**PAUD Sebagai Sarana Akomodasi Kebutuhan Pendidikan Anak Usia Dini Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku**

**Armelia Dafrina**

Dosen Tetap pada Program Studi Teknik Arsitektur, Universitas Malikussaleh.

Email: *adafrina@yahoo.com*

**Abstrak**

*Anak adalah potensi utama bagi masa depan suatu bangsa. Mereka tidak hanya sebagai cikal bakal penerus bangsa tetapi juga sebagai individu yang diharapkan memiliki daya saing yang tinggi. Kepribadian dan kualitas individu pada masa dewasa sangat dipengaruhi oleh pengalaman dan pendidikan yang diperoleh pada masa kanak-kanak. Anggapan bahwa pendidikan baru bisa dimulai setelah usia Sekolah Dasar (SD) yaitu pada saat anak berusia 7 tahun. Menurut Penelitian bahwa pada usia 4 tahun pertama, separuh kapasitas kecerdasan manusia sudah terbentuk. Oleh karena itu Sekolah PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) merupakan suatu wadah untuk mengakomodasi mutu pendidikan bagi anak-anak. Dan juga wadah untuk bermain dan belajar dengan didukung fasilitas penunjang yang dibuat sedemikian rupa untuk menunjang perkembangan pendidikan pada diri anak, di mana anak dibiarkan bebas belajar sambil bermain. Sekolah PAUD sebagai sarana pengembangan pendidikan dan kreativitas anak dengan pendekatan arsitektur perilaku adalah sebuah fasilitas bagi anak-anak usia 0-4 tahun pada khususnya dengan menerapkan konsep bermain sambil belajar (recreation learning) yang bertujuan membantu pengembangan diri anak-anak serta pendekatan arsitektur perilaku digunakan sebagai upaya untuk menghasilkan sebuah bangunan yang sesuai dengan sasaran penggunanya, di mana bangunan dirancang berdasarkan perilaku pengguna. Karakteristik anak-anak yang berbeda-beda pada tiap tahap usia menuntut penyelesaian kebutuhan ruang yang berbeda-beda pula. Selain itu, keaktifan anak dalam bermain membutuhkan perhatian khusus, mempengaruhi pula pada bentuk ruang.*

**Kata kunci** *: Pendidikan, Rekreasi, Kreativitas, Anak, Perilaku.*

1. **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar setiap manusia untuk menjamin keberlangsungan kehidupannya agar lebih bermartabat. Oleh karena itu negara memiliki kewajiban untuk memberikan pelayanan pendidikan yang bermutu bagi setiap warganya tanpa terkecuali termasuk mereka yang masih berusia dini. Menurut Sutaryati (2006), anak adalah potensi utama awal kecerdasan manusia mulai terbentuk. Karena pada usia 4 tahun pertama apabila otak anak tidak mendapat rangsangan yang maksimal maka potensi otak anak tidak akan berkembang secara optimal.

Kepribadian dan kualitas individu pada masa dewasa sangat dipengaruhi oleh pengalaman pendidikan yang diperoleh pada masa kanak-kanak. Oleh karena itu, diperlukan perhatian khusus terhadap anak-anak tentang pendidikan dalam proses perkembangan mereka. Perhatian khusus terhadap anak-anak usia dini dalam hal pendidikan formal maupun non formal merupakan salah satu usaha untuk memperbaiki mutu pendidikan. Maka dibutuhkan suatu wadah sebagai sarana yang dapat memberikan pelayanan pengasuhan dan pendidikan berupa PAUD untuk dapat mewadahi jumlah peserta didik pendidikan usia dini.

Tujuan terbentuknya Sekolah PAUD sebagai fasilitas pendidikan non formal yang dapat memenuhi kebutuhan ruang kelas, ruang latihan, ruang bermain dan ruang penitipan dan pengasuhan anak.

Sudah menjadi hakikat bahwa setiap anak bahwa bermain adalah kegiatan yang selalu dilakukan oleh anak. Bahkan dalam belajar juga anak akan melakukan hal yang sama. Anak-anak akan lebih senang bermain meskipun mereka sedang belajar. Dengan adanya pendekatan Arsitektur Perilaku maka permasalahan akan kebutuhan ruang Sekolah PAUD yang dapat mengakomodasi PAUD sebagai tempat pendidikan, rekreasi, kreativitas, bagi pengembangan karakter pembentukan kepribadian anak dapat terwujud. Dengan pengguna PAUD anak-anak usia dini, dimana bentukan ruang dari bangunan tersebut dengan lingkungan yang eksploratif dan dinamis, tetapi tetap memperhatikan keamanan bagi anak. Karena sebagaimana yang kita ketahui bahwa secara umum anak-anak sangat kreatif, aktif bergerak hal ini merupakan dampak dari perkembangan anak.

Dalam menganalisa Arsitektur Perilaku, adalah memperhatikan bagaimana orang menggunakan elemen arsitektur secara pribadi, berpasangan, kelompok kecil dan selanjutnya kelompok besar, apa saja yang mereka lakukan, bagaimana aktifitas saling berkait, apa pengaruhnya terhadap pengguna, dan bagaimana elemen fisik itu berpengaruh terhadap kegiatan.

1. **TINJAUAN PUSTAKA**
   1. Pengertian Arsitektur *Human Behaviour* (Perilaku) adalah tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan (Kamus Besar Bahasa Indonesia: Edisi III). *Behaviour Architecture* ( Arsitektur Perilaku) ialah suatu konsep arsitektur yang dalam perancangannya mempertimbangkan perilaku pengguna bangunan yaitu desain bangunan dikaitkan dengan perilaku pengguna bangunan.
   2. Prinsip Arsitektur *Human Behaviour* menurut Carol Simon Weisten dan Thomas G David, Prinsip Arsitektur Perilaku adalah:
2. Mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan.

Rancangan hendaknya dapat dipahami oleh pemakainya melalui penginderaan ataupun pengimajinasian pengguna bangunan.

1. Mewadahi aktivitas penghuninya dengan nyaman dan menyenangkan.

Nyaman berarti nyaman secara fisik dan psikis. Nyaman secara fisik berarti kenyamanan yang berpengaruh kepada kenyamanan tubuh manusia seperti kenyamanan termal. Nyaman secara psikis sulit untuk dicapai karena masing-,msing orang memilki standar yang berbeda dalam kenyamanan psikis.

1. Memilki nilai estetika, komposisi
2. keterpaduan yaitu tersusunnya beberapa unsur menjadi satu kesatuan yang utuh dan serasi,
3. keseimbangan yaitu suatu hal yang harus ada disetiap objek yaitu daya tarik visualnya harus seimbang,
4. proporsi yaitu hubungan tertentu anatar ukuran terkecil dengan ukuran keseluruhan,
5. skala yaitu kesan yang ditimbulkan mengenai ukurannya.
6. irama yaitu pengulangan unsure-unsur dalam perancanagan bangunan.
7. Memperhatikan kondisi dan perilaku pemakai.

Telaah mengenai lingkungan prilaku dalam proses perancangan, menyangkut dua hal yaitu ruang lingkup informasi lingkungan-perilaku dan tempat informasi lingkup dalam proses perancangan Gary T. Moore (1984), lingkungan perilaku ini terdiri dari fenomena dan rancangan yang didalamnya terdiri dari pelataran perilaku, yang membahas mengenai kecocokan dan ketidakcocokan, *antropometrik,* ruang pribadi, *privacy,* kepadatan, kesesakan dan persepsi lingkungan serta makna dan simbolisme lingkungan sekitarnya terdiri atas definisi-definisi sebagai berikut:

1. Meliputi unsur-unsur keindahan estetika, dimana fungsi berkaitan dengan perilaku dan kebutuhan orang, estetika berkaitan dengan pilihan dan pengalaman. Jadi estetika formal dilengkapi dengan estetika pengalaman yang berstandar si pemakai.
2. Jangkauan faktor perilaku lebih mendalam pada psikologi si pemakai bangunan,kebutuhan interaksi kemasyarakatan, perbedaan-perbedaan sub budaya dalam gaya hidup dan makna serta simbolisme bangunan.
3. Pengkajian lingkungan juga meluas keteknologi, agar isyarat-isyarat arsitektur dapat memberikan penampilan kemantapan atau perlindungan.
   1. Konsep Arsitektur lingkungan dan Perilaku

Konsep dalam arsitektur dan perilaku terdapat beberapa kajian yaitu pertama tata letak perilaku (*Behaviour Setting* ) adalah bagaimana kita dapat mengidentifikasikan perilaku- perilaku yang secara konstan atau berkala muncul pada suatu situasi tempat atau setting tertentu. Yang kedua yaitu *Environment Perception* (Persepsi Tentang Lingkungan) adalah interpretasi tentang suatu tata letak oleh individu yang didasarkan oleh latar belakang budaya, nalar dan pengalaman individu tersebut.

*Perceived Environment* (Lingkungan yangterpersepsikan), merupakan produk atau bentuk dari pesepsi lingkungan yaituproses kognisi, afeksi, serta kognasi seseorang atau sekelompok orang terhadaplingkungan. Kemudian ada *Environment Cognition*, *Image and Schemata* (KognisiLingkungan, Citra dan Skamata ) adalah suatu proses memahami dan memberati terhadap lingkungan. Proses ini menjelaskan mekanisme hubungan antaramanusia dengan lingkungannya. *Environmental Learning* (PemahamanLingkungan),merupakan keseluruhan proses yang berputar dari pembentukankognisi, schemata dan peta mental. Proses *environmental learning* meliputiproses pemahaman yang menyeluruh dan menerus tentang suatu lingkungan olehseseorang.

*Environmental Quality* (kualitas lingkungan),kualitas lingkungandidefinisikan sebagai suatu lingkungan yang memahami preferensi imajinasi idealseseorang atau sekelompok orang. Kualitas lingkungan dipahami secara objektifyaitu berkaitan dengan aspek– aspek psikologi dan sosio kuntural masyarakatyang menghuni lingkungan.

*Territory* (Teritori) diartikan sebagai batas dimanaorganisme hidup menentukan tuntutannya, menandai, serta mempertahankannyadari kemungkinan intervensi pihak lain. Personal *Space and Crowding* (Ruang Personal dan kesumpekan), merupakan batas yang tidak tampak disekitar seseorang, dimana orang lain tidak boleh atau merasa enggan untukmemasukinya akan tetapi apabila personal space ini tidak dapat dipertahankanmaka akan timbul crowding.

* 1. Pola Aktifitas

Setiap aktivitas individu adalah suatu pola dari sistem aktifitasnya secara keseluruhan. Sistem aktifitasnya merupakan suatu aliran aktifitas selama suatu periode waktu yang spesifik,Chapin dan Brail, (1969).

Klasifikasi Chapin-Brail (1969) adalah suatu konsep yang memiliki nilai karena mereka membedakan 3 dasar dari pengaruh perilaku manusia :

1. Tingkatan dari interaksi

Aktifitas dikategorikan menurut dari individu itu beraktifitas. Apakah sendiri, dengan kelompok keluarga, ataupun dengan orang lain.

1. Lokasi

Lokasi dari suatu aktifitas itu berada sangat menentukan dari subjek yang akan diamati aktifitasnya.

1. Kewajiban dan kebebasan untuk menentukan

Setiap individu dimungkinkan untuk melakukan berbagai aktifitas. Ada yang dilakukan menurut keinginannya. Namun ada pula yang merupakan suatu kewajiban karena keadaan.

* 1. Hubungan Arsitektur dengan Perilaku

Menurut Stokols (1976) bahwa ada empat pandangan mengenai pengaruh desain arsitektur dengan perilaku manusia sebagai pengguna adalah sebagai berikut:

1. Pendekatan Kehendak Bebas (*Free-will Approach*), Yaitu lingkungan tidak memiliki dampak apapun terhadap perilaku.
2. Determinisme Arsitektur (*Architectural Determinism*), Yaitu lingkungan yang dibangun membentuk perilaku manusia di dalamnya.
3. Kemungkinan Lingkungan (*Environmental Possibilism*), Yaitu lingkungan sebagai wadah dimana perilaku akan muncul.
4. Probabilisme Lingkungan (*Environmental Possibilism*),Yaitu organisme dapat memilih variasi respon pada berbagai situasi lingkungan, dan pada saat itu muncul pula probabilitas yang berkaitan.

Dari keempat uraian diatas, poin kedua sangat cocok untuk dipakai pada rancangan, yaitu lingkungan yang dibangun membentuk perilaku manusia didalamnya. Karena pada perencanaannya, direncanakan bagaimana perilaku anak usia dini mempengaruhi bentuk bangunan.

* 1. Perwujudan Arsitektur Perilaku Pada Bangunan

1. Aspek fungsi

Mewujudkan bangunan yang selaras dengan lingkungannya serta mampu mengeksplorasi dan memaksimalkan potensi tapak yang ada dengan baik, tetapi tetap dapat mewadahi fungsinya sebagai pusat rehabilitasi.

1. Aspek bentuk

Bangunan yang diwujudkan mempunyai ekspresi bangunan bergaya arsitektur perilaku, dengan keberagaman penggunaan material serta penggunaan warna-warna yang lembut agar membuat bangunan menjadi lebih nyaman dan tidak kontras dengan bangunan sekitarnya.

1. **HASIL PENELITIAN**
   1. Penerapan Faktor-faktor dalam prinsip Arsitektur Perilaku pada PAUD

Menurut Snyder James C.1998, ada faktor-faktor yang mempengaruhi dalam prinsip-prisip pengguna bangunan diantara adalah faktor manusia:

* + 1. Kebutuhan dasar

Manusia mempunyai kebutuhan-kebutuhan dasar antara lain:

1. *Physicological need*

Merupakan kebutuhan dasar manusia yang bersifat fisik. Misalnya, makan, minum, berpakaian dan lain-lain yang berhubungan dengan faktor fisik.

1. *Safety need*

Kebutuhan akan rasa aman terhadap diri dan lingkungan baik secara fisik maupun psikis, secara fisik seperti rasa aman dari panas, hujan dan secara psikis seperti aman dari rasa malu, aman dari rasa takut dan sebagainya.

* + 1. Usia

Manusia sebagai pengguna pada bangunan memiliki tahapan usia yang akan sangat berpengaruh terhadap rancangan. Manusia dibedakan atas:

1. Balita

Kelompok ini merupakan kelompok usia yang belum mampu mengerti kondisi keberadaan diri sendiri, mereka masih belum mengenal perilaku-perilaku sosial yang ada di sekitarnya.

1. Anak-anak

Kelompok usia ini memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi dan mereka cenderung kreatif.

1. Remaja

Kelompok usia ini mereka sudah memilki kepribadian yang stabil dan mantap.

1. Dewasa

Untuk usia ini mereka sudah memiliki kepribadian yang stabil dan mantap.

1. Manula

Pada kelompok ini kemampuan fisiknya telah banyak berkurang.

* + 1. Jenis Kelamin

Perbedaan jenis kelamin akan mempengaruhi perilaku manusia dan mempengaruhi dalam proses perancangan dan desain. Misalnya pada kebutuhan ruang antara pria dan wanita pasti Akan memiliki kebutuhan ruang yang berbeda-beda.

* + 1. Kelompok Pengguna

Perbedaan kelompok pengguna dapat menjadi pertimbangan dalam perancangan atau desain karena tiap bangunan memiliki fungsi dan pola yang berbeda karena factor pengguna tersebut.

* + 1. Kemampuan fisik

Tiap individu memiliki kemampuan fisik yang berbeda-beda, dipengaruhi oleh usia dan jenis kelamin. Umumnya kemampuan fisik berkaitan dengan kondisi dan kesehatan tubuh manusia. Orang/anak yang memiliki keterbatasan fisik atau cacat tubuh seperti berkursi roda, buta, tuli, dan cacat tubuh lainnya harus menjadi bahan pertimbangan dalam desain perancangan.

* + 1. Antropometrik

Adalah proporsi dan dimensi tubuh manusia dan karakteristik-karakteristik fisiologis lainnya dan kesanggupan-kesanggupan relative terhadap kegiatan manusia yang berbeda-beda dan mikro lingkungan. Misalnya, tinggi meja dan lemari disesuaikan dengan pengguna.

* 1. Prinsip-prinsip pada Tema Arsitektur Perilaku

Prinsip-prinsip tema arsitektur perilaku yang harus diperhatikan dalam penerapan arsitektur perilaku menurut Carol Simon Weisten dan Thomas G David antara lain:

1. Mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan:

Rancangan hendaknya dapat dipahami oleh pemakainya melalui penginderaan ataupun pengimajinasian penggunaan bangunan.

1. Pencerminan fungsi bangunan.
2. Menunjukkan skala dan proporsi yang tepat serta dapat dinikmati
3. Menunjukkan bahan dan struktur yang akan digunakan dalam bangunan.
4. Memenuhi nilai estetika, komposisi, dan estetika bentuk

Keindahan dalam arsitektur harus memiliki beberapa unsur, antara lain:

1. Keterpaduan (unity)

Yang berarti tersusunnya beberapa unsur menjadi sebuah unsur yang utuh dan serasi.

1. Keseimbangan

Nilai yang ada pada setiap objek yang daya tarik visualnya haruslah seimbang.

1. Proporsi

Hubungan tertentu antara ukuran terkecil dengan ukuran keseluruhan

1. Skala

Kesan yang ditimbulkan bangunan mengenai besarnya. Skala biasanya diperoleh dengan besarnya bangunan dibandingkan dengan unsur-unsur manusiawi di sekitarnya

1. Irama

Yaitu pengulangan unsur-unsur dalam perancangan bangunan. Seperti pengulangan garis-garis, lengkung, bentuk massif, perbedaan warna yang akan sangat mempengaruhi kesan yang ditimbulkan dari perilaku pengguna bangunan.

1. Memperlihatkan kondisi pemakai

Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku pemakai yaitu seperti usia, jenis kelamin, kondisi fisik dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan tentang tema arsitektur perilaku dapat disimpulkan bahwa:

1. Dari penerapan tema ini diharapkan dapat menciptakan keseimbangan yang paling baik antara perilaku manusia dan lingkungan sesuai yang dirancang
2. Tema arsitektur perilaku diharapkan mampu mengekspresikan kreatifitas dan dapat menstimulasi semangat belajar pengguna.
   1. **Interpretasi Tema**

Sudah menjadi hakikat setiap anak bahwa bermain adalah kegiatan yang selalu di lakukan oleh anak. Bahkan dalam belajar juga anak akan melakukan hal yang sama. Anak-anak akan lebih senang bermain meskipun mereka sedang belajar. Bangunan ini adalah bangunan yang mengacu pada pendidikan dengan program kegiatan dan kebutuhan ruang yang terstruktur. Permasalahan pada desain ini adalah mendesain untuk menghasilkan ruangan dan juga lingkungan yang dapat mengakomodasi kebutuhan anak dengan memperhatikan keamanan.

Dari pendekatan di atas, terdapat permasahan yaitu bagaimana untuk merancang bangunan yang penggunanya adalah anak-anak dimana bentukan ruang dari bangunan tersebut dengan lingkungan yang eksploratif dan dinamis, tetapi tetap memperhatikan keaman bagi anak, karena sebagaimana yang kita ketahui bahwa secara umum anak-anak sangat aktif bergerak hal ini merupakan dampak dari perkembangan anak. Dari pemahaman tersebut pemilihan tema Arsitektur Perilaku diharapkan dapat membantu menyelesaikan permasalahan tersebut.

Beberapa hal yang menjadi dasar pemikiran dalam merancang objek ini, yaitu:

1. Lingkungan yang menarik yang dapat merangsang rasa ingin tahu anak.
2. Lingkungan atau ruang yang terbentuk tetap memiliki nilai pendidikan bagi anak, seperti belajar sambil bermain.
3. Lingkungan yang dapat membuat anak untuk dapat bereksplorasi.
4. Lingkungan yang ramah anak yang dapat meminimalisasi penjagaan terhadap anak, sehingga anak bisa lebih mandiri.
5. Lingkungan yang sesuai dengan proporsi dan skala anak.
   1. **Aplikasi konsep pada desain**
      1. Tata Letak Masa

Penentuan letak massa direncanakan membentuk lingkungan yang dinamis dengan penentuan simpul-simpul sirkulasi sebagai tempat untuk bersosialisasi. Menurut Fred Linn Osmon dalam Bukunya *Pettern For Designing Children’s Center* ruang-ruang yang dinamis atau ruang-ruang yang mengalir dan berhubungan dengan ruang lainnya akan memberikan kesempatan pada anak untuk melihat-lihat atau menstimulasi material/alat permainan, sehingga mereka dapat menyerap informasi dan pengetahuan sebanyak-banyaknya dari material / alat permainan yang ada diruang tersebut. Untuk itu pola penataan masa yang dipilih adalah radial.

* + 1. Safety

Elemen lantai :

1. Level

Balita membutuhkan latihan berjalan dan keterampilan keseimbangan dengan memanjat dan merangkak pada permukaan dengan ketinggian yang berbeda, sebuah lingkungan yang didesain dengan perubahan pada levelnya diharapkan dapat menunjang keamanan, spontanitas dan pengulangan yang kontinyu dari sikap anak. Sebuah level seharusnya mempunyai tinggi 6 inc (7,6-15 cm). (Weinstein 1987:124-125). Finishing lantai seharusnya dilapisi material yang lunak (callender 1995:1128).

1. Tangga

Rata-rata panjang tangga adalah 8-9 ft, sedangkan lebarnya 2 ft 6 in, tinggi tangga 12 inch, (Callender 1995:1153)

1. Finishing

Finishing lantai sebaiknya berkarpet pada semua ruang kecuali dekat wastafel, kolam dan toilet (Chiara et al., 1995:799). Lantai sebaiknya berwarna cerah. Dengan diberikannya terang refleksi, ruang kecil dengan warna yang kuat bertujuan untuk mencapai suasana ceria dan bervariasi. (Mills 1976: 1-17).

1. Bentuk kolom yang dipilih adalah bentuk bulat untuk meminimalkan sudut tajam yang terjadi di dalam ruang (akibat siku kolom), sehingga lebih aman untuk anak bergerak dalam ruangan.
2. Pagar dan sirkulasi kendaraan.

Terdapat pagar di sekeliling site sebagai pembatas ruang gerak anak saat bermain, sehingga tidak sampai kejalan dan juga sebagai kemudahan pengawasan di dalam sekolah.

Sirkulasi kendaraan di pusatkan pada main entrance, sehingga pada daerah lain aman dari kendaraan dan anak dapat bermain dengan bebas, selain itu juga terdapat pembatas.

Sirkulasi dalam bangunan Menurut Francis D.K Ching, membagi pola sirkulasi sebagai berikut :

* Sirkulasi linier berbelok-belok membangkitkan semangat anak dan dapat dilewati secara cepat.
* Sirkulasi tajam dan berbelok, memberikan kesan aktif, semangat dan membangkitkan kreativitas.
* Sirkulasi bercabang memberikan kemungkinan ruang bermain variatif.
* Sirkulasi network melatih anak untuk tegas memilih jalan pintas.

Dari uraian di atas yang menjelaskan tentang macam sirkulasi dan pengaruhnya pada anak-anak, maka sirkulasi yang akan diterapkan pada rancangan ini adalah sirkulasi linear berbelok-belok. Sirkulasi ini dipilih karena dapat membangkitkan semangat anak dan mudah untuk dilewati sehingga tidak mengundang rasa bosan bagi anak dan anak tidak cepat lelah.

* + 1. Skala Anak

**Dinding :**

1. Jendela

Jendela merupakan salah satu sub elemen arsitektural dari dinding luar.

1. Dinding massif

Dinding massif pada tempat penitipan anak terdiri dari material batu-bata ketebalannya adalah 15cm atau setengah batu bata. Langit-langit dan dinding harus diperhatikan segi akustiknya.Callender, (1995:1128).

1. Dinding ringan

Lebar *sliding partition* disesuaikan kebutuhan, sedangkan tingginya adalah *feet*.kegunaan dari *sliding partition* ini adalah membatasi ruang menjadi lebih tenang dari ruang bermain dan bila ruang dibagi perunit Callender (1995 :800).

1. Finishing dinding

Finishing dinding dapat menggunakan cat maupun *wall paper*. Warna-warna yang akan digunakan dapat disesuaikan dan dipertimbangkan dalam hubungannya dengan kepribadian. Keseimbangan antara warna panas dan dingin juga perlu diperhatikan, anak sedini mungkin diperkenalkan pada warna dasar.

**Pintu :**

Ukuran lebar pintu sebaiknya 3’-0 sedangkan tingginya 6’-6”. Sebaiknya pada pintu terdapat *vision panel* yang terbuat dari kaca, tingginya adalah 4” dari pegangan pintu. (Callender, 1995: 1123). Pintu tidak dapat dikunci dari dalam kelas Callender,(1995:1128). Jarak pencapaian (*travel distance*) dari pintu menuju akses keluar tidak boleh kurang dari 150 ft. Jarak pencapaian dari ruang tidur menuju akses keluar tidak boleh kurang dari 50 ft.

**Langit-langit :**

Langit-langit yang ideal akan mendukung penyesuaian tinggi grid. Tinggi 7-9 ft dari tanah, terentang dalam ruangan dengan interval 6 inch. (Weinstein dan David 1987:134). Tinggi langit-langit maksimum adalah 9,5 ft dan harus memperhatikan segi akustiknya.Callender (1995:1128).

Selain hal-hal yang disebutkan di atas, unsur lain yang diterapkan pada desain ini adalah:

**Warna :**

Warna dapat menimbulkan kesan-kesan tertentu dalam menciptakan suasana ruang dan juga warna dapat menimbulkan pengaruh terhadap jiwa anak-anak, baik secara langsung maupun tidak langsung, seperti gelisah, nyaman, panas dan sebagainya.

Warna dapat berperan dalam banyak hal antara lain :

1. *Stimuli,* warna dapat berperan sebagai stimulus (rangsangan), dengan menggunakan warna-warna cerah yang disukai anak dan menarik perhatian seperti merah, kuning, orange pada ruang akan merangsang anak untuk beraktivitas dan berimajinasi.
2. Evaluasi perkembangan anak, warna merupakan sebuah elemen penting untuk menevaluasi perkembangan anak, misalnya anak-anak diberi benda-benda dengan bentuk sama tetapi warna berbeda atau sebaliknya, *puzzles,* berbagai *figure* dan sebagainya.
3. Memfokuskan dan mengalihkan perhatian, untuk memfokuskan anak pada sesuatu, berilah warna yang menarik perhatian dan sebaliknyabila ingin mengalihkan perhatian, berilah warna-warna yang tidak menarik perhatian anak, seperti abu-abu, coklat.
4. Mengatur ruang agar tampak lebih luas atau mengecil, warna dingin bila digunakan untuk mewarnai ruangan akan memberikan ilusi jarak, akan terasa maju, sebaliknya warna hangat, terutama keluarga merah akan terasa seolah-olah objek kelihatan lebih besar dan ringan daripada sesungguhnya. Sementara warna gelap membuat mereka lebih kecil dan berat.
5. Menciptakan rasa hangat, dingin, tenang dan riang, sebagai contoh penggunaan komposisi warna-warna cerah dan warna-warna kontras pada ruang akan menciptakan suasana gembira atau riang.

Dalam menciptakan suasana suatu ruangan faktor warna dan bentuk merupakan penampilan pertama yang dapat dinikmati, sebab kedua faktor ini langsung berhubungan dengan penglihatan tanpa melalui proses penghayatan terlebih dahulu, bagi anak-anak yang mempunyai taraf penghayatan yang masih sederhana, maka yang dapat dinikmati sebagai unsur suasana hanyalah faktor warna dan bentuk saja. Berikut merupakan karakteristik warna yang umum digunakan dan kaitannya dengan anak-anak :

1. Merah

Menarik dan menstimulasi merepresentasikan kekuatan dan kehidupan juga pemberontakan dan kemarahan. Sebaiknya digunakan dalam jumlah kecil sebagai aksen, karena dalam jumlah yang banyak dapat membuat anak cenderung berlaku agresif, kecuali dalam gradasi yang lebih muda seperti koral atau pink. Penggunaan warna ini dalam jumlah kecil bagi kelompok usia infant juga disarankan, karena interaksi dengan warna primer membantu tumbuhnya persepsi warna mereka.

1. Jingga

Ekspansif, optimis, dan ceria. Dipercaya dapat menstimulasi nafsu makan. Anak-anak cenderung lebih nyaman menggunakan warna jingga yang lebih lembut. Warna ini juga cocok diterapkan pada tempat aktivitas kelompok usia prasekolah karena merangsang aktivitas dan pergerakan.

1. Kuning

Ceria, hangat dan inspiratif. Merepresentasikan intelektualitas, komunikasi dan pencerahan. Cocock untuk area komunal, konseling maupun kegiatan umum. Secara keseluruhan merupakan warna yang paling mudah untuk dipersepsikan, dan dapat diterapkan dalam area yang luas, walaupun harus dipertimbangkan bahwa warna ini mudah menampakan kotoran, terlebih di fasilitas anak-anak.

1. Hijau

Tenang, menyejukan dan menyegarkan. Cocok untuk area relaksasi atau tempat yang cenderung reflektif. selain diterapkan pada warna elemen bangunan, hijau juga dapat hadir dalam bentuk vegetasi.

1. Biru

Tenang, kontemplatif, dan sejuk. Cocok diterapkan pada tempat aktivitas kelompok usia toddler, karena merupakan warna yang cenderung stabil dan menenangkan untuk mengimbangi aktivitas mereka. Penggunaan yang terlalu banyak menyebabkan kesan dingin atau kaku.

1. Ungu

Tenang penuh kegembiraan, dan inspiratif. Variasi ungu yang lebih gelap dapat menimbilkan kesan murung atau angkuh, sehingga lebih baik digunakan variasi yang lebih muda. Ungu yang cenderung mengarah pada biru baik digunakan untuk area istirahat bagi anak-anak.

1. Putih

Kesucian, kesempurnaan dan kesejukan. Warna putih yang benar-benar alami dapat terkesan terlalu klinis dan kaku. Untuk fasilitas yang berhubungan dengan anak-anak, putih baik digunakan apabila dicampur engan sedikit warna lain.

1. Abu-abu

Merepresentasikan kestabilan dan perjuangan spiritual. Secara umum bukan merupakan warna yang cocok untuk fasilitas anak-anak, namun variasi warna abu-abu yang lebih hangat dicampur dengan warna krim dapat menimbulkan kesan menenangkan, terutama didaerah tropis dimana warna tersebut membantu member keteduhan.

1. Hitam

Misterius dan merepresentasikan hal yang tidak diketahui. Menyerap namun mengembalikan energi. Penggunaannya dalam fasilitas anak-anak sebaiknya dalam jumlah yang sangat kecil, seperti sebagai aksen.

1. Coklat

Merepresentasikan keseimbangan dan kesatuan dengan bumi, dan membantu konsentrasi karena sifatnya yang grounding. Apabila digunakan secara terlaluekspansif dapat menimbulkan kesan berat. Untuk fasilitas anak-anak coklat baik digunakan dalam bentuk kayu atau lempung untuk merepresentasikan alam.

1. Emas – Perak

Melambangkan warna matahari dan bulan, merupakan warna yang baik dalam menyenangkan untuk aksen kecil.

**Audio :**

Karena didalamnya terdapat berbagai aktifitas anak-anak dari berbagai usia yang berbeda maka diperlukan perancangan ruang yang secara akustik baik agar anak dapat belajar dengan tenang dan senang tidak berisik sehingga tidak menganggu konsentrasi anak maupun pada saat anak beristirahat.

**Pencahayaan :**

Interaksi cahaya natural dengan semua elemen bangunan dapat memberikan arti tersendiri terhadap bagaimana seseorang memaknai suatu tempat, terutama anak-anak yang dapat memberikan pemahaman tentang perubahan intensitas cahaya dan bayangan yang ada pada waktu yang berbeda.

***Furniture :***

*Furniture* (perabot) sebaiknya mempunyai warna-warna cerah. Ada berbagai jenis dan ukuran *furniture* yang dirancang khusus untuk ukuran anak-anak.

1. **KESIMPULAN**

Mengamati perilaku di dalam seting-seting secara fisik menghasilkan data tentang aktifitas orang-orang dan hubungan-hubungan yang diperlukan untuk mendukung mereka, tentang keteraturan-keteraturan perilaku, penggunaan-penggunaan yang diharapkan, penggunaan-penggunaan baru, dan penyalahgunaan-penyalahgunaan dari suatu tempat, dan tentang kemungkinan dan kendala-kendala tingkah laku yang lingkungan akibatkan.

PAUD merupakan tempat bermain anak yang mempunyai pendekatan arsitektur perilaku dengan konsep rekreatif dan edukatif. PAUD dibangun khusus menyerupai replika sebuah kota yang sesungguhnya, namun dalam ukuran anak-anak.

PAUD dengan Penggunaan konsep bangunan rekreatif terlihat pada penataan ruangan yang tidak kaku dan menoton dengan suasana yang diciptakan. Manfaat yang di ambil pada bangunan ini adalah adanya ruang-ruang stimulasi dan replikasi, dimana proporsi, skala, suasana ruangan disesuaikan dengan pengguna dan kegiatan yang ada di dalamnya. Konsep ruang dan kegiatan dirancang untuk mencerminkan identitas bangunan tersebut.

**DAFTAR PUSTAKA**

Lang.John, **Creating Architectural Theory, The Role of Behavioural Sciences in Environmental design,** Van Nostrand Reinhold. England USA (1987).

Laurens, Joyce Marcel, (2004) **Arsitektur dan Perilaku Manusia** Jakarta PT. Grasindo.

Moore, Garry .T.1984, Pengkaji Lingkungan Perilaku dalam Pengantar Arsitektur. Jakarta: PT.Gramedia.

Muhammad Ali (2000). Kamus Lengkap asa Indonesia Modern. Jakarta Pusat.Amani.

<http://www.worldarchitecture.com>

<http://www.google.co.id/arsitekturperilaku>

<http://www.behaviouralarchitecture.com>

http://www.architectureabout.com