

RUMAH EDUKASI ANAK DI KOTA PONTIANAK

Hendri Dodi

*Mahasiswa, Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Tanjungpura, Indonesia
hendridodi50@yahoo.co.id*

ABSTRAK

Rumah edukasi anak lahir dari adanya permasalahan pendidikan yang terjadi. Hal ini terlihat dari masih banyaknya jumlah anak terlantar yang belum bersekolah dan putus sekolah, sehingga banyak anak terlantar yang belum memiliki kemampuan dan keterampilan dalam mengembangkan potensi dan bakat. Tujuan perancangan adalah menyediakan wadah dan fasilitas untuk mengembangkan kreativitas anak terlantar baik secara individu, sosial, bakat, potensi maupun pelatihan. Obyek perencanaan dan perancangan adalah berada di Jalan Abu Naim, Kelurahan Tambelan Sampit, Kecamatan Pontianak Timur, Kota Pontianak, Provinsi Kalimantan Barat. Metode perencanaan pada Rumah Edukasi Anak di Kota Pontianak menggunakan metode Snyder, diawali dengan penentuan gagasan, pengumpulan serta penganalisaan informasi. Perencanaan dan perancangan dimulai dengan mengaplikasikan konsep kreativitas anak yang akan diterapkan sebagai solusi untuk permasalahan dan pembinaan bagi anak terlantar dalam mengembangkan ketrampilan, potensi serta sosialisasi dengan masyarakat. Konsep kemudian akan disusun berdasarkan analisis yang akan diterapkan dalam denah, tampak, bentuk dan suasana bangunan. Hasil perancangan yaitu berupa wadah yang berisi kawasan dan bangunan yang dapat mengembangkan kreatifitas anak terlantar. Kawasan perancangan berisi area plaza apresiasi anak terlantar dan taman bermain sebagai area edukasi luar bangunan. Dan bangunan perancangan berupa ruang-ruang edukasi dan pelatihan yang digunakan dalam pengembangan bakat dan keterampilan anak terlantar.

Kata kunci: rumah edukasi anak, kreatifitas, keterampilan

ABSTRACT

Home education of children born from their educational problems that occur. It is seen from the large number of unaccompanied children not yet in school and out of school. So many abandoned children who do not have the ability and skills in potential and talent. The purpose is to provide a container design and facilities to develop the creativity of children displaced either individually, socially, talent, potential and training. Planning and design of an object is located at Jalan Abu Naim, Village Tambelan Sampit, District East Pontianak, Pontianak City, West Borneo Province. Planning methods in the home education of children in Pontianak City using method Snyder, beginning with the determination of ideas, gathering and analyzing information. Planning and design began by applying the concept of creativity of children that would be applicable as a solution to the problems and development for neglected children in developing skills, potential and socializing with people. The concept will then be compiled based on the analysis that will be applied in floor plans, elevations, form and atmosphere of the building. The result of the design of the form container of the region and the building that can develop creativity waif. Neighborhood design shows appreciation waif plaza area and a playground as an educational area outside the building. And building design in the form of spaces of education and training that are used in the development of talent and skills neglected children.

Keywords: home education of a children, creativity, skills

1. Pendahuluan

Seiring perkembangan zaman, dunia pendidikan anak semakin berkembang. Mulai dari pendidikan formal, non formal, pendidikan karakter sampai pada pendidikan teknologi ditempuh oleh

anak-anak. Pendidikan ini dijalani oleh anak secara bertahap sesuai dengan tingkat umurnya. Pendidikan anak yang bersifat formal dilakukan melalui jalur sekolah sedangkan pendidikan nonformal melalui jalur kelompok belajar dan pelatihan.

Kebutuhan akan pendidikan anak baik secara formal dan informal di Indonesia semakin meningkat. Hal ini terlihat dari masih banyaknya jumlah anak yang belum bersekolah dan putus sekolah. Anak-anak dijadikan sebagai pekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup. Anak-anak tidak mendapat pendidikan yang layak serta masih minim ketrampilan. Mereka cenderung bekerja seadanya tanpa bekal pendidikan, pengetahuan maupun ketrampilan. Belum lagi ditambah anak kurang mampu yang harus berhenti menempuh pendidikan formal karena terkendala biaya pendidikan.

Kondisi tersebut menyebabkan permasalahan pada dunia pendidikan anak. Penanganan permasalahan pendidikan anak hanya berupa penertiban tanpa memberikan solusi yang sebenarnya. Anak-anak terlantar dan putus sekolah masih belum diberi ruang dan wadah untuk memfasilitasi mereka dalam memenuhi kebutuhan akan pendidikan berupa pengetahuan dan ketrampilan. Dibutuhkan sebuah wadah atau tempat yang bisa menampung anak dalam mengembangkan ketrampilan dan bakat anak. Rumah edukasi anak adalah wadah atau tempat yang memfasilitasi anak untuk mendapatkan pendidikan informal seperti pengetahuan, mengembangkan ketrampilan dan potensi serta kreatifitas anak. Rumah edukasi anak juga merupakan tempat pemusatan yang bersifat non formal, dimana anak-anak bertemu untuk memperoleh informasi dan pemberdayaan awal sebelum dirujuk ke dalam proses pembinaan lebih lanjut. Rumah edukasi anak di Kota Pontianak bertujuan untuk melakukan edukasi, pemberdayaan dan pembinaan bagi anak terlantar yang ada, menetap dan tinggal (anak terlantar asli dan luar daerah) di Kota Pontianak.

2. Kajian Literatur

Rumah edukasi merupakan tempat alternatif pemberdayaan anak jalanan dan anak terlantar yang tidak mampu bersekolah. Pengertian lain rumah edukasi anak adalah tempat pemusatan yang bersifat non formal, dimana anak-anak bertemu untuk memperoleh informasi dan pemberdayaan awal sebelum dirujuk ke dalam proses pembinaan lebih lanjut. Secara umum tujuan dibentuknya rumah edukasi adalah membantu anak jalanan dan anak terlantar mengatasi masalah-masalahnya dan menemukan alternatif untuk pemunculan kebutuhan hidupnya. Secara khusus tujuan rumah edukasi antara lain adalah membentuk kembali sikap dan perilaku anak yang sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma yang berlaku di masyarakat, mengupayakan kembali anak-anak kembali ke rumah jika memungkinkan dan memberikan berbagai alternatif pelayanan kebutuhan anak untuk memenuhi dan menyiapkan masa depannya sehingga menjadi masyarakat yang produktif (Kementerian Sosial Republik Indonesia, 1999).

Rumah edukasi memiliki 4 peran dan fungsi bagi anak jalanan dan anak terlantar. Peran dan fungsi yang pertama yakni sebagai tempat pertemuan anak jalanan dan anak terlantar untuk menciptakan sosialisasi antara anak jalanan dan anak terlantar. Kedua sebagai pusat diagnosa dan rujukan yakni rumah edukasi berfungsi sebagai tempat melakukan diagnosa kebutuhan dan masalah anak serta melakukan rujukan pelayanan bagi anak. Ketiga sebagai fasilitator atau perantara bagi anak dengan keluarga (jika anak masih memiliki keluarga). Keempat sebagai tempat yang mewadahi dan memfasilitasi kebutuhan anak jalanan dan terlantar dalam mengembangkan kreatifitas, ketrampilan dan potensi (Kementerian Sosial Republik Indonesia, 1999).

Gambaran Anak

Menurut Undang-Undang Nomor 4 Tentang Kesejahteraan Anak tahun 1979, anak adalah yang berusia dibawah 21 tahun dan belum menikah. Pengertian lain tentang anak adalah yang belum berusia 18 tahun dan termasuk anak dalam kandungan. Batas umur 21 tahun ditetapkan berdasarkan pertimbangan kepentingan kesejahteraan sosial, tahap kematangan sosial, kematangan pribadi dan kematangan mental anak. Menurut Havighurst (1978) anak adalah yang belum berusia 18 tahun dan termasuk anak dalam kandungan. Anak memiliki batas usia sampai 18 tahun dan dimulai dari fase kandungan. Dengan pembagian anak yaitu *infancy* dan *early childhood* (anak usia awal), *middle childhood* (masa usia dasar) dan *adolescence* (anak usia menengah). Anak usia awal dengan batas 0-6 tahun, anak usia dasar dengan batas 6-12 tahun dan anak usia menengah dengan batas 13-18 tahun. Kelompok usia anak juga dapat dilihat dari tingkat pendidikan yaitu anak usia dasar /6-12 tahun dan anak usia menengah /13-18 tahun .

Karakteristik anak usia dasar (6-12 tahun) adalah secara emosi, sosial dan intelektual. Secara emosi yaitu suka berteman, rasa ingin tahu dan ketidakpedulian terhadap lawan jenis. Secara sosial yaitu suka bermain dan sangat dekat dengan lawan sejenis. Serta secara intelektual yaitu suka berbicara, memiliki minat besar, selalu memiliki rasa ingin tahu dan memiliki rasa perhatian (Andriani dan Wirjatmadi, 2002). Sedangkan karakteristik anak usia menengah (13-18 tahun) yaitu lebih dekat dengan sebaya, bersifat ingin bebas, mencari identitas diri dan mampu berpikir abstrak. Karakteristik lain yang dimiliki anak usia menengah (13-18 tahun) adalah keinginan menyendiri dan bergaul yang bersifat sementara dan ketergantungan yang kuat pada teman sebaya (Monks, Knoers dan Haditomo, 2002).

Menurut Keputusan Menteri Sosial Republik Indonesia Nomor 27 tahun 1984, anak terlantar ialah anak yang karena suatu sebab orang tuanya tidak dapat menjamin tumbuh kembang anak atau anak dalam keadaan terlantar maka anak tersebut berhak diasuh atau diangkat sebagai anak asuh

atau anak angkat oleh orang lain sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku (Keputusan Menteri Sosial Republik Indonesia, 1984). Terdapat beberapa karakteristik atau ciri-ciri anak terlantar antara lain :

- Tidak memiliki ayah, karena meninggal (yatim), atau ibu karena meninggal tanpa dibekali secara ekonomi untuk belajar atau melanjutkan pendidikan.
- Orang tua sakit-sakitan dan tidak memiliki tempat tinggal dan pekerjaan yang tetap. Penghasilan tidak tetap dan sangat kecil serta tidak mampu membiayai sekolah anaknya.
- Orang tua yang tidak memiliki tempat tinggal yang tetap baik itu rumah sendiri maupun rumah sewaan.
- Tidak memiliki ibu dan bapak (yatim piatu) dan saudara serta belum ada orang lain yang menjamin kelangsungan pendidikan pada tingkatan dasar dalam kehidupan anak.

Konsep Ruang Yang Menunjang Kreativitas Anak

Ruang adalah sistem lingkungan binaan terkecil yang sangat penting karena sebagian besar waktu manusia banyak dihabiskan di dalamnya. Hal yang paling penting dari pengaruh ruang terhadap perilaku manusia adalah fungsi atau pemakaian ruang tersebut. Ruang adalah wadah kegiatan manusia, yang berbagai kegiatan manusia saling berkaitan dalam satu sistem kegiatan. Dalam banyak kasus fungsi ruang ditentukan oleh fungsi dari sistem yang lebih besar. Terdapat dua ruang yang memengaruhi perilaku manusia, yaitu ruang yang dirancang untuk memenuhi suatu fungsi dan tujuan tertentu, dan ruang yang dirancang untuk memenuhi fungsi yang lebih fleksibel (Setiawan dan Haryadi, 1995).

Ruang akan lebih mudah dialami jika mempelajari enam dimensi kekontrasan ruang. Enam dimensi kekontrasan ruang adalah kriteria yang harus ada pada sebuah ruang agar lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Terdapat enam dimensi kekontrasan ruang dalam menunjang kreativitas yakni ruang dalam dan luar, dimensi atas dan bawah, suasana terang dan gelap, kesan ada dan tiada, order dan misteri serta desain ekspos atau tersembunyi (Olds, 2010).

Sebuah ruang akan memberikan kesan di dalam, dengan banyaknya dinding yang diolah hingga memiliki batas, sudut, dan kedekatannya dengan diri, penambahan massa atau ketebalan dinding, dan jalur aksesibilitas di permukaan dinding tersebut yang dapat menghubungkan antara satu ruang dengan ruang yang lainnya. Pengolahan ukuran, bentuk, dan jumlah jendela atau pintu juga memengaruhi kesan melingkungi. Sedangkan sesuatu yang memberikan kesan di luar, antara lain adalah pengolahan bangunan yang dapat memberikan kebebasan pandangan untuk merasakan sesuatu yang jauh, dekat, atau ada di balik dinding-dinding yang membatasi ruang (Olds, 2010).

Ruang yang memberikan kesan di dalam akan membantu mengembangkan kesan privasi dan membantu seorang anak merasakan nyaman dan aman dari dunia luar. Ruang yang memberikan kesan di luar membantu mereka menjadi lebih aktif dan bebas untuk terus menjelajahi setiap ruang di lingkungan sekitar mereka. Pengalaman antar ruang dalam dengan ruang luar melalui ruang peralihan juga merupakan sesuatu yang akan sering mereka alami. Pada dasarnya kelebihan dari ruang peralihan bisa membuat mereka mengalami ruang luar dengan perasaan lebih aman, oleh sebab itulah pengolahan ruang peralihan juga perlu dicermati sebagai sebuah hal yang esensial (Olds, 2010).

Warna memegang peranan penting dalam mewujudkan suasana ruang dan mendukung terwujudnya perilaku-perilaku tertentu. Pengaruh warna pada perilaku ternyata tidak selalu sama antara orang satu dengan yang lainnya. Namun ada warna yang hampir selalu mempunyai pengaruh yang sama terhadap respons psikologis seseorang. Misalnya, warna merah selalu membawa efek panas dibandingkan warna hijau. Warna yang mengarah ke arah merah dari spektrum warna (kuning, oranye, dan merah) umumnya dianggap panas. Sementara warna biru air atau hijau lumut dianggap membawa efek dingin (Olds, 2010).

Pada ruang, pengaruh warna tidak hanya menimbulkan suasana panas atau dingin, tetapi juga warna juga dapat memengaruhi kualitas ruang tersebut. Ruang menjadi seolah-olah luas, atau lebih sempit dan warna juga dapat menunjukkan status pemakainya. Secara umum sudah ada ukuran-ukuran nilai dari warna, yaitu warna terang untuk mendapatkan kesan lebih luas dan warna gelap untuk mendapatkan kesan lebih sempit. Selain itu, permainan warna juga dapat menciptakan suasana-suasana tertentu, seperti suasana ceria untuk ruang anak (Olds, 2010).

Warna dapat menimbulkan kesan dalam menciptakan suasana ruang yang berpengaruh terhadap jiwa anak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Seperti perasaan gelisah, nyaman, panas dan sebagainya. Warna dapat berperan dalam banyak hal bagi anak antara lain (Olds, 2010):

- Stimuli (rangsangan), dengan menggunakan warna-warna cerah yang disukai anak dan menarik perhatian seperti merah, kuning, orange pada ruang yang akan merangsang anak untuk beraktivitas dan berimajinasi.
- Evaluasi perkembangan anak; warna merupakan sebuah elemen penting untuk mengevaluasi perkembangan anak, misalnya anak-anak diberi benda sama tetapi warna berbeda atau sebaliknya.
- Memfokuskan dan mengalihkan perhatian; untuk memfokuskan anak pada sesuatu maka unsur warna akan menarik perhatian dan sebaliknya bila ingin mengalihkan perhatian, maka berilah unsur warna yang tidak menarik perhatian anak.
- Mengatur ruang; unsur warna berfungsi untuk mengatur ruang agar tampak lebih luas atau mengecil. Warna dingin digunakan untuk mewarnai ruangan akan memberikan ilusi jarak, akan terasa maju. Sebaliknya warna hangat, terutama warna merah akan terasa seolah-olah objek kelihatan lebih besar dan ringan daripada sesungguhnya. Sementara warna gelap membuat mereka lebih kecil dan berat.
- Menciptakan rasa; warna dapat menciptakan rasa hangat, dingin, tenang, riang dan sebagainya.

Contoh penggunaan komposisi warna-warna kontras pada ruang akan menciptakan suasana gembira atau riang.

Kreativitas dan Keterampilan

Kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk mengkombinasikan, memecahkan atau menjawab masalah dan kemampuan operasional yang bersifat kreatif. Kreatifitas dapat memunculkan ide-ide baru yang bisa menghasilkan produk, jasa atau cara yang baru dan mempunyai nilai manfaat. Kreatifitas memiliki peranan penting bagi perkembangan anak karena akan mempengaruhi tingkat kemampuan anak ketika sudah menjadi dewasa (Munandar, 2004).

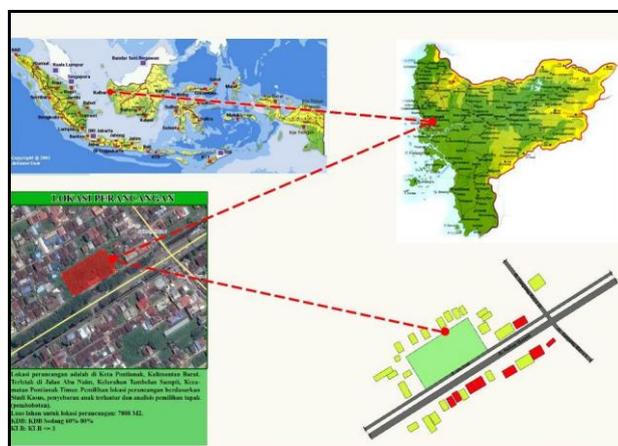
Fungsi kreatifitas dalam proses edukasi merupakan pembangkitan ide yang menghasilkan penyempurnaan efektifitas dan efisiensi pada suatu edukasi. Aspek yang sangat penting dalam kreatifitas adalah proses dan individu atau manusia. Proses berorientasi pada tujuan untuk mencapai solusi dari permasalahan. Sedangkan individu atau manusia adalah sumber daya yang menemukan solusi. Menurut Munandar (2004) beberapa sumber kreatifitas yang mudah dilakukan antara lain :

- Imajinasi dan ide; Berdasarkan fungsinya, kapasitas mental manusia dapat di kelompokkan menjadi empat bagian, yaitu *absortive, retentive, reasoning, creative*. Imajinasi yang kreatif merupakan kekuatan yang tidak terbatas. Imajinasi jauh lebih penting dari pada ilmu pengetahuan dan kekuatan murni dari pikiran manusia.
- Sifat Proses Kreatif; Kreativitas adalah suatu proses yang dapat dikembangkan dan ditingkatkan. Setiap orang kreatif pada tingkat tertentu. Orang mempunyai kemampuan dan bakat dalam bidang tertentu dapat lebih kreatif dari pada orang lain. Hal yang sama juga dialami oleh orang yang dilatih dan dikembangkan dalam suatu lingkungan yang mendukung pengembangan kreatifitas, mereka diajari untuk berfikir dan bertindak secara kreatif.
- Pengalaman Ide; Tahap proses kreatif ini sering kali dianggap sebagai tahap yang paling menyenangkan karena merupakan saat di temukannya solusi atau ide yang di cari oleh seseorang, ada beberapa cara cepat terjadinya pengalaman ide. Cara tersebut yaitu memikirkan impian tentang suatu rencana, mengembangkan hobi, mencatat setiap ide yang muncul dan mengatur waktu istirahat ketika melakukan pekerjaan.
- Latihan Kreatif; Analisis dan kembangkan bagaimana pasangan-pasangan obyek berikut ini berhubungan saling melengkapi antara yang satu dengan yang lain. Mur dan baut, suami dan isteri, cokelat dan es krim, manager produksi dan karyawan bawahannya.
- Berpikir Kreatif; fungsi otak manusia di bagi menjadi dua bagian yaitu otak sebelah kiri dan otak sebelah kanan. Setiap bagian otak memiliki fungsi sepesifik dan menangkap informasi yang berbeda. Sebelah kanan menggerakkan fikiran lateral dan meletakkan pada jiwa proses kreatif.

Keterampilan adalah kecakapan atau keahlian untuk melakukan suatu pekerjaan hanya diperoleh dalam praktek (Bambang, 2002). Keterampilan dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu keterampilan mental, fisik dan sosial. Keterampilan mental, seperti analisa, membuat keputusan, menghitung, menghafal. Keterampilan fisik, seperti keterampilan yang berhubungan dengan pekerjaannya sendiri. Keterampilan sosial, yaitu seperti dapat mempengaruhi orang lain, berpidato, menawarkan barang, dan lain-lain.

3. Lokasi Perancangan

Lokasi perancangan adalah di Jalan Abu Naim, Kelurahan Tambelan Sampit, Kecamatan Pontianak Timur. Luas tapak yang dipilih sekitar 7.000 m² (Edward, 1986). Batas-batas dari lokasi perancangan adalah bagian utara berbatasan dengan perumahan penduduk. Batas selatan yaitu Jalan Abu Naim, Jalan Sultan Hamid dan area kios/warung. Batas barat dan batas timur lokasi perancangan yaitu perumahan penduduk. Data pendukung berupa Koefisien Dasar Bangunan (KDB) adalah 60% - 80% dan Koefisien Lantai Bangunan (KLB) adalah <= 3 lantai.



sumber: (Penulis, 2016)

Gambar 1: Data Tapak Rumah Edukasi Anak di Kota Pontianak

Potensi lahan pada lokasi perancangan adalah berada di dekat jalur utama sehingga akses pencapaian mudah, berada di dekat persebaran anak terlantar, merupakan kawasan permukiman sehingga memudahkan dalam fungsi perancangan yang juga sebagai tempat interaksi dan sosialisasi dengan masyarakat serta tersedianya infrastruktur pendukung yang memadai seperti jaringan listrik, jaringan air bersih, jaringan telepon dan akses jalan. Permasalahan lahan pada lokasi perancangan adalah berada jalur jalan utama sehingga kondisi sekitar selalu ramai dan padat.

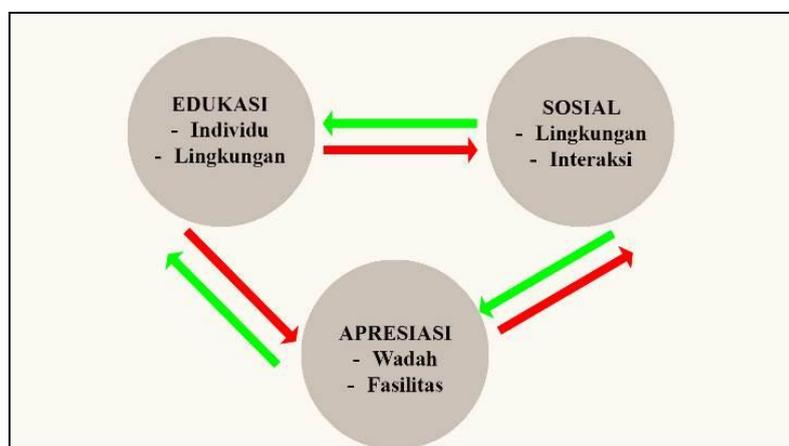
4. Hasil dan Pembahasan

Konsep perancangan Rumah Edukasi Anak di Kota Pontianak adalah *konsep kreativitas* yang diterapkan sebagai solusi untuk permasalahan dan pembinaan bagi anak terlantar dalam mengembangkan ketrampilan serta sosialisasi dengan masyarakat. Konsep pendidikan dalam perancangan adalah bersifat informal sehingga melahirkan kemandirian dan sosial sebagai solusi bagi anak terlantar. Pengertian kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mengkombinasikan, memecahkan atau menjawab masalah dan kemampuan operasional yang bersifat kreatif. Kreativitas dapat memunculkan ide-ide baru yang bisa menghasilkan produk, jasa atau cara yang baru dan mempunyai nilai manfaat. Kreativitas memiliki peranan penting bagi perkembangan anak karena akan mempengaruhi tingkat kemampuan anak ketika sudah menjadi dewasa.

Konsep kreativitas anak bertujuan untuk memberikan kreativitas yang menunjang kemampuan dan keterampilan bagi anak terlantar dan mawadahi untuk bersosialisasi pada masyarakat dan lingkungan. Diharapkan anak terlantar akan memiliki bekal kreativitas, kemampuan dan ketrampilan serta dapat bersosialisasi secara baik dengan masyarakat dan lingkungan. Pemberian kemampuan dan keterampilan yaitu dengan memunculkan sikap kreatifitas anak serta cara bersosialisasi yaitu dengan menciptakan wadah atau tempat, tata ruang dan sarana apreasiasi dan publik bagi anak terlantar.

Analisis dan konsep pada perancangan yaitu berupa analisis dan konsep internal (tata ruang dalam) dan eksternal (tata ruang luar). Analisis dan konsep internal (tata ruang dalam) berupa pelaku, fungsi dan kebutuhan ruang. Analisis dan konsep eksternal (tata ruang luar) berupa perletakan, orientasi, sirkulasi, zoning, vegetasi dan gubahan massa.

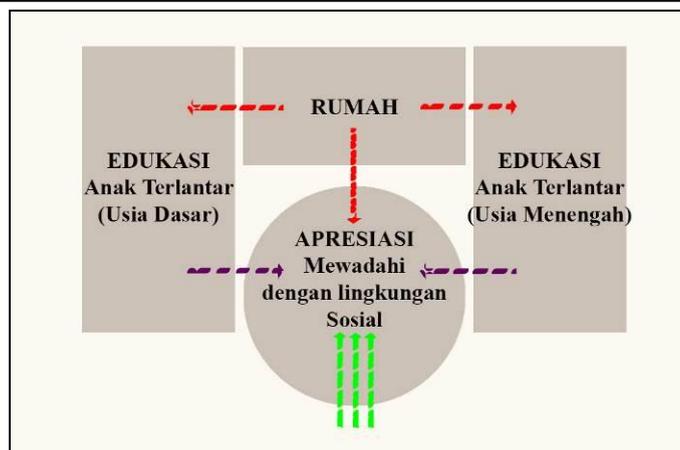
Kelompok pelaku yang terdapat pada perancangan rumah edukasi anak adalah kelompok pengelola, kelompok anak didik (anak terlantar) dan pengunjung (masyarakat umum). Kelompok pengelola terdiri para pengelola pembinaan dan tutor (pembimbing). Kelompok pengelola terdiri dari kelompok umur dewasa yang terdiri dari pria dan wanita. Sedangkan kelompok anak didik (anak terlantar) terdiri dari dua kelompok usia anak yaitu anak usia dasar (6-12 tahun) dan anak usia menengah (13-18 tahun) terdiri dari pria dan wanita. Pengunjung (masyarakat umum) adalah kelompok anak dan dewasa yang terdiri dari pria dan wanita. Berdasarkan pelaku maka konsep yaitu merancang kawasan dan bangunan dengan aktivitas utama yaitu aktivitas edukasi dengan aktivitas lain berupa aktivitas pengelolaan dan aktivitas penunjang (apresiasi).



sumber: (Penulis, 2016)

Gambar 2: Aktivitas pada perancangan Rumah Edukasi Anak di Kota Pontianak

Analisis fungsi dari Rumah Edukasi Anak yaitu dilihat dari pelaku dan aktivitas pada perancangan. Analisis fungsi berupa fungsi edukasi, fungsi sosial dan fungsi apresiasi. Fungsi edukasi yaitu fungsi utama yang memfasilitasi anak terlantar dengan memberikan pelayanan dan pembinaan di bidang pendidikan informal yaitu seni musik, seni kriya, keterampilan menjahit dan keterampilan otomotif. Fungsi sosial yaitu dianalisis dari permasalahan anak terlantar dengan mawadahi anak terlantar dalam bersosialisasi dalam internal maupun lingkungan sekitar. Dan fungsi apresiasi adalah fungsi yang dijadikan sebagai apresiasi bagi anak terlantar yang sudah memperoleh pembinaan dan keterampilan. Dari hasil analisis fungsi maka konsep fungsi edukasi yaitu fungsi utama yang memberikan wadah dan tempat edukasi bagi anak terlantar dan fungsi sosial serta apresiasi sebagai fungsi penunjang dalam pembinaan anak.

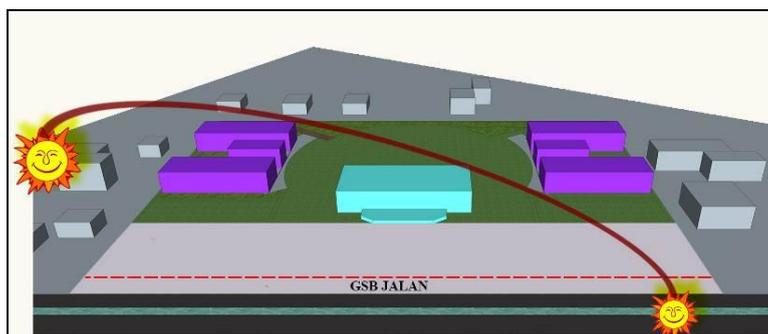


sumber: (Penulis, 2016)

Gambar 3: Analisis dan Konsep Fungsi Rumah Edukasi Anak di Kota Pontianak

Kebutuhan ruang pada perancangan Rumah Edukasi Anak dianalisis berdasarkan pelaku, aktivitas dan fungsi bangunan. Berdasarkan analisis diperoleh kebutuhan ruang berupa ruang pengelola, ruang edukasi anak (umur 6-12 tahun dan umur 13-18 tahun), area bersosialisasi berupa taman dan ruang komunal serta panggung apresiasi anak. Konsep ruang yaitu menciptakan ruang yang mampu memberikan ide atau kreativitas bagi anak terlantar. Penerapannya berupa menciptakan fasade dan warna bangunan yang sesuai dengan karakter anak serta sirkulasi ruang yang saling terhubung yang akan memudahkan anak dalam mengakses ruang.

Analisis dan konsep eksternal berupa perletakan, orientasi, sirkulasi, zoning, vegetasi dan gubahan massa. Analisis perletakan yaitu analisis data tapak berdasarkan arah matahari, angin dan peraturan perundangan. Hasil analisis berupa konsep perletakan bangunan yaitu meletakkan bangunan berdasarkan GSB dan dengan memperhatikan data tapak lingkungan.



sumber: (Penulis, 2016)

Gambar 4: Analisis dan Konsep Perletakan Rumah Edukasi Anak di Kota Pontianak

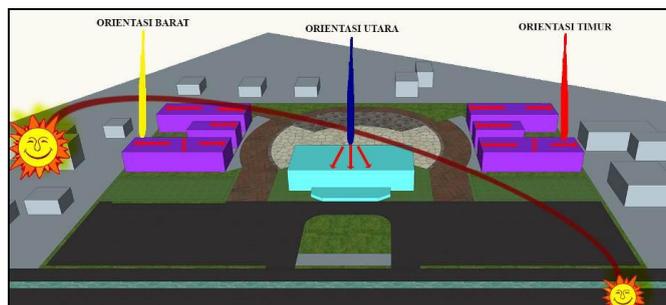
Zoning pada perancangan ditentukan berdasarkan analisis zoning yaitu melalui analisis perletakan, orientasi dan data tapak (arah matahari, arah angin dan tingkat kebisingan). Hasil adalah konsep zoning yaitu zoning publik, zoning semi privat dan zoning servis. Area tengah digunakan sebagai pusat zoning publik dalam menerapkan konsep kreativitas sebagai wadah anak terlantar dalam mengapresiasi hasil bakat, pembinaan dan keterampilan.



sumber: (Penulis, 2016)

Gambar 5: Analisis dan Konsep Zoning Rumah Edukasi Anak di Kota Pontianak

Orientasi bangunan dan kawasan yaitu berdasarkan analisis eksternal orientasi berupa arah matahari, arah angin, GSB dan arah jalan. Pemilihan orientasi bangunan juga dengan memperhatikan view utama yang bisa dilihat oleh lingkungan sekitar. Hasil analisis orientasi adalah konsep orientasi berupa orientasi utama adalah dengan menghadap pada arah jalan yang merupakan view terbaik yang bisa terlihat.



sumber: (Penulis, 2016)

Gambar 6: Analisis dan Konsep Orientasi Rumah Edukasi Anak di Kota Pontianak

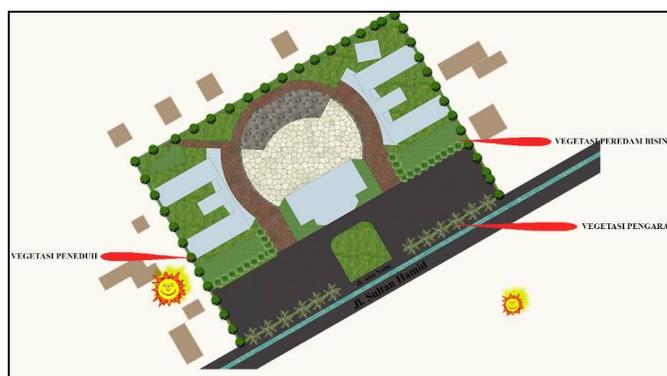
Analisis sirkulasi pada perancangan yaitu berdasarkan analisis perletakan bangunan dan arah sirkulasi utama (jalan raya). Dari analisis maka diperoleh konsep sirkulasi yaitu dengan menggunakan dua sirkulasi pada perancangan. Sirkulasi yang digunakan yaitu sirkulasi pejalan kaki (diperuntukkan bagi pelaku/orang dalam kawasan) dan sirkulasi kendaraan (diperuntukkan untuk sirkulasi kendaraan).



sumber: (Penulis, 2016)

Gambar 7: Analisis dan Konsep Sirkulasi Rumah Edukasi Anak di Kota Pontianak

Analisis vegetasi pada perancangan adalah analisis yang digunakan untuk membuat konsep vegetasi. Analisis vegetasi diperoleh dari analisis data tapak berupa matahari, angin dan tingkat kebisingan. Konsep vegetasi berupa menerapkan vegetasi pada perancangan, yaitu vegetasi pengarah angin, vegetasi peneduh dan vegetasi peredam bising. Vegetasi juga digunakan untuk mengalirkan penghawaan menuju tapak, mendeduhkan area kawasan serta meredam kebisingan dari lingkungan sekitar. Konsep penataan dan perletakan vegetasi sesuai dengan kondisi tapak dan kebutuhan vegetasi di lokasi perancangan.

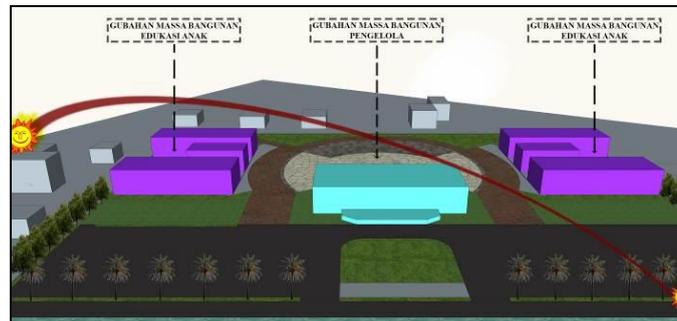


sumber : (Penulis, 2016)

Gambar 8: Analisis dan Konsep Vegetasi Rumah Edukasi Anak di Kota Pontianak

Analisis gubahan massa yaitu dengan mempertimbangkan data tapak, analisis tapak, fungsi dan konsep perancangan. Data tapak dianalisis dalam gubahan massa sebagai bentuk respon pada lingkungan. Analisis tapak digunakan dalam analisis gubahan massa sebagai pengikat bentuk dan gubahan massa dengan tapak. Dan fungsi sebagai bagian analisis yaitu untuk tetap memperhatikan fungsi bangunan yaitu edukasi sebagai fungsi utama. Serta menganalisis sesuai konsep yaitu konsep *Kreativitas* agar gubahan massa tetap menghadirkan perancangan yang tepat bagi anak terlantar.

Konsep gubahan massa dan bentuk pada perancangan Rumah Edukasi Anak di Kota Pontianak yaitu berdasarkan konsep perancangan yaitu *kreativitas anak*, *kreativitas* yang bisa memunculkan dan membantu dalam mengembangkan potensi dan keterampilan. Sehingga dalam pengaplikasian pada gubahan massa dan bentuk lebih pada fungsi bangunan yaitu sebagai bangunan edukasi yang kemudian ditransformasikan pada konsep kreatifitas anak. Gubahan massa yaitu menciptakan kawasan yang saling terhubung dengan fungsi edukasi yang mampu mawadahi dan mengembangkan potensi dan ketrampilan anak terlantar. Gubahan massa pada perancangan yaitu dengan pusat berupa plaza sebagai area tengah penghubung antar bangunan. Gubahan bentuk dianalogikan seperti bangunan massa dengan void atau ruang terbuka sebagai pusat sosialisasi antar anak. yang bisa membuat penghuni merasa nyaman dan betah sehingga fungsi edukasi bisa tersampaikan dan tersalurkan secara baik. Dengan adanya void yang berada ditengah bangunan maka konsep edukasi tidak hanya pada aspek bangunan namun juga pada luar bangunan. Sehingga edukasi anak terlantar juga bisa dari dua arah yaitu area ruang dalam dan juga area ruang luar.



sumber: (Penulis, 2016)

Gambar 9: Analisis dan Konsep Gubahan Massa Rumah Edukasi Anak di Kota Pontianak

Hasil akhir dari perancangan yaitu site plan Rumah Edukasi Anak yang berupa landscape kawasan dan denah bangunan. Site plan dimulai dari jalur sirkulasi masuk dan keluar pada perancangan. Sirkulasi masuk langsung menuju bangunan pengelola yang berada pada area depan kawasan. Dari sirkulasi masuk kemudian mengakses ke bangunan edukasi melalui sirkulasi pejalan kaki. Area tengah site plan dijadikan sebagai ruang terbuka yaitu plaza apresiasi anak yang merupakan penghubung antar bangunan.



sumber: (Penulis, 2016)

Gambar 10: Site Plan Rumah Edukasi Anak di Kota Pontianak



sumber: (Penulis, 2016)

Gambar 11: Perspektif Kawasan Rumah Edukasi Anak di Kota Pontianak

Area depan perancangan Rumah Edukasi Anak digunakan sebagai area publik yaitu dijadikan area parkir kendaraan. Parkir kendaraan digunakan untuk mobil dan motor pada kawasan perancangan. Terdapat juga taman dan ruang komunal sebagai ruang terbuka pada area depan perancangan.



sumber: (Penulis, 2016)

Gambar 12: Suasana Kawasan Depan Rumah Edukasi Anak di Kota Pontianak

Perancangan ruang anak khususnya ruang baca anak dengan menciptakan ruang yang dapat memacu kreativitas anak. Penggunaan perabot ruang seperti meja dan kursi yaitu dengan variasi warna dengan tujuan mengembangkan daya pikir anak. Material dinding ada yang menggunakan dinding papan gambar yang berfungsi menambah kreativitas anak dengan menampilkan hasil gambar anak. Dinding juga menampilkan variasi warna guna mendukung daya kreasi anak.



sumber: (Penulis, 2016)

Gambar 13: Suasana Ruang Baca Anak Rumah Edukasi Anak di Kota Pontianak

5. Kesimpulan

Rumah Edukasi Anak di Kota Pontianak adalah wadah atau tempat yang dapat memenuhi kebutuhan pendidikan informal baik dari sisi pengetahuan, minat baca serta mengembangkan potensi dan ketrampilan anak terlantar dengan memberikan rasa dan kesan yang menumbuhkan kreatifitas anak. Perancangan *Rumah Edukasi Anak* adalah dengan memperhatikan kebutuhan anak terlantar dalam memenuhi ketrampilan dan potensi guna menunjang dari pendidikan formal. Pendekatan dalam merancang *Rumah Edukasi Anak* di Kota Pontianak adalah dengan melakukan pendekatan karakter anak dan pemenuhan kebutuhan yang dapat memacu kreatifitas dan ketrampilan yaitu pemilihan site, penyediaan wadah interaksi dan sosialisasi serta wadah apresiasi. Memilih site perancangan Rumah Edukasi Anak yang berada di sekitar persebaran anak terlantar. Perancangan Rumah Edukasi Anak dengan banyak bukaan dan penyediaan banyak ruang komunal sebagai wadah interaksi dan sosialisasi dalam menunjang kreatifitas. Adanya penyediaan kegiatan ketrampilan dan wadah atau tempat yang bisa dijadikan sebagai sarana apresiasi dalam pengembangan bakat, keterampilan dan potensi.

Ucapan Terima kasih

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua Dosen Pembimbing Proyek Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan, arahan dan saran kepada penulis selama penyusunan dan pengerjaan proyek tugas akhir. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada orang tua penulis yang telah banyak memberikan doa, dukungan dan pengorbanan baik secara moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek tugas akhir ini, dan tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada rekan-rekan Mahasiswa Arsitektur Angkatan 2012 atas bantuan dan kerja sama dalam penyusunan dan pengerjaan proyek tugas akhir ini.

Referensi

- Andriani, M dan Bambang Wirjatmadi. 2002. *Peranan Gizi dalam Siklus Kehidupan*. Kencana Prenada. Jakarta.
- Edward, T. White. 1986. *Analisis Tapak*. Erlangga. Jakarta.
- Bambang, Wahyudi. 2002. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Sulita. Bandung.
- Havighurst, Robert. 1978. *Human Development and Education*. Longmans Green and CO. New York.
- Kementerian Sosial Republik Indonesia. 1984. *Kepmensos nomor 27/MENSOS/KEP/1984 Tentang Anak Terlantar*. Kementerian Sosial Republik Indonesia. Jakarta
- Kementerian Sosial Republik Indonesia. 1999. *Pedoman Penyelenggaraan Kesejahteraan Sosial Anak*. Kementerian Sosial Republik Indonesia. Jakarta.
- Monks, F.J Knoers, Haditono, S.R. 2002. *Psikologi Perkembangan*. Universitas Gajah Mada. Yogyakarta.
- Munandar, Utami. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Olds, A.R. 2001. *Child Care Design Guide*. McGraw-Hill. USA.
- Sekretariat Negara Republik Indonesia. 1979. *Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1979 Tentang Kesejahteraan Anak*. Sekretariat Negara Republik Indonesia. Jakarta
- Setiawan, B dan Haryadi. 1995. *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku: Suatu Pengantar ke Teori, Metodologi dan Aplikasi*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen P&K. Jakarta