

Fasilitas Pelatihan dan Pengembangan Seni Visual untuk Anak di Surabaya

Josephine Hardjawikarta dan Christine W. Wiradinata, ST., MASD.
 Prodi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: josephine.hardja@gmail.com; christie@petra.ac.id

Abstrak – Proyek ini merupakan sebuah fasilitas rekreasi edukasi di mana melatih dan mengembangkan kemampuan dan minat anak terhadap kesenian visual di Surabaya. Gagasan ini dilatarbelakangi oleh realita bahwa walaupun anak-anak memiliki otak kanan dan kiri yang perlu berjalan secara seimbang, namun pada kenyataannya di sekolah-sekolah saat ini lebih menekankan kepada ilmu-ilmu eksak yang cenderung menekankan kepada perkembangan otak kiri, sedangkan pelajaran sekolah seperti kesenian yang mengembangkan otak kanan anak memiliki porsi yang jauh lebih sedikit dibandingkan mata pelajaran lainnya. Fasilitas ini bersifat edukatif, informatif, dan rekreasional, dengan mengajak anak untuk bermain, bereksplorasi, dan menciptakan sesuatu sesuai imajinasi mereka. Pembagian zona pada fasilitas ini sendiri selain dibagi berdasarkan jenis aktifitasnya, juga menggolongkan ruang sesuai dengan kebutuhan anak pada jenjang usia tertentu, di mana terdiri dari area eksplorasi, kelas, maupun zona fasilitas umum (untuk semua kalangan). Untuk itu digunakan pendekatan perilaku anak, yang akan berpengaruh terhadap penataan ruang, zoning, dan sirkulasi pada fasilitas, sesuai dengan kebutuhan ruang yang ada.

Kata Kunci—Anak, Eksplorasi, Kesenian, Perilaku, Visual

I. PENDAHULUAN

Perkembangan otak anak perlu berjalan secara seimbang, namun pada kenyataannya banyak sekolah di Surabaya yang lebih menekankan kepada pelajaran-pelajaran eksak seperti matematika, bahasa inggris, dsb yang lebih melatih otak kiri anak. Sedangkan pelajaran seperti kesenian yang melatih otak kanan anak cenderung diabaikan. Selain itu masih sedikitnya wadah untuk anakanak dapat menyalurkan emosi mereka secara lebih positif, dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya yang minim.



Gambar 1. 1 Suasana Kelas yang Membosankan
 Sumber : www.google.com



Time Table for PG 2-6 class
 Main Teacher: Ms. Merry ; Assistant Teacher: Ms. Shinta

MONDAY	TUESDAY	WEDNESDAY	THURSDAY	FRIDAY
Mandarin	Mandarin	Art / PE	English	English
Grace Laoshi	Grace Laoshi	Ms. Bernadette	Ms. Jemima	Ms. Jemima

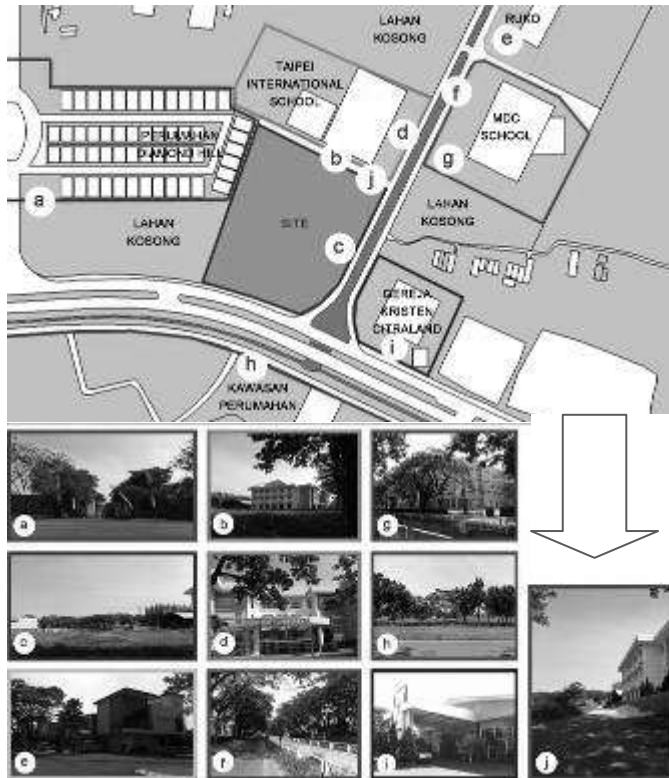
is it called **ART?**

Class	PG 2	
Theme	My Family (Indoor Family Activity)	
Week	5 (September, 30, 2013 – September, 04, 2013)	
English	<ul style="list-style-type: none"> Introducing about family indoor activities Explaining about indoor activities Doing workbook page 73-74 Playing puzzle Reviewing about indoor activities Reviewing letter A-H, shapes and colours Doing workbook page 75-76 	<ul style="list-style-type: none"> Indoor Board games House Juice Cooking Sleeping Eating Watching TV Melons Green Sweet
ART and PE	<ul style="list-style-type: none"> Introducing about kinds of indoor family activity Making and drinking the melon juice Doing house puzzle 	
Mandarin	<ul style="list-style-type: none"> Explaining about family indoor activities Introducing about rectangle shape Doing workbook page 22 and page 33-34 Reviewing about family activities Doing workbook page 23 and page 35 Story telling 	<ul style="list-style-type: none"> Reading book "du shu" Singing "chang ge" Dancing "tiao wu" Cooking "zhao xiao" Reading a newspaper "kan bao zhi" Playing "wan you xi"



Gambar 1. 2 Latar Belakang Masalah

A. Lokasi Proyek



Gambar 1. 3 Lokasi Sekitar Fasilitas

Lokasi : Jl. Campus Diamond Hill Citraland
 Kecamatan : Sambikerep
 Luas lahan : ± 1.2 ha
 Tata Guna Lahan : Perdagangan Jasa
 Kondisi Eksisting : Lahan Hijau

B. Tujuan Proyek dan Sasaran Pengguna



Gambar 1. 4 Sasaran Utama Pengguna Fasilitas Berdasarkan Pengelompokan Usia Anak

Fasilitas Pelatihan dan Pengembangan Seni Visual untuk Anak di Surabaya diharapkan dapat menjadi sebuah wadah di mana anak-anak dapat menyalurkan kreatifitas, emosi, dan imajinasi mereka secara lebih positif dan terarah, serta membantu anak-anak dalam

memecahkan masalah secara lebih kreatif.

Sasaran pengguna fasilitas ini adalah anak-anak dengan jenjang usia 2-10 tahun, terutama yang bertempat tinggal di Surabaya.

C. Masalah Desain



Gambar 1. 5 Perbedaan Respon dan Imajinasi Anak dalam Melihat Sebuah Bentuk

Perbedaan karakter pada masing-masing kelompok usia anak, mengakibatkan respon yang berbeda pula dalam mereka merespon lingkungan di sekitarnya. Sehingga di mana hal tersebut akan mempengaruhi desain bangunan yang meliputi zona spasial, pemilihan material, maupun suasana ruang yang terjadi.

II. PERANCANGAN BANGUNAN

A. Pendekatan dan Konsep Desain



Gambar 2. 1 Kebutuhan Gestur Ruang untuk Anak

1.5 - 2 years	3 - 5 years	4 - 7 years
<p>ponderung mencari objek untuk aktivitas mereka</p>	<p>mulai mengenali rasa yang ditimbulkan oleh sebuah tempat, dan arti dari perasaan mereka sendiri akan sesuatu</p>	<p>mulai tertarik dengan bagaimana sebuah tempat dapat berfungsi, mereka membuat ruang dengan benda-benda di sekelilingnya di mana kita orang dewasa mungkin melihat benda sebagai fungsi yang lain</p>
<p>7 years</p>	<p>7-9 years</p>	<p>10-11 years</p>
<p>merasa sepenuhnya terpisah dengan lingkungannya, reaksi dan respon mereka - dan insinerasi untuk belajar sesuatu - dimulai dari bagaimana sebuah tempat atau benda membuat mereka merasakan sesuatu</p>	<p>naluri mereka akan ruang meningkat, dapat mulai membuat sebuah ruang sendiri dan bergerak berkeliling sesuai kehendak mereka</p>	<p>memerlukan open-space untuk mereka dapat berkumpul, bertemu dan berinteraksi dengan orang lain</p>

Gambar 2. 2 Tabel Kebutuhan Ruang Anak Berdasarkan Pengelompokan Usia

Karena ingin membuat anak bereksplorasi melalui lingkungan di sekitarnya dengan maksimal, terutama dari segi visual, maka pendekatan digunakan pendekatan perilaku anak, agar dapat lebih mengenali bagaimana perilaku tiap anak berdasarkan pengelompokan usia, serta bagaimana respon mereka terhadap sebuah ruang.

ANAK



Gambar 2. 3 Kebutuhan Belajar dan Bermain Anak

Secara umum, anak-anak pada hakekatnya adalah bermain, di mana dalam bermain mereka membutuhkan *semi-protected play*, yaitu tempat di mana mereka dapat bereksplorasi dengan bebas, namun tetap aman dan terawasi dengan baik.

Perbedaan usia anak juga menentukan bagaimana respon mereka saat berada di dalam sebuah ruangan, bagaimana mereka memperlakukan sebuah benda, mengenali dan merasakan material, berimajinasi dengan bentuk, warna, maupun ruang.



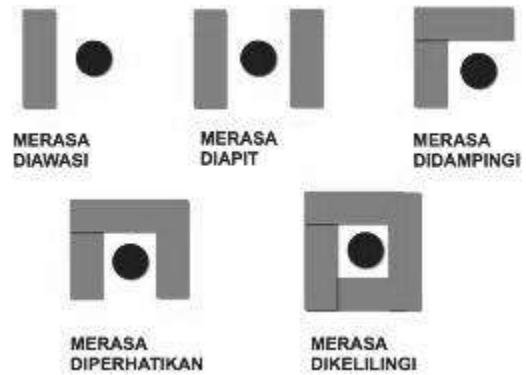
Gambar 2. 4 Pengenalan Ruang Berdasarkan Karakter Usia



Gambar 2. 5 Zoning Fasilitas

Dari pendekatan perilaku anak dalam mereka mengenali dan mencapai sebuah tempat, serta analisa terhadap lingkungan sekitarnya, maka zoning dapat dibedakan antara zona kelas kursus, zona area eksplorasi, dan zona fasilitas umum (semua usia), di mana kelas kursus sendiri terdapat dibagi menjadi zona kelas kursus balita dan zona kelas kursus anak.

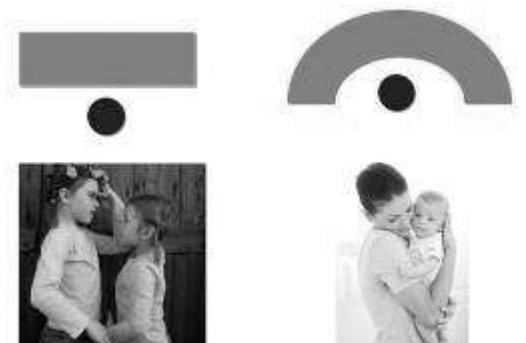
B. Tatanan Massa Bangunan



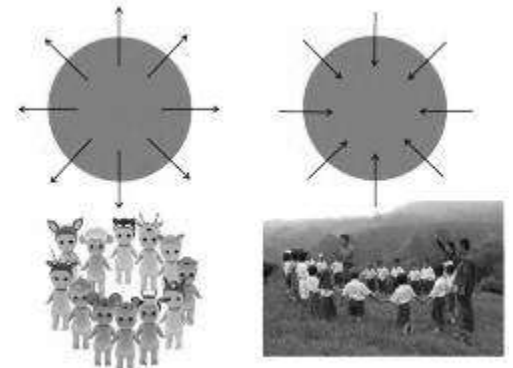
Gambar 2. 6 Pengaruh Tatanan Massa terhadap Perasaan Anak Akan Sebuah Ruang

Tatanan massa cenderung mengelilingi kegiatan anak-anak saat bermain, karena selain dapat memberikan perasaan aman terhadap anak, juga untuk membantu memudahkan orang tua maupun pendamping anak memberikan pengawasan kepada anak dengan memberi mereka kebebasan bermain.

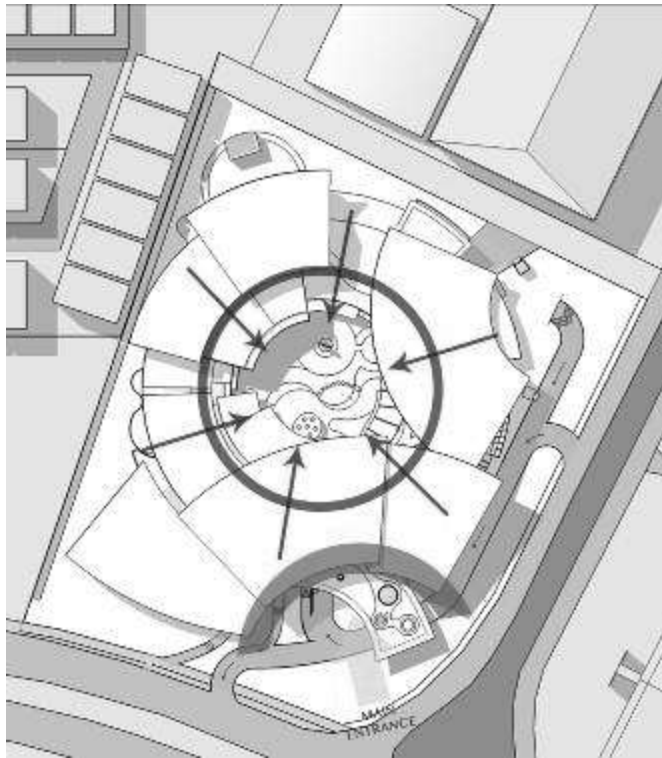
C. Bentuk dan Warna Bangunan



Gambar 2. 7 Perbedaan Pesan Pada Sebuah Bentuk



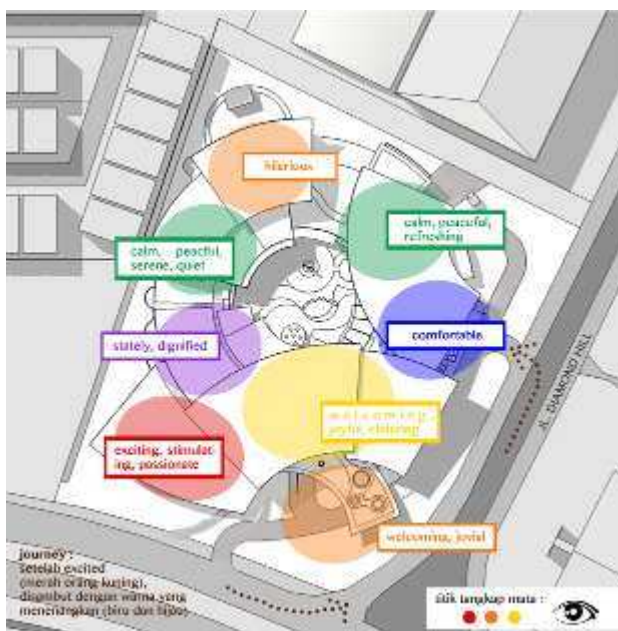
Gambar 2. 8 Perbedaan Orientasi yang Membedakan Karakter Sebuah Ruang



Gambar 2. 9 Bentuk Massa Bangunan

Bentuk bangunan cenderung melengkung dan terpusat, karena bentuk lengkung sendiri memiliki gestur yang lebih lembut dan tidak kaku, dan pintu masuk yang melingkar memberikan kepada anak perasaan disambut dan dirangkul.

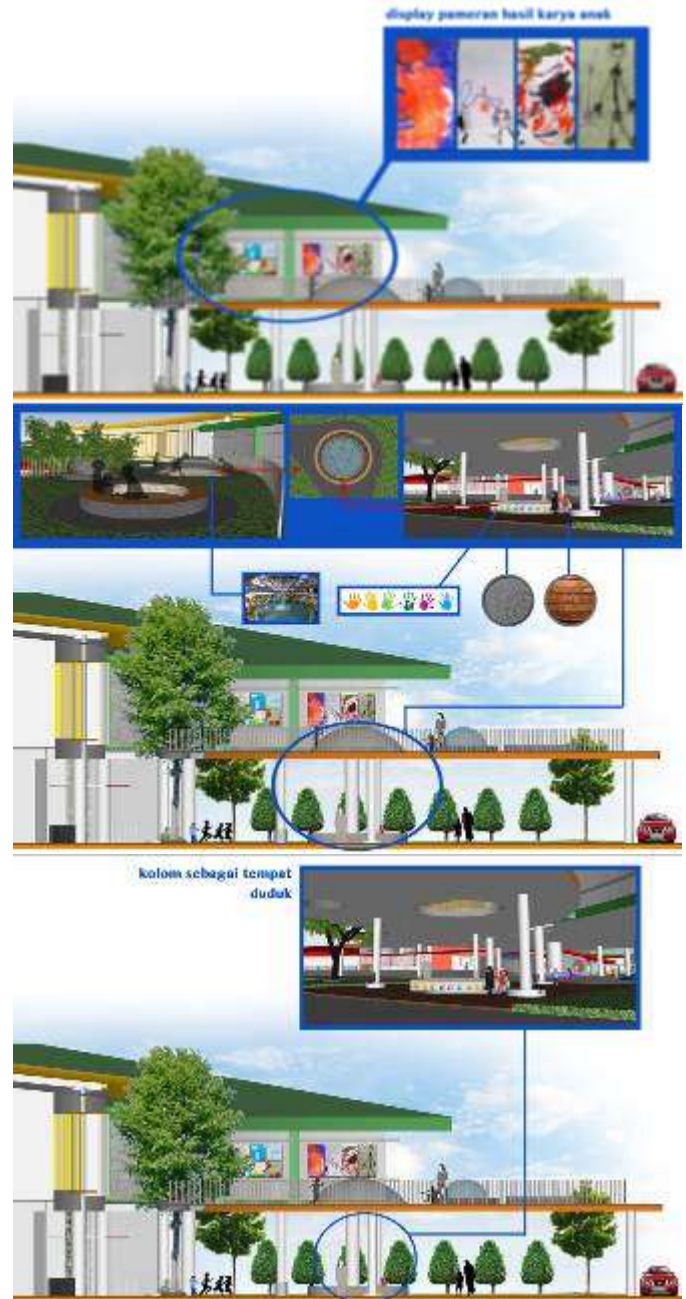
Pandangan pun diarahkan ke dalam sehingga di tengah diberi tempat kelas outdoor dan area eksplorasi outdoor, agar membuat anak bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya, dapat melihat satu sama lain walaupun mungkin berada di area yang berbeda.



Gambar 2. 10 Pemilihan Nuansa Warna Bangunan

Warna juga memegang peranan penting dalam anak bereksplorasi dengan lingkungan sekitarnya, terutama jika berbicara dengan kemampuan bereksplorasi secara visual. Karena warna dapat menimbulkan perasaan tertentu kepada orang yang melihatnya. Warna seperti oranye dan kuning memberikan kesan menyambut, menyemangato, senang, sehingga diletakkan di bagian yang merupakan titik tangkap utama bangunan.

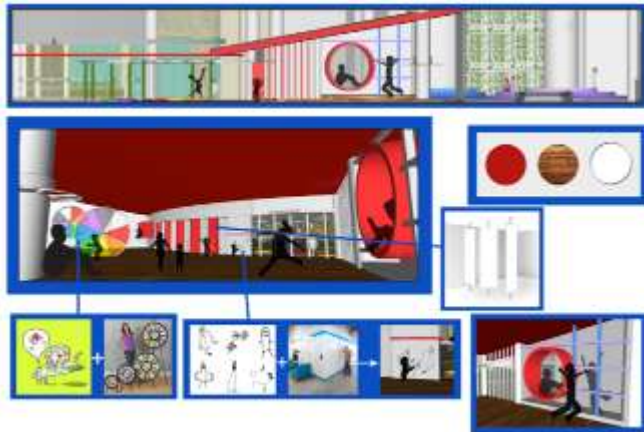
D. Pendalaman Karakter Ruang



Gambar 2. 11 Detail Entrance Pada Bangunan

Pada saat pertama kali anak-anak memasuki bangunan, anak diajak untuk menenangkan diri mereka dulu setelah berjalan dengan kecepatan mobil, yaitu dengan diajak untuk berjalan kaki. Sebelum memasuki

area lobby utama, pada saat mereka berjalan pun mereka dapat bereksplorasi dengan lingkungan sekitarnya, baik dengan alam, material di sekelilingnya, ataupun berdasarkan apa yang mereka tangkap melalui penglihatan mereka.



Gambar 2. 12 Detail Area Eksplorasi Indoor



Gambar 2. 13 Detail Area Eksplorasi Outdoor

Setiap ruangan memiliki nuansa warna yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan *mood color* mereka, kapan membutuhkan tenang, kapan membutuhkan aktif, kapan membutuhkan relax, dan sebagainya. Sehingga warna-warna aktif seperti merah, orange, dan kuning cenderung diletakkan pada area yang membutuhkan

anak-anak untuk aktif seperti area eksplorasi, lobby, retail, dsb. Dan warna-warna menenangkan seperti hijau dan biru cenderung digunakan untuk area yang membutuhkan ketenangan seperti kelas dan perpustakaan.



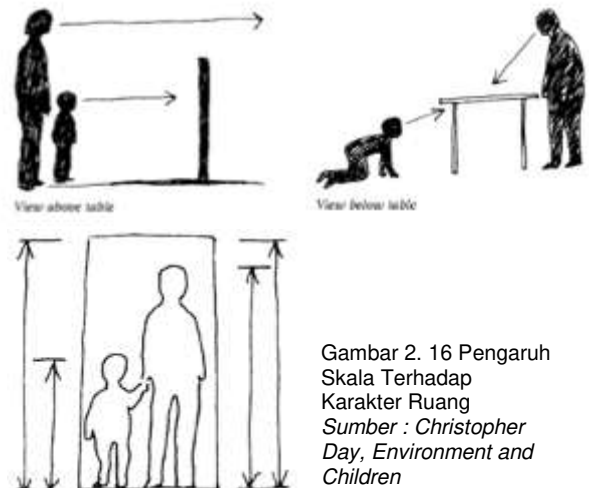
Gambar 2. 14 Suasana Interior Kelas Kursus Balita

Pemilihan material juga memegang peranan penting dalam anak bereksplorasi, di mana semakin kecil usia anak, mereka semakin membutuhkan material yang aman untuk mereka belajar berjalan, tidak mudah dimasukkan ke mulut, dan sebagainya.. Begitu pula dengan anak-anak yang lebih besar memiliki kebutuhan akan eksplorasi terhadap sebuah ruang yang berbeda dengan anak balita.

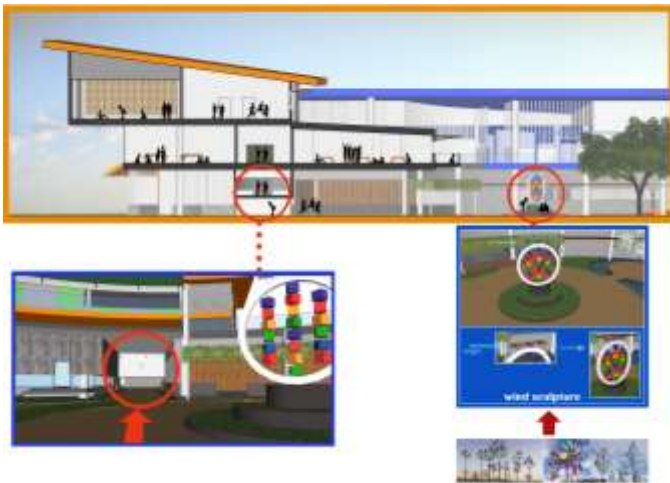


Gambar 2. 15 Potongan dan Pemilihan Material pada Kelas Balita

Begitu juga dengan skala di mana dapat membuat anak merasa aman atau malah merasa terasing, dengan bukaan setinggi apa anak dapat menangkap sesuatu, atau kehilangan sesuatu, dan sebagainya.



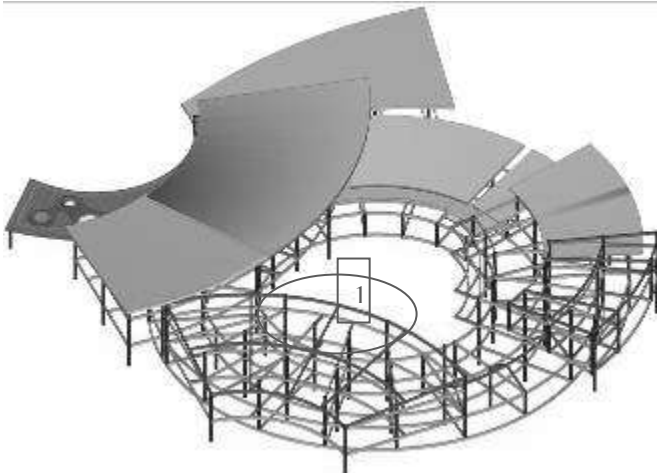
Gambar 2. 16 Pengaruh Skala Terhadap Karakter Ruang
Sumber : Christopher Day, Environment and Children



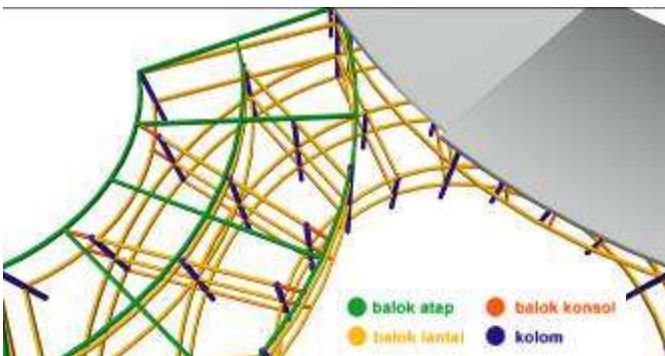
Gambar 2. 17 Suasana Kelas Kursus Anak

Terdapat kelas outdoor di mana anak-anak dapat mempelajari dan mengenal kesenian visual dengan alam sekitarnya, baik melalui angin, air, tumbuhan hijau, dan sebagainya, sehingga mereka dapat mengamati objek secara dekat, maupun dari kejauhan.

E. Struktur



Gambar 2. 18 Aksonometri Struktur

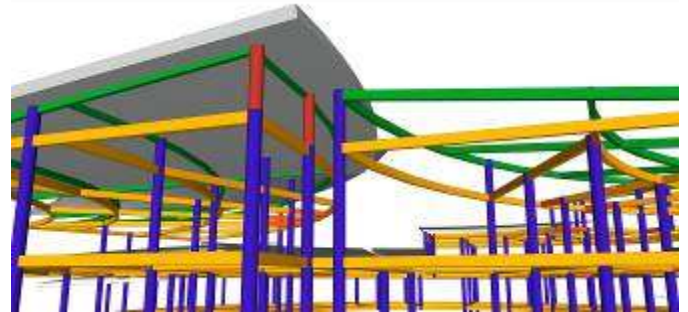


Gambar 2. 19 Hubungan Antara Atap, Balok, Konsol, dan Kolom

Modul struktur yang digunakan adalah modul struktur radial, di mana kolom-kolom diletakkan secara melingkar, dengan bentang maksimal sekitar 11.8

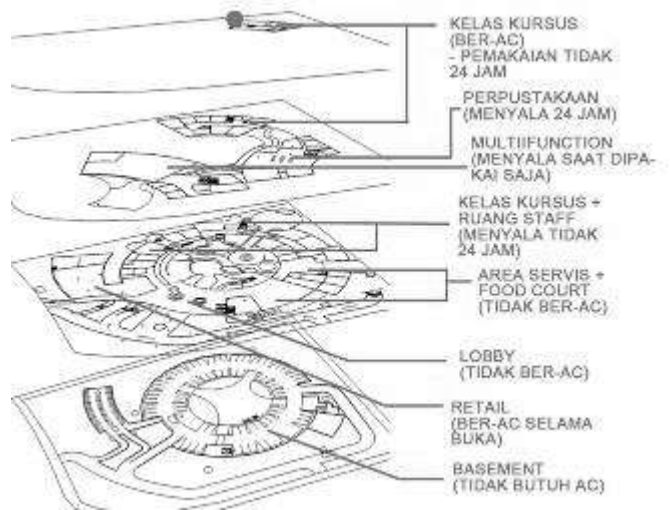
meter, dengan penggunaan konstruksi baja ringan dan kolom beton.

Untuk bahan atap sendiri menggunakan Kalzip XT Profiles, dimana atap dapat berwarna-warni, dan memiliki kelengkungan tertentu

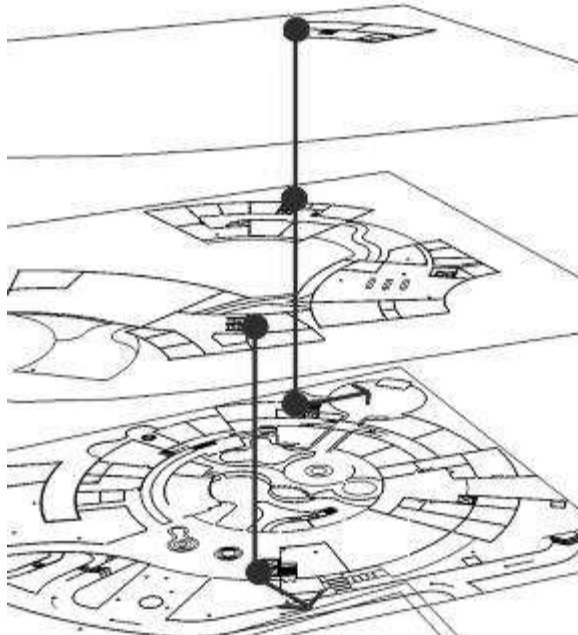


Gambar 2. 20 Aksonometri Atap

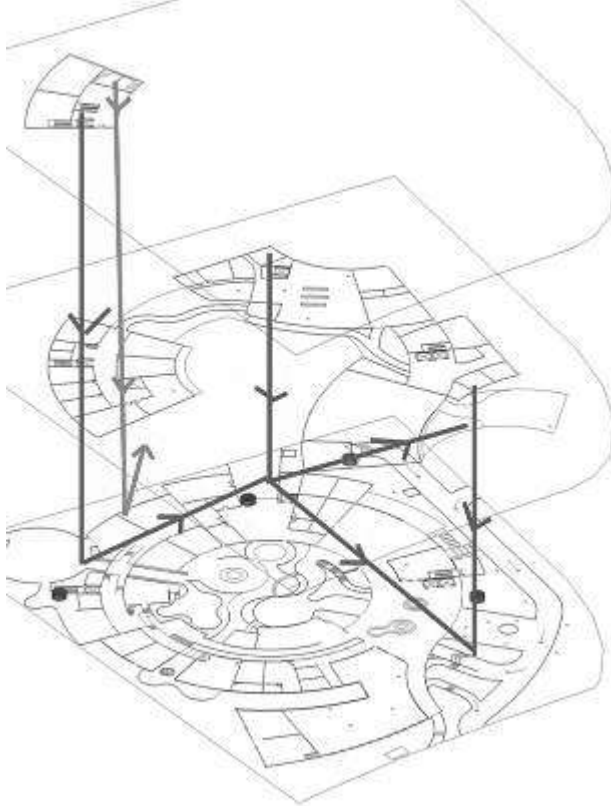
F. Utilitas



Gambar 2. 21 Utilitas AC



Gambar 2. 22 Utilitas Pemadam Kebakaran



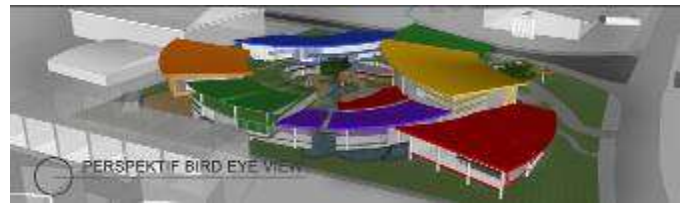
Gambar 2. 23 Utilitas Air Kotor

Karena kegiatan kesenian visual memiliki limbah cat air, cat poster, dan sebagainya yang kurang ramah lingkungan, maka perlu diadakan penyaringan terlebih dahulu terhadap limbah cat, sehingga perlu dipisahkan antara air yang habis digunakan dengan cat, dengan air kotor yang lainnya.

Untuk utilitas kebakaran, karena melihat bangunan merupakan bangunan tiga lantai, dan tidak terlalu tinggi, sehingga tidak ada tangga pemadam kebakaran, namun memiliki 2 tangga darurat yang pada lantai dasar langsung terhubung dengan area terbuka, sehingga pengguna dapat segera menghirup udara bebas.

Selain itu, melihat aktivitas bangunan yang setiap ruangnya memiliki waktu pemakaian yang berbeda-beda dan tidak 24 jam, maka dipilih untuk digunakan sistem AC split untuk lebih menghemat pemakaian AC, dan dapat dinyalakan sesuai dengan kebutuhan.

III. KESIMPULAN



Gambar 3. 1 Perspektif Bangunan Bird Eye View

Proyek “Fasilitas Pelatihan dan Pengembangan Seni Visua untuk Anak di Surabaya” ini dilatarbelakangi dengan realita bahwa pendidikan kesenian kurang ditekankan di sekolah-sekolah saat ini, karna sekolah-sekolah lebih menekankan kepada pendidikan dengan ilmu-ilmu pasti seperti matematika, bahasa, biologi, dan sebagainya, dan kurang memperhatikan kegiatan kesenian yang sebenarnya memegang peranan yang sama pentingnya terhadap perkembangan otak anak agar dapat bertumbuh secara seimbang.

Pendekatan perilaku anak digunakan dengan tujuan agar dapat lebih memahami kebutuhan anak-anak tiap kelompok usia, karena setiap kelompok usia anak memiliki kebutuhan yang berbeda-beda akan sebuah ruang, dan memiliki respon yang berbeda pula terhadap sebuah ruang dan lingkungan di sekitarnya. Karena adanya perbedaan-perbedaan akan kebutuhan ruang itulah, dilakukan pendalaman karakter ruang. Sehingga ruang-ruang yang ada di dalamnya tidak hanya menjawab kebutuhan anak terhadap sebuah ruang, namun juga dapat membuat mereka membedakan fungsi antara ruang yang satu dengan ruang yang lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Josephine Hardjawikarta mengucapkan terima kasih kepada Universitas Kristen Petra, terutama kepada Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Program Studi Jurusan Arsitektur, kepada Bu Christine Wonoseputro selaku pembimbing utama, Pak Kuncoro dan Pak Ridwan atas bimbingannya, serta keluarga, dan teman-teman lainnya yang sudah turut serta dalam memberikan dukungan baik dari segi moral, tenaga, maupun waktunya.

DAFTAR REFERENSI

- About Us Wow Art Learning Studio*. (2010) Retrieved July 21, 2013, from http://studio.wow.com.sg/about_us.html
- Crosbie, M. J. & Watson, D. (1997). *Time-Saver standards for Architectural Design*. New York: McGraw-Hill.
- Day, Christopher. (2007). *Environment and Children*. Oxford : Elsevier
- Gregory, Richard L. (1998). *Eye and Brain : The Psychology of Seeing*. New York : Oxford University Press Inc.
- Ireton, Harold. (n.d.) *Children Development Chart*, Retrieved July, 2013 from: http://www.childdevrev.com/CDC_3_Sample.pdf
- Neufert, E. & Neufert, P. (2000). *Neufert Architect's data*. Oxford: Blackwell Science Ltd.
- Olds, Anita Rui. (2000). *Child Care Design Guide*. United States of America : McGraw-Hill.
- Ruth, Linda Cain, AIA. (1999). *Design Standarts for Children's Environments*. United States : McGraw-Hill.
- San Francisco Children's Art Centre, *Classes Descriptions* Retrieved July 8, 2013 available from <http://www.childrensartcenter.org/classes/classdescriptions.html>
- Watson, Robert I and Lindgren, Henry Clay. (1973). *Psychology of The Child*. Japan: Toppan Company, LTD.
- Wikipedia (2013). Affordance. Retrieved July 21, 2013, from: <http://en.wikipedia.org/wiki/Affordance>