

PUSAT REKREASI ANAK DI KOTA MANADO *Architecture of Happiness*

Rebecca Y. E. Tooy¹
Rachmat Prijadi²
Amanda S. Sembel³

Abstrak

Berdasarkan teori psikolog Sigmund Freud, masa kecil seorang individu adalah masa terpenting dalam menentukan akan menjadi apakah ia kelak dalam hidupnya. Pada abad ke 21, pesatnya perkembangan teknologi begitu mempengaruhi pola aktivitas anak. Tidak hanya memberi pengaruh positif tapi juga memberi dampak negatif. Bermain game atau media sosial menjadi lebih diminati daripada bermain aktif di luar ruang. Dengan melihat minimnya fasilitas bermain edukatif dan ruang hijau bagi anak di kota Manado, serta kebutuhan anak dalam tumbuh kembangnya, digagas perancangan Pusat Rekreasi Anak di Kota Manado ini. Metode dalam perancangan menggunakan teori Host Rittel yaitu dengan mengembangkan beberapa gagasan, lalu dikaji kembali untuk dikembangkan atau direduksi. Pada dasarnya hasil dari perancangan Pusat Rekreasi Anak ini berfokus pada usaha menjawab apa yang membuat anak bahagia, dan pengaruhnya bagi anak, lewat pendekatan tema *Architecture of Happiness*. Lewat pendekatan tema yang dilakukan objek rancangan bisa menjawab kebutuhan akan wadah untuk bermain dan belajar yang aman, nyaman, dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Rekreasi Anak, Manado, Architecture of Happiness*

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Fase anak-anak adalah fase penting yang akan mempengaruhi potensi, pemikiran, dan emosi seseorang kedepannya. Anak-anak menurut Konvensi Hak-hak anak internasional adalah mereka yang berumur dibawah 18 tahun. Pengalaman yang diberikan sejak kecil akan menjadi pondasi yang kuat hingga ia dewasa. Ketika anak berada pada *the golden age* (Balita) semua informasi akan terserap dengan cepat. Mereka menjadi peniru yang handal, lebih pintar, lebih cerdas dan akan menjadi dasar terbentuknya karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitifnya. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan luar biasa yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya. Umur 6-12 tahun, dalam perkembangannya anak akan lebih suka bereksplorasi, ingin tau dan mencoba hal-hal baru yang menarik perhatiannya sehingga diperlukan adanya wadah bereksplorasi yang aman dan terkontrol.

Kota Manado adalah salah satu kota di Indonesia yang saat ini sedang mengalami perkembangan yang pesat, terutama dalam bidang ekonomi, dan pariwisata. Berdasarkan Laporan Penyelenggaraan Pemerintah Daerah Kota Manado Tahun 2018, jumlah penduduk yang tergolong dalam usia anak-anak tergolong banyak yaitu berjumlah 146.987 orang yang adalah 25% dari jumlah seluruh penduduk kota Manado. Namun, masih jarang ditemui fasilitas bermain yang diperuntukkan khusus bagi anak-anak. Minimnya fasilitas bermain menyebabkan mereka bermain di area yang kurang aman dan tidak seharusnya digunakan sebagai area bermain seperti bantaran sungai, jalan raya, dll. Sehingga untuk keamanan dan memudahkan pengawasan, banyak orang tua yang lebih memilih anaknya tinggal di rumah dan bermain *gadget* sebagai hiburannya. Bermain di luar ruang, bermain dengan alam sangat diperlukan dalam proses tumbuh kembang anak. Perkembangan teknologi memudahkan kita mengakses berbagai informasi, ataupun sekedar mencari hiburan. Tetapi tanpa pengawasan yang baik, hal ini malah memberi dampak buruk bagi perkembangan anak, yakni ketergantungan sehingga bukan hanya malas belajar, malas bermain di luar, mereka bahkan semakin kurang bersosialisasi dengan teman, dan keluarganya. Melihat kondisi yang ada, dirasa potensial untuk dihadirkan Pusat Rekreasi anak di Kota Manado. Perkembangan teknologi yang ada dikombinasikan dengan unsur-unsur edukatif sehingga dapat menarik minat anak. Kurangnya sarana rekreasi anak di ruang terbuka hijau dapat diakomodir lewat objek ini karena tidak hanya dipusatkan di dalam ruangan tapi juga di luar ruangan dengan taman, serta fasilitas outdoor lainnya. Dalam kegiatan edukasi dan rekreasi tersebut

¹ Mahasiswa PS S1 Arsitektur Unsrat

² Dosen PS S1 Arsitektur Unsrat

³ Dosen PS S1 Arsitektur Unsrat

juga akan terjalin relasi antar anak satu dengan yang lain sehingga merangsang motoric, sensorik juga kognitif seorang anak. Dengan melihat fungsi dan peruntukannya sebagai fasilitas anak, *Architecture of Happiness* diambil sebagai tema untuk diterapkan.

1.2. Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana merancang pusat Rekreasi anak yang mampu mengkombinasikan Sarana Edukasi dan Rekreasi ?
- 2) Bagaimana merancang pusat Rekreasi anak yang mampu membantu pengembangan bakat dan kreatifitas anak di Manado ?
- 3) Bagaimana merancang Interior dan lansekap pusat Rekreasi anak ?
- 4) Bagaimana merancang pusat Rekreasi anak dengan penerapan tema *Architecture of Happiness* ?

2. METODE PERANCANGAN

Dalam pendekatan perancangan ada tiga aspek utama yaitu pendekatan tipologi, pendekatan lokasional, dan pendekatan tematik, dengan penjelasan sebagai berikut :

- 1) Pendekatan Tipologi
Dalam pendekatan ini mengacu kepada teori Raphael Moneo dengan kerangka tipologi Fungsi, Geometri dan perlanggaman (kultural historic). Metode yang dilakukan dalam pendekatan ini meliputi studi literatur dan studi preseden.
- 2) Pendekatan Lokasional
Pendekatan dilakukan dengan metode *survey* dan *observing*. Pendekatan ini dilakukan dengan menganalisa lokasi, tapak dan lingkungan serta eksistensinya dengan kawasan. Serta menemukan karakteristik tapak sehingga potensi yang ada bisa dioptimalkan. Untuk Analisis Tapak menggunakan teori Edward T. White
- 3) Pendekatan Tematik
Pendekatan mengacu pada tema "*Architecture of Happiness*" sebagai tema yang dipilih dalam perancangan ini. Pendekatan dilakukan untuk mempelajari prinsip-prinsip serta penerapannya pada perancangan. Adapun metode yang dilakukan adalah :
 -) Studi Literatur
Dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai tema berbasis pada lingkup arsitektural serta disiplin ilmu lain yang berhubungan dengan tema tersebut. Sehingga dengan studi yang dilakukan bisa memahami dan mempelajari tema sebagai acuan perancangan lewat literature yang ada berupa buku, artikel dan jurnal.
 -) Eksperimen Desain
Gagasan desain yang didapatkan dari studi dan pendekatan diuji cobakan sampai pada perwujudan ide-ide desain secara 2 dimensi dan 3 dimensi.

Teori Horst Rittel yaitu pengembangan varietas-reduksi varietas, digunakan sebagai metode perancangan. Proses perancangan diawali dengan latar belakang dalam menghadirkan objek perancangan, lalu dirumuskan permasalahan, diikuti dengan gagasan sebagai solusi dari permasalahan yang dikemukakan. Kemudian dilakukan tinjauan perancangan yang mencakup Objek, pemilihan dan analisis lokasi dan prinsip prinsip penerapan tema *Architecture of Happiness* dalam perancangan. Pengumpulan data dikumpulkan lewat studi literature, studi preseden, studi lapangan serata kegiatan wawancara. Sesudah pengkajian, disusun konsep programatik ruang dan konsep Desain strukturalnya yang kemudian menjadi konsep awal desain yang terus dikembangkan menjadi konsep akhir desain. Konsep yang sudah bersifat final, dituangkan dalam produk desain yang jelas dan sistematis.

3. KAJIAN OBJEK RANCANGAN

3.1. Objek Rancangan

Secara etimologis, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Pusat Rekreasi Anak dapat dipahami sebagai berikut :

- 1) Pusat : merupakan pokok pangkal atau yang menjadi pempunan (berbagai-bagai urusan, hal, dan sebagainya).
- 2) Rekreasi : adalah penyegaran kembali badan dan pikiran; sesuatu yang menggembarakan hati dan menyegarkan seperti hiburan, piknik.

3) Anak : manusia yang masih kecil.

Rekreasi adalah semua kegiatan yang dilakukan seseorang atas keinginannya dan mendatangkan kepuasan. Sifat kegiatan tersebut terkait dengan beragamnya minat masing masing orang (George D.)

Fungsi Pusat Rekreasi Anak

- 1). Fungsi Kesehatan Jasmani, aktivitas yang dilakukan dalam pusat rekreasi dapat menambah dan memelihara kesegaran dan kesehatan jasmani
- 2). Fungsi Kesehatan Mental yaitu lewat aktivitas yang ada dapat membangkitkan rasa percaya diri
- 3). Fungsi Pengembangan Kepribadian, Rekreasi dapat mengembangkan sifat-sifat manusi dan mempengaruhi perkembangan kehidupan sosial. Rekreasi dapat menyediakan kemungkinan–kemungkinan untuk menyatakan dan mewujudkan cita–cita, sportivitas, membina kerjasama dan menghargai hak–hak orang lain.
- 4). Fungsi Pencegahan Kenakalan Rekreasi dapat menyalurkan kegiatan anak pada waktu senggang ke arah yang lebih berguna, sehingga dapat mengurangi asosial yang mengarah pada kenakalan.
- 5). Fungsi Moral, Manusia membutuhkan inspirasi. Pada saat orang merasakan diri kurang tenang, kurang percaya diri, menghadapi banyak tekanan hidup, rekreasi melalui aktivitas dapat menimbulkan semangat juang yang hidup kembali.

3.2. Lokasi dan Tapak

Penetapan lokasi tapak didasarkan atas regulasi tata ruang yang diatur dalam RTRW Kota Manado tahun 2014-2034. Sedangkan Tapak ditentukan dari beberapa pilihan dengan kriteria aksesibilitas pencapaian dari dan ke kawasan perencanaan, lingkungan fisik dan topografi yang menarik dan potensial, keamanan lingkungan, ketersediaan infrastruktur yang memadai dan dekat dengan sarana pendidikan formal. Dari kajian serta penilaian yang dilakukan, tapak terpilih berada di samping jalan A.A. Maramis kelurahan Paniki Bawah, kecamatan Mapanget.



Gambar 1. Peta Lokasi dan Tapak
Sumber : RTRW Kota Manado & Google Maps

Luas Site : 18.500m²

Batas Site

Utara : Lahan Kosong
Barat : Rumah Toko
Selatan : Jalan A.A.Maramis
Timur : Rumah Pabrik

KDB (Koefisien Dasar Bangunan) pada Tapak

$$KDB = \frac{\text{Total Luas Lantai Dasar}}{\text{Total Luas Tapak}} \times 100\%$$

$$40\% = \frac{18500}{\text{Total Luas Tapak}} \times 100\%$$

$$TLLD = 18500 \times 40\%$$

$$TLLD = 7400 \text{ m}^2$$

KLB (Koefisien Lantai Bangunan) pada Tapak

$$KLB = \frac{\text{Luas Lantai Bangunan}}{\text{Total Luas Tapak}} \times 100\%$$

$$300\% = \frac{\text{Luas Lantai Bangunan}}{18500} \times 100\%$$

$$LLB = 18500 \times 300\%$$

$$LLB = 55000 \text{ m}^2$$

Koefisien Daerah Hijau (KDH) pada tapak

$$KDH = \frac{RTH \text{ minimal}}{\text{Total Luas Site}} \times 100\%$$

$$30\% = \frac{RTH \text{ minimal}}{18500} \times 100\%$$

$$RTH_{\text{min}} = 18500 \times 30\%$$

$$RTH_{\text{min}} = 5550 \text{ m}^2$$

4. TEMA PERANCANGAN

4.1. Asosiasi Logis

Objek yang diusulkan adalah pusat rekreasi anak, sebagai tempat yang mengakomodir kegiatan bermain dan belajar yang menyenangkan dan menarik untuk anak-anak. Tempat rekreasi yang ada di kota Manado pada umumnya berada dalam pusat perbelanjaan dan ditujukan untuk semua usia,

dengan satu area playground sebagai tempat bermain anak. Tempat Rekreasi bertemakan alam yang lainnya berupa wisata alam dengan spot spot foto dan kurang sarana rekreasi terutama edukasi untuk anak. Maka dalam perancangan ini diangkat tema *Architecture of Happiness* dengan mempertimbangkan fungsi objek sebagai sarana hiburan dan penggunanya yaitu keluarga terutama anak-anak. Dengan tema ini dipelajari bagaimana suatu arsitektur dapat memberi perasaan senang dan bahagia. Dengan menghasilkan emosi bahagia dalam diri bisa memberi efek positif untuk perilaku dan perkembangan tidak hanya anak tapi keluarganya. Prinsip prinsip dalam *Architecture of Happiness* ini dirasa cocok untuk diterapkan dalam perancangan Pusat Rekreasi Anak di Kota Manado.

4.2. Kajian Tema

Berasal dari bahasa Inggris, "*Architecture of Happiness*" diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia, berarti : *Architecture* = Arsitektur = ilmu bangunan; *of* = dari; *Happiness* = kebahagiaan. Diterjemahkan lagi secara etimologis menurut KBBI, Arsitektur ialah seni dan ilmu merancang serta membuat konstruksi bangunan; metode dan gaya rancangan suatu konstruksi bangunan. Kebahagiaan dari kata dasar 'bahagia' yaitu keadaan atau perasaan senang dan tentram (bebas dari segala yang menyusahkan). Jadi secara keseluruhan dapat dipahami bahwa Arsitektur dari kebahagiaan berarti suatu metode yang dilakukan untuk menghasilkan konstruksi bangunan yang bisa memberi kebahagiaan. *Architecture of Happiness* dikemukakan dalam sebuah buku dengan judul yang sama "*Architecture of Happiness*" oleh seorang berkebangsaan Inggris bernama Allain de Botton. Bangunan-bangunan yang baik, tulisnya, seperti cermin yang mencerminkan aspirasi terbesar kita dan "berbicara tentang visi kebahagiaan."

Berdasarkan kajian yang dilakukan terhadap pengertian dan konsep dari tema *Architecture of Happiness* dari beberapa pustaka, ditemukan gagasan utama dari tema ini yaitu berbicara visi kebahagiaan lewat interaksi dengan manusia dan Alam. Dari gagasan utama tersebut dan penerapannya pada pusat rekreasi anak, dikemukakan prinsip yang menunjangnya yaitu :

- 1). Berinteraksi dengan lingkungan alam
Alam adalah tempat penyedia kehidupan yang memiliki berbagai keindahan dan sumber daya yang dapat dimanfaatkan oleh setiap manusia. Ketika seorang anak keluar di alam, semua indera diaktifkan. Dia tenggelam dalam sesuatu yang lebih besar dari dirinya sendiri, daripada berfokus secara sempit pada satu hal, seperti layar komputer. Anak melihat, mendengar, menyentuh, bahkan mencicipi. Di alam, pikiran seorang anak memiliki kesempatan untuk tenang, jadi pada saat ia harus fokus dan memperhatikan, mungkin di sekolah, ia akan lebih fokus dan lebih baik. Masalah yang bisa disebabkan kurangnya interaksi dengan alam termasuk penyakit yang dikenal: depresi, obesitas, dan gangguan defisit perhatian. Anak-anak yang memiliki akses langsung ke alam adalah pembelajar yang lebih baik.
- 2). Mewadahi aktivitas pemakai dengan nyaman dan menyenangkan
Menurut Montessori, karakteristik lingkungan yang menyenangkan bagi anak yaitu adanya area terbuka seperti taman atau lapangan dimana bisa digunakan untuk berbagai aktivitas individu juga kelompok, kebebasan anak untuk bergerak dan memilih, pembelajaran yang nyata dan alami, dekorasi atau ruang yang indah dan selaras, tidak membosankan. Bentuk implementasi lainnya dapat berupa penataan ruang yang sederhana namun nyaman, taman labirin, bermain air mancur, taman rahasia, lorong rahasia, rumah kupu-kupu, taman batu, bisa juga pemandangan unik di tempat-tempat mengejutkan.
- 3). Mengoptimasi keunikan lahan (*The Promise of a field*)
Tiap lokasi dan tapak memiliki ciri khasnya masing-masing, seperti kondisi kontur, lingkungan sekitar, atau cerita menarik mengenai tempat itu. Dengan memanfaatkan bentuk, kontur lahan, atau lokasi tentunya akan memberikan karakter bagi rancangan yang membuatnya berbeda dari yang lain.
- 4). Menghasilkan *Sense of place*
Sense of place sering disebut sebagai susana tempat, kualitas lingkungan dan daya tarik dari tempat yang menyebabkan rasa sejahtera yang membantu mengikat masyarakat bersama dan membuat individu ingin kembali ke tempat tersebut, (Smith, 2011). Prinsip ini menjadi penting karena bisa membangun pengetahuan dan penghargaan untuk sumber dayanya; mendukung pengembangan identitas pribadi; menumbuhkan empati.
- 5). Menerapkan prinsip keteraturan, keseimbangan, elegan, dan keterpaduan (*Virtues of Building*)

5. KONSEP PERANCANGAN

5.1. Konsep Implementasi Tematik

Sesuai dengan hasil kajian tema pada bab sebelumnya, *Architecture of Happiness* yang dikemukakan oleh Allain de Botton memiliki gagasan utama “Arsitektur bicara tentang visi kebahagiaan”. Dalam penerapannya pada pusat rekreasi anak, ada 5 prinsip dasar yang dikemukakan yaitu interaksi dengan alam, mewadahi aktivitas pemakai dengan nyaman dan menyenangkan, mengoptimasi keunikan lahan, memiliki identitas, dan yang terakhir adalah menerapkan prinsip keteraturan (*Order*), keseimbangan (*balance*), elegan (*elegance*), dan keterpaduan (*Coherence*). Prinsip-prinsip tersebut diimplementasikan dalam beberapa aspek perancangan yaitu *Site Development*, Massa, Struktur, Utilitas, Ruang Dalam, Ruang Luar, dan selubung yang dapat ditunjukkan dalam matriks pada tabel 1.

Tabel 1. Implementasi Tema Rancangan

	Aspek-Aspek Rancangan					
	Site Development	Massa	Struktur & Utilitas	Ruang Dalam	Ruang Luar	Selubung
Interaksi dengan Alam	✓	-	-	✓	✓	✓
Mewadahi aktivitas pemakai dengan nyaman dan menyenangkan	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Mengoptimasi keunikan lahan	✓	✓	-	-	✓	-
Memiliki Identitas (sense of place)	✓	✓	-	✓	✓	✓
Penerapan prinsip keteraturan, keseimbangan, elegan, dan keterpaduan	✓	✓	✓	✓	✓	✓

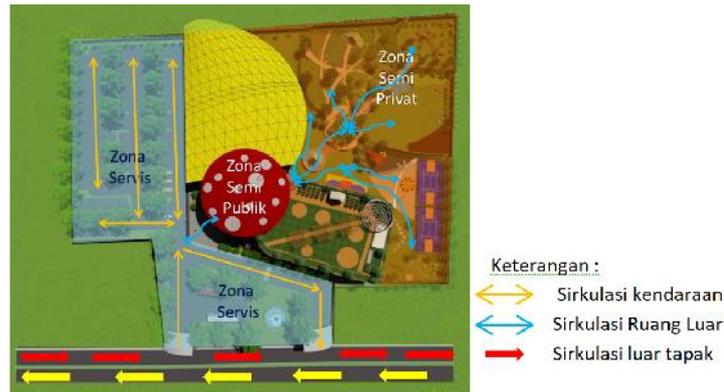
Dalam perancangan, tema diimplementasikan dalam tata tapak dengan peruntukan rekreasi ruang luar yang lebih besar, perancangan interior, pengadaan sarana rekreasi, burung manguni yang merupakan ikon Minahasa digunakan sebagai maskot pusat rekreasi, dan perancangan bentuk massa bangunan.



Gambar 2. Spot Penerapan Tema

5.2. Konsep Pengembangan Tapak

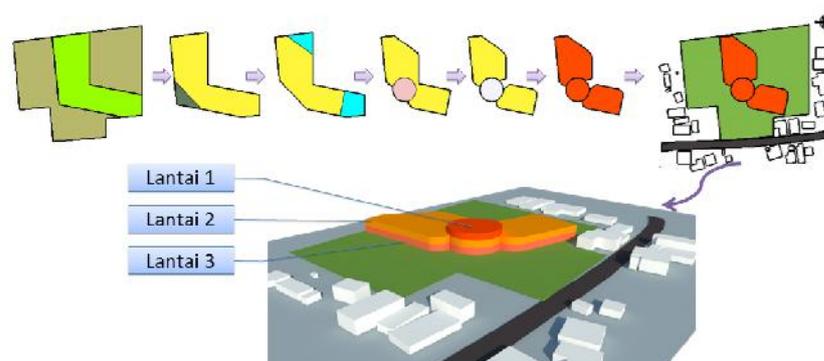
Berdasarkan analisis yang dilakukan, zona area servis diletakkan disebelah barat dan selatan tapak dekat jalan raya untuk memudahkan sirkulasi parkir. Untuk alur sirkulasi kendaraan di bagian selatan adalah satu arah, masuk dari sebelah kiri, menuju parkir atau *dropoff* dan keluar ke kanan mengikuti arah lalu lintas depan tapak. Alur sirkulasi dalam parkir adalah dua arah. Zona semiprivat berada di bagian tengah tapak, karena direncanakan akan menjadi area peletakan massa bangunan. Sedangkan area semi privat berada di sebelah timur dengan rencana peletakan rekreasi outdoor. Untuk memasuki zona semi privat harus melalui zona semi publik.



Gambar 3. Zoning Tapak

5.3. Konsep Gubahan Massa Bangunan

Untuk konsep bentuk massa mengikuti bentuk Tapak, zoning serta pola sirkulasi dalam tapak yang telah dikaji sebelumnya. Merupakan Massa majemuk yang terdiri dari 3 massa. Massa ditempatkan pada area semipublik dengan bentukan mengikuti pembagian elevasi kontur tapak. Selanjutnya bentuk massa disesuaikan dengan rencana area servis (sirkulasi kendaraan). Untuk memaksimalkan masuknya cahaya matahari, beberapa bagian di arah Timur direduksi, begitu juga dengan sudut sudut massa yang diganti dengan lengkung. Ditambahkan bentukan massa silinder ditengah, maka dihasilkan bentuk massa bangunan seperti pada gambar 4.



Gambar 4. Konsep Konfigurasi Massa

6. HASIL PERANCANGAN

6.1. Tata Tapak

Penataan tapak dirancang dengan penerapan prinsip *Architecture of Happiness*. Prinsip mengoptimasi keunikan lahan serta keseimbangan, keteraturan dan keterpaduan diwujudkan dalam 3 bagian besar tapak yang dibagi berdasarkan kontur, yakni pertama area servis, merupakan jalan dan tempat parkir, diletakkan pada area dengan elevasi yang lebih rendah. Parkiran Bus diletakkan di depan tapak untuk memudahkan akses, dan meminimalisir bagian lahan yang digunakan sebagai jalan atau lahan parkir, mengingat ukuran bus yang lebih besar dari kendaraan lainnya. Bagian kedua yaitu Indoor yakni fungsi dalam bangunan dan bagian outdoor. Outdoor area berada pada kontur yang lebih tinggi, merupakan area bermain edukasi yang didalamnya ada playground, kebun, taman serta dibagi area khusus anak usia 3-5 tahun dengan usia 6-13 tahun. Hal ini dikarenakan pola bermain dan kemampuan motorik yang berbeda menurut usianya, maka dalam hal ini dibagi area toddler dan area anak kecil.



Gambar 5. Tata Tapak

6.2. Gubahan Bentuk Arsitektural

Dari atas bentuk bangunan terlihat menyerupai burung dengan sayap yang terbentang. Bagian depan tapak yang merupakan pintu masuk dibuat berbentuk corong yang mengecil ke dalam. Tujuannya adalah untuk memberikan kesan seperti masuk dalam rumah burung, didukung dengan keberadaan burung yang menghinggap di atasnya. Penggunaan kaca dimaksudkan untuk masuknya cahaya namun agar tidak berlebihan hingga menghasilkan panas berlebih, digunakan double skin di beberapa bagian. Bentuk double skin melengkung yang dapat membentuk tanda kurung tapi juga silang dengan bagian lainnya. Fassade bangunan sebagian besar berwarna *orange* dan *creame*.



Perspektif Mata Burung



Perspektif Mata Manusia

Gambar 6. Perspektif

6.3. Gubahan Ruang Arsitektural

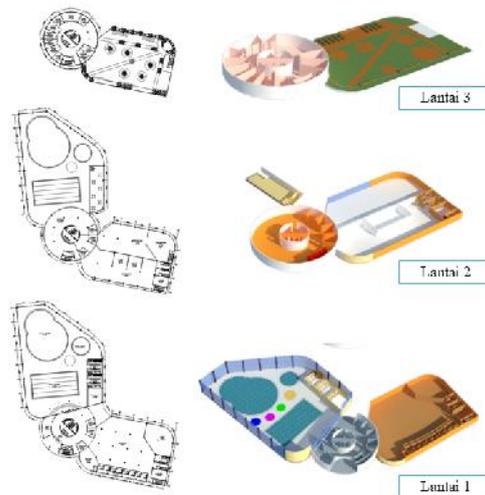
) Ruang Dalam

Pada gambar 7 ditunjukkan kolam renang, ruang science center dan toddler playground. Dengan penerapan prinsip tema pada science center yaitu mewadahi aktivitas pemakai dengan nyaman dan menyenangkan, serta sense of place, ditunjukkan lewat dekorasi yang selaras, memiliki alur cerita (di angkasa) adanya layar interaktif dan media belajar hologram sebagai bagian dari kajian akan apa yang disenangi oleh anak-anak di abad 21. Dalam science center anak bisa melihat, mendengar, menyentuh bahkan berkspersimen sederhana tentang suatu bidang sains. Untuk toddler playground diisi dengan alat-alat bermain 'tak menentu' yaitu media bermain dengan peraturan bermain yang tidak baku, sehingga anak bisa bebas berekspresi dengan permainan sesuai dengan imajinasi dan kreativitas mereka. Dengan begitu aktivitas bermain menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Material yang digunakan sebagian besar adalah linoleum yang membungkus busa, dan mengurangi sudut sudut tajam pada ruang atau media bermain. Kolam renang dibagi menjadi 3 bagian, kolam renang atletik dengan kedalaman 1 meter, kolam rekreasi dengan kedalaman 30cm untuk anak

kecil dan kolam rekreasi dengan kedalaman 80cm untuk anak-anak secara umum. Pada lantai atas ruang ganti difungsikan sebagai café dan tempat tunggu.



Gambar 7. Spot Interior



Gambar 8. Denah Bangunan

J) Ruang Luar

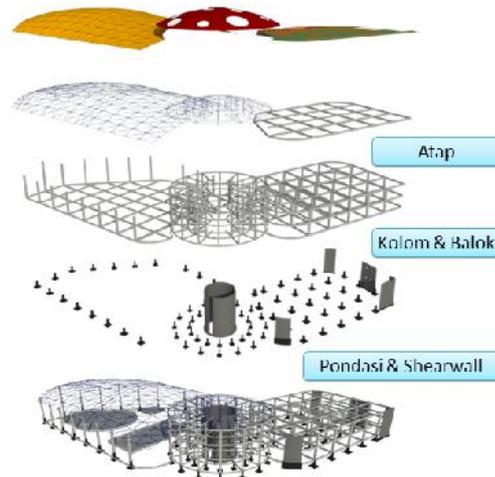
Dalam Perancangan ruang luar bangunan, penulis juga menerapkan prinsip-prinsip *Architecture of Happiness* yang diantaranya. Pertama adalah sense of place. Menurut kajian yang telah dipelajari sebelumnya, dilihat bahwa pusat-pusat rekreasi biasanya memiliki ikon atau karakter mascot sebagai ciri khas keberadaannya, maka di digunakan burung manguni atau burung hantu yang adalah simbol kebudayaan Minahasa, ditampilkan lebih berwarna sebagai focal point. Area Kebun Mini, sebagai penerapan prinsip mengoptimasi keunikan lahan yakni kondisi tanah yang subur dan sering dimanfaatkan sebagai kebun bagi masyarakat sekitar. Tanaman yang digunakan adalah tanaman dengan perawatan dan pertumbuhan yang lebih cepat. Disamping kebun ada taman kelinci, sebagai tempat pengunjung bisa berinteraksi dengan hewan kelinci. Taman sensori, berisi tumbuhan dengan warna serta tekstur beragam, diadakan pula pijakan dari batu, kayu, rumput, yang bisa semakin memperkaya kemampuan sensori anak, dan dilengkapi dengan ayunan.



Gambar 9. Spot Eksterior

6.4. Struktur dan Konstruksi

Pondasi menggunakan pondasi telapak dengan ukuran berbeda satu dengan slof 60 cm dan satunya 40 cm. Kolom berdimensi 60 x 60 cm dengan jarak 8 meter antar balok diletakkan pada bagian kanan dan kiri bangunan, kolom berdimensi 40 x 40 cm dengan jarak 5 meter digunakan pada bagian tengah dengan core sebagai pusatnya. Bangunan ini menggunakan atap dengan struktur cangkang thin shell, cangkang kubah dan atap plat. Bisa dilihat juga pada bagian core menggunakan shearwall, sebagai penguatan struktur bangunan silinder dan mengakomodir lift serta toilet di dalamnya. Shearwall yang lainnya digunakan untuk bagian yang melengkung, dinding tangga darurat, dan toilet lainnya.



Gambar 10. Isometri Struktur

7. PENUTUP

7.1. Kesimpulan

Dalam pendahuluan penulis mengangkat pokok masalah yang diharapkan bisa dijawab lewat perancangan ini yaitu, kurangnya wadah bermain edukasi bagi anak-anak di kota Manado, perkembangan teknologi yang tidak terkontrol sehingga diperlukan wadah pengalihan perhatian dari gadget untuk lebih aktif belajar. Perancangan pusat rekreasi anak di Kota Manado ini menjawab kebutuhan akan sarana bermain edukasi bagi anak-anak. Dengan penerapan tema “*Architecture of Happiness*” dihasilkan perpaduan rekreasi alam dan modern di Manado yang menyenangkan juga mendukung tumbuh kembang, dan preferensi anak. Keberadaan ornament dengan unsur budaya serta pengoptimalisasian keunikan tapak sebagai implementasi tema memberikan kesan menarik dan unik yang tidak bisa dirasakan tempat lain.

7.2. Saran

Sebagaimana masih adanya kekurangan dalam rancangan ini, penulis menyarankan perlunya mengadakan survey langsung yang lebih luas tentang bagaimana pola bermain dan belajar anak-anak di Kota Manado. Hal ini agar hasil rancangan dapat lebih tepat sasaran dan tidak hanya pada kalangan tertentu. Disarankan juga untuk memperdalam kajian tentang perkembangan teknologi dalam penerapannya sebagai media penunjang edukasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Botton, A, “The Architecture of Happiness”, Vintage Books, a division of Random House, Inc., New York, 2006
- Seizel, John, “Inquiry by Design: Tools for Environment-Behavior Research”, Cambridge University Press, New York
- Shackell, A, Buttler, N, “Design for Play : a guide to creating successful play space”, DCSF Publication, United Kingdom 2008

- Heimsath, C, "Arsitektur dari segi Perilaku : Menuju Proses Perancangan yang Dapat Dijelaskan", Intermatra, Bandung 1988
- Landscape structures Inc, "Age appropriate Play Equipment", USA
- Ching, Francis.D.K, "Bentuk, Ruang dan Susunannya", Erlangga, 1996.
- UNICEF, "Learning Through Play", Education Section, Programme Division 3 united nations Plaza, Newyork,2018
- H. Rebecca, "designing Happiness: Architecture and Urban Design for Joy and Well-being", Faculty of the Graduate School of the university of Maryland, College Park, pp.24, 2016
- Rogi, O, "Tinjauan Otoritas Arsitek Dalam Teori Proses Desain" Vol. 11 No. 3, pp. 2-3;11, Media Matrasain, Indonesia 2014.
- Linawati, I, "Konsep Perencanaan dan Perancangan Istana Anak dengan penerapan metode bermain sambil belajar", Fakultas Teknik, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 2011
- Veal, A. J. (1992) Definitions of leisure and recreation. Australian Journal of Leisure and Recreation, 2(4), 44-48, 52, Republished by School of Leisure, Sport and Tourism, University of Technology, Sydney, as Working Paper No. 4, Diakses pada: www.business.uts.edu.au/lst/research_on [7 December 2019].
- Butterworth, I., "The Relationship between the Built Environment and Wellbeing: a Literature Review," *Urban Affairs Review*, 4, 3-19, 2000.
- Hong, Y, dkk "A Study on Young Children's Perceptions and Experiences of Happiness", Vol. No. 1, pp. 39-64, ASIA-PACIFIC JOURNAL OF RESEARCH, 2015
- Peraturan Daerah Kota Manado No.1 Tahun 2014 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Manado 2014-2034.
- BPS Kota Manado, "Kota Manado dalam Angka Tahun 2018".
- GSA Public Building Service, "Child Care Center Design Guide" NewYork, 2003