

WADAH PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK LEWAT BERMAIN DI CENGKARENG BARAT

Kreszen Himawan¹⁾, Fermanto Lianto²⁾¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, zenzenblah@gmail.com²⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, fermantol@ft.untar.ac.id

Masuk: 27-01-2021, revisi: 21-02-2021, diterima untuk diterbitkan: 26-03-2021

Abstrak

Masa kanak-kanak adalah masa dibangunnya pondasi anak untuk menjalani semua aspek kehidupan di masa dewasa, dimana anak-anak belajar, mengenal, mengetahui, dan mengerti cara bersikap dan berperilaku dari lingkungan sekitarnya. Kenakalan dan ketidakmoralan pada masa kanak-kanak mempunyai potensi untuk berlanjut dan bertumbuh menjadi kriminalitas pada masa dewasa. Jika hal tersebut terjadi, akan mempengaruhi pengalaman *dwelling* keluarga, lingkungan, dan anak itu sendiri. Dengan begitu, pembentukan karakter pada masa kanak-kanak menjadi sangat penting. Anak membutuhkan pendidikan dan pelatihan moral dan sosial. Pendidikan karakter di sekolah dasar di Indonesia, salah satu sumber terutama untuk pemerolehan ilmu dan pendidikan bagi anak Indonesia terbukti kurang efektif. Wadah Pembentukan Karakter Anak Lewat Bermain di Cengkareng Barat sebagai proyek bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter bermoral ke dalam anak dengan memberi pelajaran moral menggunakan metode bermain, karena bermain berupa komponen penting bagi perkembangan anak. Dengan metode perancangan *child-centric design*, anak-anak dapat secara bebas dan aman bereksplorasi dan menggunakan imajinasi dan kreativitasnya. Proyek ini diharapkan dapat membuat anak menjadi berakhlak mulia, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial dan alam, dan hidup bermasyarakat melalui *pretend play*, *cooperative play*, buku cerita bermoral, film bermoral, *dramatic role play*, *service learning*, dan memelihara hewan dan tumbuhan. Proyek berada dekat dengan sekolah-sekolah dasar di Cengkareng Barat, sebagai fasilitas edukatif yang terletak dekat dengannya untuk mendukung pendidikan karakter di sekolahnya. Proyek bertujuan untuk menciptakan *dwelling* yang mencegah kriminalitas masa dewasa yang aman dan menyenangkan.

Kata kunci: bermain; *child-centric design*; *dwelling*; moral; pembentukan karakter**Abstract**

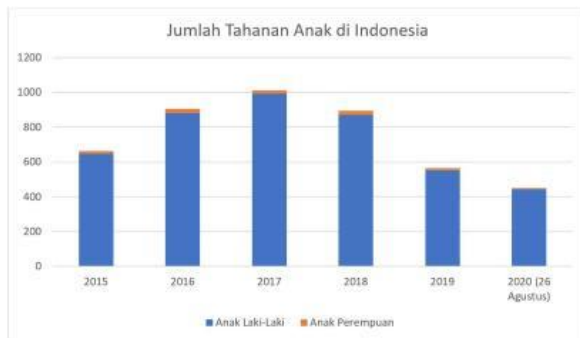
Childhood is a stage in life where a children's foundation is starting to be built to prepare them for all aspects of life in adulthood. It is a stage where children learn and understand how to behave from the environment they live in. Childhood delinquency and immorality can continue up to adulthood. If that happens, it will affect the family's dwelling experience, the environment, and the child itself. That way, character building in childhood becomes very important. Children need moral and social education and training. The character education in elementary schools in Indonesia, one of the sources for the acquisition of knowledge for Indonesian children, is proven ineffective. A Place for Child's Character Building in West Cengkareng aims to instill moral character values into children by giving moral lessons through play because play is an important component for child development. With the child-centric design method, children can freely and safely explore and use their imagination and creativity. This project is expected to be able to make children noble, confident, and responsible in interacting with the social and natural environment and living in society through pretend play, cooperative play, moral story books, moral films, dramatic role plays, service learning, and caring for animals and plants. The project is located close to the primary schools in West Cengkareng, acting as an educational facilities are located close to them to support character education in their schools. This project aims to create dwelling that prevents adult crime that is safe and enjoyable.

Keywords: play; *child-centric design*; *dwelling*; moral; character building

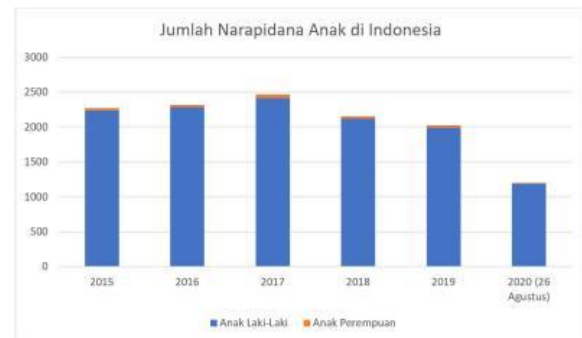
1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Suatu kejadian mengubah cara berhuni di dunia. Waktu, ruang, dan *dwelling* saling berhubungan dan tidak bisa dipisahkan. Seiring berjalannya waktu, cara manusia hidup akan mengalami perubahan yang disebabkan banyak faktor. Ketidakmoralan dan kenakalan adalah sesuatu yang tidak asing untuk didapat pada anak-anak. Anak dengan karakter yang kurang bermoral berdampak buruk kepada anak itu sendiri karena membuka potensi untuk melakukan tindakan kriminalitas pada masa dewasa nanti dan bahkan di masa kanak-kanak tersebut. Hal ini mempengaruhi pengalaman *dwelling* anak dan orang disekitarnya. Isu kenakalan dan kriminalitas anak cukup besar di Indonesia, dapat dilihat dari data jumlah tahanan dan narapidana anak tahun 2015-26 Agustus 2020 menurut Direktorat Jenderal Pemasyarakatan sebagai berikut:



Gambar 1. Tahanan Anak di Indonesia 2015-2020
Sumber: Direktorat Jenderal Pemasyarakatan, 2020



Gambar 2. Narapidana Anak di Indonesia 2015-2020
Sumber: Direktorat Jenderal Pemasyarakatan, 2020

Kriminalitas orang dewasa memiliki akar penting di masa kanak-kanak. Magda Stouthamer-Loeber dalam *The Pittsburgh Youth Study* (2004) menemukan bahwa 52-57% kenakalan anak atau remaja terus berlanjut hingga usia 25 tahun.

Masa kanak-kanak adalah masa dibangunnya pondasi anak untuk menjalani semua aspek kehidupan di masa dewasa. Karakter dan pola pikir seseorang mulai dibentuk di masa-masa tersebut dan terus berkembang seiring bertambahnya umur. Perilaku yang dilakukan orang-orang di depan anak secara tidak langsung mengajarkan anak untuk melakukan hal yang sama, karena anak belajar lewat mengamati. Banyak sikap dan perilaku nakal yang dipungut anak dari keluarga atau pengaruh teman sebaya yang berpotensi berkembang menjadi kejahatan yang serius pada masa dewasa nantinya.

Sekolah adalah tempat utama anak untuk memperoleh pendidikan. Sekolah di Indonesia menggunakan kurikulum 2013, yang lebih menekankan pemikiran kompetensi berbasis sikap, keterampilan, dan pengetahuan, dimana siswa diharapkan dapat mencerminkan orang beriman, berakhlak mulia, percaya diri, dan bertanggung jawab. Namun, menurut penelitian oleh Erna Setyowati (2009), meskipun sekolah telah mencoba memasukkan materi budi pekerti ke dalam setiap mata pelajaran, namun belum efektif dan tidak maksimal. Menurut Buyung Suprpto (2011), pelajaran yang menitikberatkan pada etika moral seperti pendidikan Agama, PPKN, dan BK (bimbingan konseling), tetapi itu semua telah terbukti tidak mampu membentuk budi pekerti yang baik.

Keluarga berperan penting dalam pembentukan karakter anak. Keluarga memiliki tanggung jawab moral yang sama dengan sekolah untuk melakukan pendidikan karakter untuk anak. Menurut Doni Koesoema (2010), dalam mendidik, komunitas sekolah tidak bisa berjuang sendirian. Orang tua harus dapat membuat lingkungan rumah yang mendorong anak untuk bertindak moral.

Cengkareng Barat merupakan kawasan dengan sekolah dasar paling banyak di Jakarta Barat. Terdapat sekolah dasar swasta dan negeri di Cengkareng Barat. Terdapat sekolah negeri dengan jam masuk sekolah pagi dan juga siang di Cengkareng Barat.

Identifikasi Masalah

Semua sekolah dasar di Cengkareng Barat tidak mempunyai pelajaran Budi Pekerti menjadi mata pelajaran tersendiri. Beberapa dari antaranya seperti SD Kristen Cendrawasih, SD Lia Stephanie, SD Kasih Karunia, SD Pelita Kasih, SD Nurture Spring, dan SD Kasih Immanuel memasukkan pendidikan karakter anak ke dalam mata pelajaran Agama. Bahkan, pendidikan karakter di SDN Cengkareng Barat hanya disampaikan saat upacara bendera dan acara lainnya yang diselenggarakan per bulan. Sehingga dibutuhkan fasilitas edukatif yang terletak dekat dengan sekolah-sekolah tersebut untuk mendukung pendidikan karakter di sekolahnya.

Kenakalan dan kriminalitas anak selain berdampak buruk pada korban, juga berdampak pada keluarga, masa depan, dan lingkungan anak itu sendiri secara keseluruhan, menurut Lesley Barker (2018). Lingkungan tempat tinggal anak tersebut terkena dampak buruk dimana menjadi tidak aman, sejalan dengan teori "*Social Disorganization*" oleh Shaw dan McKay (1942), yang menunjukkan bahwa lokasi tempat tinggal seseorang dengan aktivitas kriminal berpotensi membuat orang yang tinggal di daerah tersebut memperoleh sikap kriminalitas juga. Hal ini mempengaruhi pengalaman *dwelling* anak dan orang disekitarnya; *staying* anak di rumah bersama keluarganya, dan *wandering* diluar rumah, serta mengancam pertahanan hidup anak.

Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, rumusan masalah yang didapat antara lain bagaimana proyek dapat memenuhi fungsi pembentuk karakter bagi anak, bagaimana proyek dapat menciptakan fasilitas bersama yang dapat digunakan oleh sekolah-sekolah sekitar tapak untuk mendukung pendidikan karakter anak di sekolah, dan bagaimana proyek dapat membantu orang tua untuk dapat membuat lingkungan rumah yang mendorong anak untuk menjadi pelaku moral.

Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah dan identifikasi masalah diatas, proyek memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai yaitu pertama, menanamkan dan membangun nilai karakter pada anak, sebagai tindakan pencegahan kriminalitas pada masa dewasa. Kedua, membuat fasilitas bersama yang dapat digunakan oleh sekolah-sekolah sekitar tapak untuk mendukung pendidikan karakter anak di sekolah. Ketiga, membuat taman bermain bersifat publik baru bagi anak di sekitar tapak, untuk mereka berkumpul, bersosialisasi, dan bertukar pikiran, dan keempat, memberi edukasi kepada orang tua mengenai gaya *parenting* yang baik untuk mendukung pembentukan karakter anak.

2. KAJIAN LITERATUR

Dwelling

Konsep *Dwelling* menurut teori oleh Martin Heidegger (1971) berarti hunian atau tempat untuk ditinggali, dan "*to dwell*" berarti untuk berhuni. Dalam esainya "*Building, Dwelling, Thinking*", *Dwelling* dalam bahasa Inggris kunonya adalah '*dwellan*' yang berarti mengembara (*to wander*) dan bertahan hidup (*to linger*). Hal ini berarti untuk bertahan hidup, tidak dapat hanya dengan berdiam diri atau menetap, tetapi juga harus mengembara.

Perilaku Anak

Masa kanak-kanak berlangsung dari usia 5-11 tahun. Burhaein (2017) menyatakan karakteristik anak usia sekolah dasar berkaitan aktivitas fisik yaitu umumnya anak senang bermain, senang bergerak, senang beraktivitas dalam kelompok, senang melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung.

Penyebab Perilaku Kenakalan pada Anak

Terdapat 5 (lima) penyebab perilaku kenakalan anak yaitu, kurangnya pendidikan dan pelatihan moral dan sosial, pengaruh lingkungan, pengaruh orangtua, pengaruh teman sebaya, dan kurangnya pengawasan anak.

Nilai Karakter Bermoral

Nilai karakter yang paling mempengaruhi kenakalan anak dan kriminalitas dewasa adalah kepedulian atau empati, gotong royong atau kerjasama, kejujuran, keadilan, rasa hormat, dan tanggung jawab.

Pembentukan Karakter Pada Anak

Berhubungan dengan karakteristik perilaku anak yang senang bermain, bergerak, beraktivitas dalam kelompok, dan senang melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung, karakter anak dapat dibentuk lewat bermain.

Pretend Play

Pretend play mengizinkan anak untuk secara aktif bereksperimen dengan peran emosional dan sosial dalam hidup, tanggung jawab, kerjasama, berbagi, pemecahan masalah. Ketika anak *pretend* menjadi karakter yang berbeda, ia merasakan rasanya berada di posisi orang lain, yang mengajarkan dan meningkatkan nilai moral penting yaitu empati.

Cooperative Play

Bermain permainan kooperatif membantu anak mulai mengerti perasaan orang lain, belajar mematuhi peraturan, dengan adil bergantian, dan *problem solving*. Hal ini baik untuk menanamkan *skill* sosial yang jangka panjang dalam diri anak.

Buku Cerita Bermoral

Menurut penelitian oleh Fethi Turan (2016), buku cerita bermoral mendukung perkembangan karakter anak-anak. Dengan membaca cerita moral, anak belajar menunjukkan pentingnya untuk "menjalani" kebajikan dan mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang kehidupan moral.

Film Bermoral

Seperti buku cerita, cerita dan pesan moral yang terkandung dalam film anak-anak dapat membantu perkembangan karakter anak, dimana mereka dapat mengenali, merasakan, dan mengerti sikap dan karakter moral.

Dramatic Roleplay

Menurut Suryani (2008), dalam *roleplay* anak memainkan karakter orang lain, memahami dan menghayati karakter yang mereka mainkan sesuai dengan karakter dan motivasinya dari karakter tersebut. Oleh karena itu, anak dilatih untuk belajar merasakan apa yang dirasakan oleh karakter yang mereka menggambarkan. Dengan itu, empati anak dipertajam.

Service Learning

Salah satu pendekatan pendidikan karakter yang paling populer adalah *service learning*, atau biasa disebut dengan *community service*. Pendekatan ini memberikan kesempatan, bimbingan, dan praktik kepada anak untuk menjadi pelaku moral.

Memelihara Hewan dan Tumbuhan

Menurut American Academy of Child and Adolescent Psychiatry (2019), menunjukkan kepedulian ke makhluk hidup lain selain manusia dengan memeliharanya dapat mengembangkan sikap kasih sayang, peduli, dan empati anak.

3. METODE

Metode yang digunakan dalam proyek adalah *Child-Centric Design*. Metode desain ini berfokus pada kebutuhan dan minat anak, dengan atribut-atribut yang dicatat oleh Tom Dobbins (2018) antara lain:

Safety

Keselamatan merupakan karakteristik terpenting dari skema apapun untuk anak-anak. Keselamatan harus mencakup seluruh bagian bangunan, dimana anak dapat berada di bagian mana saja dalam bangunan tanpa orang dewasa harus khawatir akan keselamatannya.

Play

Setiap anak berhak untuk bersantai, bermain, dan mengambil bagian dalam berbagai kegiatan seni dan budaya. Arsitek memiliki tanggung jawab untuk merancang ruang yang mendorong kreativitas dan kebebasan bermain anak.

Liberation

Dalam dunia yang dirancang untuk orang dewasa, salah satu fitur terpenting dari *child-centric design* adalah fitur yang dikhususkan anak. Memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi dengan arsitektur dengan bebas sesuai dengan cara unik dan imajinasi mereka sendiri.

Adaptability/Openness

Ruang harus terbuka dan memiliki akses ke alam dan cahaya alami, karena anak-anak tidak dimaksudkan untuk dibatasi oleh batasan agar mereka dapat bergerak bebas.

4. DISKUSI DAN HASIL

Lokasi Tapak

Tapak yang terpilih berlokasi di Cengkareng Barat, Jakarta Barat karena mempunyai jumlah sekolah dasar paling banyak yaitu 33 sekolah, kedua swasta dan negeri. Terdapat sekolah negeri dengan jam masuk sekolah pagi dan juga siang di Cengkareng Barat yang membuat proyek berpotensi ramai dikunjungi pada pagi, siang, dan juga sore, di dalam dan di luar jam sekolah.



Gambar 3. Peta Cengkareng Barat
Sumber: Google Maps, 2020



Gambar 4. Peta Zonasi Cengkareng Barat
Sumber: jakartasatu.jakarta.go.id & Google Maps, 2020

Data Tapak

Alamat: Jl. Cendrawasih Raya, kelurahan Cengkareng Barat, kecamatan Cengkareng, Jakarta Barat.



Gambar 5. Tapak pada Peta Eksisting
Sumber: Google Maps



Gambar 6. Peta Zonasi Tapak
Sumber: jakartasatu.jakarta.go.id

Pada kondisi eksisting, tidak terdapat jalan di depan dan samping kiri tapak. Namun, berdasarkan peta RTRW 2030, akan dibuat jalan di depan tapak dengan lebar 15m dan jalan di samping kiri tapak dengan lebar 6.6m. Kondisi eksisting tapak berupa tanah kosong yang ditumbuhi penghijauan.

Tapak mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

- Luas : $\pm 14000 \text{ m}^2$
- KDB : 30% (4200 m^2)
- KLB : 0,6 (8400 m^2)
- KB : 2
- KDH : 45% (6300 m^2)
- KTB : 40% (5600 m^2)
- Zona : Perkantoran, Perdagangan, dan Jasa (K.3)

Aksesibilitas dan Pencapaian ke Tapak

Tapak berada di jalan kolektor. Tapak dapat dicapai lewat Jl. Taman Palem Lestari dari arah Utara tapak, lewat Jl. RW Bengkel dari arah Barat tapak, lewat Jl. Anggrek dari arah Selatan tapak, dan lewat Jl. Cendrawasih Raya yang terhubung dengan jalan utama, Jl. Lingkar Luar Barat dari arah Timur tapak. Terdapat halte bus sepanjang Jl. Anggrek dan Jl. Cendrawasih Raya yang terdapat pemberhentian bus JAK 52, 84, dan M13.



Gambar 7. Peta Aksesibilitas dan Pencapaian Tapak

Sumber: cadmapper.com, 2020

Fungsi di Sekitar Tapak

Dalam radius 500m sekitar tapak, terdapat 7 (tujuh) sekolah dasar. Hal ini memudahkan akses murid-murid sekolah ke dalam tapak. Tapak juga dekat dengan hunian warga, yang membuat akses anak-anak di luar jam sekolah serta orang tua menjadi mudah. Selain itu, kedekatan tapak dengan hunian warga membuat tapak dapat digunakan warga khususnya anak dengan keselamatan yang lebih terjamin.

Terdapat 2 panti asuhan di dalam radius 500m sekitar tapak yaitu Panti Weridha Budi Mulia, yang memberi pelayanan kepada warga binaan lansia terlantar, dan juga Panti Sosial Bina Laras Harapan Sentosa 1, yang memberi pelayanan kepada warga binaan sosial psikotik terlantar. Terdapat juga bank sampah, yaitu Bank Sampah Induk Satu Hati, yang memiliki program dimana orang yang membersihkan jalan lingkungan dan menabung sampahnya ke bank sampah, dapat menukarnya menjadi uang. Adanya panti asuhan dan bank sampah tersebut mendukung salah satu program dalam proyek ini.



Gambar 8. Pemetaan Fungsi Bangunan di Sekitar Tapak
Sumber: Google Maps & Penulis, 2020

Program

Terdapat 7 (tujuh) program utama dalam proyek dimana anak dapat ditanamkan nilai-nilai karakter lewat bermain.

Interactive Pretend Play Adventure

Dalam program ini, anak dapat bermain permainan petualangan interaktif dengan cerita bertema dengan 8 (delapan) ruang yang berdurasi 1 (satu) jam secara keseluruhan. Satu grup yang terdiri dari 10 (sepuluh) orang akan memasuki ruang bertahap dan diberi objektif untuk menyelesaikan misi yang ditetapkan dalam 7.5 (tujuh setengah) menit pada setiap ruangnya. Misi-misi ini memerlukan kerjasama dan aksi moral untuk menyelesaikannya. Setelah grup selesai menyelesaikan misi pada ruang pertama, mereka dapat terus ke ruang selanjutnya dan grup yang mengantri dapat memasuki ruang pertama. Setiap grup harus menyelesaikan semua misi dalam kedelapan ruang tersebut untuk menyelesaikan permainannya. Setiap ruang dilengkapi dengan 360 *immersive projection mapping*, perabot dan perlengkapan yang membuat settingan artifisial yang realistis sesuai dengan cerita setiap ruang. Terdapat 3 (tiga) tema cerita dengan 2 (dua) set permainan masing-masing yaitu, empati, kooperatif, dan integritas dengan nilai karakter yang dibentuk



Gambar 9. Interior Ruang *Interactive Pretend Play Adventure*
Sumber: Penulis, 2020

Cooperative Play

Program *cooperative play* merupakan program dimana anak dapat bermain permainan kooperatif atau *team building*. Program dibagi menjadi tiga sesuai kebutuhan ruangnya: *outdoor*, *indoor*, dan interaktif. Area *outdoor cooperative play* berupa ruang terbuka untuk anak bermain. Ruang *indoor cooperative play* berupa ruang dengan penutup atap untuk anak bermain permainan kooperatif yang lebih pantas dilakukan di ruang *indoor* dan ruang ini juga bisa digunakan ketika sedang hujan dan area *outdoor cooperative play* tidak dapat digunakan. Ruang *interactive cooperative play* berupa ruang yang ditujukan untuk anak bermain permainan kooperatif interaktif seperti permainan dinding dan lantai interaktif.



Gambar 10. *Outdoor Cooperative Play Area*
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 11. *Outdoor Cooperative Play Area*
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 12. *Ruang Indoor Cooperative Play*
Sumber: Penulis, 2020

Perpustakaan

Ruang dimana anak dapat dibentuk karakternya melalui membaca dan mendengarkan *storytelling* buku cerita bermoral.



Gambar 13. *Area Baca Perpustakaan*
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 14. *Area Storytelling Perpustakaan*
Sumber: Penulis, 2020

Teater

Ruang dimana anak dapat dibentuk karakternya melalui *roleplay* dramatis, improvisasi, dan latihan akting lainnya agar mereka dapat mengenali dan merasakan posisi orang lain yang meningkatkan sikap empatinya.



Gambar 15. *Interior Teater*
Sumber: Penulis, 2020

Kids Cinema

Ruang dimana anak dapat dibentuk karakternya melalui menonton film dengan pesan bermoral agar mereka dapat mengenali dan mengerti sikap dan karakter moral.



Gambar 16. Interior Kids Cinema

Sumber: Penulis, 2020

Community Service

Terdapat 3 (tiga) tempat di dekat tapak proyek yang terbuka dan menerima layanan masyarakat dan kegiatan amal yaitu Panti Werdha Budi Mulia, Panti Sosial Bina Laras Harapan Sentosa 1, dan Bank Sampah Induk Satu Hati. Adanya tempat-tempat ini mendukung program *community service* ini, dimana anak dapat melakukan kegiatan amal dan layanan masyarakat kepada warga binaan dan lingkungan. Pada ruang *community service* pada proyek, anak dapat mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan untuk keluar dan melayani, melatih mereka menjadi pelaku moral di masyarakat.



Gambar 17. Interior Ruang Community Service

Sumber: Penulis, 2020

Rabbit Park dan Greenhouse

Pada program *rabbit park* dan *greenhouse*, anak dapat makhluk hidup lain, memelihara kelinci dan tumbuhan akan membantu meningkatkan sikap empati anak.



Gambar 18. Rabbit Park

Sumber: Penulis, 2020

Galeri

Galeri yang mendisplay kisah hidup orang dengan karakter bermoral untuk anak mengenalinya dan mendapatkan inspirasi.

Parent Center

Program *parent center* adalah program meningkatkan keterlibatan orang tua anak, berperan aktif dan memiliki tanggung jawab moral yang sama untuk melakukan pendidikan karakter untuk anak dengan memberi penjelasan mengenai apa yang anak mereka pelajari dalam proyek dan memberi seminar mengenai parenting agar orangtua dapat membuat lingkungan rumah yang mendorong anak untuk bertindak moral.



Gambar 19. Interior R. Seminar Orang Tua
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 20. Interior *Parents Lounge*
Sumber: Penulis, 2020

Food Court

Program *food court* untuk mengisi perut dan mengatasi kelaparan yang akan dialami pengunjung setelah beraktivitas dalam proyek.



Gambar 21. Interior *Food Court*
Sumber: Penulis, 2020

Konsep Massa Bangunan

Bentuk massa bangunan terinspirasi dari bentuk rumah dongeng dan rumah pohon lalu diolah sesuai dengan fungsi ruang. Tujuan dipilihnya bentuk-bentuk yang bertema fantasi adalah untuk meningkatkan rasa ingin tahu anak dan menginspirasi kreativitas dan imajinasi anak.



Gambar 22. Rumah Dongeng & Rumah Pohon
Sumber: pinterest.com & 10best.com

Gambar 23. *Cluster 4*
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 24. Rumah Dongeng
Sumber: pinterest.com

Gambar 25. *Cluster 3*
Sumber: Penulis, 2020

Gambar 26. *Cluster 5*
Sumber: Penulis, 2020

Pengimplementasian Metode

Pengimplementasian atribut-atribut dalam metode *Child-Centric Design* pada bangunan sebagai berikut:

Safety

Bangunan dikelilingi pagar untuk membuat batasan antara area luar dan area dalam proyek supaya pengunjung aman dari potensi bahaya yang datang dari luar. Anak juga bisa menggunakan bangunan dengan keselamatan yang terjamin.



Gambar 27. Pagar Depan Bangunan

Sumber: Penulis, 2020

Play

Bangunan dipenuhi area bermain permainan terstruktur dan permainan abstrak untuk anak. Metode pembentukan karakter yang digunakan dalam proyek ini juga adalah lewat bermain.



Gambar 28. *Playground 1*

Sumber: Penulis, 2020



Gambar 29. *Playground 2*

Sumber: Penulis, 2020

Liberation

Furniture yang digunakan dalam program proyek khusus adalah *furniture* dengan skala anak.



Gambar 30. *Furniture* dalam Ruang Perpustakaan

Sumber: Penulis, 2020

Adaptability/Openness

Massa-massa bangunan dibuat terpisah dengan taman terbuka di tengah antaranya agar secara sama rata dekat dengan semua massa. Taman dibuat luas dan tanpa pembatas apapun agar anak dapat bergerak bebas. Setiap ruang yang membutuhkan pencahayaan alami dapat dimasuki cahaya matahari.



Gambar 31. *Landscape*

Sumber: Penulis, 2020

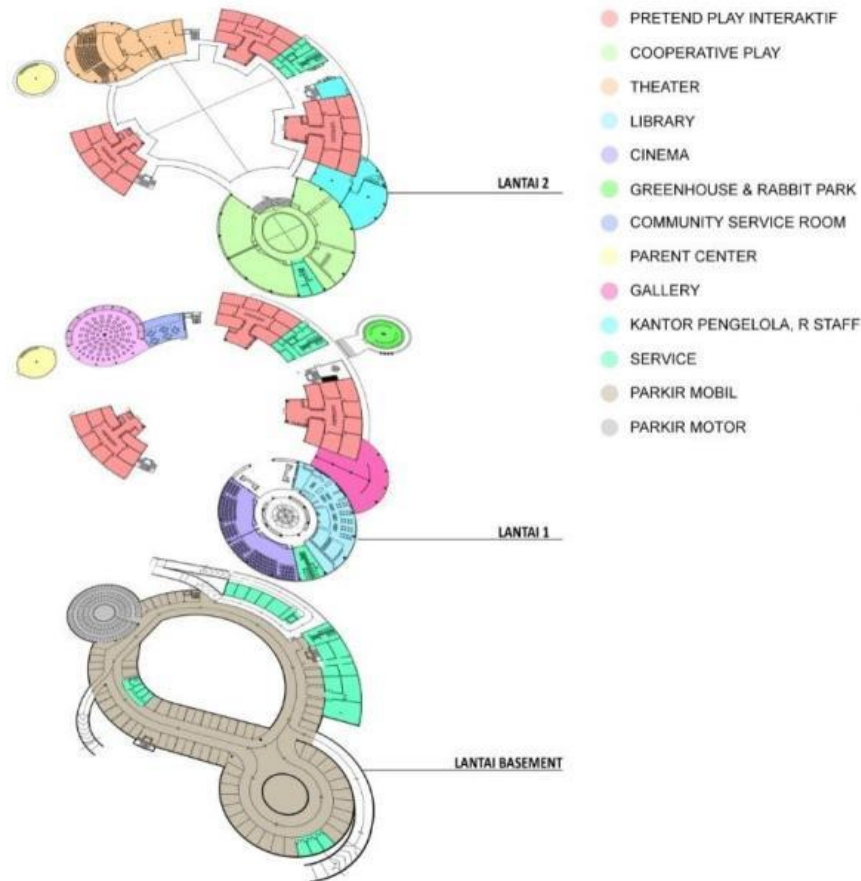


Gambar 32. *Pencahayaan Alami*

Sumber: Penulis, 2020

Zoning

Ruang-ruang yang membutuhkan sinar matahari seperti perpustakaan dan *greenhouse* diposisikan di bagian Timur tapak. Zona *Parent Center* diposisikan di bagian Barat tapak sedikit terpinggir untuk memisahkan zona program untuk anak dengan zona program untuk orang tua. Zona *Interactive Pretend Play Adventure* dipisah menjadi tiga, tidak disatukan dalam satu zona supaya tercampur dengan zona permainan lainnya. Kantor Pengelola diposisikan di bagian Timur tapak karena juga membutuhkan sinar matahari. Lantai basement digunakan untuk area parkir mobil dan motor, area servis dan ruang-ruang MEP.



Gambar 33. Diagram Zoning Bangunan

Sumber: Penulis, 2020

Terdapat 6 (enam) *cluster* bangunan pada proyek. *Cluster* nomor 1, 2, dan 4 adalah *Interactive Pretend Play Adventure*, *cluster* nomor 3 berisi *Cooperative Play*, *kids cinema* dan perpustakaan, *cluster* nomor 5 berisi teater dan *food court*, dan *cluster* nomor 6 adalah *parent center*.



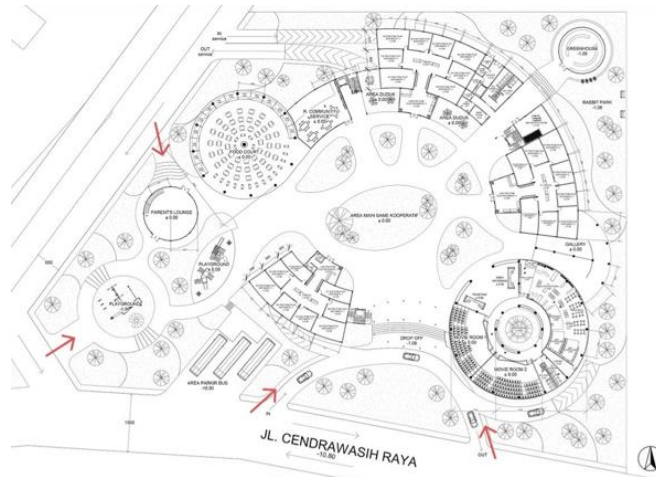
Gambar 34. Block Plan

Sumber: Penulis, 2020

Sirkulasi

Terdapat *entrance* untuk pejalan kaki pada segala sisi terbuka tapak karena kawasan didominasi oleh pejalan kaki, supaya mereka dapat mengakses tapak dengan mudah. *Entrance* utama ke dalam tapak berupa yang di bagian Selatan tapak, di samping jalan Cendrawasih Raya. *Entrance* ini dapat diakses oleh pejalan kaki dan kendaraan pengunjung. Jalur kendaraan pengunjung mengarah ke area *drop off* dan menuju ke *ramp* turun ke basement atau jalan keluar ke jalan Cendrawasih Raya. Akses kendaraan servis diletakkan di bagian belakang tapak yang langsung mengarah ke *ramp* turun ke area servis di *basement* yang dapat dimasuki truk dengan tinggi maksimal 2.4 meter. Terdapat area parkir

bus di bagian depan tapak untuk bus sekolah yang datang untuk *field trip* rombongan.

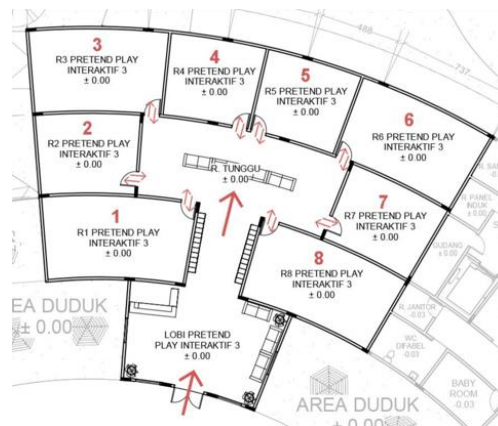


Gambar 35. Denah Lantai dasar

Sumber: Penulis, 2020

Pada area *drop off* pengunjung akan memasuki area dengan menaiki tangga dan juga terdapat *ramp* di sebelah kanan tangga untuk kaum difabel. Lantai dasar dinaikkan 1 meter dari atas permukaan jalan dengan tujuan untuk mengizinkan ventilasi silang dalam lantai *basement*. Pola sirkulasi dalam tapak radial agar anak dapat secara bebas mengakses permainan-permainan tanpa urutan tertentu. *Playground* diletakkan di bagian pinggir tapak karena waktu penggunaannya lebih fleksibel dibanding program-program utama proyek yang terletak di tengah tapak.

Memasuki *cluster interactive pretend play adventure*, pengunjung pertama akan memasuki area penerima dan jalan lurus melewati area loker menuju ke ruang tunggu. Dari ruang tunggu, anak dapat memulai permainan dengan memasuki ruang permainan ke-1 dari delapan ruang dalam rombongan. Setelah rombongan selesai dalam ruang pertama, rombongan keluar dan memasuki ruang selanjutnya, sementara rombongan selanjutnya memasuki ruang ke-1, seterusnya sampai ke ruang terakhir.

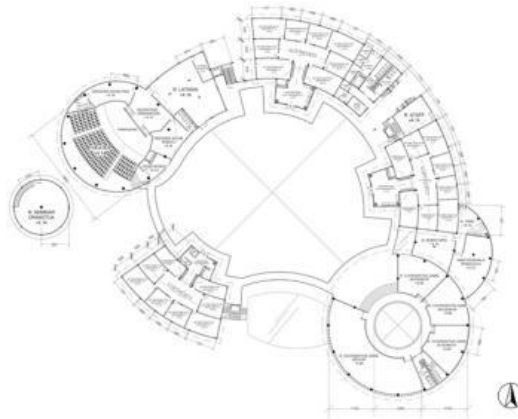


Gambar 36. Denah *Interactive Pretend Play Adventure*

Sumber: Penulis, 2020

Pada lantai 2 bangunan, orang dapat berjalan kelilingi lewat balkon dan jembatan yang menjadi penghubung antar *cluster* yang terletak bersebelahan. Pada lantai 2 bangunan terdapat *interactive pretend play adventure*, ruang *cooperative play* interaktif, ruang *cooperative play* indoor, teater beserta ruang latihan tampil, ruang seminar orang tua, kantor pengelola, dan ruang staff. Kantor pengelola yang bersifat privat dapat diakses melalui selasar dibelakang *cluster interactive pretend*

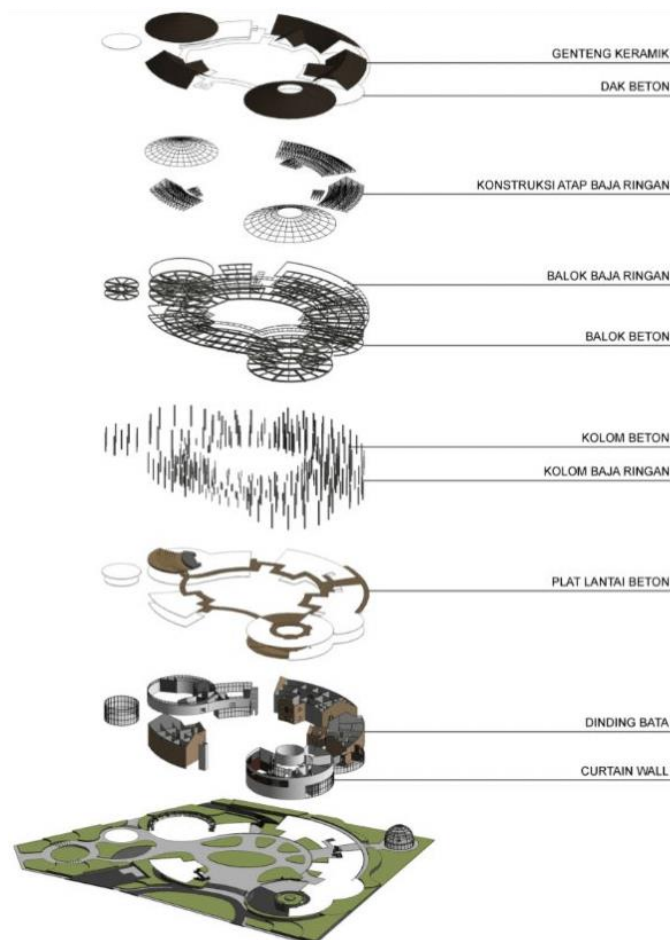
play adventure. Teater terletak bersebelahan dengan ruang latihan tampil. Pemain dapat memasuki *backstage* teater melewati ruang latihan tampil ini karena dua ruang tersebut tersambung.



Gambar 37. Denah Lantai 2
Sumber: Penulis, 2020

Struktur dan Material

Struktur utama bangunan menggunakan kolom dan balok beton. Material yang digunakan untuk dinding bangunan adalah batu bata dengan finishing wood panel pada eksteriornya untuk memberi kesan hangat, menciptakan ruang yang interaktif, kreatif, dan menyenangkan bagi anak-anak, dan *finishing* bata ekspos tempel berwarna putih untuk memberi kesan lembut dan membuat anak merasa nyaman.



Gambar 38. *Exploded Isometric*
Sumber: Penulis, 2020

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Disimpulkan bahwa proyek “Wadah Pembentukan Karakter Anak Lewat Bermain” di Cengkareng Barat dirancang untuk membentuk karakter anak khususnya anak sekolah dasar (6-12 tahun), dengan cara menanamkan sikap moral kedalam mereka, melalui permainan yang melibatkan pergerakan tubuh agar lebih berkesan kepada mereka dan dapat mereka ingat dalam jangka waktu panjang. Dengan begitu, terciptalah *dwelling* yang mencegah kriminalitas masa dewasa yang aman dan menyenangkan. Proyek ini terletak dekat dengan pemukiman warga dan 7 (tujuh) sekolah dasar sehingga mudah diakses anak.

Saran

Penambahan variasi warna dan *wall art* pada dinding eksterior bangunan, sehingga membuat bangunan lebih terlihat seperti bangunan untuk anak-anak. *Entrance* utama ke dalam bangunan untuk dibuat lebih menarik perhatian anak dengan mengeluarkan kesan *fun* dan *playful* yang dapat dirasakan pengunjung saat memasuki area proyek.

REFERENSI

- American Academy of Child and Adolescent Psychiatry. (2019). *Pets and Children*. Diakses 21 September 2020, dari https://www.aacap.org/aacap/families_and_youth/facts_for_families/fff-guide/pets-and-children-075.aspx
- Barker, L. (2018). The Effects of Juvenile Delinquency. Diakses 12 Agustus 2020, dari <https://classroom.synonym.com/the-effects-of-juvenile-delinquency-12078996.html>
- Burhaein, E. (2017). Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1 (1), 51-58.
- Direktorat Jenderal Pemasyarakatan. (2020). *Data Jumlah Tahanan dan Narapidana Anak*. Diakses 10 Agustus 2020, dari <http://smslap.ditjenpas.go.id/public/sdp/current>
- Dobbins, T. (2018). *Shaping the Future: What to Consider When Designing for Children*. Diakses pada 18 September 2020, dari <https://www.archdaily.com/901151/shaping-the-future-what-to-consider-when-designing-for-children>
- Heidegger, M. (1971). *Building, Dwelling, Thinking*. In A. Hofstadter (Ed.), *Poetry, Language and Thought* (pp. 143-162). New York: Harper & Row.
- Koesoema, D. (2007). *Pendidikan Karakter Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo.
- Meliala, A. Q. S., & Sumaryono, E. (1985). *Kejahatan Anak Suatu Tinjauan Dari Psikologi dan Hukum*. Yogyakarta: Liberty.
- Setyowati, E. (2009). Pendidikan Budi Pekerti Menjadi Mata Pelajaran di Sekolah. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 39 (2), 148–154.
- Shaw, C. R. & McKay, H. D. (1942). *Juvenile Delinquency in Urban Areas*. Chicago: University of Chicago Press.
- Stouthamer-Loeber, M., Wei, E., Loeber, R., & Mastenb, A. S. (2004). Desistance from persistent serious delinquency in the transition to adulthood. *Development and psychopathology*, 16(4), 897-918.
- Suprpto, B. (2011). *Masih Perlukah Pendidikan Budi Pekerti di Sekolah?*. Diakses 13 September 2020, dari <https://www.kompasiana.com/ripto/5500dc56a33311d37251269a/masih-perlukah-pendidikan-budi-pekerti-di-sekolah>
- Suryani, L. (2008). Pemberdayaan Peran Ibu Dalam Paud Informal Berbasis Keluarga Melalui Pendampingan Aktivitas Ibu dan Anak Dirumah Dengan Metode Bermain Peran. *Jurnal Ilmiah VISI PTK-PNF*, 3 (1), 83-94. <https://doi.org/10.21009/JIV.0301.10>.
- Turan, F. (2016). Using Storybooks as a Character Education Tools. *Journal of Education and Practice*, 7 (15), 170-171.

