

# Fasilitas Pengembangan Minat dan Bakat Anak di Surabaya

Nina Narin Naraputri dan Ir. Wanda Widigdo Canadarma, M.SI.  
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
ninanara63508@gmail.com; wandaw@petra.ac.id



## ABSTRAK

Fasilitas Pengembangan Minat dan Bakat Anak di Surabaya merupakan wadah yang memfasilitasi kegiatan yang berhubungan dengan pencarian dan pengembangan minat dan bakat anak guna untuk menekan jumlah kasus anak yang salah jurusan tiap tahunnya. Bangunan ini memiliki fasilitas konseling yang mana ruang bermainnya dibedakan berdasarkan golongan usia, fasilitas pengembangan bakat, dan fasilitas penunjang lainnya yang mana dapat menunjang kegiatan pencarian dan pengembangan minat dan bakat anak. Masalah utama pada perancangan ini diselesaikan dengan cara menggunakan pendekatan spasial yang mana dijadikan acuan untuk menentukan ruangan-ruangan yang sesuai dengan fungsinya masing-masing sehingga dapat memudahkan anak untuk lebih fokus. Untuk pendalaman menggunakan karakter ruang agar dapat mendukung suasana pencarian minat sesuai dengan golongan usia.

Kata Kunci: Anak, Bakat, Minat, Ruang, Spasial

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut hasil survey penelitian Indonesia Career Center Network (ICCN) pada tahun 2017, terdapat 87 persen mahasiswa yang mengaku salah memilih jurusan, dan setiap tahun kasus ini semakin meningkat hingga sekarang. (ICCN 2017). Menurut Monic Cristian, penulis buku “Anti Salah Jurusan”, salah satu faktor utama yang dapat menyebabkan anak salah memilih jurusan adalah karena mereka tidak ingin mengecewakan orang tua mereka sehingga pada akhirnya mereka stress pada jurusan mereka dan tidak jarang ada yang ganti jurusan di tengah-tengah perkuliahan dan bahkan putus dan drop out karena tidak kuat menjalani jurusan yang dipilih. Untuk menyiasati ini, maka perlu didirikan Fasilitas Pengembangan Minat dan Bakat Anak di Surabaya yang mana dapat menjadi sebuah tempat dimana orang tua dan anak dapat bekerja sama dengan konselor untuk menemukan potensi yang ada dalam diri anak sehingga potensi tersebut dapat dikembangkan sehingga kedepannya anak tersebut dapat memilih jurusan

sesuai dengan minat dan bakatnya. Lokasi yang cocok untuk mendirikan fasilitas ini adalah di kota Surabaya yang mana merupakan kota metropolitan dengan penduduk yang cukup banyak yang mana berjumlah 2.89 juta (7 persen dari jumlah penduduk Indonesia dan menduduki peringkat ke 8 kota terpadat di Indonesia ) sehingga perlu untuk didirikan Fasilitas Pengembangan Minat dan Bakat anak.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah fasilitas yang dimana Kebutuhan dan karakter ruangnya dapat membuat anak merasa tertarik mengeksplorasi minat dan bakatnya.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah agar anak dapat mencari dan menemukan apa yang diminatinya sehingga anak dapat mengembangkan bakatnya sehingga di kemudian hari mereka bisa lebih menikmati kegiatan yang mereka lakukan.

1.4 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.1. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Jalan Hr Muhammad, Kec. Dukuh Pakis, Surabaya, dan merupakan lahan kosong. Tapak berada di depan SMP Kristen Petra 1 dan dekat dengan ruko. Tapak berada di Jalan besar.



Gambar 1. 2. Lokasi tapak eksisting.

- Data Tapak
  - Nama jalan : Jalan Mayjen Hr.Muhammad no. 386, Surabaya, Jawa Timur
  - Status lahan : Tanah kosong
  - Luas lahan : 5200 m2
  - Tata guna lahan : Tempat Usaha Pendidikan
  - Garis sepadan bangunan (GSB) : 8 meter
  - Koefisien dasar bangunan (KDB) : 50%
  - Koefisien dasar hijau (KDH) : 10%
  - Koefisien luas bangunan (KLB) : 1.5 poin
  - Tinggi Bangunan ( maksimal ) : 20 meter
- (Sumber: Peta RDTR Surabaya)

2. DESAIN BANGUNAN

2.1 Program dan Luas Ruang

Studi Kebutuhan Ruang Berdasarkan Faktor Usia

<b>Usia golden age</b>	Konseling Ruang Bermain Belum bisa ke ruangan pengembangan bakat sampai usia tertentu
<b>Usia anak sekolah dasar</b>	Konseling Ruang Bermain Kelas 1- 2 Belum bisa ke ruangan pengembangan bakat sampai usia tertentu Kelas 3 & 4 hanya diijinkan pindah ke ruang pengembangan bakat olahraga dan ruang paduan suara serta teater Kelas 5 & 6 bisa ke ruang pengembangan bakat
<b>Usia anak sekolah menengah</b>	Konseling Ruang Interaktif Bisa ke ruang pengembangan bakat

Rank bidang yang banyak diminati Anak Di Surabaya

1. Bidang Olahraga : Basket & Menari
2. Bidang Seni ( terutama Lukis dan Paduan Suara )
3. Bidang memasak
4. Bidang Bahasa ( Jurnalistik )
5. Robotik dan Elektro

Jumlah Kebutuhan Fasilitas pengembangan Bakat: 15

Kegiatan	Nama Kegiatan	Lama Waktu	W. A. TKR, SD kelas 1-2	SD kelas 3-6 dan SMP	Baka
Olahraga	Basket	2,5 jam			
	Tari	2,5 jam			
	Bela diri	2,5 jam			
Seni	Menggambar	2,5 jam			
	Melukis dengan cat air	2,5 jam			
	Anakakur	2,5 jam			
	Anemasi	2,5 jam			
	Franchise Design	2,5 jam			
	Handycraft	2,5 jam			
	Clay & jahat	2,5 jam			
	Putaran Suara	2 jam			
	Tulur	2 jam			
	Musik Band	2 jam			
Outbary	Cooking Class	2,5 jam			
Bahasa	Bahasa	2 jam			
	Bahasa dan Jurnalistik	2 jam			

Sumber : Wawancara dengan Nita Sofiani, M.Psi, Psikolog

Gambar 2. 1. Kebutuhan Ruang

Pada Fasilitas Pengembangan Minat dan Bakat Anak di Surabaya terdapat beberapa fasilitas, diantaranya :

- Regis In : Area drop off, lobby, dan resepsionis
- Konseling : Ruang Konseling, ruang bermain anak usia golden age, ruang bermain anak usia sekolah dasar, dan ruang anak usia sekolah menengah
- Pengembangan bakat menciptakan sesuatu: Ruang clay dan pahat, ruang handycraft, kelas bahasa, laboratorium elektro, ruang cooking class, ruang penyajian cooking class, ruang melukis, dan studio menggambar
- Pengembangan bakat perform : Ruang musik band, ruang rekaman, ruang olahraga, lapangan basket ( outdoor ), dan ruang paduan suara dan teater
- Penunjang : ruang serbaguna, perpustakaan, area interaktif, ruang komputer, dan area pameran
- Penunjang lainnya : Atm center, minimarket, cafe, ATK, dan retail shop
- Pengelola : Area tunggu, resepsionis, ruang general manajer, ruang eksekutif, ruang staff, ruang arsip, ruang rapat, dan ruang pembimbing
- Servis : Ruang PLN, ruang genset, STP, ruang pompa+tandon air, ruang MDP, ruang trafo, penampungan sampah, loading dock

Lantai	Fungsi	(sqm)
Lantai 1	Area regis In	308.7 m <sup>2</sup>
	Fasilitas Penunjang	702 m <sup>2</sup>
	Ruang Bermain Anak Usia Golden Age	102 m <sup>2</sup>
	Ruang Bermain Anak Usia Sekolah Dasar	180 m <sup>2</sup>
	Ruang Pembimbing	48 m <sup>2</sup>
	Area Pameran	306 m <sup>2</sup>
	Toilet Pengunjung	36 m <sup>2</sup>
	(+ Sirkulasi, Servis, Lift)	
	Total	2484 m <sup>2</sup>
	Lantai 2	Fasilitas Konseling
Ruang Pengembangan Bakat Menciptakan Sesuatu		961 m <sup>2</sup>
Ruang Bermain Anak Usia Sekolah Dasar		180 m <sup>2</sup>
Perpustakaan + Ruang Komputer		330 m <sup>2</sup>
Toilet		36 m <sup>2</sup>
(+ Sirkulasi, Servis, Lift)		
Total		2187 m <sup>2</sup>
Lantai 3		Ruang Anak Usia Sekolah Menengah
	Fasilitas Pengembangan Bakat Perform	504 m <sup>2</sup>
	Ruang serbaguna	378 m <sup>2</sup>
	Area interaktif	216 m <sup>2</sup>
	Kantor Pengelola	396 m <sup>2</sup>
	Hallway Gladi	216 m <sup>2</sup>
	Toilet	36 m <sup>2</sup>
	(+ Sirkulasi, Servis, Lift)	
	Total	2106 m <sup>2</sup>
	Luas Total	6777 m <sup>3</sup>

Gambar 2. 2. Tabulasi Program Ruang

## 2.2 Pendekatan Perancangan

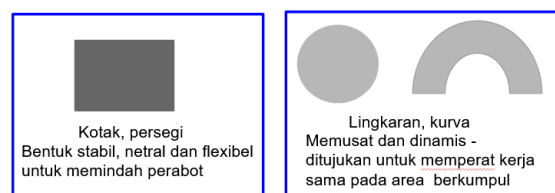
Pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan spasial. Pendekatan ini dipilih karena untuk membuat sebuah fasilitas Pengembangan Minat dan Bakat Anak, perlu mempelajari desain dan tata ruang yang dapat membuat anak untuk mengeksplorasi minatnya sehingga dapat dikembangkan.

USIA	KARAKTERISTIK
USIA 4 - 5 TAHUN GOLDEN AGE	ANAK BERKEMBANG SANGAT PESAT RASA INGIN TAHU YANG BESAR AKTIF DAN EKSPLORATIF BERUSAHA UNTUK MELAKUKAN SEGALA SESUATU SENDIRI MELAKUKAN SEGALA SESUATU SEBAGAI PROSES UNTUK BELAJAR
USIA 6- 12 TAHUN USIA SEKOLAH DASAR	MULAI MEMAHAMI TANGGUNG JAWAB BELAJAR BERSOSIALISASI & KESADARAN AKAN GENDER BUTUH PERHATIAN DAN & KASIH SAYANG PENGEMBANGAN AKTUALISASI DIRI BAKAT & MINAT
USIA 12 - 17 TAHUN USIA SEKOLAH MENENGAH	PUNYA KEMATANGAN BERPIKIR, SADAR KONSEKUENSI DAN TINDAKAN SUDAH PUNYA KEHENDAK JELAS DAN TERARAH MEMILIKI JATI DIRI MAMPU BERPIKIR KONSEPTUAL HOBI BERKOMUNITAS

Sumber : Wonoseputro, C. (2020). Ruang dan Arsitektur sebagai Media Belajar Pasif ( Powerpoint Slide )

Gambar 2. 3. Analisa karakteristik pengguna

Untuk menentukan pendekatan spasial yang digunakan, sebelumnya dilakukan analisa karakteristik pengguna terlebih dahulu sehingga dapat dijadikan sebuah acuan untuk menentukan ruang dan fungsinya sehingga anak dapat fokus.



Sumber : Francis Dk. Ching arsitektur bentuk ruang dan tatanan & jurnal Penelitian Child-Oriented Architecture From the Perspective of Environmental Psychology)



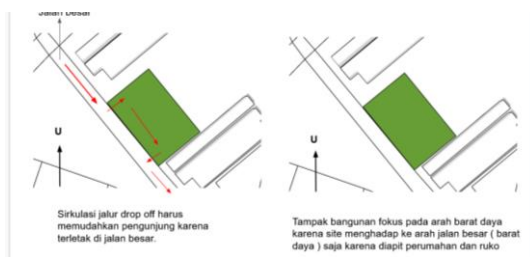
Sumber : Environment and Children, Kids Spaces

Gambar 2.4. Pendekatan spasial

2.3 Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2.5. Analisa tapak

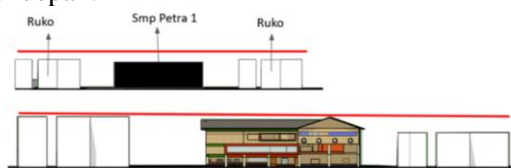


Gambar 2. 8. Site plan



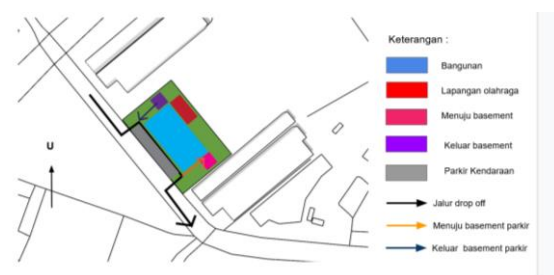
Gambar 2.9. Sirkulasi Dalam Tapak

Tapak menghadap arah barat daya dan terletak di jalan besar. Sisi kiri dan kanan tapak adalah Ruko. sehingga tampilan tapak lebih difokuskan di depan.



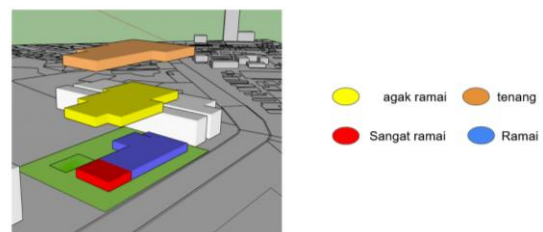
Gambar 2. 6. Respon tapak

Tinggi Bangunan diselaraskan dengan sekitarnya agar tidak terlihat mencolok sehingga anak dapat fokus.



Gambar 2. 7. Zoning tapak

Sirkulasi Kendaraan dan parkir didesain menyesuaikan dengan tapak yang mana terletak di jalan besar. Bangunan diletakkan sejajar dengan sekitarnya agar tidak memberi kesan mencolok dan lapangan olahraga ditaruh dibelakang sehingga lebih aman untuk anak-anak bermain.

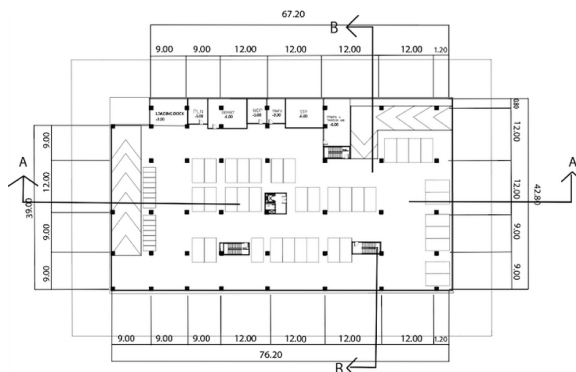


Gambar 2. 10. Zoning Ruang

Zoning Ruang dibagi perlantai yaitu :

- Zona entrance ( lantai 1 ) : Area Penunjang ( cafe, atm, atk, retail shop, minimarket, cafeteria ), ruang bermain anak usia golden age, ruang bermain anak sekolah dasar, area pameran, area bermain
- Zona menciptakan sesuatu ( lantai 2 ) : Ruang konseling, ruang clay & pahat, ruang handicraft, lab elektro, kelas bahasa, perpustakaan, ruang cooking class, ruang fashion design, ruang bermain anak sekolah dasar, studio menggambar, ruang melukis

- Zona perform : Ruang Serbaguna, ruang olahraga, ruang musik band, ruang paduan suara dan teater, area interaktif, ruang anak sekolah menengah



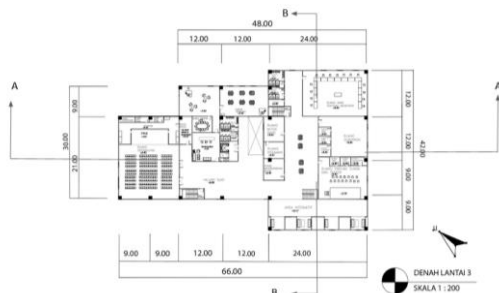
Gambar 2. 11. Denah Basement



Gambar 2. 12. Layout Plan



Gambar 2. 13. Denah lantai 2



Gambar 2. 14. Denah lantai 3



Gambar 2. 15. Sirkulasi lantai 2

Lantai 2 adalah lantai yang paling penting dalam pencarian minat dan pengembangan bakat karena selain metode kelas, anak butuh melihat sehingga Sirkulasi menerapkan bentuk diapit dan didampingi agar anak usia 4-17 tahun dapat melihat kegiatan yang ada di masing-masing kelas dengan tenang dan bertanggungjawab.



TAMPAK BARAT DAKA ( DEPAN )  
SKALA 1 : 200



TAMPAK TIMUR LAUT ( BELAKANG )  
SKALA 1 : 200

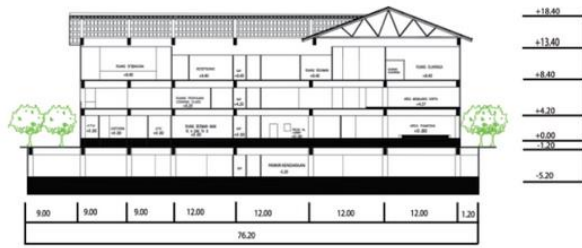


TAMPAK TENGGARA ( KANAN )  
SKALA 1 : 200

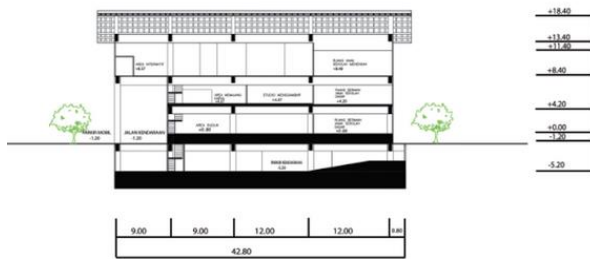


TAMPAK BARAT LAUT ( KIRI )  
SKALA 1 : 200

Gambar 2. 19. Tampak bangunan

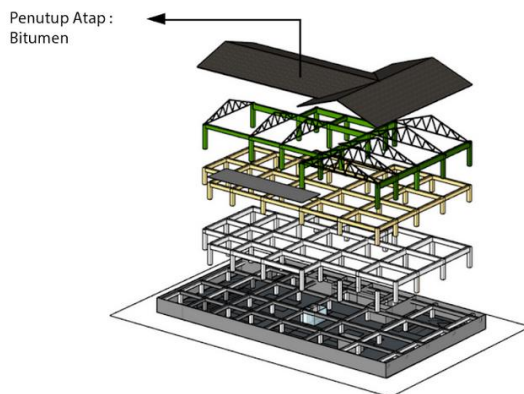


Gambar 2. 20. Potongan A-A



Gambar 2. 21. Potongan B-B

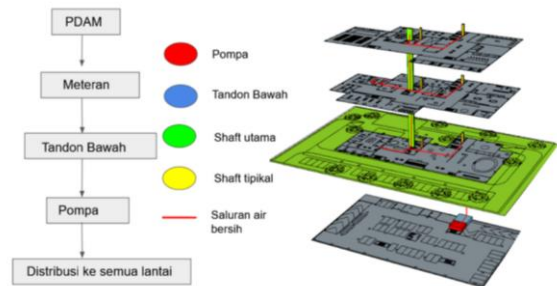
### 3. Sistem Struktur



Gambar 3.1. Sistem struktur

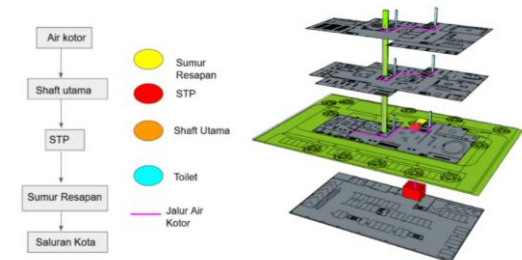
Untuk sistem struktur, menggunakan struktur rangka beton bertulang. Untuk bentang 9 meter, menggunakan ukuran 0.8 x 0.4 meter, sedangkan untuk bentang 12 meter menggunakan ukuran 1 x 0.5 meter. Untuk rangka atap menggunakan atap pelana baja ringan dengan penutup atap bitumen.

### 4. Sistem Utilitas



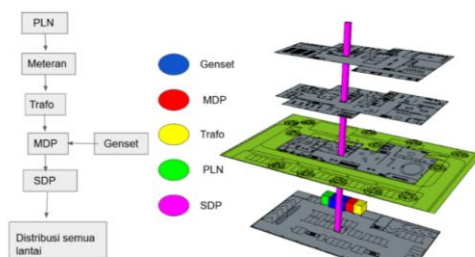
Gambar 4.1. Sistem utilitas air bersih

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem upfeed dengan tandon yang diletakkan di basement.



Gambar 4.2. Sistem utilitas air kotor

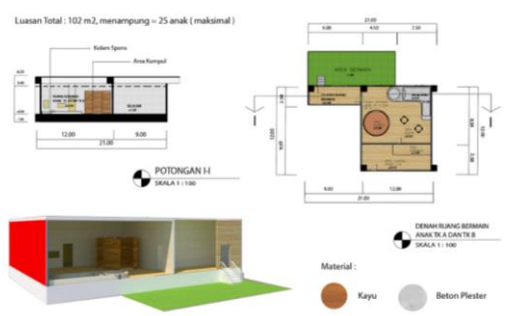
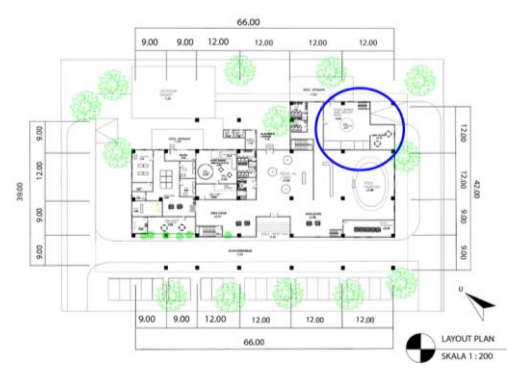
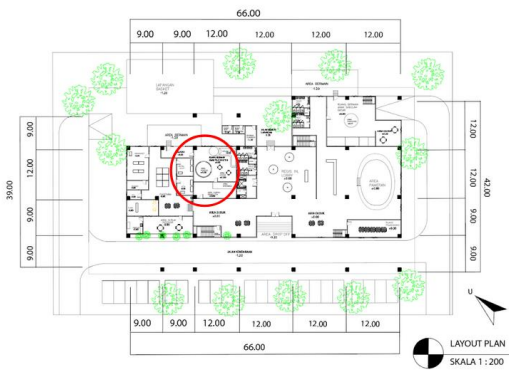
Sistem utilitas air kotor menggunakan *septic tank* yang kemudian dialirkan ke sumur resapan menuju saluran kota.



Gambar 4.3. Sistem utilitas listrik

### 5. Pendalaman Desain

Untuk mendukung suasana pencarian minat pada anak, maka pendalaman yang digunakan adalah karakter ruang.



Gambar 5.1. Ruang anak usia golden age

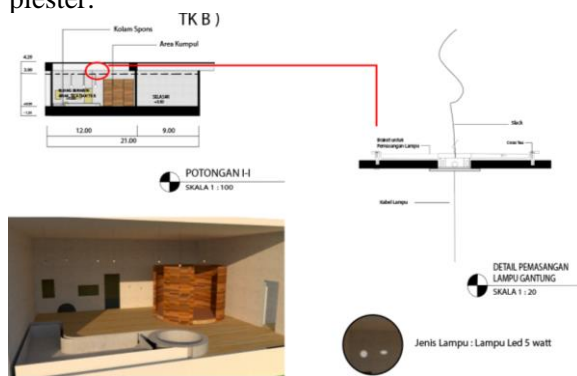
Gambar 5.3. Ruang anak usia sekolah dasar

Bentuk ruang, menerapkan bentuk kotak dengan meminimalkan penyekatan sehingga menghasilkan yang memudahkan anak untuk menjelajah.

Untuk menemukan minat, anak usia golden tanpa pengaruh apapun, ruang anak golden age menerapkan warna netral yaitu kayu dan beton plester.

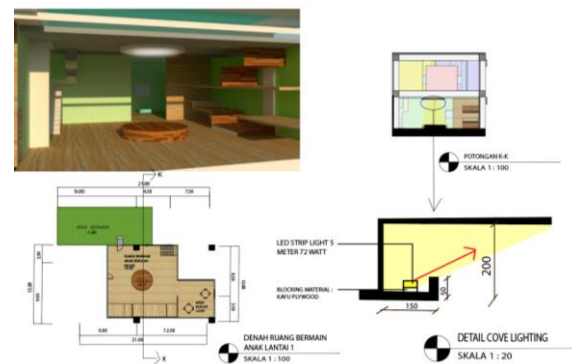
Bentuk ruang menerapkan bentuk kotak dengan sirkulasi U agar memudahkan untuk memperhatikan anak sehingga mereka lebih terarah dalam menemukan minatnya.

Agar anak pada usia sekolah dasar tidak bosan, dinding diwarnai sesuai dengan psikolog anak. Menurut Kaina (2014), warna – warna yang cocok digunakan bagi anak – anak adalah warna pastel seperti merah muda, hijau pastel, kuning muda, biru muda. Warna kuning menggambarkan kegembiraan dan antusias, biru menggambarkan ketenangan, merah muda menggambarkan kehangatan dan ketenangan, serta hijau menggambarkan keseimbangan dan ketenangan emosional.



Gambar 5.2. Detail arsitektur 1

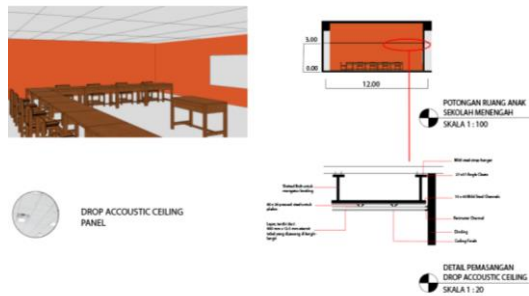
Untuk detail arsitektur pada ruang golden age menggunakan lampu gantung yang berfungsi untuk meningkatkan rasa ingin tahu anak.



Gambar 5.4. Detail arsitektur 2

Untuk detail arsitektur pada ruang bermain anak sekolah dasar menggunakan *cove lighting*

yang disorot pada *mini stage* sehingga pada saat pertunjukan perhatian anak-anak dapat fokus.



Gambar 5.5. Detail arsitektur 3

Pada ruang pengembangan bakat dan ruang anak sekolah menengah anak membutuhkan kelas dengan akustik yang bagus sehingga dapat fokus pelajaran Untuk menanggulangi tersebut plafon menggunakan *acoustic ceiling*.

## 6. KESIMPULAN

Fasilitas Pengembangan Minat dan Bakat Anak di Surabaya ini dirancang dengan memperhatikan aspek penataan ruang dan pendekatan secara spasial. Desain perancangan ini diharapkan dapat menjadi sebuah fasilitas yang mana dapat membuat anak untuk mencari minat dan bakatnya sehingga kelak di masa depan dapat menekan jumlah anak yang salah jurusan. Selain itu dengan mendalami karakter ruang, rancangan ini dapat membantu anak untuk menunjukkan kemampuan sehingga dapat memperoleh hasil yang diinginkan.

## DAFTAR PUSTAKA

Archdaily. (2018) *Children's learning center*.

<https://www.archdaily.com/910767/childrens-learning-center-mas-in-village-native-narrative>

Anbari, M., & Soltanzadeh, H. (2015). Child-

oriented architecture from the perspective of environmental psychology. *European Online Journal of Natural and Social Sciences: Proceedings*, 4(3 (s)), pp-137.

Ching, F. D. (2014). *Architecture: form, space, and order*.

Murdaningsih, D. ( 2019, Februari 7 ). 87 Persen mahasiswa mengaku salah jurusan.

Republika.co.id.

<https://www.republika.co.id/berita/pendidikan/dunia-kampus/19/02/07/pmjuhw368-87-persen-mahasiswa-mengaku-salah-pilih-jurusan>

Neufert, E. (1970). *Neufert architect's data: 2nd Edition*. Lockwood

Setyaningsih, L. (2019, Oktober 15). *Supaya tidak salah jurusan, gabungkan minat dan bakat*. Wartakotalive.com.

<https://wartakota.tribunnews.com/2019/10/15/supaya-tidak-salah-jurusangabungkan-minat-dan-bakat>