

PENERAPAN ARSITEKTUR PERILAKU PADA GEDUNG PUSAT KREATIVITAS ANAK DI KOTA KENDARI

Azizah Al Fitria¹; Asri Andrias H.B²; La Ode Abdul Syukur³.

¹ Mahasiswa Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Halu Oleo Kendari

^{2,3} Tenaga Pendidik Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Halu Oleo Kendari

E-mail: ¹azizahalfitria017@gmail.com, ²asriandrias.hb_ft@uho.ac.id, ³ld.abdul.syukur_ft@uho.ac.id

ABSTRAK

Meningkatnya angka kemiskinan di kota Kendari mengakibatkan banyak anak putus sekolah, baik pada tingkat Sekolah Dasar (SD) ataupun Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang diakibatkan karena kekurangan biaya dan kerkendala fisik, yang dapat mengakibatkan semakin banyak munculnya anak jalanan di Kota Kendari. Berdasarkan data Dinas Sosial Kota Kendari tahun 2018, tercatat sebanyak 130 anak jalanan yang terdiri dari 117 laki-laki dan 13 perempuan. Selain itu juga, berdasarkan data pada Tahun 2017, kota Kendari memiliki 402 jiwa penyandang disabilitas. Pengembangan kreativitas anak perlu diwadahi untuk terciptanya lingkungan yang kondusif, agar anak dapat memaksimalkan pendidikan, sesuai usia juga kreativitas yang diminatinya tanpa memandang latar belakang dan kondisi fisik anak. Perencanaan pusat kreativitas terpadu ini dapat menjadi sebuah “*after school center*” ataupun sarana pendidikan non-formal di kota Kendari untuk anak, dimana dalam pusat kreativitas ini mereka bisa mengeksplor kegiatan-kegiatan yang tidak mereka dapatkan di sekolah formal. Penyediaan pusat kreativitas dengan menggunakan tema arsitektur perilaku, bertujuan agar mampu memenuhi fasilitas penunjang kreativitas yang ada, sesuai dengan pola aktivitas yang dimiliki para pengguna dan dapat menekan pola perilaku kreatif yang bersifat negatif atau merusak. Penerapan arsitektur perilaku pada perencanaan pusat kreativitas anak yaitu dengan memperhatikan standar kenyamanan dan keamanan pada anak untuk memberikan kesempatan dan kebebasan dalam berkreativitas.

Kata kunci: arsitektur perilaku, pusat kreativitas, anak jalanan

ABSTRACT

The increasing poverty rate in Kendari has resulted in many children dropping out of school, both at the elementary school and junior high school levels, due to a lack of funds and physical constraints, which can result in more and more street children appearing in Kendari city. Based on data from the Kendari City Social Service in 2018, there were 130 street children, consisting of 117 boys and 13 girls. In addition, based on data from 2017, the city of Kendari has 402 people with disabilities. The development of children's creativity needs to be accommodated in order to create a conducive environment so that children can maximize education according to their age and the creativity they are interested in, regardless of the child's background and physical condition. This integrated creativity center can become an after-school center or a non-formal education facility for children in Kendari, where they can explore activities that they don't get at formal schools. The provision of a creativity center using the theme of behavioral architecture aims to be able to fulfill existing creativity support facilities in accordance with the activity patterns of users and suppress creative behavior patterns that are negative or destructive. The application of behavioral architecture in planning a children's creativity center involves paying attention to standards of comfort and safety for children to provide opportunities and freedom in creativity.

Keywords: *behavioral architecture, creativity center, street children*

PENDAHULUAN

Kesejahteraan adalah suatu keadaan dimana segala kebutuhan hidup seseorang dapat terpenuhi dan dapat mencapai kepuasan. Anak adalah salah satu yang harus diperhatikan kesejahteraan, baik itu kesejahteraan fisik, kesejahteraan mental, atau kesejahteraan sosial karena anak adalah individu yang akan meneruskan cita-cita bangsa dan menjadi

generasi penerus suatu negara. Saat ini juga semakin banyak anak-anak yang tidak dapat mengenyam bangku pendidikan dikarenakan adanya faktor biaya yang tinggi, keterlambatan berfikir dan faktor lainnya. Sehingga dari kasus tersebut banyak anak yang merasa terasingkan karena keadaan lingkungan sekitarnya, dijauhi teman karena dirinya dianggap kurang pandai,

ataupun bisa dikarenakan dirinya kurang mampu secara finansial.

Definisi anak menurut Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 Tentang Perlindungan Anak bahwa anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. Anak adalah aset bangsa yang harus dipenuhi haknya. Semua anak mempunyai hak yang sama tetapi mereka tersekat oleh kondisi yang membuat mereka menjadi berbeda. Menurut Pasal 21 Ayat 1 & 2 Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 menyatakan bahwa Negara, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah berkewajiban dan bertanggung jawab menghormati pemenuhan hak anak tanpa membedakan suku, agama, ras, golongan, jenis kelamin, etnik, budaya dan bahasa, status hukum, urutan kelahiran, dan kondisi fisik dan/atau mental, dan negara berkewajiban untuk memenuhi dan menghormati hak anak. Artinya semua anak yang mempunyai kebutuhan khusus dan juga yang kurang mampu secara finansial juga berhak untuk dipenuhi hak mereka tanpa terkecuali.

Salah satu hak anak yang paling dasar yaitu mendapatkan pendidikan yang layak sesuai dengan Pasal 60 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 yaitu Setiap anak berhak untuk memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya. Selain bersekolah formal, anak juga perlu mengembangkan bakatnya di bidang yang dia minati sesuai Pasal 61 Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 Setiap anak berhak untuk beristirahat, bergaul dengan anak yang sebaya, bermain, berekreasi, dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan dirinya. Kreativitas menjadi sangat penting untuk keberlangsungan kehidupan manusia. Kreativitas anak dibutuhkan untuk berinovasi dimasa depan. Bahkan dengan kreativitas dapat menghasilkan pundi pundi rupiah dan memberikan pemahaman kepada anak agar mereka tau cara memanfaatkan kreativitasnya. Tidak semua anak mampu berprestasi di bidang pelajaran. Rata rata sekolah di Indonesia khususnya kota Kendari hanya terdapat sekolah formal dan belum memiliki sekolah yang khusus untuk mengembangkan bakat dan kreativitas anak. Sehingga anak-anak yang mampu berprestasi dengan bakat yang dia

punya tidak terwadahi dan bakat yang dia punya menjadi sia sia.

Persentase angka kemiskinan penduduk kota Kendari menurut BPS tahun 2020 yaitu 4,34% dari total keseluruhan penduduk 345.110 jiwa. Menurut data data dari Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga angka putus sekolah tahun 2019 untuk tingkat SD sebesar 0,10 persen dan SMP 0,26 persen, angka itu meningkat di tahun 2020 menjadi tingkat SD sebesar 0,25 persen dan SMP sebesar 0,5 persen (telisik.id, 2021). Untuk jumlah anak jalanan di kota Kendari berdasarkan data dinas sosial kota Kendari pada tahun 2018 mengalami kenaikan jumlah anak jalanan yaitu 130 orang, dimana terdiri dari 117 orang laki-laki dan 13 orang perempuan (Suriana. dkk, 2020). Juga jumlah anak penyandang disabilitas berdasarkan data dinas sosial tahun 2017 di kota Kendari sebanyak 402 jiwa (Hanjarwati. dkk, 2019).

Oleh karena itu mengembangkan kreativitas anak harus diwadahi untuk terciptanya lingkungan yang kondusif agar anak dapat memaksimalkan pendidikan sesuai usia dan kreativitas yang diminatinya tanpa memandang latar belakang dan kondisi fisik anak tersebut, sehingga anak-anak yang berada di jalan dan juga anak-anak yatim piatu atau yang kurang mampu secara finansial juga mendapatkan pendidikan yang belum sempat mereka rasakan serta pembentukan sikap dan karakter yang kelak bisa menjadi bekal yang bisa terus mereka terapkan hingga dewasa. Anak-anak tersebut juga belajar untuk bersosialisasi dengan anak-anak lainnya agar kedepannya mereka bisa menghargai orang lain dan juga teman-teman yang berbeda agar sekat yang membedakan mereka perlahan-lahan akan hilang dengan sendirinya.

Untuk dapat memfasilitasi aktifitas anak yang berbeda sesuai tingkatan usia dan kondisi fisiknya maka dibutuhkan desain bangunan yang dapat membuat anak merasa aman dan nyaman beraktifitas yaitu dengan menerapkan arsitektur perilaku terhadap bangunan agar desain-desain ruang dalam maupun ruang luar bangunan direncanakan sesuai standar keamanan dan kenyamanan untuk anak, serta wadah untuk kegiatan ini ramah terhadap para penyandang disabilitas dengan memfasilitasi ruang gerak mereka agar mereka juga dapat ikut berkegiatan tanpa menjadi beban orang lain.

KAJIAN LITERATUR

A. Tinjauan Pusat Kreativitas Anak

Dikutip dari buku Indeks Perlindungan Anak (IPA), Indeks Pemenuhan Hak Anak (IPHA) Dan Indeks Perlindungan Khusus Anak (IPKA) Indonesia yang diterbitkan oleh Kementerian Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak (Kemen PPPA), pengertian pusat kreativitas anak adalah wahana yang bersih, sehat, hijau, inklusif, aman, dan nyaman bagi anak untuk bermain, beristirahat, berkreasi, mengembangkan seni dan budaya serta dapat diakses semua anak termasuk anak penyandang disabilitas, anak di masyarakat adat terpencil, dan anak dari kelompok yang terpinggirkan untuk mengembangkan ide baru, pemikiran, dan terobosan baru, serta karya yang bermanfaat. Tujuan dari pusat kreativitas anak yaitu: meningkatkan kreativitas anak, meningkatkan kualitas pemanfaatan waktu luang anak diluar waktu sekolah dan waktu tidur untuk melakukan berbagai kegiatan positif, kreatif, produktif dan inovatif dengan cara atau metode yang menarik atau atraktif., dan Membentuk karakter anak yang jujur, percaya diri karena pintar, sopan santun, disiplin tertib, hormat kepada orang tua, guru dan senior, sayang dan melindungi kepada keluarga teman, berani karena benar, bekerja keras, tidak suka mengeluh serta bertanggung jawab.

B. Tinjauan Arsitektur Perilaku

Menurut Heisath dalam Aras (2020) arsitektur perilaku tersebut membahas tentang hubungan antara tingkah laku manusia dengan lingkungannya. Hal ini tentunya tidak terlepas dari pembahasan psikologi yang secara umum didefinisikan sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia dengan lingkungannya. Menurut Murphy dalam Aras (2020), psikologi adalah ilmu yang mempelajari respons yang diberikan oleh makhluk hidup terhadap lingkungannya.

1. Prinsip Arsitektur Perilaku

Menurut Weisten dan Thomas dalam Zulfa (2016), Prinsip-prinsip tema arsitektur adalah perilaku yang harus diperhatikan dalam penerapan tema arsitektur perilaku antara lain :

- a. Mampu berkomunikasi antara manusia dengan lingkungan. Rancangan hendaknya dapat dipahami oleh pemakainya melalui penginderaan ataupun pengimajinasian pengguna bangunan. Bentuk yang disajikan oleh

arsitek dapat dimengerti oleh pengguna bangunan, dan pada umumnya bentuk adalah yang paling banyak digunakan sebagai media komunikasi karena bentuk yang paling mudah dimengerti oleh manusia.

- b. Mewadahi kegiatan penghuninya dengan nyaman dan menyenangkan. Nyaman berarti nyaman secara fisik dan psikis, dengan tercapainya kenyamanan secara psikis akan tercipta rasa senang dan tenang untuk berperilaku.
- c. Memperhatikan kondisi dan perilaku dari pemakai. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku pemakai seperti usia, jenis kelamin, dan lain-lain.

2. Faktor-Faktor Pengaruh Arsitektur Perilaku

Menurut Snyder dalam Zulfa (2016) Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam prinsip-prinsip perilaku pengguna bangunan antara lain :

- a. Kebutuhan Dasar. Kebutuhan dasar manusia antara lain: *psychological need* yaitu kebutuhan dasar yang bersifat fisik, *Safety need* yaitu kebutuhan akan rasa aman, *Affiliation need*, yaitu kebutuhan untuk bersosialisasi, *Cognitive/Aesthetic need* yaitu kebutuhan untuk berkreasi, berkembang, berfikir.
- b. Usia. Tahapan usia mulai dari balita, anak-anak, remaja, dewasa dan manula sangat berpengaruh terhadap rancangan.
- c. Jenis Kelamin. Perbedaan jenis kelamin akan mempengaruhi perilaku manusia dan mempengaruhi dalam proses perancangan atau desain.
- d. Kelompok Pengguna. Perbedaan kelompok pengguna dapat pertimbangan dalam perancangan atau desain, karena tiap bangunan memiliki fungsi dan pola yang berbeda karena faktor pengguna tersebut.
- e. Kemampuan Fisik. Umumnya kemampuan fisik berkaitan dengan kondisi dan kesehatan tubuh manusia. Orang yang memiliki keterbatasan fisik atau cacat tubuh seperti berkursi roda, buta, tuli, dan cacat tubuh lainnya harus menjadi bahan pertimbangan dalam desain atau perancangan.

f. Antropometrik. Antropometrik adalah proporsi dan dimensi tubuh manusia dan karakteristik karakteristik fisiologis lainnya dan kesanggupan-kesanggupan relatif terhadap kegiatan manusia yang berbeda-beda dan mikro lingkungan.

3. Variabel fisik yang mempengaruhi perilaku manusia

Variabel fisik yang mempengaruhi perilaku manusia menurut Setiawan dalam Kurniawan (2018), antara lain :

- Ruang. Hal terpenting dari pengaruh ruang terhadap perilaku manusia adalah fungsi dan pemakaian ruang tersebut. Perancangan fisik ruang memiliki variabel yang berpengaruh terhadap perilaku pemakainya.
- Ukuran dan bentuk. Ukuran dan bentuk ruang harus disesuaikan dengan fungsi yang akan diwadahi, ukuran yang terlalu besar atau kecil akan mempengaruhi psikologis pemakainya.
- Perabot dan penataannya. Bentuk penataan perabot harus disesuaikan dengan sifat dari kegiatan yang ada di ruang tersebut. Penataan yang simetris memberi kesan kaku, dan resmi. Sedangkan penataan asimetris lebih berkesan dinamis dan kurang resmi.
- Warna. Warna memiliki peranan penting dalam mewujudkan suasana ruang dan mendukung terwujudnya perilaku-perilaku tertentu. Pada ruang, pengaruh warna tidak hanya menimbulkan suasana panas atau dingin, tetapi warna juga dapat mempengaruhi kualitas ruang tersebut.
- Suara, temperatur dan pencahayaan. Suara diukur dengan desibel, akan berpengaruh buruk bila terlalu keras. Demikian pula dengan temperatur dan pencahayaan yang dapat mempengaruhi psikologis seseorang.

METODE PENELITIAN

Adapun metodologi yang digunakan dalam penulisan karya tulis ini, diantaranya sebagai berikut:

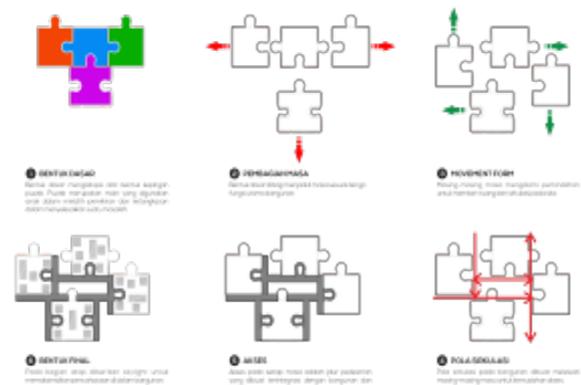
- Studi literatur: yakni dengan mengumpulkan literatur-literatur dari buku, jurnal, internet, dan lainnya yang berkaitan dengan pembahasan untuk memperoleh data-data teori, peraturan, dan dasar-dasar sebagai landasan dalam proses perencanaan

- Observasi Langsung: yakni dengan melihat dan mengamati langsung objek untuk memperoleh data-data yang akan dijadikan landasan dalam perencanaan.
- Studi Banding: yakni dengan membandingkan beberapa obyek bangunan serupa yang telah dibangun dengan perencanaan dan mengamati obyek tersebut untuk memperoleh data-data sebagai landasan perencanaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Bentuk dan Tampilan Bangunan

Objek rancang merupakan objek yang berkaitan tentang fasilitas kreativitas untuk anak berupa kegiatan indoor maupun kegiatan outdoor.



Gambar 1. Bentuk dasar bangunan

Bentuk dasar bangunan mengadopsi bentuk kepingan puzzle yang merupakan mainan yang melatih pemikiran dan ketangkasan dalam menyelesaikan suatu masalah. Dengan pembagian masa yang disesuaikan dengan fungsi fungsi bangunan dan ditata sedemikian mungkin untuk mendapatkan ruang dan sirkulasi pada site. Setiap masa dihubungkan oleh selasar yang terintegrasi dengan taman.



Gambar 2. Perspektif bangunan

Tampilan bangunan dibuat berirama dengan membuat bagian fasad dibentuk dari pola permainan tetris dengan permainan warna

untuk merespon minat dan kreativitas anak-anak sebagai pengguna.



Gambar 3. Perspektif tapak

Pembagian masa bangunan bertujuan untuk membagi kegiatan yaitu: (1) Kegiatan utama untuk anak-anak yang dimana kegiatan untuk anak-anak di bagi lagi menjadi 2 kategori yaitu anak umur 3-6 tahun dan anak umur 7-12 tahun; (2) kegiatan pengelola dan service untuk staff pengelola pusat kreativitas anak dan kegiatan kegiatan servis; (3) kegiatan publik untuk para pengunjung, orang tua dan anak. Dengan membagi masa bangunan diharapkan aktivitas aktivitas didalamnya tidak saling mengganggu satu sama lain dan juga untuk membuat anak merasa aman dan nyaman beraktivitas tanpa merasa terancam.

B. Penerapan Arsitektur Perilaku

Secara keseluruhan terdapat beberapa aspek penting yang harus diperhatikan dalam merancang sebuah bangunan untuk anak, seperti aspek keamanan, aspek keselamatan, aspek kenyamanan, aspek kesehatan dan aspek kemudahan. Aspek-aspek tersebut akan diterapkan pada perancangan bangunan pusat kreativitas anak.

1. Aspek keamanan

Secara fisik, untuk keamanan anak terhadap pelaku/perilaku kejahatan dengan membuat penataan ruang yang tidak memungkinkan untuk orang yang tidak berkepentingan dapat mengakses fasilitas utama yang diperuntukan untuk aktifitas anak dan juga pengawasan ketat dari pembina kegiatan kreativitas serta pengawasan CCTV.



Gambar 4. Pagar pembatas

Secara psikologis, penataan interior setiap ruang dibuat semenarik mungkin sehingga anak merasa bebas beraktivitas tanpa merasa terancam.



Gambar 5. Interior

2. Aspek keselamatan

Untuk meminimalisir kecelakaan atau hal yang tidak diinginkan ketika beraktivitas, permukaan perabot yang runcing/tajam dibuat melengkung/tumpul sehingga mengurangi resiko dari efek terbentur.



Gambar 6. Interior dengan furniture yg aman untuk anak

Menggunakan material yang aman untuk anak seperti melapisi lantai dengan material yang empuk seperti cork, rubber mats, dan karpet.



Gambar 7. Penggunaan karpet dan matras

3. Aspek kenyamanan

Proporsi antara dimensi perabot dan kebutuhan anak disesuaikan, sehingga anak akan merasa nyaman ketika melakukan aktivitasnya.



Gambar 8. Penyesuaian proporsi perabot terhadap anak

Kenyamanan secara visual diwujudkan dari penataan ruang-ruang beserta ruang dalamnya dan pemilihan warna juga penataan perabot.



Gambar 9. Interior ruang animasi

4. Aspek Kesehatan

Menggunakan cat tembok anti kuman dan anti noda sehingga mudah untuk perawatannya.

Sirkulasi udara yang memungkinkan udara tidak berputar putar di satu ruangan saja sehingga pergantian udara lancar. Karena daya tahan tubuh setiap anak berbeda maka sirkulasi udara yang baik dapat mengurangi penyebaran penyakit.

Pemilihan material alat bermain yang aman untuk kesehatan anak seperti cat air yang ramah untuk anak, mainan plastik tanpa bahan kimia berbahaya, dan juga tidak menggunakan mainan yang dapat dengan mudah tertelan oleh anak.



Gambar 10. Interior ruang *block & puzzle*

5. Aspek kemudahan

Memilih fasilitas yang sesuai dengan umur anak, yaitu dapat dimengerti dengan

mudah sesuai tingkat umur, mudah digunakan sehingga dapat dengan mudah difahami oleh anak, serta dapat dijangkau dengan mudah tanpa membuat anak celaka.



Gambar 11. Area bermain anak 3-6 tahun



Gambar 12. Area bermain anak 7-12 tahun

KESIMPULAN

Dalam menentukan lokasi perencanaan pusat kreativitas anak, perlu mempertimbangkan RTRW, letak lokasi yang strategis, memiliki nilai rekreatif, dan dapat dicapai dengan mudah.

Kebutuhan ruang, besaran ruang, serta kelengkapan bangunan perencanaan pusat kreativitas anak kota Kendari dengan pendekatan arsitektur perilaku, mengacu pada standar-standar arsitektur bangunan sesuai dengan fungsinya sehingga dapat memwadhahi aktivitas di dalam bangunan.

Penerapan arsitektur perilaku pada perencanaan pusat kreativitas anak yaitu dengan memperhatikan standar standar kenyamanan dan keamanan pada anak untuk memberikan kesempatan dan kebebasan dalam berkreativitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aras, Wa Ode Nining Ariani. dkk. 2020. *Penerapan Prinsip-Prinsip Arsitektur Perilaku Pada Pusat Rehabilitasi HIV/AIDS Di Kota Kendari*. Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur. 5(3): 199-207.
- Hanjarwati, Astri. dkk. 2019. *Persepsi Penyandang Disabilitas Dan Stakeholder*

- Untuk Mempromosikan Dan Mengembangkan Komunitas Inklusif Di DIY dan Sulawesi Tenggara. Sosiologi Reflektif.* 13(2): 379-404.
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (Kemen PPPA). 2020. *Indeks Perlindungan Anak (IPA), Indeks Pemenuhan Hak Anak (IPHA) Dan Indeks Perlindungan Khusus Anak (IPKA) Indonesia.*
- Kurniawan, Julianne Andreina. 2018. *Perancangan Sekolah Luar Biasa C-CI Bagi Anak Tunagrahita Di Kabupaten Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta.* Skripsi. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Neufert, Ernst, 2002, *Data Arsitek Jilid 2,* Erlangga, Jakarta
- Suriana, Wa Ode. dkk. 2020. *Penerapan Arsitektur Perilaku Pada Rumah Singgah Anak Jalanan Di Kota Kendari.* Jurnal Garis-Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur. 5(2): 87-97
- Zulfa, Nur Emiliya. 2016. *LTP Sekolah Alam Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Dan Taman Kanak-Kanak Di Demak Tema Desain: Arsitektur Perilaku.* Skripsi. Unika Soegijapranata Semarang.