



**INTERIOR RUANG KELAS SEKOLAH DASAR DENGAN  
PENDEKATAN KONSEP PERMAINAN TRADISIONAL PADA  
PROGRAM *FULL DAY SCHOOL* DI MALANG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Teknik



Disusun oleh :

**GENTHA FERNANDA**

**NIM. 09106500-07**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
FAKULTAS TEKNIK  
JURUSAN ARSITEKTUR**

**2014**



**LEMBAR PENGESAHAN****INTERIOR RUANG KELAS SEKOLAH DASAR DENGAN  
PENDEKATAN KONSEP PERMAINAN TRADISIONAL PADA  
PROGRAM *FULL DAY SCHOOL* DI MALANG****SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Teknik

Disusun oleh :

**GENTHA FERNANDA**

**NIM. 09106500-07**

Skripsi ini telah diuji dan dinyatakan lulus  
pada tanggal 9 Oktober 2014

Dosen Penguji I

Dosen Penguji II

**Ir Rinawati P. Handajani, MT**  
**NIP. 19660814 199103 2 002**

**Indyah Martiningrum, ST., MT.**  
**NIP. 19720301 200012 2 001**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur

**Agung Murti Nugroho, ST., MT., Ph.D**  
**NIP. 19740915 200012 1 001**



## SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Saya, yang tersebut di bawah ini:

Nama : GENTHA FERNANDA

NIM : 09106500-07

Judul Skripsi : **Interior Ruang Kelas Sekolah Dasar dengan Pendekatan Konsep Permainan Tradisional pada Program *Full Day School* di Malang**

Menyatakan dengan sebenar-benarnya, bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam hasil karya skripsi saya, baik berupa naskah maupun gambar tidak terdapat unsurunsur penjiplakan karya skripsi yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, serta tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata terdapat unsur-unsur penjiplakan yang dapat dibuktikan di dalam skripsi ini, maka saya bersedia menerima pembatalan atas skripsi dan gelar Sarjana Teknik yang telah diperoleh serta menjalani proses peraturan perundangundangan yang berlaku (UU. No.20 Tahun 2003 Pasal 25 Ayat 2 Pasal 70).

Malang, 9 Desember 2014  
Yang membuat pernyataan,

Gentha Fernanda  
NIM. 09106500-07

Tembusan:

1. Kepala Laboratorium Dokumentasi dan Tugas Akhir Jurusan Arsitektur FTUB
2. Dosen Pembimbing Skripsi yang bersangkutan
3. Dosen Penasehat Akademik yang bersangkutan



*Terimakasih kepada:*

***TUHAN YESUS KRISTUS**, atas Kasih, Kebaikan dan PenyertaanNya yang tak pernah berkesudahan dalam hidupku*

*—Mamaku yang tercinta—, atas cinta, perjuangan dan kesabaran dalam memberikan bekal ilmu kepadaku*

*—Sayongku, Aga—, atas cinta, dukungan dan selalu ada buat aku*

*—Om Yoka, Tante Hermin, Ayu, Meme—*

*—Ce Desi, Ce Shirley, Ce Yen-Yen, Ko David, Kak Roni—*

*—Serra, Hellen, Listya, Mbaqi, Any—*

*—Shinta, Rio, Petter, Fredrick, Rey, Ryan, Ucok, Rara—*

*—Keluarga Besar PMK Yehezkiel UB—*

*—Keluarga Besar Arsitektur 2009—*

*—Om Petrus dan Tante Petrus—*

*—Kaum Muda GBT Alfa Omega Blitar—*

*... dan semua yang membaca skripsi ini...*

***Tuhan Yesus Memberkati***

## RINGKASAN

**Gentha Fernanda**, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya, Desember 2014, *Interior Ruang Kelas Sekolah Dasar dengan Pendekatan Konsep Permainan Tradisional pada Program Full Day School di Malang*, Dosen Pembimbing: Ir. Damayanti Asikin, MT. dan Ir. Triandi Laksmiwati

Program pendidikan formal pada tingkat Sekolah Dasar (SD) di Indonesia semakin berkembang, misalnya saja dengan adanya program *full day school*, yaitu sekolah dengan proses belajar mengajar yang diberlakukan mulai pagi hingga sore hari. *Full day school* memberikan efek positif, yaitu anak-anak akan lebih banyak belajar dari pada bermain. Namun diperlukan suasana belajar yang menyenangkan agar anak-anak dapat menikmati waktu belajar mereka dan tidak menganggap bahwa ruang kelas adalah sebuah ruang yang membosankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan, secara arsitektural dapat diwujudkan melalui rancangan interior ruang kelas. Interior ruang kelas pada *full day school* harus diperhatikan dan disesuaikan dengan karakter anak. Masa-masa Sekolah Dasar (SD) identik dengan masa bermain. Permainan yang memiliki nilai-nilai edukatif yang tinggi dapat ditemukan pada Permainan Tradisional. Manfaat dan konsep permainan tradisional inilah yang akan diterapkan secara arsitektural pada interior ruang kelas.

Tahapan pengerjaan dimulai dengan pemaparan kondisi eksisting objek desain dalam skala tapak, ruang, dan bangunan. Hasil dari pemaparan ini kemudian dianalisa untuk menghasilkan keputusan-keputusan desain untuk menyelesaikan permasalahan arsitektural yang terkait dengan perancangan ruang kelas. Tahapan selanjutnya adalah analisa interior berdasarkan konsep permainan tradisional dan karakter ruang kelas. Hasil dari kedua analisa tersebut kemudian disimpulkan ke dalam kriteria desain yang akan diterapkan ke dalam interior ruang kelas. Tahapan terakhir adalah menganalisa unsur dan prinsip interior sesuai dengan tema ruang kelas yang dihasilkan dari kriteria desain.

Mengutamakan aspek perkembangan anak baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik melalui pendekatan konsep permainan tradisional menjadi dasar utama dalam perancangan ruang kelas. Setiap ruang kelas akan menghasilkan tema interior dan karakter ruang yang berbeda sesuai dengan tahapan usia anak pada masing-masing kelas.

**Kata kunci** : interior ruang kelas, anak usia SD, *full day school*, permainan tradisional

## SUMMARY

**Gentha Fernanda**, Department of Architecture, Faculty of Engineering, Brawijaya University, December 2014, *Elementary School Classroom Interior using Traditional Games Concept Approachment to the Fullday Program in Malang*, Supervisor: Ir. Damayanti Asikin, MT. dan Ir. Triandi Laksmiwati

Formal education program of elementary grade in Indonesia develops well day by day. One of the development is the using of fullgay school program which creates the duration of the learning process from the morning to the afternoon. It will give positive effects for children will learn more and play less. But it needs fun learning atmosphere, so that they will enjoy studying time and not being bored in the classroom. The fun atmosphere can be obtained architectually through designing classroom's interior which is suitable with the children characters. Elementary school students are identical with play moment. Traditional games have many positive education for the children. The traditional games concepts and benefits itself will be applied architecturally to the classroom interior.

The working procedure is first describing the existing condition of the design object in the context of site and space. The result of the description will be analyzed to produce the design determination to solve the architectural issues which are related to the classrooms design. Furthermore, the next procedure are analyzing the interior design criterias based on Traditional Games Concept in each classroom (children characters based on each age stages). The result of the analyzes are concluded into the final interior design criterias which are going to be applied into the classroom interiors. The last procedure are analyzing the interior elements and principles according to each theme of classrooms which is obtained from the design criteria.

Accentuating the application of physical, cognitive, sosio-emotional aspects becomes the basic priority in designing the classrooms. Each classroom results different interior themes and different space characters in according to the children's age stage in each classroom.

**Keywords** : interior, elementary school students, full day school, traditional games

## KATA PENGANTAR

Segala puji, hormat, dan ucapan syukur penyusun naikkan ke hadirat Tuhan Yesus Kristus, karena atas berkat dan anugerah-Nya, penyusun dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul *“Interior Ruang Kelas Sekolah Dasar dengan Pendekatan Konsep Permainan Tradisional pada Program Full Day School di Malang”* sebagai syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Teknik.

Atas tersusunnya Skripsi ini, dengan segala kerendahan hati tak lupa penyusun sampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Agung Murti Nugroho, ST., MT., Ph.D., selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya.
2. Ir. Damayanti Asikin, MT., selaku Dosen Pembimbing pertama, yang senantiasa setia mengarahkan dan membimbing penyusun dalam penyelesaian skripsi.
3. Ir. Triandi Laksmiwati, selaku Dosen Pembimbing kedua, yang senantiasa setia mengarahkan dan membimbing penyusun dalam penyelesaian skripsi.
4. Ir. Rinawati P. Handajani, MT., selaku Dosen Penguji pertama, yang telah memberi banyak masukan yang membangun untuk penyelesaian skripsi sekaligus selaku Kepala Laboratorium Dokumentasi dan Tugas Akhir serta selaku Dosen Penasehat Akademik, yang senantiasa mengarahkan penyusun dalam penyelesaian skripsi dan perkuliahan.
5. Indyah Martiningrum, ST., MT., selaku Dosen Penguji kedua, yang telah memberi banyak masukan yang membangun untuk penyelesaian skripsi.
6. Bapak Liyanto Pitono, selaku staf Tugas Akhir, yang senantiasa mengarahkan penyusun dalam penyelesaian kelengkapan dan persyaratan skripsi.
7. Pihak-pihak lain yang telah menolong, baik langsung maupun tidak langsung.

Penyusun menyadari bahwa yang tercantum dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka diharapkan masukan, baik berupa saran dan kritik dari semua pihak.

Diharapkan skripsi ini bermanfaat dan menjadi berkat bagi para pembacanya, serta memberi kemajuan bagi perkembangan arsitektur di Indonesia. Tuhan memberkati.

Malang, 9 Desember 2014

Penyusun

**LEMBAR PENGESAHAN**

**INTERIOR RUANG KELAS SEKOLAH DASAR DENGAN  
PENDEKATAN KONSEP PERMAINAN TRADISIONAL PADA  
PROGRAM *FULL DAY SCHOOL* DI MALANG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Teknik

Disusun oleh :

**GENTHA FERNANDA**

**NIM. 09106500-07**

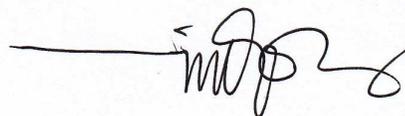
Skripsi ini telah diuji dan dinyatakan lulus  
pada tanggal 9 Oktober 2014

Dosen Penguji I



**Ir Rinawati P. Handajani, MT**  
**NIP. 19660814 199103 2 002**

Dosen Penguji II



**Indyah Martiningrum, ST., MT.**  
**NIP. 19720301 200012 2 001**

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Arsitektur

**Agung Murti Nugroho, ST., MT., Ph.D**  
**NIP. 19740915 200012 1 001**

# LEMBAR PERSETUJUAN

## INTERIOR RUANG KELAS SEKOLAH DASAR DENGAN PENDEKATAN KONSEP PERMAINAN TRADISIONAL PADA PROGRAM *FULL DAY SCHOOL* DI MALANG

### SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Teknik



Disusun oleh:

**GENTHA FERNANDA**  
NIM. 09106500-07

Telah diperiksa dan disetujui oleh :

Dosen Pembimbing I

**Ir. Damayanti Asikin, MT.**  
NIP. 19681028 199802 2 001

Dosen Pembimbing II

**Ir. Triandi Laksmiwati**  
NIP. 19550329 198002 2 001

**DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI</b> .....	iv
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>RINGKASAN</b> .....	vi
<b>SUMMARY</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	3
1.3. Rumusan Masalah.....	3
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Tujuan Kajian.....	4
1.6. Kontribusi Kajian.....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	5
1.8. Kerangka Pemikiran.....	5
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b> .....	7
2.1. Tinjauan tentang <i>Full day School</i> .....	7
2.1.1 Pengertian <i>Full day School</i> .....	7
2.1.2 Sistem dan Metode Pembelajaran Program <i>Full Day School</i> .....	7
2.1.3 Fasilitas Sarana dan Prasarana Pendidikan Sekolah Dasar pada <i>Full day School</i> .....	9
2.2. Tinjauan tentang Anak.....	9
2.2.1. Perkembangan Anak.....	9
2.2.2. Karakter Anak usia Sekolah Dasar (6-12 tahun).....	10
2.3. Tinjauan tentang Kognitif, Afektif dan Psikomotorik.....	14
2.4. Tinjauan Permainan Tradisional.....	15
2.4.1 Pengertian dan Nilai-nilai Pada Permainan Tradisional.....	15





Repository Universitas Brawijaya	Repository Universitas Brawijaya	Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya	Repository Universitas Brawijaya	Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya	Repository Universitas Brawijaya	Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya	Repository Universitas Brawijaya	Repository Universitas Brawijaya
Repository Universitas Brawijaya	Repository Universitas Brawijaya	Repository Universitas Brawijaya
4.3.5 Pola Aktivitas Pelaku.....	Repository Universitas Brawijaya	57
4.3.6 Analisa Kuantitatif Kebutuhan dan Besaran Ruang.....	Repository Universitas Brawijaya	60
A. Analisa Kuantitatif Ruang Kelas Berdasarkan Standar Besaran Ruang.....	Repository Universitas Brawijaya	60
B. Analisa Kuantitatif secara Makro.....	Repository Universitas Brawijaya	62
4.3.7 Analisa Diagram Hubungan dan Organisasi Ruang Makro.....	Repository Universitas Brawijaya	72
4.3.8 Analisa Kualitatif Ruang.....	Repository Universitas Brawijaya	76
A. Analisa Kualitatif Ruang Kelas.....	Repository Universitas Brawijaya	76
B. Analisa Kualitatif Ruang secara Makro.....	Repository Universitas Brawijaya	78
4.4. Analisa Perancangan Interior Ruang Kelas.....	Repository Universitas Brawijaya	79
4.4.1. Analisa Karakteristik Siswa Usia Sekolah Dasar (6-12 tahun).....	Repository Universitas Brawijaya	79
4.4.2. Analisa Karakter Ruang Kelas.....	Repository Universitas Brawijaya	84
4.4.3. Analisa Penerapan Konsep Permainan Tradisional Pada Ruang Kelas SD.....	Repository Universitas Brawijaya	87
4.4.4. Analisa Konsep Permainan Tradisional berdasarkan Karakteristik Siswa Usia Sekolah Dasar (6-12 tahun).....	Repository Universitas Brawijaya	89
4.4.5 Kriteria Desain berdasarkan Karakter Ruang Kelas dan Kata Kunci Permainan Tradisional pada Ruang Kelas.....	Repository Universitas Brawijaya	100
A. Kesimpulan Kriteria Desain Ruang Kelas 1-3 SD.....	Repository Universitas Brawijaya	100
B. Kesimpulan Kriteria Desain Ruang Kelas 4-6 SD.....	Repository Universitas Brawijaya	103
4.4.6 Analisa Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Desain Interior.....	Repository Universitas Brawijaya	107
4.5. Analisa Tapak.....	Repository Universitas Brawijaya	110
4.5.1 Aksesibilitas.....	Repository Universitas Brawijaya	110
4.5.2 Iklim.....	Repository Universitas Brawijaya	111
4.5.3 Kebisingan dan Zonifikasi Tapak.....	Repository Universitas Brawijaya	113
4.5.4 Vegetasi.....	Repository Universitas Brawijaya	114
4.5.5 Utilitas.....	Repository Universitas Brawijaya	116
4.6 Analisa Bangunan.....	Repository Universitas Brawijaya	116
4.6.1 Analisa Bentuk Bangunan.....	Repository Universitas Brawijaya	116
4.6.2 Analisa Tampilan Bangunan.....	Repository Universitas Brawijaya	117
4.7 Konsep desain.....	Repository Universitas Brawijaya	118
4.7.1 Konsep Ruang.....	Repository Universitas Brawijaya	118
4.7.2 Konsep Dasar Perancangan Ruang Dalam.....	Repository Universitas Brawijaya	119
4.7.2.1 Konsep Penerapan Konsep Permainan Tradisional pada Ruang Kelas SD berdasarkan Karakter Anak usia SD (6-12 tahun).....	Repository Universitas Brawijaya	119



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Diagram Kerangka Pemikiran.....	6
Gambar 2.1. Bekelan .....	17
Gambar 2.2. Dakon/ Congklak.....	18
Gambar 2.3. Bentengan.....	18
Gambar 2.4. Petak Umpet.....	19
Gambar 2.5. Gobak Sodor/ Galasin.....	20
Gambar 2.6. Lompat Tali.....	20
Gambar 2.7. Engklek .....	21
Gambar 2.8. Diagram Kerangka Teori .....	37
Gambar 3.1. Diagram Kerangka Metode Perancangan.....	43
Gambar 4.1. Gambar Peta Kota Malang.....	46
Gambar 4.2. Lokasi Tapak.....	47
Gambar 4.3 Lingkungan di Sekitar Tapak.....	48
Gambar 4.4 Batas-Batas Eksisting Tapak.....	49
Gambar 4.5 Diagram Alur Aktivitas Siswa.....	57
Gambar 4.6 Diagram Alur Aktivitas Pimpinan.....	57
Gambar 4.7 Diagram Alur Aktivitas Guru.....	58
Gambar 4.8 Diagram Alur Aktivitas Orang Tua Murid/ Pengunjung.....	58
Gambar 4.9 Diagram Alur Aktivitas Staf dan Karyawan.....	59
Gambar 4.10 Diagram Hubungan dan Organisasi Ruang Fungsi Edukasi.....	64
Gambar 4.11 Diagram Hubungan dan Organisasi Ruang Fungsi Pengelola.....	66
Gambar 4.12 Diagram Hubungan dan Organisasi Ruang Fungsi Penunjang.....	68
Gambar 4.13 Diagram Hubungan dan Organisasi Ruang Fungsi Service.....	71
Gambar 4.14 Diagram Hubungan dan Organisasi Ruang Makro.....	74
Gambar 4.15 Analisa Aksesibilitas Tapak.....	110
Gambar 4.16 Analisa Iklim.....	112
Gambar 4.17 Analisa Kebisingan dan Penzoningan Tapak.....	113
Gambar 4.18 Konsep Aksibilitas.....	122
Gambar 4.19 Kebisingan dan Penzoningan Tapak.....	123
Gambar 4.20 Konsep Vegetasi.....	124
Gambar 4.21 Layoutplan .....	128



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Karakter Anak Usia Sekolah Dasar (6-12 tahun) .....	11
Tabel 2.2. Tabel Macam-macam Permainan Tradisional dan Manfaatnya .....	17
Tabel 2.3. Tabel Jenis, Rasio dan Deskripsi Sarana Ruang Kelas .....	27
Tabel 2.4. Tabel Antropometri Anak .....	30
Tabel 2.5. Tabel Komparasi Unsur dan Prinsip Interior pada Objek Komparasi <i>Waldorf School</i> .....	33
Tabel 4.1. Tabel Analisa Kebutuhan Ruang berdasar Standar dan Kel. Fungsi .....	50
Tabel 4.2 Tabel Analisa Aktivitas, Pelaku dan Kebutuhan Ruang berdasarkan Tuntutan Aktivitas .....	52
Tabel 4.3 Tabel Analisa Kelompok Fungsi, Kebutuhan Ruang, Pelaku dan Aktivitas .....	53
Tabel 4.4 Analisa Kuantitatif Ruang Kelas berdasarkan Standar Besaran Ruang ....	60
Tabel 4.5 Analisa Kuantitatif Ruang Kelas berdasarkan Antropometri Anak .....	61
Tabel 4.6 Analisa Besaran Ruang Fungsi Edukasi .....	63
Tabel 4.7 Analisa Besaran Ruang Fungsi Pengelola .....	65
Tabel 4.8 Analisa Besaran Ruang Fungsi Penunjang .....	67
Tabel 4.9 Analisa Besaran Ruang Fungsi Service .....	69
Tabel 4.10 Hubungan Antar Ruang Makro .....	72
Tabel 4.11 Analisa Kualitatif Ruang secara Makro .....	78
Tabel 4.12 Analisa Tema Berdasarkan Karakter Anak Usia SD (6-12 tahun) .....	79
Tabel 4.13 Analisa Kriteria Desain Berdasarkan Karakter Ruang Kelas .....	84
Tabel 4.14 Analisa Kata Kunci Konsep Permainan Tradisional .....	87
Tabel 4.15 Analisa Kriteria Desain Berdasarkan Konsep Permainan Tradisional dan Karakter Anaka usia (6-9 tahun) .....	89
Tabel 4.16 Analisa Kriteria Desain Berdasarkan Konsep Permainan Tradisional dan Karakter Anaka usia (9-12 tahun) .....	94
Tabel 4.17 Kesimpulan Kriteria Desain Ruang Kelas 1-3 SD .....	100
Tabel 4.18 Kesimpulan Kriteria Desain Ruang Kelas 4-6 SD .....	103
Tabel 4.19 Analisa Unsur dan Prinsip Interior Berdasarkan Tema Ruang Kelas .....	107
Tabel 4.20 Analisa Vegetasi Pada Tapak .....	114
Tabel 4.21 Konsep Perancangan Interior Ruang Kelas 1-3 .....	120
Tabel 4.22 Konsep Perancangan Interior Ruang Kelas 4-6 .....	121



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Foto Maket Interior 1-3 SD .....

Lampiran 1 Foto Maket Interior 4-6 SD .....



## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini, program pendidikan formal untuk anak di Indonesia semakin berkembang, misalnya pada tingkat Sekolah Dasar (SD) yang merupakan proses peralihan dari Taman Kanak-kanak (TK) sudah mulai menerapkan program *full day school*. *Full day school* adalah sekolah dengan proses belajar mengajar yang diberlakukan mulai pagi hingga sore hari. *Full day school* dapat menjadi salah satu solusi yang efektif, khususnya bagi orang tua yang bekerja sepanjang hari. Selain sebagai sarana pendidikan formal, *full day school* sekaligus menjadi tempat penitipan bagi anak-anak usia Sekolah Dasar.

Cryan (1992) dalam penelitiannya menemukan bahwa adanya *full day school* memberikan efek positif, yaitu anak-anak akan lebih banyak belajar dari pada bermain. Secara otomatis, mereka akan lebih banyak menghabiskan waktu di dalam ruang kelas, sehingga diperlukan suasana belajar yang menyenangkan agar anak-anak dapat menikmati waktu belajar mereka dan tidak menganggap bahwa ruang kelas adalah sebuah ruang yang membosankan. Pada akhirnya, lamanya waktu belajar tidak perlu dikhawatirkan akan menjadi beban bagi anak-anak.

Suasana pembelajaran yang menyenangkan, secara arsitektural dapat diwujudkan melalui rancangan interior ruang kelas. Interior ruang kelas pada *full day school* harus diperhatikan dan disesuaikan dengan karakter anak. Masa-masa Sekolah Dasar (SD) identik dengan masa bermain. Pada saat bermain, anak merasa senang dan mencurahkan seluruh minat dan perhatiannya pada permainan tersebut. Manfaat dan konsep permainan inilah yang akan diterapkan secara arsitektural pada interior ruang kelas agar anak dapat menyukai suasana belajar sekalipun berada di dalam ruang kelas dalam waktu yang lama.

Bicara mengenai permainan, pada zaman modern ini, banyak orang tua yang telah merasa cukup dengan memberikan anak-anaknya fasilitas, misalnya televisi, PSP, komputer, *gadget* dan sebagainya. Padahal, tanpa disadari permainan modern cenderung mengarahkan dan membentuk anak-anak menjadi pribadi yang individualis, karena sebagian besar permainan modern dapat dimainkan seorang diri.



Menurut Hurlock (1978, h.325) pola permainan yang dapat mendukung perkembangan sosial anak adalah pola permainan yang bernuansa sosial yang melibatkan interaksi dengan teman-teman sebaya. Pola permainan tersebut dapat ditemukan dalam permainan tradisional, karena hampir semua permainan tradisional harus dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bertatap muka, sehingga keadaan ini memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan teman bermainnya.

Sayangnya, di daerah perkotaan khususnya kota Malang, permainan tradisional sudah mulai banyak ditinggalkan, karena anak-anak diperkotaan kurang diperkenalkan dengan permainan tradisional, sehingga anak-anak lebih memilih bermain *gadget* atau permainan modern lainnya. Namun, seharusnya permainan tradisional layak untuk dipertahankan karena memiliki manfaat-manfaat edukatif yang diperlukan dalam proses tumbuh kembang anak. Manfaat-manfaat edukatif yang ada pada permainan tradisional, misalnya melatih ketangkasan, kekuatan fisik (kemampuan motorik kasar), keberanian, kegesitan, keterampilan, kekompakan, kerja sama, kebersamaan dan masih banyak manfaat lainnya. Oleh sebab itu, pendekatan yang akan digunakan dalam merancang interior ruang kelas SD adalah konsep permainan tradisional yang akan diterapkan secara arsitektural.

Jika dilihat dari sebagian besar sekolah dasar yang ada saat ini, khususnya di kota Malang, interior ruang kelasnya cenderung formal dan monoton. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya kesamaan interior ruang kelas 1 sampai dengan 6 SD. Sebaiknya, desain interior ruang kelas berbeda dan sesuai dengan karakter anak dari masing-masing kelas. Oleh sebab itu parameter desain yang akan digunakan dalam merancang interior ruang kelas adalah kognitif, afektif dan psikomotorik karena selain sesuai dengan karakter anak, parameter tersebut juga sesuai dengan kurikulum yang berlaku di sekolah.

Pada program *full day school*, diharapkan tidak hanya menuntut anak-anak untuk belajar secara teori, tetapi juga sekaligus memperhatikan proses tumbuh kembang anak. Oleh sebab itu, melalui konsep permainan tradisional yang akan diterapkan secara arsitektural pada rancangan interior ruang kelas, diharapkan dapat menciptakan suasana ruang kelas yang menyenangkan sehingga membuat anak-anak dapat menikmati proses belajar-mengajar yang ada, sekaligus secara tidak langsung dapat membantu proses perkembangan anak-anak melalui penerapan manfaat-manfaat dari permainan tradisional.



## 1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang muncul dalam latar belakang terbagi beberapa poin antara lain:

1. Anak-anak Sekolah Dasar (usia 6-12 tahun) membutuhkan tempat yang tepat untuk memberikan sarana belajar, beristirahat dan bermain sepanjang sekolah.
2. Lamanya waktu belajar di dalam ruang kelas pada *full day school* dikhawatirkan akan menjadi beban bagi anak-anak.
3. Interior ruang kelas pada *full day school* yang kurang diperhatikan dan disesuaikan dengan karakter anak usia Sekolah Dasar.
4. Permainan modern yang mengarahkan dan membentuk anak-anak menjadi pribadi yang individualis.
5. Permainan tradisional yang mulai ditinggalkan namun seharusnya layak dipertahankan karena manfaat-manfaat edukatifnya.
6. Interior ruang kelas yang cenderung formal dan monoton karena adanya kesamaan pada interior ruang kelas dari kelas 1 sampai dengan 6 SD.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalahnya adalah :

Bagaimana rancangan interior ruang kelas sekolah dasar dengan pendekatan Konsep Permainan Tradisional pada program *full day School* yang sesuai dengan karakter anak usia Sekolah Dasar (SD) ?

## 1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah adalah sebagai berikut :

1. Lokasi *full day school* yang akan dirancang adalah di kawasan Villa Puncak Tidar Malang, karena merupakan perumahan kalangan menengah ke atas yang lokasinya aman dan di kawasan tersebut belum terdapat sekolah dasar yang menerapkan program *full day school*.
2. Sasaran *full day school* ini adalah anak-anak usia sekolah dasar (6-12 tahun).
3. Perancangan akan difokuskan pada interior ruang kelas Sekolah Dasar (SD) dengan menerapkan konsep dan manfaat permainan tradisional secara arsitektural.



4. Interior ruang kelas yang akan dirancang disesuaikan dengan karakter anak usia SD, yaitu hanya ada 2 macam rancangan interior ruang kelas, yaitu interior ruang kelas (1-3) SD dan (4-6) SD.
5. Jenis permainan tradisional yang dipilih adalah jenis permainan yang umumnya dimainkan oleh anak SD, yaitu congklak, bekelan, engklek, petak umpet, lompat tali, bentengan dan gobak sodor.
6. Target Pasar lebih mengarah kepada kalangan menengah ke atas.

### 1.5 Tujuan Kajian

Adapun tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang interior ruang kelas sekolah dasar (SD) dengan pendekatan Konsep Permainan Tradisional pada program *Full day School* yang sesuai dengan karakter anak usia Sekolah Dasar (SD), diharapkan anak usia SD secara tidak langsung merasakan manfaat dari permainan tradisional.

### 1.6 Kontribusi Kajian

Berikut adalah manfaat yang dapat diberikan dan diharapkan dapat memberikan kontribusi pada beberapa pihak, antara lain :

#### a. Akademis

Kajian dan rekomendasi desain yang dihasilkan dapat memberi masukan mengenai pentingnya interior ruang bagi anak, khususnya interior ruang kelas sekolah dasar pada Program *full day school* dengan pendekatan konsep permainan tradisional, serta memberikan pertimbangan bagi perancangan obyek sejenis.

#### b. Pendidikan

Dapat memberikan kontribusi berupa pengetahuan tambahan mengenai tata cara merancang interior ruang kelas sekolah dasar pada program *full day school* dengan konsep permainan tradisional yang dapat menjadi sarana belajar yang lebih baik dan sesuai dengan karakter anak usia SD.

#### c. Pemerintah

Memberikan rekomendasi desain interior ruang kelas sekolah dasar dan diharapkan dapat dijadikan alternatif untuk pemerintah dalam pembangunan sekolah selanjutnya.



## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan kajian mengenai Interior Ruang Kelas Sekolah Dasar dengan Pendekatan Konsep Permainan Tradisional pada Program *Full day school* di Malang ini terbagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut:

### 1. BAB I : PENDAHULUAN

Merupakan penjelasan secara umum mengenai penulisan yang menyangkut latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah yang mengarah pada tujuan dan kegunaan penulisan yang ingin dicapai.

### 2. BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan teori umum dan khusus yang berkaitan dengan *full day school*, teori yang berkaitan dengan anak usia 6-12 tahun, tinjauan permainan tradisional, tinjauan desain interior untuk anak, dan komparasi sebagai perbandingan desain.

### 3. BAB III : METODE KAJIAN

Membahas mengenai metode dan prosedur yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan dalam pengerjaan skripsi.

### 4. BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Membahas tentang analisa dan sintesa serta pembahasan yang berkaitan dengan Interior Ruang Kelas Sekolah Dasar dengan Pendekatan Konsep Permainan Tradisional pada Program *Full day school* di Malang hingga menghasilkan produk desain.

### 5. BAB V : PENUTUP

Penutup berupa kesimpulan dan saran yang diutarakan berdasar hasil dan pembahasan yang dikaitkan dengan latar belakang, rumusan masalah dan tujuan.

## 1.8 Kerangka Pemikiran

Pengerjaan kajian ini terdiri dari proses yang saling berkaitan, mulai dari gagasan-gagasan awal yang didukung oleh data-data untuk menghasilkan sebuah rumusan masalah yang akan diselesaikan. Kerangka pemikiran dalam pengerjaan kajian ini tergambar pada Gambar 1.1



### Latar Belakang

- Anak-anak SD membutuhkan tempat yang tepat untuk memberikan sarana belajar, beristirahat dan bermain sepanjang sekolah.
- *Full day school* adalah sekolah dengan proses belajar mengajar yang diberlakukan mulai pagi hingga sore hari.
- Pada program *Full day school*, waktu paling banyak dihabiskan di dalam ruang kelas.
- Suasana pembelajaran yang menyenangkan, secara arsitektural dapat diwujudkan melalui rancangan interior ruang kelas.
- Masa-masa Sekolah Dasar (SD) identik dengan masa bermain. Manfaat dan konsep permainan inilah yang akan diterapkan secara arsitektural pada interior ruang kelas.
- Permainan tradisional yang mulai ditinggalkan, namun seharusnya layak untuk dipertahankan karena memiliki manfaat-manfaat edukatif yang diperlukan dalam proses tumbuh kembang anak
- Interior ruang kelas kurang disesuaikan dengan karakter anak usia Sekolah Dasar, adanya kesamaan interior ruang kelas dari kelas 1 SD sampai kelas 6 SD sehingga terasa formal dan monoton.

### Identifikasi Masalah

- Anak-anak SD membutuhkan tempat yang tepat untuk memberikan sarana belajar, beristirahat dan bermain sepanjang sekolah.
- Lamanya waktu belajar di dalam ruang kelas pada *Full day school* dikhawatirkan akan menjadi beban bagi anak-anak.
- Interior ruang kelas pada *full day school* yang kurang diperhatikan dan disesuaikan dengan karakter anak usia Sekolah Dasar.
- Permainan modern yang mengarahkan dan membentuk anak-anak menjadi pribadi yang individualis.
- Permainan tradisional yang mulai ditinggalkan namun seharusnya layak dipertahankan karena manfaat-manfaat edukatifnya.
- Interior ruang kelas yang cenderung formal dan monoton karena adanya kesamaan pada interior ruang kelas dari kelas 1 sampai dengan 6 SD.

### Rumusan Masalah

Bagaimana rancangan interior ruang kelas sekolah dasar dengan pendekatan Konsep Permainan Tradisional pada program *Full day School* yang sesuai dengan karakter anak usia Sekolah Dasar (SD)?

### Batasan Masalah

- Lokasi *Full day school* yang akan dirancang adalah di kawasan Villa Puncak Tidar Malang, karena merupakan perumahan kalangan menengah ke atas yang lokasinya aman dan di kawasan tersebut belum terdapat sekolah dasar yang menerapkan program *Full day school*.
- Sasaran *Full day school* ini adalah anak-anak usia sekolah dasar (6-12 tahun).
- Perancangan akan difokuskan pada interior ruang kelas Sekolah Dasar (SD) dengan menerapkan konsep dan manfaat permainan tradisional secara arsitektural.
- Interior ruang kelas yang akan dirancang disesuaikan dengan karakter anak usia SD, yaitu hanya ada 2 macam rancangan interior ruang kelas, yaitu interior ruang kelas (1-3) SD dan (4-6) SD.
- Jenis permainan tradisional yang dipilih adalah jenis permainan yang umumnya dimainkan oleh anak SD, yaitu congklak, bekelan, engklek, petak umpet, lompat tali, bentengan dan gobak sodor.

### Tujuan

Merancang interior ruang kelas sekolah dasar (SD) dengan pendekatan Konsep Permainan Tradisional pada program *Full day School* yang sesuai dengan karakter anak usia Sekolah Dasar (SD), diharapkan anak usia SD secara tidak langsung merasakan manfaat dari permainan tradisional.

Gambar 1.1 Kerangka pemikiran

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Tinjauan tentang *Full Day School*

##### 2.1.1 Pengertian *Full Day School*

Menurut Kamus Lengkap (Inggris-Indonesia; Indonesia-Inggris), kata *full day school* berasal dari bahasa Inggris yang dipetakan menjadi tiga kata, *full* artinya penuh, *day* artinya hari, sedangkan *school* artinya sekolah. Jika ketiga kata tersebut digabungkan, maka akan menunjukkan arti sekolah sepanjang hari. Jadi *full day school* adalah proses belajar mengajar yang diberlakukan mulai pagi hari sampai sore hari.

Menurut Fatchurrohman (2007: 71) *full day school* merupakan sekolah yang memberlakukan jam belajar sehari penuh antara jam 07.00-15.30 atau 16.00. *Full day school* merupakan sekolah yang memadukan kurikulum Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas) dan Departemen Agama (Depag).

Dari pengertian-pengertian yang didefinisikan oleh para ahli tersebut yang dimaksud *full day school* dalam penelitian ini adalah sekolah yang menyelenggarakan pendidikan dengan jumlah jam belajar yang lebih banyak dari pada sekolah umum, yang memadukan kurikulum Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas) dan Departemen Agama (Depag), yang menerapkan program-program unggulan yang di sesuaikan potensi masing-masing sekolah. Seluruh program dan aktivitas anak di sekolah mulai dari belajar, bermain, makan dan ibadah dikemas dalam suatu sistem pendidikan, anak-anak didik diberi waktu lebih banyak di lingkungan sekolah.

##### 2.1.2 Sistem dan Metode Pembelajaran Program *Full Day School*

Menurut jurnal yang berjudul “Fasilitas Pendidikan Dasar Program *Full day School* di Malang” membahas mengenai Pembelajaran dan metode pendidikan *full day* dalam Skripsi FTSP UII sebagai berikut (Saputra, 2009 : 25-26):

- Sistem pembelajaran yang digunakan :
  - a. Sistem pembelajaran sekolah *full day* menggunakan kolaborasi kurikulum Pendidikan Nasional dan pengembangan kurikulum yang diolah oleh tim pengembang kurikulum yang handal dan profesional.
  - b. Sistem pembelajaran *full day* dimulai ( pukul 7.30-16.00)



c. Lama pendidikan sekolah dasar ini selama 6 tahun. Seluruh mata pelajaran menggunakan pendekatan metode learning by doing, maksudnya adalah menggunakan metode pengajaran yang membuat siswa faham dan bukan hanya sekedar tahu/hafal, yaitu dengan cara siswa diajak untuk melakukan, melihat, mendengar, merasakan secara langsung objek yang sedang dipelajari, sehingga siswa dapat benar-benar memahaminya. Sarana penunjang untuk mengembangkan metode ini diantaranya adalah alat peraga, perpustakaan, laboratorium komputer, audio visual.

d. Jumlah siswa dalam satu kelas maksimal 20 orang, karena semakin sedikit jumlah siswa maka semakin besar keaktifan siswa tersebut dan semakin mudah dalam hal pengawasan dan perhatian guru terhadap siswa.

e. Setiap kelas ditangani oleh 2 orang guru.

- Metode pembelajaran

Metode yang dipakai dalam *full day* ini adalah untuk meningkatkan interaksi sosialnya diantaranya :

- Metode diskusi
- Metode tanya jawab
- Metode kerja kelompok
- Metode karya wisata

- Kegiatan sekolah

Kegiatan yang ada di sekolah, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah, yaitu:

- Kegiatan belajar-mengajar sesuai kurikulum
- Kegiatan ekstra kurikuler yang disesuaikan minat siswa
- Kegiatan bimbingan pelajaran setiap hari sebagai pengganti PR
- Kegiatan belajar komputer
- Kegiatan belajar pendidikan seni
- Kegiatan penanaman budi pekerti
- Kegiatan senam pagi
- Kegiatan kunjungan wisata setiap bulan sekali
- Kegiatan ibadah



### 2.1.3 Fasilitas Sarana dan Prasarana Pendidikan Sekolah Dasar pada *Full Day School*

Ketentuan mengenai sarana dan prasarana fasilitas pendidikan sekolah dasar yang ada didalam bangunan diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2007. Adapun ketentuan mengenai prasarana beserta sarana diuraikan sebagai berikut :

Standar sarana dan prasarana setiap satuan pendidikan wajib memiliki prasarana yang meliputi lahan, ruang kelas, ruang pimpinan satuan pendidikan, ruang pendidik, ruang tata usaha, ruang perpustakaan, ruang laboratorium, ruang kantin, instalasi daya dan jasa, tempat berolahraga, tempat beribadah, tempat bermain, tempat berkreasi, dan ruang/ tempat lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang berkelanjutan.

## 2.2 Tinjauan tentang Anak

### 2.2.1 Perkembangan Anak

Anak-anak pasti akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Dan keduanya ini tidak dapat dipisahkan, karena saling berhubungan. Menurut Wahyuni (1998) tumbuh kembang adalah istilah yang sering dipergunakan dan tampaknya sulit untuk dipisahkan. Tumbuh artinya bertambahnya ukuran badan seseorang (bertambah secara kuantitas), sedangkan arti kembang yaitu bertambahnya kemampuan seseorang (pertambahan secara kualitas).

Menurut Papilia dan Old (2001 :3) masa perkembangan anak terbagi menjadi 5 tahap, yaitu :

1. Masa Parental, yaitu diawali dari masa konsepsi sampai lahir,
2. Masa Bayi dan Tatih, yaitu saat usia 18 bulan pertama kehidupan masa bayi, di atas 18 bulan sampai dengan tiga tahun merupakan masa tatih.
3. Masa Anak-anak Pertama, yaitu rentang usia 3-6 tahun
4. Masa Anak-anak Kedua, yaitu 6-12 tahun, dikenal sebagai masa sekolah
5. Masa Remaja, yaitu rentang usia 12-18 tahun saat anak mencari identitasnya.



### 2.2.2 Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar ( 6-12 tahun)

Usia siswa Sekolah Dasar berkisar antara 6-12 tahun. Masa ini merupakan "masa sekolah". Pada masa ini anak sudah matang untuk belajar atau sekolah. Disebut masa sekolah karena dia telah menyelesaikan tahap pra-sekolahnya yaitu taman kanak-kanak. Penetapan batas antara usia pra-sekolah dengan usia sekolah sebenarnya tidak mempunyai dasar psikologis yang cukup kuat. Berbagai studi menunjukkan bahwa usia pra-sekolah yang ditandai dengan kegiatan bermain masih akan berlanjut terus sampai anak berusia sekitar delapan tahun (sekitar kelas 3 SD). Pada masa pra-sekolah sampai dengan usia sekitar 8 tahun tekanan belajar lebih difokuskan pada "bermain sambil belajar", sedangkan pada masa sekolah dasar aspek intelektualitas sudah mulai ditekankan.

Masa keserasian sekolah dibagi kedalam 2 fase , yaitu:

1. Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar ( kelas 1-3)
2. Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar (kelas 4-6 )

Pada masing-masing fase tersebut memiliki karakteristiknya masing-masing.

Masa-masa kelas rendah siswa dan masa kelas tinggi siswa memiliki sifat-sifat khas sebagai berikut:

Tabel 2.1 Karakter Anak Sekolah Dasar (usia 6-12 tahun)

Karakter	Anak usia 6-9 tahun	Anak usia 9-12 tahun
Usia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terus bertumbuh dan semakin kuat</li> <li>• Menyukai olahraga kompetitif</li> <li>• Menyukai aktivitas/kegiatan yang membutuhkan banyak gerak (berlari, melompat, dan berjalan-jalan)</li> <li>• Gerakan tubuh lebih lancar dan stabil</li> <li>• Merasa cepat letih, perlu istirahat yang cukup</li> <li>• Aktivitas belajar dan bermain harus seimbang, agar anak tidak kelelahan karena terlalu banyak bermain/bergerak, atau sebaliknya menjadi bosan karena terlalu banyak duduk diam.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki keseimbangan dan koordinasi tubuh (serta tangan, jari-jari, dan mata) yang baik dalam beraktivitas fisik</li> <li>• Ukuran, tinggi, dan berat badan terlihat lebih dewasa</li> <li>• Suka beraktivitas fisik (berlari, melompat, menjaga keseimbangan, melempar, menangkap)</li> <li>• Semakin kuat, sehat, dan memiliki selera makan yang cukup besar</li> </ul>
Karakter Anak Psikomotorik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mulai dapat melakukan permainan/ kegiatan yang membutuhkan koordinasi motorik</li> <li>• Masa pertumbuhannya lebih lambat, anak perempuan cenderung lebih cepat daripada anak laki-laki</li> <li>• Kehidupan adalah bermain. Bermain bagi anak usia ini sangat dibutuhkan dan dianggap serius.</li> <li>• Tidak bisa diam/ selalu bergerak</li> <li>• Dapat melompat setinggi 8,5-10 inci (21 – 25 cm)</li> <li>• Berlari dengan kecepatan 5,2m/ detik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mereka cukup aktif dan penuh semangat serta senang melakukan kegiatan yang sulit dan bersifat menantang</li> <li>• Pertumbuhan fisik dan psikologis anak perempuan pada umumnya lebih cepat daripada anak laki-laki (badan yang lebih besar, terlihat "lebih dewasa")</li> <li>• Dapat melompat sejauh 1,5-1,8m</li> <li>• Melompat setinggi 90 cm</li> <li>• Dapat melemparkan bola hingga 40-70 inci</li> <li>• Kekuatannya bertambah</li> </ul>
Karakter Anak Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rentang waktu perhatian ±30-40 menit</li> <li>• Masa penyesuaian diri, kreatif, dan bermain</li> <li>• Dapat memahami hal-hal yang logis sederhana, serta dapat memahami dan melakukan arahan yang dicontohkan</li> <li>• Memahami bahwa setiap orang memiliki pandangan dan persepsi tersendiri</li> <li>• Dapat mengklasifikasikan benda-benda dalam kelompok yang berdasar pada bentuk, angka, warna, ukuran, dan sebagainya.</li> <li>• Daya khayalnya sangat kuat, bahkan masih menghadapi kesulitan dalam membedakan apa yang sungguh (nyata) dan apa yang khayal</li> <li>• Hal-hal yang bersifat konkret lebih mudah dipahami ketimbang yang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rentang waktu perhatian ±40-60 menit</li> <li>• Keterampilan yang dipelajari bergantung pada lingkungan, kesempatan untuk belajar, bentuk tubuh, dan apa yang sedang digemari oleh teman-teman sebaya</li> <li>• Mulai berpikir dan mengutarakan alasan dengan cara yang lebih dewasa</li> <li>• Memecahkan permasalahan yang kompleks</li> <li>• Mampu diajak berdiskusi dengan berbagai sudut pandang</li> <li>• Memiliki rasa humor</li> <li>• Suka mengoleksi benda-benda seperti perangko, gambar, stiker,</li> </ul>



**Karakter Anak Afektif**

<p>abstrak, bahkan mereka cenderung untuk membayangkan segala sesuatu dalam gambar dan dengan bantuan alat peraga</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan membaca semakin bertambah baik, namun tetap didukung dengan bantuan gambar</li> <li>• Memiliki daya ingat yang sangat baik</li> <li>• Selalu bertanya "mengapa", dan selalu memerlukan penjelasan yang bisa dimengerti, masuk akal, dan bukannya mematikan kreatifitas mereka untuk bertanya dan berpikir</li> <li>• Melakukan permainan/ kegiatan yang terorganisir</li> <li>• Selalu ingin belajar hal-hal yang baru</li> <li>• Duduk tenang paling lama sekitar 30-35 menit</li> <li>• Mengetahui konsep yang benar dan yang salah</li> <li>• Mengembangkan kemampuan-kemampuan dasar dalam membaca, menulis dan menghitung</li> <li>• Anak lebih menyenangi bacaan/ dongeng fantasi</li> </ul>	<p>dan benda-benda kecil lainnya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Daya kreativitas tinggi</li> <li>• Mulai bisa berfikir secara logis, tidak terlalu suka berkhayal (berimajinasi) melainkan bersikap lebih konkret</li> <li>• Memiliki daya ingat yang tajam dan baik, namun mereka cepat bosan bila mendengarkan cerita yang sama atau diulang-ulang</li> <li>• Dapat membaca dengan baik dan umumnya haus/gemar akan berbagai bacaan</li> <li>• Ketrampilan, perbedaan, kekuatan,serta kelemahan pribadi anak mulai terlihat jelas dan mereka sadar akan hal ini</li> <li>• Sudah dapat mematuhi peraturan-peraturan tertentu</li> <li>• Sudah memiliki kemampuan-kemampuan membaca, menulis, menghitung.</li> <li>• Amat realistik, ingin tahu dan ingin belajar</li> <li>• Memiliki kemampuan mengklasifikasikan angka-angka atau bilangan, mulai mengkonservasikan pengetahuan tertentu</li> <li>• Lebih menyenangi bacaan yang kritis</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak suka dikritik dan melakukan kesalahan</li> <li>• Suka membantu dengan tugas sehari-hari</li> <li>• Suka bermain dengan anak lainnya</li> <li>• Memiliki kebutuhan akan kasih sayang dan perhatian yang kuat dari orang tua dan guru</li> <li>• Dapat merasa sedih saat sikap atau tugas sekolah dikritik atau diacuhkan</li> <li>• Peduli terhadap perasaan dan kebutuhan orang lain</li> <li>• Cenderung suka melamun</li> <li>• Sering merasa takut (akan kisah yang mengerikan, film/gambar yang seram, atau buku cerita yang menegangkan)</li> <li>• Mudah bergaul dan dapat terlibat dalam berbagai aktivitas/permainan kelompok</li> <li>• Suka mengambil hati orang dewasa dengan berusaha untuk melakukan suatu aktivitas dengan sebaik-baiknya apabila ada seseorang yang memperhatikannya, apalagi bila semua orang memperhatikannya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lebih sosial, belajar pentingnya aturan-aturan, serta sudah mulai mengenal perbedaan jenis kelamin</li> <li>• Memiliki kebutuhan yang kuat akan rasa memiliki dan penerimaan dari teman sebaya</li> <li>• Cenderung pada kelompok teman yang lebih kecil jumlahnya</li> <li>• Teman sebaya adalah titik acuan untuk perasaan harga diri</li> <li>• Belajar bahwa mereka dapat tidak sependapat dengan orang lain dan masih dapat diterima</li> <li>• Mulai menerjemahkan perasaan orang lain</li> <li>• Suka menggoda teman atau saudara yang lebih kecil darinya</li> <li>• Lebih kompetitif</li> <li>• Mengembangkan emosi atas rasa bangga bersalah, dan juga tanggung jawab diri</li> <li>• Memiliki rasa keadilan yang tajam, dan setiap orang juga harus demikian</li> </ul>



- Ada kecenderungan anak lebih "menghargai" perkataan Gurunya dibanding orangtuanya sendiri dan menganggap perkataan Guru sebagai suatu hukum yang tidak dapat dibantah
- Dapat bermain secara kooperatif dengan teman-temannya
- Lebih mengutamakan teman-teman sebaya dalam kelompoknya
- Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak lain
- Lebih peka dalam memilih teman
- Adanya kecenderungan memuji diri sendiri
- Perilaku bersaing mulai berkembang
- Suka bekerja sama
- Masih suka bertengkar bila berkumpul dengan teman, dan tidak suka bila harus bermain secara bergiliran karena tidak bisa bersabar, ingin menjadi yang pertama atau ingin menang, bahkan untuk mewujudkan keinginannya mereka sanggup berlaku curang
- Mulai terjadi pengelompokan berdasarkan jenis kelamin dan menunjukkan adanya perbedaan minat dalam permainan

- Kadang-kadang memiliki perasaan yang tersembunyi, namun sudah bisa mengendalikan diri (dan menutup-nutupi) seolah tidak ada masalah, beberapa anak bersifat agresif sehingga sering disebut nakal, dan beberapa pendiam
- Lebih suka bergaul dengan teman sebayanya dibanding dengan orang tua maupun gurunya
- Suka bergaul dengan teman sejenis dan ada kecenderungan untuk "anti" dengan lawan jenis
- Semangat berkompetisi yang sangat tinggi
- Suka bergurau, termasuk mungkin menertawakan orang lain
- Ketergantungan pada individu yang lebih dewasa berkurang
- Kesadaran untuk berperilaku seperti orang yang berjenis kelamin sama mulai berkembang
- Mengalami rangkaian emosi-takut, merasa bersalah, marah.
- Mengetahui peristiwa yang terjadi di sekitarnya, meskipun secara emosional belum cukup dewasa untuk mengatasi akibat-akibatnya
- Sebagian dari mereka sudah mulai timbul ketertarikan pada lawan jenis, khususnya yang lebih tua karena dianggap lebih dewasa



### 2.3 Tinjauan tentang Kognitif, Afektif dan Psikomotorik

Terdapat beberapa pendapat tentang pengertian kognitif, afektif dan psikomotorik adalah sebagai berikut :

#### 1. John W. Santrock (2002)

- a. Kognitif. Perkembangan kognitif ini menyangkut tentang potensi subyek belajar dalam kecerdasan atau intelektualitasnya, seperti pengetahuan yang dikuasai maupun cara berpikir. Kognitif dibagi menjadi dua yaitu dalam hal pengetahuan dan ketrampilan intelektual. Pengetahuan mencakup penguasaan terhadap pengertian atau definisi sesuatu, prinsip dasar, pola urutan. Ketrampilan intelektual diperinci lagi menjadi beberapa ringkatak dari pemahaman, aplikasi, analisa, sintesa dan evaluasi.
- b. Afektif. Perkembangan ini mencakup aspek perasaan dan emosi. Pada perkembangan ini perasaan dan emosi anak ditentukan oleh lingkungan.
- c. Psikomotorik. Perkembangan ini menyangkut ketrampilan fisik dalam mengerjakan atau menyelesaikan sesuatu, seperti ketrampilan dalam bidang olahraga.

#### 2. Anne Anastasi (1985)

- a Kognitif. Perkembangan yang mencakup adalah kemampuan mengingat ( nama, istilah, sifat, contoh, kejadian), kemampuan memahami ( definisi, maksud), kemampuan menerapkan ( teori dalam praktik, menerapkan rumus), kemampuan menyintesis ( menyusun rencana kegiatan)
- b Afektif. Perkembangan yang mencakup kemampuan menerima ( mendengarkan dengan perhatian penuh, menunjukkan kesadaran akan pentingnya belajar dan lain-lain), kemampuan mengorganisasi.
- c Psikomotorik. Kemampuan menangkap stimulus, menerima isyarat, dan menetralkan ke dalam suatu kegiatan/ aksi (memadukan gerak langkah dengan suara musik, berolahraga).

## **2.4 Tinjauan Permainan Tradisional**

### **2.4.1 Pengertian dan Nilai-nilai pada Permainan Tradisional**

Menurut Hurlock (1978, h.325) pola permainan yang dapat mendukung perkembangan sosial anak adalah pola permainan yang bernuansa sosial, yaitu pola permainan yang melibatkan interaksi dengan teman-teman sebaya. Suasana tersebut dapat ditemui dalam permainan tradisional. Salah satu ciri yang menonjol dari permainan tradisional adalah dilakukan oleh dua orang atau lebih secara bertatap muka, keadaan ini memungkinkan anak untuk berinteraksi dengan teman bermainnya. Saat memainkan permainan tradisional, anak-anak diajak untuk berkumpul dan mengenal teman sepermainannya.

Menurut James Danandjaja (1987), permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun-temurun, serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri dari permainan tradisional anak adalah sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya, dan dari mana asalnya. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.

Permainan tradisional memiliki nilai-nilai dan berbagai kelebihan, antara lain:

#### **1. Tidak memerlukan biaya untuk memainkannya**

Permainan tradisional dapat dipraktikkan menggunakan benda-benda yang ada di sekitar. Bahkan, banyak permainan tradisional yang tidak memerlukan peralatan sama sekali untuk memainkannya, misalnya petak umpet atau jamuran

#### **2. Melatih kreativitas anak**

Permainan tradisional yang membutuhkan alat, anak-anak tidak bermain menggunakan peralatan atau mainan dalam bentuk jadi yang dapat dibeli di toko. Namun anak-anak menciptakan dan memodifikasi sendiri peralatan atau mainan yang akan mereka gunakan untuk bermain, misalnya engrang dari bambu, merangkai karet gelang untuk lompat tali. Cara ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas dan menstimulasi imajinasi anak-anak.

#### **3. Mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak**

Pada umumnya, permainan tradisional dimainkan secara kolektif. Karena dimainkan secara bersama-sama, permainan tradisional menjadi media pembelajaran

bagi anak-anak untuk bersosialisasi, berinteraksi, bekerja sama, saling mendukung, saling percaya, dan saling menolong, serta membangun kepercayaan diri. Contoh beberapa permainan tersebut antara lain : gobak sodor, bentengan, kasti.

#### **4 Sebagai media pembelajaran nilai-nilai/ manfaat edukatif**

Permainan anak tradisional menuntut adanya kejujuran, tanggung jawab, semangat berkompetisi secara sehat, kesabaran, kerukunan, sportivitas, pembagian peran secara adil, menghormati alam, dan berbagai nilai moral lainnya. Dengan demikian, ketika bermain permainan tradisional, dengan adanya anak-anak telah belajar berbagai nilai etika dan moral yang sangat diperlukan bagi pembentukan karakternya.

#### **5 Mengembangkan kemampuan motorik anak**

Permainan anak tradisional sarat dengan gerakan, seperti melompat, berlari, berjalan dengan alat, gerakan tubuh, atau gerakan tangan. Juga melibatkan anak dalam proses pembuatan mainan. Gerakan-gerakan dan aktivitas ini bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan motorik anak, baik motorik halus maupun motorik kasar, misalnya pada permainan lompat tali, engklek, bebentengan, gobak sodor.

#### **6 Mengoptimalkan kemampuan kognitif anak**

Sejumlah permainan tradisional anak bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, seperti melatih konsentrasi dan kemampuan berhitung pada permainan congklak/ dakon, engklek, lompat tali, ular tangga.

#### **7 Memberikan kegembiraan dan keceriaan**

Salah satu karakteristik yang melekat pada permainan tradisional adalah bersifat rekreatif. Permainan tradisional mampu memberikan kegembiraan dan keceriaan pada anak-anak saat bermain. Suara hiruk pikuk, tawa lepas, dan teriakan riang selalu terdengar ketika anak-anak bermain permainan tradisional secara bersama-sama.

#### **8 Dapat dimainkan lintas usia**

Permainan tradisional dapat dimainkan oleh semua anak dari berbagai jenjang usia. Bermain bersama teman-teman yang dengan jenjang usia yang beragam dan latar belakang serta kemampuan yang berbeda-beda membuat lingkup pergaulan anak menjadi luas. Hal ini bermanfaat untuk mengoptimalkan kemampuan sosial anak.

2.4.2 Macam-macam Permainan Tradisional dan Manfaatnya

Tabel 2.2 Macam-macam Permainan Tradisional dan Manfaatnya

No.	Nama Permainan	Cara Bermain	Manfaat
1.	Bekelan 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak-anak yang ikut bermain melakukan pingsuit untuk menentukan giliran bermain.</li> <li>• Anak yang mendapat giliran, bermain menggenggam bola dan seluruh biji bekel, lalu melempar bola setinggi ±30cm, dilanjutkan menyebar biji-biji bekel ke lantai. Setelah menyentuh lantai dan memantul, bola ditangkap. Bola kembali dilempar ke atas, sambil mengambil biji bekel satu per satu sampai habis, kemudian disebar lagi ke lantai.</li> <li>• Bola kembali dilempar ke atas. Setiap kali pemain melemparkan bola ke atas hingga memantul di lantai, sebelum bola ditangkapnya kembali, pemain harus menata posisi biji bekel hingga menghadap ke atas semua, setelah itu pemain harus mengambil biji bekel satu per satu lagi.</li> <li>• Pemain menata biji bekel hingga menghadap ke bawah semuanya, lalu megambil sebagaimana langkah no.3</li> <li>• Pemain menata biji bekel hingga permukaan yang halus menghadap ke atas semuanya, lalu megambil sebagaimana langkah no.3</li> <li>• Pemain menata biji bekel hingga permukaan yang kasar menghadap ke atas semuanya, lalu megambil sebagaimana langkah no.3</li> <li>• Pemain menata posisi biji bekel hingga menghadap atas semua, kemudian dibalik hingga menghadap bawah semua. Selanjutnya dibalik lagi hingga menghadap permukaan halus meghadap atas semua, lalu dibalik lagi sampai permukaan kasar menghadap ke atas semua. Terakhir, seluruh biji bekel diraup dalam sekali genggam.</li> <li>• Pemain yang dapat melewati semua tahap permainan dinyatakan sudah menang. Ia berhak untuk istirahat sambil menonton teman-temannya.</li> <li>• Pemain akan kehilangan giliran bermain jika ia gagal menangkap bola, bola memantul lebih dari sekali, menyentuh biji bekel lain, menjatuhkan biji bekel, atau tidak mengubah biji bekel dalam posisi tertentu sebagaimana mestinya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan kegembiraan pada anak</li> <li>• Melatih konsentrasi anak</li> <li>• Melatih kemampuan motorik halus anak</li> <li>• Melatih kecermatan, kecekatan dan ketangkasan anak</li> <li>• Mengembangkan kemampuan sosial anak karena permainan dilakukan bersama-sama dengan teman</li> <li>• Melatih anak untuk mematuhi aturan dan sabar menunggu giliran</li> <li>• Melatih anak untuk berpikir cepat dan mengatur strategi agar tidak melakukan kesalahan serta dapat menyelesaikan semua tahapan permainan.</li> </ul>
2.	Dakon/ Cngklak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kedua pemain melakukan pingsuit untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama bermain</li> <li>• Pemain yang mendapat giliran bermain mengambil biji dakon dari salah satu lubang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan kegembiraan pada anak</li> </ul>

Gambar 2.1 Bekelan  
Sumber :  
<http://anakakalibang.blogspot.com/2012>



Gambar 2.2 Congklak

Sumber :  
<http://angkatankelas.blogspot.com>, 2012

- yang menjadi miliknya.
- Biji dakon diletakkan satu per satu pada lubang di sebelah kanannya sampai habis
- Jika melewati lubang besar yang menjadi miliknya pemain meletakkan satu biji dakon di sana. Namun, jika melewati milik lawan, pemain tidak perlu meletakkan biji dakon.
- Jika biji dakon terakhir jatuh dilubang miliknya maupun dilubang lawannya, selama pada lubang itu masih ada biji dakon, pemain mengambil kembali biji dakon dari lubang tersebut dan meletakkan satu per satu di lubang sebelah kanannya hingga habis, begitu seterusnya.
- Jika biji dakon terakhir jatuh di lubang kosong, baik lubang miliknya maupun lubang lawan, giliran bermain seorang pemain berakhir dan permainan dilanjutkan oleh lawan. Jika biji dakon terakhir jatuh di lubang kosong miliknya, pemain dapat mengambil biji-biji dakon yang ada di dalam lubang lawan yang berada di seberang lubang kosong miliknya, dan memasukkan ke dalam lubang besar miliknya. Jika biji dakon terakhir jatuh di lubang kosong milik lawan, pemain tidak mendapatkan apa-apa.
- Pemain yang mendapatkan biji dkaon paling banyak adalah pemain yang keluar sebagai pemenang.

- Melatih kemampuan motorik halus anak
- Melatih kesabaran anak ketika menunggu giliran untuk bermain
- Melatih kemampuan anak menyusun strategi untuk memenangkan permainan.
- Mengembangkan kemampuan berhitung anak
- Melatih ketelitian anak. Anak yang sedang bermain harus teliti memasukkan biji-biji dakon hingga habis. Sedangkan anak yang sednag menunggu giliran, harus cermat mengamati lawannya memasukkan biji-biji dakon secara berurutan sesuai aturan main.
- Melatih kejujuran anak
- Memberikan kegembiraan pada anak.
- Sebagai media bagi anak untuk bersosialisasi karena permainan ini dimainkan secara bersama-sama.
- Melatih kerja sama anak-anak.
- Mengasah kemampuan menyusun strategi dan meningkatkan kreativitas.
- Membangun sportivitas anak

3. Bentengan



Gambar 2.3 Bentengan

- Kedua kelompok mencari benteng masing-masing, dapat berupa pagar, pohon, tembok, atau tiang.
- Tugas masing-masing kelompok adalah merebut benteng lawan yang ditanda dengan menyentuh benteng lawan dan meneriakkan kata “benteng”
- Selain menduduki benteng lawan, masing-masing pemain juga bertugas mempertahankan bentengnya agar tidak direbut atau diduduki oleh lawan dan menawan pemain lawan sebanyak-banyaknya.
- Untuk dapat merebut benteng lawan, para pemain harus memancing para pemain kelompok lawan agar menjauhi bentengnya. Jika ada pemain lawan yang meninggalkan benteng dan jaraknya sudah cukup dekat, seorang pemain harus berlari cepat menyentuh pemain lawan tersebut. Kemudian, kembali berlari secepatnya ke benteng sendiri agar

Sumber:  
<http://multimediabersatu.wordpress.com>, 2012

tidak dikejar oleh lawan. Namun, gerakan memancing lawan ini harus dilakukan dengan sangat hati-hati. Jangan sampai pemain yang bertujuan memancing lawan justru tertangkap oleh lawan.

- Pemain lawan yang berhasil disentuh badannya tersebut dianggap telah tertangkap dan ia menjadi tawanan. Pemain lawan yang telah menjadi tawanan harus berdiri di samping benteng kelompok yang menawannya.
- Pemain lawan dapat membebaskan teman-temannya yang menjadi tawanan dengan cara menyentuh tangan atau badan mereka. Para tawanan yang telah dibebaskan oleh temannya harus segera berlari menuju bentengnya sendiri. Hal ini karena jika mereka kembali tertangkap atau tersentuh oleh pemain yang menawannya, mereka akan kembali menjadi tawanan, termasuk pemain yang telah membebaskan para tawanan ini.
- Kelompok yang keluar sebagai pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang berhasil menduduki benteng lawan atau menawan semua pemain lawan.

- Mengembangkan motorik kasar anak, meningkatkan kelincahan dan menyehatkan.

#### 4. Petak Umpet



Gambar 2.4 Petak umpet

Sumber:  
<http://multimediabersatu.wordpress.com>, 2012

- Anak-anak yang ikut bermain melakukan hompimpah atau pingsuit untuk menentukan siapa yang mendapat giliran jaga
- Anak yang jaga memejamkan mata, dan menghitung biasanya 1 hingga 10 atau sesuai dengan kesepkatan.
- Selama anak yang jaga menghitung, anak-anak lain yang ikut dalam permainan mencari tempat persembunyian.
- Setelah menyebut hitung terakhir, anak yang jaga segera bergerak mencari tempat persembunyian teman-temannya.
- Setiap kali berhasil menemukan temannya yang bersembunyi, anak yang jaga harus secepatnya berlari ke benteng, lalu menyentuh benteng sambil meneriakan nama anak yang baru saja ditemukan. Begitu pula jika yang anak ditemukan lebih dahulu sampai di benteng dan menyentuh benteng, anak yang jaga harus kembali jaga.
- Jika selama anak yang jaga mencari teman-temannya yang bersembunyi, lalu ada seorang anak yang mengendap-endap menuju benteng dan menyentuhnya, anak yang jaga harus kembali berjaga dan mengulang permainan dari awal.
- Jika anak-anak yang bersembunyi telah ditemukan semua, permainan dilanjutkan. Yang mendapat giliran sebagai pencari adalah anak yang pertama ditemukan oleh yang jaga sebelumnya.

- Memberikan kegembiraan pada anak
- Melatih kemampuan berhitung anak.
- Mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dan menyehatkan.
- Melatih ingatan anak, karena harus meneriakan nama pemain yang ditemukan.
- Melatih kesabaran dan sportivitas anak
- Mengasah ketelitian anak

## 5. Gobak Sodor/ Galasin



Gambar 2.5 Gobak Sodor

Sumber :

<http://multimedia.tribesatu.wordpress.com>, 2012

- Anggota tim jaga menempati garis-garis horizontal yang telah dibuat. Masing-masing harus berjaga di sepanjang garis tersebut. Kaki mereka harus selalu menginjak garis-garis horizontal tersebut
- Anggota tim jaga pada garis pertama disebut pemain sodor, yaitu satu-staunya pemain yang boleh melalui atau menjaga garis tengah ( garis sodor)
- Pemain lawan harus melintasi penjagaan dari garis start menuju garis finish. Setiap pemain harus dapat melewati semua garis horizontal tanpa tersentuh oleh tim jaga. Jika ada yang tersentuh oleh tim jaga, ia dianggap gugur.
- Pemain dapat memanfaatkan 8 kotak yang tersedia untuk dimasuki silih berganti guna menyebrangi lintasan hingga mencapai garis finish dan kembali ke garis start. Akan tetapi, sebuah kotak hanya boleh diisi seorang pemain.
- Kemenangan akan menjadi milik tim jaga jika mereka berhasil menyentuh badan semua tim lawan. Sementara itu, tim lain dapat dinyatakan menang jika ada minimal satu orang yang berhasil melewati penjagaan dari garis start hingga ke garis finish, lalu kembali lagi ke garis start tanpa tersentuh oleh anggota tim jaga.

- Memberi kegembiraan pada anak
- Meningkatkan kekuatan dan melatih ketangkasan anak ( motorik kasar anak)
- Melatih kerja sama anak dalam sebuah tim
- Melatih kepemimpinan pada anak
- Mengasah kemampuan anak menyusun strategi untuk memenangkan permainan
- Melatih tanggung jawab dan sportivitas anak, karena ada konsekuensi untuk yang kalah
- Melatih semangat juang anak untuk meraih kemenangan dalam permainan.

## 6. Lompat tali



Gambar 2.6 Lompat tali

Sumber :

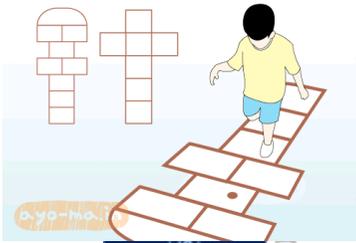
<http://sriasmaindra.blogspot.com>, 2012

- Para pemain melakukan hompimpah atau pingsuit untuk menentukan dua orang yang memegang tali. Kedua pemain yang menjadi pemegang tali melakukan pingsuit untuk menentukan siapa yang akan mendapat giliran bermain terlebih dahulu jika ada pemain yang gagal melompat.
- Kedua pemain pemegang tali merentang tali dan para pemain harus melompatinya satu per satu. Ketinggian karet mulai dari mata kaki, lutut, paha, hingga pinggang. Pada tahap-tahap ketinggian ini, pemain tidak boleh menyentuh karet. Jika ada yang menyentuh, gilirannya bermain selesai dan ia harus menggantikan pemain yang memegang tali.
- Posisi tali karet dinaikkan ke dada, dagu, telinga, ubun-ubun, tangan yang diangkat ke atas, dan tangan yang diangkat dengan kaki berjinjit. Pada tahap ini, pemain boleh menyentuh karet, asalkan dapat melewatinya dan tidak terjerat
- Pemain yang tidak berhasil harus menghentikan permainannya dan menggantikan posisi pemegang tali

- Memberikan kegembiraan pada anak
- Melatih semangat kerja keras anak-anak
- Melatih kecermatan anak karena untuk dapat melompati tali, kemampuan anak untuk memperkirakan tinggi tali dan lompatan yang harus dilakukan
- Melatih motorik kasar anak
- Melatih keberanian anak dan mengasah kemampuannya untuk mengambil keputusan
- Menciptakan emosi positif bagi anak
- Menjadi media bagi anak untuk bersosialisasi
- Membangun sportivitas anak

7.

Engklek



Gambar 2.7 Engklek

Sumber:

<http://www.merimoco.com>

2011

- Sebelum mulai bermain, pemain melemparkan gacuk atau kreweng miliknya ke dalam kotak. Kreweng atau gacuk tidak boleh dilempar hingga melebihi garis kotak atau petak yang ada. Jika pemain melempar kreweng atau gacuk melebihi garis kotak atau petak, ia dianggap gugur dan permainan diganti pemain selanjutnya.
- Pemain melompat-lompat dari satu kotak ke kotak lainnya menggunakan satu kaki (engklek) dan tidak boleh bergantian. Jadi, engklek dilakukan menggunakan kaki yang sama hingga selesai satu putaran. Namun, ketika sampai pada dua kotak yang berada di samping, kedua kaki harus menginjak tanah
- Kotak yang terdapat gacuk tidak boleh diinjak oleh setiap pemain. Jadi, para pemain harus melompat ke petak berikutnya dan mengelilingi petak-petak yang ada. Saat melompat, pemain tidak boleh menginjak garis atau keluar kotak. Jika melakukan hal tersebut, ia dinyatakan gugur dan permainan.
- Pemain yang telah menyelesaikan satu putaran, lalu melemparkan gacuk dengan cara membelakangi bidang permainan. Jika kreweng atau gacuk jatuh tepat pada salah satu petak, petak tersebut menjadi milik (sawah) pemain itu. Pemilik sawah boleh menginjak petak tersebut dengan dua kaki. Sementara itu, pemain-pemain lain tidak boleh menginjak petak tersebut selama permainan
- Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang memiliki sawah paling banyak
- Memeberikan kegembiraan anak
- Menyehatkan fisik anak.
- Melatih keseimbangan tubuh (melatih motorik kasar) anak karena permainan ini dimainkan dengan cara melompat menggunakan satu kaki.
- Mengajarkan kedisiplinan untuk mematuhi aturan permainan
- Mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak
- Mengembangkan kecerdasan logika anak, yaitu melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.

## 2.5 Tinjauan tentang Interior

### 2.5.1 Pengertian Desain Interior

Menurut Pamudji Suptandar (2003), pada mulanya desain interior hanya menitikberatkan pada fungsi semata tetapi pada perkembangan selanjutnya, desain interior memiliki jangkauan yang lebih jauh lagi yaitu dengan mencakup berbagai macam unsur termasuk unsur keindahan dengan berbagai macam aspek sehingga pada akhirnya mampu memberikan kepuasan *physic* dan *spiritual* bagi si penghuni.

Tujuan desain interior antara lain harus dapat memenuhi berbagai macam kebutuhan penghuni secara memuaskan. Perancang harus berusaha menciptakan suasana di dalam ruang sedemikian rupa agar mampu memberi perlindungan, kenyamanan, keamanan dan rasa betah dalam suasana yang menyatu dengan lingkungan sekitar.

Desain interior selalu menyangkut masalah kegiatan manusia karena manusia menghabiskan sebagian hidupnya di dalam ruang, mereka mengatur hidupnya sendiri secara naluriah dengan dipengaruhi oleh faktor-faktor lingkungan yang melingkarinya.

Manusia selalu cenderung untuk melakukan perbuatan-perbuatan yang berbeda pada tiap ruang, sehingga seorang perancang desain interior harus bisa mengatur cara-cara atau membuat ruang-ruang menjadi berbeda dalam fungsi dan pengorganisasiannya.

Suatu desain perancangan terbentuk oleh pemilihan dan penyusunan unsur-unsur perancangan ( Laksmiwati, 2012). Prinsip-prinsip desain terdiri atas harmoni/keselarasan, proporsi, keseimbangan, irama dan titik berat. Dalam prinsip-prinsip desain interior ini lebih ditekankan pada penataan perabotnya agar tidak terlihat membosankan.

### 2.6 Tinjauan tentang Interior Khusus untuk Anak

Dalam sebuah perancangan interior, suasana ruang dapat diciptakan melalui sebuah tema ruang berdasarkan karakter anak. Suasana ruang juga harus mempertimbangkan mengenai skala ruang gerak anak sesuai dengan ukuran postur anak dan standart ruang gerak sehingga nyaman digunakan ( Wulansari, 2007). Unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain interior sangat berpengaruh dalam perancangan interior khusus untuk anak.

## 2.6.1 Unsur-unsur Perancangan Interior Khusus untuk Anak

### a. Garis

Pada dasarnya garis dibedakan menjadi 2 macam, yaitu garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus dibagi menjadi garis vertikal, horisontal dan diagonal. Ketiga garis ini mengekspressikan kesan yang berbeda-beda. Garis vertikal mengekspressikan kekuatan, elegan dan sifat resmi. Selain itu, mempunyai kecenderungan menunjukkan ketinggian ruangan. Garis horisontal memberikan kesan tenang, istirahat (relaks) dan cenderung melebarkan ruangan, bersifat informal. Garis diagonal menimbulkan kesan gerak, dinamis, sporty dan atraktif. Garis lengkung mengekspressikan suasana riang gembira, ceria. (Laksmiwati, 2012)

### b. Bentuk

Terdapat 3 macam bentuk, yaitu bentuk lurus (kubus, segiempat), bentuk bersudut (segiempat piramid) dan lengkung (lingkaran, bola, silinder, kerucut). Secara fisik, anak-anak membutuhkan tempat untuk melakukan kegiatannya. Bentuk ruang untuk anak seharusnya fungsional yaitu sesuai dengan fungsinya untuk memenuhi kebutuhan anak, guna mendukung pertumbuhan dan perkembangannya, dinamis yaitu statis tetapi sesuai dengan karakter/ sifat anak yang mudah bergerak, realistik yaitu bentuk yang sesuai dengan kepribadian anak. (Fritz W, 1987).

### c. Motif

Motif untuk anak-anak yang digunakan sesuai dengan sifat/ karakter anak-anak yang aktif bergerak dan masih senang bermain sehingga dapat menggunakan motif yang disesuaikan dengan sifat anak-anak pada umumnya (Olds, 2000).

### d. Tekstur

Variasi tekstur yang perlu dikenalkan pada anak meliputi, tekstur halus dan lembut, baik yang bersifat alami maupun buatan. Tekstur yang cocok untuk anak-anak yang aktif bergerak adalah tekstur halus yang aman (Olds, 2000).

### e. Ruang

Ruang yang sesuai untuk anak adalah ruang yang tidak memiliki sudut-sudut tajam, sehingga anak bebas untuk mengekspressikan berbagai kegiatan di dalam ruangan. Ruang yang sesuai untuk anak luasannya disesuaikan dengan perabotnya dan skala untuk usia anak di dalam ruang. Ruang terdiri dari 3 hal yang perlu untuk diperhatikan yaitu dinding, lantai dan plafond (Olds, 2000).

#### f. Warna

Warna adalah suatu unsur estetika yang memegang peranan penting dalam membentuk pemikiran ekspresi jiwa anak yang melihat. Pengaruh psikologi warna sangat penting untuk menciptakan suasana yang diinginkan. Anak-anak menyukai warna yang kontras. Sangat penting dalam menghadirkan semua warna dalam komposisi yang tepat sebagai bagian dari proses pembelajaran anak untuk mengenal benda dan lingkungannya melalui warna (Olds, 2000).

#### g. Akustik

Perancangan akustik diperlukan terutama pada ruang yang memerlukan kualitas suara. Untuk merancang ruang akustik yang perlu diperhatikan adalah bentuk ruang, orientasi permukaan dan material yang mampu menyerap suara (Olds, 2000).

#### h. Pencahayaan

Secara umum penerangan dibagi menjadi dua, yaitu penerangan alami dan penerangan buatan. Penerangan yang sesuai digunakan di dalam ruangan khusus anak adalah perpaduan penerangan alami dan buatan. Hal ini dikarenakan untuk penggunaan pencahayaan buatan agar anak dapat memfokuskan sesuatu di dalam ruang tersebut. Sedangkan penerangan alami tetap diperlukan agar anak dapat melihat pemandangan keluar ruangan (Olds, 2000).

#### i. Bahan

Bahan yang digunakan untuk anak haruslah bahan yang aman. Bahan yang digunakan sebagai finishing juga harus lembut sehingga saat anak berlari-lari maka tidak akan mengganggu aktivitasnya (Olds, 2000).

#### j. Penghawaan

Penghawaan alami merupakan penghawaan yang dapat dicapai pada bukaan yang luas. Untuk mencapai penghawaan alami yang ideal maka perlu diperhatikan pula lingkungan sekitar yang mendukung untuk penataan ruang luarnya agar tidak mengganggu kegiatan di dalam ruangan.

Penghawaan buatan dapat dicapai dengan penggunaan peralatan teknologi, baik berupa AC maupun kipas angin. Penghawaan buatan ini memiliki keuntungan meminimalisir gangguan suara dari luar ruangan. Suhu nyaman ruangan dapat dicapai  $24^{\circ}\text{C} < T > 26^{\circ}\text{C}$  (Satwiko, 2004).

## 2.6.2 Prinsip-prinsip Perancangan Interior Khusus untuk Anak

### a. Proporsi

Proporsi dapat dicapai apabila terdapat kesesuaian antara ruangan yaitu luas ruangan dan elemen-elemen penunjang interior yang ada di dalamnya (Rob Krier, 2000). Penataan elemen-elemen penunjang interior dapat memberikan kesesuaian ukuran dalam ruangan.

Menurut DK Ching (2011) proporsi disesuaikan dengan skala manusia yang menggunakan ruang interior. Sehingga untuk anak-anak, ruang Interior disesuaikan dengan dimensi perabot, besaran, dan ketinggian bangunan.

### b. Harmoni

Harmoni atau keselarasan terdapat pada perulangan elemen-elemen penunjang interior. Menurut DK Ching (1985), bentuk perulangan yang paling sederhana adalah suatu pola linier dari unsur-unsur kelebihan. Unsur-unsur ini tidak harus benar-benar identik. Tetapi dapat dikelompokkan dalam model yang berulang.

### c. Keseimbangan

Keseimbangan dilihat dari peletakan elemen-elemen penunjang interior. Keseimbangan juga perlu didapat dari perpaduan dari beberapa garis (Fritz W, 1987). Keseimbangan menurut Laksmiwati (2012) dibagi menjadi dua yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Keseimbangan simetris memberikan kesan formal sedangkan keseimbangan asimetris memberikan kesan informal. Pada ruang anak-anak umumnya bersifat dinamis dan ceria memiliki keseimbangan informal.

### d. Irama

Irama diartikan sebagai pergerakan yang bercirikan pada unsur-unsur atau motif yang berulang yang terpola dengan interval yang teratur maupun tidak teratur. Irama dapat dicapai dengan garis yang tidak terputus, perulangan (warna, garis, cahaya, tekstur, motif, dan ruang).

### e. Titik Berat

Titik berat didapatkan pada suatu hal yang menjadi pusat perhatian dalam suatu ruangan (Fritz W, 1987). Menurut Laksmiwati (2012), titik berat dapat dicapai dengan perulangan ukuran, kontras, susunan dan hal yang tidak terduga.

### f. Aksesoris

Aksesoris menurut Rob Krier (1987) adalah penggunaan elemen-elemen penunjang interior seperti simbolis pada motif-motif yang akan dipergunakan untuk



menghias ruang kelas. Aksesoris yang disukai anak-anak berupa sesuatu yang berbentuk lucu dan menarik.

## 2.7 Tinjauan tentang Ruang Kelas Sekolah Dasar

### 2.7.1 Pengertian dan Persyaratan Ruang Kelas Sekolah Dasar

Ruang belajar adalah ruang terbuka atau tertutup untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran teori dan praktik (Depdiknas, 2008). Ruang kelas adalah ruang untuk pembelajaran teori dan praktik yang tidak memerlukan peralatan khusus (Peraturan Menteri Pendidikan no.33, 2008). Ruang kelas dibuat untuk memwadhahi program-program kegiatan belajar anak, sebagian besar program kegiatan dilakukan di dalam kelas. Kelas tidak hanya merupakan tempat belajar bagi anak, namun sebagai taman belajar, tempat mereka tumbuh dan berkembang baik secara fisik, intelektual maupun emosional. Lingkungan kelas mempunyai nilai tertentu bagi anak didik, dalam konteks desain interior ruang kelas secara psikologis dapat memotivasi dan merangsang anak untuk bermain sambil belajar sesuai dengan perkembangan mereka (Sari, 2004).

Persyaratan Ruang Kelas berdasarkan Standar Sarana dan Prasarana yang ada di dalam Petunjuk Teknis Sekolah Dasar/ Madrasah adalah sebagai berikut :

- 1) Jumlah minimum ruang kelas sama dengan banyak rombongan belajar.
- 2) Kapasitas maksimum ruang kelas adalah 28 siswa .
- 3) Rasio minimum luas ruang kelas adalah  $2\text{m}^2/\text{siswa}$  . Untuk rombongan belajar dengan siswa kurang dari 15 orang, luas minimum ruang kelas adalah  $30\text{m}^2$  . Lebar minimum ruang kelas adalah 5 m.
- 4) Ruang kelas memiliki jendela yang memungkinkan pencahayaan yang memadai untuk membaca buku dan untuk memberikan pandangan ke luar ruangan.
- 5) Ruang kelas memiliki pintu yang memadai agar siswa dan guru dapat segera keluar ruangan jika terjadi bahaya, dan dapat dikunci dengan baik saat tidak digunakan.

Ruang kelas dilengkapi dengan sarana sebagaimana tercantum pada Tabel berikut ini (Peraturan Menteri Pendidikan no.33, 2008) :

Tabel 2.3 Jenis, Rasio, dan Deskripsi Sarana Ruang Kelas

No.	Jenis	Rasio	Deskripsi
1	Perabot		
1.1	Kursi siswa	1 buah/ siswa	Kuat, stabil, aman, dan mudah dipindahkan oleh siswa. Ukuran sesuai dengan kelompok usia siswa dan mendukung pembentukan postur tubuh yang baik, minimum dibedakan dimensinya untuk kelas 1-3 dan kelas 4-6. Desain dudukan dan sandaran membuat siswa nyaman belajar.
1.2	Meja siswa	1 buah/siswa	Kuat, stabil, aman, dan mudah dipindahkan oleh siswa. Ukuran sesuai dengan kelompok usia siswa dan mendukung pembentukan postur tubuh yang baik, minimum dibedakan dimensinya untuk kelas 1-3 dan kelas 4-6. Desain memungkinkan kaki siswa masuk dengan leluasa ke bawah meja.
1.3	Kursi guru	1 buah/guru	Kuat, stabil, aman, dan mudah dipindahkan. Ukuran memadai untuk duduk dengan nyaman.
1.4	Meja guru	1 buah/guru	Kuat, stabil, aman, dan mudah dipindahkan. Ukuran memadai untuk bekerja dengan nyaman
1.5	Lemari	1 buah/ruang	Kuat, stabil, dan aman. Ukuran memadai untuk menyimpan perlengkapan yang diperlukan kelas. Tertutup dan dapat dikunci.
1.6	Papan pajang	1 buah/ruang	Kuat, stabil, dan aman. Ukuran minimum 60cm x 120cm.
2	Media Pendidikan		
2.1	Papan tulis	1 buah/ruang	Kuat, stabil, dan aman. Ukuran minimum 90cm x 200cm. Ditempatkan pada posisi yang memungkinkan seluruh siswa melihatnya dengan jelas.
3	Perlengkapan Lain		
3.1	Tempat sampah	1 buah/ruang	
3.2	Jam dinding	1 buah/ruang	
3.3	Kotak kontak	1 buah/ruang	

### 2.7.2 Tinjauan tentang Konsep Penataan pada Ruang Kelas

Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan oleh guru dalam menata lingkungan fisik kelas menurut Loisel (Winataputra, 2003:9.22) yaitu :

#### 1. Visibility (Keleluasaan Pandangan)

Visibility artinya penempatan dan penataan barang-barang di dalam kelas tidak mengganggu pandangan siswa, sehingga siswa secara leluasa dapat memandangi guru, benda atau kegiatan yang sedang berlangsung. Begitu pula guru harus dapat memandangi semua siswa kegiatan pembelajaran.

#### 2. Accessibility (mudah dicapai)

Penataan ruang harus dapat memudahkan siswa untuk meraih atau mengambil barang-barang yang dibutuhkan selama proses pembelajaran. Selain itu, jarak antar tempat duduk harus cukup untuk dilalui siswa sehingga siswa dapat bergerak dengan mudah dan tidak mengganggu siswa lain yang sedang bekerja.

Accessibility juga dapat termasuk sirkulasi. Sirkulasi merupakan pengarahan dan pembimbingan jalan yang terjadi dalam ruang. Sirkulasi dicapai dengan peletakan pintu, permainan lantai, dan permainan plafon. (Laksmiwati, 1989)

Peletakan pintu sangat berpengaruh terhadap sirkulasi didalam ruang:

- a. Letak pintu ditengah akan terasa kurang baik dan kurang efisien dikarenakan membagi ruang menjadi dua.
- b. Letak pintu dipinggir akan terasa baik dan efisien dikarenakan jelas, langsung, dan pandangan terarah keseluruhan ruangan.

Pada ruang kelas, sirkulasi digunakan dengan satu pintu (sirkulasi keluar dan masuk yang sama) yang letaknya di pinggir, permainan lantai diperlukan dalam penataan sirkulasi pada ruang kelas. Sirkulasi di dalam ruang kelas dibuat jelas dan terarah langsung menuju pada area belajar atau meja duduk anak, sehingga anak dapat lebih fokus di dalam ruang kelas.

#### 3. Fleksibilitas ruang (Keluwesan)

Fleksibilitas ruang adalah dimana suatu ruang dapat digunakan untuk beberapa aktivitas yang berbeda karakter dan dapat dilakukan perubahan susunan ruang tanpa mengubah tatanan bangunan. Menurut Toekio (2000), terdapat 3 konsep fleksibilitas, yaitu ekspansibilitas, konvertibilitas dan versatibilitas.

#### a. Ekspansibilitas

Konsep ekspansibilitas berarti desain ruang yang dapat mrmampung pertumbuhan melalui perluasan. Desain dapat berkembang sesuai dengan kebutuhan. Perkiraan terhadap kebutuhan di masa depan diatasi dengan adanya ruang-ruang fleksibel yang dibatasi dengan pembatas temporer.

#### b. Konvertibilitas

Konsep konvertibilitas berarti desain ruang yang dirancang untuk memungkinkan adanya perubahan orientasi dan suasana sesuai dengan keinginan pelaku tanpa melakukan perombakan besar-besaran terhadap ruang yang sudah ada. Salah satu caranya dengan menggunakan dinding partisi. Contohnya adalah pada pengubahan orientasi ruang pameran yang bisa diletakkan pada tengah ruang atau tepi ruangan.

#### c. Versatibilitas

Konsep versatibilitas berarti fleksibilitas sebuah wadah dengan cara penggunaan wadah multifungsi untuk menampung multi aktivitas pada waktu yang berbeda. Adanya ruang multifungsi ini dapat dimanfaatkan untuk berbagai macam aktivitas, misalnya pesta, rapat, seminar dan sebagainya.

#### 4. Kenyamanan

Kenyamanan disini berkenaan dengan penghawaan/temperatur ruangan, cahaya, suara dan kepadatan kelas.

#### 5. Keindahan

Prinsip keindahan ini berkenaan dengan usaha menata ruang kelas yang menyenangkan dan kondusif bagi kegiatan belajar. Ruang kelas yang indah dan menyenangkan dapat berpengaruh positif pada sikap dan tingkah laku siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

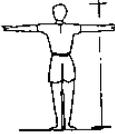
Penyusunan dan pengaturan ruang belajar hendaknya memungkinkan anak duduk berkelompok dan memudahkan guru bergerak secara leluasa untuk membantu dan memantau tingkah laku siswa dalam belajar. Dalam pengaturan ruang belajar, hal-hal berikut perlu diperhatikan menurut Conny Semawan, dan kawan-kawan, yaitu :

- a. Ukuran dan bentuk kelas
- b. Jumlah siswa dalam kelas
- c. Jumlah siswa dalam setiap kelompok
- d. Jumlah kelompok dalam kelas
- e. Komposisi siswa dalam kelompok
- f. Bentuk serta ukuran bangku dan meja

Bangku dan meja termasuk dalam perabot. Perabot merupakan elemen yang memerlukan perhatian khusus dalam pemilihan desain perabot khususnya untuk anak-anak. Skala dan desain perabot merupakan hal yang perlu diperhatikan. Skala perabot seharusnya disesuaikan dengan antropometri anak-anak. Desain yang sesuai untuk anak adalah sisinya tumpul atau sudutnya lebih dari  $90^\circ$  (Olds, 2000).

Berikut ini merupakan data mengenai antropometri anak, yang meliputi ukuran tinggi badan anak, ukuran perabot meja dan kursi khusus untuk anak :

Tabel 2.4 Antropometri Anak

No	Antropometri	6-9 tahun (cm)	9-12 tahun (cm)	Sumber
1.	Tinggi anak 	123,3	138,6	Srivastava, 1991
2.	Lebar meja 	50,553	56,826	Srivastava, 1991
3.	Tinggi meja 	60,96	68,58	Ruth, 2000





2.8 Studi Komparasi

Tabel 2.5 Tabel Komparasi Unsur dan Prinsip Interior pada Objek Komparasi *Waldorf School*

Ashwood Waldorf School,  
Rockport, ME  
Grade 4-6



Waldorf School  
Grade 1-3



Unsur- unsur dan Prinsip-prinsip Perancangan Interior

Garis

Garis yang mendominasi adalah garis horisontal yang terbentuk dari papan tulis, penataan bangku siswa dan perabot dan kusen jendela. Terdapat garis lengkung pada lampu. Dominasi garis horisontal memeberikan kesan tenang.

Garis yang mendominasi adalah garis horisontal pada penataan perabot dan papan tulis. Namun dikombinasikan dengan garis diagonal yang terbentuk dari plafon, tirai dan beberapa aksesoris. Garis dominasi horisontal memberikan kesan akrab.



**Bentuk**

Bentuk yang mendominasi adalah bentuk lurus, yaitu segi empat/kubus pada bentuk ruang dalam dan dari bentukan perabot. Terdapat sedikit sentuhan bentuk lingkaran dari bentukan lampu. Bentuk dominasi segi empat memberikan kesan tenang.

Bentuk yang mendominasi adalah bentuk lurus, yaitu segi empat/kubus pada bentukan papan tulis dan bangku siswa. Pada beberapa aksesoris, terdapat bentukan bersudut. Bentuk dominasi lurus/ segi empat memberikan kesan akrab.



**Motif**

Motif yang mendominasi adalah motif 2 Dimensi yang dicapai pada gambar-gambar para siswa yang ditempelkan di dinding ruang kelas. Sedangkan untuk motif 3 Dimensi yang dibentuk dari penataan bangku yang disusun berjajar menghasilkan garis horizontal dan bentuk segi empat. Motif dominasi 2dimensi memberikan kesan tenang.

Motif yang mendominasi adalah motif 3 dimensi yang dicapai dari penataan bangku yang disusun berjajar, serta beberapa aksesoris yang di gantung di dalam ruangan . Motif 2 Dimensi dicapai pada gambar-gambar para siswa yang ditempelkan di dinding ruang kelas. Motif dominasi 3dimensi memberikan kesan dinamis.





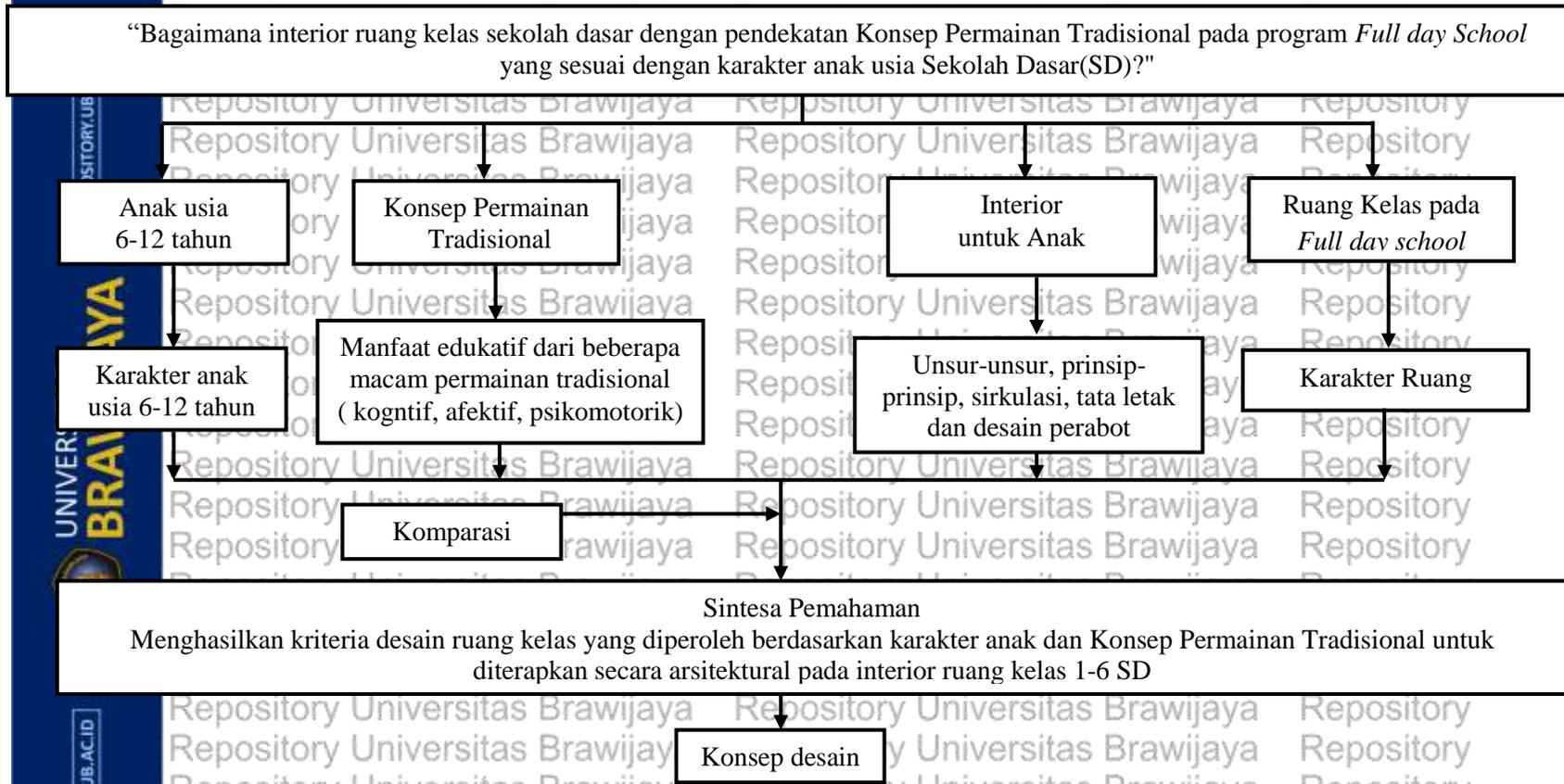
<p><b>Tekstur</b></p>	<p>Tekstur yang mendominasi ruang kelas ini adalah tekstur halus, yang terdapat pada perabot bangku siswa, dinding dan lampu, sedangkan lantainya bertekstur kasar karena menggunakan motif kayu. Tekstur dominasi halus memberikan kesan tenang.</p> 	<p>Tekstur yang mendominasi ruang kelas ini adalah tekstur kasar, yang terbentuk dari aksesoris dan beberapa perabot. Sedangkan tekstur halus yang terbentuk dari lampu. Tekstur dominasi kasar memberikan kesan dinamis.</p> 
<p><b>Warna</b></p>	<p>Warna yang mendominasi adalah putih dan coklat krem. Warna coklat krem pada perabot dan lantai memberikan kesan tenang, tetapi juga memberikan kesan semangat, sehingga anak dapat lebih berkonsentrasi dalam belajar. Sedangkan warna putih pada dinding dan lampu memberikan kesan menggairahkan, dengan tujuan dapat membantu meningkatkan gairah belajar anak. Warna coklat yang dikombinasikan dengan warna putih terlihat lebih serasi. Selain itu terdapat warna kuning pada kusen dan beberapa perabot untuk memunculkan kesan ceria.</p>	<p>Warna yang mendominasi adalah warna kuning yang terdapat pada tirai dan dinding. Skema warna diasumsikan diarahkan pada skema warna triadik, yang dipadukan dengan warna-warna netral, misalnya putih pada plafon, coklat pada perabot dan abu-abu pada karpet. Warna merah, biru, kuning juga terdapat pada gambar siswa. Dominasi warna kuning menciptakan kesan ceria, skema warna triadik menciptakan kesan ceria dan dinamis.</p>
<p><b>Harmoni/keselarasan</b></p>	<p>Harmoni pada ruang kelas ini dicapai dengan perulangan unsur garis horisontal yang terdapat pada perabot meja dan kursi siswa. Terdapat juga perulangan unsur garis lengkung pada lampu. Perulangan ini dapat tercapai dengan baik tanpa membuat ruang kelas ini menjadi monoton.</p>	<p>Harmoni dicapai dari perulangan garis diagonal pada plafon dan lampu, serta garis horisontal pada perabot dan tirai. Selain itu terdapat perulangan warna kuning keorangan pada dinding, dan perulangan warna triadik pada motif berupa gambar siswa yang ada di salah satu sisi dinding ruang kelas.</p>
<p><b>Proporsi</b></p>	<p>Proporsi dapat dicapai apabila ada skala yang baik antara luas ruangan dengan perabot/ isi di dalam ruangan. Ruang kelas ini memiliki ruangan yang cukup luas, dan menjadi lebih baik karena adanya jumlah penataan perabot yang disesuaikan dengan skala ruangan.</p>	<p>Proporsi ruangan kurang baik, karena kurang sesuai antara skala ruangan dan perabot di dalamnya, sehingga ruang kelas terlihat penuh/padat.</p>
<p><b>Keseimbangan</b></p>	<p>Ruang kelas ini memiliki keseimbangan simetris/ formal</p>	<p>Ruang kelas ini terlihat seimbang namun tidak simetris/ asimetri,</p>



	<p>Keseimbangan simetris ini memberikan kesan formal, tenang.</p>	<p>karena tidak sama persis. Keseimbangan asimetris pada ruangan ini dilihat kusen jendela dan penataan perabot di dalamnya.</p>
<b>Irama</b>	<p>Irama yang terbentuk dicapai dengan perulangan pada sebagian perabot, yaitu meja dan kusi siswa. Selain itu adanya satu garis lurus pada border yang terletak di bagian bawah dinding memiliki irama melalui garis yang tidak terputus.</p>	<p>Irama dicapai dari penataan kursi dengan bentuk yang sama yang disusun berjajar dan garis tidak terputus.</p>
<b>Titik berat</b>	<p>Papan tulis yang berada di depan kelas ini memberikan penekanan melalui ukuran, dengan bentukan segi empat yang memanjang dan memiliki ukuran yang besar.</p>	<p>Titik berat pada ruangan ialah pada papan tulis yang berada di depan kelas dengan memeberikan penekanan melalui ukuran dan kotras warna.</p>
		
<b>Kesimpulan</b>	<p>Garis yang mendominasi adalah garis horisontal. Bentuk yang mendominasi adalah bentuk segi empat. Motif yang mendominasi adalah 2D. Warna yang mendominasi adalah warna netral (coklat/krem,putih) dan terdapat sedikit warna kuning. Tekstur yang mendominasi adalah tekstur halus. Keseimbangan formal.</p> <p><b>Tema Tenang dan ceria, dominasi tenang</b></p>	<p>Garis yang mendominasi adalah garis horisontal. Bentuk yang mendominasi adalah bentuk sei empat. Motif yang mendominasi adalah motif 3D. Warna yang mendominasi adalah kuning, skema warna mengarah pada triadik. Tekstur yang mendominasi adalah tekstur kasar. Keseimbangan informal</p> <p><b>Tema Dinamis, akrab dan ceria, dominasi dinamis</b></p>

## 2.9 Kerangka Teori

Proses pengumpulan kajian-kajian teori ini terdiri dari proses yang berkaitan untuk mewujudkan sebuah konsep desain. Kerangka teori dalam pengerjaan kajian ini tergambar pada Gambar 2.5.



Gambar 2.8 Kerangka Teori



## BAB III METODE PERANCANGAN

### 3.1 Tahapan Awal Kajian

Objek desain dalam kajian ini adalah interior Ruang Kelas Sekolah Dasar pada Program *Full day school* di kota Malang. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan suasana ruang kelas yang sesuai dengan karakter anak usia sekolah dasar (kognitif, afektif, psikomotorik) dengan menggunakan pendekatan Kosep Permainan Tradisional. Metode umum yang digunakan adalah metode deskriptif, yaitu metode yang berupa pemaparan/ gambaran/ deskripsi mengenai berbagai informasi dan data-data mengenai isu-isu terkait anak usia sekolah dasar, aktivitas dalam ruang, kebutuhan ruang, kebutuhan karakter anak, kebutuhan nilai-nilai dan data mengenai permainan tradisional. Dari deskripsi tersebut, digunakan untuk mengidentifikasi masalah dari isu dan fakta yang ada. Setelah tahap pengidentifikasian masalah, dilanjutkan dengan membuat suatu rumusan masalah dari alternatif pemecahan masalah yang didapatkan. Dari rumusan masalah yang ada, akan ditetapkan beberapa batasan masalah yang bertujuan agar segala pembahasan yang dilakukan menjadi jelas dan terarah tanpa melewati batasan yang telah ada. Dari perumusan masalah yang ada, juga akan terwujud dalam sebuah ide perancangan yang akan menjadi tujuan yang ingin dicapai dari pembahasan kajian ini.

### 3.2 Tahapan Pengumpulan Data

Pada kajian ini, diperlukan data untuk mendukung pembahasan yang akan dilakukan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi lapangan berupa observasi dan wawancara. Proses pengumpulan data akan meliputi pengumpulan data primer dan sekunder.

#### 3.2.1 Data primer

Proses pengumpulan data primer dilakukan dengan beberapa metode, yaitu :

- Observasi/ pengamatan langsung, dilakukan pada *site/* tapak yang berupa tanah kosong yang akan menjadi lokasi dari *Full day school* yang akan dirancang, yaitu di Jalan Villa Puncak Tidar kota Malang untuk mengetahui kondisi eksisting tapak.



- Wawancara, dilakukan kepada narasumber yang berhubungan dengan objek yang memiliki fungsi hampir sama sejenis dengan objek perancangan. Wawancara dilakukan secara langsung untuk mendapatkan data-data primer dan studi kasus. Dilakukan kepada pihak-pihak yang dapat memberikan informasi yang berhubungan dengan fasilitas-fasilitas yang ada pada *full day school*, termasuk ruang kelas.
- Dokumentasi, pengumpulan data berupa foto-foto mengenai kondisi eksisting tapak yang dapat mendukung proses perancangan.
- Pengukuran kondisi eksisting pada *site*/ tapak, untuk mengetahui ukuran secara pasti pada seluruh area tapak. Hasil dari pengukuran ini akan menjadi input data/ ukuran pada saat memodelkan kondisi eksisting secara digital pada *software Autocad dan Sketch-Up*.

### 3.2.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang berisi hal-hal yang mendukung dan berhubungan dengan data-data primer serta digunakan sebagai arahan dan pertimbangan dalam proses perancangan ini. Data sekunder didapat dari :

- Kajian Pustaka

Data sekunder dapat diperoleh dari studi literatur literatur yaitu berupa buku, teori, jurnal, artikel, pendapat, gambar, situs, standar dan sebagainya yang membahas mengenai anak usia sekolah dasar, *full day school*, ruang kelas sekolah dasar, permainan tradisional, teori interior khusus anak. Data-data tersebut digunakan sebagai dasar acuan untuk memperdalam analisis, sintesis serta pengembangan ide.

- Studi Komparasi

Studi komparasi dilakukan pada objek sejenis atau memiliki fungsi yang hampir sama, yaitu mengenai sekolah yang difokuskan pada interior ruang kelas Sekolah Dasar (SD).

### 3.3 Instrumen Kajian Perancangan

Dalam proses pengerjaan kajian ini, diperlukan instrumen-instrumen untuk mendukung setiap tahapan pengerjaan, diantaranya adalah :



a) Alat fotografi

Alat ini digunakan untuk mendokumentasikan secara visual setiap kondisi eksisting pada saat survey lapangan.

b) Buku catatan dan alat tulis

Alat ini digunakan untuk mencatat kegiatan dan informasi yang didapatkan pada saat proses pengambilan data.

c) Alat ukur

Alat ini digunakan untuk mengukur kondisi eksisting pada tapak, untuk mendapatkan data ukuran yang dibutuhkan dalam proses perancangan.

d) Perangkat komputer

Perangkat komputer digunakan untuk membantu dalam penulisan kajian, pengumpulan dan pengolahan data, pengerjaan model desain dengan *software Sketch Up*, serta mencetak hasil pengerjaan.

### 3.4 Tahapan Pengolahan Data

Tahap analisa dan sintesa data dilakukan pada tahapan ini, baik data primer maupun data sekunder yang telah diperoleh. Data yang ada tidak seluruhnya digunakan, tetapi diolah dengan metode sortir, yaitu memilah-milah data atau informasi yang paling sesuai dengan kebutuhan perancangan. Data yang telah disortir, dianalisa dengan metode komparatif, yaitu dengan membandingkan keseluruhan data yang didapatkan.

Teori pendukung dari studi literatur yang telah disortir akan dijadikan sebagai variabel dalam proses menganalisis untuk menghasilkan suasana ruang kelas yang sesuai dengan karakter anak usia Sekolah Dasar. Hasil dari keseluruhan analisis data dirumuskan ke dalam pendekatan yang digunakan, yaitu konsep permainan tradisional dalam wujud tema ruangan yang akan ditransformasikan secara arsitektural pada interior ruang kelas.

Langkah-langkah pengolahan data yang akan dilakukan dijelaskan sebagai berikut:

- Pemaparan kondisi eksisting objek desain, baik dalam skala ruang, tapak dan bangunan. Hasil pemaparan ini akan menunjukkan permasalahan-permasalahan yang dapat diidentifikasi dari objek desain.
- Analisa dan sintesa ruang, tapak dan bangunan berdasarkan permasalahan pada kondisi eksisting. Karena objek desain belum terbangun terbangun, maka tahapan ini difokuskan pada analisa tapak dan analisa kebutuhan ruang.



• Analisa dan sintesa interior. Tahapan-tahapannya adalah:

- Analisa kriteria desain berdasarkan Konsep Permainan Tradisional.

Analisa dilakukan dengan memaparkan manfaat-manfaat edukatif dari beberapa macam permainan tradisional (kognitif, afektif, psikomotorik)

sampai menghasilkan kata kunci. Kata kunci tersebut akan dipadukan dengan karakter anak sesuai dengan penggolongan usia, sehingga menghasilkan kriteria desain ruang kelas.

- Analisa kriteria desain berdasarkan karakter ruang kelas. Analisa dilakukan dengan memaparkan karakter ruang kelas berdasarkan teori yang ada, lalu menganalisisnya sampai menghasilkan kriteria desain.

Analisa karakter ruang kelas ini hanya sebagai parameter dalam merancang interior ruang kelas dengan pendekatan yang digunakan.

- Analisa karakter anak usia SD dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik akan menghasilkan tema ruang kelas yang sesuai dengan karakter anak.

- Analisa unsur dan prinsip interior sesuai tema ruang kelas. Hasil dari analisa ini adalah untuk mendapatkan unsur dan prinsip sesuai dengan tema yang dapat diaplikasikan ke dalam masing-masing ruang kelas.

Hasil dari keseluruhan analisa dan sintesa data dirumuskan menjadi kriteria desain yang akhirnya akan menjadi konsep desain untuk kemudian diterapkan secara arsitektural pada interior objek desain.

### 3.5 Tahapan Perancangan

Setelah memperoleh konsep desain, maka proses perancangan dapat dimulai dengan cara menerjemahkan konsep ke dalam desain akhir. Konsep yang diterapkan kemudian dieksplorasi dengan menggunakan metode transformasi, pragmatik dan kanonik, hingga mencapai pada desain interior ruang kelas anak. Metode ini digunakan untuk menemukan desain yang paling sesuai untuk interior ruang kelas sekolah dasar.

Prodek desain yang akan dihasilkan berupa gambar digital yang terdiri atas denah, potongan dan perspektif interior ruang kelas. Teknik yang digunakan dalam penampilan hasil perancangan menggunakan gambar digital yang menggunakan aplikasi *Sketch Up*. Produk desain juga dihasilkan dalam wujud maket interior.



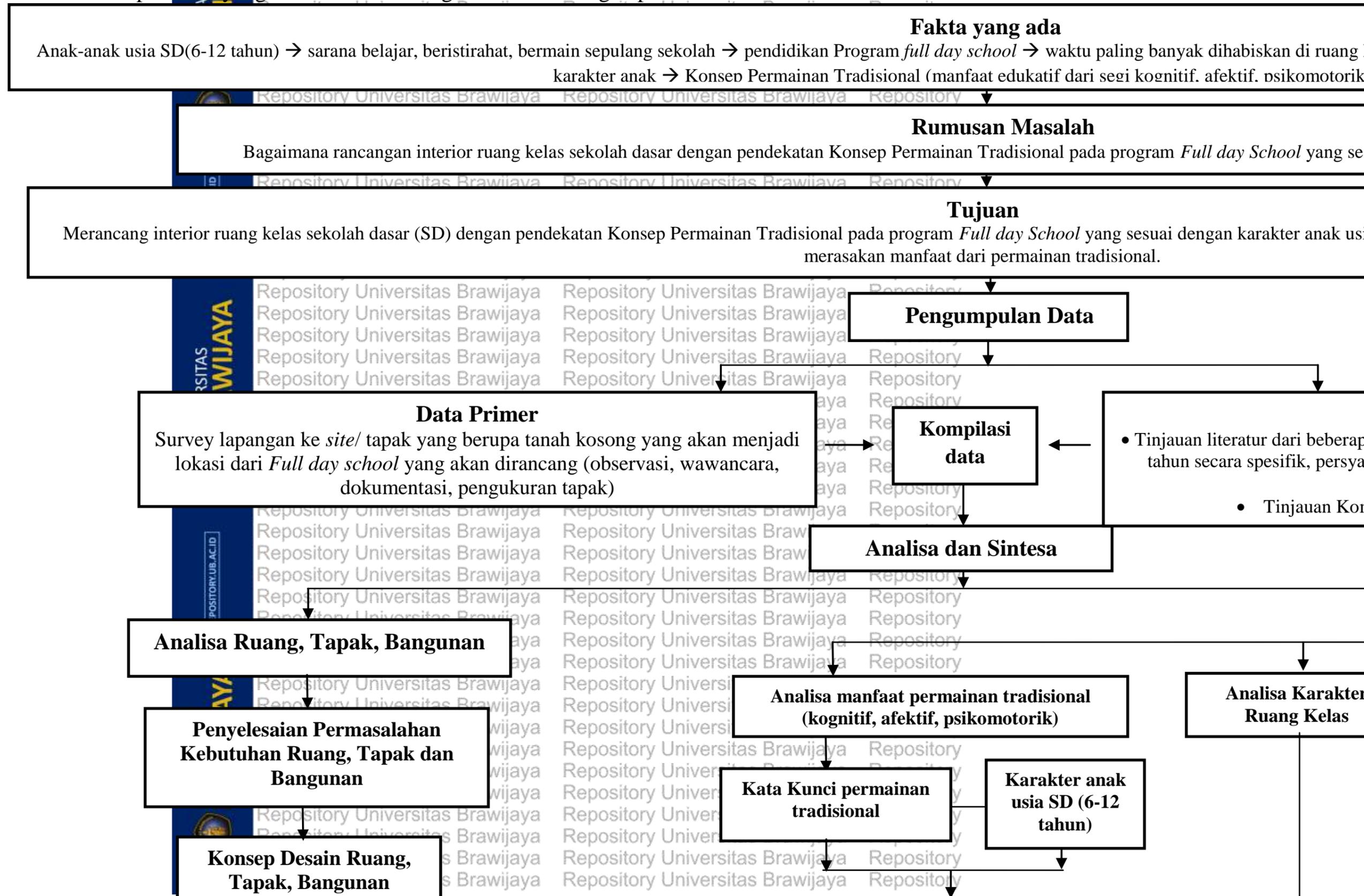
### 3.6 Tahapan Pembahasan dan Penyimpulan

Pada tahap pembahasan akan dilakukan pembahasan hasil desain, yaitu desain interior ruang kelas sekolah dasar dengan menggunakan pendekatan konsep permainan tradisional pada program *Full day school* di kota Malang. Pembahasan hasil desain menggunakan metode evaluasi, yaitu dengan menyesuaikan konsep desain yang telah diperoleh dengan hasil desain interior ruang kelas sekolah dasar. Tujuan dari pembahasan ini adalah untuk memperjelas aplikasi konsep desain yang telah diterapkan secara arsitektural ke dalam obyek desain. Teknik penyajian dalam tahap pembahasan ini adalah dengan menggunakan deskripsi, sketsa-sketsa evaluasi pada gambar digital dan foto.

Tahapan penyimpulan dilakukan untuk mengetahui aspek yang dilakukan dan diperlukan pada saat mendesain interior ruang kelas sekolah dasar ini sebagai jawaban penyelesaian dari rumusan masalah dan tujuan perancangan yang ada dalam kajian ini.

### 3.7 Kerangka Perancangan

Proses dan prosedur yang akan dilakukan tergambar dalam bagan pada Gambar 3.1





## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Gambaran Umum Kota Malang

Kota Malang terletak di Jawa Timur dan merupakan kota terbesar kedua setelah Ibu kota Jawa Timur (Surabaya). Kota Malang juga disebut sebagai kota pendidikan karena banyaknya fasilitas pendidikan yang memadai dan suasana kota Malang yang tenang, menjadikannya sangat cocok untuk belajar atau menempuh pendidikan. Selain itu, didukung dengan kondisi geografis kota Malang yang berada di dataran tinggi, sehingga daerahnya berhawa sejuk. Untuk keadaan tanah kota Malang, khususnya di Malang bagian barat merupakan dataran tinggi yang amat luas dan tercantum dalam peraturan pemerintah, bahwa fungsi utama BWK Malang Barat yaitu untuk perdagangan, jasa, dan pendidikan. Peta kota Malang dapat dilihat pada Gambar 4.1.

##### 4.1.1 Gambaran Umum *Full Day School* di Kota Malang

Kota Malang dapat disebut sebagai kota pendidikan, karena terdapat banyak sekolah dan perguruan tinggi. Untuk sekolah yang menerapkan program *full day school*, masih belum terlalu banyak, adapun sebagian besar sekolah yang telah menerapkan program *full day school* hampir semua berbasis ajaran Islami, khususnya di kota Malang. Inilah yang menjadi latar belakang perancangan *full day school* di kota Malang. *Full day school* yang akan di rancang adalah untuk program pendidikan sekolah dasar swasta yang menerapkan ajaran Kristiani di dalamnya.

#### 4.2 Pemilihan Tapak

##### 4.2.1 Kriteria Pemilihan Tapak

Kriteria yang di butuhkan dalam pemilihan lokasi tapak, antara lain :

- a. Tapak berada pada tataguna lahan pendidikan dan perumahan penduduk kalangan menengah ke atas, di mana pangsa pasar adalah orang tua kalangan menengah ke atas yang memerlukan sekolah *full day* bagi anak-anak mereka, karena faktor kesibukan orang tua. Selain itu, lokasinya aman dan menunjang adanya sekolah dasar dengan Program *Full day school*.
- b. Tapak jauh dari kebisingan kota untuk menjaga kenyamanan akustik dan tidak mengganggu konsentrasi anak-anak saat proses belajar berlangsung.
- c. Luas tapak memenuhi syarat kebutuhan ruang.
- d. Mudah dalam pencapaian dan diakses kendaraan.

#### 4.2.2 Lokasi Tapak

Berdasarkan kriteria pemilihan tapak, maka lokasi tapak terpilih terletak di kawasan Puncak Tidar. Selain sesuai dengan kriteria, tapak berada di sekitar perumahan yang dikategorikan kalangan menengah ke atas yang lokasinya aman untuk dan terdapat beberapa instansi pendidikan yaitu, sekolah Charis, Kalam Kudus, Universitas Machung. Dari beberapa instansi pendidikan tersebut, belum ada yang menerapkan program *full day school* terutama pada tingkat Sekolah Dasar. Hal tersebut dapat menjadi suatu keuntungan bagi objek *full day school* yang akan dirancang. Lokasi tapak berada di Jalan Villa Puncak Tidar.

Tapak berada di kawasan Villa Puncak Tidar yang jauh dari kebisingan kota, memiliki udara yang lebih segar karena terhindar dari polusi udara seperti di perkotaan, akses yang mudah, serta lingkungan yang asri. Pada kawasan Villa Puncak Tidar, penataan lingkungan rapi dan nyaman, serta memiliki view yang menarik. Pemilihan tapak pada kawasan ini diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan konsentrasi dan menciptakan rasa nyaman bagi anak-anak.

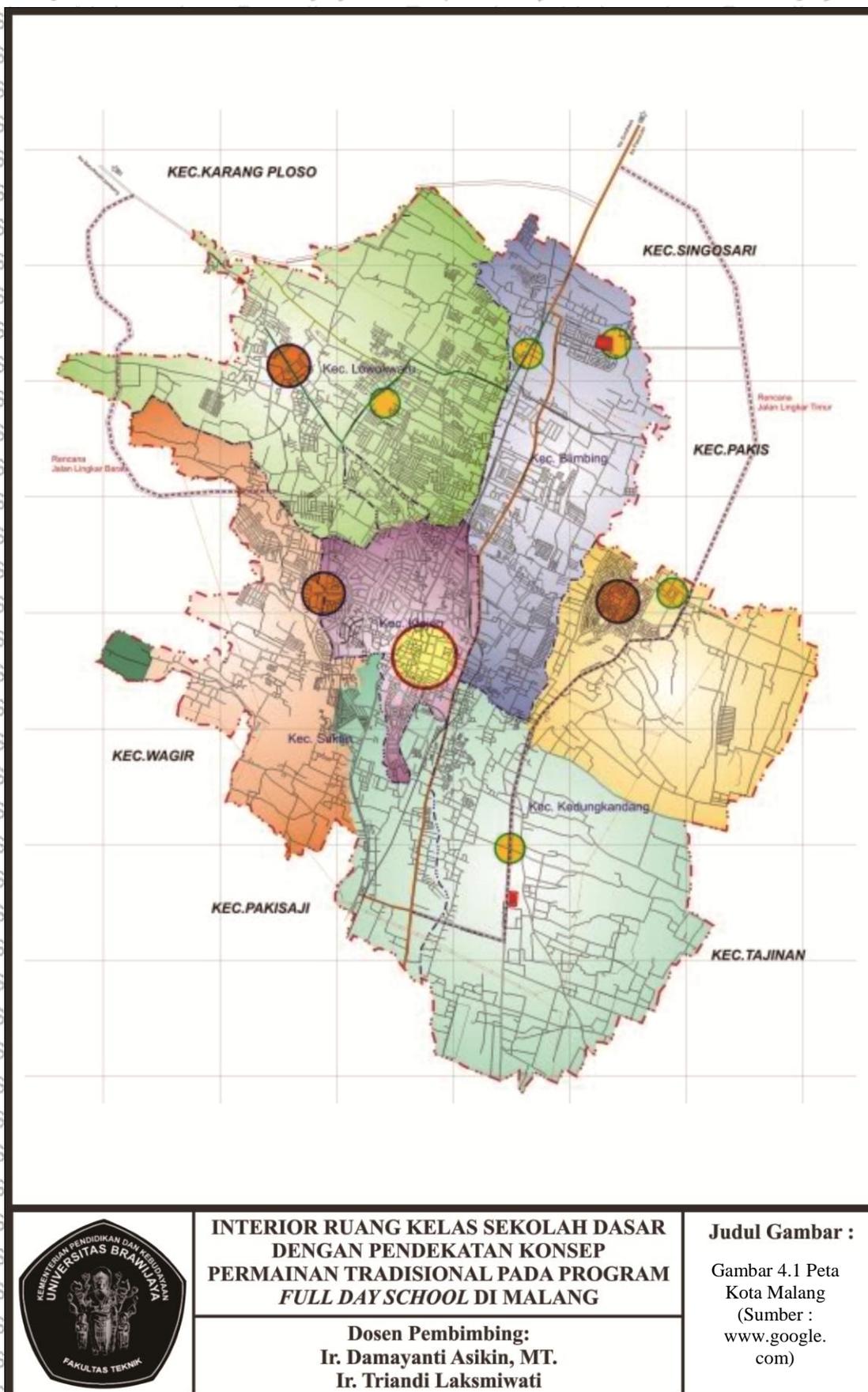
Alasan-alasan memilih site ini :

- a. Tidar merupakan bagian Malang Barat yang merupakan kawasan pengembangan pendidikan. Hal ini tercantum dalam peraturan pemerintah, bahwa fungsi utama BWK Malang Barat yaitu perdagangan, jasa, dan pendidikan.
- b. Tapak berada di sekitar kawasan perumahan kalangan menengah ke atas yang lokasinya aman untuk adanya sekolah dasar yang menerapkan program *full day school*.
- c. Tapak berada di kawasan yang masih asri dan memiliki akses yang cukup mudah, karena jalan di sekitar tapak cukup lebar untuk dapat dilewati oleh kendaraan.
- d. Terdapat fasilitas-fasilitas pendidikan lain di sekitar tapak.

Tapak terpilih berupa tanah kosong dengan luas tapak sekitar  $\pm 1$ ha, namun pada perancangannya tidak seluruh luasan digunakan tetapi disesuaikan dengan program ruang, kontur pada tapak terpilih relatif datar, terdapat kontur olahan sekitar  $\pm 1$ m. Gambar lokasi tapak dan sekitarnya dijelaskan pada Gambar 4.2.

### 4.2.3 Kondisi Eksisting Tapak

Kondisi eksisting tapak meliputi lingkungan di sekitar tapak dan batas-batas eksisting tapak. Hal tersebut di atas dijelaskan pada Gambar 4.3 dan Gambar 4.4.



Lokasi Tapak :



**INTERIOR  
RUANG KELAS  
SEKOLAH DASAR  
DENGAN  
PENDEKATAN KONSEP  
PERMAINAN  
TRADISIONAL  
PADA PROGRAM  
FULL DAY SCHOOL  
DI MALANG**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Damayanti Asikin, MT.  
Ir. Triandi Laksmiwati**

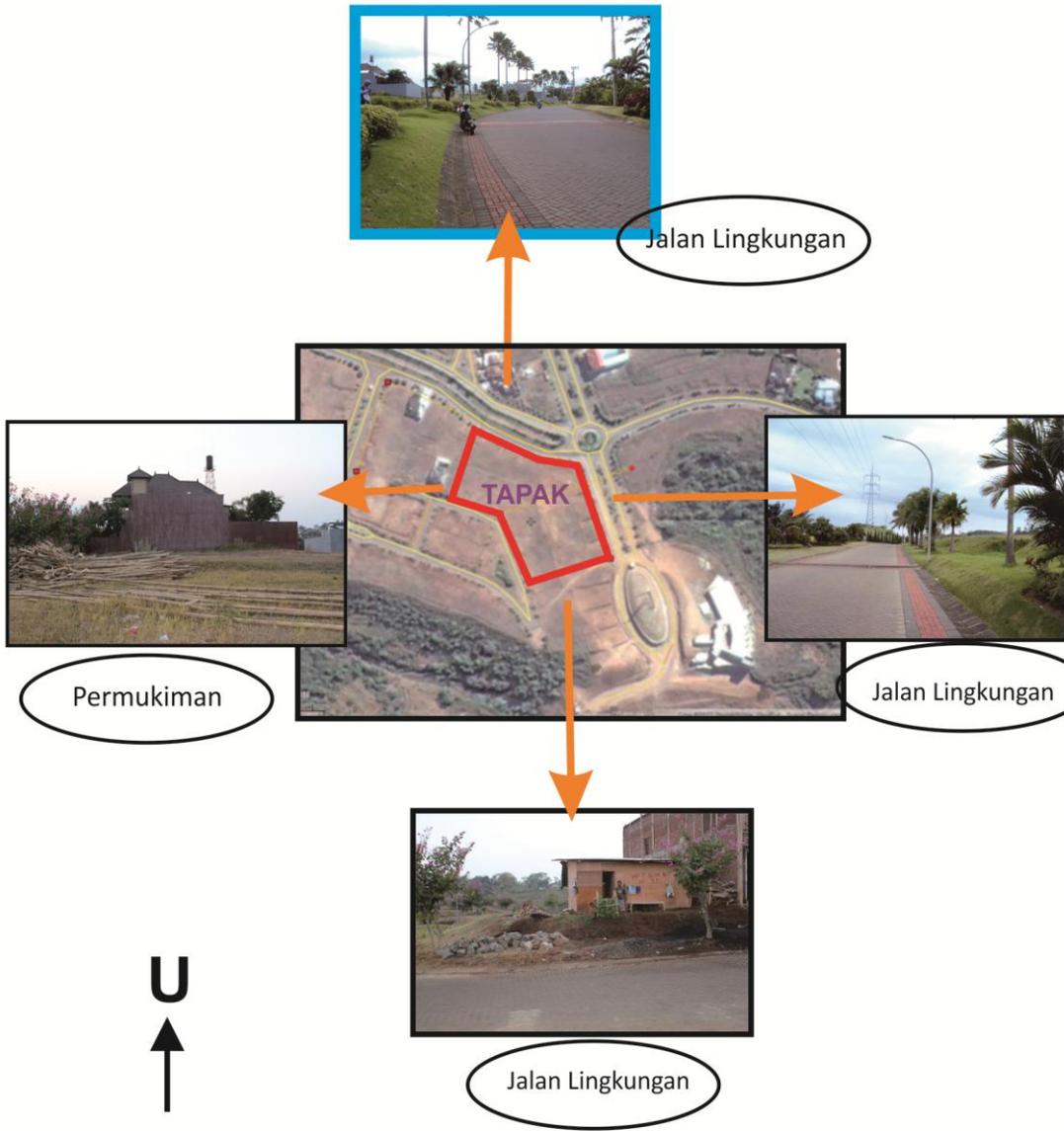
**Judul Gambar :**

Gambar 4.2 Lokasi  
Tapak  
Sumber :  
Google Earth, 2012





**BATAS-BATAS EKSISTING TAPAK**



	<p><b>INTERIOR RUANG KELAS SEKOLAH DASAR DENGAN PENDEKATAN KONSEP PERMAINAN TRADISIONAL PADA PROGRAM FULL DAY SCHOOL DI MALANG</b></p>	<p><b>Judul Gambar :</b></p> <p>Gambar 4.4 Batas-batas eksisting tapak</p>
	<p><b>Dosen Pembimbing:</b> Ir. Damayanti Asikin, MT. Ir. Triandi Laksmiwati</p>	

### 4.3 Pendekatan Konsep Perencanaan dan Perancangan Ruang

#### 4.3.1 Analisa Fungsi

Fasilitas pendidikan sekolah dasar dengan menerapkan program *full day school* di Malang ini merupakan tempat yang bertujuan memwadhahi proses belajar formal untuk anak-anak usia sekolah dasar (6-12 tahun). Fungsi primer pada bangunan ini adalah sarana belajar untuk anak usia sekolah dasar dengan menerapkan program *full day school* yang bertujuan agar anak-anak SD memiliki waktu yang maksimal dalam belajar.

Fungsi sekunder pada fasilitas pendidikan ini adalah, dengan adanya sekolah dasar yang menerapkan program *full day school*, maka orang tua dapat sekaligus menitipkan anak-anak mereka pada pihak sekolah, karena faktor kesibukan orang tua dan mengingat susahny mencari tempat penitipan untuk anak usia sekolah dasar sepulang mereka dari sekolah.

#### 4.3.2 Analisa Kebutuhan Ruang berdasarkan Standar dan Kelompok Fungsi

Kebutuhan ruang yang ada pada sebuah sekolah dasar telah memiliki standar yang ditentukan oleh Dinas Pendidikan. Oleh sebab itu, perencanaan kebutuhan ruang yang ada harus mengikuti standar-standar yang telah ada. Kebutuhan ruang tersebut akan dianalisis berdasarkan fungsi yang akan diwadahi, sehingga dapat dikelompokkan berdasarkan kelompok sifat. Berikut ini merupakan analisa kebutuhan ruang berdasarkan standar, aktivitas yang diwadahi dan fungsi :

**Tabel 4.1 Analisa Kebutuhan Ruang berdasarkan Standar dan Kelompok Fungsi**

Kebutuhan Ruang berdasarkan Standar	Aktifitas yang diwadahi	Fungsi
Ruang Kelas	- Tempat kegiatan pembelajaran teori, praktik yang tidak memerlukan peralatan khusus, atau praktik dengan alat khusus yang mudah dihadirkan	Edukasi
Ruang Laboratorium Komputer	- Tempat kegiatan pembelajaran teori, praktik yang memerlukan peralatan khusus berupa seperangkat komputer.	Edukasi
Perpustakaan	- Tempat memperoleh informasi dari berbagai jenis bahan pustaka dengan membaca, mengamati, mendengar, dan sekaligus tempat petugas pengelola perpustakaan	Edukasi
Kantor Pimpinan	- Tempat melakukan kegiatan pengelolaan sekolah, pertemuan dengan sejumlah kecil guru, orang tua murid,	Pengelola

	dan tamu lainnya	
Kantor Guru	- Tempat guru bekerja dan istirahat serta menerima tamu, baik siswa maupun tamu lainnya	Pengelola
Kantor Tata Usaha	- Tempat untuk mengelola keuangan/ administrasi sekolah	Pengelola
Ruang UKS	- Tempat untuk penanganan dini siswa yang mengalami gangguan kesehatan di sekolah	Penunjang
KM/ WC	- Tempat Buang air besar dan/ atau Buang air kecil	Service
Gudang	- Tempat menyimpan peralatan pembelajaran di luar kelas, tempat menyimpan sementara peralatan sekolah yang tidak/ belum berfungsi, dan tempat menyimpan arsip sekolah yang berusia lebih dari 5 tahun	Service
Tempat bermain/ Lapangan upacara	- Area bermain/ Lapangan bermain, tempat upacara dan kegiatan ekstrakurikuler	Penunjang
Tempat berolahraga	- Tempat untuk berolahraga, mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani	Penunjang
Pos Satpam	- Tempat bagi para petugas keamanan untuk berjaga	Service
Ruang Panel/ MEE	- Tempat maintenance dan utilitas sekolah	Service
Area parkir	- Area sirkulasi untuk kendaraan	Service

### 4.3.3 Analisa Aktivitas, Pelaku dan Kebutuhan Ruang berdasarkan Tuntutan

#### Aktivitas pada *Full day school*

Kebutuhan ruang pada sekolah dasar, telah memiliki standar yang ditentukan oleh Dinas Pendidikan. Tetapi karena sekolah dasar ini menerapkan program *full day school*, maka akan dianalisa pula kebutuhan ruang berdasarkan tuntutan aktivitas dan pelakunya. Hasil analisa tersebut akan melengkapi kebutuhan ruang berdasarkan standar yang sudah ada. Pada sekolah dasar yang menerapkan program *full day school*, akan ada tuntutan aktivitas yang berbeda dari sekolah dasar secara umumnya, karena mengingat waktu yang dijalani akan lebih lama daripada sekolah secara umum. Oleh sebab itu, perlunya kebutuhan ruang lain yang dapat mendukung aktivitas pelaku di dalamnya. Berikut ini adalah analisa pelaku, aktivitas dan kebutuhan ruang berdasarkan tuntutan aktivitas dan fungsi :

**Tabel 4.2 Analisa Aktivitas, Pelaku dan Kebutuhan Ruang berdasarkan Tuntutan**

Aktivitas	Pelaku	Kebutuhan Ruang berdasarkan Tuntutan Aktivitas	Fungsi
Makan siang pada saat jam istirahat karena waktu sekolah dari pagi- sore	Siswa	Ruang makan	Penunjang
Menyiapkan makanan dan minuman	Petugas konsumsi		
Pertemuan antara pihak sekolah dengan seluruh orang tua murid pada saat event-event tertentu	Pimpinan Guru Orang tua murid	Aula/ Gedung serbaguna	Penunjang
Pertunjukan pentas seni sekolah/ acara-acara lain	Siswa		
Menonton pentas seni sekolah	Orang tua murid Guru		
Memasak makanan dan minuman untuk para siswa pada saat jam makan siang	Pimpinan Petugas konsumsi	Dapur	Service
Meletakkan dan menyimpan alat-alat kebersihan, tempat istirahat	Petugas kebersihan	Ruang <i>office boy</i>	Service
Membeli snack dan minuman pada saat jam istirahat	Siswa Guru	Kantin	Penunjang
Menjual snack dan minuman untuk semua warga sekolah pada saat jam-jam istirahat	Pimpinan Karyawan Petugas kantin		
Menonton video/ film-film yang berhubungan dengan pendidikan/ pengetahuan	Siswa Guru	Ruang multimedia	Penunjang
Latihan paduan suara			
Butuh ruang yang kedap suara			

#### 4.3.4 Analisa Kelompok Fungsi, Kebutuhan Ruang, Pelaku dan Aktivitas

Tabel 4.3 Analisa Kelompok Fungsi, Kebutuhan Ruang, Pelaku dan Aktivitas

Fungsi	Kebutuhan Ruang	Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Sub Ruang
EDUKASI	Ruang Kelas	- Siswa	- Mengikuti proses belajar- mengajar (menerima materi, mengerjakan tugas, presentasi dan lain-lain)	- Area belajar, tempat duduk siswa
		- Guru	- Memberikan materi kepada siswa berdasarkan mata pelajaran yang sesuai bidang guru tersebut	- Area mengajar, tempat duduk guru
	Ruang Laboratorium Komputer	- Siswa	- Mengikuti praktik komputer ( menerima teori, mengerjakan tugas (praktik), presentasi dan lain-lain)	- Area praktik
		- Guru	- Memberikan tugas praktik kepada siswa berdasarkan teori yang telah diajarkan	- Area mengajar
	Perpustakaan	- Siswa	- Membaca, meminjam buku-buku yang disediakan di perpustakaan	- Ruang baca
		- Guru	- Membaca, meminjam buku-buku yang di sediakan di perpustakaan	- Ruang baca
PENGELOLA	Kantor Pimpinan	- Kepala sekolah	- Mengelola sekolah, bertemu dengan orang tua murid/ tamu, mengadakan rapat dengan guru.	- Ruang/ area kepala sekolah
		- Wakil kepala sekolah	- Mengelola sekolah, bertemu dengan orang tua murid/ tamu, mengadakan rapat dengan guru.	- Ruang/ area wakil kepala sekolah
	- Guru	- Bertemu dan berbicara dengan pimpinan sekolah, rapat	- Ruang kepala sekolah dan wakil kepala sekolah	
	- Orang tua murid/ tamu	- Bertemu dan berbicara dengan pimpinan sekolah	- Ruang tamu	
	Kantor Guru	- Guru	- Persiapan sebelum mengajar, memeriksa tugas dan	- Ruang guru



		ulangan-ulangan siswa, bertemu dengan orang tua murid/ tamu lainnya, istirahat, berkumpul dengan guru-guru lain	
	- Siswa	Meletakkan tugas/ ulangan di meja guru, bertemu dengan guru	Ruang guru
	- Orang tua murid/ tamu	Bertemu dan berbicara dengan guru	Ruang tamu
Kantor Tata Usaha	- Petugas Tata Usaha	Mengelola keuangan/ administrasi sekolah, bertemu dengan orang tua murid untuk masalah pembayaran SPP/ hal-hal yang berkaitan dengan keuangan sekolah	Ruang tata usaha
	- Orang tua murid	Membayar SPP/ hal-hal yang berkaitan dengan keuangan	Ruang tata usaha
Ruang UKS	- Siswa	Berbaring di tempat tidur, diperiksa oleh petugas kesehatan, minum obat	Ruang periksa
	- Petugas Kesehatan	Memeriksa keadaan siswa, memberikan obat/ pertolongan awal	Ruang petugas kesehatan
Ruang Makan	- Siswa	Duduk di meja makan, menunggu giliran dibagikan makanan dan minuman, makan siang, membersihkan sampah makanan	Ruang makan
	- Petugas konsumsi	Menyiapkan makanan dan minuman sebelum waktu makan siang para siswa	Dapur
Tempat bermain dan Lapangan upacara	- Siswa	Bermain saat jam istirahat, duduk, berlari, mengikuti upacara pada saat jam upacara	- Area siswa - Ara paduan suara - Area tiang bendera - Area bermain
	- Kepala sekolah dan wakil kepala sekolah	Mengikuti upacara dan memimpin upacara	Area pimpinan saat memimpin upacara
	- Guru dan karyawan	Mengikuti upacara pada saat jam upacara	Area guru dan karyawan
Tempat berolahraga	- Siswa	Mengikuti pendidikan jasmani, berolahraga	Area/ Lapangan berolahraga
	- Guru olahraga	Mengajar mata pelajaran pendidikan jasmani/ olahraga (praktik)	Area/ Lapangan olahraga
Aula/ Gedung	- Siswa	Mengikuti acara pentas seni	Ruang ganti/persiapan

PENUNJANG

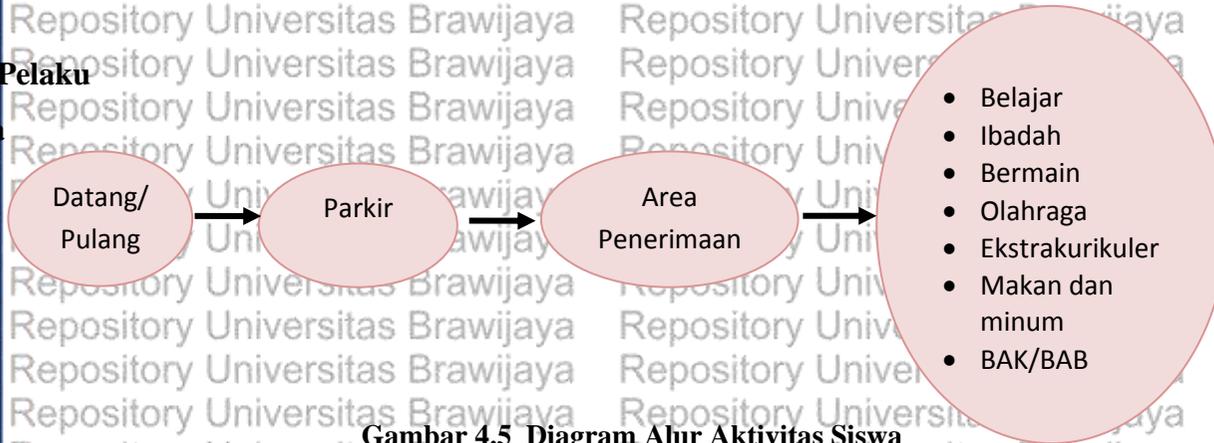


	serbaguna	(menampilkan pertunjukkan, menonton)	- Area panggung - Area penonton
	- Guru dan karyawan	- Mengikuti acara pentas seni sekolah, mengikuti rapat/pertemuan dengan orang tua murid	- Area penonton - Area pertemuan dengan orang tua murid
	- Pimpinan	- Mengikuti acara pentas seni sekolah, mengikuti rapat/pertemuan dengan orang tua murid	- Area penonton - Area untuk memimpin pertemuan/ rapat dengan orang tua murid
	- Orang tua murid	- Mengikuti acara pentas seni sekolah, mengikuti rapat/pertemuan dengan pihak sekolah khususnya pada saat pengambilan raport	- Area penonton - Area pertemuan dengan guru dan pimpinan
PENUNJANG	Kantin - Siswa	- Membeli jajan/ snack dan minuman pada jam istirahat	- Area pembeli/ ruang makan
	- Guru	- Membeli makanan dan minuman pada saat jam istirahat	- Area pembeli/ ruang makan
	- Petugas Kantin	- Menjual makanan, snack, kue, minuman dan lain-lain	- Area penjual
Ruang Multimedia	- Siswa	- Menonton video yang berhubungan dengan pendidikan - Latihan paduan suara/ aktivitas yang membutuhkan ruangan kedap suara	- Area siswa
	- Guru	- Memberikan materi yang membutuhkan fasilitas multimedia yang baik - Melatih paduan suara/ aktivitas yang membutuhkan ruang kedap suara	- Area Guru
SERVICE	KM/WC - Siswa	- Buang air kecil, buang air besar	- KM/ WC laki-laki - KM/ WC perempuan
	- Guru dan karyawan	- Buang air kecil, buang air besar	- KM/ WC pria - KM/ WC wanita
	- Pimpinan ( Kepala sekolah dan Wakil kepala sekolah)	- Buang air kecil, buang air besar	- KM/ WC pria - KM/ WC wanita
	Dapur - Petugas Konsumsi	- Memasak dan menyiapkan makanan dan minuman para	- Area memasak/ dapur



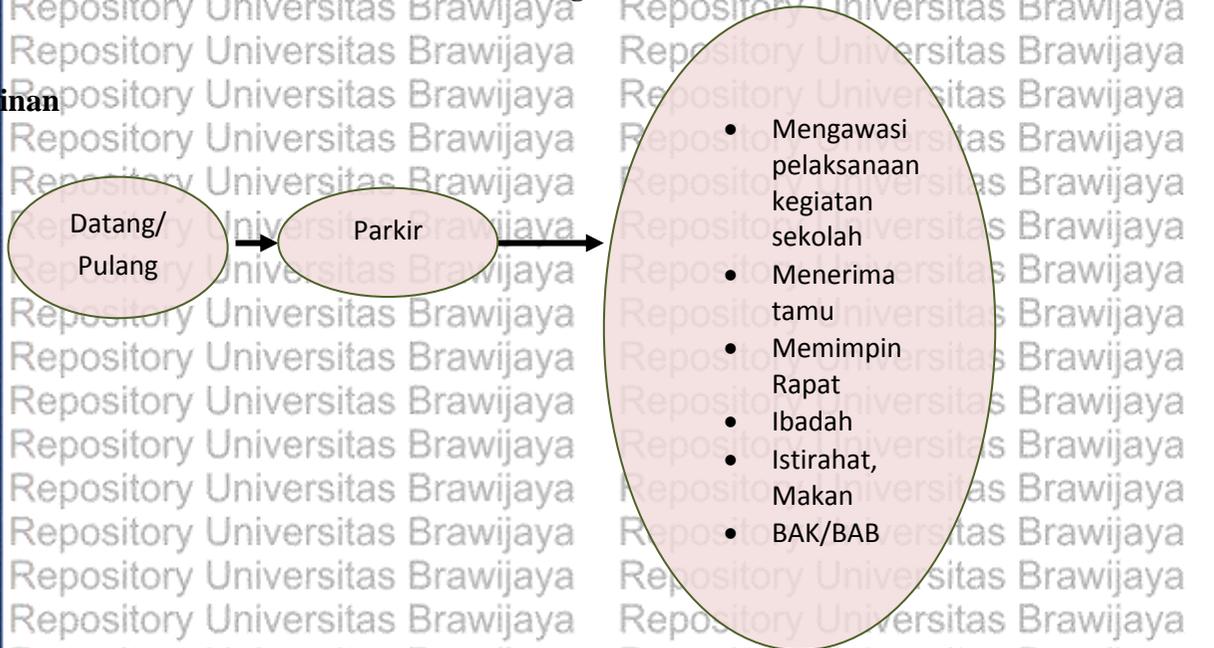
		siswa untuk jam makan siang		kotor
Ruang <i>office boy</i>	- Petugas kebersihan	- Menyimpan dan meletakkan alat-alat kebersihan		- Area dapur bersih/ pantry - Area untuk menyimpan alat-alat kebersihan - Area istirahat
Gudang	- Petugas Kebersihan	- Mengatur peralatan sekolah yang tidak/ belum berfungsi, arsip sekolah yang berusia lebih dari 5 tahun, membersihkan gudang		
Pos Satpam	- Satpam/ Petugas Keamanan	- Menjaga keamanan sekolah pada saat jam sekolah berlangsung, memperhatikan anak-anak saat diantar maupun dijemput		- Ruang jaga
KM/WC Satpam	- Satpam/ Petugas Keamanan	- Buang air kecil, buang air besar		- KM/WC
Ruang MEE	- Petugas Kebersihan	- Bertanggung jawab mengenai hal-hal yang berhubungan dengan pemeliharaan serta utilitas yang ada di dalam bangunan sekolah		- Ruang utilitas - Ruang maintenance
Area parkir	- Orang tua murid dan siswa	- Memarkir kendaraan pada saat mengantarkan, menunggu dan menjemput anak-anak		- Area kendaraan - Area Tunggu
	- Guru dan karyawan	- Memarkir kendaraan		- Area kendaraan
	- Pimpinan	- Memarkir kendaraan		- Area kendaraan

4.3.5 Pola Aktivitas Pelaku Sirkulasi Siswa

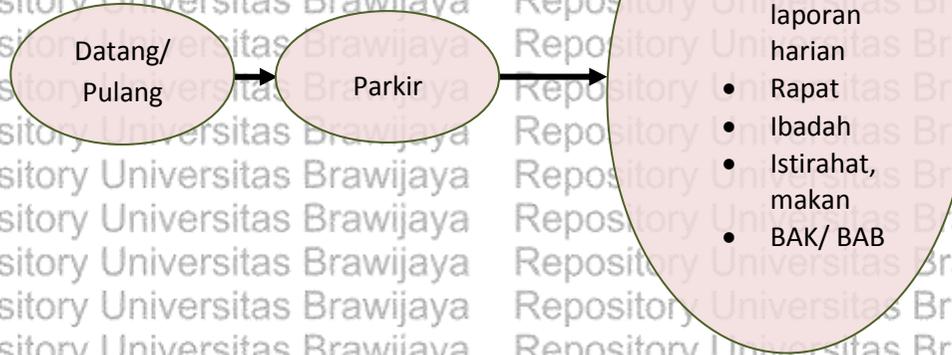


Gambar 4.5 Diagram Alur Aktivitas Siswa

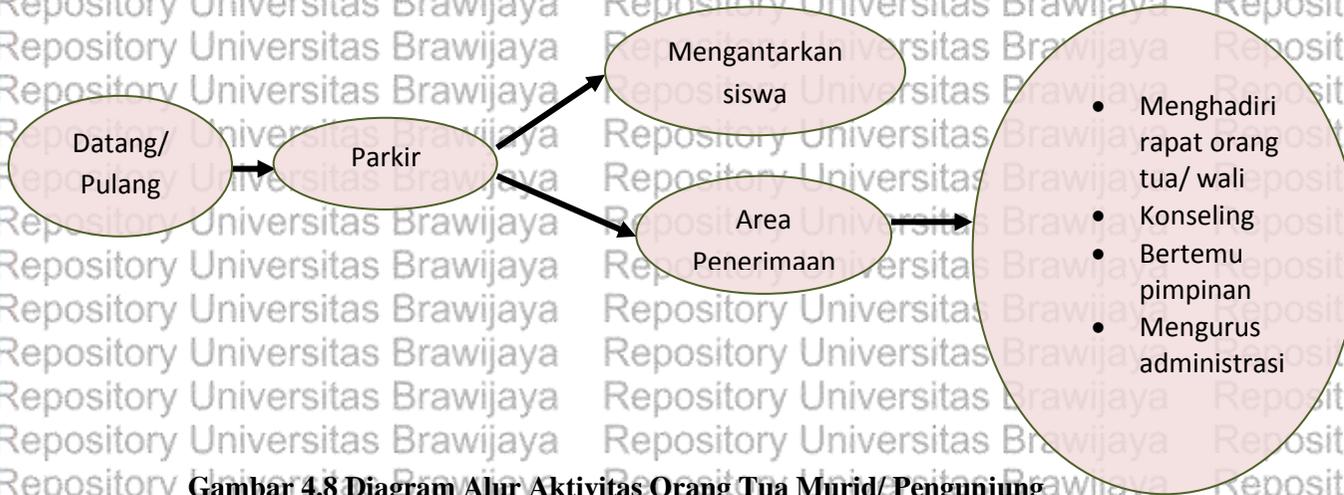
Sirkulasi Pimpinan



Gambar 4.6 Diagram Alur Aktivitas Pimpinan

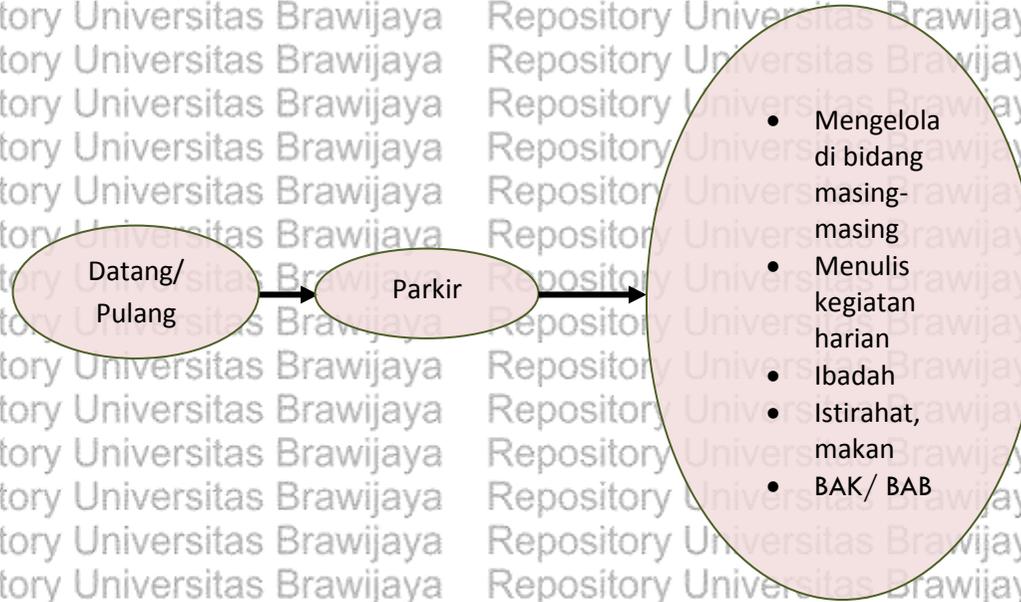


Gambar 4.7 Diagram Alur Aktivitas Guru



Gambar 4.8 Diagram Alur Aktivitas Orang Tua Murid/ Pengunjung

Sirkulasi Staf dan Karyawan (Petugas Tata Usaha, Kesehatan, Perpustakaan, Kebersihan, Konsumsi, Keamanan)



Gambar 4.9 Diagram Alur Aktivitas Staf dan Karyawan

#### 4.3.6 Analisa Kuantitatif Kebutuhan dan Besaran Ruang

Setelah menganalisa kebutuhan ruang sesuai standar, fungsi dan aktivitas pelaku. Pada pembahasan ini akan dijabarkan tentang analisa kuantitatif besaran ruang yang terdiri dari kapasitas dan ruang gerak manusia, jenis perabot beserta ukuran dan jumlahnya serta sirkulasi. Untuk perhitungan besaran masing-masing ruang digunakan standar yang berdasar pada :

- Standar besaran ruang pada Petunjuk Teknis SD/ MI oleh Departemen Pendidikan Nasional.
- Standar besaran ruang pada Data arsitek oleh Ernst Neufert
- Standar antropometri anak, yang meliputi ukuran tinggi badan anak, ukuran perabot meja dan kursi khusus untuk anak usia 6-9 tahun dan 9-12 tahun.

Selain analisa kuantitatif juga menganalisa hubungan ruang serta organisasi ruang makro pada masing-masing fasilitas yang telah disebutkan sebelumnya.

#### A. Analisa Kuantitatif Ruang Kelas

##### 1. Analisa Kuantitatif Ruang Kelas Berdasarkan Standar Besaran Ruang

- Rasio minimum luas ruang kelas adalah  $2\text{m}^2$  /siswa. Untuk rombongan belajar dengan siswa kurang dari 15, luas minimum ruang kelas  $30\text{m}^2$ . Lebar minimum ruang kelas adalah 5 m.
- Kapasitas maksimum ruang kelas adalah 28 siswa.

**Tabel 4.4 Analisa Kuantitatif Ruang Kelas berdasarkan Standar Besaran Ruang**

Ruang	Manusia			Jenis	Perabot			Luas kotor	Sirkulasi	Luas bersih	
	Kapasitas (org)	Standart (m <sup>2</sup> /org)	Besaran (m <sup>2</sup> )		Ukuran (m <sup>2</sup> )	Jumlah	Besaran (m <sup>2</sup> )				
<b>Ruang kelas</b>										<b>573,408</b>	
Ruang kelas (sesuai standart)	21	2	42	Lemari/Rak	0,6	2	20%	1,44	43,44	10%	<b>47,784</b> (x12 ruang)

## 2. Analisa Kuantitatif Ruang Kelas Berdasarkan Standar Antropometri Anak

Tabel 4.5 Analisa Kuantitatif Ruang Kelas berdasarkan Antropometri Anak

6-9 tahun	9-12 tahun
Tinggi anak = 123,3 cm	Tinggi anak = 138,6 cm
Lebar sirkulasi 2 anak = 77,7 cm	Lebar sirkulasi 2 anak = 87,3 cm
Lebar sirkulasi 1 anak = 37 cm	Lebar sirkulasi = 41,6 cm
Lebar meja = 50,553 cm	Lebar meja = 56,826 cm
Kedalaman meja = 50,8 cm	Kedalaman meja = 57,15 cm
Lebar kursi = 29,21 cm	Lebar kursi = 33,655 cm
Kedalaman kursi = 22,194 cm	Kedalaman kursi = 24,948 cm

### • Ruang Kelas 1-3 SD (6-9 tahun)

a. lebar r. kelas = (lebar sirkulasi 2 anak x 3) + (lebar meja x 4) + (lebar almari/ perabot)

$$= (77,7 \times 3) + (50,553 \times 4) + (30)$$

$$= 233,1 + 240 + 60$$

$$= \mathbf{533,1 \text{ cm} / 5,3 \text{ m}}$$

b. panjang r. kelas = (lebar sirkulasi 2 anak x 2) + ((kedalaman kursi + ruang gerak anak) x 4) + (kedalaman meja x 5) + (kedalaman kursi + meja guru) + (locker siswa)

$$= (77,7 \times 2) + ((22,2 + 30) \times 4) + (50,8 \times 5) + (60 + 50 + 40)$$

$$= (155,4) + (208,8) + (250) + (150) + 35$$

$$= \mathbf{799,2 \text{ cm} / 8 \text{ m}}$$

### • Ruang Kelas 4-6 SD (9-12 tahun)

a. lebar r. kelas = (lebar sirkulasi 2 anak x 3) + (luas sirkulasi 1 anak x 2) + (lebar meja x 4) + (lebar almari/ perabot)

$$= (87,3 \times 3) + (41,6 \times 2) + (56,8 \times 4) + (30)$$

$$= 261,9 + 83,2 + 227,2 + 30$$

$$= \mathbf{597,3 \text{ cm} / 5,97 \text{ m}}$$

b. panjang r. kelas = (lebar sirkulasi 2 anak x 1) + ((kedalaman kursi + ruang gerak anak) x 4) + (kedalaman meja x 5) + (kedalaman kursi + meja guru) + (locker/ perabot)



$$\begin{aligned}
 &= (87,3 \times 1) + (57,15 \times 5) + ((24,948 + 30) \times 4) \\
 &+ (60 + 50 + 40) + 35 \\
 &= (87,3) + (285,75) + (219,792) + (150) + 35 \\
 &= 777,842 \text{ cm} / 7,8 \text{ m}
 \end{aligned}$$

**Kesimpulan:** Analisa kuantitatif ruang berdasarkan anthropometri anak menghasilkan besaran ruang yang tidak jauh berbeda dengan hasil besaran ruang berdasarkan standar ruang kelas Sekolah Dasar.

## B. Analisa Kuantitatif Ruang secara Makro

### 1. Fungsi Edukasi

#### a. Ruang Kelas

Ruang kelas merupakan ruang utama dalam bangunan sekolah dasar ini. Ruang kelas ini terdiri dari kelas I-VI SD, dengan masing-masing tingkatan terdiri dari 2 ruang, sehingga jumlah keseluruhan ruang kelas adalah 12 ruang. Tetapi dari ke 6 tingkatan kelas tersebut, hanya dibagi dalam 2 konsep, yaitu antara kelas I-III SD dan kelas IV-VI SD. Konsep untuk masing-masing ruang tersebut berdasarkan pada analisa karakter anak usia sekolah dasar.

#### b. Ruang Laboratorium Komputer

Ruang laboratorium komputer memiliki kapasitas anak sama dengan ruang kelas dan hanya terdapat 1 ruang laboratorium komputer di sekolah ini.

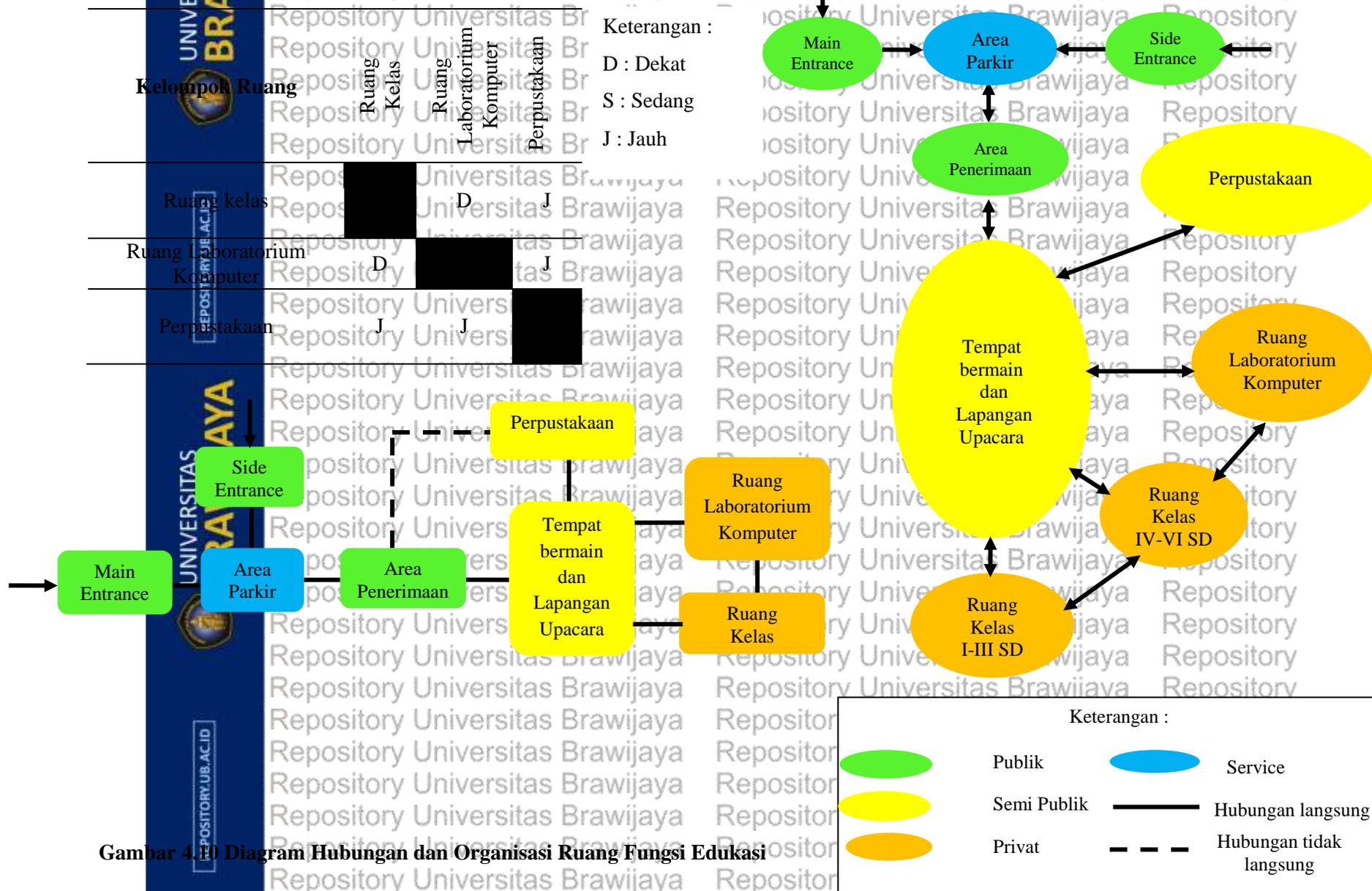
#### c. Perpustakaan

Perpustakaan merupakan salah satu fungsi edukasi namun bersifat sekunder. Perpustakaan ini berfungsi sebagai sarana/ tempat yang dapat memwadahi aktivitas siswa maupun guru dalam mencari studi pustaka atau pengetahuan-pengetahuan yang diperlukan baik dari buku maupun internet. Ruang perpustakaan terdiri dari ruang baca, ruang petugas perpustakaan dan toilet.



Tabel 4.6 Analisa Besaran Ruang Fungsi Edukasi

Ruang	Manusia			Perabot			Luas kotor	Sirkulasi	Luas bersih		
	Kapasitas (org)	Standart (m2/org)	Besaran (m2)	Jenis	Ukuran (m2)	Jumlah				Besaran (m2)	
<b>Ruang kelas</b>									<b>573,408</b>		
Ruang kelas (sesuai standart)	21	2	42	Lemari	0,6	2	20%	1,44	43,44	10%	47,784 (x12 ruang)
<b>Ruang laboratorium komputer</b>											<b>94.7232</b>
Ruang laboratorium komputer (sesuai standart)	21	2	42	Lemari	0,88	1	20%	1,056	43,056	10%	47,3616
<b>Perpustakaan</b>											<b>107.3488</b>
Ruang baca	50	1,5	75	Locker	0,88	2	10%	1,936	79,576	30%	103,4488
				Rak	0,6	4	10%	2,64			
Ruang petugas perpustakaan	2	1,5	3	wastafel	0,25	1	0%	0,25	3,25	20%	3,9

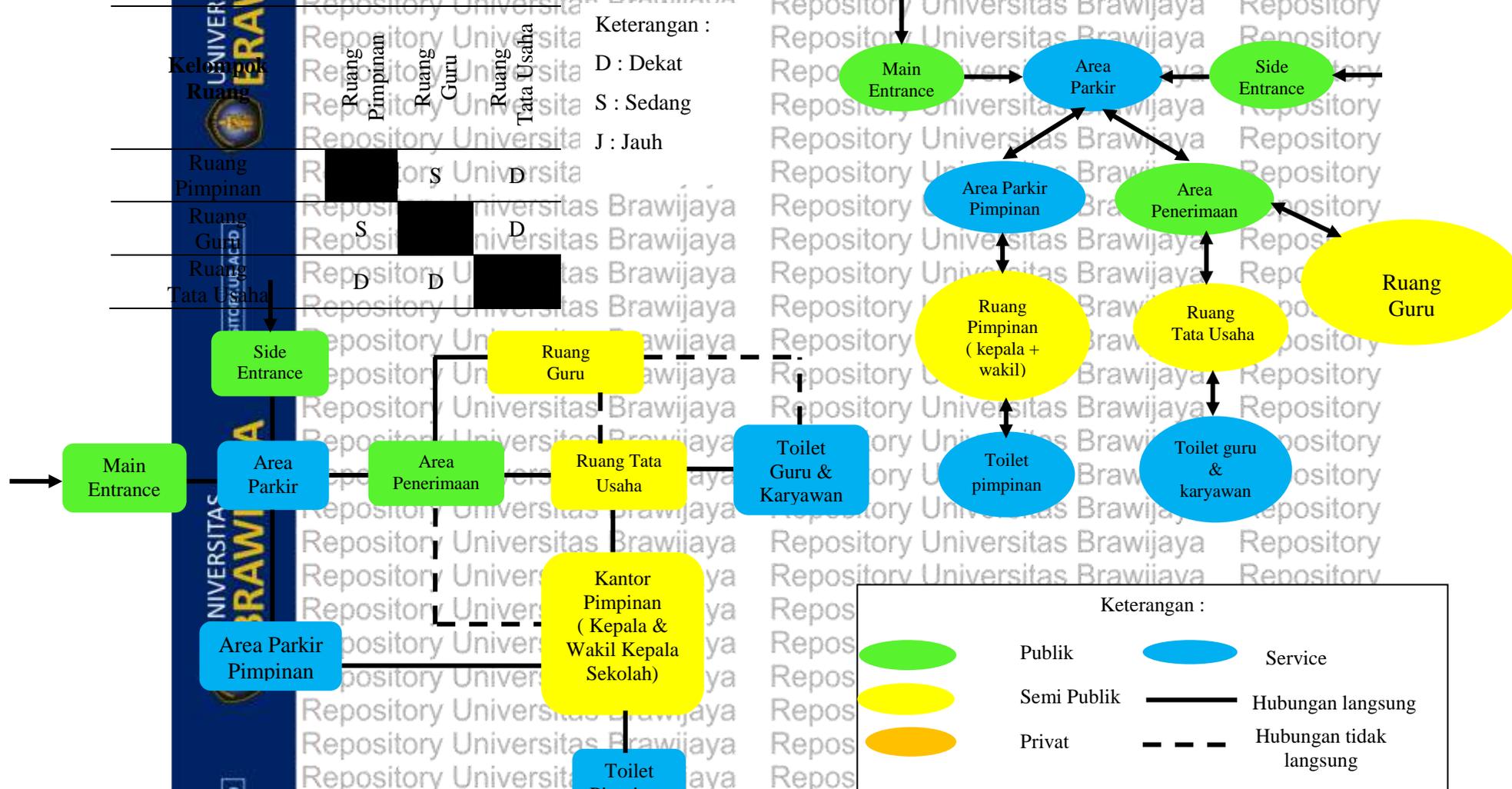


Gambar 4.10 Diagram Hubungan dan Organisasi Ruang Fungsi Edukasi

## 2. Fungsi Pengelola

Tabel 4.7 Analisa Besaran Ruang Fungsi Pengelola

Ruang	Kapasitas (org)	Manusia Standart (m2/org)	Besaran (m2)	Jenis	Ukuran (m2)	Perabot		Luas Kotor	Sirkulasi	Luas bersih	
						Jumlah	Sirkulasi				
<b>Ruang Pimpinan</b>											
Ruang Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah	6	15	9	Lemari arsip	0,88	2	20%	2,112	13,425	30%	17,4525
				Sofa 3 orang	1,08	1	10%	1,188			
				Sofa 1 orang	0,36	1	10%	0,396			
				Meja tamu	0,72	1	10%	0,729			
Toilet Pmpinan	1	1,3	1,3	Kloset duduk	0,25	1	0%	0,25	1,8	20%	2,16
				wastafel	0,25	1	0%	0,25			
<b>Ruang Guru</b>	20	2	40	Lemari	0,88	4	10%	3,872	45,323	30%	58,9199
				Meja	0,98	1	20%	1,176			
				Kursi	0,25	1	10%	0,275			
<b>Ruang Tata Usaha</b>	6	1,5	9	Meja kerja	0,98	2	20%	2,352	9,513	20%	15,7344
				Kursi	0,25	4	10%	1,1			
				Rak	0,6	1	10%	0,66			



Gambar 4.1 Diagram Hubungan dan Organisasi Ruang Fungsi Pengelola

**3. Fungsi Penunjang**

**Tabel 4.8 Analisa Besaran Ruang Fungsi Penunjang**

Ruang	Kapasitas (org)	Manusia			Perabot			Luas kotor	Sirkulasi	Luas bersih	
		Standart (m2/org)	Besaran (m2)	Jenis	Ukuran (m2)	Jumlah	Sirkulasi				Besaran (m2)
<b>Ruang makan</b>	120	1,5	180	wastafel	0,25	6	0%	1,5	181,5	20%	<b>217,8</b>
<b>Ruang UKS (laki-laki)</b>	3	1,3	3,9	Meja petugas kesehatan	0,72	1	20%	0,864	9,5	30%	<b>12,35</b>
				Kursi	0,25	2	10%	0,55			
				Tempat tidur	1,2	2	20%	2,88			
				Lemari	0,88	1	20%	1,056			
				Wastafel	0,25	1	0%	0,25			
<b>Ruang UKS (perempuan)</b>	3	1,3	3,9	Meja petugas kesehatan	0,72	1	20%	0,864	9,5	30%	<b>12,35</b>
				Kursi	0,25	2	10%	0,55			
				Tempat tidur	1,2	2	20%	2,88			
				Lemari	0,88	1	20%	1,056			
				Wastafel	0,25	1	0%	0,25			
<b>Aula/ Gedung serbaguna</b>	500	1,3	450	Kursi	0,25	500	20%	150	600	20%	<b>720</b>
<b>Kantin</b>	50	1,3	65	Lemari	0,88	4	10%	3,872	70,714	30%	91,9282 (x2)
				Kursi	0,25	50	10%	0,55			
				Meja	0,72	12	10%	0,792			
				wastafel	1,5	1	0%	0,5			
<b>Ruang Multimedia</b>	40	1,3	52	Rak/Meja untuk perlengkapan multimedia	0,72	1	0%	0,72	53,655	30%	69,7515
				Meja	0,6	1	10%	0,66			
				Kursi	0,25	1	10%	0,275			

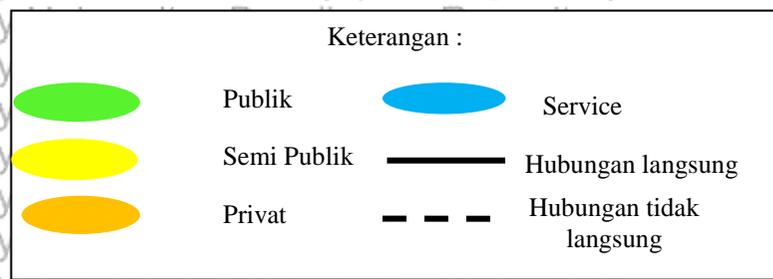
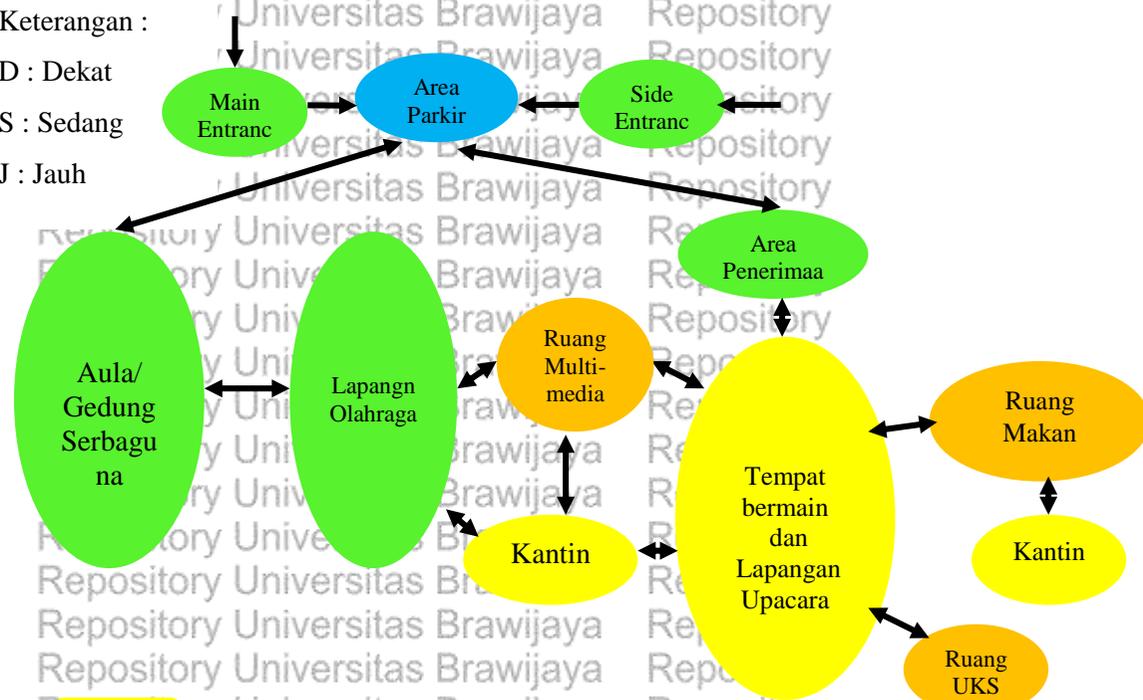
Kelompok Ruang	Tempat bermain & Lapangan Upacara	Lapangan Olahraga	Ruang Makan	Ruang UKS	Aula/ Gedung Serbaguna	Kantin	Ruang Multimedia
Tempat bermain & Lapangan Upacara	■	S	D	D	J	D	D
Lapangan Olahraga	S	■	J	J	D	D	D
Ruang Makan	D	J	■	S	J	D	J
Ruang UKS	D	J	S	■	J	S	D
Aula/ Gedung Serbaguna	J	D	J	J	■	S	S
Kantin	D	D	D	S	S	■	D
Ruang Multimedia	D	D	J	J	S	D	■

Keterangan :

D : Dekat

S : Sedang

J : Jauh



Gambar 4.12 Diagram Hubungan dan Organisasi Ruang Fungsi Penunjang

4. Fungsi Service

Tabel 4.9 Analisa Besaran Ruang Fungsi Service

Ruang	Manusia			Perabot				Luas Kotor	Sirkulasi	Luas Bersih	
	Kapasitas (org)	Standart (m2/org)	Besaran (m2)	Jenis	Ukuran (m2)	Jumlah	Sirkulasi				Besaran (m2)
<b>KM/ WC siswa laki-laki</b>										<b>9,84</b>	
KM/ WC siswa laki-laki	2	1,3	2,6	Kloset jongkok	0,25	2	0%	0,5	4,1	20%	4,92 (x2)
				Bak air	0,25	2	0%	0,5			
				wastafel	0,5	1	0%	0,5			
<b>KM/ WC siswa perempuan</b>										<b>9,84</b>	
KM/ WC siswa perempuan		1,3	2,6	Kloset jongkok	0,25	2	0%	0,5	4,1	20%	4,92 (x2)
				Bak air	0,25	2	0%	0,5			
				wastafel	0,5	1	0%	0,5			
<b>Toilet Guru dan Karyawan Pria</b>	2	1,3	2,6	Urinoir	0,25	2	0%	0,5	3,85	20%	<b>4,62</b>
				Kloset duduk	0,25	2	0%	0,5			
				Wastafel	0,25	1	0%	0,25			
<b>Toilet Guru &amp; Karyawan Wanita</b>	2	1,3	2,6	Kloset duduk	0,25	2	0%	0,5	3,35	20%	<b>4,02</b>
				wastafel	0,25	1	0%	0,25			
<b>Pos Satpam</b>										<b>22,05</b>	
Pos Satpam	2	1,3	3,6	Kursi meja	0,25	2	10%	0,5	5,1	30%	6,63 (x3)
KM/WC Satpam	1	1,3	1,3	Kloset jongkok	0,25	1	0%	0,25	1,8	20%	2,16



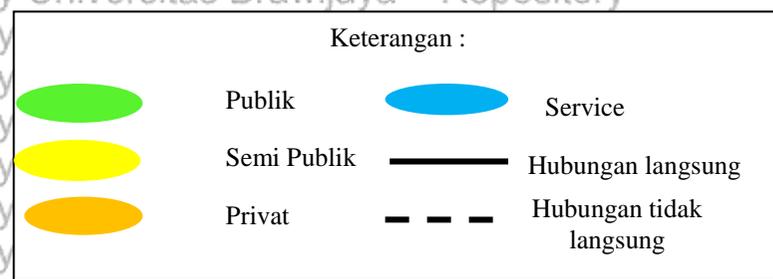
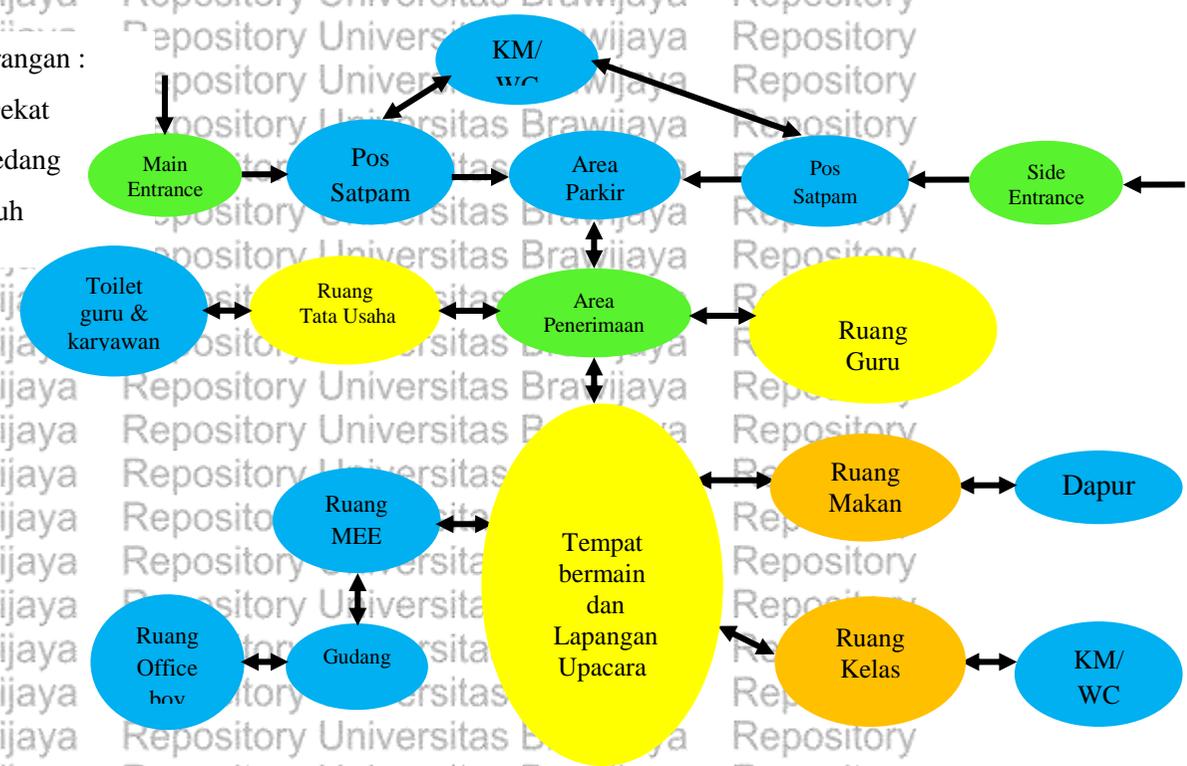
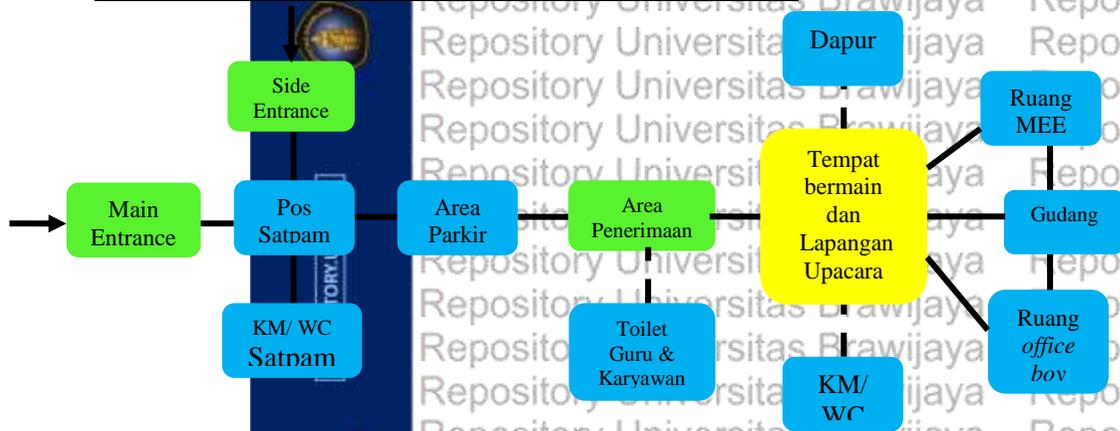
Kelompok Ruang	KM/ WC siswa		Pos Satpam	KM/ WC Satpam	Ruangan MEE	Dapur	Gudang	Ruangan office boy
	KM/ WC Guru dan Karyawan	C.I.D						
KM/ WC siswa	J	J	J	J	D	J	D	D
KM/ WC Guru dan Karyawan	J	J	J	J	J	J	J	J
Pos Satpam	J	J	D	J	J	J	J	J
KM/ WC Satpam	J	J	D	J	J	J	J	J
Ruang MEE	D	J	J	J	J	J	D	D
Dapur	J	J	J	J	J	J	J	J
Gudang	D	J	J	D	J	J	J	D
Ruang office boy	D	J	J	D	D	D	J	J

Keterangan :

D : Dekat

S : Sedang

J : Jauh



Gambar 4.13 Diagram Hubungan dan Organisasi Ruang Fungsi Service

4.3.7 Analisa Diagram Hubungan dan Organisasi Ruang Makro

Tabel 4.10 Hubungan antar Ruang Makro

Kelompok Ruang	Ruang Kelas	Ruang Laboratorium Komputer	Perpustakaan	Ruang Pimpinan	Toilet pimpinan	Ruang Guru	Ruang Tata Usaha	Toilet guru karyawan	Tempat bermain dan lapangan upacara	Tempat berolahraga	Ruang Makan	Ruang UKS	Aula/Gedung Serbaguna	Ruang Multimedia	Kantin	KM/ WC siswa	Pos Satpam	KM/ WC	Saunam Ruang MEE	Dapur	Gudang	Ruang office box	Area Parkir
Ruang Kelas	D	J	J	J	J	S	J	J	D	S	S	S	J	J	S	D	J	J	J	J	J	J	J
Ruang Laboratorium Komputer	D	S	J	J	J	S	J	J	D	J	D	S	J	J	S	D	J	J	J	J	J	J	J
Perpustakaan	J	S	J	J	J	D	S	J	D	J	D	S	J	J	S	S	J	J	J	J	J	J	J
Ruang Pimpinan	J	J	J	J	D	S	D	D	D	J	J	J	J	D	S	J	S	J	J	J	J	J	D
Toilet pimpinan	J	J	J	D	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J	J
Ruang Guru	S	S	D	S	J	J	D	S	D	J	S	S	J	J	S	J	J	J	J	J	J	J	S
Ruang Tata Usaha	J	J	S	D	J	D	J	D	D	J	J	J	J	S	S	J	J	J	J	J	J	J	S
Toilet Guru dan karyawan	J	J	J	D	S	S	D	J	D	J	J	J	J	S	J	J	J	J	J	J	J	J	J
Tempat bermain dan lapangan upacara	D	D	D	D	J	D	D	D	J	S	D	D	J	D	D	S	J	J	D	J	D	S	J



Keterangan :

D : Dekat

S : Sedang

J : Jauh

Keterangan :



Publik



Service



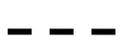
Semi Publik



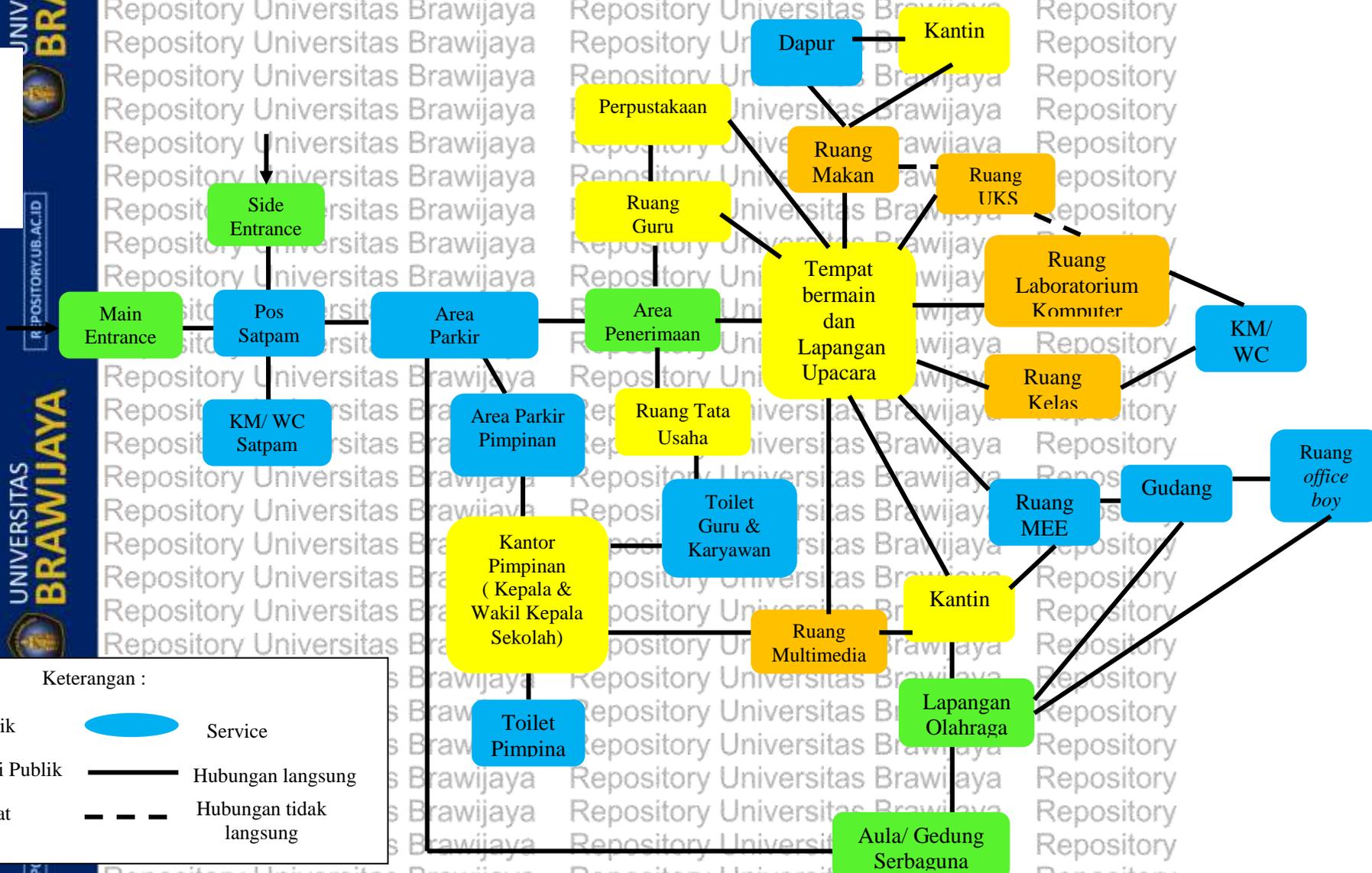
Hubungan langsung

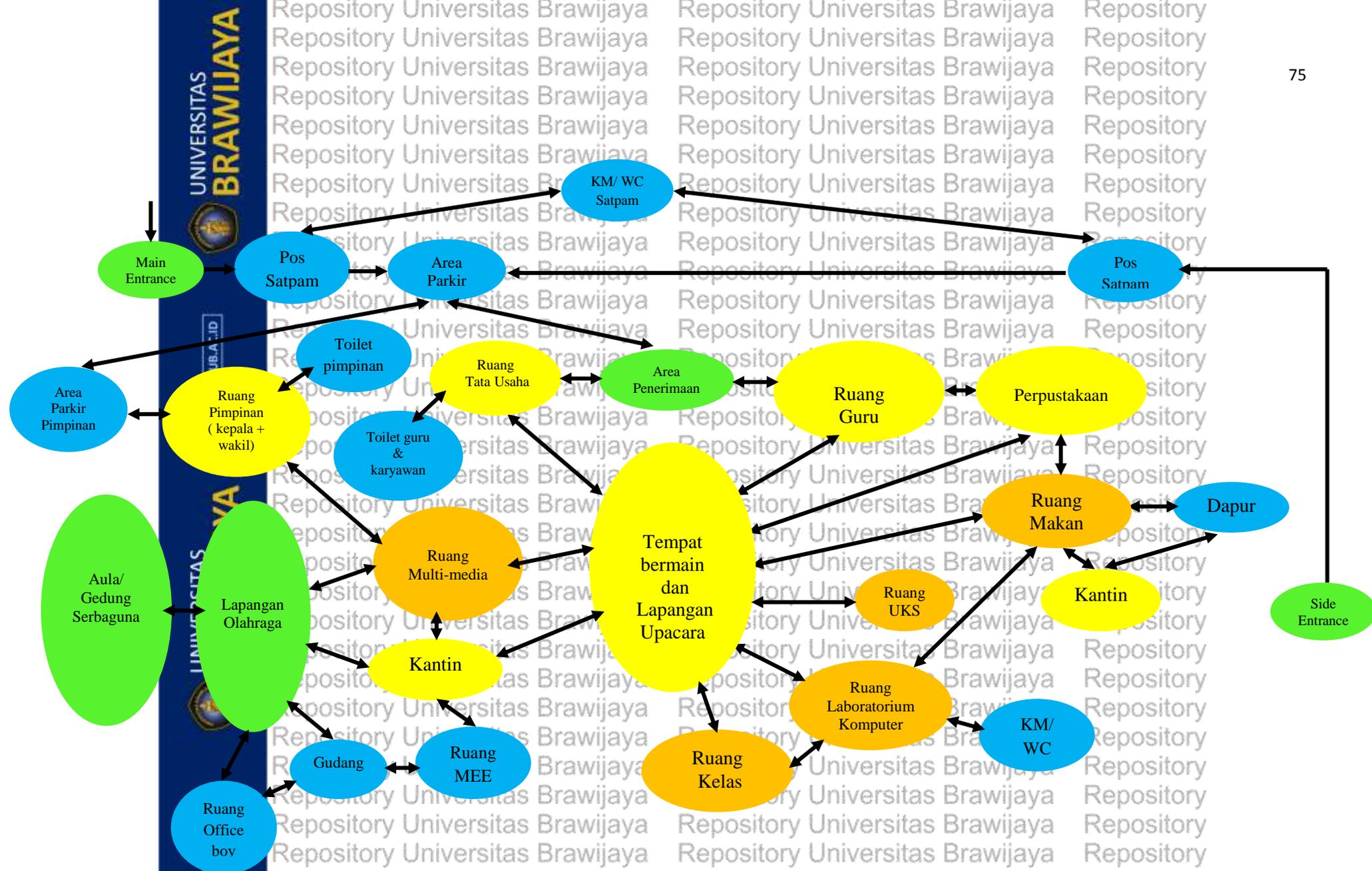


Privat



Hubungan tidak langsung





Gambar 4.14 Diagram Hubungan dan Organisasi Ruang Makro

### 4.3.8 Analisa Kualitatif Ruang

#### A. Analisa Kualitatif Ruang Kelas

##### 1. Analisa Lantai

Pada ruang kelas, sebaiknya lantai menggunakan bahan/ material yang mudah dibersihkan, karena anak-anak menggunakan alas kaki di dalam ruang kelas, dan penghawaan menggunakan penghawaan alami (material karpet tidak cocok apabila diterapkan dalam ruang kelas), selain itu bahan harus aman (tidak licin) untuk aktivitas anak di dalam ruang kelas, sehingga bahan/ material lantai yang cocok diterapkan pada ruang kelas adalah keramik/ ubin. Selain itu juga terdapat pada standar yang ada.

##### 2. Analisa Dinding

Dinding pada ruang kelas menggunakan dinding batu-bata, namun dapat juga menggunakan material lain pada beberapa daerah/ area ruang kelas. Sedangkan untuk finishingnya menggunakan cat dinding yang aman untuk anak-anak dan ramah lingkungan, misalnya menggunakan jenis cat yang berbasis air ( water base paint), cat yang aman untuk anak dibandingkan dengan cat yang bertiner karena tidak memiliki kandungan zat kimia berbahaya. Beberapa kelebihan cat berbasis air dibandingkan cat berbasis tiner adalah :

- Dari segi keamanan, cat air lebih aman dan menyehatkan, khususnya bagi anak-anak
- Dari segi estetika, cat air memiliki kualitas pewarnaan lebih tajam dan cerah serta mudah diatur tingkat kecerahannya.
- Dari segi efisiensi dan efektifitas, cat air lebih mudah diolah hanya dengan campuran air.

Untuk kegiatan belajar mengajar, dinding diharapkan dapat meredam suara/ kebisingan sehingga tidak mengganggu konsentrasi anak. Selain warna cerah pada dinding yang disesuaikan dengan anak, dinding juga dapat dimanfaatkan sebagai media belajar anak sekaligus untuk meningkatkan kreativitas anak, misalnya dengan adanya perpaduan antara cat, whiteboard/ blackboard, selain itu coakan pada dinding sehingga dinding juga tidak terkesan monoton dan membosankan bagi anak.

Bukaan bukaan pada ruang kelas meliputi pintu, jendela dan ventilasi. Jumlah dan tata letak pintu, jendela dan ventilasi disesuaikan dengan kebutuhan cahaya dan aliran udara yang baik, yaitu dengan memasang ventilasi silang. Untuk kusen dan daun pintu/ jendela atau ventilasi dibuat dari kayu dengan kelas kuat dan awet. Daun pintu dibuat panil dengan tebal slimarancm dan isian panil tebal 3cm dengan lebar minimal 90cm. Untuk memperoleh penerangan alami yang cukup baik disyaratkan luas jendela minimal 20% dari luas lantai dengan daun jendela tebal 3cm, sedangkan luas ventilasi disyaratkan 6% sampai dengan 10% dari luas lantai agar dapat memperoleh sirkulasi udara yang cukup baik.

Ketinggian jendela dari lantai disesuaikan dengan antropometri anak yaitu harus lebih tinggi dari ketinggian mata pada saat anak duduk, supaya anak-anak tidak dapat melihat kondisi luar ruang kelas agar tidak mengganggu konsentrasi anak pada saat jam pelajaran berlangsung. ketinggian pintu berdasarkan pada standar, yaitu sekitar 2 m, namun pengangan pintu harus disesuaikan dengan tinggi anak.

### 3. Analisa Plafon

Plafon untuk ruang kelas menggunakan bahan yang dapat meredam suara/ kebisingan (*accoustic tile*) dan dilengkapi dengan penerangan buatan secara *general lighting*. Karena pada ruang kelas menggunakan penghawaan alami, sehingga untuk mendapatkan suhu ruangan yang cukup nyaman, disyaratkan ketinggian plafon dibuat minimal 3,5 m dari permukaan lantai.



**B. Analisa Kualitatif Ruang secara Makro**

**Tabel 4.11 Analisa Kualitatif Ruang secara Makro**

Nama Ruang	Pencahayaayan		Penghawaan		View		Ketenangan	Aksesibilitas	Estetika	Sifat
	Alami	Buatan	Alami	Buatan	D-L	L-D				
Ruang Kelas	+	+	+	-	+	+	+	+	+	Privat
Ruang Laboratorium Komputer	+	+	+	-	+	+	+	+	+	Privat
Ruang Perpustakaan	+	+	+	-	+	+	+	+	+	Semi Publik
Ruang Pimpinan	+	+	+	-	+	+	+	+	+	Semi Publik
Ruang Guru	+	+	+	-	+	+	+	+	+	Semi Publik
Ruang Tata Usaha	+	+	+	-	+	+	+	+	+	Publik
Ruang Makan	+	+	+	-	+	+	-	+	+	Service
Ruang UKS	+	+	+	-	-	-	+	+	-	Privat
Tempat bermain dan Lapangan Upacara	+	+	+	-	+	+	+	+	+	Semi Publik
Tempat berolahraga	+	+	+	-	+	+	+	+	+	Publik
Aula Gedung serbaguna	+	+	+	-	-	-	-	-	+	Publik
Kantin	+	+	+	-	+	+	-	-	-	Semi Publik
KM/WC	+	+	+	-	-	-	+	+	-	Service
Dapur	+	+	+	-	-	-	-	-	-	Service
Ruang office boy	+	+	+	-	-	-	+	+	-	Service
Gudang	+	+	+	-	-	-	-	-	-	Service
Pos Satpam	+	+	+	-	+	+	+	+	-	Service
Ruang MEE	+	+	+	-	-	-	-	-	-	Service
Area parkir	+	+	+	-	+	+	+	+	+	Service
Ruang Multimedia	+	+	+	+	+	-	+	+	+	Privat

#### 4.4 Analisa Perancangan Interior Ruang Kelas

##### 4.4.1 Analisa Karakteristik Siswa Usia Sekolah Dasar (6-12 tahun)

Usia siswa Sekolah Dasar berkisar antara 6-12 tahun. Masa-masa tersebut merupakan "masa sekolah". Pada masa sekolah, anak sudah matang untuk belajar secara formal. Disebut masa sekolah karena dia telah menyelesaikan tahap pra-sekolahnya yaitu taman kanak-kanak. Penetapan batas antara usia pra-sekolah dengan usia sekolah sebenarnya tidak mempunyai dasar psikologis yang cukup kuat. Berbagai studi menunjukkan bahwa usia pra-sekolah yang ditandai dengan kegiatan bermain masih akan berlanjut terus sampai anak berusia sekitar delapan tahun (sekitar kelas 3 SD). Pada masa pra-sekolah sampai dengan usia sekitar 8 tahun tekanan belajar lebih difokuskan pada "bermain sambil belajar", sedangkan pada masa sekolah dasar, khususnya pada anak usia 9-12 tahun (kelas 4-6 SD), aspek intelegualitas sudah mulai ditekankan.

Masa keserasian sekolah dibagi kedalam 2 fase, yaitu:

1. Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar ( kelas 1-3)
2. Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar (kelas 4-6 )

Pada masing-masing fase tersebut memiliki karakteristiknya masing-masing. Masa-masa kelas rendah siswa dan masa kelas tinggi siswa memiliki sifat-sifat khas sebagai berikut :

**Tabel 4.12 Analisa Tema berdasarkan Karakter Anak usia SD (6-12 tahun)**

FASE	VARIABEL	KARAKTERISTIK	KATA KUNCI	TEMA
6-9 TAHUN (1-3 SD)	PSIKOMOTORIK	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terus <b>bertumbuh dan semakin kuat</b></li> <li>• <b>Gerakan tubuh lebih lancar dan stabil</b></li> <li>• Menyukai olahraga kompetitif</li> <li>• Terkadang <b>energinya meledak-ledak</b></li> <li>• Menyukai <b>aktivitas/kegiatan yang membutuhkan banyak gerak (berlari, melompat, dan berjalan-jalan)</b></li> <li>• Aktivitas <b>belajar dan bermain harus seimbang</b>, agar anak tidak kelelahan karena terlalu banyak bermain/bergerak, atau sebaliknya menjadi bosan karena</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Selalu bergerak/ tdk bisa diam</li> <li>- kebutuhan bermain, kegiatan yang terorganisir, mudah mengingat, rasa ingin tahu besar, mulai dapat membaca, menulis, menghitung, bermain kooperatif, berkelompok</li> </ul>	<b>Ceria, Dinamis, Akrab dominasi Dinamis</b>



terlalu banyak duduk diam.

- Mulai dapat melakukan **permainan/ kegiatan yang membutuhkan koordinasi motorik**

- **Kehidupan adalah bermain.** Bermain bagi anak usia ini sangat dibutuhkan dan dianggap serius.

- **Tidak bisa diam/ selalu bergerak**

- Dapat melompat setinggi **8,5-10 inci (21 – 25 cm)**

- Berlari dengan kecepatan **5,2m/ detik**

#### KOGNITIF

- Rentang waktu perhatian **+30-40 menit**

- Dapat **memahami hal-hal yang logis sederhana**, serta dapat **memahami dan melakukan arahan yang dicontohkan**

- Dapat **mengklasifikasikan benda-benda dalam kelompok yang berdasar pada bentuk, angka, warna, ukuran, dan sebagainya.**

- Hal-hal yang bersifat konkret lebih mudah dipahami ketimbang yang abstrak, bahkan mereka cenderung untuk **membayangkan segala sesuatu dalam gambar** dan dengan bantuan alat peraga.

- Kemampuan **membaca semakin bertambah baik**, namun tetap didukung dengan bantuan gambar.

- Memiliki **daya ingat yang sangat baik.**

- **Rasa ingin tahu yang besar** karena selalu bertanya "mengapa", dan selalu memerlukan penjelasan yang bisa dimengerti, masuk akal.

- Melakukan **permainan/ kegiatan yang terorganisir.**

- Selalu **ingin belajar hal-hal yang baru**

- **Duduk tenang** paling lama sekitar **30-35 menit**

- Mengetahui **konsep yang benar dan yang salah.**

- Mengembangkan **kemampuan-kemampuan dasar dalam membaca, menulis dan menghitung.**

- Anak lebih **menyenangi bacaan/ dongeng fantasi.**



## AFEKTIF

- Suka bermain dengan anak lainnya
- Memiliki **kebutuhan akan kasih sayang dan perhatian yang kuat dari orang tua dan guru ( orang yang lebih dewasa)**
- Dapat **merasa sedih saat sikap atau tugas sekolah dikritik atau diacuhkan**
- **Peduli** terhadap perasaan dan kebutuhan orang lain
- Cenderung suka melamun
- **Mudah bergaul** dan dapat terlibat dalam berbagai aktivitas/permainan kelompok
- Dapat **bermain secara kooperatif** dengan teman-temannya
- **Lebih mengutamakan teman-teman sebaya dalam kelompoknya**
- **Suka membanding-bandingkan** dirinya dengan anak lain
- Adanya **kecenderungan memuji diri sendiri**
- **Perilaku bersaing mulai berkembang**
- **Suka bekerja sama**
- **Masih suka bertengkar** bila berkumpul dengan teman, dan tidak suka bila harus bermain secara bergiliran karena tidak bisa bersabar, ingin menjadi yang pertama atau ingin menang, bahkan untuk mewujudkan keinginannya mereka sanggup berlaku curang
- **Mulai terjadi pengelompokan berdasarkan jenis kelamin** dan menunjukkan adanya perbedaan minat dalam permainan

9-12  
TAHUN  
(4-6 SD)

## PSIKOMOTORIK

- **Memiliki keseimbangan dan koordinasi tubuh** (serta tangan, jari-jari, dan mata) yang baik dalam beraktivitas fisik
  - **Ukuran, tinggi, dan berat badan terlihat lebih dewasa**
  - **Suka beraktivitas fisik** (berlari, melompat, menjaga keseimbangan, melempar, menangkap)
- daya konsentrasi yang cukup baik  
- kekuatannya bertambah,  
- rasa ingin tahu dan belajar yang besar,  
- pandai dalam

**Ceria, Tenang  
dominasi Tenang**



- Mereka cukup aktif dan penuh semangat serta senang melakukan kegiatan yang sulit dan bersifat menantang
- Sebagian dari mereka sudah mulai timbul ketertarikan pada lawan jenis, khususnya yang lebih tua karena dianggap lebih dewasa
- Dapat melompat sejauh 1,5-1,8m
- Melompat setinggi 90 cm
- Kekuatannya bertambah
- Rentang waktu perhatian  $\pm$ 40-60 menit
- Keterampilan yang dipelajari bergantung pada lingkungan, kesempatan untuk belajar, bentuk tubuh, dan apa yang sedang digemari oleh teman-teman sebaya
- Mulai berpikir dan mengutarakan alasan dengan cara yang lebih dewasa
- Memecahkan permasalahan yang kompleks
- Mampu diajak berdiskusi dengan berbagai sudut pandang
- Suka mengoleksi benda-benda seperti perangko, gambar, stiker, dan benda-benda kecil lainnya
- Daya kreativitas tinggi
- Mulai bisa berfikir secara logis, tidak terlalu suka berkhayal (berimajinasi) melainkan bersikap lebih konkret
- Memiliki daya ingat yang tajam dan baik, namun mereka cepat bosan bila mendengarkan cerita yang sama atau diulang-ulang
- Dapat membaca dengan baik dan umumnya haus/gemar akan berbagai bacaan
- Sudah dapat mematuhi peraturan-peraturan tertentu
- Sudah memiliki kemampuan-kemampuan membaca, menulis, menghitung

mengklasifikasikan angka/  
bilangan,  
- ketergantungan pada orang  
dewasa berkurang,  
- cenderung berteman dengan  
yang sejenis kelamin sama.

## KOGNITIF



## AFEKTIF

- Amat realistik, ingin tahu dan ingin belajar
- **Memiliki kemampuan mengklasifikasikan angka-angka atau bilangan, mulai mengkonservasikan pengetahuan tertentu**
- Lebih menyenangi **bacaan yang kritis**
- Belajar **pentingnya aturan-aturan, serta sudah mulai mengenal perbedaan jenis kelamin**
- Memiliki kebutuhan yang kuat akan rasa memiliki dan penerimaan dari teman sebaya
- **Cenderung pada kelompok teman yang lebih kecil jumlahnya**
- Teman sebaya adalah titik acuan untuk perasaan harga diri
- **Belajar bahwa mereka dapat tidak sependapat dengan orang lain dan masih dapat diterima**
- **Suka menggoda teman atau saudara yang lebih kecil darinya**
- **Lebih kompetitif**
- Mengembangkan **emosi atas rasa bangga bersalah, dan juga tanggung jawab diri**
- Memiliki **rasa keadilan yang tajam**, dan setiap orang juga harus demikian
- **Suka bergaul dengan teman sejenis dan ada kecenderungan untuk "anti" dengan lawan jenis**
- **Setia pada kelompoknya** dan menganggap kelompoknya sebagai sesuatu yang istimewa
- Semangat **berkompetisi yang sangat tinggi**
- **Ketergantungan pada individu yang lebih dewasa berkurang**
- Kesadaran untuk berperilaku seperti orang yang berjenis kelamin sama mulai berkembang
- Mengalami **rangkaian emosi-takut, merasa bersalah, marah.**

## 4.4.2 Analisa Karakter Ruang Kelas

Tabel 4.13 Analisa Kriteria Desain berdasarkan Karakter Ruang Kelas

Karakter Ruang Kelas	Pengertian	Analisa	Kriteria Desain Ruang Kelas	Kriteria Desain Perabot
<i>Visibility</i> (Keleluasaan pandangan)	Keleluasaan pandangan, penempatan dan penataan barang-barang di dalam kelas tidak mengganggu pandangan.	Pandangan siswa di dalam kelas dan ditunjukkan pada area guru dan papan tulis. Penempatan dan penataan perabot di dalam kelas harus diperhatikan agar tidak mengganggu pandangan siswa pada guru atau sebaliknya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk memfokuskan pandangan pada guru maka anak dengan posisi mengajar guru harus memiliki level ketinggian yang sama.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Papan tulis didesain dengan ukuran yang cukup besar dan memanjang, karena sebagai titik pusat perhatian.</li> <li>• Peletakan papan tulis disesuaikan dengan pandangan siswa</li> <li>• Peletakan perabot yang lain tidak menghalangi keleluasaan pandangan siswa</li> </ul>
<i>Accessibility</i> (Mudah dicapai)	Mudah dicapai, memudahkan anak untuk meraih/mengambil barang untuk proses pembelajaran, sirkulasi	Ukuran dan penataan perabot yang ada dalam ruang kelas disesuaikan dengan <i>anthropometri</i> anak/ siswa, sehingga dapat dijangkau dengan mudah oleh siswa dan tidak mengganggu aktivitas siswa di dalam ruang kelas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penataan ruang yang memudahkan siswa untuk meraih barang-barang yang dibutuhkan</li> <li>• Sirkulasi yang merupakan pengarah jalan di dalam ruangan. Sirkulasi dapat dicapai dengan peletakan pintu, permainan lantai, dan permainan plafon.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peletakan papan tulis, papan absen, <i>locker</i>/almari dan perabot lainnya disesuaikan dengan tinggi dan jangkauan anak.</li> <li>• Penataan dan jarak antar bangku disesuaikan dengan <i>anthropometri</i> siswa, sehingga memudahkan siswa dalam bergerak.</li> </ul>

<b>Fleksibilitas (Keluwesan)</b>	Suatu ruang yang dapat digunakan untuk beberapa aktivitas yang berbeda karakter dan dapat dilakukan perubahan susunan ruang tanpa mengubah tatanan bangunan.	
• Ekspansibilitas	Perluasan ruang Aktivitas yang ada di dalam ruang kelas difokuskan pada kegiatan belajar mengajar, dengan luasan ruangan yg telah ditetapkan dan disesuaikan dengan standart dan jumlah siswa.	Ekspansibilitas tidak sesuai jika diterapkan pada ruang kelas, karena dari segi aktivitas tidak memerlukan perluasan ruang.
• Konvertibilitas	Perubahan tata atur Aktivitas belajar mengajar di dalam ruang kelas menggunakan metode diskusi dan kerja kelompok, sehingga perabot di dalam kelas hendaknya mudah ditata dan dipindahkan yang disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luasan ruang kelas yang disesuaikan dengan tatanan perabot baik grid maupun linear</li> <li>• Desain pola lantai yang fleksibel, menggunakan motif yang tidak membatasi perubahan tata atur perabot sebagai pendukung metode pembelajaran</li> <li>• Desain bangku siswa fleksibel, ringan, mudah dipindah, aman bagi anak-anak</li> <li>• Perabot yang lain memiliki fungsi yang fleksibel, peletakkannya pun tidak mengganggu pada saat ada perubahan tata atur bangku</li> </ul>
• Versabilitas	Multi-fungsi Ruang kelas hanya digunakan untuk aktivitas yang berkaitan dengan proses belajar mengajar.	Versabilitas tidak sesuai jika diterapkan pada ruang kelas, karena dari segi aktivitas tidak memerlukan perluasan ruang.
<b>Kenyamanan</b>	Kenyamanan berkenaan dengan penghawaan, cahaya, suara dan kepadatan kelas.	
• Temperatur ruangan/ penghawaan	Ruang kelas membutuhkan kenyamanan temperatur ruangan untuk aktivitas belajar mengajar. Penghawaan dimaksimalkan pada penghawaan alami.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang kelas memiliki bukaan-bukaan, seperti pintu, jendela, ventilasi yang mendukung penghawaan alami</li> <li>• Penataan perabot tidak menghalangi bukaan-bukaan, sehingga tidak mengganggu sirkulasi udara.</li> <li>• Tinggi perabot yang menempel dinding/ harus disesuaikan dengan tinggi bukaan.</li> </ul>

	<p>Pada ruang kelas menggunakan pencahayaan alami dan buatan, karena aktivitas belajar mengajar membutuhkan pencahayaan yang cukup.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pencahayaan dimaksimalkan dengan pencahayaan alami. Elemen-elemen yang terkait dengan pencahayaan alami adalah berupa jendela dan pintu. Untuk pencahayaan buatan digunakan <i>general lighting</i> pada ruangan.</li> </ul>
<p>Suara</p>	<p>Aktivitas belajar mengajar membutuhkan konsentrasi yang tinggi. Diperlukan kenyamanan suara/rendahnya tingkat kebisingan pada area sekitar ruang kelas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk menciptakan kenyamanan suara di dalam kelas (mengurangi kebisingan), dapat dicapai melalui <i>accoustic tile</i> pada plafon. Serta adanya vegetasi di sekitar ruang kelas.</li> <li>• Perabot menggunakan bahan yang sekaligus dapat menjadi peredam kebisingan, misalnya kayu, kain, fiber, dan lain-lain</li> </ul>
<p>Kepadatan kelas</p>	<p>Ruang kelas memiliki standart luasan ruang yang disesuaikan dengan jumlah siswa/ murid, karena tingkat kepadatan kelas juga berpengaruh pada kenyamanan di dalam kelas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk memaksimalkan <i>space</i> dalam kelas maka dilakukan perhitungan luas ruang per anak sehingga dapat menunjang kualitas aktivitas di dalam kelas dengan adanya kenyamanan dari segi kepadatan ruang kelas.</li> <li>• Perhitungan ukuran perabot beserta sirkulasinya juga akan mempengaruhi kenyamanan dalam hal kepadatan ruang kelas</li> </ul>
<p>Keindahan</p>	<p>Prinsip keindahan ini berkenaan dengan usaha menata ruang kelas yang menyenangkan dan kondusif bagi kegiatan belajar mengajar. Pada ruang kelas tetap diperlukan adanya keindahan khususnya dari segi interior, karena dalam aktivitas belajar mengajar, siswa biasanya sering merasa bosan. Oleh sebab itu dibutuhkan keindahan yang dapat meningkatkan kualitas belajar siswa dan tetap kondusif bagi kegiatan belajar mengajar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keindahan pada ruang kelas dapat dicapai dengan adanya tema/ suasana ruang pada interior ruang kelas, diharapkan dapat menciptakan ruang kelas yang menyenangkan tetapi tetap kondusif bagi kegiatan belajar.</li> <li>• Keindahan pada desain perabot dapat dicapai dari segi bentuk, warna, ukuran sehingga dapat menarik perhatian anak-anak, namun harus tetap aman dan fungsional.</li> </ul>

#### 4.4.3 Analisa Penerapan Konsep Permainan Tradisional pada Ruang Kelas SD

Tabel 4.14 Analisa Kata Kunci Konsep Permainan Tradisional

No.	Nama Permainan	Manfaat			Kata Kunci
		Kognitif	Afektif (Sosial)	Psikomotorik	
1.	Bekel	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melatih konsentrasi anak</li> <li>Melatih kecermatan anak</li> <li>Melatih anak untuk berpikir cepat dan mengatur strategi agar tidak melakukan kesalahan serta dapat menyelesaikan semua tahapan permainan.</li> <li>Melatih anak untuk mematuhi peraturan-peraturan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengembangkan kemampuan sosial anak karena permainan dilakukan bersama-sama dengan teman</li> <li>Melatih anak untuk sabar</li> <li>Melatih anak untuk menunggu giliran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melatih kemampuan motorik halus anak</li> <li>Melatih kecekatan anak</li> <li>Melatih ketangkasan anak</li> <li>Melatih ketrampilan anak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Konsentrasi dan cermat</li> <li>Interaksi sosial</li> <li>Kreatif dan Terampil</li> </ul>
2.	Dakor	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melatih kemampuan anak menyusun strategi untuk memenangkan permainan.</li> <li>Melatih konsentrasi anak</li> <li>Mengembangkan kemampuan berhitung anak</li> <li>Melatih ketelitian dan kecermatan anak</li> <li>Melatih kejujuran anak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melatih kesabaran anak ketika menunggu giliran untuk bermain</li> <li>Mengembangkan kemampuan sosial anak karena permainan dilakukan bersama-sama dengan teman</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melatih kemampuan motorik halus anak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Konsentrasi dan cermat</li> <li>Interaksi sosial</li> </ul>
3.	Petak Umpet	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melatih kemampuan berhitung anak</li> <li>Melatih ingatan anak, karena harus meneriakkan nama pemain yang ditemukan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melatih kesabaran dan sportivitas anak</li> <li>Sebagai media bagi anak untuk bersosialisai karena permainan ini dimainkan secara bersama-sama.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dan menyetatkan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Konsentrasi dan cermat</li> <li>Interaksi sosial</li> <li>Kreatif dan Terampil</li> </ul>

<p>4. Gobak Gedor</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengasah kemampuan anak <u>menyusun strategi</u> untuk memenangkan permainan</li> <li>Melatih <u>semangat juang</u> anak untuk meraih kemenangan dalam permainan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melatih <u>kerja sama</u> anak dalam sebuah tim</li> <li>Melatih <u>kepemimpinan</u> pada anak</li> <li>Melatih <u>tanggung jawab dan sportivitas</u> anak, karena ada konsekuensi untuk yang kalah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Meningkatkan <u>kekuatan dan melatih ketangkasan anak (motorik kasar anak)</u></li> </ul>	<p>Konsentrasi dan cermat</p> <p>Interaksi sosial</p> <p>Kreatif dan terampil</p>
<p>5. Lompat Tali</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melatih <u>semangat kerja keras</u> anak</li> <li>Melatih <u>kecermatan anak</u> karena untuk dapat melompati tali, kemampuan anak untuk memperkirakan tinggi tali dan lompatan yang harus dilakukan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melatih <u>keberanian anak dan mengasah kemampuannya untuk mengambil keputusan</u></li> <li>Menciptakan <u>emosi positif</u> bagi anak</li> <li>Menjadi media bagi anak untuk <u>bersosialisasi</u></li> <li>Membangun <u>sportivitas</u> anak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Meningkatkan <u>kekuatan dan melatih ketangkasan anak ( motorik kasar anak)</u></li> <li>Meningkatkan <u>kelincahan</u> anak</li> </ul>	<p>Konsentrasi dan cermat</p> <p>Interaksi sosial</p> <p>Kreatif dan Terampil</p>
<p>6. Bngkek</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengajarkan <u>kedisiplinan</u> untuk mematuhi aturan permainan</li> <li>Mengembangkan <u>kecerdasan logika anak</u>, yaitu melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengembangkan <u>kemampuan bersosialisasi</u> anak</li> <li><u>Bersabar</u> menunggu giliran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyehatkan <u>fisik anak</u>.</li> <li>Melatih <u>keseimbangan tubuh (melatih motorik kasar) anak</u> karena permainan ini dimainkan dengan cara melompat menggunakan satu kaki.</li> </ul>	<p>Konsentrasi dan cermat</p> <p>Interaksi sosial</p> <p>Kreatif dan terampil</p>
<p>7. Bentengan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengasah <u>kemampuan menyusun strategi</u> dan <u>meningkatkan kreativitas</u>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sebagai media bagi anak untuk <u>bersosialisasi</u> karena permainan ini dimainkan secara bersama-sama.</li> <li>Melatih <u>kerja sama anak-anak</u>.</li> <li>Membangun <u>sportivitas</u> anak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengembangkan <u>motorik kasar anak</u>.</li> <li>Meningkatkan <u>kelincahan dan menyehatkan</u></li> </ul>	<p>Konsentrasi dan cermat</p> <p>Interasi sosial</p> <p>Kreatif dan terampil</p>

**Kesimpulan**

Kata Kunci yang didapatkan dari Analisa Manfaat Permainan Tradisional ditinjau dari segi Kognitif, Afektif dan Psikomotorik adalah **Konsentrasi dan cermat** (Kecerdasan logika, misalnya kemampuan berhitung, daya ingat, menyusun strategi, berpikir cepat), **Interaksi sosial** (kemampuan bersosialisasi), **Kreatif dan terampil** (kemampuan motorik halus dan motorik kasar).

**4.4.4 Analisa Konsep Permainan Tradisional berdasarkan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar (6-12 tahun)**

**Tabel 4.15 Analisa Kriteria Desain berdasarkan Konsep Permainan Tradisional dan Karakter Anak usia 6-9 tahun**

No.	Kata Kunci Permainan Tradisioal	Karakter Anak Usia 6-9 tahun			Kriteria Desain Ruang	Kriteria Desain
		Kognitif	Afektif ( Sosial)	Psikomotorik	Kelas	Perabot
1.	<b>Konsentrasi dan Cermat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rentang waktu perhatian <math>\pm 30-40</math> menit</li> <li>• Duduk tenang paling lama sekitar <b>30-35 menit</b>, setelah itu anak akan mulai banyak bergerak</li> <li>• Memahami hal-hal yang logis sederhana, bersifat konkret, arahan yang dicontohkan, daripada yang abstrak, mereka lebih gampang mencermati segala sesuatu dalam gambar</li> <li>• Mengklasifikasikan benda-benda dalam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Suka bermain dengan anak lainnya.</li> <li>• Cenderung suka melamun, dapat mengganggu konsentrasi</li> <li>• Mudah bergaul dan dapat terlibat dalam berbagai aktivitas/permainan kelompok</li> <li>• Dapat bermain secara kooperatif dengan teman-temannya</li> <li>• Perilaku bersaing mulai berkembang,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gerakan tubuh lebih lancar dan stabil,</li> <li>• Tidak bisa diam/ suka bergerak</li> <li>• Terkadang energinya meledak-ledak,</li> <li>• Menyukai aktivitas/kegiatan yang membutuhkan banyak gerak (berlari, melompat, dan berjalan-jalan), media pembelajaran harus disesuaikan dengan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luas ruangan sesuai dengan kapasitas siswa 20 siswa yang bergerak aktif</li> <li>• Ruang kelas 1-3 SD didesain dengan tema/suasana ceria, akrab, dinamis dominasi dinamis, sesuai dengan karakter anak usia 6-9 tahun</li> <li>• Interior ruang kelas harus tetap menarik dan tidak monoton</li> <li>• Akses visual ke luar ruangan diminimalkan</li> <li>• Pintu dan jendela diletakkan pada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perabot di dalam ruang kelas didesain sesuai dengan anthropometri tubuh anak</li> <li>• Perabot yang akan menjadi titik pusat perhatian, misalnya papan tulis akan didesain dengan ukuran yang cukup besar dan peletakkannya disesuaikan dengan mata anak</li> <li>• Perabot lain seperti bangku, lemari dan lain-lain didesain menarik, namun tidak mengganggu konsentrasi, bahkan dapat seklaigus sebagai media pembelajaran anak</li> </ul>



kelompok yang berdasar pada bentuk, angka, warna, ukuran, dan sebagainya,

- Daya ingat yang sangat baik.
- Rasa ingin tahu yang besar dan ingin belajar hal-hal yang baru
- Melakukan permainan/kegiatan yang terorganisir.
- Mengembangkan kemampuan-kemampuan dasar dalam membaca, menulis dan menghitung, diperlukan sarana untuk mereka bisa mengembangkan kemampuan-kemampuan tersebut

diarahkan ke hal-hal yang positif  
• Suka bekerja sama, diarahkan ke hal-hal yang positif

2. Kreatif dan Terampil

- Rentang waktu perhatian  $\pm 30-40$  menit,
- Duduk tenang paling lama sekitar 30-35 menit,
- Memahami hal-hal yang logis sederhana, konkret serta dapat
- Suka bermain dengan anak lainnya, kreativitas dan ketrampilan juga dapat diperoleh dari orang lain atau lingkungan sekitar
- Memiliki

anthropometri anak  
• Anak kelelahan karena terlalu banyak bermain/bergerak, atau sebaliknya menjadi bosan karena terlalu banyak duduk diam, aktivitas belajar dan bermain harus seimbang

ketinggian yang disesuaikan dengan anthropometri mata anak saat duduk ( $\pm 1$  m) dari lantai.

- Desain pintu dan jendela memperhatikan bidang yang transparan, buram maupun masif
- Lantai menggunakan material ubin/ keramik, dengan menggunakan pola/ motif yang tidak terlalu ramai dan warna yang tidak mencolok
- Plafon menggunakan *accoustic tile* untuk meredam kebisingan dan dilengkapi dengan penerangan buatan secara *general lighting*

- Terus bertumbuh dan semakin kuat
- Gerakan tubuh lebih lancar dan stabil,
- Menyukai olahraga kompetitif

Luasan ruang kelas disesuaikan dengan kapasitas siswa, yaitu 20 anak sekaligus kebutuhan gerak anak

- Dinding ruang kelas didesain untuk menciptakan keindahan ruang, sekaligus

- Perabot disesuaikan dengan anthropometri tubuh anak
- Desain perabot sederhana, aman bagi anak, ringan, mudah dipindahkan, dan didesain dengan warna dan bentuk yang menarik



memahami dan melakukan arahan yang dicontohkan, kreativitas dan ketrampilan anak dapat didukung melalui adanya gambar-gambar atau sesuatu yang konkret

- Mengklasifikasikan benda-benda dalam kelompok yang berdasar pada bentuk, angka, warna, ukuran, dan sebagainya, hal tersebut dapat dijadikan sarana untuk meningkatkan kreativitas dan ketrampilan anak
- Memiliki daya ingat yang sangat baik
- Rasa ingin tahu besar
- Melakukan permainan/kegiatan yang terorganisir.
- Mengembangkan kemampuan-kemampuan dasar dalam membaca, menulis dan menghitung.
- Anak lebih menyenangi bacaan/

kebutuhan akan kasih sayang dan perhatian yang kuat dari orang tua dan guru (orang yang lebih dewasa), dibutuhkan peran guru/ orang tua untuk mengarahkan ketrampilan anak.

- Dapat merasa sedih saat sikap atau tugas sekolah dikritik atau diacuhkan, sarana untuk memfasilitasi hasil ketrampilan anak
- Cenderung suka melamun,
- Mudah bergaul dan dapat terlibat dalam berbagai aktivitas/permainan kelompok,
- Suka membandingkan dirinya dengan anak lain dan kecenderungan memuji diri

• **Terkadang energinya meledak-ledak, tidak bisa diam**

- Menyukai aktivitas/kegiatan yang membutuhkan banyak gerak
- Aktivitas belajar dan bermain harus seimbang, terkadang kreativitas anak muneu pada saat mereka aktif bermain dan bergerak
- Mulai dapat melakukan permainan/kegiatan yang membutuhkan koordinasi motorik
- Dapat melompat setinggi 8,5-10 inci (21 – 25 cm)
- Berlari dengan kecepatan 5,2m/detik

dimanfaatkan sebagai media kreativitas dan ketrampilan bagi siswa

- Desain pintu dan jendela yang aman bagi anak
- Stop kontak dan saklar lampu diletakkan pada ketinggian melebihi jangkauan anak dan menggunakan pengaman stop kontak.
- Pola lantai dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kreativitas anak, namun tetap menggunakan material yang aman dan nyaman bagi gerak anak (tidak licin, mudah dibersihkan dan lain-lain)
- Material yang digunakan dalam ruangan harus aman bagi anak (tidak bersudut tajam, tidak licin, tidak mudah pecah, permukaan halus, mudah dibersihkan, dan ringan)

dan dapat merangsang kreativitas dan ketrampilan anak

- Perabot yang dapat menunjang kreativitas dan ketrampilan anak dalam ruang kelas, misalnya papan tulis, papan absen, papan kreatif, bangku siswa, locker, rak, serta media pembelajaran yang lain
- Penataan perabot fleksibel agar sesuai dengan aktivitas dan gerakan tubuh anak



dongeng fantasi.

sendiri, adanya

perilaku bersaing dan harus dididik untuk bersaing secara sehat dan sportif

- Suka bertengkar bila berkumpul dengan teman, tidak sabar, ingin menjadi yang pertama atau ingin menang, bahkan untuk mewujudkan keinginannya mereka sanggup berlaku curang, hal ini dapat mematikan kreativitas dan ketrampilan anak

3.

Interaksi sosial

- Rentang waktu perhatian  $\pm 30-40$  menit
- Duduk tenang paling lama sekitar 30-35 menit
- Memahami hal-hal yang logis sederhana, konkkret serta dapat memahami dan melakukan arahan
- Suka bermain, bekerja sama dan mudah bergaul dengan anak lainnya
- Memiliki kebutuhan akan kasih sayang dan perhatian yang kuat dari orang tua dan guru

- Menyukai olahraga kompetitif, diperlukan interaksi yang baik dalam berkegiatan
- Aktivitas belajar dan bermain harus seimbang, agar anak tidak kelelahan karena

- Ruang kelas memiliki luasan ruang yang telah disesuaikan dengan kapasitas siswa
- Ruang kelas didesain dengan tema/suasana Ceria , akrab, dinamis dominasi dinamis yang disesuaikan dengan karakteristik anak yang ceria, aktif dan mulai

- Penataan perabot pada kelas harus memiliki penataan yang teratur, tidak terlalu formal dan tidak sesuai dengan aktivitas siswa yang beragam, baik secara individu maupun kelompok.



yang dicontohkan, ketimbang yang abstrak

- Mengklasifikasikan benda-benda dalam kelompok yang berdasar pada bentuk, angka, warna, ukuran, dan sebagainya, hal di atas dapat dijadikan alat untuk berinteraksi dengan siswa
- Memiliki daya ingat yang sangat baik,
- Rasa ingin tahu yang besar dan belajar hal-hal yang baru, akan muncul banyak pertanyaan dan harus bisa menjelaskan pada anak secara jelas dan harus mudah dipahami oleh anak
- Melakukan permainan/kegiatan yang terorganisir,
- Mengetahui konsep yang benar dan yang salah.
- Mengembangkan kemampuan-kemampuan dasar dalam membaca,

orang yang lebih dewasa), kebutuhan interaksi sosial dengan orang yang lebih dewasa sangat diperlukan

- Dapat merasa sedih saat sikap atau tugas sekolah dikritik atau diacuhkan, membutuhkan pengakuan dan tidak suka diacuhkan pada saat berinteraksi dengan orang lain
- Peduli terhadap perasaan dan kebutuhan orang lain
- Dapat terlibat dalam berbagai aktivitas/permainan kelompok,
- Perilaku bersaing mulai berkembang, dalam persaingan tetap dibutuhkan interaksi sosial yang baik, agar

terlalu banyak bermain/bergerak

- Tidak bisa diam/ selalu bergerak, dapat menunjang proses pembelajaran tetapi sekaligus dapat menghambat proses pembelajaran, karena interaksi yang terlalu berlebihan di dalam kelas dapat mengganggu konsentrasi

senang berinteraksi dengan teman-teman sebayanya.

- Penataan interior ruang kelas yang menunjang segi fleksibilitas kelas, misalnya dengan lantai yang memiliki motif fleksibel/ tidak terkotak-kotak, perabot yang tidak menghalangi pandangan siswa ke siswa lain dan guru, sehingga suasana ruang menjadi lebih akrab dan nyaman bagi anak untuk berinteraksi
- Desain pintu dan jendela memperhatikan bidang yang transparan, buram maupun masif, agar interaksi visual anak ke luar kelas tidak mengganggu konsnetrasi
- Plafon menggunakan *accoustic tile* untuk meredam kebisingan yang berasal dari luar kelas

- Desain perabot harus sederhana, ringan, mudah dipindahkan, dan fleksibel/ dapat digolongkan berdasarkan bentuk, warna, angka, huruf atau sesuatu yang menarik
- Perabot harus disesuaikan dengan antropometri tubuh anak untuk mendukung interaksi sosial anak
- Media pembelajaran seperti papan tulis, papan absen, locker serta LCD juga dapat menjadi media interaksi dalam ruang kelas



menulis dan menghitung, dapat mempermudah dalam berinteraksi

tidak berdampak negatif pada perkembangan anak

- Mulai terjadi pengelompokan berdasarkan jenis kelamin dan menunjukkan adanya perbedaan minat dalam permainan

Tabel 4.16 Analisa Kriteria Desain berdasarkan Konsep Permainan Tradisional dan Karakter Anak usia 9-12 tahun

No.	Kata Kunci	Karakter Anak Usia 9-12 tahun	Kriteria Desain	Kriteria Desain		
		Kognitif	Afektif ( Sosial)	Psikomotorik	Ruang Kelas	Perabot
1.	Konsentrasi dan Cermat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rentang waktu perhatian +40-60 menit, setelah itu konsentrasi anak mulai berkurang</li> <li>• Memecahkan permasalahan yang kompleks,</li> <li>• Mampu diajak berdiskusi dengan berbagai sudut pandang, dibutuhkan kecermatan dan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belajar pentingnya aturan-aturan,</li> <li>• Cenderung pada kelompok teman yang lebih kecil jumlahnya, tingkat konsentrasinya lebih tinggi</li> <li>• Suka menggoda teman atau saudara yang lebih kecil darinya, bisa mengganggu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki keseimbangan dan koordinasi tubuh (serta tangan, jari-jari, dan mata) yang baik dalam beraktivitas fisik, jika terlalu banyak bergerak pada kondisi yang tidak tepat dapat mengganggu konsentrasi,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luas ruangan sesuai dengan kapasitas siswa 20 siswa yang bergerak aktif</li> <li>• Ruang kelas 4-6 SD didesain dengan tema/suasana ceria, tenang dominan tenang sesuai dengan karakter anak usia 9-12tahun</li> <li>• Interior ruang kelas harus tetap menarik dan tidak monoton</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain perabot yang tidak mengganggu konsentrasi anak, namun tidak monoton</li> <li>• Penataan bangku dibuat individu per anak, karena pada usia ini lebih dibutuhkan ketenangan untuk lebih berkonsentrasi</li> <li>• Desain dan</li> </ul>



### konsentrasi

- Mulai bisa **berfikir secara logis, tidak terlalu suka berkhayal (berimajinasi) melainkan bersikap lebih konkret,**
- Memiliki **daya ingat yang tajam dan baik, dapat menunjang kognitif dan kecermatan anak**
- Sudah dapat **mematuhi peraturan-peraturan** tertentu,
- Amat **realistik, ingin tahu dan ingin belajar**
- Memiliki **kemampuan mengklasifikasikan angka-angka atau bilangan, mulai mengkonservasikan pengetahuan tertentu, kemampuan yang baik dalam membaca, menulis dan menghitung,**
- **Daya kreativitas**

### konsentrasi pada saat proses pembelajaran.

- **Ketergantungan pada individu yang lebih dewasa berkurang**
- Belajar bahwa mereka dapat **tidak sependapat dengan orang lain dan masih dapat diterima, karena faktor kecermatan anak yang bertambah sehingga mereka bisa mengerti konsep yang benar dan yang salah, pendapat dari berbagai sudut pandang.**

### misalnya pada saat proses pembelajaran berlangsung

- **Mereka cukup aktif dan penuh semangat** serta senang melakukan kegiatan yang sulit dan bersifat menantang, **perlu konsentrasi dan kecermatan yang tinggi dalam menyelesaikan soal-soal yang menantang**
- Sebagian dari mereka sudah **mulai timbul ketertarikan pada lawan jenis,**
- Akses visual ke luar ruangan diminimalkan
- Pintu dan jendela diletakkan pada ketinggian yang disesuaikan dengan antropometri mata anak saat duduk ( $\pm 1$  m) dari lantai.
- Desain pintu dan jendela hampir menyerupai ruang kelas 1-3 untuk keselarasan tampilan bangunan dan memperhatikan bidang yang transparan, buram maupun masif
- Lantai menggunakan material ubin/ keramik, dengan menggunakan pola/ motif yang tidak terlalu ramai dan warna yang tidak mencolok
- Plafon menggunakan *acoustic tile* untuk meredam kebisingan dan dilengkapi dengan penerangan buatan secara *general lighting*

peletakan perabot yang menjadi titik [usat perhatian harus jelas perbedaannya, misalnya papan tulis yang menjadi pusat perhatian, maka perabot yang lain tidak boleh mendominasi



tinggi, dapat menunjang tingkat konsentrasi dan kecermatan anak.

## 2. Kreatif dan Terampil

- Rentang waktu perhatian **+40-60 menit**,
- Keterampilan yang dipelajari bergantung pada lingkungan, kesempatan untuk belajar, bentuk tubuh, dan apa yang sedang digemari oleh teman-teman sebaya, keadaan lingkungan sekitar diharapkan dapat mendukung kreativitas dan ketrampilan anak
- Memecahkan permasalahan yang kompleks, diperlukan ketrampilan dan kreativitas untuk memecahkan soal-soal yang ada
- Suka mengoleksi benda-benda seperti peranko, gambar, stiker, dan benda-benda kecil lainnya,
- Belajar pentingnya aturan-aturan, serta sudah mulai mengenal perbedaan jenis kelamin,
- Semangat berkompetisi yang sangat tinggi, karena senang berkompetisi maka kreativitas dan ketrampilan anak harus terus ditingkatkan
- Suka menggoda teman atau saudara yang lebih kecil darinya
- Suka bergaul dengan teman sejenis dan ada kecenderungan untuk "anti" dengan lawan jenis, dalam berkreasi dan bereksplorasi terkadang
- Memiliki keseimbangan dan koordinasi tubuh (serta tangan, jari-jari, dan mata) yang baik dalam beraktivitas fisik, semua media pembelajaran harus disesuaikan dengan anthropometri anak agar tidak menghambat Kreativitas anak
- Mereka cukup aktif dan penuh semangat serta senang melakukan kegiatan yang sulit dan bersifat menantang, diperlukan ketrampilan yang tinggi dalam menyelesaikan soal-soal yang menantang
- Dapat melompat sejauh 1,5-1,8m,
- Luasan ruang kelas disesuaikan dengan kapasitas siswa, yaitu 20 anak sekaligus kebutuhan gerak anak
- Dinding ruang kelas didesain untuk menciptakan keindahan ruang, dimanfaatkan sebagai media kreativitas dan ketrampilan bagi siswa, namun sudah mulai terarah dan teratur
- Selain memberi *space*/ruang untuk berkreasi, juga memberi ruang untuk mewedahi hasil karya anak
- Desain pintu dan jendela yang aman bagi anak
- Stop kontak dan saklar lampu diletakkan pada ketinggian melebihi jangkauan anak dan menggunakan pengamanan stop kontak.
- Desain perabot harus aman/ tidak berbahaya, ringan dan mudah dipindahkan bagi anak
- Perabot disesuaikan dengan anthropometri tubuh anak
- Perabot didesain dengan warna dan bentuk yang menarik dan dapat merangsang kreativitas dan ketrampilan anak
- Penataan perabot fleksibel agar sesuai dengan aktivitas dan gerakan tubuh anak



kreativitas anak dapat dimulai dari hobby atau kesenangan

- **Daya kreativitas tinggi**
- **Mulai bisa berfikir secara logis**, tidak terlalu suka berkhayal (berimajinasi) melainkan bersikap lebih konkret,
- Sudah memiliki **kemampuan-kemampuan membaca, menulis, menghitung, mengklasifikasikan angka-angka atau bilangan, pengembangan kreativitas dan ketrampilan anak akan menjadi lebih mudah dan semakin luas karena media yang digunakan dapat bermacam-macam sesuai minat anak**
- **Amat realistik, ingin tahu dan ingin belajar**

pengembangannya bisa dipengaruhi dari lingkungan sekitar dan teman-teman dalam kelompok bermain/ belajar

**setinggi 90cm, melempar hingga 40-70 inci, semua media belajar dan perabot harus disesuaikan dengan anthropometri anak agar tidak menghambat kreativitas anak**

- **Kekuatannya bertambah**

- Pola lantai dapat menjadi sarana kreativitas anak, namun pola dan warna lantai tidak boleh ramai dan mencolok agar tidak mengganggu konsentrasi anak
- Lantai menggunakan material yang aman dan nyaman bagi gerak anak (tidak licin, mudah dibersihkan dan lain-lain)
- Material yang digunakan dalam ruangan harus aman bagi anak (tidak bersudut tajam, tidak licin, tidak mudah pecah, permukaan halus, mudah dibersihkan, dan ringan)

3.

### Interaksi Sosial

- Keterampilan yang dipelajari **bergantung pada lingkungan, kesempatan untuk belajar, bentuk tubuh, dan apa yang sedang digemari oleh teman-teman sebaya, interaksi sosial sangat diperlukan dalam sebuah komunitas agar anak tidak individual dan memiliki banyak teman**
- **Mulai berpikir dan mengutarakan alasan dengan cara yang lebih dewasa,**
- **Memecahkan permasalahan yang kompleks, perlu komunikasi atau interaksi dengan orang lain, agar anak tidak menjadi sombong dan cuek**
- **Mampu diajak berdiskusi dengan berbagai sudut pandang, interaksi sosial yang baik sangat diperlukan, baik dengan teman**
- **Belajar pentingnya aturan-aturan, serta sudah mulai mengenal perbedaan jenis kelamin,**
- **Memiliki kebutuhan yang kuat akan rasa memiliki dan penerimaan dari teman sebaya, perlunya banyak interaksi sosial dengan teman, agar tidak dikucilkan dan dapat memiliki banyak teman**
- **Cenderung pada kelompok teman yang lebih kecil jumlahnya,**
- **Belajar bahwa mereka dapat tidak sependapat dengan orang lain dan masih dapat diterima, diperlukan banyak waktu berinteraksi dengan lingkungan sekitar, agar pandangan anak menjadi luas**
- **Memiliki keseimbangan dan koordinasi tubuh (serta tangan, jari-jari, dan mata) yang baik dalam beraktivitas fisik, menunjang dalam berinteraksi sosial agar lebih ekspresif, misalnya dalam presentasi, membaca puisi dan lain-lain**
- **Mereka cukup aktif dan penuh semangat, dapat timbul ketertarikan pada lawan jenis, dibutuhkan interaksi sosial yang baik dengan teman lawan jenisnya**
- **Ruang kelas memiliki luasan ruang yang telah disesuaikan dengan kapasitas siswa.**
- **Ruang kelas didesain dengan tema/suasana Ceria, tenang, dominasi tenang yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia 9-12 tahun**
- **Lantai yang memiliki motif tidak terkotak-kotak agar tetap fleksibel sehingga dapat menunjang interaksi sosial anak**
- **Desain pintu dan jendela memperhatikan bidang yang transparan, buram maupun masif, agar interaksi visual anak ke luar kelas tidak mengganggu konsentrasi**
- **Perabot yang tidak menghalangi pandangan siswa ke siswa lain dan guru, sehingga suasana ruang menjadi lebih nyaman bagi anak untuk berinteraksi**
- **Desain perabot harus sederhana, ringan, mudah dipindahkan, dan fleksibel**
- **Perabot harus disesuaikan dengan antropometri tubuh anak untuk mendukung interaksi sosial anak**
- **Media pembelajaran seperti papan tulis, papan absen, locker serta LCD juga dapat menjadi media interaksi dalam ruang kelas**



sebaya maupun orang yang lebih dewasa

- Memiliki daya ingat yang tajam dan baik, namun mereka cepat bosan bila mendengarkan cerita yang sama atau diulang-ulang, dalam menyampaikan sesuatu atau berkomunikasi dengan anak harus variatif dan tidak monoton, agar anak tidak bosan
- Sudah dapat mematuhi peraturan-peraturan tertentu
- Amat realistik, ingin tahu dan ingin belajar, perlu adanya interaksi yang baik agar keingintahuan anak dapat diarahkan ke arah yang baik

- Suka menggoda teman atau saudara yang lebih kecil darinya, interaksi sosial yang berlebihan di waktu yang kurang tepat dapat mengganggu konsentrasi anak, khususnya pada jam pelajaran berlangsung
- Lebih kompetitif,
- Mengembangkan emosi atas rasa bersalah, dan juga tanggung jawab diri, dibutuhkan komunikasi yang baik, sehingga mereka dapat mengekspresikan rasa dengan cara yang tepat
- Memiliki rasa keadilan yang tajam
- Suka bergaul dengan teman sejenis
- Setia pada kelompoknya

#### 4.4.5 Kriteria Desain berdasarkan Karakter Ruang Kelas dan Kata Kunci Permainan Tradisional pada Ruang Kelas

##### A. Kesimpulan Kriteria Desain Ruang Kelas 1-3 SD

Tabel 4.17 Kesimpulan Kriteria Desain Ruang Kelas 1-3 SD

Kriteria Desain berdasarkan Karakter Ruang Kelas		Kriteria Desain berdasarkan Kata Kunci Permainan Tradisional		Kesimpulan	
Kriteria Desain Ruang Kelas	Kriteria Desain Perabot	Kriteria Desain Ruang Kelas	Kriteria Desain Perabot	Kriteria Desain Ruang Kelas	Kriteria Desain Perabot
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk memfokuskan pandangan pada guru maka anak dengan posisi mengajar guru harus memiliki level ketinggian yang sama.</li> <li>• Penataan ruang yang memudahkan siswa untuk merakit barang-barang yang dibutuhkan.</li> <li>• Sirkulasi yang merupakan pengarah jalan di dalam ruangan. Sirkulasi dapat dicapai dengan peletakan pintu, permainan lantai, dan permainan plafon.</li> <li>• Luasan ruang kelas yang disesuaikan dengan tatanan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Papan tulis didesain dengan ukuran yang cukup besar dan memanjang, karena sebagai titik pusat perhatian.</li> <li>• Peletakan papan tulis disesuaikan dengan pandangan siswa.</li> <li>• Peletakan perabot yang lain tidak menghalangi keleluasaan pandangan siswa.</li> <li>• Peletakan papan tulis, papan absen, <i>locker</i>/almari dan perabot lainnya disesuaikan dengan tinggi dan jangkauan anak.</li> <li>• Penataan dan jarak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luas ruangan sesuai dengan kapasitas siswa 20 siswa yang bergerak aktif</li> <li>• Ruang kelas 1-3 SD didesain dengan tema/suasana ceria, akrab, dinamis</li> <li>• Dominasi dinamis, sesuai dengan karakter anak usia 6-9 tahun</li> <li>• Dinding ruang kelas didesain untuk menciptakan keindahan sekaligus dimanfaatkan sebagai media dan kreativitas ketramampilan siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perabot di dalam ruang kelas didesain sesuai dengan anthropometri tubuh anak</li> <li>• Perabot yang akan menjadi titik pusat perhatian, misalnya papan tulis akan didesain dengan ukuran yang cukup besar dan peletakannya disesuaikan dengan mata anak</li> <li>• Desain perabot sederhana, aman bagi anak, ringan, mudah dipindahkan, dan didesain dengan warna dan bentuk yang menarik dan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luasan ruang kelas untuk kapasitas 20 siswa yang bergerak aktif</li> <li>• Tema/ suasana ruang kelas 1-3 SD adalah ceria, akrab, dinamis</li> <li>• Dominasi dinamis dalam ruang dapat dicapai dengan peletakan pintu, permainan lantai dan penataan perabot</li> <li>• Ruang kelas memiliki bukaan, seperti jendela, ventilasi yang mendukung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perabot didesain sesuai dengan anthropometri tubuh anak</li> <li>• Perabot yang akan menjadi titik pusat perhatian, misalnya papan tulis akan didesain dengan ukuran yang cukup besar dan peletakannya disesuaikan dengan mata anak</li> <li>• Desain perabot sederhana, aman bagi anak, ringan, mudah dipindah(fleksibel), dan didesain dengan warna dan bentuk yang menarik dan</li> </ul>

<p>perabot baik maupun linear</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain pola lantai yang fleksibel, menggunakan motif yang tidak membatasi perubahan tata atur perabot sebagai pendukung metode pembelajaran</li> <li>• Ruang kelas memiliki bukaan-bukaan, seperti pintu, jendela, ventilasi yang mendukung penghawaan alami</li> <li>• Pencahayaan dimaksimalkan dengan pencahayaan alami. Elemen-elemen yang terkait dengan pencahayaan alami</li> <li>• adalah berupa jendela dan pintu. Untuk pencahayaan buatan digunakan <i>general lighting</i> pada ruangan.</li> <li>• Untuk menciptakan kenyamanan suara di dalam kelas (mengurangi kebisingan), dapat</li> </ul>	<p>antar bangku disesuaikan dengan anthropometri siswa, sehingga memudahkan siswa dalam bergerak.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain bangku siswa fleksibel, ringan, mudah dipindah, aman bagi anak-anak</li> <li>• Perabot yang lain memiliki fungsi yang fleksibel, peletakkannya pun tidak mengganggu pada saat ada perubahan tata atur bangku</li> <li>• Penataan perabot tidak menghalangi bukaan-bukaan, sehingga tidak mengganggu sirkulasi udara.</li> <li>• Tinggi perabot yang menempel dinding/ harus disesuaikan dengan tinggi bukaan</li> <li>• Perabot menggunakan bahan yang sekaligus dapat menjadi peredam</li> </ul>	<p>Pintu dan jendela diletakkan pada ketinggian yang disesuaikan dengan anthropometri mata anak saat duduk (<math>\pm 1</math> m) dari lantai.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain pintu dan jendela memperhatikan bidang yang transparan, buram maupun masif</li> <li>• Stop kontak dan saklar lampu diletakkan pada ketinggian melebihi jangkauan anak dan menggunakan pengaman stop kontak</li> <li>• Pola lantai dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kreativitas anak, namun tetap menggunakan material yang aman dan nyaman bagi gerak anak (tidak licin, mudah dibersihkan dan lain-lain)</li> </ul>	<p>dapat merangsang kreativitas dan ketrampilan anak</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perabot yang dapat menunjang kreativitas dan ketrampilan anak dalam ruang kelas, misalnya papan tulis, papan absen, papan kreatif, bangku siswa, locker, rak, serta media pembelajaran yang lain</li> <li>• Penataan perabot fleksibel agar sesuai dengan aktivitas dan gerakan tubuh anak</li> <li>• Media pembelajaran seperti papan tulis, papan absen, locker serta LCD juga dapat menjadi media interaksi dalam ruang kelas</li> </ul>	<p>penghawaan dan pencahayaan alami</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dinding ruang kelas didesain untuk menciptakan keindahan ruang, sekaligus sebagai media kreativitas dan ketrampilan siswa</li> <li>• Tinggi pintu dan jendela disesuaikan dengan anthropometri mata anak saat duduk (<math>\pm 1</math> m) dari lantai.</li> <li>• Desain pintu dan jendela memperhatikan bidang yang transparan, buram maupun masif</li> <li>• Stop kontak dan saklar lampu diletakkan pada ketinggian melebihi jangkauan anak dan menggunakan pengaman stop kontak</li> <li>• Pola lantai dapat</li> </ul>	<p>dapat merangsang kreativitas dan ketrampilan anak</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peletakan perabot yang lain tidak menghalangi keleluasaan pandangan siswa.</li> <li>• Penataan dan jarak antar bangku disesuaikan dengan anthropometri siswa, sehingga memudahkan siswa dalam bergerak.</li> <li>• Media pembelajaran seperti papan tulis, papan absen, locker serta LCD juga dapat menjadi media interaksi dalam ruang kelas</li> <li>• Penataan perabot tidak menghalangi bukaan-bukaan, sehingga tidak mengganggu sirkulasi udara.</li> <li>• Perabot menggunakan bahan yang sekaligus dapat menjadi peredam kebisingan, misalnya</li> </ul>
--	---	--	---	---	---

<p>dicapai melalui <i>acoustic tile</i> pada plafon. Serta adanya vegetasi di sekitar ruang kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk memaksimalkan <i>space</i> dalam kelas maka dilakukan perhitungan luas ruang per anak sehingga dapat menunjang kualitas aktivitas di dalam kelas dengan adanya kenyamanan dari segi kepadatan ruang kelas.</li> <li>• Keindahan pada ruang kelas dapat dicapai dengan adanya tema/suasana ruang pada interior ruang kelas, diharapkan dapat menciptakan ruang kelas yang menyenangkan tetapi tetap kondusif bagi kegiatan belajar.</li> </ul>	<p>kebisingan, misalnya kayu, kain, fiber, dan lain-lain</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perhitungan ukuran perabot beserta sirkulasi juga akan mempengaruhi kenyamanan dalam hal kepadatan ruang kelas</li> <li>• Keindahan pada desain perabot dapat dicapai dari segi bentuk, warna, ukuran sehingga dapat menarik perhatian anak-anak, namun harus tetap aman dan fungsional.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plafon menggunakan <i>acoustic tile</i> untuk meredam kebisingan dan dilengkapi dengan penerangan buatan secara <i>general lighting</i></li> <li>• Material yang digunakan dalam ruangan harus aman bagi anak (tidak bersudut tajam, tidak licin, tidak mudah pecah, permukaan halus, mudah dibersihkan, dan ringan)</li> <li>• Penataan interior ruang kelas yang menunjang segi fleksibilitas kelas,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mendukung fleksibilitas ruang, menjadi sarana untuk meningkatkan kreativitas anak, motif tidak terlalu ramai, menggunakan material yang aman dan nyaman bagi gerak anak (tidak licin, mudah dibersihkan dan lain-lain)</li> <li>• Material yang digunakan dalam ruangan harus aman bagi anak (tidak bersudut tajam, tidak licin, tidak mudah pecah, permukaan halus, mudah dibersihkan, dan ringan)</li> </ul>	<p>kayu, kain, fiber, dan lain-lain</p>
--	---	--	---	---



**B. Kesimpulan Kriteria Desain Ruang Kelas 4-6 SD**

**Tabel 4.18 Kesimpulan Kriteria Desain Ruang Kelas 4-6 SD**

Kriteria Desain berdasarkan Karakter Ruang Kelas		Kriteria Desain berdasarkan Kata Kunci Permainan Tradisional			Kesimpulan	
Kriteria Desain Ruang Kelas	Kriteria Desain Perabot	Kriteria Desain Ruang Kelas	Kriteria Desain Perabot	Kriteria Desain Ruang Kelas	Kriteria Desain Perabot	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk memfokuskan pandangan pada guru maka anak dengan posisi mengajar guru harus memiliki level ketinggian yang sama.</li> <li>• Penataan ruang yang memudahkan siswa untuk meraih barang-barang yang dibutuhkan.</li> <li>• Sirkulasi yang merupakan pengarah jalan di dalam ruangan. Sirkulasi dapat dicapai dengan peletakan pintu, permainan lantai, dan permainan plafon.</li> <li>• Luasan ruang kelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Papan tulis didesain dengan ukuran yang cukup besar dan memanjang, karena sebagai titik pusat perhatian.</li> <li>• Peletakan papan tulis disesuaikan dengan pandangan siswa</li> <li>• Peletakan perabot yang lain tidak menghalangi keleluasaan pandangan siswa.</li> <li>• Peletakan papan tulis, papan absen, <i>locker</i>/almari dan perabot lainnya disesuaikan dengan tinggi dan jangkauan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luas ruangan sesuai dengan kapasitas siswa 20 siswa yang bergerak aktif</li> <li>• Ruang kelas 4-6 SD didesain dengan tema/suasana ceria, tenang dominasi tenang sesuai dengan karakter anak usia 9-12 tahun</li> <li>• Akses visual ke luar ruangan diminimalkan</li> <li>• Dinding ruang kelas didesain untuk menciptakan keindahan sekaligus dimanfaatkan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain perabot yang tidak mengganggu konsentrasi anak, namun tidak monoton</li> <li>• Penataan bangku dibuat individu per anak, karena pada usia ini lebih dibutuhkan ketenangan untuk lebih berkonsentrasi</li> <li>• Desain dan peletakan perabot yang menjadi titik pusat perhatian harus jelas perbedaannya, misalnya papan tulis yang menjadi pusat perhatian, maka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luas ruang kelas disesuaikan dengan kapasitas 20 siswa yang bergerak aktif</li> <li>• Tema ruang kelas 4-6 SD adalah ceria, tenang dominasi tenang</li> <li>• Akses visual ke luar ruangan diminimalkan</li> <li>• Posisi anak dengan posisi mengajar guru harus memiliki level ketinggian yang dapat dicapai dengan peletakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain perabot yang tidak mengganggu konsentrasi anak, namun tidak monoton</li> <li>• Penataan bangku dibuat individu per anak, karena pada usia ini lebih dibutuhkan ketenangan untuk lebih berkonsentrasi</li> <li>• Desain dan peletakan perabot yang menjadi titik pusat perhatian harus jelas perbedaannya, misalnya papan tulis yang menjadi pusat perhatian, maka</li> </ul>	

<p>yang disesuaikan dengan tata letak perabot baik grid maupun linear</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain pola lantai yang fleksibel, menggunakan motif yang tidak membatasi perubahan tata atur perabot sebagai pendukung metode pembelajaran</li> <li>• Ruang kelas memiliki bukaan-bukaan, seperti pintu, jendela, ventilasi yang mendukung penghawaan alami</li> <li>• Pencahayaan dimaksimalkan dengan pencahayaan alami. Elemen-elemen yang terkait dengan pencahayaan alami</li> <li>• adalah berupa jendela dan pintu. Untuk pencahayaan buatan digunakan <i>general lighting</i> pada ruangan.</li> <li>• Untuk menciptakan kenyamanan suara di dalam kelas</li> </ul>	<p>anak.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penataan dan jarak antar bangku disesuaikan dengan antropometri siswa, sehingga memudahkan siswa dalam bergerak.</li> <li>• Desain bangku siswa fleksibel, ringan, mudah dipindah, aman bagi anak-anak</li> <li>• Perabot yang lain memiliki fungsi yang fleksibel, peletakkannya pun tidak mengganggu pada saat ada perubahan tata atur bangku</li> <li>• Penataan perabot tidak menghalangi bukaan-bukaan, sehingga tidak mengganggu sirkulasi udara.</li> <li>• Tinggi perabot yang menempel dinding/ harus disesuaikan dengan tinggi bukaan</li> <li>• Perabot menggunakan bahan</li> </ul>	<p>sebagai media kreativitas dan ketramprilan bagi siswa, namun sudah mulai terarah dan teratur</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Selain memberi <i>space/</i> ruang untuk berkreasi, juga memberi ruang untuk mewadahi hasil karya anak</li> <li>• Stop kontak dan saklar lampu diletakkan pada ketinggian melebihi jangkauan anak dan menggunakan pengaman stop kontak.</li> <li>• Pintu dan jendela diletakkan pada ketinggian yang disesuaikan dengan antropometri mata anak saat duduk (<math>\pm 1</math> m) dari lantai.</li> <li>• Desain pintu dan jendela hampir menyerupai ruang kelas 1-3 untuk keselarasan tampilan</li> </ul>	<p>perabot yang lain tidak boleh mendominasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perabot didesain dengan warna dan bentuk yang menarik dan dapat merangsang kreativitas dan ketramprilan anak</li> <li>• Perabot yang tidak menghalangi pandangan siswa ke siswa lain dan guru, sehingga suasana ruang menjadi lebih nyaman bagi anak untuk berinteraksi</li> <li>• Desain perabot harus sederhana, ringan, mudah dipindahkan, dan fleksibel</li> <li>• Media pembelajaran seperti papan tulis, papan absen, locker serta LCD juga dapat menjadi media interaksi dalam ruang kelas</li> </ul>	<p>permainan lantai, dan penataan perabot</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruang kelas memiliki bukaan-bukaan, seperti pintu, jendela, ventilasi yang mendukung penghawaan dan pencahayaan alami.</li> <li>• Dinding ruang kelas didesain untuk menciptakan keindahan ruang, sekaligus sebagai media kreativitas dan ketramprilan bagi siswa, namun sudah mulai terarah dan teratur</li> <li>• Selain memberi <i>space/</i> ruang untuk berkreasi, juga memberi ruang untuk mewadahi hasil karya anak</li> <li>• Stop kontak dan saklar lampu diletakkan pada ketinggian melebihi jangkauan anak dan</li> </ul>	<p>perabot yang lain tidak boleh mendominasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perabot didesain dengan warna dan bentuk yang menarik dan dapat merangsang kreativitas dan ketramprilan anak (ringan, sederhana, mudah dipindahkan, aman)</li> <li>• Perabot yang tidak menghalangi pandangan siswa ke siswa lain dan guru, maupun sebaliknya</li> <li>• Media pembelajaran seperti papan tulis, papan absen, locker serta LCD juga dapat menjadi media interaksi dalam ruang kelas</li> <li>• Peletakan papan tulis, papan absen, <i>locker/almari</i> dan perabot lainnya disesuaikan dengan tinggi dan jangkauan anak.</li> <li>• Penataan dan jarak</li> </ul>
---	---	--	--	---	--

---

<p>(mengurangi kebisingan) dapat dicapai melalui <i>acoustic tile</i> pada plafon. Serta adanya vegetasi di sekitar ruang kelas</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Untuk memaksimalkan <i>space</i> dalam kelas, maka dilakukan perhitungan luas ruang per anak sehingga dapat menunjang kualitas aktivitas di dalam kelas dengan adanya kenyamanan dan segi kepadatan ruang kelas.</li><li>• Keindahan pada ruang kelas dapat dicapai dengan adanya tema/suasana ruang pada interior ruang kelas, diharapkan dapat menciptakan ruang kelas yang menyenangkan tetapi tetap kondusif bagi kegiatan belajar.</li></ul>	<p>yang sekaligus dapat menjadi peredam kebisingan, misalnya kayu, kain, fiber, dan lain-lain</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Perhitungan ukuran perabot beserta sirkulasi juga akan mempengaruhi kenyamanan dalam hal kepadatan ruang kelas</li><li>• Keindahan pada desain perabot dapat dicapai dari segi bentuk, warna, ukuran sehingga dapat menarik perhatian anak-anak, namun harus tetap aman dan fungsional.</li></ul>	<p>bangunan dan memperhatikan bidang yang transparan, buram maupun masif</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pola lantai dapat menjadi sarana kreativitas anak, namun pola dan warna lantai tidak boleh ramai dan mencolok agar tidak mengganggu konsentrasi anak</li><li>• Plafon menggunakan <i>acoustic tile</i> untuk meredam kebisingan dan dilengkapi dengan penerangan buatan secara <i>general lighting</i></li><li>• Material yang digunakan dalam ruangan harus aman bagi anak (tidak bersudut tajam, tidak licin, tidak mudah pecah, permukaan halus, mudah dibersihkan, dan ringan)</li></ul>	<p>menggunakan pengaman stop kontak.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tinggi pintu dan jendela disesuaikan dengan anthropometri mata anak saat duduk (<math>\pm 1</math> m) dari lantai.</li><li>• Desain pintu dan jendela hampir menyerupai ruang kelas 1-3 untuk keselarasan tampilan bangunan dan memperhatikan bidang yang transparan, buram maupun masif</li><li>• Pola lantai dapat menjadi sarana kreativitas anak, namun pola dan warna lantai tidak boleh ramai dan mencolok agar tidak mengganggu konsentrasi anak</li><li>• Plafon menggunakan <i>acoustic tile</i> untuk meredam</li></ul>	<p>antar bangku disesuaikan dengan anthropometri siswa, sehingga memudahkan siswa dalam bergerak.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Penataan perabot tidak menghalangi bukaan-bukaan, sehingga tidak mengganggu sirkulasi udara.</li><li>• Perabot menggunakan bahan yang sekaligus dapat menjadi peredam kebisingan, misalnya kayu, kain, fiber, dan lain-lain</li><li>• Keindahan pada desain perabot dapat dicapai dari segi bentuk, warna, ukuran sehingga dapat menarik perhatian anak-anak, namun harus tetap aman dan fungsional.</li></ul>
---	---	---	--	--

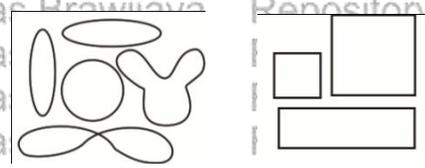
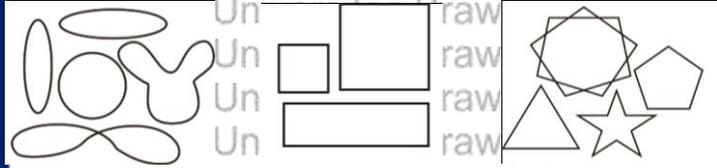
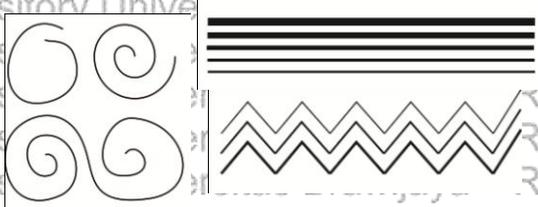
---



4.4.6 Analisa Unsur-Unsur dan Prinsip-Prinsip Desain Interior

Tabel 4.19 Analisa Unsur dan Prinsip Interior berdasarkan Tema Ruang Kelas

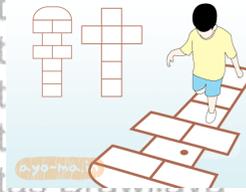
Unsur dan Prinsip Pembentuk Interior Ruang Kelas	Interior Ruang Kelas 1-3 SD	Interior Ruang Kelas 4-6 SD
<b>Garis</b>	<p><b>Tema Ruang :</b> Ceria, Dinamis, Akrab <b>dominasi Dinamis</b></p> <p>Kesan ceria didapatkan dari garis lengkung, kesan akrab didapatkan dari garis horisontal, kesan dinamis didapatkan dari garis diagonal.</p>	<p><b>Tema Ruang :</b> Ceria, Tenang <b>dominasi Tenang</b></p> <p>Kesan ceria didapatkan dari garis lengkung, kesan tenang didapatkan dari garis horisontal</p>
<b>Bentuk</b>	<p>Kesan ceria didapatkan dari bentuk lingkaran, kesan akrab didapatkan dari bentuk lurus ( segiempat), Kesan dinamis didapatkan dari bentuk bersudut.</p>	<p>Kesan ceria didapatkan dari bentuk lingkaran, kesan tenang didapatkan dari bentuk lurus yang beraturan.</p>



**Motif**

Kesan ceria dan akrab didapatkan dari motif dua dimensi. Kesan dinamis didapatkan dari motif tiga dimensi. Untuk menciptakan kesan ceria dan akrab. Motif yang mendominasi adalah motif tiga dimensi. Motif dapat menggunakan gambar dari macam-macam permainan tradisional.

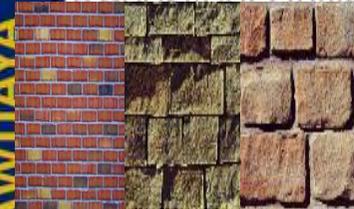
Kesan tenang dan ceria didapatkan dari motif dua dimensi. Motif dapat menggunakan gambar dari macam-macam permainan tradisional.



**Tekstur**

Kesan ceria didapatkan dari tekstur halus. Kesan akrab dan dinamis didapatkan dari tekstur kasar.

Kesan ceria dan tenang didapatkan dari tekstur halus.



**Warna**

Kesan dinamis, ceria didapatkan dari skema warna triadik, komplementer, komplementer terbelah, dan komplementer ganda.

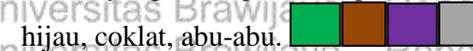
Kesan tenang didapatkan dari skema warna monokromatik dan analogus.

Kesan akrab didapatkan dari skema warna monokromatik dan analogus.

Kesan ceria didapatkan dari skema warna triadik, komplementer, komplementer terbelah, dan komplementer ganda.

Warna yang menciptakan dapat kesan dinamis adalah warna merah dan jingga.

Warna yang menciptakan dapat kesan tenang adalah warna ungu, hijau, coklat, abu-abu.



Warna yang menciptakan dapat kesan ceria adalah warna kuning.

Warna yang menciptakan dapat kesan ceria adalah warna kuning.

Warna yang dapat menciptakan kesan akrab adalah warna coklat.



Warna netral dapat menggunakan warna hitam, putih, abu-abu, coklat, krem.

Warna netral dapat menggunakan warna hitam, putih, abu-abu, coklat, krem.



**Akustik**

Accoustic tile pada plafond dan peredam suara pada area lain di ruang kelas.

**Penerangan**

Penerangan menggunakan penerangan alami dan penerangan buatan, memaksimalkan penerangan alami. Penerangan buatan lebih ditujukan pada



<b>(Lighting)</b>	pencahayaan merata ( <i>general lighting</i> ) dengan intensitas normal dan pencahayaan terarah downlight pada area titik berat.
<b>Penghawaan</b>	Penghawaan yang akan digunakan adalah penghawaan alami yang dapat dicapai melalui bukaan-bukaan yang luas. Untuk mencapai penghawaan alami yang ideal maka perlu diperhatikan pula lingkungan sekitar yang mendukung.
<b>Harmoni/ Keselarasan</b>	Harmoni dapat dicapai dengan perulangan unsur-unsur dalam ruang. Dapat juga diberikan variasi-variasi tertentu dalam komposisi desain, namun dalam jumlah yang tidak banyak agar tidak kacau dan ramai.
<b>Proporsi</b>	Proporsi dan skala mengacu kepada hubungan antar bagian dari suatu desain dan hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Hubungan benda-benda dari berbagai ukuran dengan ruang, menentukan skala. Ukuran, bentuk ruangan menentukan jumlah dan ukuran perabot di dalamnya. Skala berhubungan dengan proporsi. Pada ruang kelas, proporsi perabot dirancang sesuai dengan <i>anthropometri</i> siswa dan guru di dalamnya. Hal ini berkaitan dengan skala perabot/ titik berat dengan jarak pandang dan jarak jangkauan siswa dan guru.
<b>Keseimbangan</b>	Keseimbangan yang dimunculkan pada ruang kelas ini adalah keseimbangan formal/ simetris agar memberikan kenyamanan secara psikologis dan keteraturan untuk anak, namun meskipun formal, desain tidak harus monoton dan membosankan
<b>Irama</b>	Irama dapat dicapai dengan gradasi/pergantian warna, bentuk, maupun unsur-unsur lainnya. Irama dapat juga dicapai dengan garis yang tidak terputus.
<b>Titik berat</b>	Titik berat pada ruang kelas dapat dicapai dengan perulangan, ukuran, kontras, susunan dan hal yang tidak terduga. Dalam ruang kelas, titik berat dapat ditempatkan pada area depan kelas/ area yang akan menjadi fokus perhatian siswa.

## 4.5 Analisa Tapak

### 4.5.1 Aksesibilitas

#### Kondisi Eksisting :

Pada kondisi eksistingnya, aksesibilitas menuju lokasi tapak dapat dicapai dengan mudah. Lebar jalan di sekitar tapak adalah ± 6- 9 m. Kondisi jalan juga cukup baik, dengan menggunakan perkerasan *paving stone*, karena tapak berada di area perumahan. Jalan di sekitar tapak ada 2 jalur dengan di batasi *boulevard* di sepanjang jalan, sehingga dapat dengan mudah dijangkau oleh kendaraan.

#### Analisa :

Jika ditinjau dari segi aksesibilitas, kondisi saat ini sudah mendukung, karena adanya sirkulasi yang jelas di sekitar tapak. Namun permasalahannya, peletakan pintu masuk dan keluar pada tapak harus lebih diperhatikan. Jika pintu keluar diletakkan di sebelah utara tapak, maka pencapaian yang dilakukan bagi pengunjung dari tapak yang akan keluar dari area perumahan akan cukup jauh.



#### Sintesa :

Sintesa yang dihasilkan adalah *main entrance* diletakkan pada sisi utara tapak, sedangkan pintu keluar diletakkan di sisi timur tapak, supaya pencapaian menuju atau dari tapak tidak terlalu jauh dan sulit. Selain itu, akan mengurangi kemacetan yang mungkin akan timbul, karena adanya sirkulasi yang telah diarahkan dengan jelas. Terdapat *side entrance* diletakkan di sisi timur tapak, difungsikan untuk *loading dock* dan dibuka pada waktu tertentu saja ( kondisional)



**INTERIOR RUANG KELAS SEKOLAH DASAR  
DENGAN PENDEKATAN KONSEP  
PERMAINAN TRADISIONAL PADA PROGRAM  
FULL DAY SCHOOL DI MALANG**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Damayanti Asikin, MT.  
Ir. Triandi Laksmiwati**

**Judul Gambar :**

Gambar 4.15  
Analisa Aksesibilitas  
Tapak



#### 4.5.2 Iklim

##### 1. Pencahayaan

- **Kondisi Eksisting :**

Tapak berada pada lokasi yang cukup mendapat sinar matahari. Tapak masih berupa tanah kosong. Di samping tapak terdapat bangunan rumah dengan ketinggian dua lantai. Hal ini menyebabkan kurangnya pembayangan pada tapak sehingga intensitas sinar matahari yang masuk dalam tapak cukup banyak. Pada lingkungan sekitar tapak juga terdapat pencahayaan buatan berupa lampu jalan yang terdapat di sepanjang jalan Villa Puncak Tidar.

- **Analisa :**

Intensitas sinar matahari yang banyak dimanfaatkan sebagai pencahayaan alami pada ruangan, khususnya pada ruang kelas yang memaksimalkan pencahayaan alami. Sedangkan untuk pencahayaan buatan pada masing-masing ruangan tetap diadakan. Sedangkan untuk penerangan di sekitar tapak melalui lampu jalan sudah cukup, dan difungsikan pada waktu sore dan malam hari.

- **Sintesa :**

Dari segi pencahayaan alami, bentuk dan orientasi bangunan pada tapak harus memanfaatkan potensi dari sinar matahari. Analisa pencahayaan alami pada tapak dapat membantu perancangan bangunan untuk mempertahankan keseimbangan antara area yang memerlukan matahari lebih banyak dan area yang membutuhkan matahari lebih sedikit. Orientasi ruang kelas memanjang ke arah utara-selatan, agar pencahayaan alami dalam ruang kelas dapat maksimal. Selain itu, untuk mengatasi panas matahari pada siang hari dapat diselesaikan dengan *sun shading*.

##### 2. Angin

- **Kondisi Eksisting :**

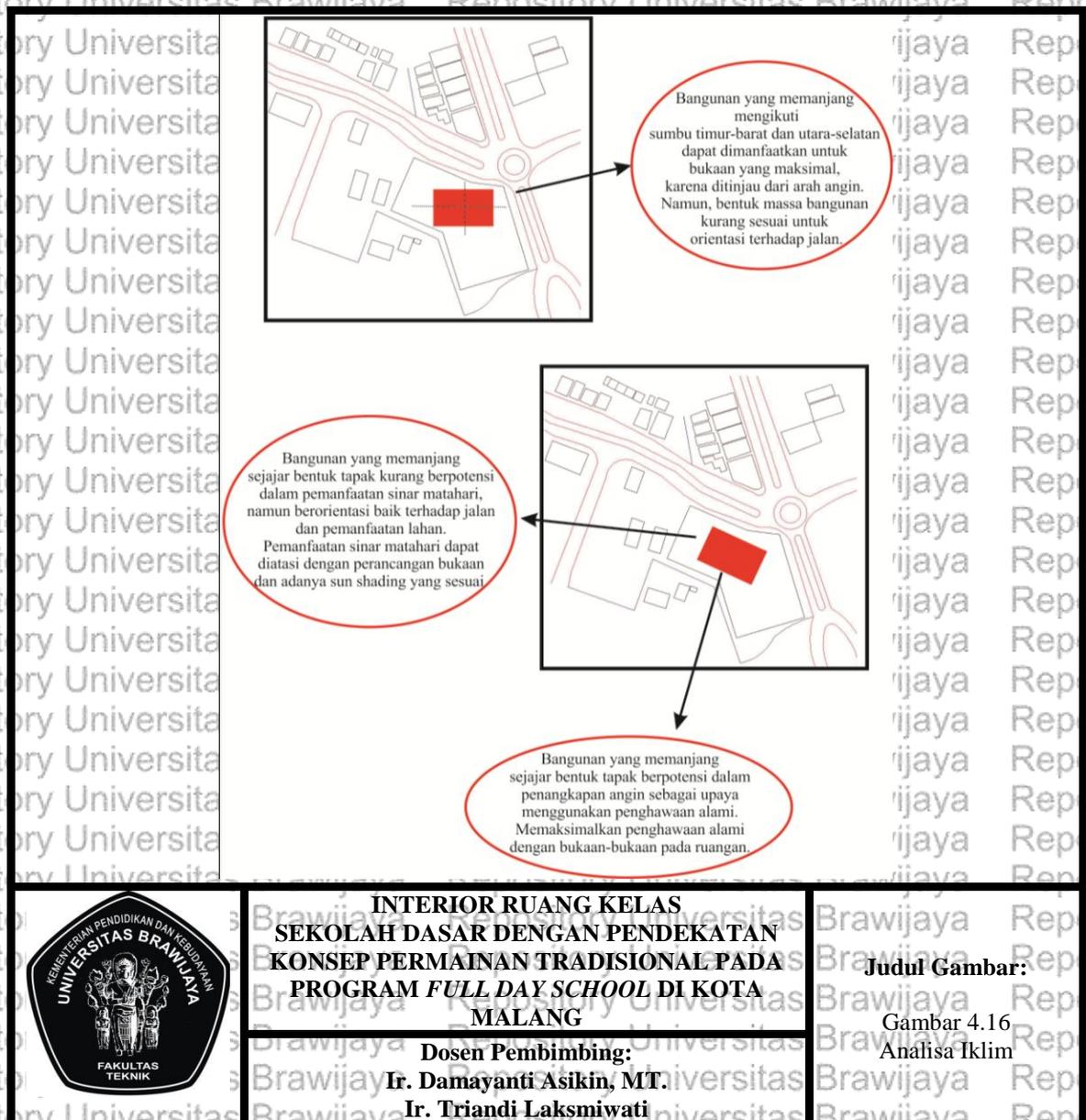
Angin yang bertiup pada tapak berkecepatan sedang dari arah utara menuju selatan. Angin yang bertiup pada tapak dapat bersifat kering maupun basah, sehingga tidak selalu baik untuk suhu ruangan. Hal yang tidak menguntungkan dari angin dapat dikurangi melalui bukaan-bukaan pada ruangan.

- **Analisa :**

Aliran angin dimanfaatkan sebagai penghawaan alami pada ruangan. Penghawaan alami dapat dimaksimalkan melalui tata massa dan bukaan-bukaan. Pemanfaatan arah angin juga dapat dimanfaatkan melalui orientasi bangunan pada tapak. Perancangan yang sesuai dapat memanfaatkan potensi aliran angin secara maksimal.

- **Sintesa :**

Pada bangunan sekolah ini akan memaksimalkan penghawaan alami, terutama pada ruang-ruang kelas. Penghawaan alami ini dapat dimaksimalkan dari adanya bukaan-bukaan pada ruangan, tata massa bangunan dan orientasi bangunan pada tapak.



### 4.5.3 Kebisingan dan Zonifikasi Tapak

#### Kondisi Eksisting :

Kebisingan yang ada di sekitar tapak, hanya pada jam-jam tertentu saja, khususnya pagi hari saat penduduk memulai aktivitas dan sore hari, selesai dari beraktivitas. Namun, tingkat kebisingannya tidak terlalu tinggi, karena tapak berada pada lokasi yang cukup jauh dari kebisingan ( pusat kota). Selain itu, di sekitar tapak adalah perumahan dan masih banyak lahan kosong. Terdapat cukup banyak vegetasi dan boulevard di sebelah utara dan timur tapak, sehingga dapat membantu mengurangi kebisingan dari luar ke dalam tapak.

#### Analisa :

Analisa terhadap kebisingan, berpengaruh terhadap peletakkan ruangan dan penzoningan. Tingkat kebisingan paling tinggi berada pada sisi utara tapak karena berupa jalan yang paling sering dilewati karena sebagai akses dari atau menuju perumahan, universitas dan fungsi lainnya. Sedangkan sisi timur tapak juga terdapat jalan, namun memiliki tingkat kebisingan yang lebih rendah. Untuk sisi barat tapak merupakan area perumahan, dan sisi selatan tapak memiliki tingkat kebisingan yang paling rendah, karena hanya terdapat jalan kecil dan jarang seklaai dilewati kendaraan.



Tingkat kebisingan tinggi berasal dari sisi utara tapak yang merupakan jalan utama yang sering dilewati kendaraan. Pada area ini , dibutuhkan peredam suara berupa vegetasi dan pemilihan material agar tidak mengganggu aktivitas dalam tapak. Penzoningan yang tepat pada sisi utara tapak adalah area publik, karena dekat dengan sumber kebisingan

- Publik
- Semi Publik
- Privat
- RTH
- Service

Tingkat kebisingan rendah berasal dari sisi timur dan selatan tapak. Di sisi timur terdapat jalan, namun jarang dilewati kendaraan. Penzoningan yang tepat pada sisi timur dan selatan tapak adalah area privat dan semi publik. Karena jauh dari sumber kebisingan.

#### Sintesa :

Secara umum, tingkat kebisingan di sekitar tapak tidak terlalu tinggi. Dapat menambahkan vegetasi di area yang mungkin terjadi kebisingan. Selain itu, dari analisa kebisingan dapat membantu dalam menentukan penzoningan tapak, yaitu ruang yang bersifat publik dapat diletakkan di bagian terdekat dengan sumber kebisingan. Sedangkan ruang yang bersifat semi publik dan privat diletakkan jauh dari sumber kebisingan, misalnya ruang kelas harus diletakkan pada sisi yang jauh dari sumber kebisingan.



**INTERIOR RUANG KELAS SEKOLAH DASAR  
DENGAN PENDEKATAN KONSEP  
PERMAINAN TRADISIONAL PADA PROGRAM  
FULL DAY SCHOOL DI MALANG**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Damayanti Asikin, MT.  
Ir. Triandi Laksmiwati**

#### Judul Gambar :

Gambar 4.17  
Analisa  
Kebisingan dan  
Penzoningan  
Tapak

#### 4.5.4 Vegetasi

- **Kondisi Eksisting :**

Seluruh permukaan tapak ditutupi oleh rumput dan ilalang. Sebagian besar vegetasi disekitar tapak adalah pohon palem, yang berada di sisi utara dan timur tapak untuk mengurangi radiasi matahari/ sebagai peneduh.

- **Analisa :**

Pohon palem yang terdapat pada sekitar tapak dapat dimanfaatkan dan tidak perlu dihilangkan. Sedangkan pada area sekitar ruang kelas, perlu ditanami beberapa alternatif tanaman yang dapat mendukung kondisi sekitar ruang kelas agar menjadi lebih teduh, mengurangi kebisingan, serta menciptakan kesegaran udara untuk menunjang proses belajar mengajar.

**Tabel 4.20 Analisa Vegetasi pada Tapak**

No	Jenis Tanaman	Fungsi	Karakter	Posisi
1	Puring ( <i>Codiaeum Variegatum</i> ) 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menghisap timbal dari kendaraan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melebar</li> <li>• Daun bertajuk lebar</li> </ul>	Area parkir dan sisi tapak yang berhadapan dengan jalan raya
2	Lidah Mertua ( <i>Sansevieria</i> ) 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menghisap timbal dari kendaraan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memanjang ke atas dengan ukuran 50-75 cm</li> <li>• Berdaun pendek melingkar dalam bentuk roset dengan panjang 8 cm dan lebar 3-6 cm</li> </ul>	Area parkir dan sisi tapak yang berhadapan dengan jalan raya
3	Teh tehan 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu menyaring debu dan meredam kebisingan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merupakan tanaman border</li> </ul>	Sebagai pembatas pada taman



4 Sirih Belanda  
(*Epipremnum aureum*)



- Menciptakan kesegaran pada udara
- Daun bertajuk lebar
- Daun berwarna kuning mengkilap
- Area yang berdekatan dengan bangunan sehingga kesegaran yang dihasilkan dapat dirasakan dalam bangunan

5 Flamboyan



- Sebagai tanaman peneduh
- Bertajuk lebar
- Area parkir atau bangunan yang terkena sinar matahari
- Penanda pintu masuk/area-area tertentu

6 Akasia  
(*Acacia mangium*)



- Sebagai tanaman peneduh
- Bertajuk lebar
- Area parkir atau bangunan yang terkena sinar matahari
- Penanda pintu masuk/area-area tertentu

7 Rumput peking



- Sebagai penutup tanah
- rumput dengan tekstur kasar
- tumbuh rapat
- Sebagai penutup tanah pada taman pasif

8 Rumput kipas



- Sebagai penutup tanah
- Bertekstur lembut
- tumbuh tidak rapat
- Sebagai penutup pada taman aktif



- **Sintesa :**

Vegetasi di sekitar tapak perlu ditambah lagi sebagai peneduh dari panasnya terik matahari. Lahan sempadan dapat dimanfaatkan untuk menambah vegetasi agar dapat mengurangi kebisingan di sebelah utara tapak. Sedangkan vegetasi di sekitar ruang kelas diperlukan sebagai peneduh dari panas matahari yang masuk ke dalam ruang kelas, mengurangi kebisingan dari luar dan memberikan kesegaran udara bagi siswa dan guru yang sedang berada di dalam ruang kelas.

#### 4.5.5 Utilitas

- **Kondisi Eksisting :**

Pada kondisi eksisting, terdapat panel listrik pada sisi utara tapak dan sisi timur tapak. Tapak berada di area perumahan, sehingga untuk sistem utilitas dan drainase sudah diatur dengan cukup baik.

- **Analisa :**

Aliran listrik yang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan listrik pada bangunan, khususnya kebutuhan listrik pada setiap ruang kelas harus memadai supaya tidak menghambat proses pembelajaran, kebutuhan listrik tersebut diperoleh dari PLN yang berasal dari tiang listrik dan panel di sekitar tapak dan genset sebagai sumber tenaga cadangan.

- **Sintesa :**

Untuk jaringan listrik dan telekomunikasi pada tapak sudah cukup memadai. Pendistribusian jaringan listrik menggunakan panel yang ada di sisi utara dan timur tapak, lalu disalurkan ke dalam bangunan, termasuk pada setiap ruang kelas.

#### 4.6 Analisa Bangunan

##### 4.6.1 Analisa Bentuk Bangunan

Bentuk bangunan didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan seperti fungsi bangunan, kebutuhan besaran ruang, dan jenis struktur yang dipakai. Bentuk dasar bangunan dapat dibagi menjadi segiempat, segitiga, dan lingkaran.

Objek perancangan adalah bangunan pendidikan untuk Sekolah Dasar. Oleh sebab itu, bentuk bangunan akan disesuaikan dengan fungsinya, kebutuhan ruang dan keselarasan dengan lingkungan sekitar. Selain itu, bentuk bangunan juga di pengaruhi oleh bentuk tapak.

#### 4.6.2 Analisa Tampilan Bangunan

Tampilan bangunan akan berpengaruh, baik untuk penghuni, pengunjung maupun warga sekitar agar dapat membedakan fungsi sekolah dan permukiman warga.

Selain itu, tampilan bangunan juga disesuaikan dengan perancangan interior yang ada di dalamnya.

Tampilan bangunan yang akan dicapai juga perlu memperhatikan kondisi dan keadaan lingkungan tapak yang dapat mempengaruhi lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, tampilan bangunan Sekolah Dasar ini dapat dicapai melalui:

- a. Tampilan bangunan dibuat berbeda dari bangunan sekitar sehingga dapat menjadi pusat perhatian. Tetapi harus tetap terlihat memiliki kesinambungan visual dengan bangunan sekitar agar terlihat serasi.
- b. Tampilan bangunan dapat menjadi objek yang mampu mencerminkan bangunan pendidikan dengan fungsi utama, yaitu Sekolah Dasar. Hal ini dapat dicapai dengan menggunakan warna yang sesuai dan dapat menunjukkan identitas sekolah dasar.

## 4.7 Konsep Desain

### 4.7.1 Konsep Ruang

#### a. Fungsi, Pelaku, dan Aktivitas

Rancangan Sekolah Dasar pada *Full day school* ini terdiri dari 4 kelompok fungsi, yaitu:

- Fungsi edukasi, terdiri dari ruang kelas 1-6 SD, ruang laboratorium komputer, perpustakaan.
- Fungsi pengelola, terdiri dari ruang pimpinan (kepala dan wakil), ruang tata usaha, ruang guru.
- Fungsi penunjang, terdiri dari ruang makan, ruang UKS, tempat bermain dan lapangan upacara, tempat olahraga, aula/ gedung serbaguna, kantin, ruang multimedia.
- Fungsi servis, terdiri dari KM/WC, dapur, ruang *office boy*, gudang, pos satpam, ruang MEE, area parkir.

Penentuan jenis ruang dan pembagian ruang ditentukan berdasarkan aktifitas yang akan diwadahi.

Pelaku utama dalam rancangan sekolah dasar ini adalah siswa/ anak-anak usia Sekolah Dasar (6-12 tahun). Sedangkan pelaku sekunder adalah pengelola (pimpinan, guru, staf dan karyawan) serta pengunjung.

Aktivitas utama yang dilakukan di dalam bangunan ini adalah aktivitas edukasi, yaitu kegiatan belajar mengajar dan kegiatan praktikum yang dilakukan oleh siswa dan guru. Aktivitas lainnya yang dilakukan siswa adalah ibadah yang meliputi berdoa, menyanyi dan membaca Alkitab, makan, istirahat, berkumpul dan bermain, olahraga serta mengikuti berbagai macam ekstrakurikuler. Aktivitas yang dilakukan pengelola adalah melakukan tugas di bidangnya masing-masing, misalnya aktivitas pimpinan adalah mengawasi pelaksanaan kegiatan sekolah, menerima tamu, memimpin rapat, sedangkan aktivitas guru adalah mengajar/ memberi materi. Aktivitas staf dan karyawan adalah melakukan tugasnya di bidang masing-masing. Aktivitas yang dilakukan orangtua adalah mengantar dan menjemput anak-anaknya, mengikuti rapat orangtua murid.

## **b. Ruang**

Pola tata ruang pada objek perancangan dibedakan menjadi 4 fungsi, yaitu fungsi edukasi, fungsi pengelola, fungsi penunjang, fungsi service. Pola tata ruang yang akan diterapkan pada bangunan Sekolah Dasar akan difokuskan pada penataan fungsi edukasi yang dirancang pada satu area, misalnya letak ruang kelas 1-3 SD dekat dengan ruang kelas 4-6 SD. Sedangkan untuk pola tata ruang fungsi pengelola, fungsi penunjang dan servis dibuat menyesuaikan dengan kebutuhan pada fungsi edukasi. Misalnya kamar mandi, ruang guru, ruang makan dirancang tidak terlalu jauh dari ruang kelas, agar dapat menunjang aktivitas edukasi. Sehingga, diharapkan, fungsi pengelola, penunjang dan servis tidak berdiri sendiri namun keberadaannya dapat menunjang terlaksananya aktivitas pada fungsi edukasi.

### **4.7.2 Konsep Dasar Perancangan Ruang Dalam**

#### **4.7.2.1 Konsep Penerapan Konsep Permainan Tradisional pada Ruang Kelas SD berdasarkan Karakter Anak usia SD (6-12 tahun)**

Konsep Permainan Tradisional sebagai pendekatan pada Ruang Kelas SD menghasilkan beberapa kata kunci dan kriteria desain yang akan dikembangkan menjadi konsep desain yang nantinya akan dikembangkan menjadi desain interior ruang kelas. Terdapat 3 kata kunci dari pendekatan konsep permainan tradisional pada ruang kelas SD, yaitu konsentrasi dan cermat, kreatif dan terampil, interaksi sosial.

- Konsentrasi dan Cermat, dalam aplikasi secara arsitektural mengutamakan desain yang menarik perhatian, adanya titik pusat perhatian untuk meningkatkan konsentrasi anak, sederhana dan mudah dipahami oleh anak, tetap bersifat fungsional serta disesuaikan dengan antropometri anak.
- Kreatif dan Terampil terkait dengan kondisi jasmani/ antropometri, kesehatan, gerakan tubuh anak. Dalam aplikasi secara arsitektural, aspek fisik mengutamakan desain yang sesuai dengan antropometri anak, memudahkan ruang gerak anak, dan pemilihan desain/material yang aman bagi anak agar anak dapat berkreasi dan bereksplorasi dengan bebas sehingga anak tidak merasa dibatasi dalam mengembangkan kemampuannya, Selain memberi *space/* ruang untuk berkreasi, juga memberi ruang untuk mewadahi hasil karya anak sehingga anak merasa dihargai.
- Interaksi sosial, dalam aplikasi secara arsitektural mengutamakan desain yang dapat menstimulasi terjadinya interaksi antara anak dengan temannya dan

menjadi media untuk saling berbagi, berkarya, dan mengekspresikan diri. Selain itu desain harus fleksibel untuk dapat mendukung interaksi anak dan metode pembelajaran, serta adanya penerapan tema/suasana ruang kelas yang sesuai dengan karakter anak, sehingga anak-anak juga dapat merasa nyaman dalam melakukan interaksi sosial.

**4.7.2.2 Konsep Tema, Unsur dan Prinsip Perancangan Interior Ruang Kelas Sekolah Dasar**

Konsep Tema ruang kelas sekolah dasar merupakan hasil sintesa dari analisa karakter anak usia SD ( 6-12 tahun) dan hasil analisa dari Konsep Permainan Tradisional. Tema ruang kelas dibagi menjadi 2, yaitu :

Kelas 1-3 SD : Ceria, Dinamis, Akrab dominasi **Dinamis**

Kelas 4-6 : Ceria, Tenang dominasi **Tenang**

Dari kedua ruang kelas tersebut, tema yang menjadi penyatu ruangan adalah **Tema Ceria**.

Berikut ini merupakan Konsep Perancangan Interior Ruang Kelas 1-3 SD dan 4-6 SD yang dihasilkan dari Konsep Tema, Unsur dan Prinsip Interior :

**Tabel 4.21 Konsep Perancangan Interior Ruang Kelas 1-3 SD**

Tema	Ceria, Akrab, Dinamis Dominasi <b>Dinamis</b>			
Unsur	Ceria	Akrab	Dinamis	Dominasi
Garis	Lengkung	Horisontal	Diagonal	Horisontal
Bentuk	Lingkaran	Segi empat	Bersudut	Segi empat
Motif	2D	2D	3D	3D
Tekstur	Halus	Kasar	Kasar	Kasar
Warna	Warna kuning	Warna coklat	Warna Orange/ Jingga	Warna Orange/ Jingga
Skema warna :	triadik	Monokromatik :	Triadik:	Skema warna : Komplementer terbelah
komplementer :		Analogous :	Komplementer :	
komplementer terbelah:			Komplementer terbelah :	
komplementer ganda:			Komplementer ganda :	



<b>Keseimbangan</b>	Informal	Formal	Informal	Formal
---------------------	----------	--------	----------	--------

**Tabel 4.22 Konsep Perancangan Interior Ruang Kelas 4-6 SD**

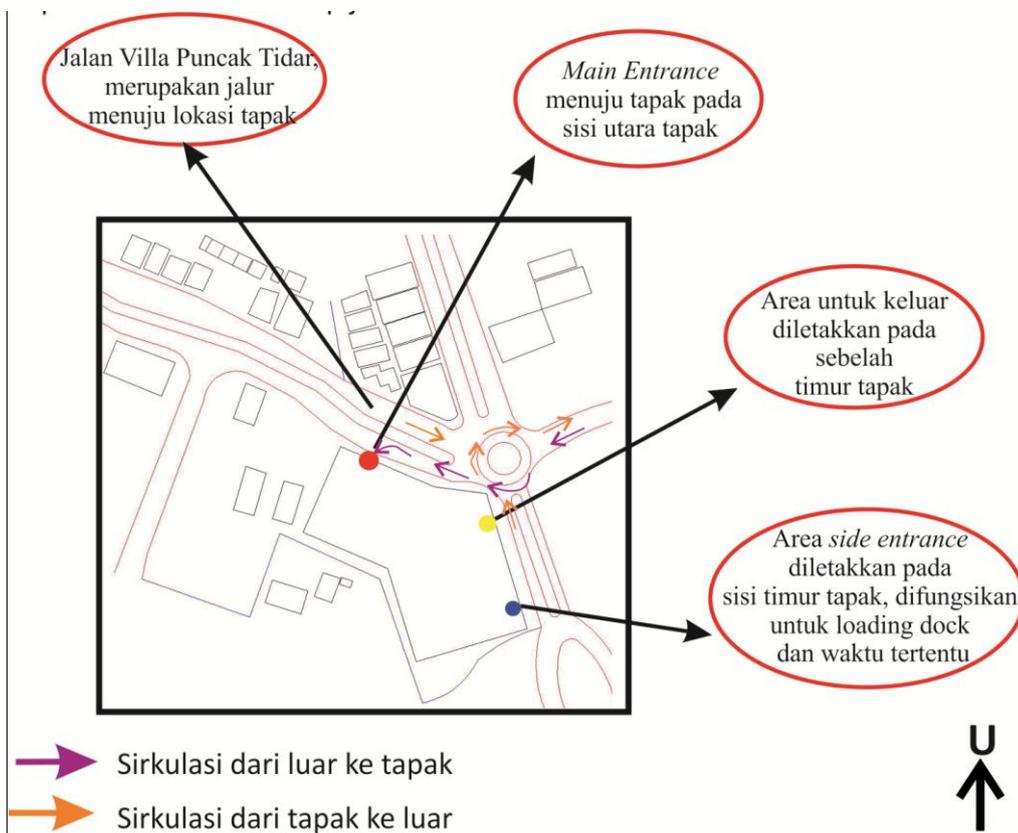
<b>Tema</b>	<b>Ceria, Tenang Dominasi Tenang</b>		
<b>Unsur</b>	<b>Ceria</b>	<b>Tenang</b>	<b>Dominasi</b>
<b>Garis</b>	Lengkung	Horisontal	Horisontal
<b>Bentuk</b>	Lingkaran	Segi empat	Segi empat
<b>Motif</b>	2D	2D	2D
<b>Tekstur</b>	Halus	Halus	Halus
<b>Warna</b>	Warna kuning	Warna hijau	Warna Hijau
	Skema warna : triadik	Skema warna : Monokromatik	Skema warna : Analogus dengan kontras :
	komplementer :	Analogous :	
	komplementer terbelah:		
	komplementer ganda :		

<b>Keseimbangan</b>	Informal	Formal	Formal
---------------------	----------	--------	--------

### 4.7.3 Konsep Pengolahan Tapak

#### a. Konsep Aksesibilitas (Sirkulasi dan Pencapaian)

Konsep pencapaian kendaraan menuju tapak melalui jalan Villa Puncak Tidar yang berada pada sisi utara tapak, sedangkan pintu keluar diletakkan di sisi timur tapak, supaya pencapaian menuju atau dari tapak tidak terlalu jauh. Selain itu, akan mengurangi kemacetan yang mungkin akan timbul, karena adanya sirkulasi yang telah diarahkan dengan jelas. Terdapat side entrance yang diletakkan di sisi timur tapak, difungsikan untuk loading dock dan dibuka pada waktu tertentu saja ( kondisional).



	<p><b>INTERIOR RUANG KELAS SEKOLAH DASAR DENGAN PENDEKATAN KONSEP PERMAINAN TRADISIONAL PADA PROGRAM FULL DAY SCHOOL DI MALANG</b></p>	<p><b>Judul Gambar :</b></p> <p>Gambar 4.18 Konsep Aksesibilitas</p>
	<p><b>Dosen Pembimbing:</b> Ir. Damayanti Asikin, MT. Ir. Triandi Laksmiwati</p>	



**b. Konsep Kebisingan dan Zonifikasi Tapak**

Kebisingan tapak yang memiliki tingkat paling tinggi adalah di sebelah utara tapak, karena merupakan jalan yang sering dilalui kendaraan. Sehingga bangunan yang ada disisi utara adalah ruangan yang bersifat publik dan semi publik. Sedangkan pada arah selatan, diletakkan ruang yang bersifat privat atau yang membutuhkan ketenangan atau kebisingan rendah.

Melalui konsep kebisingan dapat membantu untuk menentukan penzoningan tapak, yaitu ruang yang bersifat publik dapat diletakkan di bagian terdekat dengan sumber kebisingan. Sedangkan ruang yang bersifat semi publik dan privat diletakkan jauh dari sumber kebisingan, misalnya ruang kelas harus diletakkan pada sisi yang jauh dari sumber kebisingan.



	<p><b>INTERIOR RUANG KELAS SEKOLAH DASAR DENGAN PENDEKATAN KONSEP PERMAINAN TRADISIONAL PADA PROGRAM FULL DAY SCHOOL DI MALANG</b></p>	<p><b>Judul Gambar :</b></p> <p>Gambar 4.19 Konsep Kebisingan dan Penzoninagn Tapak</p>
	<p><b>Dosen Pembimbing:</b>  <b>Ir. Damayanti Asikin, MT.</b>  <b>Ir. Triandi Laksmiwati</b></p>	

**c. Konsep Vegetasi**

Konsep Vegetasi memiliki 3 fungsi yaitu sebagai peneduh, meredam kebisingan dan mengurangi polusi, dan sebagai penanda.

- Sebagai Peneduh :

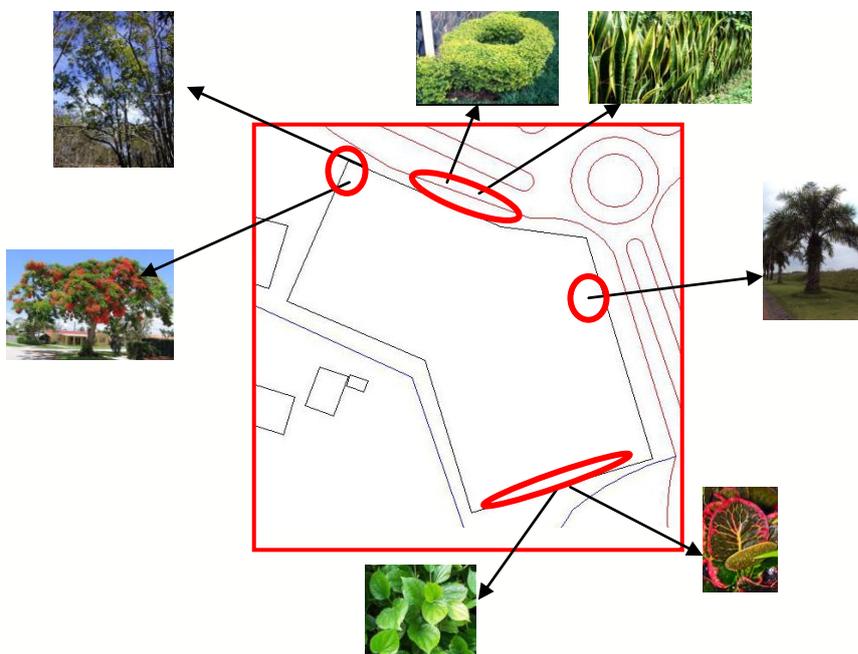
Pohon Akasia , Pohon Palembang digunakan sebagai peneduh dan penyaring udara. Peletakan pohon tersebut pada area yang sering terkena sinar matahari dan dekat dengan jalan, serta pada bangunan yang memaksimalkan penghawaan alami dan membutuhkan penyaring udara.

- Fungsi Peredam Kebisingan :

Tanaman yang digunakan sebagai peredam adalah tanaman teh-tehan. Ttanaman ini diletakkan pada sisi utara dan timur tapak, karena memiliki kebisingan yang tinggi. Tanaman teh-tehan juga diletakkan di area taman, karena dapat berfungsi sebagai tanaman border atau pembatas taman.

- Sebagai Penanda

Pohon Flamboyan dan Pohon palem , selain dapat digunakan sebagai peneduh juga dapat digunakan sebagai penanda. Misalnya penanda untuk letak main entrance, pintu keluar, ruangan-ruangan tertentu agar mudah dicari.



	<p><b>INTERIOR RUANG KELAS SEKOLAH DASAR DENGAN PENDEKATAN KONSEP PERMAINAN TRADISIONAL PADA PROGRAM FULL DAY SCHOOL DI MALANG</b></p>	<p><b>Judul Gambar :</b></p>
	<p><b>Dosen Pembimbing: Ir. Damayanti Asikin, MT. Ir. Triandi Laksmiwati</b></p>	<p>Gambar 4.20 Konsep Vegetasi</p>



#### d. Konsep Iklim

- **Pencahayaannya :**

Dari segi pencahayaan alami, bentuk dan orientasi bangunan pada tapak harus memanfaatkan potensi dari sinar matahari. Selain itu, untuk mengatasi panas matahari pada siang hari dapat diselesaikan dengan *sun shading*, penggunaan material dan teknologi yang dapat mereduksi panas matahari yang masuk ke dalam ruangan.

- **Angin :**

Pada bangunan sekolah ini akan memaksimalkan penghawaan alami, terutama pada ruang-ruang kelas. Penghawaan alami ini dapat dimaksimalkan dari adanya bukaan-bukaan pada ruangan, tata massa bangunan dan orientasi bangunan pada tapak.

#### 4.7.4 Konsep Bangunan

Konsep perancangan bangunan Sekolah Dasar pada program *full day school* sebagai fasilitas pendidikan, sehingga desain bangunan dapat menyesuaikan dengan fungsi bangunan.

##### 1. Bentuk Bangunan

Bangunan Sekolah Dasar ini merupakan bangunan yang bersifat pendidikan, sehingga menggunakan bentukan-bentukan dasar sebagai konsep pembentuk bangunan, supaya memudahkan dalam menyesuaikan kebutuhan ruang dan aktivitas pengguna.

##### 2. Tampilan Bangunan

Tampilan bangunan akan berpengaruh, baik untuk penghuni, pengunjung maupun warga sekitar agar dapat membedakan fungsi sekolah dan permukiman warga. Selain itu, tampilan bangunan juga disesuaikan dengan perancangan interior yang ada di dalamnya. Pada konsep tampilan bangunan menyesuaikan dengan tema interiornya, yaitu ceria, dinamis akrab dan tenang. Tema yang menjadi pengikat adalah tema ceria, mengingat bangunan adalah untuk anak-anak usia Sekolah Dasar. Penerapan tema pada tampilan bangunan melalui warna bangunan. Warna yang digunakan untuk menyambungkan dengan interiornya adalah warna kuning dan hijau untuk menciptakan kesan tenang, dengan warna netral putih dan coklat. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam konsep tampilan bangunan, yaitu :

a. Tampilan bangunan dibuat berbeda dari bangunan sekitar sehingga dapat menjadi pusat perhatian. Tetapi harus tetap terlihat memiliki kesinambungan visual dengan bangunan sekitar agar terlihat serasi.

b. Tampilan bangunan dapat menjadi objek yang mampu mencerminkan bangunan pendidikan dengan fungsi utama, yaitu Sekolah Dasar. Oleh sebab itu, meskipun tampilan bangunan menggunakan warna yang disesuaikan dengan interiornya, namun harus tetap menunjukkan identitas sebagai bangunan pendidikan.

c. Pintu Masuk

Pintu masuk merupakan elemen fasad yang pertama kali dilihat sebelum memasuki bangunan. Pintu masuk utama hanya ada 1, dibuat lebar dan dapat menarik perhatian dengan diberi penanda, salah satunya dengan adanya drop off untuk kendaraan. Pintu ini dapat langsung menuju area dalam bangunan sekolah, yaitu ruang pimpinan, ruang guru, ruang kela, tata usaha dan ruangan lain. Pintu masuk dibuat hanya satu, mengingat Sekolah Dasar yang penggunaannya adalah anak-anak, sehingga dapat lebih mudah dikontrol jika ditinjau dari segi keamanan.

d. Bentuk Atap

Atap merupakan fasad kedua setelah pintu masuk utama yaitu gerbang. Atap yang digunakan adalah atap perisai.

## 4.8 Hasil dan Pembahasan Desain

Pada pembahasan ini akan dijelaskan tentang hasil perancangan yang telah dirancang berdasarkan konsep. Berikut adalah hasil desain dan pembahasannya :

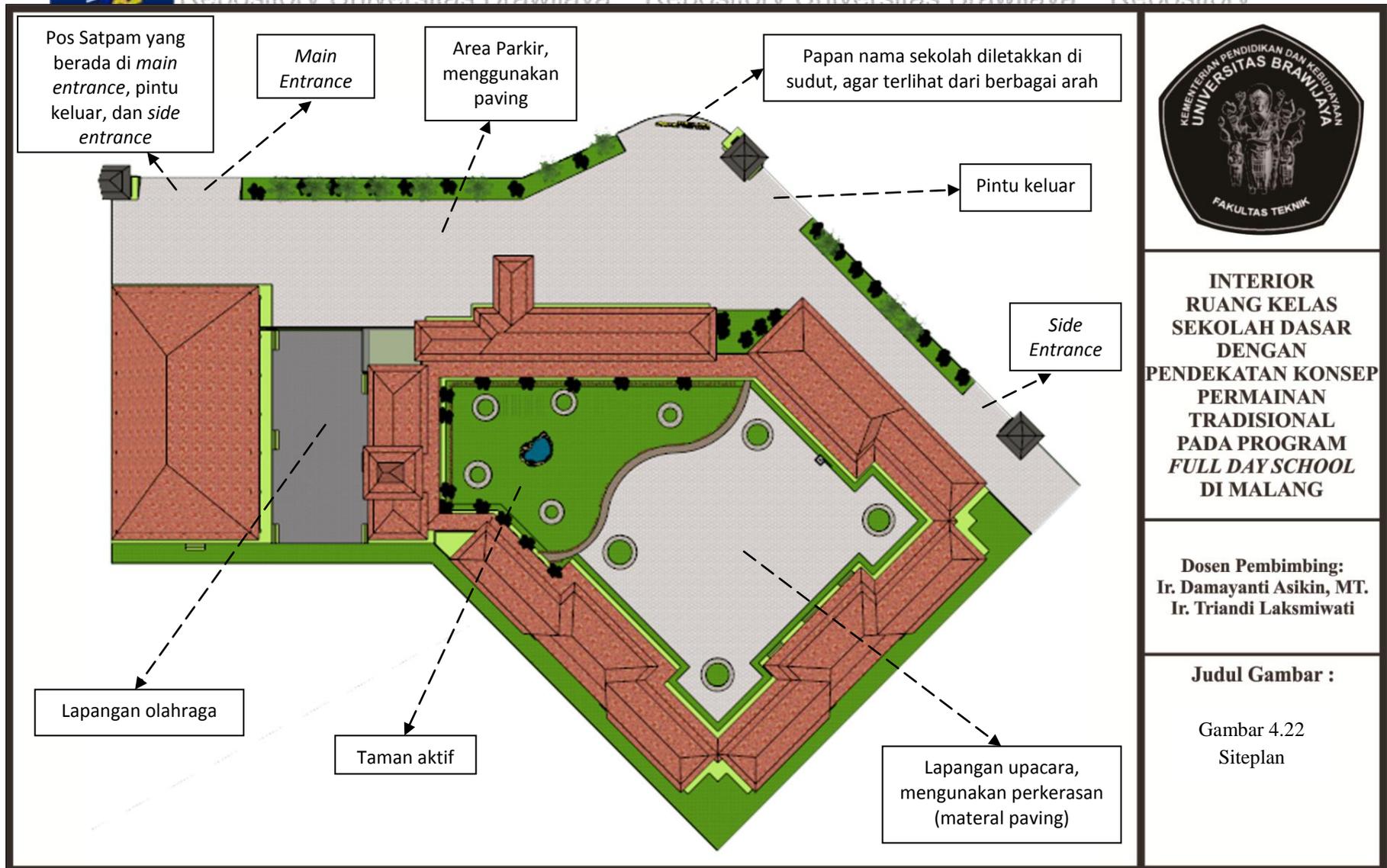
### 4.8.1 Layoutplan dan siteplan

Tapak berada di Jalan Villa Puncak Tidar. *Main Entrance* pada tapak berasal dari jalan Villa Puncak Tidar yang merupakan jalan utama dan pintu keluar dan *side entrance* berada di sisi timur tapak yang merupakan jalan sekunder. Objek perancangan ini dirancang pada tapak yang berada di sudut, sehingga orientasi bangunan menghadap ke arah jalan utama. Untuk siswa, setelah masuk ke dalam tapak langsung menuju area penerimaan dan langsung menuju ke ruang kelas masing-masing. Sedangkan untuk pengelola, juga harus melalui area penerimaan, setelah itu dapat langsung menuju ruangan masing-masing, kecuali untuk pimpinan, ada pintu masuk yang langsung menuju ke ruang pimpinan. Sedangkan untuk tamu/ pengunjung yang memiliki keperluan khusus, harus melalui area penerimaan dan menuju ke fungsi pengelola.

Perletakkan massa pada tapak berdasarkan fungsi ruang yang terdiri dari fungsi edukasi, fungsi pengelola, fungsi penunjang dan fungsi service. Massa yang diletakkan pada area dengan kebisingan rendah adalah massa yang memiliki fungsi edukasi, khususnya ruang kelas, sedangkan massa yang dapat diletakkan pada daerah kebisingan tinggi adalah fungsi pengelola ( publik dan semi publik). Kebisingan tinggi dapat diatasi dengan menggunakan vegetasi yang dapat meredam kebisingan.

Ruang luar pada tapak berfungsi sebagai tempat parkir, lapangan olahraga, lapangan upacara dan taman. Pada area parkir dan lapangan upacara menggunakan paving agar pada saat hujan dapat diserap melalui pori-pori pada paving





**INTERIOR  
RUANG KELAS  
SEKOLAH DASAR  
DENGAN  
PENDEKATAN KONSEP  
PERMAINAN  
TRADISIONAL  
PADA PROGRAM  
FULL DAY SCHOOL  
DI MALANG**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Damayanti Asikin, MT.  
Ir. Triandi Laksmiwati**

**Judul Gambar :**

Gambar 4.22  
Siteplan

4.8.2 Potongan dan Tampak Bangunan

Penutup atap menggunakan genteng

Rangka atap menggunakan rangka baja ringan

Pondasi menggunakan *footing plat*/ pondasi setempat

Potongan A-A'

Potongan B-B'

Menggunakan atap perisai, penutup atap adalah genteng

Tampak Depan Bangunan



**INTERIOR  
RUANG KELAS  
SEKOLAH DASAR  
DENGAN  
PENDEKATAN KONSEP  
PERMAINAN  
TRADISIONAL  
PADA PROGRAM  
FULL DAY SCHOOL  
DI MALANG**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Damayanti Asikin, MT.  
Ir. Triandi Laksmiwati**

**Judul Gambar :**

Gambar 4.23  
Potongan dan  
Tampak Bangunan

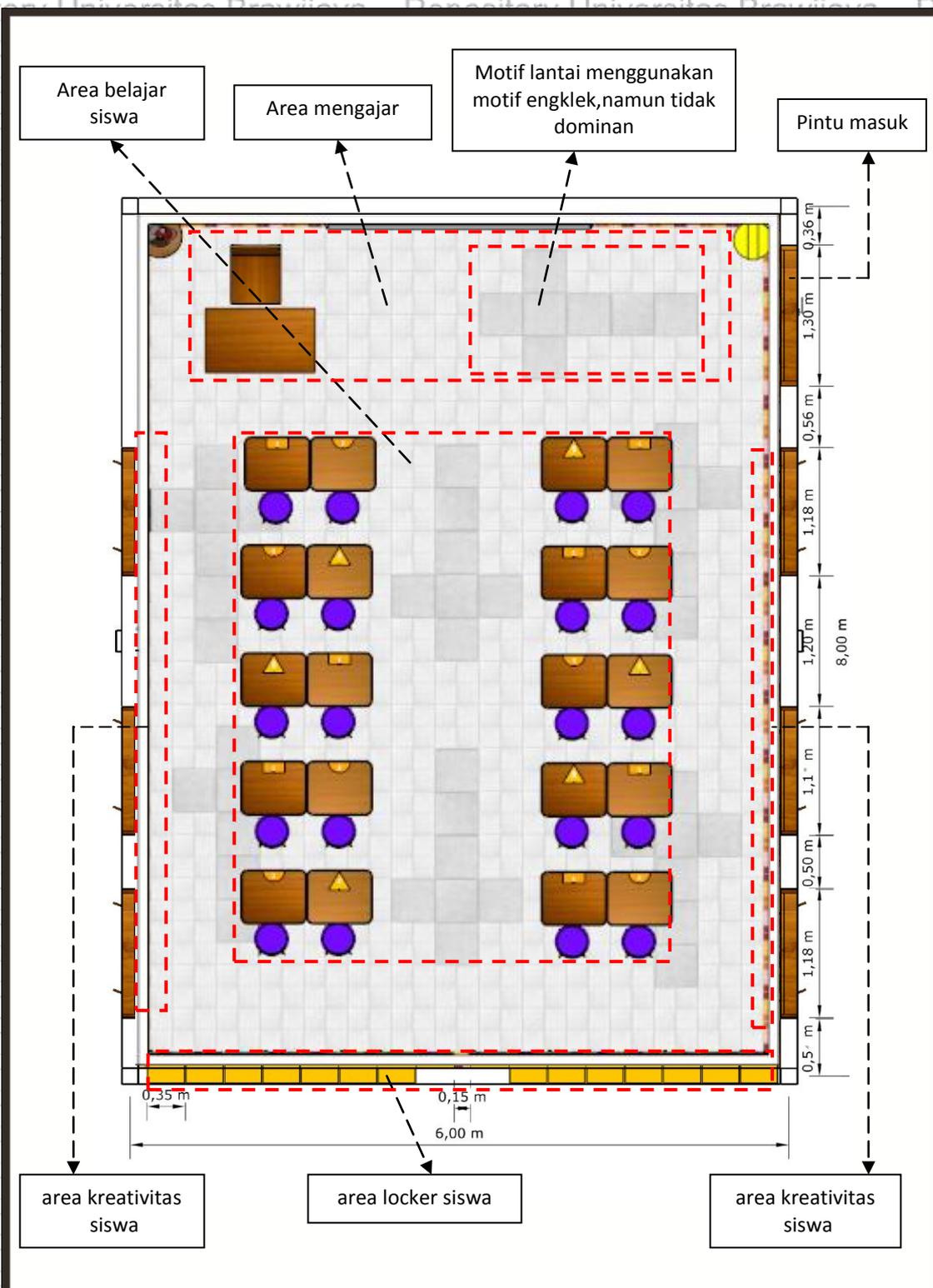


#### **4.8.3 Pembahasan Interior Ruang Kelas SD dan Penerapan Konsep Permainan**

##### **Tradisional**

Perancangan interior ruang kelas 1-6 SD terdiri dari 2 macam perancangan interior, karena ditinjau dari karakter anak pada masing-masing usia, yaitu adanya kesamaan desain untuk ruang kelas 1-3 SD dan kesamaan desain yang lain untuk kelas 4-6 SD. Perancangan interior masing-masing kelas tersebut diperoleh dari konsep permainan tradisional. Selain itu, adanya tema ruang yang menunjang desain tersebut agar tercipta suasana ruang yang diinginkan dan sesuai dengan karakter anak. Tema ruangan yang diterapkan pada ruang kelas 1-3 SD adalah Ceria, Akrab, Dinamis dan dominasi Dinamis, sedangkan untuk ruang kelas 4-6 SD adalah Ceria, Tenang Dominasi Tenang. Tema penyatu ruangan adalah ceria karena sesuai dengan karakter anak-anak secara umum.

Berikut adalah Hasil dan Pembahasan Desain mengenai perancangan interior kelas 1-3 SD dan kelas 4-6 SD, adalah sebagai berikut :

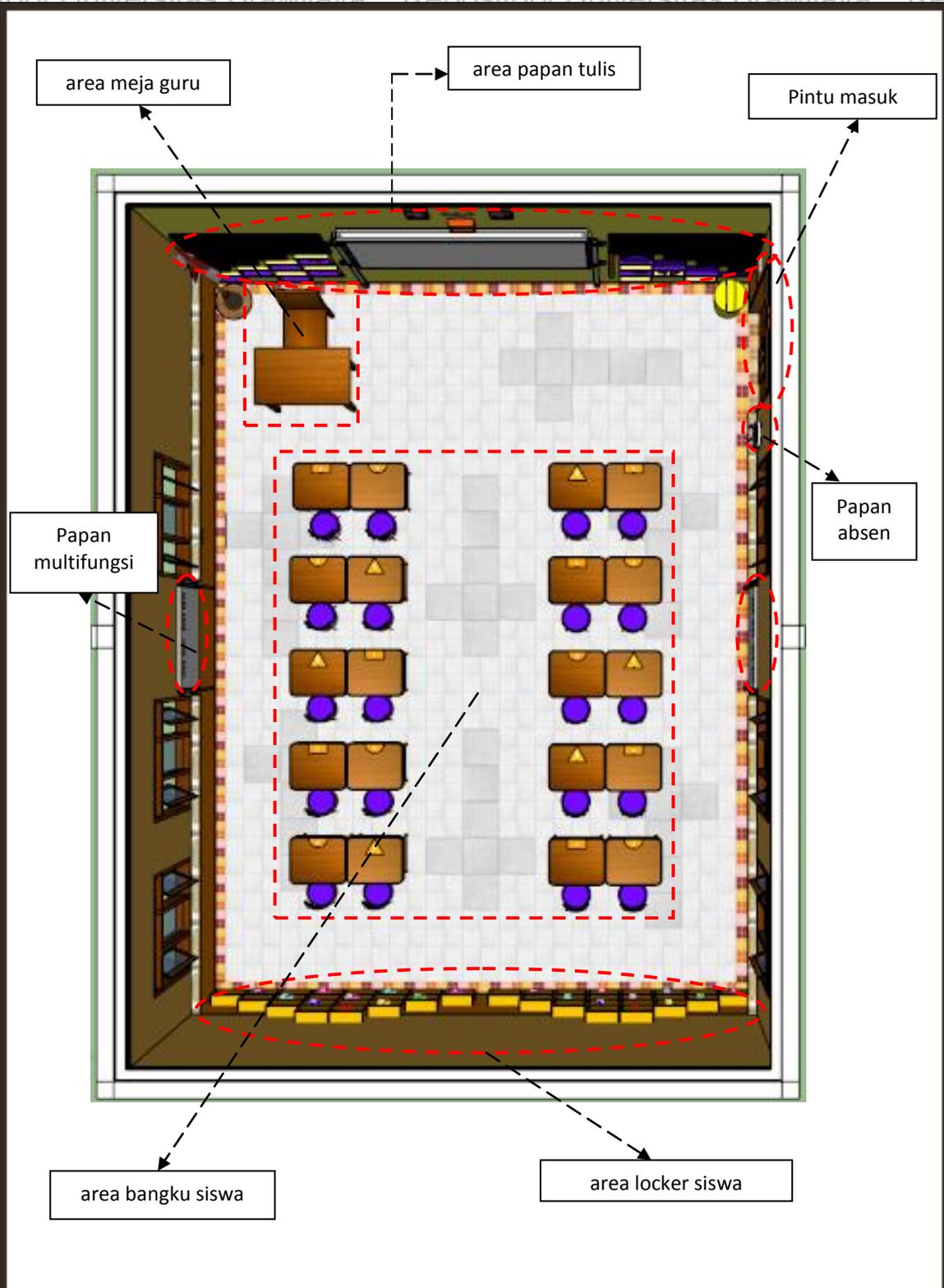


**INTERIOR RUANG KELAS SEKOLAH DASAR  
DENGAN PENDEKATAN KONSEP  
PERMAINAN TRADISIONAL PADA PROGRAM  
FULL DAY SCHOOL DI MALANG**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Damayanti Asikin, MT.  
Ir. Triandi Laksmiwati**

**Judul Gambar :**

Gambar 4.24  
Denah Ruang  
Kelas 1-3 SD



**INTERIOR RUANG KELAS SEKOLAH DASAR  
DENGAN PENDEKATAN KONSEP  
PERMAINAN TRADISIONAL PADA PROGRAM  
FULL DAY SCHOOL DI MALANG**

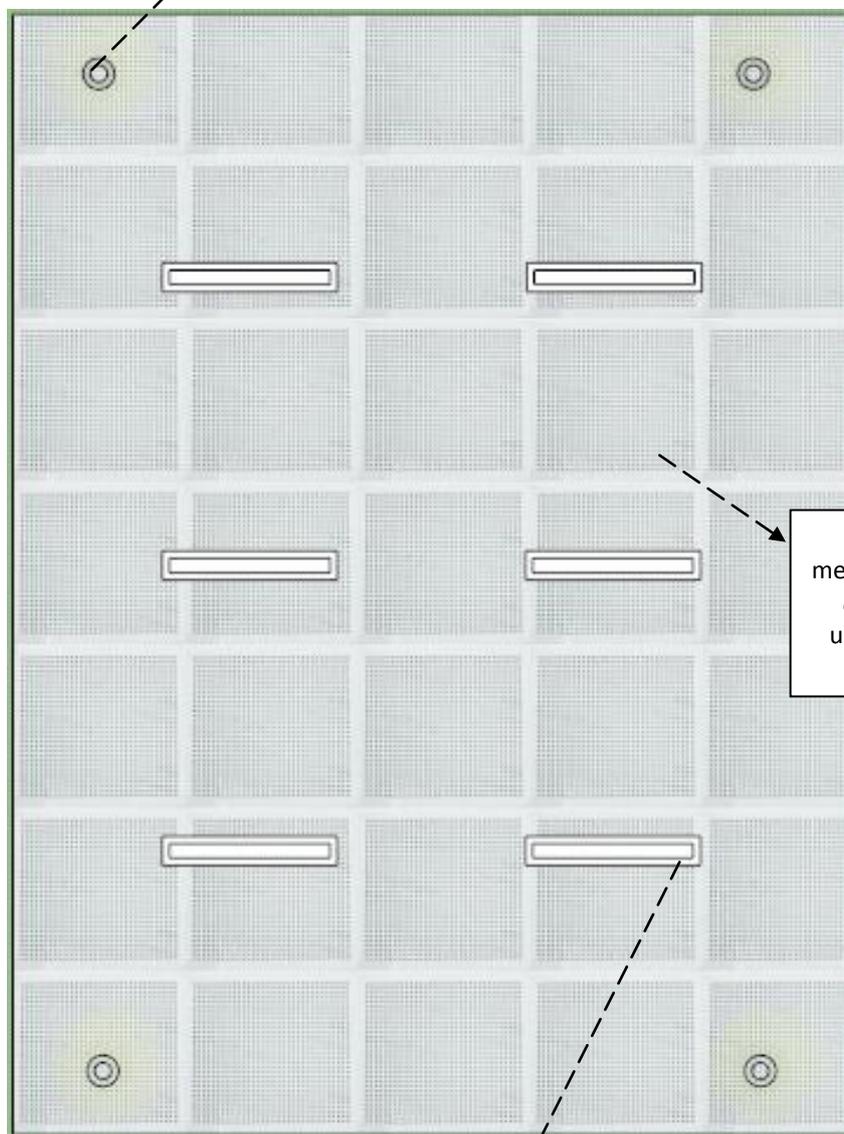
**Dosen Pembimbing:  
Ir. Damayanti Asikin, MT.  
Ir. Triandi Laksmiwati**

**Judul Gambar :**

Gambar 4.25  
Denah Orthogonal  
Ruang Kelas 1-3  
SD



Lampu jenis downlight berjumlah 4 buah, dan diletakkan di pojok-pojok ruangan, bertujuan untuk menitikberatkan area papan tulis dan area locker siswa



Plafon menggunakan jenis *accouctic tile*, untuk meredam suara

Lampu jenis TL berjumlah 6 buah, sebagai penerangan buatan dan lebih ditujukan pada penerangan merata (*general lighting*) dengan intensitas normal untuk mendukung proses pembelajaran



**INTERIOR RUANG KELAS SEKOLAH DASAR DENGAN PENDEKATAN KONSEP PERMAINAN TRADISIONAL PADA PROGRAM FULL DAY SCHOOL DI MALANG**

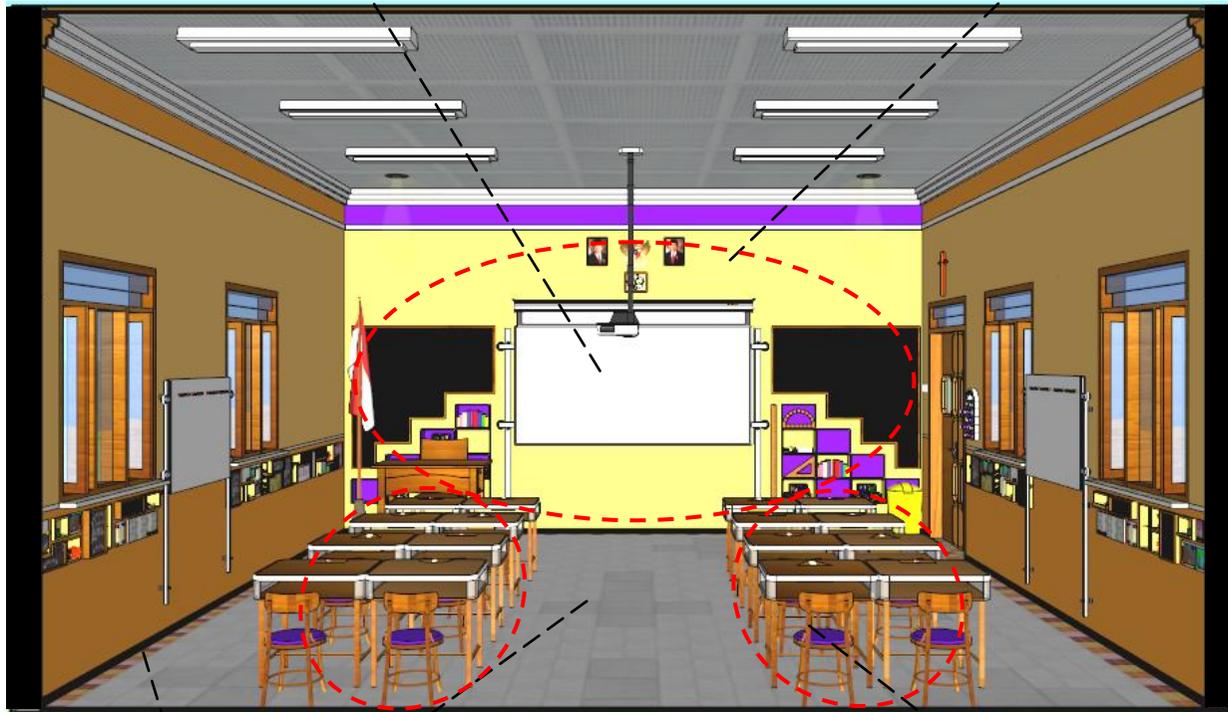
**Dosen Pembimbing:**  
**Ir. Damayanti Asikin, MT.**  
**Ir. Triandi Laksmiwati**

**Judul Gambar :**

Gambar 4.26  
Rencana Titik  
Lampu Ruang  
Kelas 1-3 SD

papan tulis memiliki konsep fleksibel, yaitu dengan adanya railing yang membuat papan bisa naik dan turun, agar dapat disesuaikan dengan tinggi anak

area depan kelas yang menjadi titik pusat perhatian, dengan adanya papan tulis yang berukuran besar dan warna dinding yang berbeda dari 3 sisi lainnya



adanya motif lantai berupa pola engklek, agar lantai tidak terkesan monoton, namun tidak mengganggu fleksibilitas ruang

bangku siswa di susun berdekatan, untuk mendukung suasana akrab yang diciptakan, sehingga siswa akan merasa nyaman dalam berinteraksi sosial

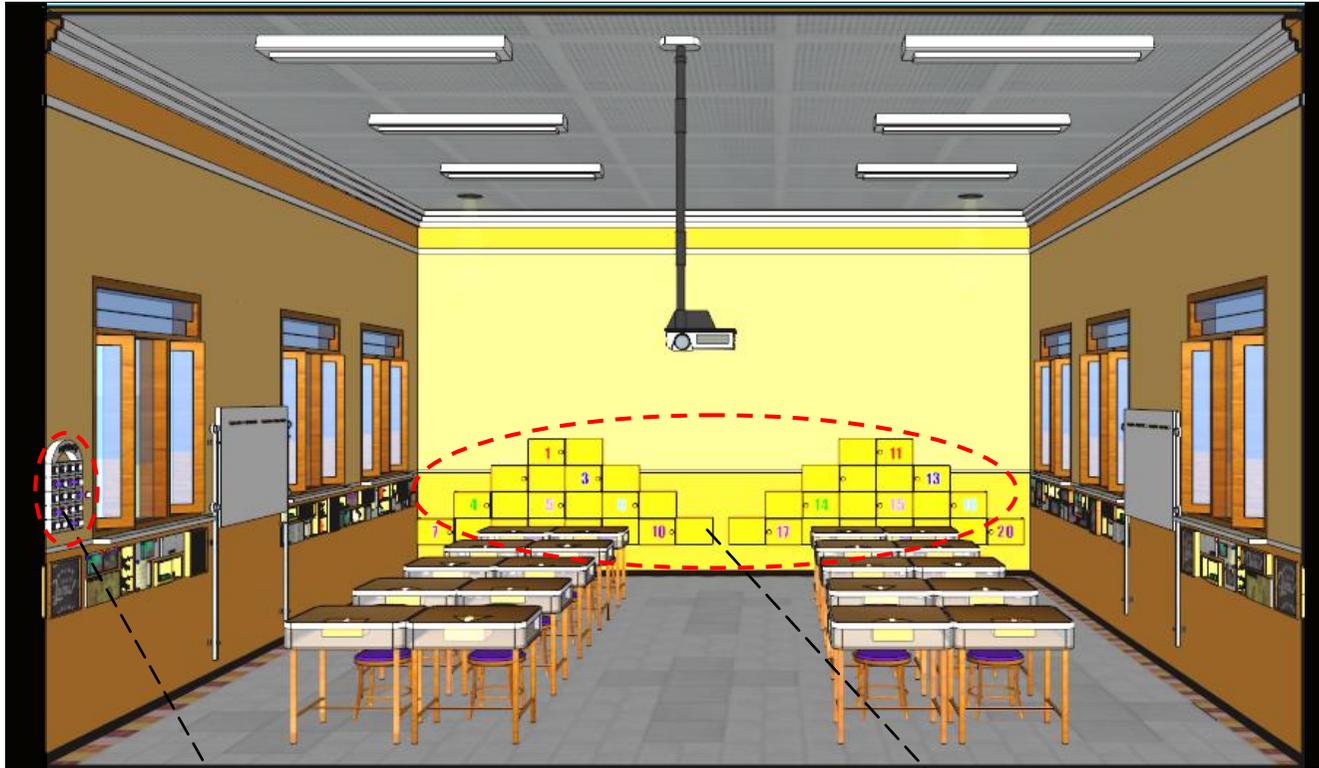


**INTERIOR  
RUANG KELAS  
SEKOLAH DASAR  
DENGAN  
PENDEKATAN KONSEP  
PERMAINAN  
TRADISIONAL  
PADA PROGRAM  
FULL DAY SCHOOL  
DI MALANG**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Damayanti Asikin, MT.  
Ir. Triandi Laksmiwati**

**Judul Gambar :**

Gambar 4.27  
Potongan  
Orthogonal  
Ruang Kelas 1-3 SD



papan absen siswa yang menggunakan konsep *pin press*, bertujuan untuk meningkatkan ketrampilan siswa dengan desain yang menyenangkan

area locker siswa yang ada di dinding belakang ruang kelas, yang berfungsi untuk menyimpan perlengkapan pribadi siswa, sehingga anak dapat teratur dan disiplin dalam menyimpan barang-barang pribadinya



**INTERIOR  
RUANG KELAS  
SEKOLAH DASAR  
DENGAN  
PENDEKATAN KONSEP  
PERMAINAN  
TRADISIONAL  
PADA PROGRAM  
FULL DAY SCHOOL  
DI MALANG**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Damayanti Asikin, MT.  
Ir. Triandi Laksmiwati**

**Judul Gambar :**

Gambar 4.28  
Potongan  
Orthogonal  
Ruang Kelas 1-3 SD

Pintu masuk, yang menggunakan pola engklek hanya sebagai motif pintu dengan perpaduan material antara kayu dan kaca *sandblast* jenis *tempered*

plafon menggunakan jenis *accoustic tile* untuk meredam suara dan lampu menggunakan jenis TL dan *downtight*, serta terdapat proyektor gantung pada plafon



area locker guru, yang berfungsi untuk menyimpan buku absen siswa dan perlengkapan guru, serta terdapat stopkontak di area tersebut, karena jauh dari jangkauan anak

area locker siswa, disusun digonal dan desain dibuat maju mundur, agar tidak monoton dan memunculkan kesan dinamis

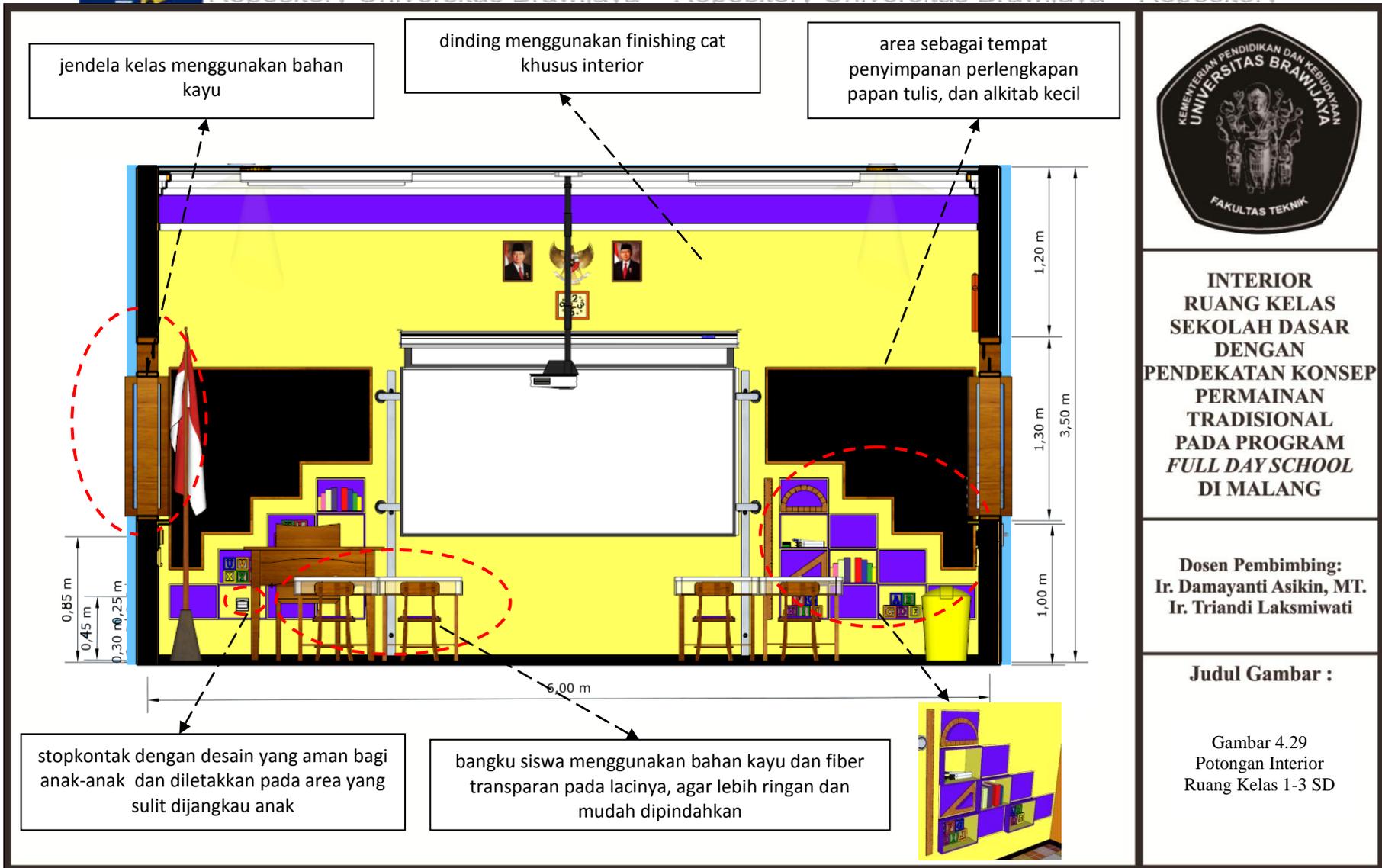


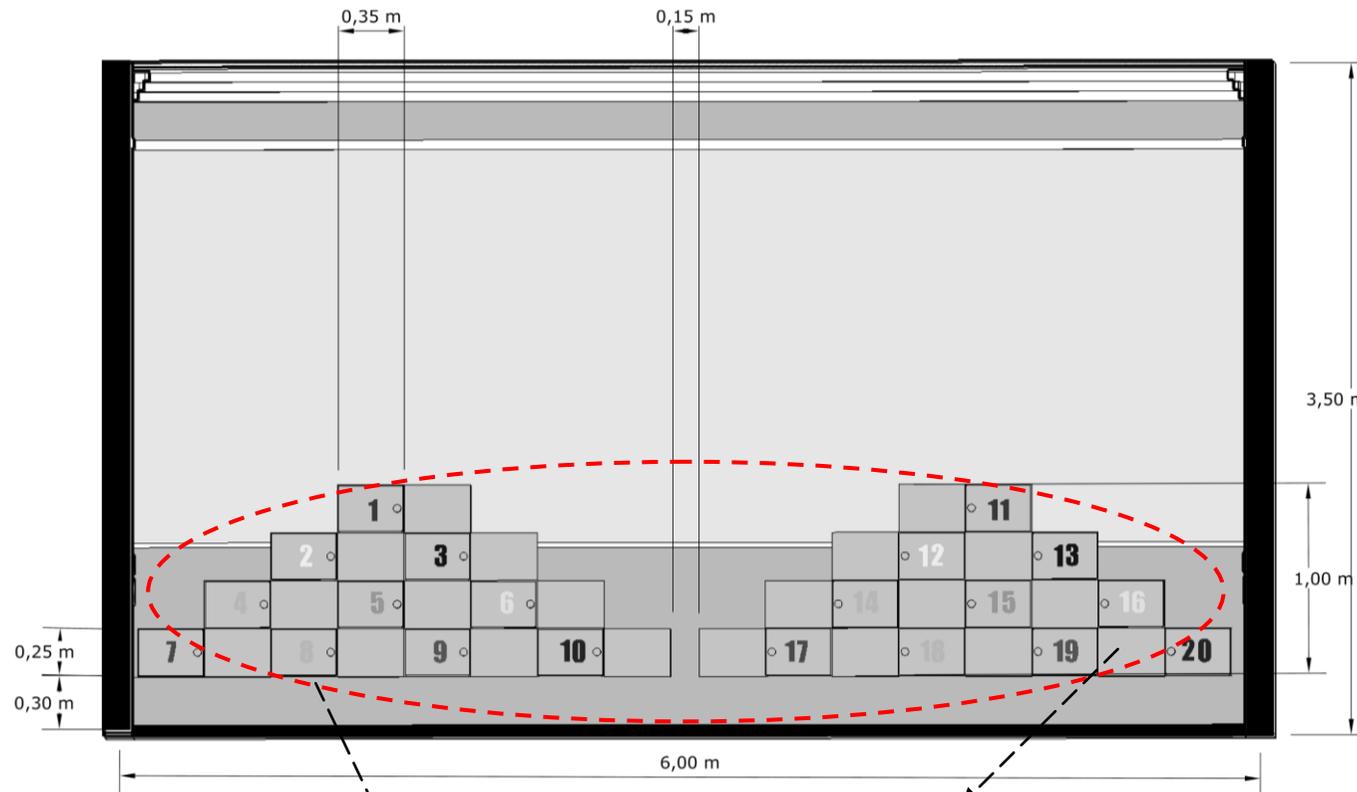
**INTERIOR  
RUANG KELAS  
SEKOLAH DASAR  
DENGAN  
PENDEKATAN KONSEP  
PERMAINAN  
TRADISIONAL  
PADA PROGRAM  
FULL DAY SCHOOL  
DI MALANG**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Damayanti Asikin, MT.  
Ir. Triandi Laksmiwati**

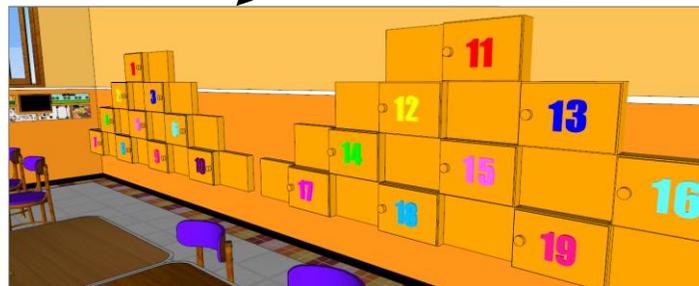
**Judul Gambar :**

Gambar 4.28  
Potongan  
Orthogonal  
Ruang Kelas 1-3 SD





locker siswa, menggunakan bahan dasar kayu dengan finishing menggunakan cat kayu

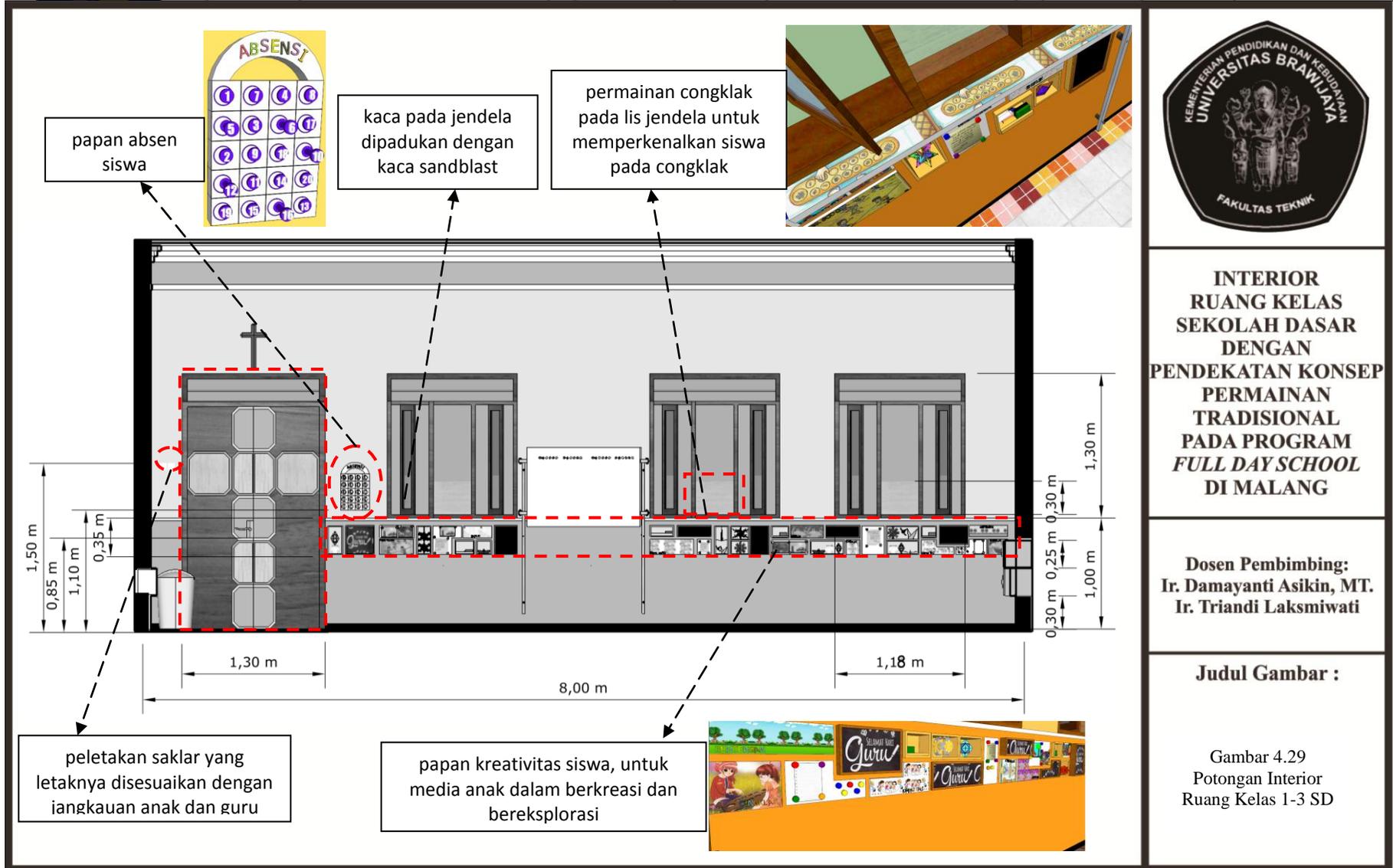


**INTERIOR  
RUANG KELAS  
SEKOLAH DASAR  
DENGAN  
PENDEKATAN KONSEP  
PERMAINAN  
TRADISIONAL  
PADA PROGRAM  
FULL DAY SCHOOL  
DI MALANG**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Damayanti Asikin, MT.  
Ir. Triandi Laksmiwati**

**Judul Gambar :**

Gambar 4.29  
Potongan Interior  
Ruang Kelas 1-3 SD

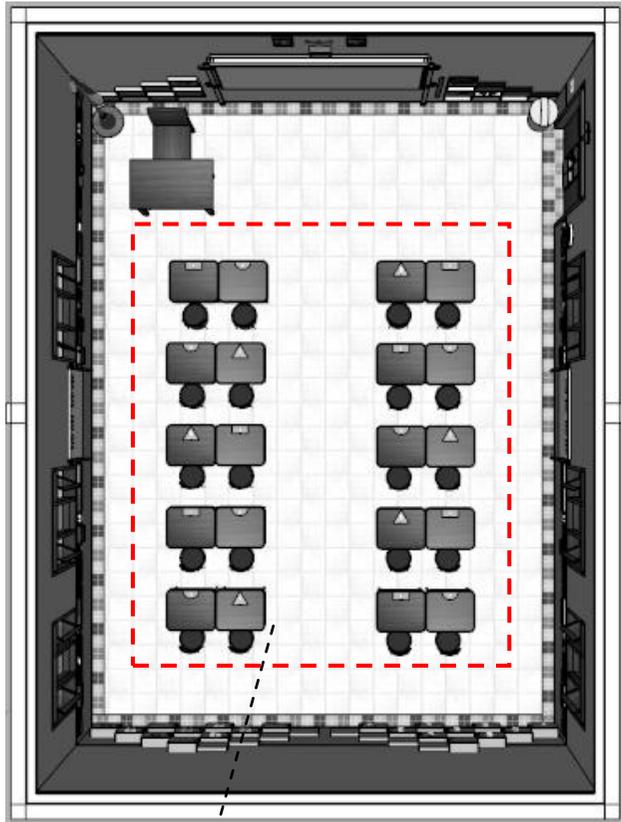


**INTERIOR  
RUANG KELAS  
SEKOLAH DASAR  
DENGAN  
PENDEKATAN KONSEP  
PERMAINAN  
TRADISIONAL  
PADA PROGRAM  
FULL DAY SCHOOL  
DI MALANG**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Damayanti Asikin, MT.  
Ir. Triandi Laksmiwati**

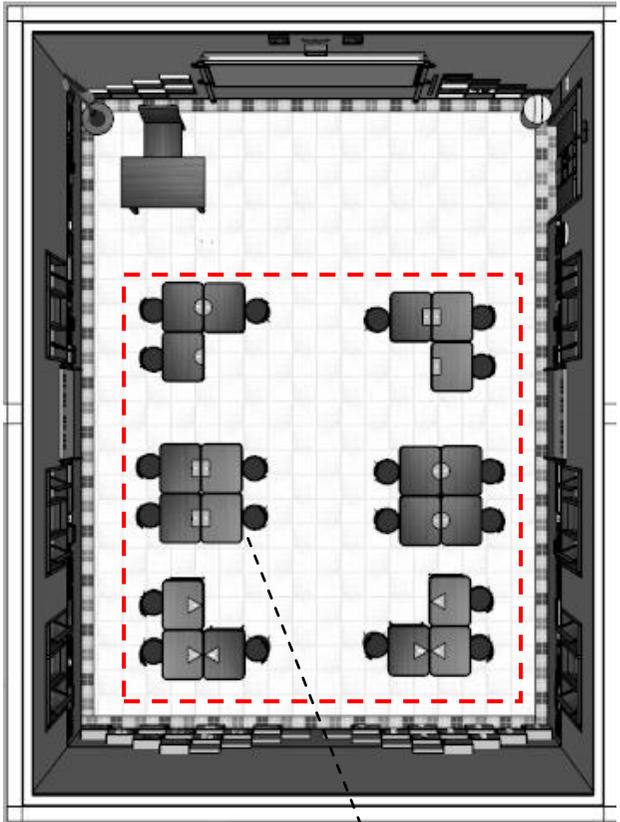
**Judul Gambar :**

Gambar 4.29  
Potongan Interior  
Ruang Kelas 1-3 SD



penataan bangku secara grid

penataan bangku dapat dikelompokkan berdasarkan warna meja, bentuk kotak pensil, dan angka yang ada di atas meja



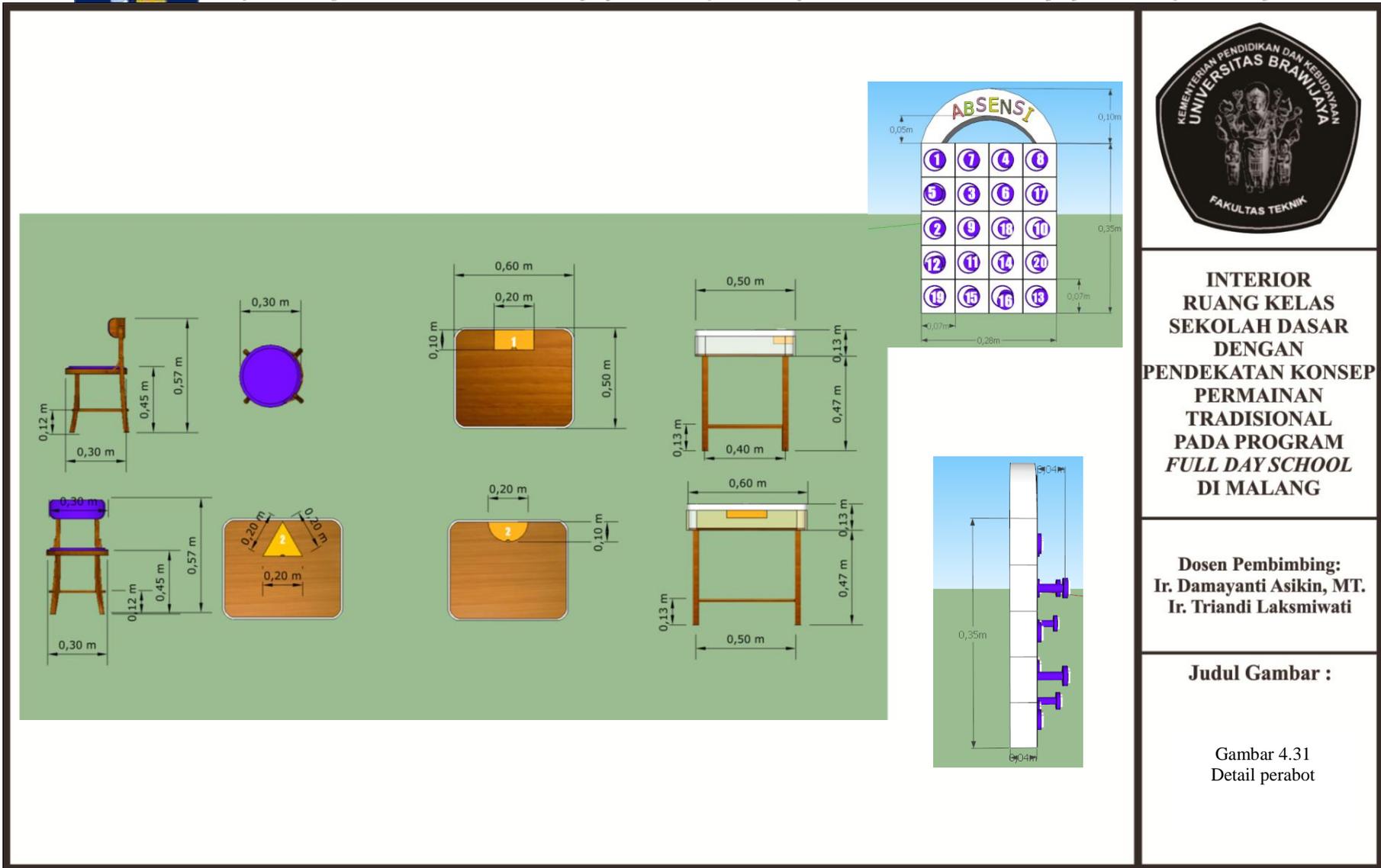
alternatif penataan perabot secara cluster, karena konsep ruang yang fleksibel, selain itu juga menunjang anak dalam berinteraksi dengan temannya



**INTERIOR  
RUANG KELAS  
SEKOLAH DASAR  
DENGAN  
PENDEKATAN KONSEP  
PERMAINAN  
TRADISIONAL  
PADA PROGRAM  
FULL DAY SCHOOL  
DI MALANG**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Damayanti Asikin, MT.  
Ir. Triandi Laksmiwati**

**Judul Gambar :**  
  
Gambar 4.30  
Tata letak perabot



**INTERIOR  
RUANG KELAS  
SEKOLAH DASAR  
DENGAN  
PENDEKATAN KONSEP  
PERMAINAN  
TRADISIONAL  
PADA PROGRAM  
FULL DAY SCHOOL  
DI MALANG**

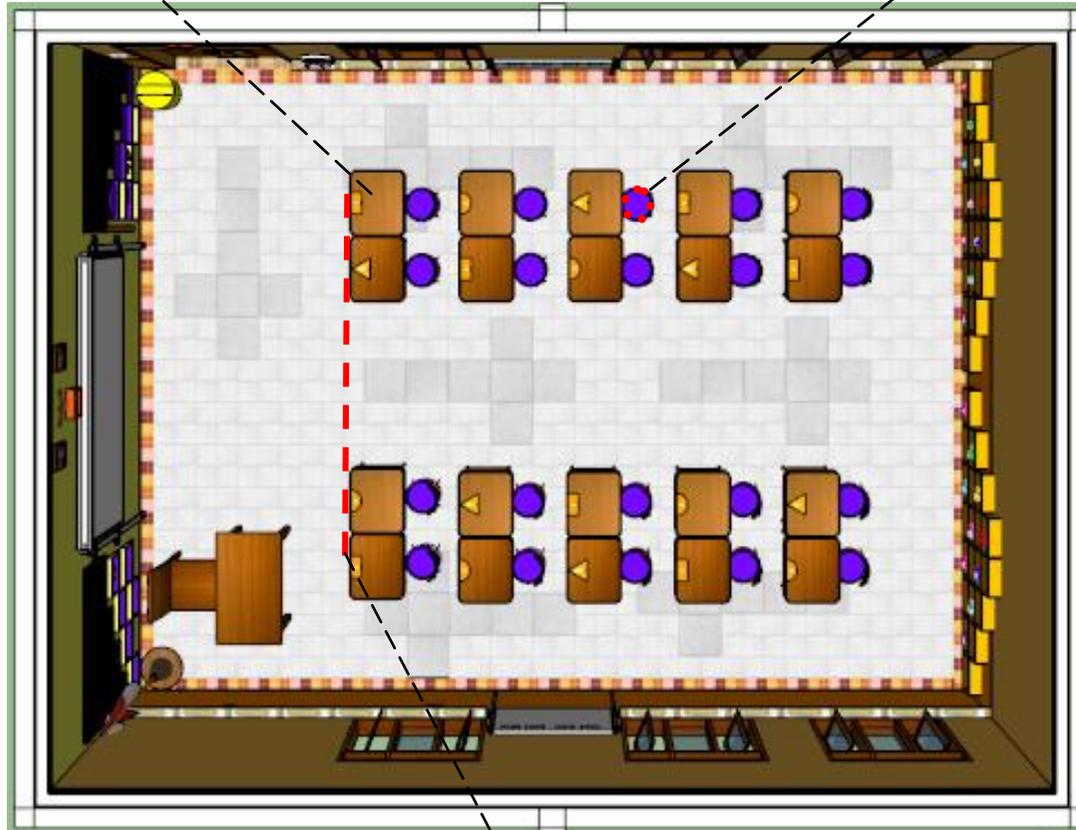
**Dosen Pembimbing:  
Ir. Damayanti Asikin, MT.  
Ir. Triandi Laksmiwati**

**Judul Gambar :**

Gambar 4.31  
Detail perabot

bentuk segi empat pada meja siswa,  
menciptakan kesan akrab

bentuk lingkaran diterapkan pada kursi,  
sehingga menciptakan kesan ceria



pada penataan bangku, membentuk garis  
horizontal, sehingga menciptakan kesan akrab



**INTERIOR  
RUANG KELAS  
SEKOLAH DASAR  
DENGAN  
PENDEKATAN KONSEP  
PERMAINAN  
TRADISIONAL  
PADA PROGRAM  
FULL DAY SCHOOL  
DI MALANG**

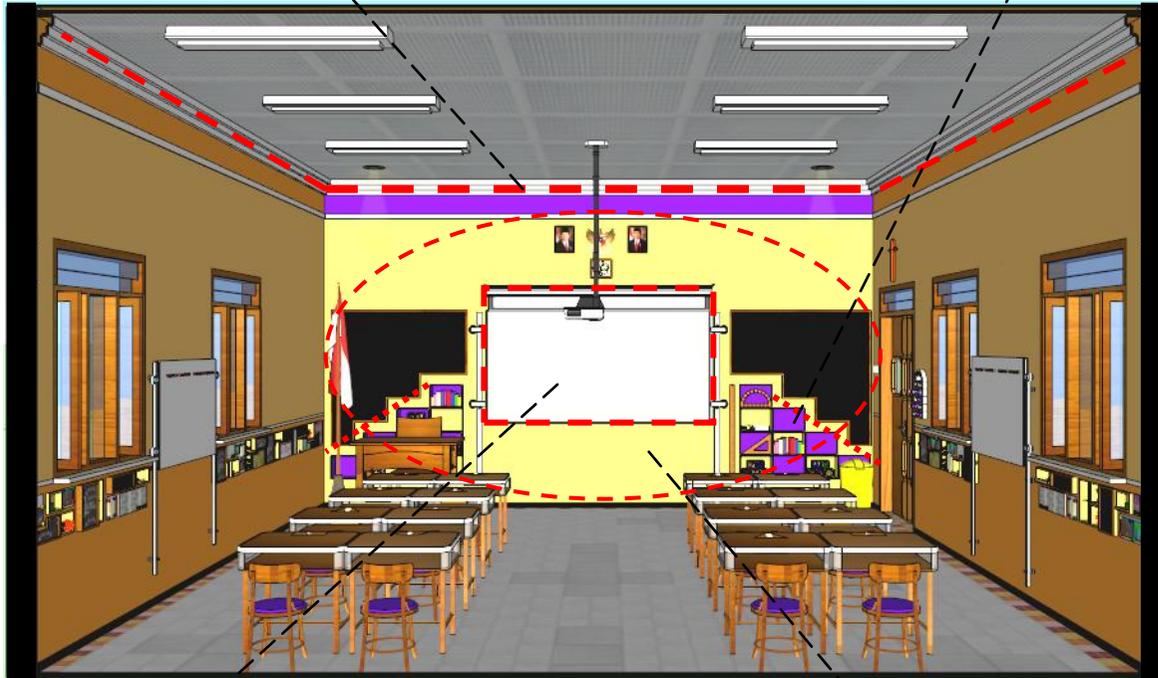
**Dosen Pembimbing:  
Ir. Damayanti Asikin, MT.  
Ir. Triandi Laksmiwati**

**Judul Gambar :**

Gambar 4.32  
Garis, bentuk, motif  
dan penerapan unsur  
warna pada ruang  
kelas 1-3 SD

penerapan garis horisontal pada list plafon dan dengan garis yang tidak terputus menciptakan kesan akrab dan membuat ruang kelas seolah-olah tidak tinggi

penerapan garis diagonal pada penataan locker/coakan, menciptakan kesan dinamis dan sekaligus sebagai titik pusat perhatian



bentuk segi empat pada papan tulis, menciptakan kesan akrab pada ruangan

penerapan warna kuning dan biru ungu pada area depan kelas, dimaksudkan sebagai titik pusat perhatian selain itu untuk menciptakan kesan ceria, karena warnadominan ruangan adalah orange



**INTERIOR  
RUANG KELAS  
SEKOLAH DASAR  
DENGAN  
PENDEKATAN KONSEP  
PERMAINAN  
TRADISIONAL  
PADA PROGRAM  
FULL DAY SCHOOL  
DI MALANG**

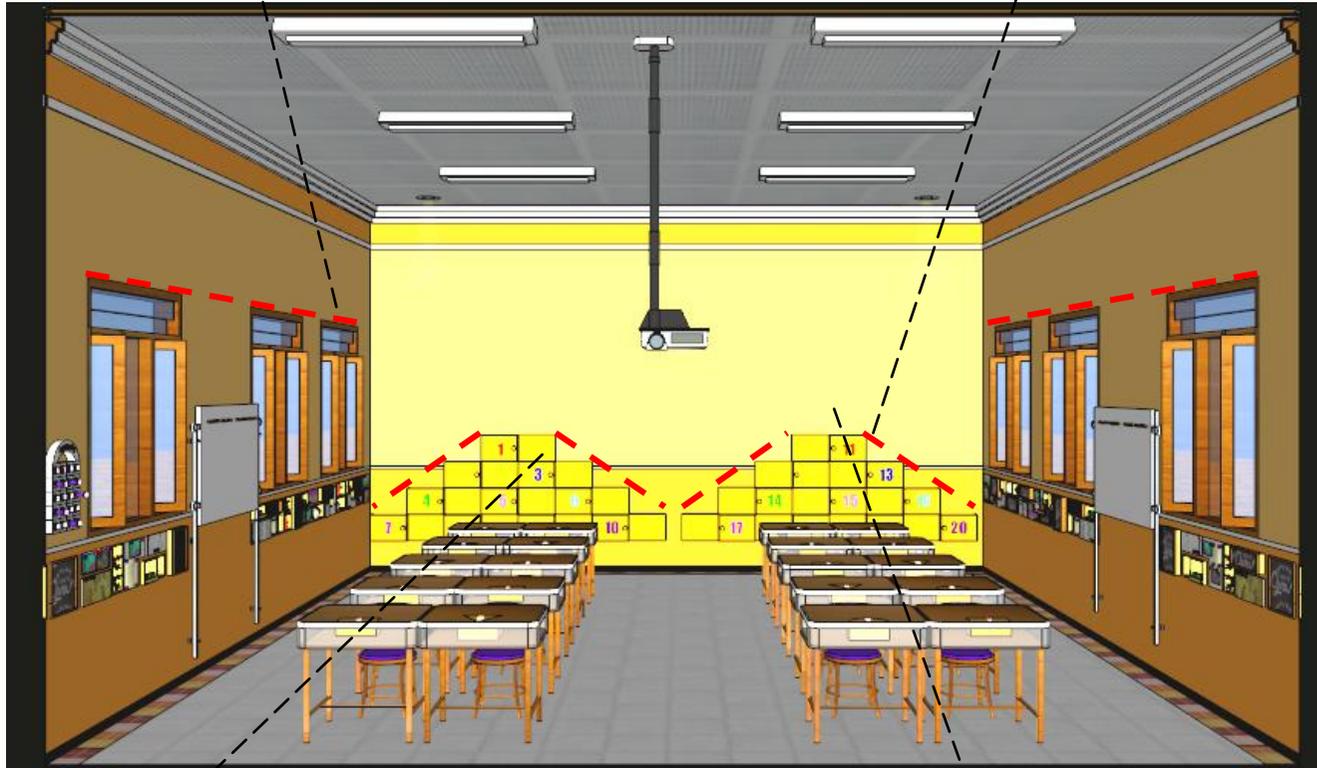
**Dosen Pembimbing:  
Ir. Damayanti Asikin, MT.  
Ir. Triandi Laksmiwati**

**Judul Gambar :**

Gambar 4.32  
Garis, bentuk, motif  
dan penerapan unsur  
warna pada ruang  
kelas 1-3 SD

garis horisontal terbentuk dari penataan jendela pada ketinggian yang sama

penerapan garis diagonal pada penataan locker, menciptakan kesan dinamis



motif 3D pada locker, bangku, dan papan kreativitas, menciptakan kesan dinamis

penerapan warna orange pada ke tiga sisi ruangan, untuk menciptakan kesan dinamis, namun adanya perbedaan intensitas warna, agar anak dapat merasa nyaman berada di dalamnya



**INTERIOR  
RUANG KELAS  
SEKOLAH DASAR  
DENGAN  
PENDEKATAN KONSEP  
PERMAINAN  
TRADISIONAL  
PADA PROGRAM  
FULL DAY SCHOOL  
DI MALANG**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Damayanti Asikin, MT.  
Ir. Triandi Laksmiwati**

**Judul Gambar :**

Gambar 4.32  
Garis, bentuk, motif  
dan penerapan unsur  
warna pada ruang  
kelas 1-3 SD

penerapan garis horisontal pada list plafon dan dengan garis yang tidak terputus menciptakan kesan akrab dan membuat ruang kelas seolah-olah tidak tinggi

bentuk segi empat pada jendela, papan multifungsi, dan pintu, menciptakan kesan akrab pada ruangan



penerapan skema warna komplementer terbelah, yaitu orange, biru ungu dan kuning

bentuk bersudut diterapkan sebagai motif pada pintu, menciptakan kesan dinamis

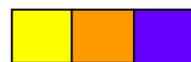
motif 3D pada locker, bangku, pintu dan papan kreativitas, menciptakan kesan dinamis



**INTERIOR  
RUANG KELAS  
SEKOLAH DASAR  
DENGAN  
PENDEKATAN KONSEP  
PERMAINAN  
TRADISIONAL  
PADA PROGRAM  
FULL DAY SCHOOL  
DI MALANG**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Damayanti Asikin, MT.  
Ir. Triandi Laksmiwati**

**Judul Gambar :**  
  
Gambar 4.32  
Garis, bentuk, motif  
dan penerapan unsur  
warna pada ruang  
kelas 1-3 SD



dominan orange/ jingga

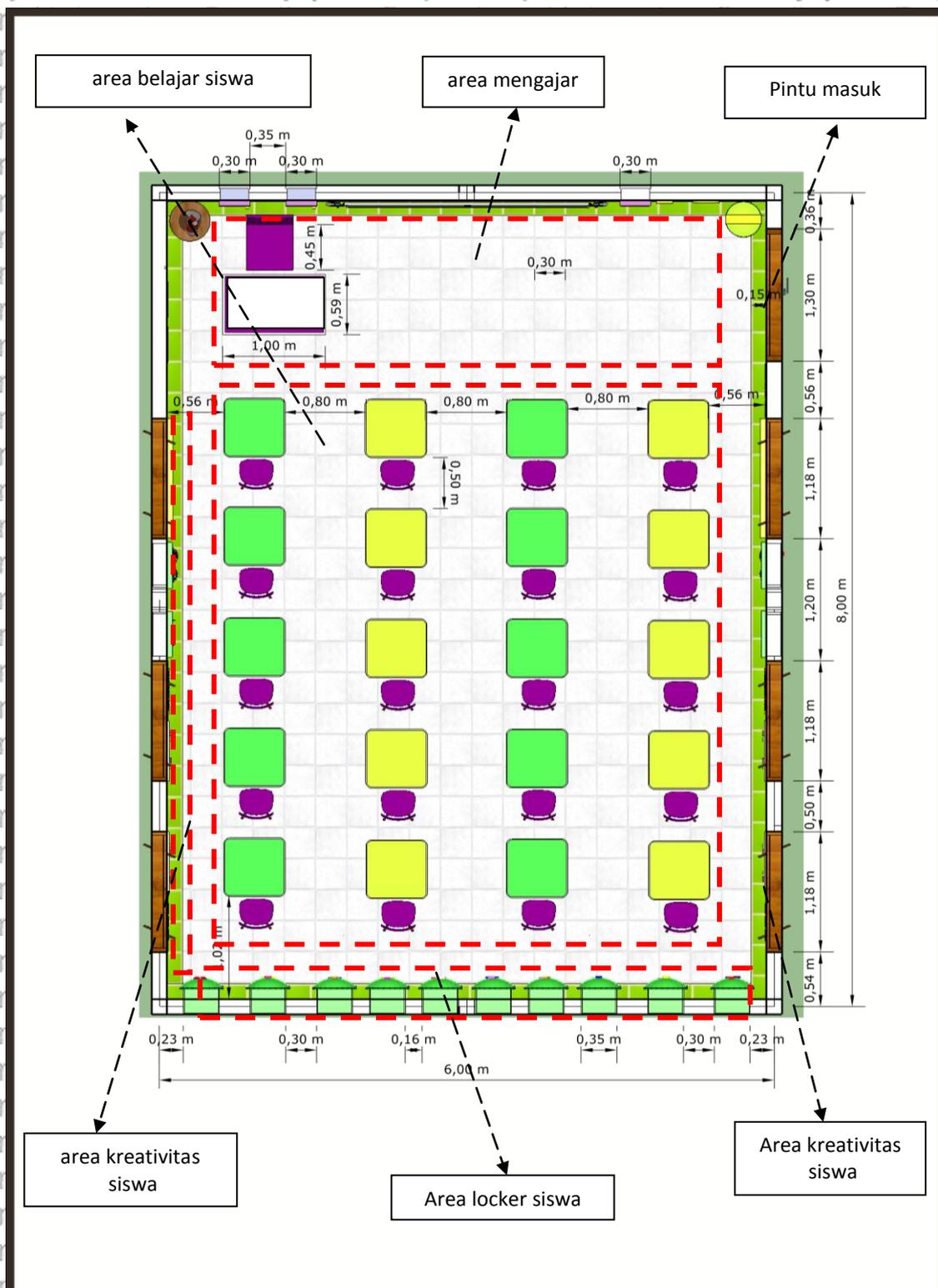


**INTERIOR  
RUANG KELAS  
SEKOLAH DASAR  
DENGAN  
PENDEKATAN KONSEP  
PERMAINAN  
TRADISIONAL  
PADA PROGRAM  
FULL DAY SCHOOL  
DI MALANG**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Damayanti Asikin, MT.  
Ir. Triandi Laksmiwati**

**Judul Gambar :**

Gambar 4.33  
Perspektif Ruang  
kelas 1-3 SD



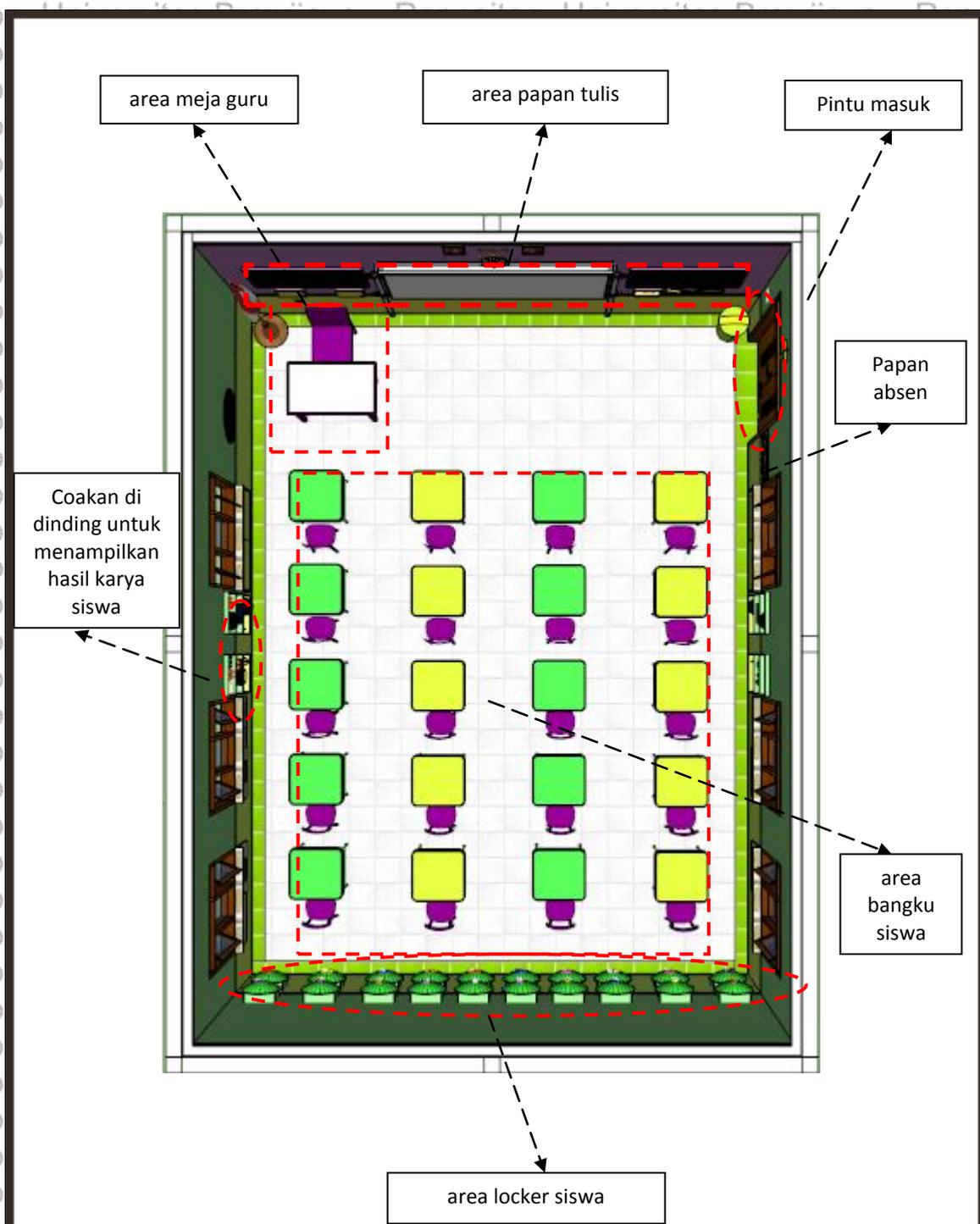
**INTERIOR RUANG KELAS SEKOLAH DASAR  
DENGAN PENDEKATAN KONSEP  
PERMAINAN TRADISIONAL PADA PROGRAM  
FULL DAY SCHOOL DI MALANG**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Damayanti Asikin, MT.  
Ir. Triandi Laksmiwati**

**Judul Gambar :**

Gambar 4.34  
Denah Ruang  
kelas 4-6 SD

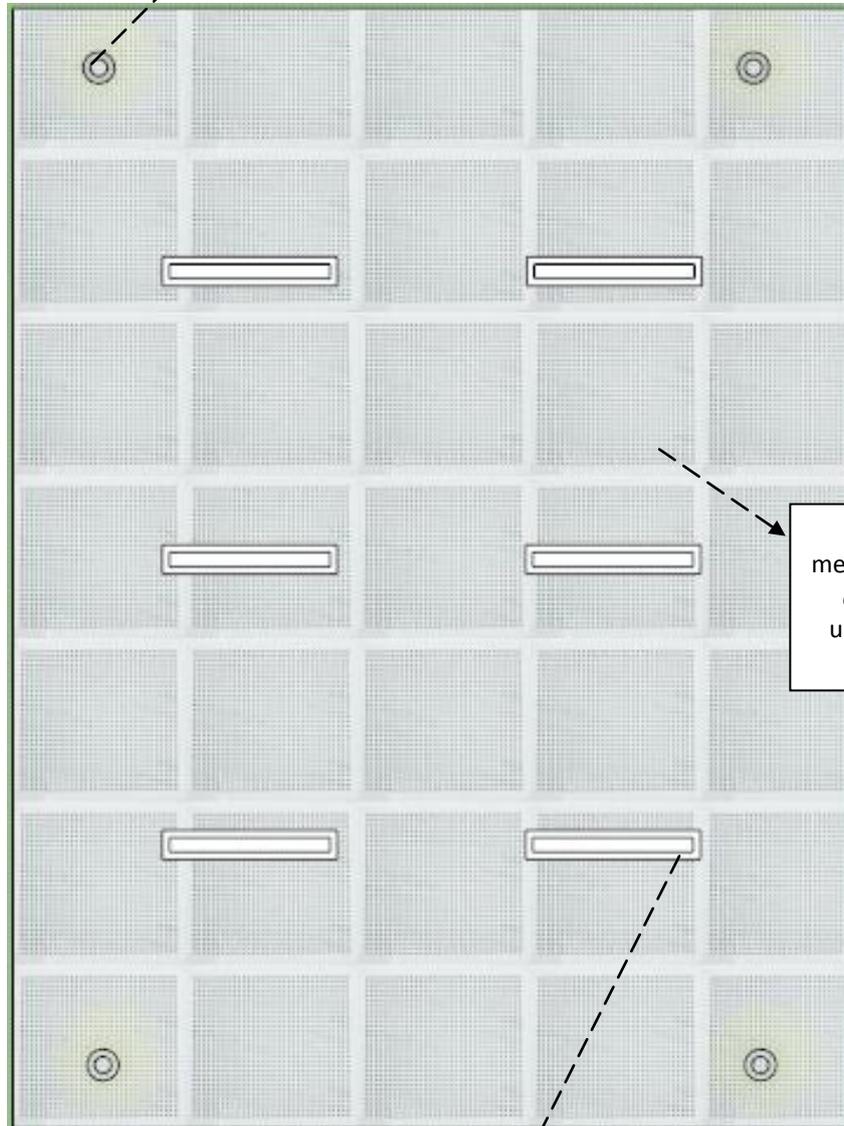




	<p><b>INTERIOR RUANG KELAS SEKOLAH DASAR DENGAN PENDEKATAN KONSEP PERMAINAN TRADISIONAL PADA PROGRAM FULL DAY SCHOOL DI MALANG</b></p>	<p><b>Judul Gambar :</b></p> <p>Gambar 4.35 Denah Orthogonal Ruang kelas 4-6 SD</p>
	<p><b>Dosen Pembimbing:</b> <b>Ir. Damayanti Asikin, MT.</b> <b>Ir. Triandi Laksmiwati</b></p>	



Lampu jenis downlight berjumlah 4 buah, dan diletakkan di pojok-pojok ruangan, bertujuan untuk menitikberatkan area papan tulis dan area locker siswa



Plafon menggunakan jenis *accouctic tile*, untuk meredam suara

Lampu jenis TL berjumlah 6 buah, sebagai penerangan buatan dan lebih ditujukan pada penerangan merata (*general lighting*) dengan intensitas normal untuk mendukung proses pembelajaran



**INTERIOR RUANG KELAS SEKOLAH DASAR DENGAN PENDEKATAN KONSEP PERMAINAN TRADISIONAL PADA PROGRAM FULL DAY SCHOOL DI MALANG**

**Dosen Pembimbing:**  
**Ir. Damayanti Asikin, MT.**  
**Ir. Triandi Laksmiwati**

**Judul Gambar :**

Gambar 4.36  
Rencana Titik  
Lampu Ruang  
Kelas 4-6 SD

papan tulis memiliki konsep fleksibel, yaitu dengan adanya railing yang membuat papan bisa naik dan turun, agar dapat disesuaikan dengan tinggi anak

area depan kelas yang menjadi titik pusat perhatian, dengan adanya papan tulis yang berukuran besar dan warna dinding yang berbeda dari 3 sisi lainnya



adanya motif lantai, agar lantai tidak terkesan monoton, namun hanya ada di sekeliling ruangan, agar tidak mengganggu fleksibilitas ruang

bangku siswa di susun per individu, supaya tidak mengganggu konsentrasi saat jam pelajaran berlangsung, sehingga suasana tenang dapat tercapai



**INTERIOR  
RUANG KELAS  
SEKOLAH DASAR  
DENGAN  
PENDEKATAN KONSEP  
PERMAINAN  
TRADISIONAL  
PADA PROGRAM  
FULL DAY SCHOOL  
DI MALANG**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Damayanti Asikin, MT.  
Ir. Triandi Laksmiwati**

**Judul Gambar :**  
  
Gambar 4.37  
Potongan  
Orthogonal  
Ruang Kelas 4-6SD

area locker siswa yang ada di dinding belakang ruang kelas, yang berfungsi untuk menyimpan perlengkapan pribadi siswa, sehingga anak dapat teratur dan disiplin dalam menyimpan barang-barang pribadinya



papan absen siswa yang menggunakan konsep *magnet pin*, bertujuan untuk meningkatkan ketrampilan siswa dengan desain yang mulai kompleks namun tetap mudah dipahami anak dan menyenangkan



**INTERIOR  
RUANG KELAS  
SEKOLAH DASAR  
DENGAN  
PENDEKATAN KONSEP  
PERMAINAN  
TRADISIONAL  
PADA PROGRAM  
FULL DAY SCHOOL  
DI MALANG**

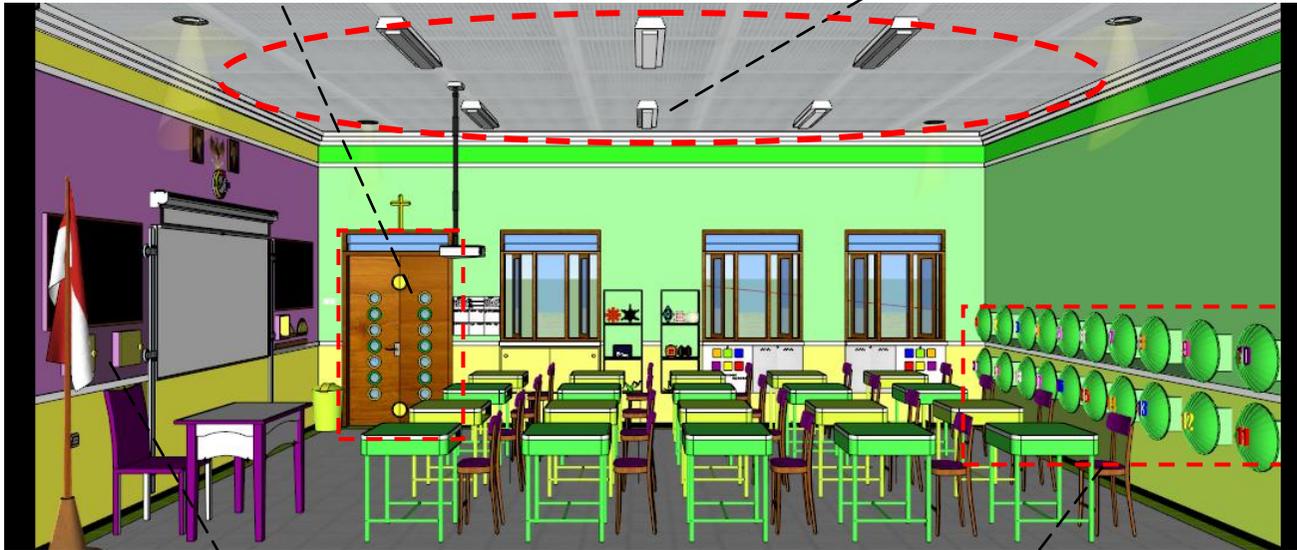
**Dosen Pembimbing:  
Ir. Damayanti Asikin, MT.  
Ir. Triandi Laksmiwati**

**Judul Gambar :**

Gambar 4.37  
Potongan  
Orthogonal  
Ruang Kelas 4-6SD

Pintu masuk, yang menggunakan pola engklek hanya sebagai motif pintu dengan perpaduan material antara kayu dan kaca *sandblast* jenis *tempered*

plafon menggunakan jenis *accoustic tile* untuk meredam suara dan lampu menggunakan jenis TL dan *downlight*, serta terdapat proyektor gantung pada plafon



area locker guru, yang berfungsi untuk menyimpan buku absen siswa dan perlengkapan guru, serta terdapat stopkontak di area tersebut, karena jauh dari jangkuan anak

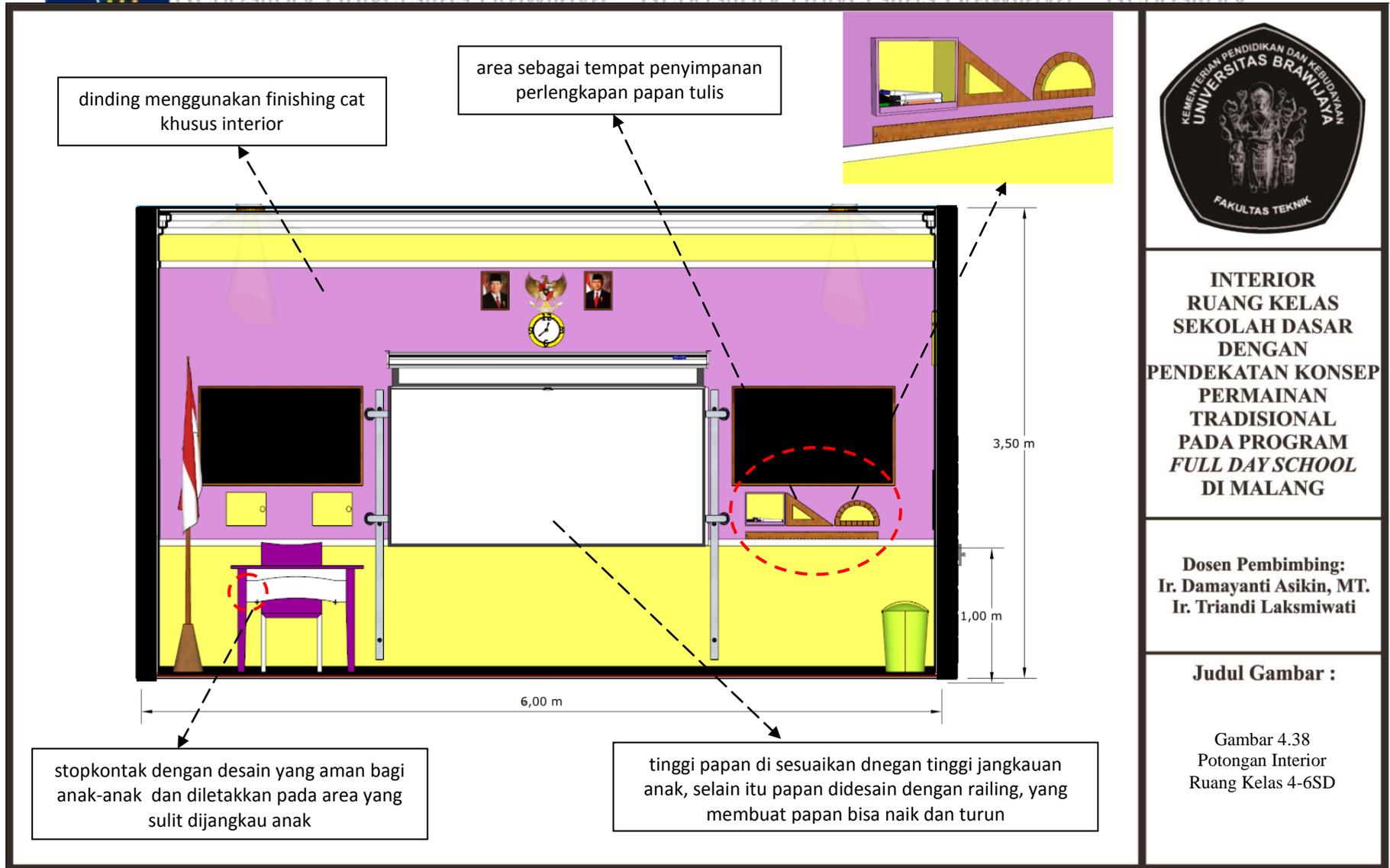
area locker siswa, disusun horisontal memunculkan kesan tenang namun desain tidak monoton



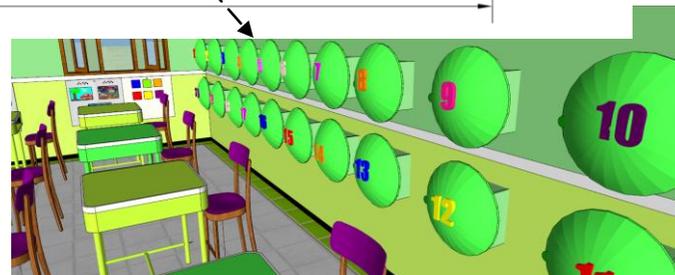
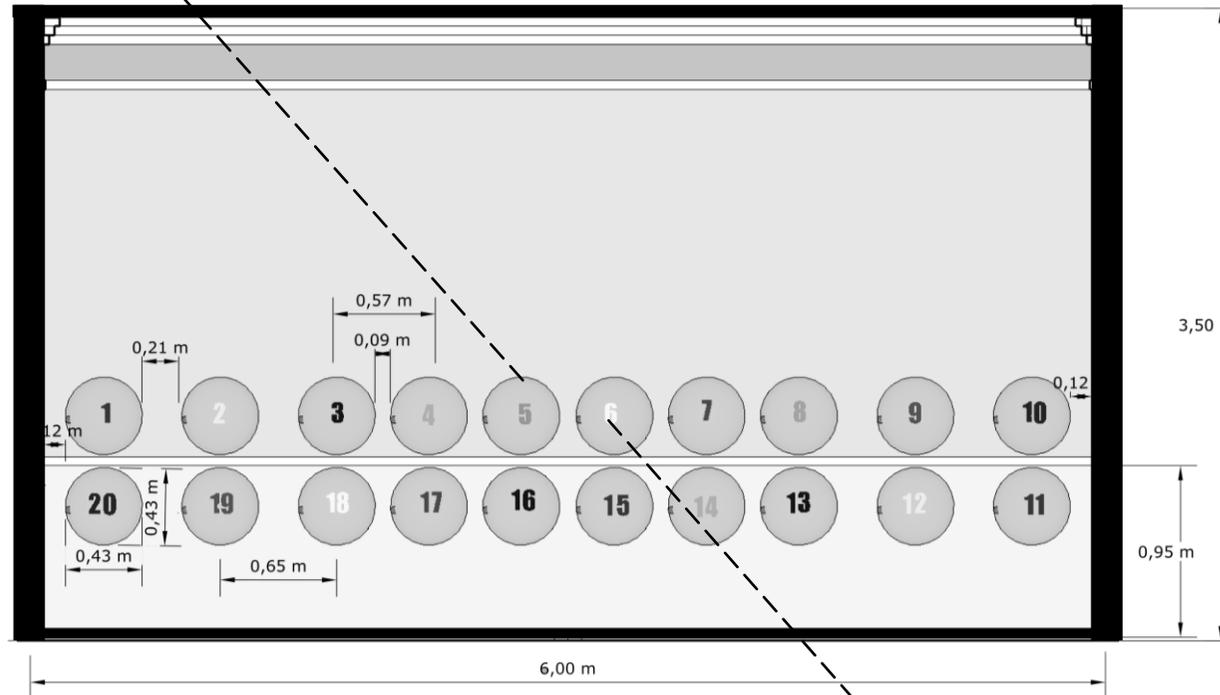
**INTERIOR  
RUANG KELAS  
SEKOLAH DASAR  
DENGAN  
PENDEKATAN KONSEP  
PERMAINAN  
TRADISIONAL  
PADA PROGRAM  
FULL DAY SCHOOL  
DI MALANG**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Damayanti Asikin, MT.  
Ir. Triandi Laksmiwati**

**Judul Gambar :**  
  
Gambar 4.37  
Potongan  
Orthogonal  
Ruang Kelas 4-6SD



locker siswa, menggunakan bahan dasar kayu dengan finishing menggunakan cat kayu

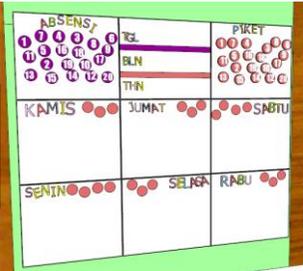


**INTERIOR  
RUANG KELAS  
SEKOLAH DASAR  
DENGAN  
PENDEKATAN KONSEP  
PERMAINAN  
TRADISIONAL  
PADA PROGRAM  
FULL DAY SCHOOL  
DI MALANG**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Damayanti Asikin, MT.  
Ir. Triandi Laksmiwati**

**Judul Gambar :**

Gambar 4.38  
Potongan Interior  
Ruang Kelas 4-6SD

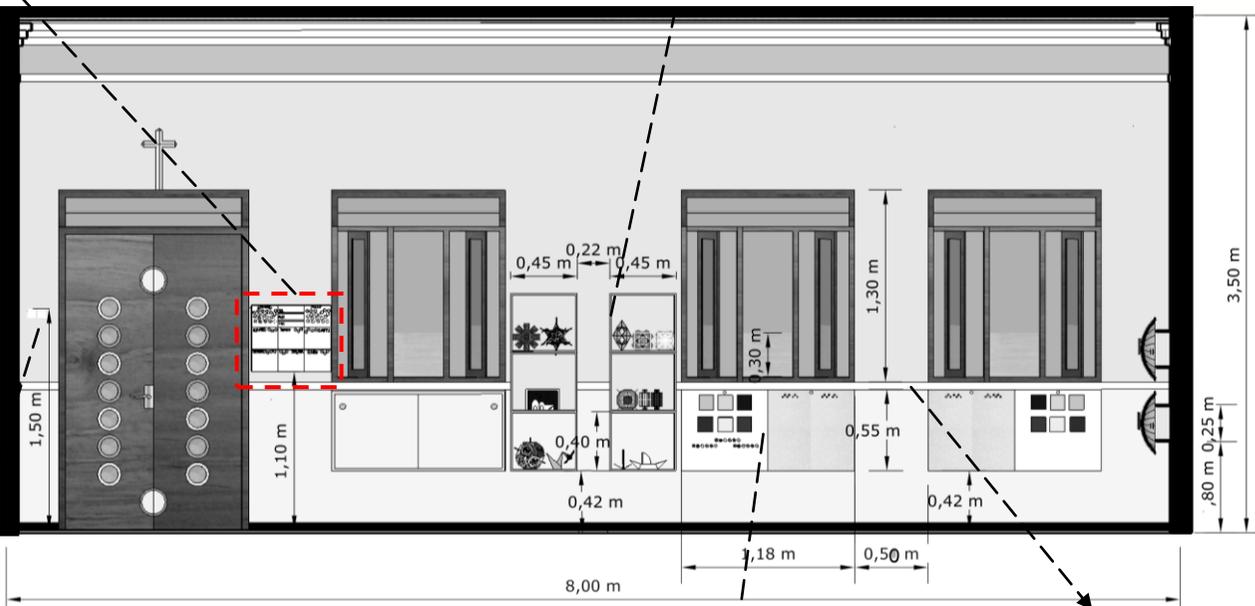


papan absen siswa

papan kreativitas siswa serta coakan di dinding sebagai tempat untuk menampilkan hasil karya siswa, dan almari yang didesain tertutup sebagai tempat penyimpanan inventaris kelas

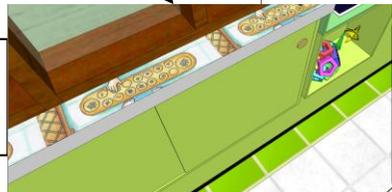






peletakan saklar yang letaknya disesuaikan dengan jangkauan anak dan guru

permainan congklak pada lis jendela untuk memperkenalkan siswa pada congklak

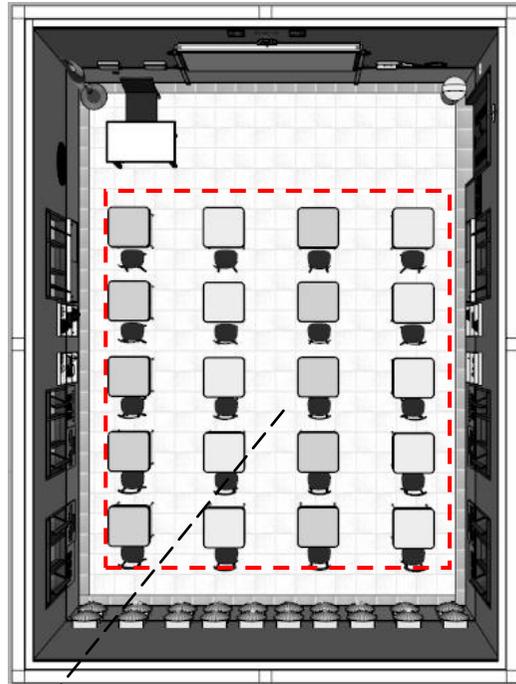


**INTERIOR RUANG KELAS SEKOLAH DASAR DENGAN PENDEKATAN KONSEP PERMAINAN TRADISIONAL PADA PROGRAM FULL DAY SCHOOL DI MALANG**

**Dosen Pembimbing:**  
Ir. Damayanti Asikin, MT.  
Ir. Triandi Laksmiwati

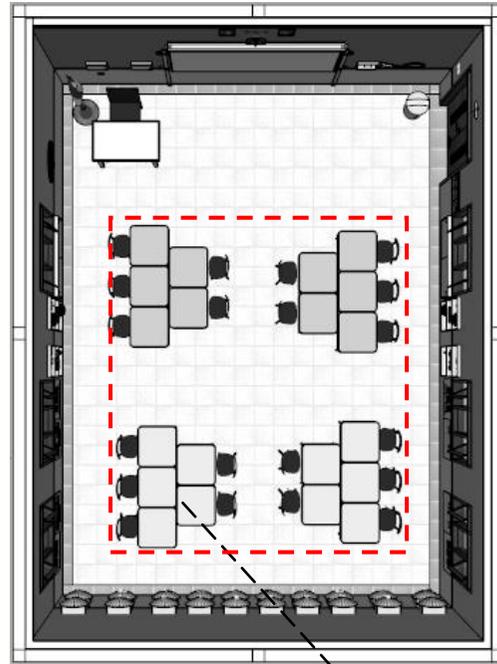
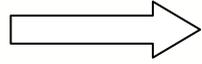
**Judul Gambar :**

Gambar 4.38  
Potongan Interior Ruang Kelas 4-6SD



penataan bangku secara grid,

penataan bangku dapat dikelompokkan berdasarkan warna meja dan jumlah kelompok yang diinginkan, bentuk bangku adalah segiempat karena ditinjau dari segi fungsionalnya



penataan perabot yang lainnya cenderung diletakkan dipinggir ruangan agar tidak mengganggu aktivitas dan sirkulasi siswa

alternatif penataan bangku secara *cluster*, karena konsep ruang yang fleksibel, selain itu juga menunjang anak dalam berinteraksi dengan temannya

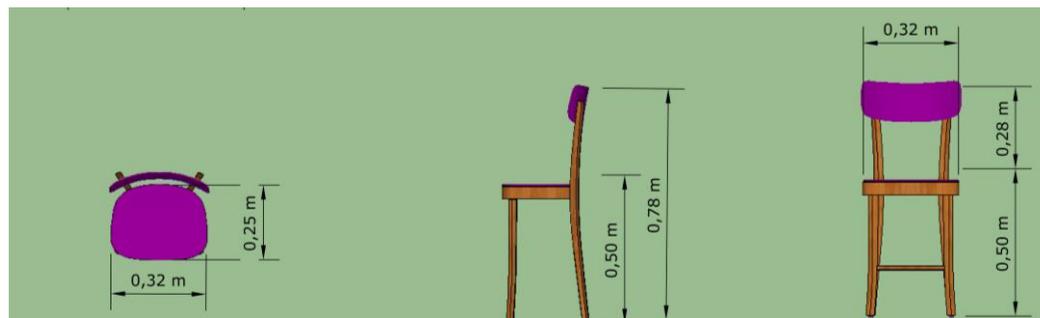
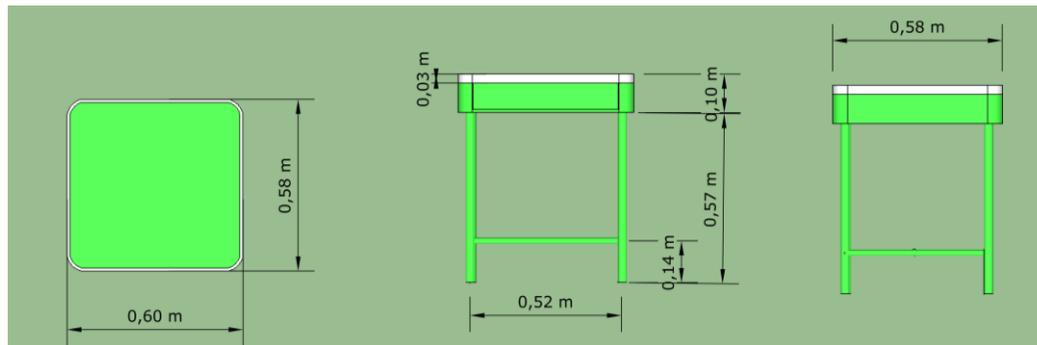
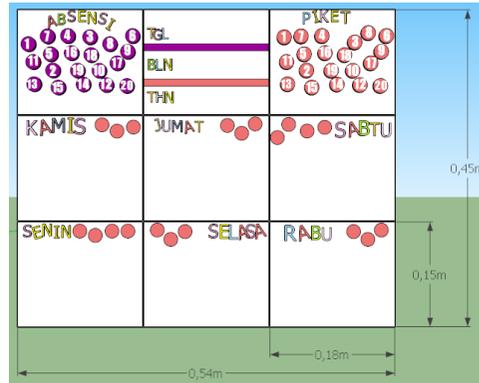


**INTERIOR  
RUANG KELAS  
SEKOLAH DASAR  
DENGAN  
PENDEKATAN KONSEP  
PERMAINAN  
TRADISIONAL  
PADA PROGRAM  
FULL DAY SCHOOL  
DI MALANG**

**Dosen Pembimbing:**  
Ir. Damayanti Asikin, MT.  
Ir. Triandi Laksmiwati

**Judul Gambar :**

Gambar 4.39  
Tata Letak Perabot  
Ruang Kelas 4-6SD



**INTERIOR  
RUANG KELAS  
SEKOLAH DASAR  
DENGAN  
PENDEKATAN KONSEP  
PERMAINAN  
TRADISIONAL  
PADA PROGRAM  
FULL DAY SCHOOL  
DI MALANG**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Damayanti Asikin, MT.  
Ir. Triandi Laksmiwati**

**Judul Gambar :**

Gambar 4.40  
Detail Perabot

bentuk segi empat pada meja siswa, menciptakan kesan akrab

penataan locker membentuk garis horisontal, sehingga menciptakan kesan tenang



pada penataan bangku, membentuk garis horisontal, sehingga menciptakan kesan akrab



**INTERIOR  
RUANG KELAS  
SEKOLAH DASAR  
DENGAN  
PENDEKATAN KONSEP  
PERMAINAN  
TRADISIONAL  
PADA PROGRAM  
FULL DAY SCHOOL  
DI MALANG**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Damayanti Asikin, MT.  
Ir. Triandi Laksmiwati**

**Judul Gambar :**

Gambar 4.41  
Garis, bentuk, motif  
dan penerapan unsur  
warna pada ruang  
kelas 4-6 SD

penerapan garis horisontal pada list plafon dan dengan garis yang tidak terputus menciptakan kesan tenang

penerapan bentuk segi empat pada papan tulis untuk menciptakan kesan tenang dan sebagai pusat perhatian untuk meningkatkan konsentrasi anak



penerapan warna kuning dan ungu pada area depan kelas, dimaksudkan sebagai titik pusat perhatian selain itu untuk warna kuning untuk menciptakan kesan ceria



**INTERIOR  
RUANG KELAS  
SEKOLAH DASAR  
DENGAN  
PENDEKATAN KONSEP  
PERMAINAN  
TRADISIONAL  
PADA PROGRAM  
FULL DAY SCHOOL  
DI MALANG**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Damayanti Asikin, MT.  
Ir. Triandi Laksmiwati**

**Judul Gambar :**

Gambar 4.41  
Garis, bentuk, motif  
dan penerapan unsur  
warna pada ruang  
kelas 4-6 SD

garis horisontal terbentuk dari penataan jendela pada ketinggian yang sama

penerapan bentuk lengkung pada penataan locker, menciptakan kesan ceria, namun penataannya membentuk garis horisontal, sehingga tetap memunculkan kesan tenang



motif 3D pada locker, bangku, dan papan kreativitas

penerapan warna hijau pada ke tiga sisi ruangan, untuk menciptakan kesan tenang, namun diberi perpaduan dengan warna hijau kuning, agar ruangan tidak monoton



**INTERIOR  
RUANG KELAS  
SEKOLAH DASAR  
DENGAN  
PENDEKATAN KONSEP  
PERMAINAN  
TRADISIONAL  
PADA PROGRAM  
FULL DAY SCHOOL  
DI MALANG**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Damayanti Asikin, MT.  
Ir. Triandi Laksmiwati**

**Judul Gambar :**

Gambar 4.41  
Garis, bentuk, motif  
dan penerapan unsur  
warna pada ruang  
kelas 4-6 SD

penerapan garis horisontal pada list plafon dan dengan garis yang tidak terputus menciptakan kesan tenang

bentuk segi empat pada jendelapapan kreatif, pintu dan lemari menciptakan kesan tenang pada ruangan



penerapan skema warna analogus dengan kontras, yaitu hijau, hijau kuning, kuning dengan kontras ungu

bentuk lingkaran diterapkan sebagai motif pada pintu, menciptakan kesan ceria

motif 2D pada gambar-gambar siswa untuk menciptakan kesan tenang dan ceria, namun terdapat motif 3D pada locker agar kelas tidak membosankan



**INTERIOR  
RUANG KELAS  
SEKOLAH DASAR  
DENGAN  
PENDEKATAN KONSEP  
PERMAINAN  
TRADISIONAL  
PADA PROGRAM  
FULL DAY SCHOOL  
DI MALANG**

**Dosen Pembimbing:  
Ir. Damayanti Asikin, MT.  
Ir. Triandi Laksmiwati**

**Judul Gambar :**

Gambar 4.41  
Garis, bentuk, motif dan penerapan unsur warna pada ruang kelas 4-6 SD





## BAB V KESIMPULAN

### 5.1 Kesimpulan

Rancangan interior ruang kelas SD dengan pendekatan konsep permainan tradisional dibedakan menjadi 2, yaitu interior ruang kelas kelas 1-3 SD dan interior ruang kelas 4-6 SD, karena disesuaikan dengan karakter anak usia SD (6-12 tahun). Penerapan konsep permainan tradisional pada rancangan interior ruang kelas melalui manfaat dan konsep permainan tradisional yang akan diterapkan secara arsitektural pada interior ruang kelas sehingga anak dapat menyukai suasana belajar sekalipun berada di dalam ruang kelas dalam waktu yang lama.

Kesimpulan yang didapatkan untuk menghasilkan rancangan "Interior Ruang Kelas Sekolah Dasar dengan Pendekatan Konsep Permainan Tradisional pada Program *Full Day School* di Malang" ini adalah rancangan yang :

a. Mengutamakan aspek perkembangan anak baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik melalui pendekatan konsep permainan tradisional, sehingga didapatkan beberapa kata kunci yang menjadi dasar dalam menentukan kriteria desain, adalah sebagai berikut :

- Konsentrasi dan Cermat, dalam aplikasi secara arsitektural mengutamakan desain yang menarik perhatian, adanya titik pusat perhatian untuk meningkatkan konsentrasi anak, sederhana dan mudah dipahami oleh anak, tetap bersifat fungsional serta disesuaikan dengan antropometri anak.
- Kreatif dan Terampil terkait dengan kondisi jasmani/ antropometri, kesehatan, gerakan tubuh anak. Dalam aplikasi secara arsitektural, aspek fisik mengutamakan desain yang sesuai dengan antropometri anak, memudahkan ruang gerak anak, dan pemilihan desain/material yang aman bagi anak agar anak dapat berkreasi dan bereksplorasi dengan bebas sehingga anak tidak merasa dibatasi dalam mengembangkan kemampuannya, Selain memberi *space/* ruang untuk berkreasi, juga memberi ruang untuk mewadahi hasil karya anak sehingga anak merasa dihargai.
- Interaksi sosial, dalam aplikasi secara arsitektural mengutamakan desain yang dapat menstimulasi terjadinya interaksi antara anak dengan temannya dan menjadi media untuk saling berbagi, berkarya, dan mengekspresikan diri. Selain itu desain harus fleksibel untuk dapat mendukung interaksi anak dan

metode pembelajaran, serta adanya penerapan tema/suasana ruang kelas yang sesuai dengan karakter anak, sehingga anak-anak juga dapat merasa nyaman dalam melakukan interaksi sosial.

b. Tema ruang kelas untuk kelas 1-3 SD ( anak usia 6-9 tahun) adalah Ceria, Akrab, Dinamis dominasi Dinamis. Untuk kelas 4-6 SD ( anak usia 9-12 tahun) bertema Ceria, Tenang dominasi Tenang.

c. Karakter ruang kelas sesuai tahapan usia adalah :

- 6-9 tahun : ruang kelas yang fleksibel, luasan ruang kelas yang sesuai kapasitas, memiliki ruang gerak yang leluasa, sesuai antropometri anak, memiliki bukaan-bukaan, menggunakan desain dan material yang aman, menjadi lingkungan untuk anak berani berkarya/berkreasi dan mengekspresikan diri, memiliki keluasaan pandangan.
- 9-12 tahun : ruang kelas yang fleksibel, memiliki ruang gerak yang leluasa, sesuai antropometri anak, menggunakan desain dan material yang aman, tidak terlalu ramai/ tenang namun tidak monoton, teratur, terdapat sarana yang baik untuk meningkatkan kreativitas dan ketrampilan anak, adanya titik pusat perhatian yang meningkatkan konsentrasi anak

d. Meskipun menggunakan pendekatan konsep permainan tradisional, tidak boleh dilupakan fungsi ruang kelas sebagai tempat belajar. Oleh sebab itu perancangan interior ruang kelas juga tetap disesuaikan dengan standar dan metode pembelajaran.

## 5.2 Saran

Proses perancangan interior ruang kelas SD dengan menggunakan pendekatan konsep permainan tradisional pada Program *Full Day School* merupakan gagasan yang timbul karena banyak sekolah yang kurang memperhatikan pentingnya interior pada ruang kelas. Pada program *Full day School*, aktivitas belajar mengajar memiliki waktu yang cukup panjang, sehingga anak-anak banyak menghabiskan waktu di dalam ruang kelas. Oleh sebab itu, sangat diperlukan rancangan interior ruang kelas yang sesuai dengan karakter anak usia SD serta memasukkan konsep permainan tradisional, sehingga selama aktivitas belajar mengajar di dalam ruang kelas diharapkan anak-anak tetap dapat menikmati proses pembelajaran karena adanya suasana ruang kelas yang menyenangkan dan tetap kondusif untuk kegiatan pembelajaran, serta secara tidak langsung anak-anak dapat merasakan manfaat edukatif dari konsep permainan tradisional.

## DAFTAR PUSTAKA

Surosal, A., Susana, Saifulloh, Romli, Sari, R., Irawan, I.B., Muhtiarti, F., Masturo, Rusmiyati, Yulianti, V. 2002. *Aku Anak Dunia (Bacaan Hak-hak bagi Anak)*. Jakarta: Yayasan Aulia.

Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak melalui Permainan Tradisional*. Jakarta : Javalitera.

Sriti, S.M. 2004. Peran Warna Interior terhadap Perkembangan dan Pendidikan Anak di Taman Kanak-kanak. *Dimensi Interior*. 2(1) : 22-38.

Susanti, F., Siswati & Widodo, P.B. 2010. Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kompetensi Interpersonal dengan Teman Sebaya pada Siswa SD. 8(2) : 145-148. Semarang : Universitas Diponegoro

Amanati, R. 2008. Transformasi Makna dalam Tampilan Visual Arsitektur *Theme Park*. *Jurnal Sains dan Teknologi*. 7(2): 45- 53.

Gunarsa, S.D. 2006. *Dasar dan Perkembangan Teori Anak*. Jakarta : BPK Gunung Mulia

Laksmiwati, Triandi. 2012. *Unsur-Unsur & Prinsip-Prinsip Dasar Desain Interior*. Malang: Bargie Media.

Simanjutak, B & Pasaribu, I.L. 1984. *Pengantar Psikologi Perkembangan Edisi II*. Bandung : Tarsito.

Astrini, Wulan. 2005. Pengaruh Interior Ruang Belajar dan Bermain Terhadap Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Anak di TK Negeri Pembina Malang. *Dimensi Interior*. 3 (1): 1-16.

Suptandar, Pamudji. 2003. *Perancangan Tata Ruang Dalam ( Disain Interior)*. Jakarta: Universitas Trisakti.



Pramitasari, P.H., Santosa, H & Nugroho, A. M. Fasilitas Pendidikan Dasar Program *Full day School* di Malang. Malang : Universitas Brawijaya.

Ching, Francis D.K. 1996. *Interior Design Illustrated*. New York: Van Nostrand Reinhold Company Inc.

Hurlock, Elizabeth. B. 1992. *Perkembangan Anak Jilid 2* (terjemahan Meitasari Tjandrasa). Jakarta: Erlangga.

<http://angkatigabelas.blogspot.com/2012/04/20-permainan-tradisional-yang-sudah.html>

(diakses 16 Februari 2013)

<http://www.hidayatjayagiri.net/2012/12/nilai-edukasi-permainan-tradisional.html>

(diakses 25 Februari 2013)

<http://cahy0.wordpress.com/2004/02/08/psikologi-warna-2-pengaruh-warna-terhadap-emosi/>

(diakses 10 Januari 2014)

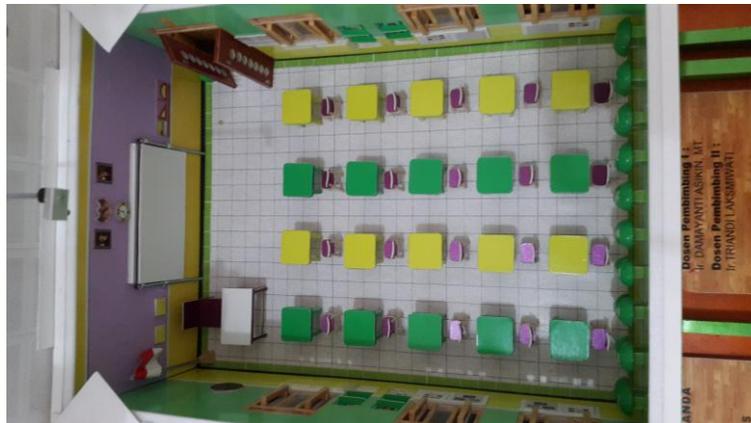




Repository Universitas Brawijaya  
Repository Universitas Brawijaya  
Repository Universitas Brawijaya  
Repository Universitas Brawijaya

Repository Universitas Brawijaya  
Repository Universitas Brawijaya  
Repository Universitas Brawijaya  
Repository Universitas Brawijaya

Repository  
Repository  
Repository  
Repository



	<b>INTERIOR RUANG KELAS SEKOLAH DASAR DENGAN PENDEKATAN KONSEP PERMAINAN TRADISIONAL PADA PROGRAM FULL DAY SCHOOL DI MALANG</b>	<b>Judul Gambar :</b>
	<b>Dosen Pembimbing: Ir. Damayanti Asikin, MT. Ir. Triandi Laksmiwati</b>	LAMPIRAN 2 FOTO MAKET INTERIOR 4-6

Repository Universitas Brawijaya  
Repository Universitas Brawijaya  
Repository Universitas Brawijaya  
Repository Universitas Brawijaya  
Repository Universitas Brawijaya

Repository Universitas Brawijaya  
Repository Universitas Brawijaya  
Repository Universitas Brawijaya  
Repository Universitas Brawijaya  
Repository Universitas Brawijaya

Repository  
Repository  
Repository  
Repository  
Repository