

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN *KIDS CENTER* DI KOTA SURABAYA DENGAN PENDEKATAN ARISTEKTUR PERILAKU

Daisy Fidelia¹, Hana Rosilawati², F. Priyo Suprobo³

¹Universitas Widya Kartika

²Universitas Widya Kartika

³Universitas Widya Kartika

Abstrak

Pertumbuhan dan perkembangan anak merupakan hal yang penting, Namun, terdapat lebih dari 200 juta anak usia dibawah 5 tahun tidak memenuhi potensi perkembangan mereka. Peran keluarga yang kurang maksimal juga mempengaruhi tumbuh kembang anak. Di Kota Surabaya terdapat beberapa *Kids Center* yang terdaftar, namun tidak semuanya lengkap sesuai dengan kebutuhan anak. Hal tersebut yang menjadi dasar latar belakang perancangan ini. Tujuan dari perencanaan dan perancangan *Kids Center* yaitu untuk merencanakan dan merancang *Kids Center* dengan pendekatan arsitektur perilaku dan mampu mewadahi aktivitas anak usia 6 bulan – 12 tahun. Tema yang digunakan dalam perancangan ini yaitu arsitektur perilaku. Lokasi perancangan berada di Jalan Citra Raya Niaga, Kota Surabaya. Dengan menggunakan metode Duerk (1993) terdapat 5 tahapan yaitu fakta, isu, manfaat, tujuan, *performance requirements* dan konsep. Hasil dari perencanaan dan perancangan ini adalah desain bentuk dengan menerapkan konsep bentuk yang diambil dari sifat persepsi pengguna yaitu anak – anak yang ceria. Pada konsep ruang diambil dari sinonim ceria yang dikaitkan dengan teritorialitas. Pada konsep tatanan massa bangunan dari kata kunci ceria dan prinsip arsitektur perilaku yaitu teritorialitas. Dengan mempertimbangkan kajian serta analisa, diharapkan perencanaan dan perancangan *Kids Center* di Surabaya dengan pendekatan arsitektur perilaku mampu mewadahi aktivitas perilaku anak untuk mendukung proses belajar anak yang kreatif dan menarik.

Kata Kunci: *Kids Center*, Arsitektur Perilaku, Edukasi Profesi, Surabaya

Abstract

The growth and development of children are essential; however, more than 200 million children under the age of five are not reaching their developmental potential. The family's less-than-optimal role also affects the children's growth and development. In Surabaya, there are several registered Kids Center, but not all of them cater to the children's needs. This design aims to address this issue. The purpose is to plan and design a Kids Center that incorporates a behavioral architectural approach, catering to children aged 6 months to 12 years. The location of the design is on Jalan Citra Raya Niaga in Surabaya City. The Duerk (1993) method is used, consisting of five stages: facts, issues, benefits, objectives, performance requirements, and concepts. The result of the planning and design is a joyful space that caters to children's activities and learning processes. The design incorporates cheerful concepts, derived from the perceptual nature of happy children. The building mass order is based on the principle of territoriality, which is associated with the concept of space's cheerfulness. Considering the study and analysis, the expected outcome of the Kids Center's planning and design in Surabaya is an inviting space supporting children's creative and interesting learning processes, incorporating a behavioral architectural approach.

Keywords: *Kids Center, Behavioral Architecture, Professional Education, Surabaya*

1. PENDAHULUAN

Pertumbuhan dan perkembangan anak merupakan suatu aspek penting yang tidak dapat dipisahkan. Menurut Charlotte Buhler (2002) dalam Ayushitarum, L. (2012), masa perkembangan anak dibagi menjadi 4 fase yaitu fase pertama (0 – 1 tahun), fase kedua (2 – 4 tahun), fase ketiga (5 – 8 tahun), fase keempat (9 – 12 tahun). Berdasarkan *World Health Organization* (WHO) tahun 2018 menyatakan bahwa lebih dari 200 juta anak usia dibawah 5 tahun tidak memenuhi potensi perkembangan mereka. Berbagai masalah perkembangan anak seperti keterlambatan motorik, berbahasa, perilaku, dan hiperaktif yang semakin meningkat. Angka keterlambatan perkembangan di Indonesia mencapai 29.9%. Menurut UNICEF tahun 2015 terdapat masih tingginya angka gangguan pertumbuhan dan

perkembangan pada anak khususnya gangguan perkembangan motorik sebesar 27,5% atau setara 3 juta anak mengalami gangguan.

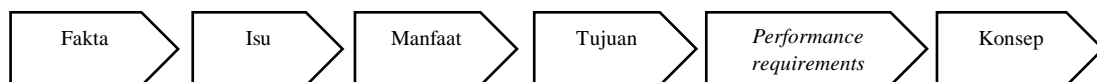
Peran keluarga yang kurang maksimal dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak karena tidak terpantau dengan baik sehingga gangguan anak bisa tidak terdeteksi lebih awal (Nova Yulianti, 2018 dalam Emdat Suprayitno, dkk, 2021). Menurut Seto Mulyadi, Ketua Lembaga Perlindungan Anak Indonesia (2021) menyatakan pentingnya peran orang tua dalam pertumbuhan dan perkembangan anak untuk pembentukan karakter. Di Surabaya terdapat beberapa *Kids Center* yang terdaftar, namun tidak semuanya lengkap sesuai dengan kebutuhan anak. Jika dilihat dari grafik Badan Pusat Statistik Kota Surabaya, jumlah anak setiap tahun terus meningkat. Oleh karena itu, dibutuhkannya suatu wadah / ruang dan fasilitas bagi anak – anak agar dapat mengetahui perkembangan anak dengan baik, untuk menampung segala aktivitas yang dibutuhkan anak baik dari bermain dengan teman sebaya, bersosialisasi, belajar.

Dengan menggunakan pendekatan arsitektur perilaku diharapkan dapat mewadahi segala aktivitas penghuni dengan nyaman baik secara fisik dan psikis anak. Dengan latar belakang di atas diperlukan adanya perencanaan dan perancangan *Kid's Center* di Surabaya dengan pendekatan arsitektur perilaku yang mampu mewadahi aktivitas perilaku anak serta untuk mendukung proses belajar anak yang diciptakan dengan desain yang kreatif dan menarik.

Menurut Lesya Ayushitarum (2012) *Kids Center* merupakan bangunan yang dirancang khusus untuk anak – anak yang menjadi wadah untuk mendukung dan memfasilitasi kegiatan anak dalam perkembangan anak. Menurut Laurens (2005) menyatakan bahwa teritorialitas sebagai suatu pola tingkah laku yang merupakan perwujudan egois seseorang dikarenakan orang tidak ingin diganggu atau sebagai perwujudan keinginan privasi.

2. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan merupakan suatu tahapan dan proses merancang sebuah bangunan yang meliputi Mengidentifikasi masalah, pengumpulan data, analisa, konsep perancangan, dan desain arsitektur. Menurut Duerk (1993), ada 5 tahapan saat merancang, yaitu:



Gambar 1.

Diagram Metode

Sumber: Duerk, 1993

2.1 MENGIDENTIFIKASI MASALAH

Melakukan identifikasi masalah yang berdasarkan pada kenyataan di Kota Surabaya tentang kebutuhan anak – anak, khususnya *Kids Center*.

2.2 PENGUMPULAN DATA

Data yang dikumpulkan menjadi sarana utama untuk sumber informasi yang dijadikan acuan. Terdapat 2 jenis pengumpulan data, yaitu data primer (dapat diperoleh secara langsung baik melalui wawancara maupun observasi studi objek sejenis), dan data sekunder (sebagai data pendukung dalam penyusunan laporan terkait studi literatur, standar sarana dan prasarana, tinjauan anak yang dapat diperoleh dari bukum jurnalm maupun internet).

2.3 ANALISA

Dari data yang dikumpulkan dan permasalahan di sekitar, sehingga menghasilkan solusi. Adapun data yang dilakukan yaitu, analisa tapak, analisa fungsi, analisa

aktivitas, pengguna, ruang, studi bentuk, dan sistem dalam bangunan.

2.4 KONSEP PERANCANGAN

Alternatif pemecahan masalah pada *performance requirement* lalu di sintesa untuk menjadi titik awal mendasari sebuah konsep. Konsep perancangan memberikan hasil berupa sketsa ide desain perancangan yang mendasari konsep bentuk, ruang, dan tatanan massa bangunan.

2.5 DESAIN ARSITEKTUR

Merupakan pengembangan desain yang menghasilkan gambar – gambar arsitektural seperti layout plan, site plan, denah, tampak, potongan yang digunakan untuk menjelaskan secara terperinci mengenai keseluruhan desain rancangan.

3. DATA DAN ANALISA

Bab ini membahas tentang program perencanaan dan perancangan *Kids Center* yang meliputi program ruang, analisa site, dan sistem dalam bangunan.

3.1 PROGRAM RUANG

3.1.1 Analisa Pengguna

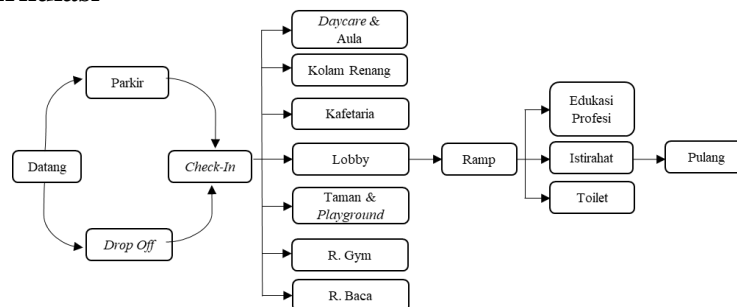
a. Pengunjung

- Anak usia 6 bulan – 3 bulan
- Anak usia 3 – 6 bulan
- Anak usia 6 – 12 tahun
- Orangtua / Pendamping

b. Pengelola dan Staff

- Direktur utama
- Manager
- Staf keuangan, marketing, operasional, MEP
- Staf *customer service, cleaning service*
- Staf *security*

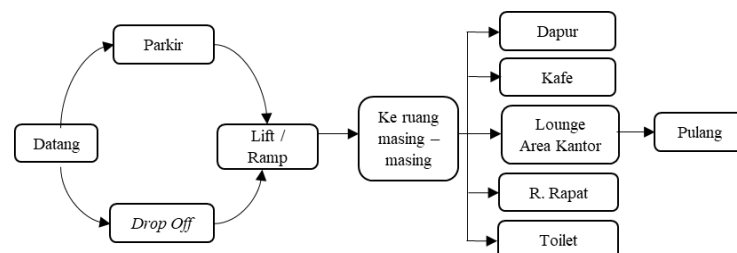
3.2.2 Analisa Sirkulasi



Gambar 2.

Sirkulasi Pengunjung

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)



Gambar 3.

Sirkulasi Pengelola / Staff

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

3.2.3 Kebutuhan Ruang dan Zoning

Tabel 1.

Kebutuhan Ruang dan Zoning

No	Nama Ruang	Zoning	No	Nama Ruang	Zoning	No	Nama Ruang	Zoning
1	Area drop off	Publik	22	Ruang edukasi lab. sains	Publik	43	Front office	Semi privat
2	Customer service		23	Ruang edukasi pusat peneliti		44	Ruang manager	
3	Lobby		24	Ruang edukasi farmasi		45	Ruang keamanan	
4	Lost & Found		25	Ruang edukasi kantor polisi		46	Ruang marketing	
5	Toilet		26	Ruang edukasi kantor pajak		47	Ruang staf admin	
6	Nursery Room		27	Ruang edukasi bank		48	Ruang karyawan	
7	Lift Pengunjung		28	Ruang edukasi akting		49	Ruang direktur	Privat
8	Tangga		29	Ruang edukasi teater		50	Ruang rapat	
9	Parkir		30	Ruang edukasi fashion studio		51	Ruang CCTV	Service
10	Kolam renang		31	Ruang edukasi penyiar		52	Pos Satpam	
11	Taman		32	Ruang edukasi pelukis		53	Janitor	
12	Kafe		33	Ruang edukasi musisi		54	Lift service	
13	Area Daycare		34	Ruang edukasi guru		55	Toilet service	
14	Playground		35	Ruang edukasi administrasi		56	Janitor service	
15	Ruang edukasi koki		36	Ruang edukasi pengadilan		57	Ruang sampah	
16	Ruang edukasi toko kue		37	Tangga darurat		58	Ruang genset	
17	Ruang edukasi pabrik roti		38	Taman		59	Ruang pompa & GWT	
18	Ruang edukasi pabrik kayu		39	Lounge area		60	Ruang panel listrik	
19	Ruang edukasi dokter		40	Gym		61	Ruang mesin lift	
20	Ruang edukasi klinik mata		41	Area baca		62	Area loading dock	
21	Ruang edukasi P3K		42	Aula		63	Gudang	

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

3.2.4 Analisa Site

- Lokasi site: Jalan Citra Raya Niaga, Kec. Sambikerep, Kota Surabaya, Jawa Timur.
- Luas lahan: 7.010,45 m².
- Berada di zona perdagangan dan jasa.
- Dengan sub zona skala pelayanan regional/kota.
- Batasan Kawasan bagian utara dan timur adalah Universitas Ciputra, sedangkan bagian barat dan selatan adalah lahan kosong.

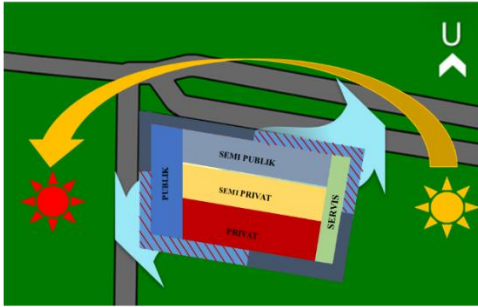


Gambar 4.

Lokasi Site

Sumber: Google Maps, 2022

3.2.5 Sintesa Analisa Faktor Alam

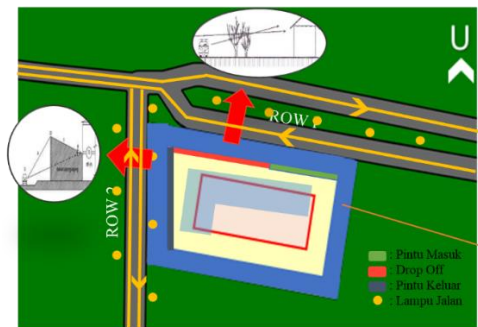


Gambar 5.

Sintesa Analisa Faktor Alam

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

3.2.6 Sintesa Analisa Faktor Kultur

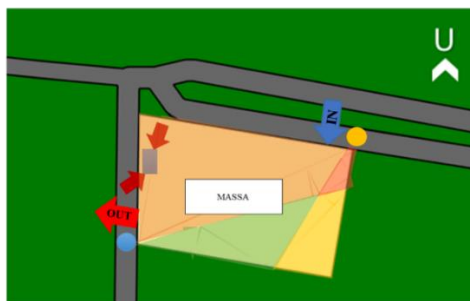


Gambar 6.

Sintesa Analisa Faktor Kultur

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

3.2.7 Sintesa Analisa Faktor Estetika



Gambar 7.

Sintesa Analisa Faktor Estetika

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

Dioptimalkan dengan memberikan bukaan yang maksimal. Selain itu, ditanami vegetasi (pohon tabebuaya dan trembesi) yang dapat menahan angin yang berlebih. Pada setiap bukaan diberikan kanopi *go green* serta membuat drainase pada *rooftop*. Pada sisi utara dan barat dijadikan alternatif fasad bangunan. Orientasi bangunan menghadap barat atau utara. Di sisi barat, utara dan timur dapat meminimalisir bukaan pencahayaan. Pada bagian utara dan selatan menggunakan material woodplank.

Pada sisi barat dan utara berpotensi menjadi pintu masuk. Sedangkan sisi selatan dan timur berpotensi menjadi pintu servis. Pada area biru tidak diperbolehkan adanya bangunan. Untuk mengatasi kebisingan kendaraan dapat diberikan vegetasi dan dinding pembatas. Di sisi utara dan barat dijadikan alternatif fasad bangunan. Lampu jalan, box culvert, dan tiang listrik yang sudah ada dapat diperlukan untuk keperluan bangunan.

Warna orange dan hijau berpotensi dijadikan orientasi bangunan, sedangkan warna kuning dan merah berpotensi untuk area servis. Pada area drop off diberikan *focal point* berupa air mancur untuk memberikan kesan ternaungi. Untuk area pedestrian menggunakan aspal, *belgian blok*, *concreate and brik*, *sandstone*, *river stone*. Pada sisi utara dioptimalkan bukaan yang cukup, sedangkan sisi lainnya dapat dijadikan bukaan yang lebar.

3.3 KONSEP

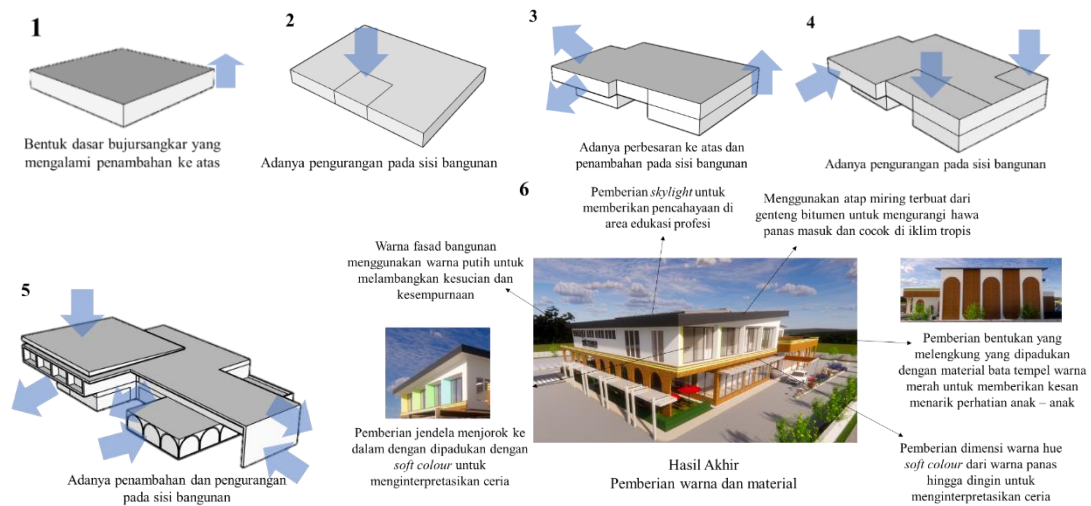
3.3.1 Konsep Makro

Konsep perancangan pada dasarnya diperoleh dari hasil analisis pada bab data dan analisa sub bab sifat dan perilaku anak yang kemudian diambil sebuah kesimpulan. Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan pada pendekatan perilaku anak – anak. Kata kunci konsep makro yang akan digunakan adalah ceria. Kata ceria diambil dari persepsi pengguna bangunan yaitu anak – anak yang memiliki sifat dan perilaku yang ceria (Siti Nurulaini, 2018). Sifat ceria pada anak dapat diartikan sebagai suatu sikap atau karakteristik yang cenderung memiliki energi yang tinggi, antusiasme yang besar, dan mudah bergaul dengan orang lain dalam menjalani kehidupan sehari – hari. Anak yang ceria juga biasanya memiliki

tingkat kecerdasan emosional yang baik, mampu mengendalikan emosi dan menghadapi tantangan dengan lebih positif.

3.3.2 Konsep Mikro Bentuk

Konsep bentuk diambil dari persepsi pengguna bangunan yaitu anak – anak yang ceria. Menurut KBBI (2012) kata ceria memiliki arti bersih; suci; murni. Sehingga kata kunci konsep mikro bentuk yang akan digunakan adalah murni. Menurut D.K. Ching (2017) “bujursangkar melambangkan sesuatu yang murni.” Oleh karena itu, pemilihan bentuk dasar diambil dari bentuk bujursangkar. konsep bentuk ceria diterapkan pada pemberian jendela yang menjorok ke dalam, pemilihan warna serta bentuk yang beragam seperti persegi dan melengkung. Pemberian kaca berukuran penuh memberikan rasa keterbukaan. Pemilihan warna menggunakan *soft colour* seperti kuning, biru, hijau untuk anak dapat merasa senang. Selain itu, adanya pemberian garis warna pada fasad yang dipadukan dengan material batu tempel merah untuk memberikan menarik dan kontras terhadap lingkungan sekitar. Kemudian, adanya pemberian unsur bidang melengkung dengan perpaduan bata merah untuk memberikan rasa senang dan ceria.



Gambar 8

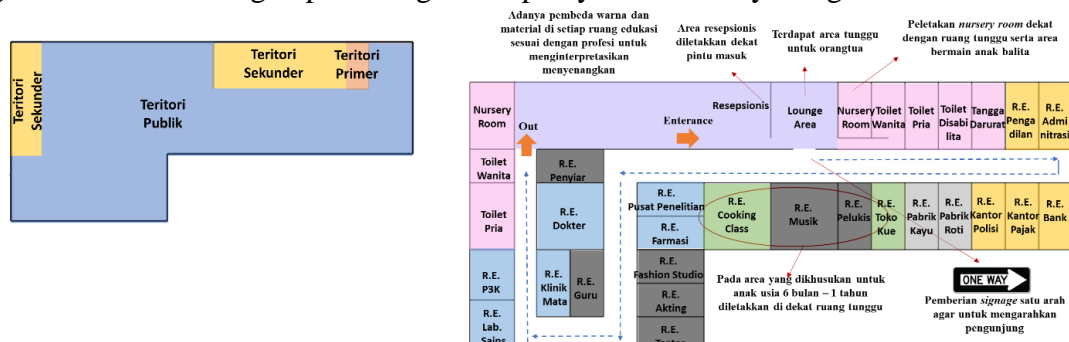
Konsep Mikro Bentuk

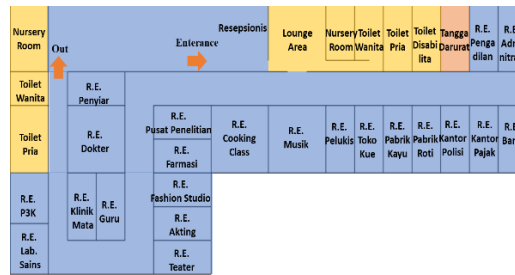
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

3.3.3 Konsep Mikro Ruang

a. Ruang Edukasi Profesi

Ruang edukasi profesi berfungsi untuk menyediakan tempat bermain serta sebagai tempat edukasi bagi anak – anak tentang profesi yang ada. Penentuan peletakan setiap ruangan didasarkan pada jenis umur anak, dimana ruang untuk anak usia 3 tahun kebawah diletakkan di dekat ruang tunggu. Selain itu, adanya pembeda warna dan material di setiap ruang edukasi sesuai dengan profesi agar terciptanya kesan menyenangkan.



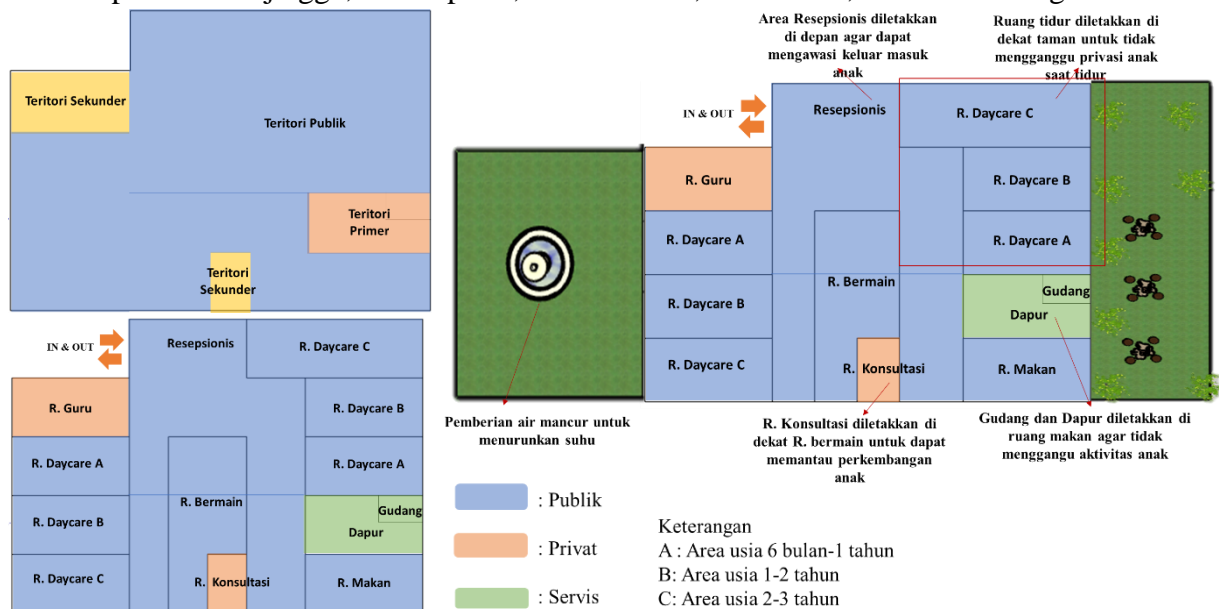


Gambar 9.

Konsep Ruang Edukasi Profesi
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

b. Ruang Daycare

Daycare berfungsi untuk menyediakan tempat penitipan anak – anak. Peletakaan ruangan diurutkan berdasarkan zoning dan usia anak. Pada area ini juga terdapat rak buku tempat menyimpan buku bacaan. Selain itu, diberikan mural di dinding agar anak lebih aktif dan semangat. Palet warna yang digunakan menurut Amerlia D. (2014) yaitu warna yang cerah seperti warna jingga, warna putih, warna coklat, warna biru, serta warna ungu.

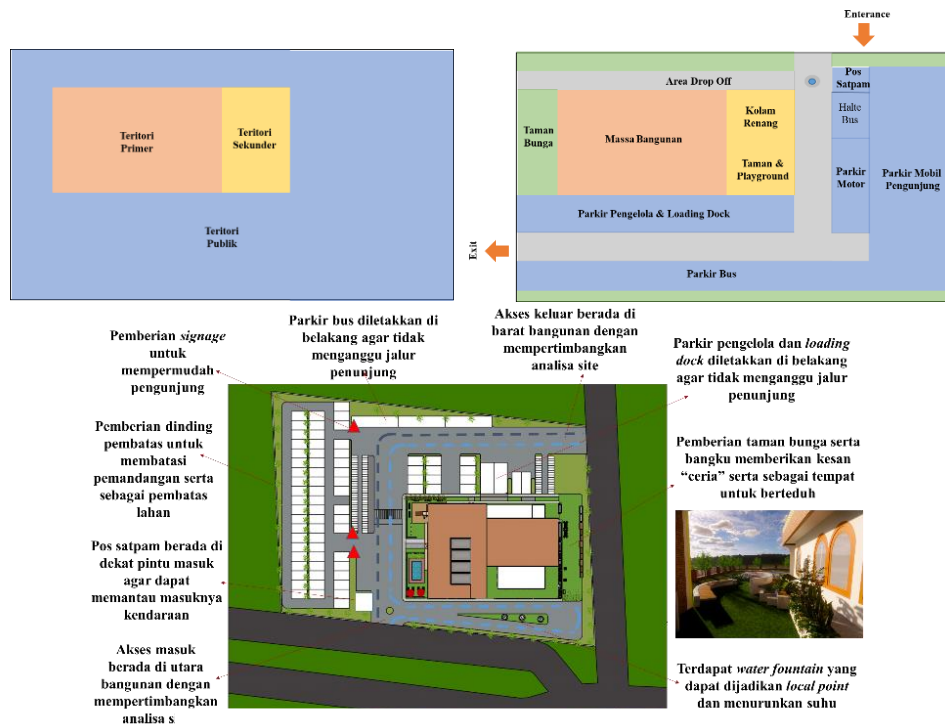


Gambar 10.

Konsep Ruang Daycare
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

3.3.4 Konsep Tatanan Massa

Berdasarkan pada sintesa teori, analisa site, dan perilaku pengguna. Konsep site yang akan digunakan yaitu ceria dan teritorialitas. Pemberian *water fountain* serta taman bunga agar memberikan kesan ceria. Ketinggian elevasi massa bangunan agar pengendara dari luar dapat melihat massa. *Entrance site* dibedakan menjadi dua jenis, yaitu *main entrance* dan *enterance servis* yang berada pada satu pintu masuk. Adanya *signage* untuk memberikan penanda bagi pengunjung dan servis.



Gambar 11.
Konsep Tataan Massa
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022

3.5 Gambar Arsitektural



Gambar 12.
Site Plan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



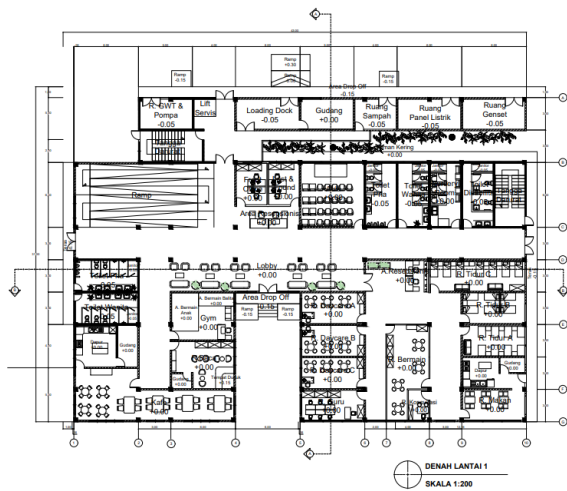
Gambar 13.
Layout Plan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 14.
Potongan Site
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

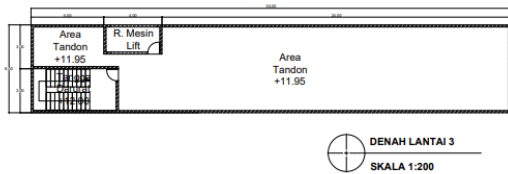


Gambar 15.
Tampak Site
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 16.
Denah Lt 1

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 18.
Denah Lt 3

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

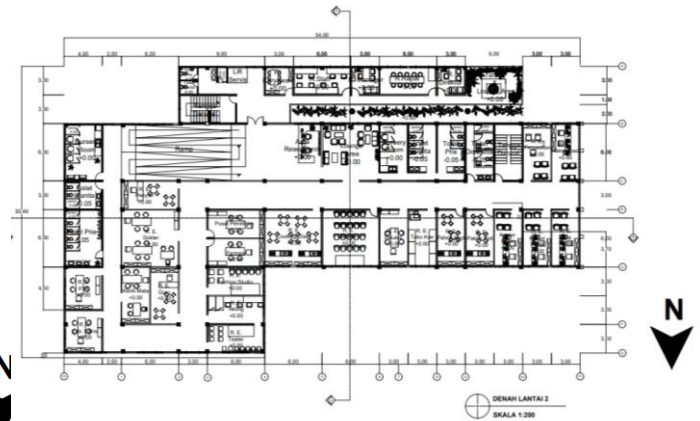


Gambar 20.
Potongan B – B'

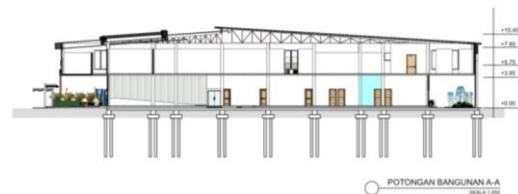
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 22.
Tampak Kiri
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 17.
Denah Lt 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 19.
Potongan A-A'
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 21.
Tampak Depan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 23.
Perspektif Eksterior
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 24
 Perspektif Interior R. Gym
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 25.
 Perspektif Interior R. Daycare
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 26.
 Perspektif Interior R. Edukasi Lukis
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 27.
 Perspektif Interior R. Tidur
 Sumber: Dokumentasi Pribadi,
 2023

4. KESIMPULAN

Kids Center merupakan suatu wadah bagi anak – anak usia 6 bulan – 12 tahun untuk mendukung dan memfasilitasi perkembangan anak. Perencanaan dan Perancangan *Kids Center* ini menggunakan tema pendekatan arsitektur perilaku untuk dapat mendukung kegiatan yang dilakukan penggunanya. Hasil dari perencanaan dan perancangan ini adalah desain bentuk dengan menerapkan konsep yang diambil dari sifat persepsi pengguna yaitu anak – anak yang ceria yang diaplikasikan pemilihan warna dan bentuk yang beragam. Pada konsep ruang diambil dari sinonim ceria yang dikaitkan dengan teritorialitas yang diaplikasikan dengan pemberian warna dan material yang cerah serta pengelompokan teritori pada setiap area. Pada konsep tatanan massa bangunan dari kata kunci ceria dan teritorialitas dengan mengelompokkan area berdasarkan teritori serta pemberian air mancur dan *signage*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari doa, bantuan serta bimbingan dari beberapa pihak, sehingga penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih, kepada:

1. Orangtua dan keluarga telah memberikan doa dan dukungan.
2. Dr. F. Priyo Suprobo, S.T., M.T. selaku Rektor Universitas Widya Kartika Surabaya dan Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan arahan dan dukungan.
3. Ririn Dina Muftianti, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Widya Kartika Surabaya.

4. Risma Andarini, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Widya Kartika.
5. Hana Rosilawati, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing 1 yang memberikan pengarahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayushitarum, L. (2012). *Kid's Center di Solo Baru*. Diperoleh pada tanggal 15 September 2022, dari <http://e-journal.uajy.ac.id/720/>
- Cindrawati, D., Anggoro, R., (2019). *Fasilitas Wisata Edukasi Profesi untuk Anak di Surabaya*. Diperoleh pada tanggal 14 November 2022, dari <https://publication.petra.ac.id/index.php/teknikarsitektur/article/viewFile/9823/8819>
- Harususilo, Y.E. (2021, Oktober 3). Kak Seto dan Mona Ratuliu Peran Orangtua Penting dalam Penguatan Karakter. *Kompas*. Diperoleh pada tanggal 19 September 2022, dari <https://www.kompas.com/edu/read/2021/10/03/194900171/kak-seto-dan-mona-ratuliu-peran-orangtua-penting-dalam-penguatan-karakter?page=all>
- Indonesia. Badan Pusat Statistik Surabaya. (n.d.). *Proyeksi Penduduk Kota Surabaya (Jiwa), 2018-2020*. Diperoleh pada tanggal 15 September 2022, dari <https://surabayakota.bps.go.id/indicator/12/197/1/proyeksi-penduduk-kota-surabaya.html>
- Laurens, Joyce Marcella. (2004). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: PT. Grasindo. *Profil Kota Surabaya*. Diperoleh pada tanggal 15 November 2022, dari <http://perkotaan.bpiw.pu.go.id/v2/kota-besar/39>
- Marlina, H., Ariska, D. (2019). *Arsitektur Perilaku*. Diperoleh pada tanggal 18 September 2022, dari <https://ojs.unmuha.ac.id/index.php/rumoh/article/view/81/46>
- Neufert, Ernst dan Sjamsu Amril (1995). *Data Arsitek, Jilid 1 Edisi 3*. Jakarta:Penerbit Erlangga.
- Said, A.A. (2006). *Dasar Desain Dwimarta*. UNM Makassar. Diperoleh pada tanggal 10 November 2022, dari <http://eprints.unm.ac.id/4229/1/unsur-unsur%20desain.pdf>
- Rosilawati, H. (2021) Paper presented at lecture for Arsitektur Budaya dan Perilaku, *Pengembangan Ilmu Perilaku Lingkungan*, Universitas Widya Kartika.