

DAYCARE CENTRE BANJARBARU

Annaila Raissa

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
2010812320009@mhs.ulm.ac.id

Prima Widia Wastuty

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
Primawidiawastuty@ulm.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan anak pada masa emas pertumbuhan di usia 0-3 tahun, memegang peranan penting dalam pembentukan karakter, kognisi, dan aspek penting lainnya. Fase ini menuntut pendampingan yang baik, karena menjadi fondasi bagi berbagai aspek perkembangan anak. Empat kategori yang berpengaruh pada pertumbuhan anak adalah motorik kasar, motorik halus, bahasa, dan sosial/emosional. Kota Banjarbaru dengan pertumbuhan penduduk yang pesat, memiliki jumlah balita yang signifikan, namun orang tua sering kesulitan dalam mengasuh anak karena banyak yang bekerja di luar rumah. Daycare yang tersedia di kota ini belum memiliki fasilitas yang memadai khususnya untuk membantu perkembangan anak berdasarkan usianya. Hal ini menjadi permasalahan yang diangkat dalam perancangan. Konsep "Desain Interaktif" digunakan untuk menciptakan lingkungan yang merangsang perkembangan anak sesuai usianya. Ruang utama dibagi menjadi 4 zona usia perkembangan anak, masing-masing zona mengakomodasi elemen interaktif untuk adaptasi sosial, motorik halus, motorik kasar, dan bahasa. Desain tapak disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak di setiap zona untuk stimulasi yang optimal.

Kata kunci: Daycare, Anak, Perkembangan Anak

ABSTRACT

Child development during the golden period of growth aged 0-3 years, plays an important role in character formation, cognition and other important aspects. This phase requires good assistance, because it is the foundation for various aspects of a child's development. The four categories that influence a child's growth are gross motor skills, fine motor skills, language, and social/emotional. The city of Banjarbaru, with its rapid population growth, has a significant number of toddlers, but parents often have difficulty caring for children because many work outside the home. The daycare available in this city does not have adequate facilities, especially to help children's development based on their age. This is a problem raised in the design. The concept of "Interactive Design" is used to create an environment that stimulates children's development according to their age. The main room is divided into 4 child development age zones, each zone accommodates interactive elements for social adaptation, fine motor skills, gross motor skills and language. The tread design is adapted to the child's developmental needs in each zone for optimal stimulation.

Keywords: Daycare, Child, Child Development

PENDAHULUAN

Masa emas tumbuh kembang anak, yaitu yang berlangsung dari usia 0-6 tahun, sekitar 80% perkembangan otak anak terjadi. Saat ini, lingkungan berperan penting dalam membentuk kepribadian, karakter, kemampuan kognitif, dan aspek penting lainnya. Anak perlu mendapatkan pendampingan yang baik untuk memastikan perkembangannya optimal, karena masa ini menjadi dasar bagi berbagai aspek perkembangan selanjutnya. Ada empat macam kegiatan yang penting untuk membantu pertumbuhan anak, yaitu motorik kasar, motorik halus, bahasa, dan sosial/emosional.

Disisi lain, banyak orang tua di Kota Banjarbaru yang mengalami kesulitan dalam mengasuh anak balita karena berbagai alasan, termasuk kesibukan bekerja di luar rumah. *Daycare* menjadi solusi, tetapi masih terdapat isu-isu terkait kurangnya fasilitas yang mendukung perkembangan anak. Fasilitas *daycare* perlu disesuaikan dengan usia perkembangan anak untuk memberikan perawatan dan rangsangan yang sesuai.

Berdasarkan hasil survei *daycare* di Banjarbaru menunjukkan kurangnya fasilitas yang mendukung perkembangan holistik anak. Fasilitas yang terbatas hanya pada area bermain dan perawatan dasar, tanpa mempertimbangkan kategori perkembangan usia anak. Kurangnya fasilitas yang mendukung pengembangan anak di *daycare* dapat berdampak pada perkembangan sosial dan kreatif anak. Sehingga, penting bagi *daycare* untuk menyediakan program pengembangan anak yang terarah dan beragam, serta menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak-anak.

Oleh karena itu, dengan adanya *daycare* yang memenuhi standar-standar tersebut, diharapkan dapat memberikan solusi bagi orang tua yang membutuhkan tempat penitipan anak yang aman dan terpercaya selama mereka bekerja, serta membantu dalam mengembangkan potensi

anak-anak melalui berbagai kegiatan yang disediakan.

PERMASALAHAN

Berdasarkan isu-isu yang terdapat pada pendahuluan diatas, maka didapat permasalahan yang menjadi fokus utama dalam perancangan ini yaitu "Bagaimana merancang *daycare* di Banjarbaru yang dapat mendukung perkembangan anak sesuai dengan usianya?

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Tentang Objek

1. *Daycare*

Daycare atau sering disebut juga sebagai Tempat Penitipan Anak (TPA), sesuai yang tertulis pada pedoman teknik penyelenggaraan taman penitipan anak (Jakarta:2010) adalah salah satu bentuk PAUD pada jalur nonformal sebagai wahana kesejahteraan yang berfungsi sebagai pengganti keluarga untuk jangka waktu tertentu bagi anak yang orang tuanya bekerja. Menurut Patmonodewo (2003:77) *daycare* adalah salah satu sarana pengasuhan anak dalam kelompok, biasanya dilakukan pada saat jam kerja. *Daycare* adalah upaya untuk mengasuh anak-anak yang kurang dapat menerima asuhan orang tua secara lengkap, bukan untuk menggantikan tugas orang tua dalam mengasuh anak.

B. Tinjauan Tentang Anak

1. Anak

Anak (jamak: anak-anak) adalah seorang lelaki atau perempuan yang belum dewasa atau belum mengalami masa puber. (Utami, 2014)

2. Tumbuh Kembang Anak

Pertumbuhan merupakan bertambah jumlah dan besarnya sel di seluruh bagian tubuh yang secara kuantitatif dapat diukur, sedangkan perkembangan merupakan bertambah sempurnanya fungsi alat tubuh

yang dapat dicapai melalui tumbuh kematangan dan belajar (Wong, 2008).

Menurut Hidayat (2008) Tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak dapat ditentukan oleh masa atau waktu kehidupan anak.

a. Masa Neonatus (0-28 hari)

Masa ini merupakan masa terjadinya kehidupan yang baru dan ekstrauteri, yaitu adanya proses adaptasi semua sistem organ tubuh.

b. Masa Bayi

Masa bayi ini dibagi menjadi dua tahap perkembangan. Tahap pertama (antara usia 1-12 bulan): pertumbuhan dan perkembangan pada masa ini dapat berlangsung secara terus-menerus, khususnya dalam peningkatan susunan saraf. Tahap kedua (usia 1-3 tahun): kecepatan pertumbuhan pada masa ini mulai menurun dan terdapat percepatan pada perkembangan motorik.

3. Karakteristik Tahap Tumbuh Kembang Anak

Menurut Hidayat (2008), perkembangan anak mencakup perkembangan motorik halus, motorik kasar, bahasa, dan perilaku/sosial.

- a. Perkembangan motorik halus melibatkan gerakan-gerakan halus seperti memegang mainan atau menggunting, membutuhkan koordinasi yang cermat (Chamida, 2009; John, 2011).
- b. Motorik kasar melibatkan gerakan menggunakan otot besar, seperti berjalan atau melompat, sebagai keterampilan dasar (Suhartini, 2007).
- c. Perkembangan bahasa meliputi kemampuan bayi merespons suara, mengikuti perintah, dan berbicara spontan, yang dimulai dengan

kemampuan bersuara seperti menangis (Chamida, 2009).

- d. Perkembangan perilaku dan adaptasi sosial mencakup kemampuan bayi bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya, yang ditunjukkan dengan senyuman dan menatap wajah orang lain untuk mengenali mereka (Chamida, 2009).

Adapun tahap tumbuh kembang anak berdasarkan kelompok usia menurut (Hidayat, 2008) diantaranya

a. Masa Neonatus (0-28 hari)

Pada masa ini untuk perkembangan anak dalam perkembangan motorik halus, anak mulai mengikuti garis tengah saat merespons gerakan jari atau tangan. Pada motorik kasar, anak menunjukkan gerakan tubuh yang seimbang dan mulai mengangkat kepala. Perkembangan bahasa ditandai dengan suara tangisan dan reaksi terhadap suara atau bel. Perkembangan perilaku dan adaptasi sosial, anak mulai menunjukkan tanda-tanda tersenyum dan menatap wajah untuk mengenali seseorang.

b. Masa Bayi

- Tahap pertama (usia 1-12 bulan):

Pada tahap ini dalam motorik halus, anak mulai memegang dan mengamati objek, menggunakan ibu jari dan jari telunjuk untuk mengeksplorasi benda, dan memindahkan objek antar tangan. Mereka juga meraih benda kecil dan memindahkan kubus. Perkembangan motorik kasar, anak mengangkat kepala saat tengkurap, mencoba duduk dengan ditopang, berguling, merangkak, dan akhirnya duduk tanpa pegangan, berdiri dengan pegangan, serta berdiri sendiri. Perkembangan bahasa ditandai

dengan bersuara, tersenyum, berceloteh, mengucapkan kata-kata sederhana seperti “ooh/ahh,” meniru bunyi, menoleh ke arah suara, dan mengucapkan kata “papa” dan “mama.”

Perkembangan perilaku/adaptasi sosial, anak mengamati tangan, tersenyum spontan, mengenali ibu, membedakan wajah, bermain dengan mainan, merasa takut dengan orang asing, dan mulai menirukan kegiatan orang lain.

- Tahap Kedua (anak usia 1-3 tahun)

Pada tahap ini dalam motorik halus, anak mulai mencoba menyusun atau membuat menara dari kubus. Pada motorik kasar, anak mampu melangkah dan berjalan dengan tegak, menaiki tangga dengan bantuan pada usia 18 bulan, dan pada akhir tahun kedua dapat berlari kecil, menendang bola, serta mencoba melompat. Perkembangan bahasa pada usia ini anak mampu memiliki perbendaharaan kata hingga sepuluh kata, kemampuan meniru, mengenali orang lain, menunjukkan dua gambar, mengkombinasikan kata-kata, dan melambatkan anggota badan. Perkembangan perilaku dan adaptasi sosial, anak mulai membantu kegiatan di rumah, menyuapi boneka, menggosok gigi, dan mencoba mengenakan baju sendiri.

4. Stimulasi Tumbuh Kembang Anak

Menurut Effendi (2008) stimulasi yaitu kegiatan merangsang kemampuan dasar anak agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Dalam perkembangan anak, stimulasi merupakan kebutuhan dasar. Stimulasi dapat berperan untuk peningkatan fungsi sensorik. Mulai

dari mendengar, meraba, melihat, merasa dan mencium. Motorik, gerak kasar, halus, emosi-sosial, bicara, kognitif, mandiri dan kreativitas (moral, kepemimpinan). Anak yang banyak mendapatkan stimulasi akan lebih cepat berkembang daripada anak yang kurang atau bahkan tidak mendapatkan stimulasi (Hidayat, 2008).

Berikut adalah jenis alat permainan yang dapat digunakan untuk anak dalam setiap tahap usia tumbuh kembang anak (Hidayat 2008).

a. Usia 0-1 Tahun:

Pada usia ini, perkembangan anak dapat dilatih dengan melatih kerjasama antara mata dan tangan atau mata dan telinga, mencari objek yang tidak kelihatan, serta mengenal suara, kepekaan perabaan, dan keterampilan dengan gerakan berulang. Jenis permainan yang dianjurkan antara lain benda (permainan) yang aman untuk dimasukkan ke dalam mulut, seperti gambar bentuk muka, boneka orang dan binatang, alat permainan yang dapat digoyangkan dan menimbulkan suara, serta alat permainan berupa selimut dan boneka.

b. Usia 1-2 Tahun:

Jenis permainan pada usia 1-2 tahun bertujuan untuk melatih gerakan mendorong atau menarik, imajinasi, kegiatan sehari-hari, serta mengenalkan beberapa bunyi dan membedakannya. Jenis permainan ini menggunakan alat permainan yang dapat didorong dan ditarik, seperti alat rumah tangga, balok-balok, buku bergambar, kertas pensil berwarna, dan lain-lain.

c. Usia 2-3 Tahun:

Pada usia ini, anak dianjurkan bermain untuk menyalurkan perasaan atau emosi, mengembangkan keterampilan berbahasa, melatih motorik kasar dan halus, mengembangkan kecerdasan, imajinasi, serta kemampuan membedakan permukaan dan warna. Alat permainan yang dapat digunakan antara lain peralatan menggambar, puzzle sederhana, manik-manik ukuran besar, serta benda dengan permukaan dan warna berbeda-beda.

C. Tinjauan Terhadap *Daycare*

1. Sarana dan Prasarana *Daycare*

Menurut Pedoman Standardisasi Taman Pengasuhan / *Daycare* sarana dan prasarana harus ramah anak dengan memperhatikan pemilihan barang dan perlengkapan yang mendukung kemandirian dan proses belajar anak minim dari potensi resiko mencederai anak.

a. Lingkungan

Lingkungan untuk TPA/*daycare* harus aman, bersih, sehat, dan nyaman untuk anak-anak. Aman berarti terbebas dari polusi udara, air, bau, dan suara; serta aksesnya tidak membahayakan keselamatan anak. Lokasi *daycare* harus bebas banjir, memiliki pagar yang hanya dapat dibuka oleh petugas, dan dilengkapi CCTV di semua arena untuk memastikan keselamatan dan sebagai alat dokumentasi. Jika berada di kawasan industri, harus ada fasilitas transportasi antar jemput yang ramah anak, serta melibatkan orang tua dan pemangku kepentingan untuk mitigasi masalah banjir.

b. Bangunan

Bangunan *daycare* harus ramah anak dengan menggunakan bahan seperti batu bata, semen, atau kayu,

sesuai dengan nilai-nilai lokal dan budaya. Bangunan ini harus aman untuk anak-anak dengan lantai sejajar, siku tembok tumpul, pintu, dan jendela yang aman, serta atap yang bebas dari bahan asbes beracun. Desainnya juga harus memperhatikan kebutuhan anak-anak berkebutuhan khusus, termasuk penggunaan cat dengan warna pastel lembut dan ceria yang sesuai.

c. Ruangan

Setiap ruangan *daycare* harus memiliki ventilasi yang memadai untuk sirkulasi udara dan cahaya matahari yang cukup, dengan luas disesuaikan dengan jumlah anak yang diasuh, yaitu rasio 3m² per anak. Idealnya, *daycare* memiliki ruang luar untuk bermain dan berjemur, ruang serbaguna untuk pembelajaran, makan, dan tidur yang dibagi sesuai dengan usia anak, serta kamar mandi anak dengan perlengkapan khusus. Selain itu, terdapat ruang kantor, dapur yang higienis dengan ventilasi baik, serta gudang untuk menyimpan perlengkapan *daycare*.

2. Standard Furniture *Daycare*

Standar furniture untuk anak menurut Siahaan dalam artikelnya yang berjudul "Furniture Aman untuk Anak" dalam majalah serial rumah edisi 15/11 halaman 51 adalah sebagai berikut:

- Sesuai dengan antropometri anak.
- Sesuai untuk berbagai sudut kegiatan anak.
- Sesuai untuk pengajaran dan kelompok usia.
- Dapat digerakkan dan mudah dipindahkan, tetapi kokoh dan stabil.
- Mempunyai bentuk yang tidak menimbulkan ketidaknyamanan, kelelahan dan ujung sudut pinggiran yang tumpul.

- f. Aman dan tidak berbahaya bagi kesehatan atau tidak berbau dan beracun.
- g. Permukaan harus bertekstur halus dan mudah dibersihkan.

D. Konsep Interaktif

Menurut Yuwono & Dewi (2019), Bangunan dengan konsep interaktif didefinisikan sebagai ruang yang memungkinkan timbulnya interaksi. Menurut Carmona (2003) dalam Sumbai (2023), perwujudan konsep arsitektur interaktif dalam lingkup tata ruang terletak pada pemenuhan beberapa aspek sebagai indikator keberhasilan perancangan.

PEMBAHASAN

A. Lokasi

Lokasi perancangan *daycare* di Banjarbaru ini berlokasi di Jalan RO Ulin, Guntung Manggis, Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan dengan luas tapak 55x85 atau sekitar 4.675 m² dengan titik koordinat 3°26'50.4"S 114°49'03.0"E.



Gambar 1. Lokasi Perancangan
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Lokasi perancangan memiliki bentuk site cenderung persegi panjang dengan 4 sisi yang setiap sisinya berbatasan dengan :

- Sisi Timur : Lahan Kosong
- Sisi Barat : Jalan RO Ulin, Guntung Manggis dan Area Komersial
- Sisi Utara terdapat Bangunan Ruko
- Sisi Selatan : Rumah warga.

Adapun alasan Pemilihan tapak perancangan *daycare* Banjarbaru ini yang memiliki beberapa aspek pertimbangan diantaranya:

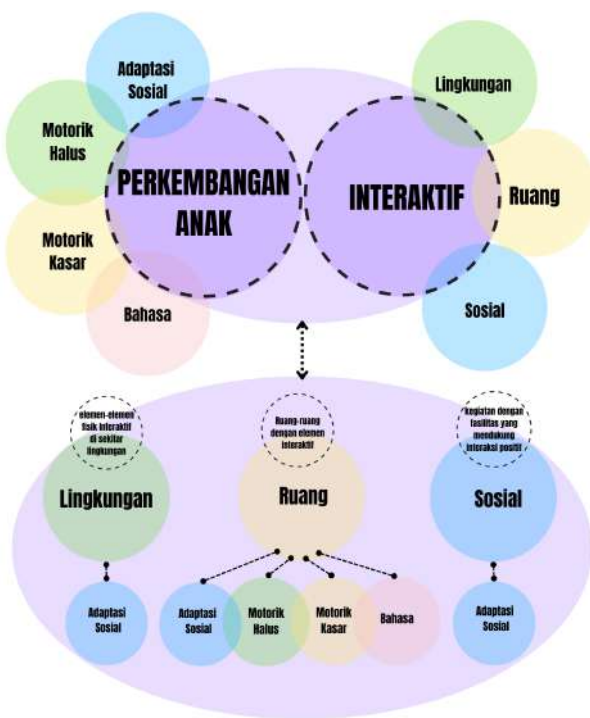
- Aman dimana lingkungan yang dipilih yaitu Jalan RO Ulin tidak memiliki kemungkinan yang dapat membahayakan kesehatan fisik dan mental, serta kelangsungan hidup dan perkembangan anak.
- Lingkungan terbebas dari polusi udara, air, bau dan suara.
- Selain itu, lokasi Jalan RO Ulin memiliki akses dari dan menuju lokasi tidak membahayakan keselamatan jiwa anak-anak.
- Bebas banjir. Lokasi untuk *daycare* ini merupakan lokasi yang tidak sering terkena banjir.
- Lokasi *daycare* direncanakan memiliki pagar yang bertujuan anak-anak tidak dapat keluar sendiri tanpa pengawasan.
- Lokasi ini juga tidak dekat dengan tempat kotor/sungai yang tidak berpagar, ataupun daerah listrik tegangan tinggi/jalur terlarang.
- Lokasi juga dekat dengan pemukiman penduduk
- Kemudahan akses transportasi menuju lokasi cukup mudah.

B. Konsep

1. Konsep Programatik

Konsep desain interaktif dalam *daycare* menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh melalui elemen interaktif. Dalam

lingkungan, lanskap atau taman bermain dengan material lembut dan keras mendukung adaptasi sosial. Dalam ruang, elemen interaktif seperti dinding permainan, mainan manipulatif, dan perabot yang dapat diatur ulang merangsang kreativitas dan eksplorasi anak, dengan penataan berdasarkan zona usia perkembangan untuk mendukung motorik halus dan kasar, pembelajaran bahasa, serta adaptasi sosial. Secara sosial, interaksi antara anak-anak dan pengasuh difasilitasi melalui permainan kelompok, kegiatan kolaboratif, dan berbagi cerita, yang semuanya mendukung adaptasi sosial. Konsep ini mendorong keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran dan eksplorasi, serta perkembangan motorik, bahasa, dan adaptasi sosial.



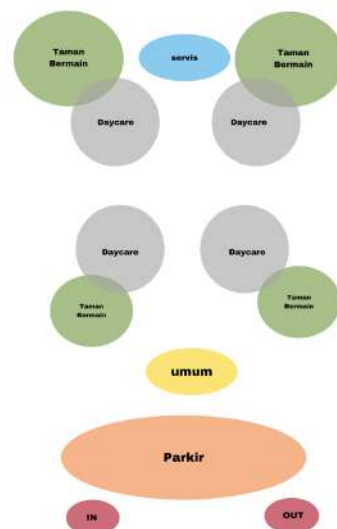
Gambar 2. Konsep Programatik
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

2. Konsep Rancangan

1) Konsep Zonasi

Perletakan zoning pada tapak *daycare* dimulai dengan area parkir di depan site untuk memudahkan akses pengunjung,

terutama orang tua yang mengantarkan dan menjemput anak, menciptakan interaksi sosial antara orang tua, anak, dan pengasuh. Terdapat pula zona umum dan pengelola, diikuti dengan bangunan untuk zona pendidikan anak di sisi kanan dan kiri yang menjadi pusat kegiatan anak-anak, serta zona makan bersama. Konsep interaktif tercipta melalui ruang dan interaksi anak dengan teman-temannya. Taman-taman outdoor ditempatkan di setiap bangunan *daycare* untuk memudahkan anak berinteraksi dengan lingkungan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan mereka.

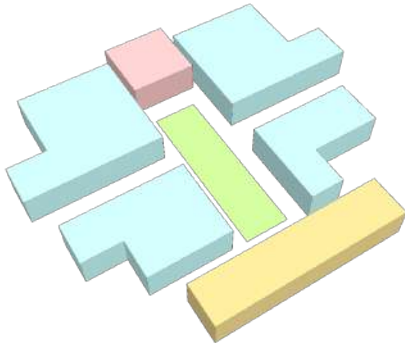


Gambar 3. Konsep Zonasi
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

2) Konsep Bentuk

Bangunan *daycare* dirancang dengan konsep interaktif berbentuk dasar persegi yang ditransformasi melalui pemotongan dan pembagian menjadi tiga sisi bagian, menciptakan dimensi dan dinamika ruang yang menarik. Bangunan disusun melingkar dengan taman bermain luar di tengah, menciptakan lingkungan ramah dan mengundang bagi anak-anak untuk bermain dan berinteraksi. Desain interaktif ini mengutamakan kebutuhan tumbuh kembang anak, menyediakan lingkungan yang aman, menarik, dan

merangsang untuk eksplorasi dan partisipasi aktif.



Gambar 4. Konsep Bentuk
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

3) Konsep Ruang Dalam

Konsep ruang *daycare* ini dibagi berdasarkan usia anak dan tahap perkembangannya, meliputi zona umum dan pengelola, zona pendidikan, dan zona makan bersama. Zona umum dan pengelola mencakup area tunggu, galeri anak, ruang laktasi dan administrasi yang dirancang untuk memberikan pengalaman menyenangkan dan fungsional, dengan dinding mainan interaktif dan galeri anak.



Gambar 5. Konsep Ruang Pada Zona Umum dan Pengelola
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Zona pendidikan dibagi menjadi empat area usia (0-6 bulan, 6-12 bulan, 1-2 tahun, dan 2-3 tahun), masing-masing memiliki ruang yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing jenjang usia dan ruang dirancang untuk merangsang perkembangan sensorik dan motorik.



Gambar 6. Konsep Ruang Pada Zona Pendidikan
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Zona makan bersama memiliki ruang makan dan dapur interaktif dengan meja dan kursi yang sesuai untuk anak-anak, merangsang interaksi sosial.

4) Konsep Tapak

Penataan lanskap *daycare* disesuaikan dengan bentuk site yang memanjang, dengan taman di setiap zona bangunan. Di zona umum dan pengelola, area hijau dikelilingi pohon besar sebagai peneduh. Zona pendidikan memiliki taman outdoor dengan mainan interaktif sesuai usia, seperti jalur stroller untuk bayi, area tekstur, dan playground untuk anak 1-3 tahun. Zona makan bersama memiliki bukit kecil dan permainan sederhana untuk perkembangan motorik kasar anak, serta taman di tengah bangunan yang berfungsi sebagai koridor/selasar antar ruang.



Gambar 7. Konsep Tapak
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Konsep lanskap ini mengintegrasikan elemen interaktif di setiap zona untuk stimulasi optimal. Soft material seperti pasir dan hard material seperti lantai karet serta rumput dengan berbagai jenis memperkaya pengalaman sensorik anak, membantu perkembangan sensori-motorik dan kognitif mereka. Elemen alami dan mainan interaktif mendorong eksplorasi, imajinasi, dan kreativitas anak, menjadikan lingkungan *daycare* estetik, nyaman, dan mendukung perkembangan anak secara keseluruhan.



Gambar 8. Konsep Lanskap
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

HASIL

Hasil perancangan *daycare centre* Banjarbaru merupakan penyelesaian dari permasalahan arsitektur yang telah

dijabarkan sebelumnya, hasil perancangan tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

A. Rencana Tapak

Konsep rencana tapak ini mengimplementasikan konsep interaktif yang telah dijelaskan sebelumnya, melalui penyusunan area-area pada tapak, mulai dari area luar hingga selanjutnya area dalam bangunan dengan zona masing-masing yang mendukung perkembangan anak sesuai dengan usianya.



Gambar 9. Rencana Tapak
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

B. Tampak Kawasan

Tampak depan kawasan menampilkan zona publik di bagian depan dan menutupi zona-zona pendidikan yang bersifat privat.



Gambar 10. Tampak Kawasan Daycare
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

C. Perspektif Eksterior

Kawasan *daycare* ini didesain berdasarkan konsep interaktif yang mendukung perkembangan anak, dengan zona-zona yang tersusun sesuai kebutuhan pengguna utama, yaitu anak-anak. Setiap zona dirancang khusus untuk mendukung perkembangan anak sesuai dengan kelompok usianya.



Gambar 11. Perspektif Eksterior Daycare
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

D. Area outdoor

Area outdoor dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan perkembangan untuk setiap kelompok usia anak. Untuk anak usia 0-6 bulan, akan disediakan jalur perkerasan untuk stroller yang memudahkan pengasuh membawa anak berkeliling sambil berjemur. Untuk anak usia 1-2 tahun dan 2-3 tahun, area outdoor akan dilengkapi dengan permainan yang mendukung perkembangan motorik mereka.



Gambar 12. Area Outdoor anak 0-6 bulan
Sumber: Analisis Pribadi (2024)



Gambar 13. Area Outdoor anak 1-2 tahun
Sumber: Analisis Pribadi (2024)



Gambar 14. Area Outdoor anak 2-3 tahun
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

KESIMPULAN

Daycare centre ini direncanakan dan didesain untuk memberikan respon terhadap permasalahan yang diangkat yaitu bagaimana merancang sebuah *daycare* yang dapat mendukung perkembangan anak sesuai dengan usianya. Sehingga, perancangan *Daycare Centre* ini berfokus pada mendukung perkembangan anak dengan mempertimbangkan kebutuhan mereka berdasarkan usia. Metode arsitektur programming dipilih sebagai metode penyelesaian masalah untuk menyelesaikan permasalahan terkait perkembangan anak, dengan pelaku kegiatan yang memiliki perbedaan rentang usia dan aktivitas.

Konsep perancangan yang digunakan yaitu konsep interaktif, dimana konsep tersebut diwujudkan melalui tiga aspek utama yaitu lingkungan, ruang, dan interaksi, yang diimplementasikan untuk mendukung perkembangan anak. Lingkungan dirancang khusus untuk

merangsang eksplorasi, kreativitas, dan pembelajaran aktif yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, dengan memperhatikan perbedaan usia. Ruang-ruang dalam *daycare* disusun berdasarkan usia anak untuk memaksimalkan pembelajaran dan interaksi yang sesuai, sementara interaksi sosial diperhatikan melalui penyusunan ruang untuk aktivitas kelompok dan menciptakan suasana yang mendukung rasa aman dan percaya diri anak-anak. Oleh Karena itu, *daycare centre* ini dirancang dengan lingkungan yang dinamis dan mendukung bagi pertumbuhan dan perkembangan anak-anak.

Utami, L. S. (2014). *Ekspresi wajah anak-anak dalam penciptaan karya lukis*. Universitas Pendidikan Indonesia.

Yuwono, C., & Dewi, J. (2019). *Arsitektur Interaktif Sebagai Katalis Interaksi Sosial Pada Ruang Mati Kota*. Dalam *SMART: Seminar on Architecture Research and Technology* (Vol. 4, No. 1, pp. 239-255).

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

Chamida, Atien N. (2009). *Deteksi Dini Gangguan Pertumbuhan dan Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Luar Biasa.

Donna L. Wong, et.al. (2008). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik Wong*. Jakarta : EGC

Hidayat, A Aziz. (2008). *Pengantar Ilmu Kesehatan Anak Untuk Pendidikan Kesehatan*. Jakarta: Salemba Medika.

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2012). *Profil Data Kesehatan Dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: Kemenkes RI

Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia. (2020). *Pedoman Standardisasi Taman Pengasuhan Anak Berbasis Hak Anak / Day Care Ramah Anak (Bagi Pekerja di Perusahaan)*. Jakarta: Deputi Bidang Tumbuh Kembang Anak.

Patmonodewo. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah (2th ed)*. Jakarta : Rineka Cipta

Siahaan, Hotman (2009). *Furniture Aman untuk Anak*. Majalah Serial Rumah ed. 15/11, hal. 51

Suhartini. (2007). *Tahap Perkembangan Bayi*. *Jurnal FIK UNY*. Volume 13 Tahun XIII, No 2 Hlm 164-172.

Sumbai, G.A.C. (Juni 2023). *Perancangan Ruang komunal Interaktif Pada Pusat Kegiatan Mahasiswa*. Universitas Lampung.