5120001493001

PROPOSAL TUGAS AKHIR

PUSAT KREATIVITAS ANAK DI MADIUN

DISUSUN OLEH :

METTY MEIJORARI A.

00 512 062

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
JOGJAKARTA
2004

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN TUGAS AKHIR
BIDANG PERANCANGAN

Telah diperiksa dan disetujui Laporan Tugas Akhir dengan judul

PUSAT KREATIVITAS ANAK DI MADIUN

Disusun Oleh :
METTY MELIORARI A.
00 512 062

JOGJAKARTA, AGUSTUS 2004

MENYETUJUI,
Dosen Pembimbing

Ir.H. Munichy B. Edrees, M.Arch.

MENGETAHUI,
Ketua Jurusan Arsitektur

Ir.Revianto Budi Santosa, M. Arch.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan nikmat kesehatan dan kemudahan bagi penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang diberi judul "PUSAT KREATIVITAS ANAK DI MADIUN".

Selama proses hingga tersusunnya Laporan Tugas Akhir ini penulis banyak mendapat bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Ir.Revianto Budi S,M.Arch. selaku Ketua Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Ir.H.Munichy B.Edrees,M.Arch. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, nasihat, dan arahannya dalam menyelesaikan tugs akhir ini.
3. Ibu Ir. Endi Marlina, MT. selaku Dosen Penguji Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, dan nasihat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Drs. Suwarno MSi. dari BAPPEDA Kota Madiun yang telah memberikan ijin dan bantuan dalam mengumpulkan data.
5. Drs. Sutrisno dari Dinas Kependudukan dan Tenaga Kerja Kota Madiun yang telah memberikan data tentang penduduk (anak).
6. Drs. Edy Hermayanto dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Madiun yang telah memberikan bantuan data jumlah Play Group, TK, dan SD.

Hanya kritik dan saran yang membangun yang diharapkan guna menyempurnakan Laporan Tugas Akhir ini yang memang jauh dari sempurna. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat dimanfaatkan oleh semua pihak.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Jogjakarta, Agustus 2004

METTY MELIORARI A.

I would like to thank...

ALLAH SWT, atas semua anugrah dan karunia-Nya (terima kasih atas didengarnya segala panjatan doa dan tangisnya...)

My Mom...di surga...atas segala kasih dan sayang yang telah dicurahkan kepada ananda sehingga saat ini dapat kupersembahkan yang terbaik buat mama...**I LOVE U MOM...**

My Pop..., atas kesabaran, doa, nasehat, perhatian, dan dukungannya yang sangat luar biasa sehingga membuatku untuk tidak berhenti mengucapkan terima kasih...

My "honey"...Ichal...buat curahan kasih, sayang, dan cintanya, meskipun jatuh-bangun, akhirnya kita dapat melewati semuanya ini...ada duka dalam semua suka ini...

My Brother n Family...meskipun kalian jauh disana tapi thx buat segala support n telp2nya...doa kalian semua...**MISS U ALL...**

My Yellow Diary...sgl tangis dan duka serta sukaku kupercayakan kepadamu...

Ayu n Rio, thx buat sgl bantuannya...maju terus pantang mundur friends, perjalanan kalian tinggal selangkah lagi...Chayoo... **Rendang n Ika**, come on girls...cepetan nyusul ya...thanks atas doa n support kalian semua...

Pipit, Manda, Rini, Awie, Galuh, Tina, Joko, n Manik, temen ! angkatan studio, akhirnya selesai juga perjuangan kita guys... Temen2 **STUDIO** thx buat hari2nya disaat suka n duka...

Temen2 satu **angkata 00** n temen2 seperjuangan d **arsitek uii**, SELAMAT B'JUANG...

Imeh, 'ndut, Je2nk, Rindank, Anggie n temen2 kost Wisma Gading...thx buat ketawa-ketiwi pelepas lelahnya...

Aris...semprotan pilox n isolasi dikau...,**Iqbal**...buat maket warna-warninya...

And too many others to mention...thank for u'r kind support...

PUSAT KREATIVITAS ANAK

oleh :
METTY MELIORARI A.
00 512 062

ABSTRAKSI

Dalam proses pertumbuhan dan perkembangan psikologi anak, pendidikan harus diberikan sejak dini, karena anak merupakan tulang punggung bangsa dan negara. Pendidikan anak sekarang ini lebih melihat potensi dalam konteks *multiple intelligence* mereka, hal itu untuk memberi landasan yang kuat untuk mengembangkan kemampuan dan kreativitas yang luas di dalam diri setiap anak. Bagaimana melatih otak untuk mempelajari hal-hal yang baru yang dipengaruhi oleh lingkungan fisik sekitarnya.

Pada usia 3-11 tahun proses belajar dilakukan dengan nuansa gembira. Dengan karakteristik yang dimilikinya yaitu kreatif, bebas, berkelompok yang dilakukan dengan nuansa bermain yag gembira maka anak dapat melakukan gerak tubuh dalam mendorong proses belajar guna melatih fungsi jasmani dan rokhani untuk bereksperimen dan bereksplorasi.

Untuk melakukan eksplorasi, belajar, serta bermain sehingga timbul rasa ingin tahu, tantangan, dan mendorong gairah atau semangat belajar pada anak. Oleh karena itu dibutuhkan suatu wadah yang dapat menampung semua kegiatan sesuai dengan kebutuhan dan fungsinya sehingga memungkinkan anak untuk bereksplorasi dengan aman yang menggabungkan bermain dengan belajar berdasar atas daya kreativitas anak sehingga sesuai dengan kebutuhan dan juga fungsional.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara pengamatan langsung baik ke lokasi proyek di kota madiun, ke beberapa *playgroup*, taman kanak-kanak, tempat bermain anak, teori dan studi literature untuk mengetahui proses penyelesaian atas permasalahan yang dikemukakan yaitu bagaimana mewujudkan desain dari bangunan yang berfungsi sebagai tempat bermain sekaligus belajar berdasar atas daya kreativitas anak dengan penampilan bangunan yang mengeksplorasi bentuk dari transformasi permainan anak.

Setelah melalui beberapa tahapan dalam penulisan ini memperlihatkan bahwa perancangan dari ***Pusat Kreativitas Anak*** yang baik sangat penting. Bangunan yang baik adalah yang memperhatikan faktor kebutuhan dari pengguna bangunan itu sendiri sehinnga dapat menjadi fungsional agar dapat memberi kemudahan pengguna dalam bangunan.

PUSAT KREATIVITAS ANAK

DI MADIUN

METTY MELIORARI A.
[illegible]

ir. h. munichy b. edrees, m. arch

proposal tugas akhir
jurusan arsitektur

fakultas teknik sipil dan perancangan
universitas islam indonesia
jogjakarta 2003/ 2004

1. JUDUL PROYEK TUGAS AKHIR

PUSAT KREATIVITAS ANAK

PENEKANAN PADA DESAIN BANGUNAN YANG MENGGABUNGKAN UNSUR [illegible] DAN [illegible] BERDASAR ATAS DAYA [illegible] ANAK DENGAN PENAMPILAN BANGUNAN YANG MENGEKSPLORASI BENTUK DARI TRANSFORMASI [illegible]

2. LATAR BELAKANG PROYEK

2.1 Pengertian Judul

PUSAT pokok pangkal atau tempat yang menjadi pumpunan berbagai urusan, hal, dan sebagainya

KREATIVITAS memiliki daya cipta; mempunyai kemampuan untuk mencipta; menghendaki selain kecerdas juga imajinasi untuk mencipta

ANAK manusia yang masih kecil (anak – anak sebagi pelaku utama kegiatan dengan batasan umur 3 – 11 tahun)

ADALAH suatu tempat yang mewadahi kegiatan baik indoor maupun outdoor untuk anak usia 3-11 tahun agar dapat bermain sekaligus belajar dengan melakukan eksperimen dan eksplorasi dari daya kreativitas sehingga dapat memperkaya imajinasi mereka untuk mencipta.

2.2 Latar Belakang Permasalahan

Anak sebagai generasi penerus bangsa, memerlukan landasan pendidikan yang cukup kuat untuk kelangsungan hidupnya. Salah satu pendidikan yang diberikan pada anak sebelum memasuki jenjang pendidikan formal (SD) yaitu adanya kelompok bermain (playgroup), tempat penitipan anak (TPA) dan Taman Kanak-Kanak (TK). Orang tua mengharapkan adanya sebuah pendidikan awal yang diterima agar tertanam nilai-nilai kehidupan pada anak.

Penyediaan sekolah sebagai sarana pendidikan merupakan kebutuhan yang paling mendasar. Anak dapat mengembangkan bakat dan minat mereka dalam ilmu pengetahuan, sehingga mereka dapat mengembangkan kreativitas sejak dini. Kebutuhan peningkatan kreativitas dirasakan dalam semua bidang, di sekolah, di dalam keluarga, bahkan dalam penggunaan waktu luang, karena manfaat dari pengembangan bakat kreatif tidak hanya dirasakan oleh individu itu sendiri sebagai pribadi tetapi terutama juga lingkungannya.

Mengapa kreativitas penting dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak?

Pertama, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri merupakan salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Seorang ahli, *Maslow (1968)*, yang menyelidiki sistem kebutuhan manusia menekankan bahwa kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya. Orang yang sehat mental, yang bebas dari hambatan-hambatan, dapat mewujudkan diri sepenuhnya. Hal ini berarti ia berhasil mengembangkan dan mengembangkan semua bakat dan kemampuan dan dengan demikian memperkaya hidupnya.

Kedua, kreativitas atau berpikir kreatif, sebagai kemampuan untuk melihat *bermacam-macam* kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal *(Guilford, 1957)*. Di sekolah yang terutama dilatih adalah pengetahuan, ingatan, dan kemampuan berpikir logis, atau penalaran, yaitu kemampuan menemukan satu jawaban yang paling tepat terhadap masalah yang diberikan berdasarkan informasi yang tersedia. (misalnya : berapa 3+4 ? di sebelah mana matahari terbenam?). pemikiran kreatif (disebut juga berpikir divergen) perlu dilatih, karena membuat anak lancar dan luwes (fleksibel) dalam berpikir, mampu melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang, dan mampu melahirkan banyak gagasan.

Ketiga, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu. Ini tampak sekali jika kita mengamati anak-anak yang sedang asyik bermain dengan balok-balok kayu atau dengan bahan-bahan permainan konstruktif lainnya. Mereka tidak mau diganggu dan seolah-olah tidak bosan-bosan setiap kali membuat kombinasi baru dari balok-baloknya. Demikian pula hal ini berlaku pada orang dewasa. Dari wawancara dari tokoh-tokoh yang telah mendapat penghargaan karena berhasil menciptakan sesuatu yang bermakna, yaitu para ilmuwan dan ahli penemu, ternyata kepuasan amat berperan. Kepada mereka ditanyakan : apakah yang mendorong mereka sehingga tanpa pamrih memberikan begitu banyak waktu dan tenaga serta sering juga mengorbankan kehidupan yang mewah agar menciptakan sesuatu? Kebanyakan dari mereka menjawab : " karena hal itu memberikan kepuasan pribadi yang tak terhingga" *(Biondi, 1972)*.

Keempat, kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatlan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini tak dapat

dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara kita bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya. Untuk mencapai hal itu, perlulah sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak ini, agar anak didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan, tetapi mampu menghasilkan pengetahuan baru, tidak hanya menjadi pencari kerja, tetapi mampu menghasilkan pengetahuan baru, tidak hanya menjadi pencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru (wiraswasta).

Lingkungan fisik juga mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak untuk bereksplorasi dan belajar, selain aktivitas yang lain. Kreativitas anak dapat dikembangkan melalui permainan, sebagai sarana pengukur kemampuan dan potensi diri. Pentingnya dorongan panca indera untuk belajar, atau pentingnya tantangan atau rasa ingin tahu sehingga mendorong gairah belajar pada anak.

Oleh karena itu anak membutuhkan suatu wadah yang dapat menggabungkan unsur bermain dan belajar sekaligus yang dapat memungkinkan anak untuk bereksplorasi dengan aman.

3. RUMUSAN PERMASALAHAN

Bagaimana mewujukan desain dari bangunan yang menggabungkan bermain dan belajar berdasar atas daya kreativitas anak dengan penampilan bangunan yang mengeksplorasi bentuk dari transformasi permainan anak.

4. SPESIFIKASI UMUM PROYEK

4.1 Lokasi

Lokasi proyek berada di Kelurahan Banjarejo, Kecamatan Taman, Kota Madiun, dengan batasan wilayah :

- Sebelah Utara Kelurahan Mojorejo
- Sebelah Timur Kelurahan Banjarejo
- Sebelah Selatan Kelurahan Banjarejo
- Sebelah Barat Kelurahan Taman

4.2 Luas site

Luas site yang telah ditetapkan adalah ± 14.544 m^2

4.3 Luas Bangunan

Luas bangunan sesuai yang telah ditetapkan adalah ±8.244,08 M^2

4.4 Potensi Site

- Site terletak di kota Madiun yang dikenal dengan kota GADIS, yaitu kota Perdagangan, Pendidikan, dan Industri. Sebagai kota perdagangan dan industri banyak orang tua yang bekerja sehinggga untuk pendidikan anak mereka lebih mempercayakan untuk diserahkannya kepada pihak-pihak yang berkompeten untuk itu. Dan sebagai kota pendidikan, madiun memang sangat memerlukan tempat-tempat yang dapat meningkatkan mutu pendidikan anak sejak dini.
- Site juga terletak dekat dengan perumahan baru, sehingga sangat menguntungkan karena di perumahan baru tersebut banyak anak-anak dan orang tuanya bekerja. Akses pencapaian ke site juga relatif mudah karena masih dilewati angkutan kota walaupun bukan merupakan jalan raya umum yang dilewati oleh bus-bus umum besar antar kota, sehingga untuk segi keamanan site itu sendiri relative lebih aman.
- Letak site yang berada di sudut atau pojok dari simpang lima memberikan keuntungan pada view yang luas dari site tersebut dan juga memberikan kemudahan sirkulasi baik main entrance maupun site entrance, serta exit.

4.5 Kendala

menyediakan bentuk kegiatan dengan memodifikasi sarana dan prasarana yang ada untuk mengabungkan unsur bermain dan belajar yang dapat meningkatkan perkembangan kreativitas dan bakat anak.

4.6 Pengguna

- Anak-anak usia 3-11 tahun

  Anak-anak yang mempunyai sifat yang ceria, aktif, dinamis, bebas, spontan, cepat bosan, selalu ingin tahu, kreatif, ingin dilindungi, dan merasa aman serta nyaman sehingga mereka dapat bereksperimen dan mengeksplorasi daya kreativitas mereka dengan bebas.

- Orang tua

  Yang mengantar dan menemani anak-anak dalam melakukan kegiatan belajar dan bermain.

- Pengelola

  Pihak yang mengelola semua kegiatan yang ada baik administrasi, teknisi, mekanikal, maupun elektrikal.

- Pemandu

  Staff pengajar yang membina dan memandu anak-anak belajar dan bermain.

- Cleaning service

  Pihak yang bertugas menjaga kebersihan dan perawatan dari bangunan.

- Pengunjung

  Masyarakat yang datang untuk melihat aktifitas dari pusat kreativitas anak yang diadakan seperti pameran hasil karya anak-anak, lomba-lomba, dsb.

5. LAMPIRAN

5.1 KARAKTERISTIK ANAK

Dalam memasuki dunia anak perlu diperhatikan jiwa dan karakternya. Dibawah ini beberapa karakteristik anak dan pendekatan kearsitektural yang dirangkum dari beberapa buku tentang psikologi anak (*DR. Kartini Kartono, Psikologi anak dan Prof. Dr Songgih D.G. Dasar dan Teori Perkembangan anak)*, yaitu :

- *Gemar bermain*, tampak dari segala tingkah lakunya yang bersifat menghibur.

  Kegemaran bermain menuntut suatu keadaan yang dinamis sehingga dapat memacu jiwa dan daya piker anak, sebagai contoh permainan warna, tekstur dan bahan yang inovatif dalam pembentukan ruang untuk menampung kegiatan anak tersebut.
- *Kreativitas tinggi*, ini terlihat dari aktivitas anak yang cukup banyak misalnya bernyanyi, olah raga (gerak tubuh), belajar, dan bermain.

  Sifat kreatifitas anak yang tinggi tersebut mendorong untuk berfantasi, sehingga diperlukan suasana yang dapat memancing kreativitas tersebut dengan penciptaan ruang yang dinamis dalam mewadahi kegiatan atau aktivitas anak sesuai dengan bakat dan kemampuannya masing-masing.
- Tuntutan *kebebasan* baik di rumah maupun di luar. Kebebasan ini perlu dikontrol, dijaga, dan diarahkan. Kebebasan anak menumbuhkan atau mendorong sifat emosioal, sehingga perlu pembentukan batasan- batasan ruang yang mampu mengontrol ketidak terikatan tersebut.
- Keinginan untuk *berteman dan berkelompok*, sehingga segala aktivatasnya ingin selalu ada yang menemani.

5.2 PERAN BERMAIN BAGI ANAK

Arti bermain di usia kanak-kanak mempunyai pengaruh besar bagi perkembangan anak. Pada hakekatnya kegiatan bermain anak disertai intensitas kesadaran, minat, dan usaha yang keras. Bermain anak identik dengan gerakan yang disebabkan oleh kelebihan tenaga yang terdapat pada dirinya dan kemudian digerakkan oleh dorongan belajar guna melatih semua fungsi jasmani dan rokhani.

Permainan anak dengan sendirinya melakukan eksperimen-eksperimen tertentu dan bereksplorasi sambil mengetes kesanggupannya. Dengan bermain, anak akan mendapatkan pengalaman yang menyenangkan sambil mengingat usaha belajar dalam perkembangannya.

Banyak teori mengenai arti permainan anak, diantaranya yaitu : *(DR.Kartini Kartono, 1995 : halaman 121).*

Teori fenomenologis oleh *Prof. Kohastamm*, sarjana Belanda menyatakan bahwa bermain merupakan suatu fenomena atau gejala yang nyata, yang mengandung unsur suasana permainan (spelsfeer). Dorongan bermain merupakan dorongan untuk menghayati suasana bermain itu dan tidak bertujuan khusus untuk mencapai prestasi-prestasi tertentu, akan tetapi tujuan anak bermain untuk permainan itu sendiri.

Didalam suasana bermain itu terdapat beberapa faktor :

1. Kebebasan
2. Harapan
3. Kegembiraan
4. Unsur ikhtiar
5. Siasat untuk mengatasi hambatan serta perlawanan

5.3 ARTI PERKEMBANGAN KECERDASAN ANAK

Pendidikan harus dimulai sejak dini, mulai pada waktu janin dalam kandungan sampai dengan pertumbuhan anak, demikian juga pendidikan disiplin yang harus disesuaikan dengan pribadi anak. Dalam mempelajari penyebab, penanganan dan pencegahan peningkatan kenakalan remaja saat ini, maka diperlukan pendidikan moral melalui perilaku kecerdasan yang dikendalikan oleh konsep-konsep moral. Penekanan pendidikan moral yang harus dimulai pada masa kanak-kanak sesuai dengan hasil penelitian pasangan *Gluecks* di Universitas Harvard yang pertama menyatakan bahwa kenakalan remaja bukan merupakan fenomena baru dari masa remaja melainkan suatu lanjutan ari pola perilaku asosial yang dimulai pada masa kanak-kanak.

Mulai usia 3 atau 4 tahun ada kemungkinan mengenali anak yang kelak akan menjadi remaja yang nakal. Penemuan yang kedua ialah bahwa terdapat hubungan yang erat antara kenakalan remaja dengan lingkungannya. Penemuan ini memacu minat untuk mendalami perkembangan moral dalam lingkup tingkat kecerdasan, kecekatan, kecepatan, dan daya pikir sejak masa kanak-kanak.

5.4

DATA JUMLAH SEKOLAH DASAR , TK & PLAY GROUP
KECAMATAN KARTOHARJO
KOTA MADIUN

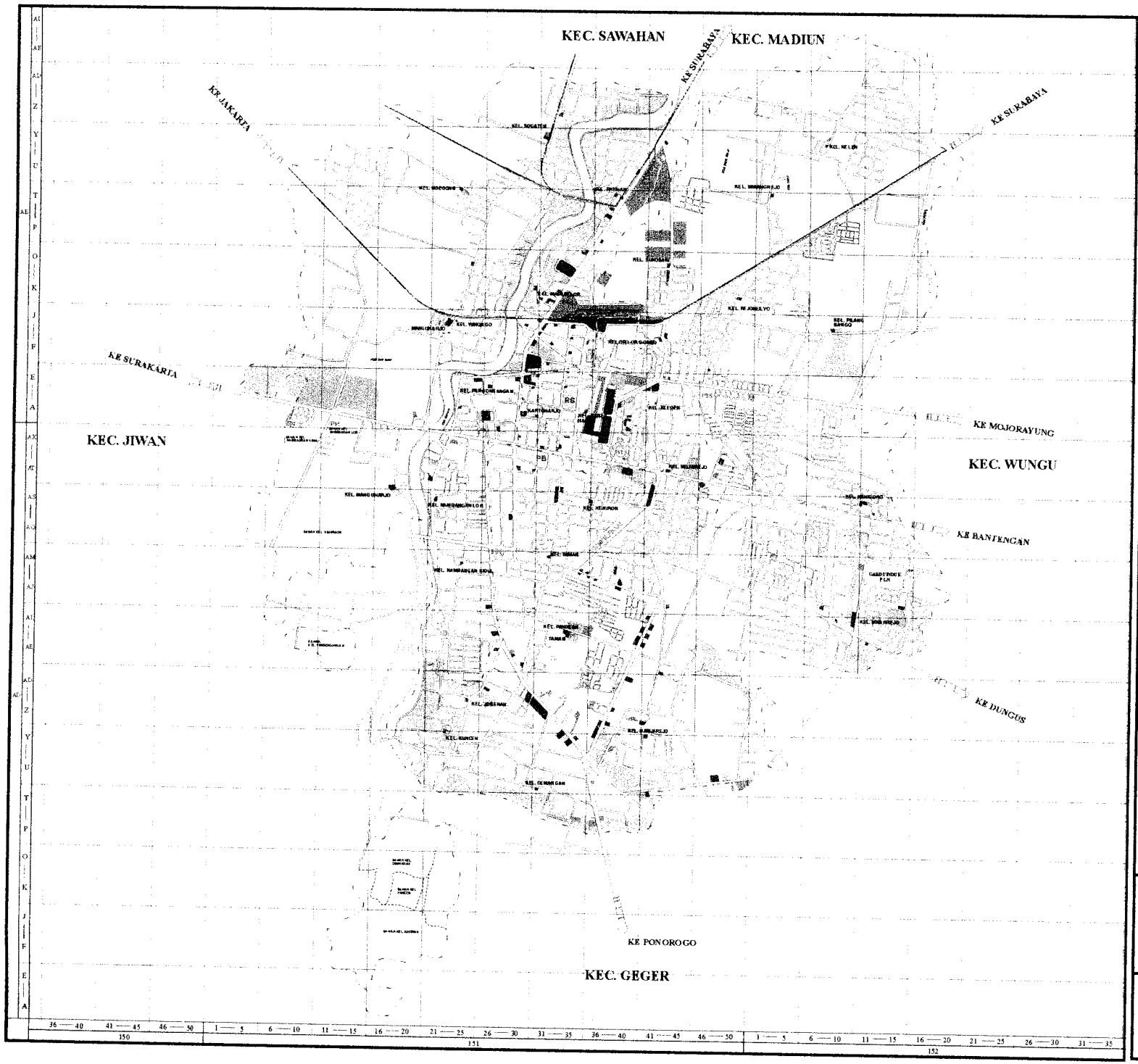
SD NEGRI	24	L	2230	P	2145	JMLH	4375
SD SWASTA	2	L	117	P	101	JMLH	218
MIN / MIS	3	L	154	P	158	JMLH	312
TK	27	L	650	P	603	JMLH	1253
PG	3						

DATA JUMLAH SEKOLAH DASAR , TK & PLAY GROUP
KECAMATAN MANGUHARJO
KOTA MADIUN

SD NEGRI	33	L	3060	P	2887	JMLH	5947
SD SWASTA	3	L	390	P	329	JMLH	719
MIN / MIS	6	L	804	P	835	JMLH	1639
TK	22	L	741	P	679	JMLH	1421
PG	1						

DATA JUMLAH SEKOLAH DASAR , TK & PLAY GROUP
KECAMATAN TAMAN
KOTA MADIUN

SD NEGRI	30	L	2677	P	2531	JMLH	5208
SD SWASTA	4	L	260	P	260	JMLH	521
MIN / MIS	3	L	350	P	350	JMLH	702
TK	26	L	778	P	778	JMLH	1584
PG	2						



RENCANA TATA RUANG WILAYAH KOTA MADIUN
Tahun 2002 - 2012

NO PETA:
3.2

JUDUL PETA :
POLA PENGGUNAAN TANAH EKSISTING

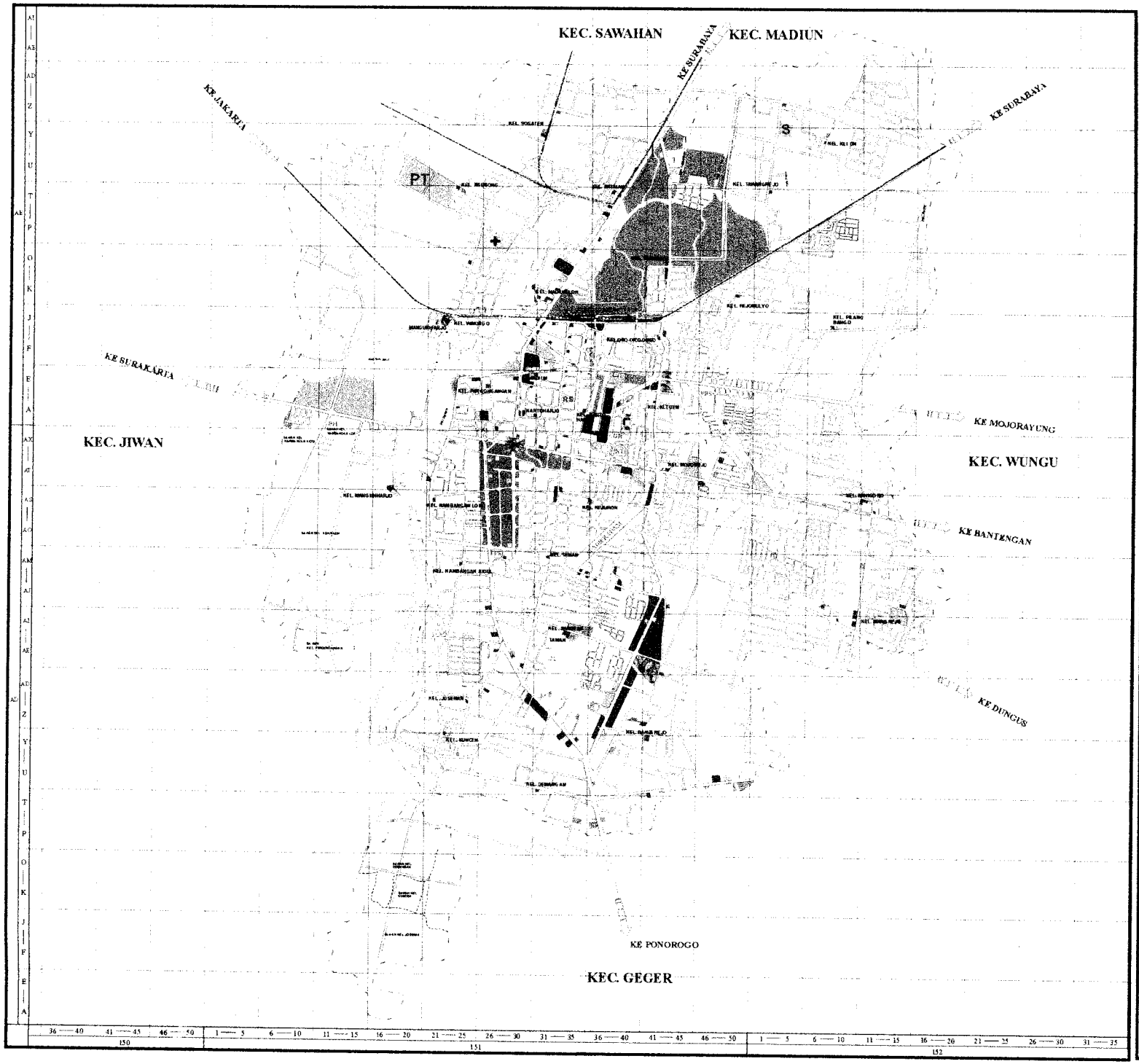
LEGENDA:

- BATAS KECAMATAN
- BATAS KELURAHAN
- JALAN
- REL KERETA API
- SUNGAI
- KANTOR WALIKOTA
- KANTOR KABUPATEN
- KANTOR KECAMATAN
- KANTOR KELURAHAN
- SAWAH
- TEGALAN
- PERMUKIMAN
- PERKANTORAN
- PERIBADATAN
- PT — PENDIDIKAN / PERGURUAN TINGGI
- RS — KESEHATAN/RUMAH SAKIT
- PERDAGANGAN & JASA
- PS | PH — PASAR / PASAR HEWAN
- PB | PBG — PASAR BESAR / PASAR BUNGA
- PBS | PZ — PASAR BESI-LOGAM / PLAZA
- PERINDUSTRIAN
- KAWASAN MILITER
- AL — RUANG TERBUKA HIJAU / ALUN-ALUN
- ST — STADION
- GARDU INDUK PLN
- TPA — TEMPAT PEMBUANGAN AKHIR
- APK — AREA PANGKALAN KENDARAAN (APK)
- T | TC — TERMINAL & TERMINAL CARGO
- SUMBER AIR PDAM / MENARA AIR PDAM
- LEMBAGA PEMASYARAKATAN
- MAKAM UMUM
- TMP — TAMAN MAKAM PAHLAWAN
- MAKAM KUNCEN / MAKAM TAMAN
- L — LAPANGAN & OLAH RAGA

SKALA
0 0,14 0,98 km
0,42

SUMBER:
HASIL SURVEY
Tahun 2002

PEMERINTAH KOTA MADIUN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
2002



RENCANA TATA RUANG WILAYAH KOTA MADIUN
Tahun 2002 - 2012

NO PETA:
4.6

JUDUL PETA :
RENCANA POLA PENGGUNAAN TANAH TAHUN 2002-2012

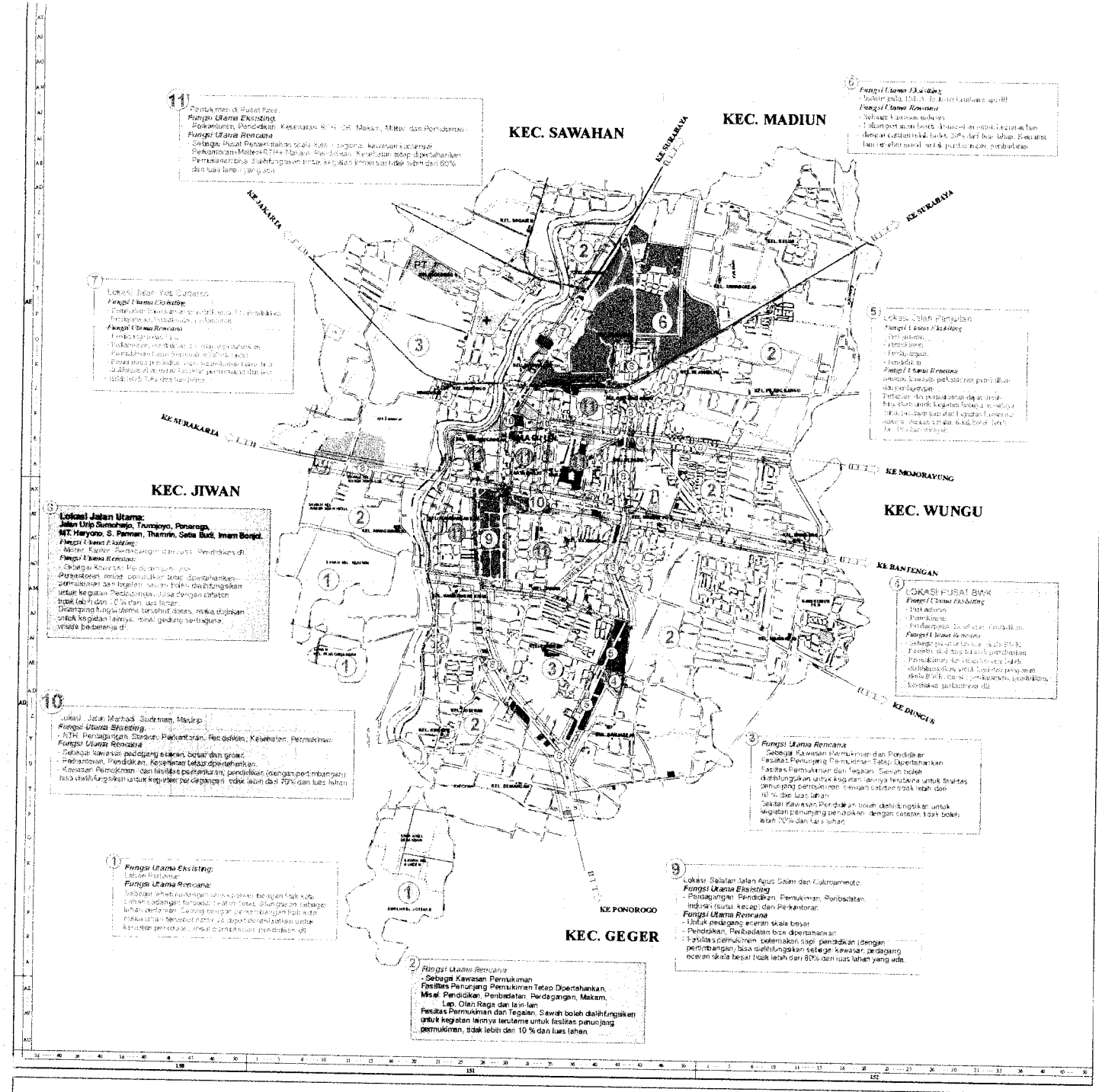
LEGENDA:

- BATAS KECAMATAN
- BATAS KELURAHAN
- JALAN
- REL KERETA API
- SUNGAI
- KANTOR WALIKOTA
- KANTOR KABUPATEN
- KANTOR KECAMATAN
- KANTOR KELURAHAN
- LAHAN CADANGAN
- PUSAT PELAYANAN BWK
- PERMUKIMAN
- ARAHAN PENGEMBANGAN PERMUKIMAN
- PERKANTORAN
- PERIBADATAN
- PT PENDIDIKAN / PERGURUAN TINGGI
- S PENDIDIKAN SMU UNGGULAN
- RS KESEHATAN / RUMAH SAKIT
- PUSKESMAS PLUS
- PERDAGANGAN & JASA
- PS PH PASAR / PASAR HEWAN
- PZ PBS PLAZA / PASAR BESI
- PB PASAR BESAR / PERDAGANGAN GROSIR
- PERDAGANGAN ECERAN SKALA BESAR
- ARENA BALAP MOTOR/SIRKUIT
- TAMAN REKREASI, PS.BUNGA, PS.BURUNG & PS. IKAN HIAS
- PERINDUSTRIAN
- KAWASAN MILITER
- MUSEUM
- TAMAN HIBURAN RAKYAT (THR)
- GR ST GOR / STADION
- AL RUANG TERBUKA HIJAU / ALUN-ALUN
- GI GARDU INDUK PLN
- TPA TEMPAT PEMBUANGAN AKHIR
- APK A.P.K
- TERMINAL BUS / CARGO
- SUMBER AIR PDAM / MENARA AIR PDAM
- LEMBAGA PEMASYARAKATAN
- MAKAM UMUM
- TMP TAMAN MAKAM PAHLAWAN
- BTH BEKAS TPA DIJADIKAN RUANG TERBUKA HIJAU
- MAKAM KUNCEN
- MAKAM TAMAN
- L LAPANGAN & OLAH RAGA
- KONSERVASI SUNGAI
- KONSERVASI REK KERETA API

U
B
S
SKALA
0 0,14 0,98 km
0,42

SUMBER:
HASIL RENCANA

PEMERINTAH KOTA MADIUN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
2002



FLEKSIBEL ZONING KAWASAN PUSAT KOTA DAN KAWASAN DI LUAR PUSAT KOTA MADIUN

PEMERINTAH KOTA MADIUN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

EVALUASI / REVISI RENCANA TATA RUANG WILAYAH KOTA MADIUN
TAHUN 2002 - 2012

Judul Peta :

FLEKSIBEL ZONING KAWASAN PUSAT KOTA DAN KAWASAN DI LUAR PUSAT KOTA TAHUN 2002 - 2012

KETERANGAN :

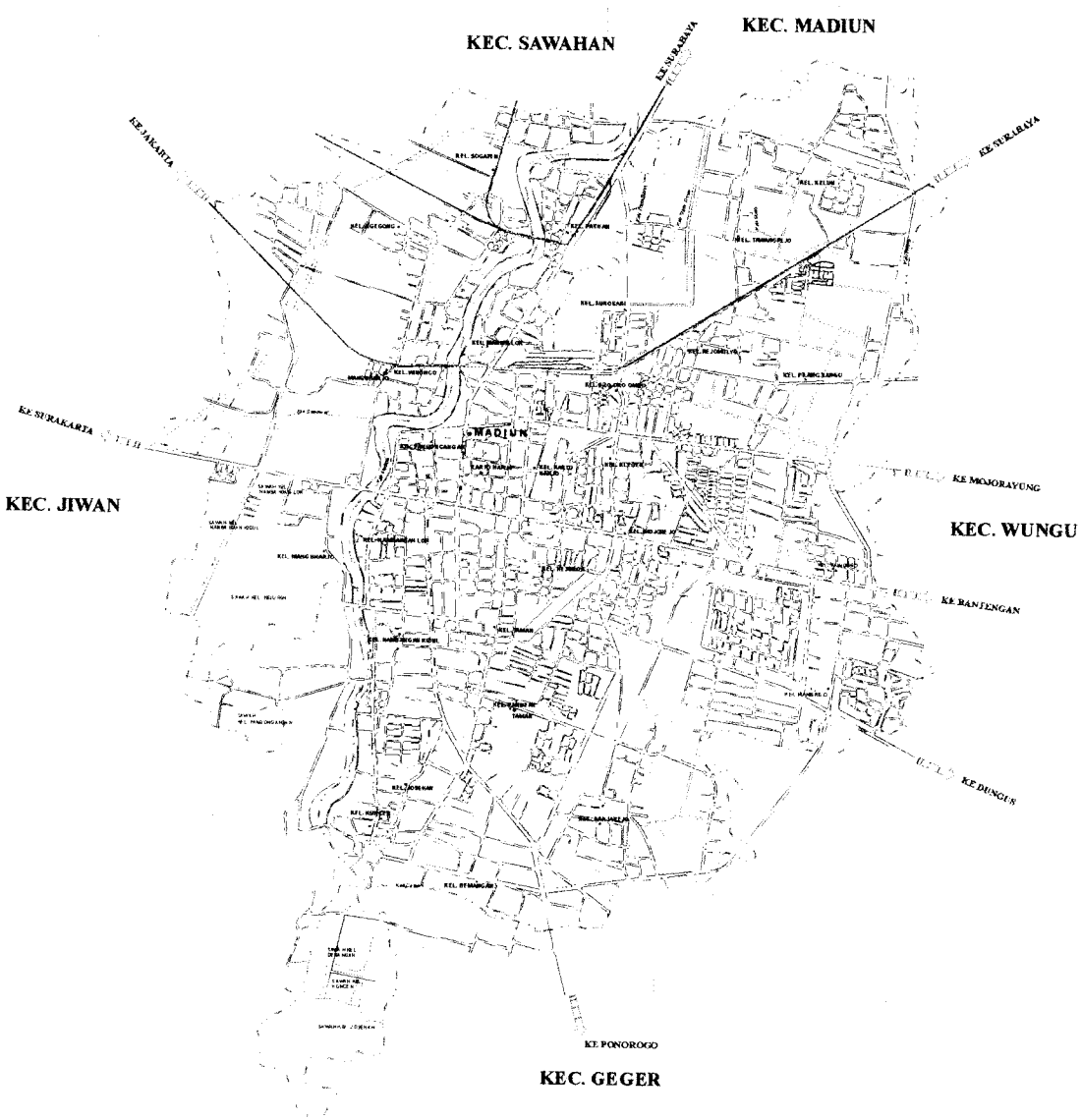
- BATAS KECAMATAN
- BATAS KELURAHAN
- JALAN
- REL KERETA API
- SUNGAI
- KANTOR WALIKOTA
- KANTOR KABUPATEN
- KANTOR KECAMATAN
- KANTOR KELURAHAN
- LAHAN CADANGAN
- PUSAT PELAYANAN BWK
- PERMUKIMAN
- ARAHAN PENGEMBANGAN PERMUKIMAN
- PERKANTORAN
- PERIBADATAN
- PT — PENDIDIKAN/PERGURUAN TINGGI
- PU — PENDIDIKAN SMU UNGGULAN
- RS — KESEHATAN / RUMAH SAKIT
- TAMAN REKREASI, PS.BUNGA, PS.BURUNG & PS.IKAN HIAS
- PERDAGANGAN & JASA
- PS — PASAR
- PZ — PLAZA
- PB — PASAR BESAR / PERDAGANGAN GROSIR
- PERDAGANGAN ECERAN SKALA BESAR
- KAWASAN MILITER
- MUSEUM
- APK — APK
- GR ST — GOR / STADION
- AL — RUANG TERBUKA HIJAU / ALUN-ALUN
- SUMBER AIR PDAM / MENARA AIR PDAM
- MAKAM UMUM
- TMP — TAMAN MAKAM PAHLAWAN
- MAKAM TAMAN/ MAKAM KUNCEN
- L — LAPANGAN & OLAH RAGA
- BATAS WILAYAH PUSAT KOTA
- BATAS ZONING KAWASAN

MADIUN, DISAHKAN KETUA DPRD KOTA MADIUN	MADIUN, DISETUJUI WALIKOTA MADIUN	MADIUN, MENGETAHUI KETUA BAPPEDA KOTA MADIUN
KOKO RAYA	Drs. H. Achmad Ali	Ir. Lamidi Budianto, MM Pembina Tk. I NIP. 510052141

KODEPETUNJUK PETA

SUMBER PETA :	NOMOR PETA :
HASIL RENCANA	11
	NOMOR LEMBAR : 18

SKALA
1 : 20.000



RENCANA JARINGAN DRAINASE UTAMA KOTA MADIUN

PEMERINTAH KOTA MADIUN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

EVALUASI / REVISI RENCANA TATA RUANG WILAYAH KOTA MADIUN
TAHUN 2002 - 2012

Judul Peta :

RENCANA JARINGAN DRAINASE UTAMA
TAHUN 2002 - 2012

KETERANGAN :

- BATAS KECAMATAN
- BATAS KELURAHAN
- JALAN
- REL KERETAAPI
- SUNGAI
- KANTOR WALIKOTA
- KANTOR KABUPATEN
- KANTOR KECAMATAN
- KANTOR KELURAHAN
- Rencana Jalan Baru
- Bengawan Madiun Sebagai Saluran Primer
- Saluran Sekunder
- Saluran Tersier

MADIUN,	MADIUN,	MADIUN,
DISAHKAN KETUA DPRD KOTA MADIUN	DISETUJUI WALIKOTA MADIUN	MENGETAHUI KETUA BAPPEDA KOTA MADIUN
KOKO RAYA	Drs. H. Achmad Ali	Ir. Lamidi Budijanto, MM Pembina Tk. I NIP. 510052141

KODE/PETUNJUK PETA

SUMBER PETA : HASIL RENCANA

NOMOR PETA : 17

NOMOR LEMBAR : 18

SKALA
1 : 20.000

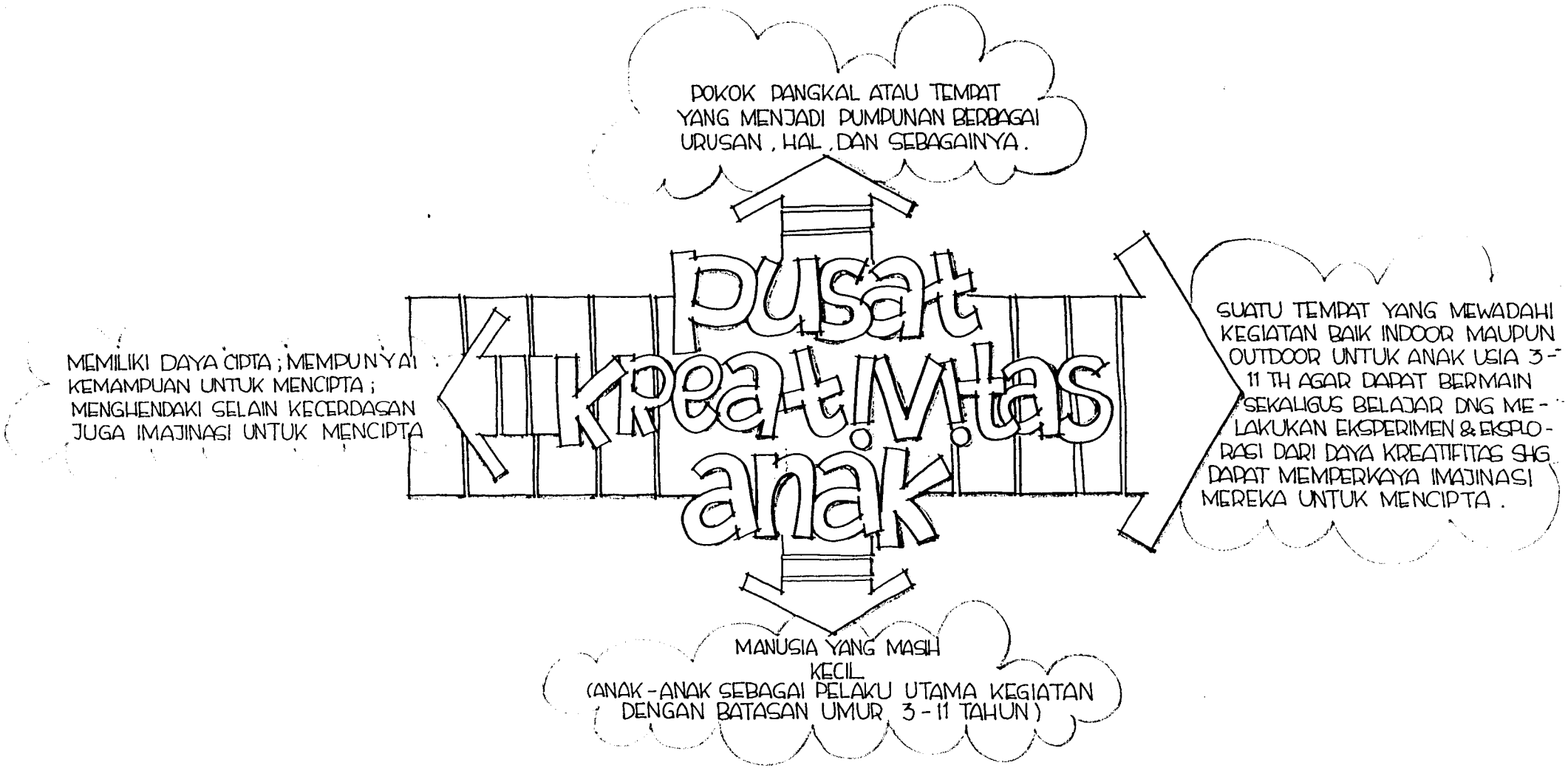
LAPORAN PENDUDUK BERDASARKAN KELOMPOK UMUR
KECAMATAN TAMAN
TGL 3 FEBRUARI 2004

KELURAHAN	3 TH		4 TH		5 TH		6 TH		7 TH		8 TH		9 TH		10 TH		11 TH	
	L	P	L	P	L	P	L	P	L	P	L	P	L	P	L	P	L	P
Kuncen	7	9	7	4	10	7	6	5	14	12	12	9	13	11	8	13	9	6
Josenan	38	27	47	43	43	38	49	41	46	50	52	44	50	49	41	43	41	42
Demangan	48	46	48	44	43	44	55	50	51	44	62	57	60	70	52	49	57	50
Banjarejo	43	49	51	52	64	48	70	51	56	55	62	51	70	55	61	41	58	52
Mojorejo	80	87	81	65	87	78	107	87	98	97	100	112	76	89	91	87	99	64
Taman	84	71	82	77	101	77	100	103	111	114	112	96	114	96	116	85	90	92
Kejuron	62	56	70	66	57	42	73	79	85	77	73	98	92	93	69	72	80	76
Panean	60	44	73	63	61	56	67	68	79	74	85	81	82	79	72	74	76	64
Manisrejo	80	65	85	93	108	84	115	108	116	130	137	136	138	112	145	119	150	121
JUMLAH	502	454	544	507	574	474	642	592	656	653	695	684	695	654	655	583	660	567

LAPORAN PENDUDUK BERDASARKAN KELOMPOK UMUR
KECAMATAN KARTOHARJO
TGL 3 FEBRUARI 2004

KELURAHAN	3 TH		4 TH		5 TH		6 TH		7 TH		8 TH		9 TH		10 TH		11 TH	
	L	P	L	P	L	P	L	P	L	P	L	P	L	P	L	P	L	P
Kartoharjo	45	27	42	31	46	40	47	30	44	36	52	37	40	42	29	43	47	37
Oro-oro ombo	43	29	49	51	61	47	61	64	66	52	52	57	66	56	56	54	69	50
Klegen	43	43	53	55	73	60	82	71	71	72	77	68	56	74	68	62	68	52
Rejomulyo	52	60	80	62	64	66	75	65	84	74	90	84	105	75	87	83	82	68
Sukosari	19	23	22	11	18	13	21	26	14	18	26	25	27	33	25	17	21	18
Pilangbango	19	15	26	27	23	17	32	19	29	27	19	28	25	27	24	28	27	18
Tawangrejo	23	16	28	21	25	24	16	25	35	18	19	15	25	27	22	25	23	18
Kanigoro	43	39	50	49	54	42	50	48	55	57	81	58	70	60	69	56	53	51
Kelun	25	29	27	24	23	40	32	37	32	42	34	39	38	28	33	36	29	31
JUMLAH	312	281	377	331	387	349	416	385	430	396	450	411	452	422	413	404	419	343

PENGERTIAN OBYEK



LATAR BELAKANG

PENDIDIKAN ANAK

KREATIVITAS ANAK

MERANGSANG OTAK UNTUK MEMILIKI IMAJINASI MENCIPTA

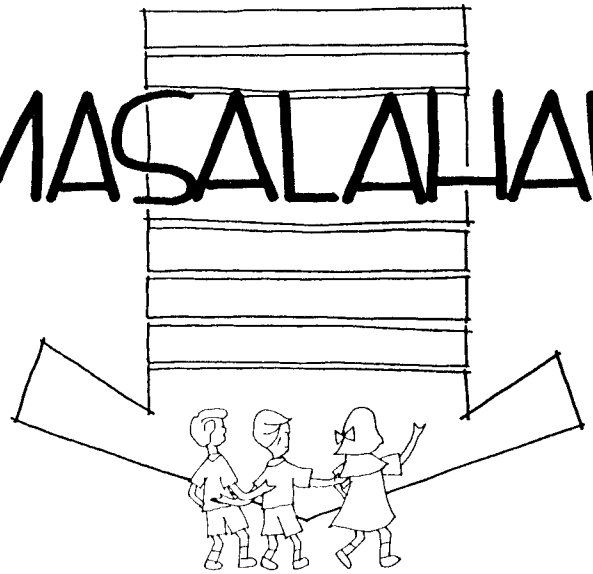
BERMAIN & BELAJAR

- VISUAL / SPASIAL
- VERBAL / LINGUISTIK
- MUSIK
- KINESTETIS
- LOGIS / MATEMATIS
- INTERPERSONAL
- INTRAPERSONAL

KEINGINAN ANAK UNTUK BEREKSPERIMEN & BEREKSPLORASI DENGAN KREATIF

BANGUNAN YANG SESUAI DNG KEBUTUHAN & FUNGSI

PERMASALAHAN



BAGAIMANA MEWUJUDKAN
DESAIN DARI BANGUNAN YANG BERFUNGGI
SEBAGAI TEMPAT BERMAIN SEKALIGUS BELAJAR
BERDASAR ATAS DAYA KREATIFITAS ANAK DENGAN
PENAMPILAN BANGUNAN YANG MENGEKSPLORASI BENTUK
DARI TRANSFORMASI PERMAINAN ANAK - ANAK

USER CHARACTERISTIK

PELAKU UTAMA

ANAK MASA PRA SEKOLAH (3-6TH)
ANAK MASA SEKOLAH (7-11TH)

DENGAN SIFAT : CERIA, AKTIF, DINAMIS, BEBAS, SPONTAN, CEPAT BOSAN, SELALU INGIN TAHU, KREATIF, INGIN DILINDUNGI & MERASA AMAN - NYAMAN.

PELAKU PELENGKAP

ORANG TUA / DEWASA
YANG MENGANTAR DAN MENEMANI ANAK - ANAK BELAJAR & BERMAIN

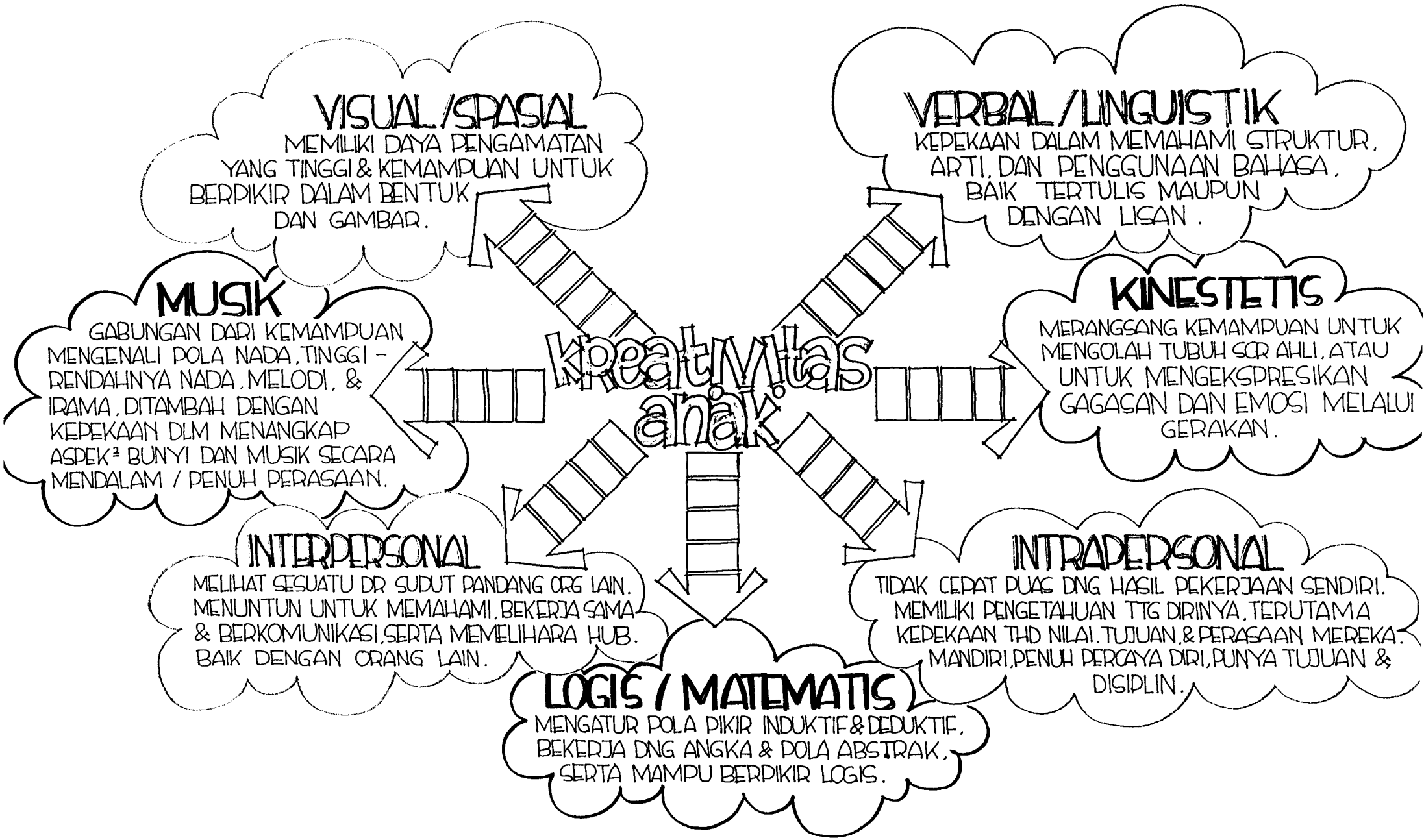
PELAKU PENUNJANG

PEMANDU
(STAFF PENGAJAR YANG MEMBINA & MEMANDU ANAK3 BELAJAR DAN BERMAIN)

CLEANING SERVICE
(PIHAK YG MENJAGA KEBERSIHAN DAN PERAWATAN DARI BANGUNAN)

PENGUNJUNG
(MASYARAKAT YG DATANG UNTUK MELIHAT AKTIVITAS YANG DIADAKAN, SEPERTI : PAMERAN, LOMBA 2/)

PENGELOLA
(PIHAK YG MENGELOLA KEGIATAN YG ADA BAIK ADMINISTRASI, TEKNISI, MEKANIKAL, DAN ELEKTRIKAL)


Kreatifitas anak
VISUAL/SPASIAL
MEMILIKI DAYA PENGAMATAN YANG TINGGI & KEMAMPUAN UNTUK BERPIKIR DALAM BENTUK DAN GAMBAR.
VERBAL/LINGUISTIK
KEPEKAAN DALAM MEMAHAMI STRUKTUR, ARTI, DAN PENGGUNAAN BAHASA, BAIK TERTULIS MAUPUN DENGAN LISAN.
MUSIK
GABUNGAN DARI KEMAMPUAN MENGENALI POLA NADA, TINGGI - RENDAHNYA NADA, MELODI, & IRAMA, DITAMBAH DENGAN KEPEKAAN DLM MENANGKAP ASPEK² BUNYI DAN MUSIK SECARA MENDALAM / PENUH PERASAAN.
KINESTETIS
MERANGSANG KEMAMPUAN UNTUK MENGOLAH TUBUH SCR AHLI, ATAU UNTUK MENGEKSPRESIKAN GAGASAN DAN EMOSI MELALUI GERAKAN.
INTERPERSONAL
MELIHAT SESUATU DR SUDUT PANDANG ORG LAIN. MENUNTUN UNTUK MEMAHAMI, BEKERJA SAMA & BERKOMUNIKASI, SERTA MEMELIHARA HUB. BAIK DENGAN ORANG LAIN.
INTRAPERSONAL
TIDAK CEPAT PUAS DNG HASIL PEKERJAAN SENDIRI. MEMILIKI PENGETAHUAN TTG DIRINYA, TERUTAMA KEPEKAAN THD NILAI, TUJUAN, & PERASAAN MEREKA. MANDIRI, PENUH PERCAYA DIRI, PUNYA TUJUAN & DISIPLIN.
LOGIS / MATEMATIS
MENGATUR POLA PIKIR INDUKTIF & DEDUKTIF, BEKERJA DNG ANGKA & POLA ABSTRAK, SERTA MAMPU BERPIKIR LOGIS.

VISUAL/SPASIAL

MEMILIKI DAYA PENGAMATAN YG TINGGI & KEMAMPUAN DALAM BENTUK GAMBAR

ANAK² YG MASUK DLM KELOMPOK INI BIASANYA SENANG BERMAIN DNG BALOK KAYU ; MEMBUAT BANGUNAN DR LEGO ATAU MAINAN KONSTRUKSI YG LAIN ; MEMBUAT BENTENG DR RANTING POHON / KARDUS ; MENCIPTAKAN BENTUK DNG MENGGUNAKAN CAT, TANAH LIAT, ATAU PROGRAM KOMPUTER ; SUKA MERANCANG POSTER, MERANGKAI BUNGA, & MENATA PERABOT RUMAH TANGGA; SENANG MENGGANTUNG GAMBAR PADA DINDING

- R. LUKIS (INDOOR & OUTDOOR)
- TAMAN BUNGA
- R. AUDIO VISUAL / KOMPUTER
- R. PAMER / GALLERY KARYA
- R. BERMAIN PASIR (IN & OUTDOOR)

VERBAL / LINGUISTIK

KEPEKAAN DLM MEMAHAMI STRUKTUR, ARTI, & PENGGUNAAN BAHASA, BAIK TERTULIS / LISAN

SENANG MENGUMPULKAN KATA² BARU & SUKA MEMAMERKAN PERBENDAHARAAN KATA MEREKA KPD ORG LAIN ; MENYUKAI LELUCON & KALIMAT PLESETAN ; SUKA MEMUTAR KASET CERITA BERULANG - ULANG ; MEMBACA BERBAGAI MACAM CERITA

- R. DRAMA
- R. BERCERITA
- R. BACA / PERPUSTAKAAN
- R. PERTUNJUKAN / STAGE (INDOOR & OUTDOOR)
- R. MENDENGAR (LEARNING ROOM)

KINESTETIS

KEMAMPUAN UNTUK MENGOLAH TUBUH SCR AHLI, ATAU UNTUK MENGEKSPRESIKAN GAGASAN & EMOSI MELALUI GERAKAN

SUKA BERGERAK & MENYENTUH SGL SESUATU ; SUKA MEMBUAT MODEL, MENJAHIT, BERMAIN DNG JARI TANGAN

- R. TARI (TRADIGIONAL, MODERN, & KLASIK)
- R. KETRAMPILAN / KERAJINAN
- LAPANGAN BERMAIN OUTDOOR
- KOLAM RENANG
- R. BENGKEL KERJA

LOGIS/MATEMATIS

MENGATUR POLA PIKIR INDUKTIF & DEDUKTIF, BEKERJA DNG ANGKA & POLA ABSTRAK, SERTA MAMPU BERPIKIR LOGIS

MENYUKAI TEKA-TEKI ; BILANGAN LAYAKNYA BENDA HIDUP ; SUKA BERPIKIR MATEMATIS, MENGIRA-IRA, MENGHITUNG, & MENGUKUR ; FASIH BICARA KOMPUTER; & MENYUKAI ALAT² PERTUKANGAAN

- R. KOMPUTER
- R. BENGKEL
- R. BERMAIN TEKA-TEKI

MUSIK

MAMPU MENGENALI NADA, TINGGI-RENDAHNYA NADA, MELODI, & IRAMA ; PEKA DLM MENANGKAP ASPEK BUNYI & MUSIK SCR MENDALAM

SENANG MENYANYI, BERSENANDUNG, MENGUBAH LIRIK LAGU YG MEREKA KENAL ; ME-NGETUK² / MEN-JENTIK²KAN JR TANGAN MENGIKUTI IRAMA

- R. MUSIK & VOKAL
- R. AUDIO VISUAL
- R. KONSER / PANGGUNG

INTERPERSONAL

MELIHAT SESUATU DR SUDUT PANDAN ORG LAIN ; MENUNTUN UNTUK MEMAHAMI, BEKERJASAMA & BERKOMUNIKASI SERTA MEMELIHARA HUB. BAIK DNG ORG LAIN

SUKA BERGAUL & MEMILIKI BANYAK TEMAN ; SUKA MEMBACA BUKU RIWAYAT ORG & SLL INGIN TAHU APA YG MEMOTIVASI ORG LAIN DLM BERSIKAP & BERPERILAKU

- R. BERKUMPUL / AULA
- R. DISKUSI

INTRAPERSONAL

TDK CEPAT PUAS DNG HSL PEKERJAANNYA ; MEMILIKI PENGETAHUAN TTG DRNYA ; PEKA THD NILAI, TUJUAN; & PERASAAN ; MANDIRI, PENUH PERCAYA DIRI, DISIPLIN

SENANG BEKERJA SENDIRI ; SUKA MENGINGAT & MENCATAT MIMPI MEREKA ; SUKA MEMBACA ; TERTARIK BUKU RIWAYAT HIDUP, FILSAFAT, CERITA SPIRITUAL

- R. BACA / PERPUSTAKAAN
- R. HOBBY
- R. PRIVATE

CURRICULUM

- PROGRAM BELAJAR SAMBIL BERMAIN
  ↳ SANTAI & TIDAK MEMAKSA
- MERANGSANG OTAK & MELATIH ANAK UNTUK MANDIRI, PERCAYA DIRI, & KREATIF SHG MEMILIKI IMAJINASI UNTUK MENCIPTA
- MEMPELAJARI MENGENAI BERMACAM MACAM KREATIVITAS

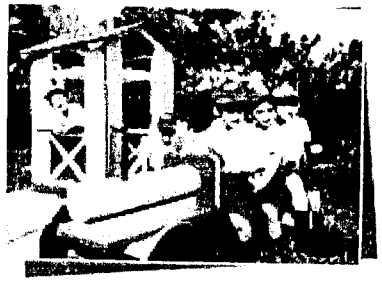
- INDOOR
- OUTDOOR

AFTER SCHOOL PROGRAM

- SENI LUKIS
- DRAMA
- TARI
- KOMPUTER
- MUSIK
- RENANG
- DISKUSI / CERITA

- VISUAL / SPASTAL
- VERBAL / LINGUISTIK
- MUSIK
- KINESTETIS
- LOGIS / MATEMATIS
- INTERPERSONAL
- INTRAPERSONAL

SHG ANAK DAPAT BERPIKIR, BERTANYA, BEREKSPERIMEN, & BEREKSPLORASI DNG PERCAYA DIRI SECARA POSITIF

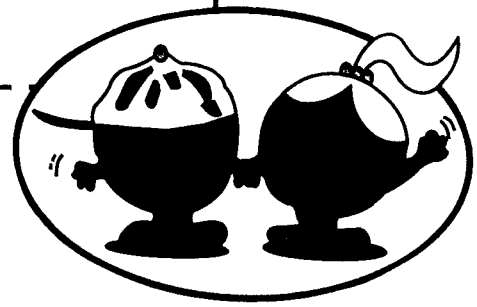


- BANGUNAN DISESUAIKAN DENGAN FUNGSI SEBAGAI TEMPAT BERMAIN DAN BELAJAR
- BENTUK BANGUNAN MENGEKSPLORASI BENTUK DARI TRANSFORMASI PERMAINAN ANAK AGAR ANAK MERASA FAMILIAR, SEHINGGA TRANSISI LEBIH MUDAH
- MEMPERHATIKAN KEAMANAN ⇒ SECURITY
  ↳ SAFETY

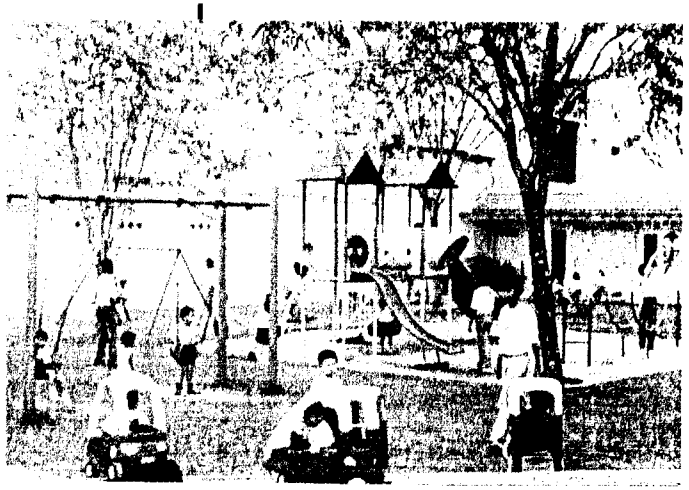
PSYCHOLOGI PERKEMBANGAN ANAK 0-16 TAHUN
(MORRIS FISHBEIN, M.D)

Memasuki usia 3 tahun

- Bergembira sekali sewaktu bangun tidur. Suka melompat-lompat di kamar orang tua dan berpakaian bersamanya.
- Seringkali ia merengek-rengek sewaktu bangun tidur. Rasa kantuknya akan berkurang setelah dibantu ibunya buang air.dapat memakai celana, kaos kaki, sepatu, sweeter. Mampu membuka pakaian dengan mudah, membuka kancing – tetapi tidak dapat mengancingkannya.
- Biasanya napsu makannya baik pada waktu pagi hari. Makan sendiri dengan cekatan – tidak banyak memerlukan pertolongan orang tua.
- Akan senang membantu membersihkan meja makan, merapihkan kamarnya sendiri jika diminta.
- Kadang-kadang membuat khayalan dengan menjadikan binatang kesayangannya sebagai teman bermain atau ia berpura-pura menjadi binatang.
- Berganti-ganti diantara saudara laki-laki dan perempuan yang saling mengganggu dan bergaul dengan dia.



- Belajar mengendarai sepeda roda tiga. Senang sekali jika pergi berbelanja dengan ibu.
- Perlu bimbingan sewaktu sering bertengkar. Sikap agresifnya dinyatakan dalam bentuk kata-kata atau perbuatan.
- Memperhatikan perbedaan jenis kelamin dan kadang-kadang mencemaskannya. Pertanyaan-pertanyaan harus dijawab dengan sederhana dan tidak bertele-tele.
- Mungkin suka memegang-megang alat kelamin. Dapat mengacaukan pikiran sehingga terganggu permainan sex.
- Suka mendengarkan dongeng yang dibacakan tanpa terputus-putus.
- Menunjukkan kasih sayang kepda orag tuannya. Ibu biasanya menjai orang yang paling disayangi.
- Suka melukis baik dengan cat ataupun dengan kapur gambar, membuat patung dari tanah liat. Hasilnya masih belum sama dengan bentuk aslinya.
- Menghargai waktu bermain dengan ayahnya. Menyukai teka-teki atau permainan terka.
- Mendengarkan orang dewasa. Ingin menyenangkan orang lain dan senang mendapat pujian. Suka menguasai kata-kata baru.
- Suka membantah sewaktu mandi, ia ingin mencuci atau membasuh tubuhnya sendiri. Segan untuk bangun dari tempat tidur.
- Mungkin mencoba untuk menjadi pusat perhatian dasaat makan bersama keluarga. Ia akan makan sendiri engan baik.
- Menunjukka rasa takut pada kegelapan, anjing, binatang lain, pemdam kebakaran. Perlu adanya pengertian dan rasa aman pada dirinya.
- Sewaktu ia mengetahiu orang tuanya suka keluar rumah, mungkin ia akan menyambutnya dengan gembira. Atau mungkin membuatnya sedih.
- Bermain-main di tempat tidur selama kurang lebih satu setengah jam. Biasanya pergi tidur tanpa diminta.
- Mulai bicara tentang mimpi-mimpinya dan mungkin sering terbangun karena mimpinya tersebut.
- Sering bangun diwaktu malam. Mungkin juga bangkit dari tempat tidur dan berjalan-jalan di dalam rumah.



Suatu lukisan pada usia 4 tahun

- Biasanya bangun pagi dengan kegembiraan yang meluap-luap. Ia mengurus kebutuhan-kebutuhannya sendiri.
- Mampu untuk mengenakan pakaian sendiri bila disiapkan.
- Sangat giat. Mahir naik sepeda roda tiga dan alat pemanjat. Dapat menggunakan peralatan yang sederhana.
- Merasa senang di taman kanak-kanak atau play-group (kelompok bermain). Karena dia lebih suka bermain bersama temannya dari pada dengan orang tuannya.
- Kemampuan mengungkapkan pikkiran dengan kata-kata yang semakin berkembang. Kadang-kadang diungkapkannya dengan bertengkar atau berceloteh.
- Masih memerlukan pengawasan sewaktu bermain. Pertangkaran mungkin mengakibatka pemukulan, tendangan, atau lemparan.
- Dengan kata-kata atau kadang-kadang dengan fisik si anak berselisih faham dengan orang tua.
- Dia mulai mangerti peraturan-peraturan, pembatasan-pembatasan, seperti bola untuk dilempar dan bukannya balok kayu.
- Sering membuat jengkel saudaranya yang lebih tua dan marah-marah pada adik-adiknya.
- Napsu makannya lumayan dan terus membaik. Mempunyai rasa suka dan tidak suka yang pasti. Makan dengan cekatan.
- Seringkali ingin berada di tempat buang air tetapi minta bantuan sewaktu ingin cebok. Ia mulai mengendalikan buan air kecil.
- Mau beristirahat sesudah makan, tetapi tidak suka tidur siang. Asyik bermain dengan buku-buku dan mainan-mainannya.
- Imaginasi yang hidup seringkali dinyatakan dengan sandiwara, peniruan orang-orang dewasa.
- Anak lelaki mungkin bermain dengan boneka, anak perempuan dengan alat permainan anak lelaki.
- Kerja keras dengan menggambar meskipun ia suka mengubah tema ditengah-tengah. Detail (hal-hal yang sekecil-kecilnya masih berujud kasar).

- Suka mencoba alat musik, mainpiringan hitam (kaset). Ambil bagian dalam permainan yang dinyanyikan.
- Membuat bangunan dari balok yang sulit. Mengagumi karyanya seniri. Suka minta bantuan ayahnya.
- Usia puncak untuk menangis dan mengeluh kalau sakit ataupun merasa bosan. Perlu dihibur lalu menggodanya.
- Mendengarkan dengan penuh minat pada puisi (syair) dan ceritera-ceritera action – terutama yang menerangkan bagaimana terjadinya atau bekerjanya sesuatu.
- Si anak terus-menerus mengajukan pertanyaan baik untuk memperoleh informasi maupun untuk bercakap-cakap.
- Anak sebaya ini biasanya bergelantungan dengan manja pada orang tuanya. Suka disuapi sewaktu makan. Sering jatuh tersandung.
- Sukar mengerti jawaban orang tua dengan dongeng-dongeng yang diambil dari suatu tempat untuk menerangkan cara bayi dilahirkan.
- Mandi dan buang air bersama-sama merupakan cara yang sehat untuk mengajarkan perbedaan jenis kelamin.
- Dapat mandi sendiri jika ibunya mengawasi. Dapat pula mengeringkan badan sendiri.
- Merasa senang makan bersama keluarga. Tetapi sering terganggu karena bicara (omong-omong) atau meninggalkan meja makan.
- Menunjukkan rasa takut pada kegelapan, alat pemadam kebakaran, orang tua. Mungkin menaruh dendam terhadap orang tua.
- Pergi tidur tanpa menunjukkan rasa keberatan- terutama bila ia sudah mengenal waktu tidur.
- Sekarang tidak sering bangun karena mimpi buruk. Mungkin bangun karena perlu ke kamar mandi untuk buang air.

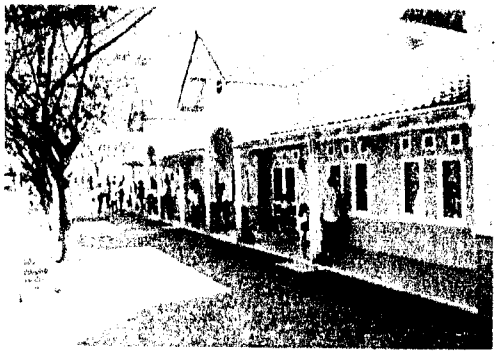
Kebutuhan-kebutuhan yang khas usia 5-7 tahun

- Buatlah agar dia merasa bahwa masuk sekolah merupakan suatu pengalaman baru bukan dibuang ke tempat yang penuh disiplin.
- Perlu sambutan hangat dan kesempata untuk omong-omong sesudah waktu sekolah.
- Perlu pengertian jika sekali waktu terhambat-hambat pelajaran sesudah masa sekolah yang panjang.
- Sekolah dapat memberinya peranan dalam mencapai sesuatu.
- Membutuhkan perasaan bahwa dia dapat bebas membawa teman-temannya ke rumah dan orang tuanya akan menyambut dan menerimanya.
- Berikan kesempatan untuk mengadakan kegiatan yang kreatif sesuai dengan kemampuannya.
- Orang tua bisa membantu dengan menyadari bahwa dia akan belajar kapan saja bilamana dia siap, tidak harus pada usia tertentu.
- Memerlukan kegiatan-kegiatan bermain berkelompok yang spontan seperti loncat-loncat, menari, serta aktivitas yang lainnya.
- Perlu ruang dan materi untuk bermain – dari mana dia dapat banyak belajar.
- Harus tahu arah tetapi...harus tau pengarahan dan mengarahkan sesuatu...
- Juga memerlukan kesempatan untuk dapat bertindak sendiri.
- Orang tua harus membantu dengan rencana-rencana besar apabila anak merasa bosan.
- Berikan waktu padanya untuk berpikir, berkhayal dan berbuat sesuatu.
- Perlu uang saku agar dapat mengembangkan rasa menghargai nilai uang.
- Orang tua yang sama jenis kelaminnya harus memberikan waktu untuk bergaul dengannya.
- Binalah engan mementingkan kelebihannya, dan bukan mencela kelemahannya.

- Cukup matag untuk menghabiskan waktunya di luar rumah tetapi masih perlu jaminan kecintaan orang tua.
- Membutuhkan kesempatan untuk bersolek dan ikut dalam permainan drama.
- Akan dengan mudah menemui orang dari suku dan kelompok lain jika orang tuanya tiak menunjukkan kecurigaan.
- Perlu tidur selama 11 jam setiap malam.
- Minta makanan-makanan yang paling disukai misalnya buah-buahan, daging, susu, sewaktu makan sedang dipersiapkan.
- Memperoleh pengawasan yang baik pada buang airnya. Seringkali mulas-mulas sesudah makan.
- Bersedia untuk istirahat selama jam-jam tidur, tetapi seringkai tidak suka tidur.
- Mulai dapat bermain-main dengan anak-anak lain, berada bersama mereka. Juga memastikan diri di dalam memilih teman.
- Anak-anak pria perlu mendapatkan dorongan untuk mengembangkan perangai pria, anak-anak wanita perlu mengembangkan perangai kewanitaan.
- Perlu kegairahan waktu mengerjakan pekerjaan rutin sehari-hari.
- Mulailah mambiasakan dia untuk hidup sehat tetapi...
- Cobalah untuk bersikap toleran terhadap sikap kasar dan suka bertengkar dan keteledoran yang merupakan cirri-ciri dari anak-anak.

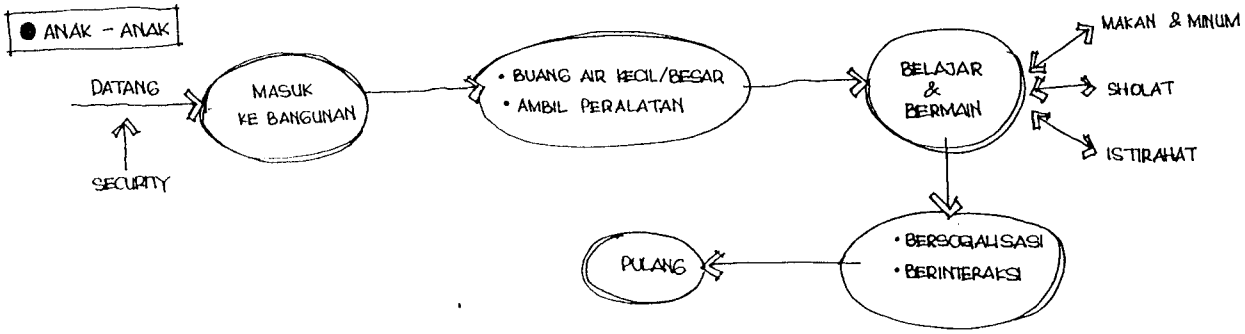
Kebutuhan-kebutuhan yang dijumpai pada anak usia 8-11 tahun

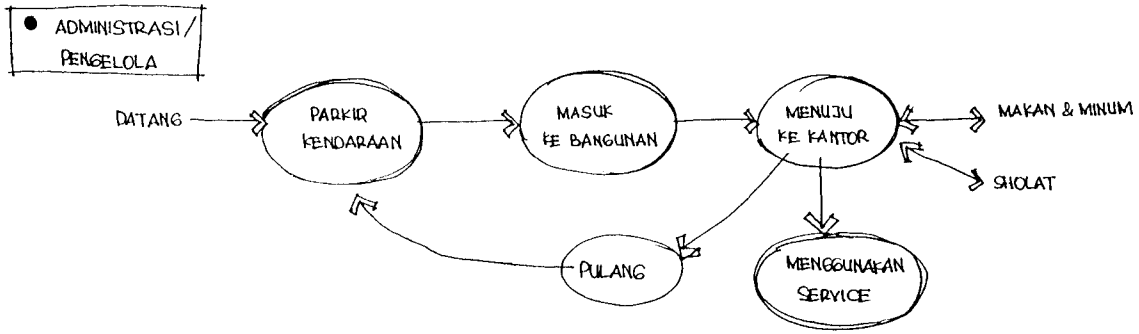
- Ia perlu merasa bahwa ia diterima dan di akui oleh kelompok umurnya – tidak senang untuk menyendiri.
- Menyukai atau menggemari merupakan suatu hal penting dan berguna. Seperti menyukai kegiatan-kegiatan perkumpulan, pramuka, dan sebagainya.
- Suka berpartisipasi dalam rencana dan kegiatan keluarganya.

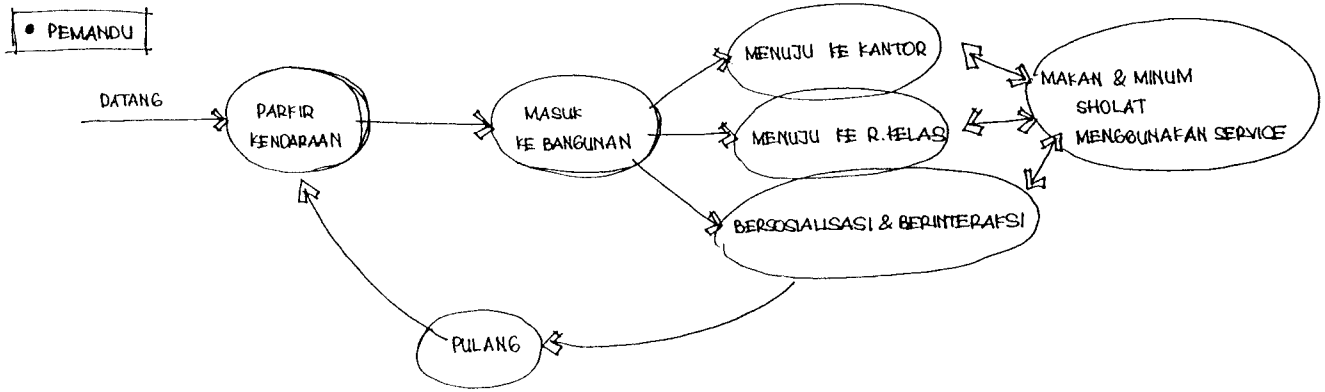


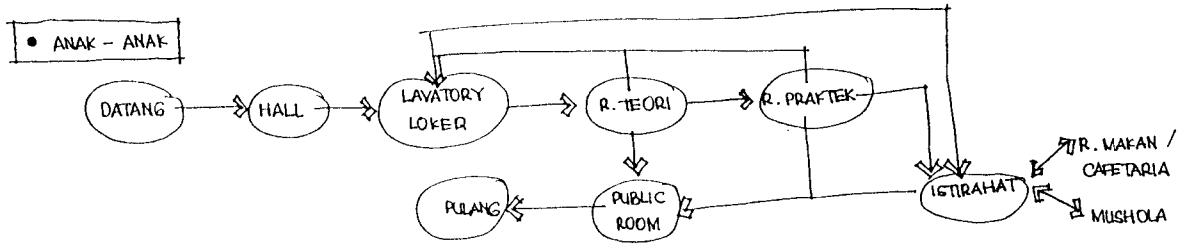
- Perlu kepuasan memulai rencana-rencana besar dan menyelasaikannya.
- Membutuhkan perasaan yakinakan pengertian dan bantuan dari orang tua.
- Uang saku atau hasil jerih payahnya akan membantunya belajar mengatahui nilai uang dan kebebasan menggunakannya.
- Lari, meloncati, dan kegiatan-kegiatan lain yang memerlukan banyak tenaga seperti untuk orang dewasa, amat diperlukannya.
- Tetapi orang dewasa harus waspada akibat-akibat dari kepenatan dan rangsangan yang berlebihan.
- Patut disadari bahwa orang tua harus bersikap simpatik terhadap minat-minatnya yang kreatif.
- Perlu kesabarab atas sikapnya yang terburu-buru sewaktu mengerjakan bidang-bidang khusus dalam waktu singkat.
- Jiwanya berkembang dengan diskusi-diskusi yang praktis, pembicaraan dan cara berpikir.
- Harus mengembangkan seleranya sendiri dalam kesusastraan. Perlu buku-buku yang baik yang mudah didapat.
- Orag tua yang menjawab pertanyaan-pertanyaan mengenai seks secara terus terang, bersifat membantu dan mendidik.
- Keiatan-kegiatan di uar rumah akan memberikan dan mempengaruhi ruang lingkup hidup dan petualangannya.
- Membantu tugas-tugas di rumah membuatnya terbiasa dengan kewajiban-kewajiban yang harus dipikilnya.
- Orang tua perlu memberi pengertian bahwa dai belum siap untuk bersikap seperti orang dewasa.
- Peragaan yang tidak menyolok mata membantunya untuk mengembangkan norma kesopanan dan kejujuran.
- Perlu toleransi bila ia dalam keadaan kebingungan dan memerlukan ulasan dan pemecahan dari orang tua.
- Harus bertukar pikiran dengan orang tua tentang waktu untuk mengerjakan pekerjaan rumah, nonton tv, film, dan sebagainya.
- Bersikap matang apabila ia diperbolehkan untuk mengambil keputusan dan menghadapi akibat-akibat kesalahan yang tidak besar.

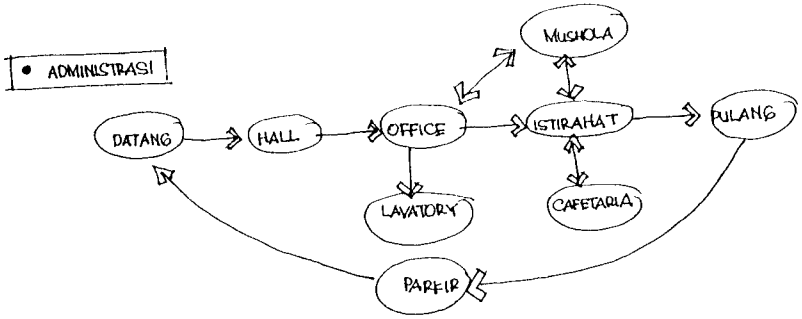
IDENTIFIKASI AKTIFITAS

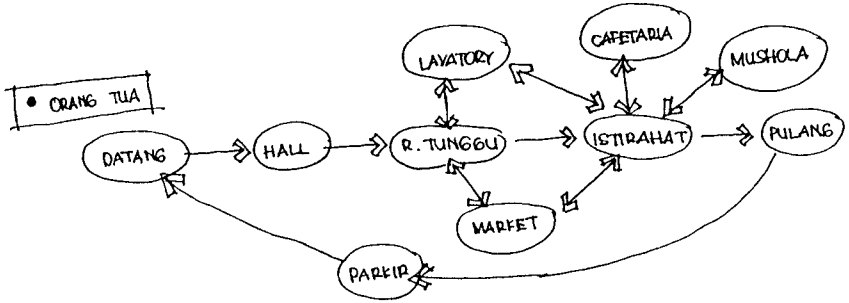


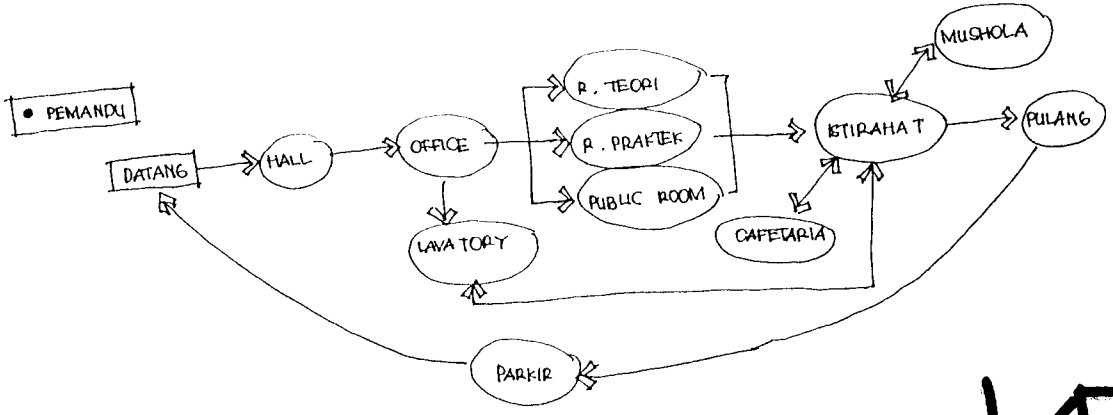


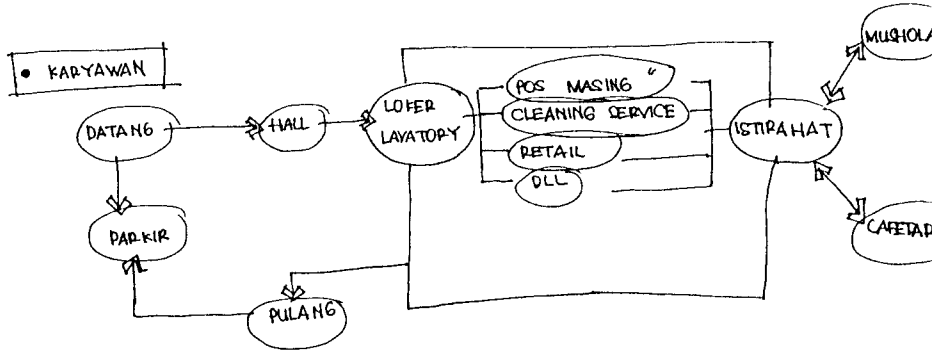




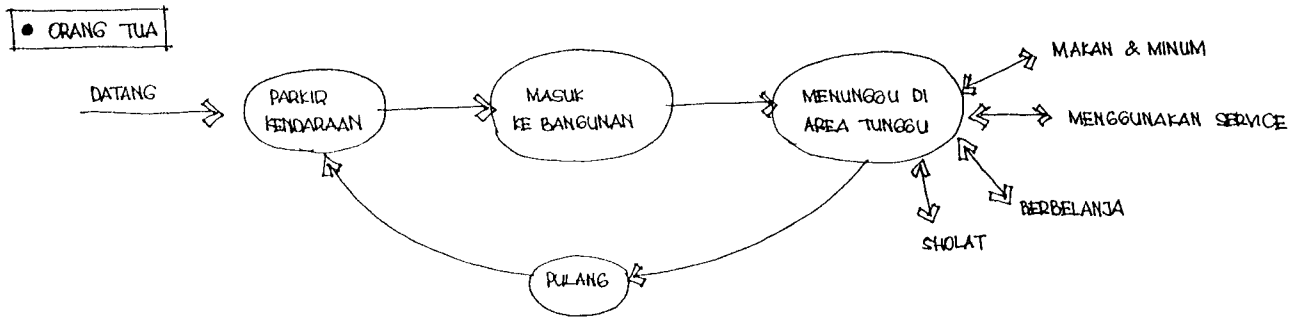


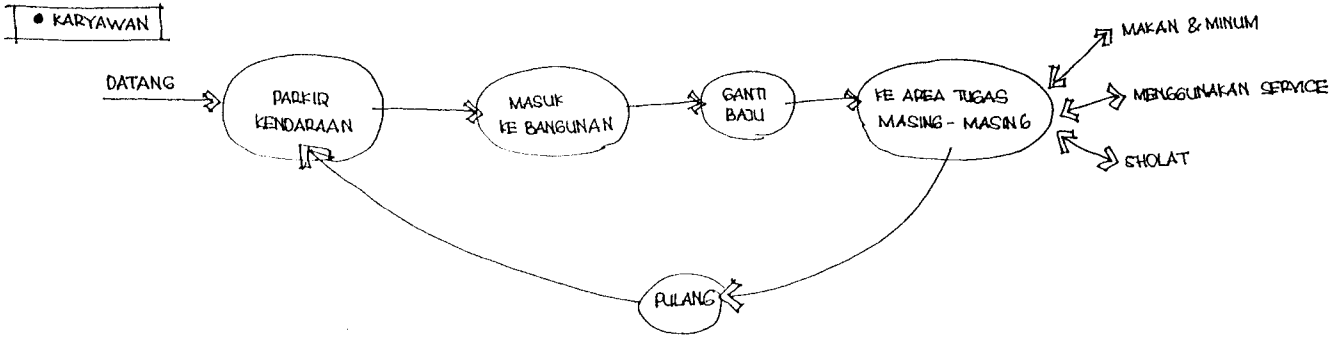




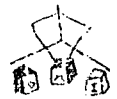


KEBUTUHAN RUANG


• ORANG TUA
DATANG
PARKIR KENDARAAN
MASUK KE BANGUNAN
MENUNGGU DI AREA TUNGGU
MAKAN & MINUM
MENGGUNAKAN SERVICE
BERBELANJA
SHOLAT
PULANG


• KARYAWAN
DATANG
PARKIR KENDARAAN
MASUK KE BANGUNAN
GANTI BAJU
KE AREA TUGAS MASING - MASING
MAKAN & MINUM
MENGGUNAKAN SERVICE
SHOLAT
PULANG

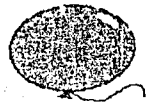
Adventure Playgrounds in Islington



Adventure Playgounds are open to children aged 5 to 14 and offer a wide range of indoor and outdoor activities. Outdoor activities usually include rope swings, climbing frames, sand pits and ball game areas while indoors there are opportunities for games, arts and crafts, and cooking etc.

Adventure playgrounds are open to all children who want to use them and the children are free to come and go as they want. They are generally open after school and Saturday or Sunday in term time and all day every week day in school holidays. For exact opening times it is best to check with individual playgrounds.

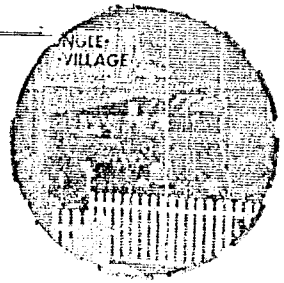
These playgrounds will cater for young people with disabilities whenever possible but it may be a good idea to check their facilities and talk to the workers about how they would meet your childs special needs.



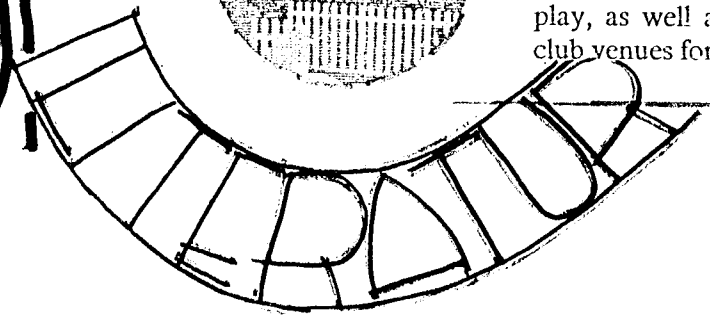
After School Clubs

After school clubs provide a similar service to playcentres. They are closed access (which means children cannot come and go freely) and charge a fee. Each is separately run and you will need to contact them individually to find out about opening hours, charges and vacancies. Two of Islington's after school clubs are run by schools (independently of the Play and Youth Service) and the rest by local voluntary organisations.

Some Adventure Playgrounds now run After School Clubs in addition to their normal open access service. Children are picked up from local schools and taken back to the playground where they can eat a light meal and play creatively and physically. All adventure playgrounds (as the name suggests) have special outdoor structures, sometimes designed by the children themselves, and outdoor space dedicated to children's play, as well as indoor facilities. These are great afterschools club venues for the really physical and adventurous child.



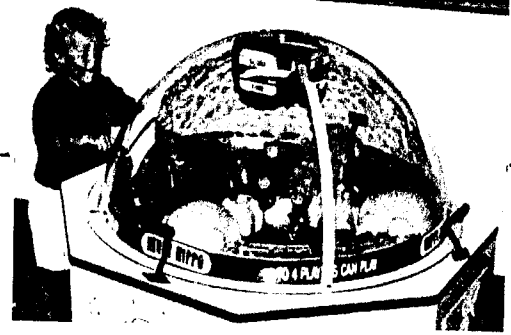
STUD



COLORADO

EDUCATIONAL

COLORADO KIDS.COM



STUDI LITERATUR

SARANA BERMAIN

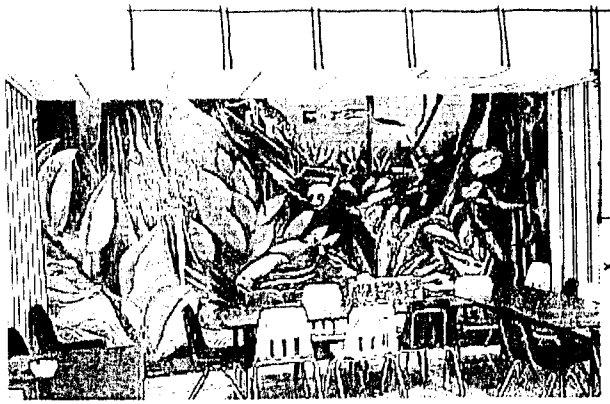
ANAK $\frac{1}{2}$ INDOOR

■ KOLAM BOLA , BOOM $\frac{3}{2}$ CAR , TICKET MACHINE

MERUPAKAN SALAH SATU SARANA PENUNJANG BERMAIN INDOOR

BELAJAR MENGENAL COMPUTER

- ANAK - ANAK DIAJARKAN UNTUK MENGENAL KOMPUTER
- KOMPUTER DITATA SEMENARIK MUNGKIN → DIBUAT MENJADI POHON KOMPUTER, SEHINGGA MEMBUAT ANAK - ANAK TERTARIK BELAJAR KOMPUTER DAN TIDAK CEPAT MERASA BOSAN



RUANG MAKAN BERSAMA

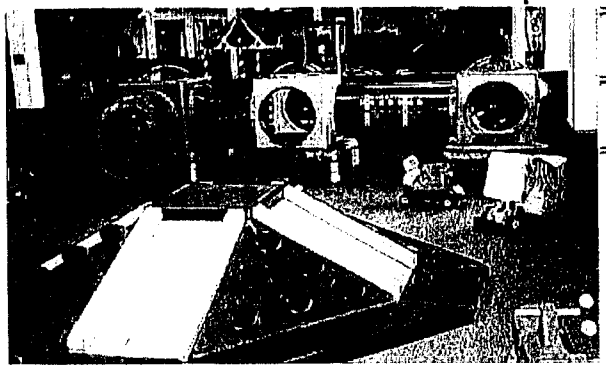
- SUASANA R. MAKAN DIBUAT CERIA DENGAN WARNA² CERAH & DINDING DIBERI GAMBAR YG MENARIK SHG ANAK MERASA BETAH DISANA.

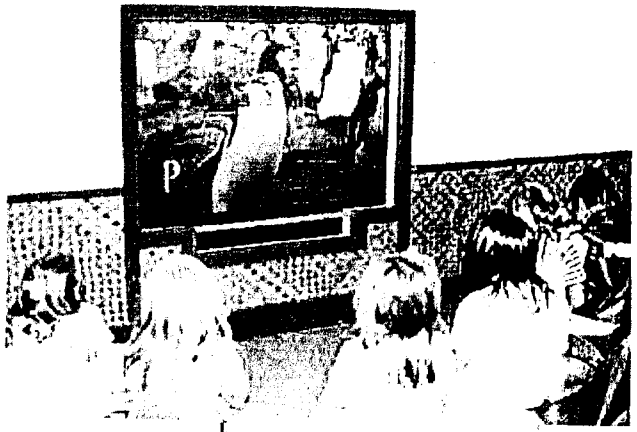
PANGGUNG KREASI ANAK

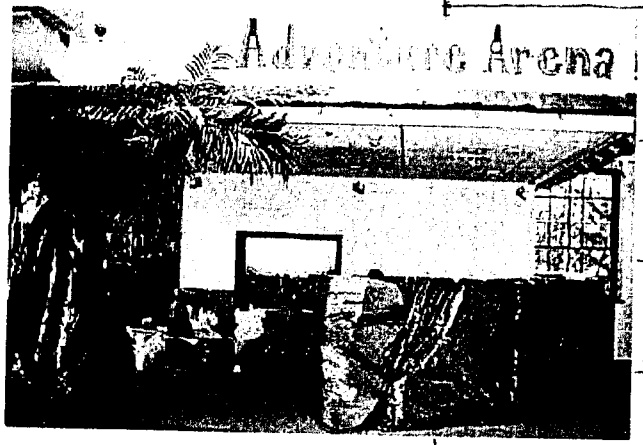
- DISEDIAKAN UNTUK ANAK MENUNJUKKAN BAKATNYA SEPERTI MENYANYI, MENARI, DSB.

SARANA BERMAIN ANAK INDOOR

- DIBUAT DENGAN WARNA - WARNA CERAH & STANDAR UKURAN ANAK - ANAK.







RUANG TELEVISI

- DISINI ANAK - ANAK DAPAT MENONTON FILM - FILM KEGEMARAN MEREKA ATAU FILM - FILM PENDIDIKAN TTG BINATANG, TANAMAN, DSB. ATAU MEREKA DAPAT MENYANYI BERSAMA DENGAN KARAOKE. SUASANA DIBUAT SEMENARIK & SENYAMAN MUNGKIN.

TAMAN KANAK-KANAK & SEKOLAH DASAR

BUDI MULIA DUA

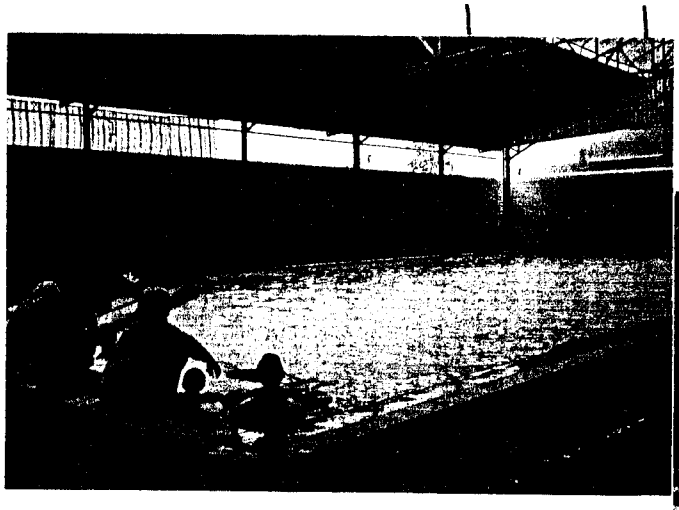
RUANG KELAS UNTUK SISWA KELAS 1 SAMPAI 3 DITATA BERKELOMPOK & DINAMIS AGAR SISWA BISA BEBAS BELAJAR

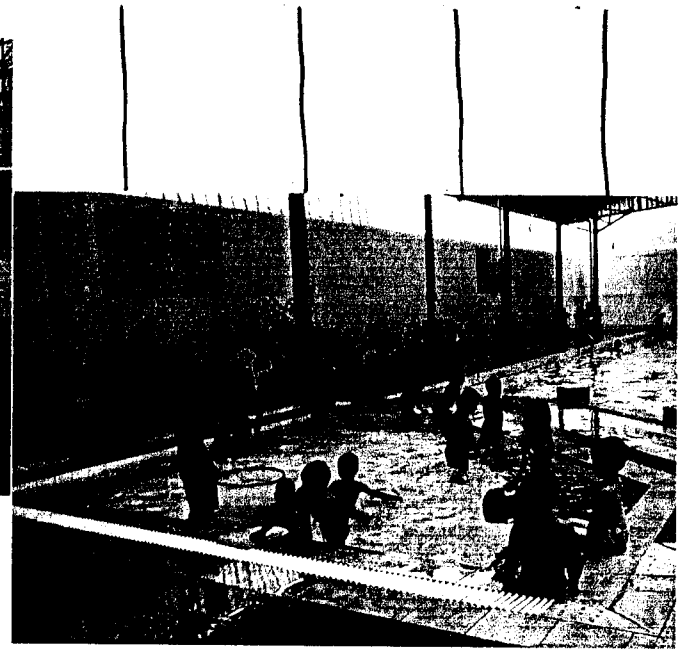
RUANG KELAS UNTUK SISWA KELAS 4 SAMPAI 6 MULAI DITATA DNG FORMAL

ANAK-ANAK DAPAT
BERMAIN DNG BEBAS & GEMBIRA
KARENA DISINI TERDAPAT BER -
BAGAIMACAM PERMAINAN OUTDOOR

DI SINI ANAK-ANAK DAPAT
BERMAIN DNG PASIR PUTIH

TAMAN BERMAIN

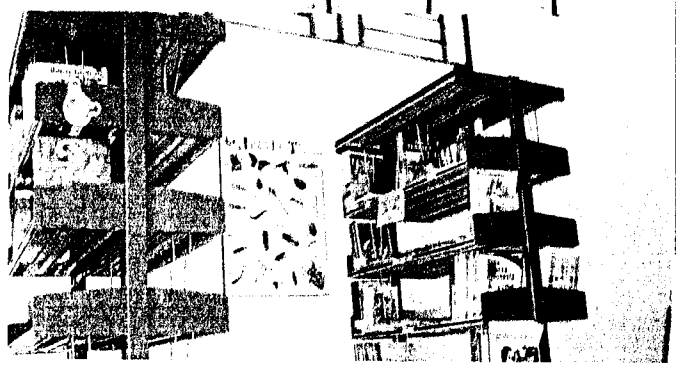


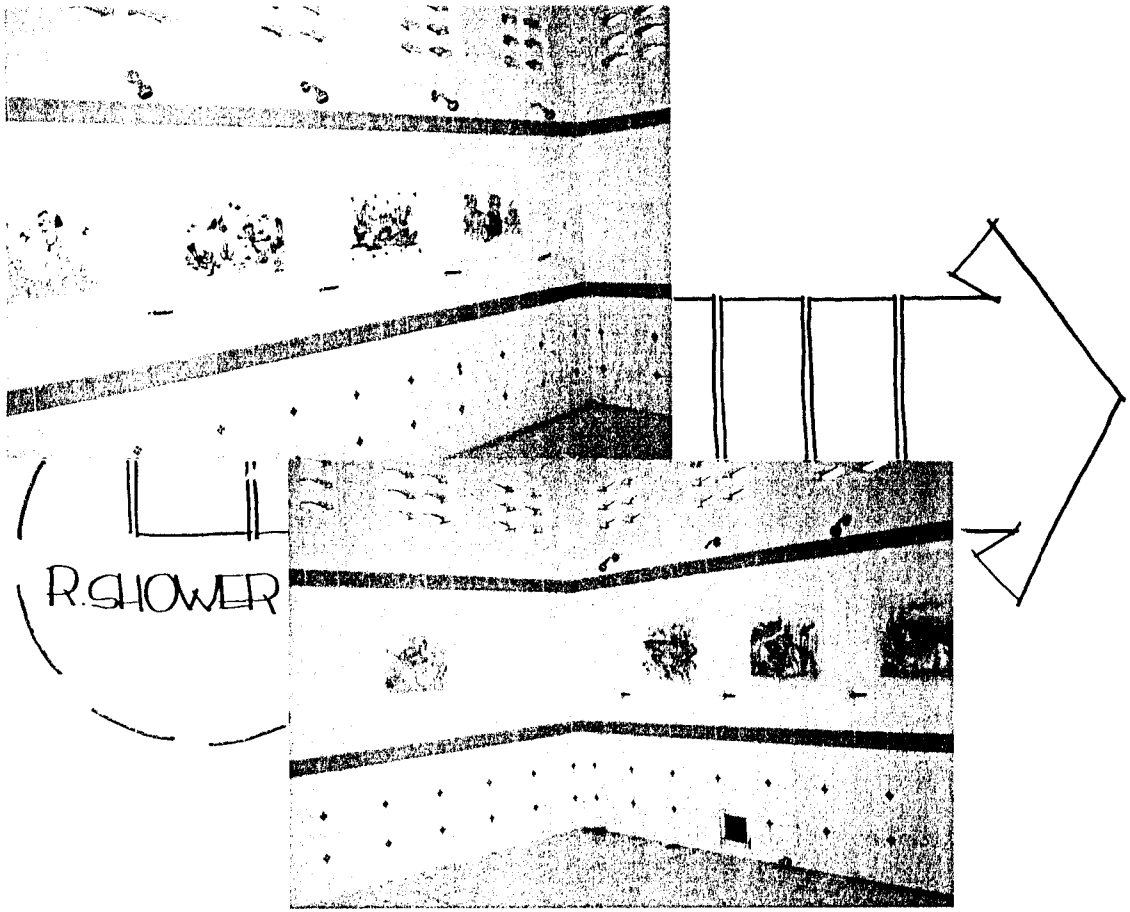


KOLAM RENANG BUDI MULIA
TERDIRI DR 1 KOLAM KECIL
DNG KEDALAMAN 0.60 M. &
1 KOLAM BESAR DNG KEDALA-
MAN MULAI 0.75 M – 1.75 M.

RUANG PERPUSTAKAAN

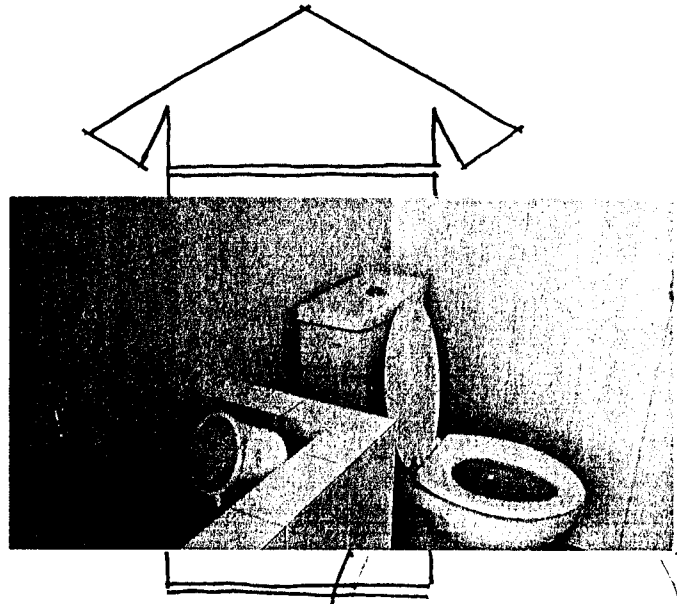
DILENGKAPI DNG
BUKU² CERITA &
BUKU² PENGETAHUAN
RAK BUKU DIBUAT DNG
UKURAN ANAK² AGAR
MEREKA DAPAT
MENJANGKAUNYA.





R.SHOWER

FASILITAS KAMAR MANDI BUDI MULIA ADA 2 MACAM PILIHAN , MANDI SHOWER & KAMAR MANDI BIASA. UNTUK UKURAN CLOSET & BAK DISESUAIKAN DNG UKURAN ANAK AGAR ANAK DAPAT MENOLONG DIRINYA SENDIRI



KM / WC BIASA

STUDI LITERATUR

BESARAN RUANG

No	Fasilitas	Nama Ruang	Sifat Ruang	Standart m²/org	Kapasitas	Jumlah Ruang	Luasan Ruang
1	Ruang Pengelola	Lobby	Public	1,25 m²	150 org	1	187,5 m²
		R.Informasi	Semi Public	1,50 m²	8 org	1	12 m²
		R.Administrasi	Semi Private	2,25 m²	25 org	1	56,25 m²
		R.Direktur	Private	2,50 m²	7 org	1	17,5 m²
		R.Pembina	Semi Private	2,25 m²	28 org	1	63 m²
		R.Rapat	Private	2,00 m²	35 org	1	70 m²
		R.Kesehatan	Semi Private	2,50 m²	28 org	1	70 m²
		Lavatory	Private	1,00 m²	15 org	1	15 m²
							TOTAL = 491,25 M²
							SIRKULASI 30 % = 638,625 M²
2	Ruang Edukatif	Ruang Teori	Private	1,50 m²	20 org	2	30 m²
		Ruang Drama	Private	4,00 m²	50 org	1	200 m²
		Ruang Rias	Private	2,50 m²	50 org	1	125 m²
		Panggung Terbuka	Public	2,00 m²	300 org	1	600 m²
		R.Komputer	Private	2,00 m²	20 org	1	40 m²
		R. Diskusi	Private	1,50 m²	20 org	1	30 m²
		R.Tari	Private	4,00 m²	25 org	1	100 m²
		R.Vokal dan Musik	Private	2,50 m²	20 org	1	50 m²
		R.Audio Visual	Private	2,50 m²	25 org	1	62,50 m²
		R.Elektronik	Private	2,50 m²	20 org	1	50 m²
		Bengkel Elektronik	Private	4,00 m²	20 org	1	80 m²
		R.Lukis	Private	4,00 m²	20 org	1	80 m²
		Discovery Room	Private	4,00 m²	25 org	1	100 m²

No	Fasilitas	Nama Ruang	Sifat Ruang	Standart m²/org	Kapasitas	Jumlah Ruang	Luasan Ruang
		Planetarium	Semi Private	2,50 m²	30 org	1	75 m²
		Laboratorium	Semi Private	2,50 m²	25 org	1	62,50 m²
		Learning Outdoor	Public	4,00 m²	50 org	1	200 m²
		Lavatory	Private	1,00 m²	15 org	1	15 m²
							TOTAL = 1900 M²
							SIRKULASI 30 % = 2470 M²
3	Ruang Perpustakaa	R.Informasi dan Peminjaman	Semi Private	1,50 m²	20 org	1	30 m²
		R.Rak Buku	Semi Private	1,50 m²	50 org	1	75 m²
		R.Baca				1	
		#baca serius	Private	2,25 m²	30 org	1	67,5 m²
		#baca santai	Private	2,25 m²	30 org	1	67,5 m²
		Lavatory	Private	1,00 m²	15 org	1	15 m²
							TOTAL = 255 M²
							SIRKULASI 30 % = 331,50 M²
4	Ruang Rekreatif	R.Bermain Indoor					
		# konstruktif	Semi Private	4,50 m²	50 org	1	225 m²
		# ilusi	Semi Private	1.50 m²	50 org	1	75 m²
		# gerak	Semi Private	2,25 m²	50 org	1	112,5 m²
		R.Bermain Outdoor	Semi Private	4,50 m²	70 org	1	315 m²
		Kolam Renang	Semi Private	3,75 m²	35 org	1	131,25 m²
		R.Ganti	Private	1,50 m²	40 org	1	60 m²
		Lavatory	Private	1,00 m²	15 org	1	15 m²
							TOTAL = 933,75 M²
							SIRKULASI 30 % = 1213,875 M²

No	Fasilitas	Nama Ruang	Sifat Ruang	Standart m²/org	Kapasitas	Jumlah Ruang	Luasan Ruang
5	Ruang Penunjang	Gallery Karya	Public	1,00 m²	200 org	1	200 m²
		R.Serbaguna	Public	1,25 m²	152 org	1	190 m²
		R.Tunggu	Public	1,25 m²	152org	1	190 m²
		R.Makan	Semi Private	1,00 m²	150 org	1	150 m²
		Cafetaria/Restoran	Public	1,00 m²	200 org	1	200 m²
		Toko Souvenir	Public	1,00 m²	60 org	1	60 m²
		Salon	Public	1,25 m²	50 org	1	60 m²
		Chocolate Shop	Public	1,00 m²	60 org	1	60 m²
		Fotocopy	Public	1,25 m²	7 org	1	8,75 m²
		Wartel	Public	2,25 m²	4 org	1	9,00 m²
		Musholla	Public	2,25 m²	27 org	1	60,75 m²
		Lavatory	Private	1,00 m²	15 org	1	15 m²

TOTAL = 1203,50 M²

SIRKULASI 30 % = 1564,55 M²

6	Service	Area Parkir					
		#Mobil	Service	11 m²/mbl	50 mbl	1	550 m²
		#Motor	Service	2 m²/mtr	75 mtr	1	150 m²
		R.Laundry	Private	2,25 m²	26 org	1	60 m²
		R.Satpam	Semi Private	1,25 m²	7 org	2	8,75 m²
		R.Cleaning Service	Semi Private	2,25 m²	20 org	1	50 m²
		R.MEE	Semi Private	2,25 m²	10 org	1	25 m²

TOTAL = 843,75 M²

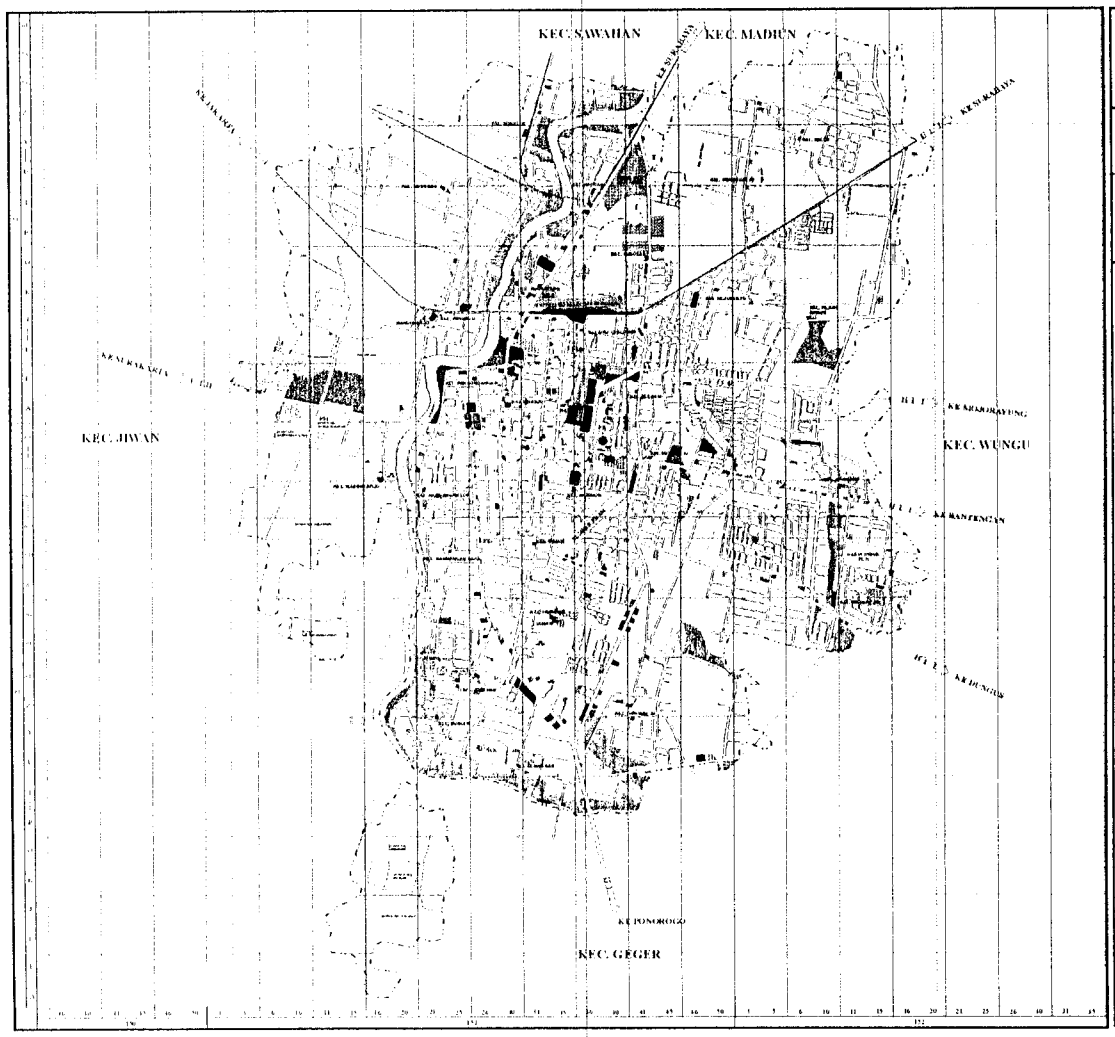
SIRKULASI 30 % = 1096,875 M²

JADWAL KREATIVITAS ANAK

HARI	JAM	KEGIATAN	RUANG
SENIN	08.00 - 09.00	BEBAS	SEMUA RUANG
	09.00 - 09.30	MAKAN SNACK	R. MAKAN
	09.30 - 11.30	VOKAL & MUSIK (USIA 3 - 5 THN)	R. MUSIK & VOKAL
	11.30 - 12.15	MAKAN SIANG	R. MAKAN
	12.15 - 13.30	BEBAS	SEMUA RUANG
	13.30 - 15.30	VOKAL & MUSIK (USIA 6 - 8 THN)	R. MUSIK & VOKAL
		DRAMA (USIA 3 - 5 THN)	R. DRAMA
		DISKUSI (USIA 9 - 11 THN)	R. DISKUSI
	15.30 - 16.00	MAKAN SNACK	R. MAKAN
	16.00 - 17.30	KOMPUTER (USIA 9 - 11 THN)	R. KOMPUTER
		DRAMA (USIA 6 - 8 THN)	R. DRAMA
SELASA	08.00 - 09.00	BEBAS	SEMUA RUANG
	09.00 - 09.30	MAKAN SNACK	R. MAKAN
	09.30 - 11.30	LUKIS (USIA 3 - 5 THN)	OUT DOOR
	11.30 - 12.15	MAKAN SIANG	R. MAKAN
	12.15 - 13.30	BEBAS	SEMUA RUANG
	13.30 - 15.30	PEMUTARAN FILM	R. AUDIO VISUAL
		TARI (USIA 6 - 8 THN)	R. TARI
		DRAMA (USIA 9 - 11 THN)	R. DRAMA
	15.30 - 16.00	MAKAN SNACK	R. MAKAN
	16.00 - 17.30	ELEKTRO (USIA 9 - 11 THN)	R. ELEKTRONIK & BENGKEL
		LUKIS (USIA 6 - 8 THN)	R. LUKIS

RABU	08.00 - 09.00	BEBAS	SEMUA RUANG
	09.00 - 09.30	MAKAN SNACK	R. MAKAN
	09.30 - 11.30	BERENANG	KOLAM RENANG
		(USIA 3 - 5 THN)	
	11.30 - 12.15	MAKAN SIANG	R.MAKAN
	12.15 - 13.30	BEBAS	SEMUA RUANG
	13.30 - 15.30	TARI	R. TARI
		(USIA 6 - 8 THN)	
		DRAMA	R. DRAMA
		(USIA 9 - 11 THN)	
		LUKIS	R. LUKIS
		(USIA 3 - 5 THN)	
	15.30 - 16.00	MAKAN SNACK	R. MAKAN
	16.00 - 17.30	BERENANG	KOLAM RENANG
		(USIA 6 - 8 THN)	
		LUKIS	R. LUKIS
		(USIA 9 - 11 THN)	
KAMIS	08.00 - 09.00	BEBAS	SEMUA RUANG
	09.00 - 09.30	MAKAN SNACK	R. MAKAN
	09.30 - 11.30	TARI	R. TARI
		(USIA 3 - 5 THN)	
	11.30 - 12.15	MAKAN SIANG	R. MAKAN
	12.15 - 13.30	BEBAS	SEMUA RUANG
	13.30 - 15.30	TARI	R.TARI
		(USIA 9 - 11 THN)	
		DRAMA	R. DRAMA
		(USIA 6 - 8 THN)	
	15.30 - 16.00	MAKAN SNACK	R. MAKAN
	16.00 - 17.30	ELEKTRO	R. ELEKTRONIK & BENGKEL
		(USIA 6 - 8 THN)	
		LUKIS	OUT DOOR
		(USIA 9 - 11 THN)	

JUMAT	08.00 - 09.00	BEBAS	SEMUA RUANG
	09.00 - 09.30	MAKAN SNACK	R. MAKAN
	09.30 - 11.30	VOKAL & MUSIK	R. MUSIK & VOKAL
		(USIA 3 - 5 THN)	
	11.30 - 12.15	MAKAN SIANG	R. MAKAN
	12.15 - 13.30	BEBAS	SEMUA RUANG
	13.30 -15.30	VOKAL & MUSIK	R. MUSIK & VOKAL
		(USIA 9 - 11 THN)	
		DISKUSI	R. DISKUSI
		(USIA 6 - 8 THN)	
		DRAMA	R. DRAMA
		(USIA 3 - 5 THN)	
	15.30 - 16.00	MAKAN SNACK	R. MAKAN
	16.00 - 17.30	LUKIS	OUT DOOR
		(USIA 6 - 8 THN)	
SABTU	08.00 - 09.00	BEBAS	SEMUA RUANG
	09.00 - 09.30	MAKAN SNACK	R. MAKAN
	09.30 - 11.30	TARI	R. TARI
		(USIA 3 - 5 THN)	
	11.30 - 12.15	MAKAN SIANG	R. MAKAN
	12.15 - 13.30	BEBAS	SEMUA RUANG
	13.30 - 15.30	PEMUTARAN FILM	R. AUDIO VISUAL
		TARI	R. TARI
		(USIA 9 - 11 THN)	
		VOKAL & MUSIK	R. MUSIK & VOKAL
		(USIA 6 - 8 THN)	
	15.30 - 16.00	MAKAN SNACK	R. MAKAN
	16.00 - 17.30	KOMPUTER	R. KOMPUTER
		(USIA 6 - 8 THN)	
		VOKAL & MUSIK	R. MUSIK & VOKAL
		(USIA 9 - 11 THN)	
MINGGU	08.00 - SELESAI	PANGGUNG TERBUKA & PAMERAN	



RENCANA TATA RUANG WILAYAH KOTA MADIUN
Tahun 2002 - 2012

NO PETA:
3.2

JUDUL PETA :
POLA PENGGUNAAN TANAH EKSISTING

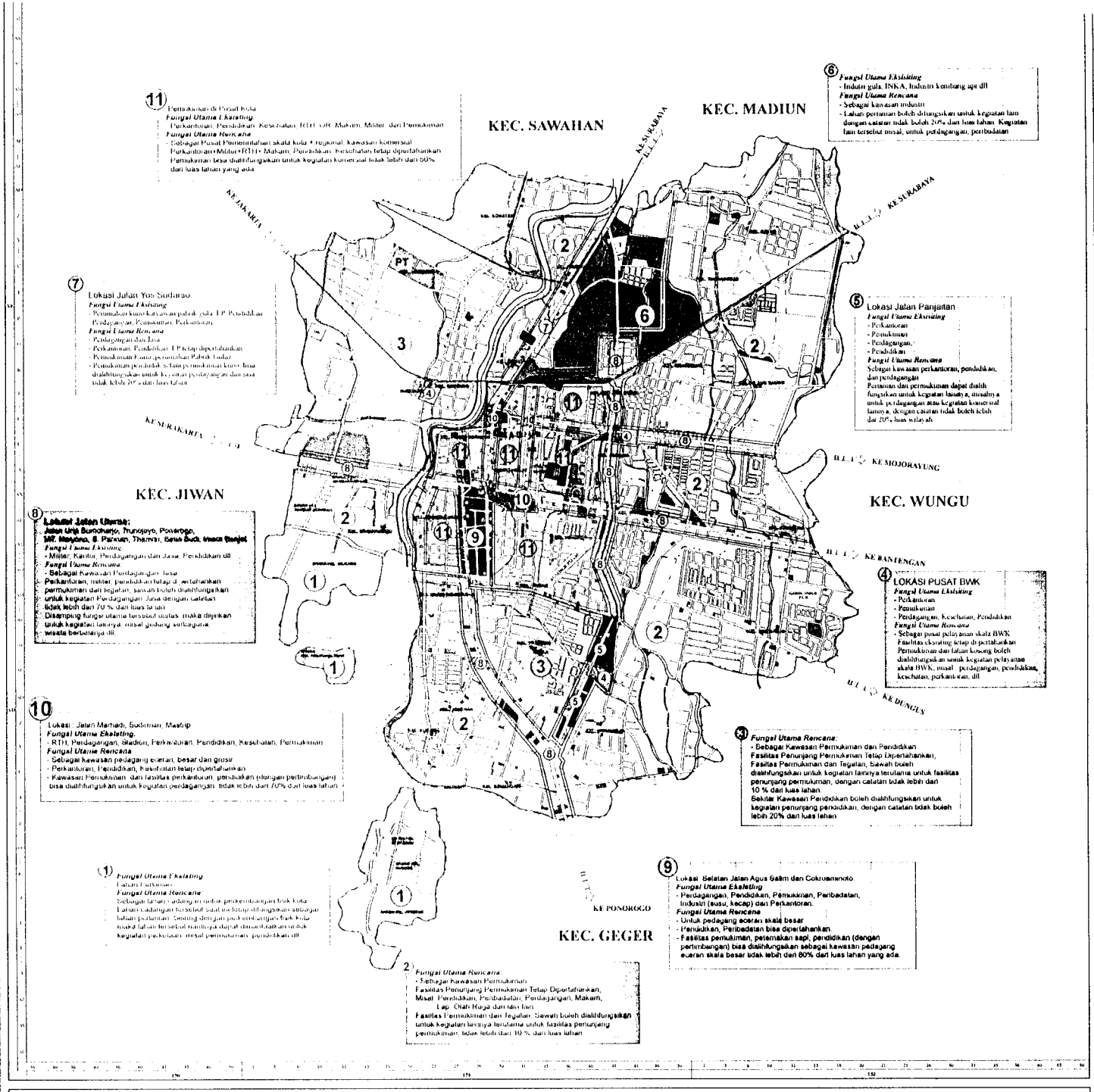
LEGENDA:

- BATAS KECAMATAN
- BATAS KELURAHAN
- JALAN
- REL KERETA API
- SUNGAI
- KANTOR WALIKOTA
- KANTOR KABUPATEN
- KANTOR KECAMATAN
- KANTOR KELURAHAN
- SAWAH
- TEGALAN
- PERMUKIMAN
- PERKANTORAN
- PERIBADATAN
- PENDIDIKAN / PERGURUAN TINGGI
- KESEHATAN/RUMAH SAKIT
- PERDAGANGAN & JASA
- PASAR / PASAR HEWAN
- PASAR BESAR / PASAR BUNGA
- PASAR BESI/LOGAM / PLAZA
- PERINDUSTRIAN
- KAWASAN MILITER
- RUANG TERBUKA HIJAU / TAMAN KOTA
- STADION
- GARDU INDUK PLN
- TPA TEMPAT PEMBUANGAN AKHIR
- AREA PANGKALAN KENDARAAN (APK)
- T TC TERMINAL / TERMINAL CARGO
- SUMBER AIR PDAM / MENARA AIR PDAM
- LEMBAGA PS MASYARAKATAN
- MAKAM UMUM
- TAMAN MAKAM PAHLAWAN
- MAKAM KERAMAT / MAKAM TAMAN
- LAPANGAN & OLAH RAGA

SKALA
0 0,14 0,98 km
0,42

SUMBER:
HASIL SURVEY
Tahun 2002

PEMERINTAH KOTA MADIUN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
2002



FLEKSIBEL ZONING KAWASAN PUSAT KOTA DAN KAWASAN DI LUAR PUSAT KOTA MADIUN

BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

EVALUASI / REVISI RENCANA TATA RUANG WILAYAH KOTA MADIUN
TAHUN 2002 - 2012

Judul Peta :
FLEKSIBEL ZONING KAWASAN PUSAT KOTA DAN KAWASAN DI LUAR PUSAT KOTA TAHUN 2002 - 2012

KETERANGAN :

- BATAS KECAMATAN
- BATAS KELURAHAN
- JALAN
- REL KERETA API
- SUNGAI
- KANTOR WALIKOTA
- KANTOR KABUPATEN
- KANTOR KECAMATAN
- KANTOR KELURAHAN
- LAHAN CADANGAN
- PUSAT PELAYANAN BWK
- PERMUKIMAN
- ARAHAN PENGEMBANGAN PERMUKIMAN
- PERKANTORAN
- PERIBADATAN
- PENDIDIKAN/PERGURUAN TINGGI
- PENDIDIKAN SMU UNGGULAN
- KESEHATAN / RUMAH SAKIT
- TAMAN REKREASI, PS BUNGA, PS BURUNG & PS IKAN HIAS
- PERDAGANGAN & JASA
- PASAR
- PLAZA
- PASAR BESAR / PERDAGANGAN GROSIR
- PERDAGANGAN ECERAN SKALA BESAR
- KAWASAN MILITER
- MUSEUM
- A.P.K.
- GOR / STADION
- RUANG TERBUKA HIJAU / ALUN-ALUN
- SUMBER AIR PDAM / MENARA AIR PDAM
- MAKAM UMUM
- TAMAN MAKAM PAHLAWAN
- MAKAM TAMAN / MAKAM KUNCEN
- LAPANGAN & OLAH RAGA
- BATAS WILAYAH PUSAT KOTA
- BATAS ZONING KAWASAN

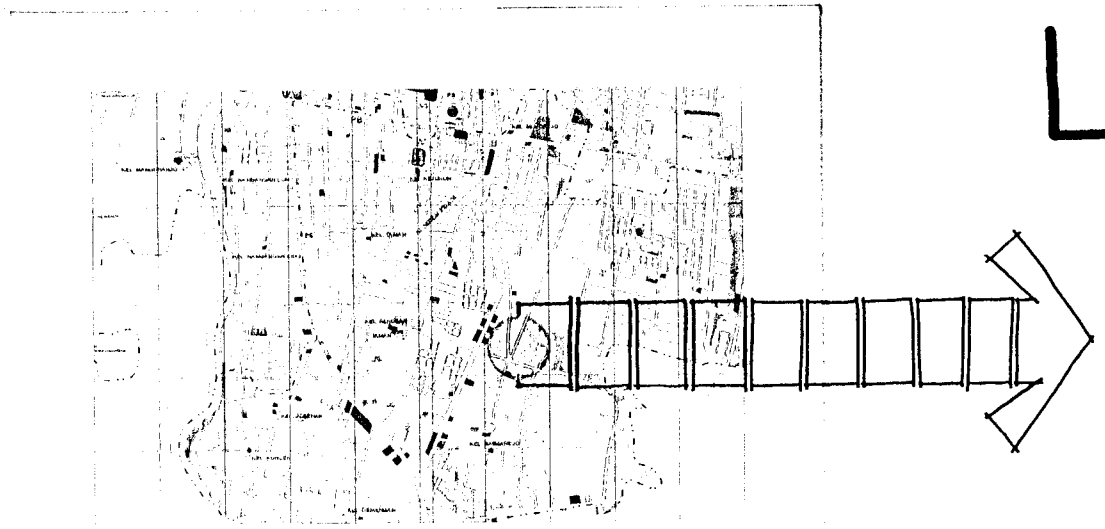
MADIUN,	MADIUN,	MADIUN,
DIBAHKAN KETUA DPRD KOTA MADIUN	DIBETUJUI WALIKOTA MADIUN	MENGETAHUI KETUA BAPPEDA KOTA MADIUN
KOKO RAYA	Drs. H. Achmad Ali	Ir. Lamidi Budijanto, MM Pembina Tk. I NIP. 510052141

KODE/PETUNJUK PETA

SUMBER PETA :	NOMOR PETA :
HASIL RENCANA	11
	NOMOR LEMBAR : 18

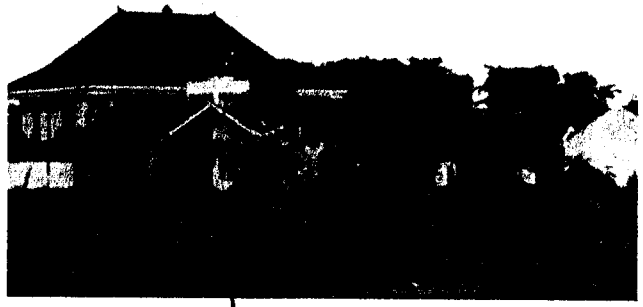
SKALA
1 : 20.000

LOKASI SITE

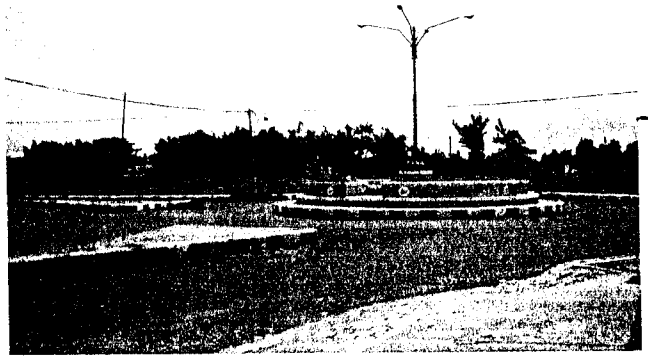


LOKASI SITE TERLETAK DI KELURAHAN BANJAREJO , KECAMATAN TAMAN , KOTA MADIUN
DENGAN BATASAN WILAYAH :

- SEBELAH UTARA : KELURAHAN MOJOREJO
- SEBELAH TIMUR : KELURAHAN BANJAREJO
- SEBELAH SELATAN : KELURAHAN BANJAREJO
- SEBELAH BARAT : KELURAHAN TAMAN



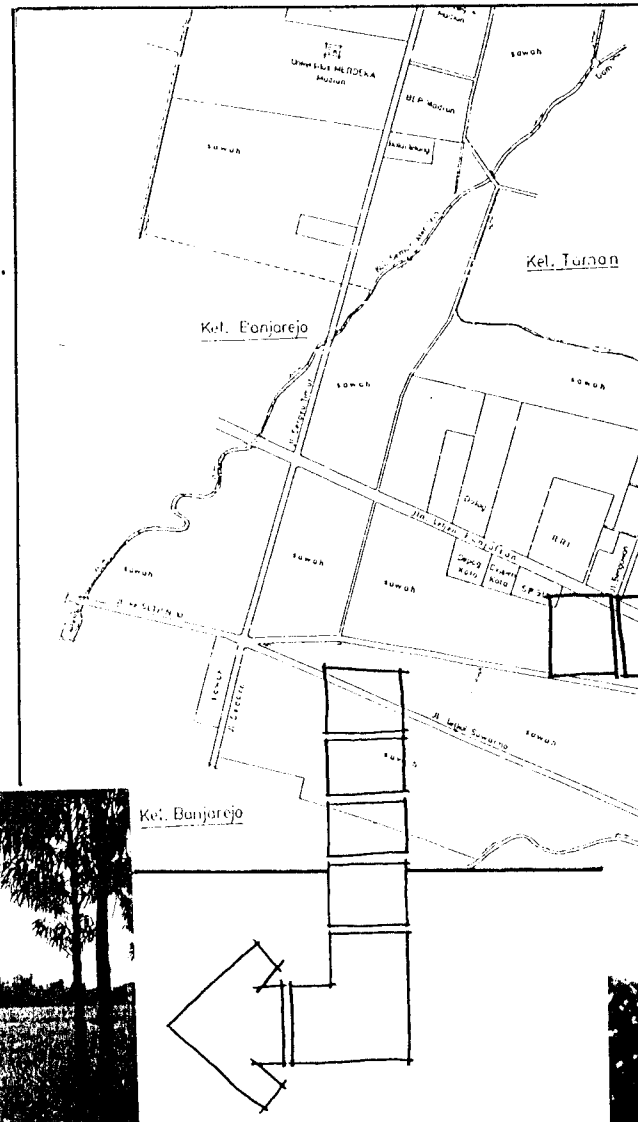
JALAN MENUJU JALAN RAYA UTAMA ; MELEWATI PERUMAHAN



SITE TERLETAK DI SUDUT / POJOK SIMPANG LIMA ; MEMBERIKAN VIEW YG LUAS ; KEMUDAHAN SIRKULASI BAIK MAIN ENTRANCE MAUPUN SIDE ENTRANCE , SERTA EXIT

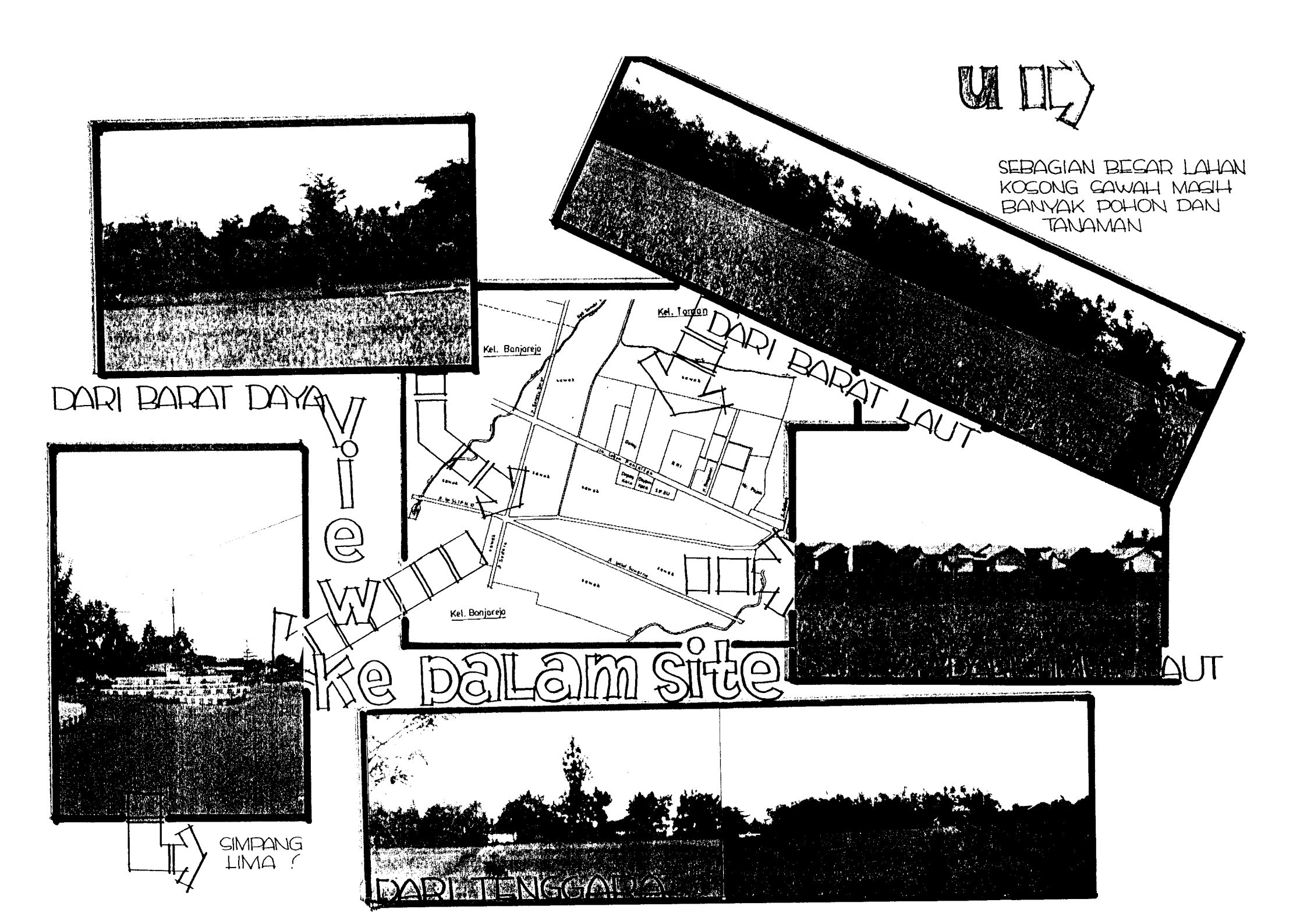
LOKASI SITE

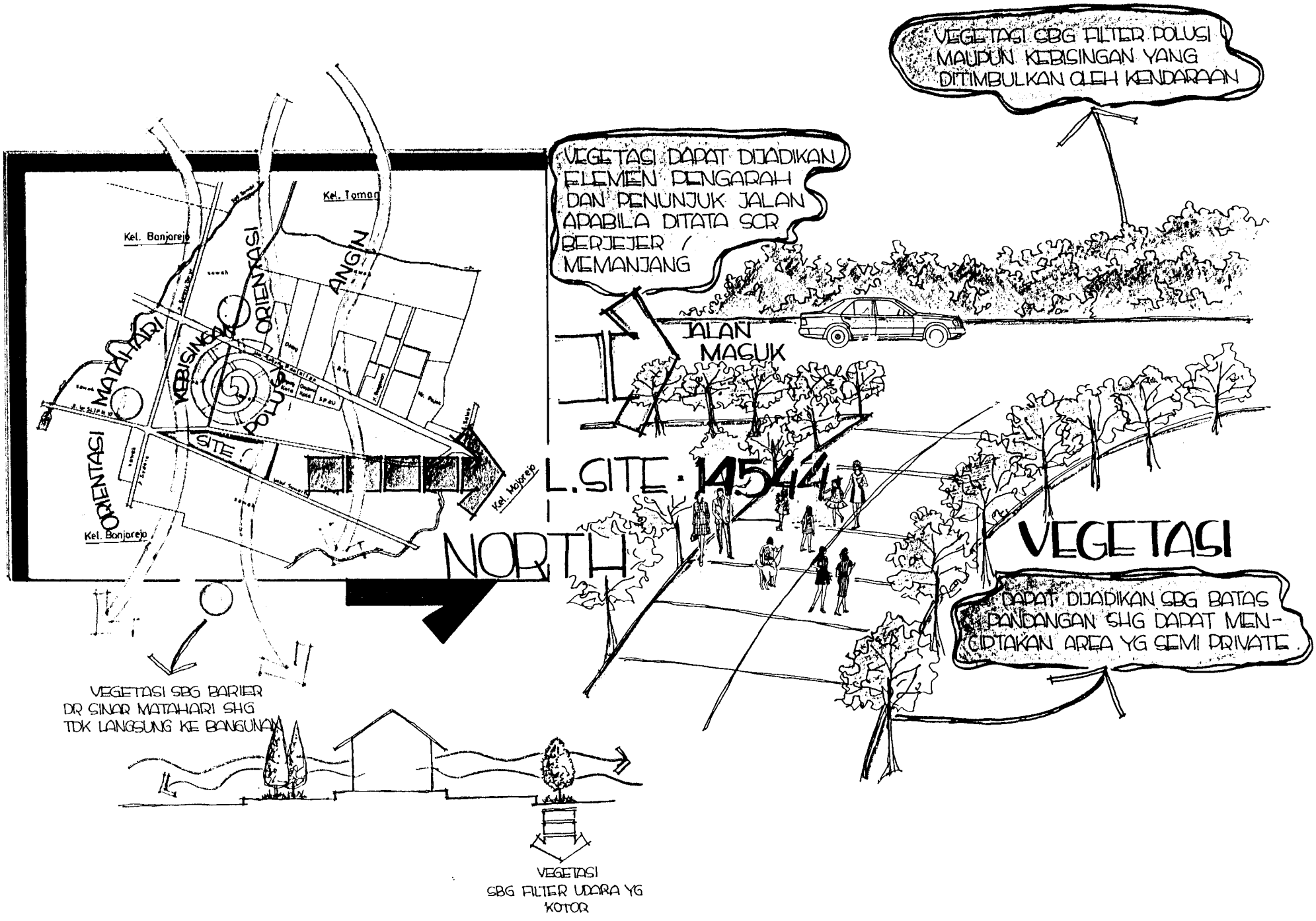
TERLETAK DI DAERAH YG CUKUP SEJUK SHG MEMBERIKAN KENYA-MANAN ALAMI.



AKSES PENCAPAIAN MUDAH MASIH DILEWATI ANGKU-TAN KOTA TETAPI BUKAN JALAN RAYA UMUM (TIDAK DILEWATI BUS BESAR)

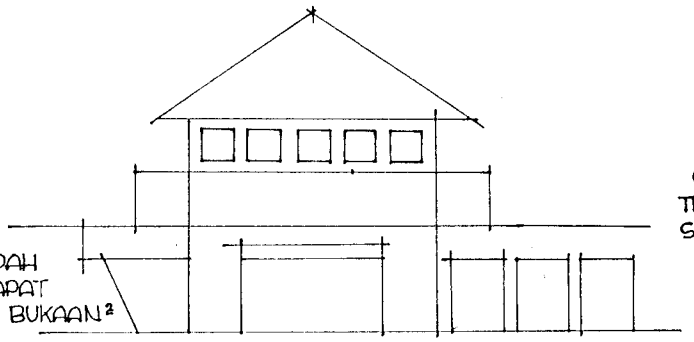
LOKASI CUKUP DEKAT DNG AREA PERUMAHAN ² BARU


U
SEBAGIAN BESAR LAHAN KOSONG SAWAH MASIH BANYAK POHON DAN TANAMAN
DARI BARAT DAYA
DARI BARAT LAUT
view
Kel. Tanjan
Kel. Banjarejo
Kel. Banjarejo
ke palam site
SIMPANG LIMA ?
DARI TENGGARA
AUT


VEGETASI SBG FILTER POLUSI MAUPUN KEBISINGAN YANG DITIMBULKAN OLEH KENDARAAN
VEGETASI DAPAT DIJADIKAN ELEMEN PENGARAH DAN PENUNJUK JALAN APABILA DITATA SCR BERJEJER / MEMANJANG
JALAN MASUK
Kel. Taman
Kel. Banjarejo
ORIENTASI MATAHARI
KEBISINGAN
POLUSI
ANGIN
SITE
Kel. Majarejo
Kel. Banjarejo
L.SITE ± 14544
NORTH
VEGETASI
DAPAT DIJADIKAN SBG BATAS PANDANGAN SHG DAPAT MENCIPTAKAN AREA YG SEMI PRIVATE.
VEGETASI SBG BARIER DR SINAR MATAHARI SHG TDK LANGSUNG KE BANGUNAN
VEGETASI SBG FILTER UDARA YG KOTOR

TIMUR

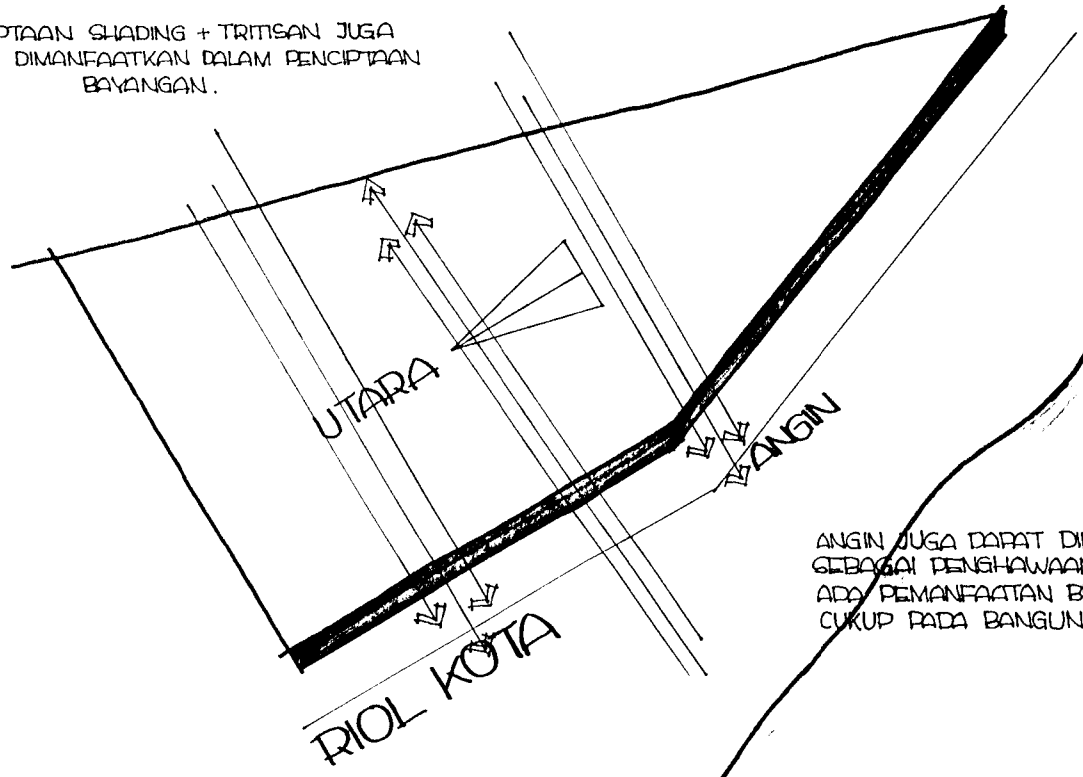
ARAH MATAHARI YANG DAPAT DIJADIKAN PENCIPTAAN BAYANGAN^2 PADA SELUBUNG^2 BANGUNAN, YANG DAPAT MENGHASILKAN PENCAHAYAAN ALAMI BAGI BANGUNAN.



TINGGI-RENDAH BANGUNAN DAPAT MENCIPTAKAN BUKAAN^2 YG CUKUP.

KRN ADNYA ARAH MATAHARI, MAKA TIMBUL BENTUKAN^2 BGN SBG PELINDUNG PANAS, YAITU : TRITISAN, SHADING, & SIRIP, JG SBG ESTETIKA DARI BANGUNAN.

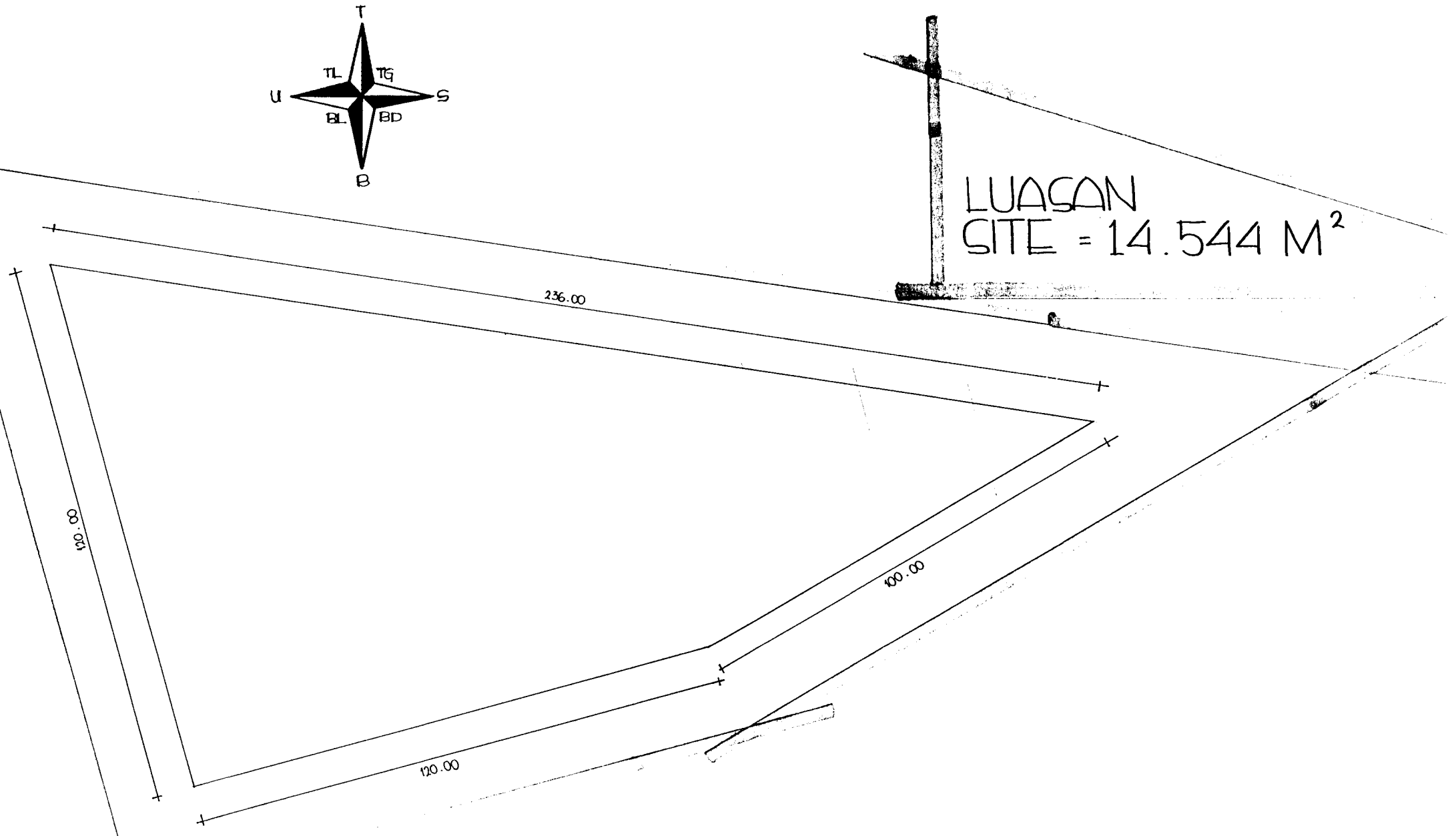
PENCIPTAAN SHADING + TRITISAN JUGA DAPAT DIMANFAATKAN DALAM PENCIPTAAN BAYANGAN.



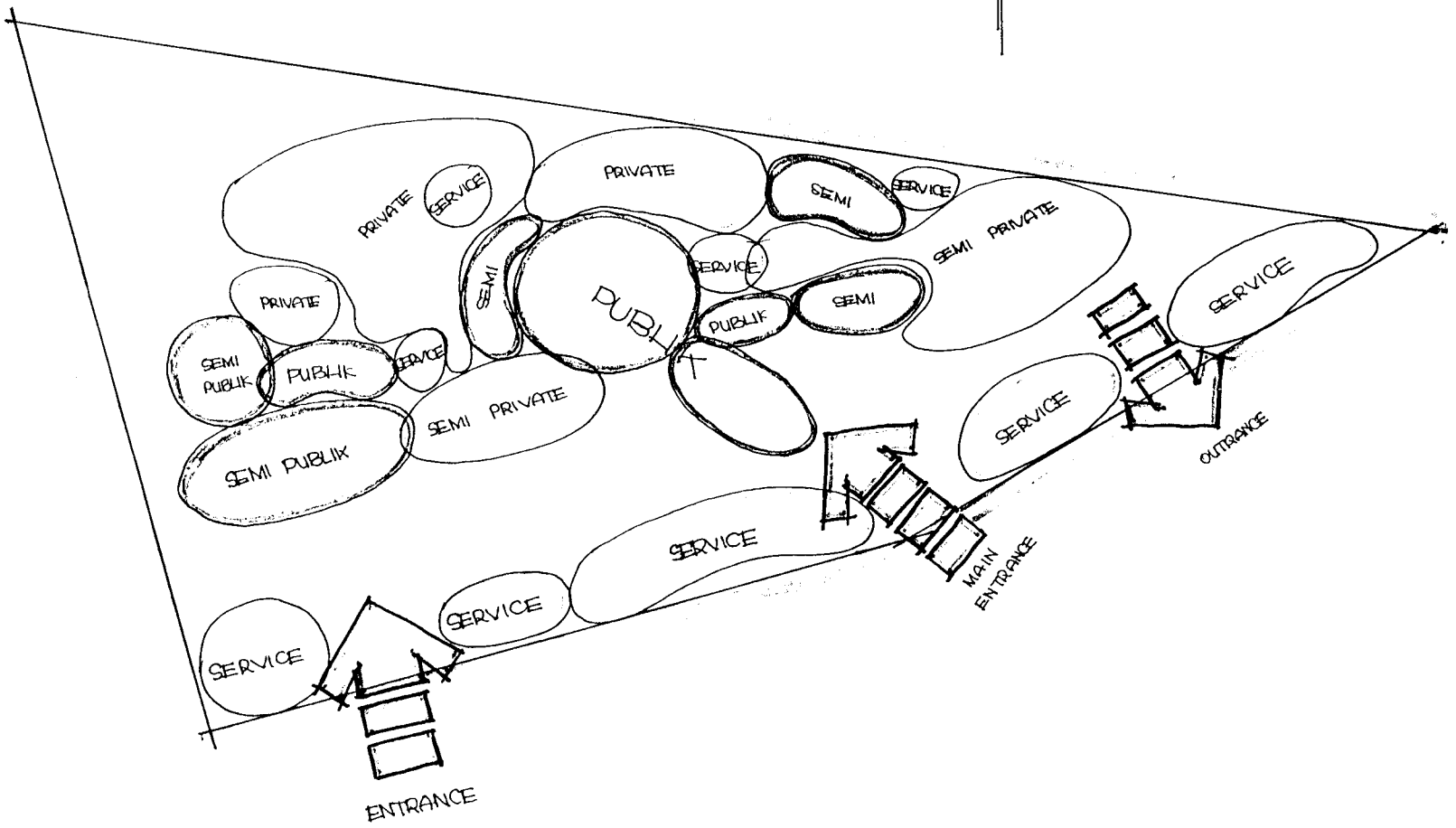
SUNGAI

DRAINASE DARI SITE MENUJU KE SUNGAI, SEDANGKAN DARI BANGUNAN MASUK KE RIOL KOTA.

ANGIN JUGA DAPAT DIMANFAATKAN SEBAGAI PENGHAWAAN ALAMI BILA ADA PEMANFAATAN BUKAAN YANG CUKUP PADA BANGUNAN.


T
TL
TG
U
S
BL
BD
B
LUASAN
SITE = 14.544 M²
236.00
120.00
120.00
100.00

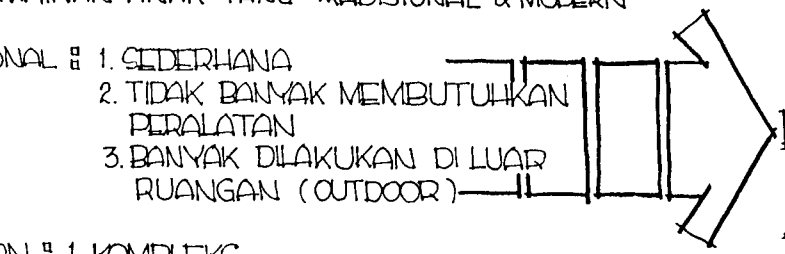
ZONNING


PRIVATE
SERVICE
PRIVATE
SEMI
SERVICE
SEMI PRIVATE
SERVICE
SEMI
PUBLIK
PRIVATE
SEMI
PUBLIK
SERVICE
PUBLIK
SEMI
SEMI PUBLIK
PUBLIK
SERVICE
SEMI PRIVATE
SEMI PUBLIK
SERVICE
SERVICE
OUTRANCE
SERVICE
MAIN ENTRANCE
SERVICE
SERVICE
ENTRANCE

KONSEP BENTUK

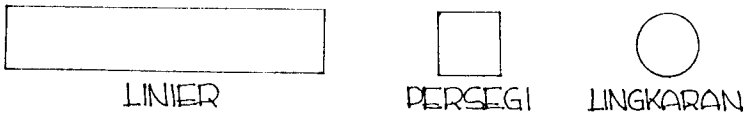
BENTUK DENAH & BANGUNAN DIDAPAT DARI
TRANSFORMASI PERMAINAN ANAK YANG TRADISIONAL & MODERN

PERMAINAN TRADISIONAL :
1. SEDERHANA
2. TIDAK BANYAK MEMBUTUHKAN PERALATAN
3. BANYAK DILAKUKAN DI LUAR RUANGAN (OUTDOOR)

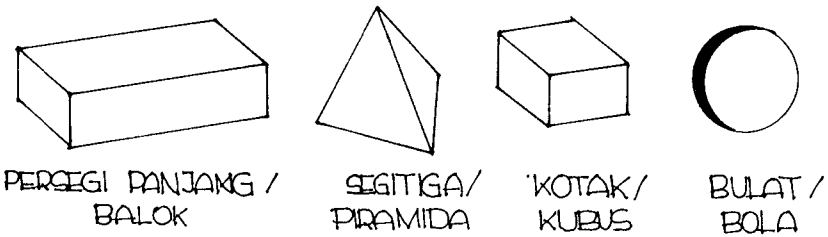


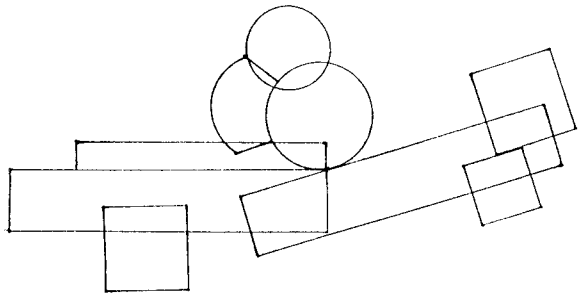
PERMAINAN MODERN :
1. KOMPLEKS
2. BANYAK MEMBUTUHKAN PERALATAN
3. BANYAK DILAKUKAN DI DALAM RUANGAN (INDOOR)

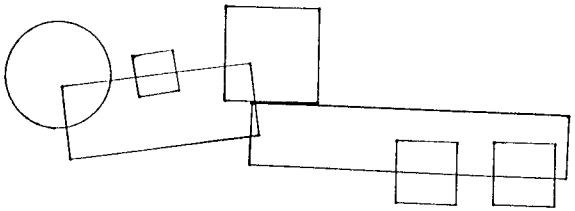
ENGKLEK

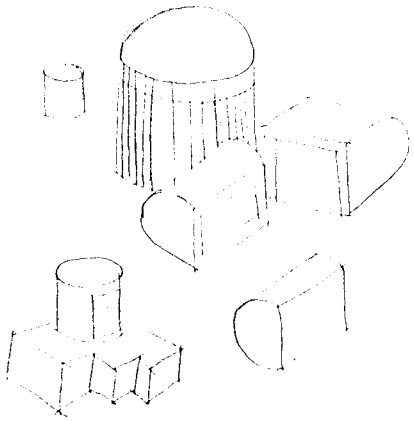


KONSTRUKSI









BENTUK - BENTUK PERMAINAN ENGKLEK

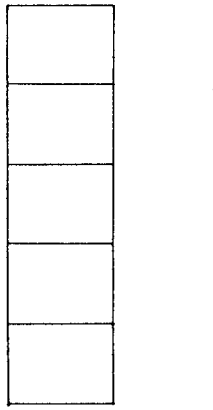
PERMAINAN ENGKLEK ADALAH PERMAINAN TRADISIONAL YG BIASANYA DILAKUKAN DI LUAR DNG UDARA BEBAS TERBUKA (OUTDOOR).

BISA DILAKUKAN SENDIRI ATAUPUN BERKELOMPOK. TP BIASANYA DILAKUKAN BERAMAI - RAMAI DNG MEMBENTU 2 / 3 KELOMPOK DAN TIAP KELOMPOK DIPILIH 1 ORANG UNTUK MENJADI RAJA / KETUA KELOMPOK.

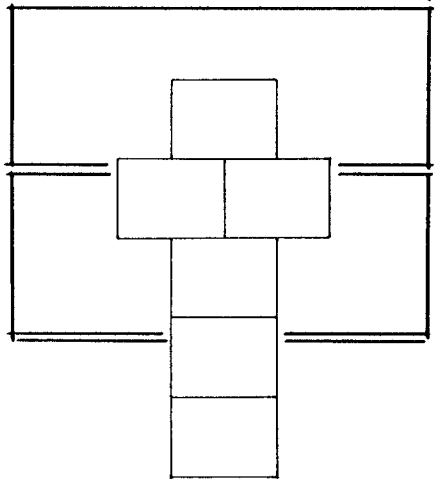
PERMAINAN INI MENGAJARKAN PADA ANAK UNTUK BERINTERAKSI DNG TEMANNYA, UNTUK SALING MEMBANTU TEMAN, DAN MENJAGA TEMAN. INI TERMASUK DALAM BENTUK KREATIVITAS INTERPERSONAL.

TRANSFORMASI

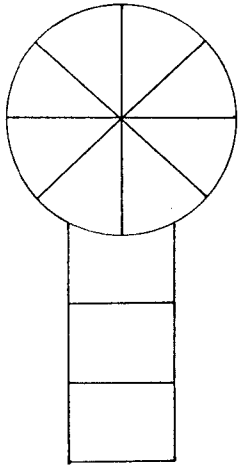
- LINIER
- KOTAK / PERSEGI
- LINGKARAN



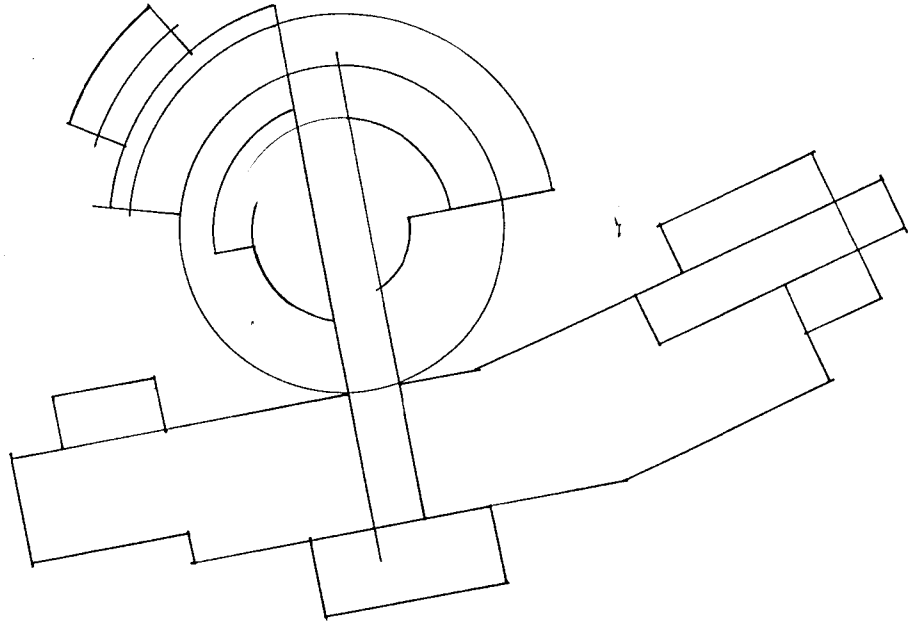
ENGKLEK
MODEL BATANGAN

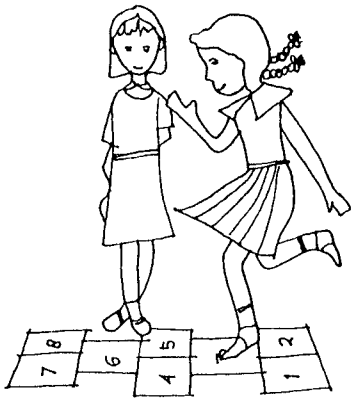


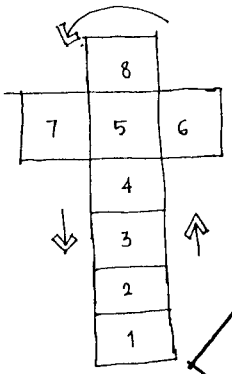
ENGKLEK
MODEL CROSS

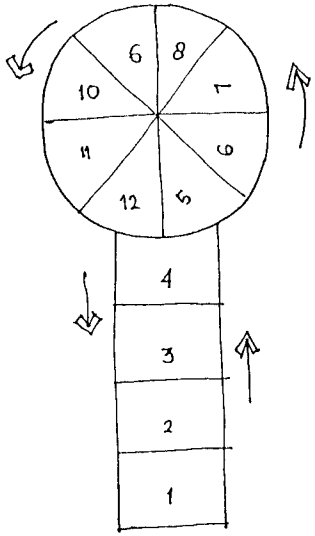


ENGKLEK
MODEL PAYUNGAN







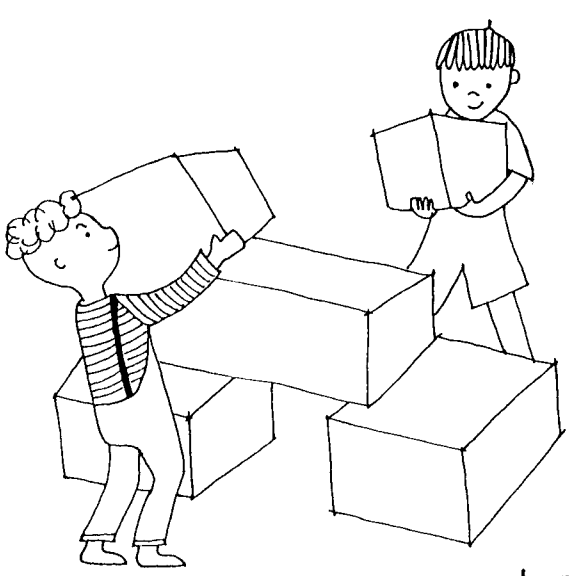


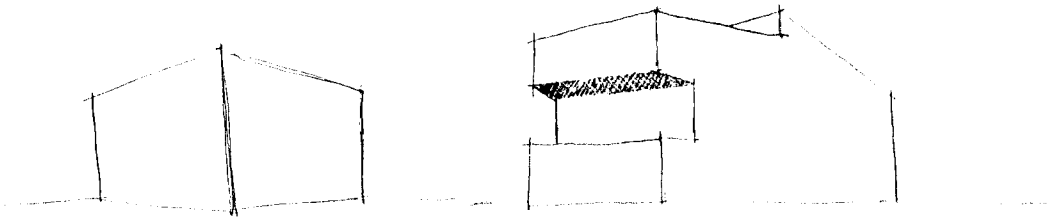
PERMAINAN ANAK TRADISIONAL "ENGKLEK" YANG MENGAJARKAN ANAK UNTUK BERINTERAKSI DNG ORANG LAIN (INTERPERSONAL) MEMPUNYAI BENTUK ORGANISASI LINIER. BENTUK INI DITERAPKAN PADA DENAH KRN BENTUK ORGANISASI LINIER INI FLEKSIBEL & CEPAT TANGGAP THD BER-MACAM² KONDISI TAPAK. BENTUK INI BISA MENGADAPTASI ADANYA PERUBAHAN² TOPOGRAFI. MENGITARI SUATU DAERAH BERAIR / SEKELOMPOK POHON³, / MENGARAHKAN RUANG²NYA SPY MEMPEROLEH SINAR MATAHARI / PEMANDANGAN. BENTUKNYA DPT LURUS, BERSEGMEN, / MELENGKUNG. KONFIGURASINYA BS HORIZONTAL SEPANJANG TAPAKNYA, / DIAGONAL MENAIKI SUATU KEMIRINGAN / BERDIRI TEGAK SBG SEBUAH MENARA

(FRANCIS D.K. CHING)

LINIER

PERUBAHAN DARI SEBUAH BENTUK KOTAK





PERMAINAN KONSTRUKSI ANAK-ANAK YANG MEMBUAT BANGUNAN DARI KOTAK-KOTAK KAYU / KARDUS TERMASUK DALAM KREATIVITAS VISUAL / SPASIAL

BENTUK PERMAINAN
DITRANSFORMASIKAN KE DALAM
■ BENTUK BANGUNAN

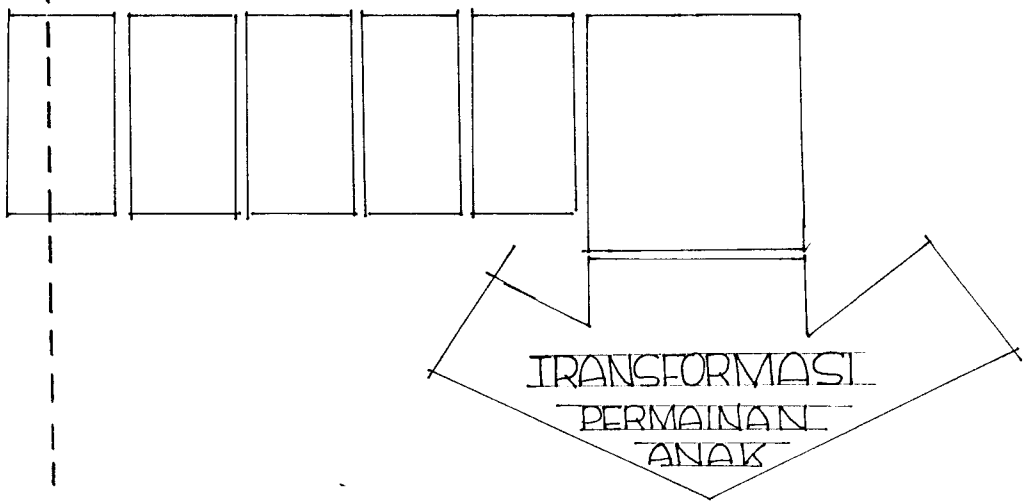
KONSEP BENTUK

Konsep dari DENAH, FASADE/TAMPAK, dan BENTUK dari bangunan didapat dari transformasi permainan anak baik permainan anak yang tradisional ataupun modern.

Permainan TRADISIONAL :
1. Sederhana
2. Tidak banyak membutuhkan peralatan
3. Lebih banyak dilakukan di luar ruangan (outdoor)

Permainan MODERN :
1. Kompleks
2. Banyak membutuhkan peralatan
3. Lebih banyak dilakukan di dalam ruangan (indoor)

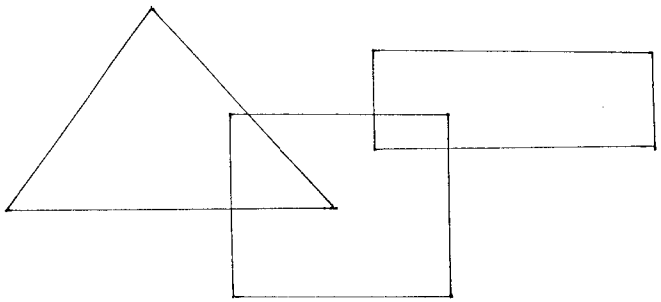
Permainan anak mempunyai sifat: DINAMIS & DIULANG - ULANG



DENAH → diambil dari permainan anak tradisional ENGKLEK

BENTUK BANGUNAN / MASSA → diambil dari permainan anak modern KONSTRUKSI

FASADE / TAMPAK → diambil dari sifat permainan anak yang DINAMIS dan DIULANG - ULANG



DENAH

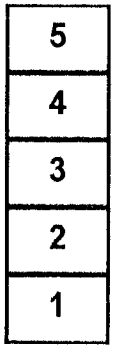
Permainan ENGKLEK adalah permainan tradisional yang biasanya dilakukan di luar ruangan dengan udara bebas terbuka (outdoor). Bisa dilakukan sendiri atau berkelompok, tapi biasanya dilakukan secara beramai-ramai dengan membentuk 2 atau 3 kelompok dan tiap kelompok memilih 1 orang untuk dijadikan raja / ketua kelompok.

Bisa dilakukan baik oleh anak laki-laki atau perempuan, tapi permainan ini biasa dilakukan oleh anak perempuan.

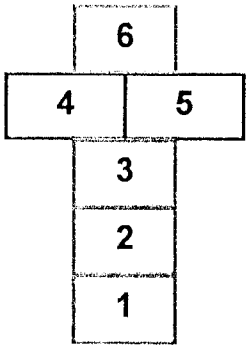
Permainan ini mengajarkan pada anak untuk berinteraksi dengan temannya, untuk saling membantu teman, bekerjasama serta saling menjaga teman, dan berkompetisi agar dapat menang.

(LAUREL SCHMIDT-7 KALI LEBIH CERDAS)

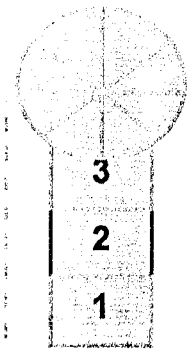
BentuK-bENtuk PerMinan EnGkLek



engklek
model BATANGAN



engklek
model CROSS



engklek
model PAYUNGAN

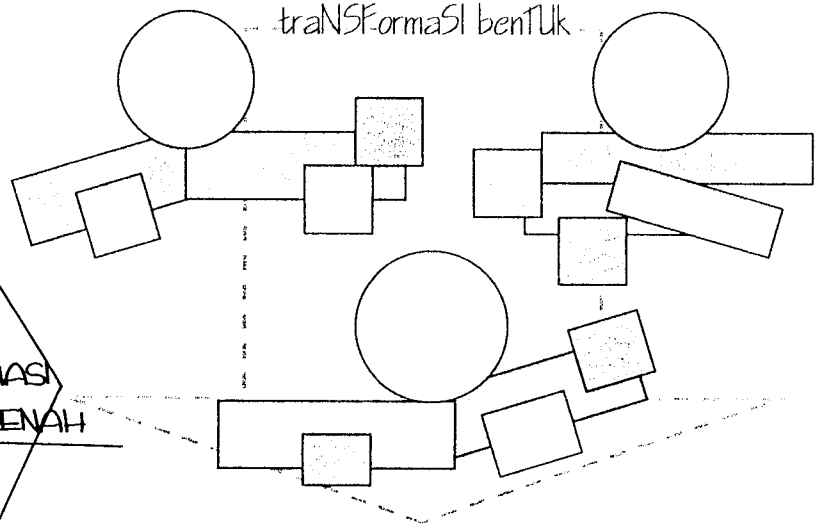
LINIER

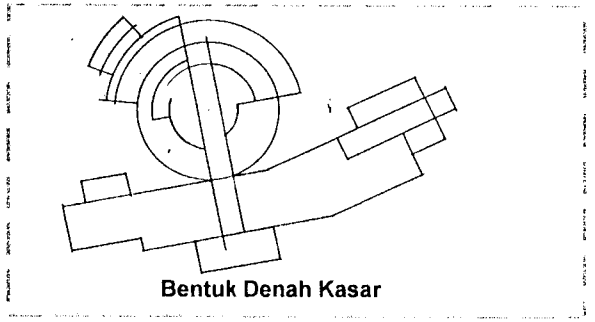
PERSEGI

LINGKARAN

traNSFormaSI benTUk

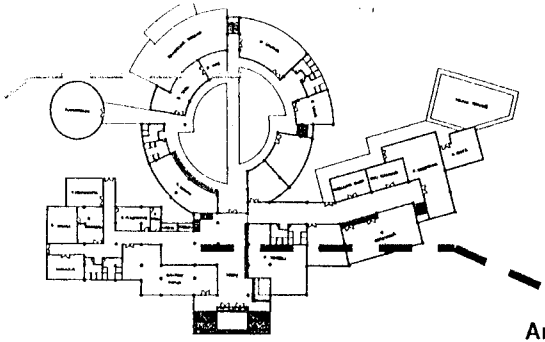
TRANSFORMASI
BENTUK DENAH





Bentuk Denah Kasar

DENAH AWAL



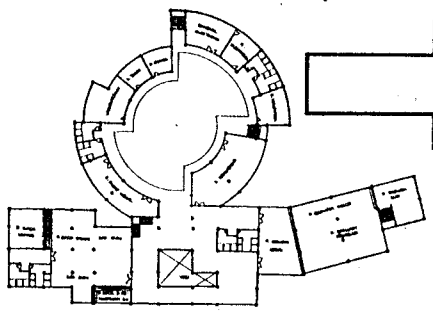
Area Edukasi

Area Publik

Denah lt.1

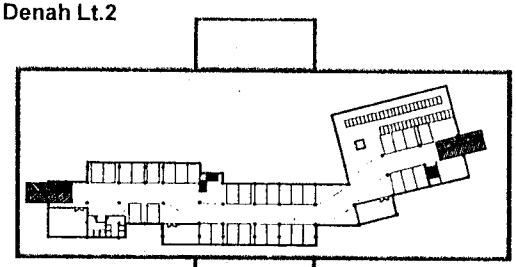
FUNSI

Lantai dasar terbagi menjadi 2 fungsi utama, yaitu sebagai area public dan area edukasi. Area public terdapat Lobby, Gallery Karya, Toko Buku, Ruang Administrasi, Ruang Kesehatan, Cafetaria, Ruang Tunggu, Toko Souvenir, Chocolate Shop, Salon, Wartel, dan Fotocopy. Area edukasi yang ada di lantai dasar yaitu Ruang Tari, Ruang Makan, Ruang Drama, Ruang Rias, Ruang Lukis, Ruang Vokal dan Musik, Discovery Room, Planetarium, Ruang Makan, Panggung Terbuka, Kolam Renang.



Di lantai 1 terdapat Perpustakaan, Ruang Serbaguna, Ruang Audio Visual, Laboratorium, Ruang Teori, Ruang Diskusi, Bengkel Elektronik, Ruang Elektronik, Ruang Komputer, dan Ruang Bermain Indoor.

Denah Lt.2



Denah Basement

Basement digunakan untuk fungsi parkir, Ruang laundry, Ruang Cleaning Service dan ruang-ruang sistem utilitas dari bangunan.

BENTUK BANGUNAN/ MASSA

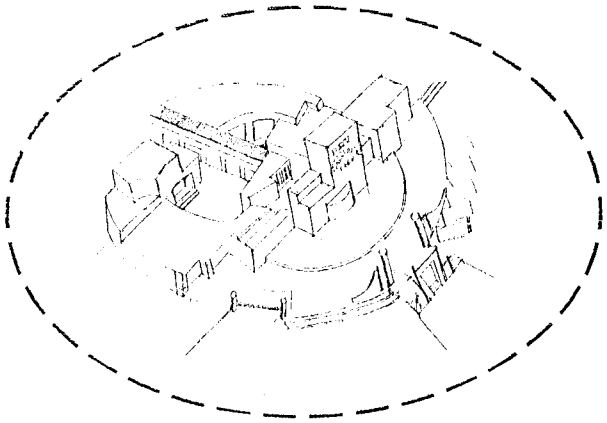
Permainan KONSTRUKSI adalah permainan modern yang biasanya dilakukan di dalam ruangan (indoor).

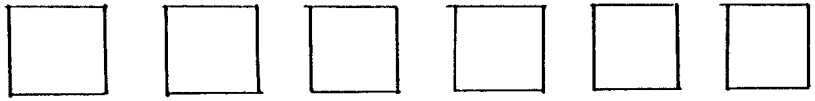
Bisa dilakukan sendiri atau berkelompok, tapi biasanya permainan konstruksi ini biasa dilakukan secara perorangan. 1 orang –1 perlengkapan / satu set permainan konstruksi.

Bisa dilakukan baik oleh anak laki-laki atau perempuan, tapi permainan ini biasa dilakukan oleh anaklaki-laki.

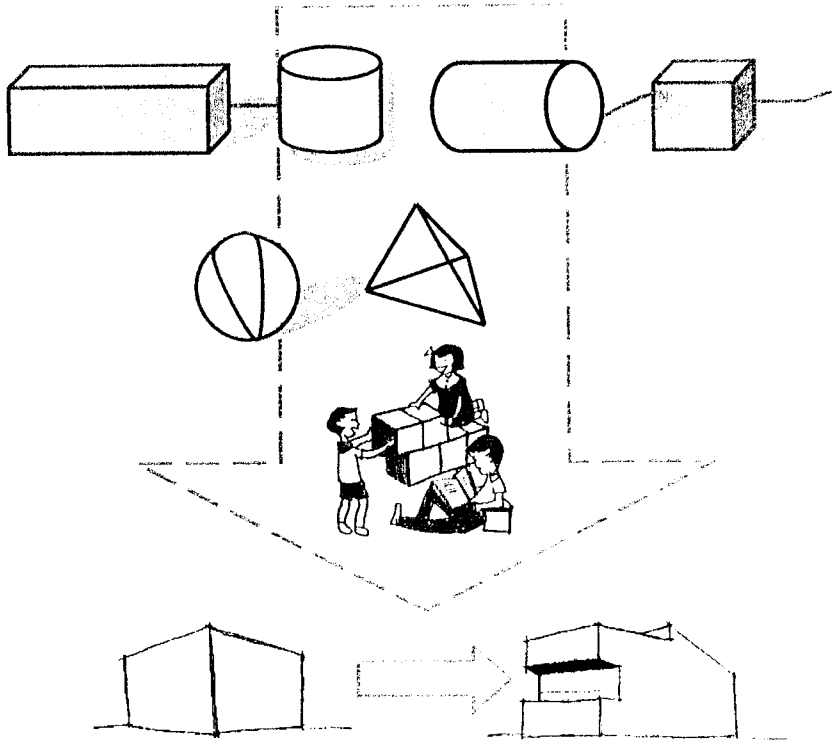
Permainan ini melatih anak untuk memiliki daya pengamatan yang tinggi dan mengasah kemampuan untuk barpikir.

(LAUREL SCHMIDT-7 KALI LEBIH CERDAS)



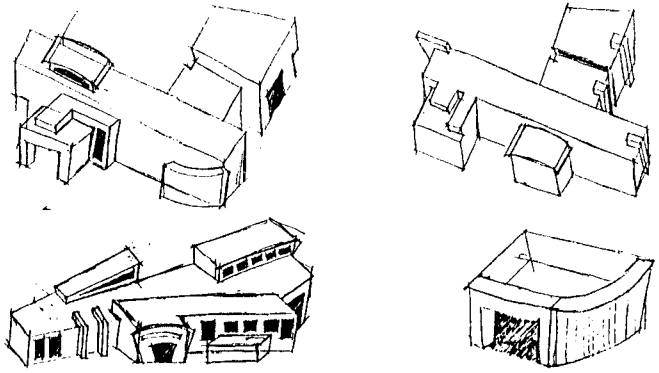


BentuK-bENtuk PerMinan kONstruKSi



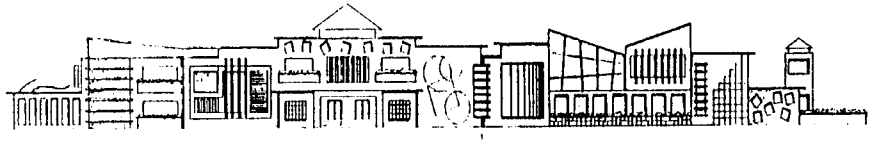
dilakukan pengurangan-pengurangan atau penambahan-penambahan

traNSFormaSI benTuk



FaSAde/ tAMpak

Permainan anak mempunyai sifat cenderung DINAMIS dan DIULANG-ULANG.
(S.C UTAMI MUNANDAR -50 AKTIVITAS DAN PERMAINAN ANAK)

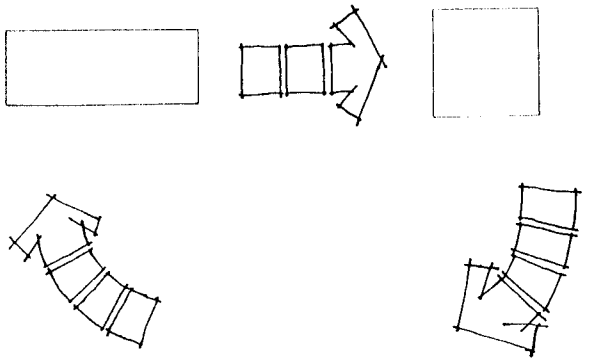


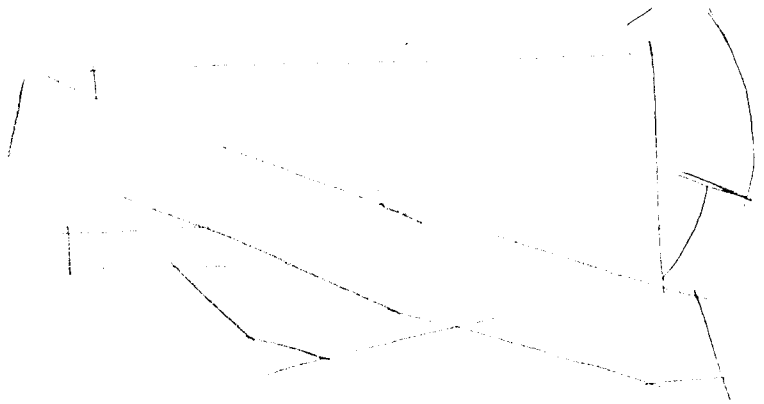
sifat diulang-ulang tampak pada adanya repetisi elemen-elemen pada bangunan

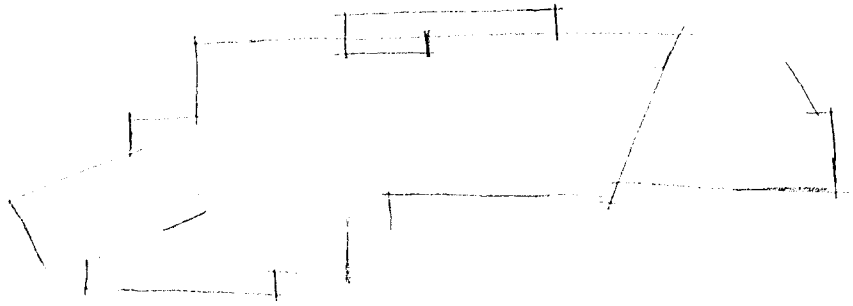
sifat dinamis tampak pada adanya elemen-elemen yang horizontal-vartikal, kotak-lingkaran yang kontras

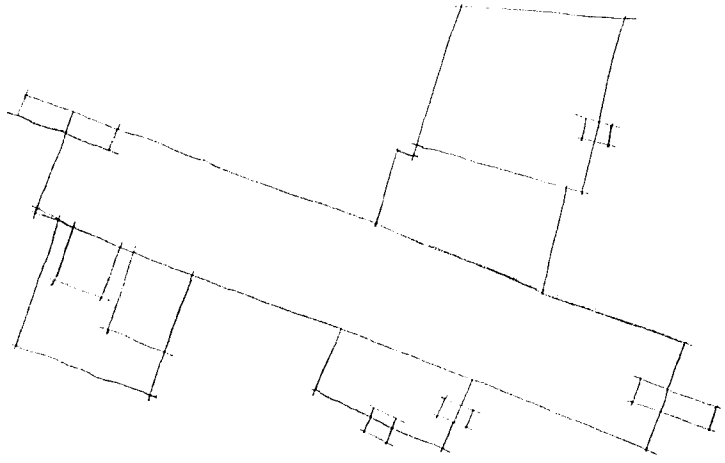
BENTUK TRANSFORMASI PADA DENAH :

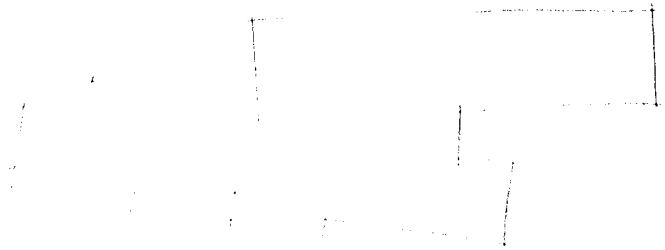
- LINIER
- PERSEGI
- LINGKARAN





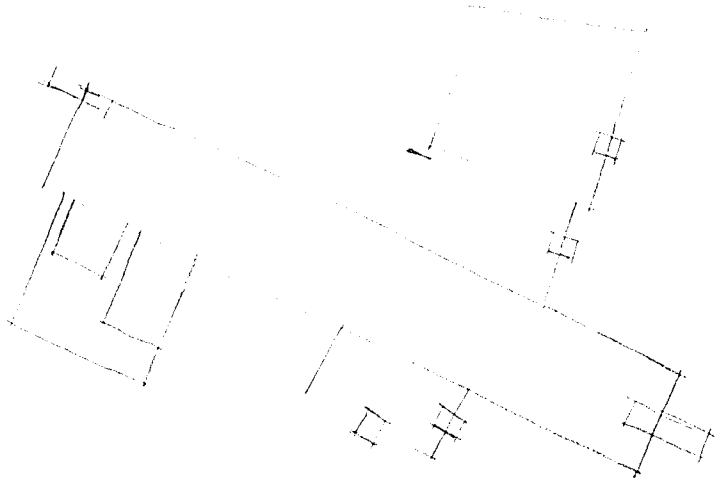


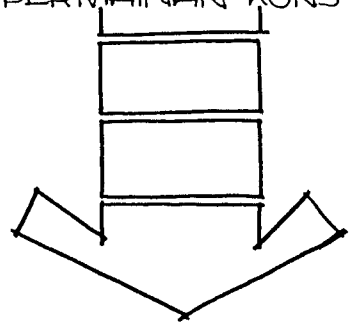


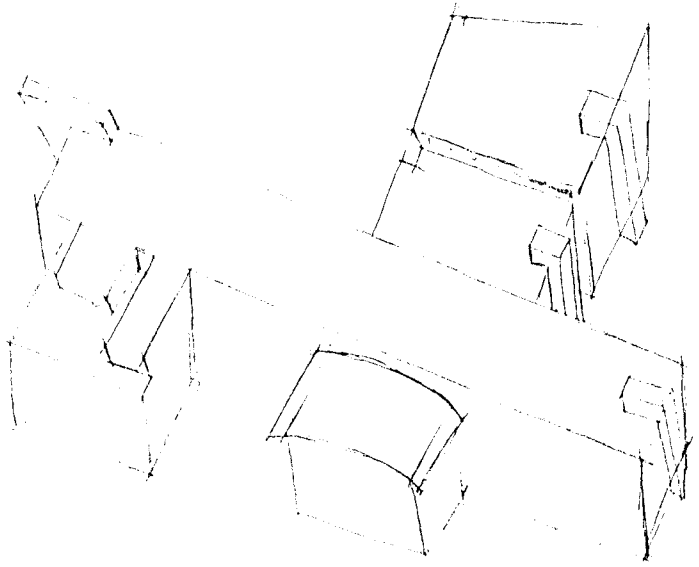


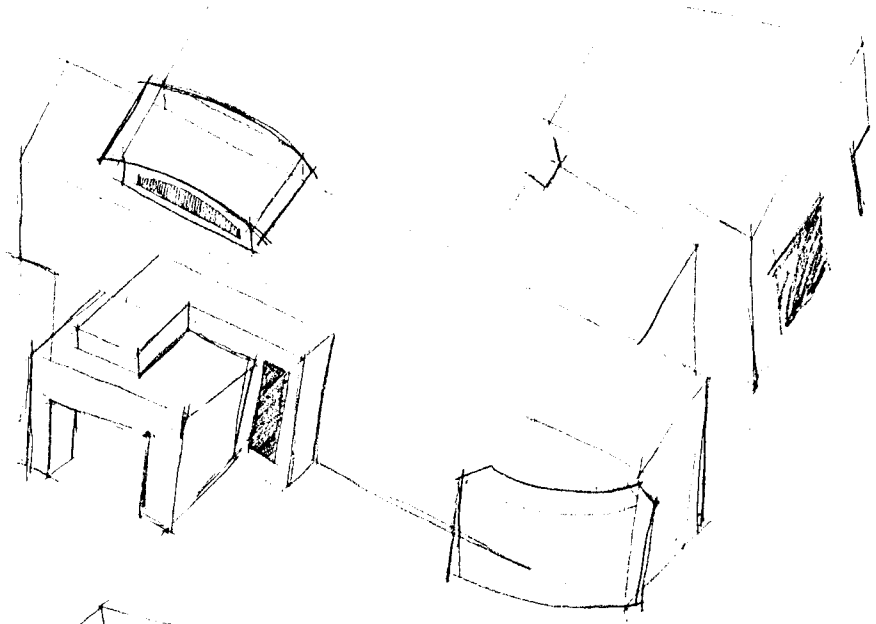
PENCARIAN BENTUK BANGUNAN

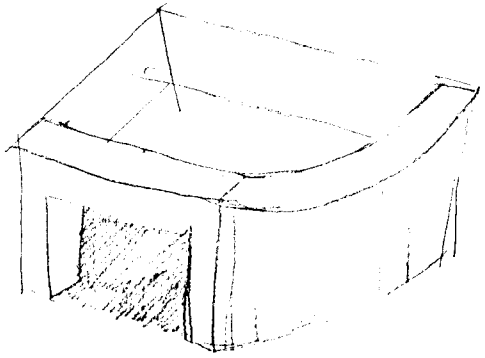
DARI PERMAINAN KONSTRUKSI

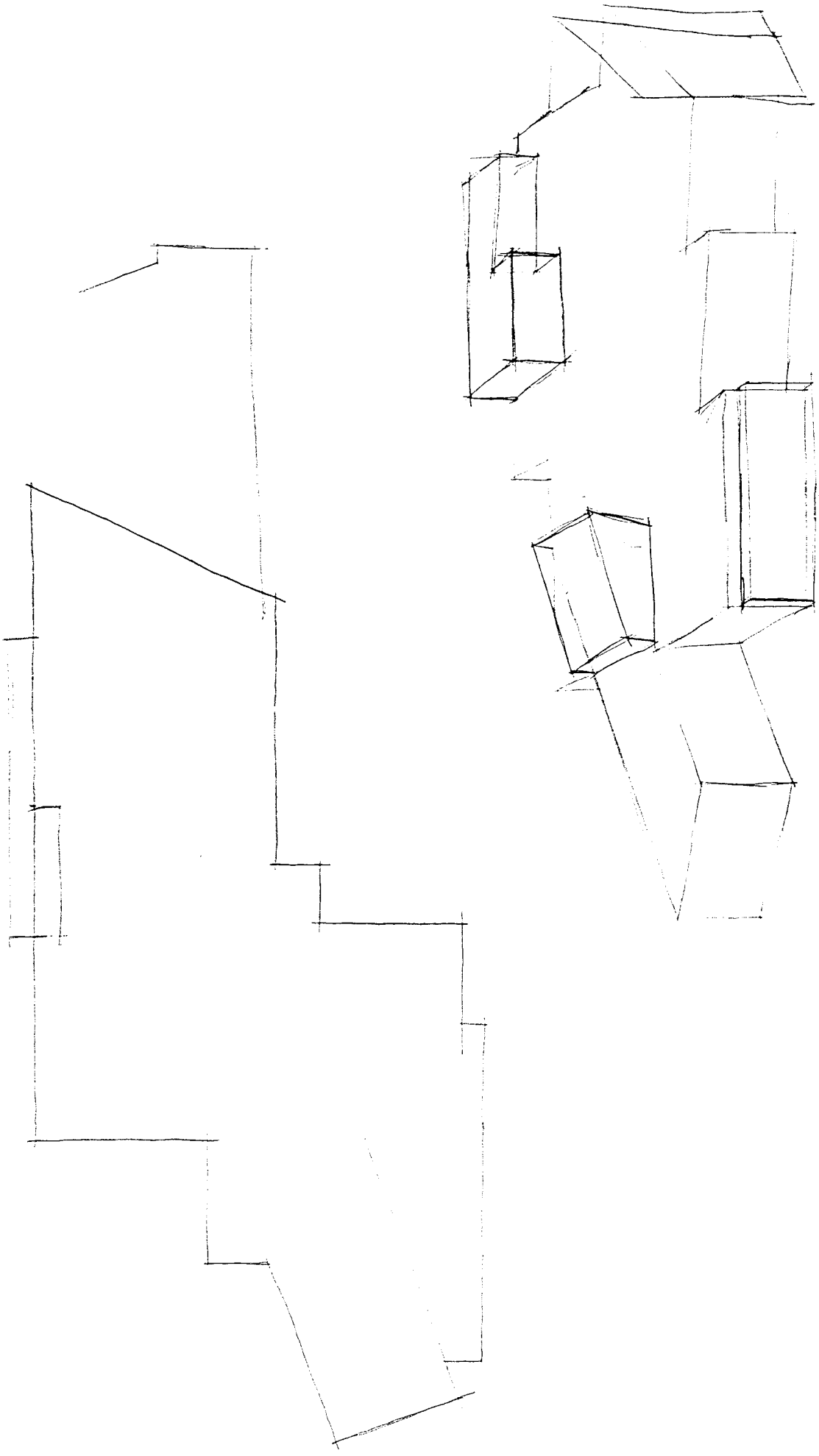


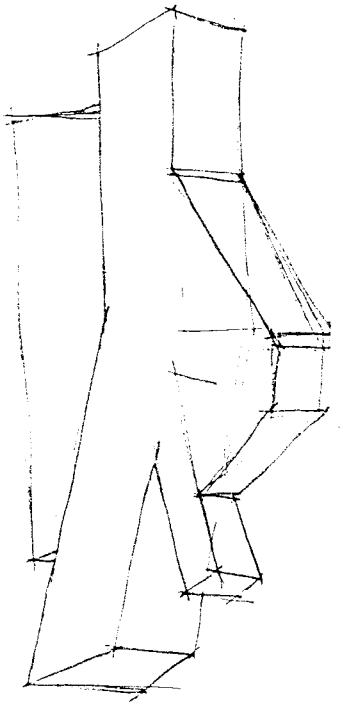


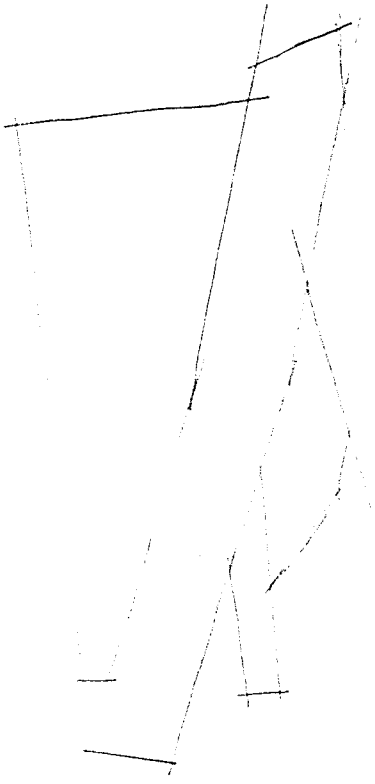


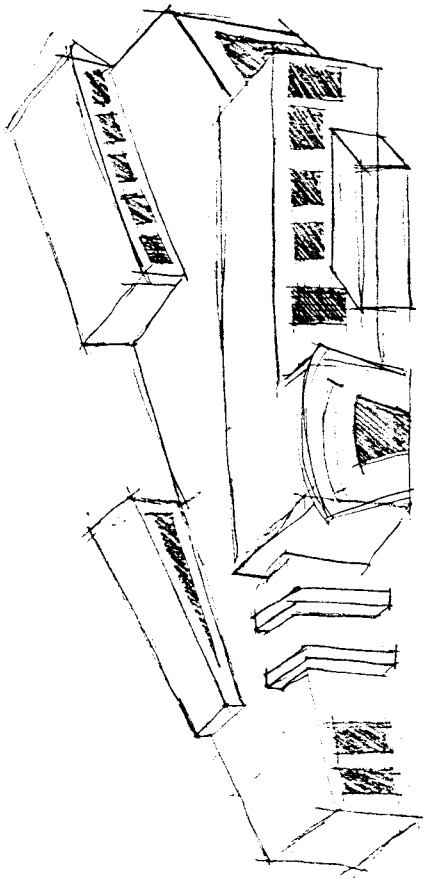


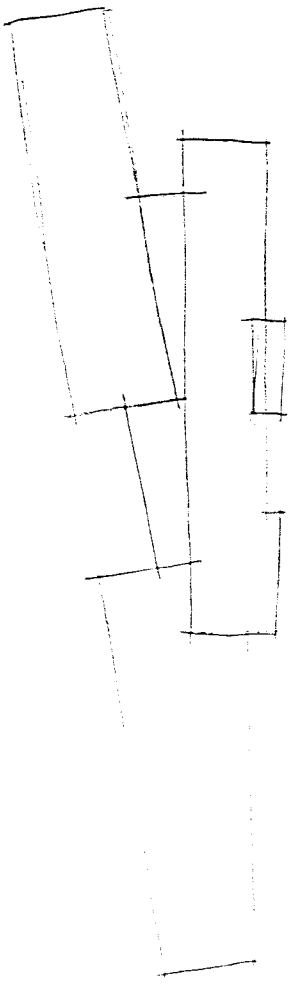


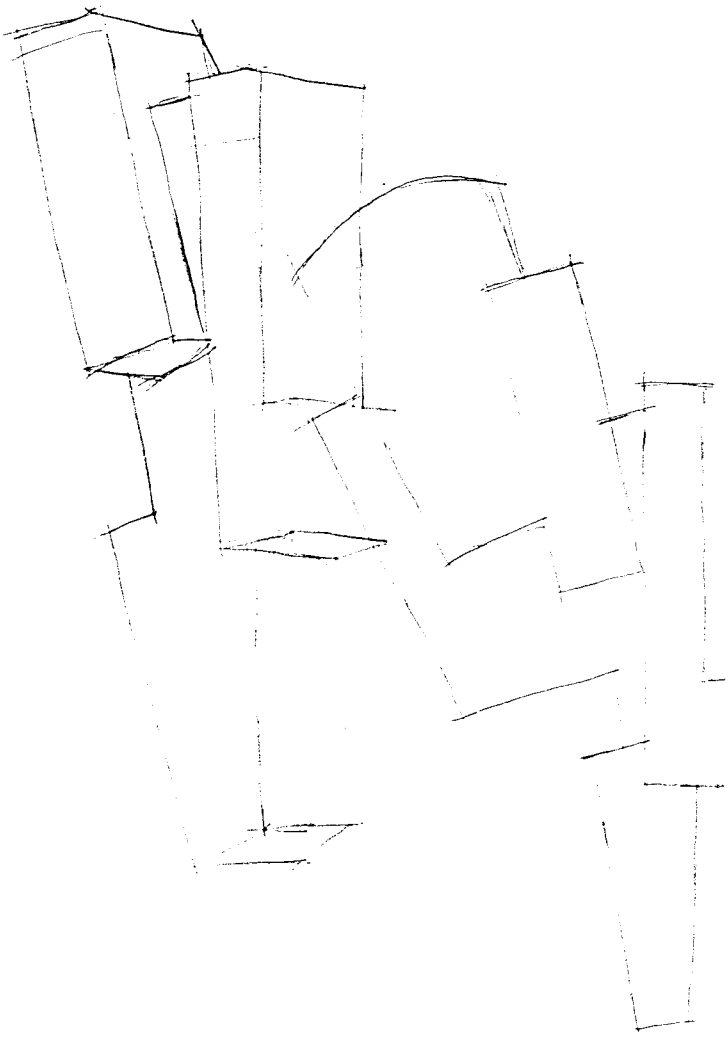


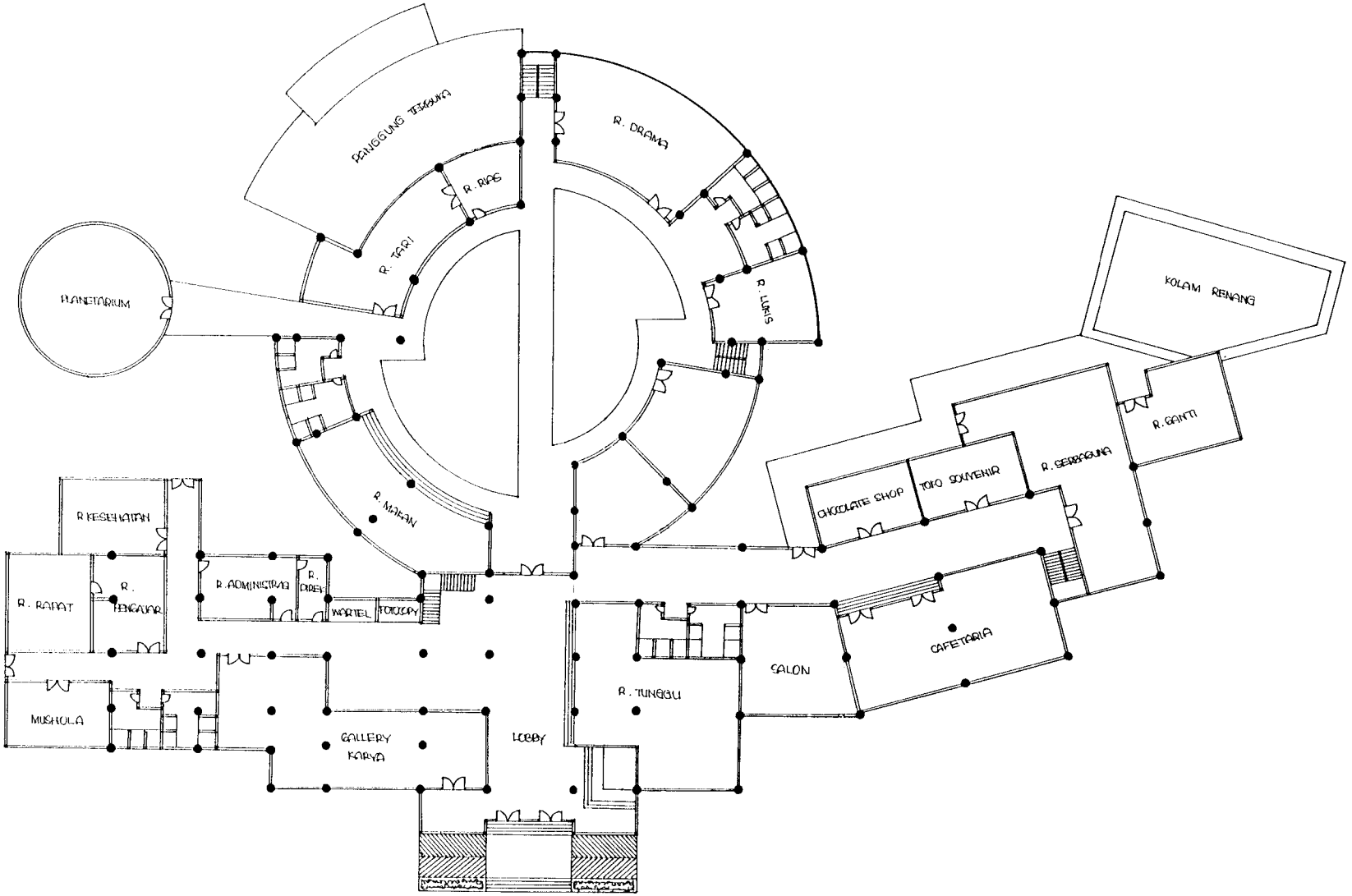


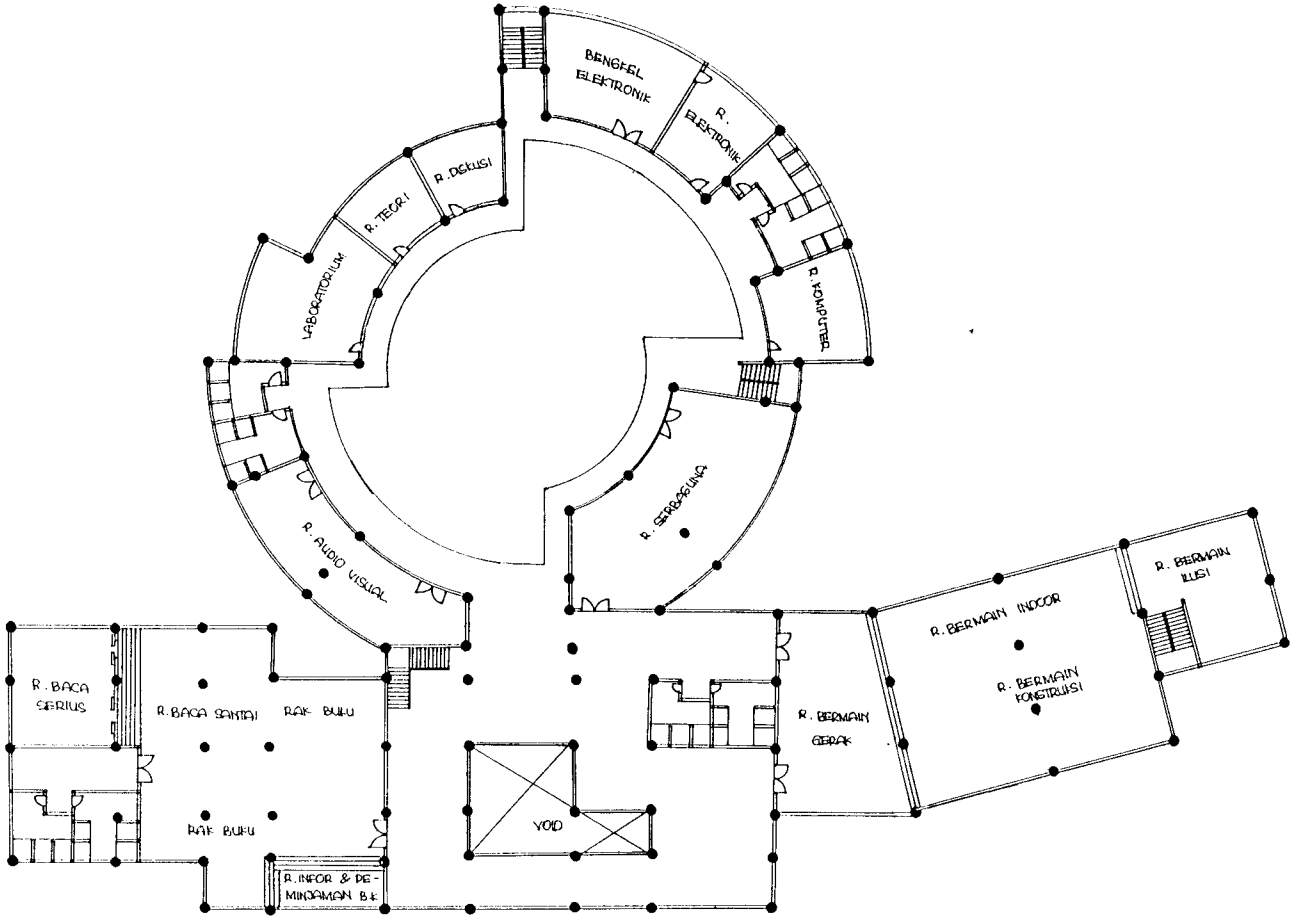


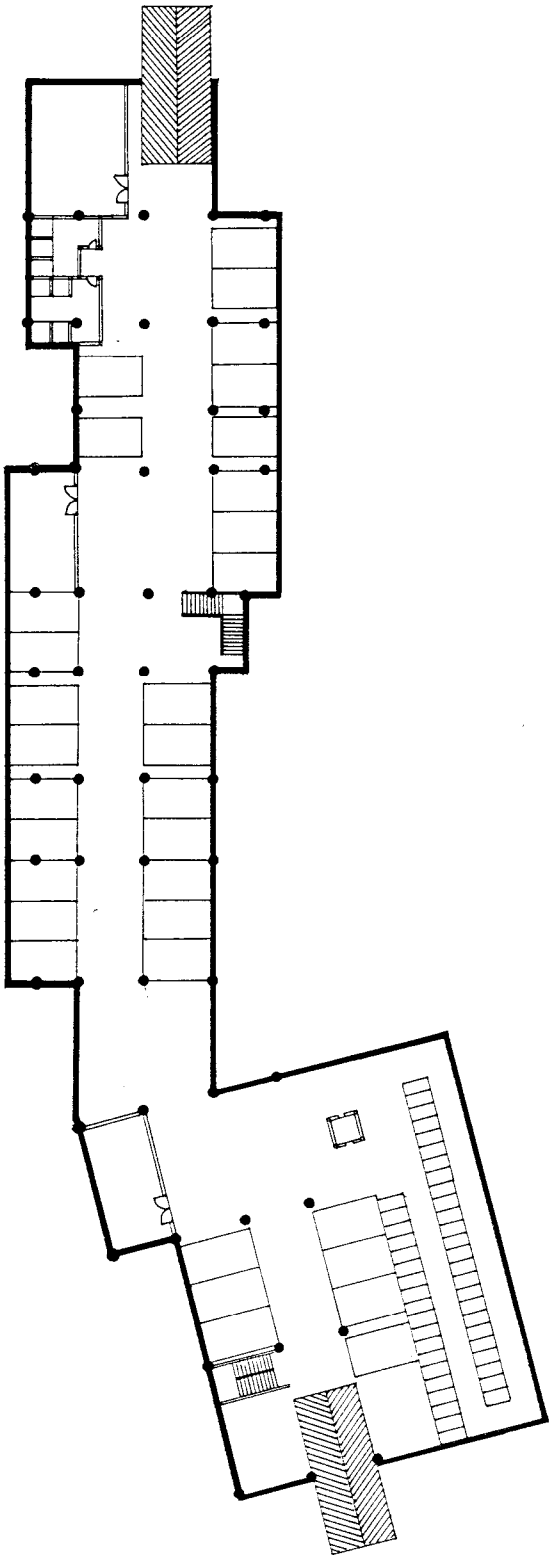


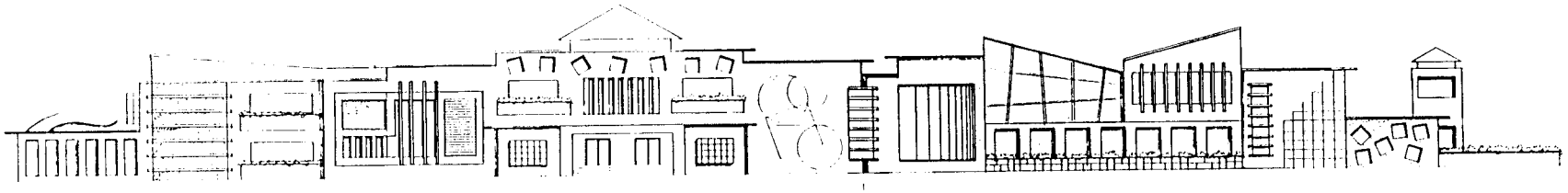





PANGGUNG TERBUKA
R. DRAMA
R. RIAS
R. TARI
R. LUKIS
PLANETARIUM
KOLAM RENANG
R. GANTI
R. GERBANG
CHOCOLATE SHOP
TOKO SOUVENIR
R. MAKAN
R. KESEHATAN
R. RAPAT
R. PENGURUS
R. ADMINISTRASI
R. ARSIP
WARTEL
TOILET
MUSHOLA
GALLERY KARYA
LOBBY
R. TUNGGU
SALON
CAFETARIA


BENGKEL ELEKTRONIK
R. ELEKTRONIK
R. KOMPUTER
R. DEKUSI
R. TEORI
LABORATORIUM
R. AUDIO VISUAL
R. SERBAGUNA
R. BERMAIN INDOOR
R. BERMAIN KUSI
R. BERMAIN KONSTRUKSI
R. BERMAIN GERAK
R. BACA SERIUS
R. BACA SANTAI
RAK BUKU
RAK BUKU
R. INFOR & PE-MINDAHAN BE
VOID





PUSAT KREATIVITAS ANAK DI MADIUN

DESIGN REPORT

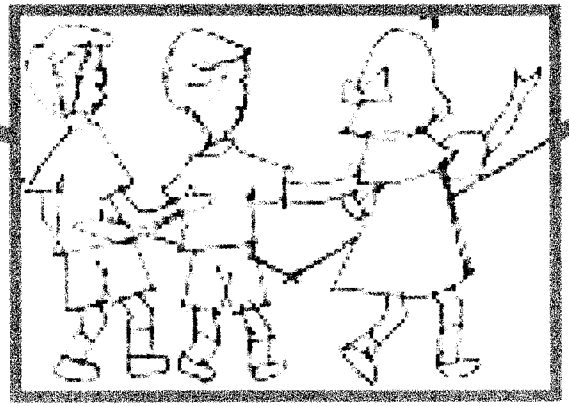
BAGAIMANA MEWUJUDKAN DESAIN DARI BANGUNAN YANG BERFUNGSI SEBAGAI TEMPAT BERMAIN SEKALIGUS BELAJAR BERDASAR ATAS DAYA KREATIVITAS ANAK DENGAN PENAMPILAN BANGUNAN YANG MENGEKSPLORASI BENTUK DARI TRANSFORMASI PERMAINAN ANAK-ANAK

METTY MELIORARI A.

00512062

PEMBIMBING

IR. H. MUNICHY B. E., M ARCH



SPESIFIKASI TUGAS AKHIR

TUGAS AKHIR

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JUDUL TUGAS AKHIR

PUSAT KREATIVITAS ANAK DI MADIUN

PENEKANAN DESIGN

ARCHITECTURAL BUILDING DESIGN

PERMASALAHAN DOMINAN

MEWUJUDKAN DESAIN BANGUNAN YANG DAPAT BERFUNGSI SEBAGAI TEMPAT BERMAIN SEKALIGUS BELAJAR BERDASAR ATAS DAYA KREATIVITAS ANAK

ASPEK PENEKANAN KONSEP

PADA : PENAMPILAN BANGUNAN

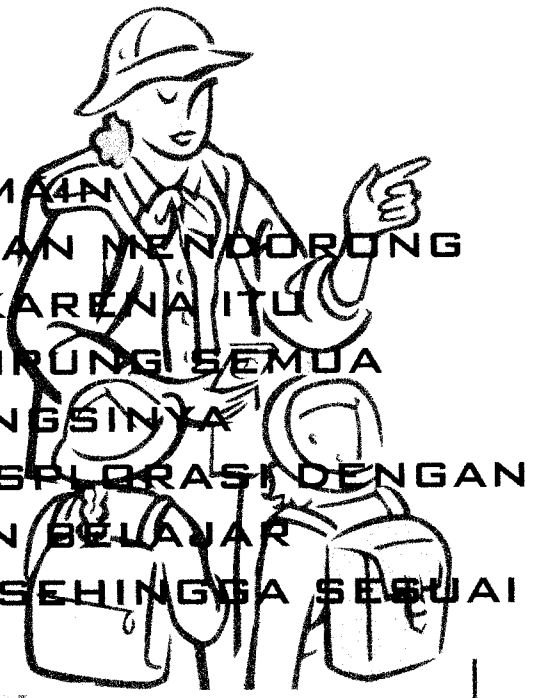
YANG MENGEKSPLORASI BENTUK

DARI TRANSFORMASI PERMAINAN ANAK

DESIGN REPORT

ABSTRAK

MELAKUKAN EKSPLORASI, BELAJAR, SERTA BERMAIN MENIMBULKAN RASA INGIN TAHU, TANTANGAN, DAN MENDORONG GAIRAH ATAU SEMANGAT BELAJAR PADA ANAK. KARENA ITU DIBUTUHKAN SUATU WADAH YANG DAPAT MENAMPUNGI SEMUA KEGIATAN SESUAI DENGAN KEBUTUHAN DAN FUNGSINYA SEHINGGA MEMUNGKINKAN ANAK UNTUK BEREKSPLORASI DENGAN AMAN YANG MENGGABUNGKAN BERMAIN DENGAN BELAJAR BERDASAR ATAS MULTIPLE INTELLIGENCE ANAK SEHINGGA SESUAI DENGAN KEBUTUHAN DAN JUGA FUNGSIONAL.



POTENSI

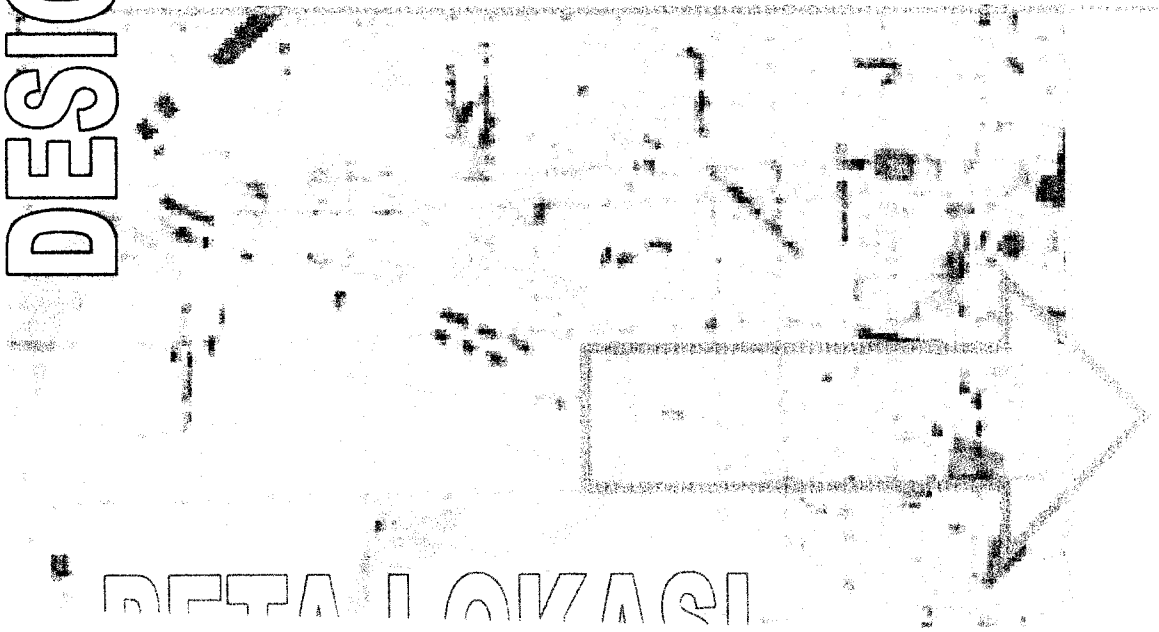
MADIUN ADALAH KOTA GADIS: PERDAGANGAN, PENDIDIKAN, DAN INDUSTRI-SEBAGAI KOTA PERDAGANGAN DAN INDUSTRI BANYAK ORANG TUA YANG BEKERJA SEHINGGA UNTUK PENDIDIKAN ANAK MEREKA LEBIH MEMPERCAYAKAN UNTUK MENYERAHKAN KEPADA PIHAK YANG BERKOMPETEN. DAN SEBAGAI KOTA PENDIDIKAN, MADIUN MEMANG MEMERLUKAN TEMPAT-TEMPAT YANG DAPAT MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN ANAK SEJAK DINI

DESIGN REPORT

DESIGN REPORT

PERMASALAHAN

BAGAIMANA MEWUJUDKAN DESAIN DARI BANGUNAN YANG BERFUNGSI SEBAGAI TEMPAT BERMAIN SEKALIGUS BELAJAR BERDASAR ATAS DAYA KREATIVITAS ANAK DENGAN PENAMPILAN BANGUNAN YANG MENGEKSPLORASI BENTUK DARI TRANSFORMASI PERMAINAN ANAK



PETA LOKASI

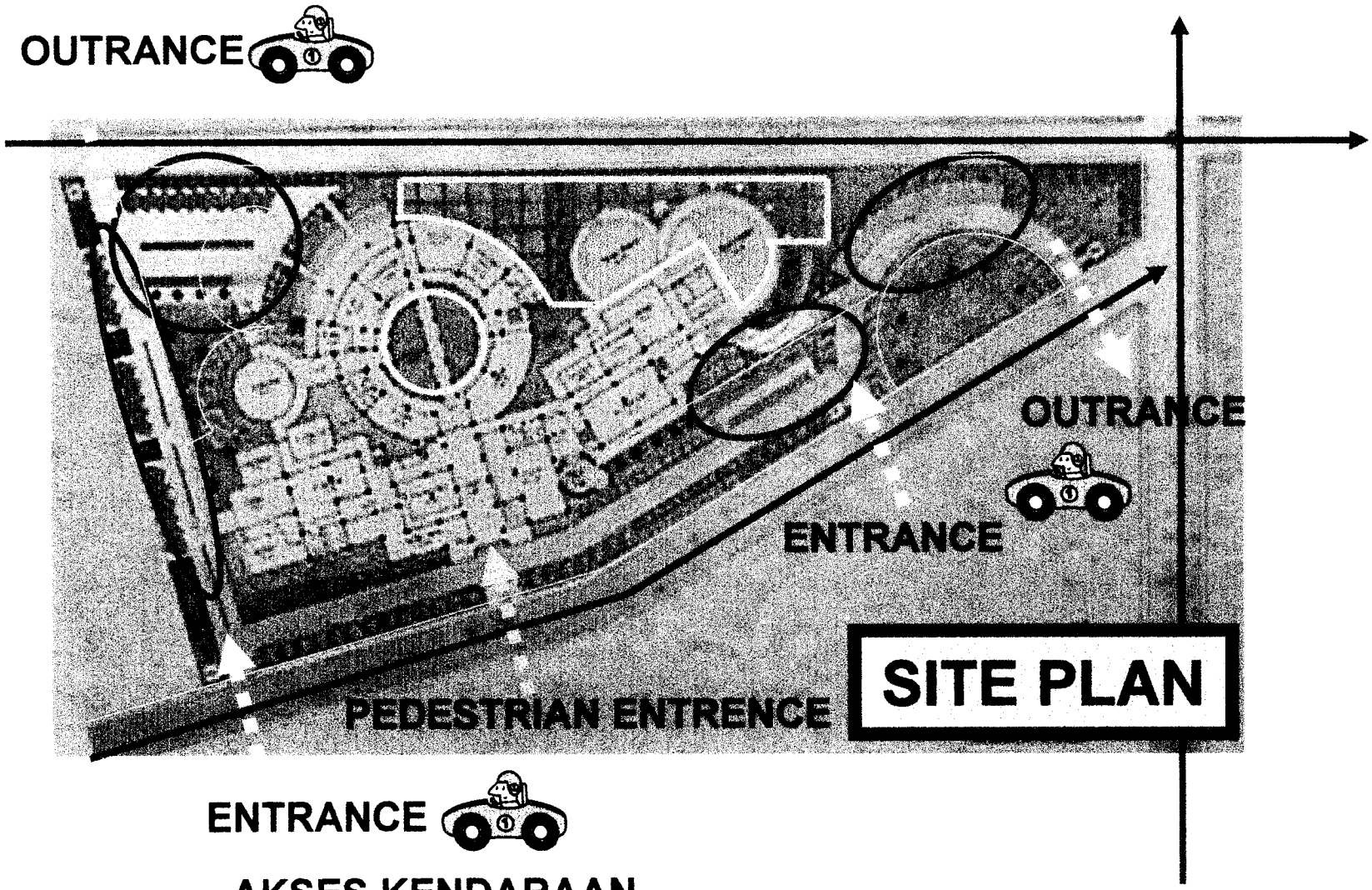
LOKASI SITE TERLETAK DI KELURAHAN BANJAREJO, KECAMATAN TAMAN, KOTA MADIUN

Sebelah Utara :
Kelurahan Mojorejo

Sebelah Timur :
Kelurahan Banjarejo

Sebelah Selatan :
Kelurahan Banjarejo

Sebelah Barat ;



ENTRANCE

AKSES KENDARAAN

AKSES PEDESTRIAN

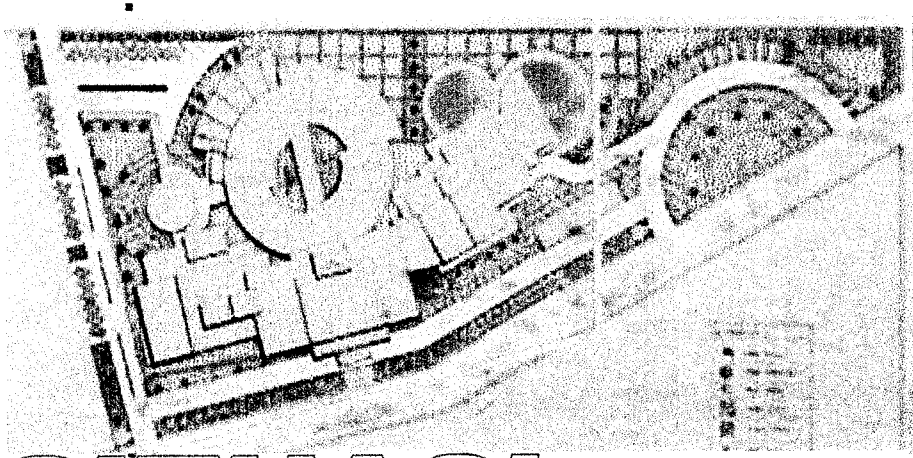
AREA PARKIR

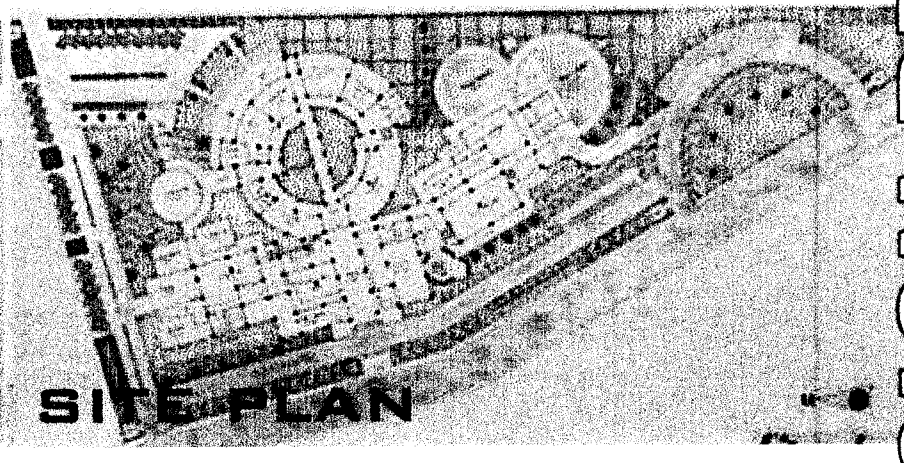
AREA BERMAIN OUTDOOR

DESIGN REPORT

DESIGN REPORT

TAMPAK DEPAN



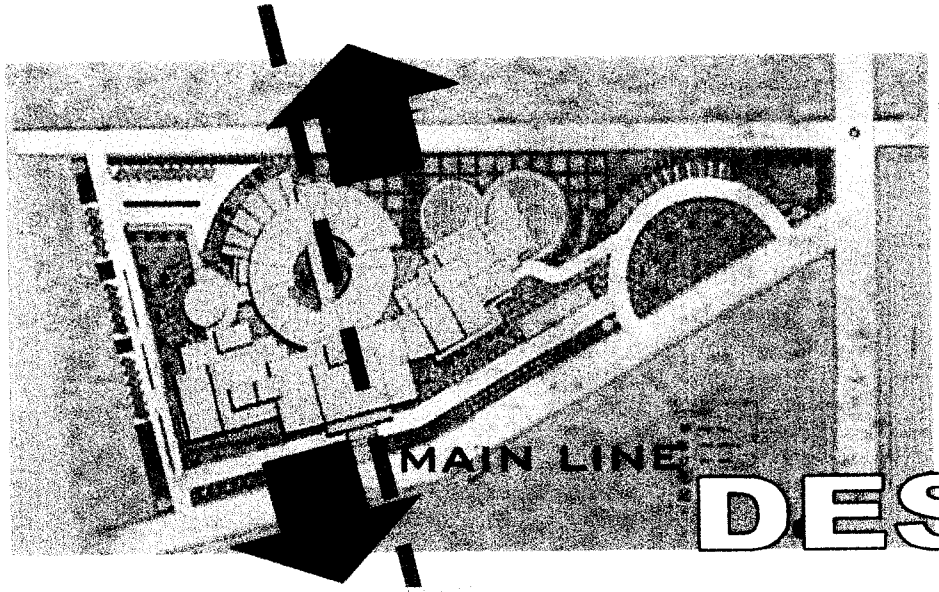


SITE PLAN

SITUASI

- LUAS SITE = 14.544 M²
- LUAS BANGUNAN = 10.000 M²
- SITE INI TIDAK MEMPUNYAI KONTUR, TETAPI DI DALAM BANGUNAN DIMASUKKAN PERMAINAN PERBEDAAN KETINGGIAN LANTAI AGAR TIDAK MONOTON

KONSEP GUBAHAN MASSA



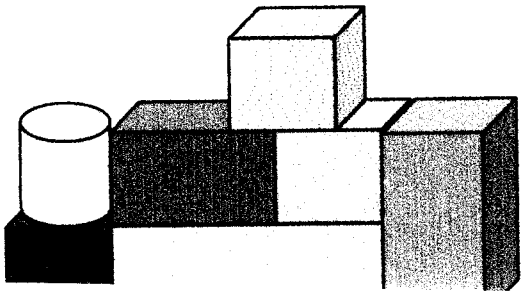
GUBAHAN MASSA BENTUK DIAMBIL DARI GABUNGAN BENTUK-BENTUK DASAR PERMAINAN TRADISIONAL ANAK ENGKLEK, YAITU LINIER, PERSEGI, DAN LINGKARAN

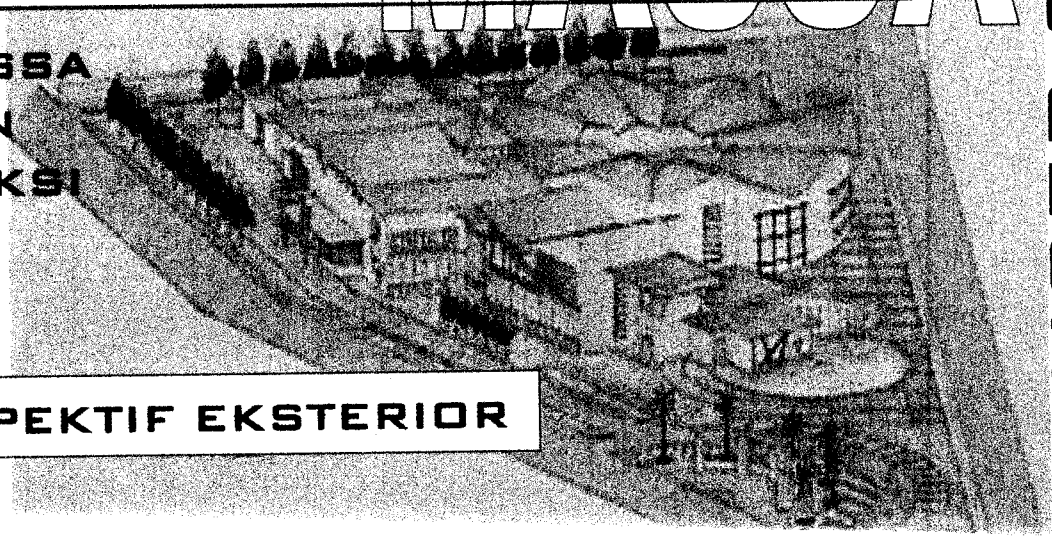
DESIGN REPORT

MAIN LINE GARIS SUMBU YANG MEMBELAH TAPAK, DIPERUNTUKKAN SEBAGAI MAIN ENTRANCE KE BANGUNAN, SELAIN SEBAGAI AKSES SIRKULASI

MASSA

BENTUK BANGUNAN / MASSA DIAMBIL DARI PERMAINAN ANAK MODERN KONSTRUKSI

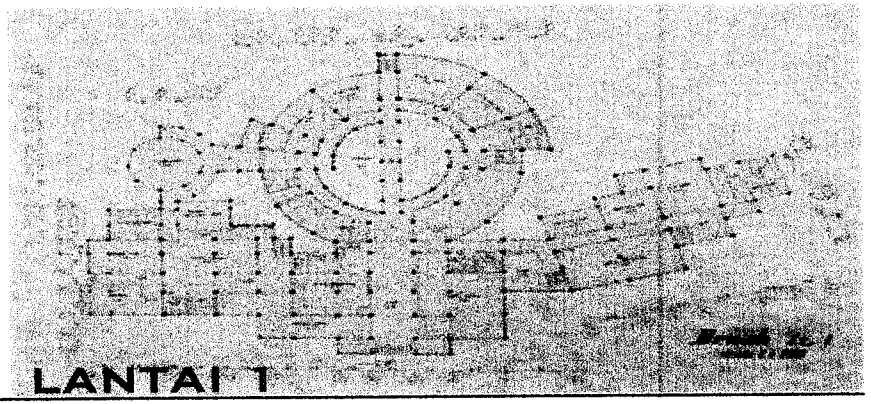




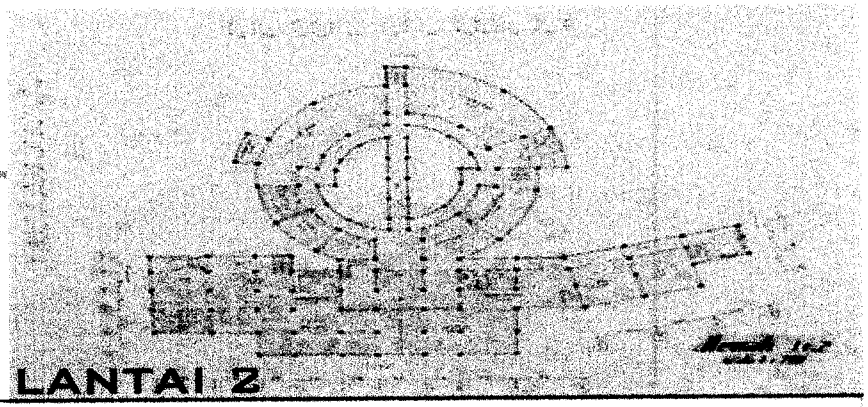
PERSPEKTIF EKSTERIOR

POLA RUANG

Lantai 1 terbagi menjadi 2 fungsi utama, yaitu sebagai area public dan area edukasi. Area public terdapat Lobby, Gallery Karya, Ruang Administrasi, R.Kesehatan, Cafetaria, R.Tunggu, Toko Souvenir, Chocolate Shop, Salon, Wartel, dan Fotocopy. Area edukasi yang ada di lantai dasar yaitu R.Tari, R.Makan, R.Drama, R.Rias, Ruang Lukis, R.Vokal dan Musik, Discovery Room, Planetarium, R.Makan, Panggung Terbuka, Kolam Renang.



LANTAI 1

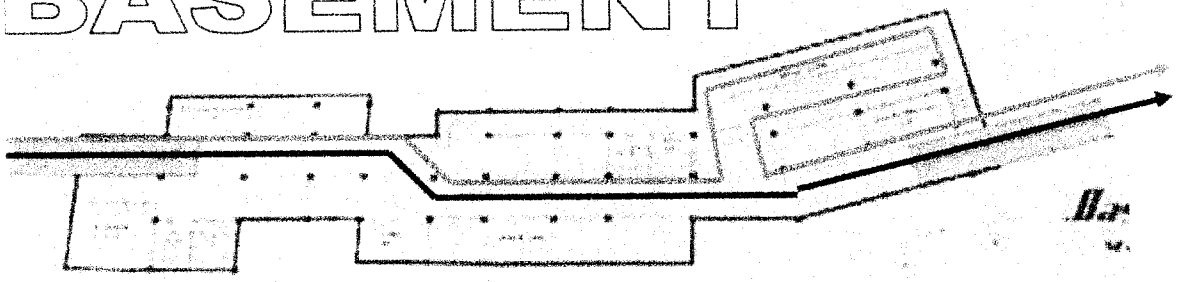


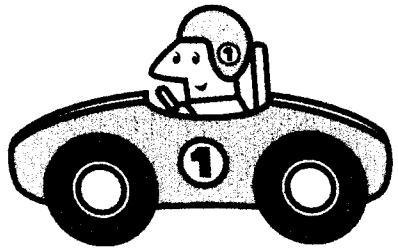
LANTAI 2

Di lantai 1 terdapat Perpustakaan, Ruang Serbaguna, Ruang Audio Visual, Laboratorium, Ruang Teori, Ruang Diskusi, Bengkel Elektronik, Ruang Elektronik, Ruang Komputer, dan Ruang Bermain Indoor.

DESIGN REPORT

BASEMENT



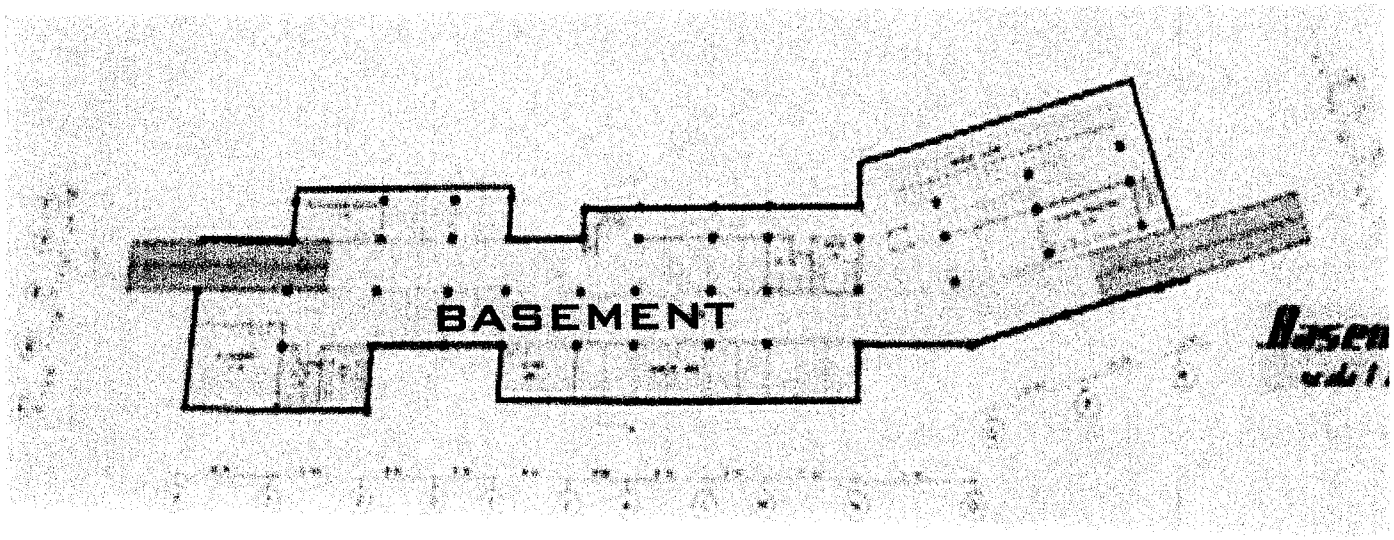


AKSES KENDARAAN RODA 4

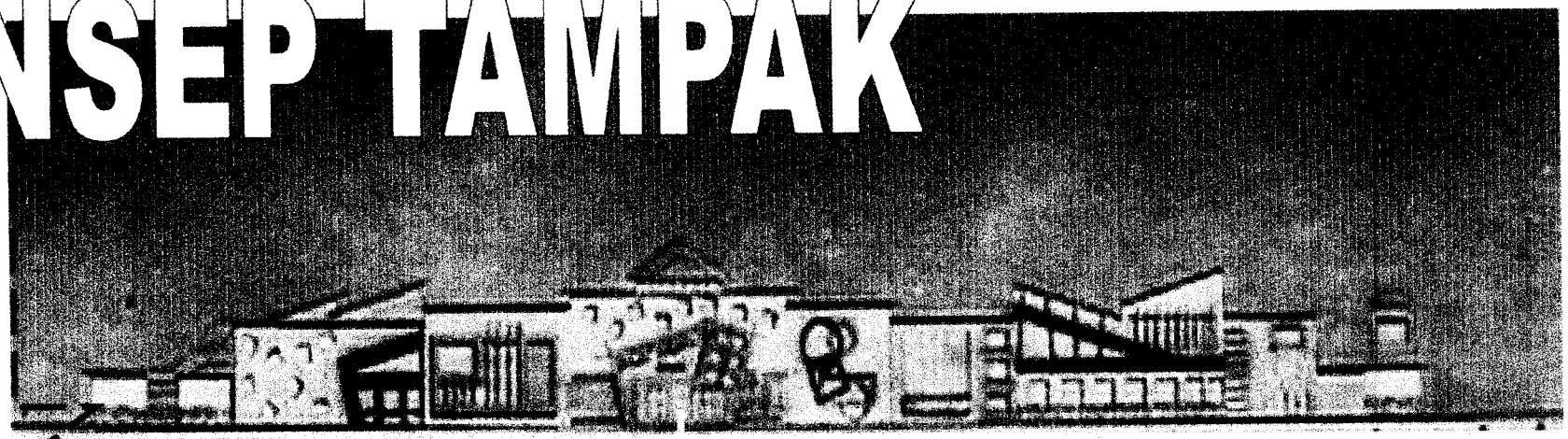
AKSES KENDARAAN RODA 2

DESIGN REPORT

BASEMENT DIGUNAKAN UNTUK FUNGSI PARKIR, RUANG LAUNDRY, RUANG CLEANING SERVICE DAN RUANG-RUANG SISTEM UTILITAS DARI BANGUNAN.



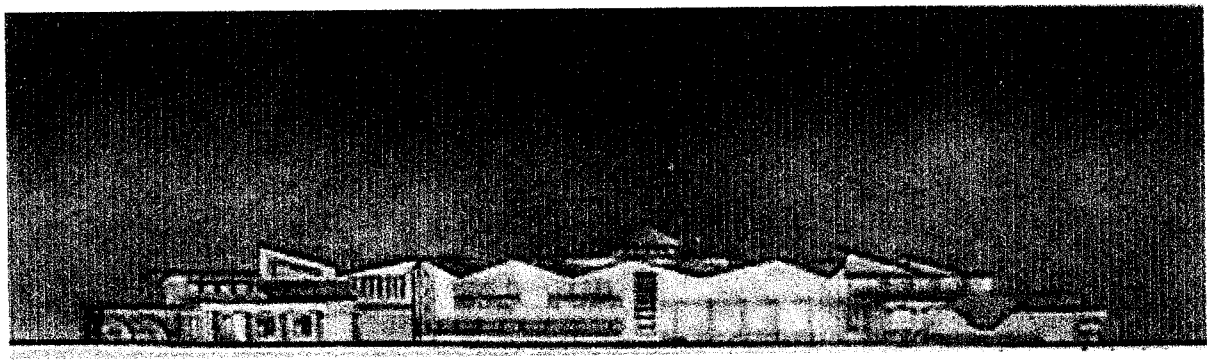
KONSEP TAMPAK



PERMAINAN ANAK MEMPUNYAI SIFAT CENDERUNG DINAMIS DAN DIULANG-ULANG

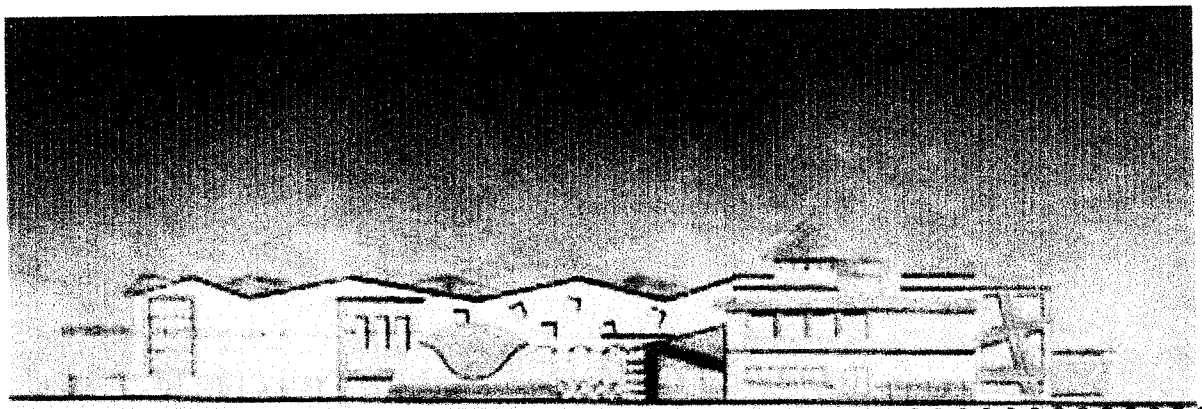
(S.C UTAMI MUNANDAR-50 AKTIVITAS DAN PERMAINAN ANAK)

DETAIL ENTRANCE



SIFAT DINAMIS TAMPAK PADA ADANYA ELEMEN-ELEMEN YANG HORIZONTAL-VERTIKAL, KOTAK-LINGKARAN YANG KONTRAS

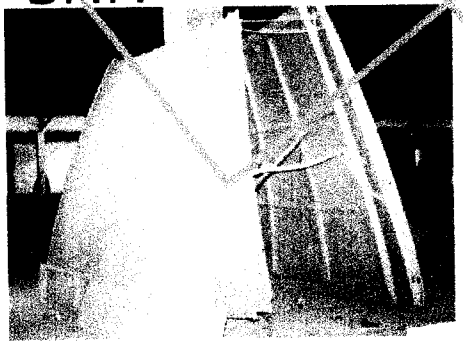
SIFAT DIULANG-ULANG TAMPAK PADA ADANYA REPETISI ELEMEN-ELEMEN PADA BANGUNAN

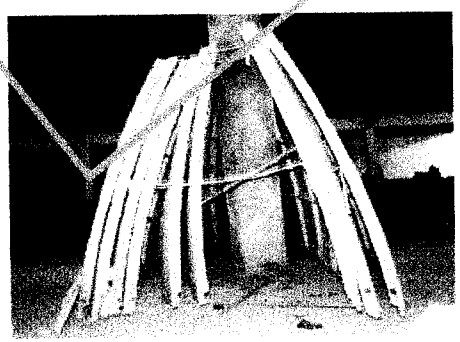


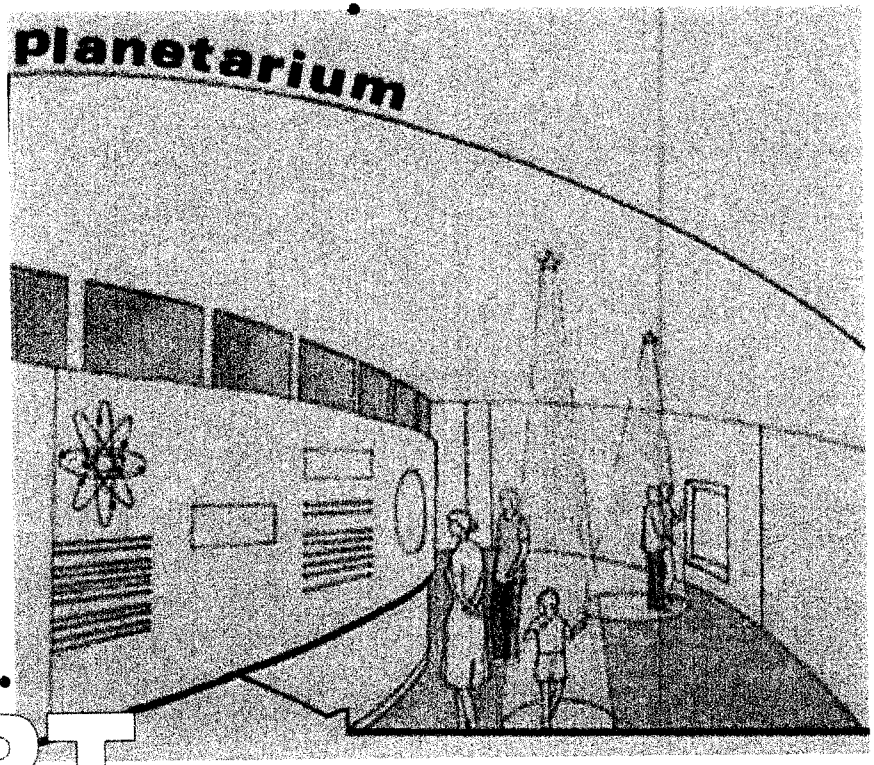
PLANETARIUM DIBUAT BENTUK SETENGAH BOLA KARENA LANGIT-LANGITNYA DIGUNAKAN UNTUK MENGEKSPOS MENYERUPAI ANTARIKSA

TAMPAK SAMPING KANAN

UNIT INI MENGGUNAKAN SPACE FRAME, DENGAN BAHAN RANGKA BAJA DAN PENUTUP BERBENTUK KUBAH DARI BAHAN GRC:GRASS-RUBBER-CEMEN DENGAN TEBAL 5MM

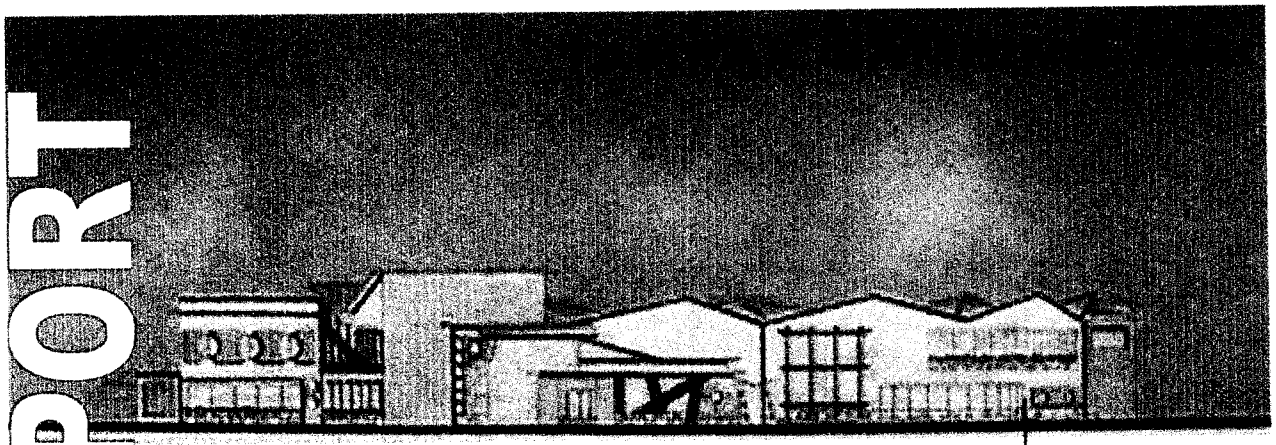






DESIGN REPORT

DESIGN REPORT



HIJAU

▪CINTA TANPAPAMRIH, PENGERTIAN, KESEIMBANGAN, KETERBUKAAN, KEPEKAAN

KUNING

▪PERANGSANG SYARAF

▪INTELEK, RASIONAL, KEMAUAN, KEKUATAN PRIBADI

▪MEMPUNYAI SIFAT MENCERIAKAN SUASANA

ORANYE

▪NALURI, EMOSI

▪LATIHAN, GERAKAN

▪PERANGSANG SYARAF

BIRU

▪ MEMBERIKAN KETENANGAN

▪BICARA, KOMUNIKASI, UNGKAPAN KREATIF

MERAH

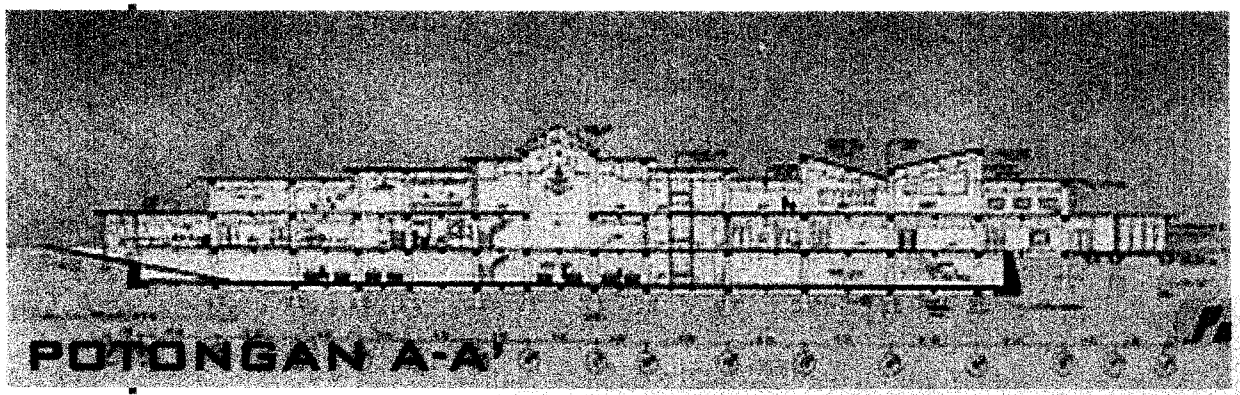
[redacted]GSANG AKTIVITAS FISIK

[redacted]NAN, STABIL, [redacted]NIAN

▪BERPUSAT PADA DIRI SENDIRI

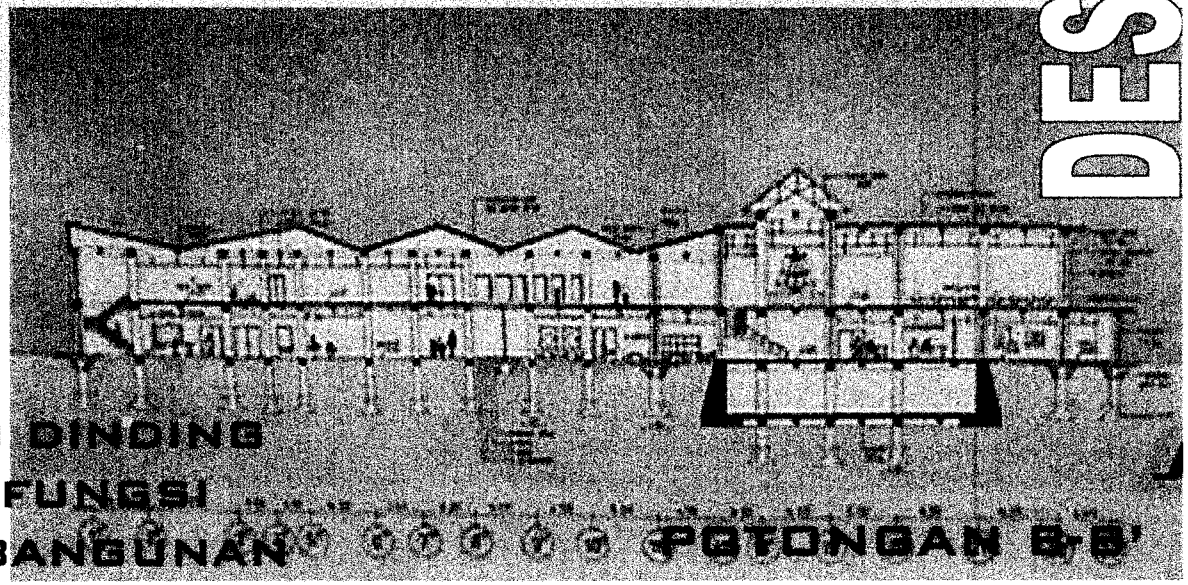
"WARNA-WARNA", JAKARTA, GRAMEDIA, 1998

DESIGN REPORT



POTONGAN A-A'

STRUKTUR RANGKA MERUPAKAN STRUKTUR UTAMA DARI BANGUNAN INI, BERUPA KERANGKA YANG TERDIRI DARI KOLOM DAN BALOK SEBAGAI RANGKAIAN KESATUAN

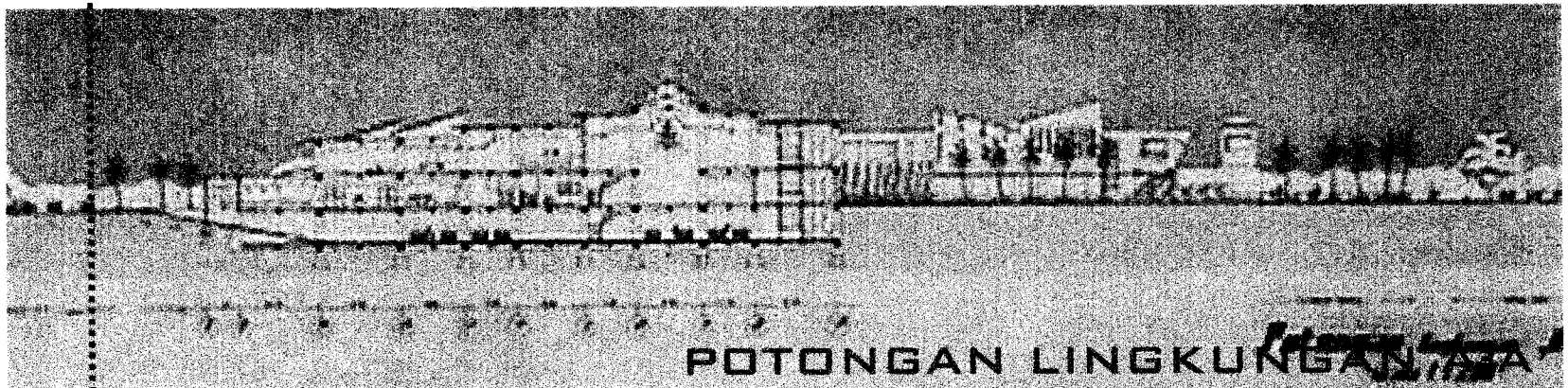


POTONGAN B-B'

BASEMENT TERBUAT DARI DINDING PEMIKUL YANG JUGA BERFUNGSI SEBAGAI PONDASI DARI BANGUNAN TETAPI TETAP MENGGUNAKAN PONDASI

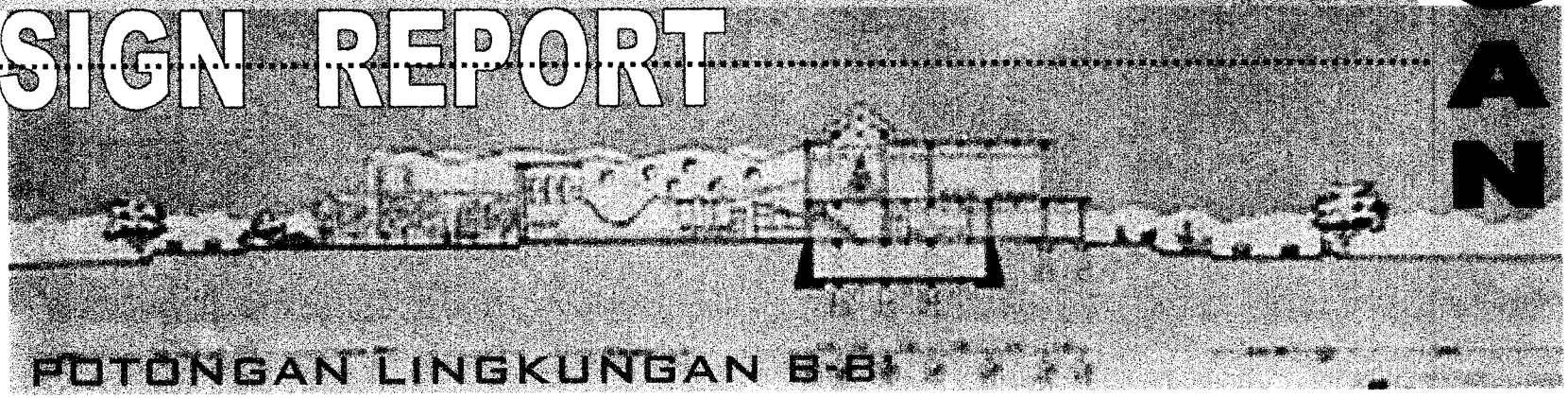
POTONGAN

LINGKUNGAN DI SEKITAR BANGUNAN ADALAH SAWAH YANG MEMBERIKAN SUASANA SEJUK DAN POTENSI VISUAL DARI SITE KE LUAR SANGAT BAGUS SEHINGGA DAPAT DIMAKSIMALKAN



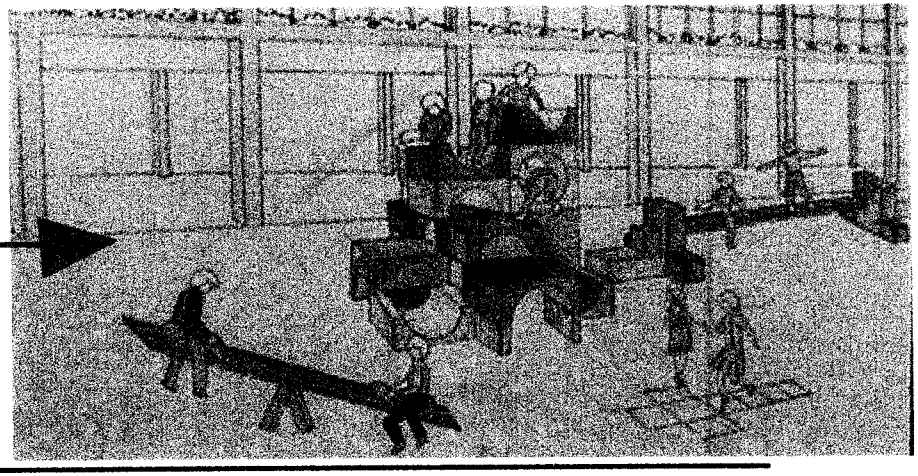
POTONGAN LINGKUNGAN A-A'

DESIGN REPORT



POTONGAN LINGKUNGAN B-B'

LINGKUNGAN



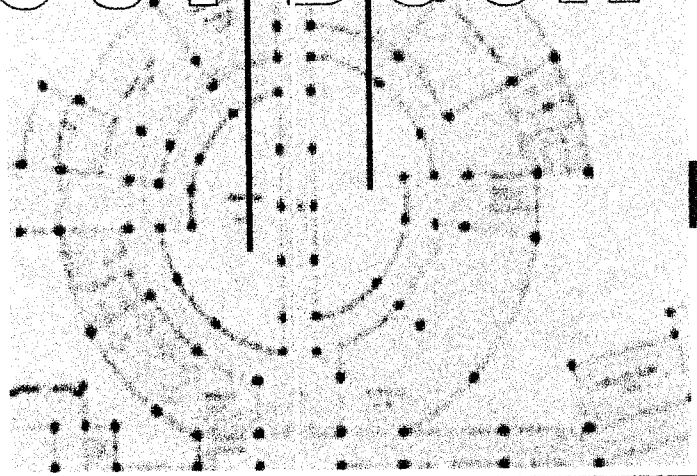
TAMAN BERMAIN OUT DOOR

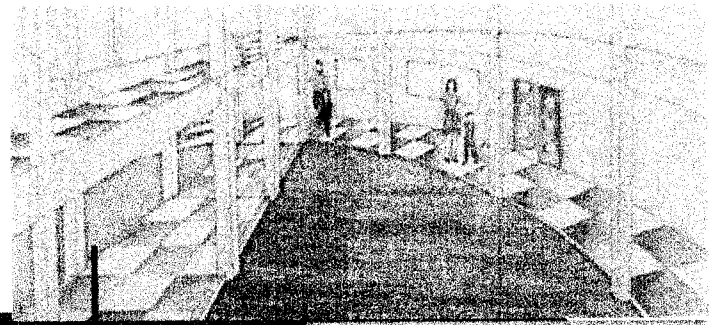
TAMAN BERMAIN OUT DOOR

DESIGN REPORT

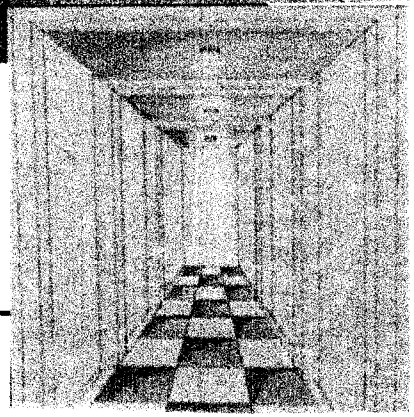
SEMI OUT DOOR

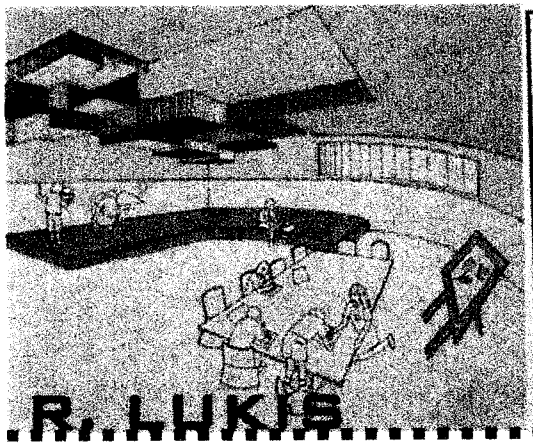
INNERCOURT



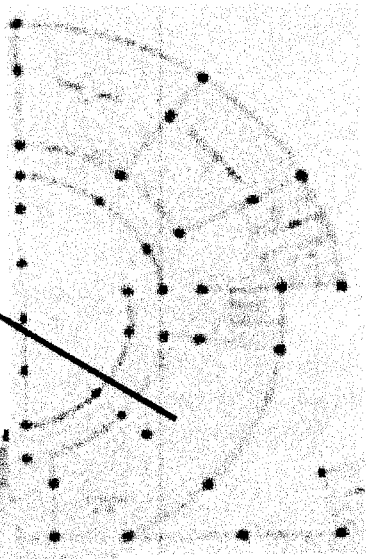


SELASAR





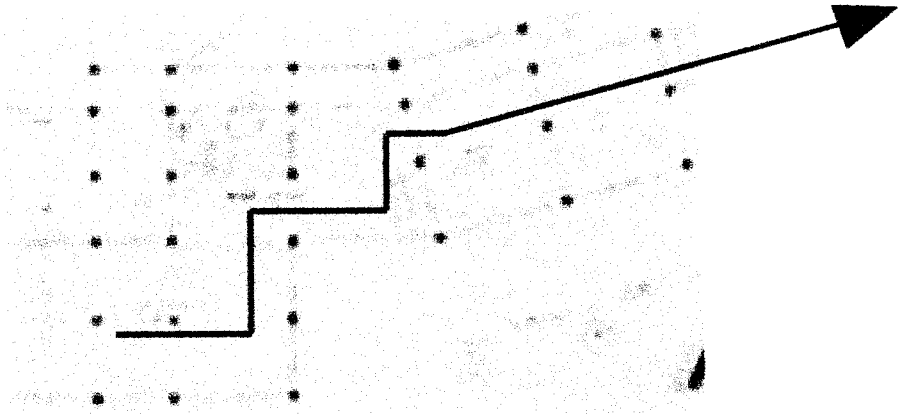
R.MUSIK&VOKAL



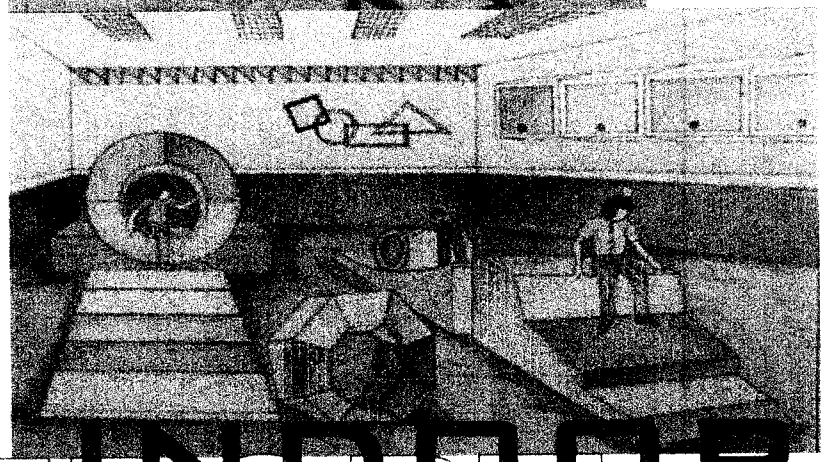
r.musik&vokal

R.LUKIS

ANAK DAPAT BEBAS MENUANGKAN IMAJINASI MEREKA DLM BENTUK 2D TANPA MERASA TERIKAT. MEREKA BEBAS MELUKIS DI KERTAS/KANVAS ATAU DI DINDING



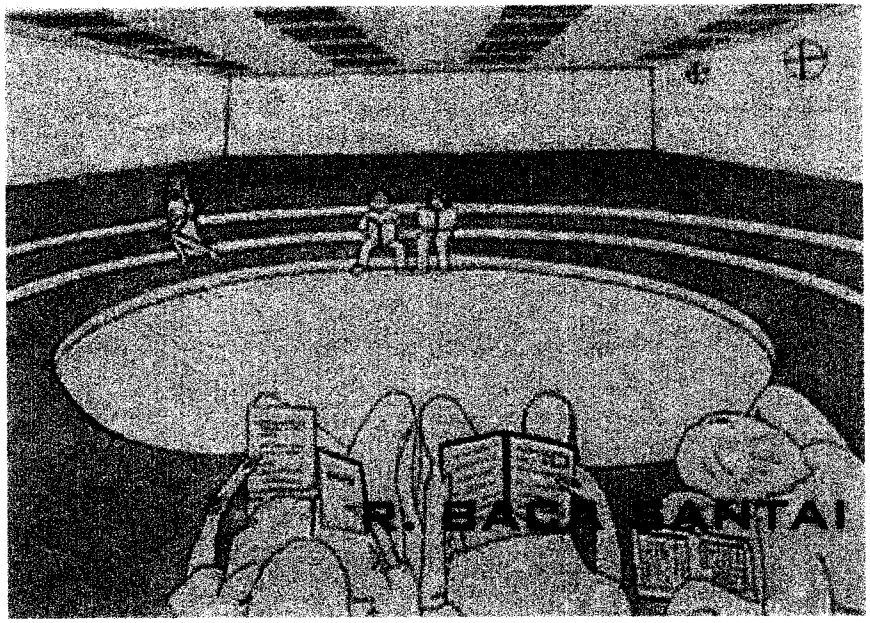
R. BERMAIN



INDOOR

DESIGN REPORT

PERSPEKTIF INTERIOR



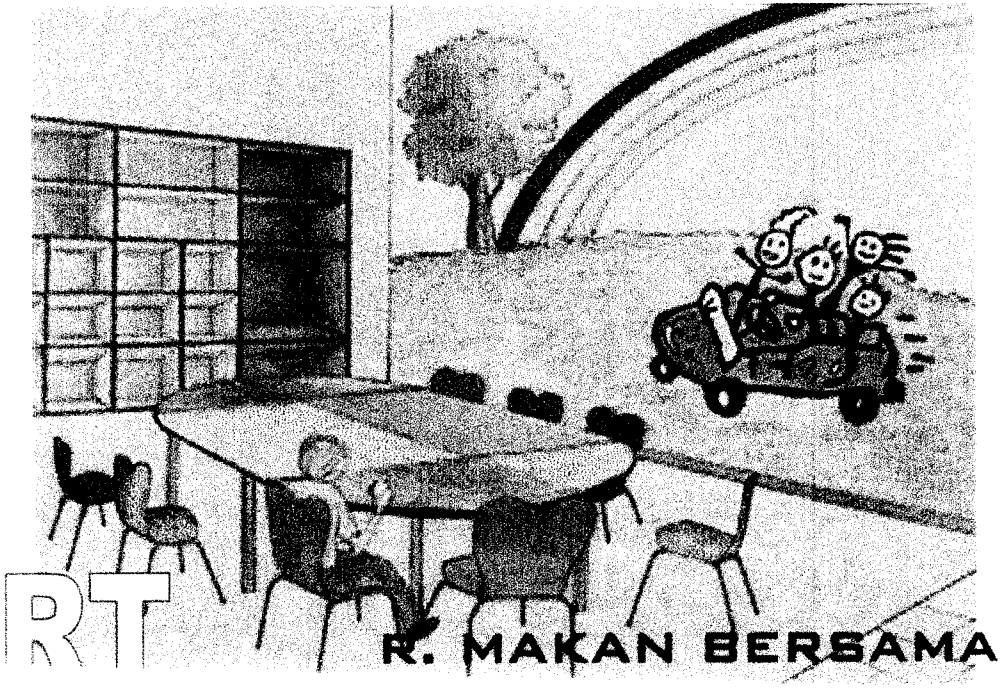
DI RUANG INI ANAK BEBAS MEMBACA DENGAN SANTAI DAN SESUAI KEMAUAN MEREKA, BISA DUDUK DI LANTAI ATAU SAMBIL TIDUR-TIDURAN

▪DINDING BERWARNA KUNING, KARENA KUNING BERKAITAN DENGAN INDRA PENGLIHATAN

▪KARPET WARNA BIRU UNTUK MEMBERIKAN NUANSA KETENANGAN

▪RUANGAN INI DIDOMINASI WARNA ORANGE, KARENA ORANGE BERKAITAN DENGAN MERANGSANG PENCERNAAN

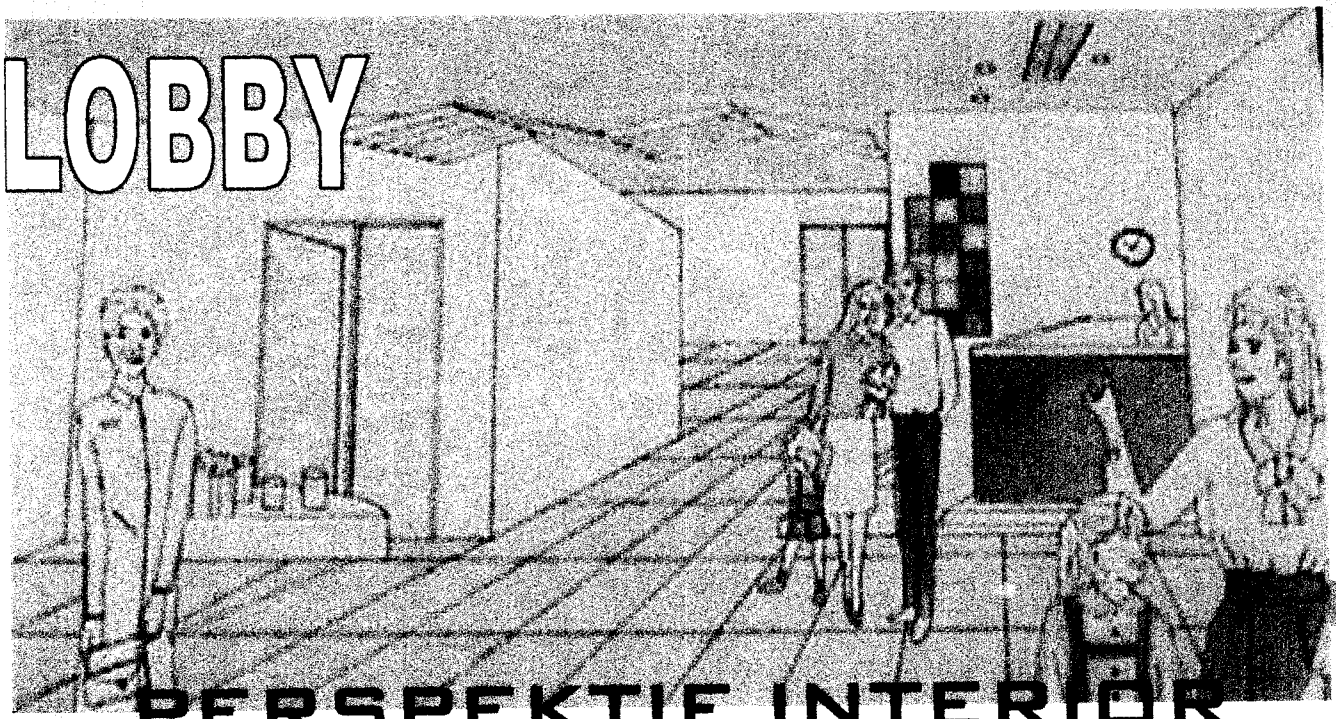
▪SEBAGIAN DINDING DIKREASI DENGAN LUKISAN AGAR SUASANA LEBIH CERIA



DESIGN REPORT

DESIGN REPORT

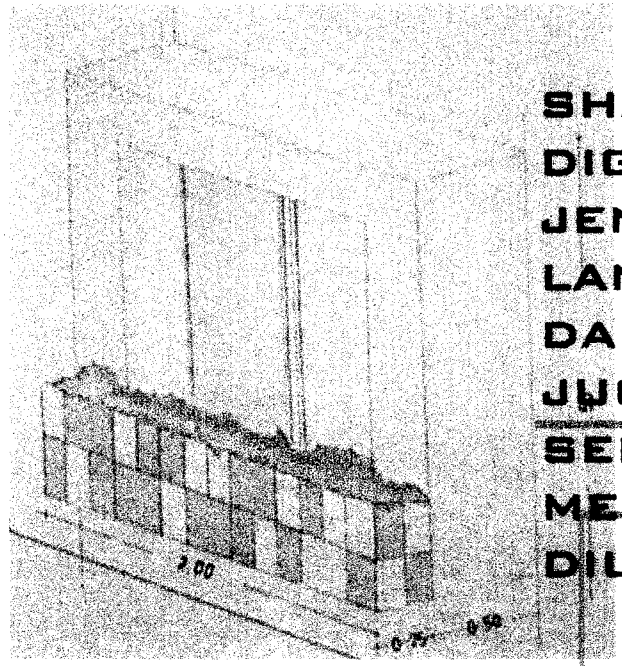
LOBBY



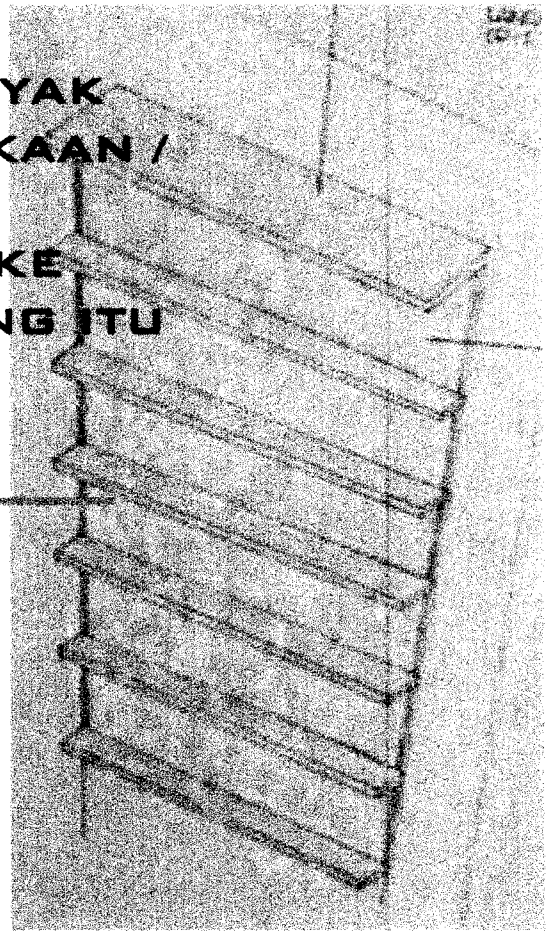
PERSPEKTIF INTERIOR

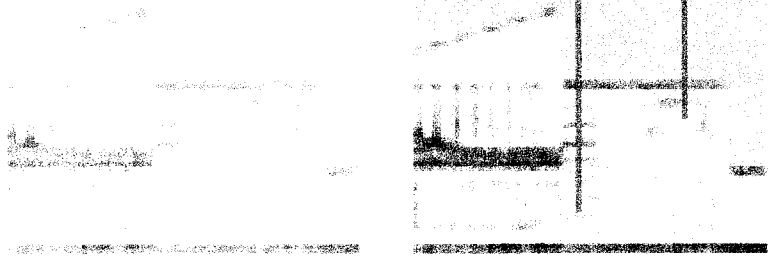
ANAK-ANAK DAPAT DIANTAR SAMPAI BATAS INI SAJA, DIMANA DI LOBBY INI JUGA TERDAPAT RUANG TUNGGU, DAN DARI SINI DAPAT MENGAKSES FASILITAS-FASILITAS YANG DAPAT DIGUNAKAN OLEH PENGANTAR SEPERTI SALON, TOKO SOUVENIR, CHOCOLATE SHOP,

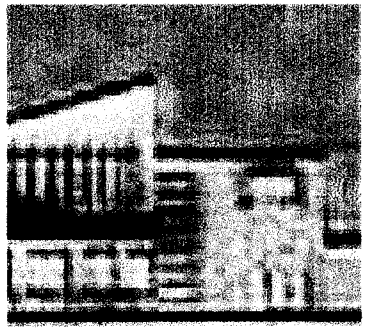
DETAIL ARSITEKTURAL



SHADDING DAN SIRIP BANYAK DIGUNAKAN DI SETIAP BUKAAN / JENDELA AGAR MATAHARI LANGSUNG TIDAK MASUK KE DALAM RUANGAN, DISMPING ITU JUGA DAPAT DIGUNAKAN SEBAGAI ESTETIKA YANG MEMPERKUAT REPETISI / DIULANG-ULANG



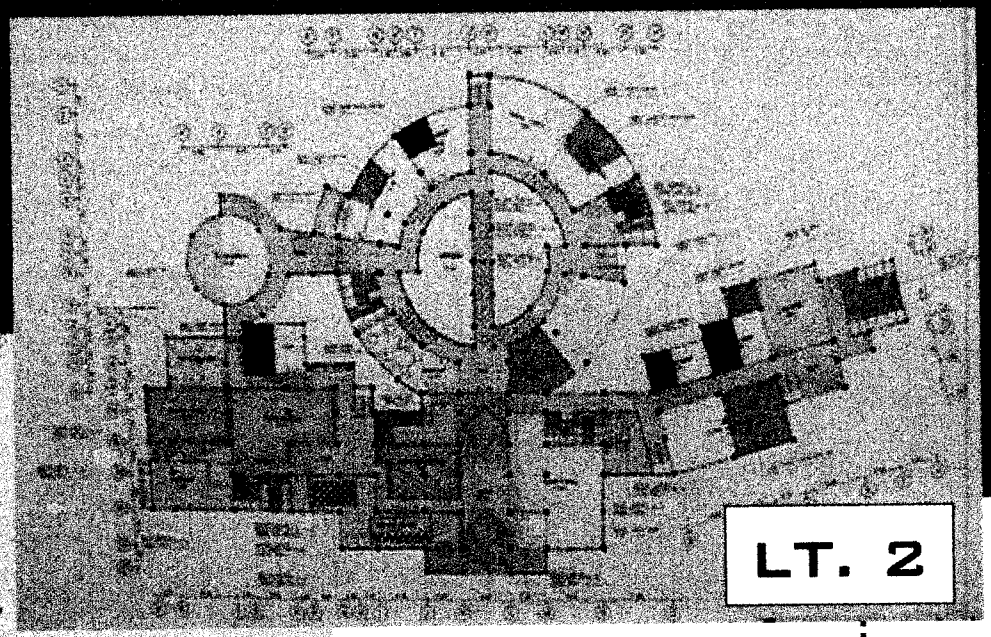


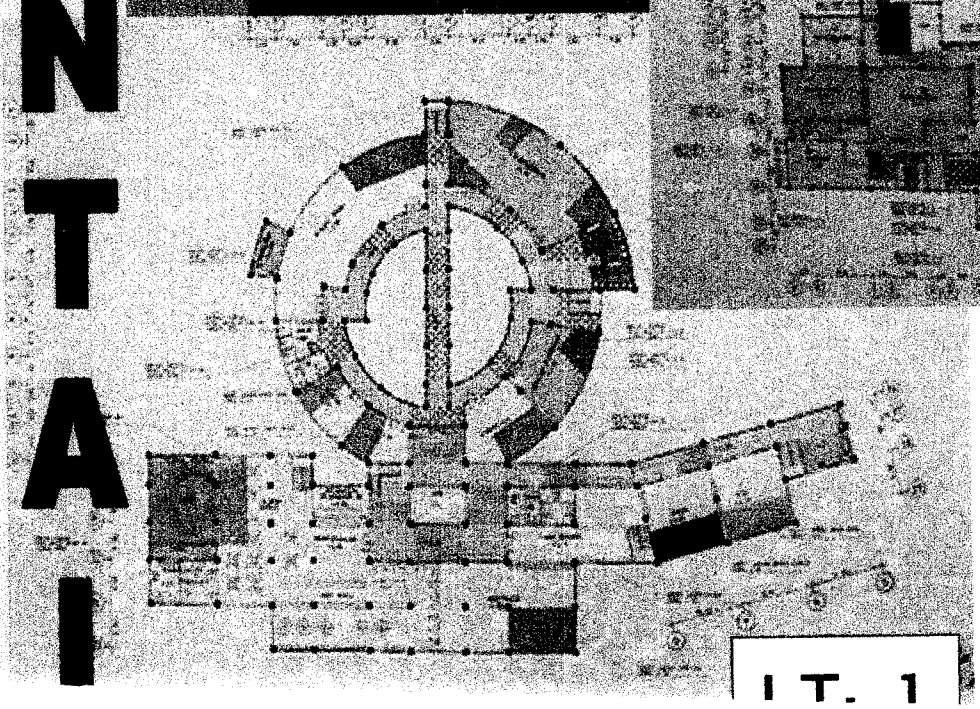


DESIGN REPORT

POLA LANTAI

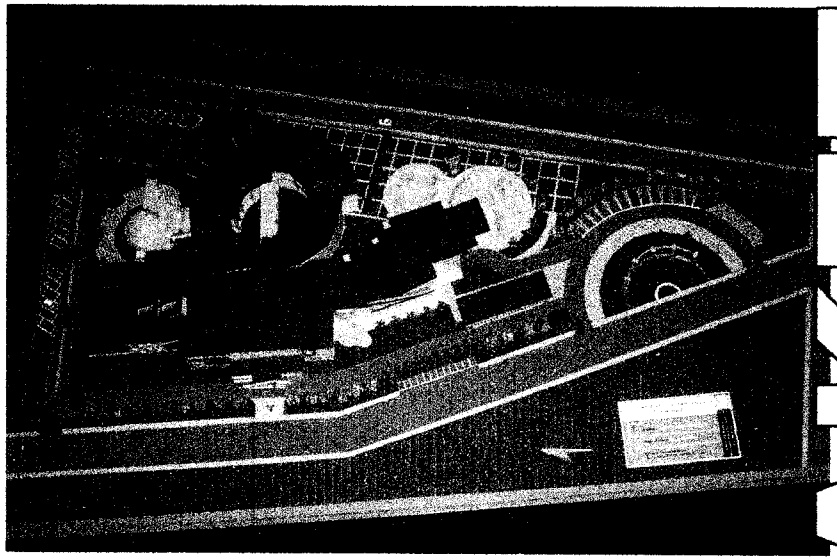
DESIG REPORT

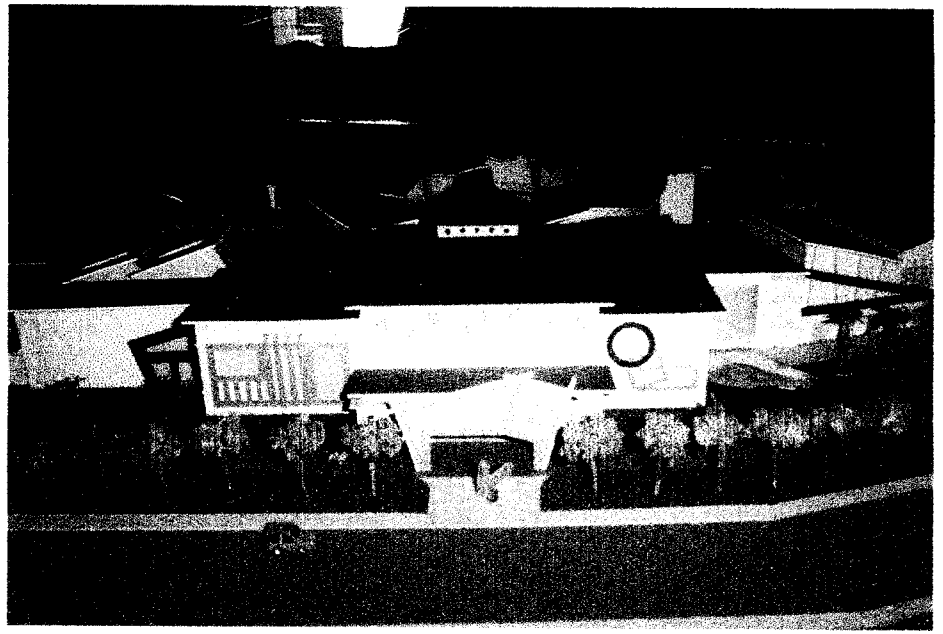


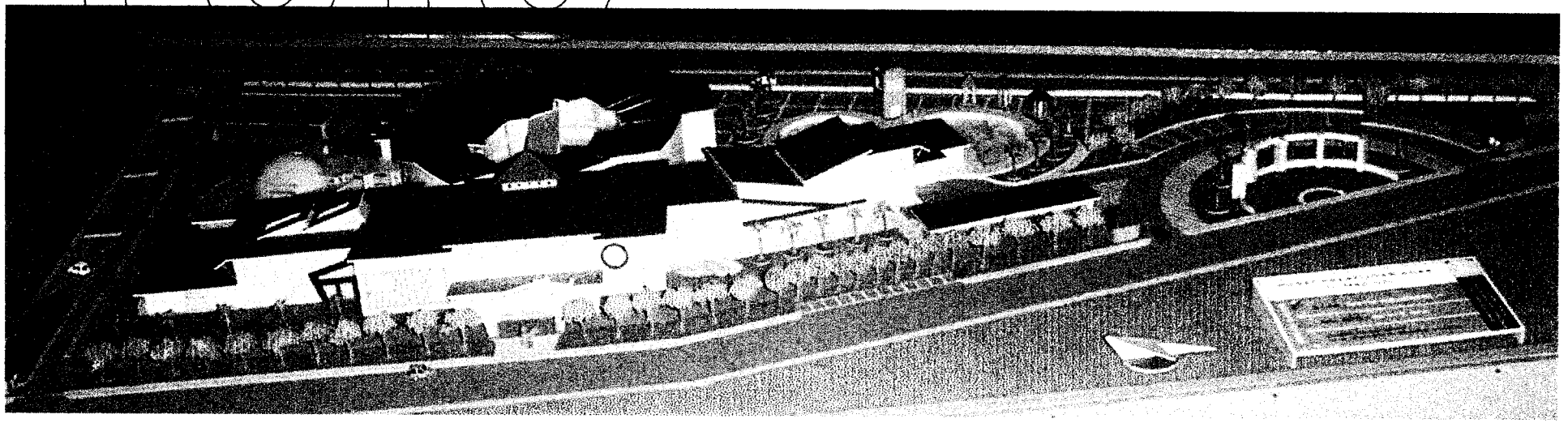


POLA DAN WARNA LANTAI DI SETIAP RUANGAN BERBEDA-BEDA, DISESUAIKAN DENGAN AKTIVITAS DI RUANGAN TERSEBUT

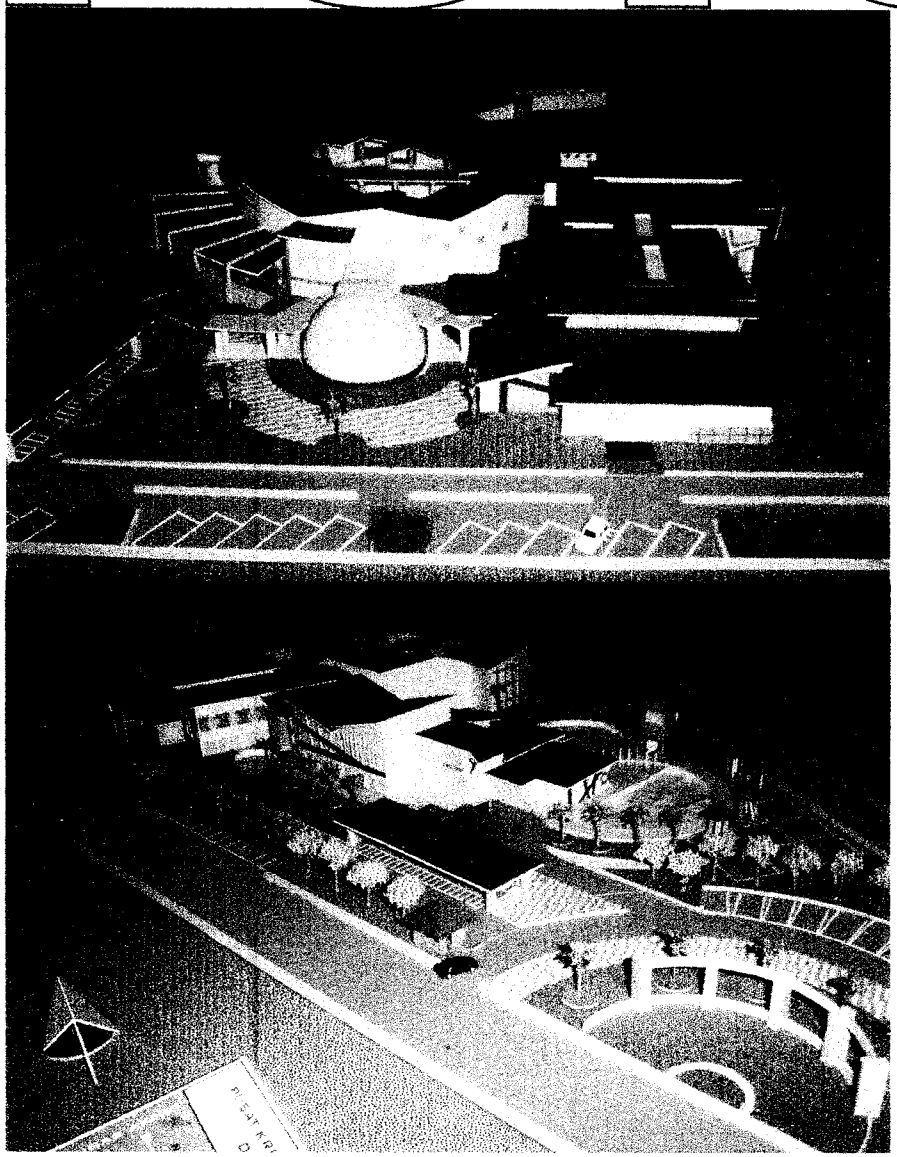
FOTO MAKET

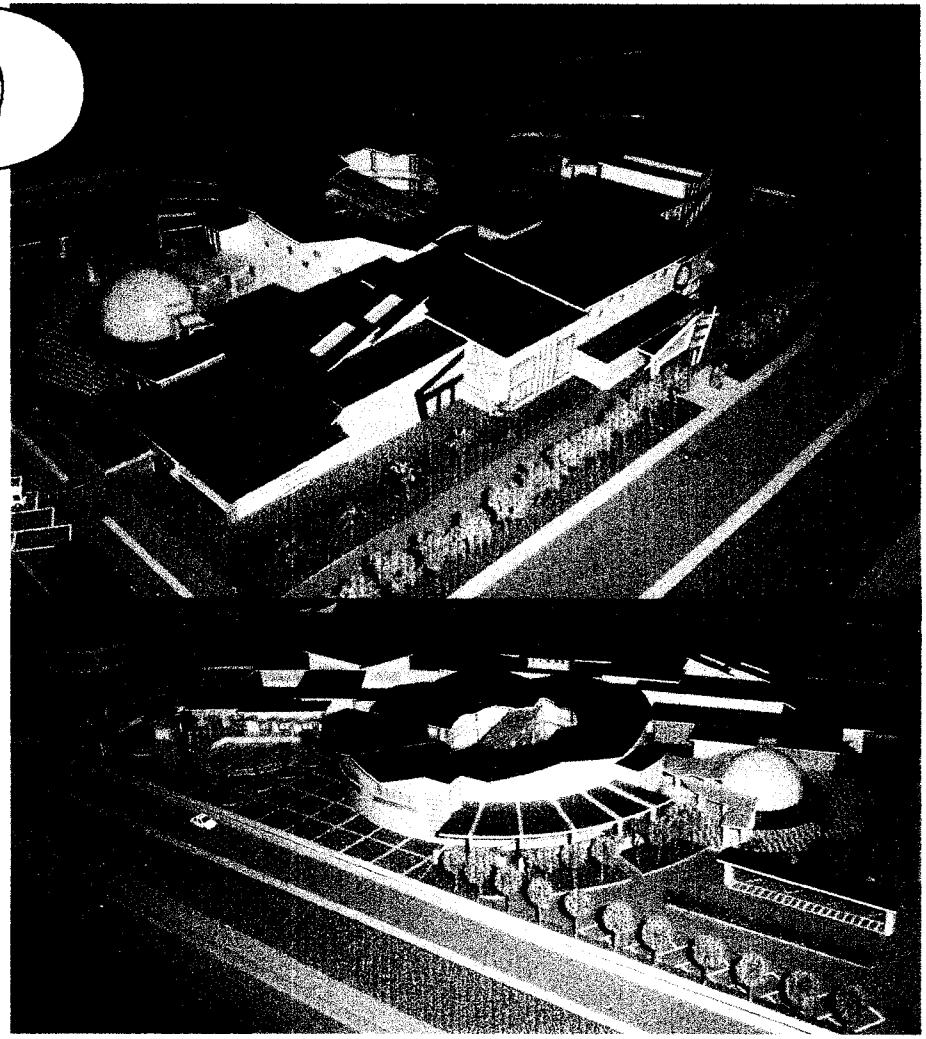






FOTO





MAKET