



ARCHITECTURE
UIN MALANG - INDONESIA



LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN RUMAH CERDAS *GLENN-DOMAN*
DENGAN PENDEKATAN *BEHAVIOR SETTING* DI
TULUNGAGUNG

KHAFIZATUL KHUSNA ANWAR
16660004

SUKMAYATI RAHMAH, MT
AISYAH NUR HANDRYANT, M.Sc

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2023



LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

Laporan Tugas Akhir ini telah disahkan untuk diujikan pada 13 April 2023

Malang, 19 Juni 2023

Sukmayati Rahmah, M.T
NIP. 19780128 200912 2 002

(Dosen Pembimbing I)

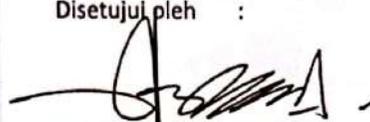
Aisyah Nur Handryant, M.Sc
NIP. 19871124 201903 2 016

(Dosen Pembimbing II)

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

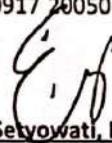
Laporan Tugas Akhir ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Tugas Akhir dan diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Oleh :
Nama : Khafizatul Khusna Anwar
NIM : 16660004
Judul : Perancangan Rumah Cerdas *Glenn Doman* dengan Pendekatan *Behavior Setting* di Tulungagung
Tanggal Ujian : 13 April 2023
Disetujui oleh :



Luluk Maulucha, M.Sc
NIP. 19800917 200501 2 003

(Ketua Penguji)



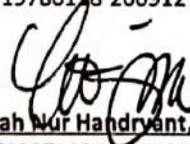
Ernaning Setyowati, M.T
NIP. 19810519 200501 2 005

(Anggota Penguji 1)



Sukmayati Rahmah, M.T
NIP. 19780128 200912 2 002

(Anggota Penguji 2/Sekretaris Penguji)



Aisyah Nur Handryant, M.Sc
NIP. 19871124 201903 2 016

(Anggota Penguji 3)

Mengetahui:
Ketua Program Studi Teknik Arsitektur



Dr. Nunik Liana, M.T
NIP. 19710426 200501 2 005





PERNYATAAN ORISINILITAS KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khafizatul Khusna Anwar
NIM : 16660004
Program Studi : Teknik Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi

Dengan ini saya menyatakan, bahwa isi sebagian maupun keseluruhan Laporan Tugas Akhir saya dengan judul

“PERANCANGAN RUMAH CERDAS *GLENN DOMAN* DENGAN PENDEKATAN *BEHAVIOR SETTING* DI TULUNGAGUNG“

adalah benar-benar hasil karya intelektual mandiri, diselesaikan tanpa menggunakan bahan-bahan yang tidak diijinkan dan bukan merupakan karya pihak lain yang saya akui sebagai karya sendiri. Semua referensi yang dikutip maupun yang dirujuk telah ditulis secara lengkap pada daftar pustaka. Apabila ternyata pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku,



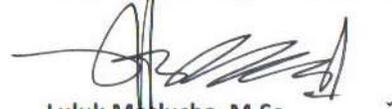
Malang, 22 Juni 2023
membuat pernyataan,

Khafizatul Khusna Anwar
NIM. 16660004



LEMBAR PERNYATAAN LAYAK CETAK

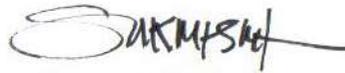
Yang bertandatangan di bawah ini:


Luluk Maslucha, M.Sc
NIP. 19800917 200501 2 003

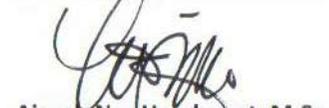
(Ketua Penguji)


Ernaning Setyowati, M.T
NIP. 19810519 200501 2 005

(Anggota Penguji 1)


Sukmayati Rahmah, M.T
NIP. 19780128 200912 2 002

(Anggota Penguji 2/Sekretaris Penguji)


Aisyah Nur Handryant, M.Sc
NIP. 19871124 201903 2 016

(Anggota Penguji 3)

dengan ini menyatakan bahwa:

Nama Mahasiswa : Khafizatul Khusna Anwar

NIM : 16660004

Judul Tugas Akhir : Perancangan Rumah Cerdas *Glenn Doman* dengan Pendekatan *Behavior Setting* di Tulungagung

Telah melakukan revisi sesuai catatan revisi sidang Tugas Akhir dan dinyatakan LAYAK cetak berkas/laporan Tugas Akhir Tahun 2022/2023. Demikian pernyataan layak cetak ini disusun untuk digunakan sebagaimana mestinya

ABSTRAK

Kata kunci: Pendidikan, Glenn Doman, Anak-anak

Perkembangan zaman yang pesat mempengaruhi semua sistem kehidupan salah satunya pada sektor pendidikan. Masyarakat pada era ini sudah mulai memahami pentingnya pendidikan pada anak-anak mereka. Bertambahnya kemampuan masyarakat dalam mengakses pendidikan menciptakan beberapa metode pembelajaran baru yang dinilai cukup efektif dalam membantu proses belajar anak-anak. Salah satu metode pembelajaran dalam menunjang kebutuhan pendidikan untuk anak usia dini pada masa golden age adalah metode Glenn-Doman. Metode Glenn-Doman sebuah metode yang diciptakan oleh seorang neurologist yang bernama Glenn Doman. Metode ini merupakan stimulasi yang diberikan dalam bentuk metode membaca dan berhitung. Metode ini berfokus pada kemampuan peserta didik untuk membangun pengetahuan sendiri melalui proses kontak terus menerus dengan pengetahuan. Para penemu metode ini percaya bahwa anak-anak, dengan otak mereka dalam proses berkembang pesat, akan mampu membangun konsep-konsep baru berdasarkan pengetahuan dan pengalaman lama.

ABSTRACT

Keywords: education, Glenn Doman, children

The rapid development of the times affects all life systems, one of which is in the education sector. People in this era have begun to understand the importance of education for their children. The increasing ability of the community to access education has created several new learning methods which are considered to be quite effective in helping children's learning processes. One of the learning methods to support the educational needs of early childhood during the golden age is the Glenn-Doman method. The Glenn-Doman method is a method created by a neurologist named Glenn Doman. This method is a stimulation given in the form of reading and arithmetic methods. This method focuses on the ability of students to build their own knowledge through a process of continuous contact with knowledge. The inventors of this method believe that children, with their brains in the process of developing rapidly, will be able to construct new concepts based on old knowledge and experiences.

خلاصة

الكلمات المفتاحية: التعليم ، جلين دومان ، الأطفال

يؤثر التطور السريع للعصر على جميع أنظمة الحياة ، أحدها في قطاع التعليم. بدأ الناس في هذا العصر يفهمون أهمية التعليم لأبنائهم. أدت زيادة قدرة المجتمع على الوصول إلى التعليم إلى خلق العديد من طرق التعلم الجديدة التي تعتبر فعالة جدًا في مساعدة عمليات تعلم الأطفال. إحدى طرق التعلم لدعم الاحتياجات التعليمية للطفولة المبكرة خلال العصر الذهبي هي طريقة جلين دومان. طريقة جلين دومان هي طريقة ابتكرها طبيب أعصاب يدعى جلين دومان. هذه الطريقة عبارة عن تحفيز يتم تقديمه في شكل طرق القراءة والحساب. تركز هذه الطريقة على قدرة الطلاب على بناء معرفتهم الخاصة من خلال عملية الاتصال المستمر مع المعرفة. يعتقد مخترعو هذه الطريقة أن الأطفال ، بأدمغتهم في طور التطور السريع ، سيكونون قادرين على بناء مفاهيم جديدة بناءً على المعرفة والتجارب القديمة.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Proposal Tugas Akhir ini sebagai syarat pengajuan tugas akhir untuk menempuh gelar sarjana. Shalawat serta salam yang tetap tercurahkan kepada nabi besar Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini tidak dapat terselesaikan tanpa mendaat dukungan dari berbagai pihak, baik secara moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun do'a. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Teruntuk kedua orangtua saya, yang terkasih dan tersayang, terimakasih telah memberikan segalanya, dari mulai bentuk dukungan mengerjakan laporan, motivasi, materi, hingga doa.
2. Ibu Nunik Junara, M.T., selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Harida Samudro, M.Ars., Ibu Sukmayati Rahmah, M.T., dan ibu Aisyah Nur Handryant, ST. M.Sc selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan motivasi, yang tidak ternilai selama kuliah hingga sampai dalam proses penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
4. Seluruh praktisi dosen dan staf karyawan di Jurusan Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Sahabat dan teman terdekat saya yang tersayang, Nabila, Hani, dan Sefhia yang telah memberikan motivasi, saran, demi terselesaikannya laporan ini.
6. Teman-teman disekitar saya yang biasa memotivasi untuk segera menyelesaikan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan Proposal Tugas Akhir ini pasti masih memiliki kekurangan dan kesalahan, baik dalam bentuk penulisan maupun isi yang kurang dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran masukan atau kritik dari berbagai pihak. Semoga laporan ini nantinya menjadi bermanfaat bagi para pembaca atau pihak yang membutuhkan.

Wassalamu'alaikum WR.WB.

Malang, 24 Juni 2023

Penulis.

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i	BAB IV ANALISIS	27
LEMBAR PENGESAHAN	ii	ANALISIS FUNGSI	29
LEMBAR ORIGINALITAS	iv	ANALISIS PENGGUNA DAN AKTIVITAS	31
ABSTRAK	vi	ANALISIS KEBUTUHAN RUANG	34
KATA PENGANTAR	vii	DIAGRAM KETERKAITAN & BLOK PLAN	42
DAFTAR ISI	viii	ANALISIS TAPAK	46
BAB I PENDAHULUAN	1	ANALISIS BENTUK DAN TAMPILAN	53
STUDI AWAL	2	ANALISIS STRUKTUR	54
TUJUAN DAN KRITERIA DESAIN	3	ANALISIS UTILITAS	55
RUANG LINGKUP DESAIN	4	BAB V KONSEP	56
BAB II DATA	5	KONSEP DASAR	57
REFERENSI OBJEK DESAIN	6	KONSEP TAPAK	58
REFERENSI PENDEKATAN DESAIN	15	KONSEP RUANG	59
REFERENSI PENDEKATAN KEISLAMAN	17	KONSEP STRUKTUR	59
STUDI PRESEDEN	18	KONSEP BENTUK	60
DATA KAWASAN	20	KONSEP UTILITAS	61
DATA TAPAK	21	BAB VI HASIL RANCANGAN	62
BAB III PROSES DESAIN	23	PENGEMBANGAN KONSEP	63
SKEMA DAN IDE DASAR DESAIN	24	HASIL RANCANGAN	69
IDE DASAR DESAIN	25	BAB VII PENUTUP	91
		KESIMPULAN DAN SARAN	92
		DAFTAR PUSTAKA	93
		LAMPIRAN	

BAB I PENDAHULUAN



STUDI AWAL

Pendidikan pada dasarnya merupakan hal penting dalam kehidupan manusia. Walaupun tidak termasuk dalam tiga kebutuhan pokok manusia, pendidikan sangat mempengaruhi masa depan manusia itu sendiri. Seperti yang terdapat pada hadits riwayat Muslim yang artinya:

“Carilah ilmu sejak dari buaian hingga ke liang lahat.” HR Muslim.

Dan hadits “Didiklah anak-anak kalian, karena sesungguhnya mereka itu dijadikan untuk menghadapi masa yang berlainan dengan masa kalian ini.”

Berdasarkan dari hadits diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan penting dari masa kecil sebagai bekal untuk kelanjutan kehidupan seterusnya.

Usia dini merupakan masa keemasan anak atau yang disebut juga *golden age*. Pada masa ini, otak anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa (Sulistiyawati, 2016). Salah satu aspek yang dikembangkan sejak usia dini adalah bahasa. Aspek perkembangan bahasa ini sangatlah penting untuk dikembangkan karena dengan Bahasa anak dapat memahami sebuah kata, kalimat dan cara penyampaiannya. Salah satu aspek bahasa yang harus dipersiapkan dan dikembangkan pada anak usia dini untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya adalah kemampuan mengenal huruf yang nantinya dapat berkembang menjadi kemampuan membaca kata. (Auliya, 2022)

Kemampuan untuk membaca dan menulis suatu kata dengan pemahaman adalah dasar kesuksesan pada edukasi formal. Orang dewasa yang memiliki kompetensi literasi yang baik seringkali mendapatkan gaji yang tinggi, mendapatkan prospek kerja yang lebih bagus yang berpotensi dapat mengurangi resiko masalah mental sehingga memiliki kesehatan yang baik (Fawcett, 2003).

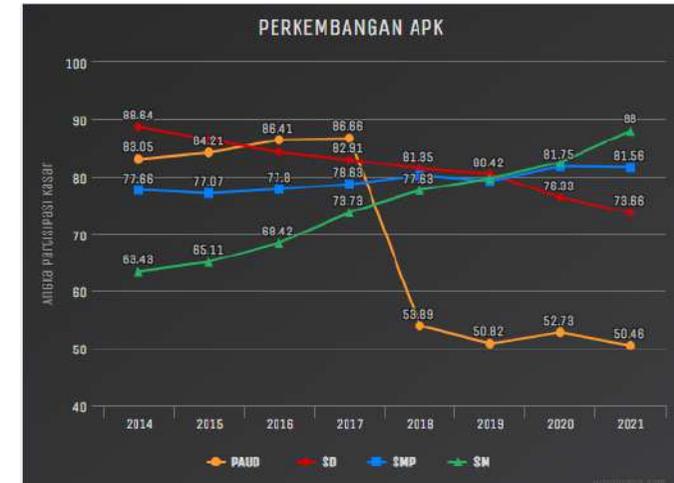
Pembelajaran kepada anak-anak memerlukan beberapa metode yang tepat dikarenakan otak anak dan dewasa berbeda. Proses pembelajaran pada anak membutuhkan suatu rangkaian kegiatan yang menarik. Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang tepat untuk menarik perhatian dan semangat belajar pada anak-anak sehingga mengembangkan potensi serta kemampuan yang dimiliki anak.

Salah satu metode pembelajaran yang terbukti efektif dalam meningkatkan kerja otak pada anak dalam membaca adalah metode Glenn Doman. Metode Glenn Doman adalah suatu metode belajar dengan bermain untuk menstimulasi otak agar berkembang lebih baik dengan menggunakan media berupa flash card dengan huruf ditulis warna merah dan menggunakan huruf latin (Safitri, 2019).

Metode Glenn Doman adalah suatu metode yang diciptakan oleh ahli otak yang bernama Glenn Doman. Metode ini menggunakan alat bantu kartu dengan berbagai macam ukuran yang dapat membantu anak mengingat huruf/kata. Metode ini dapat meningkatkan perkembangan anak terutama perkembangan bahasa dan kognitifnya karena metode ini mengajarkan cara membaca kepada anak tanpa tekanan tetapi memberikan dukungan dengan cara memuji dan memberikan semangat (Yulianti Hafidah, 2019).

Perancangan ini menggunakan pendekatan Behavior setting. Behavior setting adalah sistem sosial berskala kecil, dibatasi oleh waktu dan tempat, terdiri dari users dan benda-benda fisik dimana ruang dan waktu sebagai batas identifikasi pola perilaku dan user dan objek merupakan komponen utama karena user-lah yang membuat perilaku itu ada.

Rancangan ini di targetkan untuk anak usia 0-6 tahun dengan pertimbangan *Golden of Learning* atau masa emas anak-anak dimana pada saat itu anak-anak pertumbuhan anak berkembang pesat. Fase ini sangat penting untuk melatih kemampuan kognitif dan kemampuan bahasa pada anak. Kemampuan kognitif sangat penting untuk membentuk karakter anak agar anak dapat berpikir dengan logis, bertutur bahasa yang baik. Selain itu perancangan ini juga bertujuan untuk mempersiapkan pendidikan jenjang berikutnya.



Rancangan ini berlokasi di Tulungagung dikarenakan Tulungagung mendapatkan predikat kota ramah anak selama 4 taun berturut turut (2018-2022). Namun, pada kenyataannya pendidikan untuk anak usia dini di Tulungagung kurang diperhatikan. Terbukti dalam data BPS kabupaten Tulungagung angka partisipasi sekolah untuk usia dini hanya mencapai angka 12,58%.

Sedangkan lokasi yang dipilih berada di kecamatan Boyolangu tepatnya di desa Sobontoro area tersebut strategis dan berada pada area pendidikan selain itu desa Sobontoro ini memiliki jumlah anak-anak usia dini terbanyak namun hanya memiliki satu fasilitas taman kanak-kanak yang hanya berisikan 41 siswa. (BPS Tulungagung, 2016)

Lokasi tapak berada di jalan raya Ki Mangun Sarkoro, dusun Ngreco, desa Sobontoro, kecamatan Boyolangu, kabupaten Tulungagung, yang mana dalam Peraturan Pemerintah Daerah Tulungagung tapak perancangan berada pada kawasan pendidikan dan kebudayaan. Kondisi tapak perancangan merupakan area persawahan warga sekitar. Tapak berada area strategis di jalan arteri dekat dengan pusat kota, yang hal ini mempengaruhi aksesibilitas pada tapak.

TUJUAN DAN KRITERIA DESAIN

RUMAH CERDAS

TUJUAN UMUM RUMAH CERDAS

Suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

TUJUAN POKOK

Sebagai tempat stimulasi membaca untuk anak usia dini berdasarkan metode *Glenn Doman*

Pengguna pada Rumah Cerdas ini dibatasi mulai dari usia 0-6 tahun

Pengguna dikelompokkan berdasarkan tingkatan umur dan kemampuan membaca

SUB TUJUAN

DAYCARE

Sebagai sarana pengasuhan anak usia dini, pada jalur pendidikan non formal yang memerlukan pengasuhan dan perlindungan ketika orangtuanya berhalangan.

IMUNISASI/MEDICAL CHECK-UP

Sebagai tempat pemeriksaan dan penanganan masalah kesehatan anak meliputi pencegahan, pengobatan, hingga perawatan.

KONSULTASI

Sebagai tempat pemeriksaan dan berbagi informasi terkait kondisi psikologis anak, mencakup perilaku, emosi, dan tumbuh kembangnya

KRITERIA DESAIN

EFFICIENT

SAFETY

COMFORT

FRIENDLY

NOTICEABLE

PENDEKATAN DESAIN

BEHAVIOR SETTING

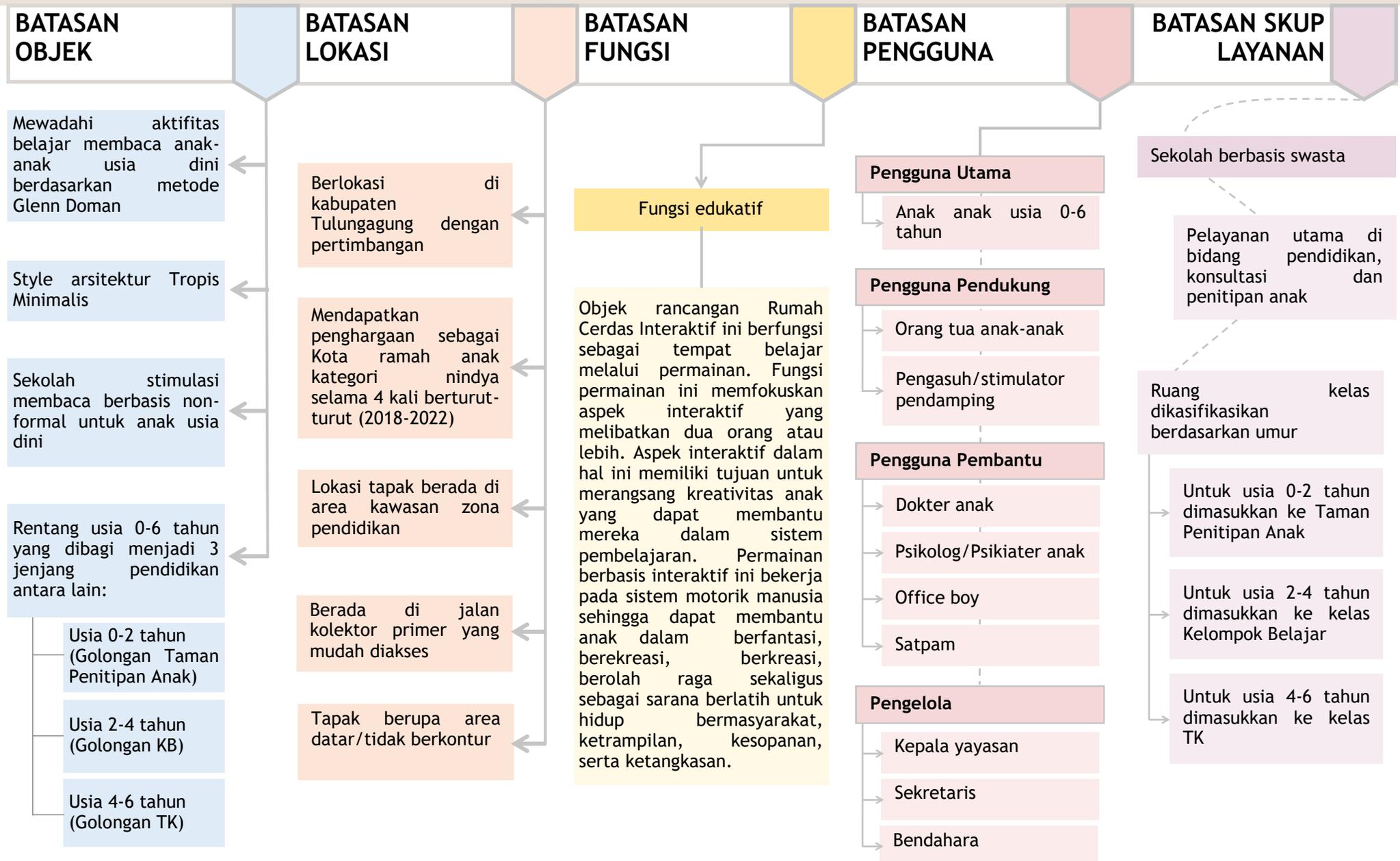
NILAI KEISLAMAN

SURAH AL-ALAQ ayat 1

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan.”

RUANG LINGKUP DESAIN

Perancangan Rumah cerdas memiliki batasan-batasan tertentu yang dibutuhkan selama proses mendesain.
Antara lain:





BAB II DATA

REFERENSI

OBJEK DESAIN

Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Penegasan ini ini mengamanatkan bahwa pendidikan anak usia dini harus dipersiapkan secara terencana dan bersifat holistik sebagai landasan anak memasuki pendidikan lebih lanjut.

PENGERTIAN RUMAH CERDAS

Rumah Cerdas adalah sebuah wadah untuk menumbuhkan minat belajar, berlatih dan bermain agar mampu berbagi dalam proses pembelajaran di sekolahnya masing masing. (Septiarti, 2012) Dari definisi diatas objek rancangan Rumah Cerdas memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- Merupakan tempat bermain dan belajar
- Menimbulkan kesenangan atau kepuasan
- Dapat menimbulkan efek secara psikologis (merasa senang, puas, dsb.)
- Memfasilitasi kebutuhan bermain dan pembelajaran anak dan penjagaan orang tua.

GAMBARAN KEGIATAN RUMAH CERDAS ADALAH SEBAGAI BERIKUT:

- ⇒ Memberikan peluang kepada anak-anak untuk banyak bergerak. Mencoba berbagai gerakan, berlatih dengan senang dan gembira dalam bentuk gerakan. Dari latihan bergerak bebas ini anak-anak dilatih kecerdasannya dalam menghubungkan antara gerakan, persepsi dan pikirannya. Dengan memberikan peluang yang cukup untuk mencoba berbagai gerakan, anak dapat menunjukkan system kognitifnya.
- ⇒ Anak-anak dilatih inderanya lewat permainan dari berbagai jenis bahan atau materi. Dari sini anak dibangun kemampuannya untuk mengenali perbedaan dan sensitivitas.
- ⇒ Kemampuan anak akan perhatian, konsentrasi, memori dan daya kreativitas begitu juga dengan kemampuan orientasi dan kemampuan memecahkan masalah diperkuat. Anak-anak belajar semua ini dalam bentuk permainan seperti role play (permainan yang memiliki aturan).
- ⇒ Pendidik mendukung anak-anak belajar bagaimana belajar, menjadi mediator bagi anak-anak. Misalkan diberikan projek, dimana anak-anak diberikan waktu yang luang untuk mengeksplorasi kemampuannya berdasarkan tingkat kemampuan anak.
- ⇒ Kemampuan dan bakat anak diperhatikan dan diperkuat. Sehingga jati diri anak dapat dikembangkan lebih jauh. Misalnya kemampuan visual anak dalam melukis atau menggambar, guru dapat member kesempatan anak untuk melukis objek yang mereka inginkan.

PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 146 tahun 2014, Pendidikan Anak Usia Dini, yang selanjutnya disingkat PAUD, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (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.

Paud diselenggarakan berdasarkan kelompok usia dan jenis layanannya, yang meliputi:

1) Taman Penitipan Anak (TPA/daycare)

Taman penitipan anak adalah program kesejahteraan anak yang dapat menyelenggarakan layanan PAUD secara terintegrasi dengan perawatan dan pengasuhan anak sejak usia 0-6 tahun. (kementerian pendidikan dan kebudayaan, 2015)

2) Kelompok Bermain (KB)

Kelompok bermain adalah salah satu bentuk satuan PAUD yang menyelenggarakan program pendidikan dan pengasuhan bagi anak usia 3-4 tahun. (kementerian pendidikan dan kebudayaan, 2015)

3) Taman Kanak-kanak (TK)

Taman kanak-kanak adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak berusia 4-6 tahun. (Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010)

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang ditujukan untuk anak usia 0-6 tahun yang terbagi dalam 3 jenjang pendidikan dengan tujuan untuk mengoptimalkan perkembangan anak.

METODE *GLENN DOMAN*

Untuk mendapatkan keefektifan pembelajaran pada anak usia dini, maka dilakukan beberapa stimulasi berdasarkan penelitian tenaga ahli. Pada perancangan ini, stimulasi pembelajaran membaca pada mengacu pada metode *Glenn Doman*. Definisi pembelajaran dengan metode *Glenn Doman* adalah pembelajaran dengan memakai kartu. Metode ini diciptakan oleh *Glenn Doman*, seorang neurologist yang mengkaji perkembangan otak anak.

Metode glenn doman merupakan salah satu bentuk stimulasi yang dapat diberikan dalam bentuk metode belajar membaca dan berhitung pada balita. Metode ini merupakan metode yang dapat mengembangkan kemampuan anak untuk berpikir dan bernalar secara efektif sehingga metode ini merupakan sarana bermain sambil belajar bersama anak.



Metode ini didasarkan pada landasan metode pembelajaran konstruktivisme, atau metode belajar dengan cara berfokus pada kemampuan peserta didik untuk membangun pengetahuan sendiri melalui proses kontak terus menerus dengan pengetahuan. Para penemu metode ini percaya bahwa otak anak yang berkembang pesat mampu membangun konsep-konsep baru berdasarkan pengetahuan dan pengalaman lama.

METODE MEMBACA *GLENN DOMAN*

STIMULASI MEMBACA DENGAN ALAT BANTU KARTU

Mengajari anak-anak dengan metode membaca satu kata/huruf dalam kartu terbukti lebih efektif daripada mengajarkan membaca lewat bunyi-bunyian.

SESI PEMBELAJARAN YANG SINGKAT

Metode ini dilakukan dalam sesi singkat (kurang dari 10 detik), namun sering sampai anak-anak dapat belajar bagaimana cara membaca. Seringnya satu kata ditunjukkan sebanyak 15 kali dalam sehari.

PEMBELAJARAN FOKUS PADA HAL YANG SERU DAN MENYENANGKAN

Kata yang diajarkan ke anak-anak mengacu pada hal yang mereka sukai, seperti nama ayah/ibu, makanan, aktivitas dan binatang kesukaan.

TIAP KATA/HURUF DI CETAK TEBAL DAN BERUKURAN BESAR

Dengan membuat huruf dikartu berukuran besar dan tebal akan mempermudah anak untuk belajar membaca.

KATA DAN GAMBAR DIPISAH

Dengan memisahkan gambar dan kata dapat membantu anak-anak untuk tidak terdistraksi pada gambar dan hanya fokus pada teks.

TAHAPAN METODE *GLENN DOMAN*

Metode membaca Glenn Doman memiliki 5 tahap, antara lain:

TAHAP I (SATU KATA)

Satu sesi menggunakan 15 kata tunggal. Kata tunggal yang dipilih berkaitan dengan kehidupan anak-anak seperti hewan kesukaan, benda kesukaan, anggota keluarga dll.

TAHAP II (DUA KATA)

Dengan Tahapan berikutnya adalah memperkenalkan gabungan dua kata. Gabungan dua kata ini akan membantu anak-anak melangkah ke tahap berikutnya dengan lebih mudah.

TAHAP III (KALIMAT SEDERHANA)

Tahap selanjutnya adalah tahapan pengenalan kalimat sederhana, pendidik menggunakan sebuah kalimat yang terdiri dari gabungan kata yang sudah diajarkan sebelumnya.

TAHAP IV (KALIMAT PANJANG)

Tahapan selanjutnya adalah pengenalan kalimat yang berupa pernyataan yang lebih banyak dari sebelumnya. Pendidik juga bisa menambahkan beberapa kosakata baru pada tahap ini.

TAHAP V (BUKU-BUKU)

Tahapan terakhir adalah membaca buku yang sebenarnya. Anak-anak diharapkan untuk mampu membaca tulisan yang lebih kecil dan jumlah kata yang lebih banyak di setiap halaman buku.

PEMBELAJARAN *GLENN DOMAN*

Metode glenn doman berkembang sebagai metode pembelajaran baru yang dikembangkan selama kehidupan glenn doman. Metode glenn doman tidak hanya terpaku satu perlakuan saja, namun merupakan kesatuan sistem dari gabungan aspek fisiologi, nutrisi, fisik, sensori dan kognitif anak. Beberapa aspek tersebut dimasukkan kedalam beberapa program dibawah ini, antara lain:

- 1) Program intellectual, Program intelektual atau program kemampuan otak anak merupakan program yang melibatkan sistem kognitif anak. Disini kita akan melihat bagaimana gen dan lingkungan mempengaruhi otak manusia khususnya anak-anak. Selain itu kita juga belajar bagaimana cara menggunakan 30 detik waktu untuk mengembangkan kecerdasan kognitif anak. Pengajaran dilakukan secara jujur, terbuka dan menyenangkan.
- 2) Program fisik, Physical program atau program fisik adalah program pengembangan fisik pada anak. Program ini tentang dasar kemampuan fisik dari pertumbuhan dan perkembangan otak anak sesuai usia umumnya. Program ini menjadi tolak ukur atau tanda untuk mengukur kemampuan otak dan anggota tubuh anak dalam keadaan baik/ tidak.
- 3) Program fisiologi, Physiological program atau program fisiologi menyediakan pengembangan kemampuan anak melalui rencana pemenuhan gizi, olahraga yang tepat dan lingkungan sekitar yang sehat, yang dimana hal tersebut dapat menjadi faktor penting untuk kesehatan tubuh dan perkembangan fisik anak. Pada program ini, orang tua menjadi role model bagi anak untuk menerapkan hidup sehat yang kedepannya bisa menjadi kebiasaan sampai dewasa.

PROGRAM PENGETAHUAN YANG DAPAT DIAJARKAN PADA METODE *GLENN DOMAN*

MEMBACA

Program intelektual yang bisa dikembangkan pada pembelajaran glenn doman salah satunya adalah membaca. Untuk mengajarkan membaca pada anak, kita harus mempersiapkan lingkungan yang menyenangkan. Aspek membaca ini bertujuan agar anak dapat mengkomunikasikan keinginannya kepada orang tua. Dengan mengajarkan membaca kita juga bisa mengeksplorasi kemampuan berpikir anak.

PENGETAHUAN ENSIKLOPEDIA

Perkembangan otak pada anak usia 0-6 tahun itu sangat pesat. Pada usia ini kita juga dapat melihat kecenderungan anak pada hal yang dia suka. Untuk itu, jangan remehkan kemampuan anak dan jangan batasi pengetahuan tentang hal yang ia sukai yang dapat kita berikan kepada anak-anak. Hal ini bisa dilakukan dengan membaca buku, menonton video atau menonton youtube yang membahas mengenai hal tersebut.

MATEMATIKA

Anak-anak menyerap pengetahuan dengan cepat. Sehingga, semakin banyak kita memberi tahu, semakin banyak hal yang dia ketahui. Matematika dapat mengajarkan anak untuk mengenal angka memecahkan persoalan berdasarkan hukum/aturan. Selain itu, matematika juga mengajarkan anak untuk berfikir secara logika.

MUSIK DAN BAHASA ASING

Dalam kemampuan otak anak yang tak terbatas, kita dapat mengajarkan mereka banyak hal salah satunya bahasa asing. Kita dapat mengajari anak dengan kata kata sederhana dan pembiasaan. Selain itu, kita juga dapat mengenalkan music seperti mengenalkan bunyi-bunyian sederhana, mempelajari alat music dsb. Mengenalkan music dapat melatih perkembangan bakat dan kreativitas anak.

DASAR-DASAR METODE *GLENN DOMAN*

Pada prinsipnya, metode Glenn Doman menekankan pada beberapa poin penting dalam memaksimalkan potensi otak mereka, antara lain :

PERAN ORANG TUA

Metode Glenn Doman memprioritaskan peran ibu dan ayah dalam memberikan inspirasi, cinta dan rasa percaya diri. Glenn Doman juga percaya bahwa orang tua yang bekerja bisa membantu perkembangan anak secara optimal hanya dengan meluangkan beberapa jam dalam setiap harinya.

PENDEKATAN DAN SIKAP

Metode Glenn Doman dalam membaca atau berhitung juga menggunakan pendekatan yang menarik dan penuh permainan. Selain itu, orang tua dianjurkan untuk bersikap penuh cinta kasih, dengan terus memberikan pelukan, kecupan, dan cinta, serta tidak perlu kaku atau duduk tegak dalam proses belajar.

UKURAN FONT ATAU BAHAN PELAJARAN

Seluruh bahan metode Glenn Doman misalnya flash card telah didesain sedemikian rupa sesuai dengan usia bayi. Semakin kecil usia anak maka ukuran font yang digunakan juga akan semakin besar.

WAKTU BELAJAR YANG TEPAT

Metode Glenn Doman menganjurkan agar proses belajar dibuat singkat dan dihentikan sebelum anak ingin berhenti. Bahkan, jika metode Glenn Doman diterapkan dengan tepat, maka anak tidak akan ingin berhenti belajar.

MATERIAL YANG MENARIK

Metode Glenn Doman ingin menstimulasi anak dengan materi belajar yang menarik dan update.

KONSISTENSI

Metode Glenn Doman juga percaya pada konsistensi. Lebih baik orang tua mengajarkan sedikit kata tetapi konsisten, daripada banyak tetapi jarang. Anak- anak belajar melalui repetisi, oleh karena itu, material yang menarik dan update sangat penting sekali.

BEBAS UJIAN

Metode Glenn Doman tidak menerapkan sistem ujian karena jika diterapkan dengan benar, anak- anak akan terus berkembang dan senantiasa mengingat dengan baik.

PRINSIP METODE *GLENN DOMAN*

Prinsip pembelajaran metode glenn doman adalah sebagai berikut:

- Dimulai sedini mungkin
- Pembelajaran harus selalu seru dan menyenangkan
- Hormati dan percaya pada kemampuan anak
- Pembelajaran hanya dilakukan saat anak-anak merasa senang. Jika anak sakit, beristirahat sebentar dan lanjutkan ketika keadaan anak membaik
- Buat lingkungan dan suasana pembelajaran yang menarik. Setelah pembelajaran kartu, lakukan kegiatan bermain dengan anak untuk mempertahankan informasi yang baru dia pelajari sebelumnya
- Berhenti sebelum anak-anak meminta berhenti—jaga keingintahuan anak. Jika anak bosan, selesaikan pembelajaran dan lakukan lagi besok
- Sering kenalkan dengan materi baru. Tunjukkan kartu sekali dan letakkan. Jangan tunjukkan kartu yang sama berulang kali. Anak-anak cepat belajar dan mudah bosan
- Pembelajaran tertata dan konsisten
- Jangan mengetes anak-anak, jangan buat anak mengulangi perkataanmu. Kamu bisa melakukan permainan menebak kartu yang kamu tunjukkan atau paparkan beberapa kartu dan suruh anak-anak untuk memilihnya. Permainan harus dilakukan untuk kesenangan bukan sebagai tes
- Jika kamu tidak dalam kondisi baik dan anak-anak juga tidak dalam kondisi baik, maka berhentilah

MILESTONE PERKEMBANGAN ANAK

Untuk menerapkan metode Glenn Doman, maka perlu memperhatikan kemampuan anak sehingga dapat diperoleh muatan pembelajaran berdasarkan tahapan kemampuan anak

USIA	PERKEMBANGAN ANAK
Usia 0-1 tahun	<p>Usia 0-3 bulan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mampu mengangkat kepala • Merespon suara • Memandang objek bergerak • Tersenyum dan tertawa • Mengenali wajah dan aroma tubuh <p>Usia 3-6 bulan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengecoh ketika diajak berbicara • Mampu berguling • Menoleh ketika ada suara dan obrolan • Meniru suara, bermain ludah • Dapat berguling ke dua arah <p>Usia 6-9 bulan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Duduk tanpa dibantu • Meniru suara orang bicara • Bisa menyapa orang tua dengan panggilan • Mulai merangkak • Berdiri sambil berpegangan pada benda lainnya • Meraih, menjatuhkan dan melempar objek <p>Usia 9-12 bulan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dapat melambatkan tangan • Berdiri sendiri dalam beberapa waktu • Meniru aktivitas orang lain • Mulai mengocehkan kata-kata dengan suara • Menunjukkan keinginan dengan bahasa tubuh
Usia 1-2 tahun	<p>Usia 12-18 bulan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bisa berlari, Lincah berguling ke depan & belakang • Terampil berbicara • Merespon perintah • Bisa menari & memanjat • Mulai mengamuk <p>Usia 18-24 bulan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Belajar lebih dari 10 kata per hari • Menceoret-coret buku • Memakai pakaian sendiri • Bertanya “kenapa? ...kenapa?” • Bermain dengan anak-anak lain • Bisa mengikuti 2 perintah sekaligus

USIA	PERKEMBANGAN ANAK
Usia 2-3 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Berbicara jelas • Dapat berkomunikasi walaupun terbata-bata • Mengetahui bentuk benda seperti lingkaran dan segitiga • Rasa ingin tahu meningkat • Mengerti perasaan malu.
Usia 3-4 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat mengetahui harus bergantian waktu walau terkadang belum mau mengikuti. • Tertawa saat mendengar hal lucu dengan teman sebaya. • Terkadang terbangun di malam hari karena mimpi. • Mulai bergabung pada permainan kelompok. • Berbicara terhadap diri sendiri. • Menyukai bermain sendiri, terkadang bermain bersama. • Mengidentifikasi gender laki-laki dan perempuan. • Meniru kegiatan orang dewasa
Usia 4-5 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai memiliki sahabat. • Mengarang cerita dan terkadang melebihkan ceritanya. • Bekerja sama dan berpartisipasi dalam kelompok. • Terkadang tidak mau mengalah terhadap anak lain. • Meunjukkan ekspresi menyesal saat melakukan kesalahan. • Menunjukkan sikap mandiri dan kegiatan yang ia suka
Usia 5-6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> • Senang bermain dengan teman sebaya. • Mulai meminjamkan dan meminjam mainan. • Menaati aturan dalam permainan. • Mengenal kata sifat (baik, nakal, pelit, berani). • Menyimak perkataan orang lain. • Memahami dua perintah yang diberikan bersamaan. • Mengulang kalimat yang kompleks.

KURIKULUM RUMAH CERDAS

Untuk mewujudkan pendidikan anak usia dini yang berpengaruh baik terhadap perkembangan anak, pemerintah menetapkan kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini sebagai acuan pembelajaran anak usia dini. Memperhatikan Permendikbud no 137 tahun 2014 tentang Standar PAUD, kurikulum 2013 berisi program-program pengembangan dari enam aspek perkembangan. Enam aspek perkembangan yang dimaksud adalah:

- 1) **Nilai agama dan moral** meliputi kemampuan mengenal nilai agama yang di anut, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri/lingkungan, mengetahui hari besar agama, menghormati, dan toleran terhadap agama orang lain.
- 2) **Fisik-motorik** meliputi: a) motorik kasar, mencakup kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, lincah, lokomotor, non-lokomotor, dan mengikuti aturan; b) motorik halus, mencakup kemampuan dan kelenturan menggunakan jari dan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk; dan c) kesehatan dan perilaku keselamatan, mencakup berat badan, tinggi badan, lingkaran kepala sesuai usia serta kemampuan berperilaku hidup bersih, sehat, dan peduli terhadap keselamatannya.
- 3) **Kognitif** meliputi: a) belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan dite rima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru; b) berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat; dan c) berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.
- 4) **Bahasa** terdiri atas: a) memahami bahasa reseptif, mencakup kemampuan memahami cerita, perintah, aturan, menyenangkan dan menghargai bacaan; b) mengekspresikan bahasa, mencakup kemampuan

bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, belajar bahasa pragmatik, mengekspresikan perasaan, ide, dan ke inginan dalam bentuk coretan; dan c) keaksaraan, mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita.

- 5) **Sosial-emosional** meliputi: a) kesadaran diri, terdiri atas memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain; b) rasa tanggung jawab untuk diri dan orang lain, mencakup kemampuan mengetahui hak-haknya, mentaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama; dan c) perilaku prososial, mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain; bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan.
- 6) **Seni** meliputi kemampuan mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, musik, drama, dan beragam bidang seni lainnya (senilukis, seni rupa, kerajinan), serta mampu mengapresiasi karya seni, gerak dan tari, serta drama. Keenam aspek pengembangan dan penjabaran di atas akan menjadi landasan dalam menyelaraskan kompetensi dan lama belajar dalam memunculkan muatan materi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini berdasarkan kelompok usia.

Berdasarkan pemaparan diatas, Kurikulum pada perancangan rumah cerdas mengikuti peraturan pemerintah yang berlaku yaitu menggunakan kurikulum 2013 yang diintegrasikan dengan metode Glenn Doman. Hasil integrasi dapat dilihat dari beberapa program pengembangan aspek perkembangan sebagai berikut:

- 1) **Nilai agama dan moral** antara lain: mendengarkan dan mengetahui kalimat pujian terhadap ciptaan-ciptaan tuhan, menghargai dan merawat tanaman dan binatang, mengetahui doa-doa sesuai ajaran yang dianutnya, mengenal agama, mengetahui tata cara beribadah

- 2) **Fisik-motorik** antara lain, makan makanan bergizi seimbang, mengetahui nama dan fungsi anggota tubuh, aktif melakukan kegiatan bermain, melakukan gerakan sederhana (senam), mengeksplorasi lingkungan, mengetahui cara membersihkan diri (cuci tangan, mandi, gosok gigi)
- 3) **Kognitif** antara lain: mengenal hal baru (hewan, benda, lingkungan) mengenal suatu kejadian (fenomena alam, dll.) mengemukakan ide, memecahkan masalah sederhana, menyelesaikan tugas, mengurutkan/ men-sortir benda dari ukuran terkecil ke yang terbesar atau kebalikannya, mengenal huruf, angka, symbol. Mengetahui aturan dasar dan masyarakat, mengenal profesi, mengenal tempat/ fasilitas umum dan kegunaanya.
- 4) **Bahasa** antara lain: dapat berbicara secara lugas (mulai dari satu huruf hingga beberapa kata/kalimat). Dapat berbicara dengan baik dan santun, dapat membaca dan menyimak perkataan orang lain, dapat mengidentifikasi suku kata, memahami rima, memahami dan merespon kalimat pertanyaan, memahami kalimat perintah, menirukan suara binatang, bercerita, menyusun kalimat sederhana, mengelompokkan kata.
- 5) **Sosial-emosional** antara lain: memiliki sikap percaya diri, dapat mengemukakan pendapat, berani tampil di depan kelas, paham aturan, sikap mau menunggu giliran, dapat menahan diri, mandiri, sikap mau berbagai, memiliki empati terhadap orang lain, dapat bersimpati dengan orang lain, berteman, menghargai perbedaan, mengungkapkan emosi dan isi hati, memiliki sikap tanggung jawab.
- 6) **Seni** antara lain: dapat menghargai hasil karya, mengeksplorasi seni rupa/seni kriya, membuat karya sederhana, mempresentasikan karya (menjelaskan maksud gambar)

GAMBARAN KEGIATAN RUMAH CERDAS

Aspek Perkembangan	Kegiatan Pembelajaran
ANAK USIA 0-1 TAHUN	
Nilai agama dan moral	Mendengarkan pujian/ doa-doa
Fisik-motorik	Bermain mainan warna cerah, bertekstur, dapat dipegang/diraba dan tidak berbahaya.
Kognitif	Memberikan permainan flash card, menyusun balok, mencorat-coret.
Bahasa	Mengajak berbicara dan merespon suara
Sosial-emosional	Mengenali muka orang sekitar, tersenyum
Seni	-

Aspek Perkembangan	Kegiatan Pembelajaran
ANAK USIA 1-2 TAHUN	
Nilai agama dan moral	Mendengarkan dan menirukan pujian/ doa-doa.
Fisik-motorik	Meniru gerakan tari/senam, bermain pasir, mencorat coret.
Kognitif	Memberikan permainan flash card, mengenali nama buah/benda/ huruf, mengelompokkan benda berdasarkan warna
Bahasa	Mengajak berbicara, belajar mengungkapkan keinginan
Sosial-emosional	Bermain berkelompok, mengenal teman sebaya
Seni	Mengenali warna, mencoret kertas

Aspek Perkembangan	Kegiatan Pembelajaran
ANAK USIA 2-3 TAHUN	
Nilai agama dan moral	Membaca dan hafal pujian/ doa-doa, mengetahui tata cara beribadah
Fisik-motorik	Meniru gerakan tari/senam, berlari, bermain permainan memanjat, bermain pasir
Kognitif	Memberikan permainan flash card, mengenali dan menulis nama buah/ benda/ huruf, menumpuk balok
Bahasa	Berdiskusi sederhana, merespon pertanyaan, belajar mengungkapkan keinginan
Sosial-emosional	Bermain berkelompok, berbagi mainan
Seni	Mewarnai gambar, memilih warna yang disukainya

Aspek Perkembangan	Kegiatan Pembelajaran
ANAK USIA 3-4 TAHUN	
Nilai agama dan moral	Membaca dan hafal pujian/ doa-doa, mengetahui tata cara beribadah
Fisik-motorik	Meniru gerakan tari/senam, berlari, bermain permainan memanjat, bergelantungan, bermain pasir
Kognitif	Memberikan permainan flash card, mengenali dan menulis nama buah/ benda/ huruf, menumpuk balok berdasarkan ukuran
Bahasa	Berdiskusi sederhana, merespon pertanyaan, belajar mengungkapkan keinginan
Sosial-emosional	Bermain berkelompok, berbagi mainan
Seni	Mewarnai gambar, menempel kertas, membuat kerajinan sederhana (misal: origami)

Aspek Perkembangan	Kegiatan Pembelajaran
ANAK USIA 4-5 TAHUN	
Nilai agama dan moral	Membaca dan hafal pujian/ doa-doa, mengetahui tata cara beribadah, mengenal ciptaan tuhan
Fisik-motorik	Meniru gerakan tari/senam, berlari, bermain permainan memanjat, bergelantungan, bermain pasir
Kognitif	Mengenali dan menulis nama buah/ benda/huruf, membaca kalimat sederhana, menumpuk balok berdasarkan ukuran, mengenal beberapa profesi
Bahasa	Menyanyikan beberapa lagu anak, mendengarkan dan memahami cerita/ dongeng
Sosial-emosional	Membentuk kelompok, berdiskusi dengan teman kelompoknya
Seni	Mewarnai gambar, melukis, menempel kertas, membuat kerajinan sederhana

Aspek Perkembangan	Kegiatan Pembelajaran
ANAK USIA 5-6 TAHUN	
Nilai agama dan moral	Membaca dan hafal pujian/ doa-doa, mengetahui tata cara beribadah, mengenal ciptaan tuhan
Fisik-motorik	Meniru gerakan tari/senam, berlari, bermain permainan memanjat, bergelantungan, bermain pasir
Kognitif	Mengenali dan menulis nama buah/ benda/huruf, membaca kalimat sederhana, menumpuk balok berdasarkan ukuran, mengenal beberapa profesi
Bahasa	Membaca dan memahami cerita/dongeng, menceritakan pengalaman dengan cerita sederhana.
Sosial-emosional	Membentuk kelompok, berdiskusi dengan teman kelompoknya,
Seni	Mewarnai gambar, melukis, menempel kertas, membuat kerajinan sederhana

MEDAN PERMAINAN ANAK USIA DINI

Medan bermain anak ini diklasifikasikan menurut usia, antara lain:

1. Exploratory stage

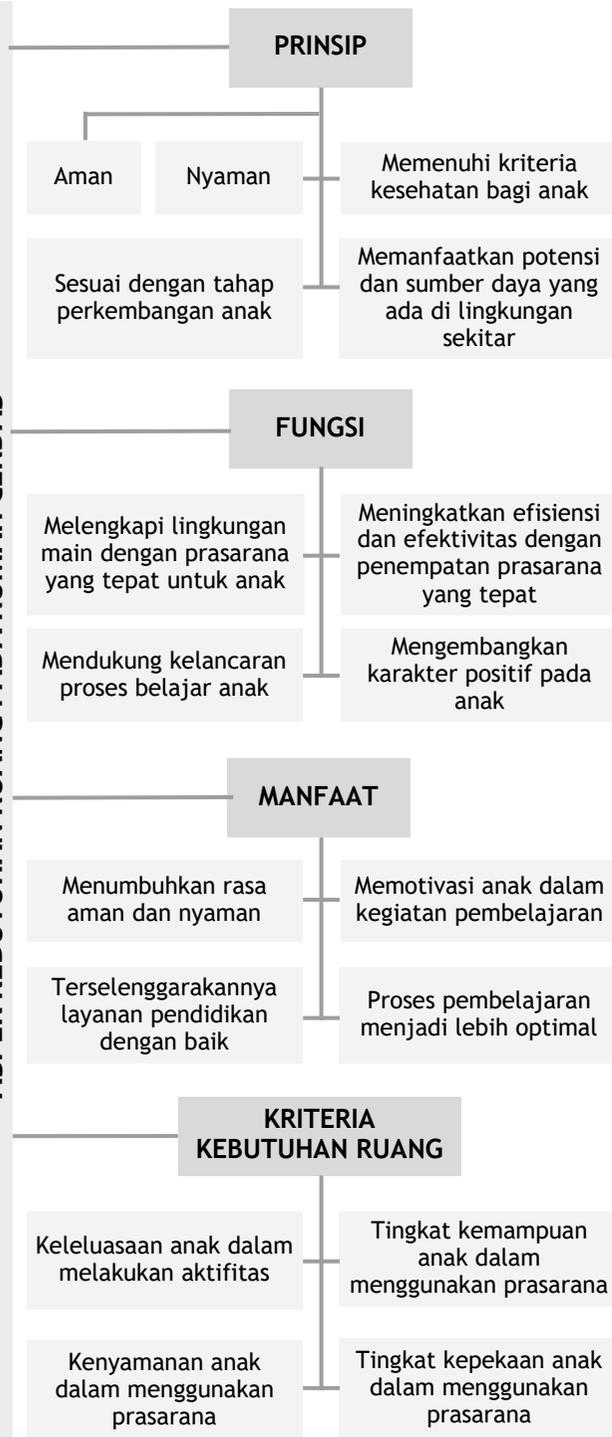
yaitu tahap anak di bawah usia 2 tahun belajar mengenal benda dan belum dapat bermain dengan baik karena anak belum dapat mengontrol tubuhnya secara keseluruhan. Pada usia ini medan bermain anak disesuaikan menurut keahlian/perkembangan anak.

Usia	Klasifikasi medan permainan
0-3 bulan	Ruangan disesuaikan dengan anak-anak dengan tanpa perabot Bersifat privat Memakai alas lantai/matras yang lebih tebal dan lembut Dilengkapi dengan mainan gantung, berwarna cerah dan aman
3-6 bulan	Ruangan cukup untuk bereksplorasi Terdapat perabotan sederhana (terowongan, railing dll.) Bersifat privat Memakai alas lantai/matras untuk keamanan Terdapat beberapa mainan dengan warna cerah yang aman untuk dihisap
6-9 bulan	Ruangan cukup untuk bereksplorasi Terdapat perabotan sederhana seperti railing dan miniatur hewan Memakai alas lantai sebagai aspek keamanan Terdapat permainan seperti susunan balok, bola, pasir dll. Terdapat bunyi-bunyian sederhana.
9-12 bulan	Ruangan cukup untuk bereksplorasi dan tidak membatasi ruang gerak anak-anak Terdapat perabotan sederhana yang bersifat permanen seperti railing dan miniature hewan dengan skala kecil Memakai alas lantai Permainan berupa mengumpulkan barang (misal: mengumpulkan bola dalam keranjang) Terdapat bunyi-bunyian sederhana
12-18 bulan	Ruangan luas Terdapat gambar interaktif pada dinding Memakai alas lantai Kegiatan berfokus pada meniru (misal: senam, menari dll.) dan permainan sederhana (misal: mengumpulkan buah-buahan) Terdapat pengetahuan pengenalan jenis buah, hewan dll.
19-24 bulan	Ruangan luas Terdapat gambar interaktif pada dinding Memakai alas lantai Kegiatan berfokus pada permainan sederhana yang dimasukkan aspek kognitif seperti pengenalan buah, hewan dan lingkungan sekitar

2. Mastery stage

yaitu tahap anak usia 2-6 tahun mulai dapat mengontrol tubuhnya dan mainan memiliki peran penting dalam bermain, sehingga dapat membuat anak kreatif, terhibur, dan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan anak. Pada tahap ini medan permainan anak disesuaikan dengan tipe dan karakter permainan yang disediakan.

Permainan	Aktivitas	Klasifikasi Ruang
Cerita & keteladanan	Anak mendengarkan cerita melalui perantara permainan interaktif (misal: boneka)	Ruangan luas Terdapat berbagai macam gambar interaktif di dalam ruangan Terdapat meja kecil dan lemari penyimpanan
Aqualand	Anak bermain permainan air beserta elemen pendukungnya (misal: bola plastic, water beads dll.)	Ruangan luas Material lantai keramik bertekstur kasar Terdapat permainan atraktif seperti selang, kolam kecil dll.
Imagination block	Anak menyusun balok sehingga dapat membentuk bentuk/ bangunan tertentu sesuai yang mereka inginkan	Ruangan luas Perabot berbentuk geometri Terdapat balok balok berbahan lembut yang mudah disusun
Sandland	Anak bermain pasir yang dilengkapi dengan elemen pendukung seperti sekop kecil, ember dll.	Ruangan luas Material lantai bertekstur kasar seperti terakstur pasir Pembuatan zona di beberapa area
Climber	Anak memanjat objek yang disediakan, selain itu terdapat juga tali simpul yang berfungsi sebagai keamanan dan tempat memanjat/merayap	Terdapat bentuk objek yang terinspirasi dari alam Pemilihan material lantai yang lembut dan empuk Pemilihan tali simpul mempertimbangkan berat pengguna dan jumlah pengguna
Be adult	Anak bermain kegiatan yang biasa dilakukan orang dewasa, misal: beli barang ke supermarket, menaiki transportasi umum, dll.	Melakukan kunjungan ke suatu tempat sederhana sebagai pemahaman pengenalan citra lingkungan Kenyamanan dan keselamatan diperhatikan
Sainsfun	Mengasah kemampuan serta imajinasi melalui sains sederhana	Area luas Kenyamanan dan keselamatan pada ruang sangat diperhatikan Perabot dibuat interaktif dan



Sumber: Pedoman Prasarana Pendidikan Anak Usia Dini

PEMBAGIAN ZONA BERMAIN ANAK

Kebiasaan bermain pada anak-anak berbeda-beda, ada yang suka bermain sendiri, bermain dalam kelompok kecil, ataupun kelompok besar. Oleh karena itu, area bermain dipisah menjadi empat bagian antara lain:

Active play area (playground)

Berguna untuk mengembangkan kekuatan fisik, keseimbangan, koordinasi, dan rasa percaya diri anak.



Quiet play area (permainan tenang)

Berguna untuk membantu anak mengembangkan fantasi dan imajinasi anak. Selain itu jenis permainan ini juga menuntut ketekunan anak.



Creative play area (seni lukis dan kerajinan tangan)

Berguna untuk mengembangkan kreativitas anak di bidang seni lukis dan kerajinan tangan, sehingga dari situ akan meningkatkan jiwa mereka menjadi aktif.



Natural area (kolam pasir)

Berguna untuk membantu anak mengeksplorasi lingkungan sekitarnya dengan adanya unsur alam yang membuat area bermain menjadi lebih teduh dan nyaman.



PERSYARATAN

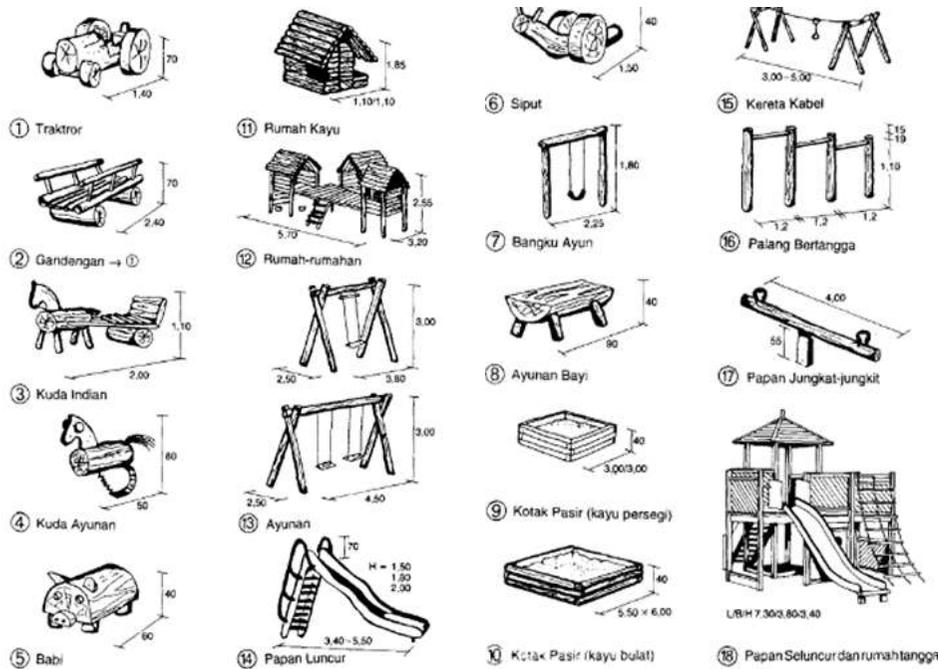
KEBUTUHAN RUANG

Berdasarkan Pedoman Prasarana Pendidikan Anak Usia dini persyaratan kebutuhan ruang dibedakan menurut usia, antara lain:

Usia 0-2 tahun	<p>Memiliki ruang tidur, dan ruang bermain, yang dilengkapi dengan cermin besar, matras bersih dan berukuran luas</p> <p>Adanya tempat untuk menyimpan peralatan bayi</p> <p>Area bagi ibu untuk menyusui</p> <p>Memiliki area tenang sebagai ruang khusus jika bayi sedang merasa tidak nyaman atau sakit sehingga tidak tercampur dengan anak lainnya</p> <p>Area untuk mengganti popok dan ganti baju</p>
Usia 2-4 tahun	<p>Memiliki ruang bermain anak usia 2-4 tahun, yang dikelilingi dengan beragam permainan dan buku cerita yang disusun dengan rapi dan mudah dijangkau anak.</p> <p>Tempat yang bersih dan cukup luas untuk anak bisa berjalan, berlari, melompat dan bermain aktif serta dapat digunakan untuk kegiatan stimulasi lainnya.</p> <p>Adanya tempat untuk meletakkan atau menggantung peralatan yang dibawa anak seperti tas.</p>
Usia 4-6 tahun	<p>Memiliki ruang bermain anak usia 4-6 tahun, yang dikelilingi dengan beragam permainan dan buku cerita yang disusun dengan rapih dan mudah dijangkau anak.</p> <p>Tempat yang bersih dan cukup luas untuk anak bisa berjalan, berlari, melompat dan bermain aktif serta dapat digunakan untuk kegiatan stimulasi lainnya</p> <p>Adanya tempat untuk meletakkan atau menggantung peralatan yang dibawa anak seperti tas.</p>

1. Taman Bermain

Syarat penempatan taman bermain harus jauh dari tempat parkir, jalan raya, dan area parkir



2. Kamar Mandi anak

Disarankan untuk memiliki jendela interior/kaca satu lapis untuk kebutuhan pengawasan dan pencahayaan alami yang tingginya dinding disesuaikan dengan ketinggian anak, terhubung langsung dengan playground dan penempatannya disamping sanitasi orang dewasa.

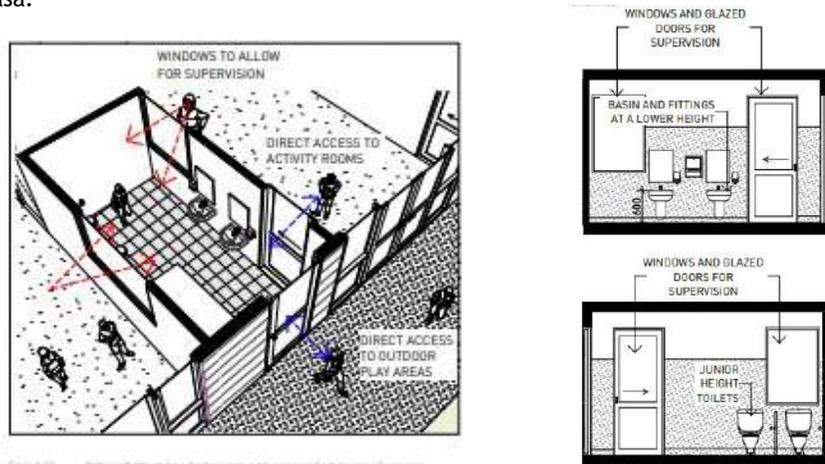
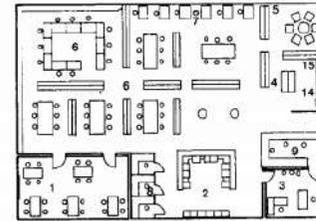
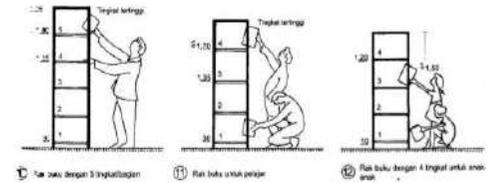


Figure 3-22 Bathrooms facilities for young children's playrooms should be considered in the design to prevent child abuse.

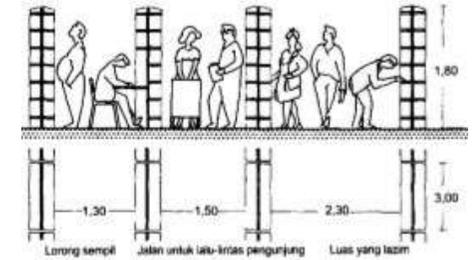
1. Bathroom facilities including toilet pans for use by children or a lower height.

3. Perpustakaan

Perabot pada perpustakaan harus memperhatikan tinggi dan kebutuhan ruang gerak anak.

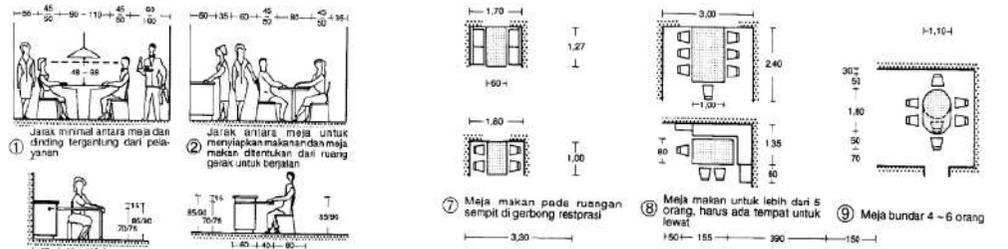


1. Ruang serba guna
2. Ruang lullah
3. Kantor
4. Pustal buku delfar
5. Surat kabar, majalah
6. Kerja kelompok
7. Kerja pribadi
8. Kabin untuk mengetik
9. Informasi, pinjaman
10. Ruang kuliah
11. Studio audiovisual
12. Gudang (perengkapan)
13. Pemakai di tempat
14. Alat foto copy
15. Tempat penitipan mantel, topi, tempat penitipan tas dan lain-lain.



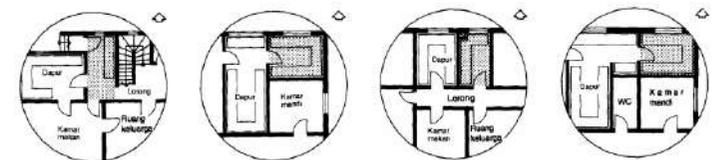
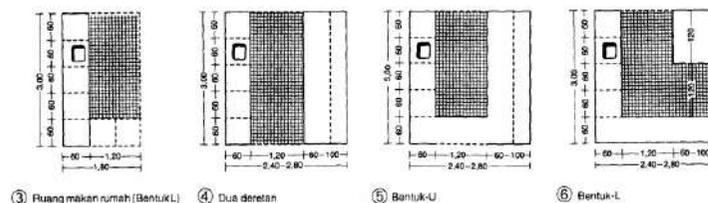
4. Kantin

Standar meja untuk makan biasanya membutuhkan lebar 60 cm dan tinggi 45 cm untuk bisa makan dengan nyaman untuk orang dewasa. Untuk anak-anak khususnya usia 2-6 tahun tinggi disesuaikan sesuai kebutuhan mereka



5. Dapur

Dapur diperlukan untuk membuat makanan pendamping asi, menghangatkan asi dsb. Standar lebar meja dapur adalah sekitar 50-55 cm dan tinggi 90 cm atau menyesuaikan pengguna. Standar layout dapur adalah sebagai berikut:



7. Ruang makan pada jalan samping 8. Dan dapur jalan terbuka 9. Di samping dapur, dari lorong, dapat bergerak 10. Di samping dapur dan kamar mandi

REFERENSI

PENDEKATAN DESAIN

Menurut Barker dan Wright dalam Laurens (2004), behaviour setting disebut juga dengan “tatar perilaku” yaitu pola perilaku manusia yang berkaitan dengan tatanan lingkungan fisiknya. Behaviour setting memiliki dua prinsip yaitu system of setting dan system of activity. System of setting atau sistem tempat diartikan sebagai rangkaian unsur-unsur fisik atau spasial yang mempunyai hubungan tertentu dan terkait hingga dapat dipakai untuk suatu kegiatan tertentu. Sedangkan system of activity atau sistem aktivitas dapat diartikan sebagai suatu rangkaian perilaku yang sengaja dilakukan oleh satu atau beberapa orang.

1. Sistem aktifitas

Menurut Chapin dan Brail dalam Laurens (2004) sistem aktivitas dalam sebuah lingkungan terbentuk dari rangkaian sejumlah behavior setting. Sistem aktivitas seseorang menggambarkan motivasi, sikap, dan pengetahuannya tentang dunia dengan batasan penghasilan, kompetisi, dan nilai-nilai budaya yang bersangkutan

2. Sistem setting

Barker dan Wright dalam Laurens (2004) mengungkapkan ada kelengkapan kriteria yang harus dipenuhi oleh sebuah entitas, agar dapat dikatakan sebagai sebuah behaviour setting yang merupakan suatu kombinasi yang stabil antara aktivitas, tempat, dengan kriteria sebagai berikut :

- Terdapat suatu aktifitas berulang, berupa suatu pola perilaku (standing patern of behavior). Dapat terdiri atas satu atau lebih pola perilaku ekstraindividual.
- Dengan tata lingkungan tertentu (Circumfacent milieu), milieu ini berkaitan dengan pola perilaku.
- Membentuk suatu hubungan yang sama antar keduanya, (synomorphy)
- Dilakukan pada priode waktu tertentu.

3. Hubungan antara setting dan perilaku manusia

Aktivitas manusia sebagai wujud dari perilaku yang ditujukan mempengaruhi dan dipengaruhi oleh tatanan (setting) fisik yang terdapat dalam ruang yang menjadi wadahnya, sehingga untuk memenuhi hal tersebut dibutuhkan adanya:

- Kenyamanan, Menyangkut keadaan lingkungan yang memberikan rasa sesuai dengan panca indra
- Aksesibilitas, menyangkut kemudahan bergerak melalui dan menggunakan lingkungan sehingga sirkulasi menjadi lancar dan tidak menyulitkan pemakai.
- Legibilitas, menyangkut kemudahan bagi pemakai untuk dapat mengenal dan memahami elemen-elemen kunci dan hubungannya dalam suatu lingkungan yang menyebabkan orang tersebut menemukan arah atau jalan.
- Kontrol, menyangkut kondisi suatu lingkungan untuk mewujudkan personalitas, menciptakan teritori dan membatasi suatu ruang.
- Teritorialitas, menyangkut suatu pola tingkah laku yang ada hubungannya dengan kepemilikan atau hak seseorang atau sekelompok orang atas suatu tempat. Pola tingkah laku ini mencakup personalisasi dan pertahanan terhadap gangguan dari luar (Holahan,1982 dalam Hartanti 1997)
- Keamanan, menyangkut rasa aman terhadap berbagai gangguan yang ada baik dari dalam maupun dari luar.

Laurens (2007) mengungkapkan bahwa desain behavior setting yang baik adalah yang sesuai atau pas dengan struktur perilaku penggunaannya. Hal ini membuat sebuah desain arsitektur dapat diadaptasikan, fleksibel atau terbuka (open-ended). Terdapat tiga tipe dasar pola ruang yang direkomendasikan untuk menunjang fleksibilitas suatu ruang untuk macam-macam setting yaitu ruang berbatas tetap, ruang berbatas semi tetap, dan ruang informal.

TUJUAN PENERAPAN *BEHAVIOR SETTING* PADA RUMAH CERDAS

Untuk menentukan ruangan yang sesuai dengan kebutuhan anak

Behavior setting berfokus pada interaksi pengguna dan objek yang mungkin dapat menghasilkan ruangan yang tepat guna.

Untuk memberikan kenyamanan dan keamanan pada aktivitas anak di luar maupun di dalam ruangan

User/pengguna sangatlah diperhatikan pada behavior setting yang mana desain berfokus pada kenyamanan pengguna

Untuk mengontrol dan perilaku dan kebiasaan pada anak-anak

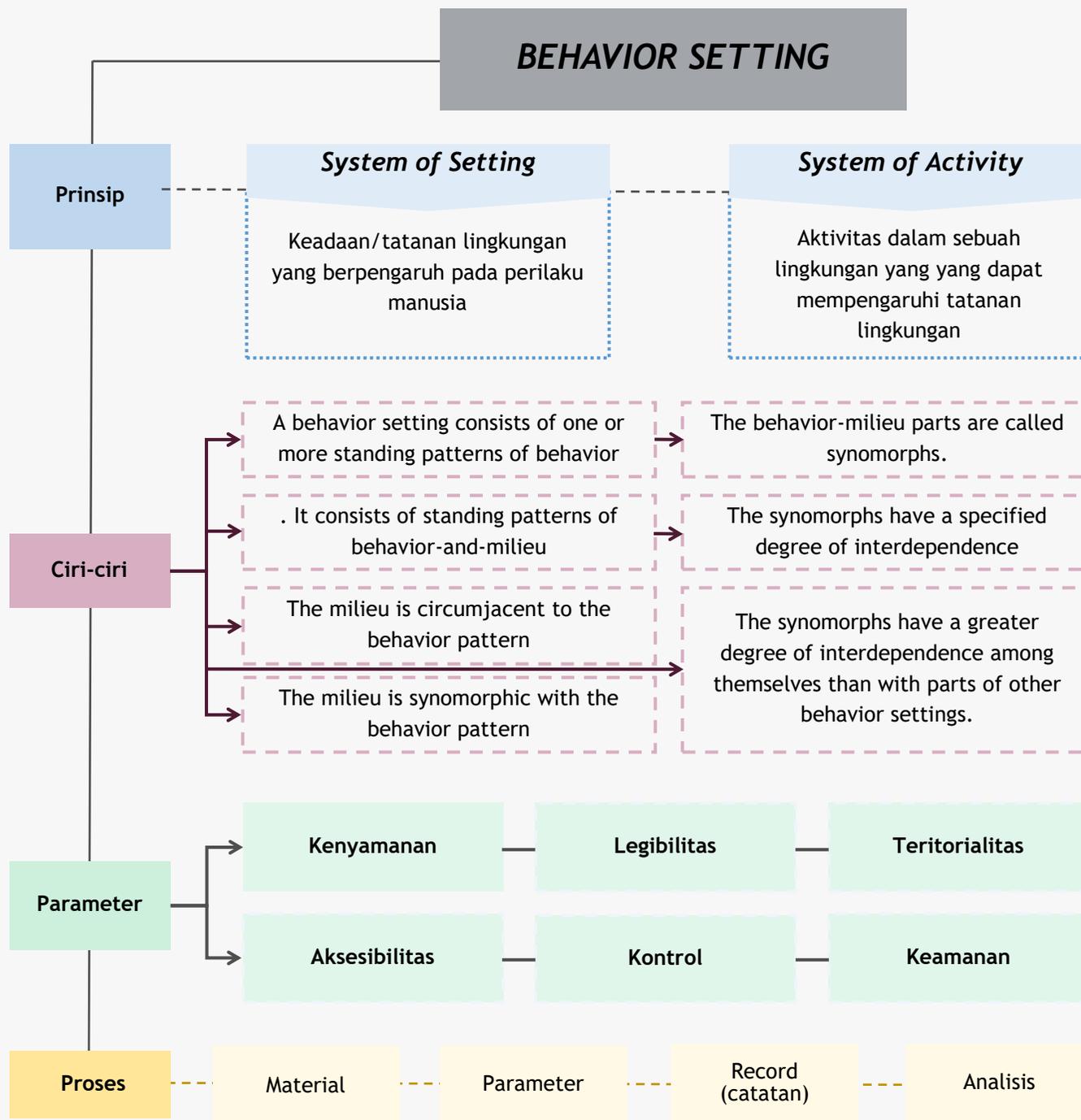
Behavior setting terbukti efektif dalam membantu mengontrol kebiasaan yang diajarkan kepada anak-anak

Sebagai media visual dan persepsi anak-anak terhadap suatu fungsi ruangan

Behavior setting dapat membangkitkan persepsi anak-anak terhadap fungsi dan kegunaan objek/ruang tepat sesuai kegunaannya.

Untuk memberikan ruang gerak yang optimal pada pertumbuhan dan perkembangan anak-anak

Dengan mempertimbangkan kebutuhan ruang yang tepat dapat memberikan kenyamanan ruang gerak yang berguna untuk pertumbuhan dan perkembangan fisik dan social anak-anak.



Gambar 3.1 Diagram metode Behaviour Setting
Sumber: Analisa Pribadi

TAHAPAN BEHAVIOR SETTING

Untuk mengkaji behavior setting, dilakukan *behavioral mapping* atau pemetaan perilaku. *Behavior Mapping* merupakan sebuah metode yang dapat dilakukan dengan adanya pendekatan *behavior setting*.

Langkah awal yang harus dilakukan adalah melihat siapa subjeknya (dalam konteks ini subjek merupakan people/user) dalam suatu media (objek), serta dimana subjek dan objek itu berada (lingkungan) dan kapan subjek objek itu bergerak dan ada pada lingkungan.

Menurut Ittelson, pemetaan perilaku, secara umum akan mengikuti prosedur yang terdiri dari 5 (lima) unsur dasar, yaitu:

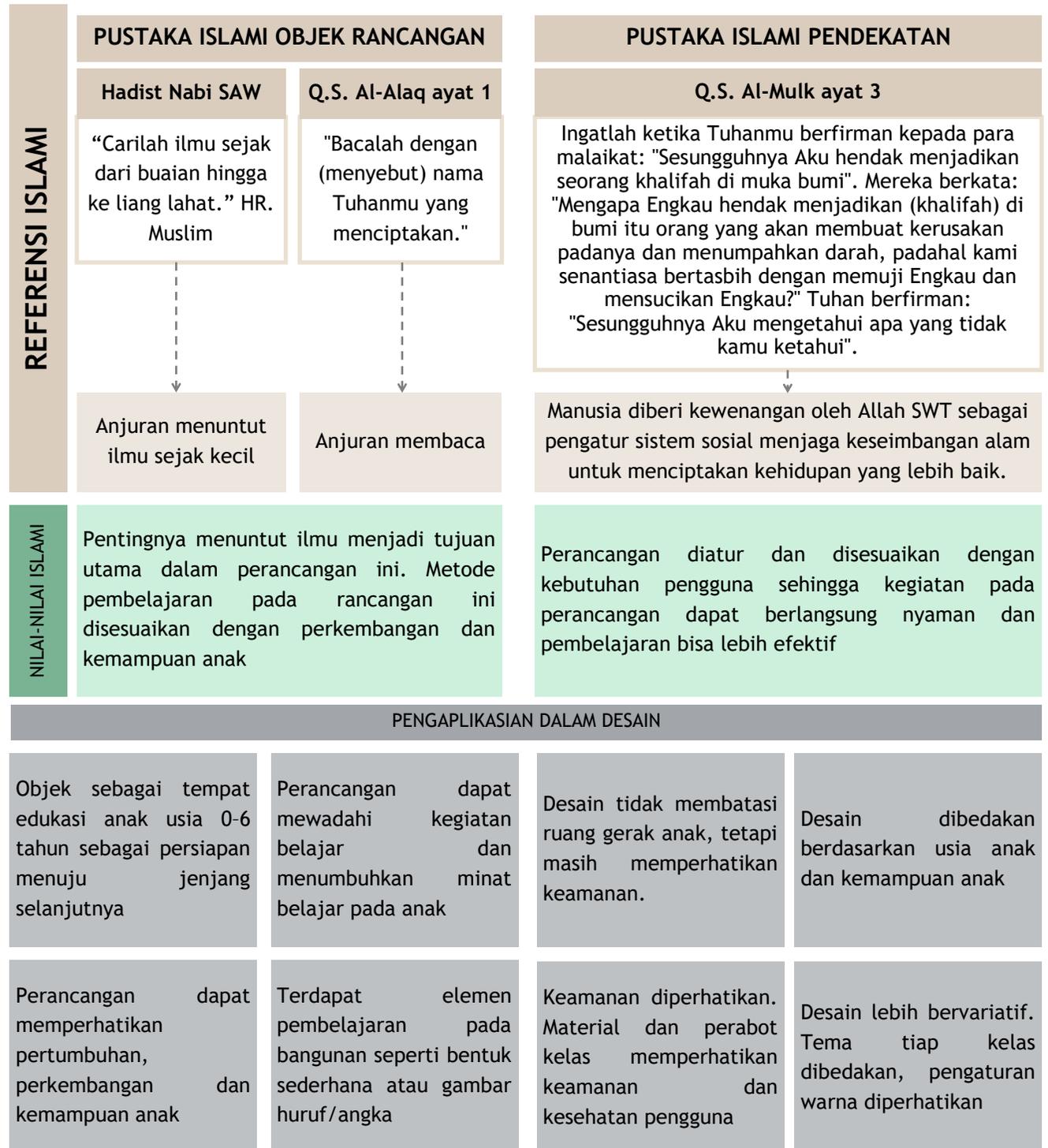
- 1 Sketsa dasar area atau seting yang akan diobservasi.
- 2 Definisi yang jelas tentang bentuk-bentuk perilaku yang akan diamati, dihitung, dideskripsikan dan didiagramkan
- 3 Infomasikan satu rencana waktu yang jelas pada saat kapan pengamatan akan dilakukan
- 4 Prosedur sistematis yang jelas harus diikuti selama observasi
- 5 Sistem coding/penandaan yang efisien untuk lebih mengefisienkan pekerjaan observasi

REFERENSI PENDEKATAN KEISLAMAN

Di era yang semakin modern ini ilmu sangatlah dibutuhkan untuk menunjukkan kepada manusia hal yang baik dan buruk. Ilmu merupakan kunci untuk menyelesaikan segala persoalan, baik persoalan yang berhubungan dengan kehidupan beragama maupun persoalan yang berhubungan dengan kehidupan duniawi. Ilmu diibaratkan dengan cahaya, karena ilmu memiliki fungsi sebagai petunjuk kehidupan manusia, pemberi cahaya bagi orang yang ada dalam kegelapan.

Salah satu cara menuntut ilmu adalah dengan membaca. Hal ini juga berkaitan dengan firman Allah yang turun kepada Nabi SAW untuk pertama kalinya di Gua Hiro. Berdasarkan hal tersebut bisa dipastikan bahwa membaca merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Allah memerintahkan manusia membaca (mempelajari, meneliti, dan sebagainya.) apa saja yang telah Ia ciptakan, baik ayat-ayat-Nya yang tersurat (qauliyah), yaitu Alquran, dan ayat-ayat-Nya yang tersirat, maksudnya alam semesta (kauniyah).

Membaca itu harus dengan nama-Nya, artinya karena Dia dan mengharapkan pertolongan-Nya. Dengan demikian, tujuan membaca dan mendalami ayat-ayat Allah itu adalah diperolehnya hasil yang diridai-Nya, yaitu ilmu atau sesuatu yang bermanfaat bagi manusia.





Taika berbentuk seperti lumbung besar terinspirasi dari lumbung tradisional Ostrobotnia dengan penambahan beberapa elemen warna. Denahnya berbentuk seperti bintang berfungsi untuk memberikan ritme ruang dan untuk menciptakan kesan seperti rumah. Dilengkapi dengan area serambi untuk menghadapi cuaca ekstrim di wilayah Nordik dan mengumpulkan anak-anak dalam melakukan kegiatannya secara serentak



Ruang bersama Taika menyediakan berbagai ruang yang cocok untuk sejumlah besar aktivitas. Sebuah 'tangga baca' yang lebar di tengah menyediakan ruang seperti auditorium untuk anak-anak berkumpul.

Taika Kindergarten didesain berdasarkan kebutuhan dalam skala anak-anak dengan tujuan untuk menyediakan ruangan yang eksploratif dan nyaman. Taika dibuka dan diresmikan pada tahun 2018 di Seinäjoki, Finlandia.



Pada bagian eksterior, dinding bangunan dilapisi dengan panel kayu larch warna coklat muda yang akan berubah menjadi abu-abu terang seiring berjalannya waktu. Beberapa bagian dinding luar diapisi aluminium yang dapat memantulkan warna langit dan lanskap sekitarnya.

Di ruang tengah tempat ketiga sayap bergabung, terdapat ruang terbuka bersama yang berfungsi sebagai ruang makan dan juga berubah menjadi ruang pertunjukan atau ruang pertemuan untuk digunakan komunitas di malam hari.



STUDI PRESEDEN

TAIKA KINDERGARTEN

Architects : OOEPA
 Area : 3100 m²
 Year : 2017
 Lead Architects : Anssi Lassila
 Location : SEINÄJOKI, FINLAND

Challenge 1: Accommodate 225 kids + 50 staff

Challenge 2: Homelike scale for kids



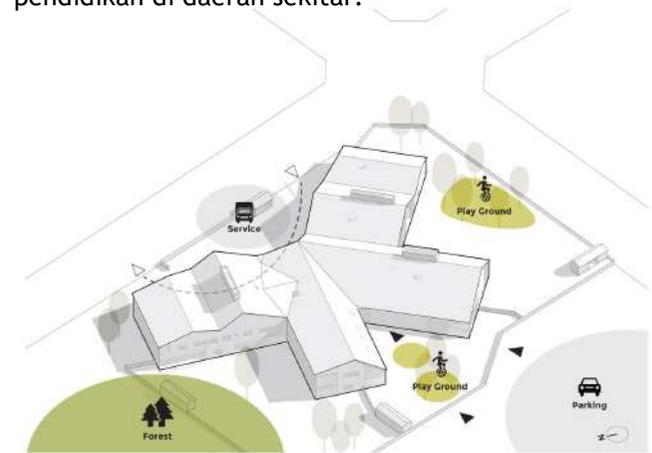
225+ Kids
 (12 groups, 6 home bases)



50+ Staffs

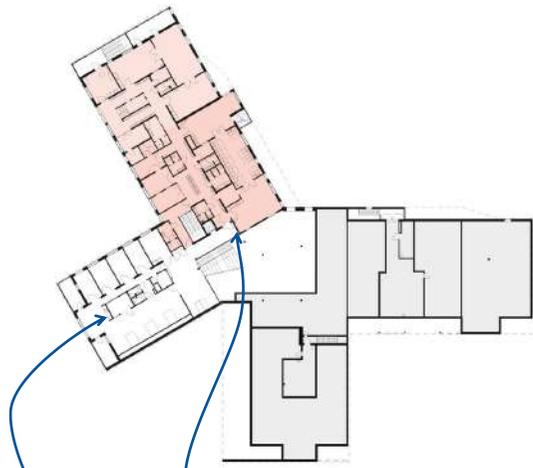


Taika memiliki konsep seperti rumah dengan bangunan yang simple dan nyaman. Namun dibalik itu, Taika dapat melayani jumlah anak yang cukup banyak yaitu 225 anak antara usia satu dan tujuh tahun serta tempat kerja untuk 50 anggota staf. Taika juga melayani penitipan anak pada malam hari untuk para orang tua dengan jadwal kerja shift malam yang dibatasi maksimal 60 anak yang dapat menginap. Ada juga kantor direktorat PAUD untuk mendukung fungsi sebagai tim koordinator dinas pendidikan di daerah sekitar.

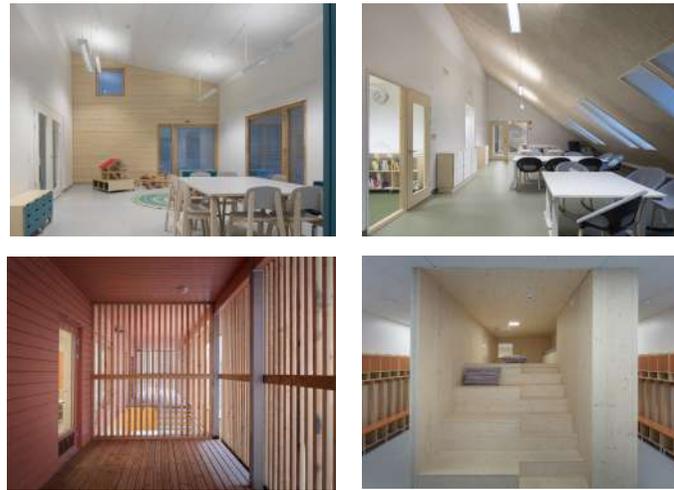


SitePlan Taika Kindergarten

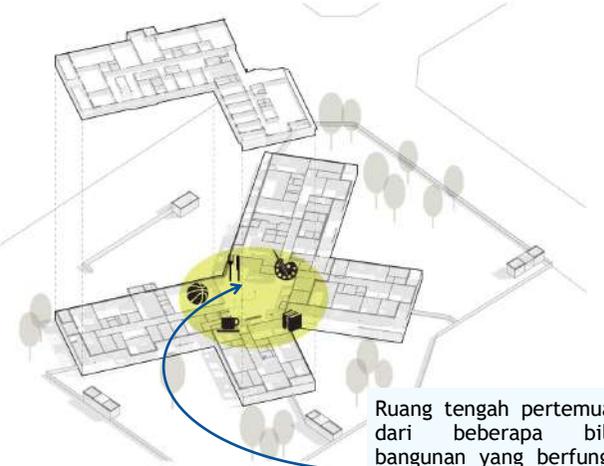
TAIKA KINDERGARTEN



Ruang-ruang dalam gedung dibagi menjadi enam area home base independen yang masing-masing menampung dua kelompok anak.



Interior Taika Kindergarten



Ruang tengah pertemuan dari beberapa bilik bangunan yang berfungsi sebagai ruang berkumpul, makan, bermain, dan beberapa kegiatan lainnya.



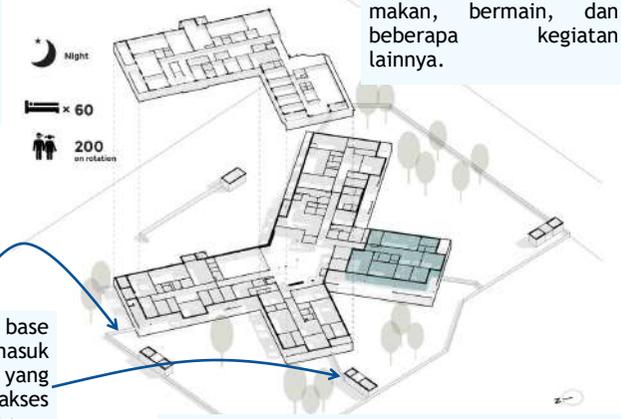
Denah berbentuk seperti bintang memberikan pengaturan ruang yang efisien dan fleksibel



Secara keseluruhan ada 12 kelompok yang terdiri dari 18-20 anak dari berbagai usia.

Setiap area home base memiliki pintu masuk sendiri menyediakan akses langsung dari halaman.

Ruang diatur dalam ritme yang menyenangkan dari sudut terlindung dan area terbuka bergantian dan ruang interior serta perabotannya diberi kode warna sehingga setiap kelompok umur memiliki warna yang dapat diidentifikasi sendiri dan bagian bangunannya sendiri membantu anak-anak menyesuaikan diri saat bergerak, berkeliling di dalam gedung.



Area pangkalan rumah memiliki jendela besar yang menghadap ke halaman dan memberi bangunan banyak cahaya dan udara.



Potongan bangunan Taika Kindergarten



Tampak samping Taika Kindergarten



Tampak samping Taika Kindergarten

DATA KAWASAN

Tautan Lingkungan

Tapak perancangan berada di jalan raya Ki Mangun Sarkoro, dusun Ngreco, desa Sobontoro, kecamatan Boyolangu, kabupaten Tulungagung (8° 5'42.29"S, 8° 5'42.29"S).

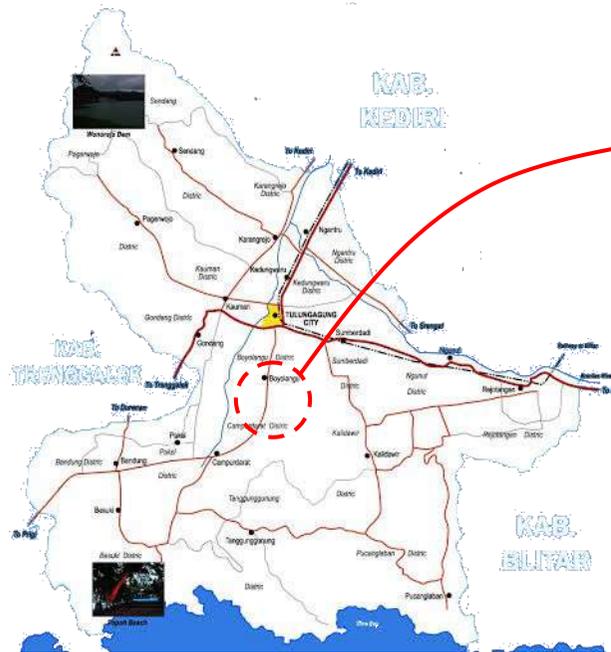
Salah satu pertimbangan dipilihnya Tulungagung sebagai lokasi tersebut dikarenakan kabupaten Tulungagung, Jawa Timur telah dinobatkan sebagai kabupaten layak anak (KLA) selama 4 tahun berturut-turut, karena dinilai konsisten dalam penyediaan layanan maupun perlindungan anak.

Persebaran fasilitas anak di tulungagung adalah sebagai berikut:



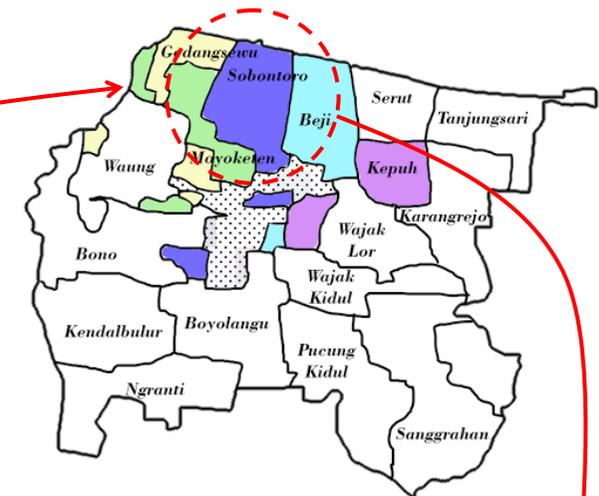
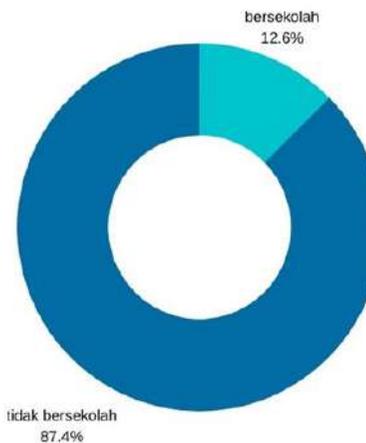
Gambar 1.1 Persebaran fasilitas anak di Tulungagung
Sumber: <https://tulungagungkab.bps.go.id/>

Fasilitas untuk anak usia dini di Tulungagung masih kurang diperhatikan. Fasilitas anak-anak usia ini masih berupa sekolah formal (PAUD). Untuk sekolah non-formal hanya terdapat di tengah/pusat kota saja.



Gambar 4.2 Peta Kabupaten Tulungagung
Sumber: <https://gambarseni.com/2018/01/peta-tulungagung-lengkap-19-kecamatan.html>

Dalam data BPS kabupaten Tulungagung angka partisipasi sekolah untuk usia dini hanya mencapai angka 12,58%. Sedangkan pada desa Sobontoro sendiri yang berada di kawasan pendidikan hanya memiliki satu fasilitas untuk anak yang hanya berisikan 41 anak. Hal ini dapat dilihat dalam diagram berikut:



Gambar 4.4 Peta Kecamatan Boyolangu
Sumber: <https://singoutnow.wordpress.com/2015/06/15/kecamatan-boyolangu-kab-tulungagung/>



Gambar 4.6 Peta Desa Sobontoro
Sumber: <https://singoutnow.wordpress.com/2015/06/15/kecamatan-boyolangu-kab-tulungagung/>

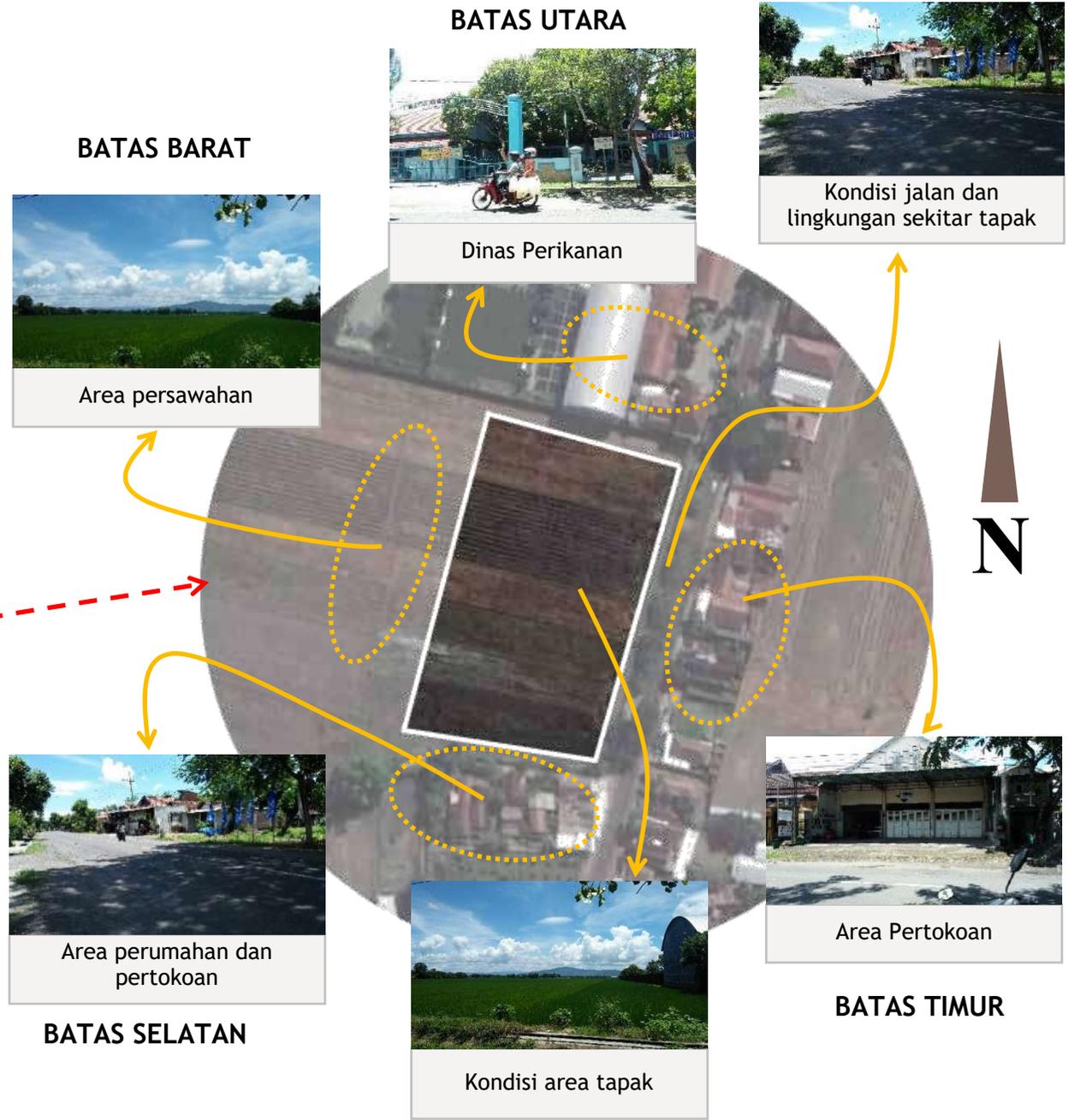
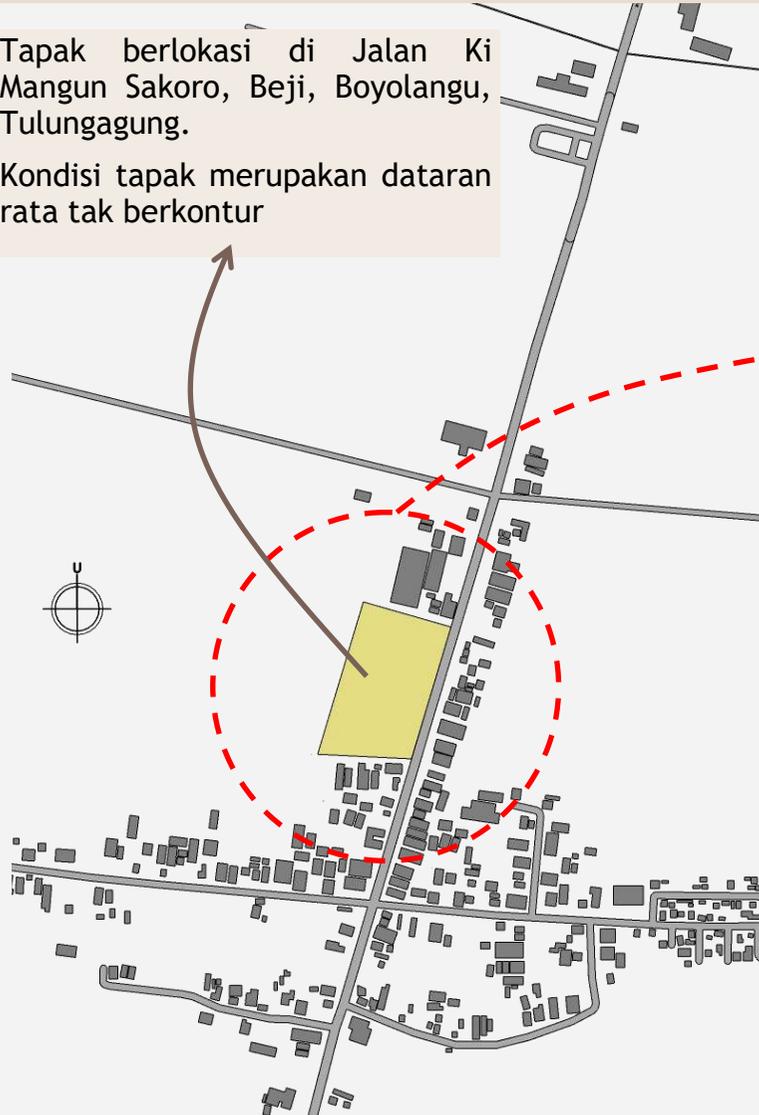
Kawasan tapak perancangan berada di kabupaten tulungagung, tepatnya di kecamatan Boyolangu dengan luasan 38.44 km² jumlah penduduk 81.700 jiwa, kepadatan 2.125 jiwa/ km².

Jumlah penduduk desa sobontoro sebanyak 9416 jiwa yang tersebar di 2 dusun, 10 RW dan 66 Rt. Dari jumlah tersebut terdiri dari laki-laki 4.686 jiwa dan perempuan 4.677 jiwa dengan tingkat pertumbuhan rata-rata selama 6 (enam tahun terakhir 2% dengan tingkat kepadatan sebesar 41 jiwa/km²

DATA TAPAK

Tapak berlokasi di Jalan Ki Mangun Sakoro, Beji, Boyolangu, Tulungagung.

Kondisi tapak merupakan dataran rata tak berkontur



Luas Tapak : 10625 meter (1,06 ha)
Keliling : 420,5 meter

BENTUK, BATAS, & UKURAN TAPAK



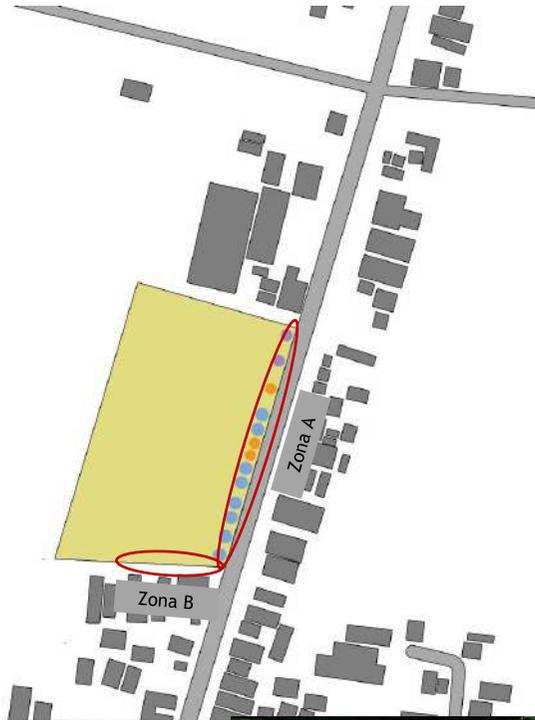
Pohon Kersen



Pohon Waru



Pohon Trembesi



Zona A

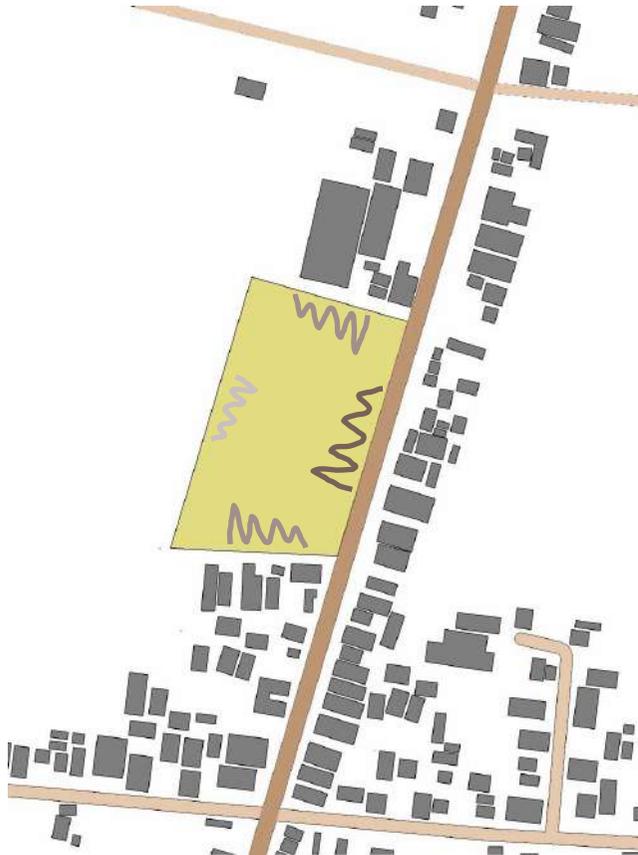


Zona B

Vegetasi pada zona A merupakan vegetasi dengan pohon-pohon besar yang dalam hal ini memungkinkan untuk dipertahankan. Sedangkan vegetasi pada zona B merupakan vegetasi berisikan semak belukar yang pada hal ini lebih baik dihilangkan.

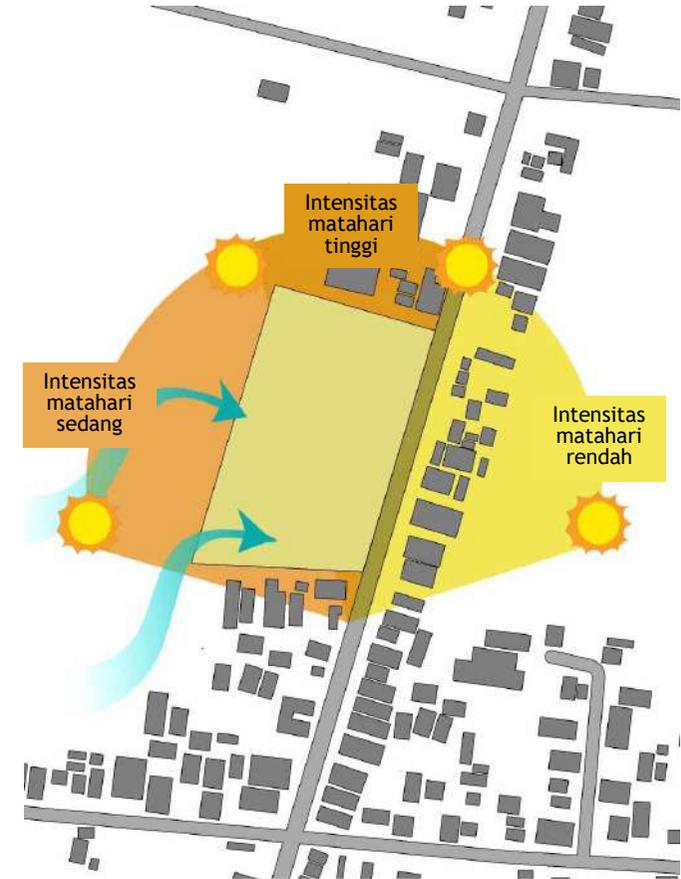
 Kebisingan tinggi ≥ 80 db
 Kebisingan sedang 50 db - 70 db
 Kebisingan rendah 30 db - 40 db

Kebisingan tertinggi ada pada area timur karena dekat dengan jalan raya.



 Kepadatan arus kendaraan tinggi
 Kepadatan arus kendaraan sedang
 Kepadatan arus kendaraan rendah

Matahari terbit pada pukul 05:28 WIB dengan intensitas cahaya cukup baik. Pencahayaan matahari pagi dapat dimanfaatkan sebagai pencahayaan alami. Matahari berada tepat diatas pada pukul 12.02 WIB. Pada siang hari panas matahari lumayan menyengat. Sedangkan matahari terbenam pada pukul 17:30 WIB.



Angin berhembus ada tapak dari arah selatan ke arah timur dengan kecepatan 14,7 km/jam.

BENTUK, BATAS, & UKURAN TAPAK



BAB III PROSES DESAIN

1 DEFINE BACKGROUND & DESIGN ISSUE

Latar belakang dan Isu pemilihan objek rancangan

Pentingnya pendidikan anak usia dini.

Stimulasi/persiapan pendidikan ke jenjang selanjutnya

2,6% anak usia 3-5 tahun mengalami keterlambatan bicara dan kesukaran dalam aspek kemampuan berbicara dan perkembangan bahasa.

Latar belakang dan Isu pemilihan lokasi perancangan

Tulungagung meraih penghargaan sebagai kota ramah anak 4 kali berturut-turut (2018-2022)

Pemerintah Tulungagung menggenjot sebagai kota layak anak pada tahun 2030

Kebutuhan variasi pendidikan ramah anak di kabupaten tulungagung

Fakta pendidikan anak usia kabupaten Tulungagung

Angka partisipasi sekolah untuk anak usia dini hanya mencapai angka 12,58%. (BPS Kab. Tulungagung 2019)

Layanan Pendidikan anak usia dini di Tulungagung belum merata

Fungsi forum anak belum optimal dan pelayanan anak di Tulungagung belum merata

COLLECT & ANALYZING FACTS

2

Fakta Tapak Perancangan

Berada di zona strategis pendidikan kab. Tulungagung

Pemanfaatan lahan kurang efektif dan lahan kurang terawat

Berlokasi di jalan kolektor sehingga akses menuju tapak mudah

3 ESTABLISH GOALS

Objek Perancangan

Sebagai tempat edukasi dan stimulasi membaca anak usia dini

Sebagai persiapan masuk ke jenjang sekolah lebih lanjut

Tapak Perancangan

Alternatif pendidikan usia dini bagi warga sekitar

Pemanfaatan lahan strategis

4

DESIGN SOLUTION

Tagline

Learning the path

Mewujudkan rumah cerdas yang memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan

PRINSIP OBJEK PERANCANGAN, PENDEKATAN ARSITEKTURAL DAN KEISLAMAN

Prinsip Objek Perancangan Rumah Cerdas

- Pembelajaran
- Menyenangkan
- Sesuai kemampuan

Prinsip Pendekatan Behavior Setting

- Kebebasan dalam bergerak
- Nyaman
- Aman

Prinsip Nilai Islami (Q.S. Al-Alaq ayat 1)

- Anjuran Membaca
- Menuntut ilmu
- Berfikir

Prinsip Desain

Efficient (tepat guna)	Safety (aman)	Comfort (nyaman)	Friendly (ramah)	Noticeable (mudah dikenali)
Desain yang dapat memenuhi kebutuhan aktivitas pengguna	Memberikan keamanan dalam beraktivitas	Memberikan kenyamanan ruang dan suasana pada pengguna	Desain yang tidak membatasi ruang gerak dan aktivitas pengguna	Desain yang jelas dan mudah dikenali serta tidak menimbulkan kebingungan ada pengguna

Output Desain

<ul style="list-style-type: none"> • Pemaparan fungsi dan kebutuhan ruang berdasarkan pengelompokan usia anak-anak • Pemaparan area/ruang berdasarkan peletakan jenis kegiatan • Penyesuaian fungsi dan bentuk pada tapak 	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat batas antara area Rumah cerdas dan rumah penduduk sekitar • Banyak bukaan kaca untuk memudahkan pengawasan • Menggunakan material yang aman untuk anak-anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang terbuka dengan alam dan lingkungan sekitar • Sirkulasi pada bangunan cenderung lebar dan tidak membatasi ruang gerak 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang kelas berwarna warni dan ceria • Pola ruang tidak banyak sekat • Penempatan perabot yang memusat yang sesuai untuk tempat berkumpul • Terdapat banyak ruang public untuk berkumpul di luar ruangan kelas 	<ul style="list-style-type: none"> • Alur sirkulasi pada rumah cerdas tidak membuat pengguna kebingungan/ tersesat • Pembedaan fungsi ruang berdasarkan warna • Terdapat banyak signage/ penandaan seperti rambu-rambu sebagai penanda. • Bentuk bangunan yang mudah dikenali
--	--	---	---	---

5

DESIGN
ANALYSIS

Analisis Tapak, Analisis Fungsi, Analisis Pengguna & Aktivitas, Analisis Kebutuhan Ruang

6

DESIGN
SYNTHESIS

Program Ruang, Analisis Bentuk, Analisis Struktur dan Utilitas

7

DESIGN
CONCEPT

Konsep Tapak, Konsep Bentuk, Konsep Ruang, Konsep Struktur, Konsep Utilitas

8

DESIGN
DEVELOPMENT

Gambar Arsitektural 2D & 3D, Gambar Detail Struktur, Fasad & Utilitas, Gambar Interior dan Eksterior

9

DESIGN
COMMUNICATION

Animasi, Apreb, Maket, Video Presentasi



BAB IV ANALISIS

BATAS BARAT



Area persawahan

BATAS UTARA



Dinas Perikanan

Peraturan tata guna lahan sesuai dengan aturan yang terdapat pada lokasi tersebut:

GSB (Garis Sempadan Bangunan)

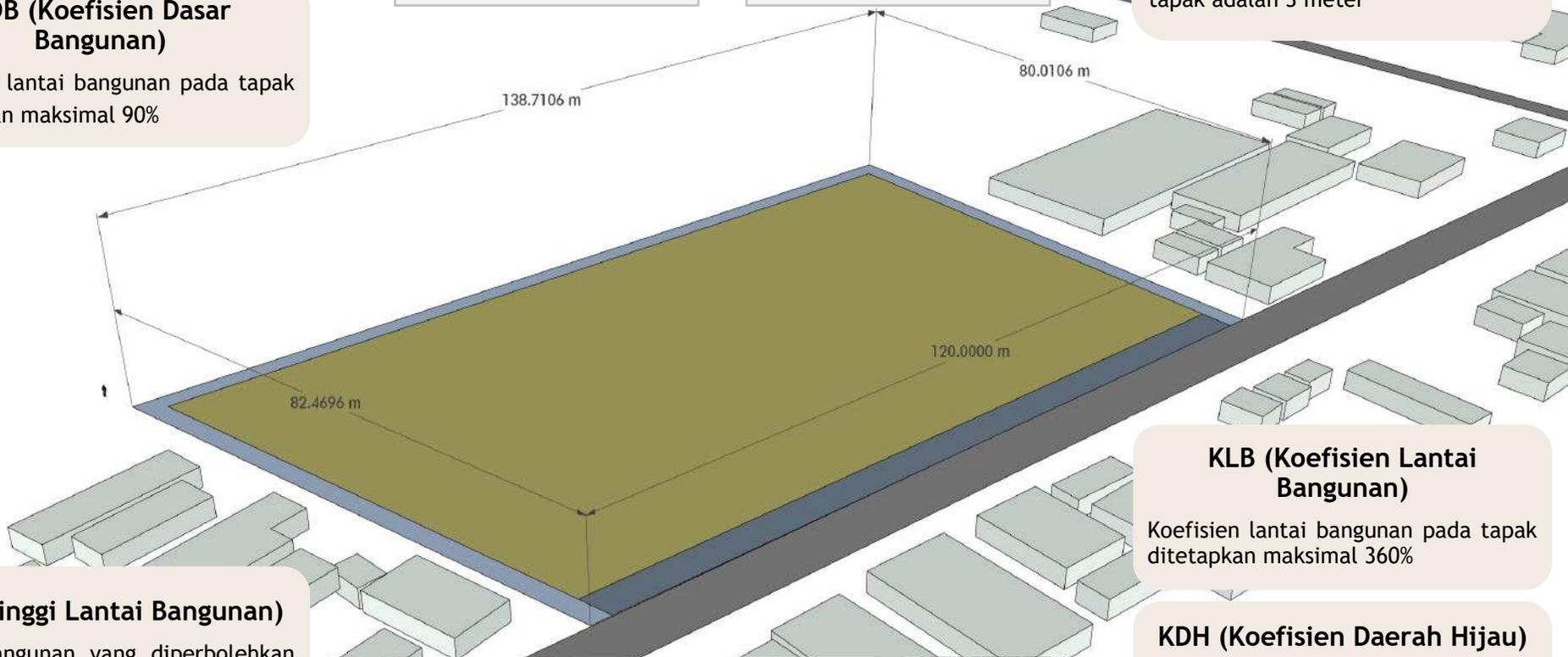
Tapak berada di jalan arteri primer sehingga ditetapkan GSB sebesar 6 meter

KDB (Koefisien Dasar Bangunan)

Koefisien lantai bangunan pada tapak ditetapkan maksimal 90%

GSB dalam tapak

Tapak bersebelahan dengan area perkantoran dan permukiman. Sehingga gsb yang ditetapkan pada tapak adalah 3 meter



KLK (Koefisien Lantai Bangunan)

Koefisien lantai bangunan pada tapak ditetapkan maksimal 360%

TLB (Tinggi Lantai Bangunan)

Tinggi bangunan yang diperbolehkan pada tapak adalah maksimal 40 meter

KDH (Koefisien Daerah Hijau)

Ruang terbuka pada tapak ditetapkan minimal 10% dari keseluruhan luas tapak

Luas Tapak : 10625 meter (1,06 ha)

Keliling : 420,5 meter



Area perumahan dan pertokoan



Area Pertokoan

BATAS SELATAN

BATAS TIMUR

TATA GUNA LAHAN

ANALISIS FUNGSI & AKTIVITAS

Sebagai tempat stimulasi membaca anak usia 0-6 tahun

Aktivitas yang dilakukan :

Stimulasi membaca Glenn doman tahap 1

Stimulasi membaca Glenn doman tahap 1-2

Stimulasi membaca Glenn doman tahap 1-3

Stimulasi membaca Glenn doman tahap 1-3

Stimulasi membaca Glenn doman tahap 1-3

Stimulasi membaca Glenn doman tahap 1-5

Sebagai tempat penitipan anak

Aktivitas yang dilakukan :

Melakukan kegiatan bermain sambil belajar

Sebagai tempat sharing dan konsultasi perkembangan anak

Aktivitas yang dilakukan:

Melakukan sesi konsultasi perkembangan anak

Sebagai tempat periksa kesehatan anak

Aktivitas yang dilakukan :

Memeriksa kesehatan anak

Mengkonsultasikan gizi anak

Melakukan kegiatan imunisasi

Sebagai tempat yang menunjang kebutuhan objek

Aktivitas yang dilakukan :

Membaca buku

Membeli kebutuhan

Melakukan pertemuan

beribadah

Makan dan minum

Sebagai tempat yang menunjang kebutuhan pengelola

Aktivitas yang dilakukan :

Melakukan kegiatan struktural

Melakukan rapat

Mengarsip dokumen

Sebagai pengawasan keamanan

Aktivitas yang dilakukan :

Mengawasi kegiatan dan keadaan kawasan

Sebagai pengelola Kawasan

Aktivitas yang dilakukan :

Menjaga kebersihan kawasan

Memperbaiki kerusakan, merawat utilitas gedung

Menjaga menyimpan perabot dan peralatan

Sebagai penyedia kebutuhan objek

Aktivitas yang dilakukan :

Buang air

Memarkir kendaraan

Layanan umum

Aktivitas yang dilakukan :

Memberi informasi dan pengumuman kepada pengguna

Melayani kegiatan administrasi

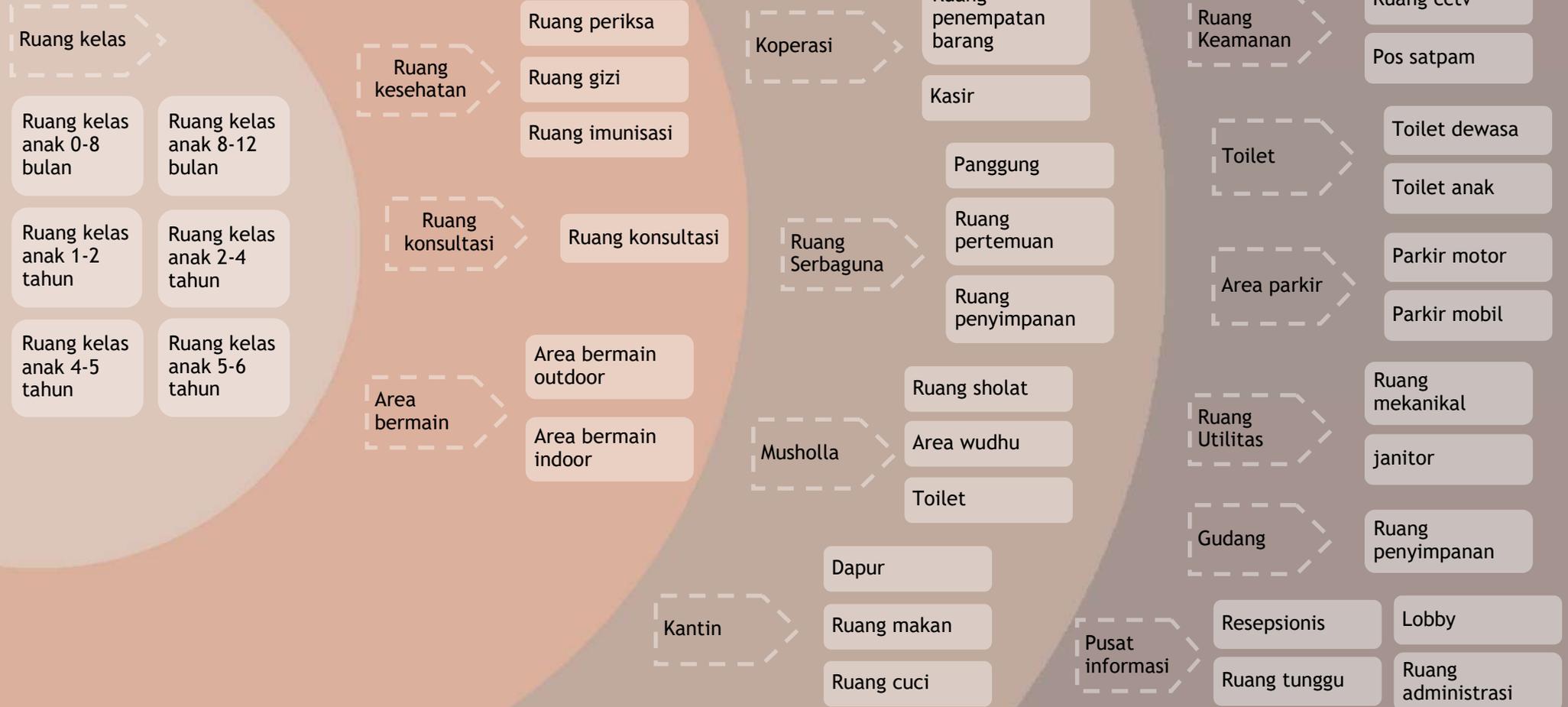
FUNGSI PRIMER

FUNGSI SEKUNDER

FUNGSI PENUNJANG

FUNGSI SERVIS

ANALISIS KEBUTUHAN RUANG



FUNGSI
PRIMER

FUNGSI
SEKUNDER

FUNGSI
PENUNJANG

FUNGSI
SERVIS

PENGGUNA UMUM

Anak usia 0-6 tahun,
orang tua/wali



PENGELOLA STRUKTURAL

Kepala sekolah,
sekretaris dan
staff struktural



PENDAMPING

Guru
pendamping,
psikolog
anak, dokter
anak



PEGAWAI

penjaga
kantin/
koperasi/
perpustakaan



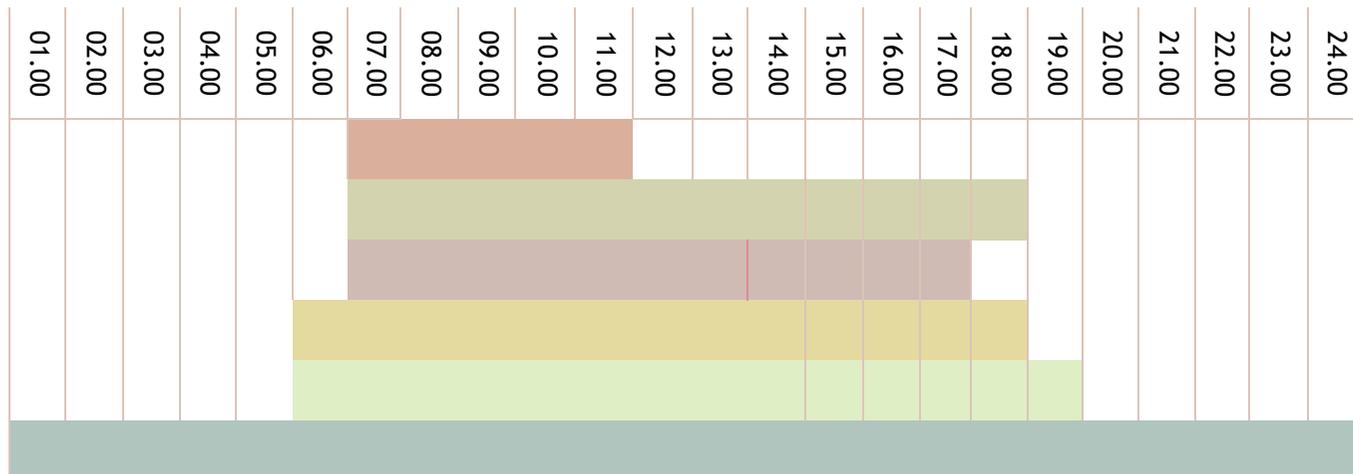
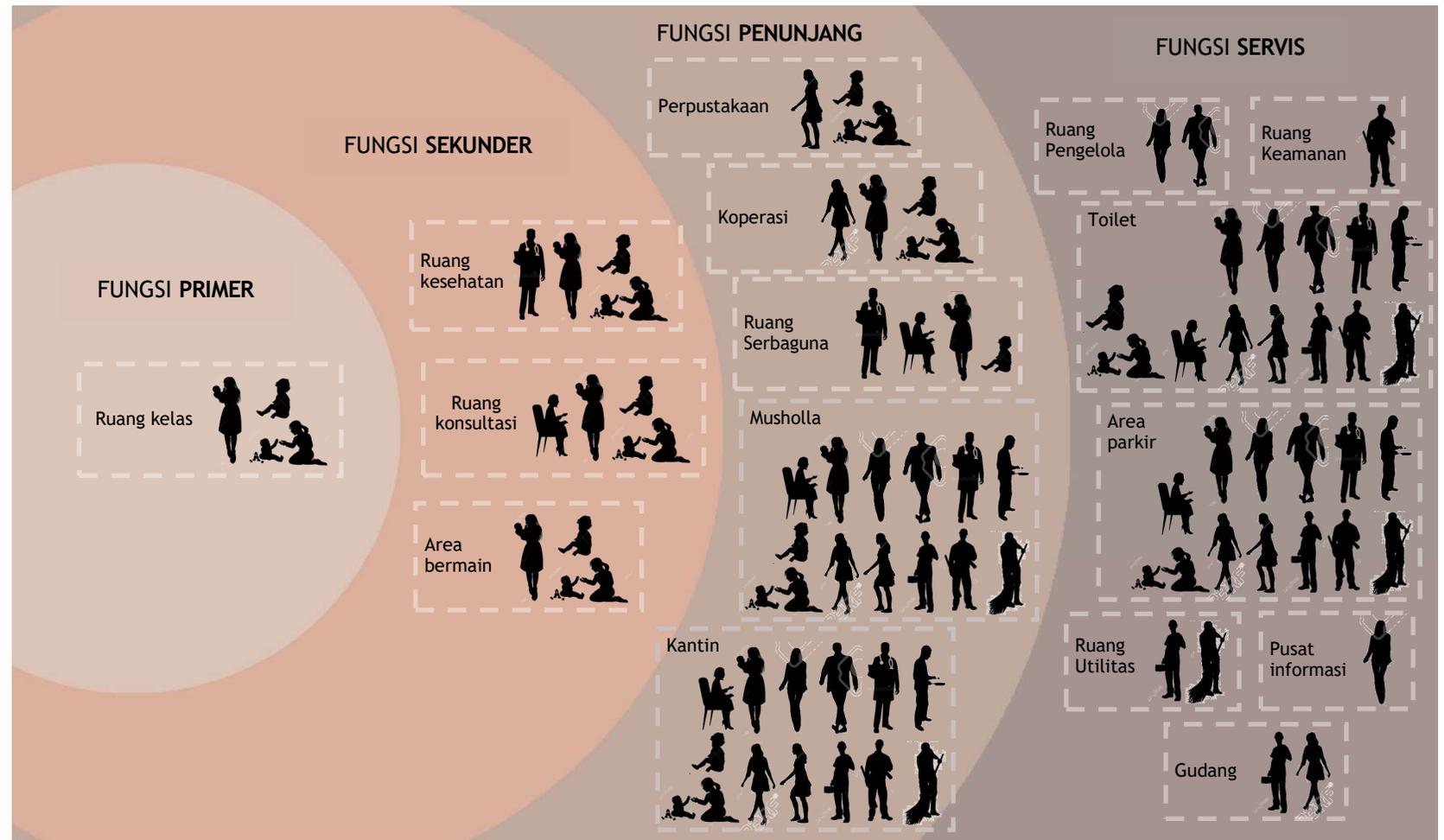
PEMELIHARAAN BANGUNAN

Bagian
kebersihan dan
perawatan
bangunan



KEAMANAN KETERTIBAN

Satpam



ANALISIS PENGGUNA

DAYCARE 1

KELOMPOK USIA YANG DITAMPUNG		JADWAL OPERASIONAL	
Usia 0-3 bulan (kelas newborn)		Kegiatan pada Rumah cerdas berlangsung dari mulai pukul 07.00–17.00 WIB (menyesuaikan dengan jadwal jemput orang tua atau orang tua mendampingi anak hingga selesai)	
Usia 3-6 bulan (kelas infant A)		JADWAL KEGIATAN HARIAN	
Usia 6-9 bulan (kelas infant B)		07-00–08.00 WIB	Datang
Usia 9-12 bulan (kelas infant C)		08-00–08.30 WIB	Persiapan kelas
JUMLAH PENGGUNA			Bermain/bercengkerama
KELAS NEWBORN (usia 0-3 bulan)		08.30–09.00 WIB	Makan/Menyusui (ASI/MPASI)
1 kelas berisi 5 anak 1 pengasuh : 1 anak		09.00–09.30 WIB	Berjemur
KELAS INFANT A (usia 3-6 bulan)		09.30–15.00 WIB	Permainan stimulasi
1 kelas berisi 5 anak 1 pengasuh : 1 anak			Makan/Menyusui (ASI/MPASI)
KELAS INFANT B (usia 6-9 bulan)			Tidur siang
1 kelas berisi 5 anak 1 pengasuh : 1 anak			Toileters
KELAS INFANT C (usia 9-12 bulan)			Tidur siang
1 kelas berisi 5 anak 1 pengasuh : 1 anak		15-00–17.00 WIB	Makan/Menyusui (ASI/MPASI)
			Toileters
			Mandi sore

GAMBARAN AKTIVITAS PERMAINAN YANG DILAKUKAN

Usia 0-3 bulan	Berupa bermain dengan mainan gantung, mainan bergerak dengan warna cerah
Usia 3-6 bulan	Bermain dengan beberapa mainan dengan warna cerah yang aman untuk dipegang dan dihisap. Mengajak berbicara. Meraba tekstur
Usia 6-9 bulan	Bermain dengan perabotan sederhana seperti railing dan miniatur perabotan rumah (meja kecil, kursi kecil). Bermain permainan seperti berbentuk sederhana (balok, bola, kubus). Bermain dengan alat sederhana yang menimbulkan bunyi
Usia 9-12 bulan	Bermain dengan miniatur perabotan rumah (dapur kecil, meja dan kursi kecil). Bermain permainan seperti berbentuk sederhana dengan huruf atau gambar pada sisinya (balok, kubus). Mencorat-coret pada kertas menggunakan pewarna.

ALAT YANG DIBUTUHKAN

Matras bayi, mainan gantung, mainan bergerak, railing, miniatur perabotan rumah, permainan bentuk sederhana, perabotan rumah dengan skala kecil, alat lukis dan pensil warna

DAYCARE 2

KELOMPOK USIA YANG DITAMPUNG		JADWAL OPERASIONAL	
Usia 12-18 bulan (kelas pre-toddler A)		Kegiatan pada Rumah cerdas berlangsung dari mulai pukul 07.00–17.00 WIB (menyesuaikan dengan jadwal jemput orang tua atau orang tua mendampingi anak hingga selesai)	
Usia 18-24 bulan (kelas pre-toddler B)		JADWAL KEGIATAN HARIAN	
JUMLAH PENGGUNA		07-00–08.00 WIB	Datang
KELAS PRE-TODDLER A (usia 12-18 bulan)		08-00–08.30 WIB	Persiapan kelas
1 kelas berisi 4 anak 1 pengasuh : 2 anak			Bermain/bercengkerama
KELAS PRE-TODDLER B (usia 18-24 bulan)		08.30–09.00 WIB	Makan/Menyusui (ASI/MPASI)
1 kelas berisi 4 anak 1 pengasuh : 2 anak		09.00–09.30 WIB	Berjemur
		09.30–13.00 WIB	Permainan stimulasi
			Makan/Menyusui (ASI/MPASI)
			Toileters
		13.00–15.00 WIB	Tidur siang
		15-00–17.00 WIB	Makan/Menyusui (ASI/MPASI)
			Toileters
			Mandi sore

GAMBARAN AKTIVITAS PERMAINAN YANG DILAKUKAN

Usia 12-18 bulan	Bermain kegiatan meniru (senam, menari, mengoceh dll.), bermain mengumpulkan barang sederhana (buah-buahan, hewan dll.) merespon suara ketika ditanya, stimulasi berdiri, memindahkan benda dari satu tempat ke tempat yang lain, menyusun balok, menirukan huruf yang disebutkan oleh pengasuh
Usia 18-24 bulan	Bermain permainan sederhana yang dimasukkan aspek kognitif seperti pengenalan buah, hewan dan lingkungan sekitar, stimulasi membaca menggunakan kartu, permainan memanjat, mengajarkan hidup sehat (mencuci tangan sebelum makan, membersihkan meja dll.)

KELOMPOK BELAJAR

KELOMPOK USIA YANG DITAMPUNG		JADWAL OPERASIONAL
Usia 2-3 tahun (kelas Kelompok Bermain A)		Kegiatan pada Rumah cerdas berlangsung dari mulai pukul 07.00–17.00 WIB (menyesuaikan dengan jadwal jemput orang tua atau orang tua mendampingi anak hingga selesai)
Usia 3-4 tahun (kelas Kelompok Bermain B)		
JUMLAH PENGGUNA		JADWAL KEGIATAN HARIAN
KELAS KELOMPOK BELAJAR A (usia 2-3 tahun)		07.00–08.00 WIB
1 kelas berisi 5 anak 1 pengasuh : 5 anak		Datang
KELAS KELOMPOK BELAJAR B (usia 3-4 tahun)		08.00–08.30 WIB
1 kelas berisi 10 anak 1 pengasuh : 5 anak		Sarapan pagi
ALAT YANG DIBUTUHKAN		08.30–09.30 WIB
Permainan sederhana, benda berbentuk sederhana dengan gambar, benda berbentuk huruf dan angka yang berwarna cerah, buku cerita bergambar, buku melukis/mewarnai		Pembelajaran fisik (senam, baris-berbaris)
		09.30–10.00 WIB
		Permainan stimulasi
		10.00–11.00 WIB
		istirahat
		11.00 WIB
		Pembelajaran kognitif
		11.00–11.30 WIB
		Pulang
		11.30–12.00 WIB
		Makan siang
		12.00–14.00 WIB
		Bermain/istirahat
		14.00–15.00 WIB
		Tidur siang
		15.00–16.00 WIB
		Permainan fisik
		16.00–17.00 WIB
		Permainan outdoor
		17.00 WIB
		istirahat/makan
		Mandi sore
		Pulang

GAMBARAN AKTIVITAS PERMAINAN YANG DILAKUKAN

Usia 2-4 tahun	Aspek Pembelajaran/kognitif
	Mendengarkan dengan penuh perhatian pada cerita yang sesuai dengan umurnya
	Berkomentar mengenai cerita yang dibacakan untuknya
	Menyukai cerita dengan teka-teki, tebakan, dan ketegangan
	Menyebutkan segitiga, lingkaran, kotak, dan dapat menunjuk pada bentuk yang diminta
	Mengelompokkan benda-benda berdasarkan kategorinya
Aspek Bermain	
Bermain permainan air serta pendukungnya (misal bola plastik, water beads dll.)	
Bermain permainan menyusun balok sehingga dapat membentuk bentuk atau bangunan tertentu sesuai yang mereka inginkan	
Bermain pasir yang dilengkapi dengan elemen pendukung seperti sekop kecil, ember dll.	
Bermain memanjat obyek yang disediakan	

TAMAN KANAK-KANAK

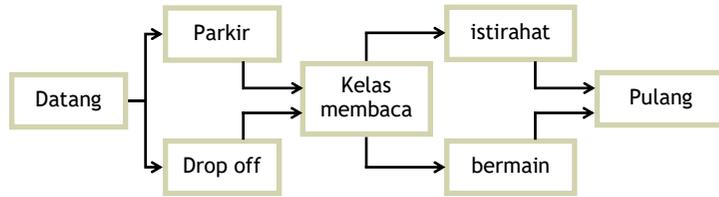
KELOMPOK USIA YANG DITAMPUNG		JADWAL OPERASIONAL
Usia 4-5 tahun (kelas TK A)		Kegiatan pada Rumah cerdas berlangsung dari mulai pukul 07.00–17.00 WIB (menyesuaikan dengan jadwal jemput orang tua atau orang tua mendampingi anak hingga selesai)
Usia 5-6 tahun (kelas TK B)		
JUMLAH PENGGUNA		JADWAL KEGIATAN HARIAN
KELAS TK A (usia 4-5 tahun)		07.00–08.00 WIB
1 kelas berisi 10 anak 1 pengasuh : 5 anak		Datang
KELAS TK B (usia 5-6 tahun)		08.00–08.30 WIB
1 kelas berisi 10 anak 1 pengasuh : 5 anak		Sarapan pagi
ALAT YANG DIBUTUHKAN		08.30–09.30 WIB
Permainan sederhana, benda berbentuk sederhana dengan gambar, benda berbentuk huruf dan angka yang berwarna cerah, buku cerita bergambar, buku berhitung, buku melukis/mewarnai		Pembelajaran fisik (senam, baris-berbaris)
		09.30–10.00 WIB
		Permainan stimulasi
		10.00–11.00 WIB
		istirahat
		11.00 WIB
		Pembelajaran kognitif
		11.00–11.30 WIB
		Pulang
		11.30–12.00 WIB
		Makan siang
		12.00–14.00 WIB
		Bermain/istirahat
		14.00–15.00 WIB
		Tidur siang
		15.00–16.00 WIB
		Permainan fisik
		16.00–17.00 WIB
		Permainan outdoor
		17.00 WIB
		istirahat/makan
		Mandi sore
		Pulang

GAMBARAN AKTIVITAS PERMAINAN YANG DILAKUKAN

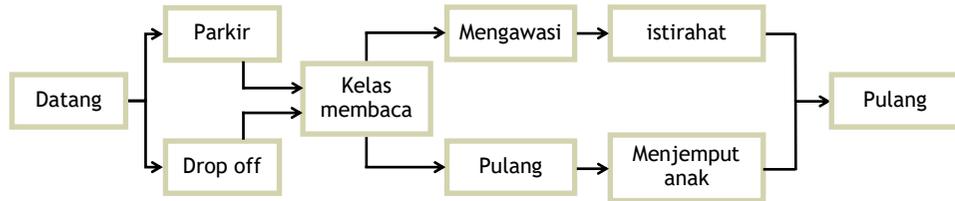
Usia 4-6 thn	Aspek Pembelajaran	Aspek Bermain
	Menumpuk kubus yang ukurannya bertahap (keterampilan mengelompokkan suatu barang), Mengerti konsep “paling tinggi”, “terbesar”, “sama”, dan “lebih”	Bermain permainan air serta pendukungnya (misal bola plastik, water beads dll.)
	Membaca buku sederhana, Mengetahui perbedaan dua kata yang pengucapannya mirip, Menyebutkan huruf besar dan mencetak beberapa nama atau menulis namanya sendiri	Bermain permainan menyusun balok sehingga dapat membentuk bentuk atau bangunan tertentu sesuai yang mereka inginkan
	Menyukai dan memilih cerita mengenai cara sesuatu tumbuh dan beroperasi	Bermain pasir yang dilengkapi dengan elemen pendukung seperti sekop kecil, ember dll.
	Menciptakan bahasa yang terdengar lucu	Bermain memanjat obyek yang disediakan (flying fox, memanjat)
	Berhitung dengan keras sampai minimal 20	
	Mengetahui kegunaan kalender	
	Mengenali dan menyebutkan satuan uang, menghitungnya dan menabung.	

PENGGUNA UMUM

- Anak usia 0-6 tahun

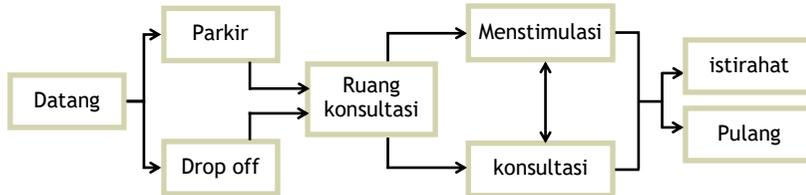


- Orang tua/wali

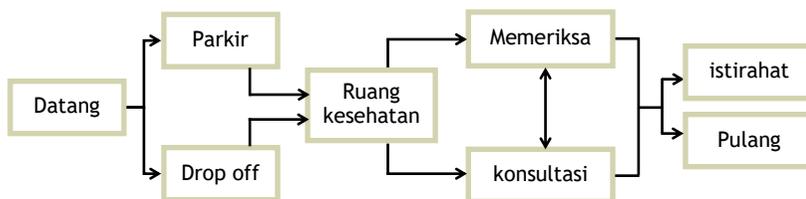


PENDAMPING

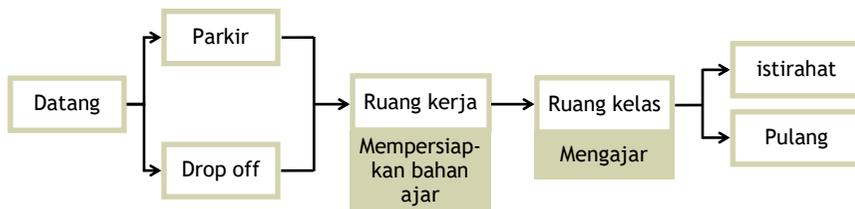
psikolog anak



dokter anak

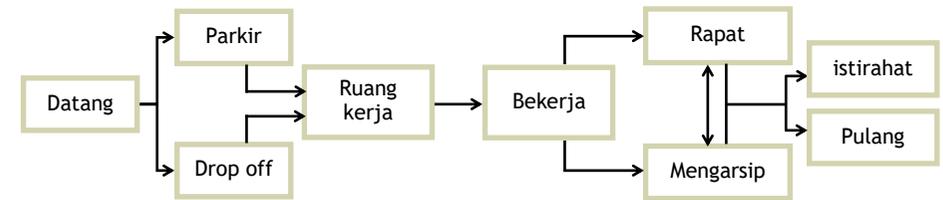


Pendamping



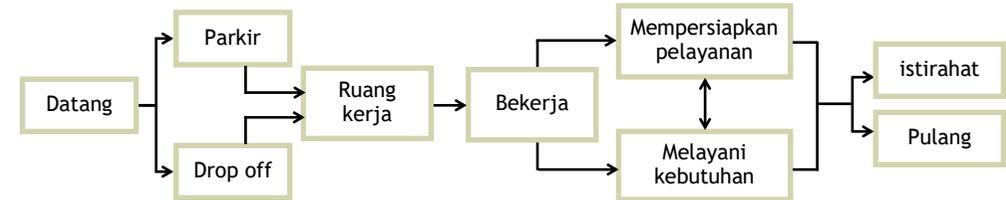
PENGELOLA STRUKTURAL

- Kepala sekolah, sekretaris dan staff khusus



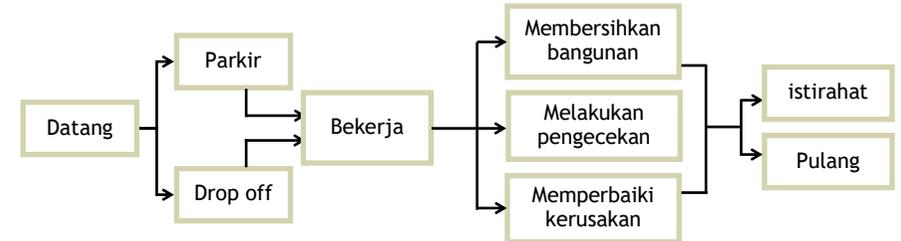
PEGAWAI

- Penjaga kantin/koperasi/perpustakaan



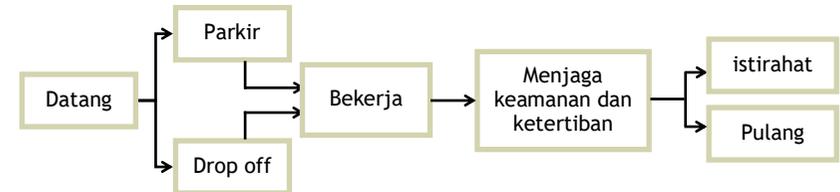
PEMELIHARAAN BANGUNAN

- Bagian kebersihan dan perawatan bangunan



KEAMANAN KETERTIBAN

- Satpam



ALUR AKTIVITAS PENGGUNA

FUNGSI PRIMER				
RUANG KELAS ANAK USIA 8-12 BULAN				
Ruang	Fungsi Ruang	Sifat Ruang	Dimensi	Luas
Ruang kelas	Sebagai ruang kegiatan belajar membaca	Semi Privat	Kapasitas 5 anak ($5 \times 3 \text{ m}^2$)	15 m^2
Ruang penyimpanan	Sebagai ruang menyimpan barang	Privat	loker ($5 \times 0,6 \text{ m} \times 0,6 \text{ m}$) = 1,8 m^2 Sirkulasi 100% $\times 1,8 \text{ m}^2 = 1,8 \text{ m}^2$	3,6 m^2
Ruang ganti	Sebagai ruang ganti popok dan baju	Privat	Meja bayi ($2 \times 0,53 \text{ m} \times 0,72 \text{ m}$) + kursi ($2 \times 0,5 \text{ m} \times 0,5 \text{ m}$) + lemari ($1 \times 1,8 \text{ m} \times 0,6 \text{ m}$) + wastafel ($1 \times 0,45 \times 0,5$) = 2,5682 m^2 Sirkulasi 100% $\times 2,5682 \text{ m}^2 = 2,5682 \text{ m}^2$	5,1364 m^2
Ruang menyusui	Sebagai ruang menyusui	Privat	kursi ($4 \times 0,5 \text{ m} \times 0,5 \text{ m}$) Sirkulasi 100% $\times 1 \text{ m}^2 = 1 \text{ m}^2$	2 m^2
Ruang tidur	Sebagai ruang tidur siang	Privat	Rak bayi ($5 \times 0,8 \text{ m} \times 1,5 \text{ m}$) Sirkulasi 100% $\times 6 \text{ m}^2 = 6 \text{ m}^2$	12 m^2
Area tenang	Sebagai area tenang bayi	Privat	Kapasitas 1 anak ($1 \times 3 \text{ m}^2$)	3 m^2
Luas Total				40,68 m^2

RUANG KELAS ANAK USIA 0-8 BULAN				
Ruang	Fungsi Ruang	Sifat Ruang	Dimensi	Luas
Ruang kelas	Sebagai ruang kegiatan belajar membaca	Semi Privat	Kapasitas 5 anak ($5 \times 3 \text{ m}^2$)	15 m^2
Ruang penyimpanan	Sebagai ruang menyimpan barang	Privat	loker ($5 \times 0,6 \text{ m} \times 0,6 \text{ m}$) = 1,8 m^2 Sirkulasi 100% $\times 1,8 \text{ m}^2 = 1,8 \text{ m}^2$	3,6 m^2
Ruang ganti	Sebagai ruang ganti popok dan baju	Privat	Meja bayi ($2 \times 0,53 \text{ m} \times 0,72 \text{ m}$) + kursi ($2 \times 0,5 \text{ m} \times 0,5 \text{ m}$) + lemari ($1 \times 1,8 \text{ m} \times 0,6 \text{ m}$) + wastafel ($1 \times 0,45 \times 0,5$) = 2,5682 m^2 Sirkulasi 100% $\times 2,5682 \text{ m}^2 = 2,5682 \text{ m}^2$	5,1364 m^2
Ruang menyusui	Sebagai ruang menyusui	Privat	kursi ($4 \times 0,5 \text{ m} \times 0,5 \text{ m}$) Sirkulasi 100% $\times 1 \text{ m}^2 = 1 \text{ m}^2$	2 m^2
Ruang tidur	Sebagai ruang tidur siang	Privat	Rak bayi ($5 \times 0,8 \text{ m} \times 1,5 \text{ m}$) Sirkulasi 100% $\times 6 \text{ m}^2 = 6 \text{ m}^2$	12 m^2
Area tenang	Sebagai area tenang bayi	Privat	Kapasitas 1 anak ($1 \times 3 \text{ m}^2$)	3 m^2
Luas Total				40,68 m^2

ANALISIS RUANG KUANTITATIF

RUANG KELAS ANAK USIA 1-2 TAHUN				
Ruang	Fungsi Ruang	Sifat Ruang	Dimensi	Luas
Ruang kelas	Sebagai ruang kegiatan belajar membaca	Semi Privat	Kapasitas 5 anak ($5 \times 3 \text{ m}^2$)	15 m^2
Ruang penyimpanan	Sebagai ruang menyimpan barang	Privat	loker ($5 \times 0,6 \text{ m} \times 0,6 \text{ m}$) = 1,8 m^2 Sirkulasi 100% $\times 1,8 \text{ m}^2 = 1,8 \text{ m}^2$	3,6 m^2
Ruang ganti	Sebagai ruang ganti popok dan baju	Privat	Meja bayi ($2 \times 0,53 \text{ m} \times 0,72 \text{ m}$) + kursi ($2 \times 0,5 \text{ m} \times 0,5 \text{ m}$) + lemari ($1 \times 1,8 \text{ m} \times 0,6 \text{ m}$) + wastafel ($1 \times 0,45 \times 0,5$) = 2,5682 m^2 Sirkulasi 100% $\times 2,5682 \text{ m}^2 = 2,5682 \text{ m}^2$	5,1364 m^2
Ruang menyusui	Sebagai ruang menyusui	Privat	kursi ($4 \times 0,5 \text{ m} \times 0,5 \text{ m}$) Sirkulasi 100% $\times 1 \text{ m}^2 = 1 \text{ m}^2$	2 m^2
Ruang tidur	Sebagai ruang tidur siang	Privat	Rak bayi ($5 \times 0,8 \text{ m} \times 1,5 \text{ m}$) Sirkulasi 100% $\times 6 \text{ m}^2 = 6 \text{ m}^2$	12 m^2
Area tenang	Sebagai area tenang bayi	Privat	Kapasitas 1 anak ($1 \times 3 \text{ m}^2$)	3 m^2
Luas Total				40,68 m^2

RUANG KELAS ANAK USIA 2-4 TAHUN				
Ruang	Fungsi Ruang	Sifat Ruang	Dimensi	Luas
Ruang kelas	Sebagai ruang kegiatan belajar membaca	Semi Privat	Kapasitas 10 anak ($10 \times 3 \text{ m}^2$)	30 m^2
Ruang penyimpanan	Sebagai ruang menyimpan barang	Privat	loker ($10 \times 0,6 \text{ m} \times 0,6 \text{ m}$) = 1,8 m^2 Sirkulasi 100% $\times 1,8 \text{ m}^2 = 1,8 \text{ m}^2$	3,6 m^2
Luas Total				36,6 m^2

RUANG KELAS ANAK USIA 4-5 TAHUN				
Ruang	Fungsi Ruang	Sifat Ruang	Dimensi	Luas
Ruang kelas	Sebagai ruang kegiatan belajar membaca	Semi Privat	Kapasitas 10 anak ($10 \times 3 \text{ m}^2$)	30 m^2
Ruang penyimpanan	Sebagai ruang menyimpan barang	Privat	loker ($10 \times 0,6 \text{ m} \times 0,6 \text{ m}$) = 1,8 m^2 Sirkulasi 100% $\times 1,8 \text{ m}^2 = 1,8 \text{ m}^2$	3,6 m^2
Luas Total				36,6 m^2

RUANG KELAS ANAK USIA 5-6 TAHUN				
Ruang	Fungsi Ruang	Sifat Ruang	Dimensi	Luas
Ruang kelas	Sebagai ruang kegiatan belajar membaca	Semi Privat	Kapasitas 10 anak ($10 \times 3 \text{ m}^2$)	30 m^2
Ruang penyimpanan	Sebagai ruang menyimpan barang	Privat	loker ($10 \times 0,6 \text{ m} \times 0,6 \text{ m}$) = 1,8 m^2 Sirkulasi 100% $\times 1,8 \text{ m}^2 = 1,8 \text{ m}^2$	3,6 m^2
Luas Total				36,6 m^2

FUNGSI SEKUNDER				
RUANG KONSULTASI				
Ruang	Fungsi Ruang	Sifat Ruang	Dimensi	Luas
Ruang Konsultasi	Sebagai ruang konsultasi perkembangan anak	Semi Privat	Meja (1 x 1,5 m x 0,7 m) + kursi (3 x 0,5 m x 0,5 m) + lemari (1 x 1,8 m x 0,6 m) = 2,88 m ² Sirkulasi 100% x 2,88 m ² = 2,88 m ² Luas 2,88 m ² + 2,88 m ² = 5,76 m ²	5,76 m ²
Luas Total				5,76 m²

RUANG KESEHATAN				
Ruang	Fungsi Ruang	Sifat Ruang	Dimensi	Luas
Ruang periksa	Sebagai ruang periksa kesehatan anak	Semi Privat	Ranjang (1 x 1,8 m x 0,9 m) + meja (1 x 1,5 m x 0,7 m) + kursi (3 x 0,5 m x 0,5 m) + lemari (3 x 1,8 m x 0,6 m) = 6,66 m ² Sirkulasi 100% x 6,66 m ² = 6,66 m ²	13,32 m ²
Ruang inap	Sebagai ruang istirahat dan penyembuhan	Semi Privat	Ranjang (3 x 1,8 m x 0,9 m) + meja (3 x 0,5 m x 0,4 m) + lemari (3 x 1,8 m x 0,6 m) = 6,54 m ² Sirkulasi 100% x 6,54 m ² = 6,54 m ²	13,08 m ²
Ruang imunisasi	Sebagai ruang imunisasi	Publik	Meja (1 x 1,5 m x 0,7 m) + kursi (3 x 0,5 m x 0,5 m) + lemari (1 x 1,8 m x 0,6 m) = 2,88 m ² Sirkulasi 100% x 2,88 m ² = 2,88 m ²	5,76 m ²
Luas Total				32,16 m²

AREA BERMAIN				
Ruang	Fungsi Ruang	Sifat Ruang	Dimensi	Luas
Ruang bermain indoor	Sebagai ruang bermain indoor	Semi Publik	Kapasitas 100 orang (100 x 2 m ²)	200 m ²
Ruang bermain outdoor	Sebagai ruang bermain outdoor	Publik	Kapasitas 100 orang (100 x 2 m ²)	200 m ²
Luas Total				400 m²

FUNGSI PENUNJANG				
PERPUSTAKAAN				
Ruang	Fungsi Ruang	Sifat Ruang	Dimensi	Luas
Ruang koleksi buku	Sebagai tempat penyimpanan buku	Semi Publik	Rak buku (40 x 0,3 m x 0,8 m) Sirkulasi 100% x 9,6 m ² = 9,6 m ²	19,2 m ²
Ruang baca	Sebagai area baca	Semi Publik	Meja anak (150 x 0,55 x 0,4) + kursi anak (150 x 0,4 x 0,4) Sirkulasi 100% x 57 m ² = 57 m ²	114 m ²
Admin	Sebagai ruang imunisasi	Semi Privat	Meja (1 x 1,5 m x 0,7 m) + kursi (2 x 0,5 m x 0,5 m) + lemari (1 x 1,8 m x 0,6 m) = 2,63 m ² Sirkulasi 100% x 2,63 m ² = 2,63 m ²	5,26 m ²
Luas Total				138,46 m²

KOPERASI				
Ruang	Fungsi Ruang	Sifat Ruang	Dimensi	Luas
Ruang stok barang	Sebagai tempat peletakan barang yang dijual	Publik	Rak barang (50 x 0,9 m x 0,4 m) Sirkulasi 75% x 18 m ² = 13,5 m ²	31,5 m ²
kasir	Sebagai tempat pembayaran	Publik	Asumsi kasir (2 m x 3 m) = 6 m ²	6 m ²
gudang	Sebagai ruang penyimpanan	Privat	Asumsi barang (3 m x 3 m) = 9 m ²	9 m ²
Luas Total				46,5 m²

RUANG SERBAGUNA				
Ruang	Fungsi Ruang	Sifat Ruang	Dimensi	Luas
Panggung	Sebagai tempat pertunjukan	Publik	3 m x 5 m = 15 m ² Sirkulasi 30% x 30 m ² = 9 m ²	39 m ²
Area penonton	Sebagai tempat penonton	Publik	Kursi (300 x 0,6 m x 0,6 m) = 108 m ² Sirkulasi 100% x 108 m ² = 108 m ²	216 m ²
Gudang barang	Sebagai ruang penyimpanan	Privat	Asumsi barang (3 m x 3 m) + asumsi peralatan (3 m x 2 m)	15 m ²
Luas Total				270 m²

MUSHOLLA				
Ruang	Fungsi Ruang	Sifat Ruang	Dimensi	Luas
Ruang sholat	Sebagai area sholat	Semi Publik	Sajadah (50 x 1 m x 1,5 m) + mihrab (2 m x 3 m) + lemari (2 x 1,8 m x 0,6 m) Sirkulasi 30% x 83,16 m ² = 24,948 m ²	108,108 m ²
Area wudhu	Sebagai tempat wudhu/bersuci	Privat	Kapasitas 20 (1 m ² x 12) Sirkulasi 30% x 12 m ² = 3,6 m ²	15,6 m ²
Toilet	Sebagai tempat buang air	Privat	Bak air (4 x 1 m x 1,5 m) + Closet (4 x 0,5 m x 0,7 m) = 7,4 m ² Sirkulasi 100% x 7,4 m ² = 7,4 m ²	14,8 m ²
Luas Total				138,51 m²

KANTIN				
Ruang	Fungsi Ruang	Sifat Ruang	Dimensi	Luas
Area makan	Sebagai area makan	Publik	Meja anak (150 x 0,55 x 0,4) + kursi anak (150 x 0,4 x 0,4) Meja (50 x 0,75 m x 0,45 m) + kursi (50 x 0,5 m x 0,5 m) Sirkulasi 100% x 86,375 m ² = 86,375 m ²	172,75 m ²
Dapur	Sebagai tempat memasak/ menyiapkan makanan	Privat	Kompas (3 x 0,73 m x 0,4 m) sink (3 x 1 m x 0,5 m) Kulkas (3 x 0,7 x 0,8) lemari (3 x 1,8 m x 0,6 m) Sirkulasi 100% x 7,296 m ² = 7,296 m ²	14,592 m ²
Area penyajian	Sebagai tempat menyajikan makanan	Semi Publik	meja (1 x 0,5 m x 0,4 m) + meja penyajian (1 x 0,8 m x 2 m) Sirkulasi 100% x 1,8 m ² = 1,8 m ²	3,6 m ²
Ruang cuci	Sebagai tempat cuci tangan	Publik	Wastafel (4 x 0,45 x 0,5) Sirkulasi 100% x 0,9 m ² = 0,9 m ²	1,8 m ²
Luas Total				371,84 m²

FUNGSI SERVIS

RUANG PENGELOLA

Ruang	Fungsi Ruang	Sifat Ruang	Dimensi	Luas
Ruang kepala sekolah	Sebagai ruang kepala sekolah	Semi Privat	Meja (1 x 1,5 m x 0,7 m) + kursi (3 x 0,5 m x 0,5 m) + lemari (1 x 1,8 m x 0,6 m) = 2,88 m ² Sirkulasi 100% x 2,88 m ² = 2,88 m ²	5,76 m ²
Ruang pengurus	Sebagai ruang kerja pengurus	Semi Privat	Meja (5 x 0,8 m x 0,55 m) + kursi (10 x 0,5 m x 0,5 m) + lemari (2 x 1,8 m x 0,6 m) = 6,86 m ² Sirkulasi 100% x 2,88 m ² = 2,88 m ²	13,72 m ²
Ruang pendamping	Sebagai ruang kerja pendamping	Semi Privat	Meja (105 x 0,8 m x 0,55 m) + kursi (105 x 0,5 m x 0,5 m) Sirkulasi 50% x 72,45 m ² = 72,45 m ²	144,9 m ²
Ruang rapat	Sebagai ruang rapat	Semi Publik	Meja (1 x 0,8 m x 0,55 m) + meja rapat (1 x 2,2 m x 1,1 m) + kursi (10 x 0,5 m x 0,5 m) = 5,36 m ² Sirkulasi 75% x 5,36 m ² = 4,02 m ²	9,38 m ²
Ruang arsip	Sebagai ruang penyimpanan berkas	Privat	Lemari (4 x 1,8 m x 0,6 m) = 4,32 m ² Sirkulasi 50% x 4,32 m ² = 2,16 m ²	6,48 m ²
Ruang staff	Sebagai ruang staff	Semi Privat	Kapasitas 10 orang (10 x 3 m ²) = 30 m ²	30 m ²
Luas Total				210,27 m²

RUANG KEAMANAN

Ruang	Fungsi Ruang	Sifat Ruang	Dimensi	Luas
Ruang CCTV	Sebagai ruang CCTV	Privat	Meja (3 x 1,5 m x 0,7 m) + kursi (5 x 0,5 m x 0,5 m) = 4,4 m ² Sirkulasi 75% x 4,4 m ² = 3,3 m ²	7,7 m ²
Ruang satpam	Sebagai ruang jaga satpam	Semi Publik	kapasitas 3 orang (3 x 2 m ²) Sirkulasi 75% x 6 m ² = 4,5 m ²	10,5 m ²
Luas Total				18,2 m²

TOILET

Ruang	Fungsi Ruang	Sifat Ruang	Dimensi	Luas
Toilet anak	Sebagai tempat buang air untuk anak-anak	Privat	Closet (20 x 0,5 m x 0,7 m) Sirkulasi 100% x 7 m ² = 7 m ²	14 m ²
Toilet dewasa	Sebagai tempat buang air untuk orang dewasa	Privat	Closet (20 x 0,5 m x 0,7 m) Sirkulasi 100% x 7 m ² = 7 m ²	14 m ²
Area cuci anak	Sebagai tempat cuci tangan untuk anak-anak	Semi Privat	Wastafel (10 x 0,45 x 0,5) Sirkulasi 100% x 2,25 m ² = 2,25 m ²	4,5 m ²
Area cuci dewasa	Sebagai tempat cuci tangan untuk orang dewasa	Semi Privat	Wastafel (10 x 0,45 x 0,5) Sirkulasi 100% x 2,25 m ² = 2,25 m ²	4,5 m ²
Luas Total				37 m²

AREA PARKIR

Ruang	Fungsi Ruang	Sifat Ruang	Dimensi	Luas
Parkir mobil	Sebagai tempat parkir mobil	Privat	Mobil (30 x 3 m x 5 m) = 450 m ² Sirkulasi 75% x 450 m ² = 337,5 m ²	787,5 m ²
Parkir motor	Sebagai tempat parkir motor	Privat	Motor (150 x 1 m x 2 m) Sirkulasi 75% x 300 m ² = 225 m ²	525 m ²
Pos penjagaan	Sebagai pos jaga kendaraan	Semi Privat	Kapasitas 3 orang (2 m ² x 3) = 6 m ² Sirkulasi 100% x 6 m ² = 6 m ²	12 m ²
Luas Total				1324,5 m²

RUANG UTILITAS

Ruang	Fungsi Ruang	Sifat Ruang	Dimensi	Luas
Ruang mekani-kal	Sebagai tempat peralatan mekanikal gedung	Privat	Asumsi peralatan (3 m x 4 m)	12 m ²
janitor	Sebagai tempat peralatan kebersihan gedung	Semi Privat	Asumsi (3 m x 3 m)	9 m ²
Luas Total				21 m²

GUDANG

Ruang	Fungsi Ruang	Sifat Ruang	Dimensi	Luas
Ruang penyimpanan	Sebagai ruang penyimpanan peralatan & barang	Semi Privat	Asumsi barang (3 m x 4 m) + asumsi peralatan (3 m x 4 m)	24 m ²
Luas Total				24 m²

PUSAT INFORMASI

Ruang	Fungsi Ruang	Sifat Ruang	Dimensi	Luas
Resepsionis	Sebagai tempat bertukar informasi	Publik	Asumsi (2 m x 2 m) = 4 m ²	4 m ²
Ruang tunggu	Sebagai area tunggu	Publik	Kapasitas 20 orang (20 x 1 m ²) = 20 m ² Sirkulasi 50% x 20 m ² = 10 m ²	30 m ²
Lobby	Sebagai ruang terima tamu	Publik	Asumsi 10 m ²	10 m ²
Ruang administrasi	Sebagai tempat mengurus administrasi	Semi Privat	Meja (1 x 1,5 m x 0,7 m) + kursi (2 x 0,5 m x 0,5 m) + lemari (1 x 1,8 m x 0,6 m) = 2,63 m ² Sirkulasi 100% x 2,63 m ² = 2,63 m ²	5,26 m ²
Luas Total				53,26 m²

TOTAL LUAS RUANG FUNGSI PRIMER		
RUANG	KEBUTUHAN RUANG	TOTAL
RUANG KELAS ANAK USIA 0-8 BULAN	4 X 40,6864 m ²	162,7456 m ²
RUANG KELAS ANAK USIA 8-12 BULAN	4 X 40,6864 m ²	162,7456 m ²
RUANG KELAS ANAK USIA 1-2 TAHUN	4 X 40,6864 m ²	162,7456 m ²
RUANG KELAS ANAK USIA 2-4 TAHUN	4 X 45,6 m ²	182,4 m ²
RUANG KELAS ANAK USIA 4-5 TAHUN	4 X 45,6 m ²	182,4 m ²
RUANG KELAS ANAK USIA 5-6 TAHUN	4 X 45,6 m ²	182,4 m ²
LUAS TOTAL		1198,1824 m²

TOTAL LUAS RUANG FUNGSI SEKUNDER	
RUANG	TOTAL
RUANG KONSULTASI	5,76 m ²
RUANG KESEHATAN	32,16 m ²
AREA BERMAIN	400 m ²
LUAS TOTAL	437,92 m²

TOTAL LUAS RUANG FUNGSI PENUNJANG	
RUANG	TOTAL
PERPUSTAKAAN	138,46 m ²
KOPERASI	46,5 m ²
RUANG SERBAGUNA	270 m ²
MUSHOLLA	138,508 m ²
KANTIN	371,842 m ²
LUAS TOTAL	965,31m²

TOTAL LUAS RUANG FUNGSI SERVIS	
RUANG	TOTAL
RUANG PENGELOLA	210,27 m ²
RUANG KEAMANAN	18,2 m ²
TOILET	37 m ²
AREA PARKIR	1324,5 m ²
RUANG UTILITAS	21 m ²
GUDANG	24 m ²
PUSAT INFORMASI	53,26 m ²
LUAS TOTAL	1688,23 m²

TOTAL LUAS RUMAH CERDAS	
FUNGSI	TOTAL
FUNGSI PRIMER	1198,1824 m ²
FUNGSI SEKUNDER	437,92 m ²
FUNGSI PENUNJANG	965,31 m ²
FUNGSI SERVIS	138,508 m ²
LUAS TOTAL BANGUNAN	m²

ANALISIS RUANG KUANTITATIF

ANALISIS RUANG KUALITATIF

THERMAL

- T-1** Tidak membutuhkan pengaturan
- T-2** Udara langsung dari luar
- T-3** Sirkulasi udara berasal dari ruang berdekatan
- T-4** Memerlukan bantuan penghawaan buatan (AC, kipas)

AKUSTIK

- A-1** Tidak membutuhkan pengaturan
- A-2** Kontrol akustik minimum (ex: partisi)
- A-3** Akustik berupa dinding

PENCAHAYAAN

- PA-1** Pencahayaan alami
- PA-2** Pencahayaan alami dan pencahayaan buatan
- PA-3** Pencahayaan buatan

WARNA

- W-1** Satu blok warna dengan tingkat perawatan rendah
- W-2** Blok warna dengan beberapa ornamentasi atau kombinasi warna
- W-3** Variasi warna beragam dan bertema

PENGHAWAAN

- P-1** Tidak membutuhkan pengaturan
- P-2** Penghawaan langsung
- P-3** Sirkulasi udara berasal dari ruang berdekatan
- P-4** Memerlukan bantuan penghawaan buatan (AC, hexos)

MATERIAL

- DT** Dinding tahan air, dengan cat yang tidak berbahaya dan bisa terhapus jika terkena noda
- SH** Material lantai anti slip dan permukaan halus
- TA** Material dinding tahan api

Ruang	Thermal	Akustik	Pencahayaan	Warna	Penghawaan	Material
RUANG KELAS ANAK USIA 0-8 BULAN						
Ruang kelas	T-2	A-3	PA-2	W-3	P-2	DT, SH, TA
Ruang penyimpanan	T-1	A-1	PA-2	W-2	P-3	DT, SH, TA
Ruang ganti	T-3	A-2	PA-3	W-1	P-3	DT, SH, TA
Ruang menyusui	T-3	A-2	PA-3	W-1	P-3	DT, SH, TA
RUANG KELAS ANAK USIA 8-12 BULAN						
Ruang kelas	T-2	A-3	PA-2	W-3	P-2	DT, SH, TA
Ruang penyimpanan	T-1	A-1	PA-2	W-2	P-3	DT, SH, TA
Ruang ganti	T-3	A-2	PA-3	W-1	P-3	DT, SH, TA
Ruang menyusui	T-3	A-2	PA-3	W-1	P-3	DT, SH, TA
RUANG KELAS ANAK USIA 1-2 TAHUN						
Ruang kelas	T-2	A-3	PA-2	W-3	P-2	DT, SH, TA
Ruang penyimpanan	T-1	A-1	PA-2	W-2	P-3	DT, SH, TA
Ruang ganti	T-3	A-2	PA-3	W-1	P-3	DT, SH, TA
Ruang menyusui	T-3	A-2	PA-3	W-1	P-3	DT, SH, TA
RUANG KELAS ANAK USIA 2-4 TAHUN						
Ruang kelas	T-2	A-3	PA-2	W-3	P-2	DT, SH, TA
Ruang penyimpanan	T-1	A-1	PA-2	W-2	P-3	DT, SH, TA
RUANG KELAS ANAK USIA 4-5 TAHUN						
Ruang kelas	T-2	A-3	PA-2	W-3	P-2	DT, SH, TA
Ruang penyimpanan	T-1	A-1	PA-2	W-2	P-3	DT, SH, TA

Ruang	Thermal	Akustik	Pencahayaan	Warna	Penghawaan	Material
RUANG KELAS ANAK USIA 5-6 TAHUN						
Ruang kelas	T-2	A-3	PA-2	W-3	P-2	DT, SH, TA
Ruang penyimpanan	T-1	A-1	PA-2	W-2	P-3	DT, SH, TA
RUANG KONSULTASI						
Ruang konsultasi	T-2	A-3	PA-2	W-3	P-2	SH, TA
RUANG KESEHATAN						
Ruang periksa	T-2	A-3	PA-2	W-3	P-2	SH, TA
Ruang inap	T-2	A-2	PA-2	W-3	P-2	DT, SH, TA
Ruang imunisasi	T-2	A-3	PA-2	W-3	P-2	DT, SH, TA
RUANG BERMAIN						
Ruang bermain indoor	T-2	A-3	PA-2	W-3	P-2	DT, SH, TA
Ruang bermain outdoor	-	A-1	PA-1	W-2	P-1	-
PERPUSTAKAAN						
Ruang koleksi buku	T-3	A-1	PA-2	W-3	P-3	DT, SH, TA
Ruang baca	T-2	A-3	PA-2	W-3	P-2	DT, SH, TA
Admin	T-3	A-1	PA-2	W-2	P-3	SH, TA
KOPERASI						
Ruang stok barang	T-3	A-3	PA-2	W-2	P-2	SH, TA
kasir	T-2	A-1	PA-2	W-2	P-3	TA
gudang	T-1	A-3	PA-3	W-1	P-1	TA

Ruang	Thermal	Akustik	Pencahayaan	Warna	Penghawaan	Material
RUANG SERBAGUNA						
Panggung	T-4	A-1	PA-3	W-1	P-4	SH, TA
Area penonton	T-4	A-3	PA-3	W-2	P-4	SH, TA
Gudang barang	T-1	A-3	PA-3	W-1	P-1	TA
MUSHOLLA						
Ruang sholat	T-2	A-3	PA-2	W-2	P-2	DT, SH, TA
Area wudhu	T-1	A-3	PA-3	W-1	P-3	SH, TA
Toilet	T-1	A-3	PA-3	W-1	P-4	SH, TA
KANTIN						
Area makan	T-2	A-3	PA-2	W-3	P-2	DT, SH, TA
Dapur	T-3	A-3	PA-2	W-2	P-2	SH, TA
Area penyajian	T-3	A-2	PA-3	W-2	P-3	SH, TA
Ruang cuci	T-3	A-2	PA-3	W-3	P-3	DT, SH, TA
RUANG PENGELOLA						
Ruang kepala sekolah	T-2	A-3	PA-2	W-2	P-2	SH, TA
Ruang pengurus	T-2	A-3	PA-2	W-2	P-2	SH, TA
Ruang pendamping	T-2	A-3	PA-2	W-2	P-2	DT, SH, TA
Ruang rapat	T-2	A-3	PA-3	W-2	P-2	SH, TA
Ruang arsip	T-1	A-3	PA-3	W-2	P-1	TA
Ruang staff	T-2	A-3	PA-2	W-2	P-2	SH, TA
RUANG KEAMANAN						
Ruang cctv	T-2	A-3	PA-2	W-1	P-2	SH, TA
Pos satpam	T-1	A-3	PA-2	W-1	P-2	TA

Ruang	Thermal	Akustik	Pencahayaan	Warna	Penghawaan	Material
TOILET						
Toilet anak	T-1	A-3	PA-3	W-1	P-4	SH, TA
Toilet dewasa	T-1	A-3	PA-3	W-1	P-4	SH, TA
Area cuci anak	T-1	A-3	PA-3	W-1	P-4	SH, TA
Area cuci dewasa	T-1	A-3	PA-3	W-1	P-4	SH, TA
AREA PARKIR						
parkir mobil	T-1	A-1	PA-1	-	-	-
parkir motor	T-1	A-1	PA-1	-	-	-
Pos penjagaan	T-1	A-3	PA-2	W-1	P-2	SH, TA
RUANG UTILITAS						
Ruang mekani-kal	T-1	A-3	PA-3	W-1	P-1	TA
janitor	T-1	A-3	PA-3	W-1	P-1	TA
GUDANG						
Ruang penyimpanan	T-1	A-3	PA-3	W-1	P-1	TA
PUSAT INFORMASI						
Resepsionis	T-3	A-2	PA-2	W-2	P-3	DT, SH, TA
Ruang tunggu	T-2	A-3	PA-2	W-3	P-2	DT, SH, TA
Lobby	T-1	A-1	PA-3	W-3	P-2	DT, SH, TA
Ruang adminis-trasi	T-2	A-3	PA-2	W-2	P-2	SH, TA

DIAGRAM KETERKAITAN

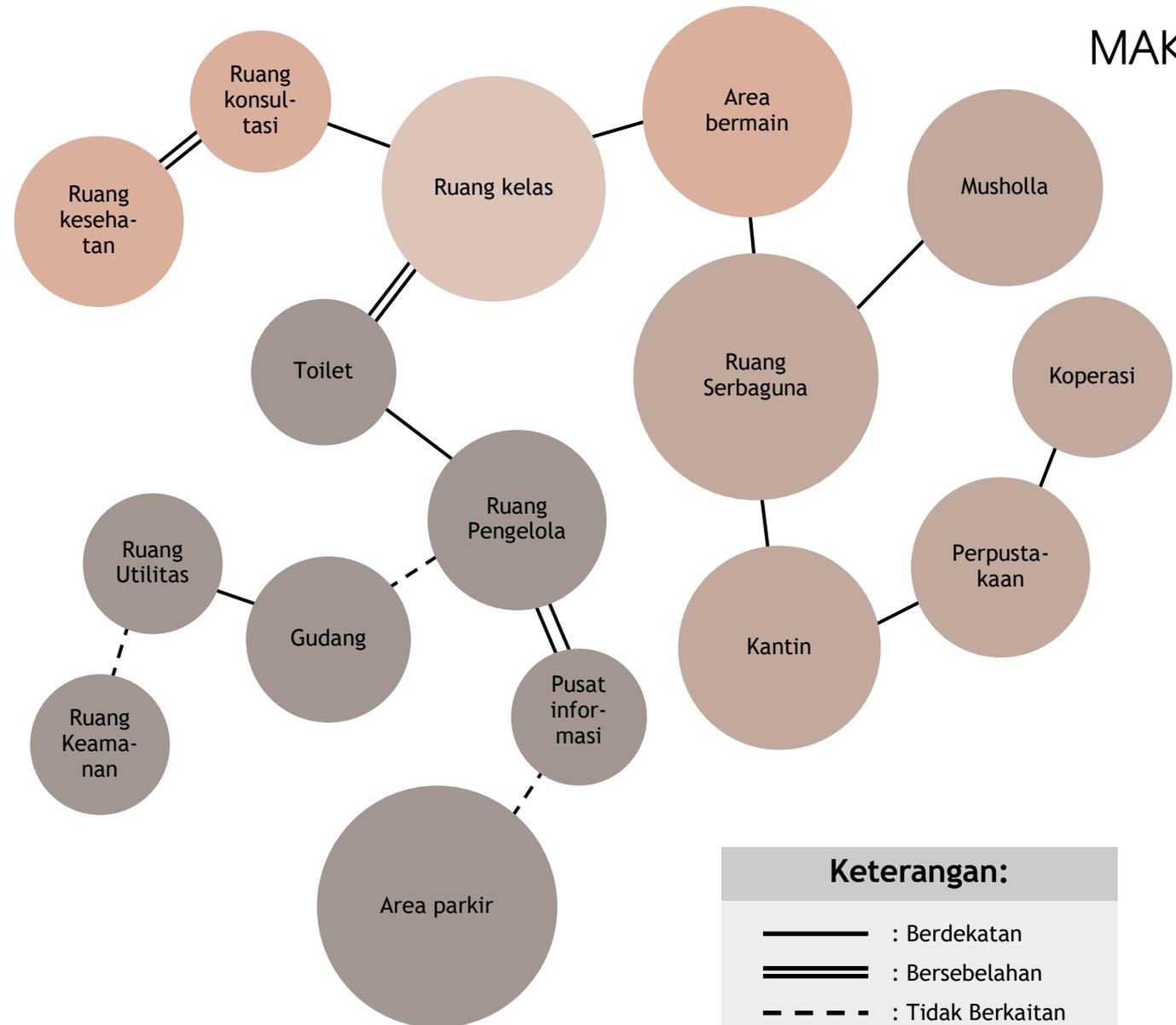
MAKRO

FUNGSI
PRIMER

FUNGSI
SEKUNDER

FUNGSI
PENUNJANG

FUNGSI
SERVIS



Keterangan:

- : Berdekatan
- == : Bersebelahan
- - - : Tidak Berkaitan

DIAGRAM KETERKAITAN MIKRO

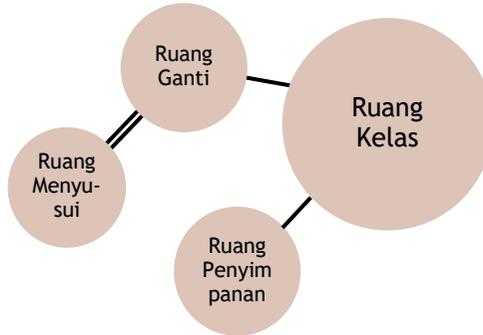
FUNGSI PRIMER

FUNGSI SEKUNDER

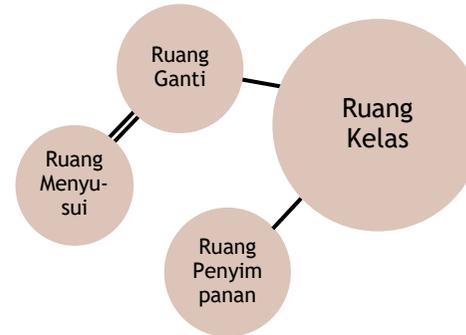
FUNGSI PENUNJANG

FUNGSI SERVIS

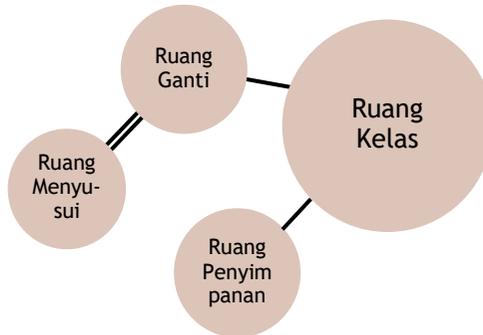
RUANG KELAS ANAK USIA 0-8 BLN



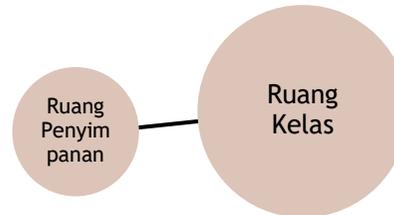
RUANG KELAS ANAK USIA 2-4 TH



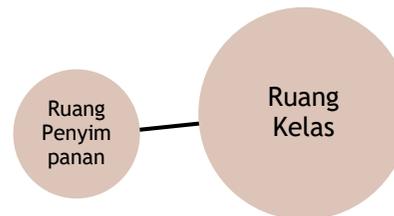
RUANG KELAS ANAK USIA 8-12 BLN



RUANG KELAS ANAK USIA 4-5 TH



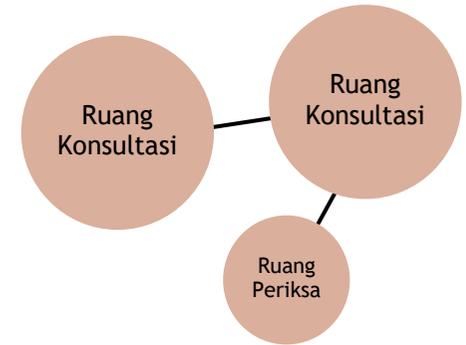
RUANG KELAS ANAK USIA 5-6 TH



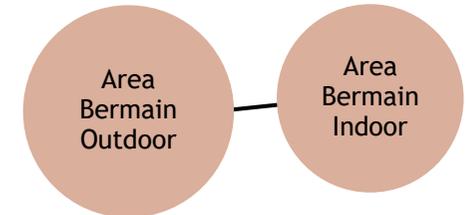
Keterangan:

- : Berdekatan
- == : Bersebelahan
- - - : Tidak Berkaitan

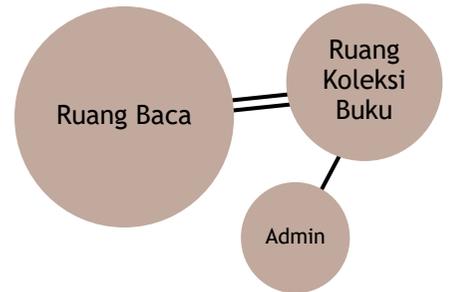
RUANG KONSULTASI & KESEHATAN



AREA BERMAIN



PERPUSTAKAAN



KOPERASI

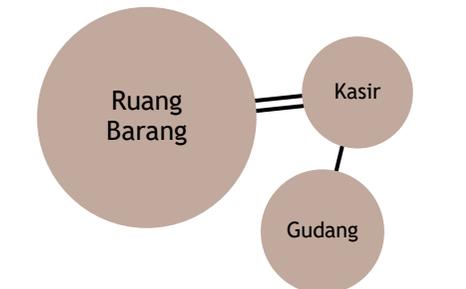
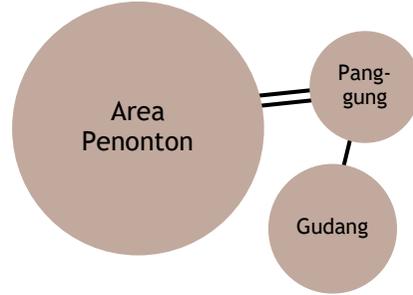


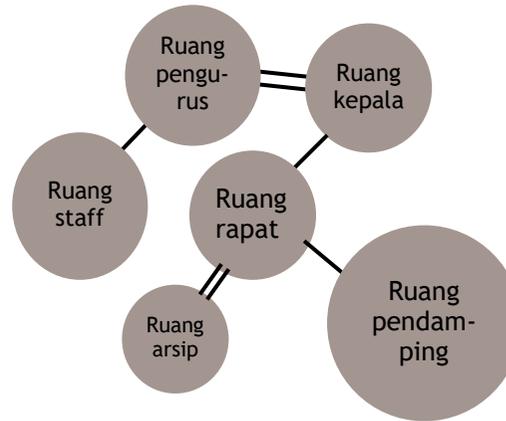
DIAGRAM KETERKAITAN MIKRO

FUNGSI PRIMER

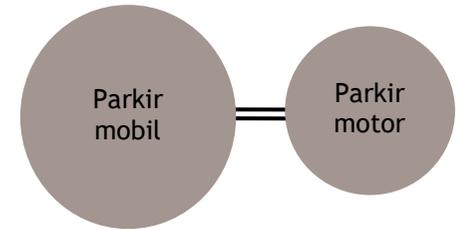
RUANG SERBAGUNA



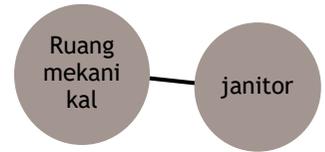
RUANG PENGELOLA



AREA PARKIR

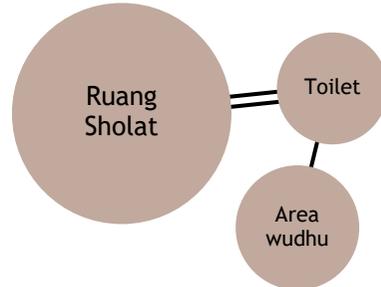


RUANG UTILITAS

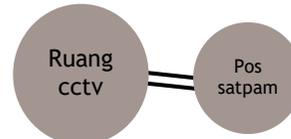


FUNGSI SEKUNDER

MUSHOLLA



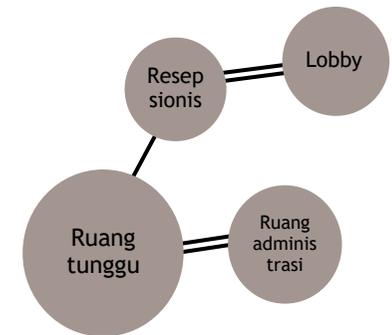
RUANG KEAMANAN



GUDANG

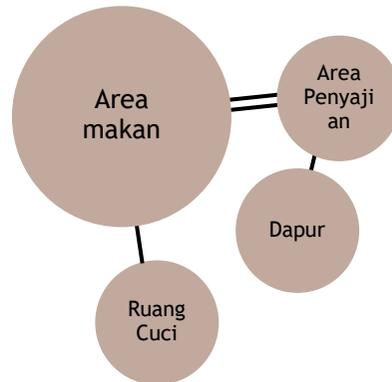


PUSAT INFORMASI

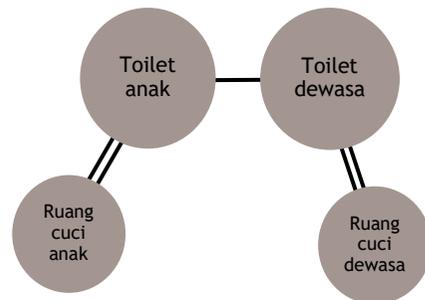


FUNGSI PENUNJANG

KANTIN



TOILET



FUNGSI SERVIS

Keterangan:

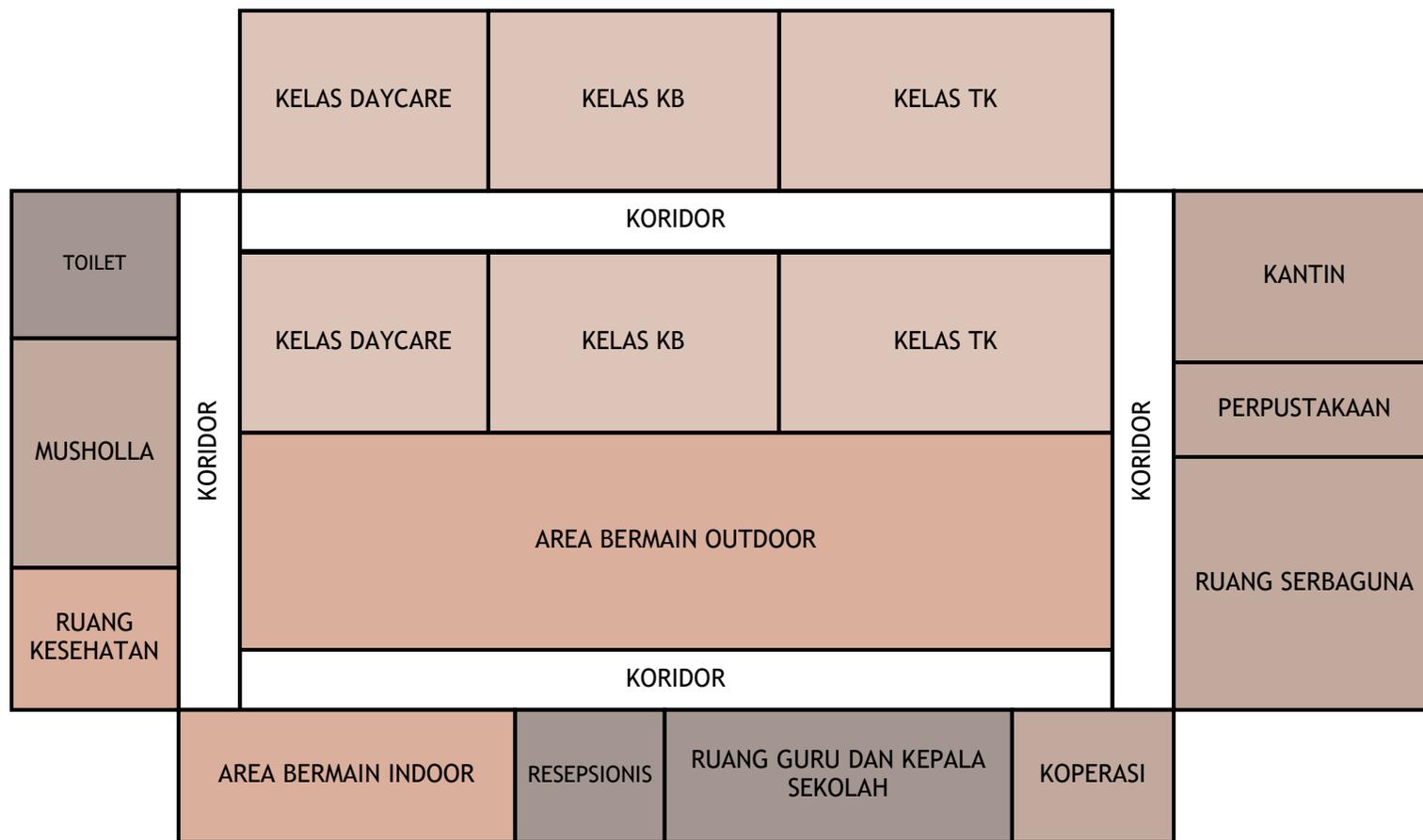
- : Berdekatan
- === : Bersebelahan
- - - : Tidak Berkaitan

FUNGSI
PRIMER

FUNGSI
SEKUNDER

FUNGSI
PENUNJANG

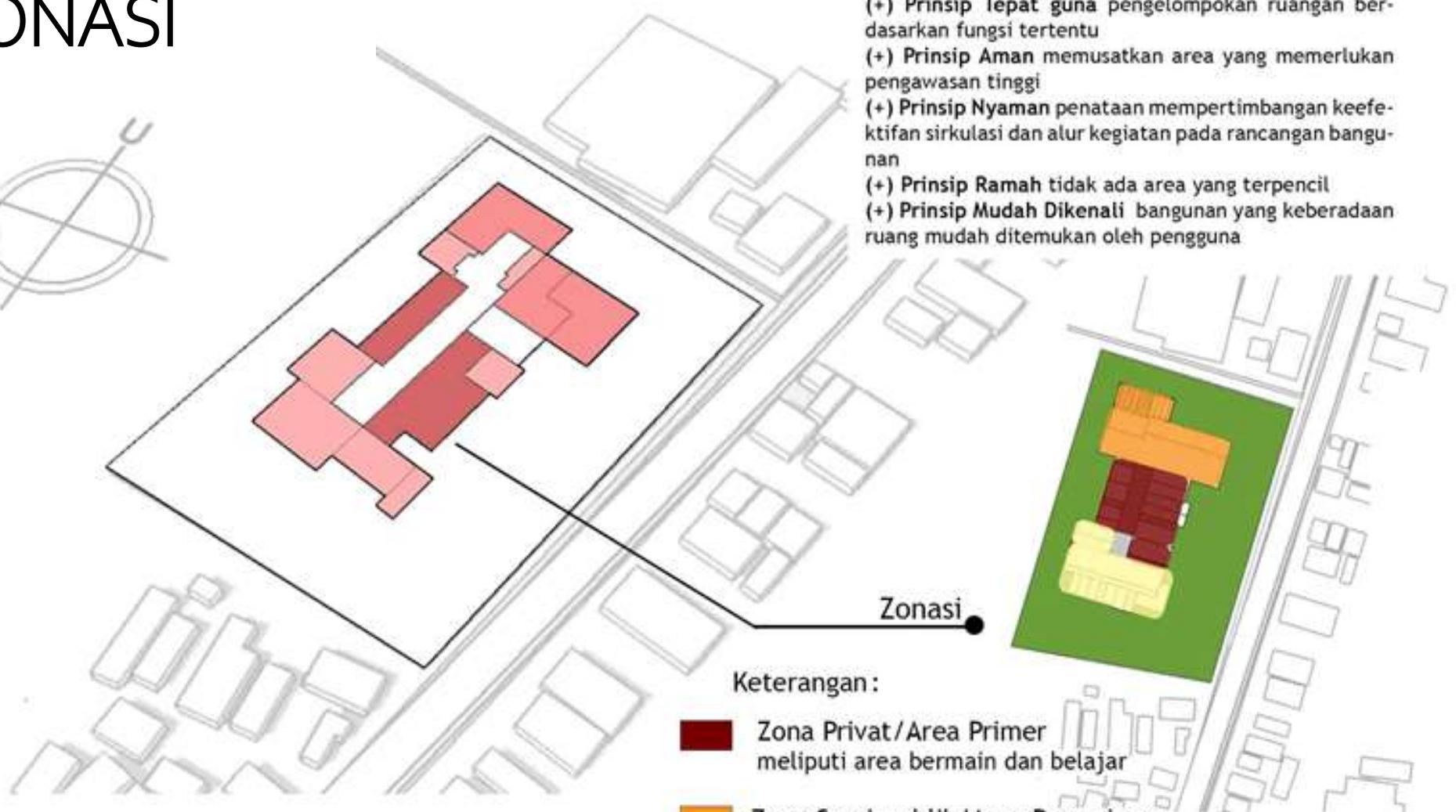
FUNGSI
SERVIS



BLOK
PLAN

ANALISIS TAPAK

ZONASI



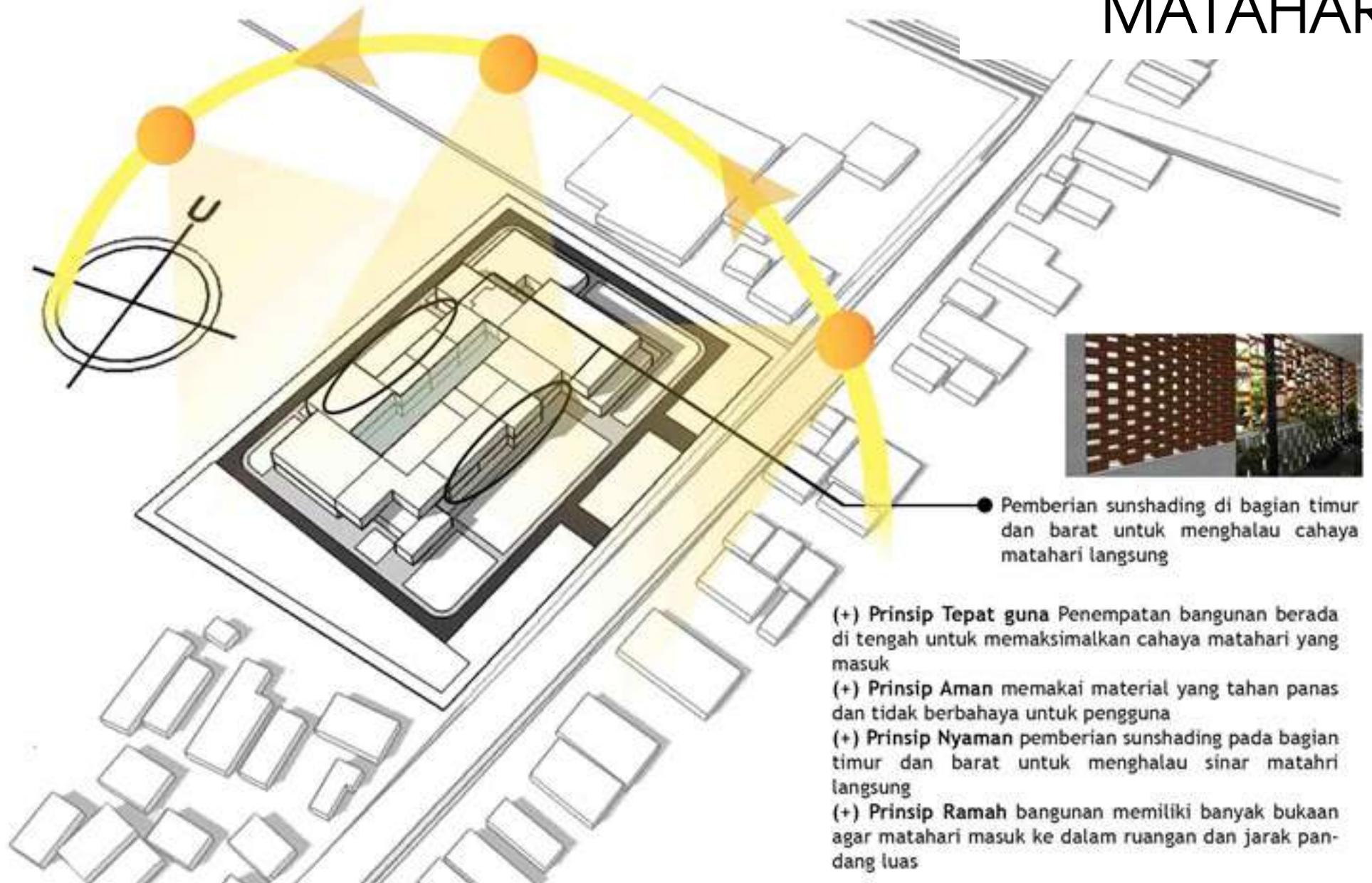
- (+) Prinsip Tepat guna pengelompokan ruangan berdasarkan fungsi tertentu
- (+) Prinsip Aman memusatkan area yang memerlukan pengawasan tinggi
- (+) Prinsip Nyaman penataan mempertimbangan keefektifan sirkulasi dan alur kegiatan pada rancangan bangunan
- (+) Prinsip Ramah tidak ada area yang terpencil
- (+) Prinsip Mudah Dikenali bangunan yang keberadaan ruang mudah ditemukan oleh pengguna

- Ruang Primer/ Utama
- Ruang Sekunder/ Penunjang
- Ruang Servis

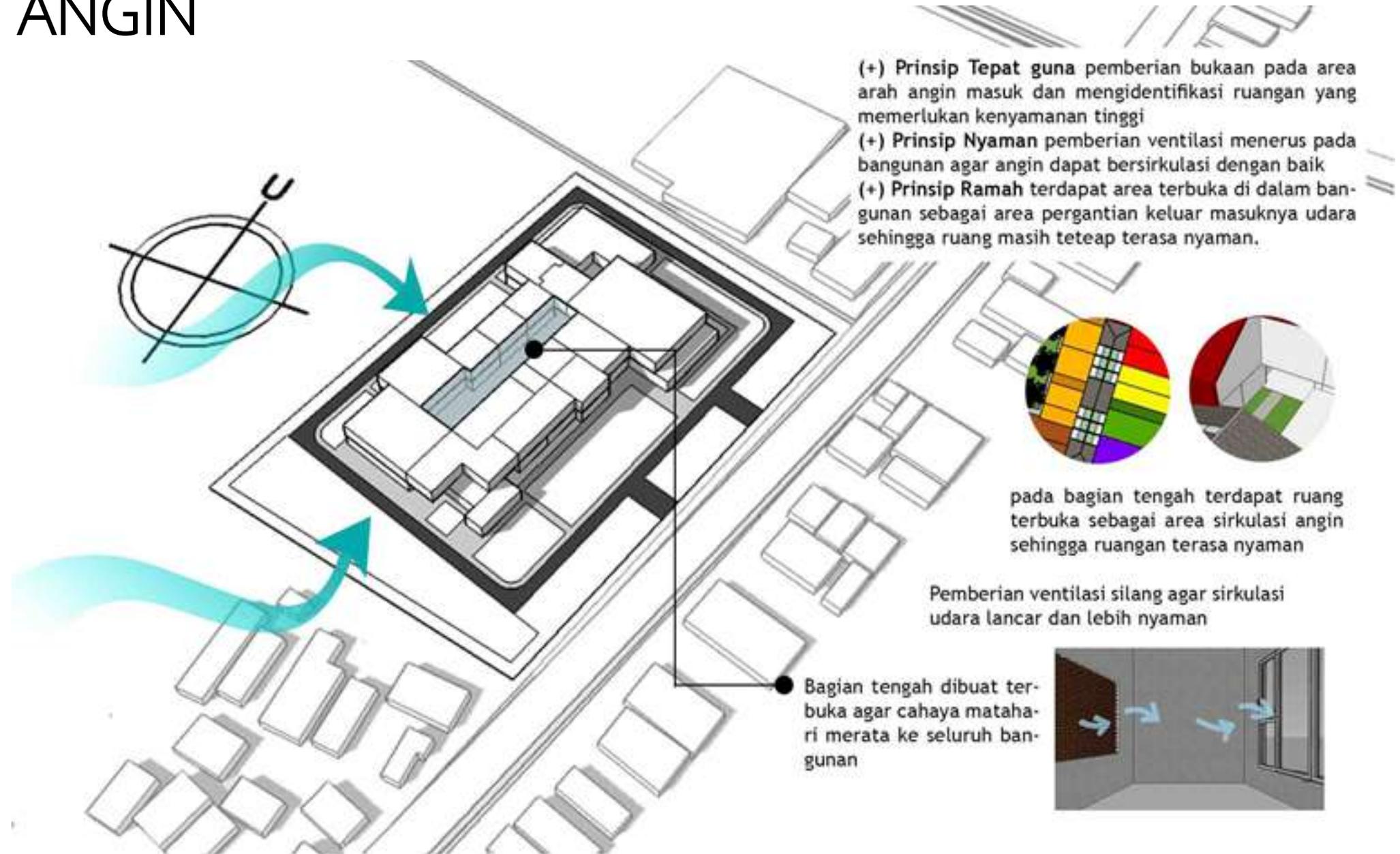
Keterangan :

- Zona Privat/Area Primer meliputi area bermain dan belajar
- Zona Semi-publik/Area Penunjang meliputi area penunjang kegiatan utama (eksplorasi, ketrampilan dll.)
- Zona Publik/Area Servis meliputi area servis pada Rumah Cerdas (kantin, perpustakaan masjid klinik dll.)

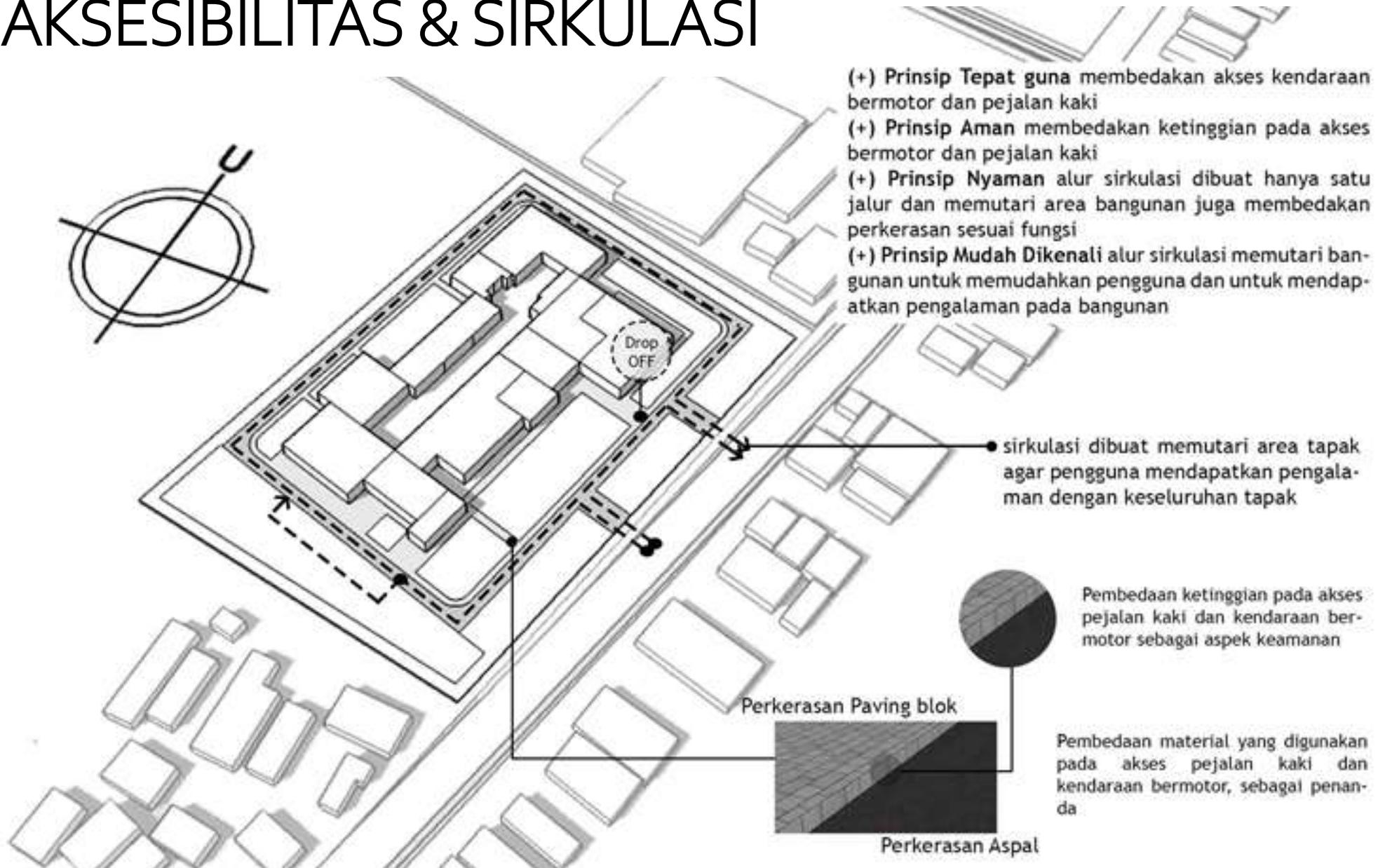
ANALISIS TAPAK MATAHARI



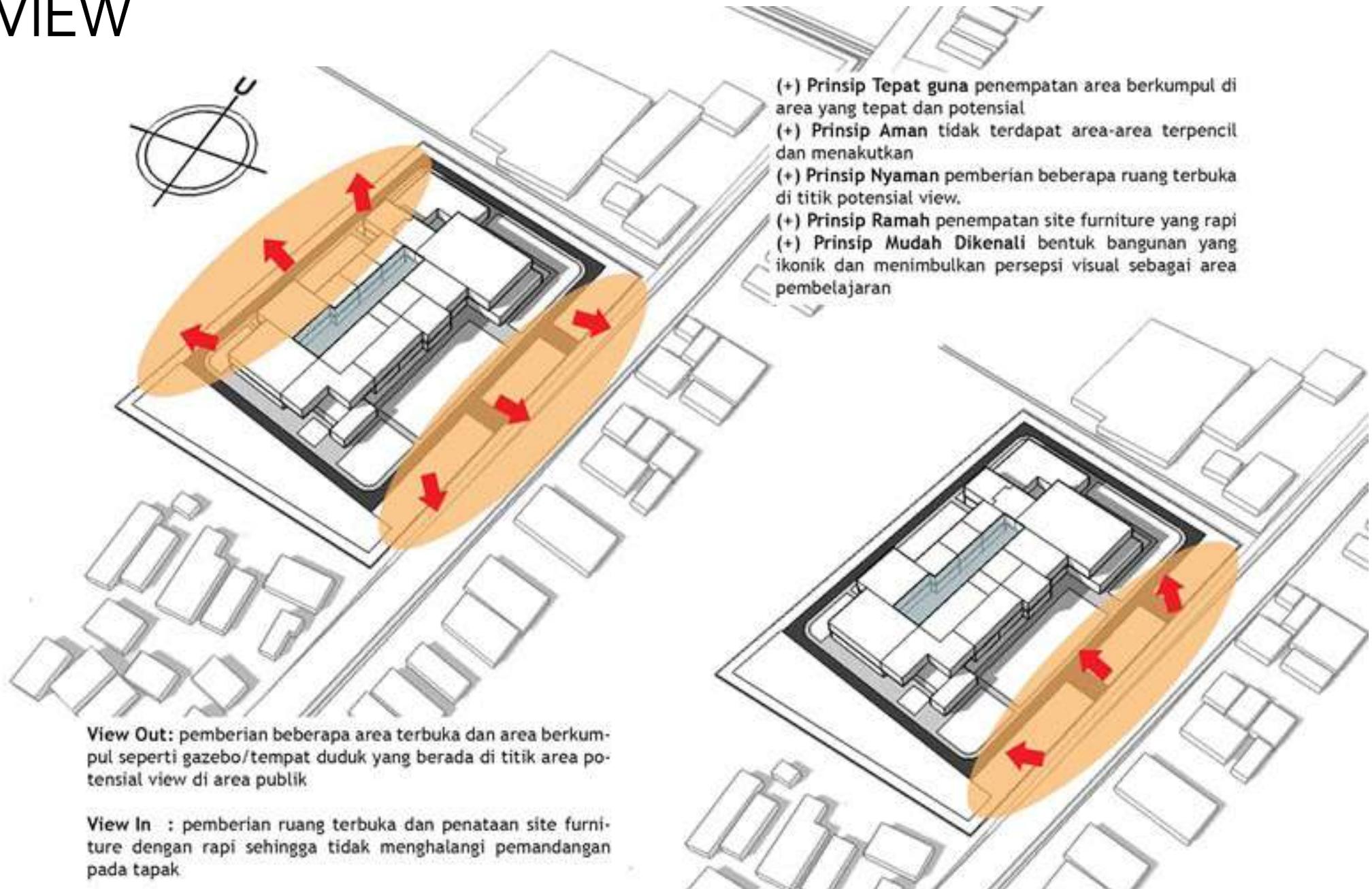
ANALISIS TAPAK ANGIN



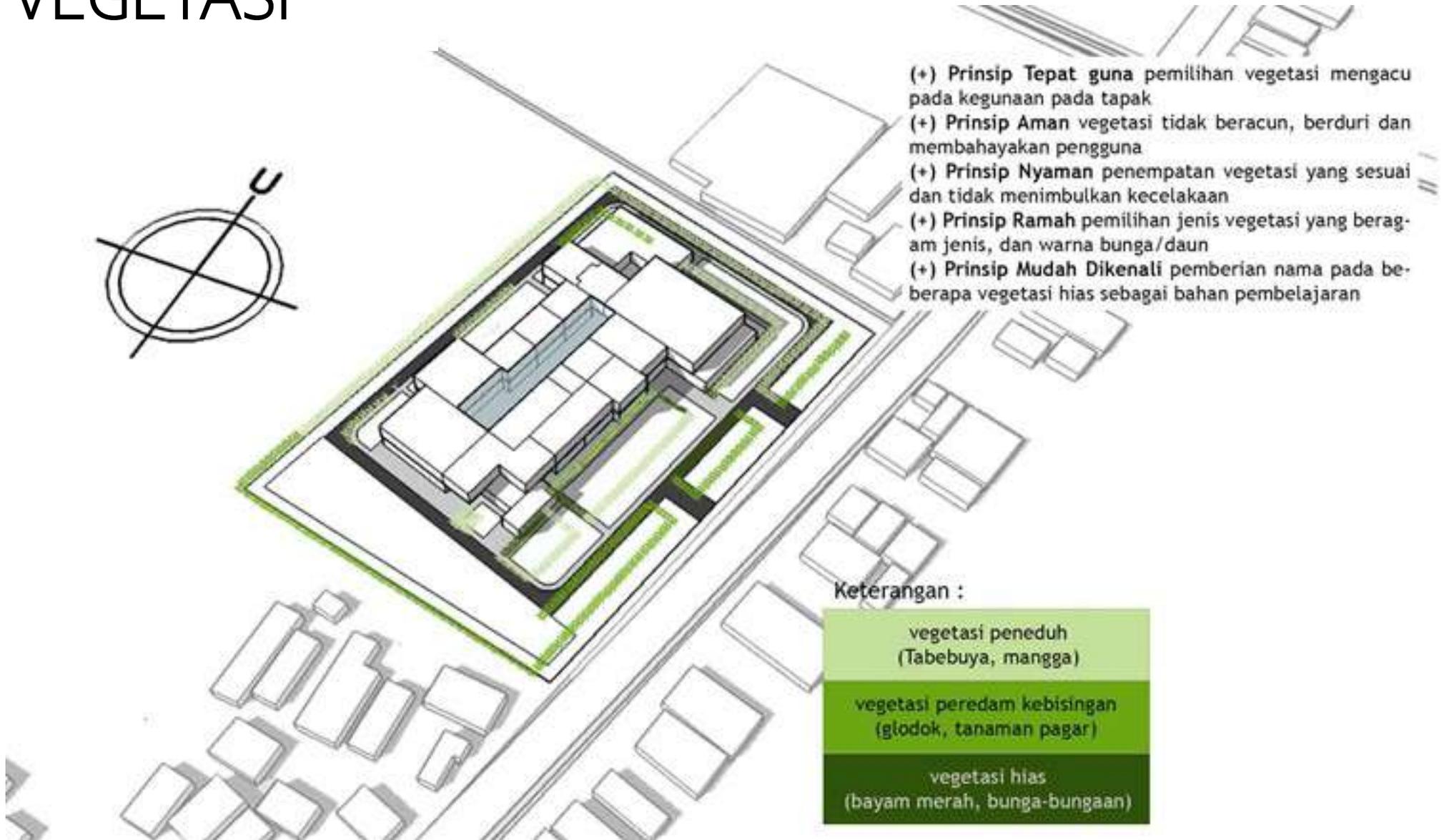
AKSESIBILITAS & SIRKULASI



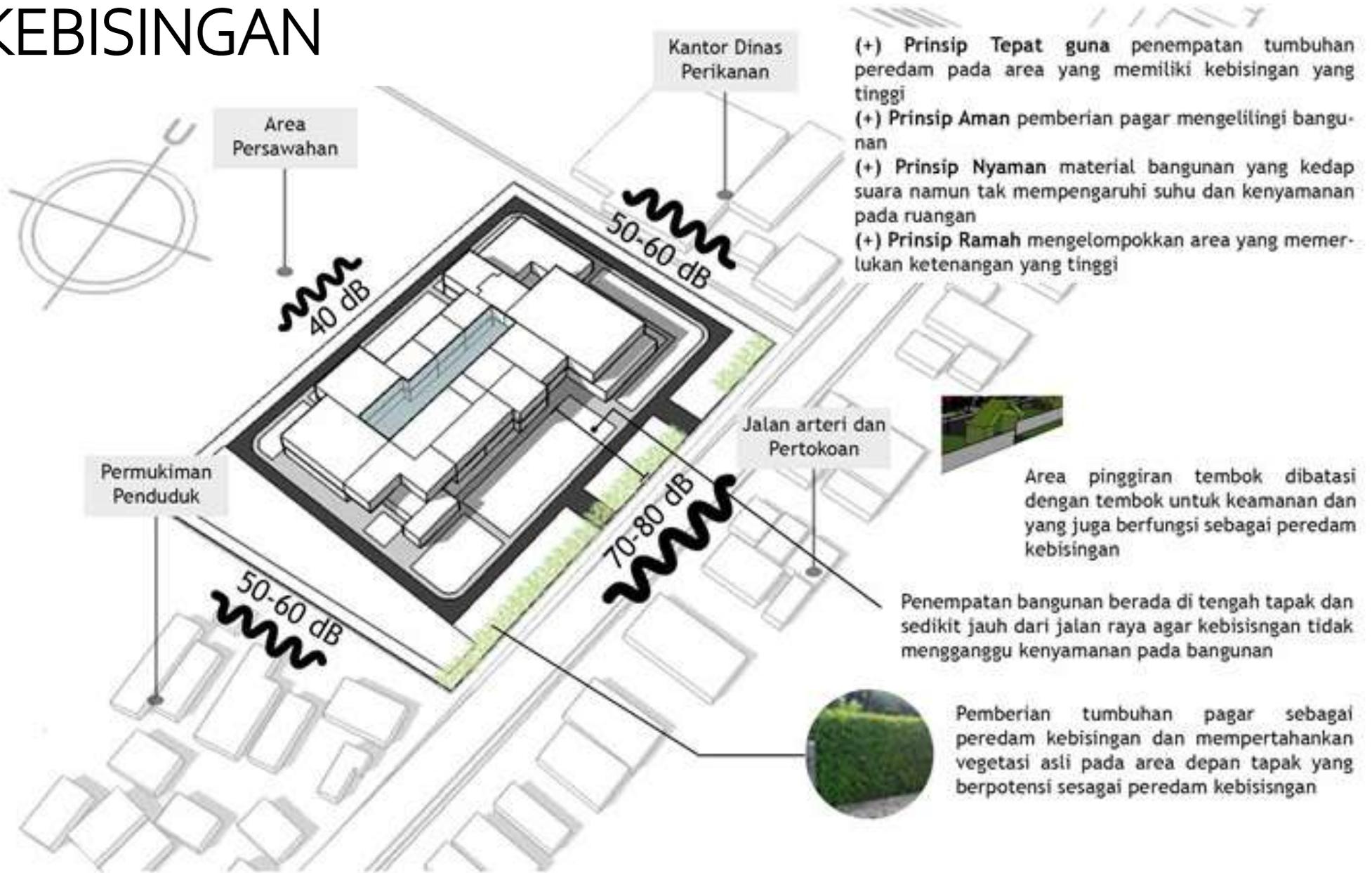
ANALISIS TAPAK VIEW



ANALISIS TAPAK VEGETASI



ANALISIS TAPAK KEBISINGAN

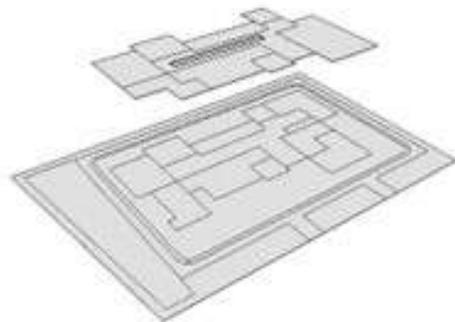
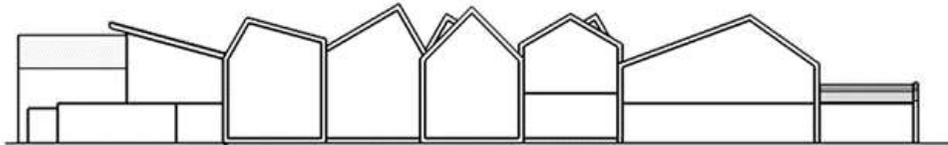


BENTUK DASAR

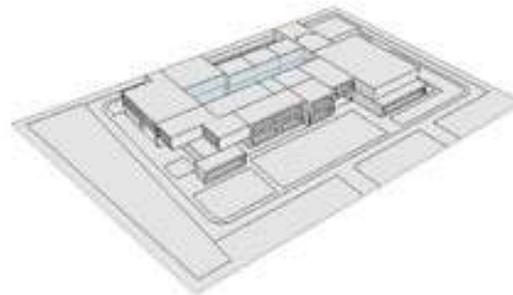


TRANSFORMASI BENTUK

Pemilihan bentuk persegi dan segitiga mempertimbangkan prinsip legibilitas. Sesuai dengan judul perancangan yaitu "Rumah cerdas", sehingga diambil penggabungan kedua bentuk yang dapat merepresentasikan fungsi bangunan sebagai rumah untuk mengembangkan kecerdasan anak-anak.



pemetaan ruangan berdasarkan fungsi dan kebutuhan ruangan seperti yang terdapat pada analisis fungsi dan ruang



pemberian dinding dan beberapa pertimbangan bukaan, penempatan bangunan dan site furniture di sekitar bangunan



Penambahan elemen bentuk pada fasad dengan berbagai warna sebagai media pembelajaran



pemberian pertimbangan atap, bentuk dan fasad pada bangunan berdasarkan prinsip pendekatan

- (+) Prinsip Tepat guna bentuk sesuai dengan luas ruangan yang diperlukan (pada analisis fungsi)
- (+) Prinsip Aman material yang digunakan tidak membahayakan untuk anak-anak
- (+) Prinsip Nyaman bentuk disesuaikan dengan keadaan iklim dan potensi pada tapak (di analisis tapak)
- (+) Prinsip Ramah bentuk bangunan yang ceria, penuh warna dan menyenangkan
- (+) Prinsip Mudah Dikenali bentuk bangunan yang menyerupai rumah dan pemberian warna berbeda pada setiap fungsi bangunan

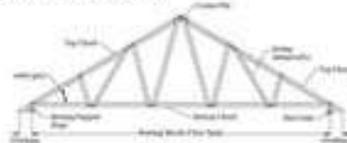
ANALISIS BENTUK

ANALISIS STRUKTUR

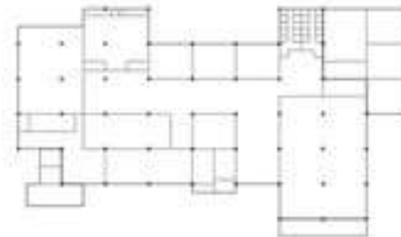


Struktur Atas (Up Structure)

sebagian besar area Rumah Cerdas menggunakan struktur rangka baja ringan, dengan material atap spandek galvalum

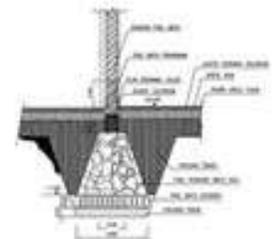
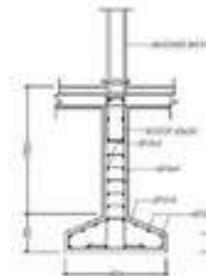


Struktur atap bagian tengah memakai material kaca laminated (skylight) yang dibingkai dengan aluminium agar pencahayaan alami dapat masuk keseluruh ruangan



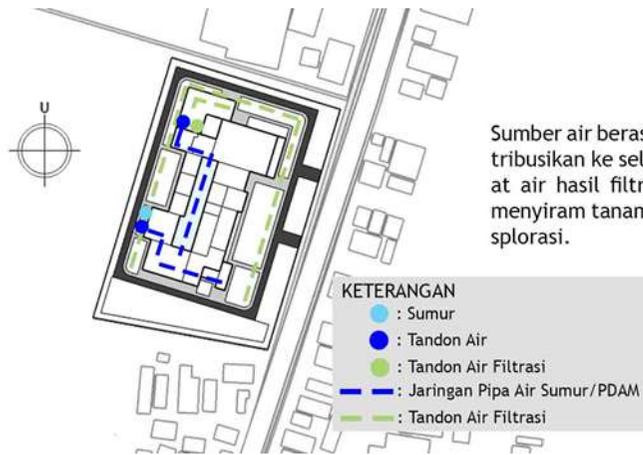
Struktur Tengah (Middle Structure)

- Menggunakan kolom komposit baja dan beton ukuran 50 cm x 50 cm dan jarak 8 x 10 meter
- Menggunakan dinding pasangan bata susunan 1/2 bata.
- Material bukaan banyak menggunakan kaca yang dibingkai dengan kusen aluminium.



Struktur Bawah (Sub Structure)

pondasi bangunan menggunakan pondasi plat dengan panjang (berapa) dan pondasi batu kali pada area eksplorasi.

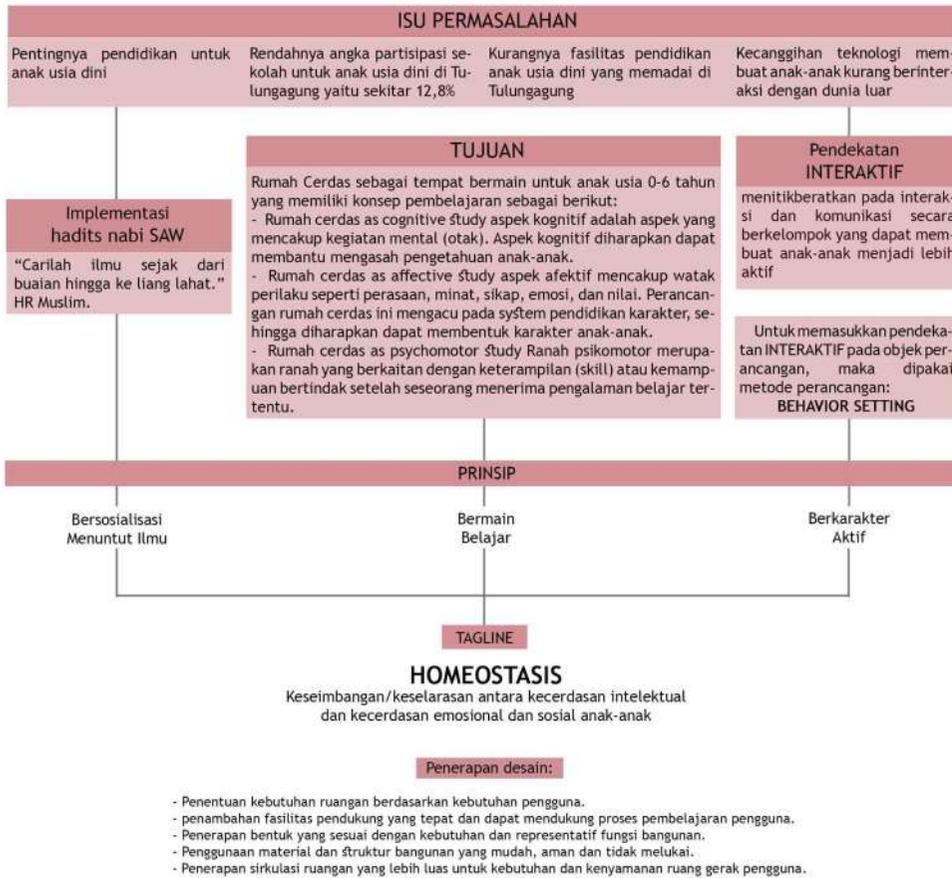




BAB V
KONSEP

KONSEP DASAR

“RUMAH CERDAS”



“RUMAH CERDAS”

Prinsip Nilai Islami

- Menuntut Ilmu
- Bersosialisasi
- Berkarakter

Prinsip Objek

- Bermain dan belajar
- Aktif
- Keamanan dan Kenyamanan

Prinsip Pendekatan

- Kebebasan dalam bergerak
- Mudah dikenali
- Memberi kesan aman

Prinsip Terintegrasi

- Tepat Guna (Efficient)
- Aman (Safety)
- Nyaman (Comfort)
- Ramah (Friendly)
- Mudah dikenali (Noticeable)

TAGLINE

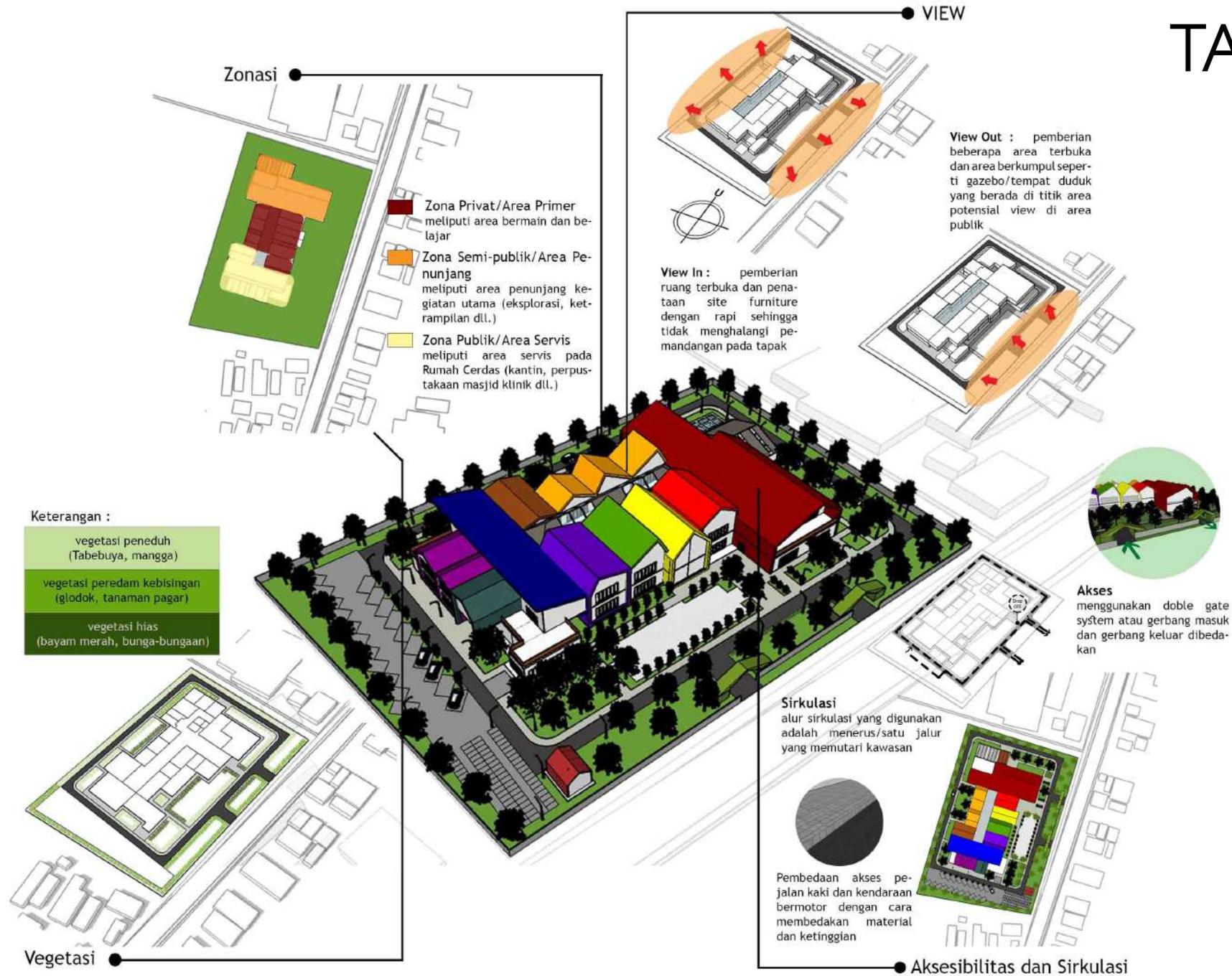
HOMEOSTASIS

Keseimbangan/keselarasan antara kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosional dan sosial anak-anak

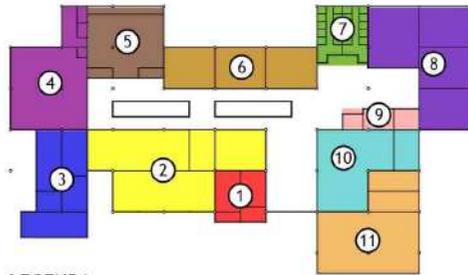
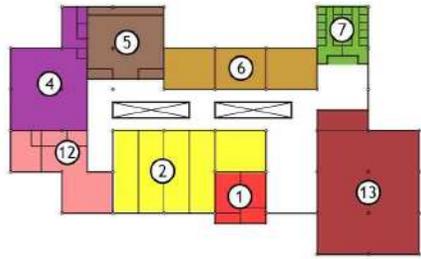
Penerapan desain:

- Penentuan kebutuhan ruangan berdasarkan kebutuhan pengguna.
- penambahan fasilitas pendukung yang tepat dan dapat mendukung proses pembelajaran pengguna.
- Penerapan bentuk yang sesuai dengan kebutuhan dan representatif fungsi bangunan.
- Penggunaan material dan struktur bangunan yang mudah, aman dan tidak melukai.
- Penerapan sirkulasi ruangan yang lebih luas untuk kebutuhan dan kenyamanan ruang gerak pengguna.

KONSEP TAPAK

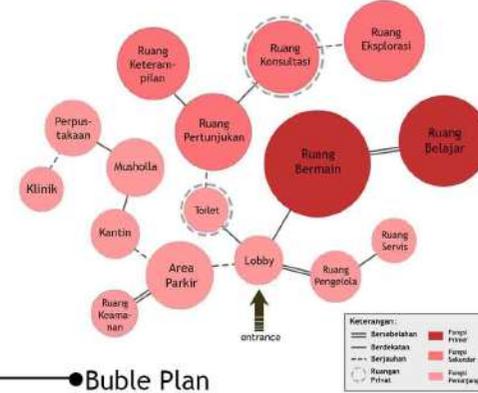


STRUKTUR



- LEGENDA:**
1. Pusat Informasi
 2. Ruang Bermain
 3. Klinik
 4. Kantin
 5. Musholla
 6. Ruang Belajar
 7. Toilet
 8. Ruang Eksplorasi
 9. Ruang Servis
 10. Ruang Konsultasi
 11. Ruang Keterampilan
 12. Perpustakaan

Blok Plan



Buble Plan

Keterangan:

—	Persegi	Persegi

Zonasi

- Zona Privat/Area Primer
- Zona Semi-publik/Area Penunjang
- Zona Publik/Area Servis



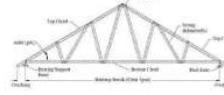
Terdapat area berkumpul yar terpusat di tengah bangunan



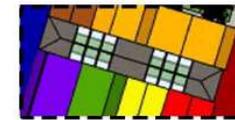
Bagian dibuat ruang membi na

Struktur Atas (Up Structure)

sebagian besar area Rumah Cerdas menggunakan struktur rangka baja ringan, dengan material atap spandek galvalum



struktur atap bagian tengah memakai material kaca laminated (skylight) yang dibingkai dengan aluminium agar pencahayaan alami dapat masuk keseluruh ruangan



Struktur Bawah (Sub Structure)

pondasi bangunan menggunakan pondasi plat dengan panjang (berapa) dan pondasi batu kali pada area eksplorasi.

Struktur Tengah (Middle Structure)

- Menggunakan kolom komposit baja dan beton ukuran 50 cm x 50 cm dan jarak 8 x 10 meter
- Menggunakan dinding pasangan bata susunan 1/2 bata.
- Material bukaan banyak menggunakan kaca yang dibingkai dengan kusen aluminium.

Bagian ini memakai atap dak untuk menempatkan air tandon yang menunjang kebutuhan air pada bangunan



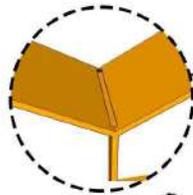
KONSEP RUANG

KONSEP

BENTUK & TAMPILAN

Respon terhadap hujan

Bentuk atap dan pembuatan talang hujan di pertemuan sudut dan pengumpulan air hujan ke tandon yang selanjutnya akan digunakan untuk menyirami tanaman.



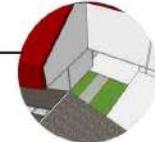
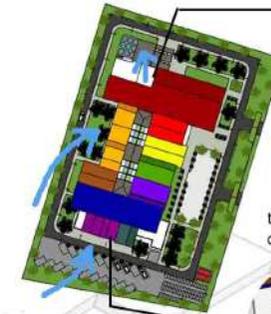
Respon terhadap matahari

Atap pada bagian tengah sebagian memakai material kaca agar cahaya dapat merata keseluruhan ruangan.

Terdapat banyak jendela kaca pada bagian rumah cerdas yang berguna sebagai pencahayaan dan juga pengawasan

Respon terhadap angin

Pembuatan sirkulasi menerus dan terdapat banyak bukaan/jendela di setiap sisi bangunan agar sirkulasi angin menyeluruh.



terdapat area terbuka pada sisi utara



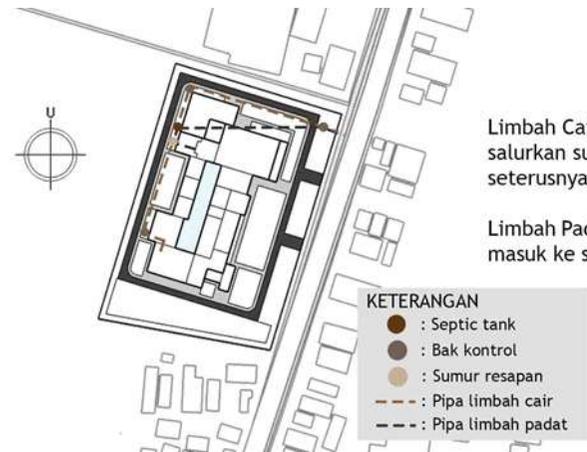
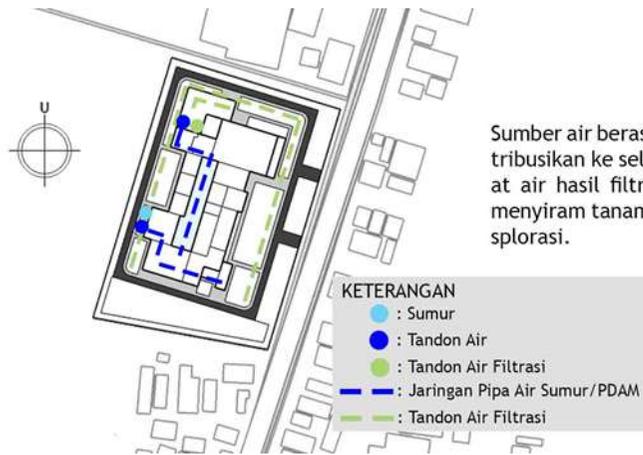
terdapat banyak bukaan di sisi selatan dan barat



Fasad dan tampilan bangunan

Bentuk bangunan menyerupai analogi bentuk sederhana rumah agar mudah dikenali dan mewakili fungsi bangunan sebagai rumah cerdas itu sendiri.

Pemberian warna-warna terang pada fasad bangunan adalah sebagai media interaktif dan pembelajaran warna pada anak usia dini



KONSEP UTILITAS



BAB VI HASIL RANCANGAN

KONSEP DASAR

Learning the path

Mewujudkan rumah cerdas yang memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan

Efficient (tepat guna)

Desain yang dapat memenuhi kebutuhan aktivitas pengguna

Safety (aman)

Memberikan keamanan dalam beraktivitas

Comfort (nyaman)

Memberikan kenyamanan ruang dan suasana pada pengguna

Friendly (ramah)

Desain yang tidak membatasi ruang gerak dan aktivitas pengguna

Noticeable (mudah dikenali)

Desain yang jelas dan mudah dikenali serta tidak menimbulkan kebingungan ada pengguna

Output Desain

Pemaparan fungsi dan kebutuhan ruang berdasarkan pengelompokan usia anak-anak

Terdapat batas antara area Rumah cerdas dan rumah penduduk sekitar

Ruangan terbuka dengan alam dan lingkungan sekitar

Ruang kelas berwarna warni dan ceria

Alur sirkulasi pada rumah cerdas tidak membuat pengguna kebingungan/tersesat

Pemaparan area/ruang berdasarkan peletakan jenis kegiatan

Banyak bukaan kaca untuk memudahkan pengawasan

Sirkulasi pada bangunan cenderung lebar dan tidak membatasi ruang gerak

Pola ruang tidak banyak sekat

Pembedaan fungsi ruang berdasarkan warna

Penyesuaian fungsi dan bentuk pada tapak

Menggunakan material yang aman untuk anak-anak

Penempatan perabot yang memusat yang sesuai untuk tempat berkumpul

Terdapat banyak signage/penandaan seperti rambu-rambu sebagai penanda.

Terdapat banyak ruang public untuk berkumpul di luar ruangan kelas

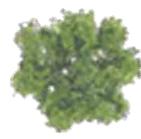
Bentuk bangunan yang mudah dikenali

KONSEP TAPAK

VEGETASI



POHON KETAPANG



POHON TABEBUYA



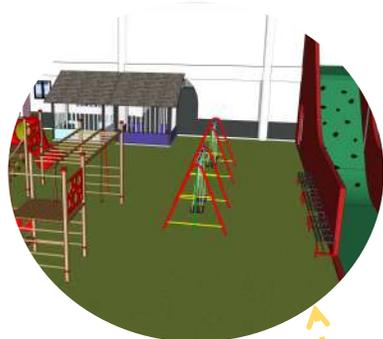
POHON TREMBESI



POHON PALEM

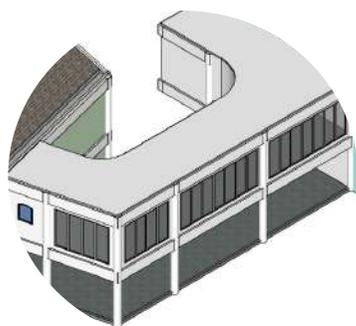
AREA PEJALAN KAKI

Terdapat gazebo sebagai tempat menunggu dan mengawasi anak-anak



Untuk keselamatan, area bermain berada di dalam dan dikelilingi bangunan

AREA PARKIR MOBIL



AREA PARKIR MOTOR

Terdapat koridor mengelilingi bangunan untuk memperluas ruang gerak anak

KELUAR

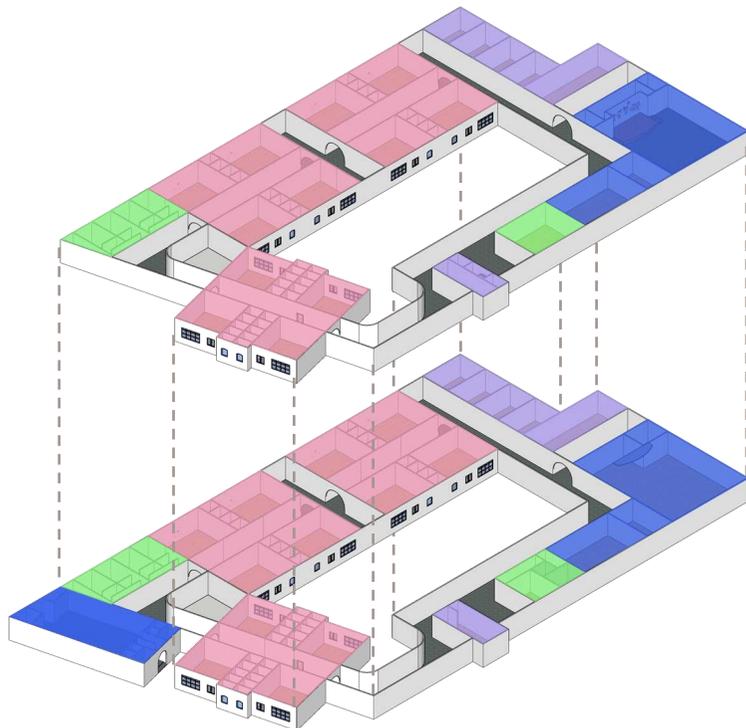
Alur sirkulasi memutar

DROP OFF

MASUK

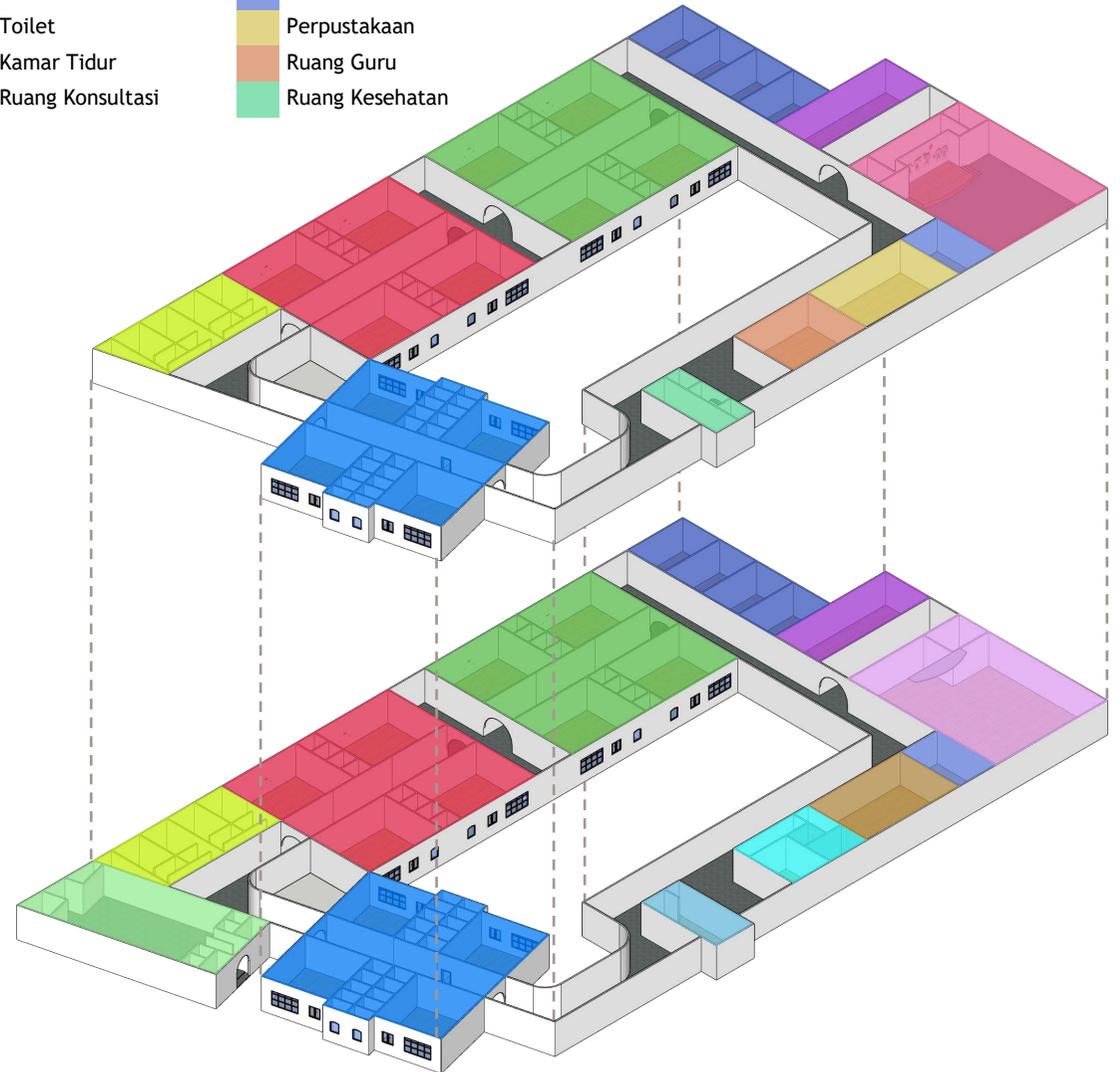
KONSEP RUANG

- FUNGSI PRIMER**
(Ruang Kelas DAYCARE, KB, TK)
- FUNGSI SEKUNDER**
(Ruang Konsultasi, Ruang Kesehatan, area bermain, kamar tidur)
- FUNGSI PENUNJANG**
(Ruang Serbaguna, Koperasi, Kantin, Perpustakaan, Ruang Keterampilan)
- FUNGSI SERVIS**
(Resepsionis, Ruang Pengurus, Toilet,



LANTAI 2

- Ruang Kelas DAYCARE
- Ruang Kelas KB-2
- Ruang Kelas TK B
- Toilet
- Kamar Tidur
- Ruang Konsultasi
- Area Bermain
- Ruang Serbaguna
- Koperasi
- Perpustakaan
- Ruang Guru
- Ruang Kesehatan



LANTAI 1

- Ruang Kelas DAYCARE
- Ruang Kelas KB-1
- Ruang Kelas TK A
- Toilet
- Kamar Tidur
- Area Bermain
- Kantin
- Koperasi
- Ruang Keterampilan
- Ruang Pengurus
- Ruang Staff
- Resepsionis
- Musholla

KONSEP BENTUK & TAMPILAN

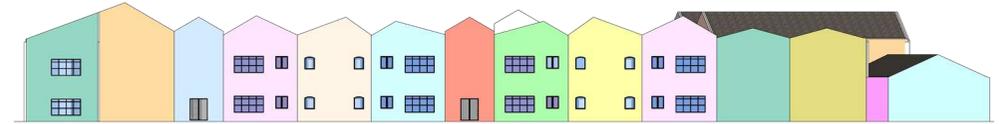
BENTUK DASAR



TRANSFORMASI BENTUK

Pemilihan bentuk persegi dan segitiga mempertimbangkan prinsip mudah dikenali. Sesuai dengan judul "Rumah Cerdas" sehingga diambil penggabungan kedua bentuk yang dapat merepresentasikan fungsi rumah untuk mengembangkan kecerdasan anak

Penambahan jendela sebagai pencahayaan alami. Selain itu beberapa jendela memiliki bentuk sederhana sebagai pembelajaran



Penambahan warna pada bangunan untuk mengenalkan konsep warna pada anak



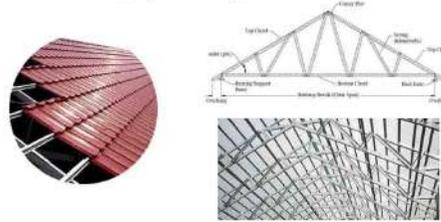
Penambahan lorong pada bangunan untuk memaksimalkan gerak pengguna dalam mengakses ruang pada bangunan

KONSEP STRUKTUR

UPPER STRUCTURE

Atap pada bangunan rumah cerdas menggunakan struktur rangka baja ringan dengan material atap genteng beton

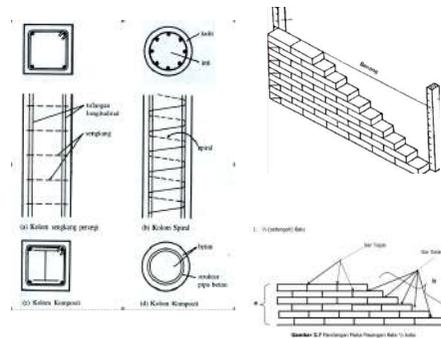
Pada bagian koridor, menggunakan struktur atap dak



MIDDLE STRUCTURE

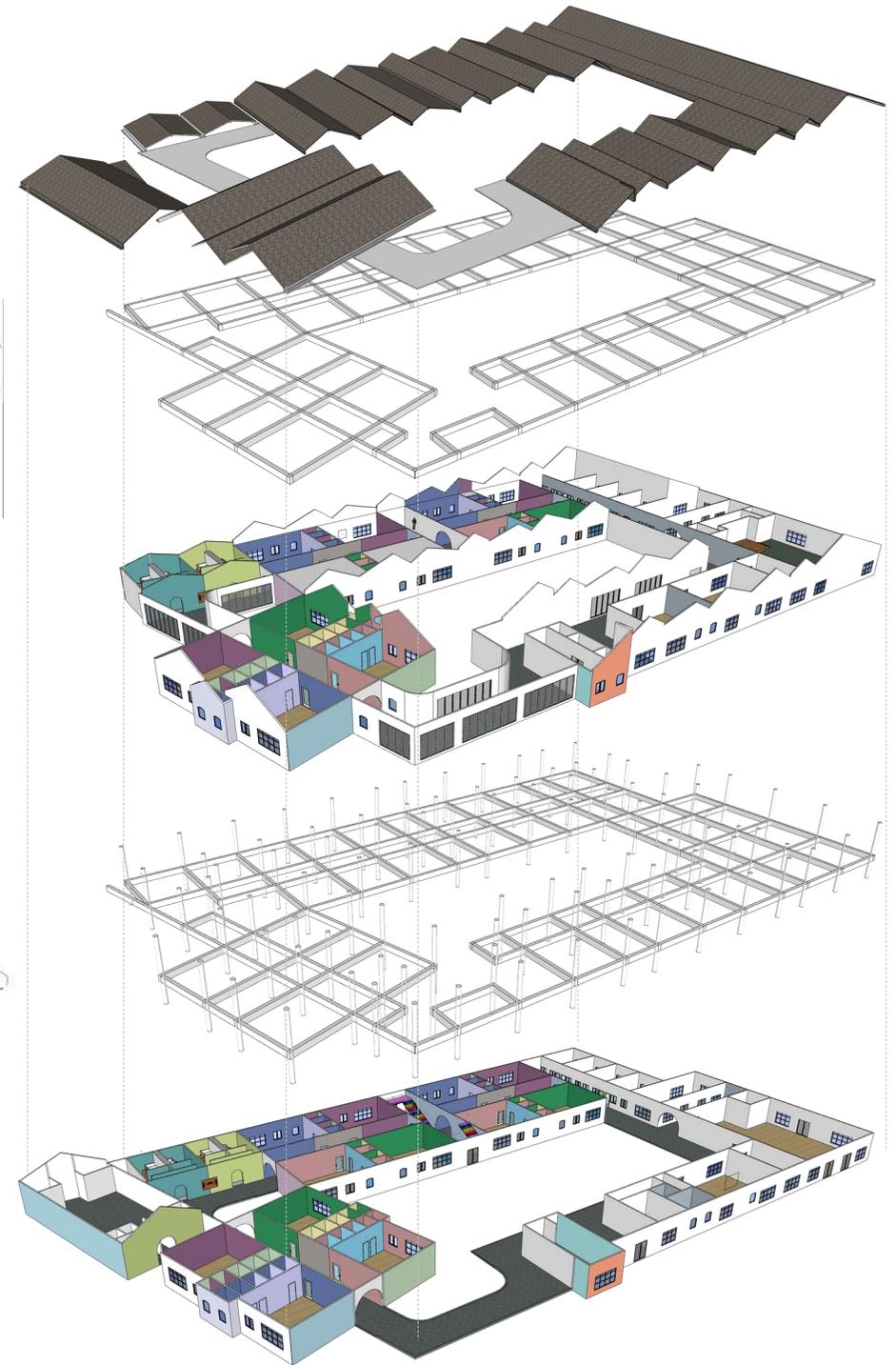
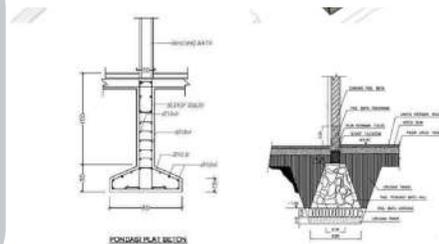
Struktur tengah pada rumah cerdas menggunakan kolom beton dengan diameter 50 cm dan bentang 8x10 meter, dengan dinding pasangan 1/2 bata

Pada bagian ruang serbaguna menggunakan kolom komposit untuk bangunan bentang lebar

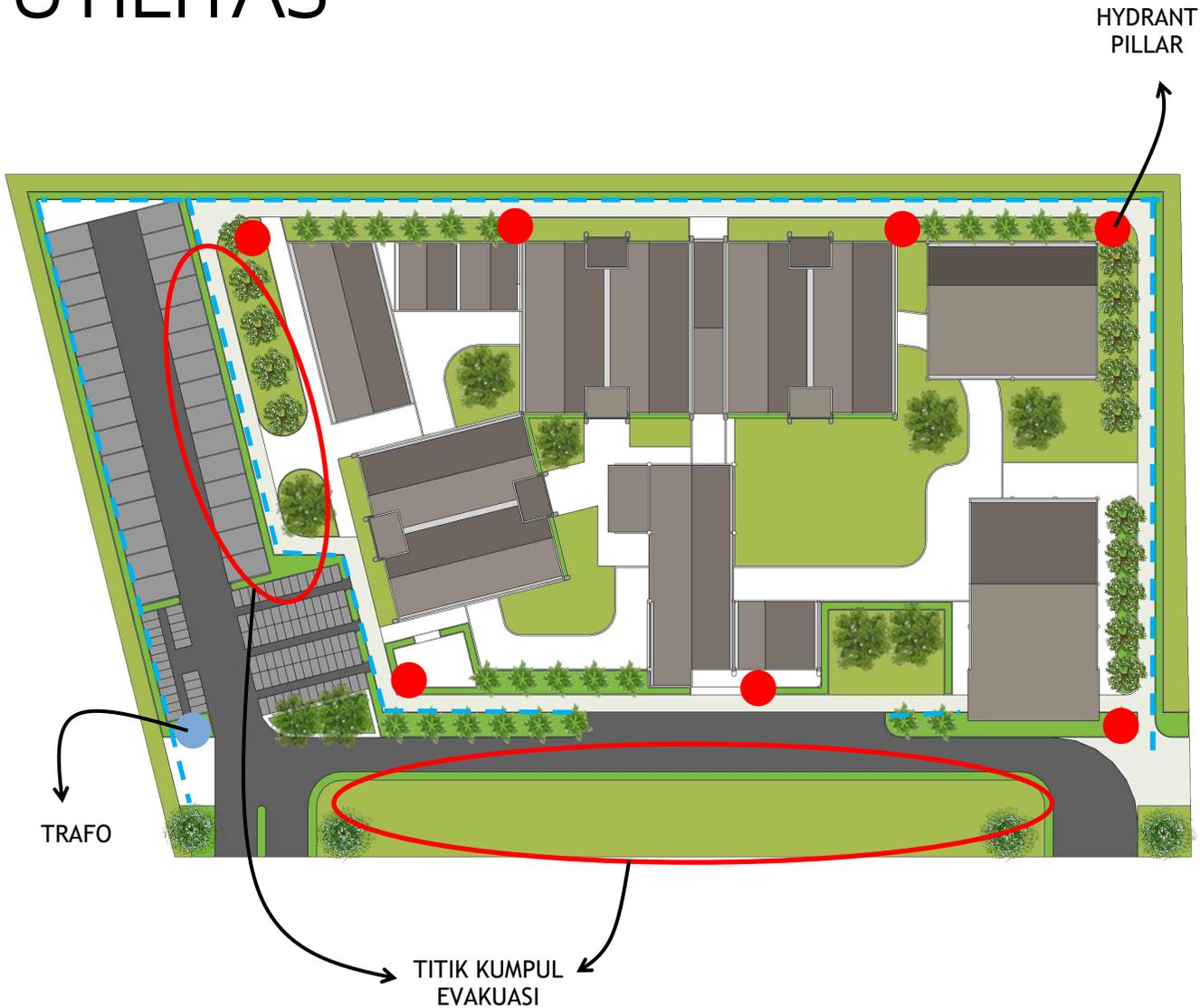


SUB STRUCTURE

Pondasi bangunan menggunakan pondasi plat dan pondasi batu kali



KONSEP UTILITAS



AIR BERSIH

Sumber air berasal dari PDAM yang di disimpan di rootan untuk selanjutnya distribusikan ke seluruh bangunan

AIR KOTOR

Limbah cair dari pipa pembuangan disalurkan ke bak kontrol, lalu sumur resapan untuk selanjutnya disalurkan ke pembuangan kota

Limbah padat dari pipa pembuangan masuk ke septic tank

KELISTRIKAN

Listrik utama dari PLN, yang didistribusikan ke seluruh bangunan. Selain itu, juga terdapat tambahan energy listrik berupa panel surya namun hanya dimanfaatkan untuk penerangan jalan.

KEBAKARAN

Pemasangan hydrant pilar di setiap titik ujung dan tengah bangunan

Area titik kumpul evakuasi berada di depan dan sisi kiri bangunan

PERSAMPAHAN

Alur persampahan pada rumah cerdas yaitu Sampah dari ruangan diangkut ke oleh staff kebersihan bak sampah gedung lalu diangkut oleh petugas sampah ke TPS terdekat



ARSITEKTUR

UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN RUMAH CERDAS *GLENN*
DOMAN DENGAN PENDEKATAN *BEHAVIOR*
SETTING DI TULUNGAGUNG

LOKASI PERANCANGAN:

KABUPATEN TULUNGAGUNG

NAMA MAHASISWA:

KHAFIZATUL KHUSNA ANWAR

DOSEN PEMBIMBING 1:

SUKMAYATI RAHMAH, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:

AISYAH NUR HANDRYANT, ST MSc.

JUDUL GAMBAR:

SITE PLAN

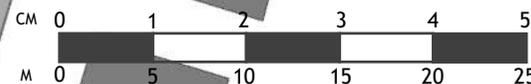
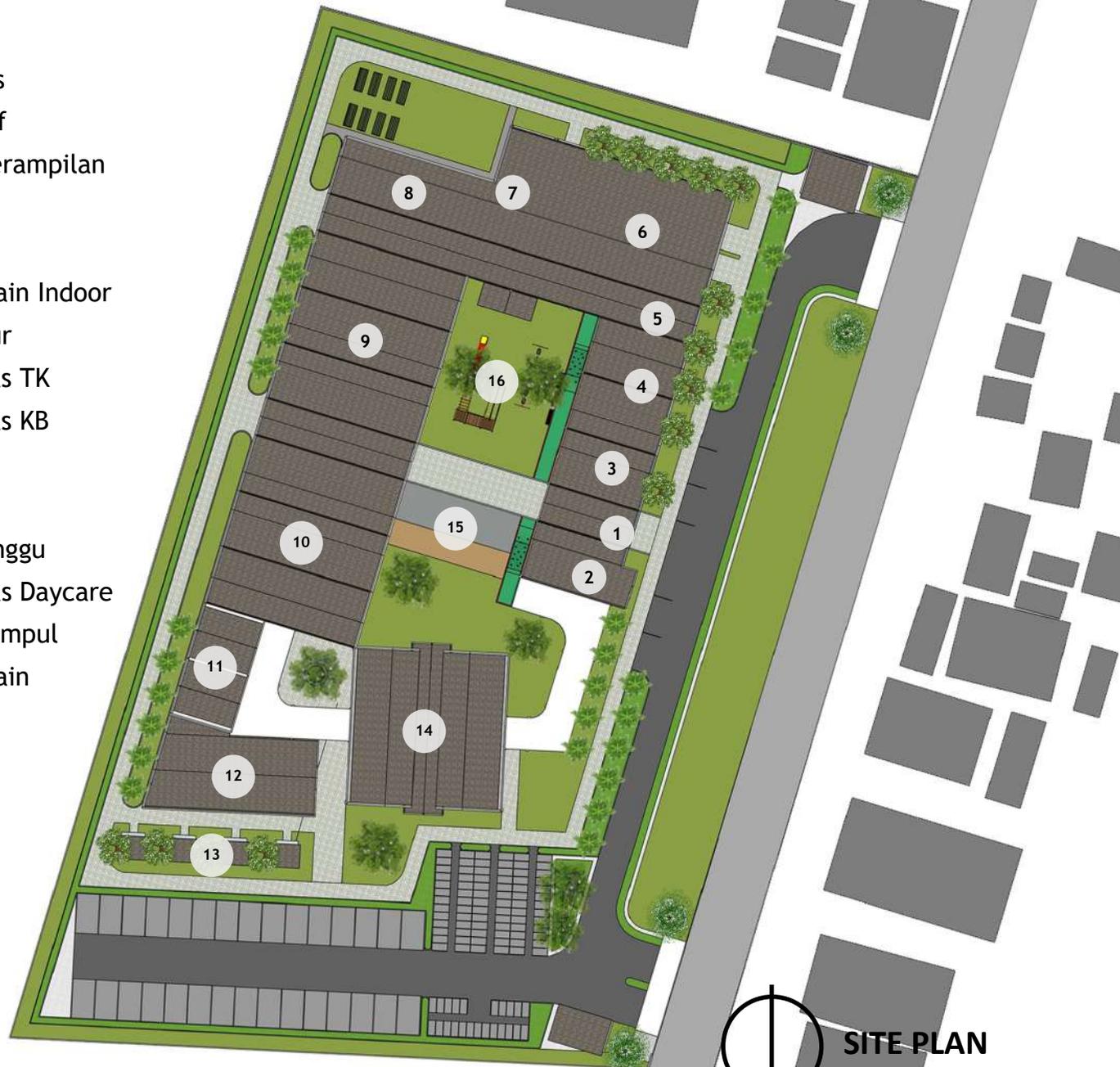
SKALA:

1: 500

NO. GAMBAR

LEGENDA :

1. Entrance
2. Resepsionis
3. Ruang Staff
4. Ruang keterampilan
5. Koperasi
6. Kantin
7. Area Bermain Indoor
8. Ruang Tidur
9. Ruang Kelas TK
10. Ruang Kelas KB
11. Toilet
12. Musholla
13. Gazebo tunggu
14. Ruang Kelas Daycare
15. Area Berkumpul
16. Area Bermain Outdoor





ARSITEKTUR UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN RUMAH CERDAS *GLENN
DOMAN* DENGAN PENDEKATAN *BEHAVIOR
SETTING* DI TULUNGAGUNG

LOKASI PERANCANGAN:

KABUPATEN TULUNGAGUNG

NAMA MAHASISWA:

KHAFIZATUL KHUSNA ANWAR

DOSEN PEMBIMBING 1:

SUKMAYATI RAHMAH, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:

AISYAH NUR HANDRYANT, ST MSc.

JUDUL GAMBAR:

LAYOUT PLAN

SKALA:

1: 500

NO. GAMBAR

LEGENDA :

1. Entrance
2. Resepsionis
3. Ruang Staff
4. Ruang keterampilan
5. Koperasi
6. Kantin
7. Area Bermain Indoor
8. Ruang Tidur
9. Ruang Kelas TK
10. Ruang Kelas KB
11. Toilet
12. Musholla
13. Gazebo tunggu
14. Ruang Kelas Daycare
15. Area Berkumpul
16. Area Bermain Outdoor





ARSITEKTUR UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA
MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN RUMAH CERDAS *GLENN*
DOMAN DENGAN PENDEKATAN
BEHAVIOR SETTING DI TULUNGAGUNG

LOKASI PERANCANGAN:

KABUPATEN TULUNGAGUNG

NAMA MAHASISWA:

KHAFIZATUL KHUSNA ANWAR

DOSEN PEMBIMBING 1:

SUKMAYATI RAHMAH, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:

AISYAH NUR HANDRYANT, ST MSc.

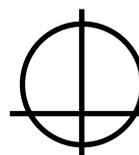
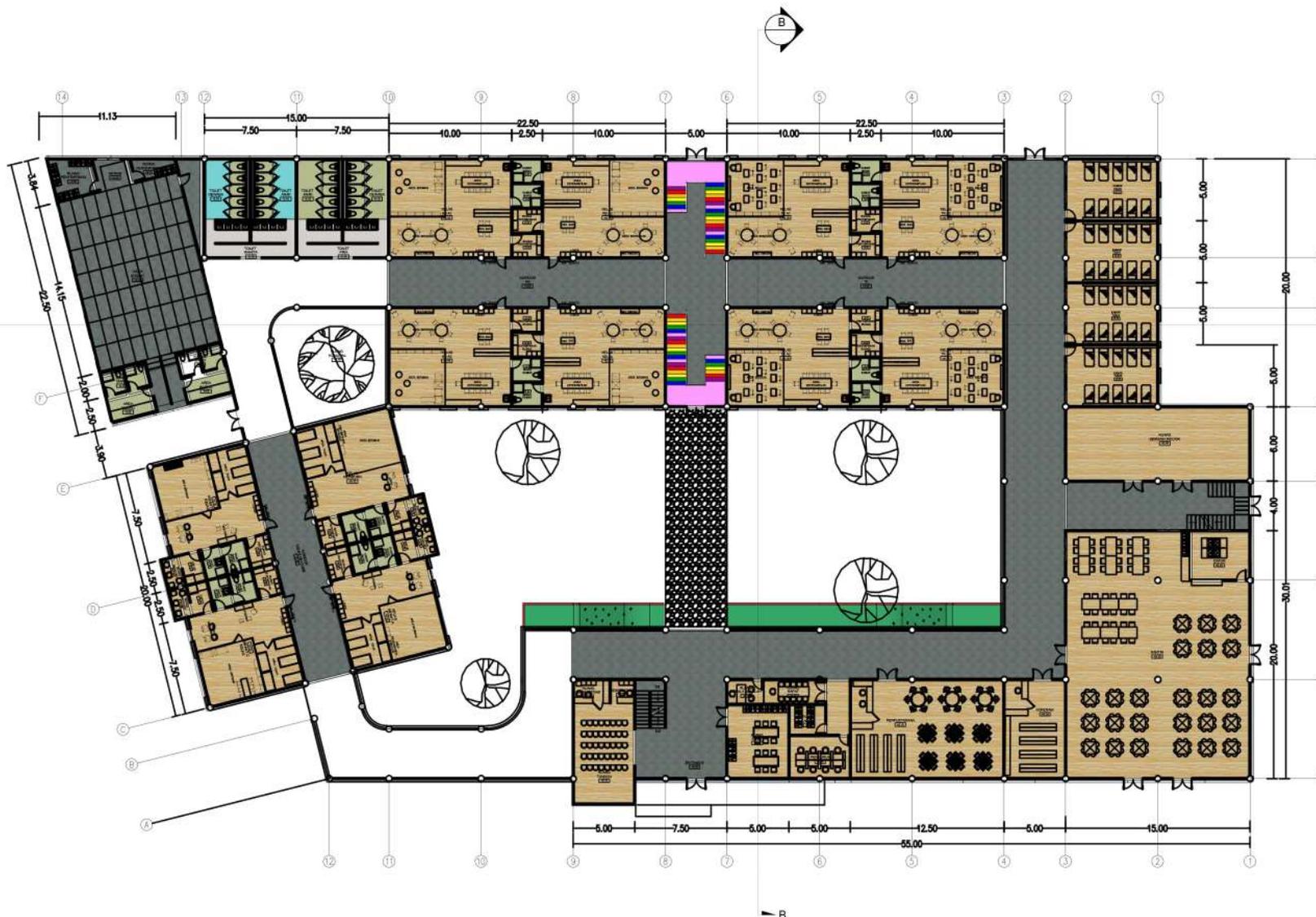
JUDUL GAMBAR:

DENAH LANTAI 1

SKALA:

1: 400

NO. GAMBAR



DENAH LANTAI 1





ARSITEKTUR UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA
MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN RUMAH CERDAS *GLENN*
DOMAN DENGAN PENDEKATAN
BEHAVIOR SETTING DI TULUNGAGUNG

LOKASI PERANCANGAN:

KABUPATEN TULUNGAGUNG

NAMA MAHASISWA:

KHAFIZATUL KHUSNA ANWAR

DOSEN PEMBIMBING 1:

SUKMAYATI RAHMAH, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:

AISYAH NUR HANDRYANT, ST MSc.

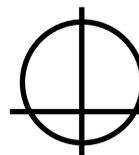
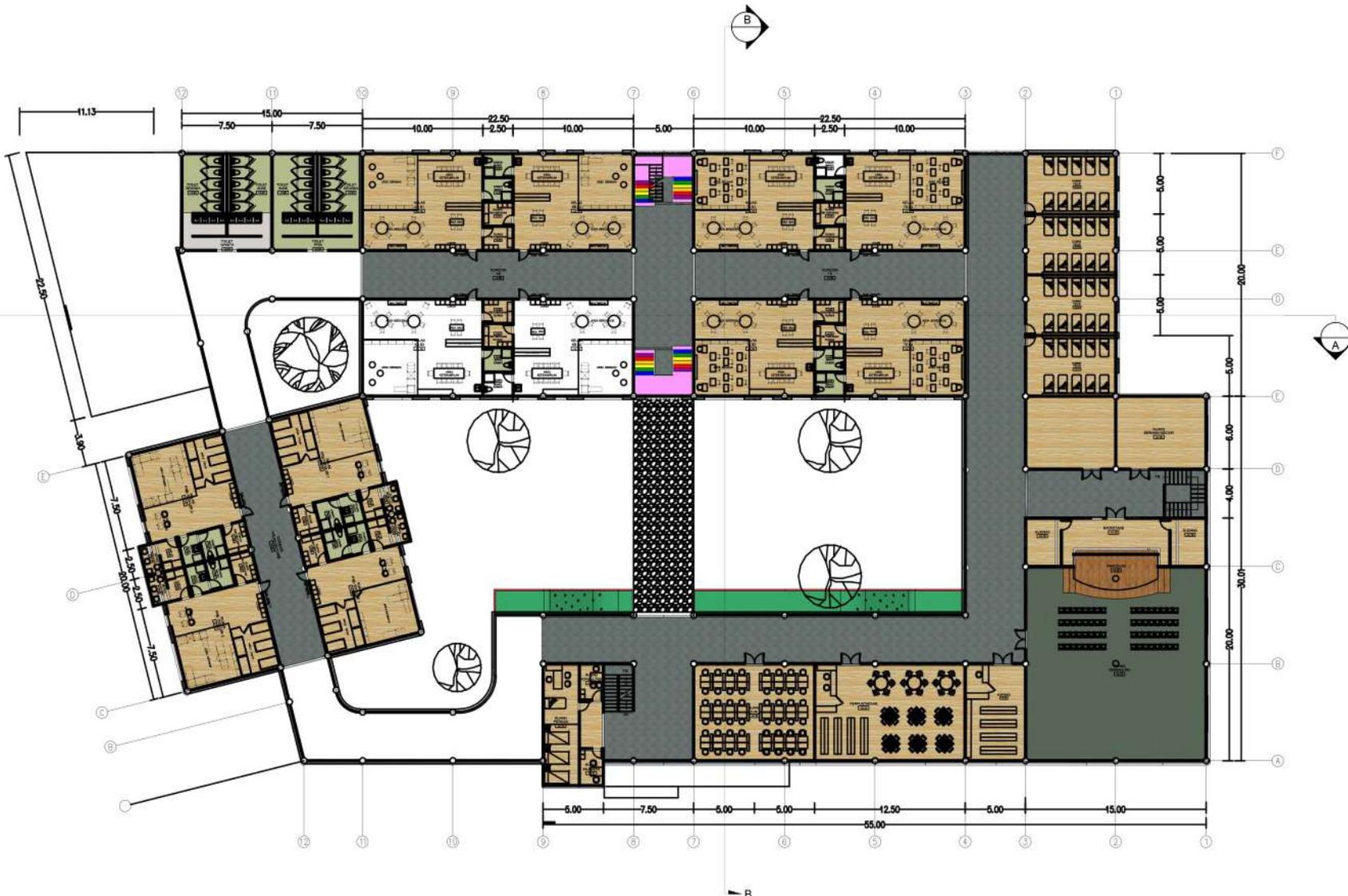
JUDUL GAMBAR:

DENAH LANTAI 2

SKALA:

1: 400

NO. GAMBAR



DENAH LANTAI 2





ARSITEKTUR

UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN RUMAH CERDAS *GLENN*
DOMAN DENGAN PENDEKATAN *BEHAVIOR*
SETTING DI TULUNGAGUNG

LOKASI PERANCANGAN:

KABUPATEN TULUNGAGUNG

NAMA MAHASISWA:

KHAFIZATUL KHUSNA ANWAR

DOSEN PEMBIMBING 1:

SUKMAYATI RAHMAH, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:

AISYAH NUR HANDRYANT, ST MSc.

JUDUL GAMBAR:

TAMPAK BANGUNAN

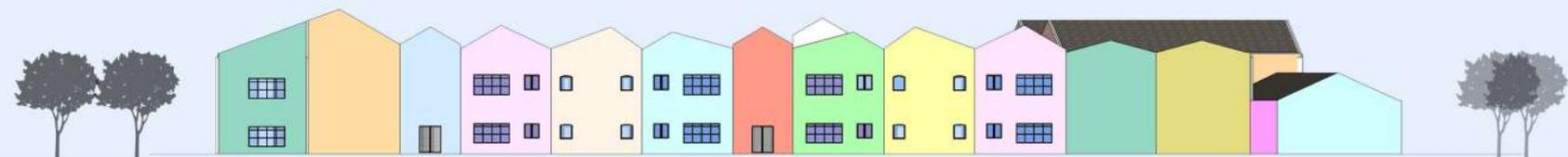
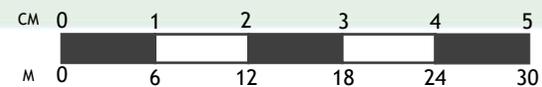
SKALA:

1: 600

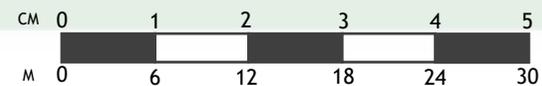
NO. GAMBAR



TAMPAK DEPAN



TAMPAK BELAKANG





ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN RUMAH CERDAS *GLENN*
DOMAN DENGAN PENDEKATAN *BEHAVIOR*
SETTING DI TULUNGAGUNG

LOKASI PERANCANGAN:

KABUPATEN TULUNGAGUNG

NAMA MAHASISWA:

KHAFIZATUL KHUSNA ANWAR

DOSEN PEMBIMBING 1:

SUKMAYATI RAHMAH, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:

AISYAH NUR HANDRYANT, ST MSc.

JUDUL GAMBAR:

TAMPAK BANGUNAN

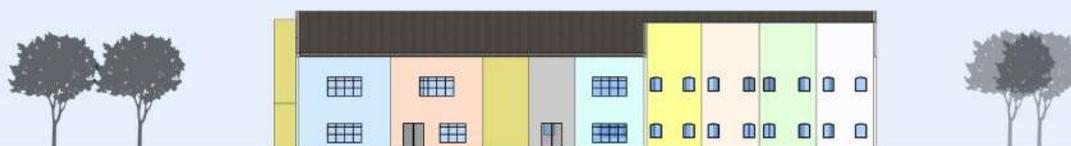
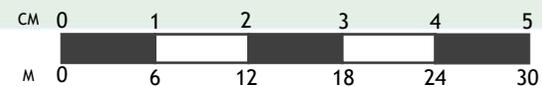
SKALA:

1: 600

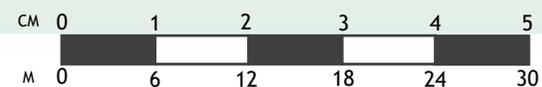
NO. GAMBAR



TAMPAK SAMPING KIRI



TAMPAK SAMPING KANAN





ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA
MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN RUMAH CERDAS *GLENN*
DOMAN DENGAN PENDEKATAN *BEHAVIOR*
SETTING DI TULUNGAGUNG

LOKASI PERANCANGAN:

KABUPATEN TULUNGAGUNG

NAMA MAHASISWA:

KHAFIZATUL KHUSNA ANWAR

DOSEN PEMBIMBING 1:

SUKMAYATI RAHMAH, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:

AISYAH NUR HANDRYANT, ST MSc.

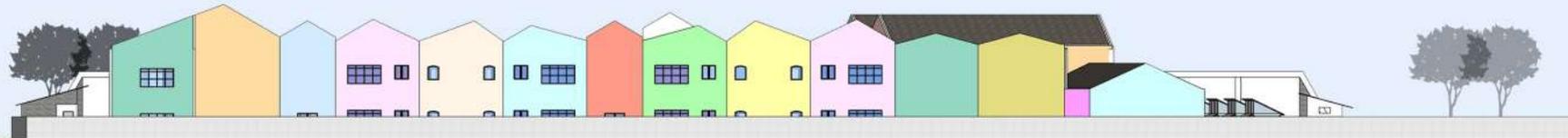
JUDUL GAMBAR:

TAMPAK KAWASAN

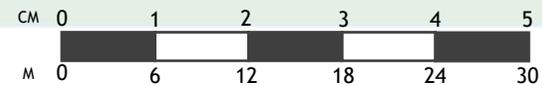
SKALA:

1: 600

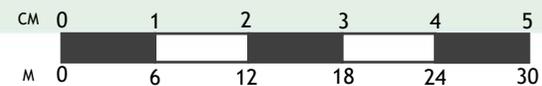
NO. GAMBAR



TAMPAK BELAKANG



TAMPAK DEPAN





ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN RUMAH CERDAS *GLENN*
DOMAN DENGAN PENDEKATAN *BEHAVIOR*
SETTING DI TULUNGAGUNG

LOKASI PERANCANGAN:

KABUPATEN TULUNGAGUNG

NAMA MAHASISWA:

KHAFIZATUL KHUSNA ANWAR

DOSEN PEMBIMBING 1:

SUKMAYATI RAHMAH, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:

AISYAH NUR HANDRYANT, ST MSc.

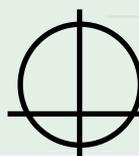
JUDUL GAMBAR:

TAMPAK KAWASAN

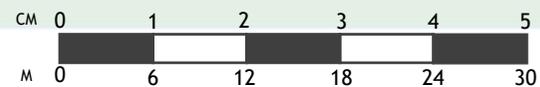
SKALA:

1: 600

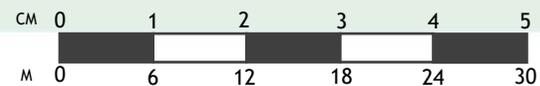
NO. GAMBAR



TAMPAK SAMPING KIRI



TAMPAK SAMPING KANAN





ARSITEKTUR

UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN RUMAH CERDAS *GLENN*
DOMAN DENGAN PENDEKATAN *BEHAVIOR*
SETTING DI TULUNGAGUNG

LOKASI PERANCANGAN:

KABUPATEN TULUNGAGUNG

NAMA MAHASISWA:

KHAFIZATUL KHUSNA ANWAR

DOSEN PEMBIMBING 1:

SUKMAYATI RAHMAH, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:

AISYAH NUR HANDRYANT, ST MSc.

JUDUL GAMBAR:

POTONGAN KAWASAN

SKALA:

1 : 600

NO. GAMBAR



 POTONGAN A-A
SKALA 1 : 600



 POTONGAN B-B
SKALA 1 : 600



ARSITEKTUR

UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN RUMAH CERDAS *GLENN*
DOMAN DENGAN PENDEKATAN *BEHAVIOR*
SETTING DI TULUNGAGUNG

LOKASI PERANCANGAN:

KABUPATEN TULUNGAGUNG

NAMA MAHASISWA:

KHAFIZATUL KHUSNA ANWAR

DOSEN PEMBIMBING 1:

SUKMAYATI RAHMAH, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:

AISYAH NUR HANDRYANT, ST MSc.

JUDUL GAMBAR:

POTONGAN BANGUNAN

SKALA:

1: 600

NO. GAMBAR



POTONGAN A-A
SKALA 1 : 600



POTONGAN B-B
SKALA 1 : 600

PERSPEKTIF EKSTERIOR



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN RUMAH CERDAS *GLENN*
DOMAN DENGAN PENDEKATAN *BEHAVIOR*
SETTING DI TULUNGAGUNG

LOKASI PERANCANGAN:
KABUPATEN TULUNGAGUNG

NAMA MAHASISWA:
KHAFIZATUL KHUSNA ANWAR

DOSEN PEMBIMBING 1:

SUKMAYATI RAHMAH, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:

AISYAH NUR HANDRYANT, ST MSc.

JUDUL GAMBAR:

PERSPEKTIF EKSTERIOR

SKALA:

-

NO. GAMBAR

PERSPEKTIF EKSTERIOR



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN RUMAH CERDAS *GLENN*
DOMAN DENGAN PENDEKATAN *BEHAVIOR*
SETTING DI TULUNGAGUNG

LOKASI PERANCANGAN:
KABUPATEN TULUNGAGUNG

NAMA MAHASISWA:
KHAFFIZATUL KHUSNA ANWAR

DOSEN PEMBIMBING 1:
SUKMAYATI RAHMAH, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:
AISYAH NUR HANDRYANT, ST MSc.

JUDUL GAMBAR:
PERSPEKTIF EKSTERIOR

SKALA:
-

NO. GAMBAR

PERSPEKTIF INTERIOR



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN RUMAH CERDAS *GLENN*
DOMAN DENGAN PENDEKATAN *BEHAVIOR*
SETTING DI TULUNGAGUNG

LOKASI PERANCANGAN:

KABUPATEN TULUNGAGUNG

NAMA MAHASISWA:

KHAFIZATUL KHUSNA ANWAR

DOSEN PEMBIMBING 1:

SUKMAYATI RAHMAH, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:

AISYAH NUR HANDRYANT, ST MSc.

JUDUL GAMBAR:

PERSPEKTIF INTERIOR KELAS

SKALA:

-

NO. GAMBAR

PERSPEKTIF INTERIOR



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN RUMAH CERDAS *GLENN*
DOMAN DENGAN PENDEKATAN *BEHAVIOR*
SETTING DI TULUNGAGUNG

LOKASI PERANCANGAN:

KABUPATEN TULUNGAGUNG

NAMA MAHASISWA:

KHAFIZATUL KHUSNA ANWAR

DOSEN PEMBIMBING 1:

SUKMAYATI RAHMAH, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:

AISYAH NUR HANDRYANT, ST MSc.

JUDUL GAMBAR:

PERSPEKTIF INTERIOR

SKALA:

-

NO. GAMBAR



ARSITEKTUR

UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN RUMAH CERDAS *GLENN*
DOMAN DENGAN PENDEKATAN *BEHAVIOR*
SETTING DI TULUNGAGUNG

LOKASI PERANCANGAN:

KABUPATEN TULUNGAGUNG

NAMA MAHASISWA:

KHAFIZATUL KHUSNA ANWAR

DOSEN PEMBIMBING 1:

SUKMAYATI RAHMAH, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:

AISYAH NUR HANDRYANT, ST MSc.

JUDUL GAMBAR:

PERSPEKTIF INTERIOR

SKALA:

-

NO. GAMBAR



PERSPEKTIF INTERIOR



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN RUMAH CERDAS *GLENN*
DOMAN DENGAN PENDEKATAN *BEHAVIOR*
SETTING DI TULUNGAGUNG

LOKASI PERANCANGAN:

KABUPATEN TULUNGAGUNG

NAMA MAHASISWA:

KHAFIZATUL KHUSNA ANWAR

DOSEN PEMBIMBING 1:

SUKMAYATI RAHMAH, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:

AISYAH NUR HANDRYANT, ST MSc.

JUDUL GAMBAR:

PERSPEKTIF INTERIOR

SKALA:

-

NO. GAMBAR





ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN RUMAH CERDAS *GLENN*
DOMAN DENGAN PENDEKATAN *BEHAVIOR*
SETTING DI TULUNGAGUNG

LOKASI PERANCANGAN:

KABUPATEN TULUNGAGUNG

NAMA MAHASISWA:

KHAFIZATUL KHUSNA ANWAR

DOSEN PEMBIMBING 1:

SUKMAYATI RAHMAH, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:

AISYAH NUR HANDRYANT, ST MSc.

JUDUL GAMBAR:

SUASANA KAWASAN

SKALA:

-

NO. GAMBAR





ARSITEKTUR

UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN RUMAH CERDAS *GLENN*
DOMAN DENGAN PENDEKATAN *BEHAVIOR*
SETTING DI TULUNGAGUNG

LOKASI PERANCANGAN:

KABUPATEN TULUNGAGUNG

NAMA MAHASISWA:

KHAFIZATUL KHUSNA ANWAR

DOSEN PEMBIMBING 1:

SUKMAYATI RAHMAH, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:

AISYAH NUR HANDRYANT, ST MSc.

JUDUL GAMBAR:

SUASANA KAWASAN

SKALA:

-

NO. GAMBAR





ARSITEKTUR

UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN RUMAH CERDAS *GLENN*
DOMAN DENGAN PENDEKATAN *BEHAVIOR*
SETTING DI TULUNGAGUNG

LOKASI PERANCANGAN:

KABUPATEN TULUNGAGUNG

NAMA MAHASISWA:

KHAFIZATUL KHUSNA ANWAR

DOSEN PEMBIMBING 1:

SUKMAYATI RAHMAH, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:

AISYAH NUR HANDRYANT, ST MSc.

JUDUL GAMBAR:

SUASANA KAWASAN

SKALA:

-

NO. GAMBAR





ARSITEKTUR

UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN RUMAH CERDAS *GLENN*
DOMAN DENGAN PENDEKATAN *BEHAVIOR*
SETTING DI TULUNGAGUNG

LOKASI PERANCANGAN:

KABUPATEN TULUNGAGUNG

NAMA MAHASISWA:

KHAFIZATUL KHUSNA ANWAR

DOSEN PEMBIMBING 1:

SUKMAYATI RAHMAH, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:

AISYAH NUR HANDRYANT, ST MSc.

JUDUL GAMBAR:

SUASANA KAWASAN

SKALA:

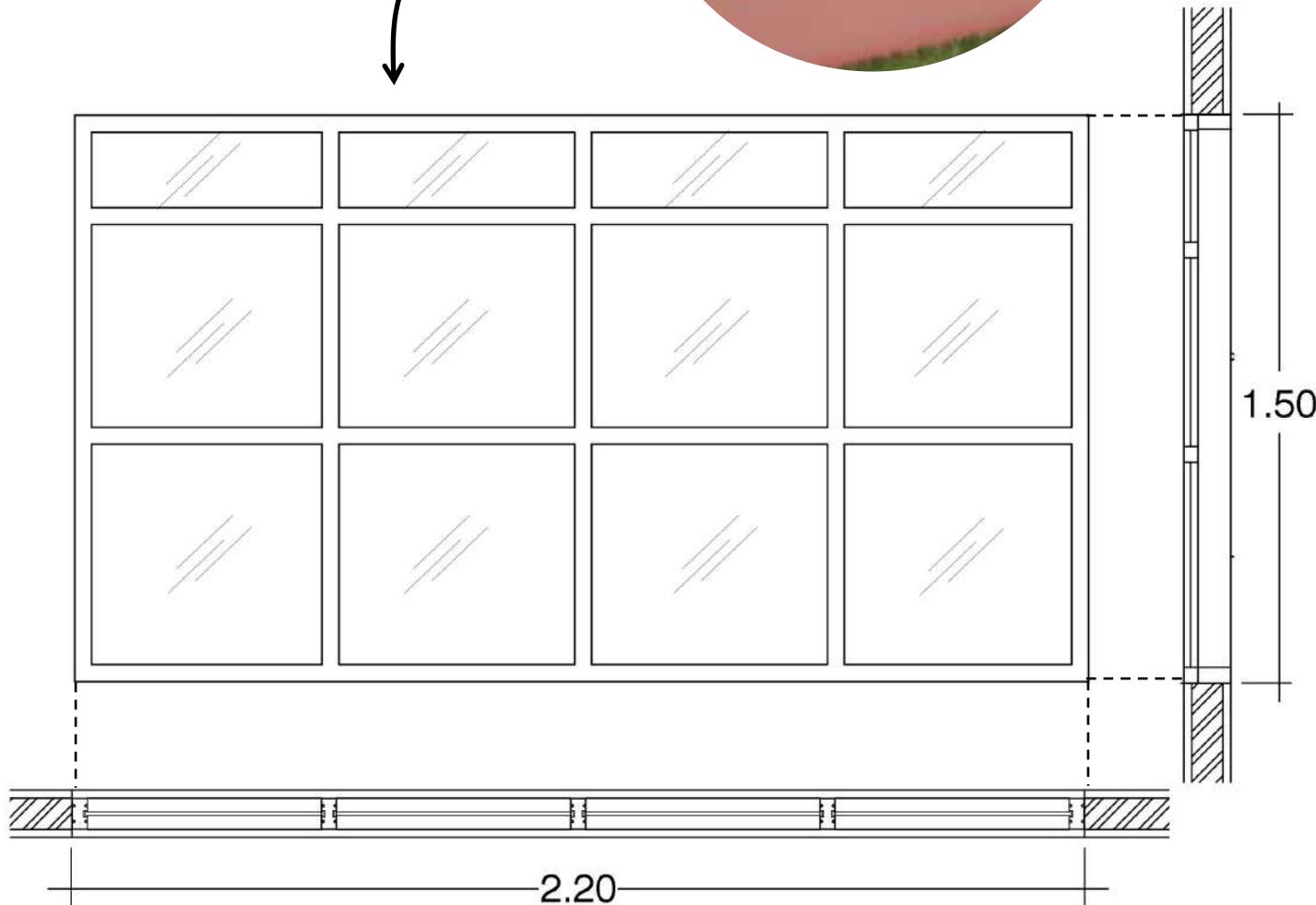
-

NO. GAMBAR



DETAIL

ARSITEKTURAL



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN RUMAH CERDAS *GLENN*
DOMAN DENGAN PENDEKATAN *BEHAVIOR*
SETTING DI TULUNGAGUNG

LOKASI PERANCANGAN:

KABUPATEN TULUNGAGUNG

NAMA MAHASISWA:

KHAFIZATUL KHUSNA ANWAR

DOSEN PEMBIMBING 1:

SUKMAYATI RAHMAH, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:

AISYAH NUR HANDRYANT, ST MSc.

JUDUL GAMBAR:

DETIL ARSITEKTURAL

SKALA:

1 : 20

NO. GAMBAR

DETAIL

ARSITEKTURAL



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:
PERANCANGAN RUMAH CERDAS *GLENN*
DOMAN DENGAN PENDEKATAN *BEHAVIOR*
SETTING DI TULUNGAGUNG

LOKASI PERANCANGAN:
KABUPATEN TULUNGAGUNG

NAMA MAHASISWA:
KHAFIZATUL KHUSNA ANWAR

DOSEN PEMBIMBING 1:

SUKMAYATI RAHMAH, MT

DOSEN PEMBIMBING 2:

AISYAH NUR HANDRYANT, ST MSc.

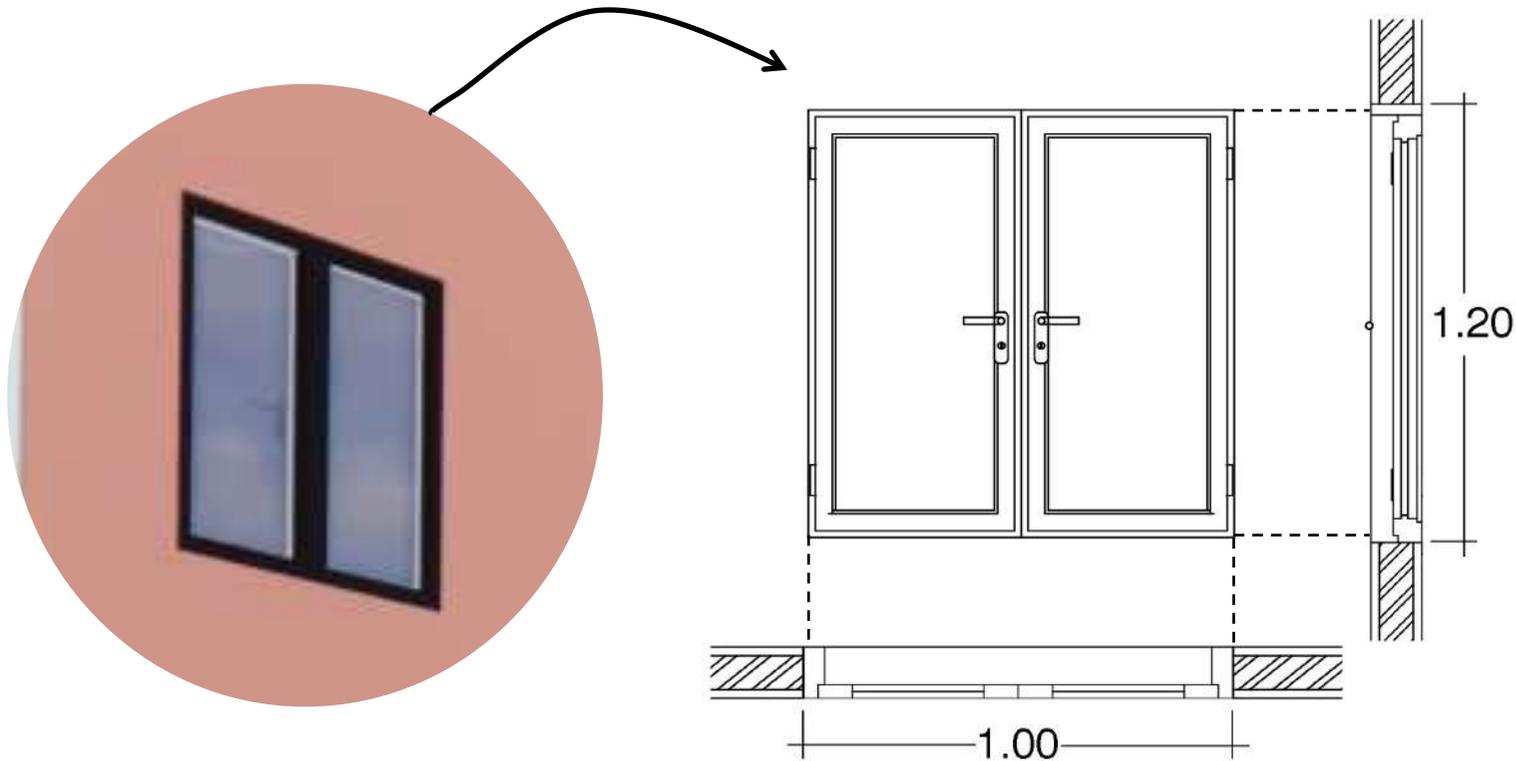
JUDUL GAMBAR:

DETIL ARSITEKTURAL

SKALA:

1 : 20

NO. GAMBAR





BAB VII PENUTUP

KESIMPULAN & SARAN

KESIMPULAN

Perancangan Rumah Cerdas Glenn Doman bertujuan menghasilkan rancangan sekolah anak usia dini yang mengacu pada metode Glenn Doman. Perancangan Rumah Cerdas ini mewadahi dan memberikan gambaran salah satu sekolah tematik untuk anak usia dini yang dicanangkan Pemerintah Tulungagung pada Peraturan Daerah Kabupaten Tulungagung Nomor 6 Tahun 2021 tentang Rencana Aksi Daerah Kabupaten Layak Anak tahun 2021-2023.

Perancangan Rumah Cerdas menggunakan pendekatan arsitektural Behavior Setting. Pengaplikasian behavior setting pada rumah cerdas adalah dengan membatasi dan mengelompokkan ruang berdasarkan usia anak dengan tujuan pembelajaran dapat menyesuaikan dengan kemampuan anak. Rancangan Rumah Cerdas mewadahi anak dari usia 0-6 tahun yang dibagi sesuai kebutuhan dan perkembangan anak sesuai usianya. Pembagian kelas berdasarkan usia mengacu pada kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini tahun 2013 yakni; 0-2 tahun untuk kelas daycare/penitipan anak, 2-4 tahun untuk kelompok bermain (KB), 4-6 tahun taman kanak-kanak (TK).

SARAN

Berdasarkan proses desain dari Rumah Cerdas *Glenn Doman* dengan pendekatan *Behavior Setting* yang telah disimpulkan, penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan baik dalam penulisan, perumusan, serta pengkajian data & literatur, proses desain, serta perolehan hasil rancang. Maka dari itu, penulis menyimpulkan saran, baik bagi pribadi maupun pihak yang tertarik dengan perancangan ini, sebagai berikut:

1. Pengembangan konsep sekolah tematik, salah satunya dengan metode Glenn Doman. Baik dari segi desain, alur pelayanan, fasilitas dan penunjang secara keseluruhan.
2. Peluang eksplorasi pada desain sekolah dengan pendekatan behavior setting.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sarinastitin, Elisabeth. 2019. Pendidikan Holistik Integratif Untuk Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. Jurnal Lonto Leok Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 2, No.1, Januari 2019.
- [2] Chusna, Puji Asmaul. 2017. Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan Vol. 17, No. 2, November 2017.
- [3] Haryadi, B. Setiawan. 2010. Arsitektur, Lingkungan, Dan Perilaku: Pengantar ke teori, metodologi, dan aplikasi. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- [4] Laurens, Joyce Marcella. 2005 . Arsitektur dan Perilaku Manusia. Jakarta : Grasindo.
- [5] KBBI (online). (<https://kbbi.web.id/> diakses pada 24 April 2019).
- [6] Tandal, Anthonius N. 2011. Arsitektur Berwawasan Perilaku (Behaviorisme) Media Matrasain Vol 8 No 1 Mei 2011.
- [7] Baskara, Medha. 2011. Prinsip Pengendalian Perancangan di Taman Bermain Anak di Ruang Publik. Jurnal Lanskap Indonesia Vol 3 No 1 2011
- [8] Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. 2011. Petunjuk teknis Penyelenggaraan Taman Kanak-kanak
- [9] Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. 2014. kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini
- [10] Kustiawan, Usep. 2016, Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Malang : Gunung Samudra
- [11] Pemerintah Kabupaten Tulungagung. 2010. Peraturan Daerah Kabupaten Tulungagung Nomor 17 Tahun 2010
- [12] Pemerintah Kabupaten Tulungagung. 2021. Peraturan Daerah Kabupaten Tulungagung Nomor 6 Tahun 2021 tentang Rencana Aksi Daerah Kabupaten Layak Anak tahun 2021-2023
- [13] BPS Tulungagung. (<https://tulungagungkab.bps.go.id> diakses pada 8 Agustus 2019)
- [14] Ani, dan Fitria, E. 2019. Peranan Orang Tua Dalam Mengembangkan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. Ceria: jurnal pendidikan anak usia dini. Volume 10, No.1, Juli 2019, 11-23.
- [15]



LAMPIRAN



ARSITEKTUR

UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN :
PERANCANGAN RUMAH CERDAS
GLENN DOMAN DENGAN
PENDEKATAN BEHAVIOR SETTING DI
TULUNGAGUNG

LOKASI PERANCANGAN :
KABUPATEN TULUNGAGUNG

NAMA MAHASISWA :
KHAFIZATUL KHUSNA ANWAR

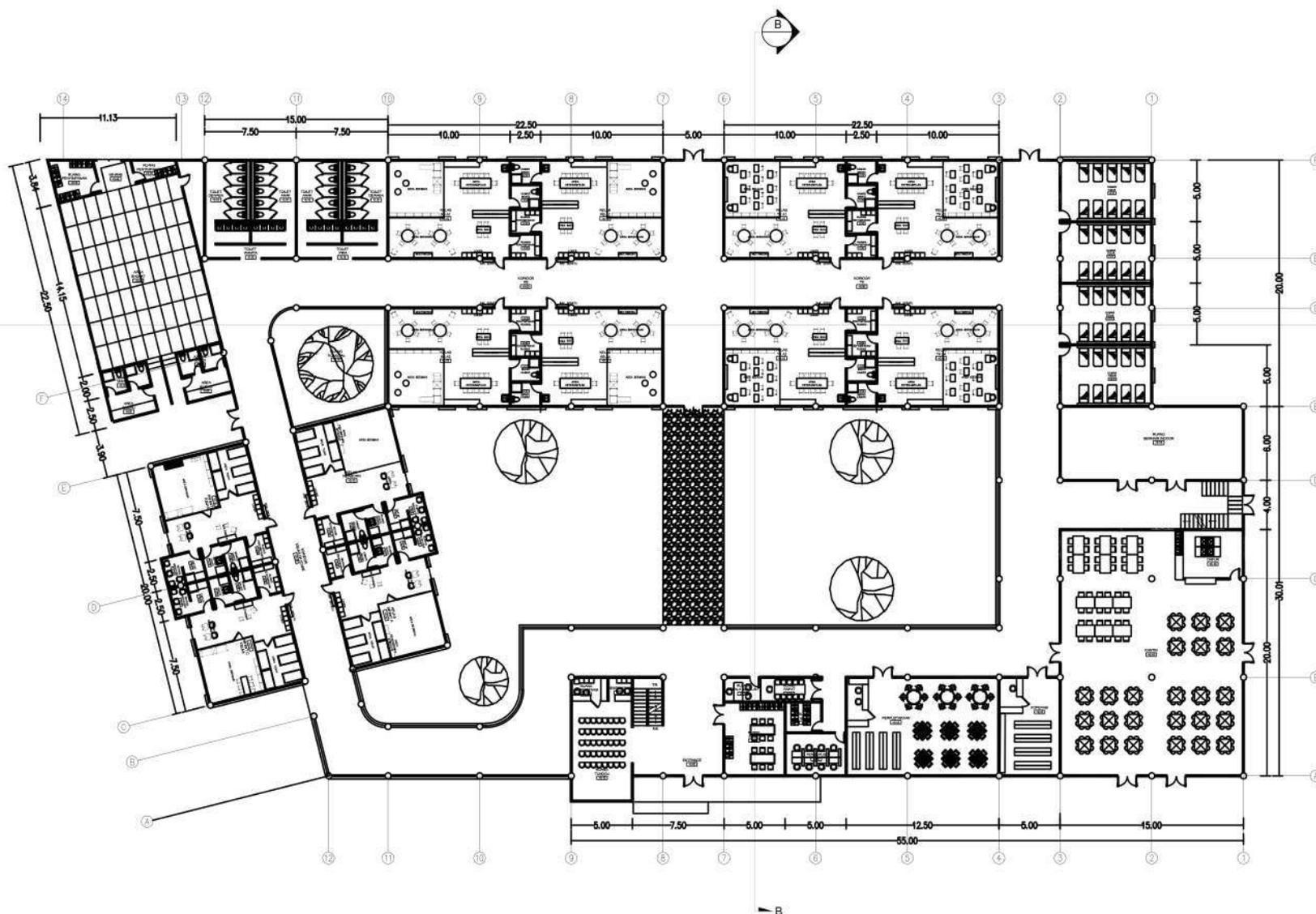
DOSEN PEMBIMBING 1 :
SUKMAYATI RAHMAH, MT

DOSEN PEMBIMBING 2 :
AISYAH NUR HANDRYANT, ST, MSc.

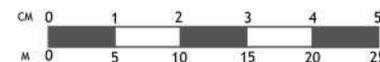
JUDUL GAMBAR :
DENAH LANTAI 1

SKALA :
1 : 500

NO. GAMBAR :



DENAH LANTAI 1





ARSITEKTUR

UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN :
PERANCANGAN RUMAH CERDAS
GLENN DOMAN DENGAN
PENDEKATAN BEHAVIOR SETTING DI
TULUNGAGUNG

LOKASI PERANCANGAN :
KABUPATEN TULUNGAGUNG

NAMA MAHASISWA :
KHAFIZATUL KHUSNA ANWAR

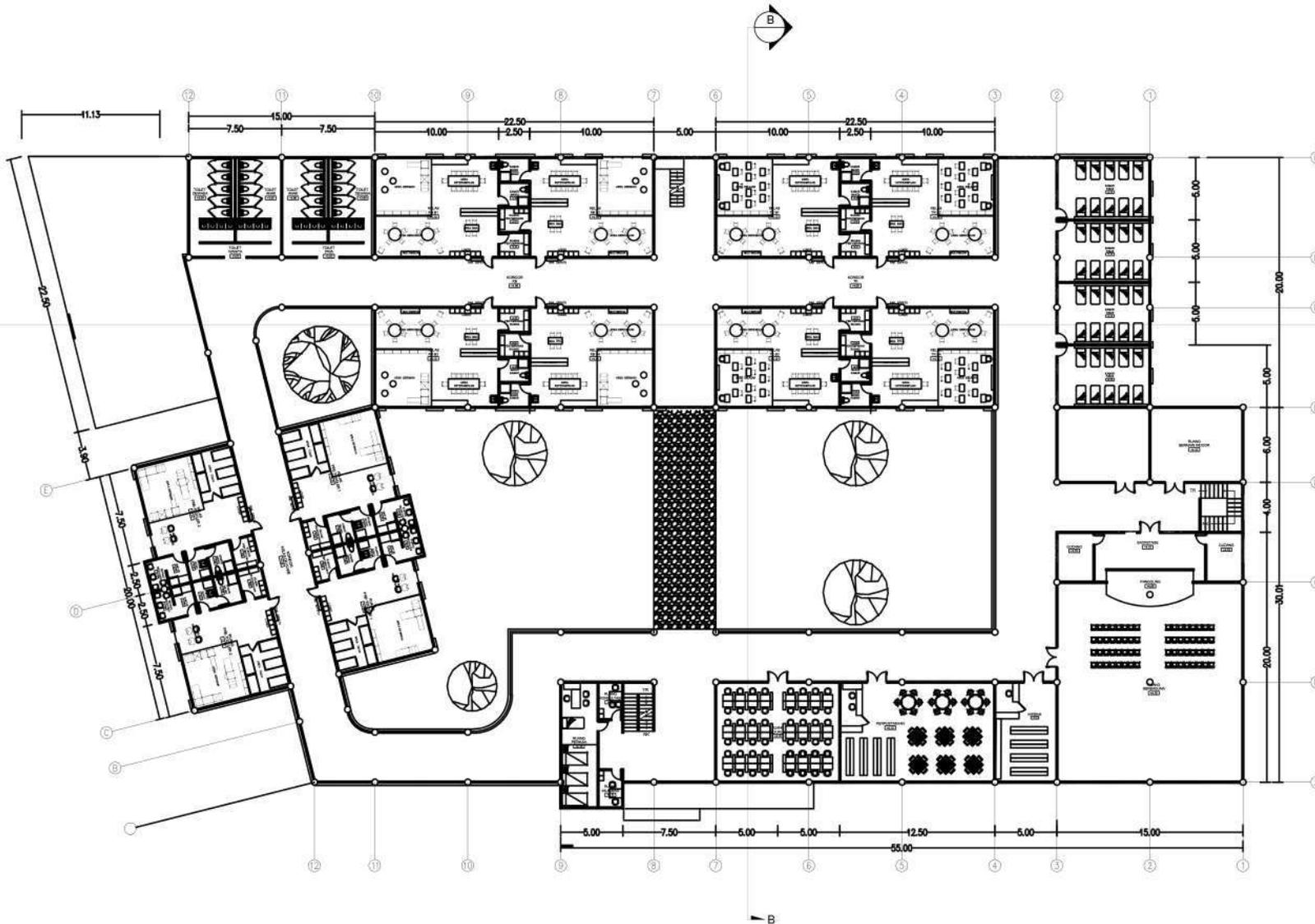
DOSEN PEMBIMBING 1 :
SUKMAYATI RAHMAH, MT

DOSEN PEMBIMBING 2 :
AISYAH NUR HANDRYANT, ST, MSc.

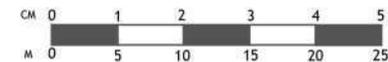
JUDUL GAMBAR :
DENAH LANTAI 2

SKALA :
1 : 500

NO. GAMBAR :



DENAH LANTAI 2





ARSITEKTUR

UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN :
PERANCANGAN RUMAH CERDAS
GLENN DOMAN DENGAN
PENDEKATAN BEHAVIOR SETTING DI
TULUNGAGUNG

LOKASI PERANCANGAN :
KABUPATEN TULUNGAGUNG

NAMA MAHASISWA :
KHAFIZATUL KHUSNA ANWAR

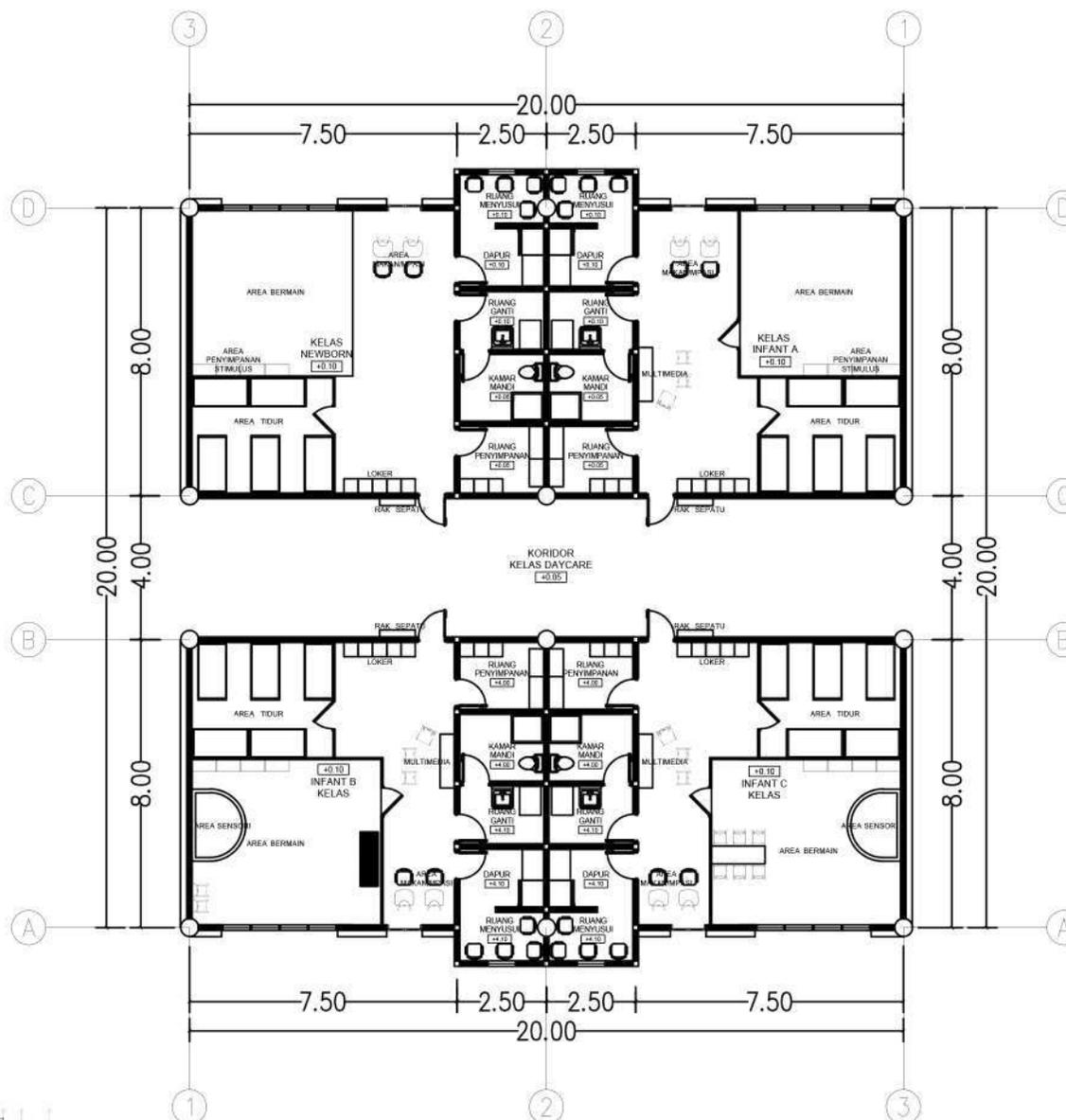
DOSEN PEMBIMBING 1 :
SUKMAYATI RAHMAH, MT

DOSEN PEMBIMBING 2 :
AISYAH NUR HANDRYANT, ST, MSc.

JUDUL GAMBAR :
DENAH DAYCARE LANTAI 1

SKALA :
1 : 200

NO. GAMBAR :



DENAH DAYCARE LANTAI 1





ARSITEKTUR

UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN :

PERANCANGAN RUMAH CERDAS
GLENN DOMAN DENGAN
PENDEKATAN BEHAVIOR SETTING DI
TULUNGAGUNG

LOKASI PERANCANGAN :

KABUPATEN TULUNGAGUNG

NAMA MAHASISWA :

KHAFIZATUL KHUSNA ANWAR

DOSEN PEMBIMBING 1 :

SUKMAYATI RAHMAH, MT

DOSEN PEMBIMBING 2 :

AISYAH NUR HANDRYANT, ST, MSc.

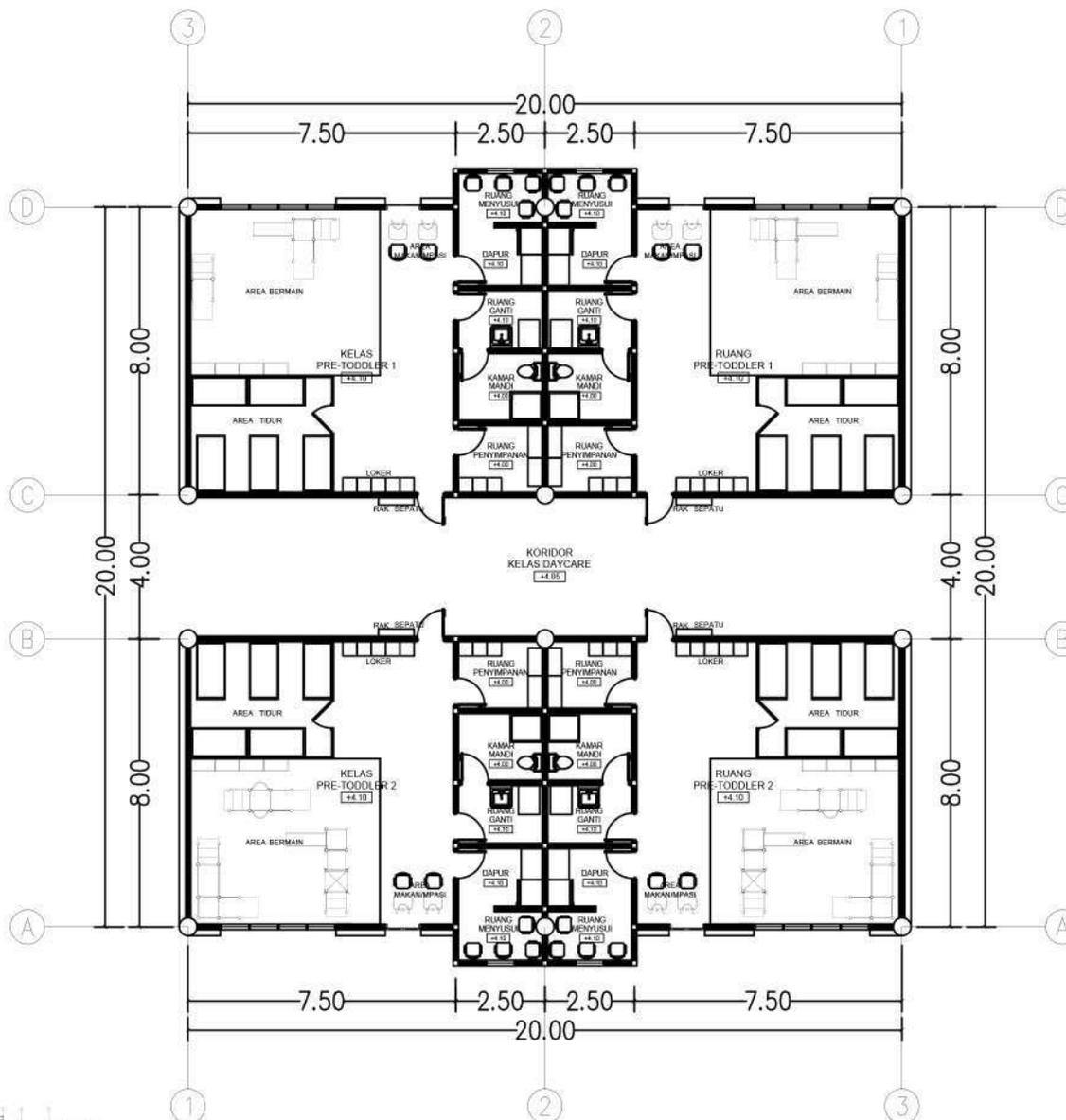
JUDUL GAMBAR :

DENAH DAYCARE LANTAI 2

SKALA :

1 : 200

NO. GAMBAR :



DENAH DAYCARE LANTAI 2





ARSITEKTUR

UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN :
PERANCANGAN RUMAH CERDAS
GLENN DOMAN DENGAN
PENDEKATAN BEHAVIOR SETTING DI
TULUNGAGUNG

LOKASI PERANCANGAN :
KABUPATEN TULUNGAGUNG

NAMA MAHASISWA :
KHAFIZATUL KHUSNA ANWAR

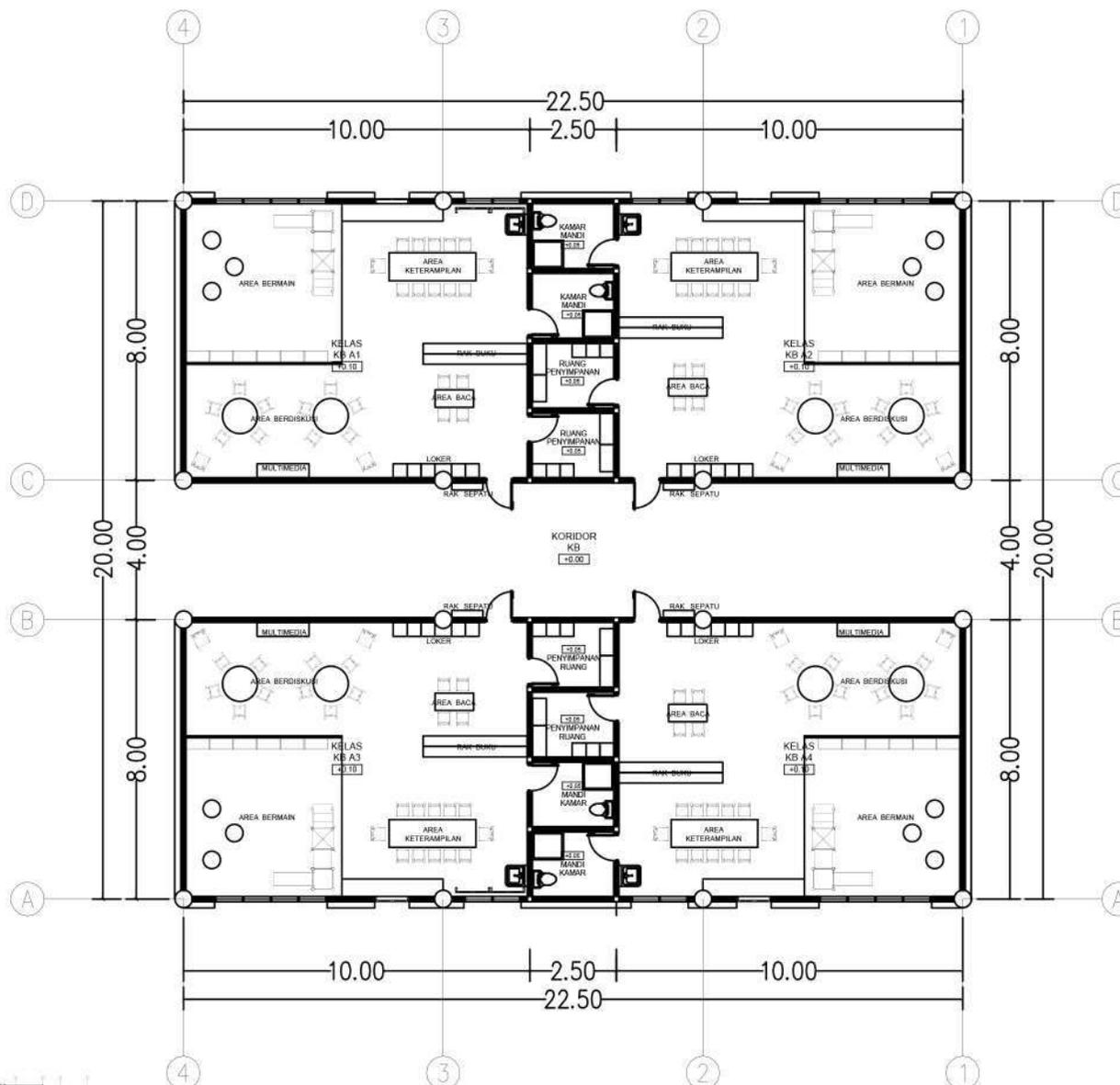
DOSEN PEMBIMBING 1 :
SUKMAYATI RAHMAH, MT

DOSEN PEMBIMBING 2 :
AISYAH NUR HANDRYANT, ST, MSc.

JUDUL GAMBAR :
DENAH KB LANTAI 1

SKALA :
1 : 200

NO. GAMBAR :





ARSITEKTUR

UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN :
PERANCANGAN RUMAH CERDAS
GLENN DOMAN DENGAN
PENDEKATAN BEHAVIOR SETTING DI
TULUNGAGUNG

LOKASI PERANCANGAN :
KABUPATEN TULUNGAGUNG

NAMA MAHASISWA :
KHAFIZATUL KHUSNA ANWAR

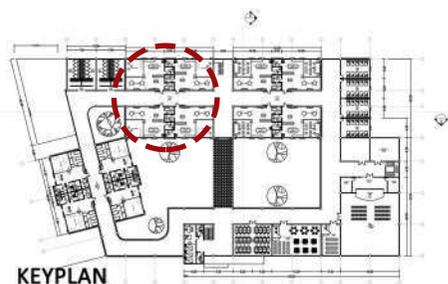
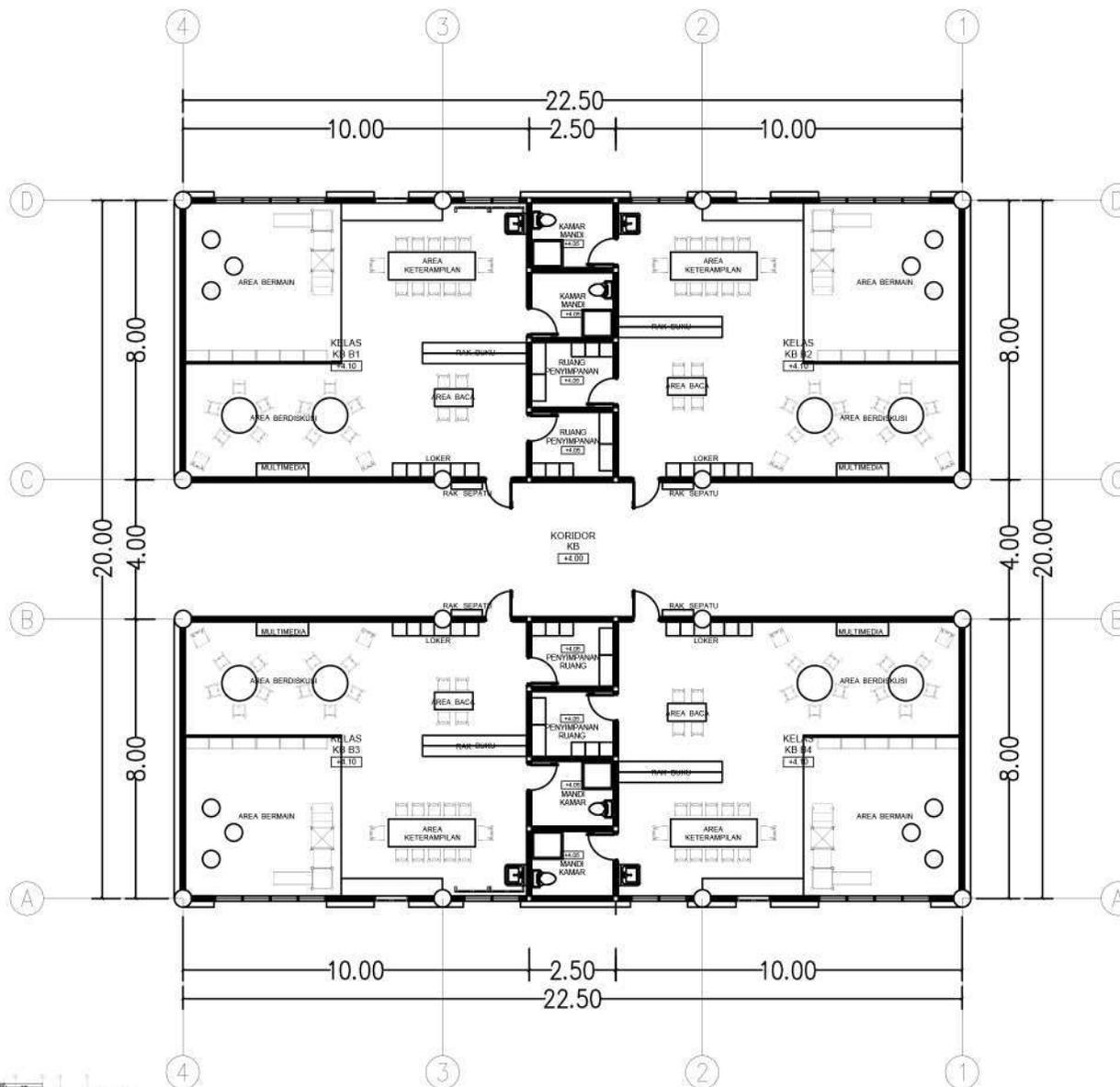
DOSEN PEMBIMBING 1 :
SUKMAYATI RAHMAH, MT

DOSEN PEMBIMBING 2 :
AISYAH NUR HANDRYANT, ST, MSc.

JUDUL GAMBAR :
DENAH KB LANTAI 2

SKALA :
1 : 200

NO. GAMBAR :



DENAH KB LANTAI 2





ARSITEKTUR

UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN :
PERANCANGAN RUMAH CERDAS
GLENN DOMAN DENGAN
PENDEKATAN BEHAVIOR SETTING DI
TULUNGAGUNG

LOKASI PERANCANGAN :
KABUPATEN TULUNGAGUNG

NAMA MAHASISWA :
KHAFIZATUL KHUSNA ANWAR

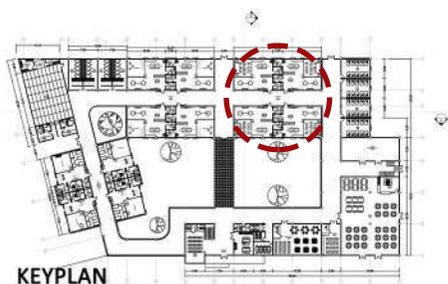
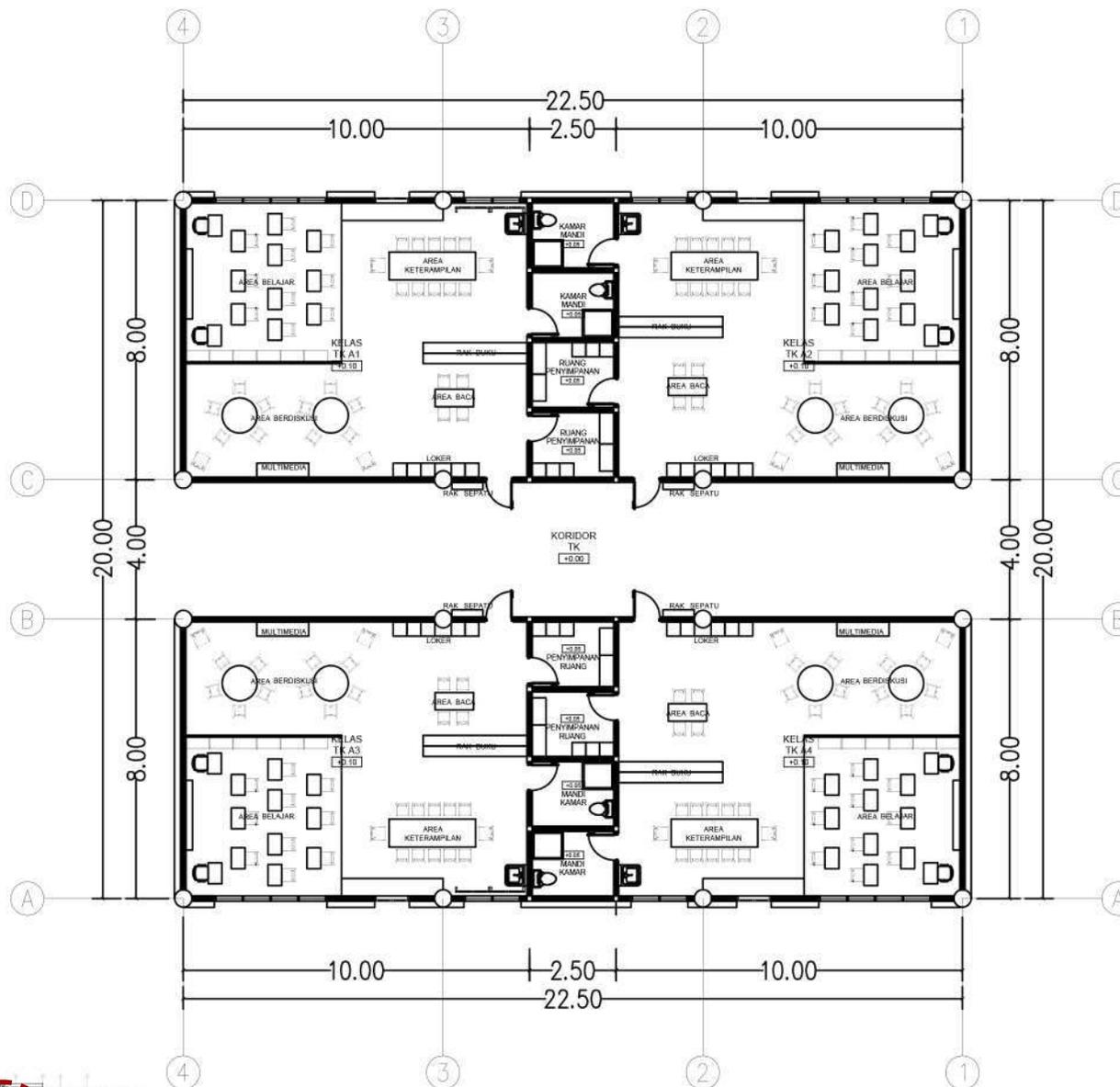
DOSEN PEMBIMBING 1 :
SUKMAYATI RAHMAH, MT

DOSEN PEMBIMBING 2 :
AISYAH NUR HANDRYANT, ST, MSc.

JUDUL GAMBAR :
DENAH TK LANTAI 1

SKALA :
1 : 200

NO. GAMBAR :



 DENAH TK LANTAI 1





ARSITEKTUR

UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN :

PERANCANGAN RUMAH CERDAS
GLENN DOMAN DENGAN
PENDEKATAN BEHAVIOR SETTING DI
TULUNGAGUNG

LOKASI PERANCANGAN :

KABUPATEN TULUNGAGUNG

NAMA MAHASISWA :

KHAFIZATUL KHUSNA ANWAR

DOSEN PEMBIMBING 1 :

SUKMAYATI RAHMAH, MT

DOSEN PEMBIMBING 2 :

AISYAH NUR HANDRYANT, ST, MSc.

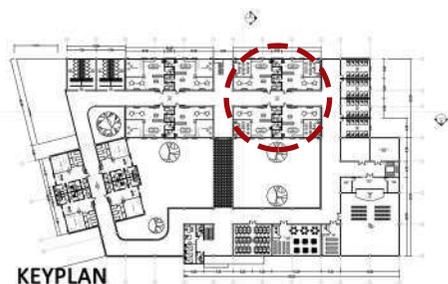
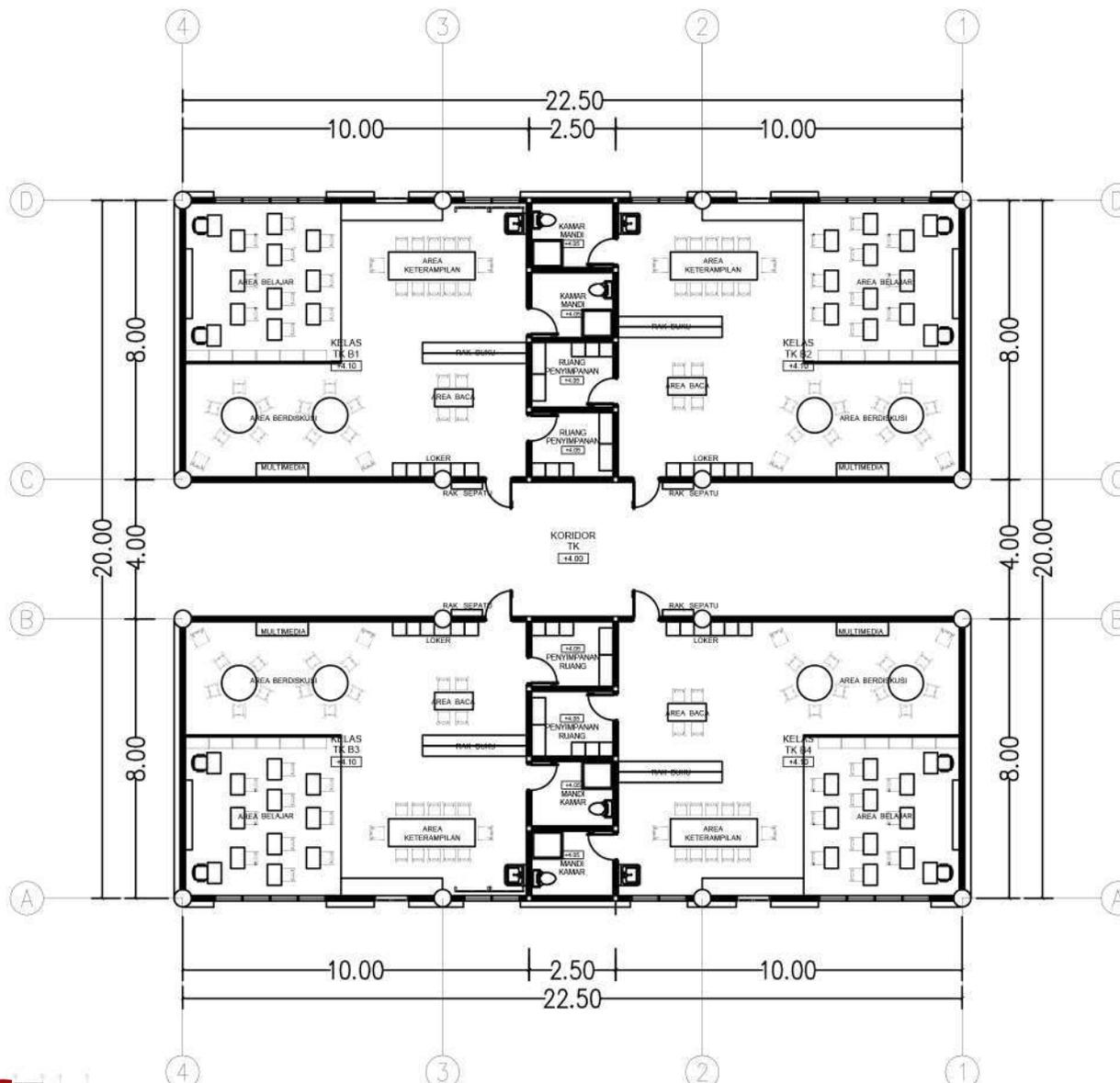
JUDUL GAMBAR :

DENAH TK LANTAI 2

SKALA :

1 : 200

NO. GAMBAR :



DENAH TK LANTAI 2





ARSITEKTUR

UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN :
PERANCANGAN RUMAH CERDAS
GLENN DOMAN DENGAN
PENDEKATAN BEHAVIOR SETTING DI
TULUNGAGUNG

LOKASI PERANCANGAN :
KABUPATEN TULUNGAGUNG

NAMA MAHASISWA :
KHAFIZATUL KHUSNA ANWAR

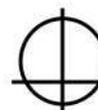
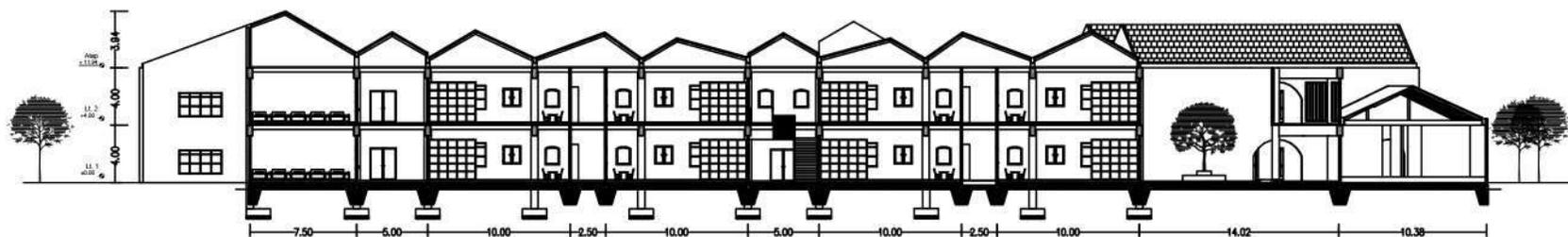
DOSEN PEMBIMBING 1 :
SUKMAYATI RAHMAH, MT

DOSEN PEMBIMBING 2 :
AISYAH NUR HANDRYANT, ST, MSc.

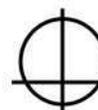
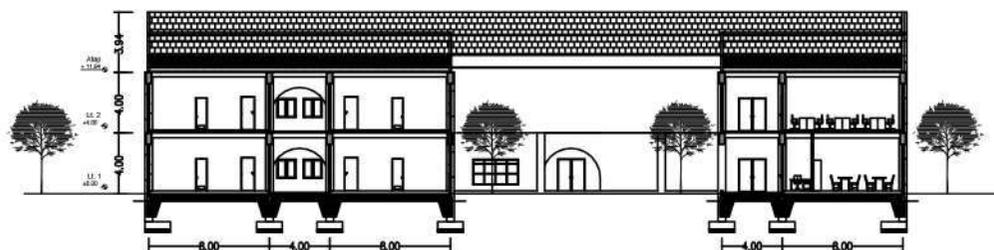
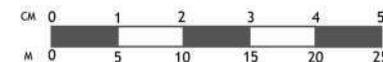
JUDUL GAMBAR :
POTONGAN

SKALA :
1 : 500

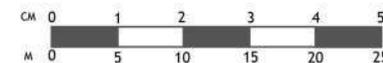
NO. GAMBAR :



POTONGAN A-A



POTONGAN B-B





ARSITEKTUR

UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN :

PERNCANGAN RUMAH CERDAS
GLENN DOMAN DENGAN
PENDEKATAN BEHAVIOR SETTING DI
TULUNGAGUNG

LOKASI PERANCANGAN :

KABUPATEN TULUNGAGUNG

NAMA MAHASISWA :

KHAFIZATUL KHUSNA ANWAR

DOSEN PEMBIMBING 1 :

SUKMAYATI RAHMAH, MT

DOSEN PEMBIMBING 2 :

AISYAH NUR HANDRYANT, ST, MSc.

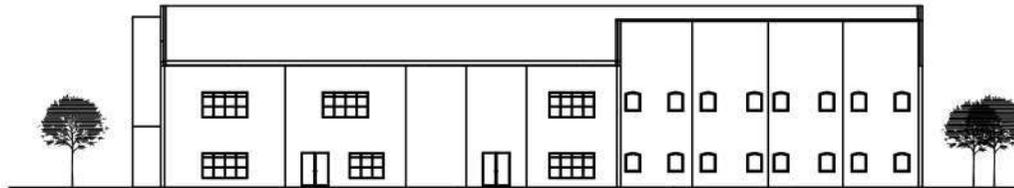
JUDUL GAMBAR :

TAMPAK

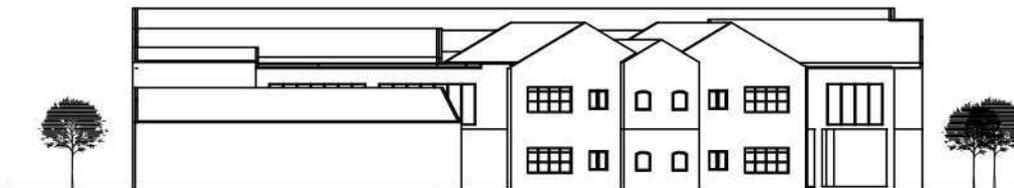
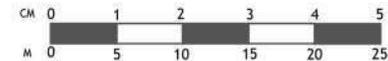
SKALA :

1 : 500

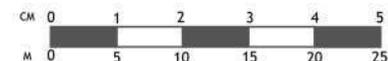
NO. GAMBAR :



TAMPAK SAMPING KANAN



TAMPAK SAMPING KIRI





ARSITEKTUR

UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN :

PERNCANGAN RUMAH CERDAS
GLENN DOMAN DENGAN
PENDEKATAN BEHAVIOR SETTING DI
TULUNGAGUNG

LOKASI PERANCANGAN :

KABUPATEN TULUNGAGUNG

NAMA MAHASISWA :

KHAFIZATUL KHUSNA ANWAR

DOSEN PEMBIMBING 1 :

SUKMAYATI RAHMAH, MT

DOSEN PEMBIMBING 2 :

AISYAH NUR HANDRYANT, ST, MSc.

JUDUL GAMBAR :

TAMPAK

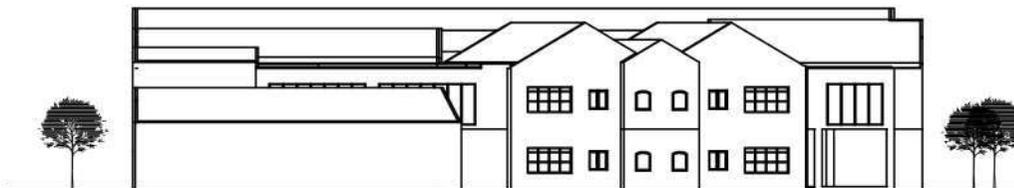
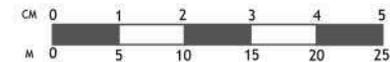
SKALA :

1 : 500

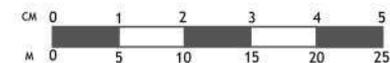
NO. GAMBAR :



TAMPAK SAMPING KANAN



TAMPAK SAMPING KIRI



PERANCANGAN RUMAH CERDAS GLENN DOMAN DENGAN PENDEKATAN *BEHAVIOR SETTING* DI TULUNGAGUNG

Oleh:

Nama : Khafizatul Khusna Anwar
Judul Karya : Perancangan Rumah Cerdas *Glenn Doman* dengan Pendekatan *Behavior Setting* di Tulungagung
Pembimbing : Sukmayati Rahmah, MT. (Pembimbing 1)
Aisyah Nur Handryant, M.Sc. (Pembimbing 2)
Jenis Karya : Sekolah Anak Usia Dini
Lokasi : Jalan Ki Mangun Sakoro, Beji, Boyolangu, Kabupaten Tulungagung
Luas Tapak : 10.625 meter (1,06 ha)

Usia dini merupakan masa keemasan anak atau yang disebut juga *golden age*. Pada masa ini, otak anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa. Salah satu aspek yang dikembangkan sejak usia dini adalah bahasa. Aspek perkembangan bahasa ini sangatlah penting untuk dikembangkan karena dengan Bahasa anak dapat memahami sebuah kata, kalimat dan cara penyampaian. Salah satu aspek bahasa yang harus dipersiapkan dan dikembangkan pada anak usia dini untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya adalah kemampuan mengenal huruf yang nantinya dapat berkembang menjadi kemampuan membaca kata.

Salah satu metode pembelajaran yang terbukti efektif dalam meningkatkan kerja otak pada anak dalam membaca adalah metode glenn doman. Metode Glenn Doman adalah suatu metode belajar dengan bermain untuk menstimulasi otak agar berkembang lebih baik dengan menggunakan media berupa flash card dengan huruf ditulis warna merah dan menggunakan huruf latin.

Metode Glenn Doman adalah suatu metode yang diciptakan oleh ahli otak yang bernama Glenn Doman. Metode ini menggunakan alat bantu kartu dengan berbagai macam ukuran yang dapat membantu anak mengingat huruf/kata. Metode ini dapat meningkatkan perkembangan anak terutama perkembangan bahasa dan kognitifnya karena metode ini mengajarkan cara membaca kepada anak tanpa

tekanan tetapi memberikan dukungan dengan cara memuji dan memberikan semangat.

Metode ini didasarkan pada landasan metode pembelajaran konstruktivisme, atau metode belajar dengan cara berfokus pada kemampuan peserta didik untuk membangun pengetahuan sendiri melalui proses kontak terus menerus dengan pengetahuan. Para penemu metode ini percaya bahwa otak anak yang berkembang pesat mampu membangun konsep-konsep baru berdasarkan pengetahuan dan pengalaman lama.

Perancangan Rumah Cerdas menggunakan pendekatan arsitektural *Behavior Setting*. Pengaplikasian *behavior setting* pada rumah cerdas adalah dengan membatasi dan mengelompokkan ruang berdasarkan usia anak dengan tujuan pembelajaran dapat menyesuaikan dengan kemampuan anak. Rancangan Rumah Cerdas mewadahi anak dari usia 0-6 tahun yang dibagi sesuai kebutuhan dan perkembangan anak sesuai usianya. Pembagian kelas berdasarkan usia mengacu pada kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini tahun 2013 yakni; 0-2 tahun untuk kelas *daycare*/penitipan anak, 2-4 tahun untuk kelompok bermain (KB), 4-6 tahun taman kanak-kanak (TK).



EKSTERIOR KAWASAN



Ruang Kelas



Kamar Tidur



Perpustakaan



Ruang Serbaguna



Koridor



Kawasan Tapak

