

**KONSEP *MULTIPLE INTELLIGENCE*
PADA TAMAN PENDIDIKAN PRA-SEKOLAH
DAN PENGEMBANGAN POTENSI
DI KOTA MALANG**

*(MULTIPLE INTELLIGENCE CONCEPT ON PRESCHOOL EDUCATION
AND POTENCY DEVELOPMENT IN MALANG CITY)*

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Teknik**



Disusun oleh:

FANNY

NIM. 0110650024-65

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN ARSITEKTUR
MALANG
2007**

**KONSEP *MULTIPLE INTELLIGENCE*
PADA TAMAN PENDIDIKAN PRA-SEKOLAH
DAN PENGEMBANGAN POTENSI
DI KOTA MALANG**

*(MULTIPLE INTELLIGENCE CONCEPT ON PRESCHOOL EDUCATION
AND POTENCY DEVELOPMENT IN MALANG CITY)*

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Teknik**



Disusun oleh:

**FANNY
NIM. 0110650024-65**

DISETUJUI PEMBIMBING

**Ir. Bambang Yatnawijaya S
NIP. 131 281 617**

**Ir. Chairil Budiarto A.miuza, MSA.
NIP. 131 413 476**

**KONSEP *MULTIPLE INTELLIGENCE*
PADA TAMAN PENDIDIKAN PRA-SEKOLAH
DAN PENGEMBANGAN POTENSI
DI KOTA MALANG**

*(MULTIPLE INTELLIGENCE CONCEPT ON PRESCHOOL EDUCATION
AND POTENCY DEVELOPMENT IN MALANG CITY)*

Disusun oleh:

**FANNY
NIM. 0110650024-65**

Skripsi ini telah diuji dan dinyatakan lulus pada
tanggal 11 Juli 2007

DOSEN PENGUJI

Ir. Triandi Laksmiwati
NIP. 130 809 088

Susilo Kusdiwanggo, ST. MT.
NIP. 131 233 835

Ema Yunita Titisari, ST. MT.
NIP. 132 281 764

Mengetahui
Ketua Jurusan Arsitektur

Ir. Sigmawan Tri Pamungkas, MT.
NIP. 131 837 967

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas berkah dan hidayah-Nya kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul ‘Konsep *Multiple Intelligence* pada Taman Pendidikan Prasekolah dan Pengembangan Potensi di kota Malang’.

Dalam penyelesaian Tugas Akhir ini banyak sekali pihak yang terlibat, sehingga kami mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu proses pengerjaan laporan ini dari awal hingga akhir. Adapun pihak – pihak tersebut antara lain, yaitu :

- Ir. Bambang Yatnawijaya S dan Ir. Chairil Budiarto A.miuza, MSA, selaku dosen pembimbing.
- Ir Triandi Laksmiwati, Susilo Kusdiwanggo, ST, MT. dan Ema Yunita Titisari, ST, MT. selaku evaluator
- TKK Santa Maria I, Bina Vokal Swara Narwastu, Susan Studio, Dewan Kesenian Malang yang telah memberikan masukan sebagai bahan komparasi perancangan.
- Dinas Wasbagdaling kota Malang
- Keluarga Hadiputra yang telah banyak membantu dari awal sampai akhir
- Teman-teman yang telah membantu selama proses hingga menjelang sidang.
- Dan pihak – pihak lain yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu, yang telah banyak membantu proses penyelesaian tugas akhir ini

Dalam proses penyusunan laporan ini, kami menyadari bahwa masih banyak kekurangan. Oleh sebab itu, dengan kerendahan hati kami mengharapkan adanya masukan baik berupa saran maupun kritik dari para pembaca yang bersifat membangun.

Akhirnya, saya selaku penyusun berharap supaya tulisan yang telah saya susun ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penyusun sendiri dan juga bagi seluruh pembaca / masyarakat pada umumnya.

Malang, Agustus 2007

Penyusun

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
RINGKASAN	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	9
1.3. Rumusan Masalah.....	9
1.4. Batasan Masalah	9
1.5. Tujuan dan Manfaat	
1.5.1. Tujuan	10
1.5.2. Manfaat	10
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Tinjauan tentang <i>Multiple Intelligence</i>	
2.1.1. Pengertian <i>Multiple Intelligence</i>	11
2.1.2. Pembelajaran berdasarkan <i>Multiple Intelligence</i>	12
2.1.3. Metode Aktif dan Atraktif dalam pembelajaran berdasarkan <i>Multiple Intelligence</i>	13
2.2. Tinjauan Taman Pendidikan Prasekolah dan Pengembangan Potensi	
2.2.1. Taman Kanak-kanak	14
2.2.2. Children Center	18
2.2.3. Tempat Penitipan Anak	18
2.3. Hubungan Ruang dengan Manusia	12
2.1.1. Pengertian anak.....	20
2.1.2. Tinjauan anak terhadap ruang.....	20
2.1.3. Kebutuhan anak	22
2.1.3.1. Kebutuhan yang berasal dari dalam diri	22
2.1.3.2. Kebutuhan lingkungan dasar untuk anak usia prasekolah.....	23
2.1.3.3. Kebutuhan lingkungan untuk anak usia sekolah.....	25
2.4. Arsitektur sebagai Dasar Perancangan Ruang Anak	26
2.4.1. Unsur-unsur perancangan interior	26
2.4.2. Prinsip-prinsip perancangan interior.....	29
2.5. Pengolahan Ruang Dalam untuk anak usia prasekolah	30
2.3.1. Lantai	30
2.3.2. Dinding	34
2.3.3. Plafon	39
2.3.4. Pencahayaan.....	40
2.3.6. Perabot	40
2.6. Pengolahan Ruang Dalam untuk anak usia sekolah	
2.3.1. Lantai	43
2.3.2. Dinding	43

2.3.3. Plafon	43
2.3.4. Pencahayaan.....	43
2.3.6. Perabot	43
2.7. Pengolahan Ruang Luar	
2.7.1. Ruang Luar sebagai Ruang Bermain Anak.....	44
2.7.1.1. Pentingnya Lingkungan	44
2.7.1.2. Lantai Bermain	46
2.7.1.3. Dinding	47
2.7.2. Ruang Luar untuk kebutuhan penunjang	48
2.8. Bentuk dan Tampilan Bangunan	
2.8.1. Karakter bangunan	49
2.8.2. Skala.....	49
2.8.3. Bentuk bangunan	49
2.8.4. Sudut-sudut halus.....	49
2.8.5. Material bangunan	50
BAB III. METODOLOGI KAJIAN	
3.1. Metode Pengumpulan Data	
3.1.1. Studi literatur	51
3.1.2. Studi komparasi	51
3.1.3. Studi lapangan.....	52
3.2. Metode Pengolahan Data	45
3.2.1. Analisa	45
3.2.2. Teknik programatik.....	46
3.2.3. Sintesa.....	54
3.2.4. Evaluasi.....	54
3.4. Metode desain	55
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1. Tinjauan Fasilitas Pendidikan Prasekolah dan Pengembangan Potensi di kota Malang	
4.1.1. TK Santa Maria	
4.1.1.1. Kegiatan Bermain Belajar dan Mengajar.....	58
4.1.1.2. Sistem pelayanan pendidikan.....	61
4.1.1.3. Penyediaan ruang dan bangunan.....	62
4.1.1.4. Kesimpulan	71
4.1.2. Tinjauan Penitipan Anak 'I Love Brilliant'	
4.1.2.1. Kegiatan penitipan	71
4.1.2.2. Sistem pelayanan penitipan	72
4.1.2.3. Penyediaan ruang dan bangunan.....	73
4.1.2.4. Kesimpulan	77
4.1.3. Bina Vokal Swara Narwastu	
4.1.3.1. Kegiatan	78
4.1.3.2. Penyediaan ruang dan bangunan.....	78
4.1.3.3. Kesimpulan	80
4.1.4. Sanggar Tari Susan Studio	
4.1.4.1. Kegiatan	81
4.1.3.2. Penyediaan ruang dan bangunan.....	81
4.1.3.3. Kesimpulan	83
4.1.5. Sanggar Seni Dewan Kesenian Malang	

4.1.5.1. Kegiatan	83
4.1.5.2. Penyediaan ruang dan bangunan.....	84
4.2. Tinjauan Fasilitas Pendidikan Prasekolah dan Pengembangan Potensi di luar Indonesia	
4.2.1. The Copper House	85
4.3.2. Toyama Children Center (Jepang).....	95
4.2.3. Lycee Francais de Singapour (<i>International French School of Singapore</i>).....	98
4.3. Kesimpulan Studi Banding	
4.3.1. Fungsi 'Taman Pendidikan Prasekolah dan Pengembangan Potensi'	99
4.3.2. Tujuan 'Taman Pendidikan Prasekolah dan Pengembangan Potensi'	100
4.3.3. Program pendidikan	100
4.3.4. Sistem pelayanan	100
4.3.5. Penyediaan ruang bangunan	101
4.3.6. Persyaratan lokasi	102
4.4. Tinjauan Lokasi Perancangan	
4.4.1. Tinjauan kota Malang	
4.4.1.1. Administrasi kawasan	103
4.4.1.2. Tinjauan geografis	104
4.4.1.3. Tinjauan geofis	104
4.4.1.4. Potensi kota Malang sebagai lokasi perancangan.....	105
4.4.1.5. Dasar pemilihan lokasi perancangan di kota Malang	105
4.4.2. Tinjauan Kebijakan dan Karakteristik Kecamatan Sukun	
4.4.2.1. Karakteristik kecamatan sukun.....	106
4.4.2.2. Strategi pengembangan strutur tata ruang wilayah.....	110
4.4.2.3. Kedudukan Kecamatan Sukun secara eksternal	111
4.4.2.4. Strategi pengembangan Kecamatan Sukun.....	113
4.4.2.5. Rencana detail tata ruang kota Kecamatan Sukun.....	114
4.4.2.6. Dasar pemilihan lokasi di Kecamatan Sukun	118
4.4.3. Tinjauan Kawasan Bukit Dieng	
4.4.3.1. Kondisi tapak eksternal.....	119
4.4.3.2. Kondisi tapak internal	121
4.5. Pendekatan Konsep Perencanaan dan Perancangan	
4.5.1. Analisa fungsional	
4.5.1.1. Fungsi Taman Pendidikan Pra-sekolah dan Pengembangan Potensi	125
4.5.1.2. Sistem pelayanan	126
4.5.1.3. Analisa pelaku dan aktivitas	126
4.5.2. Analisa ruang	
4.5.2.1. Tata ruang bangunan.....	133
4.5.2.2. Analisa kuantitatif.....	138
4.5.2.4. Tata ruang dalam dan pengolahannya.....	145
4.5.3. Analisa Tapak	
4.5.3.7. Analisa topografi.....	164
4.5.3.8. Analisa drainase.....	165
4.5.3.1. Analisa pencapaian	165
4.5.3.2. Analisa sirkulasi.....	167
4.5.3.3. Analisa view dan orientasi.....	169
4.5.3.4. Analisa iklim (matahari dan angin)	171
4.5.3.5. Analisa kebisingan dan polusi	172
4.5.3.6. Analisa vegetasi	173

4.5.3.9. Analisa zoning	175
4.5.3.10. Analisa ruang luar	177
4.5.4. Analisa bangunan.....	182
4.5.4.1. Bentuk bangunan	182
4.5.4.2. Tampilan bangunan.....	184
4.5.4.3. Analisa sistem struktur.....	186
4.5.4.4. Analisa bahan bangunan	187
4.5.4.5. Analisa sistem utilitas	188
4.6. Konsep Perancangan	
4.6.1. Konsep dasar perencanaan dan perancangan.....	190
4.6.2. Konsep fungsi	190
4.6.3. Konsep ruang	
4.6.3.1. Konsep tatanan ruang bangunan	191
4.6.3.2. Konsep ruang dalam	195
4.6.4. Konsep tapak.....	199
4.6.4.1. Konsep bangunan terhadap topografi	199
4.6.4.2. Konsep drainase	200
4.6.4.3. Konsep pencapaian	200
4.6.4.4. Konsep sirkulasi.....	201
4.6.4.5. Konsep bangunan terhadap view dan orientasi.....	204
4.6.4.6. Konsep bangunan terhadap iklim	206
4.6.4.7. Konsep bangunan terhadap kebisingan dan polusi	207
4.6.4.8. Konsep vegetasi	208
4.6.4.9. Konsep zoning	211
4.6.4.10. Konsep ruang luar.....	212
4.6.5. Konsep bangunan	
4.6.5.1. Bentuk bangunan	215
4.6.5.2. Tampilan bangunan.....	216
4.6.5.3. Bahan bangunan.....	218
4.6.5.4. Sistem utilitas.....	219
BAB V. PENUTUP	
5.1. Simpulan	248
5.2. Saran	251
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Permukaan lantai sebagai lantai bermain	31
Gambar 2.2. Permainan bidang lantai.....	31
Gambar 2.3. Spesifikasi ruang	32
Gambar 2.4. Permainan bahan lantai	34
Gambar 2.5. Pengolahan dinding dengan variasi ketinggian dan kedalaman	35
Gambar 2.6. Dinding fungsional.....	35
Gambar 2.7. Dinding partisi	36
Gambar 2.8. Dinding koridor untuk pajangan	36
Gambar 2.9. Permainan bahan untuk dinding.....	37
Gambar 2.10. Jendela antar ruang luar dan ruang dalam.....	38
Gambar 2.11. Jendela pada ruang kegiatan	38
Gambar 2.12. Jendela antar ruang yang dirancang sesuai dimensi anak.....	39
Gambar 2.13. Variasi ketinggian langit-langit.....	40
Gambar 2.14. Perabot untuk anak.....	41
Gambar 4.1 Sistem pengajaran dalam kelompok pada TK Santa Maria	62
Gambar 4.2. Peta lokasi TK Santa Maria	62
Gambar 4.3. Bentuk dan Tampilan Bangunan TK Santa Maria.....	63
Gambar 4.4. Penataan ruang TK Santa Maria dalam denah.....	65
Gambar 4.5. Kondisi ruang kegiatan pada TK Santa Maria.....	67
Gambar 4.6. Kondisi ruang luar sebagai tempat bermain pada TK Santa Maria	70
Gambar 4.7. Tata ruang pada Tempat Penitipan Anak 'I Love Brilliant'	74
Gambar 4.8. Kondisi ruang kegiatan pada Tempat Penitipan Anak 'I Love Brilliant' ..	74
Gambar 4.9. Kondisi ruang luar sebagai ruang bermain pada Tempat Penitipan Anak 'I Love Brilliant'	77
Gambar 4.10. Lokasi Bina Vokal Swara Narwastu	78
Gambar 4.11. Tata ruang dalam bangunan BVSN.....	79
Gambar 4.12. Kondisi ruang kegiatan praktek vokal	80
Gambar 4.13. Lokasi Susan Studio.....	81
Gambar 4.14. Tata ruang Susan Studio.....	82
Gambar 4.15. Kondisi ruang studio tari.....	82
Gambar 4.16. Lokasi Dewan Kesenian Malang	84
Gambar 4.17. Bentuk dan tampilan bangunan DKM	84
Gambar 4.18. Kondisi ruang kegiatan menggambar di DKM.....	85
Gambar 4.19. Tata ruang bangunan The Cooper House.....	86
Gambar 4.20. Denah ruang <i>baby</i>	87
Gambar 4.21. Interior ruang <i>baby</i>	88
Gambar 4.22. Denah ruang <i>playgroup</i>	89
Gambar 4.23. Interior ruang <i>playgroup</i>	90
Gambar 4.24. Denah ruang <i>kindergarten</i>	91
Gambar 4.25. Interior ruang <i>kindergarten</i>	92
Gambar 4.26. Denah ruang <i>school age</i>	93
Gambar 4.27. Interior ruang <i>school age</i>	94
Gambar 4.28. Site plan Toyama Children Center.....	95
Gambar 4.29. Fasilitas ruang Toyama Children Center dalam denah	96
Gambar 4.30. Tampilan bangunan Toyama Children Center	97
Gambar 4.31. Ruang luar dalam bangunan Toyama Children Center.....	97
Gambar 4.32. Tata ruang bangunan Lycee Francais de Singapour	98
Gambar 4.33. Ruang bermain Lycee Francais de Singapour	98

Gambar 4.34. Tampilan bangunan Lycee Francais de Singapour	99
Gambar 4.35. Lokasi kota Malang dalam peta	103
Gambar 4.36. Lokasi Kecamatan Sukun di kota Malang	106
Gambar 4.37. Lokasi kawasan Bukit Dieng di Kecamatan Sukun	119
Gambar 4.38. Akses utama perumahan Bukit Dieng	120
Gambar 4.39. Akses utama menuju tapak	121
Gambar 4.40. Lokasi tapak perancangan dalam kawasan perumahan Bukit Dieng Permai	121
Gambar 4.41. Kondisi eksisting tapak perancangan di kawasan perumahan Bukit Dieng Permai	122
Gambar 4.42. Topografi lahan	123
Gambar 4.43. View menuju tapak di perumahan Bukit Dieng	124
Gambar 4.44. Topografi tapak dan pengolahannya	167
Gambar 4.45. Pola pergerakan air dan drainase	168
Gambar 4.46. Pencapaian menuju kawasan Bukit Dieng	168
Gambar 4.47. Alternatif pencapaian menuju tapak	169
Gambar 4.48. Akses menuju tapak	169
Gambar 4.49. Perletakkan main entrance dan side entrance	169
Gambar 4.50. Sirkulasi menuju tapak	170
Gambar 4.51. Sirkulasi dalam tapak	171
Gambar 4.52. View dari luar ke dalam tapak dan orientasi titik tangkap bangunan ..	173
Gambar 4.53. View dari dalam ke luar tapak dan orientasi titik tangkap bangunan ..	173
Gambar 4.54. Pola penyorotan dan pembayangan dan perletakkan bangunan pendidikan	174
Gambar 4.55. Pola pergerakan angin	175
Gambar 4.56. Analisa kebisingan dan polusi	176
Gambar 4.57. Vegetasi di sepanjang jalan menuju Istana Dieng	176
Gambar 4.58. Zoning	179
Gambar 4.59. Rencana penataan ruang luar sebagai ruang bermain	182
Gambar 4.60. Rencana warna pada ruang luar	184
Gambar 4.61. Bentuk bangunan secara horizontal	186
Gambar 4.62. Unsur lengkung sebagai penarik perhatian pada tampilan bangunan ..	187
Gambar 4.63. Irama bentuk lengkung dan identitas masing-masing bangunan	187
Gambar 4.64. Unsur penerima pada entrance bangunan	188
Gambar 4.65. Tampilan bangunan dengan warna sebagai pembeda antar fungsi	188
Gambar 4.66. Konsep tata ruang Ruang Baby	202
Gambar 4.67. Konsep tata ruang Ruang Playgroup	203
Gambar 4.68. Konsep tata ruang Ruang TK A	203
Gambar 4.69. Konsep tata ruang Ruang TK B	204
Gambar 4.70. Konsep tata ruang Ruang Pengembangan Potensi	204
Gambar 4.71. Penggunaan garis pada pengolahan ruang dalam	206
Gambar 4.72. Bentuk ruang	206
Gambar 4.73. Unsur dekoratif sebagai motif	207
Gambar 4.74. Variasi tekstur sesuai fungsi ruang	208
Gambar 4.75. Ruang dengan dinding transparan untuk keamanan anak	209
Gambar 4.76. Ruang dengan jendela rendah untuk menciptakan hubungan dengan ruang luar	209
Gambar 4.77. Ruang dengan warna identitas ruang	210
Gambar 4.78. Ruang dengan permainan bidang lantai untuk memberikan pengalaman	210

Gambar 4.79.	Ruang loker pada bangunan baby	211
Gambar 4.80.	Ruang transisi pada bangunan baby	211
Gambar 4.81.	Ruang tidur pada bangunan baby	212
Gambar 4.82.	Ruang bermain pada bangunan baby	212
Gambar 4.83.	Ruang istirahat pada bangunan baby	212
Gambar 4.84.	Ruang kreativitas pada bangunan baby	212
Gambar 4.85.	Ruang loker pada bangunan playgroup	213
Gambar 4.86.	Ruang transisi pada bangunan playgroup	213
Gambar 4.87.	Ruang makan pada bangunan playgroup	213
Gambar 4.88.	Ruang kreativitas pada bangunan playgroup	213
Gambar 4.89.	Ruang kreativitas pada bangunan playgroup	214
Gambar 4.90.	Ruang loker pada bangunan TK A	214
Gambar 4.91.	Ruang transisi pada bangunan TK A	214
Gambar 4.92.	Ruang makan pada bangunan TK A	214
Gambar 4.93.	Ruang loker pada bangunan TK B	215
Gambar 4.94.	Ruang transisi pada bangunan TK B	215
Gambar 4.95.	Ruang makan pada bangunan TK B	215
Gambar 4.96.	Penerangan buatan	216
Gambar 4.97.	Kontrol akustik	217
Gambar 4.98.	Variasi bahan lantai sesuai fungsi ruang	219
Gambar 4.100.	Bahan finishing dinding	220
Gambar 4.101.	Variasi tatanan perabot	220
Gambar 4.102.	Perabot yang tidak terjangkau untuk keamanan	221
Gambar 4.103.	Perabot yang dapat dijangkau anak	221
Gambar 4.104.	Perabot sesuai dimensi anak	222
Gambar 4.105.	Konsep tata ruang bangunan terhadap topografi tapak	223
Gambar 4.106.	konsep drainase tapak	224
Gambar 4.107.	Konsep pencapaian: menuju kawasan bukit dieng	224
Gambar 4.108.	Konsep pencapaian: akses utama menuju tapak	225
Gambar 4.109.	Konsep pencapaian: perletakan main entrance dan side entrance	225
Gambar 4.110.	Konsep sirkulasi: menuju tapak	226
Gambar 4.111.	Konsep sirkulasi: dalam tapak	227
Gambar 4.112.	Konsep sirkulasi antar ruang dan bangunan	228
Gambar 4.113.	Konsep bangunan terhadap view dari luar ke dalam tapak	229
Gambar 4.114.	Konsep bangunan terhadap view dari dalam tapak	229
Gambar 4.115.	Konsep bangunan terhadap iklim matahari	230
Gambar 4.116.	Konsep bangunan terhadap iklim angin	231
Gambar 4.117.	Konsep bangunan terhadap kebisingan dan polusi	232
Gambar 4.118.	Konsep vegetasi: vegetasi di sepanjang jalan menuju Istana Dieng Sebagai pengarah sirkulasi	233
Gambar 4.119.	Konsep Zoning	235
Gambar 4.120.	Konsep penataan ruang luar sebagai ruang bermain	237
Gambar 4.121.	Konsep sirkulasi dan warna ruang luar	238
Gambar 4.122.	Konsep keamanan ruang luar	239
Gambar 4.123.	Konsep bentuk bangunan	240
Gambar 4.124.	Konsep bangunan: unsur lengkung sebagai penarik perhatian pada tampilan bangunan	241
Gambar 4.125.	Konsep bangunan: irama bentuk lengkung menunjukkan hirarki	241
Gambar 4.126.	Konsep bangunan: unsur penerima pada entrance bangunan	242
Gambar 4.127.	Konsep bangunan: tampilan bangunan dengan	

warna sebagai pembeda antar fungsi	242
Gambar 4.128. Sistem struktur bangunan pengembangan potensi, pengelola dan pelayanan.....	243
Gambar 4.129. Sistem struktur bangunan prasekolah	244

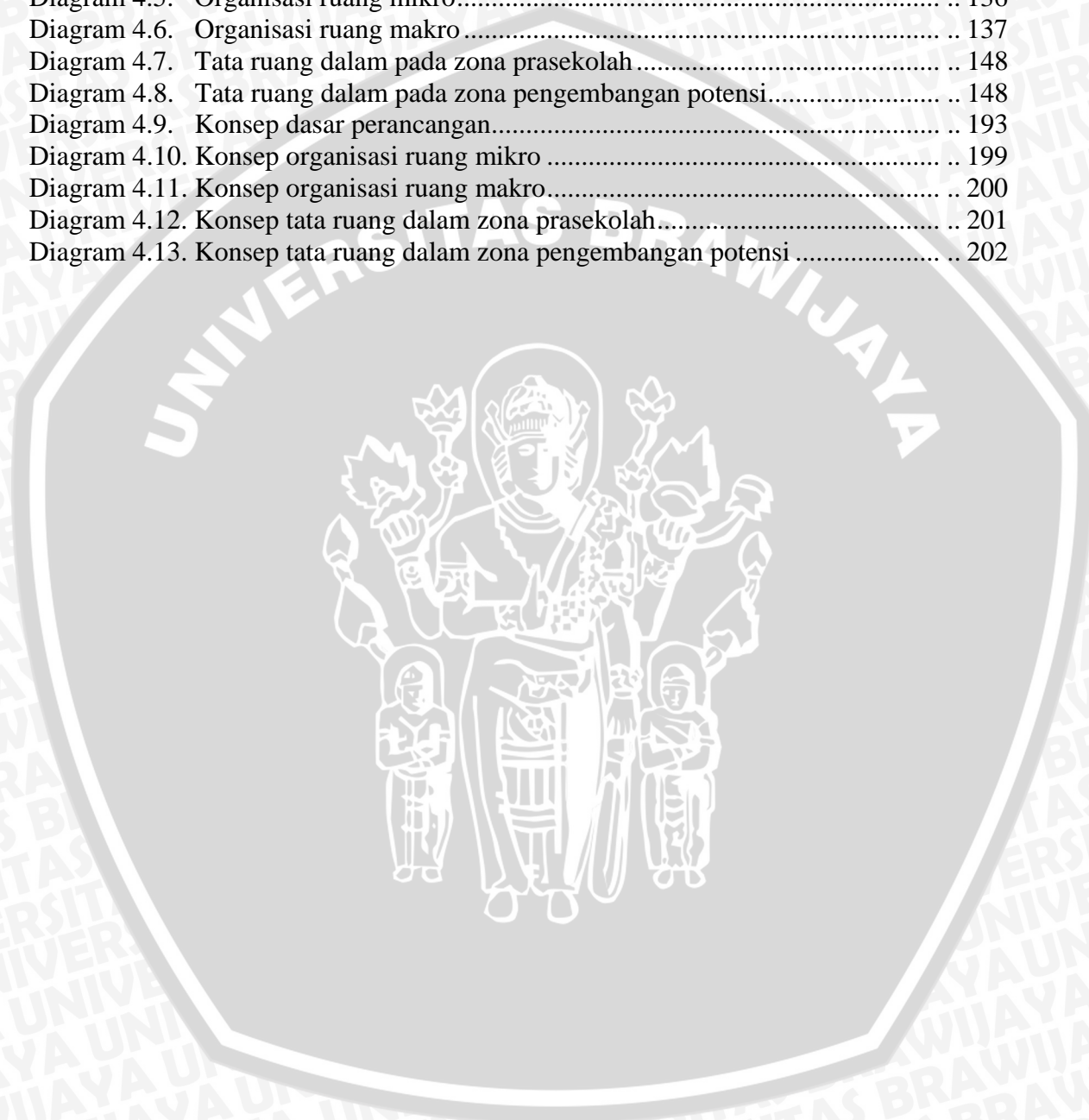


DAFTAR TABEL

Tabel 1.1.	Pengamatan kondisi fasilitas pendidikan prasekolah secara umum	5
Tabel 3.1.	Kerangka pemikiran.....	56
Tabel 3.2.	Metode desain	57
Tabel 4.1.	Jadwal kegiatan belajar mengajar TK Santa Maria	60
Tabel 4.2.	Kesimpulan studi banding TK Santa Maria.....	71
Tabel 4.3.	Kesimpulan studi banding Tempat Penitipan Anak 'I Love Brilliant'	77
Tabel 4.4.	Kesimpulan studi banding BVSN.....	80
Tabel 4.5.	Kesimpulan studi banding Susan Studio	83
Tabel 4.6.	<i>Full day school schedule</i> untuk anak prasekolah.....	126
Tabel 4.7.	Jenis Kegiatan untuk anak usia prasekolah dan konsep ..	127
Tabel 4.8.	<i>Full day school schedule</i> untuk anak pengembangan potensi	128
Tabel 4.9.	Aktivitas dan kebutuhan Ruang.....	131
Tabel 4.10.	Pengelompokan Ruang berdasarkan Fungsi	136
Tabel 4.11.	Hubungan kedekatan ruang pada fungsi pendidikan	138
Tabel 4.12.	Hubungan kedekatan ruang pada fungsi penunjang	138
Tabel 4.13.	Hubungan kedekatan ruang antar unit fungsi	139
Tabel 4.14.	Rasio antara pengasuh dan Anak	141
Tabel 4.15.	Kapasitas 'Taman Pendidikan Prasekolah dan Pengembangan Potensi' ..	142
Tabel 4.16.	Kapasitas Jumlah Anak yang Ditampung	142
Tabel 4.17.	Jumlah dan luasan ruang	143
Tabel 4.18.	Pengelompokan aktivitas dalam ruang	148
Tabel 4.19.	Persyaratan ruang kegiatan	149
Tabel 4.20.	Hubungan kedekatan ruang pada ruang baby, playgroup, kindergarten ..	150
Tabel 4.21.	Hubungan kedekatan ruang pada zona pengembangan potensi.....	151
Tabel 4.22.	Persyaratan ruang dalam	152
Tabel 4.23.	Sirkulasi antar ruang dan bangunan.....	172
Tabel 4.24.	Rencana Vegetasi pada tapak	177
Tabel 4.25.	Fasilitas bermain	180
Tabel 4.26.	Persyaratan ruang luar	181
Tabel 4.27.	Evaluasi material.....	182
Tabel 4.28.	Karakteristik bentuk dasar bangunan.....	193
Tabel 4.29.	Alternatif sistem struktur	197
Tabel 4.30.	Alternatif bahan fasade bangunan.....	198
Tabel 4.31.	Program <i>Full day school schedule</i> untuk anak prasekolah.....	195
Tabel 4.32.	Program Kegiatan untuk anak usia prasekolah.....	196
Tabel 4.33.	Program <i>Full day school schedule</i> untuk anak pengembangan potensi ..	196
Tabel 4.34.	Program dan luasan ruang.....	198

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1.	Struktur Organisasi TK Santa Maria	61
Diagram 4.2.	Struktur Organisasi 'I love Brilliant'	72
Diagram 4.3.	Struktur Organisasi 'Taman Pendidikan Prasekolah dan Pengembangan Potensi'	128
Diagram 4.4.	Skema Alur Aktivitas dalam Bangunan.....	131
Diagram 4.5.	Organisasi ruang mikro.....	136
Diagram 4.6.	Organisasi ruang makro	137
Diagram 4.7.	Tata ruang dalam pada zona prasekolah.....	148
Diagram 4.8.	Tata ruang dalam pada zona pengembangan potensi.....	148
Diagram 4.9.	Konsep dasar perancangan.....	193
Diagram 4.10.	Konsep organisasi ruang mikro	199
Diagram 4.11.	Konsep organisasi ruang makro.....	200
Diagram 4.12.	Konsep tata ruang dalam zona prasekolah.....	201
Diagram 4.13.	Konsep tata ruang dalam zona pengembangan potensi	202



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Data Statistik Taman Kanak-kanak di Kotamadya Malang
- Lampiran 2. Data Lembaga Kursus Playgroup Kota Malang
Data Statistik Sekolah Dasar di Kotamadya Malang
- Lampiran 3. Standart ukuran tubuh
- Lampiran 4. Analisa Pengaruh elemen interior ruang belajar dan bermain anak



RINGKASAN

FANNY, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Brawijaya, 2007, *Konsep Multiple Intelligence pada Taman Pendidikan Prasekolah dan Pengembangan Potensi di Kota Malang*, Dosen Pembimbing: Ir. Bambang Yatnawijaya S, Ir. Chairil Budiarto A.miuza, MSA.

Pendidikan yang terbaik bagi perkembangan anak usia 2-11 tahun mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk menggali dan mengembangkan potensi *multiple intelligence* dalam dirinya. Pendidikan *multiple intelligence* dapat dikembangkan melalui pembelajaran aktif dan atraktif, yaitu pembelajaran dengan metode kolaboratif dan variatif dan pusat-pusat pembelajaran yang bervariasi untuk melatih dan mengembangkan potensi.

Pengamatan terhadap kondisi lingkungan pendidikan di kota Malang menunjukkan adanya beberapa permasalahan. Kota Malang yang sebagian orang tuanya bekerja menuntut kebutuhan fasilitas pendidikan dengan penitipan anak yang dapat melayani kebutuhan anak selama orang tua bekerja. Sementara itu, lingkungan pendidikan dan lapangan bermain telah tergeser oleh ruko dan perumahan menyebabkan banyak fasilitas pendidikan (baik formal maupun informal) yang memanfaatkan rumah tinggal atau ruko dengan pekarangan yang sempit. Beberapa fasilitas pendidikan juga masih berlokasi di daerah yang lalu lintasnya ramai. Permasalahan lain yang berkaitan adalah pengolahan ruang luar, ruang dalam, dan tampilan bangunan sebagai lingkungan belajar anak. Kondisi ini membatasi upaya menyediakan lingkungan yang nyaman dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan kemampuannya di berbagai bidang dengan fasilitas lingkungan yang bervariasi untuk pendidikan *multiple intelligence*.

Perancang mencoba mewujudkan konsep *multiple intelligence* dalam rancangan bangunan pendidikan untuk anak. Perwujudan konsep *multiple intelligence* yang dimaksud adalah upaya penyediaan ruang dan bangunan yang sesuai dengan kebutuhan anak sebagai satu-kesatuan dalam Taman Pendidikan Prasekolah dan Pengembangan Potensi di kota Malang. Ruang dan bangunan yang menjadi pembahasan dalam perancangan mencakup ruang luar, ruang dalam dan tampilan bangunan. Kebutuhan anak merupakan persyaratan mendasar yang harus dipenuhi dalam perancangan bangunan pendidikan untuk anak, yaitu keamanan dan kenyamanan. Kebutuhan anak yang berkaitan dengan 'konsep *multiple intelligence*' adalah sebuah lingkungan bervariasi yang merangsang dan meningkatkan kemampuan *multiple intelligence* anak.

Sistem *full day school* bertujuan memenuhi kebutuhan fasilitas pendidikan *multiple intelligence* dan pengembangan potensi yang ditunjang dengan penitipan anak. Sistem *full day school* ini dirangkai dalam sebuah *schedule* sehari untuk anak prasekolah dengan pembagian aktivitas belajar dan penitipan untuk anak. Sistem *full day school* untuk anak pengembangan potensi merupakan lanjutan kegiatan di sekolah sebagai bagian dari program pendidikan usia sekolah dasar.

Perancang menggunakan metode pengumpulan data dan pengolahan data. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, studi komparasi, dan studi lapangan. Data yang telah terkumpul merupakan bahan untuk metode pengolahan data, yaitu analisa dan teknik programatik. Berdasarkan hasil analisa diperoleh konsep tata ruang, konsep ruang dalam, konsep ruang luar dan konsep bangunan. Konsep-konsep tersebut ditransformasikan ke dalam rancangan tata ruang bangunan, ruang dalam, ruang luar dan bangunan.

Hasil transformasi konsep tata ruang bangunan terhadap tapak menghasilkan rancangan tata ruang bangunan yang terdiri dari tiga zona, yaitu zona prasekolah, zona pengembangan potensi, zona pengelola dan pelayanan. Zona prasekolah merupakan empat massa bangunan yang berjenjang mengikuti topografi lahan dan disatukan oleh halaman bersama. Masing-masing bangunan mewadahi fungsi penitipan dan pembelajaran yang terbagi dalam beberapa zona (entry zone, messy zone, quiet zone) yang mewadahi pusat-pusat pembelajaran. Pusat-pusat pembelajaran tersebut berisi variasi kegiatan dengan konsep yang bertujuan untuk pengembangan potensi *multiple intelligence*. Ruang luar sebagai bagian dari pembelajaran *multiple intelligence* juga dirancang dengan menyediakan fasilitas dan pusat pembelajaran yang bervariasi. Rancangan bangunan menghasilkan bentuk yang cukup menarik, menunjukkan adanya hirarki, dan kesatuan. Tampilan bangunan dengan warna identitas memperjelas akses dan identitas suatu area yang sangat penting untuk anak.

Berdasarkan hasil rancangan diperoleh kesimpulan, yaitu konsep *multiple intelligence* pada ‘Taman Pendidikan Prasekolah dan Pengembangan Potensi’ terwujud melalui rancangan yang mewadahi fungsi *multiple intelligence* dalam bentuk fasilitas kegiatan di dalam dan di luar bangunan. Bentuk dan tampilan bangunan tidak berpengaruh terhadap kebutuhan pembelajaran *multiple intelligence*, akan tetapi dalam perancangannya tetap harus memperhatikan kebutuhan psikologis anak yang merupakan persyaratan dasar bangunan pendidikan untuk anak.



ABSTRACT

FANNY, Majoring Architectural, Technique Faculty Brawijaya University, 2007, Multiple Intelligence Concept on Preschool Education and Potency Development in Malang City, Advisor: Ir. Bambang Yatnawijaya S, Ir. Chairil Budiarto A.miuza, MSA.

The best education for children at 2 – 11 years of age is give them oportunity to develop multiple intelligence potency inside them. Multiple intellegence education can be developed through active and attractive educational, it is a form of education that not only using colaboration and variation method but also many variation of education centers for train and develop their potency.

Observation that has been taken to educational environment condition in Malang shows that there are several problems. Malang, which some of the civilians are working parents ask for education facility that includes child care center which can serve their children while they are working. Meanwhile, education environment and playing ground have been replaced by real estates such as houses and store houses cause many education facilities (formal or non formal) that use their house or store house with narrow area. Some of the education facilities also choose a location near busy traffic area. Other problems that have relations are how to design interior, landscape, and bulding appearence as children learning environment. This condition limit the means of serving cozy environments and opportunities for children to express their abilities in many subjects with variation of learning environments for multiple intelligence education.

The designer try to develop multiple intelligence concept in education building design for children. This multiplte intelligence concept is how to build space and building which can serve child's needs as a unity of preschool education and potency development in Malang. The design of space and building consist of interior, landscape, and building appearance. Child's need is one of the main basic that should be fulfilled inside education building design for children, these needs are safety and luxury. Child's needs that have connection with 'multiple intelligence concept' is a variation environment that can raise child's multiple intelligence ability.

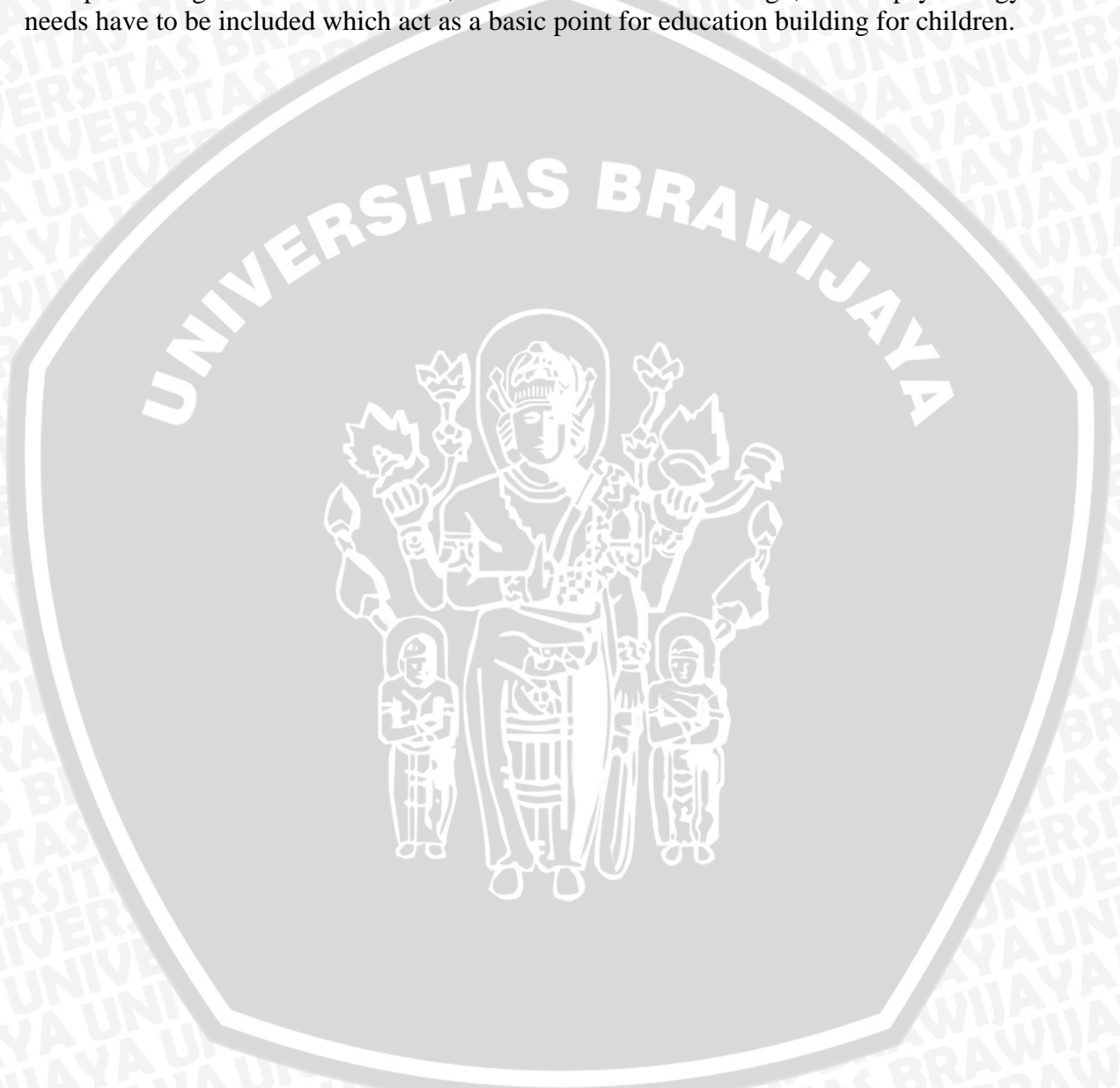
Full day school system have been made to serve multiple intelligence education facility needs and potency development that supported by child care facility. This system has been made in one day schedule for preschool which consist of learning activities and child care. Full day school system for potency development education is follow activities in school which is part of education school-age program.

The designer use data collecting and data processing method. Data collecting method consist of literature study, comparative study, and field study. Data that has been gathered become material for data processing method, which are analysis and programming technique. Based on the analysis, the results are layout plan concept, interior concept, landscape concept, and building concept. These concepts would be transformed into layout plan design, interior design, landscape design, and building design.

The results of the building design transformation concepts based on building design are preschool zone, potency development zone, management and service zone. Preschool zone is a building that consist of four building based on the topografi field and combined together with a yard. Each building has child care facility and education facility which consist of several zones (entry zone, messy zone, and quiet zone) that would be used for learning centers. These learning centers have variation activities with a concept to develop multiple intelligence potency. Landscape which is a part of

multiple intelligence education has been designed with variation of learning centers. The bulding design has an attractive shape, shows a hierarchie, and a union. Building appearance with color identity give identity of an area to be recognized and this identity important for children.

Based on architecture design there are some summaries that can be collected, “Multiple Intelligence Concept on Preschool Education and Potency Development” can be made through a architecture design which use multiple intelligence function into in door and out door activity facilities. The building appearance has no any effects to multiple intelligence education needs, but in the architecture design, child’s psychology needs have to be included which act as a basic point for education building for children.



BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kesuksesan anak di masa depan merupakan kunci masa depan bangsa. Oleh karena itu, pendidikan anak harus dilakukan sejak awal. Pendidikan anak yang terpenting dimulai sejak usia balita, yaitu 2-5 tahun. Masa tersebut merupakan masa yang paling peka dan memerlukan perhatian intensif agar dalam perkembangannya anak dapat tumbuh menjadi manusia yang berprestasi. Peran orang tua, terutama seorang ibu sangat penting dalam memberikan latihan dan lingkungan yang mendukung perkembangan anak. Perhatian tersebut hendaknya tidak berhenti sampai pada usia balita saja tetapi terus berkelanjutan pada usia sekolah yaitu 6-11 tahun.

Menurut Hanati (2003) faktor dari luar diri anak yang dapat mempengaruhi proses perkembangan anak meliputi suasana dan cara pendidikan lingkungan tertentu, lingkungan rumah dan keluarga, dan hal lain seperti sarana dan prasarana yang tersedia misalnya alat bermain atau lapangan bermain.

Pendidikan sekarang ini terlalu dipersempit pada pengembangan kecerdasan pikir yang diukur dengan IQ saja. Pengertian ini harus digeser pada pemahaman bahwa sebenarnya setiap anak memiliki kecerdasan majemuk (Suwariyanto, 2003).

Menurut Meliala (2004) mengembangkan kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*) merupakan kunci utama untuk kesuksesan masa depan anak.

Dr. Howard Gardner, peneliti dari Harvard, pencetus teori Multiple Intelligence mengajukan 9 jenis kecerdasan yang meliputi:
Cerdas Bahasa – cerdas dalam mengolah kata
Cerdas Gambar – memiliki imajinasi tinggi
Cerdas Musik – cerdas musik, peka terhadap suara dan irama
Cerdas Tubuh – trampil dalam mengolah tubuh dan gerak
Cerdas Matematika dan Logika – cerdas dalam sains dan berhitung
Cerdas Sosial – kemampuan tinggi dalam membaca pikiran dan perasaan orang lain
Cerdas Diri – menyadari kekuatan dan kelemahan diri
Cerdas Alam – peka terhadap alam sekitar
Cerdas Spiritual – menyadari makna eksistensi diri dalam hubungannya dengan pencipta alam semesta

Menurut Howard Gardner, dari kesembilan *multiple intelligence* hanya dua saja yang ditekankan di sekolah-sekolah yaitu kecerdasan logika matematika dan logika bahasa. Dalam kecerdasan majemuk, anak yang tidak mampu di dalam kecerdasan logika matematika dan bahasa dapat dikembangkan dengan tujuh kecerdasan lainnya. Mengusahakan pusat-pusat pembelajaran yang difokuskan pada bermacam kecerdasan

akan membantu anak mengembangkan kecerdasan lain yang dimilikinya, tidak hanya terfokus pada kecerdasan logika matematika dan bahasa.

Multiple intelligence anak juga dikembangkan dalam pembelajaran yang atraktif (Surawiyanto, 2003). Atraktif dari segi fisik menyangkut ruang elas, taman bermain, dan alat sarana permainan. Atraktif dari segi suasana menyangkut profil pendidik. Atraktif dalam proses pembelajaran yang menyangkut penggunaan metode kolaboratif dan variatif, tempat pembelajaran tidak hanya di dalam kelas saja tetapi di luar kelas. Pendidik merancang sedemikian rupa ruangan kelas, alat peraga, alat permainan, kelompok belajar, metode, tugas, sehingga kesembilan kecerdasan yang ada dapat dilatihkan dan dikembangkan.

Pendidikan *multiple intelligence* tanpa ditunjang dengan pola belajar mengajar yang tepat akan menyebabkan kegagalan belajar. Menurut Suwarianto (2003) salah satu penyebab kegagalan belajar anak di sekolah dikarenakan pendidik memandang bahwa setiap anak memiliki pola belajar mengajar yang sama, sehingga tidak menyediakan proses dan menu pembelajaran yang berbeda-beda. Akibatnya hanya anak yang mempunyai kecerdasan tertentu saja yang maju. Kurangnya metode kolaboratif dan variatif dan pusat-pusat pembelajaran kurang membantu anak dalam mengembangkan dan melatih kecerdasannya.

Kota Malang yang dikenal sebagai kota pendidikan menjadi salah satu lokasi tujuan pembinaan generasi muda bangsa. Sampai saat ini kota Malang telah menyediakan fasilitas pendidikan agar dapat menampung anak-anak, khususnya dalam hal ini anak-anak usia balita hingga sekolah dasar. Fasilitas pendidikan tersebut diantaranya playgroup, taman kanak-kanak, dan sekolah dasar (lih. lampiran). Berdasarkan data dari Dinas Pendidikan Kotamadya Malang dapat diketahui bahwa di kota Malang terdapat 49 playgroup dan 254 taman kanak-kanak yang menampung 16.277 orang anak dan 242 sekolah dasar yang menampung 58.026 orang anak.

Kondisi lingkungan keluarga di kota Malang yang sebagian besar kedua orang tua bekerja kurang kondusif untuk lingkungan belajar anak, sehingga kota Malang tidak hanya menyediakan fasilitas pendidikan tetapi juga menyedikan fasilitas penitipan. Menurut Dinas Pendidikan Kotamadya Malang terdapat lembaga penitipan anak yang telah terdaftar, antara lain: Tempat Penitipan Anak Melati, Tempat Penitipan Anak Chafira Kid's, Tempat Penitipan Anak Sanuphahita dan Tempat Penitipan Anak di SD IKIP Malang. Satu lagi tempat penitipan anak yang baru dibuka Tempat Penitipan Anak I Love Brilliant.

Selain lembaga pendidikan formal, kota Malang juga menyediakan lembaga pendidikan informal yang mewadahi potensi anak. Lembaga pendidikan informal yang mewadahi potensi anak jumlahnya masih sedikit. Lembaga pendidikan informal tersebut yaitu Bina Vokalia Swara Narwastu (BVSN), Malang Music (MM), Metro Music, sanggar tari Susan Studio, sanggar lukis anak di Dewan Kesenian Malang

Yang menjadi permasalahan adalah tata letak fasilitas pendidikan dan penyediaan sarana di dalam fasilitas pendidikan tersebut. Pertumbuhan kota Malang menjadi perumahan dan ruko juga telah menggeser keberadaan kebutuhan lahan pendidikan. Banyak lembaga-lembaga pendidikan baik formal maupun informal memanfaatkan rumah tinggal dengan pekarangan sempit atau lahan seadanya untuk pengadaan fasilitas pendidikan, sedangkan fasilitas pendidikan yang telah berdiri lama memanfaatkan ruang multifungsi sebagai kegiatan penunjang. Keterbatasan yang ada menyebabkan sejumlah permasalahan baik yang berkaitan dengan pendidikan maupun lingkungan itu sendiri. Padahal dalam pendidikan *multiple intelligence* kebutuhan ruang dalam dan ruang luar sangat diperlukan.

Saat ini banyak sekolah di kota Malang yang berusaha memenuhi kebutuhan *multiple intelligence* anak. Umumnya sekolah menyusun program pengajaran dengan menambahkan kegiatan extra. Di Taman Kanak-kanak terdapat program pengajaran pembentukan perilaku (moral, agama, disiplin, emosi, sosialisasi), kemampuan dasar (daya pikir, daya cipta, keterampilan dan jasmani) dan kegiatan extra (seni tari/ senam, melukis, bina vokalia, pianika). Di Sekolah Dasar pun tidak jauh berbeda.

Belum ada sekolah yang menerapkan proses pembelajaran berdasarkan kecerdasan majemuk karena keterbatasan sarana sebagai penunjang, baik ruang dalam maupun ruang luar. Kebutuhan *multiple intelligence* anak belum terpenuhi secara maksimal jika sebatas pada program pengajaran tanpa didukung dengan pola pembelajaran dan sarana yang tepat.

Sejumlah informasi telah didapatkan berdasarkan pengamatan lapangan, diantaranya mengenai kondisi lembaga penitipan anak, kondisi fasilitas pendidikan prasekolah, fasilitas pendidikan informal.

A. Pengamatan terhadap fasilitas pendidikan prasekolah

Banyak fasilitas pendidikan prasekolah yang berlokasi di daerah yang masih dilalui ramai kendaraan. Akan tetapi dalam perkembangannya tidak sedikit fasilitas pendidikan prasekolah yang berada di daerah perumahan dengan memanfaatkan rumah

tinggal. Masing-masing memiliki kekurangan dan kelebihan tersendiri yang akan berdampak bagi perkembangan anak.

Pengamatan terhadap fasilitas pendidikan prasekolah secara umum yang telah dilakukan oleh Wahyutiningsih (2005) menunjukkan kondisi umum fasilitas bermain dan pengolahan ruang yang mewadahnya belum sepenuhnya memperhatikan kebutuhan anak dalam perkembangannya. Hasil pengamatan tersebut diperkuat dengan pengamatan pribadi pada beberapa fasilitas pendidikan prasekolah (**tabel 1.1**).

TK Santa Maria ini berlokasi di JL. KH. Wahid Hasyim, di daerah yang cukup ramai kendaraan. Setiap pagi dan siang sejumlah kendaraan memadati sempadan jalan KH. Wahid Hasyim karena terbatasnya lahan untuk parkir. Tak heran jika pada pagi hari jalan tersebut terkadang macet. Banyaknya kendaraan yang lalu lalang pada jalan tersebut sebenarnya kurang baik bagi kesehatan anak yang sedang bermain di serambi, tetapi hal tersebut disiasati dengan penataan ruang yang menempatkan ruang kelas pada bagian dalam.

Taman Kanak-kanak Santa Maria ini mempunyai 1 ruang kelas playgroup, 2 ruang kelas untuk TK A (5 tahun), 2 ruang kelas TK B (6 tahun), perpustakaan, dan ruang audio visual. Mengamati kondisi tata ruang dalam, pengolahan elemen ruang, dan fasilitas di dalamnya pengolahannya masih belum memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan kemampuannya dalam berbagai bidang yang sangat diperlukan dalam perkembangannya. Penataan ruang luar dan ruang dalam sebagai bagian lingkungan pembelajaran anak sangat diperlukan.

Menurut Olds (2000) tata ruang dalam untuk anak prasekolah harus menyediakan area untuk setiap kegiatan. Area tersebut meliputi area *active*, *messy*, *quiet*. Untuk menunjang pembelajaran yang optimal pendidikan *multiple intelligence* di dalam kelas harus ditunjang dengan pengolahan elemen ruang, yaitu lantai, dinding dan langit-langit. Menurut penelitian Astrini (2005) pengolahan elemen ruang tersebut sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak, khususnya dalam perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik (lih. Lampiran). Perkembangan tersebut sangat berpengaruh terhadap *multiple intelligence* anak.

Tabel 1.1
Pengamatan Kondisi Fasilitas Pendidikan Pra-Sekolah Secara Umum

No	Kriteria pembanding	Kondisi
1	Lokasi Bangunan	Lokasi umumnya berada di daerah perumahan sehingga keamanan dan kenyamanan terjamin - jauh dari kebisingan - jauh dari keramaian lalu lintas Akan tetapi kurang memperhatikan kebutuhan lingkungan yang bersifat privasi untuk kebutuhan anak berinteraksi dengan lingkungannya Sedangkan yang lokasinya di daerah keramaian lalu lintas kebisingan diatasi dengan penataan ruang, terutama ruang untuk belajar diletakkan di bagian dalam jauh dari keramaian lalu lintas.
2	Penyediaan ruang dan bangunan	Bangunan kebanyakan merupakan rumah tinggal yang difungsikan sebagai sekolah. Hal tersebut menyebabkan belum terpenuhinya tuntutan kebutuhan ruang luar dan ruang dalam.
3	Pengolahan ruang dalam a. Bentuk ruang b. Skala c. Lantai d. Dinding e. Plafon f. Perabot g. Fasilitas bermain	Bentuk ruang umumnya segiempat yang cenderung formal kurang sesuai dengan sifat anak yang aktif dan dinamis. Pengolahan skala umumnya dengan pemberian warna dan elemen sesuai dengan dimensi anak. Kebutuhan privacy anak kurang diperhatikan. Pengolahan lantai sebagai ruang bermain kurang memperhatikan kebutuhan anak untuk bergerak. Pemakaian warna dan tekstur yang bervariasi sebagai bagian dari pembelajaran anak dalam mengenal lingkungan kurang diperhatikan. Dinding umumnya berfungsi sebagai ruang pajangan hasil karya anak. Pengolahan dinding sebagai bagian dari aktivitas anak kurang diperhatikan, misalnya variasi warna dan tekstur, kedalaman dinding membentuk sebuah ruang pribadi untuk anak. Plafond umumnya dari gypsum, tanpa pengolahan tinggi rendah, warna dan tekstur. Perabot yang ada kurang memperhatikan faktor keamanan dan kenyamanan, misalnya adanya sudut-sudut lancip. Fasilitas bermain yang ada di dalam ruang kurang memperhatikan kebutuhan anak untuk bergerak.
4	Pengolahan ruang luar a. Lahan bermain b. Fasilitas bermain	Lahan untuk bermain terbatas sehingga kebutuhan akan lingkungan alami kurang terpenuhi. Karena keterbatasan lahan fasilitas bermain yang disediakan cenderung seadanya.
5	Bentuk dan Tampilan bangunan	Bentuk dan tampilan bangunan kurang mencerminkan sifat anak yang aktif dan dinamis. Kebanyakan bentuk dan tampilan bangunan masih menunjukkan ciri rumah tinggal.

Sumber:

Handayani. 1990. *Pusat Penitipan Anak di Kota Malang*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Malang: Jurusan Arsitektur FT Unibraw.

Wahyuningtyas. 2005. *Bangunan Pendidikan Pra Sekolah dan Penitipan Anak di Malang (Pre-school and Child Care Building in Malang)*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Malang: Jurusan Arsitektur FT Unibraw.

Survey pribadi pada TK Santa Maria

B. Pengamatan terhadap fasilitas Tempat Penitipan Anak (TPA) di kota Malang

Banyak fasilitas Tempat Penitipan Anak memanfaatkan lahan seadanya atau rumah tinggal untuk melayani kebutuhan anak, salah satunya adalah TPA 'I love Brilliant'. Pengamatan fasilitas penitipan anak dilakukan secara pribadi pada TPA 'I Love Brilliant'. Tempat penitipan anak yang baru berdiri sekitar satu tahun ini berada di jalan dr. Wahidin dengan memanfaatkan rumah tinggal yang ditata dan diolah sedemikian rupa untuk fasilitas penitipan anak. Lokasinya jauh dari keramaian sehingga dapat memberikan keamanan untuk anak. Secara umum penataan fungsi ruang tempat penitipan anak memanfaatkan ruang yang ada dimulai zona pengunjung, zona staff, dan zona anak. Pemanfaatan ketiga zona tersebut cenderung fleksibel karena sifatnya yang seperti rumah tinggal. Keseluruhan ruang ada sengaja diolah penuh dengan ciri khas anak tanpa menunjukkan adanya pembagian zona dengan harapan tempat penitipan anak tersebut memberikan kenyamanan secara penuh terhadap anak. tidak ada penataan khusus yang membedakan ruang untuk anak di berbagai usia. Corak alam dan penuh warna di setiap ruang.

Tempat penitipan anak ini menggunakan sistem *free* dengan perhitungan biaya perjam, dengan menyediakan fasilitas istirahat, bermain dan pendidikan matematika untuk menunjang pendidikan akademik.

C. Pengamatan terhadap fasilitas pendidikan sekolah dasar

Kurikulum pendidikan sekolah dasar pada umumnya menekankan pendidikan akademik, namun tetap memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Oleh karena itu, umumnya sekolah dasar hanya menyediakan fasilitas untuk anak berupa kelas, perpustakaan, dan aula serbaguna. Biasanya pengembangan potensi bersifat ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler tersebut memanfaatkan ruang yang ada seperti kelas atau aula serbaguna yang jelas belum tentu memenuhi kualitas ruang untuk setiap kegiatan ekstrakurikuler.

D. Pengamatan terhadap fasilitas pendidikan informal

Lembaga-lembaga pendidikan informal berusaha memenuhi kebutuhan pengembangan potensi bagi anak, diantaranya Bina Vokal Swara Narwastu, Sanggar tari Susan Studio, dan sanggar seni Dewan Kesenian Malang.

Bina Vokal Swara Narwastu (BVSN) terletak di jalan Diponegoro bersebelahan dengan PS Pro. Lembaga pendidikan informal yang bergerak di bidang musik ini diwadahi sebuah rumah tinggal yang ditata menjadi beberapa ruang untuk kegiatan

belajar musik. Setiap ruang yang ada dilengkapi dengan sarana lengkap untuk berlatih. Akan tetapi ruang tersebut belum memenuhi kualitas ruang diharapkan. Menurut Budiarto (pengajar) ruang yang baik untuk berlatih musik memiliki kualitas akustik yang baik.

Susan Studio merupakan sanggar tari yang memanfaatkan ruko di jalan wilis, di atas Istana Boneka. Secara keseluruhan Susan Studio memberikan sarana yang memadai untuk kegiatan tari, namun keberadaan sanggar tari yang memanfaatkan ruko di lantai 2 menyebabkan anak menaiki tangga setinggi 3m. Padahal diantara anak yang belajar tari di sana terdapat anak usia playgroup.

Dewan Kesenian Malang merupakan sebuah kompleks bangun yang mewadahi berbagai seni. Sanggar seni ini terletak di jalan Majapahit yang cukup ramai kendaraan. Keterbatasan dana menyebabkan kegiatan seni di Dewan Kesenian Malang tidak dapat berjalan lancar. Salah satu kegiatan yang masih berjalan rutin adalah kegiatan menggambar untuk anak. Agus, salah seorang seniman di DKM memberikan pengajaran secara sukarela kepada anak-anak tersebut dengan memanfaatkan ruang seadanya yang sebenarnya belum layak untuk kegiatan menggambar. Menurut Agus (seniman) lingkungan yang layak untuk kegiatan menggambar selain memiliki pencahayaan dan penghawaan yang baik, juga harus ditunjang dengan suasana view yang memberikan inspirasi karena anak-anak mudah sekali bosan atau jenuh.

Berdasarkan pengamatan kondisi lingkungan belajar anak di kota Malang, perlu adanya perbaikan mutu sarana dan prasarana agar pendidikan *multiple intelligence* dapat lebih maksimal. Sebuah gagasan *full day school* sangat cocok untuk memenuhi kebutuhan fasilitas pendidikan, penitipan anak dan pengembangan potensi. Sedangkan untuk dapat memenuhi kebutuhan *multiple intelligence*, perancangan yang dapat dilakukan meliputi:

- ❖ Perancangan taman pendidikan prasekolah yang menyediakan ruang dalam dan ruang luar yang variatif untuk mendukung proses pembelajaran berdasarkan *multiple intelligence*. Ruang dalam menyediakan area untuk masing-masing jenis kegiatan, meliputi zona *active*, *messy*, *quiet*. Tatanan interior yang flexibel dan atraktif sesuai dengan karakter perkembangan anak.
- ❖ Perancangan pusat-pusat kegiatan pengembangan potensi berdasar pada bermacam *multiple intelligence* dengan ruang yang berkualitas untuk mendukung fungsi kegiatan di dalamnya.

- ❖ Bangunan dengan tampilan bangunan yang sesuai dengan karakter anak menampilkan bentuk yang ceria dan atraktif sebagai bagian pembelajaran berdasar *mutiple intelligence*.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Pendidikan dasar yang terpenting dimulai sejak usia balita (2-5 tahun) yang berkelanjutan hingga usia sekolah dasar (6-11 tahun)
2. Pendidikan yang memperhatikan perkembangan anak harus berdasar pada pemahaman bahwa setiap anak memiliki kecerdasan majemuk.
3. Pendidikan *multiple intelligence* dapat dikembangkan melalui kurikulum, pola pembelajaran atraktif. Atraktif dari segi fisik menyangkut ruang kelas, taman bermain, dan alat sarana permainan. Atraktif dari segi suasana menyangkut profil pendidik. Atraktif dalam proses pembelajaran yang menyangkut penggunaan metode kolaboratif dan variatif, tempat pembelajaran tidak hanya di dalam kelas saja tetapi di luar kelas.
4. Lingkungan pendidikan anak mencakup lingkungan keluarga, sekolah, lapangan bermain. Kondisi kota Malang yang sebagian besar orang tua bekerja menuntut kebutuhan fasilitas pendidikan dengan penitipan anak yang dapat melayani kebutuhan anak selama orang tua bekerja. Sedangkan lingkungan sekolah dan lapangan bermain telah tergeser oleh ruko dan perumahan menyebabkan banyak fasilitas pendidikan yang memanfaatkan rumah tinggal atau ruko dengan pekarangan yang sempit. Untuk memenuhi kebutuhan fasilitas pendidikan, penitipan dan pengembangan potensi muncul ide gagasan *full day school*.
5. Kebutuhan anak dalam perkembangannya bukan sekedar wadah pendidikan tetapi sebuah lingkungan yang nyaman dan memberikan kesempatan untuk mengekspresikan kemampuannya di berbagai bidang. Sebuah lingkungan yang nyaman ditunjang dengan lokasi yang memperhatikan keamanan anak. Ruang dalam dan ruang luar merupakan lingkungan tempat anak mengekspresikan kemampuannya di berbagai bidang. Oleh karena itu, penataannya harus memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi di berbagai bidang dengan pengolahan ruang dalam yang memperhatikan kebutuhan perkembangan anak. Pengolahan ruang luar juga sangat penting sebagai bagian pembelajaran melalui lingkungan yang bervariasi. Semakin besar kesempatan anak untuk bereksplorasi dengan lingkungannya akan memberikan banyak pengetahuan bagi anak dalam perkembangannya.

6. Tampilan bangunan sangat penting karena akan memberikan kesan pertama ketika hendak memasuki suatu lingkungan bangunan. Tampilan bangunan fasilitas pendidikan anak secara umum di kota Malang masih kurang mencerminkan anak-anak sebagai pengguna utama bangunan.

1.3. Rumusan Masalah

Bagaimana rancangan ruang dalam, ruang luar dan tampilan bangunan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak (2-11 tahun) sebagai satu kesatuan dalam sebuah 'Taman Pendidikan Prasekolah dan Pengembangan Potensi'?

1.4. Batasan Masalah

1. Pembahasan konsep multiple intelligence dibatasi pada pembelajaran atraktif secara fisik, disesuaikan dengan kurikulum yang ada.
2. 'Taman Pendidikan Prasekolah dan Pengembangan Potensi' yang dimaksud adalah sebuah fasilitas pendidikan yang mewadahi kebutuhan pendidikan untuk anak usia prasekolah (2-6 tahun) dan pengembangan potensi untuk anak usia sekolah (7-11 tahun) termasuk di dalamnya fungsi penitipan anak yang memperhatikan kebutuhan anak dalam masa perkembangannya (*full day school*).
3. Pengguna utama dari 'Taman Pendidikan Prasekolah dan Pengembangan Potensi' ini adalah anak-anak usia 2-11 tahun, dengan spesifikasi sebagai berikut:
 - a. 2 tahun : baby club
 - b. 3-4 tahun : playgroup
 - c. 5 tahun : TK A
 - d. 6 tahun : TK B
 - e. 7-11 tahun : pengembangan potensi (seni musik, tari, kreativitas)
4. Masalah arsitektural yang dibahas mengenai pola tata ruang bangunan yang sesuai dengan fungsi pendidikan, tata ruang dalam dan pengolahannya, tata ruang luar sebagai ruang bermain, struktur, utilitas dan arsitektur bangunan.
5. Permasalahan arsitektural yang berkaitan dengan rancangan 'Taman Pendidikan Prasekolah dan Pengembangan Potensi' yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak dibatasi pada konsep multiple intelligence, yaitu sebagai berikut:
 - ❖ Tata ruang dalam untuk anak prasekolah yang menyediakan area messy, active, quiet.

- ❖ pengolahan ruang dalam untuk anak yang meliputi beberapa unsur (garis, bentuk, motif, tekstur, ruang, warna, penerangan, akustik, bahan) ditekankan pada pengolahan warna dan bentuk
- ❖ Tata ruang pada zona prasekolah menyediakan ruang untuk kebutuhan pengembangan potensi (khususnya musik, tari dan theater, dan kreatifitas) dan kebutuhan penunjang seperti ruang istirahat dan perpustakaan.
- ❖ pengolahan ruang luar untuk anak dibatasi pada penataan fungsi berdasarkan kebutuhan dan alur aktivitas anak
- ❖ Tampilan bangunan yang ceria dan atraktif.

1.5 Tujuan dan Manfaat

1.5.1. Tujuan

Merancang ruang dalam, ruang luar dan tampilan bangunan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak (2-11) tahun sebagai satu kesatuan dalam sebuah 'Taman Pendidikan Prasekolah dan Pengembangan Potensi'

1.5.2. Manfaat

Melalui kajian tulisan ini, penulis mengharapkan rancangan yang akan diwujudkan dapat memberikan manfaat bagi anak-anak sebagai generasi muda, masyarakat, dunia arsitektur dan pemerintah.

1. Bagi perancang

Memperoleh pengetahuan tentang kebutuhan anak dalam perkembangannya sehingga mampu merancang sebuah fasilitas yang bermanfaat bagi perkembangan anak.

2. Bagi anak-anak

Memperoleh fasilitas bermain dan belajar yang memadai untuk mendukung proses perkembangannya

3. Bagi orang tua

Sarana informasi untuk membantu dalam perkembangan anak yang baik

4. Bagi dunia arsitektur

Sarana untuk memperoleh data dan informasi

Sarana obyek studi penelitian untuk perancangan selanjutnya

5. Bagi pemerintah

Sebagai sarana untuk memajukan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan tentang *Multiple Intelligence*

2.1.1. Pengertian *Multiple Intelligence*

Setelah meneliti berbagai jenis kemampuan, kompetensi dan keterampilan yang digunakan di seluruh dunia, Dr. Howard Gardner dari Harvard University memetakan 9 (sembilan) jenis *Multiple Intelligence*, yaitu:

a. Kecerdasan Linguistik (*Linguistic Intelligence: word smart*)

Kemampuan menggunakan kata-kata secara efektif. Bisa dikembangkan lewat kegiatan membaca, mendengarkan cerita dan kegiatan lain yang berkaitan dengan bahasa. Kecerdasan linguistik juga berkaitan dengan kemampuan berbicara.

b. Kecerdasan Logis-Matematis (*Logical-mathematical intelligence: number smart*)

Keterampilan mengolah angka dan/atau kemahiran menggunakan logika.

Bisa dikembangkan misalnya lewat kegiatan bermain toko-tokoan yang memungkinkan anak mempelajari angka.

c. Kecerdasan Spasial (*Spatial intelligence: picture smart*)

Kecerdasan gambar dan visualisasi, berkaitan dengan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar di dalam kepala seseorang atau menciptakannya dalam bentuk dua atau tiga dimensi.

Anak bisa diajarkan untuk menempel atau menggantung pola dari guntingan kertas warna dalam berbagai bentuk.

d. Kecerdasan Kinestetik-Jasmani (*Bodily-kinesthetic intelligence: body smart*)

Kecerdasan tubuh yang berkaitan dengan keterampilan fisik (atlet, penari, dll) termasuk kecerdasan tangan (montir, penjahit, dll).

Berbagai kegiatan bermain yang menggunakan keterampilan fisik bisa membantu anak untuk mengembangkan jenis kecerdasan yang satu ini. Kecerdasan kinestetik-jasmani adalah kecerdasan seluruh tubuh dan kecerdasan tangan.

e. Kecerdasan Musikal (*Musical intelligence: music smart*)

Kemampuan menyanyikan sebuah lagu, mengingat melodi musik, mempunyai kepekaan akan irama atau sekedar menikmati musik Dalam kehidupan sehari-hari, anak mendapat manfaat dari kecerdasan musikal setiap kali anak menyanyi dalam paduan suara, memainkan alat musik atau menikmati musik di TV, radio atau CD.

- f. Kecerdasan Antarpribadi (*Interpersonal intelligence: people smart*)
Keterampilan anak untuk berinteraksi dengan orang lain dan kemampuan berteman. Kecerdasan ini melibatkan kemampuan untuk memahami dan bekerja dengan orang lain
Ini bisa dikembangkan si kecil lewat kegiatan bermain peran bersama teman-temannya dalam satu kelompok.
- g. Kecerdasan Intrapribadi (*Intrapersonal intelligence: self smart*)
Sejauh mana anak mengenali dirinya sendiri dan belajar lewat dirinya sendiri. Anak mengetahui apa kekuatan dan kelemahan dirinya. Ini juga merupakan kecerdasan untuk bisa merenungkan tujuan hidup sendiri dan untuk mempercayai diri sendiri. Anak bisa mengembangkan Kecerdasan Intrapribadinya lewat kegiatan bermain yang ia lakukan sendirian.
- h. Kecerdasan Naturalis (*Naturalist intelligence: nature smart*)
Kemampuan mengenali bentuk-bentuk alam di sekitar kita : burung, bunga, pohon, hewan dan fauna serta flora lain. Ini juga mencakup kepekaan terhadap bentuk-bentuk alam lain, seperti usunan awan dan cirri geologis bumi. Kecerdasan yang satu ini bisa dikembangkan lewat kegiatan yang berkaitan dengan alam. Misalnya dengan menanam bibit tomat dan mengikuti pertumbuhan pohon tomat tersebut.
- i. Kecerdasan Moral (*Moral Intelligence: moral smart*)
Berkaitan dengan nilai-nilai dan norma yang ada di masyarakat dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya anak tahu tidak boleh merebut mainan teman dan tahu tidak boleh berkelahi.

Sumber: ---, 2006. *Bagaimana Game Menambah Kecerdasan 9 Multiple Intelligence*.
<http://www.timezone.co.id/cerdas/>. 20 10 06

2.1.2. Pembelajaran berdasarkan *Multiple Intelligence*

Dalam pembelajaran berdasarkan *multiple intelligence* sekolah menyusun kurikulum yang membantu anak mengembangkan *multiple intelligence* dalam dirinya. Menurut Garner, hanya dua saja yang sangat ditekankan di sekolah-sekolah yaitu kecerdasan logika matematis dan logika bahasa.

Dalam pembelajaran berdasarkan *multiple intelligence*, anak yang tidak mungkin di dalam kecerdasan matematika dan bahasa, dapat dikembangkan dengan tujuh kecerdasan lainnya. Untuk mencapai hal tersebut pendidik perlu mengusahakan

pusat-pusat pembelajaran atau waktu-waktu yang difokuskan pada bermacam kecerdasan yang ada.

Anak yang tidak memiliki kecerdasan matematika dan bahasa, bukan berarti mereka tidak dapat berkembang. Salah satu penyebab kegagalan belajar di sekolah karena pendidik memandang bahwa setiap anak memiliki pola belajar mengajar yang sama. Untuk mengoptimalkan pembelajaran berdasarkan multiple intelligence diperlukan suatu pembelajaran aktif dan atraktif (Suriyawiyanto, 2003).

2.1.3. Metode Aktif dan Atraktif dalam pembelajaran berdasarkan Multiple Intelligence

Yang dimaksud dengan metode pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang menekankan keaktifan anak didik. Pendidik adalah fasilitator, suasana kelas yang demokratis, kedudukan pendidik adalah pembimbing dan pengarah, peserta didik merupakan obyek sekaligus subyek dan mereka bersama-sama saling mengisi kegiatan, belajar aktif dan kreatif. (Suriyawiyanto, 2003)

Untuk menunjang pembelajaran aktif diperlukan pembelajaran atraktif, yaitu suatu proses pembelajaran yang mengasikkan, menyenangkan, tidak membosankan, variatif dan indah. Atraktif dari segi fisik menyangkut ruang kelas, taman bermain, dan alat sarana permainan. Atraktif dari segi suasana menyangkut profit pendidik yang murah senyum, ramah, dan memiliki kasih sayang yang memadai terhadap anak-anak, berhubungan akrab. Atraktif dalam proses pembelajaran menyangkut penggunaan metode kolaboratif dan variatif, tempat pembelajaran tidak hanya di dalam kelas saja tetapi juga di luar kelas (*out door*).

Penampilan dari pembelajaran atraktif nampak pada ruangan kelas yang menggunakan unsur dekoratif dan estetika yang bersifat mendidik, pajangan dan hiasan yang mengenalkan lingkungan terdekat anak. Penampilan taman bermain sejauh mungkin memperhatikan kaidah estetika, warna-warni, bervariasi, dekoratif, tetapi tetap aman dan nyaman.

2.2. Tinjauan Taman Pendidikan Prasekolah dan Pengembangan Potensi

Taman pendidikan prasekolah dan pengembangan potensi yang dimaksud di sini adalah sebuah kompleks yang mewadahi pendidikan prasekolah dan pengembangan potensi termasuk di dalamnya fungsi penitipan anak. Berikut ini adalah pengertian masing-masing obyek yang akan dijadikan studi banding.

2.2.1. Taman Kanak-Kanak

A. Pengertian Taman Kanak-Kanak

Taman kanak-kanak merupakan tempat anak-anak bermain, suatu tempat yang bersifat pendidikan sosial yang di dalamnya anak-anak diurus secara teratur dari usia prasekolah sampai menjelang usia sekolah (Neufert, 1996 dalam Astrini, 2005).

Taman kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik (Astrini, 2005)

B. Kurikulum Pendidikan Taman Kanak-Kanak

Program pendidikan yang diajarkan di Taman Kanak-kanak meliputi: pembentukan perilaku dan kemampuan dasar (Program kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak).

1. Pembentukan perilaku

Pembentukan perilaku mencakup bidang pengembangan moral, agama, disiplin, emosi dan sosialisasi.

2. Kemampuan dasar

a. Pengembangan kemampuan bahasa

Pengembangan kemampuan berbahasa melalui: bercerita, permainan bahasa, sandiwara, bercakap, dramatisasi.

b. Pengembangan daya pikir

Pengembangan daya pikir merupakan latihan yang mengasah otak untuk berpikir melalui permainan petualangan, mengulang cerita yang disampaikan, dsb.

c. Pengembangan keterampilan

Pengembangan keterampilan merupakan latihan bagi anak untuk menuangkan imajinasinya dan daya pikir anak dalam sebuah karya dan tugas-tugas yang diberikan oleh pembimbing.

d. Pengembangan jasmani

Pengembangan jasmani merupakan latihan yang dapat merangsang perkembangan motorik anak, misalnya: menggambar, senam, menulis, senam, menari, dsb.

C. Pembelajaran atraktif di Taman Kanak-Kanak (Kartini, 2002)

Gagasan Taman Kanak-kanak yang atraktif pada dasarnya merupakan upaya menjadikan Taman kanak-kanak sebagai lingkungan yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak, sehingga dapat merangsang anak untuk bermain sambil mempelajari berbagai pengetahuan.

1. Tujuan pengembangan Taman Kanak-kanak yang atraktif

- a. Menanamkan filosofi pelaksanaan pendidikan di Taman Kanak-kanak 'taman yang paling indah' sebagai filosofi yang menjiwai pelaksanaan pendidikan Taman Kanak-kanak dengan berbagai bentuk kegiatan yang indah, menarik dan menyenangkan bagi anak.
- b. Menyebarkan tentang wawasan pelaksanaan pendidikan Taman Kanak-kanak yang atraktif
- c. Mengubah sikap dan perilaku guru yang belum sesuai dengan karakteristik pendidikan Taman Kanak-kanak.

2. Persyaratan utama bagi Taman kanak-kanak yang atraktif

- a. Penataan lingkungan, baik di dalam maupun di luar kelas harus atraktif
- b. Kegiatan bermain dan alat bermain edukatif

3. Beberapa model pendidikan atraktif

- a. Pengajaran suara, bentuk dan bilangan
 - ❖ Pendidikan Taman Kanak-kanak menekankan pada pengamatan lingkungan alam sebagai sumber belajar
 - ❖ Menumbuhkan keaktifan jiwa anak agar anak dapat mengolah kesan pengamatan menjadi pengetahuan yang akan mendorong anak berinteraksi dengan lingkungan sehingga anak memperoleh pengalaman secara langsung dari lingkungan
 - ❖ Pembelajaran pada anak secara bertahap sesuai dengan perkembangan anak.

- ❖ Hal-hal yang diajarkan pada anak meliputi:
 - Konsep suara meliputi bahan pengembangan bahasa, pengetahuan sejarah dan pengetahuan bumi
 - Konsep bentuk mencakup pengetahuan bangun, menggambar dan menulis
 - Konsep bilangan mencakup semua aspek yang berkaitan dengan berhitung

b. Sistem pendidikan sentra

Bentuk pengajaran ini merupakan keterpaduan antara bentuk klasikal dan bentuk individual. Gambaran sistem pengajaran sentra adalah sebagai berikut:

- ❖ Ruang kelas

Ruang kelas dapat dimodifikasikan menjadi beberapa kelas atau sentra, dimana setiap sentra/kelas merupakan ruang pembelajaran bidang tersendiri, berbeda satu sama lain. Ada sentra daya cipta, sentra musik, dsb.

- ❖ Guru

Setiap guru harus mencintai dan menguasai bidang pengembangan masing-masing guru. Guru harus memberi penjelasan secara umum kepada setiap anak didik yang mengunjungi sentranya sesuai dengan tema yang dipelajari.

- ❖ Bahan dan Tugas

Bahan pengajaran setiap sentra terdiri dari bahan minimal dan bahan tambahan. Bahan minimal yaitu bahan pengajaran yang berisi unsur kemampuan minimal yang harus dikuasai setiap anak sesuai tingkat. Bila anak sudah menguasai bahan minimal dapat memperoleh bahan pengajaran tambahan yang merupakan pengembangan dari bahan minimal.

D. *Full day Kindergarten*

Hasil penelitian Martinez dan Sinder (The Kansas State Department of Education, 2001) menunjukkan program *full-day kindergarten* sangat tepat untuk anak-anak yang menyediakan kebutuhan anak akan perkembangan kognitif, sosial, fisik, dan emosional. Dalam waktu pendidikan yang lebih lama anak-anak dapat mengeksplorasi topik yang disajikan lebih dalam. Mereka mempunyai banyak

kesempatan untuk bersosialisasi dengan teman dan guru lebih dekat, baik dalam kelompok besar maupun kelompok kecil.

Berikut ini adalah keuntungan *full day kindergarten*:

1. Keuntungan bagi anak
 - a. Memiliki waktu yang lebih lama untuk bereksplorasi lebih dalam
 - b. Lebih fleksibel, dapat belajar melalui lingkungan
 - c. Dapat berinteraksi baik secara individu maupun kelompok kecil dengan guru.
2. Keuntungan bagi orang tua
 - a. Lebih menghemat biaya karena semua kebutuhan dapat terpenuhi dalam satu tempat.
 - b. Pemanfaatan waktu lebih efisien karena semua kegiatan terpenuhi di satu tempat tanpa harus berpindah.
3. Keuntungan bagi guru
 - a. Mempunyai banyak waktu untuk lebih dekat dengan anak didik baik secara individu maupun dalam kelompok kecil
 - b. Mempunyai banyak waktu yang lebih efisien untuk memberikan pengajaran kepada anak sesuai dengan kebutuhan perkembangannya

Berikut ini merupakan contoh schedule harian pada Kids Word Day Care:

6:00 - 8:20 a.m.

Children arrive, and groups are together; Groups separate to specific age rooms as additional staff arrives.

8:20 - 8:30 a.m.

Clean-up/bathroom/hand washing

8:30 - 9:00 a.m.

Breakfast

9:00 - 11:30 a.m.

Preschool Curriculum- Toddler/Two Activity Time

- Centers
- Theme Activities
- Outside/ Active play

11:30 a.m.

Clean-up/bathroom/hand washing

11:40 a.m.

Lunch

12:10 p.m. - 2 p.m.

Story time/ Rest time

2:00 - 2:30 p.m.

Wake up/ Bathroom/ Quiet play

2:45 p.m.

- Afternoon Snack
3:00 - 5:00 p.m.
- Outside/ Active play
 - Independent and social play
- 5:00 p.m.
Groups come together as children and staff leave
- 6:00 p.m.
Center Closes

Sumber: <http://pionet.net/~kwsc/schedule.html>

2.2.2. Children Center

A. Pengertian Children Center

Children center merupakan sarana pendidikan informal dan hiburan bagi anak-anak sebagai penunjang pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, kegiatan di luar jam sekolah dan kegiatan ekstra di luar rumah.

B. Fasilitas pendidikan

Fasilitas yang memadai ditekankan untuk penyaluran bakat, pengembangan kreativitas, keterampilan, kemampuan berorganisasi, kecerdasan dan peningkatan budi pekerti luhur.

2.2.3. Tempat Penitipan Anak

A. Pengertian Tempat Penitipan Anak

Tempat penitipan anak merupakan wahana pendidikan dan pembinaan kesejahteraan anak yang berfungsi sebagai pengganti keluarga untuk jangka waktu tertentu selama orang tua berhalangan atau tidak memiliki waktu yang cukup karena pekerjaan atau lainnya.

B. Pendidikan dalam Tempat Penitipan Anak

1. Program pendidikan sesuai dengan yang diberikan oleh Departemen Pendidikan Nasional, dengan program tambahan yang dibuat sendiri sesuai kebutuhan setempat
2. Program pendidikan dibuat secara bertahap sesuai dengan tahap perkembangan usia anak, berulang dan terpadu.
3. Program pendidikan disesuaikan dengan usia, minat, kemampuan, bakat, dan tingkat perkembangan yang berbeda-beda pada setiap anak secara individual.
4. Program pendidikan dikembangkan untuk memberikan kesempatan anak untuk berpartisipasi aktif melalui kegiatan permainan.

5. Program pendidikan memberikan pengalaman nyata bagi anak sehingga anak termotivasi untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

C. Ruang untuk pendidikan anak

Menurut De Chiara (1980:163), lingkungan kelas hendaknya mendukung perkembangan yang kondusif terhadap program yang berisikan tujuan-tujuan pendidikan. (Astrini, 2005).

Hal tersebut didukung dengan penjelasan Olds (2001:349) yang menunjukkan bahwa ruang yang baik untuk perkembangan anak adalah ruang yang menyediakan area-area aktivitas tersendiri (Astrini, 2005).

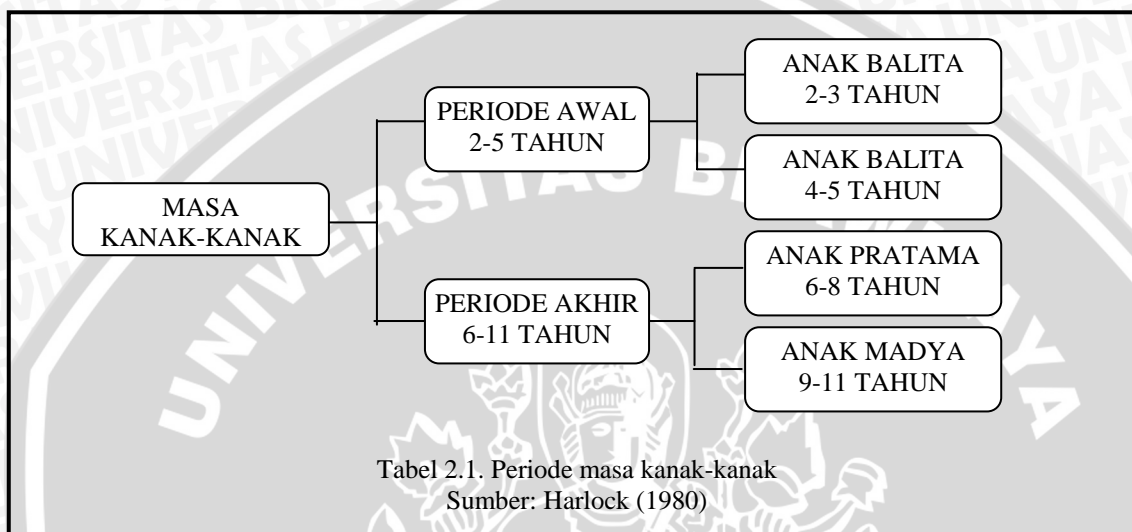
Area aktivitas tersebut meliputi:

1. Entry zone
 - ❖ Tempat yang memperbolehkan orang tua / pengantar untuk mengantarkan anak-anaknya sebelum memasuki area aktivitas di dalam kelas serta menjemputnya ketika aktivitas telah berakhir.
 - ❖ Tempat anak-anak menipkan perlengkapan seperti tas, jaket dan alas kaki
 - ❖ Sebagai ruang transisi antara ruang luar dan ruang dalam
2. Messy zone
 - ❖ Area yang bertujuan mendukung aktivitas-aktivitas yang berhubungan dengan air, cat, tanah liat, makanan.
 - ❖ Area yang membutuhkan permukaan lantai yang mudah dibersihkan
3. Quiet zone
 - ❖ Area yang mewadahi aktivitas-aktivitas yang membutuhkan ketenangan, seperti membaca, mendengarkan, menulis, manipulatif, bermain balok, berhitung
4. Active zone
 - ❖ Area yang mewadahi kebutuhan anak untuk bergerak dan menyalurkan kemampuannya; seperti mendaki, merangkak, meluncur, bergantung, bermain musik dan menari, drama.

2.3. Hubungan Ruang dengan Manusia

2.3.1. Pengertian Anak

Masa kanak-kanak dimulai ketika anak telah melewati masa bayi (usia 2 tahun) sampai anak menjelang remaja (usia 11 tahun). Berdasarkan perkembangan psikologisnya masa anak-anak dibagi dalam 2 periode, yaitu periode awal 2-5 tahun dan periode akhir 6-11 tahun (Hurlock, 1980). Setiap periode perkembangan tersebut masih dibedakan lagi berdasarkan ciri khas perkembangan fisik, emosi, mental dan sosial.

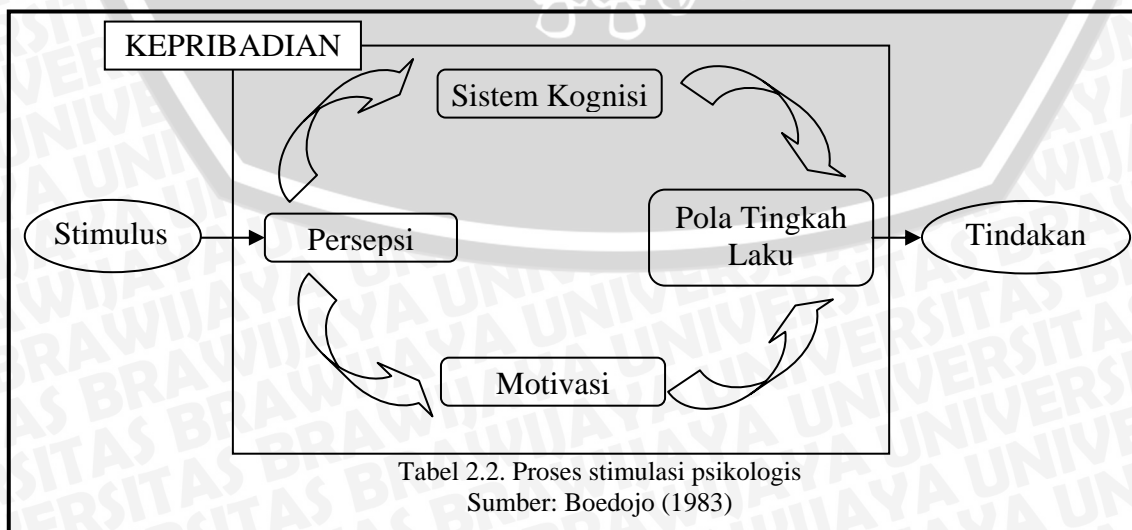


2.3.2. Tinjauan Anak terhadap Ruang

Hubungan manusia dengan ruang dipengaruhi oleh beberapa aspek, yaitu aspek organik, aspek psikologik, dan aspek sosial

A. Aspek Psikologis

Secara psikologis terdapat hubungan interaksi antara manusia dengan ruang. Hubungan tersebut merupakan proses stimulasi psikologis (Boedojo, 1983), yaitu sebagai berikut:



1. Stimulus merupakan rangsangan yang diterima oleh indera manusia .
Dalam proses perkembangannya, anak menerima stimulus berasal dari lingkungannya.
2. Persepsi merupakan pengamatan secara langsung dikaitkan dengan makna tertentu. Persepsi juga dapat diartikan sebagai proses memperoleh informasi dari lingkungan. Menurut psikologi belajar proses menerima informasi seorang anak dipengaruhi oleh sistem persepsi yang melibatkan indera manusia.
 - a. Persepsi visual melibatkan indera penglihatan
Anak-anak biasanya cepat belajar menggunakan media visual, seperti warna, bentuk, atau benda-benda yang bergerak.
 - b. Persepsi auditif melibatkan indera pendengaran
Melalui media bunyi-bunyian anak-anak pun belajar menangkap dan mengenal apa yang didengar dari lingkungannya, baik mendengar pelajaran yang disampaikan oleh orang dewasa, mendengar suara dari radio, atau mendengarkan suara alam (air, angin, pohon-pohon yang bergerak, dsb.)
 - c. Persepsi taxtual melibatkan indera peraba
Rasa ingin tahu yang besar dapat mendorong anak untuk bereksplorasi dengan lingkungan sekitarnya menggunakan indera perabanya sehingga mereka dapat merasakan apa yang dilihat.
 - d. Persepsi kimiawi melibatkan indera penciuman
Anak-anak juga belajar mengenal lingkungannya melalui penciuman, misalnya harum bunga.
3. Kognisi/pengenalan merupakan proses kognitif yang terdiri dari kegiatan persepsi, imajinasi, berpikir (thinking), bernalar (reasoning), pengambilan keputusan. Kognisi dapat diartikan proses jalannya informasi dalam diri seorang anak. Sistem kognisi pada diri seorang anak dipengaruhi oleh faktor dari dalam dan faktor dari luar yang terkait dengan motivasi.
4. Motivasi merupakan suatu kompleksitas proses fisik psikologis yang bersifat energitik (dilandasi oleh adanya energi), keterangsangan (stimulus), keterarahan (tertuju pada sasaran). Proses motivasi ini dibedakan menjadi dua faktor yaitu
 - a. *Push faktor* merupakan motivasi yang berasal dari individu berkaitan dengan kebutuhan organis, kebutuhan psikis, dan kebutuhan sosial.
 - b. *Pull faktor* merupakan motivasi yang berasal dari lingkungan sebagai bagian dari pemenuhan kebutuhan anak, seperti sarana dan prasarana

5. Pola tingkah laku merupakan bentuk respon terhadap stimulus sebagai bagian dari proses interaksi antara kepribadian dengan lingkungan.

B. Aspek Organik

1. Proses metabolis harus berlangsung dalam batas-batas toleransi, artinya kondisi jasmaniah anak tidak boleh terbebani oleh stress yang berasal dari lingkungan.
2. Persepsi sensoris juga perlu dikendalikan untuk menjamin kenyamanan anak.

C. Aspek Sosial

Aspek sosial yang dimaksud menyangkut interaksi antar manusia (anak) yang berlangsung dalam hal:

1. Kegiatan bermain individu
2. Kegiatan bermain bersama teman
3. Kegiatan bermain kelompok

2.3.3. Kebutuhan Anak

Berdasarkan aspek-aspek yang mempengaruhi hubungan manusia dengan ruang, dapat diuraikan sejumlah kebutuhan manusia (anak) yang dianggap dapat memuaskan lingkungan hidup manusia. Kebutuhan tersebut dibedakan menjadi dua, yaitu kebutuhan yang berasal dari dalam diri manusia dan kebutuhan lingkungan. Kedua kebutuhan tersebut saling terkait karena adanya kebutuhan yang berasal dari dalam diri menyebabkan manusia (anak) membutuhkan pemenuhan yang berasal dari lingkungan.

2.3.3.1. Kebutuhan yang berasal dari dalam diri

Kebutuhan yang berasal dari dalam diri manusia meliputi kebutuhan psikologis, kebutuhan akan rasa aman dan nyaman, kebutuhan fisiologis (Boedojo, 1983).

A. Kebutuhan psikologis

Kebutuhan psikologis yang dimaksud adalah kebutuhan akan privacy, pengalaman beraktivitas yang melibatkan semua indera, bermain, berorientasi, identifikasi diri dalam lingkungan, dan estetis (menerima rangsang yang baik baginya).

B. Kebutuhan akan rasa aman dan nyaman

Perhatian orang dewasa sangat dibutuhkan anak untuk memperoleh rasa aman dalam beraktivitas. Selain itu, agar anak merasa nyaman dalam beraktivitas gangguan-gangguan yang berasal dari lingkungan sekitar, seperti polusi udara dan kebisingan lalu lintas perlu dihindarkan.

C. Kebutuhan fisiologis

Kebutuhan fisiologis merupakan faktor utama dalam menunjang perkembangan fisik dan mental anak. Kebutuhan tersebut adalah tidur, istirahat, minum, makan, sex (pengendalian pembuangan kotoran), cahaya, udara, dan matahari.

2.3.3.2. Kebutuhan lingkungan dasar untuk anak usia prasekolah

Kebutuhan yang berasal dari lingkungan sebagai bagian dari pemenuhan kebutuhan yang berasal dari dalam diri manusia. Kebutuhan tersebut meliputi kebutuhan perpindahan, kenyamanan, kemampuan, dan kontrol (Olds, 2000).

A. Lingkungan yang merangsang pergerakan

Untuk merancang sebuah ruang anak diperlukan sebuah desain yang memungkinkan anak untuk melakukan berbagai jenis perpindahan baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Keseluruhan sifat dan keadaan ruang suatu tempat harus memberikan undangan untuk bergerak atau berpindah sekurang-kurangnya dalam batas yang dapat ditoleransi atau aman. Perpindahan tersebut setidaknya mengizinkan anak untuk menempatkan diri dalam suatu *teritory* yang bermacam-macam, dan mengeksplorasikan kemampuan mereka lebih lanjut.

Arsitektur mempunyai fungsi untuk meningkatkan kondisi lingkungan agar tingkah laku manusia (anak) menjadi lebih bermanfaat, lebih efektif dan efisien (Boedojo, 1983). Oleh karena itu, suatu lingkungan yang baik merupakan faktor utama dalam mengatur batasan-batasan dan kemungkinan-kemungkinan tingkah laku tanpa membuat anak frustrasi hingga mengalihkan diri pada ekspresi yang tidak tepat.

B. Lingkungan yang mendukung kenyamanan

Ketika anak-anak merasa nyaman dalam lingkungannya, mereka akan berani mengekspresikan material atau kejadian di sekitar mereka. Pertimbangan tempat akan membuat seorang anak merasa nyaman. Yang perlu diperhatikan adalah lingkungan tersebut mampu memberikan rangsangan yang bervariasi terhadap semua panca indera dalam batas yang sesuai.

C. Lingkungan yang meningkatkan kemampuan

Anak-anak perlu merasakan sukses dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar mereka. Lingkungan yang baik mampu mendukung anak-anak untuk memenuhi kebutuhan pribadi mereka, mengerjakan tugas dengan mudah, mengatur peralatan pribadi mereka, dan mengontrol pergerakan mereka dari satu tempat ke tempat lain.

Tiga faktor desain yang meningkatkan kemampuan anak-anak untuk bekerja dengan baik:

1. Berbagai jenis hal yang harus dilakukan, untuk menjamin bahwa anak-anak akan menemukan hal-hal dimana mereka dapat berhasil dan melaluinya sehingga mereka dapat menunjukkan diri mereka yang sebenarnya.
2. Berbagai jenis tempat untuk melakukan suatu hal, untuk mengurangi keseluruhan skala dari ruangan dan kelompok, dan membantu anak-anak untuk mengamati kemungkinan dan batas dari kegiatan masing-masing.
3. Organisasi yang baik dan kemudahan pencapaian suatu tempat, untuk mengundang anak-anak menggunakan, membantu memfokuskan perhatian, mengklarifikasikan berbagai ide, dan mendukung kemungkinan untuk melakukan sesuatu.

D. Lingkungan yang meningkatkan perasaan yang terkontrol

Hal ini juga penting bahwa anak-anak memiliki kemampuan untuk melatih kontrol terhadap lingkungan personal mereka untuk memperoleh privasi, untuk mengenal lingkungannya, dan untuk secara langsung mengorientasikan diri mereka dalam sebuah ruang.

1. Privasi

Keberadaan orang dewasa sangat dibutuhkan untuk mengawasi anak dengan pandangan penuh. Akan tetapi, anak-anak juga berhak untuk mendapatkan kesempatan privasi; seperti bangku dekat jendela, batas dengan ketinggian anak-anak, dsb.

2. Pengenalan

Suatu desain yang baik yang dapat dibaca oleh anak-anak. Ketika anak-anak memasuki sebuah ruang, hal pertama yang harus diketahui oleh seorang anak adalah bagaimana ia dapat berada di tempat tersebut, bagaimana ia keluar, dan ruang-ruang yang menghubungkan ruangan tersebut, atau ruang-ruang di sekitarnya.

3. Orientasi

Sebuah ruang yang baik mampu menempatkan anak dalam ruang yang terlindung dengan tetap memperhatikan kontrol terhadap anak. Hal ini dibutuhkan saat anak belajar bersosialisasi dengan orang dewasa yang membimbingnya. Biasanya dibantu dengan adanya bangku dan meja yang secara tidak langsung dapat mengarahkan anak.

2.3.3.3. Kebutuhan lingkungan untuk anak usia sekolah

Usia sekolah merupakan usia belajar. Pada usia ini kegiatan belajar mulai dipisahkan dengan kegiatan bermain. Lingkungan yang ada diharapkan tidak hanya menunjang kegiatan pengembangan kegiatan pengembangan potensi tetapi juga menunjang perkembangan anak.

A. Lingkungan yang menunjang kegiatan pengembangan potensi

1. Pencahayaan dan Penghawaan

Pencahayaan dan penghawaan pada dasarnya dibutuhkan untuk kenyamanan kegiatan di dalam ruang. Pencahayaan dan penghawaan untuk ruang dapat bersifat alami atau buatan, tergantung fungsi ruang yang diinginkan. Pada ruang kreativitas pencahayaan alami sangat berperan untuk memperkuat warna atau mengekspos elemen-elemen tertentu (Asri,---).

2. Akustik

Perancangan akustik sangat diperlukan dalam desain interior, terutama pada ruang yang memerlukan kualitas suara (seperti ruang musik). Melalui perancangan akustik diharapkan suara yang dihasilkan dapat diterima dengan baik tanpa adanya gema, getaran atau gaung. Untuk merancang ruang akustik yang perlu diperhatikan adalah bentuk ruang, orientasi permukaan dan material yang mampu menyerap suara. Pemilihan dan perletakan material-material pemantul dan penyerap suara dapat memengaruhi kualitas akustik suatu ruang (Ching, 1996).

B. Lingkungan yang menunjang perkembangan anak (Asri,---)

Perancangan lingkungan untuk anak usia sekolah yang terpenting adalah yang dapat mendorong anak ke arah perkembangan fisik dan psikis yang optimal.

Pada usia sekolah biasanya kreativitas dan imajinasi anak mulai berkembang. Menghadirkan ruang yang sesuai dengan hobby anak sangat penting untuk memotivasi perkembangan anak.

Warna yang disukai anak usia sekolah umumnya tidak jauh berbeda. Mereka masih menyukai warna-warna yang mencolok dan cerah.

Walaupun belum memasuki usia remaja mereka menginginkan tatanan yang mencerminkan keremajaan, bukan kekanak-kanakan.

2.4. Arsitektur sebagai Dasar Perancangan Ruang Anak

Sebuah ruang memiliki unsur pembentuk dan pengisi. Pengolahan unsur pembentuk ruang tergantung pada fungsi, sedangkan pengolahan pengisi ruang harus memperhatikan prinsip dasar perancangan interior.

2.4.1. Unsur-unsur perancangan interior

Menurut Laksmiwati (1989), unsur-unsur perancangan interior meliputi garis, bentuk, motif, tekstur, ruang, warna, penerangan, akustik. Berikut ini adalah penjelasan masing-masing unsur yang dikombinasikan dengan teori lain.

A. Garis

Garis bisa membangkitkan perasaan tertentu pada perancangan interior. Masing-masing tipe garis menimbulkan perasaan yang berbeda.

Tuntutan ruang yang dinamis untuk ruang anak dapat dicapai dengan permainan garis lengkung.

Dominasi garis tertentu harus diikuti dengan tipe garis lain dengan komposisi yang seimbang.

B. Bentuk

Ada tiga macam bentuk dasar, yaitu bentuk lurus (kubus, segiempat); bentuk bersudut (segitida piramid); dan lengkung (lingkaran, bola, silinder, kerucut)

Secara fisik anak-anak membutuhkan tempat untuk melakukan kegiatannya. Menurut sifat kegiatan anak, bentuk ruang harus fungsional, dinamis, realistik (Handayani, 1990).

- a. Bentuk yang fungsional, sesuai dengan fungsinya, untuk memenuhi kebutuhan anak guna mendukung pertumbuhan dan perkembangannya.
- b. Bentuk yang dinamis adalah bentuk yang tidak statis, tetapi sesuai dengan sifat anak yang mudah bergerak.
- c. Bentuk realistik adalah bentuk yang sesuai dengan kepribadian anak.

C. Motif

Motif merupakan ornamen dua dimensi atau tiga dimensi yang disusun menjadi pola-pola tertentu. Motif dibentuk oleh tekstur dan bentuk. Motif mempunyai arah gerak, maka penempatannya harus sejalan dengan irama ruangan.

D. Tekstur

Tekstur berkaitan dengan halus kasarnya permukaan benda, baik yang diraba maupun yang dapat dilihat. Masing-masing tekstur akan menimbulkan kesan yang berbeda pada ruang.

Anak membutuhkan pengalaman beraktivitas yang melibatkan semua indera. Melalui indera peraba anak-anak dapat lebih mengenal benda-benda di sekitarnya, dengan berbagai variasi tekstur pada lingkungan sekitarnya. Variasi tekstur yang perlu dikenalkan pada anak meliputi, tekstur halus dan tekstur lembut, baik yang bersifat alami maupun buatan (Olds, 2000).

E. Ruang

Ruang adalah wadah suatu obyek yang adanya dapat dirasakan secara subyektif, dapat dibatasi oleh elemen-elemen buatan atau elemen-elemen alam. Ruang yang berkesan tertutup terbentuk oleh bidang-bidang masif, ruang yang berkesan terbuka mempunyai hubungan langsung dengan ruang luar, ruang transparan mempunyai hubungan dengan ruang luar tetapi dipisahkan oleh bidang tembus pandang (kaca, kain tipis)

F. Warna

Warna adalah suatu unsur dari estetika yang memegang peranan penting dalam membentuk pemikiran ekspresi jiwa anak yang melihat. Pengaruh psikologis warna sangat penting untuk menciptakan suasana yang diinginkan.

Secara umum anak-anak menyukai warna yang terang dan kontras. Akan tetapi, menghadirkan semua warna dalam komposisi yang tepat sebagai bagian dari proses pembelajaran anak untuk mengenal benda dan lingkungannya melalui warna sangat penting.

Menurut Olds (2000) pengaruh psikologis warna adalah sebagai berikut :

1. Warna Merah dapat merangsang emosi semangat, energi, kekuatan, nafsu dan kehidupan. Sesuai digunakan untuk ruang olahraga / ruang bermain. Variasi warna merah seperti merah muda, merah marun, coral, merah muda dengan intensitas lainnya lebih tepat untuk ruang khusus anak-anak.

2. Warna oranye dapat menimbulkan rasa optimis, percaya diri, sosil dan menarik perhatian. Sangat baik digunakan untuk ruang sosial publik dan ruang makan.
3. Warna kuning menimbulkan rasa senang, cerah, panas, memberi inspirasi, mewakili intelektualitas, penerangan, dan komunikasi. Warna ini sesuai digunakan untuk ruang yang membutuhkan konsentrasi.
4. Warna hijau menimbulkan rasa relaks, menyegarkan, menyembuhkan. Menunjukkan pertumbuhan, kelahiran, kematian, transformasi, keseimbangan, harmoni, dan penyembuhan.
5. Warna biru menimbulkan kesan relaks, dingin, tenang, damai. Warna ini baik digunakan berdampingan dengan warna lain karena kesan dingin yang ditimbulkannya.
6. Warna ungu menimbulkan kesan mulia, tenang, keagungan, dan inspirasi. Warna ungu kemerahan sesuai digunakan pada perabot ruang anak. Sedangkan biru keunguan yang terang cocok digunakan untuk ruang tidur anak.
7. Warna putih menunjukkan kebersihan, kesempurnaan, kemurnian, dan kesan sejuk. Warna ini sesuai digunakan untuk ruang yang menuntut kebersihan.
8. Warna hitam menimbulkan kesan misterius, kekuatan, keburukan. Sebaiknya digunakan sebagai aksen dalam jumlah yang kecil.
9. Warna coklat menunjukkan keseimbangan dan bumi. Warna ini dapat membantu daya konsentrasi tetapi mempunyai kesan berat. Baik untuk lantai, dinding, dan perabot yang dihadirkan dengan warna kayu.
10. Warna abu-abu menunjukkan kesan keras kepala, perjuangan, kematian dan kelahiran kembali. Sebenarnya warna ini kurang cocok untuk ruang anak, tetapi abu-abu cerah yang digunakan bersama putih tulang sangat efektif untuk ruang istirahat.

G. Penerangan

Penerangan pada prinsipnya ada dua macam, yaitu penerangan alami dan penerangan buatan.

Pada bangunan pendidikan penerangan alami dibutuhkan pada siang hari, sedangkan penerangan buatan dibutuhkan saat sore hari atau dalam kondisi gelap. Penerangan buatan sendiri ada dua macam, penerangan umum dan penerangan setempat. Penerangan umum menerangi seluruh ruangan. Penerangan setempat dimaksudkan untuk menarik perhatian atau menerangan tempat tertentu.

H. Akustik

Bunyi disebabkan aktifitas obyek pendengaran yang bersifat aktif. Anak-anak dapat belajar melalui mendengarkan kegiatan alam (suara air, suara hewan, udara yang bergerak menerpa daun pepohonan), kegiatan mekanis (radio, musik). Bunyi-bunyian baik yang bersifat alami atau buatan sangat membantu anak memahami berbagai konsep. Hal yang perlu diperhatikan adalah bagaimana mengatur bunyi tersebut dalam intensitas yang sesuai dengan batas yang cukup sehingga tidak menimbulkan kebisingan.

I. Bahan

Yang dimaksud bahan adalah bahan finishing melapisi bagian luar elemen pembentuk ruang atau struktur bangunan dan elemen pengisi ruang. Masing-masing bahan memiliki karakteristik yang menimbulkan kesan pada interior.

2.4.2. Prinsip dasar perancangan interior

A. Harmoni/keselarasan

Harmoni/keselarasan dicapai dengan menggunakan unsur-unsur yang sama sifatnya, namun harus ada variasi sehingga tidak monoton. Penataannya harus memperhatikan komposisi agar tidak menimbulkan kesan kacau atau sumbang.

B. Proporsi

Proporsi dan skala yang dimaksud di sini adalah besaran ruang yang memenuhi dimensi manusia di dalamnya. Secara umum besaran ruang disesuaikan dengan dimensi orang dewasa. Untuk memenuhi kebutuhan ruang sesuai dengan dimensi anak diberikan elemen-elemen berskala anak (Handayani, 1990). Unsur warna, tekstur dan garis memegang peranan penting dalam menentukan proporsi.

C. Keseimbangan

Keseimbangan ada dua macam, yaitu keseimbangan formal dan keseimbangan informal. Keseimbangan formal bersifat statis dan tenang, keseimbangan informal bersifat dinamis.

D. Irama

Irama dicapai dengan garis yang tidak terputus, perulangan (garis, warna, bentuk, cahaya, tekstur, motif dan ruang), gradasi, radiasi, pergantian.

2.5. Pengolahan Ruang Dalam untuk Anak Usia Prasekolah

Ruang dalam merupakan bagian dari kegiatan anak dalam belajar melalui bermain. Setiap elemen ruang dalam dapat memberikan manfaat bagi anak apabila pengolahannya memperhatikan kebutuhan anak. Oleh karena itu, pengolahannya harus berpedoman pada ‘arsitektur sebagai dasar perancangan ruang anak’.

2.5.1. Lantai

Sebuah ruang yang didesain untuk anak, lantai tidak hanya berfungsi sebagai sirkulasi tetapi sekaligus berfungsi sebagai permukaan bermain, melakukan aktivitas, sebagai objek eksplorasi anak dalam bermain. Pemakaian lantai sebagai permukaan bermain memberikan keuntungan tersendiri, diantaranya:

1. Memudahkan bergerak dengan aman

Memanfaatkan lantai sebagai permukaan aktivitas dapat mengurangi resiko cedera oleh perabot karena anak-anak dapat bergerak bebas tanpa harus terganggu oleh keberadaan perabot.

2. Fleksibel

Memakai lantai sebagai permukaan aktivitas juga dapat mengurangi pemakaian perabot, seperti kursi, dan membuat area bermain lebih fleksibel. Anak-anak memperoleh kesempatan penuh untuk memanfaatkan ruang, dan mereka lebih mudah berkomunikasi tanpa terganggu oleh adanya perabot.

3. Memperluas area bermain dan area pandang

Bermain di lantai memungkinkan anak mengatur pandangan ketinggian mereka dan area penglihatan dengan duduk atau berlutut. Mereka juga dapat dengan mudah mengamati perkembangan di sekitar mereka walaupun berada pada bagian area lain.

4. *Productivity*

Lantai juga membantu menciptakan suasana lebih tenang, menghasilkan kelompok ruang aktivitas khususnya saat anak bermain konstruksi, manipulasi – asalkan batas fisik (seperti unit penyimpanan dan partisi) pengendali sirkulasi berada di pinggir (dinding) daerah permukaan bermain (gambar 2.1).



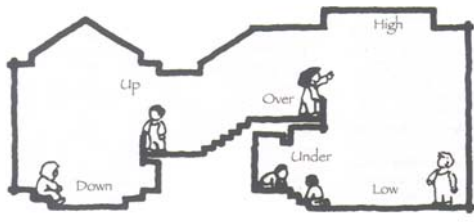
Memanfaatkan permukaan lantai sebagai lantai bermain memberikan keuntungan: memudahkan bergerak dengan aman, fleksibel, memudahkan bergerak dengan aman, memperluas area pandang, *productivity*.

Gambar 2.1. Permukaan lantai sebagai lantai bermain
Sumber: Olds (2000)

Ada banyak hal yang bisa dilakukan melalui pengolahan lantai agar anak memperoleh pengalaman yang bermanfaat saat bermain.

1. *Versatility* (gambar 2.2)

Bidang lantai dapat dimanipulasi untuk menciptakan permainan lantai, seperti panggung, ramp, dan anak tangga. Semua itu dapat menambah kesempatan anak untuk bergerak. Lantai dan permukaan horizontal lainnya dapat diturunkan atau dinaikkan; keras atau lembut; bertekstur atau halus; masif atau berongga; bertingkat, atau bergelombang. Variasi permukaan lantai tersebut dapat dibuat dengan bermacam-macam material; seperti air, bantal udara, jaring, jembatan, dan lain lain.



Bidang lantai yang dinaikkan diturunkan menciptakan berbagai ruang kebutuhan anak



Permainan lantai (panggung, ramp, anak tangga) memberi kesempatan anak untuk bergerak dalam batas yang masih dapat dikontrol

Gambar 2.2. Permainan bidang lantai
Sumber: Olds (2000)

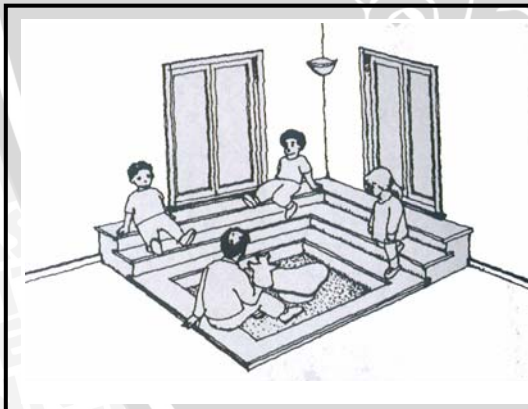


Permainan lantai yang memungkinkan anak dapat bermain bersama orang dewasa

Gambar 2.2. Permainan bidang lantai
Sumber: Olds (2000)

2. Spesifikasi ruang

Pandangan anak lebih dekat dengan lantai sehingga anak-anak belajar mendefinisikan ruang melalui permukaan lantai. Perubahan dalam tingkatan, warna, tekstur, dan material lantai dapat membantu anak untuk mendefinisikan garis sirkulasi, zona-zona dalam bangunan dan zona dalam sebuah ruang-ruang kelompok. Berbagai variasi dapat memberikan pengalaman yang berbeda bagi anak-anak (gambar 2.3).



Perbedaan bahan lantai menciptakan sebuah ruang privasi bagi anak-anak

Gambar 2.3. Spesifikasi ruang
Sumber: Olds (2000)

3. Pemilihan bahan

Lantai lebih banyak dimanfaatkan untuk bermain anak. Oleh karena itu perlu diperhatikan keamanannya demi kenyamanan dan keselamatan anak dalam bermain. Lantai yang ideal untuk ruang kegiatan anak adalah hangat, tahan lama, mudah dibersihkan, tahan lembab, tidak beracun, tidak bermuatan listrik.

Pemilihan bahan yang cocok untuk lantai diantaranya sebagai berikut:

a. Karpet

Karpet merupakan bahan yang cocok untuk lantai bermain. Karpet dapat memberikan kehangatan yang dibutuhkan anak yang bermain sepanjang hari di lantai. Karpet juga berfungsi sebagai penyerap bunyi sehingga sangat tepat digunakan pada ruang bermain yang didominasi oleh kegiatan aktif.

b. Vinyl Resilient Flooring dan linoleum

Bahan ini sangat cocok untuk area kamar mandi atau zona kotor, yang di dalamnya terdapat kegiatan yang memakai cat, air, pasir, dsb. membutuhkan permukaan lantai yang mudah dibersihkan, tidak terlalu licin ketika basah, dan tahan lama.

c. Ubin keramik

Ubin keramik merupakan alternatif lain dari VRT dan linoleum. Pemilihan ubin keramik harus memperhatikan kebutuhan aktivitas anak, misalnya pada area kolam. Pada area ini pemakaian bahan bertekstur sangat dibutuhkan untuk menghindari lantai licin yang membahayakan keselamatan anak. Ubin keramik dengan ukuran kecil cukup memberikan tekstur sehingga mengurangi lantai licin, selain itu bahan ini juga mudah dibersihkan.

Ubin keramik ukuran besar lebih cocok untuk area sirkulasi, seperti koridor, ruang masuk.

d. Beton

Beton merupakan bahan yang mudah diolah dengan berbagai material seperti pasir, biji, batu, mosaik dan material lain.

e. Kayu

Kayu merupakan bahan yang mudah dibersihkan dan dirawat, bersih, dan memberikan keindahan alami, tetapi harganya cukup mahal.



Kayu dimanfaatkan untuk cardboard permainan bidang lantai



Lantai kayu untuk ruang olahraga



Bahan pelapis lantai dari karpet dapat mempertahankan kehangatan saat anak bermain sepanjang waktu



Pengolahan lantai beton yang dikombinasikan dengan material lain, memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi

Gambar 2.4. Permainan bahan lantai
Sumber: Olds (2000)

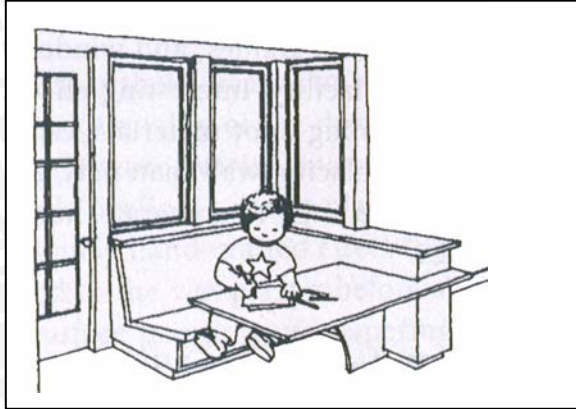
2.5.2. Dinding

Dinding memainkan peranan penting dalam fungsi dan keindahan sebuah ruang kegiatan untuk anak. Berkaitan dengan fungsi, dinding dapat dimanfaatkan untuk ruang penyimpanan, display, tempat anak mengekspresikan kemampuan (corat-coret), atau permukaan yang interaktif.

Beberapa hal yang dapat dilakukan untuk mengolah dinding adalah sebagai berikut:

1. Variasi ketinggian dan kedalaman

Dinding juga dapat diolah dengan variasi ketinggian dan kedalaman. Dinding dengan variasi ketinggian dan kedalaman dapat menciptakan tempat yang fungsional untuk kegiatan anak, atau untuk ruang penyimpanan (gambar 2.5).



Variasi ketinggian dan kedalaman membentuk ruang dengan meja, tempat duduk, sandaran untuk aktivitas anak



Lubang dinding dimanfaatkan untuk ruang penyimpanan

Gambar 2.5. Pengolahan dinding dengan variasi ketinggian dan kedalaman
Sumber: Olds (2000)

2. Dinding fungsional

Sebagai pemisah antara dua ruang, dapat dibuat dinding fungsional yang menggabungkan struktur dan perubahan ketinggian seperti panggung, meja, pintu geser dan variasi kedalaman dinding (gambar 2.6).



Dinding fungsional membatasi ruang untuk bayi dan ruang bermain

Gambar 2.6. Dinding fungsional
Sumber: Olds (2000)

3. Dinding partisi

Dinding juga dapat diolah untuk memenuhi kebutuhan privasi anak. Dinding partisi sesuai dimensi anak memberi kesempatan anak bermain dalam ruang yang masih dapat dikontrol oleh orang dewasa (gambar 2.7).

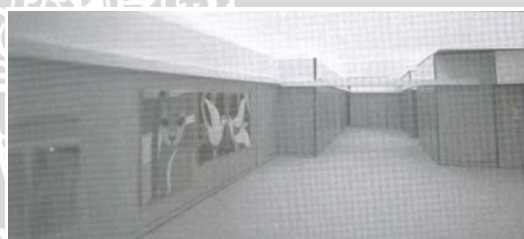


Dinding partisi setinggi anak memberi kesempatan anak bermain dalam dunianya

Gambar 2.7. Dinding partisi
Sumber: Olds (2000)

4. Dinding untuk pajangan

Beberapa kebutuhan dapat dipajang pada dinding, diantaranya hasil pekerjaan anak, dokumentasi, bahan yang mendidik, tanda-tanda, informasi, dan keamanan. Dinding koridor, ruang kelompok, area staff, atau ruang lain yang disukai merupakan ruang yang cocok untuk pajangan asalkan memiliki permukaan yang luas untuk pajangan (gambar 2.8)



Gambar 2.8. Dinding koridor untuk pajangan
Sumber: Olds (2000)

5. Pemilihan bahan

Beberapa pertimbangan lainnya pemilihan bahan untuk dinding diantaranya:

- a. Pemakaian bahan kayu, plester semen, batu, gabus, batu bata pada dinding ruang dapat memberikan warna dan sentuhan kualitas pada sebuah ruang.
- b. Tekstur dan warna pada dinding dapat membantu mengontrol suara, menciptakan batas, dan membantu anak untuk mengenal fungsi ruang tertentu.

- c. Permukaan dari plastik atau bahan yang mudah dibersihkan sangat bermanfaat bagi anak yang ingin menyalurkan keinginannya untuk menulis, menggambar, atau sekedar corat-coret.



dinding dari plester semen diolah menjadi dinding yang imajunatif



Dinding kamar mandi dari ubin, mudah dibersihkan, dirawat dan tahan lama

Gambar 2.9. Permainan bahan untuk dinding
Sumber: Olds (2000)

Dinding transparan dapat menciptakan hubungan dengan ruang luar. Dinding transparan dapat berupa jendela. Jendela sebenarnya memiliki banyak manfaat, lebih dari sekedar penerangan alami, ventilasi, atau jalan masuk. Pengolahan jendela yang tepat dapat memberikan manfaat bagi anak.

1. Jendela yang membatasi ruang luar dengan ruang dalam.
 - a. Anak-anak dapat mengikuti rangkaian cahaya yang mengalir yang dihasilkan oleh jendela berjajar.
 - b. Anak-anak juga dapat memperoleh pengalaman dan rangsang yang bermanfaat dan menyehatkan dari cahaya alami. Ketika pintu atau jendela dibuka anak-anak dapat merasakan cahaya matahari, kesegaran udara, dan suara alam.
 - c. Melalui jendela mereka dapat belajar melalui dunia di sekitar mereka (jalan, kendaraan), mengamati cuaca (cerah, mendung, hujan) dan kehidupan di sekitar mereka (tumbuhan dan hewan).



Anak-anak dapat bereksplorasi melalui jendela



Rangkaian cahaya mengalir yang dihasilkan oleh jendela berjajar

Gambar 2.10. Jendela antara ruang luar dan ruang dalam
Sumber: Olds (2000)

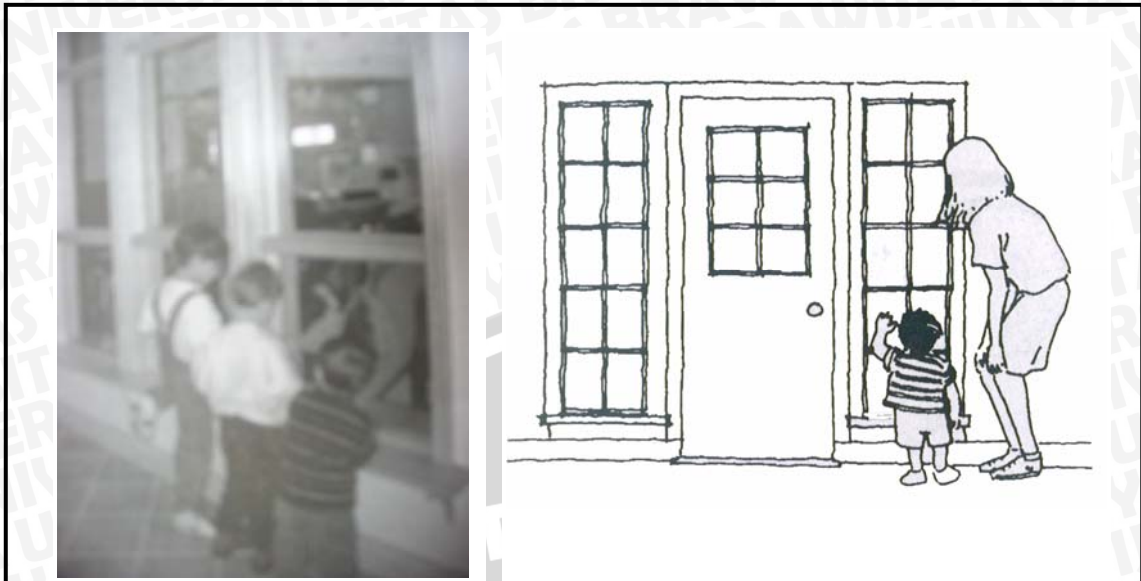


Bidang transparan dari jendela menciptakan hubungan visual antara ruang luar dan ruang dalam

Gambar 2.11. Jendela pada ruang kegiatan
Sumber: Olds (2000)

2. Jendela yang membatasi antar ruang

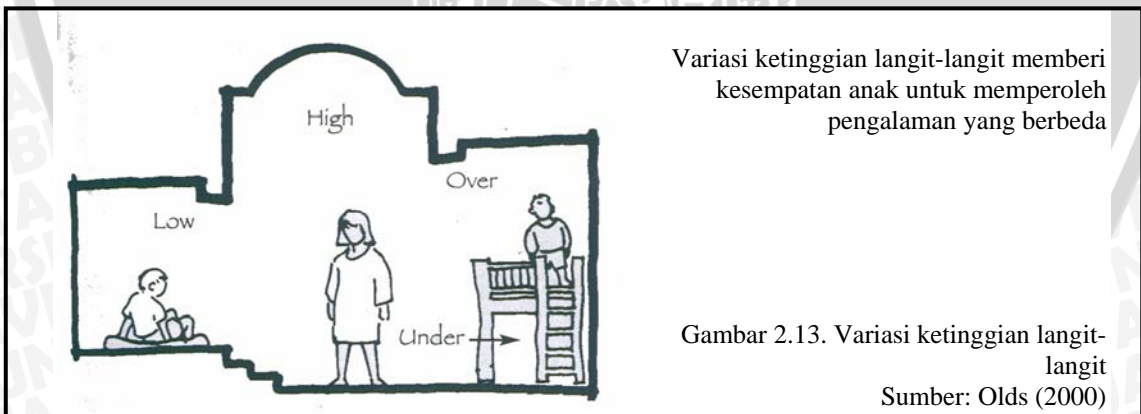
Anak-anak juga dapat melakukan observasi ruang dalam melalui jendela yang dirancang sesuai dengan dimensi mereka yang membatasi antar ruang dalam dan koridor (gambar 2.13)



Gambar 2.12. Jendela antar ruang yang dirancang sesuai dimensi anak
 Sumber: Olds (2000)

2.5.3. Plafon

Variasi ketinggian plafon dan lantai memberikan berbagai sudut pandangan, tingkat keakraban dan hubungan mengenai ruang untuk anak-anak. Langit-langit yang rendah terkesan lebih akrab, sedangkan langit-langit yang tinggi lebih cocok untuk ruang yang formal.



Variasi ketinggian langit-langit memberi kesempatan anak untuk memperoleh pengalaman yang berbeda

Gambar 2.13. Variasi ketinggian langit-langit
 Sumber: Olds (2000)

Ketinggian langit-langit dapat disiasati dengan pemakaian bahan dan ornamen. Pemakaian bahan dengan berbagai tekstur dan warna pada langit-langit memberi kesan tinggi rendah suatu ruang. Selain pemakaian bahan, penggunaan ornamen juga dapat dimanfaatkan untuk mengolah ketinggian langit-langit. Langit-langit dapat dimanfaatkan untuk menggantung hasil karya anak-anak, sehingga memberikan ruang dengan dimensi anak-anak. Berbagai variasi ketinggian, dengan tekstur dan warna, atau

ornamen yang juga bervariasi dapat memberi kesempatan anak untuk memperoleh pengalaman yang berbeda.

2.5.4. Pencerahan

Pencerahan merupakan salah satu bentuk pemenuhan kebutuhan dalam diri manusia. Baik pencerahan alami maupun pencerahan buatan sangat dibutuhkan dalam sebuah ruangan, yang secara tidak langsung memberikan pengetahuan berharga bagi seorang anak.

1. Pencerahan alami dapat diperoleh melalui cahaya matahari. Pencerahan alami sangat bermanfaat bagi kesehatan tubuh. Pencerahan alami juga mempengaruhi keseluruhan kimiawi dalam tubuh.

Kebutuhan pencerahan alami dalam batas tertentu (tidak menyilaukan) juga diperlukan untuk aktivitas dalam ruangan. Oleh karena itu, diperlukan pengolahan jendela untuk pencerahan alami.

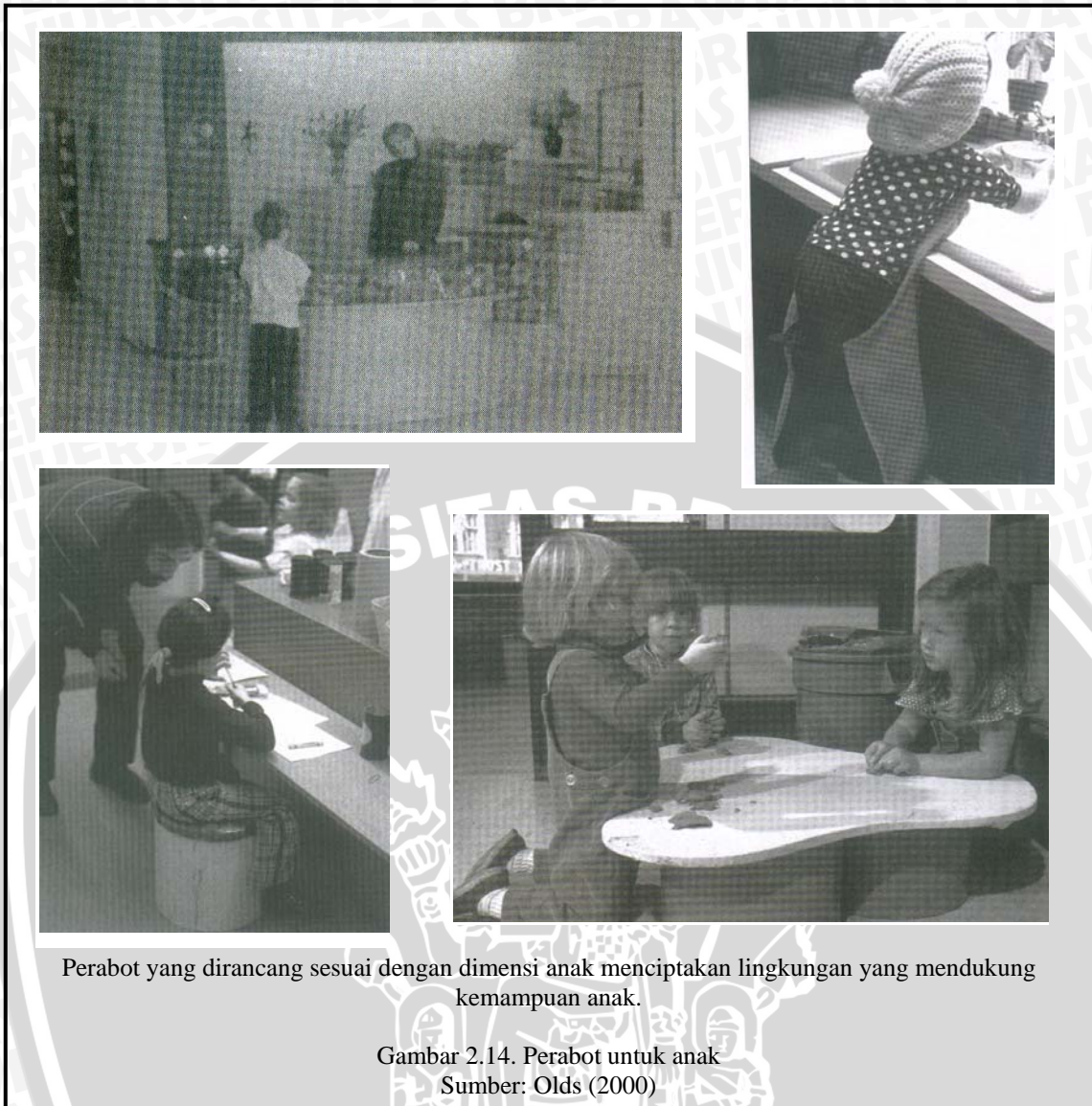
2. Pencerahan buatan dibutuhkan untuk aktivitas di dalam ruangan yang kekurangan cahaya alami.

Baik cahaya alami maupun buatan dapat dikombinasikan dengan intensitas warna. Berbagai warna dengan intensitas yang berbeda dapat mempengaruhi aktivitas otak dan proses metabolisme dalam tubuh.

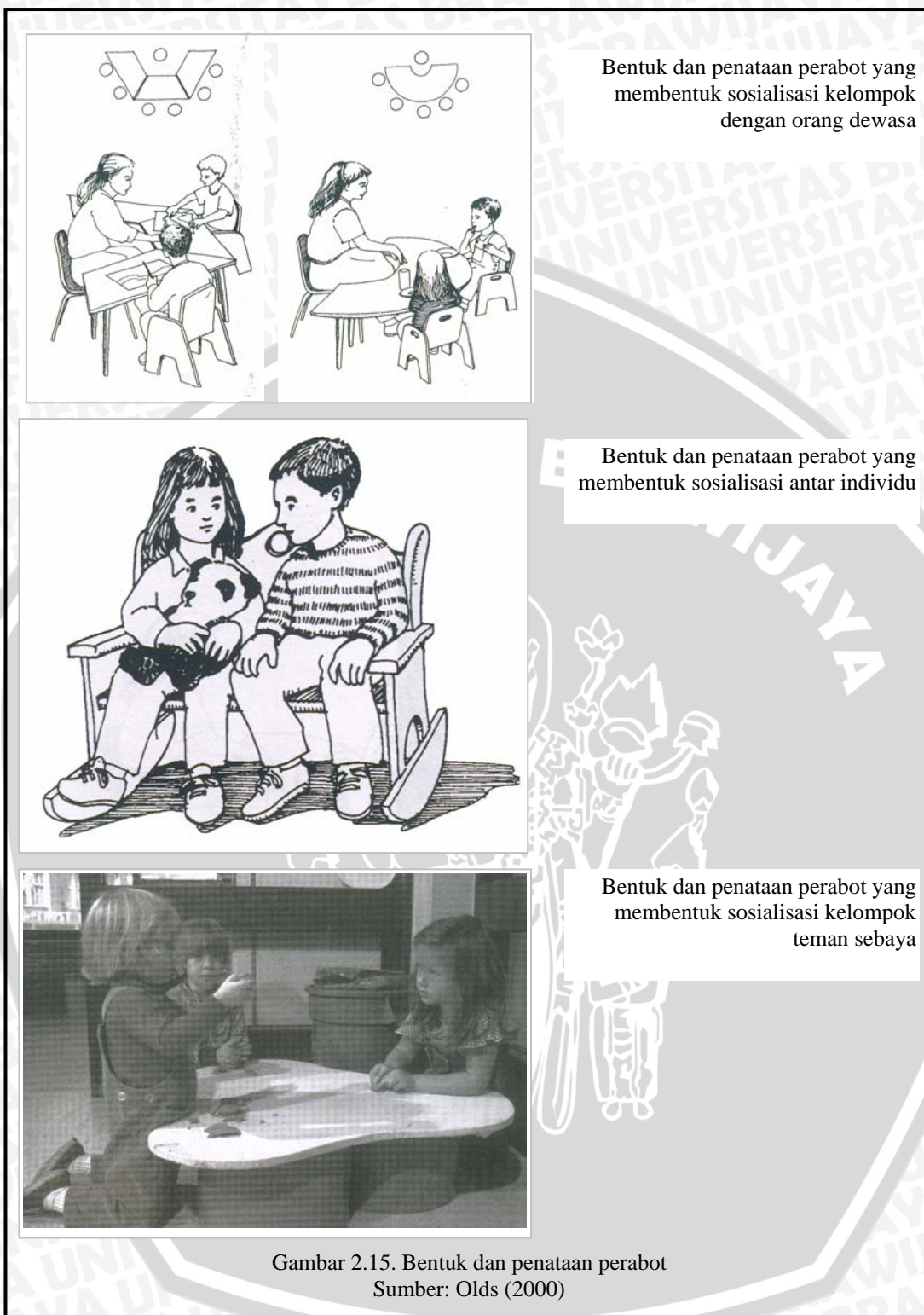
2.5.5. Perabot

Setiap perabot yang ada di dalam ruang bermain anak harus benar-benar fungsional. Hal ini sangat penting dalam mendukung perkembangan anak. Oleh karena itu pengolahan dan pemilihan bahan untuk perabot harus memperhatikan kebutuhan anak dalam perkembangannya.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan perabot adalah ukuran perabot harus sesuai dengan dimensi anak, perabot harus kokoh, hindari perabot yang mempunyai sisi tajam, perabot yang bisa digerakkan harus ringan agar anak dapat mengatur dan memindahkan dengan mudah, tempat penyimpanan mainan sebaiknya rendah agar anak dapat mengambil dan mengembalikan mainannya dengan mudah (Wahyuningtyas, 2005).



Selain pemilihan perabot, penataan perabot dan bentuk perabot harus diperhatikan. Penataan perabot yang baik hendaknya dapat memberi kesempatan anak melakukan sosialisasi baik dengan teman sebayanya atau dengan orang dewasa, dalam suatu kelompok atau antar individu.



Gambar 2.15. Bentuk dan penataan perabot
Sumber: Olds (2000)

2.6. Pengolahan Ruang Dalam untuk Anak Usia Sekolah

2.6.1. Lantai

Lantai merupakan elemen dasar yang menentukan pola aktivitas dan tatanan ruang di dalamnya. Perbedaan ketinggian level lantai dapat membantu anak mengerti adanya perbedaan zona fungsi ruang, menciptakan pengalaman ruang dan imajiasi tertentu. Pemilihan bahan lantai yang aman untuk anak adalah kayu. Kayu merupakan bahan yang tidak memancarkan gelombang elektromagnetik yang berbahaya bagi anak. Kayu juga cukup hangat. Lantai kayu juga dapat mendukung akustik ruang.

2.6.2. Dinding

Pengolahan pada dinding dapat dilakukan dengan melakukan penambahan dan pengurangan untuk menghasilkan ruangan yang lebih hidup, tidak terkesan datar. Menyediakan tempat pajangan untuk koleksi anak dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri anak. Dekorasi pada ruangan juga dapat membantu anak menyerap pengetahuan lebih cepat.

2.6.3. Plafon

Langit-langit atau plafon perlu mendapat sentuhan karena plafon mampu menjadi penanda suatu zona serta memperkuat identitas suatu ruangan. Plafon dapat dinaikkan atau diturunkan untuk mendapatkan kesan ruang yang berbeda.

2.6.4. Pencahayaan

Penataan jendela sangat penting untuk memperoleh pencahayaan alami. Pencahayaan alami dapat memperkuat warna atau mengekspos elemen-elemen istimewa. Pencahayaan alami sangat penting untuk kegiatan kreativitas, seperti menggambar, melukis, atau mematung.

Pemilihan bahan lampu diperlukan pada ruang akustik yang memerlukan pencahayaan buatan dalam aktivitasnya

2.6.5. Perabot

Perabot yang diperlukan pada usia sekolah umumnya adalah meja dan kursi belajar. Meja dan kursi tersebut harus dibuat senyaman mungkin karena sebagian besar waktu anak pada usia ini digunakan untuk belajar dan mengerjakan tugas-tugas sekolah.

Perabot dapat menjadi sarana dekorasi yang merangsang anak untuk belajar, misalnya dengan dekorasi binatang, angka, atau huruf.

2.7. Pengolahan Ruang Luar

Ruang luar dalam desain Pusat Kegiatan Anak mempunyai fungsi bagi anak secara langsung maupun tidak langsung. Secara langsung ruang luar merupakan kebutuhan anak sebagai ruang bermain, sedangkan secara tidak langsung ruang luar diperlukan untuk memenuhi kebutuhan penunjang; seperti fasilitas parkir, tata hijau dan tampilan bangunan.

2.7.1. Ruang Luar sebagai Ruang Bermain Anak

2.7.1.1 Pentingnya lingkungan

Bermain merupakan kegiatan paling penting bagi anak, sehingga membutuhkan ruang khusus untuk itu (Cahill, 2001:77). Sedangkan Plato dan Aristoteles percaya bahwa bermain merupakan hal penting bagi pengembangan pendidikan dan kesehatan mental anak. Hal tersebut dihubungkan dengan adanya kebutuhan anak untuk menyiapkan dirinya menjelang tingkat dewasa. Intelektualitas anak terbentuk dari berbagai informasi yang diterima anak-anak. Informasi tersebut diterima dari berbagai lingkungan yang mengelilingi kehidupan mereka sehari-hari (Nadya, 2005).

Adanya konsep kepercayaan diri yang baik, kemandirian dan sifat yang tidak tergantung pada orang lain datang melalui hasil imajinasi dan daya pikir. Lingkungan dapat membawa anak agar dapat bergaul dengan sebaya mereka, saling membangun berdekatan, dan berbicara satu sama lain. Semua itu dapat memangkitkan ide dan kreativitasnya (Nadya, 2005).

Saat ini banyak terdapat jenis perlengkapan taman bermain. Keragaman gaya rancangan, dan penggunaan material memperlihatkan pemikiran dan filosofi yang bervariasi mengenai kegiatan bermain anak-anak (Walker, 2002:301).

Ada beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam perencanaan taman bermain anak, yaitu (Nadya, 2005 dan Wahyuningtyas, 2005):

1. Keamanan

Keamanan ditekankan pada perancangan yang tidak menyesatkan dan mencelakakan anak-anak. Untuk menunjang keamanan hal yang perlu diperhatikan adalah pemilihan bahan dan pengelompokan ruang.

- a. Pemilihan bahan
Pemilihan bahan berkaitan dengan kualitas bahan untuk penutup tanah dan perabot lingkungan, yaitu jenis bahan yang tidak beracun, tidak berkarat, mudah dibersihkan, antisipasi terhadap sudut-sudut runcing dan memiliki daya tahan lama (tidak mudah rusak).
- b. Pengelompokan ruang yang jelas
3. Bentuk ruang
Bentuk ruang harus dinamis dan rekreatif.
 - a. Kesan dinamis dihadirkan melalui pengolahan ruang luar yang mengalir, menerus dan tidak terputus, dicapai dengan sistem sirkulasi linier radial, pengelompokan ruang pada masing-masing kelompok dilengkapi dengan ruang terbuka yang merupakan ruang aktif anak, sirkulasi dibuat semi bermain, tetapi tetap jelas sehingga gerak anak lebih dinamis.
 - b. Kesan rekreatif dihadirkan melalui penyediaan jenis-jenis permainan di luar ruang yang menuntut gerak dinamis dan suasana yang ditimbulkan dari penataan secara keseluruhan, dilengkapi dengan ruang istirahat, gazebo, kantin terbuka dan berbagai jenis vegetasi.
4. Estetika
Keindahan ruang luar dihadirkan melalui bentuk, warna, irama, dan asesoris.
5. Kebutuhan lahan
Ukuran lahan disesuaikan dengan kebutuhan
6. Macam aktivitas permainan
 - a. Untuk balita, permainan dengan ukuran rendah, mudah dioperasikan/dimainkan, dan mudah diawasi
 - b. Untuk usia anak, direncanakan permainan yang kompleks, penuh tantangan, dan eksploratif.
7. Penempatan
Penempatan playground tergantung dari bangunan yang melingkupinya atau kawasa sekitar. Perencanaan playground di kawasan perumahan tentu berbeda dengan perencanaan playground di hotel, mall, dll.

2.7.1.2 Lantai Bermain

Pengolahan lantai bermain pada ruang luar sangat penting untuk memenuhi kebutuhan anak untuk bereksplorasi dengan lingkungan alami. Beberapa hal yang dapat dilakukan untuk pengolahan lantai bermain pada ruang luar adalah pemilihan material lantai (Hakim, 2002), pengolahan bidang lantai bermain (Olds, 2000).

A. Material Lantai Bermain

Komponen pembentuk ruang terdiri dari bidang alas, bidang dinding, dan bidang atap. Bidang tersebut terbentuk karena adanya unsur material yang direkayasa menurut bentuk, tekstur, warna, dan ukuran dimensi (Hakim, 2002).

Material pembentuk ruang luar yang dapat memenuhi kebutuhan eksplorasi bagi anak, meliputi material lunak, dan material keras.

1. Material Lunak

Unsur material lunak penutup bidang lantai dapat berupa rumput, air, dan tanah.

2. Material Keras

a. Material keras alami

Material keras dari bahan alami berupa kayu, dapat digunakan untuk pembentukan *furniture*, *retaining wall*, atau perkerasan.

b. Material keras alami dari potensi ekologi

Material keras alami dari potensi ekologi berupa batu-batuan, pasir, batu bata. Material ini dapat dimanfaatkan untuk pembentukan pola lantai dan ornamen.

c. Material keras buatan kombinasi

Beton dan plywood merupakan bahan material keras buatan kombinasi.

B. Sirkulasi

Sirkulasi dalam ruang bermain sangat penting untuk merangsang pergerakan anak.

Faktor-faktor yang dapat merangsang anak untuk bergerak adalah

1. ada sesuatu yang menyenangkan
2. ada benda yang diinginkan
3. sedikit mempunyai halangan
4. ada tanda atau pengarah
5. ada sesuatu yang mempunyai kegunaan atau daya tarik
6. untuk menuju jalan masuk
7. bila ada sesuatu yang berbeda
8. bila ada sesuatu yang menajubkan dan mengundang rasa ingin tahu

9. ada rasa petualangan

Sirkulasi yang merangsang pergerakan dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk lintasan, antara lain: bergelung-gelung, melingkar, berliku, hiperboleis, sentrifugal, sentripetal, berbelok ke kiri ke kanan, melayang ke atas, mendaki, descending, busur, langsung.

2.7.1.3 Dinding

A. Klasifikasi Dinding

Dinding dalam desain ruang luar dapat berupa dinding masif, dinding transparan, dan dinding semu (Hakim, 2002).

1. Dinding Masif

Dinding yang dibentuk oleh material yang masif, seperti permukaan tanah yang miring atau vertikal, dinding bangunan atau tembok dari material alam atau buatan.

2. Dinding transparan

Dinding ini terdiri dari bidang transparan, seperti pagar bambu, logam kayu yang tidak padat.

3. Dinding semu

Dinding semu merupakan dinding yang terbentuk oleh garis-garis batas, mis. garis batas air sungai, trotoar. Keberadaannya tidak nyata tapi dapat dirasakan oleh manusia.

B. Material pembentuk dinding

Material pembentuk dinding dapat dihadirkan dalam berbagai tekstur, material dan warna.

1. Material Lunak

Unsur material lunak penutup bidang lantai dapat berupa rumput, air, dan tanah dapat membentuk dinding semu.

2. Material Keras

a. Material keras alami

Material keras dari bahan alami berupa kayu, dapat digunakan untuk pembentukan dapat digunakan untuk membentuk dinding transparan.

b. Material keras alami dari potensi ekologi

Material keras alami dari potensi ekologi berupa batu-batuan, batu bata. Material ini dapat dimanfaatkan untuk pembentukan pola dinding yang imajinatif.

C. Pengolahan dinding

Jenis material yang dipakai tergantung dari fungsi yang diperlukan, antara lain:

1. Sebagai batas fisik

Sebagai batas fisik dapat berupa pagar tanaman, pagar kontur, atau pagar ternak.

2. Sebagai pembatas pandangan

Pembatasan akan fisik dan pandangan digunakan untuk tujuan keamanan dan privasi.

3. Sebagai penghalang suara

Tanaman dapat berfungsi sebagai perdam atau mengurangi kebisingan

4. Sebagai pembatas ruang

Dinding pembatas ruang dimaksudkan untuk membedakan atau mengatur ruang. Dinding pembatas juga diperlukan untuk kebutuhan kenyamanan dan keamanan atau membatasi ruang tanpa membatasi kebutuhan visual. Material yang cocok adalah kayu atau bambu yang ditata berongga/tidak padat.

2.7.2. Ruang Luar untuk kebutuhan penunjang

Ruang luar untuk kebutuhan penunjang yang dimaksud berupa fasilitas parkir.

A. Kriteria tempat parkir

Kriteria tempat parkir dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu

1. waktu penggunaan dan pemanfaatan tempat parkir
2. banyaknya kebutuhan jumlah kendaraan untuk menentukan luas tempat parkir
3. ukuran dari jenis kendaraan
4. keamanan dari cuaca
5. sarana penunjang parkir: tempat tunggu sopir, tempat sampah.

B. Material parkir

Material yang dapat digunakan untuk lahan parkir dapat berupa perkerasan aspal atau paving stone

2.8. Bentuk dan Tampilan Bangunan

2.8.1. Karakter bangunan

Karakter yang ditampilkan bangunan disesuaikan dengan kegiatan dan fungsi di dalamnya. Karakter suatu bangunan dihadirkan melalui bentuk dan tampilan bangunan yang memberikan makna tersendiri, yaitu

1. Menciptakan identitas dan pengenalan
2. Mencerminkan fungsi dari bangunan itu sendiri
3. Menciptakan daya tarik agar anak tertarik untuk memasuki dan beraktifitas di dalamnya.

Agar dapat memenuhi fungsinya penampilan bangunan harus memperhatikan fungsi dan pelaku di dalam bangunan, dimana anak-anak sebagai pelaku utama. Beberapa sifat dasar anak yang dapat dijadikan dasar untuk penampilan bangunan adalah sifat anak yang selalu aktif, dinamis dan bervariasi (Wahyuningtyas, 2005).

2.8.2. Skala

Skala yang dimaksud mengacu pada ukuran – tinggi, lebar, volume – dari keseluruhan lokasi, bangunan, dan bagian bangunan (jendela, pintu, kolom, atap, dan tangga). Ukuran tersebut disesuaikan dengan dimensi manusia di dalamnya (Olds, 2000).

2.8.3. Bentuk bangunan

Anak-anak sangat menyukai bentuk atau benda yang mudah dikenal atau familiar bagi mereka, karena mereka suka membandingkan suatu bentuk dengan bentuk yang sudah dikenal sebelumnya. Bentuk bangunan yang sederhana dan geometris serta memasukkan unsur dunia anak lebih disukai anak dibandingkan bentuk bangunan yang rumit (Handayani, 1990).

2.8.4. Sudut-sudut halus

Bangunan yang ramah biasanya memiliki sudut-sudut halus. Sudut-sudut halus diciptakan oleh tatanan ruang luar dalam berbagai variasi bentuk dan ukuran yang dapat memperhalus dimensi bangunan.

2.8.5. Material bangunan

Material bangunan yang diolah menjadi hiasan arsitektural pada level mata anak dapat mengurangi skala bangunan yang besar. Material yang digunakan pada bangunan harus aman bagi anak, yaitu elemen dekorasi sebagai hiasan arsitektural yang permukaannya halus, tidak kasar atau tajam.



BAB III METODOLOGI KAJIAN

Metode kajian yang digunakan dalam perancangan 'Taman Pendidikan Prasekolah dan Pengembangan Potensi' ini adalah metode pengumpulan data, metode pengolahan data, metode desain

3.1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, studi omparasi dan studi lapangan.

3.1.1 Studi literatur

Literatur yang digunakan untuk mendukung perancangan meliputi:

- A. Data opini yang akan mendukung latar belakang permasalahan diperoleh dari internet.
- B. Data statistik fasilitas pendidikan prasekolah dan pengembangan potensi.
- C. Data mengenai hubungan manusia dengan ruang untuk mengetahui kebutuhan anak terhadap ruang baik secara fisik maupun psikologis.
- D. Data teori arsitektural yang berkaitan dengan dasar perancangan ruang dalam dan ruang luar.
- E. Data teori arsitektural yang berkaitan dengan dasar perancangan tampilan bangunan obyek rancangan.
- F. Data RDTRK Kecamatan Sukun untuk memperoleh data kawasan perumahan Bukit Dieng Permai sebagai lokasi perancangan.

3.1.2 Studi komparasi

Studi komparasi dilakukan pada fasilitas pendidikan prasekolah dan pengembangan potensi di kota Malang sebagai lokasi perancangan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan dari rancangan yang sudah ada sebagai pembanding untuk dijadikan acuan dalam proses perancangan. Fasilitas pendidikan prasekolah dan pengembangan potensi tersebut adalah

- A. TK Santa Maria
- B. Tempat Penitipan Anak 'I Love Brilliant'
- C. Bina Vokal Swara Narwastu

- D. Sanggar tari Susan Studio
- E. Sanggar seni Dewan Kesenian Malang

Berdasarkan kelemahan dan kelebihan pada fasilitas pendidikan dan pengembangan potensi yang ada di kota Malang diambil suatu kesimpulan untuk menentukan pedoman perancangan 'Taman Pendidikan Prasekolah dan Pengembangan Potensi' dan pemilihan lokasi perancangan.

Studi komparasi juga dilakukan pada fasilitas pendidikan prasekolah dan pengembangan potensi di luar negeri untuk mendukung perancangan lebih lanjut.

- A. The Copper House (Olds, 2000)
- B. Toyama Children Center
- C. Lycee Francais de Singapour (*International French School of Singapore*)

3.1.3 Studi lapangan

Studi lapangan dilakukan dengan observasi langsung ke lapangan dan wawancara.

- A. Observasi langsung ke lapangan
 - 1. Observasi langsung pada fasilitas pendidikan prasekolah dan pengembangan potensi di kota Malang untuk mendapatkan data tentang kondisi fisik fasilitas pendidikan prasekolah dan pengembangan potensi.
 - a. Tatanan ruang luar dan ruang dalam
 - b. Tampilan bangunan
 - 2. Observasi langsung pada kawasan perumahan Bukit Dieng Permai sebagai lokasi perancangan.
- B. Wawancara

Wawancara dilakukan pada fasilitas pendidikan prasekolah dan pengembangan potensi di kota Malang untuk memperoleh data:

- 1. Kurikulum pendidikan prasekolah
- 2. Pelaku yang terlibat dalam fasilitas pendidikan prasekolah dan pengembangan potensi dan aktivitasnya
- 3. Keinginan dan aspirasi sebagai masukan untuk obyek rancangan fasilitas pendidikan prasekolah dan pengembangan potensi yang lebih baik

3.2. Metode Pengolahan Data

Pengolahan dilakukan dengan cara analisa dan teknik programatik

3.2.1. Analisa

Analisa-analisa yang dilakukan terdiri dari:

1. Analisa fungsional
 - a. Analisa fungsi
 - b. Analisa pelaku dan aktivitas dalam bangunan
 - c. Analisa aktivitas dan kebutuhan ruang
2. Analisa ruang
 - a. Analisa tatanan ruang
 - ❖ Pengelompokan ruang berdasarkan fungsi dan kegiatan
 - ❖ Skema alur aktivitas dalam bangunan
 - ❖ Hubungan kedekatan ruang
 - ❖ Organisasi ruang makro
 - b. Analisa kuantitatif
 - ❖ sistem asuhan
 - ❖ kapasitas anak yang akan ditampung
 - ❖ Jumlah dan luasan ruang
 - c. Analisa tatanan ruang dalam dan pengolahannya
 - ❖ Persyaratan tatanan ruang dalam
 - ❖ Pengelompokan aktivitas
 - ❖ Sirkulasi aktivitas
 - ❖ Persyaratan ruang kegiatan
 - ❖ Tata ruang dalam
 - ❖ Pengolahan ruang dalam
3. Analisa tapak
 - a. Analisa topografi
 - b. Analisa drainase
 - c. Analisa pencapaian
 - d. Analisa sirkulasi
 - e. Analisa view dan orientasi
 - f. Analisa iklim (matahari dan angin)
 - g. Analisa kebisingan dan polusi
 - h. Analisa vegetasi

- i. Analisa zoning
- j. Analisa ruang luar
- 4 Analisa bangunan.
 - a. Bentuk bangunan
 - b. Tampilan bangunan
 - c. Sistem struktur
 - d. Bahan bangunan
 - e. Sistem Utilitas

3.2.2. Teknik Programatik

1. Diagram Matrik

Merupakan metode untuk mengukur dan mengidentifikasi hubungan antar sejumlah informasi hingga diperoleh :

- a. Hubungan organisasi
- b. Hubungan ruang
- c. Hubungan aktivitas

2. Diagram Gelembung

Diagram gelembung merupakan metode yang menggunakan simbol lingkaran dan garis untuk menunjukkan hubungan kedekatan - primer, sekunder, tersier - antar elemen.

3.2.3. Sintesa

Metode sintesa ini merupakan penggabungan antara analisa-analisa yang telah dilakukan, sehingga menghasilkan suatu konsep programatik yang nantinya akan menjadi dasar dalam penyusunan konsep-konsep perancangan. Konsep perancangan yang telah dihasilkan tersebut ditransformasikan kedalam desain dari obyek.

3.2.4. Evaluasi

Metode evaluasi ini digunakan untuk mengevaluasi setiap rancangan dan keputusan-keputusan yang telah dibuat menggunakan metode desain *feedback*. Konsep-konsep yang telah ditransformasikan ke dalam desain perancangan berupa sketsa ide, kemudian kembali ke proses awal dan setiap permasalahan yang timbul dalam proses desain. Proses berlanjut ke tahap selanjutnya, sehingga dihasilkan rancangan yang maksimal.

3.3. Metode Desain

Metode desain menggunakan hirarki konsep sebagai landasan untuk mengembangkan suatu proses desain, guna melahirkan suatu konsep yang tepat. Hirarki konsep tersebut meliputi wawasan, gagasan, konsep, transformasi konsep, pradesain, dan desain.

1. Wawasan diperoleh melalui observasi dan studi komparasi

Wawasan yang diperoleh melalui observasi dan studi komparasi berkaitan dengan obyek yang akan dirancang yaitu fasilitas pendidikan prasekolah dan pengembangan potensi.

2. Gagasan, berdasarkan studi komparasi ditetapkan suatu keputusan dan pilihan

Gagasan yang dapat diambil dari studi komparasi tersebut adalah mengenai fungsi, ruang, dan bangunan yang dapat menjadi pedoman dalam pendekatan konsep perancangan

3. Konsep dibatasi pada proses desain

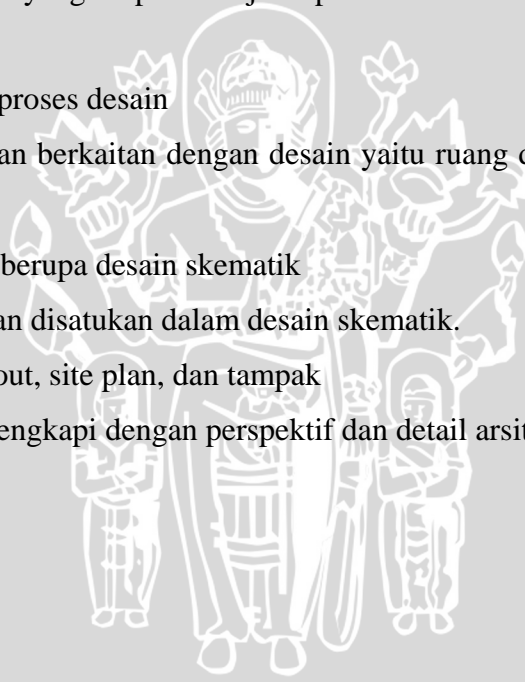
Konsep yang dihasilkan berkaitan dengan desain yaitu ruang dalam, ruang luar dan bangunan

4. Transformasi konsep, berupa desain skematik

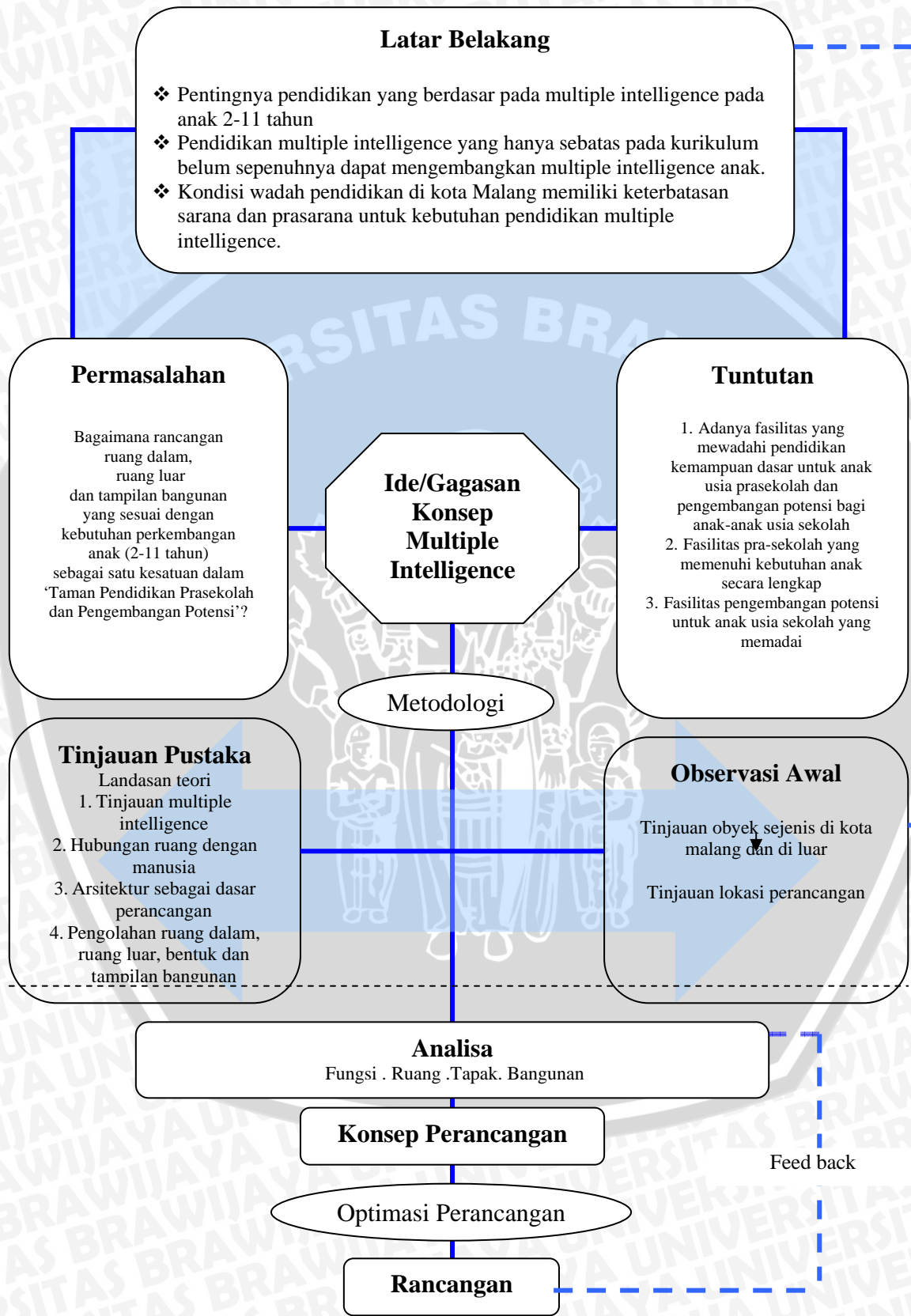
Konsep yang dihasilkan disatukan dalam desain skematik.

5. Pradisain, berupa lay out, site plan, dan tampak

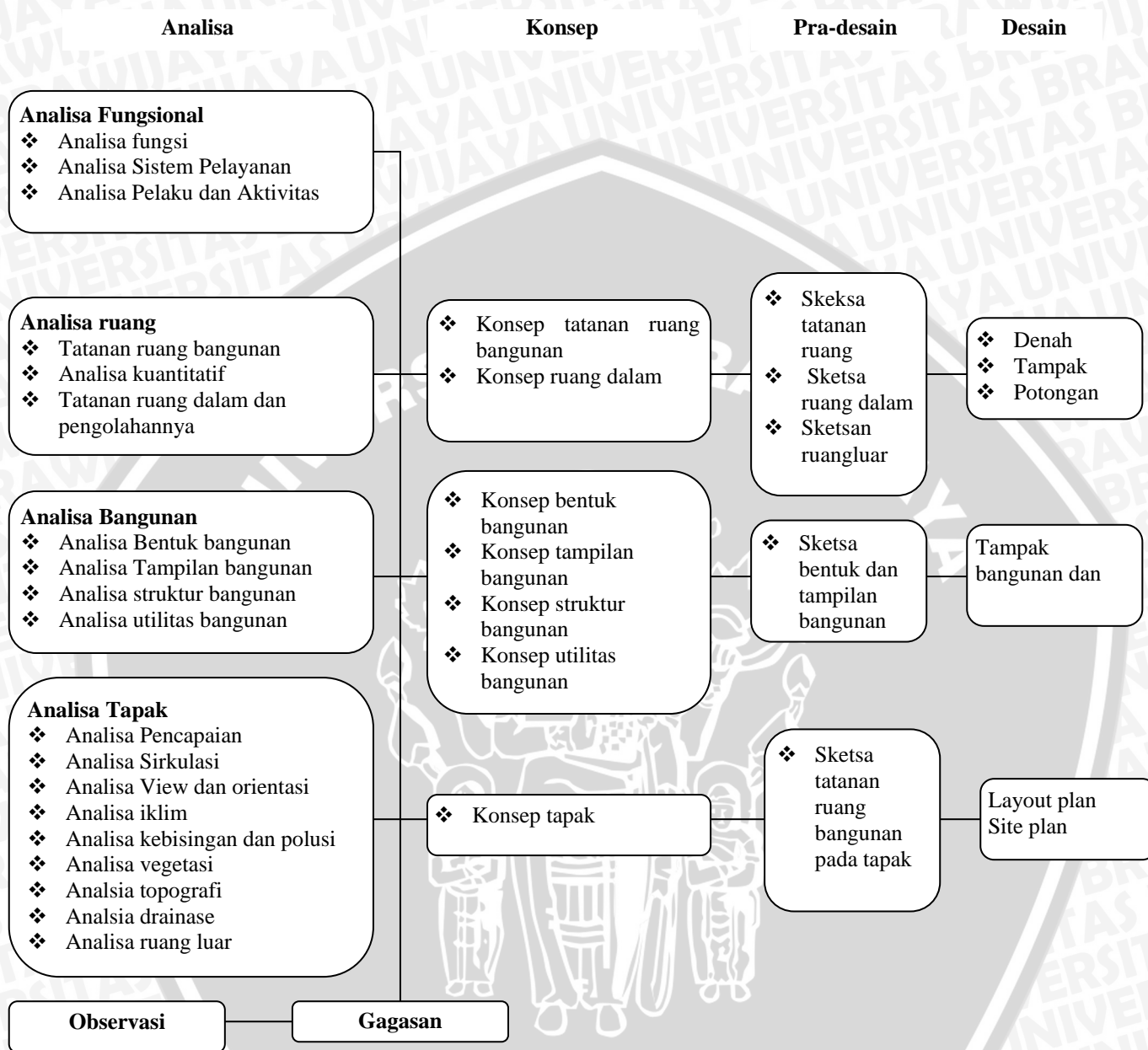
6. Desain, hasil akhir dilengkapi dengan perspektif dan detail arsitektural



Tabel 3.1
Kerangka Pemikiran



Tabel 3.2.
Metode Desain



BAB V PENUTUP

5.1. Simpulan

Pendidikan yang terbaik mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk menggali dan mengembangkan potensi *multiple intelligence*. Oleh karena itu perancang mencoba mewujudkan konsep *multiple intelligence* dalam rancangan suatu bangunan pendidikan. Perwujudan konsep *multiple intelligence* yang dimaksud adalah upaya penyediaan ruang dan bangunan yang sesuai dengan kebutuhan anak sebagai satu-kesatuan dalam Taman Pendidikan Prasekolah dan Pengembangan Potensi di kota Malang. Ruang dan bangunan yang menjadi pembahasan dalam perancangan mencakup ruang luar, ruang dalam dan tampilan bangunan. Sedangkan kebutuhan anak merupakan persyaratan dalam perancangan. Kebutuhan anak merupakan persyaratan mendasar yang harus dipenuhi dalam perancangan bangunan pendidikan untuk anak, yaitu keamanan dan kenyamanan. Kebutuhan anak yang berkaitan dengan ‘konsep *multiple intelligence*’ adalah sebuah lingkungan bervariasi yang merangsang dan meningkatkan kemampuan *multiple intelligence* anak.

Berdasarkan hasil analisa diperoleh konsep yang ditransformasikan ke dalam rancangan. Berikut ini hasil rancangan tata ruang, ruang dalam, ruang luar, dan bangunan sebagai jawaban rumusan masalah dan tanggapan terhadap hasil rancangan.

Hasil rancangan:

1. Tata ruang bangunan

Tata ruang merupakan proses awal sebelum merancang ruang dalam, ruang luar, dan bangunan.

- a. Ruang-ruang bangunan prasekolah dirancang dalam bentuk empat massa, masing-masing massa memiliki ruang-ruang pusat pembelajaran. Keempat ruang disatukan oleh halaman bermain bersama. Tata ruang tersebut dirancang untuk memperoleh sirkulasi radial dengan jarak visual yang memungkinkan anak lebih mudah mengenal lingkungan di sekitarnya.
- b. Ruang-ruang zona pengembangan potensi dirancang dalam satu massa. Pusat-pusat pembelajaran pengembangan potensi ditata secara linier. Perpustakaan sebagai inti pengetahuan diletakkan di tengah.
- c. Ruang-ruang pada zona pengelola dan pelayanan dirancang linier, memisahkan fungsi zona prasekolah dan zona pengembangan potensi.

2. Ruang dalam

- a. Perancang menerapkan fleksibilitas ruang dengan menyatukan fungsi penitipan dan fungsi pembelajaran dalam satu ruang bangunan.
- b. Ruang-ruang multifungsi dirancang dengan perabot ringan, sehingga lantai lebih fleksibel untuk berbagai kegiatan. Pemakaian perabot yang ringan juga bertujuan agar anak ikut aktif menciptakan suasana belajar bersama guru.
- c. Secara keseluruhan ruang untuk anak prasekolah terbagi menjadi beberapa zona, yaitu entry zone, messy zone, active zone, quiet zone. Masing-masing zona mewadahi pusat-pusat pembelajaran yang bertujuan agar anak-anak prasekolah memperoleh kesempatan mengga 248 nengembangkan potensinya.
- d. Tema ruang yang akan dirancang adalah ceria dan atraktif. Masing-masing pusat pembelajaran dalam ruang bangunan yang dirancang memiliki variasi suasana. Perancang memasukan unsur garis lingkaran penuh dan warna merah untuk memunculkan suasana ceria. Perancang juga memasukkan unsur dekoratif sebagai motif untuk memunculkan kesan atraktif, misalnya unsur dekoratif pada lantai sebagai pergantian ruang transisi.
- e. Rancangan ruang dalam berusaha memenuhi kebutuhan psikologis anak, yang berkaitan dengan keamanan dan kenyamanan, yaitu
 - ❖ Akses pergantian ruang ditandai dengan warna identitas dan unsur dekoratif
 - ❖ Lantai dan dinding untuk messy zone menggunakan bahan marmoleum, bahan yang halus, lentur, mudah dibersihkan, dan tidak beracun sehingga aman untuk anak
 - ❖ Lantai untuk active dan quiet zone mengguna bahan karpet, bahan yang cukup hangat dan tidak beracun sehingga aman untuk aktivitas anak di lantai.
 - ❖ Dinding transparan berupa jendela dirancang di sepanjang ruang transisi untuk memudahkan pengawasan pada anak. Jendela pada area transisi tersebut dipasang pada ketinggian di atas anak, sehingga tidak mengganggu konsentrasi kegiatan di dalamnya.
 - ❖ Pemakaian warna dominasi pada setiap ruang disesuaikan dengan tema dan kegiatan untuk memberikan kenyamanan dalam beraktivitas.
 - ❖ Perabot untuk anak dirancang sesuai dengan dimensi anak dan tanpa sisi tajam.

- ❖ Pegangan pintu juga dirancang setinggi orang dewasa dan anak-anak, sehingga anak dapat membuka dan menutup pintu sendiri.

3. Rancangan ruang luar

- a. Ruang luar sebagai ruang bermain untuk anak prasekolah dirancang dalam berbagai zona, yaitu active zone, messy zone, quiet zone. Active zone mewadahi halaman bermain bersama, permainan dengan alat untuk masing-masing tingkat pendidikan. Messy zone merupakan bagian dari aktivitas di dalam ruang. Quiet zone merupakan area eksplorasi alam yang letaknya mengelilingi bangunan prasekolah, menyediakan pusat-pusat pembelajaran natural.
- b. Ruang luar sebagai ruang bermain untuk anak pengembangan potensi dirancang mengelilingi bangunan pengembangan potensi, menyediakan area olahraga, permainan petualangan, dan permainan dengan alat.
- c. Warna pada ruang luar didominasi oleh warna netral. Warna triadik (merah kuning biru) sebagai petunjuk sirkulasi menuju ruang.

4. Rancangan bangunan

- a. Bentuk bangunan dirancang dari bentuk dasar lingkaran yang diuraikan menjadi bentuk yang lebih variatif.
- b. Tampilan bangunan dengan bentuk lengkung sebagai penarik perhatian, menunjukkan hirarki pendidikan dan identitas masing-masing bangunan.

Tanggapan terhadap hasil rancangan

1. Rancangan ruang dalam

- a. Menyatukan fungsi penitipan dan fungsi pembelajaran dalam satu ruang bangunan kurang tepat untuk anak usia prasekolah yang membutuhkan disiplin dalam perkembangannya yang cukup aktif
- b. Rancangan ruang kegiatan untuk masing-masing usia prasekolah belum menunjukkan adanya perbedaan sehingga terkesan monoton
- c. Rancangan ruang berdasarkan tema juga belum menunjukkan adanya perbedaan selain warna identitas untuk masing-masing usia.
- d. Hasil rancangan yang menunjukkan pemenuhan kebutuhan keamanan dan kenyamanan belum terlihat secara detail

2. Rancangan ruang luar
 - a. Rancangan ruang luar belum memperlihatkan konsep-konsep pembelajaran natural untuk anak secara detail
 - b. Rancangan ruang luar juga belum menunjukkan detail-detail yang berkaitan dengan keamanan
 - c. Halaman bersama sebaiknya bisa digunakan untuk anak prasekolah dan anak pengembangan potensi dengan waktu yang berbeda sehingga kebutuhan luasan ruang untuk bangunan lebih efisien.
3. Rancangan bangunan
 - a. Rancangan bangunan belum mencerminkan bangunan pendidikan
 - b. Rancangan bangunan belum memperhatikan dimensi anak.
 - c. Rancangan bangunan tidak dapat mencerminkan *mutiple intelligence*, tetapi hanya mewadahi fasilitas *multiple intelligence*.

Berdasarkan hasil rancangan dan tanggapan terhadap hasil rancangan diperoleh kesimpulan, yaitu konsep *multiple intelligence* pada Taman Pendidikan Prasekolah dan Pengembangan Potensi terwujud melalui rancangan yang mewadahi fungsi *multiple intelligence* dalam bentuk fasilitas kegiatan di dalam dan di luar bangunan.

5.2. Saran

Berdasarkan uraian kesimpulan beberapa hal yang dapat menjadi masukan bagi perancangan selanjutnya adalah

1. Rancangan fasilitas penitipan, fasilitas pembelajaran umum, fasilitas pembelajaran khusus (kegiatan ekstra) sebaiknya dipisahkan dengan tujuan untuk memperjelas fungsi masing-masing bangunan, juga mencegah kebosanan anak di dalam satu ruang.
2. Untuk mendapatkan hasil rancangan ruang dalam, ruang luar, dan bangunan hal utama yang perlu diperhatikan adalah kebutuhan keamanan dan kenyamanan sebagai persyaratan dasar bangunan pendidikan anak.
3. Untuk menentukan kebutuhan ruang harus berdasarkan pertimbangan aktivitas dan program kegiatan sehingga kebutuhan luasan ruang untuk bangunan lebih efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Andyda, Meliala. 2004. *Kecerdasan Majemuk, Kecerdasan Seutuhnya : Mendidik Anak Cerdas dan Berbakat*. <http://info.balitacerdas.com>.
- Arizona Department of Education. 2006. *Early Childhood Education: Full Day Kinergarten*. <http://www.ade.az.gov/earlychildhood/fulldaykinder>. 09 03 06
- Astrini, Wulan. 2005. *Pengaruh Interior Ruang Belajar dan Bermain terhadap Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Anak di TK Negeri Pembina Malang*. Skripsi. tidak diterbitkan. Malang: Jurusan Arsitektur FT Unibraw.
- Boedojo, Poedio. Et.al. 1983. *Arsitektur, Manusia, dan Pengamatannya*. Jakarta: Erlangga.
- Burhan, Merina. 1999. *Kondisi Lingkungan Bermain Anak di Kota-kota Besar sebagai Dampak Proses Urbanisasi*. Tokyo : Departemen of Architecture and Building Engineering. Acrobat reeder. 20 03 2006
- Curtis, Eleanor. 2003. *School Builder*. Great Britain: Wiley-Academy
- Departemen Pendidikan dan kebudayaan. 2003. *Data Lembaga Kursus Playgroup Kota Malang Tahun 2003/2004*. Malang
- Departemen Pendidikan dan kebudayaan. 2003. *Data Statistik Taman Kanak-kanak Kota Malang Tahun 2003/2004*. Malang
- Departemen Pendidikan dan kebudayaan. 2003. *Data Statistik Sekolah Dasar Kota Malang Tahun 2003/2004*. Malang
- De Chiara, Yoseph dan Koppleman, Lee E. 1989. *Standart Perencanaan Tapak*. Jakarta: Erlangga.
- Hakim, Rustam dan Utomo, Hardi. 2002. *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap, Prinsip-unsur dan aplikasi desain*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Handayani, Rinawati P. 1990. *Pusat Penitipan Anak di Kota Malang*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Malang: Jurusan Arsitektur FT Unibraw.
- Hurlock, Elizabeth B. 1980. *Psikologi Perkembangan, Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*, edisi kelima. Jakarta: Erlangga.
- Kartini. 2001. *Model Pembelajaran Atraktif di Taman Kanak-kanak*. Balitbang-depdiknas.http://www.depdiknas.go.id/publikasi/Buletin/Pppg_Tertulis/08_2001/model_Pembelajaran_Atraktif_TK.htm. 20 04 05
- Morrison, George S. 1988. *Early Childhood Education Today*. Fourth Edition. Melbourne: Merrill Publishing Company

- Nadya, Alif. 2005. *Desain dalam Perspektif Anak: Rumah Sakit Anak di Surabaya*.
Skripsi Tidak Diterbitkan. Malang: Jurusan Arsitektur FT Unibraw.
- Olds, Anita R. 2000. *Child Care Design Guide*. New York: McGraw Hill.
- Snyder, James C. Catanese, Anthony. 1989. *Pengantar Arsitektur*, Jakarta: Erlangga
- Suriawidjaja, Eppi P. et.al. 1982. *Perpektif Bentuk dan Konsep Arsitektur*. Jakarta:
Djambatan.
- Wahyutiningsih, Sisca. 2005. *Bangunan Pendidikan Pra Sekolah dan Penitipan Anak di
Kota Malang (Pre-school and Child Care Building in Malang)*, Skripsi. Teknik
Arsitektur Universitas Brawijaya.

