

TAMAN GITANANDA PONTIANAK

Winda

*Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Tanjungpura, Indonesia
winda.arc@gmail.com*

ABSTRAK

Taman Gitananda merupakan taman publik milik Pemerintah Daerah Kota Pontianak. Pihak Pemerintah Daerah memberikan hak kelola kepada Yayasan Bina Para Muda Khatulistiwa untuk mengelola taman ini. Taman ini dikhususkan untuk pendidikan dan tumbuh kembang anak usia balita, madya hingga remaja. Tujuan taman ini adalah untuk meningkatkan fisik, mental, intelektual, kepribadian, dan sosial anak. Taman ini akan difungsikan sebagai taman kota yang aman, nyaman dan fungsioanal serta dapat menampung kreatifitas anak. Metode pengkajian yang digunakan terdiri dari kajian literatur (Sejarah dan Teori Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunan, Arsitektur Prilaku, Struktur, Arsitektur Lingkungan, dan Utilitas), metode pengumpulan data (studi pustaka dan studi lapangan), analisis data dan diagram alir pikir. Pendekatan konsep yang diambil adalah pendekatan "Perkembangan Anak". Aspek-aspek perkembangan terdiri dari perkembangan Fisik-Motorik (Psikomotorik), Kognitif-Intelektual, Emosi dan Sosial. Aspek-aspek tersebut diterapkan melalui perletakan zoning, penggunaan warna, material, dan elevasi lantai. Aspek tersebut tetap memperhatikan landasan pengendalian taman bermain anak yang meliputi: keselamatan, kesehatan, kenyamanan, kemudahan, keamanan dan keindahan.

Kata Kunci: Taman Gitananda, Perkembangan Anak

ABSTRACT

Gitananda Park is a public park belongs to the local government of Pontianak. The regional government gave rights to Bina Para Muda Khatulistiwa institute to manage this park. This park used for education and children's growth, especially under five years old, above five years old and teenagers. The purpose of this park is to improve the physical, mental, intellectual, personality, and social development. Park city park functioned as a safe, comfortable and fully functional and can accommodate children's creativity. The study methods that had used a literature review (History and Theory of Architecture, form, room and pattern, behavior architecture, environment architecture, and utility), method of data collection (book study and field study), data analysis and diagram of thinking. The concept that had taken The approach taken is the concept of a "Child Development". The child development aspects are physical-motoric (psychomotor), cognitive, emotion and social. Those aspects have applied through zoning position, color using, material and floor elevation. This aspect still consider to the base of control children's playing park, that consist of: safety, healthy, comfort, flexibility, security and aesthetics.

Keywords: Gitananda Park, Child Development

1. Pendahuluan

Taman Gitananda adalah salah satu taman publik Kota Pontianak. Taman ini dikhususkan untuk pendidikan dan tumbuh kembang anak. Taman ini dijadikan sebagai area tempat belajar bagi pendidikan anak usia dini (PAUD) maupun kegiatan anak lainnya yang bersifat publik. Namun, keadaan saat ini, taman mulai ditinggalkan, pengunjung semakin sepi, dan terjadi kerusakan di beberapa tempat.

Kegiatan yang masih berlangsung di tempat ini adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), tari, musik, perkusi, sanggar seni, kicau mania, seni rupa, fotografi dan film (dokumenter dan independent). Dari kegiatan tersebut, kegiatan untuk anak hanya 20%, yaitu Pendidikan Anak Usia Dini. Kegiatan lainnya merupakan kegiatan anak remaja hingga dewasa.

Taman Gitananda memiliki sirkulasi utama di dalam kawasan. Sirkulasi ini merupakan akses utama masuk dan keluar dari kawasan. Pada siang hingga sore hari, jalan utama kawasan ini dipenuhi truk-truk yang singgah untuk parkir dan beristirahat, mengacu pada Gambar 1 (Penulis, 2014).

Kawasan Taman Gitananda memiliki satu bangunan utama. Melihat kondisi bangunan tersebut secara fisik, terjadi penurunan pondasi di beberapa area bangunan. Selain itu, material atap, plafond dan tangga sudah mulai rusak dan lapuk, mengacu pada Gambar 1 dan 2 (Penulis, 2014).



Sumber: (Penulis, 2014)

Gambar 1: Truk-truk yang singgah di jalan utama dan penurunan pondasi pada area tertentu Taman Gitananda Pontianak



Sumber: (Penulis, 2014)

Gambar 2: Kondisi atap, plafond dan tangga Taman Gitananda Pontianak

Hal-hal tersebut menyebabkan perlunya dilakukan penataan baru pada kawasan Taman Gitananda, sehingga dapat mengembalikan fungsi utama kawasan, yaitu sebagai area pendidikan dan tumbuh kembang anak. Perancangan dilakukan untuk menciptakan taman yang dikhususkan untuk anak usia Balita, Madya, dan Remaja. Perancangan taman Gitananda belum pernah dilakukan sebagai proyek tugas akhir di Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Tanjungpura sebelumnya.

2. Kajian Literatur

Menurut Baskara (2011), taman bermain (*children playground*) adalah tempat yang dirancang bagi anak-anak untuk melakukan aktivitas bermain dengan bebas untuk melakukan aktifitas bermain dengan bebas untuk memperoleh kerianan, kesenangan dan kegembiraan serta sebagai sarana mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, fisik, serta kemampuan emosinya.

Psikologi Perkembangan Anak

Menurut Suyadi (2010), kecerdasan anak tidak hanya diukur dari sisi neurologi (optimalisasi fungsi otak) semata, tetapi juga diukur dari sisi psikologi, yaitu tahap-tahap perkembangan atau tumbuh cerdas. Artinya, anak yang cerdas bukan hanya yang otaknya berkembang cepat, tetapi juga cepat dalam pertumbuhan dan perkembangan pada aspek-aspek yang lain. Aspek-aspek yang dimaksud adalah aspek Psikomotorik, Kognitif, Bahasa, Sosial-emosional, Moral dan Keagamaan.

Menurut Suyadi (2010), Psikomotorik, yaitu perkembangan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi. Kognitif, yaitu pengetahuan. Pengetahuan dapat diperoleh dari eksplorasi, manipulasi dan konstruksi secara elaboratif. Bahasa, yaitu perkembangan kosakata bahasa pada anak. Sosial-emosional, yaitu kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Moral dan keagamaan, yaitu perilaku benar atau salah (etika) dan perilaku baik atau buruk.

Menurut Yusuf (2007), perkembangan anak dipengaruhi oleh 2 faktor, yaitu faktor Hereditas dan Lingkungan. Faktor Hereditas (keturunan/pembawaan) merupakan faktor pertama yang mempengaruhi perkembangan individu, yaitu totalitas karakteristik individu yang diwariskan orang tua kepada anak atau segala potensi baik fisik maupun psikis yang diwarisi orang tua melalui gen-gen. Faktor Lingkungan, merupakan peristiwa atau situasi di luar organisme yang diduga mempengaruhi atau dipengaruhi oleh perkembangan individu, yaitu lingkungan fisik dan sosial.

Menurut Santrock (2007), tipe-tipe permainan untuk anak antara lain Permainan Sensorimotor dan Praktik, Permainan pura-pura/symbolis, Permainan Sosial, Permainan Konstruksi, dan Games. Permainan sensorimotor adalah perilaku bayi yang bertujuan mendapatkan kesenangan dari melatih sistem sensorimotor mereka. Permainan pura-pura/symbolis terjadi pada usia antara 9 dan 30 bulan, anak-anak semakin banyak menggunakan objek dalam permainan simbol. Mereka belajar

mentransformasikan objek, menganggap satu objek sebagai objek lain dan berlakon seolah-olah mereka sedang bermain dengan objek lain tersebut.

Permainan sosial melibatkan interaksi dengan sebaya. Permainan sosial dengan sebaya meningkatkan secara dramatis selama masa prasekolah. Permainan konstruksi terjadi ketika anak, terlibat dalam penciptaan produk atau solusi mandiri. Permainan konstruksi meningkat pada masa prasekolah, ketika permainan simbolis meningkat dan permainan sensorimotor menurun. Menurut Eiferman (1971) di dalam Santrock (2007) *game* adalah aktifitas yang dilakukan demi kesenangan dan memiliki peraturan. Games seringkali melibatkan kompetisi dengan satu individu atau lebih. Dalam satu *study*, jumlah terjadinya permainan *games* yang paling tinggi terjadi diantara usia 10 dan 12 tahun.

Landasan Pengendalian Taman Bermain Anak

Menurut Baskara (2011), untuk mewujudkan taman bermain anak-anak yang sesuai dan ideal maka pengendalian terhadap perancangannya dilandaskan fungsi taman bermain sebagai area pengembangan kreativitas, jiwa sosial, indera dan pengembangan diri anak-anak sehingga dapat memperoleh kesenangan (*fun*). Komponen yang diatur di dalam pengendalian perancangan taman bermain anak diantaranya adalah lokasi taman bermain anak, tata letak, peralatan permainan, konstruksi, dan material yang digunakan, mengacu pada Tabel 1 dan 2 (Baskara, 2011).

Tabel 1: Kriteria dan Indikator dalam Perancangan Taman Bermain Anak

Kriteria	Indikator
Keselamatan	Fisik fasilitas permainan tidak menimbulkan/memungkinkan terjadi kecelakaan
Kesehatan	Bebas terhadap hal-hal yang menyebabkan terganggunya kesehatan dalam jangka pendek maupun jangka panjang.
Kenyamanan	Kenyamanan Fisik: kebebasan dalam penggunaan fasilitas bermain, tidak terganggu dalam beraktivitas. Kenyamanan Psikologis: memiliki rasa aman dari lingkungan sekitarnya, terlindung dari iklim yang mengganggu.
Kemudahan	Semua fasilitas permainan dapat dengan mudah digunakan, dimengerti dan dijangkau oleh semua anak-anak.
Keamanan	Bebas terhadap hal-hal yang memungkinkan terjadinya tindak kejahatan ataupun vandalisme.
Keindahan	Menarik secara visual, mendorong orang untuk datang dan memiliki citra dan identitas khusus sebagai taman bermain anak.

Sumber: (Baskara ,2011)

Tabel 2: Komponen dan Kriteria Pengendalian Taman Bermain Anak

Kriteria Komponen	Keselamatan	Kesehatan	Kenyamanan	Kemudahan	Keamanan	Keindahan
Lokasi	√	√	√	√	√	√
Tata Letak	√		√	√	√	√
Peralatan Permainan	√		√	√		√
Konstruksi	√					√
Material/Bahan	√	√	√			

Sumber: (Baskara ,2011)

Tata Ruang Luar

Tata ruang luar merupakan hubungan bangunan dan lingkungan terhadap tapak. Tata ruang luar terdiri dari tata massa bangunan, pencapaian, pintu masuk, konfigurasi jalur, serta hubungan jalur dan ruang. Menurut Ching (2000), pola organisasi penataan yang perlu dipertimbangkan dalam penataan massa bangunan, mengacu pada Tabel 3 (Ching, 2000).

Pencapaian bangunan, menurut Ching (2000) terdiri dari tiga pencapaian, yaitu langsung, tersamar dan berputar. Pencapaian langsung merupakan suatu pendekatan yang mengarah langsung ke suatu tempat masuk, melalui sebuah jalan lurus yang segaris dengan alur sumbu bangunan. Pencapaian tersamar adalah pendekatan yang samar-samar meningkatkan efek perspektif pada fasad depan dan bentuk suatu bangunan. Jalur dapat diubah arahnya satu atau beberapa kali untuk menghambat dan memperpanjang urutan pencapaian. Pencapaian berputar adalah sebuah jalan berputar memperpanjang urutan pencapaian dan mempertegas bentuk tiga dimensi suatu bangunan sewaktu bergerak mengelilingi tepi bangunan.

Menurut Ching (2000), Pintu masuk dapat dikelompokkan sebagai berikut: rata, menjorok keluar, dan menjorok ke dalam. Sebuah pintu masuk dapat diletakkan terpusat di dalam bidang depan sebuah bangunan, atau dapat ditempatkan di luar pusat bangunan dan menciptakan keadaan simetris di sekitar bukaan. Pintu masuk yang rata mempertahankan kontinuitas permukaan dindingnya dan jika diinginkan dapat juga sengaja dibuat tersamar. Pintu masuk yang menjorok ke luar membentuk sebuah ruang transisi, menunjukkan fungsinya sebagai pendekatan dan

memberikan perlindungan di atasnya. Pintu masuk yang menjorok ke dalam juga memberikan perlindungan dan menerima sebagian ruang eksterior menjadi bagian dalam bangunan.

Tabel 3: Pola Organisasi Ruang

No	Pola Organisasi	Karakteristik
1	Terpusat	Terdiri dari sejumlah ruang sekunder. Ruang sekunder dikelompokkan mengelilingi sebuah ruang pusat yang luas dan berorientasi ke dalam site.
2.	Linier	Terdiri dari sederetan ruang yang berhubungan secara langsung satu dengan yang lain. Bersifat fleksibel dan dapat menanggapi kondisi tapak.
3.	Radial	Perpaduan antara pola terpusat dan linier. Bentuk dapat meluas dan menggabungkan dirinya pada unsur atau benda tertentu pada tapak.
4.	Cluster	Pola penataan bersifat mengelompok dan tidak teratur. Umumnya memiliki fungsi-fungsi sejenis, memiliki sifat visual yang sama dan fleksibel. karakternya.
5.	Grid	Terdiri dari unit-unit ruang modular yang berulang dan teratur

Sumber : (Ching, 2000)

Konfigurasi Jalur menurut Ching (2000), terdiri dari 6, terdiri yaitu linier, radial, spiral, grid, jaringan dan komposit, mengacu pada Tabel 4 (Ching, 2000). Konfigurasi jalur dapat memperkuat organisasi ruang dengan mensejajarkan polanya. Ching (2000), juga mengatakan bahwa terdapat 3 hubungan jalur dan ruang, yaitu melalui ruang-ruang, menembus ruang-ruang dan berakhir dalam ruang, mengacu pada Tabel 5 (Ching, 2000).

Tabel 4: Konfigurasi Jalur

No	Konfigurasi Jalur	Karakteristik
1	Linier	Semua jalan pada dasarnya adalah linier. Jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir utama untuk satu sederet ruang-ruang.
2	Radial	Konfigurasi radial memiliki jalan-jalan lurus yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat, titik bersama.
3	Spiral (berputar)	Suatu jalan tunggal menerus, yang berasal dari titik pusat, mengelilingi pusat dengan jarak yang berubah.
4	Grid	Terdiri dari dua pasang jalan yang sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujur sangkar atau kawasan-kawasan yang segi empat.
5	Jaringan	Konfigurasi jaringan terdiri dari jalan-jalan yang menghubungkan titik tertentu di dalam ruang.
6	Komposit (gabungan)	Gabungan dari pola-pola di atas.

Sumber : (Ching, 2000)

Tabel 5: Hubungan Jalur dan Ruang

No	Hubungan Jalur dan Ruang	Karakteristik
1	Melalui ruang-ruang	Kesatuan dari tiap-tiap ruang dipertahankan
		Konfigurasi jalan yang fleksibel
2	Menembus ruang-ruang	Ruang-ruang perantara dapat dipergunakan untuk menghubungkan jalan dengan ruang-ruangnya.
		Jalan dapat menembus sebuah ruang menurut sumbunya, miring atau sepanjang sisinya
3	Berakhir dalam ruang	Dalam memotong sebuah ruang, suatu jalan menimbulkan pola-pola istirahat dan gerak di dalamnya
		Lokasi ruang menentukan jalan
		Hubungan jalan-ruang ini digunakan untuk pendekatan dan jalan masuk ruang-ruang penting yang fungsional dan simbolis

Sumber : (Ching, 2000)

Menurut Dahlan (2004), beberapa kriteria tanaman yang perlu diperhatikan agar tujuan penanaman dapat tercapai dengan baik. Kriteria tanaman terdiri dari tanaman peneduh jalan, tanaman penciri-tanda dan pengarah pandang, tanaman penahan dan pengarah angin, tanaman pembatas, tanaman untuk konservasi tanah dan air.

Tanaman peneduh jalan yaitu, tanaman dengan massa daun yang lebat dan padat juga dapat menyerap polusi udara dari kendaraan bermotor dan juga dapat bertindak sebagai peredam kebisingan. Berbagai jenis tumbuhan dapat ditanam sebagai tanaman tepi jalan antara lain dari jenis: rerumputan, semak, perdu, dan pohon, namun jenis yang berfungsi untuk peneduh jalan adalah

pepohonan yang tinggi dan rindang.

Tanaman pencari-tanda dan pengarah pandang merupakan jenis-jenis tanaman berbentuk pohon atau perdu yang ditanam di tepi jalan yang berfungsi sebagai pencari-tanda terhadap sesuatu hal penting dan pengarah gerak bagi pemakai jalan untuk menuju tujuan tertentu. Disamping itu, tanaman dengan daun dan bunga yang berwarna-warni dapat mendatangkan keindahan dan keceriaan serta menghilangkan kejenuhan.

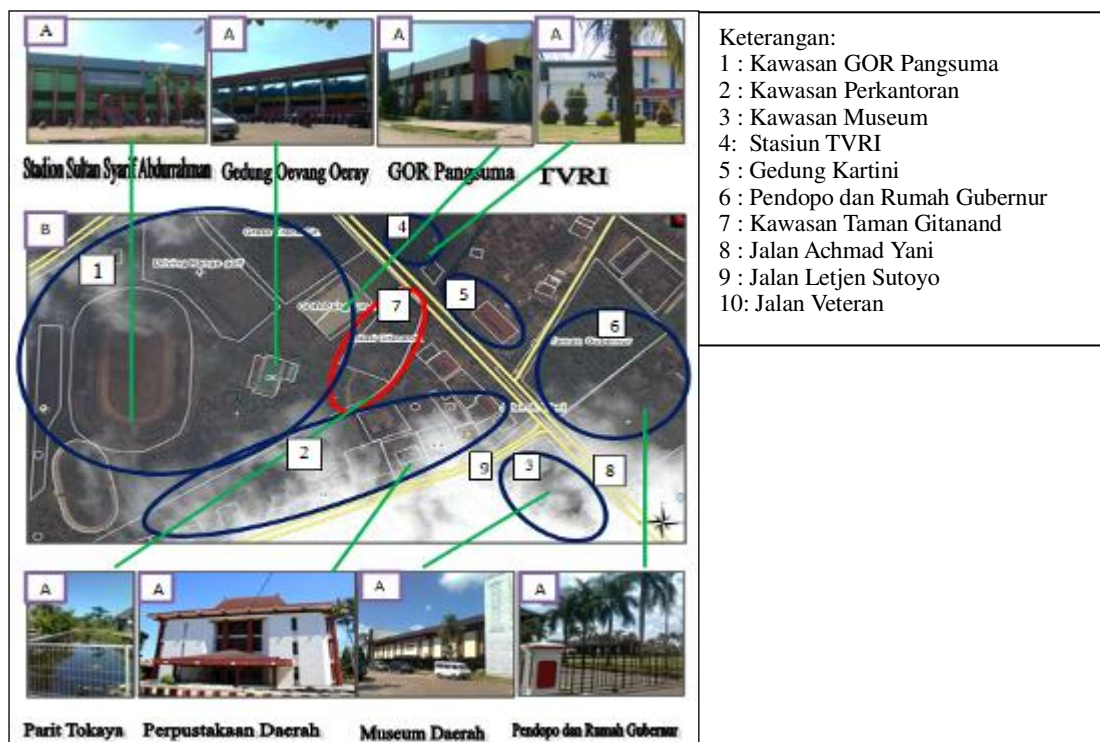
Tanaman penahan dan pengarah angin merupakan jalur tanaman yang rapat, tebal dan panjang. Beberapa persyaratannya adalah memiliki dahan yang kuat tapi cukup lentur, daunnya tidak mudah gugur oleh terpaan angin yang kuat, tajuk tidak terlalu rapat ataupun jarang. Kerapatan tanaman yang ideal antara 75-85%, tinggi tanaman harus cukup, agar dapat bekerja sebagai pelindung dengan baik, jalur penanaman harus tebal, agar dapat menahan angin, panjang jalur harus cukup panjang dan menutupi semua wilayah yang terkena hembusan angin kuat, perakarannya kuat dan mempunyai daerah bebas cabang yang rendah sehingga angin tidak dapat menerobos dari bawah.

Tanaman pembatas difungsikan untuk memberikan kesan pandang yang lebih baik. Beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan yaitu, tinggi tanaman disesuaikan dengan ketinggian objek yang ingin ditutupi atau disamarkan, bermasa daun agak padat sampai padat, dan penempatan tanaman dapat berkelompok dan dapat pula berupa jalur.

Tanaman untuk konservasi tanah dan air adalah tumbuhan dapat menahan dan menurunkan besarnya tenaga energi kinetis air hujan. Perakaran tanaman juga dapat berfungsi untuk menahan tanah dari longsor dan erosi. Selain itu, humus dan rekahan tanah yang terbentuk akibat tenaga dorongan akarpun akan memungkinkan air hujan dapat masuk ke dalam tanah dengan mudah.

3. Tinjauan Lokasi

Lokasi taman Gitananda berada di Kecamatan Pontianak Selatan. Taman Gitananda berada di tengah kota, di jalan Achmad Yani, tepat di sebelah kawasan GOR Pangsuma Pontianak. Kawasan ini, letaknya dekat dengan zona perkantoran, pendidikan, perdagangan dan permukiman yang menjadikan kawasan mudah dicapai dan memiliki intensitas kegiatan yang tinggi, mengacu pada Gambar 3 (Penulis, 2014).



Sumber: (A. Penulis, 2014 ; B. www.wikimapia.com, 2014)¹

Gambar 3: Lokasi Taman Gitananda Pontianak

Kondisi tanah cukup datar. Luas tapak : ± 22.685 m² atau ± 2,2 hektar. Terdapat beberapa alternatif jalan, menuju taman Gitananda yaitu, Jalan Achmad Yani, Jalan Sutoyo, Jalan Purnama, dan Jalan Komplek GOR. Sebelah utara, tapak berbatasan dengan GOR Pangsuma dan jalan A.Yani. Sebelah selatan berbatasan dengan area perkantoran Dinas Pemerintahan. Sebelah barat berbatasan dengan Gedung Oevang Oeray dan lapangan Sepak bola. Sebelah timur berbatasan dengan area perkantoran Dinas Pemerintahan.

4. Landasan Konseptual

Perancangan taman Gitananda memperhatikan perkembangan anak dari usia balita, madya hingga remaja. Tujuan dibuatnya taman Gitananda ini adalah untuk meningkatkan Fisik, Mental, Intelektual,

¹ <http://www.wikimapia.com>, gambar peta lokasi Taman Gitananda Pontianak diunduh tanggal 12 Juli 2014

Kepribadian, dan Sosial anak balita, madya dan remaja. Untuk mencapai tujuan tersebut, perlukan suatu konsep pendekatan perancangan yang sesuai dengan usia anak. Pendekatan konsep yang diambil adalah pendekatan "Perkembangan Anak", mengacu pada Gambar 4 (Penulis, 2014).

Internal

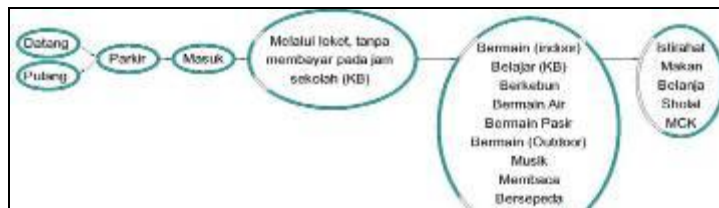
Analisis Internal meliputi fungsi perancangan taman Gitananda, pelaku, kebutuhan ruang, hubungan ruang, organisasi ruang, dan persyaratan ruang. Menurut Suyadi (2010), perkembangan anak terdiri dari 5 aspek, yaitu: Psikomotorik, Kognitif-Intelektual, Emosi, Sosial, dan Moral. Perancangan taman Gitananda menerapkan aspek Psikomotorik, Kognitif, dan Sosial-Emosi. Psikomotorik, yaitu perkembangan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi. Kognitif, yaitu pengetahuan. Pengetahuan dapat diperoleh dari eksplorasi, manipulasi dan konstruksi secara elaborative. Sosial-emosional, yaitu kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari.



Sumber : (Penulis, 2014)

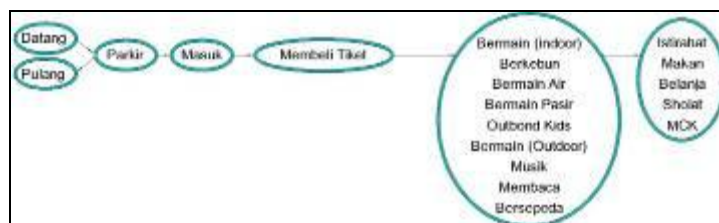
Gambar 4 : Skema konsep dan fungsi Taman Gitananda Pontianak

Pelaku kegiatan pada perancangan taman Gitananda dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu pengunjung dan pengelola. Pengunjung adalah orang yang datang baik perseorangan maupun kelompok, yang datang untuk berkunjung ke taman dengan tujuan yang sama maupun berbeda. Tujuan tersebut dapat berupa belajar, bermain, maupun rekreasi. Adapun pengunjung di taman Gitananda dapat dikelompokkan lagi menjadi dua yaitu pengunjung utamadan pengunjung pendamping, mengacu pada Gambar 5-8 (Penulis, 2014). Pengunjung utama terdiri dari Anak-anak Kelompok Bermain (KB), Anak Balita hingga Madya Awal, dan Anak Madya Akhir hingga Remaja. Sedangkan pengunjung pendamping terdiri dari orang tua atau orang dewasa yang datang untuk mememani anak mereka bermain dan berekreasi.



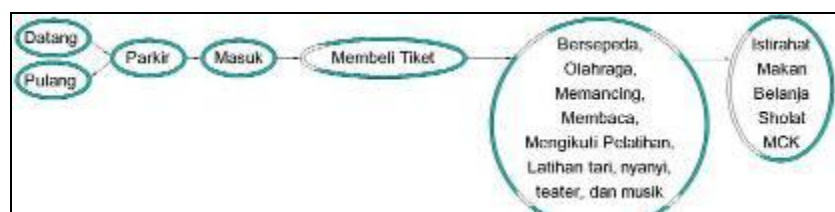
Sumber : (Penulis, 2014)

Gambar 5 : Skema kegiatan pengunjung Kelompok Bermain Taman Gitananda Pontianak



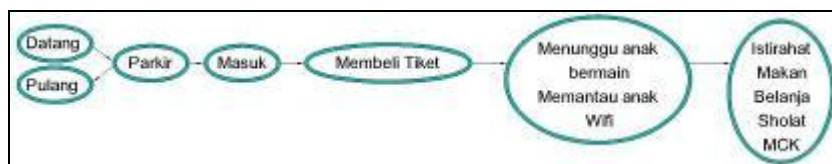
Sumber : (Penulis, 2014)

Gambar 6 : Skema kegiatan pengunjung anak balita hingga madya awal Taman Gitananda Pontianak



Sumber : (Penulis, 2014)

Gambar 7 : Skema kegiatan pengunjung anak madya akhir hingga remaja Taman Gitananda Pontianak



Sumber : (Penulis, 2014)

Gambar 8 : Skema kegiatan pengunjung pendamping Taman Gitananda Pontianak

Pengelola adalah pihak yang menyediakan fasilitas taman, merawat dan bertanggung jawab atas pengelolaan taman Gitananda. Pengelola dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu pengelola utama taman (yayasan), pengelola kelompok bermain (KB) dan pengelola servis, mengacu pada Gambar 9-11 (Penulis, 2014). Pengelola utama taman ini adalah Yayasan Bina Para Muda Khatulistiwa.



Sumber : (Penulis, 2014)

Gambar 9 : Skema kegiatan pengelola utama Taman Gitananda Pontianak



Sumber : (Penulis, 2014)

Gambar 10 : Skema kegiatan pengelola kelompok bermain Taman Gitananda Pontianak



Sumber : (Penulis, 2014)

Gambar 11 : Skema kegiatan pengelola servis Taman Gitananda Pontianak

Analisis pelaku dan kegiatan menghasilkan kebutuhan ruang yang diperlukan oleh taman. Secara umum, taman memiliki dua fungsi utama, yaitu fungsi pendidikan dan tumbuh kembang anak, mengacu pada Tabel 6 (Penulis, 2014). Analisis hubungan dan organisasi ruang dilakukan berdasarkan sifat dan kebutuhan ruang pada kawasan. Hubungan ruang dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu berhubungan erat, berhubungan tidak erat, dan tidak berhubungan. Organisasi ruang juga berfungsi mengelompokkan ruang-ruang yang berhubungan pada kawasan. Ruang-ruang tersebut dapat diketahui besaran dan persyaratan ruangnya berdasarkan kebutuhan perabot yang diperlukan dan syarat-syarat suatu ruang dengan menggunakan tolak ukur berupa pencahayaan, penghawaan dan akustik, mengacu pada Gambar 12-13 dan Tabel 7-8 (Penulis, 2014).

Tabel 6 : Analisis Kebutuhan Ruang berdasarkan Fungsi Taman Gitananda Pontianak

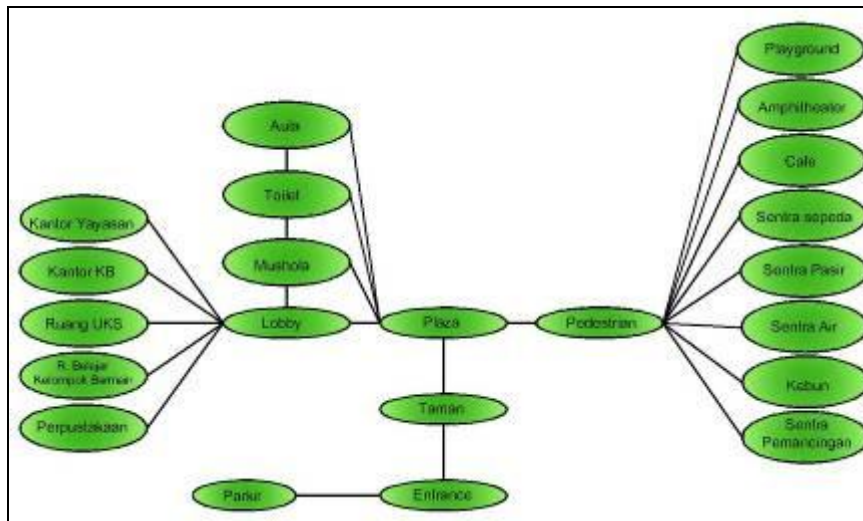
Fungsi	Kebutuhan Ruang
Fungsi Utama	
a. Pendidikan	Perpustakaan dan R. Belajar Kelompok Bermain
b. Tumbuh Kembang Anak	Sentra Sepeda, Sentra Pasir, Sentra Air, Sentra Kebun, Sentra Pemandangan, <i>Playground</i> , <i>Aula</i> , <i>Amphitheater</i> , Ruang Bermain <i>Indoor</i>
Fungsi Pendukung	
a. Kantor	Kantor Kelompok Bermain dan Kantor Yayasan
b. Komersil	Café dan <i>Souvenir Shop</i>
c. Servis	Mushola, Toilet, Parkir

Sumber : (Penulis, 2014)



Sumber : (Penulis, 2014)

Gambar 12 : Hubungan Ruang Taman Gitananda Pontianak



Sumber : (Penulis, 2014)

Gambar 13 : Organisasi Ruang Taman Gitananda Pontianak
Tabel 7: Besaran Ruang Taman Gitananda Pontianak

Kebutuhan Ruang	Sumber	Kapasitas	Perabot	Perhitungan (m ²)	Sirkulasi	Total (m ²)
Amphitheater	DMRI	300 org	Tempat Duduk	1 org = 0,64 m ² 300 org = 192 m ²	30 %	250 m ²
Sentra sepeda	DA	50 unit	Sepeda	1 sepeda = 0,5x1=0,5 m ² 50 sepeda = 25 m ²	30 %	37,5 m ²
Sentra Pasir	DMRI	25 org	-	1 org (rombangan tangan) = 2,25 m ² 25 org = 56,25 m ²	50 %	84,4 m ²
Sentra Air	DMRI	25 org	-	1 org (rombangan tangan) = 2,25 m ² 25 org = 56,25 m ²	50 %	84,4 m ²
Kebun	AS	-	Saung, Petak Kebun	Saung = 25 m ² 10 petak kebun = 90 m ² Jumlah = 115 m ²	30 %	149,5 m ²
Playground	DA	3 unit	Papan Luncur (PL), Ayunan 2 org (A), Jungkat-jungkit (JJ)	PL = 3x(5x2)=30 m ² A = 3x(4,5x2,5)=11,25 m ² JJ = 3x(4x0,5)=6 m ² Jumlah = 47,25 m ²	30 %	58,5 m ²
Sentra Pemancingan	DMRI	20 org	-	1 org = 0,64 m ² 20 org = 12,8 m ²	50 %	19,2 m ²
Cafe Outdoor	DA	50 org	Meja, Kursi	1 meja 5 kursi = 4 m ² Jumlah = 10 x 4 = 40 m ²	30 %	52 m ²
Aula	DMRI	80 org	Kursi	1 org = 0,64 m ² 80 org = 51,2 m ²	30 %	66,6 m ²
Ruang Unggu	DMRI	20 org	Tempat Duduk	1 org = 0,64 m ² 20 org = 12,8 m ²	30 %	16,64 m ²
Ruang Belajar Kelompok Bermain	PTPT	1 ruang	Meja, Kursi, Lemari	Ruang = 8x8 = 64 m ²	-	64 m ²
Ruang Bermain Indoor	DMRI	50 org	-	1 org = 0,64 m ² 50 org = 32 m ²	50 %	48 m ²
UKS Anak	PTPT	1 ruang	Tempat tidur, Meja, Kursi	Ruang = 3x3 = 9 m ²	-	9 m ²
R. Tamu Kepala Sekolah	DA	1 ruang	Meja, Kursi	Ruang = 2,5x2 = 5 m ²	-	5 m ²
R. Kerja Kepala dan Wakil Kepala Sekolah	PTPT	1 ruang	Meja, Kursi, Lemari	Ruang = 3x4 = 12 m ²	-	12 m ²
Ruang Kantor Guru	PTPT	1 ruang	Meja, Kursi, Lemari	Ruang = 4x4 = 16 m ²	-	16 m ²
R. Tamu Ketua & Wakil Yayasan	DA	1 ruang	Meja, Kursi	Ruang = 2,5x3 = 7,5 m ²	-	7,5 m ²
R. Kerja Sekretaris dan Bendahara	DA	1 ruang	Meja, Kursi, Lemari	Ruang = 3x3 = 9 m ²	-	9 m ²
R. Kerja Ketua Yayasan & R. Wakil Ketua	DA	1 ruang	Meja, Kursi, Lemari	Ruang = 5x5 = 25 m ²	-	25 m ²
R. Baca Outdoor	AS	6 gazebo	-	1 gazebo = 3 x 3 = 9 m ² 6 gazebo = 54 m ²	-	54 m ²
R. Baca Indoor	DA	20 org	-	1 org = 0,64 m ² 20 org = 12,8 m ²	30 %	16,64 m ²
R. Buku	DA	1 ruang	Lemari	1 lemari = 0,5 x 1,4 = 0,7 m ² 20 lemari = 14 m ²	50 %	21 m ²
R. Kerja Pelayanan Perpustakaan	DA	1 ruang	Meja, Kursi, Lemari	12,5 m ²	-	12,5 m ²
Souvenir Shop	DA	1 ruang	Meja, Kursi, Lemari	Meja = 1 x 1 = 1 m ² Kursi 0,5 x 0,5 = 0,25 3 lemari = 3 x (0,5x1,4) = 2,1 m ² Jumlah = 3,35 m ²	50 %	5 m ²
Mushala	DA	40 org	-	1 org = 1,2x0,8 = 0,96 m ² 25 org = 24 m ²	30 %	31,2 m ²
Nursery room	DMRI	20 org	Tempat Duduk	1 org = 0,64 m ² 20 org = 12,8 m ²	30 %	16,64 m ²
Toilet	PTPT	1 ruang	Konset, Bak air	Ruang = 2x2 = 4 m ²	-	4 m ²
Parkir Mobil	DA	50 buah	Mobil	1 mobil = 5x2,3 = 11,5 m ² 50 mobil = 575 m ²	50 %	862,5 m ²
Parkir Motor	DA	250 buah	Mobil	1 motor = 2x0,7 = 1,4 m ² 250 motor = 350 m ²	50 %	525 m ²

Sumber dan Keterangan:

DA : Data Arsitek, (Neufert, 2002)

DMRI : Dimensi Manusia dan Ruang Interior, (Panero, 2003)

PTPT : Petunjuk Teknis Penyelenggaraan TK, (Kementerian Pendidikan Nasional, 2011)

AS : Asumsi, (Penulis, 2014)

Tabel 8: Persyaratan Ruang Taman Gitananda Pontianak

Kebutuhan Ruang	Sifat	Pencahayaan		Pengkondisian		Akustik	
		Alami	Buatan	Alami	Buatan	NC	Produksi Akustik pada Ruang
Taman	Publik	***	*	***	=	***	***
Main Entrance	Publik	***	*	***	=	***	***
Plaza	Publik	***	*	***	=	***	***
Lobby	Publik	***	**	***	=	***	***
Amphitheater	Semi Publik	***	*	***	=	***	***
Cafe	Semi Publik	**	**	***	=	**	**
Sentra Sepeda 1	Semi Publik	***	=	***	=	**	**
Sentra Pasir	Semi Publik	***	=	***	=	**	**
Sentra Air	Semi Publik	***	=	***	=	**	**
Kebun	Semi Publik	***	*	***	=	**	*
Playground	Semi Publik	***	=	***	=	***	**
Perpustakaan	Semi Publik	**	**	***	*	*	**
Souvenir Shop	Semi Publik	**	**	***	*	**	*
Aula	Semi Publik	**	**	***	*	**	**
Ruang UKS	Semi Privat	**	**	***	*	**	*
Ruang Belajar KB	Semi Privat	**	**	***	*	*	**
Ruang Bermain Indoor	Semi Privat	**	**	***	*	***	***
Kantor	Semi Privat	**	**	***	*	**	*
Sentra Pemancingan	Semi Privat	***	=	***	=		
Mushola	Servis	**	**	***	*	*	*
Toilet	Servis	**	**	***	=	*	*
Parkir	Servis	***	*	***	=	***	***

Keterangan: *** Tinggi, ** Sedang, * Rendah, -Tidak perlu

Sumber : (Penulis, 2014)

Eksternal

Tapak terdiri dari lima hal, yaitu perletakkan, orientasi, sirkulasi, zoning dan vegetasi. Tingkat kebisingan dan polusi dari jalan A.Yani cukup tinggi, sehingga perletakkan bangunan harus dimundurkan. Arah angin, datang dari arah parit tokaya yang berada di samping site, dan berpotensi menjadi orientasi utama bangunan, sedangkan orientasi taman (ruang luar) dapat menghadap kesegala arah, mengacu pada Gambar 14-15 (Penulis, 2014).



Sumber : (Penulis, 2014)

Gambar 14 : Analisis perletakkan Taman Gitananda Pontianak



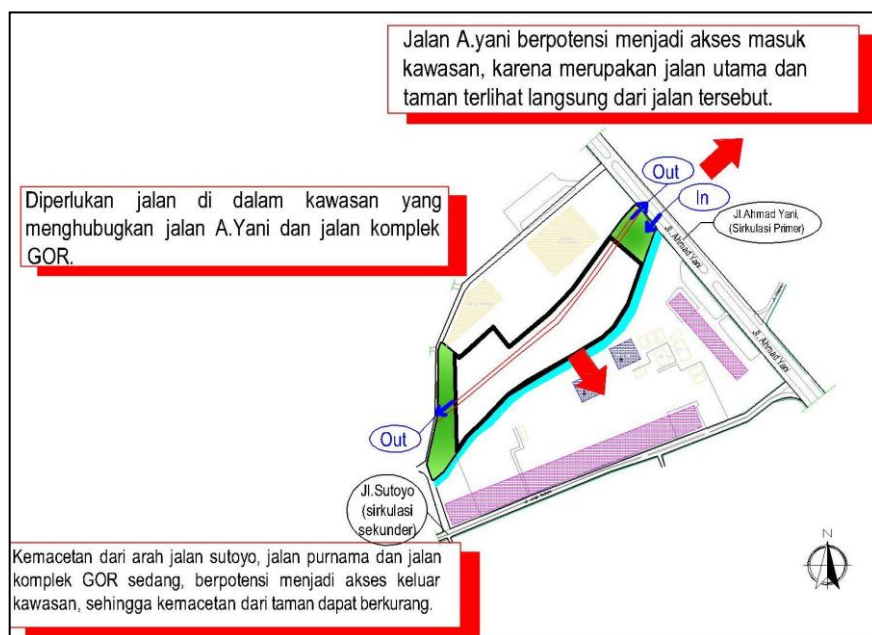
Sumber : (Penulis, 2014)

Gambar 15 : Analisis orientasi Taman Gitananda Pontianak

Pencapaian transportasi kendaraan dapat melalui jalan A.Yani, jalan Sutoyo, jalan Purnama dan jalan kawasan GOR. Jalan A.Yani berpotensi menjadi akses masuk kawasan, karena merupakan jalan utama dan jalan terlihat langsung dari jalan tersebut, mengacu pada Gambar 16 (Penulis, 2014). Kemacetan dari arah jalan sutoyo, jalan purnama dan jalan kompleks GOR sedang, berpotensi menjadi akses keluar kawasan, sehingga kemacetan dari taman dapat berkurang.

Sirkulasi utama kawasan menjadi main entrance kawasan. Zona servis (tempat parkir) diletakkan didua tempat, yaitu dekat dengan *main entrance* dan akses keluar kawasan. Zona Publik yang merupakan zona bersama diletakkan dibagian tengah kawasan agar anak-anak yang bermain lebih mudah dikontrol, mengacu pada Gambar 17 (Penulis, 2014).

Kebisingan dan polusi dari arah jalan A.yani cukup tinggi, sehingga perlu diberi buffer berupa tanaman peneduh agar kebisingan dan polusi tidak masuk ketaman secara langsung. Arah barat, tingkat radiasi mataharinya tinggi, perlu ditanami tanaman peneduh, agar matahari tidak menyinari langsung ke bangunan dan area bermain anak, mengacu pada Gambar 18 (Penulis, 2014).



Sumber : (Penulis, 2014)

Gambar 16 : Analisis sirkulasi Taman Gitananda Pontianak



Sumber : (Penulis, 2014)

Gambar 17 : Analisis vegetasi Taman Gitananda Pontianak

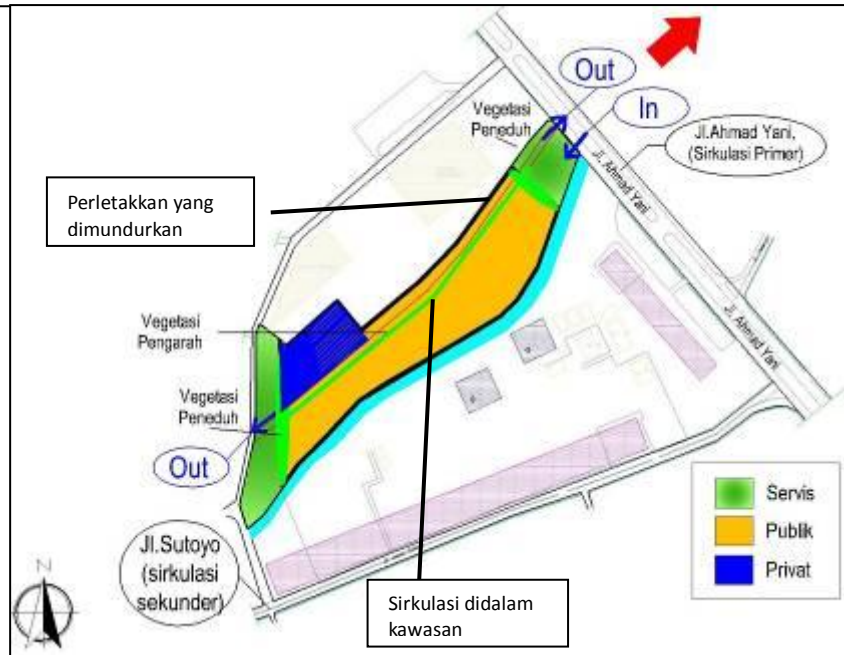


Sumber : (Penulis, 2014)

Gambar 18 : Analisis zoning Taman Gitananda Pontianak

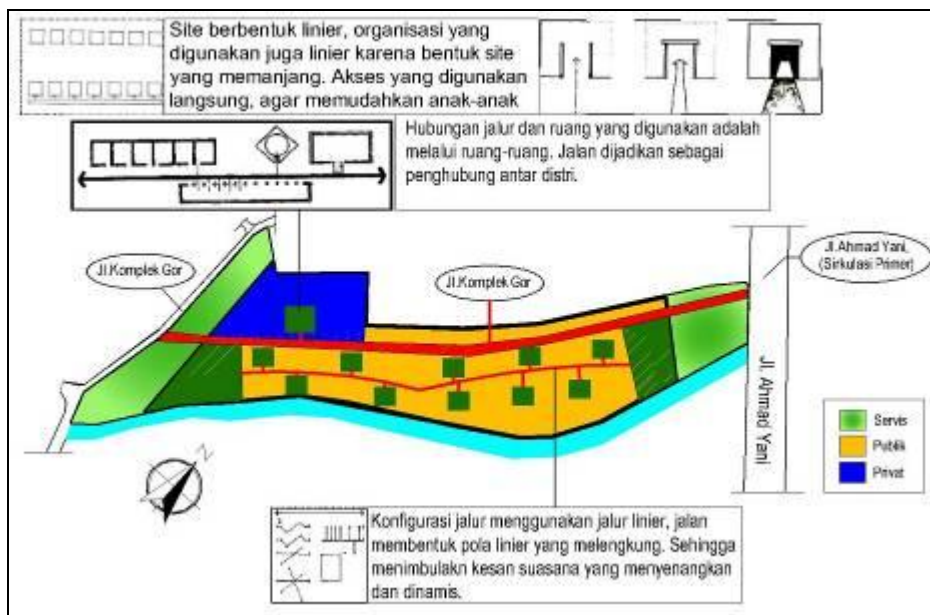
Konsep tapak adalah hasil analisis dari perletakkan, orientasi, sirkulasi, zoning dan vegetasi. Secara garis besar, zona akan dibagi menjadi 3 zona besar yaitu zona servis (parkir), zona publik (zona bersama), dan zona semi privat (kantor), mengacu pada Gambar 19 (Penulis, 2014).

Analisis tata massa bangunan merupakan analisis mengenai hubungan bangunan dan lingkungan terhadap tapak. Analisis tata massa terdiri dari analisis penempatan massa bangunan, pencapaian, pintu masuk, konfigurasi jalur, dan hubungan jalur dan ruang. Analisis tata massa, dapat ditentukan melalui perletakkan kebutuhan berdasarkan fungsi pada kawasan, mengacu pada Gambar 20 (Penulis, 2014). Perletakkan fungsi mempertimbangkan zoning pada kawasan. Fungsi servis dapat diletakkan di zoning servis, yaitu berupa parkir. Fungsi pendidikan dan kantor diletakkan di zoning privat, yang menampung kegiatan *indoor* dan berpotensi menjadi bangunan utama. Fungsi tumbuh kembang anak diletakkan di zoning publik, menampung kegiatan *outdoor*, mengacu pada Gambar 21 (Penulis, 2014).



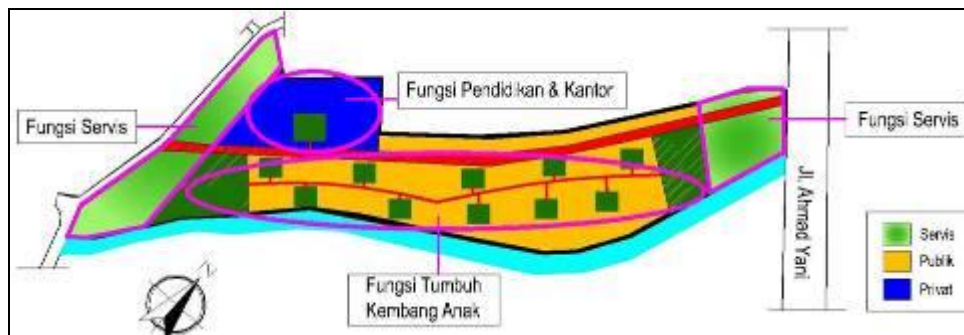
Sumber : (Penulis, 2014)

Gambar 19 : Konsep Tapak Taman Gitananda Pontianak



Sumber : (Penulis, 2014)

Gambar 20 : Alalisis tata massa bangunan Taman Gitananda Pontianak

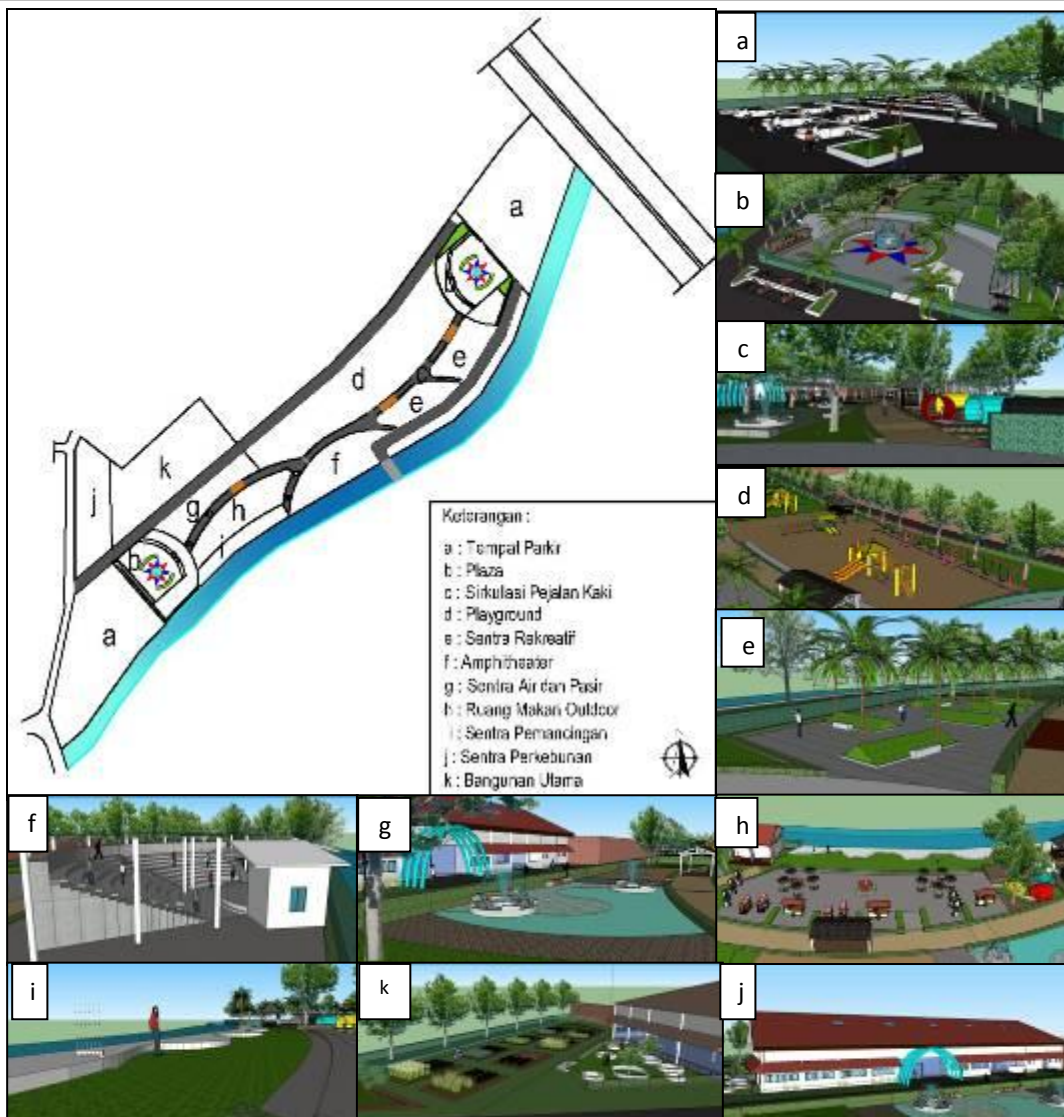


Sumber : (Penulis, 2014)

Gambar 21 : Analisis perletakkan fungsi pada site Taman Gitananda Pontianak

Penataan Ruang Luar memperhatikan fungsi dan zoning kawasan. Ruang luar terdiri dari parkir, plaza, sirkulasi pejalan kaki, *playground*, sentra rekreatif, *amphitheater*, sentra air dan pasir, ruang makan *outdoor*, sentra pemancingan, sentra perkebunan, dan bangunan utama, mengacu pada Gambar 22 (Penulis, 2014). Ruang-ruang tersebut juga memperhatikan konsep perancangan yaitu konsep perkembangan anak.

- a. Tempat parkir, diletakkan dekat dengan jalur masuk dan keluar kawasan. Pos satpam diletakkan dekat dengan tempat parkir. Hal ini akan mempermudah dalam pengontrolan kendaraan yang masuk dan keluar kawasan. Material yang digunakan di tempat parkir adalah aspal.
- b. Plaza, merupakan penyambut sebelum pengunjung memasuki zona publik. Keberadaan plaza juga dapat menimbulkan jiwa sosial anak. Anak-anak akan bertemu, berkumpul, bermain dan bersosialisasi dengan teman-teman sebaya, lebih muda maupun lebih dewasa darinya di plaza ini. Terdapat dua buah plaza, yaitu pada depan dan belakang kawasan. Plaza merupakan penyambut setelah melewati zona servis (parkir). Plaza juga dapat difungsikan sebagai area latihan, seperti latihan basket, tari maupun kegiatan lainnya. Plaza terdapat air mancur, yang dibawahnya terdapat ikan hias yaitu ikan nila merah. Selain sebagai ikan hias, ikan ini juga dapat dipanen dan dijual. Di tempat ikan tersebut, juga ditanami tumbuh-tumbuhan air sebagai tumbuhan hias, seperti teratai, kiambang dan enceng gondok. Hal ini selain sebagai penghias taman juga akan meningkatkan kognitif-intelektual anak, sehingga anak-anak dapat mengetahui ikan yang hidup di air tawar serta tanaman yang dapat tumbuh di atas air.
- c. Sirkulasi pejalan kaki, dibuat melengkung dan naik turun. Hal ini dibuat untuk melatih psikomotorik anak. Material yang digunakan untuk sirkulasi adalah paving dan batu sikat, supaya aman untuk anak.
- d. *Playground*, Area alas/di bawah peralatan permainan menggunakan pasir dan rumput gajah, untuk meminimalkan benturan saat anak terjatuh dari peralatan permainan. Perbedaan alas pada *playground*, akan menimbulkan suasana yang berbeda antar *playground* yang dapat mengembangkan kognitif anak. Selain itu terdapat sirkulasi labirin menuju *playground* ini. Sirkulasi labirin dibuat untuk melatih psikomotorik dan kognitif intelektual anak.
- e. Sentra Rekreatif, merupakan area terbuka hijau yang dapat dimanfaatkan oleh berbagai aktifitas. Area ini dapat dijadikan sebagai tempat anak bermain bola, melakukan latihan, berkumpul bersama, berdiskusi, olahraga kreatif berupa basket, sketeboard dan sepatu roda. Di area ini, anak-anak disediakan tempat untuk mengembangkan hobby mereka dibidang ini. Material yang digunakan adalah batu koral sikat dan tanah keras. Terdapat permainan gundukan tanah dan batu-batu pijakan yang dapat dijadikan area bermain, bersantai, diskusi latihan maupun lain sebagainya.
- f. *Amphitheater*, terletak di tengah kawasan. *Amphitheater* dapat difungsikan sebagai area pertunjukan *outdoor* yaitu sebagai tempat untuk menunjukkan bakat dan kreatifitas anak. *Amphitheater* ini dapat menampung hingga 300 orang pengunjung.
- g. Sentra air dan pasir, diperuntukkan untuk anak usia balita. Di sini disediakan area pasir dan air yang merupakan tempat bermain anak. Anak-anak dapat bermain bersama teman-temannya serta mengembangkan ide kreatif mereka. Hal ini merupakan pengembangan motorik halus serta sosial anak.
- h. Ruang makan *outdoor*, diletakkan di tengah kawasan, difungsikan sebagai ruang makan *outdoor* untuk semua usia. Area ini, disediakan gerobak-gerobak yang akan menjual makanan, untuk memenuhi kebutuhan pengunjung. Material yang digunakan adalah batu koral sikat. Posisi ruang makan ini langsung menghadap ke parit tokaya. Pengunjung yang datang, dapat makan sambil melihat view berupa parit yang juga merupakan area pemancingan kawasan ini. Area ruang makan outdoor ini juga terdapat sirkulasi melingkar, yang berbentuk setengah lingkaran dan berwarna warni. Di sini anak-anak dapat bermain dan belajar warna serta menemukan perbedaan efek panas dari hasil penyinaran matahari terhadap warna-warna tersebut. Warna-warna yang digunakan adalah warna-warna yang cerah.
- i. Sentra pemancingan terletak di dekat parit tokaya dan ruang makan *outdoor*. Sentra ini difungsikan sebagai area pemancingan bagi anak madya akhir hingga remaja. Dapat pula di jadikan sebagai tempat mancing bagi keluarga maupun kegiatan memancing lainnya. Ikan hasil pancingan dapat dibeli dan dibawa pulang. Melalui sentra pemancingan anak-anak dapat mengenal jenis ikan, berkumpul bersama keluarga dan refreasing melalui aktifitas memancing.
- j. Sentra kebun terletak di samping bangunan. Anak-anak dapat belajar berkebun di tempat ini, dari mulai mengenal jenis tanaman, menanam, menyiram, memberi pupuk serta dapat juga membeli tanaman yang ia inginkan. Anak-anak juga dapat mengajak orang tua dan teman-temannya untuk bersama-sama berkebun di sini. Hal ini akan melatih kognitif-intelektual anak serta mengajarkan anak untuk mencintai lingkungan hidup yang ada di sekitarnya.
- k. Bangunan utama taman memiliki beberapa fungsi, yaitu kantor dan pendidikan. Di bangunan utama terdapat kantor, servis, serta area anak lain yang berupa perpustakaan, aula, uks dan ruang kelas bagi anak Kelompok Bermain (KB).



Sumber : (Penulis, 2014)

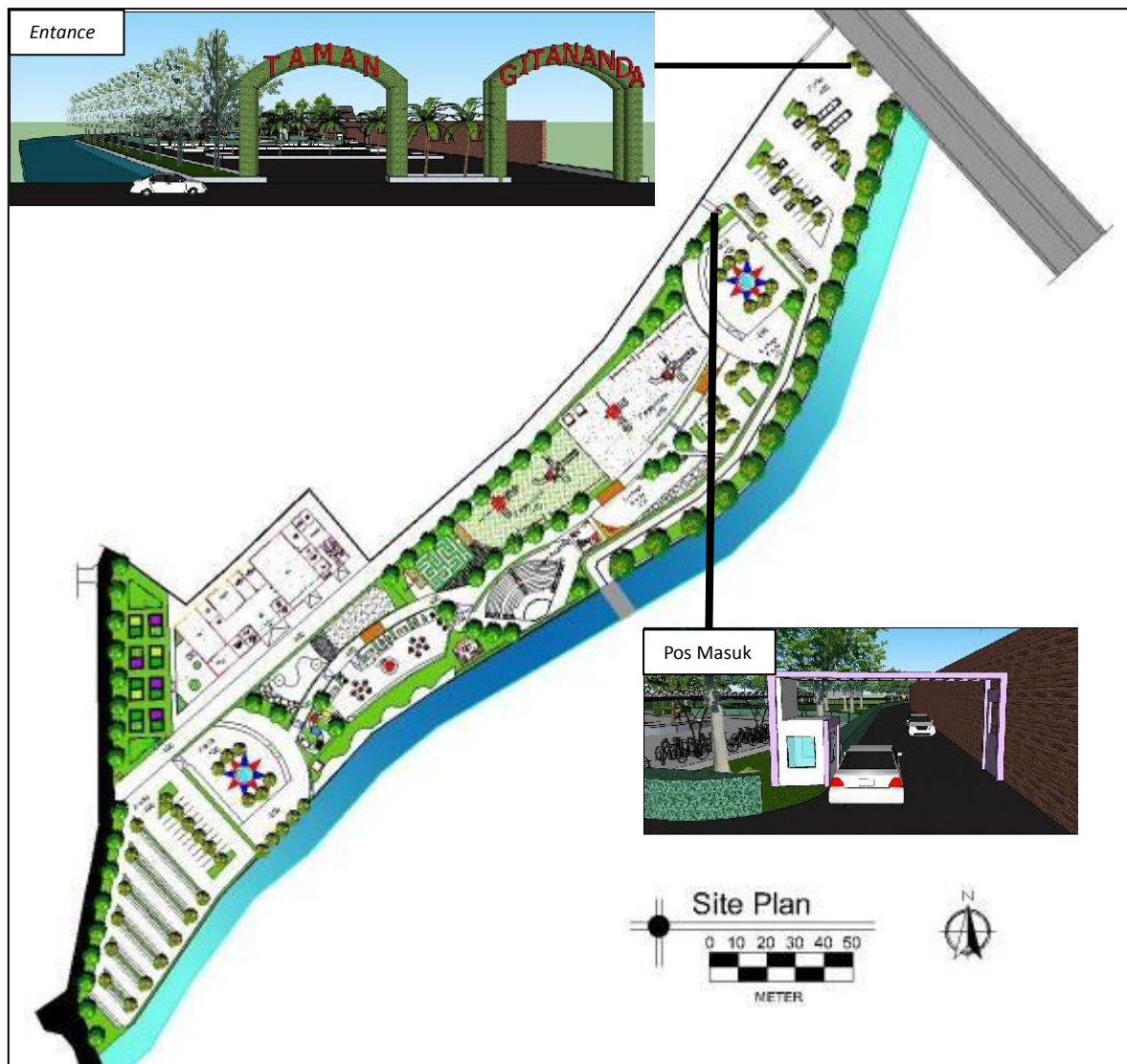
Gambar 22 : Penataan ruang luar Taman Gitananda Pontianak

5. Hasil Rancangan

Hasil rancangan taman Gitananda memiliki tiga zona utama yaitu servis, publik dan privat. Zona servis difungsikan sebagai tempat parkir yang berada di depan dan belakang kawasan. Zona publik berada pada bagian tengah kawasan yang difungsikan sebagai ruang main *outdoor*. Zona privat diletakkan bangunan utama yang difungsikan sebagai kantor Yayasan Bina Para Muda Khatulistiwa, Kantor Kelompok Bermain (KB) dan kegiatan lain yang harus dilakukan di *indoor*, mengacu pada Gambar 23 (Penulis, 2014).

Hasil perancangan taman Gitananda memiliki satu bangunan utama. Bangunan utama difungsikan sebagai kantor Yayasan Bina Para Muda Khatulistiwa, Kantor Kelompok Bermain (KB) dan kegiatan lain yang harus dilakukan di *indoor*, seperti ruang bermain *indoor*, aula, dan ruang kelas, mengacu pada Gambar 25 (Penulis, 2014).

Tampak bangunan utama memberikan penekanan pada pintu masuk melalui bentuk lengkung pada akses masuk. Penggunaan pencahayaan dan penghawaan alami pada tampak juga diutamakan, dapat dilihat dalam penggunaan jendela dan ventilasi dibawah tritisan, mengacu pada Gambar 24 (Penulis, 2014).



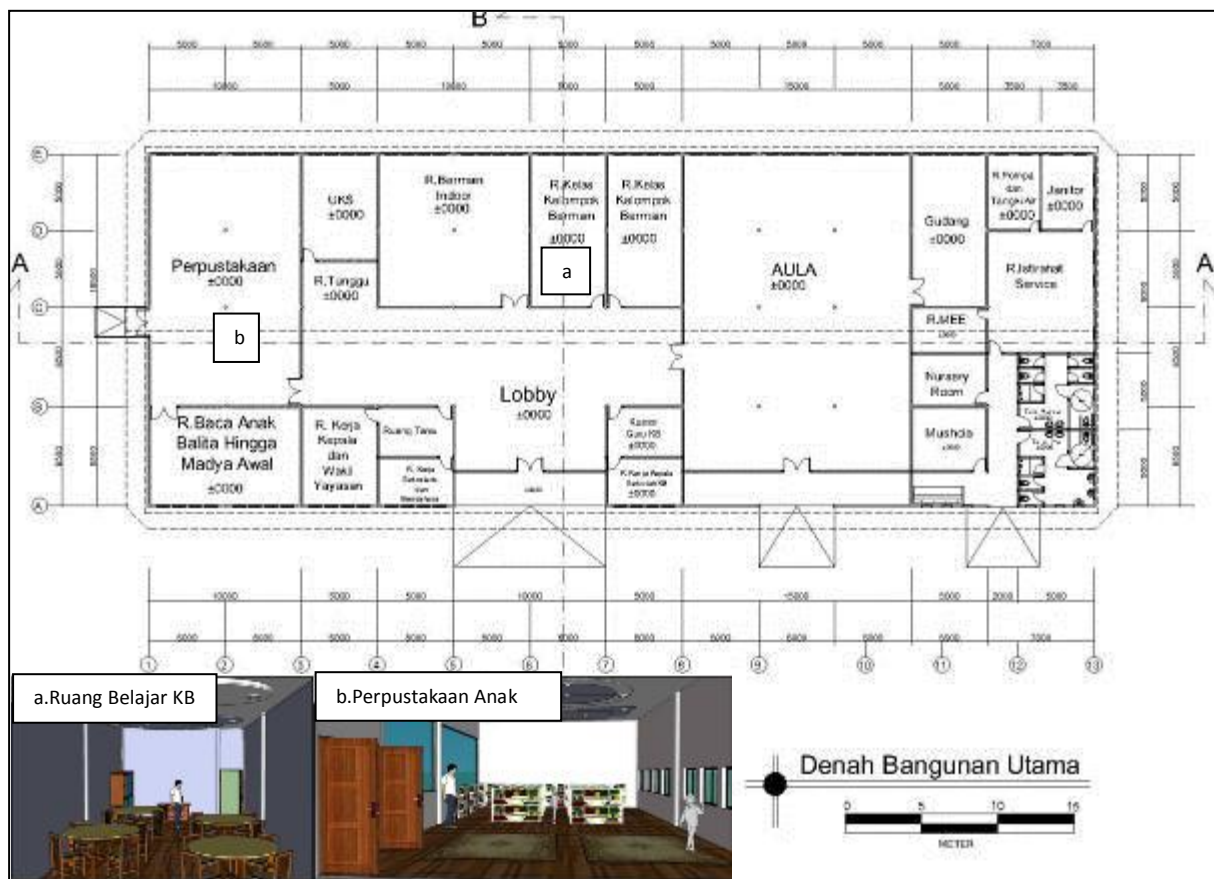
Sumber : (Penulis, 2014)

Gambar 23 : Site Plan dan Eksterior kawasan taman Gitananda Pontianak



Sumber : (Penulis, 2014)

Gambar 24: Tampak bangunan utama taman Gitananda Pontianak



Sumber : (Penulis, 2014)

Gambar 25 : Denah bangunan utama taman Gitananda Pontianak

6. Kesimpulan

Taman Gitananda Pontianak merupakan taman yang dirancang khusus untuk anak. Perancangan taman anak ini, melihat aspek tumbuh kembang anak itu sendiri. Aspek tumbuh kembang anak yang diterapkan antara lain: Psikomotorik, Kognitif Intelektual, Emosi dan Sosial. Aspek Psikomotorik dapat diterapkan melalui sirkulasi yang melengkung dan naik-turun sehingga bersifat dinamis. Spot tertentu diletakkan sentra air dan pasir untuk anak-anak bermain secara langsung. Penggunaan material perkerasan yang berbeda sehingga anak dapat melihat dan merasakan secara langsung untuk melatih motorik halus dan kasar anak. Aspek Kognitif-Intelektual diterapkan melalui perbedaan jenis perkerasan, sirkulasi yang mengguakan warna sehingga anak-anak dapat belajar penyerapan panas pada warna. Sentra kebun dan pemancangan yang mengajak anak untuk mengenal lingkungan sekitarnya. Aspek emosi lebih diterapkan dalam penggunaan warna. Warna yang digunakan adalah warna-warna cerah. Aspek yang terakhir adalah sosial, jenis-jenis permainan yang berada ditaman bersifat kelompok. Sentra bermain air, pasir, plaza, dan *playground* memiliki dimensi yang besar, hal ini untuk mengajak anak-anak bermain secara kelompok.

Perancangan taman anak juga memperhatikan komponen pengendalian taman bermain. Komponen tersebut meliputi keselamatan, kesehatan, kemudahan, keamanan, dan keindahan. Komponen keselamatan, yang perlu diterapkan adalah penggunaan pagar di sekeliling kawasan, pembagian jenis permainan berdasarkan umur, penggunaan material alat permainan yang tidak berbahaya untuk anak, dan alat permainan yang kuat sehingga tidak membahayakan anak. Komponen kesehatan melihat pada material yang digunakan tidak mengandung racun seperti bahan pengawet kayu dan material logam harus memiliki kekuatan tinggi agar tidak mengelupas. Komponen kemudahan, diterapkan melalui kemudahan akses, gerbang utama yang mudah terlihat dari jalan, sirkulasi yang mudah, dan peralatan permainan yang mudah dimengerti oleh anak-anak. Komponen keamanan, diterapkan melalui akses masuk dan keluar yang mudah dikontrol, tempat bermain khusus untuk balita diletakkan di satu tempat, supaya orang tua mudah mengontrol. Komponen keindahan memperhatikan keindahan lingkungan sekitar seperti adanya parit samping kawasan. Penempatan zona-zona permainan dan peralatan permainan memperhatikan keindahan.

Ucapan Terima kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Program Bidik-Misi, Beasiswa penuh Outreaching Universitas Tanjungpura yang telah memberikan beasiswa penuh selama menempuh kuliah, tim dosen pembimbing (Jawas D.Putro S.T, M.Sc.; M. Nurhamsyah, S.T, M.Sc.; Dr.techn. Zairin Zain, S.T,

M.T.; dan Indah Kartika Sari, S.T, M.T.), dosen-dosen Prodi Arsitektur, rekan-rekan mahasiswa Arsitektur, kedua orangtua dan adik tercinta.

Referensi

- Baskara, Medha. 2011. *Prinsip Pengendalian Perancangan Taman Bermain Anak di Ruang Publik*. Jurnal Lanskap Indonesia Volume 3 Nomor 1 April 2011. Fakultas Pertanian Universitas Brawijaya. Malang, Jawa Timur
- Ching, Francis D.K. 2000. *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatahan*. Erlangga. Jakarta
- Dahlan, Endes Nurfilmarasa. 2004. *Membangun Kota Kebun (Garden City) bernuansa Hutan Kota*. IPB Press. Bogor
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2011. *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Kanak-kanak*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta
- Neufert, Ernest. 2002. *Data Arsitek Jilid 1 Edisi 33*. Erlangga. Jakarta
- Panero, Julius. 2003. *Dimensi Manusia & Ruang Interior*. Erlangga. Jakarta
- Santrock, John.W. 2007. *Perkembangan Anak (Edisi Kesebelas Jilid 2)*. Erlangga. Jakarta
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Pedagogia. Yogyakarta
- Yusuf, Syamsu. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung