

## PENERAPAN KONSEP PERSEPSI RUANG ANAK TERHADAP RUANG BERMAIN DAN BELAJAR UNTUK ANAK YATIM PIATU USIA DINI

Jennifer Theresia Susanto<sup>1)</sup>, F. Tatang H. Pangestu<sup>2)\*</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara,  
jennifer.315190041@stu.untar.ac.id

<sup>2)\*</sup>Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara,  
tatang\_pangestu@hotmail.com

\*Penulis Korespondensi: tatang\_pangestu@hotmail.com

Masuk: 14-06-2023, revisi: 23-09-2023, diterima untuk diterbitkan: 28-10-2023

### Abstrak

Anak-anak adalah anugerah Tuhan yang harus dijaga dan dibesarkan dengan sepenuh hati. Memenuhi kebutuhan mereka sudah menjadi kewajiban dari para orang tua. Namun, banyak anak-anak yang tidak beruntung dan harus merasakan kesulitan dalam hidupnya baik yang masih di usia dini hingga yang sudah hampir menginjak dewasa. Kehadiran orang tua di hidup anak-anak yatim piatu usia dini yang terlantar tidak pernah dapat dirasakan anak-anak ini. Ada yang harus kehilangan orang tuanya karena kesulitan ekonomi, bertemu dengan orang tua tidak bertanggung jawab hingga kecelakaan. Hal ini berakibat pada terganggunya perkembangan anak baik secara fisik maupun psikis. Keadaan psikis yang buruk dapat mempengaruhi proses perkembangan motorik anak usia dini. Diluar dari pemenuhan kebutuhan utama mereka yaitu berhari, seringkali juga kebutuhan penunjang berupa ruang bermain dan belajar kurang diperhatikan kenyamanan desainnya. Fenomena ini mungkin seringkali dianggap remeh dan dibiarkan begitu saja. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan bentuk penerapan dari indikator-indikator desain ruang bermain dan belajar bagi anak-anak usia dini yang tidak beruntung. Dengan harapan melalui penelitian ini maka perancangan sarana untuk anak-anak yatim piatu usia dini yang terlantar dapat menjadi lebih baik ke depannya. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode studi kasus untuk menganalisis penerapan konsep *child spatial perception* pada studi preseden beberapa bangunan yang memiliki user utama anak-anak usia dini. Hasil kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan konsep *child spatial perception* pada setiap bangunan memiliki perbedaan-perbedaan dalam bentuk penerapan indikator desainnya. Melalui indikator-indikator tersebut penerapan konsep ini dapat dicapai secara maksimal untuk membantu proses tumbuh dan kembang anak-anak ini.

**Kata kunci:** anak yatim piatu; persepsi ruang; usia dini

### Abstract

*Children are God's gift that must be cared for and raised wholeheartedly. Meeting their needs is the duty of parents. However, many children are unlucky and have to experience the hardships of life, both at an early age and almost at maturity. The presence of parents in the lives of abandoned orphans at an early age can never be felt by these children. There are those who have lost their parents due to economic difficulties, met irresponsible parents and even had an accident. This results in the disruption of children's development both physically and psychologically. Poor psychological conditions can affect the process of motor development in early childhood. Apart from fulfilling their main need, which is to live in, often the supporting needs in the form of play and study spaces pay little attention to the comfort of their design. This phenomenon may often be underestimated and left alone. The purpose of this research is to find the form of application of design indicators for play and learning space for disadvantaged early childhood. It is hoped that through this research, the design of facilities for neglected early age orphans can be better in the future. The research was conducted using the case study method to analyze the application of the concept of children's spatial perception to the precedent studies of several buildings that had early*

*childhood primary users. The conclusion of this study is that the application of the concept of child spatial perceived in each building has differences in the form of application of design indicators. Through these indicators the maximum application of this concept can be achieved to help the process of growth and development of these children.*

**Keywords:** *early age; orphan; spatial perception*

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Anak memiliki peran yang strategis dalam menjalankan eksistensi bangsa dan negara di masa mendatang. Untuk memikul tanggung jawab tersebut mereka perlu mendapat kesempatan serta hak yang sesuai untuk dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Perkembangan tersebut baik secara fisik, mental, maupun spiritual. Dalam proses perkembangan ini orang tua mengembangkan kemampuan sebagai bekal di kehidupan sosial, serta menanamkan nilai sosial budaya sedini mungkin. Namun, seperti kita ketahui banyak anak yang tidak beruntung dan harus merasakan kurangnya rasa kasih sayang dan perhatian akibat orang tua yang tidak bertanggung jawab dan tidak dapat memenuhi kewajiban mereka. Hal-hal tersebut akhirnya menyebabkan seorang anak dapat berakhir menjadi yatim piatu dan ditelantarkan. Berdasarkan data yang dihimpun oleh Rapidpro Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA) per 25 Januari 2022, jumlah anak yatim, piatu dan yatim piatu meningkat menjadi 32.216 anak (Zhuhri, 2022).

Menanggapi hal yang terjadi berdirilah suatu lembaga yang dapat menjadi pengganti fungsi orang tua bagi anak-anak tersebut. Yayasan panti asuhan menjadi salah satu dari lembaga pelayanan bagi anak yang ditelantarkan. Lembaga ini dikembangkan dan umumnya dikelola oleh pemerintah maupun swasta. Anak-anak yang kurang mendapat kebutuhan pokoknya dalam keluarga akan mendapat perhatian yang cukup dari panti asuhan, seperti kebutuhan tempat tinggal, kesehatan hingga pendidikan. Selain itu selama anak-anak ini tinggal di panti asuhan, maka pihak panti asuhanlah yang akan bertindak sebagai wali sebelum nantinya akan menginjak usia dewasa dan tidak lagi tinggal di panti asuhan.

Namun, dibalik fenomena yang terjadi ini masih banyak yayasan panti asuhan yang didirikan tanpa memikirkan kebutuhan serta kenyamanan anak-anak baik dalam penyediaan ruang bermain dan belajar yang mendukung. Ruang tersebut tidak didesain dengan memperhatikan usia serta karakteristik anak-anak. Arsitektur sendiri sebenarnya memiliki peran penting untuk menghadirkan serta mewadahi kebutuhan anak-anak ini yang dapat membantu proses perkembangan secara fisik (motorik maupun kognitif) dan psikis.

### Rumusan Permasalahan

Permasalahan yang dimiliki oleh objek penelitian adalah belum ditemukannya contoh bentuk penerapan yang sesuai untuk konsep *child spatial perception* dalam merancang fasilitas bermain dan belajar untuk anak yatim piatu usia dini.

### Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan yang telah dijabarkan, ditemukan pertanyaan penelitian adalah bagaimana konsep *child spatial perception* diterapkan dalam perancangan ruang bermain dan belajar yang sesuai. Sehingga mendukung kebutuhan dan karakteristik anak-anak yatim piatu usia dini.

## Tujuan

Adapun tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi penerapan konsep *child spatial perception* dalam proses perancangan fasilitas bermain dan belajar. Sehingga dapat menunjang kegiatan mereka sesuai dengan karakteristik anak-anak ini.

## 2. KAJIAN LITERATUR

### *Empathic Architecture*

Pengertian empati adalah kemampuan untuk menyadari, memahami, dan peka terhadap perasaan dan pikiran orang lain tanpa harus memiliki pengalaman yang sama. Menurut Rayport dan Leonard Barton (1997), 5 tahap kunci dalam desain empatik adalah observasi, mengumpulkan data, refleksi dan analisis, brainstorming solusi dan mengembangkan model desain ataupun mockup dari solusi yang paling memungkinkan.



Gambar 1. Pendekatan Empati terhadap User

Sumber: Penulis, 2023

Empatik dalam arsitektur sendiri merupakan suatu konsep perancangan bangunan untuk merespon kebutuhan fisik dan mental orang-orang. Proses pendekatannya dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung dengan orang-orang yang spesifik untuk dapat menyadari sikap empatik yang menghasilkan sesuatu. Saat suatu desain didasarkan pada dialog terbuka/diskusi, saling menghormati, dan adanya kebutuhan bersama untuk memahami pihak lain, maka pendekatan ini dapat membuka jalan pemahaman yang dapat mengarah pada pendekatan dan inovasi baru yang tidak dapat dilakukan oleh hanya kedua belah pihak masing-masing. Sehingga yang dapat disimpulkan adalah arsitektur empati merupakan sebuah konsep desain dengan merespon kebutuhan user dalam perancangan melalui jalan memahami perasaan user atau menempatkan diri kita pada posisi user dan berusaha untuk menyelesaikan kebutuhan yang ada sebagai bentuk nyata dari rasa pemahaman yang ada untuk user tersebut (Pallasmaa, Mallgrave, Robinson, & Gallese, 2015).

### Anak Yatim Piatu dan Terlantar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata “yatim” memiliki arti orang yang tidak beribu atau berayah lagi. Sedangkan kata “piatu” memiliki arti orang yang tidak beribu-bapak. Sehingga anak yatim piatu merupakan anak yang tidak memiliki orang tua lagi disebabkan karena ayah dan ibunya meninggal dunia, sehingga mengalami kesulitan dalam pengembangan pribadinya atau dalam memenuhi kebutuhan materinya. Anak dikatakan terlantar bukan karena tidak memiliki satu atau kedua orang tua melainkan anak terlantar juga bisa dikarenakan hak-hak nya tidak dipenuhi dengan stabil, seperti pendidikannya, pelayanan kesehatannya tidak dapat terpenuhi karena kelalaian, ketidak mengertian orang tua, ketidak mampuan atau kesengajaan. Umumnya juga hal ini disebabkan karena kondisi perekonomian yang lemah (Suyanto, 2010).

Seorang anak yang tidak memiliki orang tua, maka permasalahan utama yang akan ia temui berkaitan dengan kesejahteraan sosial anak apalagi jika anak tersebut masih di bawah umur.

Permasalahan utama bagi mereka adalah untuk dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari, bahkan juga berpengaruh terhadap status hukum anak tersebut baik menyangkut perwalian maupun perlindungan hukum. Untuk dapat memenuhi hak anak tersebut serta menyelesaikan permasalahan mengenai ketelantaran anak ini maka diperlukan suatu lembaga yang berfungsi sebagai pengganti orang tua dengan memiliki peran dan posisi sejenis melalui pemerintah dan salah satunya adalah yayasan panti asuhan.

### Anak Usia Dini

Menurut Masganti (Dr. Masganti Sit, 2015), perkembangan anak sendiri didasarkan pada kepekaan anak terhadap hal-hal yang ada disekitarnya.



Gambar 2. Pendekatan Empati terhadap User  
Sumber: Penulis, 2023

Ada tiga kebutuhan dasar yang harus dipenuhi agar anak mengalami proses tumbuh kembang anak secara optimal, yaitu kebutuhan fisik, kebutuhan emosi dan kebutuhan stimulasi. Kebutuhan fisik terpenuhi apabila anak mengkonsumsi makanan yang sesuai untuk tumbuh kembangnya, melakukan pemeriksaan kesehatan, pengobatan, rehabilitasi, imunisasi, pakaian, pemukiman yang sehat dan lain-lain. Kebutuhan emosi meliputi segala bentuk hubungan yang erat, hangat dan menimbulkan rasa aman serta percaya diri sebagai dasar bagi perkembangan selanjutnya. Kebutuhan stimulasi atau pendidikan meliputi segala aktivitas yang menggunakan proses berpikir, berbahasa, sosialisasi, dan kemandirian seorang anak (B.Hurlock, 1980).

### Child Spatial Perception

Persepsi spasial anak adalah bagaimana kemampuan seorang anak untuk melihat dunia dan memahami hubungan spasial, jarak, dan objek di lingkungannya. Tujuan pengenalan persepsi ini adalah untuk menemukan cara memperkuat persepsi perasaan anak terhadap sekitar dan meningkatkan kualitas ruang dan lingkungan untuk tumbuh kembang anak sehingga ruang anak haruslah kreatif (Anbari & Soltanzadeh, 2015).

Beberapa peneliti merekomendasikan bahwa lingkungan fisik fasilitas pengasuhan anak mencakup *well-defined space, a home like atmosphere* (Kritchevsky, Prescott, & Walling, 1977), *natural elements*, dan variasi keseimbangan jenis ruang. Selain itu juga, variasi elemen desain, seperti cahaya, warna, dan permukaan yang dapat mempengaruhi perilaku anak (Read, 1996).

Menurut Sanoff (1989), ketika area aktivitas sudah menerapkan *well-defined space* secara spasial maka anak-anak akan mendapat manfaat dalam hal interaksi sosial, perilaku kooperatif, dan perilaku eksplorasi. Bermain tidak akan terinterupsi oleh anak lain di ruang yang terdefinisi dengan baik. Para peneliti juga menemukan bahwa *well-defined space* yang baik dapat mempengaruhi rasa aman dan harga diri seorang anak karena mereka dapat menyesuaikan diri mereka sendiri ke dalam lingkungan secara mandiri. Menurut Kennedy (1991), menciptakan rasa nyaman seperti di rumah dan sikap positif anak-anak terhadap ruangan dapat dilakukan dengan memperhatikan skala bangunan yang tidak terlalu besar serta pengaturan ruang yang disesuaikan dengan perbandingan terhadap anak-anak. Hal ini dapat bertujuan untuk memberikan kesan *homey* kepada anak maupun pengasuh nantinya sehingga dapat meningkatkan kepekaan terhadap ruang tersebut saat beraktivitas.

### 3. METODE

Pengumpulan data untuk mendalami target user dalam perancangan dilakukan dengan metode Studi Kasus. Pengumpulan data melalui berbagai macam sumber seperti buku, E-book maupun Jurnal yang berkaitan dengan karakteristik anak-anak usia dini serta teori desain untuk anak-anak. Adapun pengolahan data yang dilakukan dengan metode kualitatif dimana data diperoleh berdasarkan hasil pengamatan berupa analisa, Metode pengolahan data akan diawali dengan landasan teori mengenai anak yatim piatu usia dini lalu pemahaman mengenai *child spatial perception*. Lalu data yang diperoleh dari literatur berupa indikator-indikator desain yang umumnya digunakan dalam perancangan dengan konsep *child spatial perception* akan digunakan sebagai elemen pembanding yang dikaitkan dengan analisa terhadap perancangan beberapa proyek bangunan yang sesuai dengan kriteria yang ditujukan untuk anak-anak usia dini. Sehingga nantinya akan diperoleh perbandingan penerapan konsep *child spatial perception* pada setiap bangunan yang dianalisis.

### 4. DISKUSI DAN HASIL

#### Gangjin Children Center / JYA-RCHITECTS

*Gangjin Children's Center* merupakan tempat yang dianggap berharga oleh anak-anak dari keluarga berpenghasilan rendah di Maryang, sebuah desa kecil tepi laut yang terletak di ujung tenggara semenanjung Korea. Tempat ini adalah satu-satunya taman bermain, tempat belajar, dan tempat berlindung bagi anak-anak. Tempat ini berperan sebagai rumah dan komunitas di mana mereka saling berbagi dan menumbuhkan mimpi serta harapan satu sama lain. Namun, tempat ini harus dibangun kembali akibat badai sehingga anak-anak sempat hanya bermain di atas reruntuhan tempat tersebut. (JYA-RCHITECTS, 2013)



Gambar 3. Gangjin Children Center  
Sumber: Hwang Hyochel, 2013

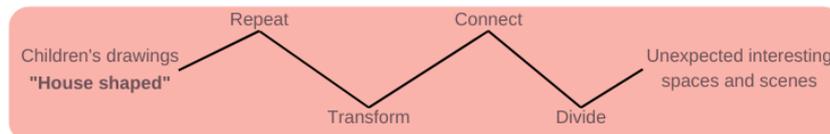
Dalam penerapan indikator *well-defined space* pada bangunan ini ditemukan dalam desain antar ruangnya proyek ini pada ruang aula serbaguna di lantai dasar dibuat menjadi ruang terbuka yang luas dan ruang belajar pada lantai atas yang dibuat terhubung ke arah teras yang menjadi tempat anak-anak dapat bermain seluncuran. Hal ini bertujuan untuk menciptakan kesan ruang yang tidak terbatas antara area *outdoor* dan *indoor* serta area bermain dan belajarnya. Membiarkan anak-anak untuk menjelajahi dan membentuk suatu persepsinya terhadap masing-masing ruang berdasarkan kegiatan yang akan mereka lakukan di dalamnya.



Gambar 4. Aula Serbaguna dan Area Bermain di Rooftop  
Sumber: Hwang Hyocheol, 2013

Bangunan ini merupakan satu-satunya taman bermain dan tempat belajar anak-anak dari Desa Maryang. Untuk itu hal yang ingin dicapai dalam desain yaitu dapat menciptakan suasana yang *homey* yang berusaha untuk mencapai indikator desain *home like atmosphere* dengan interior yang hangat dan cerah karena bangunan ini memiliki suatu arti yang penting dalam masa kecil anak-anak di desa itu.

Aspek alam yang paling menonjol dalam desain dapat dilihat dari penggunaan material kayu sebagai struktur atap dan juga bagian dari struktur lainnya seperti lantai maupun tangga. Namun, untuk elemen hijau seperti tumbuhan tidak terlihat jelas pada proyek. Yang membuat unsur indikator *natural elements* tidak sepenuhnya terlihat dalam perancangan ini. Konsep utama dari pembangunan proyek ini adalah gambar yang dihasilkan oleh imajinasi anak-anak.



Gambar 5. Konsep utama Gangjin Children  
Sumber: Penulis, 2023

Pengembangan desain tersebut menghasilkan bentuk ruang-ruang yang menarik. Selain itu bentuk atap bangunan menjadi lebih dinamis dengan repetisi yang bervariasi sehingga tercipta interior dan ekspresi eksterior yang beragam pada saat yang bersamaan. Atap yang tumpang tindih juga memunculkan imajinasi ombak laut bagi anak-anak Desa Maryang. Untuk lebih merangsang imajinasi anak-anak, dipasang juga alat berbentuk ikan dan lampu biru di bawah langit-langit yang memberikan kesan ikan berenang.

#### **Mamkkeot House Community Center / ilsangarchitects**

Mamkkeot House Community Center merupakan proyek yang bertujuan untuk menjadi taman bermain, taman, dan *landscape* daripada proyek yang hanya berpusat pada arsitektur. Perancangan ini didasari dengan anggapan bahwa proyek ini adalah sebuah ruang bermain yang besar di mana anak-anak dapat berlari dan bermain sepuasnya daripada hanya sebuah bangunan. Proyek ini direalisasikan oleh Kota Jeonju dan UNICEF secara bersama-sama. Tapak ini merupakan bagian dari Taman Deokjin, taman pusat Jeonju. Sekitar 30 tahun yang lalu, tapak ini digunakan sebagai kolam renang luar ruangan, namun kolam tersebut menghilang dan

terbengkalai dalam waktu yang lama. Kami sekali lagi mengusulkan tempat di mana anak-anak di Kota Jeonju dapat berkumpul dan bermain. (ilsangarchitects, 2023)



Gambar 6. Mamkkeot House Community Center  
Sumber: Gyeong Roh, 2023

Sesuai dengan tujuan utamanya Mamkkeot House Community Center meminimalkan area indoor dan membuatnya menjadi seperti bagian dari area *outdoor*. Penekanan sirkulasi yang mengalir antara area *indoor* dan *outdoor* menjadi kunci desain dari proyek ini dan memenuhi salah satu indikator desain yaitu *well-defined space*. Penerapan desain terlihat pada dinding yang menggunakan rangka glulam yang memiliki celah antar kayunya sehingga dapat membiarkan visual serta auditori anak-anak dapat mengalir dari satu area ke area lainnya. Hal ini membuat anak-anak dapat mendefinisikan ruangan melalui kemampuan sensorik mereka dan perasaan spasial mereka.



Gambar 7. Tampak *Entrance* Bangunan Utama  
Sumber: Gyeong Roh, 2023

Indikator desain *home like atmosphere* diterapkan dengan skala bangunan yang tidak memiliki ketinggian terlalu besar untuk anak-anak serta proporsi yang jauh lebih kecil terhadap area *outdoor* menjadikan bangunan ini memiliki unsur *homey*. Hal ini memberikan suatu kenyamanan bagi anak-anak ketika mereka berpindah dari area *outdoor* ke *indoor* karena bangunan ini menjadi suatu tempat mereka berteduh dari dunia luar. Konsep desain proyek ini yang fokus menyediakan area terbuka dengan taman hijau untuk aktivitas bermain anak-anak menjadi salah satu faktor utama masuknya elemen alam dalam proyek. Selain itu, dapat ditemukan juga adanya penggunaan material kayu sebagai material desain yang cukup menonjol.



Gambar 8. Area Taman Bermain dan Bangunan Utama  
Sumber: Gyeong Roh, 2023

Bentuk rangka pelana kayu glulam yang meliuk mendefinisikan bentuk dari bangunan dan memberi kesan spatial untuk sirkulasi aktivitas anak-anak ketika berada didalamnya serta menjadi variasi dalam elemen desain yang ada. Rangka ini juga berfungsi sebagai pengaman, peneduh bangunan, serta struktur penyangga. Bayangan yang dihasilkan ketika rangka ini mengenai sinar matahari menjadi salah satu permainan desain yang menarik. Bentuk dasar dari rangka ini menggunakan bentuk yang familiar bagi anak-anak.



Gambar 9. Rangka Pelana Kayu Glulam  
Sumber: Gyeong Roh, 2023

#### ***Amanenomori Nursery School / Aisaka Architects' Atelier***

Merupakan sebuah proyek taman kanak-kanak dengan bangunan dua lantai dan teras atap yang terletak di kota Funabashi. Tujuan desainnya adalah menyediakan ruang yang cukup bagi 160 anak untuk bermain-main di alam dan juga agar membuat semua orang tua dan staf pengasuh merasa aman. Hampir seperempat bagian selatan tapak digunakan untuk jalan masuk bangunan. Untuk menciptakan adanya kesederhanaan dan keamanan maka ruang bagi staf kantor, staf pengasuh dan juru masak diletakan di perbatasan antara pintu masuk dan ruang pengasuhan. Perancangan menerapkan desain berbentuk cincin melingkar dan menyediakan taman bermain menyenangkan bagi anak-anak dan akses yang mudah untuk evakuasi apabila terjadi keadaan darurat. Selain itu di sepanjang tepi luar halaman tengah juga ditanami dengan pohon serta geladak, lereng, tangga dan jembatan sebagai bagian pelengkapannya. (Atelier, 2016)



Gambar 10. Amanenomori Nursery School  
Sumber: Shigeo Ogawa, 2016

Adanya sirkulasi yang jelas, terpusat, dan aman untuk anak-anak membantu para pengasuh dalam hal pengawasan. Banyaknya area yang dapat dijelajahi juga menjadi suatu keunikan tersendiri yang dapat melekat pada memori anak-anak ketika sedang bermain dan belajar di tempat tersebut.



Gambar 11. Area Taman  
Sumber: Shigeo Ogawa, 2016

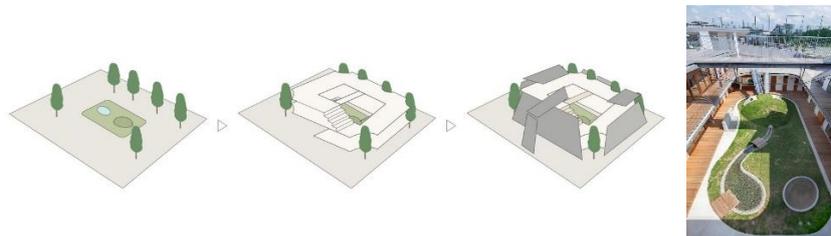
Kenyamanan berhasil diciptakan oleh perancang melalui desain ruang indoor maupun outdoor. Adanya permainan ketinggian serta perubahan-perubahan suasana pada setiap ruang dan area membuat anak-anak dapat merasakan suasana yang *homey* dan tidak akan menjadi bosan apabila harus berada di sana untuk waktu yang lama.



Gambar 12. Area Dek Atap  
Sumber: Shigeo Ogawa, 2016

Perancangan bangunan ini berdasar pada penyediaan taman hijau sebagai *center* dan tanaman eksisting yang sudah ada. Bagian-bagian lain dari desain bangunan seperti atap, taman bermain hijau, dek atap dan kebun sayur untuk isolasi panas atap, *Earth Tube Heating System*, kolam untuk penggunaan kembali air hujan (*Rainwater Harvesting*), dan panel surya memiliki dasar

konsep yang menarik. Melalui penerapan desain ini anak-anak secara tidak langsung dapat mempelajari fenomena alam berupa tumbuh-tumbuhan, angin dan hujan.



Gambar 13. Proses Gubahan Massa dan Site Plan Taman  
Sumber: Aisaka Architects' Atelier dan Shigeo Ogawa, 2016

Penggunaan material interior dan eksterior dengan mempertahankan tekstur asli dapat merangsang sensorik anak-anak serta mengenalkan mereka terhadap material yang ada. Warna yang digunakan untuk bangunan ini merupakan warna putih yang dapat memberikan suatu kontras bangunan terhadap lingkungan sekitar.



Gambar 14. Kolam dan Batu Panjat di Area Taman  
Sumber: Shigeo Ogawa, 2016

Tabel 1. Perbandingan Studi Preseden terhadap Indikator Desain

Indikator Desain	Gangjin Children Center	Mamkkeot House Community Center	Amanenomori Nursery School
Well-defined space	V	V	V
Home like atmosphere	V		V
Natural elements		V	V
Variasi elemen desain	V	V	V

Sumber: Penulis, 2023

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan terhadap beberapa preseden bangunan untuk anak-anak usia dini. Ditemukan perbedaan dalam penerapan konsep *child spatial perception* dalam perancangan tiga bangunan yang dianalisis. Untuk menemukan perbedaan penerapan yang ada digunakan indikator desain yang perlu diperhatikan dalam merancang bangunan sebagai pembanding, tetapi dalam perancangannya juga tidak semua bangunan menerapkan seluruh indikator yang ada. Indikator-indikator tersebut antara lain *Well-defined space*, *Home like atmosphere*, *Natural elements*, dan Variasi elemen desain. *Well-defined space* umumnya diterapkan melalui perancangan hubungan antar ruang baik secara *indoor* maupun *outdoor*. Sirkulasi terpusat dapat menjadi salah satu penerapan yang aman bagi anak-anak. Lalu menciptakan suasana *homey* melalui desain dapat dilakukan melalui pengolahan yang menarik dan perhatian terhadap sejarah tapak terhadap user serta skala bangunan maupun ruang perlu diperhatikan ketika mendesain untuk anak-anak. Selanjutnya untuk indikator *natural element* penerapannya berfokus pada sistem desain yang berhubungan dengan penggunaan material

maupun konsep alam dan desain ruang luar (taman hijau, vegetasi) pada bangunan. Yang terakhir untuk variasi elemen desain dimana perhatian terhadap perasaan familiar anak-anak terhadap lingkungan dapat diterapkan dalam desain dengan penggunaan bentuk-bentuk geometri yang sesuai dengan imajinasi anak-anak, tekstur material dan pemanfaatan cahaya matahari terhadap bukaan desain. Warna yang menarik pada ruangan khususnya ruang bermain juga dapat memicu perasaan anak-anak.

Beberapa indikator tersebut memperlihatkan bagaimana bangunan-bangunan yang dianalisis sudah melakukan penerapan konsep *child spatial perception* dalam perancangan bangunannya dan hal tersebut dapat membantu pengembangan persepsi anak yatim piatu usia dini terhadap ruangan baru yang akan menjadi bagian dari kehidupannya. Bangunan Amanenomori Nursery School menjadi salah satu bangunan yang sudah menerapkan keseluruhan indikator desain dari konsep ini. Diluar dari tempat untuk berhuni, ruang bermain dan belajar juga menjadi salah satu area penting yang berperan dalam pertumbuhan anak-anak secara fisik (motorik dan kognitif) serta psikis sehingga perancangannya perlu memperhatikan pemikiran serta perasaan anak-anak ini terhadap ruang tersebut.

### Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, masih diperlukan data-data yang lebih mendalam mengenai subjek proyek yang digunakan sebagai pembanding sehingga proyek dapat dibedah secara lebih menyeluruh terhadap indikator-indikator perancangan yang diterapkan. Untuk penelitian selanjutnya dapat lebih fokus terhadap bangunan yang juga menyediakan hunian untuk anak-anak yatim piatu usia dini yang terlantar sehingga indikator desain yang didapatkan akan lebih kompleks dan mendetail.

### REFERENSI

- Anbari, M., & Soltanzadeh, H. (2015). Child-oriented architecture from the perspective of environmental psychology. *European Online Journal of Natural and Social Sciences*, III (3), 137-144.
- Archdaily. (2023). *Mamkkeot House Community Center*. Retrieved April 21, 2023, from [https://www.archdaily.com/995131/mamkkeot-house-community-center-ilsangarchitects?ad\\_source=search&ad\\_medium=projects\\_tab](https://www.archdaily.com/995131/mamkkeot-house-community-center-ilsangarchitects?ad_source=search&ad_medium=projects_tab)
- Atelier, A. A. (2016). *Amanenomori Nursery School*. Retrieved from archdaily: [https://www.archdaily.com/787963/amanenomori-nursery-school-aisaka-architects-atelier?ad\\_medium=gallery](https://www.archdaily.com/787963/amanenomori-nursery-school-aisaka-architects-atelier?ad_medium=gallery)
- B.Hurlock, E. (1980). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Dr. Masganti Sit, M. (2015). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing. Ilsangarchitects.
- JYA-RCHITECTS. (2013). *Gangjin Children Center*. Retrieved March 25, 2023, from archdaily: [https://www.archdaily.com/345181/gangjin-children-center-jya-rchitects?ad\\_source=search&ad\\_medium=projects\\_tab](https://www.archdaily.com/345181/gangjin-children-center-jya-rchitects?ad_source=search&ad_medium=projects_tab)
- Kennedy, D. (1991). The young child's experience of space and child care center design: A practical meditation. *Children's Environments Quarterly*, 8(1), 37-48.
- Kritchevsky, S., Prescott, E., & Walling, L. (1977). *Planning Environments for Young Children: Physical Space*. Washington, DC: National Association for the Education of Young Children.
- Leonard, D., & Rayport, J. (1997). Spark Innovation Through Empathic Design. *Harvard Business Review*, 102-113.
- Pallasmaa, J., Mallgrave, H. F., Robinson, S., & Gallese, V. (2015). *Architecture and Empathy. Finland: Tapio Wirkkala Rut Bryk Foundation*.
- Read, M. A. (1996). *The Impact of Space and Color in the Physical Environment on Children's Cooperative Behavior*. Oregon: Oregon State University.

- Sanoff, H., & Sanoff, J. (1989). Participatory Programming of a Campus Child Development Facility. *Children's Environment's Quarterly*, 32-39.
- Suyanto, B. (2010). *Masalah Sosial Anak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Zuhri, M. F. (2022). 32.216 *Anak Yatim Piatu karena Covid-19, Pendataan dan Asesmen Masih Berlangsung*. Retrieved Januari 26, 2022, from <https://mediaindonesia.com/humaniora/467174/32216-anak-yatim-piatu-karena-covid-19-pendataan-dan-asesmen-masih-berlangsung>