

# PUSAT KREATIVITAS ANAK & REMAJA DI KOTA SORONG “ARSITEKTUR PERILAKU”

Januar Christian Patetu<sup>1</sup>

Aristotulus Tungka<sup>2</sup>

Raymond C. Tarore<sup>3</sup>

## ABSTRAK

*Kreativitas merupakan suatu cara mengekspresikan, aktualisasi diri seorang individu khususnya kaum muda anak dan remaja di Kota Sorong. Kreativitas bersifat kompleks dapat berupa kesenian, kebudayaan maupun teknologi yang mana jika tidak diwadahi serta diarahkan dengan tepat akan mengakibatkan tidak berkembangnya kreativitas tersebut dan malah akan bersifat merusak. Bercermin dari potret realita dimana tidak tersedianya suatu wadah atau ruang publik bagi kegiatan kreativitas yang ada dikalangan kaum muda anak dan remaja di Kota Sorong, Pusat Kreativitas Anak & Remaja di Kota Sorong didesain untuk mewadahi seluruh aktivitas kegiatan kreativitas yang ada. Pusat Kreativitas sebagai ruang publik didesain dengan penerapan tema Arsitektur Perilaku yang mana dalam penerapannya disesuaikan dengan citra dan fungsi dari objek serta pola perilaku yang ada dikalangan anak & remaja di Kota Sorong. Sebuah ruang publik yang didesain selain memanfaatkan ruang dalam juga menghadirkan ruang luar yang guna mewadahi aktivitas kreatif outdoor serta event-event yang bersifat idealis.*

*Kata kunci : Pusat Kreativitas Anak & Remaja di Kota Sorong, Arsitektur Perilaku*

## 1 PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan suatu negara dengan dengan banyak corak seni dan kreativitas yang berasal dari setiap kalangan masyarakat yang berasal dari beragam suku dan budaya yang berbeda. Seni dan kreativitas baik tradisional maupun modern yang dihasilkan tidak hanya oleh kalangan orang dewasa saja, namun juga kaum muda bahkan sejak mulai dari masa kanak-kanak.

Kota Sorong memiliki jumlah anak dan remaja mencapai 61.333 jiwa, yaitu sekitar 25,575% dari total jumlah penduduk (Biro Pusat Statistik Kota Sorong Dalam Angka 2017). Kota Sorong merupakan salah satu kota besar di provinsi Papua Barat yang mengalami perkembangan pesat tidak hanya disektor pembangunan tapi juga disektor seni dan budaya. Perkembangan yang nampak dalam sektor seni dan budaya dapat dilihat dengan mulai banyaknya kegiatan-kegiatan yang menunjukkan hasil karya kreatifitas yang dihasilkan oleh masyarakat didaerah tersebut khususnya oleh kalangan anak-dan remaja. Kreatifitas yang dihasilkan tidak hanya berupa kerajinan tangan seperti noken, hasil tenun yang merupakan kesenian budaya setempat tapi juga berupa music, tari-tarian yang bersifat seni modern serta kreatifitas dalam menghasilkan sesuatu guna menjaga lingkungan.

Di Kota Sorong sendiri terdapat sekitar 75 sanggar seni dan kreativitas dengan anggota yang terdiri dari anak-anak hingga orang dewasa. Setiap sanggar yang ada bukan merupakan objek arsitektural gedung yang disediakan oleh pemerintah, melainkan rumah tinggal yang merupakan swadaya oleh pengajar, pelatih serta para anggota sanggar yang dihasilkan baik melalui pementasan seni maupun penjualan hasil kreativitas. Kegiatan-kegiatan kesenian maupun pameran hasil karya kreativitas di Kota Sorong diselenggarakan di GOR (Gedung Olahraga) dan Lapangan Hoki.

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi S1 Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

<sup>2</sup>Dosen PS S1 Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

<sup>3</sup>Dosen PS S1 Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

Hal ini disebabkan karena tidak adanya sarana / fasilitas yang menunjang seluruh kegiatan kreativitas yang ada (Norin N. Pentury/Nandotray; pemilik sanggar seni dan kreativitas).

Keberadaan ruang public yang menunjang seluruh kegiatan seni dan kreativitas anak-anak serta remaja di Kota Sorong sangat diperlukan guna menyikapi kondisi tersebut. Ruang public sangat keberadaanya bagi anak karena dengan ruang-ruang inilah anak-anak dapat mengasah kepekaan intelektual-emosional serta mengolah kesehatan jasmani-rohani (Suara Merdeka, 3September 2009).

Mensikapi kondisi tersebut tersebut, maka diperlukan adanya sebuah fasilitas sarana prasarana khusus untuk proses tumbuh kembang anak dan remaja berupa Pusat Rumah Kreatif di Kota Sorong yang mampu mewadahi berbagai aktivitas anak dan remaja dalam berkreativitas serta dapat mengasah kemampuan intelektual-sosial, emosional dan kecerdasan anak, dengan memperhatikan baik dari segi kenyamanan dan keselamatan. Tidak hanya sekedar mewadahi seluruh kegiatan seni dan kreativitas anak serta remaja, namun juga sebagai tempat tinggal sementara selama proses kreatif berlangsung.

### 1.2 Rumusan Masalah

- ) Bagaimana merancang bangunan representative kreatif untuk anak dan remaja?
- ) Bagaimana penerapan tema pada objek rancangan yang merepresentasikan Pusat Kreativitas?

### 1.3 Tujuan Perancangan

#### ) Tujuan

Tujuan Pembahasan adalah menggali dan merumuskan program dasar perencanaan dan perancangan Pusat Kreativitas Anak & Remaja di Kota Sorong sebagai tempat bermain, belajar dan berkarya dengan fungsi dan aktivitas yang sesuai dengan perilaku kaum muda (anak dan remaja).

Adapun tujuan lain yang berkaitan dengan objek, yaitu:

- a) Menghadirkan suatu pusat kreativitas sebagai sarana dan fasilitas / wadah bagi aktivitas kreatif yang ada di Kota Sorong untuk dapat berkembang.
- b) Menghadirkan suatu fasilitas publik karya kreatif seni dan teknologi yang mana tidak hanya sebagai tempat berkarya namun juga sebagai wadah penampung hasil karya kreatif yang ada.

#### ) Sasaran

Sasaran pembahasan adalah guna menyusun Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur, yaitu Pusat Kreativitas Anak & Remaja di Kota Sorong beserta program dan kapasitas pelayanan berdasarkan atas aspek-aspek panduan perancangan.

Adapun sasaran yang berkaitan dengan perancangan, yaitu:

- a) Memahami objek rancangan Pusat Kreativitas.
- b) Memahami kategori kreativitas yang akan dihadirkan.
- c) Memahami kriteria/kategori pengguna dan aktivitas.
- d) Memahami penerapan tema perancangan pada objek rancangan.

## 2 METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan adalah metode *Glass Box* oleh Snyder. *Glass Box* ialah suatu metode desain yang selalu berusaha menemukan fakta-fakta dan sebab atau alasan yang secara *real* melandasi terjadinya suatu hal atau kejadian. Metode *glas box* dilakukan secara bertahap dimulai dengan data factual – analisis – konsep rancangan.



Adapun karakteristik umum metode desain *Glass Box* : a) Sasaran, variable dan kriteria yang ditetapkan sebelumnya. b) Mengadakan analisis sebelum melakukan pemecahan masalah. c) Mencoba mensintesis hal-hal yang didapat secara sistematis. d) Mengevaluasi secara logis.

## 2.1 Kajian Objek Perancangan

### Pusat Kreativitas Anak & Remaja Di Kota Sorong

Adapun pengertian dari masing-masing kata:

- J **Pusat** : Pusat adalah sebuah *homonim* karena arti-artinya memiliki ejaan dan pelafalan yang sama tetapi maknanya berbeda. Pusat memiliki arti dalam kelas *nomina* atau kata benda sehingga pusat dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan.
- J **Kreativitas** : Kreativitas merupakan kemampuan mental dan berbagai jenis ketrampilan khas manusia yang dapat melahirkan pengungkapan unik, berbeda, orisinal, sama sekali baru, indah, efisien, tepat sasaran dan tepat guna.
- J **Anak** : Anak Menurut UU No. 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak Pengertian anak berdasarkan Pasal 1 ayat (1) UU No 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan.
- J **Remaja** : Remaja berasal dari kata latin adolensence yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah adolensence mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik (Hurlock, 1992).
- J **Kota Sorong** : Kota Sorong adalah sebuah kota di Provinsi Papua Barat, Indonesia. Kota ini dikenal dengan sebutan Kota Minyak, di mana Nederlands Nieuw-Guinea Petroleum Maatschappij mulai melakukan aktivitas pengeboran minyak bumi di Sorong sejak tahun 1935.

### Fungsi Objek

Menyediakan lingkungan/atmosfir yang edukatif dan rekreatif untuk anak dan remaja agar bebas dalam mengekspresikan diri, mengaktualisasikan diri melalui kegiatan – kegiatan kreatif dalam menghasilkan suatu karya

Jadi dapat disimpulkan bahwa Pusat Kreativitas Anak & Remaja di Kota Sorong ialah sebuah wadah yang menjadi pusat kreativitas bagi kalangan muda (anak dan remaja) dengan fasilitas-fasilitas penunjang kreativitas yang ada.

## 2.2 Kajian Tema Perancangan

Arsitektur perilaku adalah arsitektur yang dalam penerapannya selalu menyertakan 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 (JB. Watson, 1878-1958).

### Menurut Donna P. Duerk

*“...That people and their behavior are part of a whole system that includes place and environment, such that behavior and environment cannot be empirically separated. That is to say, human behavior always happen in a place and they cannot be fully evaluated without considering the environmental influence.”*

(...bahwa manusia dan perilakunya adalah bagian dari system yang menempati tempat dan lingkungan, sehingga perilaku dan lingkungan tidak dapat dipisahkan secara empiris. Karena itu perilaku manusia selalu terjadi pada suatu tempat dan tidak dapat dievaluasi secara keseluruhan tanpa pertimbangan faktor-faktor lingkungan.) (Donna P. Duerk, 1993)

Dijelaskan bahwa hubungan antara perilaku dan lingkungan yang saling berkaitan. Contoh sebagai berikut:

\*Lingkungan mempengaruhi perilaku manusia.

\*Perilaku manusia mempengaruhi lingkungan.

Menurut Gary T. More

Pengkajian perilaku dikaitkan dengan lingkungan sekitar yang lebih dikenal sebagai pengkajian lingkungan-perilaku, antara lain:

1. Meliputi penyelidikan sistematis tentang hubungan antara lingkungan dan perilaku manusia dan penerapannya dalam proses perancangan.
2. Pengkajian lingkungan-perilaku dalam arsitektur mencakup lebih banyak dari pada sekedar fungsi
3. Meliputi unsur-unsur keindahan estetika, dimana fungsi berkaitan dengan perilaku dan kebutuhan manusia, sedangkan estetika berkaitan dengan pilihan dan pengalaman si pengguna.(Gary T. More)

Prinsip-prinsip Tema Arsitektur Perilaku:

1. Mampu berkomunikasi dengan manusia dan Lingkungan
2. Mewadahi aktivitas penghuni dengan nyaman secara fisik dan menyenangkan secara fisik dan fisiologis.
3. Memenuhi nilai estetika, komposisi dan estetika bentuk.
4. Memperhatikan kondisi dan perilaku pemakai.

Faktor yang mempengaruhi perilaku:

- Ruang
- Ukuran & Bentuk
- Tata furniture / perabot
- Warna
- Suara, Temperature & Pencahayaan

### 3 LOKASI DAN TAPAK

Penentuan lokasi perancangan mempertimbangkan posisi yang strategis ditinjau dari segi pelayanan dan kondisi lingkungan dilokasi tersebut. Berdasarkan kontekstual rancangan objek ditinjau dari aspek site yang memiliki karakteristik yang layak. Disamping itu, dasar-dasar pertimbangan yang dapat menjadi tolak ukur dalam menentukan lokasi rancangan tersebut, yaitu:

- ) Terletak di Kota Sorong maka pertimbangan berdasarkan arahan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Sorong
- ) Kondisi (lingkungan) lokasi yang mendukung objek rancangan Pusat Rumah Kreatif
- ) Lokasi secara aksesibilitas mudah dicapai
- ) Infrastruktur dilokasi perencanaan harus menunjang kebutuhan objek perancangan.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka lokasi objek perancangan “Pusat Rumah Kreatif” di Kota Sorong memiliki tiga alternatif yang terletak di Rencana Pola Ruang Wilayah, khususnya dikawasan peruntukan-peruntukan lainnya (*kawasan peruntukkan pendidikan, budaya dan pariwisata*).

Tiga alternatif site terletak dikawasan:



**Gambar 02:** Peta Administrasi Kota Sorong  
Sumber: KIRW Kota Sorong, Tahun 2014-2018

**Gambar 03:** Situ Tapak  
Sumber: Google Earth

**Lingkungan Sekitar**

---

**Aksesibilitas, Fasilitas Sarana dan Prasarana**

- Fasilitas Pendidikan:
  - SMPN 5 Kota Sorong
  - SMK N. 3 Kota Sorong
  - SMA Papua
- Gereja
  - GKI Indelara
  - St. Yohanes Pembaptis
  - GKI Kanaan, dll.
- Masjid KRM 13 Sorong
- RS. Sekehe Sohe

- Lokasi Site berada di perbatasan antara Kota Sorong dan Kabupaten Sorong
- Jarak site ke pusat kota = 15 – 20 menit
- Jarak site ke kabupaten = 1-45 menit
- Akses menuju site dapat ditempuh dengan mudah baik menggunakan angkutan umum maupun kendaraan pribadi, karena berada di samping jalan utama.

**Gambar 05:** Aksesibilitas  
Sumber: Dokumen Hasil Penelitian 2019

### 3.1 Analisis Tapak

**BENTUK DAN POTENSI TAPAK**

**Gambar 06:** Bentuk Tapak  
Sumber: Dokumen Hasil Penelitian 2019

**Gambar 07:** Topografi Tapak  
Sumber: Dokumen Hasil Penelitian 2019

Terdapat jejak sungai yang pernah direspon sebagai kanal yang sangat kecil dan sangat sempit. Jejak ini yang berdekatan hutan lindung menyebabkan suhu temperature yang kaca di dalam tapak tidak terlalu panas karena adanya rimbun hutan sekitarnya.

**Kawasan Hutan Lindung**  
Sumber: Dokumen Hasil Penelitian 2019

**Formasi Tapak:**  
Terdapat di perbatasan antara Kota Kabupaten dengan daerah yang sudah di bangun dengan rencana pembangunan. Tapak ini merupakan bagian dari kawasan hutan lindung yang sudah di bangun dengan rencana pembangunan. Tapak ini merupakan bagian dari kawasan hutan lindung yang sudah di bangun dengan rencana pembangunan.

---

**KLIMATOLOGI MATAHARI**

**Gambar 08:** Klimatologi Matahari  
Sumber: Dokumen Hasil Penelitian 2019

Perencanaan material-material pada atap yang berkaitan dengan iklim, yaitu:

- Terapan GreenRoof
- Panel Surya
- Vegetasi
- Memori area yang sirkulasi atau cahaya matahari tidak secara terus menerus
- Fasilitas isolasi-akustik pada dinding bangunan yang built di permukaan
- Isolasi termal pada sisi dalam di dalam

Mengetahui orientasi matahari membantu dalam menentukan orientasi bangunan, guna mendapatkan pencahayaan yang baik yang dirangsang (sinar) dengan sinar matahari yang masuk ke dalam ruangan. Sehingga dengan pencahayaan yang baik akan meningkatkan kesehatan dan kenyamanan penghuni bangunan.

**Gambar 09:** Model 3D bangunan dalam orientasi matahari  
Sumber: Skema Perencanaan

---

**ARAH ANGIN**

**Gambar 10:** Model 3D bangunan dalam arah angin  
Sumber: Dokumen Hasil Penelitian 2019

- Arah angin berkorelasi erat dengan lokasi dan bentuk bangunan.
- Arah angin yang bisa diukur itu dapat dikombinasikan dengan perencanaan desain. Arah ini akan membantu untuk arah site berdasarkan pada arah angin yang bisa diukur.

"Komunitas sebagai yang menggunakan teknologi akan pada tapak"

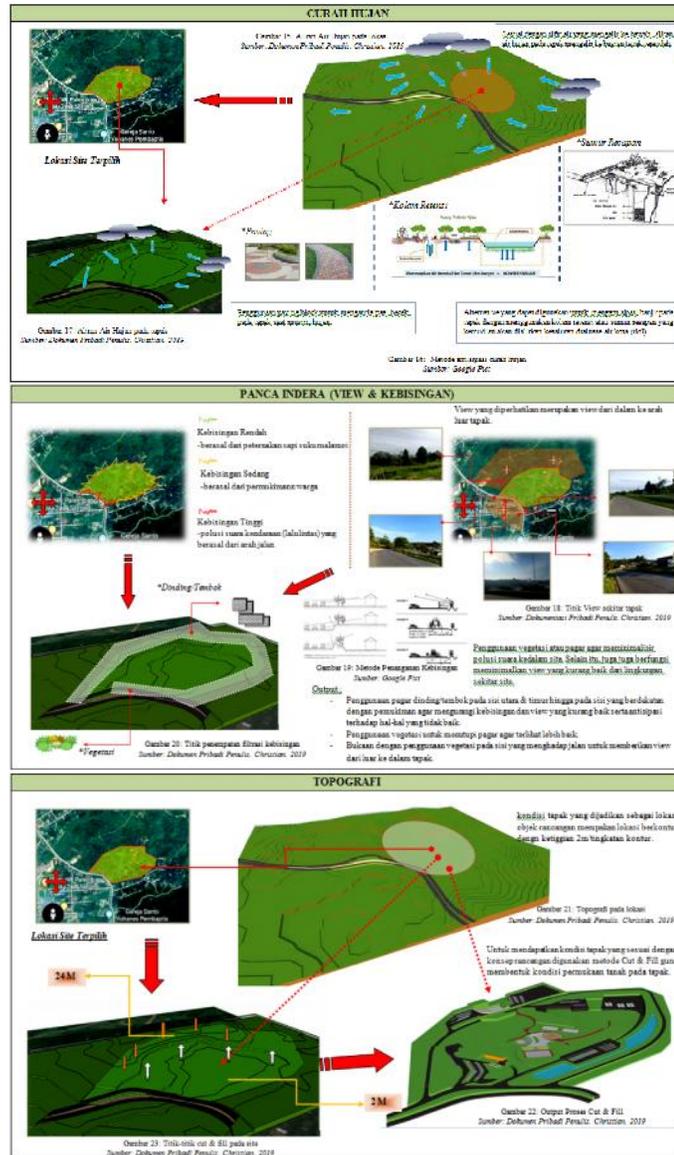
**Gambar 11:** arah angin pada Skema Hasil Rancangan  
Sumber: Dokumen Hasil Penelitian 2019

Arah angin yang akan membantu dalam orientasi dan bentuk bangunan yang baik.

**Gambar 12:** Model 3D bangunan dalam arah angin  
Sumber: Skema Perencanaan

- Arah angin yang akan membantu dalam orientasi dan bentuk bangunan yang baik.
- Dengan begitu, akan membantu dalam orientasi dan bentuk bangunan yang baik.

160



## 4 KONSEP PERANCANGAN

### 4.1 Ruang Dalam

Tabel 01: Fasilitas Ruang  
 Sumber: Analisis Pribadi Penulis: Christian, 2019

Performing Arts		Arts & Culture	
Performing Arts		Visual Arts	Musical
- Main Dance Studio	- Dance Rehearsal Studio	- Art Room	- Choir Room
- Dance Costume Construction	- Ruang Black Box		- Studio Rekaman Band
- Technical Theatre	- Control Room		- Practice Room
			- Individu Practice Room
			- Ruang Instrumen Musik
Design			
Design		Fashion	Craft & Product
- Class Room	- Studio Desain Grafis	- Serving Construction Workroom	- Studio Tataboga
		- Studio Fashion	- Studio Seni Kerajinan
		- Make up & Changing Room	- Bengkel Produk
		- Studio Shooting Room	
		- Fashion Techlab Room	
		- Gudang Kain & Perabot	
Media & Communication			
Film, Video & Photography		Digital Media & Software	Broadcast
- Ruang Studio Television	- Ruang Multi-media	- Studio Broadcast	- Studio Desain
- Darkroom			- Studio Produksi
			- Gudang penyimpanan

Fasilitas Fisik	
Fasilitas	- Ruang Birukhu
	- Ruang Wakil Direktur
	- Ruang Manager
	- Ruang Mahasiswa
	- Ruang Media Capaian Administratif
	- Ruang Staff Admin (Administrasi)
	- Ruang Kapas Pagar (Operasional)
	- Ruang Ruang
Fasilitas Non Fisik	- Ruang Ruang
	Sarana Guna
- Ruang Ruang	

Tabel 02: Kreativitas Edukasi & Pelatihan  
 Sumber: Analisis Pribadi Penulis, Christian, 2019

Pengguna	Kreativitas	
	Anak	Kemaja
Art & Culture	Edukasi	
	- Pembelajaran teori terkait seni rupa & seni musik - Pembelajaran kebudayaan local & luar	
	Pelatihan	
	- Praktek melukis - Pelatihan menari / dance - Pelatihan vocal & bermusik - Berlatih lakon (performance act) - Pembuatan pedengkapian / aksesoris	- Praktek melukis - Pelatihan menari / dance - Pelatihan vocal & bermusik - Berlatih lakon (Performance act) - Pembuatan pedengkapian / aksesoris (Kostum, aksesoris penampilan dll) - Pelatihan pengoperasian peralatan - Pelatihan back stage & manajemen panggung
Design Product & Technology Skills	Edukasi	
	- Teori desain grafis - Teori fashion desain	
	Pelatihan	
	- Praktek desain grafis - Praktek desain fashion - Kegiatan fotografi & modeling - Kegiatan taraboga - Praktek kerajinan	- Praktek desain grafis - Praktek desain fashion - Kegiatan studio fashion (merancang, memotong, menjahit & Presentasi) - Kegiatan fotografi (Pengoperasian peralatan) & modeling - Kegiatan taraboga - Kegiatan bengkel kerajinan kayu - Kegiatan bengkel otomotif
Media & Communication	Edukasi	
	- Pembelajaran teknologi informasi & komunikasi	
	Pelatihan	
	- Pelatihan penggunaan media teknologi informasi & komunikasi - Pelatihan Public Speaking - Pelatihan acting - Pelatihan anchor	- pelatihan penggunaan media teknologi informasi & komunikasi - Pelatihan acting - Pelatihan anchor - Pelatihan technology skill (video & Photography editing) - Pelatihan pengoperasian peralatan studio film - Pelatihan pengoperasian peralatan broadcast

Tabel 03: Kegiatan Produksi yang diwadahi  
 Sumber: Analisis Pribadi Penulis, Christian, 2019

Sejalan kegiatan edukasi & pelatihan, objek rancangan juga mengadakan kegiatan produksi pengguna yang memiliki daya guna dan nilai ekonomial

	Kegiatan Produksi
Studio Kerajinan (craft)	- Membuat aksesoris gelang, kalung, gelang dll - Membuat aksesoris gerye, gelang pakikan, arat - Membuat kerajinan tas, neck, tas, dompet, gopas
Studio Fashion	- Membuat corak fashion / outfit (tas, pakaian, sepatu dll) yang memiliki nilai jual
Studio Taraboga	- Membuat goods makanan (kayu, paku & makanan ringan)
Studio Seni & Kerajinan	- Membuat kerajinan kayu (meja, furnitur dll)
Ruang di Otomotif	- Kegiatan workshop otomotif

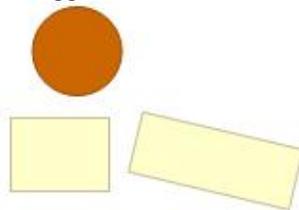
  

Fasilitas Pendukung (Commercial)	Pelatihan
	- Pelatih Homic - Public speaking dll - Manajemen media (social dll) - Manajemen dalam melayani customer

### Interior (Penerapan Tema “Arsitektur Perilaku”)

#### 1. Komunikasi antara Manusia & Lingkungan

Penggunaan bentuk dasar :



Tabel 24: Bentuk-Bentuk Dasar  
 Sumber: Analisis Pribadi Penulis, Christian, 2019

Untuk objek rancangan digunakan bentuk lingkaran dan persegi dikarenakan lingkaran tidak memiliki sudut sehingga tidak melukai anak, memiliki bentuk halus yang konstan, orientasi ruang yang memusat serta menimbulkan kesan luas. Sedangkan bentuk persegi disesuaikan fasilitas / ruang yang akan disediakan dan akan memudahkan dalam mendesain bangunan.

#### 2. Nilai Estetika, Komposisi & Estetika Bentuk

Penerapan tematik pada objek rancangan dengan pendekatan nilai estetika, komposisi & estetika bentuk yang disesuaikan dengan karakter pengguna antara lain sebagai berikut:

- Gerakan yang konstan
- Sesuatu yang berbeda

Dalam penerapannya menyangkut sesuatu yang berbeda ini menyangkut pada pola dan tekstur dan penggunaan warna yang dimainkan dalam bangunan yang disesuaikan dengan pengguna.

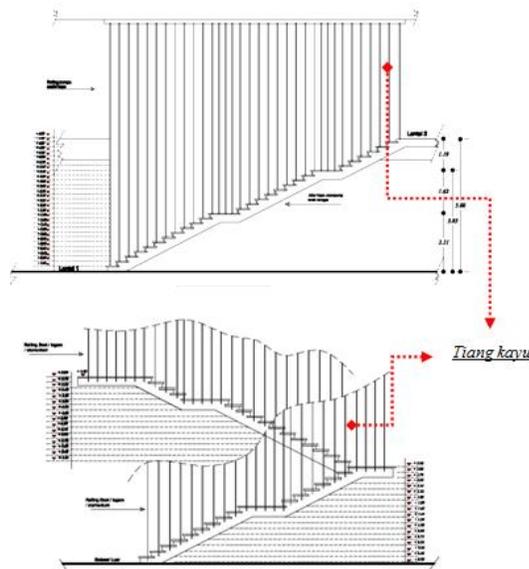
Tabel 04: Konsep Aplikasi Tematik  
 Sumber: Analisis Pribadi Penulis. Christian. 2019

Konsep	Anak	Remaja
Pola Penataan	- Pola penataan dan penggunaan perabotan maupun ornament yang lebih fleksibel agar memberikan kebebasan dalam beraktivitas. 	- Pola penataan yang rapi, fleksibel dengan bentuk yang dinamis dan teratur guna memberikan kebebasan beraktivitas serta meningkatkan kedisiplinan 
Tekstur	- Penggunaan tekstur halus, sehingga aman dan tidak melukai pengguna. - Penggunaan tekstur alami (kayu) pada rusang dalam yang menimbulkan kesan alami pada objek.	
Warna	- Dominasi warna putih dan warna serta tekstur kayu, dengan penggunaan warna-warna terang pada perabotan maupun ornament. Hal ini, dikarenakan warna putih menghasilkan kesan luas pada suatu ruang, warna & tekstur kayu menghasilkan kesan alami sedangkan warna-warna terang menghasilkan kesan ceria, semangat yang dimaksudkan untuk merangsang mood pengguna dalam beraktivitas. 	- Penggunaan warna yang digunakan untuk remaja ialah warna – warna yang memiliki sifat menenangkan dan menyejukkan berkaitan dengan emosional & psikologis remaja agar tidak mudah bosan / stress. 

3. Mewadahi aktivitas dengan aman, nyaman & menyenangkan

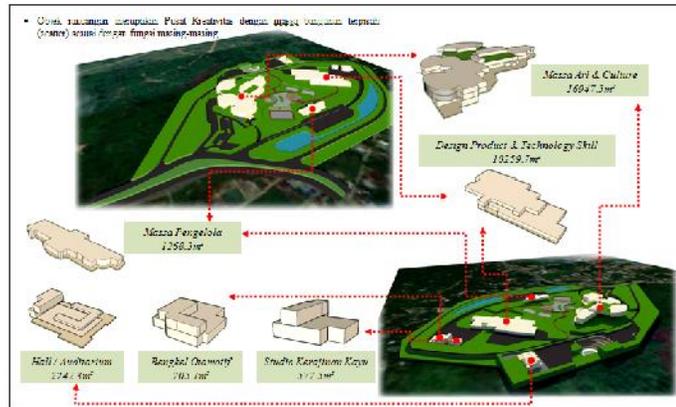
Mewadahi aktivitas dengan aman adalah sebagai berikut:

- Menghindari penggunaan sudut karena dapat melukai pengguna (berkaitan dengan karakter anak yang aktif & energik)
- Penggunaan cat/ornament yang tidak berbahaya baik pengguna
- Menghindari bentuk konstruksi bangunan yang dapat membahayakan pengguna (berkaitan dengan kemampuan manipulasi objek). Dalam objek rancangan konstruksi tangga tidak menggunakan reling pada umumnya. Hal ini dikarenakan perspektif seorang anak (pengguna objek) saat melihat reling tangga sama seperti permainan seluncuran.



Gambarl 25: Model Konstruksi Tangga  
 Sumber: Rancangan Pribadi Penulis. Christian. 2019

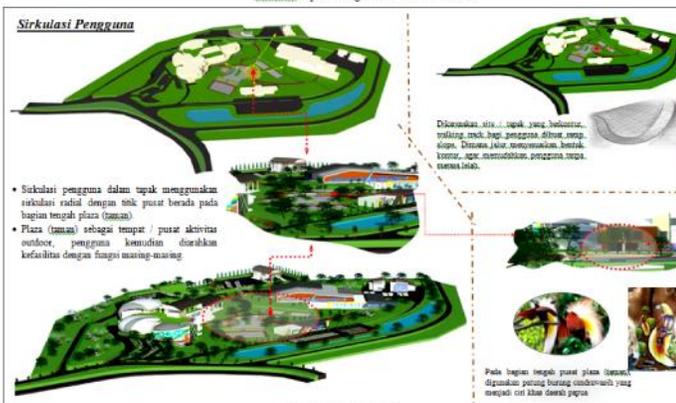




Gambar 29: Perletakan Massa  
Sumber, Laporan Tugas Akhir Christian-2019



Gambar 30: Sirkulasi Kendaraan  
Sumber, Laporan Tugas Akhir Christian-2019



Gambar 31: Sirkulasi Pengguna  
Sumber, Laporan Tugas Akhir Christian-2019

## 4.4 Ruang Luar

### SOFT ELEMENT (VEGETAS)

<p><b>Rumput Matras</b></p> <p>Spesies rumput yang memiliki kemampuan menahan air, sehingga dapat menahan air di dalam sel-selnya. Rumput ini sangat cocok untuk digunakan sebagai penutup tanah di area terbuka.</p> <p>Spesies: <i>Paspalum conjugatum</i> Kode: P-01 Warna: Hijau Tinggi: 10-15 cm</p>	<p><b>Paku Tanah</b></p> <p>Paku tanah adalah spesies paku yang tumbuh di tempat lembap dan teduh. Spesies ini sangat cocok untuk digunakan sebagai penutup tanah di area terbuka.</p> <p>Spesies: <i>Adiantum species</i> Kode: P-02 Warna: Hijau Tinggi: 10-15 cm</p>	<p><b>Hempas</b></p> <p>Hempas adalah spesies tanaman yang tumbuh di tempat teduh dan lembap. Spesies ini sangat cocok untuk digunakan sebagai penutup tanah di area terbuka.</p> <p>Spesies: <i>Polka species</i> Kode: P-03 Warna: Hijau Tinggi: 10-15 cm</p>	
<p><b>Palmak Merah</b></p> <p>Palmak merah adalah spesies tanaman yang tumbuh di tempat teduh dan lembap. Spesies ini sangat cocok untuk digunakan sebagai penutup tanah di area terbuka.</p> <p>Spesies: <i>Polka species</i> Kode: P-04 Warna: Hijau Tinggi: 10-15 cm</p>	<p><b>Palmak Candi</b></p> <p>Palmak candi adalah spesies tanaman yang tumbuh di tempat teduh dan lembap. Spesies ini sangat cocok untuk digunakan sebagai penutup tanah di area terbuka.</p> <p>Spesies: <i>Polka species</i> Kode: P-05 Warna: Hijau Tinggi: 10-15 cm</p>	<p><b>Palmak Hirsutum</b></p> <p>Palmak hirsutum adalah spesies tanaman yang tumbuh di tempat teduh dan lembap. Spesies ini sangat cocok untuk digunakan sebagai penutup tanah di area terbuka.</p> <p>Spesies: <i>Polka species</i> Kode: P-06 Warna: Hijau Tinggi: 10-15 cm</p>	<p><b>Wajung Hirsutum</b></p> <p>Wajung hirsutum adalah spesies tanaman yang tumbuh di tempat teduh dan lembap. Spesies ini sangat cocok untuk digunakan sebagai penutup tanah di area terbuka.</p> <p>Spesies: <i>Polka species</i> Kode: P-07 Warna: Hijau Tinggi: 10-15 cm</p>





Gambar 34: Vocal Point  
Sumber: Laporan Tugas Akhir. Christian.2019

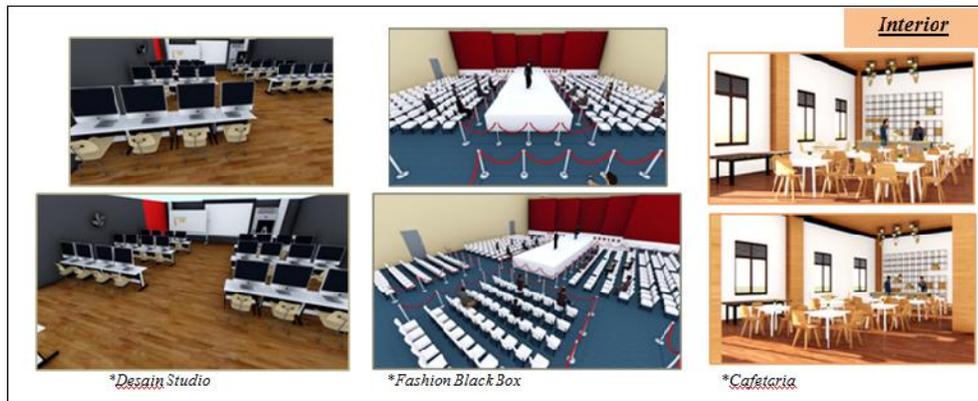


Gambar 35: Perspektif I  
Sumber: Laporan Tugas Akhir. Christian 2019



Gambar 36: Perspektif II  
Sumber: Laporan Tugas Akhir. Christian.2019





## 6 PENUTUP

### A. Kesimpulan

Pusat Kreativitas Anak & Remaja akan menjadi fasilitas sarana dan prasarana kreatif bagi kaum muda di Papua Barat khususnya di Kota Sorong yang tidak hanya menjadi fasilitator bagi kreatif seni dan budaya local tetapi juga kesenian dunia serta menjadi fasilitator bagi pengembangan minat dan bakat teknologi. Konsep rancangan yang dipadukan dengan ruang luar, alam sekitar untuk mendukung aktivitas kreatif yang bersifat outdoor.

Selain sebagai pusat pengembangan kreativitas diri, objek rancangan juga menjadi fasilitator bagi kegiatan – kegiatan yang bersifat idealis yang dilakukan secara indoor maupun outdoor.

Penerapan prinsip-prinsip arsitektur perilaku pada desain rancangan pusat kreativitas menjadikan objek rancangan suatu tempat yang nyaman yang memberikan kesempatan dan kebebasan dalam berkreativitas.

### B. Saran

Kreativitas diri merupakan cara seseorang untuk mengekspresikan dirinya, mengembangkan kreativitas diri dengan tanpa sarana prasarana yang tepat tidak akan menjadi sebuah karya tetapi menjadi sesuatu yang terabaikan, menjadi pola perilaku yang bersifat merusak.

Dengan mengadakan pusat kreativitas dengan penerapan tema arsitektur perilaku, pemerintah bisa menyediakan fasilitas penunjang kreativitas yang tepat yang sesuai dengan pola aktivitas yang ada sesuai dengan perkembangan jaman yang tidak hanya pusat kreativitas dikalangan seni dan budaya namun juga dalam teknologi. Selain itu dapat menekan pola perilaku kreatif yang bersifat negative atau merusak. Pusat kreativitas terpadu ini dapat menjadi sebuah “after school center” bagi kalangan muda untuk beraktivitas.

## DAFTAR PUSTAKA

- ) Asch, S. E. (1952). *Social psychology*. Englewood Cliffs, NJ : Prentice Hall.
- ) Badan Pusat Statistik Pemerintah Kota Sorong. (2018). *Statistik Kota Sorong*.
- ) BAPPEDA Pemerintah Kota Sorong. (2018). *Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Sorong Tahun 2013 – 2034*.
- ) Booth, Sam & Plunkett Drew. (2014). *Furniture for Interior Design*. UK: Penerbit Laurence King.
- ) Baule, Steven M. *Facilities Planning for School Library and Technology Centers. Second Edition*. Penerbit Linworth Books.
- ) Ching, Frank D. K. (1943). *Architecture-form, Space & Order*. Canada: Penerbit Wiley.
- ) Chiara, Joseph De. Panero, Julius & Zelnik, Martin. *Time-Saver Standards for Interior Design & Space Planning*. Penerbit Mc. Graw-Hill.

- ) Dinas Kebudayaan & Pariwisata Kota Sorong. (2018). *Kegiatan Seni & Budaya Kota Sorong*.
- ) Dharma, Agus. *Seri Diktat Kuliah, Teori Arsitektur 2*. Penerbit Gunadarma.
- ) Dharma, Agus. *Seri Diktat Kuliah, Teori Arsitektur 3*. Penerbit Gunadarma.
- ) Dr. Sugini. (2014). *Kenyamanan Termal Ruang. Konsep dan Penerapan pada Desain*. Penerbit Graha Ilmu.
- ) Educational Facilities. *New Concept I Architecture & Design*.
- ) <http://pusatkreatif.web.id/>
- ) <http://creativecommons.or.id/>
- ) Interior Design Magazine.
- ) Laurens, Joyce M. (2004). *Arsitektur & Perilaku Manusia*. Penerbit Grasindo.
- ) Macdonald, Angus J. *Struktur dan Arsitektur. Edisi ke-2*. Penerbit Erlangga. 2002
- ) Manurung, Parmonangan. (2013). *Pencahayaan Alami dalam Arsitektur*. Penerbit ANDI Yogyakarta.
- ) Neufert, Ernst. (2002). *Arsitektur Data Jilid I*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- ) Neufert, Ernst. (1996). *Arsitektur Data Jilid II*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- ) Neufert S. (1970). *Architect's Data Third Edition*. UK.
- ) Panero, Julius & Zelnik, Martin. (1979). *Human Dimension & Interior Space*.
- ) Prabawasari, Veronika W. & Suparman, Agus. *Seri Diktat Kuliah. Tata Ruang Luar 01*. Penerbit Gunadarma.
- ) Prabowo, Hendro. *Seri Diktat Kuliah. Arsitektur Psikologi & Masyarakat*. Penerbit Gunadarma.
- ) Perception Of Space.
- ) Suraetja, R. Irawan. (2007). *Fungsi, Ruang, Bentuk dan Ekspresi dalam Arsitektur*.
- ) Seles, Rendy S. (2016). *Perancangan Interior Studio Musik. Jurnal Tugas Akhir Karya Seni*.
- ) White, Edward T. (1983). *Site Analysis*. USA.
- ) Wicaksono, Andie A. & Tisnawati, Endah. *Teori Interior*. Penerbit Griya Kreasi.