

PUSAT KREATIFITAS ANAK DI KOTA MEDAN

Tema Arsitektur Prilaku

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi persyaratan

Ujian Sarjana

Oleh :

GEMA ISLAMI

NIM : 07 814 0003



PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MEDAN AREA

MEDAN

2013

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 11/9/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repository.uma.ac.id)11/9/23

PUSAT KREATIFITAS ANAK DI KOTA MEDAN

Tema Arsitektur Prilaku

TUGAS AKHIR

Oleh :

GEMA ISLAMI

NIM : 07 814 0003

Disetujui :

Pembimbing I

Pembimbing II



(Ir.Ina T. Budiani, MT)




(Aulia Muflih, ST. Msc)

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik

Ka. Program Studi


(Ir. Hj. Haniza, A. S, MT)
(Ir.Ina T. Budiani, MT)

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 11/9/23

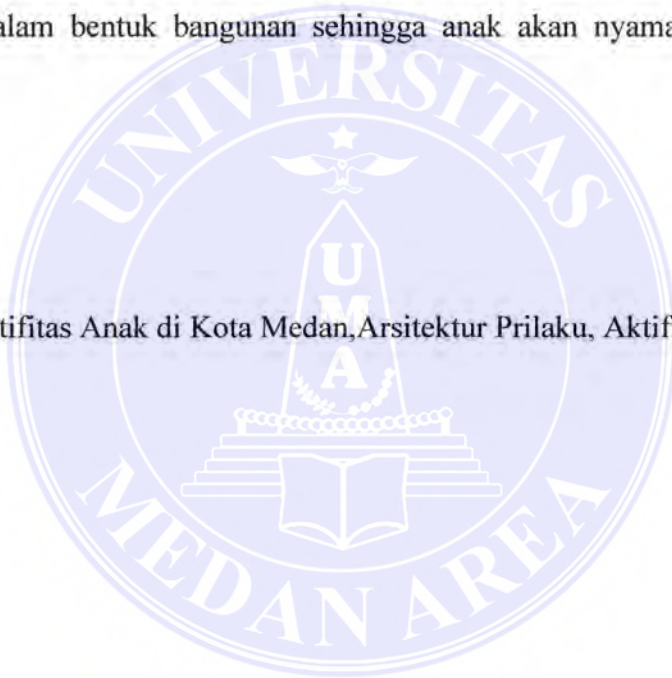
1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

ABSTRAK

Pusat kreatifitas Anak di kota medan ini merupakan suatu proyek yang menyediakan wadah untuk pengunjung yang ingin mengembangkan minat dan bakat anak melalui kegiatan dan sarana yang disesuaikan dengan minat-minat dan bakat anak seperti menari, bernyanyi, menggambar, kesenian, sains, drama, musik, berenang, sepak bola, taman baca dan di pusat kreatifitas anak ini juga ada fasilitas out bond bagi anak-anak yang suka memacu adrenalin dan juga komputer bagi anak yang menyukai game dan teknologi, Pusat kreatifitas anak ini dirancang menggunakan tema arsitektur prilaku dengan mengaplikasikan prilaku anak-anak ke dalam bentuk bangunan sehingga anak akan nyaman dan betah didalamnya.

Kata Kunci :

Pusat Kreatifitas Anak di Kota Medan, Arsitektur Prilaku, Aktifitas Anak.

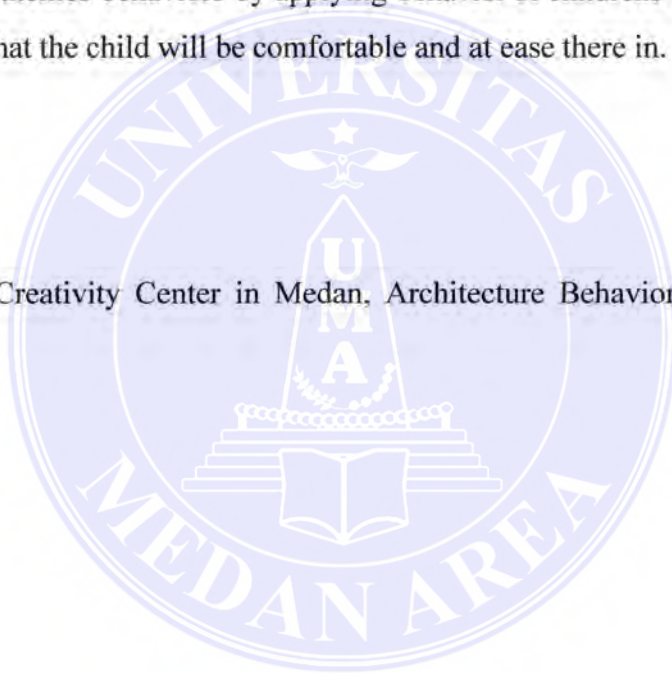


ABSTRACT

The Center of Children in Medan city of creativity this field is a project that provides a forum for visitors who want to develop their interests and talents of children through activities and facilities that are tailored to the interests and talents of children such as dancing, singing, drawing, art, science, drama, music, swimming, soccer, and reading garden at the center of children's creativity is also facility of out bond for the kids who love adrenaline boost and also for children who love computer games and technology, children's creativity center is designed using architectural themes behaviors by applying behavior of childrens in the form of the building so that the child will be comfortable and at ease there in.

Keyword :

Children's Creativity Center in Medan, Architecture Behavior, Children Activity.



Daftar Isi

Abstrak	I
Kata Pengantar	II
Bab I Pendahuluan	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Maksud Dan Tujuan	2
1.2.1 Maksud.....	2
1.2.2 Tujuan.....	2
1.3. Rumusan Permasalahan	2
1.4. Batas Perencanaan Dan Perancangan	3
1.5. Metode Pendekatan Perancangan	3
1.6. Kerangka Berfikir	4
1.7. Sistematika Pembahasan	5
Bab Ii Tinjauan Proyek	
2.1. Lokasih Proyek	6
2.1.1. Pemilihan Lokasih Proyek	9
2.1.2. Deskripsi Proyek	10
2.2. Tinjauan Pustaka Proyek	11
2.2.1. Pengertian Pusat Kreatifitas Anak	11
2.3. Dunia Anak Adalah Dunia Bermain	12
2.4. Studi Banding Proyek Sejenis	13
2.4.1. Giggle The Fun Facctor.....	13
2.4.2. Rumah Pintar Universitas Brawijaya.....	15
2.4.3. Taman Pintar Yogyakarta	16

Bab III	
Elaborasi Tema	
3.1. Arsitektur Prilaku	17
3.1.1. Hubungan Ilmu Perilaku Dengan Lingkungan	17
3.1.2. Hubungan Ilmu Perilaku Dengan Arsitektur	18
3.1.3 Faktor Mempengaruhi Perilaku Dalam Arsitektur	18
3.2. Jenis Prilaku Anak	19
3.2.1. Karakteristik Anak	21
3.2.2. Kondisi Yang Mempengaruhi Anak	24
3.2.3. Pola Perkembangan Anak	25
3.2.4. Cara Belajar Anak	26
3.3. Hubungan Tema Dengan Kasus Proyek	32
3.3.1. Penerapan Tema Dalam Prancangan	32
3.4. Studi Banding Tema	35
3.4.1. Slb-C Karya Tulus	35
3.4.2 Play Group Dan Taman Kanak-Kanak Suara Nafiri Kids.....	36
3.4.3. Taman Kanak-Kanak Methodis.....	37
Bab IV	
Analisa	39
4.1. Analisa Tapak	39
4.1.1. Batasan Tapak	41
4.1.2. Bangunan Di Sekitar Tapak	42
4.1.3. Analisa Pola Sirkulasi	42
4.1.4. Analisa Me-Se	43
4.1.5. Analisa Vegetasi	44

4.1.6. Analisa Orientasi Matahari	45
4.1.7. Analisa Kebisingan	47
4.1.8. Analisa Orinetasi Bangunan Terhadap View	41
4.1.9. Analisa Drainase Dan Aliran Air.....	50
4.2. Analis Massa Bangunan	51
4.2.1. Pemilihan Massa Bangunan	51
4.2.2. Analisa Gubahan Massa Bangunan	51
4.3. Analisa Program Ruang	53
4.3.1. Pengelompokan Kegiatan	53
4.3.2. Pelaku Kegiatan	54
4.3.2.1. Kegiatan Penglola	54
4.3.3. Aktifitas Dan Kebutuhan Ruang	56
4.3.4. Pola Hubungan Ruang	58
4.4. Analisa Struktur Bangunan	60
4.4.2. Analisa Bahan Bangunan	63
4.5. Analisa Utilitas Bangunan	67
4.5.1. Sistem Pemipaan Plumbing	67
4.5.2. Sistem Penerangan	68
4.5.3. Sistem Komunikasi	69
4.5.4. Sistem Pengudaraan/Penghawaan	69
4.5.5. Sistem Pencegahan Kebakaran	70
4.5.6. Sistem Penangkal Petir.....	71
4.5.7. Sistem Keamanan	72
4.5.8. Sistem Pembuangan Sampah	72
4.5.9. Sistem Pemeliharaan	73

Bab V

Konsep Perancangan	74
5.1. Konsep Tapak	74
5.1.1. Konsep Pola Sirkulasi	75
5.1.2. Konsep Me-Se	76
5.1.3. Konsep Vegetasi	77
5.1.4. Konsep Pengaruh Orientasi Matahari	78
5.1.5. Konsep Pengaruh Kebisingan	79
5.1.6. Konsep Orientasi Bangunan Terhadap View	80
5.1.7. Konsep Drainase	81
5.2. Konsep Masa Bangunan	81
5.3. Konsep Penzoningan	82
5.4. Konsep Besaran Ruang	83
5.5. Konsep Struktur Bangunan	85
5.6. Konsep Utilitas Bangunan	86
5.6.1. Sistem Pemipaan Plumbing	87
5.6.2. Sistem Penerangan	88
5.6.3. Sistem Komunikasi	89
5.6.4. Sistem Penghawaan Dan Pengudaraan	89
5.6.5. Sistem Pencegahan Kebakaran	90
5.6.6. Sistem Pembuangan Sampah	90
5.6.7. Sistem Pemeliharaan	91

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Anak sebagai tunas muda harapan masa depan bangsa harus dibekali dengan ilmu pengetahuan dan pendidikan yang saling menunjang untuk membawa bangsa menjadi bangsa yang besar dan terdepan. Anak adalah makhluk individu yang mengalami perkembangan pesat baik jasmani maupun rohani yang dipengaruhi oleh 2 faktor, yaitu faktor dasar (minat dan bakat) dan faktor lingkungan (keluarga, masyarakat, sekolah). Kedua faktor tersebut saling mendukung kaitannya dalam membentuk pribadi dan mengembangkan intelektualitas anak. Kreatifitas anak berkembang sesuai dengan bertambahnya umur dan tingkatan kemampuan. Dalam menyalurkan Kreatifitas serta imajinasi yang sedang berkembang, anak membutuhkan bimbingan dan arahan pihak yang lebih dewasa (orang tua) atau yang berkompeten. Penyaluran Kreatifitas anak bisa didapat dari kegiatan formal (sekolah) maupun kegiatan non formal (kursus)..⁽¹⁾

Kota medan memang sudah memiliki sarana untuk meningkatkan Kreatifitas anak-anak berupa sarana formal dan non-formal, tapi karena minimnya fasilitas di dalam sarana - sarana tersebut maka dibutuhkan sarana yang memiliki fasilitas-fasilitas representatif untuk mewadahi seluruh aktivitas tumbuh kembang anak. Yang menjadi kelemahan pada fasilitas pengembangan Kreatifitas anak-anak yang sudah ada di Medan adalah belum tercapainya pengolahan menyeluruh dan total pada fisik fasilitas pengembangan Kreatifitas anak-anak tersebut, seperti fasilitas yang kurang, pertimbangan luas lahan yang kurang, pengolahan ruang luar, lokasi yang relatif jauh dari pemukiman, desain bentuk dan atribut ruang-ruang aktivitas, maintenance, dan masih tergabung dengan fasilitas untuk umum (dewasa).⁽²⁾

Padahal pada masa perkembangan anak pemenuhan aktivitas tumbuh kembang anak tidak hanya pada permainan anak, tetapi juga pada latihan perkembangan kognitif, motorik, dan perkembangan sosialnya, sehingga diperlukan fasilitas anak yang mampu membentuk lingkungan sesuai dengan konteks perkembangan anak (Hurlock, 1992).⁽³⁾

Pusat Kreatifitas Anak di Kota Medan ini harus mampu mewadahi dan menunjang berbagai aktivitas anak-anak dalam proses menumbuh kembangkan minat dan bakat mereka, dalam upaya mengoptimalkan potensi diri yang mereka miliki secara harmonis, baik kemampuan intelektual maupun kemampuan sosial dan emosional, serta sebagai upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia yang memang sudah seharusnya dimulai sedini mungkin. Menyikapi kondisi tersebut, maka diperlukan adanya sebuah fasilitas Pusat Kreatifitas Anak di Kota Medan yang disesuaikan dengan perilaku anak-anak. ⁽⁴⁾

1.2. Maksud dan Tujuan

1.2.1 Maksud

Maksud dari perencanaan perancangan pusat kreatifitas anak ini adalah sebagai Pusat Kreatifitas Anak untuk menumbuh kembangkan minat dan bakat anak dan meningkatkan kenyamanan dan mengolah kesehatan jasmani-rohani anak.

1.2.2 Tujuan

Merancang suatu bangunan Pusat Kreatifitas Anak yang sesuai dengan teori arsitektur prilaku ke dalam bentuk ruang dan massa bangunan sehingga tercipta tempat bagi anak-anak untuk menumbuh kembangkan minat dan bakat anak dan meningkatkan kenyamanan dan mengolah kesehatan jasmani-rohani anak yang sesuai dengan perkembangan anak sehingga dapat merangsang kreatifitas anak di Pusat Kreatifitas Anak di Kota Medan

1.3. Rumusan Permasalahan

Rumusan permasalahan dalam perencanaan Pusat Kreatifitas anak di medan ini adalah sebagai berikut:

- Bagaimana merencana dan merancang suatu bangunan sebagai tempat anak-anak berkreatifitas yang dapat menumbuh kembangkan minat dan bakat anak dan meningkatkan kenyamanan dan mengolah kesehatan jasmani-rohani anak yang sesuai dengan konsep dan filosofi arsitektur Perilaku sehingga Pusat Kreatifitas anak ini kelak dapat memberikan kontribusi dan nilai lebih bagi lingkungan di sekitarnya.

1.4. Batas Perencanaan dan Perancangan

Pusat Kreatifitas Anak ini di gunakan hanya menumbuh kembangkan minat dan bakat anak, dan untuk mengolah kesehatan jasmani-rohani anak yang usia 3-8 Tahun untuk golongan masyarakat bawah, menengah, atas, tetapi bukan untuk anak jalanan.

1.5. Metode Pendekatan Perancangan

Metode yang digunakan dalam studi ini dapat dijabarkan sebagai berikut ;

- o Studi literatur

Mengkaji tata kerja, fungsional dan bentuk Ruang untuk dijadikan acuan dalam merencanakan program dan fungsi serta luasannya.

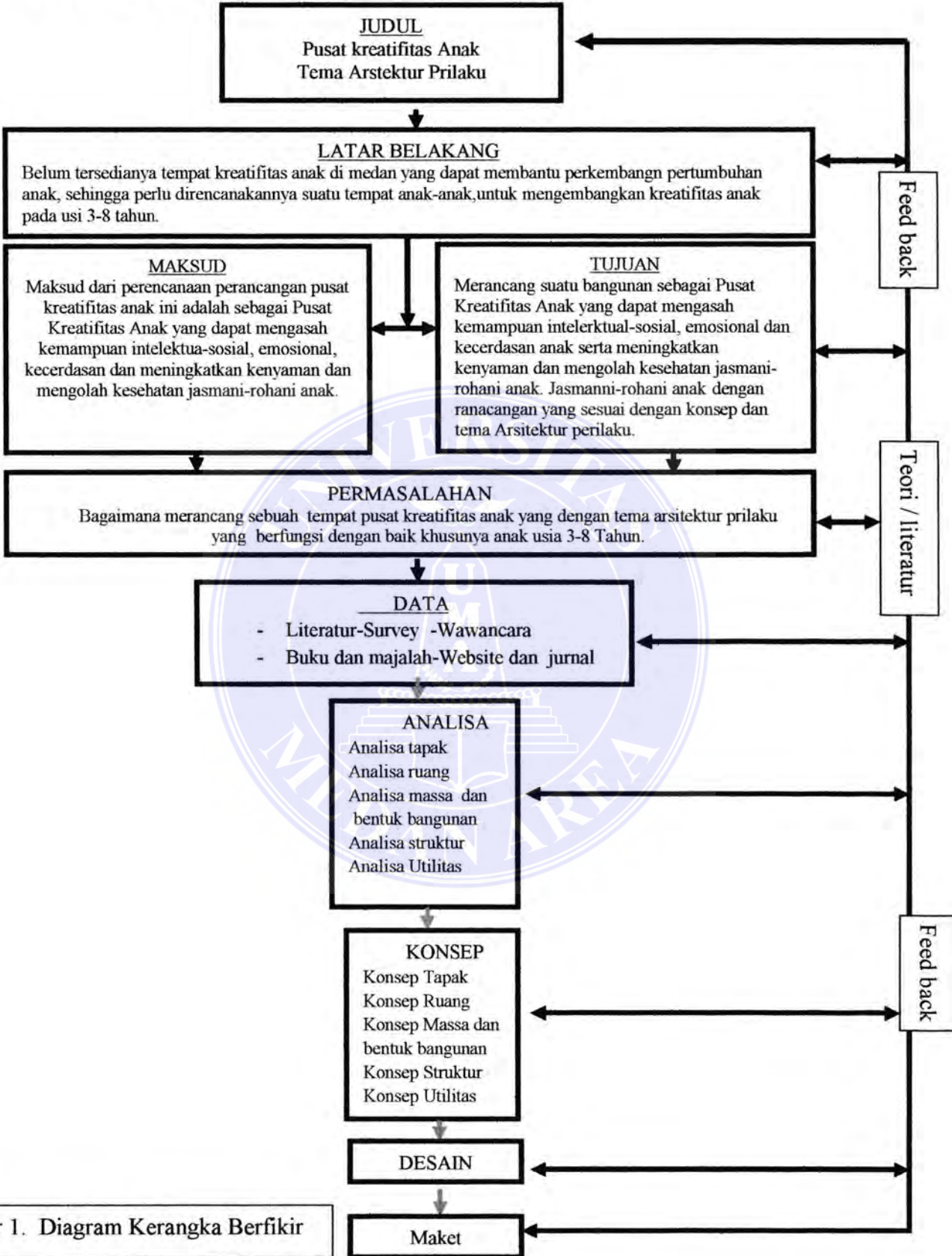
- o Studi banding

Memperbandingkan suatu kondisi dengan kondisi yang lain untuk mengambil suatu prinsip umum yang dapat diterapkan pada kasus yang dihadapi.

- o Metoda konsultatif (asistensi)

selama proses perencanaan dan perancangan diadakan konsultasi dengan dosen pembimbing dan dari data yang di peroleh, berupa pengumpulan data seperti pengamatann visual, wawancara, dokumentasi foto, dan semua data-data tersebut akan di tuangkan dalam bentuk perencanaan berupa konsep-konsep awal yang di mantapkan pada rancangan fisik nantinya

1.6. Kerangka Berfikir



ambar 1. Diagram Kerangka Berfikir

1.7. Sistematika Pembahasan

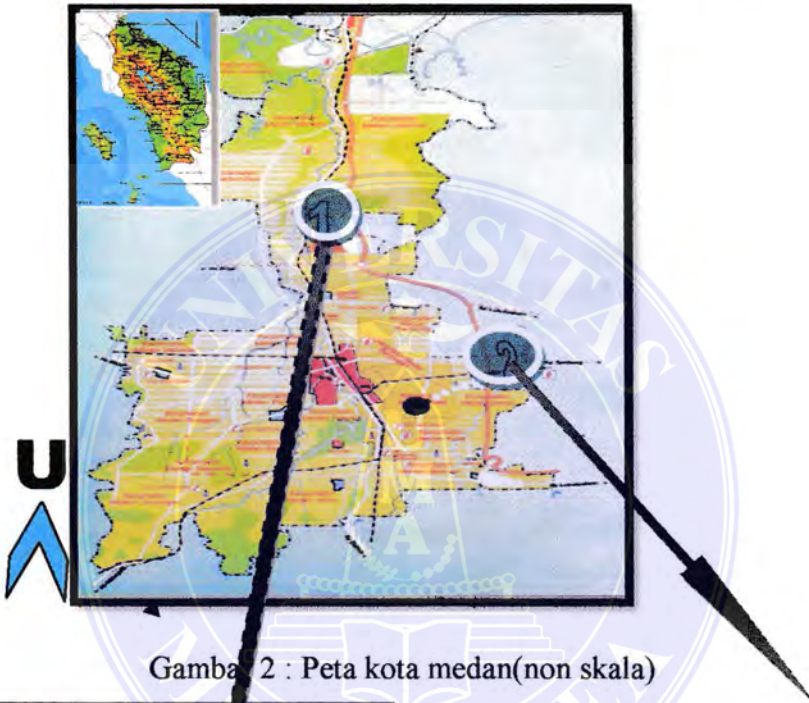
Sistem pembahasan laporan akan terbagi menjadi lima bab, yaitu

- BAB I** : Pendahuluan, menjelaskan tentang latar belakang proyek, maksud dan tujuan proyek, rumusan masalah, Metode pendekatan Perancangan, Kerangka Berfikir, Sistematika Pembahasan.
- BAB II** : Tinjauan Proyek yang terdiri dari lokasi Proyek, fungsi bangunan, deskripsi pengguna, tinjauan pustaka proyek, dan studi banding proyek sejenis.
- BAB III** : Elaborasi dan interpretasi tema menjelaskan tentang tinjauan pustaka tema, yaitu arsitektur perilaku kaitannya dengan perilaku anak, bagaimana penetapan tema dalam perancangan, dan studi banding proyek yang menerapkan tema sejenis dalam perancangan.
- BAB IV** : Analisa perancangan menjelaskan tentang analisa yang menyangkut dasar pendekatan masalah yaitu: analisa terhadap tapak, massa bangunan, struktur, dan utilitas.
- BAB V** : Konsep perancangan menjelaskan tentang konsep perancangan untuk Pusat kreatifitas anak berdasarkan hasil analisis perancangan.

BAB II TINJAUAN PROYEK

2.1 Lokasi Proyek

Lokasi Pusat kreatifitas Anak ini terletak di Kota Medan (gambar 2) provinsi Sumatera Utara dengan alternatif lokasi pertama di Jln Kolyos. Sudarso Kel. Titi Papan Kecamatan Medan Deli (gambar 3), dan alternatif lokasi ke dua terletak di Jln. William Iskandar Kecamatan Medan Tembung (gambar 4).



Gambar 2 : Peta kota medan(non skala)



Gambar 3

Peta kec . Medan Deli(non skala)



Gambar 4

PetaKec . Medan Tembung
(non skala)



Gambar 5. Peta lokasi site alternatif 1(non skala)

Lokasi : Jln. Kol. Yos Sudarso Kel. Titi Papan, Kec. Medan Deli

Luas lahan : $100 \text{ m}^2 \times 150 \text{ m}^2 = \pm 15.000 \text{ m}^2$

Batas lahan :
 Sebelah Utara : Jln. Kol. Yos Sudarso
 Sebelah Selatan : Rumah Penduduk
 Sebelah Timur : Rumah Penduduk
 Sebelah Barat : PT. Ikaindo

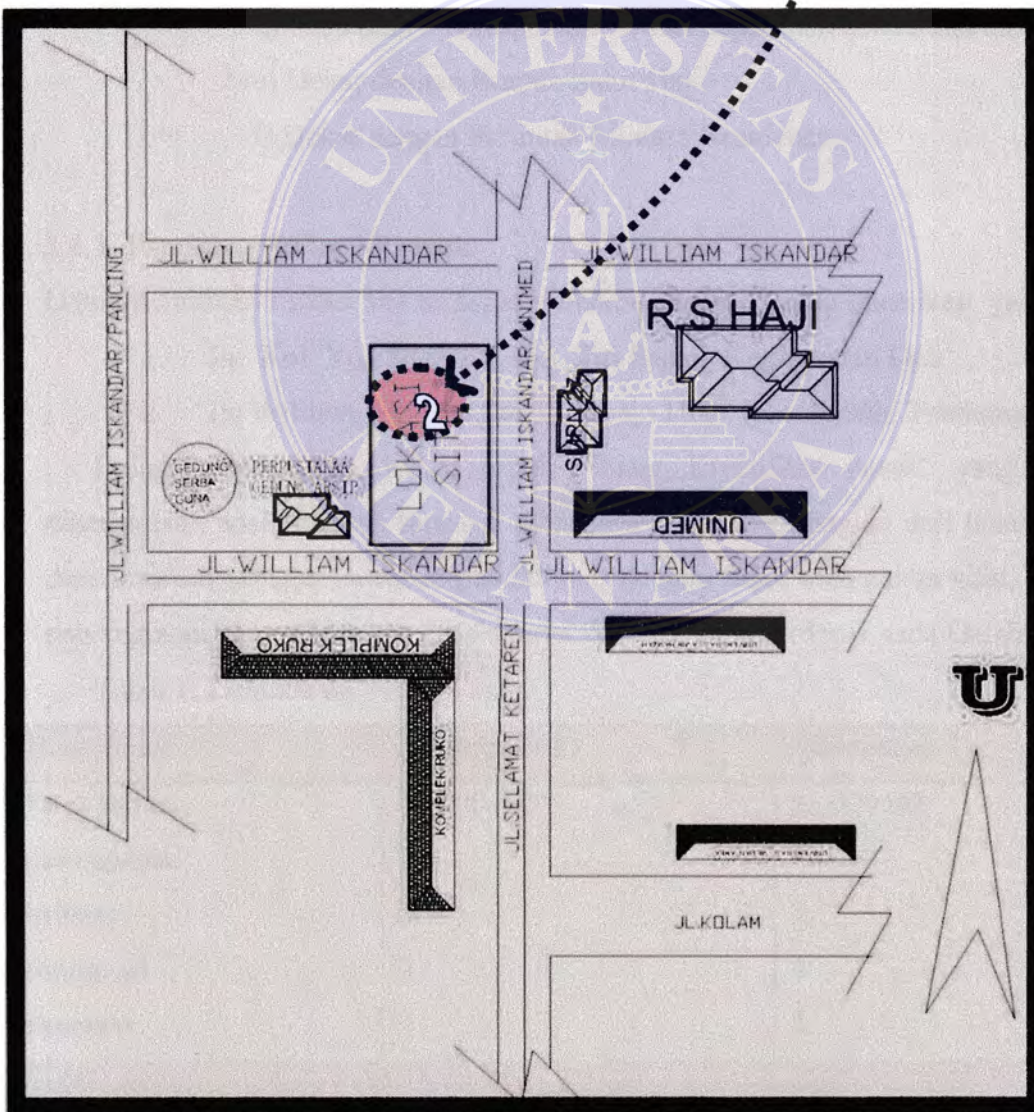
GSB : $\frac{1}{2}$ Lebar jalan + 1 m

KDB : 60 %

Infrasrtuktur :

- a) Jalan Raya : Jalan Lingkungan.
- b) Listrik : Sudah masuk listrik.
- c) Air bersih/PAM .
- d) Angkutan / Transportasi : becak, ojek, dan kendaraan umum
- e) Vegetasi yang ada hanya pada rumah-rumah penduduk, sedangkan pada lokasi site masih kurang vegetasi.

Alternatif 2



Gambar 6 : Peta lokasi site alternative (non skala)

- Lokasi : Jln. William Iskandar, Kec. Medan Tembung
- Luas lahan : $125 \text{ m}^2 \times 200 \text{ m}^2 = \pm 25.000 \text{ m}^2$
- Batas lahan :
 Sebelah Utara : Jln Williem Iskandar
 Sebelah Selatan : Jln.Williem Iskandar/MMTC
 Sebelah Timur : Jln.Williem Iskandar/Unimed
 Sebelah Barat : Gedung Arsip
- GSB : $\frac{1}{2}$ Lebar jalan + 1 m
- KDB : 60 %
- Infrasrtuktur : a) Jalan Raya : Jalan Lingkungan.
 b) Listrik : Sudah masuk listrik.
 c) Air bersih/PAM.
 d) Angkutan / Transportasi : becak, ojek, dan kendaraan umum
 e) Dekat dengan Rumah Sakit Haji
 f) Dekat dengan Perumah Mutiara Residence

2.1.1. Pemilihan Lokasi Proyek

Untuk pemilihan Lokasi site terdapat beberapa alternatif yang diusulkan, yaitu :

1. : Jln. Kol. Yos Sudarso , Kel. Titi Papan, Kec. Medan Deli
2. : Jln William Iskandar, kel. Sidorejo Hilir Kec. Medan Tembung.

Dalam menentukan lokasi tapak “Pusat Kreatifitas Anak“ yang perlu diperhatikan adalah lokasi tersebut sebaiknya merupakan bagian dari lahan yang diperuntukan sebagai kawasan pendidikan, dengan tidak melupakan sifat, fungsi dan kegiatan yang dilakukan didalamnya. Seperti yang terdapat pada Gambar 7.

Tabel 1: Data lokasi

<i>Data lokasi</i>	<i>Alternative 1</i>	<i>Alternative 2</i>
Luas lahan	15.000 m2	25.000 m2
pencapaian	2	4
utilitas	3	3
topografi	4	4
vegetasi	2	4
Total	11	15

- Keterangan:** 4 - sangat bagus
 3 - bagus
 2 - tidak bagus
 1 - Sangat tidak bagus

Maka dari kedua site tersebut dipilih alternatif ke dua. Pemilihan site ini juga berdasarkan pertimbangan antara lain:

- Letaknya didaerah jaringan kawasan pendidikan dan jalan disekitar site cukup lebar. Dan banyak dilalui dengan kendaraan umum, seperti becak , Taxi, sehingga memudahkan untuk dicapai oleh semua lapisan masyarakat serta minim terjadinya kemacetan, dan lokasi nie jga masih banyak di isi dengan pohon-pohon besar yg memungkinkan akan menjadi tempat berteduh dan berkumpul dan juga tempat bermain anak, sedangkan lokasi pada alternative pertama, akses pencapaiannya cukup jauh dari pusat kota jadi cukup menyulitkan bagi masyarakat pengguna, serta lokasi tersebut adalah lokasi industri.dan pada site ini daerahnya kurang baik bagikesehatan anak, karna terlalu banyak polusi yang di keluarkan dari mobil-mobil besar.

2.1.2 Deskripsi proyek.:

Pemilihan lokasi tapak yang diusulkann adalah jalan williem iskandar disebelah Gedung Arsip(perpusatkaan).

Data lokasi terpilih: Jln. Wiiliem Iskandar,

Kelurahan : siderejo Hilir

Kecamatan: Medan Tembung

Luas lahan : 2.5 Ha

Status lahan kosong

Batasan site:

Sebelah utara : Lahan kosong

Sebelah selatan : Jalan Williem Sikandar(Gedung MMTC)

Sebelah Barat : Gedung Arsip

Sebelah timur : Jln. Williem Iskandar(Unimed)

Fasilitas yang akan di rencanakan di dalam pusat kreatifiytas anak di kota medan ini, antara lain:

- a. Ruang Tunggu
- b. Ruang Bermain
- c. Ruang Makan dan Dapur
- d. Ruang Serbaguna
- e. Ruang Melukis atau Menggambar
- f. Ruang Drama
- g. Ruang Bernyanyi
- h. Ruang Menari
- i. Ruang Seni
- j. Ruang Medis
- k. Perpustakaan
- l. Ruang Komputer
- m. Kolam renang
- n. Mini Market
- o. musholah

2.2. Tinjauan Pustaka Proyek

Tinjauan pustaka proyek ini berisi teori tentang pengertian Pusat Kreatifitas Anak dan Kegiatan pendidikan anak sekarang, dan beberapa tentang dunia bermain anak-anak.

2.2.1. Pengertian Pusat Kreatifitas Anak

Pusat : menurut Diky Irawan Prabowo dalam skripsi tugas akhirnya yang berjudul Pusat informasi dan kebudayaan di kabupaten karanganyar, menyatakan Pusat adalah pokok pangkalan atau yang jadi tumpuan (berbagai urusan).⁽⁵⁾

Kreativitas : menurut Munandar, (1977) dalam Reni Akbar-Hawadi dkk, (2001). Kreatifitas adalah suatu kegiatan yang merupakan kemampuan atau kecakapan yang ada dalam diri seseorang, yang berhubungan erat kaitannya dengan bakat dan kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru, baik yang benar-benar baru sama

sekali maupun yang merupakan modifikasi atau perubahan dengan mengembangkan hal-hal yang sudah ada. ⁽⁶⁾

Anak : menurut Elvina Devita(2009) Lestari dalam skripsinya yang berjudul Pusat Pendidikan Anak Autis Di Surakarta mengataka anak adalah manusia yang belum dewasa/kecil. ⁽⁷⁾

Maka Pusat kreatifitas anak di kota meda ini adalah tempat yang menjadi pangkal segala jenis aktivitas yang berhubungan dengan segala upaya untuk membuat anak bertumbuh menjadi dewasa, dan menyadari potensi dan kapasitas yang dimilikinya dalam menghasilkan komposisi, produk dan ide-ide dan bakat di kota. tujuan diselenggarakannya Pusat Kreatifitas anak ini yaitu untuk membantu anak dalam mengembangkan minat dan bakat anak yang sesuai dengan tingkat perkembangannya anak

Pasal 26 ayat 3 juga menyatakan bahwa “Pendidikan non formal meliputi pendidikan kecakapan hidup, pendidikan anak usia dini , serta pendidikan lain yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik”. Selanjutnya pada ayat 4 “satuan pendidikan non formal terdiri atas lembaga kursus, lembaga pelatihan, kelompok belajar, pusat kegiatan belajar masyarakat, dan majelis taklim,serta satuan pendidikan yang sejenis. ⁽⁸⁾

Pusat Kreatifitas Anak ini adalah suatu tempat atau sarana Pendidikan non formal yang berupa wahana yang di tujuan untuk anak-anak usia 3-8 tahun yang bertujuan membantu mengembangkan potensi anak melalui kegiatan yang berdasarkan yang berkualitas serta memenuhi keinginan orangtua untuk meningkatkan motivasi kreatifitas anak dengan belajar sambil bermain, sehingga seluruh aspek dalam diri anak dapat berkembang optimal.

2.3. Dunia Anak-Anak Adalah Dunia Bermain

Menurut Papalia (1995), seorang ahli perkembangan manusia dalam bukunya Human Development, mengatakan bahwa dunia anak-anak adalah dunia bermain. Dengan bermain anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra-indra tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa lingkungan yang ia tinggali dan menemukan seperti apa diri mereka sendiri.

Dengan bermain juga anak-anak bisa menemukan dan mempelajari hal-hal atau

UNIVERSITAS MEDAN AREA

6. Munandar (1977) dalam Reni Akbar-Hawadi dkk, 2001).

7. Elvina Devita(2009) Lestari dalam skripsinya yang berjudul Pusat Pendidikan Anak Autis Di

8. Dilarang Mengutip atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

9. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

keahlian baru dan belajar (learn) kapan harus menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya (need). Lewat bermain, fisik anak akan terlatih, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang.⁽⁹⁾

bermain adalah hal yang penting bagi perkembangan fisik dan mental anak. Dan dengan bermain anak-anak akan mempunyai kemampuan berkomunikasi, memahami cara pandang orang lain, dan bernegosiasi dengan orang, dan bermain juga dapat memberi manfaat bagi anak untuk melatih kemampuannya, seperti:

- Kemampuan berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya.
- Kemampuan mengekspresikan pengetahuan yang dia miliki tentang dunia dan kemudian juga sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan baru, dan semua dilakukan dengan cara yang menggembirakan hatinya.
- Kemampuan merasakan ketakutan-ketakutan dan kegembiraannya.
- Kemampuan mengembangkan kreativitas anak, dengan munculnya ide-ide dari pikiran anak-anak, walaupun kadang-kadang terasa abstrak bagi orangtua.
- Kemampuan untuk menghadapi stress, karena dengan bermain sering merasakan gagal atau dikalahkan teman.⁽¹⁰⁾

2.4. Studi Banding Proyek Sejenis

Studi banding proyek sejenis yang di ambil untuk pusat kreatifitas anak ini 3 macam proyek dan studi banding proyek tersebut adalah sebagai berikut :

2.4.1 . Giggle The Fun Factory



Gambar 7: Giggle The Fun Factory

Giggle The Fun Factory yang beralamat di lokasi fX Lifestyle X'nter, f5. Jln. Jend. Sudirman, Pintu Satu Senayan, arena bermain terbaru di Jakarta ini siap memberikan berbagai pengalaman baru untuk putra-putri Anda.

Dengan area seluas 4.000 m2, Giggle memiliki berbagai wahana yang menarik. Pada sisi depan terdapat Water Works. Ini merupakan indoor water play pertama yang ada di Jakarta. Di sini, anak Anda dapat menikmati beragam permainan air yang seru, seperti pancuran air dan juga terowongan air. Takut baju mereka basah? Jangan khawatir, di sini ada penyewaan jas hujan bergambar lucu untuk mereka. Selain itu, ada pula Little Zoo. Area bermain bertema kebun binatang ini sangat pas untuk mereka yang tinggi badannya di bawah satu meter. Pada area ini, anak-anak juga bisa bermain sepeda roda tiga, slider, dan bermacam-macam aktivitas lainnya yang tak kalah seru.

Nah, untuk mereka yang tinggi badannya sudah mencapai satu meter bisa bermain di area Playzone. Area dua lantai ini penuh dengan haling-rintang warna-warni yang cocok untuk anak-anak yang haus tantangan. Anak-anak juga dapat 'mengintip' aktivitas di gedung-gedung sekitaran Jln. Jend. Sudirman dengan teropong. Tak hanya arena bermain saja, Giggle pun menyediakan area Doodles yang siap membantu si kecil berkreasi. Bagi si terampil, area ini merupakan 'surga' bagi mereka untuk bisa melatih imajinasi dan kreativitas dengan kegiatan melukis, menulis karangan, dan aneka kerajinan tangan. Tak hanya itu, birthday party buah hati Anda bisa dirayakan di ruangan khusus pada area Doodles ini.

Menengok bagian luar kawasan Giggle terdapat beragam sarana pendukung yang ditujukan untuk buah hati Anda, seperti salon anak, toko mainan, food court, hingga preschool. Kesemuanya ini disediakan secara terintegrasi untuk memfasilitasi seluruh kebutuhan anak dalam bermain, bersosialisasi, bergembira, dan juga tentunya belajar. Kunjungilah, konsep one stop shopping & edutainment benar-benar terasa.

2.4.2. Rumah Pintar Universitas brawijaya



Gambar 8 : Rumpi Universitas brawijaya

Rumah Pintar Universitas brawijaya adalah pendidikan nonformal, di diperuntukkan bagi anak-anak usia 4 - 15 tahun sebagai bentuk partisipasi nyata SIKIB (Solidaritas Istri Kabinet Indonesia Bersatu) dalam mencerdaskan masyarakat melalui pendidikan non formal. Di rumpi ini Ruangan yang penuh warna dibagi dalam beberapa sentra, suasana sudah pasti akan menyenangkan bagi anak-anak, hingga belajar bukan lagi merupakan suatu kegiatan yang

menjadi beban, Di lantai satu terdapat sentra bermain. Ruangan penuh gambar tokoh binatang yang mungkin sudah dikenal dalam berbagai cerita, disetiap gambar yang ada dikenalkan pula namanya dalam bahasa Inggris dan angka di lantainya dan perpustakaan biru



gambar 9. fasilitas rumpi universitas brawijaya

Seluruh bagian ruangan menjadi media buat belajar, dinding, tiang bahkan lantainya. Disini anak-anak bisa belajar mengenai macam-macam warna, angka (sekaligus mengenalkannya dalam dua bahasa) dan aksara.

2.4.3. Taman Pintar Yogyakarta



Gambar 10 : Taman Pintar Yogyakarta

Taman Pintar Yogyakarta ini merupakan tempat pendidikan non formal. dimana Mereka dapat mengembangkan potensi berdasarkan minat dan bakat dengan bermain sambil berkreasi dalam suasana yang menyenangkan, di tambah fasilitas di taman Pintar ini sudah di lengkapi teknologi canggih dan modren, Selain itu, fasilitas-fasilitas yang disediakan diharapkan dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar, halus dan sosialisasi anak.

Kesimpulan studi banding dari proyek sejenis yang dapat di terapkan ke perancangan penerancang pusat kreatifitas anak di kota medan,yaitu :

- kegiatan melukis, menari, bermain musik. Bernyanyi, dan fasilitas
- Desain kelas dirancang menarik. Setiap area diberi nama dengan nama-nama yang dimengerti oleh anak-anak, seperti : *“Block Area”*, *“House Area”*.
- Materi yang digunakan juga bervariasi dan mudah dikembangkan sehingga memungkinkan anak-anak untuk bereksplorasi, belajar dan menemukan dunia mereka.

BAB III

ELABORASI TEMA

Tema yang di pakai dalam perencanaan perancangan Pusat Kreatifitas Anak ini adalah arsitektur prilaku, dan membaginya dalam beberapa bagian.

3.1. Arsitektur dan Perilaku

Perancangan suatu bangunan sebagai proses kerja dari seorang arsitek tidak terlepas dari aktivitas yang terjadi dari pemakai fungsi dari bangunan tersebut. Perilaku merupakan kesadaran dari manusia untuk melakukan interaksi secara social dan budaya yang membentuk suatu gerakan bersama secara dinamik dalam waktu.⁽¹¹⁾

Arsitektur adalah suatu lingkungan binaan yang dibuat oleh manusia dan menjadi tempat manusia melakukan aktivitasnya.

perilaku adalah tanggapan atau reaksi individu yang terwujud dalam gerakan (sikap), tidak saja badan atau ucapan (Candra, 1998).

Arsitektur Perilaku adalah suatu lingkungan binaan yang dibuat dengan mempertimbangkan segala aspek yang tanggap terhadap reaksi manusia dan dapat dipengaruhi pola pikir, karakteristik manusia sebagai pemakai lingkungan.

3.1.1 Hubungan Ilmu Perilaku dengan Lingkungan

Ruang lingkup psikologi lingkungan tidak hanya terbatas pada lingkungan binaan (*built environment*), akan tetapi lebih jauh membahas pula rancangan (desain), organisasi dan pemaknaan, ataupun hal-hal yang lebih spesifik seperti ruang-ruang, bangunan-bangunan, ketetanggaan, rumah sakit dan ruang-ruangnya, perumahan, apartemen, museum, sekolah, mobil, pesawat, teater, ruang tidur, kursi, setting kota, tempat rekreasi, hutan alami, serta setting-setting lain pada lingkup yang bervariasi (*Proshansky, 1974*).⁽¹¹⁾

3.1.2 Hubungan Ilmu Perilaku dengan Arsitektur

Menurut Fisher dkk. (1984) sampai saat ini, pengaruh desain arsitektur terhadap perilaku seringkali masih dipandang kecil. Meskipun direncanakan secara umum, rancangan suatu kota dan bangunan-bangunannya jarang sekali mempertimbangkan bagaimana kota dan bangunan tersebut dapat mempengaruhi perilaku atau kualitas kehidupan manusia penggunanya.⁽¹³⁾

Umumnya para arsitek atau ahli bangunan hanya menentukan tiga faktor utama sebagai syarat untuk membuat bangunan dengan arsitektur yang baik yakni: fungsional, structural, dan estetis.

Fungsional dalam arti bahwa bangunan itu enak dipakai dan memenuhi persyaratan yang tidak menyulitkan pemakaian.

Structural dalam arti kuat hingga nyaman dan aman untuk dipakai/dihuni.

Estetis dalam arti bahwa bangunan itu memiliki keindahan (Ishar, 1995).⁽¹⁴⁾

Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa lingkungan mempunyai makna yang berkaitan dengan kelekatan personal seseorang pada lingkungannya.

3.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Perilaku dalam Arsitektur

Faktor yang sangat kuat mempengaruhi perilaku manusia dalam arsitektur adalah lingkungan fisiknya (Drucker,1969). Misalnya : didaerah hunian yang terkenal rawan kriminalitas, maka orang akan memangkas tanaman agar mempunyai pandangan yang bebas keberbagai arah, demi keamanan daripada memikirkan tatanan pepohonan untuk membentuk komposisi tertentu dengan aneka warna bunga, ataupun untuk membentuk ruang dengan suasana romantis.⁽¹⁵⁾



Gambar 11. Lingkungan mempengaruhi desain perumahan

Scott (1974) mengatakan bahwa arsitektur hendaknya mempunyai tujuan yang humanis, artinya arsitektur harus mempertimbangkan aspek psikologis manusia yang memakai (pengguna) pada hasil desainnya. Perancangan arsitektur ditujukan untuk manusia maka untuk mendapatkan perancangan yang baik, arsitek perlu mengerti apa yang menjadi kebutuhan manusia, dan ruang adalah salah satu komponen Arsitektur merupakan elemen yang paling dalam pembahasan di Arsitektur prilaku. Dalam kasus ini ⁽¹⁶⁾

prilaku dioperasionalkan sebagai kegiatan manusia yang membutuhkan wadah kegiatan yang berupa ruang.

3.2. Jenis Perilaku Anak

Mildred Parten (1932), mengamati anak-anak di program anak usia dini. Jenis-jenis hubungan sosial yang dijelaskan disini, didokumentasikan dalam penelitiannya. Ia mengelompokkan anak-anak dalam 6 kategori yaitu: ⁽¹⁷⁾

- Perilaku Penonton

Anak memperhatikan anak lain saat bermain. Mereka mungkin berhubungan secara lisan, tetapi tidak ikut bermain.



Gambar 12. Perilaku Penonton

- Sosial Sendiri

Anak terlibat dalam main dengan diri sendiri. Main yang dimaksud sepenuhnya mengatur sendiri.



Gambar 13. Perilaku Sosial Sendiri

- Perilaku Tidak Perduli

Anak tidak bermain, tetapi juga tidak memperdulikan aktifitas temannya.



Gambar 14. Perilaku Tidak Perduli

- Sosial Berdampingan

Anak main dekat dengan anak lainnya. Anak terlibat dalam permainan nya sendiri, tetapi senang dengan kehadiran anak lainnya.



Gambar 15. Perilaku Sosial Berdampingan

- o Sosial Bersama

Anak main dengan anak lainnya dalam satu kelompok. Ia dapat bertukar bahan main, tetapi tidak ada tujuan yang direncanakan.



Gambar 16. Perilaku Sosial Bersama

- o Sosial Bersama Berencana dan Berperan

Anak main dengan anak lain dan mainnya memiliki tujuan yang direncanakan. Anak merencanakan dan berperan.



Gambar 17. Perilaku Sosial Bersama Berencana dan Berperan

3.2.1 Karakteristik Anak

Anak usia kanak-kanak memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, moral, dan sebagainya. Masa kanak-kanak juga masa yang paling penting untuk sepanjang usia hidupnya. Sebab masa kanak-kanak adalah masa pembentukan fondasi dan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya.

Pengalaman yang dialami anak pada usia kanak-kanak akan berpengaruh kuat terhadap kehidupan selanjutnya. Pengalaman tersebut akan bertahan lama, bahkan tidak dapat terhapuskan, walaupun bisahnya tertutupi. Beberapa hal menjadi alasan pentingnya memahami karakteristik anak usia kanak-kanak. Sebagian dari alasan tersebut dapat diuraikan sebagaimana berikut:⁽¹⁸⁾

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 11/9/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

- Usia kanak merupakan usia yang paling penting dalam tahap perkembangan manusia, sebab usia tersebut merupakan periode diletakkannya dasar struktur kepribadian yang dibangun untuk sepanjang hidupnya. Oleh karena itu pendidikan dan pelayanan yang tepat.
- Pengalaman awal sangat penting, sebab dasar awal cenderung bertahan dan akan mempengaruhi sikap dan perilaku anak sepanjang hidupnya, disamping itu dasar awal akan cepat berkembang menjadi kebiasaan. Oleh karena itu perlu pemberian pengalaman awal yang positif.
- Perkembangan fisik dan mental mengalami kecepatan yang luar biasa, dibanding dengan sepanjang usianya, bahkan usia 0-8 tahun mengalami 80% perkembangan otak dibanding sesudahnya oleh karena itu perlu stimulasi fisik dan mental.



Gambar 18. Berbagai Karakter anak

Anak usia (3 – 8 tahun) adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itulah maka usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas) yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya (Faizah, 2009). Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik. Secara lebih rinci akan diuraikan karakteristik anak usia dini sebagai berikut :

a. Usia 3 tahun

Anak pada usia ini memiliki beberapa kesamaan karakteristik dengan masa sebelumnya. Secara fisik anak masih mengalami pertumbuhan yang pesat. Beberapa karakteristik khusus yang dilalui anak usia 2 – 3 tahun antara lain :

- Anak sangat aktif mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitarnya. Ia memiliki kekuatan observasi yang tajam dan keinginan belajar yang luar biasa. Eksplorasi yang dilakukan oleh anak terhadap benda-benda apa saja yang ditemui merupakan proses belajar yang sangat efektif. Motivasi belajar anak pada usia tersebut menempati grafik tertinggi dibanding sepanjang usianya bila tidak ada hambatan dari lingkungan.
- Anak mulai mengembangkan kemampuan berbahasa. Diawali dengan berceloteh, kemudian satu dua kata dan kalimat yang belum jelas maknanya. Anak terus belajar dan berkomunikasi, memahami pembicaraan orang lain dan belajar mengungkapkan isi hati dan pikiran. Anak mulai belajar mengembangkan emosi. Perkembangan emosi anak didasarkan pada bagaimana lingkungan memperlakukan dia. Sebab emosi bukan ditemukan oleh bawaan namun lebih banyak pada lingkungan.

b. Usia 4 – 6 tahun

Anak usia 4 – 6 tahun memiliki karakteristik antara lain :

- Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal ini bermanfaat untuk mengembangkan otot-otot kecil maupun besar.
- Perkembangan bahasa juga semakin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu.
- Perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Hal itu terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat.
- Bentuk permainan anak masih bersifat individu, bukan permainan sosial. Walaupun aktifitas bermain dilakukan anak secara bersama.

c. Usia 7 – 8 tahun

Karakteristik perkembangan anak usia 7 – 8 tahun antara lain :

- Perkembangan kognitif anak masih berada pada masa yang cepat. Dari segi kemampuan, secara kognitif anak sudah mampu berpikir bagian per bagian. Artinya anak sudah mampu berpikir analisis dan sintesis, deduktif dan induktif.

- Perkembangan sosial anak mulai ingin melepaskan diri dari otoritas orangtuanya. Hal ini ditunjukkan dengan kecenderungan anak untuk selalu bermain di luar rumah bergaul dengan teman sebaya.
- Anak mulai menyukai permainan sosial. Bentuk permainan yang melibatkan banyak orang dengan saling berinteraksi.
- Perkembangan emosi anak sudah mulai berbentuk dan tampak sebagai bagian dari kepribadian anak. Walaupun pada usia ini masih pada taraf pembentukan, namun pengalaman anak sebenarnya telah menampakkan hasil.

3.2.2. Kondisi yang mempengaruhi anak

Banyak hal yang dapat mempengaruhi kondisi anak, secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu :

- Faktor bawaan
- Faktor lingkungan:

Pertama, faktor bawaan adalah faktor yang diturunkan dari kedua orangtuanya. Faktor bawaan lebih dominan dari pihak ayah daripada ibu atau sebaliknya. Faktor ini tidak dapat direayasa oleh orangtua yang menurunkan.

Kedua, faktor lingkungan yaitu faktor yang berasal dari luar faktor bawaan, meliputi seluruh lingkungan yang dilalui oleh anak

Lingkungan di luar jugabesar pengaruhnya terhadap perkembangan anak. Sebab anak menjadi bagaimana seorang anak sangat dipengaruhi oleh bagaimana lingkungan memperlakukan dia. Lingkungan luar dapatdibedakan menjadi tiga hal yaitu :

- Lingkungan keluarga, yaitu lingkungan yang dialami anak dalam berinteraksi dengan anggota keluarga baik interaksi secara langsung maupun tidak langsung.
- Lingkungan masyarakat atau lingkungan teman sebaya. Seiring bertambahnya usia, anak akan mencari teman untuk berinteraksi dan bermain bersama. Kondisi teman sebaya turut menentukan bagaimana anak jadinya.

- Lingkungan sekolah. Pada umumnya anak akan memasuki lingkungan sekolah pada usia 4 – 5 tahun atau bahkan yang 3 tahun. Lingkungan di sekolah besar pengaruhnya terhadap perkembangan anak. Sekolah yang baik akan mampu berperan secara baik dengan memberi kesempatan dan mendorong anak untuk mengaktualisasikan diri sesuai dengan kemampuan yang sesungguhnya.

3.2.3. Pola Perkembangan Anak

Perkembangan setiap anak memiliki pola yang sama, walaupun kecepatannya berbeda. Setiap anak mengikuti pola yang dapat diramalkan dengan cara dan kecepatannya sendiri. Sebagian anak berkembang dengan tertib tahap demi tahap, langkah demi langkah. Namun sebagian yang lain mengalami kecepatan melonjak. Di samping itu ada juga yang mengalami penyimpangan atau keterlambatan. Namun secara umum setiap anak berkembang dengan mengikuti pola yang sama. Beberapa pola tersebut antara lain :

- Perkembangan bergerak dari tanggapan umum menuju ke tanggapan khusus. Bayi pada awal perkembangan memberikan reaksi dengan menggerakkan seluruh tubuh. Semakin lama ia akan mampu memberikan reaksi dalam bentuk gerakan khusus. Demikian seterusnya dalam hal-hal lain.
- Terhadap periode keseimbangan dan tidak keseimbangan. Setiap anak mengalami periode dimana ia merasa bahagia, mudah menyesuaikan diri dan lingkungannya pun bersikap positif terhadapnya. Namun juga ada masa ketidakseimbangan yang ditandai dengan kesulitan anak untuk menyesuaikan diri, sulit diatur, emosi negatif dan sebagainya.
- Terhadap tugas perkembangan yang harus dilalui anak dari waktu ke waktu. Tugas perkembangan adalah sesuatu yang harus dilakukan atau dicapai oleh anak berdasarkan tahap usianya. Tugas perkembangan bersifat khas, sesuai dengan tuntutan dan ukuran yang berlaku di masyarakat. Misalnya bayi lahir dia akan melaksanakan tugas perkembangan berguling, tengkurap, duduk, berdiri, berjalan, bermain dan seterusnya. ⁽¹⁸⁾

3.2.4. Cara Belajar Anak

Anak pada usia dini (0 – 6 tahun) memiliki kemampuan belajar yang luar biasa. Khususnya pada masa kanak-kanak awal. Keinginan anak untuk belajar menjadikan ia aktif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk dapat memahami sesuatu, dan dalam waktu singkat ia akan beralih ke hal lain untuk dipelajari. Lingkunganlah yang kadang menjadikan anak terhambat dalam mengembangkan kemampuan belajarnya. Bahkan seringkali lingkungan mematikan keinginannya untuk bereksplorasi.

Cara belajar anak mengalami perkembangan seiring dengan bertambahnya usia. Secara garis besar dapat diuraikan cara belajar anak usia dini mulai dari awal perkembangan.

o Usia 3 tahun

Anak melakukan proses belajar dengan lebih sungguh-sungguh. Ia memperhatikan apa saja yang ada di lingkungannya untuk kemudian ditiru. Jadi cara belajar anak yang utama pada usia ini adalah meniru. Meniru segala hal yang ia lihat dan ia dengar. Selain itu perkembangan bahasa anak pada usia tersebut sudah mulai berkembang. Anak mengembangkan kemampuan berbahasa juga dengan cara meniru.

o Usia 4 – 6 tahun

Kemampuan bahasa anak semakin baik. Begitu anak mampu berkomunikasi dengan baik maka akan segera diikuti proses belajar anak dengan cara bertanya. Anak akan menanyakan apa saja yang ia saksikan. Pertanyaan yang tiada putus. Saat demikian kognisi anak berkembang pesat dan keinginan anak untuk belajar semakin tinggi. Anak belajar melalui bertanya dan berkomunikasi.

o Usia 7 – 8 tahun

Perkembangan anak dari berbagai aspek sudah semakin baik. Walau demikian proses perkembangan anak masih terus berlanjut. Anak melakukan proses belajar dengan cara yang semakin kompleks. Ia menggunakan panca inderanya untuk menangkap berbagai informasi dari luar. Anak mulai mampu membaca dan berkomunikasi secara luas. Hal itu menjadi bagian dari proses belajar anak.

Anak-anak usia 2-4 tahun menurut Musthafa (2002) mempunyai ciri sebagai berikut;

- Anak-anak mempunyai kepekaan bagi perkembangan bahasanya;
- Mereka menyerap pengetahuan dan keterampilan berbahasa dengan cepat dan piawai dalam mengolah input dari lingkungannya;
- Modus belajar yang umumnya disukai adalah melalui aktivitas fisik dan berbagai situasi yang bertautan langsung dengan minat dan pengalamannya;
- Walaupun mereka umumnya memiliki rentang perhatian yang pendek, mereka gandrung mengulang-ngulang kegiatan atau permainan yang sama;
- Anak-anak ini sangat cocok dengan pola pembelajaran lewat pengalaman konkret dan aktivitas motorik.

Sementara itu, anak-anak usia 5-7 tahun sebagai tahun-tahun awal memasuki sekolah dasar mereka mempunyai ciri sebagai berikut:

- Kebanyakan anak-anak usia ini masih berada pada tahap berpikir praoperasional dan cocok belajar melalui pengalaman konkret dan dengan orientasi tujuan sesaat;
- Mereka gandrung menyebut nama-nama benda, mendefinisikan kata-kata, dan mempelajari benda-benda yang berada di lingkungan dunianya sebagai anak-anak
- Mereka belajar melalui bahasa lisan dan pada tahap ini bahasanya telah berkembang dengan pesat.
- Pada tahap ini anak-anak sebagai pembelajar memerlukan struktur kegiatan yang jelas dan intruksi spesifik.

Banyak teori perkembangan yang dihasilkan oleh para ahli; suatu teori mempunyai perbedaan dan persamaan dengan teori lainnya serta terjadinya perubahan dari waktu ke waktu. Oleh karena itu, Solehuddin (2002) mengidentifikasi sejumlah karakteristik anak sebagai berikut.

- Anak bersifat unik. Anak sebagai seorang individu berbeda dengan individu lainnya. Perbedaan ini dapat dilihat dari aspek bawaan, minat, motivasi dan pengalaman yang diperoleh dari kehidupannya masing-masing. Ini berarti bahwa walaupun ada acuan pola perkembangan anak

- secara umum, dan kenyataan anak sebagai individu berkembang dengan potensi yang berbeda-beda.
- Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan. Ekspresi perilaku secara spontan oleh anak akan menampakkan bahwa perilaku yang dimunculkan anak bersifat asli atau tidak ditutup-tutupi. Dengan kata lain tidak ada penghalang yang dapat membatasi ekspresi yang dirasakan oleh anak. Anak akan membantah atau menentang kalau ia merasa tidak suka. Begitu pula halnya dengan sikap marah, senang, sedih, dan menangis kalau ia dirangsang oleh situasi yang sesuai dengan ekspresi tersebut.
 - Anak bersifat aktif dan energik. Bergerak secara aktif bagi anak usia prasekolah merupakan suatu kesenangan yang kadang kala terlihat seakan-akan tidak ada hentinya. Sikap aktif dan energik ini akan tampak lebih intens jika ia menghadapi suatu kegiatan yang baru dan menyenangkan.
 - Anak itu egosentris. Sifat egosentris yang dimiliki anak menyebabkan ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri.
 - Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. Anak pada usia ini juga mempunyai sifat banyak memperhatikan, membicarakan dan mempertanyakan berbagai hal yang dilihat dan didengarnya terutama berkenaan dengan hal-hal yang baru
 - Anak bersifat eksploratif dan petualang. Ada dorongan rasa ingin tahu yang sangat kuat terhadap segala sesuatu, sehingga anak lebih senang untuk mencoba, menjelajah, dan ingin mempelajari hal-hal yang baru. Sifat seperti ini misalnya, terlihat pada saat anak ingin membongkar pasang alat-alat mainan yang ada.
 - Anak umumnya kaya dengan fantasi. Anak menyenangi hal yang bersifat imajinatif. Oleh karena itu, mereka mampu untuk bercerita melebihi pengalamannya. Sifat ini memberikan implikasi terhadap pembelajaran bahwa bercerita dapat dipakai sebagai salah satu metode belajar.
 - Anak masih mudah frustrasi. Sifat frustrasi ditunjukkan dengan marah atau menangis apabila suatu kejadian tidak sesuai dengan apa yang

- diinginkanya. Sifat ini juga terkait dengan sifat lainnya seperti spontanitas dan egosentris.
- Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu. Apakah suatu aktivitas dapat berbahaya atau tidak terhadap dirinya, seorang anak bahaya belum memiliki pertimbangan yang matang untuk itu. Oleh karena itu lingkungan anak terutama untuk kepentingan pembelajaran perlu terhindar dari hal atau keadaan yang membahayakan.
 - Anak memiliki daya perhatian yang pendek. Anak umumnya memiliki daya perhatian yang pendek kecuali untuk hal-hal yang sangat disenanginya.
 - Anak merupakan usia belajar yang paling potensial Dengan mempelajari sejumlah ciri dan potensi yang ada pada anak, misalnya rasa ingin tahu, aktif, bersifat eksploratif dan mempunyai daya ingat lebih kuat, maka dapat dikatakan bahwa pada usia anak-anak terdapat kesempatan belajar yang sangat potensial. Dikatakan potensial karena pada usia ini anak secara cepat dapat mengalami perubahan yang merupakan hakikat dari proses belajar. Oleh karena itu, lingkungan pembelajaran untuk anak perlu dikembangkan sesuai potensi yang dimilikinya.
 - Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman. Anak mempunyai keinginan yang tinggi untuk berteman. Anak memiliki kemampuan untuk bergaul dan bekerjasama dengan teman lainnya.⁽¹⁸⁾

Seiring dengan pendapat diatas, Snowman (1993) yang dikutip oleh Patmonodewo (2000) anak usia 3-8 tahun memiliki sejumlah ciri yang dapat dilihat dari aspek fisik, sosial, emosi dan kognitif.⁽¹⁹⁾

1. Ciri fisik

- Anak prasekolah umumnya sangat aktif. Anak pada usia ini sangat menyukai kegiatan yang dilakukan atas kemauan sendiri. Kegiatan mereka yang dapat diamati adalah seperti; suka berlari, memanjat dan melompat.
- Anak membutuhkan istirahat yang cukup. Dengan adanya sifat aktif, maka biasanya setelah melakukan banyak aktivitas anak memerlukan istirahat walaupun kadangkala kebutuhan untuk ber-istirahat ini tidak disadarinya.

- Otot-otot besar anak usia prasekolah berkembang dari control jari dan tangan. Dengan demikian anak usia prasekolah belum bisa melakukan aktivitas yang rumit seperti mengikat tali sepatu.
- Sulit memfokuskan pandangan pada objek-objek yang kecil ukurannya sehingga koordinasi tangan dan matanya masih kurang sempurna.
- Walaupun tubuh anak ini lentur, tetapi tengkorak kepala yang melindungi otak masih lunak sehingga berbahaya jika terjadi benturan keras.
- Dibandingkan dengan anak laki-laki, anak perempuan lebih terampil dalam tugas yang bersifat praktis, khususnya dalam tugas motorik halus.

2. Ciri sosial

- Anak pada usia ini memiliki satu atau dua sahabat tetapi sahabat ini cepat berganti. Penyesuaian diri mereka berlangsung secara cepat sehingga mudah bergaul. Umumnya mereka cenderung memilih teman yang sama jenis kelaminnya, kemudian pemilihan teman berkembang kejenis kelamin yang berbeda.
- Anggota kelompok bermain jumlahnya kecil dan tidak terorganisir dengan baik. Oleh karena itu kelompok tersebut tidak bertahan lama dan cepat berganti-ganti.
- Anak yang lebih kecil usianya seringkali bermain bersebelahan dengan anak yang lebih besar usianya.
- Pola bermain anak usia prasekolah sangat bervariasi fungsinya sesuai dengan kelas sosial dan gender.
- Perselisihan sering terjadi, tetapi hanya berlangsung sebentar kemudian hubungannya menjadi baik kembali. Anak laki-laki lebih banyak melakukan tingkah laku agresif dan perselisihan.
- Anak usia prasekolah telah mulai mempunyai kesadaran terhadap perbedaan jenis kelamin dan peran sebagai anak laki-laki dan anak perempuan. Dampak kesadaran ini dapat dilihat dari pilihan terhadap alat-alat permainan.

3. Ciri emosional

- Anak usia praskolah cenderung mengekspresikan emosinya secara bebas dan terbuka. Ciri ini dapat dilihat dari sikap marah yang sering ditunjukkannya.
- Sikap iri hati pada anak usia prasekolah sering terjadi, sehingga mereka berupaya untuk mendapatkan perhatian orang lain secara berebut.

4. Ciri Kognitif

- Anak prasekolah umumnya telah terampil dalam berrbahasa. Pada umumnya mereka senang berbicara, Khususnya dalam kelompoknya.
- Kompetensi anak perlu dikembangkan melalui interaksi, minat, kesempatan, mengagumi, dan kasih sayang.

Sementara itu, santoso (2000) mengemukakan pula beberapa karaktrestik anak pra sekolah,yaitu:

- suka meniru.
- ingin mencoba.
- spontan.
- jujur.
- riang.
- suka bermain.
- ingin tahu (suka bertanya).
- banyak gerak.
- suka menunjuk akunya.
- unik.

Sebagai indivdu yang sedang berkembang, anak memiliki sifat suka meniru tanpa mempertimbangkan kemampuan yang ada padanya. Hal ini didorong oleh rasa ingin tahu dan ingin mencoba sesuatu yang diminati, yang kadang kala muncul secara spontan. Sikap jujur yang menunjukkan kepo-losan seorang anak merupakan cirri yang juga dimiliki oleh anak. Kehidupan yang dirasakan anak tanpa beban menyebabkan anak selalu tampil riang, anak dapat bergerak dan beraktivitas. Dalam aktifitas ini, anak cenderung pula menunjukkan sifat akunya, dengan mengakibatkan apa yang dimiliki oleh teman lain. Akhirnya

sifat unik menunjukkan bahwa anak merupakan sosok individu yang kompleks yang memiliki perbedaan dengan individu lainnya.

Pemahaman guru tentang karakteristik anak akan bermanfaat dalam upaya menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan anak.

3.3. Hubungan Tema dan Kasus Proyek

Faktor lingkungan memiliki andil besar dalam perkembangan anak. Para ahli perilaku berpendapat bahwa lingkungan adalah faktor utama dalam perkembangan kecerdasan. Kecerdasan adalah bentuk khusus dari adaptasi, yang merupakan interaksi yang kreatif dan terus menerus antara suatu makhluk dan lingkungannya.

Lingkungan sangat berpengaruh bagi perkembangan potensi anak sehingga lingkungan harus memberikan fasilitas yang mendorong perkembangan seluruh potensi anak. Lingkungan dapat menguntungkan, tetapi juga dapat menghambat bahkan melumpuhkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Hal ini tergantung fasilitas yang diberikan lingkungan untuk anak-anak tersebut.

Menurut Piaget, perkembangan anak merupakan hasil dari hubungan sosial anak dengan lingkungan, yaitu sanggup secara aktif menggunakan lingkungan dan melihat hasil-hasil dari penggunaannya.

Penerapan kaidah-kaidah arsitektur perilaku dibutuhkan dalam mendukung perkembangan kecerdasan dan psikologi anak. Arsitektur perilaku menciptakan ruang-ruang buatan yang disesuaikan dengan perkembangan jiwa anak sehingga anak dapat mencapai tingkat kreatifitasnya yang tertinggi dan akhirnya dapat menjadi manusia dewasa yang baik.

3.3.1 Penerapan Tema dalam Perancangan

Tema Arsitektur Perilaku dalam perancangan Pusat Kreatifitas Anak ini akan diterapkan pada penataan ruang dan bentuk massa yang disesuaikan dengan sifat anak yang selalu dinamis (penuh semangat dan tenaga sehingga cepat bergerak dan mudah menyesuaikan diri dengan keadaan), tentunya dengan memperhatikan faktor keamanan dan kenyamanan bagi penghuninya.

Penataan ruang memiliki prinsip-prinsip umum antara lain :

- Daerah aktifitas yang membutuhkan ketenangan harus dijauhkan dari daerah permainan aktif dan harus dekat dengan daerah pepohonan dan keistimewaan lain yang ada pada site.
- Daerah serba guna yang berlantai keramik/ ubin harus berlawanan dari daerah lain dengan penggunaan tanaman.
- Area ruang terbuka dirancang dengan memasukkan unsure-unsur landscape yang memudahkan aktifitas pengawasan dan meningkatkan daya tarik ruang. Posisi ruang terbuka mempunyai akses yang mudah ke elemen-elemen tambahan.

Pemilihan warna pada perancangan berperan penting dalam mewujudkan suasana ruang

dan mendukung terwujudnya perilaku-perilaku tertentu. Pengaruh warna terhadap manusia terjadi secara tidak langsung melalui pengaruh fisiologis mereka sendiri, untuk memperluas dan untuk mempersempit ruangan, untuk menekan atau membebaskan jalan putar akibat pengaruh ruang, pengaruh tersebut terjadi secara langsung melalui kekuatan pengaruh (impuls), yang berasal dari warna khusus.

Pemilihan warna untuk Tempat-tempat tinggal, seperti pada koridor, interior dan eksterior dan lain-lain mempunyai pengaruh positif terhadap keghairahan untuk hidup bagi penghuninya.

Warna dibagi atas beberapa macam dan memiliki efek psikologis sendiri. Berikut ini adalah efek psikologi warna.

Berikut ini adalah efek psikologi warna, yaitu:

- Merah, merupakan warna yang paling memacu detak jantung, warna yang mengarahkan dalam spectrum, mengekspresikan kesenangan, kecepatan, tenaga, kegembiraan, bahagia serta emosi.
- Hitam merupakan warna yang paling mendiktator, mengintimidasi, bisa membuat kesan agresif bila digunakan terlalu banyak. Hitam memberikan perasaan berat dan dalam

- Kuning, secara psikologis merupakan warna yang paling gembira dalam spektrum, diasosiasikan dengan kehangatan, optimisme dan kesukaan. Kuning biasanya langsung muncul di depan mata, membuatnya paling mudah dikenali daripada warna lain. Kuning menstimulasi kejernihan pikiran. Kuning menambah kekuatan pada warna lain, membuat warna hangat semakin cemerlang dan warna dingin menjadi lebih hidup. Penggunaan warna kuning terang yang terlampau banyak akan membuat tidak nyaman, kuning yang lebih pucat lebih bersahabat, sementara warna emas menyatakan kekayaan.
- Oranye, merupakan warna yang mestimulasi, secara bersahabat memberi semangat, gembira, dan berpetualang. Oranye terang sangat mudah dilihat, membuatnya cocok untuk sinyal bahaya atau penarik perhatian, bahkan bila digunakan pada area yang kecil. Karena oranye bersifat main-main, aktif, membuatnya menjadi warna favorit anak-anak, remaja dan atlet.
- Hijau, hijau pucat secara psikologis paling mengistirahatkan dan menenangkan dalam spektrum. Sebagai warna yang paling mudah dalam mata, hijau dapat meningkatkan pengelihatian.
- Biru, umumnya kita mengasosiasikan warna biru dengan hal-hal yang baik, warna yang damai. Biru dapat membuat sebuah ruang terlihat lebih luas, waktu berjalan lebih lambat.
- Ungu, memancarkan kelas, kekuatan, emosi, sensualitas dan kemewahan. Orang cenderung untuk malas bekerja dalam ruangan ungu karena ungu mendorong orang untuk melamun.
- Merah muda, adalah warna yang paling pasif. Merah muda menenangkan dan melembutkan.
- Coklat, adalah warna yang hangat, menyamankan, diasosiasikan dengan bumi, pohon, hati, dan rumah.
- Abu-abu, merepresentasikan tidak turut campur, memberi kesan formal, terhormat, kekuasaan konservatif. Abu-abu metallic memberi kesan sains, kemajuan teknologi, juga rasa kecepatan dan kompetensi.
- Putih, menyimbolkan kemurnian, tak bersalah, kebaikan dan kebenaran. warna putih sering digunakan untuk menunjukkan kesederhanaan, kesterilan dan keamanan.

Untuk perancangan pusat kreatifitas anak ini, sesuai dengan perilaku anak yang ceria dan dinamis (penuh semangat dan tenaga sehingga cepat bergerak dan mudah menyesuaikan diri dengan keadaan), maka untuk penataan ruang dan fasade bangunan digunakan berbagai macam warna cerah yang menimbulkan suasana ceria.

3.4. Studi Banding Tema

Beberapa contoh desain bangunan yang menggunakan tema arsitektur Perilaku antara lain : **SLB-C KARYA TULUS**, Jalan Namo Pecawir Ds.III Tuntungan II Kabupaten Deliserdang-SUMUT , Playgroubdantamankanak-kanaksuaranafiri kids, tamankanak-kanakmethodis.

3.4.1 SLB-C Karya Tulus



Gambar 19. SLB-C Karya Tulus

SLB – C Karya Tulus ini merupakan lembaga pendidikan /sekolah yang menangani anak-anak Tuna Grahita dan dipadukan dengan asrama. SLB ini terletak di Jalan Namo Pecawir Ds.III Tuntungan II Kabupaten Deliserdang, SUMUT.

Pada tahun 1980, sosialisasi berdirinya panti SLB ini sudah dijadi oleh Sr. Lambertha (seorang Suster dari negri Belanda). Karena berbagai alasan dan gedung sekolah pun belum ada, beliau memulainya dengan mengajar di SLB/YPAC Jalan Adinegoro No.2 Medan.

Konsep keamanan dan kenyamanan bagi pengguna bangunan, yaitu anak-anak Tuna Grahita diterapkan pada perancangan Sekolah SLB-C Karya Tulus ini. Konsep tersebut dapat dilihat dari fasilitas-fasilitas yang ada di sekolah SLB ini. Salah satu fasilitas nya yaitu fasilitas pendukung seperti gedung belajar 2 unit

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 11/9/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repository.uma.ac.id)11/9/23

dengan 12 ruang kelas, kator kepala sekolah, ruang therapy, ruang keterampilan, ruang makan, kapel, rumah suster serta 5 unit asrama yang berbentuk cottage (2 unit untuk putra dan 3 unit untuk putri) dimana setiap unit dihuni sekitar 14 orang.

3.4.2. Play Group Dan Taman Kanak-Kanak Suara Nafiri Kids



Gambar 20. Play Group Dan Taman Kanak-Kanak Suara Nafiri Kids

Play Group dan Taman Kanak-kanak ini terletak di Jln Dr. Mansyur Medan. Bangunan ini menampilkan bentuk dan karakter yang disesuaikan dengan karakter dan sifat anak-anak yang senang bereksplorasi dengan fantasi-fantasi dari negeri dongeng. Ini terlihat dari bentuk bangunan yang seperti istana dan kastil-kastil layaknya seperti dalam negeri dongeng.

Penggunaan warna-warna ceria, bentuk-bentuk yang sederhana sehingga sesuai dengan karakter khas anak-anak yang ceria, dinamis, dan polos.

Bangunan ini merupakan alih fungsi dari fungsi hunian ke fungsi pendidikan sehingga karena alih fungsi tersebut menimbulkan kendala di beberapa bagian diantaranya adalah keterbatasan ruang bagi anak dalam bergerak, terutama untuk taman bermain yang terlihat sempit.

3.4.3. Taman Kanak-Kanak Methodis



Gambar 21. Play Group Dan Taman Kanak-Kanak Methodis

Play Group dan Taman Kanak-kanak ini terletak di Jln.Thamrin Medan. Bangunan ini menampilkan bentuk dan karakter yang disesuaikan dengan karakter dan sifat anak-anak yang senang bereksplorasi dengan fantasi-fantasi dari negeri dongeng. Ini terlihat dari bentuk bangunan yang seperti istana dan kastil-kastil layaknya seperti dalam negeri dongeng.

Penggunaan warna-warna ceria, bentuk-bentuk yang sederhana sehingga sesuai dengan karakter khas anak-anak yang ceria, dinamis, dan polos.

Bangunan ini merupakan alih fungsi dari fungsi hunian ke fungsi pendidikan sehingga karena alih fungsi tersebut menimbulkan kendala di beberapa bagian diantaranya adalah keterbatasan ruang bagi anak dalam bergerak, terutama untuk taman bermain yang terlihat sempit.

Kesimpulan yang dapat di terapkan dalam konsep perancangan pada pusat kreatifitas anak di kota medan adalah:

- Interior ruanganyg di berwarna-warnacerahdanpenuhdenggambar
- warna-warna yang cerah
- bentukbangunan

Kesimpulan dari studi banding proyek sejenis dan tema sejenis yang di terapkan dalam konsep perancangan, yaitu: (lihat pada table 2.)

Tabel 2. penerapan studi banding

Proyek sejenis	Temasejenis
Kegiatan melukis, menari, music dan bernyanyi serta fasilitas	Interior ruang di beri warna cerah dengan gambar
Disain kelas dirancang menarik	warna-warna yang cerah
Materi yang digunakan bervariasi dan mudah di kembangkan	Bentuk bangunan, yang mencerminkan dunia anak-anak di negri idongeng



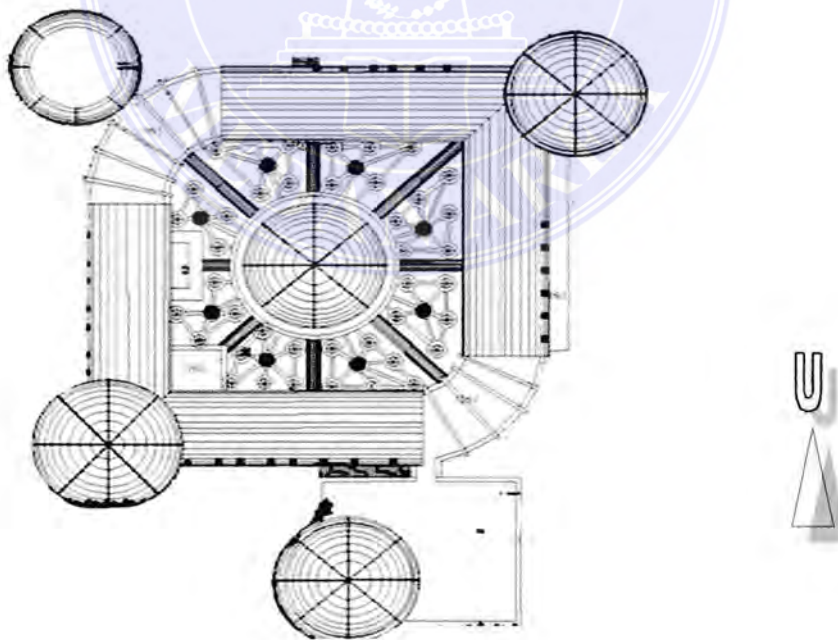
BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Tapak

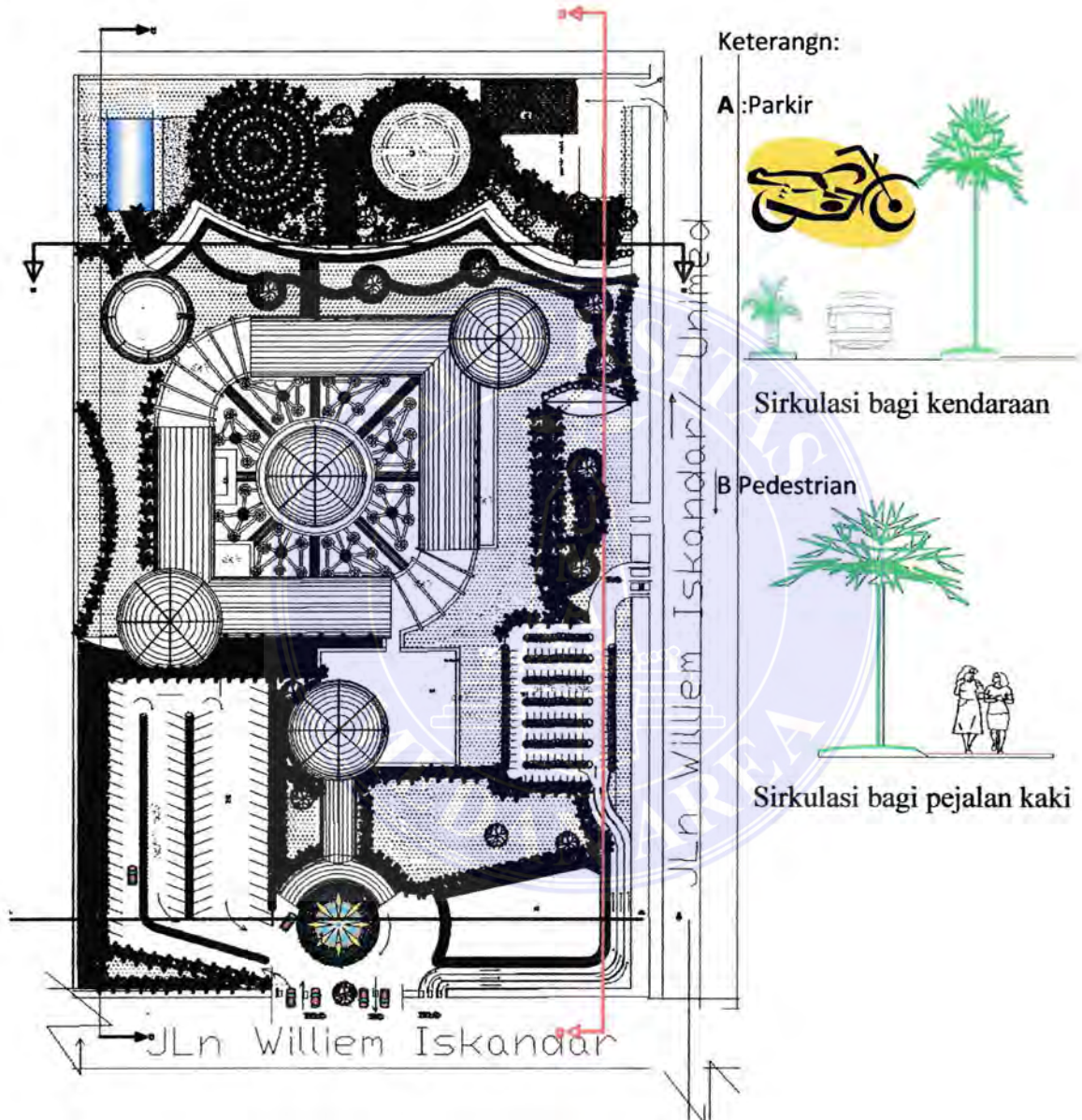
Lokasi tapak terletak di kawasan Pendidikan. konsep tapak dalam perancangan bangunan pusat kreatifitas anak di medan tidak terlepas dari perilaku anak yang cenderung masih labil,diam ,pemalu,peyendiri, sehingga memerlukan suatu rangsangan dari lingkungan sekitar.

Konsep yang diambil adalah rangsangan dimana elemen dari beberapa bangunan(ruang dalam dan luar bangunan) yang menjadi bagian dari kreatifitas, diharapkan dapat merangsang perkembangan anak baik fisik maupun mental. Anak menjadi lebih aktif, dinamis, bersosial mandiri,stabil dan periang. Setelah menganalisa tapak dan menghubungkannya dengan arsitektur prilaku, maka pengolahan tapak , sebagai berikut : (Gambar 54).



5.1.1 Konsep Pola Sirkulasi

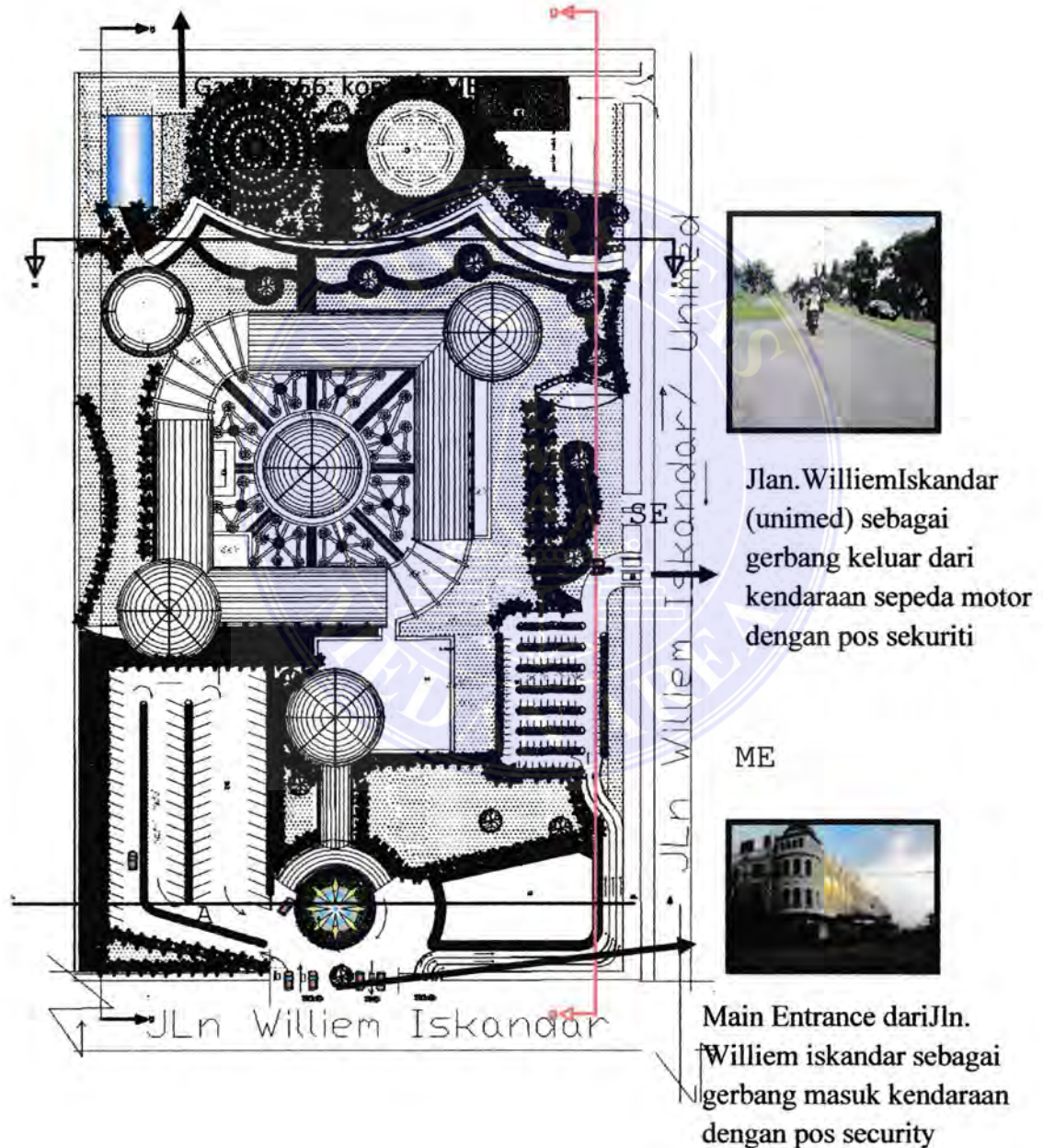
Akses menuju site adalah dari jalan Williem Iskandar. Untuk akses kendaraan menuju kedalam site dari jalan Williem Iskandar. Pola sirkulasi di dalam site adalah dengan koridor yang menghubungkan antar bangunan (Gambar 53).



Gambar 55. Sirkulasi di dalam

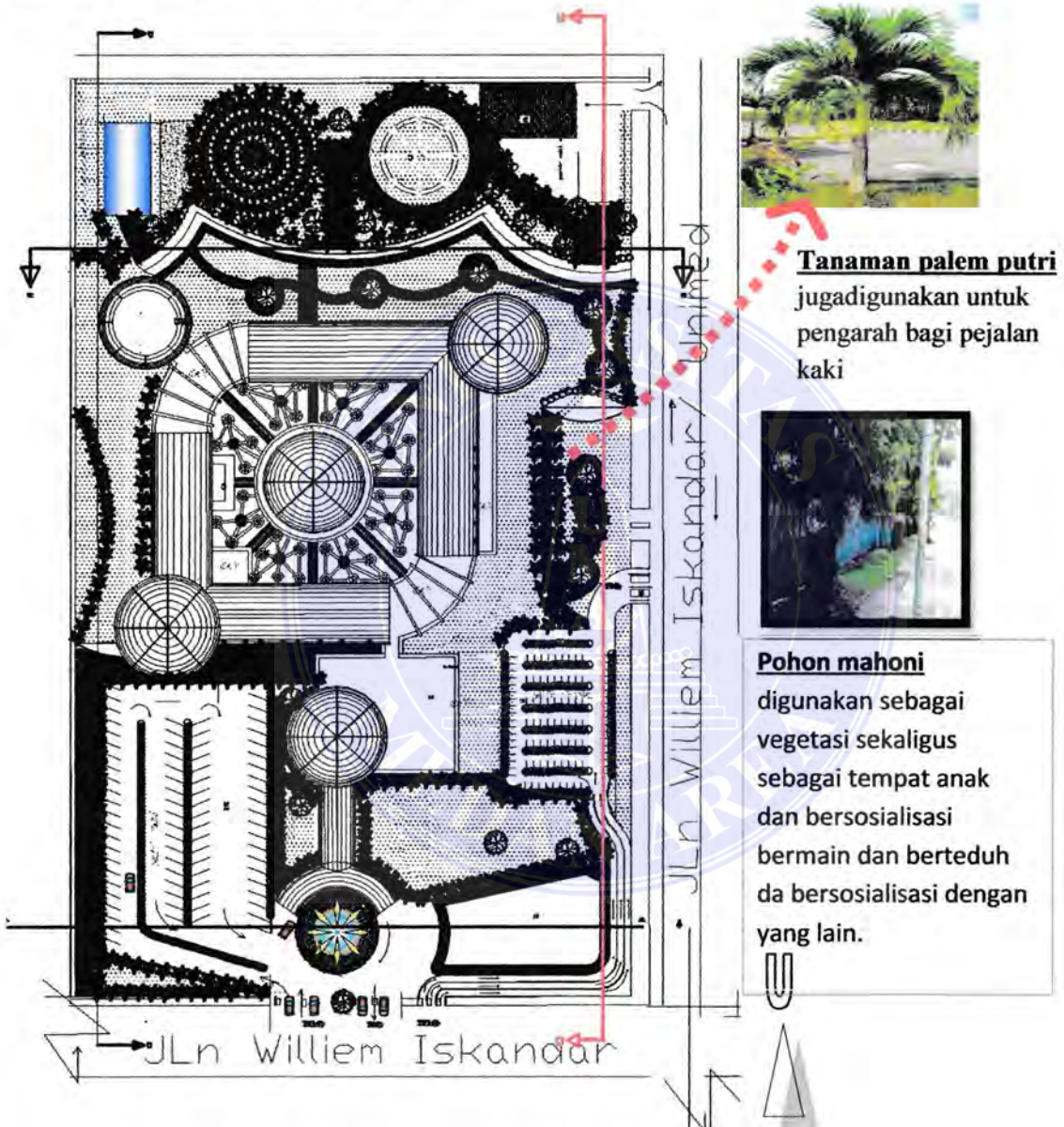
5.1.2 Konsep ME-SE

Konsep me-se yg digunakan dalam perancangan pusat kreatifitas anak di kota medan ni yaitu alternatif 2, yaitu Entrance utama menghadap persimpangan Jalan Williem Iskandar(MMTC),juga diperuntukkan bagi pengunjung dan pengelola yang menggunakan kendaraan roda empat. dan kendaraan roda dua begitu juga dengan pejalan kaki.



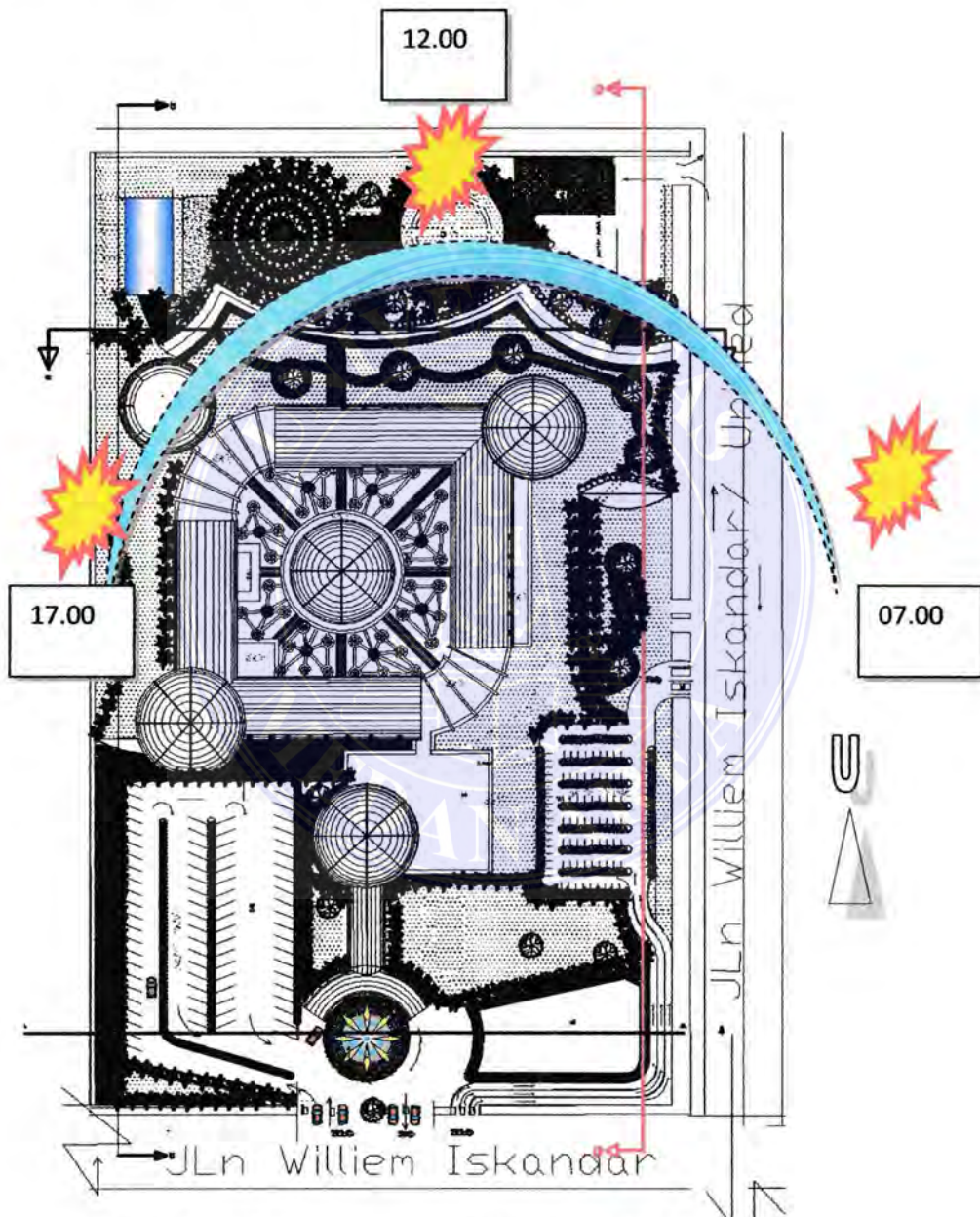
5.1.3 Konsep Vegetasi

Menurut hasil dari analisa dari BAB IV halaman 44, diman untuk tanaman pengarah jalan digunakan tanaman hias Palembang, dan mahoni sebagai peneduh dan pembatas, sedangkan untuk taman bermain digunakan tanaman cemara dan tanaman hias lainnya (Gambar 57).



5.1.4 Konsep Pengaruh Orientasi Matahari

Pengaruh orientasi matahari maka konsep yang digunakan adalah penggunaan elemen air untuk mengurangi panas pada siang hari seperti fontain, penanaman vegetasi sebagai *sun screen*, membuat bukaan-bukaan pada dinding sebagai ventilasi (Gambar 58).

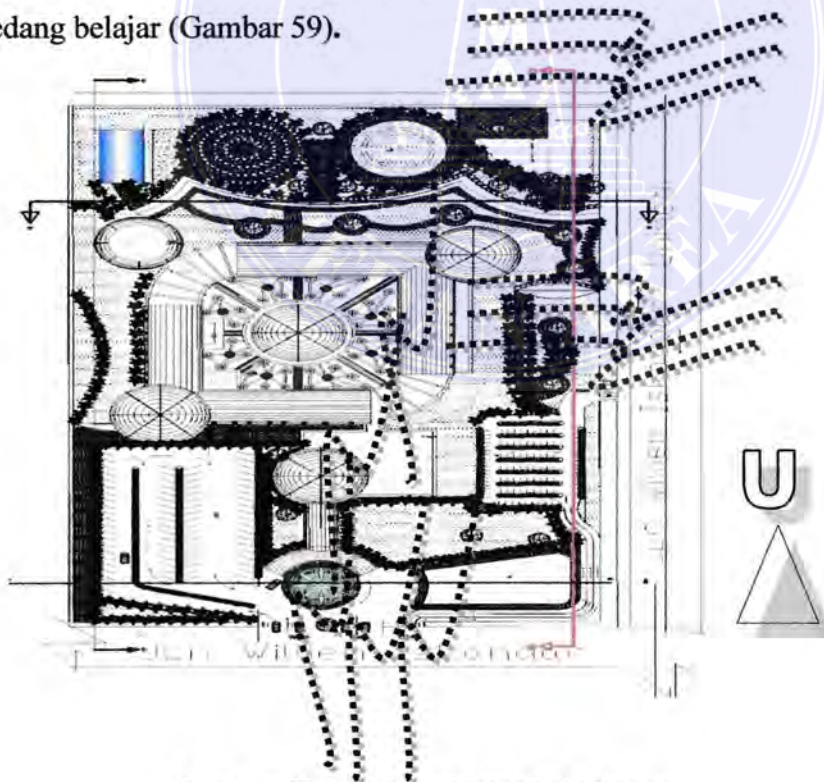


Gambar 58. Konsep pengaruh Orientasi Matahari

Konseporientasi matahari yang digunakan pada perancangn pusat kreatifitas anak di kota medan nie yaitu perancang pusat kereatifitas anak ini ingin memamfaatkan pencahayaan alami agar dapat dimamfaatkan, maka pusat kreatifitas anak nie membuat bukaan pada dinding-dindingnya, pusat kreatifitas anak ini juga menggunakan vegetasi untuk meredam panas yang berlebihan dan pusat kreatifitas anak ini menggunakan kanopi,agar dapat menimbulkan efek bayangan dan meneduhkan dari panas matahari. Pusat kreatifitas anak nie juga menggunakan elemen airdimanalemen air digunakan untuk menampilkan efek pemantulan dan mengurangi intensitas matahari sehingga member kesan sejuk.

5.1.5 KonsepPengaruhKebisingan

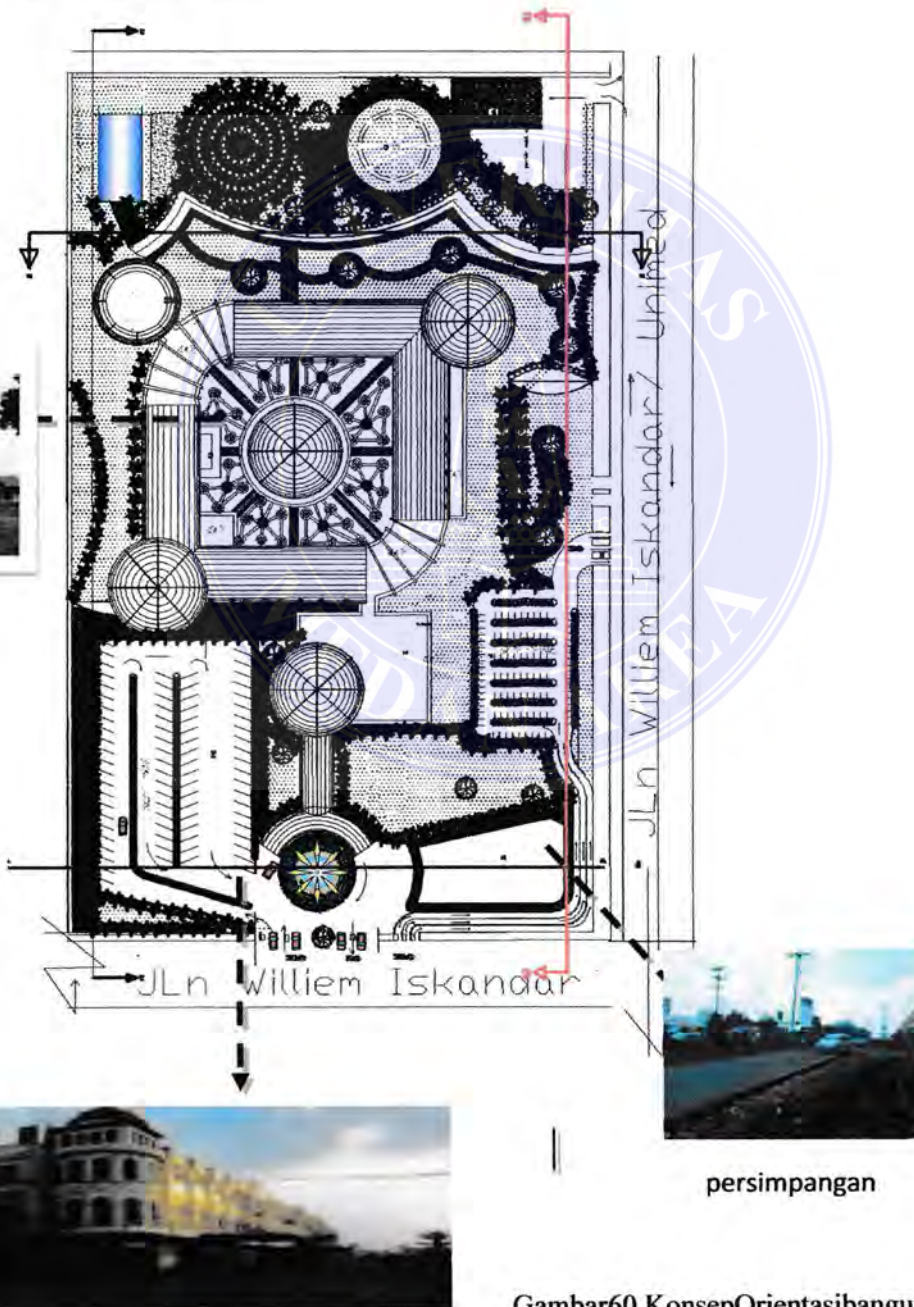
Sumber kebisingan paling besar berasal dari Jalan Williem Iskandar (MMTC) maka sepanjang jalan tersebut ditanam buffer peredam kebisingan yaitu dengan menggunakan vegetasi dari pepohonan dan dipasang tembok pembatas sehingga kebisingan tidak mengganggu pengguna bangunan khususnya anak-anak yang sedang belajar (Gambar 59).



Gambar 59.konsep orinetasikebisingan

5. 1.6 KonsepOrientasiBangunanTerhadap View

Orientasi bangunan pada perancangan Pusat Kreatifitas anak di kota medan ini mengarah kejalan utama yaitu Williem Iskandar /selatan dan pusat kreatifitas ini memiliki banyak bukaan sehingga pengunjung dapat bebas memandangi sekeliling bangunan yang berada di sekitar site. Orientasi bangunan yang terbaik yaitu pada view dari luar kedalam karena bangunan ini nantinya akan menarik dan mencuri perhatian para pemakai jalan untuk mengunjungi bangunan ini.



Gambar60.KonsepOrientasibangunan

UNIVERSITAS MEDAN AREA

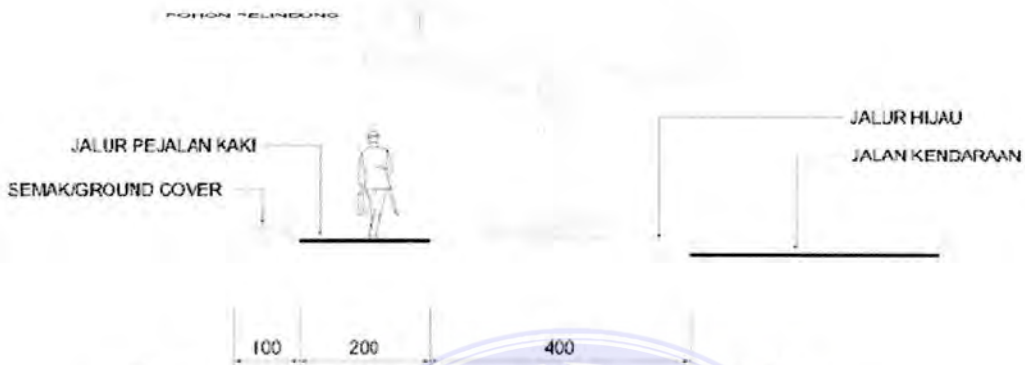
© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 11/9/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

5.1.7. Konsep Drainase

Untuk drainase menggunakan saluran parit kota yang telah ada di sepanjang Jalan Willièm Iskandar/Selatan dan jalan Willièm Iskandar/timur.

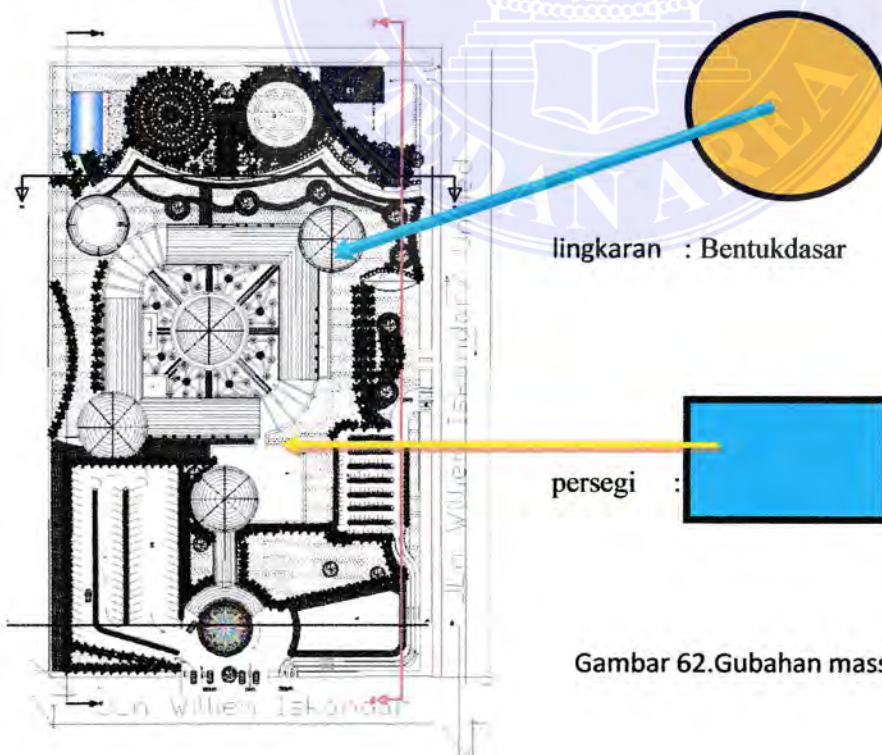


Gambar 61. Konsep Drainase dan Saluran Air di dalam

5.2 Konsep Massa Bangunan

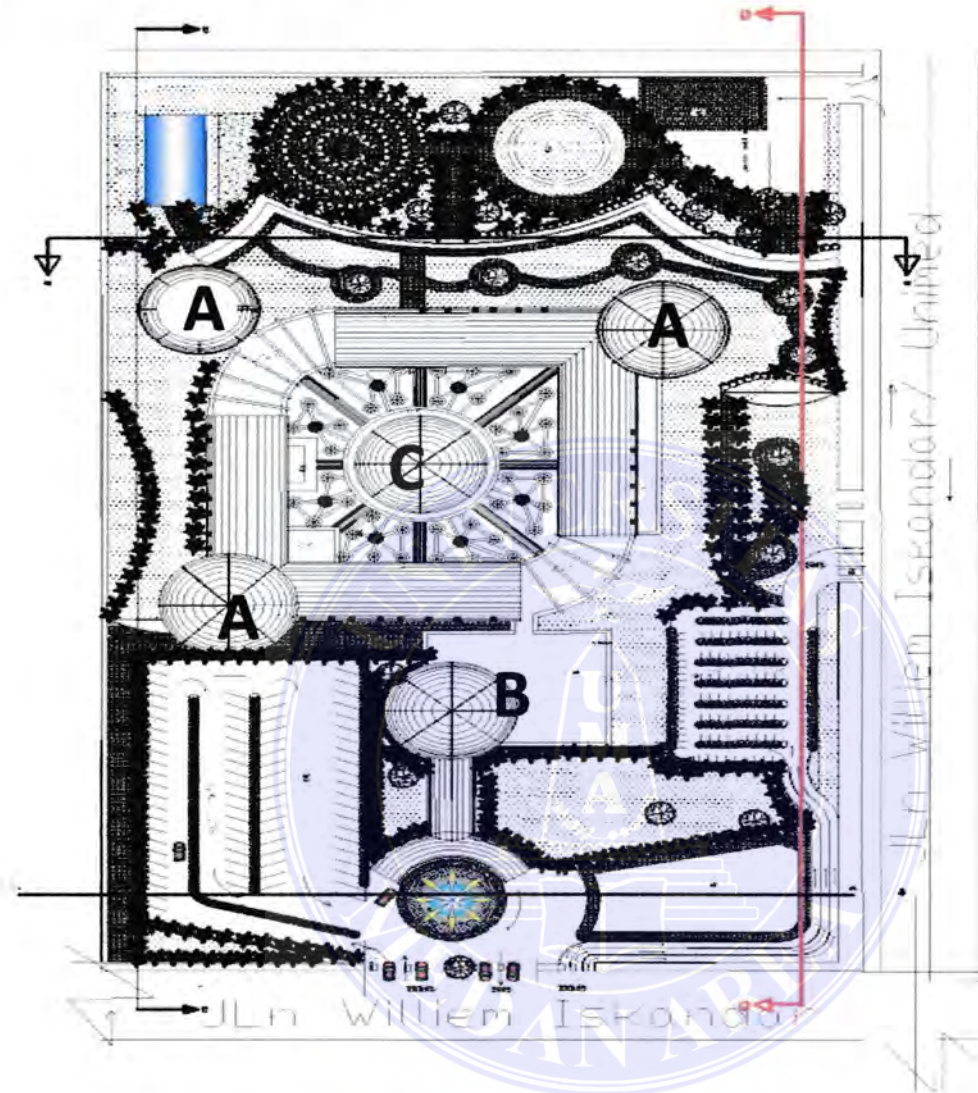
Konsep gubahan massa adalah kombinasi bentuk dasar lingkaran dan persegi empat yang mendapat penambahan dan pengurangan bentuk.

Gambar 60. Gubahan Massa



Gambar 62. Gubahan massa

5.3 Konsep Penzoningan



A- Ruang pendidikan Nonformal

B- Ruang Pengelola

C- Ruang / Zona Pu lic

Konsep penzoningan pada perancangan Pusat kreatifitas anak di Medan yaitu meletakkan zona Privasi berada berada sudut sekita rangunan (bangunan pendidikan non formal) pada akses utama (bangunan pengelola), zona semi public, zona public berada di tengah bangunan.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 11/9/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)11/9/23

5.4 Konsep Besaran Ruang

Tabel 15: Besaran Ruang

Fasilitas Pusat Kreatifitas Anak

No.	Ruangan	Sumber	Kapasitas	Standard	Luas (m ²)
1	Hall	NAD	140 org	1,5 m ² /org	210 m ²
2	Ruang kesenian	NAD	32 org	2 m ² /org	64 m ²
3	Ruang Komputer	TSS	64 org	1,5 m ² /org	96 m ²
4	Ruang Drama	NAD	32 org	2 m ² /org	64 m ²
8	Kolam Renang	NAD	140 org	1,5 m ² /org	200 m ²
5	Ruang Musik	NAD	32 org	2 m ² /org	64 m ²
6	Ruang Melukis	NAD	32 org	2 m ² /org	64 m ²
7	Ruang sains	NAD	32 org	2 m ² /org	64 m ²
8	Ruang menari	NAD	32 org	2 m ² /org	64 m ²
9	Ruang bermain	Study	100 org	2 m ² /org	200m ²
10	Klinik	TSS	25 org	2,4 m ² /org	60m²
11	Konsultasi psikologi	As	25org	2.4m ² /org	60 m ²
12	Ruang perpustakaan	NAD	64 org	1,5 m ² /org	96 m ²
13	Ruang Tunggu	NAD	100 org	2 m ² /org	200 m ²
14	Pantry	NAD	11org	12m ²	128m ²
Jumlah					1,698 m ²
Sirkulasi 30 % x Jumlah =					2207.4m ²

Fasilitas outdoor

No	Lahan	Sumber	Kapasitas	Standard	Luas (m ²)
1	Taman bermain	As	150	3 m ² /org	450 m ²
2	Taman Baca	As	100 org	2 m ² /org	200 m ²
3	Outbone		100 org	3 m ² /org	300 m ²
Jumlah					950 m ²
Sirkulasi 30% X Jumlah =					1,235 m ²

Fasilitas pengelola

No.	Ruangan	Sumber	Kapasitas	Standard	Luaskebutuhan (m ²)
1	Ruang Direktur	TSS	5 org	5 m ² /org	26 m ²
2	Ruang Waki I Direktur	TSS	5 org	5 m ² /org	26 m ²
3	Ruang Sekretaris	TSS	5 org	5 m ² /org	22m ²
4	Ruang Guru	TSS	20 org	2,5 m ² /org	50 m ²
5	Ruang Staff	TSS	26 org	4,5 m ² /org	126 m ²
6	Ruang bag Keuangan	NAD	2org	9,3 m ² /org	22m ²
7	Ruang makan pegawai	NAD	60org	1,6 m ² /org	96 m ²
8	Toilet Putra	NAD	6	1,1 m ² /urn	6,6 m ²
			2	2 m ² /wc	4 m ²
			3	1,5 m ² /wa	4,5 m ²
9	Toilet Putri	NAD	3	2 m ² /wc	6 m ²
			6	1.5 m ² /wa	9 m ²
10	Ruang Rapat	NAD	13 org	2 m ² /org	26 m ²
11	Ruang arsip	NAD	3 org	9,3 m ² /org	26 m ²
jumlah					450
Sirkulasi 30 % x Jumlah =					585.03

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 11/9/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)11/9/23

Fasilitas ME dan utilitas

No.	Ruangan	Sumber	Kapasitas	Standard	Luas (m ²)
1	Ruang Panel	AS	3 org	10 m ² /org	30 m ²
2	Ruang Generator	NAD	4org	65 m ² /org	260 m ²
3	Gudang	NAD	6 org	5m ² /org	32 m ²
4	Ruang Security	NAD	4 org	5,5 m ² /org	22 m ²
jumlah					344 m ²
					447.2

Fasilitas Parkir(out door)

No.	Jenis	Sumber	Kapasitas	Standard	Luas (m ²)
1	Parkir Mobil	NAD	77Mobil	15 m ² /mbl	1155 m ²
2	Parkir sepeda motor	NAD	88org	2 m ² /mtr	176 m ²
Jumlah					1331m ²
Sirkulasi 30% X Jumlah					1730 m ²

Rekapitulasi :

Fasilitas Pusat Kreatifitas Anak : 2207 m²

Fasilitas pengelola : 585.03m²

Fasilitas ME dan utilitas : 447.2 m²

Total : 3.238.33 m²

Outdoor

Fasilitas Parkir(outdoor) : 1,730m²

Fasilitas outdoor : 1,235 m²

Total : 3,055 m²

Total Keseluruhan 3.238.33 m²
3,055.3m²
 =6.293m²

5.5. Konsep Struktur Bangunan

Perencanaan struktur pada modulasi pada bangunan ini harus memperhatikan fungsi-fungsi ruang tersebut. Untuk ruang-ruang pendukung seperti kantor kepala pengelola, perpustakaan, Pendidikan, modul direncanakan sesuai dengan kebutuhan fungsional ruang tersebut.

A. Struktur Bawah Bangunan.

- Pondasi telapak beton / Pondasi Setempat dipakai pada bangunan yang mempunyai kekerasan tanah yang tidak terlalu dalam..

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 11/9/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
 Access From (repository.uma.ac.id)11/9/23

B. Struktur Badan Bangunan.

Struktur pada Badan Bangunan menggunakan dinding 1 dan $\frac{1}{2}$ bata dengan kombinasi Kaca sebagai penerangan.

C. Struktur Atap Bangunan.

Rangka Atap Bangunan menggunakan bahan kombinasi antara beton, dengan baja ringan. Untuk Konstruksi atap yang tidak menonjolkan ornamen digunakan bahan Alumunium, Sedangkan Untuk penutup atap tertentu digunakan Material pesanan dari pabrik.

5.6. Konsep Utilitas Bangunan

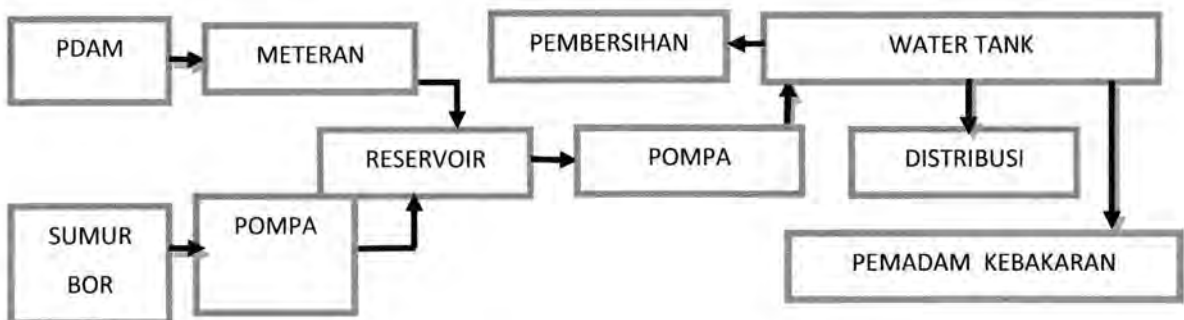
Konsep utilitas bangunan pada bangunan Pusat Kreatifitas Anak ini dimaksudkan sebagai suatu kelengkapan fasilitas bangunan yang digunakan untuk menunjang tercapainya unsur kenyamanan, kesehatan, keselamatan, kemudahan komunikasi, dan mobilitas pengguna dalam bangunan.

5.6.1 Sistem Pemipaan Plumbing

Untuk bangunan yang tidak bertingkat maka digunakan system pemipaan horizontal,

- Air Bersih

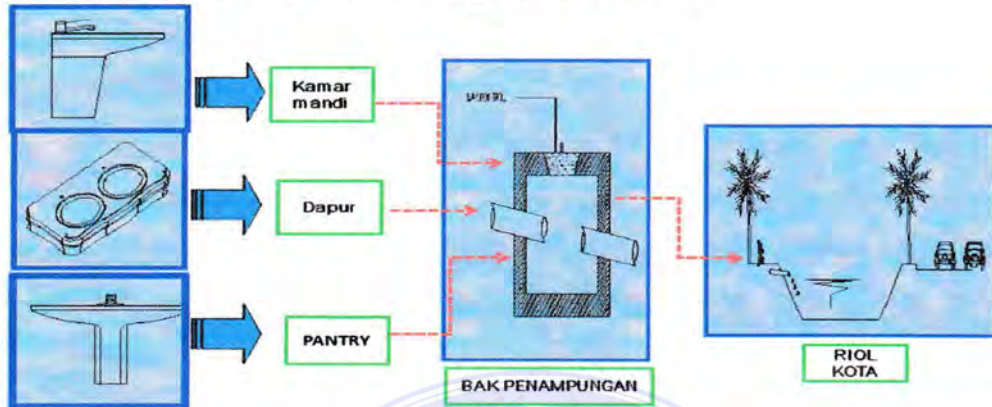
Air bersih yang tersedia pada lokasi saat ini berasal dari PAM. Air bersih yang diperoleh dapat ditampung pada bak penampungan dengan kapasitas tertentu kemudian dialirkan pada bangunan yang memerlukannya.



Gambar 63. Sistem Distribusi Air Bersih

- Air Kotor

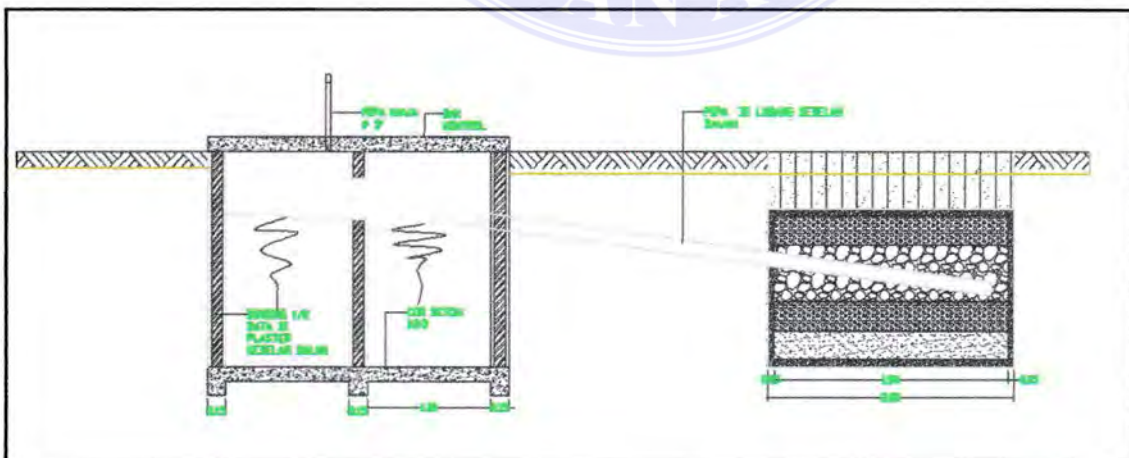
Air limbah berupa buangan air dari kamar mandi, air bekas cuci, wc dan dapur dibedakan untuk pembuangannya. Sistem pembuangan air tersebut seperti di uraikan dalam diagram dibawah ini.



Gambar64.SistemPembuangan AirKotor

- Kotoran Padat

Sistem pembuangan kotoran padat yang berasal dari bangunan dilakukan dengan menyalurkannya melalui pipa pembuangan tertutup kemudian disalurkan ke *septic tank*, lalu ke instalasi pengolahan air limbah. Skemanya pembuangannya adalah sebagai berikut:



Gambar 65.Sistem Pembuangan Kotor Padat

5.6.2 Sistem Penerangan

Untuk penerangan pada bangunan dan disekitar lokasi menggunakan:

Penerangan Alami adalah cahaya yang masuk ke dalam bangunan. Cahaya ini harus cukup dan memadai dan sesuai dengan fungsi ruang. Untuk mendapatkan pencahayaan tersebut maka dibuat ventilasi dan bukaan-bukaan pada dinding dan atap.

Penerangan buatan dalam hal ini adalah daya listrik yang diusahakan merata keseluruh ruangan dan harus memperhatikan jumlah perletakan dan pemasangan titik lampu dan Instalasi listrik. Untuk penerangan buatan sumber daya listrik yang utama dipakai adalah dari : Perusahaan Listrik Negara (PLN).

Distribusi jaringan ke dalam tapak diusulkan melalui jaringan bawah tanah, sehingga tidak mengganggu Visual maupun kegiatan yang ada.

Generator atau Batere digunakan sebagai cadangan yang bekerja secara otomatis, apabila aliran listrik dari PLN terputus. Sumber daya listrik ini melayani beban-beban penting seperti : Sebagian penerangan pada Bangunan, Pompa-Pompa, Exhaust Fan, dan lain-lain. Perletakan dari generator ini dipertimbangkan terhadap beberapa Faktor, yaitu :

- Kebisingan yang terjadi terhadap bangunan.
- Kemudahan Pemeliharaan.



Gambar 66. Konsep Distribusi Listrik

5.6.3 Sistem Komunikasi

Sistem komunikasi merupakan sarana penting dan harus disediakan.

Sistem komunikasi terdiri dari :

- a. Komunikasi keluar, mempergunakan sistem PABX (Private Automatic Branch Exchange) dan telepon.
- b. Komunikasi dalam bangunan, mempergunakan :
 - o Hubungan telepon intern (intercommunication system)
 - o Loudspeaker Comunication System (pada lapangan upacara).
- c. Keamanan lingkungan tapak dibuat dengan persyaratan :
 - o Membuat pembatas fisik pada batas tapak untuk mengurangi sekecil mungkin kontak dengan dunia luar dan menghindarkan pembatas yang masif agar tidak terkesan seperti pembatas penjara.
 - o kontak dengan pengunjung antara lain dengan menyediakan fasilitas pertemuan dalam ruang yang mudah diawasi.



Gambar 67. Sistem komunikasi

5.6.4 Sistem Penghawaandanpengudaraan

Penghawaan memanfaatkan alam dengan sebaik mungkin, yaitu dengan mempergunakan ventilasi silang agar pertukaran udara dapat berjalan dengan lancar.

Penghawaan bertujuan untuk menciptakan suasana nyaman dan membantu meningkatkan daya konsentrasi dalam melakukan aktivitas

Untuk mengurangi masalah pemantulan bunyi dan resonansi bunyi, dipergunakan bahan-bahan yang kedap suara dan pengaturan dari ruang-ruang, terutama ruang yang perlu terisolir dari gangguan suara.

5.6.5 Sistem Pencegahankebakaran

Pemasangan Water hydrant di lokasi yang strategis dimana aparat pemadam kebakaran dapat dengan mudah menjangkau dan memanfaatkannya. Pemasangan water hydrant harus memperhatikan panjang efektif selang 50 m. Penempatan tabung zat kimia secara merata pada setiap bangunan yang dianggap rawan.

Pemilihan jenis pencegahan kebakaran harus mempertimbangkan arah dan bentuk bangunan yang horizontal dan tidak berlantai banyak dan jenis fasilitas yang menggunakan pengamanan khusus.

Alat - alat yang biasa digunakan dalam penanggulangan kebakaran ialah :

a. Fire hydrant dan hose.

Alat pemadam kebakaran dengan sumber air dari resevoir, diletakkan pada jarak 25-30 m.

b. Pilar hydrant.

Alat pemadam kebakaran diluar bangunan, diletakkan pada jarak 100-200 m.

c. Fire extinguisher (pemadam api)

Tabung berisi zat kimia keringdiletakkan pada jarak 20-25 m.

d. Alarm sebagai alat pembantu digunakan pada seluruh bangunan.



Gambar 68. Sistem pemadam kebakaran

5.6.6 Sistem PembuanganSampah

SampahbiasaditampungdidalambaksampahsebelumdiangkutolehDinasKebersihan. Ada duasisitempembuangansampahyaitu :

a. Sistemvertikal :

o Melaluishaffsampah.
UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 11/9/23

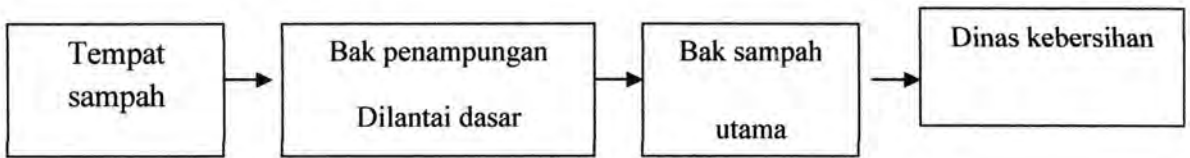
1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)11/9/23

- o Untuk bangunan berlantai tinggi (>4 lantai) atau high rise building.



b. Sistem horizontal :

- Untuk bangunan rendah.
- Meletakkan tempat-tempat sampah di kompleks bangunan



Gambar 69. Sistem pembuangan sampah

Untuk bangunan Pusat Kreatifitas Ana kini menggunakan system pembuangan secara horizontal.

5.6.7 Sistem Pemeliharaan

Pemeliharaan bangunan, baik itu bangunan-bangunan yang ada didalamnya, maupun lansdcapnya maka dilakukan pemeliharaan dan perawatan untuk menjaga kenyamanan dan keamanan bagi pengguna bangunan.

Perawatan rutin yang dilakukan :

- Mengganti bagian-bagian yang rusak.
- Membersihkan lantai, jendela kaca, Toilet, dll.
- Merawat tanaman atau ruang luar yang ada.

Untuk menunjang berlangsungnya kegiatan ini, maka disediakan gudang peralatan.

DAFTAR PUSTAKA

Desy Parasmitha, Nuriana(2002) *Pusat Pengembangan Minat dan bakat anak di semarang*

Aris merdeka sirait (*juri festifsl anak(FFA) 2009 di sumut*

Hurlock, (1992) *dalam skripsinya surya suharjana (2010) yang berjudul Pendidikan usia dini*

Diky Irawan Prabowo dalam skripsi *tugas akhirnya yang berjudul Pusa tinformasi dan kebudayaan di kabupaten karanganyar*

Munandar (1977) *,dalam Reni Akbar-Hawadidkk, 2001).*

Elvina Devita Lestari(2009), *dalam skripsinya yang berjudul Pusat Pendidikan Anak Autis DiSurakarta*

Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia (2006) *Edaran tentang Program Kesetaraan.*

Papalia,(1995) *seorang ahli perkembangan manusia dalam bukunya Human Development*

NathiaPratista (2012), *Dunia psikologi*

Surya suharjana (2010), *dalam skripsinya yang berjudul pendidikan anak usia dini*

Candra (1998), dalam skripsinya Surya suharjana (2010) dalam skripsinya yang berjudul pendidikan anak usia dini

Fisher dkk (1984), dalam skripsinya surya suharjana (2010) dalam skripsinya Pendidikan anak usia dini

Ishar, 1995 dalam skripsinya suryasuharjana(2010) dalam skripsinya Pendidikan anak usia dini

Drucker, 1969 dalam skripsinya suryasuharjana(2010) dalam skripsinya Pendidikan anak usia dini

Scott (1974) dalam skripsinya Surya suharjana (2010) dalam skripsinya yang berjudul pendidikan anak usia dini

Mildred Parten (1932), dalam skripsinya Surya suharjana (2010) dalam skripsinya yang berjudul pendidikan usia dini

Surya suharjana (2010) judul skripsinya Pendidikan anak usia dini

Snowman (1993) dalam skripsinya surya suharjana (2010) yang berjudul pendidikan anak usia dini

Neufert, E., 1996, *Data Arsitek*, Erlangga, Jakarta.