PERPUSTAKAAN FTSP UII
HADIAH/BELI
TGL. TERIMA : 23/07/2006
NO. JUDUL : 002127
NO. INV. : 5120002127001

LAPORAN PERANCANGAN

TUGAS AKHIR

TAMAN BERMAIN DAN BELAJAR DI YOGYAKARTA

RANCANGAN ARSITEKTUR YANG BERPENGARUH PADA KREATIVITAS ANAK



Disusun oleh :

ERWIN ADI SAPUTRO

01 512 229

Dosen Pembimbing :

Ir. Priyo Pratikno , MT.

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

JURUSAN ARSITEKTUR

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2006

PERPUSTAKAAN
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN
PERENCANAAN UII YOGYAKARTA

LEMBAR PENGESAHAN
JUDUL TUGAS AKHIR

Judul :

TAMAN BERMAIN DAN BELAJAR DI YOGYAKARTA

Rancangan yang berpengaruh terhadap kreativitas anak

Disusun oleh :
Erwin Adi Saputro
No. Mhs : 01512229

Menyetujui

Ir. Priyo Pratikno , MT.
Dosen Pembimbing

Mengetahui,

Ir. H. Revianto B. Santoso, M. Arch.
Ketua Jurusan Arsitektur UII

KATA PENGANTAR

Bismillahirohmanirrohim

Assalamualaikum. Wr. Wb

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayahNya, sehingga Laporan Perancangan Tugas Akhir dengan judul " Taman Bermain di Yogyakarta " ini dapat terselaikan dengan baik. Tak lupa juga do'a, shalawat dan salam kepada junjungan kita Nabi Muhamad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya.

Dalam pelaksanaan tugas akhir ini penulis mendapat semua bentuk peran, bimbibingan, bantuan kritik dan saran dari berbagai pihak yang sangat membantu, sehingga semua proses dapat berjalan dengan lancar.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Pak Priyo pratikno, MT. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak sekali membantu saya dan menginspirasi diri saya, dan juga terimaksih buat waktu dan kesabaran bapak dalam membimbing selama proses Tugas Akhir ini.
2. Bapak Ir. Revianto Budi Santosa, M.arch, selaku ketua jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Arman Yulianto, selaku dosen penguji yang telah banyak meberikan saran, kritikan dan masukan yang sangat membangun dalam proses Tugas Akhir ini .
4. Semua dosen Arsitektur atas segala peran dan bimbinganya selama ini, terimakasih.
5. Keluargaku tercinta Bapak, Ibu, Mba yanti makasih yah buat doanya, dukunganya, bantuanya, dan segala – galanya.
6. To " Christien " makasih yah .

7. Nani, aang, Lia, idhot, Mas dani thanks buat informasinya mudah – mudahan kita bisa tetep kontak – kontakan.
8. Buat mas Dwi makasih udah mau diajak sharing dan semoga tetap tersambung tali silaturahmi amin.
9. Buat anak – anak studio thanks yah…
10. Buat angkatan 2001 good luck semuanya.
11. Buat temen – temen dari papua makasih buat dukunganya.
12. Mas Tutut dan Mas Sarjiman terimaksih udah mau ditemani dan di bantu selama proses di studio.
13. Buat temen – temen kos (Yosi, Dian, Gondrek, Boy, Mongol, dll) Maksih juga yah dah mau direpotkan.
14. Buat temen – temen fitness (Adi, gugun, Rere, Didot, Andy, Mas gun, yadi, budi dan seluruh atlit jogja) terima kasih dah menghibur dan memberikan suport yang besar sekali.
15. Seluruh Pihak yang telah memberikan bantuan sekecil apapun itu sangat berarti ,mudah – mudahan mendapatkan balasan yang lebih amin.

Demikian Laporan Perancangan ini disusun, semoga dapat bermanfaat bagi semua. Sebagai manusia, penulis mohon maaf atas segala kekurangan dan ketidak sempurnaan yang ada. Terimakasih.

Wabillahitaufiq walhidayah
Wassalamu' alaikum Wr. Wb.

Jogjakarta, april 2006

Penulis

Erwin Adi Saputro

ABSTRAKSI

Pada masa modern ini pendidikan menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan kehidupan yang lebih baik di masa yang akan datang, namun pada kenyataanya masih banyak maysrakat yang menganggap pendidikan tidak terlalu penting dikarenakan kondisi perekonomian bangsa indonesia yang sedang terpuruk belum lagi banyaknya biaya yang harus dikeluarkan oleh seseorang untuk menyekolahkan anaknya. Bisa jadi ini adalah salah satu dari sekian banyak faktor yang menghalangi proses mencerdaskan bangsa indonesia. Jogja terkenal dengan julukanya sebagai kota pelajar yang notabene hampir disetiap sudut kota ini dipenuhi dengan fasilitas pendidikan dan proses belajar mengajar, pendidikan anak harus dimulai sejak dini yaitu sejak usia 3 tahun.

Pembinaan pendidikan sedini mungkin bagi anak akan sangat mempengaruhi perkembangan dan kreativitas anak, dalam hal ini tentunya akan berdampak pada saat si anak telah menginjak usia dewasa. Dengan adanya rangsangan yang di berikan akan mempengaruhi panca indra dan sel – sel otak sehingga perkembangan pola pikir dan kreativitas anak dapat terbentuk, hal ini dapat dilakukan dengan berbagai macam metode ,salah satunya adalah dengan bermain karena menurut para ahli pendidikan anak menyatakan bahwa bermain pada anak adalah belajar dan belajar si anak adalah bermain.

Menanggapi semua itu maka diperlukan wadah yang dapat menampung segala macam apresiasi anak dalam dunianya sendiri (bermain) sekaligus memperkenalkan anak pada kegiatan bersosialisasi dengan lingkungan dan teman sejawatnya / sepermainannya.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
HALAM PERSEMBAHAN ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAKSI iv
DAFTAR ISI v

BAB I PENDAHULUAN

A . LATAR BELAKANG

A . Latar belakang

1.1. Tumbuh Kembang Anak Usia Pra Sekolah 1

1.2. Bermain sebagai wadah dan sarana dalam pengembangan kreativitas 5

A. Permainan aktif 6

B. Permainan pasif 7

1.3.Beberapa jenis permainan yang edukatif (mendidik) kecerdasan otak dan kreativitas 9

1.3.1. Permainan Out door 9

1. Ayunan tali 9

2. perosotan Ajaib 10

3. Jembatan Layang 11

4. Puri Misteri 12

1.3.2. Permainan in door 13

1. Menyusun Balok 13

2. Melukis 13

3. bermain huruf 13

B . BATASAN PENGERTIAN JUDUL

TAMAN BERMAIN DAN BELAJR DI YOGYAKARTA

" RANCANGAN ARSITEKTUR YANG BERPENGARUH PADA KREATIVITAS ANAK "

1. Taman Beramain dan belajar 15
2. Kreativitas Anak 15
3. Kesimpulan..... 15

C . PERMASALAHAN
1. Permasalahan umum 15
2. Permasalahan Khusus 16

D . TUJUAN DAN SASARAN
1. Tujuan 16
2. Sasaran 16

E . METODE PEMBAHASAN
1. Lingkup Arsitektural 16
2. Lingkup Non Arsitektural 16
3. Kerangka Pola Pikir 17

F. KEASLIAN PENULISAN 18

BAB. II . SPESIFIKASI PROYEK
A . SPESIFIKASI PROYEK.....19
B . STUDI KASUS 23
1. Fleming fulton School 23
2. Kelompok Bermain Islam Al – Azhar (Jatim)..... 25
3. Kartini Pre school Jakarta.....29
4. Gambaran Pra Sekolah yang ada di Jogjakarta 31

BAB . III . KONSEP
C. KESIMPULAN STUDI KASUS 33

1. Pola ruang 33

2. Sirkulasi 33
3. Kegiatan pre school 34
4. Fasade bangunan 36
KEBUTUHAN RUANG 36
Perilaku Anak 39
Perilaku orang Tua 40
Prilaku Pengajar / Pengelola 41
Beberapa Tinjauan mengenai perilaku Anak 42
Kajian Karakteristik Perkembangan anak terhadap perancangan ruang 43
Tinjauan Fasad sebagai bentuk imaginasi anak 45

BAB . IV. DESAIN SKEMATIK

1. Permasalahan dan usulan skematik 46
2. Konsep Pencarian bentuk 47
3. Lokasi Site 48
4. Zoning Ruang 49
5. Vegetasi ..... .49
6. Orientasi View kedalam bangunan 49
7. Sirkulasi Parkir 50
8. Konsep Tampak 51
9. Konsep Interior 52
10. Gambar PraRancangan (Site Plan) 55

BAB . V . PENGEMBANGAN DESAIN

1. Situasi 56
2. Site Plan 56
3. Sirkulasi 57
4. Denah Lt 1 dan Lt 2 58
5. Tampak Bangunan 59
6. Potongan 60
7. Konsep Interior 61

Lampiran

Daftar Pustaka

Bab 1

Bab I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

1. 1 . Tumbuh Kembang Anak Usia Pra Sekolah

Perkembangan jaman pada saat ini sudah sangat maju dengan berbagai macam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang merambah di segala bidang, sehingga sumber daya manusia yang bermutu, dapat menguasai segala macam teknologi yang akan mendominasi di masa depan. Tentunya setiap orang tua menginginkan anak mereka menjadi seseorang yang dapat berkompetensi dengan segala macam kelebihanya dalam bidangnya masing – masing, pernyataan ini sering kali muncul di dalam benak para orang tua kemudian mereka mencari cara agar anak – anak mereka mulai di perkenalkan dengan dunia pendidikan sedini mungkin melalui lembaga – lembaga yang ada dengan pola dan metode yang berbeda – beda tetapi memiliki tujuan yang sama .

Dr. Ki. Supriyoko, Mpd dalam makalahnya yang berjudul Geniusitas dan seksualitas kasus yang menarik dalam perlindungan anak dari kaca mata pendidikan, Prof. Darji Darmodiharjo menyatakan bahwa pembinaan pendidikan dan pembimbingan anak sedini mungkin sangat berperan dalam kemajuan perkembangan tingkat kecerdesan anak. Hasil penelitian yang telah dibuktikanya bahwa pada pada anak usia 4 tahun anak mencapai 50% dari tingkat kecerdasan dan mendekati usia 8 tahun mencapai 80% dan setelah usia itu usaha apapun pada pendidikan hanya meningkatkan kecerdasan 10% saja.[1]

Berdasarkan prosentasi di atas dapat kita tarik suatu kesimpulan bahwa pendidikan anak pada saat usia sedini mungkin sangat mempengaruhi perkembangan, sekaligus mempersiapkan generasi penerus bangsa di masa yang akan datang .

---

[1] Dian Prakasa, Erik, Taman Kanak-Kanak di Yogyakarta, TA-UII. 2002

Peranan orang tua sangat besar dalam hal ini apalagi banyak para orang tua sangat sibuk dalam berkarier sehingga waktunya sangat terbatas dalam hal pemenuhan pendidikkan dasar di rumah dalam hal ini tentu saja mereka sangat membutuhkan bantuan dari lembaga – lembaga pendidikan pra sekolah yang ada. Pada masa kanak – kanak awal, anak memiliki tugas – tugas perkembangan yang wajib dipenuhinya agar dapat bisa melewati tahapan berikutnya dengan baik. Dalam bukunya, Moeslihatoen (2000) menuliskan tugas – tugas perkembangan yang harus dipenuhi oleh anak menurut Hildebrand[2]. Ada 10 tugas bagi anak :

1. Berkembang menjadi pribadi yang mandiri
   Anak harus tidak tergantung pada orang lain dan dapat melayani diri sendiri sesuai dengan usianya .
2. Belajar memberi, berbagi, dan memperoleh kasih sayang
   Belajar memberi, berbagi, dan memperoleh kasih sayang adalah kemampuan untuk saling berbagi dan mampu untuk hidup " bermasyarakat" dengan anak – anak seusianya di lingkungan yang ditemui .
3. Belajar bergaul dengan anak lain
   Anak belajar mengembangkan hubungan dengan anak lain sehingga dapat menghasilkan tanggapan positif dari anak lain tersebut .
4. Mengembangkan pengendalian diri
   Kemampuan anak dalam belajar mengendalikan dirinya dengan tuntutan masyrakat. Setiap tindakan anak belajar memiliki konsekuensi sehingga anak akan memilih tingkah laku yang dapt diterima lingkungan .
5. Belajar bermacam – macam peran dalam masyarakat
   Anak belajar memiliki bermacam – macam peran dan konsekuensi dalm masyarakat, misalnya anak mempelajari peran ayahnya sebagai pencari nafkah ataupun peran dokter untuk mengobati orang sakit .
6. Belajar mengenal tubuh
   Anak belajar mengenal nama dan fungsi panca indera serta anggota tubuh lainya untuki beraktivitas sehari – hari, seperti makan dan menjaga kebersihan

.

7. Belajar menguasai keterampilan motorik halus dan kasar

   Anak memiliki tugas untuk mengusai keterampilan – keterampilan yang berkaitan dengan motorik halus, seperti melipat, menggunting dan menyusun balok, disamping keterampilan motorik kasar, seperti berlari, melompat, dan menendang.

8. Belajar mengenal lingkungan fisik dan mengendalikanya

   Adalah kemampuan untuk mengenal nama – nama benda dan ciri – cirinya, serta mengetahui perbedaanya dengan benda – benda lain yang ada. Anak juga diharapkan mampu menggunakan benda – benda yang dikenalnya berdasarkan ciri – ciri benda tersebut .

9. Belajar menguasai kata – kata baru untuk memahami orang lain

   Anak mempelajari kata – kata baru untuk memahami pembicaraan orang lain.

10. Mengembangkan perasaan positif dalam berhubungan dengan lingkungan

    Anak memiliki tugas mengembangkan perasaan kasih sayang terhadap benda – benda yang ada disekitarnya, termasuk orang – orang yang ada dilingkunganya .

Dengan adanya tugas – tugas yang harus dipenuhi oleh anak dalam usia yang masih dini metode yang paling cocok diterapkan adalah dengan metode " bermain sambil belajar " yang diharapkan dalam masa bermainya si anak mendapatkan nilai – nilai penting dalam pertumbuhanya, hal ini senada dengan salah satu teori yaitu teori empirisme yang menyatakan bahwa, perkembangan seorang individu akan ditentukan oleh empirinya atau pengalaman – pengalamannya yang diperoleh selama perkembangan individu[3]. Sehingga teori ini bermanfaat untuk memberikan pengarahan kepada orang tua sekaligus para pengajar untuk lebih menanamkan hal – hal yang positif kepada anak..

Betapa pentingnya perkembangan anak selain fisik tentu harus di imbangi dengan perkembangan mental intelektualnya, pada masa ini ditandai oleh kemampuan sang anak dalam menggunakan simbol – simbol untuk mempresentasikan benda – benda yang diketahuinya atau kejadian yang dialaminya. Pola pikir seperti ini merupakan aktivitas mental – intelektual yang paling dominan terjadi pada anak usia 1 – 4 tahun .

---

[2] Gustian, Edy, Mempersiapkan anak masuk sekolah, hal 3 – 4.

[3] Diansyah, Rochman, Taman Bermain Anak – anak di Yogyakarta, TA UII. 2000.

Pada dasarnya anak memiliki kemampuan untuk berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya hanya saja masih terbatasnya ragam bahasa hal ini berbeda dengan anak pada usia di atas 7 tahun yang sudah bisa berkomunikasi dengan baik dengan lingkungan sekitarnya dalam masa ini anak usia pra sekolah akan cenderung lebih banyak menggunakan isyarat dalam mengekspresikan keinganannya untuk bermain , makan , dan lain-lain. Hal ini dapat akan sangat terlihat dalam pola pikir anak usia pra sekolah dan anak dewasa, contoh :

Cara berpikir orang dewasa :

Anak laki-laki harus main bola (umum)

Joko anak laki-laki

Kesimpulan : Joko harus main bola

Cara berpikir anak-anak :

Warna jeruk yang mentah hijau

Semangka berwarna hijau,

Kesimpulan : Semangka masih mentah

Dari contoh diatas dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa penalaran anak akan sangat berbeda dengan orang dewasa yang sudah matang dalam hal pemikiran , dalam masa ini anak cenderung lebih menggunakan emosianalnya ketimbang penalaranya hal ini akan sangat berdampak pada desain bangunan yang nyaman dan aman bagi si anak .

Hubungan antara bentuk dan aktivitas anak dalam belajar memiliki pola dan susunan yang diatur sehingga terbentuk kedekatan antara anak , orang tua , dan guru .Walaupun anak dapat melepaskan kedekatanya dengan orang tua , ia tetap membutuhkan kedekatan (attachment) yang kuat terhadap orang tuanya , bentuk kedekatanya pada anak usia 4 – 5 tahun mulai mengalami perubahan dalam cara pengungkapannya tidak seperti anak usia di bawahnya yang sangat membutuhkan kedekatan secara fisik anak pada usia 4 – 5 tahun tidak lagi mementingkan kedekatan secara fisik , namun lebih pada cara mengungkapkan sesuatu yang dipikirkan dan dirasakan . Anak akan menunjukkan mainan atau bercerita daripada sekedar bersandar pada ibunya atau memegang tangan ibunya . Aktivitas anak dalam bermain memerlukan wadah dan sarana dalam menunjang proses belajarnya , pola ruang ,

material ruang , bahkan warna disekeliling lingkungan ruang akan mempengaruhi dari kreativitas anak .

1 . 2 . Bermain Sebagai Wadah dan Sarana Dalam Pengembangan Kreativitas Anak.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang yang dilakukan seseorang untuk memperolah kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Ada orang tua yang berpandapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas dan bodoh . Anggapan ini kurang bijaksana, karena beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak .

Faktor – faktor yang mempengaruhi permainan anak :

1. Kesehatan

Anak - anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak – anak yang kurang sehat, sehingga anak –anak yang sehat menghabiskan banyak waktu untuk bermain yang membutuhkan banyak energi .

2. Intelegensi

Anak – anak yang cerdas lebih aktif dibandingkan dengan anak – anak yang kurang cerdas. Anak – anak yang yang cerdas lebih menyenangi permainan – permainan yang bersifat intelektual atau permainan yang banyak merangsang daya pikir mereka, misalnya permainan drama, menonton film, atau membaca bacaan yang bersifat intelektual .

3. Jenis Kelamin

Anak perempuan lebih sedikit melakukan permainan yang menghabiskan banyak energi, misalnya memanjat, berlari – lari atau kegiatan fisik yang lainya. Perbedaan ini bukan berarti bahwa anak perempuan kurang sehat dibanding anak laki –laki, melainkan pandangan masyarakat bahwa anak perempuan sebaiknya menjadi anak yang lembut dan bertingkah laku yang halus .

4. Lingkungan

Anak yang dibesarkan di lingkungan yang kurang menyediakan peralatan, waktu, dan ruang bermain bagi anak, akan menimbulkan aktivitas bermain anak kurang .

5. Status Sosial Ekonomi

Anak yang dibesarkan di lingkungan keluarga yang status sosial ekonominya tinggi, lebih banyak tersedia alat – alat permainan yang lengkap dibandingkan anak – anak yang dibesarkan di keluarga yang status ekonominya rendah .

Sebagai orang tua seringkali menekankan kepada anaknya agar selalu berprestasi di sekolah . Kita ingin mereka selalu menjadi yang terdepan dengan harapan ketika dewasa mereka bisa memasuki perguruan tinggi yang bergengsi. Kita sebagai masyarakat mempunyai kepercayaan bahwa sukses di sekolah adalah kunci untuk kesuksesan hidup di masa depan . Pada kenyataan kita tidak bisa mengingkari bahwa sedikit orang – orang di dunia ini yang menjadi juara di masa sekolahnya dulu. Bill Gates (pemilik Microsoft), Tigger Wood (pemain Golf) adalah beberapa orang yang tidak dianggap berhasil di sekolah tetapi menjadi orang yang sangat berhasil di bidangnya .

Dari beberapa contoh di atas dapat kita lihat bahwa tidak selamanya belajar secara intensif akan memepengaruhi tingkat kecerdasan anak, hal ini akan berdampak terhadap prilaku bosan anak kepada hal yang di pelajarinya tentunya masalah ini akan terekam di benak sang anak bahwa belajar adalah sesuatu hal yang tidak menyenangkan. Dengan metode belajar sambil bermain diharapkan kecenderungan untuk bosan akan dapat terhindari sehingga anak akan menjadi lebih bersemangat dalam hal belajar dan bermain. Macam – macam permainan dan manfaatnya bagi perkembangan jiwa anak (kreativitas & intelegensi) :

A. Permainan Aktif

1. Bermain bebas dan spontan atau eksplorasi

Dalam permainan ini anak akan dapat melakukan segala hal yang diinginkanya, tidak aturan – aturan dalam permainan tersebut. Anak akan terus bermain dengan permainan tersebut selama permaianan tersebut menimbulkan kesenangan dan anak akan berhanti apabila permainan tersebut sudah tidak menyenangkan. Dalam permainan ini anak melakukan eksperimen atau menyelidiki, mencoba, dan mengenal hal – hal baru .

2. Drama

Dalam permainan, anak memerankan suatu peran, menirukan karekter yang di kagumi dalam kehidupan yang nyata, atau dalam mass media.

3. Bermain Musik

Bermain musik dapat mendorong anak untuk mengembangkan tingkah laku sosialnya, yaitu dengan bekerja sama dengan teman – teman sebayanya dalam memproduksi musik, berdansa atau memainkan alat musik .

4. Mengumpulkan atau Mengkoleksi Sesuatu

Kegiatan ini sering menimbulkan rasa bangga, karena anak mempunyai koleksi lebih banyak dari teman – temanya. Disampaing itu, mengumpulkan benda – benda dapat mempengaruhi penyesuain pribadi dan sosial anak. Anak terdorong untuk bersikap jujur, bekerja sama dan bersaing .

5 . Permainan Olah Raga

Dalam permainan olah raga, anak banyak menggunakan energi fisiknya, sehingga sangat membantu perkembangan fisiknya. Disamping itu kegiatan ini mendorong sosialisasi anak dengan belajar bergaul, bekerja sama, memainkan peran pemimpin, serta menilai diri dan kemampuannya secara realistik dan sportif .

B. Permainan Pasif

1. Membaca

Membaca merupakan kegiatan yang sehat. Membaca akan memperluas wawasan dan pengetahuan anak, sehingga anakpun akan berkembang kreativitas dan kecerdasanya .

2. Mendengarkan Radio

Mendengarkan radio dapat mempengaruhi anak baik secara positif maupun negatif. Pengaruh positifnya anak akan bertambah pengetahuanya, sedangkan pengaruh negatifnya yaitu apabila anak meniru hal – hal yang disiarkan di radio seperti kekerasan, kriminalitas, atau hal – hal negatif lainya .

3. Menonton Televisi

Pengaruh televisi sama seperti mendengarkan radio, baik pengaruh positif maupun negati .

Dari beberapa macam jenis permainan di atas akan sangat mempengaruhi perkembangan dan tingkat intelegence (kecerdasan), Sehingga perlu di sadari bahwa oran tua harus selalu memantau tumbuh kembang anak .

Pengaruh Bermain bagi Perkembangan Anak :

- Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak
- Bermain dapat digunakan sebagai terapi
- Bermain dapat mempengaruhi pengetahuan anak
- Bermain dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas anak
- Bermain dapat mengembangkan tingkah laku sosial anak.

Menurut Dr. Howard Gardner[4] peniliti dari Havard, pencetus teori mulple Inteligence mengajukan 8 jenis kecerdasan yang meliputi (saya memasukan kecerdasan spiritual walaupun diperdebatkan kriterianya) :

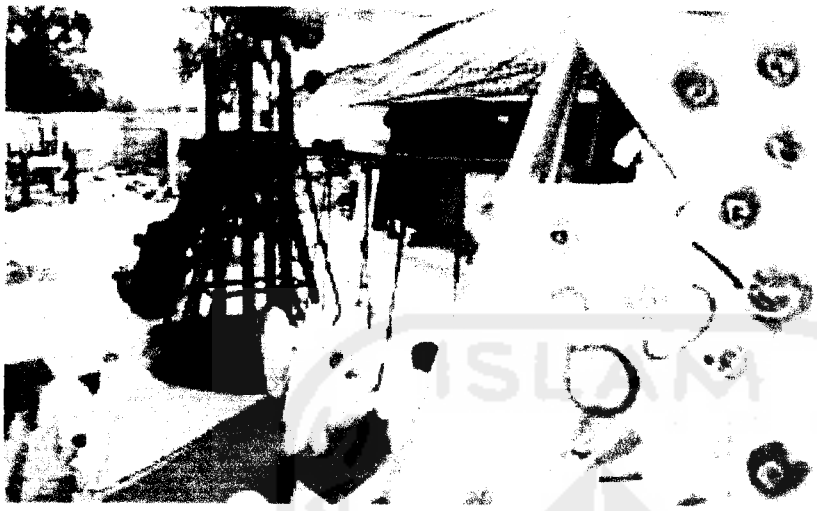
- Cerdas Bahasa – Cerdas dalam mengolah kata
- Cerdas Gambar – Memiliki imajinasi tinggi
- Cerdas Tubuh – Terampil dalam mengolah tubuh dan gerak
- Cerdas Matematika dan Logika – cerdas dalam berhitung dan sains
- Cerdas Sosial – kemampuan tinggi dalam membaca pikiran dan perasaan orang
- Cerdas Diri – Menyadari kekutan dan kelmahan diri
- Cerdas Alam – Peka terhadap alam sekitar
- Cerdas Spiritual – Menyadari makna eksistensi diri dalam hubunganya dengan semesta .

[4] www.Balita Cerdas.com

1 . 3 . Bebarapa Jenis Permainan Yang Edukatif (Mendidik) Kecerdasan Otak dan kreativitas

1 . 3 . 1 . Permainan Out door

1. Ayunan Tali



www.caramoeslim . com

Bukan sembarang ayunan hingga mereka dapat dengan mudah berayun. Mereka memerlukan kestabilan yang cukup baik agar dapat berayun dan cukup seimbang untuk duduk di atasnya. Karena ayunan ini hanya terbuat dari seutas tali tambang yang di kaitkan dengan jembatan layang.

Silahkan berayun. Asal posisi duduk dan pegangan cukup stabil maka akan diraih ayunan yang sempurna. Hal ini dapat melatih tingkat keseimbangan mereka. Pengaturan segenap anggota tubuh dapat tereksplorasi. Karena secara alami mereka sangat mengenal jenis permainan ini. Namun secara penguasaan teknik bermain hal ini merupakan barang baru. Mereka diharuskan beradaptasi setiap berayun. Latihan mengenal medan lingkungan yang selalu berubah-ubah.

Sederhana tapi tak mudah. Murah tapi tak tak kalah serunya dengan bentuk permainan yang lain.



www. Faramoeslim. Com

2. Perosotan Ajaib



www.caramoeslim . com

Permainan perosotan ajaib dengan 2 lengkungan. Cukup seru buat meluncur dengan kaki atau kepala terlebih dahulu. Dengan rangkaian rangka yang di susun di bawahnya maka sangat memungkinkan bagi sang bocah merayap dengan cara terbalik. Mereka dapat saja merayap dari bawah dan mencegat teman-temannya yang sedang meluncur. Karena rangka ini mudah dipanjat dan tidak terlalu tinggi.

3. Jembatan Layang



www.earamoeslim . com

"Rapat kita sudah selesai, ayo para mujahid sekalian, kita keluar menyerbu musuh kita si Amerika dan teman-temannya yang sombong, serbuuuuu....."celoteh sang ketua rombongan setelah merasakan gua yang mereka tempati terlalu ramai. Cukup puas mereka berimajinasi karena di hadapan mereka telah membentang jembatan yang hanya cukup dilalui oleh satu kaki saja. Hingga mereka harus melaluinya dengan kaki yang bergantian.

Berbekal tali di kiri-kanan mereka maka setapak demi setapak perjalanan fantasi ini berlanjut. Mulai dari sang ketua rombongan yang dengan berani mencontohkan kepada teman-temannya sampai ke iring-iringan terakhir yang sudah mulai ketakutan. Hingga terpaksa mereka merayap menggunakan bokong.

Tak mengapa bersusah payah. Karena di depan telah menanti wahana seru yang melegakan hati si penakut yang merayap dengan bokong atau bahkan memuaskan si pemberani yang merayap satu-persatu dengan kaki.



www.earamoeslim . com

4. Puri Misteri



www.eramoeslim . com

Kunci dari daya tarik permainan ini adalah bentuk panjat tebing yang dibentuk sesuai alam fantasi mereka. Dari bawah melebar kemudian mengecil di bagian tengahnya, lalu melebar sedikit dengan ending gua yang berbentuk jendela bolong. Bentuk ini bermain dalam fantasi mereka bak puri misteri yang membentang dan harus ditemukan harta karun apa yang ada di dalamnya.

Tak kalah serunya atap terpal sederhana yang memayungi di atas puri misteri ini. Maksud sebenarnya adalah untuk menghasilkan efek bayangan hingga tak terlalu panas bagi anak-anak untuk bermain di bawahnya. Namun efek ini justru menghasilkan fantasi awan kelabu gelap yang menaungi misteri sang puri. Lengkap dengan angan-angan petir yang meyambar-nyambar karena hujan sebentar lagi turun. Bahkan semangat mengejar musuh yang telah terlebih dahulu meraih gua

misteri di puncak bangunan. Dari semua kegiatan out door berguna untuk melatih saraf motorik kasar.

1 . 3 . 2 . Permainan In door

1. Menyusun Balok



www. Kartini preshool. com

Melatih anak menguasai keterampilan motorik halus.

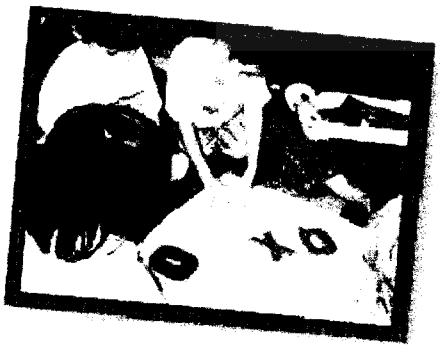
2. Melukis



www.Kartini preschool. com

Melukis di ruang pendopo art melatih motorik halus.

3. Bermain huruf



www. Kartini preschool. com

Bermain huruf aljabar dengan cara menyusunya sesuai abjad.

Kesimpulan dari keseluruhan penjelasan mengenai penting bermain di atas banyak memberikan hal positif bagi anak . Melalui kelompok bermain, anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi – potensi yang di milikinya . Yang jelas, perkembangan anak dapat lebih dirangsang secara lebih tepat dan bertujuan, tidak sekedar bermain .

Dalam kelompok bermain, anak akan menemui hal – hal berikut :

- Jenis permainan dalam kelompok bermain telah didesain khusus untuk merangsang potensi – potensi anak. Dengan demikian, dalam kelompok bermain, anak akan terangsang pada hampir segala aspek perkembanganya melalui sarana permainan yang disediakan .
- Memperoleh kesempatan melihat contoh dari dari orang lain untuk membantu diri sendiri dalam hal – hal praktis, seperti mengikat sepatu dan makan sendiri bersama –sama temanya . Hal ini akan memberikan kesempatan kepada anak untuk tumbuh secara mandiri .
- Akan bertemu dengan anak - anak sebayanya . Anak mulai merasa bagaiman menjadi bagian dari kelompok . Hal ini sangat membantu perkembangan anak terutama dalam kemampunaya untuk berhubungan sosial . Anak belajar untuk memahami perasaan orang lain dan belajar mengekspresikan keinginanya dengan cara yang dapat diterima rekan – rekanya .
- Akan merasakan suasana sekolah. walupun tidak tidak bersifat formal dan terstruktur, melalui kelompok bermain. Anak akan mulai belajar tentang suasana sekolah. Anak akan menemui guru sebagai pengganti orang tua. Anak juga mulai belajar untuk bersikap dan bertingkah laku lebih dikontrol dibandingkan dengan di rumah .

B. BATASAN PENGERTIAN JUDUL

TAMAN BERMAIN DAN BELAJAR DI YOGYAKARTA
" RANCANGAN ARSITEKTUR YANG BERPENGARUH PADA KREATIVITAS ANAK "

- **Taman Bermain dan belajar**

  Taman bermain bila dilihat dari satuan katanya adalah taman yang memiliki arti ruang yang dipenuhi oleh tumbuh – tumbuhan , sedangkan kata bermain memiliki arti suatu cara yang di lakukan anak untuk mengekspresikan diri mereka untuk memperoleh kepuasan secara fisik yang berdampak terjadinya rangsangan pada saraf motorik kasar misalnya melalui, berjalan mundur, menangkap bola dengan kedua tangan depan, dan berlari .

- **Kreativitas anak**

  Kemampuan dalam hal berdaya imajinasi yang menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak di kenal. Ia dapat berupa daya khayal atau pemikiran tentang suatu objek visual dari beragam informasi yang diterima baik yang benar maupun yang salah yang kemudian disimpan dalam memori anak.

KESIMPULAN :

Sarana dan prasarana dalam bermain dan belajar merupakan tempat untuk mengembangkan bakat dan kreativitas anak dalam masa pertumbuhanya yang berpengaruh terhadap mental dan fisiknya, agar dapat menjadi generasi yang berkualitas .

C. PERMASALAHAN

1. Permasalahan Umum

   Bagaimana merumuskan rancangan fasilitas pendidikan yang dapat mewadahi anak dengan pola bermain yang bersifat edukatif dalam masa usia anak yang masih dini.

2. Permasalahan Khusus (Arsitektur)

Bagaimana merancang bangunan yang dapat mewadahi kaegiatan belajar dan bermain anak, yang berpengaruh terhadap kreativitas anak .

D. TUJUAN DAN SASARAN

1. Tujuan

Merancang sebuah bangunan fasilitas pendidikan usia pra sekolah yang dapat mewadahi kegiatan anak .

2. Sasaran

1. Mempelajari karakter anak dalam berkreativitas melalui pola bermain sambil belajar
2. Mengidentifikasi pola permainan seperti apa yang dapat memacu kreativitas anak secara edukatif
3. Bagaimana mewujudkanya dalam sebuah lingkup bangunan yang berguna sebagai sarana dan prasarana anak dalam hal memacu kreativitasnya .

E. METODE PEMBAHASAN

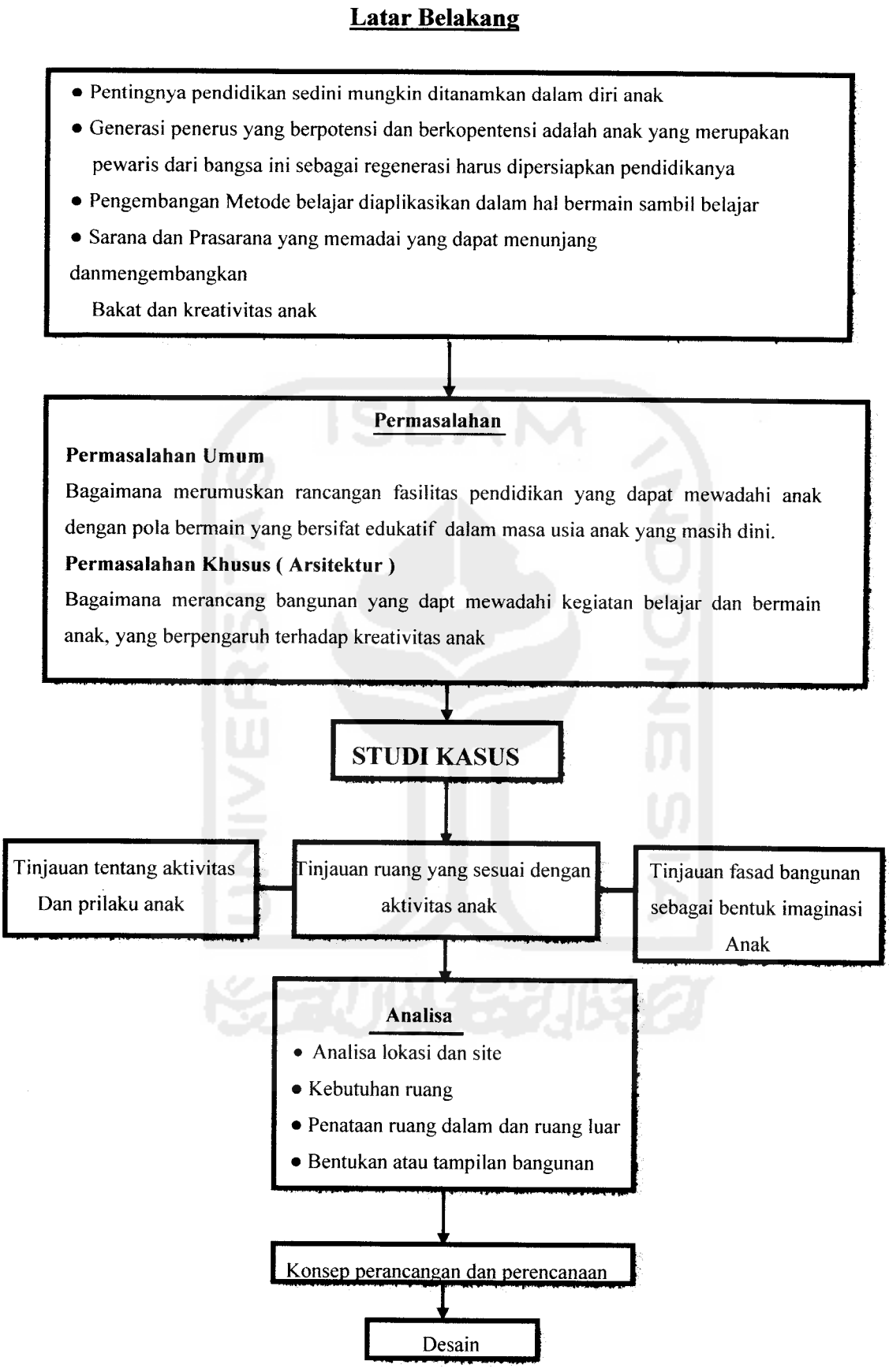
1. Lingkup Arsitektural

Mengidentifikasi apa saja yang mempengaruhi tumbuh kembang anak, baik yang bersifat fisik maupun mental sehingga didapat suatu tatanan ruang yang dapat merealisasikan kreativitas anak dalam hal bermain dan belajar baik ruang dalam (kelas) maupun ruang luar (playground) yang telah disesuaikan dengan kegiatan / aktivitas anak .

2. Lingkup Non Arsitektural

Sifat dasar karakter anak yang selalu aktif dengan rasa keingintahuanya terhadap seuatu hal yang baru . Sehingga peranan orang tua dan pengajar jadi sangat penting dalam membimbing anak dalam masa tumbuh kembangnya .

3. Kerangka Pola Pikir



F. KEASLIAN PENULISAN.

Untuk menghindari adanya kesamaan ataupun penjiplakan karya tulis yang mempunyai judul dan penekanan yang sama , sehingga keaslian penulisan ini terletak pada penekanan permasalahanya . Berikut ini tugas akhir yang dijadikan acuan :

- **Maike Anggraeni** , 99.512.127 , JTA , 2004. " Pra Sekolah Di Jogjakarta".
  Penekanan : Desain Bangunan Yang Mampu Mewadahi Multiple Intelligence Anak Usia Pra Sekolah .
- **Erik Dian Prakasa** , 95.340.64 , JTA , 2002. "Taman Kanak – Kanak di Jogjakarta" .
  Penekanan : Penciptaan Bentukan Ruang Dan Sirkulasi Yang Dinamis .
- **Rochman Diansyah** , 94.340.113 , JTA , 2000. "Taman Bermain Anak di Jogjakarta".
  Penekanan : Dengan Pendekatan Konsepsual Kualitas Ruang Yang Mendukung Kedekatan Orang Tua dan Anak .

Perbedaan dengan Tugas akhir ini adalah lebih menekankan pola bermain dalam proses belajar sehingga tidak menimbulkan suatu kebosanan kepada anak untuk mulai belajar sejak dini, sehingga proses belajar menjadi lebih mudah dan menyenangkan dengan bentukan ruang – ruang yang di sesuaikan atau dibuat unik sehingga anak merasa betah dan akan mulai belajar dari bentuk bangunan itu sendiri . Hal ini yang membedakan penekanan dengan beberapa Tugas Akhir di atas .

Bab 2

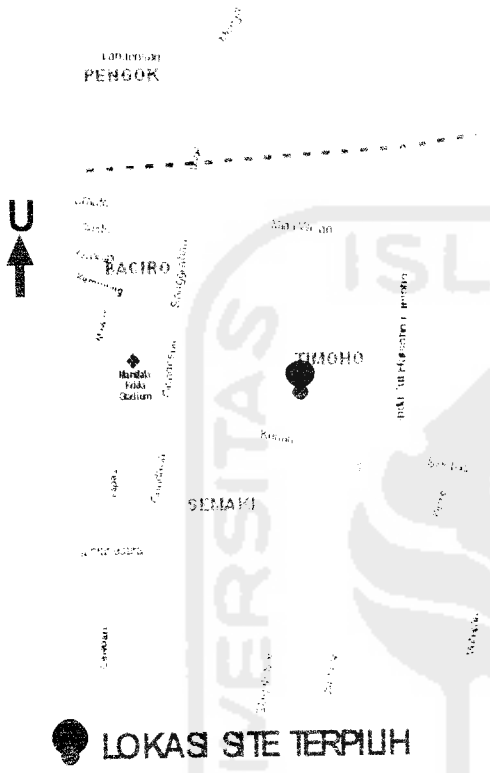
Bab II

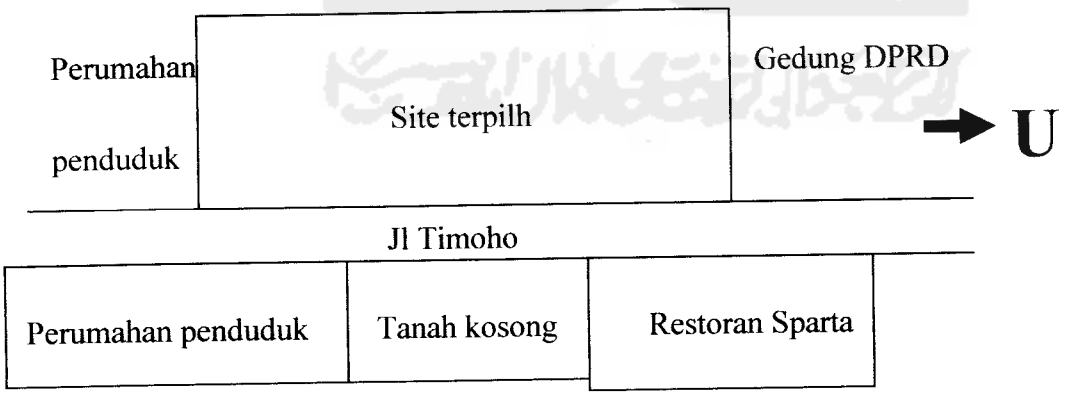
A . Spesifikasi proyek

Nama proyek : Taman bemain dan belajar di Jogjakarta

Lokasi : Jl . Timoho asri

Jogjakarta .





- Lokasi site terpilih

Batasan site :

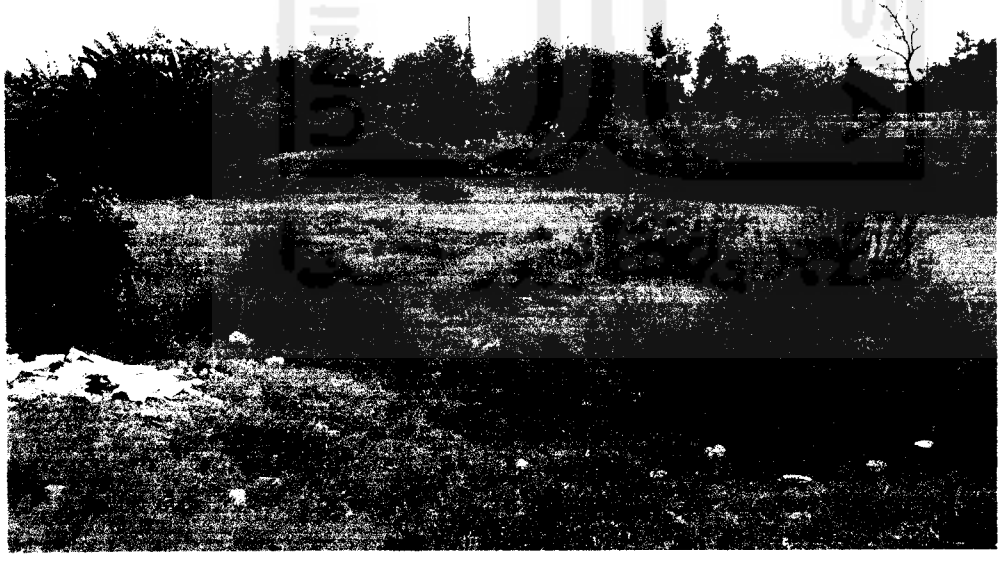
Sebelah barat berbatasan dengan : Tanah kosong, Perumahan penduduk, Restoran sparta.

Sebelah utara berbatasan dengan : Gedung DPRD.

Sebelah selatan berbatasan dengan : Perumahan penduduk.

Berdasarkan beberapa kriteria dan penilaian site yang terpilih berada di daerah Timoho dengan luasan site 8085 m^2 beberapa alasan mengapa site tersebut menjadi pilihan :

- Memiliki aksesbilitas yang tinggi dalam pencapainya baik untuk kendaraan pribadi maupun angkutan umum .
- Dekat dengan perumahan penduduk .
- Belum adanya fasilitas pendidikan pre-school .
- Tersedianya sarana dan prasarana infrasturktur .



- Situasi site yang masih berupa lahan kosong



- Tampak depan site



- Batasan site dengan perumahan penduduk



- Situasi jalan di depan site tampak tenang

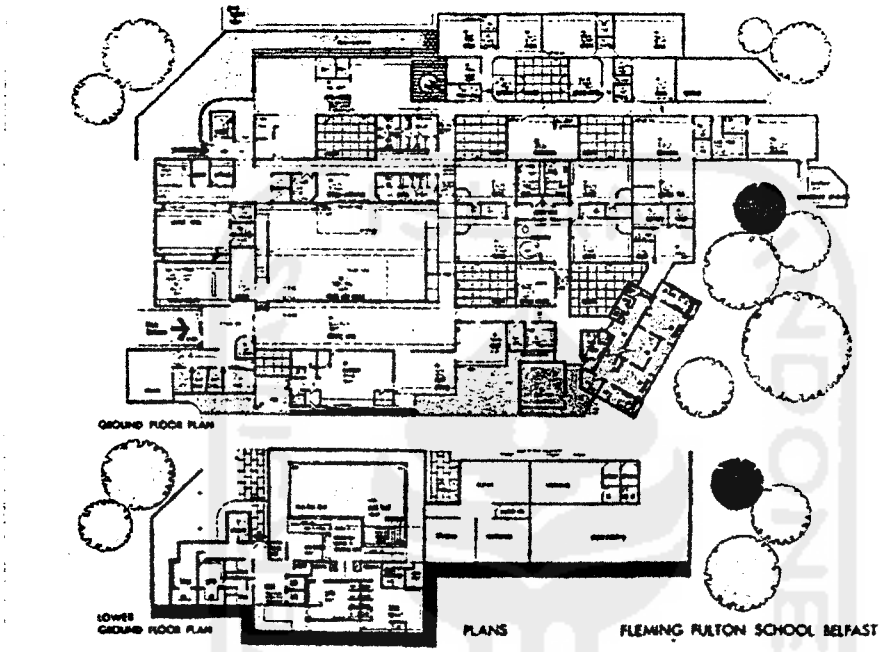


- Situasi di depan site

B . Studi Kasus

1. FLEMING FULTON SCHOOL

1 General view
2 Playground
3 Floor plans
4 Sections



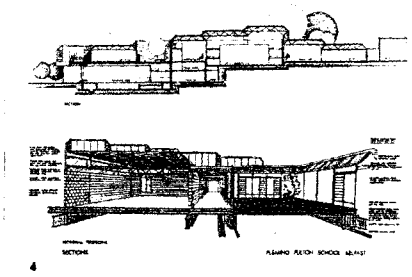
3

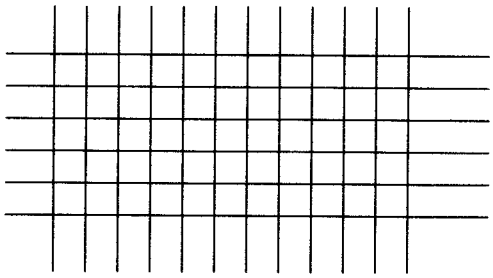
Pembagian ruang dapat memacu pertumbuhan kreativitas anak dengan zona ruang yang berbeda tiap bagianya, pada bangunan ini lebih menonjolkan adanya kebersamaan terlihat dengan banyaknya ruang – ruang untuk berkumpul dan bermain serta belajar bersama (Taman bermain, kolam renang, dll) diharapkan si Anak dapat bekerja sama dalam team dan dapat bersosialisasi baik dengan lingkungan sekitarnya atau dengan teman sebayanya . Bentukan ruang yang diatur oleh bentukan pola grid dengan ruang playround di tengah sebagai pengikat ruang yang lainya mengesankan bentuk yang modular dimana hubungan antar ruang di ikat oleh grid yang berfungsi juga sebagai area sirkulasi .



Anak – anak sedang menikmati masa bermainya bersama di ruang out door, dengan kebersamaan ini di harapkan, dapat memahami situasi sosial di lingkunganya . Anak mulai belajar merespon apa yang dirasakan oleh orang lain, selain itu anak juga mulai belajar mengekspresikan perasaanya dengan cara yang dapat diterima oleh lingkungan sosialnya .

Pada usia Pra sekolah, anak juga dituntut untuk mulai melepaskan ketergantungan dengan ibunya . Anak harus dapat lepas dari keberadaan ibu secara fisik dan dapat melakukan kegiatan – kegiatannya secara mandiri, tanpa harus selalu didampingi oleh ibunya . Anak juga diharuskan untuk mentaati peraturan yang ada termasuk kedisiplinan.





Gambar potongan dan pola grid .

2. KELOMPOK BERMAIN ISLAM AL - AZHAR



www. Alzhar – Jatim. com

Sistem Belajar

Taman Bermain Al-Azhar menggunakan pola dalam proses belajar mengajar dengan menempatkan anak sebagai pusat (central), sehingga masing-masing individu dapat berkembang secara optimal. Sementara kelas di *desain* dengan jumlah murid maksimal 15 anak dengan 2 guru, proses belajar berlangsung selama 2 jam indoor dan outdoor.

Seluruh alat bermain aman untuk anak. Sistem belajar selalu menyesuaikan kemampuan anak.

- Anak belajar dengan seluruh indranya
- Anak belajar tentang konsep diri
- Anak belajar memecahkan masalah
- Anak belajar " mahir menulis " dengan Montesssori "
- Anak beradaptasi dan bersosialisasi dengan lingkungan
- Anak belajar mengenal Tuhan, Rosul, dan ibadah Al-quran
- Anak belajar dengan pengalaman langsung
- Anak belajar keseimbangan koordinasi tubuh dan jasmaninya

Contoh 24 langkah awal :

- Bermain dengan bola besar
- Susun cangkir plastik
- Bermain papan pasak
- Puzzle sederhana
- Memasukkan manik
- Puzzle yang lebih rumit
- Menuang beras dari wadah ke wadah
- Menuang air
- Coret – coret kertas
- Sesering mungkin bermain air
- Melukis dengan tangan, jari dan spons
- Bermain bola kecil
- Bermain dengan papan tulis
- Menggambar di kertas besar lalu dipindahkan di kertas yang lebih kecil
- Melatih kepekaan jari - jari
- Menulis namanya sendiri
- Menulis setiap kisah yang dialami oleh para guru dan anak mengulang dengan mencoba menjiplaknya
- Dll .

Fasilitas

1. Ruang kelas ber - AC

- Terdapat sudut – sudut bermain yang aman dan nyaman
- Perpustakaan kelas
- Westafel
- Alat main edukatif

2. Pusat Sumber Belajar

- Perpustakaan 1x seminggu
- Audio visual 1x seminngu

3. Komputer

- Anak bermain komputer (1 anak 1 komputer) dengan kurikulum Pra sekolah 1x seminggu dari Gramacom

4. Taman Bermain

- Dilengkapi dengan pasir laut yang aman untuk anak

5. UKS

- Dengan Pskilog (sesuai perjanjian)
- Dokter Sekolah (selasa, kamis, jum'at)

6. 1 Stel Pakaian Seragam Muslim Yang di Gunakan Pada Hari Jumat

7. Alat Peraga dan Alat Belajar, seperti Spidol – Crayon dsb

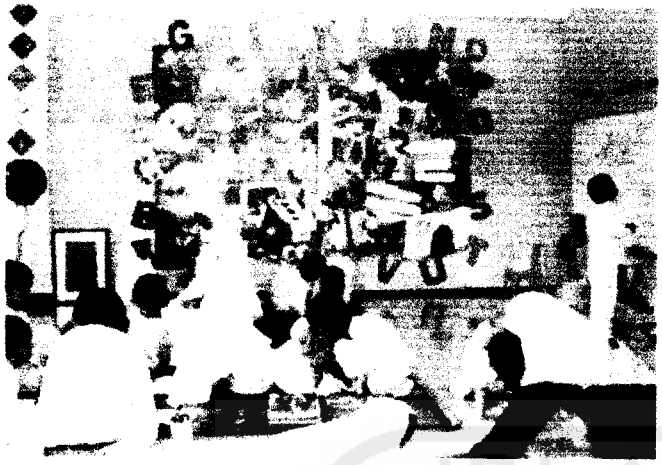
8. Buku Penghubung



www. Alazhar – Jatim. com

Waktu Belajar

Pada hari	: Selasa – Kamis – Jum'at		
Waktu	: 08.00 WIB – 10.00 WIB		
Pakaian	: - Selasa dan Kamis	:	Bebas
	- Jum'at	:	Pakaian Muslim



www. Alazhar – Jatim. com

Aspek Yang di Kembangkan

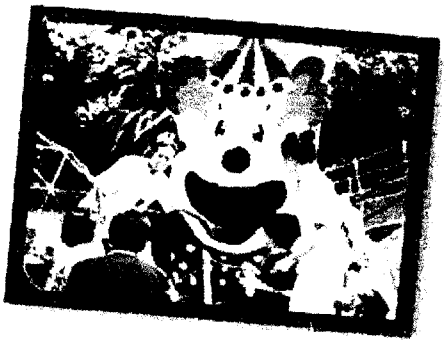
1. Keimanan dan Ketaqwaan
2. Visual : Pengamatan dan Ingatan
3. Auditory : Pengamatan dan Ingatan
4. Daya Pikir/ Nalar
5. Bahasa : Mengungkapkan dan Menerima
6. Sosial Emosi
7. Motorik : Halus dan Kasar

Tugas Anak

1. Membawa peralatan sikat gigi, odol, gelas.
2. Membawa alas makan.
3. Membawa peralatan sholat – Mukena/ sarung (tanpa sajadah) setiap hari Jum'at.

   Membawa menu makanan/ minuman sehat setiap hari.

3. KARTINI PRE SCHOOL



www. Kartini preshool. com

Kartini Pre school Terbentuk dan berdiri di jakarta pada tahun 1968, dengan tujuan untuk membentuk kepribadian anak yang mandiri, cerdas, berdedikasi dan percaya dengan dirinya sendiri .



www. Kartini preschool. com

Program yang ditawarkan :

- Todllers : Program ini bertujuan untuk mengenalkan anak pada dunia pendidikan melalui hal – hal kecil yang dimengerti oleh si anak, dalam prosesnya orang tua masih turut berperan penting dalam hal menemani anaknya dalam berbagai kegitan / program di dalamnya. Diperuntukan untuk anak usia 2 – 3 tahun .
- Preschool junior : Dalam tahapan ini orang tua sudah mulai bisa melepaskan secara perlahan anaknya untuk mulai bisa mengenali lingkungan di sekitarnya dan mulai belajar untuk saling mengenal dengan teman sebayanya .
- Preschool Senior : Pada tahapan ini anak sudah bisa di lepas oleh orang tuanya, dan anak sudah dapat untuk mandiri dalam melakukan pekerjaan baik di sekolah maupun di rumah

Beberapa jenis aktivitas yang di lakukan :



www. Kartini preschool. com

Menggunting kertas menjadi bentuk atau pola, yang terlebih dahulu di gambar polanya akan merangsang saraf motorik halus anak .



www. Kartini preschool. com

Belajar tentang merasakan sesuatu hal yang baru bagi si anak merangsang indra peraba dan juga menambah rasa keingintahuan anak .



www. Kartini preschool. com

Belajar membaca secara berkolompok di dalam kelas dengan bantuan guru dan tulisan bergambar sebagai mediator untuk lebih memudahkan anak .

Beberapa contoh taman bermain di Jogjakarta

1. **Bambini Pre scholl (Jl . AM SANGAJI)**



Play ground

Fasilitas :

- Aktifitas bebas yang meliputi kegiatan sehari – hari, melatih kemampuan bahasa sensorik, bahasa berhitung, pengetahuan alam, pemahan sosial, dan kebudayaan, dll .
- Ruang diskusi bersama .
- Ruang makan bersama .
- Ruang untuk aktivitas lainya seperti : kerajinan tangan, gerak dan lagu, pengenalan, komputer dan video, permainan improvisasi, olah raga, eksperimen, berenang, kegiatan luar serta peminjaman buku .

Kelas yang tersedia :

- Toddler : untuk usia 1.5 – 3 tahun
- Preschool : untuk usia 3 – 4 tahun
- Kindergarten : untuk usia 4 – 6 tahun



Ruang kelas

2. Taman Balita Ceria (jl . CIK DITIRO NO 19)



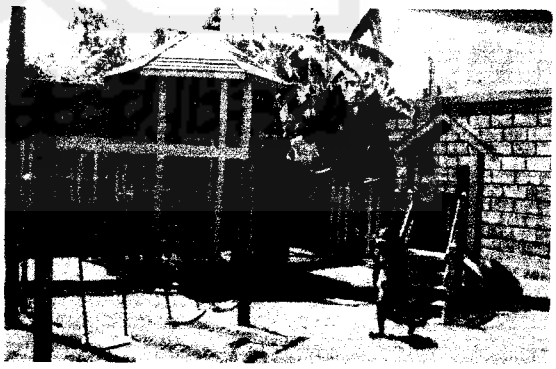
Bak pasir

Fasilitas :

- Ruang istirahat .
- Ruang ganti pakaian .
- Perpustakaan mini .
- Konsultasi psikologi .
- Konsultasi kesehatan .
- Ruang kreatif .
- Ruang aktivitas komputer .



Kolam renang



Ayunan & Monkey bar

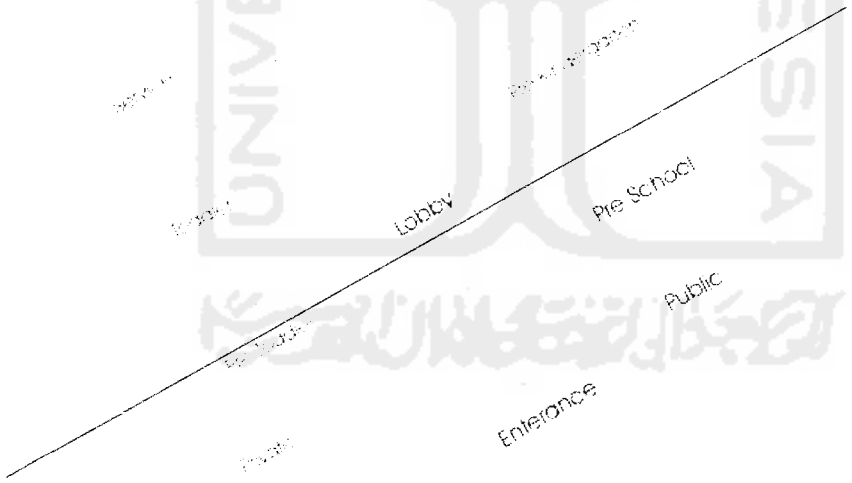
Bab 3

BAB III
KONSEP

C. KESIMPULAN STUDI KASUS

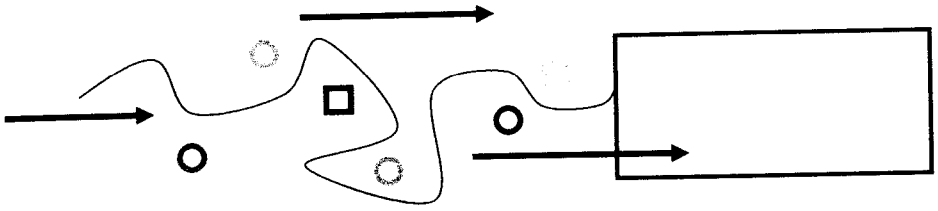
1. Pola susunan masa bangunan

Memakai tipe gabungan antara cluster dan terpusat karena dari 2 tipe ini sama – sama memiliki keterkaitan, yaitu dimana ada masa sebagai poros utama yang mengikat masa yang lainya sehingga tercipta susunan masa bangunan terpusat tapi tetap fleksibel dengan adanya bentukan geometris hal ini akan memacu rasa ketertarikan anak dengan bentuk pola ruang yang berbeda – beda sehingga tidak timbul rasa kebosanan dalam diri anak .



2. Sirkulasi

Sirkulasi bagunan dibuat liner dengan ritme yang berbelok – belok memberikan suatu pengalaman tersendiri pada anak untuk mengembangkan daya pikir dan kreativitasnya karena dalam proses pencapain ke dalam bangunan si anak akan merasakan pengalaman baru .



Alur pencapain menuju bangunan merangsang daya kreatif dan imaginatif anak

3. Kegiatan pre school

Secara garis besar aktivitas anak pada pre – school sangat bervariasi di sesuaikan dengan tingkaan umurnya masing – masing yaitu :

- Pre toddler, untuk anak usia 18 – 2 tahun
- Toddler class, untuk anak usia 2 tahun
- Pre school class, untuk anak usia 3 tahun
- Pre – kindergarten, untuk anak usia 4 tahun

Berdasarkan penjelasan mengenai kegiatan anak di atas, dapat di kelompokkan sebagai berikut :

Di dalam ruangan :

- Messy zone :
  Melukis, beramain puzzle, menyusun cangkir plastik, menyusun huruf atau angka, dll .
- Active zone :
  Bermain drama, bermain petualangan, memainkan alat musik, dll .
- Quiet zone :
  Membaca buku, menonton tv, mendengarkan dongeng, dll .

Di luar ruangan :

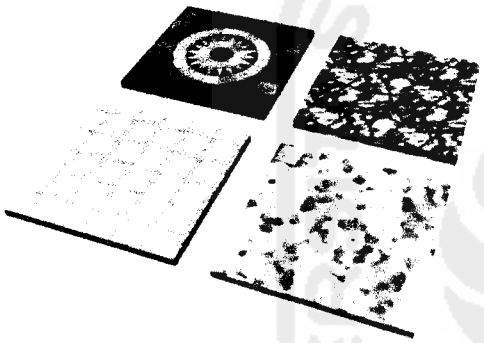
Belajar dan bermain di luar ruangan dengan berbagai macam jenis permainan, playgruond, misalnya bermain pasir, ayunan, perosotan, memanjat tebing buatan, dan juga belajar mengenai lingkungan sekitar (tumbuhan dan hewan) yang kesemuanya adalah permainan untuk merangsang saraf motorik kasar .



Contoh permainan di luar ruangan

Pengolahan ruang meliputi beberapa macam aspek, diantaranya :

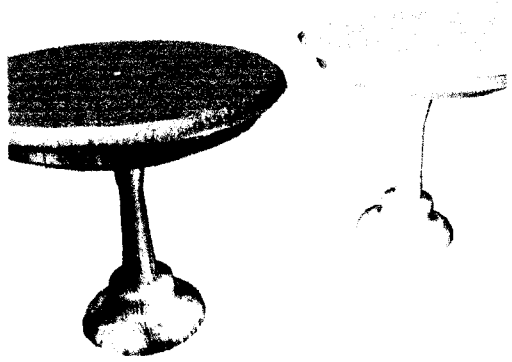
- Pemilihan bahan lantai



- Permainan bidang vertikal dan horizontal



- Pemilihan bahan material dan warna



- Permainan level lantai

4. Fasade bangunan

Pengolahan fasade bangunan dibuat semenarik mungkin dan unik dengan bentukan geometris (kotak, segitiga, bundar) dengan bidang dinding transparan dan permainan material sehingga memberikan kesan yang dinamis .

KEBUTUHAN RUANG

No	Nama ruang	unit	Standar ruang (M^2)	Kapasitas	Luas Total (M^2)
1	**Ruang privat**				
	Ruang pengajar				
	➢ R. staff pengajar	1	2	12 guru	24
	➢ R. administrasi	1	2,5	10 orang	25
	➢ R. pimpinan	1	5,2	4 orang	20
	➢ R. rapat	1	1,5	25 orang	37
	Ruang kegiatan pendidikan				
	➢ Kelas / indoor				
	- active zone				
	- r . bermain	8	1,50 m^2 / anak	10 anak	120
	- r . multimedia	6	1,90 m^2 / anak	12 anak	137
	- r . makan	8	1 m^2 / anak	12 anak	96
	- Quit area				

	- r . belajar	24	0,36 m^2 / anak	10 anak	86
	- r . tidur	1	1,24 m^2 / anak	10 anak	25
	- perpustakaan	6	1,5 m^2 / anak	12 anak	108
	➢ Out door				
	- taman bermain	2	1,25 m^2 / anak	35 anak	87
	- Bernain air / Kolam renang	4	1,70 m^2 / anak	15 anak	102
	Ruang Public				
	➢ R . informasi	1	2 x 3 m	2 orang	24
	➢ Restaurant / kantin	1	1,70 m^2 / orang	100 orang	170
	➢ Parkir pengunjung	1	15 m2 / mobil	10 mobil	150
			2,25 m^2 / motor	20 motor	45
	➢ Parkir pengelola		15 m^2 / mobil	6 mobil	90
			2,25 m^2 / motor	6 motor	14
2	➢ Retail	2	12 m^2		24
	Ruang Service				
	➢ R . MEE	1	6 x 5 m		30
	➢ Dapur	8	2 x 3 m		48
	Pantry	8	2 x 3 m		48
	Food storage	8	2 x 2 m		32
	➢ Storage untuk Barang	1	8 x 8 m		64
	➢ Lavatory	10	0,5 m^2 / anak	10 anak	50
			0,65 m^2 / orang	4 orang	10
	➢ Ruang Tunggu	5	1,50 m_2	8 orang	60
3					12
	➢ Cleaning service	1	4 x 3 m	15 orang	23

	➢ Mushala ➢ Security	1 3	1,5 m^2 / orang 2 x 2 m		12
	Luasan total				1843 m^2

Kebutuhan luasan site :

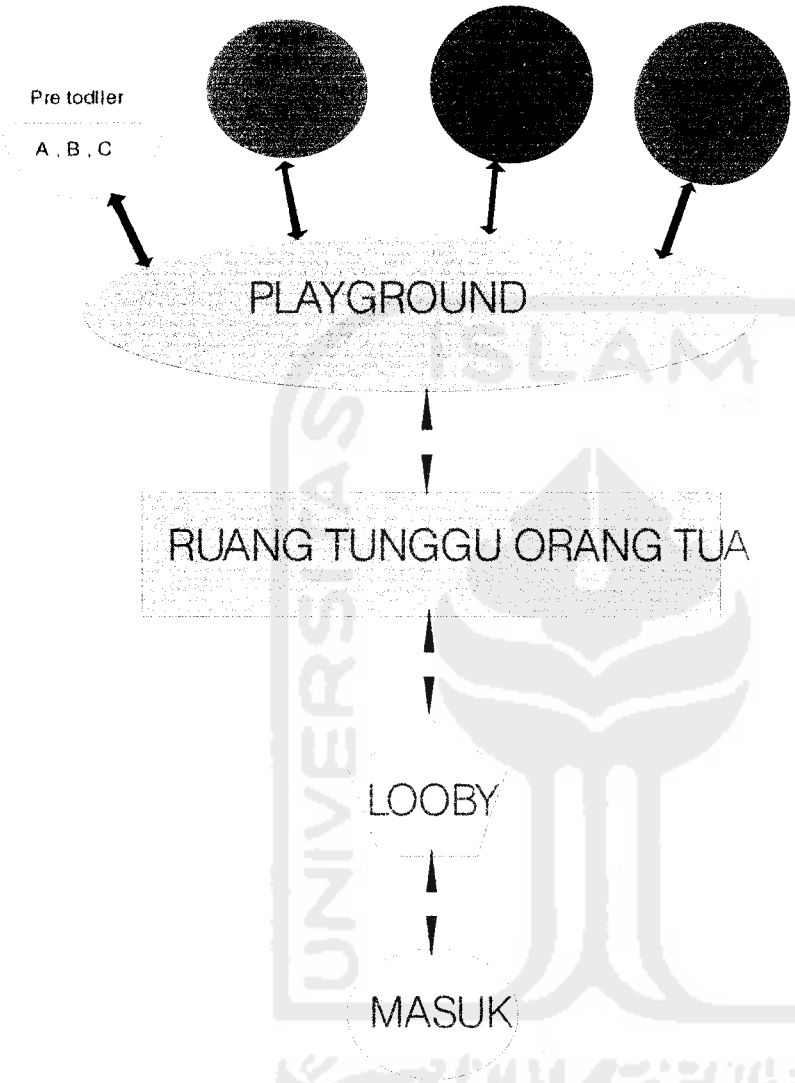
Sirkulasi 20 % dari total luas bangunan : 20 % x 1843 m^2 = 2212 m^2

Luasan site : 8085 m^2

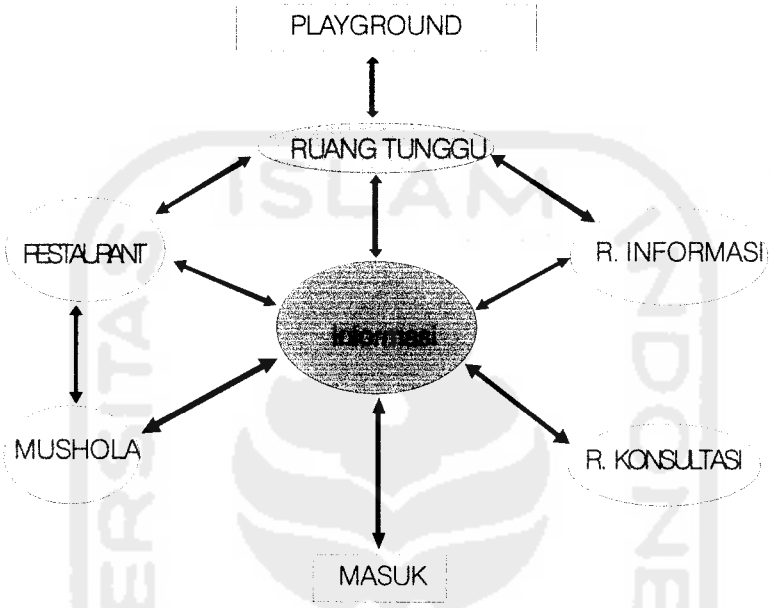
BC : 60 %

Maka luasan tapak : 60 % x 8085 m^2 = **4851 m^2**

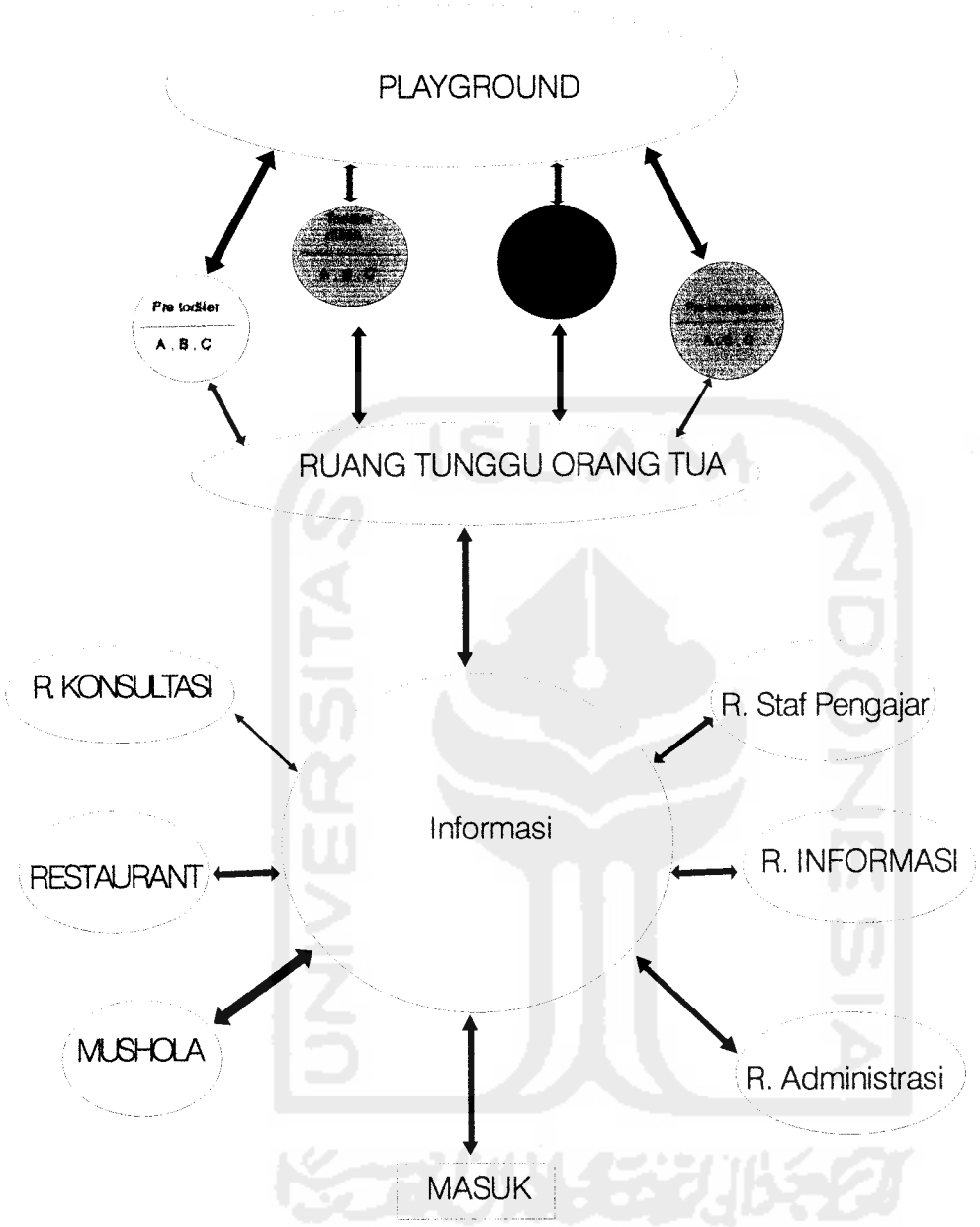
Perilaku anak



Perilaku Orang tua murid



Perilaku pengajar / pengelola



Bebarapa tinjaun mengenai prilaku anak :

Kajian mengenai hal ini di bagi dalam 2 tahap yaitu ; karakter anak dalam bermain, lama waktu anak dalam bermain .

- Karakter anak dalam prilaku bermain menurut **Monks** adalah sebagai berikut :

  A. Dalam bermain anak membutuhkan alat untuk bemain, baik itu permainan yang sudah dibuatkan atau permainan – permainan yang diciptakan sendiri oleh si anak. Orang tua di sini berperan membantu anaknya membuat permainan atau bersama – sama anak untuk menciptakan suatu permainan sehingga anak akan merasa diperhatikan dan dibimbing oleh orang tuanya .

  B. Dalam bermain biasanya anak mempunyai maksud lain yakni ingin menunjukkan kemampuanya kepada orang tuanya. Selain itu anak bermaksud untuk mengukur kemampuan serta potensinya sendiri. Peranan orang tua disini dapat mengetahui bakat dan minat pada anak dan ikut membantu monat anak dengan memuji atau mengarahkan anaknya .

  C. Dalam bermain biasanya anak perlu teman bermain yang baik anak juga merupakan mahkluk sosial yang butuh orang lain sebagai teman bermainya. Orang tua yang juga merupakan teman terbaik bagi anak dapat juaga ikut bermain dengan anaknya sambil membimbing .

- Jangka waktu perhatian Anak dalam bermain

  Jangka waktu anak bermain anak berpengaruh terhadap usia anak, sehingga jangka waktu bermain anak dikatagorikan sebagai berikut [9] :

  A. Ketika anak berusia 1 tahun mungkin ia bermain – main dengan senangnya selama 15 menit dan lebih lama lagi jika dia sibuk dalam beberapa barang permainan .

  B. Pada usia anak 2 tahun ia akan tertarik pada macam – macam permaianan, dalam suatu permainan paling tidak hanya bermain kurang lebih 10 – 15 menit bahkan selama bermain perhatianya dapat berpindah – pindah dari satu benda ke benda lain .

[9] Arnold arnold, Permainan Anak anda, Cypress, Jakarta, 1980, hlm, 77

C. Pada usia di atas 2 tahun lama waktu bermain anak tergantung pada kesukaan mereka terhadap permainan itu dan tergantung pada pengalamnaya terhadap permainan tersebut. Besar kecilnya kemampuan menggunakan dan menghubungkan pikiran, anggota gerak dengan effisien, minat dan kesediaanya tergantung rangsangan keluarga dan sikap orang tua dalam memperkenalkan barang mainan dan kegiatan kepada anak .

Kajian karakteristik perkembangan anak terhadap perancangan ruang

- Kajian karakteristik perkembangan anak terhadap rancangan ruang dalam

No	Karateristik Anak	Pengaruh rancangan terhadap ruang dalam
1	Aspek fisik	
	a. ukuran tubuh	- penggunaan bahan interior yang disesuaikan dengan proporsi tubuh anak . - perancangan bukaan – bukaan yang disesuaikan dengan ukuran anak .
	b. daya tahan tubuh	- penggunaan bahan material (matras, parquet, dan bahan lantai bertekstur kasar) yang memudahkan anak bergerak dan meminimalkan cedera pada anak .
2	Aspek non fisik	
	a. psikologi anak yang sensitif dan emosional	- perancangan ruang dalam yang dekat dengan dunia anak (pemberian warna terang, bentukan jendela yang bervariatif, dll) sehingga anak betah di dalamnya
	b. perilaku anak	
	- Aktif	- perancangan ruang dengan perlubangan dinding yang akan memberikan keleluasaan anak dalam beraktivitas secara aktif - memperbanyak bukaan dan dinding transparant yang dapat memaksimalkan cahaya alami yang masuk
	- takut terhadap ruang yang gelap	-

	- senang berkreasi dan berekspresi menggunakan media ataupun tanpa media - dll .	memenuhi kebutuhan ruang dan media kreasi dan ekspresi anak .

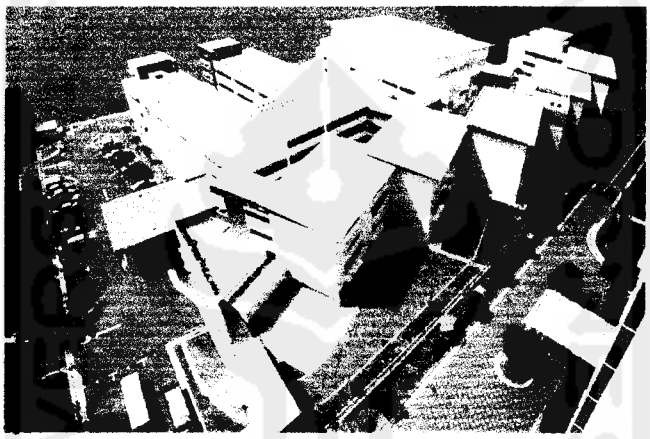
- Kajian karakteristik perkembangan anak terhadap rancangan ruang luar

No	Karakteristik Anak	Pengaruh rancangan terhadap ruang luar
1	Aspek fisik	
	a. ukuran tubuh	- penggunaan bahan eksterior yang disesuaikan dengan proporsi tubuh anak
	b. daya tahan tubuh	- pemilihan bahan material yang memudahkan pergerakan anak dan meminimalkan cedera pada anak - perancangan jalur pedestrian yang memudahkan anak bergerak
2	Aspek non fisik	
	a. psikologi anak yang sensitif dan lebih emosional	- perancangan ruang luar yang dekat dengan dunia anak (permainan out door seperti ayunan, perosotan, dll) sehingga anak betah didalamnya.
	b. perilaku anak	
	- aktif	-perancangan luar ruang (playground) yang luas yang mendukung aktivitas anak
	- takut terhadap ruang yang gelap	- pengaturan posisi bangunan dan vegetasi agar dapat memasukkan cahaya alami ke dalam site
	- senang berkrasi dan berekspresi tanpa	- mengakomodasi kebutuhan akan media kreasi dan berekspresi .

	media ataupun dengan media - dll .	

Tinjaun fasad sebagai bentuk imaginasi anak

- Permainan bidang vertikal dan horizontal dan unsur lengkung menjadi suatu kesatuan memberikan efek visual dan daya imaginasi anak dalam berkreasi .
- Susunan pola grid yang diputar kemudian direpetisikan menjadi suatu gubahan masa berbentuk bidang dinding yang bergerigi membuat daya tarik tersendiri bagi anak .



www. Designshare. Com

- Perlubangan pada dinding agar dapat memasukkan cahaya matahari sehingga ruang – ruang di dalam bangunan mendapat sinar yang cukup (tidak menimbulkan kesan gelap dan angker) di tambah dengan permainan warna yang membuat suasana menjadi lebih ceria .



www. Designshare. Com

- Permainan bidang – bidang transparant dan bahan – bahan material bangunan (penggunaan bahan material kayu, batu alam, dll) sebagai sarana belajar anak untuk mengetahui lingkungan di sekitarnya .


ISLAM
UNIVERSITAS
INDONESIA

Bab 4

DA 2 PERMASALAHAN YANG AKAN DI BAHAS :

BAGAIMANA MERUMUSKAN SUATU RANCANGAN FASILITAS PENDIDIKAN YANG DAPAT MEWADAHI ANAK DENGAN METODE ATAU POLA BERMAIN YANG BERSIFAT EDUKATIF DALAM ASA USIA ANAK YANG MASIH DINI

BAGAIMANA MERANCANG BANGUNAN YANG DAPAT MEWADAHI KEGIATAN BELAJAR DAN BERMAIN ANAK, YANG BERPENGARUH TERHADAP KREATIVITAS ANAK.

SECARA GARIS BESAR POLA PENDIDIKAN YANG PALING COCOK BUAT ANAK ADALAH DENGAN BELAJAR SAMBIL BERMAIN DIMANA ANAK DILATIH UNTUK LANGSUNG PRAKTEK DENGAN APA - APA SAJA YANG TELAH DI PELAJARINYA SEHINGGA TERCIPTA MEMORI DALAM DIRINYA TENTANG HAL - HAL YANG PALING MENDASAR DALAM HIDUP

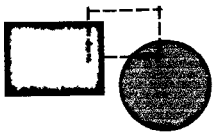
ANAK SENANG DENGAN HAL - HAL BARU YANG DILIHATNYA BAIK ITU GAMBAR, TULISAN, ATAUPUN LAINYA. DISINILAH PERANCANG MENGAMBIL ALTERNATIF MERANCANG BANGUNAN PLAY GROUP YANG SEDERHANA BENTUKANYA DENGAN BANYAK BERMAIN PADA WARNA DAN MATERIAL BANGUNAN, SERTA ELEMEN BANGUNAN

KONSEP PENCARIAN BENTUK

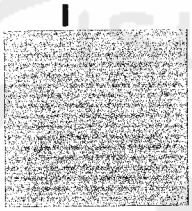
KARAKTER ANAK

- AKTIF, ARTINYA DINAMIS
- RASA INGIN TAHU YANG BESAR.
- DAYA IMAGINASI YANG BESAR.

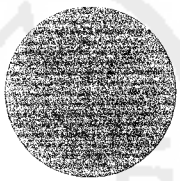
FUNGSIONAL



BENTUK KOTAK DAN LINGKARAN SEBAGAI MASA UTAMA YANG MEWADAHI KEGIATAN ANAK MEMBERIKAN RASA AMAN DAN NYAMAN.

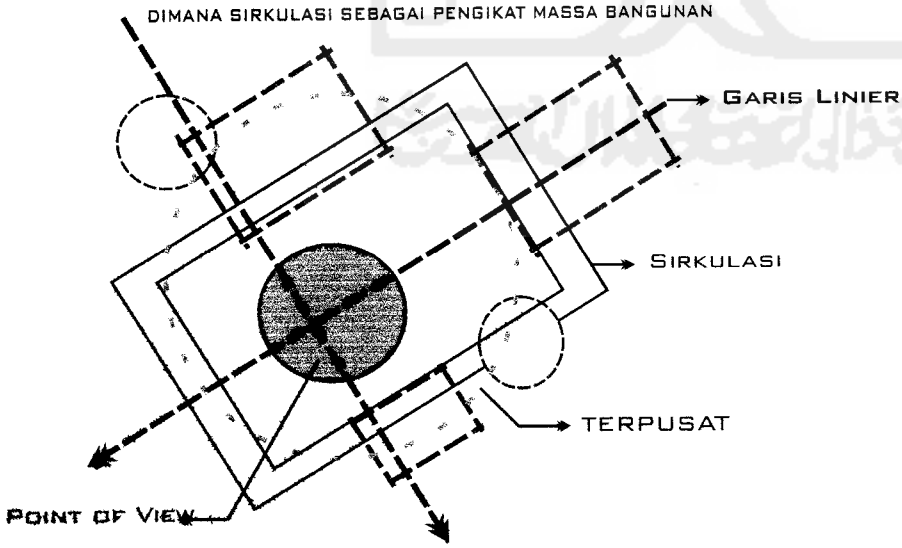


KOTAK SEBAGAI BENTUK YANG SEDERHANA SEKALIGUS SEBAGAI BENTUK YANG PALING FUNGSIONAL, DENGAN KESEDERHANAAN INI YANG AKAN DIMUNCULKAN DALAM KONSEP BENTUK

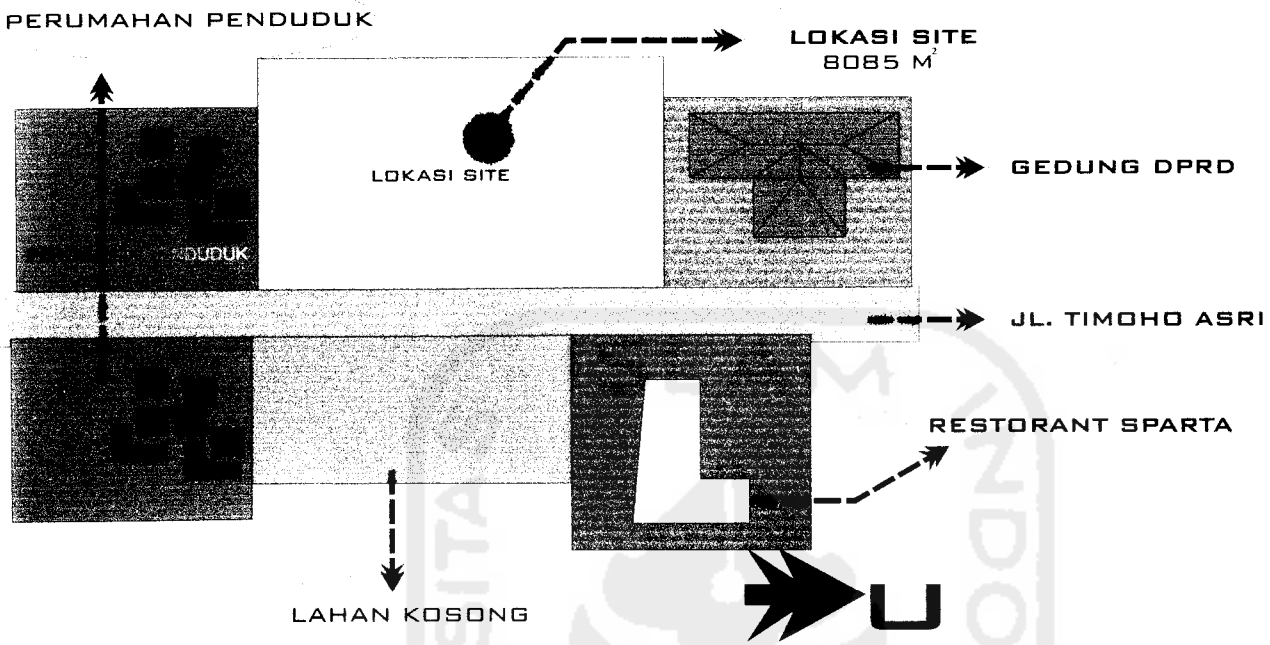


LINGKARAN SEBAGAI RUANG PENGIKAT JUGA SEBAGAI POINT OF VIEW PADA SUSUNAN MASSA BANGUNAN.

KONSEP GUBAHAN MASSA MENGGUNAKAN KONSEP TERPUSAT DAN LINIER DIMANA SIRKULASI SEBAGAI PENGIKAT MASSA BANGUNAN



LOKASI SITE

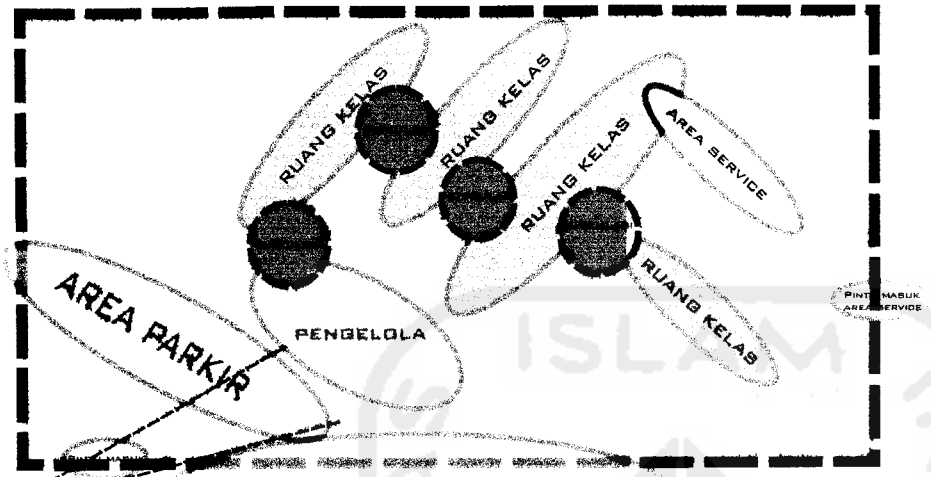


PEMILIHAN LOKASI DIDASARKAN KRITERIA SEBAGAI BERIKUT :

- AKSESBILITAS KE LOKASI SITE MUDAH / DEKAT DENGAN JALAN BESAR YANG DILEWATI KENDARAAN UMUM MAUPUN PRIBADI
- SARANA INFRASTRUKTUR YANG SUDAH TERSEDIA
- KEADAAN DISEKITAR SITE CUKUP TENANG COCOK UNTUK PROSES BELAJAR

ANALISIS SITE

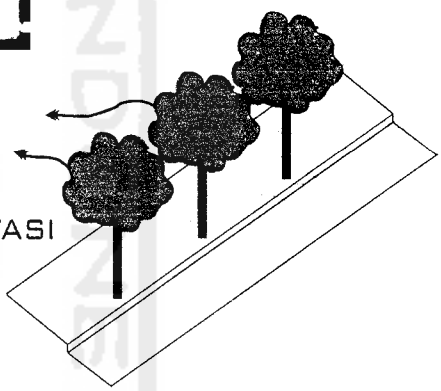
ZONING RUANG



AREA KEBISINGAN

→ VEGETASI

VEGETASI SEBAGAI FILTER SUARA DARI KENDARAAN

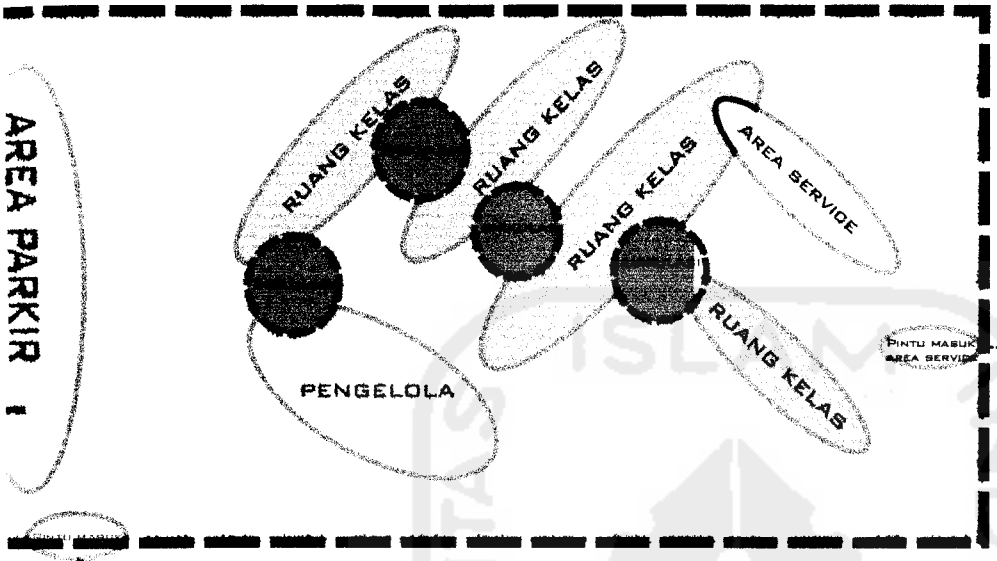


VIEW KE DALAM BANGUNAN



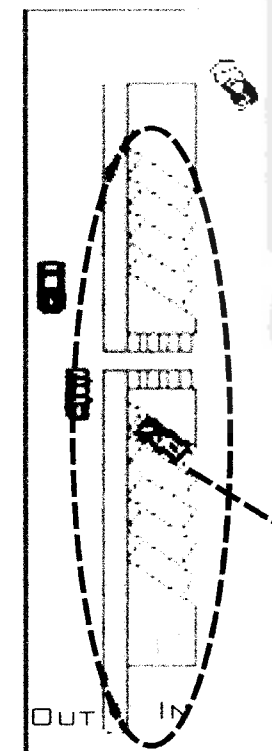
VIEW DARI LUAR BANGUNAN DARI ARAH SELATAN SEHINGGA KOMPOSISI MASSA BANGUNAN DIMIRINGKAN SEKITAR 25 DERAJAT YANG MEMUNGKINKAN FASADE DEPAN DAPAT TERLIHAT UTUH

ANALISIS SITE



PINTU MASUK UNTUK AREA SERVICE BERADA DI UTARA BANGUNAN, TERPISAH DENGAN JALAN MASUK BAGI PENGUNJUNG DAN PENGELOLA.

PINTU MASUK PENGUNJUNG DAN PENGELOLA



PARKIR KENDARAAN

PARKIR KENDARAAN DITEMPATKAN DI SELATAN SITE DENGAN PERTIMBANGAN AKSESBILITAS KENDARAAN KARENA JALAN TIMOHO ASRI HANYA JALAN SEARAH YAITU DARI ARAH SELATAN

KONSEP TAMPAK

AREA KOMERSIL MENGGUNAKAN BIDANG - BIDANG TRANSPARANT

ATAP YANG MELIUK MENGHARMONISKAN GARIS GARIS VERTIKAL DAN HORIZONTAL MENJADI LEBIH LUWES / TIDAK KAKU

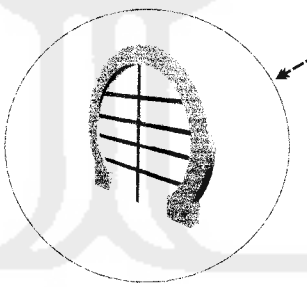
EKSPOSE BATU BATA MERAH



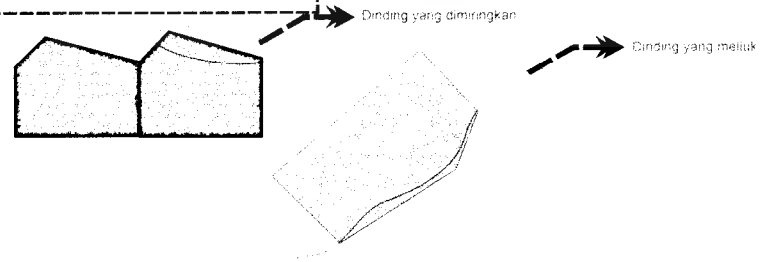
PENGGUNAAN ATAP LENGKUNG,PELANA, DAN DAK DIGUNAKAN SEBAGAI SIMBOL PENANDA UNTUK MASING - MASING TINGKATAN KELAS

PADA DASARNYA KONSEP TAMPAK MENGEDEPANKAN KESEDERHANAAN DENGAN BENTUK KOTAK DAN LINGKARAN YANG DIANALOGIKAN SEBAGAI BENTUK YANG YANG PALING DASAR.

PEMBERIAN AKSEN DI DEPAN PINTU MASUK BERUPA JENDELA LENGKUNG MEMBERIKAN KESAN SELAMAT DATANG DAN TERBUKA BAGI SIAPA SAJA UNTUK DATANG

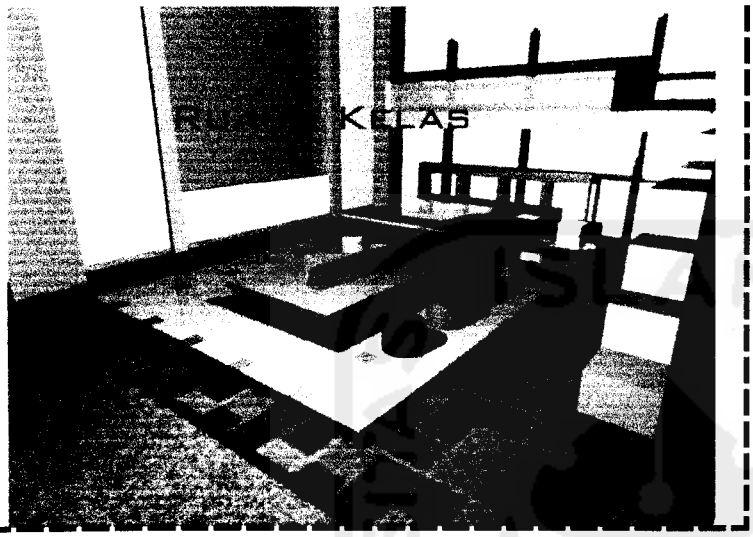


EMEN DIDINDING YANG DIMIRINGKAN
N MELIUK SEBAGAI PENETRALISIR
SA KEBOSANAN JUGA SEBAGAI
NTUK VARIATIF DARI FASAD
NGUNAN.



KONSEP INTERIOR

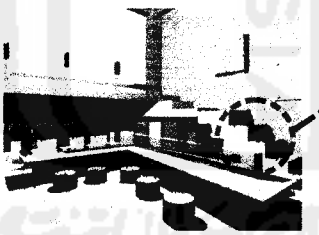
RUANG KELAS



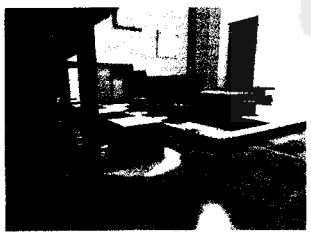
PERMAINAN MATERIAL HANYA DITERAPKAN PADA POLA LANTAI DAN ALAS PADA LAY OUT FURNITURE, SEDANGKAN PADA ELEMEN DINDING DAN KOLOM DIDOMINASI DENGAN BERMACAM CORAK PERMAINAN WARNA LEMBUT YANG DIPERUNTUKAN BUAT ANAK AGAR MERASA NYAMAN WALAUPUN DENGAN CORAK WARNA

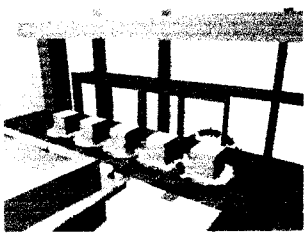
BOX DISPLAY UNT MEMAJANG HAS KARYA.





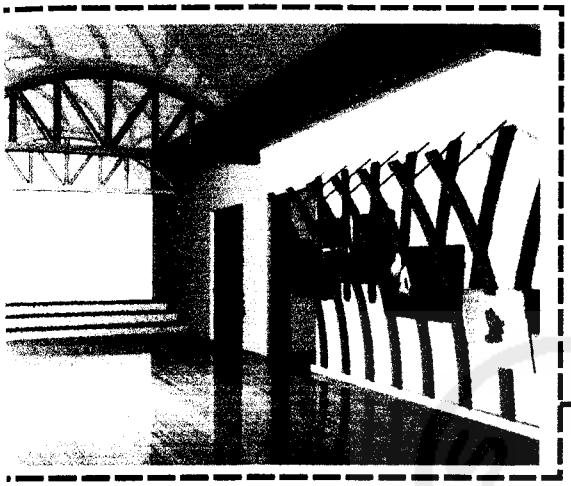
TANGGA YANG FLEKSIBEL MERANGSANG ANAK UNTUK MELATIH MOTORIK KASAR (



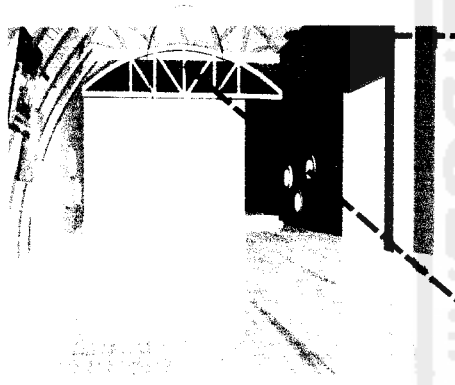


KONSEP INTERIOR

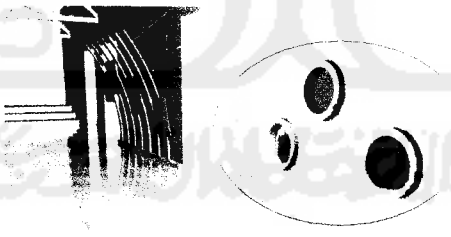
SELASAR RUANG KELAS



AREA SELASAR DI DEPAN KELAS DIBUAT MENYATU ANTAR RUANG KELAS. DIMANA ANAK - ANAK YANG TELAH SELESAI DENGAN KEGIATAN BELAJARNYA DAPAT BERKUMPUL DI LUAR KELAS BERSAMA TEMAN - TEMAN LAINYA DARI KELAS YANG BERBEDA, SEKALIGUS JUGA SEBAGAI RUANG DISPLAY PRA KARYA.



BAHAN ATAP DARI POLICARBONAT DENGAN STRUKTUR KONSTRUKSINYA DARI BAJA RINGAN

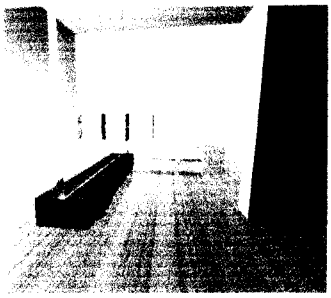


KACA INTIP SEBAGAI VIEW BAGI ANAK UNTUK MELIHAT KE DALAM ATAU LUAR RUANG KELAS

BAHAN LANTAI TERBUAT DARI LEMBARAN TRIPLEKS YANG DISUSUN DAN DI REKATKAN SETEBAL 5CM DAN DI VERNIS MENGKILAP.

KONSEP INTERIOR

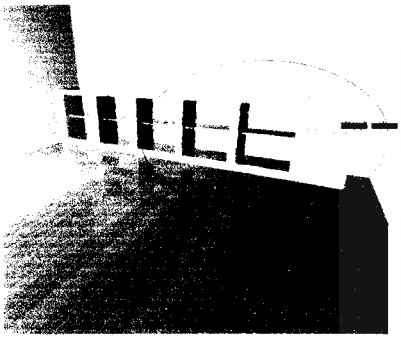
RUANG BERMAIN IN DOOR



an luas tetap
rtahankan dengan
akain material
sparant sebagai sekat



RUANG BERMAIN SENGAJA TIDAK MENGGUNAKAN BANYAK FURNITURE UNTUK MEMBERIKAN KESAN LUAS DAN KARENA SIFAT ANAK YANG DINAMIS / FLEKSIBEL SEHINGGA PERLU RUANG YANG CUKUP LUAS

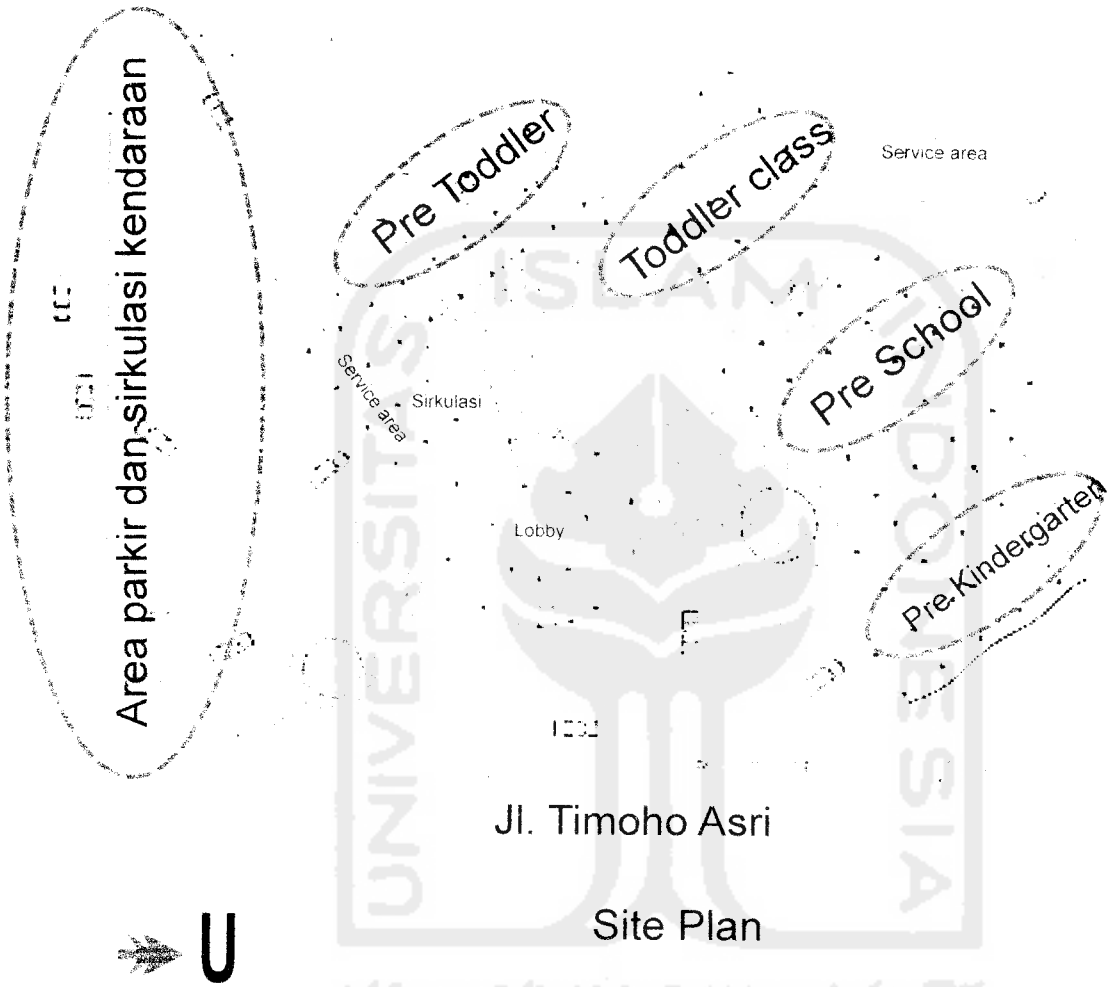


KOTAK MAINAN YANG DIGUNAKAN JUGA SEBAGAI LOKER UNTUK MAINAN YANG DI BAWA ANAK ATAUPUN MILIK SEKOLAH DENGAN ADANYA TULISAN TIMBUL (KOTAK MAINAN) DAPAT MERANGSANG, MEMPERBANYAK PERBENDAHARAAN KATA DAN JUGA DI PAKAI SEBAGAI ALAT PEMBELARAN KOSAKATA ANAK.

KRITERIA ANAK



GAMBAR PRARANCANGAN



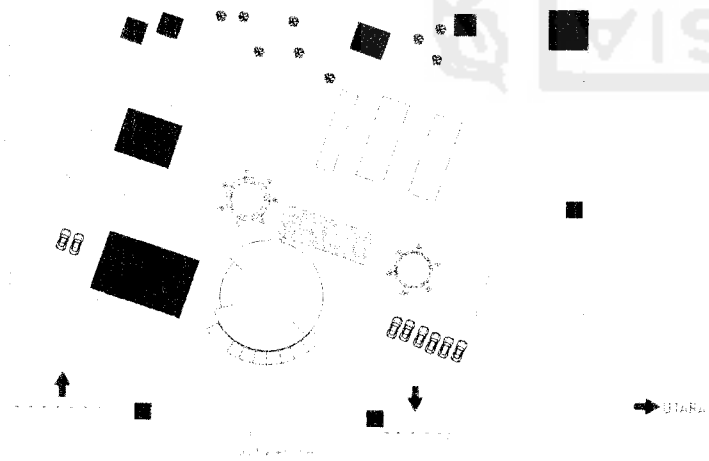
Site Plan

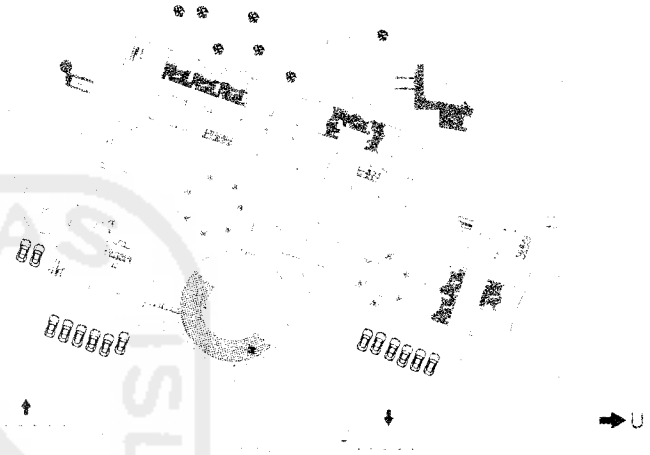
Bab 5

PENGEMBANGAN DESAIN

1. Situasi

Pada situasi terlihat gubahan massa tunggal gabungan antara massa bundar dengan massa kotak yang dirotasi sebesar 15° dengan alasan sudut pandang dari luar site ke dalam site.
Pengolahan fasad potensial dengan material dan proporsi tinggi rendahnya dapat dilihat dari jl Timoho Asri.
Hal ini juga sebagai pertimbangan pada penonjolan bidang - bidang geometris sehingga sangat terlihat jelas dari luar site bangunan.
Untuk atap bangunan ini menggunakan atap dak yang dikombinasikan dengan atap limasan,penggunaan atap dak lebih lebih menonjol ketimbang atap limasan dikarenakan agar dapat memberikan kesan bentuk bangunan yang kotak ataupun lingkaran. Sedangkan atap limasan lebih diperuntukkan untuk memberikan kesan / simbolisasi dari bentuk segitiga.





Gambar Site Plan

2. Site Plan

Luas site	:8085m²
Luasan bangunan	:1843m²
Luasan bangunan + sirkulasi 20%	:2212m²
BC	:60%
Area parkir mobil luar	:14 mobil
Area parkir motor	:40 motor

BC bangunan dipilih yang terkecil dari 60-80% dikarenakan alasan penambahan area entertaiment pada tapak yang mengandakan fungsi Taman bermain out door.

SIRKULASI

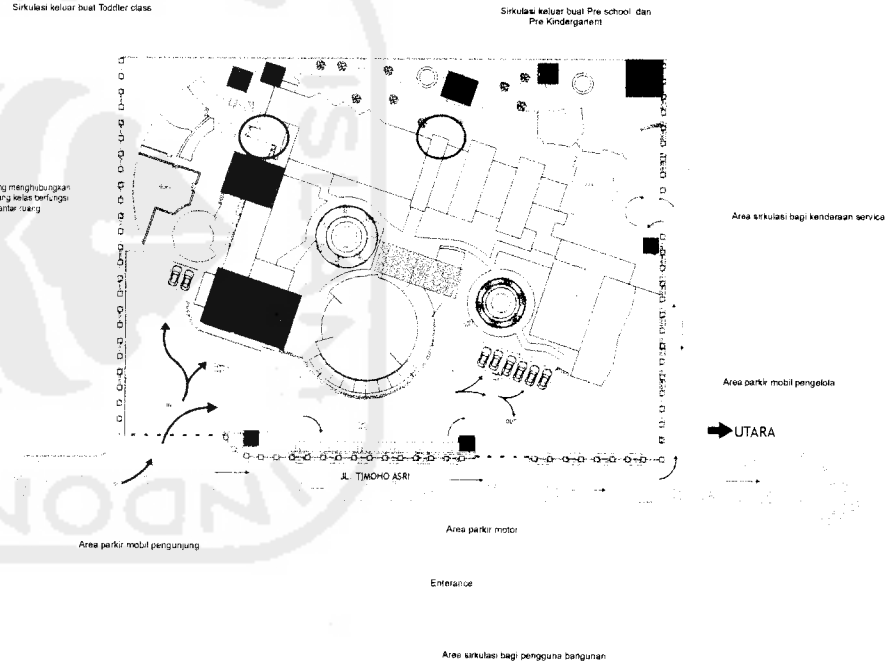
Sirkulasi pada tapak
Sirkulasi pada tapak membagi antara pemakai kendaraan bermotor dan aktifitas service bangunan. Ditujukan agar akses masuk teratur antara pengguna bangunan dan jasa service bangunan

Untuk kendaraan bermotor
Akses masuknya berada di pintu sebelah selatan site seperti pada gambar perletakan pintu masuk didasari karena dekat dengan jalan besar, dan akses keluarnya berada di sebelah utara

Untuk kendaraan service
Keluar masuk kendaraan service lewat jalan sebelah utara yang diposisikan pada belakang bangunan yaitu di sebelah barat bangunan.

Untuk sirkulasi dari bangunan keluar area out door di bagi sesuai dengan kedekatan dengan ruang - ruang luar

Untuk Sirkulasi ruang luar yang berada di dalam banguinan berfungsi juga sebagai pengikat antara ruang - ruang kelas berdasarkan masing - masing tingkatan usia anak.

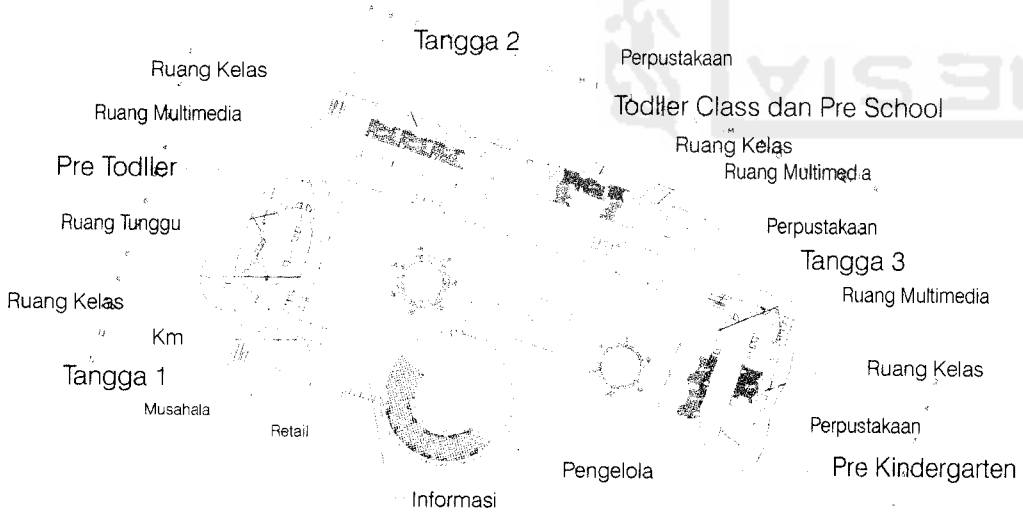


DENAH

Pada denah lantai satu pembagian ruang dibagi menjadi 3 bagian ruang , yaitu :

1. Ruang Utama / Ruang kelas (Pre toddler, toddler class, Pre School, Pre Kindergarten. Dan Ruang pengelola (Ruang Guru,Ruang administrasi, Ruang kepala sekolah).
2. Ruang penunjang diantaranya : Retail, informasi, perpustakaan,ruang Multimedia, ruang bermain / measy area, Ruang tunggu.
3. Ruang Service antara lain : Km, Food Storage, Dapur,pantry, Uks.

Pembagian ruang- ruang kelas didasarkan pada tingkatan usia mulai dari usia 18 bulan sampai 5 tahun.Akses menuju ke lantai 2 di pecah kedalam 3 bagian yaitu pada bagian tangga sayap selatan, tangga sayap barat, tangga sayap utara.



Denah Lt 1



Denah Lt 2

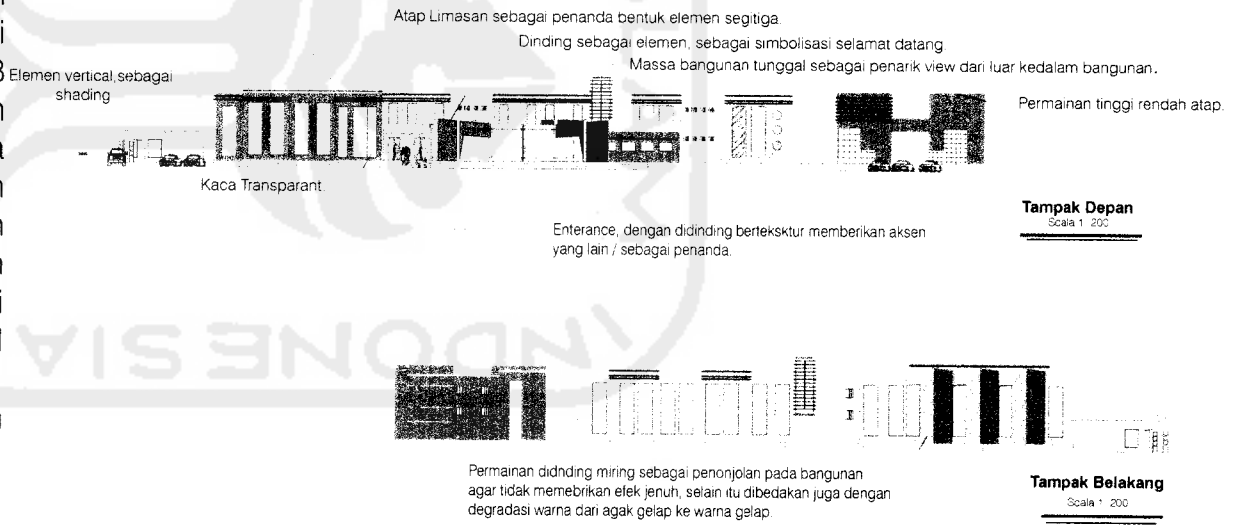
Pada denah Lantai dua ruang - ruang kelas (Toddler class, Pre school, Pre kindergarten), ruang guru sama persis seperti di denah lt 1 hanya saja untuk ruang guru perletakanya yang berbeda. Terdapat juga penambahan area service yaitu Restorant dan Coffe Shoop.



Tampak Samping Kanan
Scala 1 :200

'ada fasad terlihat banyak sekali penggunaan warna - /arna yang cerah dan gelap, hal ini terlihat dari arah selatan angunan yang semakin ke utara semakin gelap hal ini isesuaikan dengan tingkatan usia anak mulai dari usia 18 ulan - 5 tahun selain sebagai juga sign / penanda semakin ertambah nya usia anak maka akan semakin banyak juga al - hal yang harus diketahui anak (dalam hal ini masalah endidikan) dalam keseharianya. Masa bangunan idomonasi dengan bentukan kotak dan bundar dengan lemen - elemen bidang horizontal dan vertikal sebagai enegas pada fasad bagunan, selain sebagai simbol taupun fungsi lainya (shading).
ermainan warna berfungsi juga untuk membedakan ntara masa utama dan masa penunjang.

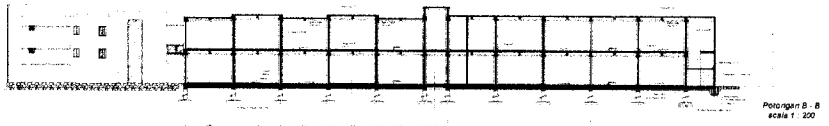
TAMPAK BANGUNAN



Tampak Depan
Scala 1 :200

Tampak Belakang
Scala 1 :200

POTONGAN BANGUNAN



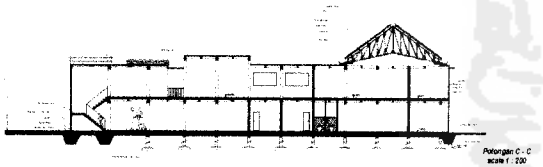
Tangga sayap Timur

Ruang kelas Pre school

Sirkulasi

Ruang kelas Todlier class

Utara



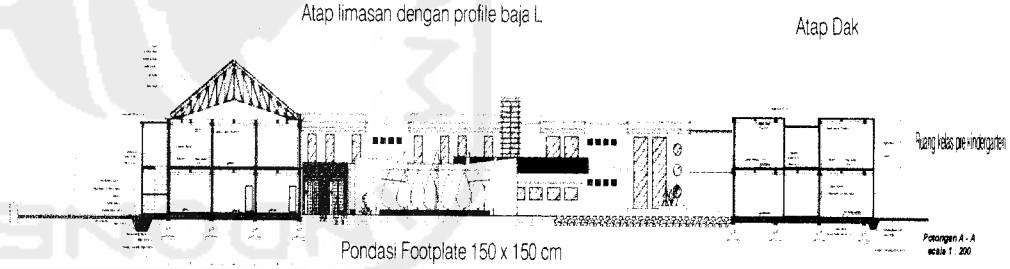
Utara

Tangga sayap Barat

Pada potongan dapat terlihat jelas struktur bangunan yang digunakan terlihat rigid / atau kaku dengan permainan atap yang didominasi oleh atap dak dan atap limasan sebagai penanda. Dalam hal ini akan sangat terlihat unsur geometrisnya yaitu kotak dan bundar.

Agar tidak terjadi kebosanan secara visual maka permainan atap dak diturun - naikan.

Pondasi yang digunakan yaiutu pndasi foot plate dan pondasi batu kali.



Atap limasan dengan profile baja L

Atap Dak

Pondasi Footplate 150 x 150 cm

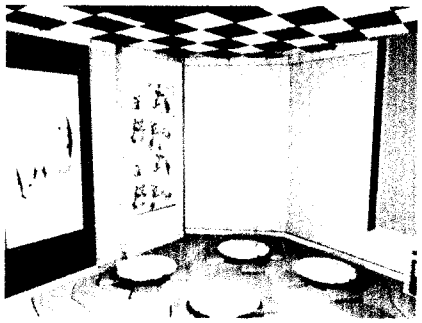
Area service (retail, restorant,musahala)

Tangga sayap selatan

Pondasi Batu kali

Kaca transparant

Utara



Todller Class



Pre school



Todller Class



Pre Kindergarten

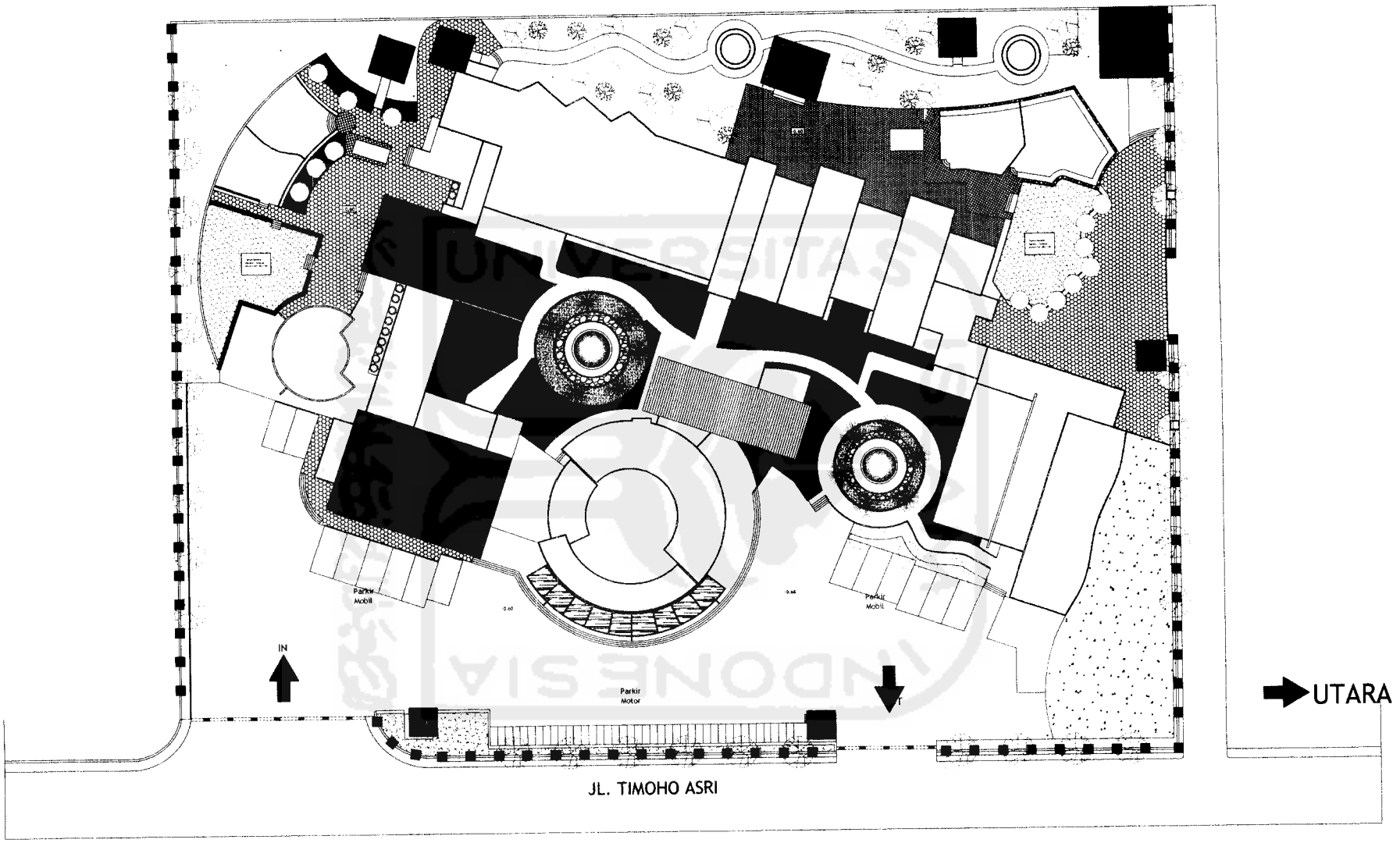


Pre todller

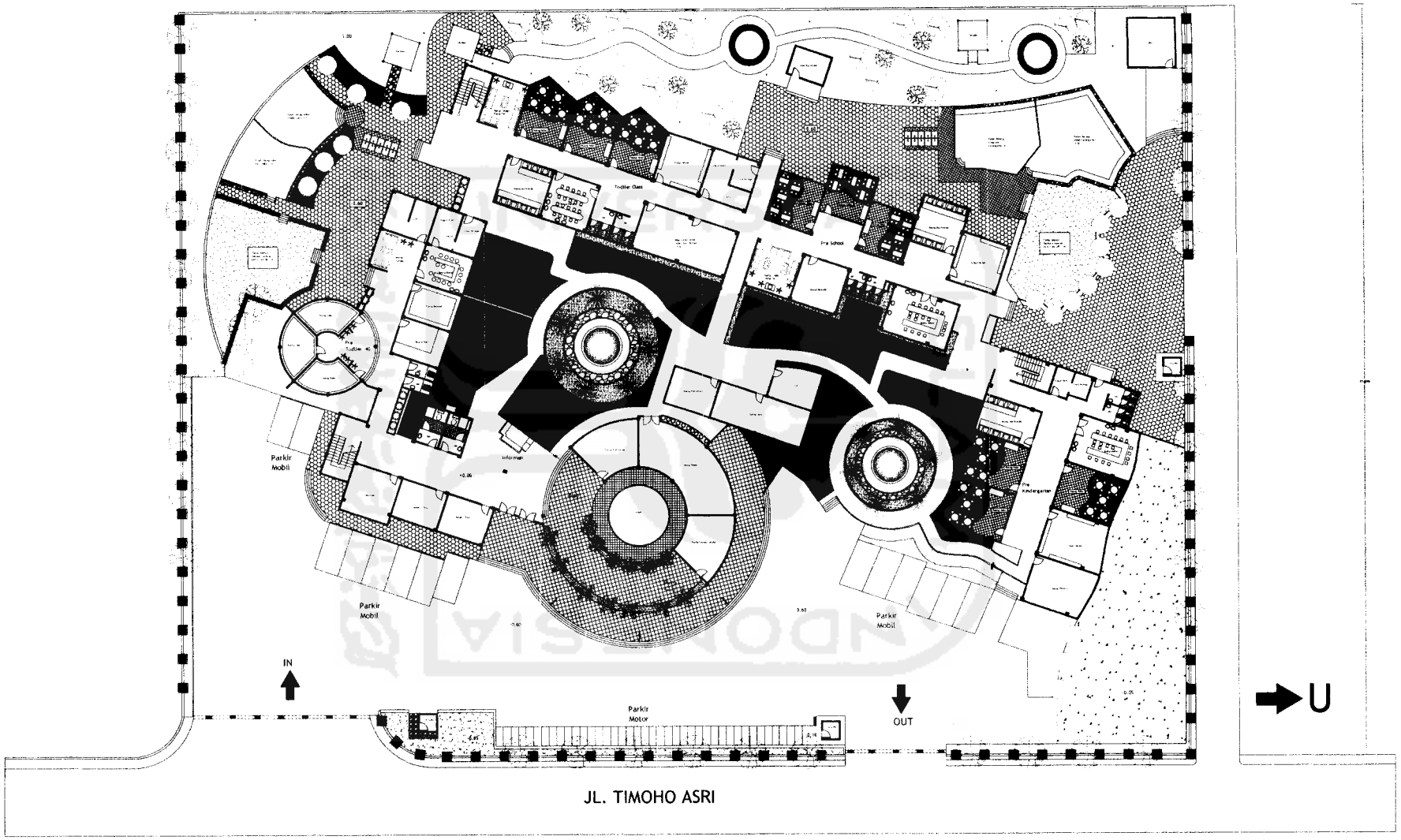
RUANG KELAS

Pada ruang - ruang kelas dapat terlihat begitu meriah dengan permainan dinding walpaper yang bercorak, semakin menambah rasa menarik anak untuk melihat sesuatu hal yang belum pernah dilihatnya , untuk todller class yaiutu usia 18 bulan - 2 tahun proses interaksi lebih dengan cara lesehan, semakin menigkat umurnya maka penggunaan kursi semakin di haruskan agar anak dapat belajar dan mengetahui tentang dunia pendidikan walaupun baru kulit luar nya saja.

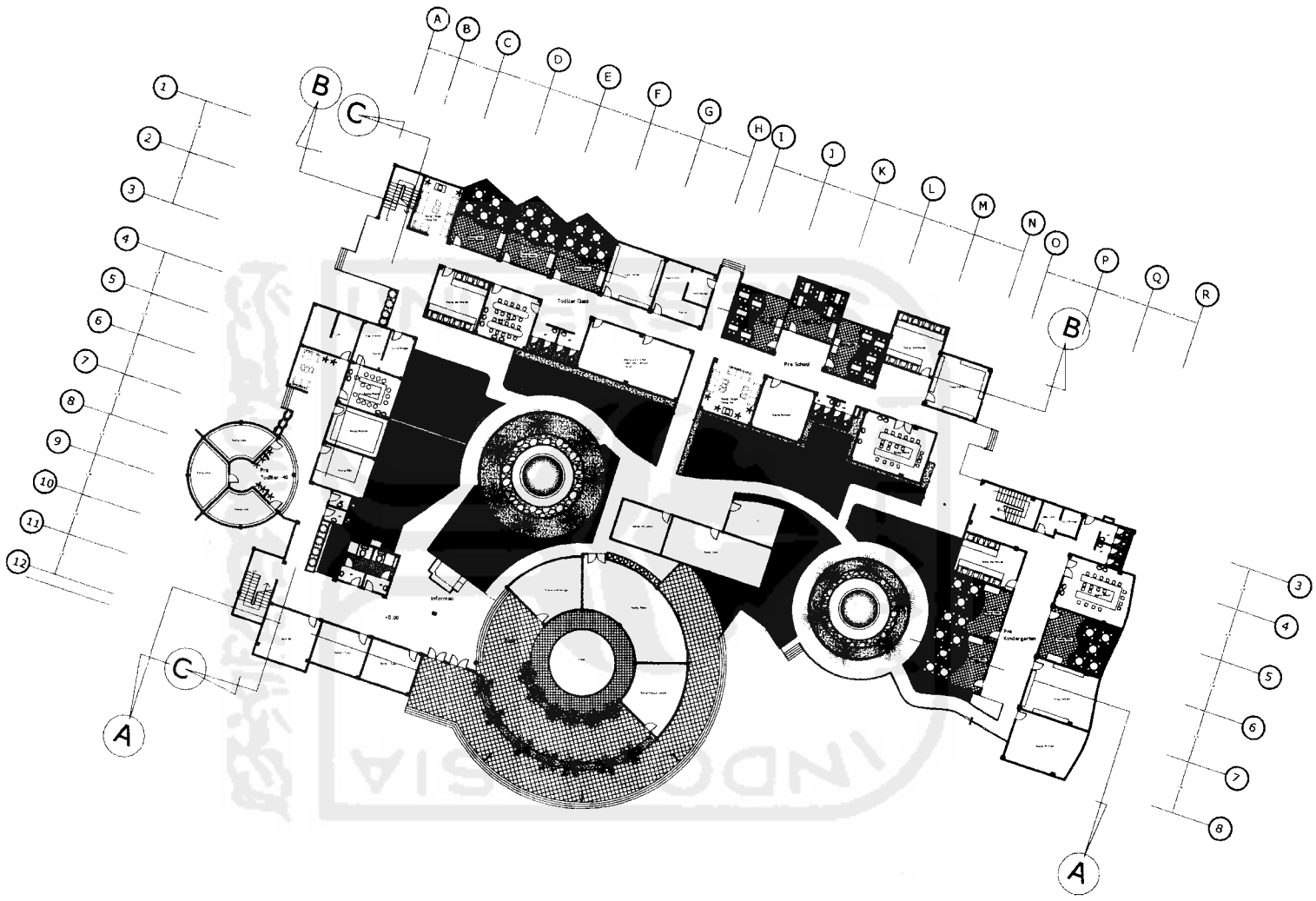
Penggunaan bahan material parquit dan carpet agar suasana terlihat lebih soft walaupun ada beberapa dinding yang mengguanakan warna - warna yang dominan (sebagai balance didalam ruang),selain banyak bukaan - bukaan dengan permainan bidang transparant di harapkan agar dalam proses kegiatan ini anak lebih dapat menyatu dengan alam walaupun berada di dalam ruang.



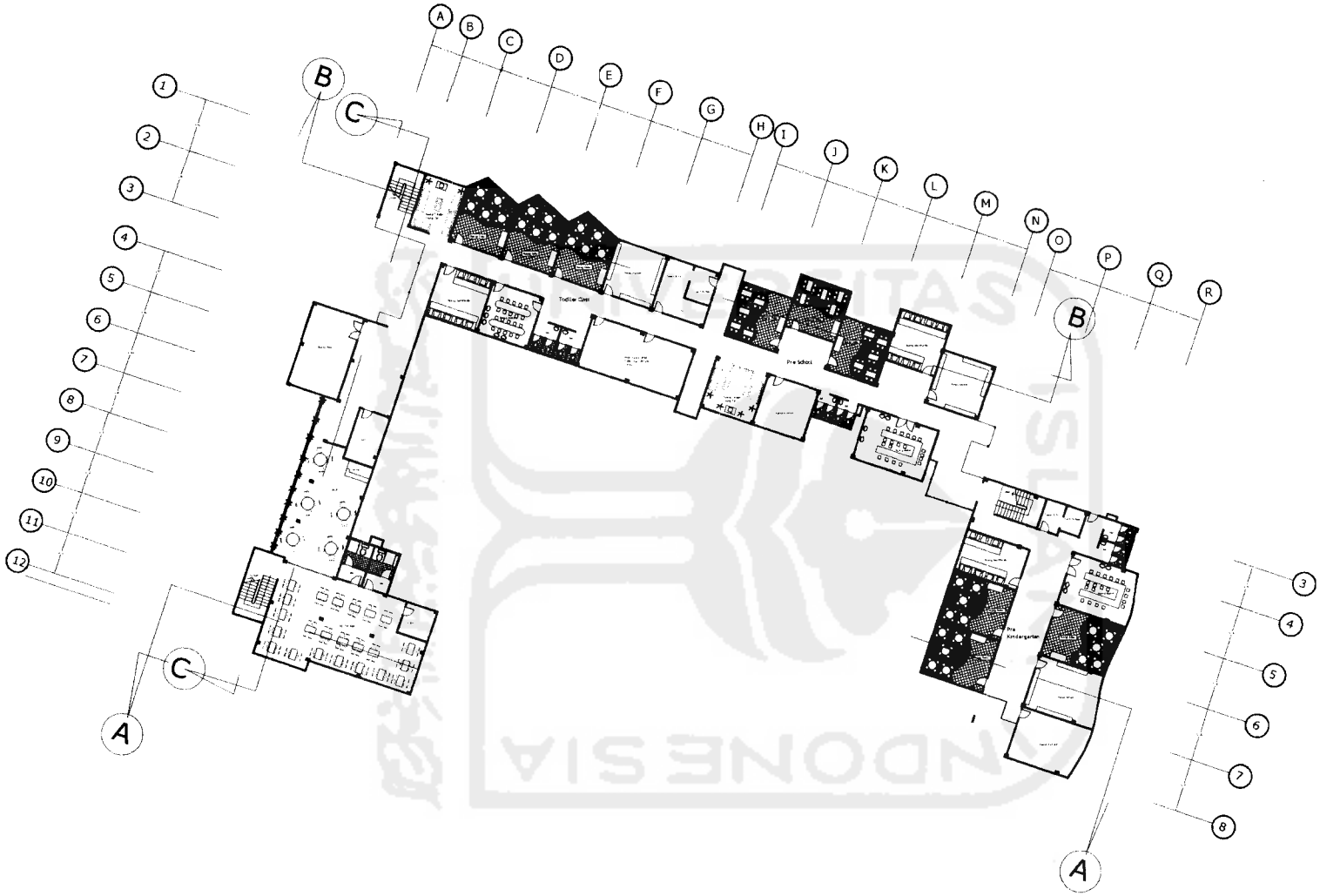
TUGAS AKHIR	PERIODE I TAHUN AKADEMIK 2005/2006	Taman Bemain dan belajar di jogjakarta	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA		Rancangan Arsitektur yang berpengaruh terhadap kreativitas Anak	IR, PRIYO PRATIKNO, MT.	NAMA	Erwin Adi Saputro	SITUASI	1 : 200	2	11	
				NO MAHASISWA	01 512 229					
				TANDA TANGAN						



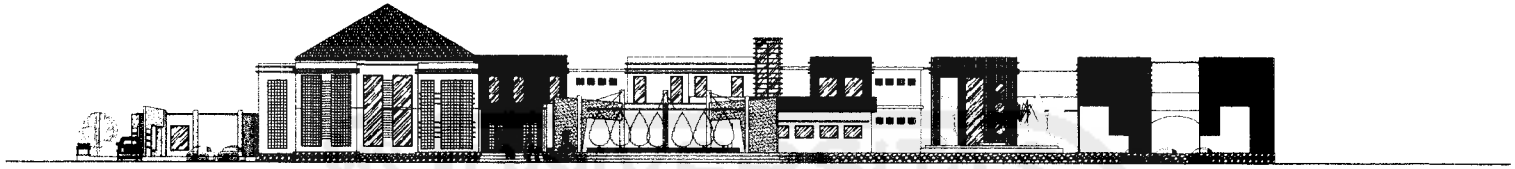
TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE I TAHUN AKADEMIK 2005/2006	**Taman Bemain dan belajar di jogjakarta** Rancangan Arsitektur yang berpengaruh terhadap kreativitas Anak	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
			IR, PRIYO PRATIKNO, MT.	NAMA	Erwin Adi Saputro	SITE PLAN	1 : 200	1	11	
				NO MAHASISWA	01 512 229					
				TANDA TANGAN						

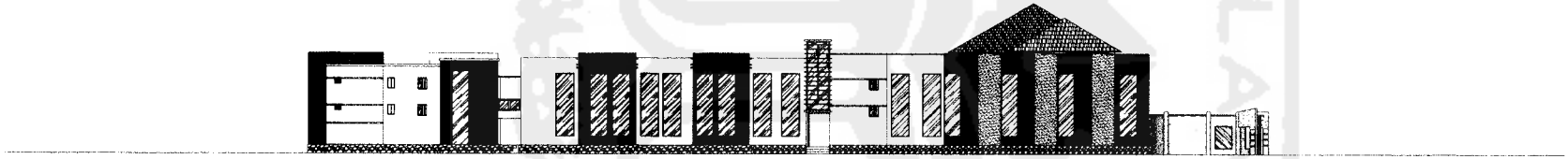


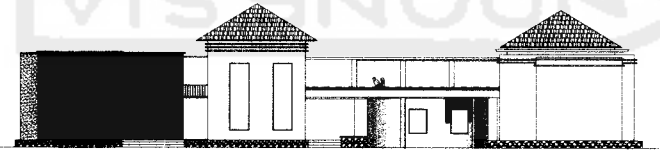
TUGAS AKHIR	PERIODE IV TAHUN AKADEMIK 2004/2005	Taman Bemain dan belajar di Jogjakarta	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA		Rancangan Arsitektur yang berpengaruh terhadap kreativitas Anak	IR PRIYO PRATIKNO ,MT.	NAMA	Erwin Adi Saputro	DENAH LANTAI 1	1 : 200	3	11	
				NO MAHASISWA	01 512 229					
				TANDA TANGAN						



TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE IV TAHUN AKADEMIK 2004/2005	**Taman Bemain dan belajar di Jogjakarta** Rancangan Arsitektur yang berpengaruh terhadap kreativitas Anak	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
			IR PRIYO PRATIKNO ,MT.	NAMA	Erwin Adi Saputro	DENAH LANTAI 2	1 : 200	4	11	
				NO MAHASISWA	01 512 229					
				TANDA TANGAN						

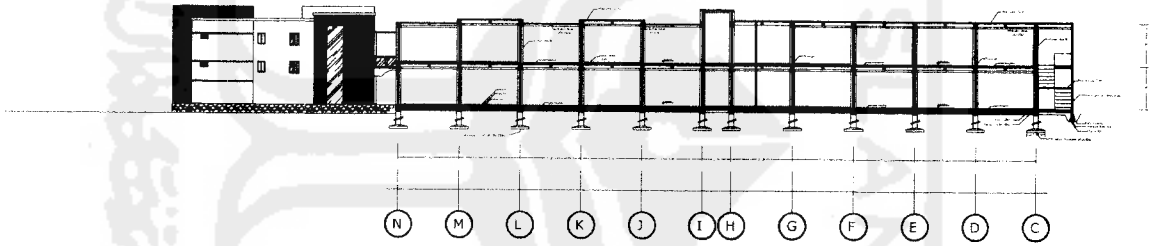


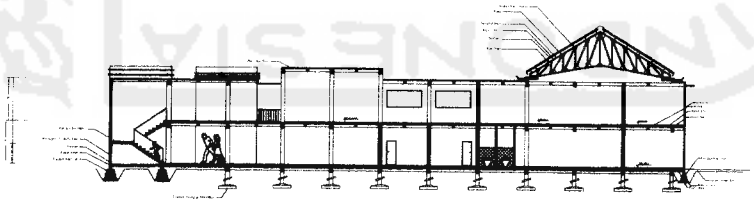




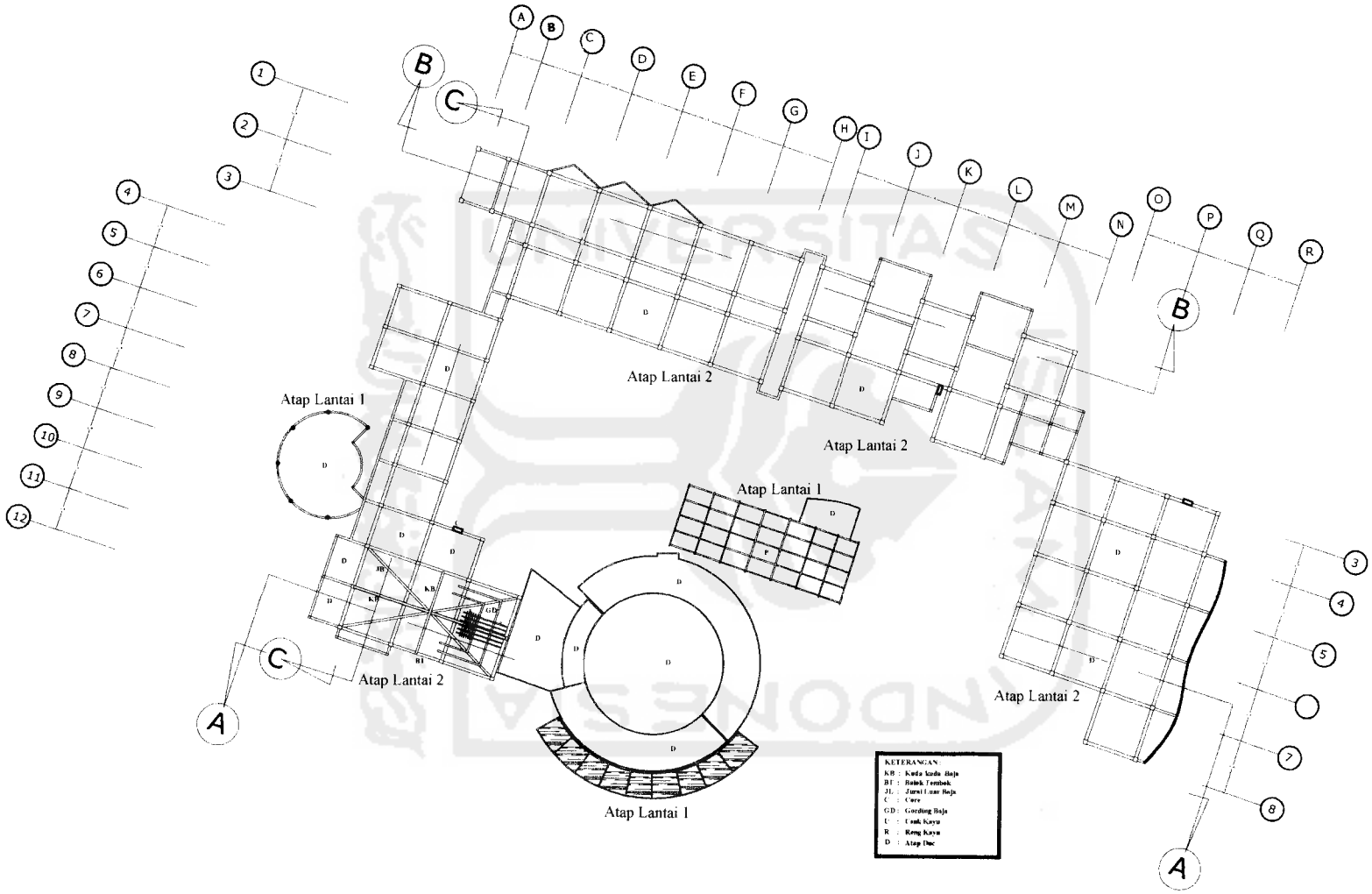
TUGAS AKHIR			DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE I TAHUN AKADEMIK 2005/2006	Taman Bemain dan belajar di Jogjakarta Rancangan Arsitektur yang berpengaruh terhadap kreativitas Anak	IR ,PRIYO PRATIKNO, MT.	NAMA	Erwin Adi Saputro	TAMPAK DEPAN TAMPAK BELAKANG TAMPAK SAMPING KANAN	1 : 200	7	11	
				NO MAHASISWA	01 512 229					
				TANDA TANGAN						



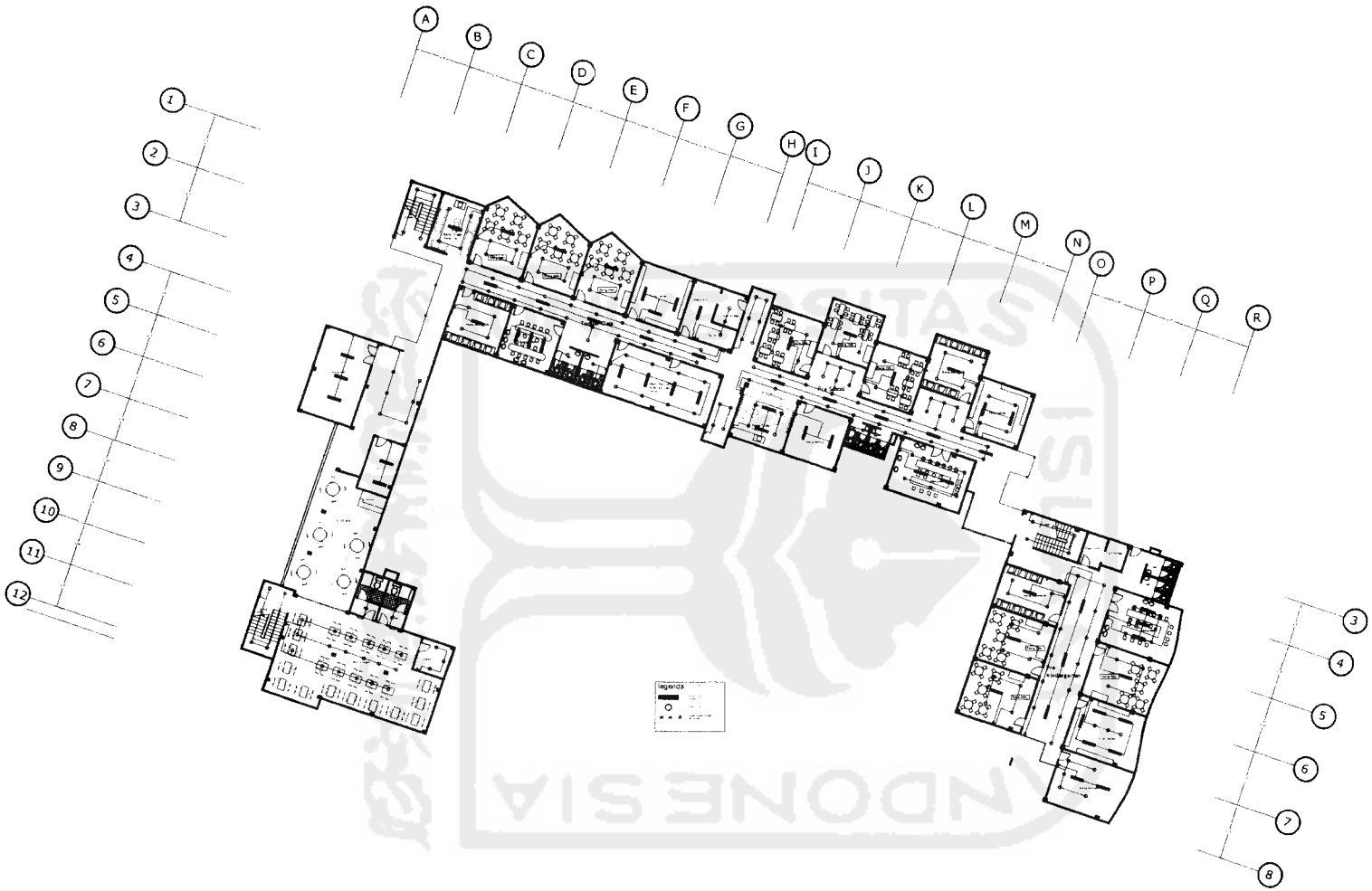




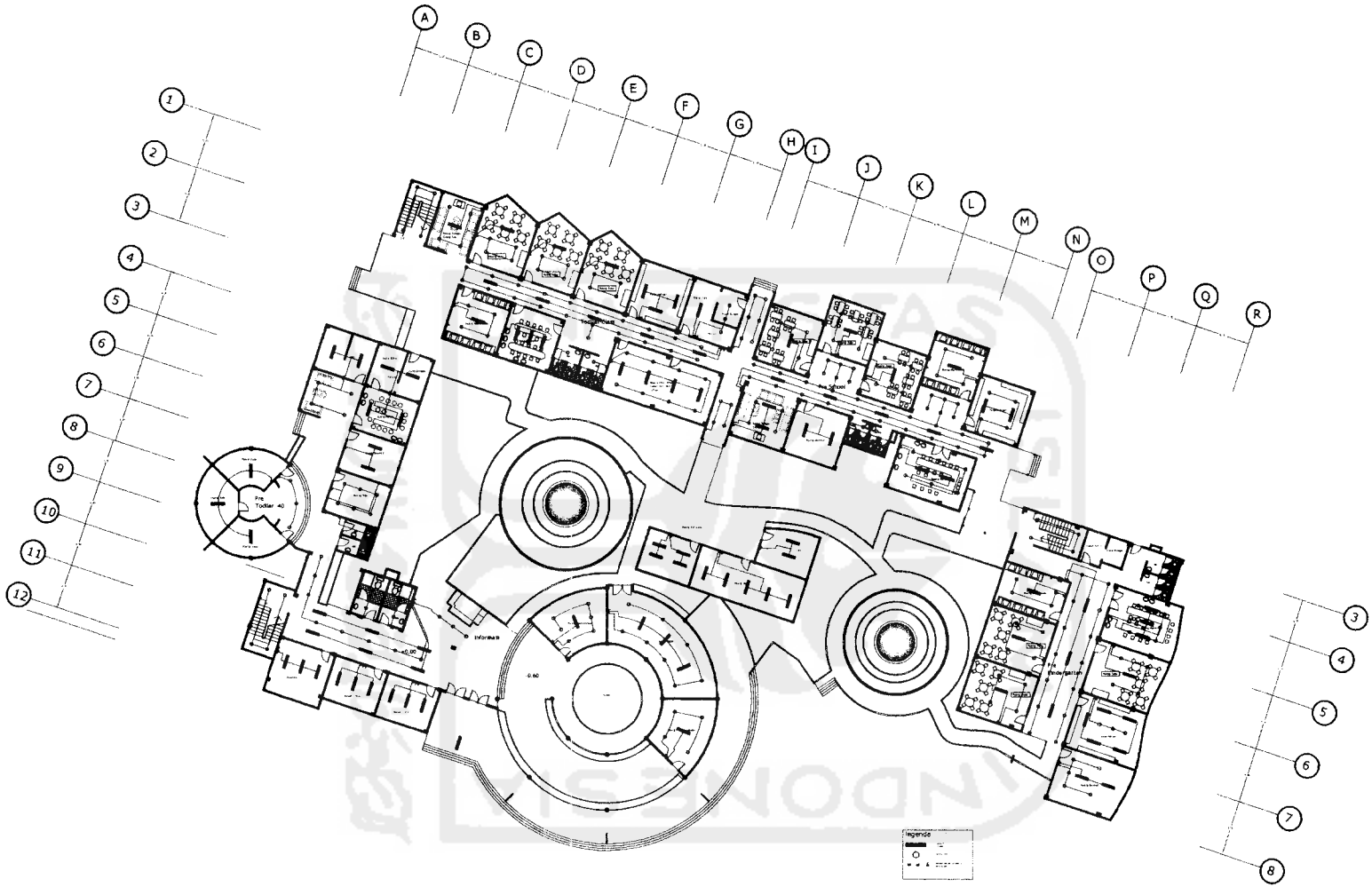
TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE I TAHUN AKADEMIK 2005/2006	**Taman Bemain dan belajar di Jogjakarta** Rancangan Arsitektur yang berpengaruh terhadap kreativitas Anak	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
			IR ,PRIYO PRATIKNO, MT.	NAMA	Erwin Adi Saputro	POT. A-A, POT B-B, POT.C-C.	1 : 200	8	11	
				NO MAHASISWA	01 512 229					
				TANDA TANGAN						



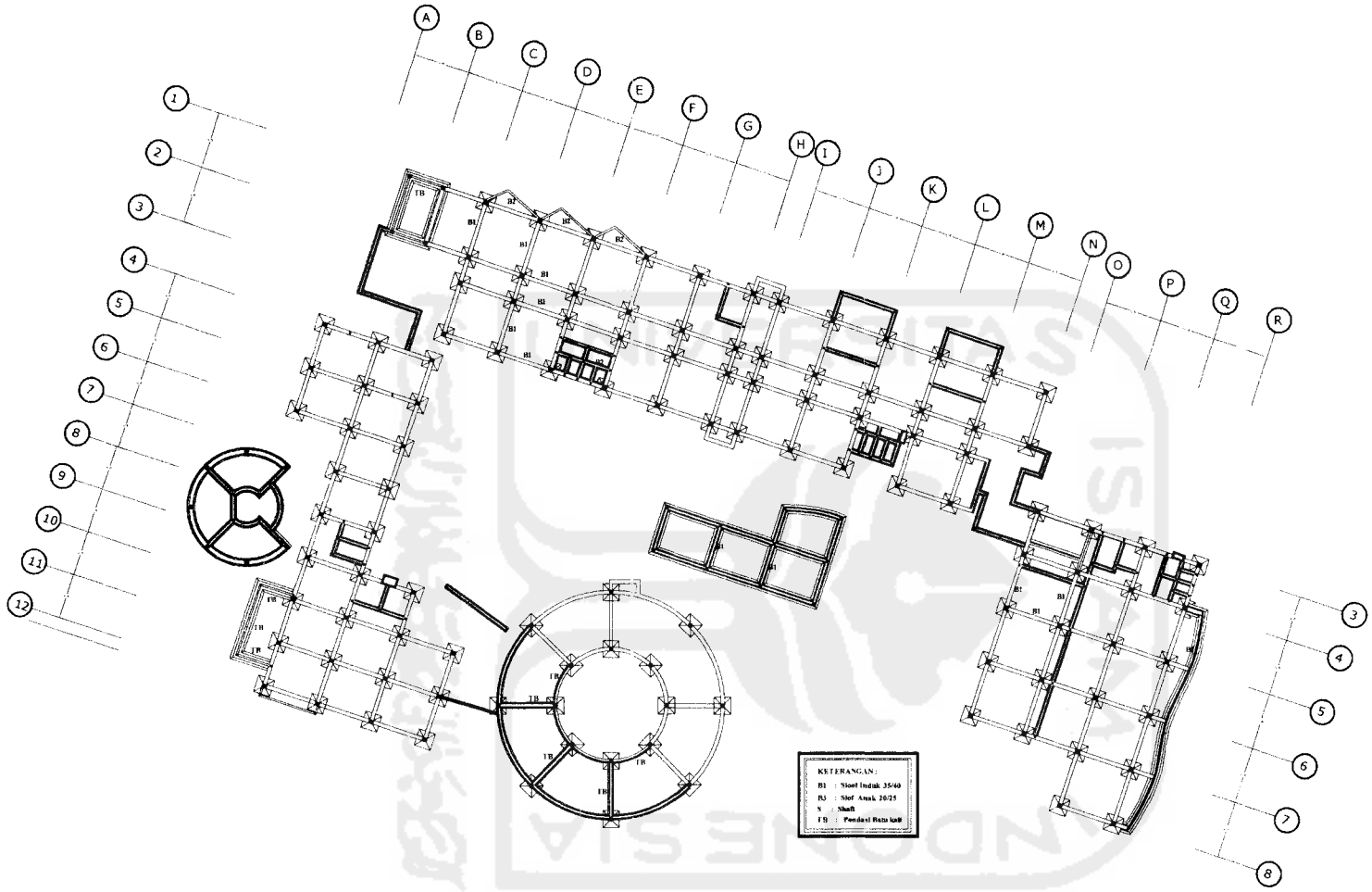
TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE I TAHUN AKADEMIK 2005/2006	**Taman Bemain dan belajar di Jogjakarta** Rancangan Arsitektur yang berpengaruh terhadap kreativitas Anak	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
			IR , PRIYO PRATIKNO ,MT.	NAMA	Erwin Adi Saputro	RENCANA ATAP Lt 1 dan Lt 2	1 : 200			
				NO MAHASISWA	01 512 229					
				TANDA TANGAN						



TUGAS AKHIR	PERIODE I TAHUN AKADEMIK 2005/2006	Taman Bemain dan belajar di Jogjakarta	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA		Rancangan Arsitektur yang berpengaruh terhadap kreativitas Anak	IR , PRIYO PRATIKNO ,MT.	NAMA	Erwin Adi Saputro	RENCANA TITIK LAMPU LANTAI 2	1 : 200	11	11	
				NO MAHASISWA	01 512 229					
				TANDA TANGAN						

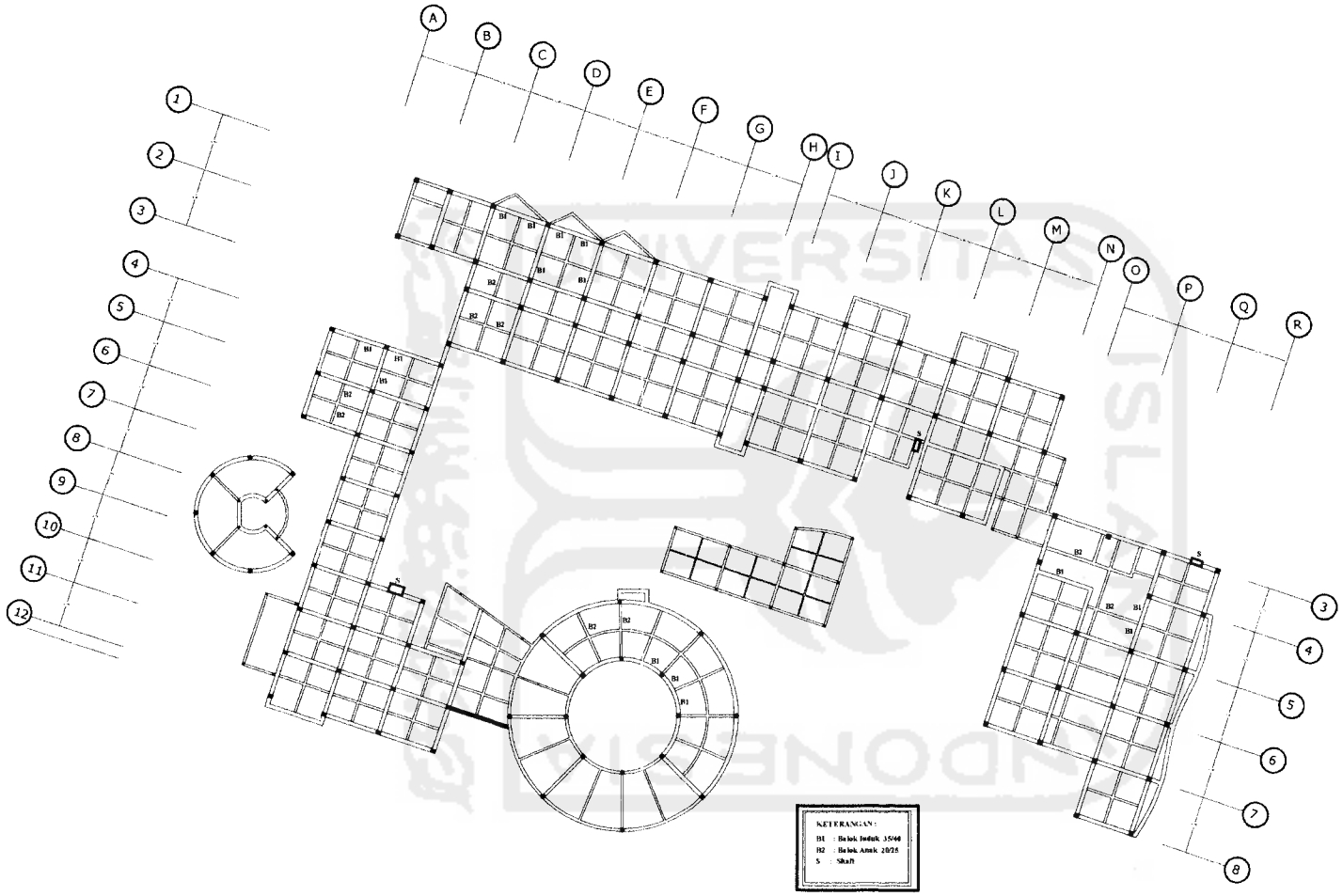


TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE I TAHUN AKADEMIK 2005/2006	***Taman Bemain dan belajar di Jogjakarta*** *Rancangan Arsitektur yang berpengaruh terhadap kreativitas Anak*	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
			IR , PRIYO PRATIKNO ,MT.	NAMA	Erwin Adi Saputro	RENCANA TITIK LAMPU LANTAI 1	1 : 200	10	11	
				NO MAHASISWA	01 512 229					
				TANDA TANGAN						

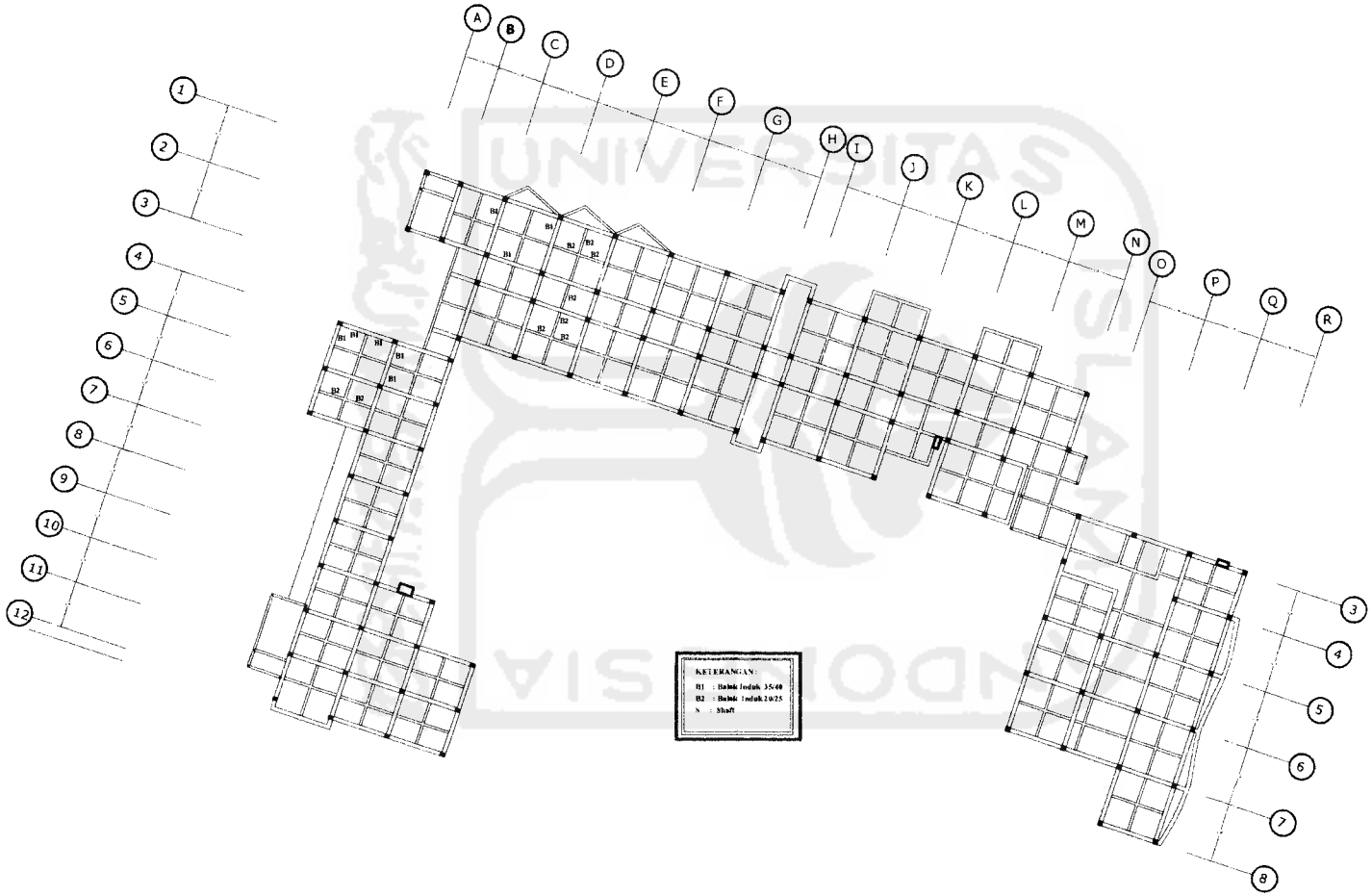


Rencana pondasi

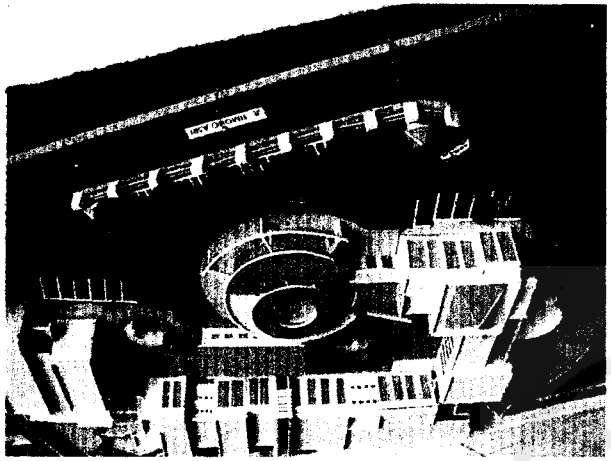
TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE I TAHUN AKADEMIK 2005/2006	**Taman Bemain dan belajar di Jogjakarta** Rancangan Arsitektur yang berpengaruh terhadap kreativitas Anak	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
			IR , PRIYO PRATIKNO ,MT.	NAMA	Erwin Adi Saputro	RENCANA PONDASI	1 : 200	9	11	
				NO MAHASISWA	01 512 229					
				TANDA TANGAN						

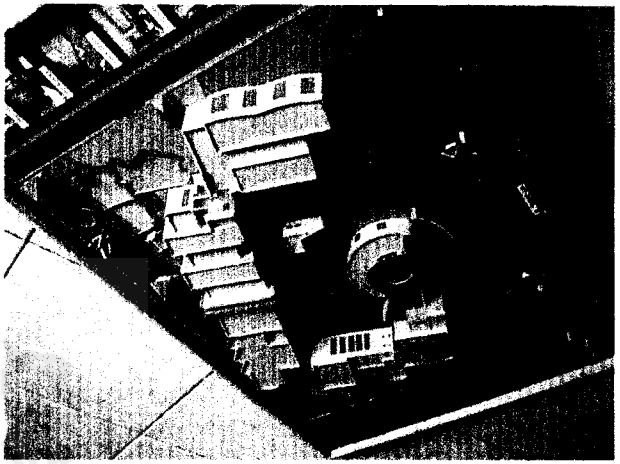


TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE I TAHUN AKADEMIK 2005/2006	**Taman Bemain dan belajar di Jogjakarta** Rancangan Arsitektur yang berpengaruh terhadap kreativitas Anak	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
			IR , PRIYO PRATIKNO ,MT.	NAMA	Erwin Adi Saputro	RENCANA BALOK LANTAI 1	1 : 200	5	11	
				NO MAHASISWA	01 512 229					
				TANDA TANGAN						

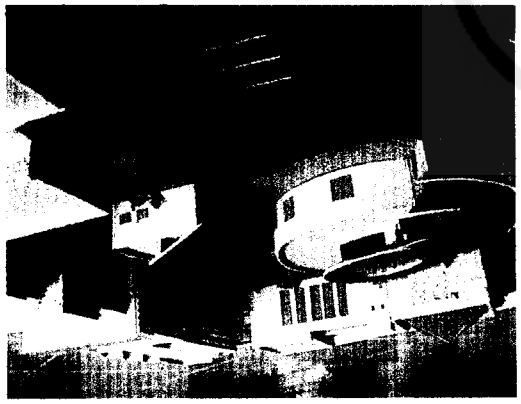


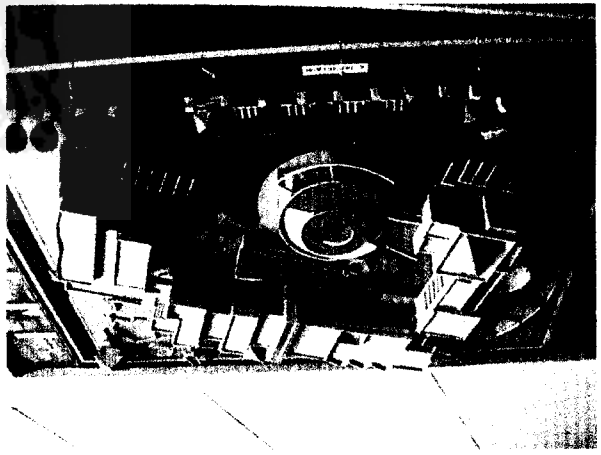
TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE I TAHUN AKADEMIK 2005/2006	**Taman Bemain dan belajar di Jogjakarta** Rancangan Arsitektur yang berpengaruh terhadap kreativitas Anak	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
			IR , PRIYO PRATIKNO ,MT.	NAMA	Erwin Adi Saputro	RENCANA BALOK LANTAI 2	1 : 200	6	11	
				NO MAHASISWA	01 512 229					
				TANDA TANGAN						











DAFTAR PUSTAKA

- Edy Gustian . S . Psi . ***Mempersiapkan Anak Masuk Sekolah*** . 2001.
- Elizabeth B. Hurlock . ***Psikologi Perkembangan*** , jilid 5 . 2001.
- Elizabeth B. Hurlock . ***Psikologi Perkembangan*** , jilid 2 . 1993.
- Arnold arnold. ***Permainan Anak Anda***. Cypress. Jakarta. 1980
- Maike Anggreani . ***Pra sekolah di Jogjakarta*** . JTA . UII . 2004.
- Rochman Diansyah . ***Taman Bermain di Jogjakarta*** . JTA . UII . 2000.
- Erik Dian Perkasa . ***Taman Kanak – kanak di Jogjakarta*** . JTA . UII . 2002.
- Francis D . K . Ching . ***Arsitektur : Bentuk . Ruang & susunanya*** . 1991.
- www . Alazhar – jatim . com
- www . Balitacerdas . com
- www . earamoeslim . com
- www . Kartini – preschool . com
- www . Yourkidsdirect . com
- www . ebay . com
- www . newagekids . com