

# Tempat Penitipan Anak Bernuansa Alam dengan Pendekatan *Architectural and Human Sense*

Dwita Hapsarie Riandhini dan Muhammad Faqih

Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

*e-mail:* faqih@arch.its.ac.id

**Abstrak**—Proses tumbuh kembang seorang anak membutuhkan pemantauan dan perhatian, baik segi fisik maupun mental. Sehingga pertumbuhan dan perkembangan anak dapat berjalan dengan baik dan benar. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, banyak orang tua yang memiliki aktivitas yang padat sehingga mengakibatkan minimnya waktu yang dimiliki dan tidak dapat mengasuh anaknya sepanjang hari. Tempat penitipan anak bernuansa alam merupakan sarana alternatif yang menyediakan jasa pengasuhan, perawatan dan pendidikan dengan menggunakan alam sebagai media yang membantu tumbuh kembang anak melalui pengalaman langsung dengan lingkungan sekitar. Sarana ini diharapkan dapat mewadahi dan menyesuaikan dengan kecenderungan proses perkembangan dan pertumbuhan anak, dimana anak-anak cenderung akan menggunakan panca indera (*sense*) mereka untuk mempelajari sesuatu yang baru. Apa yang mereka pahami akan berdasarkan pada pengalaman dan informasi yang mereka miliki. Oleh karena itu pengawasan yang lebih sangat dibutuhkan akan pertumbuhan dan perkembangan anak dapat tumbuh dengan baik dan tepat.

**Kata Kunci**—Tempat Penitipan Anak, Alam, Sense.

## I. PENDAHULUAN

SEMAKIN maju dan berkembangnya peradaban manusia di zaman modern serta semakin tingginya tuntutan ekonomi menyebabkan perubahan pola hidup masyarakat. Semakin banyak wanita yang mempunyai dwifungsi, tidak hanya sebagai ibu rumah tangga tapi juga sebagai wanita karir agar dapat menunjang perekonomian keluarga.

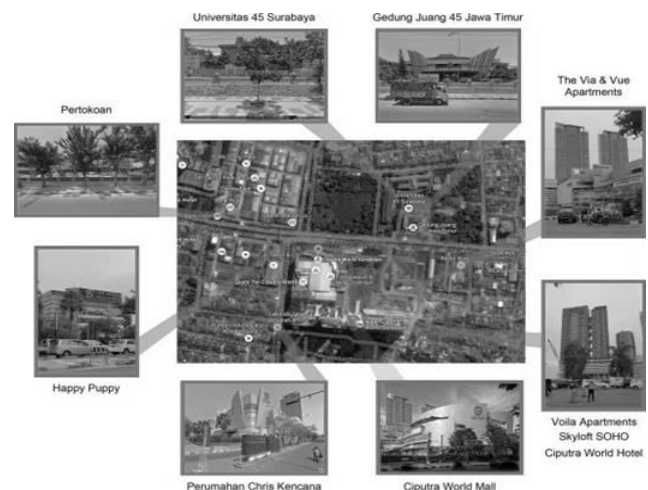
Kesibukan tersebut tak jarang membuat para orang tua tidak dapat mengurus dan menjaga anaknya yang sedang dalam tahap tumbuh kembang dengan maksimal. Kesibukan orang tua juga sering mengakibatkan minimnya komunikasi antara orang tua dengan anak. Hal inilah yang akhirnya dapat mendorong anak kepada perilaku menyimpang, misalnya berbicara dan bertingkah laku yang tidak sopan, memiliki permasalahan sosial, dan sebagainya.

Menurut the *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC), pendidikan prasekolah dimasukkan dalam *early childhood settings* (tatanan masa kanak-kanak awal), yaitu layanan untuk anak-anak sejak lahir sampai dengan usia 8 tahun di suatu institusi, seperti Tempat Penitipan Anak (TPA) [1]. Di dalamnya termasuk *early childhood education* (pendidikan masa kanak-kanak awal) yang terdiri dari pelayanan yang diberikan dalam tatanan masa kanak-kanak awal.



Gambar. 1. Kondisi Eksisting Lahan.

Sumber: <https://maps.google.co.id/> [2]



Gambar. 2. Bangunan Sekitar.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Perkembangan anak usia dini merupakan masa pengembangan diri paling mendasar yang dapat menentukan sifat dan karakter nya di masa mendatang. Masa perkembangan anak usia dini ini disebut juga dengan *golden age*, dimana terjadi pada rentang usia 0-8 tahun dan pada periode usia selanjutnya perkembangan anak akan semakin melambat. Oleh karena itu, diperlukannya perhatian dan kesadaran dari orang tua agar masa *golden age* dapat berlangsung dengan baik. Terdapat 5 aspek pertumbuhan dan perkembangan anak yang harus diperhatikan oleh setiap orang tua, yakni perkembangan kognitif, bahasa, emosional, sosial dan motorik [3].

Anak-anak yang sering bersinggungan dengan alam akan memiliki dampak positif dalam hal sosial, psikologi, akademik, serta kesehatan fisik. Alam merupakan media yang menyediakan berbagai hal yang dapat dipelajari oleh anak-anak. Anak-anak cenderung akan menggunakan panca indera (*sense*) mereka untuk mempelajari sesuatu yang baru. Apa yang mereka pahami akan berdasarkan pada pengalaman yang mereka miliki dan informasi yang mereka miliki. Alam juga dapat memberikan suasana tersendiri bagi anak-anak agar dapat berinteraksi dengan sesama maupun lingkungan.

II. METODA PERANCANGAN

Pendekatan pengembangan rancangan “Tempat Penitipan Anak Bernuansa Alam dengan Pendekatan Architecture and Human Sense” Setiap karya arsitektur akan menghadirkan kesan yang berbeda-beda bagi penggunaannya. Dimana kesan-kesan tersebut akan direkam oleh penggunaannya dengan memori ingatan mereka. Melalui memori arsitektural tersebut, suatu karya arsitektur mampu menstimulasi perasaan dan pikiran anak dengan menggunakan panca indera mereka [4].

Selain itu tempat penitipan anak ini menggunakan metode rancang *kontekstualisme*. Menurut Brent C Brolin, *Architecture in context*, Arsitektur kontekstual merupakan perencanaan perancangan bangunan yang memperhatikan kontinuitas visual antara rancangan dengan suasana lingkungan sekitarnya dengan pengamatan terhadap kesulitan-kesulitan yang ada agar dapat menciptakan keselarasan [5]. Kontekstual yang dimaksud dapat berupa fisik seperti tapak serta tampak lingkungan sekitar maupun non-fisik seperti filosofi, fungsi serta kegunaan [6].

III. HASIL DAN EKSPLORASI

A. Eksplorasi Tatanan Massa

Objek rancang merupakan sarana pengasuhan anak usia dini yang menyediakan jasa pengasuhan, perawatan dan pendidikan. Objek rancangan terdiri atas beberapa bangunan yang letaknya terpisah yang memiliki fasilitas yang berbeda. Terpisahannya susunan massa bangunan bertujuan agar anak-anak memiliki kesempatan untuk merasakan dunia luar saat bergerak untuk berpindah ke fasilitas yang dibutuhkan. Tatanan massa dirancang mengelilingi area bermain dengan salah satu sisi yang terbuka dapat membuat anak merasa nyaman, tidak terkekang serta diperhatikan [7].



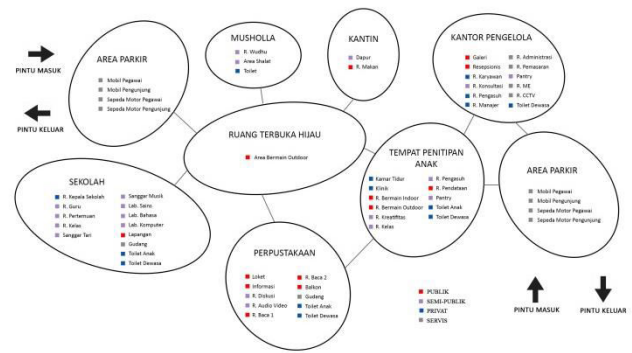
Gambar. 3. Site Plan.  
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar. 4. Tampak Utara Bangunan.  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar. 5. Tampak Selatan Bangunan.  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar. 6. Organisasi Ruang.  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Lahan eksisting dikelilingi oleh high rise building Ciputra Superblock, serta ruko dan pemukiman warga. Menyesuaikan dengan ketinggian lantai, maka rancangan objek menyesuaikan dengan bentukan ruko dan pemukiman warga yang terdiri atas 1-3 lantai. Penggunaan atap pelana maupun perisai mendominasi bentukan objek rancang yang sesuai dengan bangunan di wilayah tropis serta dapat menjadi suatu keterpaduan antar bangunan.

B. Eksplorasi Architecture in Context

Rancangan ini menerapkan metode kontekstual dalam berbagai aspek, seperti tatanan massa, tampak, interior, serta elemen mikro arsitektural lainnya. Penerapan arsitektur kontekstual ini memperhatikan keselarasan, kegunaan, pengguna, keamanan, kenyamanan, dan sebagainya agar hasil rancangan sesuai dengan konteks yang ingin dicapai.

1) Eksplorasi Fasad

Rancangan ini menggunakan perulangan bukaan-bukaan yang berbentuk persegi, hal ini bertujuan agar antar bangunan memiliki keselarasan satu sama lain. Keselarasan bangunan juga dapat terasa melalui penggunaan warna biru, merah, dan kuning sebagai wajah dari setiap massa dengan memperhatikan keseimbangan dan tidak berlebihan. Selain keselarasan antar bangunan, penggunaan warna cerah juga merupakan penggambaran keceriaan yang ingin dihadirkan dalam objek rancangan dalam konteks pengguna, yakni anak-anak.

## 2) Eksplorasi Zoning

Pengguna bangunan ini merupakan orang dewasa sebagai pegawai, serta pengunjung (orang tua) dan anak-anak sebagai pengguna utama. Rancangan membedakan zoning ruangan bagi pengguna dewasa dan anak-anak. Hal ini dilakukan karena perbedaan karakteristik, kebutuhan, serta kemampuan, seperti pembagian zona privat, public, maupun servis.

## 3) Eksplorasi Skala

Skala juga merupakan unsur yang mampu menghadirkan rasa aman dan kenyamanan bagi pengguna. Skala intim dengan ketinggian plafond  $\pm 2,2$ m merupakan ukuran suatu ruangan yang ideal bagi anak-anak. Akan tetapi, mengingat orang dewasa juga merupakan pengguna objek rancang ini, maka ketinggian yang tepat berkisar 3-3,4 m [8]. Selain itu, desain bentuk dan ukuran tangga yang disesuaikan dengan anak-anak agar aman dan nyaman. Desain tapakan kaki (*landing space*) dibuat dengan ketinggian yang disesuaikan dengan kemampuan tinggi tapakan anak-anak, yakni  $\pm 0,1$ m. *Handrail* juga disesuaikan dengan kemampuan ketinggian anak-anak maupun dewasa [8].

## C. Eksplorasi Architecture and Human Sense

Objek rancang di dominasi oleh perpaduan 3 warna dasar, yaitu biru, merah dan kuning serta dipadukan dengan material yang menonjolkan warna alaminya seperti batu, kayu serta rumput. Penggunaan warna pada facade bangunan merupakan salah satu perwujudan dari pendekatan objek rancang, yaitu *Architecture and Human Sense* dalam aspek pengelihatannya. Selain dapat menghadirkan suasana tertentu, penerapan warna pada objek rancang juga mampu mengembangkan emosional, imajinasi serta daya kreatifitas anak.

- Biru, menghadirkan suasana tenang dan mendalam. Ruang yang berwarna biru mampu mendukung konsentrasi seperti ruang kelas serta ruang beristirahat.
- Merah, melambungkan semangat, agresif, aktif yang dapat diterapkan sbagai interior ruangan bermain.
- Kuning, merupakan wana ceria yang menyenangkan, santai yang dapat diterapkan pada interior ruang bermain.

Warna alam, seperti warna coklat pada kayu serta hijau rerumputan mampu menghadirkan kesan segar, hangat, nyaman dan aman.

Penerapan pendekatan *Architecture and Human Sense* juga memanfaatkan kepekaan indera peraba serta pendengaran anak-anak. Dimana objek rancangan menghadirkan berbagai tekstur, baik secara alami maupun artifisial, yang mampu dijadikan sebagai media pembelajaran anak-anak mengenai indera peraba dan juga berbagai tekstur yang ada.

Melalui indera pendengar anak-anak mampu belajar untuk membedakan berbagai suara, serta dapat pula menghadirkan suasana yang diharapkan. Dihadirkannya elemen air pada objek rancangan mampu menghadirkan ketenangan dan menurunkan kadar stress, hal ini dapat diterapkan pada area yang membutuhkan suasana tenang dan hening seperti musholla. Adanya unsur alam yang dihadirkan dalam objek rancang juga mampu ‘mengundang’ kehadiran kicauan-kicauan burung yang semakin mendukung suasana tenang yang diinginkan. Suasana yang tenang juga dapat dihadirkan

melalui adanya *sound barrier* yang berfungsi untuk menghalangi kebisingan yang berada di luar lahan agar tidak mengganggu aktivitas di dalamnya.

## D. Eksplorasi Alam

Anak-anak yang sering bersinggungan dengan alam akan memiliki dampak positif dalam hal sosial, psikologi, akademik, serta kesehatan fisik. Alam merupakan media yang menyediakan berbagai hal yang dapat dipelajari oleh anak-anak. Anak-anak cenderung akan menggunakan panca indera (*sense*) mereka untuk mempelajari sesuatu yang baru. Apa yang mereka pahami akan berdasarkan pada pengalaman yang mereka miliki dan informasi yang mereka miliki. Alam juga dapat memberikan suasana tersendiri bagi anak-anak agar dapat berinteraksi dengan sesama maupun lingkungan.



Gambar. 7. Perbandingan Ukuran.

Sumber : *Architecture and Human Sense Pre-school in Alexandria Town*



Gambar. 8. Interior Ruang Tidur Anak.

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar. 9. Interior Ruang Bermain Anak.

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar. 10. Interior Ruang Kelas Anak.

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar. 11. Tampak Perpustakaan.  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi).



Gambar. 13. Suasana Tenang Musholla.  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi).



Gambar. 12. Tampak Musholla.  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar. 14. Ruang Bermain Outdoor Anak.  
Sumber : Dokumentasi Pribadi.

#### IV. KESIMPULAN

Perancangan objek arsitektural ini menggunakan metode kontekstualisme, dimana merancang suatu bangunan yang memperhatikan kontinuitas visual antara rancangan dengan suasana lingkungan sekitarnya serta memperhatikan aspek fisik dan non-fisik seperti tapak dan tampak lingkungan sekitar, filosofi, fungsi serta kegunaan agar dapat menciptakan keselarasan.

Objek ini dirancang dengan menyesuaikan sifat dan sikap serta memperhatikan proses tumbuh kembang anak untuk berkembang. Alam merupakan media yang menyediakan berbagai hal yang dapat dipelajari oleh anak-anak serta dapat memberikan suasana tersendiri bagi anak-anak agar dapat berinteraksi dengan sesama maupun lingkungan. Anak-anak cenderung akan menggunakan panca indera (*sense*) mereka untuk mempelajari sesuatu yang baru. Apa yang mereka

pahami akan berdasarkan pada pengalaman yang mereka miliki dan informasi yang mereka miliki.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Creative Arts, "Children's Developmental Bnechmarks and Stages: A Summary Guide to Appropriate Arts Activities," 2016. [Online]. Available: <http://journal.naeyc.org/btj/200407/ArtsEducationPartnership.pdf>.
- [2] Google Maps, "Lokasi Ciputra World." [Online]. Available: <https://www.google.co.id/maps/search/Ciputra+World/@-7.2927734,112.7171341,661m/data=!3m2!1e3!4b1>.
- [3] G. Morrison and S. Early, *Early Childhood Education Today*, 10th ed. Merril Publishing Company, 1988.
- [4] M. Dudek, *Children's Space*. India: Charon Tec Pvt Ltd, 2005.
- [5] B. C. Brolin, *Architecture In Context*. New York: Van Nostrand Reinhold Company, 1978.
- [6] S. A. Annisa, "Arsitektur Kontekstual," 2010. [Online]. Available: <https://architecturejournals.wordpress.com/2010/10/28/arsitektur-kontekstual>.
- [7] D. Christopher, *Environment and Children*. Elsevier, 2007.
- [8] Scavo, Marlene, and et al, "Creating Environments for Preschoolers (Child Environment Series, Military Child Care Project)," Washington DC, 1982.