TGL. TERIMA : 24 Mei 2004
NO. JUDUL : 001137
NO. INV. : 5120001137001
NO. INDUK :

LAPORAN PERANCANGAN

TUGAS AKHIR

TAMAN BACAAN DAN BERMAIN ANAK DI JOGJAKARTA

R
711.57
NOV
t
1

- , 60.- ; 17 300

DISUSUN OLEH:

RINI NOVIANTI

98512182

• Fas Teknik.
• Taman bacaan anak - Jogja.

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JOGJAKARTA

2004

TUGAS AKHIR

TAMAN BACAAN DAN BERMAIN ANAK DI JOGJAKARTA

Diajukan

Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Universitas Islam Indonesia

Oleh:

RINI NOVIANTI

98512182

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JOGJAKARTA

2004

TAMAN BACAAN DAN BERMAIN ANAK DI JOGJAKARTA

Disusun Oleh :

RINI NOVIANTI

No Mahasiswa 98512182

ABSTRAKSI

Dalam konteks kependudukan, anak-anak adalah salah satu elemen yang memegang peran sebagai generasi penerus yang tentunya menuntut perhatian khusus dalam dunia pendidikan, baik pendidikan secara formal maupun nonformal, yang mana melalui dunia pendidikan diharapkan mereka kelak akan membentuk sebuah masa depan yang lebih cerah, sehingga mereka adalah objek yang harus selalu dibina dalam proses perkembangan kreativitas dan kecerdasannya. Untuk itu perlu adanya fasilitas yang mampu mendukung dan membina kreativitas dan kecerdasannya.

Gerak dinamis anak menuntut adanya suatu jaminan keamanan dan kenyamanan bagi mereka ketika sedang beraktifitas. Penampilan bangunan yang menarikpun akan membantu memancing rasa ingin tahu anak, apalagi jika didukung oleh penyediaan dan penataan sirkulasi. Penataan landscape yang mengakomodasi anak untuk dapat bersosialisasi dengan teman sebayanya juga akan mendukung anak untuk bertumbuh dan mengembangkan kepribadian mereka.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahiraobbil 'alamiin, segenap puji dan syukur yang hanya layak dipersembahkan kepada Allah SWT, Dzat yang telah melimpahkan kasih sayang tak terhingga-Nya hingga kini laporan Tugas Akhir yang berjudul Taman Bacaan dan Bermain Anak di Jogjakarta dapat terselesaikan. Tugas Akhir ini dilaksanakan unutk memenuhi persyaratan kelulusan jenjang pendidikan strata-1 Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.

Dalam kegiatan Tugas Akhir hingga adanya laporan ini, penulis telah banyak dibantu oleh berbagai pihak, untuk itu dihaturkan ucapan terima kasih yang tulus Ikhlas kepada :

1. Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch selaku Kepala Jurusan Arsitektur FTSP UII, Yogyakarta.
2. Ir. H. Tony Kunto Wibisono, sebagai Dosen Pembimbing Tugas Akhir, untuk segala ilmu dan arahannya yang sangat berarti selama dalam masa bimbingan ini.
3. Ir. Hanif Budiman, MSA, sebagai Koordinator tugas Akhir, untuk segala kebijakan dan kebijaksanaannya selama ini.
4. Ibunda Asnani AR dan Ayahanda Musirin Muhardjo, SE, untuk curahan kasih sayang, perhatian, dukungan, dan doa yang tiada henti dan tak kan mungkin ternilai harganya.
5. Rina Mariastuti dan Mus Artodiharjo, adik-adik manisku, untuk dukungan, perhatian dan keceriaannya.
6. Sarman Syahroni, ST, untuk kesetiaan, perhatian dan pengertian selama perjalanan menyelesaikan suatu targetuntuk kebersamaan.
7. Mbak luluk, Erry, Susan, Meta, Ayie', Rina dan Nindya sebagai sahabat yang tak putus memberikanku semangat, dukungan, doa, dan nasehat untuk perjalanan Tugas Akhirku ini.

8. Yulia Rahma, atas kebersamaannya dalam hari-hari akhir studioku, supportnya dan pengertiannya, terima kasih.
9. Vida, Mbak Pepe, Mbak Indah, Ibu Djito, Ani, Diana, Ratna dan semua komunitas Cemara14, yang telah mendampingi di saat gelisahku, menawarkan tenaga, support, doa dan sebagainya.
10. Mas Andhi, dan all of IPB crew, Mas Andre dan Budi, Mbak Nurika dan teman-teman AssistCe, de Ratna dan teman- teman Keputrian serta GP lanjut CC atas segala bantuannya, dukungannya, doa dan nasehatnya serta kebersamaannya.
11. Dian, Mira, Ira, Dienuk dan semua teman-teman Jurusan Arsitektur angkatan 98 yang telah banyak memberikan info, masukan dan ikut mewarnai perjalananku dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
12. Semua teman-teman studio yang telah ikut mewarnai hari-hari bersama di dalam studio.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan Tugas Akhir ini belum sempurna dan terdapat kekurangan. Oleh karena itu diharapkan kritik dan sarannya yang bersifat membangun dari para pembaca, sehingga dapat berguna untuk pengalaman dan pengetahuan di masa akan datang.

Yogyakarta, Februari 2004

Penulis

BAB I
PENDAHULUAN

1. Pengertian

1.1. Pengertian Kata

Taman Bacaan : ruang/ rumah tempat membaca; perpustakaan.[1]

Bermain : setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir, dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.[2]

Anak : manusia yang masih kecil[3]

1.2. Pengertian Judul

Taman Bacaan dan Bermain Anak di Jogjakarta adalah sebuah wadah yang mengakomodasi berbagai aktifitas yang mendukung perkembangan anak, terutama dalam hal kreatifitas dan kecerdasan, seperti aktifitas membaca, bermain, belajar, serta aktifitas lainnya.

2. Latar Belakang

2.1. Latar Belakang Fungsi

Jogjakarta yang kaya akan kuantitas serta variasi kualitas sarana dan prasarana pendidikan, kemudian didukung oleh suasana kota yang sangat kondusif bagi ruang gerak kegiatan pendidikan, mengantarnya menjadi sebuah kota berpredikat 'pelajar'.

---

[1] *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Edisi kedua

[2] B. Hurlock, Elizabeth, *Perkembangan Anak jilid 1 edisi keenam*, (Jakarta: Erlangga), p.320

[3] *ibid 1*

ini Novianti

Dalam konteks kependudukan, anak-anak adalah salah satu elemen yang memegang peran sebagai generasi penerus yang tentunya menuntut perhatian khusus dalam dunia pendidikan, baik pendidikan secara formal maupun non formal, yang mana melalui dunia pendidikan diharapkan mereka kelak akan membentuk sebuah masa depan yang lebih cerah. Sehingga mereka adalah obyek yang harus selalu dibina dalam proses perkembangan kreativitas dan kecerdasannya. Hal ini mengingat bahwa lingkungan tempat anak hidup selama tahun-tahun pembentukan awal hidupnya mempunyai pengaruh kuat pada kemampuan bawaan mereka selanjutnya.[4]

Dapat ditinjau berbagai kondisi yang mempengaruhi dasar awal perkembangan kepribadian anak adalah sebagai berikut;[5]

- Hubungan antarpribadi yang menyenangkan

  Hubungan dengan masyarakat yang menyenangkan akan mendorong anak memiliki karakteristik yang mengarahkan ke penyesuaian pribadi dan sosial yang baik
- Keadaan emosi

  Pemuasan emosional akan mendorong perkembangan kepribadian
- Metode melatih anak

  Mereka yang dibebaskan oleh orang tua yang demokratif atau sedikit otoriter menjadikan penyesuaian pribadi dan sosialnya akan lebih baik.
- Peran yang dini

  Melatih anak berperan pada usia dini memberi kemungkinan anak mempunyai kecenderungan untuk memiliki kepercayaan diri yang besar

[4] B. Hurlock, Elizabeth, *Perkembangan Anak jilid 1 edisi keenam*, (Jakarta: Erlangga), p.26

[5] B. Hurlock, Elizabeth, *Perkembangan Anak jilid 1 edisi keenam*, (Jakarta: Erlangga), p.27

- Struktur keluarga di masa kanak-kanak

  Seorang anak yang berasal dari keluarga besar, sikap dan perilakunya cenderung akan otoriter, sedangkan yang berasal dari keluarga cerai atau berpisah akan menjadi anak cemas, tidak mudah percaya dan kaku.

- Rangsangan lingkungan

  Lingkungan yang merangsang merupakan salah satu pendorong perkembangan anak. Bercakap-cakap dengan bayi atau menunjukkan gambar cerita pada seorang anak prasekolah mendorong perkembangan fisik dan mental yang baik, sedangkan lingkungan yang tidak merangsang menyebabkan perkembangan anak di bawah kemampuannya.

Berdasar tinjauan hal tersebut di atas, tampak bahwa perlu adanya penyediaan sebuah wadah yang mengakomodasi berbagai kegiatan dalam rangka upaya mendukung, memicu dan mengarahkan anak menuju arah positif sesuai dengan skema dasar perkembangan anak pada umumnya.

2.2. Latar Belakang Arsitektural

Walaupun taman bacaan dan taman bermain memiliki kesamaan dalam tujuan untuk mendukung perkembangan anak, namun masing-masing bagian menuntut adanya suasana yang berbeda; taman bacaan yang berfungsi mewadahi aktivitas membaca adalah sebuah bentuk akomodasi yang menuntut suasana kondusif berupa ketenangan dan kenyamanan bagi penggunanya, sedangkan taman bermain adalah bentuk akomodasi aktivitas bermain anak-anak yang menuntut suasana yang memberikan kebebasan dimana anak-anak mampu meluapkan perasaan gembira, riang dan senangnya namun tetap dengan memberikan rasa aman bagi mereka untuk beraktivitas.

Perbedaan suasana psikologis yang kondusif yang dituntut pengguna seperti tersebut di atas adalah sebagai bentuk tantangan arsitektural, mengingat kedua fungsi wadah tersebut dalam konteks ini mempunyai satu tujuan sehingga harus berada pada satu kawasan yang berdekatan dan saling berhubungan.

3. Berbagai Tinjauan sebagai Pertimbangan Desain

3.1. Tinjauan Karakter Anak Berdasarkan Perkembangannya

3.1.1. Tinjauan Perkembangan Kognitif Anak

Perkembangan kognitif (usaha mengenali sesuatu melalui pengalaman sendiri) dan bahasa dipengaruhi oleh interaksi antara maturitas (perkembangan jiwa dan diri) alami dengan belajar dari dan di lingkungan dimana anak berperan sebagai organisme aktif dalam proses perkembangan.

PERKEMBANGAN KOGNITIF MENURUT JEAN PIGAET[6]

STADIUM	KARAKTERISTIK
Sensiomotrik (0-2 tahun)	mengenali objek dan segala sesuatu yang dapat mereka lakukan terhadap objek, hal ini sebagai titik awal perkembangan rasa ingin tahu dan minat terhadap novelty
Praoperasional (2-7 tahun)	**usia 2-4 tahun** - belajar menggunakan bahasa untuk merepresentasikan objek dengan citra dan kata-kata - berpikir untuk menghadirkan secara mental sebuah objek yang tidak ada di hadapannya - klasifikasi objek dengan ciri tunggal **usia 4-7 tahun** mulai menggunakan penalaran primitif sehingga tampak yakin atas pengetahuan dan pemahaman mereka.
Operasional konkrit (7-11 tahun)	- berpikir lebih analitis dan logis dalam pendekatan mereka terhadap kata-kata dan tata bahasa - konservasi - klasifikasi objek dengan beberapa ciri
Operasional formal (11 tahun ke atas)	- Berpikir secara logis tentang masalah abstrak dan menguji hipotesis secara sistematik - Memperkuat masalah hipotetik, masa depan, ideologi

[6] Diktat kuliah Perkembangan I, (Jogjakarta: Fakultas Psikologi UII)

3.1.2. Tinjauan Perkembangan Permainan Anak

Permainan menurut sifatnya dapat dibedakan mejadi: [7]

1. Permainan gerak
2. Permainan fantasi atau peran
3. Permainan receptif (menerima)
4. Permainan bentuk atau konstruktif, dengan tingkatan:
   - membuat sesuatu tetapi belum dapat memberi nama
   - membuat sesuatu dan dapat memberi nama
   - menentukan dan membuat nama tyerlebih dahulu sebelum membuat sesuatu
   - membuat sesuatu sudah lengkap dan agak mirip dengan kondisi bentuk yang dikehendaki

Berdasarkan kriteria pengelompokkan proses perkembangan kognitif anak sebelumnya di atas, dapat dilihat bahwa anak sebaiknya didukung perkembangannya dengan memberikan arahan-arahan atau penyediaan fasilitas-fasilitas, diantaranya adalah permainan yang sesuai dengan karakter mereka.

TAHAPAN PERKEMBANGAN KATEGORI PERMAINAN KOGNITIF (RUBIN, FREIN & VANDENBEG, 1983)[8]

TIPE MAINAN	USIA	DEFINISI	CONTOH
Functional play	1-2 tahun	Repetisi gerakan motorik dengan atau tanpa objek	Mengelilingi ruang
Constructive play	3-6 tahun	Menciptakan atau mengkonstruksikan sesuatu	Membuat rumah dari balok, menyusun puzzle
Make-believe play	4-7 tahun	Berakting peran sehari-hari dan imajiner	Main rumah-rumahan, sekolah-sekolahan, berkarakter seperti di tv
Games with rules	6-11 tahun	Memahami dan mengikuti aturan-aturan dalam aktivitas main	Bermain kartu, baseball, kasti, dll

[7] Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan,* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1991). p. 70-71

[8] Diktat kuliah Perkembangan I, (Jogjakarta: Fakultas Psikologi UII)

Tingkatan permainan anak:[9]

1. 0-1 tahun : anak bermain dengan diri sendiri, digunakannya kaki, tangan, suara, kemudian alat mainan.
2. 1-2 tahun : anak bermain dengan menirukan sesuatu.
3. 2-3 tahun : bermain sendiri, tetapi mulai ada dorongan bermain bersama orang lain.
4. 3-5 tahun : bermain bersama orang lain dalam status yang sama.
5. 5-6 tahun : bermain bersama di bawah pimpinan seseorang di antara kawannya meskipun sering terjadi perselisihan.
6. 6-8 tahun : anak dapat bersandiwara dengan suatu cerita teratur, tunduk pada pimpinannya.
7. 8-12 tahun : anak sudah suka bermain yang mengandung ketelitian serta perlu kecerdasan dan keterampilan.

Kegiatan bermain yang umum di masa kanak-kanak:[10]

1. Bermain aktif, terdiri dari:
   - bermain bebas dan spontan, rangsangan yang membangkitkan cara bermain ini adalah segala sesuatu yang baru dan berbeda dalam lingkunganatau mainan yang terutama dirancang untuk eksplorasi.
   - Permainan drama, terdiri dari dua jenis:
     - Reproduktif, yaitu meniru yang pernah diketahuinya
     - Produktif, belajar dari yang pernah diketahui, kemudian menciptakan bentuk baru yang berbeda

[9] Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan,* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1991). p. 72

[10] B. Hurlock, Elizabeth, *Perkembangan Anak jilid 1 edisi keenam*, (Jakarta: Erlangga), p.326-343

R

- Melamun
- Bermain konstruktif
- Musik
- Mengumpulkan/ mengoleksi
- Mengeksplorasi/ berpetualang
- Permainan olah raga

2. hiburan
   - membaca
   - menonton film
   - mendengarkan radio
   - mendengarkan musik
   - menonton televisi

3.1.3. Tinjauan Minat Baca Anak

Minat anak terhadap bacaan dipengaruhi oleh perkembangan kemampuan bahasanya, dalam hal kemampuan bahasa, anak dibagi menjadi lima kelompok;

1. *infancy* (bayi)

   kelompok ini terdiri dari anak-anak atau bayi berusia 0-2 tahun. Pada masa ini bayi belum memiliki kemampuan bahasa secara tulisan, namun mulai menyenangi buku-buku bergambar serta sajak kanak-kanak.

2. *early childhood* (usia 2-5 tahun).

   pada masa ini anak-anak mulai aktif belajar verbal atau bahasa, mulai dari mengenal gambar-gambar, huruf-huruf, bernyanyi, mendengar cerita, dan menyukai cerita dongeng dan fantasi.

3. *middle and late childhood* (usia 6-12 tahun)

   pada masa ini anak-anak menjadi lebih analitis dan logis dalam pendekatan kata-kata dan tata bahasa. Membaca merupakan aspek sentral dari bahasa pada masa-masa ini. Anak lebih memilih

Rini Novianti

Taman Bacaan dan Bermain Anak-n Jogjakarta

cerita realistis atau lingkungan dan mulai melirik bacaan nonfiksi yang mudah dicerna untuk menjawab rasa ingin tahunya.

4. masa 12-14 tahun

   pada masa-masa ini anak lebih analitis dan berada dalam fase mencari jati diri. Menyukai petualangan dan pengalaman-pengalaman yang kemudian mampu membentuk dirinya. Sehingga minat mereka adalah bacaan petualangan, novel, buku perjalanan dan cerita sentimentsl.

5. masa 14-17 tahun

   mulai menunjukkan minat baca dalam lingkup sastra, cerita petualangan dengan bobot intelektual yang lebih besar, buku perjalanan, bahan faktual dan buku-buku keterampilan praktis.

Perkembangan fantasi anak menurut Chalotte Buhler[11]

1. masa 0-4 tahun, masa cerita Struwelpeter

   pada masa ini anak menyenangi cerita-cerita anak nakal, rambut panjang, kuku panjang, dan lain-lain.

2. masa 4-8 tahun, masa cerita khayal

   pada masa ini anak sangat senang cerita-cerita khayal atau dongeng.

3. masa 8-12 tahun, masa cerita realistis

   pada masa ini anak mulai senang terhadap cerita-cerita nyata seperti pahlawan, sejarah, biologi, dan lain-lain.

[11] Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan,* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1991). P. 64-65

Sri Rini Novianti

3.1.4. Tinjauan Perkembangan Psikososial Anak

Segi perkembangan psikososial menekankan bahwa hubungan dengan orang lain akan mempengaruhi identitas diri. Dalam teori psikososial, tiap tahap terdapat periode kritis, pada masing-masing tahap diibaratkan seperti mata rantai yang saling bertautan yang tidak terlepas satu sama lain sehingga dapat berfungsi secara baik.

PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL MENURUT ERIK ERICKSON[12]

STADIUM	KARAKTERISTIK
Lahir-3 tahun	• Kepercayaan dan optimisme • Pengendalian dan adekuasi (memuaskan) diri
3-6 tahun	Kemampuan memulai aktivitas sendiri
6-12 tahun	Kompetensi dalam kemampuan intelektual.
Remaja	Citra diri yang terintegrasi sebagai pribadi unik

Sedangkan tinjauan emosi dan sosial Menurut Mary Ainsworth pada anak-anak usia 0-3 tahun cenderung untuk mendekati figur tertentu yang memberi rasa aman dengan kehadiran mereka. .

Anak-anak pada usia 3-5 tahun memiliki rasa ingin tahu lebih besar, kompeten, empatik (anak menjadi lebih mampu untuk membayangkan bagaimana perasaan orang lain), tahan banting dan lebih percaya diri.

Menurut Piaget anak-anak usia 7-11 tahun lebih banyak menghabiskan waktu bersama teman sebaya

Pada usia 15 tahun, anak memiliki kesehatan emosional *self-esteem (*harga diri*), ego resiliency* (mewujudkan kembali ego) dan *peer competency* (usaha menjadi kornpeten, berperan) yang lebih tinggi, merasa percaya diri untuk aktif melakukan sesuatu dalam hidupnya.

[12] Diktat kuliah Perkembangan 1, Fakultas Psikologi UII Jogjakarta

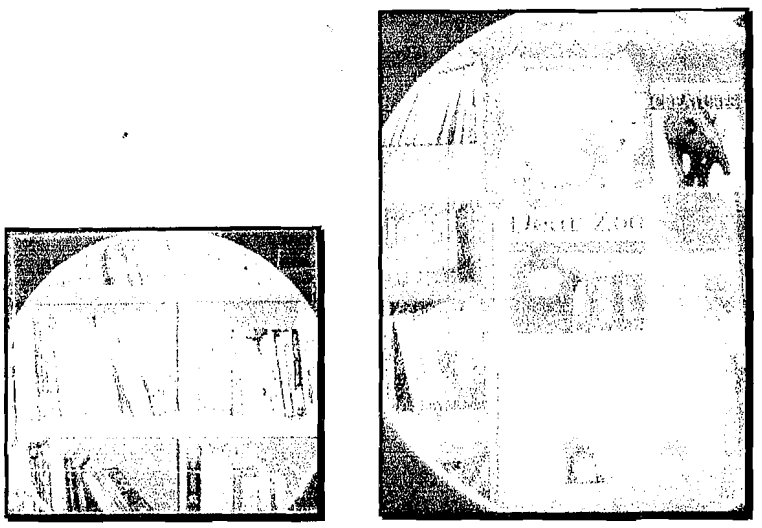
Selain itu, bagi anak, teman sebaya merupakan agen sosialisasi yang kuat, sebagai sumber informasi dan perbandingan sosial selain keluarga. Penolakan pada teman sebaya selama masa kanak-kanak berhubungan erat dengan performan yang buruk, drop out sekolah, perilaku delikuensi (bentuk kriminal kecil, biasanya pada remaja). Ketidakmampuan seorang anak memasuki sebuah jaringan sosial berkaitan dengan sejumlah problem dan gangguan, mulai dari delinkuensi, minum-minuman, sampai depresi. Relasi teman sebaya yang harmonis dalam masa dewasa berhubungan dengan kesehatan mental positif pada masa dewasa madya.

Anak sendiri sebagai manusia memiliki kebutuhan psikologis yang diciptakan lingkungan di sekitarnya yang mampu merangsang perkembangan fisik dan motoriknya, lingkungan yang dapat memberikan rasa aman, nyaman, bebas, hangat dan akrab.

3.2. Tinjauan Taman Bacaan dan Bermain yang Ada di Jogjakarta

Jogjakarta memiliki sebuah tempat membaca dan bermain anak, yaitu Book Monster. Book Monster memiliki fasilitas ruang baca dengan koleksi buku bagi anak-anak usia pra sekolah dan usia sekolah dasar serta buku-buku pengetahuan yang bermanfaat bagi orang tua dalam rangka mendidik dan merawat anak-anaknya. Penampilan dalam dan luar bangunan dibuat semenarik mungkin dengan komposisi warna-warna cerah dan gambar-gambar tokoh kartun terkenal yang disenangi anak-anak sebagai cerminan keceriaan dan kedinamisan anak. Pada interior, penggunaan karpet dan bantal duduk sebagai elemen interior dipilih warna yang lembut sehingga mampu menciptakan suasana membaca yang nyaman bagi anak, warna-warna meja dan rak buku adalah warna-warna cerah, sedangkan pada ruang baca dinding berwarna biru, warna tenang. Sayangnya keberadaan bukaan-bukaan relatif banyak, namun terlalu tinggi sehingga tidak memungkinkan menarik pandangan anak-

anak pada usia pra sekolah menuju ruang luar, selain itu bukaan yang diperkirakan mampu menarik anak untuk tertarik beraktifitas pada ruang luar tidak didukung oleh akses yang jelas dan mudah untuk menuju ruang luar tersebut, sehingga anak yang ingin bermain ke luar harus mencari pintu terlebih dahulu atau memutar ke samping untuk dapat mengakses fasilitas yang ada pada ruang luar. Book monster juga hanya menyediakan bacaan-bacaan untuk tingkatan anak usia pra sekolah, sekolah dasar serta untuk para orang tua, sedangkan bacaan untuk anak-anak usia sekolah lanjut tingkat pertama atau anak-anak usia remaja awal tidak ditemukan di sini. Fasilitas-fasilitas yang ada di Book Monster seperti perpustakaan serta area bermain pada ruang luar, dapat diakses oleh masyarakat umum dengan persyaratan harus menjadi anggota terlebih dahulu, keanggotaan berlaku dalam jangka waktu tertentu sesuai keinginan pengunjung, kemudian setiap kali mengunjungi Book Monster untuk memanfaatkan fasilitas-fasilitas yang ada, anggota dikenakan biaya perjamnya. Jika orang tua yang mendampingi anak juga menggunakan fasilitas yang ada, maka juga dikenakan biaya yang relatif lebih ringan daripada biaya untuk anak-anak. Perpustakaan dan area ruang dalam ini dilengkapi juga dengan komputer untuk mengakses film-film dokumenter dan ilmu pengetahuan, permainan-permainan mendidik seperti *scrable, puzzle* dan lain-lain sebagai permainan yang mendidik anak untuk mengenal angka dan huruf dan meningkatkan kreatifitas anak. Buku-buku yang ada dapat disewa dalam jangka waktu dua sampai tiga hari dengan harga tertentu, sesuai jenis buku. Fasilitas pendukung lainnya Book Monster juga terdapat kafetaria serta outlet yang menyediakan perlengkapan sekolah dan berbagai aksesoris anak-anak.

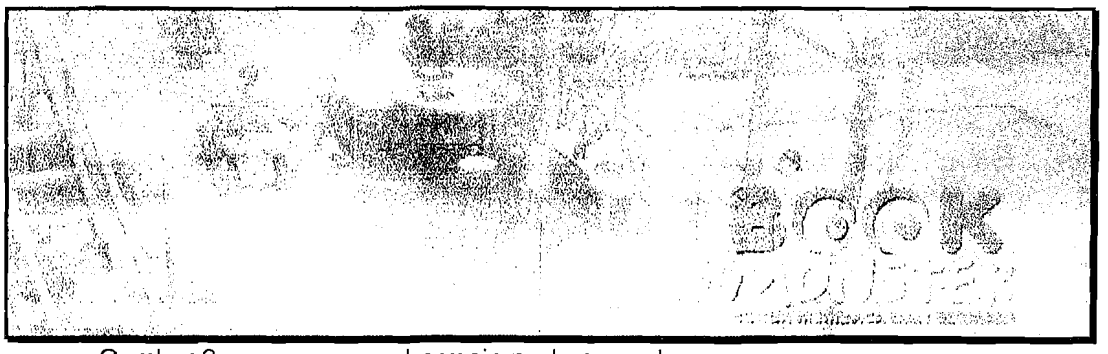


Gambar 1 : koleksi buku pada ruang perpustakaan

Sumber: brosur Book Monster Jogjakarta

Gambar 2 : suasana ruang belajar yang dilengkapi komputer

Sumber: brosur Book Monster Jogjakarta



Gambar 3: suasana area bermain pada ruang luar

Sumber: brosur Book Monster Jogjakarta

4. Tinjauan Rencana Taman Bacaan dan Bermain Anak di Jogjakarta

Taman Bacaan dan Bermain Anak di Jogjakarta dirancang untuk mengakomodasi anak-anak usia pra sekolah (2-5 tahun) hingga usia sekolah dasar (12-13 tahun) untuk beraktifitas dan berkreatifitas dengan memanfaatkan berbagai fasilitas yang mampu membangkitkan minat membaca dan berkreatifitas bagi anak. Untuk itu ruang baca dan ruang bermain, baik area bermain dalam ruangan maupun area bermain luar ruang dikelompokkan berdasarkan usia dan karakter perkembangan anak, penataan ruang dalam dan ruang luar yang saling menarik antar bagian untuk mengundang aktifitas dengan penampilan warna dan pola yang menarik, akses yang jelas dan mudah untuk dicapai antar bagian.

Interior pada ruang baca didesain agar anak tetap betah saat membaca melalui penataan ruang dan penggunaan elemen-elemen, perabot-perabot interior yang tepat. Interior pada area bermain dalam ruangan didesain agar anak tetap betah saat membaca melalui penataan ruang dan penggunaan elemen-elemen, perabot-perabot interior yang tepat Sedangkan ruang luar dirancang sesuai karekteristik anak, yang dinamis dengan menyediakan beberpa jenis alat bemain. Sedangkan sifat anak yang senang berinteraksi dan bermain dengan teman sebayanya diakomodasi pada ruang luar dengan adanya penataan landscape dari vegetasi dan *street furniture* yang mampu mengundang anak beraktivitas secara komunal.

Selain itu, dalam hal ini, site atau lokasi merupakan hal penting guna mendukung tercapainya suasana yang kondusif dan efektifitas operasional. Untuk itu lokasi hendaknya memiliki kriteria sebagai berikut:

- aman bagi anak-anak
- relatif tenang, jauh dari kebisingan rel kereta api dan jalur lalu lintas intensitas tinggi.

- mudah diakses dengan berbagai moda transportasi dan dilalui oleh jalur transportasi kota, hal ini untuk membuka kesempatan bagi anak-anak agar lebih mudah dalam pencapaian ke lokasi.
- tersedia jaringan utilitas yang memadai
- tidak berada pada kawasan konservasi budaya dan sebagainya.

5. Rumusan Permasalahan

5.1. Permasalahan Umum

Bagaimana merancang Taman Bacaan dan Bermain Anak di Jogjakarta yang mampu merangsang kreatifitas dan kecerdasan anak.sesuai dengan karakteristik dan perkembangan psikologis anak

5.2. Permasalahan Khusus

1. Bagaimanan menampilkan bangunan dengan penampilan bentuk dan warna yang mampu menarik minat anak.
2. Bagaimana menata lay out ruang dalam yang mampu memberikan keleluasaan bagi anak yang berkarakteristik dinamis, mendukung terciptanya suasana tenang dan nyaman, sehingga anak betah beraktifitas di dalamnya
3. Bagaimana menata ruang luar (*landscape* dan *open space*) yang mampu mengakomodasi aktifitas anak yang dinamis serta interaksinya dengan teman-teman sebayanya namun tetap merasa aman.
4. Bagaimana menciptakan pola dan bentuk sirkulasi yang jelas dan mudah.

6. Tujuan dan Sasaran

6.1. Tujuan

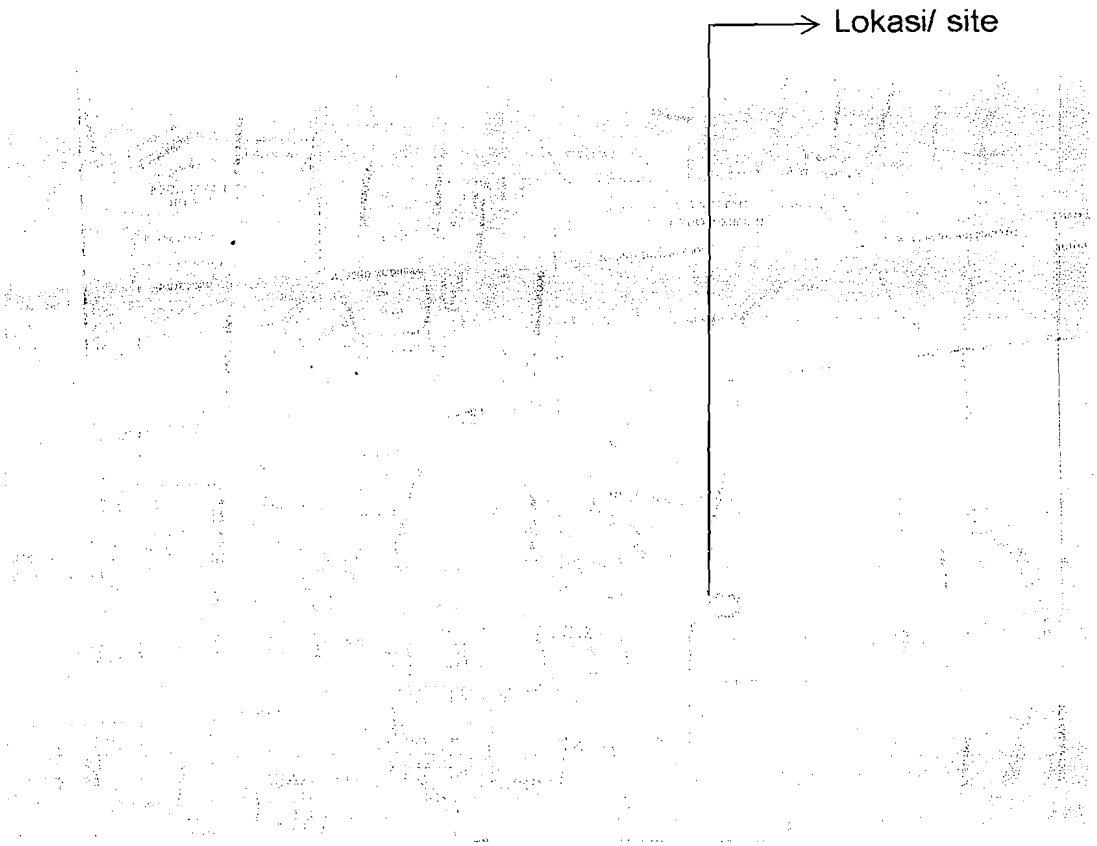
Merancang Taman Bacaan dan Bermain Anak di Jogjakarta yang mampu mengakomodasi aktifitas membaca dan bermain dengan suasana yang aman, bebas dan nyaman bagi anak.

6.2. Sasaran

1. Merumuskan bentuk, warna dan penampilan bangunan
2. Merumuskan bentuk, pola dan penataan ruang
3. Merumuskan penataan ruang luar
4. Merumuskan bentuk-bentuk sirkulasi dan pencapaian

7. Spesifikasi Umum Proyek

1. Nama proyek : Taman Bacaan dan Bermain Anak di Jogjakarta
2. Pengguna proyek
   - pengguna tetap : staff dan petugas operasional
   - pengguna tidak tetap : pengunjung (anak-anak dan orang tua pendamping)
3. lokasi proyek : Jln. Kenari, Jogjakarta
4. Batasan site
   - sebelah utara : ruas jalan Kenari
   - sebelah selatan : jalan lingkungan
   - sebelah barat : GOR Among Rogo
   - sebelah timur : jalan lingkungan
5. luas site : 15.400 m²
6. Peraturan bangunan terkait setempat:
   - KDB : ≤70%
   - Tinggi bangunan : 14 meter
   - KLB : 2,1
   - Jumlah lapis bangunan maksimal : 3



gambar 4: peta lokasi/ site

sumber: Peta Kotamadya & Daerah Istimewa Yogyakarta, CV. Indo Prima Sarana

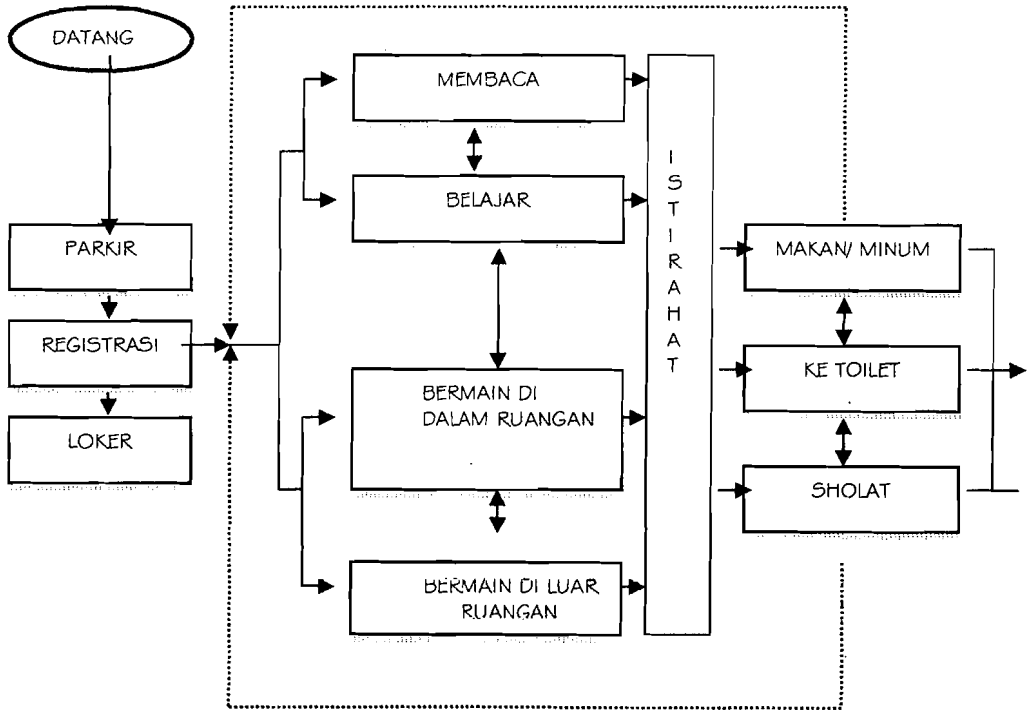
7. Potensi yang ada di lokasi :
   - Berada pada kawasan fasilitas pengembangan bakat diri seperti GOR dan stadion, hal ini mendekati fungsi dari rencana fasilitas.
   - Kawasan tidak memiliki batasan citra kawasan.
   - Berada pada kawasan bebas eksplorasi bentuk bangunan, dibuktikan dengan adanya bentuk-bentuk bangunan moderen, area pemukiman, pertokoan, jasa, kantor, dan lain-lain.
   - Kondisi kontur relatif datar.
   - Mudah diakses oleh berbagai moda transportasi dengan sarana dan prasarana yang memadai
   - Jaringan utilitas lengkap dan memadai.

8. Kendala yang ada di lokasi: masih terdapat sumber kebisingan utama dari jalur lalu lintas.

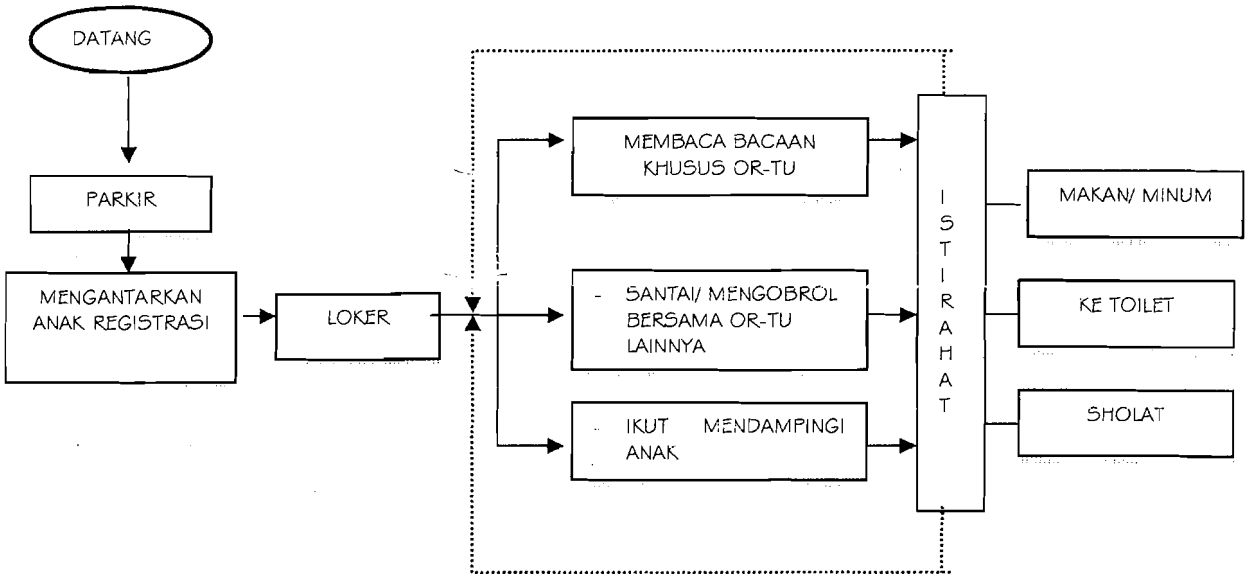
BAB II

SKEMATIK DESAIN

KEGIATAN PENGGUNA



ALUR KEGIATAN ORANG TUA PENDAMPING



ORGANISASI RUANG

a. Pengelompokan Ruang

Penegelompokan ruang mengacu pada derajat privatisasi ruang kemudian dikelompokkan lagi berdasar kelompok umur anak.

a.1. Fungsi Penunjang

-. Ruang Servis : Parkir

-. Ruang Pengelola

a.2. Fungsi Utama

-. Ruang Baca

a. Ruang baca anak 0 – 2 (*infants*)

b. Ruang baca anak 2 – 3 (*toddlers*)

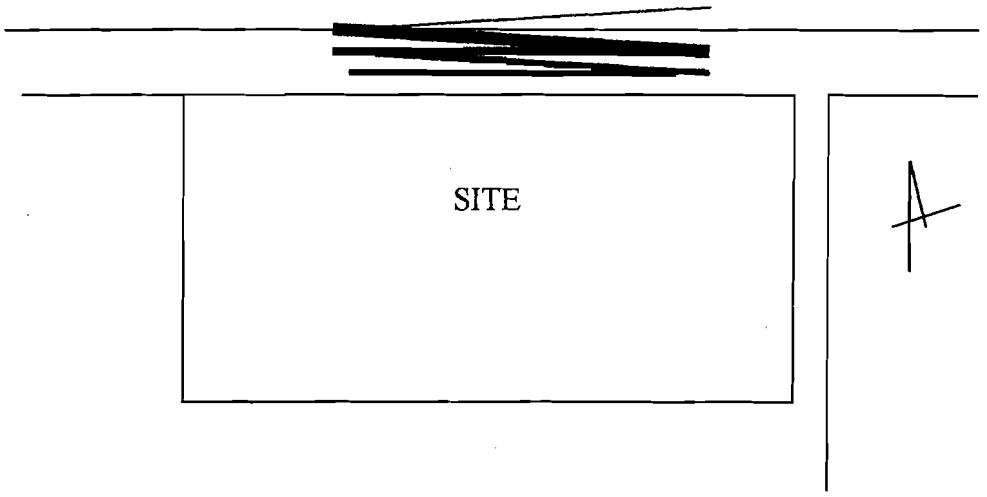
c. Ruang baca anak 3 – 4 (*preschool*)

d. Ruang baca anak 4 – 5 (*kindergarten*)

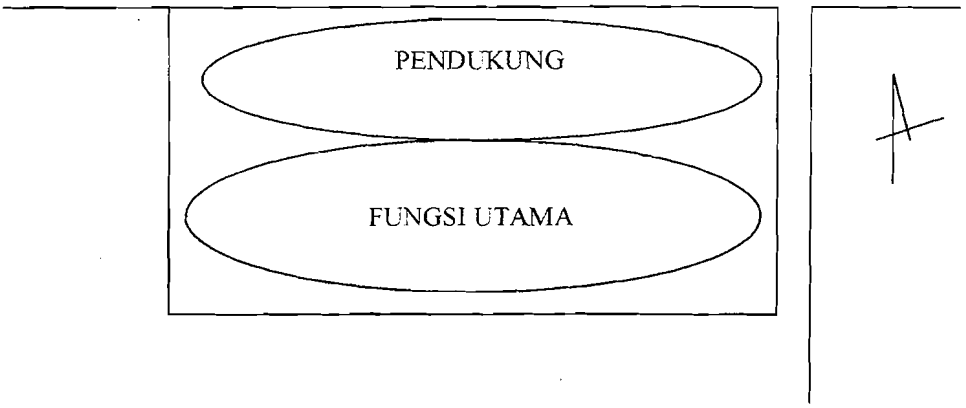
e. Ruang baca anak 6 – 12 (*school age*)

-. Ruang Bermain

Dikaitkan dengan analisis kebisingan site



Kebisingan utama bersumber dari jalan, sehingga kelompok fungsi yang tidak membutuhkan ketenangan diletakkan di dekat sumber kebisingan.



Antara fungsi pendukung dengan fungsi utama dibutuhkan ruang transisi yang menghubungkan keduanya sehingga ruang pengelola yang bersifat semi publiklah yang tepat untuk berada pada posisi tersebut.

Berdasar analisa kegiatan utama yang diakomodasi bangunan adalah membaca, maka ruang yang mewadahi kegiatan tersebut diletakkan lebih dekat dengan fungsi pendukungnya (Ruang Pengelola).

PERHITUNGAN BESARAN RUANG

KELOMPOK	RUANG	KAPASITAS	STANDARD	SUMBER	LUAS (M^2)	JUMLAH RUANGAN	TOTAL LUAS (M^2)
INFANTS	RUANG BACA DAN BELAJAR	40	8,55 M^2/ ANAK	CCDG	171 M^2	2	684
	RUANG BERMAIN DALAM	40	9,5 M^2/ ANAK	CCDG	380	1	380
	RUANG BERMAIN LUAR	40	13,9 M^2/ ANAK	CCDG	556	1	166,8
		TANAH YANG TERTUTUP 30%					
	R. GANTI POPOK DAN TOILET	2	8,78 M^2/ 2 UNIT	CCDG	8,78	1	8,78
	R. MAKAN	20	2,4 M^2/ 4 ANAK	DSCE	12,2	1	12,2
		SIRKULASI 20%					2,44
	R. ISTIRAHAT	10	1,1 M^2/ ANAK	DSCE	11,1	1	11,1
		SIRKULASI 20%					2,22
	JUMLAH LUAS AREA INFANTS						1258,76

FINAL PROJECT'S DESIGN SCHEMATICS

TAMAN BACAAN DAN BERMAIN ANAK DI JOGJAKARTA

8.

TODDLER	RUANG BACA DAN BELAJAR	40	8,55 M²/ ANAK	CCDG	171 M²	2	648
	RUANG BERMAIN DALAM	40	9,3 M²/ ANAK	CCDG	372	1	372
	RUANG BERMAIN LUAR	40	13,9 M²/ ANAK	CCDG	556	1	166,8
		TANAH YANG TERTUTUP 30%					
	R. GANTI POPOK DAN TOILET	4	8,78 M²/ 2 UNIT	CCDG	8,78	2	17,56
	R. MAKAN	20	2,4 M²/ 4 ANAK	DSCE	12,2	1	12,2
		SIRKULASI 20%					2,44
	R. ISTIRAHAT	10	1,1 M²/ ANAK	DSCE	11,1	1	11,1
	SIRKULASI 20%						2,22
	JUMLAH LUAS AREA TODDLERS						1276,32
	SIRKULASI 20%						253,26
	TOTAL AREA TODDLERS						1531,58
PRESCHOOL	RUANG BACA &BELAJAR	40	5,76 M²/ ANAK	CCDG	230,4 M²	1	230,4
	RUANG BERMAIN DALAM	40	9,5 M²/ ANAK	CCDG	380	1	380
	RUANG BERMAIN LUAR	40	13,9 M²/ ANAK	CCDG	556	1	166,8
		TANAH YANG TERTUTUP 30%					
	R. TOILET	4	5,1 M²/ 2 UNIT	CCDG	5,1	2	10,2
	R. MAKAN	20	2,4 M²/ 4 ANAK	DSCE	12,2	1	12,2
	SIRKULASI 20%						2,44
	JUMLAH LUAS AREA PRESCHOOL						808,352
	SIRKULASI 20%						161, 67
	TOTAL AREA PRESCHOOL						970,02
KINDEGARTEN	RUANG BACA DAN BELAJAR	40	5,76 M²/ ANAK	CCDG	230,4 M²	1	230,4
	RUANG BERMAIN DALAM	40	9,5 M²/ ANAK	CCDG	380	1	380
	RUANG BERMAIN LUAR	40	13,9 M²/ ANAK	CCDG	556	1	166,8
		TANAH YANG TERTUTUP 30%					

	R. TOILET	8	5,1 M²/ 2 UNIT	CCDG	5,1	4	20,4
	R. MAKAN	20	2,4 M²/ 4 ANAK	DSCE	12,2	1	12,2
	SIRKULASI 20%						2,44
	JUMLAH LUAS AREA KINDEGARTEN						830,74
	SIRKULASI 20%						166,15
	TOTAL AREA KINDEGARTEN						996,89
SCHOOL AGE	RUANG BACA	40	5,76 M²/ ANAK	CCDG	230,4 M²	1	230,4
	RUANG BERMAIN DALAM	40	9,5 M²/ ANAK	CCDG	380	1	380
	RUANG BERMAIN LUAR	40	13,9 M²/ ANAK	CCDG	556	1	166,8
		TANAH YANG TERTUTUP 30%					
	R. TOILET	8	5,1 M²/ 2 UNIT	CCDG	5,1	4	20,4
	R. MAKAN	20	2,4 M²/ 4 ANAK	DSCE	12,2	1	12,2
	SIRKULASI 20%						2,44
	JUMLAH LUAS AREA SCHOOL AGE						1061,14
	SIRKULASI 20%						212,23
	TOTAL AREA SCHOOL AGE						1273,34
PENUNJANG	R. DIREKTUR		13,94 m²	DA		1	13,94
	R. STAFF	6	8 m²/ ORG	DA	48	1	48
	R,RAPAT	10	2 m²/ORG	DA	20	1	20
	LOBBY	ASUMSI				1	50
	R. IBADAH	ASUMSI				1	49
	R. JAGA	ASUMSI			9	2	18
	R. MEE	ASUMSI			12	1	12
	GUDANG	ASUMSI			6	6	36
	JUMLAH LUAS R. PENUNJANG						246,94
	SIRKULASI 20%						49,39
LUAS							6578,7
SIRKULASI 205							1315,74
TOTAL LUAS BANGUNAN							7894,44

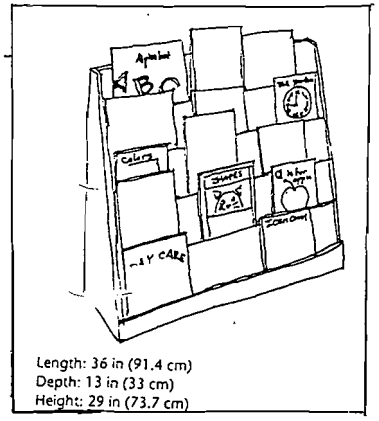
KETERANGAN
CCDG = CHILD CARE DESIGN GUIDE
DSCE = DESIGN STANDARDS FOR CH LDREN ENVIRONMENT
DA = DATA ARSITEK

FINAL PROJECT'S DESIGN SCHEMATICS
TAMAN BACAAN DAN BERMAIN ANAK DI JOGJAKARTA

PENATAAN LAYOUT RUANG DALAM

A. JENIS DAN JUMLAH FURNITURE

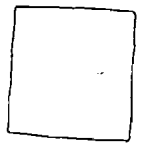
1. RUANG UTAMA
   RUANG BELAJAR DAN BERMAIN
   - RAK BUKU



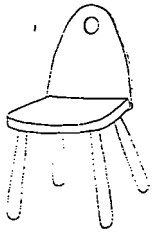
Length: 36 in (91.4 cm)
Depth: 13 in (33 cm)
Height: 29 in (73.7 cm)

- MEJA+KURSI BELAJAR
- LOVE SEAT

BENTUK LOVESEAT DIPILIH UNTUK MEMBANTU ANTARA ANAK DENGAN ANAK, ANAK DENGAN ORANG TUA DAN AANK DENGAN TENTOR UNTUK MENCIPTAKAN SUASANA KOMUNIKASI YANG AKRAB

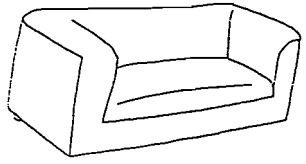


Square table
Width/length: 30 in (76.2 cm) and 36 in (91.4 cm)



Ellipse by The Children's Furniture Company

Seat height	10 in (25.4 cm)	12 in (30.5 cm)	14 in (35.6 cm)
Width	13½ in (34.3 cm)	13½ in (34.3 cm)	13½ in (34.3 cm)
Depth	14½ in (36.8 cm)	14½ in (36.8 cm)	14½ in (36.8 cm)
Overall height	20 in (50.8 cm)	22 in (55.9 cm)	23 in (58.4 cm)



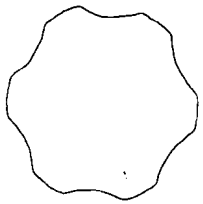
Loveseat by Classic Gallery
Width: 44 in (111.8 cm)
Depth: 29 in (73.7 cm)
Overall height: 28 in (71 cm)
Seat height: 15 in (38.1 cm)

MEJA DIHINDARI DARI BENTUK TAJAM PADA UJUNG-UJUNGNYA UNTUK MEMBERIKAN KEAMANAN BAGI ANAK, SEDANGKAN KURSI DIPILIH DENGAN BENTUK YANG MENARIK.
MEJA DAN KURSI TERSEBUT DI ATAS DIGUNAKAN PADA RUANG BELAJAR

SUMBER: DESIGN STANDARDS FOR CHILDREN ENVIRONMENT

RINI NOVIANTI 98512[illegible]

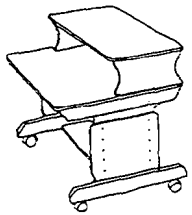
- MEJA MAKAN



MEJA BENTUK INI DAPAT MEMBENTUK ANAK UNTUK BERAKTIFITAS DALAM KELOMPOK, BAIK KETIKA BERMAIN ATAU SAAT MELAKUKAN AKTIFITAS RUTIN, CONTOHNYA MAKAN

Flower table
Diameter: 60 in (152.4 cm)

- PERANGKAT KOMPUTER

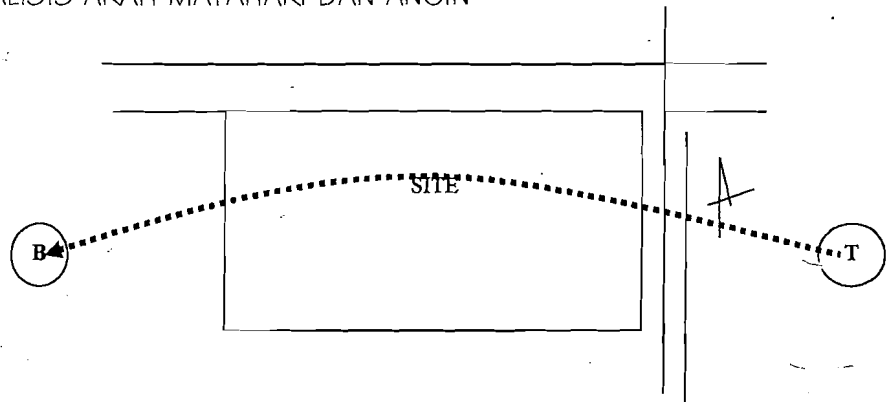


Computer table by Childcraft
Width: 28 in (71.12 cm)
Length: 35 in (91.4 cm)
Height: 20¼ to 28¾ in (51.4 to 73 cm)

RINI NOVIANTI... 98512182... ARSITEKTUR-FTSP...UII-2003

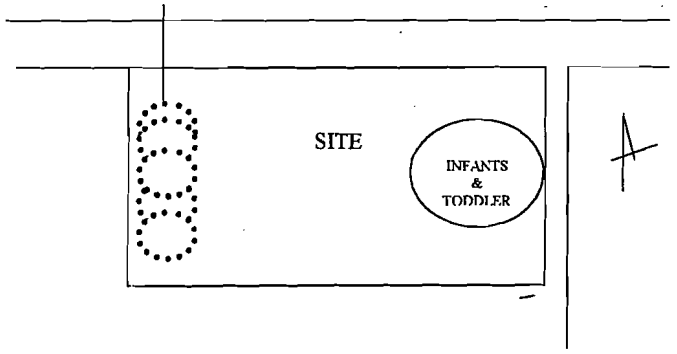
ANALISIS SITE

1. ANALISIS ARAH MATAHARI DAN ANGIN

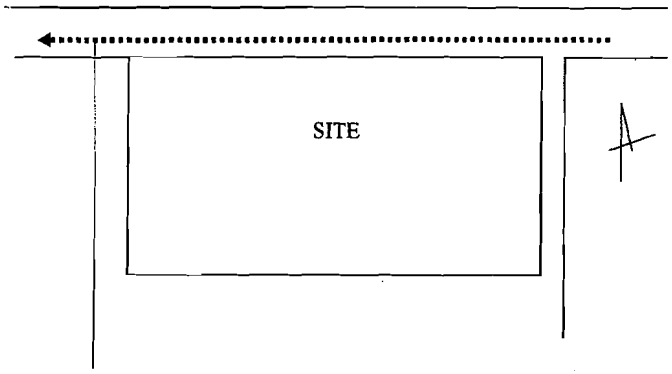


SINAR MATAHARI PADA PAGI HARI DIMANFAATKAN SEMAKSIMAL MUNGKIN, TERUTAMA UNTUK KELOMPOK *INFANTS* (USIA 1-2 TAHUN) DAN KELOMPOK *TODDLERS* (USIA 2-3 TAHUN).
SINAR MATAHARI KURANG BAIK DARI ARAH BARAT DIELIMINIR DENGAN PENGGUNAAN VEGETASI PENYARING YANG DILETAKKAN PADA SITE SEBELAH BARAT

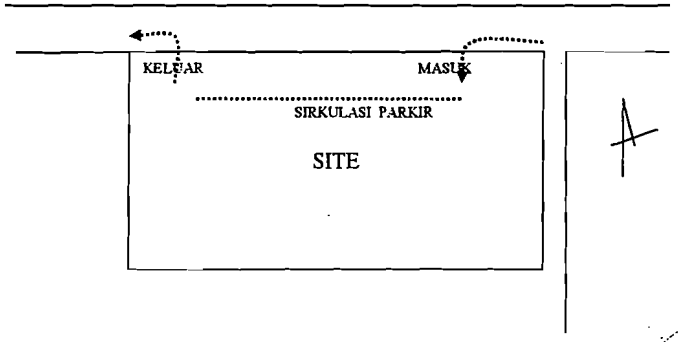
POHON PENYARING SINAR, BAMBU CINA



2. ANALISIS SIRKULASI



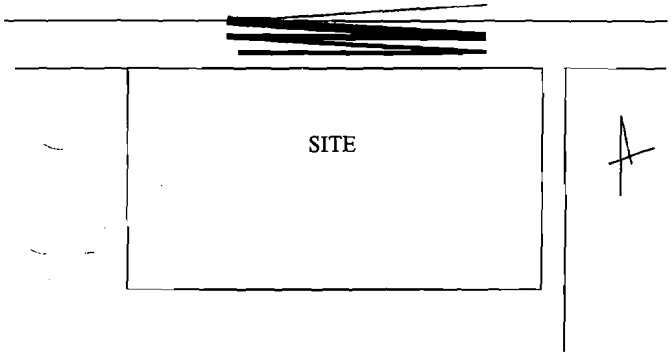
ARAH SIRKLASI LALU LINTAS,
DI ARAHKAN SEBAGAI ARAH SIRKULASI KE DALAM DAN KE LUAR SITE, POLA INI SEKALIGUS DIMANFAATKAN UNTUK PENATAAN PARKIR PADA SITE BAGIAN UTARA



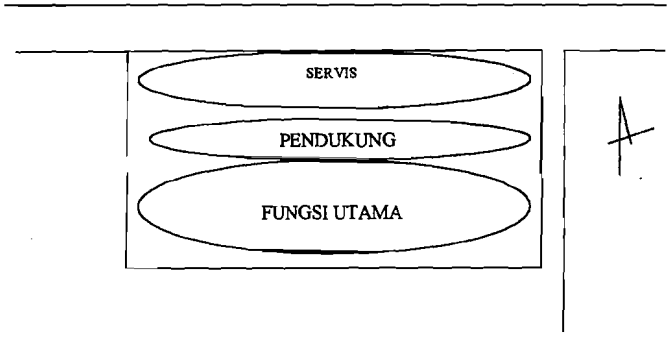
FINAL PROJECT'S DESIGN SCHEMATICS
TAMAN BACAAN DAN BERMAIN ANAK DI JOGJAKARTA

3. ANALISIS KEBISINGAN

KEBISINGAN UTAMA BERASAL DARI KENDARAAN YANG MELINTASI JALANKENARI....

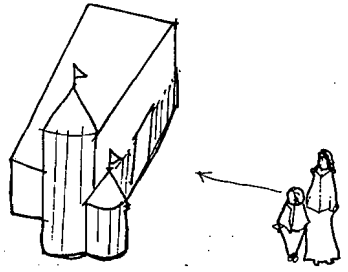


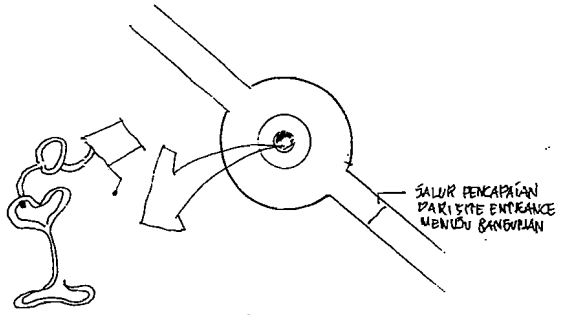
KEBISINGAN TEREBUT DIUSAHAKAN TIDAK MENGGANGGU AKTIFITAS UTAMA YANG BERADA DI DALAM SITE, OLEH KARENA ITU BAGIAN SITE YANG LETAKNYA DEKAT DENGAN JALAN, DIJADIKAN SEBAGAI FUNGSI SERVIS, KARENA FUNGSI TERSEBUT TIDAK MEMBUTUHKAN SUASANA KHUSUS BERUPA KETENANGAN



PENAMPILAN BANGUNAN

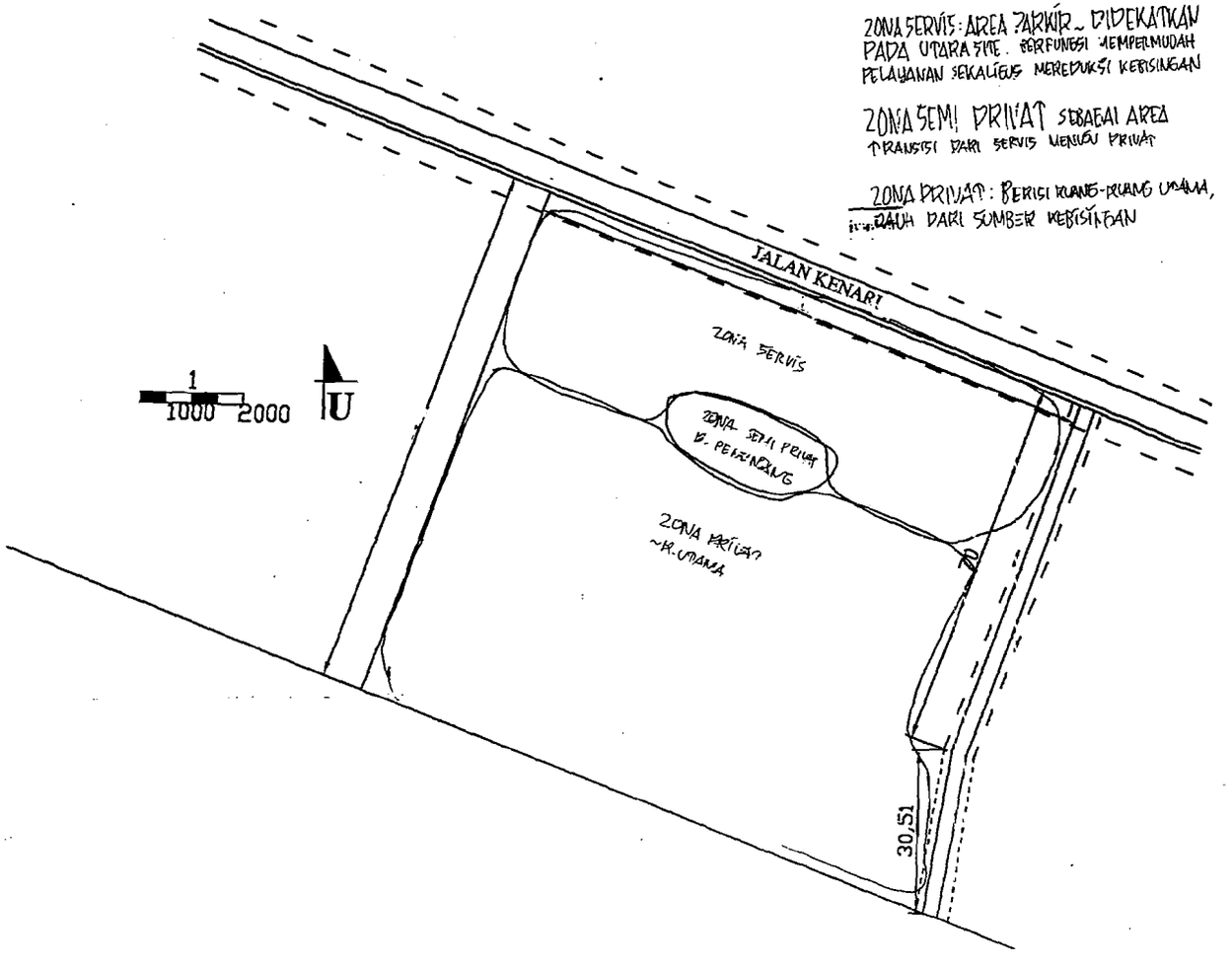
1. SKALA DAN PROPORSI
   - PENDEKATAN KE ARAH SKALA DAN PROPORSI DILAKUKAN DENGAN PENGOLAHAN BANGUNAN DALAM STANDAR SKALA VISUAL ANAK DENGAN BENTUK-BENTUK YANG MENARIK, SEDANGKAN YANG LAINNYA SEBAGAI PENYELARAS BENTUK





SKETSA AWAL
BENTUK SCULPTUR : LAMBANG CINTA-KASIH SAYANG & KEBUKSESAN

2. BENTUK BANGUNAN, WARNA DAN MATERIAL
   - ADA SCLUPTURE DENGAN BENTUK YANG MENARIK
   - BANGUNAN DENGAN BENTUK-BENTUK GEOMETRIS DASAR MENYENANGKAN, NAMUN DENGAN BERBAGAI TEKNIK PENGOLAHAN DAN PENYATUAN BENTUK, SEPERTI PENAMBAHAN DAN PENGURANGAN BENTUK, OVERLAPPING, DSB.
   - PEMILIHAN MATERIAL PEMBENTUK KULIT BANGUNAN SEBAIKNYA TIDAK MENGGUNAKAN MATERIAL HIGH-TECH SEPERTI METAL, BETON DAN BAJA EKSPOS, KACA SECARA DOMINAN, KARENA AKAN MENIMBULKAN KESAN TIDAK BERSAHABAT BAGI ANAK-ANAK. NAMUN MATERIAL TERSEBUT DAPAT DIGUNAKAN UNTUK MENAMBAH ESTETIS BENTUK BANGUNAN, SEPERTI PADA ATAP, DINDING DAN KOLOM.
   - BENTUK BANGUNAN YANG MENARIK DIDUKUNG DENGAN PENGGUNAAN WARNA YANG MENARIK, YAITU DENGAN PENGGUNAAN PERPADUAN WARNA-WARNA CERAH DAN LEMBUT YANG SECARA VISUAL MENYENANGKAN DAN TIDAK MEMBUAT MATA JENUH..



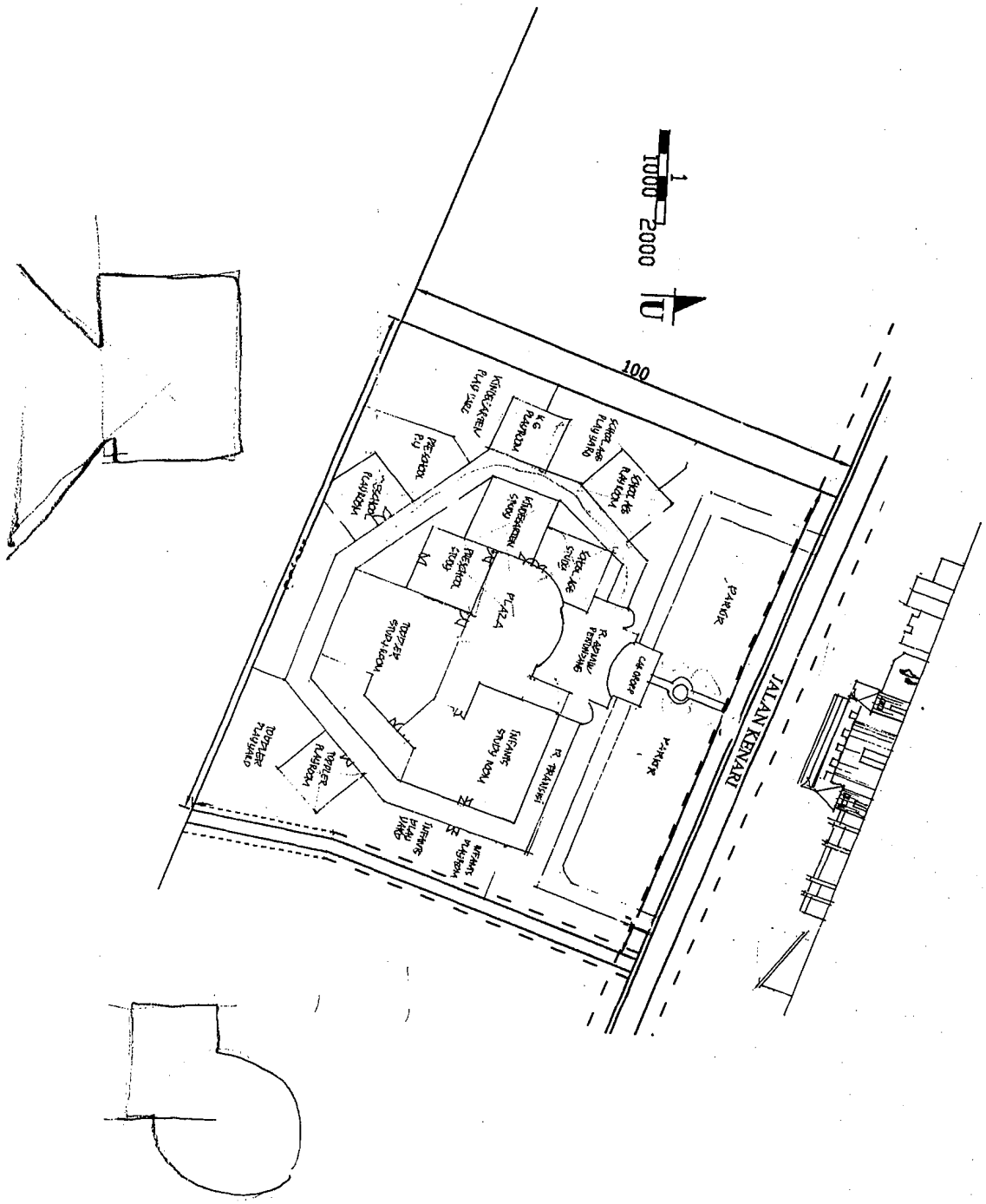
FINAL PROJECT'S DESIGN SCHEMATICS

TAMAN BACAAN DAN BERMAIN ANAK DI JOGJAKARTA

PLOTTING

FINAL PROJECT DESIGN SCHEMATICS

TAMAN BACAAN DAN BERMAIN ANAK DI JOGJAKARTA



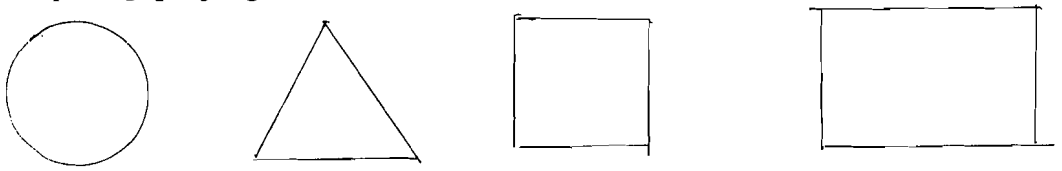
FINAL PROJECT'S DESIGN SCHEMATICS

TAMAN BACAAN DAN BERMAIN ANAK DI JOGJAKARTA

BAB III
LAPORAN PROSES PERANCANGAN

III.1. PROSES PERANCANGAN DENAH

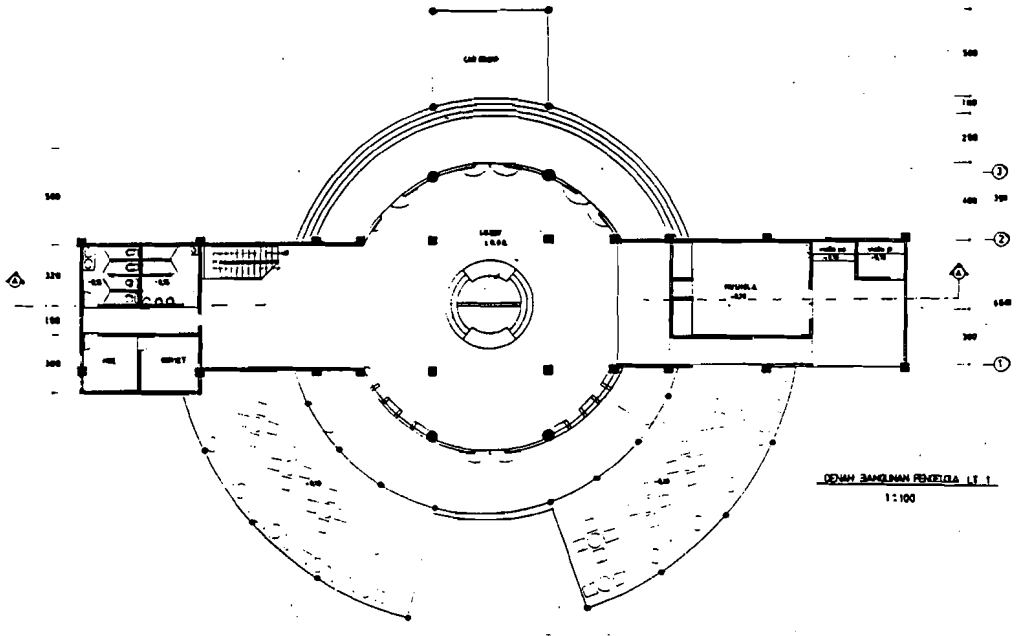
Berdasarkan rumusan pada desain skematik, bentuk denah terbentuk dari berbagai bentuk bentuk geometris dasar yaitu; lingkaran, segitiga, bujur sangkar dan persegi panjang.



Lingkaran segitiga bujur sangkar persegi panjang

Sehingga dalam proses perancangan pun dilakukan beberapa upaya untuk memperoleh bentuk denah yang tidak hanya menerapkan bentuk geometris tersebut namun sekaligus mampu mengakomodasi aktivitas-aktivitas yang akan diwadahi di dalamnya.

1. DENAH BANGUNAN PENGELOLA/ ADMINISTRASI

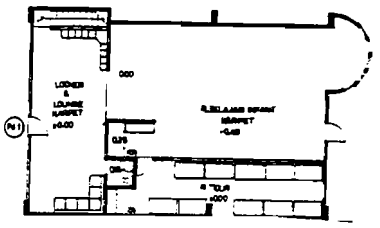


2. DENAH BANGUNAN BACA:

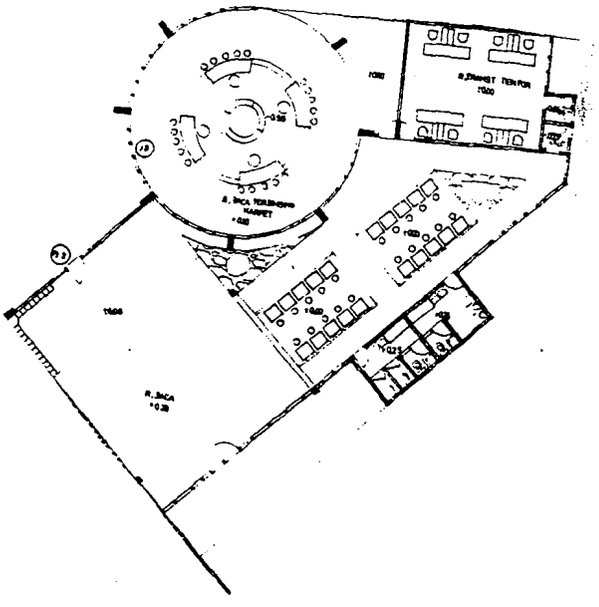
Bangunan baca ditujukan untuk mewadahi aktivitas baca dan belajar, terdiri dari lima kelompok, masing-masing dikelompokkan berdasarkan umur. Karena merupakan satu fungsi, maka dibuat setiap kelompok umurdengan model tipikalyang dirangkai dalam satu bentuk parallel. Pengecualian dilakukan terhadap unit kelompok *infants*, hal ini berdasar tinjauan kebutuhan dan luasan ruiang yang dibutuhkan oleh kelompok ini relative lebih kecil.

Bentuk denah tipikal, hanya penataan lay out pada ruang baca dibuat berbeda-beda disesuaikan dengan kebutuhan akan ruang,

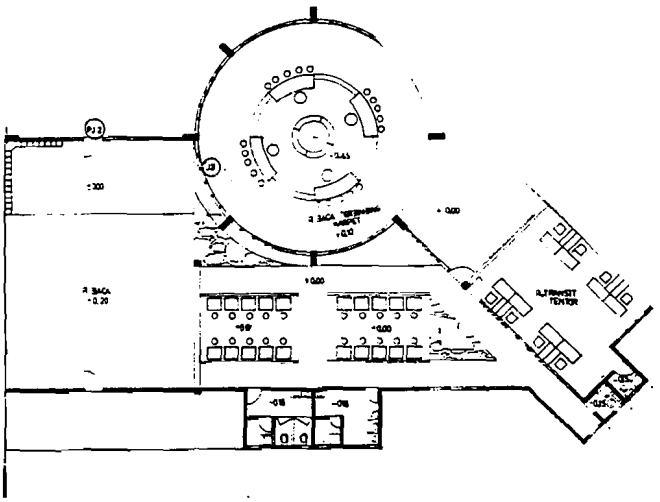
- Denah Baca *Infants*



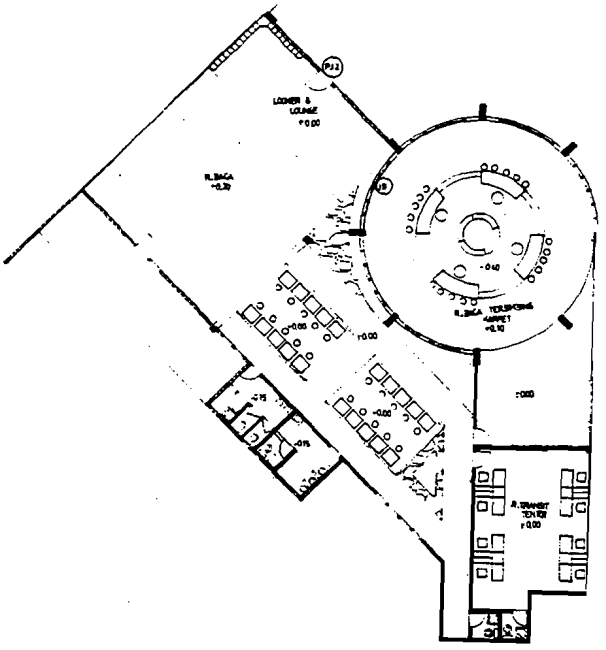
- Denah Baca *Toddlers*



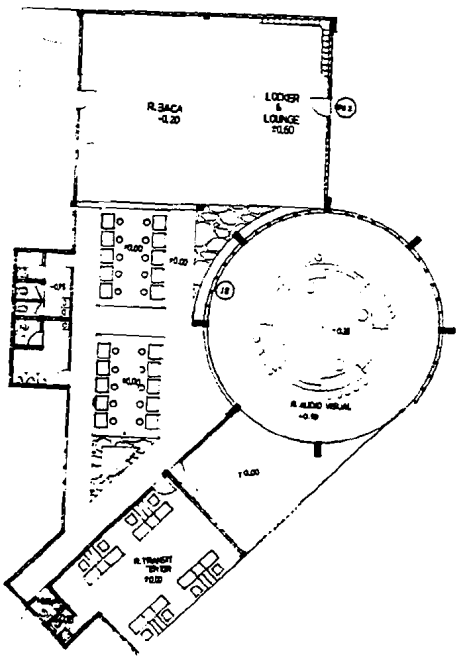
- Denah Baca *Preschool*



- Denah Baca *Kindegardens*



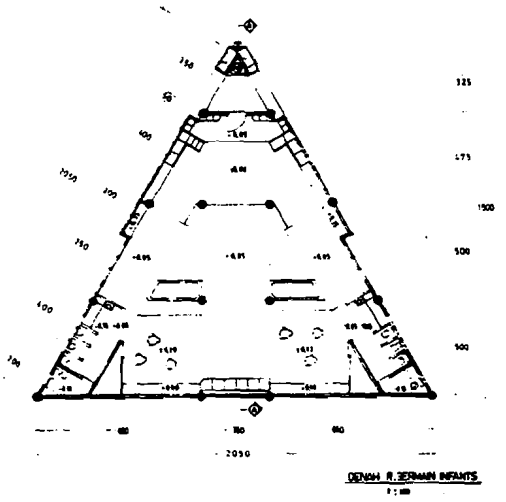
- Denah Baca *School Age*



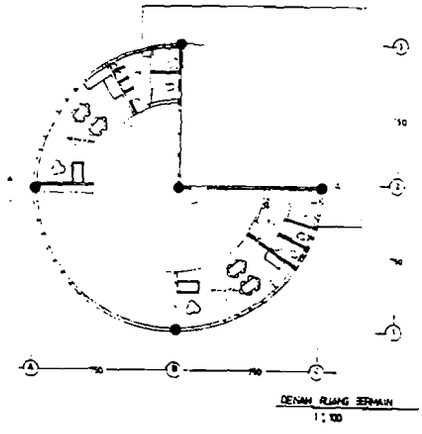
3. DENAH BERMAIN:

Sedangkan denah bermain dibuat dengan bentuk-bentuk dasar yaitu segitiga, lingkaran dan bujur sangkar. Pengelolaan dan penaatan ruang dalamnya berdasarkan pada kebutuhan akan ruang/ area bermain.

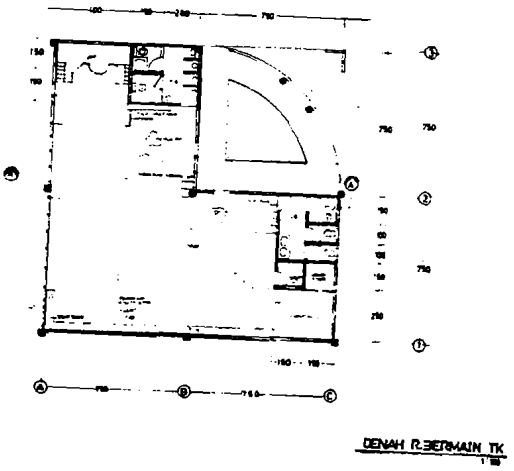
- Denah Bermain *Infants*



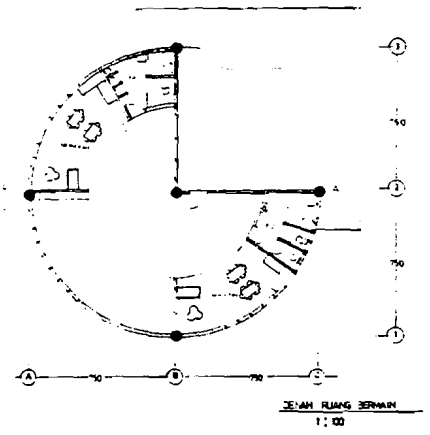
- Denah Bermain *Toddlers*



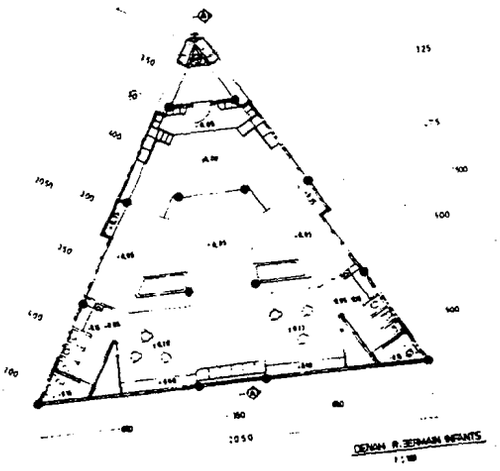
- Denah Bermain *Preschool*



- Denah Bermain *Kindegardens*

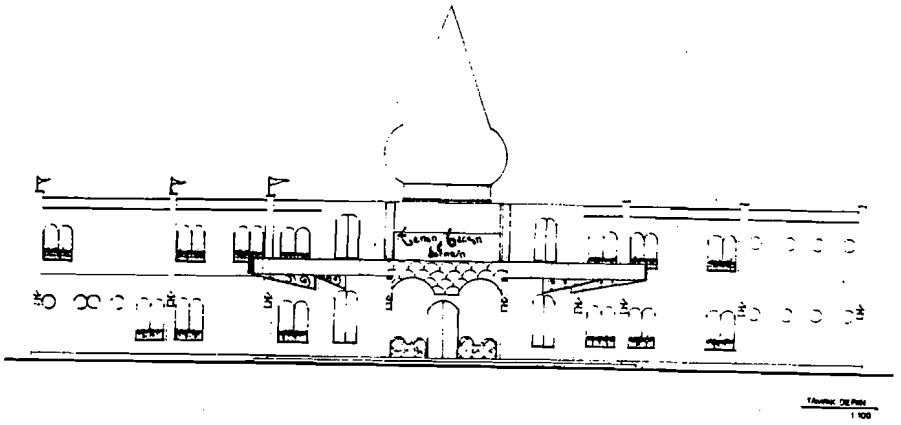


- Denah Bermain *School Age*



III.1. PROSES PERANCANGAN TAMPAK

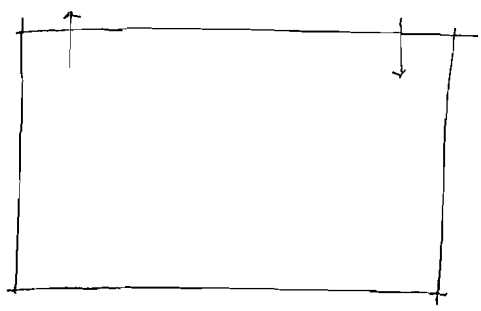
Pada mulanya atap didesain hanya terdiri dari dua jenis, yaitu model kerucut dan model dak dengan variasi elemen beton, selalu simetris antara kedua sisi, seperti istana-istana dongeng kerajaan Eropa. Namun pada akhirnya desain tampak pada bangunan utama diganti dengan bentuk atap seperti pada dunia fantasi Aladdin. Hal ini ditujukan untuk menarik pandangan pada titik entrance bangunan.



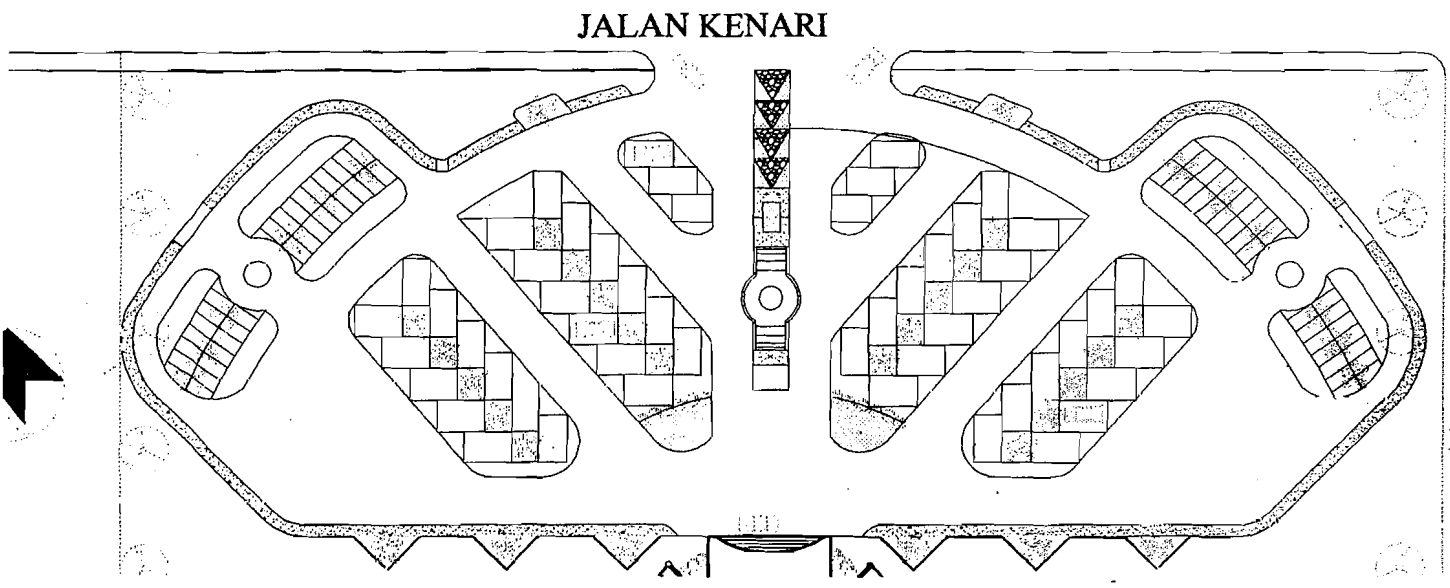
III.3 PROSES PERANCANGAN SITE PLAN

Terjadi beberapa proses desain jalur sirkulasi kendaraan.

Proses pertama;



Ternyata terdapat kelemahan dalam bentuk desain ini, yaitu pengaturan letak tanaman peneduh dan pengarah parkir cenderung mengurangi pandangan kepada bangunan

Proses kedua

Ternyata terdapat kelemahan dalam bentuk desain ini, yaitu bentuk parkir akan kesulitan dalam pencapaian dari boulevard menuju car dropp.