

PENERAPAN DEFENSIBLE SPACE DAN LINGKUNGAN RAMAH ANAK PADA PUSAT KOMUNITAS ANAK DI KOTA BEKASI, JAWA TENGAH

Yasmine Aleyda Syahrani, Ofita Purwani, Sri Yuliani

Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta

Yasminecv12@student.uns.ac.id

Abstrak

Anak memiliki hak untuk bersosialisasi, bermain, dan berekreasi sesuai dengan potensi mereka. Nyatanya, terdapat beberapa isu yang menghalangi anak khususnya bagi anak-anak di Kota Bekasi dalam memenuhi hak tersebut. Isu tersebut meliputi padatnya perkotaan mengurangi ruang bermain anak, padatnya waktu anak ditambah dengan fasilitas bermain yang tidak terintegrasi semakin menghabiskan waktu anak, hingga fasilitas ruang publik yang tidak berjalan dengan optimal. Sebagai bentuk upaya untuk memenuhi hak anak, maka dihasilkan fasilitas terintegrasi dengan wadah anak untuk bersosialisasi dan berekreasi yang terintegrasi dengan wadah bermain memadai untuk seluruh kalangan dalam bentuk fasilitas Pusat Komunitas Anak di Kota Bekasi yang didukung dengan pendekatan defensible space dan lingkungan ramah anak. Metode desain dilakukan dengan metode kualitatif dengan mengidentifikasi topik, mengumpulkan dan menganalisis data, serta merumuskan strategi. Hasil dari metode desain yang dilakukan merupakan pengolahan tapak yang menyesuaikan kriteria anak dengan kebutuhan pusat komunitas, perancangan yang menyesuaikan kegiatan pada pusat komunitas, menggunakan bentuk dan tampilan yang menguatkan identitas, serta menggunakan struktur dengan mempertimbangkan keselamatan anak.

Kata kunci: pusat komunitas anak, hak bermain anak, defensible space, lingkungan ramah anak, Kota Bekasi.

1. PENDAHULUAN

Konvensi Hak Anak yang dikemukakan oleh UNICEF, menjelaskan hak anak terdiri dari empat pilar utama yang meliputi hak untuk bertahan hidup, hak atas perlindungan, hak untuk berkembang, dan hak untuk berpartisipasi. Pada salah satu hak mereka yaitu hak untuk berpartisipasi, menjelaskan hak anak dalam mengekspresikan pikiran dan menjelaskan potensi tidak terbatas yang mereka miliki harus didukung dan juga difasilitasi. Pada UU No. 23 Tahun 2002 juga menyatakan bahwa setiap anak berhak memanfaatkan waktu mereka untuk bersosialisasi, bermain, dan berekreasi sesuai dengan minat dan bakat mereka. Oleh karena itu, setiap anak memiliki hak untuk mendapatkan dukungan dan fasilitas optimal dalam bersosialisasi, bermain, dan berekreasi untuk mengembangkan potensi mereka.

Nyatanya dalam pemenuhan hak tersebut masih terkendala pada beberapa aspek. Kendala dapat ditemukan pada terbatasnya ruang bermain yang mereka miliki, padatnya waktu sekolah mengurangi waktu mereka bermain, hingga fasilitas yang mendukung kegiatan anak yang kurang memadai. Pada tahun 2050, diprediksikan 70% populasi anak akan tinggal di wilayah perkotaan (UNICEF, 2012). Oleh karena itu, lahan perkotaan harus dioptimalkan dalam mewadahi kegiatan bermain anak. Akan tetapi, lahan perkotaan banyak digunakan untuk fasilitas komersil sehingga menyisihkan ruang bermain anak (Wonoseputro, 2007). Padatnya perkotaan membatasi ruang bermain anak sehingga mendorong mereka bermain di tempat berbahaya. Pada tahun 2022, ditemukan kasus anak berumur 11 tahun tewas saat bermain di pinggir sungai Pondok Gede, Kota Bekasi (Sinulingga dalam Kompas.tv, 2022). Kasus lain ditemukan anak terlindas kereta api saat bermain di rel kereta api area Stasiun Cakung, Kota Bekasi (Putro dalam Tribunnews.com, 2021).

Kota Bekasi juga termasuk salah satu kota padat dengan tingkat kemacetan tinggi (Kepala Bidang Kota Bekasi, 2019). Ditambah kondisi berbagai macam fasilitas pendukung kegiatan anak seperti

tempat les dan ruang bermain anak yang belum terintegrasi, menyebabkan anak maupun orang tua menghabiskan banyak waktu mereka di jalan demi dapat memanfaatkan fasilitas tersebut. Kota Bekasi sebenarnya sudah memiliki beberapa ruang publik yang dapat mendukung aktivitas bermain anak, seperti Taman Hutan Kota. Akan tetapi, kondisi fasilitas seperti alat bermain anak dan fasilitas pendukung seperti tempat parkir hingga toilet yang tidak memadai, menyebabkan Taman Hutan Kota tidak dapat dioperasikan secara optimal untuk anak-anak maupun orang dewasa di sekitar (Ato dalam Kompas.id, 2022).

Berdasarkan dengan permasalahan yang sudah dijabarkan, diperlukan ruang bermain memadai yang dapat diakses oleh anak dari beragam kalangan, fasilitas bermain yang terintegrasi dengan ruang kegiatan tambahan anak seperti tempat les untuk efisiensi waktu anak dan orang tua, serta fasilitas yang dapat mendorong pemanfaatan fasilitas supaya dapat beroperasi sepenuhnya. Oleh karena itu, akan dihadirkan fasilitas berupa Pusat Komunitas Anak di Kota Bekasi. Pusat komunitas dideskripsikan sebagai tempat untuk orang dari berbagai macam kalangan sebagai wadah untuk bekerja sama dan mengembangkan komunitas (Yasmin dan Pravin, 2008). Untuk komunitas dijelaskan sebagai sekelompok orang yang berkumpul untuk kepentingan yang sama (Miller, 2011). Berdasarkan dari deskripsi tersebut, dapat diartikan bahwa pusat komunitas anak merupakan wadah untuk sekelompok orang untuk bekerja sama dengan tujuan yang sama yaitu memenuhi pemenuhan hak anak.

Namun demikian, fasilitas pusat komunitas anak ini memiliki beberapa masalah spesifik. Selain karakter spesifik dari anak yang membutuhkan desain yang berbeda untuk memenuhi kebutuhan anak, fasilitas ini juga harus aman karena pengguna anak-anak adalah kelompok pengguna rentan yang harus dilindungi. Sebagai contoh, pada tahun 2023 ditemukan kasus penculikan anak meningkat dari tahun sebelumnya. Mengenai kasus tersebut, Sekretaris Pusat Studi Gender dan Anak (PSGA) UNESA menyatakan bahwa tindak kriminalitas seperti penculikan terhadap anak dapat terjadi dikarenakan anak belum memiliki kemampuan melindungi diri sendiri. Faktor lain seperti pengawasan dan lingkungan sekitar anak juga berpengaruh terhadap tindakan kriminal tersebut. Melalui pertimbangan terhadap tindakan tersebut serta pertimbangan bahwa pusat komunitas merupakan ruang publik yang dapat digunakan semua orang, maka diterapkan pendekatan *defensible space* terhadap Pusat Komunitas Anak untuk menunjang keamanan seluruh pengguna khususnya anak-anak.

Berdasarkan pertimbangan yang dijabarkan sebelumnya, terdapat dua pendekatan yang akan diterapkan untuk menunjang fasilitas pusat komunitas supaya dapat berfungsi secara optimal. Pendekatan tersebut meliputi pendekatan *defensible space* dan pendekatan lingkungan ramah anak. *Defensible space* merupakan suatu lingkungan dengan ciri-ciri fisik yang memungkinkan pengguna sebagai pelopor untuk menjadi keamanan mereka di lingkungan mereka sendiri (Newman, 1976). Setelah lahir teori *defensible space*, terbentuk konsep CPTED (Crime Prevention Through Environmental Design) dengan enam prinsip dasar yang meliputi (Moffat dalam Affif, 2021):

1. *Territoriality*

Territoriality atau penegasan terhadap teritorial merupakan penerapan konsep desain yang menguatkan rasa kepemilikan dan memiliki pada pengguna ruang. Hal tersebut bertujuan untuk mengurangi kesempatan selain pengguna dalam melakukan tindakan pelanggaran (Conzens et al., 2015).

2. *Surveillance*

Surveillance atau pengawasan merupakan penerapan konsep desain dengan tingkat visibilitas antar pengguna yang tinggi dikarenakan pelaku cenderung melakukan tindakan pelanggaran di tempat yang minim perhatian (Conzens et al., 2015).

3. *Access control*

Access control atau pengendalian akses berkaitan dengan konsep penegasan teritorial. Pengendalian akses bertujuan untuk mengontrol akses antar ruang berdasarkan sifat publik dengan privat (Conzens et al., 2015).

4. *Target hardening*

Target hardening atau perlindungan target merupakan konsep desain untuk mempersulit pelaku dalam melakukan pelanggaran (Conzens et al., 2015).

5. *Image and management*

Image and management merupakan pemberian citra positif dan pengelolaan berkelanjutan pada desain fisik agar dapat berfungsi dengan memberi kenyamanan terhadap pengguna (Conzens et al., 2015).

6. *Activity support*

Activity support atau pendukung aktivitas merupakan penggabungan antar lima konsep yang sudah dijabarkan sebelumnya untuk menghadirkan lingkungan yang mendukung kegiatan legal oleh pengguna yang legal juga untuk meminimalisir tindakan kriminal (Conzens et al., 2015).

Lingkungan merupakan salah satu faktor pendukung perkembangan anak. Akan tetapi, pada penerapannya masih terdapat bangunan untuk anak yang tidak memerhatikan kebutuhan anak dan hanya memberi perlindungan terhadap matahari dan hujan, monoton, serta sedikit aspek yang mendukung kreativitas anak (Virrayani dalam Pramudityo, 2023). Lingkungan ramah anak merupakan penyediaan sarana dengan menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik anak (UNICEF, 2019). Terdapat prinsip pada lingkungan ramah anak yang dikemukakan oleh *National Institute of Building Science* (2017) yang meliputi:

1. Ruang kegiatan fisik

Penyediaan ruang bermain multifungsi yang memberi peluang anak untuk melakukan kegiatan seperti berlari, memanjat, berayun, dan kegiatan fisik lainnya didukung dengan akses menuju tempat penyimpanan dan toilet yang mudah.

2. Mendorong ekspresi diri

Penentuan pada warna melalui menggunakan warna netral dengan warna hangat untuk aksennya. Selain itu, penyediaan ruang untuk karya anak untuk berkreasi dan menjelaskan hasil karya mereka.

3. Mendorong kemandirian

Penentuan dan penggunaan fasilitas yang mudah digunakan oleh anak untuk memenuhi kebutuhan mereka seperti makan, minum, dan menggunakan toilet secara mandiri.

4. *Child-sized*

Skala dan ukuran seperti pada furnitur yang disesuaikan dengan kelompok usia anak, ketinggian langit-langit yang tidak mengintimidasi, serta peletakkan jendela yang sesuai dengan tinggi anak.

5. *Homelike*

Layaknya rumah, fasilitas harus memberi rasa nyaman pada anak. Hal tersebut dapat dilakukan melalui memberi kesan terbuka pada *entrance*, akses pencahayaan alami terhadap ruang, penyediaan ruang berbeda untuk pembelajaran yang berbeda, serta penghilangan sudut lancip.

6. Ruang alam *indoor-outdoor*

Ruang alam yang tidak hanya sekedar lahan hijau tetapi diolah menjadi ruang *outdoor* tempat bermain anak.

7. Terstruktur dan fleksibel

Fasilitas harus mudah dikenal oleh anak, terstruktur untuk pemisahan kegiatan aktif dan pasif, serta fleksibel menyesuaikan aktivitas anak.

8. Lingkungan aman

Anak harus merasa aman dan memiliki kontrol atas akses fasilitas, memerhatikan kualitas pencahayaan dan penghawaan alami, serta memerhatikan material yang tidak membahayakan anak.

9. Ruang orang tua dan guru

Penyediaan ruang orang dewasa untuk mengelola dan membangun komunitas.

Variabel terikat berupa prinsip pada pusat komunitas anak akan dipengaruhi oleh variabel bebas yang merupakan prinsip *defensible space* dan lingkungan ramah anak untuk menghasilkan suatu pusat komunitas yang dapat memenuhi kebutuhan anak sesuai dalam haknya dalam bersosialisasi, bermain, dan berkreasi.

2. METODE

Metode desain akan dilakukan melalui beberapa tahap meliputi identifikasi topik dan permasalahan, pengumpulan data, analisis data, serta perumusan strategi. Tahap pertama adalah mengidentifikasi topik dan permasalahan, dihasilkan kesimpulan bahwa anak-anak yang berada di Kota Bekasi memiliki hambatan dalam memenuhi hak bersosialisasi, bermain, dan berkreasi mereka sehingga dibutuhkan adanya wadah yang mendukung hak anak tersebut yaitu pusat komunitas anak.

Tahap kedua ialah pengumpulan data melalui survey lapangan, studi literatur, dan studi preseden. Survey lapangan dilakukan melalui mengumpulkan data terkait kualitas bermain dan fasilitas wadah bermain anak di Kota Bekasi. Studi literatur dilakukan terhadap data seperti kebutuhan dan fasilitas bermain sesuai kelompok usia anak, prinsip yang dibutuhkan pada pusat komunitas, dan meninjau pendekatan *defensible space* dan lingkungan ramah anak. Selain itu, dilakukan pengumpulan data terkait preseden yang bertujuan untuk mengumpulkan referensi terhadap objek dengan tujuan serupa untuk mengetahui kebutuhan dan standar dari fasilitas yang dibutuhkan.

Tahap ketiga meliputi analisis terkait data yang telah dikumpulkan. Tahap analisis desain akan menjabarkan analisis untuk merespon kebutuhan anak sesuai dengan prinsip pusat komunitas serta prinsip pendekatan yang meliputi *defensible space* dan lingkungan ramah anak. Setelah itu, akan dilakukan analisis terhadap pengelompokan pengguna berdasarkan dengan kegiatannya sehingga dihasilkan kebutuhan ruang dan hubungan ruang. Kemudian, akan dilakukan analisis mengenai kondisi sekitar tapak, zonasi ruang, gubahan massa, tampilan, dan struktur bangunan.

Tahap terakhir ialah perumusan strategi untuk menghasilkan konsep desain. Pada tahap ini dihasilkan konsep peletakkan massa dengan susunan terpusat dengan area bermain sebagai pusatnya untuk meningkatkan *surveillance* antar pengguna, pengoptimalan bukaan untuk masuknya pencahayaan alami yang mendukung kriteria *homelike* serta *surveillance*, memberikan sirkulasi yang jelas pada kawasan untuk mendukung *control access*, pemberian batas berupa vegetasi untuk menegaskan kriteria *territoriality*, serta memisahkan massa untuk kegiatan aktif dan pasif agar sesuai dengan kriteria terstruktur.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pusat Komunitas Anak di Kota Bekasi yang direncanakan berbentuk fasilitas terintegrasi yang mewadahi beragam kegiatan. Fasilitas terdiri dari fasilitas umum yang dapat diakses oleh seluruh pengguna dan fasilitas eksklusif atau hanya bisa digunakan oleh pengguna tertentu pada lingkup waktu yang ditentukan. Kemudian, terdapat fasilitas yang berfungsi sebagai pusat atau titik interaksi yang menggabungkan seluruh pengguna yaitu fasilitas ruang bermain dan ruang *workshop* sehingga tercipta ruang beraktivitas anak yang terintegrasi dengan ruang bermain yang layak dan terbuka untuk seluruh kalangan.



Bagan 1
Program aktivitas

Untuk waktu kegiatan, fasilitas PAUD memiliki jadwal dari pukul 8 hingga 10 pagi, fasilitas komunitas seperti tempat les dari pukul 11 siang hingga 6 sore, fasilitas penitipan anak dari 7:30 pagi hingga 8 malam, dan fasilitas bermain dari 6 pagi hingga 8 malam.

Tapak dipilih berdasarkan beberapa kriteria yang meliputi: dekat dengan perumahan dan TK/SD sekitar, berjarak dari jalan primer untuk keamanan anak, serta aksesibel terhadap transportasi publik. Berdasarkan kriteria tersebut, dipilih tapak pada kawasan campuran di Jl. Bulevar Utara, Kec. Bekasi Utara, Kota Bekasi. Kondisi tapak saat ini merupakan lahan hijau kosong dengan kontur yang relatif datar.

Tabel 1
Detail tapak

Lokasi tapak	Keterangan
	Luas : 8.700 m ² Peruntukan lahan : Campuran KDB : 50% KDH : 30% GSB : 7,5 meter Batas tapak : • Utara : Lahan kosong • Timur : Perumahan warga • Selatan : SD-SMP Al-Azhar • Barat : Jl. Bulevar Utara

1) Konsep tapak dengan menyesuaikan kriteria anak dengan kebutuhan pusat komunitas

Konsep tapak dihasilkan setelah melalui proses analisis pada tiap aspek tapak yang dipertimbangkan dengan kriteria *defensible space* dan lingkungan ramah anak (National Institute of Building Science, 2017; Moffat dalam Affif, 2021).

- a. Aspek pencahayaan dan penghawaan alami
 Pengoptimalan pencahayaan maupun penghawaan alami sebagai penerapan kriteria **homelike** supaya anak dapat merasa nyaman layaknya beraktivitas di rumah. Dilakukan melalui pemberian bukaan seperti jendela pada tiap ruang serta penggunaan *skylight*.
- b. Aspek penempatan vegetasi
 Bertujuan untuk menegaskan teritori sesuai aspek **territoriality**, vegetasi akan digunakan sebagai pemberi batas. Pemberian vegetasi sebagai batas dilakukan pada area yang

mengelilingi pusat komunitas serta untuk memisahkan area sirkulasi servis dengan zona publik.

c. Aspek akses dan sirkulasi

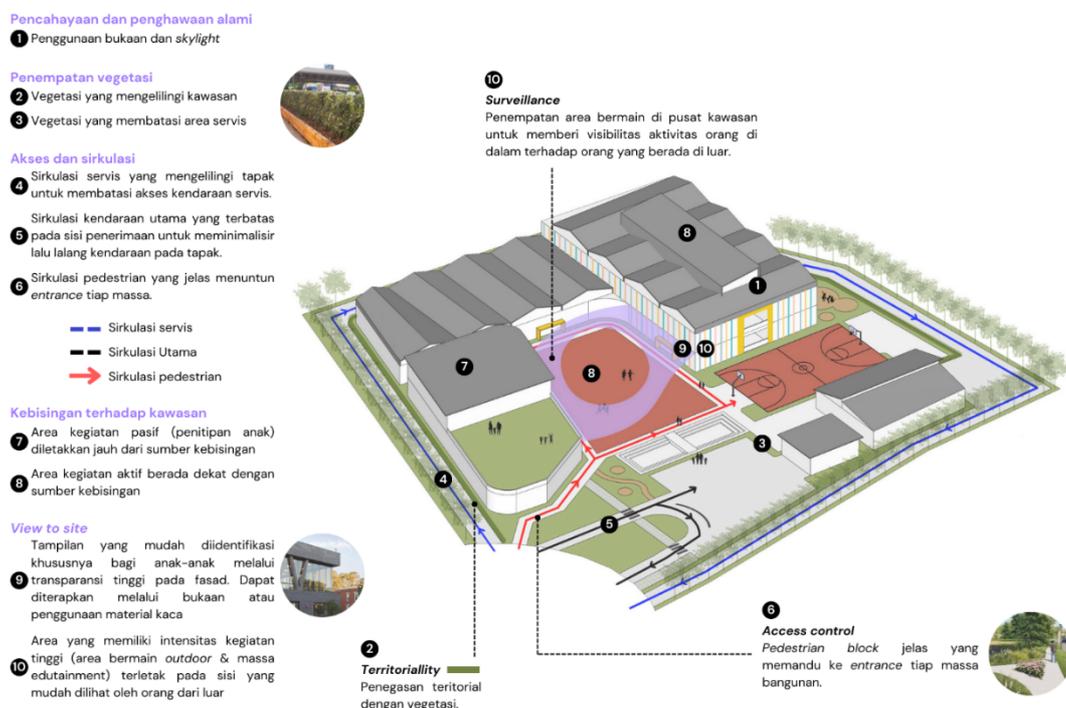
Untuk mempermudah dan memberi keamanan terhadap pengguna, diterapkan aspek **control access** dengan membedakan sirkulasi utama dan sirkulasi servis.

d. Aspek kebisingan terhadap kawasan

Peruangan akan dipisahkan antar ruang untuk kegiatan aktif dan pasif sebagai bentuk penerapan kriteria **terstruktur**. Ruang untuk kegiatan pasif akan diletakkan pada titik yang jauh dari sumber kebisingan.

e. Aspek *view to site*

Fasilitas harus memiliki tampilan kuat supaya mudah dikenali oleh penduduk sekitar serta memberikan visibilitas terhadap kegiatan yang berlangsung di dalam terhadap orang yang berada di luar. Pemberian visibilitas langsung terhadap orang di luar juga mengurangi potensi tindak kriminal sesuai dengan kriteria **surveillance**.



Gambar 1
Konsep tapak

2) Konsep peruangan dengan menyesuaikan kegiatan pada pusat komunitas

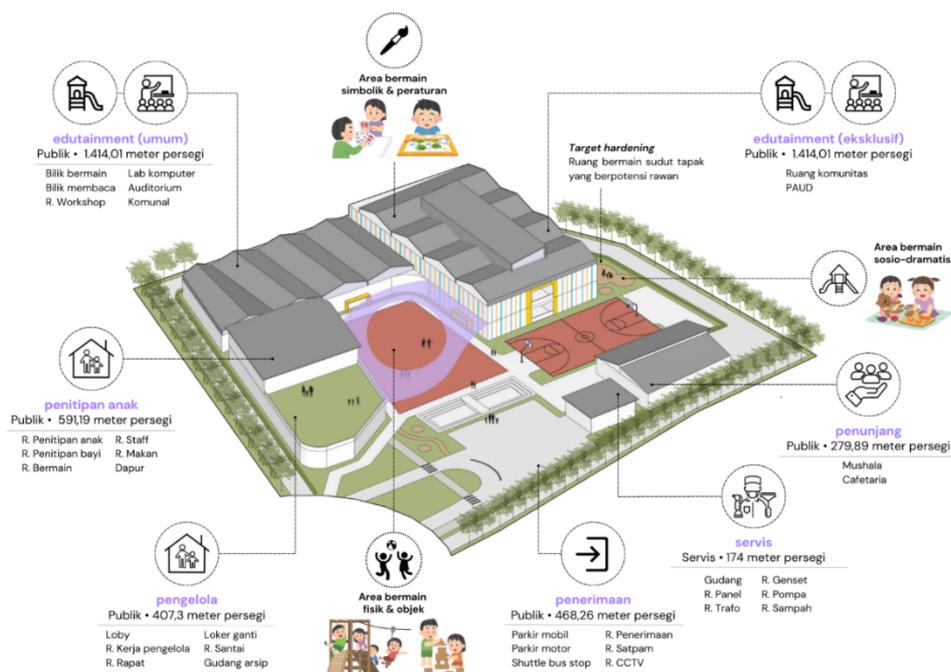
Konsep peruangan dihasilkan setelah menyesuaikan zona serta kebutuhan pada tiap ruang yang kemudian dipertimbangkan dengan kriteria *defensible space* dan lingkungan ramah anak (National Institute of Building Science, 2017; Moffat dalam Affif, 2021).

a. Zona penerimaan (publik)

Zona penerimaan diletakkan pada sisi yang berbatasan langsung dengan Jl. Bulevar Utara. Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan keamanan pengguna di kawasan pusat komunitas dengan membatasi akses kendaraan sesuai dengan kriteria **access control**.

b. Zona pengelola (semi-publik)

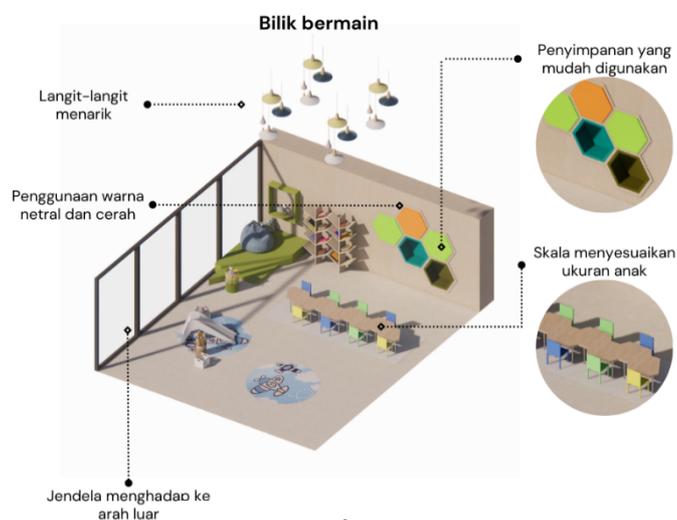
- Zona pengelola terletak berdekatan dengan zona penerimaan, hal tersebut bertujuan untuk mempermudah pengunjung dalam menanyakan informasi mengenai fasilitas.
- c. Zona penitipan anak (semi-privat)
 Sesuai dengan kriteria **terstruktur**, maka ruang untuk kegiatan aktif dan pasif dipisah. Sebagian besar ruang pada zona penitipan digunakan untuk kegiatan pasif, sehingga diletakkan pada berjarak dari ruang kegiatan aktif dan jauh dari sumber kebisingan.
 - d. Zona *edutainment* (publik)
 Zona *edutainment* mencakup ruang ruang komunitas, ruang bermain, dan fasilitas yang bersifat umum lainnya. Area bermain *outdoor* akan diletakkan di tengah kawasan yang berfungsi sebagai pusat interaksi seluruh anak-anak. Pengolahan area bermain *outdoor* anak dilakukan sesuai dengan kriteria **ruang alam** melalui pemberian fasilitas bermain yang memadai tiap jenis permainan anak. Jenis permainan yang difasilitasi meliputi permainan fisik, permainan dengan objek, dan permainan sosio-dramatis. Permainan fisik akan alat bermain seperti perosotan, panjat tali, tangga pelangi, dan lain sebagainya. Sedangkan untuk permainan dengan objek difasilitasi alat seperti balok konstruktif. Kemudian, untuk permainan sosio-dramatis akan difasilitasi alat bermain seperti permainan rumah-rumahan. Jenis permainan lainnya seperti permainan dengan peraturan dan permainan simbolik akan difokuskan pada ruang *indoor*. Area bermain sosio-dramatis diletakkan pada sudut tapak sebagai bentuk penerapan **target hardening** untuk meningkatkan aktivitas pada tempat yang berpotensi menjadi rawan.
 - e. Zona penunjang (publik)
 Zona penunjang diletakkan berdekatan dengan zona publik lainnya yaitu zona *edutainment*.
 - f. Zona servis (servis)
 Zona servis diletakkan pada titik yang mudah dilihat untuk mempermudah pengawasan anak sesuai dengan kriteria **surveillance**.



Gambar 2
 Konsep perancangan

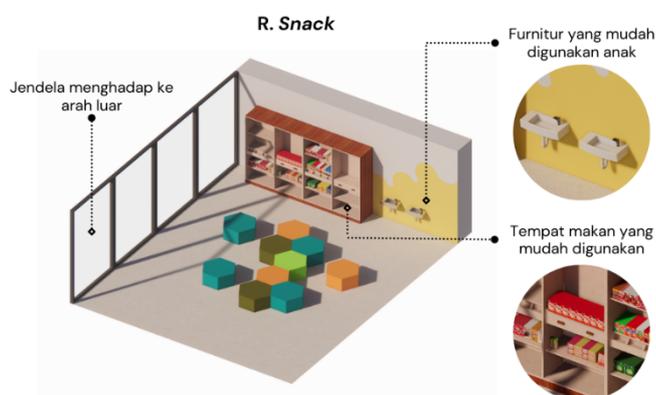
Prinsip lingkungan ramah anak banyak diterapkan pada ruang-ruang dan interior. Ruang-ruang harus memiliki area penyimpanan untuk peralatan bermain dan kebutuhan anak yang mudah diakses dan digunakan, pemberian aksesoris melalui langit-langit menarik, penggunaan warna juga disesuaikan dengan fungsi tiap ruang dengan menggunakan warna-warna netral dan cerah, skala seperti pada furnitur yang menyesuaikan ukuran anak, serta ruang yang memiliki akses langsung terhadap *outdoor*.

Bilik bermain anak difungsikan sebagai area bermain *indoor* anak khususnya bagi anak yang masih berusia dibawah 5 tahun. Ruang akan menyediakan beragam fasilitas untuk berbagai macam kegiatan permainan disertai dengan penyimpanan alat permainan berbentuk rak supaya mudah digunakan oleh anak. Anak-anak khususnya bayi senang melihat ke atas, sehingga langit-langit akan dibuat menarik melalui pemberian lampu dekoratif. Selain itu, untuk mempermudah anak dalam berkegiatan perlu diperhatikan skala pada interior dan ketinggian jendela supaya sesuai dengan ukuran anak.



Gambar 3
Konsep peruangan

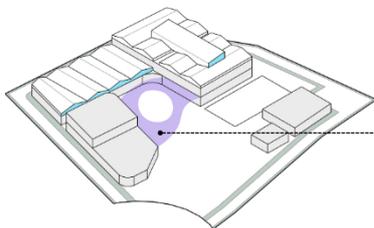
Untuk mendukung kemandirian anak dalam memenuhi kebutuhannya sendiri, dapat diterapkan kriteria lingkungan ramah anak pada ruang *snack*. Tempat untuk anak memenuhi kebutuhannya melalui mengambil makanannya sendiri, didesain berbentuk seperti rak dengan tinggi yang menyesuaikan ukuran anak. Diletakkan juga wastafel dengan tinggi yang menyesuaikan anak untuk mempermudah anak dalam membersihkan dirinya sendiri.



Gambar 4
Konsep peruangan

3) Konsep bentuk dan tampilan yang menguatkan identitas

Pemilihan bentuk dan tampilan dilakukan setelah mempertimbangkan kriteria *defensible space* serta lingkungan ramah anak dengan fungsi bangunan sebagai ruang publik sehingga seharusnya mudah dikenali oleh pengguna (National Institute of Building Science, 2017; Moffat dalam Affif, 2021). Massa pada kawasan akan berbentuk jamak dengan formasi *central* atau terpusat. Hal tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan kriteria *surveillance* dan mempermudah antar pengguna untuk saling melihat aktivitas satu sama lain. Bangunan memiliki tampilan yang mudah diidentifikasi melalui menunjukkan kegiatan yang berada di dalam terhadap orang yang berada di luar. Oleh karena itu, tampilan akan menggunakan bukaan berupa material seperti kaca. Pemilihan warna pada tampilan menyesuaikan dengan pengguna utama yaitu anak-anak, sehingga warna yang digunakan ialah warna-warna cerah dan netral. Pemilihan material juga dipilih agar **aman bagi anak**, sehingga akan digunakan *finishing* dengan material halus dan tidak bertekstur.



Penambahan area bermain sebagai **central/ titik pertemuan interaksi** seluruh anak-anak. Selain itu, juga memberi visibilitas tinggi bagi seluruh pengguna.

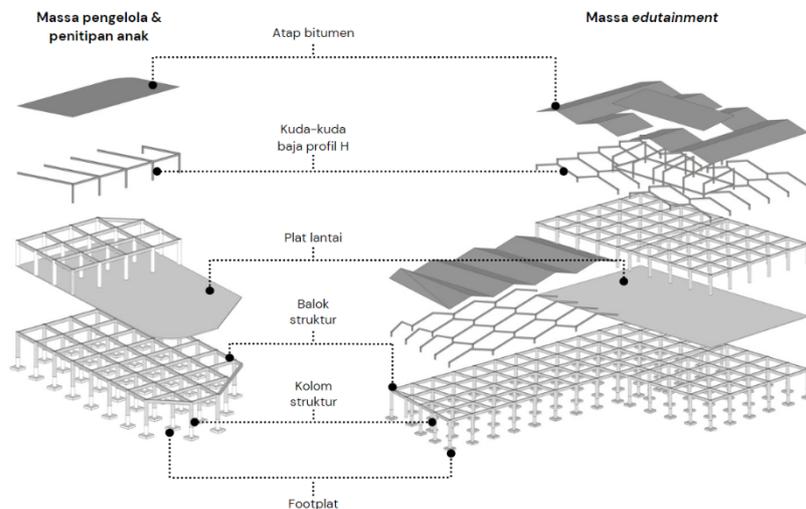


Gambar 5
Konsep massa

Gambar 6
Konsep tampilan

4) Konsep struktur dengan mempertimbangkan keselamatan anak

Pemilihan struktur dipertimbangkan dengan kriteria *homelike* dari lingkungan ramah anak, sehingga perlu diperhatikan untuk meminimalisir bentuk sudut yang dapat membahayakan kegiatan anak di dalam ruangan (National Institute of Building Science, 2017). Oleh karena itu, kolom struktur menggunakan kolom berbentuk kotak yang dilapisi oleh lapisan *wood composite panel* sehingga membentuk permukaan luar tabung.



Gambar 7
Konsep struktur

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan pendekatan *defensible space* dengan lingkungan ramah anak dilakukan sebagai bentuk pertimbangan bahwa fasilitas merupakan fasilitas ruang publik yang direncanakan untuk meningkatkan kualitas bermain anak. Kriteria pendekatan dilakukan pada aspek pengolahan tapak, peruangan, bentuk dan tampilan, hingga struktur.

Penerapan pada tapak dilakukan dengan mempertimbangkan kondisi lingkungan sekitar terhadap fasilitas menghasilkan pemberian vegetasi sebagai penegas teritori, sirkulasi yang jelas menuju tapak maupun antar massa, memisahkan area kegiatan aktif dan pasif, memberi tampilan yang mudah diidentifikasi dengan visibilitas tinggi, serta pengoptimalan pemanfaatan pencahayaan dan penghawaan alami melalui pemberian bukaan dan *skylight*. Penerapan terhadap bentuk diterapkan melalui bentuk fasilitas yang berpusat terhadap area bermain *outdoor* untuk meningkatkan *surveillance* dengan tampilan bangunan menggunakan finishing bermaterial halus serta penggunaan warna yang cerah dan netral. Untuk penerapan terhadap struktur, akan digunakan kolom kotak dengan menggunakan lapisan *wood composite panel* membentuk tabung untuk meminimalisir bentuk bersudut tajam.

REFERENSI

- UNICEF. (2012). Children in an Urban World. 1.
- Wonoseputro, C. (2007) Ruang Publik Sebagai Tempat Bermain Bagi Anak-anak. Studi Kasus Pengembangan “The Urban Zoo” bagi Kawasan Pecinan di Singapura. *Jurnal Dimensi Teknik Arsitektur*, 35 (1), 73-79.
- Sinulingga, Pompe. (2022). Diduga Terpeleset Saat Bermain, Bocah di Bekasi Tewas di Sungai. Kompas.tv. <https://www.kompas.tv/video/289854/diduga-terpeleset-saat-bermain-bocah-di-bekasi-tewas-di-sungai>.
- Putro, Panji. (2021). Bocah 10 Tahun di Bekasi Tewas Tertabrak Kereta Api saat Bermain, Korban Tak Dengar Teriakan Warga. Video.tribunnews.com. <https://video.tribunnews.com/view/272527/bocah-10-tahun-di-bekasi-tewas-tertabrak-kereta-api-saat-bermain-korban-tak-dengar-teriakan-warga>.
- Ato, Stefanus. (2022). Kota Bekasi Krisis Ruang Publik. Kompas.id. <https://www.kompas.id/baca/metro/2022/08/03/kota-bekasi-krisis-ruang-publik>.
- Kepala Bidang Lalu Lintas Dinas Perhubungan Kota Bekasi. (2019). Bekasi Macet, Dishub: Kapasitas Jalan dan Kendaraan Tak Sebanding. <https://eyeclick.bekasikota.go.id/blogs/umum/bekasi-macet-dishub-kapasitas-jalan-dan-kendaraan-tak-sebanding>.
- Battles, Magdalena. (2020). The Danger of Overscheduling You Kids. Lifehack.Org. <https://www.lifehack.org/886295/overscheduled-kids>.
- Pay, Christina. (n.d.). Avoid Overscheduling Burnout with Your Child by Creating Opportunities for Downtime. Extension.Usu.Edu. <https://extension.usu.edu/relationships/faq/avoid-overscheduling-burnout-with-your-child-by-creating-opportunities-for-downtime>.
- Newman, O. (1976). *Creating Defensible Space*, by Oscar Newman of Institute for Community Design Analysis.
- Affif, A. M., & Novrial, N. (2021). Implementasi Crime Prevention Through Environmental Design (CPTED) Pada Fasilitas Parkir Sepeda Motor (Studi Kasus: Kampus Fakultas Ilmu Budaya USU). *TATALOKA*, 23(1), 127–137.
- National Institute of Building Sciences. (2017). Child Development Centers. <https://www.wbdg.org/building-types/education-facilities/child-development-centers>.
- Pramudityo, Nada dkk. (2023). Sekolah Alam sebagai Sarana Pendidikan Karakter di Jakarta Barat dengan Mempertimbangkan Karakteristik Anak. *Senthong*, 6(1), 243-244.