

LOKASI SITE



Lokasi : Jl. Kusuma Bangsa No.63 B, Tambakrejo, Kec. Simokerto, Surabaya, Jawa Timur 60273



PUSAT PERMAINAN EDUKASI ANAK DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU DI KOTA SURABAYA

BACKGROUND

Dunia anak merupakan dunia bermain, melalui bermain anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosional dan fisik. Bermain merupakan salah satu cara anak memperoleh pengalaman belajar yang berharga. Bermain dari sudut pandang pendidikan adalah suatu kegiatan menyenangkan yang menggunakan mesin dan alat permainan edukatif yang merangsang perkembangan aspek kognitif, sosial, emosional, dan fisik anak, disebut juga dengan permainan edukatif.

Surabaya merupakan kota layak anak, namun fasilitas untuk anak sendiri hanya tersedia Kampung Belajar, Kampung Sehat, Kampung Asuh, Kampung Kreatif dan Inovatif, Kampung Aman, dan Kampung Literasi di kota Surabaya. Sehingga tujuan dari perancangan Pusat Permainan Edukasi Anak ini adalah tujuan memperkenalkan dan membina ilmu pengetahuan bagi anak dan mendukung pengembangan dan perkembangan sosial dan mental terhadap anak dengan suasana menyenangkan, nyaman sesuai dengan ciri-ciri anak aktif, kreatif, terarah dan non-formal

ISU



TUJUAN

Perancangan bangunan Pusat Permainan Edukasi Anak ini bertujuan untuk Sebagai wadah fasilitas pengembangan akademis sekaligus skill anak serta Sebagai peningkatan kreativitas anak dengan eksplorasi permainan edukatif. Sehingga anak anak dapat melakukan pembelajaran diluar sekolah yang mengakibatkan jenuh. Akibatnya mempengaruhi perilaku anak dan anak kurang berkembang memiliki sifat cenderung malas untuk belajar.



SASARAN



TEMA

"PLAYTOPIA EDUTAINMENT"

Playtopia adalah tempat bermain dengan aktivitas ringan guna menghubungkan karakter anak terhadap lingkungan sekitar yang aman, nyaman dan menyenangkan. **Edutainment** adalah **education dan entertainment** suatu wujud aktivitas belajar dengan bermain.

Tema ini bermaksud kegiatan bermain dengan belajar edukasi yang menyenangkan dimana menghubungkan antara psikologis pengguna dengan lingkungan. Lingkungan yang dimaksud berupa elemen elemen fisik maupun non fisik yang menghubungkan pengguna dengan lingkungan sekitarnya. Sehingga Pusat Permainan Edukasi ini dapat memenuhi perilaku pengguna dan tidak menghambat aktivitas didalamnya.

PENDEKATAN

Arsitektur Perilaku

Arsitektur perilaku adalah arsitektur yang dalam penerapannya selalu mempertakan pertimbangan-pertimbangan perilaku dalam perancangan kaitan perilaku dengan desain arsitektur (sebagai lingkungan fisik) yaitu bahwa desain arsitektur dapat menjadi fasilitator terjadinya perilaku atau sebaliknya sebagai penghalang terjadinya perilaku

Beberapa variable yang membentuk perilaku pengguna direalisasikan menurut Carol Simon Weisten dan Thomas G David **Prinsip arsitektur perilaku** yang harus diperhatikan dalam pedekatan perancangan antara lain :

- Mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan
- Mewadahi aktivitas penghuninya dengan nyaman dan menyenangkan
- Memenuhi nilai estetika, komposisi dan estetika bentuk
- Memperhatikan kondisi dan perilaku pemakai

Poin yang digunakan dalam desain adalah "Memperhatikan kondisi dan perilaku pemakai" faktor faktor yang mempengaruhi perilaku pemakai yaitu seperti kategori usia, kondisi fisik, kebutuhan, kelompok pengguna antara lain berdasarkan usia.

METODE

Behavior Setting adalah sebuah sistem sosial yang terdiri dari pengguna dan benda sekitarnya yang dibatasi oleh ruang dan waktu sebagai batas dalam mengidentifikasi pola perilaku. Perubahan perilaku tersebut dipengaruhi oleh lingkungan, dimana suatu pengguna berada di lingkungan baru maka muncullah perilaku baru dari biasanya.

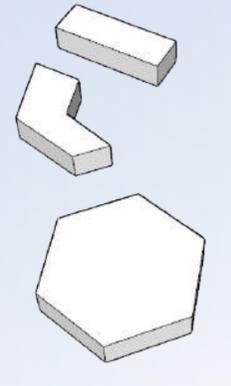
Salah satu cara penerapan Behavior setting dapat didefinisikan sebagai suatu kombinasi yang stabil antara aktivitas pengguna dan lingkungan dengan kriteria sebagai berikut :

- Terdapat aktivitas yang berulang, berupa pola perilaku.
- Tata lingkungan tertentu dimana setiap behavior setting berbeda
- Membentuk suatu hubungan yang sama antara keduanya.

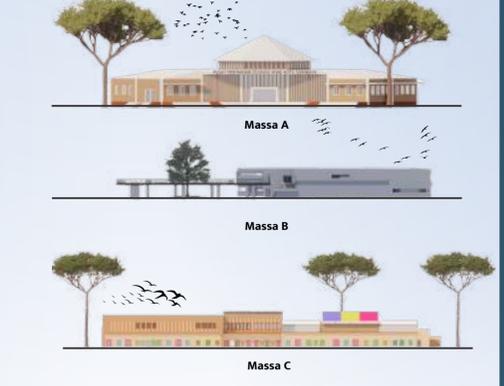
Pendekatan Behavior Setting yang menghasilkan tatanan lingkungan kemudain diolah menjadi bentuk siteplan yang utuh berdasarkan mapping yang telah dilakukan pada metode desain.

BENTUK

Konsep dari Suatu bentuk ruang dan bangunan yang disesuaikan dengan fungsi sebaran bangunan dalam tatanan massa bangunan Pusat Permainan Edukasi Anak. Bentuk susunan ruang yang Komunikatif, dinamis, mengalir, menimbulkan suspense (rasa ingin tahu) dan pengalaman ruang berbeda - beda yang membentuk penggabungan antara bangunan satu dengan yang lainnya, dengan bentuk serupa yaitu menyambung/ menyatu. Sehingga pengunjung di beri kebebasan bermain dan kenyamanan.



TAMPILAN



MATERIAL



AMBIENCE INTERIOR



AMBIENCE EKSTERIOR

