

BAB VI. PENDEKATAN DESAIN

6.1 Penetapan Pendekatan Perancangan

Dalam tahap perancangan terdapat satu pendekatan yang digunakan, yakni pendekatan arsitektur perilaku anak. Berikut merupakan penjelasan mengenai pendekatan yang digunakan secara rinci:

6.1.1. Arsitektur Perilaku Anak

Perancangan arsitektur perilaku adalah perancangan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan perancangan, diantaranya pada hasil penelitian dalam bidang psikologi arsitektur / psikologi lingkungan.

Arsitektur perilaku merupakan arsitektur yang penerapan dalam desainnya menyertakan pertimbangan perilaku dari anak-anak. Teori arsitektur baru muncul sekitar tahun 1950 dan dalam perkembangannya banyak perancangan yang menggunakan pendekatan arsitektur perilaku, seperti sekolah, mall, restoran, stasiun, dan lain sebagainya.

Berikut ini beberapa faktor dan prinsip dari Arsitektur Perilaku yang akan diterapkan dalam desain bangunan kompleks PG TK dan penitipan anak:

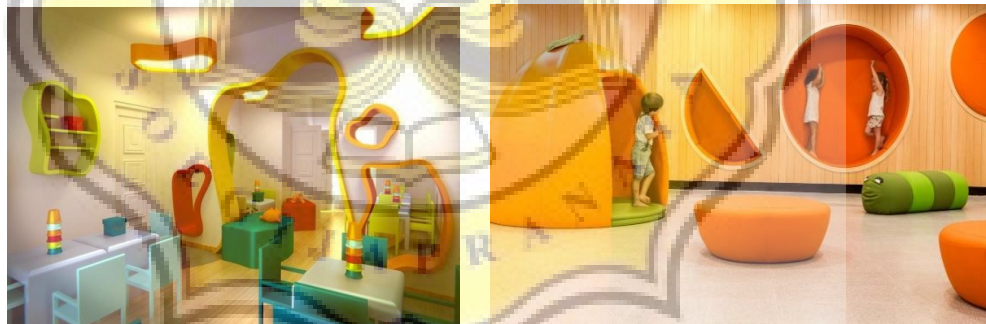
1. Penerapan Faktor Safety Need

Pada penerapan safety need ini bagi psikis anak bertujuan untuk memberikan rasa aman dari sesuatu yang menakutkan bagi anak sehingga anak bisa merasa tenang dan nyaman saat berada di lingkungan ini sedangkan untuk fisik anak adalah untuk memberikan rasa aman dari kecelakaan atau cedera pada saat beraktifitas di dalam lingkungan kompleks. Penerapan untuk psikis anak adalah dengan menggunakan warna yang bervariasi tidak hanya didominasi oleh warna putih saja dan bentuk bentuk yang unik yang tidak hanya didominasi oleh bentuk kotak atau bujursangkar yang bisa mempengaruhi suasana ruangan bagi psikis anak sehingga anak tidak merasa tertekan berada di dalam lingkungan sekolah maupun penitipan anak ini. Sedangkan penerapan bagi fisik anak sendiri adalah dengan menggunakan material yang ramah anak sehingga meminimalisir kecelakaan pada anak saat beraktifitas

Tabel 6.1 Dampak psikologis bentuk dan warna
Sumber: Analisa Pribadi

| WARNA | DAMPAK PSIKOLOGIS |
|-------|-------------------|
|-------|-------------------|

| | | |
|---|---------------------|---|
|  | Merah | Meningkatkan gairah, energi, keberanian, kegembiraan |
|  | Oranye | Keceriaan, energik, keakraban, nyaman, kreativitas |
|  | Kuning | Optimis, bahagia, rasa ingin tahu, rasa sosial, antusias |
|  | Biru | Menenangkan, keteraturan, kenyamanan, |
|  | Hijau | Tenang, rileks, menyeimbangkan emosi, damai, segar |
|  | Hitam | Kepercayaan diri, kekuatan, rasa aman |
|  | Putih | Tenang, santai, aman, tidak menakutkan |
|  | Cokelat | Serius, hangat, aman, nyaman, dapat diandalkan |
|  | Merah Muda | Tenang, merasa dicintai, memberi kehangatan |
|  | Ungu | Memberi kekuatan, menarik perhatian, imajinasi |
|  | Tosca | Keseimbangan emosional, kesabaran, semangat |
| BENTUK | | DAMPAK PSIKOLOGIS |
|  | Lingkaran | Menenangkan, rasa hangat, memberikan rasa cinta, |
|  | Bujur Sangkar | Memberikan kesesuaian, keteraturan, dan keamanan |
|  | Segitiga | Mengindikasikan stabilitas, memberi energi, power, keseimbangan dan pergerakan yang dinamik |
|  | Penggabungan bentuk | Meningkatkan ketertarikan, dinamik, energitik, meningkatkan semangat dan rasa ingin tahu |



Gambar 6.1 Permainan Bentuk dan Warna



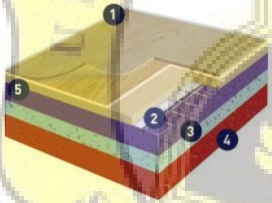


Sumber: icmimarlikdergisi.com

Penerapan desain juga disesuaikan dengan umur dimana contohnya untuk anak usia pra playgroup dan playgroup yang masih belum terlalu memahami sekitarnya harus memiliki desain dengan tidak memberikan elemen pada dinding untuk beraktifitas seperti gambar diatas bagian kanan karena akan membahayakan anak nantinya, tetapi sebaliknya untuk anak usia TK desain seperti gambar diatas bagian kanan tidak masalah karena anak TK sudah lebih mengerti tentang sekitarnya.

Berikut ini beberapa jenis material yang baik dan aman bagi anak:

Tabel 6.2 Material yang baik bagi anak

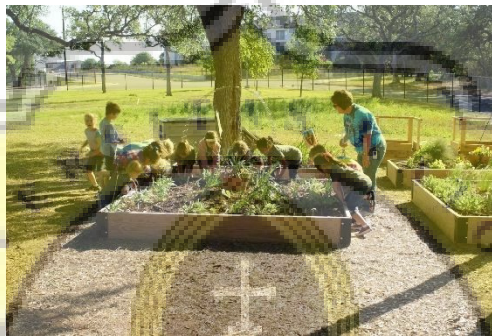
Sumber: Analisa Pribadi

| | |
|---|--|
|  | <p>WALL PADDING</p> <p>Wall padding ini merupakan sejenis busa yang dilapisi oleh kulit sintetis dan memiliki beragam warna, wall padding dikatakan baik untuk diaplikasikan karena berfungsi untuk melapisi tembok dan melindungi anak</p> |
|  | <p>PERABOTAN</p> <p>Perabotan pada setiap ruangan yang ada harus tidak boleh memiliki sudut yang lancip untuk menghindari anak dari cedera</p> |
|  | <p>GERFLOR TARAFLEX</p> <p>Gerflor Taraflex ini merupakan material pelapis lanyai yang tebal dimana biasa diletakkan di area olahraga</p> |
|  | <p>RUBBER MATS</p> <p>Merupakan lantai karet yang menggunakan sistem cast in situ dalam pembuatannya dimana biasa diletakkan di area bermain anak</p> |
|  | <p>LANTAI CORK</p> <p>Merupakan lantai lunak dari pohon ek atau biasa di sebut lantai gabus, biasa diletakkan sebagai lantai untuk ruang kelas karena materialnya yang lunak sehingga aman bagi anak-anak</p> |

| | |
|---|--|
|  | <p>PLAY MAT</p> <p>Play Mat ini seperti matras yang bertujuan untuk melapisi lantai, karena untuk menjaga keselamatan anak, ruangan harus dilapisi bahan yang lunak dan tidak kasar</p> |
|  | <p>BUMPER GUARD</p> <p>Bumper guard ini merupakan sebuah material pelindung yang biasanya ditaruh di area siku perabotan, pemberian bumper guard ini bertujuan untuk melindungi anak dari cedera saat beraktifitas.</p> |
|  | <p>PENGAMAN PINTU</p> <p>Pengaman pintu ini berguna untuk menghindari anak dari tercepit oleh pintu karena pengaman ini akan menjadi sebuah ganjalan untuk pintu saat pintu tertutup sehingga menyediakan sedikit ruang.</p> |
|  | <p>ELECTRICAL LOCK</p> <p>Electrical Lock ini merupakan sebuah pelindung stop kontak yang bisa dikunci sehingga tidak bisa dimainkan oleh anak-anak, selain itu juga stop kontak harus diletakkan di ketinggian 1.5 meter</p> |
|  | <p>PARKET</p> <p>Merupakan lembaran kayu olahan yang berbentuk lembaran untuk lantai yang baik untuk anak anak</p> |

2. Penerapan Faktor Affiliation Need dan Cognitive Need

Penerapan faktor faktor ini bertujuan untuk menyediakan sebuah wadah untuk anak-anak bisa bersosialisasi dengan teman temannya dan juga berkreasi, berkembang, serta menambah wawasan mereka melalui desain ruang yang ada. Penerapannya adalah dengan menyediakan sebuah wadah untuk pembelajaran tetapi tidak hanya di dalam ruang saja, melainkan pembelajaran interaktif yang ada di luar ruangan seperti berkebun, memberi makan hewan peliharaan sehingga anak bisa bersosialisasi baik dengan teman maupun dengan lingkungan di sekitar mereka, sekaligus menambah wawasan mereka.



Gambar 6.2 Area Kebun

Sumber: titangarden.org



Gambar 6.3 Area Binatang

Sumber: standrewsmethodistschool.co.uk

3. Penerapan Aspek Jenis Kelamin

Penerapan Aspek Jenis Kelamin pada desain ini bertujuan untuk membantu perkembangan anak dalam mencari jati diri mereka, karena anak usia dini ini masih dalam tahap mencari jati diri dan mengenal diri mereka sendiri.

Penerapannya adalah dengan membedakan desain dari ruangan yang memang dikhususkan untuk anak perempuan dan ruangan yang dikhususkan untuk anak laki-laki sehingga desain tersebut dapat membantu anak untuk bisa mengenal diri mereka sendiri.



Gambar 6.4 Toilet Perempuan

Sumber: [pinterest.com](https://www.pinterest.com)



Gambar 6.5 Toilet Laki-laki

Sumber: [123rf.com](https://www.123rf.com)

4. Penerapan Antropometri

Penerapan antropometri pada desain ini bertujuan untuk memberi kenyamanan dan keselamatan anak dalam beraktifitas menggunakan perabot yang ada di dalam bangunan.



Gambar 6.6 Ruang Bermain Anak

Sumber: [onlinehomedesignblog.com](https://www.onlinehomedesignblog.com)



Gambar 6.7 Toilet Anak

Sumber: [inhabitat.com](https://www.inhabitat.com)