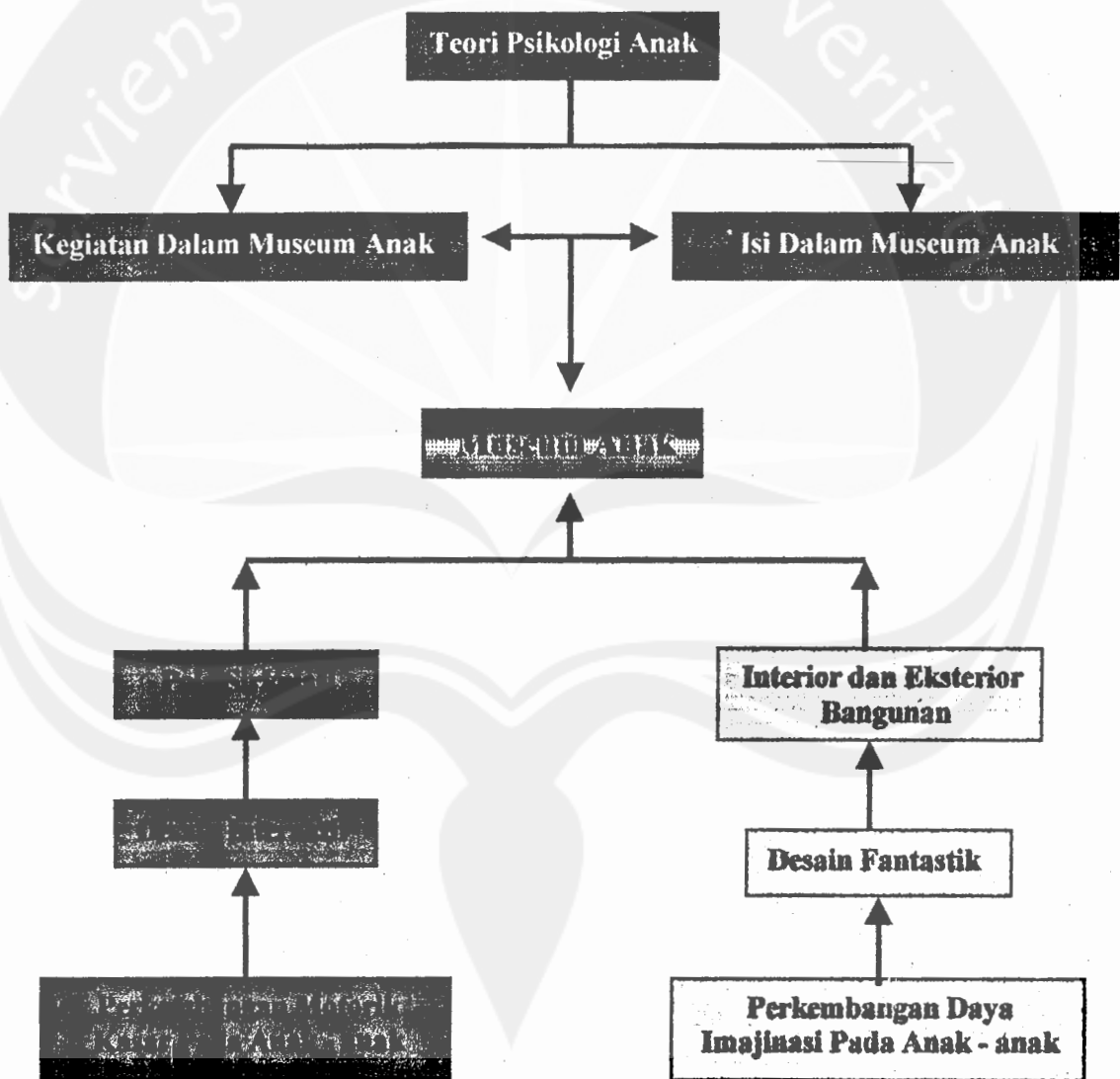


Bab V
Konsep Perancangan Museum Anak Yang Interaktif dan Fantastik Sebagai Penunjang Bakat dan Kreativitas

5.1 Konsep Perancangan Museum Anak

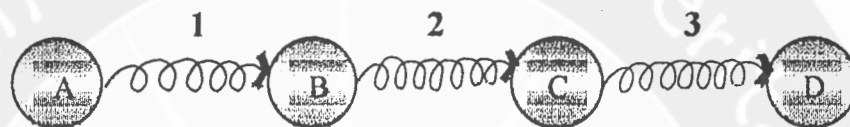


5.2 ORGANISASI RUANG ANTAR RUANG PAMER

Organisasi Ruang “Linear” Menghubungkan Ruang Pameran Yang Satu Dengan Ruang Pameran Yang Lain

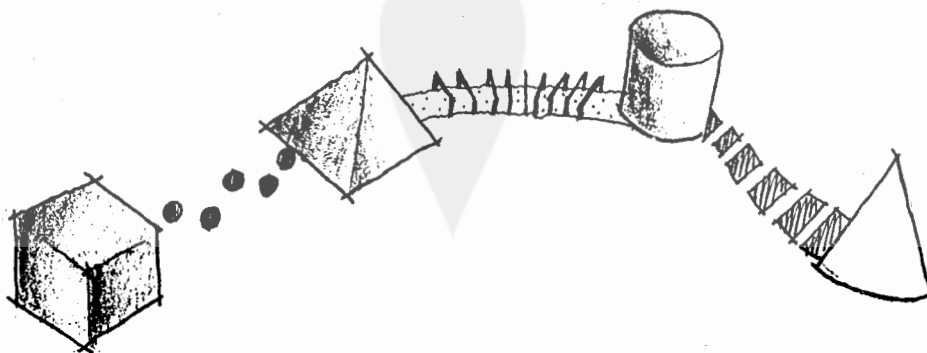
RUANG PAMERAN : A, B, C, D

POLA SIRKULASI : 1, 2, 3



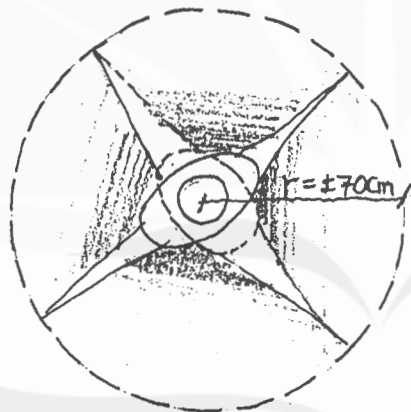
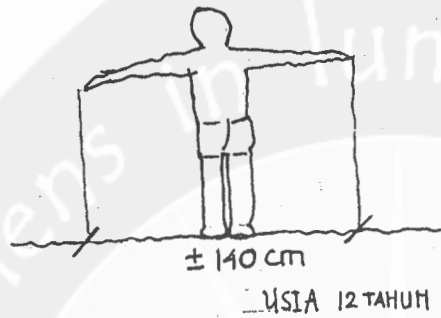
Misalnya :

- Ruang pameran A memiliki tema tokoh khayalan
 - Ruang pameran B memiliki tema boneka
 - Ruang pameran C memiliki tema patung lunak
 - Ruang pameran D memiliki tema musik
-
- Pola sirkulasi 1 : merangkak
 - Pola sirkulasi 2 : berjalan
 - Pola sirkulasi 3 : melompat

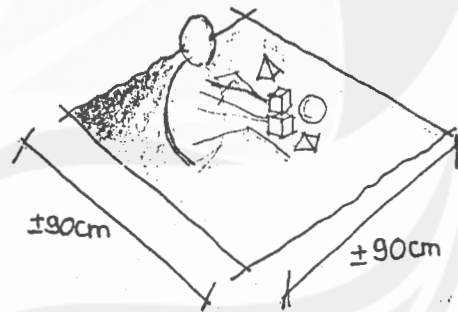


5.3 ANALISIS BESARAN RUANG PADA RUANG PAMER DAN RUANG SIKULASI

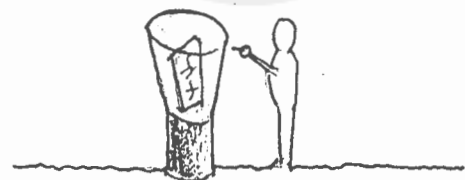
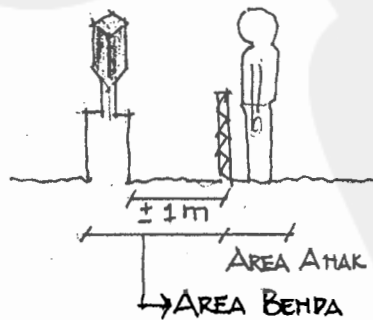
A. RUANG PAMER



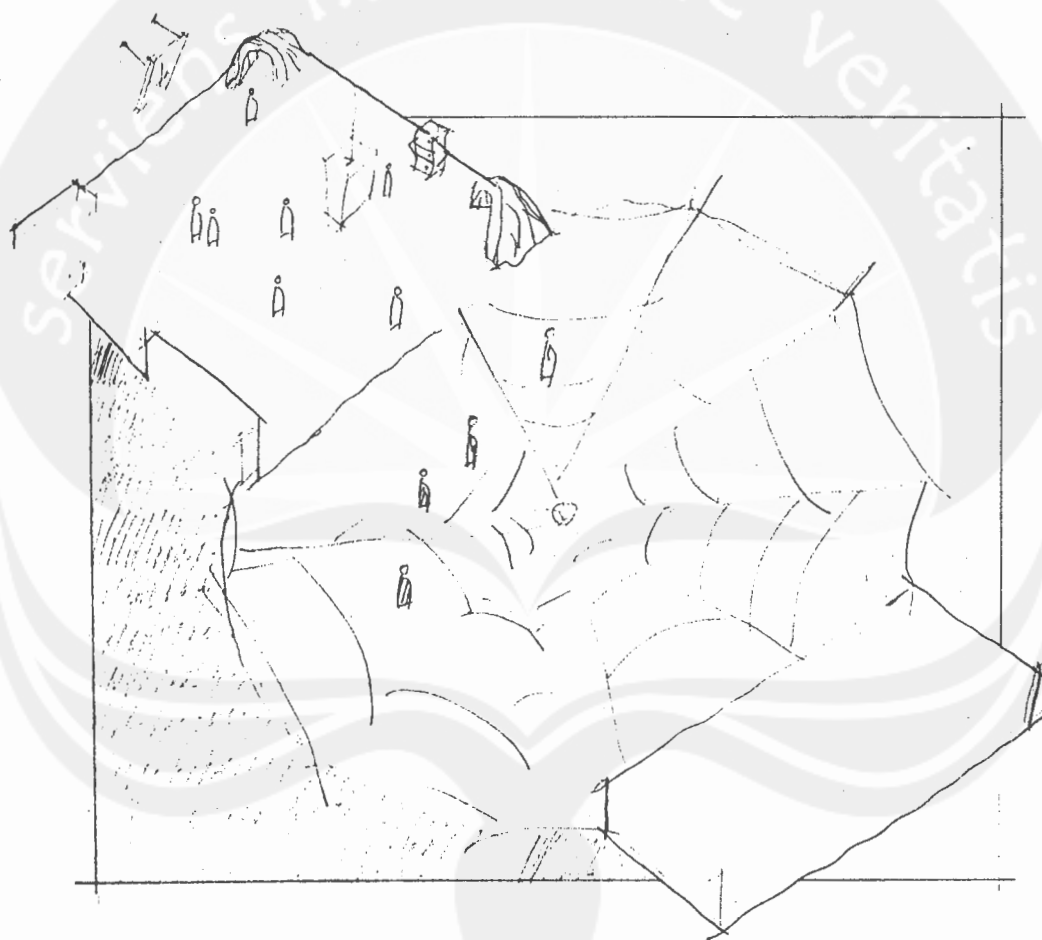
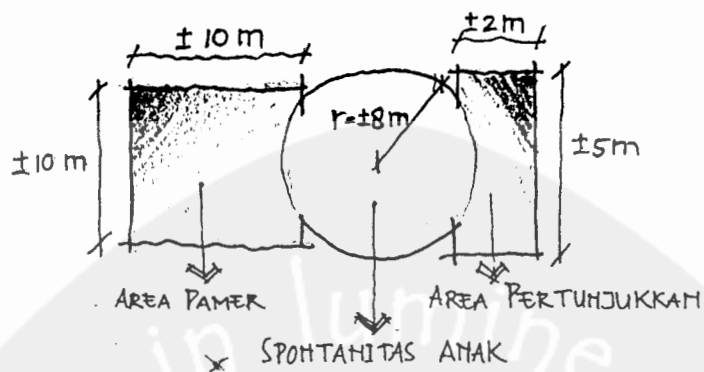
↳ ANAK BERAKTIVITAS



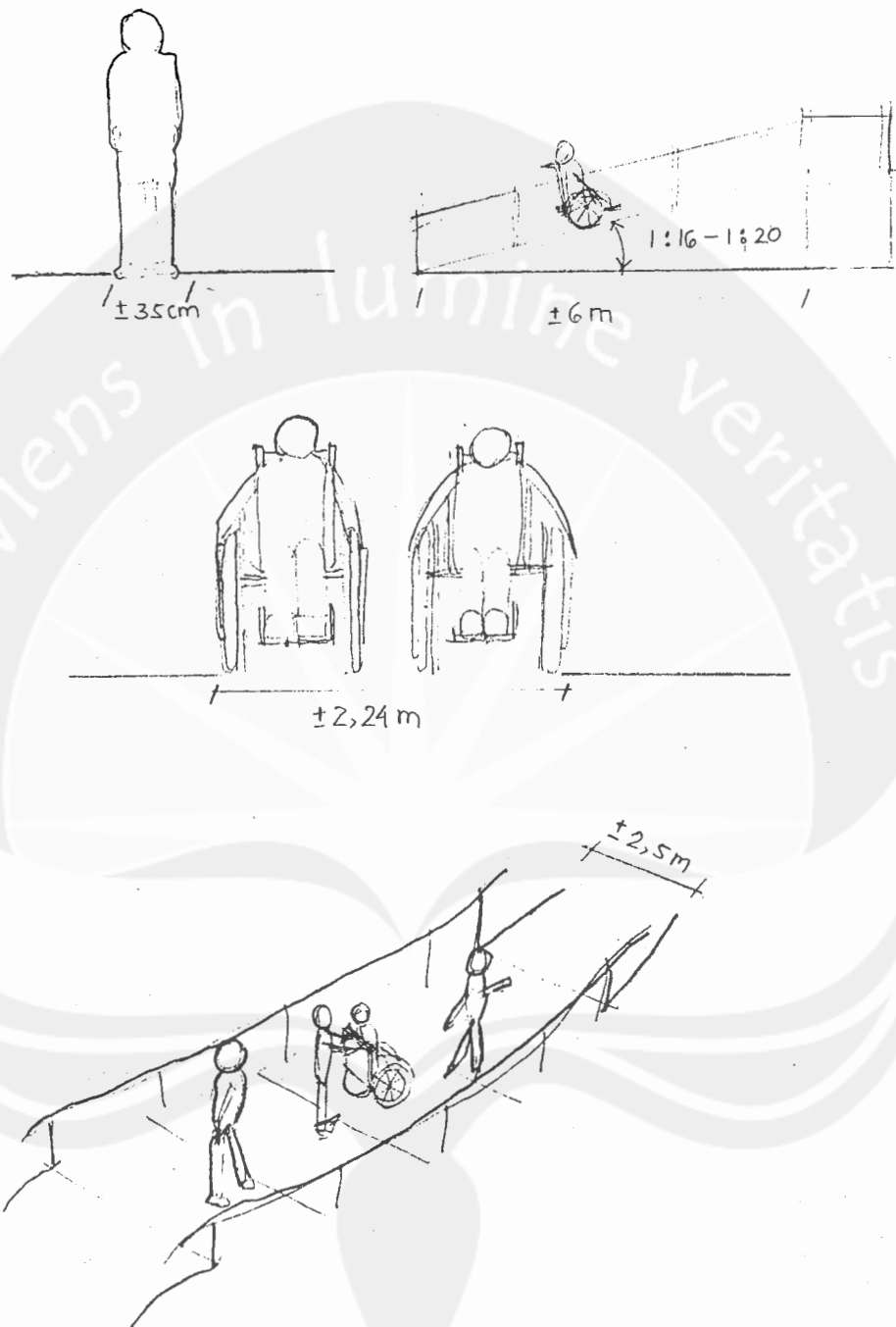
↳ ANAK DUDUK BERMAIN



Ruang Pamer



B. RUANG SIRKULASI

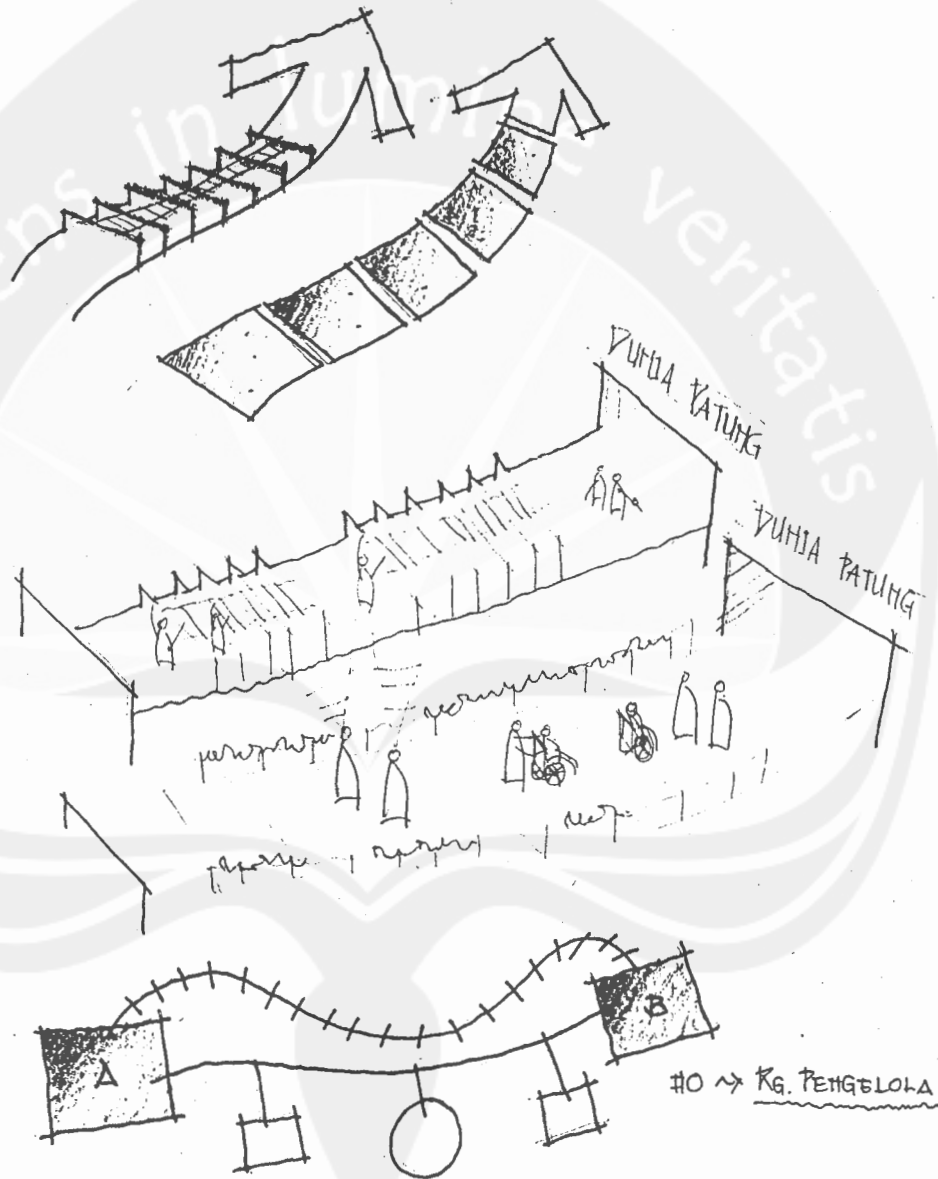


KG. SIRKULASI

ALUR SIRKULASI

→ ANAK :

→ ORANG TUA & ANAK : LEMAH FISIK + PENGELOLA

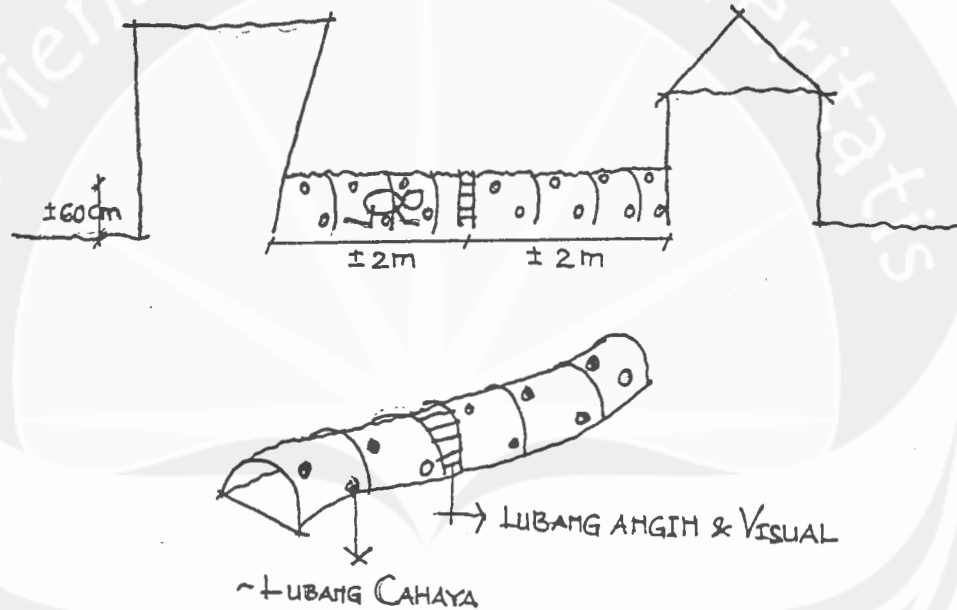


5.4 PERWUJUDAN DESAIN INTERAKTIF YANG MENDUKUNG KEMAMPUAN MOTORIK ANAK

o Karakter Alur Sirkulasi Antar Ruang Pamer

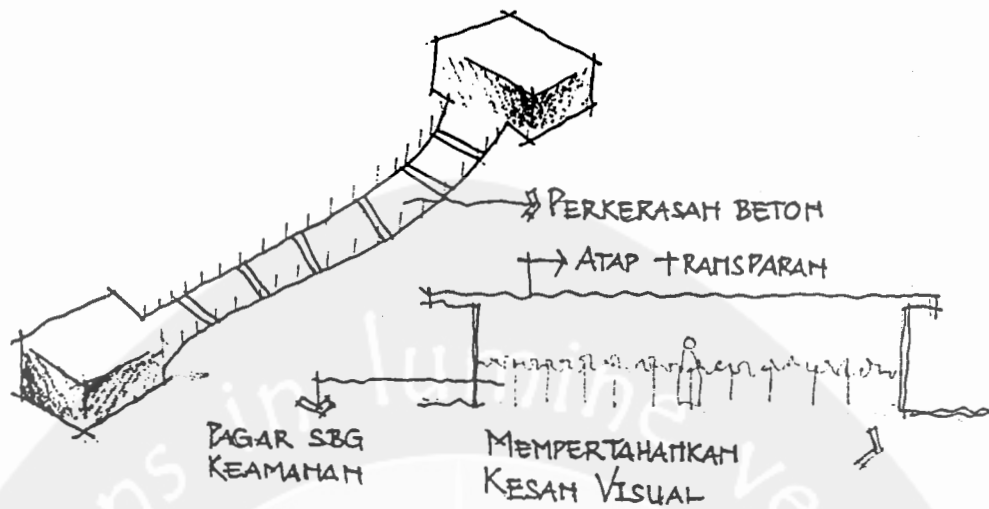
1. Merangkak

Dengan menerapkan karakter sirkulasi dari analisis aktivitas anak, yaitu merangkak pada Museum Anak, hal ini akan menjadi suatu proses perkembangan motorik kasar, sehingga anak lebih bebas untuk bereksplorasi.



2 Berjalan

Penerapan karakter sirkulasi pada Museum Anak dengan cara berjalan, hal ini merupakan salah satu keterampilan motorik kasar yang juga melatih kemandirian seorang anak, keseimbangan tubuhnya dan meningkatkan kepercayaan dirinya.



3 Melompat

Melompat merupakan salah satu aktivitas anak dalam mengembangkan otot motorik kasar. Hal ini juga akan diterapkan sebagai karakter sirkulasi pada Museum Anak, agar melatih keseimbangan, pertumbuhan otot dan membuat sehat.

✧ MELOMPAT MENUJU KE "DUNIA MUSIK"



Keterangan :

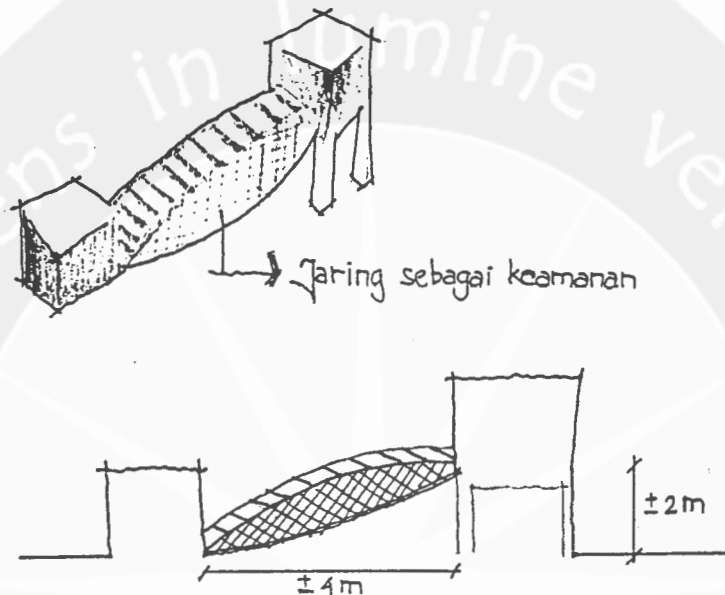


→ Jarak kecil : antar ± 15cm

→ Jarak besar : antar ± 40cm

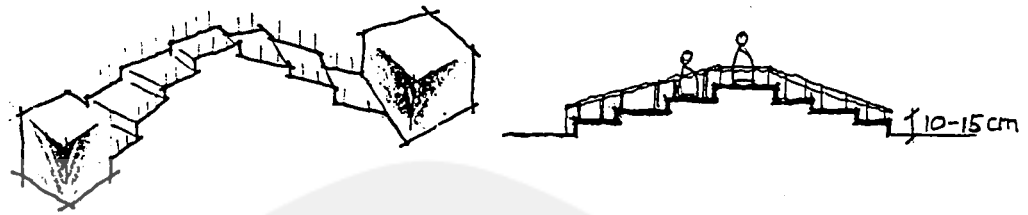
4 Memanjat

Karakter sirkulasi pada Museum Anak dengan cara memanjat, akan membantu makin berkembangnya kemampuan motorik kasar pada anak – anak terutama untuk koordinasi tangan, kaki dan mata. Hal ini juga akan memberikan perkembangan yang baik pada kehidupan emosionalnya.



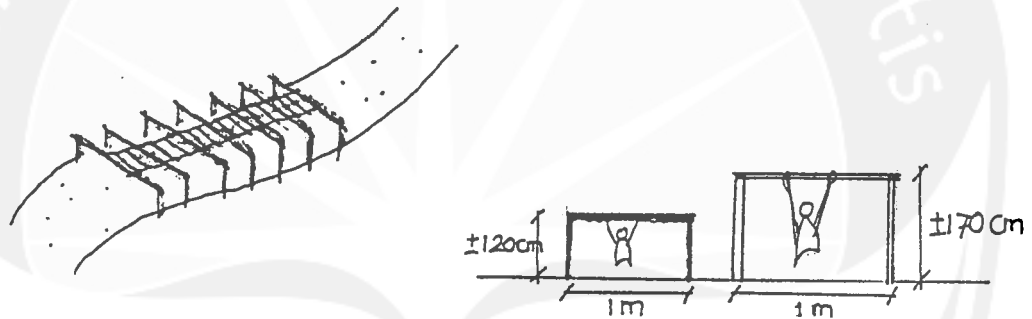
5 Naik – Turun Tangga

Naik – turun tangga juga merupakan salah satu karakter sirkulasi pada Museum Anak. Tangga merupakan sesuatu hal yang sangat menarik bagi anak – anak. Dengan naik – turun tangga, anak – anak dapat melatih keseimbangan motorik kasar, melatih otot – otot tubuh untuk aktif bergerak dan koordinasi alat – alat inderanya pun



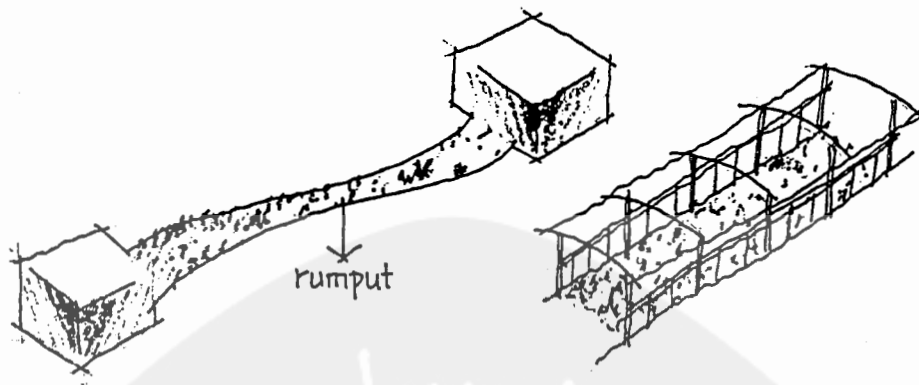
6 Bergelantungan

Bergelantungan merupakan proses perkembangan motorik kasar pada anak – anak yang juga diterapkan sebagai karakter sirkulasi pada Museum Anak. Dengan bergelantungan anak – anak dapat melatih koordinasi tangan dan melatih kekuatan fisik. Mereka akan sangat senang dengan menyalurkan kekuatan fisiknya yang terpendam.



7 Lari – Larian

Karakter sirkulasi pada Museum Anak dengan cara lari – larian, akan menjadi kombinasi dari suatu proses perkembangan motorik kasar pada anak – anak. Dengan lari – larian anak – anak akan memperoleh kesenangan dan kepuasan tersendiri. Hal ini akan membantu perkembangan kekuatan dan koordinasi tubuh pada anak – anak, serta memperoleh kesempatan agar nantinya lebih mampu untuk mengendalikan dirinya dalam menyalurkan energi fisiknya yang terpendam.



5.5 PERWUJUDAN DESAIN FANTASTIK YANG MENDUKUNG DAYA IMAJINASI ANAK

A. Karakter Ruang yang Mendukung Kegiatan dalam Ruang Pamer Pada Area Spontanitas

1. Tokoh Khayalan

Dengan nuansa komik yang bertemakan cita - cita, diharapkan anak - anak dapat mengembangkan daya imajinasinya lewat mata dan pikirannya. Sambil melihat - lihat dan bermain tokoh, anak - anak akan berimajinasi.

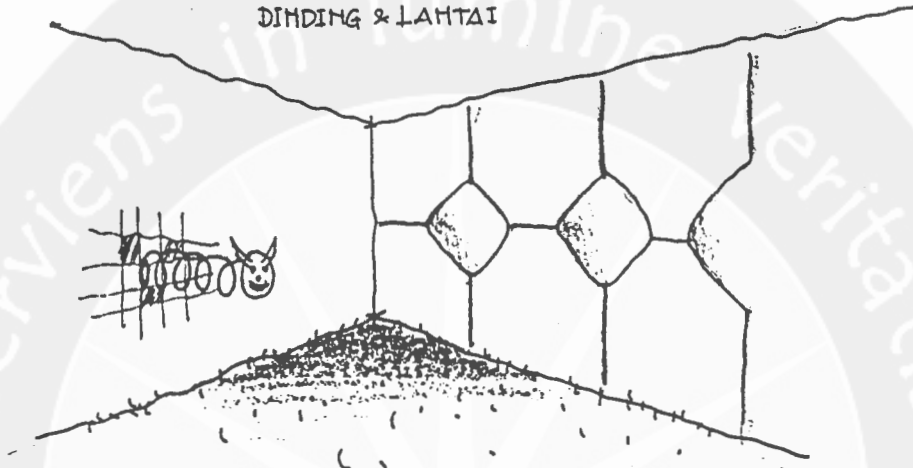


✦ NUANSA KOMIK
MEWARNAI DUNIA
INI.

2. Boneka

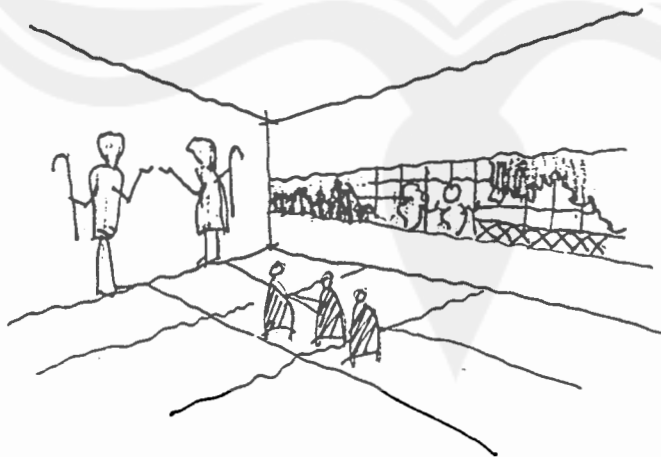
Sifat lunak yang diterapkan untuk menjadi karakter dunia ini, diharapkan akan memacu penyaluran emosi anak –anak secara psikologis. Dengan memukul – mukul, melihat dan meraba anak – anak akan berimajinasi dengan baik.

✧ SIFAT LUNAK DIGUNAKAN PADA DINDING & LAHTAI



3. Patung Lunak

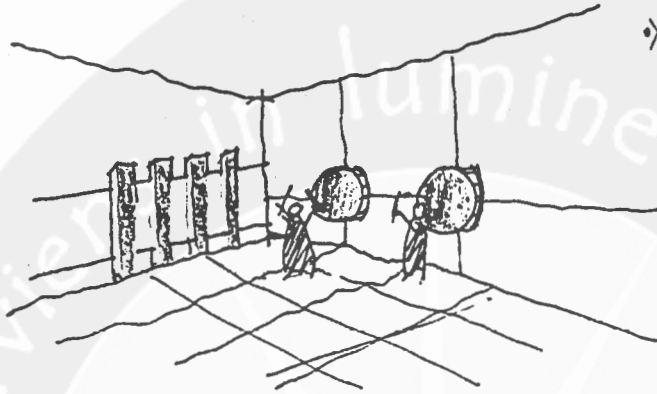
Dinding dengan relief sebagai ornamen yang unik, akan menambah kemampuan daya imajinasi anak –anak akan merasakan kesan tekstur yang dapat menambah daya imajinasinya.



✧ DINDING DGN RELIEF SEBAGAI ORNAMEN YG UNIK

4. Musik Yang Meriah

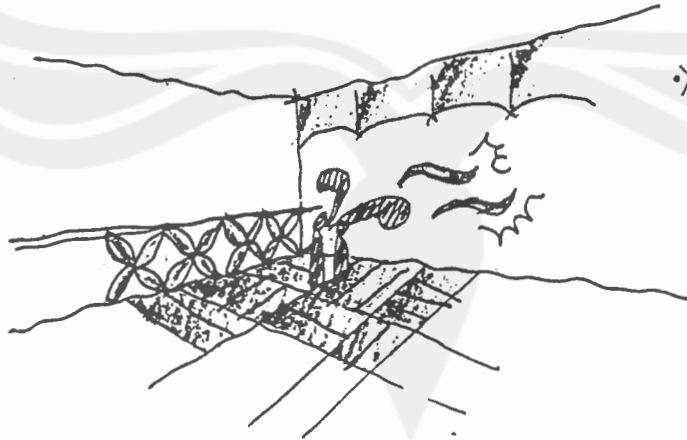
Dinding yang berbunyi akan menjadi karakter dunia musik. Dengan cara memukul – mukul anak – anak akan meluapkan emosinya secara psikologis, hal ini dapat menjadi proses untuk mengembangkan daya imajinasi anak – anak.



✧ DINDING BERBUNYI
AKAN MEMERIAHKAN
DUNIA INI

5. Kerajinan Kayu

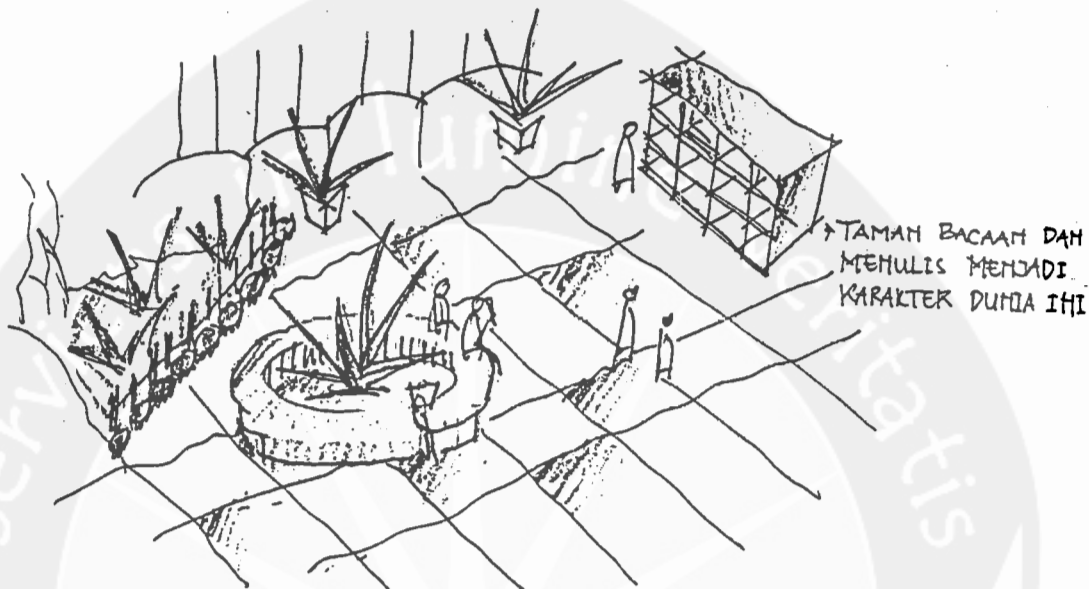
Ukiran dan nuansa kayu sebagai ciri khas pada ruang pameran kerajinan kayu, akan membantu mengembangkan daya imajinasi anak – anak. Dengan cara meraba dan melihat mereka akan merasakan kesan yang berbeda.



✧ UKIRAN & NUANSA
KAYU MENJADI KA-
RAKTER DUNIA INI

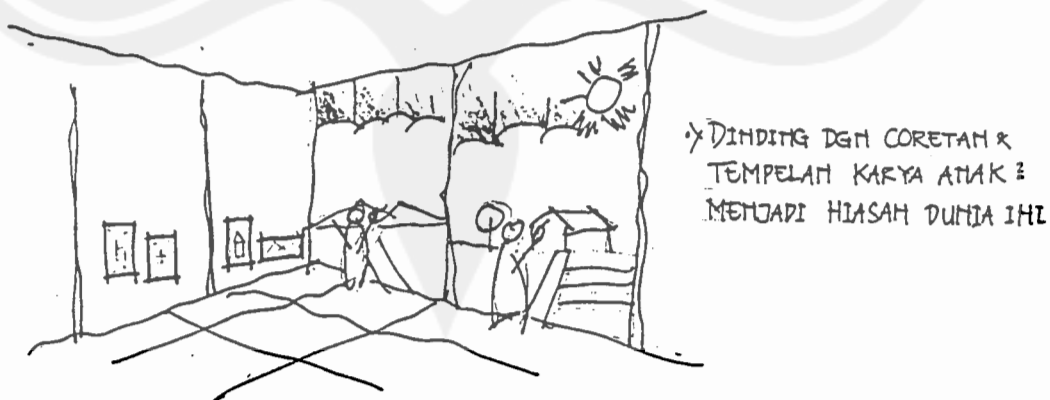
6. Membaca dan Menulis

Karakter taman interior yang dituangkan dalam dunia ini akan memberikan suatu kesenangan tersendiri bagi anak – anak, agar suasana ruang terkesan rileks dan menyenangkan. Hal ini akan membantu mengembangkan daya imajinasi anak – anak.



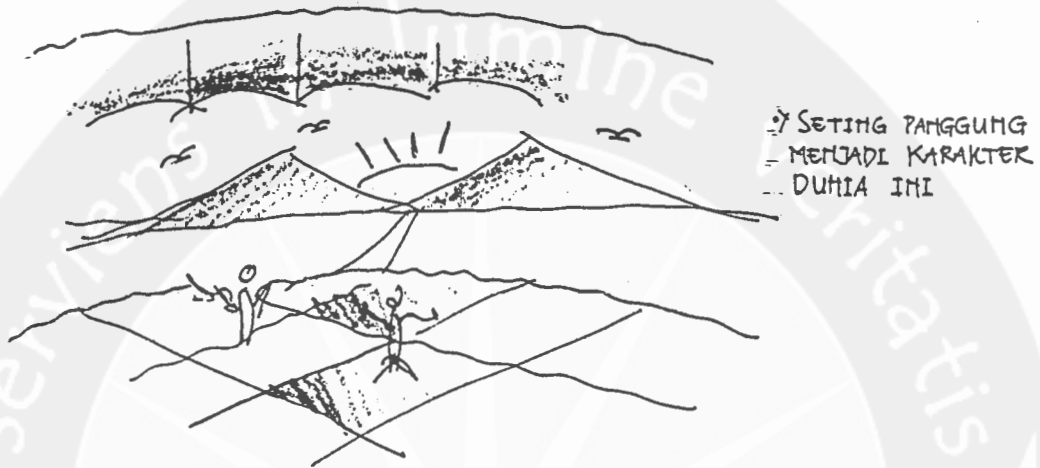
7. Gambar dan Lukisan

Dinding yang dapat dicorat – coret oleh anak – anak akan menghiasi dunia ini. Dengan mencorat – coret anak – anak meluapkan seluruh imajinasinya ke dalam sebidang gambar. Mereka juga akan memperoleh kesenangan dan kepuasan tersendiri secara psikologis.

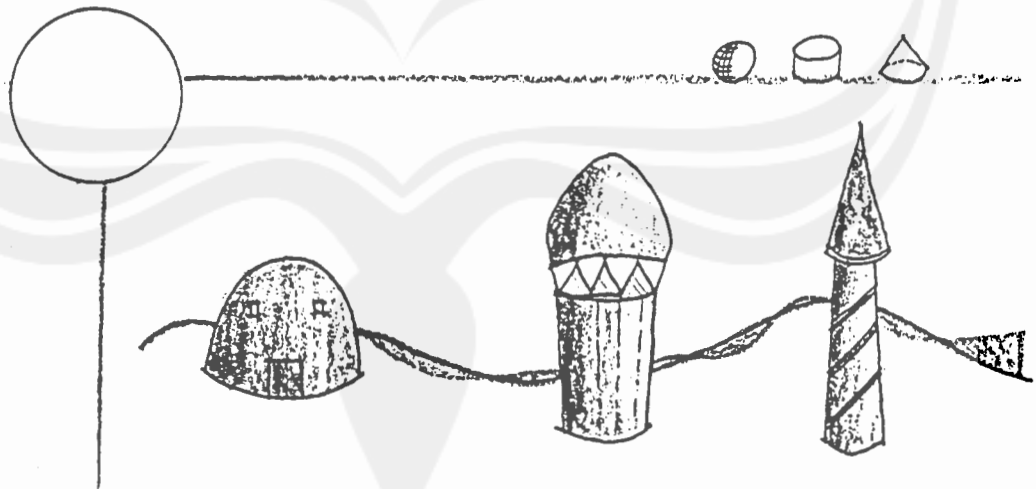


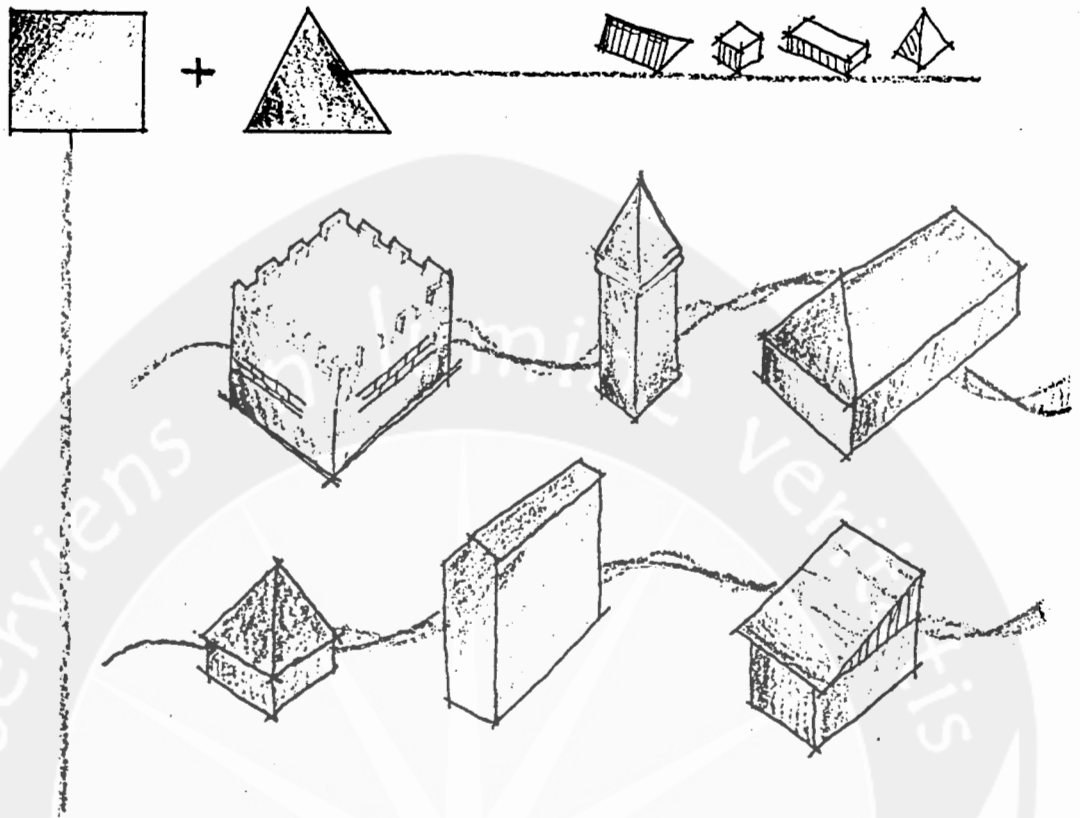
8. Tari dan Drama

Dengan menerapkan setting panggung yang mengambil *background* berupa pemandangan alam dan permainan – permainan yang berhubungan dengan tari dan drama, hal ini akan menembah daya imajinasi anak – anak dalam menikmati kegiatan dalam Museum Anak.



B. GUBAHAN MASSA PADA MUSEUM ANAK





DAFTAR PUSTAKA

Ching, *Bentuk – Ruang dan Susunannya*, Erlangga, 1991.

Hurlock, Elizabeth B, *Child Development*, McGraw – Hill, Inc, 1978.

Kartono, Kartini, *Psikologi Anak*, Mandar Maju, Bandung, 1995.

Majalah Nakita, *Menyiapkan Anak Milenium III*, PT Sarana Kinasih Satya Sejati, 2000.

Majalah Nakita, *Mainan dan Permainan*, PT Sarana Kinasih Satya Sejati, 2001.

Majalah Nakita, *Anak Cerdas*, , PT Sarana Kinasih Satya Sejati, 2002.

Munandar, Utami, *Kreativitas dan Keberbakatan*, Pt Gramedia Pustaka Utama, 1999.

Ruth, Linda Cain, *Design Standards for Children's Environments*, McGraw – Hill, Inc, 2000.

Schmidt, Laurel, *Seven Times Smarter*, New York, 2001.

Suptandar, J. Pamudji, *Desain Interior*, Djambatan, 1999.



Kelompok Ruang

A. Pelayanan Umum

1. Entrance Hall dan Lobby (625 m²)
2. Loker karcis (4 m²)
3. Rg informasi (4 m²)
4. Ruang Pamer
 - a. Ruang Pamer Tokoh Khayalan (300 m²)
 - b. Ruang Pamer Boneka (300 m²)
 - c. Ruang Pamer Patung Lunak (300 m²)
 - d. Ruang Pamer Musik yang Meriah (300 m²)
 - e. Ruang Pamer Kerajinan Kayu (300 m²)
 - f. Ruang Pamer Membaca dan Menulis (300 m²)
 - g. Ruang Pamer Gambar dan Lukisan (300 m²)
 - h. Ruang Pamer Tari dan Drama (300 m²)
5. Ruang Sirkulasi
 - a. Anak – anak (lebar 2,5 m)
 - b. Orang Tua dan Anak – anak Lemah
 - c. Fisik dan Pengelola (lebar 2,5 m)
6. Cafeteria dan Taman Bermain (144 m²)
7. Lavatori (6,25 m²)

B. Pengelola

1. Lobby Staff (16 m²)
2. Ruang Direktur Utama (9 m²)
3. Ruang Wakil Direktur (9 m²)
4. Ruang Tamu (16 m²)
5. Ruang Sekretaris (9 m²)
6. Ruang Rapat (50 m²)
7. Ruang Personalia (16 m²)

- 8. Ruang Kepala Tata Usaha (9 m²)
- 9. Ruang Kepala Bagian Perlengkapan (16 m²)
- 10. Ruang Bagian Keuangan (9 m²)
- 11. Ruang Bidang Bakat dan Kreativitas Anak (16 m²)
- 12. Ruang Bidang Teknik (16 m²)

C. Preservasi Dan Konservasi

- 1. Laboratorium (16 m²)
- 2. Gudang Koleksi (100 m²)
- 3. Ruang Kepala Urusan Bakat dan Kreativitas Anak (9 m²)
- 4. Lavatori Staff (4 m²)

D. Penunjang

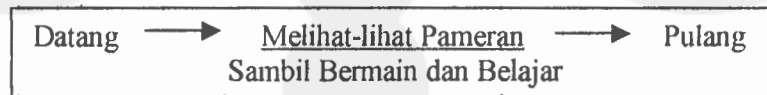
- 1. Gudang Arsip (9 m²)
- 2. Gudang Barang (100 m²)
- 3. Ruang Operator (4 m²)

E. Fasilitas Pendukung

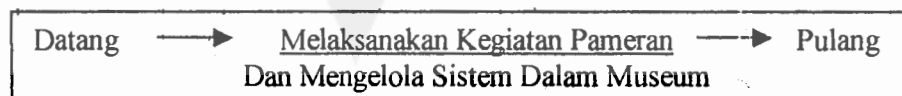
Ruang Penjualan Souvenir dan Barang-Barang Kebutuhan Anak-Anak

Alur Kegiatan Secara Umum

1. Pengunjung



2. Pengelola



Pola Kegiatan

1. Pelaku Kegiatan Pengelola

a. Kegiatan Pengelola Umum → Menangani Masalah-masalah Umum keuangan

b. Kegiatan Konservasi Dan Preservasi

- Pemeriksaan awal Benda-Benda Koleksi
- Pencatatan, Penerimaan, Pengeluaran Benda Koleksi
- Reproduksi benda-Benda Koleksi
- Identifikasi dan Preparasi

c. Kegiatan Pelayanan Umum

- Kegiatan Pameran
- Kegiatan Pendidikan, Family Oriented, Fun, Interactive, Needed
- Kegiatan Penjualan Cendera Mata dan Cafeteria

d. Kegiatan Penunjang

- Kegiatan Service
- Mengontrol Mekanikal, Elektronikal Bangunan, Menjaga Keamanan dan Kebersihan Bangunan

2. Pelaku Kegiatan Pengunjung (anak –anak dan orang tua)

a. Anak – anak

- Melihat – lihat pameran
- Melakukan kegiatan spontanitas dan menonton pertunjukan

b. Orang Tua

- Membimbing dan mengawasi anak – anak dalam melakukan kegiatan di dalam museum

Keterangan:

1. Anak – anak masuk ke dalam ruang pameran dengan cara antri per 20 anak (durasi waktu kurang lebih seperempat jam)
2. Adanya pembimbing anak – anak pada masing – masing ruang pameran



ANALISIS SITE

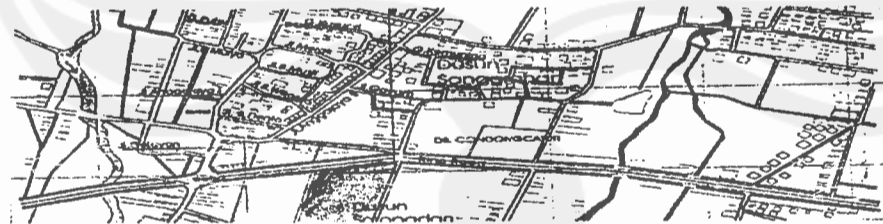


PETA FREKUENSI ARUS LALU-LINTAS

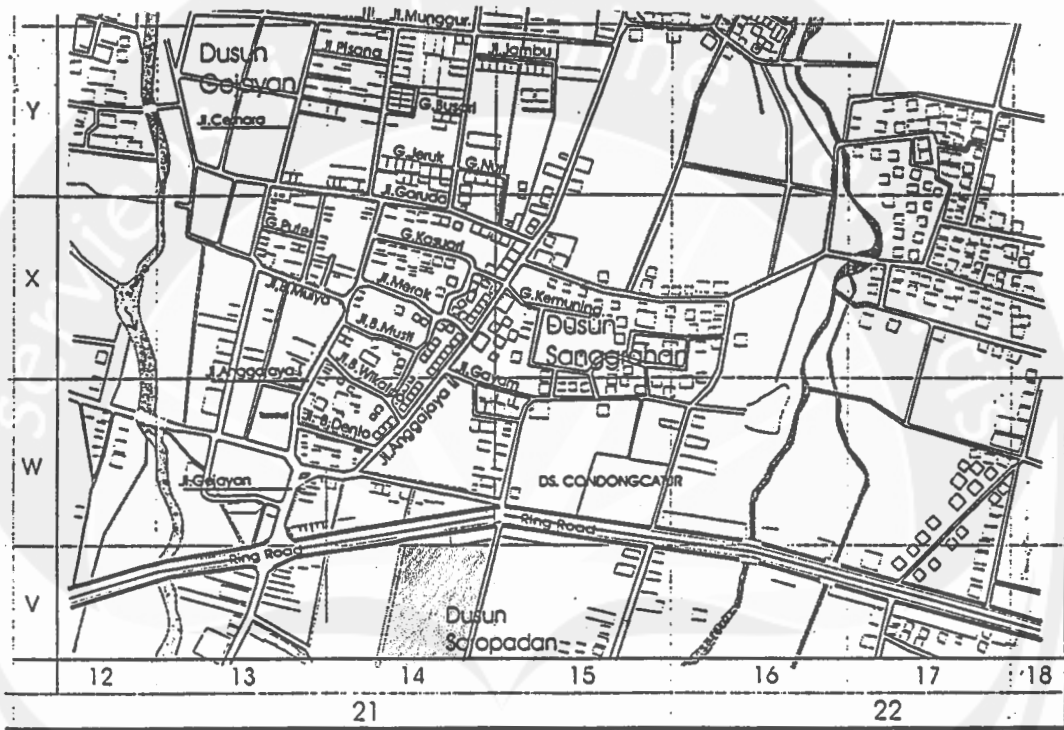
- Kendaraan Antar Kota dan Sangat Padat
- Kendaraan Lokal Sangat Padat
- Kendaraan Lokal cukup padat
- Kendaraan Lokal tidak padat

Sumber : Amalan Lingsingen Desember 1990

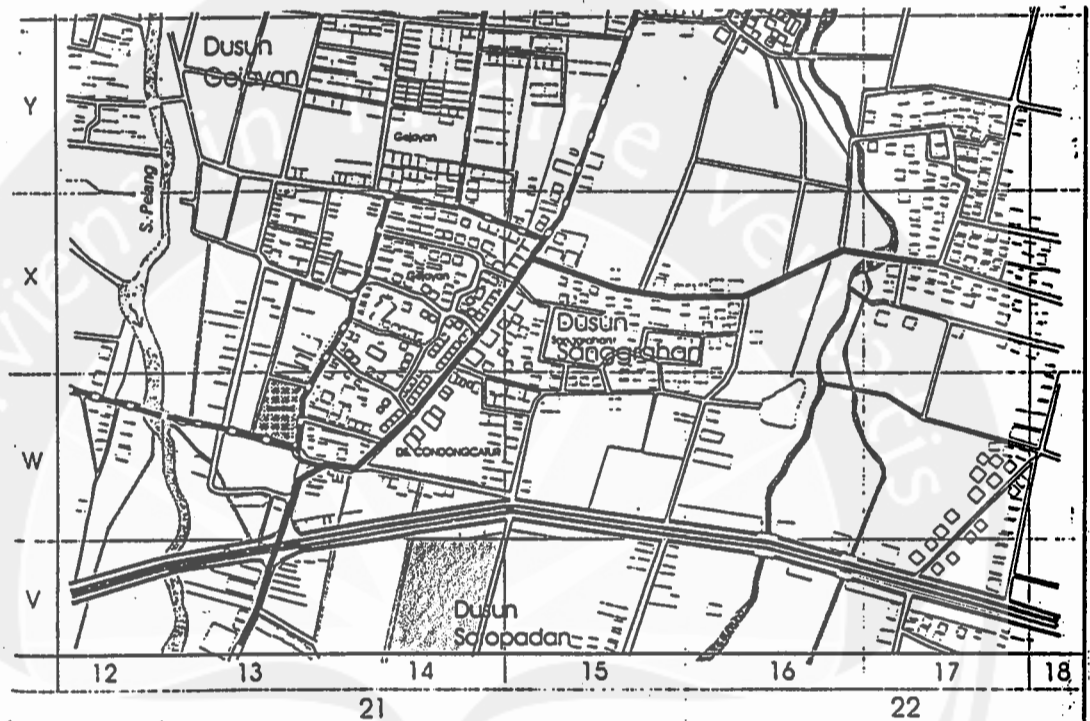
→ SITE MUSEUM ANAK



PETA
NAMA NAMA JALAN/GANG





 <p>PEMERINTAH KABUPATEN DAERAH TINGKAT II SLEMAN</p>	<p>PETA NAMA NAMA JALAN/GANG</p> <p> SITE</p>	 <p>KODE D5-11</p>
<p>RENCANA TEKNIK RUANG AWASAN TUMBUH CEPAT DEPOK</p>	<p>Sumber : Amatan Lapangan Desember 1998</p>	



PEMERINTAH KABUPATEN
KABUPATEN TINGKAT II SLEMAN

RENCANA TEKNIK RUANG
KAWASAN TUMBUH CEPAT
DEPOK

PETA FREKUENSI ARUS LALU-LINTAS

-  Kendaraan Antar Kota dan Sangat Padat
-  Kendaraan Lokal Sangat Padat
-  Kendaraan Lokal cukup padat
-  Kendaraan Lokal tidak padat

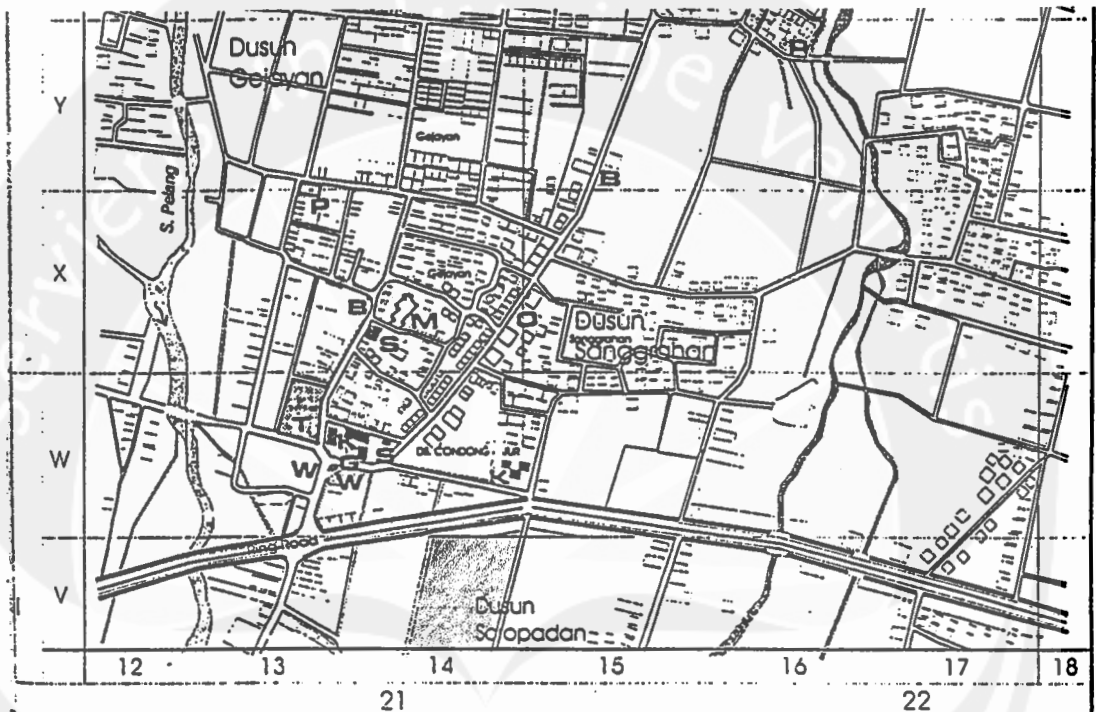


0 100 200 m

KODE

D5-8











Sumber : Amatan Lapangan Desember 1998




 PEMERINTAH KABUPATEN
 DAERAH TINGKAT II SLEMAN

 RENCANA TEKNIK RUANG
 KAWASAN TUMBUH CEPAT
 DEPOK

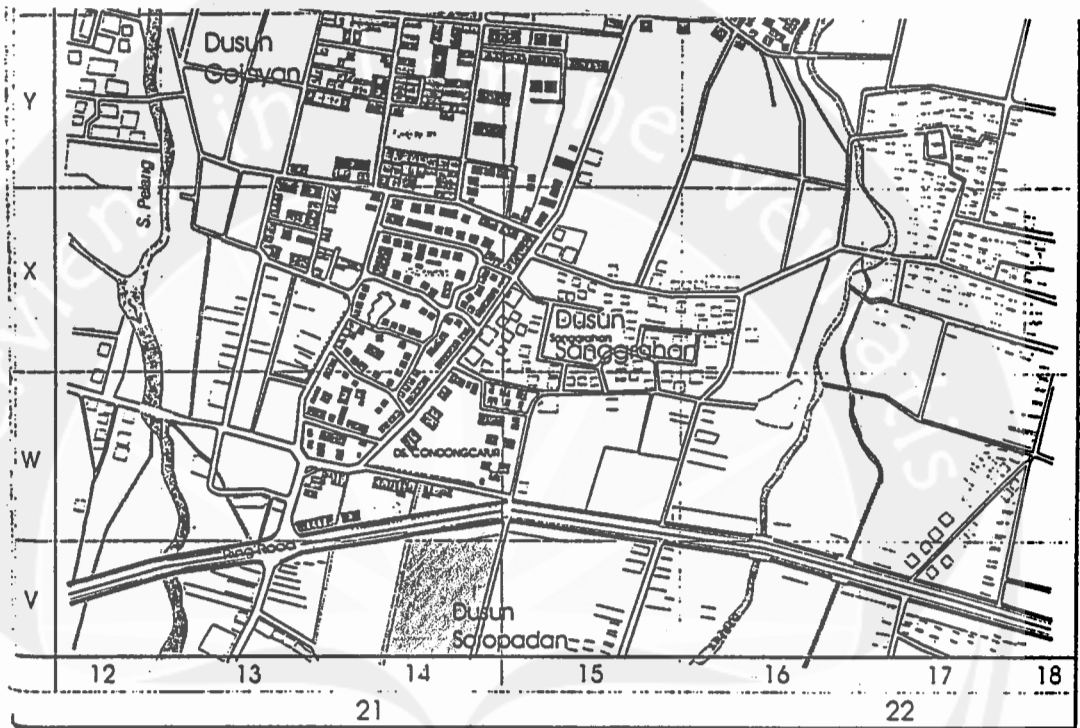
PETA FUNGSI BANGUNAN
GUNA LAHAN


- | | |
|---|--|
|  Kantor |  Makam |
|  Taman Kanak-Kanak |  Terminal |
|  Masjid |  Bengkel |
|  Rumah |  Toko |
|  Kios Bensin |  Gedung Serbaguna |



KODE
D5-6

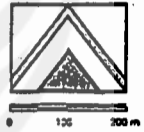
Sumber : Amatan Lapangan Desember 1998




 PEMERINTAH KABUPATEN
 SLEMAN
 RENCANA TEKNIK RUANG
 WILAYAH TUMBUH CEPAT
 DEPOK

PETA KETINGGIAN BANGUNAN (JUMLAH LANTAI)

-  Bangunan satu lantai
-  2 Bangunan dua lantai
-  3 Bangunan tiga lantai



KODE
D5-7

Sumber : Amatan Lapangan
 Nopember 1998



FOTO SITE

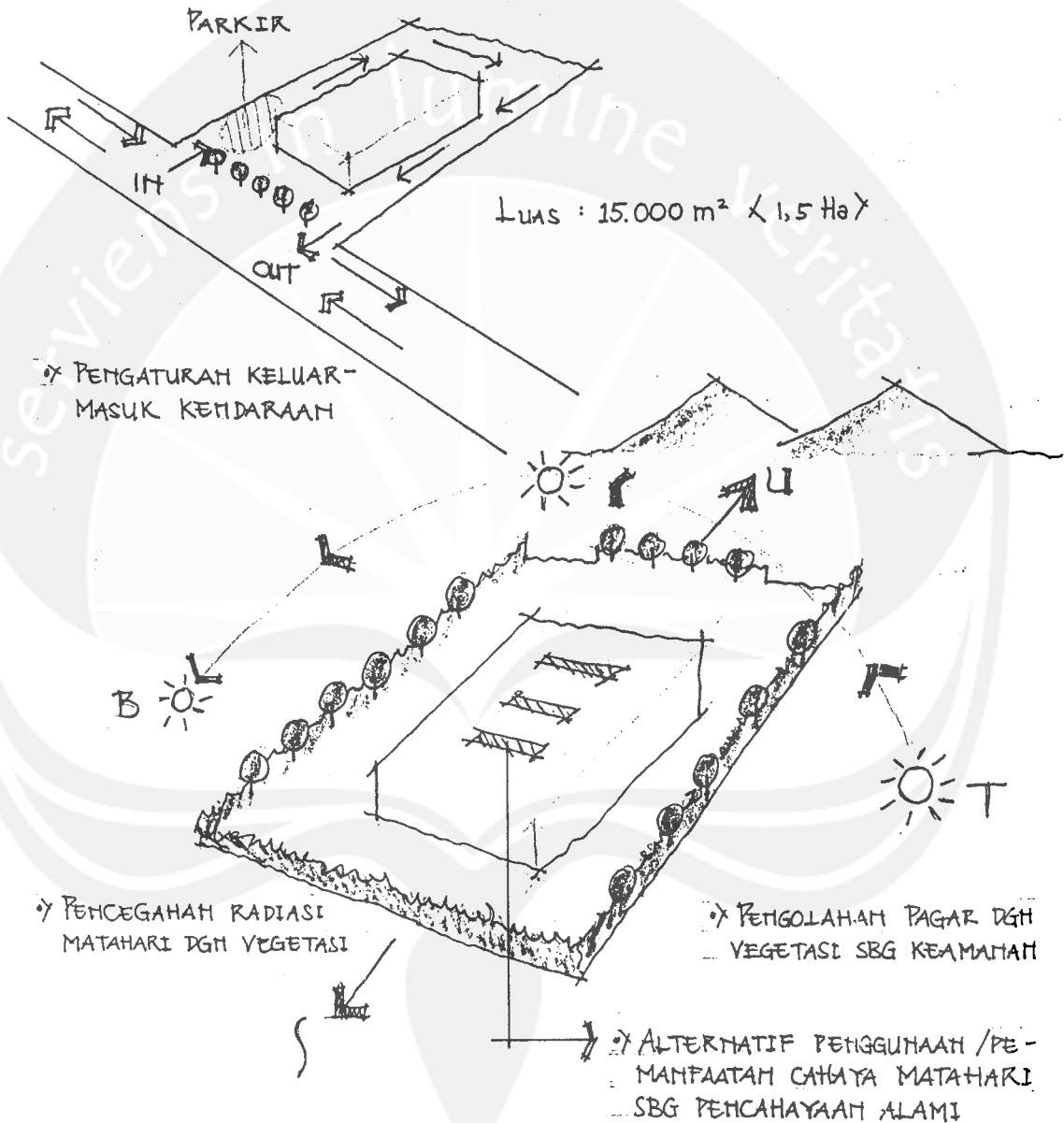


FOTO UTARA SITE



FOTO SITE DARI SEBERANG JALAN

ANALISIS TAPAK



• PENGAMBILAN SITE BERDASARKAN PADA LOKASI YG STRATEGIS KARENA DI DAERAH TSB BANYAK DIJUMPAI SEKOLAHAN DAN KEPADATAN BANGUNAN YG MASIH RENDAH.

KOMUNIKATIF

Sesuatu yang mudah dikenali bagi anak – anak, berupa desain dalam arsitektural yang diambil dari analisis psikologi perkembangan anak. Ada beberapa aspek yang mulai berkembang pada anak – anak, dimana aspek tersebut dapat membantu perkembangan pola pikir anak untuk lebih mengenali sesuatu. Aspek – aspek itu adalah

1. konsep kesederhanaan
2. konsep keteraturan
3. konsep keseragaman

Ketiga aspek di atas akan dijadikan dasar perancangan dalam mewujudkan desain Museum Anak.

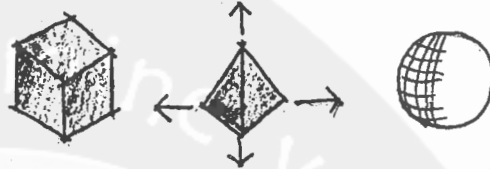
ANALISIS SEBAGAI PENDEKATAN ARSITEKTURAL



Adanya kesederhanaan tekstur dan keseragaman tekstur pada wujud tertentu yang memberikan suatu keteraturan.



Letak relatif suatu bentuk terhadap suatu lingkungan / medan visual (**Posisi**).



Posisi relatif suatu bentuk terhadap bidang datar, arah mata angin atau terhadap pandangan seseorang yang melihatnya.



PENGGABUNGAN BENTUK GEOMETRI



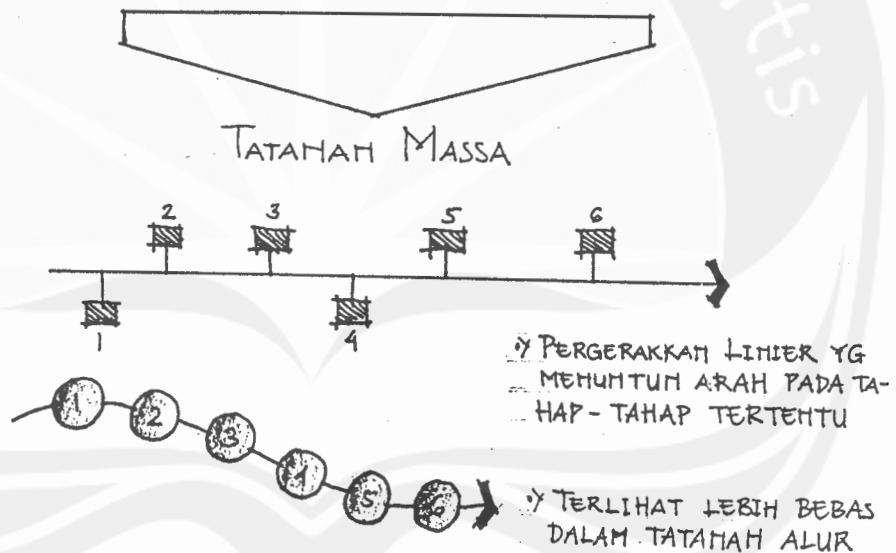
MENARIK

Berdasarkan hasil survey dari analisis kegiatan anak – anak dan studi pustaka, maka menghasilkan temuan berupa *point – point* dari hal – hal yang menarik, sehingga dapat diterapkan ke dalam desain museum anak.

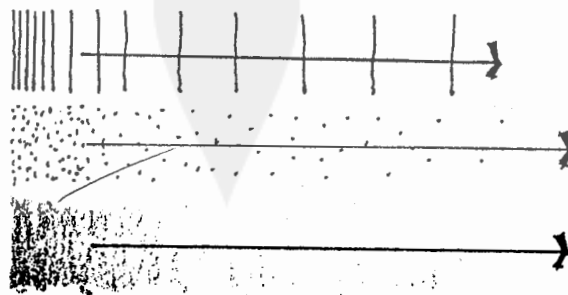
1. adanya PERGERAKKAN dari tatanan massa dan pola garis, tekstur serta warna.
2. adanya KECERIAAN yang diwujudkan oleh warna.
3. adanya KESENYANGAN (*FUN*)

● ADANYA PERGERAKKAN

➔ Di dalam hal ini anak-anak untuk usia 4-12 tahun lebih suka bergerak bebas (aktif) dari pada diam.



● POLA GARIS, TEKSTUR & WARNA



① ADANYA KECEKIAAN



↳ DALAM HAL INI, ANAK-ANAK USIA 4-12 TAHUN LEBIH SUKA SUATU YANG CERIA.



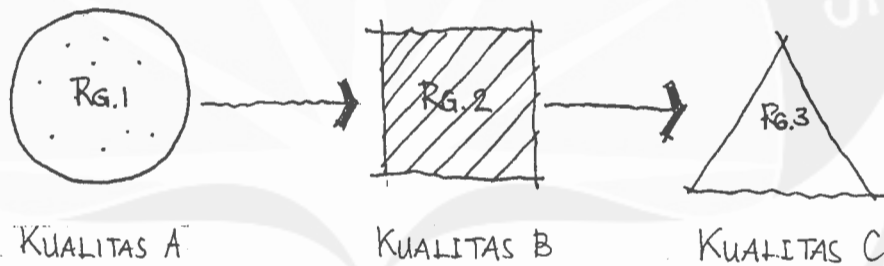
PEMERAPAN PADA WARMA: PASTEL, CONTOH:



② ADANYA KESENANGAN / FUN



↳ SUASANA RUANG YANG TIDAK MEMBOSANKAN, DENGAN MEWUJUDKAN PERUBAHAN PD KUALITAS RUANG.



AMAN

Pertimbangan terhadap tingkat keamanan pada Museum Anak, menjadi hal yang penting karena kebutuhan pelaku bagi anak – anak usia 4 – 12 tahun. Penerapan keamanan pada Museum Anak akan diwujudkan ke dalam beberapa hal, yaitu :

1. Pengolahan Bentuk (adanya PENYESUAIAN BENTUK)
2. Penggunaan material yang baik bagi anak – anak.
3. Sistem control yang baik sebagai pengawasan terhadap anak – anak.

① PENGOLAHAN BENTUK



ATAU



ADANYA PENYELESAJAH SUPUT-SUDUT
YG MEMBAHAYAKAN ANAK \equiv , UNTUK MEN-
CEGAH TERJADINYA KONTAK LANGSUNG DGT
ANAK - ANAK.

2. Penggunaan Material yang Baik Bagi Anak – anak

Alternatif penggunaan bahan lantai yang baik untuk diterapkan pada Museum Anak, yaitu:

Karpet dan Permadani

- Karpet dan Permadani mencerminkan :
- Keindahan: kemewahan
- Simbol kedudukan / status
- Sebagai vokal point (permadani)
- Mengciptakan suasana yang hangat dan akrab

Keuntungan :

- Berfungsi sebagai elemen akustik
- Memperlemah perlambatan suara
- Sedikit kemungkinan rusak / pecah untuk barang – barang yang jatuh
- Pemeliharaan mudah
- Corak dan warna bebas. Mampu memenuhi segala keinginan.

Macam – macam karpet :

- Karpet mempunyai permukaan seperti kapas dengan bagian belakang dirajut menjadi satu. Contoh: Velvet weave, Wilton weave, Axminster weave.
- Karpet yang berjumbai. Bahan – bahan terbuat dari katun, goni, tekstur, dan warna yang bermacam – macam.
- Karpet yang dirajut. Penggunaan pada daerah – daerah yang tidak ramai.

Vinyl Tiles

- Ukuran: 9” x 9”, 12” x 12”.
- Motif: warna – warna kuat dan keras, terazzo, batu akik, tembus cahaya, marmer, motif batu, mozaic.
- Karakteristik: permukaan dicetak, mudah tergores, menarik.
- Keuntungan: lunak.
- Kerugian: Tidak untuk daerah yang ramai.
- Pemeliharaan: mudah pemeliharaannya.

- Digunakan: di sekolah, kantor, plaza pertokoan, bangunan komersil ringan

Vinyl Solid Tiles

- Karakteristik: tidak licin, tahan terhadap noda, menyerupai warna alam.
- Keuntungan: tahan lama.
- Pemeliharaan: mudah pemeliharaannya.
- Digunakan untuk lantai – lantai khusus.
- Warna: alamiah.

Vinyl Cushioned Sheet

- Karakteristik: kaya akan warna, mewah, tahan kotor.
- Keuntungan: comfort, melentur, lunak.
- Kerugian: manual
- Pemeliharaan: mudah pemeliharaannya.
- Digunakan pada tempat – tempat khusus, di Gymnasium.

Cork Tiles

- Lantai gabus merupakan bahan yang natural, cukup mewah dan memenuhi syarat sebagai perambat suara.
- Permukaan lantai gabus harus sering digosok dengan lilin untuk menjaga keindahan permukaan.
Ada juga permukaan yang sudah dilapis dengan bahan pelindung yang mengkilap, tapi hal ini mengurangi kesan natural / alamiah.
- Sifat: lunak, mudah tergores, sebagai akustik (mengurangi perambatan suara).
- Ukuran: 30 x 30 x 0,6 cm
- Warna: natural / alamiah.
- Pemasangan: dipasang di atas adukan semen dan pasir, dengan perekat. Di setiap bagian dijepit dengan penjepit baja 9 buah dan di atas lantai yang tidak ada penjepitnya dilapisi semacam aspal untuk mencegah kelembaban.

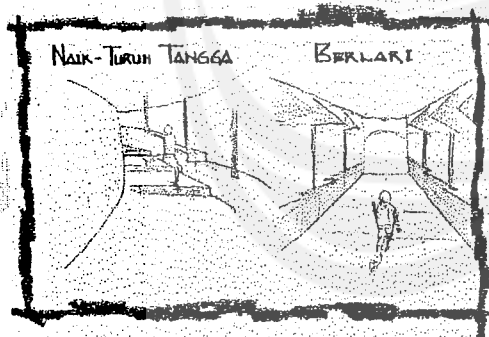
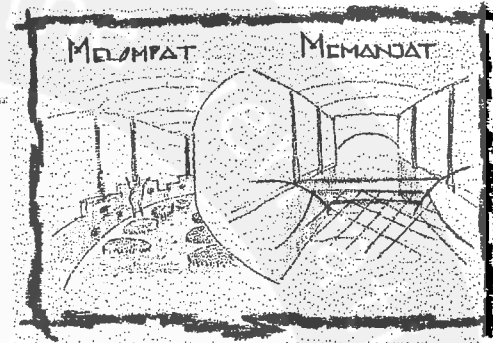
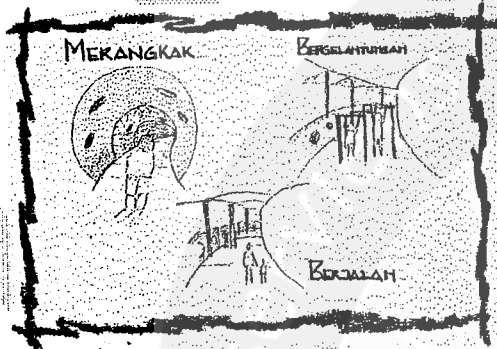
- Penggunaannya: Di perpustakaan, sekolah, kantor, rumah tinggal. Tidak tepat bila dipakai di tempat – tempat yang akan digunakan untuk meletakkan beban berat karena dapat berlekuk – lekuk.

Lantai Kayu

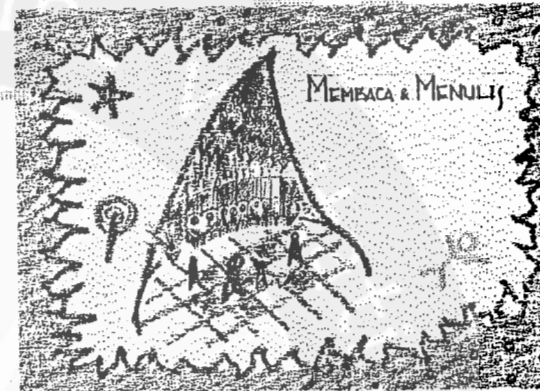
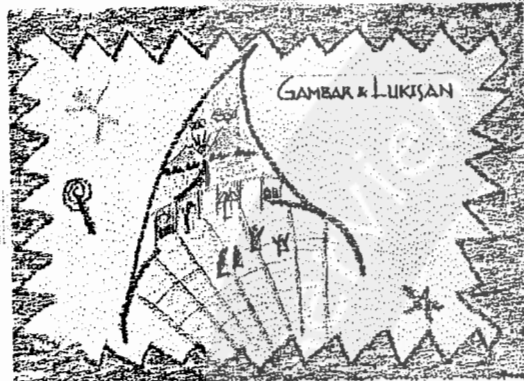
- Lantai kayu dapat dibagi atas:
Blok kayu / parket dan strip / jalur
- Kayu merupakan bahan yang merupakan kontak yang baik dengan manusia.
Parket: terdiri dari potongan kayu keras yang dipilih dan pemasangan dalam ruang sangat menarik sebagai peran lantai.
- Karakteristik: alamiah, dapat dicat, kedap suara.
- Keuntungan: tahan lama, melentur.
- Kerugian: tidak tahan terhadap insekta.
- Pemeliharaan: pemeliharaan mudah, jika kena rokok atau noda dibersihkan dengan lilin atau vernis, jika kena debu diberi lapisan nilam.
- Ukuran umum: Panjang 225 mm.
Lebar 75 mm.
Tebal 12 – 18 mm.
- Motif/ corak: warna – warna natural.
- Pemasangan: diletakkan di atas bahan perekat hitam (biasanya dari minyak) yang tahan terhadap kelembaban.

3. Sistem Kontrol yang Baik Sebagai Pengawasan terhadap Anak – Anak

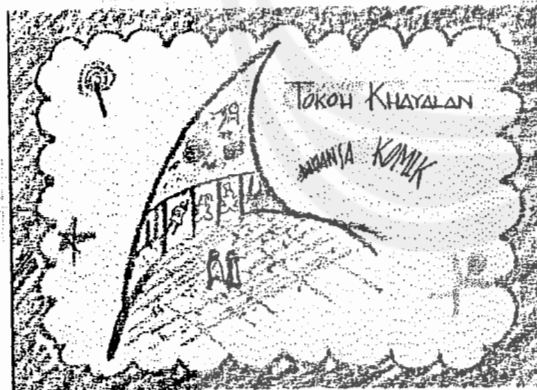
- Dengan pengolahan organisasi ruang linier, maka akan didapat alur sirkulasi yang teratur. Hal ini dapat menjadi salah satu sistem kontrol pada museum anak.
- Dengan adanya pengawasan pada area keluar – masuk bangunan dan tempat parkir oleh petugas.



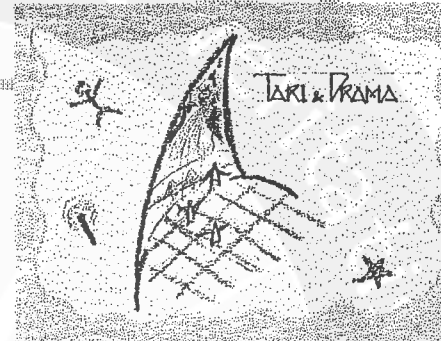
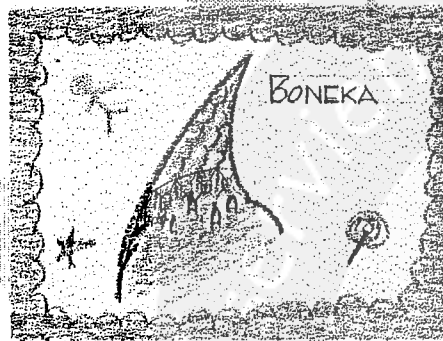
DESAIN INTERAKTIF



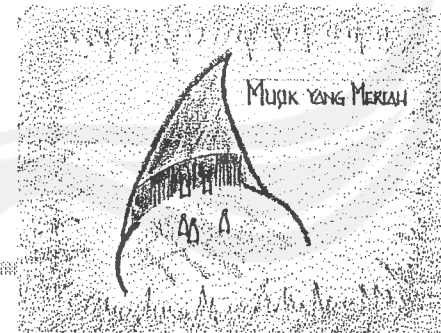
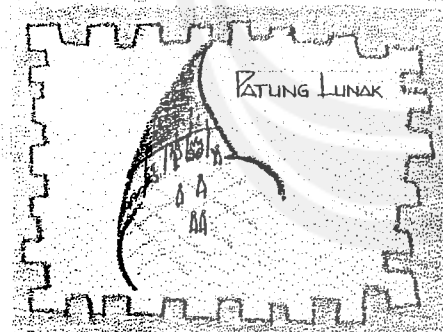
DESAIN FANTASTIK

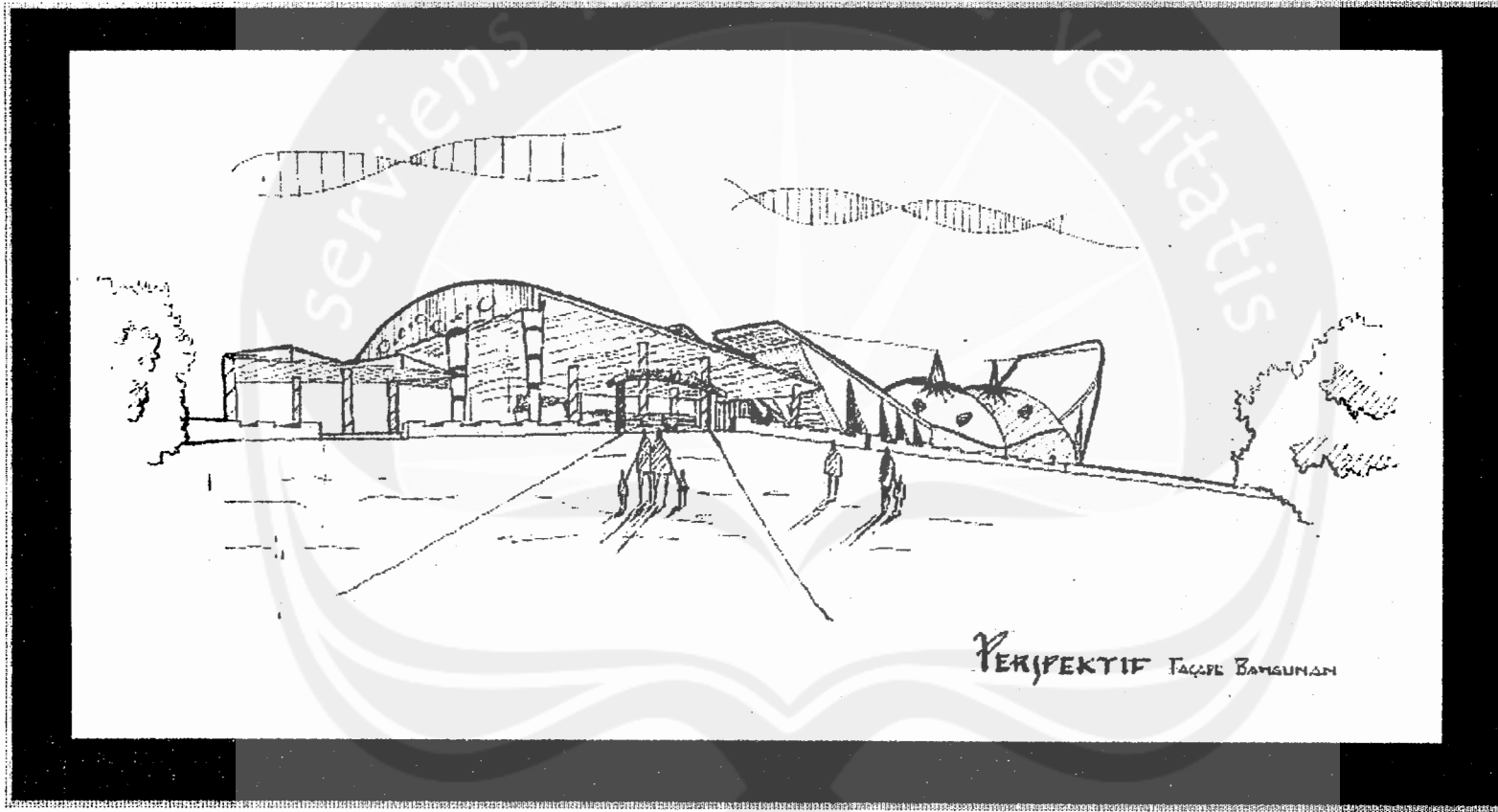


in lumine

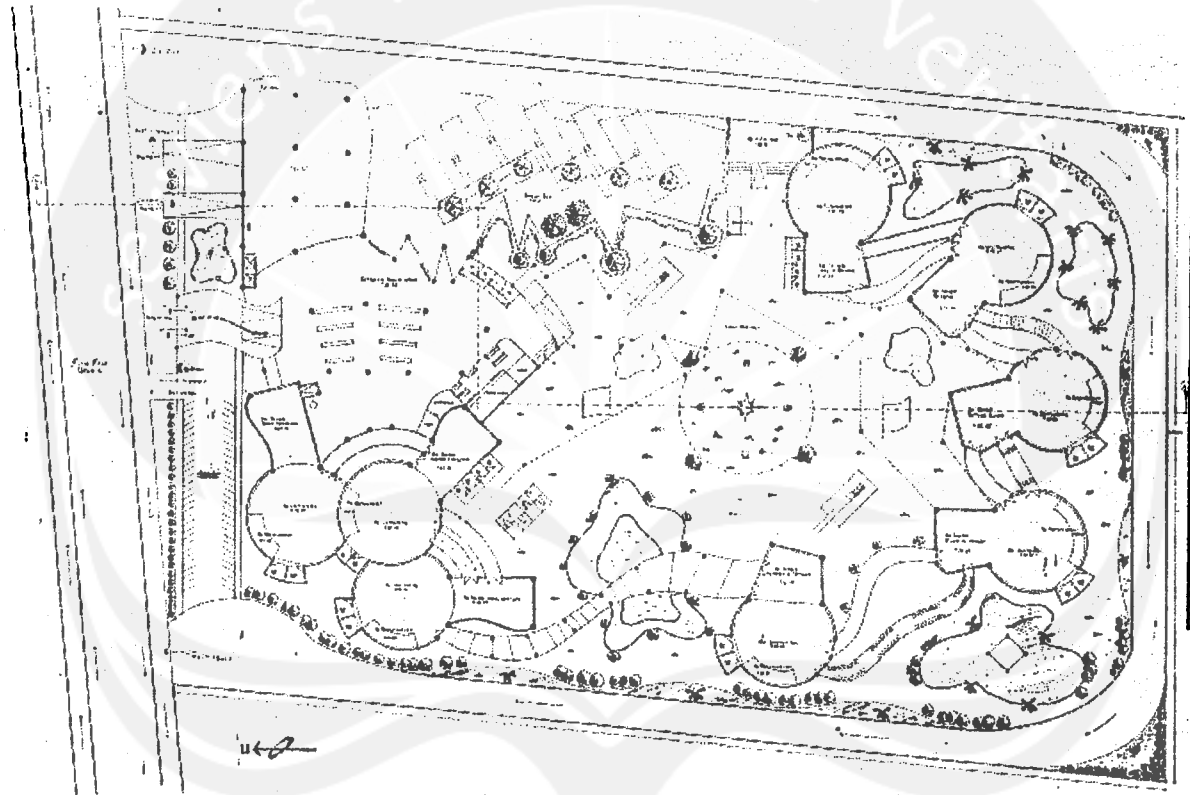


DESAIN FANTASTIK





PERSPEKTIF TAJUK BANGUNAN

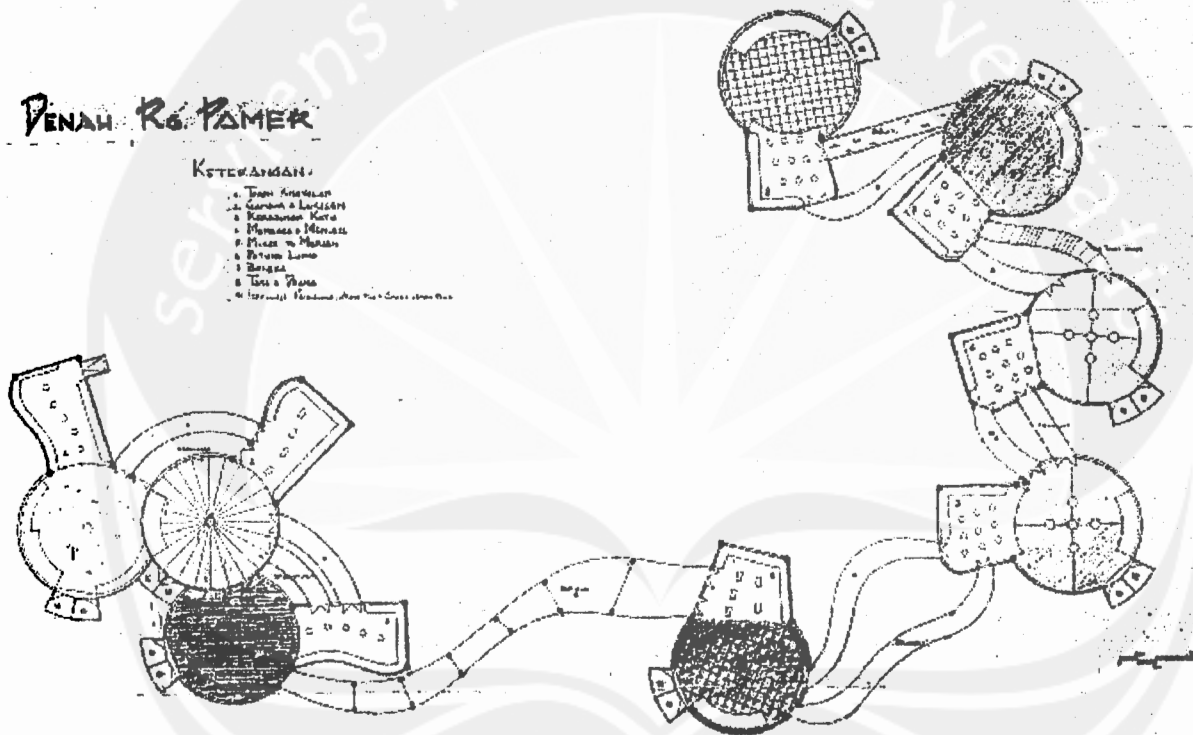


SITE PLAN

PENAH Rg PAMER

KETERANGAN:

- 1. Tumpukan
- 2. Gendong & Laci
- 3. Kacamata
- 4. Masing-masing
- 5. Papan
- 6. Benda
- 7. Tali
- 8. Tali



Scientia in lumine veritatis



Tampak Depan



Tampak Belakang

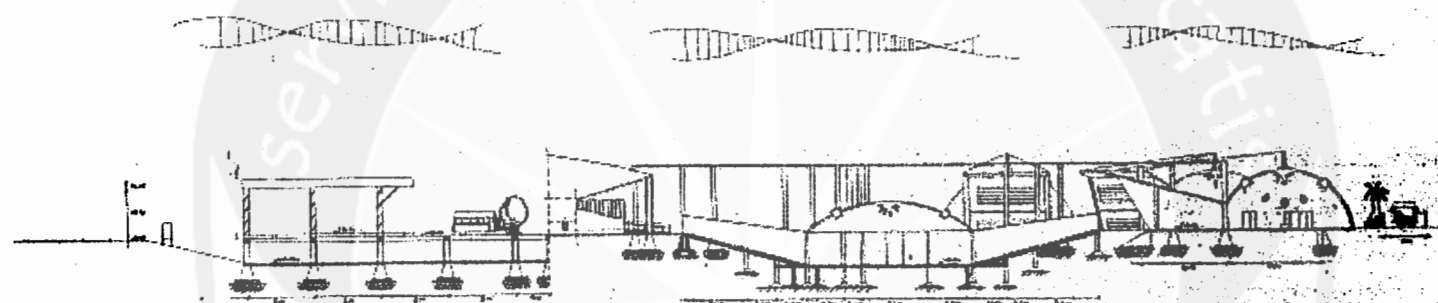


Tampak Samping Kiri



Tampak Samping Kanan

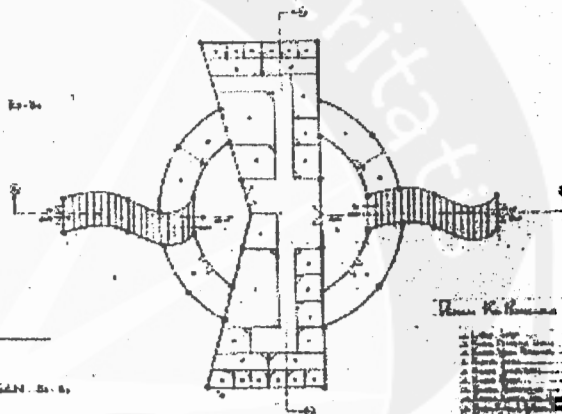
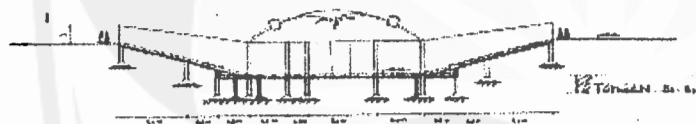
serviens in lumine veritatis



POTONGAN A-A



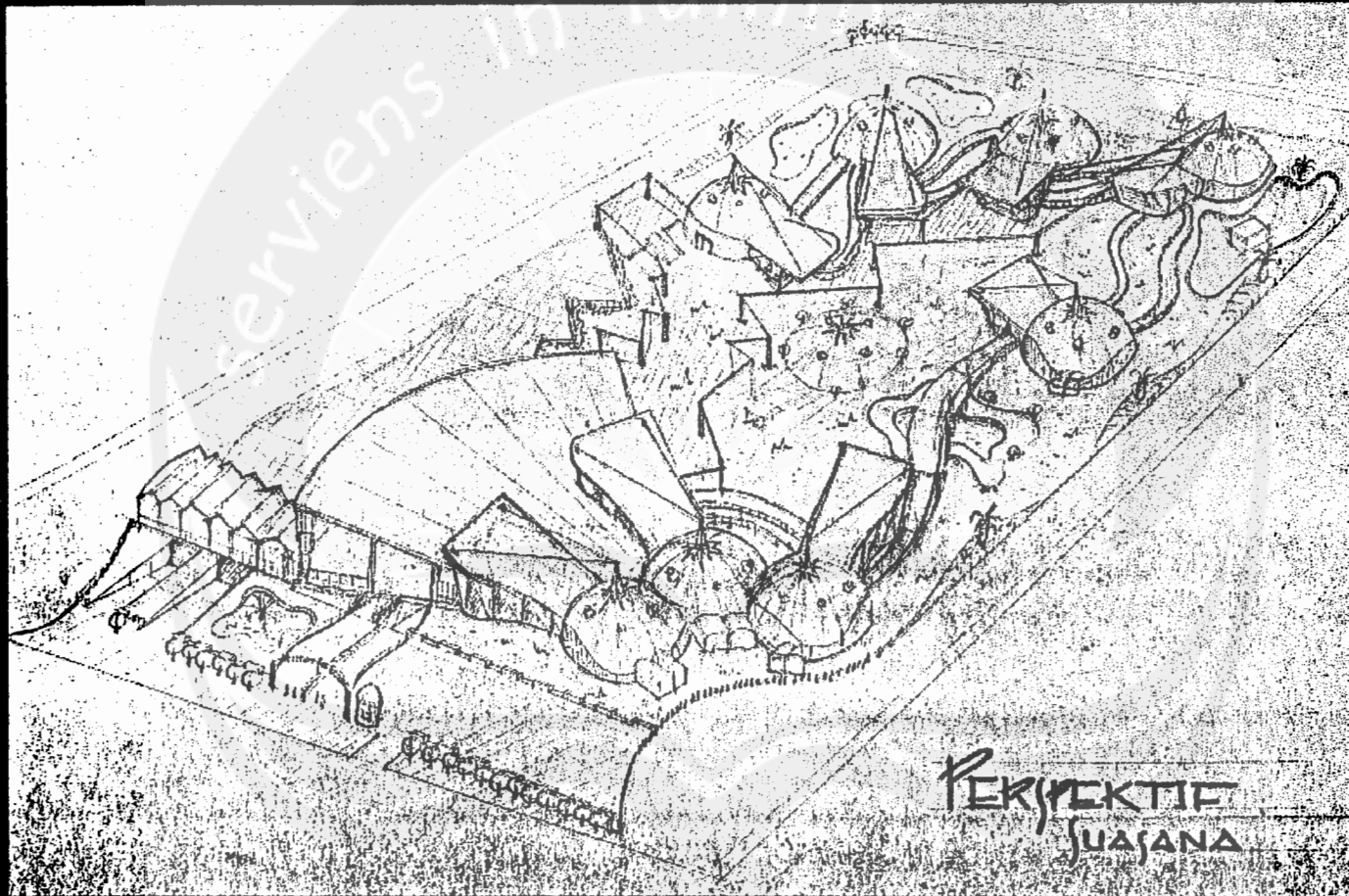
K.G. KENGELOLA



Plan K. Kengelola

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----





PERSEKUTIF
SUASANA

