

## Fasilitas Penitipan dan Pelatihan Anak di Surabaya

Samuel Christian Yulianto dan Luciana Kristanto  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 Samuelchristiany21@gmail.com ; lucky@petra.ac.id



**Gambar 1.** Perspektif bangunan Fasilitas Penitipan dan Pelatihan Anak di Surabaya

### ABSTRAK

Desain fasilitas penitipan dan pelatihan anak di Surabaya didasari oleh kondisi realita anak-anak di Surabaya yang pola asuhnya terpaksa diserahkan kepada tenaga pengasuh seiring dengan semakin meningkatnya jumlah wanita karir yang ada. Namun faktanya banyak orangtua merasa tidak tenang ketika meninggalkan anak mereka. Oleh sebab itu diperlukan fasilitas penitipan anak yang dapat dipercaya, aman serta mampu mensinergikan proses belajar anak, sehingga saat mereka ditiptikan disana, proses edukasi anak tetap terjamin. Adapun masalah utama yang diangkat adalah bagaimana menciptakan fasilitas penitipan yang mampu mewedahi kebutuhan edukasi dan keterampilannya.

Untuk menjawab masalah desain maka pendekatan yang diambil adalah pendekatan perilaku (perilaku anak di tiap tingkatan usia). Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang. Maka dari itu teori psikologi warna dibutuhkan, karena berkaitan dengan bagaimana pengaruh warna terhadap kesan ruang yang dirasakan penghuni didalamnya.

Keunikan desain pada proyek ini terletak pada desain area pelatihan yang didesain terbuka. Desain yang terbuka memungkinkan adanya interaksi dengan lingkungan dan merangsang anak menjadi lebih aktif. Disamping itu adanya pemisahan zona berdasarkan tingkatan usia berfungsi untuk menjaga agar antar tingkatan usia tidak saling mengokupasi satu sama lain.

Kata kunci: fasilitas penitipan, pelatihan, arsitektur perilaku, Surabaya

### PENDAHULUAN

#### Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan dan tuntutan jaman membuat semakin bertambahnya jumlah wanita karir seperti yang ditunjukkan oleh data dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada Februari 2017 yang menunjukkan bahwa ada peningkatan jumlah pekerja wanita sebesar 2,33 persen menjadi 55,04 persen dibanding dengan hasil sebelumnya pada Februari 2016 sebesar 52,71 persen. (Jawapos.30 Juli 2017).

#### Kesetaraan Gender di Dunia Industri. Jumlah Pekerja Perempuan Naik



JawaPos.com - Dunia industri diminta untuk mengutamakan kesetaraan gender antara kedudukan pekerja laki-laki dan perempuan. Sebab, kini peran perempuan semakin profesional dalam berkarya dan berkontribusi dalam lingkungan kerja. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada Februari 2017, Tingkat Partisipasi Angkatan Kerja (TPAK) pekerja perempuan meningkat sebesar 2,33 persen menjadi 55,04 persen dari sebelumnya yaitu, 52,71 persen pada Februari 2016.

**Gambar 1.1.** Lampiran berita (Jawapos.30 Juli 2017).

Seiring dengan semakin meningkatnya jumlah wanita karir membuat banyak orangtua yang terpaksa menyerahkan pola asuh anaknya kepada tenaga pengasuh, Disamping itu keadaan dimana banyak terjadi kasus kekerasan dan kejahatan lain terhadap anak oleh para pengasuh mereka sendiri, memunculkan rasa takut yang timbul dari benak para orangtua yang memercayakan pengasuhan anak mereka terhadap tenaga pengasuh ketika mereka bekerja.

Selain itu faktor dimana orangtua tidak dapat menjalankan fungsinya secara maksimal dalam mengasuh dan mendidik anaknya membuat mereka menjadi kurang perhatian dan kasih sayang sehingga mendorong kebiasaan anak menjadi kurang bersosialisasi dan menjadi kecanduan *gadget*. Padahal beberapa permainan /tayangan yang ada belum tentu sesuai dengan usia anak tersebut dan bisa berdampak buruk bagi anak-anak.



Gambar 1.2. Ilustrasi balita kecanduan gadget

Sumber: images.google.com/

**Rumusan Masalah**

-Bagaimana menghadirkan fasilitas penitipan dan juga sebagai sarana pelatihan untuk anak yang aman,nyaman,menarik (warna, fasilitas, keamanan, dan cukup aksesibel) namun tetap mampu mewadahi aktivitas anak dan membantu merangsang tumbuh kembang anak serta mengeksplor bakat yang dimiliki anak sejak dini.

Hal ini menimbulkan masalah khusus yang harus diselesaikan dimana karena terdapat berbagai fungsi mulai dari fungsi penitipan dan pelatihan anak serta area pertunjukkan, maka desain harus mampu menyelesaikan banyaknya perbedaan kebutuhan. Maka dari itu zoning dan sirkulasi antar ruang menjadi penting karena untuk memberikan kenyamanan bagi pengunjung.

**Tujuan Perancangan**

- Menyediakan area penitipan anak yang nyaman dan aman
- Menyediakan fasilitas pembelajaran anak
- Menyediakan ruang bagi anak untuk menemukan talenta dan mengembangkan bakat anak
- Menyediakan ruang bagi anak (layaknya dunia anak-anak) agar mereka bisa berkreasi dan bebas berekspresi
- Mengeksplor dan memberi wadah bagi anak untuk mempertunjukkan bakat yang mereka miliki (mengekspos bakat yang mereka miliki).

**Data dan Lokasi Tapak**

Site berlokasi di Jalan Penjaringan Sari, dimana dekat dengan Jalan Merr yang merupakan daerah yang cukup ramai dan sedang dalam proyek pengembangan kota. Alasan pemilihan lokasi sendiri didasari atas lokasi yang strategis karena dekat dengan area pemukiman yang merupakan target utama pengguna fasilitas ini, selain itu lokasi juga dekat dengan area

komersial serta area perkantoran. Sehingga diharapkan orangtua yang bekerja disana bisa menitipkan anak mereka di fasilitas ini dan dapat menengok anaknya saat jam istirahat karena lokasinya yang dekat.



Gambar 1.3 Lokasi site

**Data Tapak:**

- Nama Jalan : Jalan Penjaringan Sari
  - Status lahan : Tanah kosong
  - Luas lahan : 18.600 m<sup>2</sup>. Digunakan : 11.800 m<sup>2</sup>
  - Tata guna lahan : Fasilitas umum
  - Garis sepadan bangunan : 5 m, Timur 3 m
  - Koefisien dasar bangunan: 50% Koefisien dasar hijau : 10%
  - Koefisien luas bangunan : 150% Tinggi bangunan : 15 m.
- (Pemerintah Kota Surabaya,2017)

**Analisa Tapak**



Gambar 2.1. Analisa tapak

**Pencapaian ke Site**

Panah kuning menunjukkan alur sirkulasi kendaraan bermotor dari sekitar site kearah site. Akses utama ke dalam site adalah dari jalan Ir.Soekarno serta terdapat jalan sekunder yaitu dari jalan Penjaringan Asri III dan Medokan Asri Barat.



Gambar 2.2. Pencapaian ke site

Sumber: earth.google.com/

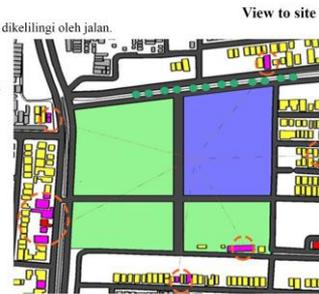
**View Site**

Site dapat terlihat dari segala arah karena dikelilingi oleh jalan.

Namun dari arah sebaliknya view ke arah site terhalang oleh vegetasi pada sisi pembatas jalan yang cukup rapat.

**View from site**

View sekitar site tergolong minor karena masih berupa lahan kosong.



**Gambar 2.3** View to site – View from site

**Tanggapan Desain:** Pengolahan ruang luar menjadi penting karena selain untuk fasilitas pendukung fasilitas ini, juga berfungsi untuk merangsang anak untuk menjadi lebih aktif dan cinta terhadap lingkungan (area taman dan bercocok tanam). Selain itu juga digunakan sebagai view tersendiri di dalam site serta menjadi elemen daya tarik sekaligus pendukung fungsi bangunan ini.

**Zonasi**

Bangunan terdiri atas 2 massa bangunan yang dikoneksikan oleh sky bridge di area lantai 2. Adapun untuk area penitipan dan pelatihan anak dibagi menjadi 3 zona berdasarkan tingkatan usia, yaitu 0-6 tahun, 6-9 tahun, dan 9-12 tahun.

**Gallery+komersial+ servis**

Diletakkan pada sisi depan karena mudah diakses, aman dan tidak mengganggu bangunan lain Serta mudah untuk loading dock dan drop off

**Main entrance**

Diletakkan pada sisi depan bertepatan pada rencana titik akses utama ke dalam site

**Parkir**

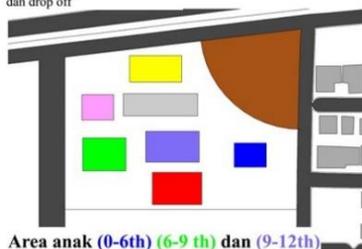
Diletakkan pada sisi kanan atas karena merupakan sisi penyambut dari kedua jalan sebagai akses ke dalam site

**Main office+ administration**

Area staf, admin serta guru dan pekerja lain diletakkan dekat area main entrance atas dasar keamanan

**R. main+belajar indoor/outdoor**

Digunakan sebagai ruang inti kegiatan dan sebagai pengikat massa.



**Area anak (0-6th) (6-9 th) dan (9-12th)**

Berupa ruang kelas, tidur, bermain dan pendukung lain. Dibedakan berdasarkan usia atas dasar privasi dan keamanan (punya ruang komunal masing-masing)

**Gambar 2.4** Zoning

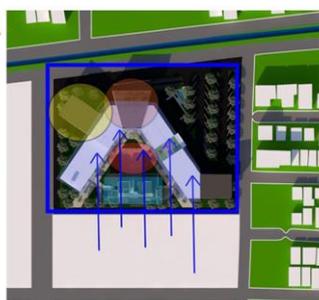
**Konsep perancangan**

DISADISI DI BAGIAN YANG MEMILIKI NILAI KOMERSIAL TINGGI UNTUK DIGUNAKAN SEBAGAI GALLERY DAN MULTIFUNCTION HALL.

KONSEP BENTUKAN: DESAIN DIBUAT MEMUSAT KE BAGIAN TENGAH SITE

DIBUAT SEPERTI BENTUK V UNTUK MENANGKAP ANGIN.

MASSA DITENGAH SEBAGAI BARIER ANGIN YANG BERHEMBOB



DESAIN DIBUAT MEMOTAR MELINGKARI SITE UNTUK MEMBATASI BAGIAN DALAM SITE HAL INI DIBUAT AGAR NAMPU MEMUJUDKAN KONSEP BELAJAR DIMANA ANAK BEBAS BERGERAK NAMUN TETAP AMAN DAN MODAH PENGASAHANNYA

DESAIN DIBUAT UNTUK MEMPERTEGAS MAIN ENTRANCE

MASSA DITENGAH DIDASIKAN SEBAGAI MASSA PENGKAT ANTAR BANGUNAN

MASSA DITENGAH DIFUNGSIKAN BARANA BERMAIN DAN LATIHAN ANAK NAMUN DIPSAHKAN BERDASARKAN TINGKATAN USIA

**Gambar 2.5** Konsep perancangan



Kaitan dengan persepsi anak terhadap bentuk maka bangunan berasal dari permainan bentuk geometri seperti persegi, trapesium, lengkung, segitiga, dan elemen lingkaran serta elemen garis pada fasad.

**Gambar 2.6** Permainan bentuk

**Desain fasad**

Fasad dibuat berwarna dan playful dengan permainan bentuk geometri dasar dan warna-warna dasar untuk merepresentasikan karakter anak yang ceria. Disamping itu adanya permainan solid, void berfungsi untuk meminimalisir terjadinya bullying dan merangsang terjadinya interaksi sosial.



**Gambar 2.7** Desain fasad

**Pendekatan Desain**

a. Pendekatan perilaku anak di tiap tingkatan usia

Perbedaan usia anak menentukan bagaimana respon mereka saat berada di dalam sebuah ruangan, bagaimana mereka memperlakukan benda serta mengenali lingkungan. (Hardjawikarta, 2014)

b. 9 kecerdasan manusia

Menurut Prof. Dr. Howard Gardner terdapat 9 jenis kecerdasan yang dimiliki manusia. Terdiri dari kecerdasan verbal, kinestetik, visual spasial, interpersonal, dll. (Putra, 2012).



**Gambar 2.8** 9 Kecerdasan manusia (Putra, 2012)

c. Psikologi warna- affordance

Salah 1 elemen yang berpengaruh pada psikologi manusia adalah warna (selain tekstur). Oleh sebab itu pemilihan warna sangat penting karena berpengaruh terhadap emosi, psikologi dan karakter ruang yang dirasakan penghuni di dalamnya.

Selain itu warna juga berpengaruh pada sisi intelektual/ kemampuan berpikir anak serta tingkat konsentrasi anak saat belajar.



Gambar 2.9 Roda warna

d. Persepsi ruang

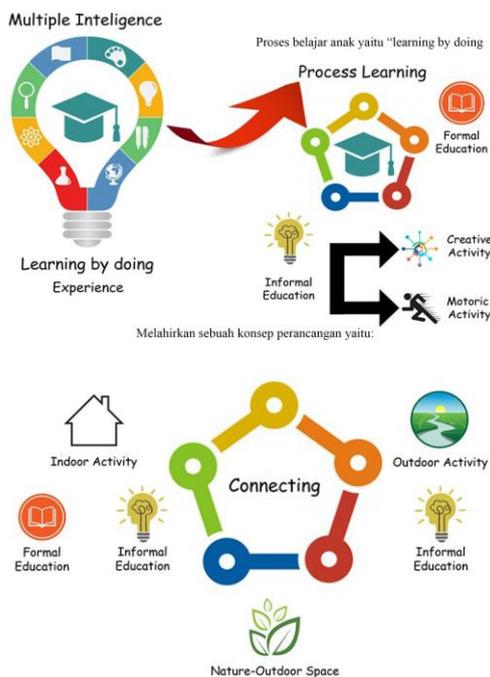
Pada tahap awal proses belajar anak, mereka belajar mengenali lingkungan mereka dengan menggunakan indera mereka baik lewat bentuk, warna, tekstur dan pola

Penggunaan warna, tekstur, pola serta pemilihan bentuk bisa dijadikan sebagai *affordance* untuk membentuk perilaku anak sesuai yang diinginkan.

e. Pengaruh bentuk

Persepsi anak terhadap bentuk di tiap tingkatan usia akan berbeda. Contoh usia 3-6 tahun lebih tertarik terhadap warna(primer)+ tekstur dibandingkan bentuk. Sementara usia 6-9 tahun lebih tertarik ke bentuk geometri 2D, sedangkan pada tahap 9-12 tahun lebih tertarik ke bentuk geometri 3D.

Konsep



Gambar 2.10 Latar belakang - Konsep

Site plan



Gambar 2.11 Site plan

Tampak

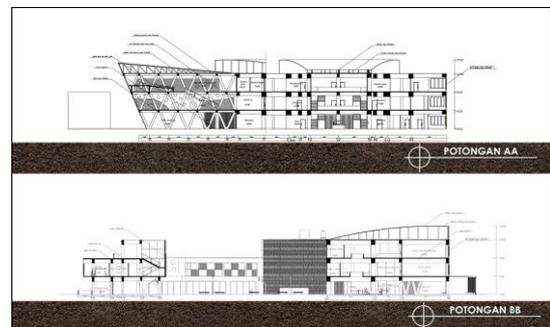


Gambar 2.12 Tampak Utara dan Selatan



Gambar 2.13 Tampak Barat dan Timur

Potongan



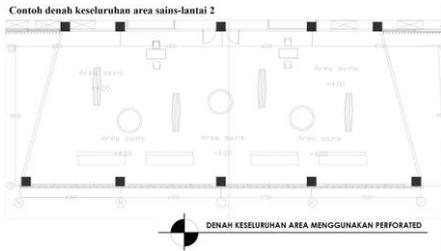
Gambar 2.14 Potongan site AA & BB

**Detail dan Pendalaman**

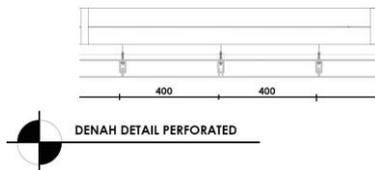
a. Detail *perforated* metal – sebagai *rainscreen* fasad



**Gambar 2.15** Tampak area *perforated* metal



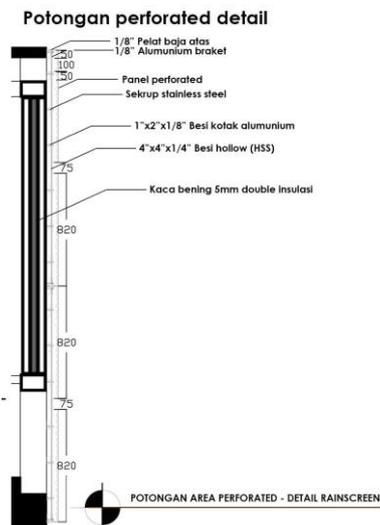
**Gambar 2.16** Denah area *perforated*



**Gambar 2.17** Denah detail *perforated*

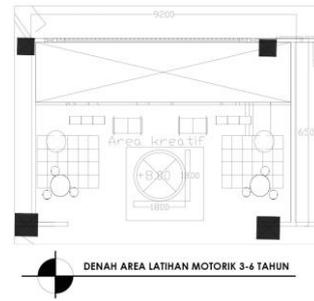


**Gambar 2.18** Denah ruangan dengan *perforated*

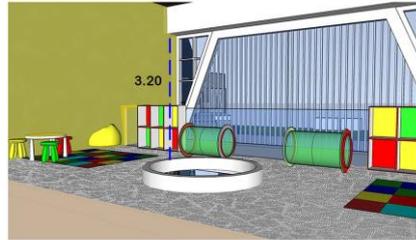


**Gambar 2.19** Potongan detail *perforated*

b. Detail dan pendalaman – ruang latihan motorik anak

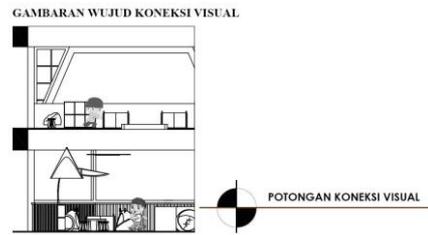


**Gambar 2.20** Denah ruang latihan motorik anak



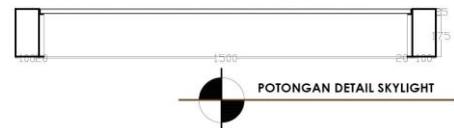
PADA AREA INI MEMILIKI KETINGGIAN 4M. HAL INI DILANDASI ADANYA SUASANA RUANG YANG TERKONEKSI DENGAN LINGKUNGAN SEKITAR SEHINGGA FASAD KISI-KISI DIBUAT UNTUK MEMASUKKAN CAHAYA DENGAN OPTIMAL KARENA MEMILIKI KETINGGIAN YANG CUKUP.

**Gambar 2.21** Suasana area latihan motorik anak



**Gambar 2.22** Potongan-simulasi bentuk koneksi visual

KEBERADAAN JENDELA DITUJUKAN AGAR DAPAT TERCAPAINYA KONEKSI VISUAL ANTAR ANAK SEKALIGUS BISA MENJADI ELEMEN INTERAKTIF. DARI KONEKSI VISUAL INI DIHARAPKAN TERJADINYA INTERAKSI TIDAK LANGSUNG ANTAR ANAK WALAU BERADA DI LANTAI YANG BERBEDA.



**Gambar 2.23** Potongan detail *skylight*

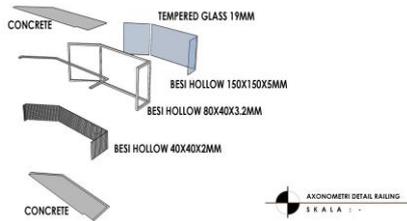


**Gambar 2.24** Suasana ruang latihan motorik anak 3-6 tahun

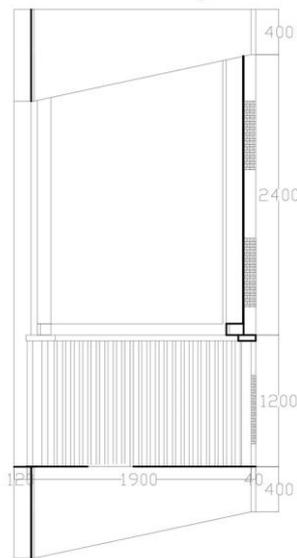


Gambar 2.25 Suasana ruang area latihan motorik anak

c. Detail dan pendalaman – area kreatif dan seni (R.belajar non formal)

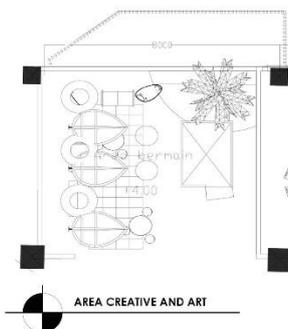


Gambar 2.26 Axonometri pemasangan railing



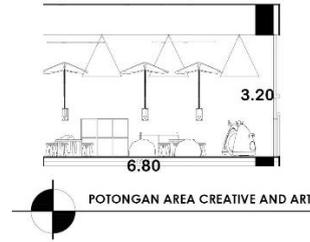
POTONGAN AREA RAILING

Gambar 2.27 Potongan area railing



AREA CREATIVE AND ART

Gambar 2.28 Denah area kreatif dan seni



POTONGAN AREA CREATIVE AND ART

Gambar 2.29 Potongan area kreatif dan seni



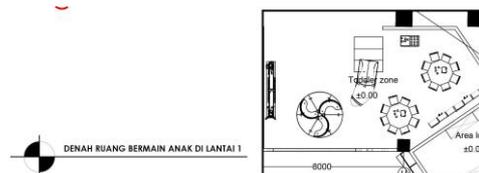
RUANGAN DIDOMINASI WARNA KUNING. HAL INI DIDASARI DARI KESAN YANG DITIMBULKAN YANG BERFUNGSI UNTUK MEMOTIVASIMENINGKATKAN MOOD,KEPERCAYAAN DIRLDAN KECERDASAN ANAK

Gambar 2.30 Suasana ruang area kreatif dan seni

d. Pendalaman area ruang bermain



Gambar 2.31 Potongan perspektif ruang bermain



DENAH RUANG BERMAIN ANAK DI LANTAI 1

Pada area bermain diberikan ketinggian 4 m. Hal ini karena ada beberapa fitur yang membutuhkan ruangan yang cukup tinggi.

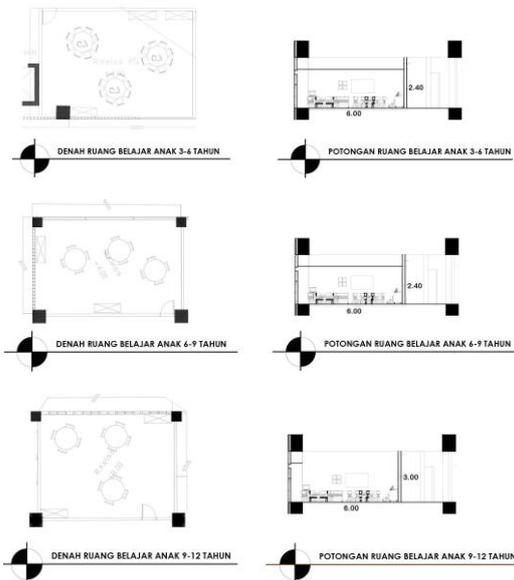
Gambar 2.32 Denah ruang bermain anak lantai 1



Ruangan didominasi warna kuning (untuk meningkatkan mood anak) dan warna merah (merangsang anak untuk lebih aktif)

**Gambar 2.33** Suasana ruang area bermain anak

e. Pendalaman area ruang belajar anak di tiap tingkatan usia



**Gambar 2.34** Denah+potongan ruang belajar anak



Tatanan duduk dibuat melingkar agar suasana belajar menjadi lebih akrab dan terciptanya pola belajar berkelompok.

**Gambar 2.35** Suasana ruang belajar anak 3-6 & 6-9 tahun



Pada area ini, pemilihan warna sedikit berbeda dengan lebih menggunakan warna pastel.

**Gambar 2.36** Suasana ruang belajar anak 9-12 tahun

f. Pendalaman area ruang koridor di tiap zona tingkatan usia



Koridor di area anak usia 3-6 tahun



Koridor di area anak usia 6-9 tahun



Koridor di area anak usia 9-12 tahun

**Gambar 2.37** Suasana ruang area koridor

7. Pendalaman area ruang tidur di tiap tingkatan usia



R. tidur anak usia 3-6 tahun

Desain pada ruangan ini menggunakan warna cerah. Sementara tatanan perabot dibuat melingkar sehingga muncul ruangan ditengah.



R. tidur anak usia 6-9 tahun

Pada ruangan ini warna yang dipilih warna coklat yang lebih soft dan menenangkan

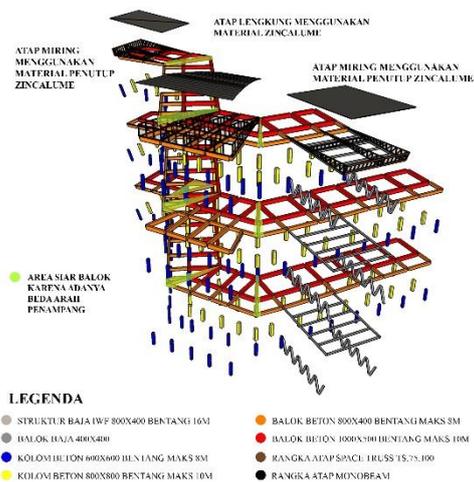
**Gambar 2.38** Suasana ruang tidur di tiap tingkatan usia



R. tidur anak usia 9-12 tahun

Pada area ini menggunakan bunkbed dengan pemilihan warna dominan coklat soft

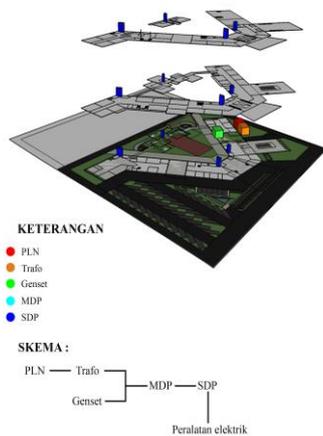
Gambar 2.39 Suasana ruang tidur anak usia 9-12 tahun



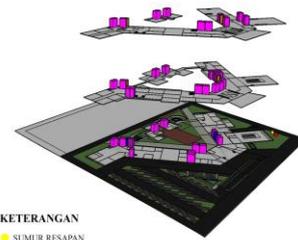
Gambar 2.40 Mekanisme struktur bangunan utama



Gambar 2.41 Skema utilitas air bersih



Gambar 2.42 Skema utilitas listrik



Gambar 2.43 Skema utilitas air kotor

### KESIMPULAN

Rancangan desain fasilitas penitipan dan pelatihan anak di Surabaya ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi permasalahan yang dihadapi para wanita karir. Adapun desain yang ada berusaha menjawab permasalahan terkait bagaimana menciptakan fasilitas penitipan yang aman, nyaman, dan mampu mawadahi kebutuhan edukasi dan keterampilan anak sekaligus membantu orangtua dalam mengasuh dan mendidik anak mereka.

Akhir kata penulis berharap agar jurnal perancangan Fasilitas Penitipan dan Pelatihan Anak di Surabaya ini dapat memberikan banyak manfaat terkait ide dan gagasan terhadap proyek serupa di masa yang akan datang serta bagi kemajuan ilmu arsitektur.

### DAFTAR PUSTAKA

Hardjawiarta, J. (2014). Fasilitas Pelatihan dan Pengembangan Seni Visual untuk Anak di Surabaya. *eDimensi Arsitektur Petra*, 2(1), 36-43

Kesetaraan gender di dunia industri, jumlah pekerja perempuan naik. (2017, July 30). *Jawapos*. Retrieved December 22, 2018 from <http://www.jawapos.com/ekonomi/30/07/2017/kesetaraan-gender-di-dunia-industri-jumlah-pekerja-perempuan-naik/>

Pemerintah Kota Surabaya. (2017). *Peraturan Walikota Surabaya No.52 tahun 2017 tentang pedoman teknis pengendalian pemanfaatan ruang dalam rangka pendirian bangunan di kota Surabaya*. Retrieved December 22, 2018 from <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/84696/perwali-kota-surabaya-no-52-tahun-2017>

Putra, T.T. (2012). *9 macam kecerdasan menurut Howard*. Retrieved December 22, 2018 from <https://triatra.wordpress.com/2012/11/07/9-macam-kecerdasan-menurut-howard-gardner/>