

### **BAB III**

## **FASILITAS PENDIDIKAN SEBAGAI WADAH ARSITEKTURAL PEMENUHAN KEBUTUHAN PENDIDIKAN ANAK**

### **3.1 FASILITAS PENDIDIKAN ANAK EKSPERIMENTAL DI YOGYAKARTA**

#### **3.1.1 Pengertian**

Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental adalah suatu wadah pemenuhan kebutuhan pendidikan anak ditingkat dasar, yang dikhususkan bagi anak berbakat dengan metode pengajaran menggunakan sistem pemerayaan dan program prcepatan atau akselerasi serta hal-hal yang berkaitan dengan sistem pendidikannya memperhatikan karakteristik psikologis perkembangan anak. Di tempat ini anak dididik dan diasuh secara profesional dan sekaligus diberikan konsultasi mengenai masalah anak.

Sebagai wadah pemenuhan kebutuhan pendidikan anak yang sangat penting sebagai dasar perkembangan anak, Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental ini merupakan suatu tempat yang terkondisi, bagi kegiatan anak-anak, dengan didukung oleh fasilitas-fasilitas penunjang dan wujud visual perwadahan yang mencerminkan dunia anak.

#### **3.1.2 Fungsi**

Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental sebagai salah satu sarana mekanisme pembinaan anak, merupakan pusat pelayanan pendidikan anak, yang mempunyai fungsi sebagai berikut ini.

1. Tempat mendidik anak sesuai dengan perkembangan dan bakatnya.
2. Memberi bimbingan pada anak dengan mengarahkannya pada bidang yang sesuai dengan bakatnya.

3. Memberi bimbingan dan konsultasi pada orangtua untuk meningkatkan pengetahuan serta keterampilannya dalam mengenal anak.

### 3.1.3 Tujuan

Merupakan tempat yang menjadi pusat pemenuhan kebutuhan pendidikan terutama bagi anak yang memiliki bakat khusus dengan pendekatan kegiatan edukasi sebagai fungsi dominan dalam :

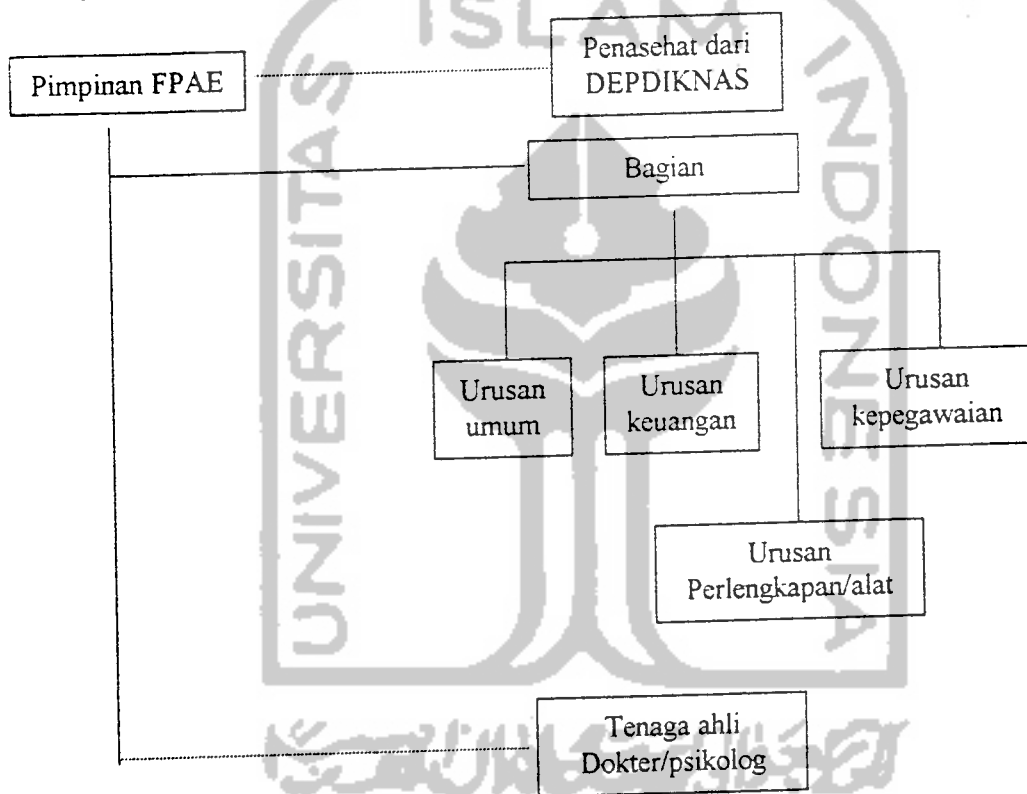
1. membantu orangtua untuk mendapatkan metode pendidikan yang terbaik bagi anak-anaknya dengan pendekatan psikologis anak, dan
  2. menghindarkan anak dari kemungkinan terlantar dalam pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani serta lingkungan sosialnya secara wajar.
- Sehingga pengembangan pertumbuhan dapat lebih baik, termasuk dalam merangsang serta mengembangkan bakat dan kreativitas anak.

### 3.1.4 Lingkup Pelaku dan Lingkup Pelayanan

- Lingkup pelaku dalam Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental ini adalah anak yang berusia 6-12 tahun (usia Sekolah Dasar) dengan syarat khusus :
  - a. Memiliki kemampuan intelektual (IQ) 140 atau lebih.
  - b. Memiliki bakat luar biasa yang sifatnya nonintelektif, seperti misalnya bakat musik dengan derajat yang tinggi.
- Lingkup pelayanan dalam Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental ini adalah melayani masyarakat umum yang memiliki anak berbakat dengan sasaran khusus beberapa kompleks pemukiman menengah keatas di sekitar lokasi.

### 3.1.5 Status Kepemilikan dan Pengelolaan

Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental ini dikelola oleh swasta (non Depdiknas), sehingga berhak untuk mengatur program kegiatan sendiri, tetapi masih dalam pengawasan Depdiknas. Sedangkan dana operasionalnya adalah dari yayasan, iuran dari anggota dan bantuan dari pihak lain, baik dalam maupun luar negeri.



----- = Hubungan tidak langsung

———— = Hubungan langsung

**Bagan 3.1**  
*Susunan Organisasi Pengelola*

## 3.2 ANALISIS KEGIATAN

### 3.2.1 Kegiatan dalam Fasilitas Pendidikan Anak

#### 3.2.1.1 Jenis Kegiatan

Jenis kegiatan yang terdapat pada Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental harus menyesuaikan dengan psikologis perkembangan anak. Jenis kegiatan yang diselenggarakan memperhatikan karakteristik perilaku anak yang meliputi kegiatan-kegiatan seperti dibawah ini.

##### a. *Kegiatan Pendidikan*

Kegiatan ini merupakan kegiatan utama yang terdapat setiap fasilitas pendidikan anak. Untuk menghasilkan kegiatan pendidikan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan psikologis anak, pendidikan yang diterapkan merupakan kegiatan pendidikan yang bersifat rekreatif, yaitu mendidik anak melalui sistem pembelajaran yang merangsang perkembangan bakat dan kreativitas anak.

Sifat pendidikan yang diberikan dapat berupa :

- Pendidikan Moral

Berupa pendidikan budi pekerti, mendidik anak ke arah manusia yang baik lahir batin serta bertanggung jawab atas segala perbuatannya.

- Pendidikan Ketuhanan Yang Maha Esa

Berupa penanaman dan memupuk kepercayaan akan adanya Tuhan Yang Maha Esa serta kasih sayang terhadap segala ciptaannya, toleransi atas agama dan sebagainya.

- Pengembangan pengenalan lingkungan hidup

Tiap anak mempunyai sifat ingin menyelidiki dan mendapatkan pengalaman atas alam sekitarnya. Maka disini diberikan bimbingan bagi anak dengan memperkenalkannya pada :

- a. sosial studis (mengenai manusia)
- b. natura studis (mengenai hewan, tumbuhan dan benda)

Prinsip pengajarannya berupa pengajaran bebas di alam terbuka sehingga anak mendapatkan ilmu secara langsung dari alam.

- Pengembangan pendidikan bahasa

Pendidikan ini berupa pengajaran Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris dengan metode pengajaran berupa :

- a. bercakap-cakap
- b. bercerita
- c. sandiwara
- d. dramatisasi
- e. mengucapkan syair

- Pengembangan pendidikan olahraga

- Pengembangan ungkapan kreativitas dan kesenian

Tiap anak mempunyai kebutuhan untuk mengekspresikan perasaan dan pikirannya dengan berbagai cara berupa :

- a. ungkapan kreativitas kesenian dengan media kreatif
- b. apresiasi musik

**b. Kegiatan Ekstrakurikuler**

Kegiatan ini bersifat tambahan dan pengembangan dari materi pelajaran yang telah diberikan. Tujuannya untuk lebih memfokuskan siswa pada bidang yang paling diminatinya. Kegiatan ekstrakurikuler yang diberikan berupa pengembangan bahasa, pengenalan komputer, pengembangan bakat seni dan olahraga anak.

**c. Kegiatan Medis**

Untuk menjamin pertumbuhan dan perkembangan anak, baik jasmani maupun rohani, diperlukan perawatan dan pengontrolan terhadap kesehatan jasmani dan rohani anak.

- Kegiatan Perawatan Jasmani

Personil : Dokter dibantu beberapa perawat kesehatan

Kegiatan : Melakukan pengontrolan dan pencegahan terhadap kemungkinan anak diserang penyakit.

- Kegiatan Perawatan Jiwa

Personil : Psikolog dibantu beberapa perawat

Kegiatan : Mengikuti perkembangan psikologis anak serta usaha-usaha peningkatannya.

Sedangkan kegiatannya meliputi :

1. Bagi petugas, setiap 6 bulan sekali di rontgen, dan bila ada wabah diberikan suntikan, disamping penjagaan kesehatan sehari-hari. Setiap petugas yang kurang sehat harus segera diobati.

2. Bagi anak-anak harus selalu diawasi kesehatannya, dengan pemeriksaan antara lain:
- pemeriksaan kesehatan umum dilakukan satu bulan sekali oleh dokter umum.
  - pemeriksaan kesehatan gigi dan mulut setiap tiga bulan sekali.
  - pemeriksaan kesehatan secara selintas setiap harinya dilakukan oleh perawat.
  - hal-hal khusus yang menyangkut perkembangan anak, dilakukan oleh psikolog tiap sebulan sekali. Dan pemantauan perkembangan anak secara rutin dilakukan satu bulan sekali.

**d. Kegiatan Administrasi**

Merupakan kegiatan yang menunjang kelancaran semua kegiatan di dalam Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental, meliputi :

- administrasi ke dalam, tentang kegiatan pendidikan anak
- administrasi kegiatan keluar
- pengelolaan pengeluaran dan pemasukan keuangan
- pengelolaan inventarisasi fasilitas dan pemeliharannya
- hubungan dengan orangtua siswa

Personil : tenaga-tenaga administrasi/sekretaris

Kegiatan : melaksanakan pekerjaan administrasi, penyediaan alat-alat dan pengisian laporan lainnya.

**e. Kegiatan Servis dan Penunjang**

Merupakan kelengkapan yang memberikan pelayanan pada kegiatan Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental.

- Personil : tenaga pembersih, tukang masak, tukang kebun dan penjaga
- Kegiatan : melaksanakan kegiatan perawatan bangunan sekolah dan menjaga keamanan sekolah.

### 3.2.1.2 Pelaku Kegiatan

a. Anak

Kegiatan disini adalah anak berbakat yang berusia 6-12 tahun (dengan tingkat kecerdasan diatas rata-rata siswa SD biasa), yang menjadi obyek utama pelayanan Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental.

b. Orang tua

Orang tua disini adalah orang tua siswa yang belajar di sekolah ini, yang mempunyai kepentingan terhadap pelayanan kesejahteraan anak.

c. Kepala Sekolah

Bertanggung jawab akan terlaksananya seluruh proses pelayanan dalam Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental ini.

d. Guru

Bertugas mendidik dan melayani kebutuhan fisik dan psikologis anak.

Guru yang mengajar merupakan tenaga pengajar profesional dibidangnya. Diutamakan guru-guru yang memiliki pengalaman dalam pengembangan kreativitas anak.

e. Petugas Administrasi

Membantu tugas kepala sekolah dalam melaksanakan urusan administrasi yang mencakup urusan administrasi, kepegawaian, keuangan dan urusan rumah tangga.



## f. Psikolog

Bertugas menyelenggarakan bimbingan dan konsultasi dalam rangka pemecahan masalah maupun membantu orang tua dalam pembinaan anak yang sesuai dengan perkembangan psikologis anak.

## g. Dokter dan perawat

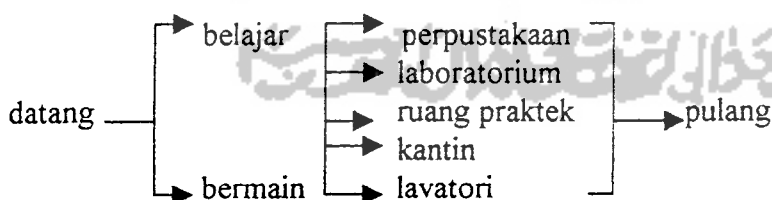
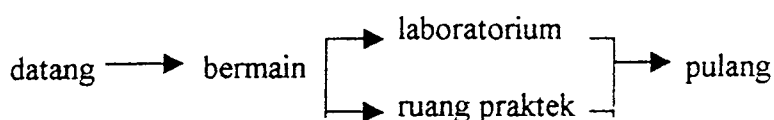
Bertugas untuk menyelenggarakan perawatan kesehatan anak baik yang bersifat preventif maupun kuratif.

## h. Petugas servis

Tenaga-tenaga yang ikut menunjang pelaksanaan pelayanan di Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimetal, seperti petugas kantin, cleaning service, tukang kebun dan penjaga sekolah.

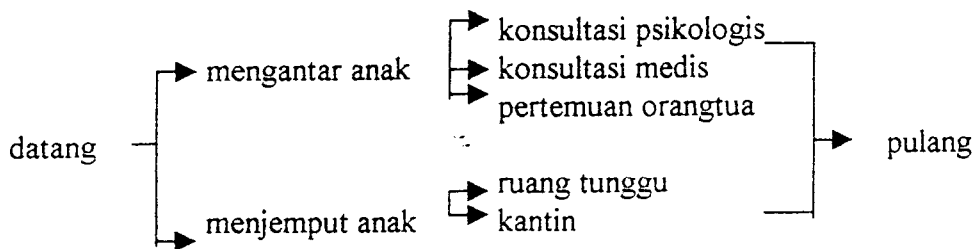
## 3.2.1.3 Pola Kegiatan

## a. Anak

IntrakurikulerEkstrakurikuler

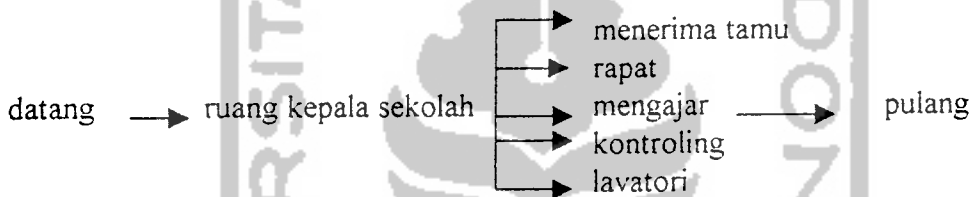
**Bagan 3.2**  
**Skema Pola Kegiatan Anak**

**b. Orang tua**



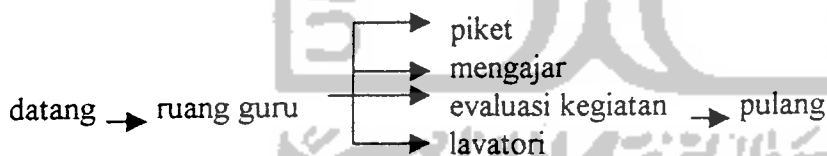
**Bagan 3.3**  
*Skema pola Kegiatan Orangtua*

**c. Kepala Sekolah**



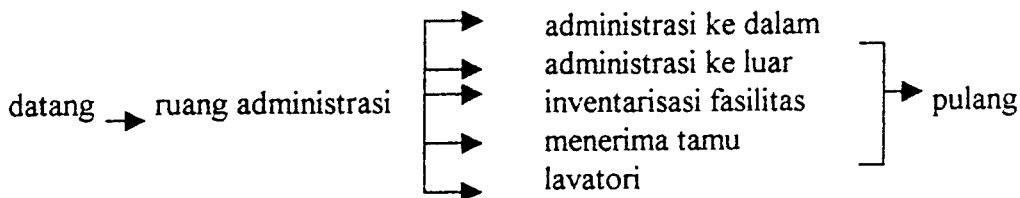
**Bagan 3.4**  
*Skema Pola Kegiatan Kepala Sekolah*

**d. Guru**



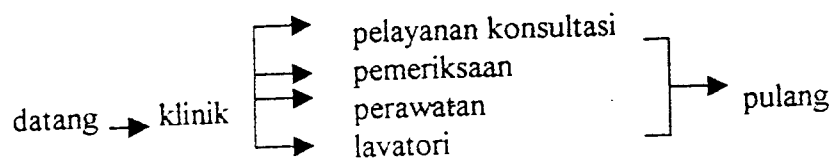
**Bagan 3.5**  
*Skema Pola Kegiatan Guru*

**e. Petugas Administrasi**



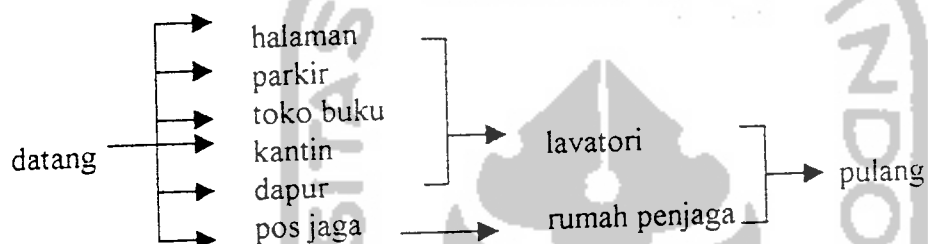
**Bagan 3.6**  
*Skema Pola Kegiatan Petugas Administrasi*

f. *Medis*



**Bagan 3.7**  
*Skema Pola Kegiatan Medis*

g. *Servis*



**Bagan 3.8**  
*Skema Pola Kegiatan Servis*

### 3.2.2 Kapasitas Perwadahan

a. *Jumlah siswa*

Berdasarkan data dari Depdiknas jumlah siswa rata-rata dalam satu kelas di Kodya Yogyakarta mencapai 40-50 siswa. Jumlah ini termasuk sangat besar untuk penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar yang akan mempengaruhi perkembangan kreativitas siswa. Menurut Gary T. Moore<sup>1</sup> bagi anak-anak, jumlah individu dalam kelompok kecil yang ideal terdiri dari 14-15 anak, kelompok yang lebih besar yang masih dapat ditolerir terdiri atas 60-75 anak. Kapasitas ruang kelas yang ideal untuk kegiatan belajar mengajar yang efektif memiliki jumlah siswa maksimum 20 anak.

<sup>1</sup> Gary T. Moore, Recommendation for Child Care Centers, Center for Architecture and UrbanPlanning Research, Univ. of Winconsin-Milwaukee, Milwaukee, 1979.

Kelas dengan jumlah murid yang besar akan mengganggu perkembangan kreativitas anak.

Untuk Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental jumlah level yang ada adalah 6 tingkatan yang masing-masing terdiri dari 2 kelas.

Jadi jumlah keseluruhan siswa yang ditampung adalah :

$$6 \times 2 \times 20 = 240 \text{ siswa.}$$

**b. Tenaga Pengajar**

Setiap kelas yang ada berada dibawah tanggung jawab 1 orang guru. Minimum terdapat 12 orang guru dalam sekolah ini. Ditambah 3 orang guru pengajar yang juga bertugas piket bergantian. Dalam pelaksanaannya sekolah ini juga dibantu oleh pengajar tidak tetap seperti mahasiswa PKL atau petugas penyuluh dari berbagai instansi yang diundang.

**c. Tenaga Medis**

Untuk menjalankan kegiatan dan program medis, dibutuhkan tenaga antara lain :

1 orang dokter umum yang berkunjung satu bulan sekali.

1 orang dokter gigi yang berkunjung setiap tiga bulan sekali.

1 orang psikolog yang berkunjung setiap satu bulan sekali.

3 orang perawat, yang bertugas membantu dokter dalam pemeliharaan kesehatan sehari-hari.

*d. Tenaga Administrasi*

Jumlah personil kepengurusan untuk mengelola kegiatan pada Fasilitas Pendidikan

Anak Eksperimental, sebagai berikut :

- Pimpinan : 1 orang
- Wakil pimpinan : 1 orang
- Sekretaris : 2 orang
- Unit Tata Usaha : 5 orang
- Resepsionis : 2 orang

*e. Tenaga Pengatur Rumah Tangga*

Terdiri dari :

- petugas kantin : 3 orang
- cleaning service : 3 orang
- tukang kebun : 2 orang
- penjaga sekolah : 1 orang



### 3.3 ANALISIS TATA RUANG

#### 3.3.1 Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang

Pendekatan besaran ruang pada Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental ini mempertimbangkan faktor-faktor, seperti :

1. standar dimensi,
2. kelancaran dan kenyamanan kegiatan, dan
3. tuntutan karakteristik ruang.

Pada Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental ini, standar besaran atau dimensi diambil dari *Time Saver Standart* (J.D Chiara dan J. Callender, 1983), *Architects Data* (Ernst Neuert, 1980) dan *Pattern for Designing Children's Center* (Fred Linn Osmon). Sedangkan untuk perhitungan didasarkan pada standar ruang gerak individu dan perabot, prosentase dari kapasitas dan besaran materi.

Asumsi jumlah pelaku kegiatan adalah sebagai berikut :

- siswa = 240 anak
- pengajar = 15 orang
- pengurus = 11 orang
- tenaga medis = 6 orang
- tenaga servis = 9 orang

Ungkapan macam ruang dan perhitungan besaran ruang diuraikan dibawah ini :

a. *Kelompok Ruang Utama*

Macam Ruang	Asumsi/Standar	Besaran
1. Ruang kelas	Standar 3 m <sup>2</sup> /anak 20 anak + sirkulasi 20%	± 72 m <sup>2</sup>
2. Laboratorium (bahasa, komputer, pengetahuan alam)	Standar 3 m <sup>2</sup> /anak 20 anak + sirkulasi 20%	± 72 m <sup>2</sup>
3. Ruang praktek (keterampilan, musik)	Standar 2 m <sup>2</sup> /anak 40 anak + sirkulasi 20%	± 96 m <sup>2</sup>
4. Perpustakaan	Standar 3 m <sup>2</sup> /anak 150 anak + sirkulasi 20 %	± 540 m <sup>2</sup>
5. Ruang olahraga	Asumsi	± 100 m <sup>2</sup>
6. Ruang kepala sekolah	Standar office planning + asumsi perabot dan gerak	± 25 m <sup>2</sup>
7. Ruang tamu	Asumsi	± 25 m <sup>2</sup>
8. Ruang guru	Asumsi 6 m <sup>2</sup> /guru 15 guru + sirkulasi 30 %	± 117 m <sup>2</sup>

b. *Kelompok Ruang Penunjang*

Macam Ruang	Asumsi/Standar	Besaran
1. Parkir umum	Asumsi 20 orang bermobil Standar 30 m <sup>2</sup> /mobil Asumsi 50 % bersepeda motor Standar 2 m <sup>2</sup> /sepeda motor	± 600 m <sup>2</sup> ± 240 m <sup>2</sup>
2. Parkir khusus	Mobil karyawan 15 buah Sepeda motor karyawan 25 buah	± 450 m <sup>2</sup> ± 50 m <sup>2</sup>
3. Plasa	Asumsi 50 % dari pengantar/penjemput datang bersamaan	± 200 m <sup>2</sup>
4. Aula	Asumsi menampung 750 org	± 100 m <sup>2</sup>
5. Kantin	Standar 2 m <sup>2</sup> /anak 240 anak + sirkulasi 20 %	± 576 m <sup>2</sup>
6. Toko alat tulis		± 20 m <sup>2</sup>
7. Musholla	Asumsi menampung 50 jemaah	± 60 m <sup>2</sup>
8. Ruang tunggu + piket		± 150 m <sup>2</sup>

c. *Kelompok Ruang Medis*

Macam Ruang	Asumsi Standar	Besaran
1. Ruang klinik gigi	Standar minimum 4,8 x 3,6 m <sup>2</sup>	± 18 m <sup>2</sup>
2. Ruang klinik umum	standar minimum 4,8 x 3,6 m <sup>2</sup>	± 18 m <sup>2</sup>
3. Ruang konsultasi psikologi	standar minimum 4,8 x 3,6 m <sup>2</sup>	± 18 m <sup>2</sup>

d. *Kelompok Ruang Administrasi*

Macam Ruang	Asumsi/Standar	Besaran
1. Ruang kepala tata usaha	Standar office planning	+ 20 m <sup>2</sup>
2. Ruang staff tata usaha		+ 40 m <sup>2</sup>
3. Ruang rapat		+ 25 m <sup>2</sup>
4. Ruang tamu		+ 40 m <sup>2</sup>

e. *Kelompok Ruang Servis*

Macam Ruang	Asumsi/Standar	Besaran
1. Dapur	Asumsi keseluruhan	± 50 m <sup>2</sup>
2. Gudang		
3. Ruang jaga		



### 3.3.2 Karakter Ruang

Karakter ruang yang dibutuhkan oleh anak sangat dipengaruhi oleh faktor :

- - macam dan sifat pelaku kegiatan,
- sifat dan bentuk kegiatan, dan
- frekuensi dan intensitas kegiatan.

Pada Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental ini pelaku dengan pola kegiatannya dapat diuraikan sebagai berikut :

#### 1. Anak

Anak memiliki sifat yang dinamis dan bebas yang menyebabkan aktivitasnya mungkin sekali untuk terjadi di sembarang tempat. Usianya yang masih sangat muda sehingga jiwanya belum matang, menyebabkan anak memiliki tingkat ketergantungan yang tinggi pada orangtua, teman, guru atau lingkungannya.

Bentuk kegiatan : belajar, bermain, makan/minum.

#### 2. Guru

Geraknya cukup dinamis, karena harus selalu membimbing dan mengawasi anak, tempat dari sebagian besar aktivitasnya sama dengan anak yang diasuhnya.

#### 3. Orang tua

Berada di sekolah hanya dalam waktu yang singkat.

Bentuk kegiatan : mengantar/menjemput, menunggu, konsultasi.

#### 4. Pimpinan dan Petugas Administrasi

Sebagian besar aktivitasnya dilakukan di ruang kantor, kegiatan yang dilakukannya kurang banyak menyebabkan gerak yang banyak.

## 5. Dokter/perawat

Melakukan pemeriksaan dan memantau kondisi kesehatan anak, merawat anak yang ada dalam kondisi sakit dan mengambil keputusan apakah anak perlu mendapatkan perawatan lebih intensif atau tidak.

Bentuk kegiatan tidak setiap hari, tapi dalam waktu tertentu.

## 6. Psikolog/pekerja sosial

Melakukan kegiatan di sekolah tidak setiap hari, dengan jenis kegiatan yang membutuhkan kesabaran dan ketelitian.

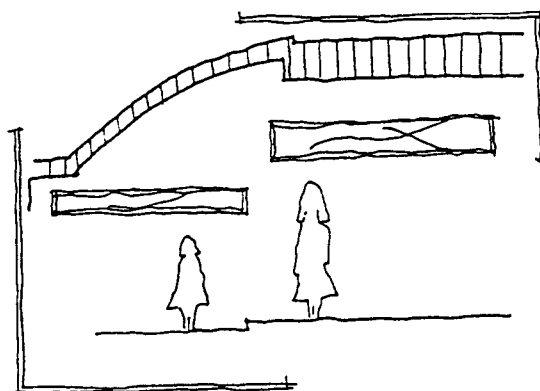
Bentuk kegiatan : memeriksa, konseling, rapat/evaluasi, istirahat.

## 7. Petugas service

Kegiatan dilakukan di sekolah kecuali petugas kantin.

Bentuk kegiatan : pemeliharaan fasilitas, penyediaan kebutuhan anak, penjagaan dan keamanan.

Untuk pelaku kegiatan nomor 2-7 dengan pelaku orang dewasa, pada dasarnya tidak membutuhkan ruang dengan bentuk khusus, hanya berpatokan pada standar peruangan yang digunakan pada sebuah fasilitas pendidikan anak. Dalam perancangan ruangnya tetap memperhatikan skala ruang yang dinamis antara anak dan orang dewasa.

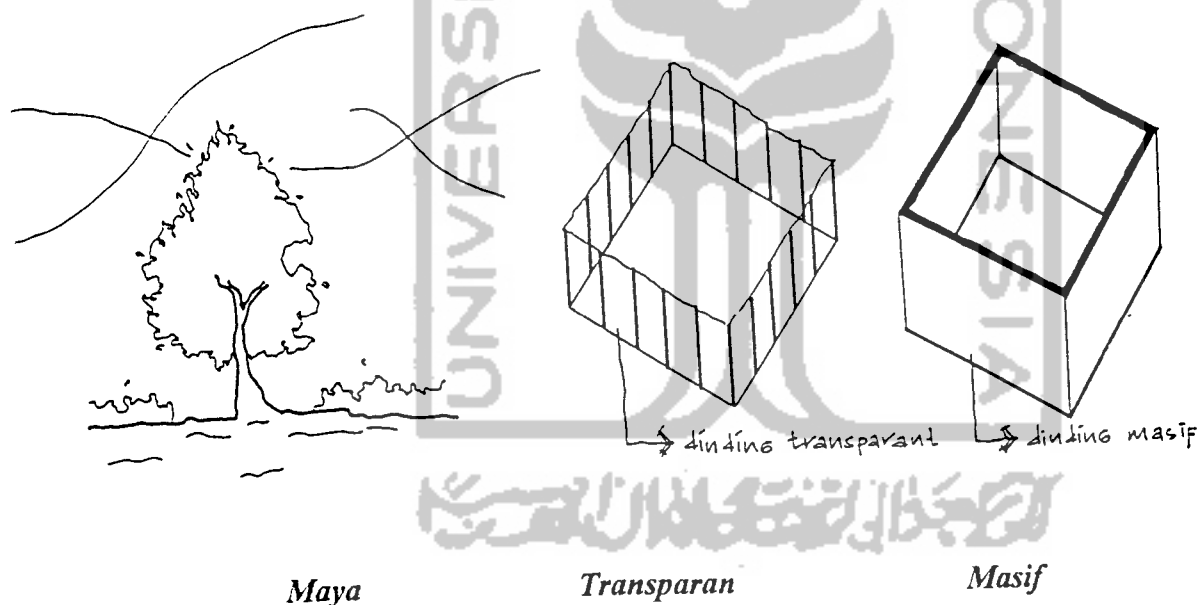


**Gambar 3.1**  
*Skala ruang yang dinamis*

Berkaitan dengan karakter ruang yang dibutuhkan oleh anak, terdapat 2 hal yang bisa dijadikan bahan untuk menganalisis. Dari 2 point ini, dilakukan analisis dengan menggunakan pendekatan teori ruang bagi anak dan teori tentang karakter atraktif dan inovatif

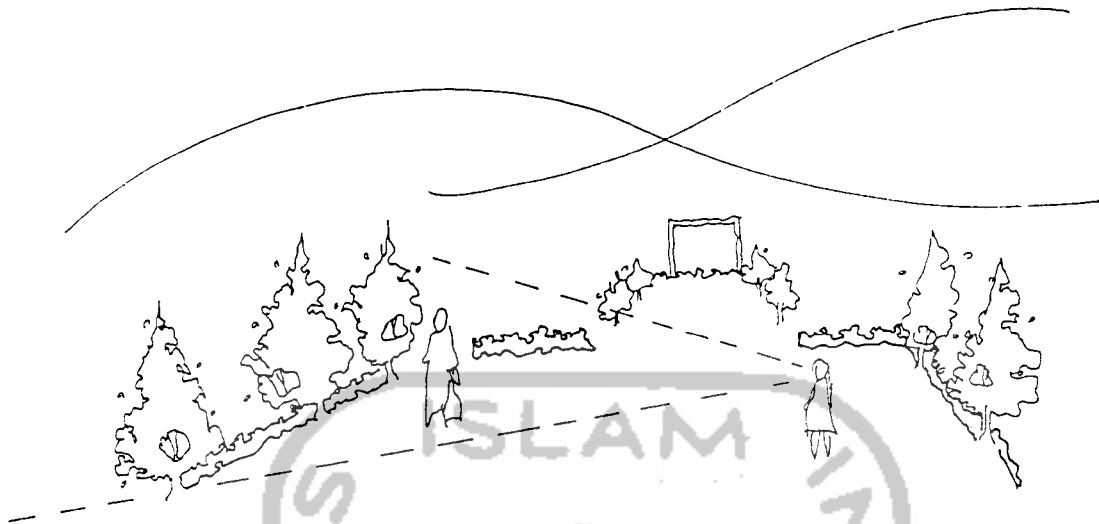
#### a. Orientasi

Berdasarkan orientasinya, terdapat 3 jenis ruang yang masing-masing memiliki pengaruh dalam menentukan kebutuhan ruang bagi anak.



**Gambar 3.2**  
**Macam Ruang**

1. Untuk ruang maya memiliki kekurangan karena dengan ruang jenis ini anak sukar untuk menentukan persepsinya terhadap ruang karena masih kurangnya kemampuan anak dalam menilai jarak dan persepsi anak tentang kedalaman dimensi berkembang lambat. Sesuai dengan gerak anak yang dinamis, ruang maya memiliki kelebihan untuk menghasilkan ruang gerak yang bebas bagi anak.

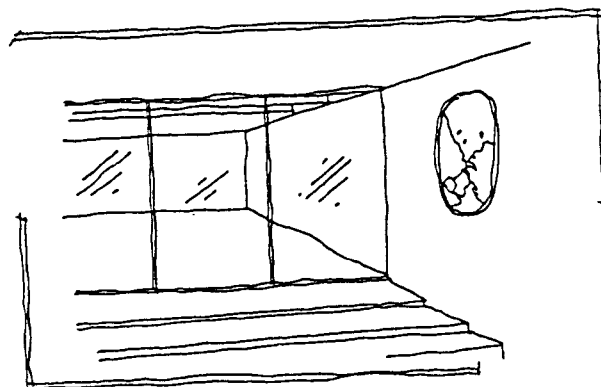


**Gambar 3.3**  
*Persepsi anak terhadap ruang maya*

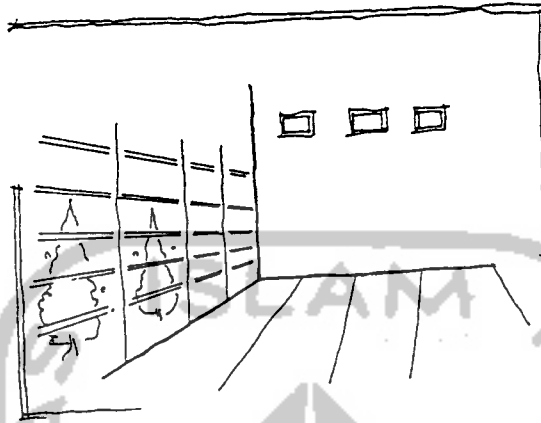
2. Ruang-ruang transparan memiliki kelebihan untuk menghasilkan ruang yang tidak membingungkan anak. Dengan orientasi yang jelas pada ruang transparan, anak akan tetap merasa nyaman berada di dalam suatu ruang, karena anak mengerti dimana posisinya berada dan ruang-ruang yang melingkupinya.

Wujud transparan pada ruang bisa ditampilkan dengan berbagai alternatif seperti terlihat pada gambar 3.4.

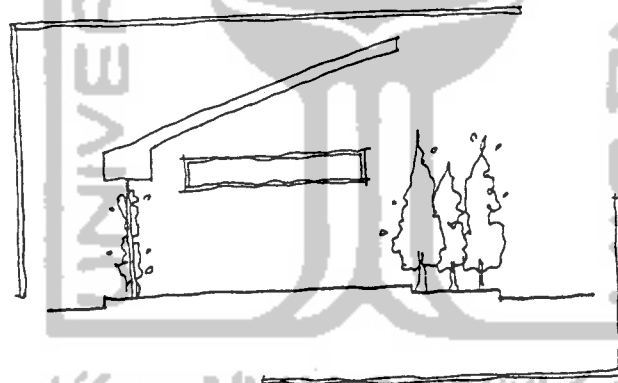
- penggunaan material kaca



- penggunaan partisi yang tidak masif

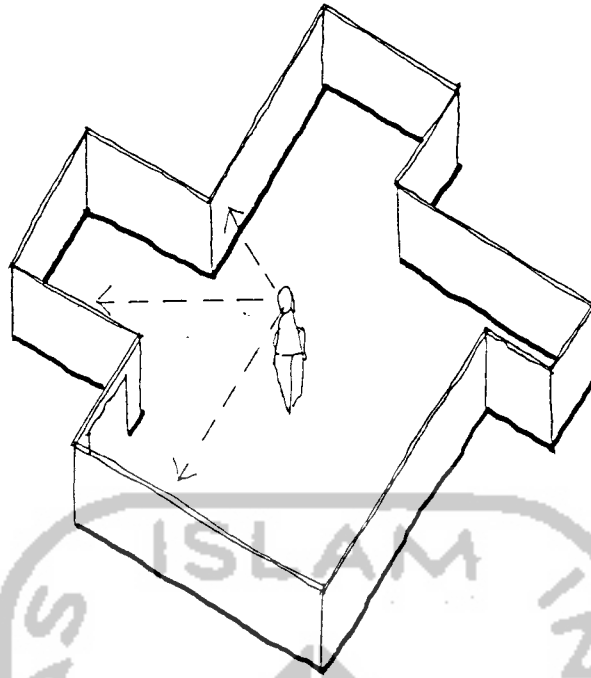


- partisi berupa tanaman



Gambar 3.4  
*Alternatif wujud transparan pada ruang*

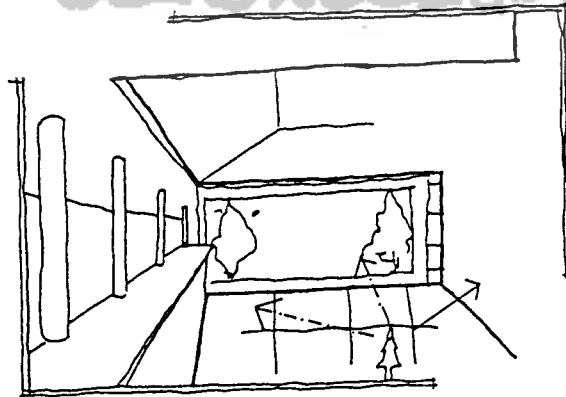
3. Ruang masif bersifat kaku, tetapi kedalaman ruang dan jarak dapat dinilai dengan baik oleh anak. Kelebihan ruang masif yang lain adalah berbagai bentuk geometrik yang dikenal anak bisa diolah untuk penyelesaian tata massa.



**Gambar 3.5**  
*Persepsi anak terhadap ruang masif*

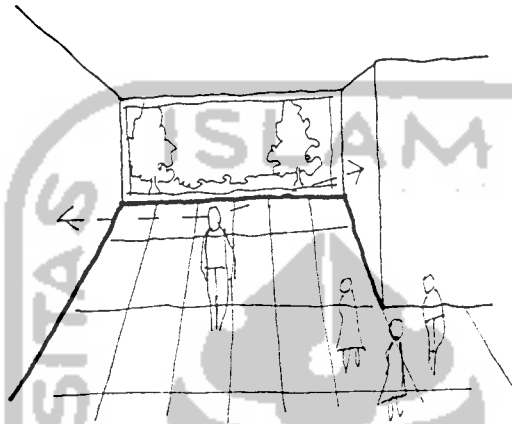
**b. Skala**

1. ruang dengan skala besar lebih bersifat terbuka meskipun ditampilkan dalam wujud masif. Dengan skala ruang yang besar, kesan keterlingkupan ruang yang bisa membingungkan anak tidak akan terasa.



**Gambar 3.6**  
*Ruang dengan skala besar*

2. ruang dengan skala kecil akan mengurangi rasa takut anak pada ruang yang luas, karena anak bingung untuk menginterpretasi ruang yang luas dengan jarak antar elemen yang jauh.



**Gambar 3.7**  
*Ruang dengan skala kecil*

Berdasarkan permasalahan khusus yang ada, terdapat beberapa kriteria karakter kebutuhan ruang bagi anak.

1. Anak membutuhkan ruang dengan susunan yang jelas. Jelas bagi anak disini berarti mudah diingat anak, tidak membingungkan dan tidak membosankan anak. Yang terpenting adalah persepsi anak terhadap ruang (seperti yang terdapat pada teori ruang bagi anak) bisa diselesaikan dengan baik.
2. Anak membutuhkan ruang yang bisa membuatnya nyaman berada di sekolah. Nyaman bagi anak bisa berarti anak bisa mengekspresikan dirinya dengan bebas di dalam bangunan maupun di luar bangunan. Kesan keterlingkupan ruang tidak dirasakan oleh anak dan karakter-karakter atraktif dan inovatif yang menarik anak bisa ditampilkan dengan baik.

Untuk menentukan jenis karakter ruang yang paling sesuai dengan karakteristik anak, dengan analisis di atas dilakukan penilaian seperti pada tabel dibawah ini.

**Tabel 3.1**  
*Penentuan kebutuhan karakter ruang bagi anak*

<i>Alternatif</i>	<i>KRITERIA</i>		<i>Skor</i>
	<i>A</i>	<i>B</i>	
1. maya	1	2	3
2. transparan	2	3	5
3. masif	2	2	4
4. ruang besar	1	2	3
5. ruang kecil	2	2	4

Penjelasan :

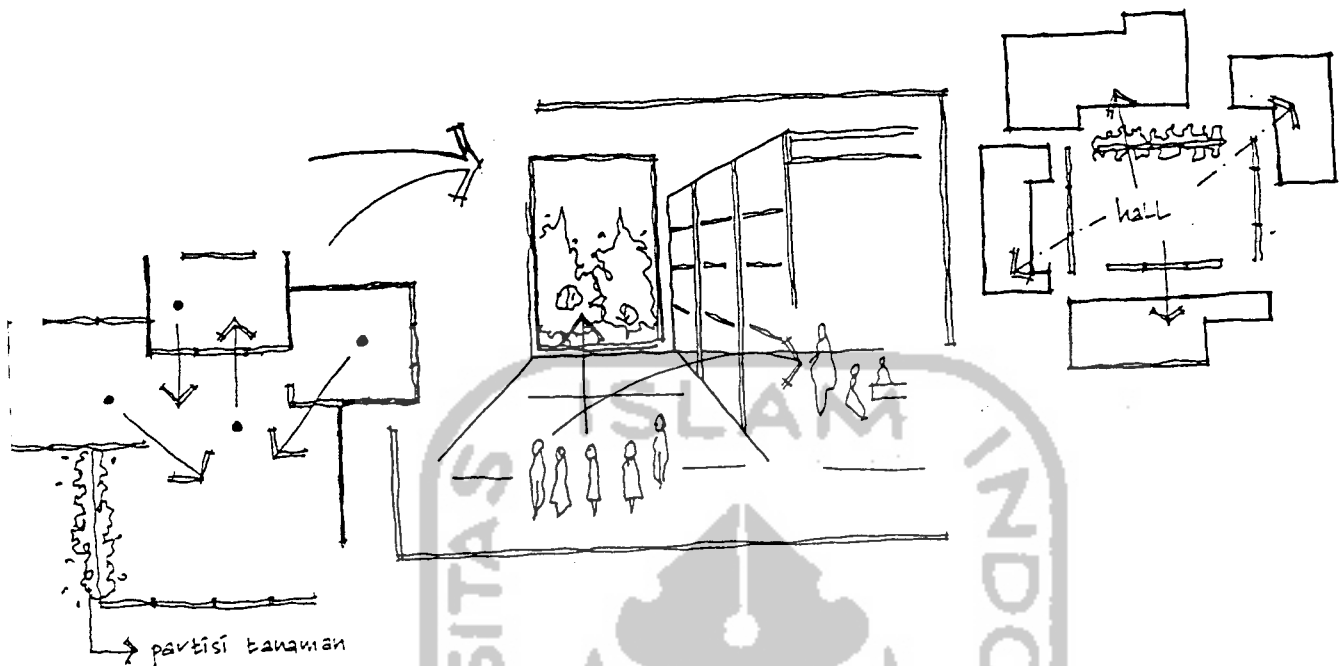
- kriteria A : susunan ruang jelas
- kriteria B : ruang yang nyaman bagi anak

Penentuan skor dengan menggunakan nilai 1-3, dengan nilai 3 merupakan skor terbaik.

Berdasarkan hasil skoring diatas, maka kebutuhan ruang yang sesuai untuk Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental dengan pendekatan pada karakteristik anak adalah sebagai berikut :

- a. Berdasarkan orientasinya dibutuhkan ruang-ruang dengan dinding atau partisi *transparan* yang penerapannya bisa dikombinasi antara penggunaan material kaca, tanaman atau partisi yang tidak masif, agar tidak membosankan anak. Ruang dengan dinding/partisi transparan akan menghindari kebingungan anak akan penataan ruang. Anak akan tetap merasa nyaman berada di dalam suatu ruang; karena anak mengerti dimana posisinya berada dan ruang-ruang lain yang melingkupinya.

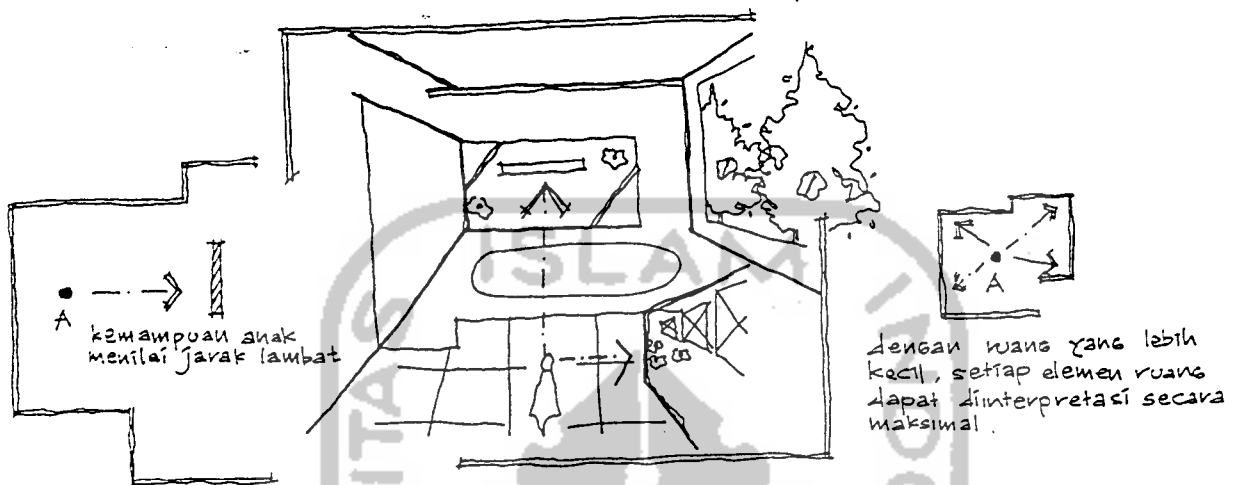




Gambar 3.8  
Efek visual ruang transparan bagi anak

Ruang yang bersifat maya bisa digunakan untuk jenis kegiatan tertentu seperti ruang belajar terbuka atau area bermain. Ruang yang bersifat masif bisa digunakan untuk kegiatan yang bersifat privat.

- b. Berdasarkan skalanya, sebetulnya kedua skala ruang dapat dipergunakan tergantung dari luasan site yang tersedia dan jenis kegiatan yang diwadahi. Ruang dengan *skala besar* dapat dibuat terasa lebih kecil dan ruang dengan *skala kecil* dapat diperluas dengan berbagai derajat perwadahan atau keterlingkungan yang digunakan di dalam menciptakan ruang-ruang itu. Pemilihan ruang dengan skala kecil berkaitan dengan kesan takut anak pada ruang yang luas dan kebingungan anak untuk menginterpretasikan ruang besar dengan jarak-jarak antar elemen penyusun ruang yang terlalu jauh.



**Gambar 3.9**  
*Persepsi anak terhadap ruang yang luas*

Ruang yang kecil juga akan terasa nyaman bagi anak, karena anak akan merasa saling dekat dengan teman dan gurunya. Kecenderungan anak yang suka berkelompok dengan teman-temannya juga akan terakomodir dalam ruang dengan skala yang kecil.

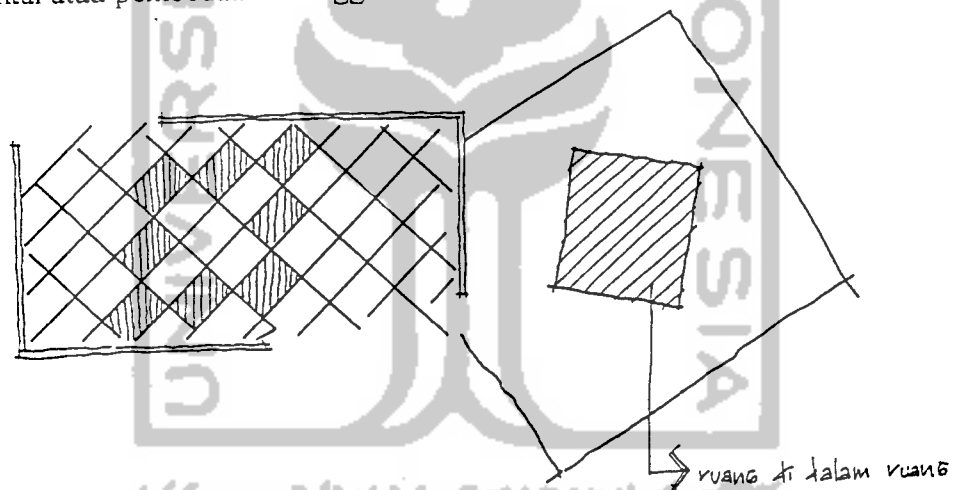
### 3.3.3 Pola Hubungan Tata Ruang

Untuk menganalisis pola hubungan tata ruang, ada beberapa alternatif tentang ruang yang bisa digunakan pada Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental.

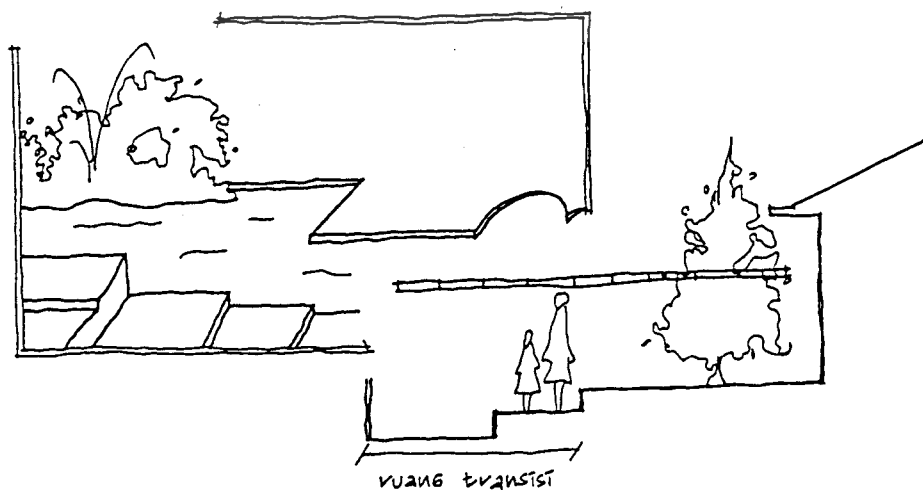
#### a. hubungan ruang

##### 1. ruang dalam ruang

Hubungan ruang yang seperti ini bisa meminimalis besaran dan kebutuhan ruang tetapi bisa menimbulkan kebingungan pada anak, kecuali dengan penambahan elemen atau kesan tertentu pada ruang dengan hirarki tertinggi, seperti perbedaan pola lantai atau perbedaan ketinggian lantai.



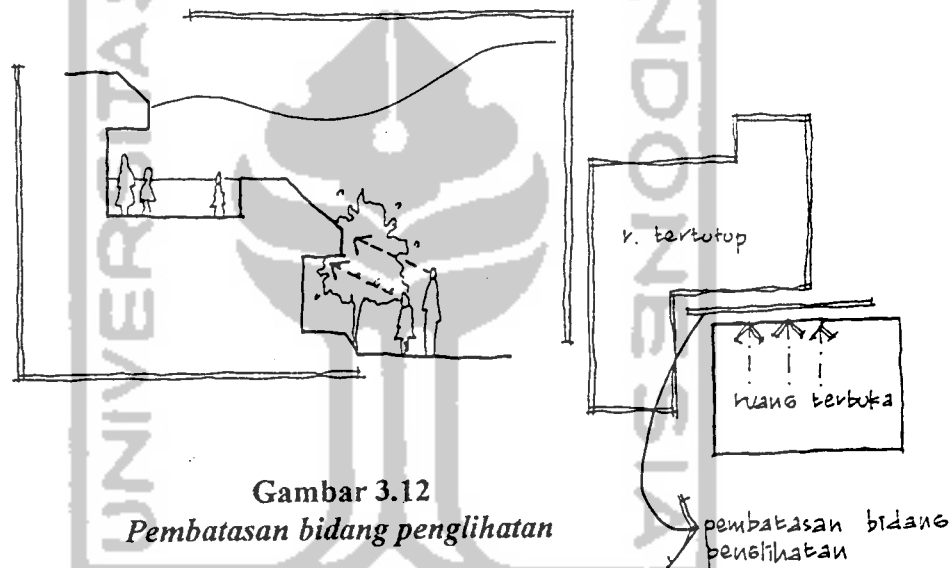
Gambar 3.10  
Perbedaan pola lantai



Gambar 3.11  
Perbedaan ketinggian lantai

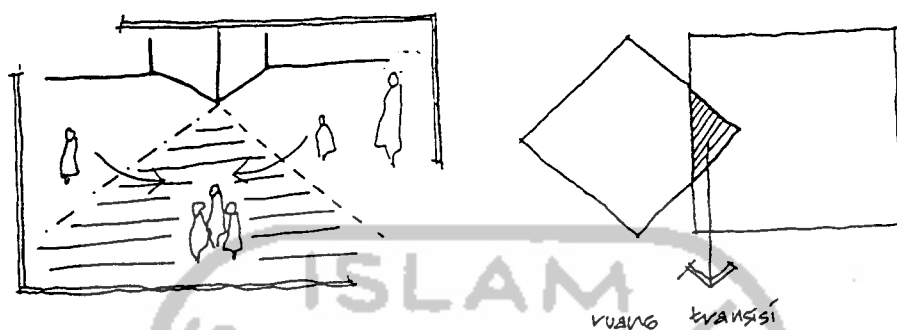
## 2. bersebelahan

Hubungan ruang seperti ini akan menimbulkan efek visual yang terbatas pada anak. Berdasarkan tinjauan teori mengenai karakter atraktif, pembatasan bidang penglihatan merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk memberikan daya tarik dan membangkitkan rasa ingin tahu anak. Pembatasan bidang penglihatan ini bisa dilakukan dengan menempatkan sesuatu yang menarik bagi anak.



## 3. bersinggungan

Pola hubungan ruang ini sangat sesuai dengan beberapa karakteristik anak. Karena dengan pola hubungan ruang yang saling bersinggungan seperti ini tidak akan membingungkan anak, karena anak akan merasa dalam suatu lingkup yang saling berhubungan.



**Gambar 3.13**  
*Ruang yang saling bersinggungan*

4. *saling mengikat*

pola hubungan ruang semacam ini akan memudahkan pengawasan pada anak yang gerakannya dinamis dan anak akan merasa nyaman karena memori anak terhadap susunan ruang lebih mudah dimengerti.



**Gambar 3.14**  
*Ruang yang saling mengikat*

Pemilihan alternatif pola hubungan tata ruang diatas berdasarkan kriteria yang terdapat dalam permasalahan khusus yang berusaha diselesaikan dengan pendekatan :

1. pola hubungan tata ruang yang bisa membuat anak senang dan nyaman berada di sekolah, yang bisa diwujudkan dengan penataan ruang yang tidak membingungkan anak dan dan mudah diinterpretasi oleh anak.

Pola hubungan ruang yang nyaman bagi anak bisa diciptakan dengan :

- ruang yang saling komunikatif, dalam arti anak tetap dapat menguasai situasi di sekelilingnya.
- penempatan ruang transisi
- guru dapat melakukan pengawasan dengan baik, begitu pula sebaliknya siswa bisa meminta perhatian guru jika dibutuhkan.

2. pola hubungan tata ruang yang bisa merangsang kreativitas anak dengan menggunakan karakter-karakter yang atraktif dan inovatif.

Penciptaan pola hubungan ruang yang bisa merangsang kreativitas anak bisa diselesaikan dengan :

- pembatasan bidang penglihatan untuk merangsang daya ingin tahu anak
- penggunaan tanda-tanda
- penggunaan kontras dari tekstur dan warna
- penggunaan penerangan dan gerakan (berasal dari benda atau sirkulasi pengamat).

Penentuan pola hubungan tata ruang yang akan dipilih, ditentukan berdasarkan skoring pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3.2**  
**Penentuan hubungan ruang**

<i>Alternatif</i>	<i>KRITERIA</i>		<i>Skor</i>
	<i>A</i>	<i>B</i>	
1. ruang dalam ruang	2	3	5
2. bersebelahan	3	3	6
3. bersinggungan	2	3	5
4. saling mengikat	3	2	5

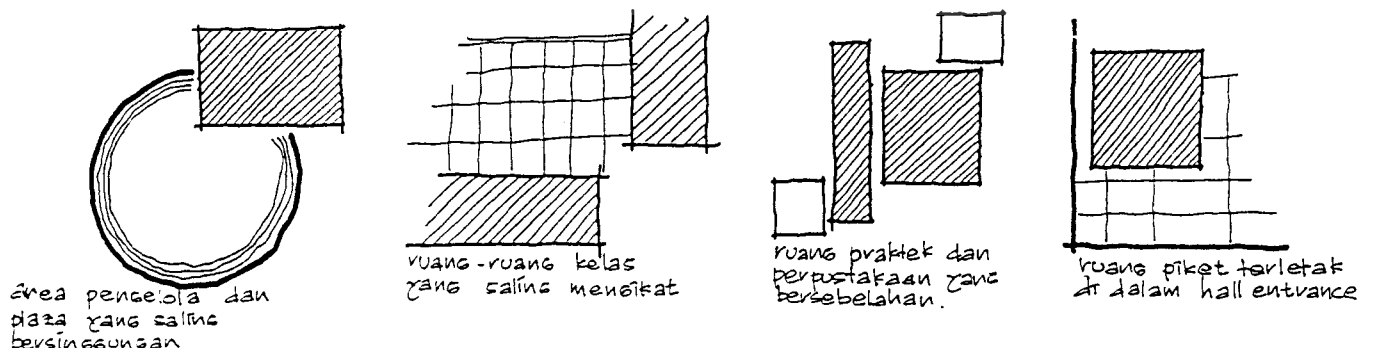
Penjelasan :

- kriteria A : pola hubungan ruang yang nyaman
- kriteria B : pola hubungan ruang yang merangsang kreativitas anak

Penentuan skor dengan menggunakan nilai 1-3, dengan nilai 3 merupakan skor terbaik.

Berdasarkan alternatif-alternatif dan kriteria yang telah ditentukan diatas, setelah dilakukan skoring, maka diperoleh pola hubungan ruang untuk Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental dengan pendekatan pada karakteristik anak adalah sebagai berikut :

1. konsep hubungan ruang yang telah dianalisis diatas dapat diterapkan pada bangunan, karena masing-masing memiliki efek yang baik bagi perkembangan psikologis anak. Yang perlu diperhatikan adalah dalam penataannya jangan sampai terlepas dari pribadi anak sebagai pengguna utama fasilitas.

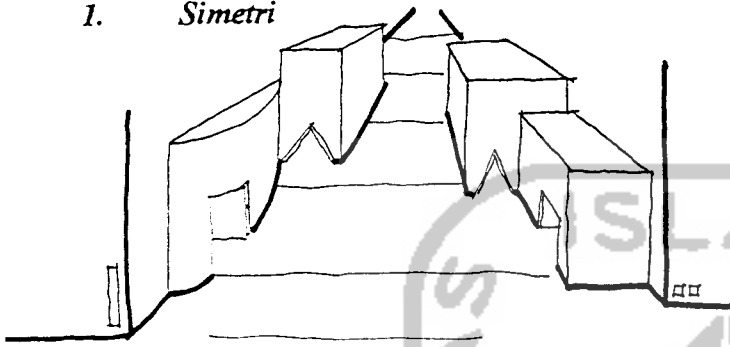


**Gambar 3.15**  
**Prinsip hubungan ruang**

## b. penyusunan ruang

Ada beberapa alternatif prinsip penyusunan ruang yang bisa diterapkan dalam bangunan Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental.

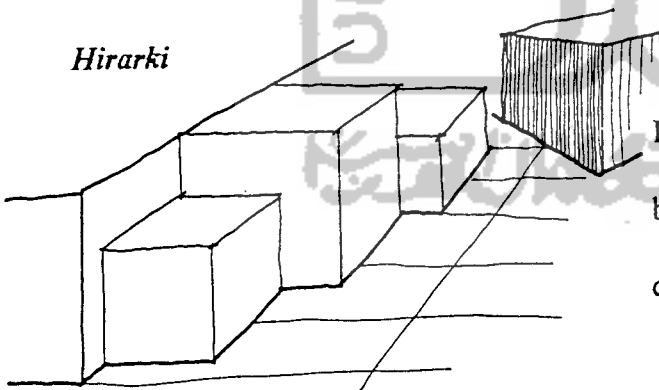
### 1. Simetri



Distribusi bentuk-bentuk dan ruang-ruang yang sama dan seimbang terhadap suatu garis bersama (sumbu) atau titik (pusat).

Penyusunan ruang dengan kondisi simetris menuntut susunan ruang yang seimbang dari pola bentuk dan ruang yang hampir sama. Dengan kondisi yang demikian anak akan merasa dirinya berada dalam lingkungan yang tidak berkembang dan cepat merasa bosan. Hal ini akan menghambat kemampuan kreatif anak karena kurang adanya rangsangan kognitif anak terhadap ruang.

### 2. Hirarki

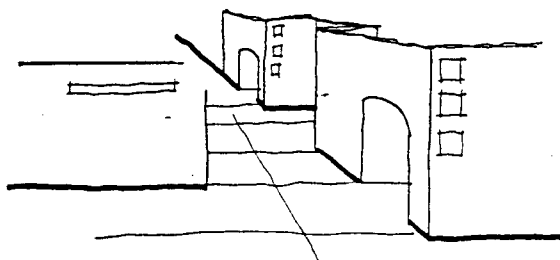


Penempatan secara relatif terhadap bentuk-bentuk dan ruang-ruang lain dari suatu organisasi.

Prinsip hirarki dengan menempatkan ruang secara strategis agar perhatian tertuju padanya, merupakan satu hal yang sangat menarik untuk diolah dalam penyusunan ruang Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental, karena anak sangat menyukai hal-hal yang menarik. Penyusunan ruang yang menarik akan mudah diingat anak sehingga tata ruang mudah dimengerti oleh anak.



### 3. Irama



Penggunaan pola yang sama dan resultante dari irama-irama untuk mengorganisir seri bentuk dan ruang-ruang yang serupa.

Meskipun prinsip penyusunan ruang secara irama ini bisa menimbulkan kejenuhan pada anak karena penggunaan bentuk ruang yang serupa, dengan penyusunan dan pengolahan bentuk yang sesuai, irama ini justru akan menimbulkan efek daya ingin tahu pada anak.

Penentuan beberapa alternatif pola penyusunan ruang diatas juga dilakukan dengan cara yang sama dalam menentukan pola hubungan ruang. Kriteria-kriteria yang diturunkan dari permasalahan khusus berusaha diselesaikan dengan pendekatan :

1. penyusunan ruang yang membuat anak merasa nyaman berada di sekolah yang berarti tidak menimbulkan kejenuhan pada diri anak dan penyusunan ruang yang mudah dimengerti anak.

Untuk menghasilkan susunan ruang yang nyaman bagi anak, bisa diselesaikan dengan :

- penciptaan bentuk ruang yang mudah diingat anak
  - permainan pola susunan ruang yang tidak membosankan anak
2. penyusunan ruang yang bisa merangsang kreativitas anak seperti daya ingin tahu anak dan aspek kognitifnya dengan menerapkan unsur-unsur dari karakter atraktif dan inovatif.

Susunan ruang yang bisa merangsang kreativitas anak bisa diselesaikan dengan :

- penerapan irama sebagai salah satu karakter atraktif
- penempatan suatu unsur yang menarik

Penentuan prinsip penyusunan ruang yang akan digunakan, dinilai berdasarkan skoring pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.3  
Penentuan prinsip penyusunan ruang

Alternatif	KRITERIA		Skor
	A	B	
1. Simetri	1	1	2
2. Hirarki	3	3	6
3. Irama	3	2	5

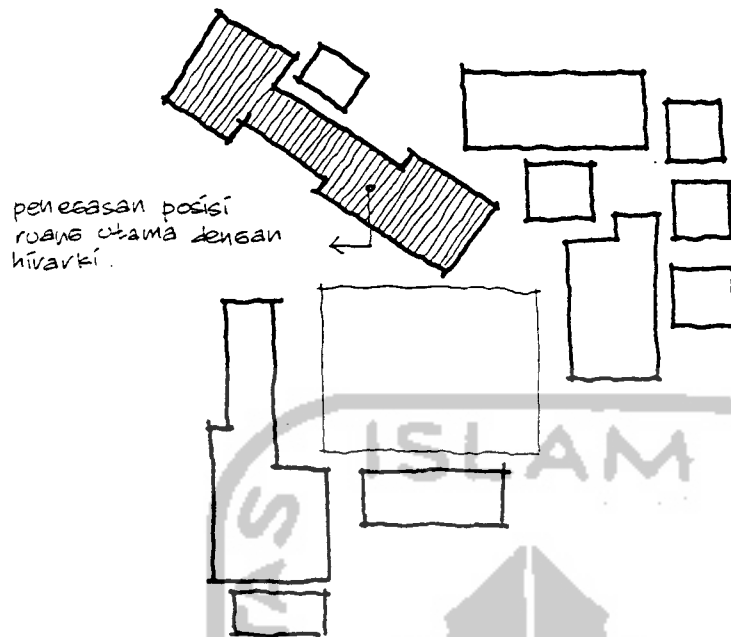
Penjelasan :

- kriteria A : susunan ruang yang nyaman
- kriteria B : susunan ruang yang merangsang kreatifitas anak

Penentuan skor dengan menggunakan nilai 1-3, dengan nilai 3 merupakan skor terbaik.

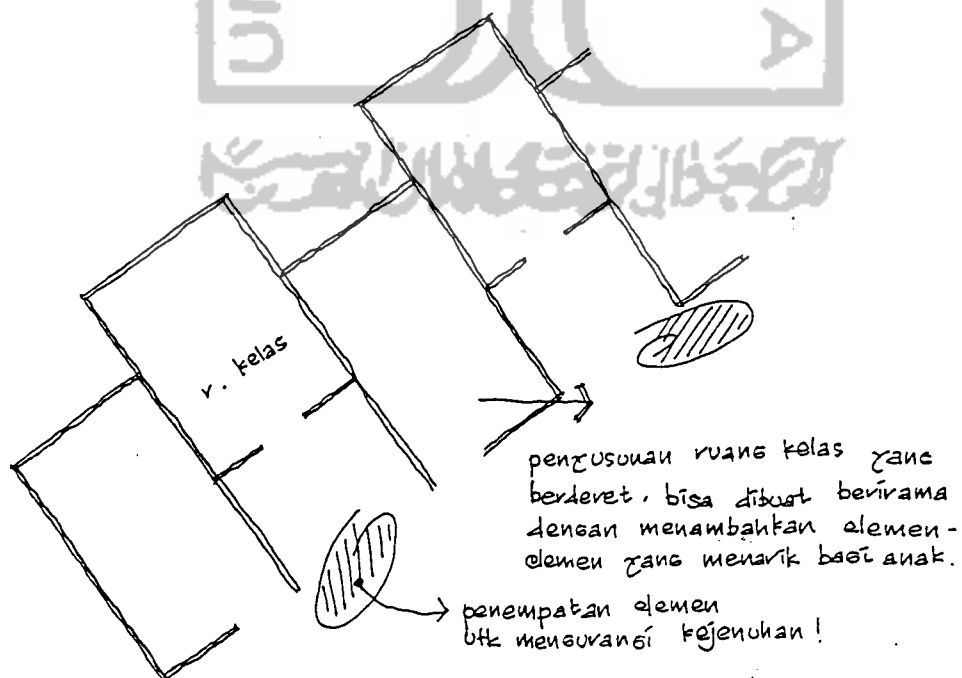
Berdasarkan analisis dan hasil skoring di atas, maka prinsip penyusunan ruang yang diperoleh untuk Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental adalah :

1. prinsip penyusunan ruang yang digunakan bisa berupa hirarki, untuk menegaskan posisi ruang yang utama, sehingga akan memudahkan anak dalam mengingat pola ruang.



**Gambar 3.16**  
*Hirarki ruang*

2. Berkaitan dengan penerapan karakter atraktif dan inovatif pada bangunan, penggunaan irama dalam penyusunan ruang juga akan memberikan daya tarik dan membangkitkan rasa ingin tahu anak.

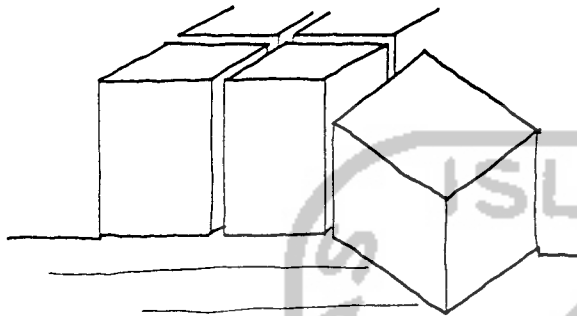


**Gambar 3.17**  
*Irama pada ruang*

### 3.3.4 Organisasi Ruang

Ada beberapa macam pendekatan organisasi ruang yang bisa digunakan pada Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental, seperti :

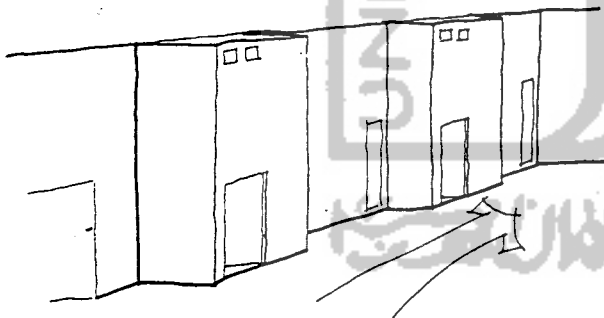
#### 1. *Grid*



Ruang-ruang diorganisir dalam kawasan struktur atau grid tiga dimensi lain.

Penggunaan unit modul ruang yang berulang akan menimbulkan kesan jenuh pada pengguna. Kelebihan dari organisasi grid ini adalah kemampuannya untuk memanipulasi bentuk yang memungkinkan pertumbuhan dan perkembangan sebagai salah satu cara untuk menghasilkan karakter atraktif pada bangunan.

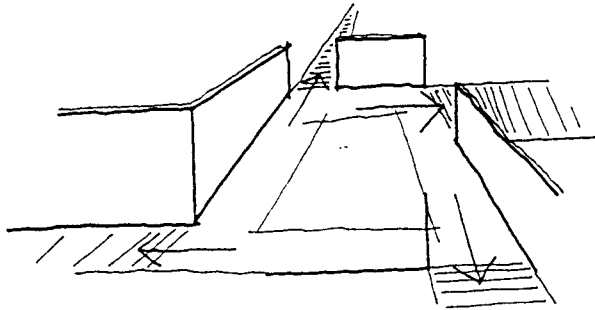
#### 2. *Linier*



Suatu urutan linier dari ruang-ruang yang berulang.

Karakter organisasi linier yang panjang menunjukkan suatu arah dan menggambarkan gerak, pemekaran dan pertumbuhan. Adanya pergerakan ini akan menimbulkan karakter atraktif yang akan diterapkan pada bangunan yang akan membangkitkan rasa ingin tahu dan menciptakan pengalaman tertentu pada anak. Kelemahan dari organisasi linier ini akan menimbulkan kebosanan yang cepat menyerang anak jika dalam penyusunannya tidak menempatkan elemen-elemen yang menarik bagi anak.

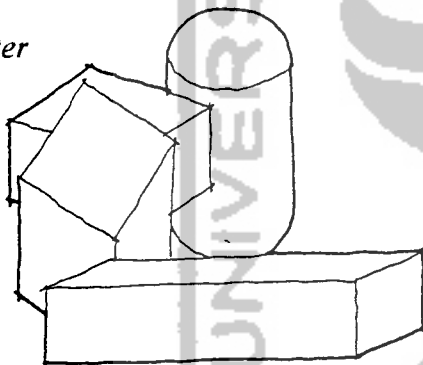
### 3. *Radial*



Sebuah ruangan terpusat dimana organisasi linier berkembang menurut jari-jari.

Organisasi ruang semacam ini akan terasa lebih menarik bagi anak, karena organisasi linier yang bisa membuat anak bosan, dipecah menjadi lengan-lengan dengan ruang pusat menjadi porosnya. Aspek kognitif anak akan terus berkembang untuk mencari tahu pengalaman baru apa yang akan mereka temukan pada setiap lengan organisasi linier.

### 4. *Cluster*



Ruang-ruang dikelompokkan atas perletakannya atau bersama-sama menempati letak visual bersama atau berhubungan.

Pola organisasi cluster yang tidak berasal dari konsep geometri yang kaku, menjadikan organisasi ini luwes dan dapat menerima pertumbuhan dan perubahan langsung tanpa mempengaruhi karakternya. Penggunaan pola penyusunan yang tepat, akan menjadikan anak merasa nyaman di dalam suatu ruang.

Pendekatan yang perlu diperhatikan adalah :

1. Organisasi ruang yang bisa membuat anak merasa nyaman berada dalam lingkungan sekolah, dengan pengertian tidak membingungkan dan membosankan anak.

2. Organisasi ruang yang bisa merangsang kreativitas anak dengan penciptaan karakter- atraktif dan inovatif.

Kriteria di atas bisa diciptakan dengan:

- pengolahan bentuk dengan menggunakan karakter atraktif
- pola ruang tidak membingungkan anak
- memungkinkan pergerakan untuk mengakomodir sifat anak yang dinamis
- pengolahan ruang yang bisa menciptakan pengalaman tertentu pada anak

Penentuan organisasi ruang yang akan digunakan, dipilih berdasarkan skoring pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.4  
*Penentuan organisasi ruang*

<i>Alternatif</i>	<i>KRITERIA</i>	
	Bisa mengakomodir karakteristik anak	<i>Skor</i>
1. Grid	1	1
1. Linier	2	2
2. Radial	3	3
3. Cluster	3	3

Penjelasan :

- Penentuan skor dengan menggunakan nilai 1-3, dengan nilai 3 merupakan skor terbaik.

Berdasarkan analisis dan skoring di atas, maka organisasi ruang yang paling sesuai untuk Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental dengan sasaran berupa organisasi ruang yang bisa mengakomodir karakteristik anak adalah :

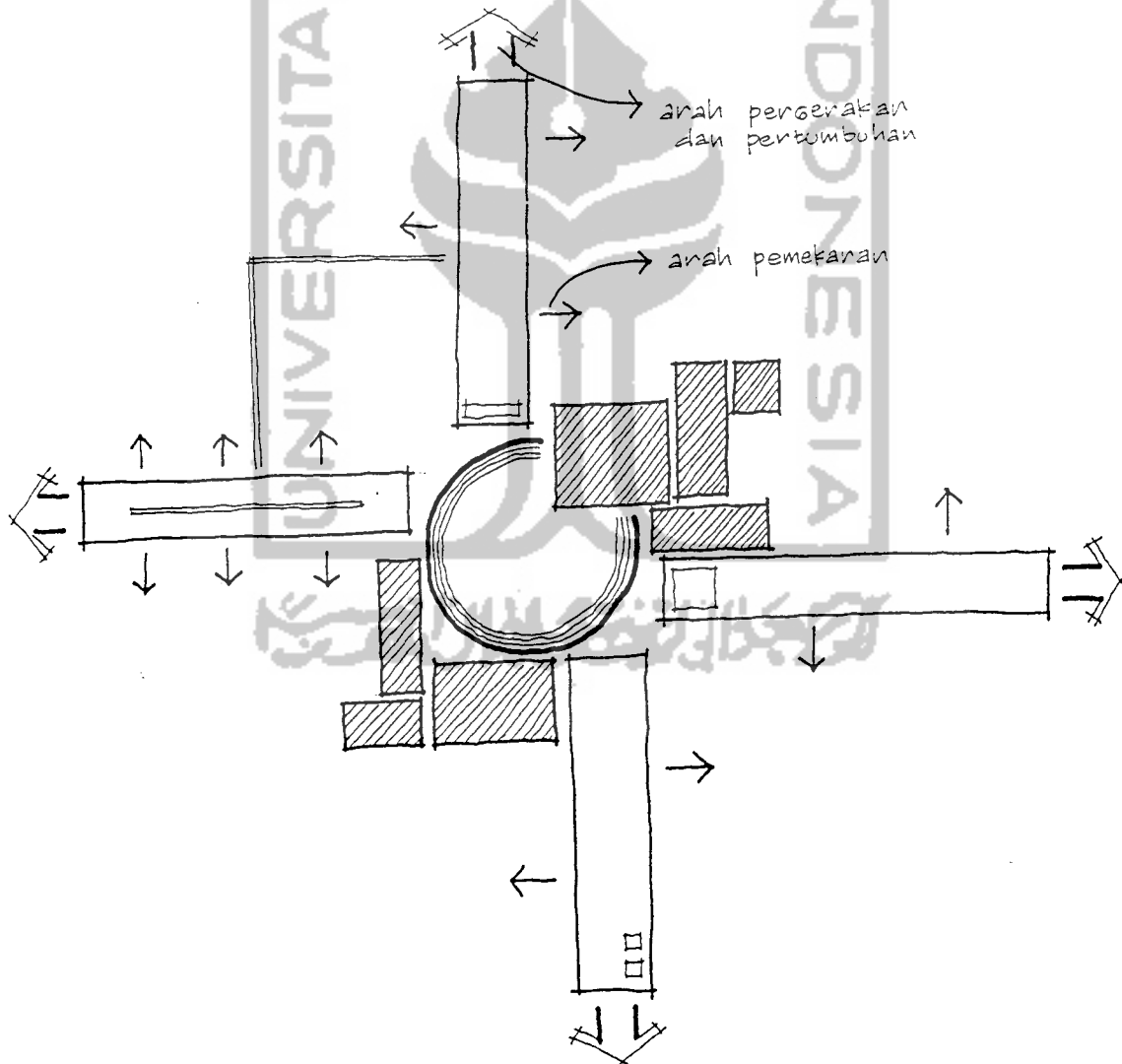
1. penggunaan organisasi radial

unsur linier yang memiliki kelebihan yang terdapat dalam organisasi radial akan menarik perhatian anak dan menampakkan karakter atraktif dengan adanya

pergerakan, pemekaran dan pertumbuhan yang akan menciptakan pengalaman tertentu pada anak.

2. penggunaan organisasi cluster

berbagai macam bentuk geometris yang disukai anak, dapat diolah dalam organisasi cluster. Karakter bentuk geometris yang dikelompokkan akan menimbulkan rangsangan kreativitas dengan berbagai macam pengolahannya.



**Gambar 3.18**  
*Prinsip organisasi ruang*

### 3.4 ANALISIS CITRA BANGUNAN

#### 3.4.1 Tampilan Ruang Luar Bangunan

Ungkapan tampilan tata ruang luar bangunan pada Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental ini memiliki kriteria seperti dibawah ini.

1. Ungkapan karakter ruang luar harus dapat menunjang kegiatan didalamnya, yakni kegiatan edukasi termasuk kegiatan bermain anak dalam menunjang pengembangan bakat dan kreativitas anak dan mengurangi kesan takut anak pada bangunan sekolah.
2. Memperhatikan unsur-unsur karakter yang atraktif dan inovatif yang dapat mempengaruhi kualitas visual dalam mewujudkan citra dunia anak yang diwadahnya.

Unsur-unsur atraktif yang dipergunakan untuk menganalisis tampilan bangunan adalah karakter yang berkaitan dengan aspek visual, untuk memberikan nilai positif pada penginterpretasian anak yang kurang pada ruang, terutama yang berkaitan dengan jarak dan kedalaman. Karakter-karakter yang dipergunakan adalah :

- a. pembatasan bidang penglihatan (untuk kendali visual dan fisik dari jalur pengamat),
- b. penggunaan skala atau ukuran untuk menekankan suatu aspek penting dari rancangan,
- c. penggunaan kontras (dari tekstur dan warna),
- d. penggunaan penerangan dan gerakan (berasal dari benda atau sirkulasi pengamat), dan
- e. pemberian tanda-tanda dan irama.

Karakter yang menggunakan distorsi tidak dipergunakan untuk menganalisis walaupun karakter ini berkaitan dengan aspek visual, karena menyesuaikan dengan analisis yang telah dilakukan pada sub bab sebelumnya yang berkaitan dengan ruang.

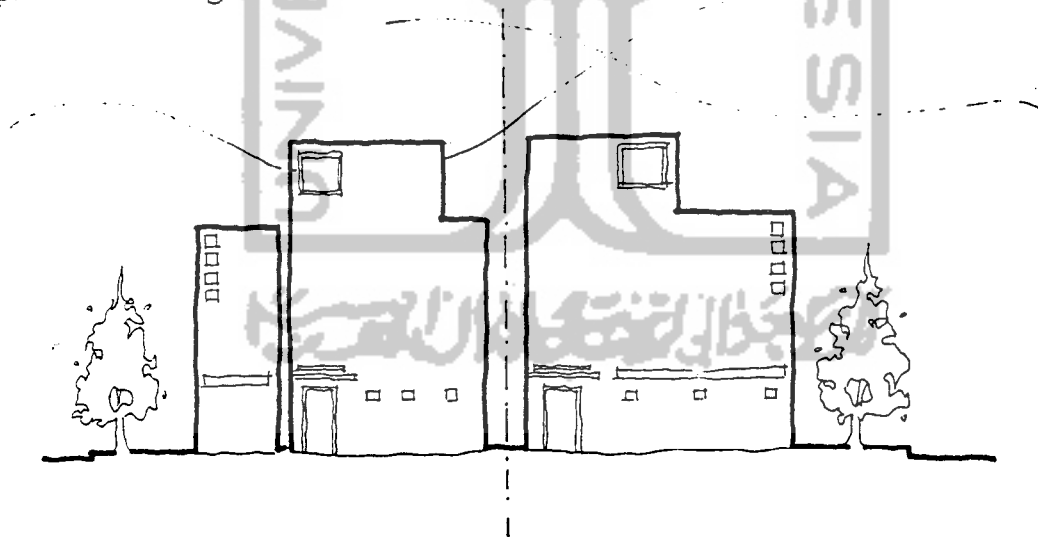


Karakter inovatif yang dipergunakan juga berkaitan dengan aspek visual yaitu penggunaan simbolisasi dengan macam kategori berupa *indexial sign* dan *iconic sign*.

Penerapan karakter-karakter atraktif dan inovatif di atas bisa dipadukan dengan beberapa alternatif tampilan eksterior bangunan berikut ini yang menggunakan :

1. *Keseimbangan (balance)*

Keseimbangan dapat dicapai secara simetris maupun asimetris. Keseimbangan simetris bisa digunakan untuk mengolah elemen pintu dan jendela, sedangkan keseimbangan asimetris banyak dijumpai pada komposisi massa bangunan. Penggunaan keseimbangan memberikan efek visual yang menarik bagi anak dengan memainkan ukuran-ukuran relatif yang sudah sangat dikenal anak untuk diterapkan pada elemen bangunan.

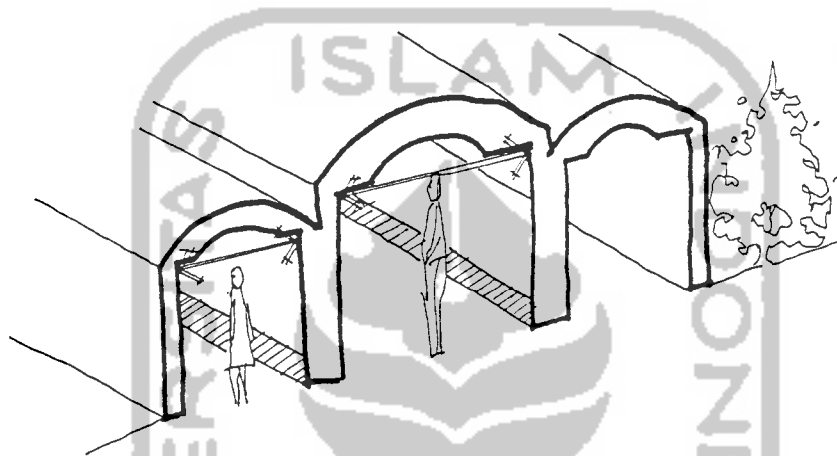


**Gambar 3.19**  
**Keseimbangan**

2. *Proporsi*

Proporsi dapat dicapai dengan geometri maupun analogi, unsur alamiah (tubuh manusia, hewan, tumbuhan dan lain-lain). Penggunaan elemen ini tentu saja harus menyesuaikan dengan skala yang manusiawi bagi anak dan orang dewasa sebagai

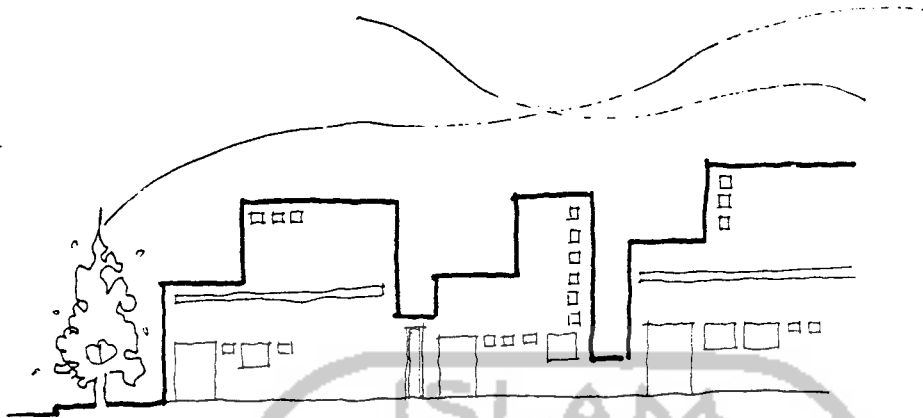
pengguna fasilitas. Proporsi merupakan salah satu karakter atraktif yang bisa ditampilkan pada bangunan dengan mengolah elemen-elemen ruang dengan menggunakan berbagai bentuk geometris dan ukuran yang relatif yang menarik perhatian anak dan bisa digunakan untuk mengarahkan orientasi dan jarak pada ruang luar.



Gambar 3.20  
*Proporsi*

### 3. *Irama*

Irama dihadirkan oleh massa-massa bangunan, elemen-elemen bangunan seperti bukaan-bukaan dan ornamen yang membentuk suatu keteraturan dan ketidakteraturan komposisi tertentu. Penggunaan irama pada tampilan ruang luar merupakan pengekspresian karakter atraktif yang bisa merangsang kreativitas anak dengan mengolah bentuk-bentuk atau elemen melalui cara-cara di atas.

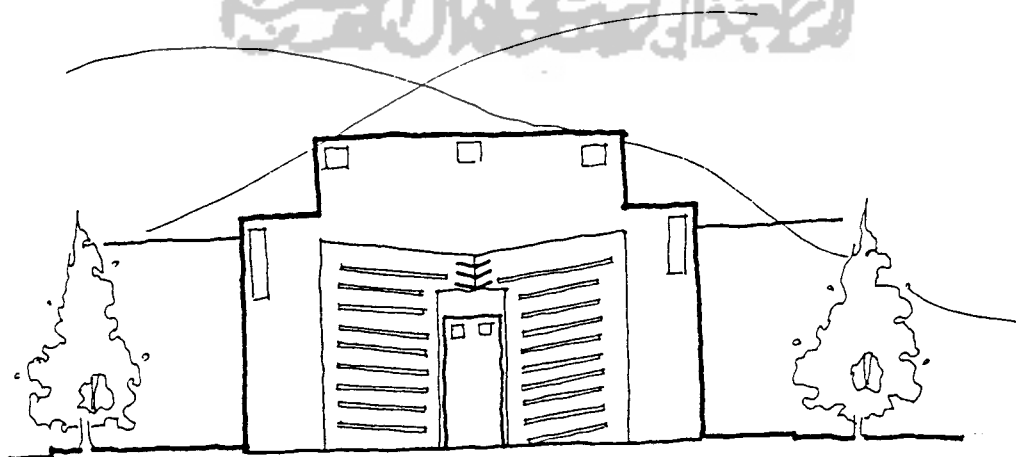


Gambar 3.21  
*Irama*

4. *Pusat Perhatian (Point of Interest)*

Suatu elemèn bangunan dapat diolah khusus sehingga secara visual tampak menonjol dan menarik perhatian, serta dijadikan tujuan utama dalam proses pergerakan.

Hal diatas sangat berperan untuk menghasilkan karakter atraktif pada bangunan. Penerapannya bisa dengan memainkan berbagai bentuk geometrik dengan berbagai skala dan ukuran, untuk mengarahkan atau memperjelas kedalaman dan dimensi bagi anak.



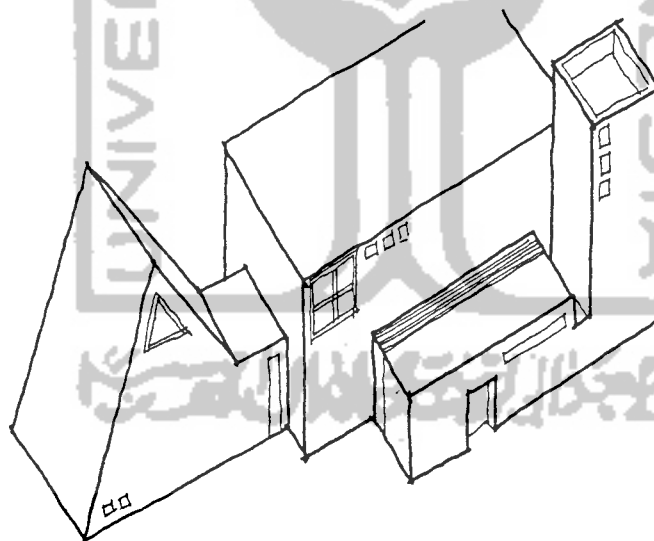
Gambar 3.22  
*Pusat Perhatian*

Alternatif tampilan eksterior bangunan kesemuanya bisa diterapkan dalam Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental. Hal yang perlu diingat adalah ungkapan fisik yang tetap berpatokan pada unsur-unsur karakter atraktif dan inovatif dan sedapat mungkin persepsi anak terhadap ruang, bisa diterjemahkan dengan baik oleh anak.

### 3.4.2 Tampilan Interior Bangunan

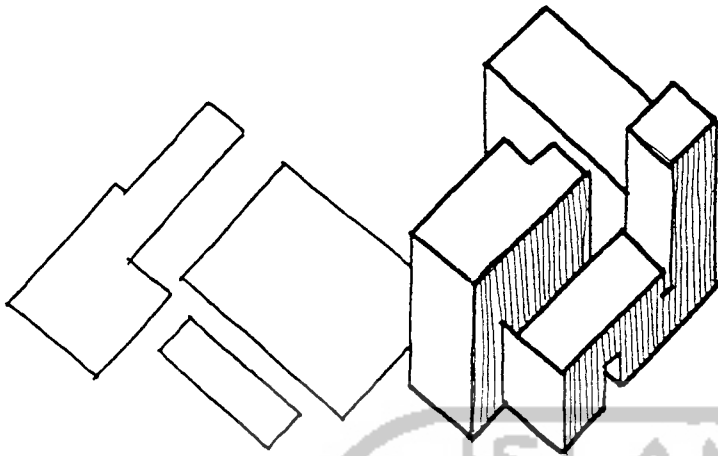
Dengan memperhatikan pada penekanan pencerminan karakteristik perkembangan anak, terdapat beberapa ungkapan bentuk untuk tampilan interior seperti diuraikan dibawah ini. Prinsip tampilan interior bangunan ini sama dengan tampilan untuk eksterior yang memperhatikan karakter atraktif dan inovatif.

1. Bentuk ruang dengan pola geometris sederhana atau murni serta penggabungannya.



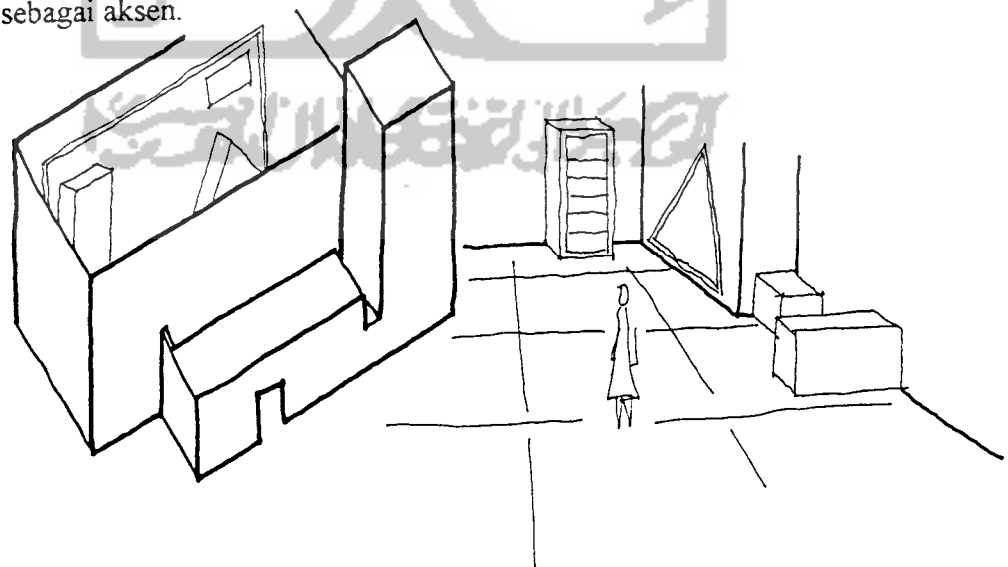
**Gambar 3.23**  
***Bentuk ruang***

2. Merangkai olahan bentuk dalam rancangan tiga dimensi melalui persenyawaan bentuk dalam wujud organisasi cluster, dengan satu ruang dominan yang berfungsi mengikat bagian-bagian lainnya.



**Gambar 3.24**  
*Persenyawaan bentuk dalam wujud organisasi cluster*

3. Penampilan bangunan akan mempergunakan teknik preseden yang diambil dari bentuk-bentuk geometris dasar atau bentuk-bentuk murni, yang diadaptasikan pada sifat anak-anak yang murni dan sederhana.
4. Secara umum penampilan interior bangunan disesuaikan dengan karakter ruang dengan pengolahan ornamen dengan bentuk-bentuk geometris sederhana dan warna-warna primer sebagai aksen.



**Gambar 3.24**  
*Interior Bangunan*

### 3.5 REKOMENDASI

1. Kebutuhan ruang yang sesuai untuk Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental dengan pendekatan pada karakteristik anak adalah sebagai berikut :
  - a. Berdasarkan orientasinya dibutuhkan ruang-ruang dengan dinding atau partisi transparan yang penerapannya bisa dikombinasi antara penggunaan material kaca, tanaman atau partisi yang tidak masif, agar tidak membosankan anak. *Ruang dengan dinding/partisi transparan* akan menghindari kebingungan anak akan penataan ruang. Anak akan tetap merasa nyaman berada di dalam suatu ruang, karena anak mengerti dimana posisinya berada dan ruang-ruang lain yang melingkupinya. Ruang yang bersifat maya bisa digunakan untuk jenis kegiatan tertentu seperti ruang belajar terbuka atau area bermain. Ruang yang bersifat masif bisa digunakan untuk kegiatan yang bersifat privat.
  - b. Berdasarkan skalanya, sebetulnya kedua skala ruang dapat dipergunakan tergantung dari luasan site yang tersedia. Ruang dengan *skala besar* dapat dibuat terasa lebih kecil dan ruang dengan *skala kecil* dapat diperluas dengan berbagai derajat perwadahan atau keterlingkungan yang digunakan di dalam menciptakan ruang-ruang itu. Pemilihan ruang dengan skala kecil berkaitan dengan kesan takut anak pada ruang yang luas dan kebingungan anak untuk menginterpretasikan ruang besar dengan jarak-jarak antar elemen penyusun ruang yang terlalu jauh. Ruang yang kecil juga akan terasa nyaman bagi anak, karena anak akan merasa saling dekat dengan teman dan gurunya. Kecenderungan anak yang suka berkelompok dengan teman-temannya juga akan terakomodir dalam ruang dengan skala yang kecil.

2. Konsep hubungan ruang *bersinggungan, ruang dalam ruang, bersebelahan dan saling mengikat* dapat diterapkan pada bangunan, karena masing-masing memiliki efek yang baik bagi perkembangan psikologis anak. Yang perlu diperhatikan adalah dalam penataannya jangan sampai terlepas dari pribadi anak sebagai pengguna utama fasilitas.
3. Prinsip penyusunan ruang yang diperoleh untuk Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental adalah :
  - a. prinsip penyusunan ruang yang digunakan bisa berupa *hirarki*, untuk menegaskan posisi ruang yang utama, sehingga akan memudahkan anak dalam mengingat pola ruang.
  - b. Berkaitan dengan penerapan karakter atraktif dan inovatif pada bangunan, penggunaan *irama* dalam penyusunan ruang juga akan memberikan daya tarik dan membangkitkan rasa ingin tahu anak.
4. Organisasi ruang yang paling sesuai untuk Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental dengan sasaran berupa organisasi ruang yang bisa mengakomodir karakteristik anak adalah :
  - a. unsur linier yang memiliki kelebihan yang terdapat dalam *organisasi radial* akan menarik perhatian anak dan menampilkan karakter atraktif dengan adanya pergerakan, pemekaran dan pertumbuhan yang akan menciptakan pengalaman tertentu pada anak.
  - b. berbagai macam bentuk geometris yang disukai anak, dapat diolah dalam *organisasi cluster*. Karakter bentuk geometris yang dikelompokkan akan menimbulkan rangsangan kreatifitas dengan berbagai macam pengolahannya.

5. Alternatif tampilan eksterior bangunan berupa kesatuan, keseimbangan, proporsi, irama dan penciptaan pusat perhatian kesemuanya bisa diterapkan dalam Fasilitas Pendidikan Anak Eksperimental. Hal yang perlu diingat adalah ungkapan fisik yang tetap berpatokan pada unsur-unsur karakter atraktif dan inovatif.
6. Secara umum penampilan interior bangunan disesuaikan dengan karakter ruang dengan pengolahan ornamen dengan bentuk-bentuk geometris sederhana dan warna-warna primer sebagai aksen.

