

**PENERAPAN ARSITEKTUR PERILAKU
PADA PERANCANGAN SEKOLAH KREATIF DI SURAKARTA**

Ovy Permata Nurkamalina, Ana Hardiana, Leny Pramesti
Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta
ovypermata94@gmail.com

Abstrak

Perkembangan suatu negara sangat dipengaruhi oleh kreativitas sumber daya manusia yang dimiliki negara tersebut. Kreativitas sebagai potensi setiap individu dapat dikembangkan sejak dini melalui berbagai cara salah satunya dengan meningkatkan kualitas pendidikan yang mendukung penciptaan kreativitas. Upaya mendukung penciptaan kreativitas di sekolah diwujudkan dengan memberikan ruang-ruang kreatif sebagai media untuk anak berekspresi, bereksplorasi, dan berkreasi sesuai dengan minat dan bakat masing-masing. Ruang-ruang di sekolah baik ruang kelas maupun ruang kreatif harus bersifat aman untuk anak dalam mengekspresikan gagasan serta mampu menstimulasi anak untuk bereksplorasi dan berkreasi dalam proses mengembangkan kreativitasnya. Untuk mencapai karakteristik tersebut, arsitektur perilaku dianggap sebagai pendekatan yang tepat pada perancangan bangunan sekolah kreatif. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian terapan. Metode tersebut dimulai dengan penggalian ide awal dan pengumpulan data kemudian disimpulkan menjadi suatu pedoman dalam analisis perancangan. Hasil penerapan prinsip desain arsitektur perilaku dapat dilihat pada pengolahan zona kegiatan, gubahan massa, serta tampilan dalam dan luar bangunan yang disesuaikan dengan karakter anak.

Kata kunci: kreatif, sekolah, sekolah kreatif, arsitektur perilaku.

1. PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada (Supriadi, 1994). Perkembangan kreativitas sumber daya manusia pada suatu negara mempengaruhi perkembangan negara tersebut di mata dunia. Laporan berjudul *Global Creativity Index (GCI)* yang dipublikasikan oleh Martin Prosperity Institute sebagai pengukur tingkat kekreatifan negara di dunia menyatakan bahwa Indonesia menempati peringkat ke 115 dari 139 negara yang disurvei dengan nilai sebesar 0.202, sementara peringkat pertama ditempati oleh Australia dengan nilai sebesar 0.970. Dari hasil laporan tersebut dapat dikatakan bahwa tingkat kreativitas di Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan dengan negara lain.

Pada masa dahulu, kreativitas diyakini sebagai kemampuan yang hanya dimiliki oleh individu tertentu. Pada masa kini, dipandang sebagai potensi yang dimiliki setiap individu sehingga dapat dikembangkan sejak dini melalui berbagai cara, salah satunya melalui kegiatan pembelajaran. Kota Surakarta diakui menjadi salah satu kota kreatif sejak 25 April 2013 oleh Direktorat Jendral Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Konferensi kota kreatif Indonesia menjelaskan bahwa kota kreatif adalah kota yang memiliki berbagai ekosistem kreatif yang mampu memicu sebuah kota untuk menggerakkan sumber daya manusia (individu) agar memiliki kemampuan membuat sesuatu. Untuk mendukung program kota kreatif pada bidang pengembangan ekonomi kreatif, pemerintah Kota Surakarta merumuskan beberapa strategi salah satunya adalah meningkatkan kualitas pendidikan yang mendukung penciptaan kreativitas dan kewirausahaan pada anak usia pendidikan dasar.

Namun, saat ini sarana dan prasarana fasilitas pendidikan di Kota Surakarta belum sepenuhnya mampu mewadahi kegiatan penciptaan kreativitas anak sehingga diperlukan sebuah fasilitas pendidikan yang tidak hanya mewadahi kegiatan belajar mengajar, tetapi juga mampu mewadahi serangkaian kegiatan pengembangan kreativitas anak sejak dini. Upaya tersebut dapat dilakukan dengan memberikan ruang-ruang kreatif sebagai media berekspresi, bereksplorasi, dan berkreasi sesuai dengan minat dan bakat masing-masing anak yang bersifat aman dan mampu menstimulasi sebagai dukungan atas usaha pemerintah dalam meningkatkan kreativitas sumber daya manusia dan kualitas pendidikan.

Pendekatan arsitektur perilaku diperlukan dalam mendesain fasilitas pendidikan yang diwujudkan dalam bentuk sekolah kreatif sebagai wadah kegiatan belajar mengajar dan pengembangan kreativitas dalam jenjang pendidikan usia dini dan pendidikan dasar di Surakarta. Dengan menerapkan pendekatan arsitektur perilaku, diharapkan dapat menciptakan ruang dan suasana yang aman untuk anak dalam mengekspresikan gagasan serta mampu menstimulasi anak untuk bereksplorasi dan berkreasi dalam proses mengembangkan kreativitasnya sesuai dengan kebutuhan, karakter, dan perilaku anak pada masing-masing jenjang pendidikan.

Arsitektur berwawasan perilaku adalah arsitektur yang manusiawi, mampu memahami dan mewadahi perilaku-perilaku manusia dari berbagai macam perilaku, baik itu perilaku pencipta, pemakai, pengamat, maupun perilaku alam sekitarnya. (Mangunwijaya, 2013) Arsitektur berwawasan perilaku juga dapat didefinisikan sebagai arsitektur yang mampu menanggapi kebutuhan sesuai dengan gaya hidup manusia di dalamnya (James C. Snyder, 1989). Carol Simon Weisten dan Thomas G. David (1987) menyebutkan desain arsitektur perilaku memiliki prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan, yakni kemampuan berkomunikasi sesuai kondisi dan perilaku pengguna, manusia dan lingkungan, mewadahi aktivitas penghuni dengan nyaman dan menyenangkan, serta dapat memenuhi nilai estetika, komposisi, dan estetika bentuk.

Dalam proses mengembangkan kreativitas di sekolah kreatif, kondisi dan perilaku anak perlu diperhatikan. Anak memiliki karakter yang berbeda dengan karakter manusia dewasa sehingga upaya pengembangan kreativitas dapat berlangsung secara efektif dengan memperhatikan kondisi dan perilaku anak. Bentuk rancangan yang mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan merupakan bentuk yang dapat dipahami melalui penginderaan atau imajinasi oleh anak. Bentuk yang dapat dipahami melalui penginderaan atau imajinasi anak dapat berperan sebagai stimulus kreativitas anak. Perwujudan dari bentuk rancangan yang mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan adalah pencerminan fungsi bangunan sebagai sekolah kreatif, menunjukkan ketepatan skala dan proporsi serta dapat dinikmati, serta menunjukkan bahan dan struktur yang akan digunakan. Rancangan yang nyaman serta menyenangkan sebagai wadah aktivitas penghuni, baik secara fisik maupun psikis, dapat dicapai melalui pengolahan bentuk ruang sekitar dan pemenuhan kebutuhan yang berkaitan dengan jiwa manusia. Penciptaan ruang yang nyaman dan menyenangkan tersebut dibutuhkan anak sehingga anak dapat mengekspresikan gagasan, bereksplorasi, dan berkreasi secara bebas tanpa rasa tertekan sehingga menghambat perkembangan kreativitasnya. Pemenuhan nilai estetika bentuk, komposisi, dan estetika dapat berperan sebagai stimulus kreativitas anak yang dicapai melalui keterpaduan (*unity*), keseimbangan (*balance*), proporsi, skala, dan irama.

Faktor-faktor yang berpengaruh dalam prinsip arsitektur perilaku adalah faktor manusia, meliputi kebutuhan dasar, usia, jenis kelamin, kelompok pengguna, kemampuan fisik dan antropometrik, faktor psikologis yang meliputi privasi, ruang pribadi, teritorialitas, proksemik, kepadatan (*density*), kesesakan (*crowding*), dan orientasi, serta faktor fisiologis berupa kenyamanan dan kesehatan (James C. Snyder, 1989).

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian terapan melalui pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian ini dimulai dengan menguraikan data yang terkait dengan sekolah, kreativitas, anak, dan arsitektur perilaku. Sumber data primer didapat melalui tinjauan pustaka, jurnal ataupun artikel terkait. Kumpulan data tersebut kemudian dianalisis dalam proses perancangan desain. Analisis lebih terfokus pada penerapan arsitektur perilaku pada perancangan bangunan.

Penerapan arsitektur perilaku pada perancangan berpedoman pada empat prinsip desain arsitektur perilaku yaitu memperhatikan kondisi dan perilaku pengguna, mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan, memwadhahi aktivitas penghuni dengan nyaman dan menyenangkan, memenuhi nilai estetika, komposisi, dan estetika bentuk. Keempat prinsip desain arsitektur perilaku tersebut diterapkan pada komponen perancangan arsitektur yang meliputi pengolahan zona kegiatan, gubahan massa, serta tampilan dalam dan luar bangunan.

Dalam mengolah zona kegiatan, prinsip desain arsitektur perilaku yang diterapkan adalah desain yang memperhatikan kondisi dan perilaku pengguna dimana pengguna sekolah kreatif terdiri dari beberapa jenjang pendidikan. Dalam mengolah gubahan massa, prinsip desain yang diterapkan adalah mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan dengan memperhatikan kondisi dan perilaku pengguna, serta memenuhi nilai estetika, komposisi, dan estetika bentuk melalui pencerminan fungsi bangunan, menunjukkan ketepatan skala dan proporsi serta dapat dinikmati, dan menunjukkan bahan dan struktur yang akan digunakan. Dalam mengolah tampilan dalam dan luar bangunan, prinsip desain yang diterapkan adalah kemampuan memwadhahi aktivitas penghuni sehingga didapatkan perasaan nyaman dan menyenangkan dengan memperhatikan karakteristik anak dan kebutuhan untuk merangsang kreativitas pada diri anak serta memenuhi nilai estetika, komposisi, dan estetika bentuk.

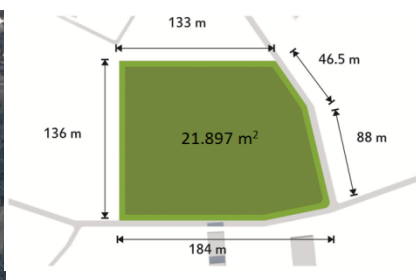
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekolah kreatif di Surakarta dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku merupakan sebuah fasilitas pendidikan sebagai wadah kegiatan pengembangan kreativitas melalui kegiatan edukasi dan serangkaian kegiatan yang menghasilkan karya cipta dalam jenjang usia pendidikan anak usia dini hingga pendidikan dasar.

Pemilihan tapak didasarkan pada kriteria RTRW Kota Surakarta tahun 2011-2031. Kebutuhan fasilitas pendidikan pada suatu kawasan berdasarkan rasio ketersediaan sekolah terhadap penduduk usia sekolah, serta memperhatikan kondisi dan perilaku pengguna. Berdasarkan pertimbangan tersebut, terpilih tapak yang berada di Jalan Sindoro Raya, Kelurahan Mojosongo, Kecamatan Jebres, dengan luas tapak $\pm 21.897 \text{ m}^2$ (lihat gambar 1). Rasio ketersediaan sekolah di Kelurahan Mojosongo merupakan rasio terendah kedua di Kota Solo, yaitu sebesar 11,96 dibanding rasio ideal sebesar 52. Potensi dan kondisi lokasi tapak sesuai dengan pertimbangan RTRW Kota Surakarta serta kondisi dan perilaku pengguna sekolah kreatif.



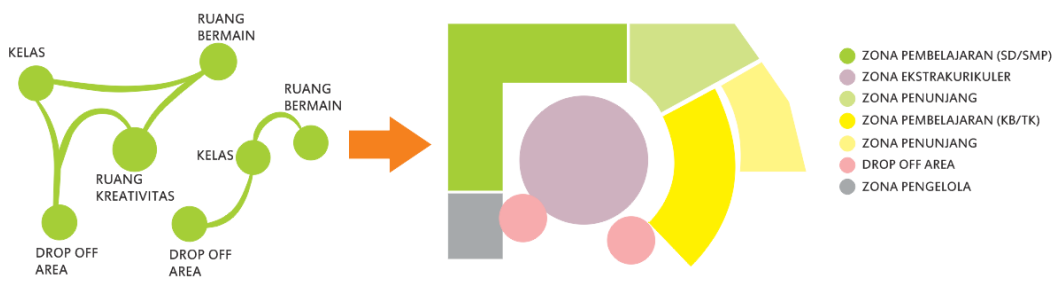
JALAN SINDORO RAYA



Gambar 1
Lokasi Tapak Terpilih

Tapak terletak di daerah dengan potensi dan kondisi lingkungan sekitar yang baik, aman, dan nyaman sehingga kegiatan edukasi dan pengembangan kreativitas dapat berlangsung secara kondusif.

Pengolahan zona kegiatan perlu memperhatikan dua jenjang pendidikan yang diwadahi oleh sekolah kreatif, yaitu pendidikan anak usia dini (terdiri dari kelompok bermain dan taman kanak-kanak), serta pendidikan dasar (terdiri dari sekolah dasar dan sekolah menengah pertama). Prinsip desain arsitektur perilaku yang diterapkan perlu memperhatikan kondisi dan perilaku pengguna terutama anak dari berbagai rentang usia pendidikan (lihat gambar 2). Penerapan prinsip desain yang memperhatikan kondisi dan perilaku pengguna adalah pengolahan peletakan dan pencapaian zona kegiatan sesuai dengan kebutuhan pengguna masing-masing zona. Zona kegiatan pada sekolah kreatif terdiri dari zona pembelajaran, zona ekstrakurikuler, zona pengelolaan, zona penunjang, dan zona servis.

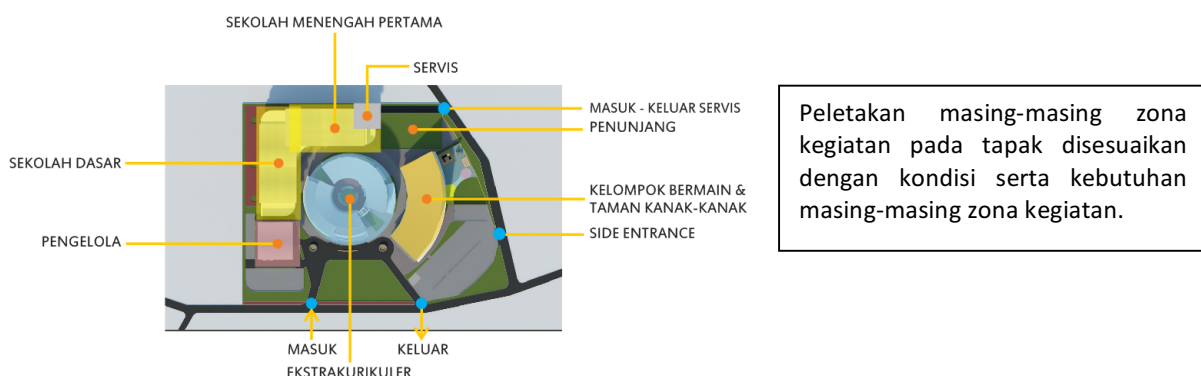


Berdasarkan pertimbangan karakteristik perilaku gerak dan kebutuhan anak, zona kegiatan dibagi menjadi empat zona yaitu zona pembelajaran, zona ekstrakurikuler, zona penunjang, dan zona pengelola. Zona pembelajaran terbagi menjadi dua zona yaitu zona pembelajaran SD/SMP dan zona pembelajaran KB/TK sebagai respon terhadap perbedaan karakteristik pada masing-masing jenjang.

Gambar 2
Pergerakan Anak yang Mempengaruhi Pengolahan Zona Kegiatan

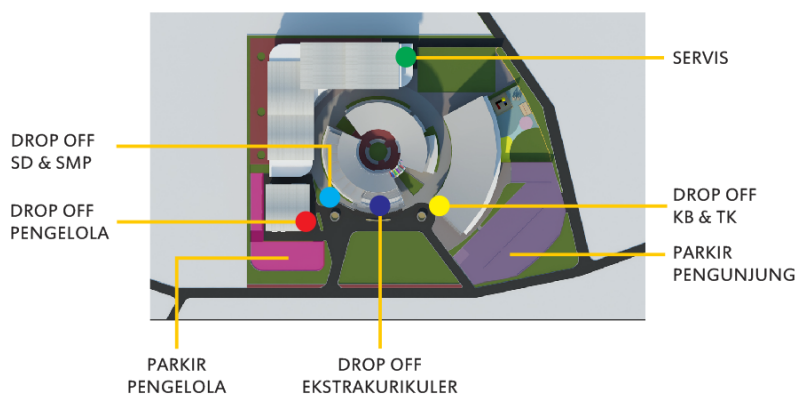
Peletakan zona pembelajaran adalah pemisahan zona pendidikan anak usia dini dengan pendidikan dasar. Pemisahan ini didasarkan pada pertimbangan kebutuhan, kondisi, dan perilaku yang berbeda antar anak pada masing-masing jenjang. Zona pembelajaran khususnya zona pendidikan dasar, merupakan zona yang membutuhkan suasana kondusif sehingga zona ini diletakkan di area dengan potensi kebisingan rendah (lihat gambar 3).

Zona ekstrakurikuler diletakkan dekat dengan *main entrance* karena pengguna dari zona ini tidak hanya siswa tetapi juga pengunjung dari luar. Zona pengelola merupakan area semi-privat karena hubungan antara pengelola sekolah dan pengunjung dari luar tidak dapat dipisahkan sehingga diletakkan dekat dengan *main entrance*. Zona penunjang diletakkan di area dengan potensi kebisingan rendah karena merupakan zona pendukung kegiatan pembelajaran. Zona servis terletak dekat dengan *side entrance* untuk mempermudah akses servis menuju zona tersebut (lihat gambar 3).



Gambar 3
Pengolahan Zona Kegiatan

Selain pengolahan dalam peletakan zona kegiatan, prinsip desain yang memperhatikan kondisi dan perilaku pengguna juga diterapkan pada pencapaian masing-masing zona kegiatan. Masing-masing zona memiliki area *drop off* tersendiri untuk memudahkan pengguna mencapai bangunan. Area parkir pengelola dan pengunjung juga dipisah dengan pertimbangan bahwa pengelola membutuhkan akses langsung untuk menuju bangunan pengelola (lihat gambar 4).



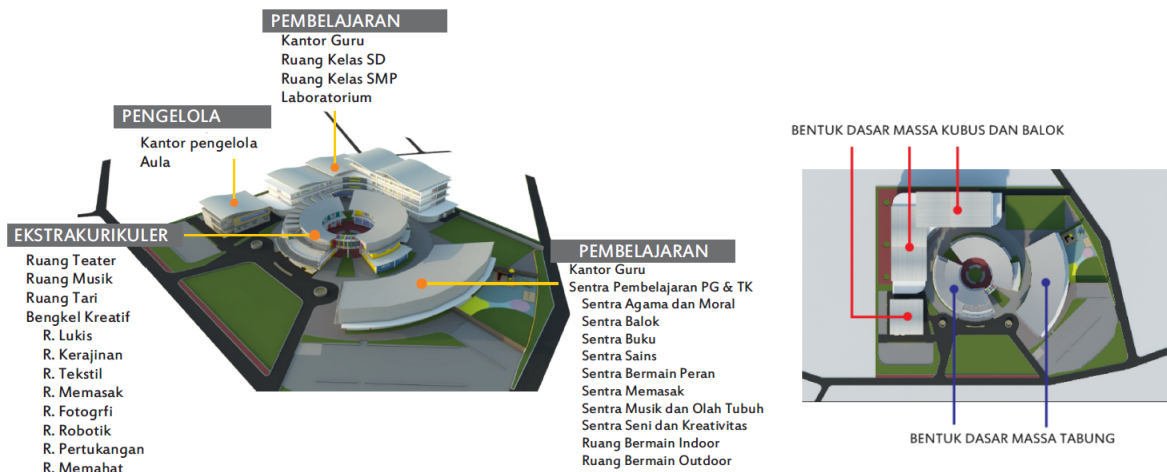
Gambar 4
Pencapaian Menuju Masing-masing Zona Kegiatan

Prinsip desain arsitektur perilaku yang diterapkan pada proses gubahan massa adalah kemampuan berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan. Hal tersebut dilakukan dengan memperhatikan kondisi dan perilaku pengguna, serta memenuhi nilai estetika, komposisi, dan estetika bentuk. Untuk dapat mewujudkan desain yang mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan, syarat-syarat yang harus dipenuhi adalah mencerminkan fungsi bangunan, menunjukkan skala dan proporsi yang tepat dan dapat dinikmati, serta menunjukkan bahan dan struktur yang akan digunakan.

Sekolah kreatif di Surakarta hadir sebagai fasilitas pendidikan yang mewadahi kegiatan pengembangan kreativitas melalui kegiatan edukasi dan serangkaian kegiatan menghasilkan karya cipta pada dua jenjang pendidikan. Fungsi sekolah kreatif dicerminkan melalui pemilihan bentuk dasar massa yang memiliki karakter sesuai dengan fungsi sekolah, kondisi, dan perilaku anak sebagai pengguna utama dalam perancangan. Bentuk dasar massa kubus dan balok memiliki karakter formal, fleksibel dalam penataan ruang, mudah dalam pengembangan, dan efisien dalam pembentukan ruang. Bentuk dasar massa tabung memiliki karakter bentuk yang luwes dan atraktif, memberikan kesan informal dan ekspresif, memberikan pergerakan bebas dengan arah pandang tak terbatas.

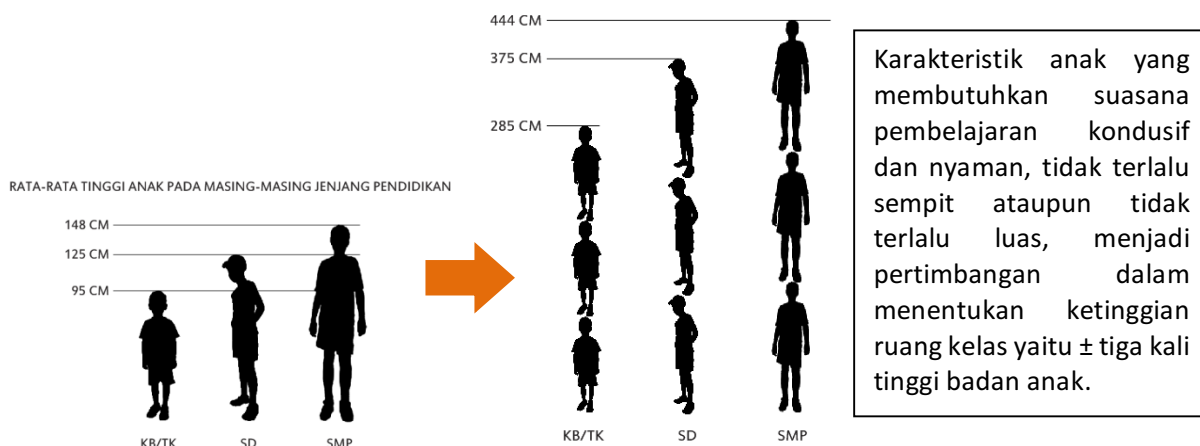
Anak pada jenjang pendidikan anak usia dini berada pada tahap awal tumbuh kembang sehingga memiliki karakteristik perilaku ekspresif, bebas, lincah, dan sangat aktif bergerak sehingga dibutuhkan ruang yang mampu mengakomodir kebebasan gerak anak. Anak pada jenjang pendidikan dasar memiliki karakteristik perilaku aktif bergerak dan membutuhkan ruang untuk bergerak secara fleksibel sehingga terwujud suasana pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, jenjang pendidikan dasar terutama sekolah dasar disebut sebagai masa intelektual sehingga proses pembelajaran pada jenjang ini lebih fokus daripada jenjang sebelumnya.

Oleh karena itu, bentuk dasar massa kubus dan balok dipilih untuk diterapkan pada bangunan pengelola yang mewadahi kegiatan formal dan privat serta bangunan pendidikan dasar, sedangkan bentuk dasar massa tabung dipilih untuk diterapkan pada bangunan ekstrakurikuler dan bangunan pendidikan anak usia dini (lihat gambar 5).



Gambar 5
Massa Sekolah Kreatif

Perwujudan dari syarat desain yang menggunakan ketepatan skala dan proporsi serta dapat dinikmati adalah mengolah ketinggian ruang dengan memperhatikan fungsi ruang, kebutuhan, kondisi dan karakteristik penggunaannya. Standar ketinggian ruang kelas yang diatur oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk pendidikan anak usia dini adalah maksimum 3,5 m, sedangkan standar ketinggian ruang kelas untuk pendidikan dasar adalah minimum 3,5 m. Penentuan ketinggian ruang kelas tidak hanya mengacu pada standar yang ada, tetapi juga mempertimbangkan rata-rata tinggi badan anak pada masing-masing jenjang. Rata-rata tinggi badan anak pada jenjang pendidikan anak usia dini adalah 95cm, rata-rata tinggi badan anak usia sekolah dasar adalah 125 cm, sedangkan rata-rata tinggi badan anak usia sekolah menengah pertama adalah 148cm (lihat gambar 6).



Gambar 6
Rata-rata Tinggi Badan Anak pada Masing-masing Jenjang Pendidikan

Ketinggian ruang memengaruhi proses berpikir dan dapat mendorong kreativitas anak. Selain itu, anak membutuhkan suasana pembelajaran kondusif dan nyaman, tidak memiliki kesan terlalu sempit yang dapat membuat suasana belajar menjadi tegang, ataupun terlalu luas sehingga dapat membuat anak cepat kehilangan fokus dalam proses pembelajaran. Atas dasar pertimbangan tersebut, ketinggian ruang kelas dirancang \pm tiga kali tinggi anak sehingga ketinggian ruang kelas yang digunakan untuk ruang kelas pendidikan anak usia dini adalah 3 m, sedangkan untuk ruang kelas

sekolah dasar dan sekolah menengah pertama adalah 4 m. Selain itu, ketepatan skala dan proporsi dapat dicapai dengan penggunaan perabot yang sesuai dengan antropometri anak (lihat gambar 7).



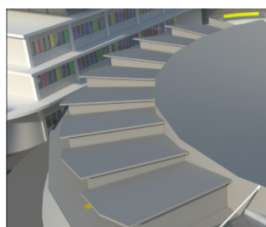
Gambar 7

Pengolahan Ketinggian Ruang dan Penggunaan Perabot yang Sesuai dengan Antropometri Anak

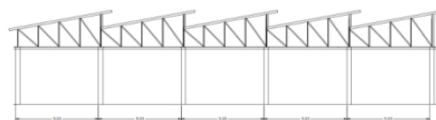
Perwujudan dari syarat desain terakhir yaitu menunjukkan bahan dan struktur yang digunakan dengan mencerminkan fungsi bangunan sebagai sekolah pengembangan kreativitas melalui pemilihan bentuk dan struktur atap. Pemilihan bentuk atap bergelombang bertujuan memberikan kesan luwes dan atraktif pada bangunan sehingga dapat menunjukkan fungsi bangunan sekolah yang berhubungan dengan kreativitas. Selain itu pemilihan bentuk atap gergaji pada bangunan ekstrakurikuler menunjukkan fungsi bangunan sebagai wadah serangkaian kegiatan pengembangan kreativitas yang didalamnya terdapat bengkel kreatif. Atap gergaji sendiri sering digunakan untuk merepresentasikan bangunan pabrik, gudang ataupun bengkel (lihat gambar 8).



Bentuk atap bergelombang bertujuan memberikan kesan luwes dan atraktif sehingga menunjukkan fungsi bangunan sekolah yang berhubungan dengan kreativitas.



Bentuk atap gergaji untuk merepresentasikan fungsi bangunan sebagai wadah kegiatan pengembangan kreativitas yang didalamnya terdapat ruang bernama bengkel kreatif.



Gambar 8

Pemilihan Bentuk dan Struktur Atap untuk Merepresentasikan Fungsi Bangunan

Nilai estetika, komposisi, dan estetika bentuk dipenuhi dengan melakukan pengurangan bentuk bangunan pendidikan dasar pada sudut-sudut massa balok untuk membentuk massa yang lebih dinamis dan terpadu dengan massa tabung (lihat gambar 9). Pemenuhan nilai estetika lainnya adalah dengan permainan warna yang digunakan pada kaca jendela serta fasad bangunan sekolah kreatif. Permainan warna tersebut tidak hanya untuk memenuhi nilai estetika tetapi juga sebagai respons untuk merangsang kreativitas pada anak (lihat gambar 10).



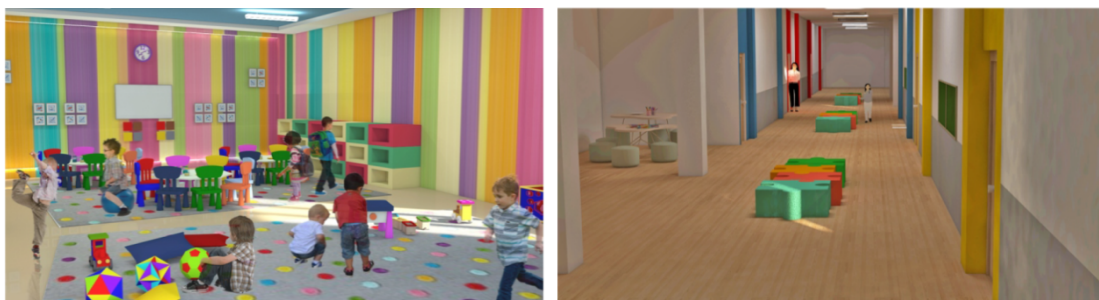
Gambar 9
Pengurangan Bentuk pada Sudut-sudut Massa Balok



Gambar 10
Permainan Warna pada Kaca Jendela dan Fasad Bangunan

Prinsip desain arsitektur perilaku yang diterapkan pada pengolahan tampilan dalam dan luar bangunan adalah mewadahi aktivitas penghuni sehingga nyaman dan menyenangkan dengan memperhatikan karakteristik anak dan kebutuhan untuk merangsang kreativitas pada diri anak serta memenuhi nilai estetika, komposisi, dan estetika bentuk. Prinsip desain arsitektur tersebut dapat dicapai dengan penyesuaian karakter warna-warna dengan karakter anak dan karakter ruang yang ingin dicapai.

Anak memiliki karakter aktif dan terbuka sehingga karakter ruang yang aman dan akrab dapat memberikan kesan nyaman dan menyenangkan untuk anak. Prawira (1989) mengemukakan warna-warna dengan karakter hangat seperti merah, oranye, dan kuning mencerminkan sifat semangat, ceria, bebas, bijaksana, ramah, dan intelek. Warna-warna dengan karakter terang seperti hijau dan biru mencerminkan alam, air, langit, harapan, dan kepolosan. Kedua karakter warna tersebut dapat menciptakan karakter ruang yang aman, nyaman, akrab, terbuka, aktif, dan kreatif. Warna ungu yang memiliki karakter sejuk mencerminkan kekuatan dan kesabaran, sedangkan warna coklat dengan karakter berat merupakan pencerminan dari alam, tanah, dan kesuburan. Warna ungu dan coklat dapat menciptakan karakter ruang yang tenang, aman, nyaman, dan terbuka sedangkan warna putih dipilih sebagai warna dasar untuk menciptakan karakter ruang yang bersih dan tenang. Selain memberikan kesan ruang yang nyaman dan menyenangkan, penggunaan warna pada dinding dan perabot juga merupakan upaya untuk merangsang kreativitas anak (lihat gambar 11).



Gambar 11

Penggunaan Warna sesuai Karakteristik untuk Memberikan Kesan Ruang Tertentu

Penggunaan warna dengan karakter tertentu juga diaplikasikan pada tampilan luar bangunan (lihat gambar 12). Selain untuk memenuhi nilai estetika, penggunaan warna-warna pada tampilan luar bangunan juga sebagai respons untuk merangsang kreativitas pada anak. Pemilihan warna pada tampilan luar bangunan adalah warna merah, oranye, kuning, hijau, biru, dan putih. Permainan warna paling banyak digunakan pada tampilan luar bangunan ekstrakurikuler sebagai pencerminan fungsi bangunan, sedangkan warna putih digunakan sebagai warna dasar bangunan pembelajaran untuk memberikan kesan yang bersih dan tenang.



Gambar 12

Penggunaan warna pada eksterior bangunan

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan teori yang dikaji, terdapat empat prinsip desain arsitektur perilaku yang dapat diterapkan pada bangunan, yaitu memperhatikan kondisi dan perilaku pengguna, mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan, memwadhahi aktivitas penghuni dengan nyaman dan menyenangkan, dan memenuhi nilai estetika, komposisi, dan estetika bentuk. Keempat prinsip tersebut kemudian menjadi pedoman perancangan sekolah kreatif di Surakarta. Hasil penerapan prinsip-prinsip desain arsitektur perilaku pada perancangan sekolah kreatif di Surakarta adalah:

a. Pengolahan zona kegiatan

Prinsip pada pengolahan peletakan dan pencapaian zona kegiatan adalah memperhatikan kondisi dan perilaku pengguna masing-masing zona, terutama anak yang terdiri dari berbagai rentang usia pendidikan. Zona pembelajaran dibagi menjadi dua zona, yaitu zona pendidikan anak usia dini dan zona pendidikan dasar sebagai respons kondisi serta perilaku anak usia dini dan pendidikan dasar, yang tentunya berbeda, sehingga dengan memisahkan zona dapat memberikan keamanan dan kenyamanan untuk anak pada masing-masing jenjang

pendidikan. Keamanan dan kenyamanan diperlukan anak untuk berekspresi, berkeksplorasi, dan berkreasi sehingga kreativitas dapat berkembang dengan baik.

b. Gubahan massa

Prinsip yang diterapkan pada proses gubahan massa adalah mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan dengan memperhatikan kondisi dan perilaku pengguna serta memenuhi nilai estetika, komposisi, dan estetika bentuk. Pemilihan bentuk dasar massa berupa kubus, balok, dan tabung bertujuan mencerminkan fungsi bangunan yang disesuaikan dengan kebutuhan, kondisi, dan perilaku anak, penggunaan ketepatan skala dan proporsi untuk pengguna (terutama anak), serta penggunaan atap bergelombang dan atap gergaji untuk merepresentasikan fungsi dan karakter bangunan sebagai sekolah kreatif. Rancangan yang tepat mampu memberikan keamanan, kenyamanan, dan menstimulasi kreativitas anak dalam kegiatan berekspresi, berkeksplorasi, dan berkreasi.

c. Tampilan dalam dan luar bangunan

Prinsip desain arsitektur perilaku yang diterapkan adalah mewadahi aktivitas penghuni dengan nyaman dan menyenangkan serta memenuhi nilai estetika, komposisi, dan estetika bentuk. Kedua prinsip tersebut diwujudkan dalam penggunaan warna yang memiliki karakter sesuai dengan karakter kegiatan yang diwadahi, karakter anak, dan karakter ruang yang ingin dicapai. Penggunaan warna yang sesuai dengan karakter dapat menstimulasi kreativitas anak sehingga perkembangan kreativitas dapat tercapai.

REFERENSI

Carol Simon Weistein, T. G. (1987). *Spaces for Children: The Built Environment and Child Development*. New York: Plenum Press.

James C. Snyder, A. J. (1989). *Pengantar Arsitektur*. Jakarta: Erlangga.

Mangunwijaya, Y. (2013). *Wastu Citra: Pengantar ke Ilmu Budaya Bentuk Arsitektur, Sendi-sendi Filsafatnya Beserta Contoh-contoh Praktis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Prawira, S. D. (1989). *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni & Desain*. Jakarta: P2LPTK.

Supriadi, D. (1994). *Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangann Iptek*. Bandung: Alfabeta.