

## PRA SEKOLAH DI JOGYAKARTA

Desain bangunan yang mampu mewadahi multiple intelligence anak usia pra-sekolah

### 1.1 Latar Belakang

#### 1.1.1 Peran Keluarga dan Pendidikan Pra-sekolah pada Perkembangan Anak

Kualitas masa anak mencerminkan kualitas bangsa dimasa yang akan datang. Pendidikan usia dini (0-5 tahun) sangat berpengaruh pada perkembangan psikologi seorang anak. Berbagai penelitian menunjukkan lebih dari 50% perkembangan individu (terutama pertumbuhan otaknya) terjadi pada usia dini. Karena itu diperlukan suatu wadah yang tepat untuk dapat mengembangkan dan merangsang kecerdasan anak.

Peran orang tua, keluarga dan lingkungan merupakan bekal pengalaman sosial bagi anak. Pada umumnya pendidikan yang diberikan orang tua pada anaknya sebelum memasuki jenjang pendidikan formal (SD) adalah memasukkan anaknya pada kelompok bermain (playgroup), tempat penitipan anak (TPA), dan taman kanak-kanak (TK). Dari sini orang tua mengharapkan adanya pendidikan awal yang diterima oleh anak sehingga mulai tertanam nilai-nilai kehidupan pada anak-anak.

Pra-sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan yang bertujuan membantu mengembangkan kecerdasan anak dengan fasilitas kegiatan bermain dan belajar. Pendidikan pra-sekolah memberikan pengalaman sosial dan pengetahuan pada anak-anak dengan bimbingan para guru sehingga anak-anak dapat mengembangkan hubungan yang menyenangkan dengan lingkungannya. Dengan begitu biasanya anak-anak yang mengikuti pendidikan pra-sekolah dapat melakukan penyesuaian sosial lebih baik karena mereka belajar secara lebih baik untuk melakukan partisipasi aktif pada kelompok dibandingkan dengan anak-anak yang aktifitas sosialnya terbatas dengan anggota keluarga dan anak-anak dari lingkungan tetangga terdekat.

### 1.1.2 Perkembangan Pendidikan Pra-sekolah di Yogyakarta

Di Yogyakarta pendidikan pra-sekolah mulai tumbuh dengan pesat, dengan berbagai peminat dari kalangan bawah sampai dengan kalangan atas. Keterbatasan sarana dan prasarana merupakan kendala bagi seorang anak untuk mulai mengenal kehidupannya.

Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta mempunyai luas wilayah 3.185,80 km<sup>2</sup> dengan jumlah penduduk sebesar 3.102511 jiwa, yang terdiri dari 49,24% penduduk laki-laki atau sebesar 1.574.829 jiwa dan 50,76% penduduk perempuan atau sebesar 1.574.829 jiwa. Jumlah anak balita sebesar 6,22% dari jumlah penduduk atau sebesar 192.976 jiwa.

Fasilitas yang mewadahi kegiatan balita meliputi kelompok bermain (playgroup) dan tempat penitipan anak (TPA). Berdasarkan data statistik tahun 2001 jumlah anak dan fasilitas yang mewadahi aktivitas atau kegiatannya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

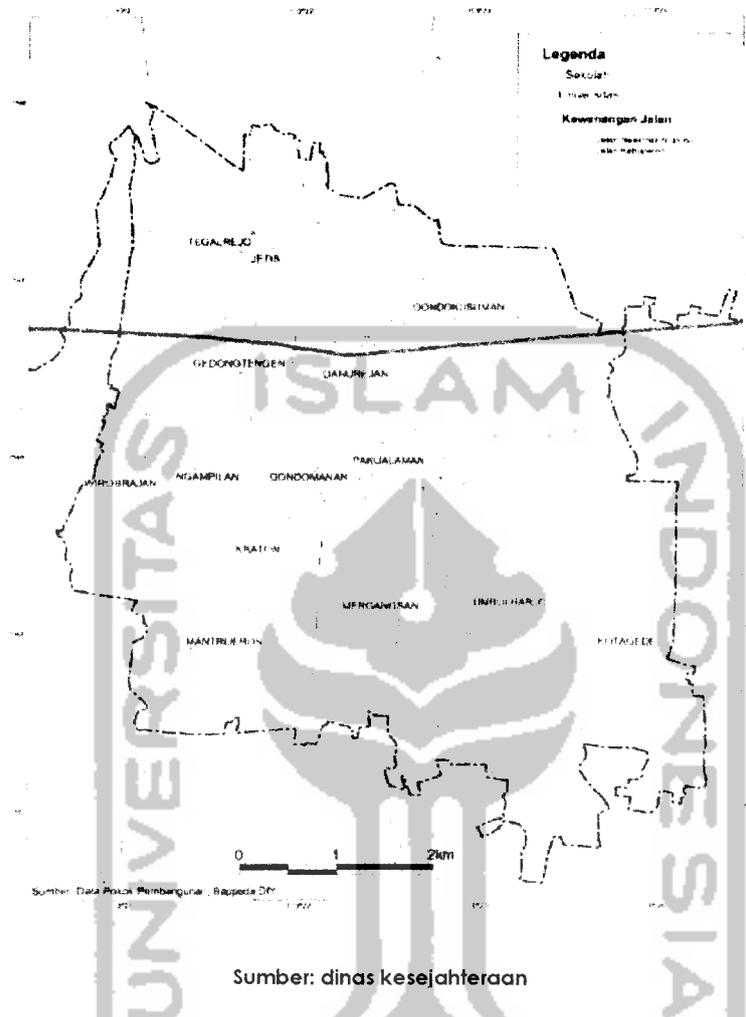
Sumber: Dinas Kesehatan dan Kesejahteraan Sosial 2001

Jenis fasilitas	Jumlah	Kapasitas
Kelompok bermain	23	800
Tempat penitipan anak	10	220
Jumlah	33	1020

Tabel 1.1 jumlah kelompok bermain di Yogyakarta

Dengan begitu dapat ketahui bahwa jumlah pra-sekolah yang ada di Yogyakarta sangat kurang menampung anak-anak untuk masuk ke pra-sekolah.

Peta persebaran kelompok bermain di Yogyakarta



Kecamatan	Jumlah kelompok bermain
Mantriweron	2
Kraton	1
Mergangsan	2
Umbulharjo	3
Kotagede	2
Gondokusuman	-
Danurejan	1
Pakualaman	2
Gondomanan	1
Ngampilan	2
Wirabrajan	2
Gedongtengen	1
Jetis	3
Tegalrejo	1
<b>TOTAL</b>	<b>23</b>

Dari sekian banyak fasilitas pra-sekolah bentuk pola kegiatannya kelihatan seperti sama, padahal jika diamati cukup dekat; banyak juga terdapat perbedaan antara suatu lembaga dengan lembaga lainnya. Perbedaan itu terdapat pada pendekatan belajar anak, yaitu: *Pendekatan akademik*, pra-sekolah yang sangat menekankan pada penguasaan membaca, menulis, berhitung dan menghafal., *Pendekatan nonakademik*, pra-sekolah yang sangat menekankan kepada aktivitas anak yang leluasa, menyediakan berbagai sarana bermain secara lengkap dan fokusnya pada perkembangan anak, baik fisik maupun yang lainnya. Dengan adanya perbedaan tersebut membawa dampak pada proses dan hasil belajar anak.

Pra-sekolah yang ada di Yogyakarta, dilihat dari lingkungan fisik bangunan, secara umum sebagian besar merupakan fasilitas yang dikelola oleh swasta dibawah naungan Dinas Kesehatan dan Kesejahteraan Sosial. Kondisi bangunan dari tempat tersebut banyak yang merupakan bangunan alih fungsi sehingga fasilitas-fasilitas yang ada serta pengorganisasian ruang cenderung dipaksakan. Padahal lingkungan fisik sangat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak untuk bereksplorasi dan belajar.

### 1.1.3 Pentingnya Pre-School di Yogyakarta

Pre-school yang baik adalah pre-school yang mampu mengembangkan dan merangsang kecerdasan anak dengan mewadahi kegiatan belajar dan bermain anak pra-sekolah, yang tidak hanya mengenalkan kemampuan akademik tetapi juga aspek lain yang bernuansa non akademik sehingga anak tidak hanya sekedar cerdas dalam akademik tetapi juga menjadi ceria dengan bermain, berimajinasi serta bebas berekspresi. Dengan begitu anak dapat berfikir dengan caranya sendiri untuk dirinya sendiri. Maka diperlukan adanya keseimbangan perpaduan antara pendidikan akademik dan nonakademik agar dapat terbentuk per-sechool yang ideal.

Macam kecerdasan anak yang perlu dikembangkan dalam pre-school disebut dengan Multiple Intelligence, yang meliputi:

- Word smart : Pandai mengolah kata. ( belajar berkomunikasi dengan baik)
- Picture smart : Pandai mempersepsikan apa yang dilihat. (menggunakan alat bantu visual: warna,dsb)
- Music smart : Pandai dalam hal music. (melibatkan musik dalam belajar)
- Body smart : Pandai dalam keterampilan olah tubuh dan gerak.
- Logic smart : Pandai dalam sains dan matematika. (memperkenalkan angka dan perhitungan).
- People smart : Pandai memahami pikiran dan perasaan orang lain. (belajar dengan teman/kelompok).
- Self Smart : Pandai dan peka dalam mengenali emosi diri sendiri.
- Nature smart : Pandai dan peka dalam mengamati alam. (Dalam belajar melibatkan alam dan mahluk hidup).

Untuk dapat mengembangkan dan merangsang Multiple Intelligence anak maka diperlukan suatu wadah sarana prasarana yang tepat untuk menampung semua kegiatan anak tersebut. agar anak dapat mengembangkan kreativitas serta bakat dan minat mereka dalam ilmu pengetahuan sejak dini.

Susunan ruang, warna serta texture merupakan faktor penunjang dalam mengembangkan kreativitas anak, karena menurut penelitian dengan warna, tekture serta bentuk ruang yang tepat dengan jenis kegiatan, dapat memacu serta merangsang semangat belajar anak. Maka selain program kegiatan yang baik diperlukan juga susunan ruang dengan komposisi warna serta tekture yang dapat meningkatkan minat anak untuk belajar. Selain itu citra visual bangunan sebagai identitas fungsi juga harus disesuaikan dengan citra bangunan sebagai sarana yang mewadahi kegiatan anak.

## 1.2 Permasalahan

### 1.2.1 Permasalahan Umum

Bagaimana perencanaan dan perancangan sebuah fasilitas pendidikan pra-sekolah yang sesuai dengan karakter anak pada usia tersebut.

### 1.2.2 Permasalahan Khusus

1. Bagaimana menciptakan pra-sekolah yang mendasari pada kemampuan multiple intelligence anak.
2. Bagaimana menciptakan desain bentuk, gubahan masa dan citra visual bangunan Pre-school sebagai sarana yang mewadahi aktivitas anak.

## 1.3 Tujuan dan Sasaran

### 1.3.1 Tujuan

Merancang sebuah fasilitas pra-sekolah yang mampu mewadahi Multiple Intelligence anak.

### 1.3.2 Sasaran

Menyusun konsep fasilitas pra-sekolah yang dapat menampung aktivitas anak dengan Multiple intelligence nya, sehingga menjadi sarana pendidikan dan bermain yang dapat meningkatkan kecerdasan dan kreativitas anak, juga didukung oleh citra visual bangunan yang sesuai dengan karakter anak usia pra-sekolah.

## 1.4 Keaslian Penulisan

Untuk menghindari kesamaan judul dan isi, sehingga ada perbedaan derajat yang berkaitan dengan judul dan permasalahan yang dibahas, tugas akhir yang digunakan sebagai acuan adalah sebagai berikut:

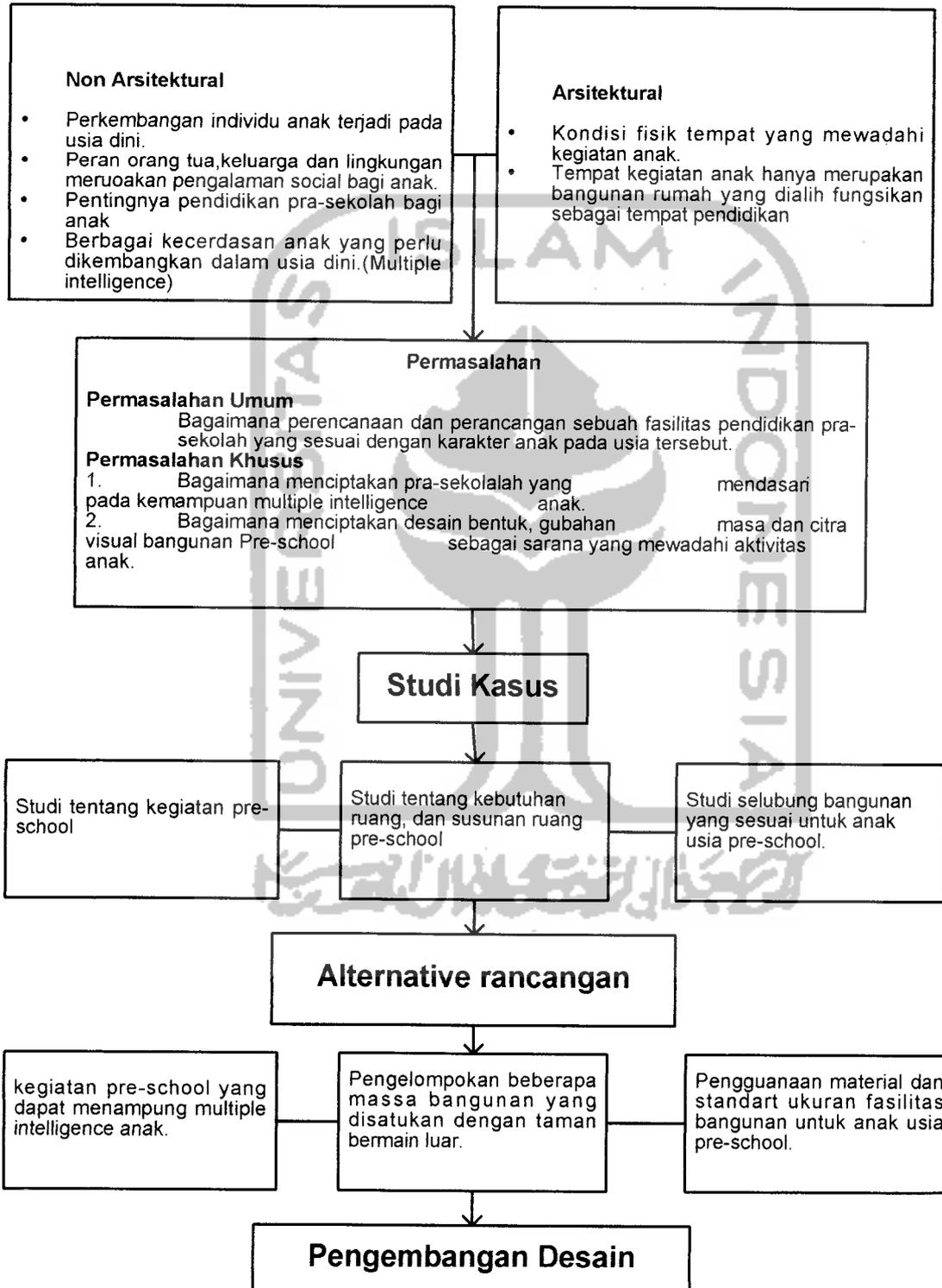
1. Judul : Taman Bermain Anak di Yogyakarta  
Penulis : Rochman Diansyah 94340113, JTA UII.  
Penekanan : Pendekatan konsep kualitas ruang yang mendukung Kedekatan orang tua dan anak.

2. Judul : Kids Center di Yogyakarta  
Penulis : Yulia Dinamanti 96340143, JTA UII.  
Penekanan : Citra bangunan melalui karakter dinamis anak  
Dengan jaminan keamanan dan keamanan.
3. Judul : Pre-School di Jogjakarta  
Penulis : Maike Anggraini / 99512127 / JTA UII / 2003  
Penekanan : Desain bangunan yang mampu mewadahi multiple  
Intelligence anak usia pra-sekolah.



1.5 Kerangka Pikiran

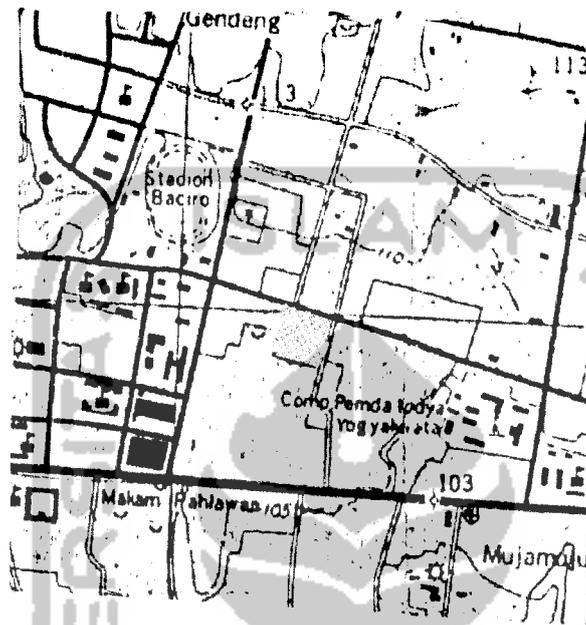
Latar Belakang



### 1.6 Spesifikasi proyek

Nama proyek : Pre School di Yogyakarta

Lokasi : Jl. Kenari Baciro  
Jogyakarta.



Alasan Pemilihan site :

1. Gondokusuman merupakan satu-satunya kecamatan yang belum memiliki fasilitas pendidikan pre-school usia 18 bulan-5 tahun.
2. Berdasarkan sensus tahun 2001, Jumlah anak-anak usia pra sekolah yang berada di kec.gondomanan 332 orang.
3. Akses pencapaian dan jalur transportasi mudah.
4. Berada dilingkungan pendidikan.
5. Tempat yang strategis dipinggir jalan besar namun tidak padat lalu lintas sehingga mendukung penampilan bangunan.
6. Tersedianya sarana dan prasarana infrastruktur.

batasan wilayah site :

1. sebelah utara berbatas dengan jalan utama, yaitu jl.kenari.
2. sebelah selatan berbatasan dengan sekolah dan rumah penduduk
3. sebelah barat berbatasan dengan jalan dan rumah penduduk
4. sebelah timur berbatasan dengan gedung among rogo.

Luasan site	: 10.000 m <sup>2</sup>
BCR	: 60%
Jumlah lantai	: 2 lantai
Pelaku kegiatan	: Siswa usia 18 bulan- 5 tahun Pengelola sekolah Guru Orang tua

Aspek arsitektural yang akan dikerjakan :

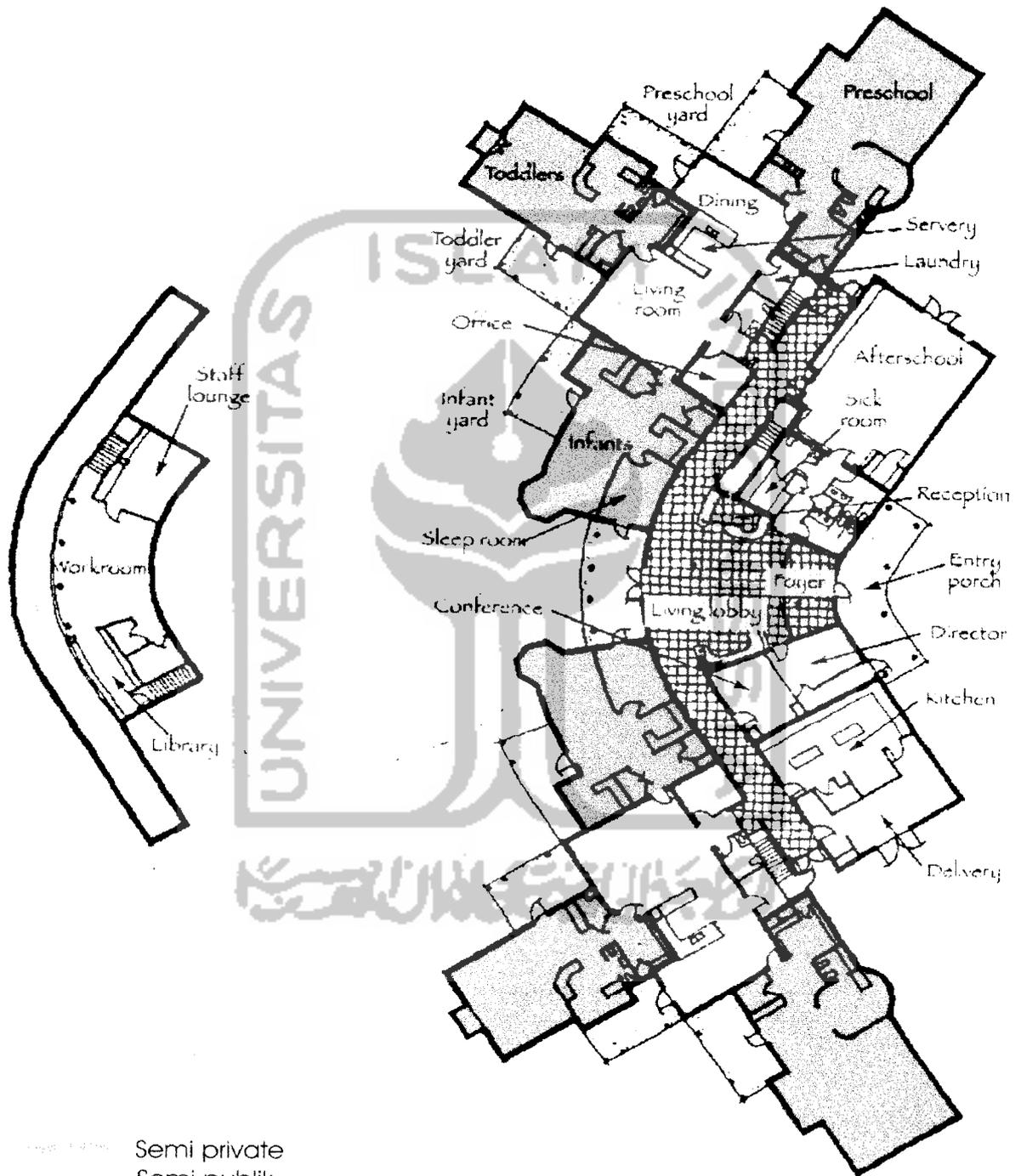
1. Kebutuhan bentuk dan susunan ruang yang sesuai dengan kegiatan anak untuk dapat memenuhi multiple inteligencinya.
2. Detail bangunan yang akan diolah adalah detail yang menunjang kecerdasan anak dari aspek intelligence anak sebagai berikut :

- **Word smart** : Pandai mengolah kata.  
Kemampuan untuk mengucapkan kata dan mengerti dengan kata tersebut, bentuk komunikasi dapat melalui lisan, tulisan, gambar, gerak tangan/tubuh atau perilaku tertentu. Keaktifannya dapat berada didalam dan luar kelas.
- **Picture smart** : Pandai mempersepsikan apa yang dilihat.  
Kemampuan mengerti dengan apa yang dilihat, kegiatan dengan mengenalkan gambar, menonton, mengenal benda, yang dibantu dengan alat visual seperti warna, tekture, multimedia elektronik dsb, dan bisa mempresepsikannya dengan kata-kata.
- **Music smart** : Pandai dalam hal music.  
Mengerti tentang bunyi-bunyian, dengan mengenalkan suara-suara binatang, alat musik, serta benda-benda yang dapat mengeluarkan bunyi-bunyian dan belajar juga untuk menirukannya.

- **Body smart** : Pandai dalam keterampilan olah tubuh.  
Belajar mengembangkan kemampuan fisik dengan belajar memegang dan menggunakan benda, duduk sendiri, merangkak/merayap, berjalan, keseimbangan tubuh, makan, memakai baju sendiri serta kekamar kecil sendiri.
- **Logic smart** : Pandai dalam sains dan matematika.  
Memperkenalkan angka dan perhitungan dengan gambar dan benda-benda yang ada disekitar, serta belajar sains dengan bermain dan berkreasi dengan tanah liat, air, lumpur, pasir, pewarna, adonan lem, kerta polos dan berwarna dsb.
- **People smart** : Pandai memahami pikiran dan perasaan orang.  
Belajar dengan teman/kelompok, berbagi benda dan membuat sesuatu dengan bersama-sama.
- **Self Smart** : Pandai dan peka dalam mengenali emosi diri.  
Memberi kesempatan anak untuk mempelajari dan mencoba hal baru dengan sendirinya dengan memberikan kepercayaan tersebut anak menjadi akrab dengan masalah dan cara mengatasinya. Misalnya dengan membiarkan anak untuk makan sendiri walaupun dengan berceceran, mengambil dan membawa sendiri barang-barangnya dll. Serta mengajarkan anak keterampilan untuk mengasah kemandiriannya, misalanya belajar ke kamar kecil, mencuci tangan sendiri, dan menyimpan benda pada tempatnya.
- **Nature smart** : Pandai dan peka dalam mengamati alam.  
Belajar dialam terbuka dan mengenal benda-benda yang ada di alam tersebut. Misalnya tumbuh-tumbuhan, hewan, air, tanah, matahari dsb.

1.7 Studi kasus

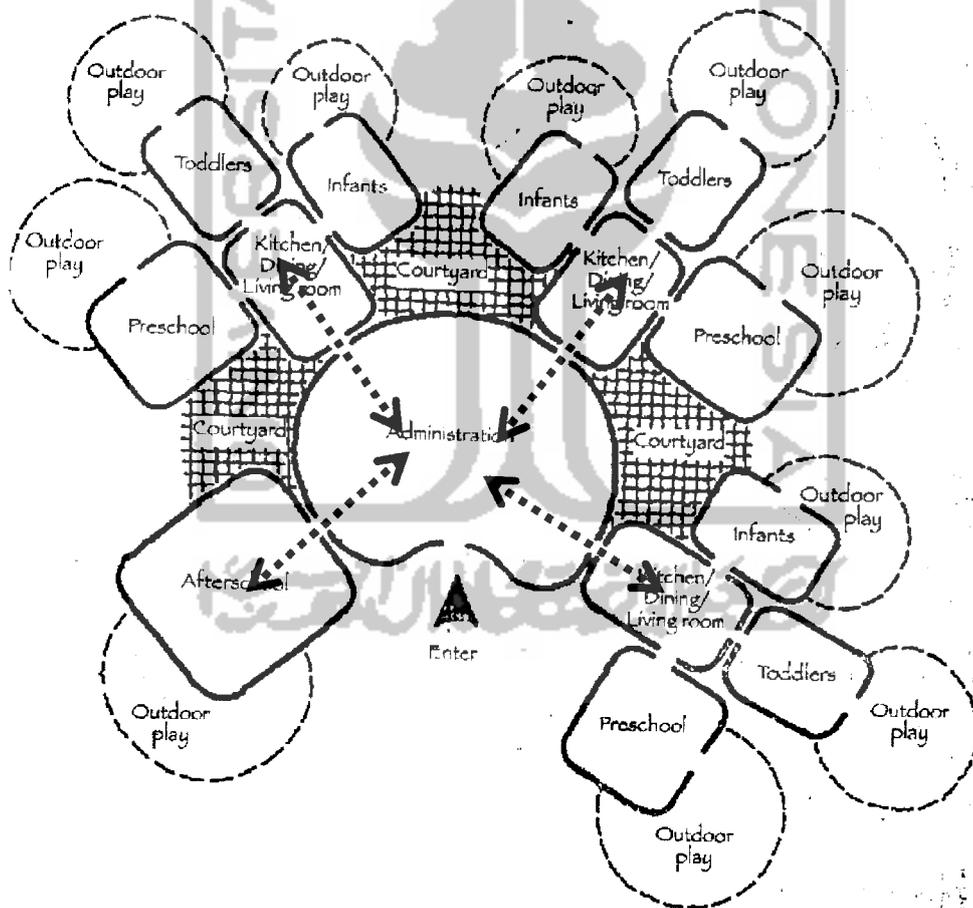
1.7.1 THE COPPER HOUSE CANADA



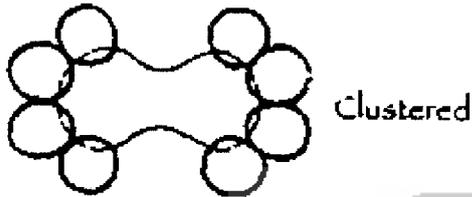
- Semi private
- Semi publik
- Ruang publik
- Private
- Sirkulasi bangunan linear

Sirkulasi bangunan yang linear menunjukkan suatu arah, dan menggambarkan gerak, pemekaran dan pertumbuhan anak. Karena karakter ruang yang memanjang maka terbentuk beberapa masa yang berulang. Kelemahan dari sistem linear dapat menimbulkan rasa kebosanan yang dapat menyerang anak. Untuk mengatasinya maka dapat ditempatkan elemen-elemen menarik bagi anak, misalnya penonjolan-penonjolan dinding atau pemberian ornamen yang menarik.

**Organisasi ruang The Copper House**

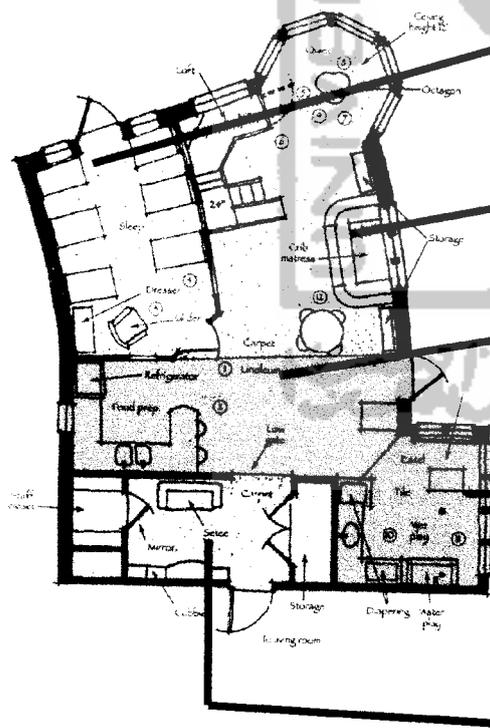


Pola ruang yang dipakai :



Merupakan komposisi dari beberapa masa yang terdiri dari perpaduan beberapa bentuk geometris, sehingga kesan yang ditimbulkan adalah fleksible. Karakter bentuk geometris yang dikelompokkan juga akan menimbulkan rangsangan pemahaman suatu obyek dengan berbagai macam pengolahannya.

Ruang kelas (infant room) pada The copper House



Sleep room, diletakkan dibagian belakang karena memerlukan ketenangan yang cukup untuk tidur sebab itu didekatkan dengan quiet zone.

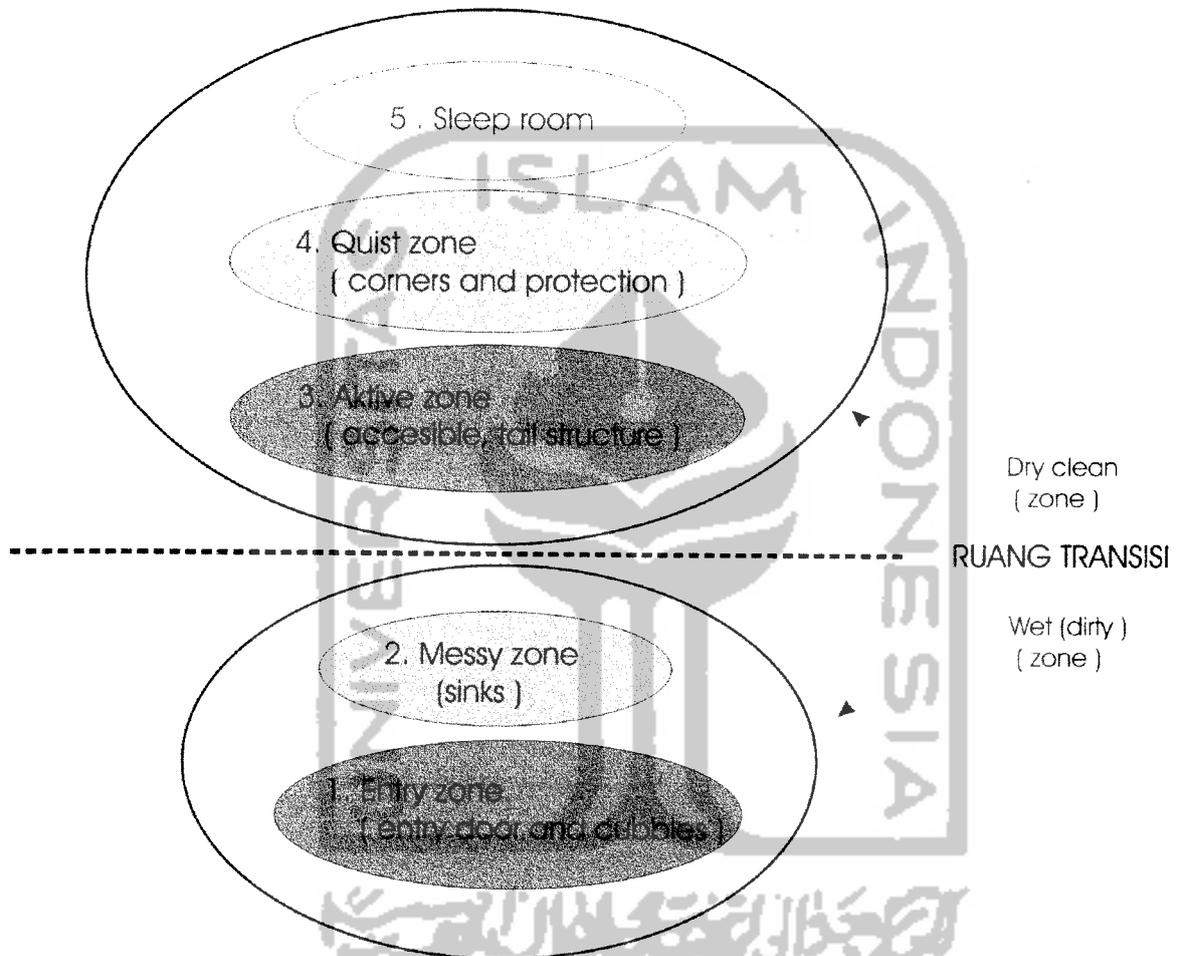
Quiet zone, melakukan kegiatan yang sifatnya memerlukan ketenangan, karena itu berada dibagian belakang ruangan.

Active zone, tempat melakukan kegiatan menggambar, bermusic dan tempat permainan lainnya, diletakkan ditengah karena sifatnya yang semi messy dan quiet

Messy zone, tempat melakukan kegiatan painting, eksperimen-eksperimen maupun permainan lainnya menyebabkan ruangan menjadi kotor/berantakan. Diletakkan di bagian depan namun terpisah dari entry, agak jauh dari sleep room dan quiet zone agar tidak saling mengganggu

Quiet zone, melakukan kegiatan yang sifatnya memerlukan ketenangan, karena itu berada dibagian belakang ruangan.

Ruang kelas di zoningkan sebagai berikut :



### 1.7.2 The Children House Norwegia

Pada Children house ini terdapat berbagai macam kelas/ program yaitu :

1. Pre- Toddler class

Diperuntukkan untuk anak usia 18 bulan- 2 tahun, yang sudah bisa berjalan. Dikelas ini anak pertama kali mengenal sekolah, kegiatan kelas ini mengacu pada melatih kemandirian anak dan untuk mengenal orang lain yang bukan dari lingkungannya.



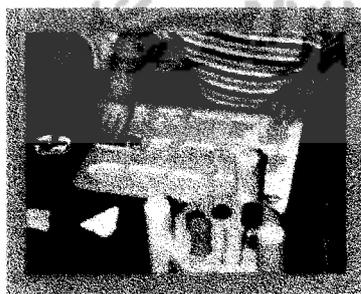
BABY PARTY

2. Toddler class

Untuk mengikuti kelas ini anak harus sudah berusia 2 tahun. Kegiatan dapat dilakukan bersama-sama orang tua dengan waktu tertentu.

Kegiatan yang ada dikelas ini adalah :

- Start of the day, yaitu memulai kelas dengan bermain puzzle atau adonan atau aktivitas permainan lainnya sehingga anak merasa nyaman berada dikelas.



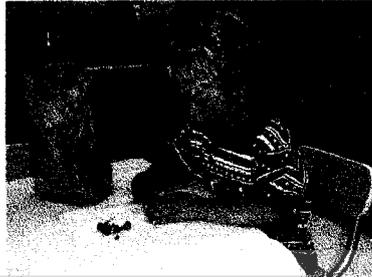
PUZZLE



TODDLER CLASS

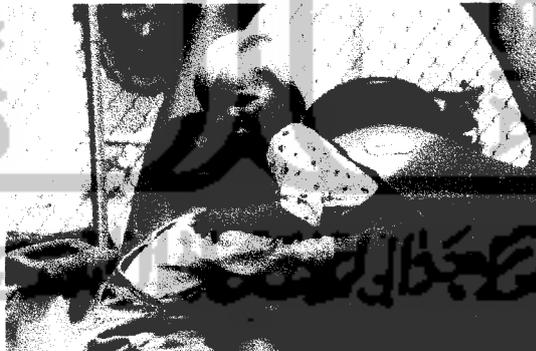
- Free play, melakukan kegiatan yang mengasah kreatifitas anak sesuai dengan tema yang diberikan, dimana anak bebas untuk

mengerjakannya dan dibantu oleh guru. Kegiatan dapat berupa menggambar, menggunting, mengelem.



CHILDREN AT WORK

- Circle time, belajar diskusi tentang lagu yang dinyanyikan dan cerita yang diceritakan oleh guru.
- Snack time, waktu bersosialisasi bersama teman-teman yang lain dengan makan bersama di ruang makan.
- Outdoor play, bila cuaca memungkinkan maka anak-anak dapat bermain diluar ruangan. Jenis permainannya antara lain, sepeda, scooter, ayunan, luncuran, bermain pasir, memanjat dan permainan lainnya.



BERMAIN DI LUAR RUANGAN

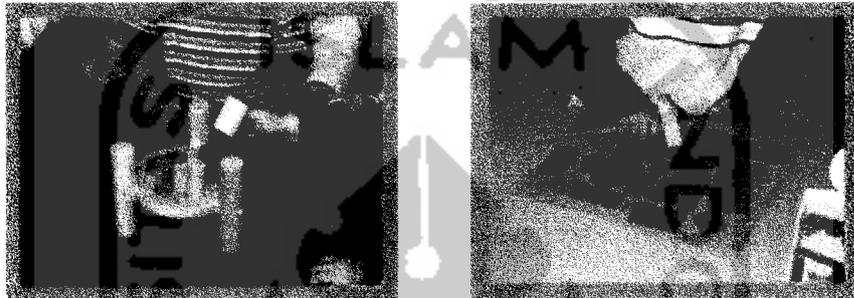
- Toilet and nappy changing, kegiatan ini tidak diharuskan dilakukan untuk setiap anak, yaitu belajar untuk ke toilet, membersihkannya dan mengganti.

### 3. Pre-school class

Untuk anak yang sudah berusia 3 tahun.

Kegiatan meliputi :

- Circle time, dimulai dengan mendiskusikan tema proyek hari ini, juga belajar menyanyi, cerita yang diceritakan dan anak-anak belajar untuk mendengar dan mengerti yang diucapkan. Selain itu kegiatan tersebut ada lagi beberapa kegiatan lainnya, art work, bermain pasir dan air, aktivitas grup.



BELAJAR MELAKUKAN SESUATU



ART WORK

- Lunch, waktunya bersosialisasi, makan bersama-sam dimeja makan sambil membicarakan kegiatan hari ini.
- Outdoor play, bila cuaca memungkinkan maka anak-anak dapat bermain diluar ruangan. Jenis permainannya antara lain, sepeda, scooter, ayunan, luncuran, bermain pasir, memanjat dan permainan lainnya.

4. Pre-kindergarden class

Untuk anak yang sudah berusia 4 tahun.

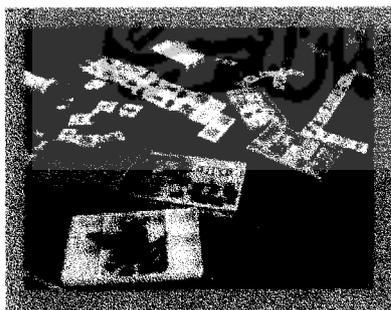
Kegiatannya meliputi :

- Circle time, memulai hari dengan bernyanyi dan belajar tanggalan, serta penjelasan tentang tema belajar hari ini, misalnya belajar tentang lagu, bahasa, adat istiadat, jenis makanan dsb.



KINDERGARDEN CLASS

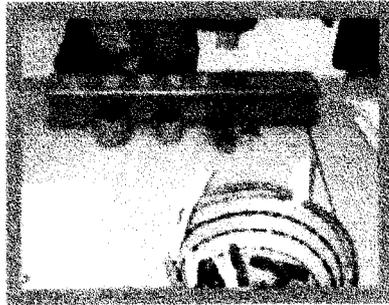
- Reading/ language, anak belajar mengenal huruf dan bunyinya serta belajar untuk menuliskannya. Dan belajar juga untuk mendengar dan mengucapannya.
- Number work, belajar mengenal angka, menambah dan membagi, bentuk, warna, susunan gambar dan warna, ukuran dan belajar melihat jam.



MENYUSUN HURUF DAN GAMBAR



MENYUSUN WARNA DAN BENTUKAN



BELAJAR TENTANG BERAT DAN BENTUK

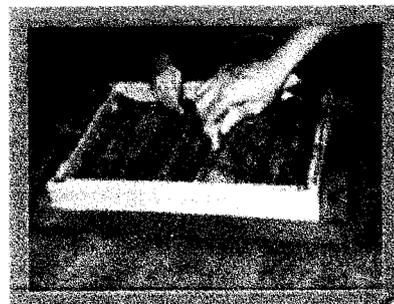
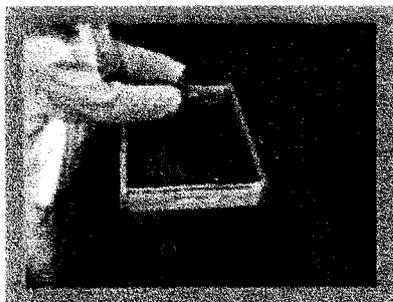
- Science, belajar IPTEK, mengenal computer dan sekali dalam seminggu anak belajar melalui percobaan, pengamatan dan belajar tentang alam sekitar, melingkupi :

- cuaca
- tubuh
- indera
- gerakan
- tumbuhan
- pertumbuhan.



RUANG BELAJAR DAN COMPUTER

- Music, belajar bernyanyi dan menari serta pengenalan alat musik.
- Arts and crafts, belajar tentang teknik melukis dan menggambar serta menuangkannya dalam bentuk 2 dimensi dan 3 dimensi.



PAINTING ART

- Cooking, belajar membuat makanan dan mengetahui bahan-bahan dasarnya, serta sekalian belajar matematika dengan menghitung.
- Outdoor and nature study, belajar dengan suasana luar ruangan serta bermain dengan permainan sepeda, scooter, ayunan, luncuran, bermain pasir dan air serta permainan lainnya.

Contoh beberapa permainan outdoor :

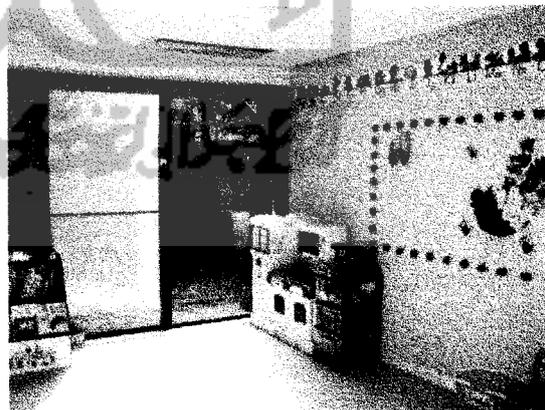


### 1.7.3 Amici School Japan

Amici school diperuntukkan untuk anak usia 1 tahun – 5 tahun, pembagian kelasnya sebagai berikut :

1. Twinkle class ( usia 1 tahun- 2 tahun )

Contoh kelas untuk twinkle class dan star class, menggunakan pintu kaca yang besar agar cahaya dapat masuk dan anak leluasa untuk melihat keluar ruangan.



2. Star class (usia 2- 3 tahun )



3. Rainbow class ( usia 3- 4 tahun )

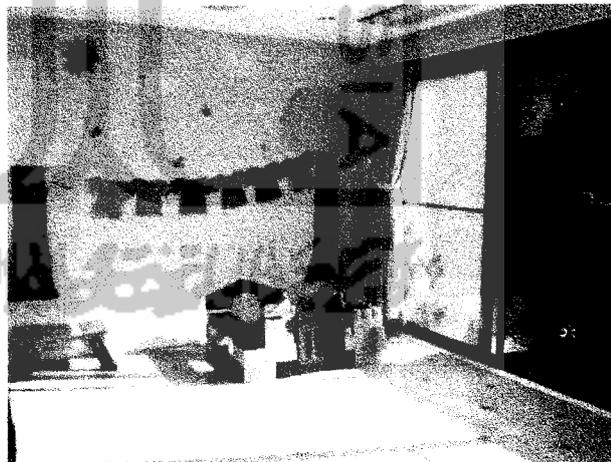


Kelas yang diperuntukkan untuk rainbow class, permainan dan skala furniture disesuaikan untuk anak usia tersebut.



4. Sunshine class ( usia 4- 5 ahun )

Kelas untuk sunshine class, permainan dan funiture disesuaikan dengan usia anak, ruangan langsung berhubungan dengan luar ruangan.



kurikulum sekolah ini adalah :

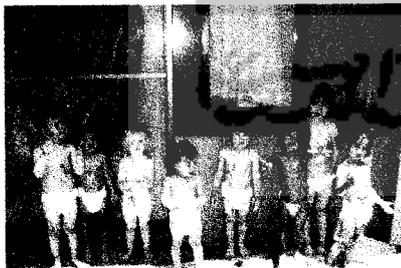
1. Essential daily life skill

- mengganti baju
- cara makan
- menggunakan bahasa yang baik
- berinteraksi dengan teman
- belajar etika dan kepribadian.



2. Pengembangan diri

- mengespresikan diri
- melakukan aktivitas-aktivitas kelas dan luar kelas
- bernyanyi, menari dan bermain dengan alat musik.



kids at wok out class



kids at work in class

3. Belajar dengan berbagaimacam budaya

- mengenal budaya japan
- belajar mengenal budaya lainnya.

4. Kemampuan dasar belajar
- kemampuan untuk mengerti.
  - Kemampuan berpikir secara kritis
  - Kemampuan bahasa
  - Kemampuan bergerak.



BELAJAR BERKEBUN

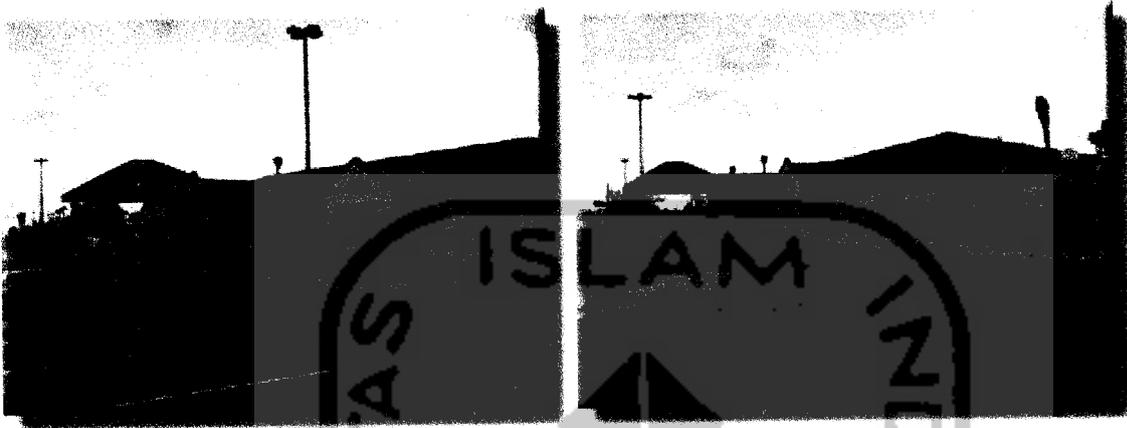


RUANG BERMAIN BERSAMA



#### 1.7.4 Childrens choice

##### Fasade dan skala bangunan



Jalur pencapaian ke bangunan tersamar, maksudnya agar mempertinggi efek perspektif bangunan sehingga dapat memproyeksikan apa yang ada dibelakang fasade depan bangunan.



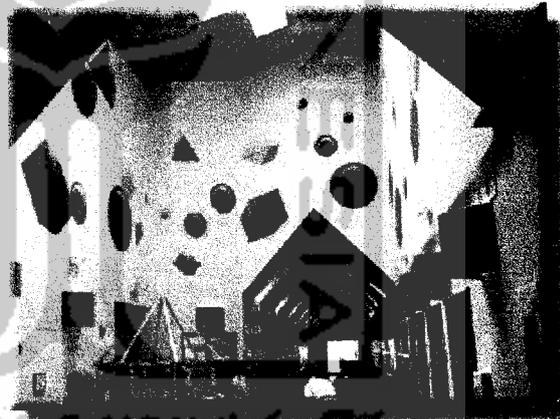
Pintu masuk bangunan menggunakan jalan masuk yang menjorok keluar sehingga menunjukkan fungsinya sebagai enterance dan memberikan pencahayaan di atasnya. Proporsi visual bangunan juga disesuaikan dengan anak agar anak lebih mudah memahami suatu bangunan.

### Koridor bangunan



Salah satu koridor atapnya dibentuk segitiga dan diberi ornament langit serta gantungan benda-benda, setiap kelas diberikan warna berbeda di tiap pintu dan jendelanya menurut kelasnya masing-masing, hal ini untuk memberikan kesan tidak membosankan bagi anak untuk berjalan dikoridor tersebut.

Koridor lainnya memiliki atap yang lebih tinggi sebagai skylight dan memiliki ornament yang berbeda pula, hal ini dilakukan juga untuk memberikan kesan tidak membosankan bagi anak serta memberikan pengalaman yang berbeda bagi anak.



### Proporsi interior

Ukuran proporsi jendela dan pintu disesuaikan dengan anak karena anak akan lebih mudah memahami bentukan yang ditangkap oleh penglihatannya. Karena itu skala disesuaikan dengan skala yang manusiawi bagi anak (sebagai pelaku utama ) dan orang dewasa yang juga sebagai pengguna fasilitas.

Lantai menggunakan material karpet, karena diusianya anak-anak memiliki kemungkinan besar untuk jatuh ketika berjalan/berlari sehingga untuk mengantisipasi diperlukan material yang lunak pada lantai.



Pada ruang kelas terdapat furniture yang proporsinya juga disesuaikan dengan anak agar anak dapat dengan mudah mengenal dan mengetahui fungsi dari benda tersebut. Lantai menggunakan lapisan kayu yang sebagian dilapisi karpet busa warna-warni, hal ini dilakukan agar anak mendapat pengalaman berbeda di tiap material tersebut.

Landscape bangunan terdiri dari playground, parkir dan service lainnya, Pada playground terdapat berbagai macam permainan outdoor, yang masing-masing memiliki material dasar berbeda-beda, antara lain rumput, pasir, tanah dan conblok dan diiapnya memiliki jenis permainan yang berbeda pula.



### 1.7.5 Gambaran pra-sekolah di Jogakarta

1. Taman balita Ceria (Jl. Cik Ditiro No.19)



Tampak depan taman balita Ceria

Fasilitas:

- Ruang kelas yang menjadi tempat kegiatan belajar ilmu pengetahuan, huruf dan angka, seni budaya, serta musik.



RUANG MAKAN



RUANG KELAS

- Playground
- Kolam renang
- Ruang aktifitas komputer
- Perpustakaan mini.

## 2. Preschool Bambini (Jl. AM Sangaji No.68b)

### Fasilitas:

- Ruang kelas yang menjadi tempat kegiatan kemampuan sensorik, berhitung, sosial budaya, kerajinan tangan, gerak dan lagu, pengenalan komputer dan video.
- Playground
- Ruang makan bersama.

