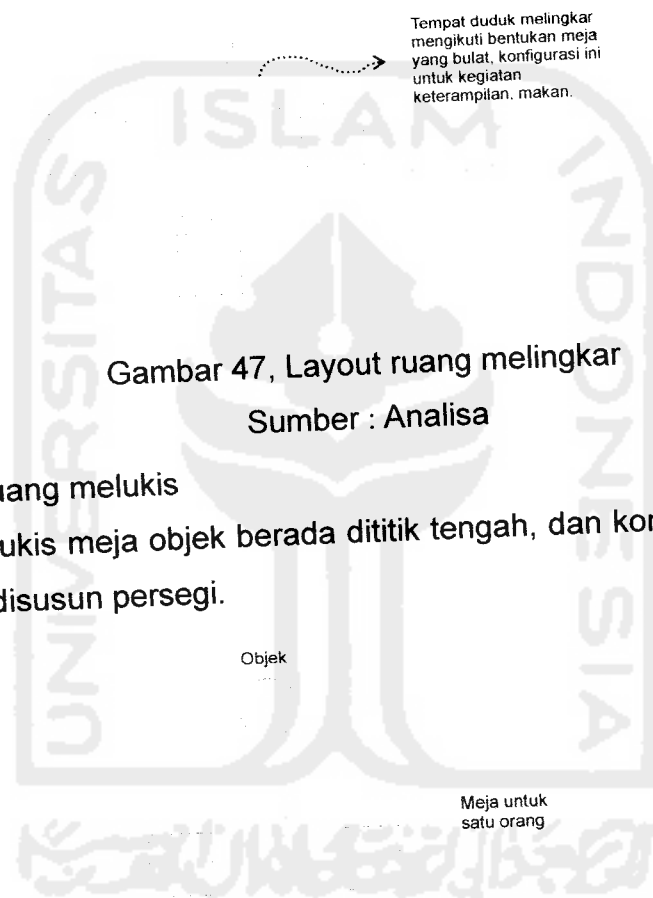
Untuk ruang belajar kelompok, perbandingan mengajar guru yaitu 1 : 7-10 murid, meja yang digunakan berbentuk **persegi** dengan perletakkan kursi anak melingkar meja.

Gambar 46, Layout ruang belajar berkelompok

Sumber : Analisa

- Layout Ruang melingkar

Ruang ini dapat digunakan untuk membuat keterampilan, dibuat memutar agar terciptanya interaksi antara satu dengan yang lain, tanpa menghambat kreatifitas anak, karena anak dapat melihat langsung teman yang lain membuat keterampilan, menciptakan percaya diri pada anak.



Gambar 47, Layout ruang melingkar

Sumber : Analisa

- Layout Ruang melukis

Pada ruang lukis meja objek berada dititik tengah, dan konfigurasi tempat duduk anak disusun persegi.

Gambar 48, Layout ruang melukis

Sumber : Analisa

- Langit-langit

Langit-langit untuk ruang kelas menggunakan permainan kedalaman dengan warna yang lembut, permainan plafon dimaksudkan agar fantasi anak lebih berkembang.

- Dinding

Dinding menggunakan material yang aman agar anak tidak terluka, dinding diberi warna-warna fantastis dan corak-corak alam, sehingga anak merasa berada di alam.

Permainan ceiling  
dengan corak animasi-  
animasi 3 dimensi



Gambar 49, Interior dinding dan ceiling

Sumber : Analisa

- Lantai

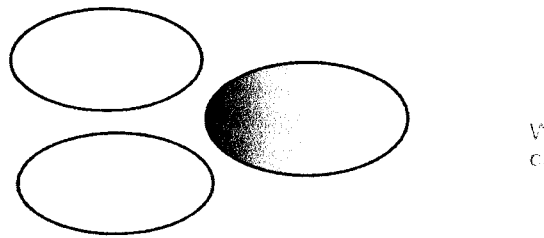
Untuk ruang kelas menggunakan material penutup keramik berwarna dengan corak-corak anak, dan untuk ruang belajar yang tidak menggunakan kursi penutup lantai menggunakan karpet berwarna dan bercorak untuk anak.

- Skala

Skala yang digunakan menggunakan skala normal, sehingga anak merasa nyaman

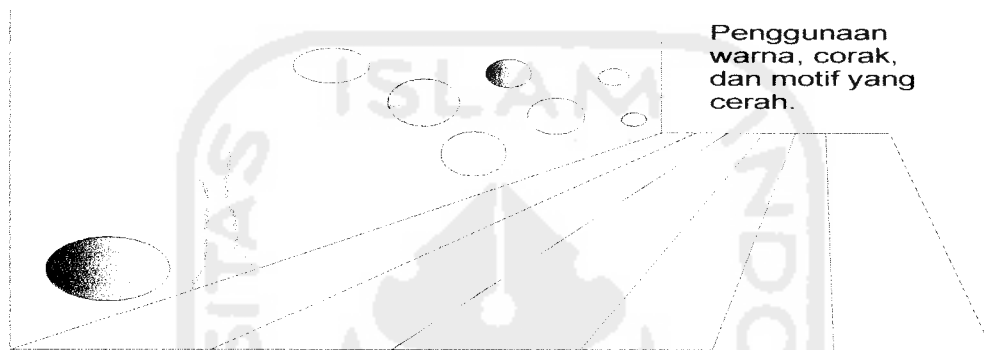
- Warna, Corak, Bentuk

Warna-warna yang digunakan yaitu warna cerah, perpaduan warna cerah dan warna lembut berguna untuk mengembangkan imajinatif anak. Dengan motif-motif alam mulai dari bentuk hewan, tumbuhan, bintang, matahari, bulan, dan angka-angka.



Gambar 50, Warna-warna cerah

Sumber : Analisa



Gambar 51, Permainan corak, warna, dan bentuk

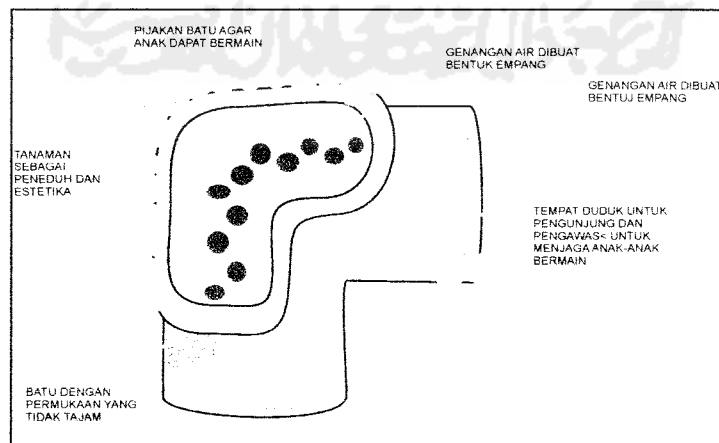
Sumber : Analisa

#### 4.2.2 Penataan Ruang Luar/ Lansekap

##### 1. Konsep Elemen Air pada Perancangan Ruang Luar/ Lansekap

- Genangan Air/ Flat

Genangan air menggunakan jenis empang karena lebih bersifat natural dan adanya akses dengan memberi batu buatan ditengah kolam sehingga anak dapat melewati empang dengan aman dan tidak basah.



Gambar 52, Empang

Sumber : Analisa



- Aliran air

Aliran air dibuat seperti aliran sungai dengan kedalaman sebatas mata kaki anak, aliran air ini juga digunakan sebagai penunjuk arah.

- Air terjun Buatan

Air terjun buatan dibuat sebagai estetika sehingga penjemput tidak bosan menunggu anak pulang sekolah.

- Pancaran Air

Digunakan sebagai focal point pada taman, sehingga adanya keseimbangan dan penyejuk psikologis penglihat. Pancaran air ini juga difungsikan sebagai filter suara.

## 2. Konsep vegetasi pada Ruang luar/ Lansekap

- Sebagai Pengarah

Vegetasi yang digunakan yaitu tanaman yang merambat dibuat melengkung seolah-olah tanaman tersebut adalah koridor.

- Mengurangi Kebisingan

Vegetasi diletakkan pada ruas yang berdekatan dengan jalan, tanpa menutupi estetik bangunan.

- Sebagai Peneduh

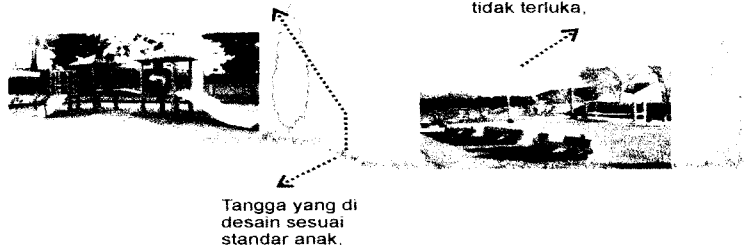
Digunakan pohon-pohon yang rindang, sehingga dapat dimanfaatkan untuk tempat duduk dan filter angin yang masuk kedalam ruang

- Taman

Taman menggunakan tanaman yang berbunga dengan warna-warna yang menarik, menggunakan rumput sebagai penutup tanah.

Pohon sebagai peneduh dan bunga-bunga kecil ditanam dekat dengan dengan area bermain sehingga anak-anak tidak jenuh dan lebih nyaman.

Permainan petualangan, ayunan, menggunakan tanah dan rumput sehingga anak tidak terluka.



Tangga yang di desain sesuai standar anak.

Gambar 29, Lansekap air dan rumput

Sumber : Analisa

## 4.3 KONSEP FASAD

### 4.3.1 Atap

Bentuk atap yang digunakan yaitu bentuk atap bergelombang yang didapat dari transformasi sifat air dan bentuk atap limasan untuk mencerminkan bangunan tropis sesuai dengan konsep alam.

Atap limasan  
menyupakan ciri atap  
tropis

Atap gelombang  
menyupakan  
transformasi dari air

Gambar 33, Bentukan Atap

Sumber : Analisa

## 4.4 KONSEP KENYAMANAN DAN KEAMANAN

### 1.4.1 Kenyamanan

- **Penghawaan dan Pencahayaan**

Penghawaan dan pencahayaan bangunan taman kanak-kanak menggunakan penghawaan alami dengan cara memperbanyak bukaan pada ruang-ruang kelas dan ruang-ruang lainnya yang membutuhkan kenyamanan, udara yang masuk maksimal dan cahaya alamiah. Untuk atap dibuat bagian transparan sehingga cahaya dapat masuk.

- **Kebisingan**

Untuk mengurangi kebisingan pada ruangan belajar digunakan vegetasi sebagai penghambat suara dan angin yang masuk adalah angin yang segar karena melewati vegetasi.



Gambar 37, Isolasi Udara

Sumber : Analisa

#### 4.4.2 Keamanan

- Tekstur

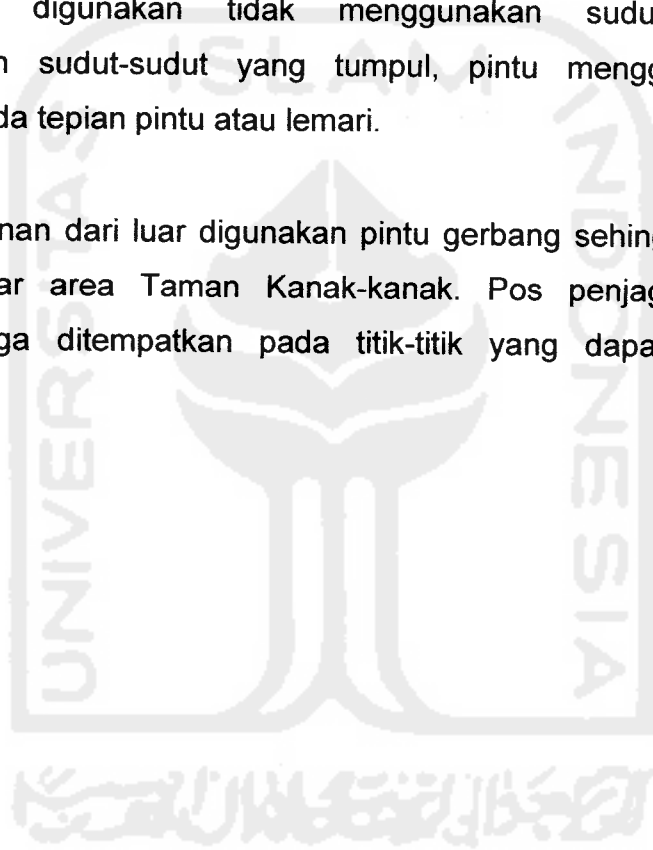
Tirai jendela dan jok kursi menggunakan bahan yang halus, material lantai tidak menggunakan material yang licin dapat menggunakan penutup lantai karet sintesis yang bermacam-macam warna. Dinding tidak menggunakan sudut-sudut lancip dan material yang halus seperti forbo, tidak menggunakan bahan yang dapat mengganggu pernafasan.

- Furniture

Meja yang digunakan tidak menggunakan sudut yang lancip, menggunakan sudut-sudut yang tumpul, pintu menggunakan karet pengaman pada tepian pintu atau lemari.

- Gerbang

Untuk keamanan dari luar digunakan pintu gerbang sehingga anak tidak bermain diluar area Taman Kanak-kanak. Pos penjagaan dan fire protection juga ditempatkan pada titik-titik yang dapat menjangkau bangunan.



**BAGIAN II**  
**SKEMATIK DESAIN**

Permasalahan khusus yang diangkat pada Pendidikan Taman Kanak-kanak Di Jogjakarta adalah bagaimana menata runag luar dan tata lansekap dengan memanfaatkan potensi alam. Tahap pertama yang dilakukan membuat skema- skema yang disesuaikan dengan konsep yang telah dibuat. Dimulai dengan skema perwilayahan kegiatan, skema gubahan masa, skema ruang dalam, skema tata lansekap.

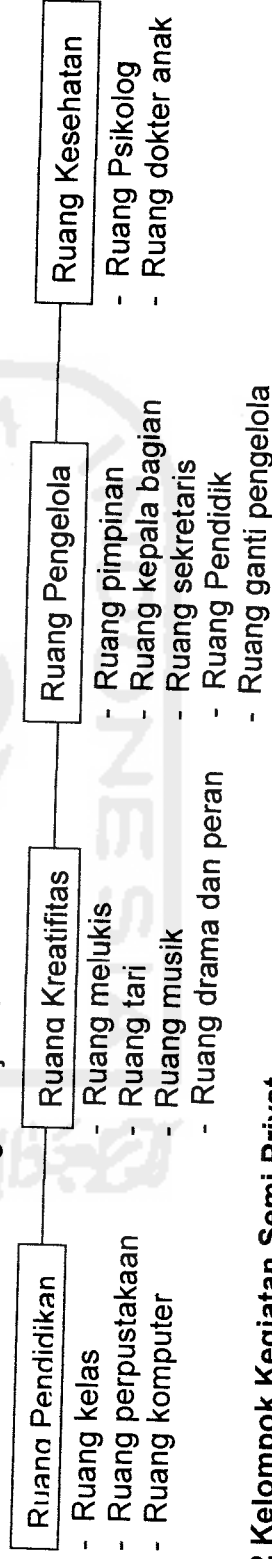
**II.1 SKEMA PERWILAYAHAN KEGIATAN**

■ ZONIFIKASI

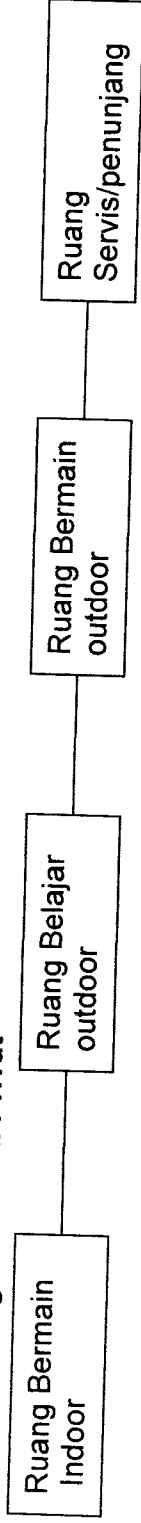
Zonifikasi merupakan pengelompokan ruang-ruang kegiatan berdasarkan fungsi, sifat dan hubungan kedekatannya. Wilayah yang dimaksud terbagi menjadi tiga kelompok berdasarkan sifatnya yaitu public, privat dan semi privat

**II.1.1 Kelompok Kegiatan Privat**

Masa bangunan privat terbagi menjadi :



**II.1.2 Kelompok Kegiatan Semi Privat**



## TAMAN KANAK-KANAK DI JOGJAKARTA

*Penekanan Pada Proses Belajar dan Bermain dengan Memanfaatkan Potensi Alan yang Memperhatikan Keamanan dan Kenyamanan.*

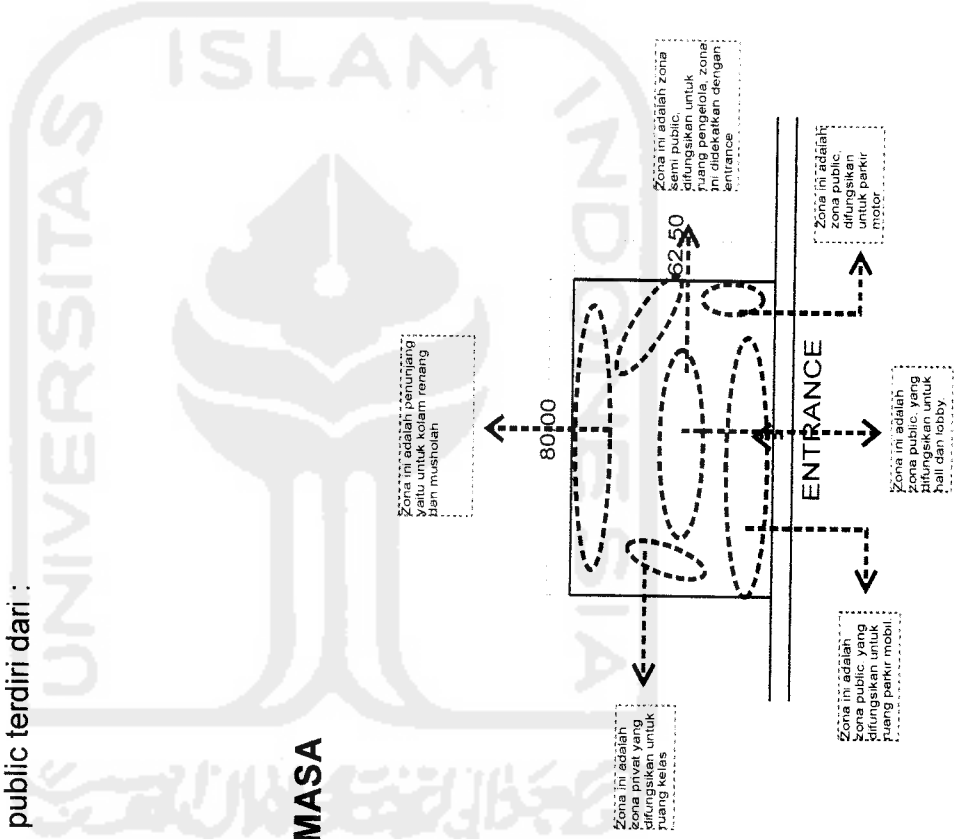
- Ruang Permainan Bebas
- Ruang adventure challenge
- Ruang Indoor gymnasium
- Taman Buah, bunga
- Taman melukis
- Taman flora dan fauna
- Gudang
- Mee
- R.keamanan
- Dapur/makan
- Mushollah

### II.1.3 Kelompok Kegiatan Public

Masa bangunan kegiatan public terdiri dari :

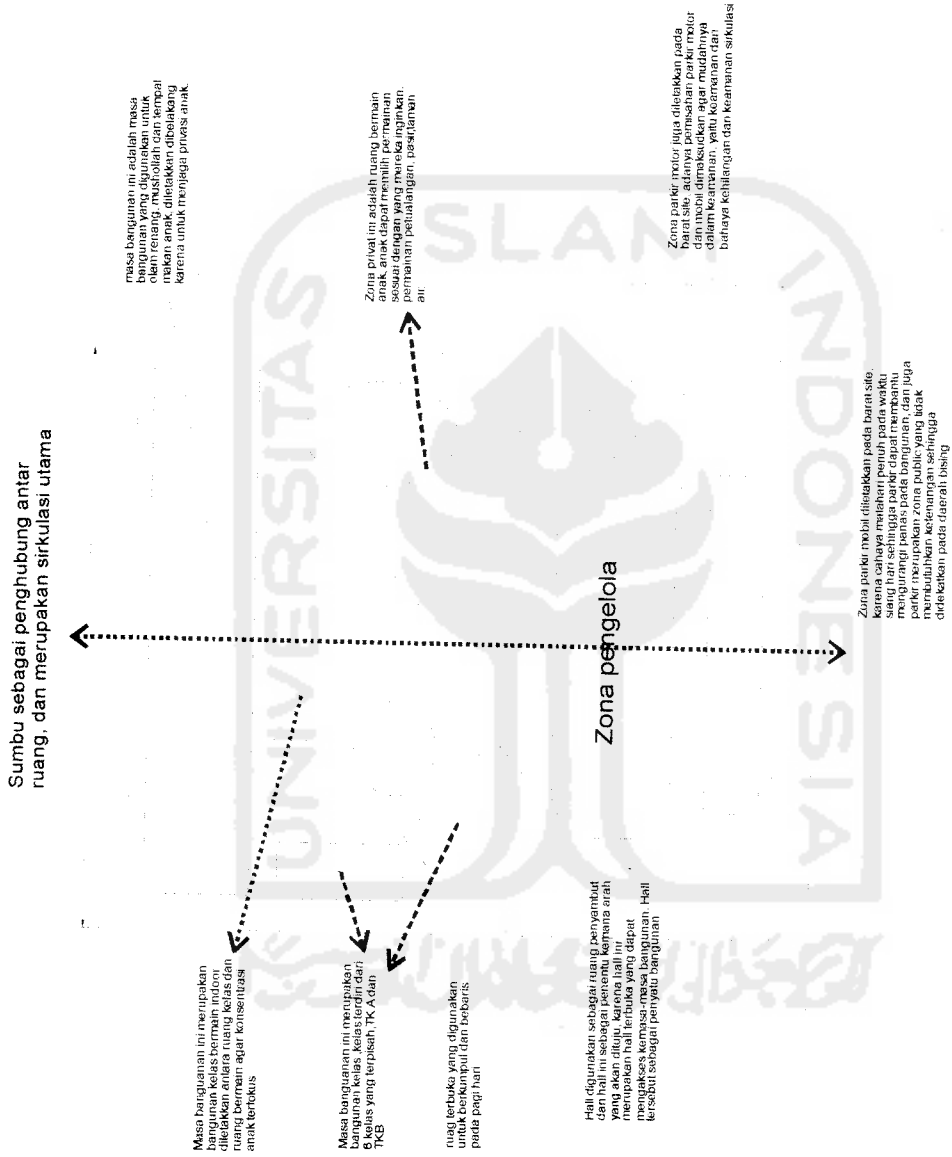
- Hall
- Ruang tunggu outdoor
- Kolam renang
- Ruang Parkir

## II.2 SKEMA GUBAHAN MASA



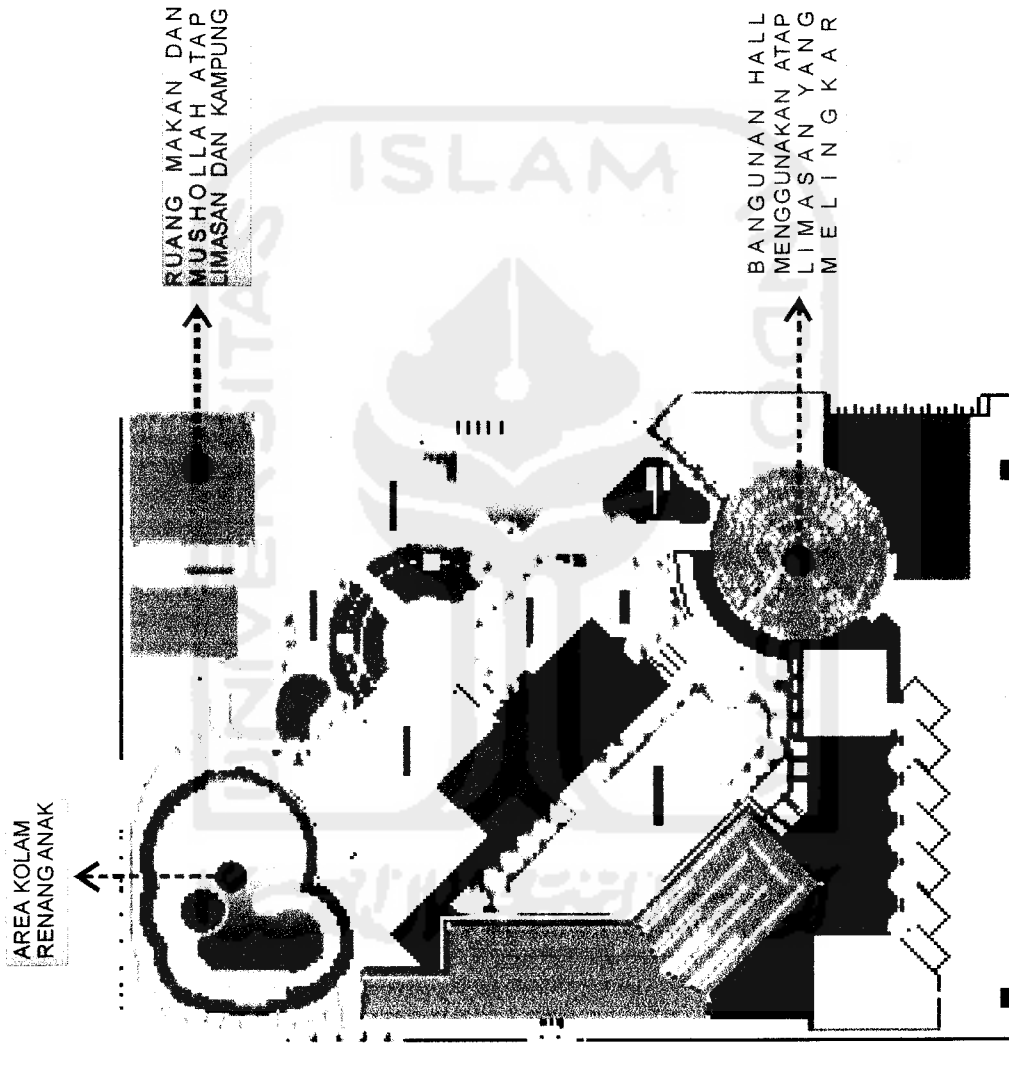
## TAMAN KANAK-KANAK DI JOGJAKARTA

### Penekanan Pada Proses Belajar dan Bermain dengan Memanfaatkan Potensi Alan yang Memperhatikan Keamanan dan Kenyamanan.



**TAMAN KANAK-KANAK DI JOGJAKARTA**  
*Penekanan Pada Proses Belajar dan Bermain dengan Memanfaatkan Potensi Alan yang Memperhatikan Keamanan dan Kenyamanan.*

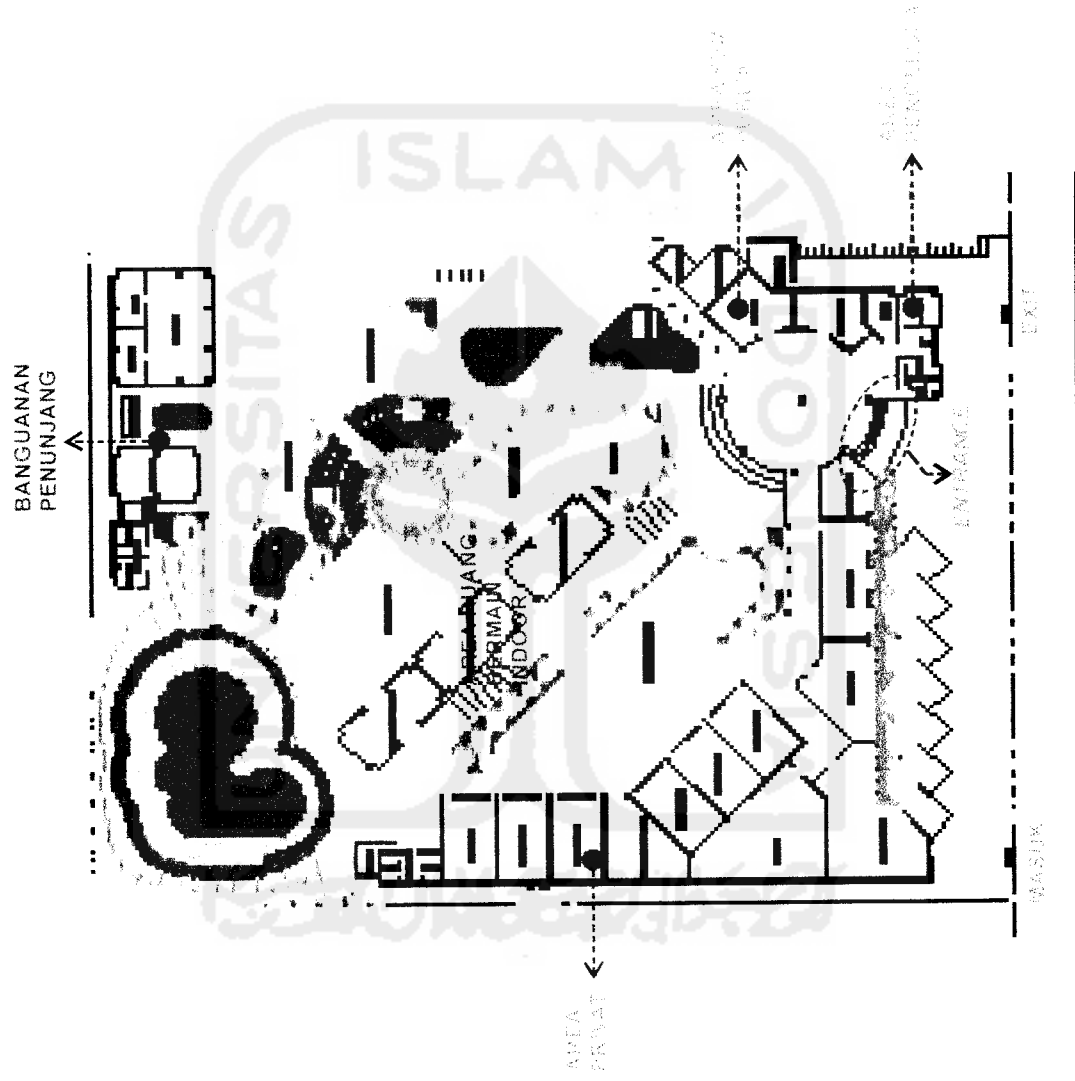
**1. SITUASI**



**TAMAN KANAK-KANAK DI JOGJAKARTA**

*Penekanan Pada Proses Belajar dan Bermain dengan Memanfaatkan Potensi Alan yang Memperhatikan Keamanan dan Kenyamanan.*

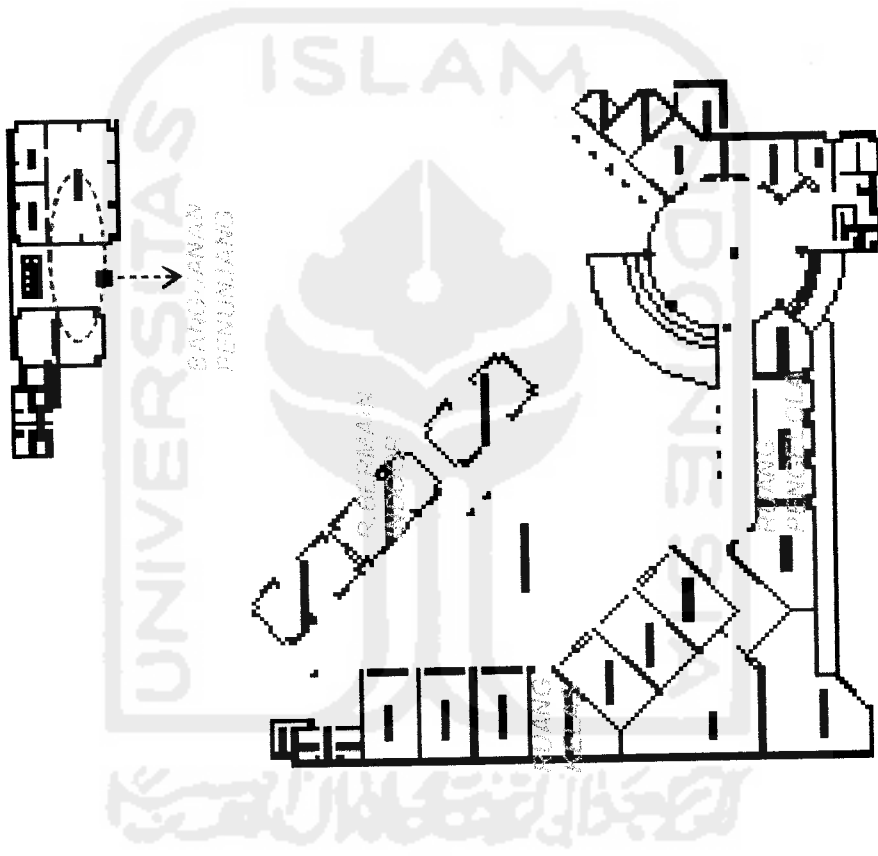
**2. SITEPLAN**





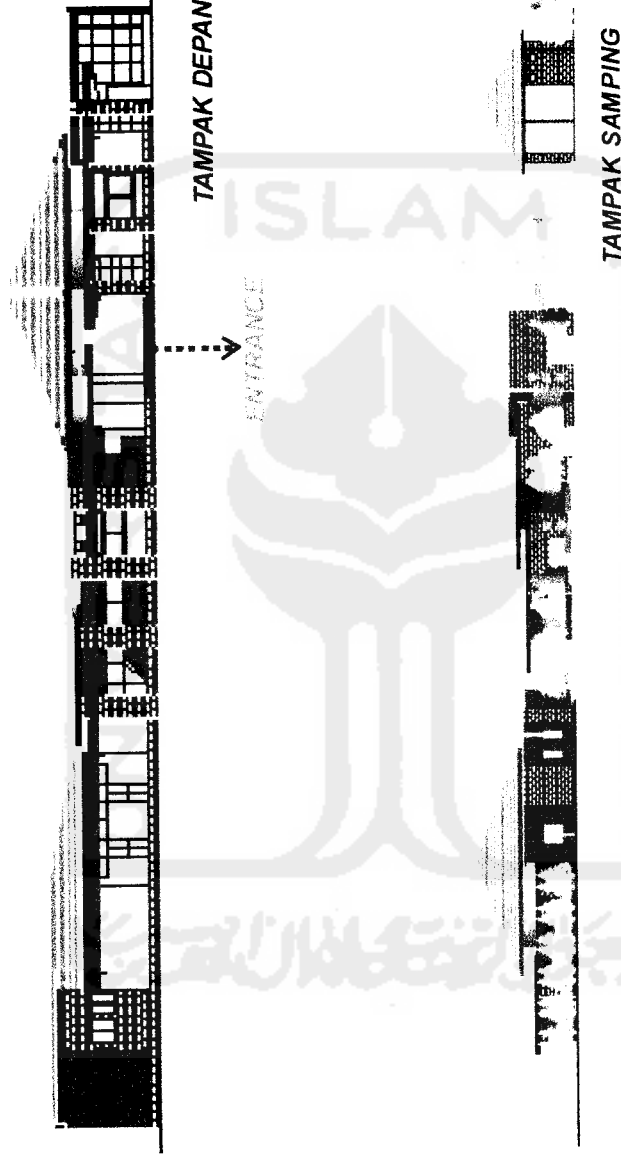
TAMAN KANAK-KANAK DI JOGJAKARTA  
*Penekanan Pada Proses Belajar dan Bermain dengan Memanfaatkan Potensi Alan yang Memperhatikan Keamanan dan Kenyamanan.*

### 3. DENAH



**TAMAN KANAK-KANAK DI JOGJAKARTA**  
*Penekanan Pada Proses Belajar dan Bermain dengan Memanfaatkan Potensi Alan yang Memperhatikan Keamanan dan Kenyamanan.*

#### **4. TAMPAK**



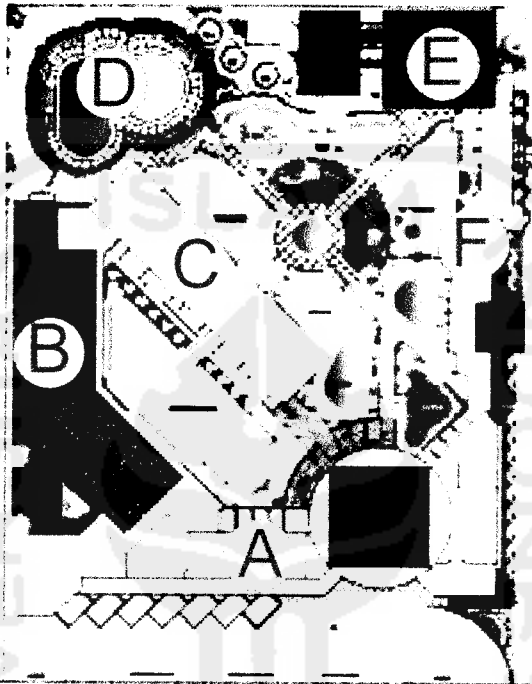
---

---

**BAB III**  
**PENGEMBANGAN DESAIN**

**1.1 SITUASI**

Pada situasi menunjukkan penggunaan atap, perletakan vegetasi berukuran besar dan arah cahaya matahari.



Keterangan gambar :

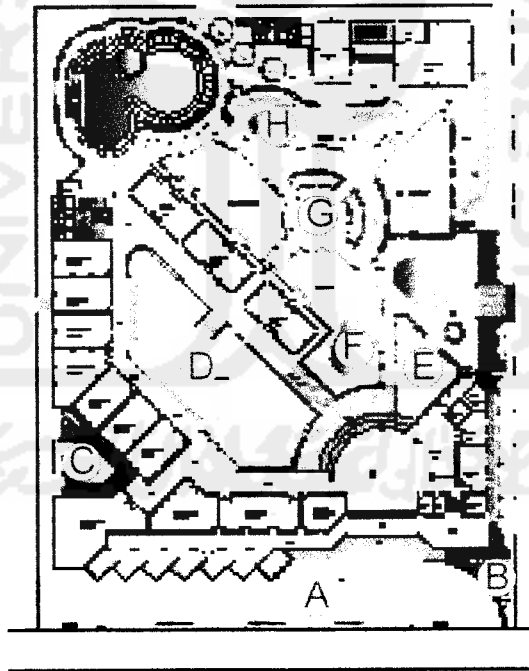
- A. Bagian depan adalah area publik dan semi publik, atap yang digunakan yaitu kombinasi antara atap limasan dan atap dak.
- B. Area ini adalah area ruang kelas, area ini menggunakan atap limasan dengan penutup atap genteng, dan material dinding bata expos.
- C. Area ini merupakan ruang permainan indoor, area ini didekatkan dengan ruang kelas, karena untuk mempermudah akses anak.
- D. Area ini adalah area fasilitas penunjang yaitu kolam renang, area ini dibiarkan terbuka karena selain digunakan sebagai view juga pengawasan terhadap anak lebih maksimal.

- E. Area ini merupakan area ruang makan dan mushollah, atap yang digunakan yaitu atap limasan dan atap kampung dengan material dinding bata expos.
- F. Area ini merupakan koridor penghubung antara bangunan utama dengan ruang makan, dengan penutup atap koridor menggunakan atap dak.

Adanya perubahan pada situasi yaitu penggunaan atap limasan pada hall, pada skematik atap limasan melingkar dan pada pengembangan desain lebih efektif menggunakan atap limasan persegi.

### 1.1 SITEPLAN

Pada siteplan menunjukkan penggunaan vegetasi, alur sirkulasi, ruang permainan outdoor, ruang parkir dan juga penggunaan material alam pada ruang luar.

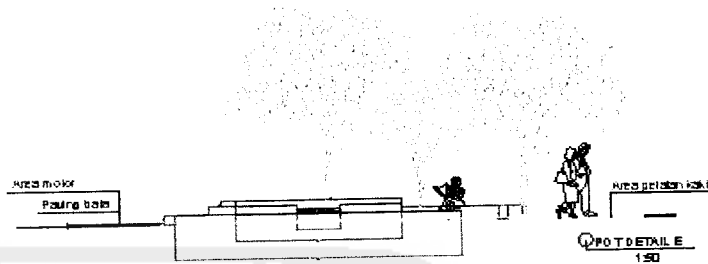


Keterangan Gambar :

- A. Area ini merupakan entrance taman kanak-kanak, dimana sirkulasi masuk dan keluar dibedakan. Pada entrance menggunakan vegetasi

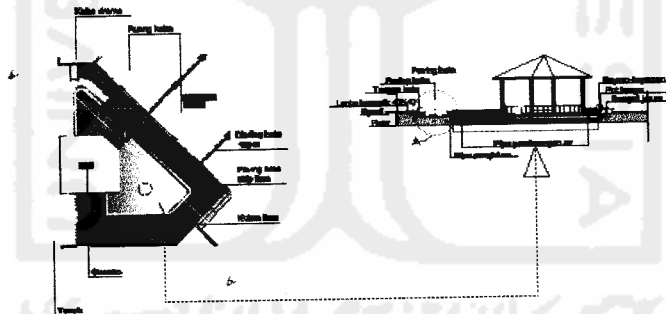
perindang yang tidak menutupi view bangunan, dan juga sebagai pengarah. Pada entrance terdapat parkir mobil.

- B. Area ini adalah area ruang tunggu luar, yang menggunakan pohon perindang bertajuk besar dan juga air mancur.



Air mancur menjadi bagian dari ruang tunggu ,

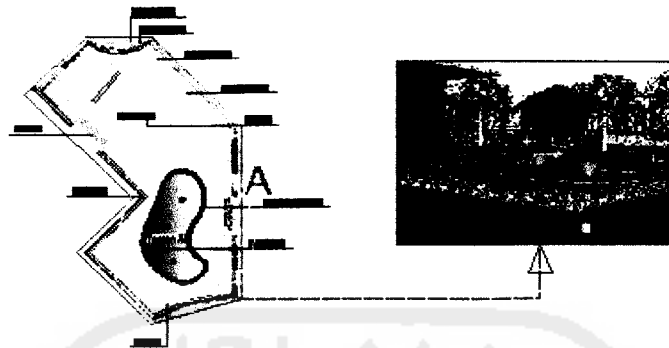
- C. Area ini adalah area ruang baca luar, merupakan bagian dari perpustakaan, terdapat kolam ikan dengan ketinggian air 25cm, dan juga vegetasi seperti pohon perindang .



- D. Area ini merupakan area berkumpul anak TKA dan TKB, area ini merupakan open space yang juga diberikan perindang dan tempat duduk, sehingga tempat ini juga dapat digunakan anak untuk tempat bermain.

- E. Area ini adalah area ruang lukis outdoor dimana penutup tanah menggunakan rumput jarum, sebagai peneduh menggunakan pohon perindang.

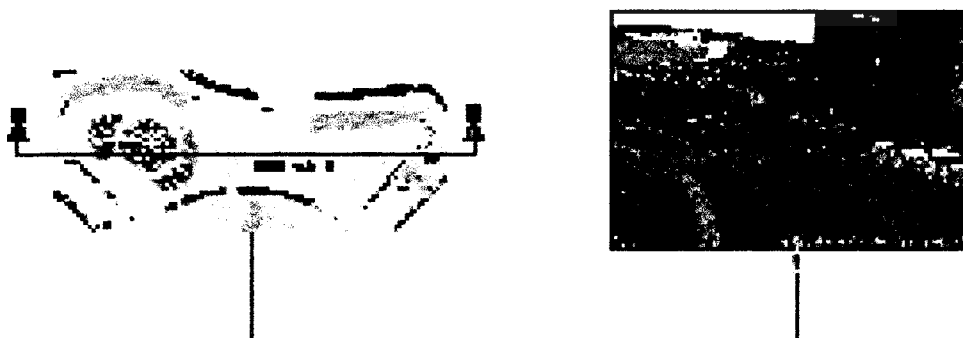
F. Area ini merupakan area taman air, dan juga area permainan anak. Taman air menggunakan air muncrat yang kedalam kolam hanya 20 cm, sehingga anak dapat memasukkan kai kedalam air



G. Area ini merupakan titik pertemuan sirkulasi, yaitu ditandai dengan air mancur, area ini juga digunakan sebagai vokal point dan juga dapat digunakan sebagai tempat duduk-duduk.



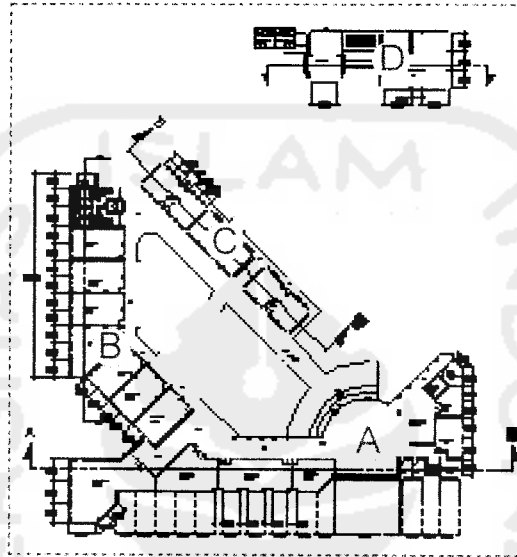
H. Area ini merupakan area taman pasir, area ini diletakkan berdekatan dengan ruang makan, pada area ini juga terdapat alat-alat permainan, sebagai peneduh menggunakan vegetasi pohon perindang yang tersebar pada area taman.



Pada siteplan terdapat perubahan yaitu perletakan parkir motor yang dipindahkan keselatan site dan juga adanya penambahan ruang tunggu luar.

## 1.2 DENAH

Pada denah menunjukkan tata ruang, pemisahan ruang publik, semi publik dan privat.

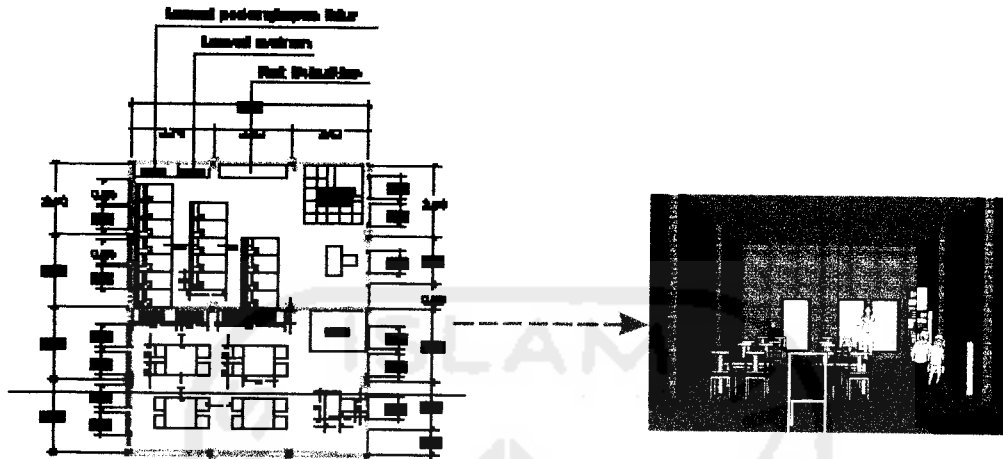


Keterangan gambar :

A. area ini adalah bangunan entrance, dimana ada perubahan pada pengembangan desain yaitu hall penerima yang dibuka. dan ukuran. Pada denah A terdiri dari :

Ruang Pimpinan	Luas : 200cm X 300cm = 600cm
Ruang sekretaris	Luas : 200cm X 300cm = 600cm
Ruang kepala bagian	Luas : 3,34cm X 300cm = 10,02m
Ruang pendidik	Luas : 19.6 m
Ruang Rapat	Luas : 18.3 m
Ruang Psikologi	Luas : 6.9m
Ruang Dokter anak	Luas : 9,6m
Ruang Administrasi	Luas : 28,7m
Ruang Pendidik	Luas : 51.4m
Ruang Perpustakaan	Luas :90,02m

- B. Area ini merupakan area ruang kelas terdiri dari 6 kelas, 3 kelas A dan 3 kelas B, ruang drama dan peran, toilet, dan gudang. kelas mempunyai ukuran : 5m X 8 m = 40m



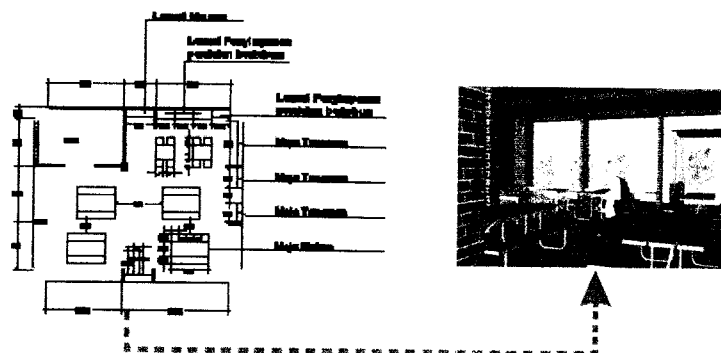
**Denah Ruang Kelas**

- C. Area ini merupakan area permainan indoor, terdiri dari :

R. Indoor Gymnasium	Luas : 9.94m X 5m = 49.7m
R. Adventure challenge	Luas : 9.94m X 5m = 49.7m
R. Permainan Bebas	Luas : 9.94m X 5m = 49.7m

- D. Area ini merupakan ruang makan dan mushollah dengan luas :

Ruang makan	Luas = 98,02m
Mushollah	Luas = 38m
Ruang Ganti+ Toilet	Luas = 6m X 3m = 18m
Gudang	Luas = 2m X 3m = 6m





### 1.3 TAMPAK

Pada tampak menunjukkan skala yang digunakan, keindahan fasad, material yang digunakan. Pada tampak depan dan samping terdapat perubahan, yaitu entrance yang lebih terbuka dan penggunaan material dinding pada bangunan.

#### 1. Tampak Depan



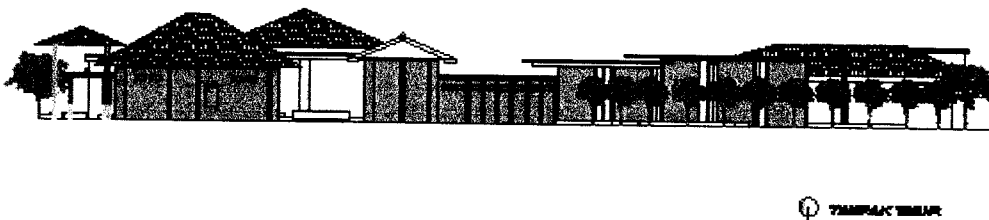
Skala yang digunakan yaitu skala normal, material yang digunakan pada dinding yaitu kombinasi antara dinding bata expos dan plesteran.

#### 2. Tampak samping



Area ruang kelas menggunakan material dinding bata expos, dan juga vegetasi perindang yang mengelilingi bangunan.


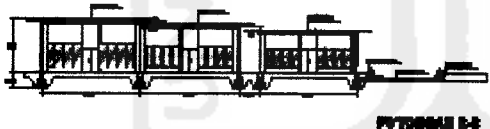
#### 3. Tampak Belakang



Pada tampak terdapat perubahan desain yaitu penggunaan atap pada hall dan atap pada mushollah. Yang awalnya menggunakan atap limasan pada mushollah diubah menjadi atap kampung.

#### 1.4 POTONGAN

Pada potongan menunjukkan penggunaan pondasi, kekuatan bangunan, tinggi bangunan.

	<p>Bangunan taman kanak-kanak ini menggunakan pondasi batu kali, skala yang digunakan yaitu skala normal, dengan ketinggian bangunan yang berbeda</p>
	<p>Pada area permainan indoor atap yang digunakan atap dak dengan ketinggian yang berbeda, dan skala yang digunakan yaitu skala normal.</p>
	<p>Material dinding yang digunakan yaitu bata expos</p>

## PENUTUP

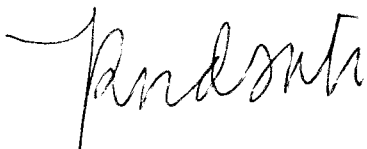
Tugas Akhir yang berjudul Taman Kana-kanak di Yogyakarta ( Penekanan pada Proses Belajar dan bermain dengan Memanfaatkan Potensi Alam yang memperhatikan Kenyamanan dan keamanan. Meskipun telah dinyatakan lulus, namun masih banyak catatan yang harus disempurnakan untuk desain bangunannya.

Bagian-bagian desain yang harus disempurnakan antara lain :

1. Ruang parkir terlalu kecil untuk kelas menengah keatas, sehingga akan terjadi macet pada waktu menjemput.
2. Jumlah kamar mandi anak masih kurang untuk kapasitas 96 anak
3. Penggunaan atap dak terlalu mahal untuk sekolah TK
4. Penghawaan dibagian atas kurang perlu dibuat boven.

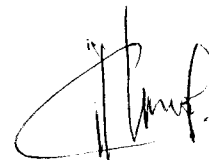
Mengetahui

Dosen Pembimbing



Ir. Hj Rini Darmawati, MT

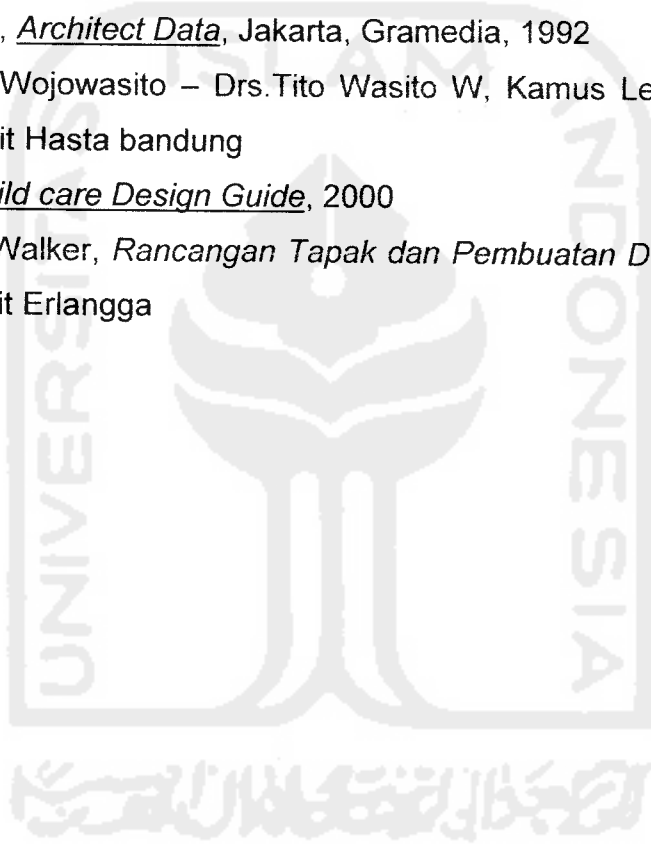
Penulis,

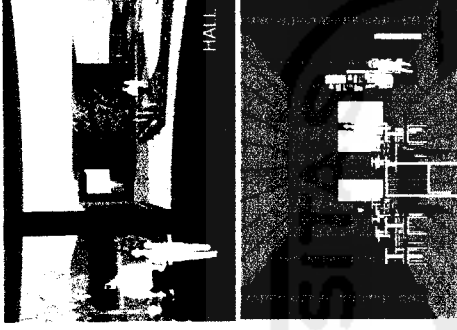
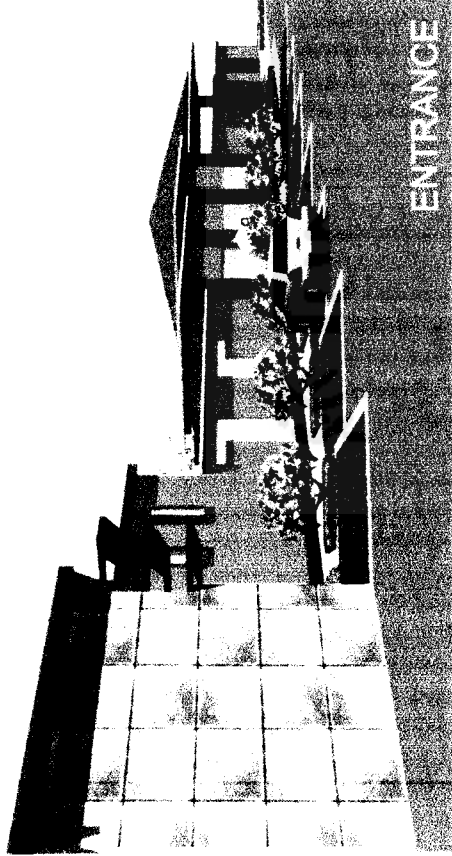


Diah Anggraini

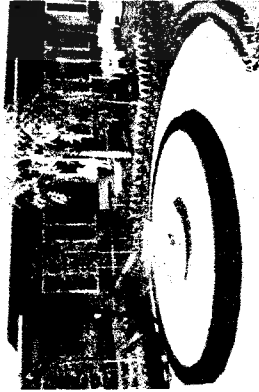
## Daftar Pustaka

- Ching, Dk, *Arsitektur : Bentuk, ruang dan susunannya*, Jakarta, 1994  
http : // Wwww. Alfath. Ws  
http : // Wwww. Balikids. Com  
Hurlock, B Elizabeth, *Perkembangan Anak*, Jakarta, Erlangga, 1993  
Kartono, Kartini, *Psikologi Anak, Psikologi Perkembangan*, Bandung, Cv. Mandar maju, 1995  
Neufert, Ernst, *Architect Data*, Jakarta, Gramedia, 1992  
Prof. Drs. S. Wojowasito – Drs. Tito Wasito W, *Kamus Lengkap Inggris*, Penerbit Hasta bandung  
Rui, Anita, *Child care Design Guide*, 2000  
Theodore D. Walker, *Rancangan Tapak dan Pembuatan Detil Konstruksi*, Penerbit Erlangga





# TAMAN KANAK-KANAK YOGYAKARTA



DIAH ANGGRAINI (02512167)

TAMAN KANAK-KANAK

DR. HJ. RINI DARMAWATI, MT



TUGAS AKHIR

ASAS DAN METODE PERENCANAAN LANSKAP

PERIODE IV  
TAHUN AKADEMIK  
2006/2007

DESKRIPSI  
DENGAN MENGGUNAKAN BEKAS ALAM DENGAN MELAKUKAN REKONSTRUKSI LANSKAP

TAMAN KANAK-KANAK  
YOGYAKARTA

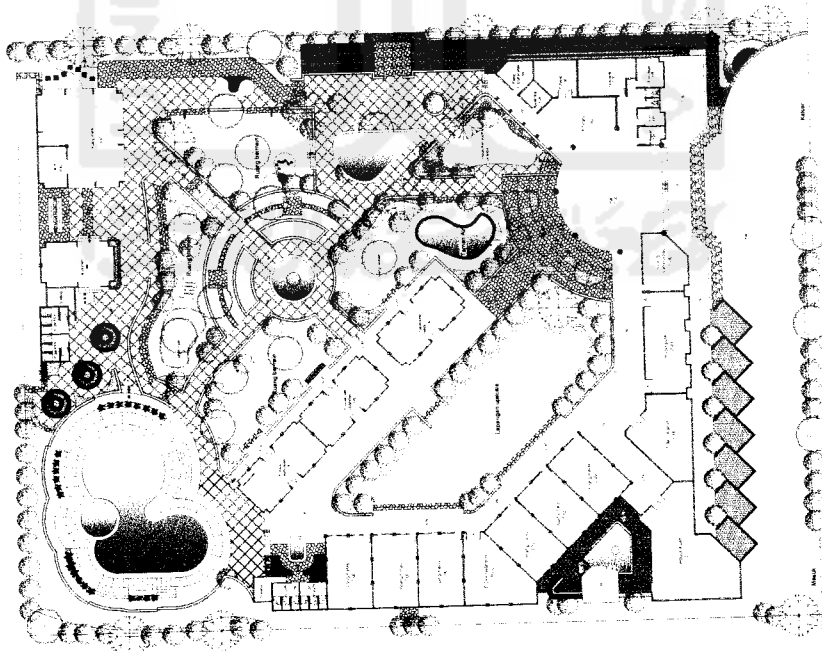
IDENTITAS MAHASISWA  
NAMA : DIAH ANGGRANI  
NO. MHS : 02 01 107  
TTD :

DOSEN PEMBIMBING  
Ir. Hj. Rini Darmawati, MT

NAMA GAMBAR SKALA  
SITEPLAN 1:200

NO. LBR :  
JML. LBR :  
1

PENGESAHAN



- Palem merah
- Palem merah
- Pohon kelengkeng
- Beringin
- Beringin
- Bayam-bayaman
- Rumput gajah
- Rumput jarum
- Batu kali
- Kerikil lepas
- Pasir
- Paving sirip ikan
- Paving segi enam





**TUGAS AKHIR**

FAKULTAS ARSITEKTUR  
PAKALAN TERPADU BINA BANTARANAN

PERIODE IV  
TAHUN AKADEMIK  
2022/2023

PERKEMBANGAN PADA PROSES RELIJI DAN RESEMI LANGSUNG DARI ALAM  
DENGAN MEMBUKA POTENSI ALAM DENGAN KEPERAWATAN  
KEAMANNAN DAN KERTAMAYUAN

**TAMAN KANAK-KANAK  
YOGYAKARTA**

**IDENTITAS MAHASISWA**

NAMA : DIAN ANGGAM

NO. MHS : 93 932 937

TTD

**DOSEN PEMBIMBING**

Ir. Hj. Rini Dattawati/MT

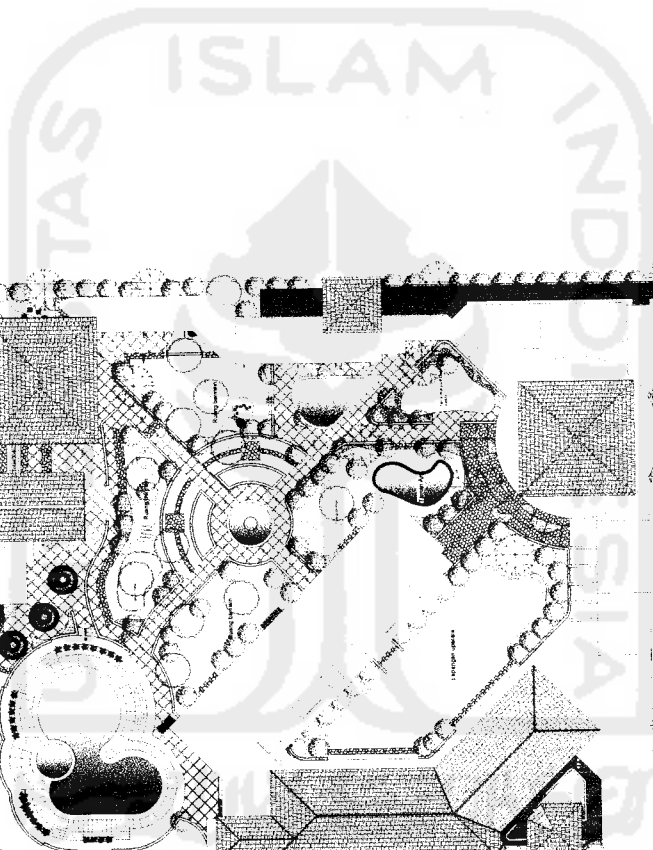
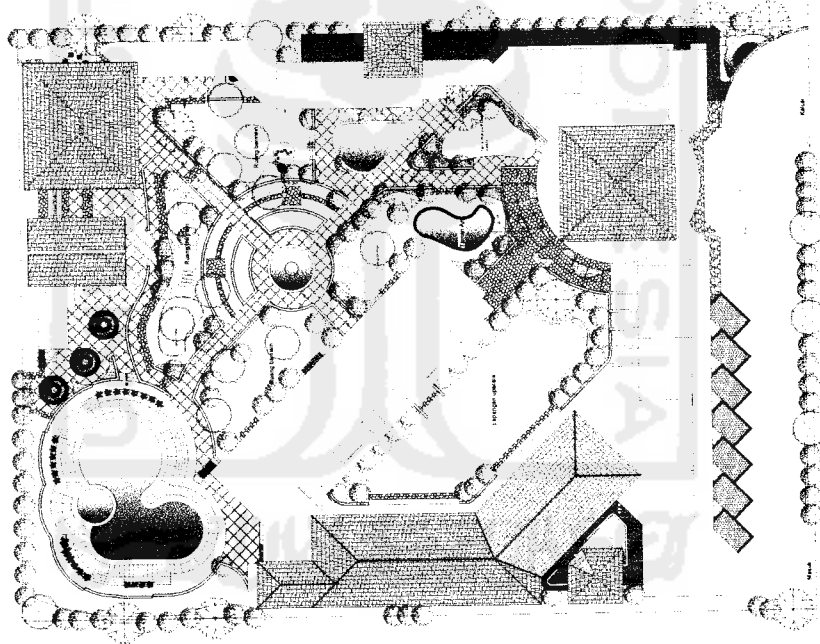
NAMA GAMBAR SKALA

SITUASI 1:200

NO. LBR JML LBR

2

PENGESAHAN









**TUGAS AKHIR**

DISKUSI LAKSANA  
PAKULIAH STRUKTUR DAN PERENCANAAN

PERIODE IV  
TAHUN AKADEMIK  
2006/2007

PEKERJAAN PADA PROSES BELAJAR DAN BERKAIN LANGSUNG  
DALAM ALAM DENGAN MENANFKATKAN POTENSI ALAM YANG  
MEMPERTAHKAN ASPEK KEAMANAN DAN KENYAMANAN

**TAMAN KANAK-KANAK  
YOGYAKARTA**

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA : DIJI ANGGRAJANI

NO. MHS : 02 812 167

TTD :

DOSEN PEMBIMBING

Ir. Hj Rini Darmawati, MT

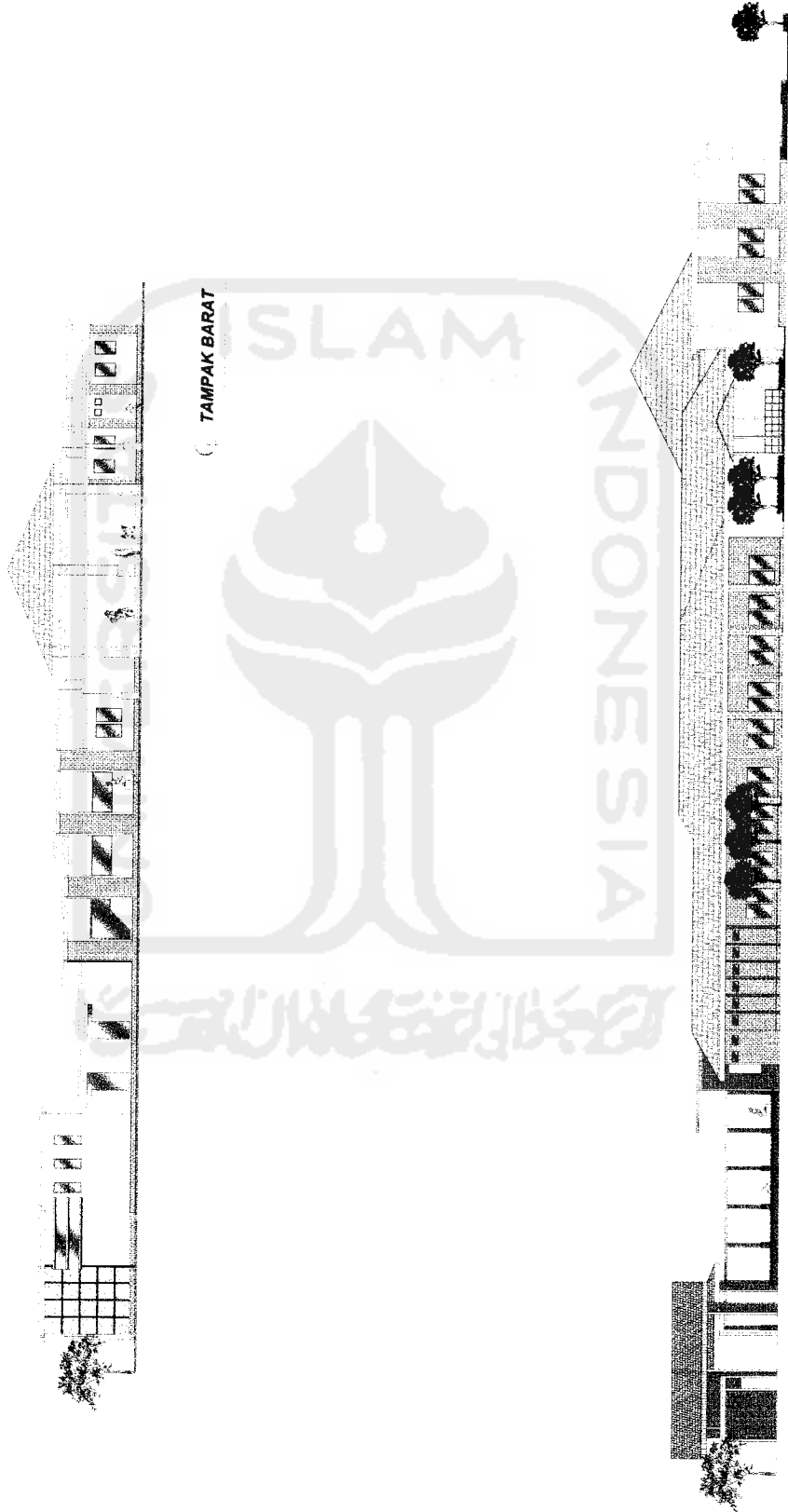
NAMA GAMBAR : SKALA

TAMPAK 1 : 1:100

NO. LBR : JML LBR

4

PENGOESAHAN



TAMPAK BARAT

TAMPAK UTARA



TUGAS AKHIR

ANALISA DAN PERANCANGAN  
MANGROVE TERBUKA, DAM, DAN PERENCANAAN

PERIODE II  
TAHUN AKADEMIK  
2008/2007

TAMAN KANAK-KANAK  
YOGYAKARTA

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA : DAH ANGGRAINI

NO. MHS : 02 012 187

TTD

DOSEN PEMBIMBING

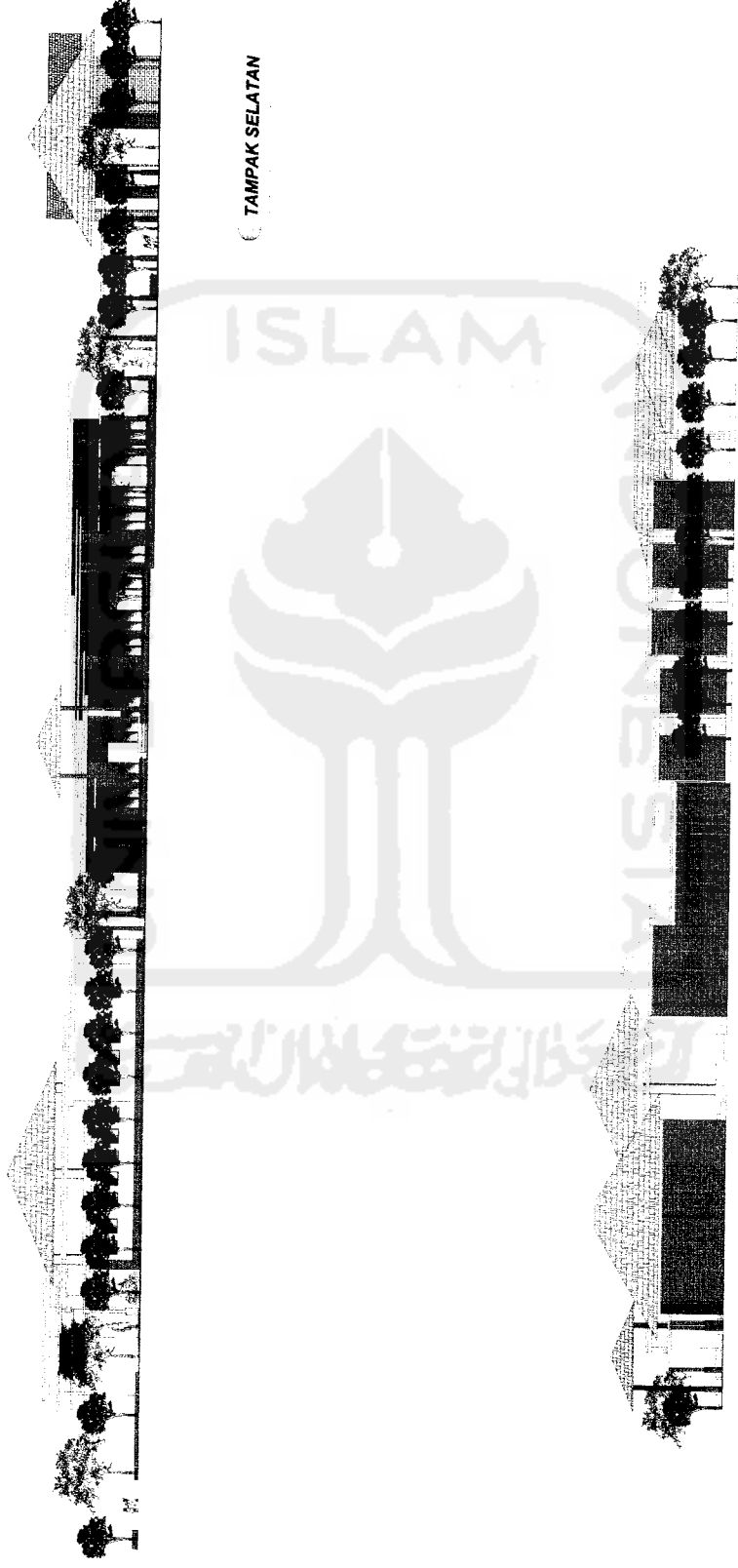
NAMA GAMBAR SKALA

TAMPAK 1:100

NO. LBR

JML LBR

PERGESERAN



TAMPAK SELATAN

TAMPAK TIMUR





**TUGAS AKHIR**

REKAYASA ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

PERIODE IV  
TAHUN AKADEMIK  
2006/2007

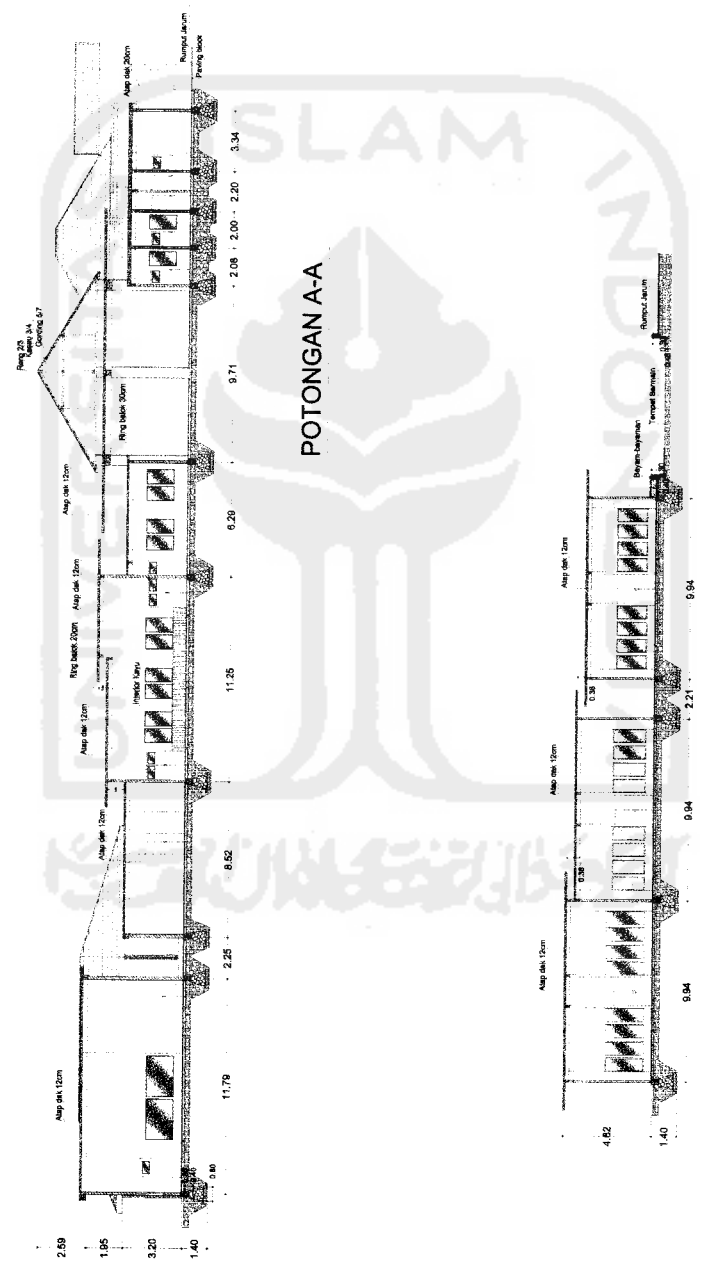
**TMAN KANAK-KANAK  
YOGYAKARTA**  
PENGUJIAN PADA PROSES REKLAMASI DAN BERKAWAN  
DENGAN MELAKUKAKAN POTENSI ALAM YANG  
MENYERAPKAN KEAMANNAN DAN KEAMARAN

IDENTITAS MAHASISWA  
NAMA : DAH ANGGRAM  
NO. MHS : 02 812 167  
TID :  
DOSEN PEMBIMBING  
K. HJ RINI DARMAWATI, MT

NAMA GAMBAR : SKALA  
POTONGAN : 1:100

NO. LER :  
JML LER :  
6

PENGESAHAN



POTONGAN A-A

POTONGAN B-B



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

PERIODE IV  
TAJUK  
ARABISIRIK  
0002027

TAMAN KANAK-KANAK  
YOGYAKARTA  
PENYAJIAN PADA PROSES BELAJAR DAN BERMAIN  
DEKATAN BERKAITAN POTENSI ALAM YANG  
MENGHAYATI KEAMANAN DAN KESEHATAN

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA : DULY ANGGRANI

NO. MHS : 02 812 167

TTD :

DOSEN PEMBIMBING

K. HJ. RINI DARMAWATI, MT

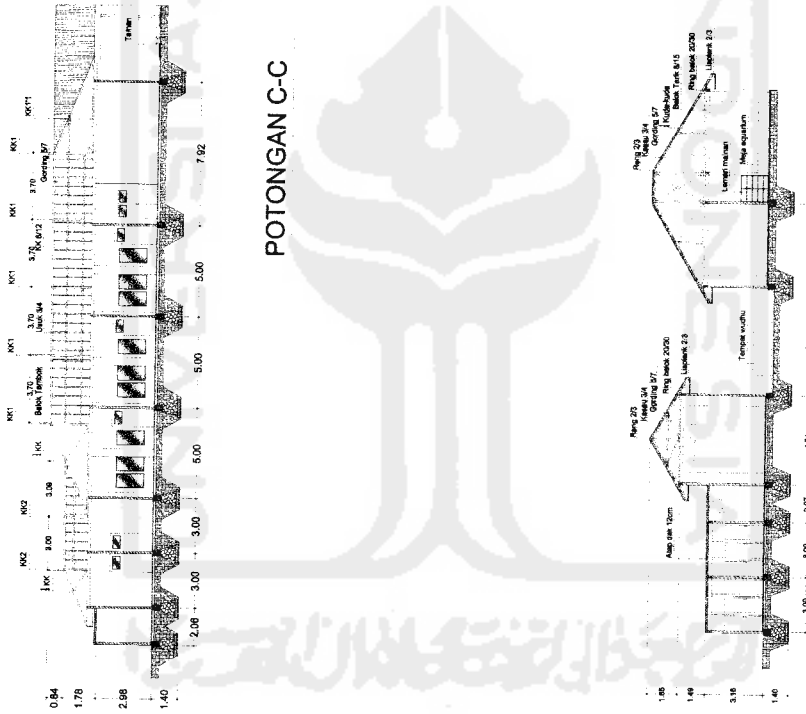
NAMA GAMBAR SKALA

POTONGAN 1:100

NO. LBR : 7

JML LBR

PENGESAHAN



POTONGAN D-D





TUGAS AKHIR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
JURUSAN TEKNIK SIPIL

PERIODE I  
TAHUN AKADEMIK  
2006/2007

TAMAN KANAK-KANAK  
YOGYAKARTA

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA : Dwi-Indrawati

NO. MHS : 0112107

TTD

DOSEN PEMBIMBING

Ir. Hj. Rini Darmawati, MT

NAMA GAMBAR : SKALA

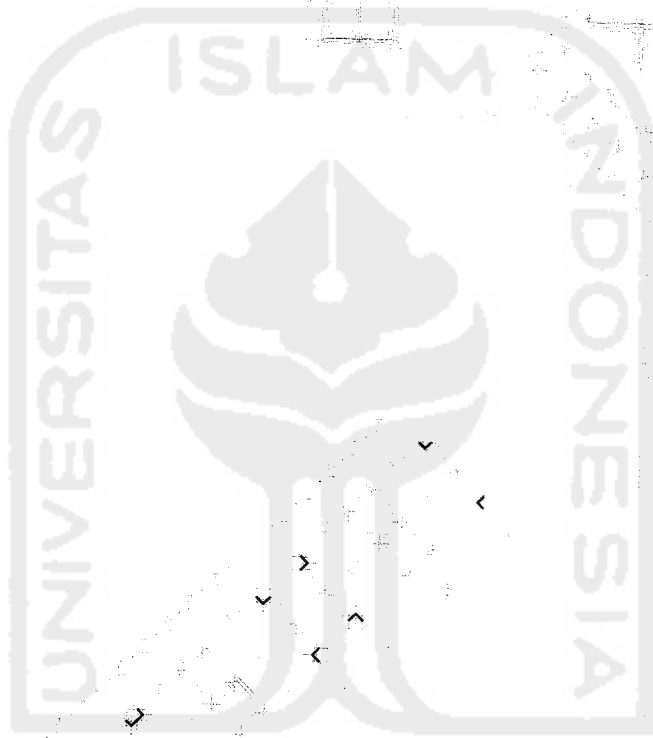
RENCANA : 1:100

PONDASI

NO. LBR : JML LBR

3

PENGESAHAN



UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



**TUGAS AKHIR**

DISUSUN OLEH:  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

PERIODE IV  
TAHUN AKADEMIK  
2009/2010

**TAMAN KANAK-KANAK  
YOGYAKARTA**

MEMANFAKANKAN POTENSI ALAM YANG MEREGUKAN KEKAWAAN  
DAN KEHYAMANNAN  
MENYINGKATKAN PROSES BELAJAR DAN MENINGKATKAN KEAKRABAN

**IDENTITAS MAHASISWA**

NAMA : DIAH ANGGARANI

NO. NIS : 8212107

TTD :

DOSEN PEMBIMBING

Ir. HJ. RINI DARMAWATI, MT

NAMA GAMBAR : SKALA

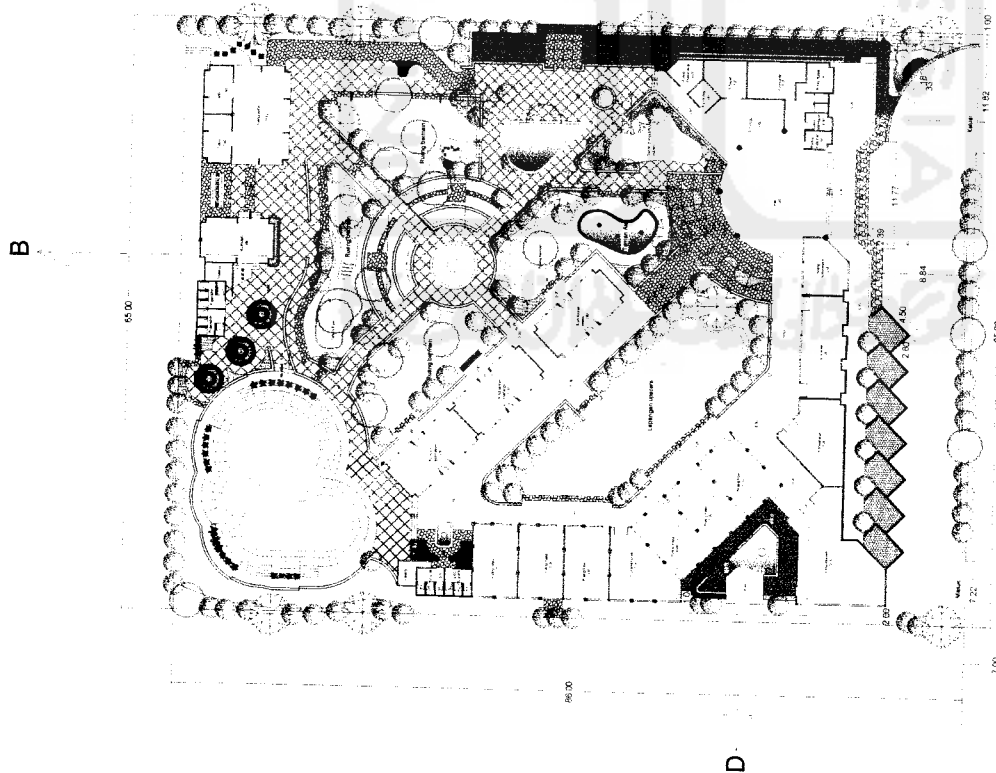
RENCANA : 1:200

LAJENKAP

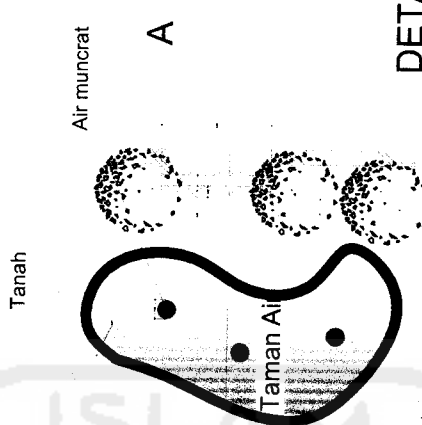
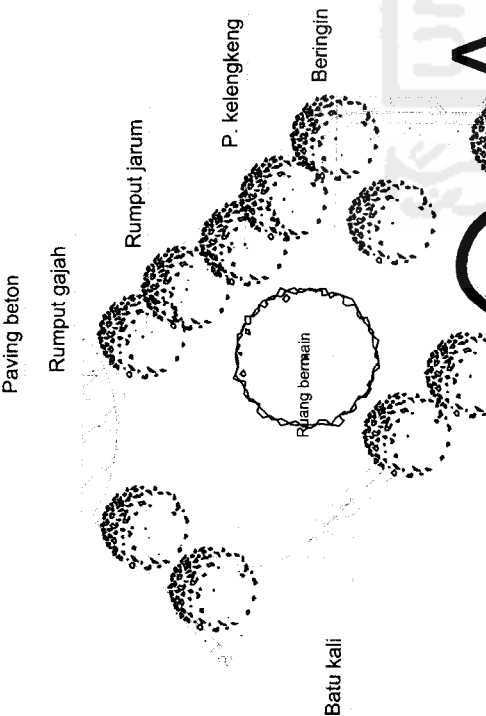
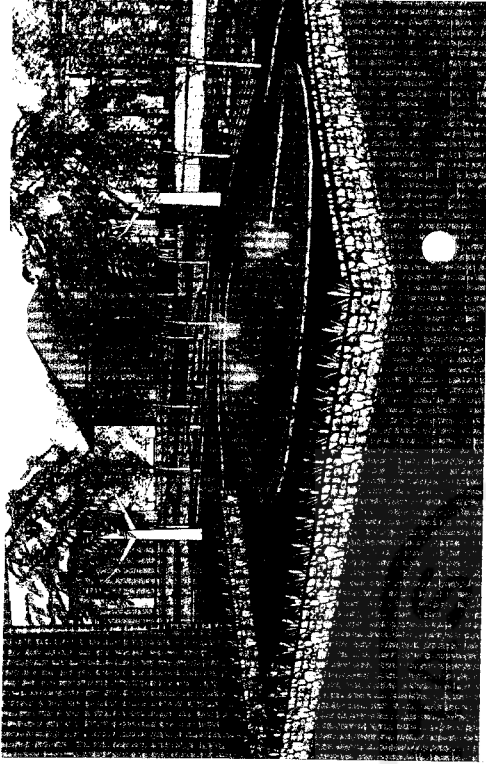
NO. LBR : 10

JML. LBR : 10

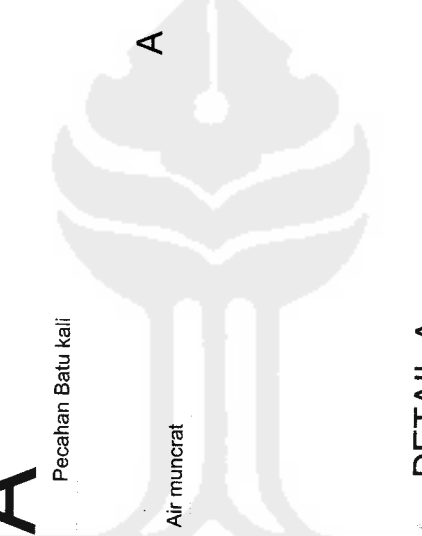
PENGESAHAN



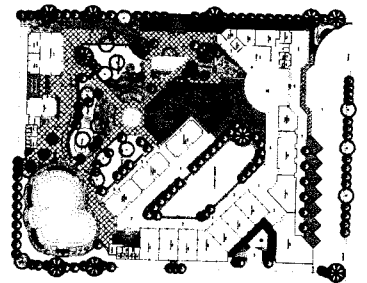
D



DETAIL A



DETAIL A



Pot bunga 30CM

Lantai keramik 40X40

Spesi

Katup penghisap

Alat pancur

Tangga batu kali

Paving beton

Saluran pembuangan dari pompa

Beton 8cm

Pecahan batu kali

Tanah padat

DETAIL A'

1:20





TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK DAN PERENCANAAN

PERIODE I  
TAHUN ANGGEMUK  
2006/2007

TAMAN KANAK-KANAK  
YOGYAKARTA

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA : DIAH ANGGRAINI

NO. NIS : 02 212 167

TTD :

DOSEN PEMBIMBING

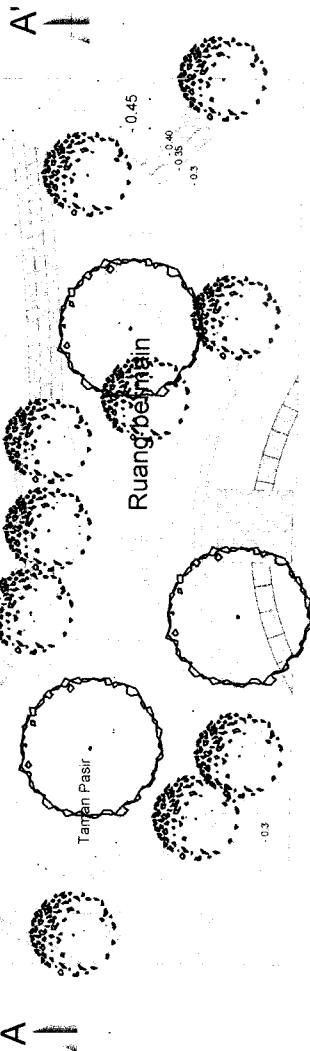
IR. HJ. RINI DARMAWATI, MT

NAMA GAMBAR : SKALA

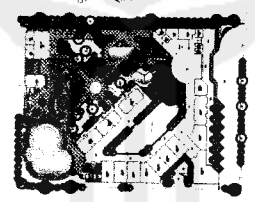
DETAIL B

NO. LBR : JML LBR :

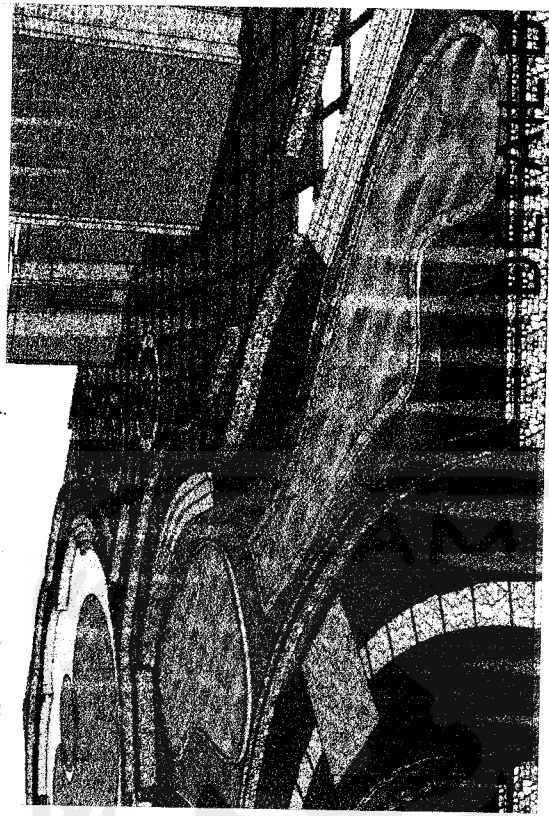
PENGESAHAN



DETAIL B  
1:50

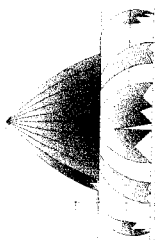


DETAIL A  
1:50



POTA  
1:50

Pembatas air bata expos

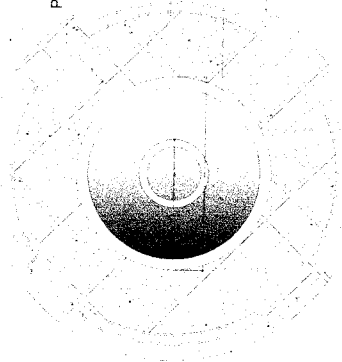


Pot bunga



Bata expos

Paving bata simp ikan



Rumput jarum

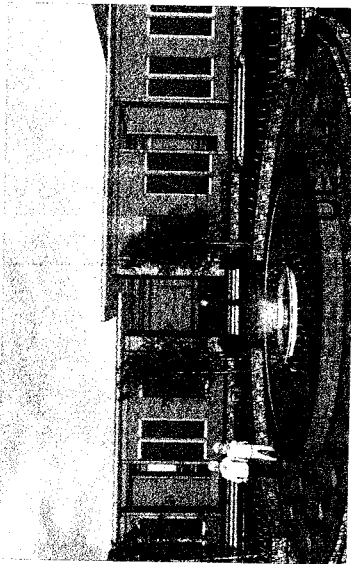
Rumput gajah

Pembatas air batu kali

Pot bata expos

DETAIL C

1:50



Area motor

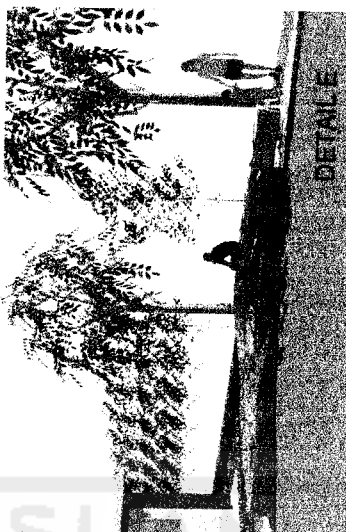
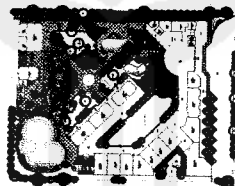
Paving bata

DETAIL E

1:50

POT DETAIL C

1:20

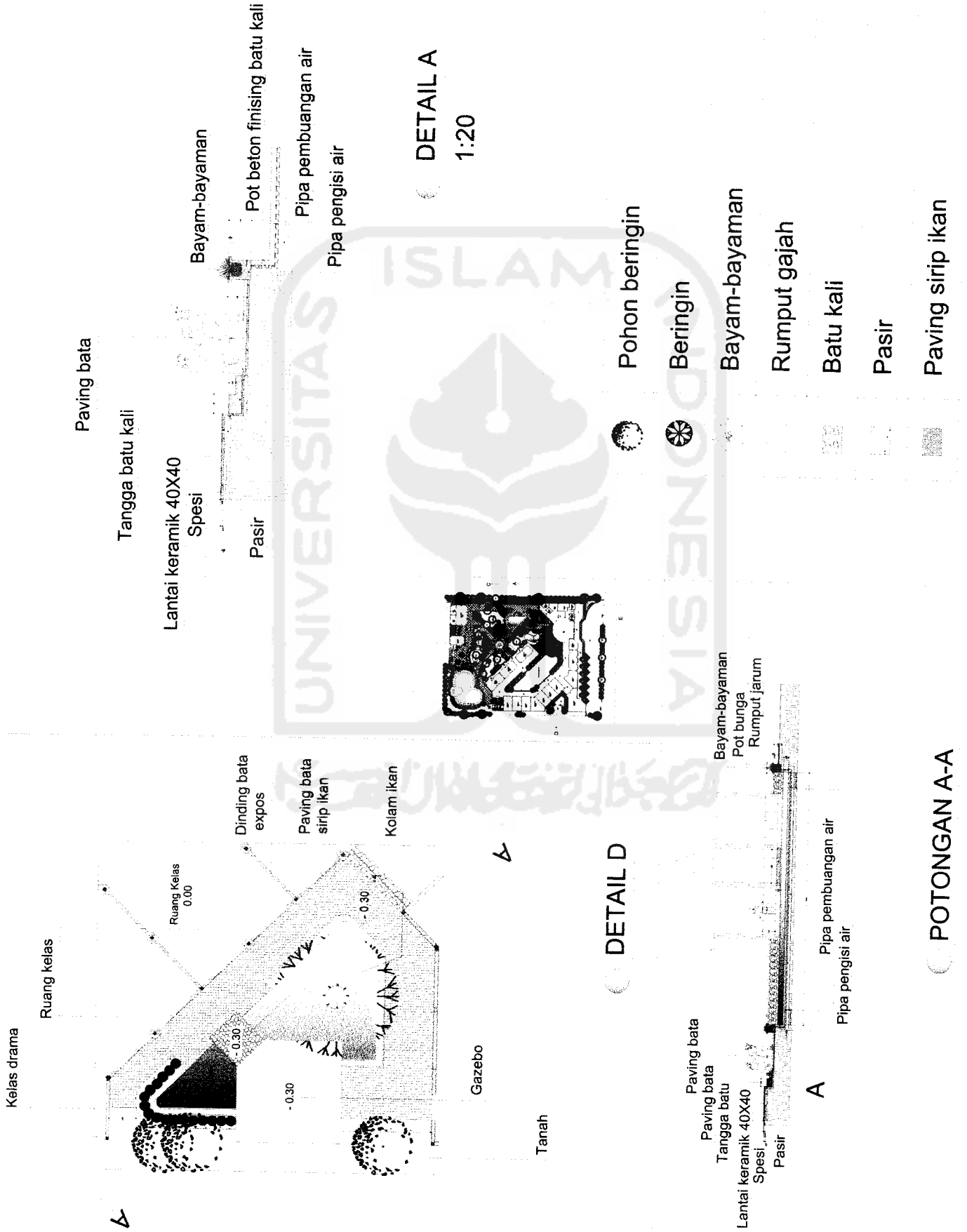


DETAIL E

Area pejalan kaki

POT DETAIL E

1:50



DETAIL A  
1:20

DETAIL D

POTONGAN A-A



**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

PERIODE IV  
TAHUN AKADEMIK  
2006/2007

**TAMAN KANAK-KANAK  
YOGYAKARTA**

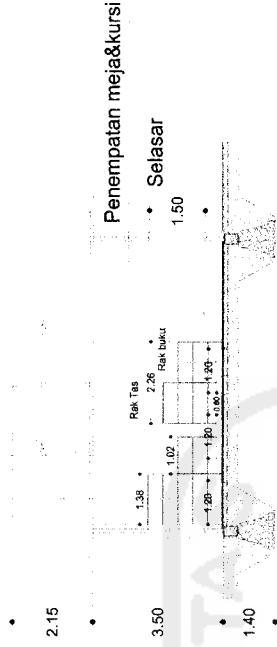
IDENTITAS MAHASISWA  
NAMA : DIAH ANGGRANI  
NO. MHS : 02512107  
TTD :  
DOSEN PEMBIMBING  
IR. HJ. RINI DARMAWATI, MT

NAMA GAMBAR : SKALA  
DETAIL RUANG : 1:30  
KELAS :

NO. LBR :  
JML LBR :  
15

PENGESAHAN

Lemari perlengkapan tidur  
Lemari mainan

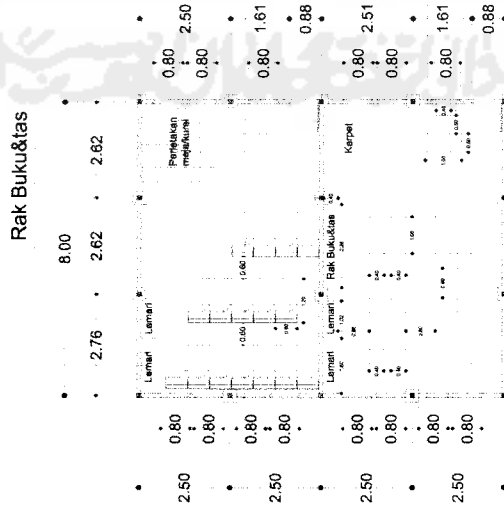


A ▲

Potongan A-A

B ▲

Lemari perlengkapan tidur  
Lemari mainan



A ▲

Denah Ruang Kelas

B ▲

8.01

Potongan B-B

2.15

3.50

1.40

8.01

1.50

0.80

0.32

0.70

1.00

1.00

0.35

1.99

1.38

1.02

2.26

Rak Buku

Rak Tas

Lemari

Seasar

1.50

0.80

0.32

0.70

1.00

1.00

0.35

1.99

1.38

1.02

2.26

Rak Buku

Rak Tas

Lemari

Seasar

1.50

0.80



**TUGAS AKHIR**

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

PERIODE IV  
TAHUN AKADEMIK  
2006/2007

**TAMAN KANAK-KANAK  
YOGYAKARTA**

IDENTITAS MAHASISWA  
NAMA : DAH ANGRANI  
NO. MHS : 03 912 107  
TTD :

DOSEN PEMBIMBING  
IR. HJ. RINI DARMAWATI, MT

NAMA GAMBAR : SKALA  
DETAIL RUANG : 1:50  
MAKNA :

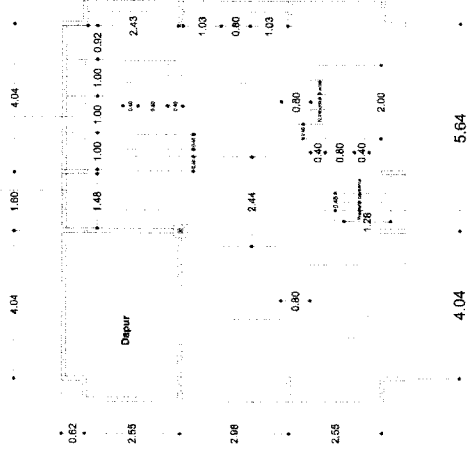
NO. LBR :  
JML. LBR :  
15

PENGESAHAN

**A**

**Lemari Mainan**

**Lemari Penyimpanan  
peralatan berkebun**



**Lemari Penyimpanan  
peralatan berkebun**

**Meja Tanaman**

**Meja Tanaman**

**Meja Tanaman**

**Meja Makan**

3.56

0.20

Meja tanaman

Lemari mainan

1.46

2.43

1.03

1.00

0.60

Balok tembok

Dinding bata

Meja makan

Wastafel

9.20

**Potongan A-A**