

**PERANCANGAN PUSAT KREATIVITAS ANAK  
PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan Oleh:**

**WINDI ASTINI**

**NIM. 160701008**

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



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

**PERSETUJUAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN PUSAT KREATIVITAS ANAK  
(PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU)**

**TUGAS AKHIR**

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

Oleh:

**WINDI ASTINI**  
**NIM. 160701008**

Program Studi Arsitektur  
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II



Fitriyani Insanuri Qismullah, ST., M. UP  
NIDN. 2021058301

Muhammad Heru Arie Edytia, S.T., M. Ars  
NIP. 19890328 201903 1 008

**PENGESAHAN TIM PENGUJI**

**PERANCANGAN PUSAT KREATIVITAS ANAK  
(PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU)**

**TUGAS AKHIR**

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

Pada Hari / Tanggal

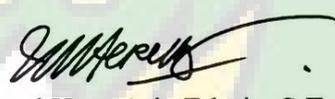
Rabu, 20 Januari 2021  
07 Jumadil Akhir 1442 H

Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir

Ketua

Sekretaris

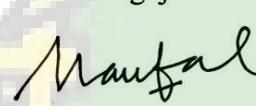
  
Fitriyani Insanuri Qismullah, ST., M.UP  
NIDN. 2021058301

  
Muhammad Heru Arie Edytia, S.T., M.Ars  
NIP. 19890328 201903 1 008

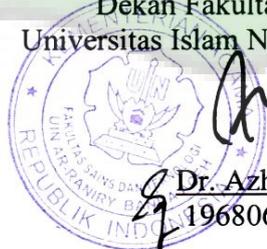
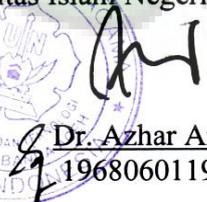
Penguji I

Penguji II

  
Nurul Fakriah, M.Arch  
NIP. 1979022020 14032 001

  
Muhammad Naufal Fadhil, S.Ars., M.Arch

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

  
  
Dr. Azhar Amsal, M.Pd  
196806011995031004

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan Hormat,

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Windi Astini  
NIM : 160701008  
Prodi : Arsitektur  
Fakultas : Sains dan Teknologi  
Judul : Perancangan Pusat Kreativitas Anak (Pendekatan Arsitektur Perilaku)

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini saya:

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

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

Banda Aceh, 22 April 2021  
Yang Menyatakan,



Windi Astini

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji-pujian hanya milik Allah SWT. Yang telah memberikan anugerah karunia dan hidayah-Nya kepada hambanya tanpa memandang derajat. Yang telah memberikan rahmat dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Shalawat beserta salam kita kirimkan kepada Baginda Rasulullah SAW. Yang telah menuntun umat manusia dari kebodohan kepada Ilmu Pengetahuan.

Ucapan terimakasih yang tak terhingga penulis kepada semua pihak yang telah terlibat membantu dan memudahkan penyusunan laporan Tugas Akhir, yaitu kepada:

1. Orang tua yang sangat saya cintai dan banggakan yang mendukung dan mendoakan, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan seminar dengan baik.
2. Dosen Pembimbing Mata Kuliah Tugas Akhir Ibu Fitriyani Insanuri, ST.,M.UP dan Muhammad Heru Arie Edytia, S.T., M.Ars
3. Koordinator Mata Kuliah Seminar Ibu Maysarah Binti Bakri, S.T.,M.Arch
4. Ketua Prodi Arsitektur Bapak Rusydi, ST. M.Pd
5. Kepada Teman-Teman seperjuangan di Prodi Arsitektur yang telah berbagi ilmu dan saling memberikan semangat dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir.

Penulis sangat bangga dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir **“Perancangan Pusat Kreativitas Anak”** tepat pada waktu yang telah ditentukan. Penyusunan laporan Tugas Akhir ini berdasarkan hasil survey lokasi dan observasi serta interview pihak yang bersangkutan. Juga berdasarkan pada teori dan literatur yang berkenaan dengan data Pusat Kreativitas Anak.

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat berguna untuk seluruh Mahasiswa Arsitektur khususnya dan kepada seluruh masyarakat yang ingin mempelajari

tentang arsitektur umumnya. Apabila dalam penulisan ini terdapat kesalahan, baik itu dalam penulisan maupun kata-kata, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari pembaca sekalian.

Banda Aceh, 20 Februari 2021  
Penulis,

Windi Astini



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN.</b> .....	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK.</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang. ....	1
1.2 Identifikasi Masalah. ....	6
1.3 Tujuan Perancangan. ....	6
1.4 Pendekatan Perancangan. ....	6
1.5 Batasan Perancangan. ....	7
1.6 Kerangka Berpikir. ....	8
1.7 Sistematika Laporan. ....	9
<b>BAB II DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN.</b> .....	<b>10</b>
2.1 Tinjauan Umum Objek Rancangan. ....	10
2.1.1 Definisi Judul. ....	10
2.1.2 Psikologi Perkembangan Anak. ....	11
2.1.2.1 Pengertian Anak. ....	11
2.1.2.2 Tahap-Tahap Perkembangan Anak. ....	11
2.1.2.3 Karakteristik anak pada umumnya. ....	14
2.1.2.4 Problematika Anak dan Remaja. ....	15
2.1.3 Tinjauan proses kreativitas. ....	16
2.1.3.1 Pengertian kreativitas. ....	16
2.1.3.2 Teori Proses Kreatif. ....	16
2.1.3.3 Faktor-faktor yang dapat meningkatkan Kreativitas anak. ....	18
2.1.3.4 Ciri-ciri Kreativitas. ....	18
2.1.3.5 Kebutuhan Anak akan ruang untuk Mengembangkan Kreativitas. ....	20
2.2 tinjauan Objek Pusat Kreativitas. ....	22
2.2.1 Persyaratan Ruang Kreativitas Anak. ....	22
2.2.2 Persyaratan Ruang Konseling Dan Therapy. ....	31
2.3 Tinjauan Khusus. ....	32

2.3.1 Lokasi.....	32
2.3.1.1 Faktor Pertimbangan Pemilihan Lokasi .....	32
2.3.1.2 Peraturan Daerah Kota Banda Aceh.....	33
2.3.1.3 Pemilihan Lokasi .....	34
2.3.1.4 Kriteria Pemilihan Lokasi.....	36
2.3.1.5 Lokasi Terpilih .....	37
2.4 Studi Banding Perancangan Sejenis.....	38
2.4.1 Pusat Detoksifikasi Korea Selatan.....	38
2.4.2 Internet Addiction Treatment Centre , China.....	42
2.4.3 Ponpes Nurul Firdaus Ciamis.....	44
2.4.4 Kesimpulan Studi Banding.....	47
<b>BAB III PENDEKATAN PERANCANGAN.....</b>	<b>50</b>
3.1 Tinjauan Arsitektur Perilaku .....	50
3.1.1 Pemahaman tentang Arsitektur Perilaku .....	50
3.1.2 Prinsip-Prinsip Arsitektur Perilaku.....	51
3.1.3 Faktor yang mempengaruhi perilaku.....	51
3.1.4 Arsitektur Membentuk Perilaku Manusia.....	55
3.1.5 Arsitektur Perilaku Terhadap Anak dan Remaja.....	56
3.2 Interpretasi Tema.....	61
3.3 Arsitektur <i>playful</i> .....	62
3.4 Studi Banding Tema Sejenis.....	64
3.4.1 TK Fuji Jepang .....	64
3.4.2 KidsZania Jakarta.....	69
3.4.3 KidsStop Singapore.....	73
3.4.4 Kesimpulan Studi Banding Tema .....	77
<b>BAB IV ANALISA.....</b>	<b>80</b>
4.1 Analisa Kondisi Lingkungan .....	80
4.1.1 Lokasi .....	80
4.1.2 Kondisi Eksisting Tapak .....	80
4.1.3 Peraturan Setempat.....	81
4.1.4 Potensi Tapak .....	82
4.2 Analisa Tapak.....	87
4.2.1 Analisa Sirkulasi .....	87
4.2.2 Analisa Matahari .....	88
4.2.3 Analisa Angin.....	92
4.2.4 Analisa Hujan.....	94
4.2.5 Analisa Kebisingan .....	96
4.2.6 Analisa View .....	100

4.2.7 Analisa Vegetasi.....	103
4.2 Analisa Fungsional.....	105
4.3.1 Pemakai.....	106
4.3.2 Pengelompokan Kegiatan.....	111
4.3.4 Pola Aktivitas.....	111
4.3.5 Organisasi Ruang.....	113
4.3.6 Besaran Ruang.....	116
4.3.7 Analisa Ruang Parkir.....	124
4.4 Analisa Struktur.....	127
4.4.1 Struktur Bawah.....	127
4.4.2 Struktur Atap.....	128
4.5 Analisa Utilitas.....	129
4.5.1 Sistem Distribusi Air Bersih.....	129
4.5.2 Sistem Distribusi Air Kotor.....	130
4.5.3 Sistem Instalasi Listrik.....	131
4.5.4 Sistem Instalasi Sampah.....	131
4.5.5 Sistem Pengaman dan Kebakaran.....	131
4.5.6 Sistem Penghawaan.....	133
<b>BAB V KONSEP PERANCANGAN.....</b>	<b>135</b>
5.1 Konsep Dasar.....	135
5.2 Rencana Tapak.....	137
5.2.1 Permitakatan.....	137
5.2.2 Sirkulasi dan Parkir.....	138
5.3 Konsep Bangunan.....	139
5.3.1 Gubahan Massa.....	139
5.3.2 Fasade Bangunan.....	142
5.3.3 Material Bangunan.....	143
5.4 Konsep Ruang Dalam.....	143
5.5 Konsep Ruang Luar/Landscape.....	146
<b>BAB VI APLIKASI DESAIN.....</b>	<b>148</b>
6.1 Site Plan dan Layout Plan.....	148
6.2 Gambar Arsitektur.....	149
6.2.1 Gambar Denah Perlantai.....	149
6.2.2 Tampak Bangunan.....	152
6.2.3 Potongan Bangunan.....	153
6.2.4 Detail Fasad.....	154
6.2.5 Rencana Kusen.....	155
6.2.6 Rencana Plafond.....	159

6.2.7 Rencana Pola Lantai .....	162
6.2.8 Rencana Tangga .....	165
6.2.9 Rencana Lift .....	166
6.2.10 Rencana <i>Sky Light</i> .....	167
6.2.11 Detail Arsitektur .....	168
6.3 Gambar Struktur .....	171
6.3.1 Denah Pondasi .....	171
6.3.2 Denah Sloof dan Balok .....	171
6.3.3 Denah Kolom .....	175
6.3.4 Denah Plat Lantai .....	178
6.3.5 Detail Pembesian .....	181
6.4 Gambar Mekanikal, Elektrikal dan Plumbing .....	182
6.4.1 Rencana Sanitasi Titik Lampu, Saklar dan Stok Kontak .....	182
6.4.2 Rencana Air Bersih, Air Kotor dan Air Besar .....	185
6.4.3 Rencana Sprinkler .....	187
6.4.4 Rencana Penghawaan .....	191
6.5 3D Persepektif Exterior .....	194
6.5.1 View Tampak .....	194
6.6 3D Persepektif Interior .....	197
6.6.1 View Ruang Andalan .....	197
6.7 Banner .....	204
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>205</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Grafik Pengguna Sosial Media.....	2
Gambar 1.2	Data Kasus Kejiwaan Anak Akibat Gadget Menurut Okezone	5
Gambar 2.1	Skematik Perkembangan Anak.....	13
Gambar 2.2	Skematik Kebutuhan Anak Dan Ruang.....	21
Gambar 2.3	Skematik Prinsip Kreativitas .....	22
Gambar 2.4	Skematik Ruang Kelas .....	23
Gambar 2.5	Rata-Rata Tinggi Anak .....	23
Gambar 2.6	Skematik Ruang Perkantoran .....	25
Gambar 2.7	Skematik Ruang UKS.....	25
Gambar 2.8	Skematik Ruang Rapat .....	26
Gambar 2.9	Skematik Perpustakaan.....	26
Gambar 2.10	Skematik Ruang Tidur.....	27
Gambar 2.11	Skematik Lavatory.....	28
Gambar 2.12	Skematik Dapur .....	28
Gambar 2.13	Skematik Ruang Makan .....	29
Gambar 2.14	Skematik Lapangan Tenis Meja .....	30
Gambar 2.15	Skematik Kolam Renang.....	30
Gambar 2.16	Skematik Tempat Ganti Kolam Renang.....	31
Gambar 2.17	Skematik Ruang Pemeriksaan .....	32
Gambar 2.18	RTRW Kota Banda Aceh .....	32
Gambar 2.19	Peta Satelit Alternatif Site I.....	34
Gambar 2.20	Peta Satelit Alternatif Site II.....	35
Gambar 2.21	Peta Satelit Alternatif Site III .....	35
Gambar 2.22	Gadget Peserta Di Sita Saat Mengikuti Program .....	39
Gambar 2.23	Aktivitas Luar Ruangan.....	40
Gambar 2.24	Aktivitas Berlatih Musik .....	40
Gambar 2.25	Aktivitas Olahraga.....	40
Gambar 2.26	Program Terapi Detoks.....	41
Gambar 2.27	Program Kerajinan Tangan.....	41
Gambar 2.28	Program Belajar Teknologi .....	42
Gambar 2.29	Kegiatan Olahraga .....	43
Gambar 2.30	Mengukur Aktifitas Otak.....	43
Gambar 2.31	Mengecek Kesehatan.....	44
Gambar 2.32	Ponpes Nurul Firdaus Ciamis .....	45
Gambar 3.1	Penataan Ruang Yang Baik .....	52
Gambar 3.2	Skematik Kesimpulan Arsitektur Perilaku Remaja .....	58
Gambar 3.3	TK Fuji Jepang .....	64

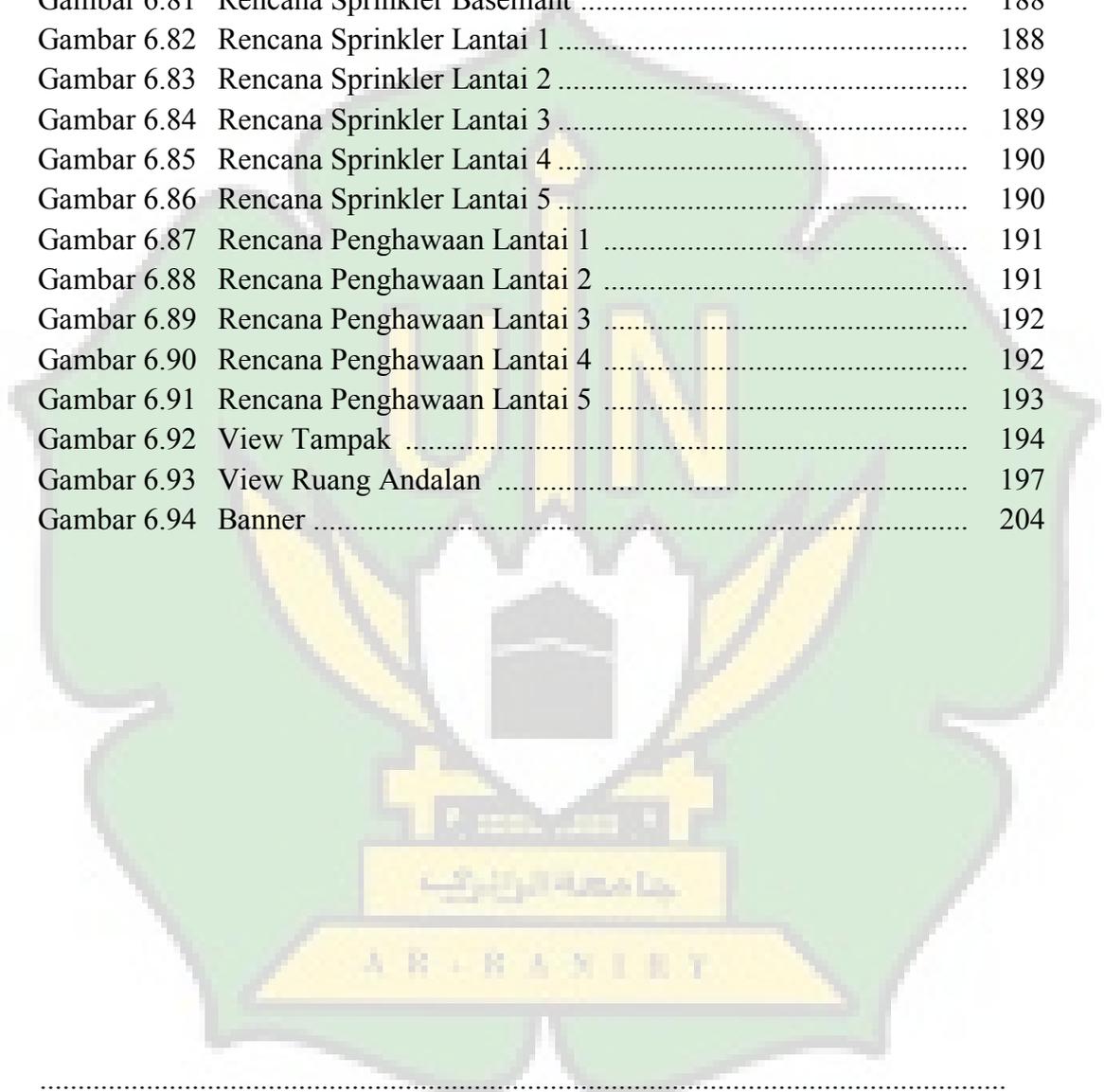
Gambar 3.4	(a) Pagar, (b) Suasana Tk Fuji Jepang.....	65
Gambar 3.5	Perosotan TK Fuji Jepang .....	66
Gambar 3.6	Anak-Anak Diberi Pelatihan Keamanan Gempa.....	67
Gambar 3.7	Pohon di TK Fuji Jepang.....	67
Gambar 3.8	Kursi di TK Fuji Jepang .....	67
Gambar 3.9	Ruang Kelas di TK Fuji Jepang.....	68
Gambar 3.10	Ruang Kelas di TK Fuji Jepang.....	68
Gambar 3.11	Fasilitas kidzania medical.....	71
Gambar 3.12	Fasilitas kidzania garden .....	71
Gambar 3.13	Fasilitas kidzania cook .....	72
Gambar 3.14	Fasilitas kidzania pemadam kebakaran .....	72
Gambar 3.15	Fasilitas KidZania lainnya.....	73
Gambar 3.16	KidsStop Singapore .....	74
Gambar 3.17	Ruang Sains KidsStop Singapore .....	75
Gambar 3.18	Ruang Astronomi KidsStop Singapore .....	75
Gambar 3.19	Ruang Boga KidsStop Singapore .....	76
Gambar 3.20	Ruang Edukasi motoric KidsStop Singapore .....	76
Gambar 3.21	Ruang IPTEK KidsStop Singapore .....	77
Gambar 4.1	Lokasi Perancangan Pusat Kreativitas Anak.....	80
Gambar 4.2	Batas perancangan .....	81
Gambar 4.3	Land Use Kota Banda Aceh .....	83
Gambar 4.4	Jarak Tempuh Fasilitas Umum ke Tapak .....	83
Gambar 4.5	Analisa Alternatif Pencapaian .....	84
Gambar 4.6	Jalan Sultan Malikulsaleh.....	85
Gambar 4.7	Eksisting Utilitas .....	85
Gambar 4.8	Jarak Tempuh Utilitas ke Tapak.....	86
Gambar 4.9	Jarak Tempuh Stadion Harapan Bangsa ke Tapak.....	86
Gambar 4.10	Tanggapan Pencapaian .....	87
Gambar 4.11	Zona Sirkulasi & Area Parkir .....	87
Gambar 4.12	Ekisting Site.....	89
Gambar 4.13	(a) Pohon Kiara, (b) Pohon Tanjung, (c) Pohon Ketapang .....	89
Gambar 4.14	Bukaan bangunan .....	90
Gambar 4.15	Pembiasaan Sinar Matahari.....	90
Gambar 4.16	Atap Sky Light .....	91
Gambar 4.17	Zona Ruang Analisa Matahari.....	91
Gambar 4.18	Ekisting Arah Angin.....	92
Gambar 4.19	Grafik Curah Hujan Kota Banda Aceh.....	94
Gambar 4.20	Analisa Kebisingan .....	96
Gambar 4.21	Zona Analisa Kebisingan .....	97
Gambar 4.22	Analisa Kebisingan Dari Dalam Site.....	97

Gambar 4.23	Tanggapan Analisa Kebisingan .....	98
Gambar 4.24	Analisa View Tapak Ke Luar .....	100
Gambar 4.25	Analisa View dari Luar Ke Tapak .....	102
Gambar 4.26	Bangunan Warna-Warni .....	103
Gambar 4.27	Ekisting Vegetasi .....	103
Gambar 4.28	Analisa Vegetasi .....	104
Gambar 4.29	Pohon Tanjung .....	104
Gambar 4.30	Pohon Palembang Putri .....	105
Gambar 4.31	Skema Organisasi Aktivitas Datang .....	111
Gambar 4.32	Skema Organisasi Aktivitas Pergi .....	112
Gambar 4.33	Skema Organisasi Aktivitas Pengelola .....	112
Gambar 4.34	Skema Aktivitas Kecanduan .....	112
Gambar 4.35	Skema Organisasi Aktivitas Pengunjung .....	113
Gambar 4.36	Skema gabungan pelaku kecanduan gadget dan pengunjung ...	113
Gambar 4.37	Organisasi Ruang Makro .....	114
Gambar 4.38	Organisasi Ruang Mikro .....	114
Gambar 4.39	Ruang Konseling .....	115
Gambar 4.40	Ruang Pengelola .....	115
Gambar 4.41	Ruang Library .....	115
Gambar 4.42	Ruang <i>swimming pool</i> .....	116
Gambar 4.43	Satuan Ruang Parkir Untuk Penderita Cacat Dan Ambulance.	125
Gambar 4.44	Satuan Ruang Parkir Untuk Bus/truk .....	125
Gambar 4.45	Satuan Ruang Parkir Untuk Sepeda Motor .....	126
Gambar 4.46	(a) Dak Beton, (b) Rangka Baja .....	129
Gambar 4.47	Sistem Down Feed .....	130
Gambar 4.48	Skema Distribusi Air Kotor .....	130
Gambar 4.49	Skema Sumber Listrik .....	131
Gambar 4.50	Skema Instalasi Sampah .....	131
Gambar 4.51	CCTV .....	132
Gambar 4.52	(a) smoke detector, (b) sprinkler, (c) water hydrant .....	132
Gambar 4.53	Penghawaan Buatan .....	134
Gambar 5.1	Contoh Interior Dengan Konsep Playful .....	135
Gambar 5.2	Permitakatan Ruang .....	137
Gambar 5.3	Konsep Sirkulasi dan Parkir .....	139
Gambar 5.4	Permainan Lego .....	141
Gambar 5.5	Gubahan Massa .....	142
Gambar 5.6	Bangunan Playful .....	143
Gambar 5.7	Interior Dengan Konsep Playful .....	144
Gambar 5.8	Konsep Ruang Sosial .....	144
Gambar 5.9	Konsep Ruang .....	145

Gambar 5.10	Konsep Ruang Konseling .....	145
Gambar 5.11	Konsep Taman Edukasi .....	146
Gambar 5.12	Pedestrian .....	147
Gambar 5.13	Taman Edukasi .....	147
Gambar 5.14	Vegetasi .....	147
Gambar 6.1	Site Plan .....	148
Gambar 6.2	Layout Plan .....	148
Gambar 6.3	Denah Basemant .....	149
Gambar 6.4	Denah Lantai 1 .....	149
Gambar 6.5	Denah Lantai 2 .....	150
Gambar 6.6	Denah Lantai 3 .....	150
Gambar 6.7	Denah Lantai 4 .....	151
Gambar 6.8	Denah Lantai 5 .....	151
Gambar 6.9	Tampak Depan & Belakang .....	152
Gambar 6.10	Tampak Samping Kanan & Kiri .....	152
Gambar 6.11	Potongan AA .....	153
Gambar 6.12	Potongan BB .....	153
Gambar 6.13	Detail Fasad .....	154
Gambar 6.14	Detail Fasad .....	154
Gambar 6.15	Rencana Kusen Basemant .....	155
Gambar 6.16	Rencana Kusen Lantai 1 .....	155
Gambar 6.17	Rencana Kusen Lantai 2 .....	156
Gambar 6.18	Rencana Kusen Lantai 3 .....	156
Gambar 6.19	Rencana Kusen Lantai 4 .....	157
Gambar 6.20	Rencana Kusen Lantai 5 .....	157
Gambar 6.21	Detail Jendela .....	158
Gambar 6.22	Detail Pintu .....	158
Gambar 6.23	Rencana Plafond Basemant .....	159
Gambar 6.24	Rencana Plafond Lantai 1 .....	159
Gambar 6.25	Rencana Plafond Lantai 2 .....	160
Gambar 6.26	Rencana Plafond Lantai 3 .....	160
Gambar 6.27	Rencana Plafond Lantai 4 .....	161
Gambar 6.28	Rencana Plafond Lantai 5 .....	161
Gambar 6.29	Detail Plafond .....	162
Gambar 6.30	Rencana Pola Lantai Basemant .....	162
Gambar 6.31	Rencana Pola Lantai Lantai 1 .....	163
Gambar 6.32	Rencana Pola Lantai Lantai 2 .....	163
Gambar 6.33	Rencana Pola Lantai Lantai 3 .....	164
Gambar 6.34	Rencana Pola Lantai Lantai 4 .....	164
Gambar 6.35	Rencana Pola Lantai Lantai 5 .....	165

Gambar 6.36	Rencana Tangga .....	165
Gambar 6.37	Rencana Lift .....	166
Gambar 6.38	Rencana Lift Barang.....	166
Gambar 6.39	Rencana Sky Light .....	167
Gambar 6.40	Detail Sky Light .....	167
Gambar 6.41	Denah WC .....	168
Gambar 6.42	Detail WC .....	168
Gambar 6.43	Planting Plan.....	169
Gambar 6.44	Planting Plan.....	169
Gambar 6.45	Denah Kolam Berenang.....	170
Gambar 6.46	Detail Kolam Berenang .....	170
Gambar 6.47	Denah Pondasi .....	171
Gambar 6.48	Denah Sloof.....	171
Gambar 6.49	Denah Balok Lantai Basemant .....	172
Gambar 6.50	Denah Balok Lantai 1.....	172
Gambar 6.51	Denah Balok Lantai 2.....	173
Gambar 6.52	Denah Balok Lantai 3.....	173
Gambar 6.53	Denah Balok Lantai 4.....	174
Gambar 6.54	Denah Ring Balok .....	174
Gambar 6.55	Denah Kolom Basemant .....	175
Gambar 6.56	Denah Kolom Lantai 1.....	175
Gambar 6.57	Denah Kolom Lantai 2.....	176
Gambar 6.58	Denah Kolom Lantai 3.....	176
Gambar 6.59	Denah Kolom Lantai 4.....	177
Gambar 6.60	Denah Kolom Lantai 5.....	177
Gambar 6.61	Denah Plat Lantai 1.....	178
Gambar 6.62	Denah Plat Lantai 2.....	178
Gambar 6.63	Denah Plat Lantai 3.....	179
Gambar 6.64	Denah Plat Lantai 4.....	179
Gambar 6.65	Denah Plat Lantai 5.....	180
Gambar 6.66	Denah Plat Dak .....	180
Gambar 6.67	Detail Plat Lantai .....	181
Gambar 6.68	Detail Pembesian .....	181
Gambar 6.69	Rencana Titik Lampu, Saklar dan Stok Kontak Basement. ....	182
Gambar 6.70	Rencana Titik Lampu, Saklar dan Stok Kontak Lantai 1.....	182
Gambar 6.71	Rencana Titik Lampu, Saklar dan Stok Kontak Lantai 2.....	183
Gambar 6.72	Rencana Titik Lampu, Saklar dan Stok Kontak Lantai 3.....	183
Gambar 6.73	Rencana Titik Lampu, Saklar dan Stok Kontak Lantai 4.....	184
Gambar 6.74	Rencana Titik Lampu, Saklar dan Stok Kontak Lantai 5.....	184
Gambar 6.75	Rencana Air Bersih, Air Kotor dan Air Besar Lantai 1.....	185

Gambar 6.76	Rencana Air Bersih, Air Kotor dan Air Besar Lantai 2.....	185
Gambar 6.77	Rencana Air Bersih, Air Kotor dan Air Besar Lantai 3.....	186
Gambar 6.78	Rencana Air Bersih, Air Kotor dan Air Besar Lantai 4.....	186
Gambar 6.79	Rencana Air Bersih, Air Kotor dan Air Besar Lantai 5.....	187
Gambar 6.80	Detail Septictank dan Bak Kontrol.....	187
Gambar 6.81	Rencana Sprinkler Basemant .....	188
Gambar 6.82	Rencana Sprinkler Lantai 1 .....	188
Gambar 6.83	Rencana Sprinkler Lantai 2 .....	189
Gambar 6.84	Rencana Sprinkler Lantai 3 .....	189
Gambar 6.85	Rencana Sprinkler Lantai 4 .....	190
Gambar 6.86	Rencana Sprinkler Lantai 5 .....	190
Gambar 6.87	Rencana Penghawaan Lantai 1 .....	191
Gambar 6.88	Rencana Penghawaan Lantai 2 .....	191
Gambar 6.89	Rencana Penghawaan Lantai 3 .....	192
Gambar 6.90	Rencana Penghawaan Lantai 4 .....	192
Gambar 6.91	Rencana Penghawaan Lantai 5 .....	193
Gambar 6.92	View Tampak .....	194
Gambar 6.93	View Ruang Andalan .....	197
Gambar 6.94	Banner .....	204



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Standar Luas Gedung Sekolah .....	23
Tabel 2.2	Persyaratan dan sarana bangunan Pendidikan.....	24
Tabel 2.3	Persyaratan Ruang Asrama .....	26
Tabel 2.4	Persyaratan Ruang Servis.....	27
Tabel 2.4	Persyaratan Ruang Olahraga .....	29
Tabel 2.5	Persyaratan Kolam Renang .....	30
Tabel 2.6	Persyaratan Ruang Teraphy .....	31
Tabel 2.7	Kriteria Pemilihan Lokasi .....	36
Tabel 2.8	Kesimpulan Studi Banding .....	47
Tabel 3.1	Psikoligi Warna .....	54
Tabel 3.2	Karakteristik Pertumbuhan dan Perkembangan Anak .....	55
Tabel 3.3	Perkembangan dan <i>Psychosocial</i> Manusia .....	59
Tabel 3.4	Konsep Solusi Perancangan <i>Playfull</i> .....	62
Tabel 3.5	Kesimpulan Studi Banding.....	78
Tabel 4.1	Klimatologi Banda Aceh.....	88
Tabel 4.2	Data arah angin Kota Banda Aceh .....	92
Tabel 4.3	Tanggapan Terhadap Analisa Angin.....	93
Tabel 4.4	Tanggapan Terhadap Analisa Hujan.....	95
Tabel 4.5	Tanaman Yang Dapat Meredam Kebisingan .....	98
Tabel 4.6	Positif Dan Negatif View Dari Tapak.....	101
Tabel 4.7	Kelompok Pengguna .....	107
Tabel 4.8	Kebutuhan Ruang Berdasarkan Usia.....	108
Tabel 4.9	Pengelompokan Kegiatan.....	108
Tabel 4.10	Besaran Ruang.....	117
Tabel 4.11	Penentuan Satuan Ruang Parkir (SRP) .....	124
Tabel 4.12	Asumsi Luas Parkir.....	127
Tabel 5.1	Pemitakatan lahan .....	137

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada (Supriadi, 1994). Hurlock (1978) menyatakan para psikologi, sosiologi, dan ilmuwan lainnya telah mengetahui pentingnya kreativitas bagi individu dan masyarakat. Laporan berjudul Global Creativity Index (GCI) yang dipublikasikan oleh Martin Prosperity Institute pada tahun 2015 mengukur tingkat kreatifitas negara di dunia menyatakan bahwa Indonesia menempati peringkat ke 115 dari 139 negara yang disurvei dengan nilai sebesar 0.202, sementara peringkat pertama ditempati oleh Australia dengan nilai 0.970. Dari hasil survei tersebut dapat dikatakan bahwa tingkat kreativitas di Indonesia masih tergolong sangat rendah dibandingkan dengan negara lain.

Menurut Hastuti (psikologi perkembangan anak, 2012) salah satu penyebab menurunnya daya kreativitas ini diakibatkan karena *gadget*. Adapun dampak negatif dari *gadget* menurut Hastuti untuk perkembangan anak ialah: sulit konsentrasi pada dunia nyata, terganggunya fungsi PFC (bagian otak yang mengontrol emosi), dan anak menjadi individual (*introvert*). Oleh karena itu, masa kanak-kanak merupakan masa paling penting karena merupakan pembentuk pondasi kepribadian yang menentukan pengalaman anak selanjutnya. Anak kreatif dan cerdas tidak terbentuk dengan sendirinya melainkan perlu pengarahan salah satunya dengan memberi kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak (Hurlock, 1978).

Akan tetapi tidak dapat dipungkiri *gadget* memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu seperti kemudahan untuk berbisnis, mendapatkan informasi, dan lain sebagainya. Namun dalam buku psikologi perkembangan anak (Hastuti, 2012), *gadget* lebih besar berdampak negatif dari pada positif, *gadget* juga membuat pengguna menjadi lupa waktu. Dalam Al-

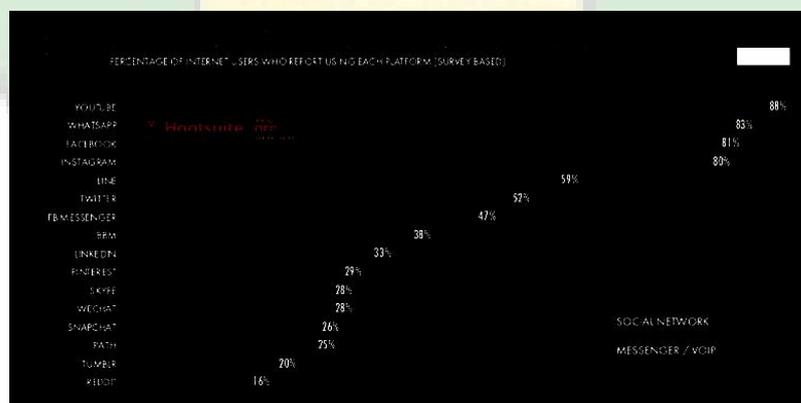
Qur'an segala sesuatu yang melalaikan merupakan akhlak yang tercela dan sangat di benci oleh Allah SWT. Sebagaimana dalam firman Allah Q.S Al-A'raf : 179 :

وَلَهُمْ بِهَا يَفْقَهُوْنَ لَا قُلُوْبٌ لَهُمْ ۗ وَالْإِنْسِ الْجِنَّ مِنْ كَثِيْرًا لِّجَهَنَّمَ ذَرَأْنَا وَلَقَدْ  
 أُوْلَئِكَ ۖ أَضَلُّ هُمْ بَلْ كَاْلَأَنْعَامِ أُوْلَئِكَ ۖ بِهَا يَسْمَعُوْنَ لَا آذَانَ وَلَهُمْ بِهَا يُبْصِرُوْنَ لَآ أَعْيُنَ  
 الْعَافِيُوْنَ هُمْ

“Dan sesungguhnya, akan Kami isi neraka Jahanam banyak dari kalangan jin dan manusia. Mereka memiliki hati, tetapi tidak dipergunakannya untuk memahami (ayat-ayat Allah) dan mereka memiliki mata (tetapi) tidak dipergunakannya untuk melihat (tanda-tanda kekuasaan Allah), dan mereka mempunyai telinga (tetapi) tidak dipergunakannya untuk mendengarkan (ayat-ayat Allah). Mereka seperti hewan ternak, bahkan lebih sesat lagi. Mereka itulah orang-orang yang lengah.” (QS. Al-A'raf: 179)

Dalam surah Al-Asr ayat 1-3 juga sudah di katakan bahwa manusia itu berada dalam kerugian. Dengan demikian *gadget* banyak berdampak mudaratnya daripada manfaatnya karena dapat melalaikan manusia dan jauh dari Allah SWT.

Menurut Cris Rowan dokter berasal dari Amerika Serikat mengatakan perlu ada larangan untuk menggunakan *gadget* pada usia dini yakni di bawah 12 tahun. Alasannya sudah banyak penelitian yang membuktikan dampak negatif *gadget* pada mereka.



Gambar 1.1 Grafik Pengguna Sosial Media

Sumber : tekno.kompas.com di akses 21 November 2019

Dapat dilihat dari grafik diatas menunjukkan bahwa pengguna *youtube* lebih banyak dari pada media lainnya. Di zaman yang serba modern ini, ada banyak media hiburan yang bisa dengan mudah diakses oleh anak-anak di dalam *youtube*. Kemudahan ini juga tentunya sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi di bidang teknologi informasi. Jaringan internet juga memudahkan anak-anak mendapatkan hiburan secara instan dari *smartphone* mereka. Anak-anak bisa menonton film apa pun sesuai dengan selera mereka. Selain menonton film, anak-anak juga sering menonton berbagai macam konten yang dibuat oleh para *youtuber*.

Oleh karena kemudahan ini, banyak anak yang betah berada di depan komputer dan *smartphone* mereka. Anak-anak bisa menonton film ataupun konten dan vlog di *youtube* selama berjam-jam. Menurut berbagai penelitian *neurologi* (2012), terbukti bahwa pada usia empat tahun 50% kecerdasan telah tercapai, dan 80% tercapai pada usia delapan tahun. Untuk itu sangat disayangkan apabila pada periode ini dilewatkan begitu saja tanpa adanya upaya untuk mengoptimalkan perkembangan anak.

Sangat penting untuk di ketahui banyak video-video tidak pantas di dalam *youtube*, dan media-media yang terdapat di dalam *gadget*. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat kejahatan pornografi dan *cyber crime* terhadap anak meningkat dalam periode 2014 hingga 2016 dengan sedikitnya ada 1.249 laporan masuk. Menurut KPAI jumlah ini meningkat dari tahun sebelumnya. Fakta tersebut menjadi dasar kekhawatiran kita terhadap generasi penerus bangsa saat ini.

Hasil survey dari kementerian kesehatan pada 12 Maret 2019, 97% anak SMP dan SMA sudah mengakses konten pornografi, akses pornografi banyak dilakukan melalui *gadget*. Menurut Elly Risman yang merujuk penelitian Dr Donald Hilton Jr, ahli bedah syaraf dari Amerika Serikat tahun 2013, kerusakan otak yang disebabkan pornografi merusak lima bagian otak (bagian *lobus Frontal*, *gyrus Insula*, *Nucleus Accumbens Putamen*, *Cingulated* dan *Cerebellum*) yang berperan di dalam kontrol perilaku yang menimbulkan perbuatan berulang – ulang terhadap pemuasan seksual. Donald Hilton menuliskan dalam jurnalnya *Pornography*

*addiction: A neuroscience perspective* (2011), otak yang rusak karena pornografi sama dengan otak yang rusak karena kecelakaan. Bahkan efek pornografi lebih berbahaya dibanding efek dari kecanduan NAPZA. Menurut WHO Narkotika dan Obat-obatan terlarang (NARKOBA) atau Narkotik, Psikotropika, dan Zat Aditif (NAPZA) adalah bahan / zat yang dapat mempengaruhi kondisi kejiwaan / psikologi seseorang (pikiran, perasaan dan perilaku) serta dapat menimbulkan ketergantungan fisik dan psikologi. Oleh sebab itu, pornografi pada anak juga sangat berbahaya bagi perkembangan otak dan kepribadiannya.

Tidak hanya bahaya pornografi, menurut *American Macular Degeneration* (2011), layar *smartphone* dapat memancarkan sinar biru (*blue light*) yang berdampak buruk bagi mata. *American Macular Degeneration Foundation* memperingatkan bahwa kerusakan retina yang disebabkan sinar biru dapat menyebabkan degenerasi makula (Makula adalah daerah kecil yang berbentuk bulat, terletak di bagian belakang retina dengan jarak sejauh 3,5 mm dari temporal dan 0,5 mm lebih kecil terhadap diskus). Hal ini menyebabkan hilangnya penglihatan sentral kemampuan untuk melihat apa yang ada di depan kita.

Badan Kesehatan Dunia (*World Health Organization* (WHO)) memasukkan kecanduan *game* atau *gadget* ke dalam daftar penyakit dalam laporan *International Classification of Diseases* edisi 11 (ICD-11) (2016). Menurut WHO kecanduan *game* resmi masuk sebagai gangguan kesehatan jiwa. Fenomena ini muncul sejak masifnya kehadiran *game online* dan media sosial di perangkat telepon pintar mereka (*gadget*).



Gambar 1.2 Data Kasus Kejiwaan Anak Akibat Gadget Menurut Okezone

Sumber: <https://nasional.okezone.com> 21 November 2019

Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa ada 5 kasus kejiwaan anak akibat *gadget* yaitu di Kota Bekasi, Semarang, Bogor, Jawa Barat, dan Solo. Kecanduan *gadget* menjadi isu yang sangat penting untuk di kaji, karena ini dapat merusak daya kreativitas generasi penerus bangsa. Tidak hanya kota-kota besar yang melanda kasus kejiwaan karena *gadget*, hal ini juga melanda negeri Serambi Mekkah yaitu Aceh. Oleh karena itu Majelis Permusyawaratan Ulama (MPU) Aceh membuat peraturan Nomor 3 Tahun 2019 tentang hukum bermain *game Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG) dan sejenisnya haram menurut Fiqh Islam telah resmi ditetapkan dalam Sidang Paripurna MPU Aceh pada 15 Juni 2019. Namun hukum tersebut tidak terealisasi dengan baik. Nyatanya masih banyak yang melanggar hukum tersebut, karena pemerintah Aceh tidak menjalankannya secara tegas. Dari hasil survey Okezone 31 Maret 2017, seorang anak berusia 10 tahun di Bireuen, Aceh ditemukan mengemis di pasar dan jalan raya agar memperoleh uang untuk bermain *game online*. Menurut hasil survey penulis kepada salah seorang yang bekerja di Dinas BP PAUD Aceh, seorang anak berusia 11 tahun dirawat di Rumah Sakit Umum Zainal Abidin karena kecanduan *gadget* pada tahun 2019. Dengan alasan yang telah dijelaskan, maka sangat di butuhkan pusat kreativitas anak yang dapat mengalihkan perhatian dari *gadget* dan mampu mengembangkan daya *motoric* anak, dan generasi penerus bangsa akan memiliki bakat dan kreativitasnya masing-masing. Upaya tersebut

dapat dilakukan dengan memberikan ruang-ruang kreatif sebagai media berekreasi, berekspresi, bereksplorasi, dan berkreasi sesuai dengan minat dan bakat masing-masing anak. Hal ini dapat di terapkan dengan menciptakan bangunan yang ramah anak.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Bagaimana merancang bangunan yang mampu mewedahi kreatifitas dan kebutuhan anak agar terhindar dari *gadget*?
2. Bagaimana merancang bangunan yang baik terhadap anak dan remaja?

### **1.3 Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan Pusat Kreativitas Anak ini adalah:

1. Menyediakan sarana dan prasarana yang mampu mewedahi kebutuhan anak untuk meningkatkan motoric anak dan pola pikir anak agar terhindar dari kecanduan *gadget*.
2. Menghadirkan pusat kreativitas yang mampu meningkatkan kualitas generasi bangsa.
3. Merancang bangunan yang dapat mengeksplorasi dan berekreasi dalam mengembangkan kreativitasnya sesuai dengan kebutuhan, karakter, dan perilaku anak pada masing-masing jenjang pendidikan.

### **1.4 Pendekatan Perancangan**

- a. Studi lapangan  
Mencari dan mengumpulkan segala informasi terkait anak yang kecanduan gadget di beberapa rumah sakit umum terdekat.
- b. Studi literature  
Mengumpulkan data dengan cara melakukan survey kepustakaan, internat serta wawancara beberapa instansi yang bersangkutan sebagai penunjang dari proses perencanaan Pusat Kreatifitas Anak.
- c. Studi banding perancangan sejenis

Membandingkan objek yang akan dirancang dengan objek yang telah dibangun/sejenis.

d. **Arsitektur dan perilaku**

Pendekatan arsitektur perilaku diperlukan dalam mendesain fasilitas yang diwujudkan dalam membentuk pusat kreatifitas anak, diharapkan dapat menciptakan ruang dan suasana yang aman untuk anak dalam mengekspresikan gagasan serta menstimulasi anak untuk bereksplorasi dan berekreasi.

**1.5 Batasan perancangan**

1. Bangunan bermassa tunggal dan memiliki area penunjang kreativitas anak di lingkungan terbuka.
2. Lokasi bangunan jauh dari polusi udara yang dapat mengganggu konsentrasi anak dan diupayakan dekat dengan alam.
3. Bangunan dirancang harus ramah anak
4. Bangunan dirancang harus unik yang dapat memiliki daya Tarik bagi anak
5. Bangunan di peruntukkan untuk usia 7-18 tahun.

## 1.6 Kerangka Pikir

### LATAR BELAKANG

- Kecanduan *gadget* kusunya terhadap anak dan remaja meningkat tiap tahunnya.
- Belum ada wadah khusus bagi anak yang dapat meningkatkan daya kreatifitasnya agar terhindar dari kecanduan *gadget*.
- Daya kreatifitas anak bangsa kusunya Aceh masih jauh tertinggal dengan negara lain.

### PERMASALAHAN

- Bagaimana merancang bangunan yang mampu mewadahi kebutuhan anak dan berkreatif?
- Fasilitas apa yang dibutuhkan pada Pusat Kreativitas Anak?
- Bagaimana merancang bangunan yang ramah bagi semua pengguna kusunya anak usia sekolah?

### MAKSUD DAN TUJUAN

Menyediakan sarana dan prasarana yang mampu mewadahi kebutuhan anak untuk meningkatkan motoric anak dan pola pikir anak agar terhindar dari kecanduan *gadget*.

STUDI LAPANGAN  
DAN WAWANCARA

STUDI PERILAKU  
ANAK & REMAJA

TINJAUAN PUSTAKA

FISIK

ANALISIS

NON FISIK

## **1.7 Sistematika Pembahasan**

Adapun sistematika dalam penulisan Laporan Seminar Perancangan ini adalah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang dari perancangan pusat kreatifitas anak, maksud dan tujuan, sasaran, identifikasi masalah, pendekatan rancangan, lingkup dan batasan perancangan, kerangka pikir dan sistematika penulisan laporan.

### **BAB II DESKRIPSI PERANCANGAN**

Menjelaskan definisi objek perancangan, data mengenai lokasi perancangan, studi banding objek perancangan dan lain-lain.

### **BAB III ELABORASI TEMA**

Menjelaskan latar belakang pemilihan dan pengertian tema perancangan, interpretasi tema, dan studi banding proyek dengan tema sejenis sehingga menghasilkan kesimpulan tentang penjelasan tema.

### **BAB IV ANALISA**

Menganalisis permasalahan yang telah dirumuskan terdiri dari analisis fungsional, analisis kondisi lingkungan analisis sistem struktur, dan analisis sistem utilitas sehingga menghasilkan kesimpulan analisis yang digunakan pada tahap perancangan.

### **BAB V KONSEP PERANCANGAN**

Tahap penyelesaian masalah yang telah dianalisis melalui tahapan konsep dasar, konsep perancangan tapak, dan konsep perancangan bangunan

## **BAB II**

### **DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN**

#### **2.1 Tinjauan Umum Objek Rancangan**

##### **2.1.1 Definisi Judul**

Judul yang akan dijadikan tugas akhir adalah Perancangan Pusat Kreativitas Anak dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku. Berikut penjelasan dari perancangan, kreatifitas, anak dan arsitektur perilaku :

- a. Menurut Syifaun Nafisah (2003) “perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi”.
- b. Kreatif dalam bahasa Indonesia menurut KBBI (2016 edisi kelima), kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan atau daya cipta, kreativitas juga dapat bermakna sebagai kreasi terbaru dan orisinal yang tercipta, sebab kreativitas suatu proses mental yang unik untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinal.
- c. Menurut Haditono (Damayanti,1992) anak adalah makhluk yang membutuhkan pemeliharaan, kasih sayang dan tempat untuk perkembangannya.
- d. Arsitektur perilaku menurut Y.B Mangun Wijaya adalah arsitektur yang manusiawi, yang mampu memahami dan mewadahi perilaku-perilaku manusia yang ditangkap dari berbagai macam perilaku, baik itu perilaku pencipta, pemakai, pengamat juga perilaku alam sekitarnya.

Maka dapat disimpulkan perancangan pusat kreativitas anak dengan pendekatan perilaku adalah suatu wadah yang akan dirancangan untuk memenuhi kebutuhan kreativitas anak dalam perkembangan anak dengan melihat berbagai macam perilaku anak agar terciptanya kebutuhan ruang yang sesuai dengan fungsinya.

Sebagai pusat kegiatan kreatif, pusat kreativitas anak mempunyai berbagai tujuan, seperti:

1. Memberikan dukungan melalui layanan dan fasilitas untuk meningkatkan daya kreativitas anak sehingga anak menjadi lebih cerdas dan berinovasi.
2. Memfasilitasi ruang-ruang meditasi dan konseling agar anak terhindar dari *gadget* dan mampu menyembuhkan anak yang telah terpapar dengan *gadget*.
3. Sebagai media untuk berkomunikasi dan terlibat dengan khalayak ramai, sehingga anak dapat bersosialisasi dengan baik.
4. Sebagai wadah bagi anak yang dapat berteman dengan alam.

## **2.1.2 Psikologi Dan Perkembangan Anak**

### **2.1.2.1 Pengertian anak**

Menurut Damayanti (1992) vide Kasiram (1994), mengatakan anak adalah makhluk yang sedang dalam taraf perkembangan yang mempunyai perasaan, pikiran, kehendak sendiri, yang kesemuanya itu merupakan totalitas psikis dan sifat-sifat serta struktur yang berlainan pada tiap-tiap fase perkembangannya.

Undang-undang No.23 tahun 2002 tentang perlindungan anak sebagaimana terakhir diubah dengan undang-undang No.35 tahun 2014 anak adalah seseorang yang belum berumur 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan.

Disimpulkan bahwa, anak merupakan seseorang yang berumur dari nol hingga delapan belas tahun yang mana mengalami perkembangan setiap fase perkembangannya, namun pada perancangan pusat kreativitas anak penulis membatasi umur pengguna yaitu dari 7-18 tahun atau anak usia sekolah.

### **2.1.2.2 Tahap-Tahap Perkembangan Anak**

Elizabeth B.Hurlock (1978) dalam bukunya perkembangan psikologi memaparkan tahapan perkembangan sebagai berikut:

- a. *Prenatal* (sebelum lahir) atau pralahir

Periode *prenatal* atau masa sebelum lahir adalah periode awal perkembangan manusia yang dimulai sejak konsepsi, yakni ketika ovum wanita dibuahi oleh sperma laki-laki sampai dengan waktu kelahiran seorang individu, masa ini selama 9 bulan di dalam kandungan ibu.

b. Masa *Natal*

Tahapan ini meliputi *infancy* atau *neonates* (dari lahir sampai 14 hari) merupakan fase penyesuaian terhadap lingkungan. Pada masa ini bayi mengalami masa tenang dan tidak banyak terjadi perubahan

c. Masa bayi (2 minggu-2 tahun)

Pada fase ini bayi tidak berdaya dan sangat tergantung pada lingkungan. Lama kelamaan bayi mulai berusaha melepaskan diri dan mulai belajar berdiri sendiri. Hal ini dimungkinkan karena tubuhnya semakin kuat dan dapat menguasai gerakan-gerakan ototnya, misalnya: jalan sendiri, bicara, makan dan bermain.

d. Masa anak (2-10 tahun).

Anak masih *immature*, tanda-tandanya meliputi usaha penyesuaian diri dengan lingkungan, sehingga anak merasa bahwa dirinya merupakan bagian dari lingkungan. Penyesuaian sosial melalui pergaulan dan berbagai pertanyaan. *Stum und drang*, yaitu pada usia 3 tahun anak mengalami situasi dimana segala hal ditanyakan dan diragukan.

e. Masa remaja (11-21 tahun)

Masa remaja adalah masa peralihan atau masa transisi dari anak menuju dewasa. Terjadi perubahan fisik yang sangat cepat dan mencapai puncaknya. Terjadi juga ketidak seimbangan emosional dan ketidakstabilan dalam banyak hal. Mencari identitas diri dan hubungan sosial yang berubah, ingin selalu menjadi pusat perhatian, ingin menonjolkan diri, idealis, mempunyai cita-cita tinggi, bersemangat dan mempunyai energi yang besar, ingin

memantapkan identitas diri dan ingin mencapai ketidaktergantungan emosional.

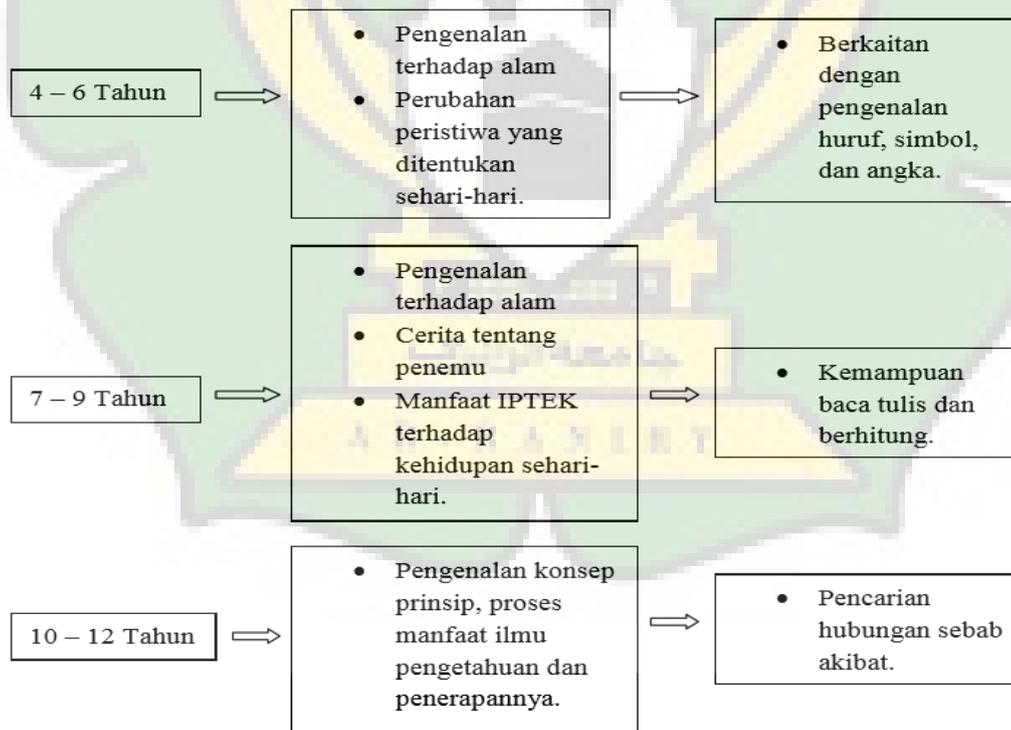
f. Masa dewasa awal (21-40)

Penyesuaian terhadap pola-pola hidup baru, harapan mengembangkan nilai-nilai, sifat-sifat yang serba baru.

g. Masa dewasa menengah (40-60)

Merupakan masa transisi, masa penyesuaian kembali. Masa yang diketahui karena mendekati masa tua, wanita kehilangan kemampuan reproduksi.

Maka dapat disimpulkan dari setiap tahapan tersebut memiliki peran yang besar, terkait bagaimana seorang anak berperilaku dan menanggapi permasalahan yang akan dihadapinya ketika dewasa. Oleh karena itu dengan adanya pemahaman tentang perkembangan anak, kita dapat mengarahkan anak menjadi lebih baik.



Gambar 2.1 Skematik Perkembangan Anak  
Sumber : Psikologi Anak (Sari, 2005)

### 2.1.2.3 Karakteristik Anak Pada Umumnya

Kartini Kartono dalam jurnal Marsudi (2006: 6) mendiskripsikan karakteristik anak usia dini sebagai berikut :

1) Bersifat *egoisantris naif*.

Anak memandang dunia luar dari pandangannya sendiri, sesuai dengan pengetahuan dan pemahamannya sendiri, dibatasi oleh perasaan dan pikirannya yang masih sempit. Maka anak belum mampu memahami arti sebenarnya dari suatu peristiwa dan belum mampu menempatkan diri ke dalam kehidupan orang lain.

2) Relasi sosial yang primitif

Relasi sosial yang primitif merupakan akibat dari sifat egoisantris naif. Ciri ini ditandai oleh kehidupan anak yang belum dapat memisahkan antara dirinya dengan keadaan lingkungan sosialnya. Anak pada masa ini hanya memiliki minat terhadap benda-benda atau peristiwa yang sesuai dengan daya fantasinya. Anak mulai membangun dunianya dengan khayalan dan keinginannya sendiri.

3) Kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan.

Anak belum dapat membedakan antara dunia lahiriah dan batiniah. Isi lahiriah dan batiniah merupakan kesatuan yang utuh. Penghayatan anak terhadap sesuatu dikeluarkan atau diekspresikan secara bebas, spontan dan jujur baik dalam mimik, tingkah laku maupun pura-pura, anak mengekspresikannya secara terbuka karena itu janganlah mengajari atau membiasakan anak untuk tidak jujur.

4) Sikap hidup yang *fisiognomis*

Anak bersikap *fisiognomis* terhadap dunianya, artinya secara langsung anak memberikan atribut atau sifat lahiriah atau sifat konkrit, nyata terhadap apa yang dihayatinya. Kondisi ini disebabkan karena pemahaman anak terhadap apa yang dihadapinya masih bersifat menyatu (*totaliter*) antara jasmani dan rohani. Anak belum dapat membedakan antara benda hidup dan benda mati. Segala sesuatu yang ada disekitarnya dianggap memiliki jiwa yang merupakan makhluk

hidup yang memiliki jasmani dan rohani sekaligus, seperti dirinya sendiri.

Maka, dapat disimpulkan dari uraian diatas bahwa anak memiliki karakteristik pemikiran yang sempit, hanya minat dengan benda-benda yang disukainya, oleh karena itu perlu bimbingan dan arahan kepada anak agar jauh dari hal yang tidak diinginkan, agar anak memiliki karakter yang baik.

#### **2.1.2.4 Problematika Anak Dan Remaja**

Perkembangan sosial emosional anak yaitu kemampuan yang dimiliki didalam diri anak yang dimana anak mampu bersosialisasi dan mempunyai hubungan dengan orang lain, berperilaku yang sopan dan berdisiplin dalam kehidupan sehari-hari serta menunjukkan emosi yang wajar. Menurut Hurlock (1978) ciri khas penampilan emosi pada anak adalah sebagai berikut:

- 1) Emosi anak bersifat sementara dan lekas berubah.
- 2) Reaksi yang kuat terhadap situasi yang menimbulkan rasa senang atau tidak senang sangat kuat.
- 3) Emosi itu sering timbul dan Nampak pada tingkah lakunya.
- 4) Reaksi emosinya bersifat individual.
- 5) Emosi berubah kekuatannya.

Junarsa (1989) merangkum beberapa karakteristik remaja yang dapat menimbulkan berbagai permasalahan pada diri remaja, yaitu:

- 1) Kecanggungan dalam pergaulan dan kekakuan dalam gerakan.
- 2) Ketidakstabilan emosi.
- 3) Adanya perasaan kosong akibat perombakan pandangan dan petunjuk hidup.
- 4) Adanya sikap menentang dan menantang orang tua.

Maka dapat disimpulkan dari uraian diatas bahwa anak dan remaja memiliki problematika emosional yang berubah-ubah dan mudah

terpengaruh oleh lingkungan sekitar, oleh sebab itu perlu adanya bimbingan dan pendekatan agar anak terhindar dari pergaulan bebas dan hal negatif lainnya.

### **2.1.3 Tinjauan Proses Kreativitas**

#### **2.1.3.1 Pengertian kreativitas**

Kreatif dalam bahasa Indonesia menurut KBBI (2016 edisi kelima), kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan atau daya cipta, kreativitas juga dapat bermakna sebagai kreasi terbaru dan orisinal yang tercipta, sebab kreativitas suatu proses mental yang unik untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinal. Supriadi (2001) memaparkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Selain itu, menurut pandangan ahli psikologis Horrace et al (Sumarno, 2003) dikatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menemukan cara-cara baru bagi pemecahan problematika, baik yang berkenaan dengan ilmu pengetahuan, seni sastra atau seni lainnya, yang mengandung suatu hasil atau pendekatan yang sama sekali baru bagi yang bersangkutan, meskipun bagi orang lain merupakan suatu hal yang tidak asing lagi.

Dari ketiga definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru yang belum ada sebelumnya, dan menemukan cara-cara baru untuk pemecahan masalah.

#### **2.1.3.2 Teori proses kreatif**

Salah satu teori tradisional yang sampai sekarang banyak dikutip ialah Teori Wallas, dikemukakan tahun 1926 dalam bukunya *The Art of Thought* (Piiro, 1992), yang menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap diantaranya sebagai berikut:

1. Pertama persiapan, tahap pengumpulan informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Individu mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan belajar berpikir, mencari jawaban, bertanya kepada orang lain dan sebagainya. Dengan bekal bahan dan pengetahuan maupun pengalaman individu menjajaki bermacam-macam kemungkinan penyelesaian masalah. Di tahap ini pemikiran divergen menjadi sangat penting, belum ada arah yang jelas, akan tetapi alam pikiran mengeksplorasi berbagai alternatif.
2. Kedua inkubasi, tahap di mana individu seakan-akan melepaskan diri untuk sementara dari masalah tersebut, dalam arti bahwa ia tidak memikirkan masalahnya secara sadar, tetapi “mengeramnya” dalam alam pra-sadar. Tahap ini penting artinya dalam proses timbulnya inspirasi. Gagasan atau inspirasi merupakan titik mula dari suatu penemuan atau kreasi baru berasal dari daerah pra-sadar atau timbul dalam keadaan ketidaksadaran penuh.
3. Ketiga iluminasi, tahap timbulnya “insight” atau “Aha-Erlebnis”, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru, beserta proses-proses psikologis yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru.
4. Keempat verifikasi, tahap evaluasi ialah tahap di mana ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Disini diperlukan pemikiran kritis konvergen. Dengan perkataan lain, proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh proses konvergensi (pemikiran kritis). Tentang produk kreatif diprediksikan akan muncul, jika memiliki kondisi pribadi dan lingkungan yang menunjang (press), atau lingkungan yang memberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Terjadi hubungan antara tahap-tahap proses kreatif (Wallas) dan produk yang dicapai.

Maka, dapat disimpulkan teori proses kreatif memiliki beberapa tahapan, yang pertama tahapan persiapan yaitu mengumpulkan informasi untuk pemecahan masalah, yang kedua *inkubasi*, yaitu timbulnya pemikiran baru yang belum menyeluruh, yang ketiga iluminasi, timbulnya inspirasi

baru beserta proses-proses psikologisnya. Terakhir verifikasi yaitu mengevaluasi ide baru untuk diuji secara realitas.

### **2.1.3.3 Faktor-Faktor Yang Dapat Meningkatkan Kreativitas Anak**

Semua anak mempunyai potensi untuk kreatif, walaupun tingkat kreativitasnya berbeda-beda. Hurlock (1999) telah menunjukkan terdapat dua faktor penting peningkatan kreativitas anak. Pertama, sikap sosial yang ada dan tidak menguntungkan kreativitas harus ditanggulangi. Alasannya, karena sikap seperti itu mempengaruhi teman sebaya, orang tua dan guru serta perlakuan mereka terhadap anak yang berpotensi kreatif. Apabila harus dibentuk kondisi yang menguntungkan bagi perkembangan kreativitas, faktor negatif ini harus dihilangkan. Kedua, kondisi yang menguntungkan bagi perkembangan kreativitas harus diadakan pada awal kehidupannya ketika kreativitas mulai berkembang dan harus dilanjutkan terus sampai berkembang dengan baik. Kondisi lingkungan yang dapat merangsang kreativitas dijelaskan oleh Hurlock (1999) bahwa lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas.

Maka, dapat disimpulkan dari penjelasan diatas bahwa banyak hal dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas, seperti memberi dorongan kreatif, waktu untuk bermain dan sebagainya. Anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya. Selain hal tersebut mereka juga membutuhkan sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimental dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas dengan dukungan lingkungan yang merangsang.

### **2.1.3.4 Ciri-ciri kreativitas**

Supriadi (2001) menyebutkan ciri-ciri kreativitas dapat dibedakan menjadi dua yaitu ciri kognitif (aptitude) dan ciri non-kognitif (nonaptitude). Ciri kognitif dari kreativitas terdiri dari orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaboratif. Sedangkan ciri non-kognitif dari

keaktivitas meliputi motivasi, kepribadian, dan sikap kreatif. Kreativitas baik itu yang meliputi ciri kognitif maupun ciri non kognitif merupakan salah satu potensi yang penting untuk dipupuk dan dikembangkan. Pentingnya pengembangan kreativitas ini memiliki empat alasan menurut Supriadi (2001), yaitu:

1. Dengan berkreasi, orang dapat mewujudkan dirinya, perwujudan diri tersebut termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Menurut Maslow (Munandar, 1999) kreativitas juga merupakan manifestasi dari seseorang yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya.
2. Kreativitas sebagai kemampuan untuk melihat kemungkinan-kemungkinan untuk menyelesaikan suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan formal. Siswa lebih dituntut untuk berpikir linier, logis, penalaran, ingatan atau pengetahuan yang menuntut jawaban paling tepat terhadap permasalahan yang diberikan. Kreativitas yang menuntut sikap kreatif dari individu itu sendiri perlu dipupuk untuk melatih anak berpikir luwes (flexibility), lancar (fluency), asli (originality), menguraikan (elaboration) dan dirumuskan kembali (redefinition) yang merupakan ciri berpikir kreatif yang dikemukakan oleh Guilford (Supriadi, 2001).
3. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat, tetapi juga memberikan kepuasan kepada individu.
4. Kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas memiliki peran yang cukup besar bagi diri sendiri, karena dengan berkeaktivitas seseorang dapat memenuhi kebutuhan pokoknya, mampu menyelesaikan suatu masalah, memberikan kepuasan terhadap diri sendiri, dan dapat meningkatkan kualitas hidupnya.

### **2.1.3.5 Kebutuhan anak akan ruang untuk mengembangkan kreativitas**

Menurut Sari (2005), Perkembangan kreativitas anak bukan hanya dipengaruhi oleh lingkungan psikis saja, tetapi lingkungan fisik juga memiliki andil yang cukup besar, bagaimana seorang anak dapat bermain dan belajar dengan nyaman bila mereka harus berada dalam ruang yang sempit, pengap dan gelap, atau bagaimana bisa tumbuh rasa ingin tahu seorang anak bila ia selalu berhadapan dengan lingkungan yang “kosong”, “rapi” dan “steril”. Ruang interior sebagai salah satu lingkungan fisik dapat berperan sebagai pendorong untuk mengembangkan kreativitas anak.

Menurut Francis D. K. Ching (2012) “interior desain adalah sebuah perencanaan tata letak dan perancangan ruang di dalam bangunan. Keadaan fisiknya memenuhi kebutuhan dasar kita akan naungan dan perlindungan, mempengaruhi bentuk aktivitas dan memenuhi aspirasi kita dan mengekspresikan gagasan yang menyertai tindakan kita, disamping itu sebuah desain interior juga mempengaruhi pandangan, suasana hati dan kepribadian kita”. Oleh karena itu tujuan dari perancangan interior adalah pengembangan fungsi, pengayaan estetis dan peningkatan psikologi ruang interior. Anak-anak memiliki kebutuhan lingkungan yang berbeda dengan orang dewasa, mereka tidak hanya memerlukan keindahan, namun lebih memerlukan lingkungan yang kreatif. Mereka lebih tertarik pada apa yang mereka lihat dan ini adalah proses belajar yang sangat penting, berkaitan erat dengan tahap-tahap perkembangan anak yang masih lebih tertarik pada sesuatu yang bersifat visual. Kebutuhan anak akan ruang berdasarkan kebutuhan pada perkembangan psikis dan fisiknya. Dengan demikian, dibutuhkan kualitas ruang interior yang memadai dan sesuai kebutuhan bagi perkembangan kreativitas anak tersebut.

Kebutuhan anak dalam ruang secara fisik harus dapat menampung atau mewadahi segala aktivitas ekspresi kreativitas, dan berperan sebagai pendorong proses kreativitas mereka sejalan dengan apa yang

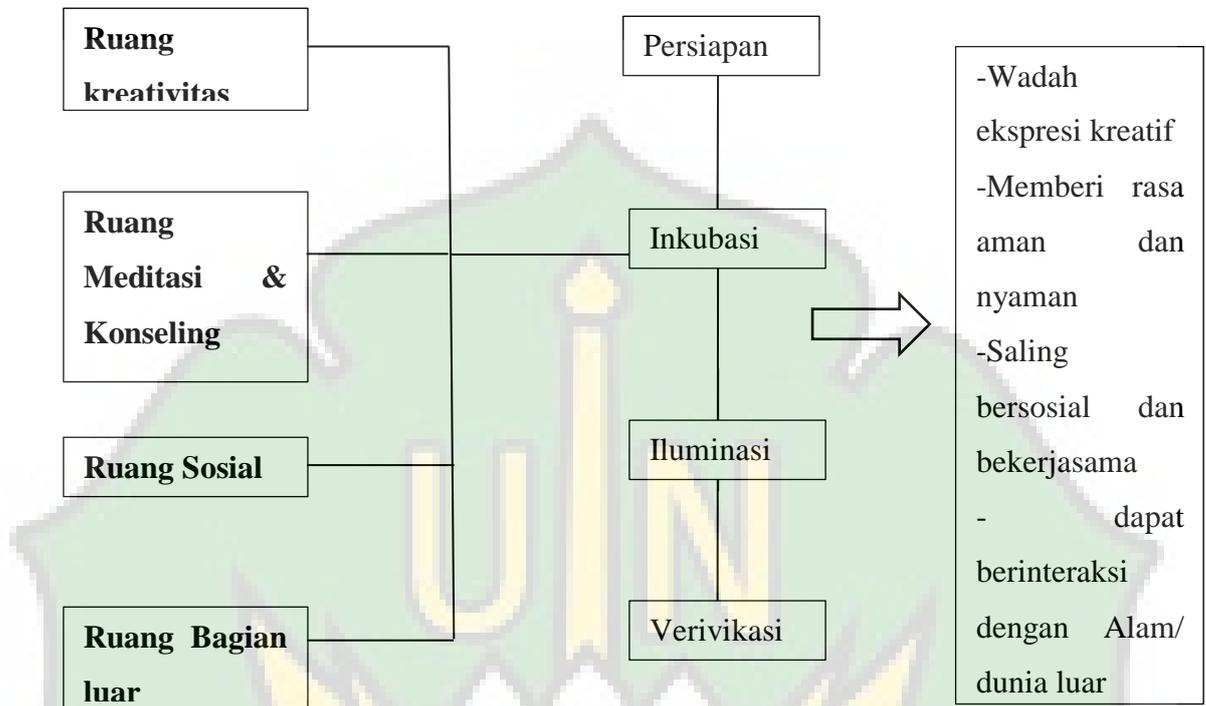
dijelaskan oleh Kiswandono (2005) bahwa ruang secara fisik dapat memfasilitasi aktivitas mengubah ide ke produk kreatif yang nyata. Berikut ini adalah bagan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas anak dalam proses kreatifnya menciptakan produk kreatif (Sari, 2005).



Gambar 2.2 Skematik Kebutuhan Anak Dan Ruang  
 Sumber : Psikologi Anak (Sari, 2005)

Dalam melakukan segala aktivitas dalam ruang, anak membutuhkan rasa bebas, aman, nyaman dan rangsang. Bebas dalam arti anak-anak tidak menemukan kesulitan untuk beraktivitas di dalam sebuah ruang. Kebebasan ini penting agar anak merasa leluasa untuk beraktivitas dan mengekspresikan kreativitas dengan sepenuh hati mereka dan hal ini baik untuk perkembangan psikologisnya. Untuk memenuhi rasa bebas dalam ruang, anak memerlukan suasana ruang yang fleksibel, tidak terlalu padat dan didukung dengan warna terang dan warna netral, karena skema warna netral adalah yang paling fleksibel (Ching, 1996). Tidak hanya ruang-ruang yang memenuhi kreativitas anak dan remaja, namun di lengkapi ruang

konseling dan meditasi bagi anak dan remaja yang terpapar kecanduan *gadget*.



Gambar 2.3 Skematik Prinsip Kreativitas  
Sumber : Analisa Pribadi, 2019

## 2.2. Tinjauan Objek Pusat Kreativitas Anak

### 2.2.1 persyaratan Ruang Kreativitas anak

Persyaratan ruang kreativitas anak mengacu pada syarat ruang-ruang sekolah yaitu Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2007 tentang standar sarana dan prasarana ruang sekolah, karena pusat kreativitas anak memiliki program-program kelas seperti olahraga, asrama, kerajinan tangan, IPTEK, Agama, dan lain sebagainya.

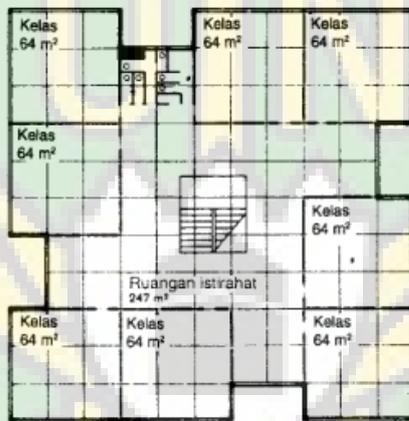
#### a. Standar luas gedung sekolah

Bangunan gedung untuk satuan Pendidikan sekolah memenuhi ketentuan rasio minimum luas lantai terhadap peserta didik seperti tercantum pada tabel berikut:

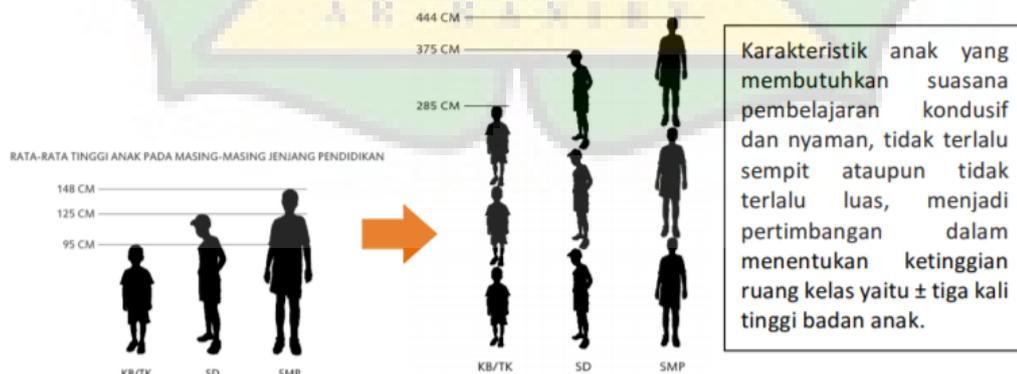
Table 2.1 Standar Luas Gedung Sekolah

No	Banyak rombongan belajar	Rasio minimum luas lantai bangunan terhadap peserta didik (m <sup>2</sup> /peserta didik)		
		Bangunan satu lantai	Bangunan dua lantai	Bangunan tiga lantai
1	6	3,8	4,2	4,4
2	7-12	3,3	3,6	3,8
3	13-18	3,2	3,4	3,5
4	19-24	3,1	3,3	3,4

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2007



Gambar 2.4 Skematik Ruang Kelas  
Sumber : Data Arsitek, jilid 1



Gambar 2.5 Rata-Rata Tinggi Anak  
Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2007

## b. Persyaratan prasarana dan sarana bangunan Pendidikan

Sebuah sekolah memiliki sekurang-kurangnya sarana dan prasarana sebagai berikut:

1. Ruang Kelas
2. Ruang Perpustakaan
3. Laboratorium IPA
4. Ruang Pimpinan
5. Ruang Guru
6. Tempat Beribadah
7. Ruang Uks
8. Jamban
9. Gudang
10. Ruang Sirkulasi
11. Tempat Bermain/Berolahraga.
12. Ruang Tata Usaha

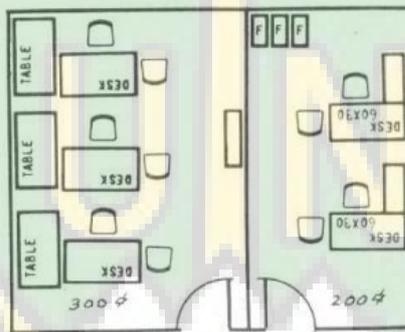
Ketentuan mengenai prasarana tersebut dapat di lihat pada table berikut ini:

Tabel 2.2 Persyaratan dan sarana bangunan

<b>Kebutuhan Ruang</b>	<b>Kapasitas</b>	<b>Standart</b>	<b>Sumber</b>	<b>Sirkulasi</b>
Ruang kelas	12 orang	3,3m <sup>2</sup> /orang	Permen No.27 Thn 2007	20 %
Perpustakaan	40 orang	2m <sup>2</sup> /orang	Permen No.27 Thn 2007	20 %
Laboratorium IPA	12 orang	3,3m <sup>2</sup> /orang	Permen No.27 Thn 2007	20 %
Ruang Pimpinan	1 orang	12m <sup>2</sup> /orang	Permen No.27 Thn 2007	20 %
Ruang Guru	40 orang	2m <sup>2</sup> /orang	Permen No.27 Thn 2007	20 %
Tempat beribadah	5 orang	12 m <sup>2</sup>	Permen No.27 Thn 2007	20 %
Ruang UKS	-	12 m <sup>2</sup>	Permen No.27 Thn 2007	20 %
Ruang Rapat	8 orang	2m <sup>2</sup> /orang	DA 2	20 %
Toilet / WC	1 orang	2m <sup>2</sup> /orang	Permen No.27	20%

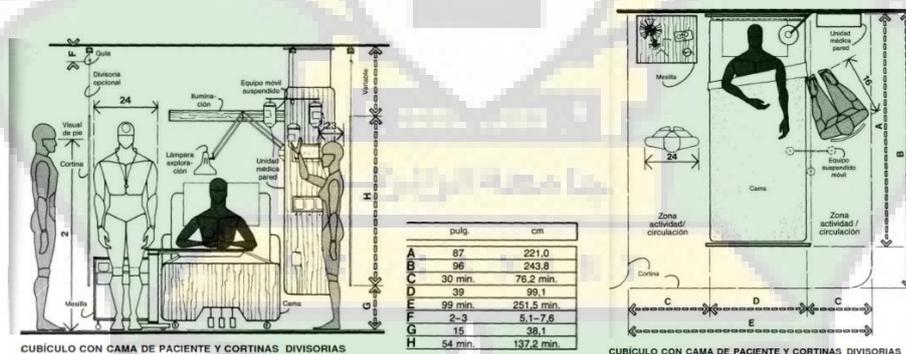
			Thn 2007	
Gudang	-	21 m <sup>2</sup>	Permen No.27 Thn 2007	20 %
Olahraga	20 orang	3 m <sup>2</sup> / orang	Permen No.27 Thn 2007	20 %
Ruang Usaha	Tata 3 orang	4m <sup>2</sup> /orang	Permen No.27 Thn 2007	20 %

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2007 dan Data Arsitek Jilid 2



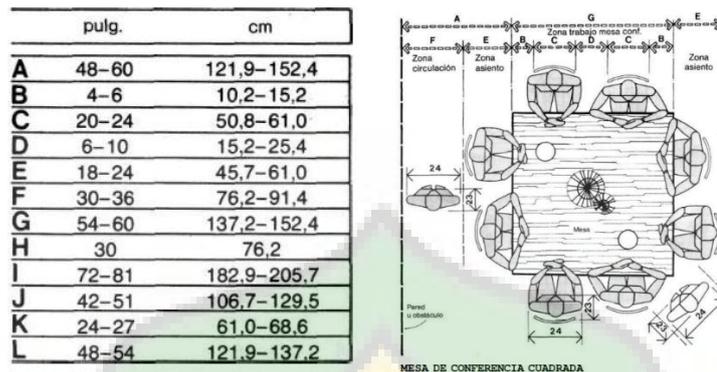
Gambar 2.6 Skematik Ruang Perkantoran

Sumber : Joseph De Chiara & Jhon Callender, 1983

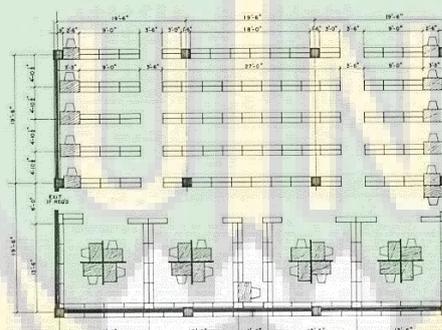


Gambar 2.7 Skematik Ruang UKS

Sumber : Joseph De Chiara & Jhon Callender, 1983



Gambar 2.8 Skematik Ruang Rapat  
 Sumber : *Joseph De Chiara & Jhon Callender, 1983*



Gambar 2.9 Skematik Perpustakaan  
 Sumber : *Joseph De Chiara & Jhon Callender, 1983*

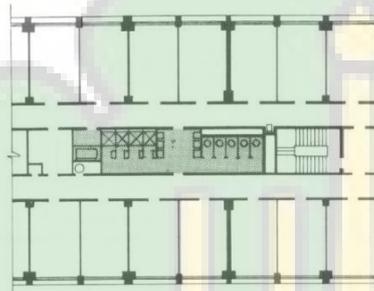
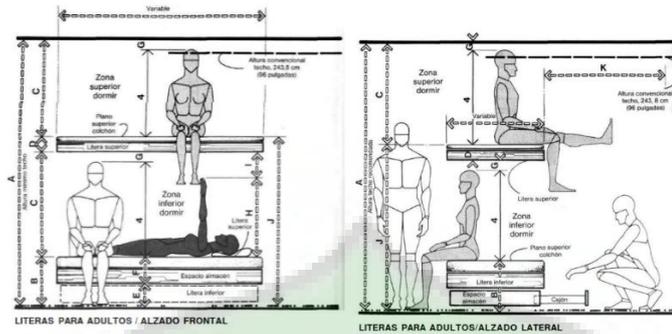
### c. Asrama

Asrama digunakan oleh peserta yang sedang menjalani program pemulihan dari kecanduan *gadget* dan digunakan oleh beberapa staff, pengelola, dan spesialis kesehatan. Terdiri dari ruang tidur, ruang belajar, dan kamar mandi.

Tabel 2.3 Persyaratan Ruang Asrama

Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Standart	Sumber	Sirkulasi
15 kamar putra	2 orang	18m <sup>2</sup> /orang	DA 1	20 %
20 kamar putri	2 orang	30m <sup>2</sup> /orang	DA 1	30 %

Sumber: Data Arsitek Jilid 1



	pulg.	cm
A	104	264,2
B	18-22	45,7-55,9
C	40-44	101,6-111,8
D	6-8	15,2-20,3
E	8-10	20,3-25,4
F	10-12	25,4-30,5
G	2	5,1
H	28-38	71,1-96,5
I	6-12	15,2-30,5
J	64-74	162,6-188,0
K	46-62	116,8-157,5

Gambar 2.10 Skematik Ruang Tidur

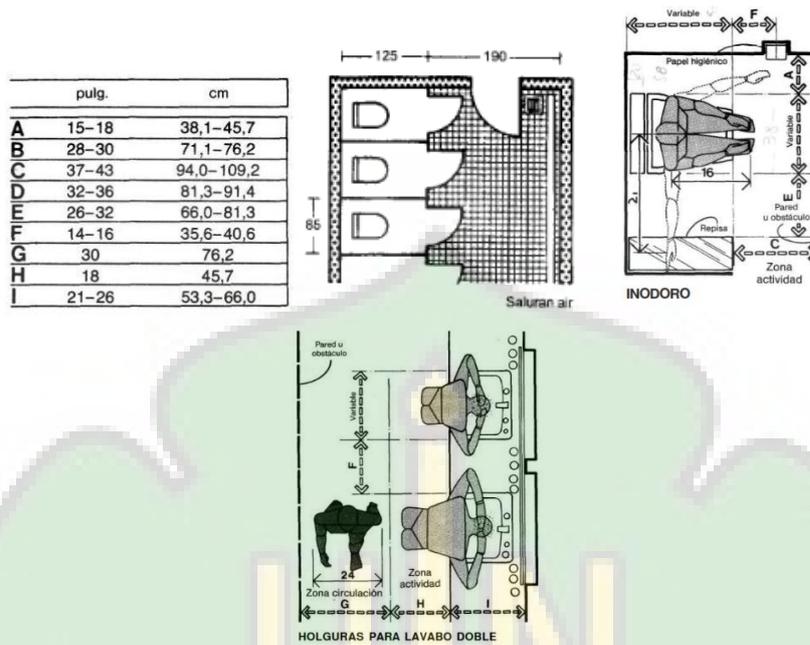
Sumber : Julius Panero, dkk, Dimensi Manusia dan Ruang Interior

#### d. Ruang Servis

Tabel 2.4 Persyaratan Ruang Servis

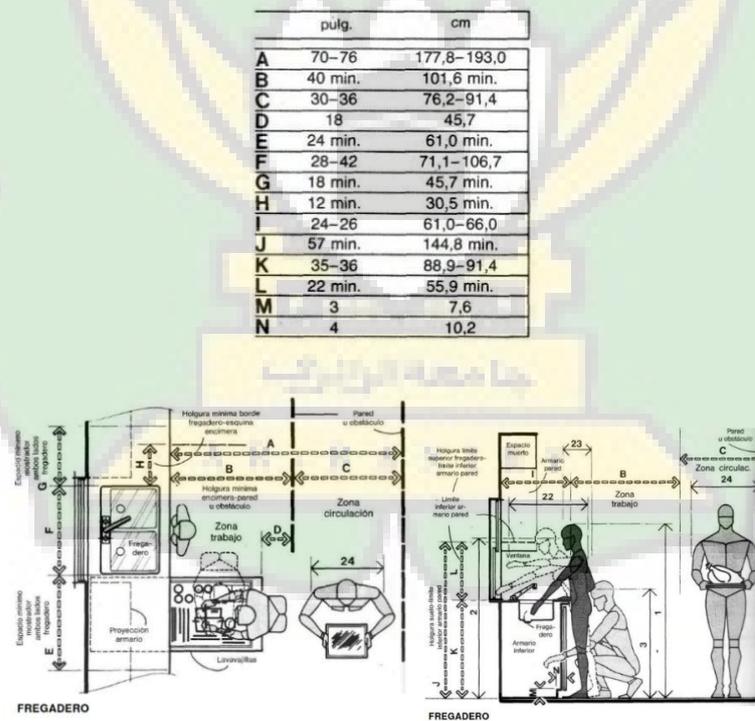
Kebutuhan ruang	Kapasitas	Sumber	Sirkulasi
Ruang Pompa	1 ruang	DA	20 %
Ruang Panel	1 ruang	DA	20%
Rang Sampah	1 ruang	DA	20%
Genset	1 ruang	DA	20%
Lavatory	1 ruang	DA	20%
Dapur	1 ruang	DA	20%
Ruang Makan	1 ruang	DA	20%

Sumber : Data Arsitek Jilid II



Gambar 2.11 Skematik Lavatory

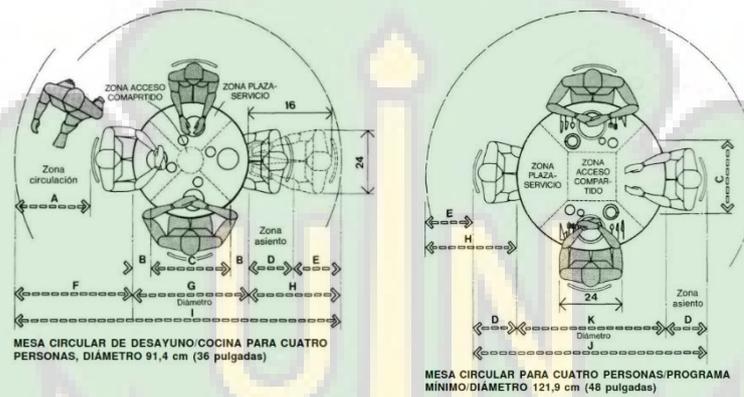
Sumber : Julius Panero, dkk, Dimensi Manusia dan Ruang Interior



Gambar 2.12 Skematik Dapur

Sumber : Julius Panero, dkk, Dimensi Manusia dan Ruang Interior

	pulg.	cm
A	30 min.	76.2 min.
B	6	15.2
C	24	61.0
D	18-24	45.7-61.0
E	12	30.5
F	48-54	121.9-137.2
G	36	91.4
H	30-36	76.2-91.4
I	114-126	289.6-320.0
J	84-96	213.4-243.8
K	48	121.9



Gambar 2.13 Skematik Ruang Makan

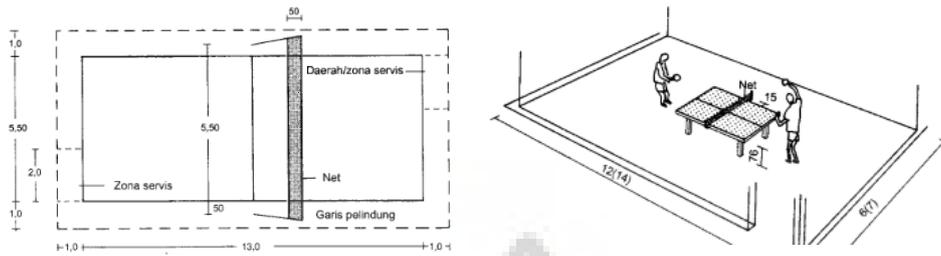
Sumber : Julius Panero, dkk, Dimensi Manusia dan Ruang Interior

#### e. Persyaratan Ruang olahraga

Tabel 2.4 Persyaratan Ruang Olahraga

Ruang	Ukuran dalam m	Ruang olahraga yang dapat digunakan dalam m <sup>2</sup>
Ruang kondisi dan ruang latihan fisik	Tergantung dari perlengkapan (peralatan) tinggi minimum 3,5	35 - 200
Ruang fitnes	Tinggi minimum 2,5	20-50
Ruang senam	10 x 10 x 4	100- 196

Sumber : Data Arsitek Jilid II



Gambar 2.14 Skematik Lapangan Tenis Meja

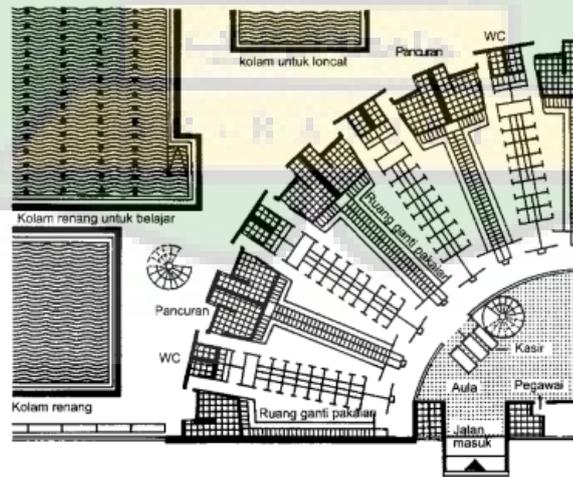
Sumber : Data Arsitek Jilid II

**f. Persyaratan Kolam Renang**

Tabel 2.5 Persyaratan Kolam Renang

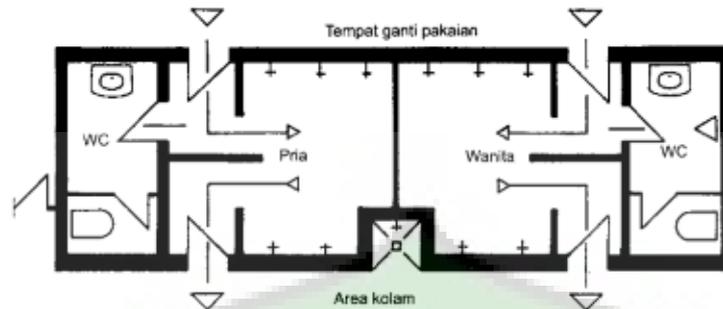
<b>kolam</b>	<b>Lebar (m)</b>	<b>Panjang (m)</b>	<b>Kedalaman air (m)</b>	<b>Minimum tinggi ruang</b>
Kolam untuk yang bukan perenang	8	12,50	0,80- 1,35	3,20
Kolam untuk yang bisa berenang	21	25	2	3,20

Sumber : Data Arsitek Jilid II



Gambar 2.15 Skematik Kolam Renang

Sumber : Data Arsitek Jilid II



Gambar 2.16 Skematik Tempat Ganti Kolam Renang  
Sumber : Data Arsitek Jilid II

### 2.2.2 Persyaratan Ruang Konseling Dan Therapy

Persyaratan ruang konseling, therapy, dan meditasi ini merujuk pada Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016 hal ini diperlukan untuk mendukung sarana bangunan yang mengarah pada anak yang kecanduan *gadget* atau sejenisnya.

#### a. Persyaratan ruang konseling

Berikut ini persyaratan minimum ruang konseling adalah sebagai berikut:

1. Ruang konseling berfungsi sebagai tempat peserta didik mendapatkan layanan konseling dari konselor berkaitan dengan pengembangan pribadi, sosial, belajar, dan karir.
2. Luas minimum ruang konseling 9 m<sup>2</sup>.
3. Ruang konseling dapat memberikan kenyamanan suasana dan menjamin privasi peserta didik.

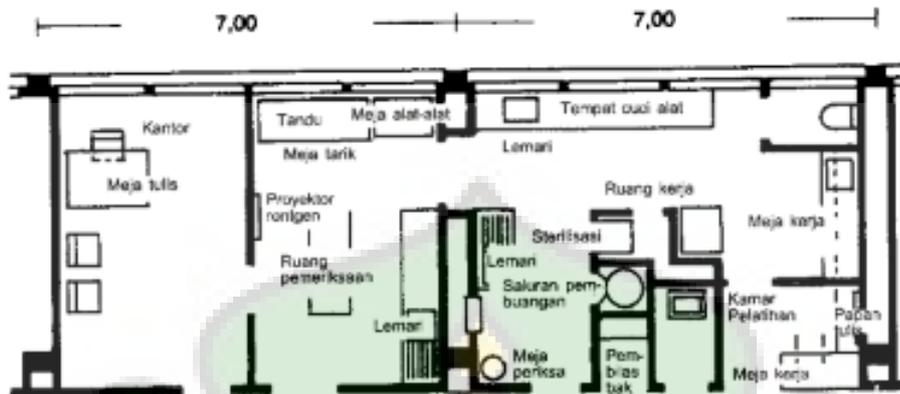
#### b. Persyaratan Ruang Therapy

Berikut ini tabel persyaratan ruang Therapy adalah sebagai berikut:

Tabel 2.5 Persyaratan Ruang Teraphy

Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Standart	Sumber	Sirkulasi
Loket pendaftaran	2 orang	3m <sup>2</sup>	DA	20%
Ruang tunggu	10	1,5m <sup>2</sup> / orang	DA	20%
Ruang pemeriksaan	-	(16-18m <sup>2</sup> )	DA	20%

Sumber : Data Arsitek Jilid II

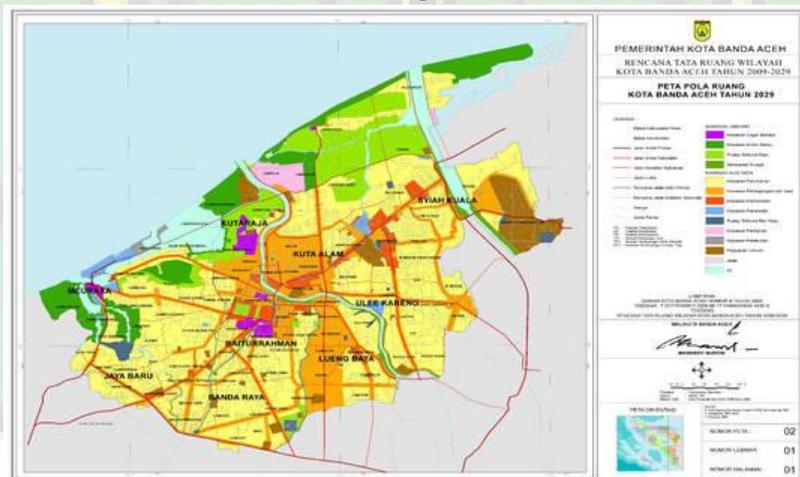


Gambar 2.17 Skematik Ruang Pemeriksaan  
Sumber : Data Arsitek Jilid II

## 2.3 Tinjauan Khusus

### 2.3.1 Lokasi

#### 2.3.1.1 Faktor Pertimbangan Pemilihan Lokasi



Gambar 2.18 RTRW Kota Banda Aceh  
(Sumber: RTRW Kota Banda Aceh)

Pertimbangan pemilihan lokasi untuk Pusat Kreativitas Anak dilakukan berdasarkan kriteria sebagai berikut :

#### a. Tinjauan terhadap struktur kota

Lokasi diambil pada kawasan yang memiliki rencana tata ruang dan wilayah (RTRW) Kota Banda Aceh sebagai pusat pelayanan sosial kota, seperti halnya pariwisata, Budaya, dan kegiatan lain yang komplementer terhadap fungsi bangunan tersebut.

b. Syarat Lingkungan

Syarat lingkungan ini meliputi beberapa aspek, antara lain :

1. Potensi Tapak

- a. Lokasi sesuai dengan tata guna lahan pada kawasan kota Banda Aceh dengan ketersediaan lahan yang mampu memenuhi kebutuhan besaran ruang dan pengembangan kegiatan lainnya.
- b. Memiliki struktur tanah yang baik untuk konstruksi.
- c. Memiliki fasilitas yang dapat mendukung kegiatan seperti objek wisata, ruang-ruang publik dan sebagainya.

2. Tata Guna Lahan

- a. Lokasi bukan merupakan lahan produktif (bukan sawah, kebun, juga bukan lahan pabrik)
- b. Tidak merusak ekosistem atau lingkungan hidup
- c. Dekat dengan alam
- d. Lokasi terletak pada area peruntukan lahan fasilitas umum

c. Syarat Aksesibilitas

Syarat aksesibilitas ini menuntut suatu objek harus dapat dengan mudah dilihat, ditemui dan dicapai. Syarat-syarat aksesibilitas antara lain :

- a. Mudah dalam pencapaian
- b. Lokasi berada pada daerah yang memiliki prasarana jalan yang baik
- c. Dekat dengan fasilitas umum

**2.3.1.2 Peraturan Daerah Kota Banda Aceh**

Dalam perencanaan pengembangannya, Kota Banda Aceh akan mengembangkan 4 Wilayah Pengembangan (WP), yaitu:

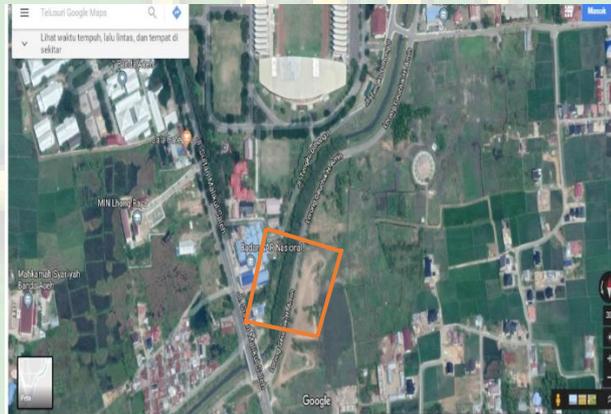
1. WP Pusat Kota Lama
2. WP Pusat Kota Baru
3. WP Keutapang
4. WP Ulee Kareng

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

- a. Pusat Kota Lama Pasar Aceh – Peunayong
- b. Pusat Kota Baru Batoh/Lamdom
- c. Sub Pusat Kota Keutapang
- d. Sub Pusat Kota Ulee Kareng

### 2.3.1.3 Pemilihan Lokasi

#### 1. Jalan Sultan Malikul Saleh, Lhong Raya, Aceh Besar



Gambar 2.19 Peta Satelit Alternatif Site I

Sumber : Google Maps

Luas Tapak : 10.000 m<sup>2</sup> (1 Ha)

KDB maksimum : 6.000 m<sup>2</sup>

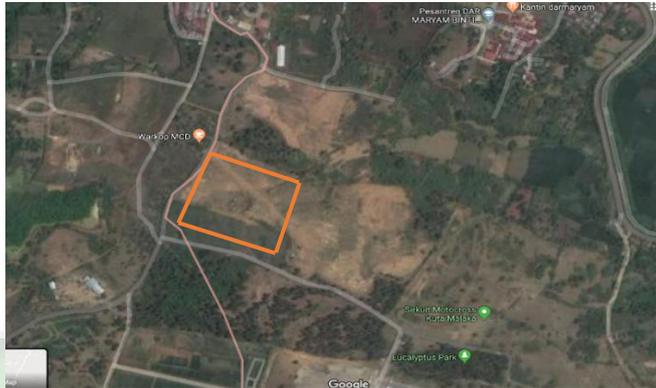
KLB maksimum : 45.000 m<sup>2</sup>

GSB maksimum : 3 m

Ketinggian Bangunan : maksimal 5 lantai

Peruntukan Lahan : perdagangan dan jasa

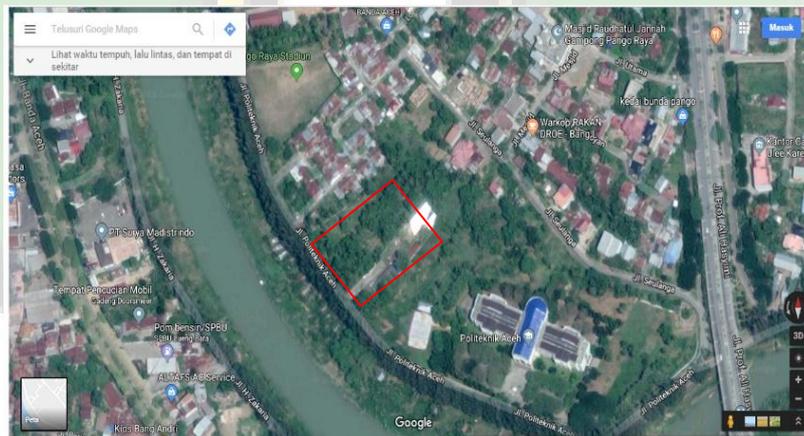
## 2. Kuta Malaka, Samahani Indrapuri , Aceh Besar



Gambar 2.20 Peta Satelit Alternatif Site II  
Sumber : Google Maps

Luas Tapak : 10.000 m<sup>2</sup> (1 Ha)  
KDB maksimum : 6.000 m<sup>2</sup>  
KLB maksimum : 18.000 m<sup>2</sup>  
GSB maksimum : 3 m  
Ketinggian Bangunan : maksimal 4 lantai  
Peruntukan Lahan : pariwisata

## 3. Jalan politeknik Aceh, Ulee Kareng Aceh Besar



Gambar 2.21 Peta Satelit Alternatif Site III  
Sumber : Google Maps

Luas Tapak : 9.000 m<sup>2</sup> (0.9 Ha)  
 KDB maksimum : 5.400 m<sup>2</sup>  
 KLB maksimum : 43.200 m<sup>2</sup>  
 GSB maksimum : 2 m  
 Ketinggian Bangunan : maksimal 4 lantai  
 Peruntukan Lahan : perdagangan dan jasa

### 2.3.1.4 Kriteria Pemilihan Lokasi

Tabel 2.6 Kriteria Pemilihan Lokasi

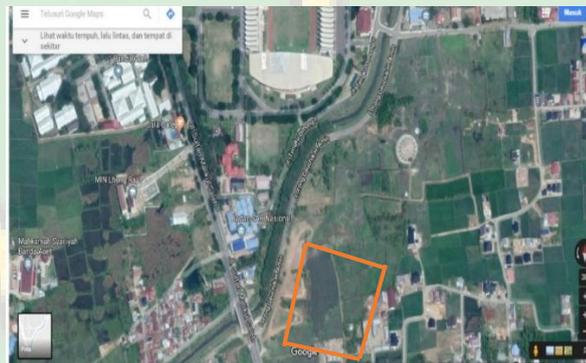
No	Kriteria Lahan	Nilai Lokasi Site		
		Alt I	Alt II	Alt III
1	<b>Peraturan yang berlaku/RTRW</b>			
	• Peruntukan lahan	5	3	5
	• Peraturan setempat	5	5	5
	• Kepadatan lahan	3	5	5
2	<b>Aksesibilitas/Pencapaian</b>			
	• Sarana transportasi umum	5	3	5
	• Kedekatan dengan terminal/bandara	5	1	5
	• Kemudahan pencapaian dari pusat kota	5	1	5
3	<b>Potensi lokasi</b>			
	• Dekat dengan kawasan pariwisata	5	5	3
	• Ketersediaan vegetasi	5	5	5
	• Terletak pada jalan arteri	5	1	3
4	<b>Fasilitas lingkungan yang tersedia</b>			
	• Fasilitas kesehatan terdekat	5	1	5
	• Fasilitas peribadatan terdekat	5	3	3
	• Fasilitas perdagangan terdekat	3	1	5

5	<b>Prasarana</b>			
	• Jaringan listrik negara induk	5	5	5
	• Jaringan air bersih induk	5	5	5
	• Drainase induk	5	3	5
	<b>Jumlah</b>	<b>71</b>	<b>47</b>	<b>69</b>

Sumber : Analisa Pribadi, 2019

Keterangan : 5 (baik), 3 (cukup), 1 (kurang)

### 2.3.1.5 Lokasi Terpilih



Berdasarkan kriteria penilaian lokasi, maka lokasi yang terpilih adalah lokasi yang berada di Jalan Sultan Malikul Saleh Lhong Raya. Tapak pada lokasi ini merupakan lahan kosong yang ditumbuhi oleh semak-semak belukar. Permukaan tapak cenderung datar dan tidak berkontur. Luas lahan tapak  $\pm 10.000 \text{ m}^2$  (1 Ha) dengan batasan-batasan sebagai berikut:

- a. Bagian Utara : Stadion Harapan Bangsa
- b. Bagian Timur : Perumahan warga
- c. Bagian Barat : perumahan warga
- d. Bagian Selatan: perumahan warga

#### A. Peraturan Setempat

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

- Peruntukan Lahan : Peruntukan lainnya: Pendidikan  
(perdagangan dan jasa)
- KDB Maksimum : 60%
- KLB Maksimum : 4,8
- GSB maksimum : 3 m
- Ketinggian bangunan : Maksimum 5 Lantai
- Luas lantai dasar maksimum: kdb x luas tapak  
60% x 10.000 m<sup>2</sup>  
: 60.000 m<sup>2</sup>
- Luas bangunan maksimum : klb x luas tapak  
4,8 x 10.000 m<sup>2</sup>  
: 48.000 m<sup>2</sup>

#### **B. Kelengkapan Fasilitas**

Disekitar tapak terdapat bangunan-bangunan yang dapat menunjang adanya Pusat Kreativitas Anak, seperti :

1. Stadion Harapan Bangsa
2. Gedung Serba guna Harapan Bangsa

Selain bangunan penunjang, site ini juga sudah dilengkapi dengan sarana utilitas yang baik, seperti :

1. Jaringan listrik
2. Saluran drainase
3. Jaringan telepon
4. Saluran air bersih

### **2.4 Studi Banding Perancangan Sejenis**

#### **2.4.1 Pusat Detoksifikasi Korea Selatan**

##### **a. Penjelasan objek**

Korea selatan kini tengah menghadapi masalah kecanduan *gadget* yang pada umumnya terjadi pada anak remaja yang kesulitan untuk jauh dari *gadget* mereka. Seperti yang diketahui teknologi di era modern kini semakin canggih hingga setiap orang merasa ketergantungan dengan *gadget*. Untuk mengatasi

persoalan ini, pemerintah Korea Selatan menyelenggarakan kamp pusat detoksifikasi untuk remaja yang mengalami kecanduan *gadget*. Di pusat detoks ini, remaja akan dikumpulkan dan diterapi agar lepas dari masalah kecanduan *gadget*. Di kamp detoksifikasi, remaja akan mengikuti sejumlah kegiatan seperti berburu, kesenian dan kerajinan tangan, serta olahraga. Mereka juga mendapatkan sesi konseling secara perorangan, kelompok, dan keluarga untuk membahas penggunaan telepon. 30 menit menjelang tidur, siswa akan melakukan meditasi. Berikut program yang disediakan di pusat detoksifikasi kecanduan gadget korea selatan adalah sebagai berikut:

1. Di larang keras membawa masuk *gadget*

Mereka dilarang untuk membawa masuk *gadget* karena akan mengganggu mereka dari setiap kegiatan yang dilakukan, sebelum memasuki ruangan *gadget* mereka diamankan terlebih dahulu oleh petugas.



Gambar 2.22 gadget peserta di sita saat mengikuti program  
Sumber: hipwee.com di akses 16 Desember 2019

2. Bermain di luar ruangan

Mereka di dorong untuk berinteraksi secara langsung dengan sesama, dan melakukan aktivitas di luar ruangan seperti bermain salju dan lainnya.



3. Melatih *skill* Gambar 2.23 Aktivitas Luar Ruangan  
Sumber: hipwee.com di akses 16 Desember 2019  
Para peserta akan di pacu untuk mengasah bakat yang mereka miliki, setiap anak yang memiliki bakat seperti bermain musik akan melatih teman-temannya yang lain untuk bermain alat musik.



Gambar 2.24 Aktivitas Berlatih Musik  
Sumber: hipwee.com di akses 16 Desember 2019

4. Berolahraga  
Para peserta diwajibkan berolahraga setiap hari selama dua jam perhari, mereka bermain bola, memanah, berburu, dan lain sebagainya.



Gambar 2.25 Aktivitas Olahraga  
Sumber: hipwee.com di akses 16 Desember 2019

5. Terapi detoks

Setiap menjelang tidur para peserta di terapi terlebih dahulu, diberi motivasi dan semangat untuk meraih masa depan, para peserta diterapi selama satu jam.



Gambar 2.26 Program Terapi Detoks

Sumber: [hipwee.com](http://hipwee.com) di akses 16 Desember 2019

6. Membuat kerajinan tangan

Para peserta diwajibkan untuk melakukan kegiatan kerajinan tangan agar mereka lebih kreatif dan inovatif. Setiap karya yang dibuat akan di pajang untuk di pameran.



Gambar 2.27 Program Kerajinan Tangan

Sumber: [hipwee.com](http://hipwee.com) di akses 16 Desember 2019

7. Mempelajari berbagai ilmu teknologi

Ilmu teknologi hal yang wajib mereka pelajari seperti merakit sebuah robot dan lainnya, hal ini mereka lakukan secara berkelompok.



Gambar 2.28 Program Belajar Teknologi  
Sumber: hipwee.com di akses 16 Desember 2019

#### **b. Kesimpulan**

Dapat di tarik kesimpulan bahwa pusat detoksifikasi kecanduan *gadget* di Korea Selatan sangat berdampak positif bagi masyarakat setempat, selain menghilangkan kecanduan *gadget* mereka menjadi lebih terampil dan kreatif. Sehingga bagi anak yang terlanjur kecanduan *gadget* akan sembuh dan tidak mengalami penurunan kreativitas. Setiap program kegiatan yang dilakukan di pusat detoksifikasi Korea Selatan sangat berdampak positif selain mengalihkan mereka dari *gadget*, *skill* dan kreativitas mereka juga terasah, seperti program kerajinan tangan, mempelajari teknologi dan berolahraga. Mereka yang awalnya suka menyendiri, kini mulai suka bergaul dan bekerja sama sama lainnya. Program-program yang terdapat di Pusat Detoksifikasi Korea Selatan akan menjadi acuan perancangan seperti program kerajinan tangan, konseling, olahraga, dan kreativitas lainnya yang dapat meningkatkan *skill* anak dan remaja.

### **2.4.2 Internet Addiction Treatment Centre (IATC), China**

#### **a. Penjelasan Objek**

Bagi pemerintah China, masalah kecanduan internet adalah krisis kesehatan nasional. Dokter di sana melihat kecanduan adalah salah satu bentuk gangguan klinis. Internet Addiction Treatment Centre (IATC) dibuat dengan suasana semi militer di mana pasien anak usia 13-18 tahun dididik untuk lepas dari adiksinya. Selain itu, mereka juga menjalani penilaian kejiwaan dan

pemindaian otak rutin untuk memastikan ada perkembangan. Sejak awal dibuka pada tahun 2006 IATC telah merawat 6.000 pasien dan 'menyembuhkan' 75 persen di antaranya. Mereka yang dinyatakan sembuh artinya dinilai sudah bisa mengendalikan diri untuk tidak bermain internet lebih dari enam jam dalam sehari.

Adapun program yang dijalankan IATC adalah sebagai berikut:

1. Olahraga

sejumlah pasien rehabilitasi melakukan olahraga bela diri saat berada di IACT untuk mengatasi kecanduannya terhadap game computer.



Gambar 2.29 Kegiatan Olahraga

Sumber: [bbc.com](http://bbc.com) diakses 17 Desember 2019

2. Mengukur aktifitas otak

pasien rehabilitasi menggunakan alat scan *electroencephalogram* untuk mengukur aktivitas otak.



Gambar 2.30 Mengukur Aktifitas Otak

Sumber: [bbc.com](http://bbc.com) diakses 17 Desember 2019

3 Mengecek kesehatan

Petugas memeriksa mulut pasien setelah minum obat, hal ini dilakukan setiap hari untuk menjaga kesehatan para peserta selama kegiatan berlangsung.



Gambar 2.31 Mengecek Kesehatan  
Sumber: [bbc.com](http://bbc.com) diakses 17 Desember 2019

#### **b. Kesimpulan**

Internet Addiction Treatment Centre (IATC), China menjadi pertolongan bagi remaja di China yang kecanduan *game online*, para orang tua kewalahan mendidik anaknya dari kecanduan game. Dengan adanya IATC ini para orang tua dapat mengantarkan anaknya ke kamp tersebut tanpa perlu khawatir. Setiap anak dirawat hingga sembuh. Dan mereka dilatih seperti pelatihan wajib militer. Pakaian mereka pun seperti pakaian militer. Anak-anak yang melakukan rehabilitasi paling kurang selama tiga bulan, bagi mereka yang telah sembuh akan dipulangkan kepada keluarga mereka masing-masing, artinya mereka telah lepas dari ketergantungan menggunakan *gadget*.

### **2.4.3 Ponpes Nurul Firdaus Ciamis**

#### **a. Penjelasan objek**

Ponpes ini khusus yang bergelut dalam penanganan rehabilitasi mental remaja. Dr. Gumilar, S.Pd.,MM., sebagai pangsuh pondok menggunakan nama Nurul Firdaus menjadi metode bagi program rehabilitasi. Mulai dari rehabilitasi pecandu narkoba, remaja nakal dan remaja yang mengalami gangguan kejiwaan. Melalui berbagai terapi dan pendekatan keagamaan, diharapkan dapat mengembalikan orang dari perilaku yang selalu menentang kehendak Allah.

Seperti mengembalikan dari perbuatan maksiat agar perilaku dan akhlaknya sesuai dengan kehendak Allah atau menjadi manusia taat.



Gambar 2.32 Ponpes Nurul Firdaus Ciamis  
Sumber: wordpress.com diakses 17 Desember 2019

Kini Pondok Pesantren Nurul Firdaus membuka tempat rehabilitasi kecanduan game online setelah sebelumnya sudah lama melayani rehabilitasi pecandu narkoba. Ponpes tersebut beralamat di Dusun Panoongan RT 19/RW 06, Desa Kertaraharja, Kecamatan Panumbangan, Kabupaten Ciamis, Jawa Barat. Pondok pesantren modern ini kini mulai dibanjiri santri yang khusus merehabilitasi kecanduan game.

Mereka berasal dari beberapa daerah di Indonesia dan bahkan ada yang dari luar negeri. Kecanduan game online merupakan fenomena yang ada dan banyak terjadi di masyarakat. Santri yang direhabilitasi kecanduan game online cenderung memiliki perilaku yang tidak wajar. Santri yang mengalami kecanduan game online yang direhabilitasi di Ponpes Nurul Firdaus mendapatkan layanan psikoterapi.

Berikut beberapa program yang ada di ponpes Nurul Firdaus yaitu:

1. Sholat, santri di bina akan dituntun melaksanakan sholat fardhu dan sunnah.
2. Ruqyah Syar'iyah, merupakan sebuah Teknik terapi dengan cara membacakan ayat-ayat Al-Qur'an dan doa-doa kepada para santri Nurul Firdaus.
3. Pembinaan, santri dibina juga diberikan kegiatan tambahan berupa pelajaran baca Al-qur'an, berdoa, tata cara ibadah, ceramah keagamaan dan olahraga.

Setiap santri dievaluasi untuk mengetahui sejauhmana perkembangan kesehatan jasmani dan rohaninya.



## b. Kesimpulan

Dapat di Tarik kesimpulan ponpes Nurul Firdaus membuat program-program yang syar'i dan mengajarkan para anak dan remaja kepada nilai-nilai islami baik secara jasmani maupun rohani. Para santri benar-benar dibina dan di didik agar menjadi insan yang dekat dengan Allah SWT. Adapun program-program yang diberikan oleh ponpes Nurul Firdaus semuanya berbasis islami seperti ruqiyah, pembinaan shalat, baca Al-qur'an, dan ceramah keagamaan. Ponpes juga dilatih keolahragaan agar fisik mereka tetap kuat dan sehat. Hadirnya ponpes Nurul Firdaus ini sangat baik karena dapat menyembuhkan orang-orang yang bermasalah dan membuat seseorang lebih mengenal Tuhan.

### 2.4.4 Kesimpulan Studi Banding

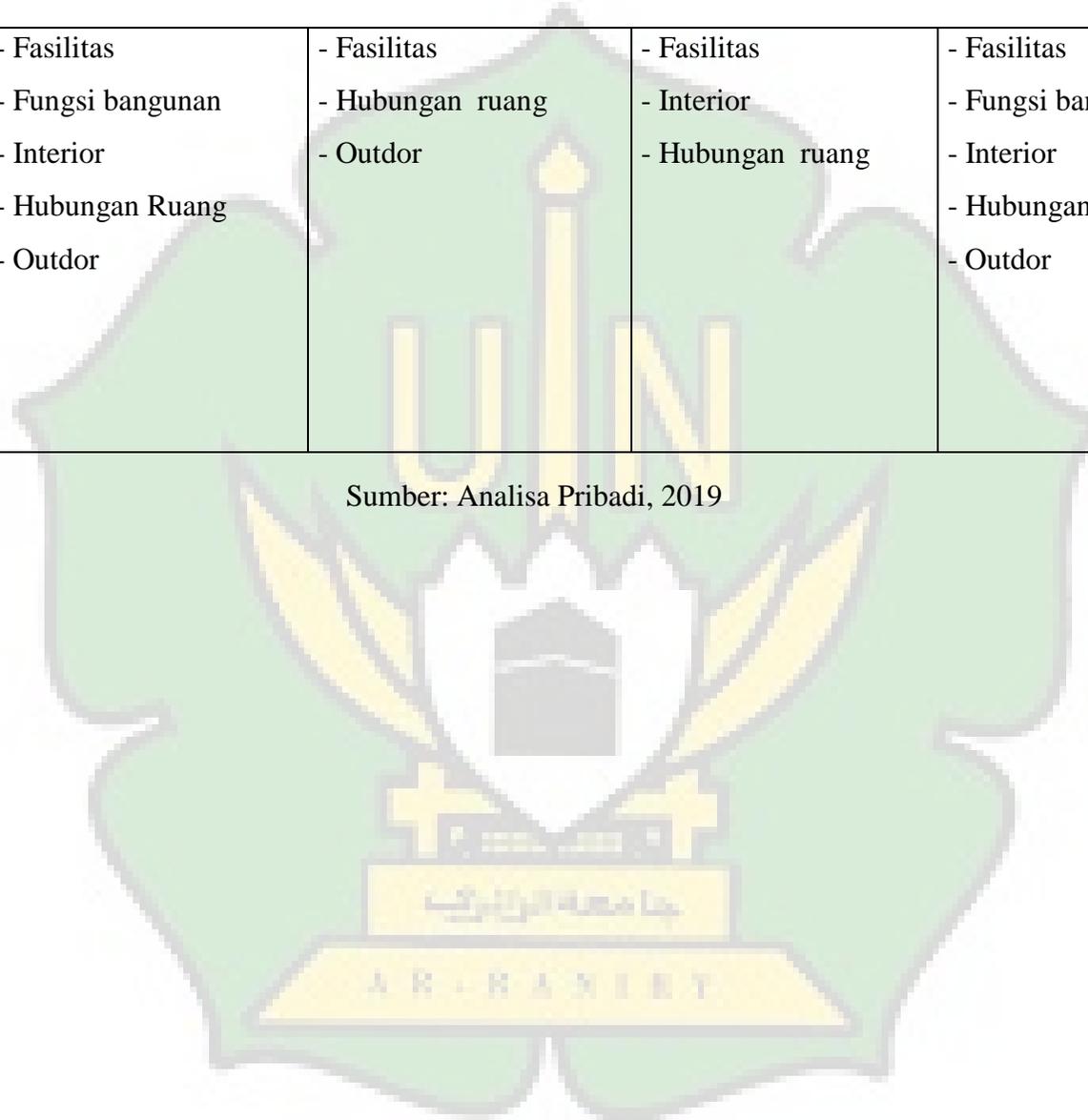
Tabel 2.7 Kesimpulan Studi Banding

No	Analisa	Pusat Detoksifikasi Korea Selatan	IATC (China)	Ponpes Nurul Firdaus Ciamis	Perancangan Yang Di Terapkan
1	Lokasi	Terletak di pinggiran Kota	Terletak di pinggiran Kota	Terletak di pinggiran Kota	Lokasi yang terpilih Lhong Raya, yang merupakan pinggiran kota Banda Aceh.
2	Bentuk bangunan dan jumlah lantai	Bentuk bangunan moderen. 3 lantai	Bentuk bangunan asimetris. 3 lantai	Bangunan moderen. 2 lantai	Bentuk bangunan yang akan diterapkan ialah bangunan modern.
3	Fasilitas	- R. Tidur	- R. Tidur	- R. Tidur	- R. Tidur

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- R. Olahraga</li> <li>- R. Kesehatan</li> <li>- R. Konseling</li> <li>- R. Teknologi</li> <li>- R. Kerajinan tangan</li> <li>- <i>Outdoor</i></li> <li>- Dll.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- R. Olahraga</li> <li>- R. Kesehatan</li> <li>- R. Teraphy</li> <li>- R. Scan kepala</li> <li>- Dll.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- R. Olahraga</li> <li>- R. Kesehatan</li> <li>- R. Teraphy</li> <li>- R. Ibadah</li> <li>- Dll.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- R. Olahraga</li> <li>- R. Kesehatan</li> <li>- R. Konseling</li> <li>- R. Teknologi</li> <li>- R. Kerajinan tangan</li> <li>- <i>Outdoor</i></li> <li>- R. Teraphy</li> <li>- R. Ibadah.</li> <li>- Dll.</li> </ul>
4	Lansekap/ Ruang Luar	Area landscape tidak terlalu luas.	Tidak ada landscape.	Area landscape tidak terlalu luas.	Area Landscape yang akan diterapkan 40% dari luas lahan.
5	Interior	Warna ruang dalam alami.	Warna ruang dalam di dominasi dengan warna putih.	Warna ruang dalam di dominasi warna coklat.	Menggunakan warna-warna natural pada ruang-ruang tertentu seperti ruang konseling dan teraphy.
6	Skala Bangunan	Skala monumental	Skala monumental	Skala monumental	Skala monumental

7	Aspek Penerapan dalam Rancangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fasilitas</li> <li>- Fungsi bangunan</li> <li>- Interior</li> <li>- Hubungan Ruang</li> <li>- Outdoor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fasilitas</li> <li>- Hubungan ruang</li> <li>- Outdoor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fasilitas</li> <li>- Interior</li> <li>- Hubungan ruang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fasilitas</li> <li>- Fungsi bangunan</li> <li>- Interior</li> <li>- Hubungan Ruang</li> <li>- Outdoor</li> </ul>
---	---------------------------------	---	--	---	---

Sumber: Analisa Pribadi, 2019



## **BAB III**

### **PENDEKATAN PERANCANGAN**

#### **3.1 Tinjauan Arsitektur Perilaku**

##### **3.1.1 Pemahaman Tentang Arsitektur Perilaku**

Arsitektur perilaku menurut Y.B Mangun Wijaya adalah arsitektur yang manusiawi, yang mampu memahami dan mewadahi perilaku-perilaku manusia yang ditangkap dari berbagai macam perilaku, baik itu perilaku pencipta, pemakai, pengamat juga perilaku alam sekitarnya. Carol Simon Weisten dan Thomas G. David (1987) menyebutkan desain arsitektur perilaku memiliki prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan, yakni kemampuan berkomunikasi sesuai kondisi dan perilaku pengguna, manusia dan lingkungan, mewadahi aktivitas penghuni dengan nyaman dan menyenangkan, serta dapat memenuhi nilai estetika, komposisi, dan estetika bentuk. Maka, dapat disimpulkan Arsitektur Perilaku adalah arsitektur yang mengutamakan kebutuhan penggunaannya dengan melihat perilaku pengguna tersebut agar terciptanya ruangan yang aman dan aman bagi pengguna.

Dalam merancang bangunan terutama dalam Arsitektur Perilaku, hal yang harus diperhatikan agar peran bangunan dapat berfungsi sebagai suatu pelayanan sosial dalam arti yang luas maka elemen-elemen yang harus dipertimbangkan menurut Satrio (2008) yaitu :

1. Kegiatan sosial yang ditampung di dalam bangunan
2. Fleksibilitas yang dibutuhkan pada tiap kegiatan
3. Kegiatan-kegiatan yang mempengaruhi atau dipengaruhi
4. Latar belakang dan sasaran dari pengguna ruang (partisipan)

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Arsitektur Perilaku adalah ilmu merancang bangunan yang mengacu pada aspek-aspek yang mendasar dan terkait dengan sikap dan tanggapan manusia terhadap lingkungannya, bertujuan untuk menciptakan ruang dan suasana tertentu yang sesuai dengan perilaku manusia beserta lingkungan dan budaya masyarakat.

### 3.1.2 Prinsip-prinsip Arsitektur Perilaku

Prinsip-Prinsip Arsitektur Perilaku Prinsip-prinsip tema arsitektur perilaku yang harus di perhatikan dalam penerapan tema arsitektur perilaku menurut Carol Simon Weisten dan Thomas G David, antara lain:

1. Mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan Rancangan yang harus dapat dipahami oleh pemakainya melalui penginderaan ataupun pengimajinasian pengguna bangunan.
2. Bentuk yang disajikan dapat dimengerti sepenuhnya oleh pengguna bangunan.

Dari bangunan yang diamati oleh manusia syarat-syarat yang harus dipenuhi adalah:

1. Pencerminkan fungsi bangunan
2. Menunjukkan skala dan proporsi yang tepat serta dapat dinikmati
3. Menunjukkan bahan dan struktur yang akan digunakan dalam bangunan
4. Mewadahi aktivitas penghuninya dengan nyaman dan menyenangkan.
5. Nyaman secara fisik dan psikis.
6. Menyenangkan secara fisik dan fisiologis.

Dapat disimpulkan dari penjelasan di atas bahwa prinsip-prinsip arsitektur perilaku harus dapat dipahami oleh pemakainya melalui penginderaan ataupun pengimajinasian pengguna bangunan serta bangunan dapat di pamahi oleh pengguna, bangunan juga harus nyaman secara fisik maupun psikis terutama pada anak dan remaja.

### 3.1.3 Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku

Faktor-faktor yang mempengaruhi terhadap Arsitektur Perilaku (Setiawan, 1995) antara lain:

#### a. Ruang

Hal terpenting dari pengaruh ruang terhadap perilaku manusia adalah fungsi dan pemakaian ruang tersebut

b. Ukuran dan bentuk

Ukuran dan bentuk ruang harus disesuaikan dengan fungsi yang akan diwadahi, ukuran yang terlalu besar atau kecil akan mempengaruhi psikologis pemakainya. Penerapan. Bentuk ruang lobi, tempat ibadah, ruang rehabilitasi, auditorium mengambil bentuk – bentuk lengkung untuk memberi kesan dinamis, riang, dan memberi pengaruh gembira.

c. Perabot dan penataannya

Bentuk penataan perabot harus disesuaikan dengan sifat dari kegiatan yang ada di ruang tersebut. Perabot di buat untuk memenuhi tujuan fungsional dan penataannya mempengaruhi perilaku penggunanya. Penerapan: penataan perabot dalam ruang disesuaikan dengan kebutuhan serta aktivitas pengguna ruang.



Gambar 3.1 Penataan Ruang Yang Baik  
Sumber: kompas.com di akses 20 Desember 2019

d. Warna

Warna, memiliki peranan penting dalam penciptaan suasana ruang dan mendukung perilaku – perilaku tertentu. Warna berpengaruh terhadap tanggapan psikologis dan berpengaruh terhadap kualitas ruang. Penerapan : warna yang digunakan dalam ruangan harus memiliki nilai positif yang dapat merubah atau mempengaruhi perilaku negative. Menurut hasil survey *lifemojo* (2011), 69 persen dari anak-anak memilih warna-warna cerah yang mengungkapkan kebahagiaan dan kegembiraan seperti pink, biru dan merah. Beberapa memilih hitam,

abu-abu dan coklat yang menunjukkan emosi negatif seperti kesedihan. Berikut beberapa jenis warna dan maknanya, menurut *lifemojo* (2011) antara lain:

**1. Putih**

Melambangkan kegembiraan, kedamaian, kemurnian dan kebersihan.

**2. Kuning**

Warna ini menenangkan saraf dengan memberikan efek menenangkan dan juga dikenal dapat merangsang aktivitas otot.

**3. Biru**

Warna biru menandakan keyakinan, perdamaian dan kebijaksanaan dan dapat membantu menenangkan saraf anak, serta memberikan tidur yang baik di malam hari.

**4. Hijau**

Hijau adalah warna yang menandakan penyegaran dan membantu memperkuat harga diri dan menyalakan harapan. Hijau adalah warna yang sangat menggembirakan dan idealnya cocok untuk anak-anak yang memiliki perasaan rendah diri dan perasaan tertekan.

**5. Merah**

Merah adalah warna yang menarik yang menandakan gairah, keinginan dan membuat anak Anda bersemangat.

**6. Ungu**

Warna ini menandakan kekuasaan, kemewahan dan royalti bila muncul dalam nuansa lebih gelap. Nuansa ringan seperti lavender memberikan suasana damai dan membantu menenangkan saraf. Warna ungu yang sangat gelap tidak direkomendasikan karena dapat membangkitkan rasa frustrasi dan kesedihan pada anak-anak. Anak-anak tidak menangkap warna ini begitu mudah.

**7. Coklat dan abu-abu**

Coklat dan abu-abu adalah beberapa nada bumi. Warna ini adalah warna ideal untuk anak-anak yang hiperaktif dan penuh dengan

energi. Warna ini memberikan relaksasi, kehangatan, kenyamanan. 69 persen dari anak-anak memilih warna-warna cerah yang mengungkapkan kebahagiaan dan kegembiraan seperti pink, biru dan merah. Beberapa memilih hitam, abu-abu dan coklat yang menunjukkan emosi negatif seperti kesedihan.

Tabel 3.1 Psikologi Warna

Warna	Kesan Dari Jarak	Kesan Dari Kehangatan	Rangsangan Mental
Biru	Sangat jauh	Dingin	Penuh ketenangan
Hijau	Sangat jauh	Dingin ke netral	Sangat tenang
Merah	Dekat	Hangat	Sangat merangsang
Orange	Sangat dekat	Sangat hangat	Merangsang
Kuning	Dekat	Sangat hangat	Merangsang
Cokelat	Sangat dekat	Netral	Merangsang
Ungu	Sangat dekat	Dingin	Agresif, menekan

Sumber: Arsitektur Berwawasan Perilaku, Anthonius (2011)

- e. Suara, temperature dan pencahayaan.

Suara diukur dengan *decibel*, akan berpengaruh buruk bila terlalu keras. Demikian pula temperature dan pencahayaan yang dapat mempengaruhi psikologis seseorang. Suara yang keras juga dapat mengganggu ketenangan seseorang

### 3.1.4 Arsitektur Membentuk Perilaku Manusia

Arsitektur membentuk perilaku manusia, manusia membangun bangunan demi pemenuhan kebutuhan pengguna, yang kemudian bangunan itu membentuk perilaku pengguna yang hidup dalam bangunan tersebut Anthonius, (2001). Bangunan yang didesain oleh manusia yang pada awalnya dibangun untuk pemenuhan kebutuhan manusia tersebut mempengaruhi cara kita dalam menjalani kehidupan sosial dan nilai-nilai yang ada dalam hidup. Hal ini menyangkut kestabilan antara arsitektur dan sosial dimana keduanya hidup berdampingan dalam keselarasan lingkungan



Pada skema ini dijelaskan mengenai “arsitektur membentuk perilaku manusia” dimana hanya terdapat satu arah, dimana desain arsitektur mempengaruhi perilaku manusia sehingga membentuk perilaku manusia dari desain arsitektur tersebut. Perilaku manusia membentuk arsitektur Manusia membangun bangunan, yang kemudian membentuk perilaku manusia itu sendiri. Setelah perilaku manusia terbentuk akibat arsitektur yang telah dibuat, manusia kembali membentuk arsitektur yang telah dibangun sebelumnya atas dasar perilaku yang telah terbentuk, dan seterusnya.



Pada skema ini dijelaskan mengenai “perilaku manusia membentuk perilaku” dimana desain arsitektur yang telah terbentuk mempengaruhi perilaku

manusia sebagai pengguna yang kemudian manusia mengkaji kembali desain arsitektur tersebut sehingga perilaku manusia membentuk kembali desain arsitektur tersebut.

### 3.1.5 Arsitektur Perilaku Terhadap Anak dan Remaja

Dalam perancangan pusat kreativitas anak, perkembangan psikososial menjadi acuan utama untuk menghasilkan rancangan yang baik demi terwujudnya ruang-ruang sesuai kebutuhan anak maupun remaja. Berikut penulis rangkum dua dari delapan tahap perkembangan menurut psikososial Erikson:

1. Industry vs Inferiority (ketekunan vs rasa rendah diri) (6 tahun – 12 tahun).

Pada tahap ini, anak sudah memasuki usia sekolah, kemampuan akademiknya mulai berkembang. Selain itu, kemampuan sosial anak untuk berinteraksi di luar anggota keluarganya juga mulai berkembang. Anak akan belajar berinteraksi dengan teman-temannya maupun dengan gurunya. Jika cukup rajin, anak-anak akan memperoleh keterampilan sosial dan akademik untuk merasa percaya diri.

2. Identity vs Role Confusion (identitas vs kekacauan identitas) (12 tahun -18 tahun).

Pada tahap ini anak sudah memasuki usia remaja dan mulai mencari jati dirinya. Masa ini adalah masa peralihan antara dunia anak-anak dan dewasa. Erikson (dalam Shaffer, 2005) percaya bahwa individu tanpa identitas yang jelas akhirnya akan menjadi tertekan dan kurang percaya diri ketika mereka tidak memiliki tujuan, atau bahkan mereka mungkin sungguh-sungguh menerima bila dicap sebagai orang yang memiliki identitas negatif, seperti menjadi kambing hitam, nakal, atau pecundang.

Krori (2011) menyatakan bahwa perubahan sosial yang penting pada masa remaja mencakup meningkatnya pengaruh teman sebaya (*peer group*), pola perilaku sosial yang lebih matang, pembuatan kelompok

sosial yang baru, dan munculnya nilai-nilai baru dalam memilih teman dan pemimpin serta nilai dalam penerimaan sosial. Minat universal paling penting pada masa remaja dapat digolongkan menjadi 7 kategori menurut (Krori, 2011) yaitu:

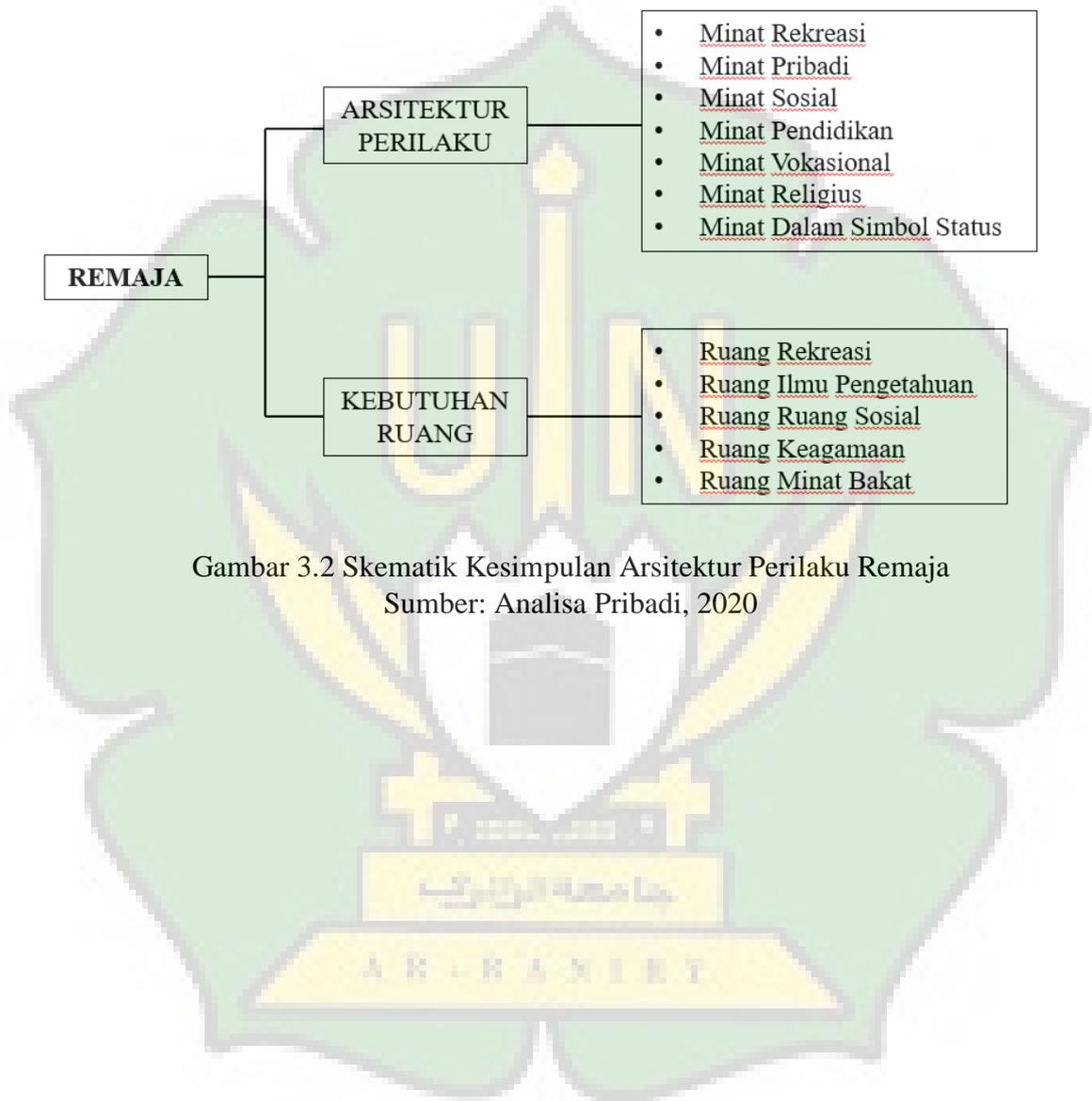
1. Minat rekreasi
2. Minat pribadi
3. Minat sosial
4. Minat pendidikan
5. minat vokasional
6. Minat religius
7. Minat dalam simbol status

**a. Tugas Perkembangan Masa Remaja (11/12 - 18 tahun)**

Menurut Havighurst (Hurlock, 1990), tugas perkembangan remaja meliputi:

1. Mencapai pola hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya yang berbeda jenis kelamin sesuai dengan keyakinan dan etika moral yang berlaku di masyarakat.
2. Mencapai peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin, selaras dengan tuntutan sosial dan kultural masyarakatnya.
3. Menerima kesatuan organ-organ tubuh/ keadaan fisiknya sebagai pria/wanita dan menggunakannya secara efektif sesuai dengan kodratnya masing-masing.
4. Menerima dan mencapai tingkah laku sosial tertentu yang bertanggung jawab di tengah-tengah masyarakatnya.
5. Mencapai kebebasan emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya dan mulai menjadi “diri sendiri”.
6. Mempersiapkan diri untuk mencapai karir (jabatan dan profesi) tertentu dalam bidang kehidupan ekonomi.
7. Mempersiapkan diri untuk memasuki dunia perkawinan dan kehidupan berkeluarga.

8. Memperoleh seperangkat nilai dan sistem etika sebagai pedoman bertingkah laku dan mengembangkan ideologi untuk keperluan kehidupan kewarganegaraannya.



Gambar 3.2 Skematik Kesimpulan Arsitektur Perilaku Remaja  
Sumber: Analisa Pribadi, 2020

Berikut ini Tabel perkembangan dan *psychosocial* manusia menurut Ericson (Hall, 1985) sebagai berikut:

Tabel 3.5 Perkembangan Dan *Psychosocial* Manusia

Tahap psicosocial erikson ( <i>syntonic</i> vs <i>dystonic</i> )	Tahap <i>psychosexual</i>	Tahap hidup/ <b>hubungan/ masalah</b>	Basic viture and second named (potential positive outcomes from each crisis)	Maladaptation/ <b>malignancy</b> (potential negative outcome – one or the other – from unhelpful experience during each crisis)
Kepercayaan vs kecurigaan	Lisan	Bayi / <b>ibu</b> / <b>menyusui dan dihibur, tumbuh gigi, tidur</b>	Harapan dan mendorong	Sensorik / <b>penarikan</b>
Otonomi vs perasaan malu dan ragu-ragu	<i>Anal</i>	Balita / <b>orang tua</b> / <b>fungsi tubuh, pelatihan toilet, kontrol otot, berjalan</b>	Ketekunan dan control diri	Impulsivity / <b>paksaan</b>
Inisiatif vs kesalahan	<i>Phallic</i>	Prasekolah / <b>keluarga</b> / <b>eksplorasi dan penemuan, petualangan dan bermain</b>	Tujuan dan arah	Penghambatan / <b>kekejaman</b>

Kerajinan inferioritas	vs	Keadaan belum aktif	Anak sekolah / <b>sekolah, guru, teman, kenalan tetangga / prestasi</b>	Kompeten dan memiliki cara	Keahlian sempit / <b>inertia</b>
Identitas kekacauan identitas	vs	Puberty and genitality	Remaja / teman sebaya, kelompok, pengaruh / ide penyelesaian masalah, menjadi dewasa	Kesetiaan dan kesayangan	Fanatisme / <b>penolakan</b>
Keintiman isolasi	vs	Genitality	Dewasa muda / <b>kekasih, teman, kerabat kerja / hubungan cinta, pekerjaan dan kegiatan sosial</b>	Cinta dan hubungan dekat	Promiscuity / <b>exclusivity</b>
Generatifitas vs stagnasi		N/a	Pertengahan dewasa/ anak, komunitas/ memberikan kembali, menolong, berkontribusi.	Penuh perhatian dan produksi	Pekerjaan yang terlalu keras / <b>penolakan</b>
Integritas keputusasaan	vs	N/a	Lansia / sosial, dunia, hidup/ arti dan tujuan, prestasi hidup	Kebijaksanaan dan penolakan	Mencapai peringatan/ <b>penghinaan</b>

Sumber : Hall, Calvin S., & Lindzey, Gardner. (1985). *Introduction to Theories of Personality*.

### 3.2 Interpretasi Tema

Tema yang diterapkan pada perancangan Pusat Kreativitas Anak adalah Arsitektur Perilaku, dimana tema ini memperhatikan perilaku anak dan remaja. Dengan kata lain, bangunan yang akan dirancang sesuai dengan psikologis anak dan remaja demi terciptanya kenyamanan pengguna.

Penerapan tema arsitektur perilaku pada Gedung pusat kreativitas anak, dapat dijabarkan sebagai berikut:

#### a. Eksterior

1. Menggunakan warna-warna yang di sukai anak-anak dan remaja yaitu warna-warna cerah pada *facade* bangunan.
2. Menerapkan bentuk geometris sebagai bentuk yang melambangkan anak dan remaja.
3. Menggunakan material modern yang ramah terhadap pemakai seperti kayu,PVC , dan kaca.

#### b. Interior

1. Menggunakan warna-warna ceria pada interior bangunan terutama pada ruang kreativitas anak.
2. Menghadirkan ruang-ruang yang dapat meningkatkan *motoric* anak.
3. Menggunakan material-material yang ramah terhadap anak, seperti lantai yang tidak licin.
4. Tidak menggunakan elemen-elemen runcing pada perabotan, agar tidak membahayakan anak.
5. Memperhatikan psikologi anak dan remaja demi terciptanya ruangan yang baik bagi anak maupun remaja.

### 3.3 Arsitektur *Playful*

Menurut kamus Bahasa Inggris (2003) *playful* adalah penuh kegembiraan atau kesenangan dan muncul jiwa bersemangat. Desain *playful* kerap dijadikan acuan desain para arsitektur untuk mendesain sebuah ruang yang formal seperti kantor dan perpustakaan agar para pengguna tidak merasa jenuh dan bosan ketika berada di dalam ruangan. Desain *playful* dapat meningkatkan daya kreativitas dan inovatif pengguna karena penuh warna dan menyenangkan.

Berikut ini merupakan tabel perancangan *playful* yang baik bagi anak menurut Angelia, dkk (2015):

Tabel 3.6 Konsep Solusi Perancangan

Permasalahan	Solusi
Interior sebagai sarana edukasi dan media pembelajaran.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengenalan lingkungan sekitar pada anak melalui desain pada koridor berbentuk bangunan yang sering dijumpai anak sehari-hari.</li> <li>• Signage sederhana yang mudah diingat anak, karena anak mengingat tulisan berupa rangkaian gambar.</li> <li>• Adanya elemen street design sebagai media belajar seperti tanaman dan keranjang buah.</li> </ul>
Interior sebagai sarana edukasi dan media pembelajaran.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain mural pada ruang kelas: mengajarkan anak mengenal warna, angka, huruf, nama transportasi, nama binatang dan lainnya.</li> <li>• Pemanfaatan media elektronik pada dinding dan plafon untuk lebih mudah memahami yang diajarkan oleh gurunya.</li> </ul>
Interior <i>playful</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain yang tematik pada tiap area.</li> <li>• Desain yang colourful untuk meningkatkan kesan ceria.</li> <li>• Learning media yang fun: bermain sekaligus menjadi media belajar.</li> </ul>
Interior yang dapat menciptakan dan meningkatkan kreativitas anak.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bentuk, gambar, tulisan yang bervariasi sehingga dapat memperkaya inspirasi anak dalam berkarya.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Area-area kosong untuk menempelkan hasil karya anak yang dapat membangun rasa percaya diri untuk berkreasi lebih.</li></ul>
--	---

Sumber: Desain Arsitektur Interior Preschool yang *Fun*,  
*Playful* dan Edukatif, Angelia,dkk (2015)



### 3.4 Studi Banding Tema Sejenis

#### 3.4.1 TK Fuji Jepang

##### a. Penjelasan Objek

Taman Kanak-Kanak (TK/Kindergarten) Fuji di Tokyo Jepang memiliki arsitektur yang unik karya Takaharu Tezuka yang berbentuk lingkaran menyerupai tribun sepak bola dimana atapnya bisa digunakan untuk bermain. Anak-anak dibiarkan untuk bebas bermain dan berlari mengelilingi atap, pepohonan, dan bangunan khusus yang didesain keamanannya. Dengan desain seperti ini anak-anak yang berumur 5 tahun menjadi lebih nyaman untuk mengeksplorasi dirinya.

Bangunan dengan desain semi terbuka ini dapat menampung 600 anak berusia 2-6 tahun di sekolah tersebut. Desain unik itu memungkinkan sekolah untuk memaksimalkan pendekatan pendidikan dengan memberikan kebebasan kepada anak untuk menjelajah ruang kelas dan belajar melalui penemuannya sendiri.



Gambar 3.3 TK Fuji Jepang  
Sumber: <http://womonation.id/> di akses 23 Desember

##### b. Konsep

###### 1. konsep fisik

Secara fisik bangunan ini berbentuk bundar, sehingga anak-anak terbiasa berbebas berlari tanpa membentur sudut. Untuk menampilkan ruang main yang tidak terbatas, gedung TK Fuji dibuat tidak ada dinding dalam atau luar juga tidak berujung karena bentuknya yang menyerupai lingkaran. Tezuka menjelaskan bahwa konsep utama dari bangunan

tersebut adalah “masa depan nostalgia”. Tema tersebut diambil karena dengan desain bangunan seperti itu, anak-anak bisa bermain secara alami tanpa gadget dan layar. Masa depan seperti inilah yang jadi harapan banyak orang.

## 2. Konsep arsitektur perilaku

### a. Kelas di buat terbuka

Menurut Tezuka sebagai arsitek, kelas terbuka membuat murid lebih produktif dibanding dengan kelas tertutup. Dengan ruang kelas terbuka, anak-anak bisa menghasilkan tingkat kebisingan yang sama dengan tingkat kebisingan di alam.

### b. Murid dibiarkan berimajinasi

Meskipun anak-anak dibebaskan bermain, sekolah tersebut tidak menyediakan peralatan bermain. Anak-anak dibiarkan berimajinasi dan bermain di bangunan sekolah mereka yang sudah terjamin keamanannya.

### c. Terjamin aman untuk anak-anak

Menurut Tezuka saat pertama kali berinteraksi dengan bangunan tersebut adalah momen emosional. Mereka tiba-tiba mulai berlarian dan ini merupakan reaksi spontan. Pegangan di ujung dek berfungsi sebagai pembatas sekaligus bisa membuat area dalam menjadi sebuah arena. Pagarnya cukup rapat sehingga tidak mungkin ada anak yang kepalanya tersangkut. Tapi pagarnya memungkinkan mereka untuk duduk dan memasukkan kaki mereka di sela-sela pagar.



Gambar 3.4 (a) Pagar, (b) Suasana Tk Fuji Jepang  
Sumber: <http://womonation.id/> di akses 23 Desember 2019

d. Pencahayaan alami

Untuk sumber pencahayaan, bangunan tersebut memilih panel-panel yang memungkinkan cahaya matahari masuk ke dalam kelas di bawahnya. Saat musim hujan, di dalam ada air terjun buatan yang mengalirkan air hujan. Mereka bisa bermain air hujan tanpa harus kehujanan.

e. Perosotan

perosotan dibangun untuk anak-anak yang ingin turun cepat sambil bermain.



Gambar 3.5 Perosotan TK Fuji Jepang  
Sumber: <http://womonation.id/> di akses 23 Desember

f. Alat pelindung dari gempa

Jepang merupakan negara yang rentan gempa bumi. Sepuluh persen gempa bumi besar di dunia terjadi di Jepang. Oleh karena itu sekolah wajib memberi pelatihan keselamatan sejak duduk di bangku Taman Kanak-kanak. Mereka diajarkan bagaimana menyelamatkan diri saat ada bencana alam khususnya gempa bumi. Saat pelatihan keselamatan dilakukan, anak-anak diberikan topi yang terbuat dari katun tebal yang disimpan di bawah meja untuk melindungi kepala terkena reruntuhan.



Gambar 3.6 Anak-Anak Diberi Pelatihan Keamanan Gempa  
Sumber: <http://womonation.id/> di akses 23 Desember 2019

g. Pepohonan yang bebas di panjat

Bangunan ini didesain alami disatukan dengan pepohonan sehingga anak-anak tumbuh alami dan dibiarkan natural agar bias beradaptasi dengan lingkungannya.



Gambar 3.7 Pohon di TK Fuji Jepang  
Sumber: <http://womonation.id/> di akses 23 Desember

h. Kursi anak-anak yang berbentuk kotak

Kursi ini kerap kali digunakan anak-anak untuk bermain kereta-keretaan, kayu ini dipilih yang jenisnya ringan dan tidak membahayakan anak-anak.



Gambar 3.8 Kursi di TK Fuji Jepang  
Sumber: <http://womonation.id/> di akses 23 Desember

### c. Ruang-ruang

#### 1. Ruang kelas

Ruangan kelas tidak dibuat terpisah-pisah, semua bersatu. Suara ribut dianggap sebagai peristiwa yang natural seperti di alam, justru karenanya bisa secara natural fokus terhadap pelajarannya. Dan kenyataannya anak-anak ini bisa lebih konsentrasi terhadap gurunya.



Gambar 3.9 Ruang Kelas di TK Fuji Jepang  
Sumber: <http://womonation.id/> di akses 23 Desember

#### 2. Ruang bermain

Di TK Fuji tidak disediakan permainan, mereka diajarkan untuk bermain langsung dengan alam, seperti memanjat pohon, berlari, dan bermain pasir.



Gambar 3.10 Ruang Kelas di TK Fuji Jepang  
Sumber: <http://womonation.id/> di akses 23 Desember

#### **d. Kesimpulan**

1. TK Fuji Jepang menggunakan konsep yang sangat memperhatikan perilaku anak-anak, bangunan yang dirancang berbentuk bundar agar tidak ada sudut-sudut yang membahayakan anak-anak
2. TK Fuji merupakan TK terbesar di Jepang yang memiliki konsep berbeda dengan TK pada umumnya, seperti tidak memfasilitasi permainan, anak-anak dibiarkan bermain dengan alam seperti pohon dan pasir.
3. Untuk menampilkan ruang main yang tak terbatas, gedung TK Fuji dibuat tak ada dinding dalam atau luar juga tak berujung karena bentuknya yang menyerupai lingkaran.

#### **3.4.2 Kidzania Jakarta**

##### **a. Penjelasan objek**

Kidzania merupakan tempat bermain anak yang mempunyai konsep rekreatif dan edukatif dan di desain *playful*. Desain *playful* menurut Sidiq (2018) merupakan desain yang akan terlihat menyenangkan, energik, dan menyampaikan optimisme. Oleh karena itu KidZania di desain *playful* agar dapat menarik perhatian anak-anak dan dapat menambah daya kreativitas anak ketika berada di dalam ruangan. Disini anak-anak diajak bermain untuk memainkan peran seperti orang dewasa dengan tujuan agar anak-anak dapat merealisasikan cita-citanya dan lebih siap saat dewasa nanti. KidZania dibangun khusus menyerupai replika sebuah kota yang sesungguhnya, namun dalam ukuran anak-anak. KidZania pertama kali didirikan pada tanggal 1 September 1999 di Santa Fe di Mexico City menurut sumber di website [Jakarta.Kidzania.com](http://Jakarta.Kidzania.com). Di Indonesia diresmikan pada tanggal 24 November 2007. Anak-anak dari setiap wilayah berdatangan untuk mengunjungi KidZania Jakarta.

## **b. Konsep**

### 1. Konsep fisik

KidZania Jakarta adalah sebuah kotanya anak-anak yang mengedepankan unsur pendidikan dan hiburan yang pertama di Asia Tenggara bagi anak-anak usia 2-16 tahun. Dirancang dan dibangun khusus menyerupai replika sebuah kota yang sesungguhnya namun dalam skala anak-anak, lengkap dengan jalan raya, fasilitas kota seperti rumah sakit, supermarket, salon, theater, pabrik-pabrik dan masih banyak lagi. Di kota ini anak-anak bisa memainkan peran atau profesi orang dewasa, seperti menjadi dokter, pilot, polisi, juru masak, ilmuwan dan lebih dari 100 profesi lainnya.

### 2. Arsitektur perilaku

#### a. *Playing Together*

Dimana anak-anak di ajak untuk berkelompok dan mengembangkan kemampuan secara tim. Hal ini akan membantu kemampuan adaptasi dan sosialisasi anak.

#### b. Warna

Warna yang diterapkan dalam bangunan KidZania ini ialah warna-warna yang cerah. Warna-warna cerah dikenal berhubungan dengan suasana hati dan dikenal membantu untuk mengaktifkan dan menstimulasi pikiran

#### c. Tantangan

Di KidZania anak-anak diajak untuk menghadapi tantangan profesi yang diperankannya. Anak-anak sangat menyukai tantangan, KidZania didesain senyaman mungkin untuk anak-anak.

### c. Ruang-ruang

#### 1. Ruang medis

Anak-anak diajarkan tentang organ tubuh manusia, praktik membedah tubuh manusia, penanganan pasien dan masih banyak lagi. Sebelum masuk ke ruangan para peserta di ajarkan menggunakan fasilitas yang terdapat di ruang bedah tersebut



Gambar 3.11 fasilitas KidZania Medical  
Sumber : kidzania.com di akses 24 Desember 2019

#### 2. Ruang Kebun

Di ruang kebun terdapat berbagai tanaman seperti sayur-sayuran, kecambah, tanaman herbal dan masih banyak lagi. Para peserta dibimbing bagaimana cara merawat tanaman, memberi pupuk dan menyiram tanaman.



Gambar 3.12 fasilitas KidZania Garden  
Sumber : kidzania.com di akses 24

### 3. Ruang memasak

Di ruang memasak anak-anak diajarkan cara membuat roti, kue dan lainnya. Mereka di ajarkan oleh juru masak, sebelum memasuki ruangan, mereka terlebih dahulu memakai atribut memasak dan mencuci tangan agar makanan yang dibuat tetap steril dari kuman dan bakteri lainnya.



Gambar 3.13 fasilitas KidZania cook  
Sumber : kidzania.com di akses 24

### 4. Ruang pemadam kebakaran

Ruang pemadam kebakaran anak-anak dilatih bagaimana menjadi seorang pemadam kebakaran, para peserta saling menyiramkan air ke objek yang terbakar.



Gambar 3.14 fasilitas KidZania pemadam kebakaran  
Sumber : kidzania.com di akses 24 Desember

## 5. Ruang-ruang lainnya

Terdapat banyak ruang-ruang kreativitas lainnya di KidZania Jakarta ini seperti ruang engineering, teknologi, sains dan lain sebagainya.



Gambar 3.15 fasilitas KidZania lainnya  
Sumber : kidzania.com di akses 24 Desember

## 6. Kesimpulan

- KidZania dirancang *playful* dan edukatif. KidZania di desain *playful* agar dapat menarik perhatian anak-anak dan dapat menambah daya kreativitas anak ketika berada di dalam ruangan.
- Anak-anak diajak untuk saling bersosialisasi dan bekerjasama dalam memainkan perannya dan anak-anak diajak untuk berimajinasi dan mengembangkan bakat mereka.
- KidZania dirancang dan dibangun khusus menyerupai replika sebuah kota yang sesungguhnya namun dalam skala anak-anak, lengkap dengan jalan raya, fasilitas kota seperti rumah sakit, supermarket, salon, theater, pabrik-pabrik dan masih banyak lagi.

### 3.4.3 KidsStop Singapore

#### a. Penjelasan Objek

KidsStop di Singapura merupakan salah satu preseden dari bangunan rekreasi edukatif. KidsStop merupakan area bermain belajar bagi anak antara umur 2-8 tahun. Kidstop sendiri terinspirasi dari imajinasi dan mimpi anak-anak. Disana terdapat berbagai macam atraksi yang

berkaitan dengan IPTEK dan sains. KidsStop sendiri merupakan wahana bermain yang mengajak anak-anak untuk merasakan pengalaman terhadap pekerjaan namun sambil bermain. Hal ini tentu saja menarik bagi anak-anak mengingat rasa ingin tahu yang tinggi mengenai hal-hal yang dikerjakan oleh orang dewasa.



Gambar 3.16 KidsStop Singapore  
Sumber : [www.science.edu.sg](http://www.science.edu.sg) di akses 24 Desember 2019

## b. Konsep

### 1. Konsep fisik

KidsStop Singapore didesain dengan konsep yang *playful* namun edukatif, dimana anak-anak diberi wawasan tentang dunia Teknologi dan Sains untuk menambah daya imajinasi dan pengetahuan mereka. Secara fisik bangunan ini memiliki warna yang cerah dan ceria yang dapat menarik anak-anak untuk berkunjung ke bangunan ini.

### 2. Arsitektur perilaku

#### a. *Playing Together*

Dimana anak di ajak untuk berkelompok dan mengembangkan kemampuan secara tim. Hal ini akan membantu kemampuan adaptasi dan sosialisasi anak.

#### b. Warna

Warna yang diterapkan dalam bangunan KidsStop ini ialah warna-warna yang cerah. Warna-warna cerah dikenal berhubungan dengan suasana hati dan dikenal membantu untuk mengaktifkan dan menstimulasi pikiran.

c. Imajinasi

Anak-anak memiliki imajinasi yang tinggi, oleh karena itu KidsStop menghadirkan banyak ilmu pengetahuan yang dapat menambah daya imajinasi anak dan jiwa kreatif anak akan dapat lebih terasah.

c. Ruang-ruang

1. Ruang Sains

Di ruangan ini terdapat banyak alat peraga khususnya di bidang alam, seperti replika tengkorak dinosaurus, replika tengkorak manusia, tanaman herbal dan ilmu-ilmu sains lainnya.



Gambar 3.17 Ruang Sains KidsStop Singapore  
Sumber : [www.science.edu.sg](http://www.science.edu.sg) di akses 24 Desember

2. Ruang astronomi

Di ruang astronomi terdapat benda-benda replika ruang angkasa. Ruangan di desain seakan-akan berada di luar angkasa, sangat menarik dan edukatif.



Gambar 3.18 Ruang Astronomi KidsStop Singapore  
Sumber : [www.science.edu.sg](http://www.science.edu.sg) di akses 24 Desember 2019

### 3. Ruang Boga

Di ruang boga terdapat banyak replika alat masak dan bahan-bahan dapur. Anak-anak dapat berimajinasi dalam memasak dan dapat menggunakan seragam selayaknya koki.



Gambar 3.19 Ruang Boga KidsStop Singapore  
Sumber : [www.science.edu.sg](http://www.science.edu.sg) di akses 24 Desember 2019

### 4. Ruang-ruang yang dapat meningkatkan motoric anak

Dalam ruangan ini terdapat banyak wahana-wahana yang dapat meningkatkan motoric anak. Seperti permainan *jungle*, memanjat dan lain sebagainya.



Gambar 3.20 Ruang Edukasi motoric KidsStop Singapore  
Sumber : [www.science.edu.sg](http://www.science.edu.sg) di akses 24 Desember 2019

### 5. Ruang-ruang IPTEK

Di era yang serba canggih ini, teknologi tak lepas dari kehidupan manusia. Begitu juga anak-anak yang sedari kecil di ajarkan ilmu teknologi. KidsStop Singapore membuat ruang-ruang IPTEK yang

dapat menambah wawasan anak-anak, dirancang semenarik mungkin agar dapat menambah daya imajinasi anak-anak.



Gambar 3.21 Ruang IPTEK KidsStop Singapore  
Sumber : [www.science.edu.sg](http://www.science.edu.sg) di akses 24 Desember

#### d. Kesimpulan

Secara keseluruhan KidsStop Singapore menerapkan konsep *playfull* namun edukatif yang dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi anak dan dapat mengembangkan daya imajinasi serta kreativitas anak. Di KidsStop ini anak-anak diajak untuk bersosialisasi dan bekerjasama. Berbagai ilmu sains dan teknologi terdapat di KidsStop Singapore, ruang-ruang dirancang sangat menarik dan dapat menarik perhatian kususnya anak-anak. Ruang-ruang yang dapat meningkatkan daya motoric anak dibuat sangat aman untuk anak-anak demi menghindari cedera yang akan terjadi. Selain ruang-ruang sains dan teknologi, ruang lainnya juga terdapat di KidsStop Singapore seperti ruang boga, ruang kreativitas dan ruang lainnya.

#### 3.4.4 Kesimpulan Studi Banding Tema

Dari ketiga objek di atas dapat disimpulkan konsep perancangan sangat mengedepankan perilaku pengguna dan setiap ruang-ruang didesain *playful*. Ketiga objek tersebut terlihat sangat menyenangkan, energik, dan membuat anak-anak lebih atraktif dan mandiri. Langgam arsitektur modern tak lepas dalam perancangan ketiga objek tersebut karena sejatinya anak-anak maupun remaja lebih menyukai dinamis. Berikut ini tabel kesimpulan studi banding dari ketiga objek tersebut:

Tabel 3.7 Kesimpulan Studi Banding

No.	Objek	TK Fuji Jepang	KidsZania Jakarta	KidsStop Singapore
1.	<b>Fungsi</b>	Taman kanak-kanak	Edukasi dan bermain	Edukasi dan bermain
2.	<b>Konsep</b>	Arsitektur perilaku	Arsitektur perilaku dan <i>playfull</i>	Arsitektur perilaku dan <i>playfull</i>
3.	<b>Bentuk bangunan</b>	-Bundar -Moderen	- Persegi - Moderen	- Persegi - Moderen
4.	<b>Skala</b>	-Monumental (eksterior) -Normal (interior)	-Monumental (eksterior) -Monumental (Interior) -Normal (interior)	-Monumental (eksterior) -Monumental (Interior) -Normal (interior)
5.	<b>Penerapan dalam perancangan</b>	-Arsitektur Moderen -Perilaku Pengguna	-Arsitektur Moderen -Perilaku Pengguna	-Arsitektur Moderen -Perilaku Pengguna

Sumber: Analisa Pribadi, 2019

Dari tabel di atas maka dapat di uraikan sebagai berikut:

1. Secara fungsi, ketiga objek perancangan tersebut terdapat beberapa perbedaan, TK Fuji Jepang hanya berfungsi sebagai taman kanak-kanak, sementara KidZania dan Kidstop berfungsi sebagai sarana edukasi dan bermain, namun KidZania berfokus kepada profesi anak-anak sementara Kidstop berfokus kepada ilmu pengetahuan dan motoric anak. Maka yang dapat di tarik sebagai perancangan ialah edukatif.
2. Interpretasi tema ketiga objek tersebut memiliki kesamaan tema yaitu arsitektur perilaku. Namun secara konsep terdapat beberapa perbedaan, TK Fuji Jepang memiliki konsep natural dan alami, sementara KidZania dan Kidstop memiliki konsep yang sama yaitu *playful* karena ruang-ruang

didesain ceria dan menarik. Karena terdapat dua objek yang memiliki konsep *playful* maka konsep *playful* akan menjadi acuan konsep perancangan.

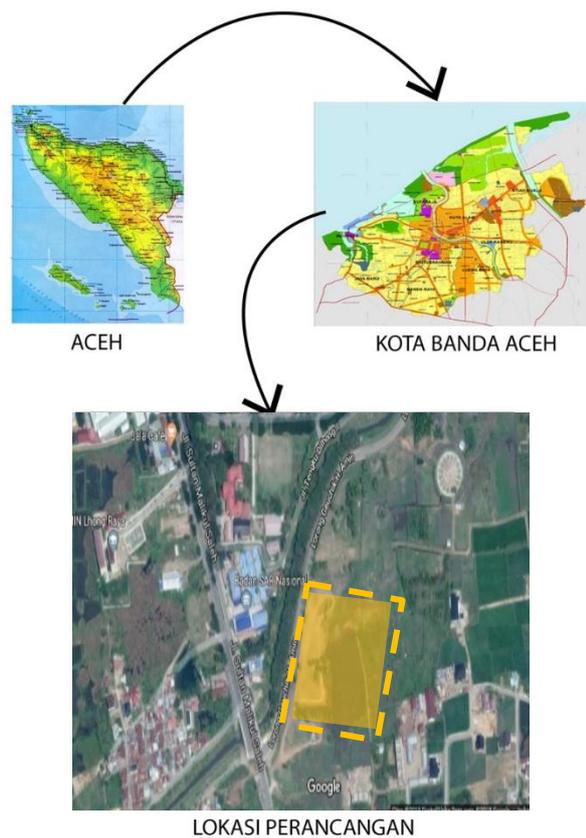
3. Secara bentuk ketiga objek tersebut memiliki bentuk berbeda. TK Fuji Jepang memiliki bentuk bundar sementara KidZania dan Kidstop berbentuk persegi. Maka bentuk yang dapat menjadi acuan perancangan yaitu persegi. Karena bentuk tersebut memiliki kesan dan sifat dinamis yang mencerminkan karakter anak dan remaja, bentuk ini juga dapat mengikuti tapak perancangan.
4. Terdapat persamaan skala pada ketiga objek tersebut, yaitu monumental secara keseluruhan bangunan. Namun pada beberapa ruang-ruang memiliki skala yang berbeda. Pada TK Fuji Jepang terdapat ruang yang berskala normal yaitu standar bangunan setinggi 2,8 Meter sesuai rujukan Data Arsitek. Sementara pada KidZania dan Kidstop terdapat beberapa ruang-ruang yang monumental dikarenakan banyak wahana atau atraksi di dalam ruangan yang membuat ruangan harus lebih luas dan tinggi. Dari skala ketiga objek perancangan tersebut maka penulis akan mengambil skala monumental pada *facade* bangunan bangunan dan normal pada ruangan interior atau sesuai kebutuhan yang diperlukan pada setiap ruang.
5. Penerapan arsitektur modern terlihat jelas pada ketiga objek tersebut, karena bentuk yang dinamis dan tidak adanya ukiran-ukiran yang terlihat pada bangunan. Warna bangunan juga menggunakan konsep *playful*

## BAB IV ANALISA

### 4.1 Analisa Kondisi Lingkungan

#### 4.1.1 Lokasi

Lokasi tapak objek perancangan Pusat Kreativitas Anak berada di Jalan Sultan Malikul Saleh Lhong Raya, jalan Sultan Malikul Saleh Lorong Geuchik Haji Amin, Banda Aceh. Lokasi ini terletak dekat Stadion Harapan Bangsa yang merupakan stadion terbesar di Banda Aceh.

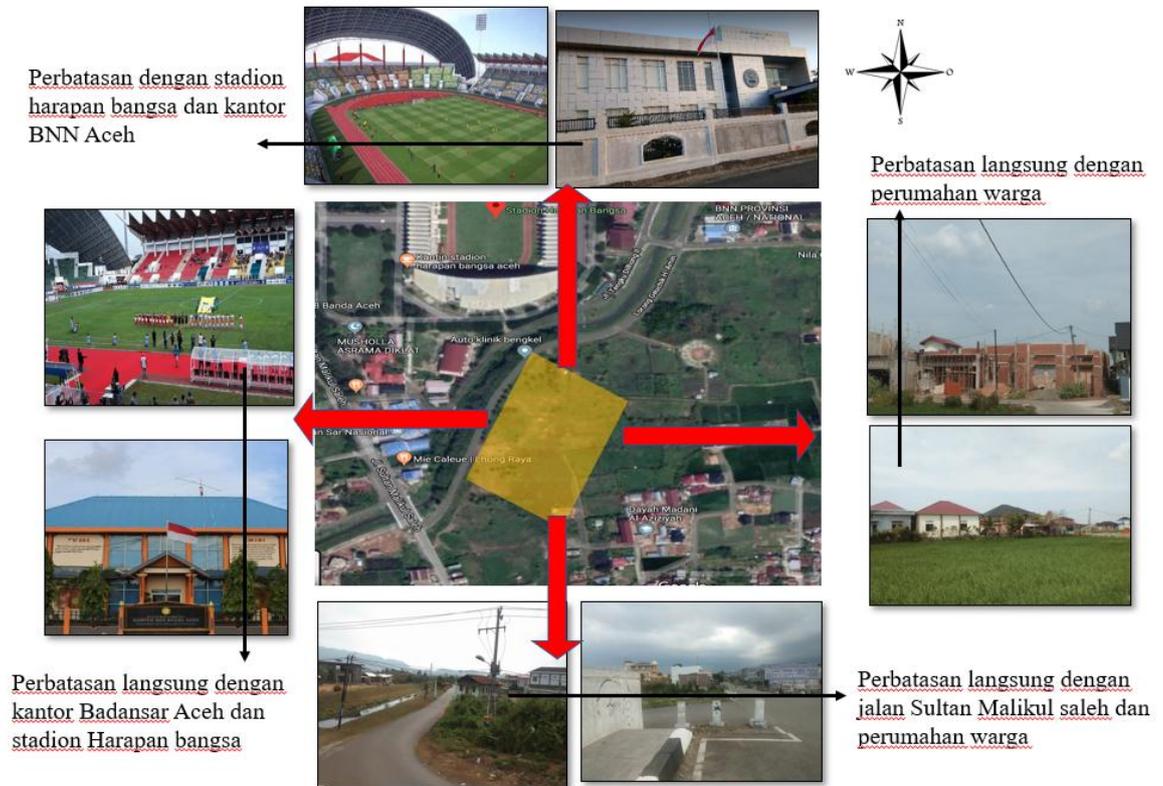


Gambar 4.1 Lokasi Perancangan Pusat Kreativitas Anak  
Sumber: Google Maps, 2020

#### 4.1.2 Kondisi Eksisting Tapak

Keadaan tapak pada lokasi terpilih merupakan lahan kosong yang ditumbuhi semak belukar dan tanaman liar. Kondisi permukaan tapak cenderung datar dan tidak berkontur. Luas lahan tapak  $\pm 15.000 \text{ m}^2$  (1,5 Ha) dengan batasan-batasan sebagai berikut:

- a. Bagian Utara : Stadion Harapan Bangsa
- b. Bagian Timur : Perumahan warga
- c. Bagian Barat : Kantor Basarnas Aceh
- d. Bagian Selatan: Jalan Sultan Malikul Saleh



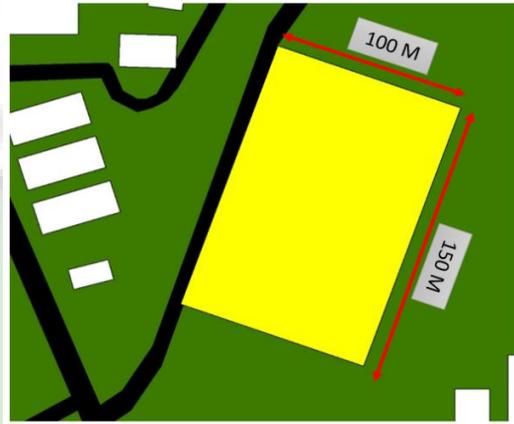
Gambar 4.2 Batas perancangan  
 Sumber: Google Maps & Analisa penulis 2020

### 4.1.3 Peraturan Setempat

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

- Peruntukan Lahan :Peruntukan lainnya: Pendidika (perdagangan dan jasa)
- KDB Maksimum : 60%
- KLB Maksimum : 4,8
- GSB maksimum : 3 m
- Ketinggian bangunan : Maksimum 5 Lantai

- Luas lantai dasar maksimum: KDB x luas tapak  
 $60\% \times 15.000 \text{ m}^2$   
 $: 9.000 \text{ m}^2$
- Luas bangunan maksimum : KLB x luas tapak  
 $4,8 \times 9.000 \text{ m}^2 = 43.200 \text{ m}^2$

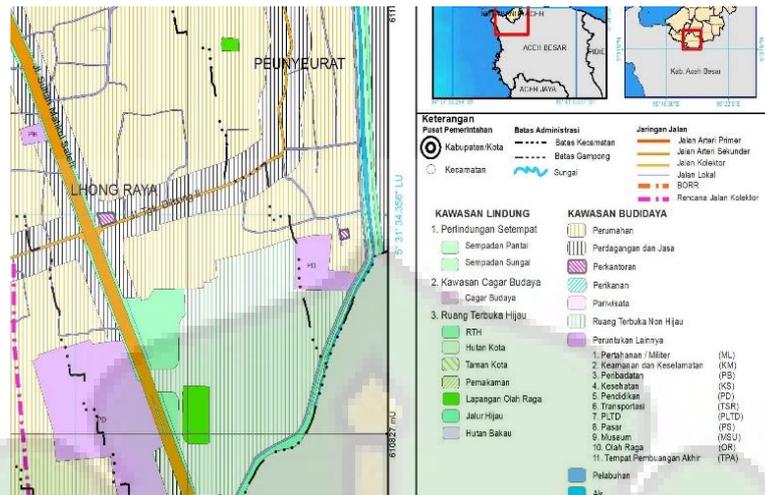


#### 4.1.4 Potensi Tapak

Adapun potensi-potensi yang dimiliki tapak ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Tata Guna Lahan (*Land Use*)

Peruntukan lahan pada lokasi terpilih adalah Kawasan perdagangan dan jasa. Kawasan perdagangan dan jasa yang dimaksudkan dalam Qanun pasal 56 dilakukan secara terpadu antara kegiatan perdagangan dan jasa dengan kegiatan lain, secara vertikal maupun horizontal. Kawasan ini diperuntukkan untuk kegiatan komersil, termasuk perdagangan dan jasa, hiburan, dan perhotelan yang diharapkan mampu mendatangkan keuntungan bagi pemiliknya dan memberikan nilai tambah pada suatu kawasan perkotaan. Bangunan yang akan dirancang sesuai dengan *Land Use* kawasan terpilih yaitu hiburan dimana salah satunya telah dijelaskan dalam Qanun melingkupi hiburan.



Gambar 4.3 Land Use Kota Banda Aceh  
 Sumber: bappeda.bandaacehkota.go.id 2019

## 2. Aksesibilitas dan Pencapaian

Lokasi tapak terletak dikawasan yang strategis yaitu dekat dengan berbagai fasilitas umum seperti Rumah Sakit, Stadion Harapan Bangsa, Pasar, Halte, sekolah, Badan Sar Nasional, BNN Provinsi, dan sebagainya. Lokasi tapak dapat diakses dengan menggunakan kendaraan pribadi dan kendaraan umum.



Gambar 4.4 Jarak Tempuh Fasilitas Umum ke Tapak  
 Sumber: Analisa Pribadi, 2020

Untuk mencapai lokasi, masyarakat mempunyai beberapa pilihan aksesibilitas, diantaranya:

1. Jalan Soekarno Hatta, jika masyarakat menempuh perjalanan melalui Keutapang dan RSUD Meuraxa jarak tempuh menuju lokasi hanya berjarak 1,5 km.
2. Jalan Hasan Saleh, jika masyarakat menempuh perjalanan dari kawasan Neusu jarak tempuh menuju lokasi hanya 2,4 km.
3. Jika menempuh dari Jalan Lampenerut hanya berjarak 800 m.
4. Jalan Teuku Umar, jika masyarakat menempuh perjalanan dari Blang Padang Banda Aceh. Jarak tempuh ke lokasi 3,5 km.
5. Jalan Teuku Moh Hasan, jika masyarakat menempuh dari Kawasan terminal Batoh. Jarak tempuh ke lokasi 1.7 km.
6. Jalan Teuku Abdurrahman, jika masyarakat menempuh dari Kawasan Ulee Lheu. Jarak tempuh ke lokasi 5,3 km.



Gambar 4.5 Analisa Alternatif Pencapaian  
Sumber: google earth & Analisa Penulis 2020

Keenam jalan di atas akan berakhir pada jalan Sultan Malikul Saleh. Pencapaian menuju lokasi terbilang mudah karena jalan ini merupakan jalan primer Lhong Raya Aceh Besar. Terbagi menjadi dua jalur dan setiap sisinya mempunyai lebar jalan sekitar 7 meter .



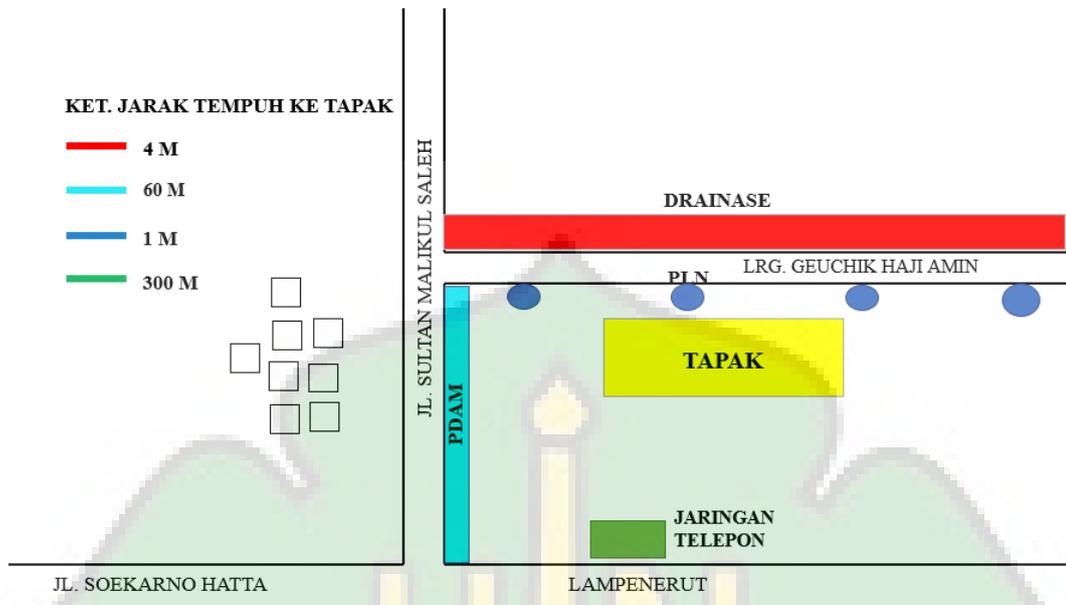
Gambar 4.6 Jalan Sultan Malikulsaleh  
Sumber: dokumen pribadi , 2020

### 3. Utilitas

Di lokasi tapak telah tersedia sarana utilitas yang lengkap, seperti jaringan listrik, saluran drainase, jaringan telepon, dan PDAM yang sangat menguntungkan bagi tapak.



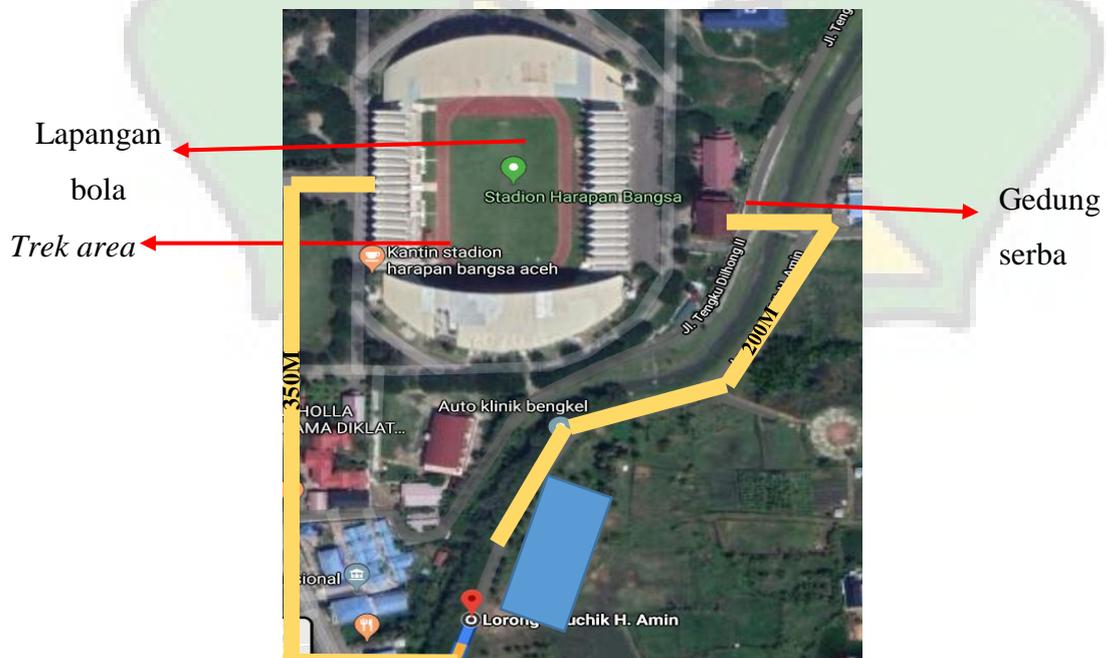
Gambar 4.7 Eksisting Utilitas  
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020



Gambar 4.8 Jarak Tempuh Utilitas ke Tapak  
 Sumber: Analisa Pribadi. 2020

#### 4. Fasilitas Penunjang

Lokasi tapak terpilih mempunyai keunggulan yang dapat menunjang perencanaan Pusat Kreativitas Anak yaitu Stadion Harapan Bangsa. Dengan adanya stadion ini, anak-anak dapat menggunakan stadion sebagai sarana olahraga, seperti berlari, bermain bola, bermain basket, dan lain sebagainya.



Gambar 4.9 Jarak Tempuh Stadion Harapan Bangsa ke Tapak  
 Sumber: Analisa Pribadi & google maps , 2020

## 4.2 Analisa Tapak

### 4.2.1 Analisa Sirkulasi

#### a. Kondisi Ekisting

1. Belum adanya pemisah jalan masuk dan keluar pada tapak.
2. Untuk menuju tapak dapat di akses dari jalan Sultan Malikul Saleh lalu menuju Lorong Geuchik Haji Amin.

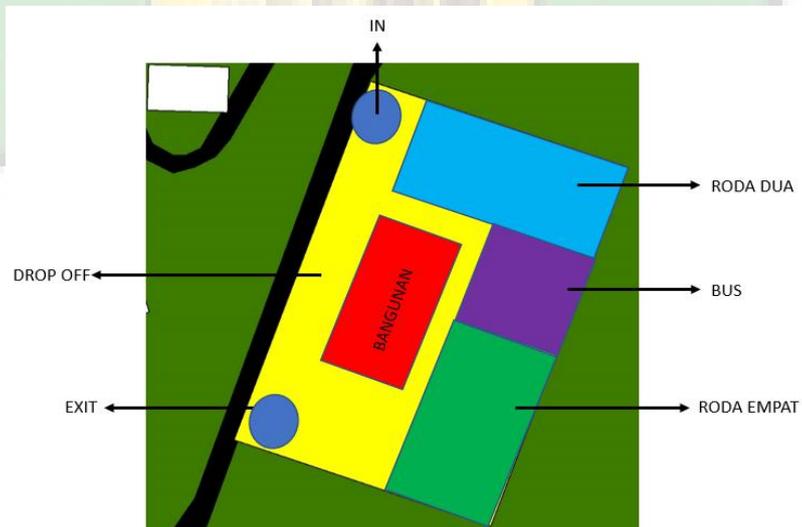
#### b. Tanggapan yang tepat untuk permasalahan diatas

1. Membuat pintu masuk dan keluar pada tapak secara terpisah untuk menghindari kemacetan di dalam tapak



Gambar 4.10 Tanggapan Pencapaian  
Sumber: Analisa Pribadi, 2020

2. Membuat area parkir roda empat, roda dua, dan bus secara terpisah



Gambar 4.11 Zona Sirkulasi & Area Parkir  
Sumber: Analisa Pribadi, 2020

#### 4.2.2 Analisa Matahari

a. Kondisi Ekisting

1. Pada saat penulis meninjau langsung ke tapak pukul 07.00 WIB, pukul 12.00 WIB, dan 18.00 WIB matahari langsung mengenai tapak karena tidak terhalang oleh apapun.
2. Berikut adalah table data dari klimatologi untuk matahari, yaitu:

Tabel 4.1 Klimatologi Banda

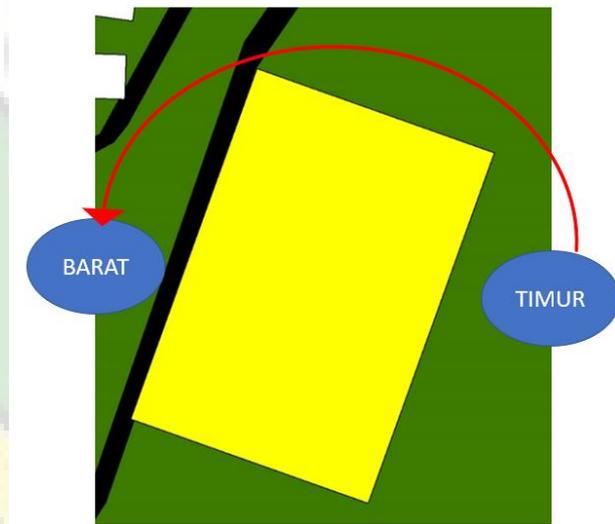
Bulan	Tekanan Udara Rata-Rata (mb)	Suhu Udara (°C)			Kelembaban Udara (%)
		MIN	MAX	RATA	
Januari	1012,1	20,2	22,4	25,9	85,1
Februari	1013,5	20,6	33,8	26,6	82,5
Maret	1012,5	21,6	34,8	26,8	83,4
April	1011,9	22,2	34,9	26,8	83,9
Mei	1012,0	22,8	35,0	26,9	85,8
Juni	1012,0	21,8	36,0	27,6	75,1
Juli	1011,5	21,4	36,2	28,4	66,8
Agustus	1011,8	21,2	35,4	28,2	69,2
September	1012,8	20,8	36,2	26,7	79,3
Oktober	1013,8	21,8	33,4	26,1	87,5
November	1013,2	22,2	33,0	26,2	88,1
Desember	1013,4	21,8	33,2	26,2	86,5

Sumber: Kota Banda Aceh Dalam Angka,

Dilihat dari tabel di atas, maka berdasarkan kondisi thermal lingkungan yang mempengaruhi kenyamanan thermal pada manusia menurut sari (2016) pada kota Banda Aceh adalah:

1. Temperatur ruang luar maksimum 31,8 °C.
2. Temperatur ruang luar rata-rata 27,5 °C.
3. Temperatur ruang luar rata-rata minimum 23,2 °C.

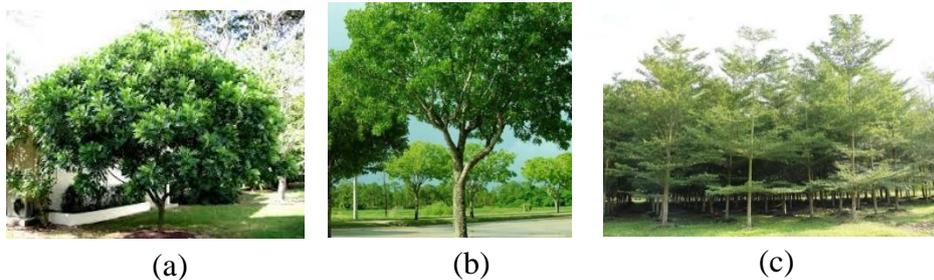
4. Temperatur nyaman maksimum 29,7 °C.
5. Temperatur nyaman 26,6 °C.
6. Temperatur nyaman minimum 23,4 °C.
7. Untuk kenyamanan kelembaban udara (RH) berada diatas 20% sepanjang tahun, dibawah 60% pada musim panas, dan dibawah 80% pada musim dingin.



Gambar 4.12 Ekisting Site  
Sumber: Analisa Pribadi, 2020

#### b. Tanggapan

1. Menambah vegetasi peneduh di lokasi perancangan seperti pohon kiara payung (*felicium decipiens*), pohon tanjung (*mimusops elengi*) dan pohon ketapang (*terminalia cattapa*) yang bertajuk lebar sehingga meneduhkan lokasi perancangan. Selain meneduhkan lokasi perancangan, kawasan sekitar juga akan merasakan dampaknya.



Gambar 4.13 (a) Pohon Kiara, (b) Pohon Tanjung, (c) Pohon Ketapang  
Sumber: Dekoruma.com di akses 4 Januari 2020

2. Memasukkan sinar matahari kedalam bangunan dengan menempatkan posisi bukaan pada posisi tertentu sesuai dengan konsep perancangan. Sekaligus sebagai upaya meminimalisir penggunaan pencahayaan buatan pada objek perancangan.



Gambar 4.14 Bukaan bangunan  
Sumber: wordpress.com di akses 4 Januari 2020

3. Sinar matahari yang datang dimanfaatkan untuk membuat pembiasan didalam ruangan untuk menambah estetika objek perancangan.



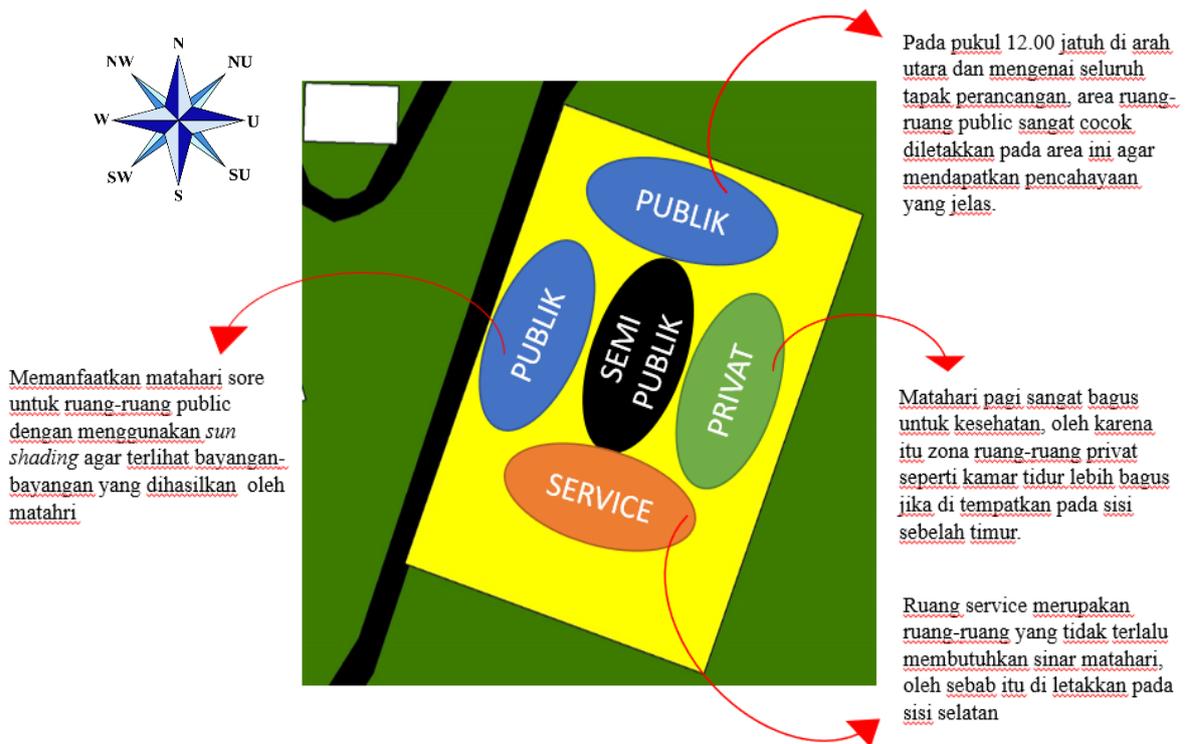
Gambar 4.15 Pembiasan Sinar Matahari  
Sumber: wordpress.com di akses 4 Januari 2020

4. Memanfaatkan sinar matahari dengan penggunaan solar panel pada lampu taman untuk mengurangi pemakaian energi listrik dari PLN.
5. Mengatur sistem pencahayaan alami dari atap (*skylight*) untuk memasukkan sinar matahari kedalam bangunan.



Gambar 4.16 Atap Sky Light  
 Sumber: kompas.com di akses 4 Januari 2020

6. zona tapak berdasarkan Analisa matahari



Gambar 4.17 Zona Ruang Analisa Matahari  
 Sumber: Analisa Pribadi, 2020

### 4.2.3 Analisa Angin

#### a. Kondisi Ekisting

Menurut buku Kota Banda Aceh dalam Angka tahun 2018 “*Banda Aceh Municipality in Figures*” arah angin sepanjang 2018 di Kota Banda Aceh didominasi oleh arah tenggara, kemudian arah selatan.

Tabel 4.2 Data arah angin Kota Banda Aceh

Bulan	Arah Angin Terbanyak	Kecepatan angin rata-rata (Knot)
Januari	130/SE	3,3
Februari	130/SE	4,4
Maret	130/SE	3,6
April	130/SE	3,3
Mei	130/SE	3,3
Juni	180/S	3,8
Juli	180/S	5,3
Agustus	130/SE	4,1
September	130/SE	3,5
Oktober	130/SE	4,0
November	130/SE	3,3
Desember	130/SE	2,9

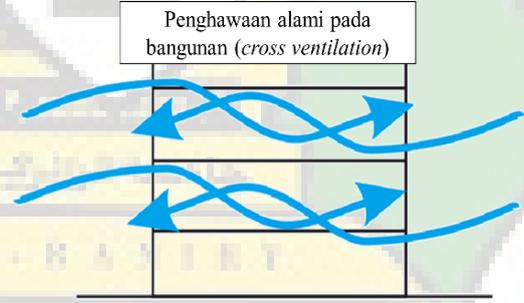
Sumber : Kota Banda Aceh Dalam Angka, 2018



Gambar 4.14 Ekisting Arah Angin  
Sumber: Analisa pribadi, 2020

b. Tanggapan

Tabel 4.3 Tanggapan Terhadap Analisa Angin

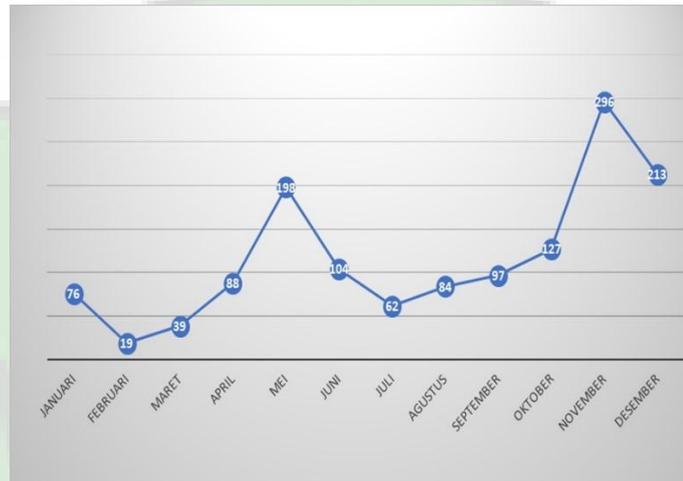
<p>Angin yang berhembus didalam lokasi dimanfaatkan untuk penghawaan alami dan diatur pergerakannya menggunakan vegetasi.</p>	
<p>Bentuk bangunan dibuat lebih dinamis, sehingga angin dengan mudahnya masuk dan mengikuti bangunan serta akan pecah dan membuat stabil bangunan.</p>	
<p>Memfaatkan angin sebagai komponen dalam perancangan, yaitu sebagai unsur penghawaan alami (<i>cross ventilation</i>) pada bangunan. membuat bukaan untuk angin dapat masuk ke dalam bangunan.</p>	
<p>Membuat dinding berpori pada area selatan dan tenggara untuk memasukkan angin kedalam bangunan</p>	

Sumber: Analisa Pribadi, 2020

#### 4.2.4 Analisa Hujan

##### a. Kondisi Ekisting

Berdasarkan BMKG Kota Banda Aceh tahun 2018 mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya. Rata-rata curah hujan pada tahun 2018 adalah 116,91 mm (BMKG Indrapuri, 2019).

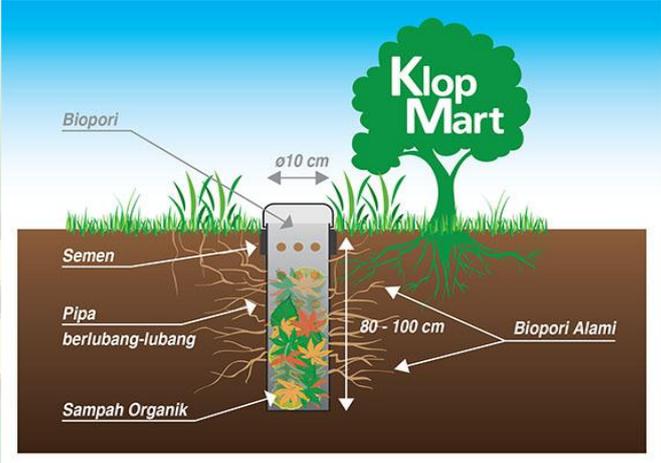


Gambar 4.15 Grafik Curah Hujan Kota Banda Aceh  
Sumber: statistik banda aceh dalam angka 2019

Dengan keadaan curah hujan yang cukup tinggi maka keadaan tanah di lokasi perancangan perlu diperhatikan. Dilokasi perancangan telah terdapat drainase yang cukup baik. Namun tetap perlu diperhatikan dalam proses desain.

b. Tanggapan

Tabel 4.4 Tanggapan Terhadap Analisa Hujan

<p>Menyediakan drainase disekitar lokasi objek perancangan, sebelum akhirnya disalurkan ke drainase kota.</p>	
<p>Menggunakan lubang biopori agar tanah tetap dalam keadaan yang baik dan mengurangi kemungkinan terjadinya banjir.</p>	
<p>Membuat tampungan air hujan seperti <i>ground watertank</i> sehingga air hujan dapat dimanfaatkan kembali untuk persediaan air taman, <i>ground water tank</i> dapat menampung air sebanyak 20.000 liter air.</p>	

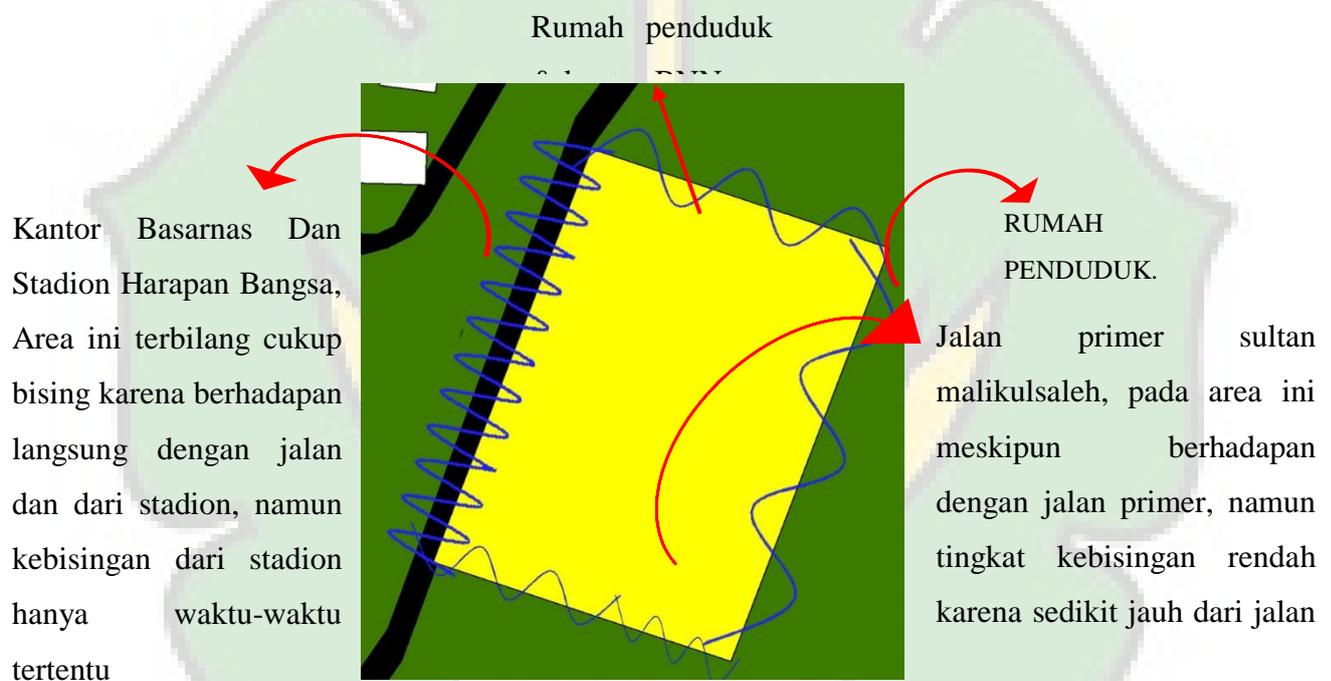
Sumber: Analisa Pribadi, 2020

#### 4.2.5 Analisa Kebisingan

##### 1. Kebisingan dari Luar kedalam Site

###### a. Kondisi Ekisting

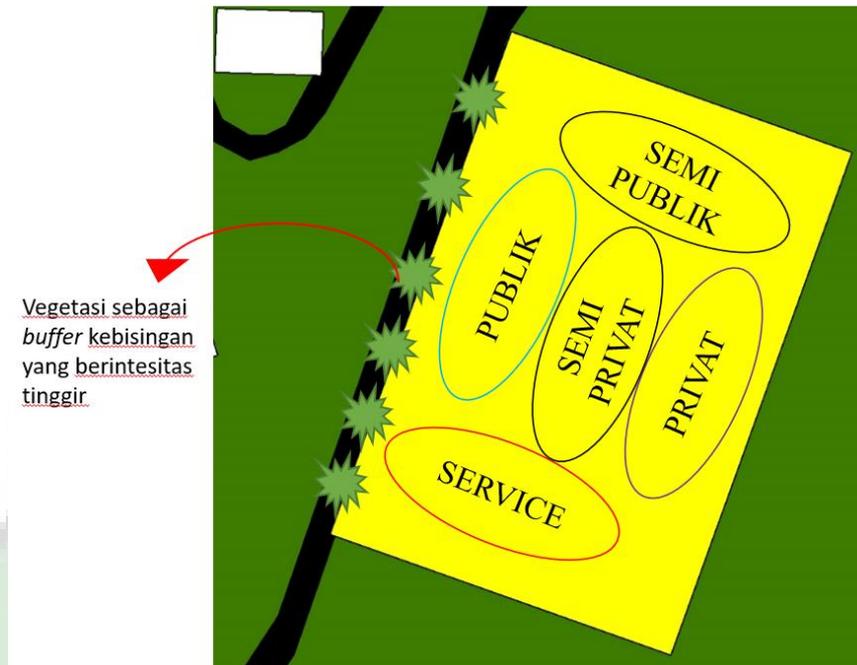
Kebisingan yang terjadi pada lokasi tergolong kedalam intensitas standar. Karena kebisingan hanya terjadi pada saat-saat tertentu, saat penulis berada di lokasi kebisingan hanya 56 desible dari kebisingan utama yaitu dari arah jalan Geuchik Haji Amin ketika di ukur menggunakan *sound meter*.



Gambar 4.16 Analisa Kebisingan  
Sumber: Analisa Pribadi, 2020

###### b. Tanggapan

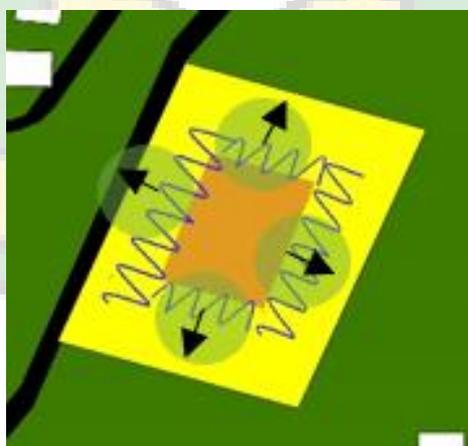
1. Daerah yang dekat dengan kebisingan tinggi dapat diletakkan ruang-ruang yang bersifat publik.
2. Daerah yang dekat dengan kebisingan rendah dapat diletakkan ruang-ruang yang bersifat semi privat atau privat.
3. Daerah yang dekat dengan kebisingan tinggi dibutuhkan *buffer* untuk mengurangi kebisingan.



Gambar 4.17 Zona Analisa Kebisingan  
 Sumber: Analisa Pribadi, 2020

**1. Kebisingan dari dalam keluar site**

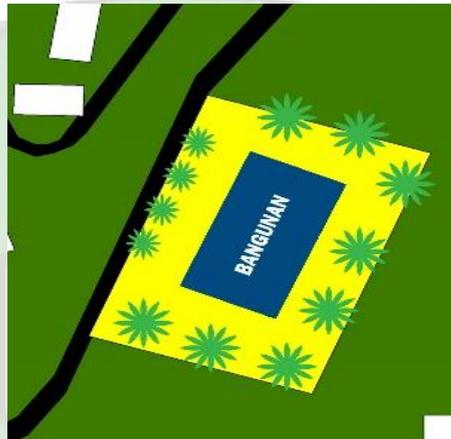
Kebisingan yang berasal dari dalam lokasi perancangan diperkirakan akan tergolong kedalam kebisingan yang tinggi karena fungsi bangunan yang akan dirancang adalah sebagai bangunan publik.



Gambar 4.18 Analisa Kebisingan Dari Dalam Site  
 Sumber: Analisa Pribadi, 2020

**a. Tanggapan**

1. Posisi bangunan diletakkan agak jauh dari sumber kebisingan utama (arah barat dan selatan)
2. Penempatan vegetasi sebagai *buffer* alami bagi bangunan di sumber-sumber kebisingan.



Gambar 4.19 Tanggapan Analisa Kebisingan  
Sumber: Analisa Pribadi, 2020

Tabel 4.5 Tanaman Yang Dapat Meredam Kebisingan

No	Jenis-jenis Pohon	Keterangan
1	Pohon tanjung 	batangnya tidak terlalu besar dan terlalu tinggi, namun pohon ini sangat rindang dengan tajuk luas dan tumbuh secara simetris. Daunnya tidak mudah rontok, Rantingnya juga tidak terlalu besar dan tidak mudah patah.
2	Pohon Trembesi 	Pohon ini banyak ditanam sebagai peneduh jalan. Pohonnya besar seperti payung. Akar, batang, dan dahannya sangat besar seperti raksasa pohon yang indah. Usia pohon trembesi bisa mencapai ratusan tahun. Naungan daun pohon trembesi bisa menurunkan suhu udara sekitarnya.

		Kesejukan itu juga disebabkan pohon trembesi mampu menyerap gas karbon dioksida di udara. pohon trembesi sanggup menyerap 28 ton gas karbon dioksida setiap tahunnya.
3	Pohon Mahoni 	Pohon mahoni dapat tumbuhan puluhan tahun, karena tidak mudah terkena hama atau penyakit, dan tidak mudah tumbang.
4	<i>Dracaena Surculosa Lindl</i> (bambu Jepang) 	Pada bambu jepang selain pohon dan daunnya yang rapat dan rimbun, susunan batang-batang bambu yang dapat dianalogkan seperti dinding berkarpet yang mampu meminimalisir suara deru mesin-mesin sehingga sangat ideal meredam suara-suara bising.

Sumber: wordpress.com, 2020

3. Pengaturan ruang-ruang sesuai dengan fungsinya agar terhindar dari kebisingan, seperti ruang-ruang publik dan privat.
4. Menggunakan material kedap suara pada ruang-ruang tertentu.

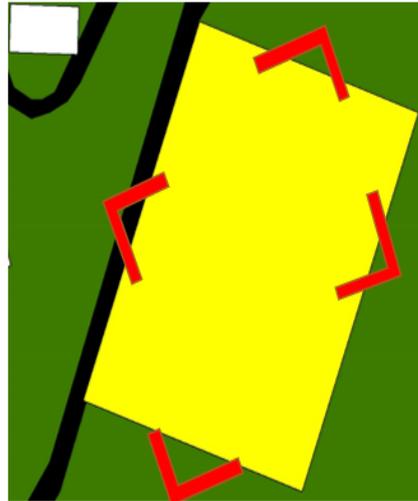
## 4.2.6 Analisa View

### a. View dari tapak ke luar

View mengarah ke jalan Geuchik Haji Amin, view yang mengarah pada jalan ini sangat bagus karena penataan pohon-pohon Jati yang seirama dapat membawa kesejukan pada penglihatan oleh karena itu di beri bukaan yang maksimal (+)



View mengarah ke stadion harapan bangsa dan kantor BNN Aceh. Memberi bukaan agar pengguna dapat melihat aktivitas yang ada di Stadion Harapan Bangsa (+)



View mengarah ke perumahan warga, jadi harus diberi pembatas karena view tidak terlalu bagus untuk dilihat (-)

View mengarah ke Jalan Sultan Malikus Saleh, memberi sedikit bukaan agar pengguna dapat melihat kendaraan yang berlalu Lalang di jalan sultan Malikul Saleh, melihat warna-warna lampu kendaraan dapat memberikan ketenangan pada malam hari, namun saat siang hari memberikan suasana penat. (-)(+)



Gambar 4.20 Analisa View Tapak Ke Luar  
Sumber: Analisa Pribadi, 2020

Tabel 4.7 Positif Dan Negatif View Dari Tapak

View	+	-
 <p><b>View ke selatan</b></p>	<p>View ke arah selatan berhadapan langsung dengan jalan Sultan Malikul Saleh. Hal ini akan sangat menguntungkan bangunan</p> <p><b>Tanggapan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Orientasi bangunan akan menghadap kearah selatan.</li> <li>2. Fasad bangunan akan didesain semenarik mungkin.</li> </ol>	<p>Menghalangi jalan sekunder yaitu Lorong Geuchik Haji Amin yang merupakan jalan masuk menuju Site.</p> <p><b>Tanggapan</b></p> <p>Orientasi site tetap berhadapan ke arah Lorong geuchik haji amin namun facade kearah jalan sultan malikul saleh tetap dibuat semenarik mungkin.</p>
 <p><b>View ke utara</b></p>	<p>Bagian utara lokasi bersebelahan dengan stadion harapan bangsa, pengguna bangunan dapat melihat kegiatan yang ada di stadion.</p> <p><b>Tanggapan</b></p> <p>Membuka view kearah stadion agar pengguna bisa menikmati kegiatan yang sedang berlangsung untuk dapat membangkitkan kreativitas</p>	
 <p><b>View ke Barat</b></p>	<p>View terlihat jelas memandang pepohonan dan pohon kelapa hal ini sangat baik dan membawa efek sejuk dan fresh ketika dipandang</p> <p><b>Tanggapan</b></p> <p>Membuat bukaan kearah pohon agar memasukkan unsur alam kedalam bangunan dan membuat <i>roof garden</i>.</p>	

	<p>Sisi Timur lokasi perancangan berhadapan dengan perumahan warga yang penataannya kurang teratur.</p>	
<p><b>View ke Timur</b></p>	<p><b>Tanggapan</b> Membatasi view dengan menggunakan <i>secondary skin</i>.</p>	

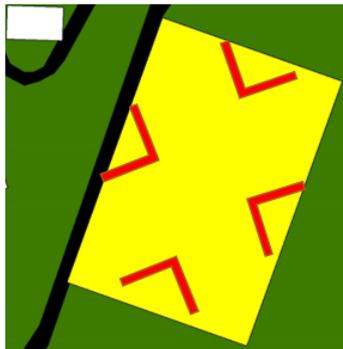
Sumber: Analisa pribadi, 2020

b. View dari luar ke tapak

View dari arah kantor BNN dan Stadion Harapan Bangsa tidak terlalu terlihat dengan jelas, sehingga cocok digunakan area service



View dari arah jalan Geuchik Hajim Amin terlihat jelas dan merupakan jalan masuk utama sehingga diperlukan facade yang dapat menarik perhatian pengunjung



View dari arah perkampungan tidak terlihat, sehingga cocok untuk bagian service



View dari arah jalan Sultan Malikulsaleh tidak terlalu jelas sehingga bagian ini dapat di jadikan ruang-ruang semi privat atau service.

Gambar 4.21 Analisa View dari Luar Ke Tapak  
Sumber: Analisa Pribadi, 2020

Tanggapan :

1. Membuat bentuk bangunan yang unik agar dapat menarik perhatian banyak orang seperti menerapkan warna-warna yang mencolok namun selaras.

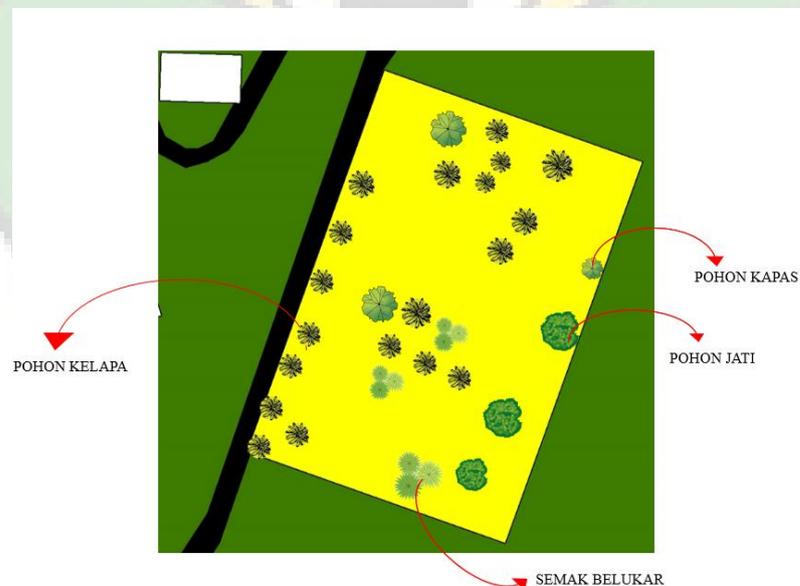


Gambar 4.21 Bangunan Warna-Warni  
Sumber: Grid.id di akses pada 19 Januari 2020

#### 4.2.7 Analisa Vegetasi

##### a. Kondisi Ekisting

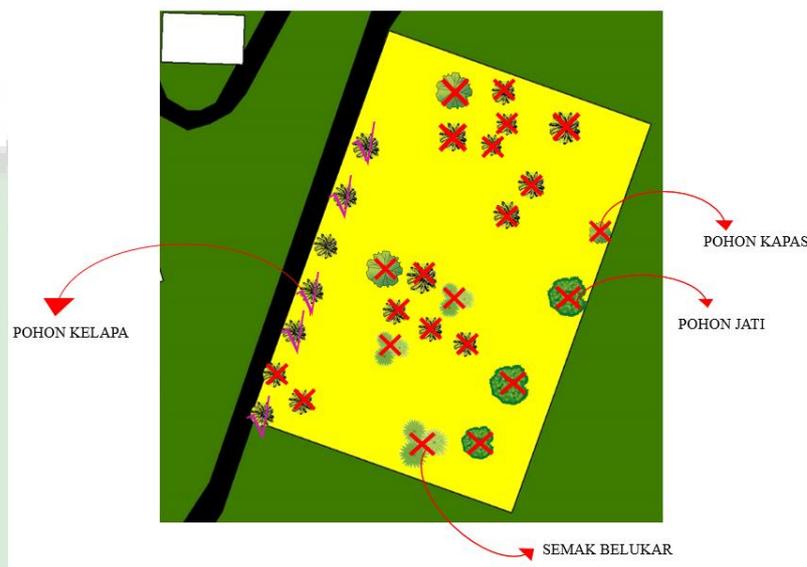
Terdapat beberapa vegetasi pada lokasi perancangan seperti pohon jati, pohon kelapa, semak belukar, dan beberapa jenis yang tidak bisa diidentifikasi oleh penulis dikarenakan kondisi tapak yang dipenuhi semak belukar yang tumbuh tidak beraturan.



Gambar 4.22 Ekisting Vegetasi  
Sumber: Analisa Pribadi, 2020

b. Tanggapan

1. Menebang sebagian vegetasi didalam site dan hanya mempertahankan satu atau dua vegetasi saja, yang dapat dimanfaatkan untuk bangunan kedepannya. Penebangan pohon dikarenakan letak/posisi pohon yang tidak beraturan dalam site. Vegetasi yang dipertahankan dalam site adalah pohon kelapa.



Gambar 4.23 Analisa Vegetasi  
Sumber: Analisa Pribadi, 2020

2. Menambah vegetasi peneduh untuk memberikan *shading* dan penghawaan alami bagi bangunan dan lokasi disekitarnya. Selain kedua fungsi tersebut, vegetasi peneduh juga berfungsi sebagai *barrier* terhadap polusi udara. Jenis vegetasi peneduh yang akan digunakan adalah pohon tanjung dan kiara payung.



Gambar 4.24 Pohon Tanjung  
Sumber: wordpress.com, di akses 19 Januari 2020

3. Menggunakan vegetasi pengarah untuk mengarahkan pengunjung ke dalam bangunan, kemudian juga berfungsi untuk mengarahkan pengguna fasilitas pedestrian di sekitar lokasi perancangan. Vegetasi pengarah yang akan digunakan adalah pohon palem putri.



Gambar 4.24 Pohon Palem Putri  
Sumber: wordpress.com, di akses 19 Januari 2020

#### 4.3 Analisa Fungsional

Pusat kreativitas anak merupakan tempat untuk meningkatkan dan melatih *skill* generasi penerus bangsa dan tempat perlindungan bagi anak-anak bangsa dari bahaya penyalahgunaan *gadget* yang tidak tabu lagi pada saat ini. Fungsi gedung ini adalah fungsi primer/utama dan penunjang. Fungsi ini saling melengkapi satu sama lainnya untuk mencapai tujuan yang diinginkan sebagai pusatnya kreativitas anak bangsa. Berikut ini adalah pembagian fungsi-fungsi dari gedung pusat kreativitas anak:

1. Fungsi primer/utama

Fungsi primer merupakan fungsi utama dari bangunan. Menyediakan tempat konseling, therapy dan kreativitas bagi anak-anak generasi bangsa.

2. Fungsi penunjang

Fungsi penunjang merupakan kegiatan yang mendukung terlaksananya kegiatan yang ada di pusat kreativitas anak. Menyediakan tempat berenang, yoga, studio fashion, asrama, dan program kelas lainnya.

### 4.3.1 Pemakai

Gedung Pusat Kreativitas Anak didesain dengan memperimbangkan pengguna atau pengunjung yang akan menggunakan bangunan ini, pusat kreativitas anak menggunakan tema arsitektur perilaku yang memperlihatkan dan mempertimbangkan psikologis anak. Berikut adalah pengguna dari bangunan pusat kreativitas anak secara umum, yaitu:

#### a. Pengelola

Pengelola dalam hal ini adalah pemilik bangunan yang berperan melayani pengguna bangunan. Selain itu juga bertugas mengatur, mengurus dan mengelola seluruh bangunan. Pengelola terbagi menjadi 4 (empat) bagian, yaitu:

##### 1. Bagian administrasi

Administrasi merupakan kelompok kegiatan yang berhubungan dengan teknis ketatausahaan dalam pekerjaan *operasional*, penyediaan keterangan bagi pimpinan, membantu kelancaran perkembangan organisasi serta melayani administrasi untuk syarat-syarat penyewaan ruang dan fasilitas lain yang tersedia.

##### 2. Bagian Operasional Pengawasan

Merupakan kelompok kegiatan yang melakukan pengawasan terhadap fungsi-fungsi yang ada. Baik dari pengaturan sumber daya manusia, kegiatan administrasi, pengelolaan bahan baku, dll.

##### 3. Bagian perawatan

Kelompok kegiatan yang bertugas melakukan perawatan ataupun memperbaiki peralatan yang digunakan bangunan agar dapat berfungsi secara efektif dan efisien untuk mendukung kegiatan didalam bangunan.

#### b. Pengguna

Pengguna dalam hal ini terbagi menjadi 3 (tiga) jenis, yaitu:

##### 1. Peserta

Adalah kelompok kegiatan yang ikut serta dalam pelatihan atau pembinaan untuk menambah wawasan dan *skill* kreatif.

##### 2. Pelaku kecanduan *gadget*

Yaitu kelompok yang mengikuti pelatihan dan konseling agar sembuh dari terpapar *gadget* yang mengakibatkan daya kreativitas mereka menurun.

### 3. Pengunjung

Pengunjung dalam hal ini adalah kelompok kegiatan yang melakukan Tour Edukatif kedalam bangunan, dan mengunjungi beberapa fungsi bangunan tertentu.

Untuk memperjelas kelompok pelaku pada perancangan pusat kreativitas anak akan dijelaskan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.8 Kelompok Pengguna

<b>Kelompok pelaku</b>	<b>Pengguna</b>
<b>Pengelola</b>	General Manager
	Manager Administrasi
	Manager Pengawasan
	Manager Perawatan
	Karyawan
<b>Pengguna</b>	Pelaku Kreativitas (fashion, kuliner, kerajinan tangan, olahraga,dll)
	Peserta Konseling
<b>Pengunjung</b>	Masyarakat Setempat
	Wisatawan Local/Mancanegara
	Siswa TK, SD,SMP, SMA dan Umum
<b>Service</b>	Mekanik
	Cleaning Service
	Keamanan

Sumber : Analisa Pribadi

Ruang-ruang kreativitas yang dibutuhkan dapat di klasifikasi berdasarkan usia yaitu anak dan remaja, maka dapat di jabarkan dalam tabel sebagai berikut:

Usia 1-3 SD	Usia 4-6 SD	Usia SMP	Usia SMA	Pelaku Gadget
Ruang Menggambar	Ruang Menggambar	Ruang Menggambar		Ruang konseling
Ruang Musik	Ruang Musik	Ruang Musik		Ruang therapy
Playground	Ruang Baca	Ruang Baca		Ruang meditasi
Gymnasium	Ruang Boga	Ruang Boga		Ruang yoga
Ruang Baca	Ruang Makan	Ruang Makan		Ruang Latihan bela diri
Ruang Boga	Craft Room	Craft Room		Ruang Latihan menari
Ruang Makan	Ruang Bahasa	Ruang Bahasa		Asrama
Craft Room	Ruang IPTEK	Ruang IPTEK		
Ruang IPTEK				

Sumber : Analisa Pribadi

#### 4.3.2 Pengelompokan Kegiatan

Kegiatan yang dapat dilakukan pada Pusat Kreativitas Anak terbagi menjadi beberapa kelompok, antara lain:

Tabel 4.10 Pengelompokan Kegiatan

Kategori kegiatan	Aktivitas	Pelaku	Fasilitas	Sifat kegiatan
<b>Kegiatan Utama</b>				
Bekerja	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Registrasi</li> <li>- Diskusi</li> <li>- Rapat</li> <li>- Brainstorming/Mencari Ide</li> <li>- Pembuatan Karya</li> <li>- Berkolaborasi/Bekerjasama</li> <li>- Beribadah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pelaku Kreativitas (Fashion, Kuliner, Kerajinan Tangan, Olahraga, Dll)</li> <li>- Staff Pusat Kreativitas Anak</li> <li>- Pengunjung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Loby Dan Receptionist</li> <li>- Pantry</li> <li>- Ruang Rapat</li> <li>- Gudang Penyimpananan</li> <li>- Mushola</li> </ul>	Semi Publik

	- Makan Dan Minum			
Konseling & meditasi	- Registrasi - Perkenalan diri - Menceritakan masalah - Pembekalan - Diskusi - Pelatihan	- Pengunjung - Pelaku kreativitas anak	- Ruang konseling - Meditasi	Private
Kegiatan kreativitas	- Registrasi - Sharing - Diskusi - Bekerjasama	- Pengunjung - Pelaku kreativitas anak - Mahasiswa	- Ruang-ruang kreativitas - Childer space	Semi-publik
<b>Kegiatan Penunjang</b>				
Ibadah	- Sholat - Tadarus - Majelis Ilmu	Semua Pelaku Di Pusat Kreativitas Anak	- Mushola - Ruang Seminar	Publik
Olahraga	- Senam - Berenang - Memanah - <i>Foot Ball</i> - Yoga - <i>Wall Clambing</i> - Skate Board	- Pelaku Pusat Kreativitas Anak - Pengunjung	- Halaman - Kolam Renang - Ruang Memanah - Lapangan - Ruang Yoga - <i>Wall Clambing Space</i> - <i>Skate Board Space</i>	Semi-Publik
Kuliner	- Makan Dan Minum - Penitipan Makanan Dan Minuman	Semua Pelaku Di Pusat Kreativitas Anak	- Cafeteria - Pantry	Publik
<b>Kegiatan Pengelola</b>				
Maintenance kreativitas anak	- Mengawasi seluruh kegiatan yang sedang berlangsung - Bertanggung jawab atas segala kegiatan	- Direktur pusat kreativitas anak - Seluruh staff pusat kreativitas anak - Pengguna	- Ruang direktur - Ruang arsip - Ruang tunggu	Privat

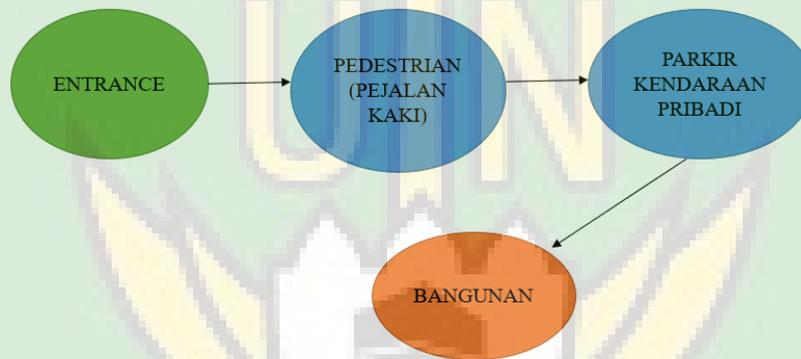
Direksi dan manajemen	- Meyusun dan mengatur <i>jobdesk</i> Melayani tamu/ <i>client</i>	Gm (general manager)	- Ruang gm - Ruang rapat Ruang tunggu	Privat
System operasional	- Menangani hubungan internal dan eksternal - Mengelola anggaran pusat kreativitas anak - Bertanggung jawab pada kegiatan yang berlangsung - Mengawasi kinerja staff	- Operation manager - Communication manager - Event manager	- Ruang om - Ruang cm Ruang em	Privat
Dokumentasi	Mengabadikan Setiap Momen Yang Berlangsung Di Pusat Kreativitas Anak	Videographer	Ruang Editing	Semi-Privat
Operasional bangunan	Maintenance segala property dan inventaris pusat kreativitas anak	- Spesialis it - Teknisi - Cleaning serving	- R. Genset - R. Trafo - R. Pompa - R. Me - R. Ahu - R. Cooling tower - Lift - Ground tank - Roof tank - Gudang - Penampungan sampah sementara - R. Cleaning service R. Locker	Servis
<b>Kegiatan Layanan Publik</b>				
Keamanan	- Menjaga Keamanan Dan Ketertiban Segala Aktivitas Di Pusat Kreativitas Anak - Melayani Pengguna Bangunan	Staff Keamanan	- Ruang Kemanan/CCTV - Pos Jaga	Semi-Publik

Akomodasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ibadah</li> <li>- Istirahat</li> <li>- BAB/BAK</li> </ul>	Seluruh Pengguna Pusat Kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mushola</li> <li>- Lavatory</li> <li>- Coffee Shop</li> <li>- Ruang Santai</li> </ul>	Servis
-----------	--	------------------------------------	--	--------

Sumber : Analisa Pribadi

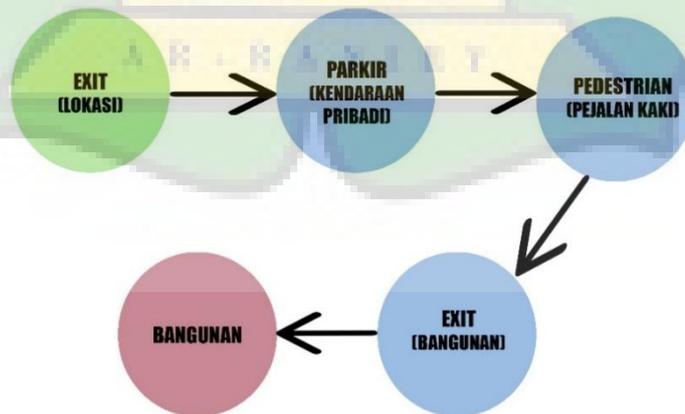
### 4.3.3 Pola Aktivitas

#### a. Pola aktivitas datang



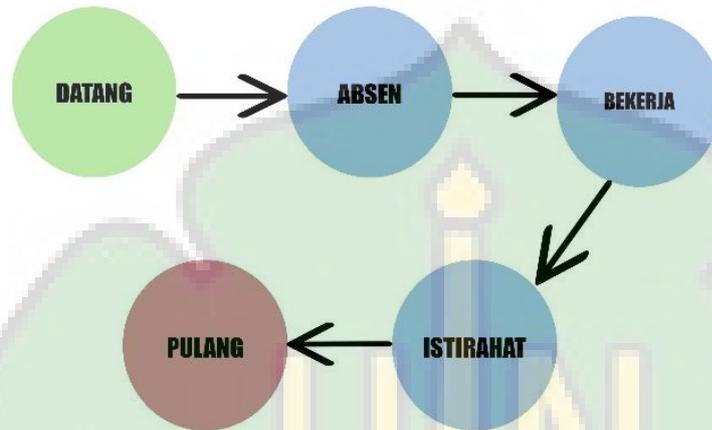
Gambar 4.26 Skema Organisasi Aktivitas Datang  
Sumber: Analisa Pribadi

#### b. Pola aktivitas pergi



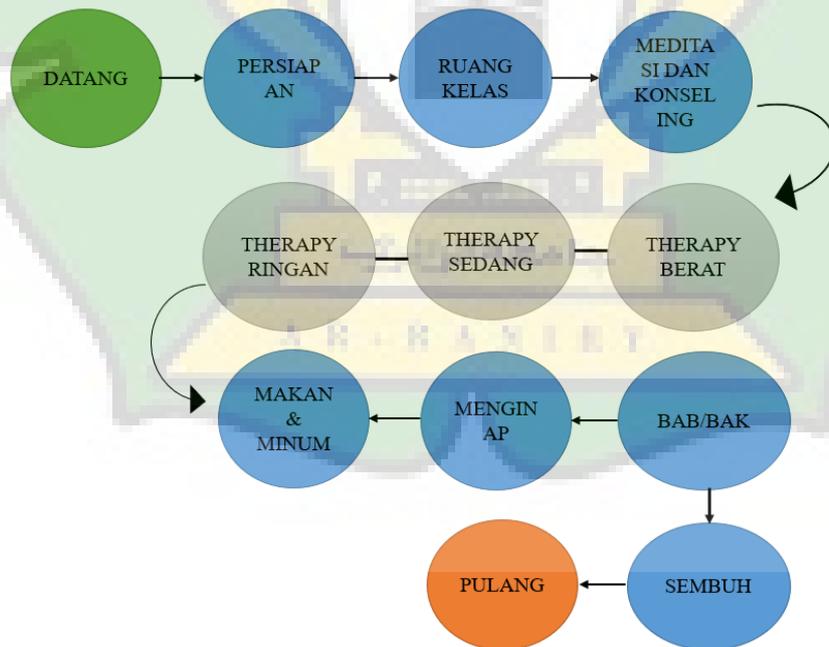
Gambar 4.27 Skema Organisasi Aktivitas Pergi  
Sumber: Analisa Pribadi

c. Pola aktivitas pengelola



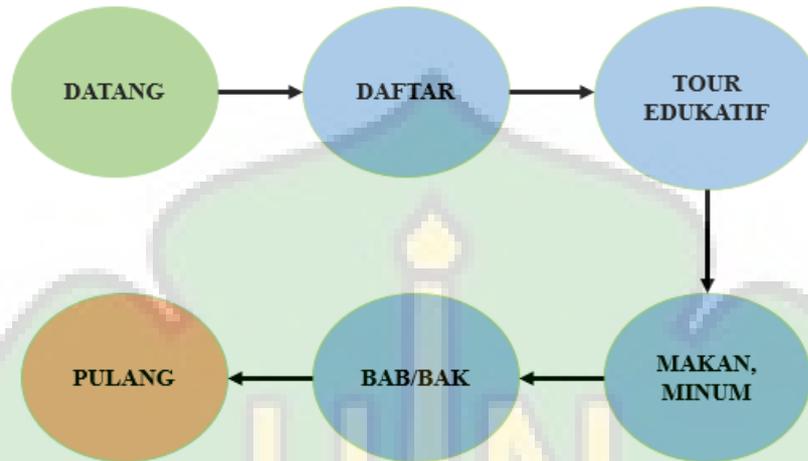
Gambar 4.28 Skema Organisasi Aktivitas Pengelola  
Sumber: Analisa Pribadi

d. Pola aktivitas pengguna



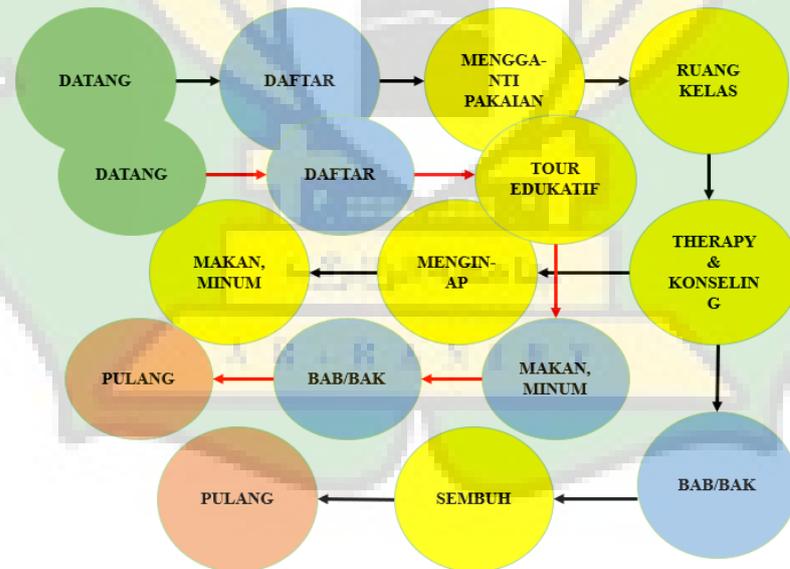
Gambar 4.29 Skema Aktivitas Kecanduan *gadget*  
Sumber: Analisa Pribadi

## 2. Pengunjung



Gambar 4.30 Skema Organisasi Aktivitas Pengunjung  
Sumber: Analisa Pribadi

## 3. Gabungan skema antara pelaku kecanduan *gadget* dan pengunjung

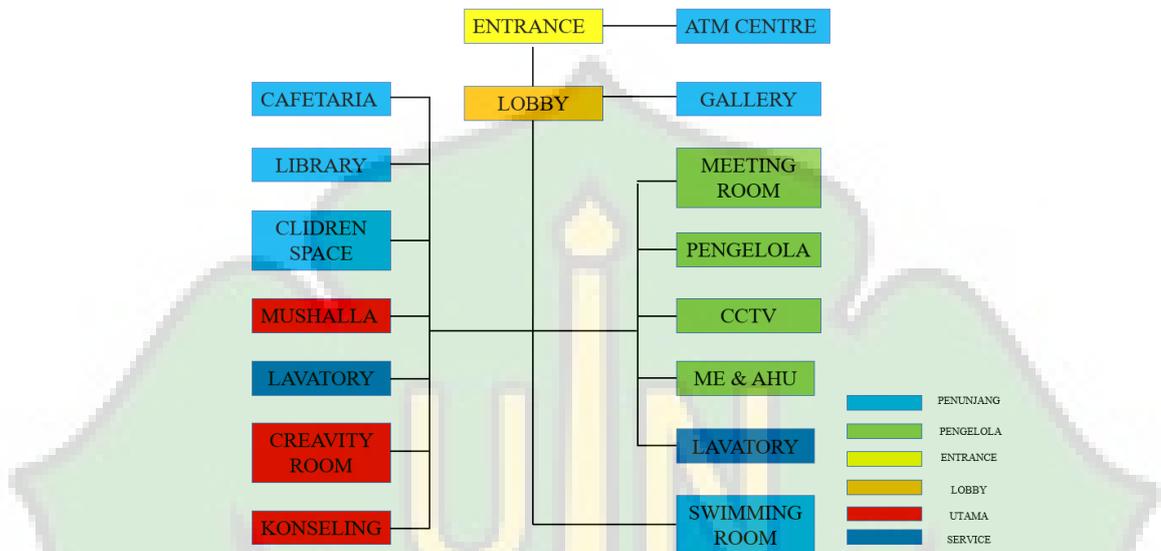


Gambar 4.31 Skema gabungan pelaku kecanduan *gadget* dan pengunjung  
Sumber: Analisa Pribadi

### 4.3.4 Organisasi Ruang

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

### 1. Organisasi Ruang Makro



Gambar 4.32 Organisasi Ruang Makro  
Sumber: Analisa Pribadi

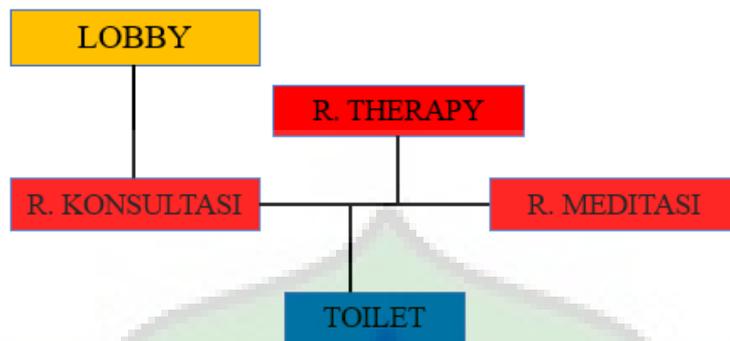
### 2. Organisasi ruang mikro

#### a. Ruang kreatif



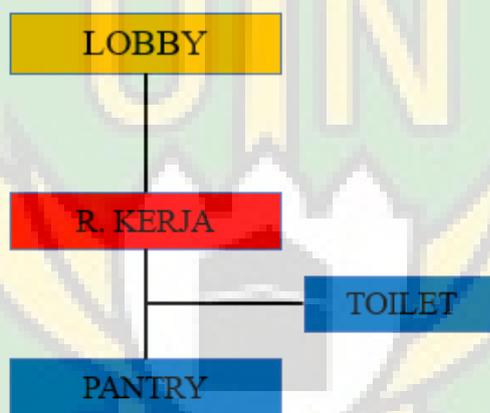
Gambar 4.33 Organisasi Ruang Mikro  
Sumber: Analisa Pribadi

#### b. Ruang konseling



Gambar 4.34 Ruang Konseling  
Sumber: Analisa Pribadi

c. Ruang pengelola



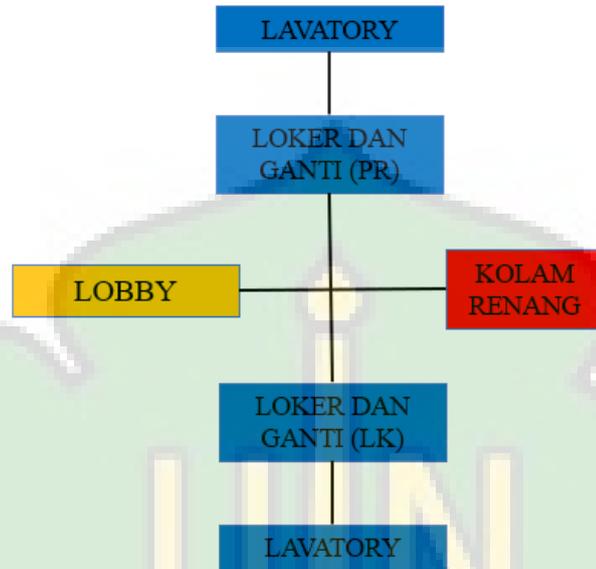
Gambar 4.35 Ruang Pengelola  
Sumber: Analisa Pribadi

d. Library



Gambar 4.36 Ruang Library  
Sumber: Analisa Pribadi

e. *Swimming pool*



Gambar 4.37 Ruang *swimming pool*  
Sumber: Analisa Pribadi

#### 4.3.6 Besaran Ruang

Dalam perencanaan menentukan luas besaran ruang Pusat Kreativitas Anak yang diperlukan penulis menggunakan literature sebagai berikut:

1. DA : Data Arsitek
2. SRK : Studi Ruang Khusus
3. SBR : Studi Besaran Ruang
4. NAD : Neufert Architecture Data
5. TSS : Time Saver Standard for Building Types, Joseph De Chiara
6. AS : Asumsi

Perhitungan sirkulasi pada ruangan dan bangunan menggunakan acuan pada buku *Time Saver Standart for Building Types 2<sup>nd</sup> Edition*, perhitungan ditetapkan sebagai berikut:

1. 5-10 % : Sirkulasi Minimum
2. 20% : Kebutuhan akan keleluasaan sirkulasi
3. 30% : Kenyamanan Fisik

4. 40% : kenyamanan Psikologis
5. 50% : Sirkulasi sesuai dengan spesifik kegiatan
6. 70-100% : Sirkulasi dengan banyak kegiatan

Dalam menentukan besaran ruang dengan studi besaran ruang (SBR), untuk mencari sirkulasi menggunakan rumus:

$$X = \frac{(\text{luas ruang yang dibutuhkan} - \text{luas perabot}) \cdot 100\%}{\text{luas perabot}}$$

Sirkulasi ruang minimum menurut peraturan pemerintah Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2007 ialah 30% secara horizontal maupun vertikal.

Tabel 4.11 Besaran Ruang

Ruang	Jumlah Ruang	Sum-ber	Kapa-sitas	Analisa	Sir.	Luas ruang m <sup>2</sup>
<b>INFORMATION CENTRE</b>						
Lobby	1	DA	50 org	Standart 2 m <sup>2</sup> /orang	30%	80 m <sup>2</sup>
Reception & Information	1	NAD	3 org	Standart 5,5 m <sup>2</sup> /orang	20%	20 m <sup>2</sup>
Lavatory	1	DA	10 org	Standart 2 m <sup>2</sup> /orang	20%	24 m <sup>2</sup>
Ruang tunggu	1	NAD	6 org	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sofa 2 x 1.20 = 3.20</li> <li>• Meja tamu 2 x 0.9 = 1.80</li> </ul>	20%	5 m <sup>2</sup>
<b>TOTAL</b>						136 m <sup>2</sup>
Sirkulasi antar ruang 20%						164 m <sup>2</sup>
<b>UNIT KEGIATAN UTAMA</b>						
<b>CREATIVITY ROOM</b>						
Gymnasiu m	1	AS	20 org	Alat-alat olahraga sederhana <b>Total = 100m<sup>2</sup></b>	20%	100 m <sup>2</sup>
Ruang IPTEK	3	DA	20 orang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• area pamer 33m<sup>2</sup></li> <li>• miniature dan replica @4 (3) = 12m<sup>2</sup></li> </ul> <b>Total = 70m<sup>2</sup></b>	50%	100 m <sup>2</sup>

Ruang Menggambar	3	AS DA	20 org	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja gambar @ 2,25 (15)= 33,75 m2</li> <li>• Rak lemari karya (2) = 6,4 m2</li> <li>• Kursi @0,6 (15) = 9 m2</li> </ul> <p><b>Total = 50,77 m2</b></p>	100%	100 m2
Craft Room	3	SRK DA	20 org	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja kerja @0,96 (30) = 28,8</li> <li>• Rak lemari karya (3)= 3,2 = 9,6</li> <li>• Kursi @0,25 (30) = 7,5</li> <li>• Meja alat @0,9 (6) = 5,4</li> <li>• Pantry = 1,62</li> </ul> <p><b>Total = 52,92</b></p>	100%	100 m2
Ruang Musik	3	DA AS	40 org	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Piano @5,30 (2) = 10,6</li> <li>• Drum @5,30 (1) = 5,30</li> <li>• Gitar &amp; bass @5,30 (2) = 10,6</li> <li>• Keyboard @ 0,5 (3) = 1,5</li> <li>• Vocal @ 0,3 (4) = 1,2</li> <li>• Alat lainnya 10 m2</li> </ul> <p><b>Total = 100 m2</b></p>	50%	200 m2
Ruang Agama	1	SRK	30 org	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rak lemari @ 4 (2) = 8m2</li> <li>• 0,66 m2/orang (30) = 19,8 m2</li> </ul> <p><b>Total = 27,8 m2</b></p>	30%	37 m2
Ruang Fashion	1	SRK DA AS	20	<ul style="list-style-type: none"> <li>•-A: Mesin Jahit @0,1 m2 (10) = 1 m2</li> <li>•A' Meja mesin jahit @0,75 (5) = 3,75 m2</li> <li>•-B: Mesin Obras @0,14 m2 (5) = 0,7 m2</li> <li>•C: Mesin Gerber Cutter = 3 m2</li> <li>•C' Meja komputer gerber 0,81 m2</li> <li>•D: Meja area rakit @2,4 m2 (5) = 12 m2</li> <li>Kursi</li> <li>•D' @0,2 (33) = 6,6 m2</li> <li>•Meja komputer DTG @0,81 (3) = 2,43 m2</li> <li>•-Mesin DTG printer @0,83 (3) = 2,49 m2</li> <li>•E' : Meja mesin DTG @2,24 (3) = 6,72 m2</li> <li>•F : area display manequine 2,24 m2</li> <li>•Manequine @0,36 (8) = 2,88 m2</li> <li>•Wardrobe 5,4 m2</li> </ul>	100%	200 m2

				<b>Total = 42,95 m2</b>		
Meeting room 1 SRK 12 org				Meeting room type A • Meja rapat + kursi = 9,6 • Proyektor area = 0,5 • Bufet & loker = 1,8 <b>Total = 11,9</b>	50%	18 m2
				Meeting room type B • Meja rapat + kursi = 6,4 • Proyektor area = 0,5 • Bufet & loker = 1,8 <b>Total = 8,7</b>	50%	14 m2
<b>MEDITASI ROOM</b>						
Ruang konseling	3	DA	2 org /ruang	• meja @0,7 (1) = 0,7 m2 • kursi @ 0,4 (3) = 1,2 m2 <b>Total = 1,9 m2</b>	100%	4 m2 x 5 = 20 m2
Ruang meditasi	1	DA	2 org/ruang	4 m2/ orang @ 4 (2) = 8 m2	40 %	11,2 m2 x 5 = 56 m2
Ruang Therapy CBT	1	DA	4 org/ruang	4 m2/ orang @ 4 (2) = 8 m2	50%	12 m2 x 5 = 60 m2
Ruang Therapy MI	1	DA	4 org/ruang	4 m2/ orang @ 4 (2) = 8 m2	50%	12 m2 x 5 = 60 m2
Ruang Therapy Berat	1	DA	4 org/ruang	4 m2/ orang @ 4 (2) = 8 m2	50%	12 m2 x 5 = 60 m2
<b>OUTDOR</b>						
Taman	1	DA	20 org	6 m2/orang	20%	120 m2
Wall climbing	2	AS	2 org	Wall climbing dewasa 3 x 18 = 54m2 Wall clambing anak 3 x 5 = 15 m2 <b>Total = 69m2</b>	20%	83 m2

						<b>TOTAL</b>	1685 m <sup>2</sup>
						Sirkulasi antar ruang 20%	2000 m <sup>2</sup>
<b>UNIT KEGIATAN PENUNJANG</b>							
Ruang Loker	2	DA	60 org	• 1,5 m <sup>2</sup> /org x 60 = 90m <sup>2</sup>	20%	108 m <sup>2</sup> x 3 = 216 m <sup>2</sup>	
Ruang ganti/kamar mandi	2	DA	20 bilik	• 3 m <sup>2</sup> /org x 20 = 60 m <sup>2</sup>	20%	72 m <sup>2</sup> x 2 = 144 m <sup>2</sup>	
Swimming Pool	1	DA	50 org	• Simming pool 400m <sup>2</sup> • Locker, shower, lavatory 0,1 x luas kolam 75m <sup>2</sup>  <b>Total = 475 m<sup>2</sup></b>	20%	570 m <sup>2</sup>	
Area memanah	1	NAD	15 org	• Lapangan panahan 20 x 10 = 200 m <sup>2</sup> • Gudang penyimpanan peralatan 1,25 x 1,75 = 2,18 • Loker 10 m <sup>2</sup>  <b>Total = 212,18 m<sup>2</sup></b>	20%	255 m <sup>2</sup>	
Ruang yoga	1	DA	2 org/ruang	• 4 m <sup>2</sup> / orang @ 4 (2) = 8 m <sup>2</sup>	40 %	12 m <sup>2</sup> x 5 = 60 m <sup>2</sup>	
Ruang nginap asrama	1	DA	20 org	• 9 m <sup>2</sup> / orang @ 9 (20) = 180 m <sup>2</sup>	20%	216 m <sup>2</sup>	
Ruang nginap pengelola	2	DA	10 org	• 9 m <sup>2</sup> / orang @ 9 (10) = 90 m <sup>2</sup>	20%	108 m <sup>2</sup>	
Ruang Baca	3	DA AS	20 org	• Rak buku @0,6 m <sup>2</sup> (6) = 3,6 m <sup>2</sup> • Kursi @ 0,35 m <sup>2</sup> (11) = 3,85 m <sup>2</sup> • Meja baca @0,7 m <sup>2</sup> (10) = 7 m <sup>2</sup>	50%	77 m <sup>2</sup>	

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja petugas perpus 1,9 m<sup>2</sup></li> <li>• Ruang baca = 5x7=35 m<sup>2</sup></li> </ul> <p><b>Total = 51,35 m<sup>2</sup></b></p>		
Cafeteria	3	AS DA	100 org	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja kursi kap. 2 org @0,98 (7) = 6,86</li> <li>• Meja kursi kap. 4 org @1,96 (9) =17,64</li> <li>• Kursi @0,18(4) = 0,72</li> <li>• Meja kursi kap. 8 org @3,92 (8) = 7,84</li> <li>• Meja sofa kap. 4 org @3,05(2) = 6,1</li> <li>• Meja sofa kap. 8 org @3,6 = 10,16</li> <li>• etalase @0,85 (2) = 1,7</li> <li>• Pastry Warmer = 1,28</li> <li>• Gudang barang 8,14</li> <li>• Tenant @6 (5) = 30</li> <li>• Dapur coffe shop @16,7 (1) = 16,7</li> <li>• Area smooking 28,3</li> </ul> <p><b>Total keseluruhan = 152,14</b></p>	50%	230 m <sup>2</sup>
Galeri	1	SRK	100 org	<p>Stage (2 sofa singe + 1 sofa triple + meja) = 14,7</p> <p>Meja model sculpture 0,64x2 = 1,28</p>	100%	63 m <sup>2</sup>
Mushola	1	DA	20	<p>Sajadah @0,6 m<sup>2</sup> (80) = 24 m<sup>2</sup> Lemari @0,2 m<sup>2</sup> (2) = 0,4 m<sup>2</sup> Wudhu pria = 3,6 m<sup>2</sup> Wudhu wanita = 3,6 m<sup>2</sup></p> <p><b>Total = 31,6 m<sup>2</sup></b></p>	100%	62 m <sup>2</sup>
Amphi-teater	1	AS SBR	50	<p>Tribun= 85 m<sup>2</sup></p> <p>Panggung= 9 m<sup>2</sup></p> <p>Total= 94 m<sup>2</sup></p>	50%	140 m <sup>2</sup>
Pantry	4	DA	4	Kitchen set= 1.6 m <sup>2</sup>	200%	9.6 m <sup>2</sup> x 4 = 38.4 m <sup>2</sup>

<b>TOTAL</b>						2245
Sirkulasi antar ruang 20%						2695 m2
<b>UNIT KELOMPOK PENGELOLA</b>						
R. CEO	1	DA	1 org 2 tamu	Meja kerja @1,2 m2 (1) = 1,7 m2 Kursi @0,25 m2 (3) = 1,3m2 sofa @0,56 m2 (3) = 1,2 m2 Meja kecil 0,54m2 (1) = 0,36 m2 rak panjang @1,2m2 (1) = 1,2 m2 <b>Total = 5,76 m2</b>	300%	24 m2
R.General Manager	1	DA SBR	1 org 2 tamu	Meja kerja @1,2 m2 (1) = 1,7 m2 Kursi @0,25 m2 (3) = 1,3m2 sofa @0,56 m2 (3) = 1,2 m2 Meja kecil 0,54m2 (1) = 0,36 m2 rak panjang @1,2m2 (1) = 1,2 m2 <b>Total = 9 m2</b>	300%	24 m2
R. sekretaris	1	SBR AS	2 org	Meja kerja 2,5 m2 Kursi @ 0,45 m2 (3) = 1,36 m2 Rak buku 0,5 m2 <b>Total = 4,36 m</b>	200%	10.5 m2
R. bendahara	1	DA	1 org	Meja kerja 1 = 2,3 m2 Meja kerja 2 = 0,8 Kursi @ 0,45 m2 (4) = 1.81 m2 <b>Total = 4,91 m2</b>	200%	15.7 m2
R, manager operasional	1	DA SBR	1 org 2 tamu	Meja kerja + nakas @1,43 m2 Kursi @ 0,45 m2 (3) = 1,81 m2 rak 0,45 m2 (1) = 0,45 m2 <b>Total = 3,15 m2</b>	200%	9.75
R. Humas	1	DA SBR	1 org 2 tamu	Meja kerja + nakas @1,43 m2 Kursi @ 0,45 m2 (3) = 1,81 m2 rak 0,45 m2 (1) = 0,45 m2 <b>Total = 3,15 m2</b>	200%	9.75 m2
R. Rapat	1	DA SBR AP	12 org	Kursi @ 0,265 m2 (12) = 3,18 m2 Meja @0,7 m2 (10) = 7 m2 lemari 1,78 m2 sound (speaker) 0,2 m2	200%	36 m2

				<b>Total = 12,16 m<sup>2</sup></b>		
R. teknisi	1	AS SBR	4 org	Meja kerja @1,9 m <sup>2</sup> (2) = 3,8 m <sup>2</sup> Kursi @ 0,45 m <sup>2</sup> (4) = 1,8 m <sup>2</sup> Rak dispenser 0,16 Rak lemari 1,24 m <sup>2</sup> <b>Total = 7 m<sup>2</sup></b>	100%	14 m <sup>2</sup>
R. CS	1	AS	10 org	4m x 3m=12 m <sup>2</sup>	100%	24 m <sup>2</sup>
R. CCTV	1	DA SBR	2 org	Meja kerja @1,5 m <sup>2</sup> (1) = 3 m <sup>2</sup> Kursi @ 0,45 m <sup>2</sup> (2) = 0,9 m <sup>2</sup> Lemari loker, dispenser @ 0,75 m <sup>2</sup> <b>Total = 4,65 m<sup>2</sup></b>	100%	10 m <sup>2</sup>
					<b>TOTAL</b>	177.7 m <sup>2</sup>
					Sirkulasi antar ruang 20%	213 m <sup>2</sup>
<b>UNIT KELOMPOK SERVIS</b>						
R. janitor	4	DA	1	Lemari @0.6 m <sup>2</sup> (4)= 2.4	30%	4 m <sup>2</sup> x 4 = 16 m <sup>2</sup>
Lavatori (pria)	3	DA	10 org	Toilet @1,5 m <sup>2</sup> (3) = 4,5 m <sup>2</sup> Urinoir @0,96 m <sup>2</sup> (3) = 2,88 m <sup>2</sup> Wastafel @0,6 m <sup>2</sup> (3) = 1,8 m <sup>2</sup> <b>Total = 9,18 m<sup>2</sup></b>	30%	12 m <sup>2</sup> x 3 = 36 m <sup>2</sup>
Lavatory (wanita)	3	DA	10 org	Toilet @1,5 m <sup>2</sup> (3) = 6 m <sup>2</sup> Wastafel @0,6 m <sup>2</sup> (3) = 1,8 m <sup>2</sup> <b>Total = 6,3 m<sup>2</sup></b>	30 %	9 m <sup>2</sup> x 3 = 27 m <sup>2</sup>
Loading Dock	1	TSS	-	4m x 4m= 16 m <sup>2</sup>	50%	24 m <sup>2</sup>
R. pompa	1	TSS	-	4m x 8m= 32 m <sup>2</sup>	30%	42 m <sup>2</sup>
R. AHU	1	TSS	-	4m x 5m= 20 m <sup>2</sup>	30%	26 m <sup>2</sup>
R. Genset	1	TSS	-	4m x 8m= 32 m <sup>2</sup>	30%	42 m <sup>2</sup>
					<b>TOTAL</b>	234
					Sirkulasi antar ruang 20%	280 m <sup>2</sup>
					<b>TOTAL KESELURUHAN</b>	<b>5.352 m<sup>2</sup></b>

Sumber : Analisa Pribadi

### 4.3.7 Analisa Ruang Parkir

Departemen Perhubungan Direktorat Jenderal Perhubungan Darat tahun 1999 telah menetapkan aturan tentang ruang parkir, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.12 Penentuan Satuan Ruang Parkir (SRP)

Jenis Kendaraan	Satuan Ruang Parkir (m <sup>2</sup> )
a. Mobil penumpang untuk golongan I	2,30 x 5,00
b. Mobil penumpang untuk golongan II	2,50 x 5,00
c. Sepeda motor	0,75 x 2,00

Sumber: Dirjen Perhubungan Darat, 1999

Besaran satuan parkir untuk setiap jenis kendaraan adalah sebagai berikut:

#### 1. Ruang Parkir Mobil

Satuan ruang parkir (SRP) untuk mobil ditunjukkan dalam gambar berikut:

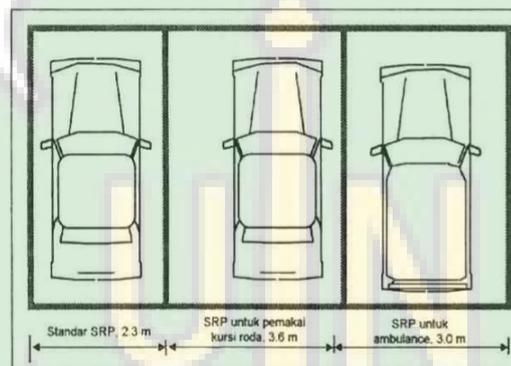


#### Keterangan

Gol I : B = 70	a1 = 10	Bp = 230 = B+O+R
O = 55	L = 470	Lp = 500 = L+a1+a2
R = 5	a2 = 20	

Gol II : B = 70	a1 = 10	Bp = 250 = B+O+R
O = 75	L = 470	Lp = 500 = L+a1+a2
R = 5	a2 = 20	

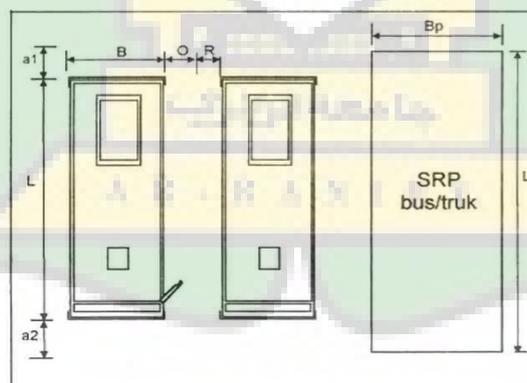
Satuan ruang parkir untuk penderita cacat khususnya bagi mereka yang menggunakan kursi roda harus mendapat perhatian khusus karena diperlukan ruang bebas yang lebih lebar untuk memudahkan gerakan penderita cacat keluar dan masuk kendaraan. Untuk itu digunakan SRP dengan lebar 3.6 meter, minimal 3.2 meter. Penempatannya dilakukan sedemikian sehingga mempunyai akses yang baik ketempat kegiatan. Gambar berikut menunjukkan ruang parkir bagi penderita cacat disebelah ruang parkir yang normal.



Gambar 4.38 Satuan Ruang Parkir Untuk Penderita Cacat Dan Ambulance  
Sumber: Dirjen Perhubungan Darat, 1999

2. Satuan ruang parkir untuk Bus/Truk

Satuan ruang parkir (SRP) untuk mobil bus atau truk ditunjukkan dalam gambar berikut:



Gambar 4.39 Satuan Ruang Parkir Untuk Bus/truk  
Sumber: Dirjen Perhubungan Darat, 1999

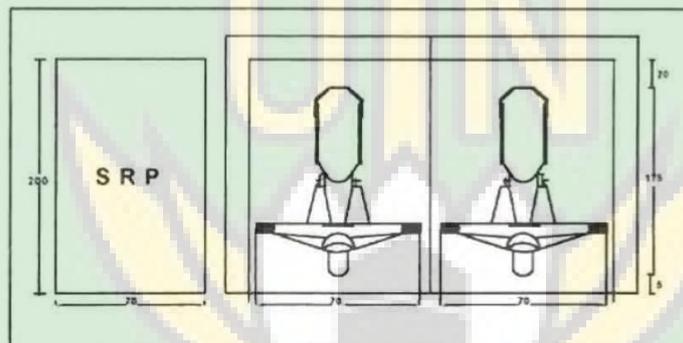
Keterangan:

Bus / truk kecil	$B = 170$ $O = 80$	$a1 = 10$ $L = 470$	$Bp = 300 = B + O + R$ $LP = 500 = L + a1 + a2$
------------------	-----------------------	------------------------	--

	R = 30	a2 = 20	
Bus / truk sedang	B = 200 O = 80 R = 40	a1 = 20 L = 800 a2 = 20	Bp = 320 = B+ O+R LP = 500 = L +a1 +a2
Bus / truk kecil	B = 250 O = 80 R = 50	a1 = 30 L = 1200 a2 = 20	Bp = 380 = B+ O+R LP = 1250 = L +a1 +a2

2. Satuan ruang parkir untuk sepeda motor

Satuan ruang parkir (SRP) untuk sepeda motor ditunjukkan dalam gambar berikut:



Gambar 4.40 Satuan Ruang Parkir Untuk Sepeda Motor

Sumber: Dirjen Perhubungan Darat, 1999

Ruang parkir untuk satu sepeda motor adalah 200x 70 cm.

Adapun fasilitas penunjang parkir dalam perancangan memerlukan :

1. pos petugas,
2. lampu penerangan,
3. pintu keluar dan masuk,
4. alat pencatat waktu elektronik dan
5. Pintu elektronik pada fasilitas parkir dengan pintu masuk otomatis.

Asumsi jumlah pengguna ±400 pengguna berdasarkan hasil studi banding, maka dapat diuraikan sebagai berikut

Tabel 4.13 Asumsi Luas Parkir

	Asumsi	Luas
Roda dua	120 kendaraan	$120 \times 3 \text{ m}^2 = 360 \text{ m}^2$
Roda empat	80 kendaraan	$80 \times 15 \text{ m}^2 = 1200 \text{ m}^2$
Bus	5 kendaraan	$5 \times 36 \text{ m}^2 = 180 \text{ m}^2$
	Sirkulasi 75%	$75\% \times 1740$
	<b>Total</b>	<b>1305 m<sup>2</sup></b>

Sumber : Analisa Pribadi

#### 4.4 Analisa Struktur

##### 4.4.1 Struktur Bawah

- a. Dasar pertimbangan
  1. Kekuatan sistem struktur bangunan.
  2. Penerapan pondasi ditentukan berdasarkan karakter tanah dan lingkungan sekitar.
  3. Pondasi harus diperhitungkan untuk dapat menjamin kestabilan bangunan terhadap beban yang diterima bangunan baik itu beban lateral atau beban horizontal.
  4. Kemudahan penyelesaian masalah-masalah kontruksi bangunan.
- b. Analisa
  1. Perancangan Gedung pusat kreativitas anak terdiri dari tiga lantai.
  2. Bangunan memiliki ruangan *indoor* bentang lebar seperti Aula.
  3. Ruang-ruang asrama.
- c. Hasil Analisa
  1. Sub struktur

Pondasi Pusat Kreativitas Anak akan menggunakan struktur pondasi tiang pancang yang disesuaikan berdasarkan karakter tanah dan beban bangunan.

Pondasi tiang pancang mempunyai beberapa kelebihan menurut Hutami (2013) adalah sebagai berikut:

1. Pondasi tiang pancang mempunyai tegangan yang kuat karena ia terbuat dari mutu beton terbaik.

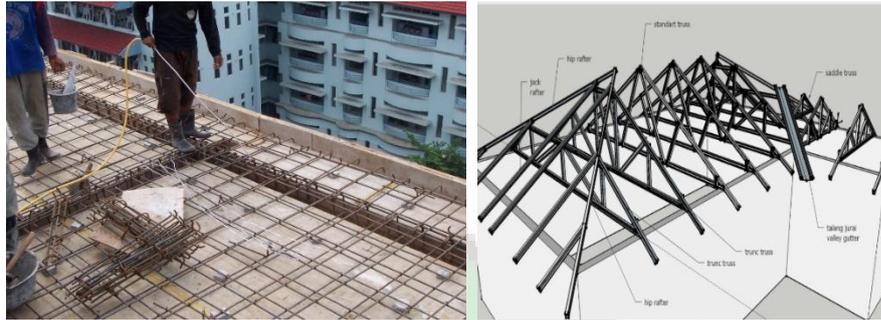
2. Dengan menggunakan pondasi tiang pancang, konstruksi galian pada tanah akan lebih minim sebab tiang pancang pengaplikasiannya tidak dipengaruhi tinggi muka air tanah.
3. Produk pondasi tiang pancang sangat awet bahkan untuk puluhan tahun lamanya bila dibandingkan dengan yang lainnya.
4. Jika mutu beton berkualitas terbaik maka dapat melindungi bagian dalam tulangan beton bila terkena air maupun bahan kimia korosif, hal ini menjadikannya lebih kuat dan awet disegala kondisi.

## 2. Super struktur

Struktur atas bangunan adalah kombinasi struktur beton bertulang dan balok konstruksi. Struktur kolom dan balok konstruksi yang digunakan pada bangunan adalah rangka baja. Struktur utama rangka yang terdiri dari komposisi elemen linear (kolom atau balok), elemen bidang (plat lantai) dan elemen ruang (inti core) yang membentuk kerangka yang kaku. Struktur penutup dinding menggunakan beton, kaca, dan GRC.

### 4.4.2 Struktur Atap

Struktur atap yang dipakai adalah struktur dak beton dan rangka baja karena material kayu sudah mulai langka dan dilindungi, akibat pembabatan kayu hutan yang tak terkendali menempatkan bangunan berbahan kayu mulai berkurang sebagai wujud kepedulian dan keprihatinan terhadap penebangan kayu dan kelestarian bumi.



(a)

(b)

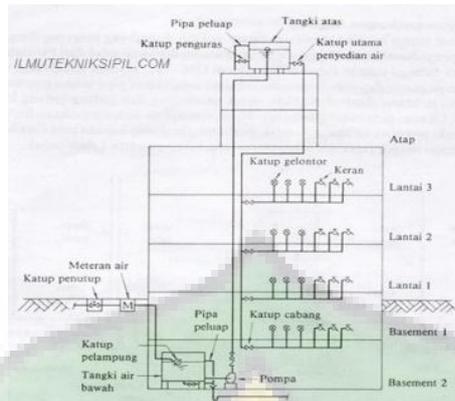
Gambar 4.41 (a) Dak Beton, (b) Rangka Baja  
 Sumber: ilmutekniksipil.com

## 4.5 Analisa Utilitas

### 4.5.1 Sistem Distribusi Air Bersih

Sistem jaringan air bersih yang digunakan pada Pusat Kreativitas Anak menggunakan sistem *down feed*. Sistem ini menampung air terlebih dulu ditangki bawah (ground tank) kemudian dipompa keatas (upper tank) yang biasanya dipasang diatas atap atau dilantai tertinggi bangunan. Selanjutnya, air akan didistribusikan ke seluruh bangunan. Kelebihan dari sistem *down feed* ini adalah:

- a. Sistem pompa yang menaikkan air ke tangki atas bekerja secara otomatis dengan cara yang sangat sederhana sehingga kesulitan dapat ditekan.
- b. Perawatan tangki sangat sederhana dibandingkan dengan tangki tekan.
- c. Tidak memerlukan pompa otomatis (kecuali untuk sistem pencegah kebakaran seperti hydrant dan sprinkler).
- d. Pompa tidak bekerja secara terus menerus sehingga lebih efisien dan awet.
- e. Air bersih selalu tersedia setiap saat.

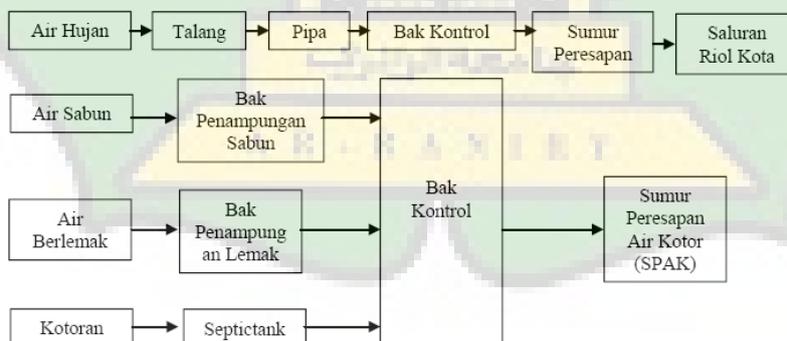


Gambar 4.42 Sistem Down Feed  
Sumber: slideshare.net

#### 4.5.2 Sistem Distribusi Air Kotor

Sistem distribusi air kotor yang diterapkan pada bangunan diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu:

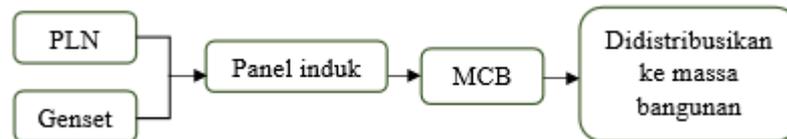
- Memanfaatkan air hujan yang jatuh ke atap bangunan, untuk kemudian digunakan sebagai penyiram tanaman.
- Air kotor yang berasal dari urinoir menuju resapan, sedangkan limbah dari kloset disalurkan langsung menuju septictank kemudian disalurkan lagi menuju bak resapan. Air kotor yang berasal dari dapur dan wastafel juga melalui bak resapan sebelum disalurkan ke riol kota.



Gambar 4.43 Skema Distribusi Air Kotor  
Sumber: Analisa Pribadi

### 4.5.3 Sistem Instalasi Listrik

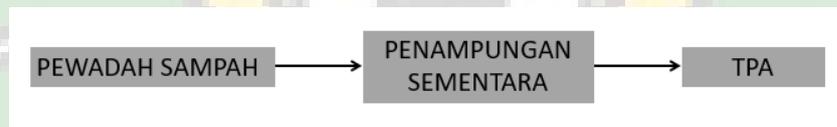
Sumber utama listrik yang digunakan di lingkungan Pusat Kreativitas Anak ini berasal dari PLN dan untuk sumber cadangan listrik menggunakan genset (*generator set*). Aliran listrik dialirkan menuju jaringan kabel ke tiap saluran yang membutuhkan tenaga listrik.



Gambar 4.44 Skema Sumber Listrik  
Sumber: Analisa Pribadi

### 4.5.4 Sistem Instalasi Sampah

Sistem pembuangan sampah pada bangunan menggunakan tempat sampah yang ditempatkan di setiap lantai dan pemisahan sampah organik dan non-organik. lalu dibuang menuju tempat pembuangan sementara di lingkungan bangunan dan diangkat oleh truk sampah lalu dibuang menuju tempat pembuangan akhir.



Gambar 4.45 Skema Instalasi Sampah  
Sumber: Analisa Pribadi

### 4.5.5 Sistem Pengamanan dan Kebakaran

#### a. Sistem Keamanan

Pada sistem keamanan, Pusat Kreativitas ini akan menggunakan CCTV yang akan dipasang pada sudut-sudut bangunan. Pada ruang-ruang yang menyimpan barang penting. Kamera CCTV yang tersebar didalam dan luar bangunan akan diawasi oleh staff keamanan didalam ruang control.

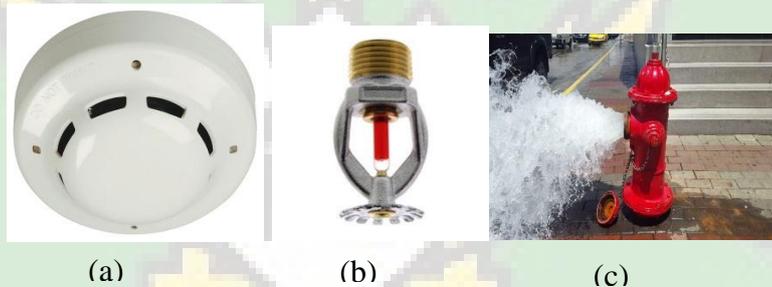


Gambar 4.46 CCTV  
Sumber: Security.Panasonic.Com

### b. Sistem Pemadam

Pengamanan kebakaran pada Pusat Kreativitas Anak dalam prakteknya akan menggunakan tiga tahap menurut peraturan Menteri pekerjaan umum No.26/PRT/M/2008 tentang persyaratan sistem pengaman kebakaran, diantaranya:

- a. Tahap awal, pada tahap ini adalah pencegahan pertama jika terjadi kebakaran pada bangunan, menggunakan *smoke detector*, *sprinkler* dan *water hydrant*.



Gambar 4.47 (a) *smoke detector*, (b) *sprinkler*, (c) *water hydrant*.

- b. Tahap kedua, pada tahap ini adalah aturan mengenai peletakan setiap elemen pengamanan kebakaran.

Alat	Luas Pelayanan	Keterangan
Water Hydrant	Jarak maks. 30 m <sup>2</sup> Luas pelayanan 800 m <sup>2</sup>	Ditempatkan dikoridor, ditaman atau di luar bangunan.
Sprinkler	Jarak maks. 6-9 m <sup>2</sup> Luas pelayanan 25 m <sup>2</sup>	Diletakkan di langit-langit ruangan.

- c. Tahap ketiga, pada tahap terakhir ini adalah langkah-langkah evakuasi apabila kebakaran sudah tidak dapat ditangani oleh tahap satu dan dua.

Alat	Keterangan
Tangga Darurat	Pada setiap 25 m, dilengkapi dengan blower tahan api minimal 2 jam. Lebar pintu 90 cm, lebar tangga minimal 1,5 m.
Koridor	Lebar minimal 1,8 meter.
Sumber Listrik Cadangan	Bekerja pada saat listrik padam, untuk lampu darurat dan menjalankan pompa hydrant.
Penerangan Darurat	Lampu penunjuk pintu darurat ( <i>exit</i> ), tangga darurat dan koridor.

#### 4.5.6 Sistem Penghawaan

Untuk menjaga kenyamanan pengguna didalam bangunan sangat diperlukan sistem penghawaan ruangan yang baik. Pada Pusat Kreativitas Anak menggunakan penghawaan alami dan buatan.

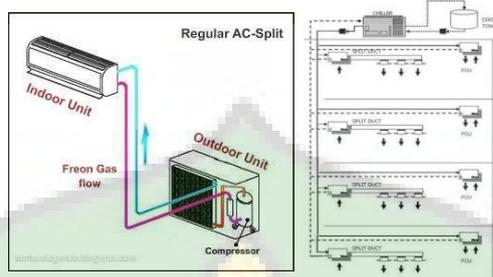
a. Penghawaan alami

Pada jenis penghawaan ini menggunakan bukaan berupa ventilasi pada ruang-ruang seperti ruang servis dan pelayanan dan beberapa ruang khusus di ruang kreativitas. Dengan memanfaatkan sistem *cross ventilation* yang memungkinkan terjadinya sirkulasi udara semaksimal mungkin.

b. Penghawaan buatan

Pusat Kreativitas Anak adalah jenis bangunan yang hampir semua kegiatannya didalam bangunan. Oleh karena itu tidak akan cukup jika hanya mengandalkan penghawaan alami. Diperlukan pengkondisian udara didalam ruangan dengan menggunakan pendingin ruangan berupa *air conditioner* (AC). Pemasangan AC akan menggunakan sistem AC Central dan AC Split. AC Central digunakan pada ruang-ruang publik dan luas, sementara AC Split

digunakan pada ruang-ruang pribadi untuk memudahkan pengguna mengatur suhu ruangan sesuai yang dibutuhkan.



Gambar 4.48 Penghawaan Buatan  
Sumber : [probohindarto.wordpress.com](http://probohindarto.wordpress.com)



## BAB V

### KONSEP PERANCANGAN

#### 5.1 Konsep Dasar

Konsep dasar Pusat Kreativitas Anak adalah *playful*. Menurut kamus Bahasa Inggris (2003) *playful* adalah penuh kegembiraan atau kesenangan dan muncul jiwa bersemangat. Konsep ini tentunya berhubungan erat dengan objek pengguna bangunan yaitu anak-anak. Kondisi lingkungan harus diciptakan seceria mungkin agar anak-anak merasa betah saat berada di lingkungan luar rumah, karena salah satu fungsi Pusat Kreativitas Anak adalah membuat anak merasa terhibur dan berkreasi, maka dari itu untuk membentuk suatu kesatuan pusat kreativitas anak akan mengadopsi konsep yang *playful* dengan pendekatan arsitektur perilaku.

Penerapan konsep *playful* di harapkan membuat pusat kreativitas anak menjadi lebih baik dan bersahabat dengan anak-anak maupun remaja. Selain karena dapat memberi rasa gembira pada anak-anak, dengan penerapan konsep ini juga diharapkan mampu menarik minat pengunjung dari lokal maupun manca negara untuk mengunjungi bangunan. Adapun karakteristik konsep *playful* adalah sebagai berikut:

1. Berani dalam memadukan beberapa warna yang saling berseberangan dalam pengaplikasiannya di dalam interior bangunan.
2. Desain tidak sekedar bermain pada pengolahan warna, namun juga dapat diproyeksikan kedalam lukisan atau mural pada dinding, plafond, bahkan lantai.



Gambar 5.1 Interior Dengan Konsep *Playful*  
Sumber: Desain Pribadi, 2020

Konsep *playful* dengan pendekatan arsitektur perilaku ini diharapkan menjadi solusi perumusan konsep perancangan Pusat Kreativitas Anak dalam meningkatkan anak yang cerdas dan penuh kreatif serta dapat meningkatkan kualitas generasi penerus bangsa menjadi lebih baik. Penerapan konsep ini juga bertujuan untuk berfikir kreatif dan inovatif dengan pengaruh psikologis dari warna-warna yang cerah dan *colourful*. Karena mayoritas penghuninya adalah anak muda, yang mempunyai kreativitas yang tinggi, maka tiap ruang diupayakan dapat mewujudkan ruang yang berbeda-beda untuk menghindari kebosanan.

Penerapan konsep *playful* pada perancangan pusat kreativitas anak diantaranya:

1. Ruang-ruang di desain menggunakan warna-warna yang menarik untuk menghindari kebosanan atau kejenuhan.
2. Konsep gubahan masa diadopsi dari bentuk geometris (persegi panjang) dikarenakan demi keefektifan aktivitas didalam bangunan yang merupakan bangunan kreativitas.
3. Fasad bangunan dibuat seunik mungkin agar dapat menjadi daya tarik anak-anak maupun remaja.
4. Interior bangunan ditekankan pada desain fungsional dan untuk ruang-ruang sosial akan mengaplikasikan konsep *playful* yaitu ceria, unik dan menarik.
5. Sirkulasi antar ruang akan didesain seefektif mungkin.
6. Memanfaatkan pencahayaan alami pada bangunan untuk mengurangi penggunaan energi pada ruang-ruang tertentu.
7. Membuat ruang-ruang sosial didalam dan luar bangunan demi terciptanya hubungan sosial yang baik bagi anak-anak maupun remaja.

## 5.2 Rencana Tapak

Konsep rencana tapak pada perancangan Pusat kreativitas anak ini tercipta dari konsep permitakatan, konsep tata letak ruangan, konsep pencapaian dan konsep sirkulasi dan parkir.

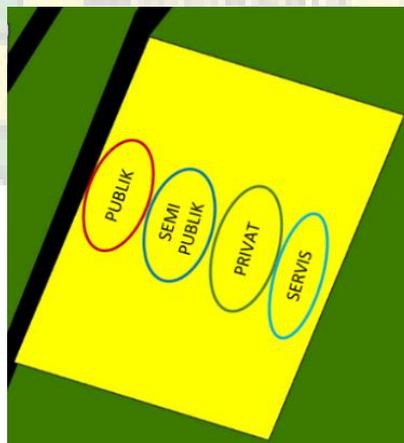
### 5.2.1 Permitakatan

Permitakatan adalah pengelompokan zona-zona kegiatan yang didasarkan pada jenis kegiatan dan sifat ruang, sehingga kegiatan yang berlangsung dalam tapak berjalan dengan optimal dan teratur. Berikut table pembagian permitakatan:

Tabel 5.1 Pemitakatan lahan

Zona Privat	Zona Semi Publik	Zona Publik	Zona Servis
<ul style="list-style-type: none"><li>• Kantor pengelola</li><li>• Ruang arsip</li><li>• Ruang rapat</li><li>• Ruang engineer</li><li>• Ruang konseling</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ruang-ruang kreativitas</li><li>• Ruang nginap</li><li>• Perpustakaan</li><li>• Classroom</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cafetaria</li><li>• Mushola</li><li>• Parkir</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fasilitas servis</li></ul>

Sumber : Analisa Pribadi , 2020



Gambar 5.2 Permitakatan Ruang  
Sumber: Analisa Pribadi, 2020

1. Entrance utama terletak pada Lorong Geuchik Haji Amin melewati jalan Sultan Malikul Saleh yang merupakan jalan utama dan langsung berhubungan dengan lokasi perancangan.
2. Ruang administrasi berada didekat main entrance sebagai bangunan yang bersifat publik, sehingga memudahkan pencapaian oleh pengunjung.
3. Area parkir ditempatkan disebelah utara dan timur bangunan, agar tidak mengganggu sirkulasi kendaraan lain yang ingin keluar dari area bangunan.
4. Area terbuka mencakup taman, *wall climbing* , kolam renang, musolla, memanah, dan taman.
5. Zona pengelola ditempatkan ditengah-tengah agar lebih mudah melakukan pengontrolan jalannya operasional bangunan.
6. Zona kreatif terletak agak ketengah untuk menghindari terganggunya kinerja pengguna tetap bangunan oleh para pengunjung.
7. Area servis terletak dibelakang karena terdapat ruang-ruang khusus yang hanya diakses oleh orang tertentu.

### **5.2.2 Sirkulasi Dan Parkir**

Pusat Kreativitas Anak adalah jenis bangunan edukasi, untuk itu diperlukan sirkulasi dan sistem parkir yang baik agar mendukung fungsi bangunan. Sirkulasi dalam perancangan Pusat Kreativitas Anak didesain untuk memudahkan pengguna kendaraan bermotor dan pejalan kaki. Jalur sirkulasi dibedakan menjadi beberapa jenis antara lain:

3. Pemisahan antara jalur masuk dan keluar lokasi perancangan.
4. Membuat jalur pedestrian yang nyaman untuk dilalui pengunjung bangunan dan masyarakat sekitar yang tidak menggunakan kendaraan.
5. Area parkir terbagi menjadi tiga yaitu area parkir roda dua, sepeda, dan mobil.



Gambar 5.4 Konsep Sirkulasi dan Parkir  
 Sumber: Analisa Pribadi, 2020

### 5.3 Konsep Bangunan

#### 5.3.1 Gubahan Masa

Bentu-bentuk yang menjadi dasar perancangan Pusat Kreativitas Anak dilihat dari beberapa faktor pertimbangan antara lain:

- a. Kondisi tapak serta lingkungan
- b. Tuntutan jenis aktivitas dan penggunaanya
- c. Karakter jenis ruang sesuai dengan kegiatannya
- d. Bentuk-bentuk arsitektural yang tanggap terhadap kondisi lingkungan site

Bentuk bangunan menggunakan bentuk-bentuk dasar sebagai acuan seperti persegi, segitiga dan lingkaran. Adapun sifat ketiga dari bentuk tersebut menurut Ching (1996) yaitu:

a. Lingkaran

*Figure* terpusat dalam *introvert* yang biasanya stabil dan terpusat ke dalam lingkungannya. Meletakkan lingkaran ke pusat sebuah bidang akan memperkuat sentralitas alamiah. Menggabungkan dengan bentuk lurus atau bersudut atau meletakkan sebuah elemen di sekelilingnya dapat menimbulkan suatu kesan gerak melingkar.

b. Segitiga

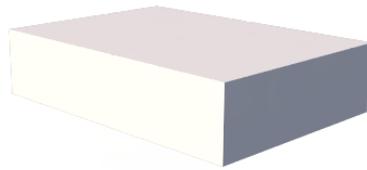
Segitiga berarti stabilitas, bila berdiri sendiri pada salah satu ujungnya bentuk itu dapat disetimbangkan dalam keadaan seimbang atau menjadi tidak stabil dan cenderung berguling ke arah satu sisi yang lain.

c. Segi empat/bujur sangkar

Bujur sangkar mempunyai arti kemurnian dan rasionalitas. Bujur sangkar merupakan *figure* yang statis dan netral yang tidak mempunyai kecenderungan arah. Persegi panjang lainnya dapat dianggap sebagai variasi bentuk bujur sangkar dengan penyimpangan penambahan panjang atau lebar. Seperti segitiga, bujur sangkar merupakan bidang yang stabil pada semua sisinya dan dinamis bila berdiri pada salah satu sudutnya.

Dari penjelasan diatas maka bentuk yang akan menjadi acuan perancangan ialah persegi/bujur sangkar. Sesuai sifatnya yang mempunyai arti kemurnian dan rasionalitas yang sebagaimana sifat anak dan remaja pada umumnya memiliki sifat kemurnian dan rasionalitas. Pemilihan bujur sangkar juga memiliki alasan untuk mempermudah arah sirkulasi, sehingga pencapaian ke setiap tempat dapat dijangkau dengan mudah.

- Bentuk persegi dengan pertimbangan fungsi bangunan dan penyesuaian dengan kondisi tapak.



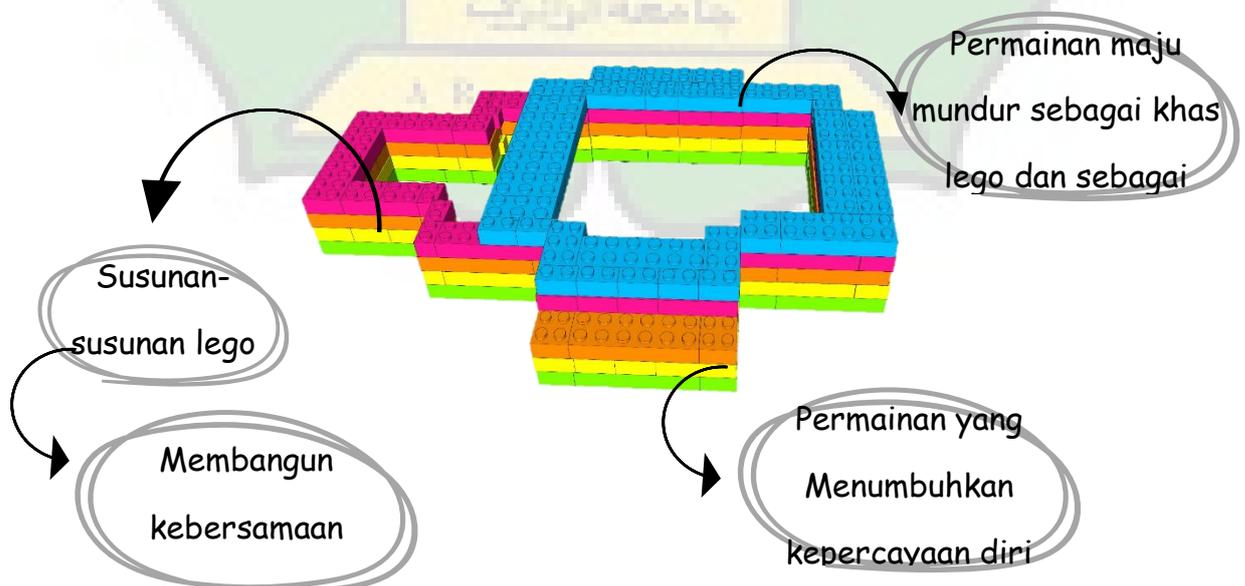
- Kemudian yang menjadi dasar gubahan massa adalah dari permainan Lego. Karena Pusat Kreativitas Anak terfokus pada anak dan remaja permainan lego menjadi alternatif konsep gubahan masa.

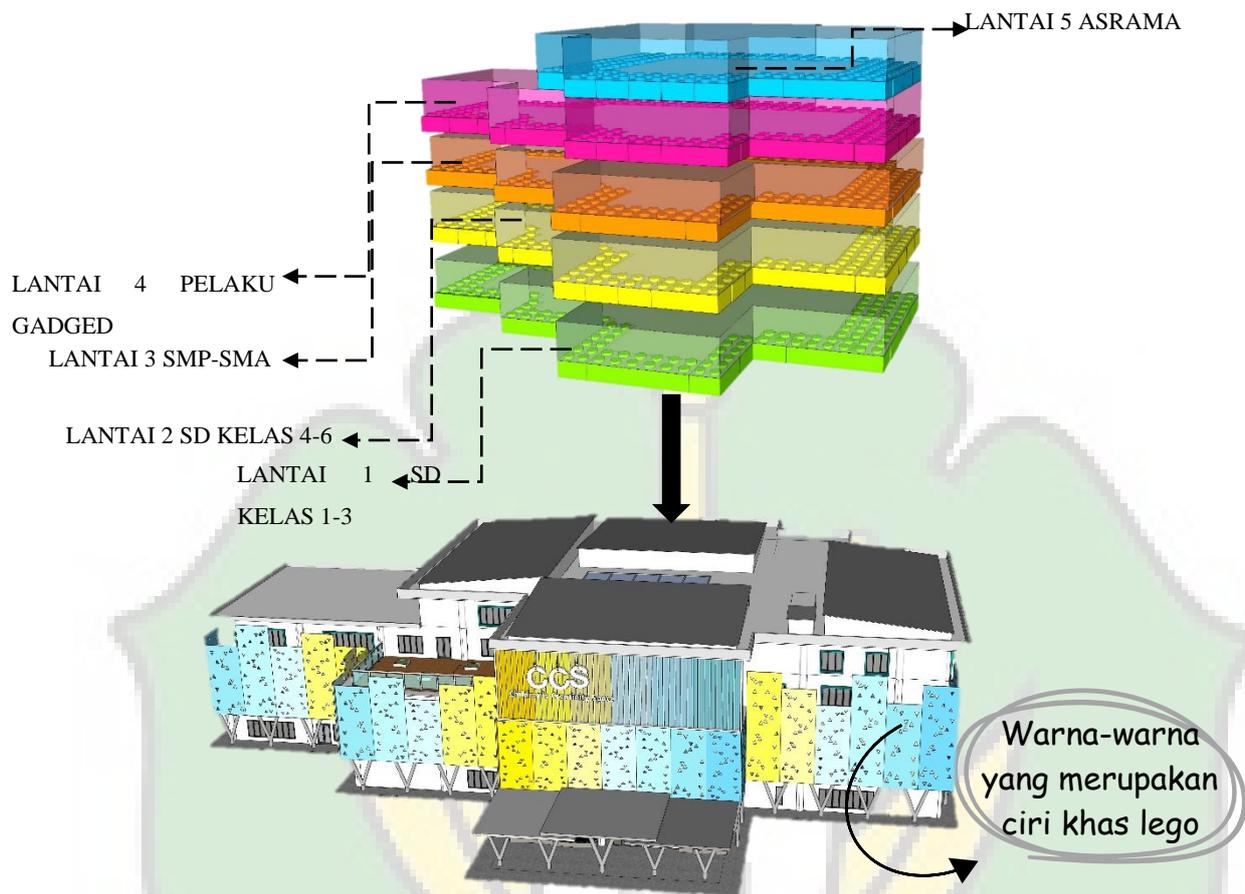


Gambar 5.5 Permainan Lego

Sumber: <https://www.wired.com/2015/07/sorry-perfect-lego-brick-may-never-eco-friendly/>

- Berdasarkan perpaduan bentuk-bentuk di atas, serta pertimbangan dari Analisa makro dan mikro didapatlah konsep gubahan massa, seperti:





Gambar 5.6 Gubahan Massa  
Sumber: Analisa Pribadi, 2020

### 5.3.2 *Fasade* Bangunan

Menurut Suparno (2013) *fasade* berarti sebuah wajah bangunan atau bagian muka atau depan bangunan. *Fasade* merupakan bagian yang sangat penting dari sebuah karya arsitektur, karena elemen ini merupakan bagian yang selalu pertama kali diapresiasi oleh publik. Pusat Kreativitas Anak merupakan bangunan yang mengutamakan anak dan remaja, oleh karenanya *fasade* bangunan didesain unik dan ceria. Berikut gambar *fasade* yang akan direncanakan dalam perancangan pusat kreativitas anak.



Gambar 5.7 Children Creativity Space  
Sumber: Desain Pribadi, 2020

### 5.3.3 Material Bangunan

Penggunaan material pada perancangan Pusat Kreativitas Anak ini mempunyai beberapa pertimbangan, diantaranya:

- a. Menggunakan material lokal (batu-bata)
- b. Material memiliki kualitas tahan lama
- c. Material memberikan kenyamanan dan keselamatan yang tinggi terhadap pengguna bangunan
- d. Memberi kesan estetika tanpa melupakan kebutuhan ruang dan jenis aktivitas

Dari pertimbangan-pertimbangan diatas, maka pada Bangunan Pusat Kreativitas Anak direncanakan menggunakan bahan lokal seperti batu bata, beton, baja, kayu dan kaca sebagai material utama bangunan. Adapun material yang digunakan diantaranya antara lain:

- a. Penutup lantai menggunakan material *vinyl*.
- b. Perkerasan ruang luar menggunakan *grass block*, *paving block* dan *top mix permeable*.
- c. Material dinding menggunakan beton, batu-bata, kaca dan lain-lain.
- d. Material eksterior menggunakan beton dan GRC.
- e. Plafond menggunakan plafond GRC.

### 5.4 Konsep Ruang Dalam

Konsep ruang dalam pada perancangan Pusat Kreativitas anak ini berpedoman dengan psikologis anak dan remaja, sebagaimana anak-anak dan

remaja menyukai suasana yang *playful*, ceria dan dinamis. Untuk memaksimalkan setiap ruang yang ada, desain yang diterapkan harus sefungsional mungkin. Tataan interior bergaya *playful* dan modern bisa menjadi alternatif yang baik dalam perancangan ruang dalam Pusat Kreativitas Anak.



Gambar 5.8 Interior Dengan Konsep *Playful* (Craft Room)  
Sumber: Desain Pribadi, 2020

Pada ruang-ruang publik desain lebih sederhana. Serta memadukan warna-warna yang lembut agar terasa lebih tenang dan santai.



Gambar 5.9 Konsep Ruang Publik (Lobby)  
Sumber: Desain Pribadi, 2020

Untuk meningkatkan kreativitas khususnya bagi anak dan remaja memerlukan desain interior yang ceria pada anak dan dinamis pada remaja sehingga mampu memancing kreativitas penggunanya.



Gambar 5.10 Ruang Bahasa dan Ruang Baca  
Sumber: Desain Pribadi, 2020

Pada ruang konseling dan meditasi memerlukan desain interior yang lebih fresh dan natural agar mendapatkan suasana tenang dan nyaman. Penggunaan material alam lebih memungkinkan dalam penggunaannya, seperti kayu dan bambu.



Gambar 5.11 Ruang Konseling  
Sumber: Desain Pribadi, 2020

Karena berfungsi sebagai pusatnya kreatif bagi anak dan remaja serta ilmu pengetahuan, setiap ruang-ruang didesain memiliki ciri khas masing-masing seperti ruang IPTEK, ruang memasak, ruang olahraga, ruang Gambar dan ruang-ruang lainnya namun tak lepas dari konsep *playfull* agar pengguna dapat merasa bahagia ketika di dalam ruangan.

## 5.5 Konsep Ruang Luar / Landscape

Konsep landscape yang akan direncanakan pada perancangan Pusat Kreativitas Anak ialah yang dapat meningkatkan motorik anak dan dapat menambah jiwa sosialisasi bagi masyarakat khususnya kalangan muda. Berdasarkan hal tersebut maka konsep taman edukasi dan rekreasi menjadi solusi yang tepat untuk dihadirkan pada bangunan, karena mampu membuat nyaman sekaligus menambah daya kreativitas anak.



Gambar 5.12 Area Wall Climbing dan Memanah  
Sumber: Desain Pribadi, 2020

Ruang luar atau lansekap merupakan area pertama yang akan ditemui pengunjung saat mengunjungi bangunan. Penataan landscape bergaya *fun* dan *playful* akan sangat mendukung fungsi objek perancangan sebagai pusat kreativitas anak. Selain efektif namun tetap mempunyai estetika. Untuk itu diperlukan penataan ruang berupa pengolahan elemen. Baik elemen keras maupun elemen lunak.

### 1. Elemen keras

Elemen keras pada ruang luar terbagi menjadi beberapa bagian diantaranya adalah material alami dan buatan. Untuk mendapatkan gambaran konsep yang diinginkan maka jenis elemen keras yang digunakan adalah material keras buatan. Elemen keras yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Pedestrian (jalur pejalan kaki) menggunakan grass block dengan menambah ketinggian level permukaan dan diselingi vegetasi peneduh. Dan terpenting juga dilengkapi dengan tempat duduk untuk bersantai di area luar.



Gambar 5.13 Taman Outdoor  
Sumber: Desain Pribadi, 2020

## 2. Elemen lunak

Elemen lunak terdiri dari kombinasi berbagai elemen diantaranya adalah pepohonan, bunga, tanaman perdu, dan lain sebagainya. Untuk mendapatkan gambaran konsep yang diinginkan maka jenis elemen lunak yang digunakan adalah:

- a. Vegetasi: vegetasi yang digunakan adalah perpaduan dari vegetasi peneduh (tanjung dan kiara payung), vegetasi pengarah (palem putri), vegetasi perdu (the-tehan dan pucuk merah), serta tanaman hias (bunga kertas).
- b. Penutup tanah yang digunakan adalah rumput jepang (*zoysia matrella*).



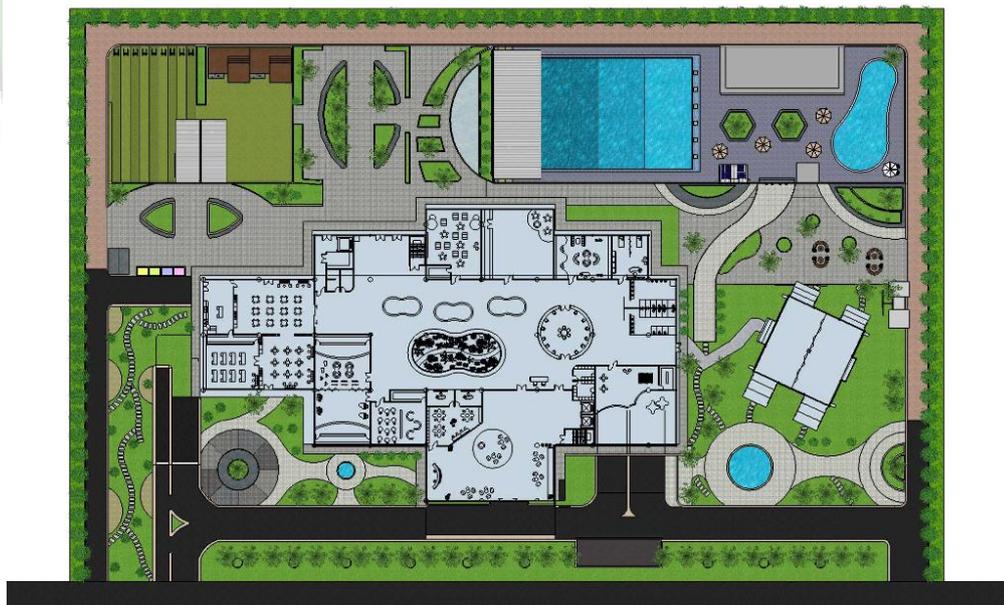
Gambar 5.16 Lndscape  
Sumber: Desain Pribadi, 2020

**BAB VI**  
**APLIKASI DESAIN**

**6.1 Site Plan dan Layout Plan**



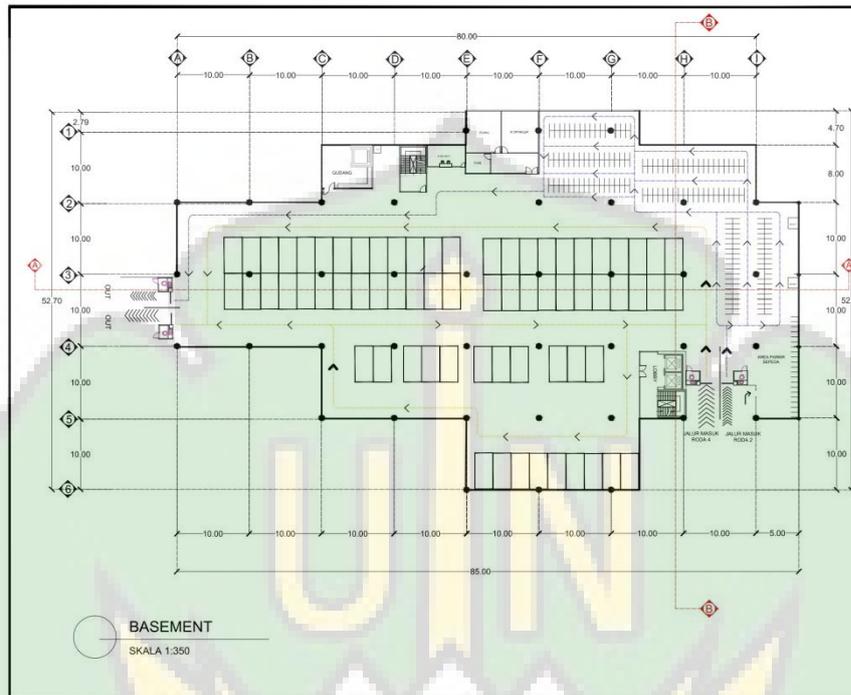
Gambar 6.1 Site Plan  
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.2 Lay Out  
Sumber: Dokumen Pribadi

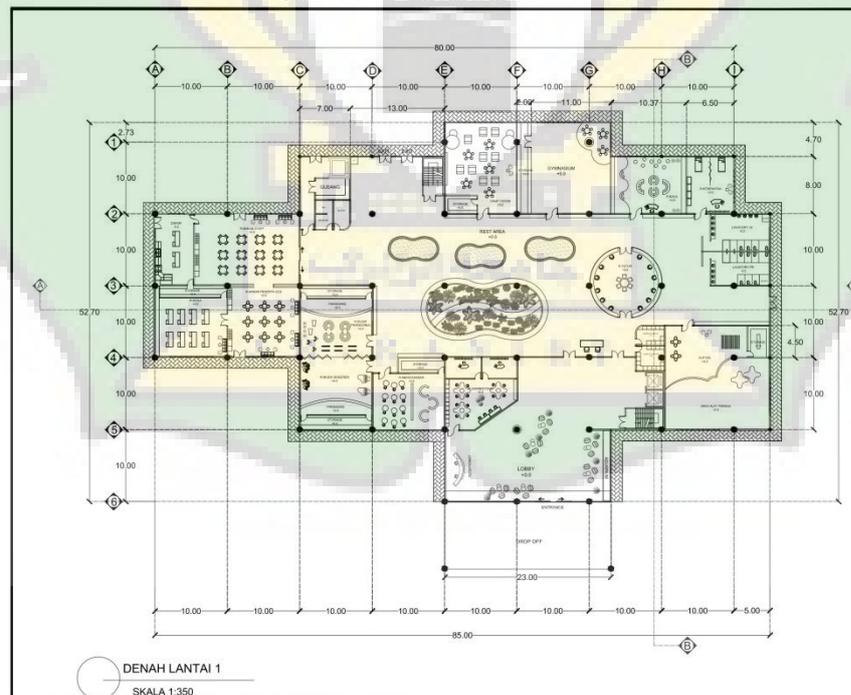
## 6.2 Gambar Arsitektur

### 6.2.1 Gambar Denah Perlantai



Gambar 6.3 Denah Basemant

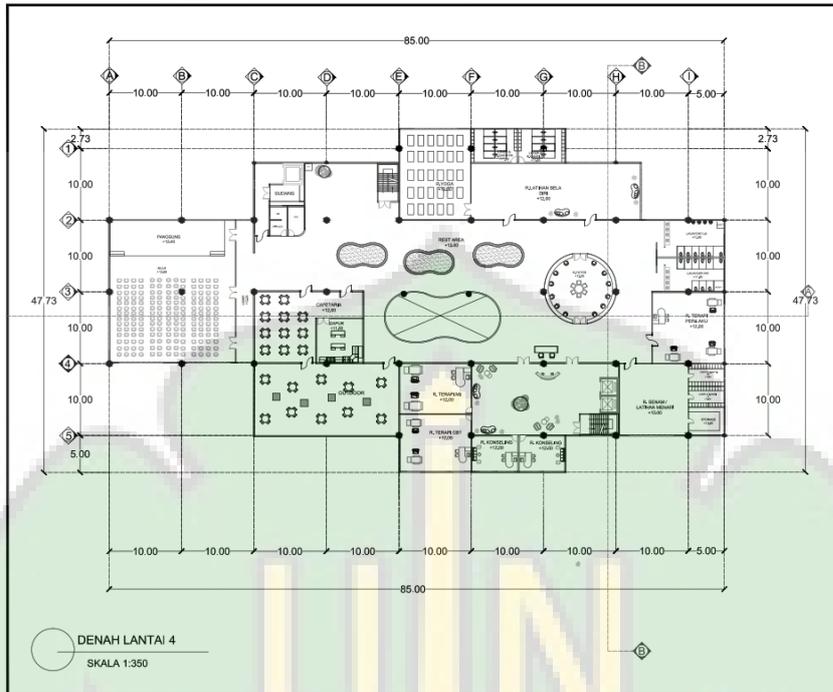
Sumber: Dokumen Pribadi



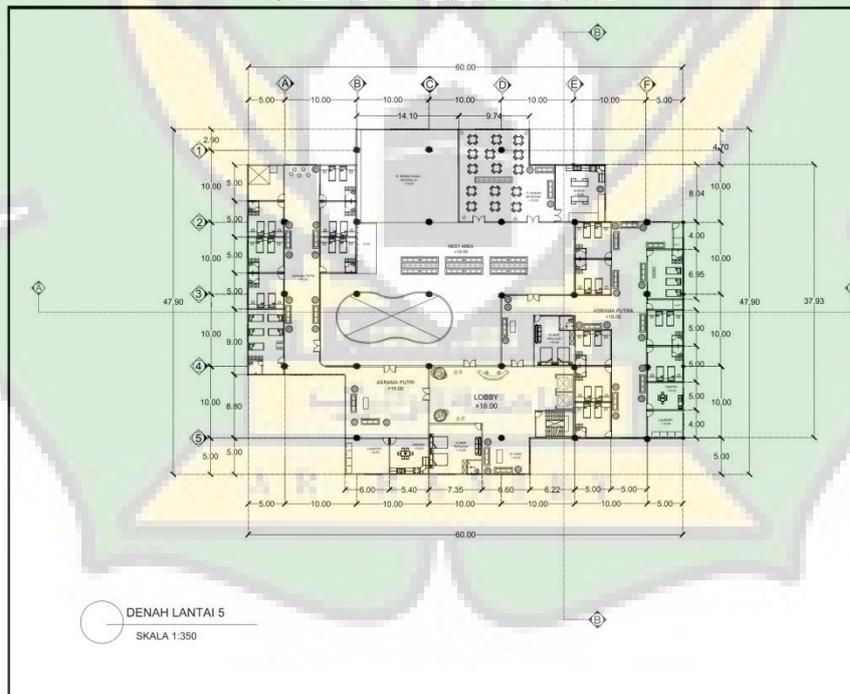
Gambar 6.4 Denah Lantai 1

Sumber: Dokumen Pribadi





Gambar 6.7 Denah Lantai 4  
Sumber: Dokumen Pribadi

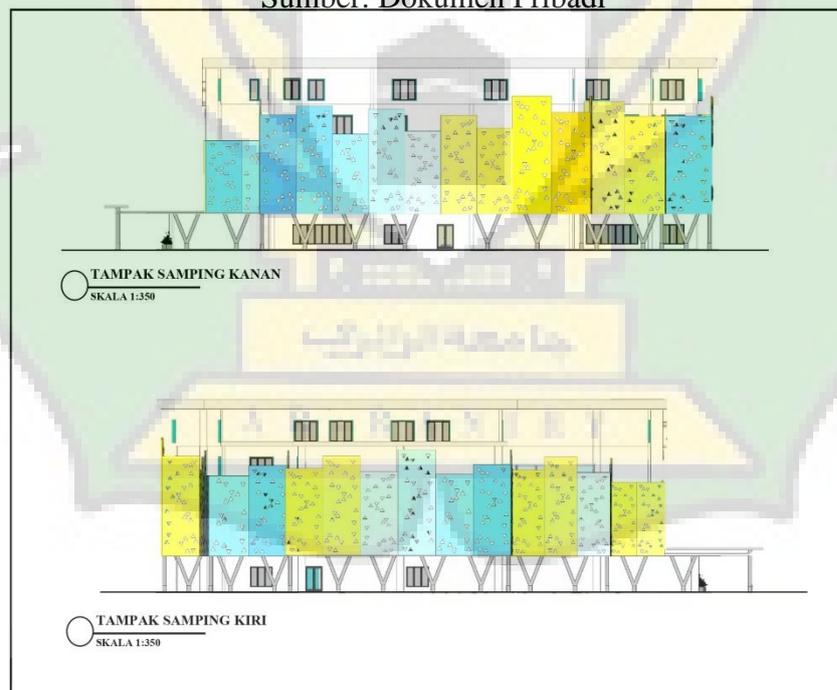


Gambar 6.8 Denah Lantai 5  
Sumber: Dokumen Pribadi

## 6.2.2 Tampak Bangunan

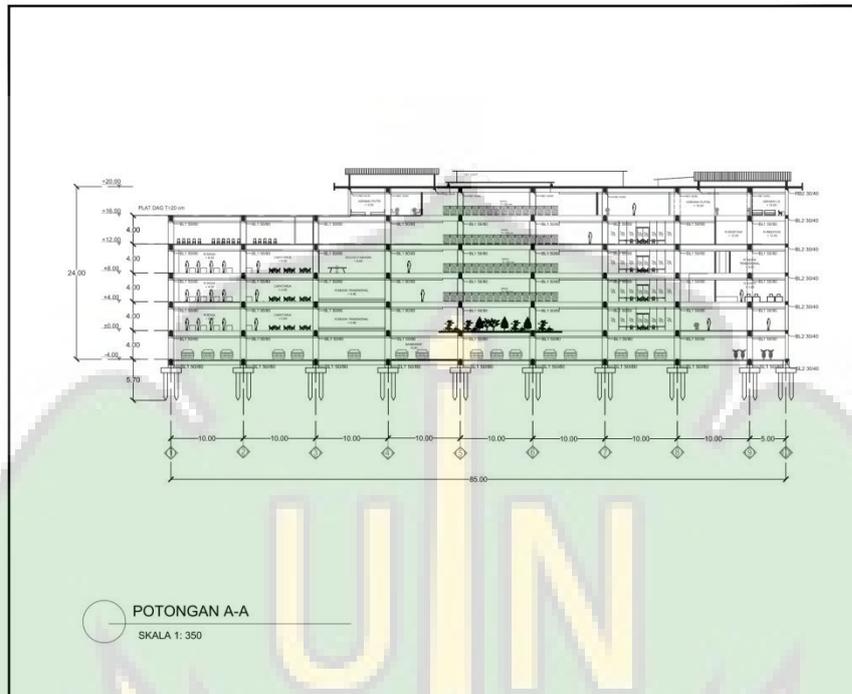


Gambar 6.9 Tampak Depan & Belakang  
Sumber: Dokumen Pribadi

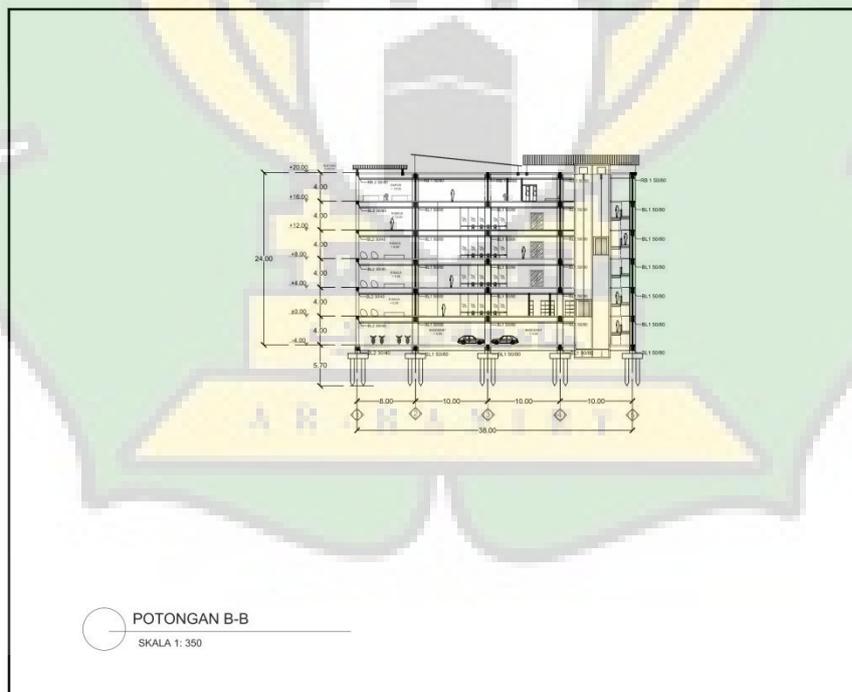


Gambar 6.10 Tampak Samping Kanan & Kiri  
Sumber: Dokumen Pribadi

### 6.2.3 Potongan Bangunan

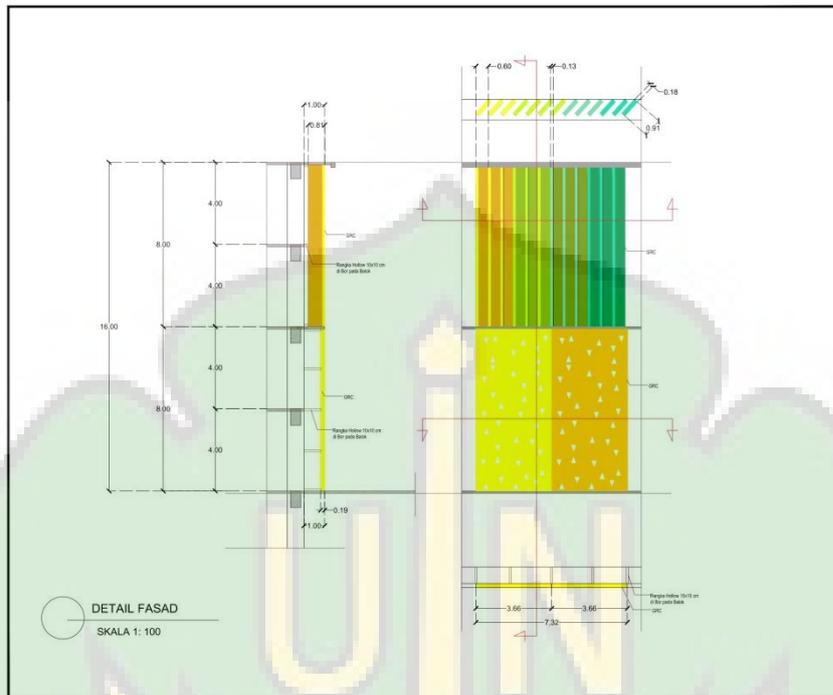


Gambar 6.11 Potongan AA  
Sumber: Dokumen Pribadi

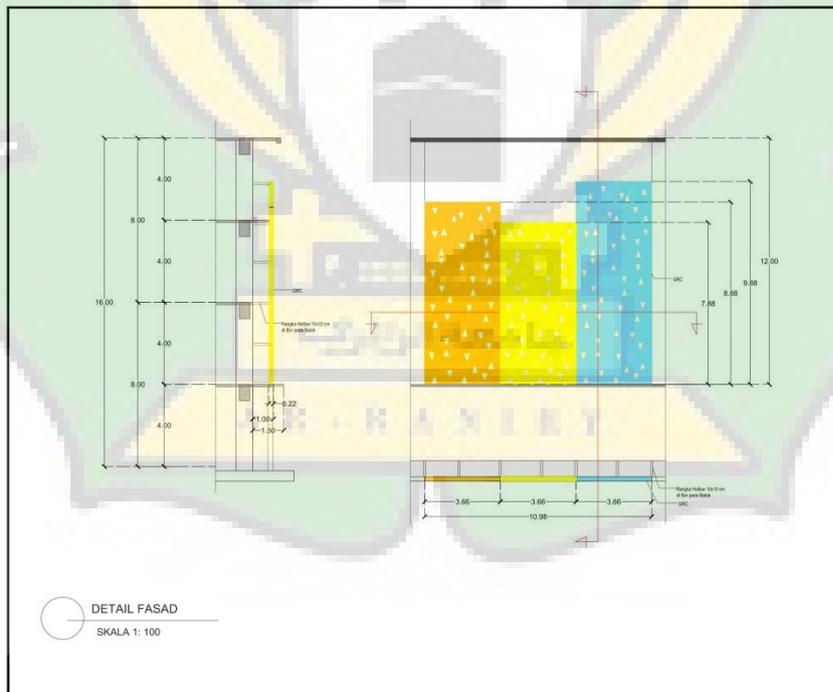


Gambar 6.12 Potongan BB  
Sumber: Dokumen Pribadi

## 6.2.4 Detail Fasad

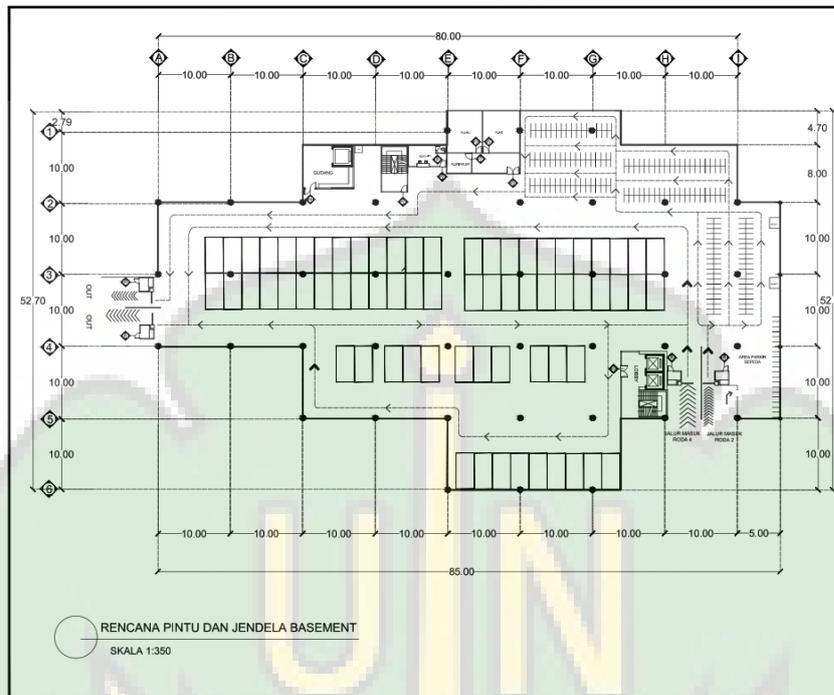


Gambar 6.13 Detail Fasad  
Sumber: Dokumen Pribadi



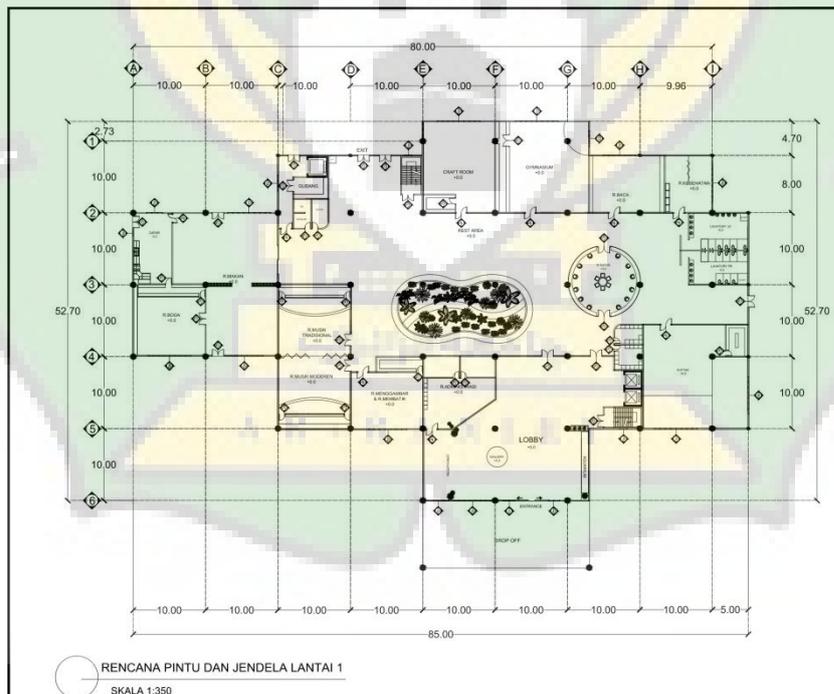
Gambar 6.14 Detail Fasad  
Sumber: Dokumen Pribadi

## 6.2.5 Rencana Kusen



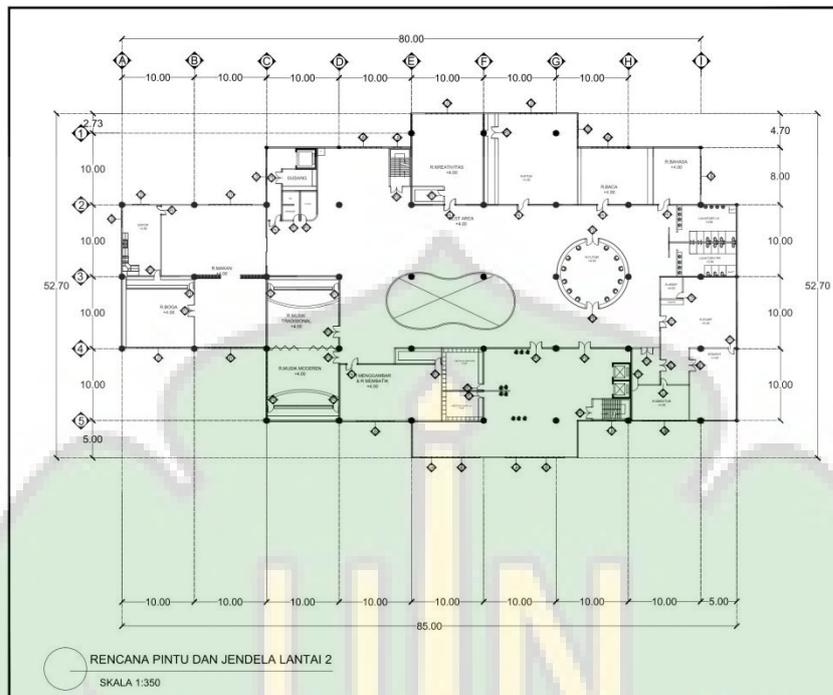
Gambar 6.15 Rencana Kusen Basemant

Sumber: Dokumen Pribadi

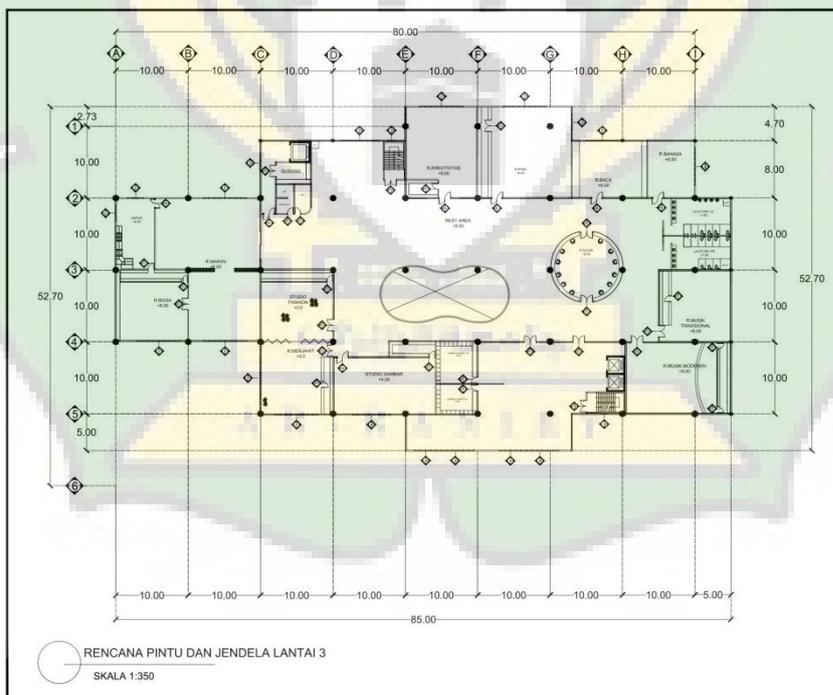


Gambar 6.16 Rencana Kusen Lantai 1

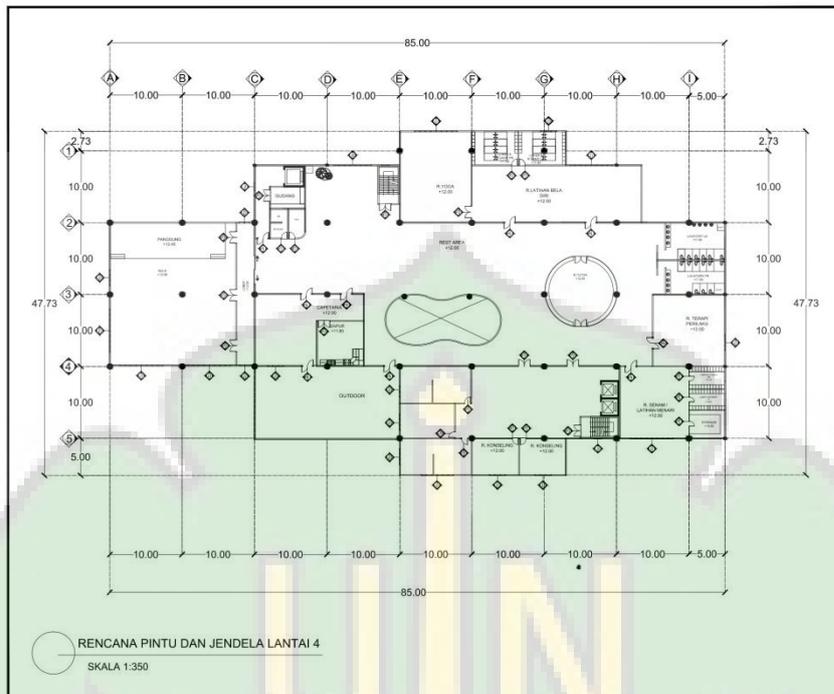
Sumber: Dokumen Pribadi



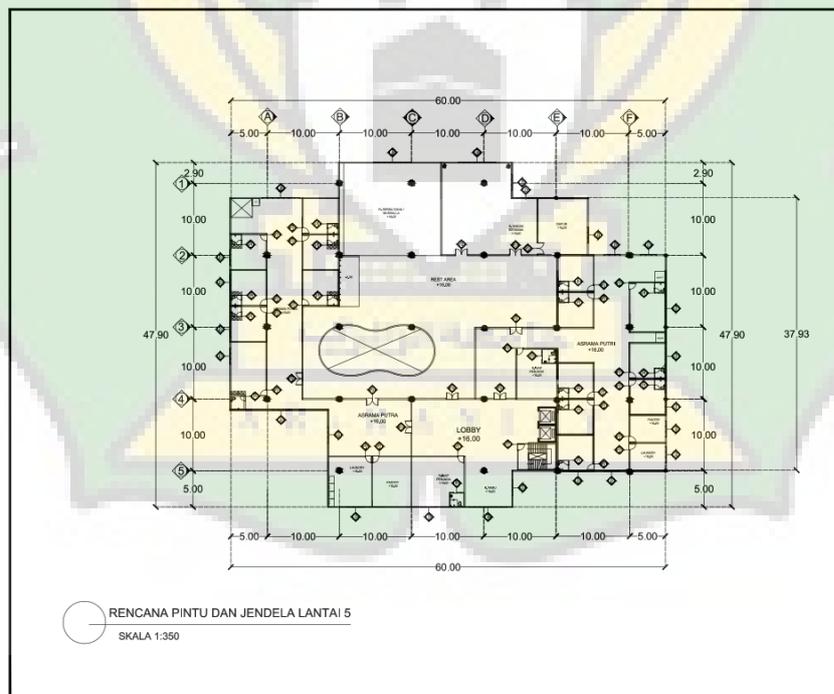
Gambar 6.17 Rencana Kusen Lantai 2  
Sumber: Dokumen Pribadi



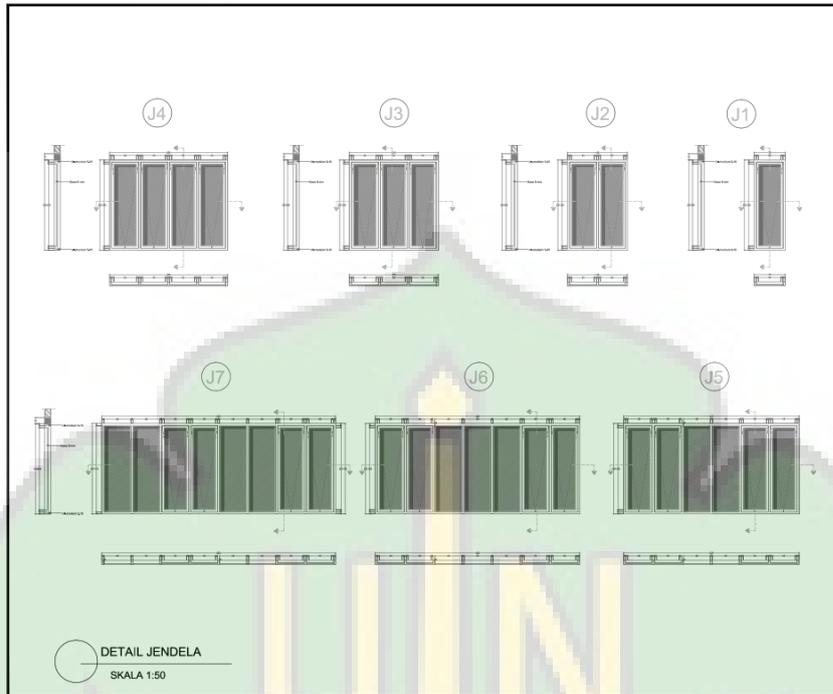
Gambar 6.18 Rencana Kusen Lantai 3  
Sumber: Dokumen Pribadi



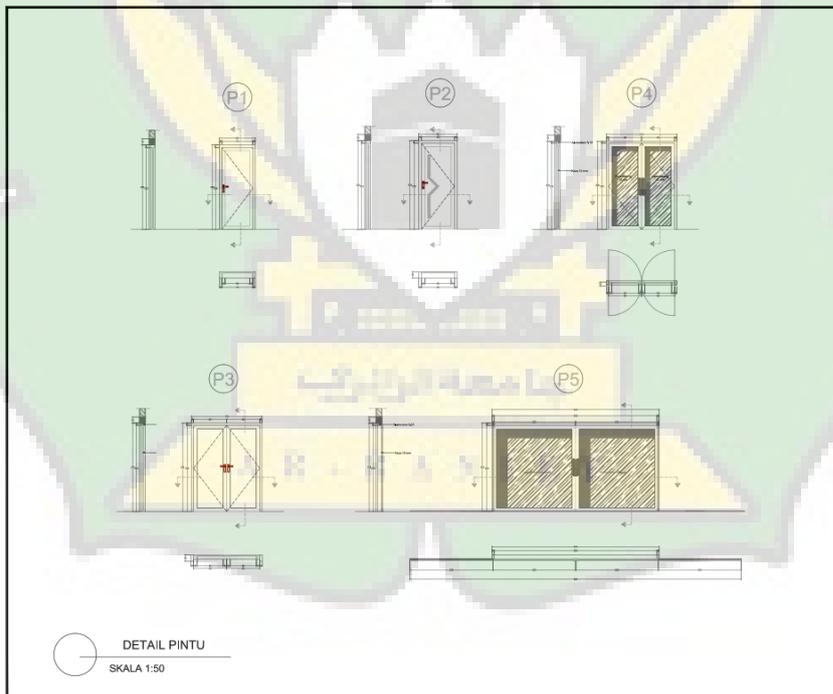
Gambar 6.19 Rencana Kusen Lantai 4  
 Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.20 Rencana Kusen Lantai 5  
 Sumber: Dokumen Pribadi

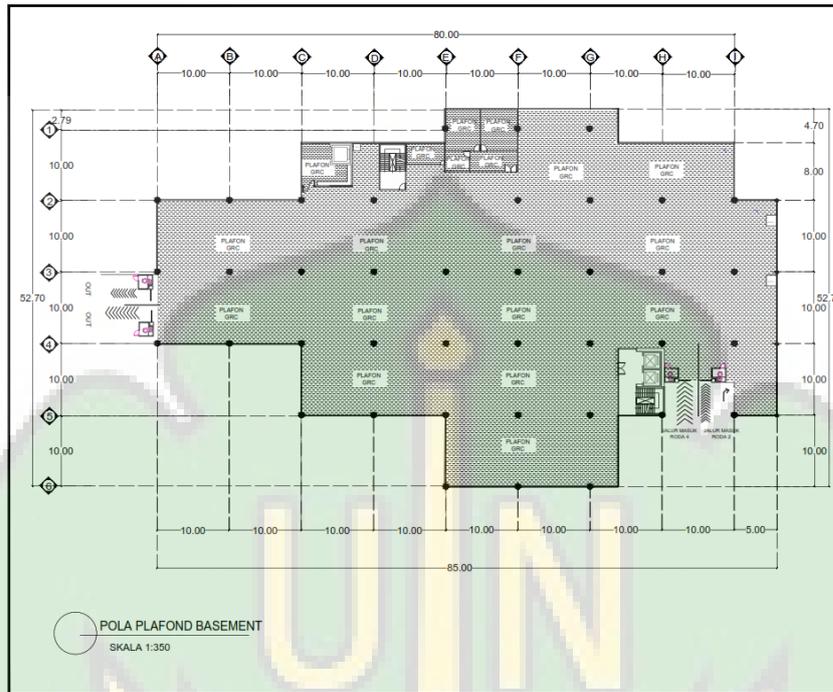


Gambar 6.21 Detail Jendela  
Sumber: Dokumen Pribadi

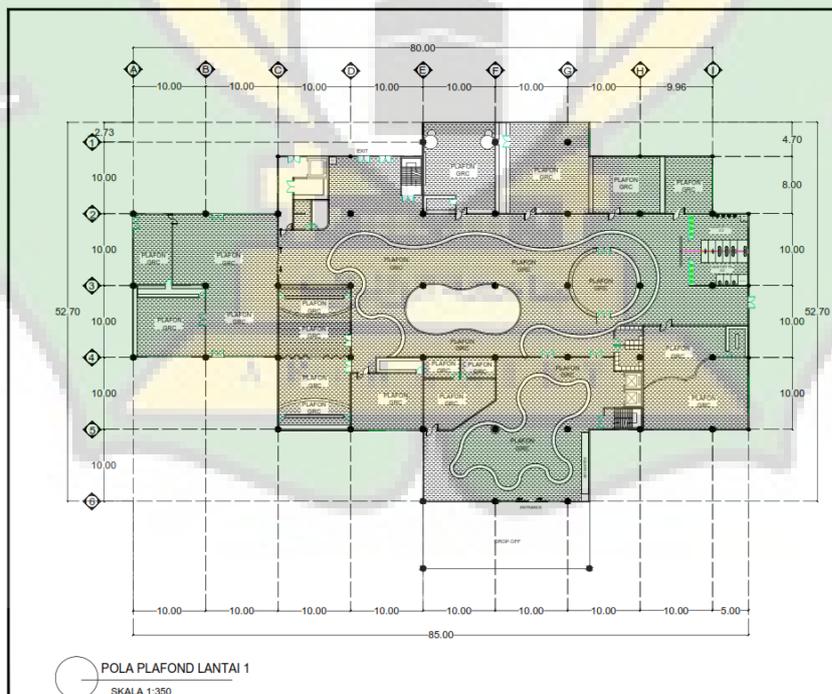


Gambar 6.22 Detail Pintu  
Sumber: Dokumen Pribadi

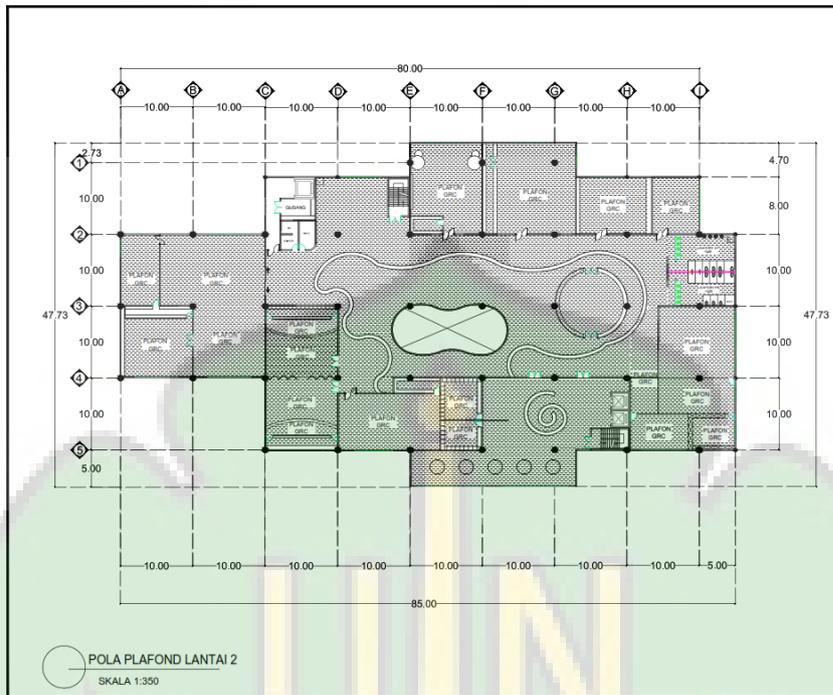
## 6.2.6 Rencana Plafond



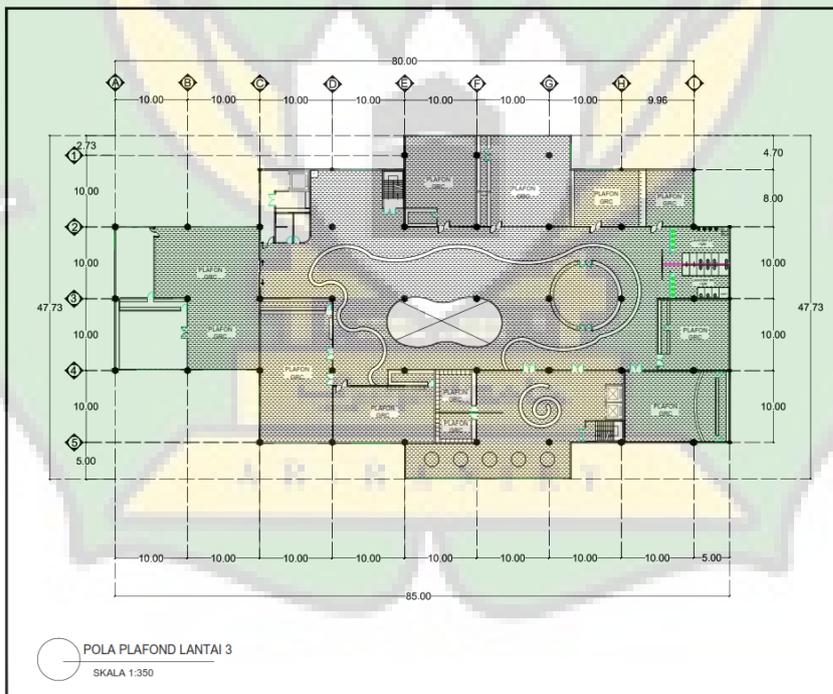
Gambar 6.23 Rencana Plafond Basement  
Sumber: Dokumen Pribadi



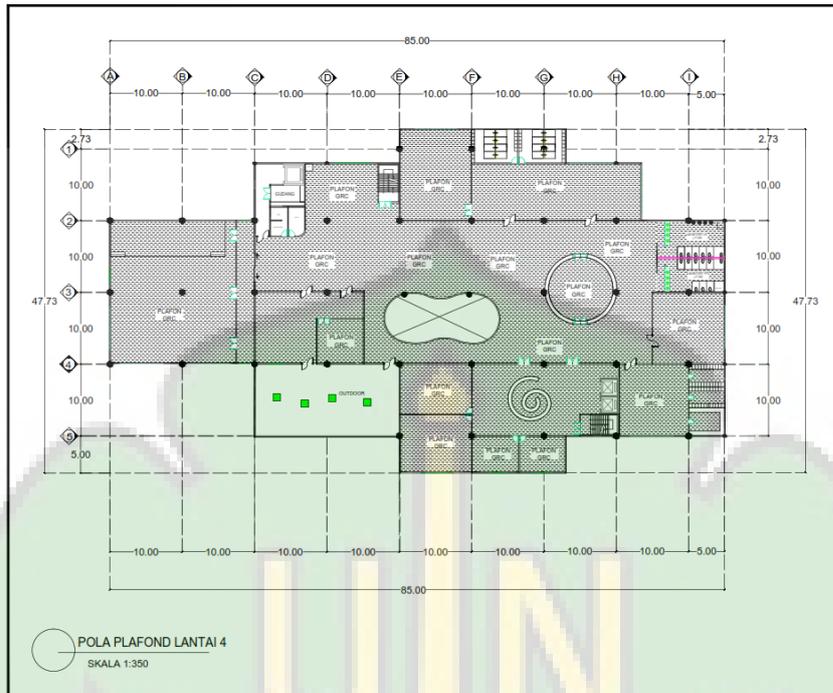
Gambar 6.24 Rencana Plafond Lantai 1  
Sumber: Dokumen Pribadi



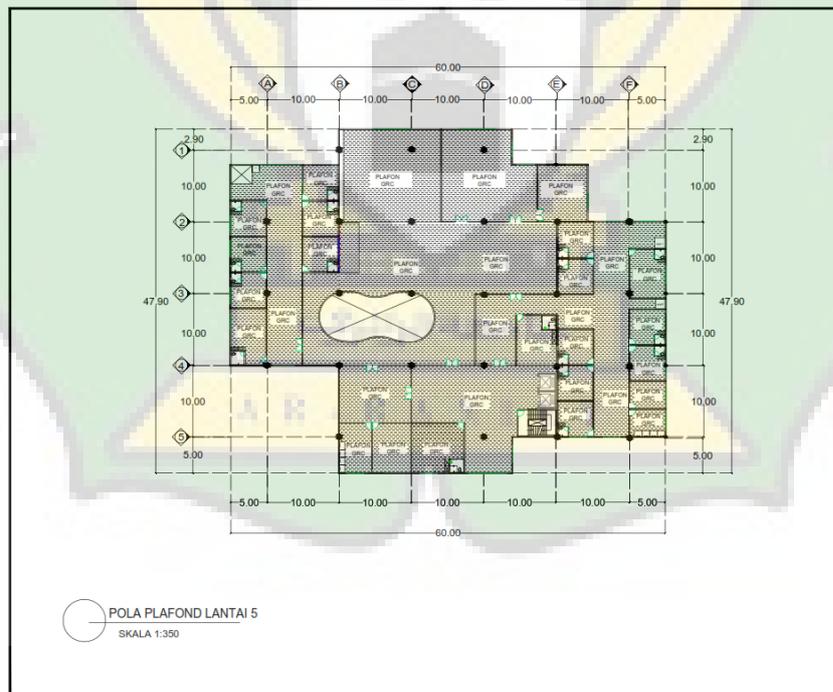
Gambar 6.25 Rencana Plafond Lantai 2  
Sumber: Dokumen Pribadi



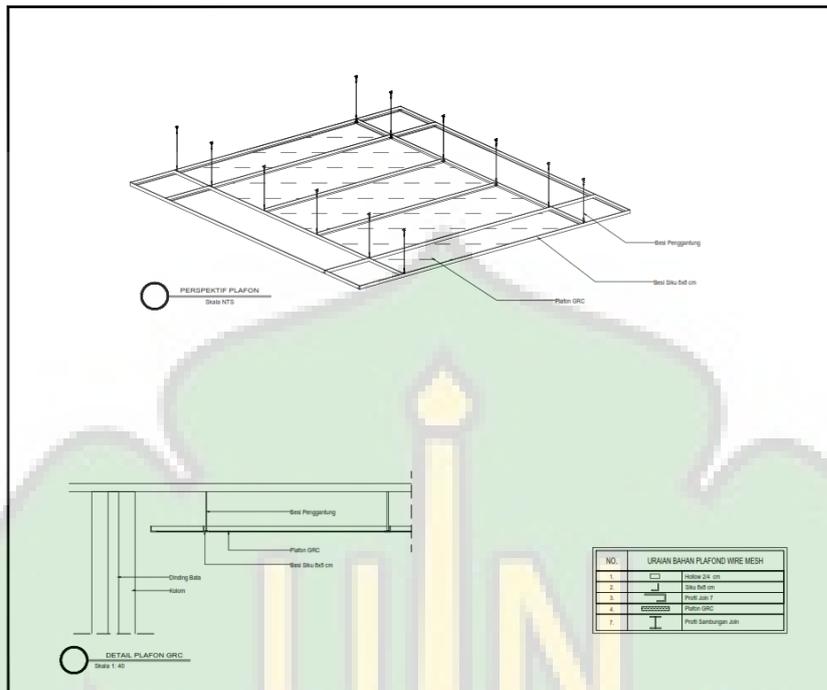
Gambar 6.26 Rencana Plafond Lantai 3  
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.27 Rencana Plafond Lantai 4  
Sumber: Dokumen Pribadi

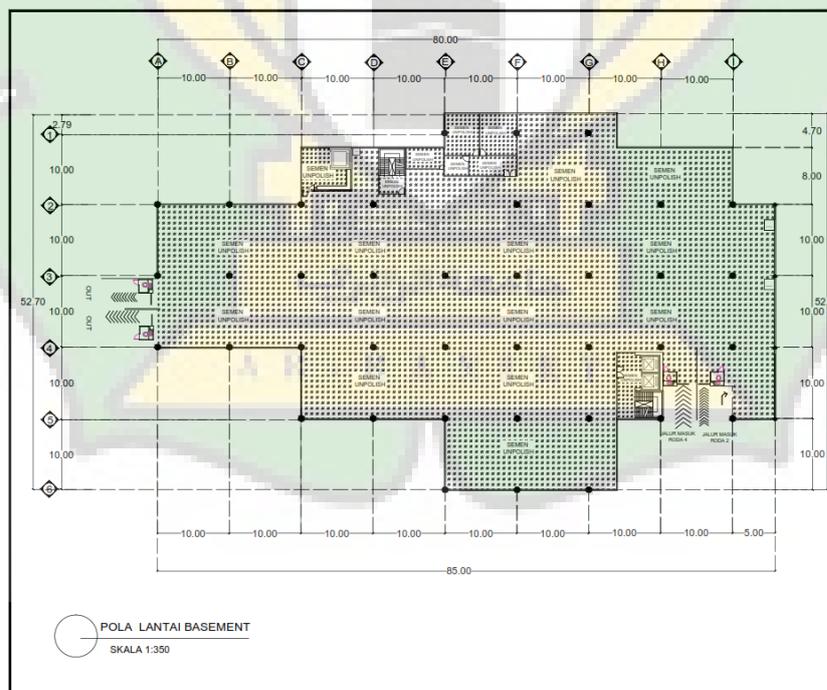


Gambar 6.28 Rencana Plafond Lantai 5  
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.29 Detail Plafond  
Sumber: Dokumen Pribadi

### 6.2.7 Rencana Pola Lantai

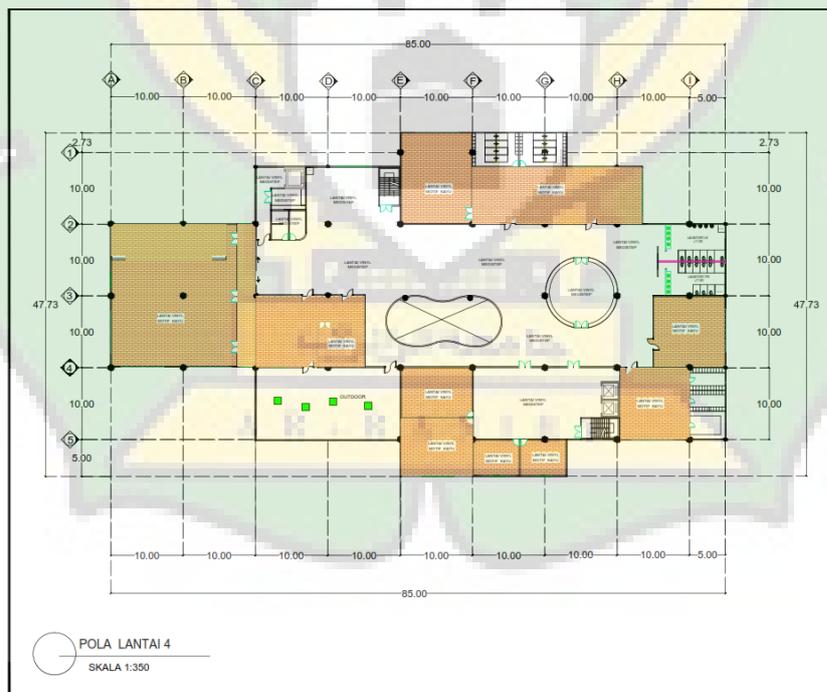


Gambar 6.30 Rencana Pola Lantai Basemant  
Sumber: Dokumen Pribadi

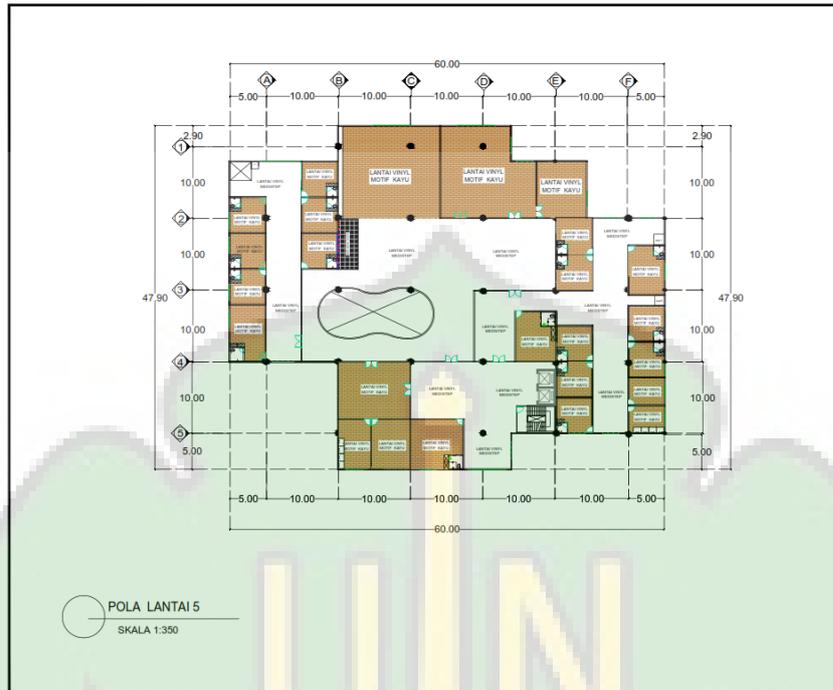




Gambar 6.33 Rencana Pola Lantai 3  
Sumber: Dokumen Pribadi

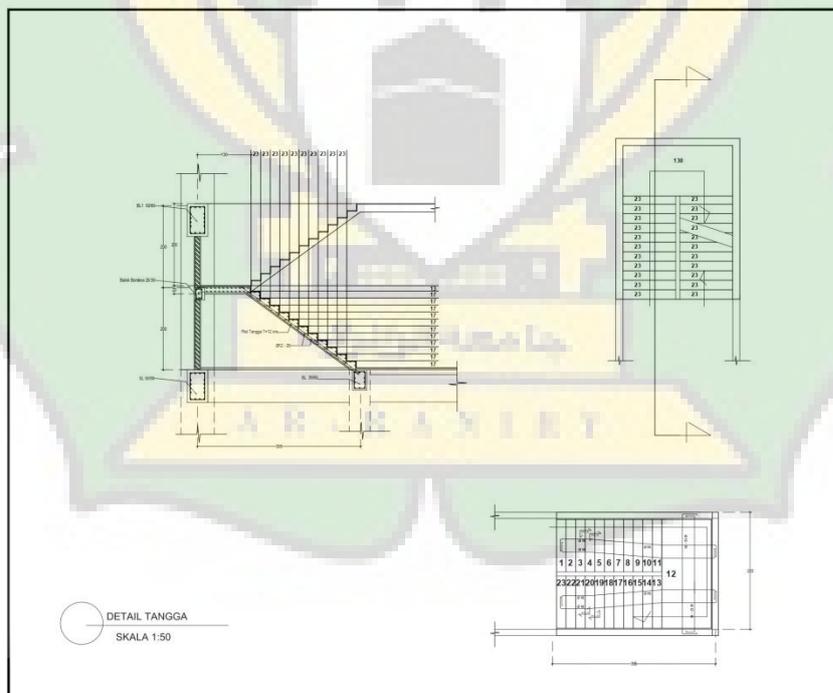


Gambar 6.34 Rencana Pola Lantai 4  
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.35 Rencana Pola Lantai 5  
Sumber: Dokumen Pribadi

### 6.2.8 Rencana Tangga



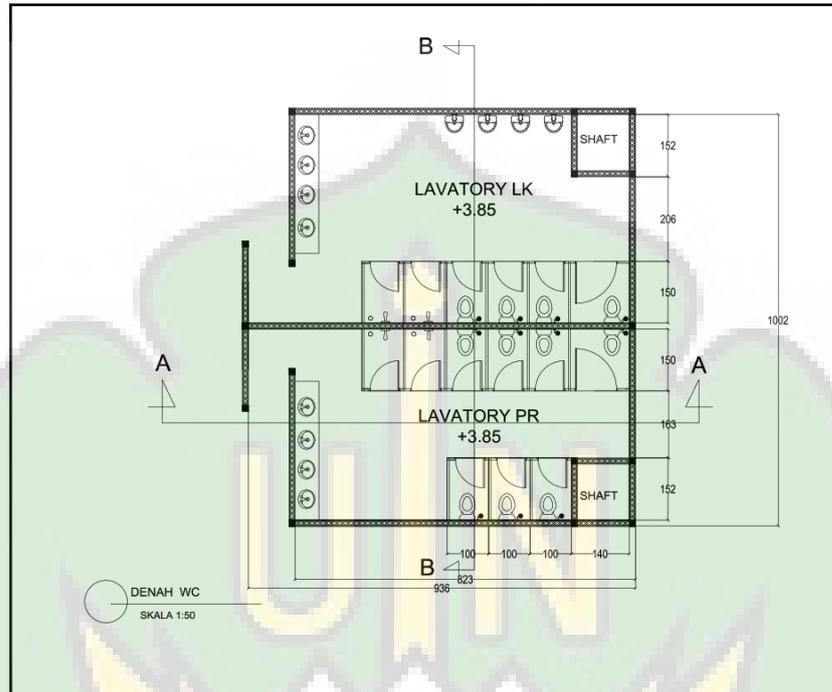
Gambar 6.36 Rencana Tangga  
Sumber: Dokumen Pribadi



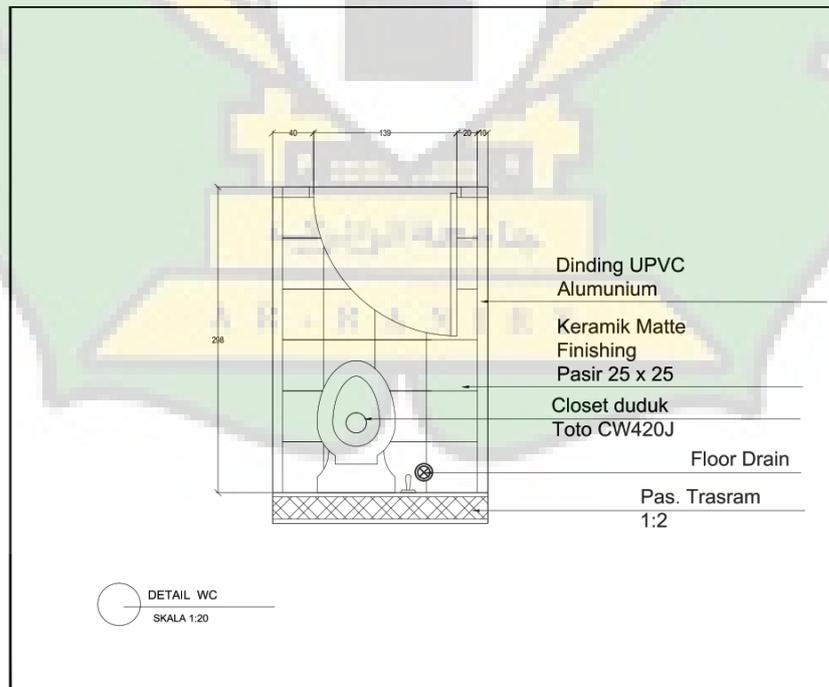


## 6.2.11 Detail Arsitektur

### 1. Detail WC



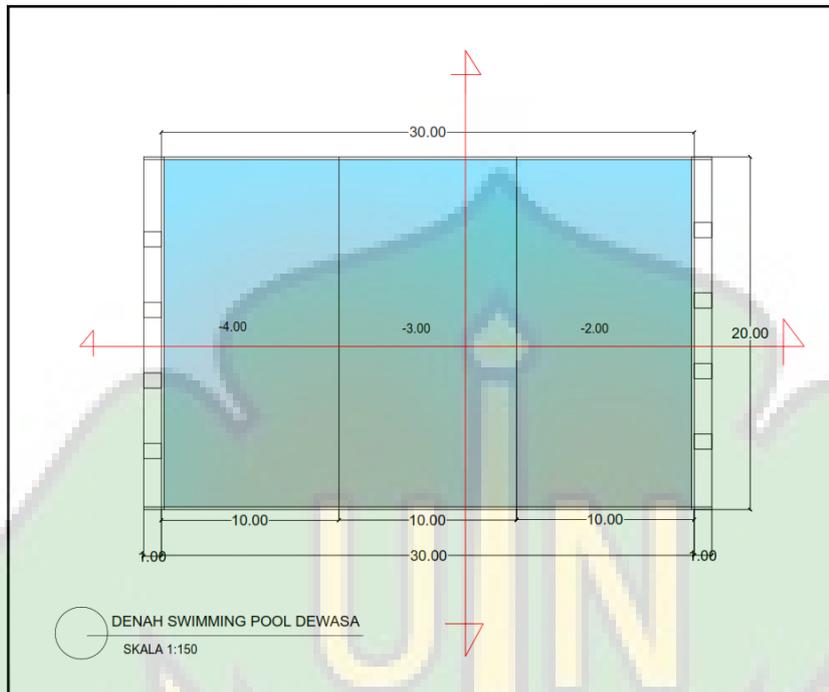
Gambar 6.41 Denah WC  
Sumber: Dokumen Pribadi



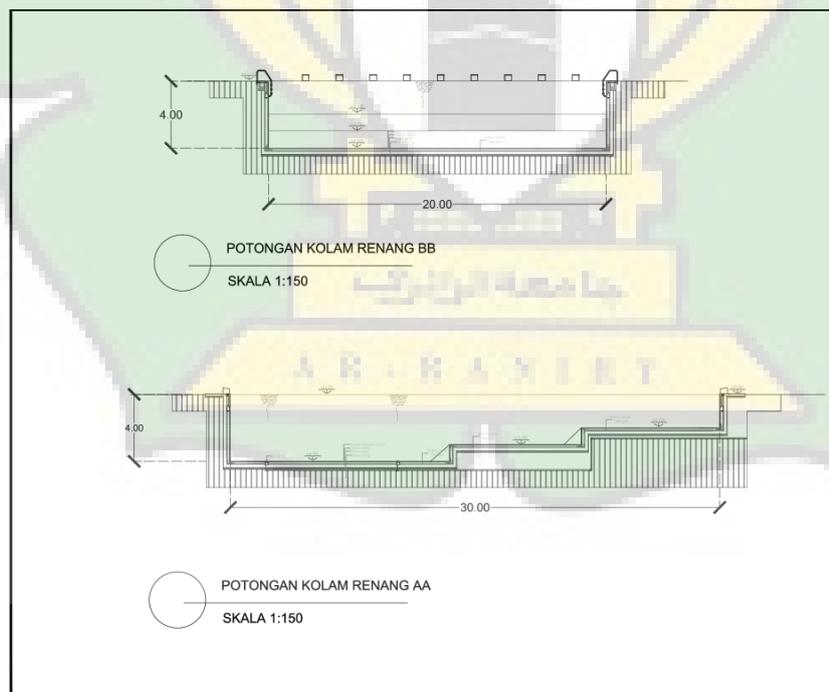
Gambar 6.42 Detail WC  
Sumber: Dokumen Pribadi



### 3. Rencana Kolam Berenang



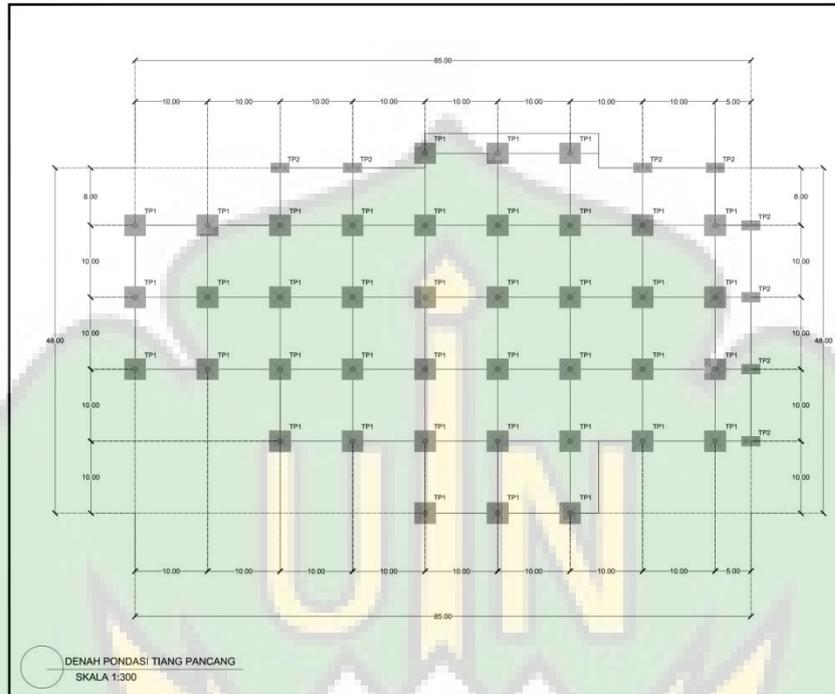
Gambar 6.45 Denah Kolam Berenang  
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.46 Detail Kolam Berenang  
Sumber: Dokumen Pribadi

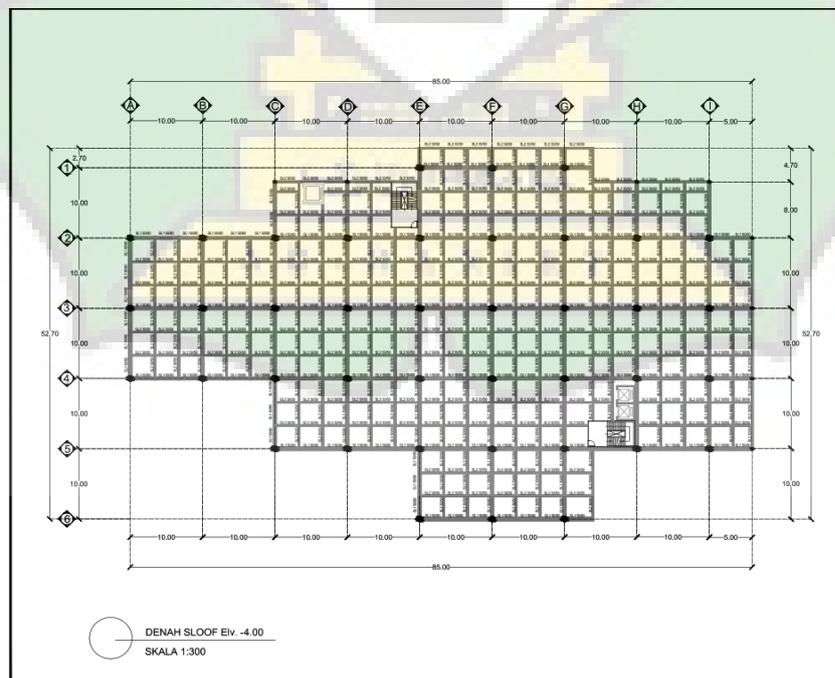
### 6.3 Gambar Struktur

#### 6.3.1 Denah Pondasi

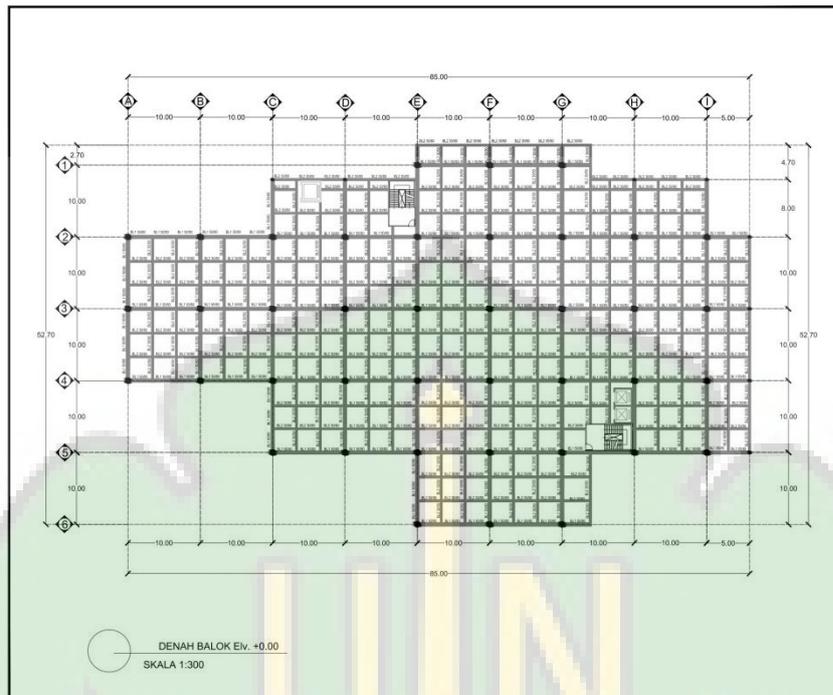


Gambar 6.47 Denah Pondasi  
Sumber: Dokumen Pribadi

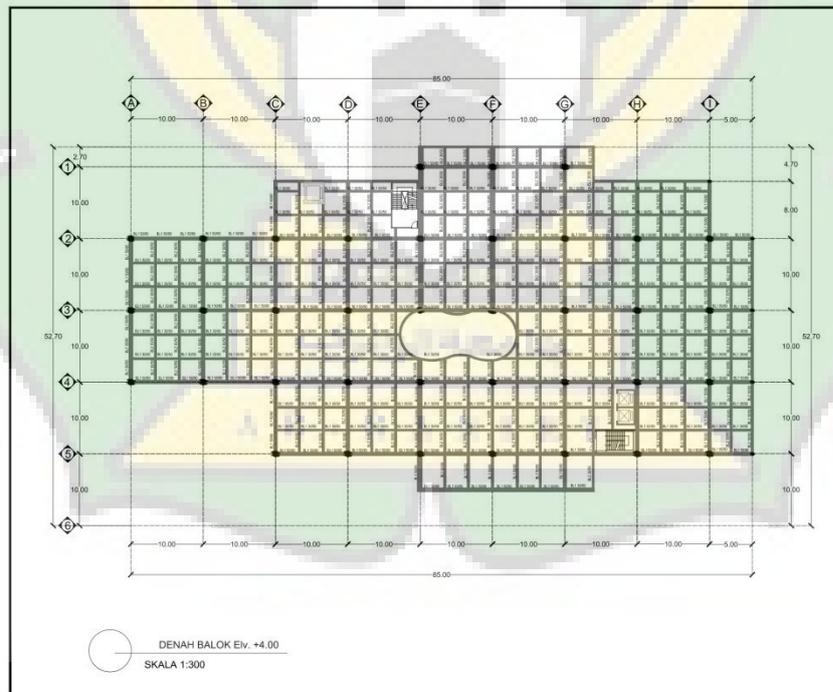
#### 6.3.2 Denah Sloof dan Balok



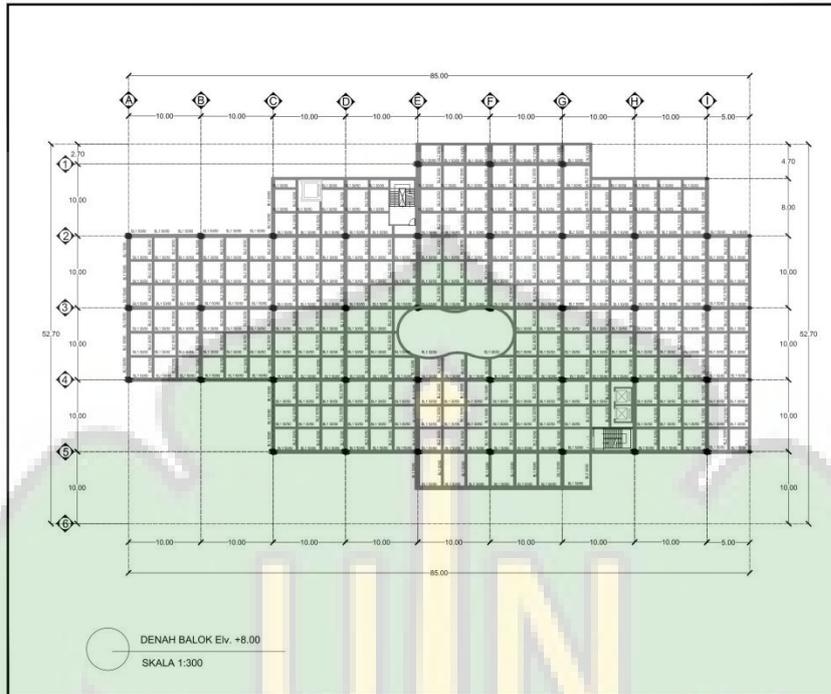
Gambar 6.48 Denah Sloof  
Sumber: Dokumen Pribadi



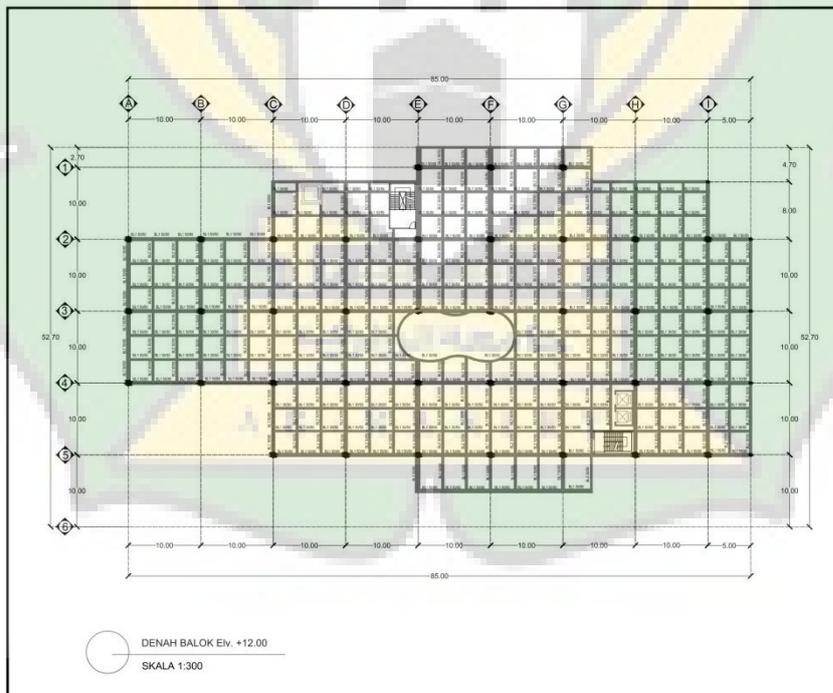
Gambar 6.49 Denah Balok Lantai Basemant  
Sumber: Dokumen Pribadi



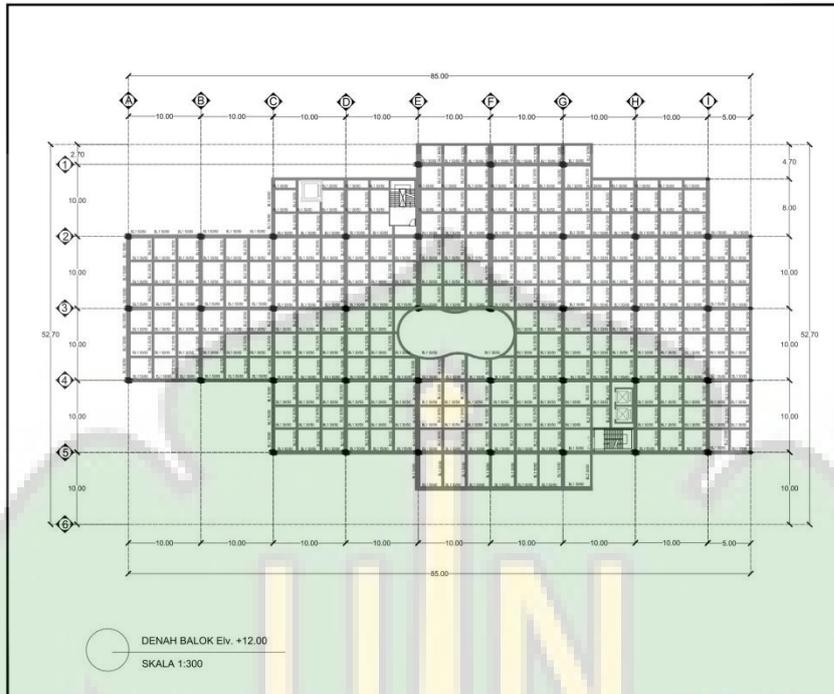
Gambar 6.50 Denah Balok Lantai 1  
Sumber: Dokumen Pribadi



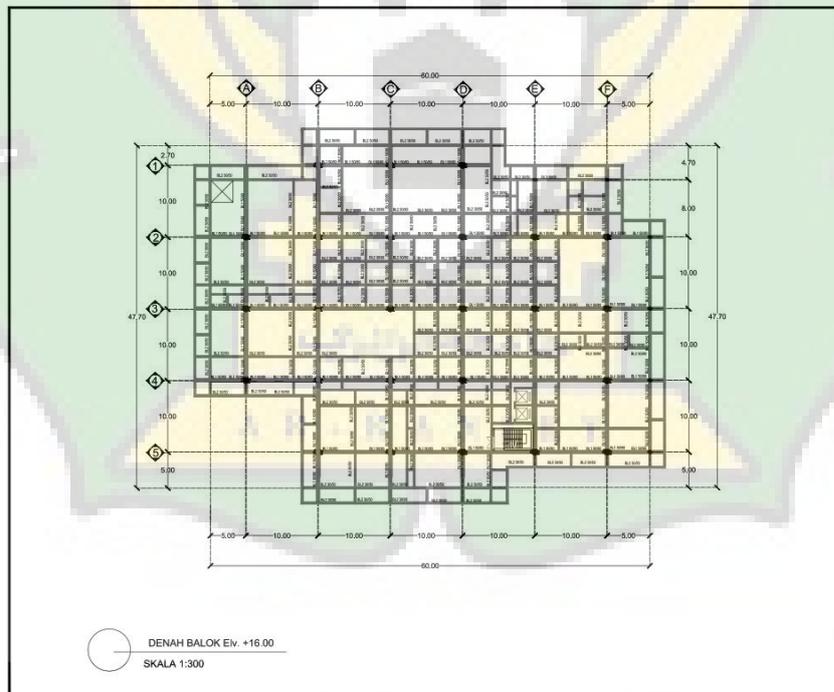
Gambar 6.51 Denah Balok Lantai 2  
 Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.52 Denah Balok Lantai 3  
 Sumber: Dokumen Pribadi

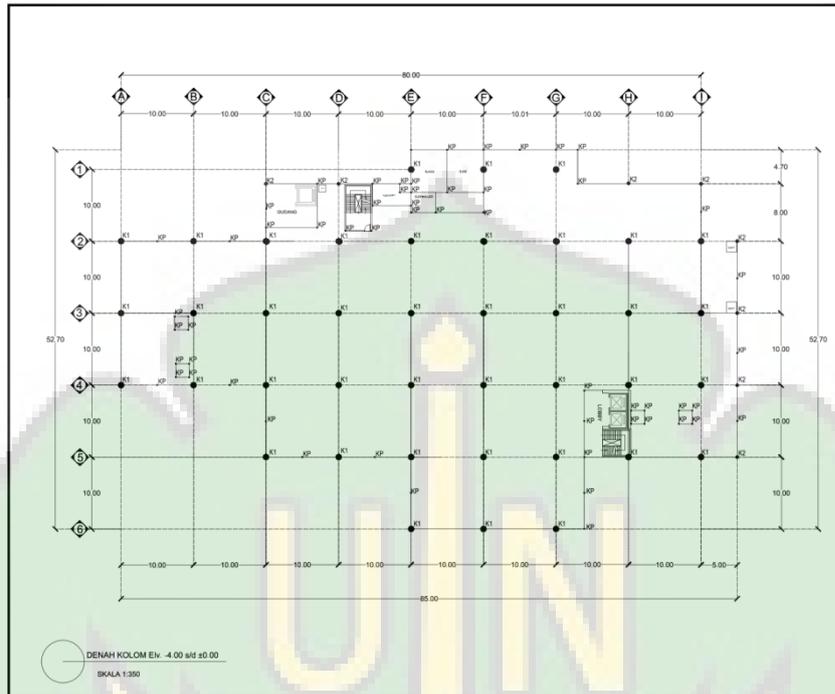


Gambar 6.53 Denah Balok Lantai 4  
Sumber: Dokumen Pribadi

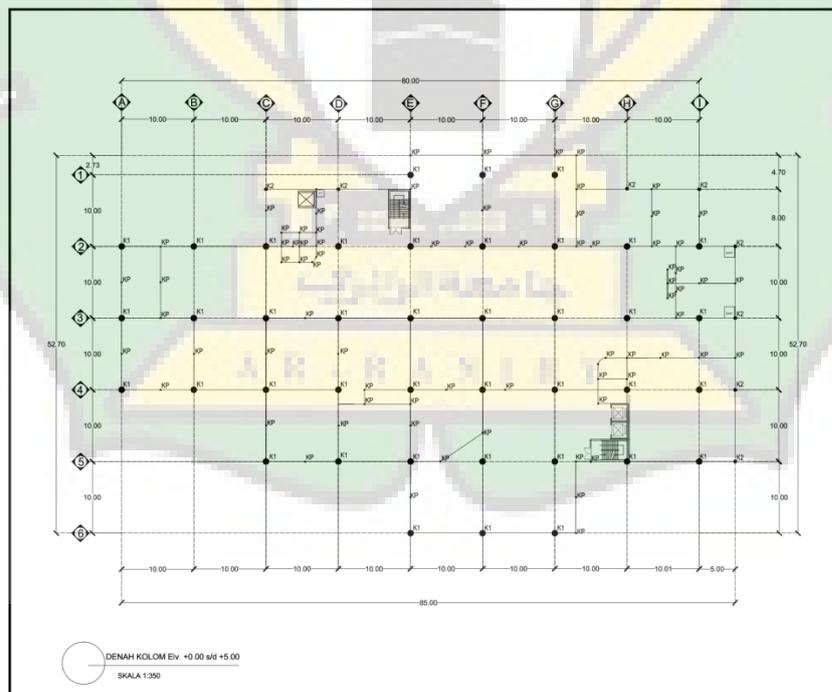


Gambar 6.54 Denah Ring Balok  
Sumber: Dokumen Pribadi

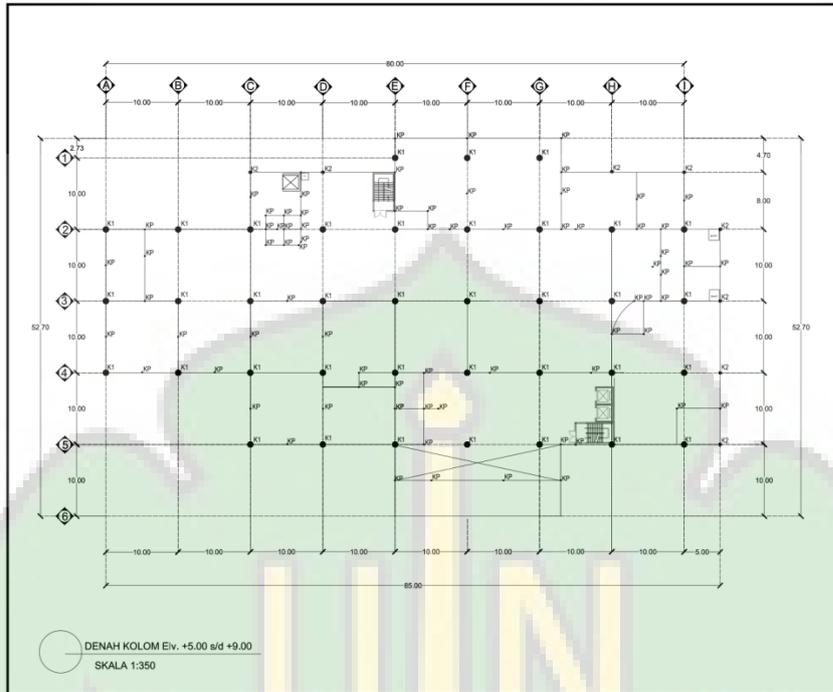
### 6.3.3 Denah Kolom



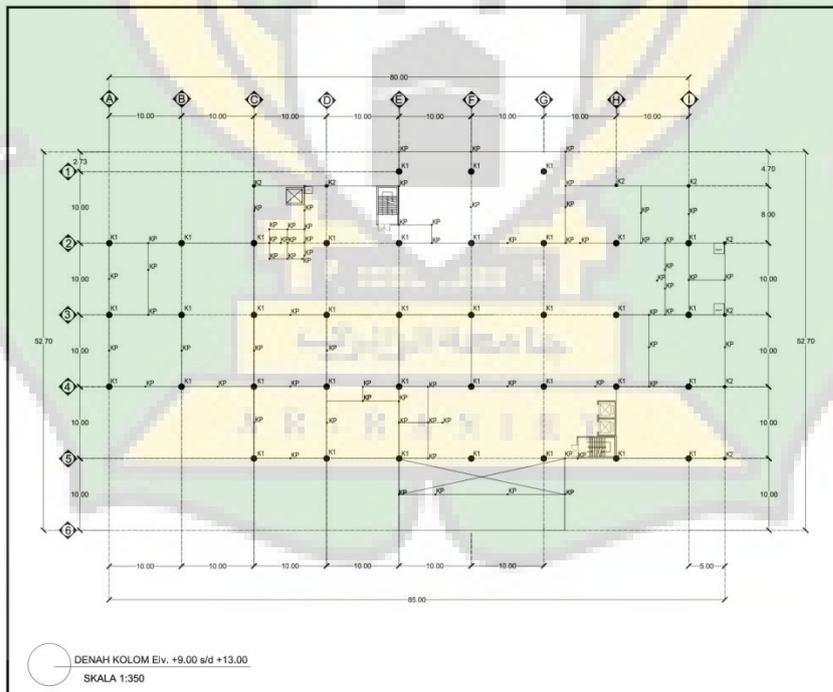
Gambar 6.55 Denah Kolom Basemant  
Sumber: Dokumen Pribadi



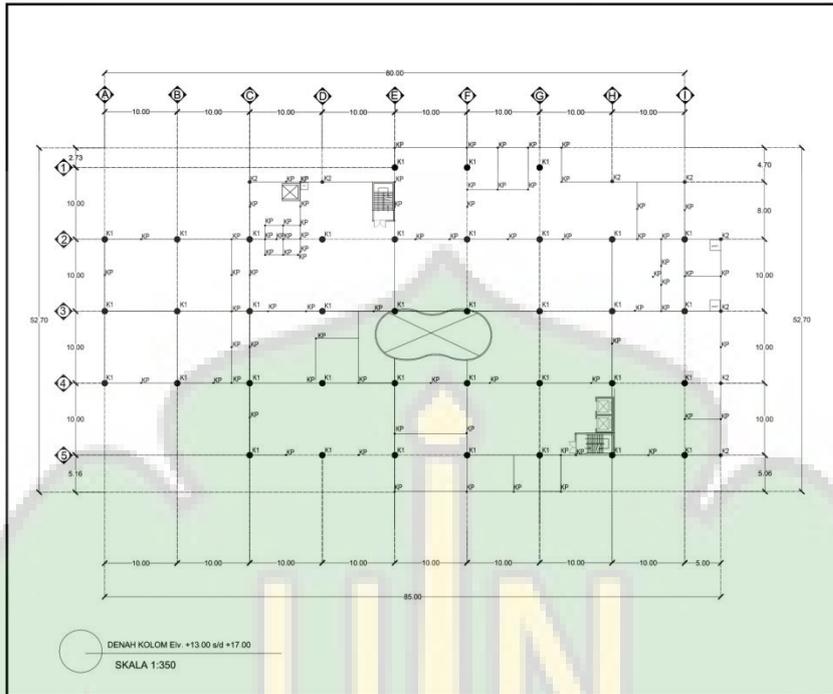
Gambar 6.56 Denah Kolom Lantai 1  
Sumber: Dokumen Pribadi



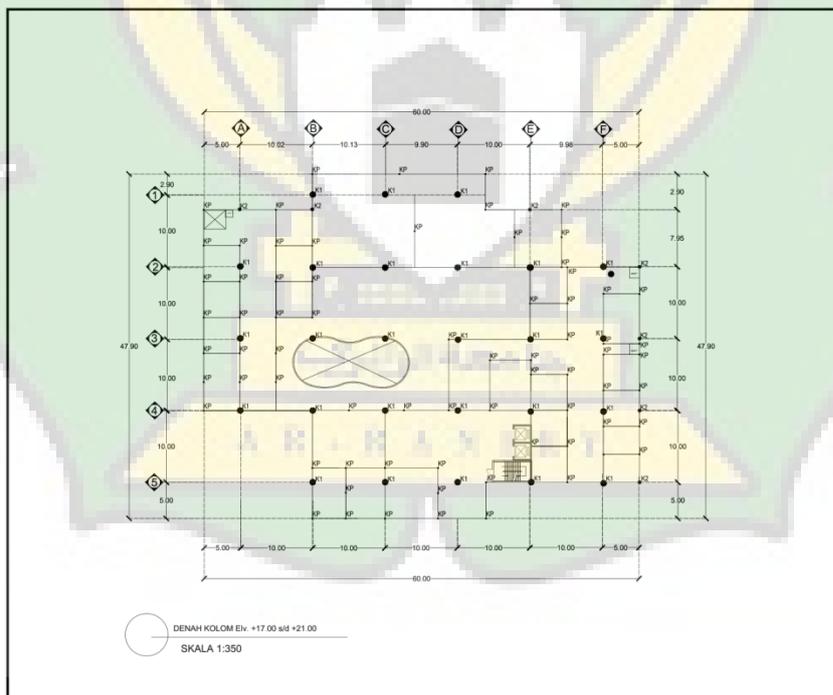
Gambar 6.57 Denah Kolom Lantai 2  
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.58 Denah Kolom Lantai 3  
Sumber: Dokumen Pribadi

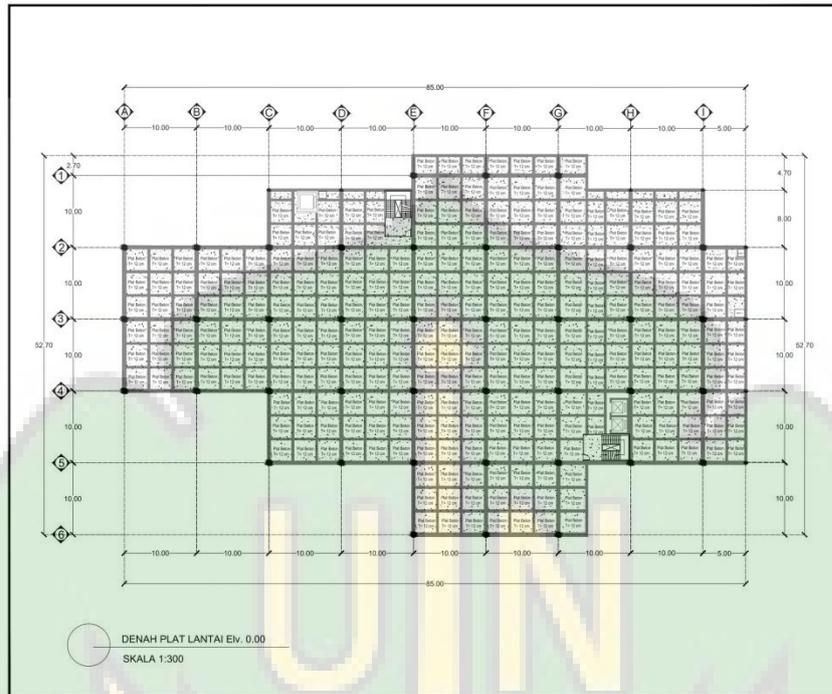


Gambar 6.59 Denah Kolom Lantai 4  
 Sumber: Dokumen Pribadi

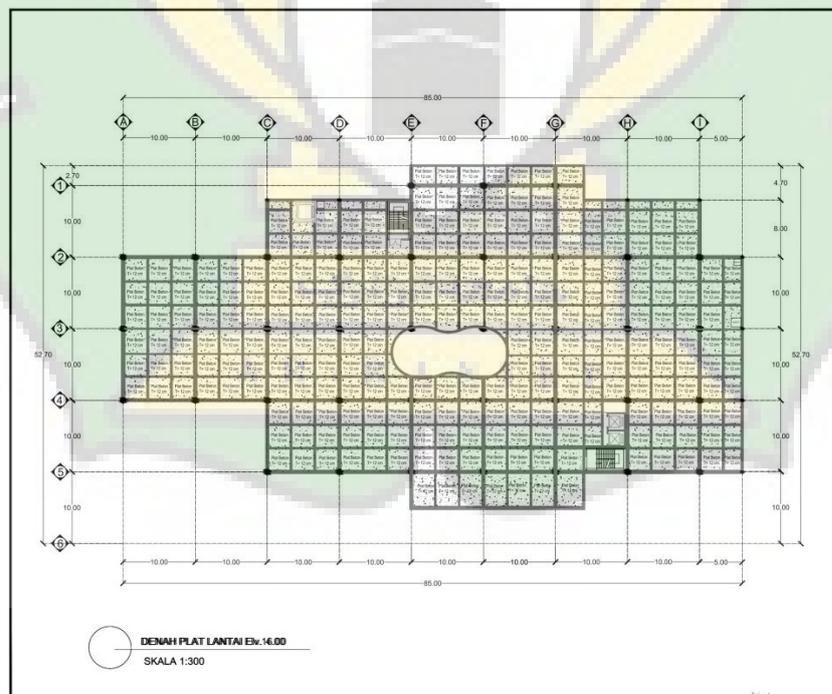


Gambar 6.60 Denah Kolom Lantai 5  
 Sumber: Dokumen Pribadi

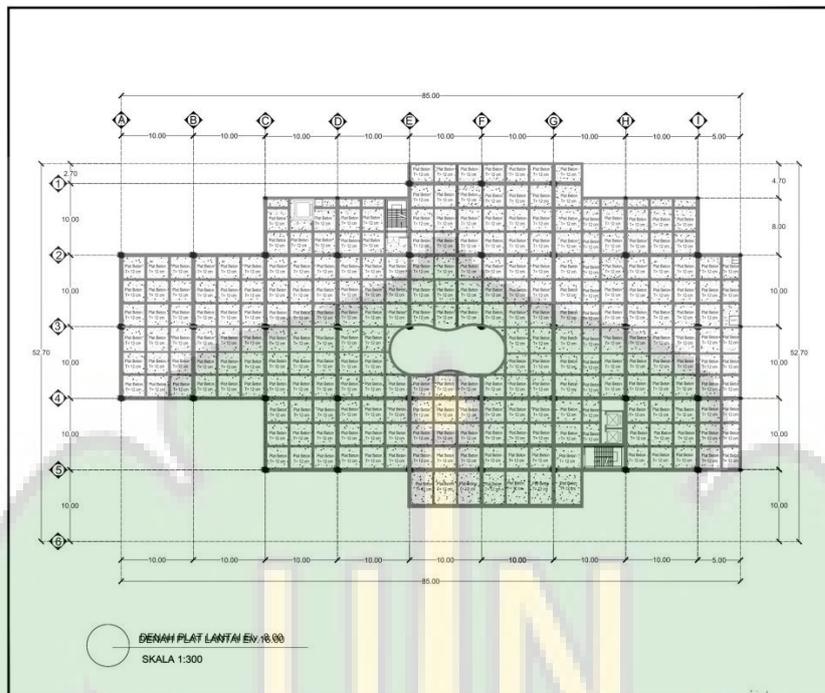
### 6.3.4 Denah Plat Lantai



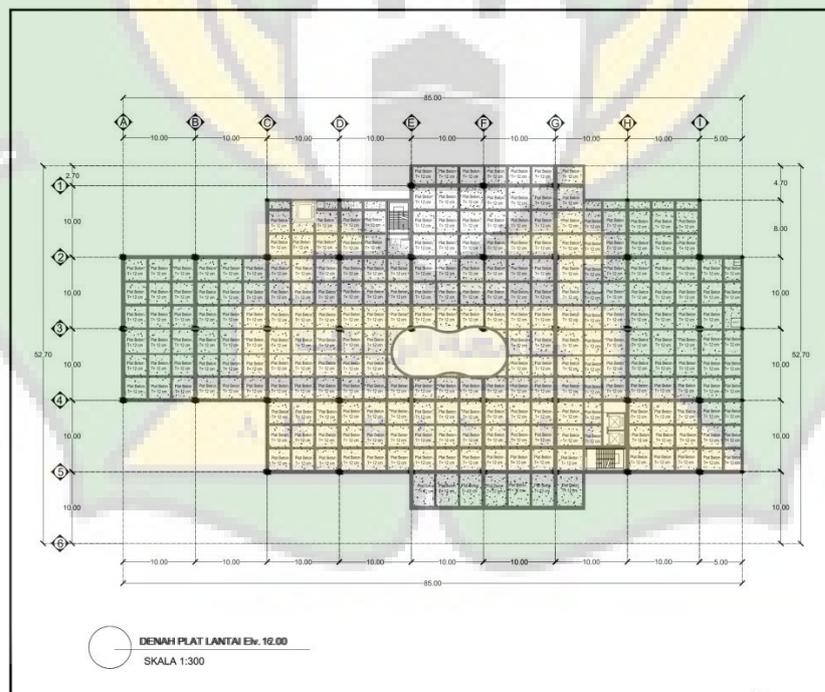
Gambar 6.61 Denah Plat Lantai 1  
Sumber: Dokumen Pribadi



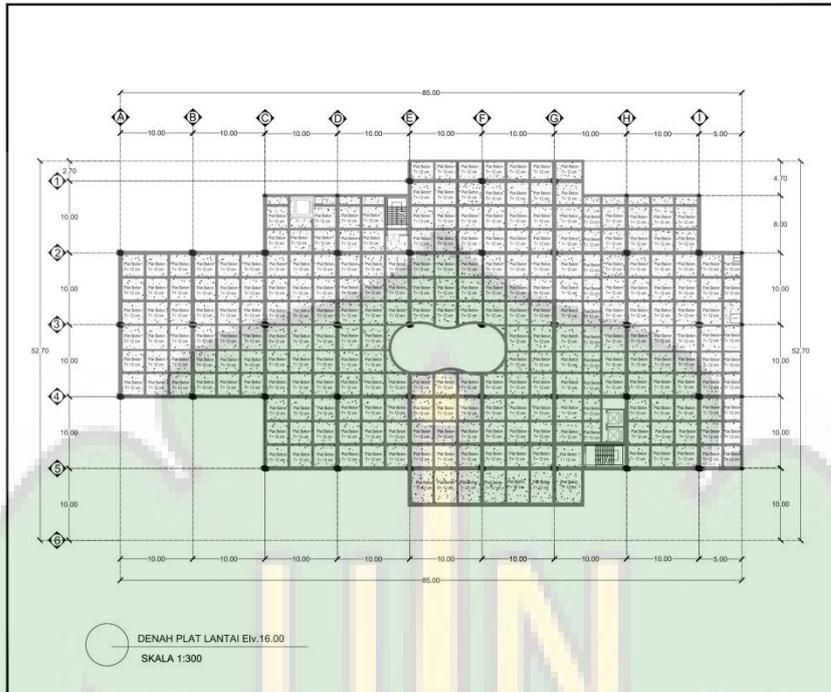
Gambar 6.62 Denah Plat Lantai 2  
Sumber: Dokumen Pribadi



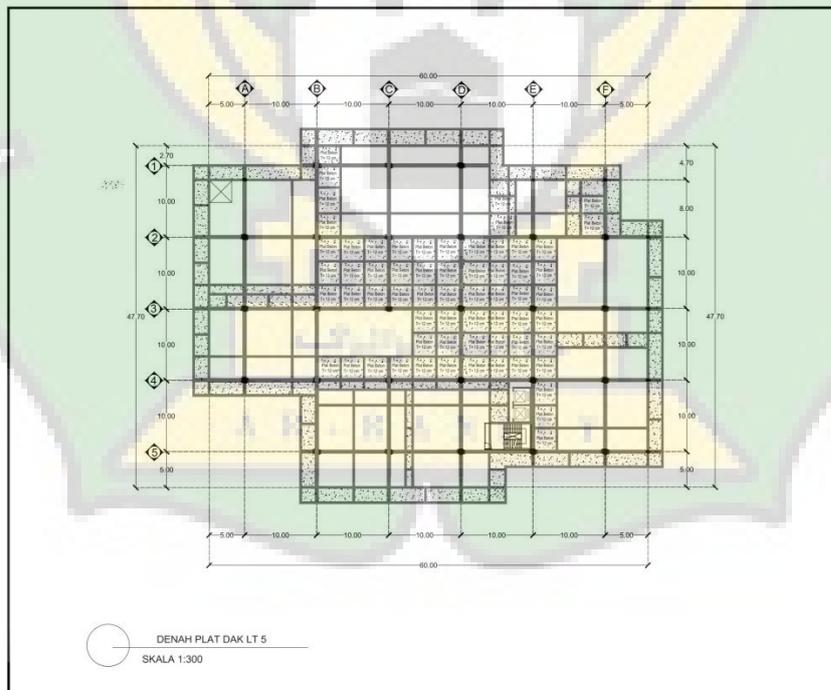
Gambar 6.63 Denah Plat Lantai 3  
Sumber: Dokumen Pribadi



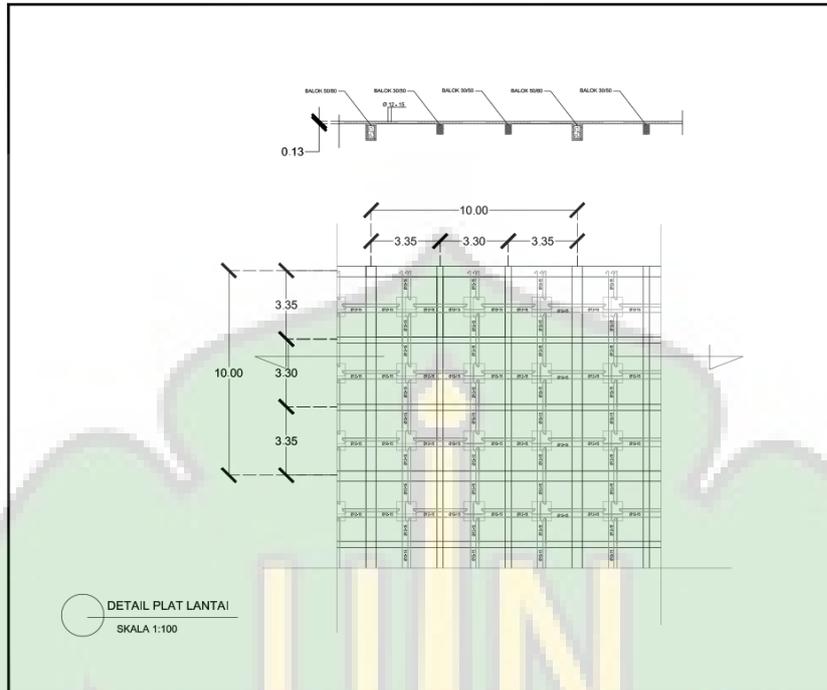
Gambar 6.64 Denah Plat Lantai 4  
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.65 Denah Plat Lantai 5  
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.66 Denah Plat Dak  
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.67 Detail Plat Lantai  
 Sumber: Dokumen Pribadi

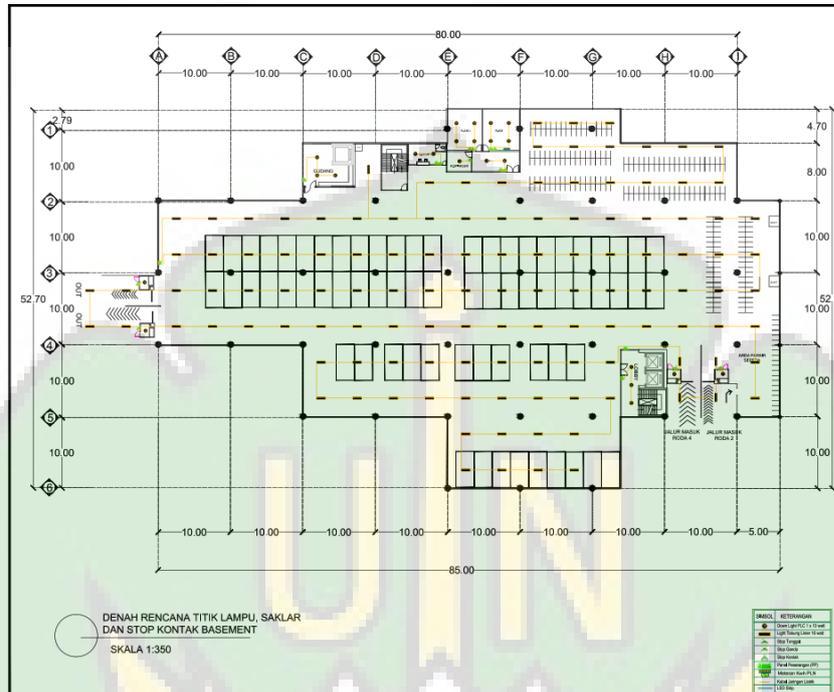
### 6.3.5 Detail Pembesian



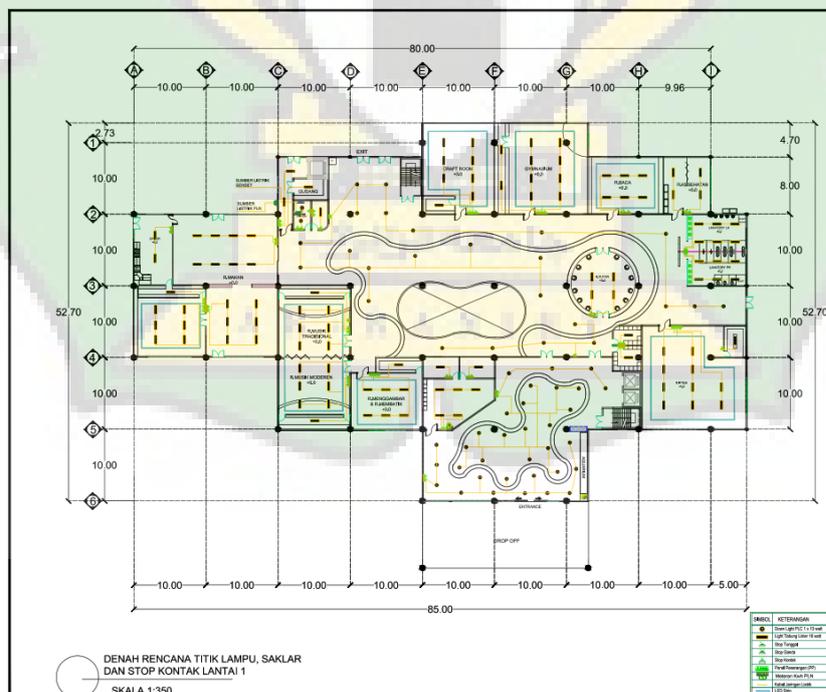
Gambar 6.68 Detail Pembesian  
 Sumber: Dokumen Pribadi

## 6.4 Gambar Mekanikal, Elektrikal dan Plumbing

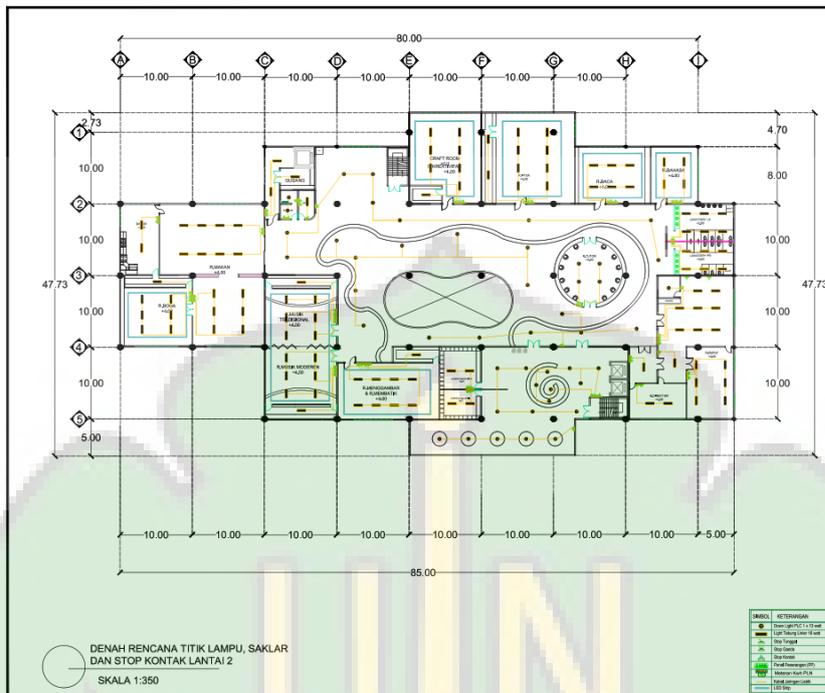
### 6.4.1 Rencana Sanitasi Titik Lampu, Saklar dan Stok Kontak



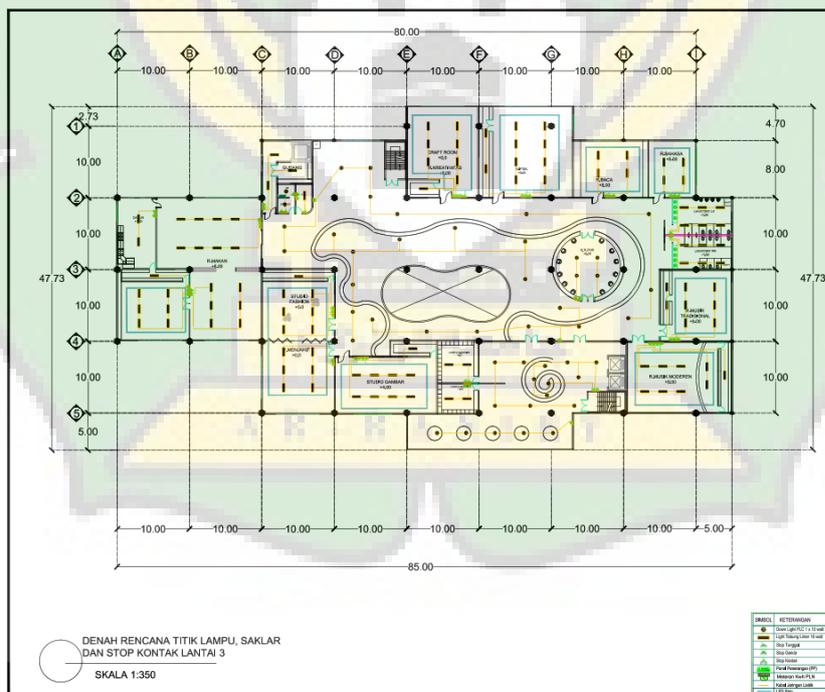
Gambar 6.69 Rencana Sanitasi Titik Lampu, Saklar dan Stok Kontak Basement  
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.70 Rencana Sanitasi Titik Lampu, Saklar dan Stok Kontak Lantai 1  
Sumber: Dokumen Pribadi



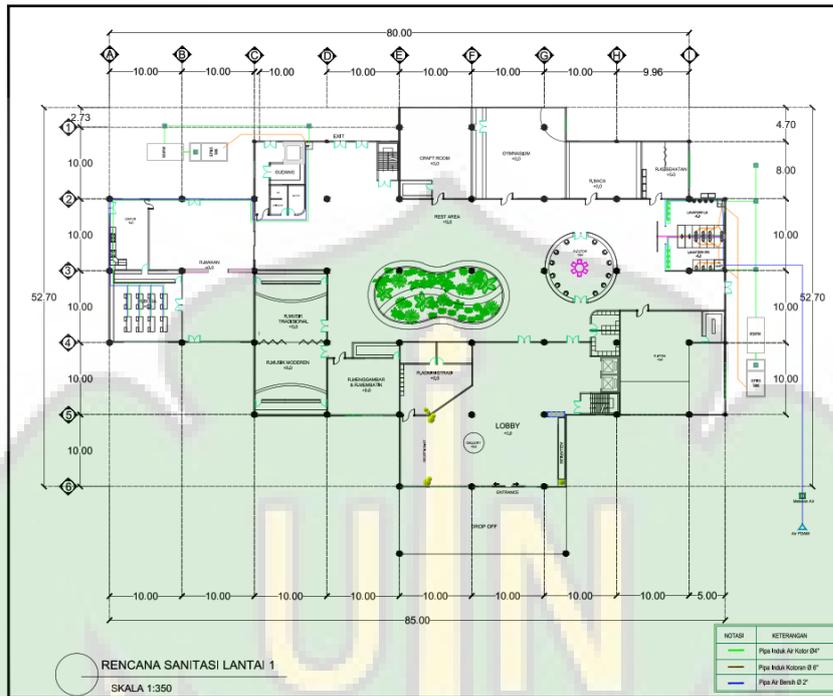
Gambar 6.71 Rencana Sanitasi Titik Lampu, Saklar dan Stok Kontak Lantai 2  
Sumber: Dokumen Pribadi



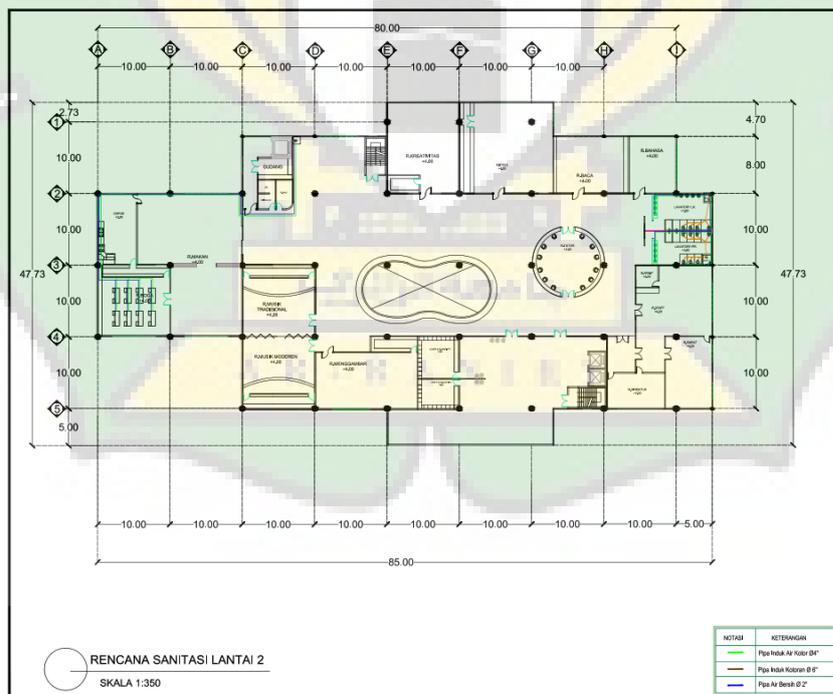
Gambar 6.72 Rencana Sanitasi Titik Lampu, Saklar dan Stok Kontak Lantai 3  
Sumber: Dokumen Pribadi



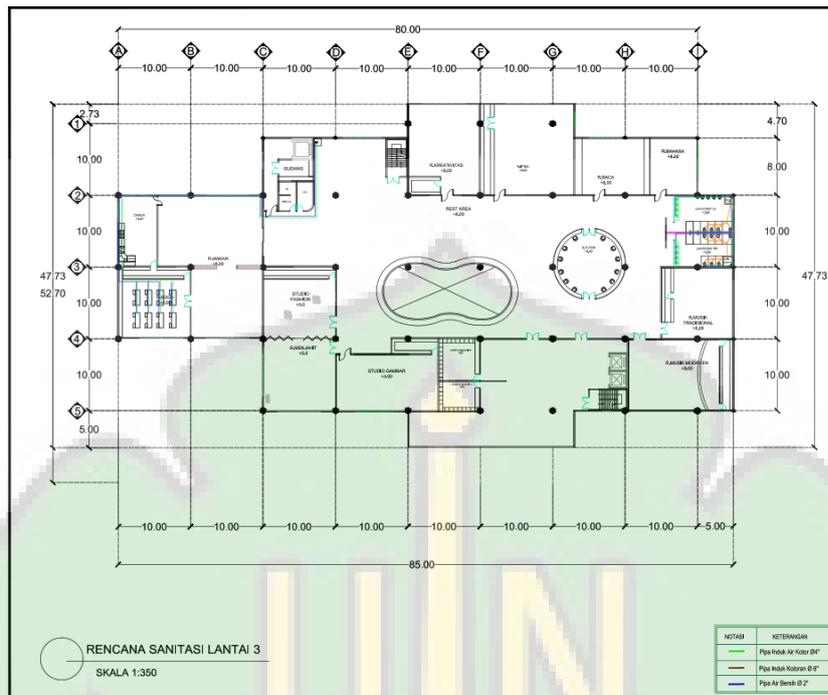
## 6.4.2 Rencana Air Bersih, Air Kotor dan Air Besar



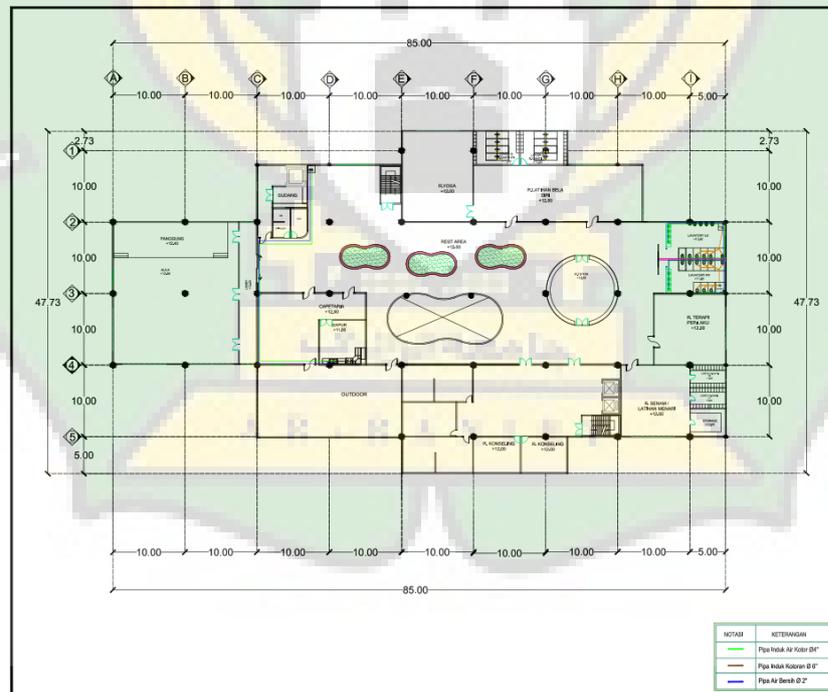
Gambar 6.75 Rencana Air Bersih, Air Kotor dan Air Besar Lantai 1  
Sumber: Dokumen Pribadi



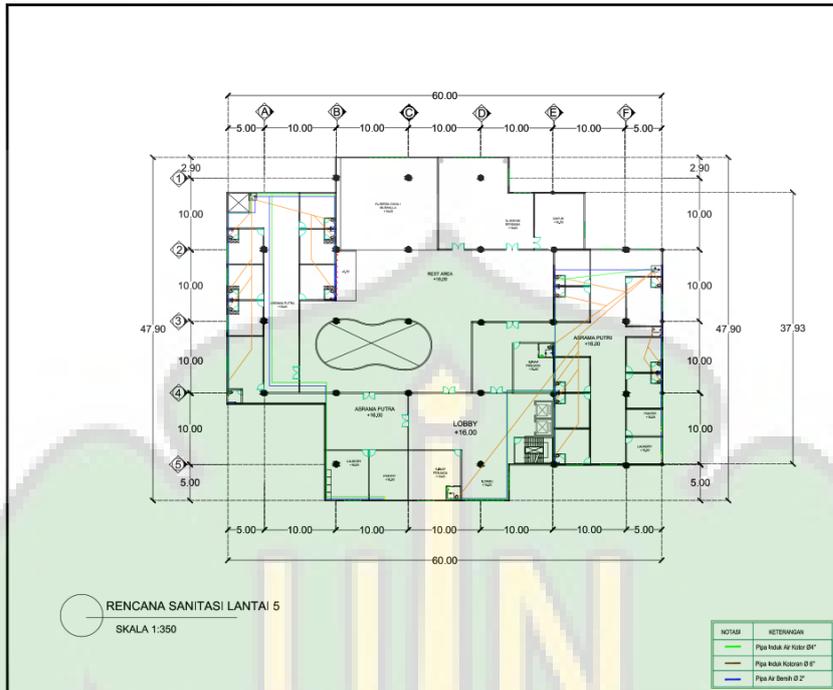
Gambar 6.76 Rencana Air Bersih, Air Kotor dan Air Besar Lantai 2  
Sumber: Dokumen Pribadi



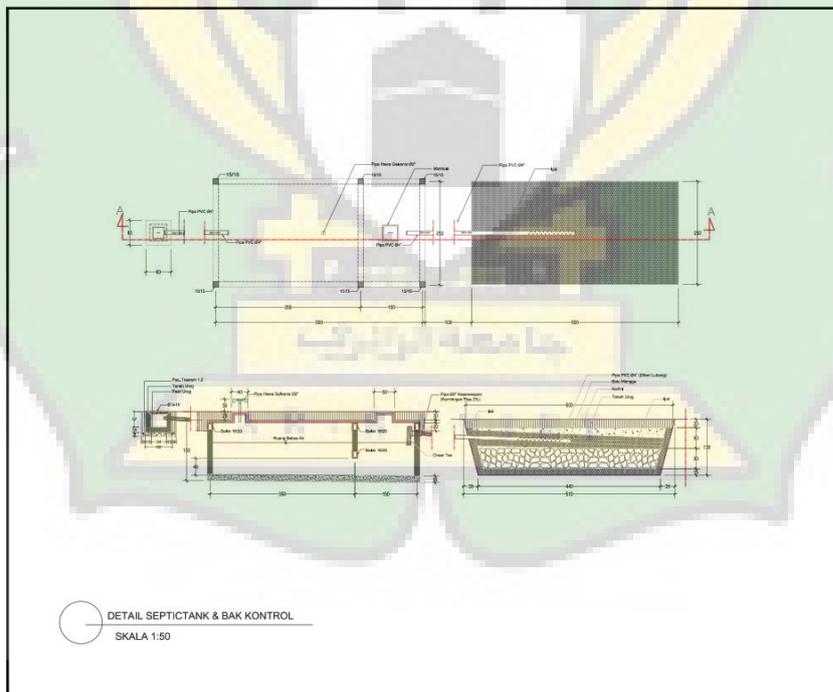
Gambar 6.77 Rencana Air Bersih, Air Kotor dan Air Besar Lantai 3  
 Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.78 Rencana Air Bersih, Air Kotor dan Air Besar Lantai 4  
 Sumber: Dokumen Pribadi



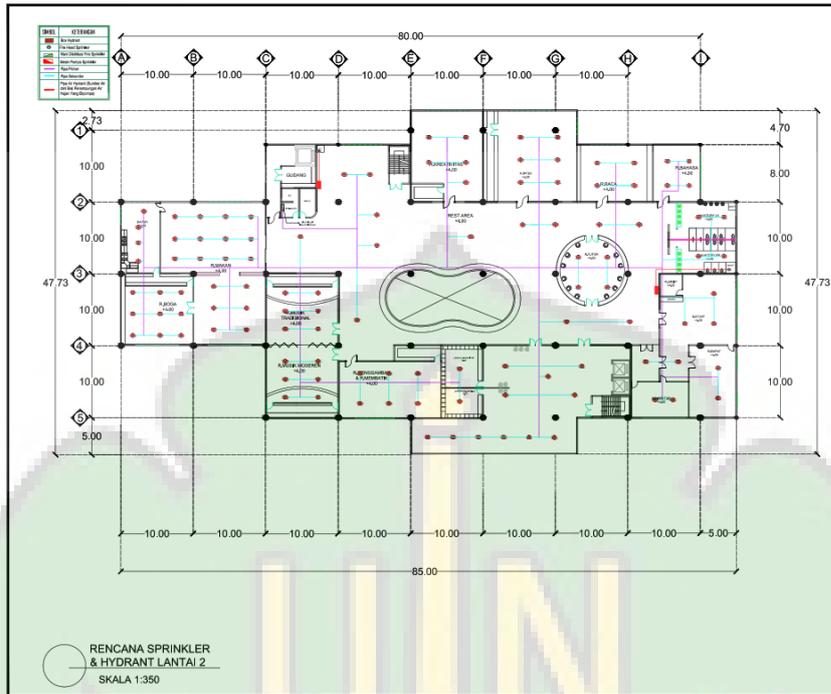
Gambar 6.79 Rencana Air Bersih, Air Kotor dan Air Besar Lantai 5  
Sumber: Dokumen Pribadi



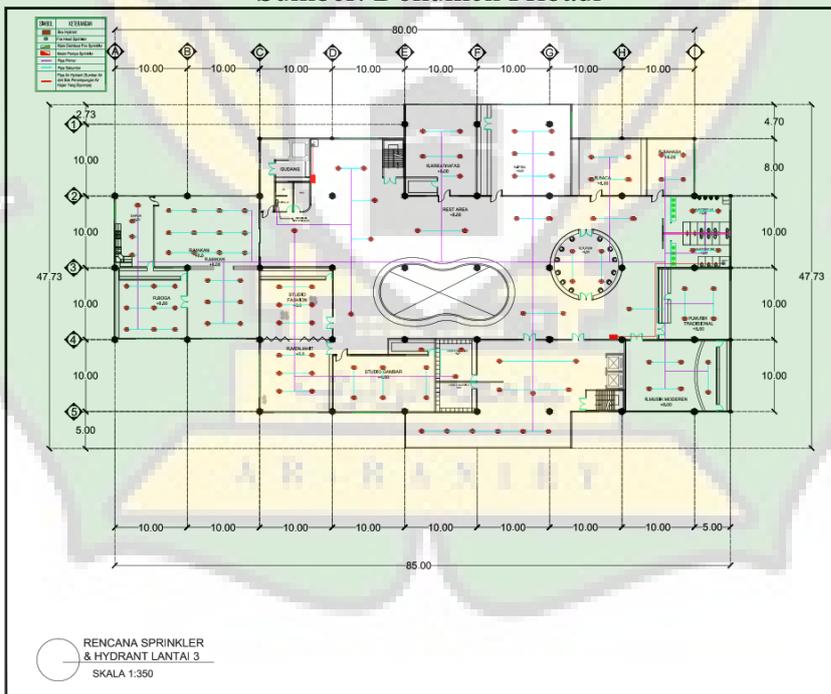
Gambar 6.80 Detail Septictank dan Bak Kontrol  
Sumber: Dokumen Pribadi

### 6.4.3 Rencana Sprinkler

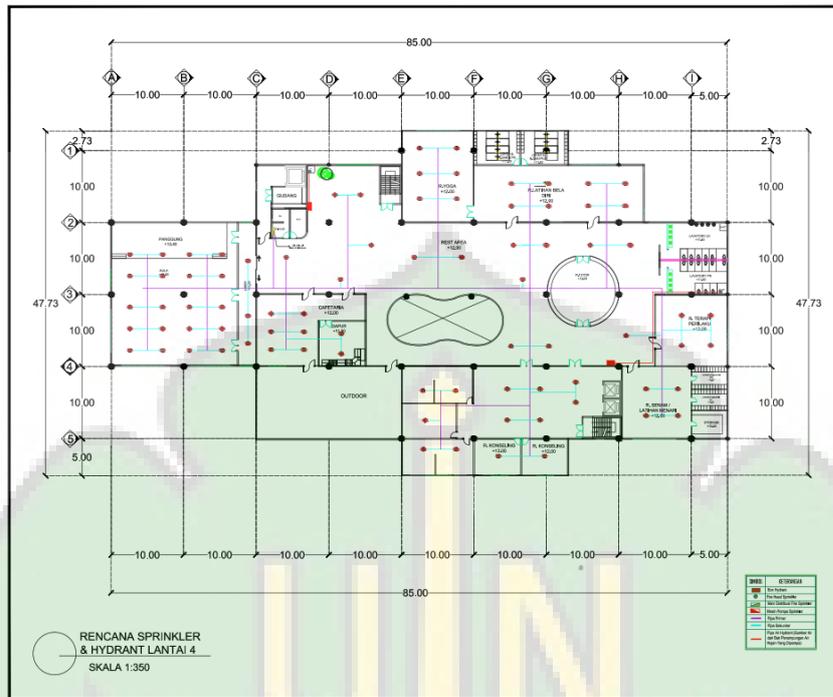




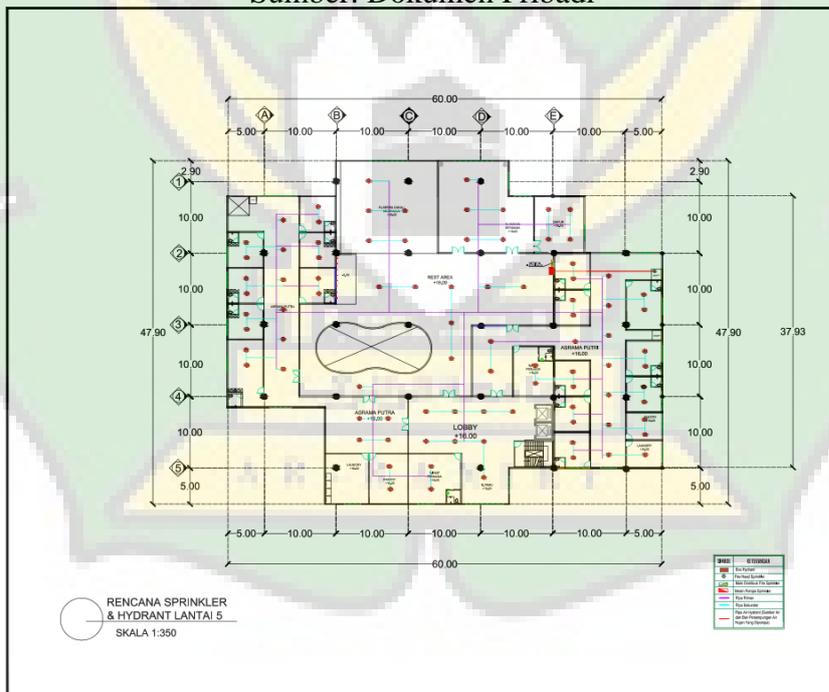
Gambar 6.83 Rencana Sprinkler Lantai 2  
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.84 Rencana Sprinkler Lantai 3  
Sumber: Dokumen Pribadi

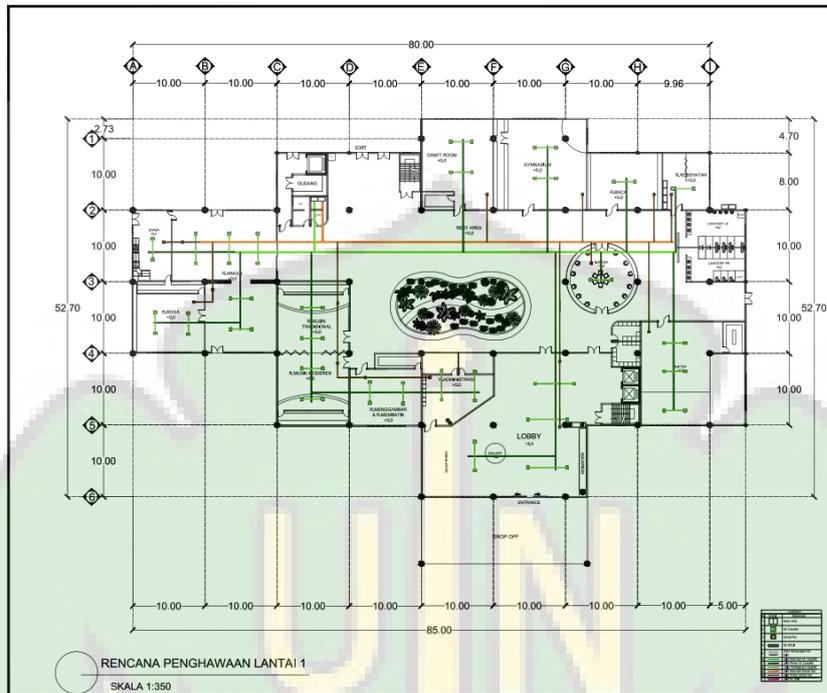


Gambar 6.85 Rencana Sprinkler Lantai 4  
Sumber: Dokumen Pribadi

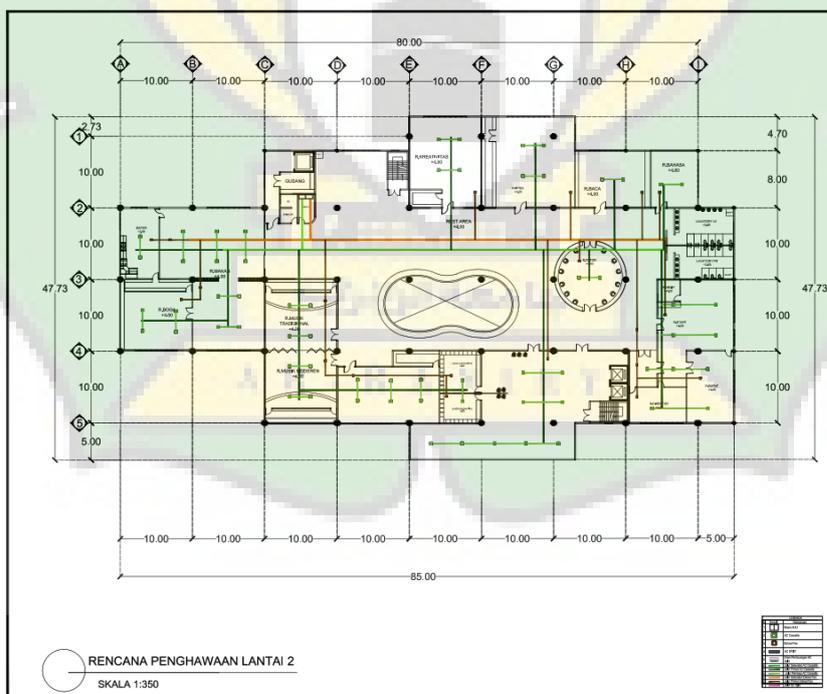


Gambar 6.86 Rencana Sprinkler Lantai 5  
Sumber: Dokumen Pribadi

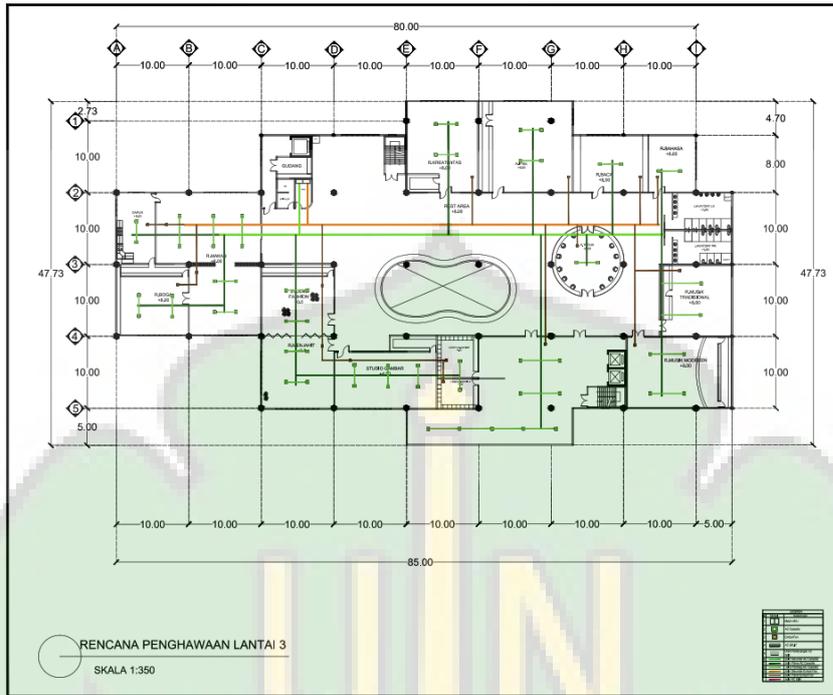
### 6.4.4 Rencana Penghawaan



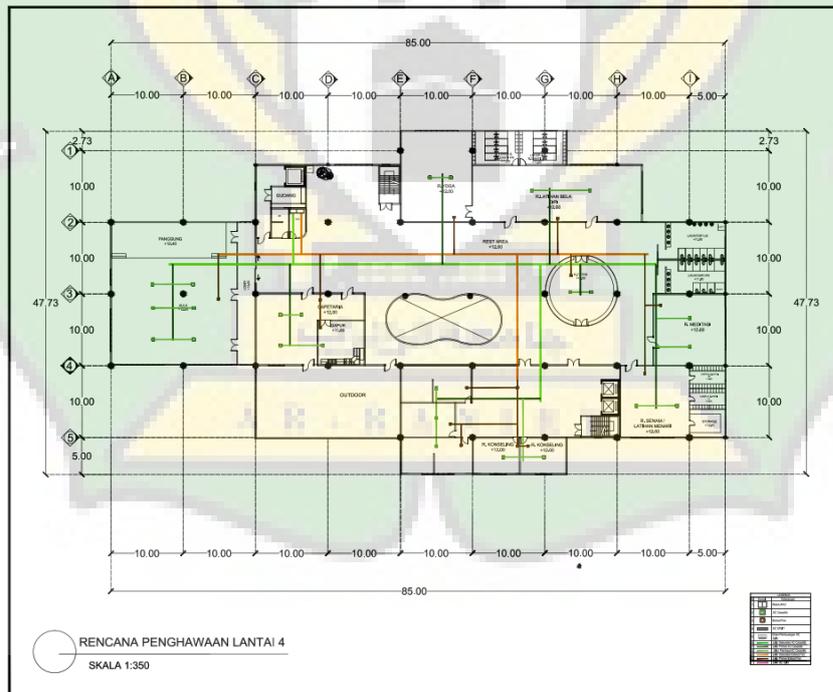
Gambar 6.87 Rencana Penghawaan Lantai 1  
Sumber: Dokumen Pribadi



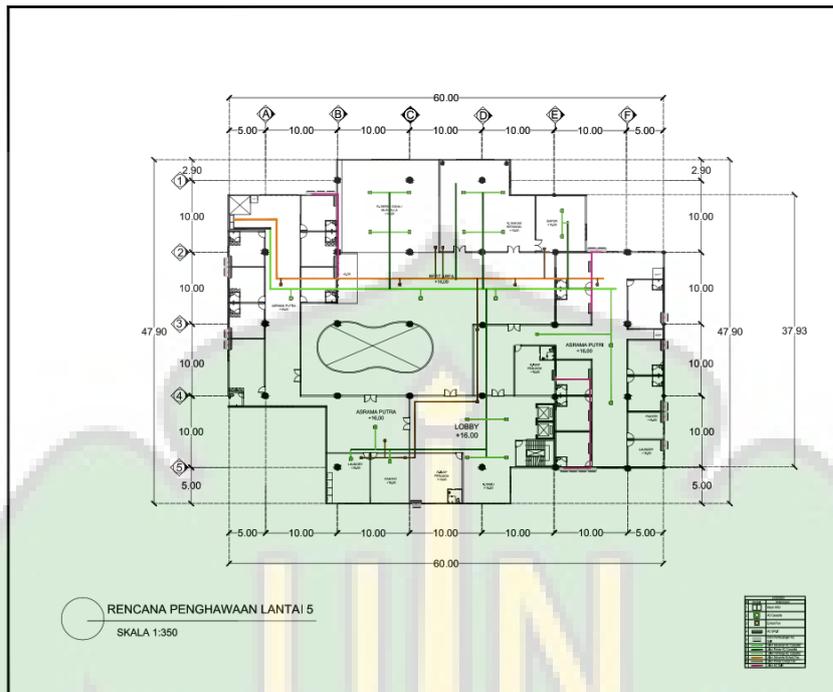
Gambar 6.88 Rencana Penghawaan Lantai 2  
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.89 Rencana Penghawaan Lantai 3  
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.90 Rencana Penghawaan Lantai 4  
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6.91 Rencana Penghawaan Lantai 5  
Sumber: Dokumen Pribadi

## 6.5 3D Persepektif Exterior

### 6.5.1 View Tampak



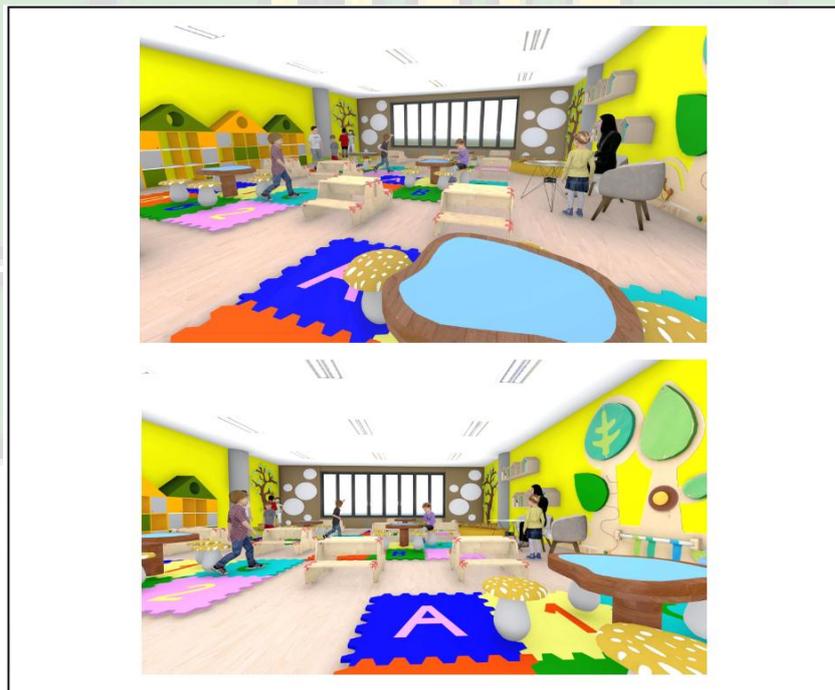
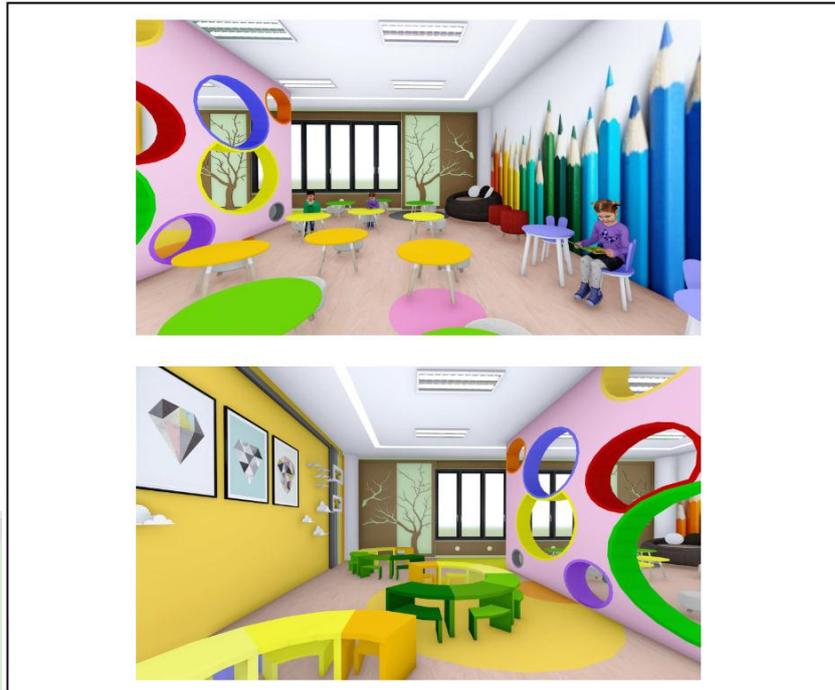


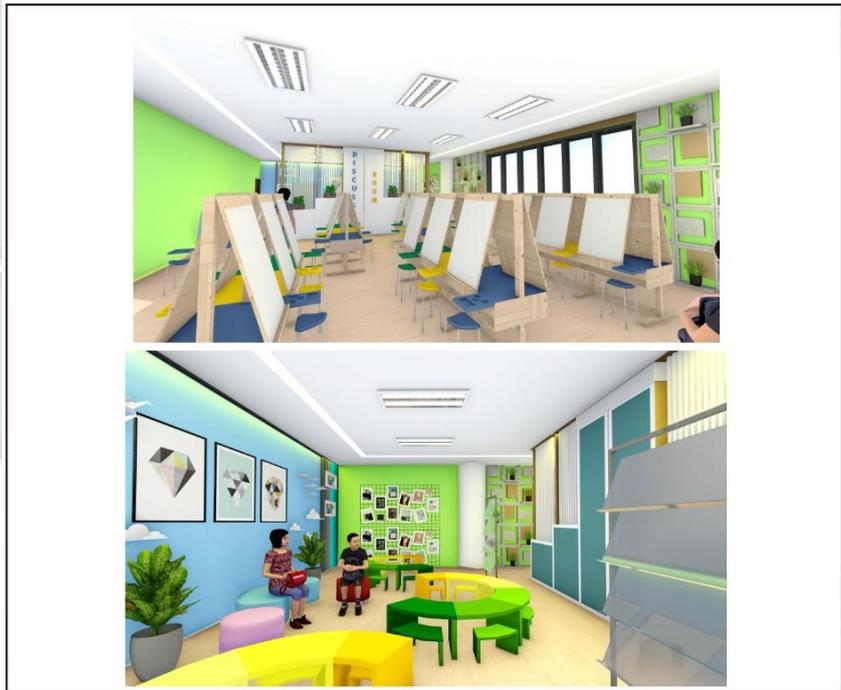
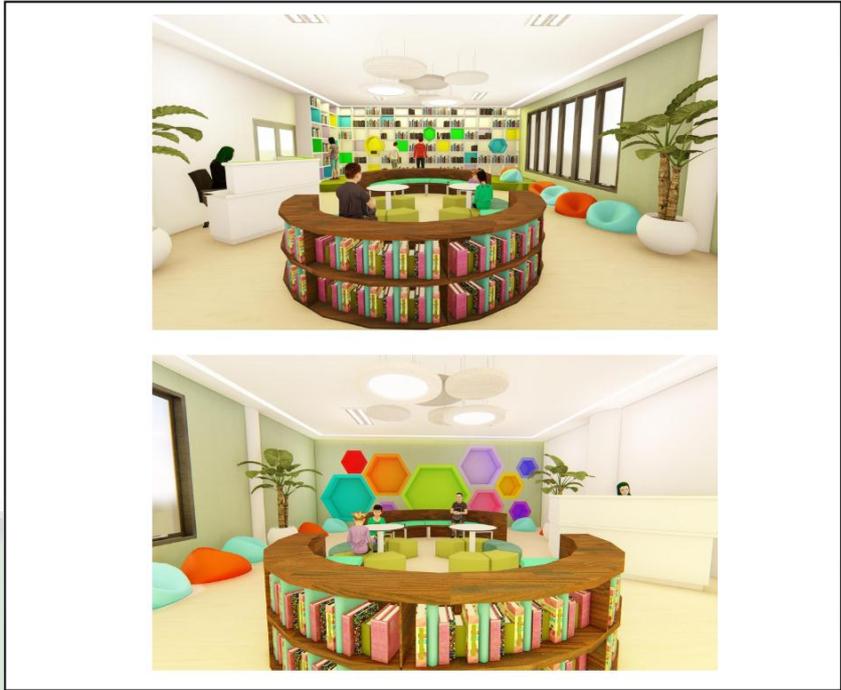


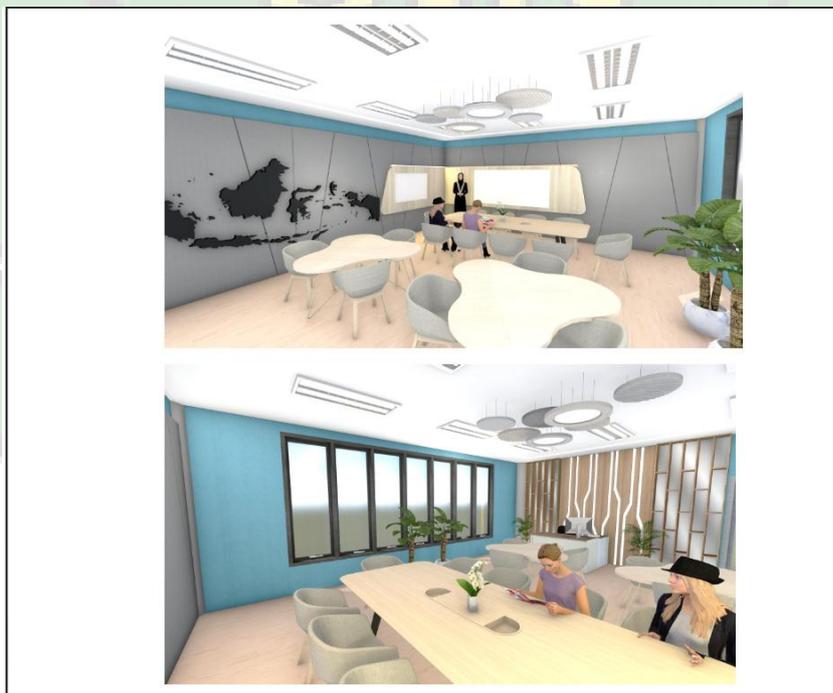
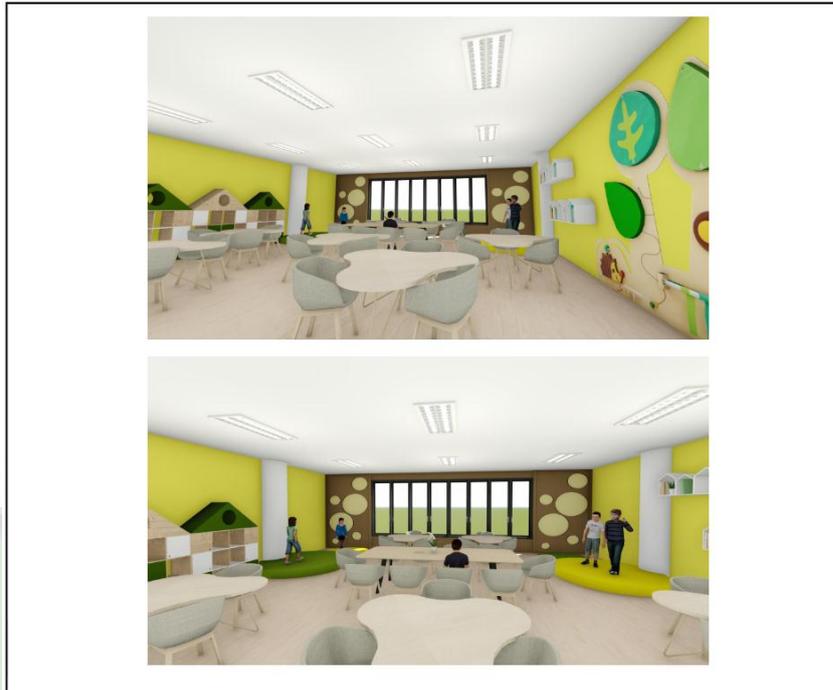
## 6.6 3D Persepektif Iterior

### 6.6.1 View Ruang Andalan

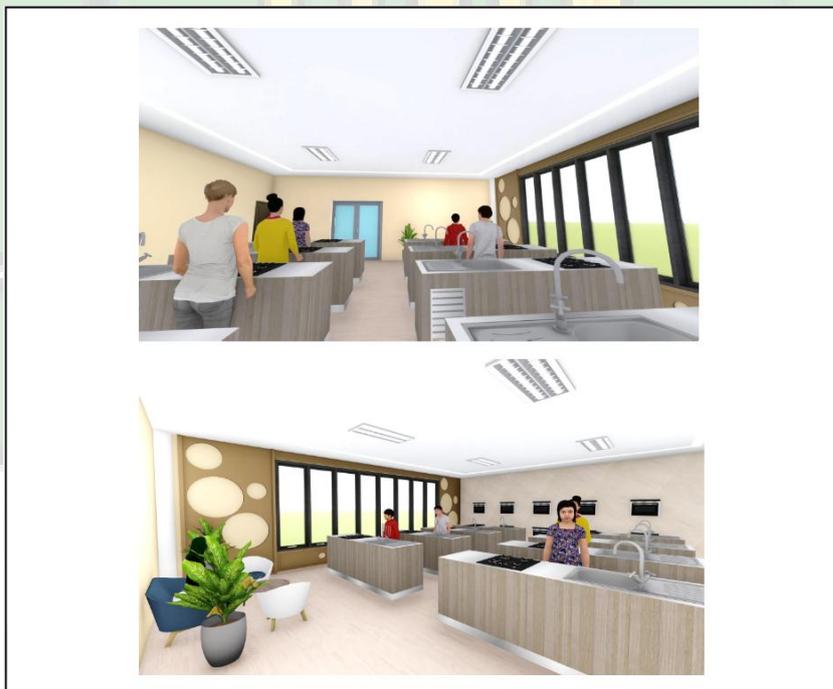
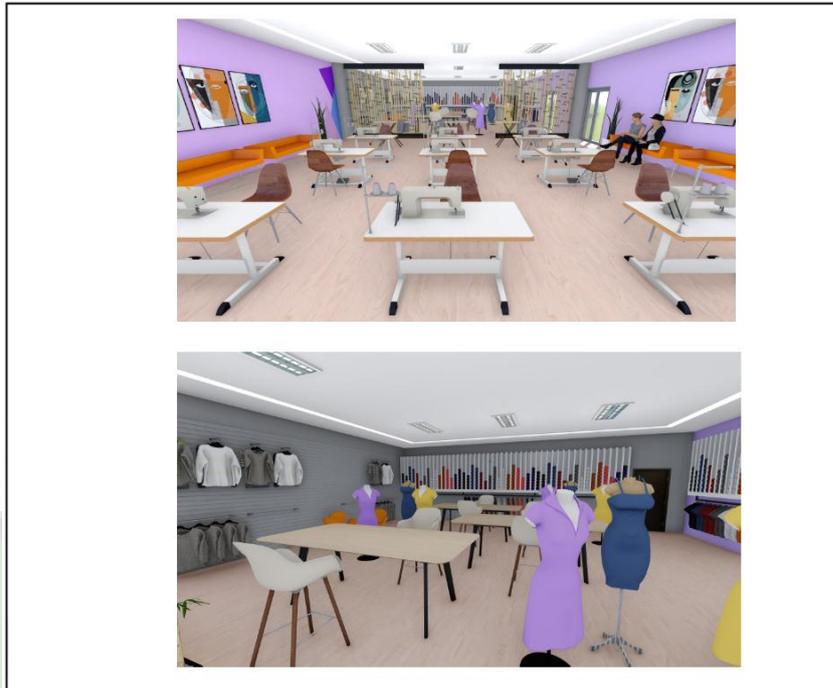


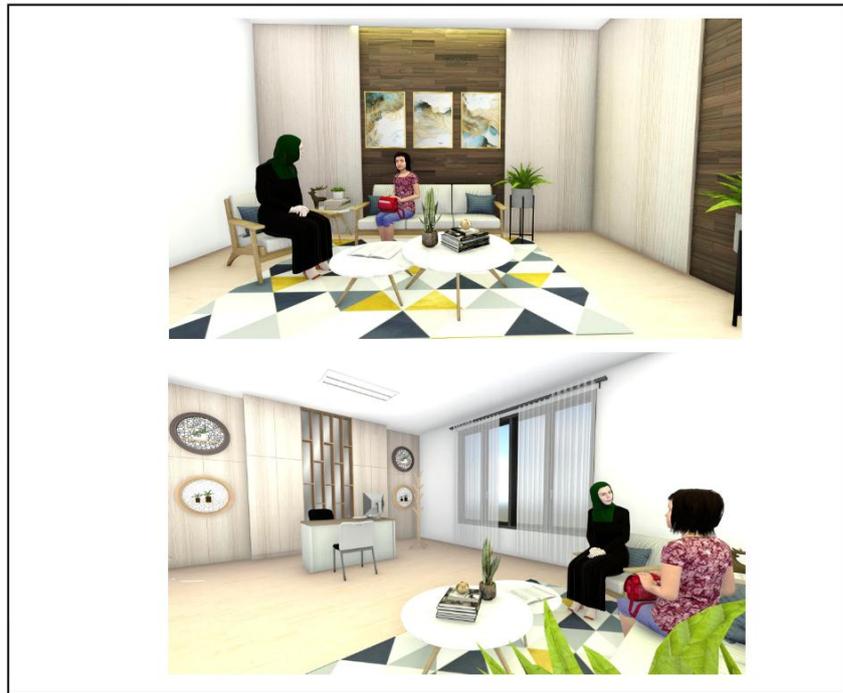
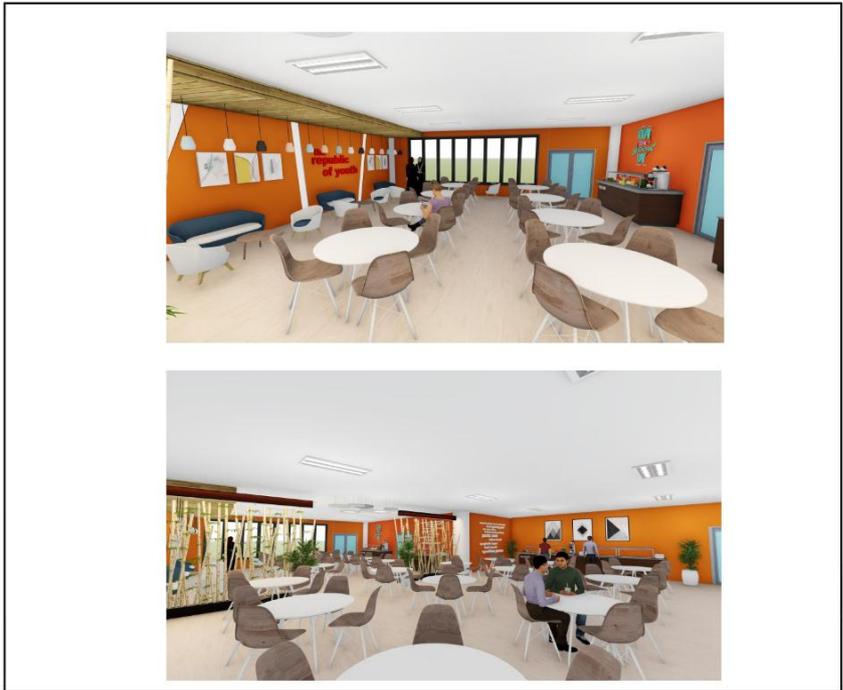




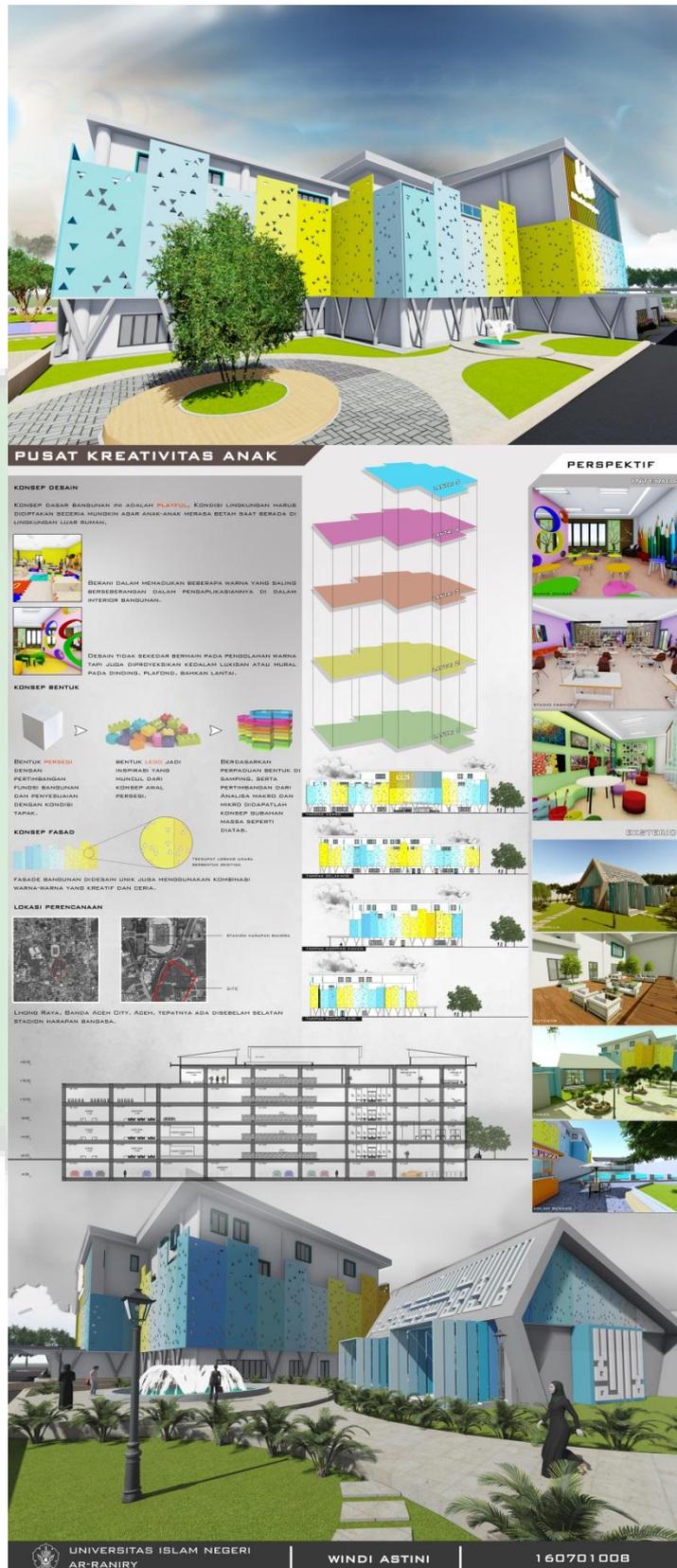








## 6.7 Banner



## DAFTAR PUSTAKA

- American Academy of Ophthalmology The Eye MD Association. Age – Related Macular Degeneration (2015).
- Arif, Antonius. (2011). *Ego State Therapy*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- Astuti, H. P. (2012). *Upaya Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar*. Yogyakarta: Rohima Press
- Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa KEMENDIKBUD. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: KEMENDIKBUD.
- Badan Pusat Statistik Banda Aceh. (2019). *Banda Aceh Dalam Angka*. Banda Aceh: BPS Banda Aceh
- B. Hurlock, E. (1978). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- B. Hurlock, E. (1990). *Developmental Psychology: A Lifespan Approach*. Jakarta: Erlangga Gunarsa
- B. Hurlock, E. (1999). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Chiara, Joseph De & John Callender. (1983). *Time Saver Standards for Buliding Types 2nd Edition*.Singapore: McGraw-Hill Inc.
- D. K. Ching, Francis. (2000). *Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya. ed.ke-2*. Jakarta: Erlangga
- D. K. Ching, Francis. (1996). *Architecture; Form, Space, And Order. Cetakan ke – 6*. Jakarta. Penerbit Erlangga.
- Erikson, Erik. (2010). *Childhood and Society*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hartini, Sri, Suwarno Dan Saring M. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Surakarta: BP FKIP UMS
- Munandar, Utamai. (1999) *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nafisah Syifaun. (2003). *Grafika Komputer*. Yogyakarta: Graha Ilmu Singgah Gunarsa
- Neufert, Ernst. (1996). *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Neufert, Ernst. (2002). *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Panero Julius. (2003). *Dimensi Manusia & Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga

- Paramitasari, R., & Alfian, I. N. (2012). *Hubungan antara Kematangan Emosi dengan Kecenderungan Memaafkan pada Remaja Akhir*. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan. Vol. 10, No. 2. Hal. 134-165.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional. (2007). *Tentang Standar Sarana Dan Prasarana Ruang Sekolah*
- Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia. (2016). *Tentang persyaratan ruang konseling dan therapy*
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. (2009). *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*
- Piirto, J. (1992). *Those Who Create*. Dayton: Ohio Psychology Press. Rogers, C. 1982. *Towards a Theory of Creativity*. Dalam P. Vernon (ed.), *Creativity*. England: Penguin Education.
- Q.S AL-A'RAF 179
- Q.S AL-ASR 1-3
- Setiawan, H. B. (2010). *Arsitektur, Lingkungan, dan Perilaku*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Supriadi. (1994). *Kreativitas, Kebudayaan & Perkembangan Iptek*. Bandung:Alfaeta
- Tryphena,.A, Dkk. (2015). *Desain Arsitektur Interior Preschool yang Fun, Playful dan Edukatif*. Vol 1. No.1 Hal. 18-19
- UU No.23 Tahun (2002) *Tentang Perlindungan Anak pada bab II pasal 2*
- Weinstein, Carol,. S, dan David Thomas G. (1987). *Space for Children: The Built Environment and Child Development*. USA.:Plenum Press
- World Health Organization. (2017). *Mental disorders fact sheets*.
- Website:**
- Andi.(2019). *Grafik Pengguna Sosial Media*. [www.tekno.kompas.com](http://www.tekno.kompas.com). Di akses pada 26 November 2019
- Donald L. Hilton, Jr and Clark Watts. (2011). *Pornography addiction: A neuroscience perspective*. [www.ncbi.nlm.nih.gov](http://www.ncbi.nlm.nih.gov). Di akses pada 25 November 2019

Fakhrur (2010). *Jenisjenis penghawa buatan*. probohindarto.wordpress.com. di akses pada 10 Januari 2020

Risman, Elly. *Your Family Is Under Attack by Pornografi*. <https://m.eramuslim.com/berita/info-umat/elly-risman-your-family-is-underattack-by-pornografi.htm>. Diakses pada 25 November 2019

Tiara, P. (2019). *Data Kasus Kejiwaan Anak Akibat Gadget Menurut Okezone*. <https://nasional.okezone.com>. Di akses pada 26 November 2019

