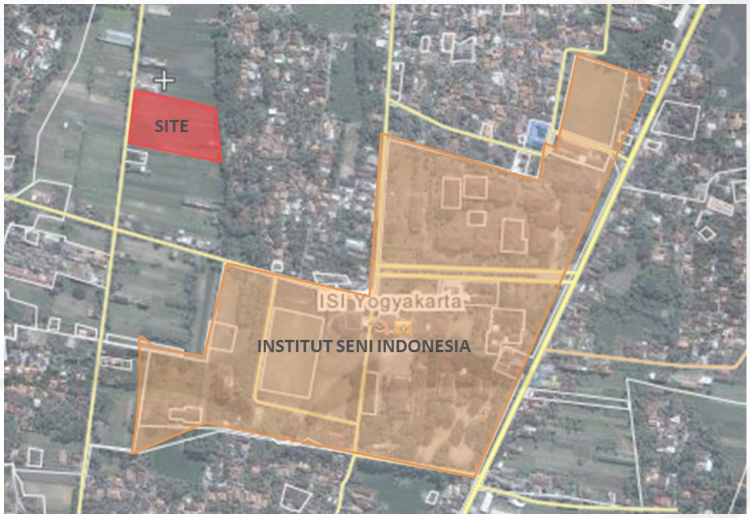
BAB 6
KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

6.1. Konsep Perencanaan

6.1.2. Konsep Lokasi

Berdasarkan analisis pemilihan lokasi, maka didapatkan site di kawasan Sewon. Site ini terletak di Jalan Kyai Haji Ali Maksum, berada di belakang Kampus Institut Seni Indonesia. Berada di sekitar daerah perumahan penduduk, serta terdapat perumahan seperti Puri Sewon Indah, Puri Sewon Asri dan Sewon Residence.



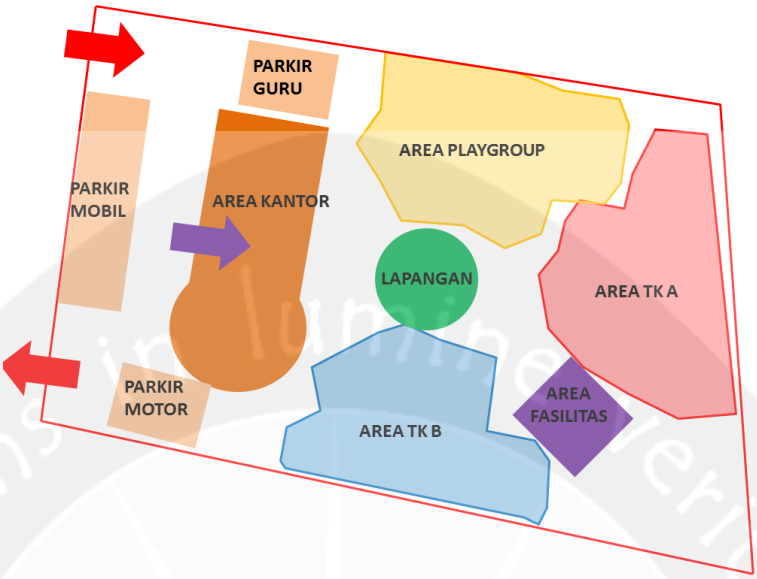
Gambar 6.1.1. Lokasi Site yang dipilih

(Sumber: Google Earth)

Disekitar site masih berupa sawah dan perumahan sehingga kebisingan tidak terlalu berarti. Tidak berada di pinggir jalan raya, Jl. Kyai Haji Ali Maksum merupakan jalan lingkungan dengan besar ± 4 meter sehingga mengurangi bahaya kecelakaan akibat kendaraan yang terlalu kecang.

Dalam radius 1 kilometer tidak terdapat bangunan Pendidikan Anak Usia Dini, khususnya yang berbasis seni. Hal ini dibutuhkan agar tidak terdapat kesamaan fungsi bangunan dalam 1 kawasan. Terdapat perumahan-perumahan penduduk, terutama perumahan baru sehingga kemungkinan terbesar memiliki anak yang dapat bersekolah di Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Seni.

6.1.3. Konsep Site



Gambar 6.1.2. Blok Plan Area Site

(sumber: Pemikiran Sendiri)

6.1.4. Konsep Penataan Bangunan

Gambar 6.1.3. Blok Plan Site

(sumber: Pemikiran Sendiri)

6.2. Konsep Perancangan

Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Pendidikan Seni di Yogyakarta merupakan suatu bangunan yang berfungsi sebagai pendidikan formal pertama setelah pendidikan keluarga dengan menggunakan metode pembelajaran seni. Pendidikan berbasis seni ini menggunakan metode pembelajaran seni. Pendidikan berbasis seni ini menggunakan kurikulum yang sama dengan sekolah lain pada umumnya, yaitu kurikulum KTSP, namun yang membedakan dari sekolah lain adalah metode pemberian bahan pelajaran kepada anak dilakukan dengan cara melakukan kegiatan seni. Metode pembelajaran yang ada dalam Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Pendidikan Seni yaitu dengan menggabungkan antara seni rupa, seni musik dan seni tari. Kegiatan pembelajaran seni meliputi aktivitas fisik, dan cita rasa keindahan yang tertuang dalam kegiatan berekspresi, bereksplorasi, berkreasi dan berapresiasi melalui bahasa rupa, bunyi, gerak dan peran.

Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Pendidikan Seni ditujukan untuk anak usia 3-4 tahun untuk Taman Bermain, 4-5 tahun untuk Taman Kanak-Kanak tahun pertama (TK-A) dan 5-6 tahun untuk Taman Kanak-Kanak tahun kedua (TK-B). Pendidikan Anak Usia Dini ini memiliki jumlah kelas masing-masing 3 dengan jumlah siswa perkelas 15 anak. Dengan demikian, Taman Bermain memiliki kapasitas 45 anak, Taman Kanak-Kanak A (TK-A) memiliki kapasitas 45 anak dan Taman Kanak-Kanak B (TK-B) memiliki kapasitas 45 anak. Setiap kelas masing-masing akan diajar oleh seorang guru, sehingga terdapat 9 guru di Pendidikan Anak Usia Dini ini.

Berdasarkan pendidikan berbasis seni, maka terdapat fasilitas tambahan dalam ruang pengajaran Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu adanya ruang kelas minat. Ruang kelas minat ini terdiri dari kelas menyanyi, kelas melukis dan kelas menari yang ada pada setiap tahapan kelas anak. Konsep penggunaan kelas minat ini adalah anak dapat memilih kelas minat mana yang lebih ia sukai. Setiap hari dalam system pengajarannya, terdapat jam untuk kelas minat dan ketika jam ini anak bebas keluar dari kelasnya untuk kemudian masuk ke kelas minat yang ia sukai. Pembelajaran yang akan diberikan pada hari itu dei ketiga kelas minat tersebut adalah sama, namun dengan menggunakan cara yang berbeda. Hal ini akan membuat anak lebih mudah menangkap pelajaran karena ia belajar dengan cara yang ia sukai. Selain kelas minat, terdapat pula beberapa fasilitas lain yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, yaitu perpustakaan, aula untuk

pementasan anak, unit kesehatan sekolah (UKS), lapangan utama, taman bermain, area binatang peliharaan dan area pertanian.

Pendidikan Anak Usia Dini ini terletak di Sewon, Bantul. Pendidikan Anak Usia Dini ini terletak di Jl. Kyai Haji Ali Maksum dengan luasan site + 8000 m2. Di sekitar site ini terdapat beberapa perumahan penduduk dan perumahan baru seperti Sewon Asri, Sewon Indah, Sewon Residence, Alam Citra dll. Hal ini menjadi salah satu aspek pendukung pemilihan site, karena berada di lingkungan perumahan penduduk.

6.2.2. Konsep Pelaku, Kegiatan dan Keruangan

Tabel 6.2.1. Jenis Pelaku, Jenis Kegiatan dan Jenis Ruang

Pelaku	Jenis Kegiatan	Jenis Ruang	Jumlah Pelaku (orang)
Kepala Yayasan	Mengkoordinasi Pendidikan Anak Usia Dini	Ruang Kepala Yayasan	1
	Rapat	Ruang Rapat	
	Parkir	Tempat Parkir	
	Makan, Minum	Ruang Makan	
	Toilet	Toilet	
Kepala Sekolah Taman Bermain	Mengkoordinasi Taman Bermain	Ruang Kepala Sekolah Taman Bermain	1
	Rapat	Ruang Rapat	
	Parkir	Tempat Parkir	
	Makan, Minum	Ruang Makan	
	Toilet	Toilet	
Kepala Sekolah Taman Kanak-Kanak	Mengkoordinasi Taman Kanak-Kanak	Ruang Kepala Sekolah Taman Bermain	1
	Rapat	Ruang Rapat	
	Parkir	Tempat Parkir	
	Makan, Minum	Ruang Makan	
	Toilet	Toilet	
Tata Usaha	Mengurusi Administrasi Sekolah	Kantor Tata Usaha	5
	Rapat	Ruang Rapat	
	Parkir	Tempat Parkir	
	Makan, Minum	Ruang Makan	
	Toilet	Toilet	
Guru Taman Bermain	Mengajar	Kelas Taman Bermain	3
	Rapat	Ruang Rapat	

Pelaku	Jenis Kegiatan	Jenis Ruang	Jumlah Pelaku (orang)
	Mengoreksi pekerjaan murid	Ruang Guru	
	Mempersiapkan pelajaran	Ruang Guru	
	Parkir	Tempat Parkir	
	Makan, Minum	Ruang Makan	
	Toilet	Toilet	
Guru Taman Kanak-Kanak	Mengajar	Kelas Taman Kanak-Kanak	6
	Rapat	Ruang Rapat	
	Mengoreksi pekerjaan murid	Ruang Guru	
	Mempersiapkan pelajaran	Ruang Guru	
	Parkir	Tempat Parkir	
	Makan, Minum	Ruang Makan	
	Toilet	Toilet	
Pustakawan	Mengurusi Perpustakaan	Perpustakaan	1
	Rapat	Ruang Rapat	
	Parkir	Tempat Parkir	
	Makan, Minum	Ruang Makan	
	Toilet	Toilet	
Penjaga UKS	Mengurus UKS	UKS	1
	Rapat	Ruang Rapat	
	Parkir	Tempat Parkir	
	Makan, Minum	Ruang Makan	
	Toilet	Toilet	
Satpam	Menjaga Keamanan	Pos Satpam	2
	Parkir	Tempat Parkir	
	Makan, Minum	Ruang Makan	
	Toilet	Toilet	
Karyawan CS	Membersihkan lingkungan sekolah	Pantry	5
	Parkir	Tempat Parkir	
	Makan, Minum	Ruang CS	
	Toilet	Toilet	
Koki	Memasak dan menyiapkan makanan	Dapur	3
	Parkir	Tempat Parkir	
	Makan, Minum	Pantry	
	Toilet	Toilet	
Murid Taman Bermain	Belajar	Kelas, Lapangan, Perpustakaan	45

Pelaku	Jenis Kegiatan	Jenis Ruang	Jumlah Pelaku (orang)
	Belajar Seni	Kelas Minat, Aula	
	Bermain	Taman Bermain	
	Datang	Tempat Parkir	
	Makan, Minum	Kelas	
	Toilet	Toilet	
Murid Taman Kanak-Kanak	Belajar	Kelas, Lapangan, Perpustakaan	90
	Belajar Seni	Kelas Minat, Aula	
	Bermain	Taman Bermain	
	Datang	Tempat Parkir	
	Makan, Minum	Kelas	
	Toilet	Toilet	
Orang Tua (wali) Murid	Menunggu	Ruang Tunggu	
	Parkir	Parkir	
	Toilet	Toilet	
Supplier Makanan	Mengantar Makanan	Kantin	
	Parkir	Parkir	
	Toilet	Toilet	

Tabel 6.2.2. Jenis Ruang, Pengelompokkan Ruang, Jumlah Ruang dan Besaran Ruang

Kelompok Ruang	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Besaran Ruang (m^2)
Kantor	Kantor Kepala Yayasan	1	12
	Kantor Kepala Sekolah Taman Bermain	1	12
	Kantor Kepala Sekolah Taman Kanak-Kanak	1	12
	Ruang Rapat	1	32
	Ruang Guru	1	42
	Ruang Makan Guru	1	42
	Ruang Tunggu Orang Tua	1	48
	Tata Usaha	1	16
	Ruang Arsip	1	6
Servis	Dapur	1	12
	Pantry	1	9
	Toilet	2	15
	Pos Satpam	1	9
	Parkir	1	480
Ruang Kelas	Ruang Kelas TK A	3	588

Kelompok Ruang	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Besaran Ruang (m^2)
	Ruang Kelas TK B	3	588
	Ruang Kelas Taman Bermain	3	588
	Ruang Kelas Menari	3	360
	Ruang Kelas Menyanyi	3	360
	Ruang Kelas Melukis	3	360
	Toilet Guru	3	72
	Toilet Anak	3	72
Fasilitas	Lapangan Utama	1	576
	Taman Bermain	3	675
	Zona Perkebunan	3	75
	Zona Hewan Peliharaan	3	27
	Perpustakaan	1	100
	Aula	1	225
	Ruang Kesehatan	1	12

6.2.3. Konsep Pengkondisian Ruang

6.2.3.3. Penghawaan

Untuk penghawaan alami menggunakan jendela, sedangkan untuk penghawaan buatan menggunakan AC Split. Penghawaan alami digunakan untuk hampir seluruh ruangan. Penghawaan buatan digunakan untuk ruangan-ruangan tertentu seperti aula dan ruangan basement serta ruangan yang membutuhkan kedap suara.

6.2.3.4. Pencahayaan

Pencahayaan alami digunakan pada hampir seluruh bangunan dengan menggunakan jendela dan bukaan-bukaan pada ruangan. Pencahayaan buatan menggunakan lampu yang juga digunakan hampir pada seluruh bangunan, namun penggunaannya diminimalkan. Penggunaan pencahayaan alami paling banyak pada ruangan yang tidak memiliki bukaan seperti aula, ruangan basement dan ruangan yang membutuhkan kedap suara.

6.2.3.5. Akustika

Sistem akustika yang tinggi hanya digunakan pada aula dan ruang musik. Untuk ruangan lainnya tidak dilakukan system akustika yang tinggi. Pada aula system akustika harus dapat memantulkan suara dan mencegah kebisingan dari luar masuk.

Pada lantai panggung aula menggunakan karpet tebal untuk meredam bunyi yang menggangu pertunjukkan. Sedangkan pada ruang musik, system akustika yang digunakan adalah menahan suara dari dalam ke luar. Untuk dinding pada ruang musik menggunakan pelapis dinding dari bahan penyerap bunyi, seperti acoustic tile, softboard atau karpet.

6.2.4. Konsep Kelengkapan Bangunan

6.2.4.3. Konsep Struktur

Pada bangunan Pendidikan Anak Usia Dini, terdapat beberapa jenis struktur yang digunakan, yaitu struktur untuk bangunan 1 lantai, struktur untuk bangunan 2 lantai dan struktur untuk bangunan 3 lantai. Untuk bangunan 3 lantai, lantai paling bawah merupakan basement, sehingga perlu menggunakan struktur khusus basement.

Untuk bangunan 1 lantai menggunakan pondasi batu kali, sedangkan untuk bangunan 2 lantai dan 3 lantai menggunakan pondasi batu kali dan pondasi footplate. Untuk basement, menggunakan dinding penahan tanah untuk memperkuat dinding yang bersebelahan langsung dengan tanah. Untuk atap, menggunakan atap datar atau menggunakan rangka atap baja.

6.2.4.4. Konsep Utilitas

6.2.3.2.1. Jaringan Air Bersih

Sumber air bersih pada bangunan ini diperoleh dari PDAM untuk seluruh kebutuhan seluruh kompleks bangunan. Untuk keperluan lainnya menggunakan air sumur dengan menggunakan system up feed. Sistem air bersih ini mengalirkan air bersih ke seluruh ruang yang membutuhkan yaitu dapur, toilet, toilet anak, westafel.

Gambar 6.2.1. Konsep Jaringan Air Bersih

(sumber: Pemikiran Pribadi)

6.2.3.2.2. Jaringan Pembuangan Air Kotor

Sistem pembuangan air kotor di dalam bangunan dikumpulkan ke dalam 1 sumur peresapan dan dialirkan ke roil kota yang sudah disediakan. Sedangkan untuk system peresapan air hujan menggunakan sumur peresapan air hujan di seluruh tapak.

6.2.3.2.3. Jaringan Listrik

Jaringan listrik menggunakan saluran langsung dari PLN dan dihubungkan ke setiap ruangan. Pada ruang belajar anak menggunakan lampu yang intesitas cahayanya sesuai dengan standar. Lampu pada taman dibuat menyusuri jalan pada jalur pejalan kaki dan pada daerah parker. Untuk saluran telepon menggunakan saluran langsung di tempat-tempat tertentu seperti kantor.

6.2.3.2.4. Pemadam Kebakaran

Sistem pemadam kebakaran menggunakan springkler di setiap ruangan yang membutuhkan, terutama bagian kelas. Hidran, springkler, smoke detector, fire alarm dan halon diletakkan pada bagian-bagian penting dan dapat difungsikan dengan baik.

6.2.3.2.5. Transportasi dalam Bangunan

Transportasi yang digunakan dalam bangunan terbagi menjadi 2 jenis, yaitu menggunakan tangga dan menggunakan ramp. Untuk transportasi pada ruangan kantor, menggunakan tangga. Sedangkan untuk transportasi pada ruangan kelas menggunakan ramp.

6.2.4.5. Konsep Sistem Keamanan

Sistem keamanan pada kompleks ini dengan meletakkan pos satpam dibagian pintu masuk dan pintu keluar. Selain itu, area belajar anak dan area umum diberikan pagar penghalang untuk mencegah anak keluar tanpa pengawasan. Pada area bermain anak, diberikan material-material lembut dan menggunakan pasir pada area bermain outdoor anak. Material pelapis lantai menggunakan material yang tidak licin, sedangkan material dinding menggunakan pelapis karet serta meminimalkan penggunaan kaca di tempat-tempat yang sering digunakan anak untuk bermain. Perangkat belajar anak juga menggunakan material lembut, tidak beracun dan tidak mudah terkelupas atau lepas sehingga tidak dimakan oleh anak.

6.3. Konsep Penekanan Desain Kreatif

Berdasarkan prinsip karakter atraktif yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka akan mempengaruhi ruang-ruang belajar bagi anak. Konsep desain ruang Pendidikan Anak Usia Dini adalah penerapan tema pada setiap ruang belajar anak. Tema-tema ini dapat diambil dari cerita dongeng atau *Fairy Tale* Disney. Ruang-ruang yang akan bertema adalah sebagai berikut:

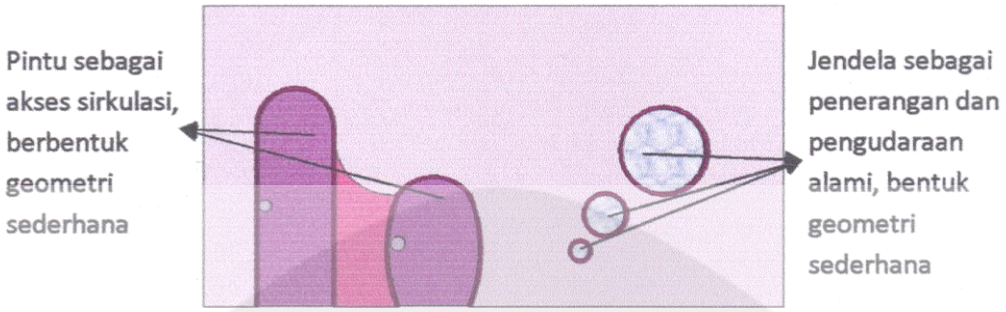
Tabel 6.3.1. Konsep Desain Ruang Belajar Anak Berdasarkan Tema

Nama Ruang	Tema Ruang	Penerapan Tema dalam Ruang
Kelas – Ruang Bersama	Snow White and The Seven Dwarf	Mengambil bentuk rumah 7 kurcaci
Kelas – Ruang Seni	Aladdin	Mengambil bentuk istana Agrabah
Kelas – Ruang Motorik	Peter Pan	Mengambil bentuk kapal Kapten Hook
Kelas – Ruang Pengetahuan	Hercules	Mengambil bentuk istana dewa Yunani
Kelas Menyanyi/ Kelas Musik	The Little Mermaid	Mengambil bentuk suasana bawah laut
Kelas Menari	Cinderella	Mengambil bentuk ruang dansa di istana
Kelas Melukis	Alice in The Wonderland	Mengambil bentuk Dunia Wonderland dan Istana Ratu Hati
Perpustakaan	Beauty and The Beast	Mengambil bentuk perpustakaan milik The Beast
Taman Bermain	Tarzan	Mengambil bentuk rumah pohon dan hutan
Lapangan	The Lion King	Mengambil bentuk padang rumput dan tebing

6.3.2. Konsep Elemen Pembentuk Ruang Dalam yang Kreatif

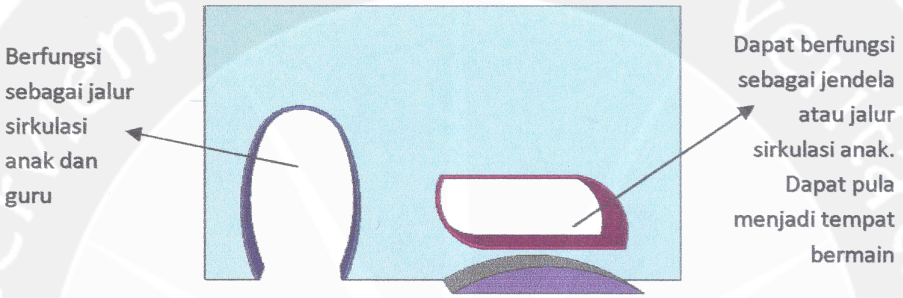
6.3.2.3. Elemen Dinding

Elemen dinding yang ada di dalam ruangan, terutama kelas mengikuti dari tema-tema yang diterapkan. Dinding di dalam kelas dibagi menjadi 2 jenis, yaitu dinding dan partisi. Untuk dinding menggunakan batu bata plester yang dicat atau menggunakan wallpaper sesuai tema, sedangkan partisi menggunakan wallpaper sesuai tema, sedangkan partisi menggunakan plywood yang tertutupi oleh wallpaper mengikuti tema ruang.



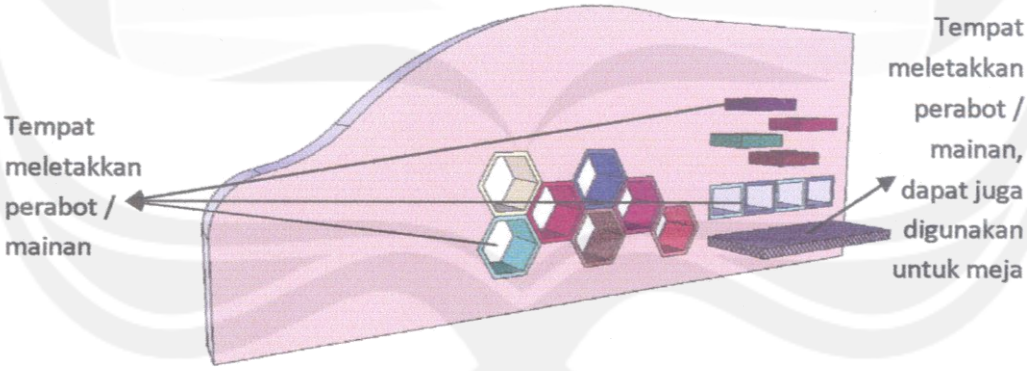
Gambar 6.3.1. Contoh Desain Dinding sebagai Pembatas Antar Ruang

(Sumber: Pemikiran Sendiri)



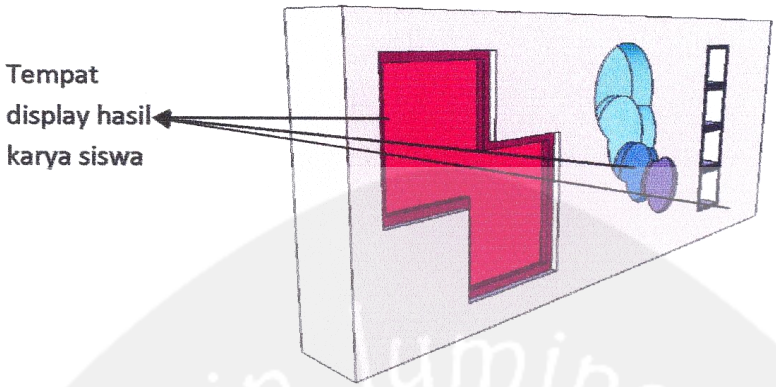
Gambar 6.3.2. Contoh Desain Dinding sebagai Pembatas Antar Kegiatan

(Sumber: Pemikiran Sendiri)



Gambar 6.3.3. Contoh Desain Dinding sebagai Tempat Meletakkan Perabot dan Mainan

(Sumber: Pemikiran Sendiri)



Gambar 6.3.4. Contoh Desain Dinding sebagai Tempat Display Hasil Karya Siswa

(Sumber: Pemikiran Sendiri)

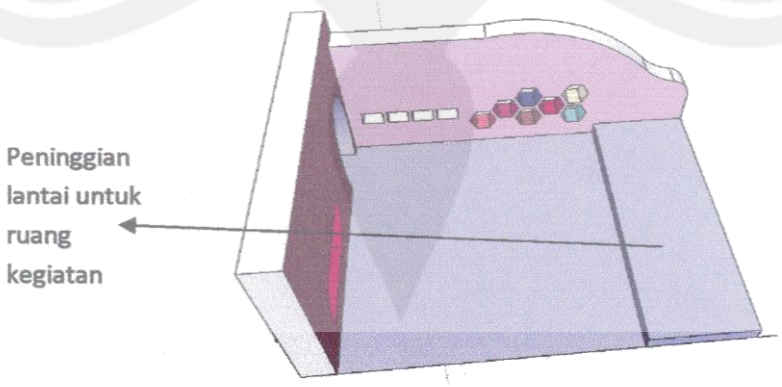
Tabel 6.3.2. Penggunaan Dinding pada Ruangan

Nama Ruang	Elemen Ruang	Warna Dominan	Bentuk Dominan	Elemen Pengisi Lain
Kelas – Ruang Bersama	Dinding	Cream	Kotak	1. Meja dan Kursi Belajar Anak 2. Meja dan Kursi Guru 3. Perapian Mainan
	Partisi Display Hasil Karya Siswa	Merah, Kuning		
	Partisi Tempat Meletakkan Perabot	Hijau, Biru		
Kelas – Ruang Seni	Dinding	Cream	Lengkung	1. Meja Kesenian
	Partisi Display Hasil Karya Siswa	Biru		
	Partisi Tempat Meletakkan Perabot	Biru		
	Partisi Pembatas Antar Kegiatan	Cokelat, Kuning Emas		
Kelas – Ruang Motorik	Dinding	Biru Muda	Lingkaran dan Kotak	1. Kapal Mainan
	Partisi Tempat Meletakkan Perabot	Merah Kecokelatan		
	Partisi Pembatas Antar Kegiatan	Cokelat		
Kelas – Ruang Pengetahuan	Dinding	Cream	Lingkaran dan Lengkung	1. Peralatan Eksperimen Anak
	Partisi Display Hasil Karya Siswa	Kuning Emas		
	Partisi Tempat Meletakkan Perabot	Putih Marmer		
	Partisi Pembatas Antar Kegiatan	Putih Marmer, Kuning Emas		
Kelas	Dinding	Biru Muda	Lingkaran dan	1. Rak Alat Musik

Nama Ruang	Elemen Ruang	Warna Dominan	Bentuk Dominan	Elemen Pengisi Lain
Menyanyi/ Kelas Musik	Partisi Tempat Meletakkan Perabot	Biru Tua, Cokelat	Lengkung	2. Kursi Anak dan Guru
Kelas Menari	Dinding	Cream	Lingkaran	1. Cermin Besar
	Partisi Tempat Meletakkan Perabot	Biru Muda		
Kelas Melukis	Dinding	Cream	Kotak dan Lengkung	1. Meja dan Kursi Lukis Anak 2. Meja dan Kursi Guru
	Partisi Display Hasil Karya Siswa	Merah, Kuning		
	Partisi Tempat Meletakkan Perabot	Hijau, Biru		
Perpustakaan	Dinding	Kuning Muda	Kotak dan Lengkung	1. Meja dan Kursi Baca Anak 2. Meja dan Kursi Guru 3. Rak Buku
	Partisi Tempat Meletakkan Perabot	Cokelat dan Kuning Emas		

6.3.2.4. Elemen Lantai

Elemen lantai yang ada didalam ruangan, terutama kelas mengikuti dari tema-tema yang telah diterapkan. Desain elemen lantai yang digunakan adalah peninggian lantai seperti panggung pada ruang-ruang yang membutuhkan, seperti ruang menyanyi atau musik, ruang seni, ruang motorik, aula dll. Pelapis lantai menggunakan bahan yang lembut dan tidak licin, seperti karpet, vinyl atau *parquette* yang berwarna-warni sesuai dengan tema ruang.



Gambar 6.3.5. Contoh Desain Peninggian Elemen Lantai

(Sumber: Pemikiran Sendiri)

Tabel 6.3.3. Penggunaan Lantai Pada Ruangan

Nama Ruang	Elemen	Material Lantai	Warna
Kelas – Ruang Bersama	Lantai	Karpet	Cokelat, Hijau Muda
Kelas – Ruang Seni	Lantai	Karpet	Cokelat Muda
	Panggung Belajar	Vinyl	Biru Muda
Kelas – Ruang Motorik	Lantai	Karpet	Putih
	Panggung Belajar	*Parquette*	Cokelat
Kelas – Ruang Pengetahuan	Lantai	Karpet	Putih
Kelas Menyanyi/ Kelas Musik	Lantai	Karpet	Biru Muda
	Panggung	Karpet	Biru Tua, Cokelat
Kelas Menari	Lantai	*Parquette*	Cokelat
Kelas Melukis	Lantai	*Parquette*	Cokelat
Perpustakaan	Lantai	Vinyl	Cokelat Kekuningan
Aula	Lantai	Vinyl	Cokelat
	Panggung	Karpet	Biru Tua

6.3.2.5. Elemen Plafon

Elemen plafon tidak mengalami pengembangan desain yang terlalu banyak. Plafon yang ada didalam bangunan seluruhnya menggunakan material gypsum. Gypsum dapat diberi pewarnaan dengan cat atau wallpaper sesuai dengan kebutuhan ruang, terutama pada ruangan kelas yang menggunakan tema. Selain dari ruangan-ruangan yang menggunakan pewarnaan pada plafon, plafon menggunakan warna putih. Ruangan-ruangan yang menggunakan wallpaper adalah sebagai berikut:

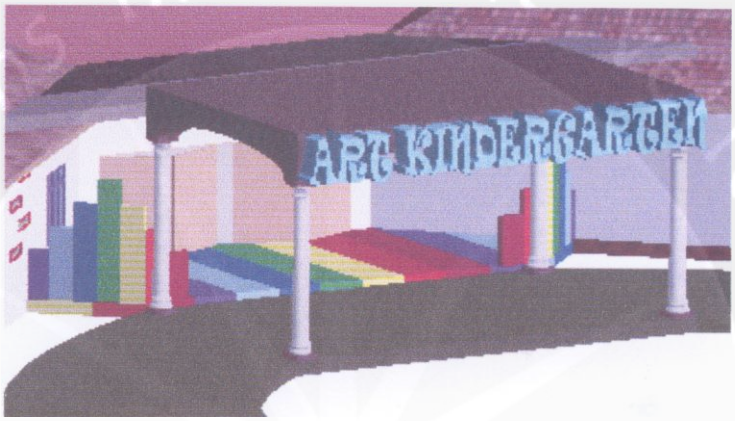
Tabel 6.3.4. Penggunaan Plafon pada Ruangan

Nama Ruang	Warna/Wallpaper
Kelas – Ruang Bersama	Putih
Kelas – Ruang Seni	Cokelat Cream
Kelas – Ruang Motorik	Wallpaper Langit
Kelas – Ruang Pengetahuan	Cokelat Cream
Kelas Menyanyi/ Kelas Musik	Wallpaper Bawah Laut
Kelas Menari	Putih
Kelas Melukis	Putih
Perpustakaan	Putih

6.3.3. Konsep Elemen Pembentuk Ruang Luar yang Kreatif

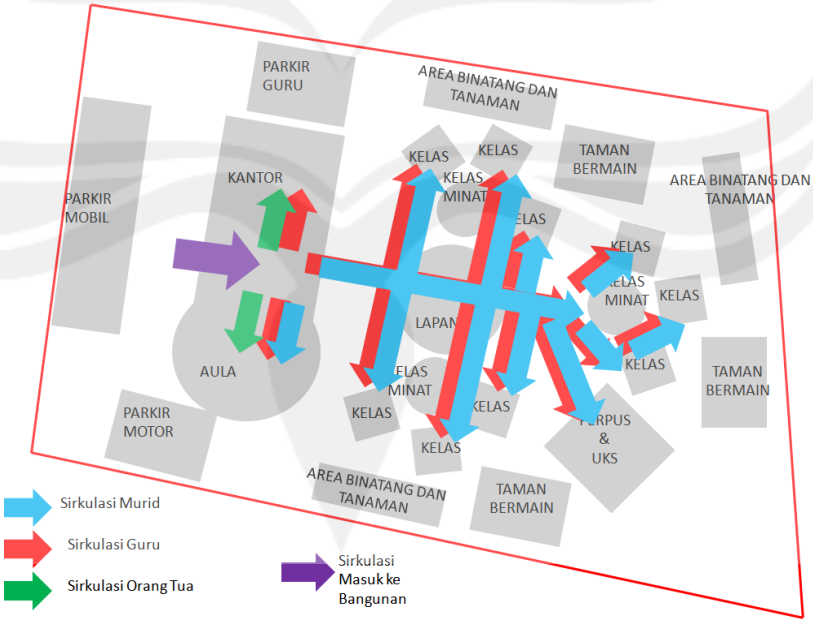
6.3.3.3. Sirkulasi

Sirkulasi untuk pencapaian ke Pendidikan Anak Usia Dini ini hanya memiliki 1 jalan masuk, yaitu pada bagian kantor. Pintu masuk utama ini harus mudah ditemukan. Pintu masuk ini menggunakan atap pada jalur mobil untuk melindungi dari hujan. Atap dan bagian pintu masuk dibuat bertema kreatif dengan penggunaan warna pelangi dan dinding pembatas yang berbeda ketinggian.



Gambar 6.3.6. Model Pintu Masuk Utama

(Sumber: Pemikiran Sendiri)

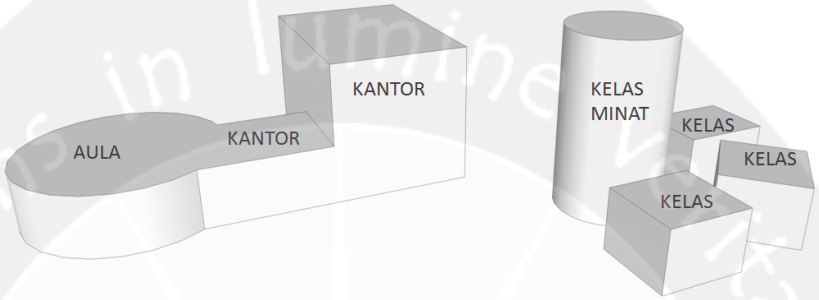


Gambar 5.3.7. Sirkulasi didalam Bangunan

(Sumber: Pemikiran Sendiri)

6.3.3.4. Bentuk Massa Bangunan

Bentuk massa bangunan pada Pendidikan Anak Usia Dini menggunakan bentuk-bentuk yang sederhana, seperti penggabungan bentuk kotak dan lingkaran. Konsep kreatif ditunjukkan dalam penggunaan bentuk yang berbeda pada masing-masing massa, misalnya kelas menggunakan bentuk kotak, sedangkan kelas minat menggunakan bentuk lingkaran.



Gambar 6.3.8. Contoh Bentuk Massa Bangunan

(Sumber: Pemikiran Sendiri)

Pada pengolahan tampak, atap yang digunakan menggunakan bentuk limasan dan atap datar. Penggunaan berbagai jenis atap dan perbedaan ketinggian juga untuk mendukung konsep kreatif.

6.3.3.5. Pola Massa Bangunan

Pada ruang kelas, tiap tingkat memiliki 3 kelas pararel dan memiliki 1 ruang kelas minat, 1 taman bermain, 1 area pertanian dan 1 area binatang peliharaan. Tiap kelas harus dapat mengakses seluruh ruang fasilitas tersebut dengan baik. Untuk itu, maka pola massa bangunan kelas harus berada di tengah dari seluruh fasilitas tersebut, seperti berikut:

Gambar 6.3.9. Pola Massa Bangunan Kelas

(sumber: Pemikiran Sendiri)

Pola massa bangunan lain seperti kantor dan ruang fasilitas mengikuti zoning yang telah ditentukan. Bentuk bangunan kantor harus dapat mengundang dan mudah ditemukan, karena pintu masuk utama terletak di bangunan kantor. Sedangkan ruang fasilitas dapat mengikuti bentuk dari bangunan sekitar dan site.

Gambar 6.3.10. Model Bentuk Bangunan Kantor

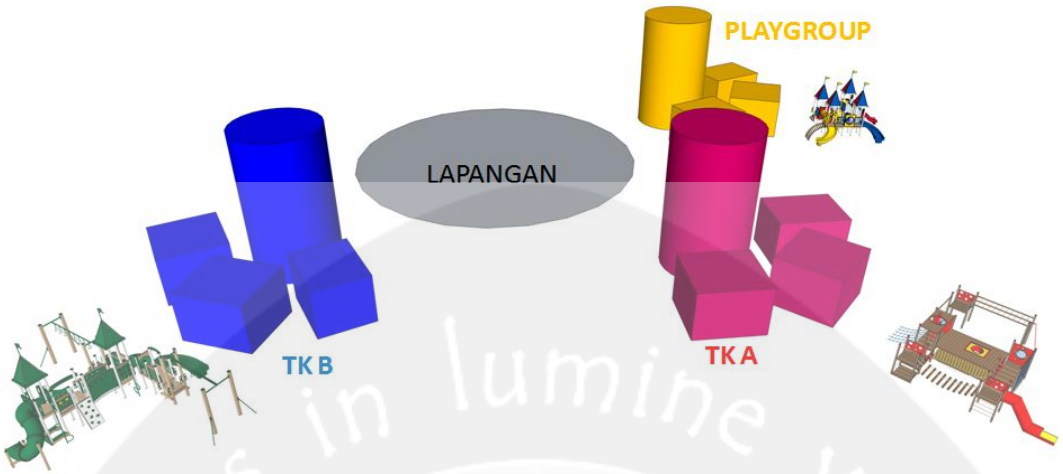
(sumber: Pemikiran Sendiri)

Untuk pola massa bangunan secara keseluruhan, harus dibuat sirkulasi yang menggunakan pola radial. Lapangan sebagai titik pusat dari jalur menuju kelas, sehingga alur anak-anak mulai dari pintu masuk langsung menuju lapangan kemudian kelasnya masing-masing sesuai dengan tingkatan kelasnya.

6.3.3.6. Elemen Ruang Luar

Elemen-elemen ruang luar yang ada di Pendidikan Anak Usia Dini diantaranya adalah lapangan, taman bermain serta area kebun dan area binatang peliharaan. Elemen-elemen ruang luar ini harus dapat dijangkau anak dan dapat menjadi salah satu tempat bermain dan belajar anak.

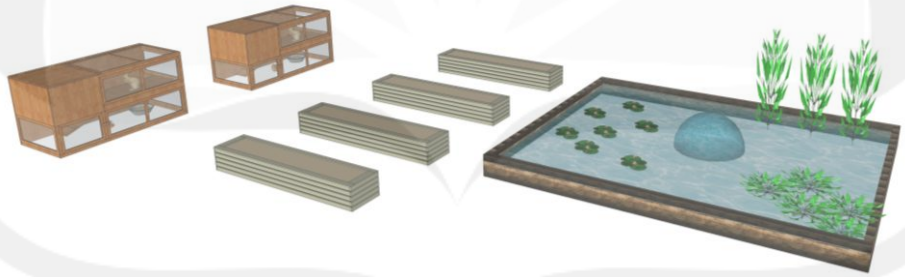
Untuk taman bermain akan dibagi untuk anak playgroup (3-4 tahun), anak TK A (4-5 tahun) dan anak TK B (5-6 tahun). Untuk itulah maka penataan taman bermain akan didekatkan dengan kelas masing-masing.



Gambar 6.3.11. Pola Penataan Taman Bermain

(sumber: Pemikiran Sendiri)

Untuk area kebun dan area binatang peliharaan akan menjadi satu area untuk memudahkan guru mengadakan kegiatan diluar. Selain itu, hal ini dilakukan untuk memudahkan perawatannya yang harus dilakukan setiap hari.



Gambar 6.3.12. Pola Penataan Area Kebun Dan Area Binatang Peliharaan

(sumber: Pemikiran Sendiri)

LAMPIRAN

Tabel1. Kurikulum Taman Bermain

LINGKUP PERKEMBANGAN	TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN USIA 3 - <4 TAHUN
I. Nilai-Nilai Agama dan Moral	1. Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
	2. Menyiram dan merawat tanaman
II. Sosial Emosional	1. Senang bermain dengan teman, mau bekerja dalam kelompok
	2. Tidak mengganggu teman dan mau mengalah
	3. Makan, minum, sikat gigi, cuci tangan dan kegiatan toilet sendiri
	4. Mampu berpisah dengan orang tua tanpa menangis
III. Bahasa	1. Tertarik pada buku cerita dan berusaha membaca
	2. Menghasilkan coretan/tulisan dengan menggunakan berbagai alat tulis
IV. Kognitif	1. Menunjukkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga, segiempat)
	2. Menyusun puzzle 5 keping
V. Fisik/Motorik	1. Melakukan senam, berayun dengan dua tangan, naik turun tangga tanpa berpegangan
	2. Mendorong, menarik dan mengendarai sepeda roda tiga
	3. Melompat turun dari ketinggian 10-20 cm, memanjat dengan berpegangan
	4. Bermain bola dengan kaki dan ataupun tangan
VI. Perkembangan Seni	1. Menggerakkan kepala, tangan dan kaki mengikuti irama music
	2. Senam irama dengan berbagai variasi
	3. Menggambar, melukis dan melipat kertas
	4. Menghasilkan karya seni sederhana yang terbuat dari biji-bijian, potongan kertas dll

(Sumber: Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Kementrian Pendidikan Nasional 2010)

Tabel 2. Kurikulum Taman Kanak-Kanak

LINGKUP PERKEMBANGAN	TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	
	USIA 4 - <5 TAHUN	**USIA 5 - ≤ 6 TAHUN**
I. Nilai-Nilai Agama dan Moral	1. Mengenal Tuhan melalui agama yang dianutnya	1. Mengenal agama yang dianut
	2. Meniru gerakan beribadah	2. Membiasakan diri beribadah
	1. Mengucapkan doa sebelum dan/atau sesudah melakukan sesuatu.	3. Memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat, dsb)
	2. Mengenal perilaku	4. Membedakan perilaku baik

LINGKUP PERKEMBANGAN	TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	
	USIA 4 - <5 TAHUN	USIA 5 - ≤ 6 TAHUN
	baik/sopan dan buruk	dan buruk
	3. Membiasakan diri berperilaku	5. mengenal ritual dan hari besar agama
	4. Mengucapkan salam dan membalas salam.	6. Menghormati agama orang lain.
II. Fisik **A. Motorik Kasar**	1. Menirukan gerakan binatang, pohon tertiup angin, pesawat terbang dsb	1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan
	2.Melakukan gerakan menggantung (bergelayut)	2. Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam
	3.Melakukan gerakan melompat, meloncat dan berlari secara terkoordinasi	3. Melakukan permainan fisik dengan aturan
	4. Melempar sesuatu secara terarah	4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri
	5. Menangkap sesuatu secara tepat	5. Melakukan kegiatan kebersihan diri
	6. Melakukan gerakan antipasti	
	7. Menendang sesuatu secara terarah	
	8. Memanfaatkan alat permainan di luar kelas	
B. Motorik Halus	1. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/ kanan, miring kiri/ kanan dan lingkaran	1. Menggambar sesuai gagasannya
	2. Menjiplak bentuk	2. Meniru bentuk
	3. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit	3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan
	4.Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media	4. Menggunakan alat tulis dengan benar
	5. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media	5. Menggunting sesuai dengan pola
		6. Menempel gambar dengan tepat
		7. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail

LINGKUP PERKEMBANGAN	TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	
	USIA 4 - <5 TAHUN	USIA 5 - ≤ 6 TAHUN
C. Kesehatan Fisik	1. Memiliki kesesuaian antara usia dengan berat badan	1. Memiliki kesesuaian antara usia dengan berat badan
	2. Memiliki kesesuaian usia dengan tinggi badan	2. Memiliki kesesuaian usia dengan tinggi badan
	3. Memiliki kesesuaian antara tinggi dengan berat badan	3. Memiliki kesesuaian antara tinggi dengan berat badan
III. Kognitif A.Pengetahuan Umum dan Sains	1. Mengenal benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis)	1. Mengklasifikasi benda berdasarkan fungsi
	2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil)	2. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)
	3. Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya	3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan
	4. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram dsb)	4. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angina bertiuo menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah)
	5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri	5. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: "Ayo kita bermain pura-pura seperti burung")
		6. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari
B. Konsep Bentuk, Warna, Ukuran dan Pola	1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran	1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: "lebih dari"; "kurang dari"; dan "paling/ter"
	2. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi	2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi)
	3. Mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC	3. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang

LINGKUP PERKEMBANGAN	TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	
	USIA 4 - <5 TAHUN	USIA 5 - ≤ 6 TAHUN
		lebih dari 2 variasi
	4. Mengurutkan benda berdasarkan 5 variasi ukuran atau warna	4. Mengenal pola ABCD-ABCD
		5. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya
C. Konsep Bilangan, Lambang Bilangan dan Huruf	1. Mengetahui konsep banyak dan sedikit	1. Menyebutkan lambing bilangan 1-10
	2. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh	2. Mencocokkan bilangan dengan lambing bilangan
	3. Mengenal konsep bilangan	3. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan
	4. Mengenal lambang bilangan	
	5. Mengenal lambang huruf	
IV. Bahasa A.Menerima Bahasa	1. Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya)	1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan
	2. Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan	2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks
	3. Memahami cerita yang dibacakan	3. Memahami aturan dalam suatu permainan
	4. Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek dsb)	
B. Mengungkapkan Bahasa	1. Mengulang kalimat sederhana	1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
	2. Menjawab pertanyaan sederhana	2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama
	3. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek dsb)	3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung
	4. Menyebutkan kata-kata yang dikenal	4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan)
	5. Mengutarakan pendapat kepada orang lain	5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekpresikan ide pada orang lain
	6. Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau	6. Melanjutkan sebagian cerita/ dongeng yang telah

LINGKUP PERKEMBANGAN	TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	
	USIA 4 - <5 TAHUN	**USIA 5 - ≤ 6 TAHUN**
	ketidaksetujuan	diperdengarkan
	5. Menceritakan kembali cerita/ dongeng yang pernah didengar	
C. Keaksaraan	1. Mengenal simbol-simbol	1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
	2. Mengenal suara-suara hewan/ benda yang ada disekitarnya	2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya
	3. Membuat coretan yang bermakna	3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/ huruf awal yang sama
	4. Meniru huruf	4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf
		5. Membaca nama sendiri
		6. Menulis nama sendiri
V. Sosial Emosional	1. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan	1. Bersikap kooperatif dengan teman
	2. Mau berbagi, menolong dan membantu teman	2. Menunjukkan sikap toleran
	3. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif	3. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb)
	4. Mengendalikan perasaan	4. Mengenal tata karma dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat
	5. Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan	5. Memahami peraturan dan disiplin
	6. Menunjukkan rasa percaya diri	6. Menunjukkan rasa empati
	7. Menjaga diri sendiri dari lingkungannya	7. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)
	6. Menghargai orang lain	8. Bangga terhadap hasil karya sendiri
		9. Menghargai keunggulan orang lain

(Sumber: Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Kementrian Pendidikan Nasional 2010)