



TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR RI 141501

DESAIN INTERIOR TK DAN DAYCARE SEPULUH NOPEMBER DENGAN KONSEP PERMAINAN ANAK TRADISIONAL

FIRSTY LUVI PUTRI
NRP 3813100052

Dosen Pembimbing
Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT.
NIP. 19541008 198003 1 003

JURUSAN DESAIN INTERIOR
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2017



TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR RI 141501

DESAIN INTERIOR TK DAN DAYCARE SEPULUH NOPEMBER DENGAN KONSEP PERMAINAN ANAK TRADISIONAL

FIRSTY LUVI PUTRI
NRP 3813100052

Dosen Pembimbing
Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT.
NIP. 19541008 198003 1 003

JURUSAN DESAIN INTERIOR
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2017



FINAL PROJECT OF INTERIOR DESIGN RI 141501

INTERIOR DESIGN OF SEPULUH NOPEMBER KINDERGARTEN AND DAYCARE WITH TRADITIONAL TOYS CONCEPT

FIRSTY LUVI PUTRI
NRP 3813100052

Academic Advisor
Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT.
NIP. 19541008 198003 1 003

DEPARTMENT OF INTERIOR DESIGN
Faculty of Civil Engineering and Planning
Sepuluh Nopember Institute of Technology
Surabaya 2017

LEMBAR PENGESAHAN
DESAIN INTERIOR TK DAN DAYCARE SEPULUH NOPEMBER
DENGAN KONSEP
PERMAINAN ANAK TRADISIONAL

TUGAS AKHIR

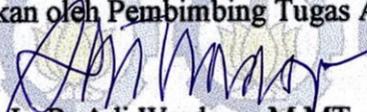
Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik

Pada
Jurusan Desain Interior
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

FIRSTY LUVI PUTRI
NRP 3813100052

Disahkan oleh Pembimbing Tugas Akhir :


Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT.
NIP 19541008 198003 1 003



SURABAYA,
JULI 2017

DESAIN INTERIOR TK DAN DAYCARE SEPULUH NOPEMBER DENGAN KONSEP PERMAINAN ANAK TRADISIONAL

Nama Mahasiswa : Firsty Luvi Putri
NRP : 3813100052
Jurusan : Desain Interior FTSP-ITS
Dosen Pembimbing : Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT.

ABSTRAK

ITS sebagai insitusi pendidikan sangat memahami pentingnya memfasilitasi pendidikan anak usia dini, oleh sebab itu ITS membangun TK Sepuluh Nopember yang berlokasi di Perumahan Dosen ITS guna memfasilitasi anak-anak dari dosen dan karyawan ITS. Selain itu, TK Sepuluh Nopember juga menerima murid dari luar ITS. Selain TK, karena kesibukan orang tua dalam bekerja maka dibutuhkan tambahan fasilitas yaitu daycare. Apalagi jaman sekarang kebanyakan orang tua tidak percaya dengan kredibilitas pengasuh.

Anak usia dini mudah menangkap visual dan bunyi yang dapat dilakukan dengan bermain. Bermain juga merupakan fasilitas anak untuk mendapatkan pembelajaran. Oleh karena itu konsep bermain diterapkan ke dalam desain interior. Permainan tradisional dipilih sebagai keunikan desain terlebih untuk mengenalkan anak terhadap permainan tradisional. Permainan tradisional juga memiliki banyak manfaat dalam melatih motorik. Perancangan interior TK dan Daycare Sepuluh Nopember diharapkan mampu memberikan solusi bagi permasalahan yang ada. Sehingga dapat mewujudkan tujuan dari pendidikan anak usia dini dimana proses tumbuh kembang dapat berlangsung dengan baik.

Kata Kunci: Taman Kanak-Kanak dan Daycare Sepuluh Nopember; Institut Teknologi Sepuluh Nopember; Permainan Tradisional; Anak

INTERIOR DESIGN OF SEPULUH NOPEMBER KINDERGARTEN AND DAYCARE WITH TRADITIONAL TOYS CONCEPT

Nama Mahasiswa : Firsty Luvi Putri
NRP : 3813100052
Jurusan : Desain Interior FTSP-ITS
Dosen Pembimbing : Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT.

ABSTRACT

ITS as an educational institution deeply understands the importance of facilitating early childhood education, therefore ITS built TK Sepuluh Nopember located at Perumahan Dosen ITS to facilitate the children of lecturers and employees of ITS. In addition to kindergarten, because of busy parents in work then it takes additional facilities that is daycare. Especially today most parents do not believe in the credibility of caregivers.

Kids are easy to capture visuals and sounds that can be done by playing. Playing is also a child's facility to learn. Therefore, the concept of play is applied to interior design because of these reasons. Traditional games are chosen as the uniqueness of the design, especially to introduce children to the traditional toys. Traditional toys also have many benefits in motoric training. The design of Kindergarten and Daycare interiors is expected to provide solutions for the problems. So it can realize the purpose of early childhood education where the process of growing can take place well.

Keyword: Sepuluh Nopember Kindergarten and Daycare; Institut Teknologi Sepuluh Nopember; Traditional Toys; Kids

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir sekaligus laporannya dengan lancar sebagai bentuk pertanggung jawaban dari mata kuliah Tugas Akhir Desain Interior.

Penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga tidak lupa mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan kegiatan Riset Desain Interior dengan baik.
2. Orangtua penulis yang selalu memberikan doa dan dukungan penuh.
3. Bapak Dr. Mahendra Wardhana, ST., MT.. selaku Ketua Jurusan Desain Interior, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.
4. Bapak Ir.R.Adi Wardoyo, M.MT. selaku dosen pembimbing I mata kuliah Tugas Akhir Interior.
5. Seluruh pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan ini.

Dengan ini, diharapkan laporan yang telah disusun oleh penulis ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Surabaya, 28 Juli 2017

DAFTAR ISI

| | |
|--|----|
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Tujuan | 3 |
| 1.4 Manfaat | 3 |
| 1.4.1 Bagi Mahasiswa | 3 |
| 1.4.2 Bagi TK dan Daycare Sepuluh Nopember | 3 |
| 1.5 Lingkup Desain | 3 |
| BAB II STUDI PUSTAKA | 5 |
| 2.1 Taman Kanak-Kanak..... | 5 |
| 2.1.1 Pengertian Taman Kanak-Kanak..... | 5 |
| 2.1.2 Standar Sarana dan Prasarana..... | 5 |
| 2.1.3 Standar Ruang-Ruang di dalam Bangunan | 7 |
| 2.1.4 Merancang Ruang Kelas Taman Kanak-Kanak | 11 |
| 2.1.4 Persyaratan Massa Bangunan Taman Kanak-Kanak..... | 14 |
| 2.1.5 Pengaturan Bangku pada Ruangan Kelas..... | 15 |
| 2.2 Tempat Penitipan Anak..... | 21 |
| 2.2.1 Pengertian Tempat Penitipan Anak..... | 21 |
| 2.2.2 Jenis-jenis Layanan Taman Penitipan Anak | 22 |
| 2.2.3 Contoh Aktivitas Bermain di Tempat Penitipan Anak..... | 25 |
| 2.2.4 Kebutuhan Tidur Anak Usia Dini | 29 |
| 2.2.5 Sarana dan Prasarana Tempat Penitipan Anak..... | 29 |
| 2.3 Kajian tentang Permainan Anak..... | 31 |
| 2.3.1 Definisi dan Pengelompokan Mainan Anak..... | 31 |
| 2.3.2 Permainan Anak Khas Indonesia | 32 |
| 2.4 Tinjauan Tentang Anak..... | 38 |
| 2.4.1 Pengertian Anak | 38 |
| 2.4.2 Ciri-ciri Masa Kanak-kanak | 38 |
| 2.4.3 Karakteristik Aspek Perkembangan Anak | 39 |
| 2.5 Peran Warna dalam Interior TK dan Daycare | 43 |
| 2.5.1 Dampak Psikologi Warna..... | 45 |
| 2.6 Tinjauan Studi Anthopometri..... | 47 |
| 2.6.1 Data Rata-rata Dimensi Anthropometri Anak..... | 47 |

| | |
|---|-----------|
| 2.6.2 Standar Ukuran Furniture Anak..... | 48 |
| 2.7 Tinjauan TK Sepuluh Nopember..... | 50 |
| 2.7.1 Lokasi TK Sepuluh Nopember..... | 50 |
| 2.7.2 Logo, Visi Misi, dan Struktur Organisasi TK Sepuluh Nopember..... | 51 |
| 2.7.3 Analisa Denah/Layout Ruang..... | 53 |
| 2.7.4 Analisa Fungsi Ruang..... | 54 |
| 2.8 Studi Pembandingan..... | 61 |
| 2.8.1 EtonHouse Pre-School Surabaya..... | 61 |
| 2.8.2 TK Cikal, Cilandak..... | 64 |
| BAB III METODE DE SAIN..... | 67 |
| 3.1 Bagan Proses Desain..... | 67 |
| 3.2 Teknik Pengumpulan Data..... | 68 |
| 3.2.1 Data Primer..... | 68 |
| 3.2.2 Data Sekunder..... | 68 |
| 3.3 Analisa Data..... | 69 |
| 3.3 Tahapan Desain..... | 70 |
| 3.3.1 Tahap Identifikasi Objek..... | 70 |
| 3.3.2 Tahap Identifikasi Masalah..... | 70 |
| BAB IV PEMBAHASAN/ANALISA KONSEP DE SAIN..... | 71 |
| 4.1 Studi Pengguna..... | 71 |
| 4.2 Studi Ruang..... | 71 |
| 4.2.1 Aktivitas..... | 71 |
| 4.2.2 Studi Kebutuhan Ruang..... | 75 |
| 4.3 Analisa Hubungan Ruang..... | 77 |
| 4.3.1 Matriks Hubungan Ruang..... | 77 |
| 4.3.2 Bubble Diagram..... | 78 |
| 4.4 Analisa Riset..... | 79 |
| 4.4.1 Hasil Observasi..... | 79 |
| 4.4.2 Hasil Wawancara..... | 79 |
| 4.4.3 Rumusan Hasil Penelitian..... | 81 |
| 4.5 Tema/Konsep Desain..... | 82 |
| 4.6 Aplikasi Konsep Desain..... | 83 |
| 4.6.1 Konsep Desain pada Ruang Kelas..... | 83 |
| 4.6.2 Konsep Desain pada Ruang Komputer dan Perpustakaan..... | 85 |

| | |
|--|------------|
| 4.6.3 Konsep Desain pada Area Bermain dan Tidur Anak | 85 |
| BAB V PROSES DAN HASIL DESAIN | 87 |
| 5.1 Alternatif Layout | 87 |
| 5.1.1 Alternatif Layout 1 | 87 |
| 5.1.2 Alternatif Layout 2 | 88 |
| 5.1.3 Alternatif Layout 3 | 88 |
| 5.1.4 Pemilihan Alternatif Layout (Weighted Method) | 89 |
| 5.2 Pengembangan Alternatif Layout Terpilih..... | 90 |
| 5.3 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 1 | 92 |
| 5.3.1 Layout Furniture dan Deskripsinya..... | 92 |
| 5.3.2 Gambar 3D dan Deskripsi | 93 |
| 5.3.3 Detil Furnitur, Elemen Estetik dan Deskripsi | 94 |
| 5.4 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 2 | 96 |
| 5.4.1 Layout Furniture dan Deskripsinya..... | 96 |
| 5.4.2 Gambar 3D dan Deskripsinya | 96 |
| 5.4.3 Detil Furnitur, Elemen Estetik dan Deskripsinya..... | 98 |
| BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN | 103 |
| 6.1 Kesimpulan | 103 |
| 6.2 Saran..... | 104 |
| 6.2.1 Saran bagi Peneliti Selanjutnya..... | 104 |
| 6.2.2 Saran bagi TK dan Daycare Sepuluh Nopember..... | 104 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Formasi Meja Tradisional | 16 |
| Gambar 2.2 Formasi Meja Auditorium..... | 17 |
| Gambar 2.3 Formasi Meja Chevron..... | 17 |
| Gambar 2.4 Formasi Meja U..... | 18 |
| Gambar 2.5 Formasi Meja Pengaturan | 19 |
| Gambar 2.6 Formasi Meja Konferensi..... | 20 |
| Gambar 2.7 Formasi Meja Lingkaran | 20 |
| Gambar 2.8 Formasi Meja Peripheral | 21 |
| Gambar 2.9 Permainan Congklak | 32 |
| Gambar 2.10 Ilustrasi Permainan Engklek | 34 |
| Gambar 2.11 Gambar Bentuk Permainan Engklek..... | 34 |
| Gambar 2.12 Manfaat Permainan Engklek | 35 |
| Gambar 2.13 Gambar Kelereng | 36 |
| Gambar 2.14 Psikologi Warna..... | 47 |
| Gambar 2.15 Standar Ukuran Meja untuk Anak..... | 48 |
| Gambar 2.16 Standar Ukuran Kursi Untuk Anak | 48 |
| Gambar 2.17 Standar Ukuran Wastafel untuk Anak..... | 49 |
| Gambar 2.18 Standar Ukuran Kloset untuk Anak | 49 |
| Gambar 2. 19 Standar Ukuran Rak dan Gantungan untuk Anak | 50 |
| Gambar 2. 20 Lokasi TK Sepuluh Nopember Sumber: Google Earth..... | 50 |
| Gambar 2. 21 Logo TK Sepuluh Nopember | 51 |
| Gambar 2. 22 Denah Eksisting TK Sepuluh Nopember | 53 |
| Gambar 2.24 Area lapangan belakang | 54 |
| Gambar 2.23 Area Lapangan Depan..... | 54 |
| Gambar 2.25 Ruang Tata Usaha | 55 |
| Gambar 2.26 Ruang Kelas Kelompok Bermain..... | 55 |
| Gambar 2.27 Ruang Kelas Kelompok Bermain..... | 56 |
| Gambar 2.28 Ruang Kelas TK A dan TK B | 56 |
| Gambar 2.29 Ruang Kelas TK A dan TK B dan Wastafel | 57 |
| Gambar 2.30 Ruang Kelas TK A dan TK B dan Wastafel | 57 |
| Gambar 2.31 Ruang Guru | 58 |
| Gambar 2.32 Ruang Serbaguna | 59 |
| Gambar 2.33 Ruang Komputer..... | 59 |
| Gambar 2.34 Area Transisi dan Ruang UKS..... | 60 |
| Gambar 2.35 Area Toilet | 60 |
| Gambar 2.36 Gambar Peta dan Street View EtonHouse Pre-School..... | 61 |
| Gambar 2.37 Gambar Area Penerimaan dan Living Room EtonHouse Pre-School..... | 62 |
| Gambar 2.38 Gambar Ruang Baca dan Area Bermain EtonHouse Pre-School..... | 62 |
| Gambar 2.39 Gambar Ruang Kelas EtonHouse Pre-School..... | 63 |
| Gambar 2.40 Gambar Toilet EtonHouse Pre-School..... | 63 |
| Gambar 2.41 Gambar Area Koridor Sekolah Cikal | 64 |
| Gambar 2.42 Gambar Area Koridor dan Tangga Sekolah Cikal | 64 |
| Gambar 2.43 Gambar Ruang Kelas dan Komputer Sekolah Cikal | 65 |
| Gambar 2.44 Gambar Area Bermain dan Perpustakaan Sekolah Cikal | 65 |
| Gambar 4.1 Ilustrasi Anak Sedang Bermain di Dalam Ruang..... | 83 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.2 Gambar Permainan Congklak..... | 84 |
| Gambar 5.1 Denah Alternatif 1 | 87 |
| Gambar 5.2 Denah Alternatif 2..... | 88 |
| Gambar 5.3 Denah Alternatif 3..... | 88 |
| Gambar 5.4 Pengembangan Denah Terpilih | 90 |
| Gambar 5.5 Layout Furniture Ruang Terpilih 1..... | 92 |
| Gambar 5.6 Gambar 3D Ruang Kelas Anak | 94 |
| Gambar 5.7 Ilustrasi Meja Belajar Anak..... | 95 |
| Gambar 5.8 Layout Furniture Ruang Terpilih 2..... | 96 |
| Gambar 5.9 Gambar 3D 1 Ruang Terpilih 2..... | 96 |
| Gambar 5.10 Gambar 3D 2 Ruang Terpilih 2..... | 97 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Table 2.1 Kelebihan dan Kelemahan Formasi Meja Formal | 16 |
| Table 2.2 Kelebihan dan Kelemahan Formasi Meja Auditorium | 17 |
| Table 2.3 Kelebihan dan Kekurangan Formasi Meja Chevron | 18 |
| Table 2.4 Kelebihan dan Kelemahan Formasi Meja U | 18 |
| Table 2.5 Kelebihan dan Kelemahan Formasi Meja Pertemuan | 19 |
| Table 2.6 Kelebihan dan Kelemahan Formasi Meja Konferensi | 20 |
| Table 2.7 Kelebihan dan Kelemahan Formasi Meja Lingkaran | 20 |
| Table 2. 8 Kelebihan dan Kelemahan Formasi Meja Peripheral | 21 |
| Table 2.9 Aktivitas Bermain Anak Usia 0-3 Bulan | 26 |
| Table 2.10 Aktivitas Bermain Anak Usia 3-6 Bulan | 27 |
| Table 2.11 Aktivitas Bermain Anak Usia 6-9 Bulan | 27 |
| Table 2.12 Aktivitas Bermain Anak Usia 9-12 Bulan | 28 |
| Table 2.13 Tabel Aktivitas Bermain Anak Usia 12-18 Bulan | 28 |
| Table 2. 14 Aktivitas Bermain Anak Usia 18-24 Bulan | 29 |
| Table 2.15 Dimensi Anthopometri Anak | 47 |
| Table 2. 16 Tabel Struktur Organisasi | 52 |
| Table 4.1 Jadwal Kegiatan Siswa Kelompok Bermain | 71 |
| Table 4.2 Jadwal Kegiatan Siswa TK A | 72 |
| Table 4.3 Jadwal Kegiatan Siswa TK B | 72 |
| Table 4.4 Jadwal Kegiatan Anak Usia 3-12 Bulan | 73 |
| Table 4.5 Jadwal Kegiatan Anak Usia 1-4 Tahun | 74 |
| Table 4. 6 Jadwal Kegiatan Anak Usia 4 - 6 Tahun | 75 |
| Table 4. 7 Studi Kebutuhan Ruang | 77 |

DAFTAR BAGAN

| | |
|--|----|
| Bagan 3.1 Alur Diagram Proses Desain..... | 67 |
| Bagan 3.2 Kata Kunci Metodologi Objek Riset..... | 70 |
| Bagan 4.1 Matriks Hubungan Ruang Area TK..... | 77 |
| Bagan 4.2 Matriks Hubungan Ruang Area Daycare..... | 78 |
| Bagan 4.3 Bubble Diagram..... | 78 |
| Bagan 4.4 Tree Method..... | 82 |



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

ITS sebagai insitusi pendidikan sangat memahami pentingnya memfasilitasi pendidikan anak usia dini, oleh sebab itu ITS membangun TK Sepuluh Nopember yang berlokasi di Perumahan Dosen ITS guna memfasilitasi kegiatan belajar usia dini untuk anak-anak dari dosen dan karyawan ITS. Namun seiring berjalannya waktu TK Sepuluh Nopember juga menerima murid dari luar ITS.

Selain itu, jaman sekarang orang tua tidak bisa sepenuhnya mencurahkan perhatian dan pengawasan terhadap anaknya, karena tuntutan pekerjaan atau kesibukan yang sangat menyita waktu, sedangkan para orang tua ingin mencurahkan segala kasih sayangnya agar kebutuhan dan keinginan anaknya terpenuhi. Adanya kesibukan orang tua, memungkinkan untuk menitipkan anaknya di sebuah lembaga yang mereka percayai, tanpa mengganggu aktivitas mereka anak mendapatkan bimbingan yang berkualitas, apalagi jaman sekarang kebanyakan orang tua tidak percaya dengan kredibilitas pengasuh. Oleh karena itu, dibutuhkan tambahan fasilitas dari TK Sepuluh Nopember yaitu tempat penitipan anak atau bisa disebut dengan daycare. Daycare berfungsi sebagai rumah kedua anak dimana seusai anak pulang sekolah mereka akan melakukan berbagai kegiatan seperti bermain, mendengarkan cerita, makan, tidur, dan kegiatan lainnya sembari menunggu orang tua mereka menjemput pada sore hari.

Pada usia dini, anak mudah menangkap visual dan bunyi yang dapat dilakukan melalui aktifitas bermain. Bermain juga merupakan fasilitas anak untuk mendapatkan pembelajaran. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran anak usia dini karena karakter anak yang senang bermain. Cara belajar anak menggunakan prinsip bermain sambil belajar karena cara belajar anak yang paling efektif adalah dengan bermain. Dalam bermain anak dapat mengembangkan otot besar dan halusnya, meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan dilingkungannya, membentuk daya imajinasi dan dunia sesungguhnya, mengikuti peraturan, tata tertib dan disiplin. Dalam bermain anak menggunakan seluruh aspek pancainderanya. Secara alamiah bermain memotivasi



anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam dan secara spontan anak mengembangkan bahasanya. Dengan bermain anak mendapat kesempatan bereksperimen dan faktor menemukan sendiri, sangat membantu memahami konsep-konsep sesuai dengan perkembangan anak. Oleh karena itu konsep bermain diterapkan ke dalam interior TK dan Daycare Sepuluh Nopember yang untuk lebih spesifik lagi adalah dengan konsep permainan tradisional.

Permainan tradisional dipilih sebagai keunikan desain yang berfungsi untuk mengenalkan anak terhadap permainan tradisional karena di jaman modern ini, anak-anak semakin tidak mengenal permainan tradisional karena menjamurnya permainan digital. Permainan tradisional juga memiliki banyak manfaat dalam melatih motorik anak.

Perancangan interior TK dan Daycare Sepuluh Nopember diharapkan mampu memberikan solusi bagi permasalahan yang ada sehingga dapat mewujudkan tujuan dari pendidikan anak usia dini dimana proses tumbuh kembang dapat berlangsung dengan baik. Pemilihan konsep permainan tradisional anak diharapkan agar anak dapat mempelajari sesuatu berdasarkan dari kegiatan yang dekat dengan mereka yaitu bermain, sehingga anak akan lebih memahami pembelajaran yang tersirat melalui permainan tersebut sekaligus mengenalkan anak dengan permainan tradisional.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengaplikasikan desain yang dapat mendukung kegiatan bermain sambil belajar anak di TK dan Daycare Sepuluh Nopember?
2. Bagaimana cara memperkenalkan permainan tradisional kepada anak?
3. Bagaimana menciptakan desain interior yang aman serta sesuai untuk anak usia dini?



1.3 Tujuan

1. Menghasilkan desain yang dapat mendukung kegiatan anak dalam bermain sambil belajar.
2. Memunculkan unsur permainan tradisional anak ke dalam desain sebagai media pengenalan anak terhadap permainan tradisional.
3. Merancang desain interior yang sesuai dengan standar keamanan dan kebutuhan pengguna TK dan Daycare Sepuluh Nopember khususnya anak usia dini.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat perancangan terbagi menjadi 2 (dua) manfaat yaitu teoritis dan praktis yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1.4.1 Bagi Mahasiswa

Memberikan pengetahuan mengenai TK dan daycare, standar-standar untuk sebuah TK dan daycare, kebutuhan dan perilaku anak usia dini, serta memberikan tambahan ilmu tentang mendesain sebuah TK dan daycare.

1.4.2 Bagi TK dan Daycare Sepuluh Nopember

Sebagai alternatif yang baru dalam mendesain sebuah TK dan daycare dengan memperhatikan kebutuhan apa yang diperlukan untuk anak usia dini pada tahapan tumbuh kembang mereka.

1.5 Lingkup Desain

Desain interior meliputi area bangunan taman kanak-kanak yaitu ruang kelas playgroup, TK A dan TK B, dan berbagai sarana penunjangnya, seperti perpustakaan, ruang komputer, ruang tata usaha, ruang guru, toilet, UKS, dan pantry.

Sedangkan untuk area bangunan daycare meliputi lobby, kantor, ruang bermain anak, kamar tidur, toilet, pantry dan ruang cuci.



(halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB II STUDI PUSTAKA

2.1 Taman Kanak-Kanak

2.1.1 Pengertian Taman Kanak-Kanak

Definisi Taman Kanak Kanak menurut Depdikbud adalah suatu lembaga pendidikan formal yang pertama setelah pendidikan keluarga (di rumah), dan merupakan jembatan antara rumah (keluarga) dengan masyarakat yang lebih luas yaitu Sekolah Dasar beserta lingkungannya. Berdasar Keputusan Mendikbud RI Nomor 0486/U/1992 Bab 1 pasal 2 dinyatakan bahwa Taman Kanak Kanak adalah wadah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, dan rohani anak didik sesuai sifat-sifat alami anak. Taman Kanak Kanak adalah jenjang pendidikan pra sekolah yang bertujuan untuk meletakkan dasar pendidikan paling awal bagi anak usia 4-6 tahun dengan lama pendidikan antara 1-2 tahun. Sedangkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 27 Tahun 1990 Bab 1 pasal 1 Ayat (2) dinyatakan bahwa Taman Kanak Kanak adalah salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia empat tahun sampai memasuki pendidikan dasar, dengan memakai kurikulum yang disebut Program Kegiatan Belajar (PKB). Sebutan taman secara harafiah pada Taman Kanak Kanak adalah arti tempat yang nyaman untuk bermain, dalam Penegertian perilaku guru, penataan sarana prasarana, dan Program Kegiatan Belajar harus menciptakan suasana yang nyaman bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Taman Kanak Kanak merupakan satu bentuk pendidikan prasekolah untuk anak usia 4-6 tahun dengan lama pendidikan antara 1-2 tahun dengan tujuan untuk mengembangkan kepribadian dan mempersiapkan anak dalam menempuh pendidikan dasar dan tidak ada istilah naik atau tinggal kelas.

2.1.2 Standar Sarana dan Prasarana

1. Standar untuk Taman Kanak-Kanak

TK/RA/BA dan sejenisnya dengan persyaratan, meliputi:

- a. Memiliki luas lahan minimal 300 m² (untuk bangunan dan halaman).



- b. Memiliki ruang kegiatan anak yang aman dan sehat dengan rasio minimal 3 m² per-anak dan tersedia fasilitas cuci tangan dengan air bersih.
 - c. Memiliki ruang guru.
 - d. Memiliki ruang kepala.
 - e. Memiliki ruang tempat UKS (Usaha Kesehatan Sekolah) dengan kelengkapan P3K (Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan).
 - f. Memiliki jamban dengan air bersih yang mudah dijangkau oleh anak dengan pengawasan guru.
 - g. Memiliki ruang lainnya yang relevan dengan kebutuhan kegiatan anak.
 - h. Memiliki alat permainan edukatif yang aman dan sehat bagi anak yang sesuai dengan SNI (Standar Nasional Indonesia).
 - i. Memiliki fasilitas bermain di dalam maupun di luar ruangan yang aman dan sehat.
 - j. Memiliki tempat sampah yang tertutup dan tidak tercemar, dikelola setiap hari.
2. Standar untuk Kelompok Bermain
- a. Memiliki jumlah ruang dan luas lahan disesuaikan dengan jumlah anak, luas minimal 3 m² per-anak.
 - b. Memiliki ruang dan fasilitas untuk melakukan aktivitas anak di dalam dan di luar dapat mengembangkan tingkat pencapaian perkembangan anak.
 - c. Memiliki fasilitas cuci tangan dan kamar mandi/jamban yang mudah dijangkau oleh anak yang memenuhi persyaratan dan mudah bagi guru dalam melakukan pengawasan.
 - d. Memiliki tempat sampah yang tertutup dan tidak tercemar.



2.1.3 Standar Ruang-Ruang di dalam Bangunan

1. Standar Ruang Kelas

Fungsi ruang kelas TK adalah tempat belajar seraya bermain atau bermain sambil belajar dengan suasana yang aman, nyaman, dan menyenangkan. Ruang kelas harus mempunyai akses langsung terhadap ruang-ruang pendukung belajar lainnya dengan kriteria penempatan ruang kelas yang tenang dan terhindar dari semua bentuk aktivitas aktif yang dapat menimbulkan gangguan suara. Kriteria perencanaannya adalah sebagai berikut:

- a. Luas ruang: $8 \times 8 \text{ m}^2 = 64 \text{ m}^2$.
- b. Ruang kelas untuk daya tampung maksimum 25 anak.
- c. Ketinggian langit-langit ruangan maksimum 3,50 m.
- d. Jendela minimum 20% luas lantai ruangan untuk mendapatkan pencahayaan alami yang baik.
- e. Luas ventilasi udara minimum 7% dari luas lantai ruang.
- f. Pintu, jendela, dan kusen dibuat dari bahan berkualitas baik.
- g. Pintu terdiri dari 2 daun membuka keluar dengan lebar minimum 150 cm dan tersedia pintu penghubung antar ruang (connecting door) dengan lebar minimum 90 cm.
- h. Dilengkapi tata letak (layout) perabot yang terdiri dari: meja dan kursi anak didik, meja dan kursi guru, papan tulis, papan penempelan hasil karya anak didik, lemari, book shelves/ office cabinet, dan loker.
- i. Di depan ruang kelas terdapat tempat cuci tangan dan kaki.
- j. Dihindari penggunaan jenis bahan lantai yang licin.
- k. Dilengkapi dengan lampu penerangan yang cukup dan minimal terdapat 2 stopkontak.

2. Standar Ruang Kepala Taman Kanak-Kanak

Ruang kepala TK dipergunakan sebagai ruang kerja. Kriteria perancangannya adalah sebagai berikut:

- a. Ukuran luas ruang: $5 \times 4 \text{ m}^2 = 20 \text{ m}^2$.



- b. Tata letak ruang dekat dengan ruang tata usaha, ruang guru, dan area pintu masuk utama.
- c. Mudah dicapai dari pintu masuk utama sekolah.
- d. Ruang dilengkapi dengan penerangan lampu dan stopkontak yang cukup.
- e. Terdapat jaringan telepon.

3. Standar Ruang Guru

Ruang guru berfungsi sebagai ruang kerja guru untuk mempersiapkan bahan mengajar. Kriteria perancangannya adalah sebagai berikut:

- a. Luas ruang: $6 \times 4 \text{ m}^2 = 24 \text{ m}^2$.
- b. Tata letak ruang dekat dengan ruang kepala TK dan ruang tata usaha.
- c. Mudah dicapai dari area pintu masuk utama sekolah.
- d. Ruangan dilengkapi dengan penerangan lampu dan stopkontak yang cukup.
- e. Terdapat jaringan telepon.

4. Standar Ruang Tata Usaha

Ruang tata usaha berfungsi sebagai ruang kerja tenaga tata usaha untuk melaksanakan tugas administratif yang berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan dan anak didik. Kriteria perancangannya adalah sebagai berikut:

- a. Luas ruang: $5 \times 4 \text{ m}^2 = 20 \text{ m}^2$.
- b. Tata letak ruang dekat dengan ruang kepala TK dan ruang guru.
- c. Terdapat kursi dan meja kerja, filing cabinet, komputer dan/atau mesin ketik.
- d. Ruangan dilengkapi dengan penerangan lampu dan stopkontak yang cukup.



5. Standar Ruang UKS

Ruang kesehatan sekolah berfungsi sebagai ruang pelayanan kesehatan bagi anak didik, baik yang dilakukan sekolah maupun instansi kesehatan lainnya. Kriteria perancangannya adalah sebagai berikut:

- a. Luas ruang: $4 \times 4 \text{ m}^2 = 16 \text{ m}^2$.
- b. Tata letak ruang mudah dijangkau dari pintu masuk utama dan dari ruang lainnya.
- c. Terdapat kursi dan meja tenaga medis, dua tempat tidur, wastafel, filling cabinet, dan lemari obat yang dapat dikunci.

6. Standar Ruang Pantry

Kriteria perancangannya adalah sebagai berikut:

- a. Luas ruang: $4 \times 4 \text{ m}^2 = 16 \text{ m}^2$.
- b. Ketinggian langit-langit minimal 4,00 m dengan pencahayaan alami dan sirkulasi udara yang baik.
- c. Luas jendela 20% luas lantai untuk mendapatkan pencahayaan alami yang baik.
- d. Luas ventilasi udara antara 6%–10% luas lantai ruang.
- e. Kelengkapan pengendalian kualitas udara di dalam ruang dengan menggunakan exhaust fan dan kipas angin.
- f. Terdapat pintu masuk yang terdiri dari dua daun pintu dengan lebar minimal 150 cm dengan arah membuka keluar.
- g. Dilengkapi lampu penerangan ruang dan stopkontak yang disesuaikan dengan kebutuhan.
- h. Dilengkapi dengan tempat cuci peralatan makan (sink) dengan jumlah disesuaikan dengan kebutuhan.

7. Standar Ruang Gudang

Gudang TK berfungsi sebagai ruang penyimpanan barang sekolah. Jumlah gudang untuk TK sebanyak 1 ruang dengan ukuran $4 \times 4 \text{ m}^2 = 16 \text{ m}^2$.



8. Standar Kamar Penjaga

Kamar penjaga berfungsi sebagai tempat istirahat bagi penjaga, baik siang maupun malam, untuk menjaga keamanan TK. Kriteria perancangannya adalah:

- a. Luas ruang: $4 \times 4 \text{ m}^2 = 16 \text{ m}^2$.
- b. Tata letak ruang dekat dengan gudang atau terletak di belakang/samping gedung TK.
- c. Ruangan dilengkapi dengan penerangan lampu dan stopkontak yang cukup.

9. Standar Kamar Mandi/Toilet Guru (Orang Dewasa)

KM/WC sebanyak 1 ruang untuk kepala TK, 1 ruang untuk guru dan staf dengan luas masing-masing $2 \times 2 \text{ m}^2 = 4 \text{ m}^2$. Setiap KM/WC dilengkapi dengan kloset, bak air, 1 wastafel, dan cermin.

10. Standar Kamar Mandi/Toilet Anak

Kriteria perancangannya adalah sebagai berikut:

- a. Jumlah KM/WC 6 buah, yang terdiri dari: satu KM/WC laki-laki seluas 4 m^2 , satu KM/WC perempuan seluas 4 m^2 , dan empat WC seluas 16 m^2 yang masing-masing dilengkapi dengan kloset dan bak air.
- b. Ukuran ketinggian dari kelengkapan KM/WC disesuaikan dengan ukuran fisik anak.
- c. Tata letak mudah dijangkau dari ruang kelas dengan tujuan untuk memudahkan dalam pengawasan dan pemeliharaan.
- d. Ruang dilengkapi dengan lampu penerangan yang cukup.
- e. Jenis keramik lantai tidak licin.
- f. Luas ventilasi yang cukup untuk sirkulasi udara.
- g. Pintu kamar mandi dari bahan kedap air.



11. Standar Ruang Terbuka/Speelood

Speelood merupakan ruang semi terbuka yang berfungsi untuk kegiatan olah raga ringan, senam atau permainan, pertemuan ceramah umum, pameran, dan pertunjukan. Speelood merupakan bangunan tersendiri yang terpisah dari bangunan lainnya dalam gedung TK. Kriteria perancangannya adalah sebagai berikut:

- a. Luas speelood $12 \times 10 \text{ m}^2 = 120 \text{ m}^2$.
- b. Bentuk ruang sebaiknya mendekati bujursangkar, segienam, atau bulat.
- c. Tinggi langit-langit minimal 4,00 m.
- d. Bahan penutup lantai dipilih yang tidak licin.
- e. Terdapat dinding pembatas ruang setinggi +120 cm.
- f. Terdapat lampu penerang

12. Standar Ruang Tunggu Terbuka

Ruang tunggu terbuka berfungsi sebagai tempat orang tua menjemput anak. Tata ruang pada area pintu masuk gedung dan tidak terlihat langsung oleh anak dari ruang kelas. Kriteria perancangannya adalah:

- a. Luas ruang: $4 \times 4 \text{ m}^2 = 16 \text{ m}^2$.
- b. Tinggi langit-langit minimal 4,00 m.
- c. Bahan penutup lantai dipilih yang tidak licin.
- d. Terdapat dinding pembatas ruang setinggi +120 cm.

2.1.4 Merancang Ruang Kelas Taman Kanak-Kanak

Pembagian zona pada ruang berdasarkan aktivitas

1. Entry/Zona Transisi

- a. Storage untuk barang pribadi anak, seperti jaket dan sepatu
- b. Storage area untuk staff dan pengajar
- c. Parent lounge



2. Quiet Zone

- a. Sleeping/napping/resting area
- b. Area membaca
- c. Area mendengar
- d. Manipulatives area
- e. Area menulis
- f. Small-block area
- g. Area matematika

3. Messy Zone

- a. Toilet/diapering/bathroom area
- b. Feeding/eating/snack area
- c. Water area
- d. Area berpasir
- e. Area clay
- f. Area melukis/mewarna
- g. Area kolase
- h. Area kerajinan kayu
- i. Area memasak
- j. Area sains dan alam

4. Active Zone

- a. Large block area
- b. Area bermain drama
- c. Music area
- d. Dance area
- e. Gross-motor area

5. Additional Space Required

- a. Area meeting guru dan staff
- b. Area kerja staff



- c. Ruang pengajar
- d. Ruang Kepala Sekolah
- e. Ruang Direktur atau pemilik yayasan

Sebagai tanggapan terhadap revisi Kursus Studi TK:

- a. Merancang lingkungan untuk pengalaman hidup yang beragam
- b. Merancang semua fasilitas TK dengan positif dan efektif meletakkan daerah hijau
- c. Merancang bangunan TK dan kebun sehingga menyenangkan untuk anak-anak dengan berbagai cara, mendorong anak-anak untuk terlibat dalam berbagai kegiatan sambil bermain
- d. Meningkatkan sarana sehingga memperkuat hubungan antara sekolah, keluarga dan daerah
- e. Merancang fasilitas TK dengan meningkatkan fungsi dan peran mereka sebagai pusat pendidikan prasekolah lokal
- f. Merancang fasilitas TK sebagai tempat penitipan anak memberikan pertimbangan kepada anak-anak yang tinggal selama jam diperpanjang
- g. Bertujuan untuk kelancaran transisi dari pendidikan TK sampai pendidikan dasar
- h. Merancang fasilitas TK dengan mempertimbangkan pertukaran dengan siswa dari sekolah dasar di lingkungan
- i. Dalam menanggapi perubahan keadaan sosial
- j. Fasilitas untuk membantu mengembangkan kekuatan fisik anak-anak
- k. Merancang taman TK dan meletakkan peralatan bermain dengan memperhatikan kelangsungan dan gerakan yang tidak terputus dari bagian dalam ke bagian luar gedung TK dan sebaliknya
- l. Membuat ruang untuk perbaikan kebugaran anak
- m. Merancang fasilitas TK sehingga peralatan informasi dapat diinstal ketika komputersasi urusan sekolah yang diperlukan dan / atau pada



saat peralatan tersebut diperlukan untuk memperluas cakrawala anak-anak

- n. Mengingat promosi pendidikan kebutuhan khusus
- o. Merancang fasilitas TK untuk memungkinkan fleksibilitas dan lintang tertentu dalam memilih kegiatan yang beragam untuk anak-anak dengan kebutuhan khusus sesuai dengan cacat masing-masing
- p. Mengingat keberlanjutan dari segi lingkungan
- q. Fasilitas TK merancang akan dibangun dengan cara yang ramah lingkungan dan dengan pertimbangan untuk pengurangan dampak lingkungan, sehingga fasilitas dapat digunakan sebagai sumber daya praktis pengajaran

2.1.4 Persyaratan Massa Bangunan Taman Kanak-Kanak

1. Zoning

Sistem pendaerahan tapak (zoning) sekolah dengan mempertimbangkan pengaruh dari luar dan kebutuhan tapak sekolah. Pendaerahan tapak sekolah TK mempertimbangkan:

- a. Daerah ruang belajar dan bermain pada zona tenang,
- b. Daerah ruang kantor mudah dicapai dari pintu gerbang, dan
- c. Daerah ruang penunjang sesuai dengan fungsi dan keindahan.

2. Orientasi Terhadap Matahari dan Angin

Orientasi terhadap matahari dan angin harus diperhatikan, dengan pertimbangan:

- a. Orientasi terhadap matahari untuk mencegah masuknya sinar matahari langsung (arah bangunan timur-barat).
- b. Orientasi terhadap angin dimaksudkan untuk mendapatkan tegak lurus arah angin yang dominan.
- c. Bila orientasi matahari dan angin tidak sama, maka diambil orientasi kompromi yang dapat menopang keduanya.



3. Persyaratan Teknis Ruang

- a. Hubungan antarruang dipengaruhi oleh struktur organisasi pengelolaan sekolah, jarak pencapaian antar ruang atau bangunan, keterkaitan hubungan antar ruang atau bangunan, persyaratan jarak dan gangguan kebisingan, serta jenis, jumlah, dan fungsi tiap ruang.
- b. Penerangan dan Penghawaan
 - Pencahayaan alami untuk mendapatkan cahaya matahari yang cukup tanpa gangguan panas dan silau yang diatasi dengan penentuan ukuran dan penempatan jendela serta keadaan luar (bangunan atau pohon). Beberapa cara untuk mendapatkan kecukupan cahaya tersebut adalah sebagai berikut:
 - ◆ Langit dapat dilihat dari orang yang duduk di dekat jendela.
 - ◆ Luas jendela dan bovenlicht kurang lebih 20% luas lantai.
 - ◆ Ambang bawah jendela 1,20 m, dan ambang bawah jendela dekat selasar 1,5 m.
 - ◆ Tinggi langit-langit ruang belajar minimal 3,00 m.
 - ◆ Bukaannya pada bagian selasar tidak mengganggu sirkulasi.
 - Penerangan buatan yang diperlukan Ketika pencahayaan alami berkurang, diperlukan lampu yang tidak menyilaukan, dengan ketentuan sebagai berikut:
 - ◆ Ruang kelas 215 lux atau setara 6×2×40 watt.
 - ◆ Ruang baca atau perpustakaan 215 lux atau setara 7×2 x40 watt.
 - ◆ Ruang kantor atau ruang guru 215 lux atau setara 10×1×40 watt.

2.1.5 Pengaturan Bangku pada Ruangan Kelas

Pengaturan bangku mempunyai peranan penting dalam konsentrasi belajar siswa. Pengaturan bangku dapat dilakukan secara fleksibel dengan memosisikan sedemikian rupa, sesuai dengan kebutuhan pengajaran yang

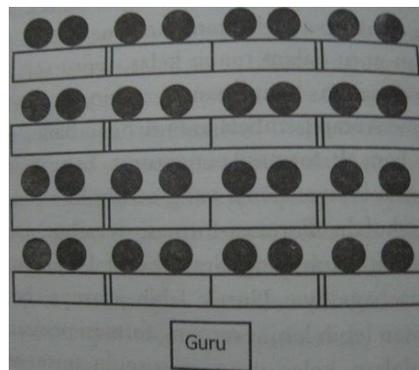


efektif dan efisien. Hal ini dilakukan agar semua siswa mampu menangkap pelajaran yang diberikan dengan merata, seksama, menarik, tidak monoton, dan mempunyai sudut pandang bervariasi terhadap pelajaran yang tengah diikuti.

1. Formasi Tradisional (Konvensional)

Formasi konvensional adalah formasi yang biasa kita temui dalam kelas-kelas tradisional yang memungkinkan para siswa duduk berpasangan dalam satu meja dengan dua kursi.

Adapun bentuk formasi tradisional adalah seperti gambar dibawah:



Gambar 2.1 Formasi Meja Tradisional

Sumber: <https://educatainment.wordpress.com/2012/05/31/b-pengaturan-bangku/>

| Kelebihan: | Kelemahan: |
|---|---|
| Tidak memakan space yang banyak sehingga tidak ada sisa space yang tidak terpakai | Pelajaran yang diberikan guru tidak dapat didapatkan secara merata karena jarak dari guru ke murid yang berbeda-beda sehingga murid pada bagian belakang tidak akan mendapat materi sejelas murid yang berada pada bagian depan |

Table 2.1 Kelebihan dan Kelemahan Formasi Meja Formal

Sumber: <https://educatainment.wordpress.com/2012/05/31/b-pengaturan-bangku/>

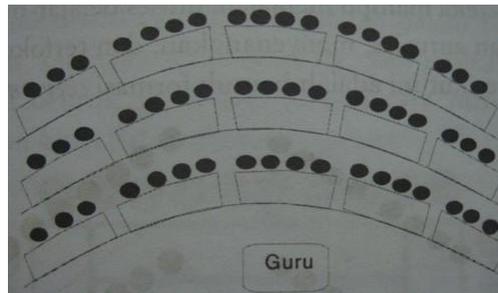
2. Formasi Auditorium

Formasi auditorium merupakan tawaran alternatif dalam menyusun ruang kelas. Meskipun bentuk auditorium menyediakan lingkungan yang sangat terbatas untuk belajar aktif, namun hal ini dapat dicoba untuk mengurangi kebosanan siswa yang terbiasa dalam penataan ruang secara konvensional (tradisional). Jika tempat duduk sebuah kelas dapat dengan



mudah dipindah-pindahkan, maka guru dapat membuat bentuk pembelajaran ala auditorium untuk membentuk hubungan yang lebih erat, sehingga memudahkan siswa melihat guru.

Adapun bentuk formasi auditorium adalah seperti gambar dibawah:



Gambar 2.2 Formasi Meja Auditorium

Sumber: <https://educatainment.wordpress.com/2012/05/31/b-pengaturan-bangku/>

| Kelebihan: | Kelemahan: |
|---|---|
| Mengurangi kebosanan siswa yang terbiasa dalam penataan ruang secara konvensional (tradisional) | Lingkungan yang sangat terbatas untuk belajar aktif |

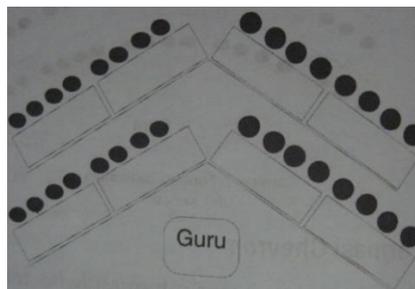
Table 2.2 Kelebihan dan Kelemahan Formasi Meja Auditorium

Sumber: <https://educatainment.wordpress.com/2012/05/31/b-pengaturan-bangku/>

3. Formasi Chevron

Bentuk cevron mungkin bisa sangat membantu dalam usaha mengurangi jarak di antarsiswa maupun antar siswa dengan guru, sehingga siswa dan guru mempunyai pandangan yang lebih baik terhadap lingkungan kelas dan mampu aktif dalam pembelajaran di kelas. Formasi ini memberikan sudut pandang baru bagi siswa, sehingga mereka mampu menjalani proses belajar-mengajar dengan antusias, menyenangkan, dan terfokus.

Adapun bentuk formasi cevron adalah seperti gambar dibawah:



Gambar 2.3 Formasi Meja Chevron

Sumber: <https://educatainment.wordpress.com/2012/05/31/b-pengaturan-bangku/>



| Kelebihan: | Kelemahan: |
|---|---|
| Mengurangi kebosanan siswa yang terbiasa dalam penataan ruang secara konvensional (tradisional) | Mengurangi jarak di antarsiswa maupun antar siswa dengan guru, sehingga siswa dan guru mempunyai pandangan yang lebih baik terhadap lingkungan kelas dan mampu aktif dalam pembelajaran |

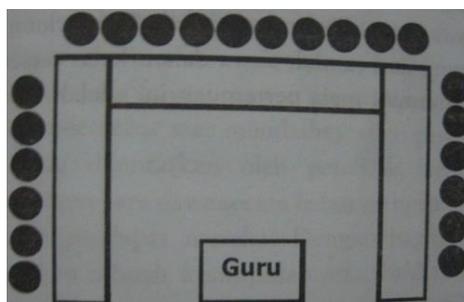
Table 2.3 Kelebihan dan Kekurangan Formasi Meja Chevron

Sumber: <https://educatainment.wordpress.com/2012/05/31/b-pengaturan-bangku/>

4. Formasi Bentuk U

Formasi kelas bentuk huruf U sangat menarik dan mampu mengaktifkan para siswa, sehingga mampu membuat mereka antusias untuk mengikuti pelajaran. Dalam hal ini guru adalah orang yang paling aktif dengan bergerak dinamis ke segala arah dan langsung berinteraksi secara langsung, sehingga akan mendapatkan respon dari pendidik secara langsung.

Adapun bentuk formasi kelas bentuk huruf U adalah Seperti gambar dibawah:



Gambar 2.4 Formasi Meja U

Sumber: <https://educatainment.wordpress.com/2012/05/31/b-pengaturan-bangku/>

| Kelebihan: | Kelemahan: |
|---|--|
| Guru dapat menjangkau seluruh peserta didik sehingga pembelajaran dapat maksimal. | Kondisi ini digunakan untuk kelas yang jumlah siswanya tidak terlalu banyak. |

Table 2.4 Kelebihan dan Kelemahan Formasi Meja U

Sumber: <https://educatainment.wordpress.com/2012/05/31/b-pengaturan-bangku/>

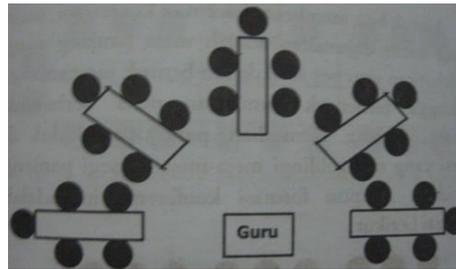
5. Formasi Meja Pertemuan

Formasi meja pertemuan biasanya diseenggarakan di tempat-tempat pertemuan dan seminar, baik di hotel maupun gedung pertemuan. Formasi ini



dapat digunakan dengan cara membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, dimana setiap kelompok tersebut mempunyai meja pertemuannya sendiri-sendiri.

Adapun bentuk formasi meja pertemuan adalah seperti gambar dibawah:



Gambar 2.5 Formasi Meja Pengaturan

Sumber: <https://educatainment.wordpress.com/2012/05/31/b-pengaturan-bangku/>

| Kelebihan: | Kelemahan: |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">• memungkinkan guru melakukan interaksi dengan setiap tim (kelompok siswa).• Siswa juga dapat mendiskusikan masalah belajarnya dengan siswa satu kelompoknya dan• Dapat memaksimalkan kegiatan belajarnya dengan baik | Kondisi kelas biasanya ramai dan materi yang disampaikan tidak dapat disampaikan secara maksimal dalam kondisi kelas yang demikian. |

Table 2.5 Kelebihan dan Kelemahan Formasi Meja Pertemuan

Sumber: <https://educatainment.wordpress.com/2012/05/31/b-pengaturan-bangku/>

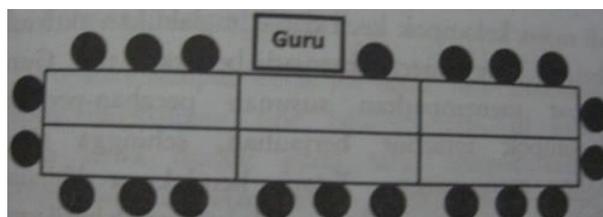
6. Formasi Konferensi

Formasi konferensi sangat bagus digunakan dalam metode debat saat membahas suatu permasalahan yang dilontarkan oleh pendidik, kemudian membiarkan para siswa secara bebas mengemukakan berbagai pendapat mereka. Dengan begitu akan didapatkan sebuah kesimpulan atau bahkan dapat memunculkan permasalahan baru yang bisa dibahas lagi pada pertemuan berikutnya.

Untuk bisa membentuk formasi konferensi, meja yang harus digunakan adalah meja panjang yang didekatkan satu per satu dalam bentuk memanjang, persegi panjang.



Adapun bentuk formasi konferensi adalah seperti gambar dibawah ini:



Gambar 2.6 Formasi Meja Konferensi

Sumber: <https://educatainment.wordpress.com/2012/05/31/b-pengaturan-bangku/>

| Kelebihan: | Kelemahan: |
|--|---------------------------------------|
| Menjadikan mudah permasalahan yang dianggap berat/ sulit karena didiskusikan secara bersama. | Dapat mengurangi peran penting siswa. |

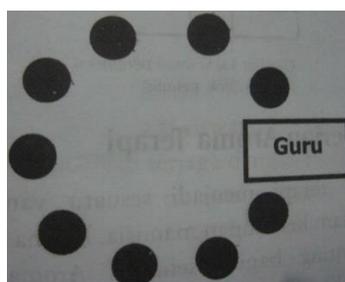
Table 2.6 Kelebihan dan Kelemahan Formasi Meja Konferensi

Sumber: <https://educatainment.wordpress.com/2012/05/31/b-pengaturan-bangku/>

7. Formasi Lingkaran

Formasi lingkaran adalah formasi yang disusun melingkar tanpa menggunakan meja dan kursi. Formasi ini digunakan untuk melakukan pembelajaran dalam satu kelompok, dimana guru memiliki peran untuk membimbing dan mengarahkan jalannya pembelajaran tersebut.

Adapun bentuk formasi Lingkaran adalah seperti gambar dibawah:



Gambar 2.7 Formasi Meja Lingkaran

Sumber: <https://educatainment.wordpress.com/2012/05/31/b-pengaturan-bangku/>

| Kelebihan: | Kelemahan: |
|---|--|
| Sistem ini dapat menyelesaikan permasalahan kelompok secara bersama dengan peserta didik yang jumlahnya banyak, dapat menjadikan mudah permasalahan yang dianggap berat/ sulit. | Pembelajaran kurang efektif dalam penerimaan dan pemberian tugas, karena siswa umumnya lebih suka bermain. |

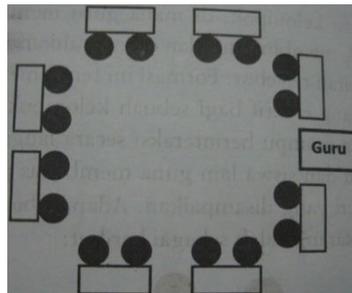
Table 2.7 Kelebihan dan Kelemahan Formasi Meja Lingkaran

Sumber: <https://educatainment.wordpress.com/2012/05/31/b-pengaturan-bangku/>

8. Formasi Peripherhal

Jika guru menginginkan siswa memiliki tempat untuk menulis, hendaknya digunakan susunan peripherhal, yakni meja ditempatkan di belakang siswa. Guru dapat menyuruh siswa memutar kursi-kursinya secara melingkar ketika guru menginginkan diskusi kelompok.

Adapun bentuk formasi peripherhal adalah seperti gambar dibawah:



Gambar 2.8 Formasi Meja Peripherhal

Sumber: <https://educatainment.wordpress.com/2012/05/31/b-pengaturan-bangku/>

| Kelebihan: | Kelemahan: |
|--|--|
| Sistem ini dapat menyelesaikan permasalahan kelompok secara bersama dengan peserta didik yang jumlahnya banyak, dapat menjadikan mudah permasalahan yang dianggap berat/sulit. | Pembelajaran kurang efektif dalam penerimaan dan pemberian tugas, karena siswa umumnya lebih suka bermain. |

Table 2.8 Kelebihan dan Kelemahan Formasi Meja Peripherhal

Sumber: <https://educatainment.wordpress.com/2012/05/31/b-pengaturan-bangku/>

2.2 Tempat Penitipan Anak

2.2.1 Pengertian Tempat Penitipan Anak

Tempat Penitipan Anak (TPA) merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang secara tegas diamanatkan oleh Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sisten Pendidikan Nasional. Dalam UU tersebut dijelaskan bahwa PAUD adalah “suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.



Sedangkan TPA adalah salah satu bentuk PAUD pada jalur pendidikan nonformal sebagai wahana kesejahteraan yang berfungsi sebagai pengganti keluarga untuk jangka waktu tertentu bagi anak yang orang tuanya bekerja. TPA merupakan layanan PAUD yang menyelenggarakan pendidikan sekaligus pengasuhan terhadap anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun (dengan prioritas anak usia dibawah 4 tahun).

Dengan demikian, TPA merupakan salah satu bentuk layanan PAUD yang berusaha menggabungkan dua tujuan, yaitu tujuan pengasuhan karena orang tua anak bekerja serta tujuan pendidikan melalui program-program pendidikan anak usia dini. Dalam hal ini TPA merupakan solusi terbaik bagi orang tua yang keduanya bekerja yang diharapkan anak-anak mereka aman dan memperoleh pendidikan yang baik.

2.2.2 Jenis-jenis Layanan Taman Penitipan Anak

Secara umum TPA terbagi menjadi dua jenis, yaitu berdasarkan waktu layanan dan tempat penyelenggaraan

1. Berdasarkan Waktu Layanan

a. Sehari penuh (full day)

TPA Full day diselenggarakan selama satu hari penuh dari jam 07.00 sampai dengan 17.00 (d disesuaikan dengan kondisi daerah/lingkungan setempat), untuk melayani peserta didik yang dititipkan baik yang dititipkan sewaktu-waktu maupun dititipkan secara rutin/setiap hari.

b. Setengah hari (half day)

TPA setengah hari (half day) diselenggarakan selama setengah hari dari jam 7.00 s/d 12.00 atau 12.00 s/d 17.00. TPA tersebut melayani peserta didik yang telah selesai mengikuti pembelajaran di Kelompok Bermain atau Taman Kanak-Kanak, dan yang akan mengikuti program TPQ pada siang hari.

c. Temporer

TPA yang diselenggarakan hanya pada waktu-waktu tertentu saat di butuhkan oleh masyarakat. Penyelenggara TPA Temporer bisa menginduk



pada lembaga yang telah mempunyai izin operasional. Contohnya: Pada daerah nelayan dapat dibuka TPA saat musim melaut, musim panen di daerah pertanian dan perkebunan, atau terjadi situasi khusus seperti terjadi bencana alam, dll.

2. Berdasarkan Tempat Penyelenggaraan

a. TPA Perumahan

TPA yang diselenggarakan di kompleks perumahan untuk melayani anak-anak di sekitar perumahan yang ditinggal bekerja oleh orangtua mereka.

b. TPA Pasar

TPA yang melayani peserta didik dari para pekerja pasar dan anak-anak yang orangtuanya berbelanja di pasar.

c. TPA Pusat Pertokoan

Layanan TPA yang diselenggarakan di pusat pertokoan. Tujuan utamanya untuk melayani peserta didik yang orangtuanya bekerja di pertokoan tertentu namun tidak menutup kemungkinan TPA ini melayani peserta didik di luar pegawai kantor pertokoan.

d. TPA Rumah sakit

Layanan TPA yang diselenggarakan selain untuk karyawan rumah sakit juga melayani masyarakat di lingkungan Rumah Sakit.

e. TPA Perkebunan

Taman Penitipan Anak (TPA) Berbasis Perkebunan adalah layanan yang dilaksanakan di daerah perkebunan. Layanan ini bertujuan untuk melayani anak-peserta didik pekerja perkebunan selama mereka ditinggal bekerja oleh orangtua.

f. TPA Perkantoran

Layanan TPA yang diselenggarakan di pusat perkantoran. Tujuan utamanya untuk melayani peserta didik yang orangtuanya bekerja dikantor Pemerintahan/Swasta tertentu namun tidak menutup kemungkinan TPA ini melayani peserta didik di luar pegawai kantor.



g. TPA Pantai

Layanan TPA Pantai bertujuan untuk mengasuh peserta didik para nelayan dan pekerja pantai, namun tidak menutup kemungkinan melayani anak-anak disekitar daerah tersebut. Tempat penyelenggaraan TPA seperti contoh diatas bisa berkembang sesuai kebutuhan masyarakat, dengan mengembangkan layanan diberbagai tempat seperti: tempat-tempat nelayan dan pekerja pantai, namun tidak menutup kemungkinan melayani anak-anak disekitar daerah tersebut.

h. TPA Pabrik

Layanan TPA Pabrik adalah penyelenggaraan layanan TPA yang berada di lingkungan pabrik yang bertujuan untuk melayani anak dari para pekerja parik, namun tidak menutup kemungkinan melayani anak-anak di sekitar daerah tersebut. Layanan TPA Pabrik dapat disesuaikan dengan jam jam kerja pegawai pabrik, yang berdasarkan jadwal waktu kerja pegawai pabrik.

i. TPA Mall

Layanan TPA yang diselenggarakan di mall atau pusat perbelanjaan. Tujuan utama diselenggarakanya TPA mall adalah untuk dapat melayani pengunjung mall yang membutuhkan layanan TPA pada saat mereka melakukan aktivitas di mall tersebut. Layanan TPA mall dapat bersifat temporer untuk para pengunjung/pengguna jasa mall, dapat pula bersifat tetap untuk memberikan layanan bagi anak-anak pegawai di mall.



2.2.3 Contoh Aktivitas Bermain di Tempat Penitipan Anak

1. Usia 0-3 bulan

| No | Kegiatan | Alat/Bahan | Aspek yang Dikembangkan |
|----|--|--|--|
| 1. | Menggenggam. Dekatkan jari tangan kita di telapak tangan bayi agar bayi dapat menggenggamnya. | - | Menggenggam, memperkuat motorik halus. |
| 2. | Menggenggam. Berikan mainan yang lembut yang dapat dipencet dan digenggam bayi dan menimbulkan bunyi. | Mainan karet, spon, atau dari bahan lembut yang bisa mengeluarkan bunyi. | Menggenggam, memperkuat motorik halus, mempertajam sensori pendengaran. |
| 3. | Main kerincingan. Beri kesempatan pada bayi untuk memegang mainan kerincingan yang sesuai dengan ukuran tangannya. | Mainan kerincingan kecil. | Menggenggam, memperkuat motorik halus, mempertajam sensori pendengaran. |
| 4. | Mainan yang digantung di dekat bayi. | Mainan gantungan yang digantung pada ketinggian tertentu sehingga bayi dapat melihat dalam keadaan tidur terlentang/ | Melatih sensori penglihatan. |
| 5. | Latihan dan stimulasi tengkurap. Letakkan mainan di depan bayi, perhatikan gerakan tangan bayi yang mencoba meraih mainan, kepala yang mulai terangkat, dan kaki yang menendang-nendang. | Main-mainan yang aman untuk bayi: bola, kerincingan, dll. | Bayi belajar tengkurap, menegakkan kepala, menggerakkan sedikit kaki dan tangan untuk meraih mainan di depannya. |
| 6. | Latihan dan stimulasi menggulingkan badan ke | Aneka mainan bayi. | Melatih motorik kasar, berguling ke kanan dan ke kiri, |



| | | | |
|--|--|--|---|
| | <p>kiri dan kanan. Pada saat bayi tidur terlentang atau tengkurap, dekatkan mainan di kiri atau kanannya. Pastikan bayi melihat dan muncul keinginan untuk mengambil, sehingga ia akan menggulingkan badannya.</p> | | <p>mempertajam sensori penglihatan.</p> |
|--|--|--|---|

Table 2.9 Aktivitas Bermain Anak Usia 0-3 Bulan
Sumber: Petunjuk Teknis Tempat Penitipan Anak

2. Usia 3-6 bulan

| No | Kegiatan | Alat/Bahan | Aspek yang Dikembangkan |
|----|--|--|--|
| 1. | <p>Latihan dan stimulasi tengkurap dengan dada diangkat dan kedua tangan menopang, sambil meraih benda-benda di depannya.</p> | <p>Mainan, bola, botol susu, dll.</p> | <p>Bayi belajar meraih benda di depannya, dan tengkurap dengan dada diangkat dan kedua tangan menopang, memperkuat kemampuan motorik kasar.</p> |
| 2. | <p>Latihan dan stimulasi merangkak. Gelindingkan bola ke arah bayi atau menjauhi bayi, merangkaklah bersama bayi untuk membuat bayi meniru merangkak mengambil bola.</p> | <p>Bola.</p> | <p>Bayi belajar merangkak, melatih gerakan otot motorik kasar, menggerakkan kaki dan tangan secara teratur dan merangkak seimbang dalam jangka waktu tertentu.</p> |
| 3. | <p>Latihan duduk dengan sedikit bantuan. Pangku bayi, atau dudukkan bayi di atas lantai, beri sedikit bantuan, lakukan sambil membacakan buku, menyuapi, atau memberikan susu.</p> | <p>Karpet, tikar, alas duduk, mainan, buku cerita.</p> | <p>Bayi belajar duduk, saat dipangku, pengasuh/pendidik dapat membacakan buku, ini akan mengembangkan kemampuan bahasa, memperkuat motorik kasar dan halus.</p> |



| | | | |
|----|---|-----------------------------|--|
| 4. | Bermain ciluk ba, memanggil dan menyebut nama, bersenandung lagu. | - | Melatih pendengaran dan penglihatan, mengenal nama diri. |
| 5. | Melihat foto | Sediakan foto-foto keluarga | Sosial emosi |

Table 2.10 Aktivitas Bermain Anak Usia 3-6 Bulan
Sumber: Petunjuk Teknis Tempat Penitipan Anak

3. Usia 6-9 bulan

| No | Kegiatan | Alat/Bahan | Aspek yang Dikembangkan |
|----|--|--|-------------------------|
| 1. | Merangkak ke segala arah | Tempatkan mainan di segala arah | Motorik kasar |
| 2. | Memegang alat tulis dan mencoret-coret | Sediakan crayon/pensil berwarna di atas meja | Motorik halus |
| 3. | Mengajak anak membaca buku | Bacakan buku dengan menyebutkan benda-benda yang ada dalam buku. | Bahasa |
| 4. | Bermain 'da daag' | Tangan orang dewasa | Sosial emosi |

Table 2.11 Aktivitas Bermain Anak Usia 6-9 Bulan
Sumber: Petunjuk Teknis Tempat Penitipan Anak

4. Usia 9-12 bulan

| No | Kegiatan | Alat/Bahan | Aspek yang Dikembangkan |
|----|----------------------------------|-----------------------------|-------------------------|
| 1. | Bermain tangkap bola | Sediakan bola | Motorik kasar |
| 2. | Menyusun benda | Siapkan kardus-kardus bekas | Kognisi dan motorik |
| 3. | Mengoceh atau mengeluarkan suara | Sediakan boneka jari | Bahasa |



| | | | |
|----|--|---|--------------|
| 4. | Melatih anak makan bersama dengan anggota keluarga | - | Sosial emosi |
|----|--|---|--------------|

Table 2.12 Aktivitas Bermain Anak Usia 9-12 Bulan
Sumber: Petunjuk Teknis Tempat Penitipan Anak

5. Usia 12-18 bulan

| No | Kegiatan | Alat/Bahan | Aspek yang Dikembangkan |
|----|--------------------|---|-------------------------|
| 1. | Meremas/ merobek | Kertas, tas plastik untuk diremas/dirobek | Motorik halus |
| 2. | Menjumptut benda | Manik-manik, biji-bijian, kaleng, botol, dll. | Motorik halus |
| 3. | Melatih makan | Piring, sendok dari plastik dan makanan | Kemandirian |
| 4. | Mengisi/ kosongkan | Berbagai wadah, benda, biji-bijian, dll. | Sosial emosi, kognisi |

Table 2.13 Tabel Aktivitas Bermain Anak Usia 12-18 Bulan
Sumber: Petunjuk Teknis Tempat Penitipan Anak

6. Usia 18-24 bulan

| No | Kegiatan | Alat/Bahan | Aspek yang Dikembangkan |
|----|-------------------|---|-------------------------|
| 1. | Meremas/ merobek | Kertas, tas plastik untuk diremas/ dirobek | Motorik halus |
| 2. | Menjumptut benda | Manik-manik, biji-bijian, kaleng, botol, dll. | Motorik halus |
| 3. | Melatih makan | Piring, sendok dari plastik dan makanan | kemandirian |
| 4. | Mengisi/kosongkan | Berbagai wadah, benda, biji-bijian, dll. | Sosial emosi, kognisi |



| | | | |
|----|---|---|--|
| 5. | Main lompat tali, berjalan di atas titian, berayun, memanjat, melompat, meloncat | Tali, papan titian, ayunan, bingkai panjat | Motorik kasar |
| 6. | Motorik kasar | Berbagai alat musik perkusi, kaleng-kaleng dan botol-botol bekas yang diisi biji-bijian. | Melatih pendengaran, motorik halus, kecerdasan musikal. |

Table 2.14 Aktivitas Bermain Anak Usia 18-24 Bulan
Sumber: Petunjuk Teknis Tempat Penitipan Anak

2.2.4 Kebutuhan Tidur Anak Usia Dini

Hal yang juga perlu diingat, bahwa pertumbuhan otak bayi bukanlah didapat hanya dari belajar atau bermain, melainkan tidur yang berkualitas. Di saat tidurlah pertumbuhan otak bayi itu mencapai puncaknya. maka penting bagi pengasuh memperhatikan jumlah jam tidur anak-anak asuhnya selama di lembaga TPA. Daftar kebutuhan jam tidur anak usia dini dalam 24 jam, yakni:

1. Usia 0-3 bulan : 16-20 jam
2. Usia 3-12 bulan : 14-15 jam
3. Usia 1-3 tahun : 12-14 jam

2.2.5 Sarana dan Prasarana Tempat Penitipan Anak

1. Tempat Belajar

a. Lingkungan

Lingkungan belajar terdiri dari ruang dalam dan ruang luar. Keduanya digunakan untuk kegiatan bermain anak. Lingkungan belajar harus memenuhi kriteria kebersihan, aman secara fisik maupun dari ketakutan atau tekanan.

Untuk langkah pengamanan pintu dan jendela harus selalu terkunci, hanya dapat dibuka oleh pengasuh agar anak tidak dapat keluar sendiri tanpa pengawasan.



TPA harus mempunyai sistem pengawasan yang baik agar anak-anak yang berada di dalamnya aman dan tertib. Pengawasan sudah harus dimulai semenjak anak datang sampai pulang, sehingga orangtua menerima anaknya kembali dalam keadaan aman tanpa cedera.

b. Prasarana Belajar

1. Gedung

Program TPA harus menggunakan bangunan/ gedung permanen yang mudah dijangkau oleh orangtua calon peserta didik, cukup aman dan nyaman.

Luas ruangan disesuaikan dengan jumlah peserta didik sehingga anak dapat leluasa bergerak. Ruangan juga harus dilengkapi dengan penerangan dan ventilasi yang cukup.

Idealnya lembaga TPA memiliki beberapa ruangan, antara lain:

- a. Ruang serbaguna (untuk proses pembelajaran, makan dan tidur anak, dilengkapi buku bacaan untuk anak);
- b. Ruang kantor/administrasi;
- c. Dapur;
- d. Kamar mandi/WC anak;
- e. Kamar mandi/WC untuk orang dewasa (pendidik, pengelola dan pengasuh);
- f. Tempat cuci;
- g. Ruang UKS atau khusus bagi anak yang sakit.

c. Sarana Belajar

Sarana penunjang yang perlu disediakan di lembaga TPA adalah:

1. Sarana untuk kesehatan yang mendukung pembentukan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) bagi anak, seperti bahan untuk mencuci tangan, menyapu, sikat gigi masing-masing anak, dsb.
2. Sarana makan yang bersih: piring, sendok, mangkok dsb.



3. Sarana MCK untuk toilet: air bersih yang cukup, sabun mandi, handuk kecil, dsb.
4. Sarana untuk tidur seperti matras, bantal, selimut sesuai ukuran anak.
5. Sarana penunjang perkantoran/administrasi: seperti meja, rak buku, kursi, almari, rak-rak untuk alat permainan, box, tempat tidur, kasur, telepon, perlengkapan administrasi, TV, Radio, dll.

2.3 Kajian tentang Permainan Anak

Menurut Wikipedia, mainan anak-anak (toy) merupakan suatu obyek untuk dimainkan. Bermain (play) sendiri dapat diartikan sebagai interaksi dengan orang, hewan, atau barang (mainan) dalam konteks pembelajaran (learning) atau rekreasi. Mainan dan bermain merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran bagi anak-anak untuk mengenal dunia dan tumbuh dewasa. Seorang anak menggunakan mainan untuk menemukan identitas, mempelajari sebab dan akibat, mengembangkan hubungan, dan mempraktekkan kemampuan mereka. Mainan tidak sekedar alat untuk bermain, lebih dari sekedar bersenang-senang, karena mainan dapat berpengaruh terhadap aspek kehidupan.

2.3.1 Definisi dan Pengelompokan Mainan Anak

Mainan anak dapat didefinisikan sebagai setiap produk atau material yang dirancang atau dengan jelas diperuntukkan untuk anak dengan usia 14 tahun kebawah untuk bermain, baik penggunaan normal maupun kemungkinan penggunaan yang tidak wajar sesuai dengan kebiasaan anak.

Mainan yang dimaksud terbuat dari bahan dasar dan zat yang ditambahkan serta harus memenuhi persyaratan keselamatan, kesehatan, keamanan dan kelestarian fungsi lingkungan hidup.

Terdapat berbagai kriteria pengelompokan mainan anak. Pengelompokan mainan anak berdasarkan umur penggunaannya adalah:

1. Mainan anak untuk usia 0-18 bulan
2. Mainan anak untuk usia 18-36 bulan
3. Mainan anak untuk usia 36-96 bulan



4. Mainan anak tanpa klasifikasi usia

Sementara itu, pengelompokan berdasarkan bentuk fisik adalah:

1. Soft toys (mainan yang terbuat dari bahan yang lunak)
2. Hard toys (mainan dari bahan yang keras seperti kayu, plastik, metal, dll)
3. Mainan elektrik (mainan yang digerakkan dengan listrik/baterai)

Pengelompokan lainnya, berdasarkan fungsi dan penggunaannya ialah:

1. Mainan rakitan (seperti Lego dan Lincoln Logs)
2. Miniatur dari boneka, hewan, kendaraan
3. Puzzle (seperti Rubik)
4. Mainan yang melibatkan aktivitas fisik
5. Mainan koleksi

Selain itu, mainan anak juga bisa dikelompokkan berdasarkan kriteria bahan baku utama yang digunakan, misalnya: kain, karet, plastik, logam, kayu, batu, kulit, kertas, atau serat gelas.

2.3.2 Permainan Anak Tradisional

Keberagaman budaya di Indonesia membuat negara ini mempunyai keunikan tersendiri di banding negara lain, salah satu di antaranya adalah macam-macam permainan tradisional yang di miliki negara Indonesia.

1. Congklak atau Dakon



Gambar 2.9 Permainan Congklak

Sumber: <http://gopena.com/cara-bermain-congklak/>

Permainan tradisional ini sudah dikenal di seluruh nusantara, congklak atau dakon berbentuk papan yang memiliki 16 lubang. Untuk memainkannya menggunakan biji yang terbuat dari kulit/cangkang kerang, bisa juga



menggunakan batu. Biji congklak berjumlah 98 butir dan yang dapat memainkannya hanya 2 orang saja.

Dari permainan congklak di atas dapat mengembangkan berbagai aspek yang akan di kembangkan pada anak di antaranya yaitu sebagai berikut:

a. Melatih Kemampuan Motorik Halus

Saat memegang dan memainkan biji congklak yang paling berperan adalah motorik halus anak yaitu jari jemari. Bagi individu yang kemampuan motorik halusnya tidak terlalu baik, maka ia tidak dapat menjalankan permainan tersebut dengan cepat dan mungkin saja biji-biji congklak tersebut akan tersebar dan terlepas dari genggamannya. Kemampuan motorik halus ini sangat bermanfaat bagi anak untuk memegang dan menggenggam alat tulis. Dengan kemampuan motorik halus yang baik maka anak dapat menulis bahkan mengetik dengan baik dan cepat.

b. Melatih Kesabaran dan Ketelitian (emosional)

Permainan ini sangat memerlukan kesabaran dan ketelitian. Terutama saat pemian harus membagikan biji congklak ke dalam lubang-lubang yang ada di depannya. Jika si pemain tidak sabar dan tidak teliti maka pemain tidak akan berjalan dengan baik dan pemian yang tidak bermain harus sabar menunggu giliran pemain yang sedang bermain terjatuh

c. Melatih Jiwa Sportifitas

Dalam permainan ini di perlukan kemampuan untuk menerima kekalahan karena permainan ini di lakukan hanya 2 orang saja maka akan terlihat jelas menang atau kalahnya. Kekalahan akan sangat terasa manakala si pemenang akan meninggalkan satu butir biji congklak saja.

d. Melatih Kemampuan Menganalisa (kognitif)

Untuk bisa menjadi pemenang maka kemampuan untuk menganalisa sangat diperlukan terutama saat lawan mendapatkan giliran untuk bermain. Bagi yang mampu menganalisa dengan baik, ia dapat memenagkan permainan tersebut dengan hanya meninggalkan satu biji congklak saja.



e. Menjalिन Kontak Sosialisasi

Faktor ini merupakan hal terpenting dalam permainan ini karena dilakukan secara bersama-sama maka akan terjalin suatu kontak sosial antara pemainnya. Berbagai macam informasi dapat di sampaikan saat permainan ini dilakukan tak jarang senda gurau dan tawa terdengar saat permainan ini berlangsung.

2. Engklek

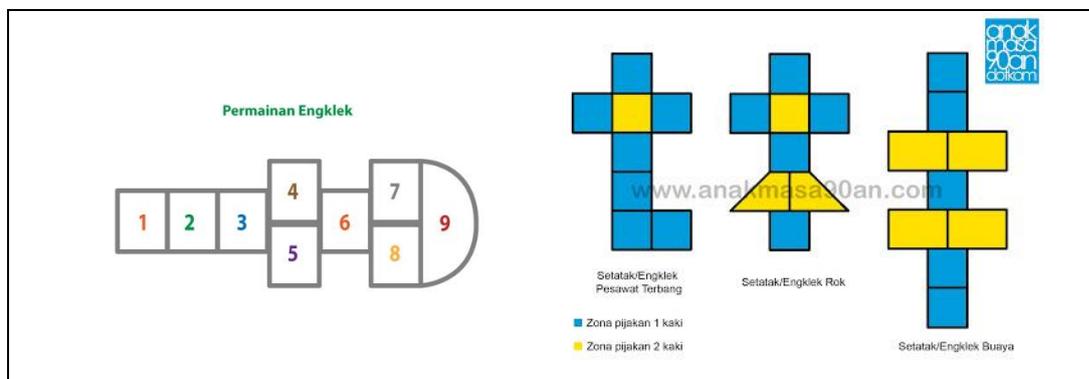


Gambar 2.10 Ilustrasi Permainan Engklek

Sumber: <http://www.letsplayandlearn.net/2016/01/taplak-engklek-atau-hopscotch-pokoknya.html>

Engkleng atau engklek ini dimainkan oleh anak perempuan dan juga anak laki-laki. Bisa dimainkan oleh 2 orang sampai 5 orang. Cara memainkan ini dengan menggambar kotak-kotak pada latar atau halaman.

Buatlah 9 kotak yang terdiri dari 3 kotak vertikal dan disambungkan dengan 3 buah kotak horizontal, kemudian di tambah lagi dengan satu kotak diatas dan 2 kotak horizontal lagi di bagian bawah.

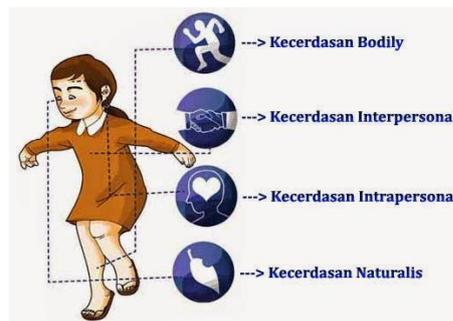


Gambar 2.11 Gambar Bentuk Permainan Engklek

Sumber: <http://www.anakmasa90an.com/2015/11/permainan-engklek-setatak.html>

Satu persatu pemain bergiliran melompat pada kotak-kota yang telah dibuat dengan menggunakan 1 kaki, jika terjatuh haruslah meletakkan batu di satu kotak terakhir yang bertanda untuk mengawali giliran.

Bermain Engklek dapat membantu mengembangkan kecerdasan majemuk anak apabila dikaitkan dengan Multiple Intelegensis (kecerdasan majemuk) yaitu:



Gambar 2.12 Manfaat Permainan Engklek

Sumber: <http://www.marneskliker.com/2015/01/manfaat-permainan-engklek-untuk-kecerdasan-anak.html>

a. Kecerdasan Bodily (Kinestetik Jasmani)

Pada permainan engklek atau jangka banyak terdapat gerakan-gerakan, dengan kata lain dengan melakukan permainan engklek atau jangka, anak-anak telah melakukan olah raga, meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh, serta mengembangkan keterampilan dalam pertumbuhan anak. Hal ini dapat membantu untuk perkembangan kecerdasan Kinestetik anak.

b. Kecerdasan Interpersonal

Ada beberapa keterampilan sosial yang dapat dipelajari anak ketika anak bermain engklek, yaitu kompetisi, negosiasi, komunikasi dan empati. Hal ini dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak untuk bersosialisasi dengan orang-orang di sekitar.

c. Kecerdasan Intrapersonal

Pada permainan engklek, anak-anak dituntut untuk melatih kesabaran, pengendalian diri, mengurangi rasa cemas, dan melatih konsentrasi. Dengan begitu anak dapat mengukur sejauh mana



kemampuan dirinya dalam menghadapi masalah. Hal ini bisa meningkatkan kecerdasan Intrapersonal pada anak.

d. Kecerdasan Naturalis

Engklek atau jangka adalah permainan yang biasanya dimainkan di alam terbuka. Hal ini dapat meningkatkan kecerdasan naturalis anak-anak karena dapat mengenal bentuk-bentuk alam disekitarnya, merasakan keadaan alam dan meyakini bahwa adanya pencipta alam yaitu Tuhan Yang Maha Esa.

3. Kelereng



Gambar 2.13 Gambar Kelereng

Sumber: <http://gopena.com/permainan-tradisional/>

Permainan kelereng ini sangat populer di kalangan anak laki-laki. Untuk bermain kelereng cukup mudah, tinggal menyetil kelereng ke arah lawan, jika kita mengenai kelereng tersebut maka kita akan menang dan kelerengnya akan menjadi milik kita.

a. Mengatur Emosi (Relaks)

Bermain kelereng sangat menyenangkan bagi anak. Kesenangan inilah yang memunculkan unsur relaks yang membantu anak keluar sebentar dari rutinitasnya sehari-hari untuk “me-recharge” kembali baterai energinya. Bila energinya sudah kembali penuh, tentu baik sebagai persiapan menghadapi hal-hal yang serius, seperti belajar.

b. Melatih Kemampuan Motorik

Kegiatan-kegiatan dalam permainan ini, seperti melempar dan menyetil kelereng, dapat melatih keterampilan motorik halus dan kasar



di usia sekolah. Makin baik kemampuan motorik, koordinasi visual dan konsentrasinya maka anak pun semakin mahir untuk menembakkan kelereng-kelerengnya.

c. Melatih Kemampuan Berfikir (Kognitif)

Kemampuan berpikir anak ikut dirangsang dalam permainan ini. Misalnya, jika ia ingin memenangkan permainan maka harus memecahkan masalah dan menggunakan strategi dengan menggunakan teknik-teknik tertentu.

d. Kemampuan Berkompetensi

Keberhasilan anak menjalani suatu teknik yang lantas memperoleh tanggapan dari para lawannya merupakan hadiah tersendiri bagi anak. Adanya perasaan bersaing di usia sekolah sangat penting untuk membentuk perasaan harga diri.

e. Kemampuan Sosial (Menjalin Pertemanan)

Yang paling penting dari kegiatan bermain adalah bagaimana anak mampu menjalin pertemanan dengan kawan mainnya. Jangan lupa, hubungan pertemanan akan memberi kesempatan pada anak untuk mempelajari konteks sosial yang lebih luas. Misal, ia jadi belajar bekerja sama, belajar mengatasi konflik ketika terjadi pertengkaran pada saat bermain dengan temannya, serta belajar mengomunikasikan keinginan dan pikirannya.

f. Bersikap Jujur

Anak juga punya kesempatan mengembangkan karakter dan kepribadian yang positif ketika bermain, seperti pentingnya kejujuran dan fairness. Kecintaannya pada nilai-nilai yang benar merupakan landasan dalam menjalin hubungan dengan orang lain di masa yang akan datang.

g. Melatih Taraf Kecermatan dan Ketelitian

Permainan ini dapat melatih otak kita menjadi lebih cermat dalam bertindak dan menjadi lebih teliti dengan hal-hal yang telah dia lakukan atau yang akan dia kerjakan nanti. Dengan cara memikirkan langkah-



langkah yang harus diambil dengan kondisi yang sedang dia alami saat bermain.

2.4 Tinjauan Tentang Anak

2.4.1 Pengertian Anak

Anak (jamak: anak-anak) adalah seorang lelaki atau perempuan yang belum dewasa atau belum mengalami masa puber. Anak juga merupakan keturunan kedua, dimana kata "anak" merujuk pada lawan dari orang tua; contohnya orang dewasa adalah anak dari orang tua mereka meskipun mereka telah dewasa; misal "Amin, umur 25, anak Tobi, umur 63". Walaupun begitu istilah ini juga sering merujuk pada perkembangan mental seseorang, walaupun usianya secara biologis dan kronologis seseorang sudah termasuk dewasa namun apabila perkembangan mentalnya atautkah urutan umurnya maka seseorang dapat saja diasosiasikan dengan istilah "anak".

2.4.2 Ciri-ciri Masa Kanak-kanak

Moeslichatoen R. Mengemukakan ciri pertumbuhan kejiwaan anak TK sebagai berikut:

1. Kemampuan melayani kebutuhan fisik secara sederhana sudah mulai tumbuh.
2. Mulai mengenal kehidupan sosial dan pola sosial yang berlaku yang manifestasinya nampak: kesenangan untuk berkawan, kesanggupan memaui peraturan, menyadari hak dan tanggung jawab, kesanggupan bergaul dan bekerjasama dengan orang lain.
3. Menyadari dirinya berbeda dengan anak lain yang mempunyai keinginan dan perasaan tertentu.
4. Masih tergantung pada orang lain dan memerlukan perlindungan dan kasih sayang orang lain.
5. Belum dapat membedakan antara yang nyata dan khayal.
6. Mempunyai kesanggupan imitasi dan identifikasi kesibukan orang dewasa (dalam bentuk sederhana) di sekitarnya melalui kegiatan bermain.



7. Kemampuan memecahkan persolaan dengan berpikir berdasarkan hal-hal kongkrit.
8. Kemampuan menyesuaikan reaksi emosi terhadap kejadian yang dialami, sehingga anak dapat dilatih untuk menguasai dan mengarahkan ekspresi perasaan dalam bentuk lebih baik.
9. Dorongan untuk mengeksplorasi lingkungan fisik dan sosial mulai tumbuh dengan ditandai seringnya bertanya tentang segala sesuatu kepada orang disekitarnya untuk memperoleh pengalaman atau informasi.

Minat yang kuat untuk mengobsevasi lingkungan dan benda di sekitarnya membuat anak usia 4-5 tahun senang ikut bepergian ke daerah-daerah, ia akan sangat mengamati apabila diminta untuk mencari sesuatu. Bagi pertumbuhan fisik, anak pada usia ini memerlukan aktivitas yang banyak. Aktivitas ini diperlukan untuk mengembangkan otot kecil maupun otot besar. Gerak fisik ini tidak sekedar penting untuk ketrampilan fisik saja, namun juga berpengaruh positif terhadap pertumbuhan rasa harga diri anak dan bahkan perkembangan kognisi. Keberhasilan anak dalam menguasai keterampilan-keterampilan motorik dapat membuat anak bangga akan dirinya.

2.4.3 Karakteristik Aspek Perkembangan Anak

1. Perkembangan Motorik

Seiring dengan perkembangan fisik yang beranjak matang, perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Masa ini ditandai dengan kelebihan gerak atau aktivitas. Anak cenderung menunjukkan gerakan-gerakan motorik yang cukup gesit an lincah. Oleh karena itu, usia ini merupakan masa yang ideal untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan motorik, seperti menulis, menggambar, melukis, berenang, main bola dan atletik.

Perkembangan fisik yang normal merupakan salah satu faktor penentu kelancaran proses belajar, baik dalam bidang pengetahuan maupun



keterampilan. Dengan kata lain, perkembangan motorik sangat menunjang keberhasilan belajar anak nanti di sekolah dasar. Pada masa usia ini, kematangan perkembangan motorik umumnya sudah mulai dicapai, karena itu anak sudah mulai siap untuk menerima kegiatan yang berkaitan dengan keterampilan.

2. Perkembangan Intelektual

Intelektual merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak. Intelektual sering kali disinonimkan dengan kognitif, karena proses intelektual banyak berhubungan dengan berbagai konsep yang telah dimiliki anak dan berkenaan dengan bagaimana anak menggunakan kemampuan berfikirnya dalam memecahkan suatu persoalan.

Dalam kehidupannya mungkin saja anak dihadapkan kepada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan. Menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak. Sebelum anak mampu menyelesaikan persoalan, anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaiannya.

Piaget merupakan tokoh Psikologi Kognitif yang memandang anak sebagai partisipan aktif di dalam proses perkembangan. Piaget menyakini bahwa anak harus dipandang seperti seorang ilmuwan yang sedang mencari jawaban dalam upaya melakukan eksperimen terhadap dunia untuk melihat apa yang terjadi. Misalnya anak ingin tahu apa yang terjadi bila anak mendorong piring keluar dari meja. Hasil dari eksperimen miniatur anak menyebabkan anak menyusun “teori” tentang bagaimana dunia fisik dan sosial beroperasi.

Anak membangun teori berdasarkan eksperimen yang dilakukannya. Saat anak menemukan benda atau peristiwa baru, anak berupaya untuk memahaminya berdasarkan teori yang telah dimilikinya.



3. Perkembangan Bahasa

Bahasa merupakan sarana berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk tulisan, lisan, isyarat atau gerak dengan menggunakan kata-kata, kalimat bunyi, lambang, gambar atau lukisan. Dengan bahasa semua manusia dapat mengenal dirinya, sesama manusia, alam sekitar, ilmu pengetahuan dan nilai-nilai moral atau agama.

Bahasa anak mulai menjadi bahasa orang dewasa setelah anak mencapai usia 3 tahun. Pada saat itu ia sudah mengetahui perbedaan antara saya, kamu dan kita.

Pada usia 4-6 tahun kemampuan berbahasa anak akan berkembang sejalan dengan rasa ingin tahu serta sikap antusias yang tinggi, sehingga timbul pertanyaan-pertanyaan dari anak dengan kemampuan bahasanya. Kemampuan berbahasa juga akan terus berkembang sejalan dengan intensitas anak pada teman sebayanya. Hal ini mengimplikasikan perlunya anak memiliki kesempatan yang luas dalam menentukan sosialisasi dengan teman-temannya. Dengan memperlihatkan suatu minat yang meningkat terhadap aspek-aspek fungsional bahasa tulis, ia senang mengenal kata-kata yang menarik baginya dan mencoba menulis kata yang sering ditemukan. Anak juga senang belajar menulis namanya sendiri atau kata-kata yang berhubungan dengan sesuatu yang bermakna baginya.

4. Perkembangan Sosial

Perilaku sosial merupakan aktivitas dalam berhubungan dengan orang lain, baik dengan teman sebaya, guru, orang tua maupun saudara-saudaranya. Di dalam hubungan dengan orang lain, terjadi peristiwa-peristiwa yang sangat bermakna dalam kehidupannya yang dapat membantu pembentukan kepribadiannya.

Sejak kecil anak telah belajar cara berperilaku sosial sesuai dengan harapan orang-orang yang paling dekat dengannya, yaitu dengan ibu, ayah, saudara, dan anggota keluarga yang lain. Apa yang telah dipelajari anak dari



lingkungan keluarganya turut mempengaruhi pembentukan perilaku sosialnya.

Hubungan antara anak dengan teman sebaya merupakan bagian dari interaksi sosial yang dilakukan anak dengan lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakatnya. Anak-anak perlu belajar memperoleh kepuasan yang lebih banyak dari kehidupan sosial bersama teman sebayanya. Proses pembelajaran dalam kelompok sebaya merupakan proses pembelajaran “kepribadian sosial” yang sesungguhnya. Anak-anak belajar cara-cara mendekati orang asing, malu-malu atau berani, menjauhkan diri atau bersahabat, anak belajar memberi dan menerima, belajar berteman dan bekerja. Ia belajar bagaimana memperlakukan teman-temannya, ia belajar apa yang disebut dengan bermain jujur.

5. Perkembangan Emosi

Pada umumnya anak kecil lebih emosional daripada orang dewasa karena pada usia ini anak masih relatif muda dan belum dapat mengendalikan emosinya. Pada usia 2-4 tahun, karakteristik emosi anak muncul pada ledakan marahnya atau temper tantrums (Elizabeth. B. Hurlock, 1978). Untuk menampilkan rasa tidak senangnya, anak melakukan tindakan yang berlebihan, misalnya menangis, menjerit-jerit, melemparkan benda, berguling-guling, memukul ibunya atau aktivitas besar lainnya. Pada usia ini anak tidak memperdulikan akibat dari perbuatannya, apakah merugikan orang lain atau tidak, selain dari itu, pada usia ini anak lebih bersifat egosentris.

Pada usia 5-6 tahun, emosi anak mulai matang. Pada usia ini anak mulai menyadari akibat-akibat dari tampilan emosinya. Anak mulai memahami perasaan orang lain, misalnya bagaimana perasaan orang lain bila disakiti, maka anak belajar mengendalikan emosinya.

Ekspresi emosi pada anak mudah berubah dengan cepat dari satu bentuk ekspresi ke bentuk ekspresi emosi yang lain. Anak dalam keadaan gembira secara tiba-tiba dapat langsung berubah menjadi marah karena ada sesuatu yang dirasakan tidak menyenangkan, sebaliknya apabila anak dalam keadaan



marah, melalui bujukan dengan sesuatu yang menyenangkan bisa berubah menjadi riang.

2.5 Peran Warna dalam Interior TK dan Daycare

Penting untuk dipahami bahwa seorang anak belum mempunyai persepsi yang utuh mengenai ruangan. Ia mengamati detail-detail dari bagian ruangan yang disenangi, apakah itu furniture, warna-warna pada dinding sekolah atau unsur-unsur ruangan lainnya, kemudian anak mencoba menangkap suasana yang diciptakan untuk ruangan kelas tersebut secara menyeluruh. Jadi dalam menciptakan suasana di dalam suatu ruangan sekolah taman kanak-kanak lebih dipentingkan penampilan dari tiap-tiap unsur ruang secara maksimal. Dengan demikian dapat merangsang keinginan anak untuk tinggal dalam ruangan, sedangkan penciptaan suasana yang ingin dicapai di dalam ruangan tersebut merupakan hal yang kedua.

Warna adalah salah satu sarana kita untuk melatih keutuhan persepsi mereka terhadap ruang, karena berbagai kombinasinya dapat menghasilkan sejumlah petunjuk bagi anak-anak untuk memperkirakan jarak dan kedalaman. Dengan demikian prosesnya harus dibalik. Jangan dimulai dari apa yang kita inginkan untuk anak-anak, melainkan apa yang sebaiknya diberikan kepada anak-anak. Misalnya apabila kita ingin mencegah anak terlalu jauh satu arah tertentu dalam ruang, maka dinding di arah tersebut kita beri warna yang tidak menarik mereka kesitu. Demikian pula sebaliknya.

Penggunaan warna yang tepat dapat meningkatkan proses belajar mengajar. Suatu lingkungan yang dirancang dengan baik bukan hanya memberi kemudahan belajar tetapi juga dapat mengurangi masalah-masalah perilaku yang negatif. Hal ini disebabkan warna menimbulkan kesan-kesan tertentu dalam menciptakan suasana ruang dan warna dapat menimbulkan pengaruh terhadap jiwa anak-anak, baik secara langsung maupun tidak langsung, misalnya perasaan gelisah, nyaman, panas, dan sebagainya. Karena hal-hal tersebut perlu diketahui pengaruh warna-warna tertentu terhadap anak-anak, dengan demikian dapat memperkecil bahkan mencegah terjadinya



kesalahan dalam menempatkan warna-warna yang mempunyai pengaruh negatif, khususnya terhadap perkembangan fisik dan mental anak.

Peran warna dalam mendukung program belajar mengajar di taman kanak-kanak tidak hanya dalam hal menciptakan suasana emosional saja, akan tetapi dalam banyak hal warna dapat berperan, antara lain:

1. Stimuli, warna berperan sebagai stimuli (rangsangan), dengan menggunakan warna-warna cerah yang disukai anak dan menarik perhatian seperti merah, kuning, orange dan pada sarana pembelajaran akan merangsang anak untuk beraktivitas dan berimajinasi.
2. Evaluasi perkembangan anak, warna merupakan sebuah elemen penting untuk mengevaluasi perkembangan anak, misalnya anak-anak diberi benda-benda dengan bentuk sama tetapi warna berbeda atau sebaliknya, puzzles, berbagai figur, dan lain lain.
3. Memfokuskan dan mengalihkan perhatian, bila ingin memfokuskan anak pada sesuatu, berilah warna yang menarik perhatian dan sebaliknya bila ingin mengalihkan perhatian, berikan warna-warna yang tidak menarik perhatian seperti warna coklat, putih, abu-abu.
4. Mengatur ruang agar tampak lebih luas atau mengecil, warna dingin bila digunakan untuk mewarnai ruangan akan memberikan ilusi jarak, akan terasa mundur. Sebaliknya warna hangat, terutama keluarga merah akan terasa seolah-olah maju, memberikan kesan jarak yang lebih pendek. Warna-warna cerah membuat objek terlihat lebih besar dan ringan daripada sesungguhnya. Sementara warna gelap membuat mereka lebih kecil dan berat.
5. Menciptakan rasa hangat, dingin, tenang dan riang, sebagai contoh penggunaan komposisi warna-warna cerah dan warna-warna kontras pada ruang akan menciptakan suasana gembira atau riang.



2.5.1 Dampak Psikologi Warna

Setiap warna mempunyai karakter atau sifat yang berbeda, berikut adalah penjelasan mengenai makna-makna yang terkandung dari tiap warna.

| Warna | Arti Warna |
|--------|--|
| Merah | Warna merah dapat menciptakan rasa hangat, tapi dapat juga menstimulasi dan memberikan energi lebih bagi individu. Warna merah menyala dapat meningkatkan hasrat dan membangkitkan gairah. Jika digunakan untuk menyeimbangkan warna netral, warna merah dapat menambahkan keceriaan di ruangan kelas. |
| Orange | Warna oranye memiliki efek yang sama dengan merah dengan derajat yang lebih rendah. Warna oranye menggabungkan energi warna merah dengan kebahagiaan yang ditimbulkan warna kuning. Warna oranye yang cenderung kecoklatan menciptakan rasa hangat, energi nyaman, sementara warna oranye terang memberikan rasa seru dan penuh keceriaan. Cocok untuk kamar bermain. Warna oranye menyala tidak memberikan efek nyaman. Warna oranye yang lebih lembut memberikan rasa nyaman, penuh sambutan, memuaskan dan menambah energi tambahan pada ruangan. |
| Kuning | Menstimulasi, membangkitkan energi, penuh cahaya dan ceria. Kuning pucat membuat ruangan lebih luas. Kuning terang memberikan rasa hangat dan membuat ruangan yang suram menjadi lebih cerah. Namun, penggunaan warna kuning yang berlebihan bisa meresahkan individu karena mengganggu konsentrasi dan menstimulasi aktivitas otot. |
| Hijau | Dapat meningkatkan rasa percaya diri, penuh harapan, ketenangan. hijau adalah warna segar yang membuat kamar yang suram menjadi lebih bersemangat, selama warna hijau yang dipilih adalah warna lembut yang tidak gelap. |
| Biru | Biru menyiratkan harmoni, kesetiaan, kedamaian, kedalaman rasa, sensitivitas, kebijakan, percaya diri dan stabilitas. biru adalah warna ruangan yang baik karena memperlambat system syaraf manusia |



| | |
|---------|--|
| | <p>dan memproduksi efek menenangkan yang mempersiapkan tubuh menuju tidur. biru dapat melembutkan kamar yang terlalu terang, membuat orang menjadi tenang dan damai. Namun, warna biru gelap dapat memberikan efek dingin yang tidak baik bagi individu.</p> |
| Ungu | <p>Kombinasi dari stabilitas warna biru dan energi dari warna merah. Ungu dapat mengambil karakteristik dari biru atau merah tergantung tingkat cahayanya. Seringkali ungu diasosiasikan sebagai warna yang beresiko, warna yang kuat ungu melambangkan kesetiaan, kekuatan, keadilan, keingratan, dan kemewahan, namun juga diasosiasikan dengan depresi dan penderitaan. Ungu gelap dapat memberikan rasa sedih dan frustrasi. Ungu muda memberikan rasa damai, romantis dan penuh kenangan.</p> |
| Cokelat | <p>Masuk dalam kategori warna alam yang “netral”, cokelat identik dengan stabilitas dan kehangatan. Biasa bersanding dengan warna hijau, paduan cokelat sendiri dipercaya mampu menciptakan kenyamanan, keakraban, serta rasa “aman”. Penggunaan warna cokelat secara berlebihan bisa saja memberikan kesan dominan yang kaku, kolot, pesimis, bahkan tidak berperasaan.</p> |
| Abu-abu | <p>Campuran antara warna hitam dan putih ini kerap kali digunakan sebagai “penetral”. Dalam sisi positif, warna abu-abu menggambarkan keseriusan, kestabilan, kemandirian, bahkan memberikan kesan bertanggung jawab. Namun, penggunaan warna abu-abu yang terlalu dominan berdampak pada munculnya kesan membosankan dan tidak komunikatif. Selain itu, beberapa kesan negatif akan muncul seperti kurang percaya diri, kurang energi (tidak atraktif) bahkan depresi</p> |
| Putih | <p>Putih melambangkan damai, keyakinan, kegembiraan, kebersihan dan kemurnian. putih mewakili 80% cahaya. Ruang berwarna putih kelihatan lebih terang dan luas daripada ruangan berwarna</p> |



| | |
|-------|--|
| | lain. Warna putih juga warna yang baik untuk kamar anak Anda, yang dapat dikombinasikan dengan warna cerah lainnya. |
| Hitam | Elegan, misterius, namun atraktif. warna hitam merepresentasikan kekuatan, rasa percaya diri, dramatis, misterius, klasik. Namun, penggunaan warna hitam yang terlalu dominan, bahkan secara tidak seimbang, dapat menciptakan kesan lain, seperti suram, gelap, bahkan menakutkan. Adapun pemakaian dalam intensitas besar bisa saja menimbulkan perasaan tertekan yang lekat dengan kondisi hampa, kerusakan, duka, hingga kematian. |

Gambar 2.14 Psikologi Warna
Sumber: <http://salamadian.com/arti-warna/>

2.6 Tinjauan Studi Anthopometri

2.6.1 Data Rata-rata Dimensi Anthropometri Anak

Tabel dibawah merupakan hasil dari pengukuran anthropometri terhadap anak usia 4-6 tahun.

| No | Dimensi Anthopometri | Rata-rata (mm) |
|----|------------------------------------|----------------|
| 1 | Tinggi Tubuh Posisi Berdiri | 1054 |
| 2 | Panjang Lengan Bawah | 370 |
| 3 | Tinggi Siku Posisi Duduk | 123 |
| 4 | Jarak Pantat Ke Lutut | 318 |
| 5 | Jarak Lipat Lutut Ke Pantat | 265 |
| 6 | Tinggi Lutut | 286 |
| 7 | Tinggi Lipat Lutut | 251 |
| 8 | Lebar Bahu | 268 |
| 9 | Lebar Panggul | 252 |
| 10 | Lebar Dada | 135 |
| 11 | Jarak Siku ke Ujung Jari | 268 |
| 12 | Jarak Genggaman Tangan ke Punggung | 440 |

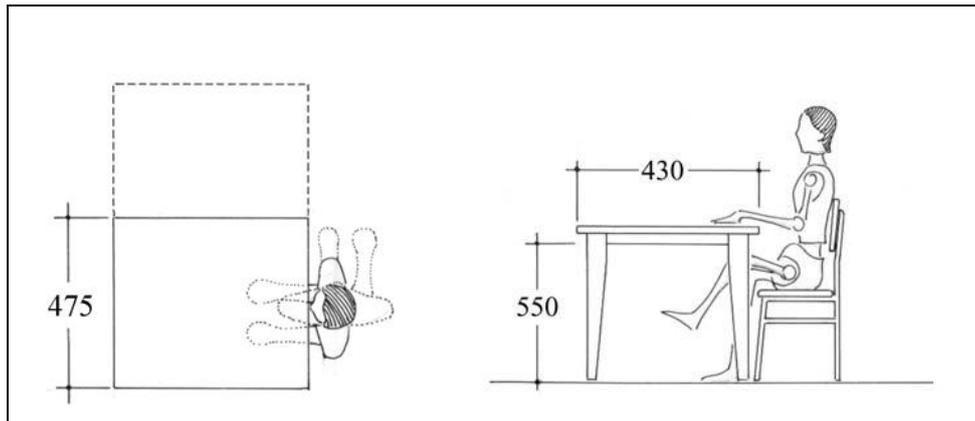
Table 2.15 Dimensi Anthopometri Anak
Sumber: Evaluasi Data Anthopometri Anak Usia 4-6 Tahun di Jawa Timur



2.6.2 Standar Ukuran Furniture Anak

Berdasarkan hasil perhitungan antropometri terhadap anak-anak usia 4-6 tahun kemudian dimasukkan kedalam rumus sehingga ditemukan angka untuk standar ukuran furniture anak sebagai berikut:

1. Meja

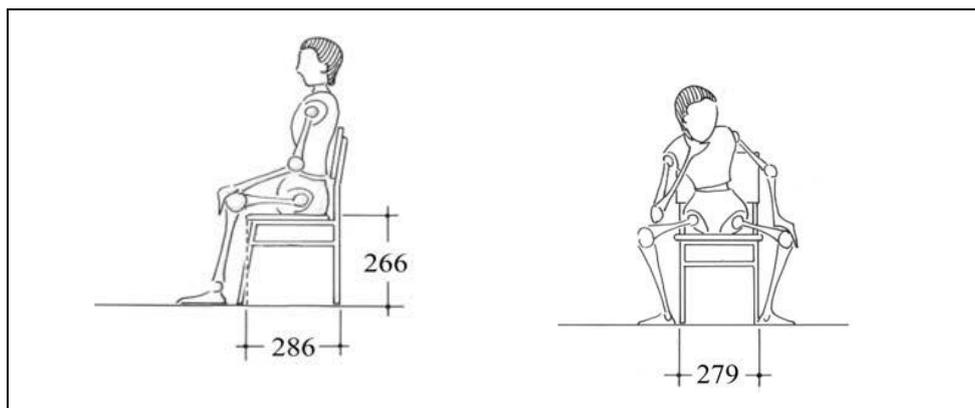


Gambar 2.15 Standar Ukuran Meja untuk Anak

Sumber: Anthropometric Evaluation of the Kindergarten Children Furniture in Turkey

Berdasarkan gambar diatas, untuk standar ukuran tinggi meja anak adalah 550mm. Sedangkan untuk panjang meja adalah 430mm dan lebarnya adalah 475mm.

2. Kursi

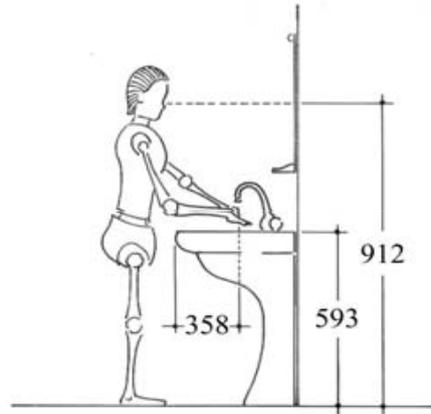


Gambar 2.16 Standar Ukuran Kursi Untuk Anak

Sumber: Anthropometric Evaluation of the Kindergarten Children Furniture in Turkey

Berdasarkan gambar diatas, untuk standar ukuran tinggi kursi anak adalah 266mm. Sedangkan untuk panjang dudukan adalah 286mm dan lebarnya adalah 279mm.

3. Wastafel

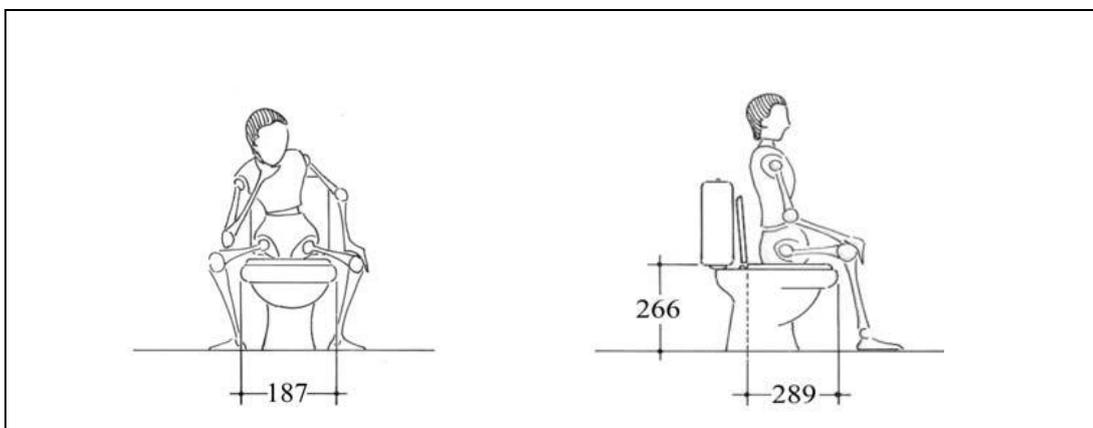


Gambar 2.17 Standar Ukuran Wastafel untuk Anak

Sumber: Athopometric Evaluation of the Kindergarten Children Furniture in Turkey

Berdasarkan gambar diatas, untuk standar ukuran tinggi wastafel anak adalah 593mm. Sedangkan untuk kedalamannya adalah 358mm.

4. Kloset



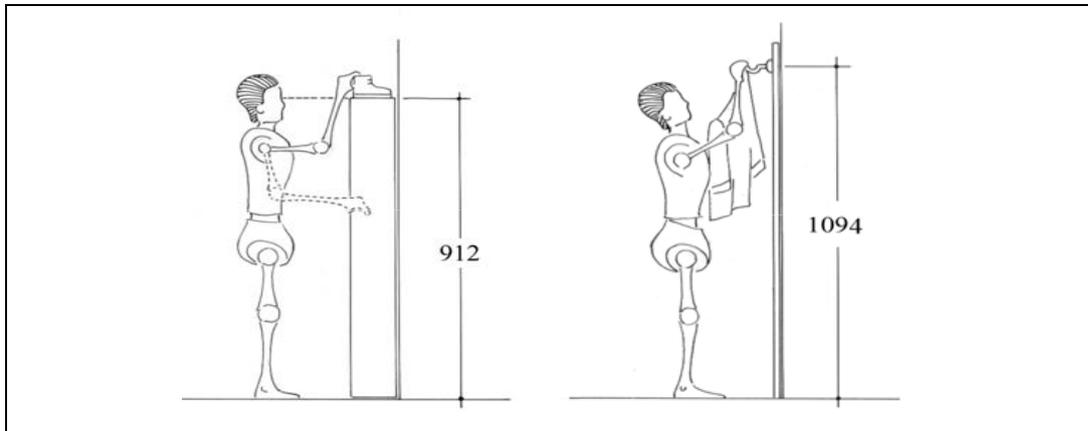
Gambar 2.18 Standar Ukuran Kloset untuk Anak

Sumber: Athopometric Evaluation of the Kindergarten Children Furniture in Turkey

Berdasarkan gambar diatas, untuk standar ukuran tinggi kloset anak adalah 266mm. Sedangkan untuk panjang dudukan adalah 289mm dan lebarnya adalah 187mm.



5. Coat Hanger dan Rak



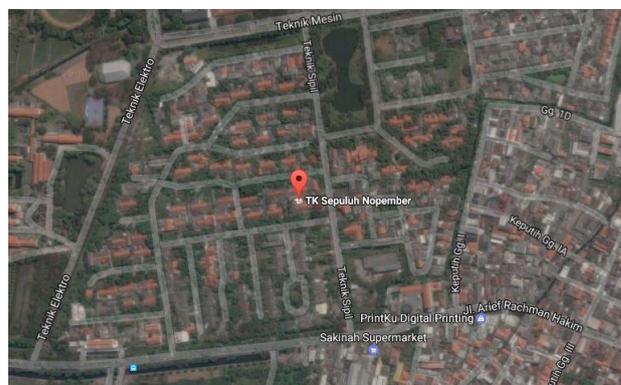
Gambar 2.19 Standar Ukuran Rak dan Gantungan untuk Anak
Sumber: Athopometric Evaluation of the Kindergarten Children Furniture in Turkey

Berdasarkan gambar diatas, untuk tinggi coat hanger maksimal adalah 1094mm sedangkan untuk rak adalah 912mm dengan ukuran panjang dan lebar yang disesuaikan.

2.7 Tinjauan TK Sepuluh Nopember

2.7.1 Lokasi TK Sepuluh Nopember

Lokasi TK Sepuluh Nopember berada di Perumahan Dosen ITS, Jl. Teknik Sipil no. 3, Surabaya. Bangunan TK tersebut diapit oleh Gedung Dharma Wanita serta showroom mobil listrik ITS. Meskipun berada di dalam kompleks, namun akses menuju TK tersebut tidak terlalu sulit karena berada di jalan utama kompleks perumahan.



Gambar 2.20 Lokasi TK Sepuluh Nopember
Sumber: Google Earth



Untuk lahan parkir, TK Sepuluh Nopember hanya memiliki lahan parkir untuk motor sehingga untuk mobil disarankan untuk parkir di sepanjang jalan area TK Sepuluh Nopember. Namun hal tersebut tidak terlalu menjadi kendala mengingat kebanyakan murid diantar menggunakan sepeda motor dan umumnya para orang tua murid hanya menurunkan siswa/i, tidak ada orang tua murid yang menunggu siswa/i selama jam pelajaran.



Gambar 2. 21 Area Parkir TK Sepuluh Nopember
Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

2.7.2 Logo, Visi Misi, dan Struktur Organisasi TK Sepuluh Nopember



Gambar 2. 22 Logo TK Sepuluh Nopember
Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

1. Visi TK Sepuluh Nopember

Menanamkan keimanan, ketaqwaan dan budi pekerti serta memotivasi siswa untuk kreatif, berprestasi, dan berwawasan luas.



2. Misi TK Sepuluh Nopember

- Mewujudkan siswa yang beriman, bertaqwa dan berbudi pekerti luhur.
- Menyalurkan bakat anak sesuai minatnya.
- Menciptakan lingkungan TK sebagai tempat bermain belajar yang menyenangkan.
- Mengembangkan rasa percaya diri, kreatif, dan optimis.

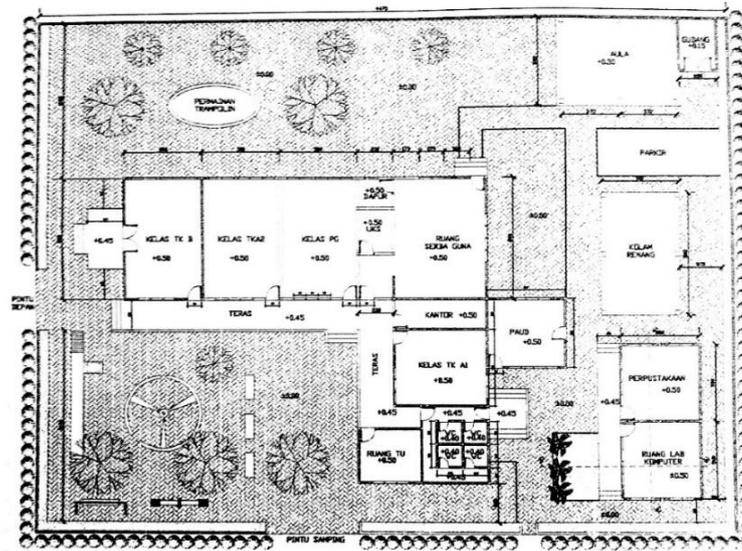
3. Struktur Organisasi TK Sepuluh Nopember

| No | Nama | Jabatan |
|----|------------------------|------------|
| 1 | Siti Nur Aminah, S.pd | Kepala TK |
| 2 | Laela, S.pd | Guru |
| 3 | Muzayanah, S.pd | Guru |
| 4 | Yulia Kurniawati, S.pd | Guru |
| 5 | Umi Baroroh, S.pd | Guru |
| 6 | Effira Ratna, S.pd | Guru |
| 7 | Dina Shidqiyya, S.pd | Guru |
| 8 | Nonike Rose, S.pd | Guru |
| 9 | Diah Ayu, S.pd | Guru |
| 10 | Fatma Sri Sasotya | Tata Usaha |
| 11 | Sudjono | Pesuruh |
| 12 | Muslimat | Pesuruh |

Table 2. 16 Tabel Struktur Organisasi
Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)



2.7.3 Analisa Denah/Layout Ruang



Gambar 2. 23 Denah Eksisting TK Sepuluh Nopember
Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Berdasarkan layout TK Sepuluh Nopember diatas, didapatkan kesimpulan analisa beberapa kekurangan dan kelebihan yaitu:

1. Bukaan yang banyak sehingga menghemat energi
2. Kurangnya akses langsung ke taman belakang sehingga area tersebut jarang digunakan untuk beraktifitas dan sulit untuk mengawasi anak saat bermain di belakang.
3. Ruang komputer yang letaknya terpecil dan harus melewati toilet untuk ke ruang tersebut sehingga kurang praktis.



2.7.4 Analisa Fungsi Ruang



Gambar 2.24 Area Lapangan
Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)



Gambar 2.25 Area Lapangan Belakang
Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Pada gambar 2.23 merupakan area lapangan, dimana murid biasa melakukan kegiatan apel pagi serta bermain karena di lapangan tersebut terdapat berbagai macam mainan. Lalu pada gambar 2.24 merupakan area halaman belakang, di area tersebut terdapat permainan trampolin dan beberapa permainan seperti ayunan. Namun sayangnya area tersebut tidak sering dipergunakan karena kebanyakan permainan di area tersebut sudah rusak.

Gambar 2.25 merupakan ruang tata usaha dari TK Sepuluh Nopember. Ruangan ini berisi satu pegawai tata usaha. Di dalam ruangan tersebut terdapat 2 set meja dan kursi kerja, satu set sofa dengan coffee table, dua buah lemari piala, dan dua buah lemari arsip. Dari segi pencahayaan, ruangan ini sudah cukup nyaman, namun dari segi sirkulasi masih kurang nyaman dan untuk pengaturan furniture masih terkesan tidak tertata. Selain itu untuk bagian dinding juga tidak ada permainan warna maupun bentuk sehingga kurang terlihat menarik.



Gambar 2.26 Ruang Tata Usaha
Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Gambar 2.26 dan 2.27 merupakan ruang kelas kelompok bermain. Kesan pertama adalah ruangan tersebut terkesan tidak rapih dan kotor. Hal tersebut terlihat dari penataan furniture yang terkesan asal dan hiasan dinding yang tidak teratur. Selain itu ada bekas hiasan dinding yang terkelupas sehingga membuat dinding terlihat kotor.



Gambar 2.27 Ruang Kelas Kelompok Bermain
Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Lalu pada ruangan kelas terdapat rak seukuran dinding yang berisi alat tulis serta mainan anak. Namun sayangnya, rak tersebut kurang aman karena tidak terdapat pintu sehingga bisa saja mainan/alat tulis yang tersimpan terutama pada bagian atas terjatuh dan mengenai anak. Selain itu, untuk menggapai bagian rak yang paling atas cukup sulit serta tidak disediakan tangganya khusus untuk rak tersebut sehingga bagian rak yang paling atas tidak terpakai.



Namun disamping kekurangan-kekurangan yang disebutkan diatas, dari segi sirkulasi udara dan pencahayaan sudah baik karena tidak diperlukannya lampu pada siang hari untuk ruang tersebut.



Gambar 2.28 Ruang Kelas Kelompok Bermain
Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Gambar 2.28 merupakan ruang kelas TK A dan TK B yang terdiri dari 1 kelas TK A dan 2 kelas TK B. Ketiga kelas tersebut dapat diubah menjadi satu ruangan besar yang umumnya sering digunakan ketika sedang ada pertemuan. Karena memiliki konsep seperti itu, maka pada dinding yang terdapat pintu pembatas tidak dapat dimanfaatkan terutama kelas yang terdapat di tengah-tengah.



Gambar 2.29 Ruang Kelas TK A dan TK B
Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)



Kesan pertama terhadap ruangan-ruangan kelas tersebut masih terkesan plain. Warna-warna yang terdapat pada furniture sudah cukup beragam namun kurang menarik. Pada bagian ceiling dan lantai juga tidak terdapat permainan warna.

Di dalam kelas tersebut terdapat sebuah wastafel seperti di gambar 2.29 untuk anak-anak mencuci makan sebelum/sesudah makan. Namun sayangnya, ketinggian wastafel tersebut belum sesuai dengan ergonomi anak-anak sehingga untuk mencuci tangan anak harus menaiki kursi.



Gambar 2.30 Ruang Kelas TK A dan TK B dan Wastafel
Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Gambar 2.30 merupakan bagian koridor di depan kelas TK A, TK B dan playgroup. Di koridor terdapat rak penyimpanan untuk tas dan sepatu. Sayangnya untuk rak penyimpanan tas tidak dilengkapi penutup sehingga kurang aman.

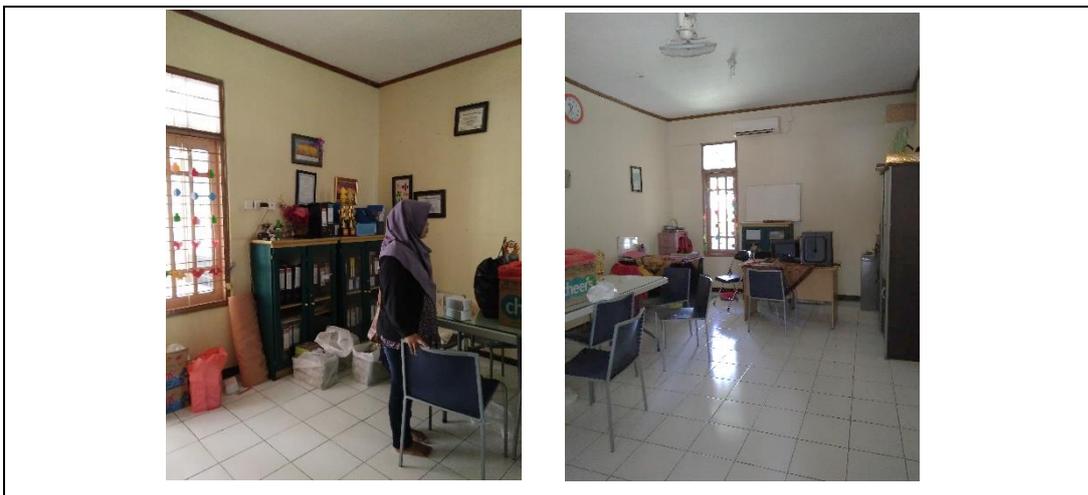


Gambar 2.31 Ruang Kelas TK A dan TK B dan Wastafel
Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)



Gambar 2.31 merupakan ruang guru. Ruang guru di TK Sepuluh Nopember berukuran kecil dan hanya terdapat dua set meja dan kursi kerja dimana yang satu digunakan oleh kepala TK sedangkan yang satunya hanya untuk tempat menaruh barang. Selain itu terdapat meja persegi panjang ukuran sedang dengan beberapa kursi yang biasa dipergunakan guru-guru untuk duduk atau kadang untuk menerima tamu kepala TK itu sendiri.

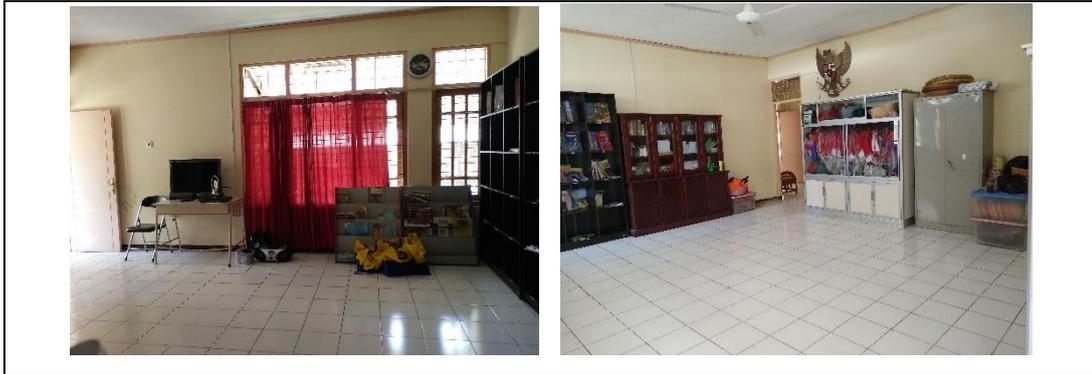
Ruang guru terkesan tidak rapih dengan adanya barang-barang yang diletakkan di lantai dan di atas meja secara asal. Selain itu walaupun ruangan tersebut diperuntukkan untuk kepala tk dan guru (orang dewasa) sebaiknya unsur permainan warna tetap di terapkan ke dalam interior ruangan.



Gambar 2.32 Ruang Guru

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Gambar 2.32 adalah ruang serbaguna yang biasanya digunakan untuk kegiatan ekstrakurikuler. Di dalam ruangan ini tidak ada hiasan serta permainan warna sama sekali sehingga membuat ruangan tidak menarik, furniture juga ditaruh sekenanya. Di dalam ruangan tersebut terdapat beberapa rak penyimpanan untuk kostum dan peralatan ekstrakurikuler serta beberapa rak untuk menyimpan buku dan majalah anak.



Gambar 2.33 Ruang Serbaguna
Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Gambar 2.33 merupakan ruang komputer dari TK Sepuluh Nopember. Ruangan ini dilengkapi mural bergambar binatang yang menurut saya cukup menarik. Namun sayangnya penataan furniture masih kurang menarik karena banyaknya space kosong. Selain itu untuk meja dan kursi komputer yang digunakan tidak sesuai dengan standar ergonomi anak.



Gambar 2.34 Ruang Komputer
Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Gambar 2.34 merupakan area transisi menuju UKS serta ruangan UKS itu sendiri. Pada area transisi terdapat sebuah wastafel, kursi rotan, dispenser dan beberapa galon. Area tersebut terkesan berantakan dan tidak menarik karena benda2 yang hanya ditaruh secara asal.

Untuk ruangan UKS, tidak terdapat jendela sehingga ruangan agak gelap. Tempat tidur yang terdapat di UKS juga tidak sesuai dengan standar ergonomi anak karena terlalu tinggi dan dikhawatirkan akan bahaya jika anak terjatuh dari kasur. Menurut kepala TK, beliau mengatakan bahwa untuk



orang dewasa seperti dia kasur tersebut juga terlalu tinggi. Ruang UKS tersebut secara keseluruhan terkesan tidak rapih karena banyaknya barang yang ditaruh di bawah kasur serta adanya lemari penyimpanan yang berisi peralatan-peralatan yang tidak ada hubungannya dengan ruang UKS. Selain itu tidak terdapat permainan warna maupun bentuk sama sekali di dalam elemen-elemen interior dari segi dinding, celing, lantai maupun furniture.



Gambar 2.35 Area Transisi dan Ruang UKS

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Gambar 2.35 merupakan area toilet. Sayangnya, toilet untuk murid dan guru tidak dibedakan padahal standar ukuran toilet untuk anak dan orang dewasa berbeda. Selain itu toilet juga tidak terlihat menarik karena tidak adanya permainan warna dan bentuk di dalam area toilet. Pada area toilet terdapat kran yang berfungsi untuk mencuci tangan dan wudhu. Namun, tempat tersebut juga menjadi tempat untuk menaruh pel dan ember.



Gambar 2.36 Area Toilet

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

2.8 Studi Pemandangan

2.8.1 EtonHouse Pre-School Surabaya

Alamat: Bukit Telaga Golf TG1 No. 10-11

Citraland, Lidah Kulon, Lakarsantri, Surabaya, Jawa Timur 60212



Gambar 2.37 Gambar Peta dan Street View EtonHouse Pre-School

Sumber: Google Maps dan www.etonhouse.co.id

EtonHouse Preschool adalah sebuah taman kanak-kanak yang berlokasi di Surabaya. bangunan taman kanak-kanak tersebut memiliki luas sebesar 900m² didesain oleh arsitek asal Surabaya bernama Ivan Priatman dan tim dari PT Archimetric. Membutuhkan waktu 3 tahun untuk menyelesaikan proyek taman kanak-kanak tersebut.

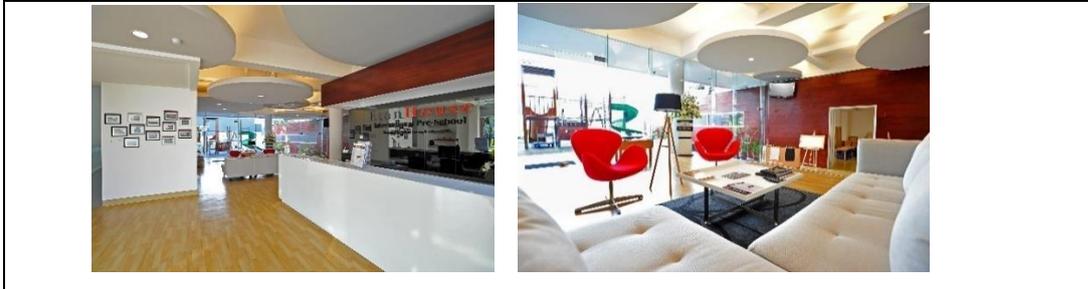
Desain interior EtonHouse memiliki konsep sebagai tempat eksplorasi, mengakomodasi keingintahuan dan entusiasme, memupuk kreativitas anak. Yang disebut juga dengan konsep storytelling. Sebuah sequential experience.

Karena lahan menghadap arah barat sedangkan riset membuktikan bahwa ruang kelas dengan pencahayaan alami yang baik memiliki dampak positif pada produktivitas siswa. Ruang-ruang kelas sebaiknya menghadap ke arah utara dan selatan. Oleh karenanya, massa utama bangunan yang berisi ruang-ruang kelas kemudian diputar 90 derajat, sedangkan sisi barat diletakkan ramp penghubung ketiga lantai bangunan sebagai penghalang sinar matahari sore dan menghasilkan sebuah courtyard yang terlindungi. Bangunan tak lagi berorientasi ke luar melainkan ke dalam dan tercipta iklim mikro dengan kenyamanan termal yang sesuai.

Dimulai dari area penerimaan dan living room, yang dikelilingi ruang baca, ruang seni (atelier), aula serbaguna, dan courtyard sebagai area bermain.



Orang tua dapat menyimak kegiatan anak dan merasa terlibat dalam aktivitas belajar anak.



Gambar 2.38 Gambar Area Penerimaan dan Living Room EtonHouse Pre-School

Sumber: www.etonhouse.co.id

Terdapat sebuah pintu dan ramp untuk menuju ke ruang baca yang terletak setengah di dalam tanah. Dari living room yang sama, murid dapat keluar ke area bermain atau turun melalui tangga, melewati jalan setapak sempit, melewati bawah ramp untuk menemukan area kolam renang yang cukup tersembunyi.



Gambar 2.39 Gambar Ruang Baca dan Area Bermain EtonHouse Pre-School

Sumber: www.etonhouse.co.id

Ruang-ruang kelas berada di lantai 2 dan 3, yang dicapai melalui sebuah ramp di sebelah kiri pintu masuk utama. Menaiki ramp, anak-anak dapat mengintip kolam renang, melihat area bermain di bawah, taman atap, dan bagian utama bangunan berjendela persegi dan persegi panjang melalui sebuah jendela horizontal. Jendela-jendela ini ditata rapi, sebagian datar dan sebagian menonjol, dan berusaha bermain dengan ukuran, komposisi, tipe bukaan, dan kejutan merah di dasar dinding berwarna putih. Melanjutkan perjalanan, mereka akan tiba di sebuah koridor sebagai galeri karya, tempat



memajang karya-karya seni murid, yang diapit oleh ruang-ruang kelas. Arsitek meletakkan sebuah pintu “misteri” di ujung koridor dengan kejutan sebuah taman atap di belakangnya.



Gambar 2.40 Gambar Ruang Kelas EtonHouse Pre-School

Sumber: www.etonhouse.co.id

Di taman atap ini para murid akan belajar bertanam dan kegiatan outdoor lainnya. Pemandangan seluruh massa bangunan termasuk jalan setapak, baik di dalam maupun di luar, di atas maupun di bawah, yang tersembunyi maupun terekspos, dapat dinikmati sembari beristirahat di salah satu bangku.

Bentuk-bentuk dasar yang nampak pada fasade, langit-langit lobi dan koridor, seperti persegi empat dan lingkaran, pun dipilih karena bentuk-bentuk tersebut mudah dikenali dan akrab dengan anak.



Gambar 2.41 Gambar Toilet EtonHouse Pre-School

Sumber: www.etonhouse.co.id

Warna-warna natural dipilih dan diselengi kejutan warna merah sebagai identitas bangunan. Tak ada metafora di balik massa bangunan. Ia murni hasil



dari respons terhadap lahan dan aktivitas, dan menjadi bagian penting dari sebuah kegiatan “bercerita”.

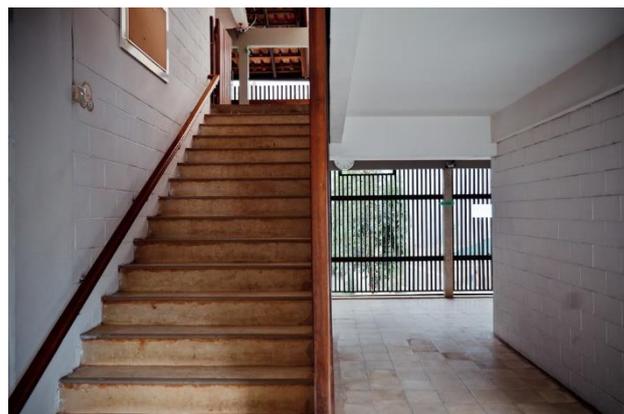
2.8.2 TK Cikal, Cilandak

Alamat: Jl. Tahi Bonar Simatupang, RT.1/RW.2, Cilandak,
Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12430



Gambar 2.42 Gambar Area Koridor Sekolah Cikal
Sumber: <https://www.whiteboardjournal.com/>

TK Cikal yang berlokasi di daerah Cilandak, Jakarta Selatan dibangun oleh arsitek ternama yaitu Andra Matin. Sekolah tersebut menggunakan tema eco design. Desain arsitektur dan pembagian ruangan dibuat dengan konsep yang dinamis untuk menunjang sifat aktif anak.



Gambar 2.43 Gambar Area Koridor dan Tangga Sekolah Cikal
Sumber: <https://www.whiteboardjournal.com/>

Untuk pemilihan warna, warna yang dipilih cenderung warna yang netral karena setiap anak sudah memiliki ekspresi tersendiri yang menjadikan



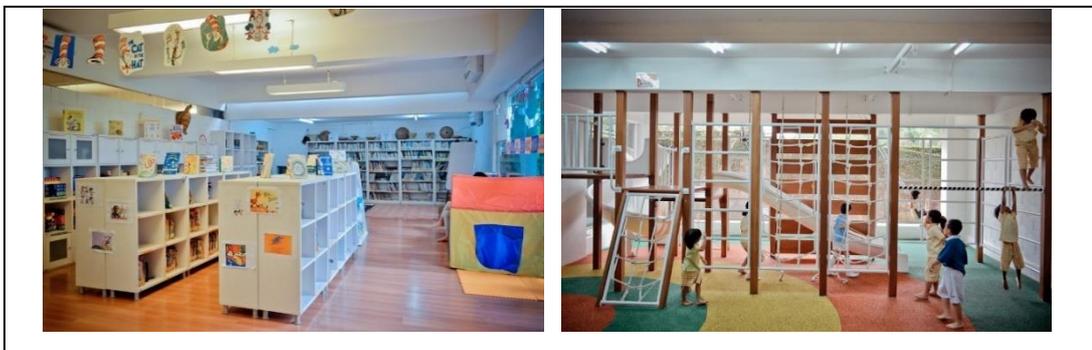
sekolah tersebut berwarna. Selain itu warna-warna netral cenderung memberikan kesan yang tenang sehingga dapat mempengaruhi kondisi psikis dan tingkah laku anak.

Bentukan bentukan elemen interior yang dipilih merupakan bentukan sederhana. Desain lebih fokus pada permainan space, menambahkan unsur spasial, ada naik-turunnya, gelap terang dan penambahan aksesoris lain yang tidak statis.



Gambar 2. 44 Gambar Ruang Kelas dan Komputer Sekolah Cikal

Sumber: <https://www.whiteboardjournal.com/>



Gambar 2.45 Gambar Area Bermain dan Perpustakaan Sekolah Cikal

Sumber: <https://www.whiteboardjournal.com/>



(halaman ini sengaja dikosongkan)



3.2 Teknik Pengumpulan Data

3.2.1 Data Primer

Data primer merupakan sejumlah data yang didapat langsung dari lapangan melalui pihak-pihak yang berkaitan langsung dengan objek tersebut.

- a. Observasi atau survey lapangan dilakukan agar dapat mengetahui kondisi langsung dan persoalan apa saja yang terjadi seperti aktivitas pengguna, studi kebutuhan ruang, beberapa fasilitas yang digunakan dan dibutuhkan serta sirkulasi ruang yang berhubungan dengan denah eksisting.
- b. Pengambilan gambar dan foto eksisting beberapa interior restoran seafood Terminal sebagai media referensi dan pengamatan beberapa studi yang dapat dikaji. Dengan mengambil gambar secara langsung, maka dapat mempermudah proses penelitian, sekaligus sebagai bukti masalah-masalah fisik yang terjadi.
- c. Media wawancara dilakukan terhadap kepala TK untuk mengetahui tentang sejarah berdiri bangunan, profil, logo, keinginan dari guru, kepala sekolah, serta orang tua murid, kelebihan dan kekurangan eksisting TK Sepuluh Nopember.

3.2.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan sejumlah data yang diperoleh secara tidak langsung dari lapangan maupun pihak yang berkaitan langsung dengan objek melainkan melalui studi pustaka, majalah, internet dan media lainnya.

Dengan melakukan pengumpulan data baik melalui data sekunder ataupun primer guna untuk mendukung sebuah perancangan pada TK dan Daycare Sepuluh Nopember dengan membandingkan beberapa data yang sudah diperoleh, sehingga akan dihasilkan beberapa kesimpulan yang dapat menunjang dan melengkapi kekurangan serta permasalahan yang ada sebelumnya.

Kesimpulannya data yang didapat pada akhirnya merupakan pengumpulan data yang didapat langsung dari lapangan serta data yang



diperoleh dari data sekunder akan menghasilkan ide yang bagus bagi TK dan Daycare Sepuluh Nopember itu sendiri.

Dari data pustaka yang dapat dijadikan referensi yang baik untuk menunjang perancangan interior TK dan Daycare Sepuluh Nopember adalah:

- Data antropometri, dimana sangat berguna untuk mengetahui standar dimensi furniture yang sesuai untuk anak. Karena ukuran standar untuk anak-anak dan orang dewasa tentunya sangat berbeda.
- Definisi konsep rancangan yaitu Desain Interior TK dan Daycare Sepuluh Nopember dengan Konsep Permainan Anak Tradisional
- Karakteristik atau psikologis warna terhadap ruang.
- Studi perbandingan yang mencakup data-data referensi sehingga dapat menunjang proses perancangan, terutama mendesain interior TK dan Daycare Sepuluh Nopember.

3.3 Analisa Data

Data yang telah didapatkan kemudian diolah dan dianalisa untuk mendapatkan solusi dari masalah yang ada pada objek terkait. Hasil analisa kemudian dijadikan acuan pada proses desain dengan tujuan hasil desain sesuai dengan yang diinginkan dan mampu menyelesaikan permasalahan yang ada. Analisa dilakukan dari beberapa aspek yaitu:

1. Analisa Pengguna

Analisa ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik dari pengguna gedung TK dan Daycare Sepuluh Nopember. Dimana pengguna utamanya merupakan anak-anak usia dini.

2. Analisa Ergonomi

Analisa untuk mengetahui standar-standar yang ideal untuk anak-anak usia dini agar aktifitas mereka tidak terhambat serta terhindar dari kecelakaan pada saat proses belajar berlangsung.



3. Analisa Kebutuhan Ruang

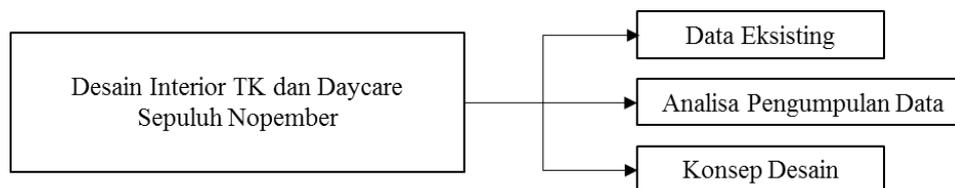
Analisa ini untuk mengetahui ruang apa saja yang dibutuhkan oleh taman kanak-kanak serta daycare, yang disesuaikan dengan aktifitas serta standar minimal yang ada.

4. Analisa Konsep Desain

Analisa ini untuk menentukan konsep apa yang sesuai untuk diterapkan ke dalam desain TK dan Daycare Sepuluh Nopember. Hasil konsep desain ini digunakan dalam perumusan judul dari perancangan desain. Konsep desain ini selanjutnya digunakan dalam merancang elemen interior seperti warna, bentuk ruang, dan furnitur.

3.3 Tahapan Desain

Dalam kajian ini, metode penelitian dilakukan untuk mengetahui kata kunci utama yang akan dilakukan yaitu:



Bagan 3.2 Kata Kunci Metodologi Objek Riset

Sumber: Data Pribadi Penulis

3.3.1 Tahap Identifikasi Objek

Tahap ini adalah tahap untuk menentukan latar belakang, judul, dan definisi judul. Pada tahap ini dasar-dasar pemikiran dan landasan yang menjadi alasan untuk melakukan riset tentang desain interior TK dan Daycare Sepuluh Nopember.

3.3.2 Tahap Identifikasi Masalah

Tahapan ini dilakukan untuk menemukan permasalahan yang ada pada TK dan Daycare Sepuluh Nopember untuk mencari tujuan yang diharapkan. Tujuan penelitian merupakan hal-hal yang ingin dicapai sebagai hasil akhir dari riset yang dilakukan. Permasalahan muncul akibat konflik yang ada antara keadaan yang ada sekarang dengan keadaan hasil akhir dari riset desain interior ini, hal ini berguna untuk menjadi acuan dalam proses desain.



BAB IV PEMBAHASAN/ANALISA KONSEP DESAIN

4.1 Studi Pengguna

Pengguna dari TK Sepuluh Nopember terdiri dari kepala sekolah, guru, karyawan tata usaha, pesuruh, murid TK dan playgroup serta orang tua murid. Untuk orang tua murid hanya dapat mengantar dan menjemput putra putrinya sampai pagar. Orang tua murid hanya dapat masuk ke area gedung sekolah jika harus mengurus administrasi atau menghadiri kegiatan pengambilan rapor.

Sedangkan untuk Daycare Sepuluh Nopember terdiri dari kepala daycare, pengurus administrasi, pengasuh, anak-anak, serta orang tua anak. Sama halnya dengan di TK Sepuluh Nopember, orang tua hanya bisa mengantar dan menjemput hanya sampai lobby agar kegiatan anak tidak terganggu.

4.2 Studi Ruang

4.2.1 Aktivitas

1. Jadwal Kegiatan Siswa Playgroup

| Waktu | Kegiatan | Tempat |
|-------------|-------------------|--------------------------|
| 07.15 | Jam Masuk Sekolah | Area sekolah |
| 7.15 – 7.30 | Opening | Lapangan |
| 7.30 – 8.10 | Belajar | Ruang kelas |
| 8.10 – 8.50 | Istirahat | Ruang kelas dan lapangan |
| 8.50 – 9.30 | Belajar | Ruang kelas |
| 9.30 | Pulang | Area sekolah |

Table 4.1 Jadwal Kegiatan Siswa Kelompok Bermain

Sumber: Tata Usaha TK Sepuluh Nopember



2. Jadwal Kegiatan Siswa TK A

| Waktu | Kegiatan | Tempat |
|--------------|-------------------|--------------------------|
| 07.15 | Jam Masuk Sekolah | Area sekolah |
| 7.15 – 7.30 | Opening | Lapangan |
| 7.30 – 8.10 | Belajar | Ruang kelas |
| 8.10 – 8.50 | Istirahat | Ruang kelas dan lapangan |
| 8.50 – 10.00 | Belajar | Ruang kelas |
| 10.00 | Pulang | Area sekolah |

Table 4.2 Jadwal Kegiatan Siswa TK A

Sumber: Tata Usaha TK Sepuluh Nopember

3. Jadwal Kegiatan Siswa TK B

| Waktu | Kegiatan | Tempat |
|------------|-------------------|--------------------------|
| 07.15 | Jam masuk sekolah | Area sekolah |
| 7.15–7.30 | Opening | Lapangan |
| 7.30–8.10 | Belajar | Ruang kelas |
| 8.10–8.50 | Istirahat | Ruang kelas dan lapangan |
| 8.50–10.30 | Belajar | Ruang kelas |
| 10.30 | Pulang | Area sekolah |

Table 4.3 Jadwal Kegiatan Siswa TK B

Sumber: Tata Usaha TK Sepuluh Nopember

4. Jadwal Kegiatan Daycare Usia 3-6 Bulan dan 6-12 Bulan

| Waktu | Kegiatan | Tempat |
|-------------|----------------------------|--------------|
| 07.00-07.30 | Menyambut kedatangan anak | Lobby |
| 07.30-08.00 | Pemeriksaan kesehatan anak | Area bermain |



| | | |
|-------------|---|-------------------------|
| 08.00-08.30 | Berjemur/mandi matahari | Lapangan, teras lobby |
| 08.30-09.00 | Asi/susu formula | Area tidur/area bermain |
| 09.00-10.00 | Stimulasi (mendengarkan doa, lagu, melatih motorik, bahasa) | Area tidur/area bermain |
| 10.00-12.00 | Istirahat / tidur | Area tidur |
| 12.00-13.00 | Asi /Susu Formula | Area tidur/area bermain |
| 13.00-14.00 | Tidur siang | Area tidur |
| 14.00-15.00 | Stimulasi (melatih motorik, bahasa, sosialisasi) | Area tidur/area bermain |
| 15.00-15.30 | Mandi sore | Toilet |
| 15.30-17.00 | Bersosialisasi sambil menunggu jemputan (mendengarkan lagu-lagu, main tepuk, cilukba) | Area tidur/area bermain |

Table 4.4 Jadwal Kegiatan Anak Usia 3-12 Bulan

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

5. Jadwal Kegiatan Daycare Usia 1-2 Tahun dan 2-4 Tahun

| Waktu | Kegiatan | Tempat |
|-------------|---|----------------------|
| 07.00-07.30 | Menyambut kedatangan anak | Lobby |
| 07.30-08.00 | Pemeriksaan kesehatan anak | Area bermain |
| 08.00-08.30 | Transisi (toilet training, jurnal pagi) | Area bermain, toilet |



| | | |
|-------------|---|------------------------|
| 08.30-09.00 | Pengembangan motorik kasar | Area bermain, lapangan |
| 09.00-09.30 | Snack Pagi/kudapan pagi | Area bermain |
| 09.30-10.30 | Stimulasi anak (sesuai usia perkembangan anak) | Area bermain, lapangan |
| 10.30-11.00 | Sosialisasi (bermain bebas) | Area bermain |
| 11.00-11.30 | Persiapan makan siang / toilet training | Area bermain, toilet |
| 11.30-12.00 | Makan siang | Area bermain |
| 12.00-12.15 | Persiapan istirahat siang (cuci kaki dan tangan, toilet training) | Area bermain, toilet |
| 12.15-14.00 | Tidur siang (dibacakan buku cerita) | Area tidur |
| 14.00-14.30 | Bermain bebas /sosialisasi dengan teman | Area bermain |
| 14.30-15.00 | Mandi sore | Toilet |
| 15.00-15.30 | Snack/kudapan sore | Area bermain |
| 15.30-17.00 | Bermain bebas sambil menunggu jemputan (mendengarkan lagu, jurnal, dll) | Area bermain |

Table 4.5 Jadwal Kegiatan Anak Usia 1-4 Tahun

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)



6. Jadwal Setengah Hari Siang (Usia 4 – 6 Tahun)

| Waktu | Kegiatan | Tempat |
|-------------|---|-------------------|
| 10.00-12.15 | Transisi (bersihkan badan dan ganti baju) | Lobby, area tidur |
| 12.15-13.00 | Makan siang | Area bermain |
| 13.00-14.30 | Istirahat / tidur siang | Area tidur |
| 14.30-15.00 | Bermain bebas | Area bermain |
| 15.00-15.30 | Mandi sore | Toilet |
| 15.30-16.00 | Snack sore/kudapan sore | Area bermain |
| 16.00-17.00 | Kegiatan sore sambil menunggu jemputan (contoh jurnal, bernyanyi, main bebas) | Area bermain |

Table 4. 6 Jadwal Kegiatan Anak Usia 4 - 6 Tahun

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

4.2.2 Studi Kebutuhan Ruang

| No | Nama Ruang | Jumlah Ruang | Aktifitas | Kebutuhan Furniture | Ukuran Ruang |
|----|-----------------|--------------|--|---|--------------|
| 1 | Kelas TK A | 2 | <ul style="list-style-type: none">• Belajar-mengajar• Bermain• Istirahat makan• Pertemuan orang tua murid | <ul style="list-style-type: none">• Meja anak• Kursi anak• Tempat penyimpanan | 8m x 5m |
| 2 | Kelas TK B | 2 | <ul style="list-style-type: none">• Belajar-mengajar• Bermain• Istirahat makan• Pertemuan orang tua murid | <ul style="list-style-type: none">• Meja anak• Kursi anak• Tempat penyimpanan | 8m x 5m |
| 3 | Kelas Playgroup | 1 | <ul style="list-style-type: none">• Belajar-mengajar• Bermain | <ul style="list-style-type: none">• Meja anak• Kursi anak | 6.25m x 5m |



| | | | | | |
|----|------------------|---|---|---|---------------|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> • Istirahat makan • Pertemuan orang tua murid | <ul style="list-style-type: none"> • Tempat penyimpanan | |
| 4 | Ruang Tata Usaha | 1 | <ul style="list-style-type: none"> • Mengolah data sekolah • Pusat informasi • Menerima tamu | <ul style="list-style-type: none"> • Meja kerja • Kursi kerja • Tempat penyimpanan file • Kursi tamu • Meja tamu | 4m x 3.5m |
| 5 | Ruang Guru | 1 | <ul style="list-style-type: none"> • Tempat rapat guru • Tempat istirahat guru • Menerima tamu | <ul style="list-style-type: none"> • Kursi • Meja rapat • Kursi kepala TK • Meja kelapa TK | 4.55m x 3.5m |
| 6 | Toilet | 1 | <ul style="list-style-type: none"> • BAK/BAB • Mencuci tangan | <ul style="list-style-type: none"> • Closet • Wastafel • Cermin | 4.5m x 3.225m |
| 7 | Perpustakaan | 1 | <ul style="list-style-type: none"> • Membaca buku • Menonton film | <ul style="list-style-type: none"> • Rak buku | 6.25m x 5m= |
| 8 | Ruang Komputer | 1 | Belajar komputer | <ul style="list-style-type: none"> • Meja komputer • Kursi komputer | 6.75m x 3.2m |
| 9 | Pantry | 1 | <ul style="list-style-type: none"> • Masak air • Membuat minuman • Memcuci peralatan | Kitchen set | 1.775m x 3.5m |
| 10 | Lobby Daycare | 1 | <ul style="list-style-type: none"> • Pusat informasi • Tempat antar jemput anak | <ul style="list-style-type: none"> • Meja lobby • Kursi tunggu | 6m x 3.2m |
| 11 | Area Bermain | 2 | Bermain-belajar | <ul style="list-style-type: none"> • Tempat penyimpanan • Meja | 6m x 5m |



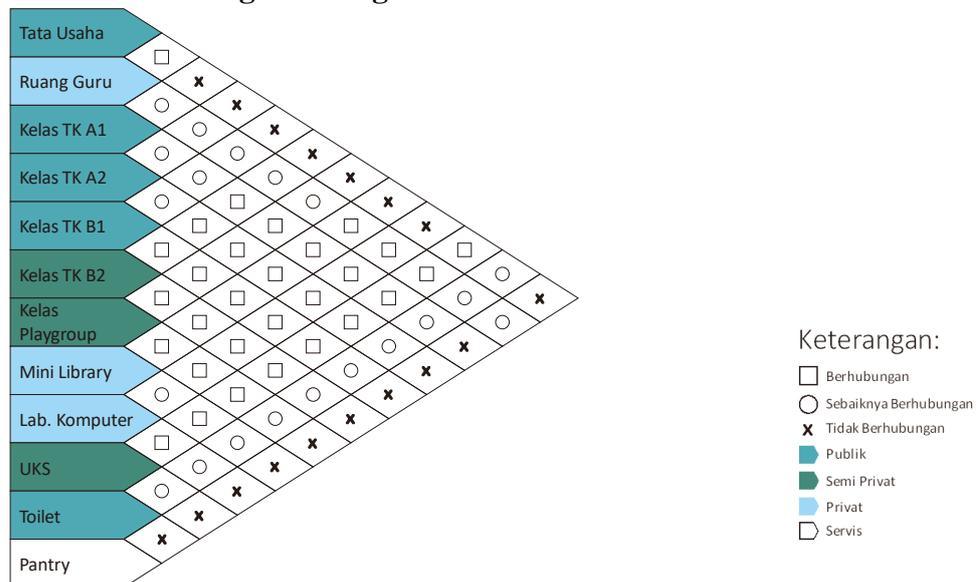
| | | | | | |
|----|---------------|---|---|--|---------------|
| 12 | Kamar Tidur 1 | 1 | Tidur | Box bayi | 3.6m x 1.8m |
| 13 | Kamar Tidur 2 | 2 | <ul style="list-style-type: none"> Tidur Mendengarkan cerita | Kasur | 3.6m x 3.6m |
| 14 | Toilet | 1 | <ul style="list-style-type: none"> BAK/BAB Mencuci tangan | <ul style="list-style-type: none"> Closet Wastafel | 3.6m x 2m |
| 15 | Pantry | 1 | <ul style="list-style-type: none"> Masak air Membuat minuman Memcuci peralatan | Kitchen set | 3.675m x 1.8m |
| 16 | Area Cuci | 1 | Mencuci pakaian/perengkapan anak yang kotor | - | 1.8m x 3.2m |

Table 4. 7 Studi Kebutuhan Ruang

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

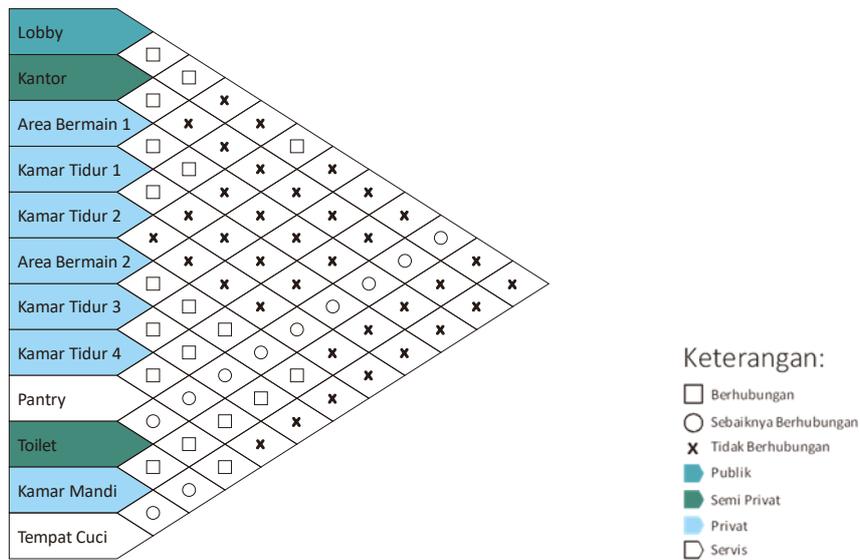
4.3 Analisa Hubungan Ruang

4.3.1 Matriks Hubungan Ruang



Bagan 4.1 Matriks Hubungan Ruang Area TK

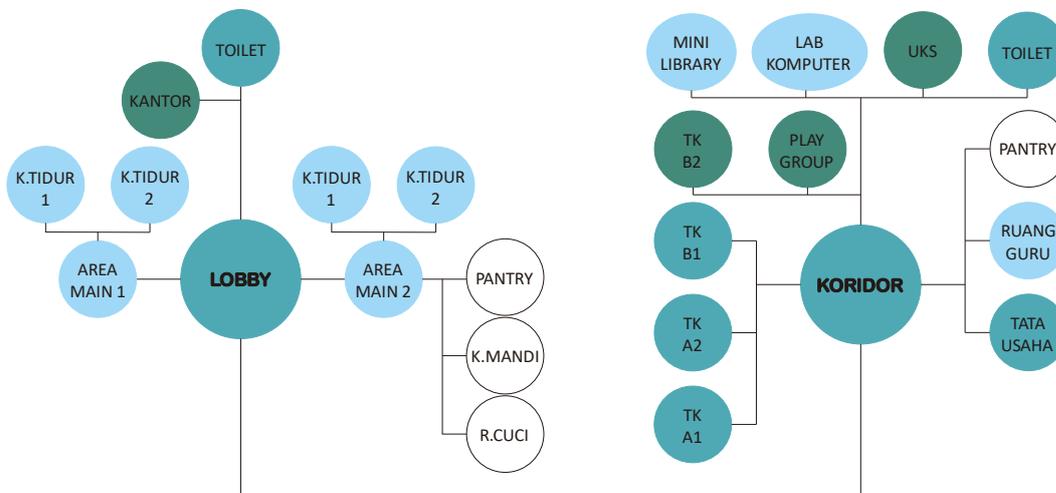
Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)



Bagan 4.2 Matriks Hubungan Ruang Area Daycare

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

4.3.2 Bubble Diagram



Bagan 4.3 Bubble Diagram

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)



4.4 Analisa Riset

4.4.1 Hasil Observasi

Observasi dilakukan secara langsung pada gedung TK Sepuluh Nopember. TK tersebut terletak di dalam kompleks perumahan dosen, jalan tersebut sering dilalui kendaraan mobil dari penghuni perumahan serta motor-motor penghuni perumahan maupun mahasiswa dan umum karena jalan tersebut merupakan jalan keluar dari area ITS menuju Jl. Arif Rahman Hakim.

Menurut observasi yang dilakukan, karakteristik desain interior TK Sepuluh Nopember adalah:

1. Desain arsitektural merupakan desain kolonial 70-80an. Dengan lantai berupa keramik polos berwarna putih dan merah bata.
2. Pemilihan warna pada sekolah bernuansa natural dengan cat dinding berwarna krem dan putih. Untuk pintu dan jendela menggunakan warna pink muda.
3. Untuk furniture menggunakan material kayu.

4.4.2 Hasil Wawancara

Berikut adalah daftar pertanyaan sekaligus jawaban yang diberikan kepada kepala sekolah.

1. Apakah menurut anda desain interior pada TK Sepuluh Nopember dapat mempengaruhi proses pembelajaran anak?

Jawaban:

Menurut saya desain interior dapat mempengaruhi proses pembelajaran anak karena interior dapat dijadikan media bagi anak untuk belajar.

2. Apakah menurut anda desain interior pada TK Sepuluh Nopember dapat mempengaruhi perilaku anak?

Jawaban:

Menurut saya desain interior dapat mempengaruhi tingkah laku anak karena apabila kelas di desain dengan menarik dapat menstimulir anak untuk berimajinasi dan menjadi kreatif.



3. Apakah menurut anda penting apabila image ITS dimasukkan ke dalam unsur desain interior TK Sepuluh Nopember?

Jawaban:

Menurut saya penting, karena TK Sepuluh Nopember merupakan taman kanak-kanak yang berada di bawah naungan ITS dan juga berada di lingkungan ITS. Murid TK Sepuluh Nopember juga kebanyakan anak dari dosen-dosen di ITS walaupun beberapa ada yang dari luar lingkungan ITS. Jadi sebetulnya image ITS seharusnya dimasukkan kedalam unsur desain interior TK ITS karena ITS sudah sangat lekat dengan TK Sepuluh Nopember.

4. Apakah menurut anda image ITS sudah ada di dalam unsur desain interior TK Sepuluh Nopember?

Jawaban:

Menurut saya belum ada image ITS di dalam unsur desain interior TK Sepuluh Nopember.

5. Image ITS mana yang menurut anda cocok untuk diaplikasikan ke dalam desain interior TK Sepuluh Nopember?

Jawaban:

Yang saya tahu ITS terkenal dengan mobil listriknya. Kebetulan lokasi TK Sepuluh Nopember berdekatan dengan Showroom Mobil Listrik dan anak-anak pernah mengunjungi tempat tersebut.

6. Bagian mana pada interior TK Sepuluh Nopember yang masih harus diperbaiki?

Jawaban:

- a. Pada TK Sepuluh Nopember masih kurang adanya mural-mural serta permainan warna pada dinding ruangan-ruangan. Padahal melalui gambar dan warna anak-anak dapat belajar dan meningkatkan daya imajinasi mereka.



- b. Setiap ruangan TK sebaiknya memiliki tema-tema tertentu seperti binatang, flora dan fauna, kendaraan, dll, agar anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan.
- c. Beberapa furniture di ruangan-ruangan masih ada yang belum sesuai dengan standar ukuran tubuh anak sehingga jarang dipakai seperti misalnya kasur UKS yang terlalu tinggi sehingga khawatir jika anak jatuh dari asur maka akan mengalami cidera.

Kesimpulan yang dapat diambil dari uraian-uraian diatas adalah bahwa TK Sepuluh Nopember yang merupakan TK yang dinaungi oleh ITS seharusnya memiliki branding dari ITS itu sendiri. Namun nyatanya tidak ditemukan branding ITS sama sekali dalam elemen ruangan-ruangan yang terdapat di TK Sepuluh Nopember.

Selain itu, masih kurangnya unsur permainan warna serta bentuk pada elemen-elemen ruangan. padahal seharusnya segala hal yang berhubungan dengan anak sebaiknya didominasi dengan permainan warna serta bentuk sehingga dapat merangsang perkembangan psikologi serta tingkah laku anak.

4.4.3 Rumusan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara dari para responden, dapat dihasilkan beberapa perubahan pada layout serta desain ruangan antara lain:

1. Perubahan Tata Letak Ruangan
 - a. Bertambahnya ruang kelas TK A sehingga jumlah kelas yang awalnya 4 menjadi 5 kelas.
 - b. Ruang serbaguna di alihfungsikan sebagai ruang kelas TK A, dan kemudian muncul ruangan baru sebagai pengganti ruang serbaguna yaitu ruang mini library.
 - c. Munculnya lorong menuju area lapangan belakang sehingga dapat menghidupkan kembali area lapangan belakang karena selama ini fokus kegiatan bermain hanya pada lapangan bagian depan.



2. Furniture

Dilihat dari keterbatasan ukuran bangunan serta lahan, sedangkan untuk taman kanak-kanak pasti membutuhkan banyak penyimpanan untuk barang-barang penunjang pembelajaran seperti mainan, peralatan ekstrakurikuler, peralatan menggambar, dll maka dibutuhkan konfigurasi storage yang tepat sehingga dapat menampung berbagai alat-alat tanpa harus memakan banyak *space*. Selain itu dikeluhkan adanya beberapa furniture yang tidak sesuai dengan ergonomi anak-anak sehingga desain yang baru harus memperhatikan standar ukuran untuk anak-anak.

3. Tema Desain

Untuk desain atau tema yang baru, dipilihlah konsep permainan anak karena masa kanak-kanak sangat dekat dengan kegiatan bermain. Dari konsep permainan tersebut nantinya akan disisipkan unsur-unsur edukasi untuk anak.

4.5 Tema/Konsep Desain



Bagan 4.4 Tree Method Desain

Sumber: Data Pribadi

Konsep desain menggunakan konsep permainan tradisional anak. Hal tersebut dipilih karena masa kanak-kanak sangat akrab dengan kegiatan bermain sehingga cara terbaik untuk menyisipkan pelajaran kepada anak melalui proses



permainan. Sedangkan permainan tradisional dipilih karena anak-anak pada jaman sekarang jarang mengenal permainan tradisional sehingga pemilihan tema tersebut dapat mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak. Hanya beberapa permainan tradisional saja yang diaplikasikan kedalam desain interior TK dan Daycare Sepuluh Nopember yaitu congklak, engklek, serta kelereng. Selain permainan tradisional, disisipkan pula unsur ITS di dalam desain lewat pemilihan warna biru dan kuning khas ITS.

4.6 Aplikasi Konsep Desain

Konsep rancangan dibagi menjadi konsep per area/ruang. Pada tiap-tiap area/ruang akan diberi penjabaran mengenai desain yang diaplikasikan.

4.6.1 Konsep Desain pada Ruang Kelas

Ruangan kelas akan terbagi menjadi 3 area, yaitu area lesehan dimana anak belajar sambil duduk di lantai mendengarkan guru bercerita. Selain itu area tersebut juga dapat digunakan untuk permainan yang membutuhkan gerakan seperti melangkah dan melompat.



Gambar 4. 1 Ilustrasi Anak Sedang Bermain di Dalam Ruang

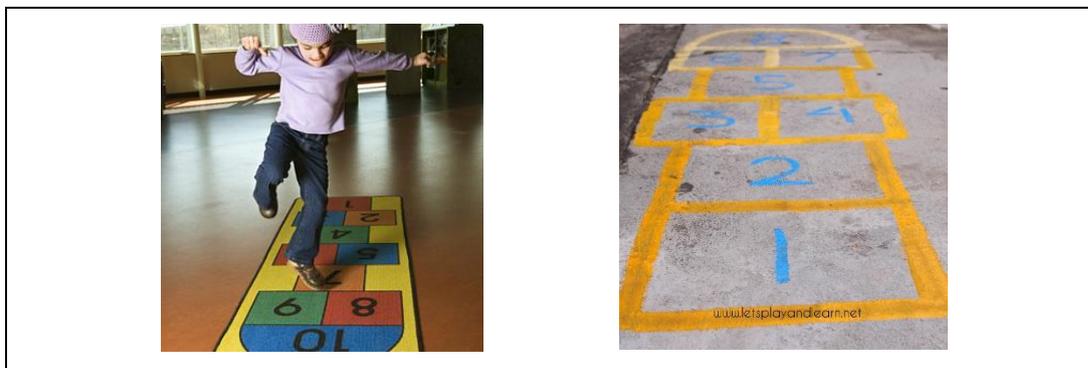
Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Area yang kedua adalah zona dimana terdapat meja dan kursi yang digunakan anak saat belajar menulis atau menggambar. Furniture yang terdapat pada area tersebut terbuat dari plastik sehingga aman dan bersifat bongkar pasang khusus untuk meja dan dapat disusun untuk kursi sehingga mudah untuk dipindahkan jika memerlukan perluasan area khususnya dari area lesehan maupun jika ingin mengganti konfigurasi penataan meja dan kursi.



Area yang ketiga adalah area bermain dimana anak dapat bermain pada area tersebut. Pada area tersebut terdapat storage-storage mainan anak, serta jendela yang besar. Jendela besar tidak hanya berguna sebagai pencahayaan alami, namun untuk memfasilitasi sifat anak usia dini yang suka mengamati.

Pada ruang-ruang kelas, menggunakan tema permainan anak tradisional khas Indonesia seperti engklek dan congklak. Untuk engklek, akan diaplikasikan ke lantai dengan alasan agar anak dapat mengenal angka karena pada kotak-kotak engklek terdapat angka yang menunjukkan urutan arah kemana kaki kita melompat. Selain itu kotak pada engklek tersebut dapat diberi warna-warna sehingga anak dapat sekaligus belajar mengenai warna.



Gambar 4. 2 Gambar Permainan Congklak

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Untuk congklak, akan diaplikasikan ke dalam furniture yaitu storage peralatan belajar dan mainan anak. Bentuk congklak yang tanpa sudut sangat cocok sebagai furniture anak karena syarat untuk furniture anak adalah furniture dengan sudut yang tumpul sehingga tidak akan mencelakai anak saat anak tidak sengaja membentur furniture tersebut.

Warna yang digunakan untuk ruang kelas adalah warna-warna khas ITS yaitu biru dan kuning. Warna biru sendiri merupakan warna dingin sehingga menimbulkan suasana tenang dan nyaman sehingga anak dapat konsentrasi pada saat proses belajar-mengajar. Warna kuning merupakan warna hangat sehingga memberikan efek penyemangat pada anak. Selain itu aplikasi mural pada dinding juga dapat meningkatkan imajinasi anak.



Furniture untuk ruang kelas secara keseluruhan merupakan furniture yang bersifat mudah dipindahkan dengan konsep bongkar-pasang, material yang ringan/disertai roda, maupun dapat disusun karena ruangan kelas khususnya untuk 3 ruang kelas yaitu kelas TK A1, TK A2 dan TK B1 dapat digabung menjadi satu buah ruangan besar yang dapat digunakan pada saat ada pertemuan orang tua murid atau pentas anak.

4.6.2 Konsep Desain pada Ruang Komputer dan Perpustakaan

Untuk ruang komputer dan perpustakaan digunakan untuk tiga aktifitas yaitu belajar komputer, membaca buku, dan menonton film. Pengguna ruang komputer adalah murid TK A dan B sedangkan untuk perpustakaan penggunanya merupakan seluruh murid. Untuk ruang perpustakaan, aktifitas yang dilakukan hanya pada saat-saat tertentu saja dimana materi pembelajaran pada kelas tersebut membutuhkan fasilitas perpustakaan seperti membaca buku, maupun menonton film. Namun, ruang tersebut akan selalu digunakan setiap hari karena ada beberapa kelas yang menggunakan ruang tersebut.

4.6.3 Konsep Desain pada Area Bermain Daycare

Area bermain dan tidur pada daycare terbagi menjadi dua yaitu untuk kelompok pertama yaitu anak usia 3 bulan hingga 2 tahun dan kelompok kedua yaitu usia 2 tahun hingga 4 tahun. Terdapat penggolongan seperti itu karena tingkah laku dan kebutuhan 2 kelompok usia tersebut yang membutuhkan penanganan berbeda, misalnya untuk anak-anak pada kelompok pertama masih membutuhkan pendampingan yang intens untuk tiap-tiap individu, sedangkan untuk kelompok kedua tetap didampingi secara intens namun lebih longgar.

Untuk desain pada area bermain anak menggunakan tema ular tangga. Pengaplikasian ular tangga terdapat pada lantai yang dibentuk menyerupai papan permainan ular tangga. Penggunaan tema ular tangga dapat membantu anak dalam mempelajari warna dan angka. Selain itu, lantai tersebut dapat



dipergunakan untuk bermain ular tangga sungguhan sehingga dapat melatih motorik kasar anak.

Warna yang digunakan merupakan warna-warna hangat yang berguna untuk membangkitkan semangat anak. Selain itu terdapat mural-mural pada dinding untuk meningkatkan imajinasi anak.

Furniture yang terdapat pada area bermain adalah storage untuk mainan dan peralatan pendukung aktivitas belajar anak. Jenis area merupakan area lesehan sehingga tidak membutuhkan kursi. Hal ini karena ukuran area yang terbatas serta khususnya area bermain untuk anak kelompok usia pertama, mereka membutuhkan ruangan yang lapang dengan furniture minimalis karena pada tahapan usia tersebut mereka sedang belajar untuk merangkak dan berjalan sehingga apabila terlalu banyak furniture dapat menghalangi pergerakan mereka.

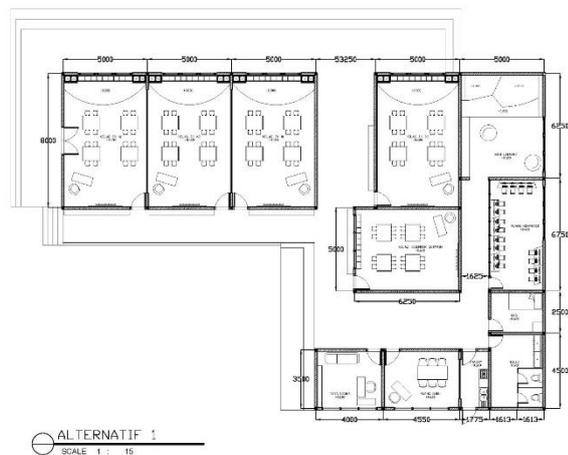
Untuk area tidur, warna yang digunakan adalah warna dingin cenderung gelap sehingga membuat anak merasa rileks dan dapat beristirahat. Tempat tidur yang digunakan merupakan box bayi, serta kasur dengan tipe *bed floor*. Hal ini agar tidak membahayakan karena beberapa anak sering kali bergerak posisi tidurnya secara tidak sadar ketika tidur.

BAB V PROSES DAN HASIL DESAIN

5.1 Alternatif Layout

Dalam tahap mendesain, proses awal yang dilakukan adalah membuat layout. Untuk itu, dibuatlah tiga buah alternatif layout untuk dipilih menjadi layout terpilih yang nantinya akan dijadikan acuan dalam mendesain secara keseluruhan. Berikut adalah penjabaran mengenai alternatif-alternatif layout yang telah dibuat.

5.1.1 Alternatif Layout 1



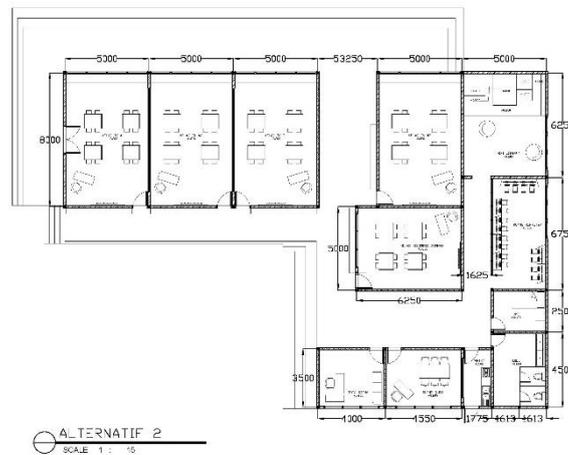
Gambar 5.1 Denah Alternatif 1

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Untuk alternatif layout pertama, pada ruangan kelas memiliki levelling sebagai penanda area storage dan bermain. Kemudian pada ruang perpustakaan juga terdapat beberapa levelling yang nantinya akan digunakan sebagai tempat anak-anak untuk membaca. Sedangkan untuk ruang komputer menggunakan penataan kursi model peripheral sehingga anak dapat fokus pada saat menggunakan komputer dan guru dapat berkeliling dengan leluasa untuk melihat murid.



5.1.2 Alternatif Layout 2

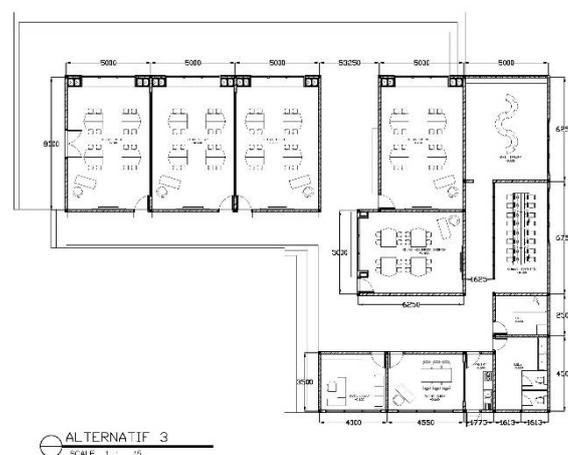


Gambar 5.2 Denah Alternatif 2

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Untuk alternatif layout kedua, pada ruangan kelas tidak menggunakan levelling seperti pada alternatif layout pertama agar ruang terkesan lapang. Kemudian pada ruang perpustakaan juga terdapat beberapa levelling yang nantinya akan digunakan sebagai tempat anak-anak untuk membaca. Sedangkan untuk ruang komputer menggunakan penataan kursi model peripheral sehingga anak dapat fokus pada saat menggunakan komputer dan guru dapat berkeliling dengan leluasa untuk melihat murid.

5.1.3 Alternatif Layout 3



Gambar 5.3 Denah Alternatif 3

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)



Untuk alternatif layout ketiga, pada ruangan kelas tidak menggunakan levelling seperti pada alternatif layout pertama agar ruang terkesan lapang. Kemudian pada ruang perpustakaan terdapat kursi cushion yang terletak memanjang di tengah ruangan. Sedangkan untuk ruang komputer menggunakan penataan kursi dan meja model konferensi sehingga anak dapat fokus pada saat menggunakan komputer dan guru dapat berkeliling dengan leluasa untuk melihat murid.

5.1.4 Pemilihan Alternatif Layout (Weighted Method)

| Kriteria/tujuan | Image ITS | Kontemporer | Colorful | Hasil | Ranking | Mark | Bobot Relatif |
|--------------------------|-----------|-------------|----------|-------|---------|------|---------------|
| Bermain Sambil Belajar | - | 1 | 0 | 1 | 2 | 70 | 0.35 |
| Permainan Khas Indonesia | 0 | - | 0 | 0 | 3 | 50 | 0.25 |
| Image ITS | 1 | 1 | - | 2 | 1 | 80 | 0.40 |
| | | | | | | 200 | 1 |

1= lebih penting, 0= tidak lebih penting

| Objective | Weight | Parameter | Alternatif 1 | | | Alternatif 2 | | | Alternatif 3 | | |
|--------------------------|--------|--|--------------|---|------|--------------|---|------|--------------|---|------|
| | | | M | S | V | M | S | V | M | S | V |
| Bermain Sambil Belajar | 0.35 | • Elemen interior yang interaktif | G | 3 | 1.05 | VG | 4 | 1.4 | P | 2 | 0.7 |
| Permainan Khas Indonesia | 0.25 | • Bentuk congklak • Bentuk engklek • Bentuk kelereng | VG | 4 | 1 | G | 3 | 0.75 | G | 3 | 0.75 |
| Image ITS | 0.40 | Warna khas ITS | VG | 4 | 1.6 | G | 3 | 1.2 | VG | 4 | 1.6 |
| Overall value | | | 3.65 | | | 3.35 | | | 2.05 | | |

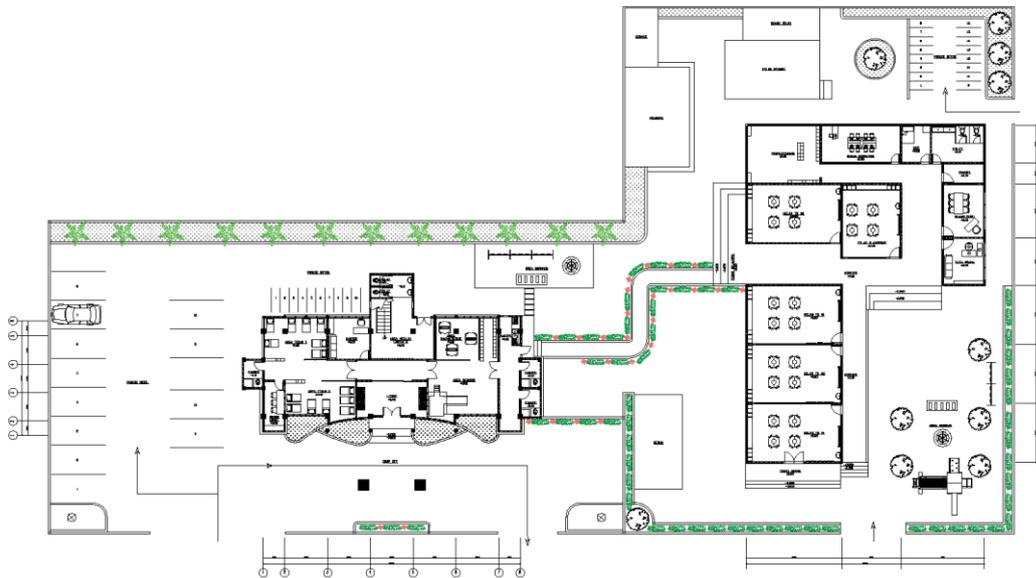
Poor = 1-4
Medium = 5-7
Good = 8-10

Table 5.1 Weighted Method
Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Berdasarkan perhitungan weighted method, **alternatif layout 1** yang terpilih.



5.2 Pengembangan Alternatif Layout Terpilih



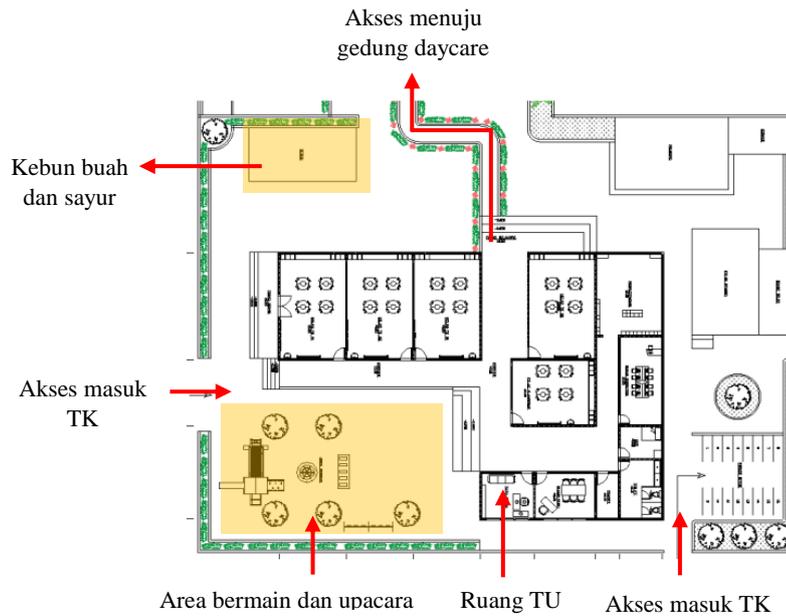
Gambar 5.4 Pengembangan Denah Terpilih

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Pada desain terpilih memiliki pengembangan luasan yaitu mengambil eksisting dari gedung Dharma Wanita yang akan digunakan menjadi eksisting untuk daycare. Untuk gedung TK dengan daycare memiliki penghubung berupa lorong sehingga anak-anak setelah selesai belajar di taman kanak-kanak dapat langsung menuju ke bangunan daycare melewati lorong tersebut.

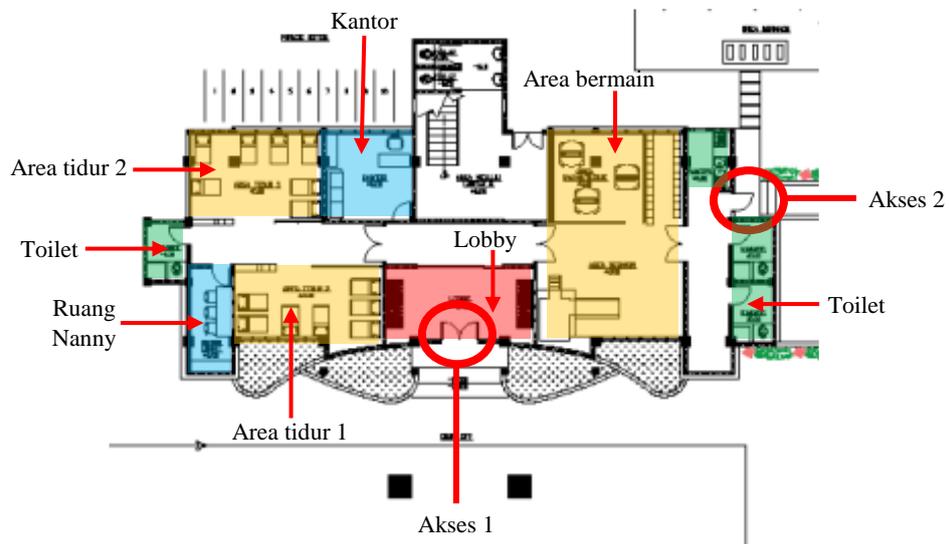
Gedung Dharma Wanita mengalami beberapa perubahan diantaranya adalah lantai satu gedung Dharma Wanita digunakan untuk daycare sehingga semua kegiatan Dharma Wanita dilakukan di lantai dua.

Untuk gedung taman kanak-kanak memiliki beberapa perubahan yaitu penambahan ruang kelas yang pada awalnya untuk kelas TK A hanya terdapat 1 kelas, bertambah menjadi 2 kelas. Selain itu pembuatan akses untuk ke taman belakang agar area tersebut menjadi hidup karena selama ini area tersebut jarang sekali digunakan. Pada area taman belakang dibuat akses untuk menuju bangunan daycare dan kebun buah dan sayuran yang berfungsi sebagai sarana edukasi anak.



Gambar 5.5 Denah Bangunan TK
Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Untuk area bermain dan upacara terdapat di bagian depan bangunan. Area bermain hanya terpusat di satu area saja sehingga guru mudah untuk mengawasi anak-anak pada saat bermain. Selain itu, pada ruangan tata usaha memiliki jendela yang dapat langsung melihat ke arah lapangan dan area bermain sehingga juga dapat mengawasi kegiatan anak-anak.



Gambar 5.6 Denah Bangunan Daycare
Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Untuk bangunan daycare, akses menuju daycare terdapat dua pintu, yang pertama melewati bagian depan gedung dan yang kedua adalah melalui lorong yang

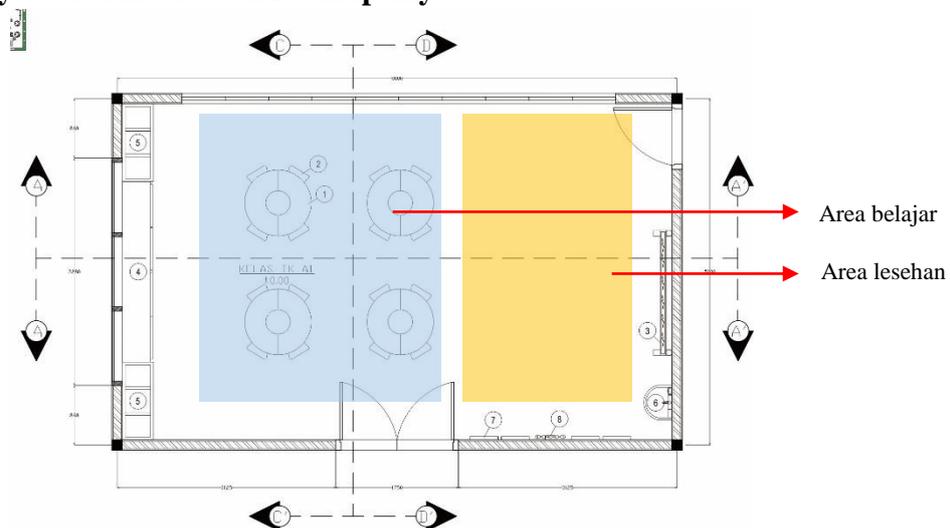


terhubung dengan bangunan TK. Hanya terdapat dua akses untuk masuk ke dalam bangunan daycare dikarenakan faktor keamanan. Semakin sedikit akses untuk masuk, semakin aman bangunan tersebut.

Umumnya, akses pintu depan gedung berfungsi untuk tempat orang tua menjemput anak karena pada pagi hari orang tua mengantar anak sekolah di TK dan setelah selesai kegiatan belajar di TK anak-anak pergi ke bangunan daycare.

5.3 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 1

5.3.1 Layout Furniture dan Deskripsinya



Gambar 5.7 Layout Furniture Ruang Terpilih 1

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Ruang terpilih 1 merupakan ruangan kelas pada gedung TK. Pemilihan ruang kelas sebagai ruang terpilih 1 dikarenakan ruang kelas merupakan ruang utama yang berada di bangunan taman kanak-kanak dimana kegiatan belajar sebagian besar berada di ruangan tersebut.

Ruang kelas terdiri dari 3 kelas yaitu TK A1, TKA2, dan TK B1. Ketiga kelas tersebut dapat digabung menjadi sebuah ruangan besar yang biasa digunakan untuk pertemuan orang tua murid maupun kegiatan TK lainnya. Pada ruangan kelas terdapat beberapa furniture yaitu meja dan kursi anak, lemari penyimpanan, papan tulis, mading, dan juga wastafel di dalam ruangan sehingga anak-anak tidak perlu repot keluar kelas pada saat sebelum dan sesudah makan.



5.3.2 Gambar 3D dan Deskripsi



Gambar 5.8 Gambar 3D 1 Ruang Terpilih 1

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Pada ruang kelas terdapat dua area yaitu area lesehan dan area belajar. Area lesehan digunakan jika guru ingin bercerita ataupun melakukan kegiatan yang membutuhkan gerakan cukup banyak seperti belajar melompat ke kiri dan kanan, dan sebagainya. Jika area lesehan masih kurang luas, furniture yang ada di area belajar dapat di geser lebih jauh lagi ke belakang.

Untuk area kedua adalah area belajar. Terdapat kursi dan meja plastik yang digunakan anak untuk belajar menulis dan menggambar. Selain itu kegiatan berbau kerajinan tangan seperti meronce juga dapat dilakukan di meja tersebut.



Gambar 5.9 Gambar 3D 2 Ruang Terpilih 1

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)



Gambar 5.10 Gambar 3D 3 Ruang Terpilih 1

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Secara keseluruhan tema permainan tradisional terlihat pada bentukan-bentukan permainan berupa engklek pada lantai, kelereng pada ceiling dan congklak pada papan mading. Selain itu terdapat mural dengan gambar anak-anak sedang bermain permainan engklek.

Untuk unsur ITS sendiri sengaja dimunculkan dengan tersirat saja karena memunculkan unsur ITS bukanlah fokus utama. Untuk unsur ITS disisipkan melalui pemilihan warna biru dan kuning pada furniture dengan warna biru dan kuning khas ITS.

5.3.3 Detil Furnitur, Elemen Estetik dan Deskripsi

Untuk furniture khususnya meja dan kursi belajar dipilih dari material plastik sehingga mudah untuk dipindah-pindah lokasinya. Meja belajar dipilih berwarna biru tua khas ITS. Pemilihan warna tersebut selain untuk memunculkan unsur ITS juga karena meja digunakan untuk banyak aktivitas sehingga rawan kotor maka dipilih warna yang agak gelap agar noda-noda tidak terlalu mencolok.

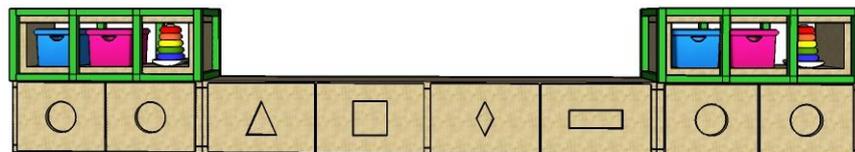
Selain itu, pemilihan meja berbentuk bundar untuk faktor keamanan karena furniture yang cocok untuk anak adalah furniture yang tidak bersudut atau bersudut tumpul sehingga tidak berbahaya jika terbentur. Agar anak

tidak bosan saat belajar, konfigurasi meja anak dapat diubah-ubah. Berikut adalah penjabarannya.



Gambar 5.11 Ilustrasi Meja Belajar Anak
Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Untuk storage penyimpanan terdapat dua jenis yaitu storage pertama berupa lemari dengan pintu yang berfungsi untuk menaruh berbagai macam peralatan belajar dan mainan anak. Pemilihan storage dengan pintu berguna agar benda yang disimpan bersih dan tidak berdebu. Namun, untuk memudahkan dalam melihat isi storage dibuat lubang berbentuk geometri yang dilapisi akrilik. Lalu, storage kedua berupa rak penyimpanan terbuka, dibuat tanpa pintu agar mudah pada saat ingin mengambil peralatan yang berada di storage tersebut.



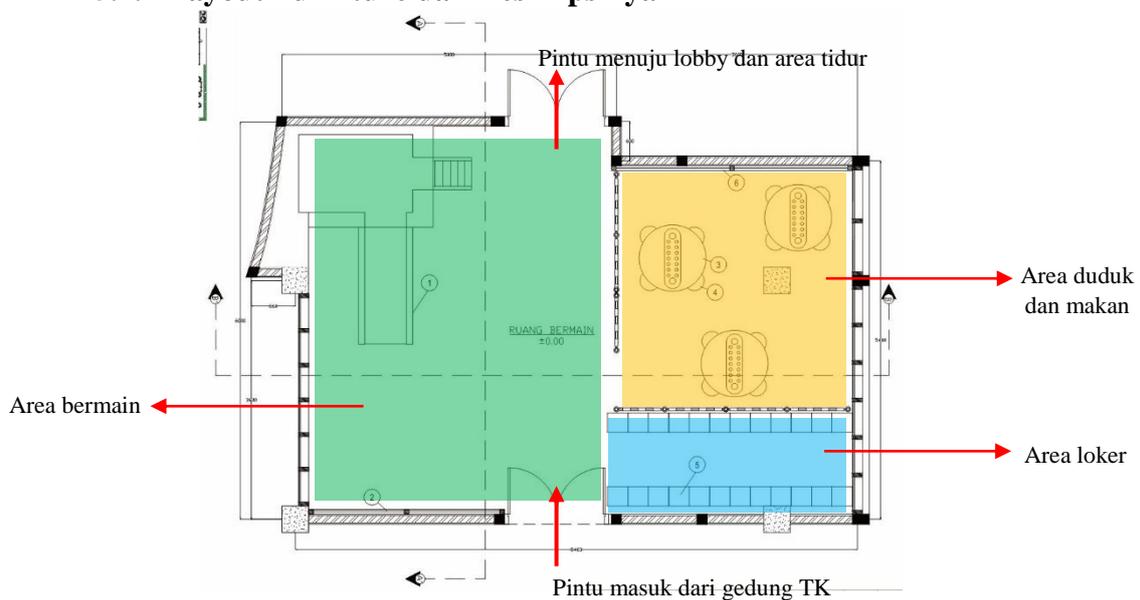
Gambar 5.8 Ilustrasi Storage Penyimpanan
Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Elemen estetis pada ruang kelas berupa papan mading dengan bentuk adaptasi dari congklak. Papan mading yang berjumlah lebih dari satu berfungsi untuk menaruh karya-karya terpilih anak yang akan diganti setiap minggu selain itu ada downceiling yang berbentuk menyerupai kelereng dengan warna kuning dan biru guna memunculkan unsur ITS.



5.4 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 2

5.4.1 Layout Furniture dan Deskripsinya

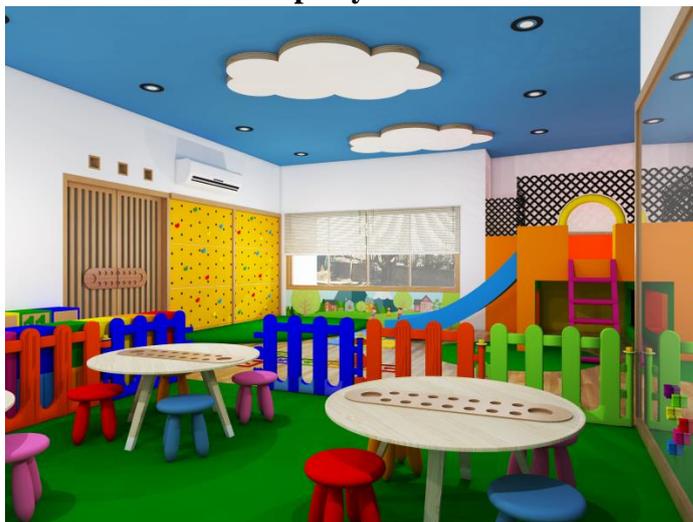


Gambar 5.12 Layout Furniture Ruang Terpilih 2

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Ruang terpilih 2 merupakan ruang bermain daycare. Aktivitas anak selama di titipkan ke daycare paling banyak dihabiskan di ruang bermain dimana anak-anak dapat melakukan berbagai aktivitas di ruangan tersebut seperti bermain, mendengarkan dongeng serta makan dan minum.

5.4.2 Gambar 3D dan Deskripsinya



Gambar 5.13 Gambar 3D 1 Ruang Terpilih 2

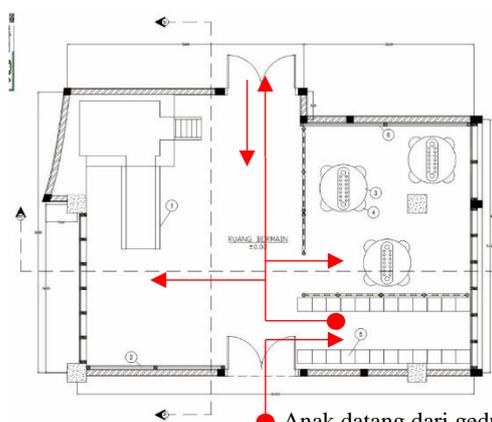
Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)



Gambar 5. 14 Gambar 3D 2 Ruang Terpilih 2
Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Untuk desain ruang bermain menggunakan tema permainan tradisional dengan unsur ITS yang dimasukkan kedalam pemilihan warna biru dan kuning khas ITS dan untuk permainan tradisional yang diambil adalah permainan engklek dan congklak. Desain kelas juga dibuat dengan kesan ‘bermain diluar ruangan’ yang terlihat dari ceiling bertema langit dengan warna biru dan bentukan-bentukan awan. Selain itu lantai vinyl bermotif kayu menandakan tanah dan karpet berwarna hijau menandakan rumput.

Alur kegiatan anak pada saat berada di ruang bermain adalah, pada saat pulang sekolah anak diantar oleh guru menuju area bermain melewati lorong penghubung antara gedung TK dan daycare. Setelah itu, anak melepas sepatu dan menaruh peralatan sekolah mereka di loker yang terdapat pada area loker. Kemudian anak melakukan kegiatan sesuai jadwal pada daycare tersebut.



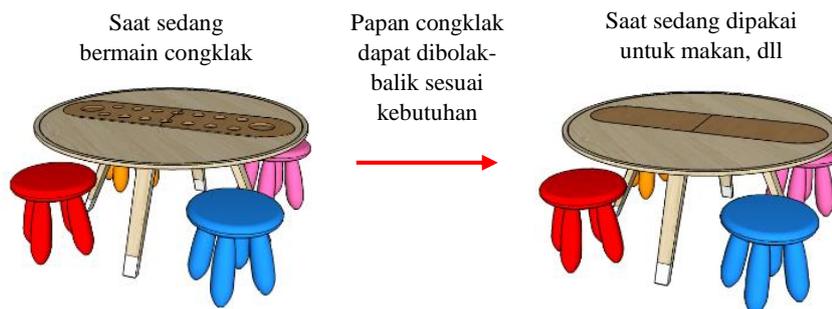
● Anak datang dari gedung TK menuju area loker

Gambar 5. 15 Gambar 3D 2 Ruang Terpilih 2
Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)



5.4.3 Detil Furnitur, Elemen Estetik dan Deskripsinya

Untuk furniture pada area bermain terdapat loker yang berfungsi untuk menaruh peralatan yang dibawa oleh anak. Selain itu terdapat satu set meja dan kursi yang digunakan anak untuk makan dan beraktivitas. Pada meja tersebut terdapat permainan congklak yang dapat dimainkan anak sebagai media dalam melatih motorik halus anak dengan cara memegang biji-biji congklak dan memasukkan biji-biji tersebut ke dalam lubang congklak. Selain itu pemilihan permainan congklak karena permainan tersebut dapat mengajarkan anak tentang angka dan perhitungan. Papan permainan congklak tersebut dapat diputar keatas pada saat ingin digunakan dan diputar kebawah pada saat sedang tidak digunakan. Selain itu, terdapat penyimpanan untuk menaruh biji-bijian congklak agar tidak mudah tercecer. Berikut adalah ilustrasinya.

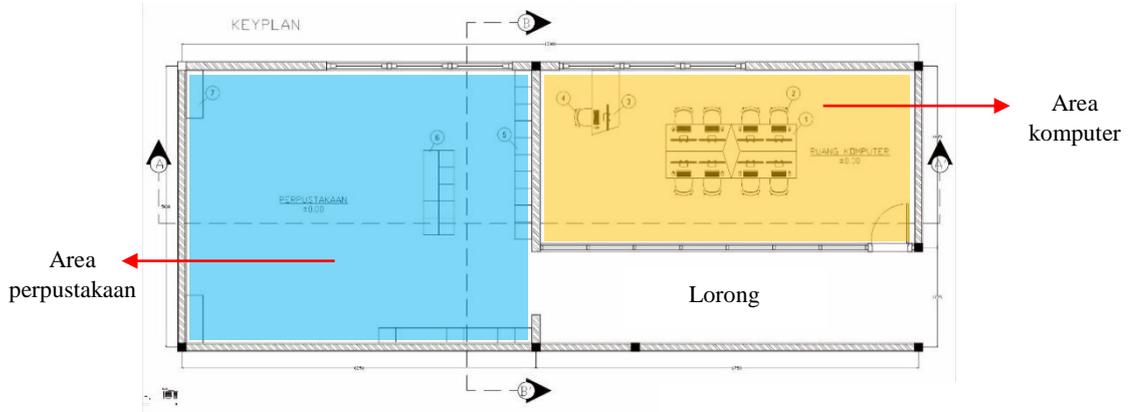


Gambar 5.16 Meja Permainan Congklak
Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Pada area bermain juga terdapat dinding dengan material cermin yang berguna untuk memberikan efek lapang. Selain itu penggunaan cermin pada anak dapat merangsang kemampuan visual anak dan melatih ekspresi bahasa tubuh. Kemudian, pada area bermain juga terdapat berbagai macam permainan seperti set permainan perosotan serta permainan wall climbing dengan matras pada bagian bawahnya agar keamanan anak tetap terjaga.

5.5 Pengembangan Desain Ruang Terpilih 3

5.5.1 Layout Furniture dan Deskripsinya

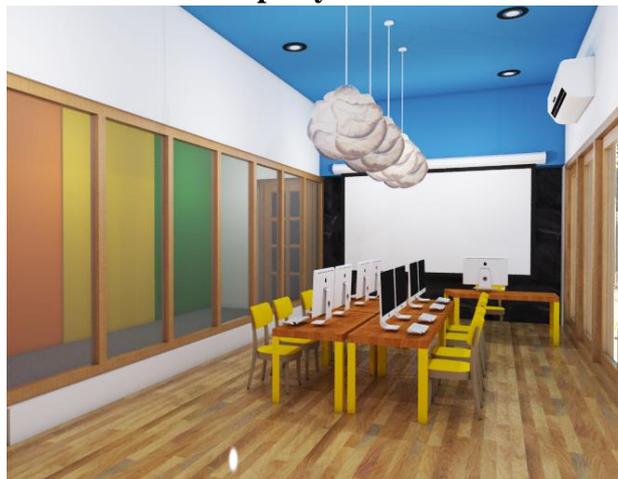


Gambar 5.17 Layout Furniture Ruang Terpilih 3

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Ruang terpilih 3 merupakan ruang komputer dan perpustakaan. Aktivitas anak pada ruangan tersebut adalah belajar komputer serta membaca buku atau menonton film. Pada umumnya, ruangan tersebut dipakai bergantian oleh murid-murid TK A dan TK B sehingga ruang tersebut selalu terpakai setiap harinya.

5.5.2 Gambar 3D dan Deskripsinya



Gambar 5. 18 Gambar 3D 1 Ruang Terpilih 3

Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Untuk ruang komputer, kegiatan yang dilakukan adalah belajar komputer dimana anak-anak akan melakukan permainan interaktif dengan software yang



ada di komputer tersebut. Pada ruang komputer terdapat jendela-jendela kaca yang memudahkan orang yang berada di lorong untuk melihat ke bagian dalam ruangan sehingga kegiatan anak pada saat belajar tetap dapat termonitor.

Posisi meja komputer dibuat berkelompok dibuat agar perhatian anak tetap fokus kepada komputer dan agar guru dapat dengan mudah pada saat mendampingi anak-anak.



Gambar 5. 19 Gambar 3D 2 Ruang Terpilih 3
Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Untuk desain ruang perpustakaan, menggunakan tema permainan tradisional dengan unsur ITS di dalamnya. Ruang perpustakaan umumnya digunakan untuk kegiatan membaca buku dan menonton film. Namun tidak menutup kemungkinan kegiatan lainnya dapat dilakukan di ruangan tersebut seperti kegiatan drama karena terdapat levelling pada ruangan yang dapat dijadikan sebagai panggung kecil.

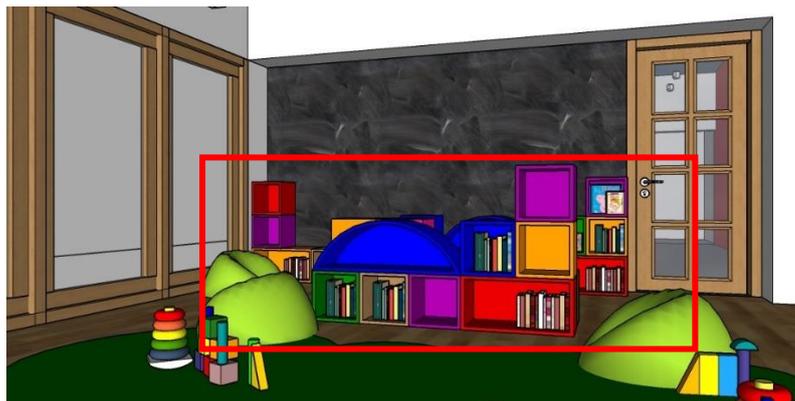


Pada ruang perpustakaan berkonsep lesehan guna membebaskan anak untuk duduk dimana saja sesuka mereka pada saat membaca buku. Namun pada saat kegiatan menonton film dan lainnya anak-anak diarahkan untuk duduk menghadap ke arah monitor.

5.5.3 Detil Furnitur, Elemen Estetik dan Deskripsinya

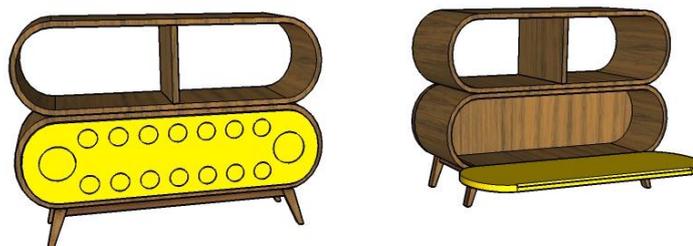
Untuk furniture pada ruang komputer hanya terdiri dari kursi dan meja komputer untuk anak dan guru. Selain itu terdapat layar lcd yang berfungsi untuk menampilkan materi kepada anak-anak.

Untuk ruang perpustakaan furniture yang terdapat di ruangan tersebut adalah rak buku dengan adaptasi dari bentukan engklek yaitu bentuk kotak dan setengah lingkaran berwarna-warni.



Gambar 5. 14 Gambar 3D 2 Ruang Terpilih 3
Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)

Selain itu, terdapat storage penyimpanan untuk kaset-kaset cd dan peralatan lainnya dengan bentuk yang berasal dari congklak. Berikut adalah gambar dari furniture-furniture yang berada di ruang perpustakaan.



Gambar 5. 15 Gambar 3D 2 Ruang Terpilih 3
Sumber: Dokumentasi Penulis (2017)



(halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari seluruh pembahasan dan analisa sebagai berikut:

1. Dalam desain interior sekolah khususnya TK dan Daycare Sepuluh Nopember yang baik harus memenuhi syarat keamanan, kenyamanan dan menyenangkan. Karena dengan nyaman dan menyenangkan anak dapat bermain dan belajar dengan baik. Dengan keamanan orang tua akan tenang meninggalkan anaknya untuk sekolah tanpa was-was.
2. Suasana berawal dari keinginan pengguna untuk menghadirkan suasana yang baru yang mendukung kegiatan belajar dan bermain di sekolah. Hal lain yang diinginkan adalah kenyamanan dalam hal sirkulasi dan luasan ruang. Kenyamanan sirkulasi berpengaruh pada zoning area dan luasan berdasarkan kebutuhan fasilitas dan aktivitas.
3. Desain TK dan Daycare Sepuluh Nopember menggunakan konsep permainan anak tradisional. Konsep ini dihadirkan melalui penerapan permainan tradisional yang dalam desain ini adalah congklak dan engklek pada elemen-elemen interior namun tidak hanya secara visual tetapi anak-anak juga dapat mempraktikkan permainan tersebut.
4. Hasil desain interior TK dan Daycare Sepuluh Nopember mampu menghadirkan desain sekolah yang akan menginspirasi imajinasi dan kreativitas anak. Seluruh ruangan didesain menggunakan bentuk geometris dan transformasi permainan tradisional anak dengan warna-warna cerah sehingga menghadirkan kesan ceria dan semangat. Ruangan menggunakan bukaan yang banyak untuk memaksimalkan pencahayaan langsung serta menghadirkan pengalaman pada anak untuk merasakan transisi antara outdoor dan indoor. Dengan desain ini diharapkan desain interior TK dan Daycare Sepuluh Nopember bisa menjadi sarana atau media untuk dalam proses pembelajaran anak secara maksimal.



6.2 Saran

6.2.1 Saran bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi desainer interior dalam menjawab permasalahan yang berkaitan dengan desain interior, khususnya pada sekolah PAUD perlu mengetahui tentang perkembangan anak usia dini, permasalahannya, potensi side, arah konsep serta suasana yang diinginkan sehingga dapat menjadi arah pengonsepan ruang yang lebih maksimal sehingga pengguna yang ada didalamnya menjadi terangsang untuk bermain dan belajar.

6.2.2 Saran bagi TK dan Daycare Sepuluh Nopember

Untuk mengimplementasikan desain TK dan Daycare Sepuluh Nopember dengan dengan konsep permainan anak tradisional sebagai salah satu cara meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan media sebagai bagian dari proses belajar dan bermain, anak-anak dapat mempelajari apa yang ingin diketahuinya dengan menyenangkan dan meningkatkan imajinasi serta keinginan untuk mengeksplorasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ching, Francis D.K . 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta : Erlangga.
- [2] Dudek, Mark, (2007), *A Design Manual School and Kindergartens*, Berlin, Birkhauser
- [3] Fadhillah, Muhammad, (2012), *Desain Pembelajaran PAUD*, Yogyakarta, Ar-RuzzMedia
- [4] Olds, Anita Rui, (2001), *Child care Design Guide*, USA, McGraw-Hill
- [5] Panero ,Julius.2003. *Dimensi Manusia Dan Ruang Interior* .Jakarta : Erlangga.
- [6] Pengembangan Potensi Anak Usia Dini melalui Penerapan Kelas yang Berpusat pada Anak, Jurnal oleh Heny Djoehaeni, S.Pd
- [7] Suptandar, Pamudji. 1982. *Interior Design II*. Jakarta : Djambatan.
- [8] Pengertian fungsi dan tujuan pendidikan. [Online] Available:
<http://i-restblog.blogspot.com/2012/07/pengertian-fungsi-dan-tujuan-pendidikan.html>
- [9]Kindergarten in Jiading New Town Atelier Deshaus. [Online] Available:
<http://plusmood.com/2012/02/kindergarten-in-jiading-new-town-atelier-deshaus/>
- [10]Standard mendirikan lembaga PAUD. [Online] Available:
<http://edukasipaud.blogspot.com/2012/06/standard-mendirikan-lembaga-paud.html>
- [11]Child Care Center Design Guide. [Online] Available: www.gsa.gov/childcare
- [12]The Architecture of Early Childhood. [Online] Available:
<http://www.thearchitectureofearlychildhood.com>

RENCANA ANGGARAN BIAYA

Proyek : Desain Interior

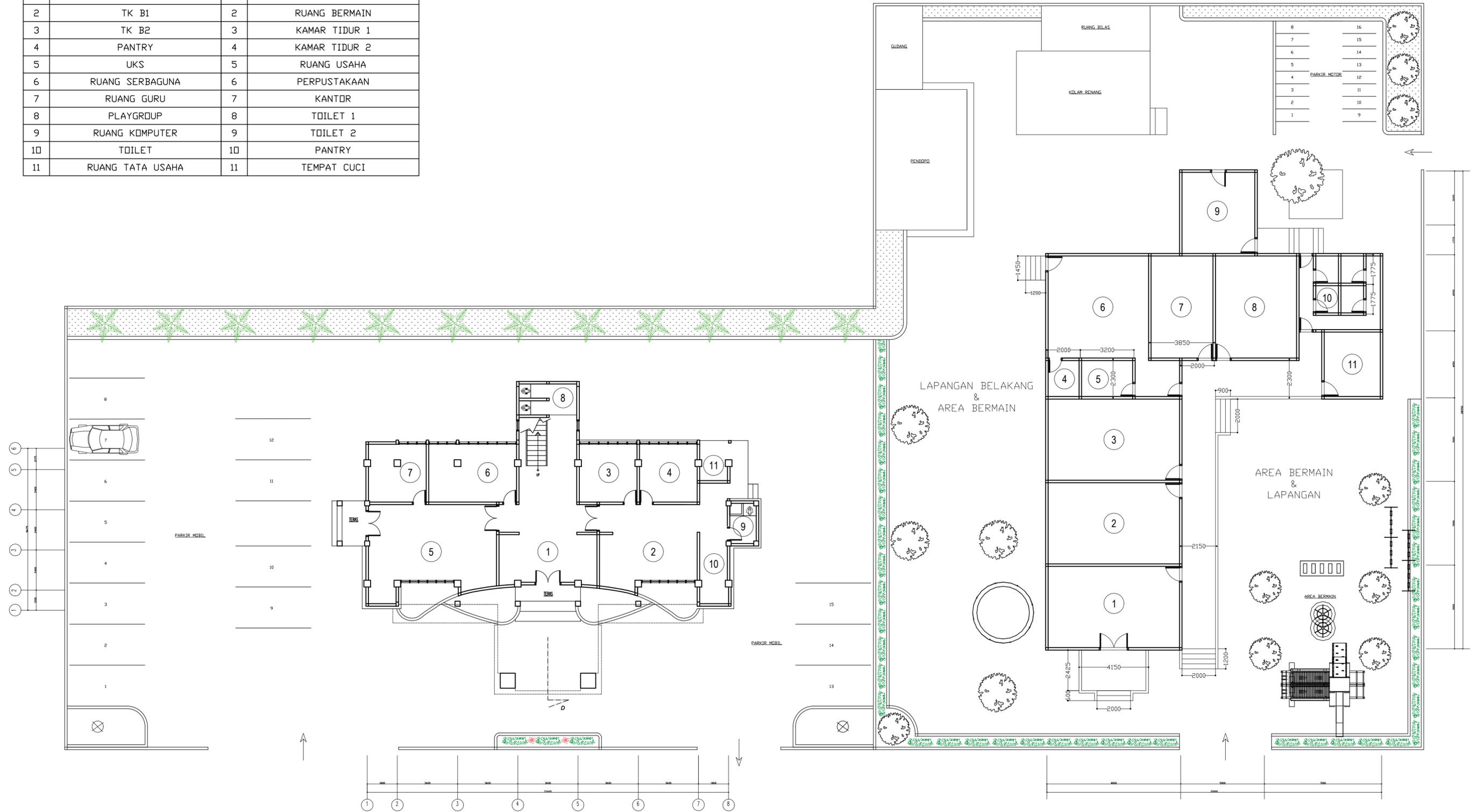
Pekerjaan : R. Terpilih 1

| No. | Item Pekerjaan | Vol. | Sat. | Harga Sat. | Total |
|---|---|-------|----------------|--------------|-------------------|
| A. Pekerjaan Lantai | | | | | |
| 1 | Pemasangan Vinyl | 38 | m ² | Rp 165,000 | 6.270,000 |
| SUB TOTAL | | | | | 6.270,000 |
| B. Pekerjaan Dinding | | | | | |
| 1 | Pekerjaan Pengecatan | 87,74 | m ² | Rp 31,370 | 2.752,404 |
| SUB TOTAL | | | | | 2.752,404 |
| C. Pekerjaan Plafon | | | | | |
| 1 | Pemasangan Plafon Gypsum | 38 | m ² | Rp 46,626 | 1.771,788 |
| 2 | Pemasangan Plafon Akrilik | 11,3 | m ² | Rp 150,000 | 1.695,000 |
| 3 | Pengecatan | 38 | m ² | Rp 24,684 | 937,992 |
| SUB TOTAL | | | | | 2.709,780 |
| D. Pekerjaan Kusen, Pintu, Jendela | | | | | |
| 1 | Pemasangan Kusen Pintu | 2 | Buah | Rp 145,439 | 290,878 |
| 2 | Pemasangan <i>Rolling Door Connecting</i> | 1 | Buah | Rp 5.720,000 | 5.720,000 |
| 3 | Pembuatan Daun Pintu | 3 | Buah | Rp 471,029 | 1.413,087 |
| SUB TOTAL | | | | | 7.423,965 |
| E. Pekerjaan ME | | | | | |
| 1 | Instalasi Titik Lampu Downlight | 7 | Titik | Rp 367,500 | 2.572,500 |
| 2 | Instalasi Titik Stop Kontak Dinding | 2 | Titik | Rp 273,210 | 546,420 |
| 3 | Pemasangan Saklar Ganda | 1 | Titik | Rp 62,310 | 62,310 |
| 4 | Pemasangan Stop Kontak AC | 2 | Titik | Rp 120,000 | 240,000 |
| 5 | Pemasangan AC Split | 2 | Titik | Rp 3.000,000 | 6.000,000 |
| SUB TOTAL | | | | | 9.421,230 |
| G. Pekerjaan Lain-lain | | | | | |
| 1 | Pembuatan Mural Dinding | 24 | m ² | Rp 605,000 | 14.520,000 |
| 2 | Pembuatan Mural Rolling Door | 13,7 | Buah | Rp 605,000 | 8.288,500 |
| SUB TOTAL | | | | | 22.808,500 |
| H. Furnitur | | | | | |
| 1 | Meja Belajar Anak | 4 | Buah | Rp 500,000 | 2.000,000 |
| 2 | Kursi Belajar Anak | 16 | Buah | Rp 250,000 | 4.000,000 |
| 3 | Papan Tulis | 8 | Buah | Rp 1.200,000 | 9.600,000 |
| 4 | Storage Type 1 | 1 | Buah | Rp 1.500,000 | 1.500,000 |
| 5 | Storage Type 2 | 2 | Buah | Rp 750,000 | 1.500,000 |
| 6 | Mading | 2 | Buah | Rp 200,000 | 400,000 |
| # | SUB TOTAL | | | | 19.000,000 |
| I. Pekerjaan Plumbing | | | | | |

| | | | | | | |
|---|---------------------------|---|------|----|---------|-------------------|
| 1 | Pemasangan Wastafel | 1 | Buah | Rp | 823,817 | 823,817 |
| | SUB TOTAL | | | | | 823,817 |
| | TOTAL | | | | | 72.033,513 |
| | TOTAL (PEMBULATAN) | | | | | 72.034,000 |

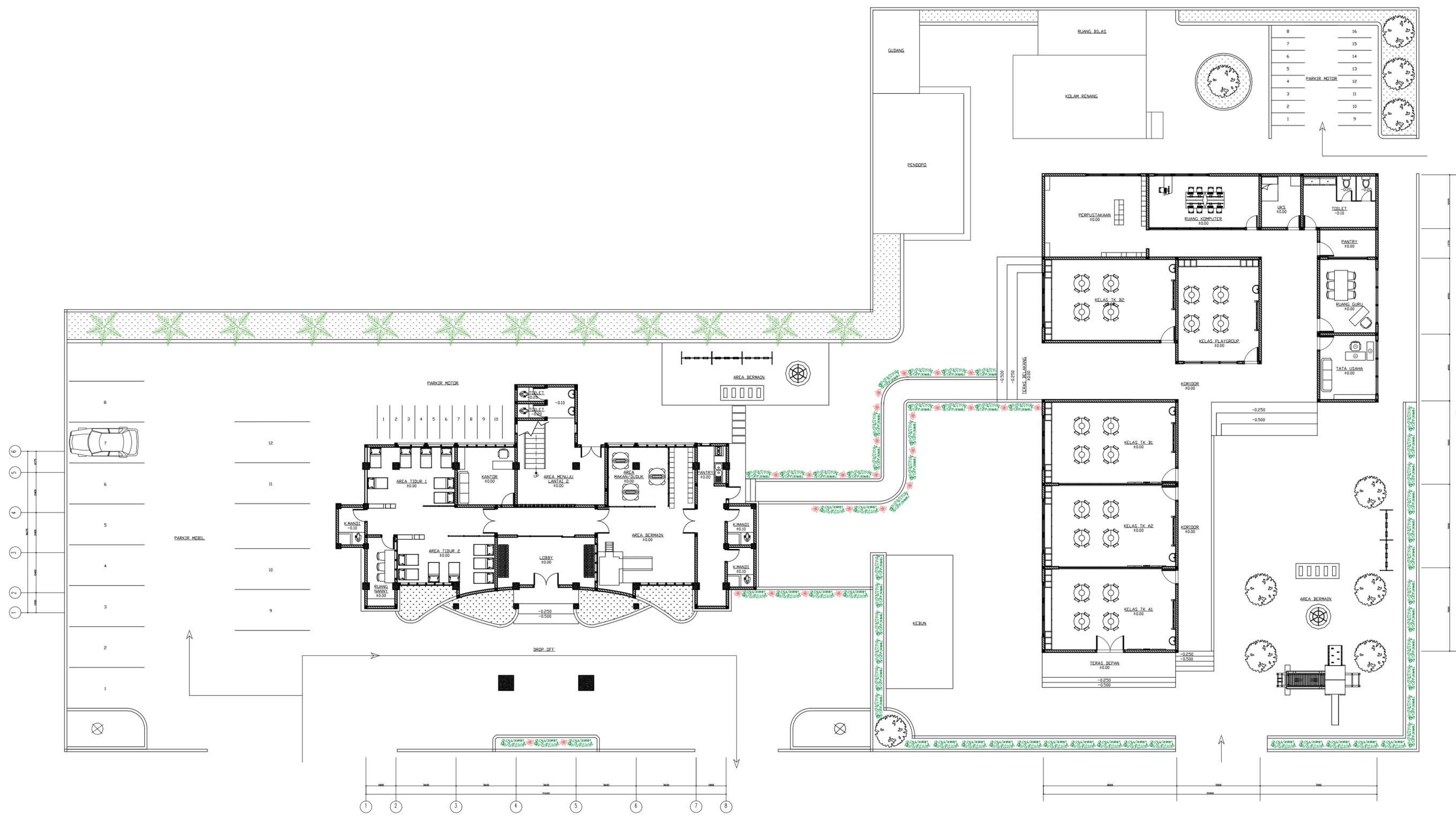
LEGEND:

| FURNITURE LIST GEDUNG TK | | FURNITURE LIST GEDUNG TK | |
|--------------------------|------------------|--------------------------|----------------|
| NO | NAMA FURNITURE | NO | NAMA FURNITURE |
| 1 | TK A1 | 1 | LOBBY |
| 2 | TK B1 | 2 | RUANG BERMAIN |
| 3 | TK B2 | 3 | KAMAR TIDUR 1 |
| 4 | PANTRY | 4 | KAMAR TIDUR 2 |
| 5 | UKS | 5 | RUANG USAHA |
| 6 | RUANG SERBAGUNA | 6 | PERPUSTAKAAN |
| 7 | RUANG GURU | 7 | KANTOR |
| 8 | PLAYGROUP | 8 | TOILET 1 |
| 9 | RUANG KOMPUTER | 9 | TOILET 2 |
| 10 | TOILET | 10 | PANTRY |
| 11 | RUANG TATA USAHA | 11 | TEMPAT CUCI |



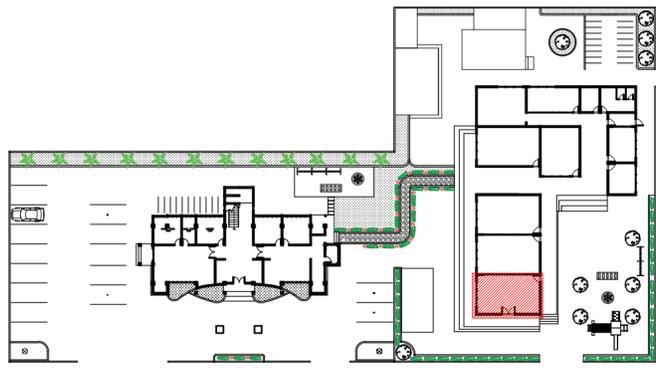
SITEPLAN - EKSISTING
SCALE 1 : NTS

| | | | | |
|---|----------------------------------|---------------------------------------|-------|-----------|
| TUGAS AKHIR - RI 141501 JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS | NAMA: FIRSTY LUVI PUTRI | TANGGAL: 08/05/2017 | NILAI | ASISTENSI |
| | NRP: 3813100052 | SKALA: NTS | | |
| | DOSEN: Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT. | SATUAN: MM | | |
| DESAIN INTERIOR TK DAN DAYCARE SEPULUH NOPEMBER DENGAN KONSEP PERMAINAN ANAK TRADISIONAL | | JUDUL GAMBAR: SITEPLAN - EKSISTING | | |



LAYOUT KESELURUHAN
SCALE 1 : NTS

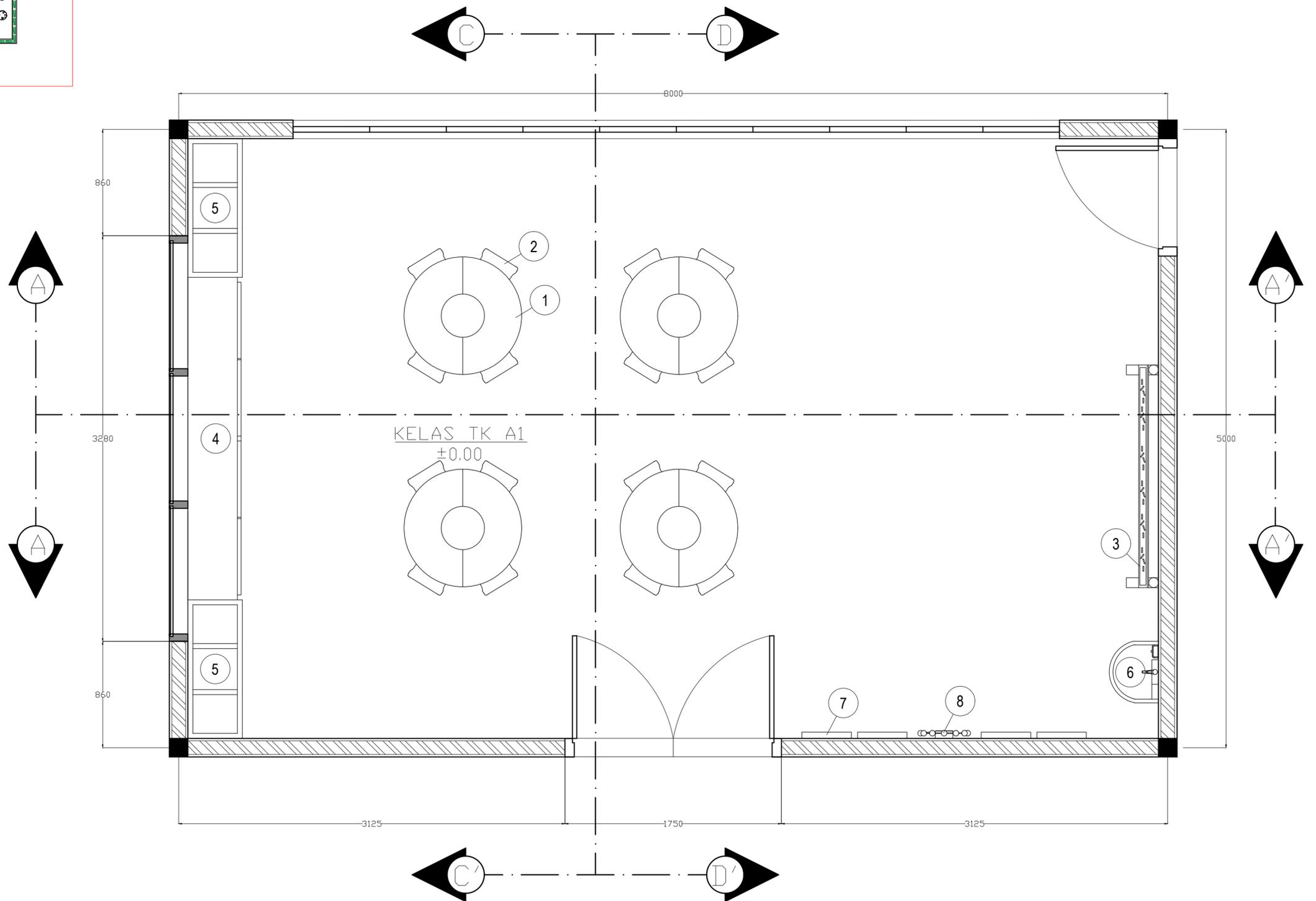
| | | | | |
|---|----------------------------------|-------------------------------------|-------|-----------|
| TUGAS AKHIR - RI 141501 JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS | NAMA: FIRSTY LUVI PUTRI | TANGGAL: 08/05/2017 | NILAI | ASISTENSI |
| | NRP: 3813100052 | SKALA: NTS | | |
| | DOSEN: Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT. | SATUAN: MM | | |
| DESAIN INTERIOR TK DAN DAYCARE SEPULUH NOPEMBER DENGAN KONSEP PERMAINAN ANAK TRADISIONAL | | JUDUL GAMBAR: LAYOUT KESELURUHAN | | |



KEYPLAN

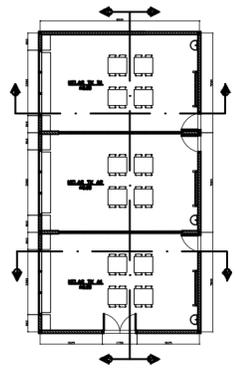
LEGEND:

| FURNITURE LIST | | |
|----------------|--------------------|-------------|
| NO | NAMA FURNITURE | UKURAN (mm) |
| 1 | MEJA BELAJAR ANAK | ø950 x 300 |
| 2 | KURSI BELAJAR ANAK | 286 x 260 |
| 3 | PAPAN TULIS | 1800 x 80 |
| 4 | STORAGE TYPE 1 | 4850 x 450 |
| 5 | STORAGE TYPE 2 | 1100 x 450 |
| 6 | WASTAFEL TYPE 1 | 500 x 400 |
| 7 | MADING | ø400 |
| 8 | JAM DINDING | CUSTOM |



LAYOUT FURNITURE RUANG TERPILIH 1
SCALE 1 : 25

| | | | | |
|---|----------------------------------|--|-------|-----------|
| TUGAS AKHIR - RI 141501 JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS | NAMA: FIRSTY LUVI PUTRI | TANGGAL: 05/07/2017 | NILAI | ASISTENSI |
| | NRP: 3813100052 | SKALA: 1:25 | | |
| | DOSEN: Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT. | SATUAN: MM | | |
| DESAIN INTERIOR TK DAN DAYCARE SEPULUH NOPEMBER DENGAN KONSEP PERMAINAN ANAK TRADISIONAL | | JUDUL GAMBAR: LAYOUT FURNITURE RUANG TERPILIH 1 | | |



KEYPLAN

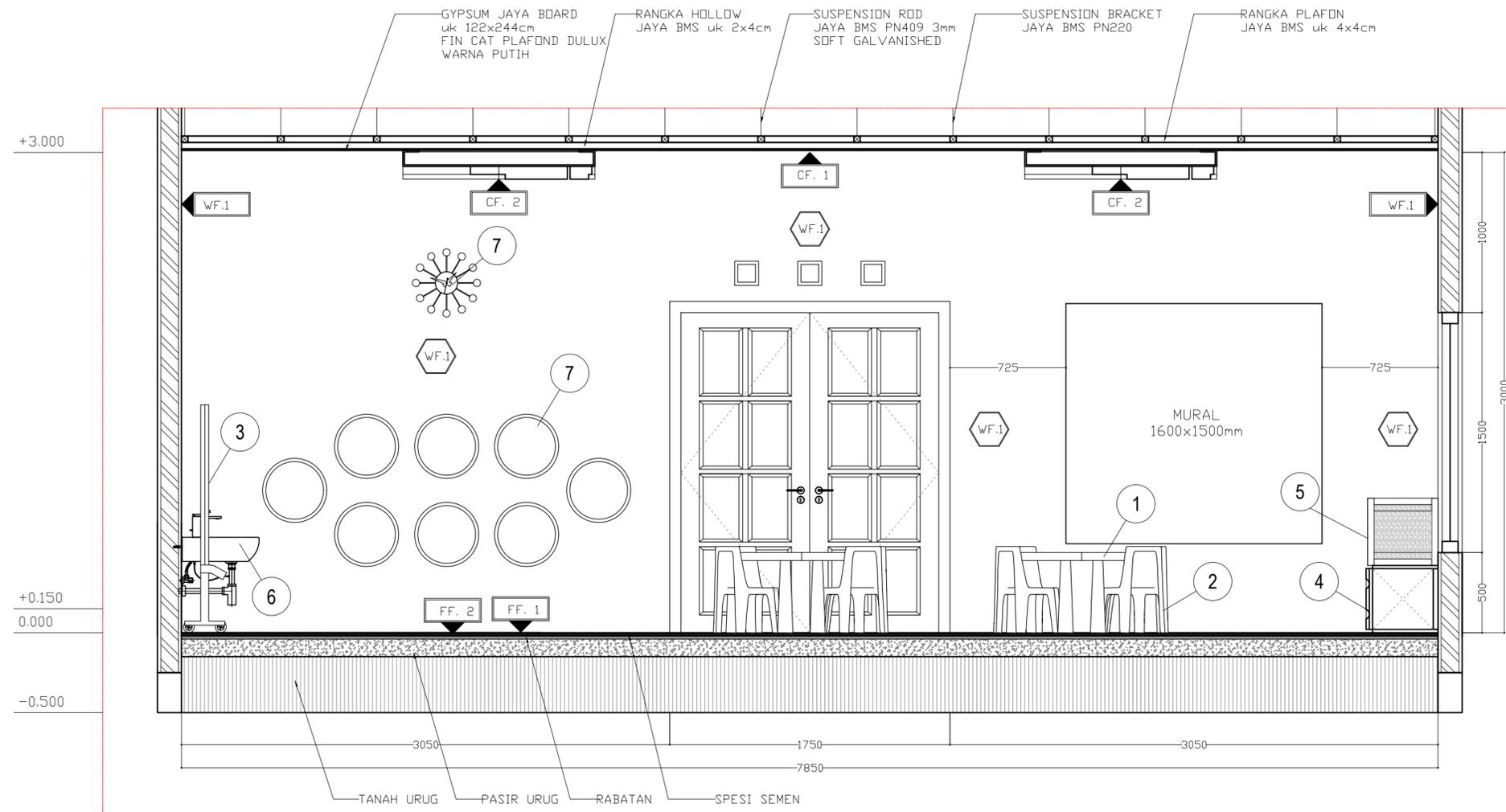
LEGEND:

| FURNITURE LIST | | |
|----------------|--------------------|-------------|
| NO | NAMA FURNITURE | UKURAN (mm) |
| 1 | MEJA BELAJAR ANAK | ø950 x 300 |
| 2 | KURSI BELAJAR ANAK | 286 x 260 |
| 3 | PAPAN TULIS | 1800 x 80 |
| 4 | STORAGE TYPE 1 | 4850 x 450 |
| 5 | STORAGE TYPE 2 | 1100 x 450 |
| 6 | WASTAFEL TYPE 1 | 500 x 400 |
| 7 | MADING | ø400 |
| 8 | JAM DINDING | CUSTOM |

| WALL FINISHING | |
|----------------|-------------------------------|
| KODE | KETERANGAN |
| WF 1 | CAT DINDING DULUX WARNA PUTIH |
| WF 2 | MURAL BY ARTIST |
| WF 3 | CUSTOM WALL MIRROR |

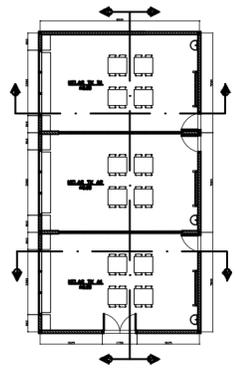
| FLOOR FINISHING | |
|-----------------|--|
| KODE | KETERANGAN |
| FF 1 | VINYL FLOORING REGIS TYPE RP923 15,24x121,92x0,3mm |
| FF 2 | STICKER BENTUK ENGLEK |
| FF 3 | EVAMAT |

| CEILING FINISHING | |
|-------------------|--|
| KODE | KETERANGAN |
| CF 1 | GYPSUM JAYA BOARD uk 122x244cm FIN CAT PLAFOND DULUX WARNA BIRU MUDA |
| CF 2 | DOWNCEILING BENTUK KALERENG MATERIAL AKRILIK |



POTONGAN A-A' RUANG TERPILIH 1
SCALE 1 : 25

| | | | | |
|---|----------------------------------|---|-------|-----------|
| TUGAS AKHIR - RI 141501 JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS | NAMA: FIRSTY LUVI PUTRI | TANGGAL: 05/07/2017 | NILAI | ASISTENSI |
| | NRP: 3813100052 | SKALA: 1:25 | | |
| | DOSEN: Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT. | SATUAN: MM | | |
| DESAIN INTERIOR TK DAN DAYCARE SEPULUH NOPEMBER DENGAN KONSEP PERMAINAN ANAK TRADISIONAL | | JUDUL GAMBAR: POTONGAN A-A' RUANG TERPILIH 1 | | |



KEYPLAN

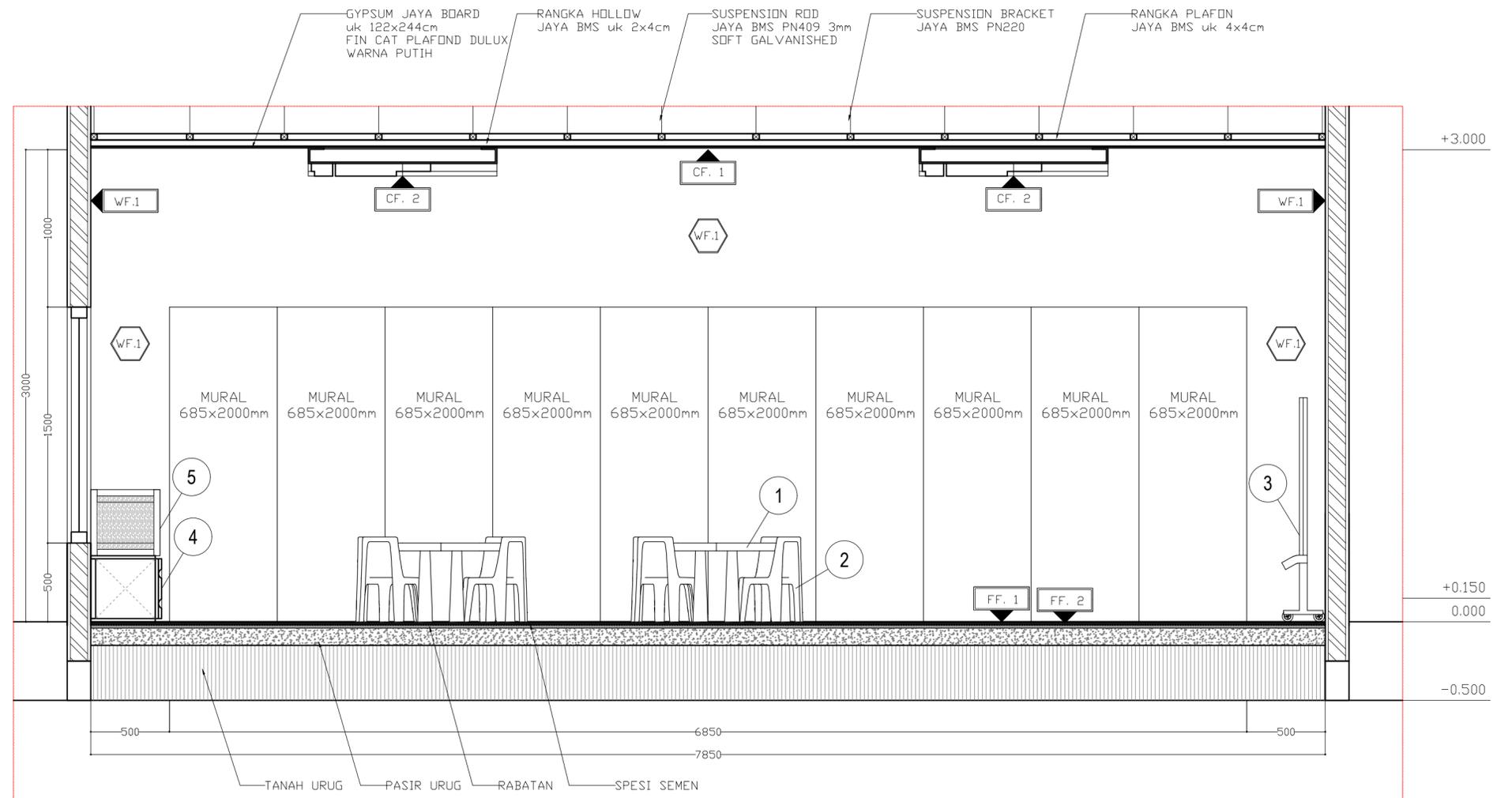
LEGEND:

| FURNITURE LIST | | |
|----------------|--------------------|-------------|
| NO | NAMA FURNITURE | UKURAN (mm) |
| 1 | MEJA BELAJAR ANAK | ø950 x 300 |
| 2 | KURSI BELAJAR ANAK | 286 x 260 |
| 3 | PAPAN TULIS | 1800 x 80 |
| 4 | STORAGE TYPE 1 | 4850 x 450 |
| 5 | STORAGE TYPE 2 | 1100 x 450 |
| 6 | WASTAFEL TYPE 1 | 500 x 400 |
| 7 | MADING | ø400 |
| 8 | JAM DINDING | CUSTOM |

| WALL FINISHING | |
|----------------|-------------------------------|
| KODE | KETERANGAN |
| WF 1 | CAT DINDING DULUX WARNA PUTIH |
| WF 2 | MURAL BY ARTIST |
| WF 3 | CUSTOM WALL MIRROR |

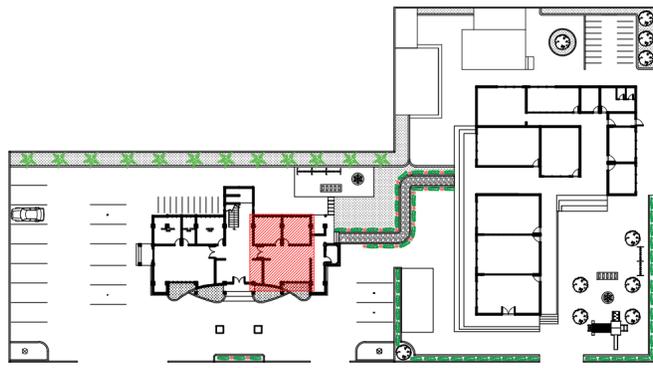
| FLOOR FINISHING | |
|-----------------|--|
| KODE | KETERANGAN |
| FF 1 | VINYL FLOORING REGIS TYPE RP923 15,24x121,92x0,3mm |
| FF 2 | STICKER BENTUK ENGLEK |
| FF 3 | EVAMAT |

| CEILING FINISHING | |
|-------------------|--|
| KODE | KETERANGAN |
| CF 1 | GYPSUM JAYA BOARD uk 122x244cm FIN CAT PLAFOND DULUX WARNA BIRU MUDA |
| CF 2 | DOWNCEILING BENTUK KELERENG MATERIAL AKRILIK |



POTONGAN B-B' RUANG TERPILIH 1
SCALE 1 : 25

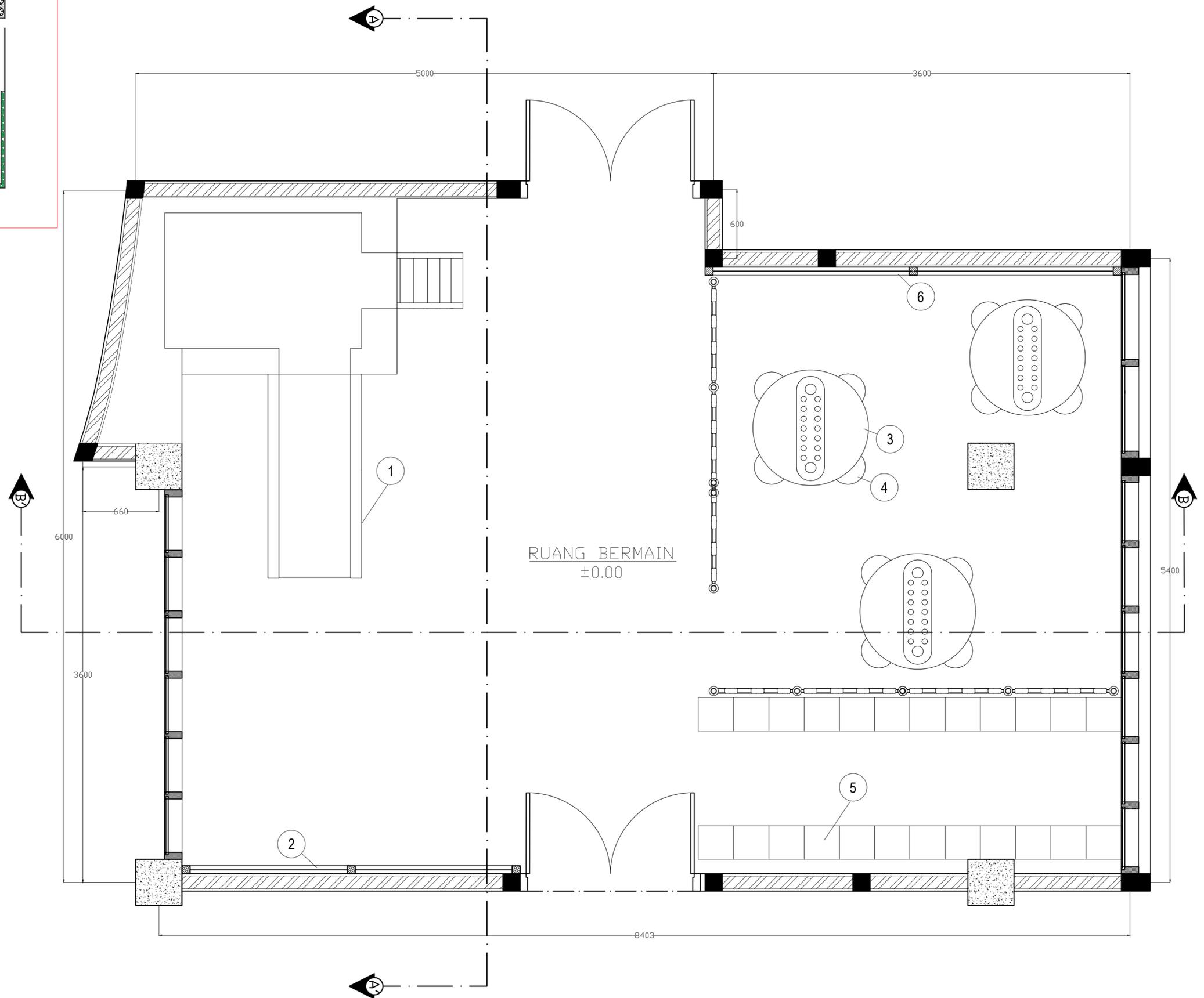
| | | | | |
|---|----------------------------------|---|-------|-----------|
| TUGAS AKHIR - RI 141501 JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS | NAMA: FIRSTY LUVI PUTRI | TANGGAL: 05/07/2017 | NILAI | ASISTENSI |
| | NRP: 3813100052 | SKALA: 1:25 | | |
| | DOSEN: Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT. | SATUAN: MM | | |
| DESAIN INTERIOR TK DAN DAYCARE SEPULUH NOPEMBER DENGAN KONSEP PERMAINAN ANAK TRADISIONAL | | JUDUL GAMBAR: POTONGAN B-B' RUANG TERPILIH 1 | | |



KEYPLAN

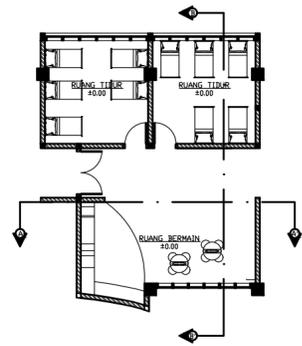
LEGEND:

| FURNITURE LIST | | |
|----------------|-------------------------|-------------|
| NO | NAMA FURNITURE | UKURAN (mm) |
| 1 | SET PERMAINAN PERSDOTAN | CUSTOM |
| 2 | WALL CLIMBING | 2900 x 70 |
| 3 | MEJA MULTIFUNGSI ANAK | Ø1000 |
| 4 | KURSI ANAK | Ø300 |
| 5 | LOKER ANAK | 300 x 300 |
| 6 | WALL MIRROR | 3600 x 70 |



LAYOUT FURNITURE RUANG TERPILIH 2
SCALE 1 : 25

| | | | | |
|---|----------------------------------|--|-------|-----------|
| TUGAS AKHIR - RI 141501 JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS | NAMA: FIRSTY LUVI PUTRI | TANGGAL: 05/07/2017 | NILAI | ASISTENSI |
| | NRP: 3813100052 | SKALA: 1:25 | | |
| | DOSEN: Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT. | SATUAN: MM | | |
| DESAIN INTERIOR TK DAN DAYCARE SEPULUH NOPEMBER DENGAN KONSEP PERMAINAN ANAK TRADISIONAL | | JUDUL GAMBAR: LAYOUT FURNITURE RUANG TERPILIH 2 | | |



KEYPLAN

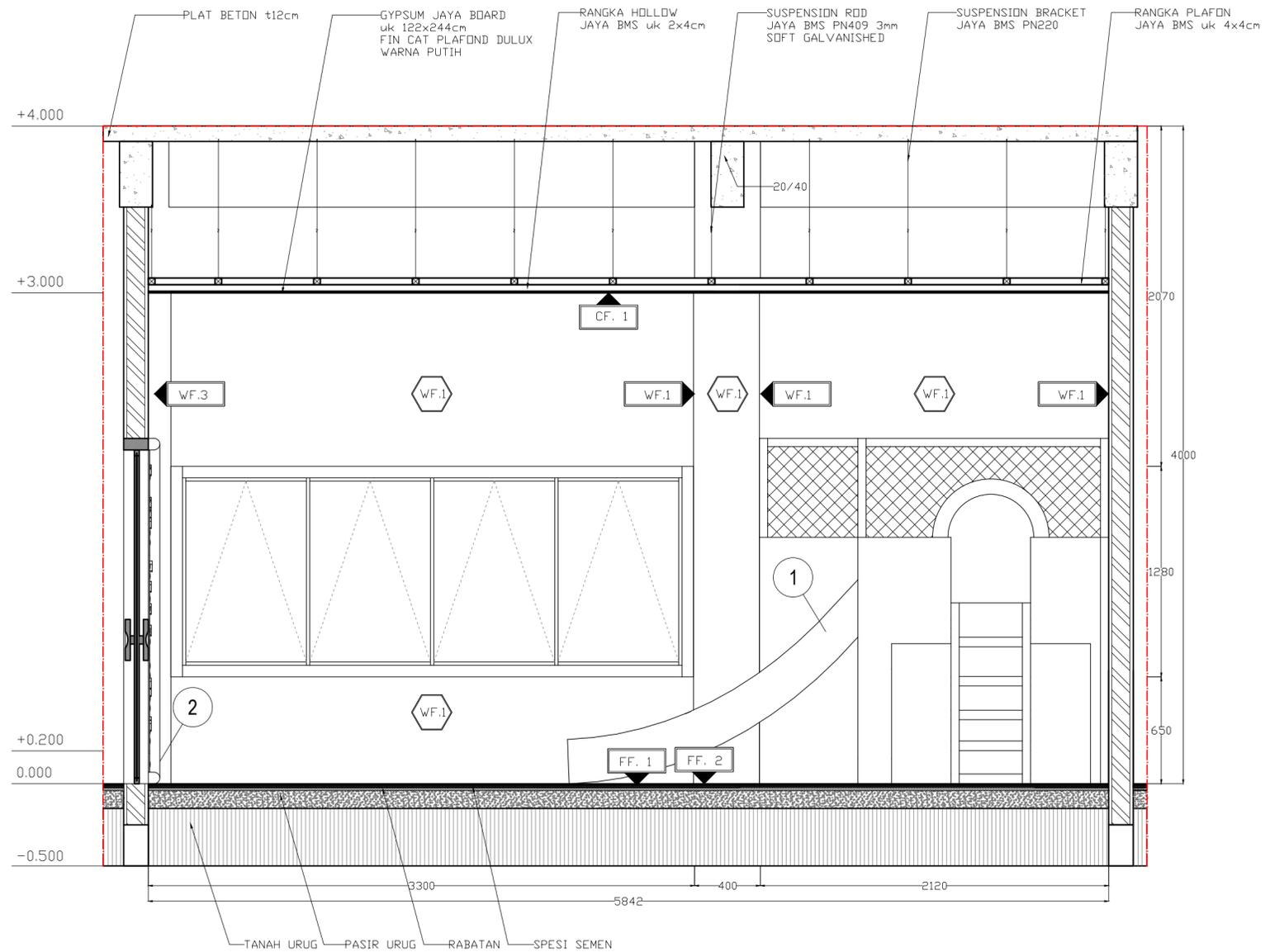
LEGEND:

| FURNITURE LIST | | |
|----------------|-------------------------|-------------|
| NO | NAMA FURNITURE | UKURAN (mm) |
| 1 | SET PERMAINAN PERSDOTAN | CUSTOM |
| 2 | WALL CLIMBING | 2900 x 70 |
| 3 | MEJA MULTIFUNGSI ANAK | Ø1000 |
| 4 | KURSI ANAK | Ø300 |
| 5 | LOKER ANAK | 300 x 300 |

| WALL FINISHING | |
|----------------|-------------------------------|
| KODE | KETERANGAN |
| WF 1 | CAT DINDING DULUX WARNA PUTIH |
| WF 2 | MURAL BY ARTIST |
| WF 3 | CUSTOM WALL MIRROR |

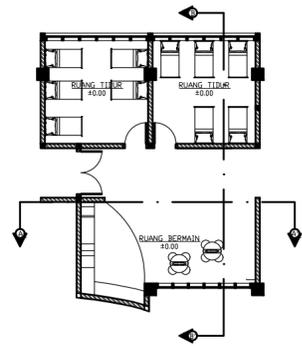
| FLOOR FINISHING | |
|-----------------|--|
| KODE | KETERANGAN |
| FF 1 | KERAMIK ROMAN TYPE ARBITARE uk 40x40cm |
| FF 2 | VINYL FLOORING REGIS TYPE RP923 15,24x121,92x0,3mm |
| FF 3 | KARPET KARET LINGKARAN WARNA HIJAU Ø1520mm |
| FF 4 | MATRAS WARNA HIJAU BENTUK ¼ LINGKARAN uk 2900x1600mm |
| FF 5 | KARPET KARET PERSEGI WARNA HIJAU uk 3725x3600mm |
| FF 6 | STICKER BENTUK ENKLEK |

| CEILING FINISHING | |
|-------------------|--|
| KODE | KETERANGAN |
| CF 1 | GYPSUM JAYA BOARD uk 122x244cm FIN CAT PLAFOND DULUX WARNA BIRU MUDA |
| CF 2 | DOWNCEILING BENTUK AWAN FINISHING CAT PLAFOND DULUX WARNA PUTIH |



POTONGAN A-A' RUANG TERPILIH 2
SCALE 1 : 25

| | | | | |
|---|----------------------------------|---|-------|-----------|
| TUGAS AKHIR - RI 141501 JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS | NAMA: FIRSTY LUVI PUTRI | TANGGAL: 05/07/2017 | NILAI | ASISTENSI |
| | NRP: 3813100052 | SKALA: 1:25 | | |
| | DOSEN: Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT. | SATUAN: MM | | |
| DESAIN INTERIOR TK DAN DAYCARE SEPULUH NOPEMBER DENGAN KONSEP PERMAINAN ANAK TRADISIONAL | | JUDUL GAMBAR: POTONGAN A-A' RUANG TERPILIH 3 | | |



KEYPLAN

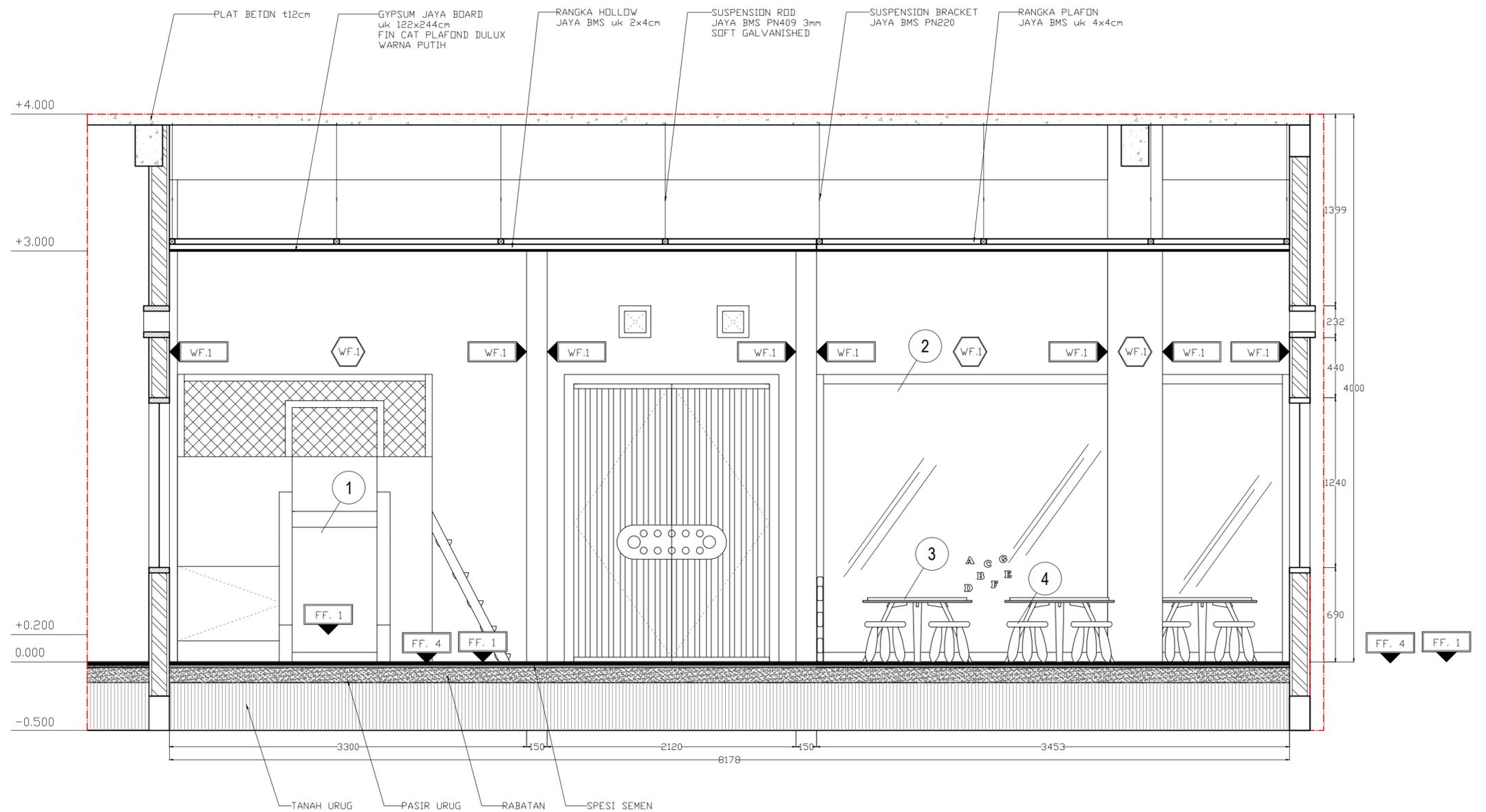
LEGEND:

| FURNITURE LIST | | |
|----------------|-------------------------|-------------|
| NO | NAMA FURNITURE | UKURAN (mm) |
| 1 | SET PERMAINAN PERSDATAN | CUSTOM |
| 2 | WALL MIRRDR | 3600 x 70 |
| 3 | MEJA MULTIFUNGSI ANAK | Ø1000 |
| 4 | KURSI ANAK | Ø300 |
| 5 | LOKER ANAK | 300 x 300 |

| WALL FINISHING | |
|----------------|-------------------------------|
| KODE | KETERANGAN |
| WF 1 | CAT DINDING DULUX WARNA PUTIH |
| WF 2 | MURAL BY ARTIST |
| WF 3 | CUSTOM WALL MIRRDR |

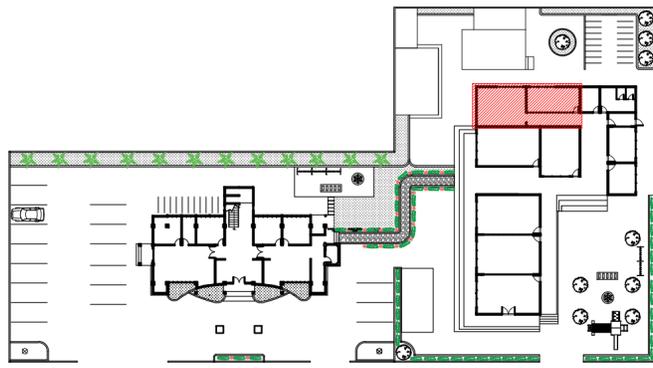
| FLOOR FINISHING | |
|-----------------|--|
| KODE | KETERANGAN |
| FF 1 | KERAMIK ROMAN TYPE ARBITARE uk 40x40cm |
| FF 2 | VINYL FLOORING REGIS TYPE RP923 15,24x121,92x0,3mm |
| FF 3 | KARPET KARET LINGKARAN WARNA HIJAU Ø1520mm |
| FF 4 | MATRAS WARNA HIJAU BENTUK ¼ LINGKARAN uk 2900x1600mm |
| FF 5 | KARPET KARET PERSEGI WARNA HIJAU uk 3725x3600mm |
| FF 6 | STICKER BENTUK ENKLEK |

| CEILING FINISHING | |
|-------------------|---|
| KODE | KETERANGAN |
| CF 1 | GYPSTUM JAYA BOARD uk 122x244cm FIN CAT PLAFOND DULUX WARNA BIRU MUDA |
| CF 2 | DOWNCEILING BENTUK AWAN FINISHING CAT PLAFOND DULUX WARNA PUTIH |



POTONGAN B-B' RUANG TERPILIH 2
SCALE 1 : 25

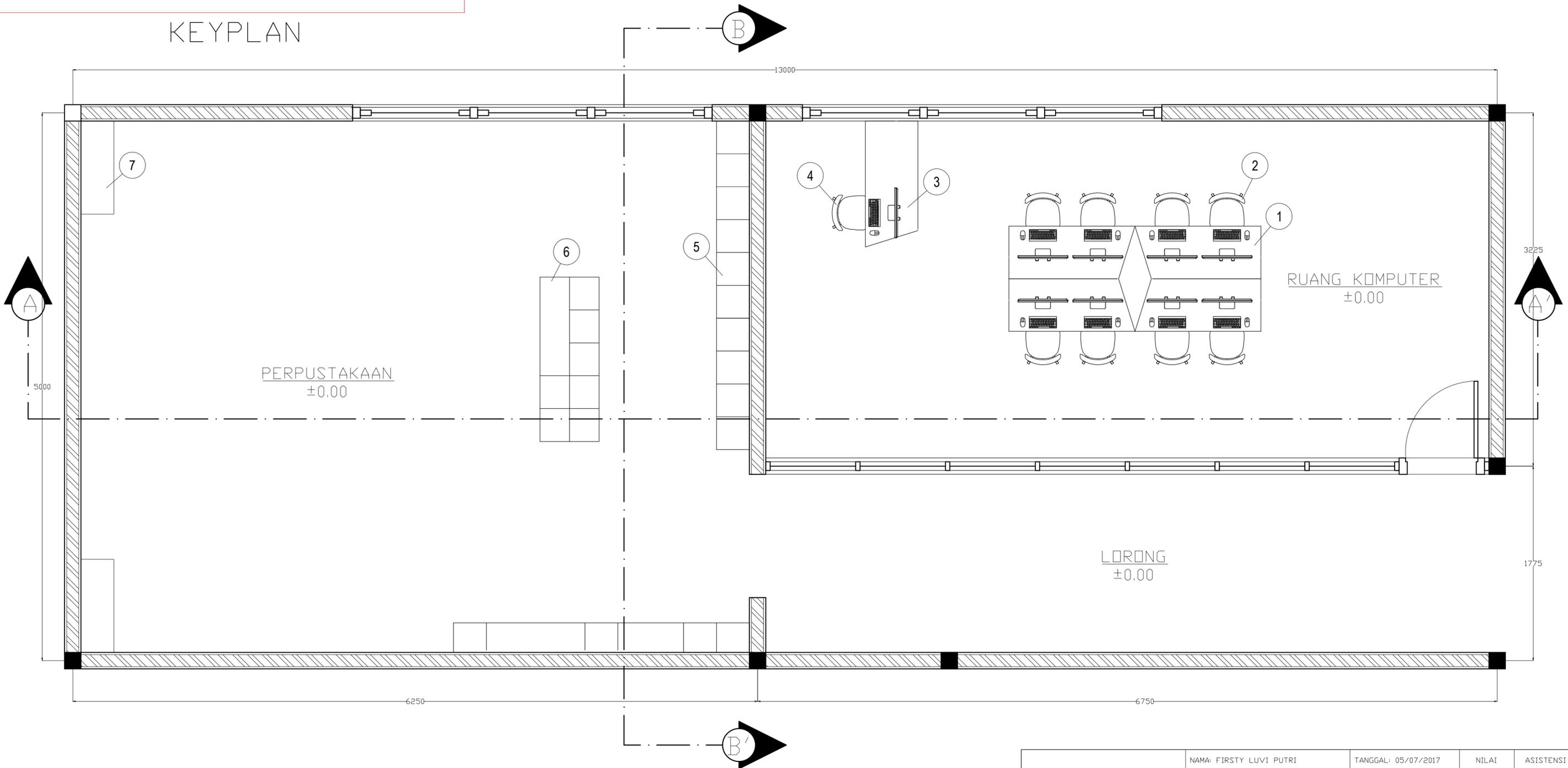
| | | | | |
|---|----------------------------------|---|-------|-----------|
| TUGAS AKHIR - RI 141501 JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS | NAMA: FIRSTY LUVI PUTRI | TANGGAL: 05/07/2017 | NILAI | ASISTENSI |
| | NRP: 3813100052 | SKALA: 1:25 | | |
| | DOSEN: Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT. | SATUAN: MM | | |
| DESAIN INTERIOR TK DAN DAYCARE SEPULUH NOPEMBER DENGAN KONSEP PERMAINAN ANAK TRADISIONAL | | JUDUL GAMBAR: POTONGAN B-B' RUANG TERPILIH 3 | | |



KEYPLAN

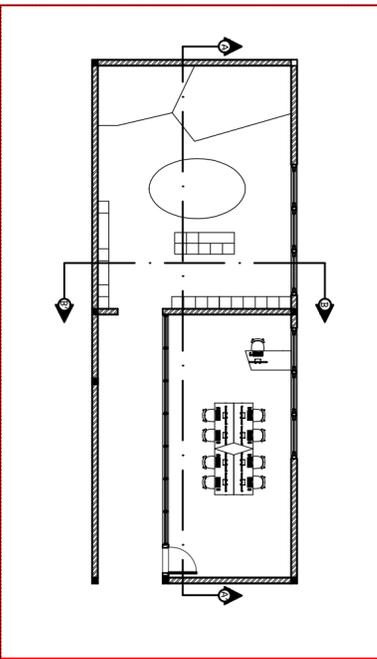
LEGEND:

| FURNITURE LIST | | |
|----------------|---------------------------|-------------|
| NO | NAMA FURNITURE | UKURAN (mm) |
| 1 | MEJA KOMPUTER ANAK | 1150 x 480 |
| 2 | KURSI KOMPUTER ANAK | 286 x 260 |
| 3 | MEJA KOMPUTER GURU | 1150 x 480 |
| 4 | KURSI KOMPUTER GURU | 286 x 260 |
| 5 | STORAGE MODULAR KOTAK | 300 x 300 |
| 6 | STORAGE MODULAR LINGKARAN | 600 x 300 |
| 7 | STORAGE | 850 x 300 |



LAYOUT FURNITURE RUANG TERPILIH 3
SCALE 1 : 25

| | | | | |
|---|---------------------------------|--|-------|-----------|
| TUGAS AKHIR - RI 141501 JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS | NAMA: FIRSTY LUVI PUTRI | TANGGAL: 05/07/2017 | NILAI | ASISTENSI |
| | NRP: 3813100052 | SKALA: 1:25 | | |
| | DOSEN: Ir. R. Adi Wardoyo, MMT. | SATUAN: MM | | |
| DESAIN INTERIOR TK DAN DAYCARE SEPULUH NOPEMBER DENGAN KONSEP PERMAINAN ANAK TRADISIONAL | | JUDUL GAMBAR: LAYOUT FURNITURE RUANG TERPILIH 3 | | |



KEYPLAN

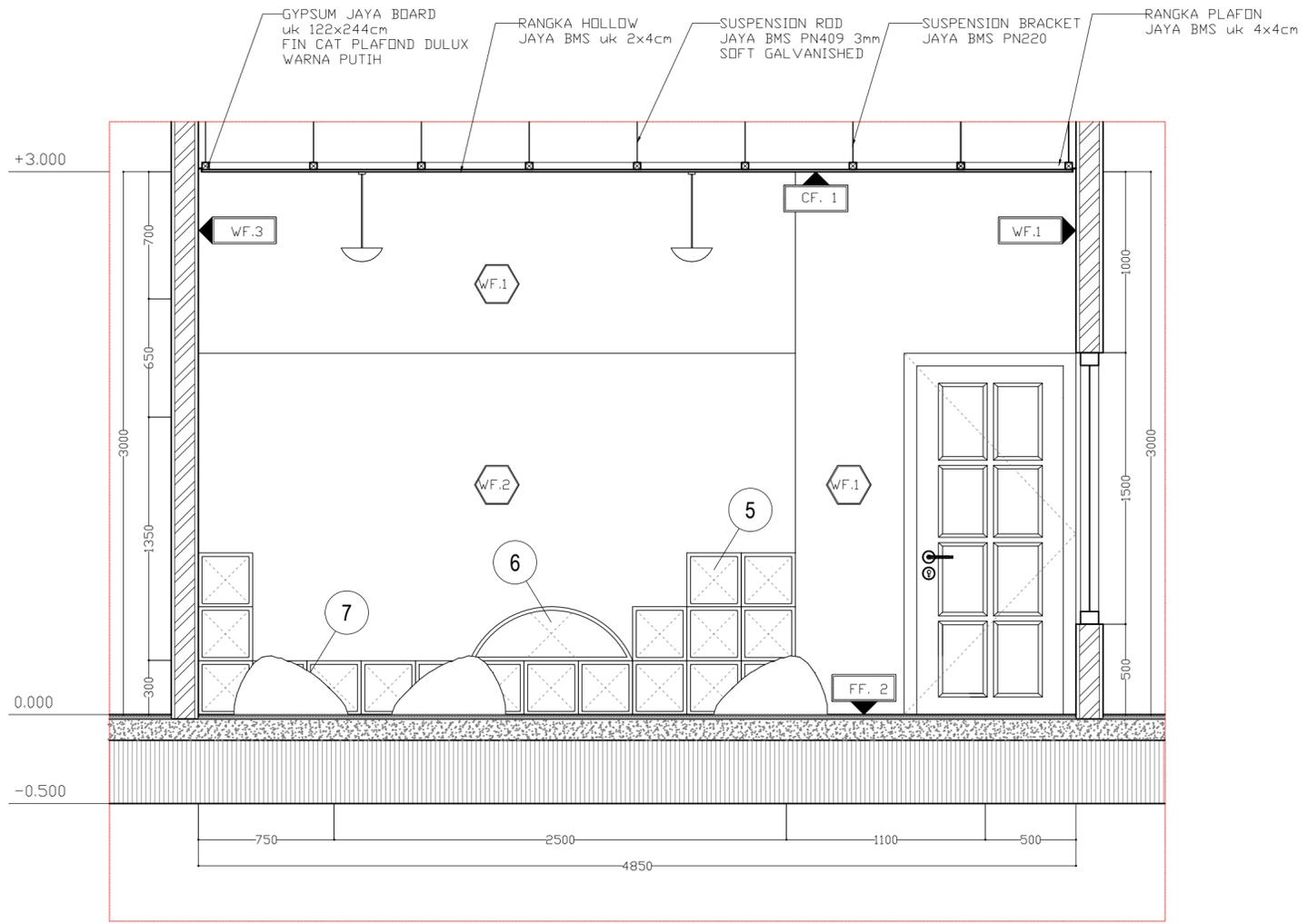
LEGEND:

| FURNITURE LIST | | |
|----------------|---------------------------|-------------|
| NO | NAMA FURNITURE | UKURAN (mm) |
| 1 | MEJA KOMPUTER ANAK | 1150 x 480 |
| 2 | KURSI KOMPUTER ANAK | 286 x 260 |
| 3 | MEJA KOMPUTER GURU | 1150 x 480 |
| 4 | KURSI KOMPUTER GURU | 286 x 260 |
| 5 | STORAGE MODULAR KOTAK | 300 x 300 |
| 6 | STORAGE MODULAR LINGKARAN | 600 x 300 |
| 7 | BEAN BAG | CUSTOM |

| WALL FINISHING | |
|----------------|-------------------------------|
| KODE | KETERANGAN |
| WF 1 | CAT DINDING DULUX WARNA PUTIH |
| WF 2 | DINDING FINISHING CHALKBOARD |
| WF 3 | CUSTOM WALL MIRROR |

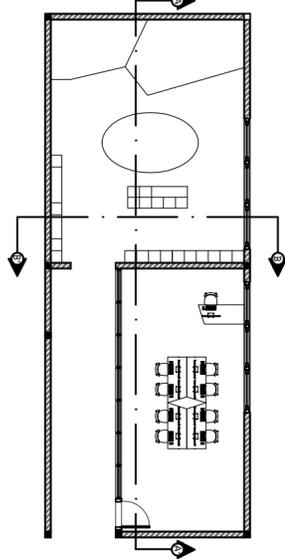
| FLOOR FINISHING | |
|-----------------|--|
| KODE | KETERANGAN |
| FF 1 | VINYL FLOORING REGIS TYPE RP923 15,24x121,92x0,3mm |
| FF 2 | STICKER BENTUK ENKLEK |
| FF 3 | EVAMAT |

| CEILING FINISHING | |
|-------------------|--|
| KODE | KETERANGAN |
| CF 1 | GYPSUM JAYA BOARD uk 122x244cm FIN CAT PLAFOND DULUX WARNA BIRU MUDA |
| CF 2 | DOWNCEILING BENTUK KELERENG MATERIAL AKRILIK |



POTONGAN A-A' RUANG TERPILIH 3
SCALE 1 : 25

| | | | | |
|--|----------------------------------|---|-------|-----------|
| TUGAS AKHIR - RI 141501 JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS | NAMA: FIRSTY LUVI PUTRI | TANGGAL: 05/07/2017 | NILAI | ASISTENSI |
| | NRP: 3813100052 | SKALA: 1:25 | | |
| | DOSEN: Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT. | SATUAN: MM | | |
| DESAIN INTERIOR TK DAN DAYCARE SEPULUH NOPEMBER DENGAN KONSEP PERMAINAN ANAK TRADISIONAL | | JUDUL GAMBAR: POTONGAN A-A' RUANG TERPILIH 3 | | |



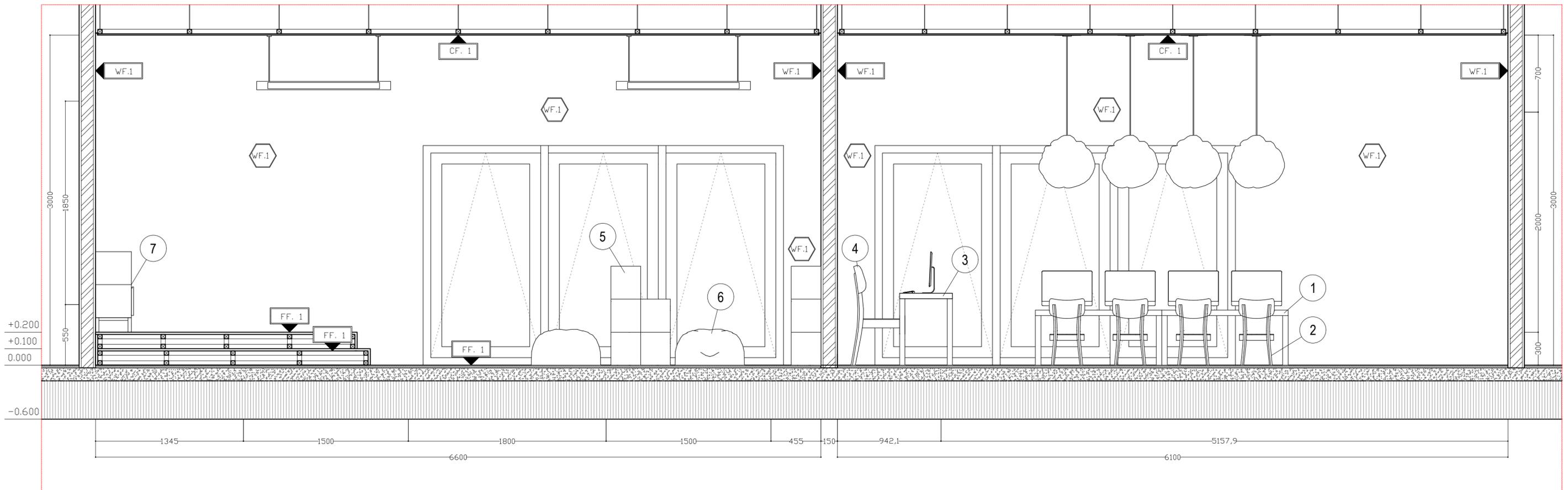
KEYPLAN

LEGEND:

| FURNITURE LIST | | | FLOOR FINISHING | |
|----------------|---------------------------|-------------|-----------------|--|
| NO | NAMA FURNITURE | UKURAN (mm) | KODE | KETERANGAN |
| 1 | MEJA KOMPUTER ANAK | 1150 x 480 | FF 1 | VINYL FLOORING REGIS TYPE RP923 15.24x121.92x0.3mm |
| 2 | KURSI KOMPUTER ANAK | 286 x 260 | FF 2 | STICKER BENTUK ENKLEK |
| 3 | MEJA KOMPUTER GURU | 1150 x 480 | FF 3 | EVAMAT |
| 4 | KURSI KOMPUTER GURU | 286 x 260 | | |
| 5 | STORAGE MODULAR KOTAK | 300 x 300 | | |
| 6 | STORAGE MODULAR LINGKARAN | 600 x 300 | | |
| 7 | STORAGE | 850 x 300 | | |

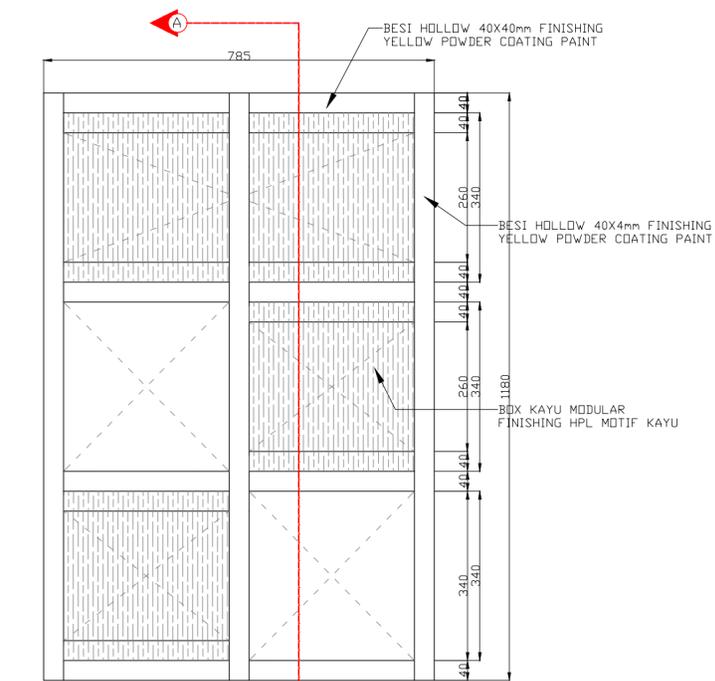
| WALL FINISHING | |
|----------------|-------------------------------|
| KODE | KETERANGAN |
| WF 1 | CAT DINDING DULUX WARNA PUTIH |
| WF 2 | MURAL BY ARTIST |
| WF 3 | CUSTOM WALL MIRROR |

| CEILING FINISHING | |
|-------------------|--|
| KODE | KETERANGAN |
| CF 1 | GYPSUM JAYA BOARD uk 122x244cm FIN CAT PLAFOND DULUX WARNA BIRU MUDA |
| CF 2 | DOWNCEILING BENTUK KELERENG MATERIAL AKRILIK |

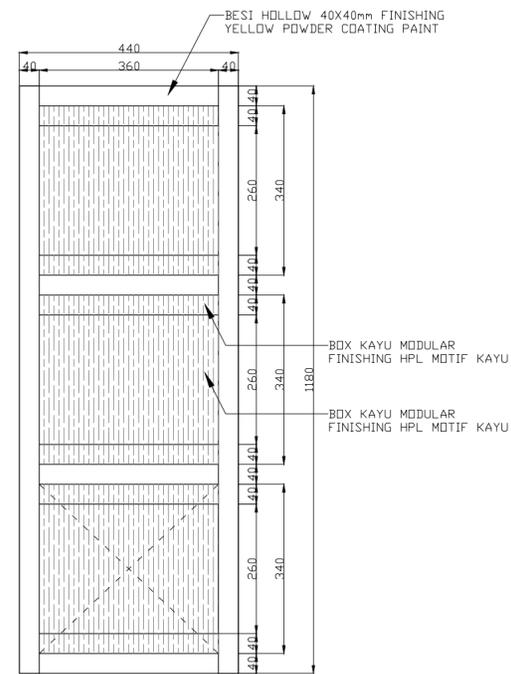


POTONGAN B-B' RUANG TERPILIH 3
SCALE 1 : 25

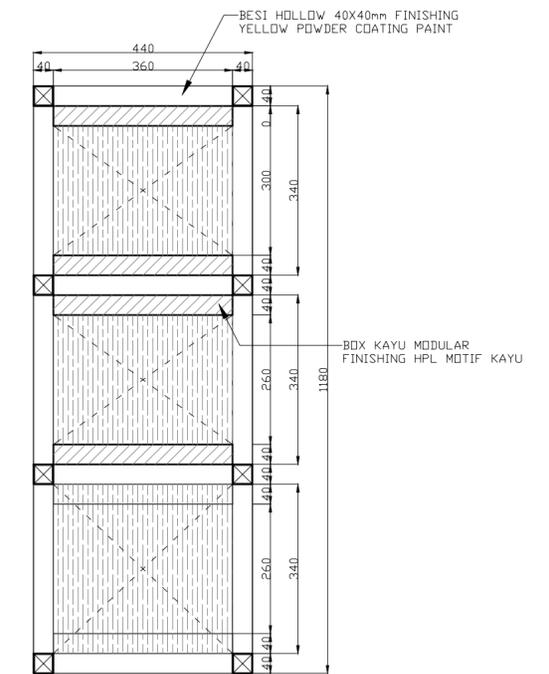
| | | | | |
|---|----------------------------------|---|-------|-----------|
| TUGAS AKHIR - RI 141501 JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS | NAMA: FIRSTY LUVI PUTRI | TANGGAL: 05/07/2017 | NILAI | ASISTENSI |
| | NRP: 3813100052 | SKALA: 1:25 | | |
| | DOSEN: Ir. R. Adi Wardoyo, M.MT. | SATUAN: MM | | |
| DESAIN INTERIOR TK DAN DAYCARE SEPULUH NOPEMBER DENGAN KONSEP PERMAINAN ANAK TRADISIONAL | | JUDUL GAMBAR: POTONGAN B-B' RUANG TERPILIH 3 | | |



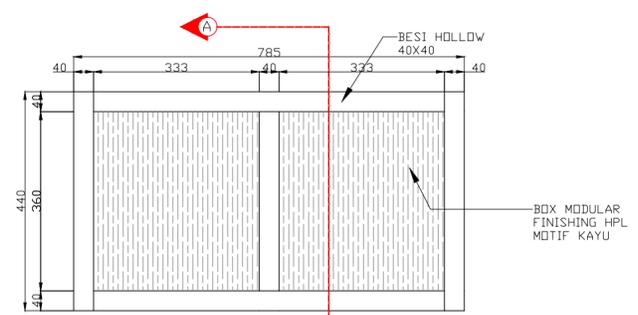
TAMPAK DEPAN
SKALA 1:10



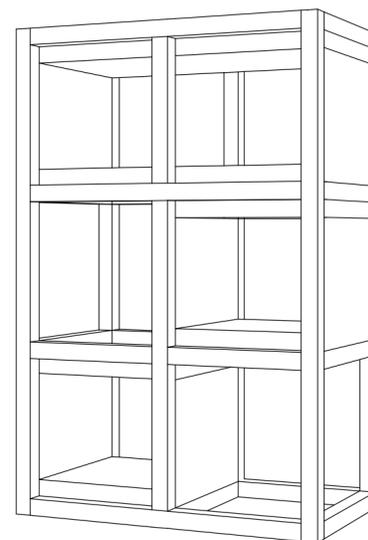
TAMPAK SAMPIG KANAN
SKALA 1:10



POTONGAN
SKALA 1:10

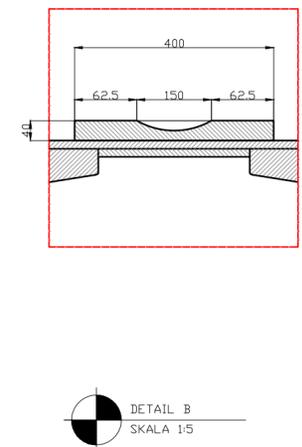
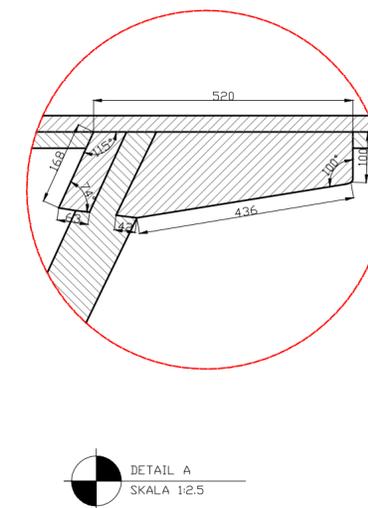
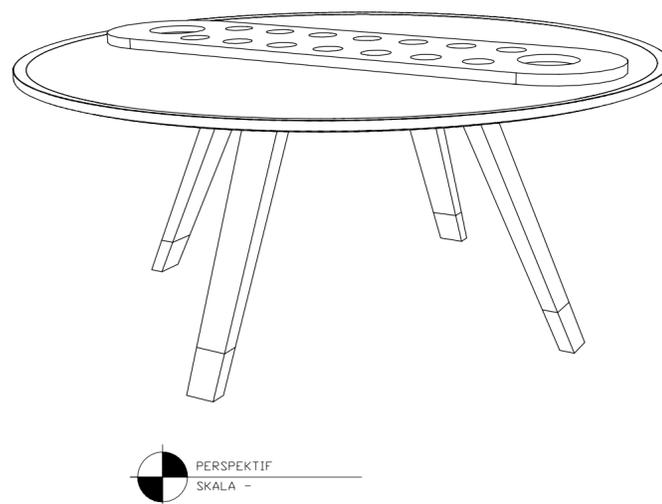
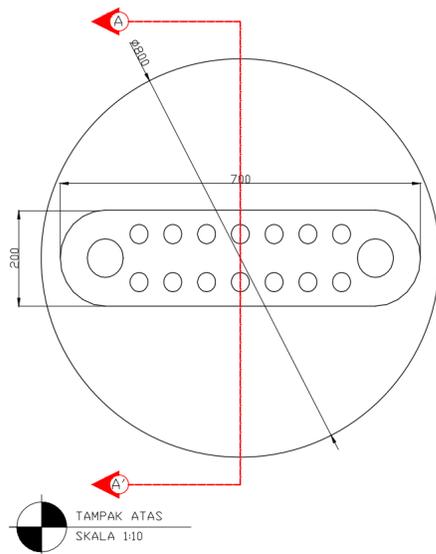
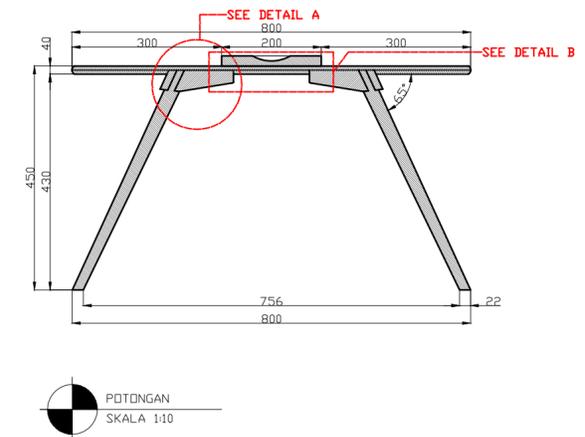
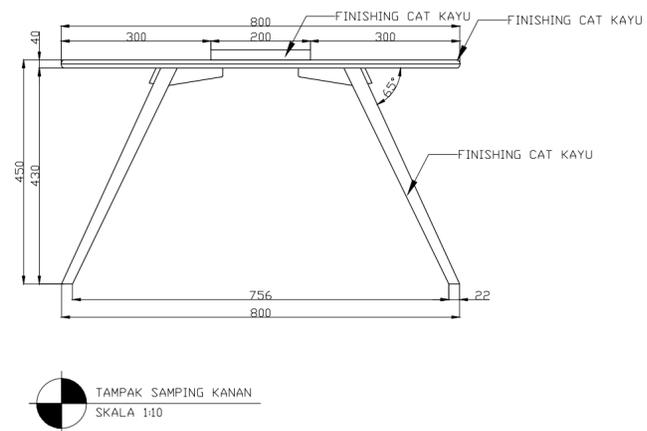
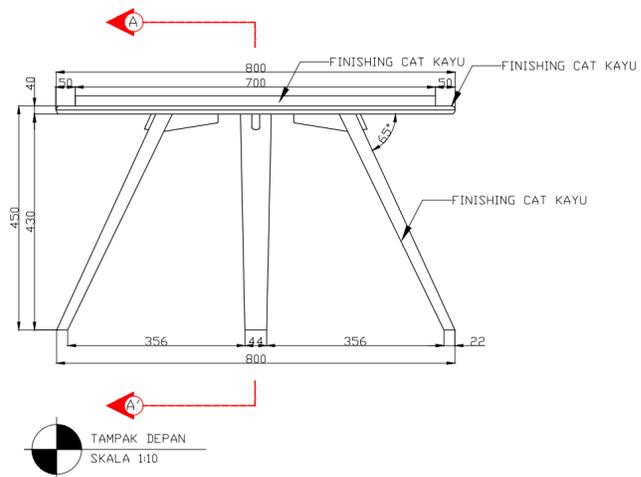


TAMPAK ATAS
SKALA 1:10

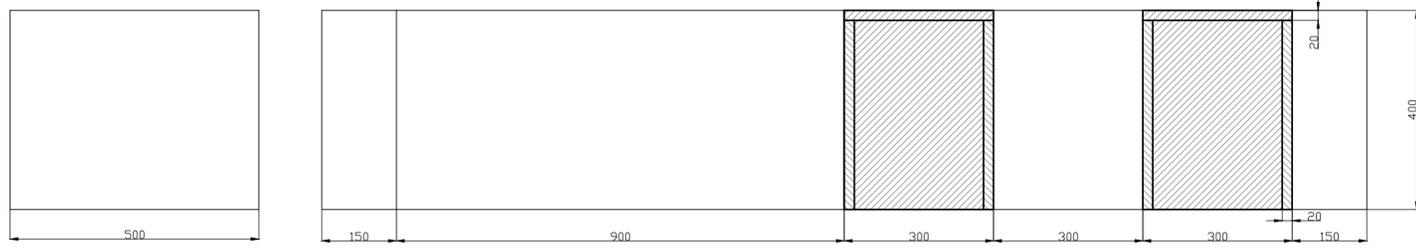


PERSPEKTIF
SKALA -

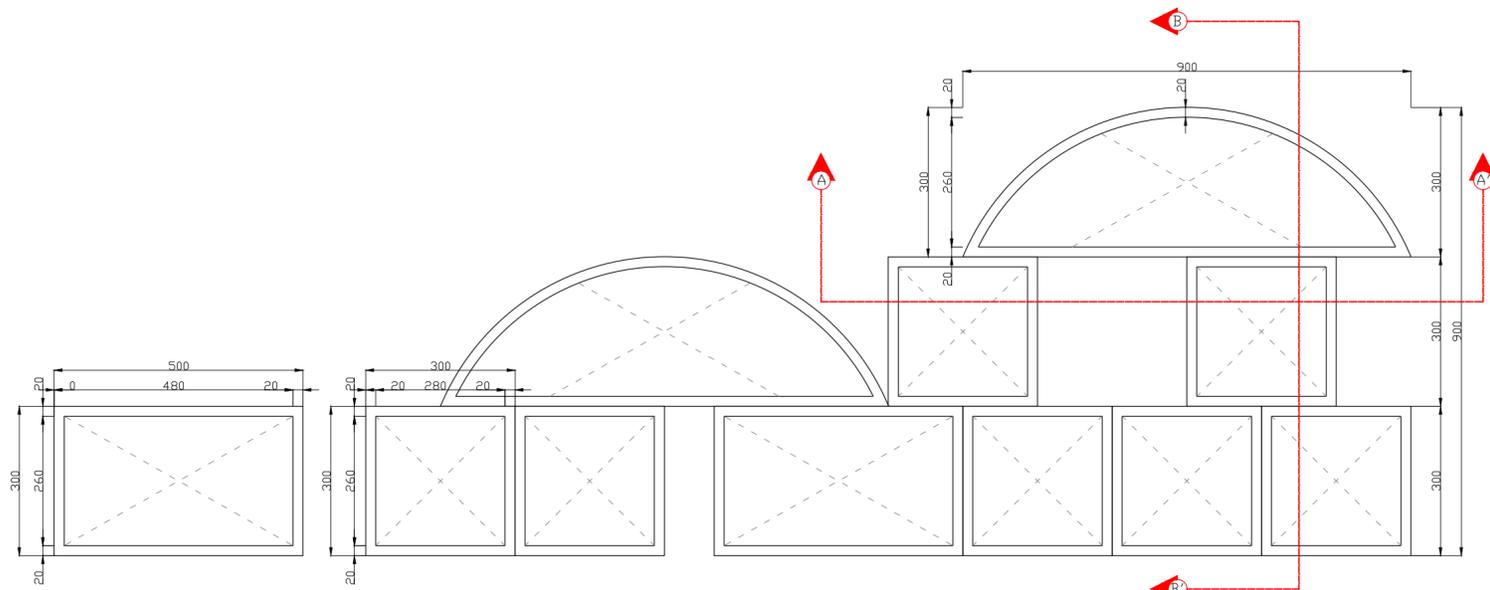
| | | | | |
|--|---|---------------------|-------|-----------|
| TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR TK DAN DAYCARE SEPULUH NOPEMBER, SURABAYA | NAMA: FIRSTY LUVI PUTRI | TANGGAL: 20/06/2017 | NILAI | ASISTENSI |
| | NRP: 3813100052 | SKALA: 1:10 | | |
| JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS | DOSEN: Ir. R. Adi Wardoyo, MMT | SATUAN: MM | | |
| | JUDUL: DETAIL FURNITURE 1 RUANG TERPILIH 1 | | | |



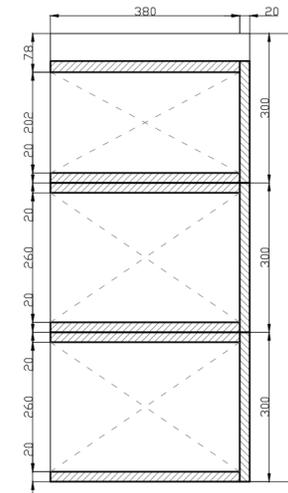
| | | | | |
|--|---|---------------------|-------|-----------|
| TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR TK DAN DAYCARE SEPULUH NOPEMBER, SURABAYA | NAMA: FIRSTY LUVI PUTRI | TANGGAL: 20/06/2017 | NILAI | ASISTENSI |
| | NRP: 3813100052 | SKALA: 1:10 | | |
| JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS | DOSEN: Ir. R. Adi Wardoyo, MMT | SATUAN: MM | | |
| | JUDUL: DETAIL FURNITURE 1 RUANG TERPILIH 2 | | | |



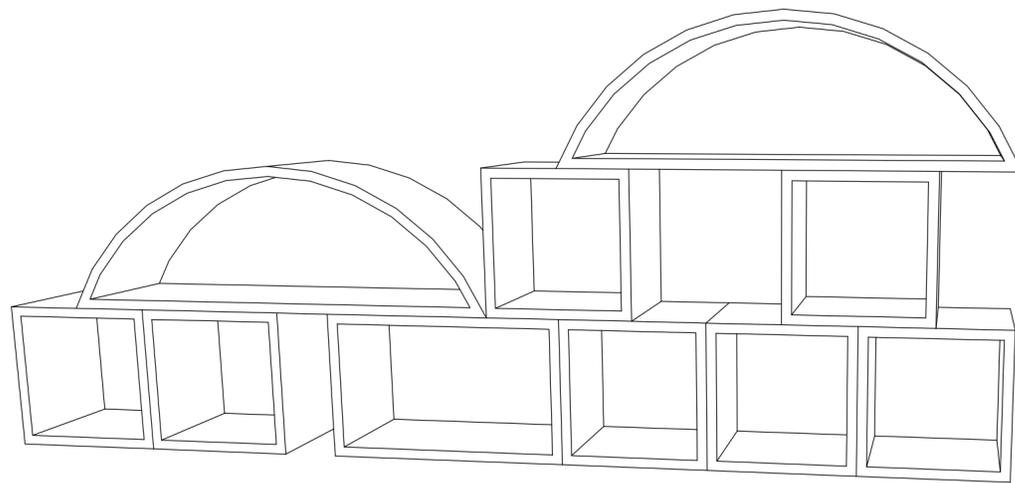
POTONGAN A-A'
SKALA 1:10



TAMPAK DEPAN
SKALA 1:10



POTONGAN B-B'
SKALA 1:10



PERSPEKTIF
SKALA -

| | | | | |
|--|---|---------------------|-------|-----------|
| TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR TK DAN DAYCARE SEPULUH NOPEMBER, SURABAYA | NAMA: FIRSTY LUVI PUTRI | TANGGAL: 20/06/2017 | NILAI | ASISTENSI |
| | NRP: 3813100052 | SKALA: 1:10 | | |
| JURUSAN DESAIN INTERIOR FTSP - ITS | DOSEN: Ir. R. Adi Wardoyo, MMT | SATUAN: MM | | |
| | JUDUL: DETAIL FURNITURE 2 RUANG TERPILIH 3 | | | |

BIODATA PENULIS



Penulis, Firsty Luvi Putri merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Penulis dilahirkan di kota Jakarta pada tanggal 26 Juli 1995. Penulis telah menempuh pendidikan formal di KB dan TK Puri Ananda (1998-2001), SD Islam Al-Azhar 19 Sentra Primer (2001-2007), SMP Islam Al-Azhar 12 Rawamangun (2007-2010) dan SMAN 53 Jakarta (2010-2013). Kemudian pada tahun 2013 penulis diterima di S1 Jurusan Desain Interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Selama kuliah penulis terlibat dalam beberapa kegiatan kampus. Beberapa diantaranya adalah sebagai Staff Ahli Departemen Hubungan Luar pada Himpunan Mahasiswa Desain Interior ITS 2015/2016, Tim Redaksi Majalah Himpunan Mahasiswa Desain Interior ITS “Int Magz”, serta delegasi dalam kegiatan Temu Karya Mahasiswa Desain Interior Indonesia XII di Universitas Trisakti Jakarta.

Penulis dapat dihubungi melalui alamat email firstylv@gmail.com.