



Perencanaan dan Perancangan *Day Care* Berbasis Montessori dengan Tema Arsitektur Perilaku di Surabaya

Marcelina Setiawati¹, Shirleyana², Hana Rosilawati¹

¹Arsitektur, Universitas Widya Kartika, Surabaya, Indonesia, marcellina474@gmail.com

²Arsitektur, Universitas Widya Kartika, Surabaya, Indonesia, shirleyana@widyakartika.ac.id

³Arsitektur, Universitas Widya Kartika, Surabaya, Indonesia, hanarosilawati@widyakartika.ac.id

STATUS ARTIKEL

Dikirim 20 September 2024
Direvisi 23 Oktober 2024
Diterima 18 November 2024

Kata Kunci:

Day Care, Montessori, Penitipan Anak, Perkembangan Anak, Arsitektur Perilaku

ABSTRAK

Pola hidup masyarakat beberapa negara dipengaruhi oleh pertumbuhan teknologi informasi dan globalisasi. Di mana ada tuntutan ekonomi yang tinggi dan kesetaraan peran antara laki-laki dan perempuan, semakin banyak perempuan yang bekerja akan berdampak pada peran orang tua pada pola pengasuhan anak. Dengan bertambahnya jumlah populasi manusia di Kota Surabaya, menyebabkan adanya peningkatan dalam jumlah anak, sehingga permintaan akan kebutuhan *day care* juga bertambah. Maka dengan adanya perencanaan dan perancangan *day care* berbasis Montessori dengan pendekatan Arsitektur Perilaku akan menjadi solusi dalam memfasilitasi aktivitas anak dan memenuhi kebutuhan akan *day care*. Metode yang digunakan adalah metode Donna P. Duerk, 1993 yang meliputi fakta, isu, manfaat, tujuan, performance requirements dan konsep. Lokasi perancangan terletak di Jl. Gading Pantai No. 15 B, Kota Surabaya. Konsep makro yang digunakan adalah "*Funtastic*". Mikro bentuk, *fantastic* diterapkan melalui permainan garis fasad. Konsep mikro ruang mencakup penerapan teritori dan prinsip Montessori. Mikro lansekap menciptakan suasana menyenangkan, memberikan kebebasan yang terarah. Hasil penerapan konsep menghasilkan massa bangunan tunggal yang terjaga keamanannya. Penataan letak dan desain ruang dibuat untuk memudahkan akses anak-anak. Penataan massa dirancang memberikan kesan menyenangkan namun terlindungi. Perencanaan dan perancangan *day care* dilakukan dengan mempertimbangkan berbagai kajian dan analisis, sehingga diharapkan desain *day care* menjadi lebih optimal.

1. PENDAHULUAN

Tingginya tuntutan ekonomi dan kesetaraan peran antara laki-laki dan perempuan menyebabkan perempuan banyak yang bekerja dan berdampak pada peran orang tua, terutama ibu dalam mengasuh anak. Pada pasal 1 ayat 11 UU No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak menyebutkan peran orang tua dalam keluarga dengan istilah "kuasa asuh" yang merujuk pada kemampuan orang tua untuk mengasuh, mendidik, memelihara, membina, melindungi, dan mengembangkan anak sesuai dengan keyakinan agama mereka, serta potensi dan keinginan anak. Sebagai orang tua wajib memberikan kasih sayang dan cinta kepada anak. Pemenuhan hak secara layak merupakan bukti kasih sayang orang tua terhadap anak-anak mereka (Kusumastuti, 2013). Fungsi pengasuhan, pelayanan, dan pembelajaran anak berkurang jika kedua orang tua bekerja. Kekhawatiran tentang fungsi orang tua yang tidak terpenuhi dapat menyebabkan perkembangan anak yang buruk (Hamdiani, Siti, & Basar, 2016).

Pada akhirnya, orang tua harus mempertimbangkan alternatif cara mengasuh anak saat mereka bekerja. Orang tua setuju untuk menitipkan anak-anak mereka ke tempat yang aman agar mereka dapat bekerja dengan tenang tanpa khawatir dengan kondisi anak mereka selama bekerja. Dengan demikian, orang tua memutuskan untuk menitipkan anak-anak mereka ke Taman Penitipan Anak (TPA)/*Day Care*. Menurut Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Taman Penitipan Anak (TPA), UU No.20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan anak usia dini

adalah proses pembinaan yang dimulai dari kelahiran hingga usia enam tahun. Banyak para ahli yang menulis mengenai metode pembelajaran anak usia dini. Menurut Nik H (2016), metode Montessori adalah salah satu metode pembelajaran anak usia dini yang efektif dan berasal dari Barat. Dalam buku *The Montessori Method* dijelaskan bahwa membuat anak-anak belajar sambil bermain sangat penting karena mereka cenderung menyukai aktivitas bermain. Metode ini dapat membantu anak-anak memahami pelajaran dengan lebih baik (Pandensolang, Waani, & Siregar, 2016).

Ada beberapa *day care* yang terdaftar di Surabaya, tetapi tidak semuanya memenuhi kebutuhan anak. Menurut data dari Badan Pusat Statistik Kota Surabaya pada tahun 2022, ada 205.537 jiwa laki-laki dan perempuan di rentan usia 0-4 tahun, 220.578 jiwa di rentan usia 5-9 tahun, dan 23.722 jiwa di rentan usia 10-14 tahun. Grafik menunjukkan peningkatan tahunan dalam jumlah anak. Oleh karena itu, diperlukan suatu wadah/ruang dan fasilitas agar dapat mengetahui perkembangan anak dengan baik, dan untuk menampung segala aktivitas yang dibutuhkan anak baik dari bermain dengan teman sebaya, bersosialisasi, hingga belajar. Perencanaan dan Perancangan *Day Care* berbasis Montessori ini berada di Jl. Gading Pantai No.15 B, Kecamatan Mulyorejo.

Perencanaan dan Perancangan *Day Care* berbasis Montessori menerapkan pendekatan arsitektur perilaku. Tujuannya adalah merencanakan dan merancang *day care* berbasis Montessori yang dapat mengakomodasi aktivitas dan perilaku anak-anak dengan pendekatan arsitektur perilaku berdasarkan kegiatan sehari-hari. Artikel ini mencakup beberapa bagian yaitu bagian pendahuluan, studi literatur, metode perancangan, hasil dan pembahasan, dan terakhir berupa kesimpulan.

2. STUDI LITERATUR

2.1 Arsitektur Perilaku

Arsitektur perilaku adalah pendekatan arsitektur yang mempertimbangkan aspek perilaku dalam proses perancangan. Konsep arsitektur perilaku mulai muncul sekitar tahun 1950. Tujuan perencanaan dan perancangan Arsitektur Perilaku adalah untuk mewujudkan aktivitas manusia sebagai pengguna bangunan, maka perencanaan dan perancangan arsitektur tidak dapat dipisahkan dari perilaku manusia.

Dalam pendekatan arsitektur, aspek yang ditekankan adalah pada hubungan keterkaitan perilaku manusia dengan lingkungannya (Churchill, 1943). Hubungan tersebut diuraikan menjadi: (a) lingkungan dapat mempengaruhi perilaku manusia, dimana lingkungan fisik dapat membatasi apa yang dilakukan oleh manusia, (b) lingkungan juga dapat mengundang dan mendatangkan perilaku, dimana lingkungan fisik dapat menentukan bagaimana manusia harus bertindak atau berperilaku, (c) lingkungan dapat membentuk kepribadian, (d) lingkungan dapat mempengaruhi citra diri. Hal serupa disebutkan Duerk (1993) dalam Laurens (2004), hubungan antara lingkungan dengan perilaku, terdapat keterkaitan lain yang saling mempengaruhi, yaitu

lingkungan mempengaruhi perilaku manusia dan sebaliknya perilaku manusia yang mempengaruhi lingkungan.

Proses dan pola perilaku manusia dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu: proses individual dan proses sosial. Dalam proses individual terdapat 3 hal yang diuraikan di dalam Buku Arsitektur dan Perilaku (Laurens, 2005), yaitu: (1) Persepsi Lingkungan, merupakan salah satu proses dalam hal menerima informasi yang cenderung berkaitan langsung dengan apa yang ada pada lingkungan di sekitarnya dan suatu proses dalam hal bagaimana sebuah informasi khususnya berhubungan dengan ruang fisik tersebut dapat langsung diorganisasikan ke dalam sebuah pikiran manusia; (b) Kognisi Spasial, merupakan ragam variasi dari suatu proses dalam berpikir, mengorganisasikan sesuatu, menyimpan sesuatu, dan juga mengingat kembali sebuah informasi yang cenderung berkaitan langsung dengan lokasi, jarak, dan tatanan khususnya pada lingkungan yang cenderung bersifat fisik; (c) Perilaku Spasial, merupakan sebuah hasil yang akan terwujud dalam sebuah tindakan dan juga sebuah respon langsung dari seseorang, respon yang berkaitan langsung dengan masalah emosional, maupun dalam masalah evaluasi perihal kecenderungan perilaku yang muncul pada interaksi manusia dengan lingkungan.

Dalam proses sosial, terdapat ruang personal dan teritorialitas. Ruang personal ialah zona dengan batasan maya yang mengelilingi seorang serta orang lain tidak diperkenalkan masuk di dalamnya. Menurut Laurens (2005), teritorialitas adalah sikap yang menunjukkan keinginan privasi atau egois karena orang tidak ingin diganggu. Ruang terbatas yang digunakan oleh individu atau kelompok dianggap sebagai tempat eksklusif yang berkaitan dengan identifikasi psikologis dengan tempat yang ditandai oleh sikap memiliki dan mengatur objek di area tersebut (Pastalan, 1970 dalam Laurens, 2005). Teritori primer, teritori sekunder, dan teritori publik, menurut Altman (1975) dan Hall (1969) adalah:

Tabel 2.1. Teritorialitas

Teritori	Definisi	Contoh
Teritori Primer	Teritori primer adalah tempat dimana individu atau kelompok memiliki rasa kepemilikan yang sangat tinggi dan cenderung dimiliki secara permanen. Jika ada gangguan, pemiliknya bertanggung jawab sepenuhnya atas area tersebut.	Kantor, rumah
Teritori Sekunder	Teritori sekunder, yang tidak dimiliki oleh individu atau kelompok tertentu, sering digunakan dan diizinkan untuk digunakan oleh orang lain. Rasa kepemilikan diklasifikasikan sebagai tingkat sedang.	Ruang kelas, kantin, perpustakaan, loket, museum
Teritori Publik	Teritori Publik tidak dimiliki oleh individu atau kelompok tertentu, mereka dianggap tidak memiliki kepemilikan dan sulit untuk mengontrol karena digunakan oleh banyak orang.	Area terbuka, seperti jalan raya, ruang tunggu

Sumber: Altman (1975), Hall (1969)

Dalam arsitektur, teritorialitas dibagi menjadi dua bagian, yaitu ruang publik, privat, dan ruang peralihan. Ruang publik adalah area terbuka yang dapat diakses oleh siapa saja, dan dimana semua orang bertanggung jawab untuk menjaganya. Ruang privat adalah area yang

ditetapkan untuk aksesibilitas oleh individu atau kelompok orang yang bertanggung jawab. Area peralihan dirancang untuk menghubungkan wilayah yang memiliki berbagai karakteristik. Sebagai tempat dimana interaksi sosial terjadi, area peralihan berfungsi sebagai wadah untuk melakukan kontak sosial sehingga administrative dapat membentuk teritori publik maupun privat.

2.2 Day care

Menurut Patmonodewo (2003), *day care* adalah salah satu sarana pengasuhan anak dalam kelompok, biasanya dilakukan pada saat jam kerja. *Day care* adalah upaya untuk mengasuh anak-anak yang kurang dapat menerima asuhan orang tua secara lengkap, bukan untuk menggantikan tugas orang tua dalam mengasuh anak. *Day care* (Taman Penitipan Anak) menurut KBBI merupakan sebuah tempat yang menyenangkan untuk menitipkan anak, dijaga dan juga dirawat.

Secara umum *day care* terbagi menjadi dua jenis, yaitu berdasarkan waktu layanan dan tempat penyelenggaraan (Catalina, 2016). Berdasarkan waktu layanan, jenis *day care* dibedakan menjadi: (1) *day care full day*, diselenggarakan selama satu hari penuh dari jam 07.00 sampai dengan 16.00, untuk melayani anak-anak yang dititipkan baik yang dititipkan sewaktu-waktu maupun dititipkan secara rutin/setiap hari; (2) *day care half day*, diselenggarakan selama setengah hari dari jam 07.00 s/d 12.00 atau 12.00 s/d 16.00, untuk melayani anak yang telah selesai mengikuti pembelajaran di Kelompok Bermain atau Taman Kanak-Kanak; (3) *day care temporer*, diselenggarakan hanya pada waktu tertentu saat dibutuhkan oleh masyarakat. Berdasarkan tempat penyelenggaraan, *day care* dapat berada di lokasi: perumahan, pasar, perkantoran, rumah sakit, perkebunan, dan pantai.

2.3 Metode Pembelajaran Montessori

Metode Montessori merupakan metode pendidikan yang diperkenalkan oleh Maria Montessori, seorang dokter wanita Italia, pada tahun 1870. Program Montessori awalnya dirancang untuk memenuhi kebutuhan anak-anak miskin di Italia. Di Amerika Serikat, saat ini terdapat beragam variasi dan interpretasi dari prinsip-prinsip Montessori (Masyrofah, 2017).

Menurut filsafat Montessori, anak-anak dapat belajar dengan baik dalam lingkungan yang sesuai dengan mereka, yang merangsang dan memudahkan mereka dalam menyerap informasi kognitif. Pengaturan ruangan disesuaikan dengan tinggi anak dan menggunakan bahan yang aman. Di dalam lingkungan ini, anak-anak diberi kebebasan untuk memilih kegiatan atau pekerjaan yang memiliki makna dan tujuan bagi mereka. Sebagai contoh, dalam kegiatan menulis, metode Montessori melibatkan penggunaan alat seperti huruf besar yang terbuat dari kayu yang diampelas untuk dilacak oleh jari anak-anak, dan kemudian dilanjutkan dengan menggunakan pensil atau kapur (Masyrofah, 2017).

Pada usia empat tahun, anak mampu menulis surat dari kata-katanya sendiri. Kelas Montessori adalah salah satu yang pertama dalam menekankan lingkungan yang ramah dan nyaman dalam pembelajaran yang mengedepankan kebebasan anak, ide pembelajaran montessori sangat cocok untuk anak-anak belajar melalui tangan aktivitas, pada tahun prasekolah adalah waktu dimana perkembangan otak anak masih bagus dan orang tua menjadi teman dalam belajar mereka. Serta peran orang tua harus bijaksana dalam memutuskan pendidikan yang akan diterima anak (Masyrofah, 2017). Metode Montessori mempunyai landasan pemikiran bahwa dalam tahun-tahun awal seorang anak mempunyai *sensitive periods* (masa peka).

Tabel 2.2 menunjukkan tahapan Kurikulum Montessori menurut Buku *Understanding the Montessori* (Isaacs, 2018).

Tabel 2.2. Tahapan Kurikulum Montessori

Tahapan	Kemampuan anak
<i>The Absorbent Mind</i>	Mampu mempelajari apa saja yang ada di sekitarnya tanpa adanya “penyaringan” buruk baiknya hal tersebut. Fase tersebut dilakukan pada usia 0-3 th. Melalui proses penyerapan pemikiran seperti dapat membentuk karakteristik dan pola pikir anak terhadap suatu hal baru.
<i>The Conscious Mind</i>	Kemampuan anak dalam menyerap suatu hal baru yang dilakukan secara sadar dan memiliki tujuan. Fase ini berlangsung pada usia 3-6 th. Kebebasan memilih dan melakukan apapun ini dapat mempengaruhi perkembangan fisik, mental, dan spiritualnya.
<i>The Sensitive Periods</i>	Periode kesensitifan adalah periode dimana melakukan aktivitas secara berulang-ulang dan teratur. Periode kesensitifan ini bisa terjadi melalui karena kepekaan terhadap keteraturan (0-3 tahun), berbahasa, berjalan (mulai usia 12-15 bulan), objek kecil, belajar melalui indra, aspek sosial (2-3 tahun).

Sumber: Isaacs (2018)

3. METODE

Metode desain yang digunakan adalah metode Donna P. Duerk (1993), yaitu berisi fakta, isu, manfaat, tujuan, performance requirements, dan konsep. Keseluruhan proses perencanaan dan perancangan dari awal hingga akhir dapat diuraikan sebagai berikut :

Tabel 3.1 Alur Perancangan

LATAR BELAKANG	Tingginya tuntutan ekonomi membuat semakin banyak perempuan bekerja, sehingga mempengaruhi peran orang tua, terutama ibu, dalam mengasuh anak.
PERMASALAHAN	Bagaimana merencanakan dan merancang <i>Day Care</i> berbasis Montessori yang mampu mewedahi aktivitas dan perilaku anak-anak dengan pendekatan arsitektur perilaku?
TUJUAN PERANCANGAN	Merencanakan dan merancang <i>Day Care</i> berbasis montessori yang mewedahi aktivitas dan perilaku anak-anak dengan pendekatan arsitektur perilaku ditinjau dari kegiatan sehari-hari.
SASARAN PERANCANGAN	Konsep Makro: <i>Funtastic</i> Mikro Bentuk: <i>Fantastic</i> Konsep Ruang: Menciptakan ruang yang menyenangkan Konsep Lanskap: Menyenangkan namun tetap terarah
KRITERIA PERANCANGAN	Merencanakan dan merancang <i>Day Care</i> berbasis Montessori di Surabaya dengan pendekatan Arsitektur Perilaku
ANALISIS PENDEKATAN KONSEP	Pendekatan Arsitektur Perilaku
KONSEP PERANCANGAN	1. Kajian Pustaka 2. Studi Objek Sejenis 3. Analisa 4. Konsep 5. Gambar Arsitektur

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pengguna Bangunan

Pengguna *day care* adalah mereka yang secara langsung melakukan aktivitas di dalam bangunan. Mereka dapat dikelompokkan menjadi beberapa kelompok, antara lain: peserta day

care yang terdiri bayi (6 bulan-1 tahun), batita (2 tahun-3 tahun), balita (4 tahun-6tahun); pengunjung *day care* yaitu Orang tua/pendamping; pengelola *day care* Kepala TPA, Staf Operasional (administrasi, keuangan), staf MEP, staf cleaning servis, dan security.

4.2 Pemilihan Site

Hasil dari berbagai aspek yang telah dibahas, lokasi di Gading Pantai menjadi pilihan yang tepat untuk perencanaan dan perancangan *day care* dengan pendekatan arsitektur perilaku. Lokasi Gading Pantai dipilih karena beberapa pertimbangan, yaitu lokasi yang strategis, dekat dengan pintu masuk perumahan, dan dilalui banyak kendaraan. Daerah Gading Pantai termasuk dalam lokasi yang padat penduduk, dan memiliki akses yang mudah bagi pengendara untuk menemukan lokasi tersebut.



Gambar 4.1. Lokasi Site Perancangan
Sumber: Modifikasi dari Peta Google Earth (2024)

4.3 Proses Analisa

Proses Analisa tidak dibagi menjadi 3 bagian, yaitu analisa faktor alam, analisa faktor kultur, dan analisa faktor estetika (Gambar 4.2). Analisa faktor alam meliputi Analisa terhadap matahari, angin, curah hujan, suhu dan kelembaban. Analisa faktor kultur meliputi tata guna lahan, sirkulasi, dan kebisingan. Sedangkan analisa faktor estetika meliputi orientasi bangunan, *view to site* dan *view from site*.

Analisa Faktor Alam

Sisi yang berwarna orange akan ditanam vegetasi seperti pohon tabebuaya untuk melindungi bangunan dari terik matahari, sedangkan sisi yang merah berpotensi untuk ditanami vegetasi dengan diameter daun pohon yang lebar untuk meneduh dari terik matahari, yaitu ketapang kencana. Pohon pisang yang berada di site tidak dipertahankan karena dianggap kurang cocok berada di dalam site.

Pada sisi Utara dapat meminimalisir bukaan pencahayaan sedangkan pada sisi selatan dapat diberikan bukaan yang cukup. Untuk orientasi bangunan sebaiknya menghadap timur karena berbatasan dengan jalan utama. Sisi barat diperlukan peneduh dengan memberikan

Dioptimalkan dengan diberi bukaan untuk memaksimalkan sirkulasi udara yang masuk ke dalam bangunan dengan menerapkan *cross ventilation*. Kemudian diberikan vegetasi yang dapat menahan angin yang berlebih baik anem darat maupun

Bukaan yang berada di sekeliling bangunan diberikan *kanopi rumah go green* untuk mencegah air hujan yang masuk ke dalam ventilasi. Menggunakan atap dengan kemiringan 4° serta membuat saluran air hujan pada rooftop.

Secondary Skin Kolam

Analisa Faktor Kultur

Pada sisi timur berpotensi untuk dijadikan fasad bangunan dan pemberian tanda/signage. Pemberian vegetasi tabebuaya dan dinding pembatas pada sisi timur dan selatan untuk meminimalkan kebisingan

Lampu jalan, drainase, tiang listrik dan telepon yang sudah ada dapat dipergunakan untuk keperluan dalam bangunan

Sisi timur berpotensi menjadi alternatif pintu masuk, dengan pertimbangan sisi ini tidak dekat dengan pertigaan dan lebar jalan yang memadai yaitu 10 m. Pada sisi selatan berpotensi menjadi

Tidak boleh membangun sesuatu pada GSB dapat dijadikan sebagai jalur hijau atau diberikan vegetasi, kolam dsb.

GSB
Platu Keluar
Platu Masuk
Platu Servis
Drop Off

Analisa Faktor Estetika

Pada area yang dekat dengan jalan raya dapat dijadikan taman / ditanami vegetasi untuk mengatasi kebisingan terhadap site. Alternatif lainnya, pada area tersebut dapat dijadikan opsi jalur

Pada sisi timur berpotensi menjadi pintu utama/keluar site dan dapat dijadikan alternatif dalam fasad bangunan. Sedangkan pada sisi selatan berpotensi menjadi pintu masuk dan keluar servis

View to site pejalan kaki : warna biru berpotensi untuk dijadikan fasad bangunan. Warna hijau berpotensi untuk diletakkan massa bangunan dan diberikan signage. Warna kuning berpotensi untuk dijadikan area servis

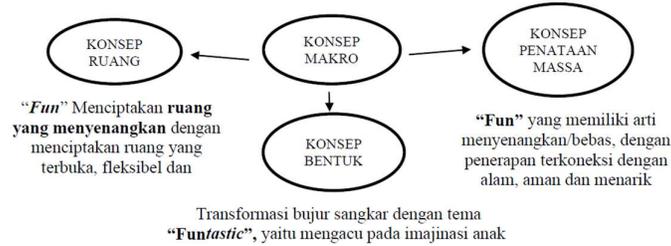
Alternatif pereras jalan dalam bangunan untuk pejalan kaki dapat menggunakan paving blok dengan ketebalan 8 cm. Untuk pembeda pejalan kaki dan mobil akan dibedakan dengan warna paving

Pada area drop off Akan dibuat sebuah icon yang berada di depan massa bangunan. Contohnya seperti membuat kolam dan penataan taman yang unik.

Gambar 4.2. Sintesa Hasil Analisa Tapak
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

4.3 Konsep Desain dan Hasil Rancangan

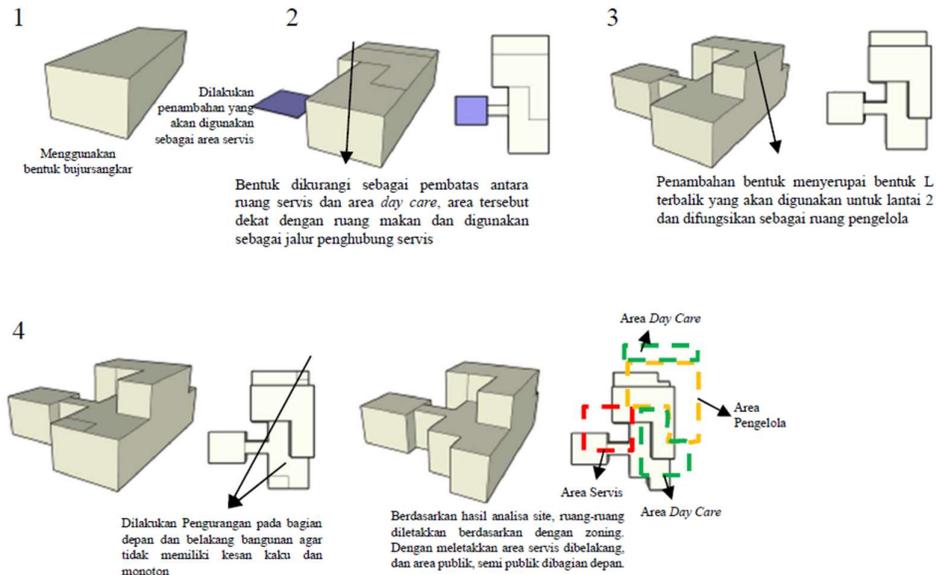
Konsep Makro yang digunakan adalah “Funtastic”, berasal dari penggabungan kata fun dan fantastic. Fun merujuk pada kesenangan dan *Fantastic* memiliki arti yang bersifat fantasi. Oleh karena itu konsep *Funtastic* ini menekankan pentingnya untuk memberikan kesenangan dan pengembangan diri ketika anak belajar dan bermain dengan nyaman di lingkungan yang menyenangkan bagi mereka.



Gambar 4.3. Diagram Konsep Makro dan Mikro
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Konsep Mikro Bentuk

Konsep *Funtastic* diterapkan dengan permainan garis pada fasad dan irama warna untuk menciptakan tampilan yang dinamis. Menggunakan kombinasi warna cerah dan kontras untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik perhatian.

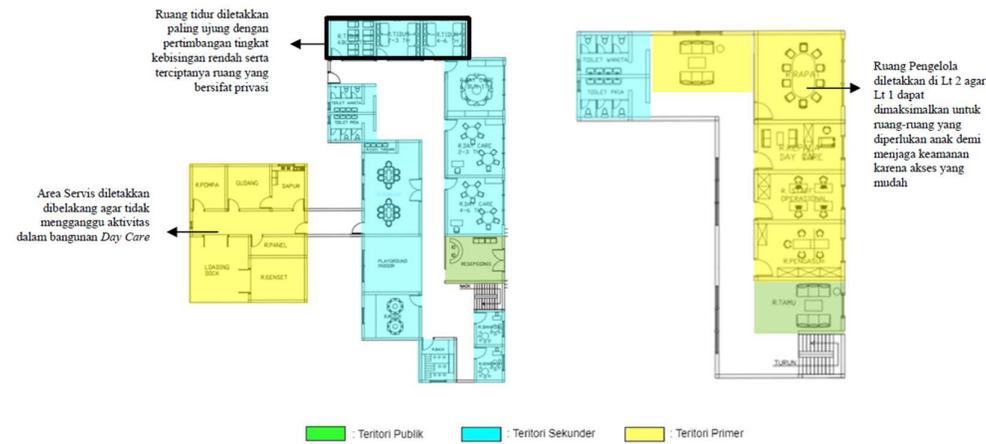


Gambar 4.4. Transformasi Bentuk
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Konsep Mikro Ruang

Faktor utama yang memengaruhi perilaku manusia adalah fungsi dan pemakaian ruang. Bangunan *day care* berbasis Montessori dirancang sebagai berikut :

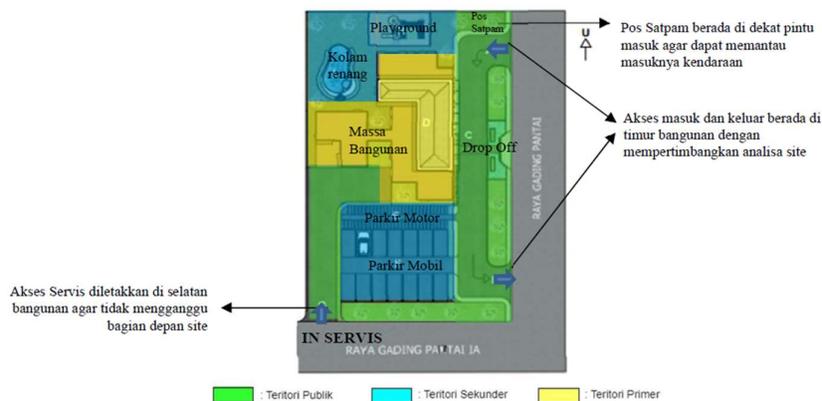
1. Meminimalisir area atau sudut yang tajam dan lancip, seperti tangga tidak curam dan menggunakan material yang tidak licin seperti vinyl.
2. Organisasi ruang dan penempatan perabot yang memungkinkan anak belajar kerja sama dan bersosialisasi.
3. Menciptakan suasana yang menarik, sesuai dengan karakter anak. Joyce Marcella (2004) menyatakan bahwa terdapat 3 teritori, yaitu teritori primer, teritori sekunder, teritori publik. Teritori publik terdiri dari gudang, dapur, area utilitas dan ruang pengelola. Teritori sekunder terdiri dari ruang pengasuh, ruang pengelola, ruang tidur anak, ruang *day care*, ruang playground indoor, ruang makan, ruang bahasa, ruang sensorik, ruang musik, area baca, dan ruang cuci tangan. Teritori publik meliputi resepsionis dan ruang tamu.



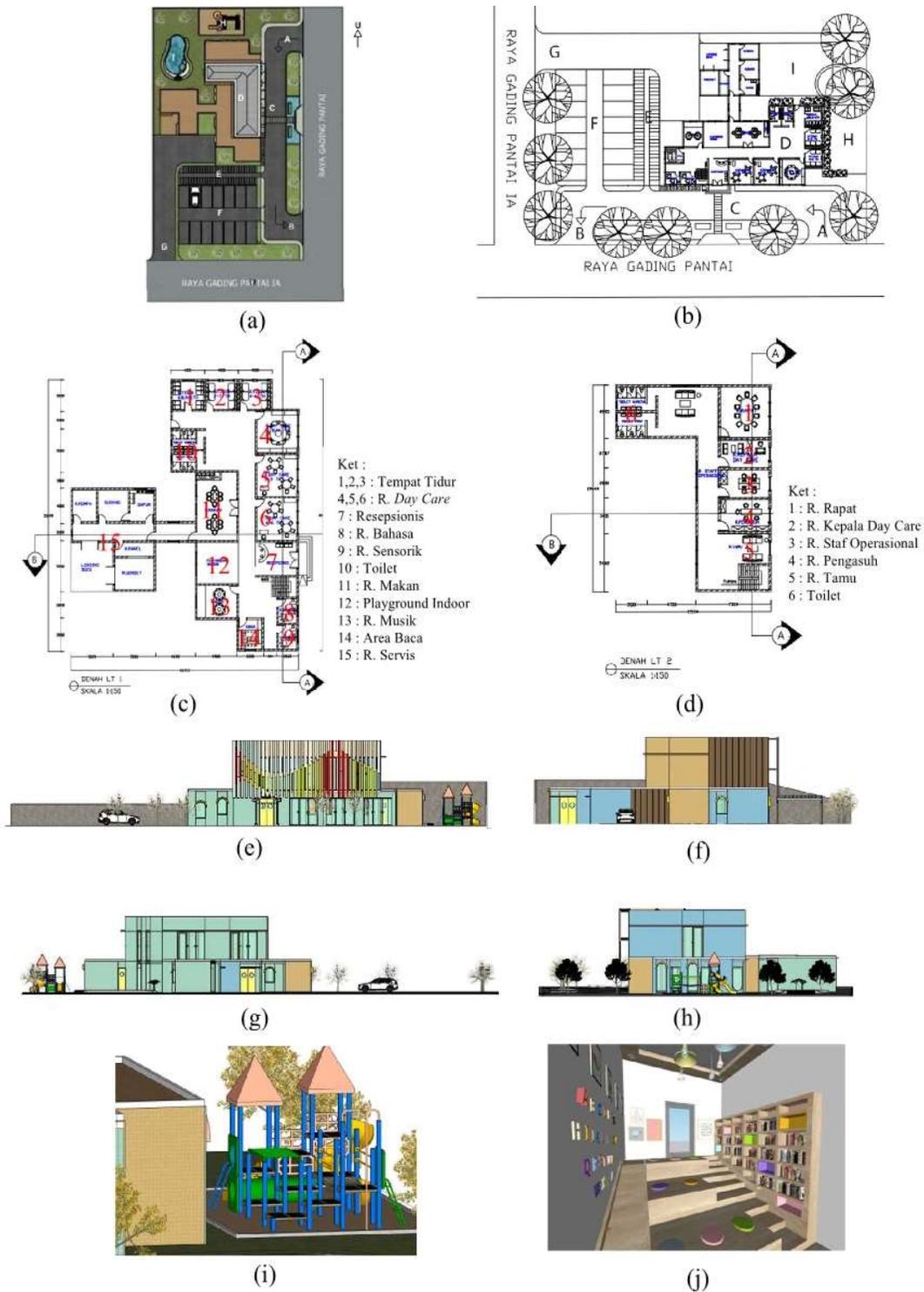
Gambar 4.5. Teritori *Day care* Lt 1 & 2
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Konsep Mikro Lanskap

Penerapan tema *Fun* pada site digunakan karena karakteristik anak yang aktif dan kreatif, memberikan kebebasan kepada anak untuk mengeksplor lingkungan. Peletakan playground dan taman sekitar pada area masuk *day care* dapat memberikan kesan yang fun/menyenangkan bagi anak.



Gambar 4.6. Teritori Massa Tatanan Site
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)



Gambar 4.7. (a)Layout Plan, (b) Site Plan, (c) Denah Lt 1, (d) Denah Lt 2, (e) Tampak Timur, (f) Tampak Selatan, (g) Tampak Barat, (h) Tampak Utara, (i) Perspektif Eksterior, (j) Perpektif Interior
 Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024

5. KESIMPULAN

Perencanaan dan perancangan *day care* di Kota Surabaya berbasis Montessori dengan tema Arsitektur Perilaku didasari oleh kebutuhan orang tua akan *day care* yang mengutamakan pendidikan dan keamanan bagi anak-anak. Konsep yang diambil “*Funtastic*” menciptakan suasana yang menyenangkan yang menarik perhatian anak-anak. Pada konsep tatanan massa, diterapkan konsep fun dan kebebasan yang terarah. Hasil penerapan konsep ini diwujudkan dalam satu massa bangunan yang aman dan memperhatikan perilaku anak-anak. Penataan letak dan desain ruang dibuat untuk memudahkan akses anak-anak, sementara penataan massa dirancang untuk memberikan kesan yang menyenangkan namun tetap terlindungi. Dalam perencanaan dan perancangan *day care*, faktor-faktor yang mempengaruhi kenyamanan dan keamanan anak-anak seperti pencahayaan, penghawaan, elemen-elemen keamanan (tangga, ramp), dan kenyamanan sirkulasi harus diperhatikan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Altman, I (1975). *The Environment and Social Behavior*. Brooks/Cole, California.
- Andriyansa, R., Sulisty, B., & Atika, F. (2021). *Penerapan Tema Arsitektur Perilaku pada Desain Fasilitas Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus di Surabaya*. Surabaya: ITATS
- Badan Pusat Statistik Kota Surabaya. (2023). *Surabaya dalam Angka 2023*. Surabaya: BPS Kota Surabaya.
- Catalina, F. A. B. (2016). *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Day Care dan Pre-school Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta* (Doctoral dissertation, UAJY).
- Ching, D.K (2007). *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan*. Jakarta: Erlangga
- Churchill, W., & Eade, C. (1943). *The end of the beginning*. Cassell.
- Duerk, D. P. (1993). *Architectural Programming: Information Management for Design*. Washington,DC: Van Nostrand Reinhold.
- Hall, T.E. (1969). *The Hidden Dimension*. DoubleDay Anchor Book.
- Hamdiani, Y., Siti, D. H., & Basar, G. G. K. (2016). Layanan Anak Usia Dini/Prasekolah Dengan “Full Day Care” Di Taman Penitipan Anak. *Prosiding KS*, 3(2).
- Issacs, B. (2018). *Understanding the Montessori Approach. Early Years Education in Practice*. Routledge: New York.
- Kusuma, I., Warnata, I., & Widanan, I. (2022). *Perencanaan dan Perancangan Daycare di Kota Denpasar*. Undagi: Jurnal Ilmiah Jurusan Arsitektur Universitas Warmadewa.
- Laurens, M. J. (2005). *Arsitektur & perilaku manusia*. Grasindo.
- Masyrofah, M. (2017). Model pembelajaran montessori anak usia dini. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(02), 105-116.
- Montessori, A. S. M. P (2017). Model pembelajaran montessori anak usia dini.
- Nur’aini, R. D., & Ikaputra, I. (2019). Teritorialitas dalam tinjauan ilmu arsitektur. *INERSIA Informasi dan Ekspose Hasil Riset Teknik Sipil dan Arsitektur*, 15(1), 12-22.
- Nurulhuda, D., Nirawati, M. A., & Mustaqimah, U. (2019). Desain Arsitektur Ramah Anak pada Bangunan PAUD untuk Merespon Perilaku Anak Usia Dini. *Senthong*, 2(1).
- Patmonodewo, S. (2003). Pendidikan anak usia prasekolah. *Jakarta: Penerbit Rineka Cipta*.
- Pandensolang, Y. S., Waani, J. O., & Siregar, F. O. (2016). *Pusat Pendidikan Anak Usia Dini Di Manado ‘Manifestasi Metode Montessori Dalam Arsitektur’* (Doctoral dissertation, Sam Ratulangi University).