

ARSITEKTUR SEBAGAI TEMPAT PENGEMBANGAN ANAK USIA DINI

Stephanie Aritonang Fernando¹⁾, Alvin Hadiwono^{2)*}

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara,
Stephaniequeen95.sq@gmail.com

^{2)*} Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, alvinh@ft.untar.ac.id
*Penulis Korespondensi: alvinh@ft.untar.ac.id

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

Abstrak

Semua orang tua pasti sangat menyayangi dan ingin memberikan yang terbaik bagi anaknya. Demi memberikan yang terbaik, orang tua harus bekerja dari pagi hingga sore untuk menghidupi sang anak dan memberikan dukungan finansial. Namun sebagai orang tua, perasaan cemas timbul karena harus selalu jauh dari anak, merasa bingung harus bagaimana, takut sang buah hati sedih dan kesepian. Sementara perkembangan kognitif dan motorik anak di usia dini sangat penting karena akan menentukan bagaimana tumbuhnya anak nantinya. Tidak sedikit keluarga yang menitipkan anak kepada nenek atau mempekerjakan seorang *babysitter* karena menurut mereka hal ini merupakan sebuah solusi yang paling baik untuk kondisi mereka yang harus bekerja. Di luar negeri kedua orang tua yang bekerja biasanya menitipkan anak pada daycare dan dalam daycare tersebut anak-anak biasanya menghabiskan waktu. Menurut sebuah studi tahun 2020 yang menganalisis 25 negara bagian di seluruh negeri, 8.4 juta anak di bawah usia lima tahun membutuhkan perawatan anak. Namun, hanya sekitar 5.9 juta slot penitipan anak yang tersedia. Dengan demikian, sekitar 2.7 juta anak, atau 31.7%, tidak dapat mengakses penitipan anak yang berkualitas karena terbatasnya jumlah slot penitipan anak. Hal ini menunjukkan bahwa ketika kedua orang tua harus bekerja, mereka butuh bantuan untuk membesarkan atau mendidik anak mereka. Dalam penelitian ini digunakan metode kualitatif dengan mengimplementasikan kepada perilaku pada studi kasus yang diambil dalam penelitian ini adalah daycare. Ini bertujuan membantu merancang tempat penitipan anak yang mendukung perkembangan mereka, terutama bagi anak-anak yang ditinggalkan orang tua.

Kata kunci: arsitektur empati; penitipan anak; perkembangan anak

Abstract

All parents must really love and want to give the best for their children. In order to provide the best, parents have to work from morning to evening to support their children and provide financial support. However, as a parent, feelings of anxiety arise because you have to always be away from your child, you feel confused about what to do, you are afraid that your baby will be sad and lonely. While the cognitive and motor development of children at an early age is very important because it will determine how the child grows later. Not a few families leave their children with their grandmother or hire a babysitter because they think this is the best solution for their condition of having to work. Abroad, both parents who work usually leave their children at daycare. In Daycare children usually spend time According to a 2020 study that analyzed 25 states across the country, 8.4 million children under the age of five are in need of child care. However, only about 5.9 million childcare slots are available. Thus, around 2.7 million children, or 31.7%, cannot access quality child care due to the limited number of child care slots. This shows that when both parents have to work, they need help to raise or educate their children. In this study, a qualitative method was used by implementing the behavior in the case study taken in this study, namely Daycare. This aims to help design a daycare that supports their development, especially for children who have been abandoned by their parents.

Keywords: children development; daycare; empathic architecture

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Anak adalah generasi penerus bangsa, maka dari itu perkembangan anak, baik fisik maupun kognitif merupakan hal penting karena merupakan penentu seperti apa anak tersebut akan tumbuh ketika dewasa. Pada masa *Golden Age*, merupakan masa-masa terjadinya perkembangan otak anak yang sangat cepat. Sebanyak 80% perkembangan otak anak terjadi pada rentang usia 0-6 tahun. Selama periode ini, perilaku, tindakan, dan bahasa yang dipakai oleh orang dewasa, terutama orang tua, menjadi pondasi bagi pembentukan keterampilan intelektual, emosi, dan perilaku anak. Hal ini perlu diperhatikan oleh orang tua secara umum untuk mengembangkan potensi anak dan memberikan rangsangan yang lebih intensif. Orang tua merupakan guru pertama bagi anak mereka, maka dari itu semua ibu hamil yang bekerja akan mendapatkan hak cuti hamil dan melahirkan sepanjang 3 bulan yang ditentukan di Pasal 82 UU Ketenagakerjaan, bahwa pekerja perempuan mendapatkan cuti 1.5 bulan sebelum melahirkan dan 1.5 bulan setelah melahirkan sehingga hal ini diberikan kepada para ibu agar dapat mengasuh bayi mereka yang baru lahir. Namun seiring berjalannya waktu, cuti pun akhirnya habis sehingga ibu harus kembali bekerja dan anak tidak dapat ditinggalkan sendiri dirumah karena usianya yang masih kecil.

Biasanya, ketika orang tua tidak sempat menjaga anaknya, orang tua tersebut akan dititipkan kepada nenek/kakek, asisten rumah tangga, atau tenaga ahli profesional seperti *babysitter*. Tetapi tidak jarang para orang tua memiliki kondisi yang memungkinkan kepada pengasuh pribadi sehingga mengharapkan sebuah lembaga fasilitas penitipan anak karena pada lembaga tersebut dapat menjamin membantu anak dalam mengatur pola pikir yang lebih berstruktur seperti berempati, terampil, bersosialisasi dan mengontrol emosinya dengan baik. Pada sebuah studi komparasi di TPA RSUD Dr. Soetomo oleh Aria A. Nasiti (2009) terbukti bahwa anak yang dititipkan di fasilitas penitipan anak ternyata lebih mandiri dibandingkan anak-anak yang diasuh dengan *babysitter*. Perkembangan anak yang di TPA lebih mandiri dan lebih terlatih dengan hal seperti makan, memakai baju, mencuci tangan dan lain-lain dibandingkan anak yang diasuh oleh *babysitter*. Penerapan arsitektur empati pada tugas ini adalah untuk membuat sebuah ruang dimana kebutuhan dasar anak dapat terpenuhi.

Rumusan Permasalahan

Berdasarkan tinjauan latar belakang yang telah diuraikan bahwa para orang tua membutuhkan lembaga penitipan anak atau yang bisa disebut dengan *daycare* tetapi pada kenyataannya *daycare* masih belum banyak dan para orang tua memiliki keterbatasan dalam menitipkan anaknya kepada pengasuh pribadi. Sebuah *daycare* dapat membantu pola pikir anak khususnya pada rentang usia 6 bulan sampai 5 tahun sekaligus memberikan rasa kebersamaan walaupun harus ditinggalkan kedua orang tuanya bekerja. Dalam hal ini bagaimana *daycare* dapat terwujud sesuai dengan isu pada penelitian ini dalam bidang arsitektur.

Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk membantu perancangan sebuah tempat penitipan anak sebagai ruang yang dapat menunjang perkembangan anak sehingga anak-anak yang harus ditinggalkan orang tua dapat bertumbuh dan berkembang dengan baik.

2. KAJIAN LITERATUR

Pengasuh Anak Pribadi

Pengasuh anak pribadi merupakan pengasuh yang diamanatkan sendiri oleh orang tua dari sang anak untuk menjaga si anak. Di Indonesia sendiri banyak orang tua memilih untuk meminta tolong kepada nenek dan kakek dari si anak untuk menjaga si anak bila kedua orang

tuanya bekerja atau bisa juga mempekerjakan pengasuh bayi dari luar atau biasa yang disebut *babysitter*. Tetapi Menurut data dari Millennium Cohort Study, anak yang dititipkan pada nenek/kakek memperoleh hasil tes kognitif yang lebih buruk dibandingkan anak yang dititipkan dengan babysitter Menurut Dr Stephanie Chambers, dari Unit Ilmu Kesehatan Masyarakat Universitas Glasgow di Skotlandia, menitipkan anak kepada kakek/nenek dapat mengekspos anak kepada lifestyle yang buruk dibandingkan dengan menitipkan di penitipan anak. Tetapi hal itu juga tidak menutup kemungkinan terjadi pada anak yang dititipkan kepada *babysitter*, seringkali terdapat kasus dimana anak mendapatkan penyiksaan yang dilakukan oleh pengasuh, membiarkan anak terlantar dan kelaparan hingga melakukan kejahatan yang merenggut nyawa sang anak. Beberapa media berita melansirkan kabar buruk yang dilakukan oleh babysitter kepada anak-anak, hal ini membuktikan betapa bahayanya jika kita tidak hati-hati dalam memilih pengasuh.

Plot dan Kerangka Waktu Perkembangan Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan sebuah kelompok umur dalam rentan tahun 0-6 tahun yang merupakan individu yang unik dimana memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi. Perkembangan pada usia ini adalah rentan umur yang mengeksplor perilaku dari lingkungannya. Berikut adalah perkembangan dan jadwal kegiatan anak usia 6 bulan hingga 5 tahun:

6 Bulan: Mulai mengenali wajah, Mulai suka bermain, Suka melihat cermin. Respon terhadap emosi /intonasi suara. Memindahkan objek dan memasukan ke mulut. Bermain roll bola. Menyukai berbagai tekstur permukaan.

9 Bulan: Mulai mengenal orang terdekat. Mencoba mengambil objek kecil. Menyalin gerakan dan suara. Mengerti Yes dan No. Mulai mencoba merangkak atau duduk tanpa support. Mengenal jarak suatu ruang/benda.

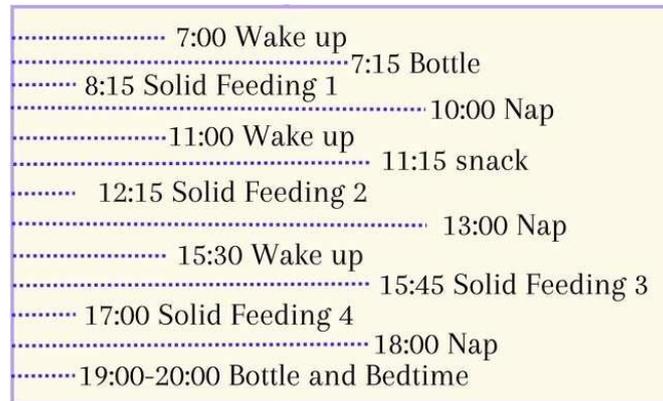
7:00 Wake up	7:15 Breastfeed/Bottle
8:15 Solid Feeding 1	9:00 Nap
11:00 Wake up	11:15 Breastfeed/Bottle
12:15 Solid Feeding 2	14:00 Nap
17:00 Solid Feeding	15:45 Breastfeed/Bottle
15:30 Wake up	18:45 Breastfeed/Bottle
19:00 Bed Time	

Gambar 1. Jadwal Kegiatan Anak Usia 6-9 Bulan

Sumber: Penulis (2023)

12 Bulan: Mengalami separation *anxiety*. Gemar mendengarkan cerita. Mulai berbicara walau masih hanya sebarang kata. Memukul dua objek secara bersamaan. Menggunakan cangkir untuk minum dan objek lainnya sesuai dengan fungsi. Mengenali nama diri sendiri. Dapat melihat mainan di seberang ruang dan fokus lebih baik.

18 Bulan: Sudah bisa berjalan. Bisa menggunakan sendok atau cangkir. Mengenali benda sehari-hari. Dapat mendengarkan perintah. Dapat mengucapkan beberapa kata tunggal.



Gambar 2. Jadwal Kegiatan Anak Usia 12-18 Bulan
Sumber: Penulis (2023)

2 Tahun: Bersemangat ketika bersama anak lain. Suka meniru dewasa dan anak lain. Mengakatan kalimat pendek terdiri dari 2-4 kata. Mulai mengurutkan bentuk dan warna. Membuat atau menyalin garis lurus dan lingkaran. Mulai berlari.

3 Tahun: Mulai mempunyai perubahan emosi seperti tantrum atau meltdown. Dapat merasakan empathy ketika ada teman yang bersedih. Berbicara kalimat lebih panjang dan jelas. Secara fisik akan lebih berenergi sehingga gemar berlari, meloncat, dan naik turun tangga.

4 Tahun: Mampu menghitung, mengidentifikasi warna, bentuk, angka, dan huruf, serta menggunakan kata ganti dengan tepat. Memiliki imajinasi yang tinggi. Dapat mengembalikan mainan. Gemar berlari, meloncat dan memanjat.

5 Tahun: Sudah bisa berjalan. Bisa menggunakan sendok atau cangkir. Mengenali benda sehari-hari. Dapat mendengarkan perintah. Dapat mengucapkan beberapa kata tunggal.



Gambar 3. Jadwal Kegiatan Anak Usia 2-5 Tahun
Sumber: Penulis (2023)

Pola Bermain Anak

Anak usia dini mempunyai pola bermain tertentu, pola bermain yang dimaksud ialah cara anak mengeksplorasi sekitar mereka. Setiap tahapan umur mempunyai pola main yang berbeda.

Tabel 1. Pola Bermain Anak

Pola Bermain	Usia	Penjelasan
Bermain Sendiri	3 bulan - 2.5 tahun	Anak bermain dengan sendiri tanpa tujuan. Hanya untuk mengeksplorasi objek dan mainan tersebut agar mengerti cara bagaimana benda disekitar mereka bekerja

Bermain <i>Onlooker</i>	2.5 tahun-3.5 tahun	Seorang anak akan melihat dan mengobservasi bagaimana anak lain bermain dengan suatu benda
Bermain Paralel	3.5 tahun - 4 tahun	Ketika dua anak bermain dengan cara duduk bersamping-sampingan dan bermain menggunakan material yang sama. Mungkin hal ini akan terlihat seakan-akan mereka tidak main bersama, namun anak itu sebenarnya sedang mengumpulkan informasi dan meng-copy gaya bermain anak yang satu lagi. Contohnya: menggali kotak pasir dengan sekop masing-masing
Bermain Asosiatif	4 - 4.5 tahun	Anak-anak terlibat dalam permainan informal dan tidak terstruktur dengan orang lain, seringkali tanpa tujuan atau arah yang jelas. Jenis permainan ini dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosialnya dan belajar bagaimana berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain
Bermain kooperatif	4.5 tahun sampai atas	Anak bekerja sama untuk mencapai tujuan atau tugas yang sama. Jenis permainan ini dapat membantu anak belajar bagaimana bernegosiasi, berkolaborasi, dan memecahkan masalah dengan orang lain

Sumber: Mildred Parten

Persepsi Ruang Anak

Anak mempunyai persepsi ruang yang jauh berbeda dari orang dewasa, hal ini dikarenakan ukuran badan anak yang kecil sehingga sesuatu yang menurut orang dewasa berukuran kecil dapat terlihat besar oleh anak, terkadang mereka dapat merasa terintimidasi atau merasa tenang pada ruang tertentu. Anak kecil menggunakan indera, imajinasi dan emosi mereka ketika mempersepsikan ruang. Persepsi anak tentang warna dan cahaya pada ruang pun berbeda. Biasanya warna yang cerah dan pola dapat menstimulasi anak, sedangkan cahaya yang redup dapat memberikan anak rasa nyaman. Anak-anak mungkin tertarik pada warna atau pola tertentu yang menarik indera dan minat mereka. Jika terdapat sebuah objek seperti perabotan dalam ruangan tersebut, anak cenderung fokus pada objek tertentu di sebuah ruangan, seperti mainan atau buku, dan menganggapnya lebih penting daripada barang lainnya. Mereka mungkin juga menganggap furnitur dan benda sebagai hambatan atau peluang potensial untuk eksplorasi dan permainan. Selain itu anak-anak sering menjelajahi dunia melalui sentuhan, jadi tekstur dan bahan permukaan dan perabotan bisa jadi penting bagi mereka. Kain lembut, tekstur kasar, dan bahan alami seperti kayu dan batu semuanya dapat menarik indera peraba anak-anak. Anak-anak mungkin lebih sensitif terhadap suara dan bau di dalam ruangan daripada orang dewasa. Suara yang keras atau tiba-tiba dapat membuat anak kewalahan, sedangkan musik latar yang tenang atau aroma makanan favorit dapat menciptakan suasana yang menenangkan. (Dudek, 2005)

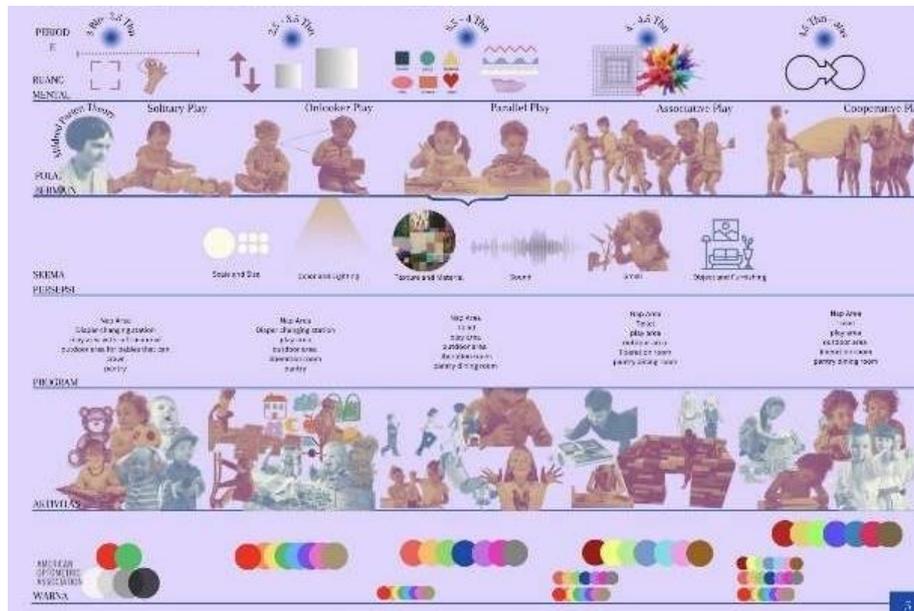
3. METODE

Dalam penelitian ini digunakan metode kualitatif dengan mengimplementasikan kepada perilaku pada studi kasus yang diambil dalam penelitian ini adalah *Daycare*. Dilakukan pengamatan perilaku dan kebiasaan yang dilakukan pada pelaku kelompok terkait yang mendukung penelitian ini. Pengambilan data penelitian bisa dilakukan dengan pengamatan, wawancara, dan dokumentasi bila diperlukan. Pengambilan data juga dilakukan kepada berbagai individu yang memiliki pekerjaan, kebiasaan, dan aktivitas yang berbeda-beda.

4. DISKUSI DAN HASIL

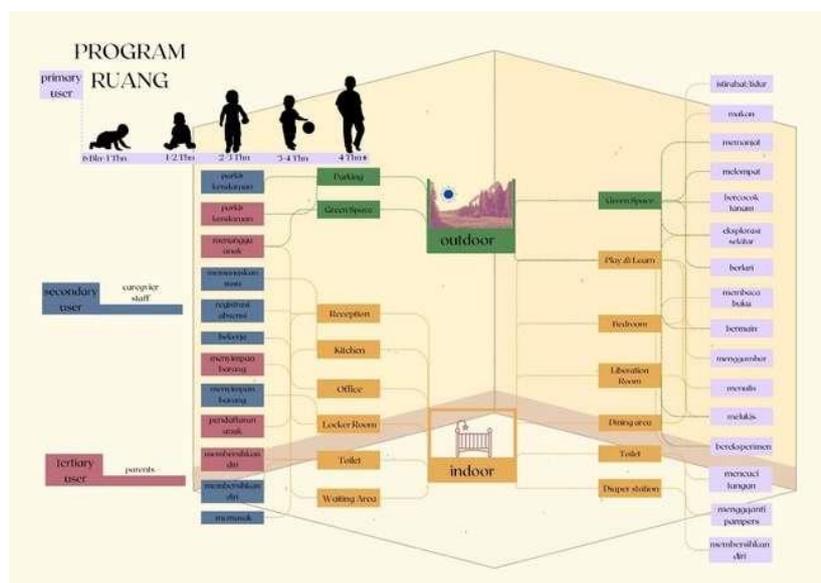
Dalam perancangan sebuah *daycare* perlu memperhatikan elemen-elemen ruang interaktif yang akan membantu gerak motorik anak. Sehingga pemahaman arsitektur dan perilaku anak-anak disesuaikan sehingga dapat menciptakan hasil desain rancangan yang baik untuk sebuah

daycare. Dengan menyesuaikan hal tersebut dapat menciptakan ruang-ruang yang dibutuhkan. Pola bermain anak dibedakan dengan sebuah 5 rentangan umur seperti umur 3 bulan - 2.5 tahun memiliki pola bermain *Solitary Play*, 2.5 tahun - 3.5 tahun memiliki pola bermain *Onlooker Play*, 3.5 tahun - 4 tahun memiliki pola bermain *Parallel Play*, 4 tahun - 4.5 tahun memiliki pola bermain *Associative Play*, dan 4,5 tahun keatas memiliki pola bermain *Cooperative Play*. Hal ini menjadikan sebuah tolak ukur apa saja fasilitas atau ruangan yang dibutuhkan.



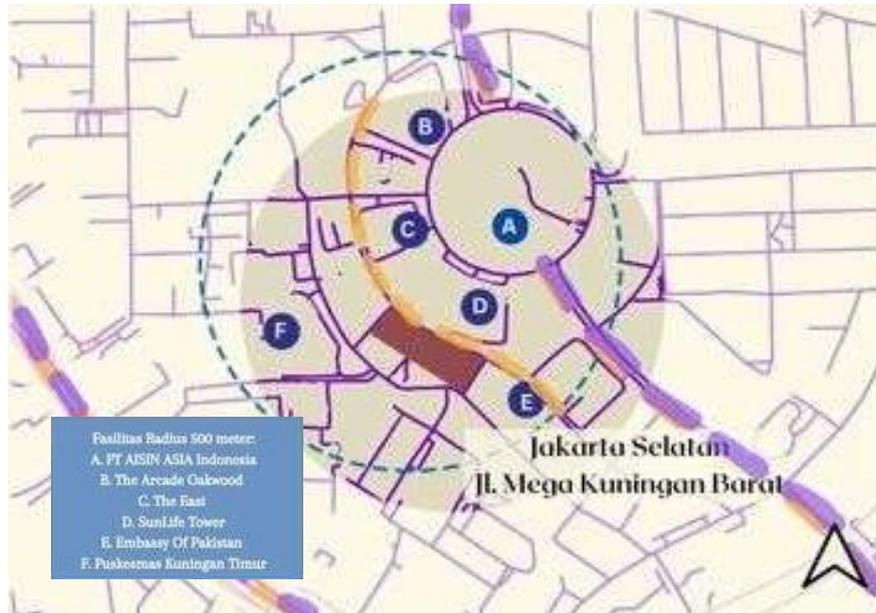
Gambar 4. Persepsi Anak Terhadap Unsur Arsitektur
Sumber: Penulis (2023)

Setelah menyesuaikan pengelompokan umur dan perilaku setiap periode rentan waktu, terbentuklah sebuah program ruang yang dijadikan sebuah dasar dalam mendesain. Pengguna dibedakan menjadi *primary User* yaitu anak yang dititipkan, *secondary User* adalah *Caregiver Staff*, dan yang terakhir adalah *tertiary user* yaitu orang tua dari anak-anak yang dititipkan.



Gambar 5. Perancangan Program Ruang
Sumber: Penulis (2023)

Setelah menentukan apa saja ruang yang dibutuhkan, penelitian ini menentukan *site* yang cocok bagi program ini. Tapak yang dipilih harus memenuhi syarat dimana dekat dengan pusat perkantoran, mudah diakses, dan berada di keramaian. Tapak terpilih berada di Jl. Mega Kuningan Barat, Jakarta Selatan.



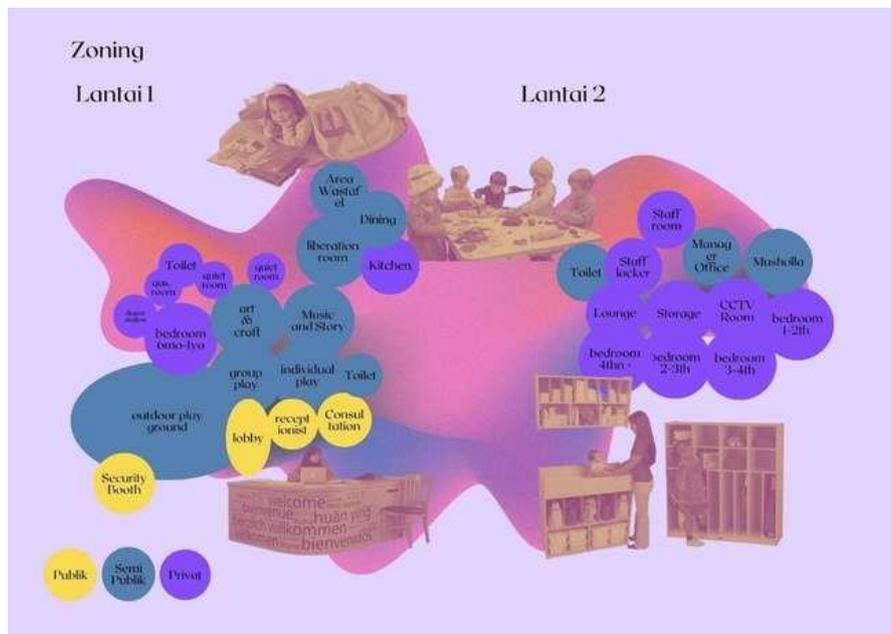
Gambar 6. *Site* Terpilih
Sumber: Penulis (2023)

Tapak sendiri dekat dengan jalan arter yaitu Jl. Gatot Subroto dan Tol Cawang-Tomang, sehingga tapak sangat mudah diakses, berada di keramaian dan di pusat perkantoran. Tapak dikelilingi gedung pencakar langit yang berfungsi sebagai perkantoran dan sangat cocok dengan syarat pemilihan tapak. Untuk kebisingannya sendiri tapak sendiri cukup terhindar dari kebisingan yang keras. Sumber kebisingan seperti jalan tol berjarak 500m sehingga tidak mengganggu. Vegetasi pada area ini tergolong cukup banyak. Sepanjang jalan yang berada di depan site sendiri dipenuhi dengan vegetasi yang rimbun. Tapak sendiri dikelilingi dengan gedung pencakar langit. Sehingga terdapat beberapa zona *site* yang tidak mendapatkan cahaya matahari dengan baik.



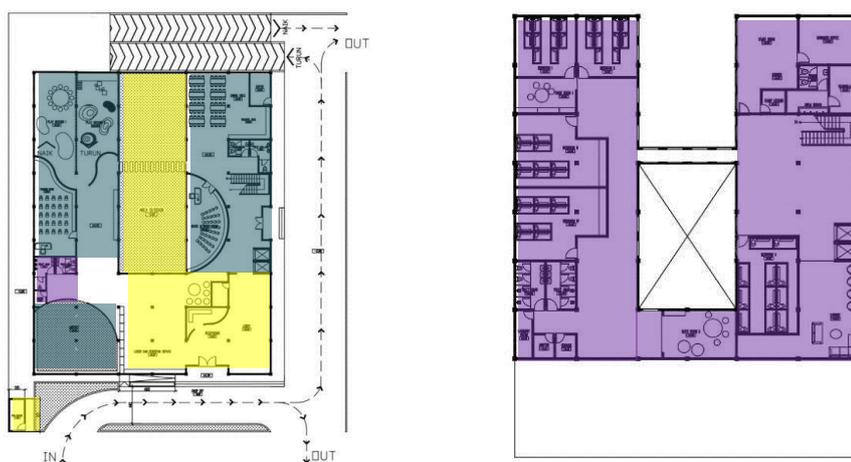
Gambar 7. Eksisting Tapak
Sumber: Penulis (2023)

Setelah pemilihan site dan penyesuaian program ruang, terbentuklah sebuah *zoning* dimana dapat menempatkan ruang-ruang yang ada dalam sebuah bangunan yang kali ini tersaji dalam 2 lantai dan *basement*. Lantai 1 difokuskan kepada area bermain dimana terdapat pembagian kelas-kelas, *play ground*, dan *outdoor*. Sedangkan untuk lantai 2 difokuskan sebagai sarana pendukung jalannya program secara keseluruhan seperti kantor dan ruang lainnya. Di lantai 2 ini juga difokuskan dengan ketenangan sehingga ditempatkan 3 tipe ruang tidur. Untuk *basement* digunakan sebagai lantai service dan parkir karena keterbatasan lahan yang ada.



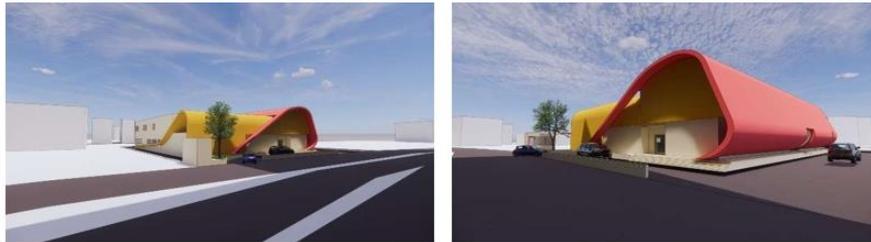
Gambar 8. Zoning Tapak
Sumber: Penulis (2023)

Hal yang diperlukan dalam sebuah perancangan sudah terpenuhi dan aspek-aspek tersebut akan dialokasikan kedalam sebuah denah 2 lantai dan *basement*.



Gambar 9. Denah Lantai 1 dan 2
Sumber: Penulis (2023)

Pada fasad luardiberikan *second skin* yang menarik visual sesuai dengan target utama yaitu anak-anak. Menggunakan bahan PVC yang memiliki keberagaman warna dan bisa dibentuk mengikuti desain yang diminta.



Gambar 10. Fasad Bangunan
Sumber: Penulis (2023)

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pada perancangan *daycare* ini bertujuan untuk memberikan sebuah fasilitas penitipan anak untuk membimbing anak tumbuh berkembang dengan baik. *Daycare* ini menjadi solusi bagi orang tua yang tidak memiliki pilihan untuk siapa yang dapat menjaga anak-anaknya selagi mereka bekerja dan menjamin kebahagiaan dan keselamatan anak-anaknya. Dibangun di pusat perkantoran merupakan sasaran tepat untuk menarik pengguna yaitu ibu pekerja. Melalui perancangan ini, bisa dikatakan menjadi solusi terbaik bagi para orang tua yang bekerja dan tidak punya waktu untuk menjaga anak-anaknya.

Saran

Dalam penelitian ini diharapkan terdapat lebih banyak penelitian dengan metode yang lebih beragam sehingga permasalahan yang terjadi bisa berasal dari berbagai aspek yang berbeda, karena mungkin kasus yang diambil merupakan kasus ringan tetapi sering terjadi pada kalangan orang tua yang sibuk bekerja.

REFERENSI

- Avoid Obvious Architects. (2021). *Avoid Obvious Architects designs playful and interactive childcare centre for at-risk families in Hong Kong*. Retrieved from DE51GN: <https://de51gn.com/avoid-obvious-architects-designs-playful-and-interactive-childcare-centre-for-at-risk-families-in-hong-kong/>
- Day C. (2007). *The Design of Play Spaces for Children*.
- Del Boca, D., Flinn, C., & Wiswall, M. (2014). The role of grandparenting in early childcare and child outcomes. *Review of Economic Studies*, 81(1), 137–153.
- Dudek, M. (2005). *Children's Space*. Burlington: Architectural Press.
- EChildhoodMaths. (2022). *Spatial Reasoning in Early Childhood*. EChildhoodMaths.
- Guardian, T. (2009). *Nurseries better than grandparents, research shows*. Retrieved from Early yearsxeducation: <https://www.theguardian.com/education/2009/feb/10/grandparents-childcare-pre-school>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat. (2017). *Tim Kesebelasan Sepak Bola*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan Tahun 2017.
- Marshall-Seslar, A. (t.thn.). *Stages of Play: The Play Theories of Parten and Piaget*. Diambil kembali dari play & learning.
- Madhury Murchana.(2019). What Does Architecture Have To Do with Child Development Anyway. Diambil dari The Daily Star
-], R. I.-A. (2018, May 7). *The Importance of Architecture for Toddlers and Preschoolers*. Diambil kembali dari Wild Roots: <https://wildroots.com/the-importance-of-architecture/>

