

# GRAHA SENI DAN KREATIVITAS ANAK DI MANADO (Perilaku Dalam Arsitektur)

Fernita Precila Saidi<sup>1</sup>  
Ir. R. J. Poluan, M.Si<sup>2</sup>

Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sam Ratulangi Manado

## ABSTRAK

*Anak sebagai tunas muda harapan masa depan bangsa harus dibekali dengan ilmu pengetahuan dan pendidikan yang saling menunjang untuk membawa bangsa menjadi bangsa yang besar dan terdepan.*

*Graha Seni dan Kreativitas Anak di Manado merupakan suatu wadah bagi anak-anak untuk bermain dan belajar dengan didukung fasilitas penunjang yang dibuat sedemikian rupa untuk menunjang perkembangan pada diri anak, di mana anak dibiarkan bebas berkreasi, bereksplorasi, dan bermain dengan imajinasinya.*

*Graha Seni dan Kreativitas Anak di Manado sebagai sarana pengembangan Seni dan Kreativitas Anak dengan pendekatan Tema yang Diangkat yaitu **Perilaku Dalam Arsitektur** adalah sebuah fasilitas bagi anak-anak usia 1 - 12 tahun pada khususnya dengan menerapkan konsep Seni dan Kreativitas yakni bermain sambil belajar (*fun learning*) yang bertujuan membantu pengembangan diri anak-anak serta menggunakan karakteristik anak-anak dalam berbagai kelompok usia sebagai dasar perancangan, baik mikro (*jenis kegiatan dan ruang*) maupun makro (*site dan desain bangunan*).*

*Pendekatan Perilaku Dalam Arsitektur digunakan sebagai upaya untuk menghasilkan bangunan yang sesuai dengan sasaran penggunaannya, di mana bangunan dirancang berdasarkan perilaku pengguna dan bukan pengguna yang menyesuaikan bangunan.*

*Keaktifan dalam bermain membutuhkan perhatian khusus, terutama dari segi keamanannya sehingga mempengaruhi pula pada bentuk dan pemilihan material bangunan.*

***Kata Kunci: Seni dan Kreativitas, Anak, Perilaku dalam Arsitektur.***

## I. PENDAHULUAN

**Indonesia** merupakan suatu negara dengan banyak corak seni dan kreativitas serta sejuta tradisi dari keanekaragaman suku bangsa yang tersebar di seluruh kepulauan Indonesia.

**Sulawesi Utara** merupakan sebuah nama propinsi di pulau sulawesi yang ikut memperkaya seni dan kreativitas anak nasional, dengan potensi keaneka ragaman seni dan kreativitas anak yang tidak kalah dengan daerah lain. Keaneka ragaman seni dan

---

<sup>1</sup> Mahasiswa PS1 Arsitektur UNSRAT

<sup>2</sup> Staf Dosen Pengajar Arsitektur UNSRAT

kebudayaan di Sulawesi Utara merupakan kekayaan seni yang patut ditelusuri latar belakang sejarahnya, karena hal tersebut dapat menimbulkan rasa bangga dan cinta anak-anak terhadap seni secara khusus di Manado. Anak sebagai generasi penerus bangsa tentunya memerlukan pendidikan yang memadai. Adapun pendidikan itu meliputi pendidikan formal dan non formal. Pada umumnya pendidikan formal di sekolah-sekolah menempatkan pendidikan seni dan kreativitas yang merupakan pendidikan non formal ini sebagai sarana pelengkap saja dalam kurikulum, padahal pendidikan non formal ini sangat penting khususnya bagi anak-anak. Pemilihan judul *Graha Seni dan Kreativitas Anak di Manado* adalah untuk menyediakan suatu wadah pendidikan khusus bagi anak-anak dalam mengembangkan bakat, minat dalam bidang seni dan kreativitas. Dengan tergalinya naluri seni dan kreativitas, anak dapat mengembangkan imajinasi, logika berpikir serta daya analisisnya. Adapun konsep yang dipakai tak lepas dari pengetahuan tentang psikologi anak, adanya keseimbangan antara belajar dan bermain serta aktif belajar dengan melakukan (*learning by doing*). Untuk memajukan dunia pendidikan maka perlu usaha untuk mewujudkan *Graha Seni dan Kreativitas Anak di Manado* yang mewadahi pendidikan non formal sebagai penyeimbang dengan pendidikan formal yang sudah ada di Indonesia.

Dengan bertitik tolak dari hal-hal diatas, maka perlu diupayakan untuk menghadirkan suatu wadah atau tempat dimana anak-anak bisa mengekspresikan seni dan kreativitas mereka, bagi perkembangan dunia seni anak-anak. Proyek ini mewadahi aktivitas yang berhubungan dengan apresiasi terhadap seni anak-anak di Manado. Dengan demikian, judul yang diambil dalam proyek akhir ini adalah ***“Graha Seni dan Kreativitas Anak di Manado”***, dengan tema desain ***“Perilaku Dalam Arsitektur”***.

Desain ***Graha Seni dan Kreativitas anak*** dengan tema desain ***Perilaku Dalam Arsitektur***, yaitu diharapkan bertujuan untuk menganalisis lebih lanjut akan hubungan sebuah aktivitas tertentu terhadap kebutuhan desain dan konsep perancangan arsitektur mengikuti teori yang telah ada dalam memenuhi kebiasaan dan kondisi masyarakat dengan mengedepankan pendekatan system yang telah baku dalam pembangunan sebuah *Graha Seni dan Kreativitas Anak*. Dan ini juga bisa mengekspresikan seni dan kreativitas anak kedalam bangunan tersebut. Pendekatan tematik dalam perancangan yaitu berupa konsep perorganisasian ruang, baik ruang dalam maupun ruang luar berupa Konsep fasade bangunan, fungsi bangunan yang menunjukkan interaksi dan berkaitan dengan aktivitas manusia dengan sesama serta lingkungannya.

## II. METODE PERANCANGAN

Pendekatan perancangan dilakukan melalui :

- 1) Pendekatan Tematik melalui pengetahuan tentang *Perilaku Dalam Arsitektur*
- 2) Analisa Tapak, melakukan pengamatan langsung pada lokasi, sehingga kondisi lokasi dan tapak diketahui dengan jelas.
- 3) Studi Komparasi, mempelajari dengan membandingkan objek desain yang sejenis.

4) Studi Literatur, untuk mempelajari dan mendapatkan penjelasan dari teori-teori mengenai judul dan tema perancangan.

### III. KAJIAN PERANCANGAN

#### ✚ Definisi Objek Rancangan

Berdasarkan kosa kata yang menyusun judul objek “Graha Seni dan Kreativitas Anak di Manado”, maka secara etimologis dapat didefinisikan sebagai berikut :

#### **Graha**

adalah Bangunan tempat pertemuan resmi ataupun untuk ditinggali. Dari bahasa Sanskerta yang berarti : Wadah, tempat pengelolaan, tempat penampungan atau fasilitas pemenuhan akomodasi<sup>3</sup>

*Umumnya kata Graha*, dipakai untuk menyebut nama sebuah gedung atau bangunan megah. Ironisnya, penempatan kata graha tidak konsisten. Kadang di muka, kadang di belakang nama gedung atau bangunan tersebut.

#### **Seni**

adalah penjelmaan rasa indah yang terkandung dalam hati orang, yang dilahirkan dengan perantaraan, alat-alat komunikasi ke dalam bentuk yang dapat ditangkap oleh indera pendengaran (seni suara), penglihatan (seni lukis), atau yang dilahirkan dengan perantaraan gerak (seni tari, drama).<sup>2</sup>

#### **Dan**

adalah Kata penghubung antara kata yang satu dengan kata yang lain.

#### **Kreativitas**

adalah kemampuan untuk mencipta; daya cipta; perihal berkreasi.

#### **DI**

Adalah Proposisi penunjuk tempat<sup>5</sup>

#### **Anak**

(jamak: anak-anak) adalah seorang *lelaki* atau *perempuan* yang belum *dewasa* atau belum mengalami masa *pubertas*.

#### **Manado**

adalah *ibu kota* dari *provinsi Sulawesi Utara*. Kota Manado seringkali disebut sebagai **Menado**.<sup>6</sup>

### IV. TEMA PERANCANGAN

#### 1. Pengertian

Kata perilaku sendiri menunjukkan manusia dalam aksinya, berkaitan dengan semua aktivitas manusia secara fisik; berupa interaksi manusia dengan sesamanya ataupun dengan lingkungan fisiknya. Di sisi lain, desain arsitektur akan menghasilkan suatu bentuk fisik yang bisa dilihat dan bisa dipegang. Krena itu hasil desain arsitektur dapat menjadi salah satu fasilitator terjadinya perilaku, namun juga bisa menjadi penghalang terjadinya perilaku. Kebiasaan mental dan sikap perilaku seseorang dipengaruhi oleh lingkungan fisiknya. Drucker (1969) menindikasikan bahwa “sebagian besar yang kita lihat adalah sesuatu yang ingin kita lihat”.

<sup>3</sup>Depdikbud Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke dua, Balai Pustaka, Jakarta 1996.

<sup>4</sup>Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke tiga, Balai Pustaka, Jakarta 2007

<sup>5</sup>Departement Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 1998

<sup>6</sup> Ensiklopedia Bebas <http://id.wikipedia.org/wiki/Kawasan>

Sementara Von Foester (1973) menulis bahwa “ apa yang kita bentuk dalam pikiran, itulah realitas yang kita perhitungkan”. Namun realitas itu tidak selalu seperti yang diinginkan. Apa yang dibayangkan dalam imajinasi arsitek pada proses perancangan mungkin akan menghasilkan akibat yang berbeda pada saat atau setelah proses penempatan/penghunan.

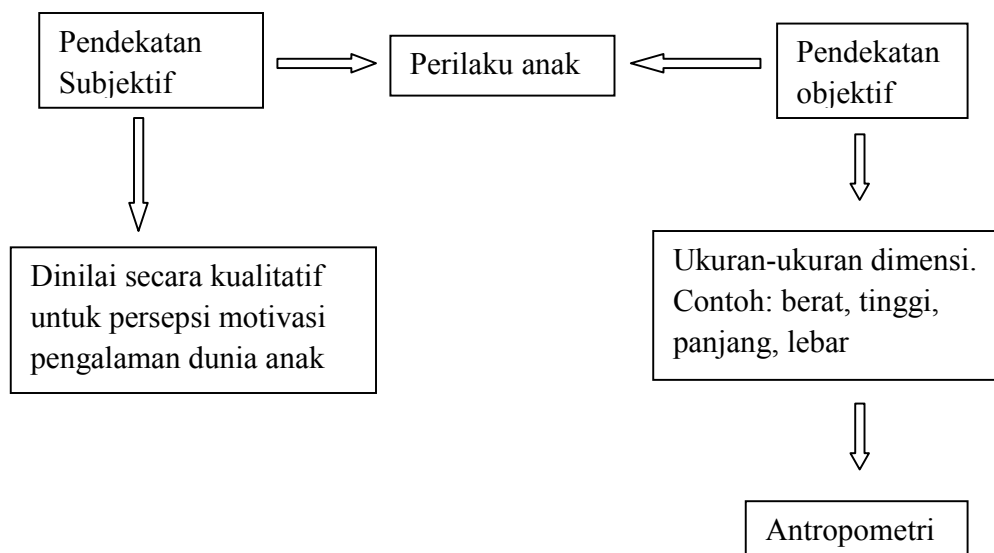
**Perilaku ini LEBIH KE PERILAKU ANAK**

→ **Perilaku Anak** : "Perilaku yang tidak diinginkan" -> Shaping berarti memberikan anak dengan isyarat dan bala bantuan yang mengarahkan mereka ke arah perilaku yang diinginkan. Seperti yang Anda membentuk perilaku, tag kepribadian anak bersama dan juga perubahan dan meningkatkan. Cara utama untuk membentuk perilaku anak adalah melalui:

- pujian
- selektif mengabaikan
- time-out
- konsekuensi
- motivator
- pengingat
- perundingan
- penarikan hak istimewa
- kelucuan

**2. Kajian Teori**

**Pendekatan terhadap perilaku anak:**



Pada dasarnya dalam kehidupan anak terhadap dua proses yang beroperasi secara kontinu dan mempengaruhi, yaitu<sup>4)</sup>:

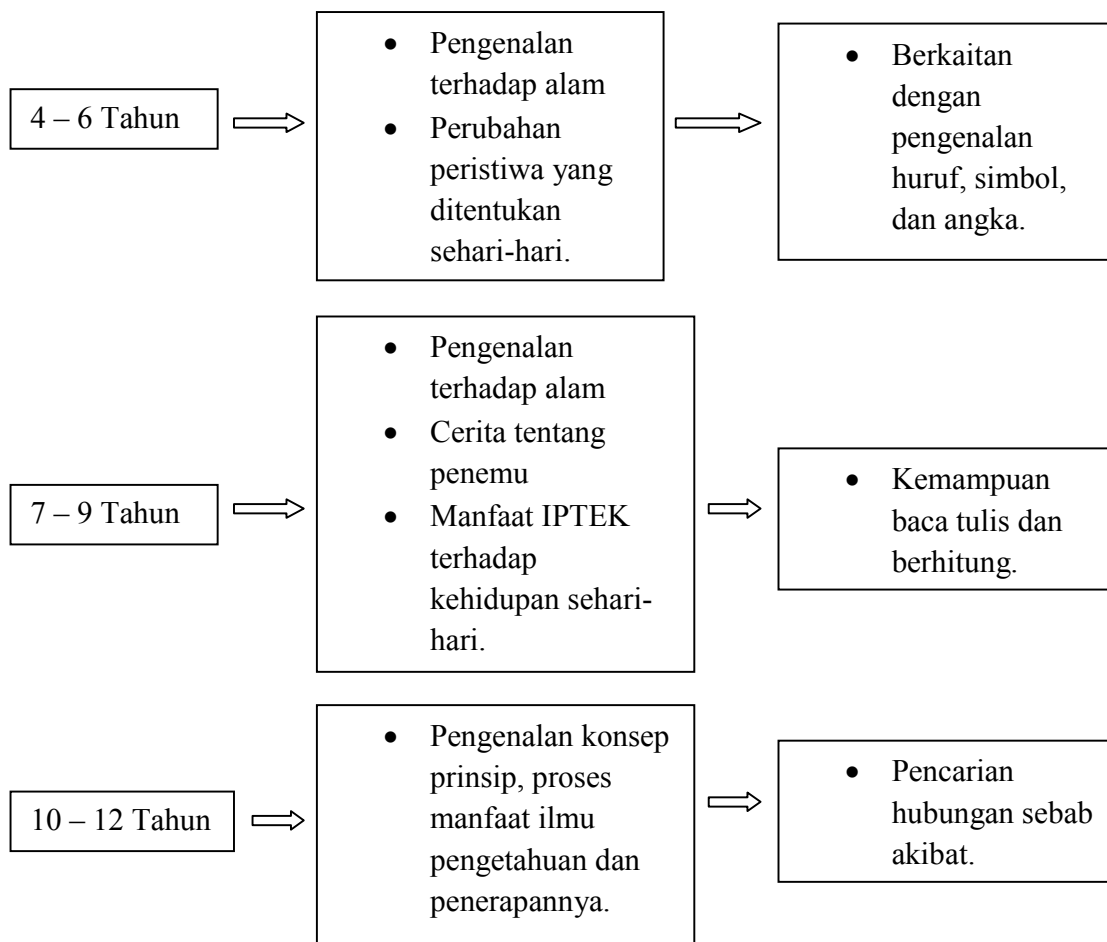
- 1). Pertumbuhan adalah perubahan psikologis: yaitu proses pematangan fungsi-fungsi fisik yang ditandai dengan perubahan berat panjang dan ukuran tubuh.
- 2). Perkembangan adalah perubahan psikologis: yaitu proses pematangan fungsi-fungsi fisik dan fisis ditunjang oleh faktor-faktor lingkungan pada proses belajar, masa ini disebut masa kritis.

Beberapa ahli menyatakan adanya masa-masa kritis pada masa perkembangan anak:

- 1) E.L Theorendike “*Low of Readiness* (hukum kegiatan) proses belajar akan berlangsung bila dilakukan pada saat anak siap menerima rangsangan tersebut.
- 2) L.H Blum: *developmant readios*. Kesiapan dalam perkembangan proses belajar berlangsung dengan baik bisa dilakukan bila saat anak siap.
- 3) R.J Havighurts “*Teachable movement (saat peka belajar)*”
- 4) Rangsangan dari luar dalam latihan proses belajar akan berhasil dengan baik bila dilakukan pada masa yang tepat pada perkembangan anak, masa yang tepat tersebut adalah masa kritis.

Ilmu pengetahuan adalah yang siap mendapatkan rangsangan dari luar, dalam bentuk latihan dan proses belajar yaitu pada masa kritis.

#### Perkembangan Kognitif Anak:



### 3. Studi Pendalaman Tematik

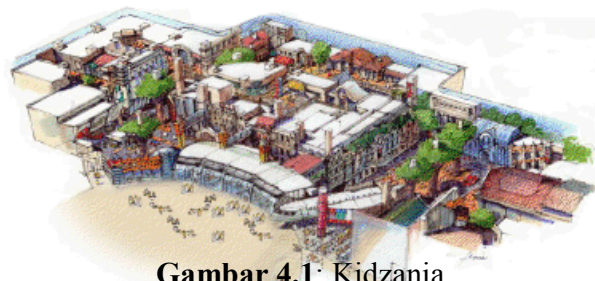
Pendekatan Tematik dalam perancangan yaitu berupa konsep perorganisasian ruang, baik ruang dalam maupun ruang luar berupa Konsep fasade bangunan, fungsi bangunan yang menunjukkan interaksi dan berkaitan dengan aktivitas manusia dengan sesama serta lingkungannya .

✚ seperti gambar di bawah ini dengan menggunakan bentuk dan warna yang bisa menarik perhatian bagi anak-anak...

- ***Kidzania***

Lokasi:

Jalan Jendral Sudirman Kav. 52-53 Jakarta Selatan, Pacific Place Mall Lantai 6



**Gambar 4.1:** Kidzania

- 1) Kidzania merupakan tempat bermain anak yang mempunyai konsep rekreatif dan edukatif.
- 2) Disini anak-anak diajak bermain untuk memainkan peran seerti orang dewasa. Dengan tujuan agar anak-anak dapat merealisasikan cita-citanya dan lebih siap saat dewasa nanti.
- 3) KIDZANIA dibangun khusus menyerupai replika sebuah kota yang sesungguhnya , namun dalam ukuran anak-anak



**Gambar 4.2:** Suasana di Kidzania

(Sumber : <http://www.Facebook.com/profile.php?ref=profile&id=1249907909#!/p>)



**Gambar 4.3:** Rumah Unik



**Gambar 4.4:** Bangunan Yang Berbentuk Atap Kubah

Bangunan ini adalah salah satu bangunan unik yang memakai konsep ceria pada bangunan tersebut. Ini terlihat pada pemakaian cat yang serba unik dan memakai warna cerah, serta memakai gambar-gambar yang ceria pula.

## V. ANALISIS PERANCANGAN

### 1. Jenis Pemakai

Untuk mengetahui tinjauan aktivitas objek rancangan yang diwadahi, maka kita perlu mengetahui jenis pemakai yang ada. Secara garis besar ada tiga kelompok besar yang menjadi pemakai dan pelaku aktivitas di Graha Seni dan Kreativitas Anak, yaitu :

- (1). Seniman,
- (2). Pengelola,
- (3). Anak-anak/ Masyarakat umum

### 2. Jenis Kegiatan

Jenis kegiatan ini menyangkut kegiatan – kegiatan yang biasanya dilakukan dalam lingkungan Graha Seni dan Kreativitas Anak di Manado.

#### (1). 1. *Seniman Keterampilan/ Rupa*

1. *Pelukis/seniman*
2. *Menciptakan lukisan-lukisan yang indah*
3. *Mengembangkan jenis-jenis seni patung modern dan tradisional*

#### 2. *Seniman Musik / Penyanyi*

1. Musisi
  - 1) Mempertunjukkan keterampilan dan kemampuan bermain musik
  - 2) Mengembangkan music tradisional dan Modern
  - 3) Menciptakan jenis-jenis musik dengan memadukan jenis musik tradisional dengan musik modern.
2. Penyanyi / Pencipta lagu
  - 1). Berlatih menyanyi
  - 2). Menampilkan lagu-lagu modern dan daerah
  - 3). Menciptakan lagu-lagu untuk ditampilkan

### **3. *Seniman Tari***

#### **1. Koreografer**

Memberi latihan tari berupa :

- 1) Tari tradisional dan tari kreasi baru(modern)
- 2) Mengangkat jenis-jenis tarian yang berkembang maupun yang belum dikembangkan.
- 3) Menciptakan jenis tarian baru
- 4) Mengembangkan jenis tarian baru dengan menggabungkan tarian tradisional dengan tarian modern.

#### **2. Penari**

Memahami apa yang dilatih, mampu menyajikan semua keterampilan demi memberikan rasa puas bagi penonton.

### **3. *Seniman Drama / Pertunjukan Adat Cerita Rakyat***

#### **1. Sutradara**

Mengkoordinir kegiatan pertunjukan suatu cerita / drama

#### **2. Penulis Skenario**

Mengangkat cerita-cerita rakyat untuk dijadikan bahan pementasan.

#### **3. Penata Cahaya dan Suara**

Menciptakan efek cahaya dan efek suara yang mampu memberikan rasa puas bagi penonton.

#### **4. Aktor dan Aktris**

Menampilkan seluruh kemampuannya demi kepuasan para penonton.

#### **5. Tokoh adat / Sastrawan Tradisional Daerah**

- 1) Menampilkan adat-adat kebiasaan daerah yang masih asli maupun yang sudah berkembang.
- 2). Menampilkan dan menciptakan jenis-jenis puisi dan pantun daerah.

### **(2). *Pengelola***

Mengatur semua aktifitas didalam Graha Seni dan Kreativitas Anak di Manado., seperti:

- 1) Mengatur admistrasi dan manajemen pengelolaan Graha Seni dan Kreativitas Anak di Manado
- 2) Mengatur dan menyiapkan fasilitas ruang Galeri seni/ pameran dan penjualan karya-karya seni dan Kreativitas anak.
- 3) Menyiapkan fasilitas restoran dan cafeteria untuk penjualan makanan khas tradisional dan non-tradisional
- 4) Menyiapkan sarana informasi tentang Seni dan Kreativitas Anak di manado.
- 5) Menyiapkan fasilitas – fasilitas penunjang lainnya
- 6) Merawat semua fasilitas yang ada
- 7) Menjaga keamanan, ketenangan dan kenyamanan para pemakai dan berbagai gangguan yang menghambat aktivitas
- 8) Mencari informasi tentang seni dan kreativitas anak.



**(3). Pengunjung (Anak-anak / masyarakat umum)**

- 1). Menyaksikan berbagai atraksi kesenian dan pertunjukan
- 2). Terlebih khusus Anak-anak bisa melakukan/ melaksanakan berbagai karya seni dan kreativitas yang ada.
- 3). Melakukan dan Menyaksikan berbagai macam jenis-jenis kerajinan tangan.
- 4). Membeli barang-barang kerajinan tangan.
- 5). Menikmati keindahan fasilitas-fasilitas yang ada.
- 6). Menikmati berbagai macam makanan yang ada termasuk makanan khas manado.
- 7). Mencari informasi mengenai seni dan kreativitas anak yang ada di Manado.

**(4). Fasilitas Penunjang**

- 1) Pelayanan toilet umum
- 2) Fasilitas – fasilitas penunjang lainnya non-tradisional, seperti area bermain anak.
- 3) Lapangan parkir

**3. Analisis Site**

Lokasi berada di Jln. A. A. Maramis (arah ke bandara Sam Ratulangi Manado) atau berdekatan dengan Jalan Ring Road 2 Kec. Mapanget.

- Utara : Lahan kosong
- Timur : Kantor Kantor bisnis PT.Antam (persero)
- Selatan : Jalan Raya A. A. Maramis
- Barat : Jalan yang nantinya akan di buat Ring Road 2

→ **Analisis Kondisi Site**

- Total Luas Site = 61.321 m<sup>2</sup> (±6,1 Ha)
- Luas Sempadan Jalan = 8 m
- Total Luas Site Efektif (TLS-Sempadan) = 61.321-1.343 = 53.321 m<sup>2</sup> (±5,3Ha)

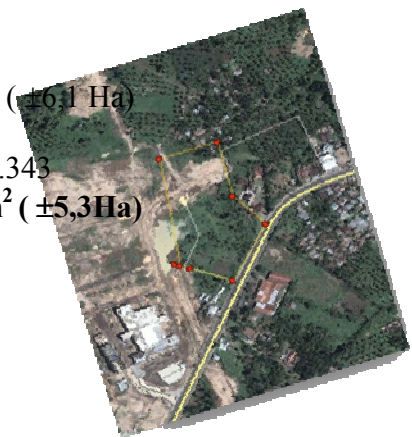
- BCR 60%
- BCR = LLD/TLS
- LLD = BCR x LSE = 60% x 53.321 = 319.926 m<sup>2</sup>

- FAR 120%
- FAR = TLL/TLS
- TLL = FAR x LSE = 120% x 53.321 = 639.852 m<sup>2</sup>
- FAR 200%
- FAR = TLL/TLS
- TLL = FAR x LSE = 200% x 53.321 = 106.642 m<sup>2</sup>

**Jadi Total Luas Lantai min. 639.852 m<sup>2</sup> – maks. 106.642 m<sup>2</sup>**

- Jumlah lantai : FAR x BCR
- FAR x BCR = 120% x 60% = 2 lantai
- FAR x BCR = 200% x 60% = 3 Lantai

**Jadi jumlah lantai yang bisa dibangun antara 2 – 3 lantai.**



**Gambar. 5 Foto Udara dan Site Terpilih**

## VI. KONSEP-KONSEP PERANCANGAN

### 1. Konsep Tata Letak Massa dan Ruang Luar

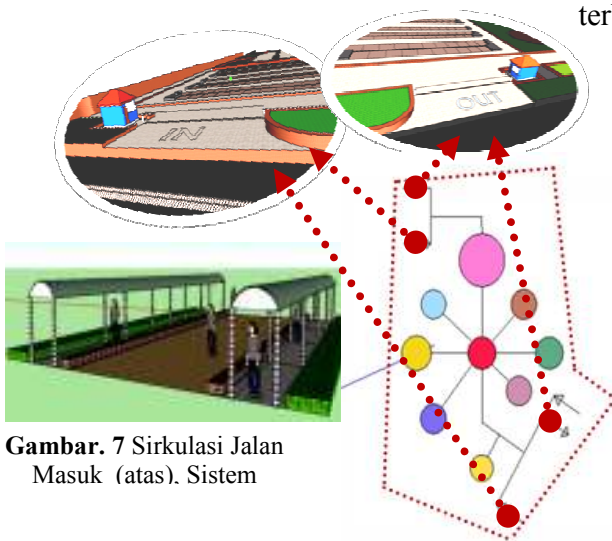
Tata letak massa pada Graha Seni dan Kreativitas Anak di Manado dibuat berdasarkan jenis fungsi dan kegiatan yang ada pada kawasan tersebut. Blok plan di rencanakan sesuai dengan Pola Sistem Radial dicirikan dengan adanya titik pusat/focal point yang menjadi tujuan atau asal pergerakan di jalan-jalan sekitarnya. Biasanya pola ini bersifat resmi dan dominan selaras dengan pola sirkulasi berdasarkan pengelompokkan fasilitas-fasilitas yang ada.



Gambar. 6 Tata Letak Massa

### 2. Aksesibilitas dan Sirkulasi pada tapak

Aksesibilitas dan Sistem jaringan sirkulasi (circulation network system) yang direncanakan secara keseluruhan adalah gabungan system sirkulasi tertutup (loop) dan terbuka. Pemilihan ini dimaksudkan untuk mempermudah pencapaian seluruh area dalam kawasan ini. Sirkulasi pada entrance memakai sistem “tertutup” dimana hanya ada satu jalan masuk utama (IN) dan satu jalan keluar utama (OUT). Dalam graha ini juga terdapat sirkulasi service yang mengelilingi site. Didalam site juga ditempatkan sistem koridor untuk mempermudah akses pengunjung untuk pergi dari tempat satu ke tempat lain.



Gambar. 7 Sirkulasi Jalan Masuk (atas). Sistem

### 3. Hirarki Ruang Luar

Hirarki Ruang Luar yang dipakai dalam Graha Seni dan Kreativitas Anak di Manado yaitu menciptakan ruang dengan mempertimbangkan ruang luar menembus ruang dalam. Secara garis besar ruang luar dapat dibagi menjadi dua jenis ruang pokok yaitu :

- Pertama : untuk keperluan pengunjung untuk berjalan kaki (jalan).
- Kedua : untuk keperluan kendaraan (mobil, motor, dll).



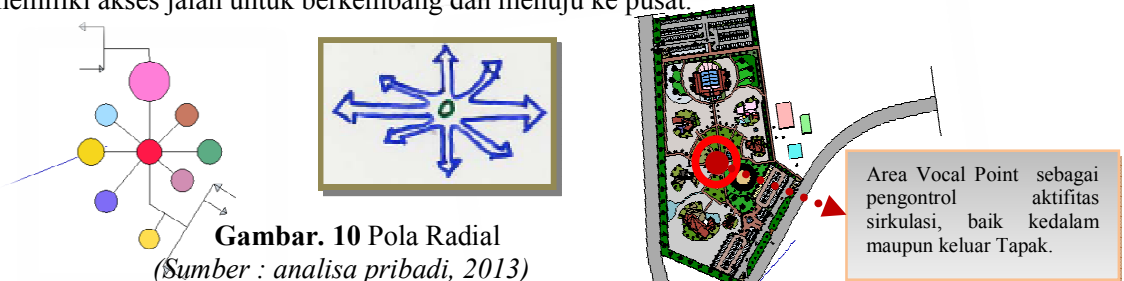
Gambar. 8 Hirarki Ruang Luar Untuk Ruang Tinggal (Ruang T)



Gambar. 9 Hirarki Ruang Luar Untuk Ruang Gerak (Ruang G)

#### 4. Gubahan Massa dan Pola Denah

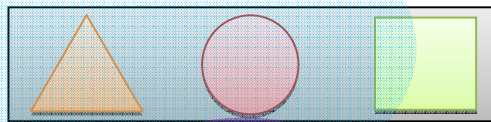
Konsep bentuk gubahan massa dan pola denah dibuat pola radial atau terpusat, dimana memiliki jalan lurus yang dapat menjadi unsur bentuk utama deretan ruang serta penataannya memiliki akses jalan untuk berkembang dan menuju ke pusat.



**Gambar. 10** Pola Radial

(Sumber : analisa pribadi, 2013)

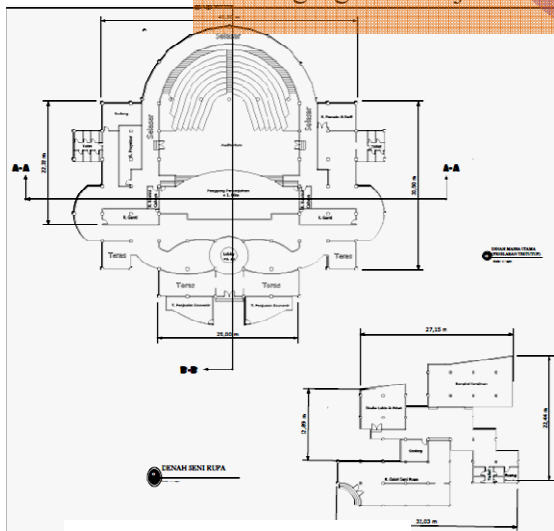
- diambil juga dari pendekatan tema perancangan yaitu Perilaku dalam Arsitektur (atau lebih ke perilaku anak). Karena anak-anak juga lebih menyukai bentuk-bentuk dan warna yang menarik dan unik dalam perencanaan kegiatan seni dan kreativitas bagi anak-anak.
- Konsep aplikasi tematik yang diterapkan dalam konfigurasi massa adalah :  
Dimana secara dua dimensi maupun tiga dimensi bentuk massa merupakan bentuk-bentuk murni arsitektur yang disenyawakan menjadi suatu yang unity, dalam bentuk tiga dimensi bentuk Segi empat(Kubus), Segi tiga( Piramid), Lingkaran/bulat (Tabung) .



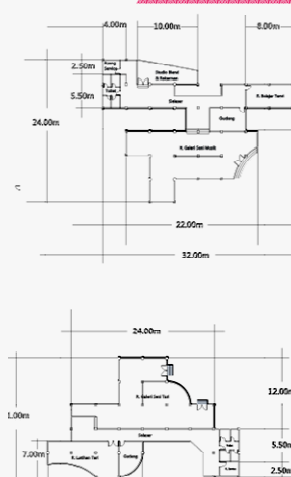
**Gambar 4.3.** Bentuk Murni Arsitektur

Bentuk-bentuk denah dibawah ini Mengimplementasikan bentuk bulat, segi empat, segi tiga.

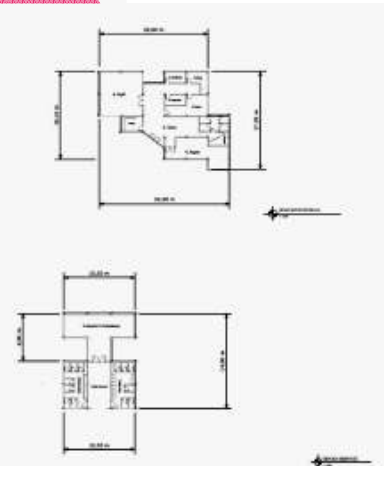
1. Bentuk segi empat, yang menunjukkan sesuatu yang murni dan rasional, dan merupakan bentuk yang statis, netral dan tidak mempunyai arah tertentu.
2. Bentuk lingkaran, yaitu bentuk yang mempunyai pusat, berarah, stabil, rileks.
3. Bentuk segitiga menunjukkan stabilitas dan merupakan bentuk yang sangat stabil.



**Gambar. 11** pola denah massa utama (pegelaran tertutup)& seni rupa



**Gambar. 12** pola denah massa seni musik & seni tari



**Gambar. 13** pola denah massa kantor pengelola & service

## VII. HASIL PERANCANGAN



## VIII. KESIMPULAN

Pelaksanaan kehadiran objek Graha Seni dan Kreativitas Anak di Manado mulai dari proses perencanaan sampai perancangan telah diusahakan semaksimal mungkin terhadap konteks utama rancangan berkaitan dengan penelaah tema Perilaku Dalam Arsitektur. Manado sebagai kota dengan mobilitas yang tinggi serta masyarakat yang relatif memiliki pandangan yg terbuka dan maju. Di samping itu untuk kota Manado sendiri belum memiliki fasilitas tempat seni dan kreativitas anak seperti ini.

**Graha Seni dan kreativitas Anak** merupakan tempat bagi perkembangan dunia seni anak-anak. Proyek ini mewadahi aktivitas yang berhubungan dengan apresiasi terhadap seni anak-anak di manado, baik itu dalam pendidikan seni, kreativitas maupun pameran dan workshop. Fasilitas-fasilitas yang tersedia terbagi menjadi dua, fasilitas pendidikan dan fasilitas apresiasi. Fasilitas pendidikan dengan tingkatan kelas berdasarkan kompetensi dan tingkatan umur anak -

anak berupa : ruang inisiasi terbuka, studio dalam ruang, studio luar ruang, dan selasar galeri. Fasilitas apresiasi sebagai ruang pameran hasil karya anak-anak berupa galeri indoor, serta fasilitas pendukung lainnya

Dari keseluruhan proses yang ada, maka penulis memilih dan menempatkan lokasi yang baik dengan mempertimbangkan prospek lingkungan kawasan untuk mendukung eksistensi pembangunan objek rancangan kedepan sesuai Rencana Struktur Tata Ruang Kota (RSTRK) dan Perencanaan Wilayah Kota Manado.

## DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Reni. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak: Mengenal Sifat, Bakat, dan Kemampuan Anak*. Jakarta: PT Grasindo .

Depdikbud Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke dua. Balai Pustaka, Jakarta 1996.

Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke tiga, Balai Pustaka, Jakarta 2007 .

*Departement Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 1988.

Ensiklopedia Bebas <http://id.wikipedia.org/wiki/Kawasan> .

Gifford, R, (1987). *Environmental Psychology* .

Haryadi, (1995) *Arsitektur, Lingkungan, dan Perilaku* .

<http://psikologikreativitasump.wordpress.com/2011/12/16/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-kreativitas/> .

Khairani, Yuniar. (2011). *Membentuk Karakter Anak*. Yogyakarta: Gelar .

Lang, J, (1987) *Creating Architectural Theory* .

Munandar, Utami. (1999). *Kreativitas dan Keberbakatan: Strategi Memujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. Sawyer, R., et al. (2003). *Creativity and Development*. Oxford: Oxford University Press .

Neufert, Ernst. (1991). *Data Arsitek*. Jakarta: Erlangga .  
*Psikologi Arsitektur* (2007) .

Nisa (1995), Tugas Akhir *Pusat Peragaan IPTEK*. Jurusan Arsitektur ITB

Semiawan, Conny. (1996). *Perspektif Pendidikan Anak Berbakat*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi: Proyek Pendidikan Tenaga Guru .

Surya, Drs. Hendra, T.th. *Kiat Mengatasi Perilaku Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo .

Semium, Yustinus. 2006. *Teori Kepribadian dan Terapi Psikoanalitik FREUD*. Yogyakarta, Penerbit Kanisius .

*The confident child, Human Development, www. Liputankita.com* .

Wirawan, S, (1995) *Psikologi Lingkungan* .



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS SAM RATULANGI  
FAKULTAS TEKNIK  
JURUSAN ARSITEKTUR  
JURNAL ARSITEKTUR DASENG  
Alamat : Jln. Kampus Unrat Bahu, Manado 95115  
Telp. (0431) 852969 ; Fax. (0431) 823705

### SURAT PERNYATAAN

*Kepada yang terhormat:*

*Dosen Pembimbing Tugas Akhir*

*Diharapkan dapat membaca dan memahami persetujuan ini, kemudian ditanda-tangani.*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama (Lengkap) : Ir. Roosje J. Poluan, M.Si

NIP : 19571117 198703 2001

Menerangkan bahwa,

Judul Artikel (Lengkap) :

**GRAHA SENI DAN KREATIVITAS ANAK DI MANADO (PERILAKU DALAM ARSITEKTUR)**

Nama Penulis (Mahasiswa & NIM) :

**FERNITA PRECILIA SAIDI (080212046)**

1. Menyatakan bahwa artikel dengan judul di atas telah memenuhi syarat dan disetujui untuk diterbitkan.
2. Menyatakan (Bersedia / Tidak Bersedia)\*, mencantumkan nama saya sebagai Penulis Kedua  
\*Coret yang tidak perlu

*Dengan menanda-tangani surat ini, maka anda menyatakan setuju dengan Pernyataan di atas. Diharapkan surat ini secepatnya diserahkan kembali kepada redaksi, melalui penulis (mahasiswa).*

Manado, 2013  
Dosen Pembimbing

Ir. Roosje J. Poluan, M.Si  
NIP:19571117 198703 2001

**JURNAL ARSITEKTUR  
DASENG  
Kampus UNSRAT – Bahu, Manado 95115**

**PERNYATAAN PENGALIHAN HAK CIPTA TULISAN**

*Kepada yang terhormat Kontributor,*

*Diharapkan dapat melengkapi isian detail di bawah ini ( Judul dan Penulis) bacalah dan pahami persetujuan ini, kemudian ditanda-tangani, dan diserahkan kepada redaktur disertai naskah yang telah dikoreksi.*

Judul Artikel (Lengkap) :

**GRAHA SENI DAN KREATIVITAS ANAK DI MANADO (PERILAKU DALAM ARSITEKTUR)**

Nama Penulis (Lengkap) :

**FERNITA PRECILIA SAIDI**

Saya menyatakan bahwa artikel dengan judul di atas disetujui untuk diterbitkan, sekaligus mengalihkan Hak Cipta Tulisan kepada Jurnal Arsitektur Daseng.

*Dengan menanda-tangani surat ini (di atas meterai), maka anda menyatakan setuju dengan ketentuan di atas. Diharapkan surat ini secepatnya diserahkan kembali kepada redaksi.*

Manado, 2013

Penulis,



Fernita Precilia Saidi