

**PERANCANGAN TAMAN KANAK-KANAK DI BANDA ACEH
(PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU)**

TUGAS AKHIR

Diajukan Oleh :

NURMALA HAYATI

NIM. 150701121

**Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry
Program Studi Arsitektur**



**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2021 M/1442 H**

PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN TAMAN KANAK-KANAK DI BANDA ACEH
(PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU)**

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Sebagai Salah
Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Strata-1

Oleh:

NURMALA HAYATI
NIM. 150701121

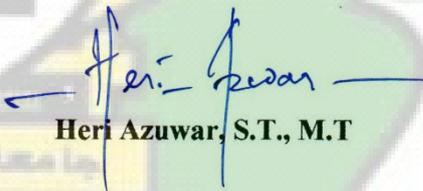
Program Studi Arsitektur
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II


Nurul Fakriah, M.Arch
NIDN. 2020027901


Heri Azuwar, S.T., M.T

PENGESAHAN TIM PENGUJI

**PERANCANGAN TAMAN KANAK-KANAK DI BANDA ACEH
(PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU)**

TUGAS AKHIR

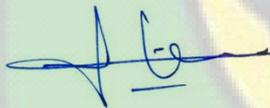
Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus Serta
Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Strata-1 Dalam Ilmu Arsitektur

Pada Hari / Tanggal

Sabtu, 23 Januari 2021
10 Jumadil Akhir 1442 H

Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir

Ketua



Nurul Fakriah, M.Arch
NIDN. 2020027901

Sekretaris



Heri Azuwar, S.T., M.T

Penguji I



Meutia, S.T., M.Sc
NIDN. 2015058703

Penguji II



Muhammad Heru Arie Edytia, S.T., M.Ars
NIDN. 0028038902

Mengetahui,
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh



Dr. Azhar Amsal, M.Pd
NIDN. 2001066802

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan Hormat,

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nurmala Hayati

NIM : 150701121

Prodi : Arsitektur

Fakultas : Sains dan Teknologi

Judul : Perancangan Taman kanak-kanak (TK) di Banda Aceh
(Pendekatan Arsitektur Perilaku)

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya ilmiah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya ilmiah orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemiliknya.
4. Tidak memanipulasi dan tidak memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggungjawabkannya.

Apabila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melakukan pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan. Saya bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Banda Aceh, 22 Maret 2021

Yang Menyatakan,


Nurmala Hayati
Nurmala Hayati

ABSTRAK

Nama : Nurmala Hayati
NIM : 150701121
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi (FST)
Judul : Perancangan Taman Kanak-Kanak (TK) di Banda Aceh
(Pendekatan Arsitektur Perilaku)
Tanggal Sidang : 23 Januari 2021 / 10 Jumadil Akhir 1442 H
Tebal Skripsi : 181 Halaman

Masa kanak-kanak adalah saat yang paling menyenangkan untuk anak-anak dimana mereka bisa bermain dan belajar mengetahui hal-hal baru yang belum mereka ketahui. Pada masa ini anak-anak akan menyalurkan kreatifitas mereka dan menemukan hobinya. Taman kanak-kanak memiliki peran penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Tujuan lainnya yaitu upaya untuk mengembangkan daya pikir dan peranan anak dalam hidupnya. Fisik dari bangunan Taman kanak-kanak (TK) harus dapat mengakomodasi kurikulum yang diterapkan sehingga kegiatan belajar mengajar sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Tema yang akan diterapkan pada perancangan TK (Taman Kanak-kanak) ini adalah Arsitektur perilaku. Manusia merancang bangunan untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang kemudian bangunan tersebut membentuk perilaku pengguna yang hidup atau tinggal di dalamnya, yang kemudian bangunan tersebut mulai membatasi manusia untuk bergerak, berperilaku, dan cara manusia dalam menjalani kehidupannya sosialnya.

Kata Kunci : Anak Usia dini, Taman Kanak-Kanak (TK), Pendidikan Anak Usia dini, Arsitektur Perilaku, Sekolah, *Golden Age*, Perilaku Anak Usia dini, Bermain dan Belajar, *Architecture Behaviour*.

ABSTRACT

Name : Nurmala Hayati
NIM : 150701121
Study Program : Architecture
Faculty : Science and Technology (FST)
Tittle : Perancangan Taman Kanak-Kanak (TK) di Banda Aceh
(Pendekatan Arsitektur Perilaku)
Session Date : 23 January 2021 / 10 Jumadil Akhir 1442 H
Thesis Thickness : 181 Pages

Childhood is the most fun time for children where they can play and learn to know new things that they did not know. At this time children will channel their creativity and find hobbies. Kindergarten has an important role in developing children's personalities and preparing them to enter the next level of education. Another goal is an effort to develop the child's thinking power and role in his life. The physical structure of the Kindergarten (TK) must be able to accommodate the applied curriculum so that teaching and learning activities are in accordance with the development of early childhood. The theme that will be applied to the design of this TK (Kindergarten) is Behavioral architecture. Humans design buildings to meet the needs of users which then shape the behavior of users who live or live in them, which then the building begins to limit humans to move, behave, and the way humans live their social lives.

Keywords: *Early Childhood, Kindergarten (TK), Early Childhood Education, Behavioral Architecture, School, Golden Age, Early Childhood Behavior, Play and Learning, Architecture Behavior.*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, selanjutnya shalawat dan salam penulis sampaikan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW beserta sahabat dan keluarganya yangtelah membawa kita dari alam kegelapan ke alam yang berilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Studio Tugas Akhir ini dengan judul **“PERANCANGAN TAMAN KANAK-KANAK (TK) DI BANDA ACEH (PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU)”** ini yang merupakan tugas dari mata kuliah“Studio Tugas Akhir” pada program studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar- Raniry.

Alhamdulillah penulis telah menyelesaikan laporan Studio Tugas Akhir ini. Penulisan laporan ini merupakan sarana untuk mengimplementasikan teori-teori yang telah di berikan selama dibangu kuliah dengan ilmu yang didapat langsung selama di lapangan.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan dan doa serta dorongan dari berbagai pihak laporan ini tidak dapat terselesaikan. Melalui kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orang tua dan keluarga yang telah membantu dan memberi dukungan dari awal sampai akhir hingga dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik.
2. Bapak Rusydi, ST., M.Pd selaku ketua prodi Arsitektur Fakultas Sains danTeknologi UIN Ar-Raniry
3. Ibu Nurul Fakriah, M.Arch selaku koordinator mata kuliah Studio Tugas Akhir ini yang telah mengkoordinir, memberi pengarahan dan dorongan kepada kami selama satu semester hingga akhirnya terselesaikan laporan ini.

4. Ibu Nurul Fakriah, M.Arch dan Bapak Heri Azwar, S.T., MT selaku pembimbing yang telah membimbing dan memotivasi saya selama proses pengerjaan laporan Studio Tugas Akhir ini.
5. Kepala Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Banda Aceh yang telah membantu penulis memperoleh data sebagai penguat laporan Studio Tugas Akhir.
6. Sekretaris TK Khalifah yang telah mengizinkan penulis melakukan observasi dan membantu mendapatkan data sebagai penguat laporan Studio Tugas Akhir.
7. Kepala sekolah TK Bungong Seuleupok yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan observasi dan membantu melengkapi data untuk laporan Studio Tugas Akhir.
8. Kepada semua teman-teman seperjuangan yang senantiasa memberi dukungan sampai akhir.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini masih banyak terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik dari semua pihak demi kesempurnaan laporan ini.

Semoga laporan Studio Tugas Akhir ini dapat dibaca oleh orang banyak dan memberi manfaat untuk semuanya.

Banda Aceh, 22 Maret 2021
Penulis,

Nurmala Hayati
NIM. 150701121

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan	16
1.3 Identifikasi Masalah	16
1.4 Pendekatan Perancangan	16
1.5 Batasan Perancangan.....	17
1.6 Kerangka Berpikir	18
1.7 Sistematika Penulisan.....	19
BAB II DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN	
2.1 Tinjauan Umum Objek Rancangan	21
2.1.1 Definisi Taman Kanak-Kanak	21
2.1.2 Perkembangan Anak Usia Dini.....	22
2.1.3 Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini.....	24
2.1.4 Prinsip, Metode dan Model Pembelajaran TK.....	25
2.1.5 Persyaratan Perancangan Taman Kanak-kanak	31
2.1.6 Fasilitas	40
2.1.7 Persyaratan Fasilitas.....	42
2.2 Tinjauan Lokasi	43
2.2.1 Lokasi.....	43
2.2.2 Peraturan Daerah.....	44
2.3 Studi Banding Perancangan Sejenis	49
2.3.1 TK Fuji Kindergarten di Jepang.....	49
2.3.2 TK Jerapah Boulogne-Billancourt	52
2.3.3 TK Hanazono	53
2.3.4 Kesimpulan Studi Banding	55
BAB III PENDEKATAN PERANCANGAN	
3.1 Pengertian.....	58
3.1.1 Pengertian Arsitektur Perilaku	58
3.1.2 Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku.....	59
3.1.3 Faktor-faktor dalam Arsitektur Perilaku	60
3.1.4 Prinsip-prinsip dalam Arsitektur Perilaku.....	62
3.1.5 Pendekatan Desain.....	62
3.1.6 Ruang	67

3.1.7 Ruang Publik	67
3.2 Interpretasi Tema	68
3.3 Studi Banding Tema Sejenis	76
3.3.1 TK Kensington Internasional, Thailand	76
3.3.2 Green School	77
3.3.3 TK Mangunan	79
3.3.4 Kesimpulan Studi Banding	81

BAB IV ANALISA

4.1 Analisa Kondisi Lingkungan	83
4.1.1 Lokasi	83
4.1.2 Kondisi Eksisting Tapak	84
4.1.3 Peraturan Setempat	84
4.1.4 Potensi Tapak	84
4.1.5 Analisa Tapak	86
4.1.5.1 Analisa Matahari dan Angin	86
4.1.5.2 Analisa Sirkulasi dan Pencapaian	89
4.1.5.3 Analisa Kebisingan	91
4.1.5.4 Analisa Vegetasi	93
4.1.5.5 Analisa View	95
4.1.5.6 Analisa Hujan dan Drainase	97
4.2 Analisa Fungsional	98
4.2.1 Analisa Pengguna	98
4.2.2 Analisa Kegiatan	99
4.2.3 Kebutuhan Ruang	101
4.2.4 Alur Kegiatan	102
4.2.5 Analisa Aktivitas Anak Berdasarkan Perilaku	105
4.2.6 Organisasi Ruang	107
4.2.7 Besaran Ruang	110

BAB V KONSEP PERANCANGAN

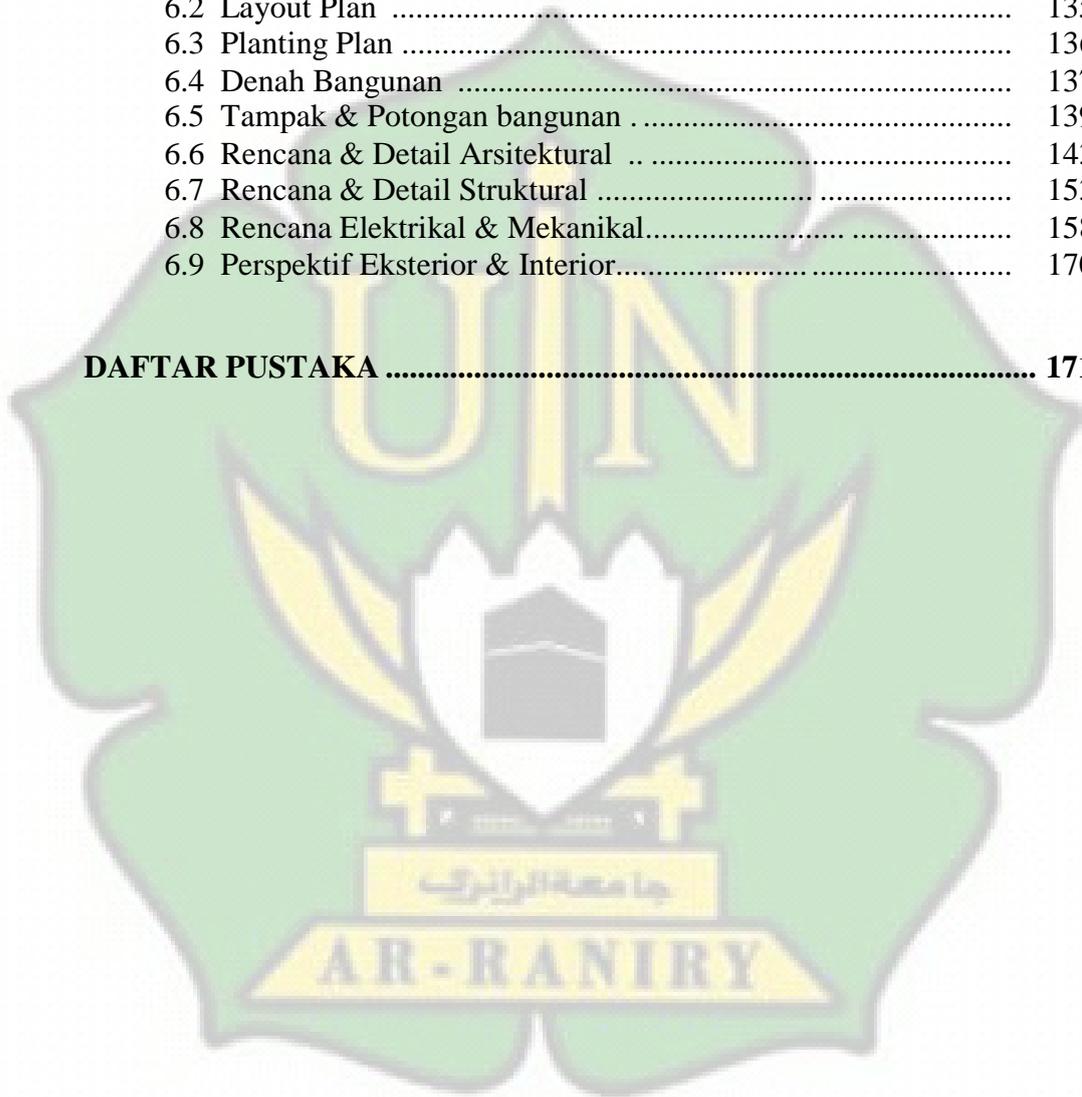
5.1 Konsep Dasar	113
5.2 Rencana Tapak	114
5.2.1 Pemitakan Ruang	114
5.2.2 Tata Letak	115
5.2.3 Pencapaian	117
5.2.4 Sirkulasi dan Parkiran	117
5.3 Konsep Kenyamanan	118
5.3.1 Penghawaan	118
5.3.2 Pencahayaan	119
5.4 Konsep Keamanan	119
5.4.1 Keamanan Fisik	119
5.4.2 Keamanan Non Fisik	122
5.5 Konsep Bangunan	122
5.5.1 Gubahan Massa	123
5.5.2 Fasad Bangunan	123
5.5.3 Konsep Lansekap	125
5.5.4 Konsep Interior	126

5.6 Konsep Struktur	128
5.6.1 Struktur dan Material.....	128
5.7 Konsep Utilitas	131
5.7.1 Jaringan Air	131
5.7.2 Jaringan Listrik	132
5.7.3 <i>Fire Protection System</i>	133

BAB VI HASIL PERANCANGAN

6.1 Site Plan	134
6.2 Layout Plan	135
6.3 Planting Plan	136
6.4 Denah Bangunan	137
6.5 Tampak & Potongan bangunan	139
6.6 Rencana & Detail Arsitektural	143
6.7 Rencana & Detail Struktural	153
6.8 Rencana Elektrikal & Mekanikal.....	158
6.9 Perspektif Eksterior & Interior.....	170

DAFTAR PUSTAKA	171
-----------------------------	------------



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	: TK Bait Qurany Saleh Rahmany.....	15
Gambar 2.1	: Kreatif dan Inovatif.....	26
Gambar 2.2	: Kreatif dan Inovatif	26
Gambar 2.3	: Kreatif dan Inovatif.....	27
Gambar 2.4	: Bercerita	28
Gambar 2.5	: Layout I	38
Gambar 2.6	: Layout 2	38
Gambar 2.7	: Layout 3	39
Gambar 2.8	: Layout 4	39
Gambar 2.9	: Layout 5	39
Gambar 2.10	: Layout 6.....	40
Gambar 2.11	: Layout 7.....	40
Gambar 2.12	: Alternatif Lokasi 1	46
Gambar 2.13	: Alternatif Lokasi 2.....	46
Gambar 2.14	: Alternatif Lokasi 3.....	47
Gambar 2.15	: TK Fuji Kindergarten	49
Gambar 2.16	: TK Fuji Kindergarten	49
Gambar 2.17	: Tangga	50
Gambar 2.18	: Pohon Raksasa.....	50
Gambar 2.19	: Latihan Penyelamatan Diri.....	51
Gambar 2.20	: TK Jerapah Boulogne-Billancourt.....	52
Gambar 2.21	: Patung Beruang.....	52
Gambar 2.22	: TK Hanazono	53
Gambar 2.23	: Ruang Belajar	53
Gambar 2.24	: Denah TK Hanazono	54
Gambar 3.1	: TK Kensington Internasional	76
Gambar 3.2	: TK Kensington Internasional	76
Gambar 3.3	: Layout TK Kensington Internasional	77
Gambar 3.4	: Sekolah Green School	78
Gambar 3.5	: Sekolah Green School	78
Gambar 3.6	: Sekolah Green School	79
Gambar 4.1	: Lokasi Perancangan Taman Kanak-kanak	83
Gambar 4.2	: Akses Menuju Site.....	85
Gambar 4.3	: Fasilitas Penunjang	85
Gambar 4.4	: Analisa Angin dan Matahari.....	85
Gambar 4.5	: Perbedaan Udara.....	86
Gambar 4.6	: Cross Ventilation.....	87
Gambar 4.7	: Konfigurasi Ruang.....	87
Gambar 4.8	: Wind Tunnel.....	88
Gambar 4.9	: Perbedaan Ketinggian Atap.....	88
Gambar 4.10	: Panjang Tritisan.....	88
Gambar 4.11	: Vegetasi Filter Panas	89
Gambar 4.12	: Analisa Sirkulasi.....	89

Gambar 4.13 : Analisa Sirkulasi	90
Gambar 4.14 : Analisa Sirkulasi	90
Gambar 4.15 : Analisa Kebisingan	91
Gambar 4.16 : Dinding Filter Kebisingan	91
Gambar 4.17 : Analisa Kebisingan	92
Gambar 4.18 : Zona Tapak	92
Gambar 4.19 : Analisa Vegetasi	93
Gambar 4.20 : Ilustrasi Pohon Palembang sebagai Pengarah.....	93
Gambar 4.21 : Ilustrasi Taman Bermain dan Kolam	94
Gambar 4.22 : Ilustrasi Inner Courtyard	94
Gambar 4.23 : Analisa View Ke Tapak	95
Gambar 4.24 : Analisa View dari Tapak.....	96
Gambar 4.25 : Analisa Hujan	97
Gambar 4.26 : Bak Penampungan Air Hujan	97
Gambar 4.27 : Detail Biopori..	98
Gambar 5.1 : Gambar Geometri	113
Gambar 5.2 : Zoning	115
Gambar 5.3 : Pencapaian	117
Gambar 5.4 : Gambar AC Split	119
Gambar 5.5 : Bidang Tembus Cahaya	119
Gambar 5.6 : Karpas Pelapis Lantai	120
Gambar 5.7 : Wallpaper Karakter Anak	121
Gambar 5.8 : Tangga.....	121
Gambar 5.9 : Penempatan Jendela	122
Gambar 5.10 : Alat Permainan	122
Gambar 5.11 : Gubahan Massa	123
Gambar 5.12 : Bentuk Fasad.....	124
Gambar 5.13 : Permainan Warna.....	125
Gambar 5.14 : Area Taman Bermain.....	125
Gambar 5.15 : Penataan Furniture.....	126
Gambar 5.16 : Perbedaan Tema Ruang	127
Gambar 6.1 : Site Plan	134
Gambar 6.2 : Layout Plan	135
Gambar 6.3 : Planting Plan.....	136
Gambar 6.4 : Denah Lantai 1	137
Gambar 6.5 : Denah Lantai 2	138
Gambar 6.6 : Tampak Depan & Tampak Belakang	139
Gambar 6.7 : Tampak Kanan & Tampak Kiri.....	140
Gambar 6.8 : Potongan A-A & Potongan B-B.....	141
Gambar 6.9 : Potongan Site A-A & Potongan Site B-B.....	142
Gambar 6.10 : Rencana Kusen, Pintu & Jendela Lantai 1.....	143
Gambar 6.11 : Rencana Kusen, Pintu & Jendela Lantai 2.....	144
Gambar 6.12 : Detail Jendela 1	145
Gambar 6.13 : Detail Jendela 2	146
Gambar 6.14 : Detail Pintu 1.....	147
Gambar 6.15 : Detail Pintu 2.....	148
Gambar 6.16 : Detail Fasad.....	149
Gambar 6.17 : Rencana Atap.....	150
Gambar 6.18 : Denah Atap.....	151

Gambar 6.19 : Detail Atap.....	152
Gambar 6.20 : Rencana Sloof & Pondasi	153
Gambar 6.21 : Rencana Kolom Lantai 1	154
Gambar 6.22 : Rencana Kolom Lantai 2.....	155
Gambar 6.23 : Rencana Balok Lantai 1.....	156
Gambar 6.24 : Rencana Balok Lantai 2.....	157
Gambar 6.25 : Rencana Titik Lampu, saklar & Stop Kontak lt 1.....	158
Gambar 6.26 : Rencana Titik Lampu, saklar & Stop Kontak lt 2.....	159
Gambar 6.27 : Rencana Sprinkle Lt 1.....	160
Gambar 6.28 : Rencana Sprinkle Lt 2	161
Gambar 6.29 : Rencana Air Kotor & Kotoran Lt 1.....	162
Gambar 6.30 : Rencana Air Kotor & Kotoran Lt 2.....	163
Gambar 6.31 : Rencana Air Bersih Lt 1.....	164
Gambar 6.32 : Rencana Air Bersih Lt 2.....	165
Gambar 6.33 : Rencana Air Hujan.....	166
Gambar 6.34 : Detail Kolam.....	167
Gambar 6.35 : Detail Taman 1.....	168
Gambar 6.36 : Detail Taman 2	169
Gambar 6.37 : Perspektif Eksterior 1.....	170
Gambar 6.38 : Eksterior Taman Bermain & Belajar	171
Gambar 6.39 : Interior R.Kelas.....	172
Gambar 6.40 : Interior R.Guru.....	173
Gambar 6.41 : Interior R.Kepala Sekolah.....	174
Gambar 6.42 : Interior R.Musik.....	175
Gambar 6.43 : Interior R.Tidur Anak.....	176
Gambar 6.44 : Interior R.Makan.....	177
Gambar 6.45 : Interior Loby.....	178
Gambar 6.46 : Interior Perpustakaan.....	179



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 : Jumlah Guru Menurut Jenjang Pendidikan di Banda Aceh	4
Tabel 1.2 : Jumlah Sekolah, Guru dan Murid Menurut Tingkat Pendidikan di Banda Aceh	5
Tabel 1.3 : Jumlah TK Negeri dan Swasta di Banda Aceh	6
Tabel 1.4 : Jumlah Anak Usia Dini di Kota Banda Aceh	6
Tabel 1.5 : TK di Kota Banda Aceh	7
Tabel 1.6 : Perhitungan Asumsi Serapan	9
Tabel 1.7 : Perhitungan Jumlah Anak Yang Tersisa	10
Tabel 2.1 : Penataan <i>Furniture</i>	36
Tabel 2.2 : Alternatif Penataan <i>Furniture</i> di Ruang Kelas	36
Tabel 2.3 : Persyaratan Fasilitas Gedung	42
Tabel 2.4 : Rencana Pusat Pelayanan Kota Banda Aceh	45
Tabel 2.5 : Kriteria Penilaian Lokasi	48
Tabel 3.1 : Warna yang disukai Orang Tua dan Anak	66
Tabel 3.2 : Asosiasi Negatif dan Positif dalam Warna	68
Tabel 3.3 : Perbandingan Bentuk Dasar Bangunan	72
Tabel 3.4 : Analisa Studi Banding Tema Sejenis	81
Tabel 4.1 : Analisa Kegiatan Pengguna TK	99
Tabel 4.2 : Besaran Ruang Administrasi Pusat	110
Tabel 4.3 : Besaran Ruang Pengembangan Kreativitas	110
Tabel 4.4 : Besaran Ruang Kolam Renang	111
Tabel 4.5 : Besaran Ruang Tidur Anak	111
Tabel 4.6 : Besaran Ruang Penunjang	112
Tabel 5.1 : Pemitakan Ruang	115
Tabel 5.2 : Tata Letak Berdasarkan Kegiatan	116

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini didefinisikan sebagai kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Anak-anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya (Mansur, 2005). Pada masa tersebut merupakan masa emas (*golden age*), karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cukup pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Menurut banyak penelitian bidang neurologi ditemukan bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk pada kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah usia 8 tahun, perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100% (Suyanto, 2005).¹

Masa kanak-kanak merupakan masa dimana anak-anak aktif dalam bermain. Saat bermain adalah saat yang paling menyenangkan bagi mereka, karena mereka bisa belajar mengetahui hal-hal baru yang belum mereka ketahui dan suasananya juga akan lebih menyenangkan. Selain bermain masa kanak-kanak adalah masa yang paling tepat untuk belajar karena pada masa ini anak-anak akan menyalurkan kreatifitas mereka dan menemukan hobi untuk membantu mereka menentukan prioritasnya. Tujuan lainnya yaitu upaya untuk mengembangkan daya pikir dan peranan anak dalam hidupnya.

Setiap anak memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda-beda. Untuk mengetahui tahapan perkembangan anak, kita juga perlu memahami permasalahan-permasalahan apa yang dapat terjadi pada anak selama perkembangannya. Hal ini perlu di lakukan untuk dapat mengetahui setiap perubahan yang terjadi pada diri anak. Misalnya kita menemukan ada anak yang sulit berbicara, sulit menggerakkan anggota badan, ketakutan bertemu orang

¹ Yulia S Pandensolan dkk. "Pusat Pendidikan Anak Usia Dini di Manado Manifestasi Metode Montessori dalam Arsitektur", Jurnal Arsitektur, 2013 hlm 18.

asing, atau sering menangis bila ditinggal ibunya pergi, itu adalah beberapa masalah yang dihadapi anak.

Permasalahan yang terjadi pada anak dapat dilihat melalui tingkah laku yang ditunjukkan oleh anak maupun keluhan yang disampaikan oleh orang-orang sekitar anak. Menurut Soematri patmonodewo (2003) dalam bukunya Pendidikan Anak Prasekolah, dia mengatakan bahwa perkembangan anak terdiri dari beberapa aspek yaitu aspek perkembangan jasmani, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan emosi dan sosial, berikut penjelasannya :

1. Permasalahan dalam Perkembangan Jasmani-Motorik

Perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot-otot yang terkoordinasi. Keterampilan motorik kasar dan halus sangat cepat berkembangnya pada tahapan anak prasekolah. Keterampilan motorik kasar adalah koordinasi sebagian besar otot tubuh misalnya melompat, main jungkat-jungkit dan berlari. Keterampilan motorik halus adalah koordinasi bagian kecil dari tubuh, terutama tangan, misalnya menggunakan gunting dan menggabungkan kepingan apabila bermain puzzle.

Pola perubahan yang cenderung berbeda pada setiap anak menyebabkan pertumbuhan fisik anak-anak tampak berbeda satu sama lain. Pertumbuhan fisik yang dialami anak akan mempengaruhi proses perkembangan motoriknya. Sebagian waktu anak dihabiskan dengan bergerak dan kegiatan bergerak ini akan sangat menggunakan otot-otot yang ada pada tubuhnya.

2. Permasalahan dalam Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari kemampuan anak untuk mengkoordinasi berbagai cara berfikir untuk menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi. Pada usia 2-7 tahun anak mulai dapat belajar dengan menggunakan pemikirannya, dan mampu mengingat kembali simbol-simbol dan membayangkan benda yang tidak tampak secara fisik. Kemampuan kognitif anak harus dikembangkan secara optimal karena

menyangkut kemampuan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari anak.

3. Permasalahan dalam Perkembangan Bahasa

Anak prasekolah biasanya telah mampu mengembangkan keterampilan bicara melalui percakapan dengan orang lain. Mereka dapat menggunakan bahasa dengan berbagai cara, antara lain dengan bertanya, melakukan dialog (bermain peran), menyanyi, dan melalui bentuk seni (misalnya menggambar). Kemampuan perkembangan bahasa merupakan aspek penting yang perlu dikuasai anak, tetapi tidak semua anak mampu menguasai kemampuan ini. Selain itu masalah perkembangan bahasa terkait dengan terbatasnya pembendaharaan kata anak atau adanya gangguan artikulasi seperti sulit mengucapkan huruf r, sy, l, f z, atau c.

4. Permasalahan dalam Perkembangan Sosial

Pada tahapan prasekolah, anak dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan berbagai orang dari berbagai tatanan, yaitu keluarga, sekolah dan teman sebaya. Umumnya anak pada tahapan ini memiliki satu atau dua sahabat, tetapi sahabat ini cepat berganti. Sahabat yang dipilih biasanya yang sama jenis kelaminnya, tetapi kemudian berkembang sahabat yang terdiri dari jenis kelamin yang berbeda. Kelompok bermainnya cenderung kecil dan tidak terlalu terorganisasi secara baik. Beberapa masalah sosial yang sering dialami anak adalah ingin menang sendiri, dan tidak bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan baru.

5. Permasalahan dalam Perkembangan Emosi

Ekspresi emosi pada anak mudah berubah dengan cepat, rangsangan yang sering membangkitkan emosi anak adalah keinginan yang tidak terpenuhi dengan cara mengungkapkan ekspresi yang tidak terkendali.²

² Laila Ramadhia, "Studi Perilaku dan Karakteristik Kegiatan Bermain Anak Sebagai Dasar Perancangan Tata Ruang yang Rekreatif dan Edukatif". Tugas Akhir : Jogjakarta.hlm 19

Sekolah dan pendidikan diadakan untuk semua anak sebagai hak insani guna mempersiapkan anak menjadi dewasa, mandiri, dan bertanggung jawab, dengan demikian mereka akan mampu bertahan hidup di segala sektor kehidupan. Empat elemen penting yang harus mendasari institusi pendidikan adalah : siswa, lembaga pendidikan, fasilitas, dan kurikulum. Di Indonesia sistem pendidikan yang digunakan saat ini menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 adalah sistem pendidikan nasional, yaitu pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang- Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Pendidikan yang baik menyediakan ruang yang cocok dimana siswa dapat mengembangkan kreatifitas mereka, kecerdasan dan kepribadian. Pendidikan harus diletakan pada empat pilar, yaitu belajar mengetahui (*learning to know*), belajar melakukan (*learning to do*), belajar hidup dalam kebersamaan (*learning to live together*), dan belajar menjadi diri sendiri. (E.Mulyasa,2002).

Taman kanak-kanak memiliki peran penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Sebagai jembatan antara lingkungan keluarga dengan masyarakat yang lebih luas seperti sekolah dasar dan lingkungan, fisik dari bangunan sekolah memiliki peran penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Fisik dari bangunan taman kanak-kanak harus dapat mengakomodasi kurikulum yang diterapkan sehingga kegiatan belajar mengajar sesuai dengan perkembangan anak usia dini.

Berikut ini data jumlah guru, lulusan guru TK, siswa TK, serta jumlah TK yang ada di Banda Aceh :

Tabel 1.1 Jumlah guru menurut jenjang pendidikan dan pendidikan terakhir di kota Banda Aceh tahun 2017

No.	Pendidikan Terakhir	TK	SD	SMP	SMA	SMK
1.	Sarjana/S2	549	1.041	830	985	447

2.	Sarjana Muda/D-III	24	20	31	9	6
3.	D-II	93	149	8	0	0
4.	PGSLP/D-I	126	8	18	2	1
5.	SLTA	150	13	0	0	0
Jumlah	2016	942	1.231	887	996	454
	2015	860	1.456	891	993	410
	2014	827	1.336	920	1.064	421
	2013	827	1.336	920	1.064	421

(Sumber : Statistika Banda Aceh, 2017)

Tabel 1.2 : Jumlah sekolah, guru, dan murid menurut tingkat pendidikan di kota Banda Aceh tahun 2017

No.	Kecamatan	Taman kanak-kanak		
		Sekolah	Guru	Murid
1.	Meraxa	3	28	238
2.	Jaya Baru	12	98	869
3.	Banda raya	9	112	1.234
4.	Baiturrahman	12	140	1.377
5.	Lueng bata	8	60	439
6.	Kuta alam	21	173	1.598
7.	Kuta raja	5	36	331
8.	Syiah kualala	15	168	1.352
9.	Ulee kareng	10	87	874
Jumlah	2017	95	902	8.321
	2016	85	843	7.645
	2015	92	860	7.391
	2014	87	740	7.540
	2013	85	728	8.144

(Sumber : Statistika Banda Aceh, 2017)

Menurut Statistika Banda Aceh (2017), jumlah murid laki-laki dan perempuan pada taman kanak-kanak (TK) pada tahun 2017 yaitu siswa laki-laki berjumlah 3.967 siswa, dan murid perempuan berjumlah 3.678 siswi. Jadi totalnya siswa-siswi taman kanak-kanak tahun 2017 yaitu 8.321 siswa.

Tabel 1.3 : Jumlah TK negeri dan swasta di kota Banda Aceh tahun 2017

No.	Kecamatan	Taman kanak-kanak		Total
		Negeri	Swasta	
1.	Meraxa	1	2	3
2.	Jaya Baru	0	12	12
3.	Banda raya	0	9	9
4.	Baiturrahman	0	13	13
5.	Lueng bata	1	12	13
6.	Kuta alam	2	19	21
7.	Kuta raja	0	5	5
8.	Syiah kuala	0	15	15
9.	Ulee kareng	0	10	10
Jumlah	2017	4	91	95
	2016	4	81	85
	2015	4	88	92
	2014	4	83	87
	2013	4	81	85

(Sumber : Statistika Banda Aceh, 2017)

Tabel 1.4 : Jumlah Anak Usia Dini di Kota Banda Aceh

Kecamatan	Tahun				
	2014	2015	2016	2017	2018
Kota Banda Aceh	16.974	16.864	15.752	15.547	15.491

(Sumber : Disdukcapil, 2018)

Dari tabel di atas menunjukkan jumlah anak usia dini di kota Banda Aceh mengalami penurunan pertahunnya dengan jumlah penurunan yang tidak terlalu signifikan.

Berikut adalah tabel jumlah TK di Banda Aceh berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Non Formal (Ban Paud Dan Pnf) Nomor 085/K/Sk/Akr/2017 Tentang Penetapan Status Akreditasi Program Dan Satuan Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Non Formal Di Ban Paud Dan Pnf Provinsi Aceh Tahun 2017.³

Tabel 1.5 : TK di Banda Aceh

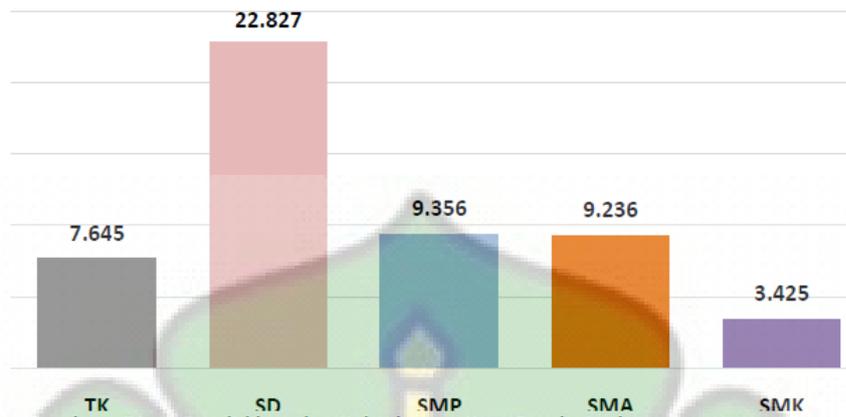
No	Nama Satuan	Program	Alamat	Terakreditasi
1.	TK Khalifah 48	Taman Kanak-Kanak	Jl. Teuku Umar Lr. Kesehatan No.6 , Kel.Geuceu Kayee Jato, Kec.Banda Raya, Kota Banda Aceh - Provinsi Aceh	Terakreditasi A
2.	TK Kemala Bhayangkari I	Taman Kanak-Kanak	Jl. Cut Nyak Dhien , Kel.Lamtemen Barat, Kec.Jaya Baru, Kota Banda Aceh - Provinsi Aceh	Terakreditasi A
3.	TK Kartika XIV-11	Taman Kanak-Kanak	Jl. Tgk. Syech Muda Wali, Kel.Kampung Baru, Kec.Baiturrahman, Kota Banda Aceh - Provinsi Aceh	Terakreditasi A

³ Gusmeri. "Statistik Banda Aceh 2017", Banda Aceh : Bappeda Kota Banda Aceh. 2017

4.	TK Aisyiyah Sukaramai	Taman Kanak-Kanak	Jl. Patimura No.39, Kel.Sukaramai , Kec.Baiturrahman, Kota Banda Aceh - Provinsi Aceh	Terakreditasi A
5.	TK Salsabila	Taman Kanak-Kanak	Jl. Tgk. Abu Lam U No.7 Kompek Balai Kota, Kel.Kampung Baru, Kec.Baiturrahman, Kota Banda Aceh - Provinsi Aceh	Terakreditasi B
6.	TK IT Insan Madani	Taman Kanak-Kanak	Jl. Perdamaian Gampong Pango Deah, Kel.Pango Deah, Kec.Ulee Kareng, Kota Banda Aceh - Provinsi Aceh	Terakreditasi B
7.	TK Pemda	Taman Kanak-Kanak	Jl. Nyak Adam Kamil IV, Kel.Neusu Jaya, Kec.Baiturrahman, Kota Banda Aceh - Provinsi Aceh	Terakreditasi B
8.	TK Alifba I Iskandar Muda	Taman Kanak-Kanak	Jl. Rama Setia , Kel.Lampaseh Kota, Kec.Kuta Raja, Kota Banda Aceh - Provinsi Aceh	Terakreditasi B
9.	Dan lain-lain			

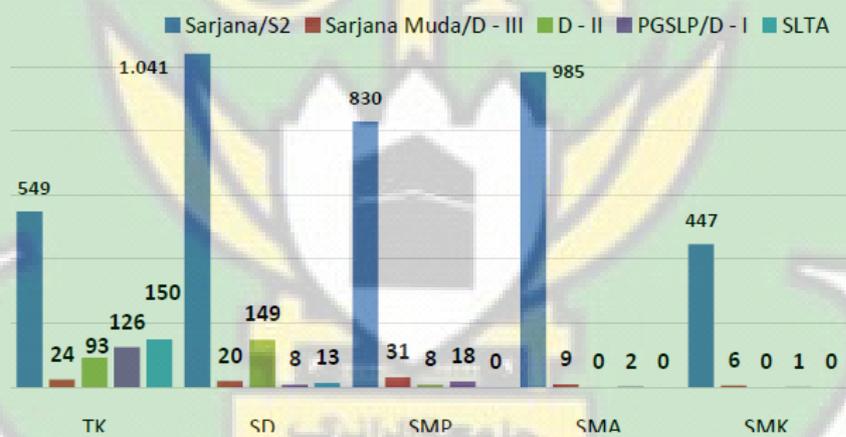
(Sumber : SK Hasil Akreditasi BAP PAUD, 2017)

Bagan 1.1 : Jumlah murid menurut tingkat pendidikan di Kota Banda Aceh, 2016



(Sumber : Statistika Banda Aceh, 2017)

Bagan 1.2 : Jumlah guru menurut tingkat pendidikan di tamatkan di kota Banda Aceh tahun 2016



(Sumber : Statistika Banda Aceh, 2017)

Tabel 1.6 : Perhitungan Asumsi Serapan

	2014	2015	2016	2017	2018
Jumlah Anak	16.974	16.864	15.752	15.547	15.491
Jumlah TK	87	92	85	95	95
Asumsi Serapan	196	183	185	163	163

(Sumber : Analisa Pribadi)

Tabel 1.7 Perhitungan Jumlah Anak Yang Tersisa di Setiap Tahun

	Asumsi Serapan	Jumlah Anak Satu TK Berdasarkan Survey	Sisa Anak dalam Satu TK	Total Sisa Keseluruhan
2014	196	120	76	$76 \times 87 = 6.612$
2015	183	120	63	$63 \times 92 = 5.796$
2016	185	120	65	$65 \times 85 = 5.525$
2017	163	120	43	$43 \times 95 = 4.085$
2018	163	120	43	$43 \times 95 = 4.085$

Sumber : Analisa Pribadi

Dari hasil analisa jumlah anak usia dini yang tersisa disetiap tahunnya pada tabel di atas dapat diambil kesimpulan bahwa 50 % anak usia dini di Banda Aceh tidak mendapatkan jatah sekolah TK pertahunnya. Dengan demikian, perancangan Taman Kanak-kanak ini tepat di bangun di Kota Banda Aceh untuk memenuhi kebutuhan pendidikan anak usia dini.

Berikut adalah data dari hasil survey perilaku anak-anak pada beberapa TK yang diambil secara acak :

1. TK Khalifah

A. Latar belakang

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu program prioritas pembangunan pendidikan Nasional yang diarahkan untuk mewujudkan pendidikan yang berdaulat, bermutu, dan relevan dengan kebutuhan anak. TK Khalifah Aceh_2 adalah salah satu Lembaga PAUD yang menaungi program TK (Taman Kanak-Kanak, Play group, Penitipan anak sekolah Al Quran, Pra SD & Omar Sempoa), berada di Jl, Tgk. Did Bereuh, No. 159 & 161 Lampriet, Banda Aceh yang berdiri sejak 24 April 2013.

Berkat kepercayaan dari masyarakat, TK Khalifah Aceh_2 telah menambah satu gedung baru yang di khususkan untuk siswa TK. Khalifah Aceh_2 saat ini memiliki 9 kelompok belajar, dan sejak tahun ajaran 2015-2016 telah menambah program Bilingual untuk Bahasa Arab, Bahasa Inggris serta Bahasa Mandarin. Adapun jumlah siswa / PG serta penitipan pada tahun ajaran 2018-2019 berjumlah 120 orang.

B. Keunggulan TK khalifah 2

1. Satu-satunya TK berbasis Tauhid dan Entrepreneur
2. Teruji di puluhan cabang se-Indonesia
3. Ramah Anak (kidfriendly)
 - Small Class : 1 kelas hanya 10-12 anak untuk Kelompok Bermain dan 18 anak untuk Kelompok TK dengan 2 (dua) guru bimbing.
 - Dirancang menjadi rumah kedua bagi anak
 - Meniadakan ancaman dan hukuman
4. Program 100 hari :
 - Praktek Wudhu dan Sholat Dhuha.
 - Praktek Sedekah.
 - Praktek Puasa Sunnah, Senin dan Kamis untuk murid TK.
 - Hafal surat pendek dan mengenal Asmaul Husna.
 - Hafal Doa-doa harian.
 - Cinta Nabi Muhammad SAW dan Sahabat.
 - Santun kepada orang tua.
 - Bercita-cita menjadi Moslem-Entrepreneur.
5. Mengoptimalkan kemampuan anak berdasarkan kecerdasannya,
6. Fasilitas penitipan anak dan nyaman.
7. Uang pangkal bisa dicicil 3 kali.

C. Visi TK khalifah

Menjadi salah satu TK dan PG Islam favorit di Indonesia.

D. Misi TK khalifah

Memastikan anak bercita-cita menjadi muslim-*entrepreneur* dengan keterlaksanaan Nabi Muhammad SAW.

E. Tujuan pendidikan TK khalifah

TK Khalifah bertujuan membantu pemerintah dalam menyediakan program Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang mempunyai kualitas sumber daya manusia handal dalam rangka mewujudkan pendidikan nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya.

F. Prinsip-prinsip TK khalifah

1. Berlandaskan kepada Al-Quran dan Hadist.
2. Mengembangkan kemampuan anak secara alamiah sesuai dengan tingkat perkembangannya.
3. Berusaha membuat anak merasa bebas dan nyaman secara psikologis sehingga senang belajar di sekolah.
4. Menggalang kerja sama antar sekolah, keluarga dan masyarakat.
5. Senantiasa terbuka bagi hal-hal yang menunjang pendidikan anak.
6. Berusaha melengkapi segala kebutuhan yang menunjang perkembangan anak secara optimal.
7. Suksesnya pendidikan TK Khalifah sangat ditentukan oleh kualitas pendidikannya.

G. Aturan-aturan dasar TK khalifah

1. Menciptakan kehidupan yang agamis dalam kegiatan sehari-hari selama proses belajar mengajar
2. Saling menghargai martabat dan derajat serta menilai seseorang dari sisi kebaikannya
3. Melatih diri untuk selalu melakukan kebaikan mulai dari diri sendiri
4. Mengamalkan nilai-nilai akhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari
5. Memberikan yang terbaik bila ingin mendapatkan kebaikan dari orang lain
6. Bijaksana dan berlaku jujur dalam perkataan dan perbuatan

7. Melakukan suatu perbuatan dengan penuh keikhlasan yang dapat dipertanggung jawabkan kepada Allah SWT
8. Membudayakan hidup bersih sebagai bukti orang beriman
9. Selalu berpikir positif.
10. Berbuat dan berucap yang baik untuk diri sendiri.
11. Bicara sederhana dan jelas serta menjalin silaturahmi.
12. Menyelesaikan segala permasalahan dengan bahasa positif
13. Beriman, bertaqwa, berkarya dan berakhlakul karimah adalah ciri khas TK Khalifah.

H. Jumlah siswa (laki-laki & perempuan) tahun ajaran 2018-2019

Laki-laki :

1. Pra Sekolah ▶ 1 Siswa
2. Kelompok B ▶ 14 Siswa
3. Kelompok A ▶ 19 Siswa
4. Kober ▶ 13 Siswa
5. Daycare ▶ 7 Siswa

Perempuan :

1. Pra Sekolah ▶ 6 Siswa
2. Kelompok B ▶ 24 Siswa
3. Kelompok A ▶ 17 Siswa
4. Kober ▶ 13 Siswa
5. Daycare ▶ 6 Siswa

I. Jumlah siswa per kelas tahun ajaran 2018-2019

Kelompok A Aisyah	: 12 Siswa
Kelompok A Fatimah	: 12 Siswa
Kelompok A Khadijah	: 12 Siswa
Kelompok B Umar	: 14 Siswa
Kelompok B Abu Bakar	: 12 Siswa
Kelompok B Bilal	: 12 Siswa
Pra Sekolah	: 7 Siswa
Kober Masyitah	: 13 Siswa

Kober Sumayyah	: 13 Siswa
Daycare	: 13 Siswa
Total	: 120 Siswa ⁴

2. TK Bungong Seuleupok

TK ini berdiri pada tahun 1999.

A. Visi

Menjadi lembaga pendidikan yang terbaik dan berkualitas dalam pendidikan anak usia dini sehingga cerdas, sehat, ceria, mandiri dan berakhlak mulia.

B. Misi

1. Melakukan kegiatan bagi anak usia dini
2. Mengembangkan bakat dan kemampuan anak melalui bermain seraya belajar secara nyata.
3. Membantu peserta didik menyiapkan diri pada pendidikan yang lebih nyata.

C. Tujuan

1. Mempersia[kan anak didik memasuki jenjang pendidikan dasar dan mencapai kompetensi sesuai dengan tahapan perkembangan anak.
2. Mendidik anak menjadi generasi yang berkualitas berguna bagi agama, bangsa dan berakhlak mulia.
3. Mengembangkan kreativitas anak didik dalam berkarya seni.

D. Kurikulum yang digunakan adalah K13

E. Sistem pembelajaran yang digunakan adalah central.

F. Jadwal belajar :

Imtaq 15 menit (08.00 WIB – 08.15 WIB)

1. Kegiatan awal 30 menit (08.15 WIB -08.45 WIB)
2. Kegiatan inti 60 menit (08.45 WIB – 09.45 WIB)

⁴ Cut Elfira, “Observasi Tingkah Laku Anak Usia Dini”. Sekretaris TK Khalifah, Lampriet Banda Aceh. 2018.

3. Istirahat / makan 45 menit (09.45 WIB – 10.30 WIB)

4. Kegiatan akhir 30 menit (10.30 WIB – 11.00 WIB)

G. Jumlah siswa per kelas tahun ajaran 2018-2019

Kelas A1 : 16 siswa

Kelas A2 : 15 siswa

Kelas A3 : 13 siswa

Kelas B1 : 20 siswa

Kelas B2 : 23 siswa

Kelas B3 : 23 siswa

Total : 110 siswa

H. Jumlah guru

Guru PNS : 4 orang

Guru kontrak : 4 orang

Guru honor : 4 orang⁵

Dari data di atas belum ada TK yang bangunannya mengakomodir sistem pendidikan anak usia dini yang dirancang khusus untuk membentuk karakter anak usia dini, sebagai contoh TK tersebut adalah TK Bait Qurany Saleh Rahmany, yang menerapkan bangunan berlantai 3 untuk anak usia dini, belum mengakomodir sistem pendidikan anak usia dini.



Gambar 1.1 : TK Bait Qurany Saleh Rahmany

(Sumber : Pribadi, 2019)

Maka perancangan Taman Kanak-Kanak (TK) perilaku di Banda Aceh ini dirasa tepat untuk dibangun sebagai fasilitas yang dapat mendukung daya

⁵ Kepala Sekolah, “Observasi Tingkah Laku Anak Usia Dini”, TK Bungoeng Seuleupok, Darussalam Banda Aceh, 2018.

kembang kognitif serta membentuk perilaku dan karakter anak usia dini. Sehingga diharapkan dapat digunakan sebagai sarana pengembangan daya fikir dan melatih kemampuan atau bakat anak usia dini sebagai generasi yang akan memajukan daerah khususnya kota Banda Aceh.

1.2 Maksud Dan Tujuan

Maksud dan tujuan dari perancangan ini adalah :

1. Mendesain sebuah TK yang membentuk karakter dan perilaku anak.
2. Mendesain sebuah wadah (TK) yang menjadi tempat para anak-anak usia dini bebas berekspresif.
3. Sebagai sarana untuk mengetahui tumbuh dan berkembangnya kemampuan kognitif anak-anak usia dini.
4. Dengan tersedianya sarana dan prasarana pendidikan ini sehingga dapat memenuhi kebutuhan perkembangan dan pendidikan anak sejak usia dini.
5. Membantu orang tua mengamati perkembangan anak.

1.3 Identifikasi Masalah

1. Bagaimana rancangan sebuah TK yang sesuai dan memadai dari segi fisik dan non fisik bagi anak-anak.
2. Bagaimana pengaruh desain sebuah bangunan dapat mempengaruhi perilaku anak.
3. Seberapa pentingnya pendidikan pada anak usia dini dan pengaruhnya bagi perkembangan dan pertumbuhan anak.
4. Permasalahan dalam perkembangan Fisik-Motorik anak usia dini.
5. Permasalahan dalam perkembangan sosial dan emosi anak.

1.4 Pendekatan Perancangan

Perancangan TK ini menggunakan pendekatan “*Behavior Architecture* “. Arsitektur perilaku adalah arsitektur yang penerapannya selalu menyertakan pertimbangan-pertimbangan perilaku dalam perancangan. Arsitektur perilaku

adalah arsitektur yang membahas tentang hubungan antara tingkah laku manusia dengan lingkungannya.

Alasan pemilihan tema “Arsitektur Perilaku” karena objek yang akan dirancang merupakan bangunan yang berfungsi sebagai fasilitas pendidikan anak-anak, mayoritas pengguna bangunan ini adalah anak usia dini yang sedang berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan fisik maupun tingkah laku, pemilihan pendekatan tema “Arsitektur Perilaku” dirasa sangat cocok diterapkan pada perancangan bangunan ini untuk membentuk karakter dan perilaku anak-anak agar tidak menyimpang serta mengakomodir perilaku anak usia dini.

1.5 Batasan Perancangan

a) Batasan perancangannya adalah :

- a. Khusus untuk anak-anak usia dini yang berusia : 4-6 tahun. (TK A dan TK B)
- b. Menekankan pada kegiatan belajar dan bermain anak
- c. Membawa alam bebas kedalam kehidupan anak dengan cara membuat lanskap alam buatan.

b) Program penunjang kegiatan anak seperti :

1. *Happytribe*

Happytribe adalah kelompok bermain untuk anak usia 2-6 tahun dengan fokus pada pembentukan karakter dan pengembangan kecerdasan majemuk.

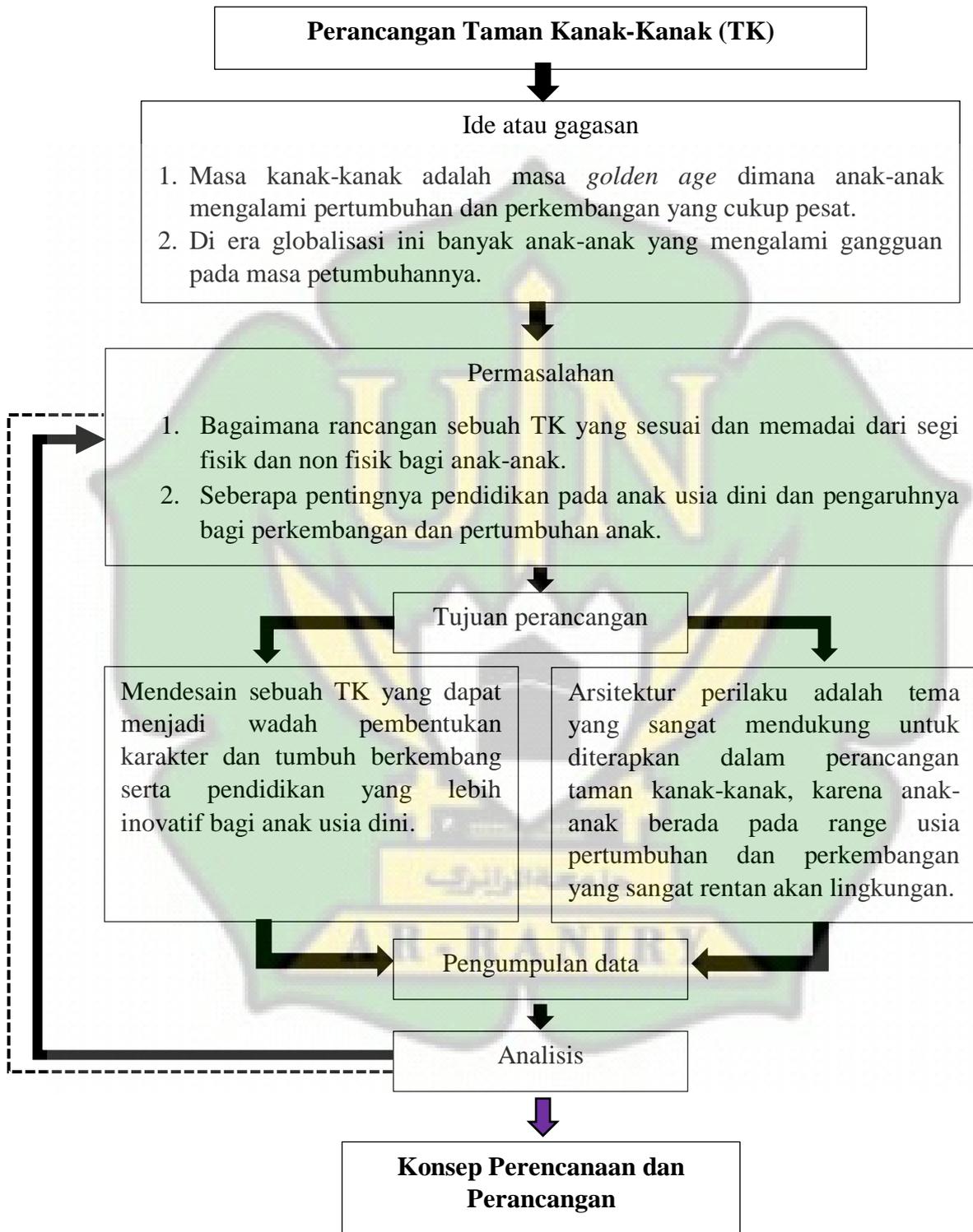
2. *After School Program*

After school program adalah kegiatan di luar jam pelajaran yang dirancang untuk membantu anak mendalami bidang yang diminati

3. *Happystory*

Salah satu cara terbaik untuk meluangkan waktu bagi anak-anak adalah melalui mendongeng bagi mereka.

1.6 Kerangka Berpikir



1.7 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang perancangan Taman Kanak-Kanak, rumusan masalah, maksud dan tujuan perancangan Taman Kanak-Kanak, pendekatan arsitektur perilaku, sasaran perancangan, batasan perancangan, kerangka berfikir, serta sistematika yang digunakan pada perancangan Taman Kanak-Kanak.

BAB II Deskripsi Objek Rancangan

Pada bab ini membahas mengenai definisi Taman Kanak-kanak, perkembangan anak usia dini, aspek-aspek perkembangan anak usia dini, prinsip, metode, dan model pembelajaran taman kanak-kanak, persyaratan perancangan taman kanak-kanak, fasilitas, persyaratan fasilitas, tinjauan khusus tentang alternatif site lokasi, studi banding, dan kesimpulan studi banding.

BAB III Elaborasi Tema

Pada bab ini membahas mengenai pengertian, interpretasi tema, serta studi banding objek lain dengan tema yang sama.

BAB IV Analisis Perancangan

Pada bab ini membahas mengenai lokasi, kondisi dan potensi lahan, prasarana, karakter lingkungan, analisis tapak. Analisis fungsional mulai dari jumlah pemakai, organisasi ruang, besaran ruang. Analisis struktur, konstruksi, dan analisis utilitas pada perancangan.

BAB V Konsep Perancangan

Pada bab ini membahas mengenai konsep dasar perancangan, rencana tapak, konsep bangunan/gubahan massa, konsep ruang dalam, konsep struktur, konstruksi, konsep utilitas, dan konsep lansekap.

Daftar pustaka

Memuat pustaka-pustaka yang dikutip atau yang benar-benar digunakan sebagai acuan penulisan laporan.



BAB II

DESKRIPSI OBJEK RANCANGAN

2.1 Tinjauan Umum Objek Rancangan

2.1.1 Definisi Taman Kanak-Kanak

Taman Kanak-Kanak (TK) adalah salah satu bentuk satuan PAUD pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak berusia 4 tahun sampai dengan 6 tahun dengan prioritas usia 5 dan 6 tahun.⁶

Menurut Undang-undang Sisdiknas (2003) “anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun “. Menurut Mansur (2005:88) mengungkapkan bahwa “anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan”. Sejalan dengan hal tersebut, Hartati (2005:7) mengungkapkan bahwa “anak usia dini adalah seorang manusia atau individu yang memiliki pola perkembangan dan kebutuhan tertentu yang berbeda dengan orang dewasa”.⁷

Menurut Elizabeth B.Hurlock dalam bukunya yang berjudul “Psikologi Perkembangan” periode anak dibagi menjadi tiga tingkat yang didasarkan pada pola perkembangan dan perilaku tertentu, yaitu :

1. Masa Bayi (antara 2 bulan-24 bulan)
 - 1) Dianggap sebagai masa yang paling dasar dari periode kehidupan;
 - 2) Pertumbuhan dan perubahan berjalan cepat;
 - 3) Mulai diletakkannya dasar-dasar sosial dan berada di dalam rumah;
 - 4) Permainan bayi tidak terdapat aturan-aturan tertentu;
 - 5) Bentuk permainan individu dan bukan bersifat sosial.
2. Masa awal anak-anak (usia 2-6 tahun)
 - 1) Disebut juga sebagai anak pra sekolah;
 - 2) Anak mulai mempelajari dasar-dasar perilaku sosial;
 - 3) Usia menjelajah;
 - 4) Masa rasa keingintahuan pada lingkungan yang besar;

⁶ NSPK, “*Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Kanak-kanak*”, 2015, Hlm 3.

⁷ NSPK, “*Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Kanak-kanak*”, 2015, Hlm 1.

- 5) Usia mulai meniru;
 - 6) Usia mulai berkreasi;
 - 7) Usia mulai bertanya;
 - 8) Usia mulai belajar keterampilan menggunakan kaki dan tangan;
 - 9) Perkembangan pola bermain, asosiatif, kooperatif;
 - 10) Usia bermain dengan mainan (bentuk dominan), dramatisasi, konstruksi (bentuk-bentuk sederhana), melempar dan menangkap bola, membaca buku, menonton film dan mendengar radio.
3. Masa akhir anak-anak (usia 6-12 tahun)
- 1) Disebut juga sebagai anak usia sekolah dasar;
 - 2) Periode krisis dalam dorongan berprestasi;
 - 3) Usia berkelompok dan perhatian utamanya tertuju pada keinginan diterima oleh teman-teman sebayanya sebagai anggota kelompok;
 - 4) Usia penyesuaian diri, menyesuaikan terhadap lingkungan sekitar dalam hal penampilan, berbicara dan berperilaku;
 - 5) Usia kreatif yang mampu menciptakan karya-karya orisinal;
 - 6) Mulai pencarian identitas diri;
 - 7) Jenis kegiatan yang disukai : bermain konstruktif (dalam skala besar), menjelajah, olahraga, hiburan, berkhayal/berimajinasi;
 - 8) Kontak interaksi dengan lingkungan luar semakin matang.⁸

2.1.2 Perkembangan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini telah banyak berkembang di masyarakat, baik yang ditumbuh kembangkan oleh instansi pemerintah maupun oleh masyarakat. Misalnya, Bina Keluarga Balita yang dikembangkan oleh BKKBN, Penitipan Anak oleh Depsos (dulu), TK oleh Depdiknas, TPA oleh Depag, dan Kelompok Bermain oleh masyarakat.

⁸ Elizabet B Hurlock, "Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan", Edisi Kelima, Jakarta: Erlangga. 1980

Menurut (Sutaryat Trisnamansyah dalam Rochman Natawidjaja, dkk., *Rujukan Filsafat Teori dan Praksis Ilmu Pendidikan*, Bandung: UPI Press, 2007, h.286 ; dalam Ulfiani Rahman : 2013) menyatakan pendidikan anak usia dini terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Seperti jumlah anak pada tahun 2002 yang berusia 0-6 tahun (28.311.300 orang), hanya 5,69% dilayani TK, 11% sudah masuk SD dan 52,25% dibina melalui program Bina Keluarga Balita. Sisanya 30,06% belum memperoleh pelayanan pendidikan. Menurut (Siswanto “Pemberdayaan Masyarakat & Keluarga dalam PAUD”, *Bulletin PADU*, 2006, h. 3 ; dalam Ulfiani Rahman : 2013) menyatakan pada tahun 2005, UNESCO mencatat bahwa angka partisipasi PAUD di Indonesia menduduki posisi terendah di dunia (20%). Fenomena yang sama juga terjadi di ASEAN, Indonesia tergolong rendah dibandingkan Vietnam, Filipina dan Malaysia.⁹

Dalam (Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Media Wacana, h. 22, dalam Ulfiani Rahman : 2013) menyatakan semakin kuatnya pemda, akademisi, praktisi dan birokrat. Hal ini terlihat dari pendidikan yang dilalui, yakni :

- Pada jalur pendidikan formal, pendidikan anak usia dini berbentuk taman kanak-kanak (TK), Raudhatul Atfal (RA), atau yang sederajat.
- Pada pendidikan nonformal, pendidikan anak usia dini berbentuk kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA) atau yang sederajat.
- Pada jalur informal berupa pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan masyarakat.

Betapa pentingnya posisi keluarga dalam membentuk anak yang baik tersebut, sehingga Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional memasukkan pendidikan keluarga dan lingkungan yang dikemas dalam jalur pendidikan informal (pasal 27) sebagai bagian tidak terpisahkan dalam sistem pendidikan nasional.

⁹ Ulfiani Rahman, dalam “*Rujukan Filsafat Teori dan Praksis Ilmu Pendidikan*” Bandung: UPI Press, 2007, hlm 286 .

2.1.3 Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

1. Aspek Perkembangan Kognitif

Tahapan perkembangan kognitif sesuai dengan teori piaget adalah:

- 1) Tahap sensorimotorik, usia 0-2 tahun. Pada masa ini kemampuan anak terbatas pada gerak-gerak *refleks*;
- 2) Tahap pra-operasional, usia 2-7 tahun. Masa ini anak mulai berkembang kemamuan bahasanya, walaupun pemikirannya masih statis dan belum dapat berpikir abstrak, persepsi waktu dan tempat masih terbatas;
- 3) Tahap konkret operasional, 7-11 tahun. Anak sudah mampu menyelesaikan tugas-tugas menggabungkan, memisahkan, menyusun, menderetkan, melipat dan membagi;
- 4) Tahap formal operasional, usia 11-15 tahun. Anak sudah mampu berfikir tingkat tinggi, mampu berfikir abstrak.

2. Aspek Perkembangan Fisik

Perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot terkoordinasi (Hurlock : 1998 ; dalam Hayati : 2011 ; dalam R. Panji Hermoyo : 2014). Keterampilan motorik anak usia 4-5 tahun lebih banyak berkembang pada motorik kasar, setelah usia 5 tahun baru terjadi perkembangan motorik halus.

Pada usia 5 tahun, anak-anak bahkan lebih berani mengambil resiko dibandingkan ketika mereka berusia 4 tahun. Mereka lebih percaya diri melakukan ketangkasan yang mengerikan seperti memanjat suatu obyek, berlari kencang dan suka berlomba dengan teman sebayanya bahkan orang tuanya (Santrock : 1995 ; dalam Hayati : 2011 : dalam R. Panji Hermoyo : 2014).

3. Aspek Perkembangan Bahasa

Hart & Risley (Morrow : 1993 ; dalam Hayati : 2011 ; dalam R. Panji Hermoyo : 2014) mengatakan umur 2 tahun, anak-anak memproduksi

rata-rata dari 338 ucapan yang dapat dimengerti dalam setiap jam, cakupan lebih luas adalah antara rentangan 42 sampai 672. 2 tahun lebih tua anak-anak dapat menggunakan kira-kira 134 kata-kata pada jam yang berbeda, dengan rentangan 18 untuk 286.

4. Aspek Perkembangan Sosio-Emosional

Masa TK merupakan masa kanak-kanak awal, seperti yang diungkapkan oleh (Hurlock : 1998 ; dalam Hayati : 2011 ; dalam R. Panji Hermoyo : 2014) yaitu : kerjasama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan, sikap ramah, sikap tidak mementingkan diri sendiri, meniru, perilaku kelekatan.¹⁰

2.1.4 Prinsip, Metode dan Model Pembelajaran Taman Kanak-Kanak

1. Prinsip

Pendekatan pembelajaran pada taman kanak-kanak (TK) hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut :

a. Berorientasi pada kebutuhan anak

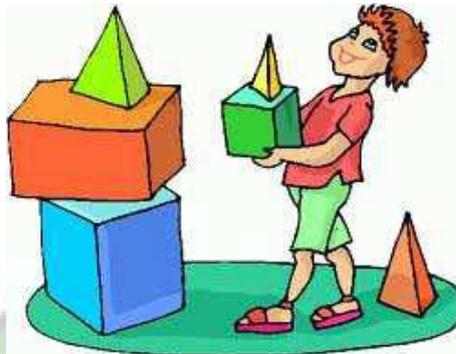
Anak TK adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun perkembangan psikis yang meliputi intelektual, bahasa, motorik dan sosioemosional.

b. Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada anak-anak usia Taman Kanak-kanak. Selain menyenangkan, metode, materi dan media yang digunakan harus menarik perhatian serta mudah diikuti sehingga anak akan termotivasi untuk belajar. Melalui kegiatan bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

¹⁰ R.Panji Hermoyo, “Membentuk Komunikasi Yang Efektif Pada Masa Perkembangan Anak Usia Dini”, Jurnal Pedagogi, Volume 1 Nomor 1, Agustus-2014, hlm 16.

c. Kreatif dan Inovatif



Gambar 2.1 : Kreatif dan Inovatif
Sumber : Raisa Aryasheba (2013)

Proses pembelajaran ini dilakukan melalui kegiatan-kegiatan yang menarik, membangkitkan rasa ingin tahu, memotivasi anak untuk berpikir kritis dan menemukan hal-hal baru. Pengelolaan pembelajaran dilakukan secara dinamis, dan kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak dirancang untuk membentuk perilaku dan mengembangkan kemampuan dasar yang ada dalam diri anak usia dini, didalam pelaksanaannya juga harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangannya.

2. Metode

1) Metode bermain



Gambar 2.2 : Kreatif dan Inovatif
Sumber : Raisa Aryasheba (2013)

Menurut Sally (2008:17) bermain berarti anak itu sedang melakukan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi dirinya. Sedangkan menurut Hildebrand (1986:54), bermain berarti berlatih, mengeksplorasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa. Berdasarkan definisi bermain di atas, bermain merupakan suatu sarana bagi anak untuk berlatih, mengeksplorasi dan merekayasa yang dilakukan secara berulang-ulang dengan menggunakan atau tanpa menggunakan alat untuk memperoleh informasi, kesenangan dan mengembangkan daya imajinasinya. Dengan demikian, aktivitas bermain tidak sama dengan aktivitas lain seperti belajar. Walaupun sebenarnya dengan bermain, anak juga telah melakukan aktivitas belajar.

2) Metode karyawisata



Gambar 2.3 : Kreatif dan Inovatif
Sumber : Raisa Aryasheba (2013)

Metode ini dilakukan dengan mengajak siswa mengunjungi suatu objek secara langsung untuk memberikan pengalaman belajar yang tidak diperolehnya di dalam kelas. Kunjungan ini bisa ke sekitar sekolah, pasar, bank, museum, kebun binatang, pantai dan sebagainya. Melalui kegiatan ini, anak dapat melihat, mengenal dan mengamati secara langsung objek-objek yang dikunjungi. Selain itu, dengan berkaryawisata anak-anak dapat

memperoleh kesempatan untuk menumbuhkan minat tentang sesuatu hal, meningkatkan perbendaharaan kata, menambah pengetahuan dan memperluas wawasannya. Misalnya siswa diajak pergi ke kebun binatang untuk mengenal dan mengamati berbagai macam binatang yang ada di situ.

3) Metode Bercakap-Cakap

Metode ini bermanfaat untuk meningkatkan keberanian anak dalam menyatakan perasaan, keinginan, kebutuhan secara lisan dan juga memperoleh pengetahuan dan wawasan mengenai tema yang telah diajarkan guru. Selain itu, dengan bercakap-cakap anak dapat menjalin hubungan sosial yang menyenangkan dengan teman dan guru. Contohnya siswa diajak melakukan tanya jawab mengenai kegiatan yang dilakukan oleh tukang kayu sebelum membuat meja dan kursi atau kegiatan yang dilakukan oleh pedagang beras yang berjualan di pasar.

4) Metode bercerita



Gambar 2.4 : bercerita

Sumber : Raisa Aryasheba (2013)

Melalui metode bercerita ini anak dilatih untuk menjadi pendengar yang kritis dan kreatif. Pendengar yang kritis mampu menemukan kesesuaian antara yang telah didengar dengan yang telah dipahami.

Sedangkan pendengar yang kreatif mampu menemukan pemikiran-pemikiran baru dari apa yang telah didengarnya. Manfaat lain yang dapat dirasakan dari metode ini adalah dapat melatih konsentrasi dan daya tangkap serta membantu perkembangan imajinasi anak.

5) Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi merupakan suatu cara untuk menunjukkan dan menjelaskan cara-cara mengerjakan sesuatu. Metode ini bermanfaat untuk memberikan ilustrasi dalam menjelaskan suatu kejadian atau peristiwa kepada anak. Selain itu metode ini dapat meningkatkan daya pikir anak terutama dalam meningkatkan kemampuan mengenal, mengingat dan berpikir baik kritis maupun kreatif. Contohnya guru memperagakan di depan siswa cara mengukur dengan menggunakan jengkal, langkah, pita, lidi, sedotan dan penggaris buatan.

6) Metode Proyek

Metode proyek merupakan suatu cara pemberian pengalaman belajar dengan memberi anak permasalahan atau persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok. Manfaat dari metode ini adalah untuk meningkatkan keterampilan yang telah dimiliki dan memberikan peluang bagi anak untuk mewujudkan daya kreativitasnya. Contohnya siswa dihadapkan pada suatu masalah bagaimana cara mengukur panjang kayu dan alat apa saja yang harus dipersiapkan.

7) Metode Pemberian Tugas

Metode pemberian tugas merupakan suatu cara pemberian pengalaman belajar dengan memberikan tugas yang secara sengaja diberikan kepada siswa. Manfaat dari metode ini adalah untuk meningkatkan cara belajar yang lebih baik dan untuk memantapkan penguasaan perolehan hasil belajar. Contohnya siswa diminta

menghubungkan gambar benda dengan gambar alat yang sesuai untuk menimbang.

3. Model Pembelajaran

1. Model Pembelajaran Klasikal

Model pembelajaran klasikal adalah pola pembelajaran dimana dalam waktu yang sama, kegiatan dilakukan oleh seluruh anak dalam satu kelas. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang paling awal digunakan di TK, dengan sarana pembelajaran yang pada umumnya sangat terbatas, serta kurang memperhatikan minat individu anak. Seiring dengan perkembangan teori dan pengembangan model pembelajaran, model ini sudah banyak ditinggalkan.

2. Model Pembelajaran Kelompok

Model pembelajaran kelompok dengan pengaman adalah pola pembelajaran dimana anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok (biasanya menjadi tiga kelompok), masing-masing kelompok melakukan kegiatan yang berbeda. Dalam satu pertemuan, anak didorong harus mampu menyelesaikan 2 – 3 kegiatan dalam kelompok secara bergantian.

3. Model Pembelajaran Berdasarkan Sudut-sudut Kegiatan

Model pembelajaran ini menyediakan sudut-sudut kegiatan yang menjadi pusat kegiatan pembelajaran berdasarkan minat anak. Alat-alat yang disediakan harus bervariasi mengingat minat anak yang beragam. Alat-alat tersebut juga harus sering diganti disesuaikan dengan tema dan subtema yang dibahas.

4. Model Pembelajaran Area

Model ini pada dasarnya hampir sama dengan model pembelajaran berdasarkan sudut-sudut kegiatan. Model ini lebih memberi kesempatan kepada anak didik untuk memilih kegiatan sendiri sesuai dengan minatnya. Pembelajarannya dirancang untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan spesifik anak dan menghormati keberagaman budaya.

5. Model Pembelajaran Berdasarkan Sentra

Model pembelajaran berdasarkan sentra memiliki ciri utama pemberian pijakan (*scaffolding*) untuk membangun konsep, aturan, ide, dan pengetahuan anak serta konsep densitas serta intensitas bermain. Model pembelajaran ini berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya berpusat di sentra bermain dan pada saat anak berada dalam lingkaran. Pada umumnya pijakan/dukungan dalam model ini untuk mendukung perkembangan anak, yaitu pijakan sebelum bermain, pijakan selama bermain dan pijakan setelah bermain. Pijakan ini dimaksudkan untuk mendukung perkembangan anak lebih tinggi. Ada 3 jenis permainan yang disediakan dalam model ini yaitu; bermain sensorimotorik atau fungsional, bermain peran, dan bermain pembangunan (konstruktif, yaitu membangun pemikiran anak).¹¹

2.1.5 Persyaratan Perancangan Taman Kanak-kanak

A. Syarat Pendirian

1. Persyaratan Pendirian TK Pemerintah

Pendirian TK oleh pemerintah harus memenuhi persyaratan sebagai berikut :

- a. Memiliki kepala TK yang kualifikasi dan kompetensinya didasarkan pada peraturan menteri pendidikan nasional republik Indonesia Nomor 13 tahun 2007 tentang standar kepala sekolah/madrasah.
- b. Memiliki tenaga pendidik dan kependidikan sesuai dengan standar kompetensi.
- c. Melaksanakan program kegiatan belajar TK yang diatur oleh pemerintah
- d. Memiliki buku yang diperlukan untuk pelaksanaan program kegiatan belajar mengajar yang terdiri dari buku pedoman guru dan buku perpustakaan baik untuk guru maupun untuk peserta didik

¹¹ Raisa Aryasheba, "BAB II Landasan Teori Taman Kanak-kanak", 2013, hlm 19.

- e. Tidak menempati atau menggunakan fasilitas gedung milik pemerintah dengan menyediakan :
- Bangunan atau gedung untuk kegiatan belajar dan bermain yang memenuhi standar.
 - Kantor dan ruang guru beserta perlengkapannya.
 - Kamar mandi, kamar kecil dan air bersih.
 - Halaman dengan alat bermain yang memadai, letak/lokasi tidak terlalu dekat dengan tempat ramai/kotor/sungai/yang tidak berpagar/daerah listrik tegangan tinggi/jalur terlarang
- f. Memiliki perabot, alat peraga dan atau alat permainan di dalam dan di luar kelas ruangan.
- g. Memiliki sumber dana yang tetap.
- h. Memiliki akte dan struktur organisasi yayasan, atau badan hukum lainnya.
- i. Mempunyai program penyelenggaraan yang jelas, baik jangka pendek maupun jangka panjang.
- j. Memiliki 1 (satu) kelompok usis (usia 4-5 tahun atau 5-6 tahun) dengan sekurang-kurangnya 10 (sepuluh) orang anak didik.
- k. Membuat pernyataan tertulis mentaati ketentuan/peraturan yang berlaku tentang lokasi pendirian dengan memperhatikan persyaratan lingkungan, yaitu faktor keamanan, kebersihann ketenagaan, dekat dengan pemukiman pendudukan serta kemudahan transportasi dan jarak.
2. Syarat Pendirian TK Swasta

Pendirian TK oleh masyarakat, harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- a. Diselenggarakan oleh yayasan atau badan yang bersifat sosial dan memiliki akte dan struktur organisasi yayasan atau badan hukum lainnya.
- b. Penyelenggara harus mempunyai program yang jelas baik jangka pendek maupun jangka panjang.

- c. Tidak menempati dan tidak menggunakan fasilitas TK negeri.
 - d. Memiliki kepala TK yang kualifikasi dan kompetensinya didasarkan pada peraturan menteri pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2007 tentang Standar Kepala sekolah/madrasah.
 - e. Memiliki 1(satu) kelompok usia dengan sekurang-kurangnya 10(sepuluh) orang peserta didik.
 - f. Memiliki seorang guru untuk setiap kelompok usia belajar (kelas) yang sesuai dengan standar kompetensi.
 - g. Melaksanakan program kegiatan belajar TK yang diatur oleh pemerintah.
 - h. Memiliki buku yang diperlukan untuk pelaksanaan program kegiatan belajar mengajar yang terdiri dari buku pedoman guru dan buku perpustakaan baik untuk guru maupun untuk peserta didik.
 - i. Tersedianya :
 - Bangunan atau gedung untuk kegiatan belajar dan bermain yang memenuhi standar.
 - Kantor dan ruang guru beserta perlengkapannya.
 - Kamar mandi, kamar kecil dan air bersih.
 - Halaman dengan alat bermain yang memadai, letak/lokasi tidak terlalu dekat dengan tempat ramai/kotot/sungai/yang tidak berpagar/daerah listrik tegangan tinggi/jalur terlarang.
 - j. Memiliki perabot, alat peraga dan atau alat permainan di dalam dan di luar kelas ruangan.
 - k. Memiliki sumber dana yang tetap.
3. Persyaratan Sarana dan Pra sarana
1. Luas lahan/tanah minimal yang diperlukan 300 M².
 2. Lokasi pendirian hendaknya memperhatikan persyaratan lingkungan, yaitu faktor keamanan, kebersihan, ketenagaan, dekat dengan pemukiman penduduk serta kemudahan transportasi dan jarak.

- Keamanan

Lokasi pendirian TK hendaknya tidak terlalu dekat dengan jalan raya utama, di tebing, pemakaman, sungai atau tempat-tempat yang dapat membahayakan bagi anak peserta didik

- Kebersihan

Dalam mendirikan TK hendaknya tidak berdekatan dengan tempat pembuangan/penumpukan sampah, pabrik yang mengeluarkan polusi udara, limbah yang berakibat buruk bagi kesehatan.

- Ketenangan/Kenyamanan

Taman kanak-kanak yang didirikan lokasi tidak berdekatan dengan pabrik, bengkel, pasar dan pusat keramaian yang aktifitasnya dapat mengeluarkan suara yang dapat mengganggu kegiatan TK.

- Penduduk (usia taman kanak-kanak)

Lokasi pendirian TK dipilih dekat dengan pemukiman penduduk yang relatif banyak anak usia taman kanak-kanak.

- Transportasi

Transportasi mudah dijangkau, baik darat atau air sesuai dengan kondisi daerah. Dalam (Hamid Muhammad, Ph.D. (2011). *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Kanak-Kanak*. (Edisi 1). Jakarta: Direktorat pembinaan pendidikan anak usia dini ; dalam raisa aryasheba :2013).

4. Aspek Lantai

Syarat perencanaan lantai dengan anak sebagai pengguna utama, adalah:

1. Seluruh permukaan lantai harus non slip (anti selip atau licin), hal ini berkaitan dengan kenyataan bahwa licin adalah penting karena bahaya secara psikologis. Hal ini berlaku untuk keseluruhan bagian ruangan.

2. Lantai harus tidak kasar, meskipun non slip (anti selip atau licin) lantai tidak boleh kasar.
3. Ambang pintu dan perubahan kecil dalam kenaikan lantai sebisa mungkin dihindari.

5. Aspek Dinding

Dinding berfungsi sebagai penyekat atau pembagi antar ruang serta sebagai unsur dekoratif. Persyaratan yang harus terpenuhi dinding pada ruangan-ruangan publik, antara lain : mudah perawatannya, finishing yang digunakan tidak mengandung bahan yang berbahaya dan tidak mudah rusak, tahan terhadap kelembaban, menunjang aspek dekoratif, dapat berfungsi sebagai bahan akustik dan mempunyai variasi bahan, warna dan tekstur.

6. Aspek *Ceiling*

Ceiling adalah sebuah bidang (permukaan) yang terletak di atas garis pandang normal manusia, berfungsi sebagai pelindung atap sekaligus sebagai pembentuk ruang dengan bidang yang ada di bawahnya.

1. *Gypsumboard* merupakan bahan yang mudah dipasang, mempunyai bobot yang ringan dan kemampuan menyerap suara dan mudah dibersihkan. Lembaran gypsum memiliki ukuran standar 1200 mm × 2400 mm. Bahan ini dapat dipasang dengan rangka yang terbuat dari kayu ataupun metal.
2. Multipleks yang digunakan untuk *ceiling* biasanya dengan ketebalan 4 mm. Ukuran standar multipleks adalah 1200 mm × 2400 mm.

7. Aspek *Furniture* dan Antropometri Pengguna

1. Syarat *Furniture* untuk Anak

- a. Memenuhi tuntutan ergonomis anak kecil.
- b. Memiliki bentuk yang tidak membahayakan seperti bentuk lengkung dan sudut tumpul dan mempunyai variasi bentuk dan warna.

- c. Menggunakan bahan yang tidak mengandung racun, tahan lama dan ringan, mudah dipindahkan. Bila memungkinkan dapat digunakan sebagai media permainan (multifungsi).

2. Dimensional Anak

- a. Tinggi badan anak usia dini (5-6 Tahun)

Tabel 2.1: Penataan Furniture

Usia	Tinggi (cm)
5 Tahun	111,8
6 Tahun	116,8

(Sumber : Raisa Aryasheba (2013))

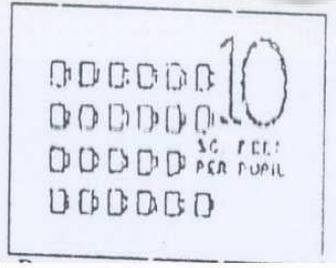
- b. Tinggi posisi duduk, tinggi permukaan meja dan jangkauan anak pada usia dini. Ernst Neufert. (1993). *Data Arsitektur*. (Edisi 2). Jakarta : Erlangga

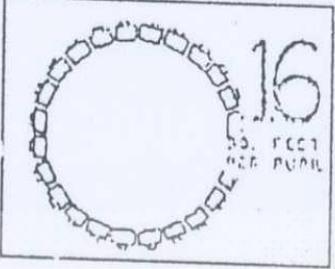
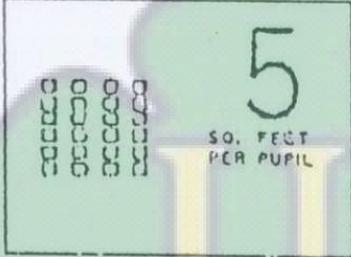
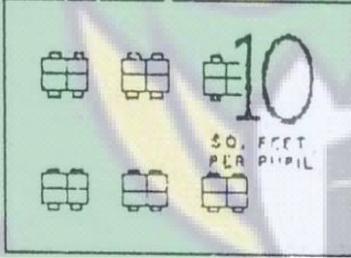
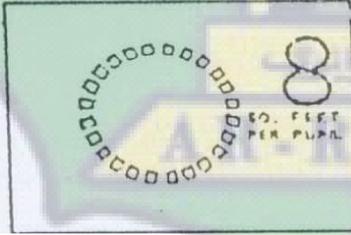
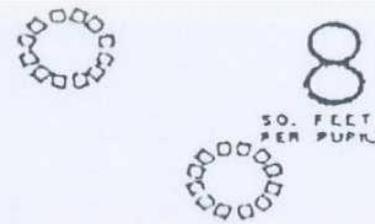
3. Layout Furniture

Penataan furniture yang tepat akan menimbulkan perasaan nyaman bagi murid yang melakukan aktivitas belajar dalam suatu ruangan.

B. Perkins & Walter D. Cocking. (1957). *School Progressive Architectur Library*. (Edisi 1). Jakarta : Erlangga

Tabel 2.2 Alternatif Penataan Furniture Pada Ruang Kelas

Layout Furniture	Keterangan
	Penataan dengan bentuk berderetderet rapi dari depan ke belakang dan samping membutuhkan area 1 m ² per murid.
	Penataan dengan bentuk lingkaran

	<p>dan tertutup, sehingga murid yang satu melihat murid yang lain.</p> <p>Penataan bentuk ini membutuhkan area sekitar 1,5 m² per murid.</p>
	<p>Penataan kursi berderet rapi ke arah belakang dan samping dengan menggunakan meja yang langsung menempel pada kursi. Penataan ini membutuhkan ± 0.5 m² per murid.</p>
	<p>Penataan meja dan kursi belajar saling digabungkan membentuk suatu meja baru yang lebih besar dengan 4 kursi yang saling berhadapan. Model ini membutuhkan area 1 m² per murid.</p>
	<p>Penataan kursi secara melingkar dengan memberi jarak antara kursi satu dengan lainnya. Sifatnya terbuka dan memerlukan area ± 0,75 m² per murid.</p>
	<p>Penataan kursi berbentuk lingkaran dengan radius yang lebih kecil dan dalam 1 ruang terdiri dari beberapa kelompok kursi berbentuk lingkaran. Model ini membutuhkan area ± 0.75 m² per murid.</p>

(Sumber : Data Arsitek)

4. Layout

Penataan pengaturan letak ruang-ruang kelas dilakukan agar fungsi dari masing-masing kelas tidak saling mengganggu. Ernst Neufert. (1996). *Data Arsitek*. (Edisi 1) Jakarta : Erlangga.

Berikut ini beberapa alternatif penataan atau peletakan ruang kelas :

- a. Ruang kelas melewati ruang penyimpanan mantel, topi dan lain-lain dan koridor dengan dua jalan masuk cahaya dan udara, koridor antara dua ruang kelas adalah ruang alat-alat pelajaran.



Gambar 2.5: Layout 1

(Sumber : Data Arsitek)

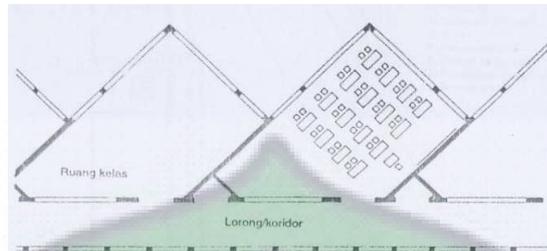
- b. Gabungan dari kelas-kelas, kelas bebas dan ruang rekreasi, anjuran bentuk.



Gambar 2.6: Layout 2

(Sumber : Data Arsitek)

- c. Pembentukan kerangka yang mirip mata gergaji, bahaya gangguan timbal balik.



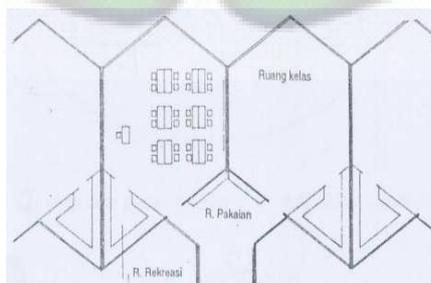
Gambar 2.7: Layout 3
(Sumber : Data Arsitek)

- d. Ruang kelas dilengkapi dengan jendela yang letaknya tinggi, tanpa memperhatikan jalan masuk udara dari bagian belakang, antar kelas dihubungkan dengan gudang dan ruang.



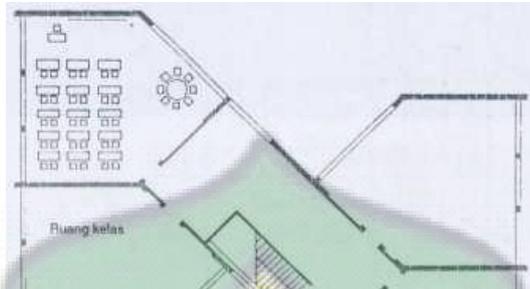
Gambar 2.8: Layout 4
(Sumber : Data Arsitek)

- e. Ruang kelas berbentuk segi enam dengan ruang rekreasi berbentuk segi tiga yang tertutup.



Gambar 2.9: Layout 5
(Sumber : Data Arsitek)

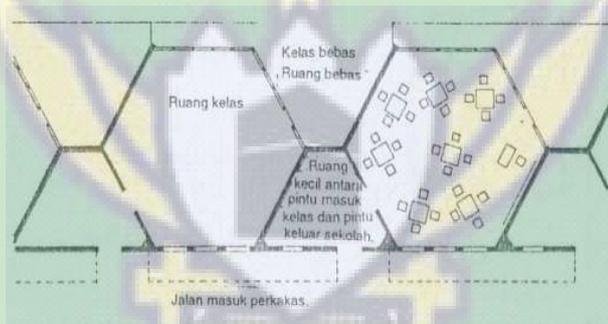
- f. Empat ruang kelas di setiap lantai dengan dua jalan masuk udara, pelebaran ke samping untuk pelajaran kelompok.



Gambar 2.10: Layout 6

(Sumber : Data Arsitek)

- g. Kelas berbentuk segi enam tanpa koridor melalui tempat penyimpanan topi, mantel dan lainnya = ruang kecil antara pintu masuk dan pintu keluar yang tertutup.



Gambar 2.11: Layout 7

(Sumber : Data Arsitek)

2.1.6 Fasilitas

1. *Class Room*

De Porter menjelaskan bahwa faktor penataan ruang kelas merupakan kunci untuk menciptakan lingkungan belajar yang optimal. Pemilihan jenis perabotan, penataan, warna, pencahayaan, musik, visual, poster, gambar, temperatur, tanaman, kenyamanan, dan suasana hati secara umum merupakan kunci menciptakan lingkungan yang optimal, baik secara fisik maupun mental.

2. *Discovery area*

Area ini disebut pula sebagai area permainan pasir dan air. Tempat ini merupakan tempat dimana anak-anak bereksperimen dan mengembangkan kreativitas dengan bahan-bahan alam yang tersedia. Lantai dekat dengan bak pasir atau bak air, sebaiknya dipilih bahan yang kedap air dan bila memungkinkan disediakan *floor drain* sehingga dapat lebih mudah dibersihkan.

3. *Art area*

Pada area ini anak-anak dapat menggambar/melukis, melakukan kerajinan tanah liat dan lainnya. Area seni sebaiknya diletakkan dekat dengan *discovery area* dan harus memiliki lantai yang mudah dibersihkan. Dalam ruang ini juga harus menyediakan bak cuci tangan (*sink*) yang terbuat dari stainlesssteel. Bukan air (keran) pada bak cuci tangan sebaiknya terletak pada ketinggian \pm 55-66 cm dari permukaan lantai, sehingga mudah dijangkau oleh Anak.

4. *Music area*

Pada ruang musik ini sebaiknya ada area untuk duduk dan mendengarkan musik, serta area untuk menari/bergerak bebas.

5. *Reading and listening area*

Merupakan tempat bagi anak untuk mengembangkan kemampuan membedakan suara, kemampuan berbicara, mengekspresikan diri dan mengembangkan kosa kata. Ruang ini harus diletakkan pada area yang tenang dan tidak berisik. Lantainya sebaiknya berkarpet atau memiliki tempat duduk yang nyaman.

6. *Block building area*

Merupakan area permainan dimana anak bermain membangun dan membuat sesuatu dari balok-balok. Ruang ini sebaiknya dekat dengan ruang permainan rumah tangga/ *house area*.

7. *Manipulatives area*

Ruang dimana anak bermain dengan *puzzle*, belajar mengenal bentuk, warna mengembangkan persepsi mengenai ukuran, bentuk dan lainnya. Dalam ruang ini minimal hendaknya disediakan rak tempat mainan dan meja –kursi.

8. *Math and computer area*

Ruang ini hendaknya menggunakan meja komputer yang sesuai dengan ukuran anak.

9. Perpustakaan

Dalam ruang ini dapat menumbuhkan sikap gemar membaca sejak dini dengan fasilitas perpustakaan yang memadai.

10. *Office Room*

Ruang dimana tempat para pengajar menyiapkan konsep materi/ kurikulum/ proyek yang akan disampaikan kepada anak-anak.

11. Administrasi

Ruang ini untuk menyimpan barang-barang pribadi dan berkas-berkas.¹²

2.1.7 Persyaratan Fasilitas

Menurut kementerian Pendidikan Nasional Kelompok bermain dan Taman Kanak-kanak memiliki beberapa minimal persyaratan, yaitu:

1. Memiliki ruang kelas, ruang kantor/kepala TK, ruang dapur, gudang, kamar mandi/WC guru dan kamar mandi/WC anak.

Tabel 2.3: Persyaratan Fasilitas Gedung

No	Jenis Ruang	Jumlah Ruang	Ukuran Ruang	Luas Seluruhnya
1.	Ruang Kelas	1	8 x 8 m ²	64 m ²
2.	Ruang kantor/ kepala TK	1	3 x 4 m ²	12 m ²
3.	Ruang dapur	1	3 x 3 m ²	9 m ²
4.	Gudang	1	3 x 3 m ²	9 m ²
5.	Kamar mandi/ WC guru	1	2 x 2 m ²	4 m ²
6.	Kamar mandi/ WC	1	2 x 2 m ²	4 m ²

¹² Raisa Aryasheba, "BAB II Landasan Teori Taman Kanak-kanak", 2013, hlm 30.

anak				
7.	Ruang guru	1	4 x 4 m ²	16 m ²
8.	Dapur	1	3 x 3 m ²	9 m ²
9.	UKS (Usaha kesehatan Sekolah)	1	3 x 3 m ²	9 m ²

2. Memiliki perabot, alat peraga dan alat permainan di luar dan di dalam ruangan. Hamid Muhammad, Ph.D. (2011). *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Kanak-Kanak*. (Edisi 1). Jakarta: Direktorat pembinaan pendidikan anak usia dini.

2.2 Tinjauan Lokasi

2.2.1 Lokasi

A. Faktor Pertimbangan Pemilihan Lokasi

Dalam merancang ataupun membangun sebuah lingkungan binaan yang berfungsi sebagai tempat pendidikan banyak hal yang harus diperhatikan, terutama bangunan yang akan dibangun merupakan Taman Kanak-kanak (TK), maka pemilihan lokasi yang tepat akan dilakukan berdasarkan kriteria berikut :

a. Tinjauan terhadap struktur kota

Lokasi diambil pada kawasan yang memiliki rencana tata ruang dan wilayah (RTRW) sebagai pusat pelayanan sosial kota, seperti halnya pendidikan, kesehatan, dan kegiatan lain yang komplementer terhadap dua kegiatan tersebut.

b. Syarat Lingkungan

Syarat lingkungan ini meliputi beberapa aspek, antara lain :

1. Potensi Tapak

- a. Lokasi sesuai dengan tata guna lahan pada kawasan kota Banda Aceh dengan ketersediaan lahan yang mampu memenuhi kebutuhan besaran ruang dan pengembangan kegiatan lainnya.
- b. Memiliki struktur tanah yang baik untuk perancangan.

- c. Memiliki fasilitas yang dapat mendukung kegiatan seperti rumah sakit, masjid, mini market dan sebagainya.
 2. Adanya sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan dari fungsi bangunan Taman Kanak-kanak (TK).
 3. Tata Guna Lahan
 - Lokasi bukan merupakan lahan produktif (bukan sawah, kebun, juga bukan lahan pabrik)
 - Tidak merusak ekosistem atau lingkungan hidup
 - Lokasi terletak pada area peruntukan lahan fasilitas umum
 - c. Syarat Aksesibilitas
- Syarat aksesibilitas ini menuntut suatu objek harus dapat dengan mudah dilihat, ditemui dan dicapai. Syarat-syarat aksesibilitas antara lain :
- a. Mudah dalam pencapaian.
 - b. Lokasi berada pada daerah yang memiliki prasarana jalan yang baik.
 - c. Dekat dengan fasilitas umum.

2.2.2 Peraturan Daerah

A. Peraturan Daerah Banda Aceh

Dalam pengembangan ke depannya, Kota Banda Aceh direncanakan dikembangkan dalam 4 Wilayah Pengembangan (WP), yaitu :

1. WP Pusat Kota Lama
2. WP Pusat Kota Baru
3. WP Keutapang
4. WP Ulee Kareng

Ke-4 Wilayah Pengembangan tersebut menjadi dasar dalam menentukan Sistem Pusat Pelayanan Kota Banda Aceh 20 tahun ke depan, dimana direncanakan 2 Pusat Kota dan 2 Sub Pusat Kota, yaitu :

- a. Pusat Kota Lama Pasar Aceh – Peunayong
- b. Pusat Kota Baru Batoh/Lamdom

- c. Sub Pusat Kota Keutapang
- d. Sub Pusat Kota Ulee Kareng

Untuk lebih jelas mengenai sistem pusat pelayanan Kota Banda Aceh dapat dilihat pada Tabel berikut :

Tabel 2.4 : Rencana Sistem Pusat Pelayanan Kota Banda Aceh

No.	PUSAT PELAYANAN / SUB PUSAT PELAYANAN / UNIT LINGKUNGAN	FUNGSI	SKALA PELAYANAN
A. PUSAT KOTA			
1.	PEUNAYONG / KAMPUNG BARU (Pusat Kota Lama)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pusat pemerintahan Kota Banda Aceh ▪ Perdagangan dan Jasa ▪ Perkantoran 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Regional & Kota
2.	BATOH/LAMDOM (Pusat Kota Baru)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pusat pemerintahan / perkantoran yang baru ▪ Pusat perdagangan dan jasa ▪ Permukiman 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Regional ▪ Regional & Kota
B. SUB PUSAT KOTA			
1.	KEUTAPANG	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perdagangan dan Jasa ▪ Permukiman 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Regional dan Lokal
2.	ULEE KARENG	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perdagangan dan jasa ▪ Permukiman 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kota dan lokal
C. PUSAT LINGKUNGAN			
1.	LAMPULO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pelabuhan ikan ▪ Galangan kapal ▪ Industri pengolahan ikan ▪ Perumahan nelayan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Regional & Kota
2.	JAMBO TAPE/	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pusat Pemerintahan Prov Aceh & Perkantoran Provinsi Aceh (eksisting) ▪ Perdagangan dan jasa 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Regional ▪ Kota dan Lokal
3.	NEUSU	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perdagangan dan jasa ▪ Permukiman 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kota dan lokal
4.	KOPELMA DARUSSALAM	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pendidikan ▪ Perdagangan dan jasa 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Regional ▪ Kota dan lokal
5.	JEULINGKE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pusat Pemerintahan Prov Aceh & Perkantoran Provinsi Aceh (eksisting) ▪ Perdagangan dan jasa ▪ Permukiman 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Regional ▪ Kota dan Lokal
6.	LUENG BATA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perdagangan dan jasa ▪ Permukiman 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kota dan lokal
7.	MIBO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pusat Pemerintahan dan Perkantoran Kota Banda Aceh ▪ Perdagangan dan jasa ▪ Permukiman 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kota dan Lokal
8.	BLANG OI	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perdagangan dan jasa ▪ Permukiman ▪ Perikanan ▪ Pelabuhan ▪ Wisata 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kota dan lokal ▪ Regional dan Lokal
9.	LAMTEUMEN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perkantoran ▪ Perdagangan dan jasa ▪ Permukiman 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Regional, Kota dan lokal

(Sumber : RTRW Kota Banda Aceh 2009-2029, bab III-4)

Lokasi perancangan Taman Kanak-Kanak ini berada di Banda Aceh, dan alternatif lokasi yang terpilih berada pada :

- 1) Rukoh, Darussalam, Syiah Kuala, Banda Aceh
- 2) Ie masen Ulee Kareng, Ulee Kareng, Banda Aceh
- 3) Jl. Syiah Kuala Lambaro skeep, Banda Aceh

Berdasarkan pemilihan lokasi tersebut, berikut rinciannya :

1. Alternatif Lokasi 1

Jalan Tanggul Krueng Aceh, Rukoh, Darussalam, Syiah Kuala, Kota Banda Aceh, Aceh 23112.



Gambar 2.12 : Alternatif Lokasi 1
(Sumber : Google Earth)

Luas lahan	: ±10.024 M ²
KDB (maksimum)	: 50 %
KLB (maksimum)	: 2.0
Kepadatan	: Lingkungan dengan kepadatan sedang
Ketinggian bangunan	: Maksimum 4 lantai
Peruntukan lahan	: Perumahan

2. Alternatif Lokasi 2

Jalan Syiah Kuala Lambaro skep, Banda Aceh

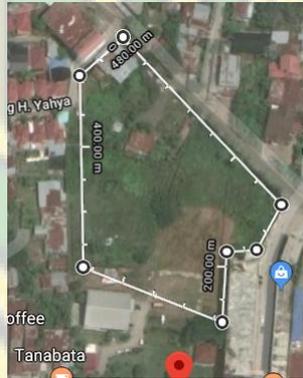


Gambar 2.13 : Alternatif Lokasi 2
(Sumber : Google Earth)

Luas lahan : $\pm 10.668 \text{ M}^2$
KDB (maksimum) : 50 %
KLB (maksimum) : 2.0
Kepadatan : Lingkungan dengan kepadatan sedang
Ketinggian bangunan : Maksimum 4 lantai
Peruntukan lahan : perdagangan dan jasa

3. Alternatif Lokasi 3

Jalan T. Iskandar, Ie masen Ulee Kareng, Ulee Kareng, Kota Banda Aceh,
Aceh 23127



Gambar 2.14 : Alternatif Lokasi 3

(Sumber : Google Earth)

Luas lahan : $\pm 11.677 \text{ M}^2$
KDB (maksimum) : 50 %
KLB (maksimum) : 2.0
Kepadatan : Lingkungan dengan kepadatan sedang
Ketinggian bangunan : Maksimum 4 lantai
Peruntukan lahan : perdagangan dan jasa

Kriteria penilaian untuk pemilihan lokasi :

Tabel 2.4 Kriteria Penilaian Lokasi

No	Kriteria Lahan	Nilai Lokasi Site		
		Alt I	Alt II	Alt III
1	Peraturan yang berlaku/RTRW			
	• Peruntukan lahan	3	5	7
	• Peraturan setempat	5	5	7
	• Kepadatan lahan	3	5	7
2	Aksesibilitas/Pencapaian			
	• Sarana transportasi umum	3	5	7
	• Kedekatan dengan terminal/bandara	3	3	5
	• Kemudahan pencapaian dari pusat kota	5	5	5
3	Kondisi lingkungan sekitar			
	• Polusi Udara	3	5	5
	• Kebisingan	3	5	7
	• Ketersediaan vegetasi	3	3	3
	• Tidak Rawan Bencana	3	3	5
4	Fasilitas lingkungan yang tersedia			
	• Fasilitas kesehatan terdekat	5	5	5
	• Fasilitas peribadatan terdekat	5	5	7
	• Fasilitas perdagangan terdekat	7	5	7
5	Prasarana			
	• Jaringan listrik negara induk	7	7	7
	• Jaringan air bersih induk	7	7	7
	• Drainase induk	5	7	7
	Jumlah	70	80	98

(Sumber : Analisa Pribadi)

Keterangan : 7 (baik), 5 (cukup), 3 (kurang)

Berdasarkan kriteria penilaian diatas, maka lokasi yang terpilih dengan nilai terbanyak adalah lokasi 3, yaitu Ie masen Ulee Kareng, Ulee Kareng, Kota Banda Aceh.

2.3 Studi Banding Perancangan Sejenis

2.3.1 TK Fuji Kindergarten di Jepang



Gambar 2.15 : TK Fuji Kindergarten

(Sumber : grid.id)

Gedung TK yang berbentuk lingkaran ini berdiri di atas tanah seluas 1304 meter persegi dengan jumlah siswa kurang lebih 600 siswa. Dana yang dihabiskan untuk membangun TK Fuji ini mencapai 500 juta yen. TK Fuji ini memiliki langit-langit terendah untuk ukuran gedung modern di Jepang. Tezuka selaku arsiteknya mengatakan Ia ingin memaksimalkan penggunaan tanah untuk sarana belajar dan bermain siswa TK Fuji. Untuk menampilkan ruang main yang tak terbatas, gedung TK Fuji dibuat tak ada dinding dalam atau luar juga tak berujung karena bentuknya yang menyerupai lingkaran.



Gambar 2.16 : TK Fuji Kindergarten

(Sumber : grid.id)

Pada tahun 2011, Tezuka menambahkan dua kelas dan arena bermain yang disebut lingkaran di sekitar pohon. Seorang arsitek yang bernama Peter Cook berkunjung ke TK Fuji, saat melihat pohon yang berdiri di tengah gedung sekolah, Ia teringat akan lagu yang berjudul “Ring Around the Rosie”. Hal ini menggerakkan Tezuka bahwa pohon ini juga harus menjadi elemen penting dibandingkan gedung sekolah sehingga Ia membuat gedung yang terlihat lebih ringan. Di TK Fuji, anak-anak diizinkan untuk memanjat pohon.



Gambar 2.17: Tangga

(Sumber : grid.id)

Bagi mereka yang mampu, mereka akan sampai ke lantai atas tanpa perlu menggunakan tangga. Sekolah lain melarang anak-anaknya untuk memanjat pohon, namun di TK Fuji kepala sekolah percaya bahwa sejak dini anak-anak harus mengetahui batas diri masing-masing. Mereka akan berhenti saat mereka tahu kapan waktu yang tepat untuk berhenti.



Gambar 2.18 : Pohon raksasa

(Sumber : grid.id)

Keadaan anak-anak Jepang sama dengan keadaan anak-anak di Indonesia di era globalisasi ini. Mereka lebih sering menghabiskan waktu berbicara dengan komputer daripada dengan sesamanya. Tezuka menyatakan bahwa ia tidak menyukai hal ini. Maka Ia menaruh sumur kecil di setiap kelas. Sumur kecil itu dilengkapi pancuran sehingga anak-anak dapat mengobrol dengan teman mereka sambil mencuci tangan atau saat meminum air. TK ini dirancang khusus untuk mengembangkan kreatifitas anak-anak. Dengan bermain, mereka juga dapat menemukan pelajaran-pelajaran penting yang belum tentu mereka dapatkan di kelas.



Gambar 2.19 : Latihan penyelamatan diri
(Sumber : grid.id)

10 persen gempa bumi besar di dunia terjadi di Jepang. Karenanya menjadikan sekolah wajib memberi pelatihan keselamatan sejak duduk di bangku Taman Kanak-kanak. Mereka diajarkan bagaimana menyelamatkan diri saat ada bencana alam khususnya gempa bumi. Saat pelatihan keselamatan dilakukan, anak-anak diberikan topi yang terbuat dari karton tebal yang disimpan di bawah meja untuk melindungi kepala dari reruntuhan.¹³

¹³ Squilio “ *Fuji Kindergarten, Tk Unik Yang Membuat Anak Lebih Banyak Belajar Sambil Bermain*”, (<https://Squilio.Com/Fuji-Kindergarten-Tk-Unik/>), Diakses 03 April 2013

2.3.2 TK Jerapah Boulogne-Billancourt



Gambar 2.20 : TK Jerapah Boulogne-Billancourt
(Sumber : gualives.co)

Taman kanak-kanak jerapah atau yang disebut juga sebagai *Giraffe Childcare Center* dirancang oleh arsitek Perancis yaitu Hondelatte Laporte Architect. Taman kanak-kanak ini dibuka di daerah pedesaan Paris yaitu *Boulogne-Billancourt*. Bangunan ini dikenal dengan sebuah jerapah berwarna kuning yang menembus bangunan tiga lantai. Jerapah raksasa ini berfungsi sebagai pilar untuk tumpuan bangunan tiga lantai taman kanak-kanak. Dari tampak depan bangunan terlihat kaki serta leher panjang dengan kepala, tubuh dari jerapah tersebut tersembunyi di dalam bangunan.



Gambar 2.21 : Patung Beruang
(Sumber : gualives.co)

Kapasitas Taman Kanak-kanak ini adalah sebanyak 80 orang anak. Bangunan tersebut didesain sederhana serta nyaman untuk ditinggali oleh anak-anak. Setiap lantai dari bangunan tersebut terdapat taman bermain. *The Child Center* dibangun di tepi sungai dekat dengan kompleks kantor Horizon yang dibuat

oleh arsitek ternama yaitu Yean Nouvel. Di dalam Taman Kanak-kanak ini terdapat patung beruang kutub serta satu keluarga serangga.¹⁴

2.3.3 TK Hanazono



Gambar 2.22 : TK Hanazono
(Sumber : inhabitat.com)

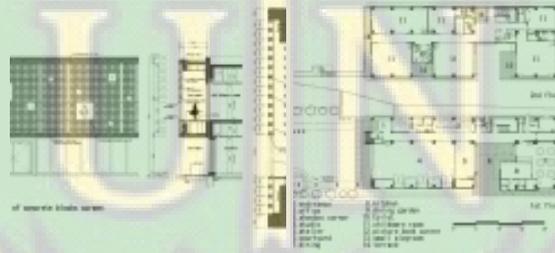
Taman kanak-kanak Hanazono dirancang dengan mempertimbangkan cuaca, menggabungkan fitur untuk menjaga anak-anak aman dan nyaman melalui kondisi cuaca ekstrim. Studio desain Hibino Sekkei dan perusahaan adik Youji no Shiro, yang berspesialisasi dalam arsitektur untuk anak-anak, menggunakan bahan-bahan lokal, seperti balok beton bertulang dan ubin dinding merah, untuk melindungi anak-anak dari hujan dan angin topan.



Gambar 2.23 : Ruang belajar
(Sumber : inhabitat.com)

¹⁴ Admin, “*ihh ! lucunya Taman kanak-kanak di perancis ini*” (<https://www.rumahku.com>), diakses 04 Desember 2013, 10:26 WIB

Lantai dasar TK ini merupakan ruang terbuka besar yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan bermain dan belajar serta dinding partisi lipat yang membatasi studio seni di ujung utara. Terdapat pintu kaca di setiap ujung ruang yang besar mengarah ke halaman terbuka atau halaman berhias. Saat pintu terbuka, angin sepoi-sepoi bertiup mendinginkan ruangan. Arsitek Taku Hibino menyatakan bahwa bangunan itu harus ditutup untuk membentuk naungan, dan juga terbuka untuk ventilasi, karena iklim yang panas dan lembab menyebabkan terjadinya topan.



Gambar 2.24 : Denah TK Hanazono

(Sumber : inhabitat.com)

Di seberang halaman, terdapat dapur dan ruang makan yang mudah diakses dan ruang tersebut dipisahkan dari ruang tamu. Terdapat Pintu kaca pada ruang makan yang dapat dibuka untuk sirkulasi udara segar dan anak-anak dapat dengan mudah mengakses nya untuk masuk ataupun keluar. TK ini memiliki taman bermain dan gua terbuka, sementara teras dan halaman lainnya lebih kecil. Kemudian di lantai atas, ada enam kamar dan anak-anak dapat menginap di kamar tersebut, terdapat tangga yang terbuat dari kayu untuk mengakses ke lantai atas.¹⁵

¹⁵ Admin, "12 taman kanak-kanak terindah diseluruh dunia", (<https://www.ikons.id>), diakses 5 oktober 2017

2.3.4 Kesimpulan Studi Banding

Tabel 2.4 Analisa Studi Banding

N o	Analisa	TK Kindergarten	Fuji	TK Jerapah Boulogne- Billancourt	TK Hanazono
1	Lokasi	Jepang		Boulogne-Billancourt, Paris.	Miyakojima, Jepang
2	Bentuk bangunan dan jumlah lantai	Berbentuk lingkaran, terdiri dari 2 lantai.		Transformasi dari bentuk geometri kemudian di modifikasi dengan bentuk patung jerapah raksasa, berjumlah 3 lantai.	Geometri, persegi, terdiri dari 2 lantai.
3	Fasilitas	<ul style="list-style-type: none"> ✓ R.Belajar ✓ R.bermain ✓ R.baca ✓ R.tidur ✓ WC ✓ Taman ✓ Aula ✓ Rooftop ✓ Sumur cuci tangan 		<ul style="list-style-type: none"> ✓ R.Belajar ✓ R.bermain ✓ R.baca ✓ R.tidur ✓ WC ✓ Taman ✓ Aula 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ R.Belajar ✓ Dapur ✓ R.bermain ✓ R.tidur ✓ WC ✓ Gua terbuka ✓ Taman ✓ Studio seni ✓ Aula
4	Lansekap/Ru ang Luar	Memiliki ruang terbuka hijau.		Sedikit ruang terbuka hijau.	Memiliki ruang terbuka hijau.
5	Interior	Menyatu dengan alam.		Memakai warna dingin, hangat dan ceria.	Memakai warna dingin dan ceria.
6	Material	Kayu, kaca dan beton.		Beton dan kaca.	balok beton bertulang dan ubin dinding merah.
7	Skala	Monumental		Monumental	Intim.

Bangunan				
8	Hubungan Ruang	Publik - semi privat.	Publik-Semi privat.	Publik-Semi privat-privat.
9	Aspek Penerapan dalam Rancangan	✓ Fasilitas ✓ Fasad bangunan ✓ Safety ✓ Perlindungan terhadap gempa ✓ Alur kegiatan. ✓ Rooftop ✓ Ruang terbuka hijau.	✓ Fasilitas ✓ Fasad bangunan ✓ Safety ✓ Taman bermain indoor.	✓ Fasilitas ✓ Fasad bangunan ✓ Safety ✓ Melindungi dari topan. ✓ Ruang terbuka hijau

Kesimpulan :

Dari hasil analisa ke tiga studi banding perancangan sejenis diatas maka dapat di ambil kesimpulan untuk diterapkan pada objek rancangan Taman Kanak-kanak yang akan dirancang yaitu sebagai berikut :

- Transformasi dari bentuk geometri.
- Menyatu dengan alam.
- Bangunan ramah lingkungan dan aman bagi anak-anak.
- Menerapkan tema ruangan yang unik dan menarik bagi anak-anak.

BAB III

PENDEKATAN PERANCANGAN

Tema yang akan diterapkan pada perancangan TK (Taman Kanak-kanak) ini adalah arsitektur perilaku. Manusia merancang bangunan untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang kemudian bangunan tersebut membentuk perilaku pengguna yang hidup atau tinggal di dalamnya, yang kemudian bangunan tersebut mulai membatasi manusia untuk bergerak, berperilaku, dan cara manusia dalam menjalani kehidupannya sosialnya.

- **Arsitektur Membentuk Perilaku Manusia**

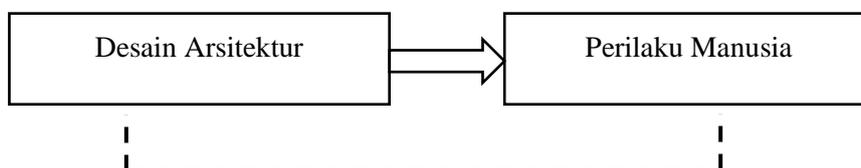
Manusia membangun bangunan demi pemenuhan kebutuhan pengguna, yang kemudian bangunan itu membentuk perilaku pengguna yang hidup dalam bangunan tersebut dan mulai membatasi manusia untuk bergerak, berperilaku, dan cara manusia dalam menjalani kehidupan sosialnya. Hal ini menyangkut kestabilan antara arsitektur dan sosial dimana keduanya hidup berdampingan dalam keselarasan lingkungan.



Skema ini menjelaskan mengenai arsitektur membentuk perilaku manusia, dimana hanya terjadi hubungan dua arah yaitu desain arsitektur yang dibangun mempengaruhi perilaku manusia sehingga membentuk perilaku manusia dari desain arsitektur tersebut.

- **Perilaku Manusia Membentuk Arsitektur**

Setelah perilaku manusia terbentuk akibat arsitektur yang telah dibuat, manusia kembali membentuk arsitektur yang telah dibangun atas dasar perilaku yang telah terbentuk dan seterusnya.



Pada skema ini dijelaskan mengenai “Perilaku Manusia Membentuk Arsitektur” dimana desain arsitektur yang telah terbentuk mempengaruhi perilaku manusia sebagai pengguna yang kemudian manusia mengkaji kembali desain.¹⁶

Adapun dalam merancang atau mendesain sebuah bangunan hal yang harus dipertimbangkan dan diperhatikan adalah pengguna/pemakai dari bangunan tersebut. Untuk mewujudkan hal tersebut, maka digunakan tema perancangan arsitektur perilaku dimana penerapan konsep pada objek perancangan adalah hasil keselarasan antara tema perancangan dan hasil analisa kebutuhan pengguna.

Fungsi dari objek rancangan ini adalah sebagai tempat pendidikan dan bermain untuk anak usia dini. Dengan begitu, bangunan ini akan dirancang sedemikian rupa untuk mengakomodir segala perilaku anak.

3.1 Pengertian

3.1.1 Pengertian Arsitektur Perilaku

Arsitektur merupakan seni dan ilmu dalam merancang yang senantiasa memperhatikan tiga hal dalam perancangannya yaitu fungsi, estetika, dan teknologi. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan yang semakin kompleks maka perilaku manusia semakin diperhitungkan dalam proses perancangan yang sering disebut sebagai pengkajian lingkungan perilaku dalam arsitektur.¹⁷

Kata perilaku menunjukkan manusia dalam aksinya, berkaitan dengan aktivitas manusia secara fisik, berupa interaksi manusia dengan sesamanya ataupun dengan lingkungan fisiknya (Tandal dan Egam, 2011).

Arsitektur perilaku adalah arsitektur yang penerapannya menyertakan pertimbangan-pertimbangan perilaku dalam perancangan. Arsitektur perilaku ini muncul sekitar tahun 1950. Dalam perkembangannya, ternyata banyak objek Arsitektur yang dapat didekati dengan pendekatan perilaku di dalam

¹⁶ Repository.usu.ac.id, “*Bab II Kajian Pustaka Pembahasan Kajian Arsitektur Perilaku*”, Tugas Akhir Universitas Sumatera Utara, Hlm 9.

¹⁷ Repository.usu.ac.id, “*Bab II Kajian Pustaka Pembahasan Kajian Arsitektur Perilaku*”, Tugas Akhir Universitas Sumatera Utara, Hlm 1.

perancangannya, misalnya mall, restoran, sekolah, stasiun kereta api dan sebagainya.¹⁸

3.1.2 Faktor Yang Mempengaruhi *Behaviorisme* (Perilaku)

Perilaku manusia dan hubungannya dengan suatu setting fisik sebenarnya terdapat keterkaitan yang erat dan pengaruh timbal balik diantara setting tersebut dengan perilaku manusia. Dengan kata lain, apabila terdapat perubahan setting yang disesuaikan dengan suatu kegiatan, maka akan ada imbas atau pengaruh terhadap perilaku manusia. Variabel – variabel yang berpengaruh terhadap perilaku manusia antara lain :

- a. Ruang : hal terpenting dari pengaruh ruang terhadap perilaku manusia adalah fungsi dan pemakaian ruang tersebut. Perancangan fisik ruang memiliki variable yang berpengaruh terhadap perilaku pemakainya.
- b. Ukuran dan bentuk : ukuran dan bentuk ruang harus disesuaikan dengan fungsi yang akan diwadahi, ukuran yang terlalu besar atau kecil akan mempengaruhi psikologis pemakainya.
- c. Perabot dan penataannya : bentuk penataan perabot harus disesuaikan dengan sifat dari kegiatan yang ada di ruang tersebut. Penataan yang simetris memberi kesan kaku, dan resmi. Sedangkan penataan asimetris lebih berkesan dinamis dan kurang resmi.
- d. Warna : warna memiliki peranan penting dalam mewujudkan suasana ruang dan mendukung terwujudnya perilaku-perilaku tertentu. Pada ruang, pengaruh warna tidak hanya menimbulkan suasana panas atau dingin, tetapi warna juga dapat mempengaruhi kualitas ruang tersebut.
- e. Suara, Temperatur dan Pencahayaan : suara diukur dengan decibel, akan berpengaruh buruk bila terlalu keras. Demikian pula dengan temperatur dan pencahayaan yang dapat mempengaruhi psikologis seseorang.¹⁹

¹⁸ Nur Emiliya Zulfa, “BAB V kajian Teori Arsitektur Perilaku ”,2016, hlm 1

¹⁹ Repository.usu.ac.id, “Bab II Kajian Pustaka Pembahasan Kajian Arsitektur Perilaku”, Tugas Akhir Universitas Sumatera Utara, Hlm 7.

3.1.3 Faktor-faktor Dalam Prinsip Arsitektur Perilaku

Faktor yang mempengaruhi dalam prinsip-prinsip perilaku pengguna bangunan (Snyder James C, 1989) antara lain :

Faktor manusia :

a. Kebutuhan Dasar

Manusia mempunyai kebutuhan-kebutuhan dasar antara lain :

1. *Physiological need*

Merupakan kebutuhan dasar manusia yang bersifat fisik. Misalnya makan, minum, berpakaian dan lain-lain yang berhubungan dengan faktor fisik.

2. *Safety need*

Kebutuhan akan rasa aman terhadap diri dan lingkungan baik secara fisik maupun psikis, secara fisik seperti rasa aman dari panas, hujan dan secara psikis seperti aman dari rasa malu, aman dari rasa takut dan sebagainya.

3. *Affiliation need*

Kebutuhan untuk bersosialisasi, berinteraksi dan berhubungan dengan orang lain. Affiliation need sebagai alat atau sarana untuk mengekspresikan diri dengan cara berinteraksi dengan sesamanya.

4. *Cognitive/Aesthetic need*

Kebutuhan untuk berkreasi, berkembang, berfikir dan menambah pengetahuan dalam menentukan keindahan yang dapat membentuk pola perilaku manusia.

b. Faktor Usia

Manusia sebagai pengguna pada bangunan memiliki tahapan usia yang akan sangat berpengaruh terhadap rancangan. Manusia dibedakan atas :

1. Balita

Kelompok ini merupakan kelompok usia yang belum mampu mengerti kondisi keberadaan diri sendiri, mereka masih mengenal perilaku-perilaku sosial yang ada disekitarnya.

2. Anak-anak

Kelompok usia ini memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi, dan mereka cenderung kreatif.

3. Remaja

Kelompok usia ini mereka sudah memiliki kepribadian yang stabil dan mantap.

4. Dewasa

Untuk usia ini mereka sudah memiliki kepribadian yang stabil dan mantap.

5. Manula

Pada kelompok ini kemampuan fisiknya telah banyak berkurang.

c. Jenis kelamin

Perbedaan jenis kelamin akan mempengaruhi perilaku manusia dan mempengaruhi dalam proses perancangan atau desain. Misalnya pada kebutuhan ruang antara pria dan wanita pasti akan memiliki kebutuhan ruang yang berbeda-beda.

d. Kelompok pengguna

Perbedaan kelompok pengguna dapat pertimbangan dalam perancangan atau desain, karena tiap bangunan memiliki fungsi dan pola yang berbeda karena faktor pengguna tersebut. Misalnya gedung futsal dengan gedung tenis tidak dapat disamakan karena kelompok penggunanya yang berbeda.

e. Kemampuan fisik

Tiap individu memiliki kemampuan fisik yang berbeda-beda, di pengaruhi pula oleh usia dan jenis kelamin. Umumnya kemampuan fisik berkaitan dengan kondisi dan kesehatan tubuh manusia. Orang yang memiliki keterbatasan fisik atau cacat tubuh seperti berkursi roda, buta, tuli, dan cacat tubuh lainnya harus menjadi bahan pertimbangan dalam desain atau perancangan.

f. Antropometrik

Merupakan proporsi dan dimensi tubuh manusia dan karakteristik-karakteristik fisiologis lainnya dan kesanggupan-kesanggupan relatif terhadap kegiatan manusia yang berbeda-beda dan mikro lingkungan. Misalnya seperti tinggi meja dan lemari yang disesuaikan dengan pengguna.²⁰

²⁰ Nur Emiliya Zulfa, "BAB V kajian Teori Arsitektur Perilaku ",2016, hlm 3.

3.1.4 Prinsip-prinsip Dalam Arsitektur Perilaku

Prinsip-prinsip tema arsitektur adalah perilaku yang harus diperhatikan dalam penerapan tema arsitektur perilaku menurut Carol Simon Weisten dan Thomas G David antara lain :

1. Mampu berkomunikasi antara manusia dengan lingkungan :

Objek rancangan hendaknya dapat dipahami oleh pemakainya melalui penginderaan ataupun pengimajinasian pengguna bangunan. Bentuk yang disajikan oleh arsitek dapat dimengerti oleh pengguna bangunan, dan pada umumnya bentuk adalah yang paling banyak digunakan sebagai media komunikasi karena bentuk yang paling mudah dimengerti oleh manusia.

2. Mewadahi kegiatan penghuninya dengan nyaman dan menyenangkan.

Nyaman berarti nyaman secara fisik dan psikis, dengan tercapainya kenyamanan secara psikis akan tercipta rasa senang dan tenang untuk berperilaku.

3. Memperhatikan kondisi dan perilaku dari pemakai.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku pemakai seperti usia, jenis kelamin, dan lain-lain.²¹

3.1.5 Pendekatan Desain

Dalam menciptakan suatu lingkungan binaan yang berlandaskan Arsitektur Perilaku, maka dilakukan pendekatan terhadap perilaku manusia. Perilaku manusia ini berasal dari dorongan yang ada di dalam diri manusia. Dorongan ini merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Karakteristik dari perilaku ada dua, yaitu:

- Perilaku yang terbuka yaitu perilaku yang dapat diamati oleh orang lain tanpa alat bantuan.
- Perilaku yang tertutup yaitu perilaku yang hanya dapat dimengerti dengan menggunakan metode/alat bantu. Ada 4 hal yang saling berhubungan dengan Arsitektur Perilaku, antara lain :

²¹ Nur Emiliya Zulfa, “BAB V kajian Teori Arsitektur Perilaku ”,2016, hlm 6.

a. Perilaku Sebagai Suatu Pendekatan

Pendekatan ini menunjukkan bahwa perlu adanya pemahaman mengenai perilaku manusia atau masyarakat yang berbeda-beda dari segi norma, adat, budaya, serta psikologi masyarakat (Rapoport,1977). Karena penekanannya lebih pada interaksi antara manusia dan ruang, pendekatan ini cenderung menggunakan istilah seting daripada ruang.

Secara konseptual, pendekatan perilaku menekankan bahwa manusia merupakan makhluk berpikir yang mempunyai persepsi dan keputusan dalam interaksinya dengan lingkungan. Konsep ini dengan demikian meyakini bahwa interaksi antara manusia dan lingkungan tidak dapat diinterpretasikan secara sederhana dan mekanistik, melainkan kompleks dan cenderung dilihat sebagai sesuatu yang “probabilistik”.

b. Psikologi Lingkungan

Psikologi Lingkungan adalah bidang psikologi yang meneliti khusus hubungan antara lingkungan fisik dan tingkah laku serta pengalaman manusia. Faktor yang sangat kuat mempengaruhi manusia adalah lingkungan. Menurut UU No.4 Tahun 1982, lingkungan hidup adalah kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan, dan makhluk hidup, termasuk manusia dan perilakunya yang mempengaruhi kelangsungan perikehidupan dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lainnya.

Tujuan dari pembahasan mengenai psikologi lingkungan pada kajian arsitektur perilaku adalah untuk menganalisa, menjelaskan, meramalkan, dan jika perlu mempengaruhi atau merekayasa hubungan antara tingkah laku manusia dengan lingkungannya. Untuk itu perlu diadakan pendekatan-pendekatan konsep ruang yang diharapkan sesuai dengan perilaku manusia/pemakai ruang. Masalah-masalah yang dihadapi manusia dalam hubungannya dengan lingkungan alamnya adalah :

1. Lingkungan yang terbatas.
2. Polusi (pencemaran).
3. Penggunaan dan penyalahgunaan tanah yang menyebabkan erosi, banjir, dan lain sebagainya.

4. Masalah kependudukan.
5. Energi dan ekonomi yang terbatas.

Selain itu, masalah yang juga mendapat perhatian dalam psikologi lingkungan adalah bagaimana orang menilai keindahan lingkungan (estetika lingkungan). Menurut Berlyne, seorang pakar psikologi, faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam mengatasi masalah ini adalah:

- a. *Kompleksitas* yaitu berapa banyak ragam komponen yang membentuk suatu lingkungan.
 - b. *Novelty* atau keunikan yaitu seberapa jauh lingkungan tersebut mengandung komponen-komponen yang unik.
 - c. *Incongruity* atau ketidak senadaan yaitu seberapa jauh suatu faktor tidak cocok dengan konteks lingkungannya.
 - d. kejutan yaitu seberapa jauh kenyataan yang ada tidak sesuai dengan harapan.
- c. Psikologi Manusia

Sebagai ilmu yang mempelajari hal mengenai tingkah laku dan proses-proses yang terjadi tentang tingkah laku tersebut, maka psikologi selalu membahas tentang kepribadian. Dalam perkembangan ilmu perilaku-lingkungan ini banyak dilakukan penelitian dan pengembangan teori. Akan tetapi, tidak ada satupun teori yang dianggap dapat menjawab semua permasalahan dalam psikologi lingkungan. Berbagai model ditawarkan untuk menggambarkan kompleksitas hubungan manusia dengan lingkungannya.

- d. Arsitektur Untuk Manusia

Arsitektur untuk manusia membahas tentang bangunan yang berguna untuk manusia dan dirancang untuk manusia individual. Untuk mewujudkannya kita harus menghargai arsitektur sebagai seni yang dapat dinikmati oleh masyarakat. Tinjauan ruang secara psikologis dapat dijabarkan melalui pembentukan jarak-jarak pada manusia, yaitu jarak publik, jarak sosial, jarak pribadi, dan jarak intim.

Arsitektur untuk manusia atau arsitektur yang manusiawi membahas bangunan yang berguna untuk manusia dan dirancang untuk manusia. Hal ini berhubungan dengan :

1. Kebutuhan akan ruang

Ruang yang digunakan untuk berbagai kegiatan dan dikelompokkan dengan ruang-ruang lain dan disesuaikan dengan aturan-aturan yang memenuhi kebutuhan, nilai, dan keinginan suatu kelompok.

2. Waktu

Pada ruang yang sama secara temporal terjadi beberapa kegiatan yang berbeda sesuai dengan kebutuhan karena manusia pengguna ruang memiliki ritme kegiatan yang berbeda. Hal ini sangat penting karena menyangkut optimalisasi penggunaan ruang serta berkaitan dengan kepadatan yang akan terjadi pada space/ruang tempat kegiatan.

3. Arti/makna

Makna biasanya diwujudkan dalam bentuk warna, detail, tanda-tanda, dekoratif, dan bentuk yang disebut sebagai aspek ikonik dari lingkungan binaan. Unsur-unsur ini bisa saja menjadi satu dengan organisasi ruang atau terpisah.

4. Komunikasi

Komunikasi mempunyai makna-makna tertentu yang dimaksudkan sebagai media komunikasi antar penghuni ruang ataupun yang bukan penghuni ruang tersebut.²²

Menurut Rapoport perancangan arsitektur pada dasarnya menyangkut pengorganisasian dari ruang (space), waktu (time), arti (meaning), serta komunikasi, aplikasinya ke dalam arsitektur perilaku adalah:

1. Pengorganisasian ruang merupakan susunan ruang yang ditujukan untuk mendapatkan kualitas lingkungan yang baik, dimana proses interaksi antara ruang dan penggunanya dapat dilakukan secara optimal.
2. Waktu, dalam pengorganisasian tempo atau waktu akan menyangkut aspek optimalisasi penggunaan ruang serta berkaitan dengan kemungkinan

²² Jessica, "Autism Care Center Elaborasi Tema Arsitektur Perilaku", Universitas Sumatera Utara, hlm 69.

crowding. Waktu juga mempengaruhi kecenderungan pelaku untuk mengunjungi suatu tempat. Waktu bergantung jarak, makin besar jarak makin besar waktu yang diperlukan sampai ke tujuan. Sedangkan jarak akan dirasakan semakin kecil bila ada sequence yang menarik, pemandangan indah dan jalan yang nyaman (teduh) ke tempat yang dituju.

3. Makna atau kesan, manusia bereaksi terhadap lingkungan melalui makna lingkungan tersebut baginya. Makna biasanya diwujudkan dalam skala, warna, tekstur, detail, tanda-tanda, dekoratif.
4. Warna, penerapan warna dalam desain untuk memberikan pengaruh psikologis terhadap manusia. Pada ruang, pengaruh warna tidak hanya menimbulkan suasana panas dan dingin tetapi juga mempengaruhi kualitas ruang tersebut, seperti warna terang akan menjadikan ruang seolah-olah lebih luas dan sebaliknya.²³

Fungsi dasar dari warna adalah untuk menarik perhatian, warna yang terang dapat menarik perhatian. Tetapi kekuatan warna sendiri yang dominan dapat mempengaruhi emosi, persepsi, *mood* dan tindakan dari seseorang. Dalam sebuah presentasi warna mempunyai 3 fungsi yaitu untuk *identifikasi*, *kontras* dan *highlighting*.

Tabel 3.1 Warna yang Disukai Orang tua dan Anak-anak

Orang tua	Anak-anak
Biru	Kuning
Merah	Putih
Hijau	Dadu
Putih	Merah
Dadu	Oranye
Ungu	Biru
Oranye	Hijau
Kuning	Ungu

Sumber : Sapurto, W. Adi, 2002

²³ Jessica, "Autism Care Center Elaborasi Tema Arsitektur Perilaku", Universitas Sumatera Utara, hlm 72.

3.1.6 Ruang

Ruang merupakan salah satu komponen arsitektur terpenting dalam pembahasan studi hubungan arsitektur lingkungan dan perilaku dikarenakan fungsinya adalah sebagai wadah untuk menampung aktivitas manusia. Konsep mengenai ruang dari masa ke masa selalu mengalami perkembangan. Menurut Setiawan (1995), tiga pendekatan ruang yang paling mendominasi adalah :

- Pendekatan ekologi.

Pendekatan ini melihat ruang sebagai suatu ekosistem dan menganggap bahwa komponen-komponen ruang adalah saling terkait dan berpengaruh secara mekanistik. Pendekatan ini cenderung melihat ruang sebagai suatu sistem yang tertutup dan mengesampingkan dimensi-dimensi sosial, ekonomi, dan politis dalam ruang.

- Pendekatan fungsional dan ekonomi.

Pendekatan ini lebih mengutamakan fungsionalitas ruang dan analisis ekonominya. Pendekatan ini melihat ruang sebagai sebuah wadah aktivitas dimana lokasi dan jarak merupakan faktor utama. Penataan ruang bukanlah sesuatu yang penting dalam pendekatan ini karena mekanisme pasar akan dengan sendirinya menjaga keseimbangan antara permintaan dan penawaran.

- Pendekatan sosial politik.

Pendekatan ini menekankan pada aspek “penguasaan” ruang. Pendekatan ini melihat ruang tidak saja sebagai sarana produksi akan tetapi juga sebagai sarana mengakumulasi *power*.

3.1.7 Ruang Publik

Berdasarkan ruang lingkupnya ruang publik dapat dibagi menjadi beberapa tipologi (Carmona, *et al* ,2003) antara lain :

- *External public space*. Ruang publik ini berbentuk ruang luar yang dapat diakses oleh semua orang seperti taman kota, alun-alun, jalur pejalan kaki, dan lain sebagainya.
- *Internal public space*. Ruang publik ini berupa sebuah bangunan fasilitas umum yang dikelola pemerintah dan dapat diakses oleh warga secara bebas

tanpa ada batasan tertentu, seperti kantor pos, kantor polisi, dan pusat pelayanan warga lainnya.

- *External and internal “quasi” public space*. Ruang publik ini berupa fasilitas umum yang dikelola oleh sektor privat dan ada batasan atau aturan yang harus dipatuhi warga, seperti mall, restoran dan lain sebagainya.

Salah satu fungsi *public space* adalah sebagai simpul kegiatan. Oleh karenanya, *public space* yang memiliki fungsi ini harus memperhatikan aspek *aksesibilitas* sarana transportasi serta pemberhentiannya (perparkiran). Sirkulasi dapat menjadi alat kontrol bagi pola aktivitas penduduk kota dan mengembangkan aktivitas tersebut. Selain mampu menampung kuantitas perjalanan, sirkulasi di harapkan juga memberikan kualitas perjalanan melalui *experienyanya* (Davit dan Kulash dalam Naupan, 2007). Dan sirkulasi yang baik memiliki beberapa indikator, antara lain kelancaran, keamanan dan kenyamanan.²⁴

3.2 Interpretasi Tema

Untuk mendesain sebuah ruangan yang cocok dan sesuai dengan anak-anak kita harus benar-benar menciptakan sebuah lingkungan binaan yang dapat mengakomodir segala perilaku anak, serta memberikan kenyamanan dan ketertarikan bagi setiap anak untuk berada didalam ruangan tersebut.

A. Warna

Warna memiliki pengaruh tertentu terhadap individu secara positif dan negatif. Secara umum pengaruh dari warna-warna ini akan disajikan didalam tabel berikut.

Tabel 3.2 Asosiasi Negatif dan positif dalam warna

Warna	Positif	Negatif
Merah	Hangat, hidup, keceriaan, kebahagiaan, semangat, kebebasan, patriotisme.	Luka, sakit, tumpahan darah, terbakar, kematian, perang, anarki, setan, bahaya.

²⁴ Repository.usu.ac.id, “*Bab II Kajian Pustaka Pembahasan Kajian Arsitektur Perilaku*”, Tugas Akhir Universitas Sumatera Utara, Hlm 11.

Oranye	Kehangaran, api dan nyala api, pernikahan, keramahtamahan, pengasih, harga diri.	Kengerian, Setan.
Kuning	Matahari, cahaya, iluminasi, intuisi, intelek, kebijaksanaan tertinggi, nilai yang tinggi	Penghianat, kepicikan, korupsi, kengerian, cinta yang tidak murni, sakit.
Hijau	Alam, kesuburan, simpati, kemakmuran, harapan, hidup, keabadian, muda	Kematian, dengki, iri, memalukan, degradasi moral, kegilaan.
Biru	Langit, hari, air tenang, relijius, loyalitas, kepolosan, kebenaran, keadilan.	Malam, keraguan, dingin, kesedihan.
Ungu	Kekuatan, spritual, royalti, kecintaan pada kebenaran, loyanti, kekaisaran, kesabaran, rendah hati, nostalgia	Sublimasi, kesedihan, penyesalan, kemunduran.
Coklat	Bumi, tanah, kesuburan, alamiah.	Kemiskinan, kering.
Emas	Matahari, mulia, kekayaan, kejujuran, kebijaksanaan, kehormatan, tempat pertama.	Penyembahan, rakus, komersialisme
Perak	Kemurnian, uji kebenaran, bulan, platinum	Tidak ada yang tercatat
Putih	Siang hari, kepolosan, kemurnian, kesempurnaan, kebenaran, kebij akan.	Hantu, dingin, kosong, batal, musim salju.
Abu-abu	Kedewasaan, kehati-hatian, pemaaf, retrospeksi.	Netral, egois, tekanan, tidak aktif, tidak bertanggung jawab, tidak

				bahagia, kuno.
Hitam	Kuat, bangsawan, canggih, kesuburan, malam, kesucian.		Ketiadaan, malam, dosa, sakit, negasi.	setan,

Sumber : Sapurto, W. Adi, 2002

Pemilihan warna yang tepat dan mempunyai makna ceria dan nyaman bagi setiap ruang untuk anak-anak sangatlah penting, karena warna dapat memberikan kesan-kesan tertentu dalam menciptakan suasana ruang bagi si pengguna. Warna dapat berperan dalam banyak hal antara lain :

- Rangsangan, warna dapat berperan sebagai stimuli (rangsangan), dengan menggunakan warna-warna cerah yang disukai anak dan menarik perhatian seperti merah, kuning, orange pada ruang akan merangsang anak untuk beraktivitas dan berimajinasi.
- Untuk memfokuskan anak pada sesuatu, berilah warna-warna yang menarik perhatian anak.
- Warna merupakan sebuah elemen penting untuk mengevaluasi perkembangan anak, misalnya anak-anak diberi benda-benda dengan bentuk sama tetapi warna berbeda, untuk melihat bagaimana perkembangan otak si anak.
- Mengatur ruang agar tampak lebih luas atau mengecil, warna dingin bila digunakan untuk mewarnai ruangan akan memberikan ilusi jarak, akan terasa maju, sebaliknya warna hangat, terutama keluarga merah akan terasa seolah-olah objek kelihatan lebih besar dan ringan daripada sesungguhnya. Sementara warna gelap membuat ruang lebih kecil dan berat.
- Mengatur tema yang menarik bagi setiap ruang yang berbeda-beda dengan menggunakan permainan warna yang menarik perhatian anak serta membuat anak merasa nyaman berada didalam ruangan tersebut.

B. Bentuk

Bentuk adalah jalan untuk mengatur dan mengartikulasikan material di dalam ruangan, sama halnya dengan tata bahasa menyusun kata-kata ke dalam suatu bahasa. Bentuk juga merupakan konsep disain, sedangkan material

membentuk ekspresi dari bentukan tersebut. Pemikiran bentuk di balik disain adalah pemodelan mental yang menjelaskan pemikiran-pemikiran lain untuk memahami penyusunannya. Dari penampilannya bentuk dapat dibagi dalam :

- a. Bentuk yang teratur yaitu bentuk geometris, kotak, kubus, kerucut, piramida dsb.
- b. Bentuk yang lengkung, umumnya bentuk-bentuk alam.
- c. Bentuk yang tidak teratur.

Jenis bentuk yang dapat diterapkan dalam rancangan, sebagai berikut :

- a. Segitiga, bentuk yang dapat menunjukkan stabilitas. Apabila terletak pada salah satu sisinya, segitiga merupakan bentuk yang sangat stabil. Jika diletakkan berdiri pada salah satu sudutnya, dapat menjadi seimbang bila terletak dalam posisi yang tepat pada suatu keseimbangan, atau menjadi tidak stabil dan cenderung jatuh ke salah satu sisinya.
- b. Bujur sangkar, bentuk yang menunjukkan sesuatu yang murni dan rasional. Bentuk ini merupakan bentuk yang statis dan netral serta tidak memiliki arah tertentu. Bentuk-bentuk segi empat lainnya dapat dianggap sebagai variasi dari bentuk bujur sangkar. Seperti segitiga, bujur sangkar bila berdiri pada salah satu sisinya tampak stabil dan dinamis bila berdiri pada salah satu sudutnya.
- c. Lingkaran, bentuk yang terpusat. Berarah ke dalam dan pada umumnya bersifat stabil dan dengan sendirinya menjadi pusat dari lingkungannya. Penempatan sebuah lingkaran pada suatu bidang akan memperkuat sifat dasarnya sebagai poros. Menempatkan garis lurus atau bentuk-bentuk bersudut lainnya atau unsur menurut arah kelilingnya, dapat menimbulkan perasaan gerak putar yang kuat.

Kriteria tampilan bentuk bangunan sebagai berikut :

- a. Landmark, menciptakan tampilan baru dalam lingkungan tapak.
- b. Filosofi, massa yang mewakili simbol-simbol musik .
- c. Tema, simbolis yang bersifat metafora campuran.
- d. Wujud karakter yang mengundang, mendidik, sederhana, jujur, dan kuat.

Tabel 3.3 Perbandingan Bentuk Dasar Bangunan

Kriteria	Bentuk dasar bangunan		
			
Kesesuaian Bentuk Site	Baik	Baik	Kurang Baik
Orientasi Bangunan	Baik, Orientasi Jelas	Baik, Orientasi Segala Arah	Tidak Jelas
Efisiensi Ruang	Efisien	Kurang Efisien	Tidak Efisien
Efisiensi Struktur dan Konstruksi Bangunan.	Lebih Mudah	Cukup Sulit	Mudah
Kesan yang Ingin Dicapai	Baik	Baik	Kurang Baik
Ekonomi Bangunan	Lebih Hemat	Hemat	Tidak Ekonomis

(Sumber : Analisa Pribadi)

C. Skala

- a. Untuk menciptakan suasana yang akrab maka skala yang digunakan adalah skala intim dan skala perkotaan.
- b. Skala intim dapat memberikan suasana akrab dan dekat dengan sesama manusia maupun lingkungannya. Sedangkan skala perkotaan membuat manusia merasa memiliki atau kerasan pada lingkungan tersebut. Jika D = jarak, dan H = tinggi, maka :

Skala intim : $1 < D/H < 2$

Skala perkotaan : $D/H = 1-2$

Desain sebuah ruangan yang menerapkan skala intim akan memberi kesan nyaman terhadap pengguna, dapat menguasai ruang atau merasa menjadi sesuatu yang penting dalam ruangan tersebut.

D. Tekstur

- a. Tekstur adalah titik kasar atau halus, titik-titik halus atau kasar yang tidak teratur pada suatu permukaan. Titik-titik ini dapat berbeda dalam ukuran, warna, bentuk, atau sifat dan karakternya.
- b. Fungsi tekstur dapat memberi kesan pada persepsi manusia melalui penglihatan visual dapat menghilangkan kesan monoton.

E. Tata Ruang

Ruang sebagai salah satu komponen arsitektur merupakan elemen yang penting dalam pembahasan arsitektur perilaku. Dalam hal ini perilaku dioperasionalkan sebagai kegiatan manusia yang membutuhkan setting atau wadah kegiatan berupa ruang. Dirancang untuk memenuhi suatu fungsi dan tujuan tertentu. Selain itu, ruang juga dirancang untuk memenuhi fungsi yang lebih fleksibel.

Masing-masing perancangan fisik ruang tersebut mempunyai variabel independen yang berpengaruh terhadap perilaku pemakainya. Ruang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia baik secara psikologis maupun emosional, dan menyangkut dimensi yang berhubungan dengan tubuh manusia, secara dimensional menyangkut kebutuhan ruang untuk kegiatan manusia.

Menurut Immanuel Kant, ruang bukanlah sesuatu yang obyektif sebagai hasil pikiran dan perasaan manusia. Sedangkan menurut Plato, ruang adalah suatu kerangka atau wadah dimana obyek dan kejadian tertentu berada. Berikut beberapa konsep penting dalam pengkajian arsitektur perilaku :

- a. *Behavior setting* (setting perilaku), yang menjadi penekanan dalam kajian ini adalah bagaimana kita dapat mengidentifikasi perilaku-perilaku yang ada

secara konstan atau berkala pemunculannya. Contoh dari *Behavior setting* ini dapat dijumpai dimana-dimana dalam kehidupan sehari-hari seperti di dalam suatu setting kelas, ruang tunggu angkutan umum, bank, kelompok bermain (*play group*), pasar kecil dan sederet kaki lima.

- b. *Environmental Perception* (persepsi tentang lingkungan), yaitu interpretasi tentang suatu setting oleh individu didasari latar belakang budaya, nalar, dan pengalaman individu tersebut.
- c. *Perceived Environment* (lingkungan yang terpersepsikan), merupakan produk atau bentuk dari persepsi lingkungan seseorang atau sekelompok orang.
- d. *Environment Cognition, Image, and Schemata* (kognisi lingkungan, citra, dan skema), yaitu proses memahami dan memberi arti terhadap lingkungan.
- e. *Environment Learning* (pemahaman lingkungan) meliputi proses pemahaman yang menyeluruh, menerus tentang suatu lingkungan oleh seseorang.
- f. *Environment Quality* (kualitas lingkungan), yaitu suatu lingkungan yang memenuhi preferensi imajinasi ideal seseorang atau sekelompok orang.
- g. *Territory* (teritori), yaitu batas dimana organisme hidup menentukanuntutannya, menandai, serta mempertahankannya.
- h. *Personal Space and Crowding* (ruang personal dan kesumpekannya), batas yang tidak tampak di sekitar seseorang.
- i. *Environmental Pressures and Stress* (tekanan lingkungan, stress, dan strategi penanggulangannya), merupakan faktor fisik yang menimbulkan rasa tidak enak, tidak nyaman, dan lainnya yang menyebabkan stress.²⁵

F. Persepsi Anak Antara Ruang dan Lingkungan

Persepsi adalah kesan yang timbul pada saat orang menengar atau melihat sesuatu. Persepsi penting bagi anak adalah penglihatan, pendengaran, dan perasaan, yang mana semuanya harus mencakup kedinamisan agar anak dapat mencerna melalui inderanya.

²⁵ Haryadi B. Setiawan, "Arsitektur, Lingkungan dan Perilaku" (Yogyakarta : Gadjah Mada University Press, 2010), hlm 27

a. Persepsi penglihatan

Untuk penglihatan biasanya anak sering melihat symbol-simbol dan membuat persepsi, selain itu anak akan mempersepsikan sesuatu jika ada:

- ada suatu gerakan
- Melihat suatu yang kontras
- Melihat sesuatu yang lebih terang dari yang lain
- Ada suatu yang berbeda

b. Persepsi pendengaran

Anak akan membuat persepsi dari apa yang didengarnya, misalnya sesuatu yang jatuh, sehingga anak akan terkejut dan takut dan suara air akan memberi efek sejuk.

c. Persepsi perasaan

Persepsi ini didapat melalui indra peraba anak, misalnya dengan meraba muka orang tuanya, anak akan tahu yang mana orang tuanya dan yang bukan (untuk anak yang belum sempurna penglihatannya). Unsur-unsur arsitektur yang menarik perhatian anak adalah:

a. Bentuk, yaitu :

- Bentuk yang beraturan, adalah bentuk yang hubungannya antara bagian yang satu dengan yang lain tersusun dan konsisten, pada umumnya bentukbentuk yang bersifat stabil.
- Bentuk yang tidak beraturan, adalah bentuk yang bagian-bagiannya tidak serupa dan hubungan antar bagian tidak konsisten.

b. Warna, memberi pengaruh psikologis sebagaimana yang telah diuraikan diatas.

c. Bahan Bangunan Dan Material

Penggunaan perabot dan material pada bangunan memiliki sifat dan kesan yang ditimbulkan berbeda-beda. Material bangunan dan perabot harus bersifat kokoh, halus dantidak bersudut tajam dimana pengguna utama adalah anak-anak.

3.3 Studi Banding Tema Sejenis

3.3.1 TK Kensington Internasional, Thailand



Gambar 3.1 TK kensington Internasional

(sumber : Archdaily)

Kensington International Kindergarten menawarkan kurikulum berdasarkan Tahap Tahun Awal Foundation dan Kurikulum Nasional Inggris dan berkomitmen untuk memberikan keunggulan dalam Pendidikan Anak Usia Dini. TK ini dirancang agar anak-anak dapat mencapai potensi sepenuhnya, serta menyediakan lingkungan yang merangsang, kreatif, dan inovatif di mana anak-anak menjadi pelajar yang efektif.

Telah didokumentasikan dengan baik bahwa beberapa tahun pertama kehidupan seorang anak sangat penting adalah perkembangan mereka. Oleh karena itu, TK ini memberikan janji kepada orang tua bahwa setiap anak dalam perawatannya akan menikmati pendidikan yang sesuai, hangat, aman, menstimulasi, individu dan usia yang akan terbukti menjadi fondasi penting bagi kecintaan seumur hidup mereka akan pembelajaran, dan pengembangan.

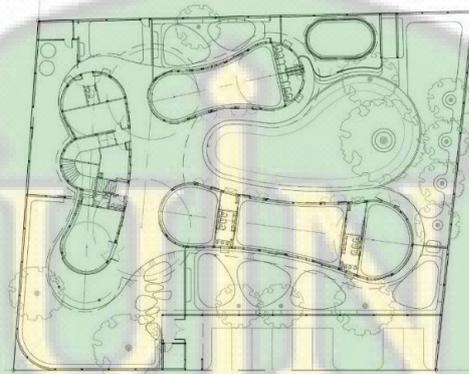


Gambar 3.2 TK kensington Internasional

(sumber : Archdaily)

Bangunan ini bertujuan untuk menemukan persepsi baru tentang ruang bermain yang seharusnya memberikan lebih banyak kesempatan bagi anak-anak

untuk menggunakan ruang hingga imajinasi mereka. Bentuk yang menarik sehingga dapat menarik perhatian dari anak-anak. Di desain dengan dinding kurva yang menentukan ruangan menciptakan ruang yang tidak terukur di mana kegiatan tak terduga selalu terjadi. Dinding kurva kaca bening bertindak seperti lapisan tipis yang memisahkan dengan lembut antara ruang belajar di dalam dan ruang bermain di luar untuk membuat anak-anak dekat dengan lingkungan.



Gambar 3.3 Layout TK kensington Internasional
(Sumber : Archdaily)

Massa bangunan ini hanya dibuat dengan menempatkan dua massa bentuk bebas dan kemudian memuntirnya untuk membuat bagian tumpang tindih yang berada di atas penopang, yang membuat pendekatan naungan besar anak-anak ke pintu masuk utama.²⁶

3.3.2 Green School (Sekolah Hijau)

Konsep sekolah ini adalah ramah lingkungan dan bangunannya yang rata-rata menggunakan material alami seperti bambu, alang-alang, dan tanah liat. Dirintis sejak tahun 2007 oleh John Hardy, seorang pengusaha *jewelry* atau perhiasan dan barang mewah dari Kanada yang telah membuka usahanya di Bali sejak tahun 1970-an.

²⁶ Kensington, “Kensington – An Internasional Pre-School In Bangkok”, (<https://kensington.ac.th>)



Gambar 3.4 Sekolah Green School

(Sumber : greenSchool.com)

Sekolah ini dibangun untuk siswa mulai dari pre-school hingga SMA. Beragam keistimewaan berada di sekolah ini, yaitu dekat dengan alam, tidak ada polusi, dikelilingi oleh alam yang asri serta proses belajar-mengajarnya yang menyenangkan.



Gambar 3.5 Sekolah Green School

(Sumber : greenSchool.com)

Sekolah ini merupakan satu-satunya sekolah didunia yang menggunakan konstruksi bambu yang ramah lingkungan. Selain itu *green school* ini tidak menggunakan listrik secara langsung. dari segi pendingin ruangan, sekolah ini menggunakan kincir angin melalui terowongan bawah tanah. Dan sumber listriknya berasal dari hasil *Bio-gas* yang terbuat dari kotoran hewan.

Selain pembelajaran secara formal, anak-anak juga diajarkan *organic gardening* yaitu bermain permainan tradisional, menanam padi, bermain dilumpur, berternak sapi, memetik buah coklat dan bermacam kegiatan lainnya. Dengan demikian tidak akan terjadi *illegal logging* karena sejak dini mereka diajarkan bagaimana cara mencintai alam.



Gambar 3.6 Sekolah Green School
(Sumber : greenSchool.com)

Sekolah yang dibangun oleh kelompok internasional dengan *background* pendidik, *environmentalis* dan pebisnis ini mengkombinasikan keahliannya untuk mencetak pelajar yang menjadi *inspired thinkers, creative problem solvers*, mengerti tentang berbagai hal dalam kehidupan, dan mampu menjadi pemimpin di dunia yang selalu berubah dan menantang ini. Siswa akan tahu segala hal dari *organic gardening* hingga mendesain *website*, dari menjalankan bisnis kecil hingga menekan emisi karbon, menjadi orang yang membanggakan dan dapat dipercaya mengelola kehidupan dengan lebih baik di dunia yang semakin kompleks ini. Kemudian sekolah ini juga memiliki jembatan bambu yang membentang di tengah sawah yang dibawahnya mengalir sungai Ayung. salah satu visi dan juga kelebihan sekolah ini yaitu interaksi dengan alam.²⁷

3.3.3 TK Mangunan

Sekolah ini dibangun oleh Romo Y.B. Mangunwijaya (1929-1999). Metode pendidikan di Indonesia sangat menekan para peserta didik, tidak ada kebebasan untuk berkreasi. Padahal, kepribadian seorang anak harus dibentuk agar komunikatif, eksploratif, kreatif dan mampu berpikir secara integral.

Manusia, adalah makhluk yang berakal budi, sehingga mampu untuk berpikir dan mengambil tindakan yang berdasarkan pilihannya. Ia mempunyai tanggung jawab atas apa yang dipilih dan diperbuat. Maka dari itu Romo mangun membangun sekolah ini berdasarkan perilaku manusia itu sendiri. Gedung sekolah

²⁷ Nur Emiliya Zulfa, “BAB V kajian Teori Arsitektur Perilaku ”,2016, hlm 17.

didesain seperti rumah pada umumnya. Tempat duduk tidak berderet, namun melingkar. Peserta didik juga belajar dengan tema-tema tertentu yang memberi keleluasaan terlibat dalam proses pembelajaran.

Seragam dan peraturan yang kaku sering menjadikan ketakutan kepada peserta didik, padahal ketakutan hanya akan mematikan kreativitas dan daya eksplorasi mereka. Agar mereka tidak takut, suasana kebebasan sengaja ditumbuhkan dan seragam sekolah tidak diwajibkan.

Proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar Mangunan mengutamakan pengasahan kreativitas, daya eksplorasi peserta didik, dan perpaduan integral dari keduanya yang membentuk kemampuan berpikir. Dengan metode di atas, mereka bisa belajar dalam suasana yang menyenangkan dan tidak kaku. Guru dapat menggunakan metode belajar diskusi, percobaan dan permainan. Bermain adalah dunia anak, dengan bermain mereka senang untuk belajar. Untuk mengenal serangga, mereka diajak menuju sawah untuk mengamati berbagai jenis serangga, mereka sangat antusias menyebutkan aneka serangga yang ditemui di lapangan.

Di SD Mangunan ada pelajaran yaitu kotak pertanyaan, baca buku bagus dan majalah meja. Kotak pertanyaan berfungsi menampung pertanyaan-pertanyaan tentang sesuatu yang belum diketahui. Pertanyaan ini dimasukkan ke dalam kotak pertanyaan untuk dibahas bersama dengan guru dan teman-temannya. Yang terpenting bukan jawaban yang diperoleh, melainkan kepekaan mereka dalam melihat lingkungannya dan keberanian untuk memunculkan suatu pertanyaan. Dengan membaca buku, peserta didik diajak memperluas cakrawala. Cerita-cerita dibacakan guru untuk merangsang imajinasi mereka. Dengan majalah meja, mereka dibiasakan mengembangkan pemikirannya melalui suplemen bacaan yang relevan dan sengaja ditempel pada sebuah meja.²⁸

²⁸ Nur Emiliya Zulfa, “BAB V kajian Teori Arsitektur Perilaku”, 2016, hlm 7.

3.3.4 Kesimpulan Studi Banding

Tabel 3.4 Analisa Studi Banding Tema Sejenis

No	Analisa	TK Kensington Internasional	Green School	TK Mangunan
1.	Bentuk bangunan dan jumlah lantai	Didesain dengan 2 massa bebas kemudian dipuntir untuk tumpang tindih dan terdiri dari 2 lantai.	Bentuk bangunan didesain menyatu dengan alam dan berbentuk dinamis.	Bentuk bangunan seperti rumah tradisional dan terdiri dari satu lantai.
2.	Fasilitas	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ruang belajar ✓ Ruang bermain outdoor ✓ Wc ✓ Aula ✓ Dll 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ruang belajar ✓ Ruang membaca ✓ Wc ✓ Ruang bawah tanah ✓ Ruang bermain outdoor 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ruang belajar ✓ Ruang membaca ✓ Wc ✓ Dll
3.	Lansekap/ruang luar	Terdapat ruang terbuka hijau untuk area bermain dan belajar.	Terdapat ruang terbuka hijau untuk area bermain dan belajar yang menyatu dengan alam dan sungai.	Terdapat ruang terbuka hijau untuk area bermain dan belajar.
4.	Interior	Di desain dengan dinding kurva yang menentukan	Interior bangunan dengan	Didesain dengan material alami dan warna alam.

	ruangan	nuansa alami	
	menciptakan ruang	karena terbuat	
	yang tidak terukur	dari material	
	di mana kegiatan	bambu, terasa	
	tak terduga selalu	teduh dan	
	terjadi.	nyaman.	
5.	Skala bangunan	Skala intim dan monumental.	Skala intim dan monumental.
6.	Hubungan ruang	Dibedakan menurut fungsi.	Dibedakan menurut fungsi.
7.	Material	Beton	Bambu Kayu

(Sumber : Analisa Pribadi)

Kesimpulan :

Dari hasil analisa studi banding bangunan dengan tema sejenis, maka penulis menarik kesimpulan untuk menerapkan beberapa kriteria pada desain Taman Kanak-kanak yaitu sebagai berikut :

- Menerapkan bentuk massa bangunan yang bebas dan dinamis sesuai dengan karakter anak usia dini.
- Menerapkan material alami pada objek rancangan serta membawa suasana alam ke dalam bangunan untuk memberikan ketenangan bagi pengguna.
- Mendesain area bermain yang bertema alam sekitar dan memanfaatkan potensi ruang luar *site* untuk dijadikan wadah anak-anak berekspresif.

BAB IV ANALISA

4.1 Analisa Kondisi Lingkungan

4.1.1 Lokasi

Lokasi site untuk perancangan Taman Kanak-kanak ini berada di Jalan T. Iskandar, le masen Ulee Kareng, Ulee Kareng, Kota Banda Aceh.



Gambar 4 .1 Lokasi Perancangan Taman Kanak-kanak
(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2019)

4.1.2 Kondisi Eksisting Tapak

Kondisi tapak pada lokasi ini merupakan lahan kosong yang ditumbuhi oleh rumput-rumput panjang dan beberapa pohon jenis trembesi. Permukaan tapak cenderung datar dan tidak berkontur. Luas lahan tapak $\pm 1,1$ hektar dengan batasan-batasan sebagai berikut:

- a. Bagian Utara : Perumahan warga
- b. Bagian Timur : Pertokoan dan ATM
- c. Bagian Barat : Pertokoan
- d. Bagian Selatan : Pertokoan dan perumahan

4.1.3 Peraturan Setempat

Berdasarkan Qanun RTRW Kota Banda Aceh, peraturan-peraturan setempat yang ada di kawasan ini adalah sebagai berikut:

- Peruntukan Lahan : Kawasan Perdagangan dan Jasa
- KDB Maksimum : 50%
- KLB Maksimum : 2,0
- Ketinggian bangunan : Maksimum 4 Lantai
- Luas lantai dasar maksimum: $kdb \times \text{luas tapak}$
 $50\% \times 11.677 \text{ m}^2$
: 5,838 m²
- Luas bangunan maksimum : $klb \times \text{luas tapak}$
 $2,0 \times 11.677 \text{ m}^2$
: 23,354 m²

4.1.4 Potensi Tapak

Adapun potensi-potensi yang dimiliki oleh tapak pada lokasi ini adalah sebagai berikut :

1. Aksesibilitas

Lokasi tapak berada dikawasan yang banyak dilalui oleh pengguna jalan. Untuk akses sangat mudah dicapai oleh kendaraan umum ataupun kendaraan pribadi dan lokasi dekat dengan perumahan warga.



Gambar 4 .2 Akses Menuju Site
(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2019)

2. Fasilitas Penunjang

Disekitar tapak terdapat bangunan-bangunan yang dapat menunjang adanya pembangunan TK (Taman Kanak-kanak) seperti masjid, minimarket, dan apotik.



Gambar 4 .3 Fasilitas Penunjang
(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2019)

3. Kondisi Lingkungan

Kondisi tapak memiliki ketenangan yang sedang, kebisingan terdapat pada dua arah.

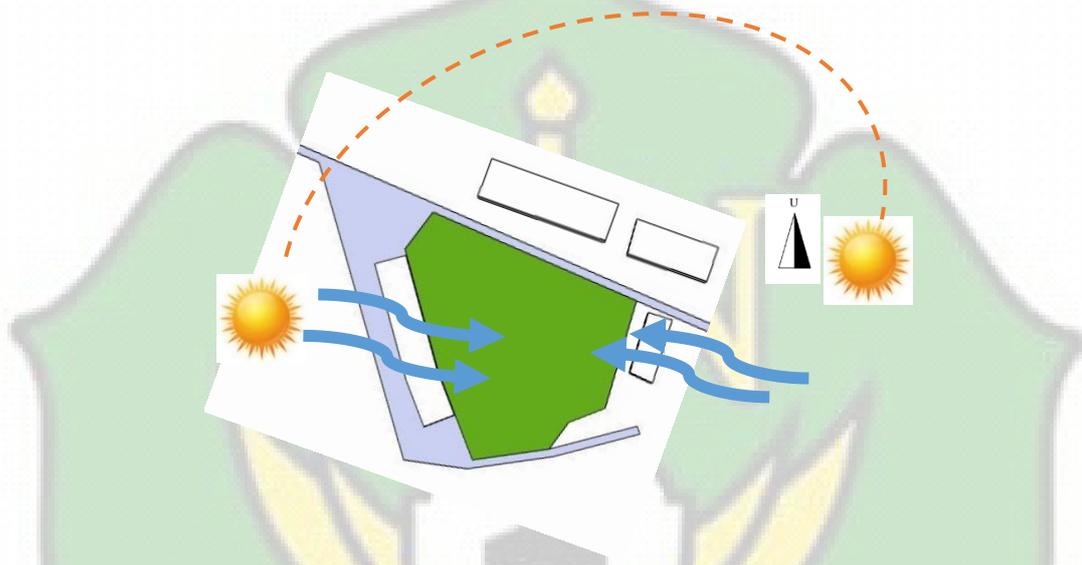


Gambar 4 .4 Kondisi Site
(Sumber: Dokumentasi Pribadi,2019)

4.1.5 Analisa Tapak

4.1.5.1 Analisa Angin dan Matahari

Indonesia merupakan negara yang berada pada garis khatulistiwa, yang oleh karenanya Indonesia beriklim tropis. Aceh adalah salah satu provinsi yang ada di Indonesia yang pada umumnya angin berhembus dengan kencang dari arah barat dan timur.



Gambar 4.5 Analisa Angin & Matahari
(Sumber: Analisa Pribadi)

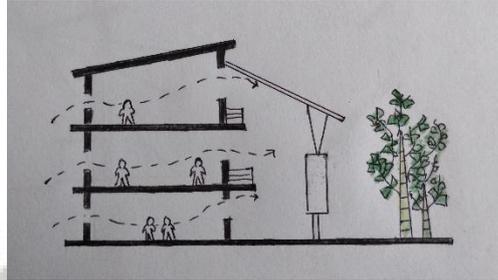
Tanggapan :

- Orientasi bangunan utara-selatan untuk menghindari tekanan angin kencang yang berasal dari arah barat dan timur.
- Menciptakan perbedaan suhu udara pada sisi gedung, satu sisi dibuat sejuk, satu sisinya lagi dibuat panas sehingga terjadi aliran udara.



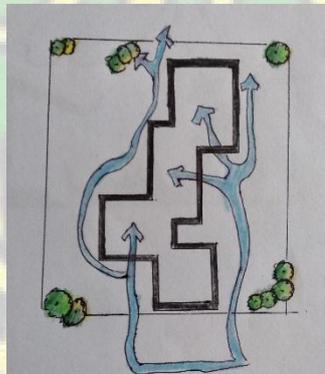
Gambar 4.5 Perbedaan Udara
(Sumber: Analisa Pribadi)

- Membuat ventilasi silang untuk sirkulasi udara.



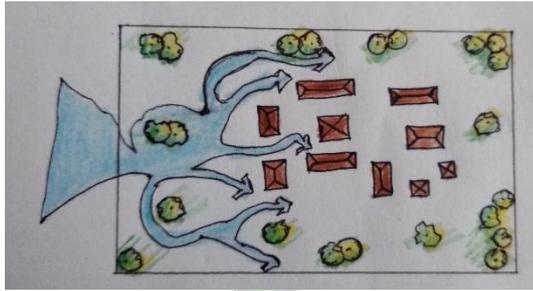
Gambar 4 .6 *Cross Ventilation*
(Sumber: Analisa Pribadi)

- Konfigurasi ruang tipis memungkinkan pergerakan udara lebih dinamis



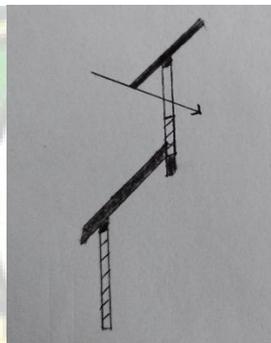
Gambar 4 .7 Konfigurasi Ruang
(Sumber: Analisa Pribadi)

- Konsep *wind tunnel* sebagai pengarah aliran udara, angin yang dialirkan ke area yang sempit dari tempat terbuka yang luas memiliki kecepatan yang lebih tinggi dan tekanan yang lebih besar sehingga hembusan angin diharapkan menjangkau ke daerah yang lebih jauh.



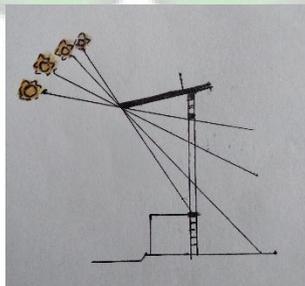
Gambar 4 .8 Wind Tunnel
(Sumber: Analisa Pribadi)

- Membuat perbedaan ketinggian atap atau memakai skylight untuk memasukkan cahaya dari atas. Mengatur posisi ketinggian jendela terhadap lantai untuk meminimalisasi masuknya cahaya berlebihan.



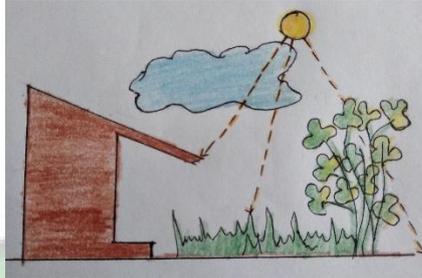
Gambar 4 .9 Perbedaan Ketinggian Atap
(Sumber: Analisa Pribadi)

- Pembatasan intensitas cahaya yang masuk melalui pengaturan ketinggian jendela dan panjang tritisan.

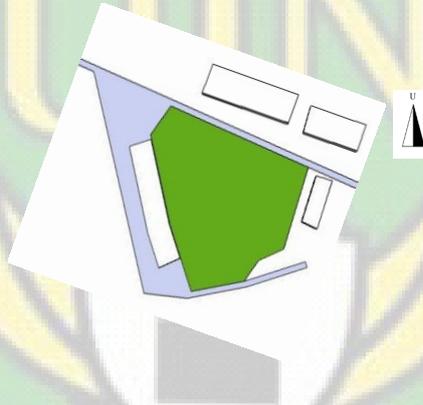


Gambar 4 .10 Panjang Tritisan
(Sumber: Analisa Pribadi)

- Memanfaatkan vegetasi untuk memfilter panas dari matahari.



Gambar 4 .11 Vegetasi Filter Panas
(Sumber: Analisa Pribadi)



Gambar 4 .12 Analisa Sirkulasi
(Sumber: Analisa Pribadi)

4.1.5.2 Analisa Sirkulasi dan Pencapaian

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di lokasi perancangan, sirkulasi disekitar dan di dalam tapak adalah sebagai berikut:

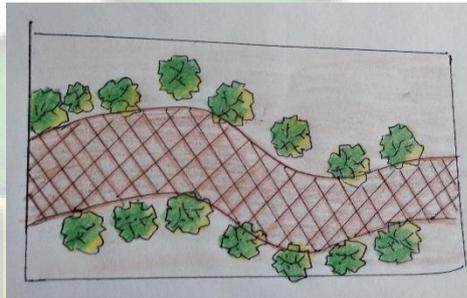
1. Jalan yang terdapat pada tapak merupakan jalan sekunder dengan lebar jalan ± 6 meter.
2. Pada bagian barat terdapat jalan primer dengan lebar jalan ± 3 meter.
3. Jalur pencapaian menuju lokasi melalui jalan utama atau sekunder yaitu jalan T. Iskandar, Ie masen Ulee Kareng, Ulee Kareng, Kota Banda Aceh.

4. Alternatif pencapaian lainnya menuju lokasi bisa di capai melalui jalan kebun raja yang terletak pada bagian utara, ini merupakan jalan primer.

Tanggapan :

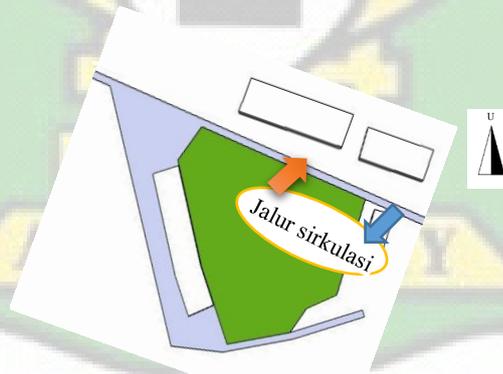
Untuk mengatur jalur sirkulasi pada tapak, berikut ini adalah beberapa hal yang harus dipertimbangkan :

1. Membuat perkerasan untuk jalur pedestrian.



Gambar 4 .13 Analisa Sirkulasi
(Sumber: Analisa Pribadi)

2. Lokasi tapak berada di jalan sekunder yang banyak dilalui oleh pengguna jalan, untuk menghindari kemacetan maka perlu memisahkan pintu masuk dan pintu keluar.



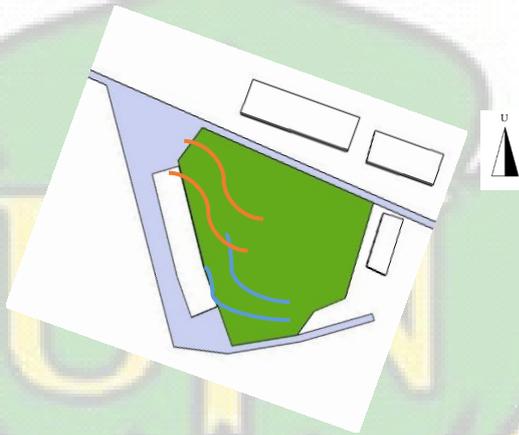
Gambar 4 .14 Analisa Sirkulasi
(Sumber: Analisa Pribadi)

Keterangan :

-  : jalur masuk
-  : jalur keluar

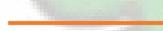
4.1.5.3 Analisa Kebisingan

Tingkat kebisingan pada area ini termasuk tinggi yang berasal dari arah jalan T.Iskandar, ie masen ule kareng, dan dengan tingkat sedang dari jalan kebun raju. Kebisingan merupakan hal yang sangat mengganggu bagi objek rancangan yang berfungsi sebagai sarana pendidikan. hal ini dapat memberi pengaruh ketidak nyamanan bagi pengguna bangunan.



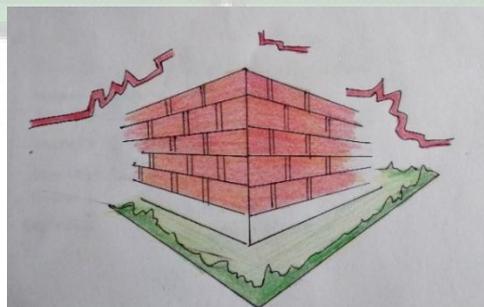
Gambar 4 .15 Analisa kebisingan
(Sumber: Analisa Pribadi)

Keterangan :

-  : kebisingan tinggi
-  : kebisingan sedang

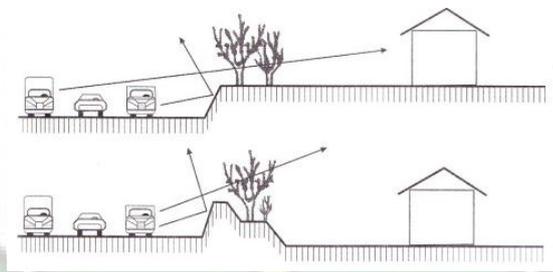
Tanggapan :

1. Menggunakan dinding pasif sebagai pembatas tapak sekaligus mengurangi kebisingan.



Gambar 4 .16 Dinding filter kebisingan
(Sumber: Analisa pribadi)

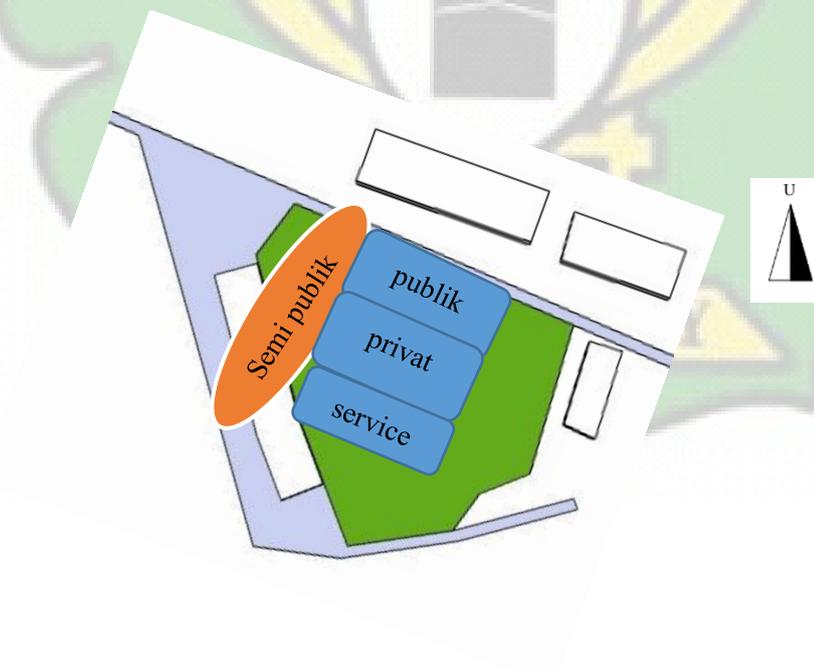
2. Meletakkan bangunan jauh dari sumber kebisingan.
3. Menata tinggi rendahnya permukaan tanah yang dekat dengan sumber kebisingan untuk mereduksi kebisingan yang tinggi.



Gambar 4 .17 Analisa kebisingan
(Sumber: Analisa pribadi)

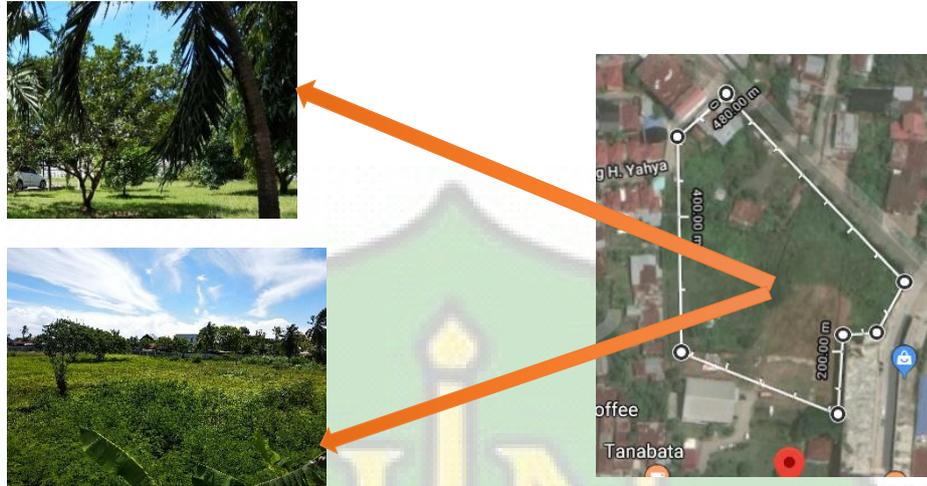
4. Pengaturan peletakan ruang-ruang yang bersifat tenang untuk diletakkan jauh dari sumber kebisingan seperti ruang belajar, ruang baca dan ruang pengembangan kreatifitas.

Berikut Adalah Zona Tapak Berdasarkan Analisa Kebisingan :



Gambar 4 .18 Zona Tapak
(Sumber: Analisa Pribadi)

4.1.5.4 Analisa Vegetasi



Gambar 4 .19 Analisa Vegetasi
(Sumber: Analisa Pribadi)

Site ditumbuhi oleh rumput-rumput panjang dan semak-semak, serta beberapa pohon mahoni dan pohon kelapa.

Tanggapan :

1. Membersihkan vegetasi yang tidak dibutuhkan seperti semak-semak dan memotong rumput-rumput yang memanjang.
2. Memanfaatkan vegetasi yang sudah ada seperti trembesi sebagai peneduh bagi bangunan.
3. Menambahkan vegetasi yang berfungsi sebagai pengarah.



Gambar 4 .20 Ilustrasi Pohon Palem Sebagai Pengarah
(Sumber: Www.Sriwijayapost.Com)

4. Membuat taman bermain untuk anak-anak yang ditanami dengan berbagai jenis tanaman hias seperti bonsai, bunga jarum, mawar dsb.



Gambar 4 .21 Ilustrasi Taman Bermain Dan Kolam Ikan
(Sumber: Analisis Pribadi)

5. Membuat *inner courtyard* taman dalam bangunan sebagai media mendekatkan anak dengan alam.



Gambar 4 .22 Ilustrasi *Inner Courtyard*
(Sumber: Analisis Pribadi)

4.1.5.5 Analisa View

1. View Ke Tapak



Gambar 4 .23 Analisa View Ke Tapak

(Sumber: Analisa Pribadi)

Tanggapan :

1. Meletakkan ruangan ataupun area yang menarik ke arah yang banyak dilalui oleh masyarakat.
2. Memaksimalkan bentuk agar terlihat jelas kearah jalan sekunder, karena pada sisi ini banyak dilewati oleh masyarakat.

2. View Dari Tapak



View ke arah utara
menghadap ke arah
jalan dan deretan
pertokoan (-)



View ke arah barat
menghadap ke arah
jalan bank, dan
pertokoan (-)



View ke arah timur
menghadap ke arah
pertokoan (-)



View ke arah selatan
menghadap ke arah
jalan, pertokoan dan
perumahan warga (-)

Gambar 4 .24 Analisa View Dari Tapak

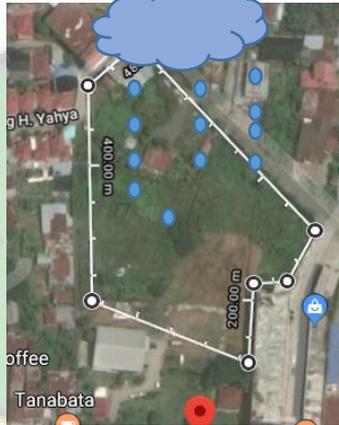
(Sumber: Analisa Pribadi)

Tanggapan :

Tidak terdapat view yang menarik disekitar site, sehingga harus mengolah tapak untuk mendapatkan view yang menarik.

4.1.5.6 Analisa Hujan Dan Drainase

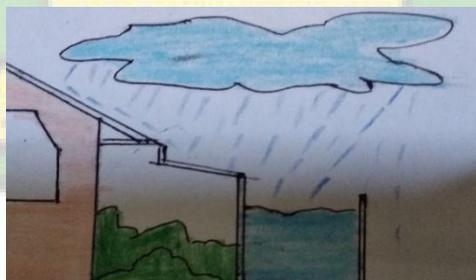
Aceh adalah salah satu provinsi yang beriklim tropis, yang memiliki curah hujan sepanjang tahun. Hal ini menyebabkan Aceh mengalami banjir pada sewaktu-waktu yang tidak dapat diperkirakan. Di lokasi site sudah terdapat drainase yang masih berfungsi dengan baik.



Gambar 4 .25 Analisa Hujan
(Sumber: Analisa Pribadi)

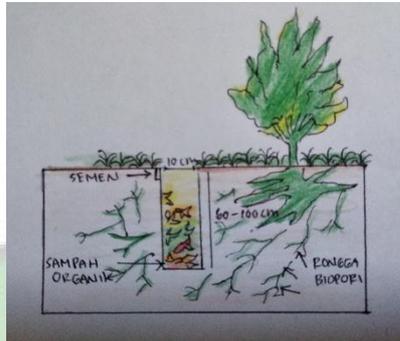
Tanggapan :

1. Membuat bak penampung air hujan untuk menyiram tanaman dan mediasi pembelajaran bagi anak-anak.



Gambar 4 .26 Bak Penampungan Air Hujan
(Sumber: Analisa Pribadi)

2. Membuat lubang biopori di taman untuk penyerapan air hujan ketika musim hujan.



Gambar 4 .27 Detail Biopori
(Sumber: Analisa Pribadi)

4.2 Analisa Fungsional

4.2.1 Analisa Pengguna

Adapun pengguna atau pemakai pada bangunan TK (Taman Kanak-kanak) ini adalah sebagai berikut:

1. Anak

Anak sebagai pelaku utama dalam bangunan TK (Taman Kanak-kanak) yang mana anak-anak memerlukan ruangan yang membuat mereka merasa aman, senang dan nyaman sehingga melancarkan kegiatan belajar-mengajar.

2. Pengelola/pendidik

Pengelola/pendidik bertugas sebagai pengarah anak-anak dalam proses belajar-mengajar dan bermain. Mereka yang mengawasi pergerakan anak-anak.

3. Orang tua

Orang tua adalah pengunjung reguler yang akan mengunjungi TK, mereka akan mengunjungi TK untuk melihat proses belajar dan mengajar sang anak, memastikan anak-anaknya mendapat pembelajaran sesuai yang dijanjikan oleh pihak sekolah dan beberapa kepentingan lainnya seperti mengambil raport dan menghadiri acara yang diadakan oleh pihak sekolah.

4. Pengunjung

Pengunjung disini adalah keluarga dari anak-anak maupun siswa dari sekolah lain dan pihak dinas pendidikan. Mereka mengunjungi objek rancangan karena kepentingan tertentu.

4.2.2 Analisa kegiatan

Tabel 4.1 Analisa kegiatan pengguna TK (Taman Kanak-kanak)

Pengguna	Kegiatan	Keb.Ruang
Siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar • Membaca • Bermain • Olahraga / senam • Shalat • Berenang • Makan & minum • BAB & BAK • Istirahat / tidur • Menari & menyanyi • Menonton bersama 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang belajar • Ruang baca/ perpustakaan • Ruang bermain • Lapangan / area olahraga • Kolam renang • Ruang makan / kantin • Toilet • Ruang tidur • Ruang kesenian • Ruang audio visual
Kepala sekolah	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat program pengajaran • Pembagian tugas pendidik 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang kepala sekolah • Kantor staf/pendidik
Pengelola/ pegawai	<ul style="list-style-type: none"> • Mengurus administrasi • Melayani • Rapat 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang administrasi • Lobby/resepsionis • Ruang rapat • Ruang bag.Humas

	<ul style="list-style-type: none"> Operasional Istirahat Shalat BAB/BAK 	<ul style="list-style-type: none"> Ruang bag.keuangan Ruang bag.pendidikan Ruang bag.personalia Ruang tata usaha Ruang sekretaris Ruang istirahat mushalla Toilet
Pendidik	<ul style="list-style-type: none"> Mengajar Melatih anak mengembangkan kreatifitas Rapat Memantau pergerakan anak Istirahat Shalat BAB/BAK 	<ul style="list-style-type: none"> Ruang kelas Ruang kreatifitas Ruang rapat Ruang bermain Ruang istirahat Mushalla Toilet
Orang tua	<ul style="list-style-type: none"> Mengunjungi anak Membayar spp Menghadiri acara Mencari 	<ul style="list-style-type: none"> Ruang berkunjung Ruang bag.keuangan Hall / aula Pusat informasi Ruang konsultasi/ klinik

	informasi	
	<ul style="list-style-type: none"> • Konsultasi 	
	perkembangan	
	anak	
Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> • Mengunjungi • Mencari informasi • Menghadiri acara 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang tamu • Lobby/ informasi pusat • Hall/ aula
<i>Office boy/office girl</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menyapu • Mengepel • Membersihkan ruangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Gudang
<i>security</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menjaga keamanan 	<ul style="list-style-type: none"> • Post satpam • Ruang CCTV

(Sumber : Analisa Pribadi)

4.2.3 Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang dibagi berdasarkan fungsi dari ruang dan pengguna ruangan tersebut. Adapun fungsi dari ruangan yang terdapat di dalam bangunan TK (Taman Kanak-kanak) meliputi fungsi umum, pendidikan, pengelola dan service. Kebutuhan ruang untuk masing-masing fungsi ruang adalah sebagai berikut:

1. Fungsi umum :
 - Hall/Lobby : sebagai ruang informasi dan ruang tunggu.
 - Klinik dan konsultasi : ruang dokter dan ruang konsultasi baik psikologi maupun ahli gizi.
2. Fungsi pendidikan :
 - Ruang kelas (kelas A dan B)
 - Ruang perpustakaan

- Ruang bermain *indoor* terdiri dari permainan konstruksi, R.boneka dan rumah tangga, R.pengetahuan, taman dalam ruangan dan R.bermain bebas.
- Ruang bermain *outdoor* terdiri dari taman bunga, taman binatang, bak pasir, kolam renang, ruang petualangan dan permainan ketangkasan.
- Ruang pembinaan bakat, terdiri dari ruang musik, ruang tari, ruang lukis, ruang seni bentuk dan olah raga.
- Ruang pengasuhan,terdiri dari ruang istirahat, ruang makan, ruang cuci dan kamar mandi.

3. Fungsi pengelola

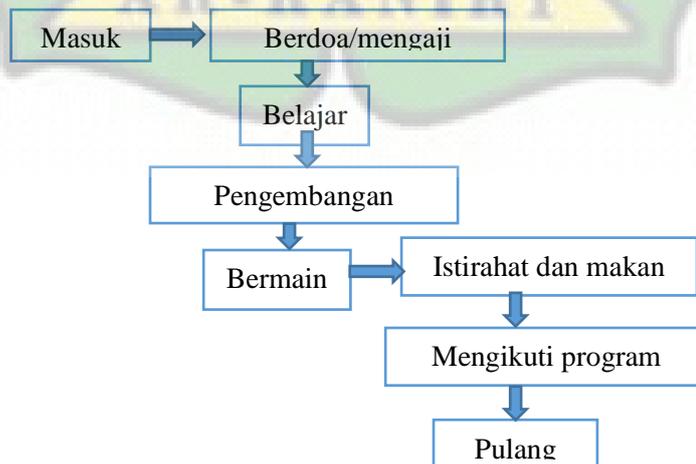
- Ruang kantor / kepala TK dan administrasi terdiri dari ruang guru, ruang tata usaha, ruang sekretaris, dan ruang rapat.

4. Ruang service terdiri dari :

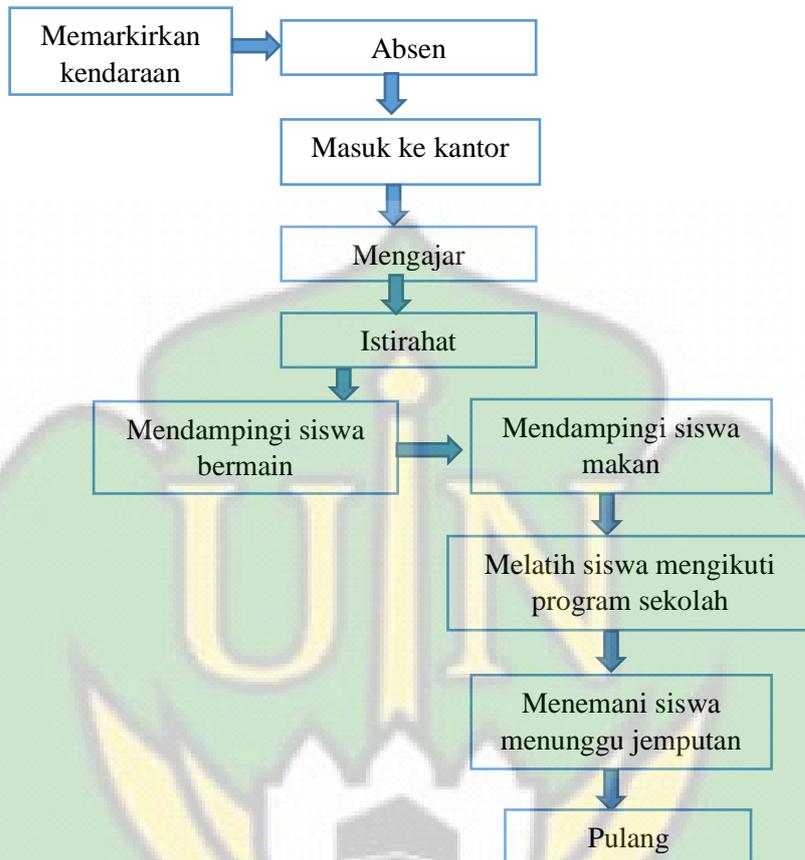
- Lavatori.
- Gudang.
- Ruang ME
- Ruang ibadah
- Dapur
- Parkir

4.2.4 Alur kegiatan

1. Alur kegiatan siswa



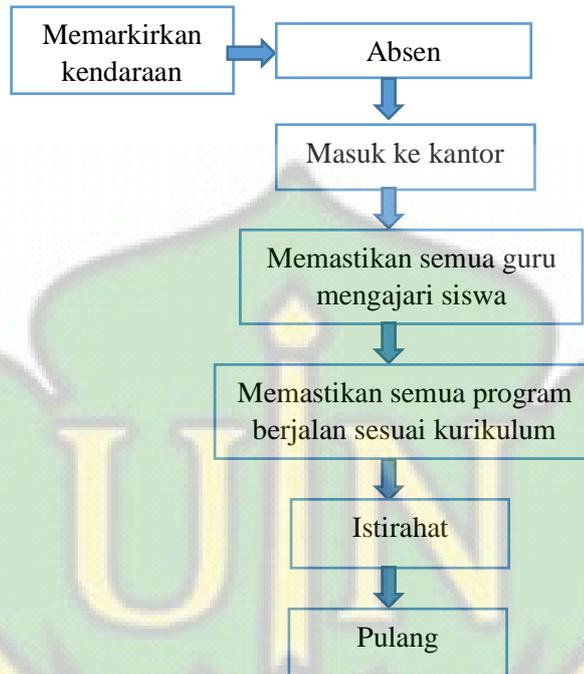
2. Alur kegiatan pendidik / guru



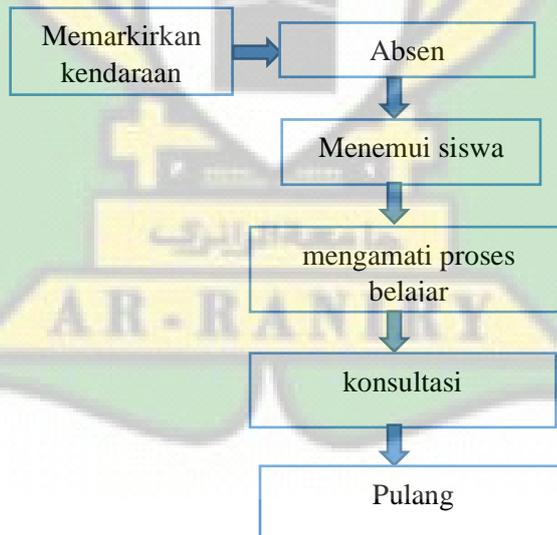
3. Alur kegiatan pengelola



4. Alur kegiatan kepala sekolah



5. Alur kegiatan pengunjung dan orang tua



6. *Office boy/office girl*



7. *Security*



4.2.5 **Analisa aktivitas anak berdasarkan perilaku**

Anak-anak yang memasuki usia 4-5 tahun sedang berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan baik dari segi fisik maupun kognitif. Anak-anak pada usia tersebut cenderung lebih aktif dalam segala bidang dan memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar. Berikut ini adalah beberapa karakteristik anak pada usia 4-5 tahun secara umum:

1. Senang bergabung dalam sebuah kelompok.
2. Ingin diterima oleh teman sebaya meski kadang-kadang bertengkar.
3. Ingin disukai dan menjadi seperti orang lain.
4. Terkadang bersikap ingin dituruti, tetapi bisa juga bersikap kooperatif.
5. Sering melanggar aturan atau membangkang.
6. Suka berakting, menari, dan menyanyi.

7. Bisa membedakan mana yang kenyataan dan imajinasi, walaupun masih suka bermain pura-pura dan bermain mengganti baju boneka.
8. Cenderung memilih permainan yang sesuai dengan jenis kelamin. Misalnya, anak laki-laki lebih suka permainan fisik, sementara anak perempuan lebih suka permainan sosial.
9. Mulai ingin mengatur diri sendiri (mandiri).
10. Bisa menunjukkan rasa simpati atau perhatian untuk orang lain.
11. Menunjukkan sikap lebih bertanggung jawab.
12. Sikap agresif mulai berkurang.
13. Bisa membedakan orang tua berdasarkan kesamaan jenis kelamin (misal bahwa ibu, tante, dan nenek adalah perempuan).
14. Mulai terbuka dengan pandangan atau pendapat orang lain.

Tanggapan

1. Mengajak anak bermain dengan teman sebayanya, hal ini dapat dilakukan dengan cara mendesain sebuah ruangan khusus dengan tema menarik untuk anak-anak berkomunikasi dan berekspresif.
2. Anak-anak suka bergerak bebas dan melompat kemana pun mereka suka, maka untuk menjaga mereka tetap aman dan nyaman bergerak menggunakan material lantai dan dinding serta furniture yang tidak bersudut, menggunakan karpet untuk alas lantai.
3. Membawa unsur alam kedalam desain bangunan dan pemilihan tema karakter yang disukai anak misalnya kartun ataupun mewarnai ruangan dengan tema luar angkasa, laut dsb.

4.2.6 Organisasi ruang

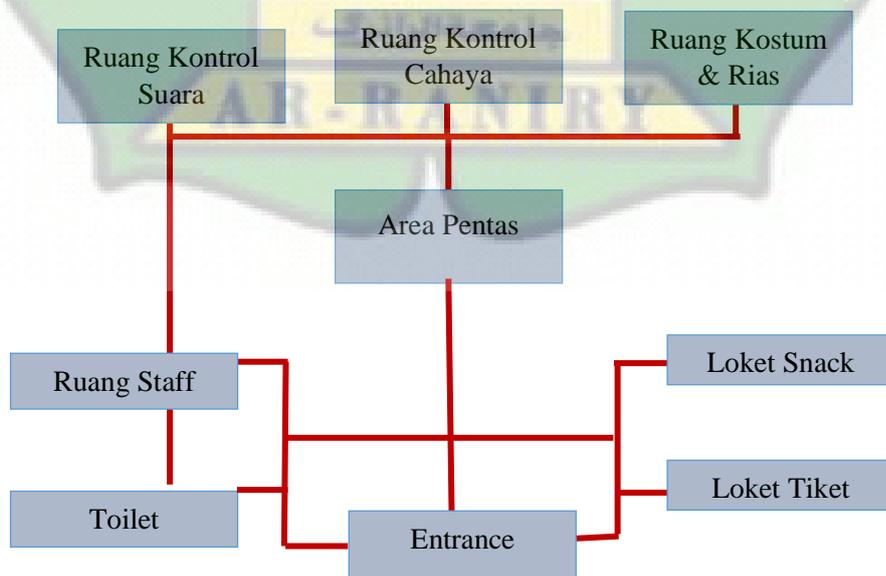
Berdasarkan kegiatan dan sifat ruang, dan keterkaitan hubungannya, maka ruang-ruang tersebut dapat dikelompokkan secara makro dan mikro.

1. Organisasi Ruang Makro

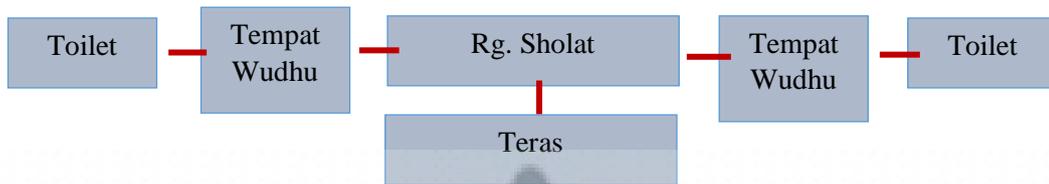


2. Organisasi Ruang Mikro

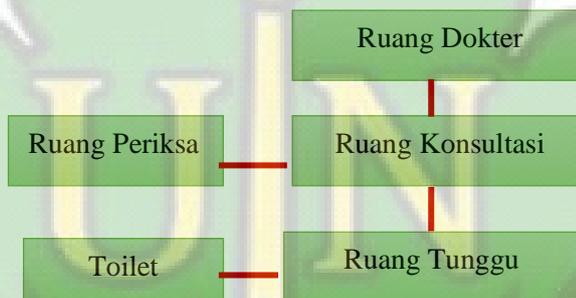
a. Aula Serbaguna



d. Organisasi Ruang Ibadah (Mushalla)



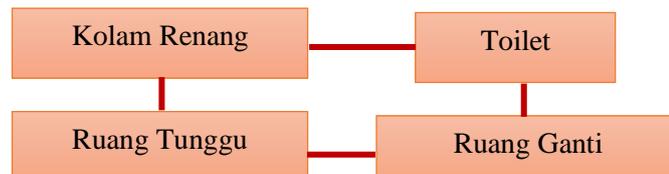
e. Klinik



f. Sanggar Seni



g. Kolam Renang



4.2.7 Besaran Ruang

Penentuan besaran ruang didasarkan pada pertimbangan

- Perhitungan khusus : Neufert Architec Data / Data Arsitek (DA)
- Perhitungan Asumsi : berdasarkan pengamatan lapangan (A)
- Penentuan Angka “Flow” berdasarkan Data Arsitek

1. Kegiatan Administrasi Pusat

Tabel 4.2 Besaran Ruang Administrasi Pusat

Ruang	Standard (M2)	Sumber	Kapasitas	Luas (m2)	Jumlah (unit)	Sirkulasi (%)	Sub. Total Luas (m2)
Resepsionis	3	A	2	6	1	30 %	7.8
Lobby	1.2	DA	20	24	1	100 %	48
R. Tunggu	2.4	DA	15	36	1	40 %	50.4
R. kepala + Toilet	20	A	1	20	1	20 %	24
R. Sekretaris	10	A	1	10	1	20 %	12
R. Tata Usaha	2.5	DA	12	30	1	40 %	42
R. Arsip	2	A	5	10	1	20 %	12
R. Rapat	2.5	DA	12	30	1	30 %	39
Gudang	4	A	4	16	1	10 %	17.6
Lavatory pria	4.5	DA	4	18	1	20 %	21.6
Lavatory wanita	3.5	DA	5	17.	1	20 %	21
Jumlah							295.4

(Sumber : Analisa Pribadi)

2. Area Pengembangan Kreativitas

Tabel 4.3 Besaran Ruang Area Pengembangan Kreativitas

Ruang	Standard (M2)	Sumber	Kapasitas	Luas (M2)	Jumlah (Unit)	Sirkulasi (%)	Sub. Total Luas (M2)
R. Karyawan	5	DA	12	60	1	10	72
Ruang Pameran	10	A	20	200	1	30%	240
Ruang Kreativitas	8	A	10	80	1	40%	112
Sanggar Seni Lukis	8	A	10	80	1	40%	112

Sanggar Seni Tari & Drama	12	A	15	180	1	40%	252
Sanggar Seni Musik	10	A	15	150	1	40%	210
Convention Hall	30	A	70	2100	1	30%	2730
Gudang	4	A	4	16		10 %	17.6
Jumlah							3745

(Sumber : Analisa Pribadi)

3. Kolam Renang

Tabel 4.4 Besaran Ruang Kolam Renang

Ruang	Standard (M2)	Sumber	Kapasitas	Luas (M2)	Jumlah (Unit)	Sirkulasi (%)	Sub. Total Luas (M2)
Ruang ganti & bilas	10	A	8	80	1	40 %	112
Toilet	5	DA	5	25	1	40%	35
Kolam Renang	35	A	20	700	1	30%	900
Jumlah							1057

(Sumber : Analisa Pribadi)

4. Kegiatan Penunjang

a. Ruang Tidur Anak

Tabel 4.5 Besaran Ruang Tidur Anak

Ruang	Standard (M2)	Sumber	Kapasitas	Luas (M2)	Jumlah (Unit)	Sirkulasi (%)	Sub. Total Luas (M2)
Hall + R. Tamu	1	DA	10	12	1	100 %	24
R. Kepala Asrama	16	DA	1	16	1	20 %	19.2
R. Pengawas	16	DA	1	16	1	20 %	19.2
R. Tidur (4 TT)	16	A		20	1	40 %	280
Km/Wc	4	A	4	16	2	40 %	44.8
Jumlah							387

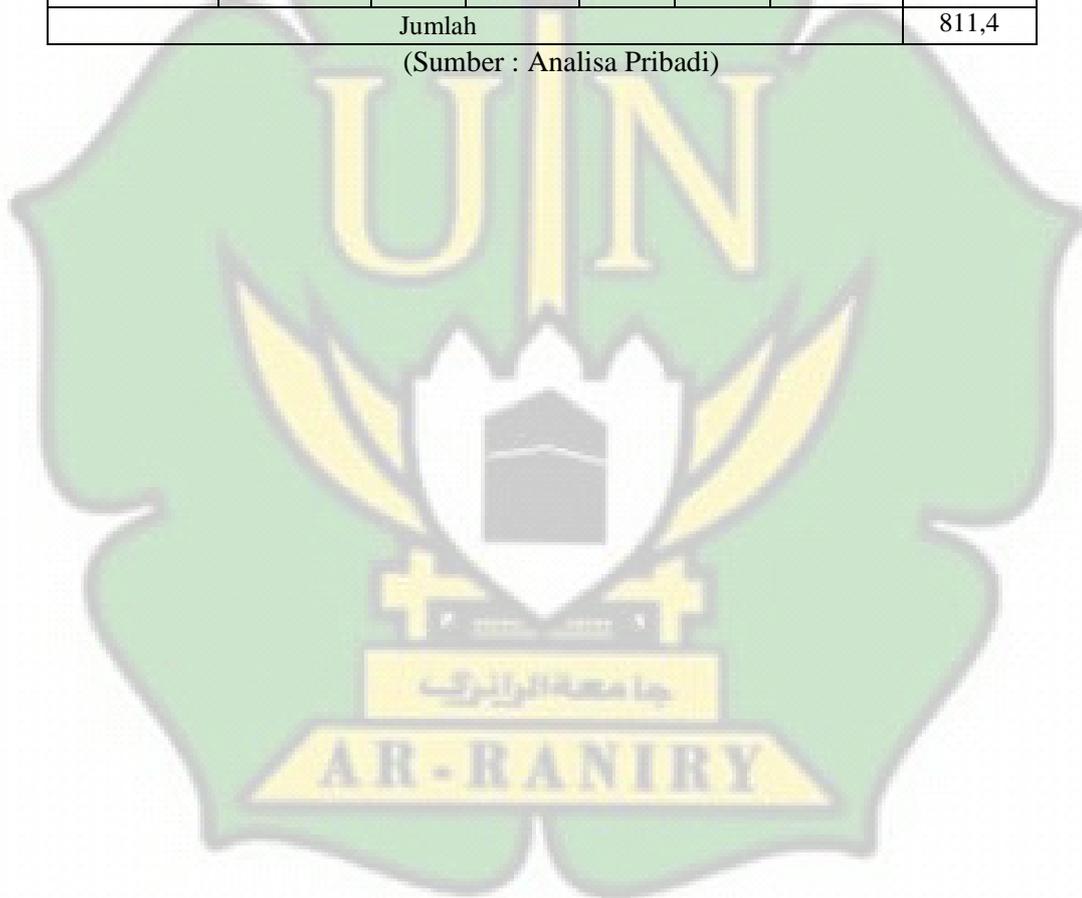
(Sumber : Analisa Pribadi)

b. Ruang Penunjang

Tabel 4.6 Besaran Ruang Penunjang

Ruang	Standard (M2)	Sumber	Kapasitas	Luas (M2)	Jumlah (Unit)	Sirkulasi (%)	Sub. Total Luas (M2)
Mushola	1.5	A	40	60	1	40 %	84
Kantin	3.74 / 4 org	DA	36	81.6	1	40 %	188.5
Perpustakaan	2	A	30	60	1	40 %	84
R. Pompa		DA		25	1	20 %	30
R. Panel Listrik		DA		16	1	20 %	19.2
Jumlah							811,4

(Sumber : Analisa Pribadi)



BAB V

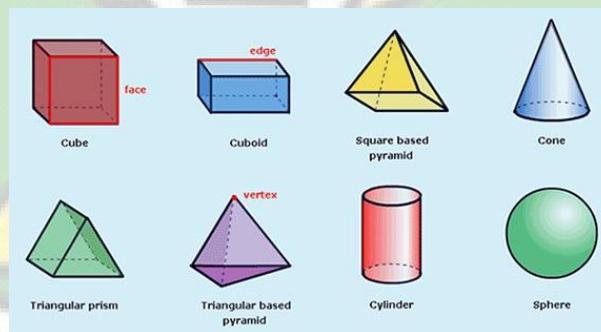
KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Dasar

Konsep dasar perancangan TK (Taman Kanak-kanak) ini adalah merancang sebuah bangunan TK yang mampu mengakomodir perilaku anak usia dini yang sedang berada dalam fase pertumbuhan dan perkembangan. Dalam desainnya bangunan ini akan menerapkan unsur alam yang ramah lingkungan dan menyatukan lingkungan binaan dengan alam sekitar untuk menciptakan perasaan bersahabat, nyaman dan kedekatan anak dengan alam. Untuk mewujudkan hal tersebut dilakukan dengan menggunakan pendekatan arsitektur perilaku, yang menekankan bahwa manusia merupakan makhluk berpikir yang mempunyai persepsi dan keputusan dalam interaksinya dengan lingkungan. Konsep ini dengan demikian meyakini bahwa interaksi antara manusia dan lingkungan tidak dapat diinterpretasikan secara sederhana dan mekanistik, melainkan kompleks dan cenderung dilihat sebagai sesuatu yang “probabilistik”.

Berikut ini adalah beberapa ide konsep dasar yang akan diterapkan dalam perancangan TK (Taman kanak-kanak) :

1. Gubahan massa dari perpaduan bentuk-bentuk geometri.



Gambar 5.1 bentuk geometri

(Sumber : Tinycards)

2. Menggunakan material yang ramah lingkungan dan alami serta nyaman bagi pengguna bangunan. Misalnya pemilihan material lantai dan dinding serta cat yang aman untuk anak-anak, yang tidak mengandung zat kimia. Karena anak-anak cenderung agresif.

3. Pemilihan material yang aman untuk digunakan oleh anak-anak seperti kursi dan meja yang tidak bersudut tajam serta material penutup lantai yang aman.
4. Pemilihan material bangunan yang sesuai iklim yang ada di Banda Aceh sehingga bangunan tersebut nyaman bagi pengguna, misalnya menggunakan atap pelana ataupun perisai, perbanyak ventilasi.
5. Konsep pemilihan warna untuk interior menggunakan warna yang sesuai dengan fungsi ruang dan memiliki makna yang ceria dan nyaman, misalnya penggunaan warna biru untuk ruang kesenian karena warna tersebut dapat meningkatkan konsentrasi dan merangsang kemampuan berkomunikasi dan ekspresi artistik.
6. Konsep penghawaan dan pencahayaan pada bangunan menggunakan penghawaan alami dengan cara memanfaatkan angin dan memasukkan unsur air berupa vertikal water dan kolam kecil agar ruangan terasa sejuk. Untuk pencahayaan, memanfaatkan cahaya matahari.
7. Konsep lansekap dirancang menyatu dengan alam dan rancangannya yang dapat mengakomodir perilaku anak.

5.2 Rencana Tapak

Konsep rencana tapak dapat dijabarkan terdiri dari konsep pemukiman ruang, tata letak, konsep sirkulasi ruang luar dan ruang dalam, parkir, konsep kenyamanan (penghawaan dan pencahayaan), konsep keamanan, konsep gubahan massa, konsep struktur dan konsep utilitas.

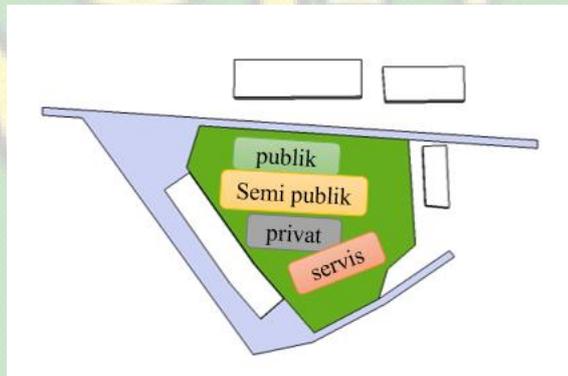
5.2.1 Pemitakan Ruang

Pemitakan merupakan pengelompokan ataupun penzoningan ruang-ruang berdasarkan jenis kegiatan dan sifat ruang. Sehingga segala kegiatan yang berlangsung dengan optimal. Berikut ini adalah pemitakan yang terbagi menjadi 4 zona :

Tabel 5.1 Pemintakatan Ruang

Publik	Semi Publik	Privat	Servis
a. Parkiran	a. Ruang Loker	a. Ruang Kepala	a. Toilet
b. Lobby	Sepatu	Sekolah	b. Pos
c. Aula/Ruang Serbaguna	b. Ruang Audio visual	b. Ruang Wakil Kepala Sekolah	Satpam
d. Ruang konsultasi	c. Garden Roof	c. Ruang Pengelola	c. Ruang Servis
e. Mushalla		d. Ruang Pendidik	d. Ruang CCTV
f. Courtyard		e. Ruang Belajar	e. Pantry
		f. Ruang Baca	f. Gudang
		g. Ruang Rapat	

(Sumber : Analisa Pribadi)



Gambar 5.2 Zoning

Sumber : Analisa Pribadi

5.2.2 Tata Letak

Konsep tata letak ruang pada bangunan Taman Kanak-kanak ini diperoleh berdasarkan analisa makro dan mikro yang kemudian menghasilkan zonasi-zonasi ruang dan pengelompokan kegiatan. Berikut adalah massa bangunan yang diperoleh terbagi menjadi beberapa zonasi yaitu :

Tabel 5.2 Tata Letak Berdasarkan Kegiatan

Area Pengelolaan	Area Pendukung	Area Belajar	Area Servis
a. Ruang Direktur	a. Lobby	a. Ruang Belajar	a. Pos jaga
b. Ruang Wakil Direktur	b. Ruang Loker Sepatu	b. Ruang Baca	b. Lavatory
c. Ruang Sekretaris	c. Mushalla	c. Ruang Audio Visual	c. Gudang
d. Ruang Bagian Humas	d. Aula/ Hall	d. Ruang Pengembangan	d. Ruang ME
e. Ruang Bagian Personalia	e. Ruang Rapat	e. Ruang Kreativitas	e. Ruang AHU
f. Ruang Bagian Keuangan	f. Ruang Konsultasi		
	g. Ruang Gizi		
	h. Ruang Dokter Gigi		
	i. Pantry		
	j. Kantin/Cafeteria		
	k. Taman		

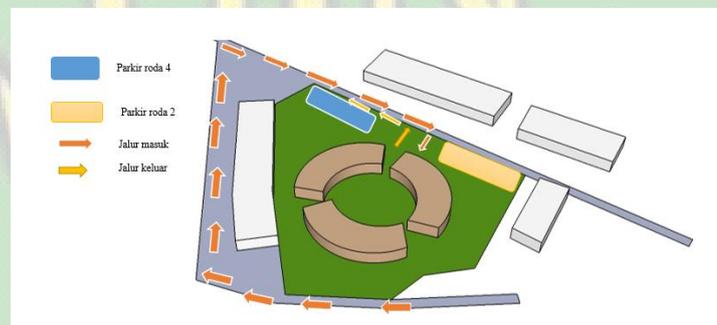
(Sumber : Analisa Pribadi)

1. *Entrance Gate* diletakkan tepat di samping Jalan T. Iskandar, Ie masen Ulee Kareng, karena ini merupakan jalur sirkulasi utama menuju *site*.
2. Area Pengelolaan dan Area Pendukung diletakkan dekat dengan *Entrance Gate* agar tamu yang ingin mengurus administrasi dan informasi lebih mudah mencapainya.
3. Area Belajar diletakkan di sisi barat dan timur pada tapak, karena area ini terletak jauh dari sumber kebisingan. Karena area belajar membutuhkan ketenangan agar tidak mengganggu konsentrasi belajar mengajar.
4. Area parkir ini terletak pada sisi utara site yaitu pada sisi kanan dan kiri.
5. Area hijau terdapat di beberapa sisi yaitu pada bagian *Entrance Gate*, *Roof Top* dan *courtyard*.
6. Area Servis diletakkan di sisi belakang bangunan karena area ini padat aktivitas dan menimbulkan kebisingan, agar tidak mengganggu aktivitas belajar maka area ini diletakkan pada sisi selatan *site*.

5.2.3 Pencapaian

Berdasarkan analisa pencapaian maka pencapaian menuju lokasi tapak dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Jalur masuk dan jalur keluar berada pada Jalan T.Iskandar, Ie Masen Ule Kareng, di bagian utara *site* karena ini merupakan jalan primer dan memiliki luas jalan yang lebar.
2. Jalur keluar terletak di bagian utara *site* juga namun untuk membedakan antara jalur masuk dan keluar dipisahkan dengan perkerasan dan tanaman penunjuk arah.
3. Jalur masuk dan keluar bagi kendaraan servis berada di jalan sekunder yang terletak pada sisi selatan *site* dekat dengan ruang-ruang yang bersifat servis, sehingga mudah di akses.



Gambar 5.3 Pencapaian

Sumber : Analisa Pribadi

5.2.4 Sirkulasi Dan Parkiran

A. Sirkulasi

Sirkulasi adalah sebagai penghubung ataupun tali yang mengikat ruang-ruang dalam bangunan, baik ruang dalam maupun ruang luar. Anak-anak dengan beda usia memiliki karakteristik dan perilaku yang berbeda, oleh karenanya, aktivitas sehari-hari anak-anak dengan usia yang berbeda perlu diminimalisir pertemuannya, tanpa secara sengaja membatasi ruang gerak anak. Oleh karenanya, digunakan elemen-elemen arsitektural berupa koridor, jalan setapak, serta pohon untuk memberikan batasan space untuk memberi pemahaman pada anak tentang batasan dalam beraktivitas.

Dari analisa sirkulasi maka dapat diambil kesimpulan konsep sirkulasi yang akan diterapkan adalah sebagai berikut :

1. Jalur sirkulasi dalam bangunan dirancang membentuk pola liku-liku yang menghubungkan antar fungsi ruang, pola ini akan memberi kesan petualangan bagi anak-anak yang akan menjadikan mereka lebih kritis dalam berpikir, dan pada area sirkulasi antar ruang dibuat bukaan.
2. jalur sirkulasi diluar bangunan tidak hanya dirancang khusus untuk jalur sirkulasi namun juga sekaligus dirancang sebagai arena bermain anak-anak. Sirkulasi ini memakai pola radial yang berliku sebagai pengarah antar fungsi ruang main yang menggambarkan gerak anak yang lincah dan bebas.

B. Parkiran

Bangunan yang dirancang merupakan bangunan yang pengguna utamanya adalah anak usia dini, yang mana anak-anak tersebut belum bisa mengendarai kendaraan, sehingga untuk perancangan area parkir tidak membutuhkan lahan yang luas karena pengguna kendaraan adalah staff dan orang tua yang mengantarkan anaknya sekolah.

5.3 Konsep Kenyamanan

5.3.1 Penghawaan

Berdasarkan analisa angin dapat diambil kesimpulan bahwa untuk memenuhi kebutuhan udara segar dalam ruangan dapat dilakukan dengan cara berikut :

a. Penghawaan Alami

Penghawaan alami diperoleh dengan cara memanfaatkan peletakan bukaan ruang untuk mengalirkan udara bersih yang berasal dari alam ke dalam ruangan tersebut. Peletakan bukaan diletakkan dengan memperhatikan kapasitas pengguna dan fungsi ruangan.

b. Penghawaan Buatan

Penghawaan ini menggunakan AC, bisa dari AC central atau split sesuai dengan kebutuhan ruang terhadap kondisi udara yang khusus.



Gambar 5.4 Gambar AC Split

Sumber : Www.Pinterest.com

5.3.2 Pencahayaan

Setiap ruangan masing-masing membutuhkan penerangan yang sesuai dengan fungsi ruang agar dapat digunakan dengan optimal, maka dari hasil analisa matahari konsep pencahayaan yang akan diterapkan pada perancangan bangunan TK ini adalah pencahayaan alami, yaitu memanfaatkan cahaya matahari sebagai penerangan secara optimal dengan menggunakan bukaan-bukaan ruang atau penggunaan bidang tembus cahaya.



Gambar 5.5 Bidang Tembus Cahaya

Sumber : sci-pusat.blogspot.com

5.4 Konsep Keamanan

Keamanan adalah salah satu hal yang wajib diperhatikan saat merancang sebuah bangunan, adapun keamanan pada bangunan ini adalah usaha untuk melindungi anak dari bahaya yang mengancam baik bahaya fisik maupun bahaya non fisik.

5.4.1 Keamanan Fisik

Pengamanan dari bahaya fisik dengan pemilihan material, dimana material tersebut tidak akan membahayakan anak ketika anak menggunakannya. Adapun elemen yang perlu diperhatikan ketika anak menggunakannya yaitu :

1. Lantai

Pemilihan material lantai yang tidak menyebabkan anak terluka jika jatuh dan lantai yang tidak banyak mengubah temperatur anak ketika duduk, dengan cara penggunaan karpet sebagai pelapisnya.



Gambar 5.6 Karpet Pelapis Lantai

Sumber : Analisa Pribadi

Karpet yang dijadikan sebagai pelapis lantai terbuat dari material yang empuk dan tidak keras serta motif yang menarik sesuai tema ruangan dan penuh warna untuk memberikan kesan yang akan mempengaruhi psikologi anak.

2. Dinding

Pemilihan material pelapis dan cat dinding yang aman terhadap anak seperti permukaan dinding halus sehingga tidak menggores anak dan pemakaian cat yang baik sehingga tidak mengelupas atau berjamur dengan pemberian cat minyak pada setengah dindingnya dengan warna yang menarik, atau dilapisi wallpaper yang bergambar menarik dengan karakter-karakter yang diidolakan oleh anak-anak.

Setiap ruangan menerapkan tema yang berbeda-beda, maka pemilihan wallpaper dengan karakter yang berbeda juga akan mempengaruhi psikologi anak yang tidak hanya melihat hal yang sama pada setiap ruang.



Gambar 5.7 Wallpaper Karakter Anak

Sumber : Analisa Pribadi

3. Tangga

Tangga yang akan diterapkan pada bangunan ini harus aman mulai dari *riser*, *thread* dan *railing* yang nyaman untuk digunakan oleh anak dan permukaan anak tangga yang tidak licin dengan pemberian pelapis yang kasar.



Gambar 5.8 Tangga

Sumber : dekoruma.com

4. Jendela

Penempatan posisi jendela yang tidak terjangkau oleh anak, ketinggian jendela 160 cm dari permukaan lantai dengan pemilihan material kaca jendela yang tahan tekanan dan tidak tajam jika pecah pada tempat-tempat tertentu.



Gambar 5.9 Penempatan Jendela

Sumber : Analisa Pribadi

5. Alat-alat Permainan

Penggunaan alat-alat permainan yang aman yang tidak memiliki sudut-sudut tajam, sehingga tidak akan melukai anak-anak saat bermain karena sifatnya yang agresif.



Gambar 5.10 Alat Permainan

Sumber : Analisa Pribadi

5.4.2 Keamanan Non Fisik

Pengamanan dari segi bahaya non-fisik untuk anak diatasi dengan menggunakan satu akses saja bagi orang luar yang hendak masuk ke dalam bangunan, pada akses tersebut akan diawasi oleh pihak keamanan pengelola.

5.5 Konsep Bangunan

Dari hasil analisis disimpulkan bentukan ruang yang akan diterapkan pada perancangan TK (Taman Kanak-kanak) ini adalah bentukan ruang dinamis yaitu

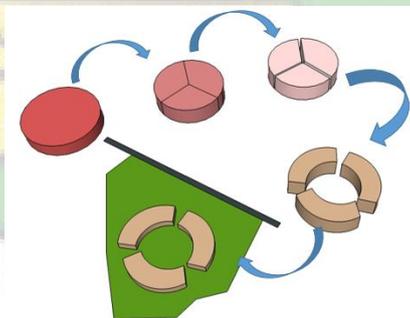
penuh semangat dan tenaga sehingga cepat bergerak dan mudah menyesuaikan diri dan membuka diri terhadap unsur dari luar yang bersifat positif.

Konsep bentukan ruang dinamis yang akan diterapkan pada perancangan TK (Taman Kanak-kanak), yaitu :

1. Transformasi bentuk lingkaran sebagai bentuk dasar yang dihadirkan pada Taman Kanak-Kanak, yang akan menimbulkan kesan gerak sehingga bangunan berkesan dinamis dan bebas yang menggambarkan perilaku anak. Penciptaan bentukan ruang ini akan mengenalkan anak pada bentuk atraktif yang akan menjadikan perkembangan kognitifnya lebih positif. Sehingga anak didik hidup dalam lingkungan yang variatif yang akan mengembangkan panca inderanya.
2. Memasukkan unsur garis lengkung dan gambar pada ruang-ruang maupun pada fasad bangunan.

5.5.1 Gubahan Massa

Berikut ini merupakan gubahan massa yang terbentuk dari transformasi bentuk dasar lingkaran sehingga terbentuklah 3 massa yang saling melingkar dan berhadapan ke satu sisi yang menjadi *vocal point* dari bangunan tersebut. Bentuk dari gubahan massa tersebut menggambarkan perilaku anak yang bersifat dinamis dan mengalir.



Gambar 5.11 Gubahan Massa

Sumber : Analisa Pribadi

5.5.2 Fasad Bangunan

Fasad bangunan pada dasarnya melindungi gedung dari gangguan luar seperti cuaca buruk, hujan, angin, polusi dan panas matahari. Fasad merupakan

bagian dari bangunan yang berfungsi untuk melengkapi bentuk struktur dan menentukan dampak visual. Untuk menghadirkan kesan ceria bangunan perlu memiliki bentukan yang dinamis. Kesan ceria yang didapat dari fasad bangunan ialah dengan cara mengaplikasikan warna-warna yang ceria.

Konsep perancangan bangunan Taman Kanak-kanak ini menerapkan konsep arsitektur perilaku yang lebih dinamis yang juga memperhatikan lingkungan sekitar sehingga kawasan ini dapat membuat anak-anak bersahabat dengan alam dan lingkungan sekitarnya. Adapun konsep fasad bangunan Taman Kanak-kanak ini adalah :

1. Permainan Fasad atau permukaan bangunan menggunakan panel transparan sehingga cahaya matahari dapat terserap dengan baik ke dalam ruangan dan memungkinkan para murid dan guru untuk dapat melihat ke halaman di sekitar TK.



Gambar 5.12 Bentuk Fasad

Sumber : Analisa Pribadi

2. Permainan warna pada sisi fasad bangunan yang berfungsi sebagai tempat bermain anak-anak.



Gambar 5.13 Permainan Warna

Sumber : Analisa Pribadi

5.5.3 Konsep Lanskap

Bermain di luar biasanya lebih banyak menimbulkan suara dan lebih banyak membutuhkan ruang, dimana anak dapat lari, melompat dan menggunakan sepeda maupun kendaraan lain. Halaman yang berumput atau adanya pasir, sehingga bila anak terjatuh tidak terlalu membahayakan. Bermain di luar bukan hanya untuk mengembangkan otot atau gerakan kasar saja, aktivitas di dalam ruangan bisa dilakukan di luar ruangan seperti musik, seni, bercerita dan bermain drama. Alat-alat bermain untuk kegiatan bermain dengan mengutamakan perkembangan gerakan kasar harus di tata sedemikian rupa, sehingga tidak membahayakan anak-anak.



Gambar 5.14 Area Taman Bermain

Sumber : Analisa Pribadi

5.5.4 Konsep Interior

Sebuah ruangan yang baik penataannya mampu menghadirkan rasa nyaman dan aman bagi pengguna. Pengguna bangunan TK (Taman Kanak-kanak) adalah mayoritas anak-anak maka demikian rancangan interior atau perabotan harus disesuaikan dengan kondisi anak-anak. Hal-hal yang perlu diperhatikan meliputi tempat duduk, meja, rak, tempat bermain dan lain sebagainya.

Pemilihan material lantai dan dinding harus yang benar-benar aman untuk anak-anak. Penggunaan karpet sebagai pelapis lantai untuk menghindari benturan langsung ke lantai jika terjadi kecelakaan.

Mendesain jalur sirkulasi yang menarik dan lucu misalnya dengan membuatnya seperti berada didalam terowongan sehingga meningkatkan rasa ingin tahu dan penasaran bagi anak-anak yang kemudian melatih mereka untuk memecahkan masalah dengan instingnya.

Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penataan ruang yang dapat mendukung perkembangan anak ialah (Patmonodewo, 2000):

1. Pengorganisasian ruang dan penataan furniture (meja, kursi) yang memungkinkan anak mampu mengembangkan keterampilan bersosialisasi melalui kerjasama.



Gambar 5.15 Penataan Furniture
Sumber : Analisa Pribadi

2. Memudahkan pengawasan ketika anak bermain.
3. Keamanan dan kenyamanan dalam belajar dan bermain.

4. Alat bermain sebaiknya dirancang sedemikian rupa sehingga tidak ada bagian yang tajam, runcing dan mudah rusak.



Gambar 5.15 Penataan Furnitur

Sumber : Analisa Pribadi

5. Suasana ruang yang menarik dan sesuai dengan karakter anak (terutama bentuk dan warna).



Gambar 5.16 Perbedaan Tema Ruangan

Sumber : Analisa Pribadi

6. Warna

Menurut Imelda Sandjaya dalam bukunya "Kamar Anak dan Remaja" (2002 : 27), warna bisa membentuk suasana ruang, membuat ruang berkesan aktif atau pasif, ceria atau tenang, monoton atau kontras. Bagi anak pun, warna memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap jiwa

mereka. Warna juga membangkitkan semangat, menambah respon kreativitas dan memperkuat imajinasi. Dari warna, anak usia pra sekolah bisa mulai belajar tentang alam sekitar, misalnya warna merah identik dengan tomat, warna biru untuk warna laut atau langit, hijau untuk daun, rumput, dan seterusnya.

Karakter warna untuk anak :

1. Warna primer (merah, kuning, biru) : berkesan aktif dan dinamis. Termasuk warna yang disukai anak usia pra sekolah.
2. Paduan warna-warna kontras (merah cabe, kuning kunyit, biru laut, hijau daun) : membuat suasana ruang menjadi gembira dan berkesan ceria.
3. Warna pastel (salem, merah muda, hijau pastel) : berkesan bersih, ringan, namun lembut dan nyaman.
4. Warna ringan (kuning matahari, hijau rumput, biru awan) : membuat suasana kamar terasa segar dan nyaman.
5. Warna berat (cokelat, biru tua, abu-abu, hijau lumut, hitam putih) : berkesan suram, namun bila dipadukan dengan warna terang akan menghasilkan karakter yang unik.
6. Warna natural (terakota, cokelat kayu) : memberi kesan hangat, dekat dengan alam.
7. Warna putih : berkesan monoton, membosankan untuk ruang anak.
8. Warna gelap : berkesan menekan dan kurang sesuai untuk ruang anak.

5.6 Konsep Struktur

5.6.1 Struktur dan Material

Sistem struktur berfungsi sebagai kerangka pembentuk ruang dan pendukung beban, maka perlu dipertimbangkan :

1. Ketahanan konstruksi dan keawetan bahan.
2. Kemudahan dalam proses pemasangan / pengerjaan dan perawatan.
3. Nilai ekonomis konstruksi.

Sistem struktur terbagi menjadi dua, yaitu :

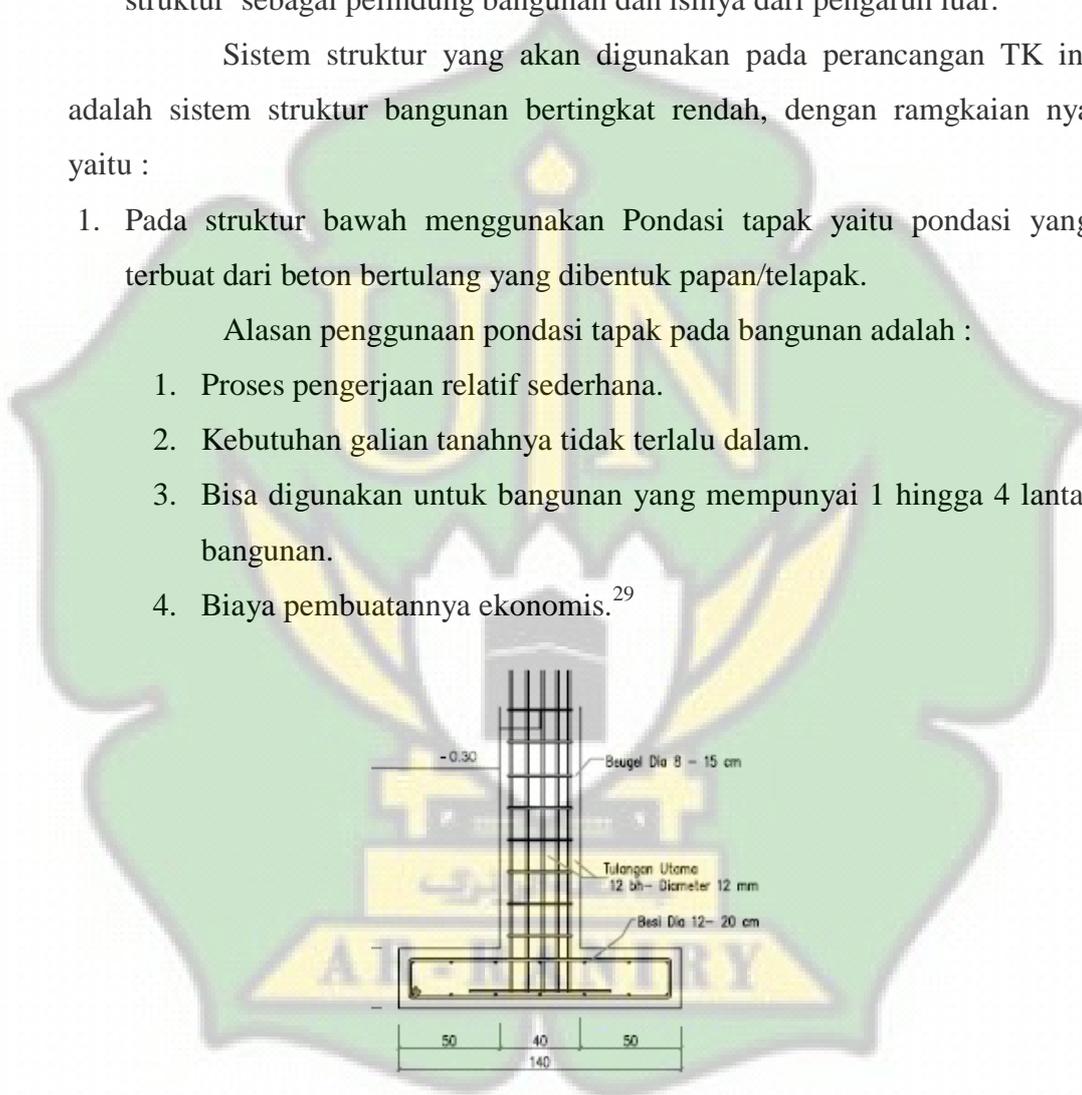
1. Struktur bawah (*sub structure*), bangunan yang berada dibawah permukaan tanah, yaitu pondasi.
2. Struktur atas (*upper structure*), terdiri dari rangka yang merupakan struktur sebagai pelindung bangunan dan isinya dari pengaruh luar.

Sistem struktur yang akan digunakan pada perancangan TK ini adalah sistem struktur bangunan bertingkat rendah, dengan ramgkaian nya yaitu :

1. Pada struktur bawah menggunakan Pondasi tapak yaitu pondasi yang terbuat dari beton bertulang yang dibentuk papan/telapak.

Alasan penggunaan pondasi tapak pada bangunan adalah :

1. Proses pengerjaan relatif sederhana.
2. Kebutuhan galian tanahnya tidak terlalu dalam.
3. Bisa digunakan untuk bangunan yang mempunyai 1 hingga 4 lantai bangunan.
4. Biaya pembuatannya ekonomis.²⁹



Gambar : Pondasi Tapak

Sumber : khedanta - WordPress.com

²⁹ Administrator, “*Pengertian Pondasi Tapak, Kelebihan dan Kekurangan*” (<http://arafuru.com/sipil/pengertian-pondasi-tapak-kelebihan-dan-kekurangannya.html>), Diakses 16 Juni 2019, 2016

2. Struktur atas menggunakan struktur rangka atau skeleton yang terdiri dari kolom-kolom dan balok-balok, kolom sebagai unsur vertikal yang berfungsi sebagai penyalur beban dan gaya menuju tanah, sedangkan balok merupakan unsur horizontal yang berfungsi sebagai pemegang dan media pembagian beban dan gaya ke kolom.³⁰



Gambar : Stuktur Rangka

Sumber : <http://beritanew98.blogspot.com>

3. Atap bangunan ini menggunakan atap dak karena dari hasil analisa pada konsep perancangan bangunan ini akan menerapkan *garden roof* sebagai area bermain anak-anak.
4. Dinding pada bangunan ini akan menggunakan material batu bata dan semen dengan *finishing* tekstur halus, dan batafoam untuk dinding pemisah antar ruang.



Gambar : Batu Bata dan Batafoam

Sumber : mahesajenar40.blogspot.com

³⁰ Mekanika teknik, “*sistem struktur pada bangunan gedung bertingkat*”(http://ronny.blog.upi.edu) diakses 2005

5. Pada perancangan bangunan ini menggunakan material lantai keramik pada ruang yang bersifat publik, sedangkan pada ruang bermain dan belajar menggunakan kombinasi karpet dan keramik.



Gambar : Keramik

Sumber : bukalapak.com

5.7 Konsep Utilitas

Sistem utilitas dipilih berdasarkan keperluan sebagai penunjang fungsi bangunan. Karena bangunan yang akan dirancang berfungsi sebagai bangunan pendidikan dan non-komersial, maka pemilihan dan penggunaan sistem utilitas seefisien dan sehemat mungkin dengan menggunakan standar jaringan yang telah ada di sekitar *site*.

5.7.1 Jaringan Air

1. Air Bersih

Air bersih untuk keperluan pada bangunan diperoleh dari PDAM yang ditampung dalam tangki air yang kemudian disalurkan ke kolam renang, *lavatory*, dan *fire hydrant*.

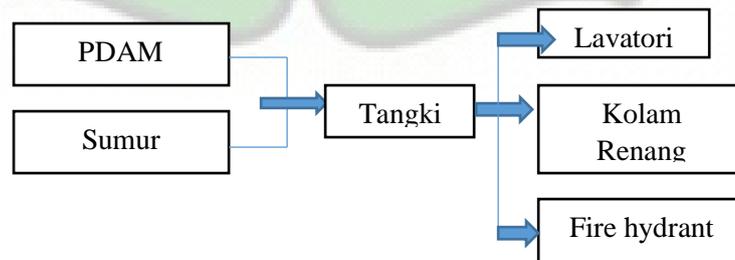


Diagram 5.1 : Jaringan Air Bersih
Sumber : Analisa Pribadi

2. Air Kotor

Air kotor bisa dibedakan menjadi yaitu air kotor yang berasal dari lavatori dan kolam renang. Untuk air kotor dari kolam renang dimanfaatkan untuk penyiraman tanaman, untuk elemen alam pada ruang hijau.



Diagram 5.2: Jaringan Air Kotor dari WC, Lavatori dan dapur

Sumber : Analisa Pribadi



Diagram 5.3: Jaringan Air Kotor dari Kolam Renang

Sumber : Analisa Pribadi

5.7.2 Jaringan Listrik

Pada bangunan Taman Kanak-kanak (TK) ini listriknya bersumber dari PLN.

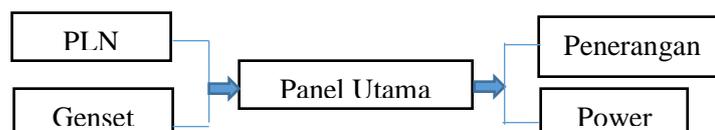


Diagram 5.4: Jaringan Listrik

Sumber : Analisa Pribadi

5.7.3 Fire Protection System

Penanggulangan bahaya kebakaran pada bangunan TK (Taman Kanak-kanak) dengan cara menyediakan *smoke detector*, *heat detector*, *sprinkler* dan *water hydrant*.



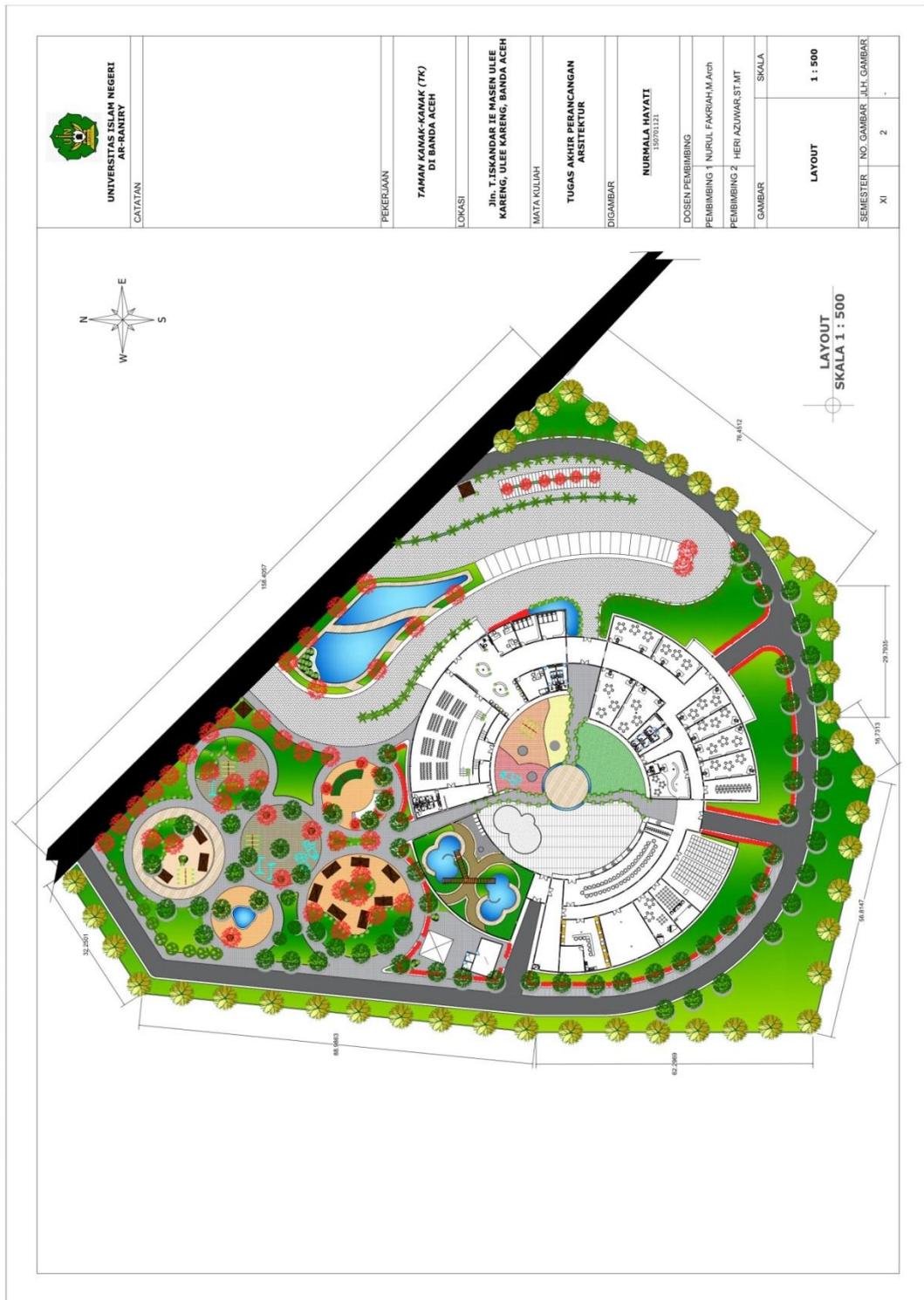
BAB VI HASIL PERANCANGAN

6.1 Site Plan



Gambar 6.1 : Site Plan
(Sumber : Analisa Pribadi)

6.2 Layout Plan



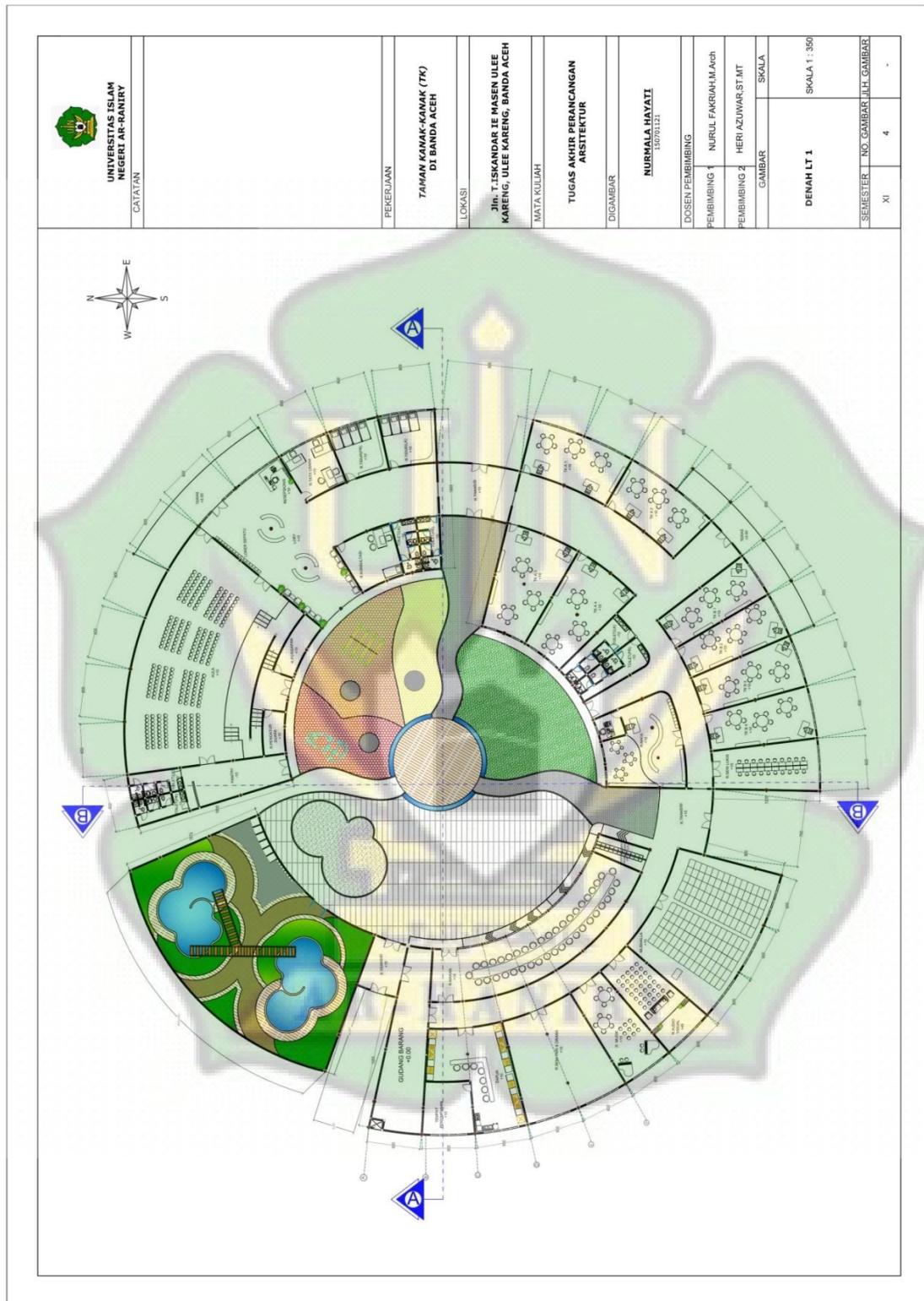
Gambar 6.2 : *Layout Plan*
(Sumber : Analisa Pribadi)

6.3 Planting Plan

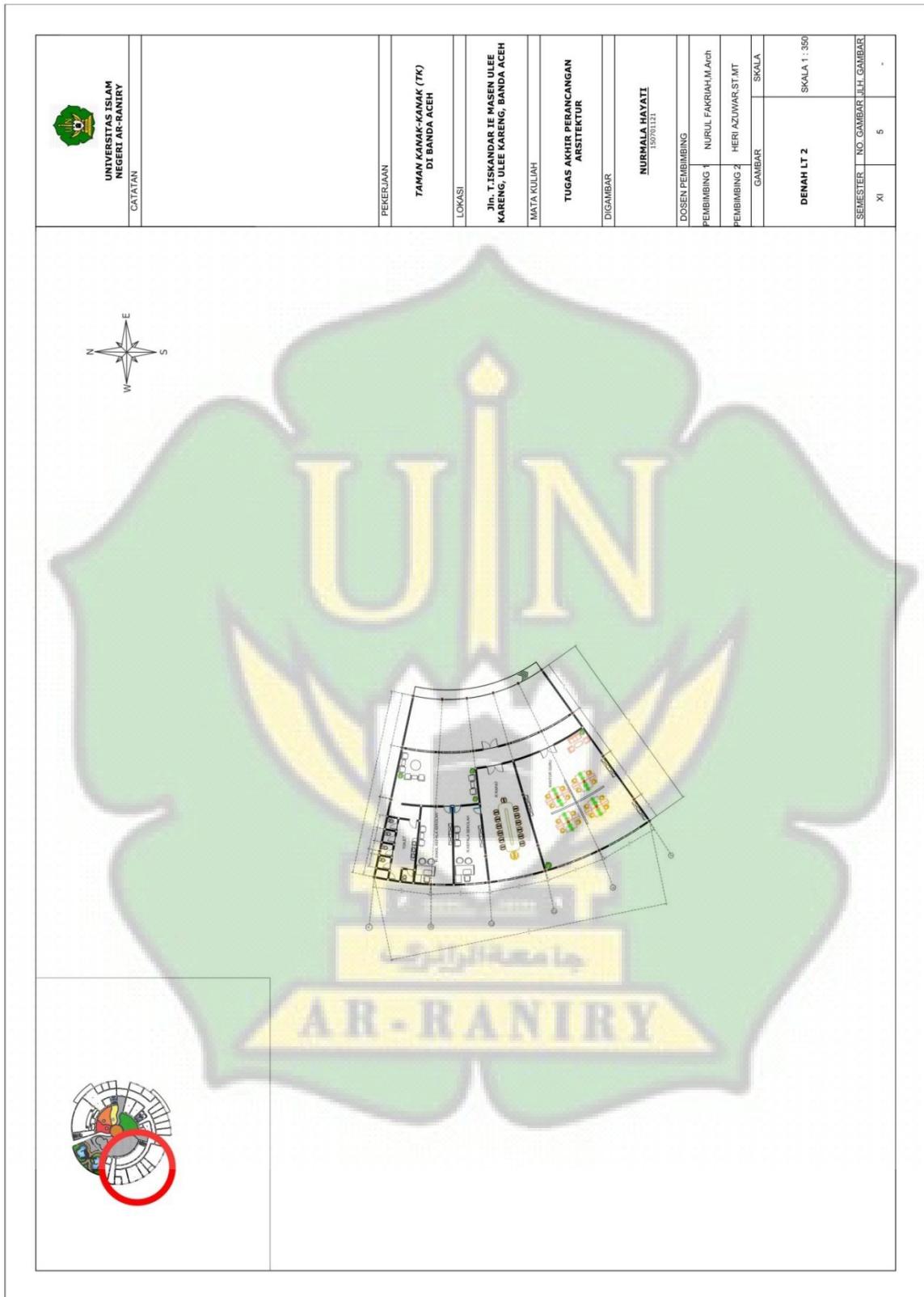


Gambar 6.3 : *Planting Plan*
(Sumber : Analisa Pribadi)

6.4 Denah Bangunan

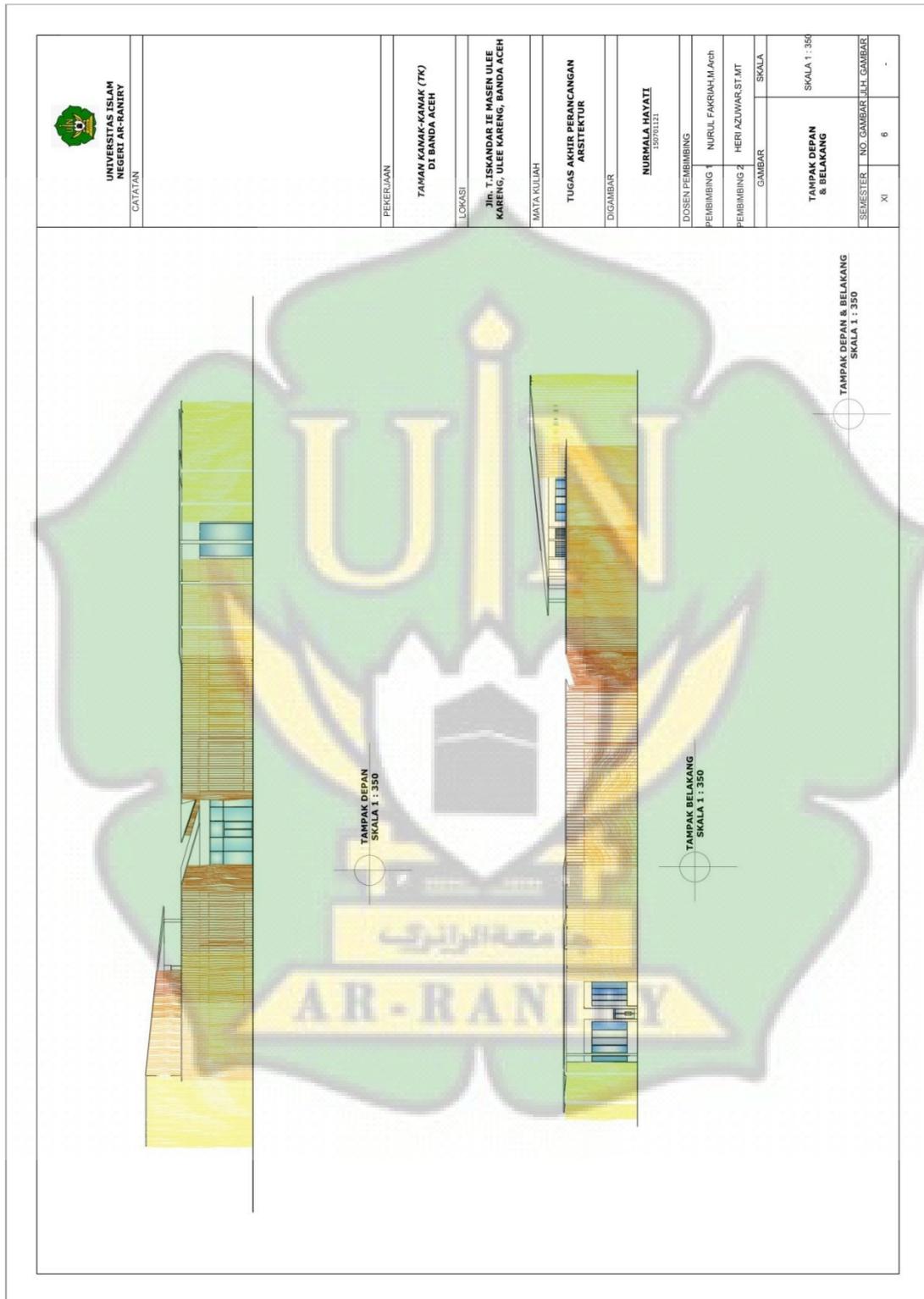


Gambar 6.4 : Denah lantai 1
(Sumber : Analisa Pribadi)



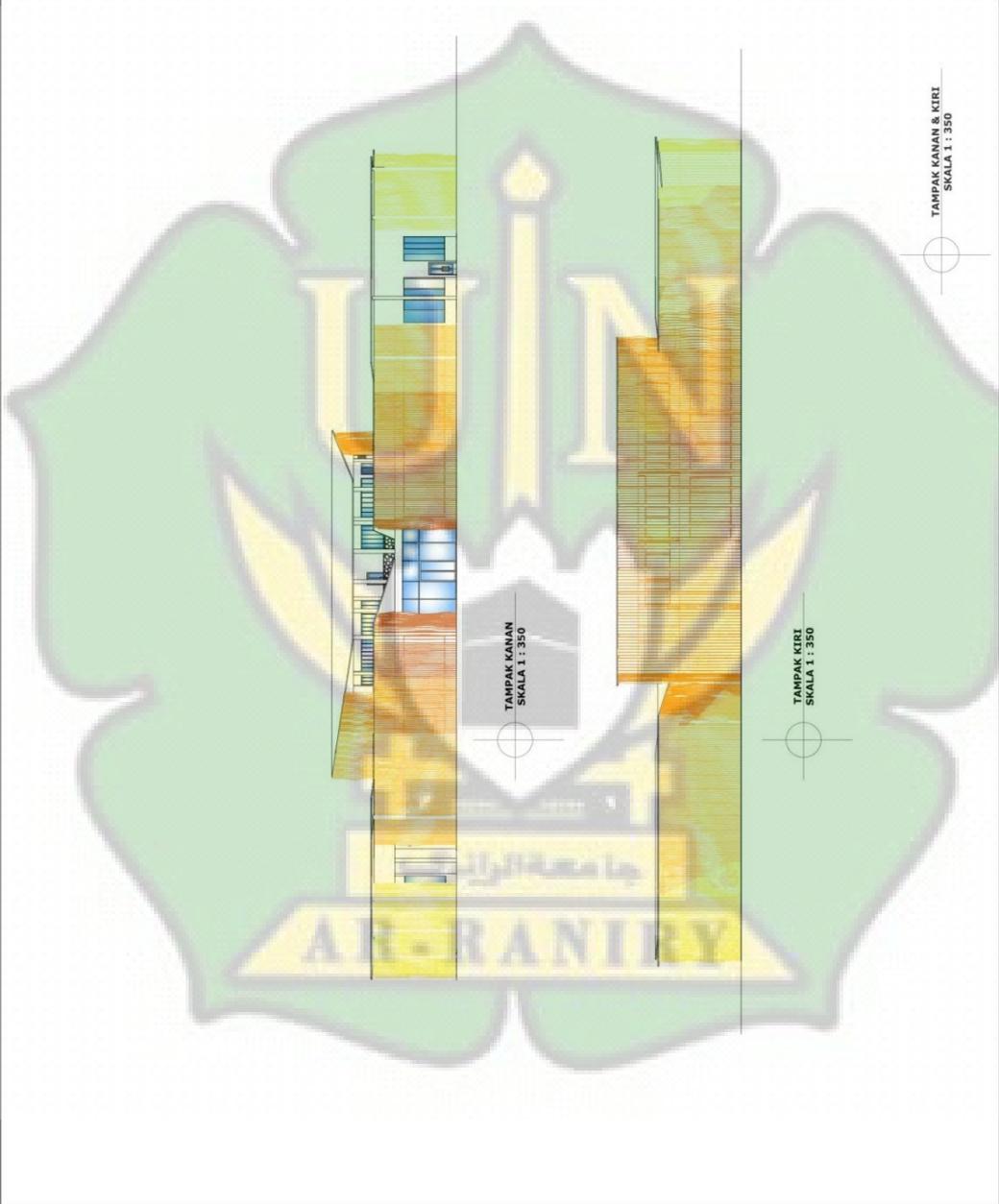
Gambar 6.5 : Denah lantai 2
(Sumber : Analisa Pribadi)

6.5 Tampak dan Potongan Bangunan

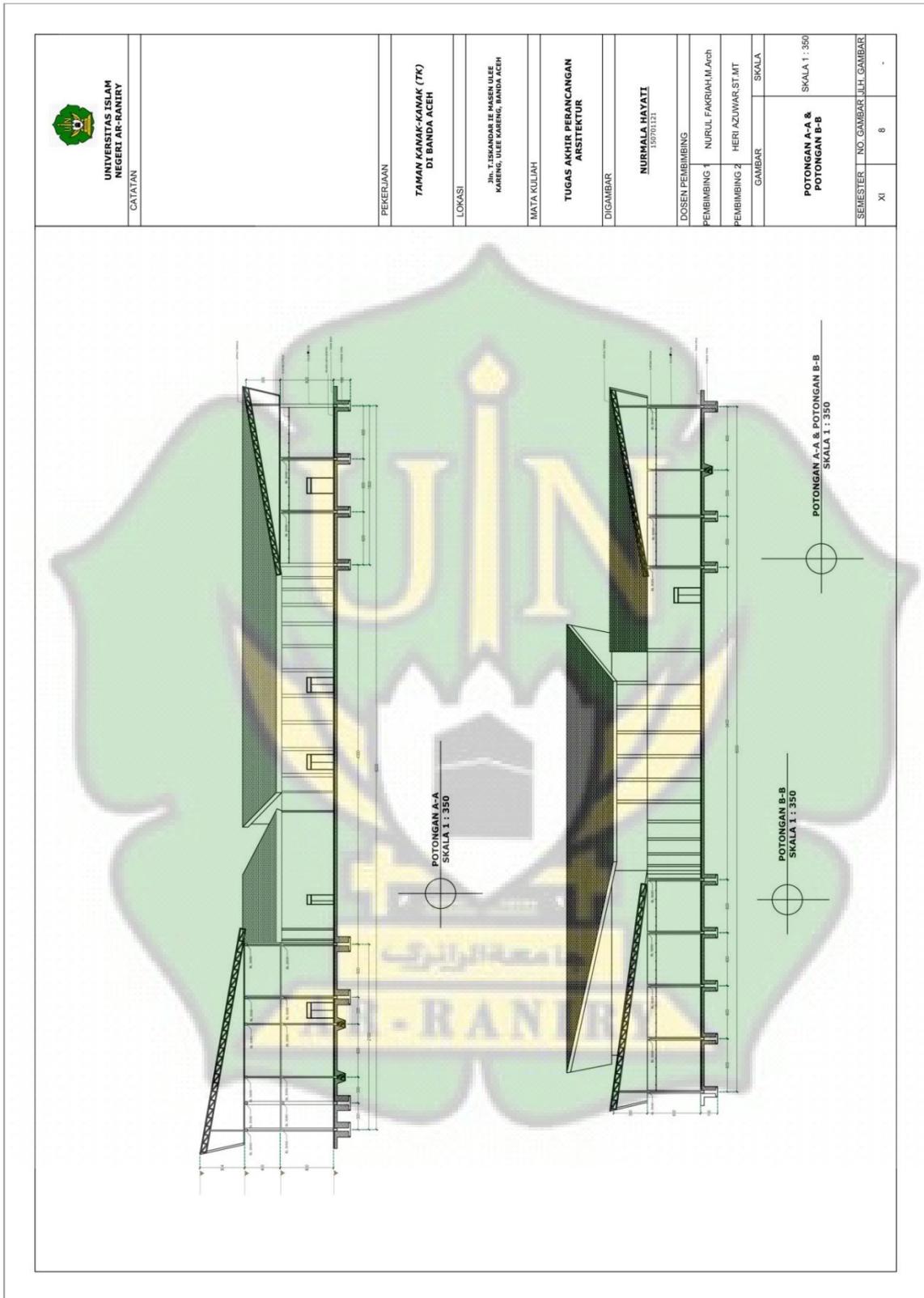


Gambar 6.6 : Tampak Depan & Tampak Belakang
(Sumber : Analisa Pribadi)

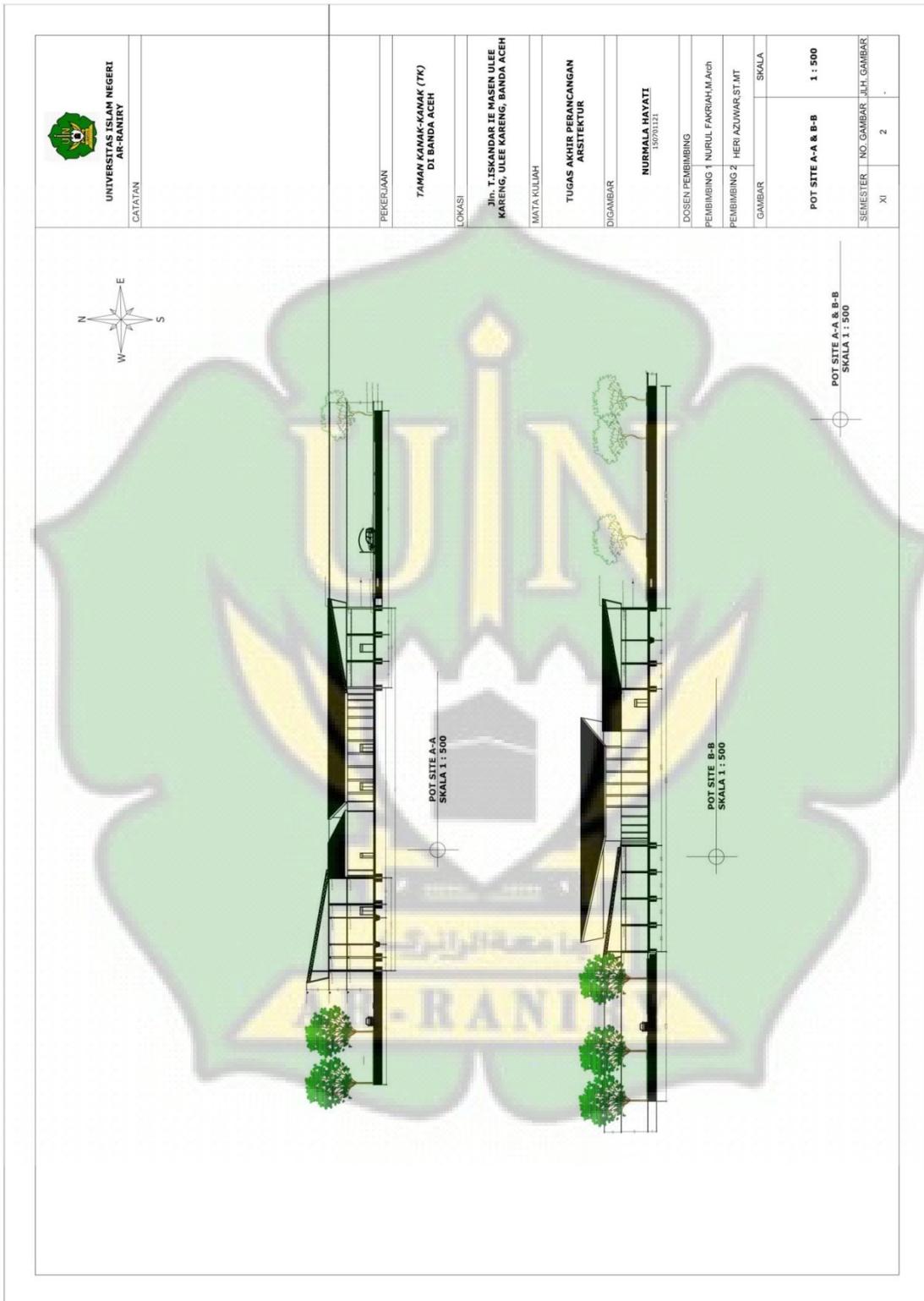
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY CATATAN		
PEKERJAAN	TAMAN KANAK-KANAK (TK) DI BANDA ACEH	
LOKASI	Jln. T.ISKANDAR IE MASEN ULEE KARENG, ULEE KARENG, BANDA ACEH MATA KULIAH	
DIGAMBAR	TUGAS AKHIR PERANCANGAN ARSITEKTUR	
DOSEN PEMBIMBING	NURMALA HAYATI 150701121	
PEMBIMBING 1	NURUL FAKRIAH, M.Arch	
PEMBIMBING 2	HERI AZUWAR, ST.MT	
GAMBAR	SKALA	
	TAMPAK KANAN & KIRI	
	SKALA 1 : 350	
SEMESTER	NO. GAMBAR	JLH. GAMBAR
XI	7	-



Gambar 6.7 : Tampak Kanan & Tampak Kiri
(Sumber : Analisa Pribadi)

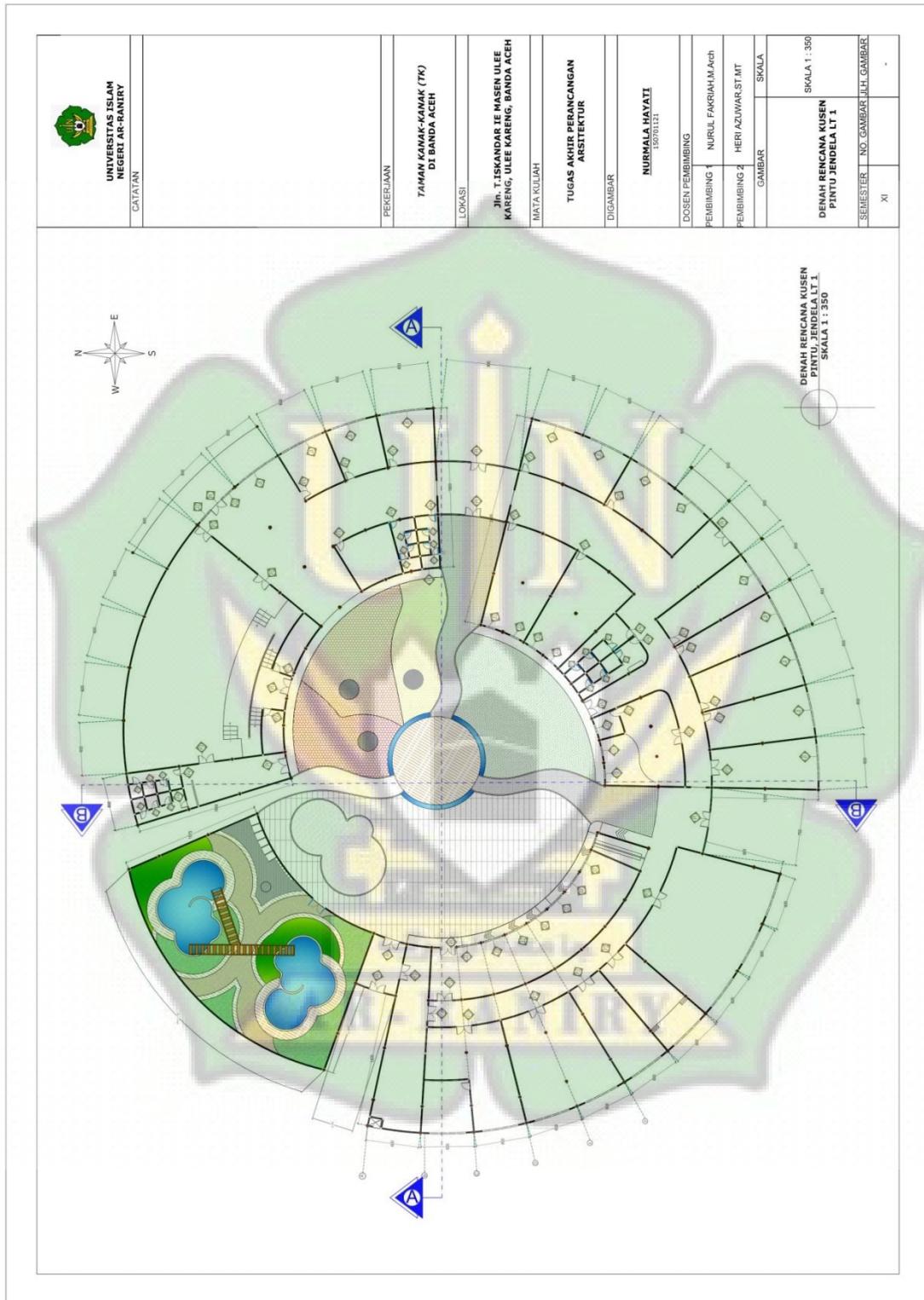


Gambar 6.8 : Potongan A-A & Potongan B-B
(Sumber : Analisa Pribadi)



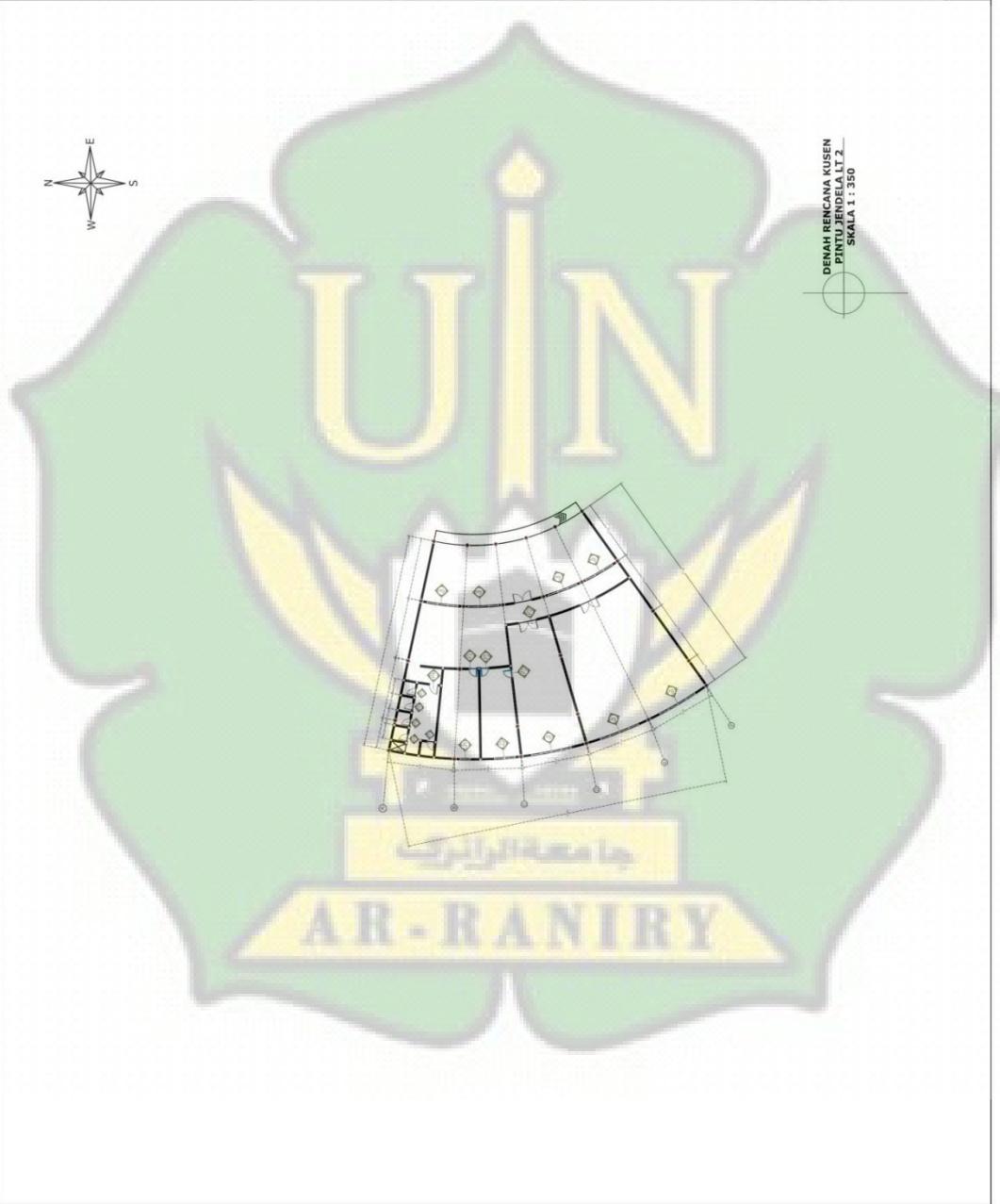
Gambar 6.9 : Potongan site A-A & Potongan site B-B
(Sumber : Analisa Pribadi)

6.6 Rencana dan Detail Arsitektural

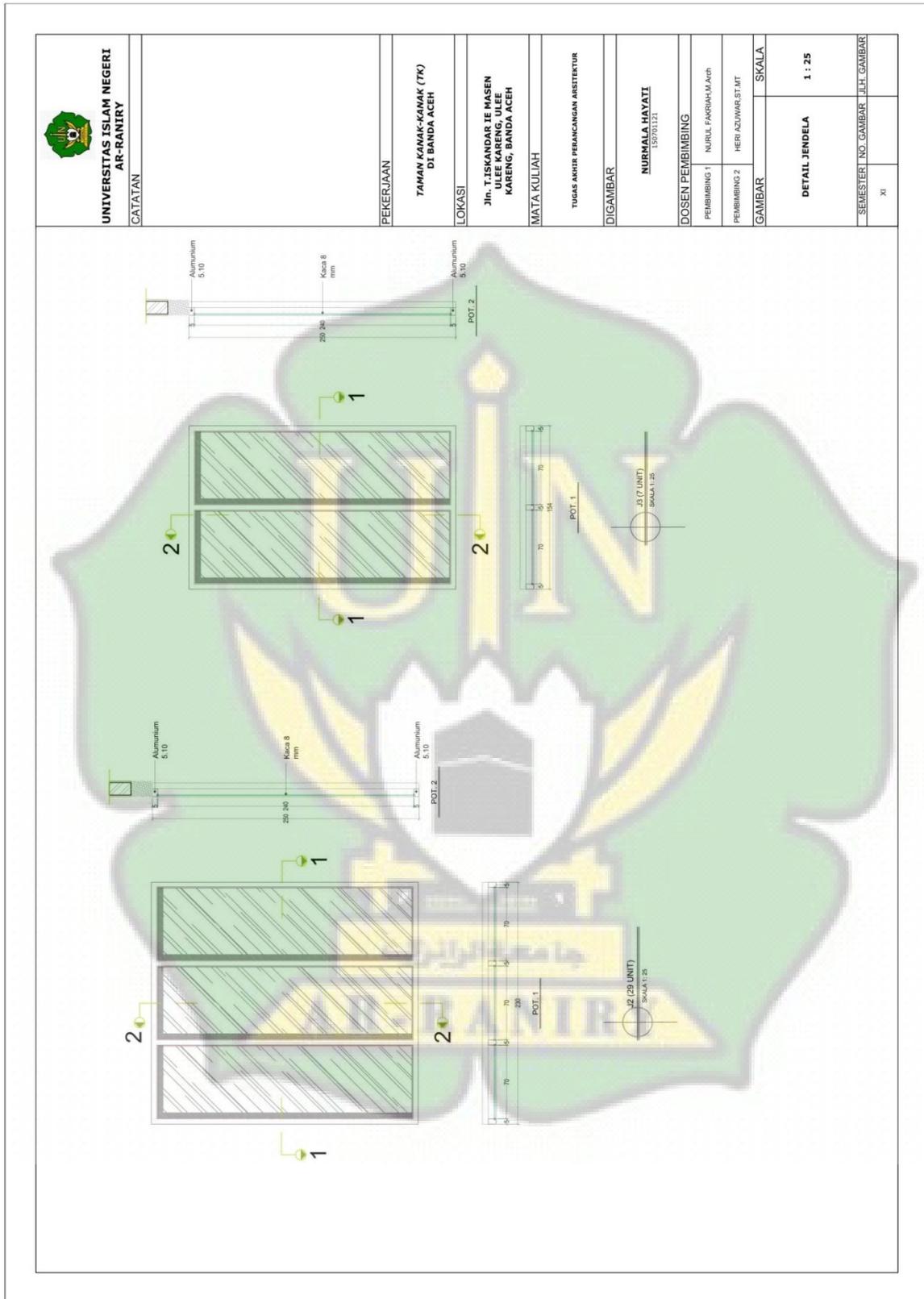


Gambar 6.10 : Rencana Kusen, Pintu & Jendela Lt 1
(Sumber : Analisa Pribadi)

 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY	CATATAN	
PEKERJAAN	TAMAN KANAK-KANAK (TK) DI BANDA ACEH	
LOKASI	Jln. T. ISKANDAR JE MASEN ULEE KARENG, ULEE KARENG, BANDA ACEH	
MATA KULIAH	TUGAS AKHIR PERANCANGAN ARSITEKTUR	
DIGAMBAR	NIUMALA HAYATI 120701121	
DOSEN PEMBIMBING		
PEMBIMBING 1	NURUL FARRIAH M.Arch	
PEMBIMBING 2	HERI AZUWAR ST.MT	
GAMBAR	SKALA	SKALA 1 : 350
DENAH RENCANA KUSEN PINTU JENDELA Lt 2		
SEMESTER	NO. GAMBAR	JLH. GAMBAR
XI	-	-

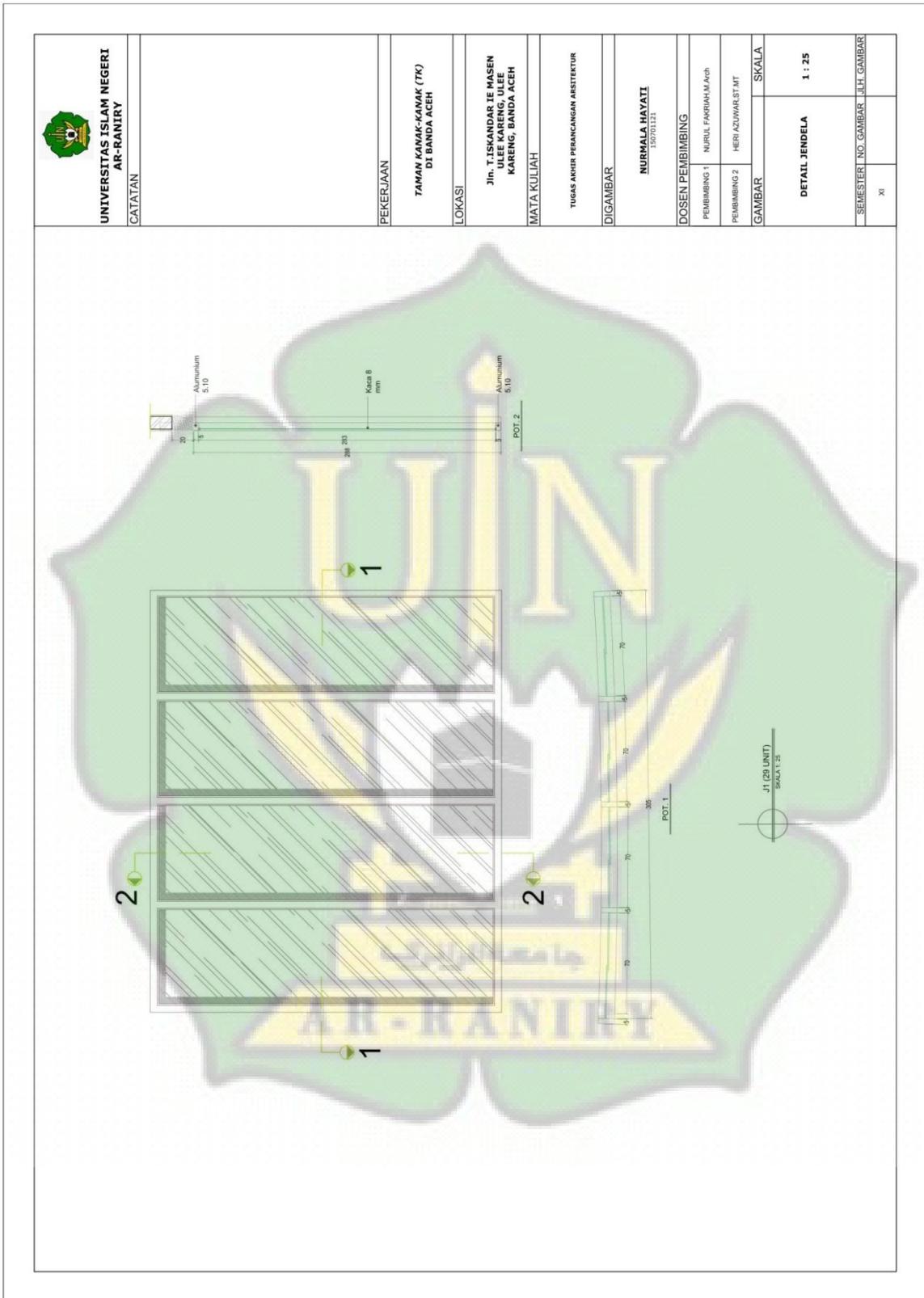


Gambar 6.11 : Rencana Kusen, Pintu & Jendela Lt 2
(Sumber : Analisa Pribadi)



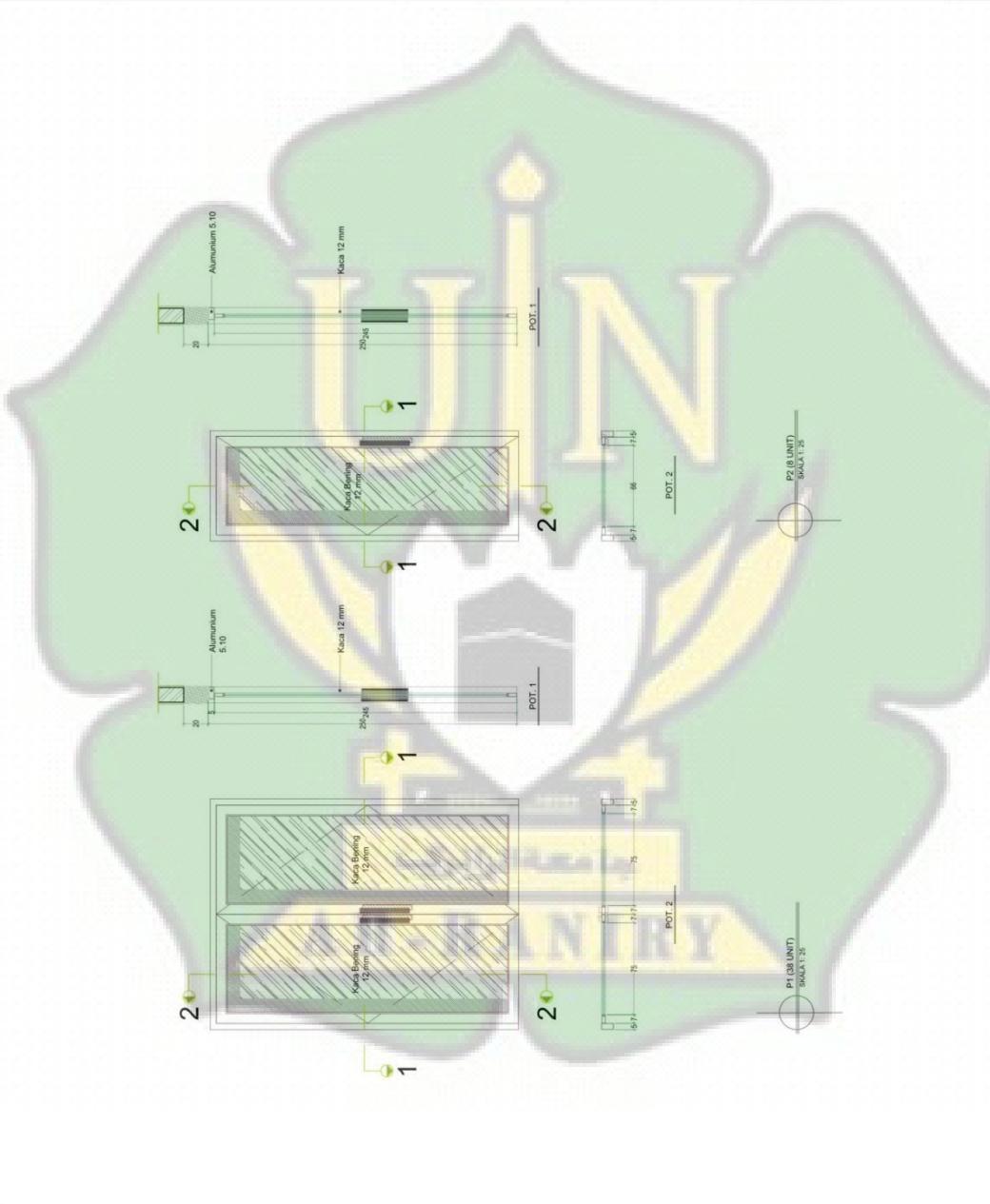
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY	
CATATAN	
PEKERJAAN	
TAMAN KANAK-KANAK (TK) DI BANDA ACEH	
LOKASI	
Jln. T. ISKANDAR TB MASEN JULIE KARENG, JULIE KARENG, BANDA ACEH	
MATA KULIAH	
TUGAS AKHIR PERANCANGAN ARSITEKTUR	
DIGAMBAR	
NURMALA HAYATI <small>120701121</small>	
DOSEN PEMBIMBING	
PEMBIMBING 1	NURUL FARRAH M. Ach
PEMBIMBING 2	HERI AZUWAR S.T.MT
GAMBAR	SKALA
DETAIL JENDELA 1 : 25	
SEMESTER NO. GAMBAR JHL GAMBAR	
XI	

Gambar 6.12 : Detail Jendela 1
(Sumber : Analisa Pribadi)



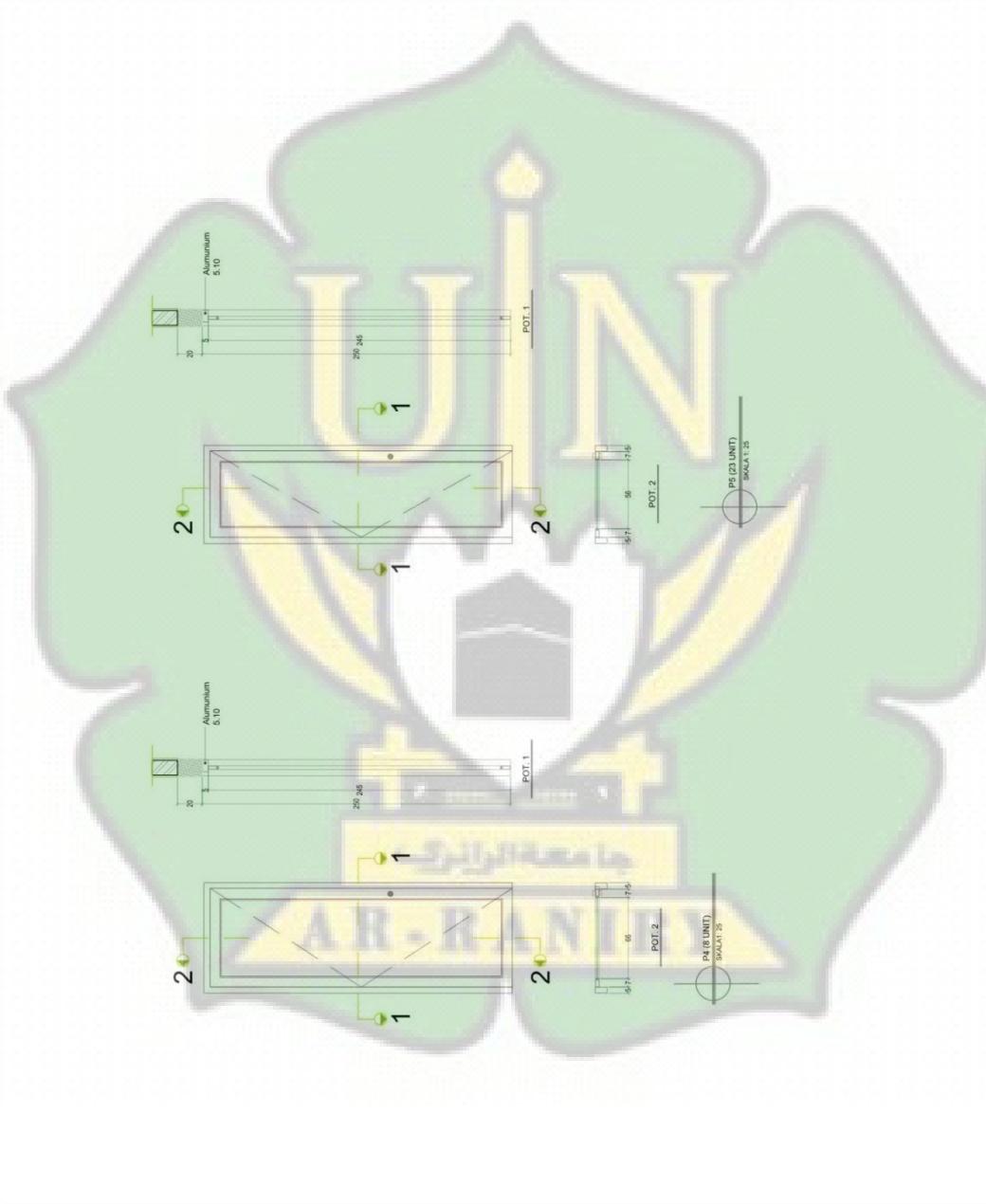
Gambar 6.13 : Detail Jendela 2
(Sumber : Analisa Pribadi)

 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY	
CATATAN	
PEKERJAAN	
TAMAN KANAK-KANAK (TK) DI BANDA ACEH	
LOKASI	
MATA KULIAH	
TUGAS AKHIR PERANCANGAN ARSITEKTUR	
DIGAMBAR	
NURMALA HAYATI <small>1507011211</small>	
DOSEN PEMBIMBING	
PEMBIMBING 1	NURUL FARRAHM.Ach
PEMBIMBING 2	HERI AZUWAR,ST.MT
GAMBAR	
DETAIL PINTU 1 : 25	
SEMESTER	XI
NO. GAMBAR	JLH. GAMBAR



Gambar 6.14 : Detail Pintu 1
(Sumber : Analisa Pribadi)

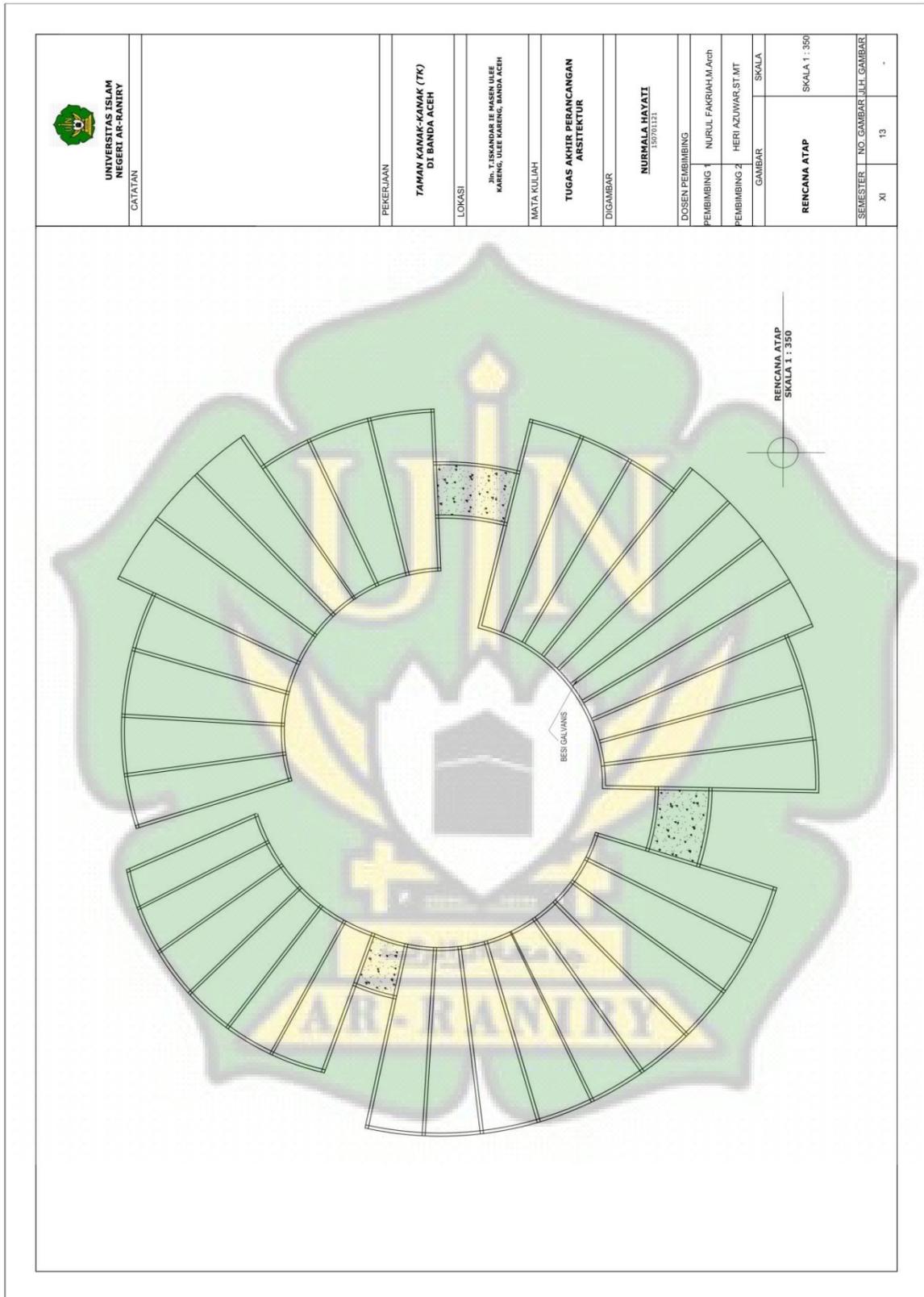
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY	CATATAN	
PEKERJAAN		
TAMAN KANAK-KANAK (TK) DI BANDA ACEH		
LOKASI		
Jln. T. ISKANDAR IE MASEN JL. KARENG, JULEE KARENG, BANDA ACEH		
MATA KULIAH		
TUGAS AKHIR PERANCANGAN ARSITEKTUR		
DIGAMBAR		
NURMALA MAYATI 2001121		
DOSEN PEMBIMBING		
PEMBIMBING 1	NURUL FAKRILAH Ach	
PEMBIMBING 2	HERI AZUWAKSTAMT	
GAMBAR	SKALA	
	DETAIL PINTU	1 : 25
SEMESTER	NO. GAMBAR	JLH. GAMBAR
XI		



Gambar 6.15 : Detail Pintu 2
(Sumber : Analisa Pribadi)

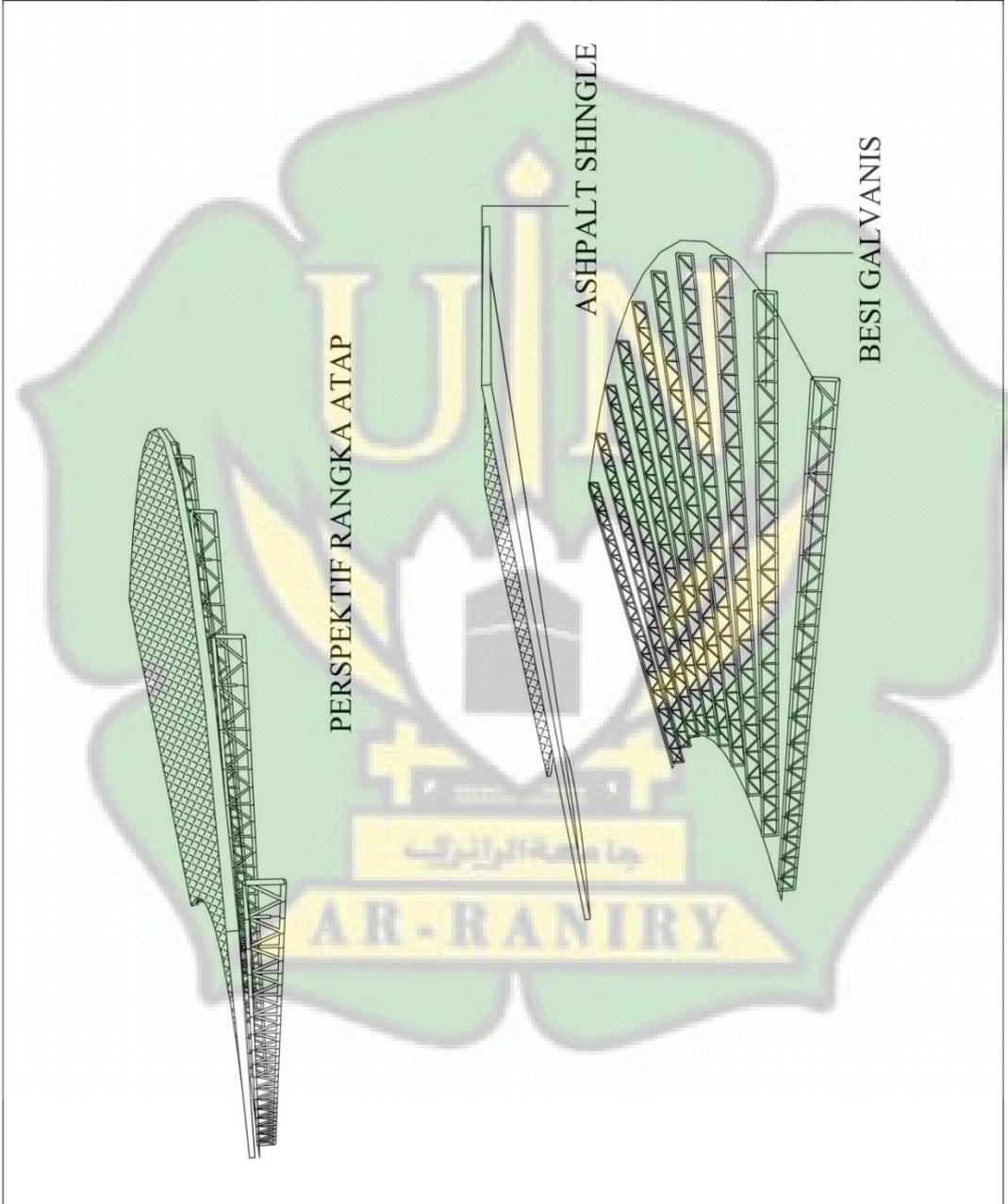


Gambar 6.16 : Detail Fasad
(Sumber : Analisa Pribadi)

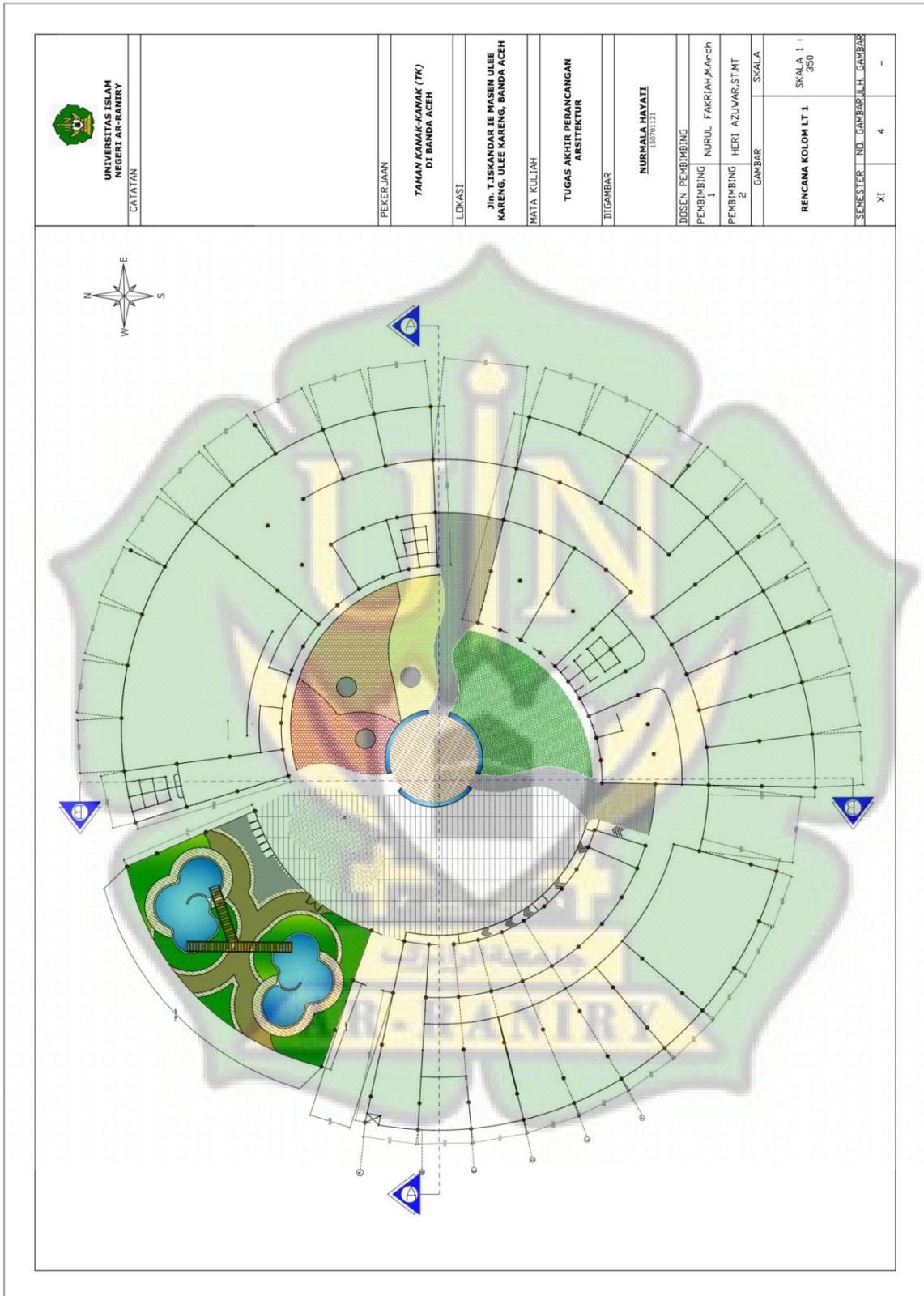


Gambar 6.17 : Rencana Atap
(Sumber : Analisa Pribadi)

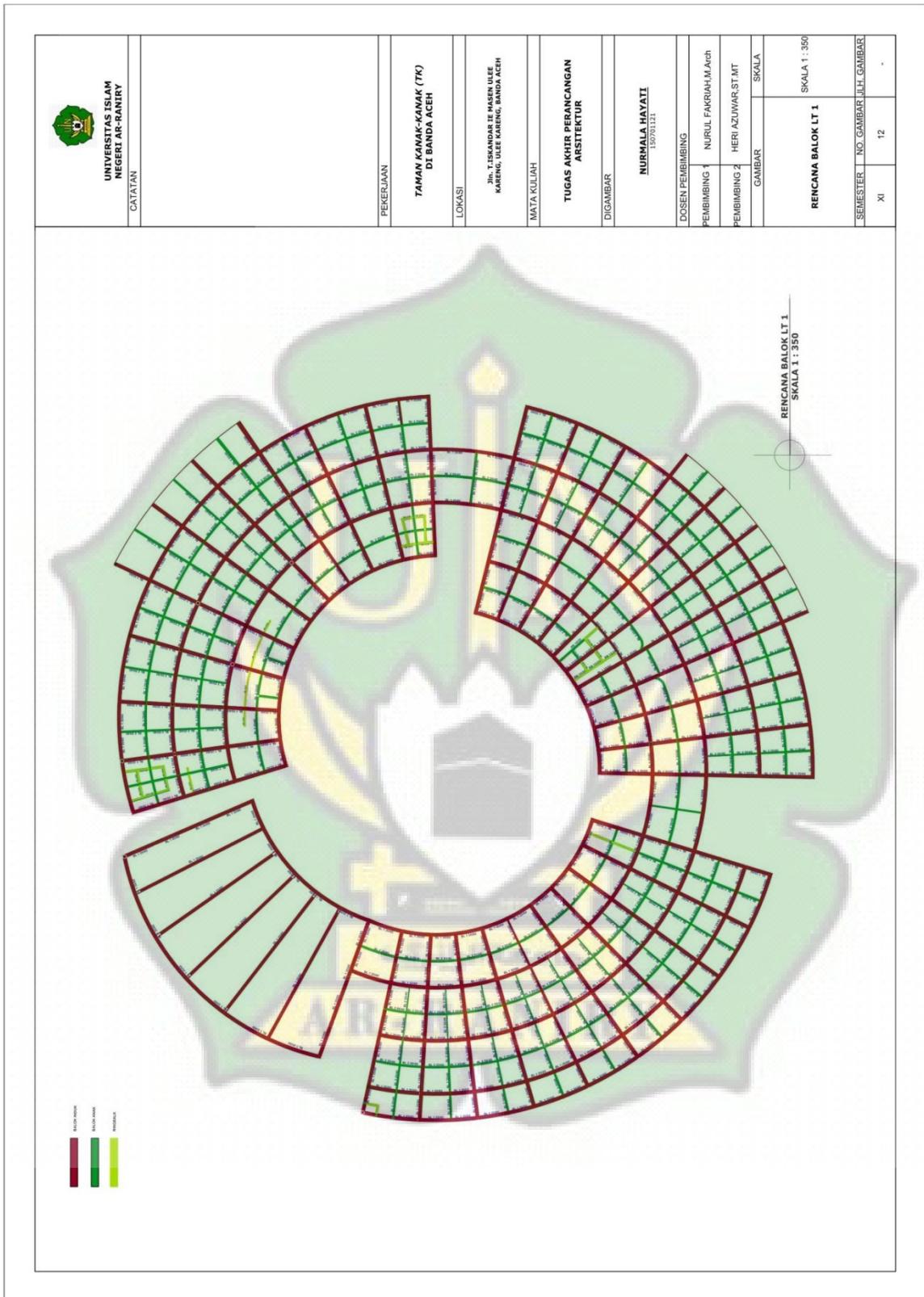
 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY</p>	
CATATAN	
PEKERJAAN	
TAMAN KANAK-KANAK (TK) DI BANDA ACEH	
LOKASI	
Jln. LINDANG TE PASIR ULEE KARENG, ULEE KURENG, BANDA ACEH	
MATA KULIAH	
TUGAS AKHIR PERANCANGAN ARSITEKTUR	
DIGAMBAR	
NURMALA HAYATI 20012101	
DOSEN PEMBIMBING	
PEMBIMBING 1	NURUL FAKRIAH.M.Arch
PEMBIMBING 2	HERIZUWARIST.MT
GAMBAR	SKALA
DETAIL ATAP	SKALA 1 : 350
SEMESTER	NO. GAMBAR / JLT. GAMBAR
XI	11



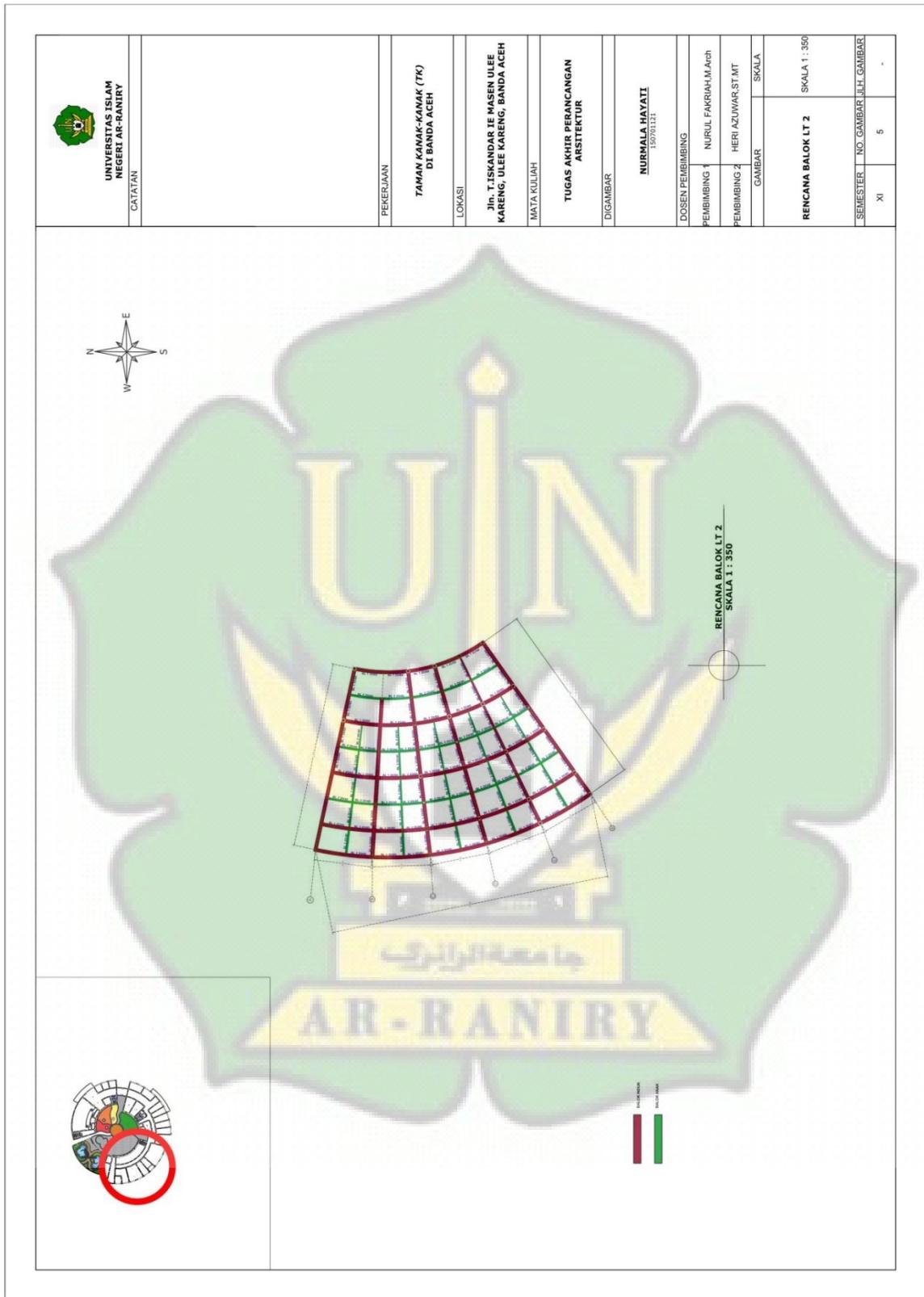
Gambar 6.19 : Detail Atap
(Sumber : Analisa Pribadi)



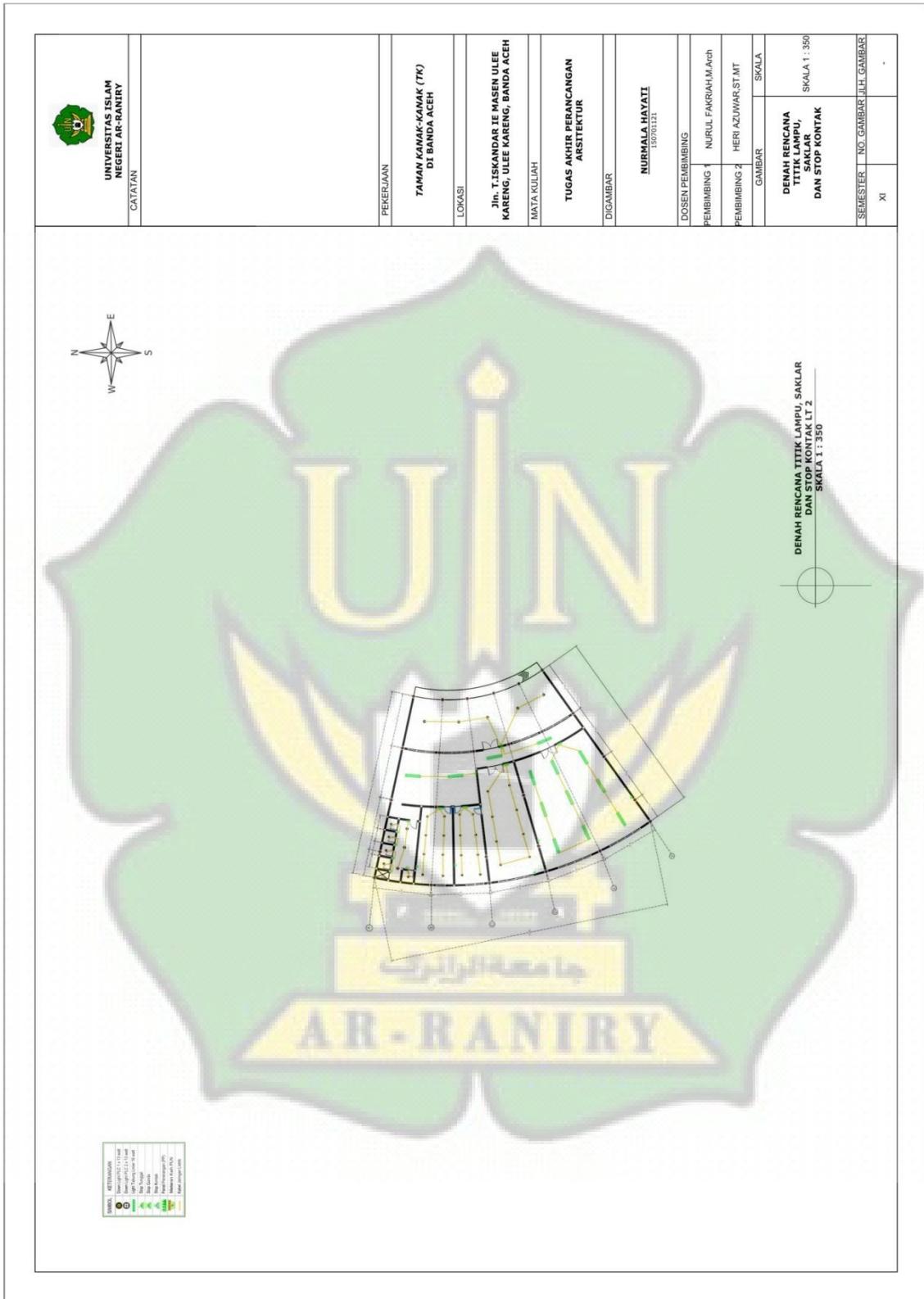
Gambar 6.21 : Rencana Kolom Lantai 1
(Sumber : Analisa Pribadi)



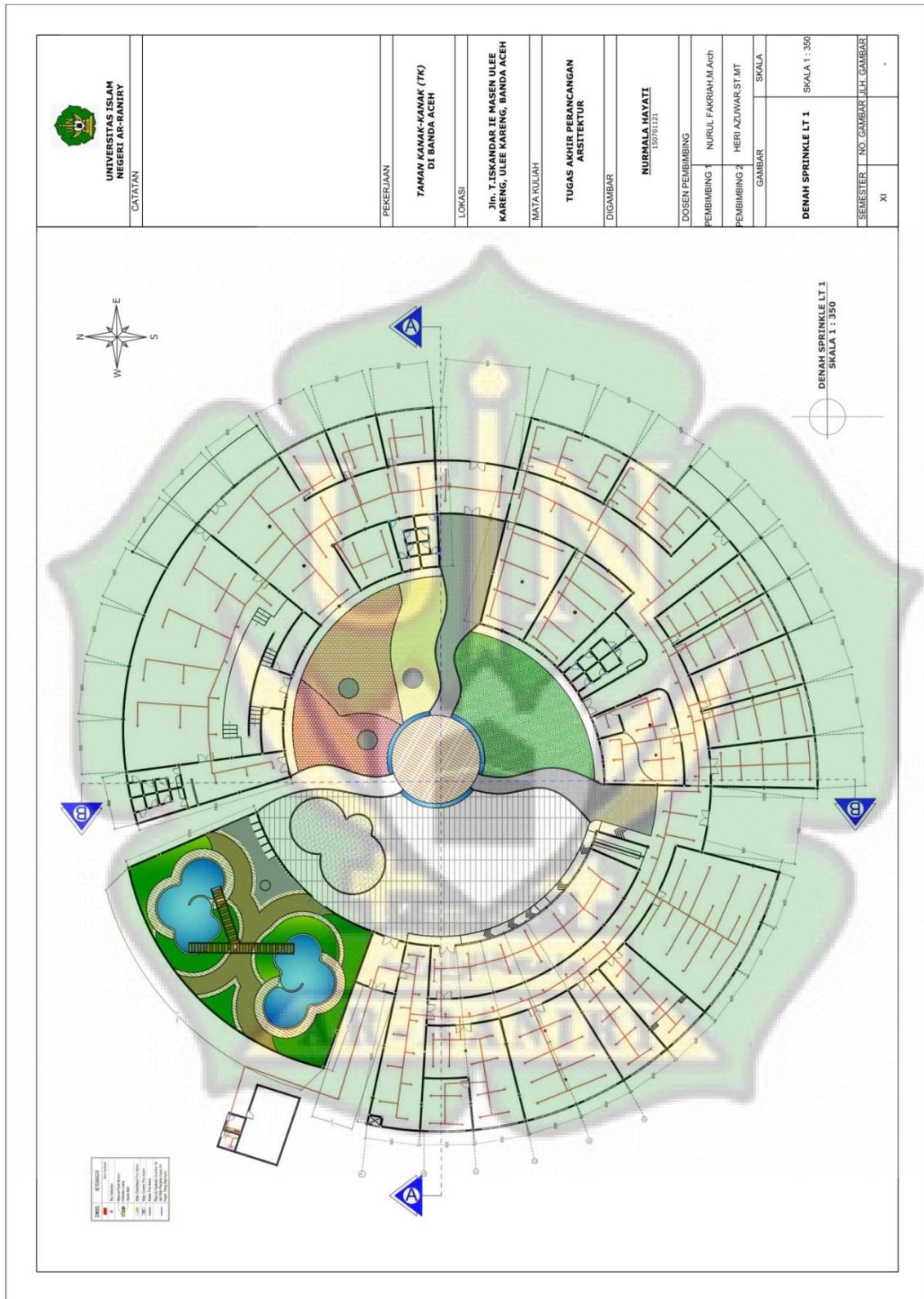
Gambar 6.23 : Rencana Balok Lantai 1
(Sumber : Analisa Pribadi)



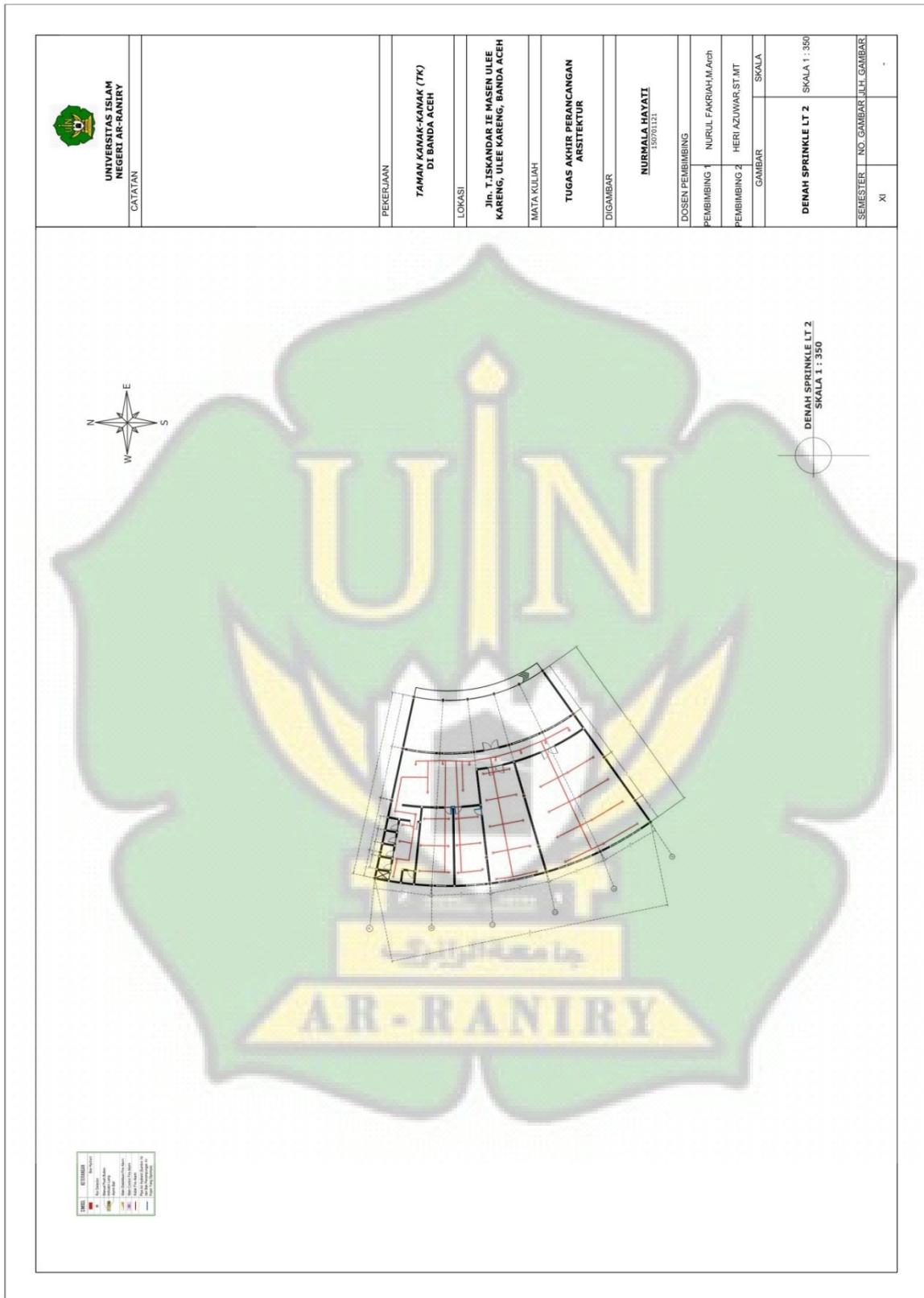
Gambar 6.24 : Rencana Balok Lantai 2
(Sumber : Analisa Pribadi)



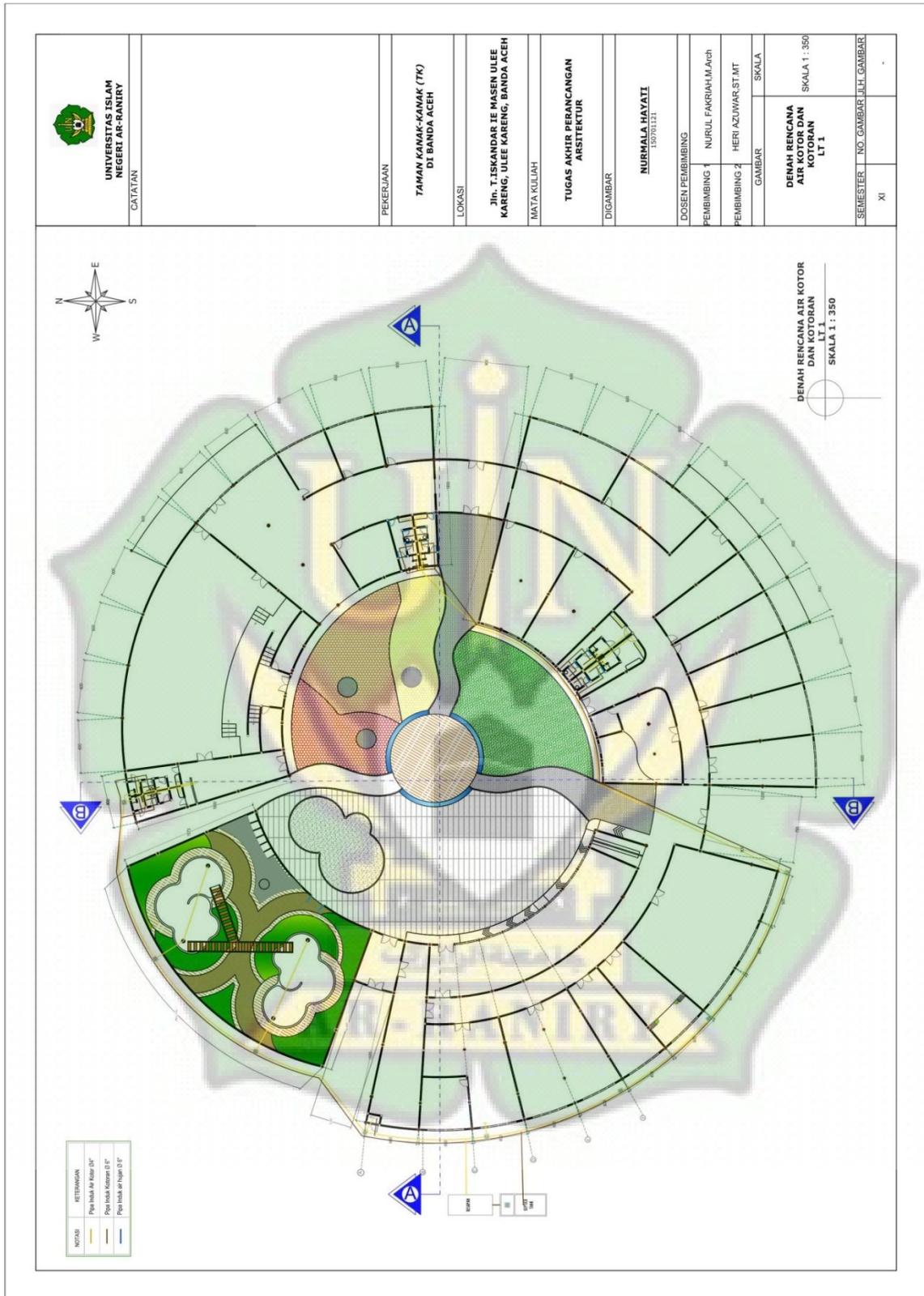
Gambar 6.26 : Rencana Titik Lampu, Saklar & Stop Kontak Lt 2
(Sumber : Analisa Pribadi)



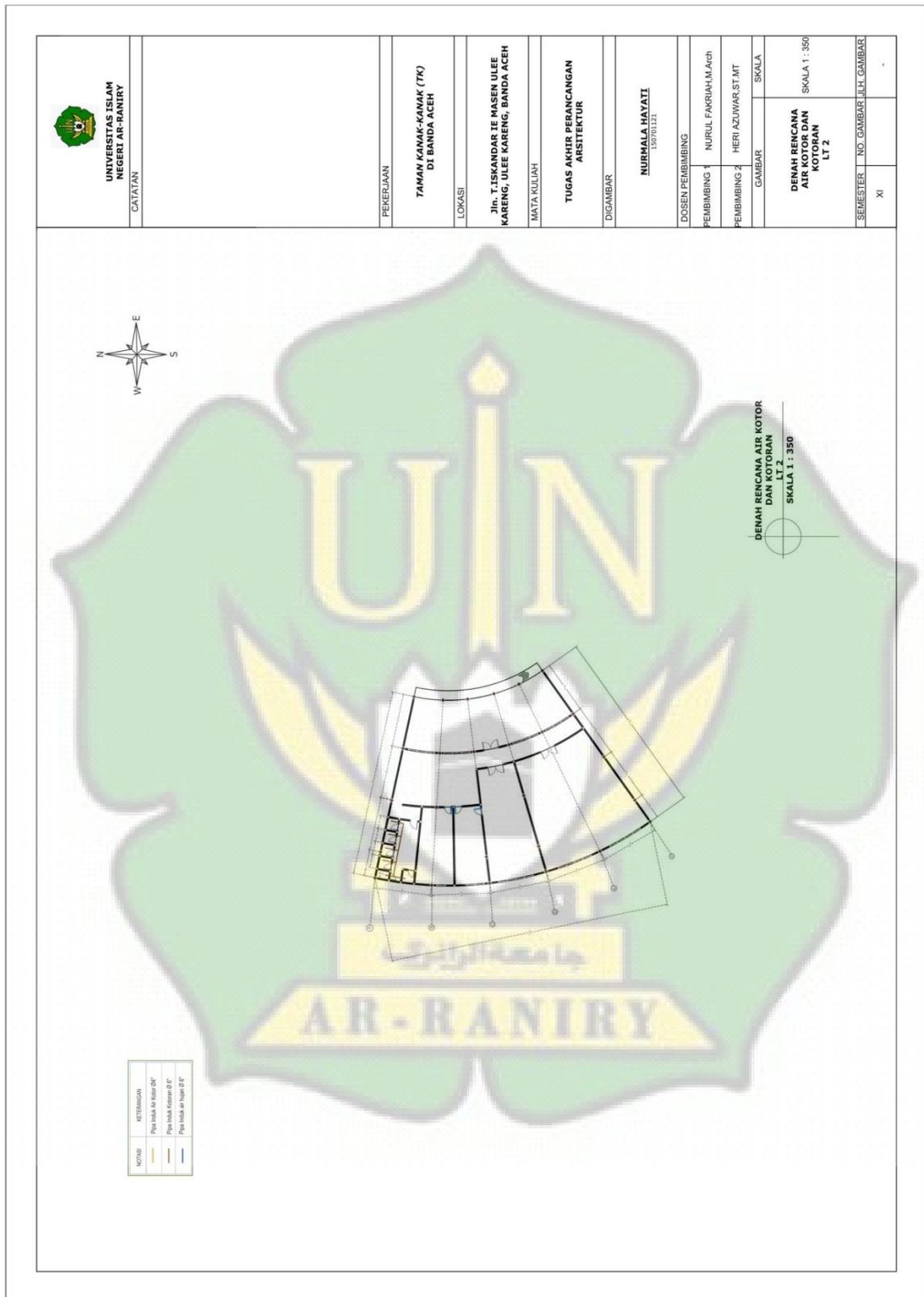
Gambar 6.27 : Rencana Sprinkle Lt 1
(Sumber : Analisa Pribadi)



Gambar 6.28 : Rencana Sprinkle Lt 2
(Sumber : Analisa Pribadi)



Gambar 6.29 : Rencana Air Kotor & Kotoran Lt 1
(Sumber : Analisa Pribadi)

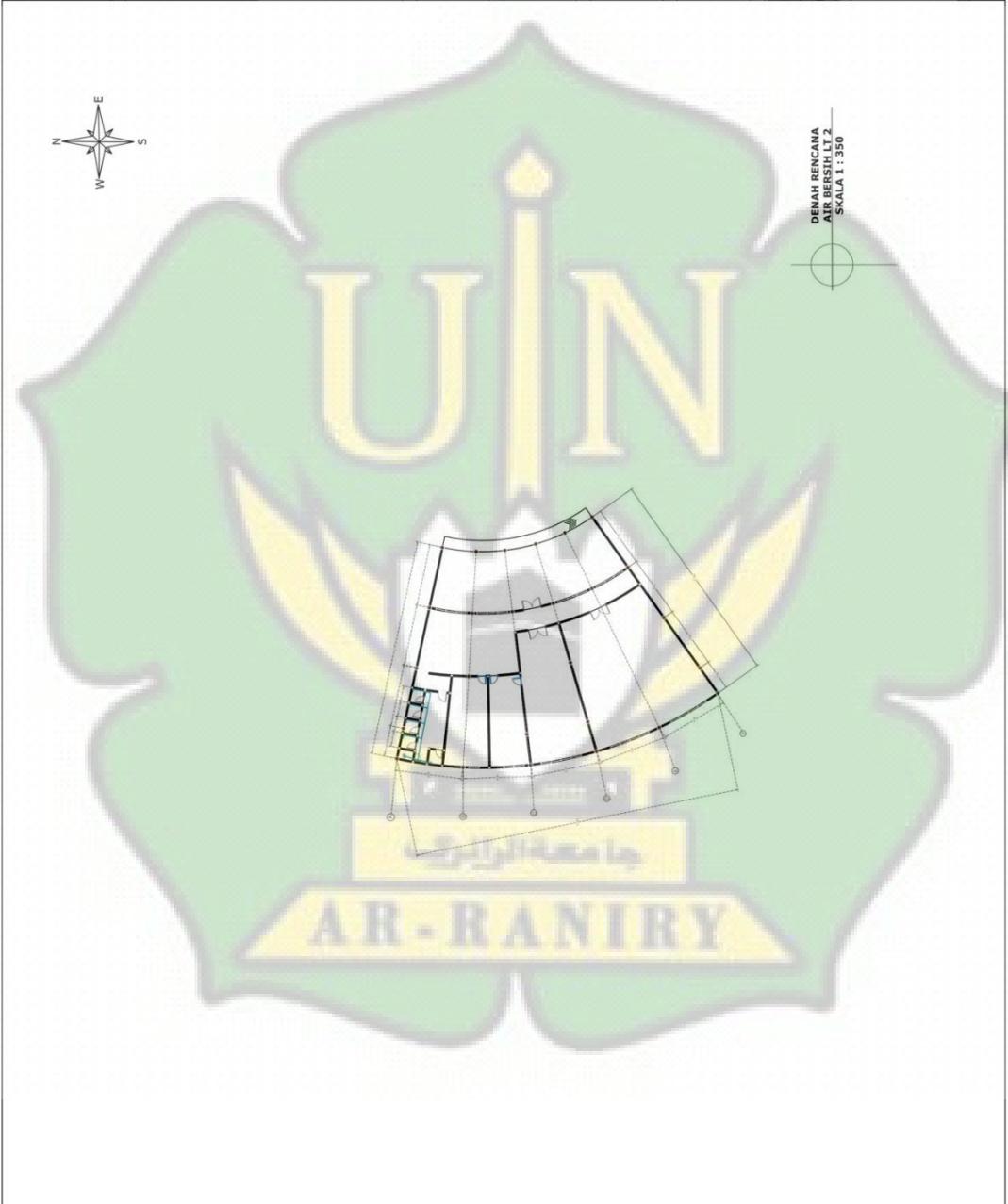


Gambar 6.30 : Rencana Air Kotor & Kotoran Lt 2
(Sumber : Analisa Pribadi)

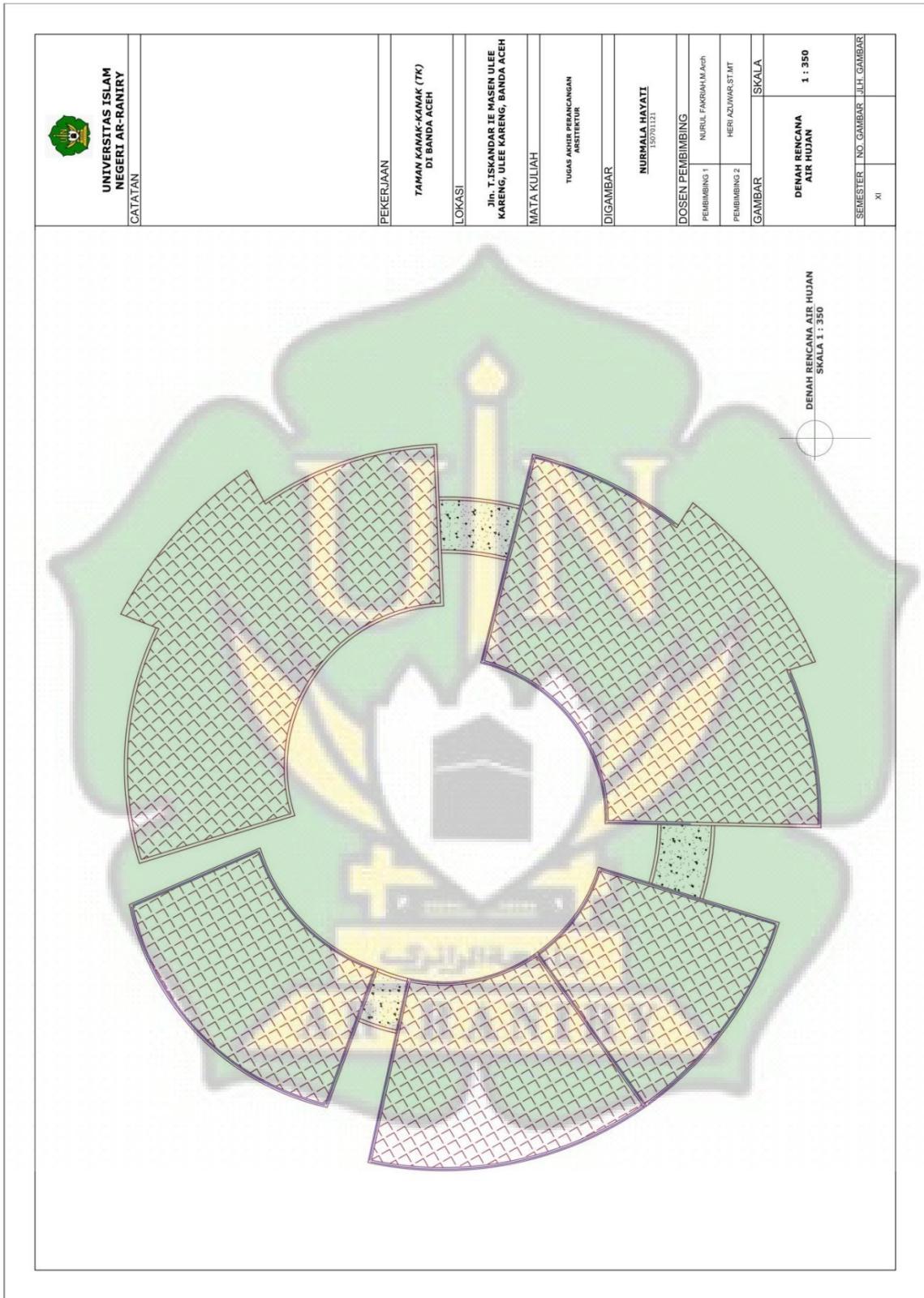


Gambar 6.31 : Rencana Air Bersih Lt 1
(Sumber : Analisa Pribadi)

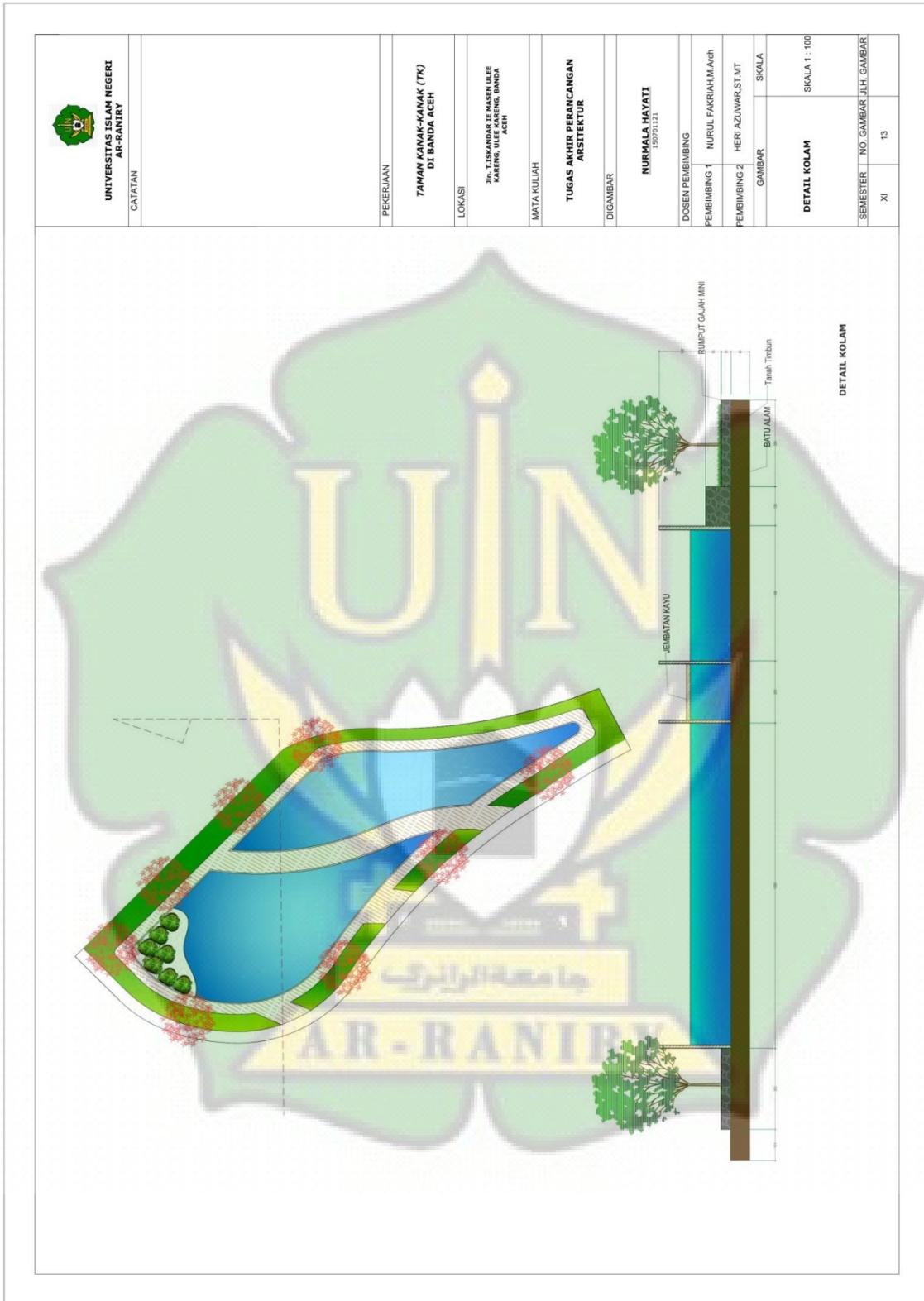
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY <small>CATATAN</small>	
PEKERJAAN	
TAMAN KANAK-KANAK (TK) DI BANDA ACEH	
LOKASI	
Jir. TISKANDAR TE MASEN ULEE KARENG, ULEE KARENG, BANDA ACEH	
MATA KULIAH	
TUGAS AKHIR PERANCANGAN ARSITEKTUR	
DIGAMBAR	
NURMALA HAYATI <small>120101111</small>	
DOSEN PEMBIMBING	
PEMBIMBING 1	NURUL FAKRIAH IM Ach
PEMBIMBING 2	HERIAZUWARISTMT
GAMBAR	SKALA
DENAH RENCANA AIR BERSIH LT 2	SKALA 1 : 350
SEMESTER	NO. GAMBAR / JLH. GAMBAR
XI	-



Gambar 6.32 : Rencana Air Bersih Lt 2
(Sumber : Analisa Pribadi)

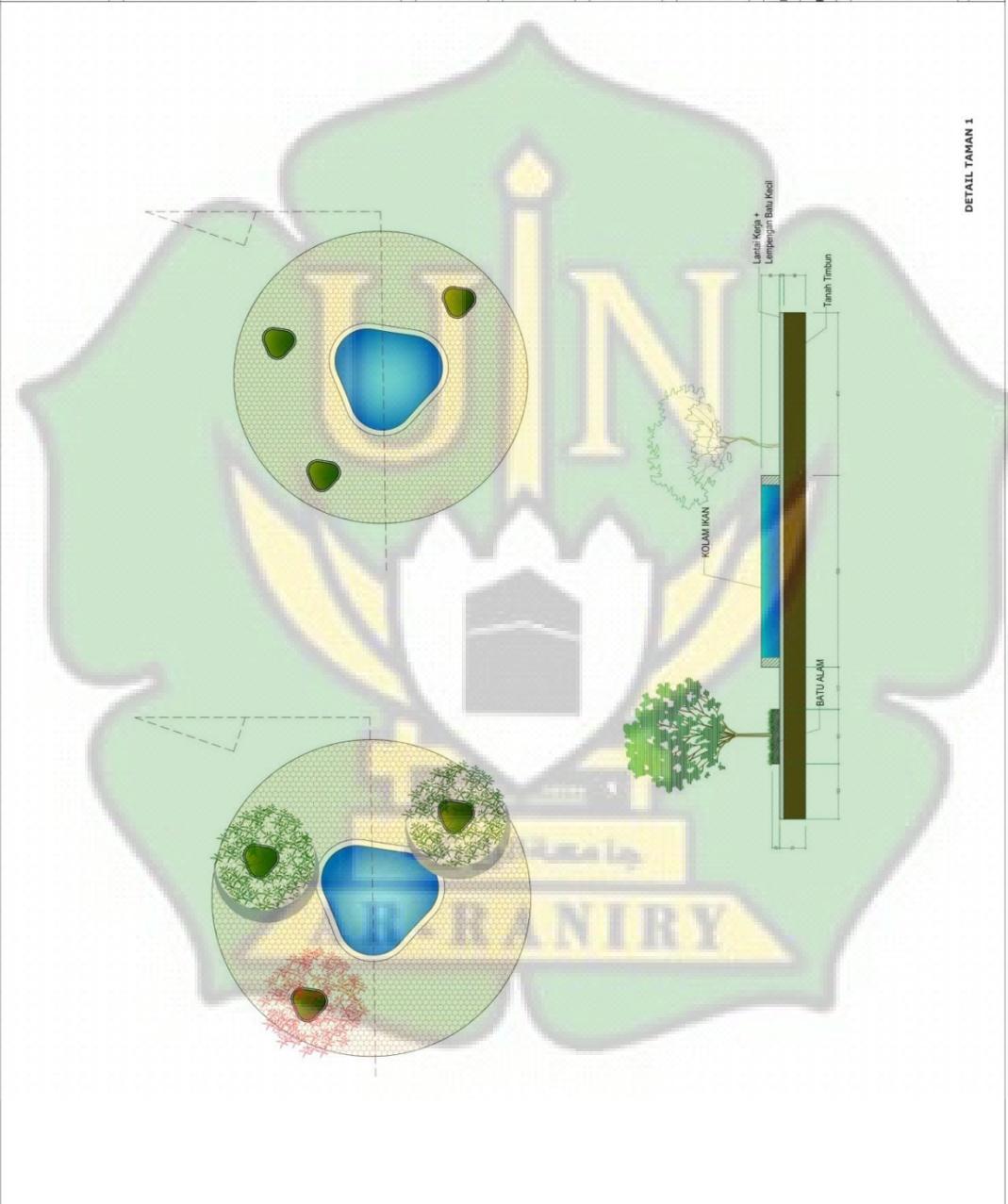


Gambar 6.33 : Rencana Air Hujan
(Sumber : Analisa Pribadi)



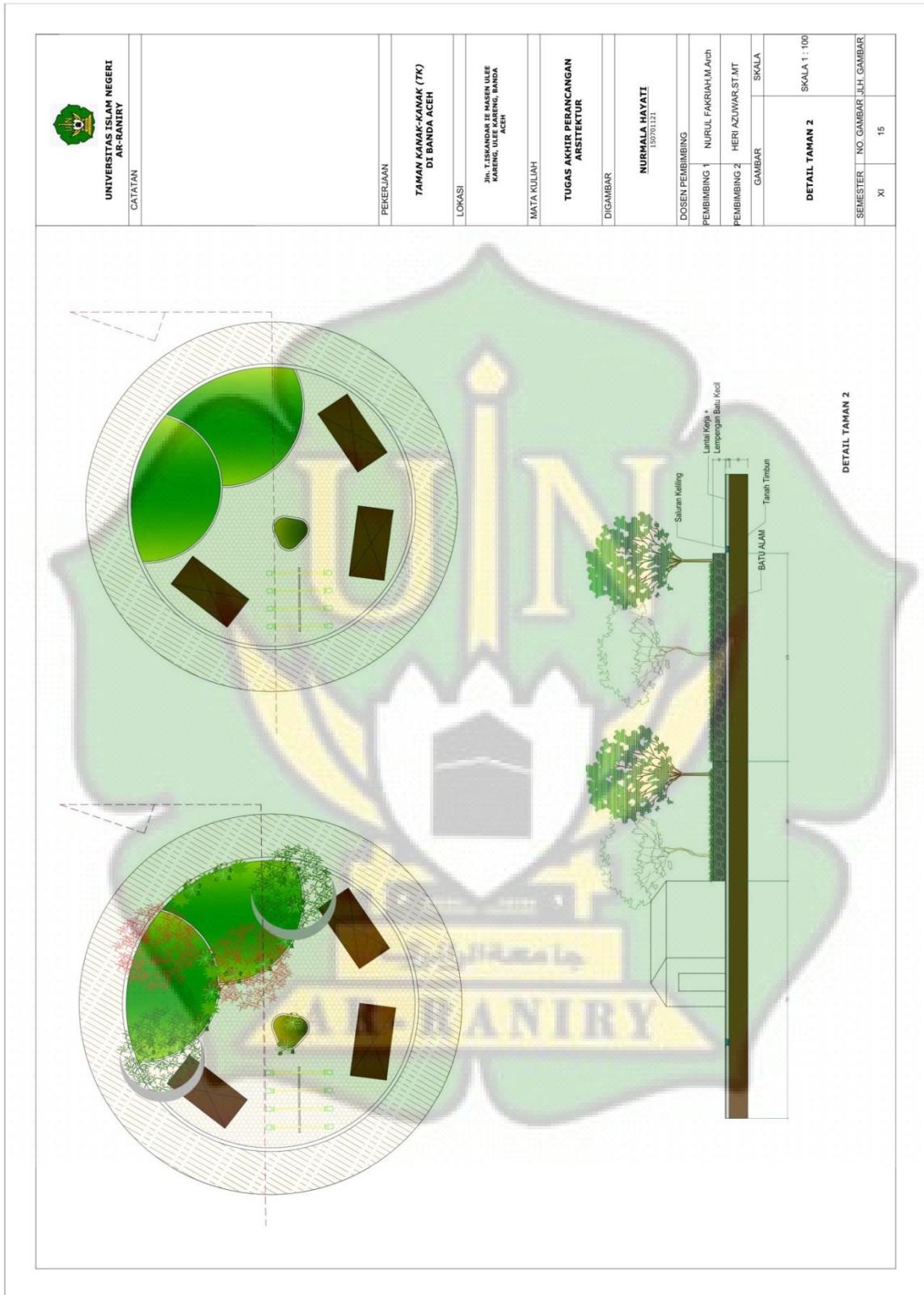
Gambar 6.34 : Detail Kolam
(Sumber : Analisa Pribadi)

 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY	
CATATAN	
<p>PEKERJAAN</p> <p>TAMAN KANAK-KANAK (TK) DI BANDA ACEH</p>	
<p>LOKASI</p> <p>Des. 7 KEMBARA 15 MASEN ULEH MARENG, ULEH MARENG, BANDA ACEH</p>	
<p>MATA KULIAH</p> <p>TUGAS AKHIR PERANCANGAN ARSITEKTUR</p>	
<p>DIGAMBAR</p> <p>NURMALA HAYATI 200311111</p>	
<p>DOSEN PEMBIMBING</p> <p>PEMBIMBING 1 NURUL FAKRIAH.M.Ach</p> <p>PEMBIMBING 2 HERI AZUWARST.MT</p>	
<p>GAMBAR</p> <p>SKALA</p> <p>DETAIL TAMAN 1 SKALA 1 : 100</p>	
SEMESTER	NO. GAMBAR, J.L.H. GAMBAR
XI	14



DETAIL TAMAN 1

Gambar 6.35 : Detail Taman 1
(Sumber : Analisa Pribadi)



Gambar 6.36 : Detail Taman 2
 (Sumber : Analisa Pribadi)

6.9 Perspektif Eksterior & Interior

 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY CATATAN</p>	
<p>PEKERJAAN TAMAN KANAK-KANAK (TK) DI BANDA ACEH</p>	<p>LOKASI Jln. T. ISKANDAR SE. PASIR UJEE KANDIG, UJEE LAMONG, BANDA ACEH</p>
<p>MATA KULIAH TUGAS AKHIR PERANCANGAN ARSITEKTUR</p>	<p>DIGAMBAR NURMALA HAYATI 120701121</p>
<p>DOSEN PEMBIMBING PEMBIMBING 1 PEMBIMBING 2</p>	<p>SKALA EKSTERIOR 1 : 350</p>
<p>GAMBAR</p>	<p>SEMESTER NO. GAMBAR JHT. GAMBAR XI</p>





EKSTERIOR 3D

Gambar 6.37 : Perspektif Eksterior 1
(Sumber : Analisa Pribadi)

 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY CATATAN		
PEKERJAAN	TAMAN KANAK-KANAK (TK) DI BANDA ACEH	
LOKASI	Jln. T. ISMANDARIE HASSEN ULEE KARENG ULEE KARENG, BANDA ACEH	
MATA KULIAH	TUGAS AKHIR PERANCANGAN ARSITEKTUR	
DIGAMBAR	NURMALA MAYATI <small>202001121</small>	
DOSEN PEMBIMBING		
PEMBIMBING 1	NURUL FAKRHAH M.Ach	
PEMBIMBING 2	HERI AZUWAL ST.MT	
GAMBAR	SKALA	
	EKSTERIOR	1 : 350
SEMESTER	NO. GAMBAR	JUHL. GAMBAR
	XI	



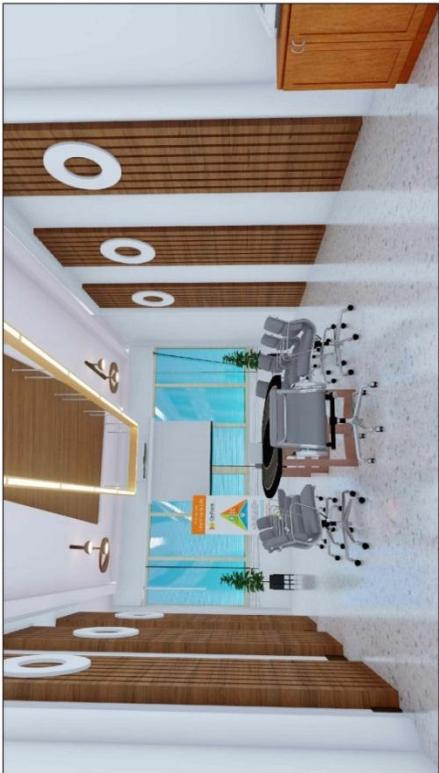
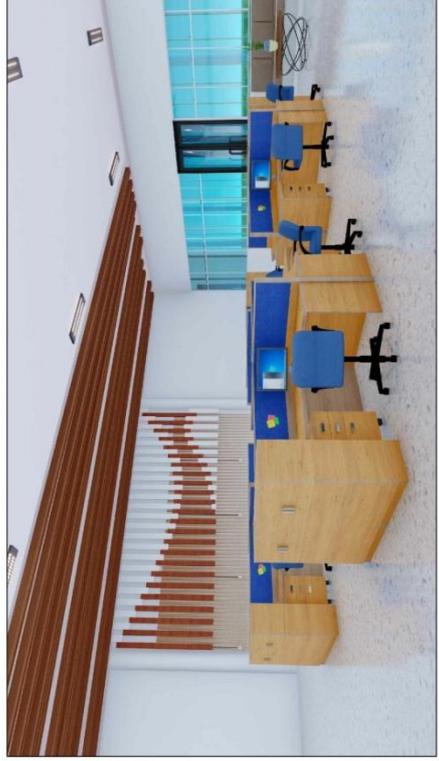
**EKSTERIOR TAMAN
BERMAIN DAN
BELAJAR**



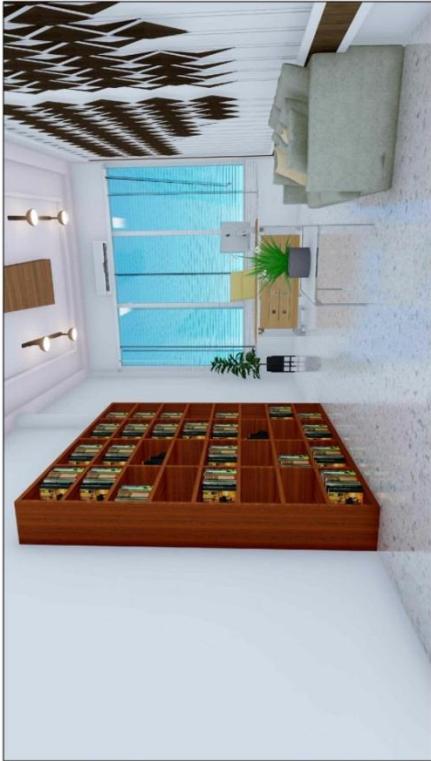
Gambar 6.38 : Eksterior Taman Bermain & Belajar
(Sumber : Analisa Pribadi)

 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY</p> <p>CATATAN</p>	 <p style="text-align: center;">INTERIOR R.KELAS</p> 
PEKERJAAN	TAMAN KANAK-KANAK (TK) DI BANDA ACEH
LOKASI	No. 1 KAMPUS 2 MASJID ULLE KABUNG, ULEK KARENG, BANDA ACEH
MATA KULIAH	TUGAS AKHIR PERANCANGAN ARSITEKTUR
DIGAMBAR	NURMALA HAYATI 120101111
DOSEN PEMBIMBING	PEMBIMBING 1 NURUL FARRIAH M.Arch
PEMBIMBING 2	HERI AZHAR ST.MT
GAMBAR	SKALA
INTERIOR	1 : 350
SEMESTER	NO. GAMBAR
XI	JLH. GAMBAR

Gambar 6.39 : Interior R.Kelas
(Sumber : Analisa Pribadi)

 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY CATATAN	INTERIOR R. RAPAT	
		
PEKERJAAN	TAMAN KANAK-KANAK (TK) DI BANDA ACEH	
LOKASI	Jln. T. ISKANDAR IE MASEN ULEE KARENG ULEE KARENG, BANDA ACEH	
MATA KULIAH	TUGAS AKHIR PERANCANGAN ARSITEKTUR	
DIGAMBAR	NURMALA HAYATI <small>120201111</small>	
DOSEN PEMBIMBING	PEMBIMBING 1 <small>NURUL FAKRIAH M. Ach</small> PEMBIMBING 2 <small>HERI AZUWAR ST.MT</small>	
GAMBAR	SKALA INTERIOR 1 : 350	
SEMESTER	NO. GAMBAR	JLH. GAMBAR
	XI	
INTERIOR R. GURU		

Gambar 6.40 : Interior R.Guru
(Sumber : Analisa Pribadi)

 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY CATATAN</p>	<p style="text-align: center;">INTERIOR R.WAKIL KEPALA SEKOLAH</p>  <p style="text-align: center;">INTERIOR R.KEPALA SEKOLAH</p> 
PEKERJAAN	TAMAN KANAK-KANAK (TK) DI BANDA ACEH
LOKASI	Jln. T.ISKANDAR IE HASIN ULEE KARENG, ULEE KARENG, BANDA ACEH
MATA KULIAH	TUGAS AKHIR PERANCANGAN ARSITEKTUR
DIGAMBAR	NURMALA HAYATI 20201212
DOSEN PEMBIMBING	PEMBIMBING 1 NURUL FAKRIAH M,Arch
PEMBIMBING 2	HERI AZUWAR,ST,MT
GAMBAR	SKALA
INTERIOR	1 : 350
SEMESTER	NO. GAMBAR
XI	JLH. GAMBAR

Gambar 6.41 : Interior R.Kepala Sekolah
(Sumber : Analisa Pribadi)

 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY</p> <p>CATATAN</p>	<p style="text-align: center;">INTERIOR R.MELUKIS</p>  <p style="text-align: center;">INTERIOR R.MUSIK</p> 						
PEKERJAAN	TAMAN KANAK-KANAK (TK) DI BANDA ACEH						
LOKASI	Jln. T. ISKANDAR IE MASEN ULEE KABENG, ULEE KABENG, BANDA ACEH						
MATA KULIAH	TUGAS AKHIR PERANCANGAN ARISTEKTUR						
DIGAMBAR	<p style="text-align: center;">NURMALA HAYATI 090101221</p>						
DOSEN PEMBIMBING	PEMBIMBING 1						
PEMBIMBING 2	HERI AZUWAR ST.MT						
GAMBAR	SKALA						
<p style="text-align: center;">INTERIOR</p> <p style="text-align: center;">1 : 350</p>	<table border="1"> <tr> <td>SEMESTER</td> <td>NO_GAMBAR</td> <td>JLH_GAMBAR</td> </tr> <tr> <td>XI</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	SEMESTER	NO_GAMBAR	JLH_GAMBAR	XI		
SEMESTER	NO_GAMBAR	JLH_GAMBAR					
XI							

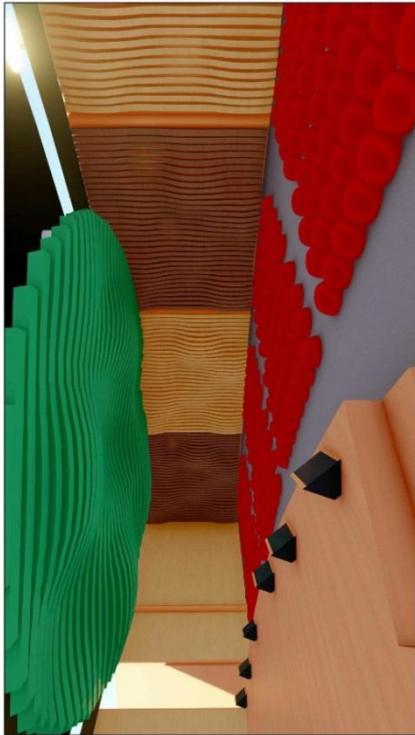
Gambar 6.42 : Interior R.Musik
(Sumber : Analisa Pribadi)

 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY CATATAN</p>	<div style="text-align: center;"> <p>INTERIOR R. TIDUR (LK)</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>INTERIOR R. TIDUR (PR)</p>  </div>
PEKERJAAN	TAMAN KANAK-KANAK (TK) DI BANDA ACEH
LOKASI	Jln. T. ISKANDAR TE MASEN ULEE KABENG. ULEE KARENG, BANDA ACEH
MATA KULIAH	TUGAS ANKER PERANCANGAN ARQUITECTUR
DIGAMBAR	NURMALA HAYATI 130701131
DOSEN PEMBIMBING	PEMBIMBING 1 NURUL FAKRIAH M. Ach
PEMBIMBING 2	HERIAZUWAR ST. MT
GAMBAR	SKALA
INTERIOR	1 : 350
SEMESTER	NO. GAMBAR
XI	JLH. GAMBAR

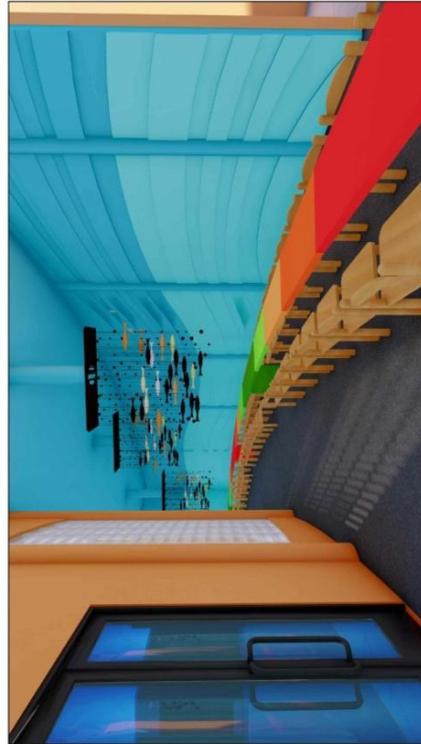
Gambar 6.43 : Interior R.Tidur Anak
(Sumber : Analisa Pribadi)

 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY</p>	CATATAN
PEKERJAAN	TAMAN KANAK-KANAK (TK) DI BANDA ACEH
LOKASI	Jln. Y. ISKANDAR IE MASRI ULEE BANDA, ULEE LUBENG, BANDA ACEH
MATA KULIAH	TUGAS AKHIR PERANCANGAN ARSITEKTUR
DIGAMBAR	NURMALA MAYATI <small>202011121</small>
DOSEN PEMBIMBING	PEMBIMBING 1 PEMBIMBING 2
GAMBAR	NURUL FAKRHAH M.Arch HERI AZUWAT ST MT
SKALA	INTERIOR 1 : 350
SEMESTER	XI
NO. GAMBAR	JLH. GAMBAR

INTERIOR AULA



INTERIOR R. MAKAN



Gambar 6.44 : Interior R.Makan
(Sumber : Analisa Pribadi)

 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY CATATAN		
PEKERJAAN		
TAMAN KANAK-KANAK (TK) DI BANDA ACEH		
LOKASI		
Jln. TISMANDARIE HASEN ULEE KARENG, ULEE KARENG, BANDA ACEH		
MATA KULIAH		
TUGAS AKHIR PERANCANGAN ARSITEKTUR		
DIGAMBAR		
NURMALA MAYATI <small>1202011211</small>		
DOSEN PEMBIMBING		
PEMBIMBING 1		
PEMBIMBING 2		
NURUL FAKRIAH M.Ach HERYAZUWAR ST.MT		
GAMBAR		
SKALA		
INTERIOR 1 : 350		
SEMESTER	NO. GAMBAR	JUHT. GAMBAR
XI		



INTERIOR LOBY

Gambar 6.45 : Interior Lobby
(Sumber : Analisa Pribadi)

 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY CATATAN	
PEKERJAAN TAMAN KANAK-KANAK (TK) DI BANDA ACEH	
LOKASI Jln. T. ISKANDAR IE MAREN ULEE KARANG ULEE KARANG, BANDA ACEH	
MATA KULIAH TUGAS AKHIR PERANCANGAN ARSITEKTUR	
DIGAMBAR NURMALA HAYATI <small>120119111</small>	
DOSEN PEMBIMBING PEMBIMBING 1 NURUL FAKRHAH M. Ach PEMBIMBING 2 HERY AZUWAR ST.MT	
GAMBAR SKALA INTERIOR 1 : 350	
SEMESTER XI	NO. GAMBAR ILLH. GAMBAR



**INTERIOR
PERPUSTAKAAN**



Gambar 6.46 : Interior Perpustakaan
(Sumber : Analisa Pribadi)

DAFTAR PUSTAKA

- Gusmeri. 2017. "Statistik Banda Aceh 2017", Banda Aceh : Bappeda Kota Banda Aceh.
- Hamdani.2018."Kota Banda Aceh dalam Angka 2018". Banda Aceh :Badan Pusat Statistik Kota Banda Aceh.
- Hurlock, Elizabet B. 1980, "*Psikologi Perkembangan :Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*", Edisi Kelima, Jakarta: Erlangga.
- Sriyanti, Lilik. 2014, "*Psikologi Anak Mengenal Autis dan Hiperaktif*". Jawa Tengah : STAIN Salatiga Press.
- Neufert, Ernst.1996. "*Data Arsitek Jilid I*".Jakarta : Erlangga.
- Neufert, Ernst.2002. "*Data Arsitek Jilid II*".Jakarta : Erlangga.
- Seiawan, Haryadi B. 2010. "*Arsitektur, Lingkungan dan Perilaku*".Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Suryana, Dadan. 2016. "Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak". Jakarta : Kencana.
- Undang-undang Nomor: 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Media Wacana.

JURNAL

- Ariestadi, Dian. 2010." *Kajian Dan Pengembangan Standar Bangunan Taman Kanak-Kanak Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan Anak Usia Dini Di Indonesia*". Jurnal Teknologi dan Kejujuran Vol.33 No.22
- Pandensolan,Yulia S, dkk. 2013. "*Pusat Pendidikan Anak Usia Dini di Manado Manifestasi Metode Montessori dalam Arsitektur*", Jurnal Arsitektur.
- Hamid Muhammad, Ph.D. 2011. "*Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Kanak-Kanak (Edisi 1)*". Jakarta: Direktorat pembinaan pendidikan anak usia dini.
- Wibowo, Sutji Martiningsih. 2008. "*Psikologi Anak Usia Dini*". Jawa Barat : PAUD Unggulan Jawa Barat, Bunda Ganesha.
- Raisa Aryasheba, 2013. "*BAB II Landasan Teori Taman Kanak-kanak*",

SKRIPSI

Ramadhia, Laila. *“Studi Perilaku dan Karakteristik Kegiatan Bermain Anak Sebagai Dasar Perancangan Tata Ruang yang Rekreatif dan Edukatif”*. Tugas Akhir : Jogjakarta.

Repository.usu.ac.id. *“Bab II Kajian Pustaka Pembahasan Kajian Arsitektur Perilaku”*. Tugas Akhir. Program Studi Arsitektur. Universitas Sumatera Utara.

Siagian, Indira Shita. 2005. *“Bahan Bangunan yang Ramah Lingkungan (Salah Satu Aspek Penting dalam Konsep Sustainable Development)”*. Skripsi. Program Studi Arsitektur. Fakultas Teknik Universitas Sumatera Utara : Sumatera Utara.

Zulfa, Nur Emiliya. 2016. *“BAB V kajian Teori Arsitektur Perilaku ”*. Tugas Akhir. Program Studi Arsitektur. Universitas Katolik Soegijapranata.

DATA SURVEY

Sovayana, Emila. 2018. *“Data Jumlah Anak Usia Dini di Banda Aceh”* Kepala Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil. Banda Aceh.

Elfira, Cut. 2018. *“Observasi Tingkah Laku Anak Usia Dini”*. Sekretaris TK Khalifah, Lampriet Banda Aceh.

WEB

Admin. 2013. *“ihh ! lucunya Taman kanak-kanak di perancis ini”*. Diakses 04 Desember 2013. <https://www.rumahku.com>.

Admin. 2017. *“12 taman kanak-kanak terindah diseluruh dunia”*. Diakses 5 oktober 2017. <https://www.ikons.id>.

Squlio. 2013. *“Fuji Kindergarten, Tk Unik Yang Membuat Anak Lebih Banyak Belajar Sambil Bermain”*. Diakses 03 April 2013. [Https://Squlio.Com](https://Squlio.Com).