

TUGAS AKHIR - CA234801

DEKAP: TEMPAT PENITIPAN ANAK BERBASIS PREFERENSI DAN PSIKOLOGI ANAK

GHAIDAH FAUZIYAH
NRP 5013211060

Pembimbing

PROF. DR. IR. V. TOTOK NOERWASITO, M.T.

NIP 19551201 198103 1 003

Program Sarjana

Departemen Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumihan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

2025



TUGAS AKHIR - CA234801

**DEKAP: TEMPAT PENITIPAN ANAK BERBASIS
PREFERENSI DAN PSIKOLOGI ANAK**

GHAIDAH FAUZIYAH

NRP 5013211060

Dosen Pembimbing

PROF. DR. IR. V. TOTOK NOERWASITO, M.T.

NIP 19551201 198103 1 003

Program Sarjana

Departemen Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumihan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

2025



FINAL PROJECT - CA234801

**DEKAP: DAYCARE DESIGN BASED ON CHILDREN'S
PREFERENCES AND PSYCHOLOGY**

GHAIDAH FAUZIYAH

NRP 5013211060

Advisor

PROF. DR. IR. V. TOTOK NOERWASITO, M.T.

NIP 19551201 198103 1 003

Bachelor Program

Department of Architecture

Faculty of Civil, Planning, and Geo Engineering

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

2025

LEMBAR PENGESAHAN

DEKAP: TEMPAT PENITIPAN ANAK BERBASIS PREFERENSI DAN PSIKOLOGI ANAK

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars.) pada
Program Studi Sarjana Arsitektur
Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumihan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh : **GHAIDAH FAUZIYAH**

NRP. 5013211060

Disetujui oleh Tim Penguji Tugas Akhir :

1. Prof. Dr. Ir. V. Totok Noerwasito, M.T.

Pembimbing



2. Ir. Andy Mappa jaya, M.T.

Penguji



3. Dewi Septanti, S.Pd., S.T., M.T., Ph.D.

Penguji



4. Dr.Eng. Didit Novianto, S.T., M.Eng.

Penguji



SURABAYA
Februari, 2025

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa/NRP : Ghaidah Fauziyah

Program Studi : Program Sarjana Arsitektur

Pembimbing/NIP : Prof. Dr. Ir. V.Totok Noerwasito, M.T. /19551201 198103 1 003

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul “**Dekap: Tempat Penitipan Anak Berbasis Preferensi dan Psikologi Anak**” adalah hasil karya sendiri, bersifat orisinal, dan ditulis dengan mengikuti kaidah penulisan ilmiah.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Surabaya, 17 Juli 2025

Mengetahui
Dosen Pembimbing



Prof. Dr. Ir. V. Totok Noerwasito, MT
NIP. 19551201 198103 1 003

Mahasiswa



Ghaidah Fauziyah
NRP. 5013211060

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Arsitektur Program S-1, Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumihan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa tugas akhir ini sangat sulit terwujud tanpa adanya bantuan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati, penulis sampaikan rasa terima kasih dan rasa hormat kepada:

1. Kedua orang tua atas doa yang tak pernah putus, dukungan tanpa syarat, dan cinta yang menjadi kekuatan terbesar dalam setiap langkah penulis
2. Bapak Prof. Dr. Ir. V. Totok Noerwasito, selaku dosen pembimbing yang telah bersedia memberikan arahan, kritik, dan bimbingan yang sangat berarti selama proses penyusunan tugas akhir ini.
3. Seluruh jajaran dosen Departemen Arsitektur yang telah membekali penulis dengan ilmu dan wawasan yang sangat berguna selama masa studi.
4. Sosok terdekat yang senantiasa hadir dan membantu dalam berbagai hal, baik teknis maupun emosional selama pengerjaan tugas akhir ini, terima kasih atas kehadiran yang begitu berarti.
5. Rekan-rekan Arsitektur Angkatan 2021 yang telah menjadi teman seperjuangan, serta saling menyemangati dalam menyelesaikan perjalanan akademik ini.
6. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam bentuk apapun.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis membuka diri untuk segala kritik dan saran yang dapat membangun. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi kepentingan ilmu di masa depan.

Surabaya, 17 Juli 2025

Penulis

ABSTRAK

DEKAP: TEMPAT PENITIPAN ANAK BERBASIS PREFERENSI DAN PSIKOLOGI ANAK

Nama Mahasiswa / NRP : Ghaidah Fauziyah / 5013211060
Departemen : Arsitektur FT-SPK ITS
Dosen Pembimbing : Prof. Dr. Ir. V.Totok Noerwasito, MT

Abstrak

Meningkatnya jumlah orang tua yang bekerja mendorong kebutuhan akan *daycare* yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat penitipan, tetapi juga mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Namun, banyak *daycare* masih berfokus pada fungsi pengasuhan dasar tanpa mempertimbangkan kebutuhan psikologis dan pembelajaran anak. Rancangan ini bertujuan menciptakan *daycare* yang mampu menjadi ruang tumbuh kembang anak dengan memperhatikan konsep arsitektur yang ramah anak. Permasalahan utama dalam merancang *daycare* ini adalah bagaimana menyusun ruang, bentuk, dan sirkulasi yang mendukung rasa aman, memicu jiwa eksplorasi, dan memicu rasa keterikatan anak terhadap lingkungan. Metode yang digunakan mencakup studi literatur tentang *place attachment* dan psikologi anak serta observasi objek rancangan serupa. Hasil rancangan menunjukkan solusi berupa massa bangunan berbentuk melingkar dengan sirkulasi yang mengikuti kontur, pembagian zona berdasarkan akses pengguna, serta adanya ruang-ruang eksploratif yang mendukung kegiatan belajar berbasis STEM. Rancangan ini menunjukkan bahwa arsitektur dapat menjadi bagian penting dalam membentuk lingkungan yang mendukung pertumbuhan emosional, sosial, dan kognitif anak.

Kata kunci: *daycare, balita, psikologi anak, working parents, place attachment*

ABSTRACT

DEKAP: DAYCARE DESIGN BASED ON CHILDREN'S PREFERENCES AND PSYCHOLOGY

Student Name / NRP : Ghaidah Fauziyah / 5013211060
Department : Architecture FT-SPK ITS
Advisor : Prof. Dr. Ir. V.Totok Noerwasito, MT

Abstract

As more parents are working, there's a growing need for daycare that goes beyond just taking care of children. It should also help them grow and develop in different ways. But many daycare centers still focus only on basic care, without thinking about the psychological and learning needs of the kids. This design tries to create a daycare that helps children grow in a safe and supportive environment, following the idea of child-friendly architecture. The main challenge in designing this daycare is figuring out how to plan the space, shape of the building, and the way people move through it so that it feels safe, encourages kids to explore, and helps them feel connected to their surroundings. To come up with this design, we studied literature on how children form attachments to places and looked at how kids behave and learn. The final design suggests a circular building shape with paths that follow the curves, areas arranged based on how people use them, and special spaces for activities that help children learn through science, technology, engineering, and math. This design shows how architecture can create an environment that helps children grow emotionally, socially, and mentally.

Keywords: *daycare, toddlers, child psychology, working parents, place attachment*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Riset/Rancangan	1
1.3 Tujuan Riset/Rancangan.....	1
1.4 Batasan Masalah.....	1
1.5 Manfaat Riset dan/atau Kriteria Rancangan.....	2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 Hasil Riset/Rancangan Terdahulu	3
2.1.1 <i>Physical Environments of Early Childhood Education Centers: Facilitating and Inhibiting Factors Supporting Children's Participation</i> (Helen Knauf, 2019).....	3
2.1.2 <i>Kindergarten Affordances for Physical Activity and Preschoolers' Motor and Social-Emotional Competence</i> (Mariana Moreira et al, 2023)	3
2.2 Dasar Teori	4
2.2.1 Keterkaitan Place Attachment dengan Behavioral Environment	6
2.2.2 Keterkaitan Place Attachment dengan Child-centered Design	7
BAB 3 METODOLOGI	9
3.1 Metode yang Digunakan.....	9
3.3.1 Metode pengumpulan data.....	9
3.3.2 Metode perancangan	9
3.2 Bahan dan Peralatan yang Digunakan	10
3.3 Urutan Pelaksanaan Riset/Rancangan	11
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	13
4.1 Hasil Riset/Rancangan	13
4.1.1 Deskripsi Tapak [Perancangan]	13
4.1.2 Program Ruang [Perancangan].....	14

4.1.3Konsep Rancangan [Perancangan]	15
4.2 Pembahasan.....	22
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	25
5.1 Kesimpulan	25
4.1 Saran	25
DAFTAR PUSTAKA	27
LEMBAR REVISI.....
BIODATA PENULIS

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Aksesibilitas Anak Terhadap Barang di Sekitar (Knauf, 2019).....	3
Gambar 2. 2 Batas Transparan di Dalam Ruang (Knauf, 2019)	3
Gambar 2. 3 Perancangan Arsitektur dalam Potensi Kreativitas Anak (Ghunmi, 2023)....	6
Gambar 3.1 Tahap Merancang Menggunakan UCD (www.interaction-design.org)	10
Gambar 3.2 Diagram Concept Based Framework (Ilustrasi Penulis)	12
Gambar 4.1 Tapak Terpilih (earth.google.com)	13
Gambar 4.2 Peta Topografi Tapak (topographic-map.com)	13
Gambar 4.3 Site Plan Rancangan Daycare	16
Gambar 4.4 Layout Plan Rancangan Daycare	17
Gambar 4.5 Zonasi di Dalam Daycare	17
Gambar 4.6 Perspektif Tapak	18
Gambar 4.7 Sistem Struktur	18
Gambar 4.8 Ruang Mentari (Kantor)	19
Gambar 4.9 Ruang Petualang (Kelas Eksploratif)	19
Gambar 4.10 Ruang Pelangi (Kelas Baca dan Seni)	19
Gambar 4.11 Ruang Saji (Ruang Makan)	20
Gambar 4.12 Ruang Mimpi (Asrama)	20
Gambar 4.13 Ruang Lensa (Ruang Observasi)	20
Gambar 4.14 Interior Ruang Baca	20
Gambar 4.15 Interior Kelas Eksplorasi	21
Gambar 4.16 Interior Ruang Seni	21
Gambar 4.17 Interior Kamar Anak	21
Gambar 4.18 Kebun Edukatif dan Kolam Renang	22
Gambar 4.19 Playground (Plaza 2)	22

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Data Iklim Kecamatan Pandaan.....	14
Tabel 4.2 Regulasi Tapak	14
Tabel 4.3 Program Ruang	15

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam merancang sebuah *daycare*, diperlukan pemahaman mendalam terkait aspek yang berkaitan dengan anak terutama mengenai kebutuhan fisik, emosional, serta psikologis mereka. Anak-anak usia dini berada pada tahap perkembangan yang sangat krusial. Pada saat ini, stimulus sensorik diperlukan untuk mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, maupun emosional anak. *Daycare* yang dirancang dengan baik dapat menjadi sarana bagi anak untuk mengembangkan kemandirian, kreativitas, serta jiwa sosial. Perancangan fasilitas ini tentunya memerlukan pendekatan dan riset mendalam terutama mengenai psikologi anak dan aplikasinya dalam bidang arsitektur. Konsep *daycare* ini dapat diwujudkan dengan penerapan *place attachment* anak pada suatu tempat dan didukung teori *behavioral environment* dan *child-centered design*.

Place attachment theory merupakan teori yang membahas bagaimana individu mengembangkan keterikatan emosional dengan tempat tertentu. Keterikatan ini dapat terbentuk melalui pengalaman, kenangan, maupun makna yang diberikan seseorang pada tempat tersebut. *Place attachment* pada anak disinyalir akan berdampak pada kenyamanan anak selama berada di tempat tersebut. Dengan perasaan nyaman dan gembira, anak akan lebih mudah menerima hal-hal yang diajarkan kepada mereka. *Behavioral environment theory* merupakan teori yang menjelaskan hubungan antara perilaku manusia dan lingkungan fisik. Bagaimana sebuah lingkungan dapat mempengaruhi dan membentuk perilaku individu. Sedangkan *child-centered design* adalah pendekatan dalam merancang lingkungan fisik yang berfokus pada kebutuhan, preferensi, dan pengalaman anak-anak sebagai pengguna utama.

Integrasi ketiga teori ini menjadi landasan dalam perancangan *daycare* yang diusulkan, dengan tujuan untuk menciptakan ruang yang secara psikologis dan sensorik mendukung perkembangan anak. *Daycare* yang didesain dengan pendekatan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif bagi pembentukan karakter anak.

1.2 Rumusan Masalah Riset/Rancangan

1. Bagaimana menciptakan ruang yang memberikan kenyamanan sekaligus mendukung perkembangan anak.
2. Bagaimana menyediakan ruang yang fleksibel untuk memenuhi kebutuhan berbagai usia anak.
3. Bagaimana menyediakan ruang yang multifungsi untuk memenuhi berbagai kebutuhan kegiatan.

1.3 Tujuan Riset/Rancangan

1. Mewujudkan lingkungan *daycare* yang nyaman bagi anak.
2. Menghadirkan ruang fleksibel yang mampu memenuhi kebutuhan anak berbagai usia.
3. Menyediakan ruang multifungsi tanpa mengurangi kenyamanan dan efisiensi penggunaan ruang.

1.4 Batasan Masalah

1. Perancangan *daycare* difokuskan pada anak berusia 2 - 5 tahun.
2. Lokasi berada di Kabupaten Pasuruan.

3. Analisis yang dilakukan hanya mencakup aspek-aspek terkait preferensi psikologis dan perkembangan karakter anak tanpa adanya bahasan terkait manajemen operasional *daycare*.
4. Pemilihan material dan elemen desain didasarkan pada faktor keamanan, kenyamanan, preferensi sensorik anak, serta memenuhi standar keselamatan bangunan.

1.5 Manfaat Riset dan/atau Kriteria Rancangan

Adanya rancangan *daycare* berbasis preferensi dan psikologis anak diharapkan mampu memfasilitasi perkembangan kemandirian, kreativitas, serta jiwa sosial anak melalui rancangan yang terintegrasi. *Daycare* yang dirancang dengan baik dapat menciptakan lingkungan yang optimal bagi tumbuh kembang anak serta menjadi solusi praktis bagi orang tua yang bekerja sebagai bentuk pengawasan terhadap anak.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hasil Riset/Rancangan Terdahulu

2.1.1 *Physical Environments of Early Childhood Education Centers: Facilitating and Inhibiting Factors Supporting Children's Participation* (Helen Knauf, 2019)

Knauf (2019) menyatakan sebuah lingkungan fisik dapat memicu dan memfasilitasi partisipasi anak dalam suatu kegiatan. Fitur-fitur tertentu pada lingkungan sekitar menjadi faktor pemicu partisipasi anak, misalnya area yang transparan dan fleksibel yang memungkinkan anak untuk eksplor dan berinteraksi secara bebas. Lingkungan yang fleksibel dan dapat dengan mudah disesuaikan dengan berbagai aktivitas dapat mendukung beragam kebutuhan dan minat anak-anak. Fleksibilitas yang ditawarkan mendorong anak-anak untuk terlibat dalam berbagai kegiatan yang memberikan pengalaman dan membangkitkan kepercayaan diri mereka melalui keterlibatannya dalam proses pembelajaran. Organisasi serta tata letak dalam lingkungan tersebut juga memainkan peran penting dalam membentuk aktivitas yang dilakukan anak. Lingkungan yang tertata dengan baik dapat membantu anak-anak menjelajahi setiap ruang dengan efektif. Fitur lainnya yang perlu diperhatikan berupa adanya hal yang merepresentasikan anak. Kehadiran dekorasi yang mencerminkan identitas anak-anak dapat meningkatkan rasa kepemilikan dan mendorong partisipasi mereka. Anak akan cenderung lebih aktif jika melihat dirinya terwakili dalam lingkungan tersebut.



Gambar 2. 1 Aksesibilitas Anak Terhadap Barang di Sekitar (Knauf, 2019)



Gambar 2. 2 Batas Transparan di Dalam Ruang (Knauf, 2019)

2.1.2 *Kindergarten Affordances for Physical Activity and Preschoolers' Motor and Social-Emotional Competence* (Mariana Moreira et al, 2023)

Moreira, et al (2023) melakukan studi perbandingan terhadap dua taman kanak-kanak dengan intensitas pengadaan ruang untuk aktivitas fisik tinggi (*KG-high*) dan rendah (*KG-low*). Fasilitas pada taman kanak-kanak *KG-high* berupa satu ruang kelas yang menampung 19 anak pra-sekolah, satu orang guru, dan tiga orang asisten pengajar. Kemudian terdapat ruang terbuka yang digunakan sebagai kelas motorik sekaligus tempat bermain. Pada taman kanak-kanak ini tidak dilengkapi berbagai macam alat permainan, yang ada hanya permainan ringan seperti

boneka dan alat musik. Sedangkan pada taman kanak-kanak *KG-low* terdapat dua kelas yang menampung 19 anak pra-sekolah pada masing-masing kelas. Terdapat pula ruang serbaguna yang digunakan sebagai kelas motorik. Ruang terbuka pada taman kanak-kanak ini menyediakan lebih banyak alat permainan dibandingkan dengan taman kanak-kanak *KG-high*. Hasil yang didapat menunjukkan anak yang bersekolah di taman kanak-kanak *KG-high* cenderung memiliki respon motorik yang lebih bagus dibandingkan dengan anak yang bersekolah di taman kanak-kanak *KG-low*. Tatanan pada taman kanak-kanak *KG-high* memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi dan melakukan berbagai jenis aktivitas fisik. Studi ini juga menekankan pengaruh karakteristik lingkungan yang saling terkait terhadap perkembangan anak. Ketersediaan berbagai kesempatan untuk beraktivitas baik dengan maupun tanpa dampingan orang dewasa sangat penting untuk meningkatkan tumbuh kembang. Orang dewasa dalam hal ini merupakan guru dan pengasuh selama berada di taman kanak-kanak yang berperan sebagai fasilitator anak untuk selalu aktif. Dorongan untuk melakukan aktivitas fisik yang beragam diberikan guna memotivasi serta menstimulasi anak untuk bergerak dan berinteraksi. Guru dan pengasuh juga berperan dalam perkembangan sosial-emosional anak dengan memberikan contoh dalam mengelola emosi serta berinteraksi dengan orang lain.

2.2 Dasar Teori

Dalam beberapa tahun terakhir, partisipasi wanita dalam dunia kerja semakin meningkat. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2023, tingkat partisipasi angkatan kerja perempuan di Indonesia mencapai angka 54.52% dan pada Kabupaten Pasuruan sebesar 56.77%. Tidak sedikit dari kelompok wanita yang bekerja merupakan seorang ibu, sehingga dalam satu keluarga baik ayah maupun ibu keduanya bekerja. Rata-rata pekerja di Indonesia bekerja selama 39-40 jam per minggu (BPS, 2024). Dengan data tersebut, dapat diketahui dalam satu hari seorang pekerja bekerja selama 7-8 jam dengan asumsi lima hari kerja. Perhitungan waktu kerja ini belum termasuk adanya kerja lembur ataupun dinas luar kota yang harus dihadiri. Adanya fenomena ini mengakibatkan kurangnya pengawasan dan pendidikan karakter terhadap anak sedangkan anak-anak membutuhkan perhatian dan pengawasan yang cukup selama periode perkembangannya. Kurangnya perhatian serta peran orang tua pada masa perkembangan anak memicu munculnya kebutuhan akan *daycare* yang tidak hanya sebagai fasilitas penitipan anak, tetapi juga sebagai tempat yang dapat mendukung perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak.

Dalam mempelajari psikologi lingkungan, terdapat teori-teori yang digunakan sebagai dasar dalam mengetahui sesuatu, salah satu teori terkait dalam perancangan *daycare* ini adalah teori psikologi ekologi. Teori psikologi ekologi membahas hubungan antara lingkungan fisik dengan perilaku manusia di dalamnya yang terbentuk berdasarkan tatanan lingkungan tersebut (Hanurawan, 2024). Perilaku individu yang berada dalam lingkungan tersebut akan menyesuaikan dengan *setting* perilaku yang ditentukan dari sebuah rancangan. Dalam merancang *daycare*, desain ruang akan disesuaikan dengan fungsi ruang tersebut seperti ruang bermain, ruang istirahat, dan lain sebagainya.

Golden age atau masa emas dalam pertumbuhan anak terjadi saat anak berusia 0 - 5 tahun. Masa emas ini dinilai sangat krusial yang mana pada saat ini otak anak mengalami perkembangan yang sangat pesat. Sekitar 80% perkembangan otak akan terjadi pada usia ini dan 20% sisanya akan berkembang perlahan hingga usia 18 tahun. Anak dalam rentang usia ini akan lebih cepat menyerap apa yang dilihat dan diajarkan sehingga membutuhkan perhatian lebih dalam pengawasannya. Menurut Kopec (2018) lingkungan sekitar sangat penting terhadap perkembangan anak khususnya dalam aspek sensori. Kurangnya stimulasi sensorik pada anak

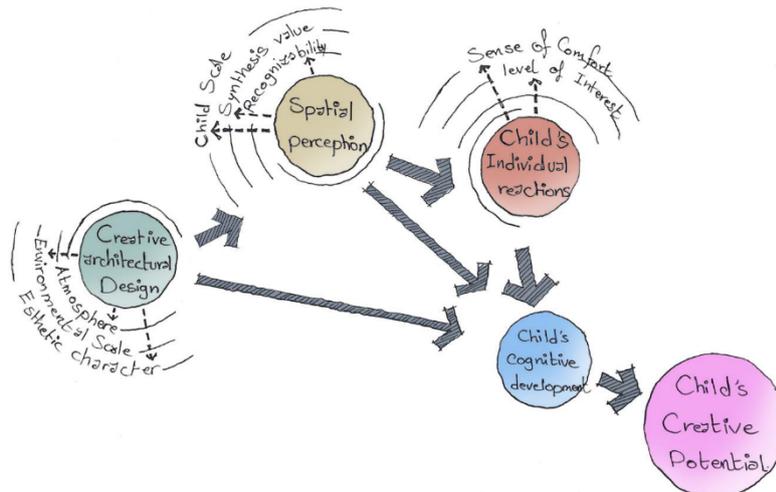
akan berdampak negatif dalam perkembangan kognitif, emosional, dan sosial. Anak yang kekurangan stimulus sensorik menunjukkan keterlambatan perkembangan yang cukup signifikan. Dijelaskan bahwa anak-anak yang tumbuh di panti asuhan yang kurang akan stimulasi sensorik mengalami defisit emosional, perilaku, dan kognitif yang pada akhirnya anak-anak yang mengalami hal ini cenderung kurang berkembang dalam bidang-bidang seperti bahasa dan interaksi sosial. Anak-anak yang mendapat stimulus sensorik pada masa emas pertumbuhan menunjukkan kemampuan kognitif yang lebih dibandingkan dengan anak yang tidak mendapat stimulus sensorik. Dampak dari kurangnya stimulasi sensorik yang diterima anak akan berlanjut hingga dewasa. Anak-anak yang tidak menerima stimulasi sensorik yang memadai akan mengalami kesulitan dalam belajar maupun hubungan interpersonal di kemudian hari. Hal ini disebabkan karena keterampilan kognitif dasar mereka tidak berkembang dengan baik selama periode emas pertumbuhan.

Stimulasi sensorik dapat diberikan melalui lingkungan sekitar anak. Lingkungan yang memadukan warna-warna cerah dapat menarik perhatian dan menstimulasi indra penglihatan. Warna hangat seperti merah dan kuning dapat menciptakan perasaan gembira dan bahagia, sedangkan warna dingin seperti biru dan hijau dapat meningkatkan ketenangan dan relaksasi. Pemilihan warna juga mempengaruhi fokus anak. Warna-warna cerah dan kontras akan menarik perhatian anak dan membuatnya lebih fokus dalam mengerjakan sesuatu. Pemilihan warna yang berani juga dapat merangsang rasa ingin tahu anak dan mendorong mereka untuk bereksplorasi, yang mana hal ini penting untuk perkembangan kognitif. Lingkungan yang menyediakan banyak warna seolah menyediakan kanvas bagi anak-anak untuk mengekspresikan diri dan merangsang kreativitas. Lingkungan yang merangsang kreativitas penting untuk perkembangan intelektual dan sosial anak.

Selain warna, tekstur juga diperlukan sebagai stimulasi sensorik pada anak. Berinteraksi dengan berbagai tekstur dapat meningkatkan keterampilan motorik dan kognitif anak. Mengenali perbedaan antara permukaan yang halus, kasar, lembut, dan keras dapat meningkatkan pemahaman anak dengan lingkungan sekitarnya. Interaksi ini berkontribusi dalam pertumbuhan dan kemampuan anak dalam memecahkan masalah. Berbagai tekstur yang digunakan juga mempengaruhi emosional anak, sebagai contoh bahan bertekstur lembut dapat menciptakan rasa aman dan hangat sehingga anak akan merasa lebih nyaman berada di lingkungan tersebut. Berikutnya terdapat elemen suara yang juga berpengaruh dalam perkembangan anak. Lingkungan yang terdapat berbagai suara seperti suara musik, suara alam, atau mainan interaktif yang menghasilkan suara dapat meningkatkan stimulasi organ pendengaran. Akan tetapi, lingkungan dengan suara yang terlalu bising akan mengganggu perkembangan anak, sehingga perlu diperhatikan intensitas penggunaan suara pada lingkungan anak agar seimbang.

Tersedianya ruang untuk anak bermain secara interaktif dapat meningkatkan keterampilan motorik dan meningkatkan aktivitas fisik anak. Area bermain ini dapat berisi berbagai macam alat bermain seperti ayunan, area panjat, serta mainan lain yang melibatkan aktivitas fisik. Beragam permainan lainnya seperti alat musik, balok-balok, serta alat kesenian dapat menumbuhkan kreativitas dan keterampilan. Tidak lupa pentingnya elemen alam dalam tumbuh kembang anak. Memasukkan elemen alam dalam lingkungan anak akan memberikan efek positif yang mempengaruhi tingkat kesejahteraan anak secara keseluruhan. Tentunya ruang-ruang yang disediakan harus aman dan memastikan anak dapat menjelajah dengan risiko ringan, misalnya dengan memberikan ruang transisi dari satu area menuju area lain. Adanya keseimbangan antara keamanan dan kesempatan eksplorasi sangat penting untuk perkembangan anak yang sehat.

Place attachment merupakan konsep adanya hubungan kompleks antara individu maupun kelompok dengan tempat tertentu yang bermakna. Ikatan antara suatu tempat dengan individu pada umumnya terjadi akibat adanya kenangan yang melekat pada tempat itu dan dapat dipicu oleh preferensi, perasaan aman, dan rasa kepemilikan (Little dan Derr, 2018). *Place attachment* pada anak didefinisikan sebagai konsep dimana anak-anak dikatakan terikat pada suatu tempat ketika menunjukkan kebahagiaan saat berada di sana dan sedih saat meninggalkan tempat tersebut (Chawla dalam Little dan Derr, 2018). Ikatan antara anak dan suatu tempat juga terkait dengan aspek alam serta peran orang dewasa dalam menciptakan pengalaman berkesan bagi anak.



Gambar 2. 3 Perancangan Arsitektur dalam Potensi Kreativitas Anak (Ghunmi, 2023)

Desain arsitektur yang kreatif berperan penting dalam membentuk lingkungan yang mendorong perkembangan dan kerativitas anak. Menurut Ghunmi (2023) desain taman kanak-kanak harus mampu membangkitkan jiwa kreativitas anak dengan menggabungkan elemen-elemen yang dapat merangsang imajinasi anak. Desain yang menjadikan anak sebagai faktor utama dalam prosesnya akan mempertimbangkan persepsi anak tentang ruang, warna, bentuk, dan dimensi. Suasana dalam suatu lingkungan akan mempengaruhi reaksi dan interaksi anak-anak di dalamnya. Perspektif yang berpusat pada anak sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang sesuai dengan pengalaman yang akan dirasakan anak. Integrasi dari berbagai elemen arsitektural dengan pertimbangan psikologis anak akan menghasilkan lingkungan yang seimbang untuk tumbuh kembang anak.

2.2.1 Keterkaitan Place Attachment dengan Behavioral Environment

Teori *behavioral environment* menekankan bahwa desain fisik lingkungan dapat merespon perilaku pengguna. Dalam konteks *daycare*, *behavioral environment* membantu menerjemahkan ikatan antara anak dengan suatu tempat melalui elemen-elemen desain yang merespon perilaku alami mereka, seperti bermain, berinteraksi, dan bereksplorasi. Dengan memahami perilaku anak, pengaturan ruang yang dihasilkan memungkinkan anak merasa nyaman dalam tempat tersebut sehingga *place attachment* anak terhadap tempat tersebut semakin kuat. Dalam merancang *daycare* misalnya dengan menyediakan area bermain yang fleksibel dan dapat menampung berbagai kegiatan sosial anak. Hal ini membantu dan mendukung anak dalam mengekspresikan diri serta membentuk rutinitas dalam *daycare*.

2.2.2 Keterkaitan Place Attachment dengan Child-centered Design

Child-centered design berfokus pada preferensi dan kebutuhan anak dalam mendesain suatu ruang, memastikan setiap elemen didasari dengan perspektif anak. Menerapkan *child-centered design* pada *daycare* memungkinkan keberhasilan konsep *place attachment* yang diinginkan karena anak akan merasa lingkungan tersebut “milik” mereka dan dibangun untuk memenuhi kebutuhan fisik serta emosional mereka. Hal ini dapat diterapkan dengan penggunaan furnitur yang memiliki tinggi dan desain yang menyesuaikan anak, penggunaan warna-warna cerah dalam ruangan, dan penggunaan material yang aman dan nyaman bagi anak. Aspek-aspek pada *child-centered design* dapat membantu terciptanya keterikatan emosional anak terhadap suatu ruang dan juga mempengaruhi persepsi anak akan *daycare* sebagai tempat yang menyenangkan.

(halaman ini dibiarkan kosong)

BAB 3 METODOLOGI

3.1 Metode yang Digunakan

3.3.1 Metode pengumpulan data

Pengumpulan data dalam merancang *daycare* ini dilakukan dengan tiga metode yakni observasi, wawancara, serta kuesioner. Ketiga metode ini dipilih untuk mendapatkan data yang akurat baik secara kualitatif maupun kuantitatif.

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati perilaku anak dalam *daycare* yang sudah ada dan bagaimana interaksi mereka dengan teman serta pengasuh di *daycare* tersebut. Observasi ini bertujuan untuk memahami perilaku anak serta responnya terhadap elemen-elemen fisik dalam ruang seperti warna, tekstur, luasan ruang, serta tata letak furnitur. Dengan mengamati respon anak terhadap elemen tersebut, akan mudah mengidentifikasi elemen desain yang disukai maupun tidak disukai oleh anak. Observasi ini juga dilakukan untuk mengamati bagaimana anak memanfaatkan ruangan yang ada untuk bermain, belajar, dan berinteraksi dengan teman. Observasi dilakukan secara non-partisipatif, dimana peneliti hanya mengamati tanpa terlibat secara langsung dengan anak. Hasil observasi ini akan menjadi referensi dalam menentukan elemen-elemen yang dapat menstimulasi anak.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap orang tua, pengasuh, serta tenaga profesional yang berpengalaman dalam psikologi anak. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan pandangan serta harapan orang tua terkait dengan *daycare* yang ideal. Wawancara dengan pengasuh dilakukan dengan tujuan mendapatkan informasi terkait aktivitas anak dalam *daycare* serta respon anak terhadap aktivitas-aktivitas tersebut. Sedangkan wawancara dengan tenaga profesional dilakukan untuk mendapat informasi mengenai preferensi anak menurut para ahli sesuai dengan tumbuh kembang anak. Wawancara akan dilakukan dengan pertanyaan semi-terstruktur yang memungkinkan fleksibilitas bagi responden untuk memberikan tanggapannya.

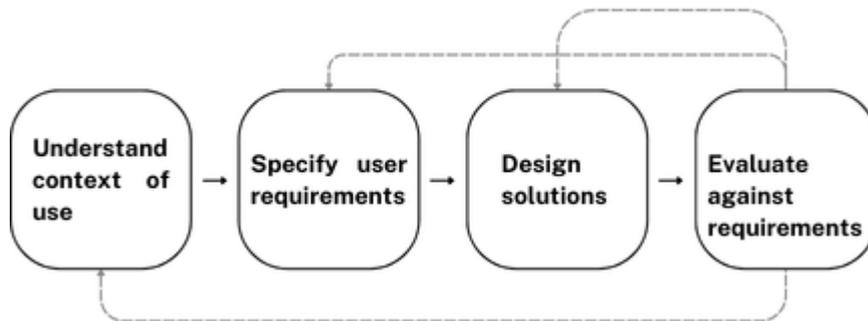
3. Kuesioner

Kuesioner ini akan memberikan gambaran umum terkait preferensi dan kebutuhan orang tua akan sebuah *daycare*, khususnya mengenai fasilitas, keamanan, kenyamanan, dan aspek edukatif. Kuesioner disebarkan kepada orang tua yang memiliki anak usia dini (2-5 tahun). Analisis data statistik dari kuesioner ini akan menjadi dasar dalam merancang dan merumuskan kriteria *daycare* sesuai dengan kebutuhan. Kuesioner ini juga memungkinkan untuk mendapat variasi perspektif dari berbagai latar belakang responden, sehingga rancangan yang dihasilkan memiliki tingkat relevansi cukup tinggi dengan kebutuhan beragam orang tua.

3.3.2 Metode perancangan

User-Centered Design (UCD) dipilih sebagai pendekatan utama dalam merancang *daycare* ini. UCD merupakan proses desain yang berfokus pada pengguna baik individu pengguna, tugas, serta lingkungan di sekitarnya. Proses desain ini akan disempurnakan melalui evaluasi yang juga berpusat pada keseluruhan pengalaman pengguna (Costanza-Chock, 2020). Dapat disimpulkan pendekatan ini melibatkan keikutsertaan pengguna dalam keseluruhan proses desain serta pengembangan yang dilakukan bersifat iteratif. Dalam hal

ini, pengguna yang dimaksud adalah anak-anak yang nantinya akan dititipkan pada *daycare*, orang tua dari anak tersebut, dan pengasuh pada *daycare*.



Gambar 3.1 Tahap Merancang Menggunakan UCD (www.interaction-design.org)

Terdapat empat tahapan dalam merancang berdasarkan UCD, yakni

1. *Understand context of use*

Konteks yang dimaksud pada tahap ini merupakan pengguna serta kebutuhannya. Identifikasi kebutuhan pengguna dilakukan dengan menganalisa data yang didapat dari observasi, wawancara, dan kuesioner. Wawancara dilakukan dengan staff *daycare* yang sudah ada dan kuesioner akan diberikan kepada orang tua anak.

2. *Specify user requirements*

Tahap selanjutnya adalah mengidentifikasi elemen-elemen esensial yang harus ada dalam *daycare*. Data yang telah didapat diolah agar dapat memberikan gambaran elemen apa saja yang harus ada dalam *daycare* tersebut.

3. *Design Solutions*

Pengembangan konsep mulai dilakukan pada tahap ini. Hasil analisis data diterjemahkan ke dalam bidang arsitektur sehingga didapatkan solusi desain yang sesuai, misalnya dengan pemilihan warna yang cerah dan menyenangkan, penataan ruang yang memudahkan gerak anak, serta pemilihan material yang aman dan ramah bagi anak.

4. *Evaluate against requirements*

Evaluasi dapat dilakukan dengan pembuatan *prototipe* dalam bentuk maket. *Prototipe* ini selanjutnya diuji dan melibatkan kembali anak-anak, orang tua, serta tenaga profesional untuk mengevaluasi desain yang dihasilkan. *Feedback* yang diterima menjadi acuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan desain.

User-centered Design (UCD) mengutamakan proses desain yang responsif terhadap saran dari pengguna sehingga desain yang dihasilkan secara keseluruhan memfasilitasi kebutuhan serta kenyamanan pengguna.

3.2 Bahan dan Peralatan yang Digunakan

Alat dan bahan yang digunakan untuk membantu proses pengumpulan data hingga merealisasikan desain *daycare* sesuai dengan konsep yang diajukan yaitu:

1. *Activities mapping* dan *behavior tracking* (Observation tools)

Melakukan pengamatan langsung terhadap anak untuk melihat interaksinya dengan lingkungan dan mengidentifikasi pola perilaku anak saat berada di dalam ruangan untuk memahami penggunaan serta kebutuhan fleksibilitas ruang.

2. Kuesioner (*User feedback tools*)

Digunakan untuk mendapatkan data dari orang tua terkait preferensi dan fasilitas yang diinginkan.

3. *Bubble diagram*

Mengembangkan dan memvisualisasikan hubungan antar ruang sesuai dengan zonanya.

4. *Mood board*

Menentukan estetika ruang dengan menggabungkan pilihan warna, material, dan tekstur yang mendukung kenyamanan anak.

3.3 Urutan Pelaksanaan Riset/Rancangan

Berdasarkan diagram *concept-based framework*, yang menjadi masalah dan memicu munculnya ide rancang *daycare* berbasis *place attachment* anak adalah adanya perubahan pola asuh anak yang merupakan dampak dari kondisi kedua orang tua yang bekerja *full time*. Hipotesa awal yang menjadi dasar merancang adalah dengan adanya *daycare* berbasis *place attachment*, anak akan merasa nyaman dan aman berada di lingkungan tersebut sehingga akan mendukung perkembangan anak selama berada di *daycare*. Untuk menghasilkan desain yang diinginkan terdapat beberapa kriteria yang harus ada dalam rancangan *daycare* nantinya, yakni

1. Ruang *daycare* yang fleksibel namun mendukung perkembangan anak.
2. Asrama yang memberikan kenyamanan emosional dan rasa aman bagi anak.
3. Pemanfaatan warna, tekstur, material yang mendukung perkembangan sensorik.
4. Terciptanya zona interaksi sosial.

Secara lebih rinci, tahapan yang dilakukan sesuai dengan diagram *framework* yang digunakan adalah sebagai berikut

1. Identifikasi masalah dan pengembangan konteks

Identifikasi masalah dan pengembangan konteks dilakukan untuk memahami kondisi serta kebutuhan dari pengguna *daycare*, yaitu anak-anak dan orang tua. Pada tahap ini, dilakukan kajian pustaka untuk mengidentifikasi teori-teori yang relevan seperti teori mengenai *place attachment*, *behavioral environment*, serta *child-friendly spaces*. Selain itu studi preseden dilakukan untuk mendapatkan gambaran terkait lingkungan yang nyaman dan aman bagi anak. Selanjutnya dilakukan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan kuesioner untuk memberikan gambaran yang lebih jelas terkait individu yang akan menggunakan *daycare* ini.

2. Pengembangan hipotesis dan kriteria desain

Hasil identifikasi yang telah dilakukan digunakan untuk mengembangkan hipotesis yang berfungsi sebagai dasar pembentukan konsep awal perancangan. Hipotesis merumuskan bahwa *daycare* berbasis *place attachment* akan membantu perkembangan anak selama berada di *daycare* dengan memberikan kenyamanan dan keamanan bagi anak. Berdasarkan hipotesis ini, ditetapkan kriteria yang berguna sebagai parameter dalam merancang dan mengembangkan konsep.

3. Penyempurnaan konsep

Pada tahap ini dilakukan penyaringan ide desain dengan mempertimbangkan beberapa faktor seperti fungsi ruang, keamanan, kenyamanan, dan estetika. Data-data yang didapat melalui observasi, wawancara, dan kuesioner digunakan kembali sebagai acuan.

4. Pemetaan dan penentuan elemen arsitektur

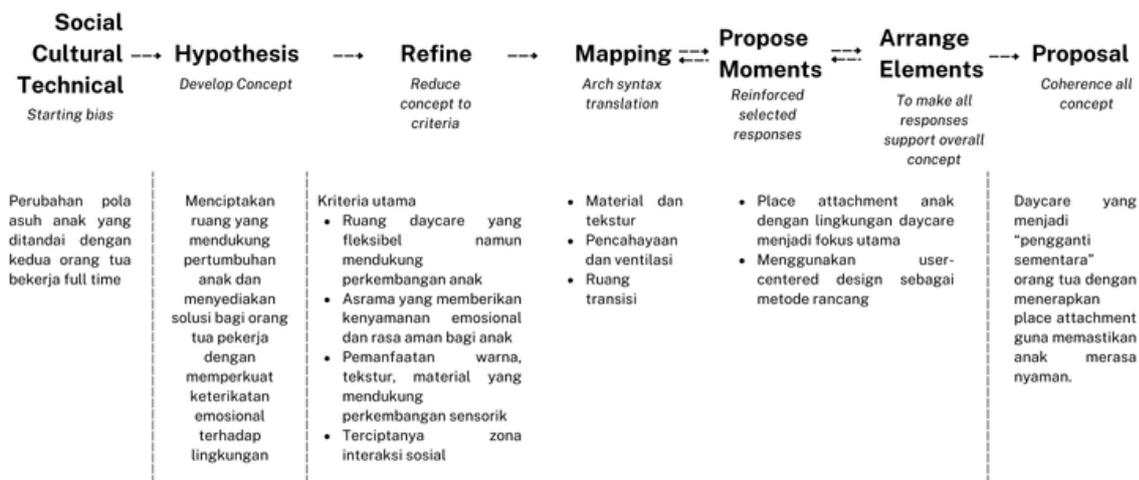
Ruang-ruang pada *daycare* dipetakan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Tata ruang dirancang untuk memenuhi kebutuhan emosional dan sosial anak. Pada tahap ini juga dilakukan pengambilan keputusan terkait penggunaan material, warna, dan tekstur pada lingkungan *daycare*.

5. Penggabungan elemen

Elemen-elemen arsitektur yang telah ditetapkan, disatukan menjadi kesatuan yang saling terintegrasi. Setiap elemen diperiksa kembali untuk memastikan fungsionalitas dan kesesuaiannya dengan konsep yang dipilih.

6. Hasil akhir rancangan

Hasil akhir rancangan mencakup seluruh elemen yang telah diintegrasikan dan dievaluasi. Hasil akhir ini akan dilengkapi dokumen pendukung yang berisi deskripsi konsep perancangan, data-data pendukung yang telah didapat dan dianalisa, pemilihan elemen dan material, serta visualisasi desain akhir dari *daycare*.



Gambar 3.2 Diagram Concept Based Framework

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Riset/Rancangan

4.1.1 Deskripsi Tapak [Perancangan]



Gambar 4.1 Tapak Terpilih (earth.google.com)

Pemilihan lokasi menjadi pertimbangan besar untuk mewujudkan *daycare* yang sesuai dengan konsep yang diusulkan. Kawasan The Taman Dayu yang berada di Pandaan, Kabupaten Pasuruan menjadi pilihan menarik dengan kondisi lingkungannya yang asri, nyaman, dan aman. Tapak yang dipilih memiliki luas sebesar $\pm 5000 \text{ m}^2$ dengan batasan pemukiman warga di sisi timur dan Sekolah Citra Berkah di sisi selatan. Kawasan The Taman Dayu memiliki aksesibilitas yang mudah dijangkau baik dari desa-desa di sekitarnya maupun kota lainnya di sekitar Kabupaten Pasuruan. Aspek keamanan pada kawasan ini menjadi nilai tambah dalam mempertimbangkan pemilihan lokasi. Adanya pos penjagaan 24 jam, pemantauan CCTV di beberapa titik, serta adanya pembatasan akses ke area tertentu dapat membantu dalam meyakinkan orang tua untuk menitipkan buah hatinya pada *daycare* yang dirancang.

A. Iklim dan topografi

Kecamatan Pandaan berada pada ketinggian 100-500 mdpl dengan kontur berbukit khususnya pada tapak terpilih mengingat lokasinya yang dekat dengan Kecamatan Prigen. Suhu rata-rata pada area ini berkisar $25^{\circ}\text{C} - 27^{\circ}\text{C}$. Suhu tertinggi dirasakan pada bulan Oktober-November sedangkan suhu terendah dirasakan pada bulan Juli-Agustus. Kondisi yang cenderung berawan meningkatkan kenyamanan masyarakat dalam melakukan aktivitas di luar ruangan.



Gambar 4.2 Peta Topografi Tapak (topographic-map.com)

Tabel 4.1 Data Iklim Kecamatan Pandaan

	Suhu Tertinggi	Suhu Terendah	Suhu Rata-rata	Rata-rata Curah Hujan (mm)	Persentase Awan
Jan	30°C	23°C	26°C	276	90%
Feb	30°C	23°C	26°C	270.5	90%
Mar	31°C	23°C	26°C	220	85%
Apr	31°C	23°C	27°C	143.5	79%
Mei	30°C	23°C	27°C	77.7	68%
Jun	30°C	22°C	26°C	53.2	59%
Jul	30°C	21°C	25°C	26	56%
Agt	30°C	21°C	25°C	9.4	55%
Sep	31°C	22°C	26°C	17.7	62%
Okt	32°C	23°C	27°C	49.4	73%
Nov	32°C	23°C	27°C	120.1	85%
Des	31°C	23°C	26°C	223.1	88%

Sumber: Weatherspark.com

B. Peraturan tapak

Dalam Peraturan Bupati Pasuruan Nomor 37 Tahun 2021 tentang Rencana Detail Tata Ruang Bagian Wilayah Perencanaan Pandaan Kabupaten Pasuruan Tahun 2020-2039 Bab IV pasal 7, Kawasan The Taman Dayu memiliki fungsi perdagangan jasa, sarana pelayanan umum, RTH, dan pendukung wisata. Dengan fungsinya sebagai zona sarana pelayanan umum, Kawasan The Taman Dayu dapat dikembangkan untuk menampung kegiatan pendidikan, kesehatan, peribadatan, sosial budaya, olahraga, dan rekreasi. Regulasi terkait pembangunan dalam zona tersebut diuraikan dalam table berikut.

Tabel 4. 2 Regulasi Tapak

Ketentuan	Nilai/Kuantitas	Aplikasi pada rancangan
KDB	60%	3000 m ²
KLB	2.4	
KDH	10%	500 m ²
GSB	jalan lokal 3 meter	3 meter
Ketinggian	Maksimal 20 meter	
Jarak antar bangunan	Minimal 1 meter	

Sumber: Peraturan Bupati Pasuruan Nomor 37 Tahun 2021

Terdapat pula ketentuan terkait minimal sarana prasarana yang ada dalam rancangan, diantaranya terdapat lahan parkir, fasilitas pejalan kaki yang terintegrasi dengan lingkungan sekitar, RTH, jaringan listrik, drainase dan air bersih, serta sarana pembuangan sampah dan limbah.

Dengan pertimbangan berbagai aspek seperti aksesibilitas, keamanan, dan lingkungan yang mendukung, Kawasan The Taman Dayu menjadi lokasi ideal untuk membangun sebuah *daycare* eksklusif.

4.1.2 Program Ruang [Perancangan]

Ruang-ruang pada *daycare* akan dibagi berdasarkan pengguna dari ruang tersebut. Akan ada area utama yang diperuntukkan untuk aktivitas anak selama di *daycare*, area pendukung yang ditujukan untuk operasional *daycare*, serta area khusus untuk fungsi khusus yang melibatkan orang tua anak. *Daycare* dapat menampung hingga 40 anak dengan 8-10 orang pengasuh. Selain itu terdapat pula fasilitator sebanyak 6 orang yang mana 1 orang fasilitator akan menfasilitasi 10 anak. *Staff* lainnya yang terbagi menjadi manajer, *staff* administrasi, kebersihan dan dapur, keamanan, dan kesehatan akan sebanyak 9-10 orang. Lebih lanjut, kebutuhan ruang pada *daycare* dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Program Ruang

No.	Fasilitas [Facilities]	Luas Standar/Unit [Standard Area/unit]	No. Unit	Luas [Area (m ²)]
A	Bangunan [Building]			
1	Ruang Kelas			
	Kelas eksplorasi	2–2.5 m ² /anak	1	85 m ²
	Kelas membaca	2–2.5 m ² /anak	1	65 m ²
	Kelas seni	2–2.5 m ² /anak	1	35 m ²
	Toilet	1.5–2 m ² /bilik	4	
2	Kantor staff			
	Ruang staff	10–15 m ² /orang	1	40 m ²
	Ruang rapat staff	15–25 m ²	1	30 m ²
	Ruang konsultasi orang tua	10–15 m ²	1	15 m ²
	Ruang tunggu dan pengawasan orang tua	2.5 m ² /orang	1	60 m ²
	Toilet	1.5–2 m ² /bilik	2	25 m ²
3	Area makan			
	Ruang makan	1.5–2 m ² /anak	1	75 m ²
	Dapur	10–20 m ²	1	20 m ²
	Gudang	5–10 m ²	1	10 m ²
4	Asrama			
	Kamar tidur anak	3–4 m ² /anak	4	60 m ²
	Kamar tidur pengasuh	6–10 m ² /orang	1	20 m ²
	Toilet	1.5–2 m ² /bilik	6	30 m ²
	Luas Total Bangunan [Total building area]			
B	Ruang Luas dan Lanskap [Outdoor facilities & landscape]			
1	Parkir			
	Mobil	± 25 m ² /mobil		250 m ²
	Motor	± 2.5 m ² /motor		25 m ²
2	Outdoor Play Ground	5–10 m ² /anak		
	Luas Total Ruang Luar [Total outdoor area]			

Sumber: Neufert, 1998

4.1.3 Konsep Rancangan [Perancangan]

A. Konsep Dasar

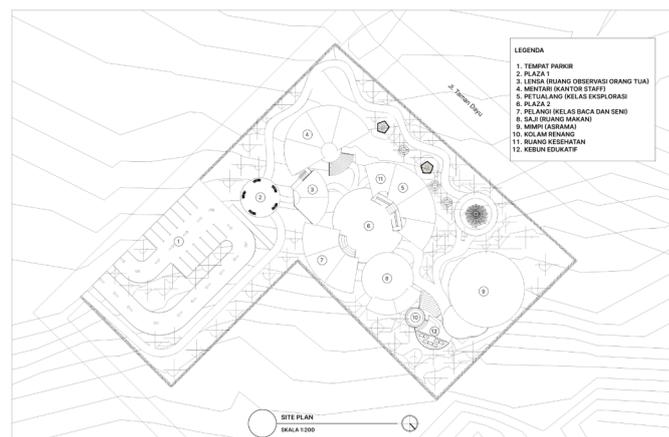
Dekap dalam bahasa Indonesia berarti peluk, memeluk, merangkul. Dapat dimaknai pula dengan pelukan hangat dan penuh kasih. Pilihan nama ini tidak hanya menjadi identitas verbal dari *daycare* yang dirancang, tetapi juga merepentasikan pendekatan desain yang penuh empati dan afeksi terhadap perkembangan anak usia dini. Dalam masa emas tumbuh kembang anak (*golden age*), rasa aman dan nyaman menjadi fondasi yang akan membentuk karakter anak di masa depan. Dekap menjadi simbol perlindungan yang tidak hanya diberikan secara emosional baik oleh orang tua di rumah maupun pengasuh di *daycare*, tetapi juga diwujudkan secara arsitektural melalui desain ruang yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Konsep dasar dalam perancangan *daycare* ini berakar pada dua prinsip utama yakni *nurturing* dan *explorative*. *Nurturing* mencerminkan aspek pengasuhan yang hangat dan aman, yang mana hal ini sangat krusial dalam membentuk rasa percaya diri dan ketenangan emosional anak. Sedangkan *explorative* menggambarkan rasa keingintahuan anak yang sangat tinggi. Kombinasi kedua hal ini menjadi landasan dalam merancang ruang yang mendukung tumbuh kembang anak baik secara kognitif, motorik, sosial, maupun emosional.

Konsep ini diterapkan melalui penentuan program ruang, zonasi, serta bentuk massa yang mempertimbangkan perilaku anak.

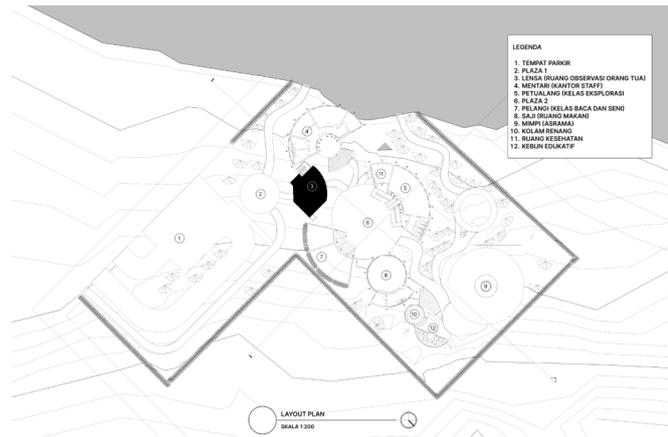
Zonasi ditentukan berdasarkan akses pengguna. Terbagi menjadi dua, terdapat area yang dapat diakses oleh orang dewasa (orang tua dan *staff*), dan area yang diakses anak namun tetap dengan dampingan pengasuh atau *staff daycare*. Area yang dapat diakses orang dewasa akan berada di sisi depan dekat akses masuk agar tidak tercampur dan memberikan batas dengan zona anak. Pada area ini terdapat kantor dan ruang administrasi serta ruang tunggu dan observasi orang tua. Titik antar jemput anak oleh orang tua dibatasi pada zona transisi agar proses adaptasi anak berjalan lebih mulus dan tidak terjadi distraksi emosional di dalam zona anak. Batas antar area ditetapkan melalui tinggi rendah elevasi, vegetasi, atau sekat yang tidak memberikan kesan kaku. Selanjutnya, area yang dapat diakses oleh anak dibagi menjadi zona eksplorasi dan zona istirahat, berkaitan dengan konsep *nurturing* dan *explorative* yang telah disebutkan sebelumnya. Zona *nurturing* difokuskan pada penciptaan lingkungan yang stabil, hangat, dan mendukung keterikatan, sedangkan zona *explorative* difokuskan pada penyediaan tantangan, kebebasan, dan keberagaman pengalaman yang dapat mendukung rasa ingin tahu anak.

B. Bentuk, Massa, dan Sirkulasi

Bentuk dasar dari massa dalam rancangan *daycare* ini mengadopsi bentuk melingkar yang melambungkan kehangatan, kesatuan, dan kesinambungan. Bentuk melingkar juga tidak memiliki sudut tajam, menjadikannya bentuk yang aman dan nyaman untuk diterapkan dalam lingkungan anak. Yang turut menjadi pertimbangan, bentuk melingkar memiliki dampak positif terhadap rasa inklusivitas, keterbukaan, dan kehangatan sosial. Dalam rancangan *daycare* ini, bentuk melingkar digunakan pada tatanan massa dan pola ruang, serta dalam alur sirkulasi. Sirkulasi dalam kawasan dirancang mengikuti pola mengalir seperti air, berkelok dan fleksibel. Pola ini memberikan kesempatan anak untuk menjelajah secara bebas, menciptakan sudut-sudut observasi, titik eksplorasi, serta ruang transisi yang lebih halus. Pola sirkulasi yang mengikuti kontur alami lahan memungkinkan koneksi visual dan fungsional antar bangunan tanpa harus melakukan pemotongan lahan secara drastis. Jalan berkelok menjadi solusi terhadap kondisi lahan yang berkontur, mengurangi kebutuhan tangga curam atau *ramp* yang panjang.



Gambar 4.3 Site Plan Rancangan Daycare



Gambar 4.4 Layout Plan Rancangan Daycare

C. Program Ruang dan Zonasi

Program ruang disusun untuk menciptakan keseimbangan antara kegiatan belajar, bermain, istirahat, serta interaksi sosial anak. Tiap ruang memiliki fungsi yang spesifik namun saling mendukung. Zona *nurturing* meliputi ruang tidur, ruang makan, ruang tunggu, dan kantor. Zona ini dirancang dengan suasana yang lebih tenang dengan pencahayaan alami, warna hangat dan menenangkan, serta akustik yang mendukung kenyamanan. Sementara zona *explorative* meliputi ruang kelas eksploratif, ruang baca, ruang seni, taman edukatif, *playground*, dan area eksplorasi *outdoor*. Di zona ini, pengalaman multisensori menjadi fokus utama dengan penggunaan warna-warna cerah, bentuk fleksibel, alat peraga, serta integrasi dengan lanskap. Penempatan setiap ruang mempertimbangkan kontur lahan sebagai pembatas dari satu ruang menuju ruang lain serta kemudahan akses dan konektivitas antara *indoor* dan *outdoor*.



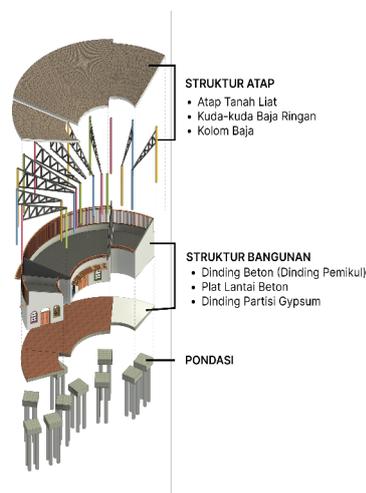
Gambar 4.5 Zonasi di Dalam Daycare



Gambar 4.6 Perspektif Tapak

D. Struktur Bangunan

Struktur bangunan dari *daycare* ini menggunakan pendekatan terpisah antara struktur atap dan struktur bangunan utama. Atap dirancang layaknya payung besar yang menaungi bangunan, menggunakan rangka baja ringan dan ditopang kolom baja. Atap menggunakan material tanah liat dengan plafon GRC di bawahnya untuk menjaga kenyamanan termal dan visual. Sedangkan struktur bangunan menggunakan sistem dinding pemikul sebagai struktur utama tanpa menggunakan kolom, sehingga memberikan kebebasan pada tata ruang dan fleksibilitas dalam pengelolaan interior. Untuk meningkatkan kenyamanan termal dan sebagai ventilasi alami, terdapat celah di antara dinding dan atap yang ditutup kisi-kisi kayu berlapis *fiberglass*. Celah ini memungkinkan perputaran udara alami dan menjaga suhu ruang tetap sejuk, terutama pada siang hari. Kemudian struktur pondasi menggunakan pondasi *pile cap* mengingat kondisi lahan yang berkontur. Sistem pondasi ini dipilih untuk memberikan kestabilan dan kemudahan konstruksi di lahan berkontur.



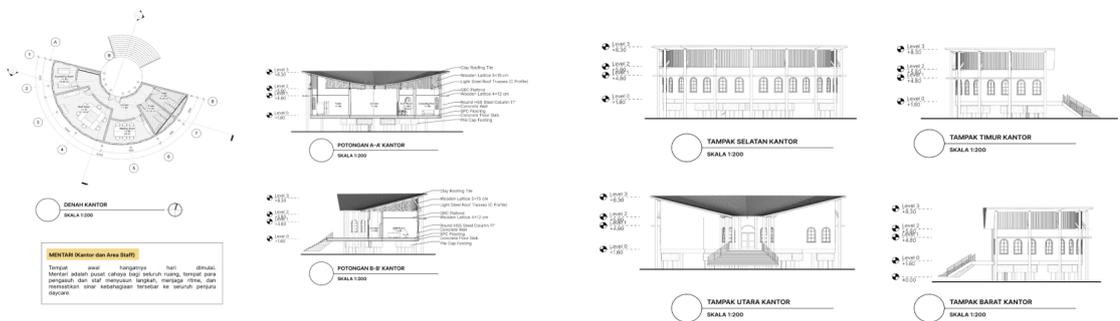
Gambar 4.7 Sistem Struktur

E. Strategi Ruang

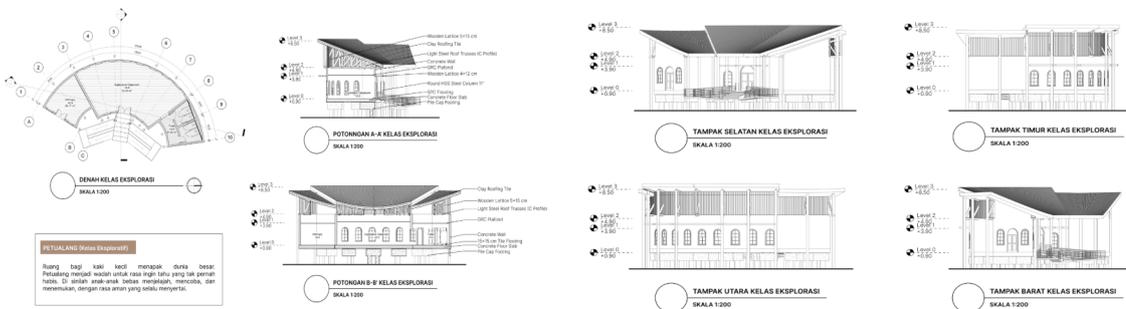
Desain *daycare* ini menekankan pentingnya *secure attachment* antara anak dan lingkungan. Semua ruang dalam *daycare* akan mudah diawasi tanpa rasa mengontrol bagi anak. Batas antar zona menggunakan elemen non-fisik seperti permainan tekstur lantai, perbedaan elevasi, atau menggunakan vegetasi sebagai pembatas alami. Setiap bangunan juga diberi nama yang menarik dan familiar bagi anak: “Mentari” untuk kantor, “Petualang” untuk kelas eksplorasi, “Pelangi” untuk ruang baca, “Mimpi” untuk asrama, “Saji” untuk ruang makan, dan

“Lensa” untuk ruang observasi orang tua. Penamaan ini memperkuat daya imajinasi anak dan membangun kedekatan emosional anak dengan ruang. Bagian interior didesain untuk menunjang proses belajar anak dan disesuaikan dengan kebutuhan, dengan penggunaan skema warna cerah untuk mendukung aktivitas dan semangat belajar. Selain itu juga menggunakan permainan tinggi rendah plafon dan lantai untuk menyesuaikan tinggi anak dengan skala ruang.

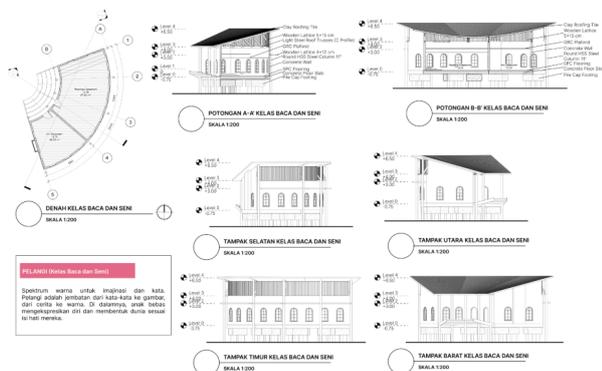
Rancangan *daycare* ini juga mengintegrasikan prinsip STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematics*) sebagai strategi Pendidikan sekaligus strategi desain. STEM diterjemahkan ke dalam aktivitas harian anak seperti eksplorasi ruang, eksplorasi air, pengamatan alam, percobaan sederhana, serta pengenalan bentuk, warna, dan hitungan. Ruang kelas eksplorasi didesain fleksibel untuk memberikan tempat bagi anak melakukan berbagai eksperimen. Ruang baca dan ruang seni mendorong kreativitas serta keterampilan anak. Area outdoor juga didesain sebagai lanskap edukatif yang memperkenalkan perubahan musim, habitat serangga, dan pola pertumbuhan tanaman.



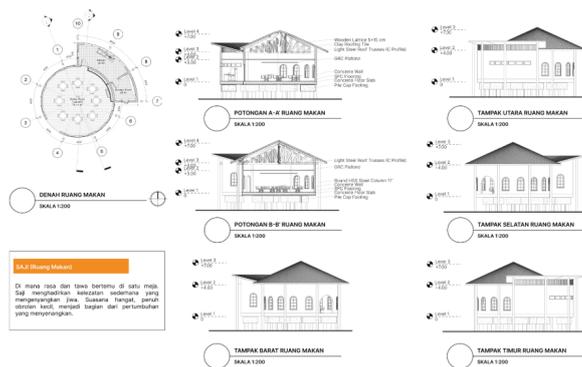
Gambar 4.8 Ruang Mentari (Kantor)



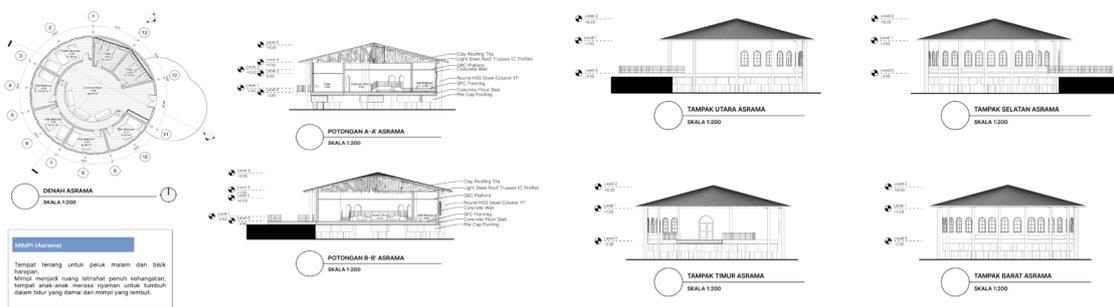
Gambar 4.9 Ruang Petualang (Kelas Eksplorasi)



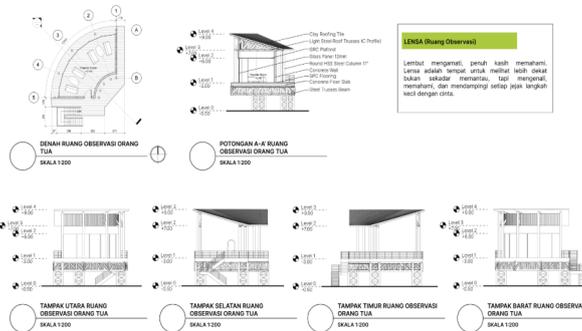
Gambar 4.10 Ruang Pelangi (Kelas Baca)



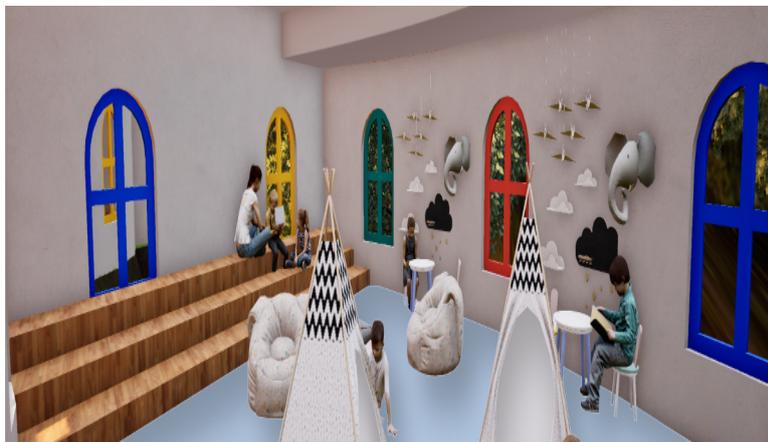
Gambar 4.11 Ruang Saji (Ruang Makan)



Gambar 4.12 Ruang Mimpi (Asrama)



Gambar 4.13 Ruang Lensa (Ruang Observasi)



Gambar 4.14 Interior Ruang Baca



Gambar 4.15 Interior Kelas Eksplorasi



Gambar 4.16 Interior Ruang Seni



Gambar 4.17 Interior Kamar Anak



Gambar 4.18 Kebun Edukatif dan Kolam Renang



Gambar 4.19 Playground (Plaza 2)

4.2 Pembahasan

Rancangan *daycare* ini didasari oleh pendekatan psikologis dan perilaku anak usia dini yang diterjemahkan secara kontekstual ke dalam desain arsitektur. Salah satu isu utama pada rancangan ruang anak adalah bagaimana menyediakan lingkungan yang tidak hanya aman secara fisik, tetapi juga aman secara emosional dan dapat merangsang perkembangan anak. Dua prinsip utama yang diusung yaitu *nurturing* dan *explorative* berakar pada teori terkait perkembangan anak seperti yang diungkapkan Dak Kopec dalam bukunya berjudul *Environmental psychology for design*. Kopec mengungkapkan perkembangan anak usia dini dapat dipicu oleh lingkungan yang menyediakan banyak warna, lingkungan yang menyediakan wadah untuk berinteraksi dengan berbagai tekstur, serta adanya integrasi dengan aspek alam yang ada di lingkungan sekitar. Begitu pula dengan teori perkembangan kognitif anak yang diungkapkan oleh Jean Piaget. Menurutnya, tahap perkembangan kognitif anak terbagi menjadi empat fase, yakni sensorimotor, pra-operasional, operasional konkret, dan operasional formal. Anak-anak pengguna *daycare* akan berada di rentang usia 2-5 tahun yang mana termasuk ke dalam fase sensorimotor dan fase pra-operasional. Pada fase sensorimotor, perkembangan anak bergantung pada fungsi indra untuk menangkap informasi di sekitar, baik dengan penglihatan, pendengaran, maupun sentuhan. Kemudian pada fase pra-operasional, anak-anak mulai merepresentasikan lingkungan di sekitarnya dengan kata-kata maupun gambar. Hal ini berarti lingkungan sekitar tempat tumbuh anak berperan penting dalam fase perkembangan anak. Rasa

aman dan bebas dalam menjelajahi lingkungan pada tahap awal kehidupan anak sangatlah penting. Desain ruang dengan bentuk yang organik serta adanya elemen multisensori dalam rancangan *daycare* menjadi salah satu bentuk implementasi dari konsep ini. Rancangan yang diberikan tidak hanya menjawab kebutuhan spasial anak, tetapi juga mendorong pengalaman aktif melalui ruang yang memberi rasa tenang dan rangsangan eksploratif pada anak.

Dengan menerapkan *reggio emilia approach* yang mana menjadikan anak sebagai karakter utama dan berorientasi pada pengalaman, desain *daycare* ini menekankan pentingnya lingkungan belajar yang mendukung secara sosial dan emosional. Rancangan *daycare* memberikan kesempatan untuk pembelajaran di luar ruangan yang bersifat alami dan multisensori. Lanskap pada *daycare* ini dirancang sebagai “laboratorium hidup” dimana anak-anak dapat belajar dari ekosistem sekitarnya. Batas-batas imajiner melalui visual dan tekstural yang digunakan membuat ruang transisi menjadi lebih lembut dan tidak terlihat membatasi akses anak. Konsep STEM yang diintegrasikan dalam rancangan juga membantu dalam mencapai lingkungan sebagai tempat belajar anak.

Salah satu aspek yang membedakan rancangan *daycare* ini dengan *daycare* lain adalah tetap adanya keterlibatan orang tua. Orang tua tidak hanya datang dan menitipkan anaknya, tetapi juga ikut andil dalam beberapa kegiatan anak di waktu-waktu tertentu. Sebagian besar *daycare* di Indonesia cenderung memisahkan dengan tegas interaksi anak dengan orang tua, menjadikan proses antar-jemput sebagai satu-satunya bentuk interaksi. Dalam rancangan ini, mengadopsi pendekatan yang lebih progresif dengan membangun ruang perantara berupa plaza transisi dan ruang observasi yang memberikan keleluasaan bagi orang tua untuk terlibat tanpa mengganggu aktivitas utama anak. Anak-anak juga dapat secara perlahan melepaskan ketergantungannya dengan orang tua. Ruang observasi dirancang sebagai tempat bagi orang tua untuk melakukan pemantauan tanpa mengganggu aktivitas anak. Keterlibatan orang tua juga diterapkan dalam program tematik terjadwal untuk kegiatan anak Bersama orang tua, misalnya *family gardening day* di kebun edukatif atau *art day* yang merupakan hari dimana anak dan orang tua melakukan kegiatan seni bersama. Ada pula sesi konsultasi orang tua dengan pengajar dan pengasuh untuk mengetahui perkembangan anak-anak mereka selama berada di *daycare*. Orang tua akan tetap diikutsertakan dalam seluruh proses perkembangan anak, baik secara langsung maupun tidak langsung.

(halaman ini dibiarkan kosong)

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Rancangan Dekap dilandaskan pada pemahaman terhadap kebutuhan anak usia dini dalam konteks perkembangan psikologis, perilaku, dan sensorik. Berangkat dari studi perilaku anak dan pendekatan berbasis teori perkembangan, rancangan ini menempatkan anak sebagai subjek utama dalam proses desain, bukan sekedar pengguna pasif. Secara spasial, integrasi bentuk melingkar dan sirkulasi berkelok bukan hanya representasi simbolik, tetapi juga jawaban terhadap kondisi tapak yang berkontur serta strategi untuk menciptakan ruang yang nyaman dan aman bagi anak. Zona-zona dalam rancangan ini dikelompokkan sesuai akses pengguna yang mempertimbangkan peran pendamping sebagai bagian dari pengalaman anak di dalam ruang. Pendekatan ini memperluas praktik desain *daycare* dengan memberikan ruang partisipatif bagi orang tua.

Rancangan ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap perkembangan keilmuan di bidang arsitektur melalui penerapan pendekatan psikologi anak dalam penyusunan ruang, integrasi konsep STEM ke dalam strategi desain edukatif, serta perancangan *daycare* sebagai ruang yang menyatukan keluarga, komunitas, dan alam dalam satu sistem pembelajaran terbuka. Rancangan ini menunjukkan bahwa arsitektur tidak hanya berfungsi sebagai ruang beraktivitas, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran dan pembentuk karakter anak sejak dini.

4.1 Saran

Proses perancangan *daycare* Dekap telah berupaya menggabungkan pendekatan berbasis psikologi anak dan kebutuhan fungsional ke dalam satu kesatuan rancangan yang menyeluruh. Namun demikian, masih terdapat beberapa hal yang dapat dikembangkan lebih lanjut, baik dari sisi pendekatan riset maupun aspek teknis dan desain.

Pertama, kajian teoritis terkait keterikatan anak dengan lingkungan sekitar, serta perilaku anak dalam lingkungan tersebut masih dapat diperdalam lebih lanjut. Studi terkait psikologi lingkungan, teori perkembangan anak, dan pengamatan lapangan yang lebih komprehensif akan memperkaya pemahaman terhadap kebutuhan anak.

Kedua, pendekatan berbasis preferensi anak masih dapat diperdalam melalui metode partisipatif langsung yang melibatkan anak-anak sebagai subjek utama desain. Meskipun telah dilakukan kajian perilaku dan studi pustaka yang relevan, keterlibatan anak secara langsung dalam pengujian maket atau simulasi ruang bisa memperkaya akurasi dan empati dalam desain. Tantangan ini terutama berkaitan dengan keterbatasan waktu dan akses terhadap subjek anak-anak selama masa riset.

Ketiga, aspek teknis seperti strategi pencahayaan alami, ventilasi silang, serta detail material dan konstruksi perlu diuji lebih lanjut. Eksplorasi mendalam tentang alternatif struktur juga perlu dipertimbangkan kembali agar rancangan yang dihasilkan lebih optimal.

Dengan mempertimbangkan saran-saran ini, rancangan Dekap diharapkan dapat terus disempurnakan dan menjadi dasar yang kuat bagi pengembangan ruang anak yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mendukung tumbuh kembang anak secara optimal, baik dari sisi emosional, sosial, maupun edukatif.

(halaman ini dibiarkan kosong)

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik (2024), *Keadaan Pekerja di Indonesia Februari 2024*, Vol. 18, Badan Pusat Statistik, Indonesia.
- Costanza-Chock, S. (2020), *Design justice: Community-led practices to build the worlds we need*, (The MIT Press).
- Ghunmi, N. (2024), "Involvement of Children's Conceptualization of Space in Design of Kindergartens to Enhance Children's Creative Potential", *Civil Engineering and Architecture*, Vol. 12, No. 1, hal 231-251
- Hanurawan, F. (2024), *Psikolgi Lingkungan*, 1st edition, (Edulitera, Indonesia).
- Interaction Design Foundation. (2024). *What is User Centered Design (UCD)?*. The Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/user-centered-design?srsltid=AfmBOoqOkcABvJEqivqTUixtyeC2DQq3WT3no6NE6giHGKFadF3vhFyV>
- Khotimah, K., & Agustini, A. (2023). Implementasi teori perkembangan kognitif Jean Piaget Pada anak usia Dini. *Al Tahdzib: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 11–20. <https://doi.org/10.54150/altahdzib.v2i1.196>
- Knauf, H. (2019), "Physical environments of early childhood education centres: Facilitating and inhibiting factors supporting children's participation", *International Journal of Early Childhood*, Vol. 51, No. 3, hal 355-372.
- Kopec, D. (2018), *Environmental psychology for design*, 3rd edition, (Bloomsbury Publishing, USA).
- Little, S., Derr, V, (2018), "The Influence of Nature on a Child's Development: Connecting the Outcomes of Human Attachment and Place Attachment", *Research Handbook on Childhoodnature*, Springer International Handbooks of Education, (Springer, Cham).
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak usia Sekolah Dasar. *An-Nisa Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Moreira, M., Veiga, G., Lopes, F., Hales, D., Luz, C., & Cordovil, R. (2023), "Kindergarten affordances for physical activity and preschoolers' motor and social-emotional competence", *Children*, Vol. 10, No. 2, hal 214.
- Pemerintah Kabupaten Pasuruan, (2021), *Peraturan Bupati Pasuruan Nomor 37 Tahun 2021 tentang Rencana Detail Tata Ruang Bagian Wilayah Perencanaan Pandaan Kabupaten Pasuruan Tahun 2020-2039*, Pemerintah Kabupaten Pasuruan, Pasuruan, Jawa Timur.

Reggio Children. (n.d.).

<https://www.reggiochildren.it/en/reggio-emilia-approach/valori-en/>

Soheili, F., Karimi, R., Avazpour, B., & Sepasgozar, S. M. (2020), “The effect of place attachment on educational efficiency in elementary schools”, *Smart Cities and Construction Technologies*.

LEMBAR REVISI TUGAS AKHIR

NAMA MAHASISWA : Ghaidah Fauziyah
NOMOR POKOK : 5013211060
JUDUL TUGAS AKHIR : DEKAP: Tempat Penitipan Anak Berbasis Preferensi dan Psikologi Anak
DOSEN PEMBIMBING : Prof. Dr. Ir. V. Totok Noerwasito, M.T.

No.	REVISI
1.	<p><i>Catatan</i> : Kontinuitas hubungan antar bangunan. Selasar/koridor yang aman dan terlindungi dari panas dan hujan</p> <p><i>Tanggapan</i> : Jalur sirkulasi memang tidak diberikan atap, namun sebagian area tetap terlindungi dengan adanya <i>shading</i> dari pohon-pohon yang ada di sepanjang jalur. Hal ini dipilih dengan pertimbangan untuk memberikan pengalaman langsung pada anak terhadap lingkungan luar.</p>
2.	<p><i>Catatan</i> : Sirkulasi yang mengikuti kontur apakah tidak berbahaya?</p> <p><i>Tanggapan</i> : Keputusan memilih lahan jalur sirkulasi yang mengikuti kontur didasari oleh upaya mempertahankan bentuk alami lahan, menghindari sistem <i>cut and fill</i> yang terlalu besar. Hal ini juga dilakukan untuk memperkaya pengalaman ruang anak.</p>

Surabaya, 17 Juli 2025
Dosen Penguji,



Ir. Andy Mappa Jaya, M.T.

LEMBAR REVISI TUGAS AKHIR

NAMA MAHASISWA : Ghaidah Fauziyah
NOMOR POKOK : 5013211060
JUDUL TUGAS AKHIR : DEKAP: Tempat Penitipan Anak Berbasis Preferensi dan Psikologi Anak
DOSEN PEMBIMBING : Prof. Dr. Ir. V. Totok Noerwasito, M.T.

No.	REVISI
1.	<p><i>Catatan</i> : Pertimbangan ruang khusus penjaga/staff jika anak bermalam</p> <p><i>Tanggapan</i> : Pengasuh anak sudah disediakan ruang untuk istirahat dengan jarak yang cukup dekat dengan kamar anak. Untuk staff pendukung seperti penjaga, staff dapur, dan staff kebersihan, rotasi kerja menjadi pendekatan utama agar tidak diperlukan penambahan ruang khusus.</p>
2.	<p><i>Catatan</i> : Faktor keamanan secara keseluruhan kurang. Proteksi penculikan anak, cedera, kebakaran, dll</p> <p><i>Tanggapan</i> : Meskipun belum tergambarkan secara eksplisit dalam penyajian visual, keamanan Kawasan diakomodasi melalui beberapa strategi arsitektural, seperti pemisahan zonasi antara public (orang tua/pengunjung) dan semi-privat (akses anak dan pengasuh). Digunakan pula vegetasi dan perbedaan elevasi sebagai batas alami antar zona. Selain itu, material yang dipilih atas pertimbangan keamanan anak, seperti sudut tumpul dan material yang tidak licin.</p>

Surabaya, 17 Juli 2025
Dosen Penguji,



Dewi Septanti, S.Pd., S.T., M.T., Ph.D.

LEMBAR REVISI TUGAS AKHIR

NAMA MAHASISWA : Ghaidah Fauziyah
NOMOR POKOK : 5013211060
JUDUL TUGAS AKHIR : DEKAP: Tempat Penitipan Anak Berbasis Preferensi dan Psikologi Anak
DOSEN PEMBIMBING : Prof. Dr. Ir. V. Totok Noerwasito, M.T.

No.	REVISI
1.	<p><i>Catatan</i> : Mengapa memilih <i>daycare</i></p> <p><i>Tanggapan</i> : Melihat dari kondisi di sekitar lingkungan rumah yang mana banyak kedua orang tua yang sibuk bekerja sehingga anak mereka ditiptkan ke keluarga/kerabat. Namun tidak banyak keluarga yang secara sukarela dan mau ditiptkan anak tersebut. Berangkat dari isu ini, saya merasa perlu adanya <i>daycare</i> yang dapat memfasilitasi kebutuhan itu. Tempat penitipan anak namun tetap memperhatikan proses tumbuh kembang mereka. (Halaman 11/<i>Framework</i>)</p>
2.	<p><i>Catatan</i> : Alasan memilih bentuk massa sirkular</p> <p><i>Tanggapan</i> : Bentuk sirkular dipilih karena memberikan kesan yang lebih lembut untuk anak-anak. Selain itu dengan bentuk sirkular, massa bangunan akan mengelilingi area <i>playground</i> yang ada di tengahnya, pengawasan terhadap anak saat bermain dapat lebih mudah.</p>
3.	<p><i>Catatan</i> : Metode rancang yang digunakan? Apakah ada observasi langsung ke <i>daycare</i>?</p> <p><i>Tanggapan</i> : Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi, wawancara, dan menyebarkan kuesioner. Observasi memang dilakukan namun bukan observasi terhadap <i>daycare</i>, melainkan observasi terhadap <i>preschool</i> yakni Enderun Preschool Surabaya. Hal ini dipilih dengan pertimbangan <i>daycare</i> yang dirancang lebih mendekati <i>preschool</i>, bukan <i>daycare</i> konvensional.</p>
4.	<p><i>Catatan</i> : <i>Framework</i> yang digunakan mengapa <i>concept based</i>? Dengan tujuan menciptakan lingkungan sebagai ruang belajar anak, mengapa tidak menggunakan <i>force based framework</i>?</p> <p><i>Tanggapan</i> : <i>Concept based framework</i> dipilih karena proses desain berangkat dari gagasan utama yaitu <i>daycare</i> yang juga menjadi wadah anak tumbuh secara menyenangkan. Harapannya dengan menggunakan <i>concept based framework</i>, rancangan yang dihasilkan dapat lebih terarah, mulai dari</p>

	<p>bentuk, zoning, sirkulasi, hingga suasana yang ingin diciptakan. (Halaman 10)</p>
5.	<p><i>Catatan</i> : Keamanan di dalam rancangan? Selasar/koridor yang aman dan terlindungi dari panas dan hujan?</p> <p><i>Tanggapan</i> : Jalur sirkulasi memang tidak diberikan atap, namun sebagian area tetap terlindungi dengan adanya <i>shading</i> dari pohon-pohon yang ada di sepanjang jalur. Hal ini dipilih dengan pertimbangan untuk memberikan pengalaman langsung pada anak terhadap lingkungan luar.</p>
6.	<p><i>Catatan</i> : Studi teoritis terkait psikologi dan preferensi anak bisa diperdalam lagi</p> <p><i>Tanggapan</i> : Studi yang dilakukan memang masih belum cukup mendalam. Studi yang dilakukan cenderung bersifat umum dan belum sepenuhnya menggali berbagai teori yang lebih spesifik. Kedepannya, hal ini menjadi catatan penting agar proses riset dapat dilakukan secara lebih menyeluruh dan mendalam.</p>

Surabaya, 31 Juli 2025
Dosen Penguji,



Dr.Eng. Didit Novianto, S.T., M.Eng.

BIODATA PENULIS



Penulis dilahirkan di Indramayu, 6 November 2001. Merupakan anak terakhir dari 4 bersaudara. Penulis telah menempuh pendidikan formal yaitu di TK Cendekia, Mi PUI Dermayu, SMP Ma'arif NU Pandaan, dan SMAN 1 Pandaan. Setelah lulus dari SMA tahun 2020, Penulis mengikuti SBMPTN dan diterima di Departemen Arsitektur FT-SPK ITS pada tahun 2021 dan terdaftar dengan NRP 5013211060.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S.Ars) pada Program Studi Arsitektur, FT-SPK, ITS

Penulis memiliki ketertarikan pada topik arsitektur yang berkaitan dengan pengguna khusus, seperti anak-anak dan orang tua. Penulis berharap dapat terus mengembangkan pengetahuan serta keterampilan di bidang tersebut setelah lulus dari perguruan tinggi.