PERANCANGAN RUANG PUBLIK PUSAT KREATIVITAS ANAK DENGAN PENDEKATAN RAMAH ANAK DI KOTA BANDAR LAMPUNG

SKRIPSI

Disusun oleh:

SAFIRA ADZHANI

1815012014

PROGRAM STUDI S1 ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS LAMPUNG

2022

PERANCANGAN RUANG PUBLIK PUSAT KREATIVITAS ANAK DENGAN PENDEKATAN RAMAH ANAK DI KOTA BANDAR LAMPUNG

SKRIPSI

Disusun oleh:

SAFIRA ADZHANI

1815012014

PROGRAM STUDI S1 ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS LAMPUNG

2022

ABSTRAK

PERANCANGAN RUANG PUBLIK PUSAT KREATIVITAS ANAK DENGAN PENDEKATAN RAMAH ANAK DI KOTA BANDAR LAMPUNG

Oleh

Safira Adzhani

Di Indonesia terdapat undang-undang yang mengatur tentang Hak Anak, dan juga terdapat Peraturan Menteri yang mengatur tentang Kota Layak Anak (KLA). Pemerintah Provinsi Lampung termasuk salah satu provinsi yang sudah mulai menerapkan konsep Kota Layak Anak. Aturan ini tertuang dalam Peraturan Daerah Provinsi Lampung Nomor 4 tahun 2008 tentang Pelayanan Terhadap Hak Hak Anak. Oleh karena itu, dibutuhkannya ruang public pusat kreativitas anak yang memiliki fasilitas yang lengkap dan lingkungan baik yang ramah anak. Dengan penerapan pendekatan ramah anak pada pusat kreativitas anak ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Dalam perancangan ini, metode yang digunakan yaitu **Metode Deskriptif Kualitatif.** Menurut Etna Widodo Muchtar (2000), metode deskriptif adalah metode riset yang digunakan untuk memperjelas gejala sosial melalui berbagai variable penelitian yang saling berkaitan satu dengan lainnya. Sedangkan, Menurut Hamidi (2005), analisis kualitatif adalah analisis dengan cara mengumpulkan data berupa cerita rinci atau keadaan sebenarnya. Kemudian didapatlah hasil perancangan Ruang Public Pusat Kreativitas Anak Dengan Pendekatan Ramah Anak di Kota Bandar Lampung dengan baik dan sesuai dengan prinsip- prinsip yang terdapat pada ***Child Friendly Space*** yang ramah dengan pengguna utama yaitu Anak-Anak.

Kata Kunci : Ruang Publik, Pusat Kreativitas Anak, ***Child Friendly Space.***

Judul : **PERANCANGAN RUANG PUBLIK PUSAT KREATIVITAS ANAK DENGAN PENDEKATAN RAMAH ANAK DI KOTA BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : *Safira Adzhani*

Nomor Pokok Mahasiswa : 1815012014

Bidang Studi : Arsitektur

Program Studi : S1 Arsitektur

Jurusan : Arsitektur

Fakultas : Teknik

MENYETUJUI

Pembimbing I	Pembimbing II
Ir. Panji Kurniawan., S.T., M.Sc.	**Dr. Ir. Citra Persada., M.Sc.**
NIP 19830207 200812 1 002	NIP 19651108 199501 2 001

MENGETAHUI

Ketua Program Studi S1 Arsitektur

Ir. Agung Cahyo Nugroho., S.T., M.T.
NIP 19760302 200604 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Pembimbing I : **Ir. Panji Kurniawan., S.T., M.Sc.** .....
NIP 19830207 200812 1 002

Pembimbing II : **Dr. Ir. Citra Persada., M.Sc.** .....
NIP 19651108 199501 2 001

Penguji : **Dona Jhonnata., S.T., M.T.** .....
NIP 19860917 201903 1011

2. Dekan Fakultas Teknik Universitas Lampung

Dr. Eng. Ir. Helmy Fitriawan., S.T., M.Sc.
NIP 19750928 200112 1 002

Tanggal lulus ujian : **23 November 2022**

RIWAYAT HIDUP

Penulis lahir di Bandar Lampung pada tanggal 23 April 2021, anak ke dua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Drs. Farid Yanuza, MM. dan ibunda Dr. Candra Perbawati, S.H., M.H. Penulis menempuh Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) Shandy Putra selesai pada tahun2006, Sekolah Dasar (SD) di SD Negeri 2 Rawa Laut (Teladan), Bandar lampung diselesaikan pada tahun 2012. Pendidikan dilanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMPN 23 Bandar Lampung, yang diselesaikan pada tahun 2015. Penulis mengenyam pendidikan (SMA) diSMA N 09 Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2018.

Pada tahun 2018, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan S1 Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Pergurun Tinggi (SBMPTN). Selama Menjadi Mahasiswa universitas lampung, penulis juga pernah mengikuti organisasi di Lingkungan kampus yaitu Himpunan Mahasiswa Arsitektur (HIMATUR) di Universitas Lampung. Kemudian tahun 2022 penulis melakukan penelitian skripsi dan menyusun skripsi sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan tugas pada Tugas Akhir di Arsitektur ini.

SANWACANA

Assalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh,

Segala Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesehatan jasmani dan rohani sehingga atas izin-Nya lah penulis dapat menyelesaikan dan menyusun skripsi dengan judul Perancangan Ruang Publik dengan Pendekatan Ramah Anak di Kota Bandar Lampung dengan lancar. Penulisan laporan ini bertujuan untuk memenuhi syarat menyelesaikan pendidikan Sarjana Teknik Strata 1 (S1) Program Studi Arsitektur Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat::

1. **Dr. Eng. Helmy Fitriawan., S.T., M.Sc.** selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Lampung yang telah memberikan izin untuk melaksanakan Kerja Praktik.
2. **Ir. Agung Cahyo Nugroho., S.T., M.T.** selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik, UniversitasLampung.
3. **Ir. Panji Kurniawan., S.T., M.Sc.** selaku pembimbing utama skripsi yang telah memberikan masukan berupa ide dan motivasi dalam pengerjaan Laporan Seminar Arsitektur.
4. **Dr. Ir. Citra Persada, M.,** selaku pembimbing kedua skripsi yang telah memberikan pengarahan, masukan, motivasi dan bimbingan selama skripsi ini berjalan.

5. Teristimewa kepada Ayah dan Bunda yang saya sayangi dan kakak adik saya serta seluruh keluarga besar saya yang selalu memberikan dukungan berupa doa, moril, materil, serta kasih sayang yang tiada tara sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Terima Kasih kepada Teman-Teman periode 10 yang telah berjuang bersama selama 2 bulan terakhir dengan saya.
7. Teman - teman mahasiswa S1 Arsitektur Universitas Lampung seluruh angkatan, khususnya tahun angkatan 2018 yang telah berjuang bersama selama 4 tahun lebih dengan saya.
8. Special untuk Sahabat-Sahabat yaitu Zahra Alfina, Amalia Lie Ichwani, Rika Okta, Arumia, yang sudah memberikan semangat, saran, dan menjadi tempat Keluh Kesah disaat lelah.

Semoga Allah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada semua pihak yang telahmendukung dan membantu penyelesaian laporan ini. Penulis berharap agar laporan ini bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 07 Desember 2022

Penulis,

Safira Adzhani

1815012014

vii

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Safira Adzhani
NPM	: 1815012014
Judul Skripsi	: Perancangan Ruang Publik Pusat Kreativitas Anak dengan Pendekatan Ramah Anak di Kota Bandar Lampung

Menyatakan bahwa skripsi ini dibuat sendiri oleh penulis dan bukan hasil plagiat sebagaimana diatur dalam Pasal 36 Ayat 2 Peraturan Akademik Universitas Lampung dengan Surat Keputusan Rektor Nomor 6 Tahun 2016.

Yang Membuat Pernyataan,

Bandar Lampung , 07 Desember 2022

Safira Adzhani

1815012014

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
DAFTAR ISI ..... **ii**
DAFTAR GAMBAR ..... **vi**
DAFTAR TABEL ..... **X**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Rumusan Masalah 4
1.3. Batasan Perancangan 4
1.3.1. Ruang Lingkup Substansial 4
1.3.2. Ruang Lingkup Sosial 5
1.4. Tujuan Perancangan 5
1.5. Manfaat Perancangan 5
1.5.1. Bagi Masyarakat 5
1.5.2. Bagi Akademisi 6
1.6. Sistematika Penulisan 6
1.7. Kerangka Berfikir 8

BAB II TINJAUAN TEORI **9**
2.1. Tinjauan Umum 9
2.1.1. Pengertian Ruang Publik 9
2.1.2Bentuk Ruang Publik 10
2.2. Tinjauan Objek Perancangan 11
2.2.1. Definisi Objek Perancangan 11
2.2.2. Unsur Pusat Kreativitas Anak 12
2.2.3. Tujuan Pusat Kreativitas Anak 12
2.2.4. Fungsi Objek Perancangan 13
2.3. Tinjauan Tahap-Tahap Perkembangan Menurut Piaget 13
2.3.1. Tahap sensori (sensori motoric) 13
2.3.2. Tahap Pra-Operasional (2-7 Tahun) 13
2.3.3. Tahap operasi konkrit (*concrete operational*) 14
2.3.4. Tahap operasional formal (*formal operational*) 14

2.4. Tinjauan Umum *Child Friendly Space* (Ramah Anak) 16

2.4.1. Pengertian *Child Friendly Space* (Ramah Anak) 16
2.4.2Manfaat Child Friendly Space (Ramah Anak) 16
2.4.3.Standar National Association for the Education of Young Children 17
2.5. Penerapan Child Friendly Space pada Desain Indoor dan Outdoor Bangunan 20
2.5.1. Lokasi 21
2.5.2. Warna 21
2.5.3. Tata Lansekap (Outdoor) 21
2.5.4. Tata Ruang Dalam (Indoor) 22
2.5.5. Material 22
2.5.6. Penghawaan Udara (Indoor-Outdoor) 23
2.5.7. Perabotan Permainan 23
2.6. Studi Preseden 23
2.6.1. Studi Preseden 1 Kidzania Jakarta 23
2.6.2. Konsep Studi Preseden Kidzania Jakarta 24
2.6.2.1. Warna 24
2.6.2.2. Tantangan 24
2.6.2.3. Ruang-Ruang 24
2.6.3. Cairo Children's Civilisation & Creativity Centre 27
2.6.4. Cayton Children's Museum 29
2.6.4.1. Ruang-Ruang 30
2.7. Implementasi Child-Friendly Space pada Studi Preseden 33
BAB III METODE PERANCANGAN 41
3.1. Ide Perancangan 41
3.2. Pendekatan Perancangan 42
3.3. Pengumpulan Data 42
3.4. Analisis Perancangan 43
3.5. Konsep Perancangan 45
3.6. Alur Perancangan 46
BAB IV ANALISIS PERANCANGAN 47
4.1. Analisis Spasial 47
4.1.1 Analisis Makro 47
4.1.2 Analisis Mezzo 48
4.1.3 Lokasi Perancangan 50
4.1.4 Analisis Mikro 55
4.1.5. Analisis SWOT 55

4.1.6. Land Use 59
4.1.7. Tautan Lingkungan 60
4.1.8. Ukuran Lokasi dan Regulasi 62
4.1.9. Matahari 65
4.1.10. Angin 66
4.1.11. Iklim 67
4.1.12. Vegetasi 68
4.1.13. Sirkulasi dan Kemacetan 70
4.1.14. Aksesibilitas 72
4.1.15. View 74
4.1.16. Polusi Udara dan Suara 75
4.1.17. Drainase 75
4.1.18. Utilitas 76
4.2. Analisis Fungsional 77
4.2.1 Analisis Fungsi 77
BAB V KONSEP PERANCANGAN 47
5.1. Konsep Dasar 94
5.2. Pendekatan Konsep Gubahan Massa 94
5.2.1. Kriteria-kriteria Gubahan Massa 95
5.2.2. Kriteria Bentuk Ruang 96
5.2.3. Kriteria Pemilihan Bentuk Gubahan Massa 97
5.3. Konsep Perancangan Tapak 99
5.3.1Konsep Iklim 99
5.3.2. Konsep Sirkulasi dan Kemacetan 100
5.3.3. Konsep Vegetasi 101
5.3.4. Konsep Material 103
5.3.5. Konsep Orientasi Bangunan dan View 104
5.3.6. Konsep Utilitas dan Drainase 106
5.3.7. Konsep Zonasi 106
5.3.8. Konsep Aksesibilitas 107

5.4. Konsep Perancangan Arsitektur 107
5.4.1. Konsep Gubahan Massa 107
5.4.2. Konsep Fasade 108

5.5. Konsep Pendekatan Ramah Anak (Indoor- Outdoor) 109
5.5.1. Warna 109
5.5.2. Material 111
5.5.3. Vegetasi dan Perkerasan 114
5.5.4. Pencahayaan 115
5.6. Konsep Tata Ruang Dalam 116
5.7. Konsep Tata Ruang Luar 121
5.8. Konsep Sistem Struktur 124
5.8.1. Struktur Bawah 124
5.8.2. Struktur Tengah 125
5.8.3. Struktur Atas 125
5.9. Konsep Sistem Utilitas 126
5.9.1. Konsep Sistem Penyedian Air Bersih 126
5.9.2. Konsep Sistem Pembuangan Air Kotor 126
5.9.3. Konsep Sistem Pembuangan Sampah 127
5.9.4. Konsep Sistem Elektrikal 127
5.9.5. Konsep Sistem Penghawaan 128
5.9.6. Konsep Sistem Keamanan 129
5.9.7. Konsep Sistem Proteksi Kebakaran 129

BAB VI HASIL PERANCANGAN 131
6.1. Zonasi 131
6.2. Siteplan 132
6.3. Denah 133
6.4. Tampak 134
6.5. Potongan 135
6.6. Interior 136
6.7. Exterior 137
6.8. Perspektif 138

BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN 131
7.1. Kesimpulan 141
7.2. Saran 142

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh Permainan Ramah Anak Indoor dan Outdoor..... 23
Gambar 2. Ruangan KidZania Jakarta 25
Gambar 3. Ruangan KidZania Jakarta 25
Gambar 4. Ruang Salon KidZania Jakarta..... 26
Gambar 5. Ruang Memasak KidZania Jakarta..... 26
Gambar 6. Ruang Pemadam Kebakaran KidZania Jakarta 27
Gambar 7. Ruang Teknologi dan Sains 27
Gambar 8 Studi Preseden Cairo Children's Museum 28
Gambar 9. Ruangan Cairo Children's Museum 29
Gambar 10. Ruangan Children's Museum..... 29
Gambar 11. Cayton Children's Museum..... 30
Gambar 12. Ruang Stasiun Pemadam Kebakaran 31
Gambar 13. Ruang Helikopter..... 31
Gambar 14. Ruang Rumah Sakit Hewan Cayton Children's Museum 32
Gambar 15. Ruang Komunitas Pasar 32
Gambar 16. Ruang Permainan Anak..... 33
Gambar 17. Peta Provinsi Lampung..... 47
Gambar 18. Peta kota Bandar Lampung..... 49
Gambar 20. Lokasi Site 60
Gambar 21. Tautan Lingkungan..... 61
Gambar 22. Fasilitas Sekitar..... 62
Gambar 23. Ukuran Tapak..... 62
Gambar 24. Potongan A-A Topografi Tapak..... 63
Gambar 25. Potongan B-B Topografi Tapak 63
Gambar 26. Jalur Sinar Matahari..... 65
Gambar 27. Arah Angin Berhembus..... 66
Gambar 28. Iklim Bandar Lampung 68
Gambar 29. Sirkulasi dan Kemacetan 70
Gambar 30. Aksesibilitas pada tapak..... 72
Gambar 31. View dari sekitar..... 74
Gambar 32. Polusi Suara dan Udara 75
Gambar 33. Sistem Drainase..... 75
Gambar 34. Sistem Utilitas..... 76

Gambar 35. Pola Kegiatan Pelaku Utama (Anak-Anak 5-9 Tahun) 82
Gambar 36. Pola Kegiatan Pelaku Pelengkap (Orang Tua/Orang Dewasa) 82
Gambar 37. Pola Kegiatan Pelaku Penunjang 82
Gambar 35. Konsep Iklim 99
Gambar 36. Konsep Sirkulasi 100
Gambar 36. Konsep Vegetasi 101
Gambar 37. Konsep Material..... 103
Gambar 38. Karpet karet berwarna 104
Gambar 39. Karpet berbulu halus 104
Gambar 40. Konsep Orientasi Bangunan dan View 105
Gambar 41. Konsep Zonasi..... 106
Gambar 42. Konsep Aksesibilitas..... 107
Gambar 43. Konsep Gubahan Massa..... 108
Gambar 44. Konsep Fasade 108
Gambar 45. Gambar Pagar Bangunan 109
Gambar 46. Fasade dinding berwarna..... 109
Gambar 47. Warna Primer 110
Gambar 48. Warna Pastel 110
Gambar 49. Warna Earth Tone..... 111
Gambar 50. Material Permainan..... 111
Gambar 51. Material Permainan..... 112
Gambar 52. Material Permainan..... 112
Gambar 53. Material Permainan..... 112
Gambar 54. Wall Padding..... 112
Gambar 55. Karet atau Busa Pelindung 113
Gambar 56. Permainan Outdoor..... 113
Gambar 57. Ramp dan Tangga..... 113
Gambar 58. Hand Rails 114
Gambar 59. Rumput Sintesis 114
Gambar 60. Pasir Halus 115
Gambar 61. Paving Block Warna..... 115
Gambar 62. Lampu Taman..... 115
Gambar 63. Perpustakaan Anak 116
Gambar 64. Kursi Anak 116

Gambar 65. Tempat duduk Rumput **116**
Gambar 66. Karpet Anak **116**
Gambar 67. Ruang Masak Anak **117**
Gambar 68. Lantai Kayu **117**
Gambar 69. Alat Masak Anak **117**
Gambar 70. Lobby Anak **118**
Gambar 71 . Cafe Anak **118**
Gambar 72. Ruang Gambar Anak **119**
Gambar 73. Ruang Pameran Anak **119**
Gambar 74. Ruang Musik Anak **119**
Gambar 74. Ruang Tunggu Anak **120**
Gambar 75. Toilet Anak Perempuan **120**
Gambar 76. Taman Lalu Lintas **121**
Gambar 77. Area Playground **122**
Gambar 78. Taman Berkebun **123**
Gambar 79. Ramp Anak **124**
Gambar 80. Toilet Difabel **124**
Gambar 81. Parkir Difabel **124**
Gambar 82. Guide Block **124**
Gambar 83. Pondasi Footplat **125**
Gambar 84. Kolom, Balok dan Plat Lantai **125**
Gambar 85. Struktur Atas **125**
Gambar 86. Sistem Utilitas Air Bersih **126**
Gambar 87. Sistem Utilitas Air Kotor **126**
Gambar 88. Sistem Pembuangan Sampah **127**
Gambar 89. Sistem Elektrikal **127**
Gambar 90. Sistem Penghawaan **128**
Gambar 91. Sistem Keamanan **129**
Gambar 92. Sistem Proteksi Kebakaran **129**
Gambar 93. Detector Panas **130**
Gambar 94. Manual Call Point **130**
Gambar 95. Alarm **130**
Gambar 96. Sprinkler **130**
Gambar 97. APAR **130**

Gambar 98. Hydrant..... 130
Gambar 99. Emergency Sign 130

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tahap-Tahap Perkembangan Piaget 15
Tabel 2. Lokasi Studi Preseden..... 34
Tabel 3. Warna Studi Preseden 34
Tabel 4. Tata Lansekap 35
Tabel 5. Tata Ruang Dalam Studi Preseden..... 36
Tabel 6 . Vegetasi Studi Preseden..... 37
Tabel 7. Material Studi Preseden 37
Tabel 8. Penghawaan Udara Studi Preseden..... 38
Tabel 9. Perabotan Permainan Studi Preseden..... 39
Tabel 10. Pencahayaan Studi Preseden..... 40
Tabel 11. Jumlah Penduduk menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin..... 49
Tabel 12. Karakteristik Pemilihan Site 50
Tabel 13. Alternatif lokasi perancangan 52
Tabel 14. Pembobotan Lokasi Perancangan 55
Tabel 15. Analisis SWOT 56
Tabel 16. Legenda 60
Tabel 17. Fasilitas Sekitar 62
Tabel 18. Regulasi Tapak Bangunan..... 64
Tabel 19. Rata-Rata Kecepatan Angin..... 67
Tabel 19. Rata-Rata Kecepatan Angin..... 67
Tabel 20. Jenis-Jenis Vegetasi..... 70
Tabel 20. Analisis Jumlah Pengguna..... 80
Tabel 22. Analisa Kegiatan Ruang 85
Tabel 23. Kriteria Gubahan Massa 95
Tabel 24. Referensi Bentuk Ruang 97
Tabel 25. Referensi Gubahan Massa..... 98
Tabel 27. Konsep Tata Ruang Dalam..... 120
Tabel 28. Konsep Tata Ruang Luar 123

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Konvensi Hak-hak Anak *(KHA)* atau lebih dikenal sebagai **UN-CRC** ***(United Nations Convention on the Rights of the Child)*** adalah sebuah perjanjian Hak Asasi Manusia yang menjamin hak anak pada bidang sipil, politik, ekonomi, sosial, kesehatan, dan budaya yang disahkan pada tahun 1989 oleh Perserikatan Bangsa Bangsa (PBB). Berdasarkan Konvensi Hak-hak Anak (KHA) terdapat 4 golongan Hak Hak Anak;

1. **Hak Kelangsungan Hidup** adalah hak anak untuk mempertahankan hidup serta mendapatkan standar Kesehatan dan perawatan yang baik.
2. **Hak Perlindungan** adalah anak mendapatkan hak perlindungan diri dari kekerasan, keterlantaran, eksploitasidan diskriminasi.
3. **Hak Tumbuh Kembang** berarti Anak berhak mendapatkan Pendidikan untuk meraih standar hidup yang layak.
4. **Hak Berpartisipasi** memberikan hak bagi anak untuk bisa mengemukakan pendapat dengan bebas sesuai dengan kehidupannya sebagai anak-anak.

Di dalam Hak Tumbuh Kembang pada anak salah satunya terdapat **Hak untuk Bermain dan Rekreasi,** Hak setiap anak untuk dapat bermain dengan teman sebayanya dan sesuai dengan jenis permainan yang ada untuk anak dalam kelompok usianya dengan

maksud untuk menawarkan sifat sportifitas dan kerjasama. Bermain merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak sejak mereka lahir. Anak-anak yang hidup dengan cukup waktu untuk bermain diharapkan menjadi anak yang lebih baik. Bermain sambilrekreasi atau rekreasi sambil bermain baik dilingkungan tempat tinggal maupun dilingkungan tempat-tempat rekreasi merupakan hak anak yangberguna bagi usaha memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Setiap anak berhak untuk menikmati keindahan alam sekitarnya melalui kegiatan rekreasi dengan maksud untuk menstimulasikan daya khayal atas imajinasinya.

Menurut para ahli perkembangan otak manusia dapat diprediksi dari intensitas stimulasi yang diberikan oleh orang dewasa, dan kwalitas stimulasi tersebut. Maka sering anak-anak dibawa kedalam kegitan bermain dengan rekreasi maka daya imajinasi anakpun makin baik. *Herbert Spencer* mengemukakan teori tentang Permainan. Menurut beliau, permainan adalah keluarnya energi yang ada pada anak dan yang belum dipergunakan, sedang si anak ingin aktif. Energi ini keluar dalam permainan. Pandangan *Spencer* ini juga dpat dinamakan dengan teori **"kelebihan tenaga"**, dari permainan adalah semacam pintu keluaruntuk tenaga yang dimiliki si anak. Kelebihan tenaga yang dimilikianak harus dilepaskan agar mereka lebih sehat, dan lagipula setiap anak manusia memiliki kecendrungan-kecendrungan instruktif yang harus dilepaskan/dipuaskan.

Di Indonesia terdapat Undang-Undang yang mengatur tentang Hak Anak, dan juga terdapat Peraturan Menteri yang mengatur tentang Kota Layak Anak (KLA). Pemerintah membuat Pengembangan KLA bertujuan untuk membangun inisiatif pemerintahan kabupaten/kota yang mengarah pada upaya transformasi konsep hak anak ke dalam kebijakan, program dan kegiatan untuk menjamin terpenuhinya Hak Anak di kabupaten/kota.

Penyelenggaraan perlindungan anak berasaskan Pancasila dan berlandaskan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 serta prinsip-prinsip dasar Konvensi Hak-Hak Anak meliputi :

a) non diskriminasi;
b) kepentingan yang terbaik bagi anak;
c) hak untuk hidup, kelangsungan hidup, dan perkembangan; dan
d) penghargaan terhadap pendapat anak.

Pemerintah Provinsi Lampung termasuk salah satu provinsi yang sudah mulai menerapkan konsep Kota Layak Anak. Aturan ini tertuang dalam Peraturan Daerah Provinsi Lampung Nomor 4 tahun 2008 tentang Pelayanan Terhadap Hak Hak Anak. Salah satu Kapubaten/Kota di Provinsi Lampung yang mulai menerapkan Konsep Kota Layak Anak ini adalah Kota Bandar Lampung. Kota Bandar Lampung pada tahun 2018 menegaskan untuk segera mesahkanRaperda tentang Perlindungan Anak yang diajukan dalam rangka untuk menjamin terpenuhinya hak hak atas anak serta agar mendapatkan perlindungan dari kekerasan, kejahatan, deskriminasi dan ketelantaran serta terpenuhinya fasilitas bagi anak. Wilayah Kota Bandar Lampung merupakan daerah perkotaan yang terus berkembang dari daerah tengahke daerah pinggiran kota yang ditunjang fasilitas perhubungan dan penerangan. Pengembangan kota ditandai dengan tumbuhnya kawasan permukiman, namun demikian daerah pinggiran belum terlihat jelas ciriperkotaannya. Pada saat ini kebanyakan di kota-kota besar di Indonesia sangat minim sekali ketersediaan pusat kreativitas yang mengutamakan anak-anak terutama di Kota Bandar Lampung.

Adapun konsep Ruang Publik Ramah Anak sendiri berawal dari konsep **Kota Ramah Anak** *(Child Friendly City)* yang muncul sebagai dampak dari beberapa tren penting diantaranya, transformasi cepat dan urbanisasi masyarakat global. Tujuannya untuk menentukan lokasi sebagai area perencanaan Ruang Publik Pusat Kreativitas Anak dengan Pendekatan Ramah Anak di Kota Bandar Lampung. Untuk

menentukan fasilitas apa saja yang cocok dalam perencanaan Pusat Kreatifitas yang berkonsep Ruang Publik Ramah Anak, Peneltian ini menggunakan Deskriptif Kualitatif. Pengguna Ruang ini merupakananak anak yang berumur sekitar 5 sampai 9 tahun. Kebutuhan sarana berupa Pusat kreatifitas yang layak bagi anak-anak sangat bermanfaat dalam hal menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang ada pada diri mereka.

Latar Belakang di dapat ialah membuat **Perancangan Ruang Publik Pusat Kreativitas Anak Dengan Pendekatan Ramah Anak di Kota Bandar Lampung.**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan Kondisi pada latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan secara khusus sebagai berikut:

1. Apa saja prinsip-prinsip yang terdapat di dalam Konsep Ruang Publik Ramah Anak?
2. Bagaimana merencanakan bangunan Ruang Publik Pusat Kreativitas Anak di Kota Bandar Lampung?

1.3. Batasan Perancangan

1.3.1. Ruang Lingkup Substansial

Lingkup pembahasan meliputi segala sesuatu yang berkaitan dengan **"Perancangan Ruang Publik Pusat Kreativitas Anak Usia 5 – 9Th dengan pendekatan Ramah Anak di Kota Bandar Lampung"** yang dititikberatkan pada hal-hal prinsip berkaitan dengan ilmu arsitektur. Hal-hal lain di luar ranah arsitektur yang ikut mempengaruhi dan mendasari factor-faktor perancangan akan dibatasi dan dipertimbangkan tanpa pembahasan secara mendalam.

1.3.2. Ruang Lingkup Sosial

Perancangan **"Perancangan Ruang Publik Pusat Kreativitas Anak Usia 5 - 9Th dengan Pendekatan Ramah Anak di Kota Bandar Lampung"** terletak di Kawasan Kota Bandar Lampung.

1.4. Tujuan Perancangan

Dengan melakukan perancangan ini diharapkan penulis dapat mewujudkan Ruang Publik Pusat Kreativitas Anak dengan memperhatikan beberapa prinsip ramah anak dengan mengembangkan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah, belajar menampilkan emosi yang diterima lingkungannya dan juga belajar bersosialisasi agar kelak terampil dan bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan yang sesuai dengan situasi dan kondisi bangunan dari segi arsitektur seperti konsep tata ruang, pengelompokkan ruang, pola hubungan ruang, dan konsep fisik dan lingkungan dari bangunan tersebut.

1.5. Manfaat Perancangan

Dengan dilakukannya perancangan ini diharapkan penulis dapat memberikan manfaat terutama untuk:

1.5.1. Bagi Masyarakat

Mewujudkan Ruang Publik Pusat Kreativitas Anak yang menerapkan prinsip prinsip yang berada di konsep ramah anak yang dapat memfasilitasi anak-anak dengan mengembangkan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah, belajar menampilkan emosi yang diterima lingkungannya dan juga belajar bersosialisasi agar kelak terampil dan bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan

1.5.2. Bagi Akademisi

Memberikan wawasan tentang Ruang Publik Pusat Kreativitas Anak yang memperhatikan prinsip prinsip ramah anak dan memberikan konsep baru yang dapat dijadikan referensi pada perancangan terkait bangunan ini di masa yang akan datang.

1.6.Sistematika Penulisan

Dalam mencapai tujuan perancangan ini dilakukan beberapa tahapan yang dianggap perlu. Metode dan prosedur pelaksanaannya secaragaris besar adalah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan dan lingkup pembahasan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, metodologi penelitian, sistematika pembahasan, dan kerangka berpikir.

BAB II. TINJAUAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang data atau teori-teori yang berhubungan dengan perancangan **"Perancangan Ruang Publik Pusat Kreativitas Anak dengan Pendekatan Ramah Anak di Kota Bandar Lampung"** dan tinjauan tinjauan lain serta studi preseden.

BAB III. METODE PERANCANGAN

Bab 3 ini menguraikan metode perancangan dan tahapan awal hingga akhir dari perancangan **"Perancangan Ruang Publik Pusat Kreativitas Anak dengan Pendekatan Ramah Anak di Kota Bandar Lampung"** dengan Teknik pengambilan data sekunder dan jenis data kualitatif maupun kuantitatif.

BAB IV. ANALISIS PERANCANGAN

Bab 4 ini menguraikan tentang Analisis Spasial, Analisis Fungsional, dan Program Ruang tentang perancangan "Perancangan Ruang Publik Pusat Kreativitas Anak dengan Pendekatan Ramah Anak di Kota Bandar Lampung".

BAB V. KONSEP PERANCANGAN

Bab 5 ini menguraikan tentang konsep perancangan, dari konsep dasar, konsep perancangan tapak, konsep dengan pendekatan ramah anak, konsep sistem struktur, dan konsep system utilitas mengenai perancangan "Perancangan Ruang Publik Pusat Kreativitas Anak dengan Pendekatan Ramah Anak di Kota Bandar Lampung".

BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab 6 ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran mengenai "Perancangan Ruang Publik Pusat Kreativitas Anak dengan Pendekatan Ramah Anak di Kota Bandar Lampung".

1.7. Kerangka Berfikir

LATAR BELAKANG

1. Untuk memenuhi salah satu Konvensi Hak- Hak Anak yaitu Tumbuh Kembang (Hak Bermain dan Rekreasi).
2. Untuk memenuhi Salah Satu Syarat sebagai Kota Layak Anak di Provinsi Lampung.
3. Bandar Lampung belum terdapat **Pusat Kreativitas Anak dengan Pendekatan Ramah Anak** yang bertujuan mengembangkan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah, belajar menampilkan emosi yang diterima lingkungan dan juga belajar bersosialisasi agar kelak terampil dan bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan.

PERMASALAHAN

- 1. Apa saja prinsip-prinsip yang terdapat di dalam Konsep Ruang Publik Ramah Anak ?
- 2. Bagaimana merencanakan bangunan Ruang Publik Pusat Kreativitas Anak di Kota Bandar Lampung ?

SOLUSI / TUJUAN

- Menyediakan Pusat Kreativitas Anak yang dapat memenuhi kebutuhan penggunanya yaitu Anak-Anak.
- Menyediakan Fasilitas Sarana dan Prasarana yang ramah anak untukmelatih unsur Pra Operasional dan Operasional Konkrit anak.

Child-Friendly Space

Menyediakan Ruang Kegiatan Fisik

- Mendorong ekspresi diri
- Mendorong kemandirian
- Be child-sized
- Be homelike
- Menyediakan Ruang Alam (In-Out)
- Terstruktur dan fleksibel
- Aman, terlindungi dan sehat

Perancangan "Ruang Publik Pusat Kreativitas Anak di Kota Bandar Lampung" dengan Pendekatan Ramah Anak

- Ruang Publik Pusat Kreativitas Anak yang memiliki fungsi melatih keterampilan, bersosialisasi dan dapat melatih kreativitas anak dengan memberikan fasilitas-fasilitas yang dapat mewadahi berbagai kegiatan anak-anak.
  Pusat Kreativitas yang terdapat ruangan Indoor maupun Outdoor dengan berbagai jenis konsep yang berbeda-beda.
  Pusat Kreativitas Anak yang menggunakan Pendakatan Child-Friendly Space (Ramah Anak).

Diagram Kerangka Berfikir

Sumber: Olah Data Penulis

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Umum

2.1.1. Pengertian Ruang Publik

Ruang Publik adalah ruang yang berfungsi untuk tempat menampung aktivitas masyarakat, baik secara individu maupun secara kelompok, dimana bentuk ruang publik ini sangat tergantung pada pola dan susunan massa bangunan (Rustam Hakim,1987). Menurut Carr dkk (1992), tipologi ruang publik penekanan kepada karakter kegiatannya, lokasi dan proses pembentuknya. Carr dkk membagi tipologi ruang publik diantaranya adalah: Jalan, taman bermain, jalur hijau, perbelanjaan dalam ruang, ruang spontan dalam lingkungan hunian, ruang terbuka komunitas, square dan plaza, pasar, tepi air. Carr dalam Carmona, et al (2003) mengemukakan adanya keterlibatan pasif (*passive engagement*) dan aktif (*active engagement*) dalam pemanfaatan ruang publik.

Kedua bentuk pengalaman ini terjadi sebagai akibat adanya proses interaksi tersebut, dimana pengguna ruang publik dapat melakukan interaksi dengan cara yang berbeda. Ruang sebagai wadah harus mampu menyediakan lingkungan yang kondusif bagi terpenuhinya syarat interaksi, yaitu memberi peluang bagi terjadinya kontak dan komunikasi sosial. Interaksi sosial dapat terjadi dalam bentuk aktivitas yang pasif seperti sekedar duduk menikmati suasana atau mengamati situasi dan dapat pula terjadi secara aktif dengan berbincang bersama orang lain membicarakan suatu topik atau bahkan melakukan kegiatan bersama.Sedangkan menurut Roger Scurton (1984) setiap ruang publik memiliki makna sebagai berikut:

sebuah lokasi yang didesain seminimal apapun, memiliki akses yang besar terhadap lingkungan sekitar, tempat bertemunya masyarakat/pengguna ruang publik dan perilaku masyarakat pengguna ruang publik satu sama lain mengikuti norma-norma yang berlaku setempat. Ruang Publik Secara Ideal Menurut Carr, ruang publik harus memiliki tiga hal yaitu responsif, demokratis, dan bermakna. Responsif dalam arti ruang publik adalah ruang yangdapat digunakan untuk berbagai kegiatan dan kepentingan luas yang memiliki fungsi lingkungan hidup. Artinya ruang publik dapat digunakan oleh masyarakat umum dari berbagai latar belakang sosial, ekonomi, dan budaya serta akses bagi berbagai kondisi fisik manusia. Memiliki arti ruang publik harus memiliki tautan antara manusia, ruang, dan dunia luas dengan konteks sosial. Dengan kata lain, ada sistem pemaknaan dalam ruang publik.

2.1.2. Bentuk Ruang Publik

Pada umumnya ruang publik adalah ruang terbuka yang mampu menampung kebutuhan akan tempat-tempat pertemuan dan aktivitas bersama di udara terbuka. Ruang ini memungkinkan terjadinya pertemuan antar manusia untuk saling berinteraksi. Karena pada ruang ini seringkali timbul berbagai kegiatan bersama, maka ruang- ruang terbuka ini dikategorikan sebagai ruang umum. Meskipun sebagian ahli mengatakan umumnya ruang publik adalah ruang terbuka. Menurut sifatnya, ruang publik terbagi menjadi 2 jenis,yaitu :

1. **Ruang publik tertutup** : adalah ruang publik yang terdapat di dalam suatu bangunan.

2. Ruang publik terbuka : yaitu ruang publik yang berada di luar bangunan yang sering juga disebut ruang terbuka (open space).

2.2. Tinjauan Objek Perancangan

2.2.1. Definisi Objek Perancangan

Perancangan Ruang Publik Pusat Kreativitas Anak dengan Pendekatan Ramah Anak

Adapun pengertian dari masing-masing kata:

- **Pusat**

Pusat dapat diartikan sebagai inti, ruang utama, pokok, pangkal, atau yang menjadi tumpuan dan bersifat mengumpulkan (Poerwadarminta). Pusat juga dapat diartikan sebagai titik poin yang menjadi tempat tujuan yang menarik bagi banyak orang untuk menuju tempat tersebut.

- **Kreativitas**

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik yang benar-benar merupakan hal baru atau sesuatu idebaru yang diperoleh dengan cara menghubungkan beberapa hal yang sudah ada dan menjadikannya suatu hal baru. Selain itu, kreativitas adalah hal-hal yang membuat kita takjub dengan hal-hal baru, karena kreativitas bisa mewujudkan ide-ide cemerlang kita.

- **Anak**

Anak Menurut UU No. 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak Pengertian anak berdasarkan Pasal 1 ayat (1) UU No 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan.

- **Pusat Kreativitas Anak**

Pusat Kreativitas Anak adalah wahana yang bersih, sehat, hijau, inklusif, aman dan nyaman bagi anak untuk bermain, beristirahat berekreasi, berkreasi, serta dapat diakses semua anak termasuk anak penyandang disabilitas, anak di masyarakat adat terpencil dan anak dari kelompok yang terpinggirkan untuk mengembangkan ide baru, pemikiran dan terobosan baru serta karya yang bermanfaat.

2.2.2. Unsur Pusat Kreativitas `Anak

Adapun unsur yang berada di Pusat Kreativitas Anak ialah;

1. Kebijakan
2. Lingkungan Inklusif dan Ramah Anak
3. Ragam Sumber Belajar dan Proses Pembelajaran yang bermutu
4. Tidak Mengeksploitasi Anak
5. Bebas biaya

2.2.3. Tujuan Pusat Kreativitas Anak

Adapun tujuan dibuatnya Pusat Kreativitas Anak (PKA) ialah;

1. Meningkatkan Kreativitas Anak
2. Meningkatkan kualitas pemanfaatan waktu luang anak diluar waktu sekolah, dan waktu tidur untuk melakukan berbagai kegiatan positif, kreatif, produktif, dan Inovatif dengan cara atau metode yang menarik
3. Membentuk karakter anak yang jujur, percaya diri, pintar, sopan santun, disiplin tertib, hormat kepada orang tua, guru dan senior, sayang dan melindungi kepada keluarga teman, berani karena benar, bekerja keras, tidak suka mengeluh serta bertanggung jawab.

2.2.4. Fungsi Objek Perancangan

Fungsi dari objek ini ialah menyediakan tempat yang berfungsi untuk melatih kecerdasan tumbuh kembang otak anak, dan memberikan edukasi dan rekreatif untuk anak-anak agar bebas dalam mengekspresikan diri, mengaktualisasikan diri melalui kegiatan – kegiatan kreatif dalam menghasilkan suatu karya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa **Perancangan Ruang Publik Pusat Kreativitas Anak dengan Pendekatan *Child Friendly Space* (Ramah Anak) di Kota Bandar Lampung**, ini diharapkan mampu merealisasikan konsep yang ada dan memberikan kepuasan bagi pengguna terutama Anak-anak di area tersebut. Dengan dilengkapinya, penambahan–penambahan fasilitas yang ada juga diharapkan dapat menjadi tempat untuk melatih unsur motoric dan kecerdasan tumbuh kembang otak anak.

2.3. Tinjauan Tahap-Tahap Perkembangan Menurut Piaget

Tahap-tahap perkembangan kemampuan kognitif manusia terbagidalam beberapa fase. Piaget membagi perkembangan kemampuan kognitif manusia menurut usia menjadi 4 tahapan. Yaitu:

2.3.1. Tahap Pra-Operasional (5-7 Tahun)

Fase perkembangan kemampuan kognitif ini terjadi para rentang usia **5-7 tahun.** Pada tahap ini, anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar. Kata-kata dan gambar-gambar ini menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi inderawi dan tindakan fisik.

Cara berpikir anak pada pertingkat ini bersifat tidak sistematis, tidak konsisten, dan tidak logis. Hal ini ditandai dengan ciri-ciri:

a) ***Transductive reasoning,*** yaitu cara berfikir yang bukaninduktif atau deduktif tetapi tidak logis
b) Ketidak jelasan hubungan sebab-akibat, yaitu anak mengenal hubungan sebab-akibat secara tidak logis
c) ***Animisme,*** yaitu menganggap bahwa semua bend aitu hidup seperti dirinya
d) ***Artificialism***, yaitu kepercayaan bahwa segala sesuatu di lingkungan itu mempunyai jiwa seperti manusia
e) ***Perceptually bound***, yaitu anak menilai sesuatu berdasarkan apa yang dilihat atau di dengar
f) ***Mental experiment*** yaitu anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya
g) ***Centration***, yaitu anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu ciri yang paling menarik dan mengabaikan ciri yang lainnya
h) ***Egosentrisme,*** yaitu anak melihat dunia lingkungannya menurut kehendak dirinya.

2.3.2. Tahap operasi konkrit (*concrete operational*)

Tahap operasi konkrit terjadi pada rentang usia **7 – 9 tahun**. Pada tahap ini akan dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkrit dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda. Kemampuan untuk mengklasifikasikan sesuatu sudah ada, tetapi belum bisa memecahkan problem-problem abstrak. Operasi konkret adalah bahasa mental yang bisa dibalikkan yang berkaitan dengan objek konkret nyata.

Operasi konkret membuat anak bisa mengoordinasikan beberapa karakteristik, jadi bukan hanya focus pada satu kualitas objek. Pada level opersional konkret, anak-anak secara mental bisa melakukan sesuatu yang sebelumnya hanya mereka bisa lakukan secara fisik,

dan mereka dapat membalikkan operasi konkret ini. Yang penting dalam kemampuan tahap operasional konkret adalah pengklasifikasian atau membagi sesuatu menjadi sub yang berbeda-beda dan memahami hubungannya. Tahap ini dimulai dengan tahap *progressive decentring* di usia tujuh tahun. Sebagian besar anak telah memiliki kemampuan untuk mempertahankan ingatan tentang ukuran,Panjang atau jumlah benda cair. Maksud ingatan yang dipertahankan di sini adalah gagasan bahwa satu kuantitas akan tetap sama walaupun penampakan luarnya terlihat berubah. Dalam tahap ini, seorang anak juga belajar melakukan pemilahan (*classification*) dan pengurutan (*seriation*). Aspek lain dari penalaran tentang hubungan antar kelas adalah transtivity yaitu kemampuan untuk mengombinasikan hubungan secara logis untuk memahami kesimpulan tertentu.

Tahapan-tahapan dia atas secara ringkas dapat di pahami melalui tabel di bawah ini:

Tahapan	**Karakteristik**	**Kemampuan Bahasa**
Pra-Operasional 5-7 tahun	*1. Egosentris* *2.* Meningkatkan aktifitas simbolik *3.* Mulai melakukan representasi	*1. Egosentric speech* *2. Sosialisasi speech*
Operasional Konkrit 7-9 tahun	*1. Reversibility* *2. Concervation* *3. Seriation* *4. Clisification*	1. Memahami bahasa verbal 2. Memahami hal-hal konkrit

Tabel 2.1. Tahap-Tahap Perkembangan Piaget
Sumber: https://scholar.google.co.id/

2.4. Tinjauan Umum *Child Friendly Space* (Ramah Anak)

2.4.1. Pengertian *Child Friendly Space* (Ramah Anak)

Child Friendly Space merupakan wadah ramah anak yangdifungsikan sebagai tempat digelarnya berbagai aktivitas dan kegiatan dengan fokus utama penggunanya adalah anak-anak. Ruang anak berisi kegiatan berdayaguna dalam bentuk pendidikan, pelatihan dan pengembangan anak melalui serangkaian aktivitas yang aktif dan bebas. Tujuan dari ruang anak itu sendiri adalahkembali kepada anak. Artinya dengan tersedianya sebuah wadah, anak telah diberi kebebasan untuk memanfaatkan ruang tersebut untuk pengembangan dirinya. Ruang anak harus memperhatikan standar, psikologi dan kebutuhan anak-anak sebagai pengguna utama yang dilengkapi dengan prasarana pendukung lainnya.

2.4.2. Manfaat Child Friendly Space (Ramah Anak)

Manfaat dari Child Friendly Space untuk mengembangkan 4 kecerdasan anak sebagaimmana dijelaskan berikut ini:

1. **Mengembangkan kecerdasan intelektual dan pengetahuan (IP):** Melalui berbagai informasi yang tertulis pada papan yang berada di dalam dan sekitar area Ramah Anak. Contoh tulisan pada papan vegetasi: Pohon Kamboja Putih/ *White Plumeria*;
2. **Menumbuhkan kecerdasan emosional dan sosial (ES):** Perilaku sopan santun, etika, sikap patuh terhadap peraturan dan sikap waspada dan kehati-hatian - melalui pematuhan terhadap berbagai aturan yang tertulis pada papan yang berada di dalam dan sekitar area Ramah Anak. Contoh tata tertib: Antri Dalam Menggunakan Alat/ Perabot Bermain;

3. **Mengembangkan kecerdasan keterampilan (MT)** serta daya simpatis dan asimpatis (*reflek*) sekaligus menjaga kesehatandan kebugaran: Melalui berbagai alat/ perabot yang berada ada area Ramah Anak. Contoh tulisan pada papan perabot: Jungkat-Jungkit.
4. **Mengembangkan kecerdasan komunikasi dan bahasa (KB):** Melalui interaksi sesama pengguna Ruang Publik Ramah Anak. Contoh Tulisan pada papan; Anak- anak saling kenalan dong biar banyak temannya.

Metode pendekatan perancangan yang diambil adalah pendekatan yang berorientasi pada anak, yang artinya menempatkan anak sebagai subjek utama. Anak-anak sangat senang bermain sehingga mutlak menciptakan sebuah lingkungan pendidikan yang rekreatif bagi anak serta menciptakan lingkungan dengan interaksi yang positif. Perwujudan *child-friendly spaces* yaitu dengan penyediaan ruang bermain dan belajar yang bersifat santai dan bernuansa anak, aman dan nyaman, terstruktur dan fleksibel, dapat mendorong ekspresi diri, adanya ruang kegiatan fisik, adanya ruang efektif untuk orang tua dan guru, serta penyediaan furnitur sesuai dengan kelompok usia anak. Pendekatan *Child-friendly spaces* berfokus terhadap merancang lingkungan yang cocok dengan karakteristik anak-anak dimana lingkungan tersebut penuh dengan eksplorasi dan kedinamisan. Child-friendly spaces menghadirkan kualitas ruang yang baik bagi lingkungan pendidikan rekreatif dalam aspek perilaku anak-anak.

2.4.3. Standar National Association for the Education of Young Children (NAEYC)

Pendekatan Child-friendly spaces membutuhkan standar yang dapat memenuhi komponen ruang yang diharapkan. Pendekatan Child-

friendly spaces terhadap Pusat Kreativitas Anak di Kota Bandar Lampung mengacu kepada standar oleh **National Association for the Education of Young Children (NAEYC)**. Standar ini dipilih berdasarkan penilaian terhadap komponen yang dimaksud, yaitu penyediaan wadah bermain dan belajar ramah anak yang mampu mengakomodasi karakteristik perilaku anak. standar oleh ***National Association for the Education of Young Children (NAEYC)*** sebagai berikut:

1) **Menyediakan ruang kegiatan fisik (Indoor-Outdoor)**

   Tersedianya *Multi-purpose Play Space* dengan kegiatan yang beragam seperti berjalan, bermain, memanjat, berayun, meluncur, dan keseimbangan. Selain itu disediakan pula slot penyimpanan alat permainan dan akses ke toilet terdekat.

2) **Mendorong ekspresi diri**

   Pengendalian warna dan perabotan seperti warna netral untuk latar belakang dan langit-langit dengan warna-warna hangat untuk aksen. Tersedianya ruang pameran karya yang menyesuaikan jangkauan mata anak-anak dengan display karya yang aman dan atraktif, seperti proyek tiga dimensi.Selain itu terdapat ruang pertunjukan anak untuk mengekspresikan diri.

3) **Mendorong kemandirian**

   Desain secara mandiri menjawab kebutuhan anak seperti haus, lapar, buang air dan sebagainya sehingga anak dapat mengatur langkah mereka sendiri. Anak juga diarahkan untuk mandiri dalam memilih aktivitas permainan dan pola permainan (individu atau berkelompok) serta bebas bermain aktif atau pasif. Desain juga mengarahkan anak untuk membuat proyek yang dilindungi hasil karyanya.

4) **Be child-sized**

Furnitur yang diterapkan sesuai dengan kelompok usia anak serta permainan variasi tinggi-rendah plafon, cukup rendah untuk suasana akrab dan cukup tinggi untuk pengalaman spasial. Desain jendela juga harus menyesuaikan tingkat anak-anak. Desain pintu, wastafel, toilet, dan keran minum juga dipasang pada ketinggian yang sesuai dan ramah anak

5) ***Be home-like***

Ruangan santai dan bernuansa anak serta terdapat pencahayaan alami terutama di ruang tertutup. Variasi furnish dan warna dapat digunakan untuk mendukung pengaturan cahaya. Selain itu pintu masuk juga harus memberi kesan menyambut dan terbuka. Suasana ruang juga harus terlindungi dan aman, salah satunya adalah dengan menutup sudut tajam dinding dengan *1/2" bull-nose* atau *beads ceramics.* Penggunaan finishing alami dan tampilan hand-made juga dapat memberi kesan nyaman.

6) **Menyediakan ruang alam indoor-outdoor**

Terdapat variasi elemen alam seperti pohon, bunga, dan semak-semak serta ruang aktivitas anak seperti memanjat dan naik roda mainan. Anak memiliki waktu jauh dari kerumunan namun tetap dalam pengawasan. Selain itu juga disediakanpagar (biasanya 0.6 – 1 m) yang mengelilingi area bermain serta memiliki gudang penyimpanan outdoor equipment untuk beberapa alat permainan.

7) **Terstruktur dan fleksibel**

Desain mudah dikenali serta dapat dikelola kembali oleh anak-anak untuk kegiatan mereka sendiri. Terdapat pula pembedaan

antara permainan yang tenang dan aktif serta berisi fasilitas penyimpanan untuk menghindari kesan kacau.

8) **Aman, terlindungi dan sehat**

Adanya kontrol terhadap akses bagi orang asing sehingga anak-anak aman dalam beraktivitas. Tempat belajar didesain mudah untuk dibersihkan. Kualitas udara dalam ruangan juga harus baik serta penggunaan bahan bangunan dan material interior yang aman dan tidak beracun. Peralatan, perabotan, dan finishing harus dipastikan tidak mengandung timbal.

2.5. Penerapan Child Friendly Space pada Desain Indoor danOutdoor Bangunan

Desain ramah anak juga memiliki 4 prinsip sebagai dasar Konvensi Hak-Hak Anak yang tercantum dalam UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak pada Bab II Pasal 2 yaitu; Non diskriminasi, Kepentingan yang terbaik bagi anak; Hak untuk hidup; Kelangsungan untuk Hidup dan perkembangan; dan terakhir penghargaan terhadap anak. Prinsip Non diskriminasi jika diterapkan pada sebuah desain bangunan akan menghasilkan desain yang dapat memfasilitasi.

Prinsip non-diskriminasi memfasilitasi semua pengguna, baik anak normal maupun anak berkebutuhan khusus. Penerapan arsitektur ramah anak pada pusat kreativitas akan difokuskan pada area indoor dan area outdoor. Indoor area, mencakup ruang-ruangyang digunakan sebagai media pembelajaran, seperti ruang belajar yang terbagi menjadi 4(empat) zona (zona bermain, seni, drama, dan tenang).

Semua ruang tersebut harus memenuhi standar keamanan akses yang dapat memenuhi kebutuhan, baik anak normal maupun anak berkebutuhan khusus, keselamatan anak saat beraktivitas, kenyamanan (termal, akustik, penglihatan, cahaya), dan Kesehatan anak.

2.5.1. Menyediakan Ruang Kegiatan Fisik (Indoor – Outdoor)

Tersedianya Multi – Purpose Play Space berupa Area Playground di luar dan di dalam ruangan. Kegiatan beragam berupa berjalan, bermain, memanjat, berayun, meluncur, dan keseimbangan. Selain itu disediakan akses menuju toilet terdekat. Terdapat ruang Seni Tari dan Area Olahraga untuk anak-anak berusia 5 – 9 tahun.

2.5.2. Mendorong Ekspresi Diri

Tersedianya ruang pameran karya yang menyesuaikan jangkauanmata anak-anak dengan display karya yang nyaman dan aktraktif, seperti proyek tiga dimensi. Selain itu menyediakan ruang pertunjukan anak untuk mengekspresikan diri. Terdapat juga ruang lukis, ruang gambar.

2.5.3. Mendorong Kemandirian

Desain secara mandiri menjawab kebutuhan anak seperti haus, lapar, buang air dan sebagainya sehingga anak dapat mengatur langkah mereka sendiri. Anak juga diarahkan untuk mandiri dalam memilih aktivitas permainan dan pola permainan(individu atau berkelompok) serta bebas bermain aktif atau pasif seperti ruang memasak, playground outdoor dan indoor, ruang tari, ruang musik. Desain juga mengarahkan anak untuk membuat proyek yang dilindungi hasil karyanya dengan menyediakan ruang pameran untuk menampilkan hasil karya anak tersebut.

2.5.4. Be child-sized

Furnitur yang diterapkan sesuai dengan kelompok usia anak serta permainan variasi tinggi rendah plafond. Desain jendela juga harus menyesuaikan tingkat anak-anak. Desain pintu, wastafel, toilet, dan keran minum juga dipasang pada ketinggian yang sesuai denganramah anak.

2.5.5. Be Homelike

Variasi furnish dan warna dapat digunakan untuk mendukung pengaturan cahaya. Selain itu, pintu masuk juga harus memberi kesan menyambut dan terbuka. Penggunaan finishing alami dan tampilan *hand-made* juga dapat memberi kesan nyaman. Ruang- ruang menggunakan warna soft seperti warna putih, warna-warna hangat.

2.5.6. Menyediakan Ruang Alam *Indoor – Outdoor*

Terdapat variasi ruang aktivitas outdoor seperti *Playground* Outdoor dan terdapat ruang alam outdoor seperti Ruang Berkebun dan Taman Outdoor.

2.5.7. Terstruktur dan Fleksibel

Desain mudah dikenali serta dapat dikelola kembali oleh anak-anak untuk kegiatan mereka sendiri. Terdapat perbedaan elevasi dan perbedaan area antara area permainan yang tenang atau pasif dan aktif serta berisi fasilitas.

2.5.8. Aman, terlindungi dan sehat

Perabotan permainan harus menggunakan bahan yang lunak dan tidak tajam tidak bersudut. Perabotan juga harus memiliki pelindung di setiap alat permainannya dan harus dialaskan bahan yang lunak seperti pasir, rumput sintetis, ataupun karet yang aman untuk anak- anak. Perabotan permainan berkonsep ramah anak ini pun menggunakan bahan karet ataupun plastic agar ketika anak jatuh tidak cedera dan terlindungi dari bahan yang kasar.

Penghawaan udara di dalam ruangan harus menggunakan penghawaan buatan seperti pendingin ruangan atau AC dengan memperhatikan berbagai hal seperti suhu, kecepatan angin, arah angin, dan udara; harus memperhatikan sirkulasi udara dan menggunakan ventilasi agar terdapat pertukaran udara dari luar ke dalam dan dari dalam ke luar.

Penghawaan udara di luar ruangan harus menggunakan penghawaan alami dan tidak tercemari oleh banyaknya polusi baik dari kendaraan ataupun dari asap rokok.

Gambar 1. Contoh Permainan Ramah Anak Indoor dan Outdoor

Sumber: Internet diakses 22 April 2022

2.6. Studi Preseden

2.6.1. Studi Preseden 1 Kidzania Jakarta

Gambar 2. KidZania Jakarta

Sumber: *Website Kidzania Jakarta* diakses tanggal 22 April 2022

Kidzania merupakan tempat bermain anak yang mempunyai konsep rekreatif dan edukatif dan di desain playful. Desain playful menurut (Sidiq, 2018) merupakan desain yang akan terlihat menyenangkan, energik, dan menyampaikan optimisme. Oleh karena itu KidZania di desain playful agar dapat menarik perhatian anak-anak dan dapat menambah daya kreativitas anak ketika berada di dalam ruangan. Disini anak-anak diajak bermain untuk memainkan peran sepertiorang dewasa dengan tujuan agar anak-anak dapat merealisasikan cita-citanya dan lebih siap saat dewas nanti. KidZania dibangun khusus

menyerupai replika sebuah kota yang sesungguhnya, namun dalam ukuran anak-anak. KidZania pertama kali didirikan pada tanggal 1 September 1999 di ***Santa Fe*** di ***Mexico City*** menurut sumber di website Jakarta.Kidzania.com. Di Indonesia diresmikan pada tanggal 24 November 2007. Anak-anak dari setiap wilayahberdatangan untuk mengunjungi KidZania Jakarta.

2.6.2. Konsep Studi Preseden Kidzania Jakarta

KidZania Jakarta adalah sebuah kotanya anak-anak yang mengedepankan unsur pendidikan dan hiburan yang pertama di Asia Tenggara bagi anak-anak usia 2-16 tahun. Dirancang dan dibangun khusus menyerupai replika sebuah kota yang sesungguhnya namun dalam skala anak-anak, lengkap dengan jalan raya, fasilitas kota seperti rumah sakit, supermarket, salon, theater, pabrik-pabrik dan masih banyak lagi. Di kota ini anak-anak bisa memainkan peran atau profesi orang dewasa, seperti menjadi dokter, pilot, polisi, juru masak, ilmuwan dan lebih dari 100 profesi lainnya.

2.6.2.1. Ruang-Ruang

Terdapat 59 Jenis Ruangan Profesi untuk anak anak dengan rentang umur 4 - 16 Tahun. Diantaranya ialah;

- **Ruang medis**

Anak-anak diajarkan tentang organ tubuh manusia, praktik membedah tubuh manusia, penanganan pasien dan masih bayak lagi. Sebelum masuk keruangan para peserta di ajarkan menggunakan fasilitas yang terdapat di ruang bedah tersebut

Gambar 3. Ruangan KidZania Jakarta

Sumber: *Website Kidzania.com* diakses 22 April 2022

- **Ruang Salon**

  Di ruang Salon terdapat berbagai alat salon seperti Hairdryer, sisir, kursi salon, wastafel creambath dan masih banyak lagi. Para peserta dibimbing bagaimana cara merawat rambut, mengeringkan, memotong dan memberikan perawatanlainnya seperti creambath, catok rambut dan lainnya.

Gambar 4. Ruang Salon KidZania Jakarta

Sumber: *Website Kidzania.com* diakses 22 April 2022

- **Ruang memasak**

  Di ruang memasak anak-anak diajarkan cara membuat roti, kue dan lainnya. Mereka di ajarkan oleh juru masak, sebelum memasuki ruangan, mereka terlebih dahulu memakai atribut memasak dan mencuci tangan agar makanan yang dibuat tetap steril dari kuman dan bakteri lainnya.

Gambar 5. Ruang Memasak KidZania Jakarta
Sumber: *Website Kidzania.com* diakses 22 April 2022

- **Ruang pemadam kebakaran**

Ruang pemadam kebakaran anak-anak dilatih bagaimana menjadi seorang pemadam kebakaran, para peserta saling menyiramkan air ke objek yang terbakar.

Gambar 6. Ruang Pemadam Kebakaran KidZania Jakarta

Sumber: *Website Kidzania.com* diakses 22 April 2022

- **Ruang-ruang lainnya**

Terdapat banyak ruag-ruang kreativitas lainnya di KidZania Jakarta ini seperti ruang engineering, teknologi, sains dan lain sebagainya.

Gambar 7. Ruang Teknologi dan Sains
Sumber: *Website Kidzania.com* diakses 22 April 2022

2.6.3. Cairo Children's Civilisation & Creativity Centre

Gambar 8 Studi Preseden Cairo Children's Museum

Sumber: ***Cairo Children's Civilisation & Creativity Centre's Website***

diakses 22April 2022

Pada tahun 2005, Mallinson Architects memenangkan kompetisi untuk mendesain ulang "Museum Anak-Anak di Kairo, sebagai konsultan untuk divisi Proyek Utama Angakatan Darat Mesir".

Setelah selesai pada tahun 2012, museum ini berganti nama menjadi "***Children's Civilisation & Creativity Centre***". Museum baru menyambut hingga 1200 anak sekolah setiap hari dari seluruh Mesir, termasuk tarif bersubsidi untuk membantu mereka dari latar belakang yang kurang beruntung. Museum yang telah selesai menerima penghargaan Internasional museum dan warisan di tahun 2012, dan merupakan museum Afrika pertama yang dimasukkan ke dalam konferensi warisan terbaik 2013.

Empat ruang galeri dihubungkan oleh jalan yang menunjukkan perjalanan melalui waktu dari masa lalu ke masa depan, lantai atas menampilkan kubah proyeksi dengan pameran tentang sejarah dan masa depan Ilmu Pengetahuan dan hubungannya dengan Mesir. Taman museum memodelkan lanskap Nilotik, menelusuri vegetasi Lembah Nil yang berubah dari dataran banjir hingga Savanna dan Gurun. Seluruh situs museum menggunakan teknologi energi rendah.

Arsitek *Mallinson* saat ini menugaskan atas nama Museum Anak Kairo analisis GAP manajemen, persyaratan bangunan, dan pameran baru yang diusulkan dan fasilitas Museum dari **Science Museum**

Group di London.

Gambar 9. Ruangan Cairo Children's Museum

Sumber:*Cairo Children's Civilisation & Creativity Centre's* **Website** diakses 22 April 2022

Gambar 10. Ruangan Children's Museum

Sumber: ***Cairo Children's Civilisation & Creativity Centre's*** **Website** diakses 22 April 2022

Sebagai perluasan dari museum yang ada, Pusat Sains Baru ditugaskan oleh Misr Bank pada tahun 2016, yang dijadwalkan selesai pada tahun 2019. Desain Pusat Sains Baru, yang terletak di dalam taman museum yang ada, menyediakan tiga lantai kegiatan pembelajaran langsung untuk menjadi 400 anak setiap hari. Kegiatan ini membahas semua ilmu alam, termasuk ilmu biologi dankedokteran di lantai dasar, kimia dan ilmu komputer di lantai pertama, dan ilmu fisika dan astronomi di lantai pertama dan atap, termasuk observatorium dan area luar ruangan untuk eksperimen. Atapnya berfungsi ganda sebagai bioskop luar ruangan untuk acara dan film. Proyek ini dilaksanakan dalam kemitraan dengan Archilab yang berbasis di Kairo.

2.6.4. Cayton Children's Museum

Gambar 11. Cayton Children's Museum

Sumber: Cayton Child Museum's Website diakses 22 April 2022

Museum ini berusaha untuk membina anak-anak dari semua latar belakang dan kemampuan untuk menjadi warga dunia yang terlibat dengan memfasilitasi pembelajaran kolaboratif, pengalaman dan ekspresi kreatif, baik di ruang museum ini dan melalui program komunitas tempat ini.

Terletak di Pusat Kota Santa Monica, hanya beberapa blok dari Samudra Pasifik, *Cayton Children's Museum* menawarkan pameran berbasis penemuan dan permainan imersif seluas 21.000 kaki persegi. Tempat ini menawarkan kegiatan seni dan budaya yangdirancang untuk anak-anak 0 hingga 8 tahun dan keluarga mereka, termasuk program publik, festival, perkemahan, kelas, lokakarya,dan lainnya.

2.6.4.1. Ruang-Ruang

Ruang Stasiun Pemadam Kebaran

Di Stasiun Pemadam Kebakaran Cayton sendiri, anak-anak dapat membayangkan dirinya sebagai pahlawan kehidupan nyata di komunitas ini. Dengan lemari perlengkapan bunker dan topi api yang menyertainya, Calon petugas pemadam kebakaran dapat memainkan peran dengan bangga saat mereka mempraktikkan tanggung jawab melalui penyelamatan.

Gambar 12. Ruang Stasiun Pemadam Kebakaran

Sumber: ***Cayton Child Museum's Website*** diakses 22 April 2022

Ruang Help a Copter

Ruangan ini anak anak dilatih untuk membawa helicopter dan menjadi pilot. Ruangan ini juga terdapat fasilitas menyerupai Helikopter sungguhan. Dan anak-anak pun dapat mempelajari tombol yang berada di dekat kokpit helicopter.

Gambar 13. Ruang Helikopter
Sumber: ***Cayton Child Museum's Website*** diakses 22 April 2022

Ruang Rumah Sakit Hewan

Ruangan ini berisikan boneka binatang seperti boneka Anjing, Kucing yang sedang sakit dan lainnya. Anak-anak diharapkan mampu menjadi dokter hewan dan memeriksa pasien hewannya yang sedang sakit.

Gambar 14. Ruang Rumah Sakit Hewan Cayton Children's Museum
Sumber: ***Cayton Child Museum's Website*** diakses 22 April 2022

Ruang Komunitas Pasar

Pasar Komunitas adalah ruang berbasis penemuan bagipengunjung kami untuk bermain, berbelanja, dan melayani. Lengkap dengan pemindai dan register yang berfungsi, Pasar memberi sedikit pengunjung kesempatan untuk bergiliran berperan sebagai pembelanja, penyimpan, dan kasir, membantu mereka memahami apa artinya melayani dalam komunitas.

Gambar 15. Ruang Komunitas Pasar

Sumber: ***Cayton Child Museum's Website***

Ruang lainnya

Terdapat ruangan lainnya seperti ruangan permainan trampholine, perosotan, jarring-jaring, program publik, festival, perkemahan, kelas, lokakarya, dan lain sebagainya.

Gambar 16. Ruang Permainan Anak

Sumber: ***Cayton Child Museum's Website***

2.7. Implementasi Child-Friendly Space pada Studi Preseden

1. Lokasi

No.	KidzZania Jakarta	Cairo Children's Civilisation & Creativity Centre	Cayton Children's Museum
01.	Lokasi Kidzania ini berada di daerah Pacific Place Mall Lantai 6-601 Sudirman Central Business District. Jl. Jend. Sudirman Kav. 52-53 Jakarta Selatan 12190-Indonesia. Lokasi berada di dalam pusat perbelanjaan (Mall) dekat dengan permukiman dan area pusat distrik bisnis.	Lokasi Cairo Children's Civilisation & Creativity Centre berada di Jalan Abo Bakr EL Seddik, Heliopolis, Cairo, Mesir. Dibangun tahun 1986. Lokasi berada di daerah Permukiman dan terdapat banyak sekolah anak. Lokasi lahan terdapat Ruang Terbuka Hijau.	Lokasi Cayton Children's Museum ini berada di perkotaan dekat dengan permukiman dan anak-anak. Lokasi berada di Jalan Santa Monica No 395.
Hasil	Dari ketiga preseden dapat disimpulkan bahwa ketiganya berada di daerah perkotaan dan dekat dengan daerah yang banyak terdapat anak-anak. Lokasi sangat strategis dan dapat dilewati oleh semua transportasi. Dan juga mudah diakses dari arah mana saja.		

Tabel 2. Lokasi Studi Preseden

Sumber: Analisa Penulis

2. Warna

No	KidZania Jakarta	Cairo Children's Civilisation & Creativity Centre	Cayton Children's Museum
2.	Warna interior dari KidzZania ini ialah menggunakan dominan warna cerah seperti Merah, Kuning, Biru dan Hijau. Warna ini menciptakan suasana cerah, ceriadan membuat anak- anak semangat dalam melakukan semua kegiatan.	Warna interior dari Cairo Children's Civilisation & Creativity Centre ini dominan menggunakan warna Earth Tone dan terang seperti; merah terang, kuning muda, krim, abu-abu, coklat dan lainnya yang terinspirasi dari warna alami dan menciptakan suasana aman, hangat, kuat, dan ramah..	Warna interior dari Cayton Children's Museum dominan menggunakan warna cerah seperti Merah, Kuning,Hijau dan Biru. Warna ini menciptakan suasana ceria dan semangat agar anak anak termotivasi dalam melakukan segala hal.
Hasil	Dari ketiga Preseden cenderung memiliki warna yang dominan terang cerah dan hangat seperti Kuning, Merah, Biru, Coklat Abu-abu dan lain lain agar dapat menciptakan suasana yang semangat, aman, nyaman, ceria dan membuat anak-anak termotivasi dalam melakukan suatu kegiatan.		

Tabel 3. Warna Studi Preseden

Sumber: Analisa Penulis

3. Tata Lansekap

No	KidzZania Jakarta	Cairo Children's Civilisation & Creativity Centre	Cayton Children's Museum
03.			

	KidzZania tidak memiliki Outdoor atau tata lansekap dikarenakan berada di dalam Mall di daerah SCBD. Di dalamnya terdapat Pepohonan di beberapa titik.	Landscape dari Cairo Children Civilisation & Creativity Centre ialah Ruang Terbuka Hijau atau taman yang terdapat permainan anak outdoor yang sudah ramah anak. Lantai menggunakan beberapa batu	Landscape dari Cayton Children's Museum ialah ruang terbuka atau Open Space dari sebuah mall dan terdapat beberapa tempat duduk dan ruang terbuka untuk orang berjalan dan perpindahan dari satu tempat ke tempat lainnya.
Hasil	Dari ketiga preseden memiliki keuntungan dan kekurangannya masing masing termasuk dalam hal Tata Lansekap di Preseden pertama yaitu KidZania Jakarta tidak memiliki Ruang Terbuka baik RTH ataupun Ruang Terbuka Non-Hijau dikarenakan lahan berada di dalam sebuah mall di tengah kota Jakarta. Di preseden kedua ataupun ketiga memiliki landscape yang berbeda jenis yaitu Cayton Children's Museum memiliki landscape berupa open space di dalam sebuah mall juga. Dan landscape dari Cairo Childre Civilisation & Creativity Centre berupa Ruang Terbuka Hijau atau Taman yang banyak wahana permainanoutdoor dan sudah termasuk ramah anak.		

Tabel 4. Tata Lansekap

Sumber: Analisa Penulis

4. Tata Ruang Dalam

No.	KidzZania Jakarta	Cairo Children's Civilisation& Creativity Centre	Cayton Children's Museum
04.	Interior di Kidzania berbeda-beda tiap ruangannya. Ruangannya di desain sesuai dengan profesinya masing-masing. Interior dari Kidzania sangat ramah anak terbuat dari bahan yang lunak dan tidak membahayakan juga	Interior di Cairo Children's Civilisation & Creativity Centre terbuat dari Kayu,Plastik dan bahan yang tidak membahayakan anak-anak lainnya. Banyak terdapat pencahayaan alami dari luar bangunan serta nuansa warna ruangan	Interior di Cayton Children's Museum terbuat dari plastik maupun kayu yang tidak membahayakan anak-anak. Dinding terbuat dari kayu yang halus

	tidak berbau.	tidak mencolok, adem dan nyaman.	
Hasil	Dari ketiga preseden Interior yang di dapat ialah memiliki kesamaan yaitu menerapkan warna dan interior yang berbahan ramah anak seperti kayu, spons, ataupun plastic dan tidak membahayakan anak-anak.		

Tabel 5. Tata Ruang Dalam Studi Preseden

Sumber: Analisa Penulis

5. Vegetasi

No	KidZania Jakarta	Cairo Children's Civilisation & Creativity Centre	Cayton Children's Museum
05.	 Vegetasi yang digunakan yang aman dan yang sesuai SNI yaitu rerumputan sintetis. Vegetasi Pepohonan yang rindang dan tidak membahayakan anak-anak. Vegetasi bunga lidah mertua yang ditanam di dekat tempat duduk di tengah	 Vegetasi yang digunakan di outdoor ialah rerumputan halus, pohon cemara, dan tumbuhan merah yang berada di outdoor sekitar lahan museum ini. Di museum ini di kelilingi oleh ruang terbuka hijau dan taman outdoor.	 Vegetasi yang digunakan di area indoor ataupun outdoor, pohon palem yang berada dibeberapa titik. dikarenakan museum ini berada di pusat perbelanjaan dan di tempat area padat.
	area KidZania ini.		
Hasil	Dari ketiga preseden ini ketiganya memiliki vegetasi yang sudah sesuai dengan konsep child-friendly space tetapi di preseden pertama dan ketiga masih kurang banyak. Vegetasi yang terdapat di ketiganya pohon palem dan rerumputan sintesis.		

Tabel 6 . Vegetasi Studi Preseden

Sumber: Analisa Penulis

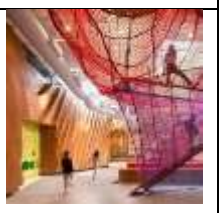
6. Material

No	KidzZania Jakarta	Cairo Children's Civilisation & Creativity Centre	Cayton Children's Museum
6.	 Material pada KidZania ialah material yang terbuat dari kayu, beberapa spons dan plastik. Material yang digunakan ialah tidak tajam, berbau dan tidak membahayakan anak-anak. Material yang digunakan juga sudah SNI. Plafond terbuat dari cat warna bergambar awan. Material lantai terbuat dari rerumputan sintesis dan lantai keramik bergambar .	 Material yang digunakan di Cairo Children's Civilisation & Creativity Centre ialah material yang terbuat dari kayu, plastic dan tidak tajam sudut-sudutnya. Material dinding terbuat dari pahatanbatu dan beberapa ukiran ukiran mesir. Material Plafond terbuat dari pahatandan triplek warna krim. Material dari permainan ini juga sudah ramah anak dan terbuat dari bahan bahan yang tidak tajam dan berbau.	 Material yang digunakan di Cayton Children Museum ialah plastic dan kayu yang sudah terstandar untuk bangunan ramah anak. Plafond terbuat dari papan triplek dan jaring-jaring dari kain. Material dari permainan-permainan juga sudah aman untuk anak anak terbuat dari bahan lunak dan sudah teruji. Material dari lantai terbuat dari karpet dan rerumputan.
Hasil	Material dari ketiga preseden ini sudah cukup baik dari material dinding, lantai, plafond hingga perabotan permainan. Material juga disesuaikan dengan umur anak. Material dinding berupa kaca, kayu ataupun batu. Material dari plafond seperti kayu, tripleks, ataupun gypsum, dan lain sebagainya. Material dari lantai terbuat dari rumput sintetis, spons, karet dan lainnya Dan yang terakhir material dari perabotan permainan juga terbuat dari plastik, ataupun dari karet yang aman untuk anak anak.		

Tabel 7. Material Studi Preseden

Sumber: Analisa Penulis

7. Penghawaan Udara

No	KidzZania Jakarta	Cairo Children's Civilisation & Creativity Centre	Cayton Children's Museum
07.	Kidzania menggunakan peghawaan udara 2 jenis yaitu penghawaan udara buatan , dan penghawaan alami tetapi penghawaan alami hanya berada di beberapa titik saja yaitu di awal bagian depan dekat loket tiket. Penghawaan udara buatan berada di hampir seluruh dinding plafond di area kidzania ini. Penghawaan alami menggunakan angin luar yang masuk dari ventilasi, sedangkan penghawaan buatan menggunakan Air Conditioner (AC) di area ini.	Penghawaan udara di area ini menggunakan 1 jenis penghawaan udara yaitu buatan . Penghawaan buatan menggunakan Air Conditioner (AC). Penghawaan di area ini cukup baik namun kurangnya ventilasi sehingga penghawaan udara alami dari luar kurang terealisasikan dengan baik.	 Penghawaan udara di Cayton ini menggunakan 2 jenis penghawaan udara yaitu buatan dan alami. Penghawaan buatan menggunakan Air Conditioner (AC) dan penghawaan alami menggunakan angin dari ventilasi dan sirkulasi yang berada di area ini sangat bagus sehingga menghasilkan penghawaan alami yang bagus juga.
Hasil	Ketiga preseden ini sudah cukup baik dalam penghawaan udara menggunakan 2 jenis penghawaan udara yaitu alami dan buatan. Penghawaan buatan menggunakan Air Conditioner (AC) sedangkan alami menggunakan angin yang masuk dari ventilasi.		

Tabel 8. Penghawaan Udara Studi Preseden

Sumber: Analisa Penulis

8. Perabotan Permainan

No	KidzZania Jakarta	Cairo Children's Civilisation & Creativity Centre	Cayton Children's Museum
08.	 Perabotan permainan sudah disesuaikan dengan umur anak. Apabila ia sudah cukup mengerti perabotan yang dipakai menggunakan kaca, keramik, plastic dan lainnya. Jika belum mengerti sama sekali material dari perabotan yaitu menggunakan bahan lunak seperti karet, spons ataupun lainnya.	 Perabotan permainan ini dominan menggunakan kayu yang sudah diukir dan dibentuk sperti kapal Pirates dan dihias semenarik mungkin. Beberapa perabotan permainan juga terbuat dari plastic yang sudah teruji dengan baik.	 Perabotan permainan ini menggunakan perabotan yang aman dan nyaman yaitu terbuat dari spons, karpet, plastic maupun kayu yang sudah dilapisi dan ringan. Beberapa di bagian lantai dilapisi karet dan spons agar ketika anak jatuh ia tidak cedera dan tidak luka.
Hasil	Dari ketiga preseden ini dapat disimpulkan bahwa perabotan permainan disesuaikan dengan umur anak dan tidak lepas dari penglihatan orang tua yang harus mengawasi anak bermain. Perabotan permainan banyak yang sudah ramah anak dan terbuat dari bahan bahan lunak seperti spons, karet, kayu yang tidak tajam dan sudah terukir ataupun bahan sintetis lainnya yang ringan dan aman untuk anak anak.		

Tabel 9. Perabotan Permainan Studi Preseden

Sumber: Analisa Penulis

9. Pencahayaan

No	KidzZania Jakarta	Cairo Children's Civilisation & Creativity Centre	Cayton Children's Museum
09.	 Museum ini menggunakan berbagai jenis pencahayaan buatan yaitu lampu gantung, lampu sorot, lampu taman, dan masih banyak lagi. Pencahayaan alami di KidZania jarang	 Museum ini menggunakan 2 jenis pencahayaan yaitu pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan	 Museum ini menggunakan berbagai pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan Alami dari jendela kaca yang
	ditemukan hanya beberapa di bagian titik tertentu saja yang memiliki kaca dan cahaya yang langsung masuk ke dalamnya seperti di bagian tiketdi depan pintu masuk terdapat beberapa kaca dan cahaya alami masuk langsung masuk ke dalam bangunan.	buatan terdapat beberapa jenis yaitu lampu biasa, lampu sorot ataupun lampu gantung.. sedangkan pencahayaan alami terdapat dari pencahayaan pantulan cahaya yang berada di dinding kaca.	dibuat berada di atas bagian plafond, sedangkan pencahayaan buatan menggunakan 2 jenis lampu yaitu lampu sorot dan lampu biasa.
Hasil	Dari studi ketiga preseden ini dapat disimpulkan bahwa ketiganya menggunakan 2 jenis pencahayaan namun di preseden pertama yaitu KidZania belum memaksimalkan pencahayaan alami nya. Ketiga preseden ini menggunakan pencahayaan buatan dengan berbagai jenis lampu seperti lampu gantung, lampu taman, lampu sorot dan masih banyak lagi pencahayaan yang digunakan.		

Tabel 10. Pencahayaan Studi Preseden

Sumber: Analisa Penulis

BAB III

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan adalah tahapan yang dilakukan dalam sebuah proses perancangan, metode ini dibutuhkan untuk memudahkan perancang dalam mengembangkan ide rancangan. Metode yang digunakan dalam perancangan ini yaitu metode deskriptif. Menurut Etna Widodo Muchtar (2000), metode deskriptif adalah metode riset yang digunakan untuk memperjelas gejala sosial melalui berbagai variable penelitian yang saling berkaitan satu dengan lainnya. Pola pengembangan didukung oleh analisis data kualitatif. Menurut Hamidi (2005), analisis kualitatif adalah analisis dengan cara mengumpulkan data berupa cerita rinci atau keadaan sebenarnya. Dengan kata lain, analisis kualitatif adalah analisis dengan mengembangkan, menciptakan, menemukan konsep dan teori. Guna mendapatkan data dan informasi yang berhubungan dengan objek rancangan perlu mengikuti langkah-langkah yang meliputi beberapa tahap sebagai berikut:

3.1. Ide Perancangan

Ide Perancangan yang ingin penulis wujudkan melalui penulisan dan perancangan pusat kreativitas anak dengan pendekatan ramah anak yaitu;

1. Mewujudkan Ruang Publik Pusat Kreativitas Anak dengan Pendekatan Ramah Anak, sehingga dapat menunjang unsurKognitif anak.

2. Mewujudkan Ruang Publik Pusat Kreativitas Anak yang berfokus pada Indoor dan Outdoor dengan konsep yang berbeda beda.
3. Mewujudkan Ruang Publik Pusat Kreativitas Anak yang aman, nyaman dan dapat digunakan dari umur 5 hingga 9 tahun.

3.2. Pendekatan Perancangan

Child Friendly Space atau biasa disebut ramah anak merupakan wadah ramah anak yang difungsikan sebagai tempat digelarnya berbagai aktivitas dan kegiatan dengan fokus utama penggunanya adalah anak-anak. Ruang anak berisi kegiatan berdayaguna dalam bentuk pendidikan, pelatihan dan pengembangan anak melalui serangkaian aktivitas yang aktif dan bebas. Tujuan dari ruang anak itu sendiri adalah kembali kepada anak. Artinya dengan tersedianya sebuah wadah, anak telah diberi kebebasan untuk memanfaatkan ruang tersebut untuk pengembangan dirinya. Ruang anak harus memperhatikan standar, psikologi dan kebutuhan anak-anak sebagai pengguna utama yang dilengkapi dengan prasarana pendukunglainnya.

3.3. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk menunjang perancangan pusat kreativitas anak dengan pendekatan ramah anak.

Data Primer

Data Primer merupakan data yang diperoleh langsung dari sumber atau lapangan tanpa melalui perantara

- **Observasi**

  Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung ke lokasi tapak dan kondisi objek di lapangan. Observasi pada tapak dilakukan dengan mengamati kondisi existing pada tapak serta kondisi lingkungan di sekitar tapak.
- **Wawancara**

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung maupun tidak langsung dengan narasumber.

- **Foto Lapangan**

  Foto lapangan dilakukan dengan melakukan pengambilan gambar atau foto pada tapak dan objek terkait secara langsung.

Data Sekunder

Data Sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung melaui perantara atau diperoleh dan dicatat oleh pihak lain.

- **Studi Literatur**

  Melakukan pencarian data-data dari berbagai sumber tertulis, baik berupa buku-buku, arsip, majalah, artikel ilmiah, dan jurnal, atau dokumen-dokumen yang relevan dengan permasalahan yang diteliti sehingga informasi yang didapat dari studi kepustakaan ini dapat dijadikan rujukan untuk memperkuat argumentasi-argumentasi yang ada.

- **Studi Kasus atau Studi Preseden**

  Pengumpulan data dengan menilai dan mengidentifikasi karakteristik dari bangunan yang sudah ada terkait massa bangunan, zonasi ruang, kebutuhan ruang, serta desain arsitektur yang diterapkan pada bangunan.

- **Dokumentasi**

  Dokumentasi merupakan kegiatan sistematis dalam melakukan, pencarian, pemakaian dan penghimpunan dokumen untuk memperoleh pengetahuan, keterangan, serta bukti. Dokumentasi dilakukan dengan pengambilan data atau gambar yang tidak dapat dilakukan secara langsung atau melalui internet.

3.4. Analisis Perancangan

Dalam proses analisa, dilakukan rangkaian pembahasan terhadap kondisi kawasan perencanaan. Proses analisis ini yaitu analisis tapak, analisis pelaku, analisis aktivitas, analisis ruang dan fasilitas, analisis bangunan, analisis struktur dan utilitas, dan analisis-analisis lainnya. Semua analisis diusahakan berkaitan dengan judul yang dipilih, yaitu Perancangan Ruang Publik Pusat Kreativitas Anak yang menerapkan Pendekatan Ramah Anak di Kota Bandar Lampung;

3.5.Analisis Tapak

Analisis tapak yaitu analisis yang dilakukan pada lokasi dan bertujuan untuk mengetahui segala sesuatu yang ada pada tapak perancangan. Analisis ini meliputi analisis persyaratan tapak, analisis aksesibilitas, analisis kebisingan, analisis pandangan (ke luar dan ke dalam), sirkulasi, matahari, angin, vegetasi, dan zoning.

3.6.Analisis Fungsi

Analisis fungsi yaitu kegiatan penentuan ruang yang mempertimbangkan fungsi dan tuntunan aktivitas yang diwadahi oleh ruang. analisis fungsi dilakukan dengan tujuan untuk menentukan ruang-ruang yang dibutuhkan dalam perancangan sekolah, dengan mempertimbangkan pelaku, aktivitas, dan kegunaan. Analisis ini diharapkan dapat memenuhi seluruh kebutuhan yang sesuai dengan pengguna dan aktivitas di dalamnya, dan sesuai dengan standar yang ada.

3.7.Analisis Aktivitas

Pengguna Analisis aktivitas pengguna yaitu analisis untuk mengetahui aktivitas masing-masing kelompok pelaku, sehingga menghasilkan besaran aktivitas tiap ruang dan persyaratan tiap ruang. Analisis ini dapat ditentukan besaran kebutuhan ruang dan sirkulasi pada bangunan sesuai dengan fungsi yang telah dianalisis melalui analisis fungsi.

3.8. Analisis Ruang

Analisis ruang yaitu analisis untuk memperoleh persyaratan-persyaratan, kebutuhan, dan besaran ruang dengan mempertimbangkan fungsi dan tatanan ruang.

3.9. Konsep Perancangan

Setelah melalui tahapan analisis-analisis diatas, maka didapatkan konsep rancangan. Konsep perancangan merupakan suatu proses penggabungan dan pemilihan dari beberapa analisis, konsep perancangan yang muncul juga berdasarkan judul yang dipilih, yaitu **Perancangan Ruang Publik Pusat Kreativitas Anak yang menerapkan Pendekatan Ramah Anak di Kota Bandar Lampung**. Konsep ini akan dijadikan sebagai acuan dalam menyusun perancangan. Penyajian konsep dipaparkan dalam bentuk narasi dan gambar. Adapun kajian konsep perancangan meliputi, antara lain:

1. Konsep pendekatan rancangan
2. Konsep tapak
3. Konsep massa
4. Konsep ruang
5. Konsep struktur

3.10. Alur Perancangan

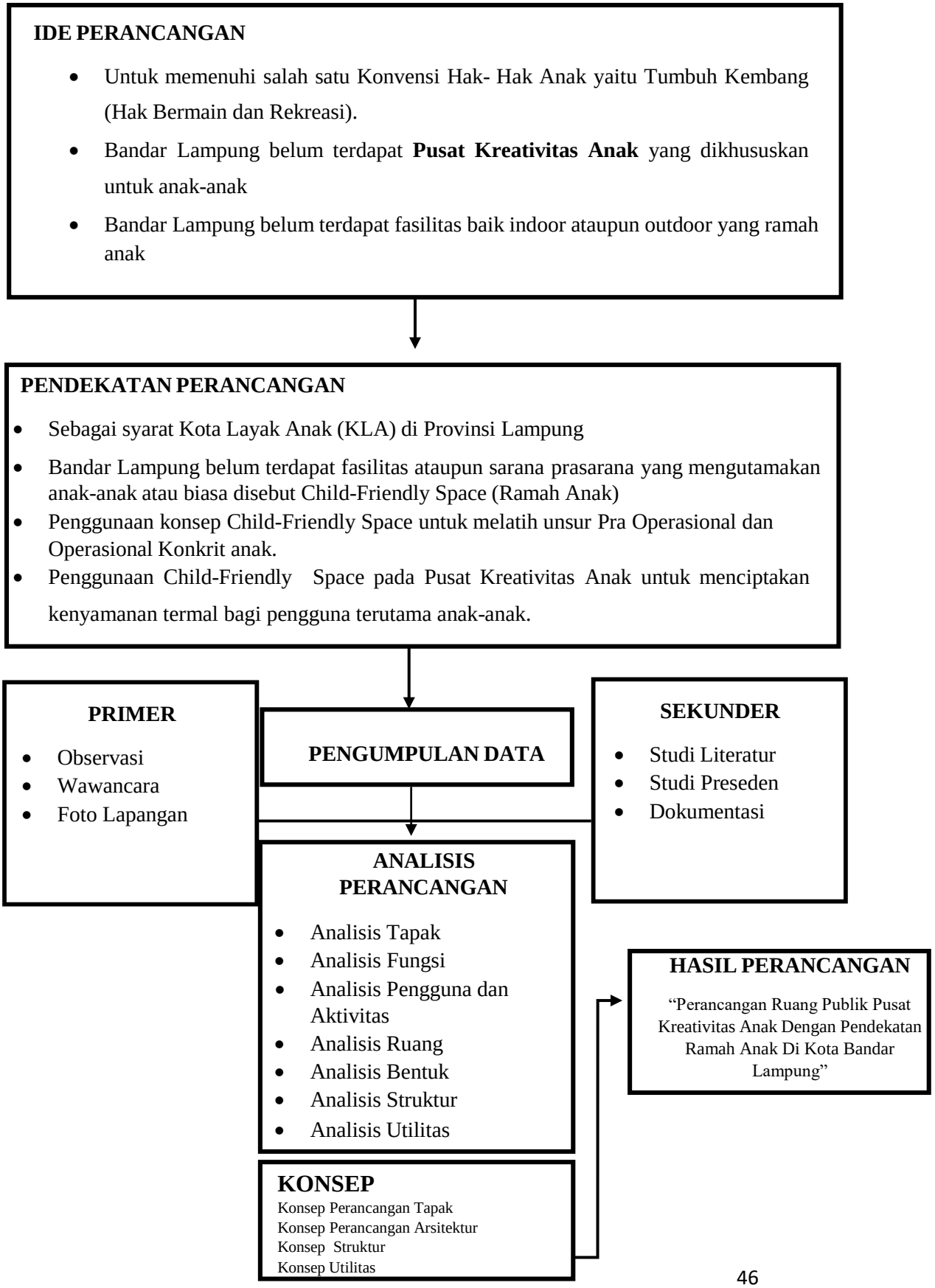


Diagram 2. Alur Perancangan

Sumber: Analisis Penulis

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian,maka dapat disimpulkan bahwa:

- Pusat Kreativitas Anak dengan Pendekatan Ramah Anak di Kota Bandar Lampung merupakan sebuah fasilitas yang mewadahi kegiatan anak dalam mengembangkan kreativitas dengan pengguna anak-anak usia 5-9tahun.
- Kemudian Usia anak tersebut dibagi 2 golongan kelompokyaitu **Tahap Pra-Operasional** (2-7 Tahun), dan **Tahap operasi konkrit (concrete operational)** (7-11 Tahun). Usia Kedua kelompok usia tersebut memiliki kebutuhan ruang dan aktivitas yang berbeda.
- Penekanan perancangan Pusat Kreativitas Anak dengan Pendekatan Ramah Anak di Kota Bandar Lampung adalah ramah anak yang dapat mengembangkan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah, belajar menampilkan emosi yang diterima lingkungannya dan juga belajar bersosialisasi agar kelak terampil dan bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan yang sesuai dengan situasi dan kondisi bangunan dari segi arsitektur seperti konsep tata ruang, pengelompokkan ruang, pola hubungan ruang, dan konsep fisik dan lingkungan dari bangunan tersebut.
- Pendekatan diterapkan ke dalam perancangan yang disesuaikan dengan fungsi serta kebutuhan anak di dalam ruang tersebut. Mulai dari aspek keamanan yang mencakup penataan ruang

dan perabot, akses/pencapaian, material perabot, serta material penutup lantai atau tanah. Sedangkan aspek kenyamanan mencakup sirkulasi atau penataan perabot, pengendalian terhadap temperatur ruang, kebisingan, bentuk atau dimensi perabot yang menyesuaikan standar anak, serta penggunaan warna. Adapun aspek merangsang potensi anak mencakup penggunaan warna dan dimensi kekontrasan suatu ruang.

- Konsep ini menghasilkan 1 jenis massa bangunan yang dinamis yaitu Konsep Gubahan Massa Menyebar dengan bentuk ruang Persegi Panjang yang dapat mengalami penambahan dan pengurangan bentuk. Perancangan Pusat Kreativitas Anak di harapkan dapat mewadahi kegiatan anak dengan yang aman, nyaman, serta dapat mengembangkan intelegensi anak dalam tumbuh kembangnya.

7.2. Saran

Saran yang dapat diberikan oleh penulis berkaitan dengan penulisan laporan persiapan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan riset lebih dalam mengenai objek penelitian untuk memperkuat data pada tahap Tugas Akhir berlangsung.
2. Dapat merealisasikannya sesuai dengan penelitian seminar penulis lewat Tugas Akhir tentang Perancangan Ruang Publik Pusat Kreativitas Anak dengan Pendekatan Ramah Anak di Kota Bandar Lampung.

DAFTAR PUSTAKA

Setyaningsih W. 2004. Children Center Di Solo Baru Sebagai Pusat Pengembangan Kreatifitas Anak [Jurnal Arsitektur]. [Diunduh 2022 Januari]. Solo Baru. Universitas Sebelas Maret.

Mucharam M. 2004. Perancangan Ruang Luardan Ruang Dalam Melalui Pendekatan Terhadap Perkembangan Fisikdan Non-fisik Anak Usia Pra-Sekolah.

Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia. 2002. Undang-Undang Republik Indonesia No. 23 Pasal 11 tentang Perlindungan Anak.

Komisi Perlindungan Anak Indonesia. 2018. Fenomena Gadget pada Anak. Jurnal KPAI.

Saptorini, Hastuti. dan Heryawati Hess, Renata. 2007. Karakter Atraktif dalam Perancangan Taman Petualangan Anak. Jurnal Dimensi Teknik Arsitektur Vol. 35, No. 1, Juli 2007: 5972.

Linawati, 2011. Istana Anak : dengan Penerapan Metode Bermain Sambil Belajar. Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret; Surakarta.

Suryadi. 2007. Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini. Jakarta; EDSA Mahkota.

Laurens, Joy, M. 2004. Arsitektur dan Perilaku Manusia. Grasindo; Jakarta.

National Association for the Education of Young Children (NAEYC). 2017. Child Development Centre Standard. WBDG Subcommitte.

Ariani, J; Chumdari; Rahmawati, A. (2013). Upaya Meningkatkan Kreativitas Menggambar Anam Melalui Media Pasir Warna pada Anak Kelompok B1 TK Islam Permata hati Jajar Laweyan Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014. Kumara Cendekia, 42(6), 816–822.

Atmiasri, W. T. (2019). Pusat Kreativitas Anak Di Semarang [Universitas Katolik Soegijapranata]. http://repository.unika.ac.id/ 15427/1/12.11.0050 LTP R. Marthian Sularso COVER.pdf.

Devi, F. P. (2014). Peningkatan Kreativitas Melalui Kegiatan Kolase Pada Anak Kelompok B2 Di TK ABA Keringan Kecamatan Turi Kabupaten Sleman. In Tetrahedron Letters (Vol. 55). Universitas Negeri Yogyakarta.

Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. Wacana Didaktika, 4(2),193–200. https://doi.org/10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200 .

Fauziah, H. (2017). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Balok DI RA. Nurul Hasanah JL. Andasari Kel. Terjun Medan Marelan. In Journal of Chemical Information and Modeling (Vol. 53, Issue 9). Universitas Islam negeri Sumatera Utara