

Galeri Seni dan Ruang Kreasi dengan Pendekatan Ramah Anak di Bulukumba

Aisyah Ayu Andira¹, Citra Amalia Amal², Nurhikmah Paddiyatu², Sahabuddin Latif^{*2}

¹Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Makassar

²Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Makassar

ABSTRAK

Seni merupakan wadah penting bagi perkembangan kreativitas dan apresiasi anak-anak. Proses interaktif dalam kegiatan berkesenian memberikan nilai-nilai estetis, keterampilan, dan kreativitas yang lebih bermakna. Penelitian ini bertujuan membuat konsep dan merancang galeri seni dan ruang kreasi dengan pendekatan ramah anak di Kota Bulukumba untuk mendorong pengembangan seni dan ekspresi anak. Seni memiliki peran sentral dalam perkembangan anak, memungkinkan mereka menggali kreativitas dan ekspresi diri. Metode penelitian melibatkan pengumpulan data melalui observasi dan studi literatur. Selanjutnya data tersebut dianalisis menjadi konsep rancangan desain. Hasil penelitian berupa konsep perancangan galeri seni dan ruang kreasi sebagai pedoman perancangan. Beberapa ruang penting seperti ruang kreasi, anak-anak dapat berpartisipasi dalam berbagai aktivitas seni seperti melukis, memahat, menari, drama, bermusik, digital art, dan menanam. Fokusnya adalah meningkatkan keterampilan dan kreativitas anak melalui pembelajaran interaktif yang menyenangkan. Dengan pendekatan ramah anak, akan menciptakan lingkungan yang menginspirasi serta mendukung perkembangan seni dan ekspresi anak-anak secara berkelanjutan. Dengan konsep rancangan bangunan galeri seni dan ruang kreasi ini, memiliki harapan untuk menjadi pusat pembelajaran dan rekreasi seni yang memberikan dampak positif bagi perkembangan anak-anak.

ABSTRACT

Art is an important platform for the development of creativity and appreciation in children. The interactive process involved in artistic activities imparts aesthetic values, skills, and meaningful creativity. This research aims to conceptualize and design an art gallery and creative space with a child-friendly approach in Bulukumba City to promote the development of art and self-expression in children. Art plays a central role in a child's development, enabling them to explore creativity and self-expression. The research methodology involved data collection through observation and literature review. Subsequently, this data was analyzed to formulate a design concept. The research output comprises a design concept for an art gallery and creative space as a design guideline. Key spaces, such as the creative room, allow children to participate in various artistic activities such as painting, sculpting, dancing/drama, music, digital art, and gardening. The focus is on enhancing children's skills and creativity through enjoyable interactive learning. With a child-friendly approach, it aims to create an inspiring environment that supports the sustained development of art and self-expression in children. Through this design concept for the art gallery and creative space, there is hope that it will become a center for art learning and recreational activities, thereby positively impacting the development of children.

ARTICLE HISTORY

Received August 23, 2023

Received in revised form

August 25, 2023

Accepted August 27, 2023

Available online August 31, 2023

KEYWORDS

Kabupaten Bulukumba,
Kesenian, ramah anak, ruang
kreasi, Seni

1. Pendahuluan

Indonesia, sebagai negara dengan keragaman suku, ras, budaya, dan agama, memiliki berbagai budaya dan seni unik di setiap daerahnya. Setiap wilayah bersaing dalam usaha melestarikan dan mewariskan warisan budaya dan seni kepada generasi berikutnya, untuk menjaga agar nilai-nilai seni dan budaya lokal tidak hilang oleh kemajuan zaman [1].

Seni rupa di Indonesia adalah ekspresi budaya masyarakatnya yang terus mengembangkan diri seiring dengan perkembangan pola pikir dan kesadaran seni yang semakin maju. Proses ini mempengaruhi karya seni rupa yang menjadi lebih kontemporer. Dalam ranah seni, khususnya seni rupa atau seni visual [2].

Indonesia sebagai negara kepulauan, kaya akan keragaman suku, seni, dan budaya. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk menjaga warisan ini. Namun, sayangnya, banyak dari kita memiliki pengetahuan yang terbatas tentang hal ini. Inilah sebabnya mengapa kita perlu mengajarkan rasa cinta pada tanah air dan semangat nasionalisme sejak usia dini, terutama kepada anak-anak di tingkat sekolah dasar. Cara yang baik untuk melakukannya adalah melalui pengajaran tentang kesenian dan budaya. Seni dan budaya saling terkait dan tidak bisa dipisahkan, karena setiap jenis seni mengandung unsur budaya yang khas. Demikian pula, setiap aspek budaya memiliki nilai seni yang luar biasa dan tak ternilai [3].

Memerhatikan evolusi Seni Rupa di Indonesia saat ini tidak bisa dilepaskan dari karya-karya Seni Rupa yang

memiliki sifat konseptual. Bidang ilmu dalam seni rupa seperti lukisan, patung, grafis, dan desain. Tidak hanya itu, kolaborasi juga terjadi antara seni rupa dan bidang ilmu di luar ranah seni, seperti seni pertunjukan [4].

Masa awal kehidupan merupakan fase penting dan penuh potensi dalam perkembangan anak-anak, di mana mereka dapat mengalami eksplorasi dalam berbagai aspek, termasuk motorik dan psikomotorik. Anak-anak memiliki nilai tak ternilai, bukan hanya bagi keluarga dan masyarakat, tetapi juga bagi kelangsungan peradaban, sehingga mereka dijuluki sebagai aset bangsa. Melalui pendidikan yang diberikan sejak dini, kita dapat menciptakan generasi berkualitas dengan potensi yang luar biasa. Tahap awal kehidupan anak memegang peranan dalam pertumbuhan dan masa depan mereka [5].

Dalam era di mana ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat, adaptasi kreatif menjadi penting untuk menghadapi perubahan kompleks. Kemampuan untuk berpikir baru, menciptakan metode baru dan mengubah yang lama secara kreatif menjadi kunci untuk bertahan dalam persaingan global. Oleh karena itu, membangun kreativitas sejak usia dini dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi serta merangsangnya sangatlah penting. Meskipun setiap anak memiliki potensi kreatif, pengembangannya memerlukan lingkungan yang mendukung, termasuk lingkungan fisik seperti interior ruang, yang dapat berperan sebagai stimulan untuk perkembangan kreativitas anak [6, 7].

Pengembangan kreativitas anak tidak hanya terpengaruh oleh lingkungan psikologis, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh lingkungan fisik. Lingkungan yang sempit, pengap, dan kurang cahaya dapat menghambat anak bermain dan belajar dengan nyaman. Lingkungan yang terlalu steril dan rapi juga dapat menghambat rasa ingin tahu anak. Kreativitas anak membutuhkan dorongan dari dalam (motivasi internal) dan luar (lingkungan fisik) untuk berkembang. Ruang interior, sebagai bagian dari lingkungan fisik, dapat berperan penting dalam mendorong kreativitas anak. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan ruang interior yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan kreativitas anak, yang berfokus pada kebutuhan visual dan psikis mereka [7-9].

Dalam konteks perkotaan, anak-anak memiliki harapan untuk memiliki lingkungan hidup yang memadai untuk menjalani kehidupan mereka dengan normal. Salah satu hal yang diinginkan anak-anak adalah adanya ruang publik yang cukup untuk menampung berbagai aktivitas dan kebutuhan sosial mereka di luar ruangan dengan rasa nyaman dan keamanan [10].

Galeri adalah area atau lokasi yang berfungsi sebagai ruang untuk memamerkan karya seni tiga dimensi dari seniman tunggal atau kelompok. Ini juga dapat merujuk pada ruangan atau bangunan yang digunakan untuk ekspose benda seni atau karya seni [11]. Kata "galeri" berasal dari istilah "*galleria*" yang mengacu pada suatu ruangan dengan satu sisi terbuka di bagian atasnya. Di Indonesia, istilah "galeri" merujuk pada sebuah tempat atau bangunan khusus yang digunakan untuk memamerkan karya seni seperti lukisan dan patung [12]. Galeri Seni Rupa adalah sebuah tempat yang berfungsi sebagai ruang penyelenggaraan pameran seni, hiburan, rekreasi, serta media apresiasi bagi karya seniman dan masyarakat. Selain

itu, tempat ini juga menyediakan fasilitas pendukung seperti kafe, *workshop*, dan fasilitas lain yang menarik bagi pengunjung [13].

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 mengenai Perlindungan Anak, yang menggantikan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002, memuat berbagai ketentuan yang berkaitan dengan hak-hak anak, termasuk hak untuk bermain, berkreasi, berkumpul secara bebas, dan berinteraksi dengan orang lain [14].

Konsep ramah anak merujuk pada lembaga pendidikan formal, nonformal, dan informal yang menjamin keamanan, kebersihan, serta kesehatan anak. Ini mencakup peduli terhadap lingkungan hidup, menghormati hak-hak anak, serta melindungi mereka dari kekerasan dan diskriminasi. Ramah anak juga mendorong partisipasi anak dalam perencanaan, pembelajaran, dan pengawasan. Dukungan dari keluarga dan masyarakat sangat penting dalam menciptakan lingkungan yang mendukung dan aman bagi anak. Keluarga sebagai pusat pendidikan pertama bagi anak memainkan peran penting dalam memberikan proteksi, peluang berekspressi, serta dorongan untuk berkreasi [15].

Pengembangan kreativitas pada anak sejalan dengan pengembangan kepribadian yang sehat. Jika kreativitas berkembang baik, anak akan mengalami pertumbuhan kepribadian yang independen, percaya diri, dan produktif. Sebaliknya, kurangnya perkembangan kreativitas dapat mengakibatkan anak menjadi bergantung, kurang percaya diri, mudah putus asa, kurang berani, dan tidak produktif. Orang tua memiliki peran penting dalam mendukung kemampuan kreatif anak untuk membentuk kepribadian yang kuat [16].

Kenyamanan anak menjadi prioritas utama yang memerlukan perhatian, mengingat pentingnya mempertimbangkan aspek psikologis anak. Tiap tahap perkembangan memiliki karakteristik khas dan memerlukan pendekatan yang sesuai. Dalam rangka memenuhi kebutuhan beragam anak, dapat diterapkan arsitektur khusus anak dalam desain. Konsep arsitektur ini menghadirkan lingkungan pembelajaran awal yang sesuai dengan anak. Pendekatan ini fokus pada kebutuhan serta kenyamanan anak, yang memiliki respons sensoris yang tinggi, skala khusus, serta cara berinteraksi yang berbeda dari orang dewasa. Arsitektur untuk anak merupakan upaya yang menekankan sensitivitas terhadap tempat dan pengalaman, menggabungkan unsur edukatif dan hiburan, serta merujuk pada teori perkembangan dan inklusif. Secara keseluruhan, arsitektur ini memiliki tujuan mendidik sambil menciptakan lingkungan yang menyenangkan [17].

Kreativitas mewakili salah satu potensi penting pada anak yang memerlukan pengembangan sejak dini. Setiap anak memiliki ciri kreativitas yang melekat pada dirinya, dan dari perspektif pendidikan, potensi ini dapat diperkaya melalui pengembangan yang tepat, terutama dalam fase awal kehidupan. Dengan melalui kegiatan yang terstruktur dan disesuaikan dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak, potensi kreativitas anak dapat berkembang secara optimal [18].

Berdasarkan uraian di atas maka tujuan penelitian ini mengusulkan konsep dan ide rancangan bangunan Galeri Seni dan Ruang Kreasi dengan Pendekatan Ramah Anak di Bulukumba.

2. Metodologi

Metode penelitian merupakan satu kesatuan sistem dalam penelitian yang terdiri dari prosedur dan teknik yang perlu dilakukan dalam suatu penelitian [19, 20].

2.1. Pendekatan Penelitian

Dalam pendekatan deskriptif kualitatif yang diadopsi dalam perancangan ini, fokus penelitian adalah menggambarkan secara rinci kondisi tapak dan konteks sekitar tapak. Dalam usaha untuk menyusun perancangan yang optimal, data-data yang terkumpul dari berbagai sumber digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan solusi yang relevan dan efektif. Pendekatan ini memungkinkan analisis mendalam terhadap setiap aspek lingkungan dan kebutuhan yang ada, sehingga hasil perancangan dapat mengintegrasikan nilai estetika, kreativitas, serta respons terhadap lingkungan secara menyeluruh [19].

2.2. Data Penelitian

Metode pengumpulan data yang dilakukan yaitu metode observasi dan studi literatur. Metode observasi seperti pengamatan langsung terhadap lokasi tapak untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat terhadap lokasi tapak yang akan digunakan dalam perancangan bangunan seperti aksesibilitas, kontur tanah, luas lahan dan kesediaan utilitas. Studi literatur, yaitu metode yang digunakan dengan cara mengkaji literatur yang diperoleh dari berbagai sumber sebagai dasar acuan untuk mempermudah serta menunjang dalam proses perancangan bangunan.

Metode analisis dilakukan dengan cara menyusun berbagai potensi dan masalah yang terjadi di lapangan yang telah di dapatkan. Selanjutnya peneliti menggunakan metode analisis konsep desain dan perancangan sesuai variabel perancangan [20].

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Lokasi penelitian

Lokasi perancangan terletak disalah satu wilayah permukiman di Kabupaten Bulukumba yaitu Kecamatan Gantarang. Kecamatan Gantarang salah satu kecamatan terbesar di Kabupaten Bulukumba, Sulawesi Selatan. [Gambar 1.](#)

3.2. Kondisi Existing

Lokasi tapak di Kabupaten Bulukumba menonjolkan beberapa aspek penting. Terletak di Kelurahan Dampang, Kecamatan Gantarang, Kabupaten Bulukumba, Sulawesi Selatan, tapak ini menawarkan akses mudah bagi masyarakat dan pengunjung. Dengan bentuk persegi panjang dan luas mencapai 3.78 hektar, tapak ini memberikan fleksibilitas dalam merencanakan penggunaan ruang. Topografi tanah yang aman dari bencana alam seperti banjir dan longsor memberikan landasan yang stabil,

sementara lahan yang kosong membuka peluang kreatif dalam perancangan. Aksesibilitas yang baik melalui berbagai jenis transportasi, didukung oleh infrastruktur jalan yang baik, membuat tapak ini lebih dapat dijangkau. Selain itu, tapak ini telah dilengkapi dengan infrastruktur dasar seperti pasokan air bersih dan listrik. Semua faktor ini menjadi dasar penting dalam merancang galeri seni dan ruang kreasi yang berfungsi optimal.

3.3. Analisis Lokasi

3.3.1. Orientasi Matahari

Pengaruh orientasi sinar matahari di tapak memiliki implikasi signifikan. Selama jam 11.30 WIB hingga 15.30 WIB, tapak mengalami panas intensif. Kondisi ini disebabkan minimnya vegetasi pohon di tapak, karena luas lahan yang kosong. Kekurangan vegetasi ini terkait dengan fungsi lahan yang luas. Sebagai solusi, diperlukan pendekatan yang bertujuan untuk mengoptimalkan kenyamanan pengguna dan efisiensi energi dalam bangunan. Salah satunya adalah dengan penerapan *secondary skin*, yang memungkinkan sinar matahari masuk ke dalam bangunan dan mengurangi kebutuhan energi listrik. Selain itu, penambahan vegetasi pohon juga berperan dalam mengurangi penetrasi sinar matahari ke dalam bangunan, memberikan keuntungan estetika, serta mewujudkan pembuatan taman yang menyegarkan di tapak. Langkah-langkah ini penting dalam menjaga keseimbangan suhu dan cahaya di dalam ruangan serta memperkaya pengalaman pengguna di dalam bangunan [Gambar 2.](#)

3.3.2. Arah Mata Angin

Pada [Gambar 3](#), Hasil analisis angin pada lokasi perancangan menunjukkan beberapa arah angin yang berbeda. Arah utara, barat, dan timur menunjukkan hembusan angin sedang, disebabkan oleh adanya permukiman dan jalan akses utama di sekitarnya. Sementara itu, arah selatan menunjukkan hembusan angin yang lebih kencang, yang disebabkan oleh luasnya lahan kosong persawahan di sekitar tapak perancangan. Dengan memahami pola angin ini, perancangan dapat mempertimbangkan strategi yang tepat untuk mengoptimalkan sirkulasi udara dan kenyamanan termal di dalam bangunan.

3.3.3. Kebisingan

Pada [Gambar 4](#), Hasil analisis menunjukkan bahwa sumber kebisingan di tapak berasal dari beberapa arah, yakni utara, timur, dan barat. Arah-arrah ini merupakan akses masuk ke dalam tapak, dengan kebisingan yang berasal dari suara klakson dan knalpot kendaraan. Selain itu, arah selatan juga memiliki sumber kebisingan akibat suara mesin pembajak sawah. Untuk mengatasi masalah kebisingan ini, sejumlah alternatif dapat dipertimbangkan. Pertama, dengan memberikan jarak yang memadai antara sumber kebisingan dan bangunan utama. Langkah ini bisa diambil dengan menempatkan elemen penghalang atau zona *buffer*. Kedua, pemanfaatan area hijau di sekitar tapak sebagai elemen

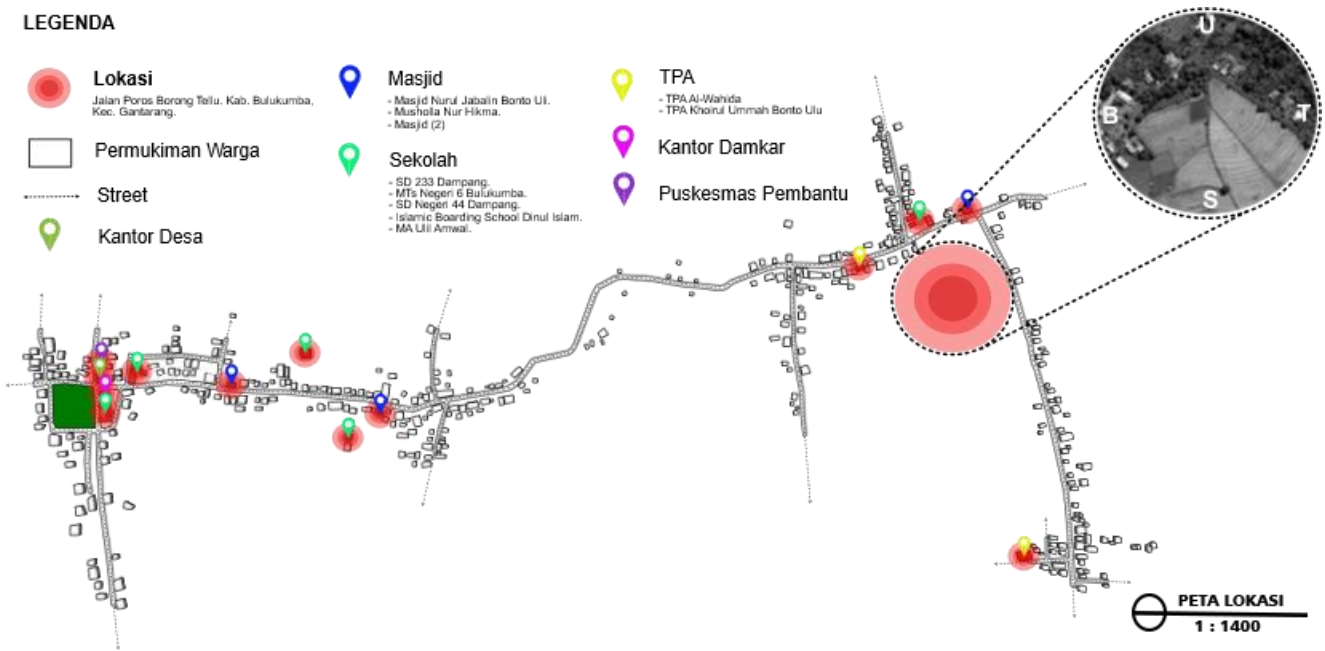
penyerap suara alami, yang secara efektif dapat membantu meredam tingkat kebisingan. Ketiga, langkah penting adalah dengan menyusun pola lalu lintas dan mengatur parkir kendaraan secara efisien dan terencana. Dengan cara ini, dampak kebisingan dari aktivitas transportasi dapat diminimalkan sehingga menciptakan lingkungan yang lebih nyaman dan tenang di dalam tapak galeri seni dan ruang kreasi ini.

3.3.4. Sikulasi

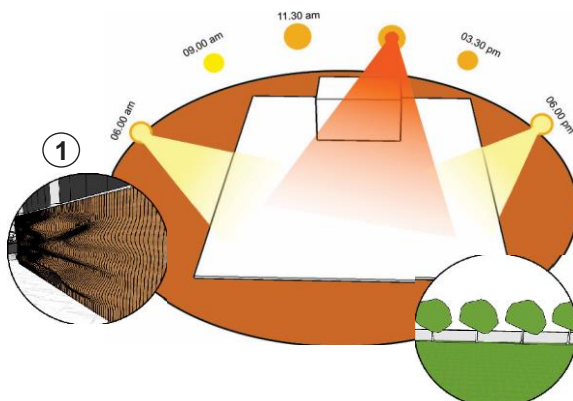
Sirkulasi dalam tapak memerlukan perhatian khusus guna memastikan kelancaran aktivitas di dalam tapak. Agar kemacetan tidak menghambat fungsi tapak, beberapa

alternatif telah diidentifikasi untuk mengurangi tingkat kemacetan yang mungkin terjadi **Gambar 5**.

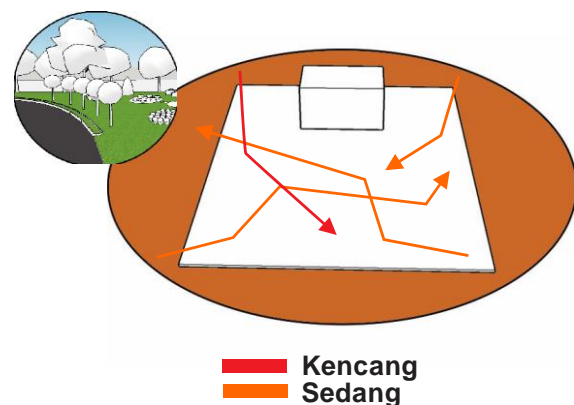
Pertama, merancang akses yang jelas dan menempatkan area parkir dengan tepat akan membantu mengurangi risiko kemacetan. Kedua, penerapan pembatas kendaraan dan sistem satu arah dapat meningkatkan efisiensi sirkulasi kendaraan, meminimalkan hambatan dan penumpukan yang bisa terjadi. Ketiga, melalui penataan yang cermat, ruang pejalan kaki dapat diatur dengan baik, dan tambahan area hijau akan memberikan pengujung lingkungan yang nyaman, serta memberikan dampak positif terhadap kesehatan lingkungan secara keseluruhan. Dengan menerapkan strategi-strategi ini, perancangan bangunan akan memiliki sirkulasi yang optimal dan mendukung aktivitas yang berjalan lancar di dalam tapak.



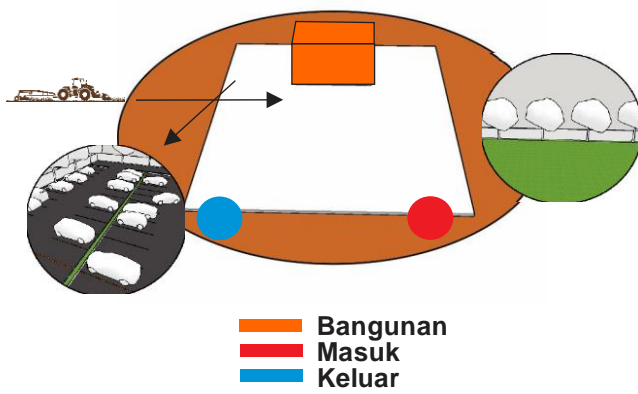
Gambar 1. Lokasi Perancangan



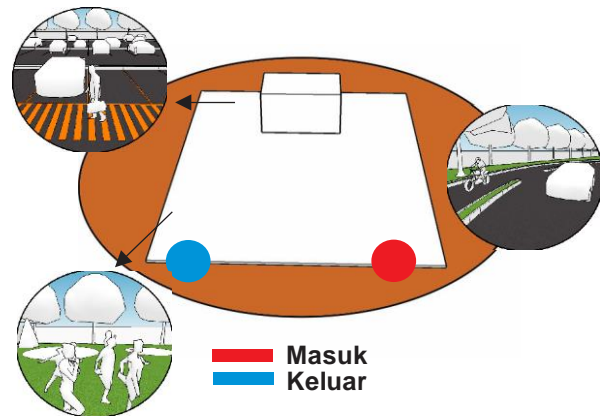
Gambar 2. Analisis Orientasi Matahari



Gambar 3. Analisis Arah Angin



Gambar 4. Analisis Kebisingan

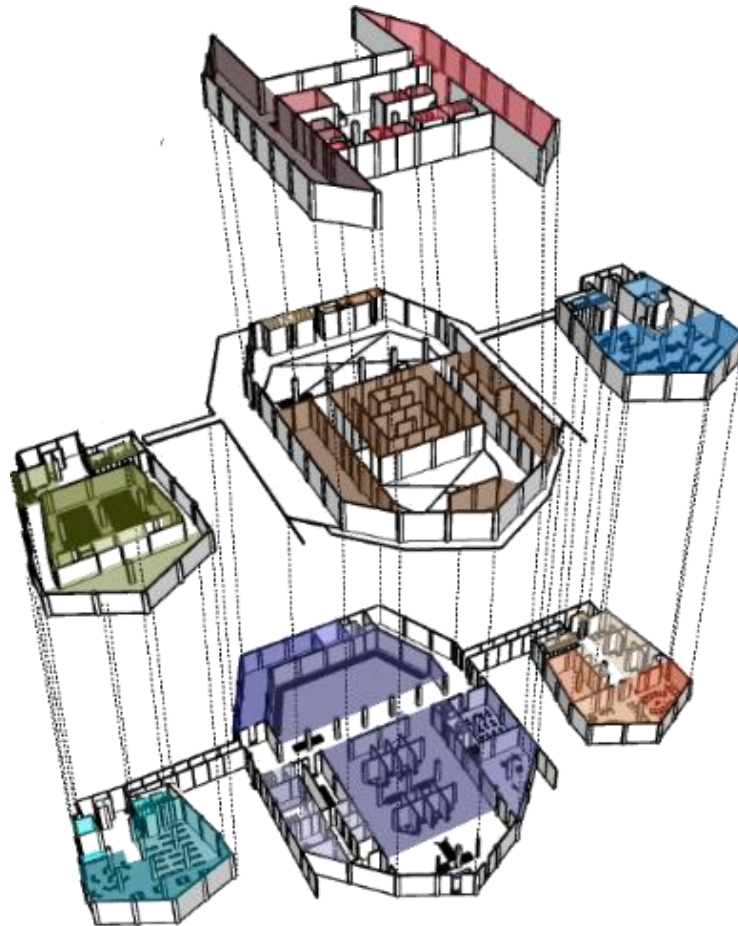


Gambar 5. Analisis Sirkulasi

3.4. Analisis Program Ruang

Kumulatif dimensi ruang pada perancangan galeri seni dan ruang kreasi dengan pendekatan ramah anak di Bulukumba. Di lantai 1 bangunan utama, total luas mencapai 2.684,3 m², dengan sayap kanan dan kiri yang mencakup area kreasi dan perpustakaan, keduanya memiliki luas yang setara, yaitu 674,5 m². Pada lantai 2, terdapat ruang pameran

dengan total luas 2.684,3 m², dan sayap kanan serta kiri berfungsi sebagai café/restoran dan auditorium, keduanya memiliki luas yang sama, yakni 674,5 m². Pada lantai 3, area kantor memiliki luas 1.115,9 m². Perlu diperhatikan bahwa lantai dan permukaan ruangan dirancang agar memiliki tekstur yang tidak licin untuk memastikan keselamatan.



Gambar 6. Program Ruang

3.5. Transformasi Bentuk

Rancangan bentuk pada bangunan galeri seni dan ruang kreasi mengadopsi pendekatan beragam. Pertama, massa dasar bangunan dirancang sebagai persegi panjang. Kedua, struktur massa mengambil inspirasi dari bentuk antariksa atau pesawat luar angkasa, memberikan dimensi visual yang unik. Penambahan lantai 1 memiliki fungsi penting sebagai area bermain dan tempat bersantai, dengan area utara menawarkan fasilitas ruang kreasi, sementara sisi selatan menaungi perpustakaan. Selanjutnya, lantai 2 menampilkan ruang pameran utama, sambil menempatkan restoran dan kafe di sisi utara serta auditorium di sisi selatan. Melalui penambahan massa pada bagian yang ditarik dari bangunan utama, area pameran diperluas lebih lanjut. Lantai 3 memperkenalkan fungsi kantor dan transformasi bentuk bangunan menjadi menyerupai pesawat luar angkasa, mengakhiri perancangan dengan sentuhan unik dan ikonik.

3.6. Desain Perancangan

3.6.1. Site Plan

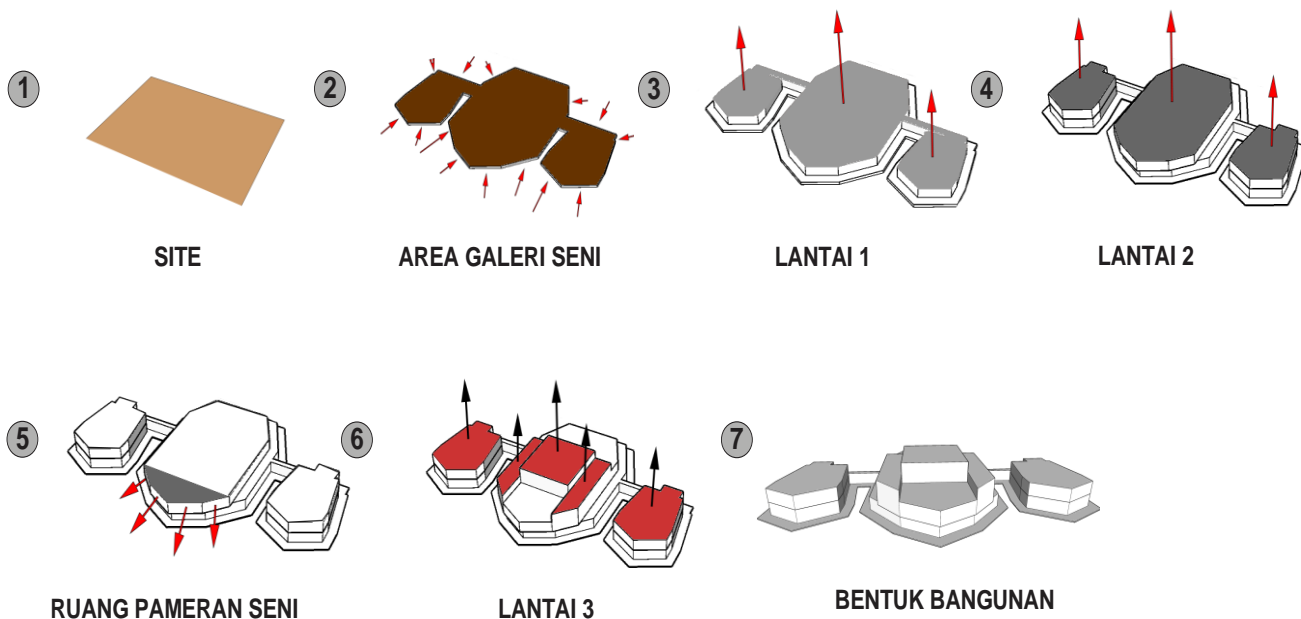
Pada lokasi tapak, terdapat bangunan utama yang menjadi inti dari berbagai aktivitas kreatif dan pameran, yakni galeri seni dan ruang kreasi. Fungsi galeri seni ini tidak hanya terbatas pada pameran seni, melainkan juga sebagai wadah yang membangkitkan dan mendukung kreativitas anak-anak. Di tempat ini, mereka dapat mengembangkan keterampilan seperti melukis, menari/drama, menciptakan karya digital, membuat patung, serta belajar bernyanyi atau memainkan alat musik. Area galeri seni ini pun dirancang

sedemikian rupa untuk menampilkan berbagai pameran yang memukau, sekaligus memamerkan karya-karya yang dihasilkan oleh para anak-anak.

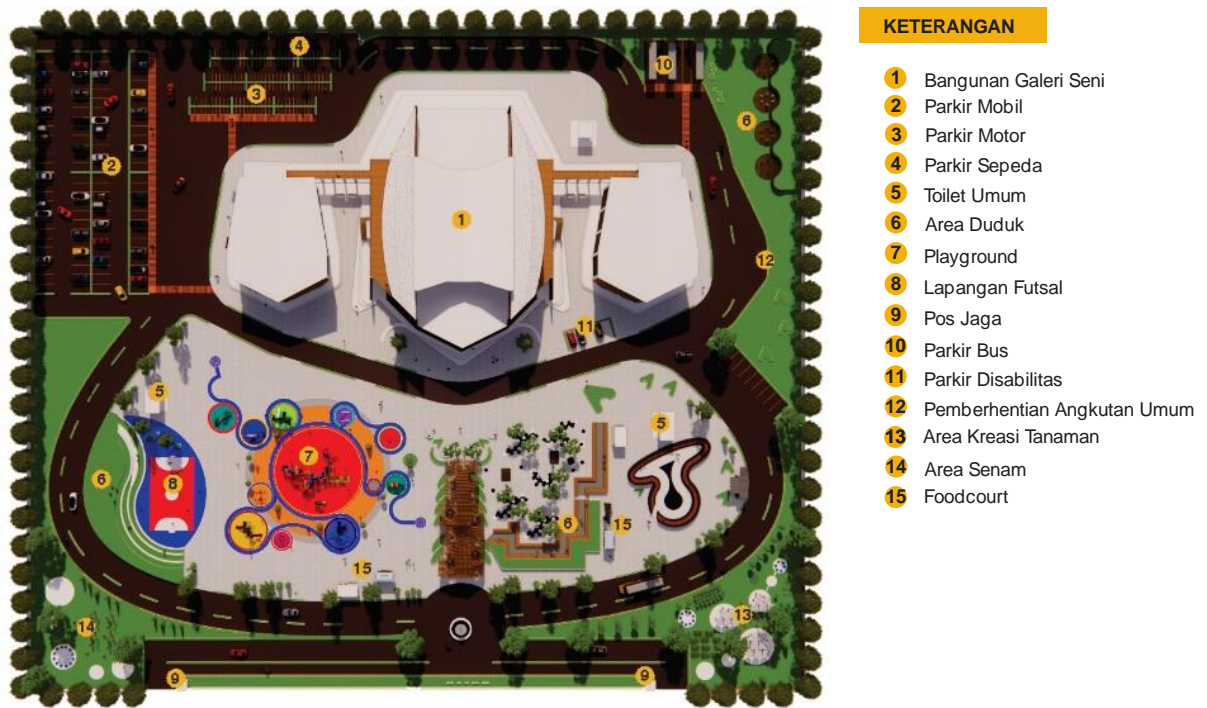
Selanjutnya, perhatian yang serius diberikan pada kenyamanan dan kemudahan akses bagi pengunjung. Penempatan area parkir telah direncanakan secara strategis, mencakup ruang parkir untuk mobil sebanyak 114 unit, motor 200 unit, sepeda 40 unit, bus 6 unit, dan khusus difabel 5 unit. Penempatan kawasan parkir untuk penyandang difabel juga mendapat perhatian khusus dengan diletakkan dekat bangunan utama, sehingga memungkinkan mereka untuk mengakses galeri seni dengan lebih mudah.

3.6.2. Tampak Exterior

Di tapak ini, tersedia berbagai fasilitas pendukung yang beragam. Di sebelah kiri tapak, terdapat area khusus yang diperuntukkan bagi anak-anak untuk belajar mengubah tanaman menjadi karya yang unik dan estetis, sekaligus memberi kesempatan kepada mereka untuk memahami alam secara langsung. Di sisi sebelah kanan tapak, telah disiapkan area olahraga yang mendorong gaya hidup sehat dan aktif. Selain itu, hadir pula playground yang menarik dan nyaman, serta area santai yang cocok untuk beristirahat atau berbincang-bincang santai. Kebersihan dan pemeliharaan toilet umum juga menjadi perhatian, guna memberikan kenyamanan bagi para pengunjung. Melalui fasilitas-fasilitas ini, tapak ini diupayakan menjadi tempat yang penuh inspirasi dan ramah, menjadi ruang bagi berbagai kreasi, pembelajaran, dan interaksi yang menyenangkan bagi anak-anak dan masyarakat luas.



Gambar 7. Gubahan Bentuk Bangunan



Gambar 8. Site Plan



Gambar 9. Perspektif Site Plan



Gambar 10. Tampak Eksterior

3.6.3. Tampak Interior

Rancangan interior dalam galeri seni dan ruang kreasi yaitu menciptakan lingkungan yang inspiratif dan mendukung kreativitas. Salah satu ruang utama adalah ruang kreasi khusus bagi anak-anak, dirancang sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Ruang ini menyediakan fasilitas dan peralatan yang memungkinkan anak-anak untuk berkreasi dengan berbagai aktivitas seperti melukis,

menari, digital art, dan membuat patung. Desain interior ruang kreasi mengutamakan tata letak yang ergonomis, penggunaan warna cerah yang merangsang kreativitas, serta penyediaan tempat duduk dan meja yang sesuai dengan ukuran anak-anak. Selain itu, area ini juga memperhatikan aspek keamanan dan mudah dibersihkan untuk menjaga kenyamanan dan keselamatan pengunjung.



Gambar 11. Tampak Interior

3.6.4. Tema Pendekatan

• **Kebutuhan**

- a Terdapat tempat istirahat yang nyaman untuk anak-anak bersantai.



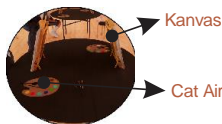
- b Terdapat fasilitas bermain dalam bangunan dan taman bermain yang aman.



- c Terdapat fasilitas olahraga yang mendukung aktivitas fisik anak-anak, seperti area bermain atau lapangan untuk bermain bola.



- d Terdapat fasilitas membuat karya seni seperti alat gambar, cat, atau bahan seni lainnya.

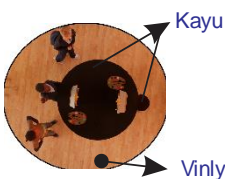


- e Toilet keluarga



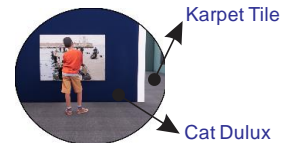
• **Keamanan**

- a Sudut-sudut tajam di furniture dibulatkan atau dilapisi untuk mencegah luka saat anak-anak menggunakannya.

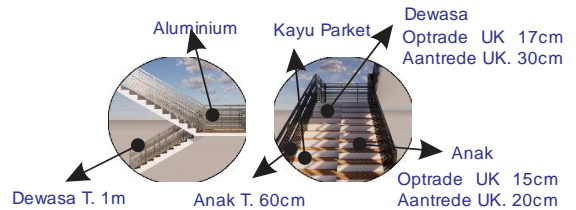


- b Benda berbahaya seperti pisau ditempatkan dengan aman.

- c Lantai dan permukaan ruangan dirancang agar tidak licin



- d Tangga dilengkapi dengan pegangan

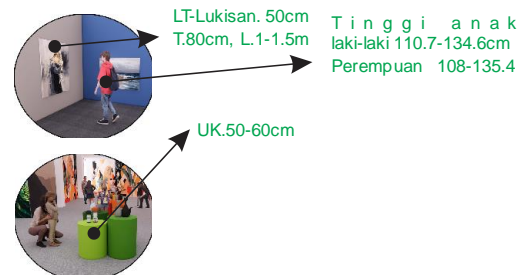


• **Kenyamanan**

- a Meja, kursi, dan tempat duduk disesuaikan dengan ukuran dan tinggi anak-anak agar memberikan kenyamanan dan memperoleh posisi yang baik saat berkreasi.



- b Bahan seni ditempatkan pada tingkat yang mudah dijangkau dan dipahami oleh anak-anak.



- c Suhu ruangan dijaga agar nyaman dan terkontrol dengan baik, tidak terlalu panas atau terlalu dingin.

- d Desain ruangan menghindari unsur yang menakutkan atau mengganggu emosi anak-anak. Warna-warna yang cerah, dekorasi yang menarik, gambar-gambar atau lukisan yang menginspirasi, dan elemen-elemen artistik yang menarik dan pencahayaan alami dan buatan yang tepat agar anak-anak dapat melihat dengan jelas saat beraktivitas.



4. Kesimpulan

Konsep dan usulan rancangan bangunan ini telah mengaplikasikan pola tata ruang interior maupun eksterior yang mengejawantahkan suatu sarana ruang kresi seni yang menarik dan fungsional bagi segala aktivitas yang disediakan. Selain itu konsep bangunan ini ramah terhadap anak karena telah mengaplikasikan berbagai kebutuhan anak yang aman dan nyaman.

Daftar Pustaka

- [1] Nurkhafifah N, Syarif M, Rasmawarni R, Paddiyatu N, Dollah AS, Amal CA. Perancangan Makassar Art Center dengan Konsep Arsitektur Metafora. *Journal of Muhammadiyah's Application Technology*. 2022;1(1).
- [2] Carena SW, Widyaevan DA, Sheha AN. Perancangan Galeri Seni Visual Kontemporer: Video Art Dan Installation Art Di Kota Bandung. *Proceedings of Art Design*. 2016;3(3).
- [3] Wahyudi I, Bahri S, Handayani PJJK. Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Komputer*. 2019;5(1):71-6.
- [4] Sucitra IGA. Wacana Postmodern dalam Seni Rupa Kontemporer Indonesia. *Journal Of Contemporary Indonesian Art*. 2015;1(1).
- [5] Yulianti R. Pembelajaran tari kreatif untuk meningkatkan pemahaman cinta lingkungan pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*. 2016;1(1).
- [6] Holis A. Peranan Keluarga/Orang Tua dan Sekolah dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan UNIGA*. 2017;1(1):22-43.
- [7] Thenius HP, Joedawinata A, Asmarandani D. Kajian Dampak Elemen Interior Pada Fasilitas Ruang Belajar Taman Kanak-Kanak Terhadap Perkembangan Kreatifitas Anak. *Jurnal Seni dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*. 2019;1(2):261-90.
- [8] Ardiyanti S, Munastiwi E. Artikel: PERAN ORANG TUA DALAM MEMANFAATKAN MEDIA SOSIAL BAGI ANAK MASA SOCIAL DISTANCING. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*. 2020;4(2):31-42.
- [9] Hasnawati H, Anggraini D. Mozaik sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Rupa menggunakan Metode Pembinaan Kreativitas Dan Keterampilan. *JPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2016;9(2):226-35.
- [10] Besari R, editor Ruang publik terpadu ramah anak (RPTRA): layakkah sebagai ruang publik ramah anak. *Prosiding Seminar Nasional Pakar*; 2018.
- [11] Yunus H, Rasmawarni R, Latif S, Abdullah A, Amal CA, Fadillah S. Perancangan Galeri Seni Rupa di Kota Makassar dengan Konsep Arsitektur Kontemporer. *Journal of Muhammadiyah's Application Technology*. 2022;1(1).
- [12] Isa MJM, DESIGN. Perkembangan Galeri Seni Persendirian di Malaysia: 1940-1960. *INTERNATIONAL JOURNAL OF ART*. 2022;6(2):1-10.
- [13] Herlambang AA. Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Galeri Wayang Kulit Ki Anom Suroto di Surakarta: UAJY; 2016.
- [14] Prasetiawan H. Peran bimbingan dan konseling dalam pendidikan ramah anak terhadap pembentukan karakter sejak usia dini. *Jurnal CARE*. 2016;4(1):50-60.
- [15] Yosada KR, Kurniati A. Menciptakan sekolah ramah anak. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*. 2019;5(2):145-54.
- [16] Putri K, Ridlo MA, Widyasamratri H. Studi Literatur: Strategi Penanganan Perbukitan Kumuh di Perkotaan. *Jurnal Kajian Ruang*. 2023;3(1):104-47.
- [17] Parmaningsih MH, Hardiyati H, Mustaqimah U. PENERAPAN ARSITEKTUR UNTUK ANAK PADA PUSAT PELAYANAN ANAK TERPADU DI DKI JAKARTA. *Senthong*. 2019;2(1).
- [18] Hairiyah S. Pengembangan kreativitas anak usia dini melalui permainan edukatif. *Kariman: Jurnal Pendidikan Keislaman*. 2019;7(2):265-82.
- [19] Achjar KAH, Rusliyadi M, Zaenurrosyid A, Rumata NA, Nirwana I, Abadi A. METODE PENELITIAN KUALITATIF: Panduan Praktis untuk Analisis Data Kualitatif dan Studi Kasus: PT. Sonpedia Publishing Indonesia; 2023.
- [20] Febriani ES, Arobiah D, Apriyani A, Ramdhani E, Millah AS. Analisis Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*. 2023;1(2):140-53.

