

Sanggar Kreativitas Anak berbasis Kristiani

Marceanno Julio Makanoneng dan Lilianny Sigit Arifin
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: mjarceanno@icloud.com ; lili@petra.ac.id



Gambar 1. 1. Perspektif bangunan (*human-eye view*) Sanggar Kreativitas Anak berbasis Kristiani

ABSTRAK

Desain Sanggar Kreativitas Anak ini didasari oleh kurangnya kesadaran dari orangtua terhadap pengembangan bakat dan minat anak. Dengan tingginya tuntutan ekonomi membuat orangtua kurang memiliki waktu berkualitas untuk mengembangkan bakat dan kreativitas anak mereka, Anak-anak yang cenderung hanya dibiarkan dirumah tanpa melakukan kegiatan yang membangun kreativitasan dan kepribadian mereka akan kurang dapat bersosialisasi sehingga masalah desain utama adalah bagaimana desain mampu menyediakan sarana bagi anak yang aman dan nyaman dengan pembagian zoning dan pengaturan pola sirkulasi yang jelas. Sedangkan untuk masalah desain khusus adalah bagaimana desain dapat ramah terhadap anak dengan menerapkan nilai-nilai kristiani pada program kegiatan maupun desain bangunan. Pendekatan desain yang digunakan adalah pendekatan metaphor dengan meminjam cerita Alkitab yaitu cerita penciptaan (Kejadian 1).

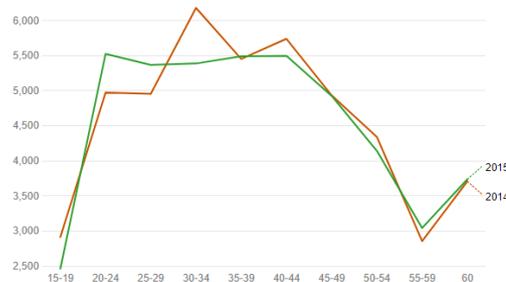
Keunikan dari proyek ini ada pada penerapan konsep cerita penciptaan (Kejadian 1) terhadap bangunan. Dalam tapak terdapat 6 massa utama yang dimana menggambarkan 6 hari penciptaan Allah, Setiap massa bangunan tersebut memiliki ciri khas dan keunikan masing-masing dengan program kegiatan yang berbeda-beda. Pendalaman karakter ruang dipilih untuk mengekspresikan keunikan desain dari setiap massa sesuai tema penciptaan dari "Kejadian" untuk mendukung pengembangan bakat dan minat anak secara kristiani.

Kata Kunci: Sanggar Kreativitas Anak Berbasis Kristiani, Pendekatan Metaphor, Penerapan Cerita Alkitab Pada Desain Arsitektur.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dengan semakin maju dan berkembangnya teknologi informasi dan globalisasi, membuat pola pikir maupun pola hidup dari masyarakat berubah, salah satu contoh perilaku yang cukup terlihat pada saat ini yaitu semakin banyaknya wanita yang mempunyai dwifungsi atau sering disebut memiliki pekerjaan ganda. Hal tersebut merupakan dampak dari tingginya tuntutan ekonomi, apalagi pada masa krisis ini menyebabkan semakin banyaknya wanita memilih untuk memiliki pekerjaan lain selain menjadi ibu rumah tangga. Menurut Badan Pusat Statistik 2017 tingkat pekerja perempuan di Indonesia mengalami peningkatan setiap tahunnya. Presentase jumlah pekerja perempuan mencapai 50 persen lebih dibandingkan jumlah pekerja laki-laki. ("Jumlah tenaga kerja perempuan di Indonesia", 2017, Juni).



Gambar 1. 2. Presentase Jumlah Pekerja Perempuan
 Sumber : <http://independen.id>

Selain itu juga menurut data statistik wanita bekerja di Indonesia mengalami peningkatan setiap tahunnya, buktinya menurut survey yang dilakukan pada tahun 2002 terdapat 1.062.568 wanita yang bekerja di Indonesia, tahun 2003 turun 1,99% menjadi 1.041.366 jiwa, dan pada tahun 2004 naik kembali sebanyak 7,23% menjadi 1.117.620 jiwa. Pada tahun 2005 jumlah wanita bekerja kembali turun sebanyak 1,69% menjadi 1.098.624 jiwa, dan tahun 2006 naik sebanyak 3,5% menjadi 1.137.410 jiwa. (“Peningkatan jumlah wanita karir”, 2016, Desember).

TAHUN	JUMLAH
2002	1.062.568
2003	1.041.366
2004	1.117.620
2005	1.098.624
2006	1.137.410

Tabel 1. 1. Data peningkatan jumlah wanita karir 2002 - 2006
 Sumber: <http://www.library.binus.ac.id>

Dengan kesibukan kedua orang tua yang memiliki tuntutan untuk bekerja berdampak pada kurangnya perhatian kepada anak-anak mereka atau dengan kata lain perhatian kepada anak berkurang. Menurut Mary Ruckmeyer dari penulis buku “*Strengths Based Parenting*” mengatakan bahwa tugas dari orangtua adalah untuk mengembangkan bakat anak sehingga anak dapat sukses dan menjalani kehidupan (Happy Club, 2017, para. 1), akan tetapi tidak semua orangtua memiliki waktu yang cukup bersama anak dikarenakan tuntutan kerja sehingga dengan adanya tempat ini, diharapkan dapat membantu orangtua untuk dapat membimbing anak mereka sehingga bakat dan minat anak dapat tersalurkan dan dikembangkan secara maksimal. Maka dari itu munculah tempat yang memudahkan kegiatan anak-anak yang dimana ditempat ini anak-anak dititipkan ditempat penitipan anak dengan harapan anak yang dititipkan mendapatkan pengasuhan dan pendidikan yang lebih baik dibandingkan di tinggal dirumah sendirian tanpa aktivitas maupun kegiatan yang bermanfaat.

Rumusan Masalah

Masalah umum proyek rancangan ini adalah bagaimana desain bangunan ini dapat digunakan anak dengan nyaman dan aman yang dimana pembagian zoning dan sirkulasi dalam tapak jelas. Sedangkan masalah khusus proyek rancangan ini adalah bagaimana desain dapat ramah terhadap anak dengan menerapkan nilai-nilai kristiani kedalam desain, selain itu juga bagaimana desain bangunan dapat terlihat megah (agung) akan tetapi tanpa menghilangkan karakter yang ceria pada bangunan.

Tujuan Perancangan

1. Sebagai tempat untuk mengembangkan minat dan bakat anak.
2. Sebagai tempat orangtua untuk menitipkan anak mereka yang dimana anak-anak kurang

mendapatkan pembinaan dan perhatian dari orangtua dirumah.

3. Sebagai tempat anak-anak bermain dan berinteraksi dengan orang-orang.

Data dan Lokasi Tapak

Lokasi tapak terletak di di Jl. Raya Laguna Kejawan Putih Utara Blok L 1 No.35, Kejawaan Putih Tamba, Mulyorejo, Kota SBY, Jawa Timur dan dapat diakses kendaraan dari timur site. Di sisi utara dan timur site berbatasan dengan jalan sedangkan sisi selatan dan barat site berbatasan dengan perumahan.



Gambar 1. 3. Situasi tapak
 Sumber: maps.google.com

- Data Tapak
- Luas Lahan : 13.732 m²
 - KDB maksimal : 60 – 70%
 - KLB maksimal : 1 – 2lt
 - GSB : 6 – 8M
 - Ketinggian tanah : 3.08m
 - Peruntukan : Perumahan
 - Kelurahan / Desa : Kejawan Putih Tambak
 - Kecamatan : Mulyorejo

DESAIN BANGUNAN

Konsep Desain dan Pendekatan *Methapor*

Untuk menjawab masalah desain maka dari itu pendekatan yang dipilih adalah pendekatan methapor, dengan meminjam cerita dari Alkitab yaitu cerita penciptaan (Kejadian 1). Cerita Kejadian 1 memuat beberapa ceita yang dapat di gunakan dan diterapkan pada program kegiatan maupun konsep bentukan sanggar. Program kegiatan yang terinspirasi dari cerita Kejadian 1 ini digunakan juga untuk membagi zoning. Zoning didalam tapak dibagi menjadi 6 yang dimana

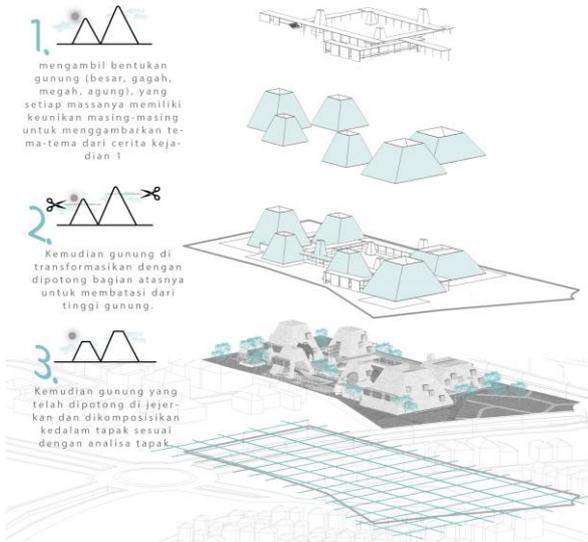


terinspirasi dari 6 hari penciptaan Allah.

Gambar 2. 1. Konsep Tapak “6 hari penciptaan”

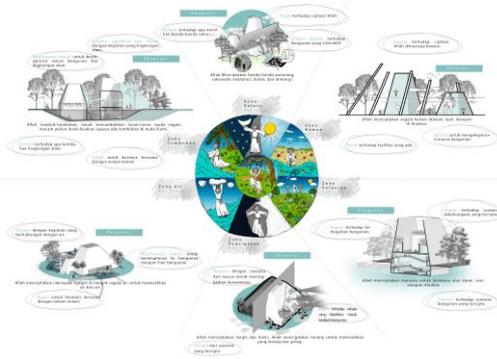
Konsep bentukan perancangan bangunan ini terinspirasi dari salah satu ciptaan Allah yaitu gunung

yang dimana menggambarkan sesuatu yang besar, gagah, megah dan agung. Kemudian bentuk gunung ini di terapkan pada ke enam massa bangunan. Bentuk gunung ini kemudian dipotong sehingga tidak terlalu menjulang tinggi.



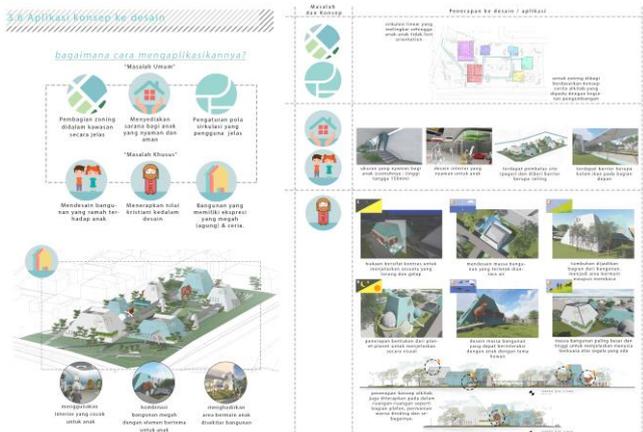
Gambar 2. 2. Konsep Bentuk Bangunan

Setiap massa bangunan yang ada dalam tapak ini memiliki karakteristik masing-masing yang dimana menggambarkan hari-hari dari penciptaan Allah yang dimulai dari hari pertama hingga hari keenam.



Gambar 2. 3. Penerapan konsep Kejadian 1 pada setiap massa bangunan

Dimulai dari massa penciptaan yang dimana menggambarkan terang dan gelap. Terang dan gelap di terapkan pada bukaan yang ada pada massa ini yang dimana satu sisi memiliki bukaan yang lebih banyak sedangkan sisi lainnya minim bukaan.



Gambar 2. 4. Aplikasi Konsep Desain pada Bangunan

Penerapan konsep terang dan gelap pada bangunan ini bersifat intangible. Selanjutnya untuk massa yang lain seperti massa galaxy, massa air, massa tumbuhan, massa hewan dan massa keluarga penerapan konsep kejadian secara tangible yang dimana anak-anak akan langsung dapat merasakan penerapan konsep kejadian pada saat mereka melihat setiap massa tersebut dari luar maupun dalam bangunan.

Denah dan Pengelolaan Ruang

Dalam desain Sanggar Kreativitas Anak yang berbasis Kristiani ini setiap massanya memiliki area disekitarnya yang dimana bertujuan untuk menggambarkan konsep dari setiap massa tersebut.



Gambar 2. 5. Layout plan

Diantara ke enam massa bangunan yang memiliki ciri khas masing-masing, terdapat ruang bermain outdoor anak yang berada di tengah site. Ruang bermain anak ini dikelilingi oleh keenam massa bangunan yang dimana sirkulasi dalam tapak juga ikut mengelilingi ruang bermain outdoor ini. Ruang bermain outdoor anak diletakkan di tengah site dengan tujuan untuk menghindari anak *lost-orientation* sehingga pada saat anak akan lebih mudah untuk menemukan kemana ia akan pergi.

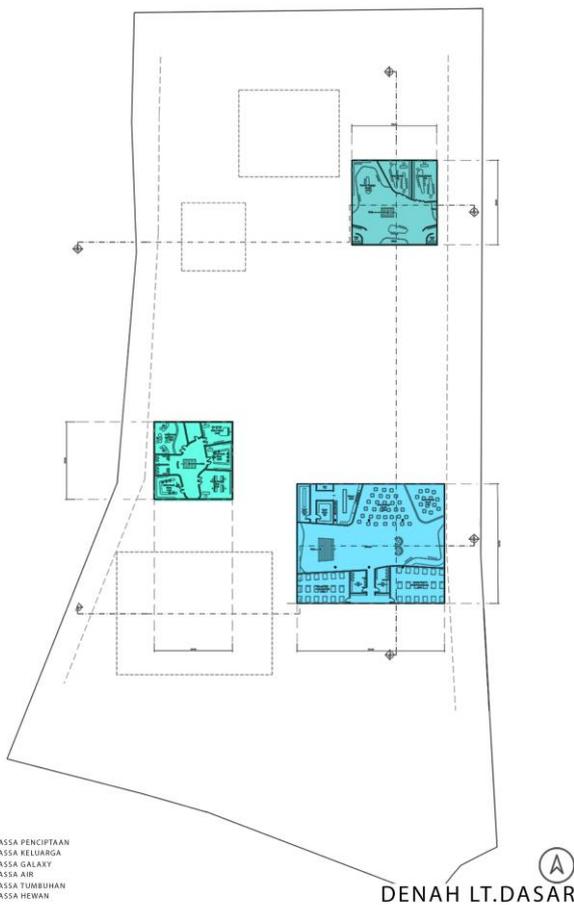
Untuk Sirkulasi kendaraan, pengunjung akan masuk dari sisi timur site kemudian melewati *drop-off* yang dimana dapat menurunkan atau menjemput anak. kemudian kendaraan masuk ke area *basement* yang dimana berkapasitas 120 mobil. Kemudian mobil pengunjung dapat keluar dari basement melewati area

drop-off terlebih dahulu kemudian keluar site dari sisi utara site.



Gambar 2. 6. Denah Basement

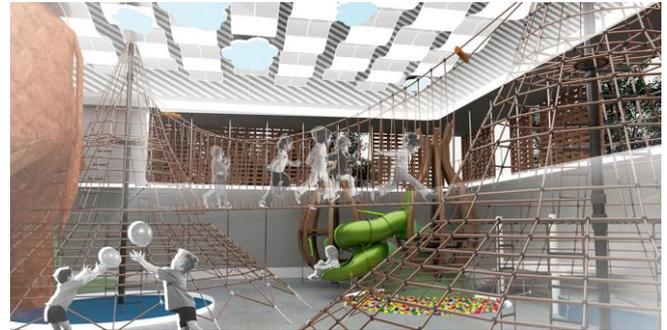
Pada bagian lantai dasar setiap massanya memiliki kegiatan dan fungsi berbeda-beda. untuk zoning penciptaan pada lantai dasarnya merupakan area makan anak dan area tidur anak. untuk zona galaxy pada lantai dasarnya berfungsi sebagai area pengembangan bakat musik, sedangkan pada zoning tumbuhan pada lantai dasarnya berfungsi sebagai area bimbingan belajar anak.



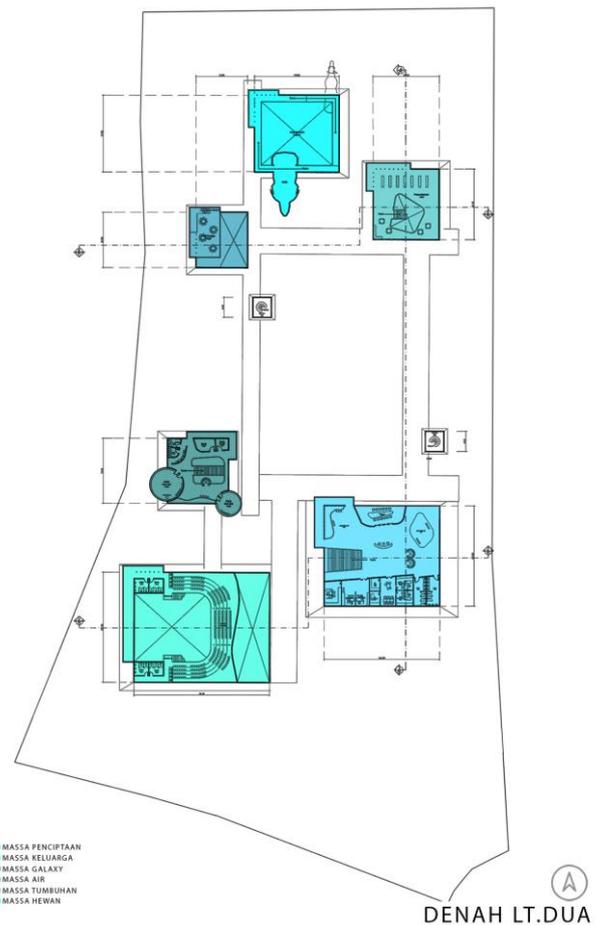
Gambar 2. 7. Denah Lantai Dasar

Pada bagian lantai 2 berfungsi untuk mewadahi kegiatan yang berbeda-beda untuk setiap massanya. untuk massa penciptaan berfungsi sebagai area pengelola, untuk massa keluarga berfungsi sebagai area pentas seni, untuk massa galaxy

berfungsi sebagai area pengembangan bakat tari, untuk massa air berfungsi sebagai area istirahat anak, untuk massa tumbuhan berfungsi sebagai area perpustakaan dan untuk massa hewan lantai 2 berfungsi sebagai area bermain indoor anak.

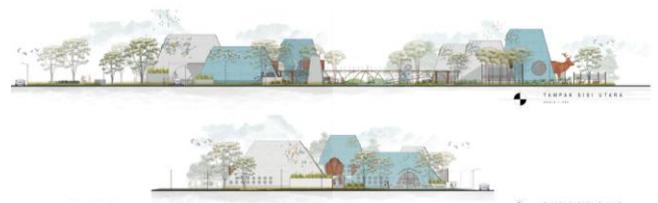


Gambar 2. 8. Area bermain anak indoor



Gambar 2. 9. Denah Lantai 2

Ekspresi dan Tampilan Bangunan



Gambar 2. 10. Tampak utara dan timur

Untuk tampak dari eksterior bangunan sanggar ini, memaksimalkan untuk mencerminkan dan menggambarkan setiap konsep dari setiap massa

bangunan. konsep dari penciptaan (Kejadian 1) pada beberapa massa di terapkan konsep dari cerita kejadian secara tangible seperti contohnya massa hewan, tumbuhan, air, galaxy maupun keluarga sedangkan untuk massa penciptaan penerapan konsep cerita Kejadian secara intangible.



Gambar 2. 11. Perspektif Eksterior Bangunan (*bird-eye view*)

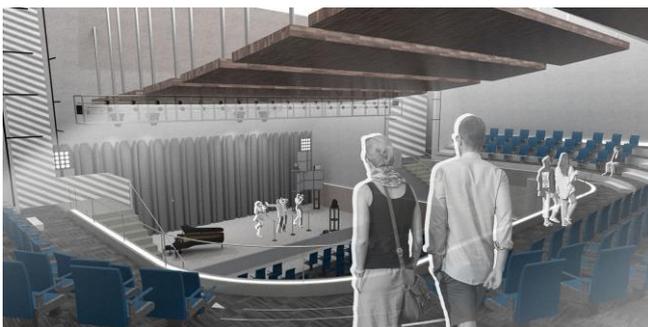


Gambar 2. 12. Perspektif Eksterior Bangunan (*bird-eye view*)

Ekspresi-ekspresi yang di munculkan dalam desain sanggar kreativitas anak ini ingin terlihat dari dalam maupun luar bangunan sehingga penerapan dari konsep cerita penciptaan Allah (Kejadian 1) dapat dilihat dan dirasakan secara maksimal oleh anak maupun orang dewasa yang berada di bangunan ini.



Gambar 2. 13. Interior lobby massa penciptaan



Gambar 2. 14. Interior area pentas seni massa keluarga

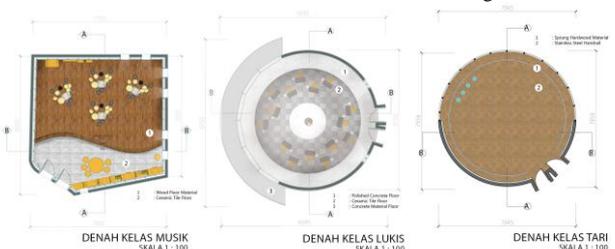
Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang yang dimana terletak di zona galaxy berfungsi untuk pengembangan bakat dan minat anak di bidang seni. bidang seni yang diakomodasi di zona ini dibagi menjadi 3 bagian utama yaitu seni musik, seni lukis dan juga seni tari.

Tujuan dari pendalaman ini yaitu untuk medesain area pengembangan bakat dan minat bagi anak yang sesuai dengan kebutuhan anak, dan juga sesuai fungsi kelasnya. tiga kelas ini dipilih karena merupakan ruang utama dalam proses pengembangan bakat dan minat anak.

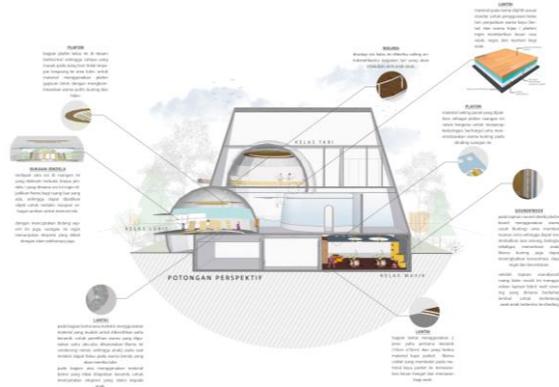
Kelas	Kebutuhan Ruang	Pencapaian	karakter ruang
Musik	Ruangan yang akustik	menggunakan soundproof untuk mencapai ruangan yang akustik	- edukatif -fun/ menyenangkan
	Nyaman bagi anak pada saat melakukan kegiatan bermusik	menggunakan material kayu parket pada lantai kelas agar anak dapat-anak dapat duduk maupun rebahan pada saat menunggu giliran bermain musik	
	membutuhkan material yang aman bagi anak	menggunakan lapisan sound shield plaster board berwarna cerah (kuning) untuk memberi nuansa ceria sehingga dapat menimbulkan rasa senang, bahagia, sekaligus memotivasi anak. Warna kuning juga dapat meningkatkan konsentrasi, daya ingat dan kecerdasan.	
Lukis	membutuhkan karakter ruang yang berpusat (agar dapat memudahkan mengarahkan anak), akan tetapi tetap bersifat <i>moveable</i>	mengatur posisi tempat melukis anak agar berpusat ke tengah, akan tetapi tidak permanen sehingga dapat diubah-ubah sesuai kebutuhan.	- edukatif - fun/ menyenangkan - flexibel - colorful - movable
	membutuhkan sesuatu sebagai sumber ide	terdapat satu sisi di ruangan ini yang didesain terbuka (tanpa jendela) yang dimana sisi ini ingin dijadikan frame bagi ruang luar yang ada, sehingga dapat dijadikan objek untuk melukis maupun sebagai sumber untuk mencari ide.	
	membutuhkan material yang tidak mudah kotor namun tetap aman dan nyaman bagi anak	pada bagian lantai area melukis menggunakan material yang mudah untuk dibersihkan yaitu keramik. untuk pemilihan warna yang digunakan yaitu abu-abu dikarenakan Warna ini cenderung netral, sehingga anak2 pada saat melukis dapat fokus pada warna benda yang akan mereka lukis	
Tari	membutuhkan ruangan yang luas agar mudah digunakan pada saat menari	meletakkan cermin pada bagian dinding dan mendesain bagian plafon lebih tinggi untuk menambah kesan yang luas	- dinamis - fun/ menyenangkan - Luas dan legah
	membutuhkan material yang tidak licin (agar anak-anak tidak terjatuh)	memilih sprung hardwood material yang dimana material ini tidak licin. Kemudian diberikan railing (stainless steel handrail) yang mengelilingi kelas yang dimana berfungsi sebagai pegangan bagi anak.	
	membutuhkan material yang dapat memberikan kesan sejuk, segar akan tetapi tetap nyaman dan aman bagi anak	warna dari material lantai (sprung hardwood material) dengan perpaduan warna hijau plafon (plafon gypsum 6mm) agar dapat memberikan kesan yang sejuk, segar, dan nyaman bagi anak.	

Tabel 2. 1. Tabel kebutuhan karakter ruang

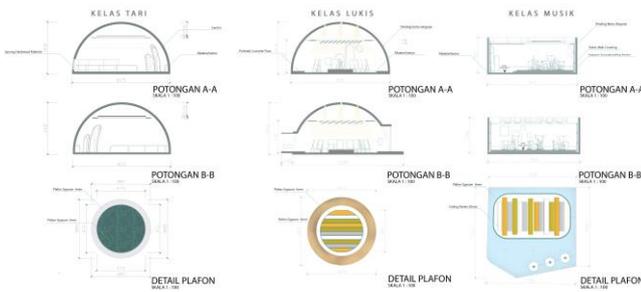


Gambar 2. 15. Denah kelas musik, lukis dan tari

Untuk mendapatkan karakter ruang seperti apa yang ingin di hadirkan dalam setiap ruangan kelas ini, maka berikut ini adalah tabel kebutuhan karakter dari setiap ruangan yang ada :



Gambar 2. 16. Material kelas seni musik, lukis dan tari



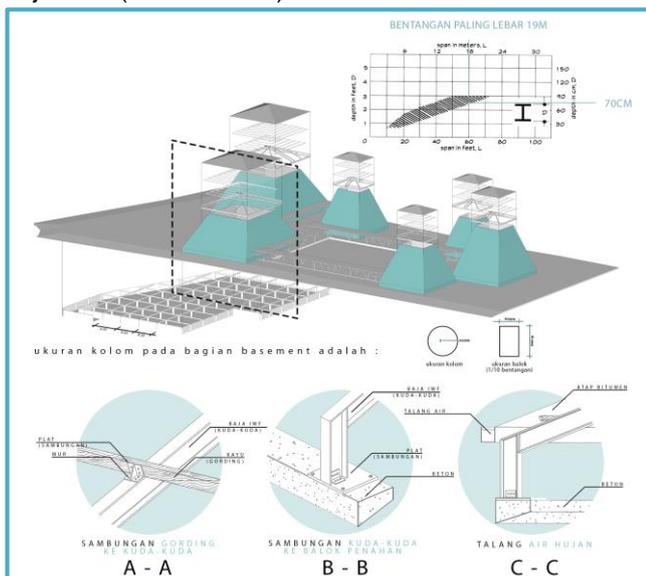
Gambar 2. 17. Potongan dan detail plafon kelas



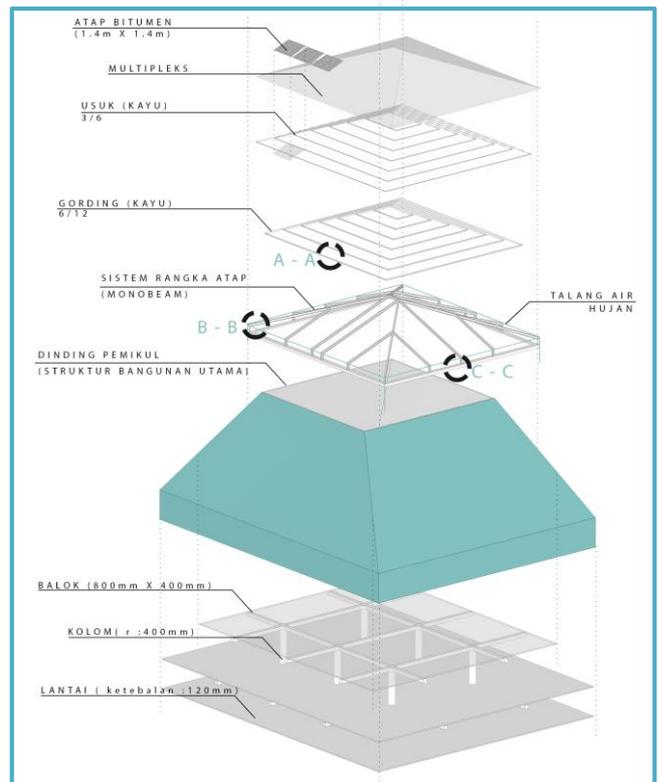
Gambar 2. 18. Perspektif kelas seni musik, lukis dan tari

Sistem Struktur

Bangunan utama menggunakan sistem struktur dinding pemikul (the bearing wall structure) sedangkan pada bagian basement menggunakan sistem struktur kolom - balok dengan jarak antara kolom 8 meter. untuk bagian atap berbentuk atap perisai yang menggunakan baja IWF (monobeam)



Gambar 2. 19. Sistem struktur bangunan dan detail sambungan

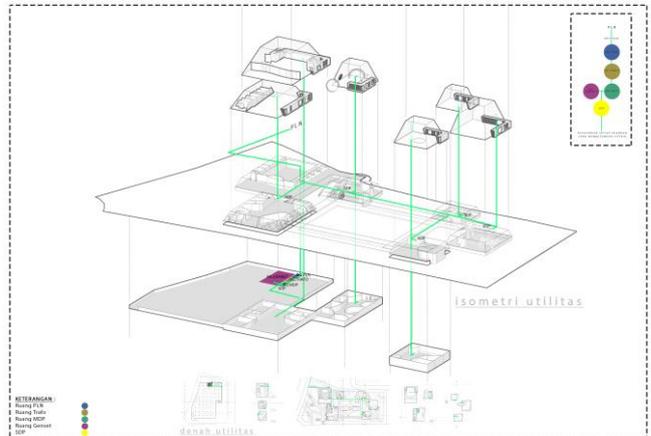


Gambar 2. 20. Sistem struktur bangunan

Sistem Utilitas

1. Sistem Utilitas Listrik

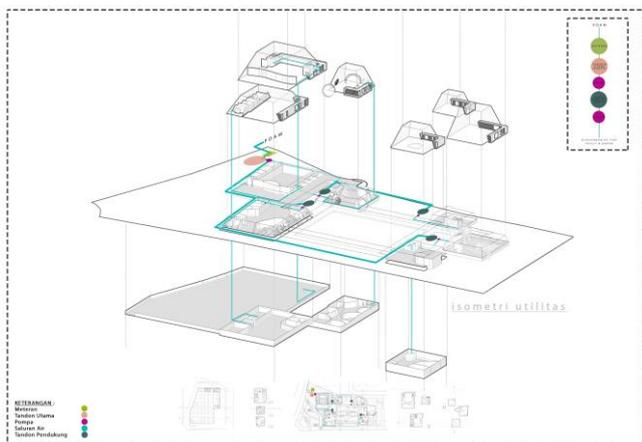
Ruang untuk utilitas listrik berada di semi-basement yang dapat di akses oleh petugas service dari sisi selatan site (memiliki jalur khusus).



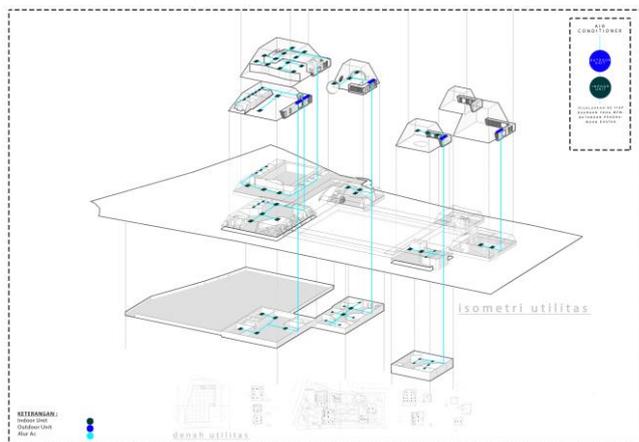
Gambar 2. 21. Sistem Listrik

2. Sistem Air bersih

Menggunakan sistem up-feed yang dimana air dari PDAM melewati meteran yang kemudian di tampung kedalam reservoir atau sering di sebut tangki air. kemudian air di pompa ke tangki pendukung yang berada di dalam tanah. Yang dimaksud tangki pendukung yaitu tangki kecil yang dimana membantu menampung air untuk kebutuhan setiap massa yang ada didalam tapak. Penggunaan tangki pendukung ini dikarenakan dalam tapak jarak antar massa bangunan cukup jauh dan juga tidak memungkinkan untuk membuat sistem down-feed dikarenakan tidak tersedia ruangan yang cukup untuk meletakkan tandon di bagian atap bangunan. setelah itu air di pompa untuk disalurkan ke tiap toilet maupun dapur.

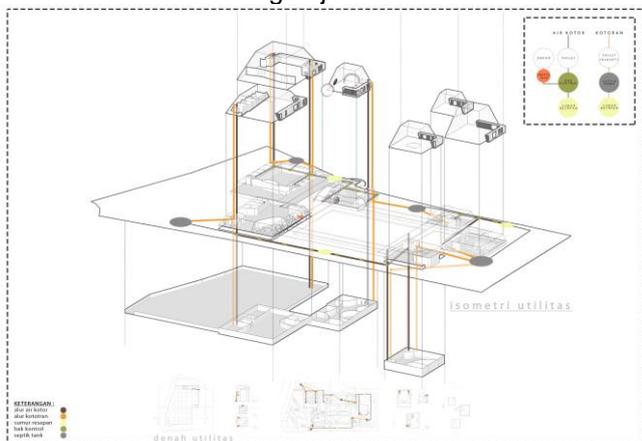


Gambar 2. 22. Sistem utilitas air bersih



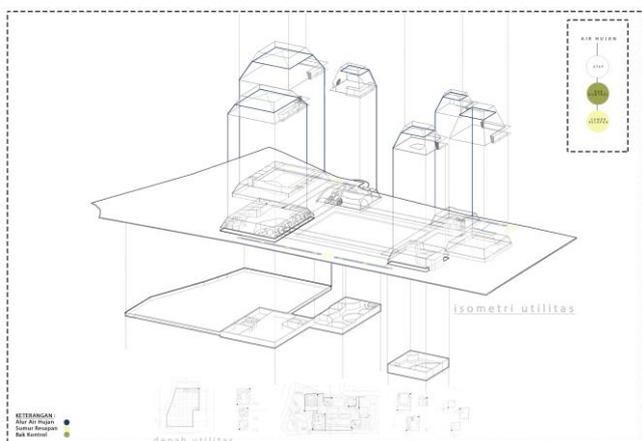
Gambar 2. 25. Sistem utilitas AC

3. Sistem Utilitas Air kotor dan kotoran dikarenakan terdiri dari beberapa massa bangunan maka memerlukan bak kontrol yang cukup banyak. bak kontrol di letakkan dengan jarak 2 meter.



Gambar 2. 23. Sistem utilitas air kotor dan kotoran

4. Sistem Utilitas Air hujan Air hujan di alirkan dari atap menuju talang air yang berada di setiap ujung atap yang kemudian dialirkan secara vertikal menuju bawah.



Gambar 2. 24. Sistem utilitas air hujan

5. Sistem Utilitas AC (penghawaan) Menggunakan sistem penghawaan ac vrv yang dimana untuk satu outdoor unit dapat menampung lebih dari 2 indoor unit.

KESIMPULAN

Sanggar Kreativitas Anak berbasis Kristiani di Surabaya ini diharapkan dapat menjadi informasi bagi orang tua maupun bagi pemerintah untuk dapat memperhatikan perkembangan maupun perkembangan dari anak khususnya dibidang kreativitasan. Perancangan ini berusaha untuk mendesain bangunan dengan sangat memperhatikan kebutuhan dari setiap anak-anak yang akan menggunakannya. Dengan menerapkan konsep dari cerita Alkitab yaitu Kejadian 1, desain ini ingin menunjukkan penerapan cerita dari Alkitab terhadap bentuk desain bangunan maupun program kegiatan yang ada dalam Sanggar ini. Dengan adanya tema khusus disetiap massa bangunan yang ada, menunjukkan bahwa ada keunikan dan karakteristik yang ingin di munculkan dalam desain ini.

Penyediaan Sanggar Kreativitas Anak berbasis Kristiani ini merupakan usaha untuk membuka pemikiran masyarakat Surabaya untuk dapat memperhatikan bakat dan minat yang anak miliki. Bakat dan kemampuan yang dimiliki dari setiap anak berbeda-beda, sehingga dengan mengembangkan bakat dan minat anak dengan sebaik mungkin, hal tersebut dapat membantu anak-anak untuk dapat menyalurkannya ke hal yang positif dan dapat berguna bagi diri sendiri maupun orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Bean, R. (1995). *Cara mengembangkan kreativitas anak*. Jakarta: Binarupa Aksara.

Becky (2013). *House of Children in Saunalahti/JKMM Architects*. Retrieved January 9, 2018, from <https://www.archdaily.com/420348/house-of-children-in-saunalahti-jkmm-architects>

Earth.google.com. (2018). *Google Earth*. [online] Available at: <https://earth.google.com/> [Accessed 22 Jan. 2018].

Fajrina, H. (2015, november 4). *Tingkat Kecanduan Gadget di Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan*. Retrieved from [cnnindonesia.com](http://cnnindonesia.com/teknologi/20151103093518-185-89078/tingkat-kecanduan-gadget-di-usia-dini-semakin-mengkhawatirkan): <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20151103093518-185-89078/tingkat-kecanduan-gadget-di-usia-dini-semakin-mengkhawatirkan>

Florecio, Melanie. (2014) *The Children's Home of the Future*. Retrieved January 12, 2018, from <http://www.worldarchitecturenews.com/project/2014/2>

5053/cebra-a-s/the-children-s-home-of-the-future-in-strandgards-alle-kerteminde.html

Google.co.id. (2018). *Cite a Website - Cite This For Me*. [online] Available at: <https://www.google.co.id/maps/> [Accessed 22 Jan. 2018].

Handa, Tarvinder Singh. (2018). *Children's Home/CEBRA*. Retrieved January 12, 2018, from <https://www.archdaily.com/570664/children-s-home-cebra>

Jumlah tenaga kerja di Indonesia. (2017, June 5). Retrieved from <http://independen.id/read/data/429/jumlah-tenaga-kerja-perempuan-di-indonesia/>

Kohlberg (2018). *Teori Perkembangan Anak menurut Piaget dan Kohlberg*. [online] [Zelinvozeyo.blogspot.co.id](http://zelinvozeyo.blogspot.co.id/). Available at: <http://zelinvozeyo.blogspot.co.id/2014/11/teori-perkembangan-anak-menurut-piaget.html> [Accessed 22 Jan. 2018].

Library www Thesis. (n.d) Retrieved January 8, 2018, from library.binus.ac.id/eColls/eThesidoc/Bab1DOC/2012-2-00154-PS%20Bab1001.doc

Muliatri, W. (2017, July). *Pengembangan Minat dan Bakat Anak Usia Dini, Apa yang Harus Orangtua Lakukan*. Retrieved January 8, 2018, from <http://happyclub.id/pengembangan-minat-dan-bakat-anak-usia-dini-apa-yang-harus-orangtua-lakukan/>

Neufert, Ernst. (1996). *Data Arsitek* Jilid 1. Jakarta: Erlangga
 Petaperuntukan.surabaya.go.id. (2018). *C -- Map*. [online] Available at: <http://petaperuntukan.surabaya.go.id/cktr-map/> [Accessed 22 Jan. 2018].

Rachmawati, Y. and Kurniati, E. (2010). *Strategi pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.

Sneideman, J. (2013, December). *Engaging Children in Stem Education Early*. Retrieved January 12, 2018, from <http://naturalstart.org/feature-stories/engaging-children-stem-education-early>

Sahu, Praveen. (2013). *Children's House in Saunalahti*. Retrieved January 9, 2018, from <http://www.archello.com/en/project/childrens-house-saunalahti>

Unimus digilib jptunimus. (n.d) Retrieved December 21, 2017, from digilib.unimus.ac.id/files/disk1/111/jtptunimus-gdl-retnowijiy-5504-3-babii.pdf