

Desain Perancangan Zona Bermain Di Kawasan Permukiman Pesisir Pusong

Fuad Asfa Al fadil ¹⁾, Yenny Novianti ²⁾

^{1, 2)} Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Malikussaleh
Lancang Garam, Kecamatan Banda Sakti, Kota Lhokseumawe

Email: fuad.190160055@mhs.unimal.ac.id ¹⁾, yenny.novianti@unimal.ac.id ²⁾

(Received: 10 Oktober 2023 / Revised: 27 Oktober 2023 / Accepted: 01 November 2023)

Abstrak

Kawasan permukiman di pesisir pusong memerlukan perhatian khusus dalam perancangan zona bermain untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain perancangan zona bermain yang terintegrasi dengan lingkungan pesisir pusong. Menciptakan ruang yang relevan dengan anak, karena pada periode tersebut terjadi pengembangan keterampilan kognitif, kemampuan fisik, interaksi sosial, dan emosional. Metode penelitian deskriptif kualitatif yang melibatkan analisis kondisi eksisting, analisis fase pertumbuhan pada anak, dan pendekatan desain kontekstual yang berkelanjutan. Hasil analisis kondisi eksisting menunjukkan karakteristik unik pesisir pusong yang memerlukan adaptasi desain untuk memenuhi kebutuhan ruang bermain anak-anak. Melalui pengamatan terhadap fase pertumbuhan pada anak, dapat mengidentifikasi kebutuhan ruang yang diperlukan dan memberikan dasar bagi pengembangan konsep desain. Desain perancangan zona bermain menggabungkan elemen-elemen alami dan buatan, memanfaatkan potensi lingkungan pesisir pusong. Konsep ini dirancang untuk menciptakan ruang bermain yang sesuai dengan pola tumbuh kembang pada anak. Selain itu, aspek keberlanjutan diperhatikan dengan penggunaan material yang tahan terhadap kondisi lahan dan kondisi pada lingkungan pesisir. Penelitian ini menyajikan solusi inovatif dalam desain perancangan zona bermain di kawasan permukiman pesisir pusong, mempromosikan keseimbangan antara kebutuhan manusia, kondisi lahan pada kawasan pesisir, dan keberlanjutan lingkungan. Implikasi praktis dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi perencana kota dan desain untuk menciptakan ruang dan lingkungan permukiman yang lebih berdaya, berkelanjutan, dan ramah anak.

Kata kunci: *taman bermain, pendidikan anak-anak, , desain arsitektur kontekstual, ruang publik*

Abstract

Residential areas on the Pusong coast require special attention in the design of play zones to improve the quality of life of the community. This research aims to develop a play zone design that is integrated with the pusong coastal environment. Creating a space that is relevant to children, because during this period there is development of cognitive skills, physical abilities, social interaction, and emotional. A qualitative descriptive research method involving analysis of existing conditions, analysis of growth phases in children, and a sustainable contextual design approach. The results of the existing condition analysis showed the unique characteristics of the pusong coast that require design adaptations to meet the needs of children's play spaces. Through the observation of children's growth phases, it is possible to identify the necessary space requirements and provide a basis for the development of the design concept. The design of the play zone incorporates natural and artificial elements, utilizing the potential of the pusong coastal environment. This concept is designed to create a play space that matches the growth and

development patterns of children. In addition, sustainability aspects are considered with the use of materials that are resistant to land conditions and conditions in the coastal environment. This research presents innovative solutions in the design of play zones in the coastal residential areas of Pusong, promoting a balance between human needs, land conditions in coastal areas, and environmental sustainability. The practical implications of this research are expected to guide urban planners and designers to create more empowered, sustainable and child-friendly residential spaces and environments.

Keywords: *playground, children's education, contextual architectural design, public space*

1. Latar Belakang

Ruang kota pada setiap provinsi di Indonesia mengalami perkembangan yang signifikan. Sebagian besar penduduk Indonesia tinggal di perkotaan karena pertumbuhan populasi yang cepat. Menurut data PBB tahun 2014, lebih dari 50% penduduk Indonesia tinggal di perkotaan pada tahun 2014. Sumber yang sama juga memperkirakan bahwa pada tahun 2050, Indonesia akan memiliki 134 juta penduduk yang akan menempati peringkat kelima terbesar di dunia dalam jumlah penduduk yang tinggal di perkotaan. Secara garis besar, hal tersebut berbanding linier dengan kualitas hidup dan kualitas ruang publik masyarakat kota yang ada di dalamnya. Kualitas ruang publik kota merupakan indikator dari kualitas kota yang layak untuk dihuni (Novianti, 2018). Segala sesuatu fasilitas yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan masyarakat perkotaan disebut Ruang Publik. Ruang publik pada daerah perkotaan harus memiliki standar yang sesuai, salah satunya harus diterapkan pada taman bermain dan fasilitas pendidikan untuk anak. Ruang Publik Terpadu Ramah Anak adalah tempat atau ruang terbuka yang memanfaatkan program Pokok Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga untuk mengakomodasi kegiatan warga. Ruang Publik Terpadu Ramah Anak merupakan integrasi dari program Kota yang Layak untuk Anak (Mahmur, 2018). Jika ditinjau kembali pada daerah kota pesisir seperti Lhokseumawe, tidak banyak ruang untuk anak-anak di kota karena keterbatasan ruang khususnya daerah pesisir. Pembangunan daerah perkotaan di fokuskan ke sektor lain, karena dianggap lebih menguntungkan secara finansial. Maka dari itu pada ruang khusus anak seperti ruang bermain, fasilitas pendidikan dan ruang komersial khusus untuk anak tidak banyak ditemukan (Manurung, 2017).

Sebagai upaya dalam mewujudkan kota ramah anak, ruang bermain anak diharapkan untuk memenuhi kebutuhan edukasi, rekreasi, dan sosialisasi pada anak. Dengan meninjau pola tumbuh kembang anak sesuai dengan usia dan karakter pada tahap pertumbuhan dan perkembangan pada anak, diharapkan mampu memaksimalkan potensi kembang anak agar menjadi individu yang lebih baik. Objek perancangan akan mewadahi fasilitas berupa perpustakaan, tempat bersosialisasi, tempat belajar dan bermain serta kegiatan istirahat untuk anak. Perancangan zona bermain di kawasan pemukiman pesisir kota Lhokseumawe di latar belakang oleh hal tersebut. Dengan penciptaan Zona bermain yang mendidik membantu anak dalam perkembangan kognitif dalam mencapai tahap menjadi seorang individu dewasa. Maka dari itu ruang publik didefinisikan dapat menstimulasi tumbuh kembang sebagai sarana sosialisasi untuk membangun pola intelektual (Pusat et al., n.d., 2018). Dalam perancangan zona bermain anak Achlis

(2022) menafsirkan penjelasan dalam “*Designing Child-Friendly High Density Neighbourhoods*” karya Natalia Krysiak (2020) bahwa ada banyak strategi desain untuk membuat lingkungan binaan “impian” yang ramah anak. Skala lingkungan dan bangunan adalah bagian dari strategi desain tersebut. “*Raised gardens*” adalah strategi pertama pada skala bangunan untuk memperluas area bermain luar dan menjauhkan kendaraan dari bahaya. Langkah kedua adalah instalasi “*covered outdoor space*” atau permainan yang dapat dimainkan di ruang luar, penggunaan furnitur yang fleksibel dan mudah diatur, visibilitas langsung menuju area bermain di luar, dan pembukaan toko kecil atau komersial untuk mengaktifkan area umum. Ketiga adalah fasilitas di luar ruangan yang menyenangkan untuk bermain dan berkumpul atau “*courtyards playful*”, yang mencakup akses antara area terbuka dan area tertutup secara visual dan fisik, dan elemen permainan yang terletak pada lanskap luar. Keempat, “*child-friendly common amenity*” (ruang komunal untuk bermain dan bersosialisasi) akses dan visibilitas langsung ke ruang luar, area baca dan belajar, dan area yang fleksibel untuk

berkumpul dan berkegiatan bersama. Dan yang terakhir adalah “*playful lobbies and corridor*”. Koridor luas dengan pencahayaan dan ventilasi alami, dan dinding karya seni yang berwarna-warni.

Untuk mewujudkan hal tersebut, dibutuhkan pendekatan perkembangan pada anak, yaitu dengan melihat perkembangan yang signifikan secara kognitif. Perkembangan kognitif pada anak meliputi perkembangan pola gerak dan tumbuh kembang anak. Ilmu penalaran formatif, yang merupakan cabang penelitian dari tingkat intelegensi, memiliki bidang studi yang sangat mendalam. Maka dari itu kelas psikologi perkembangan mencakup perkembangan fisik, kognitif, sosial, emosional, dan spiritual seorang anak (Marinda, 2020). Pendekatan tersebut diimplementasikan ke dalam ruang yang digunakan anak dalam beraktifitas, baik secara perwujudan ruang luar dan dalam. Prinsipnya dibutuhkan pendekatan secara arsitektur yang kontekstual, untuk menjawab penyelesaian masalah. Seperti yang ditinjau pada kota lhokseumawe yang memiliki lahan kota yang terbatas, dan kepadatan pemukiman penduduk di daerah pesisir pantai. Pengolahan lahan yang tepat dan sesuai kondisi lingkungan akan tepat sasaran dengan fenomena konteks ruang bermain yg tidak ada dan tidak sesuai dengan kebutuhan pola gerak dan tumbuh berkembang pada anak.

2. Metode Desain

Metode yang digunakan dalam perancangan zona bermain di kawasan permukiman pesisir pusong adalah metode Deskriptif Kualitatif dan pendekatan metode programming dengan beberapa tahapan (CR Hutapea, 2015), hal tersebut meliputi:

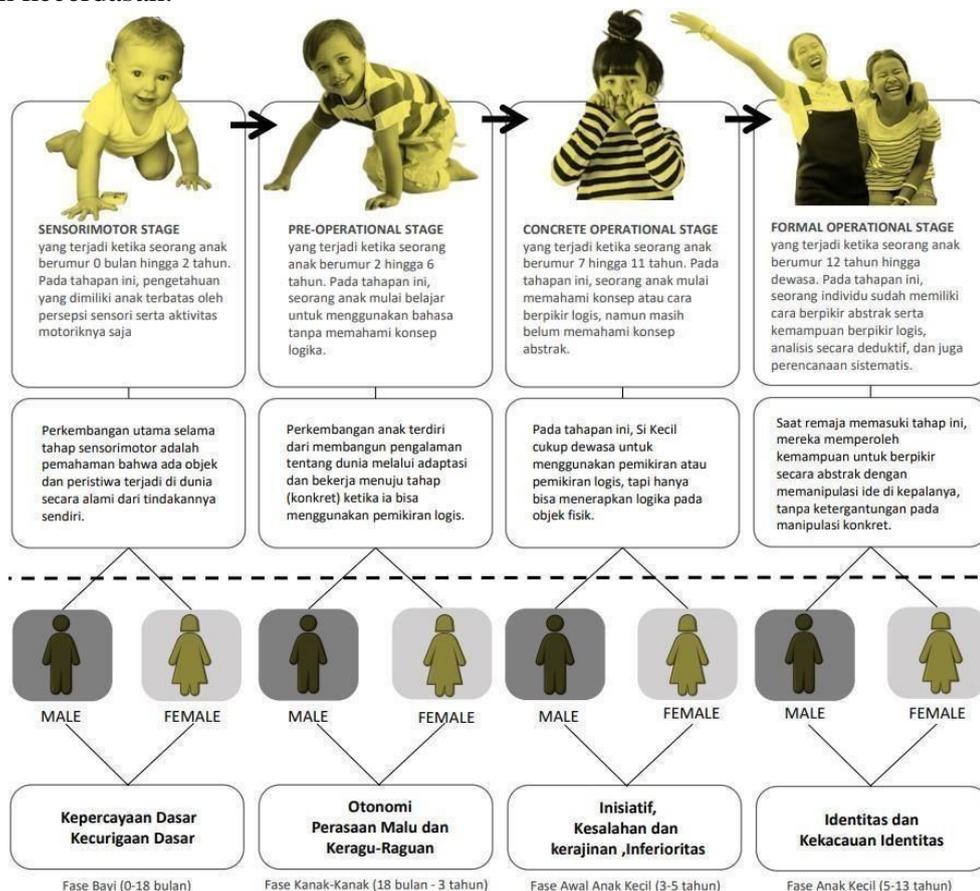
1. Mencari data tentang karakteristik perkembangan anak, aktivitas dan perilaku anak, dan standar pola kegiatan pada karakter ruang. Data komparasi ini dikumpulkan secara langsung dari observasi yang dilakukan dengan studi pendukung.
2. Analisis area bermain dan sekolah dasar (hubungan kegiatan), analisis fungsi (anak , bermain dan belajar), bentuk (lokasi, lingkungan, kualitas) untuk menemukan solusi untuk masalah perancangan zona bermain di pesisir pusong, lhokseumawe.

3. Mengembangkan konsep alternatif (desain modul) dengan pendekatan terhadap konsep tapak (tata massa dan ruang luar), konsep ruang (hubungan dan organisasi ruang, kebutuhan ruang, zoning, dan pencapaian ruang), material yang sesuai dengan rancangan
4. Proses perancangan untuk menghasilkan ide awal untuk desain taman bermain yang sesuai dengan penelitian konsep yang telah dibuat Terjemahan dari konsep ini adalah ide desain.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Analisis Perkembangan Pada Anak

Jika dilihat dari perubahan secara tumbuh kembang pada anak, hal tersebut dapat ditinjau secara kuantitatif dan kualitatif. Perubahan kuantitatif merupakan yang dapat terlihat secara fisik, seperti bertambahnya massa tubuh, berat dan tinggi badan anak. Sedangkan perubahan kualitatif merupakan perubahan yang meliputi perubahan mutu dan kemampuan, seperti anak bertambah daya tangkap dan kecerdasan.



Gambar 1 Fase Tumbuh Kembang Anak

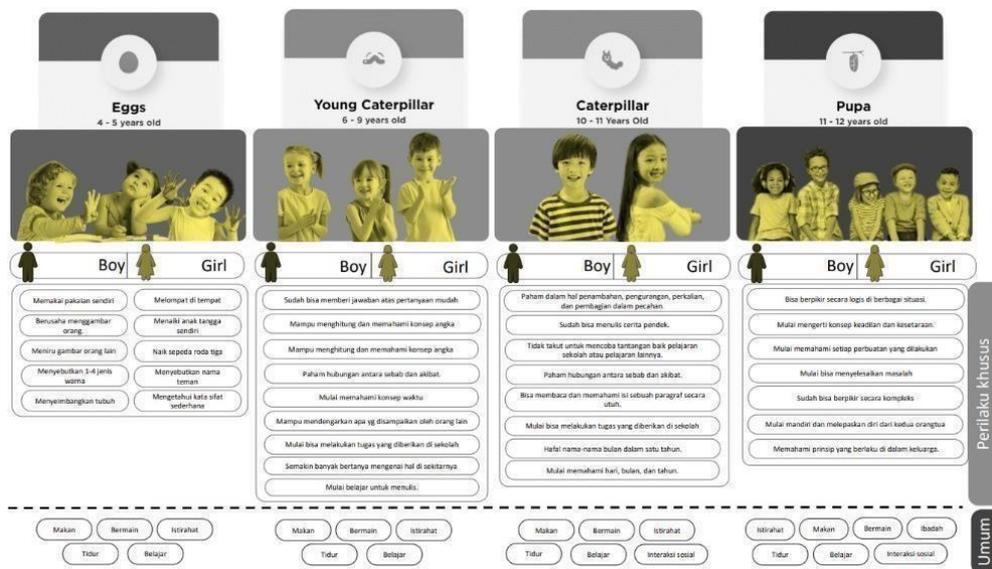
Ada banyak aspek perkembangan anak yang saling berhubungan dan dapat digunakan sebagai garis besar. Diantaranya merupakan perkembangan fisik mencakup perkembangan dan perubahan fisik dan motorik. Pada usia ini, anak-

anak mulai melakukan hal-hal secara mandiri dan dengan kemampuan mereka sendiri. Berikutnya selama perkembangan intelektual mereka, anak-anak mulai mempelajari dan mengingat benda-benda di sekitarnya. Dan puncak tahapannya adalah Anak mulai belajar menghargai satu sama lain, berkomunikasi, dan mengungkapkan emosinya kepada temannya sebagai bagian dari perkembangan kepribadian dan sosialnya (Papilia & Olds, 1993).

Jean piaget (1952) berpendapat terdapat beberapa tahapan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Pertumbuhan tersebut dikategorikan melalui fase tiap umur anak. Dalam buku pendidikan anak usia dini dari teori dan praktik pembelajaran oleh Dadan suryana (2021), terdapat 4 fase pertumbuhan anak sehingga menjadi individu dewasa. Fase tersebut diantaranya adalah *sensorimotor stage*, *pre-oprational stage*, *concrete operational stage*, dan *formal operational stage*. Perkembangan pada setiap fase tersebut dapat dijelaskan seperti pada Gambar 1.

3.2 Analisis Pola Aktivitas Anak

Pola aktivitas setiap fase pertumbuhan memiliki perilaku umum dan perilaku yang khusus. Hal tersebut juga dapat terjadi sesuai dengan identitas gender anak. Aktivitas anak ditinjau dari kecenderungan sehari hari meliputi kegiatan bermain. Kegiatan bermain menurut Hurlock (1978) dapat dibagi menjadi dua golongan utama, yaitu bermain aktif dan bermain pasif atau dikenal sebagai hiburan. Bermain aktif adalah kegiatan bermain yang melibatkan gerak dan aktivitas fisik anak, seperti berlari, naik turun tangga, bermain pasir, dan lainnya. Sebaliknya, bermain pasif sifatnya menghibur dan tidak melibatkan gerak tubuh anak, seperti mengamati anak lain bermain, menonton tv, dan bermain video games.



Gambar 2 Aktivitas Karakter Pada Anak

Pola aktivitas tersebut dapat digolongkan menjadi tiga tahapan. Tahapan pertama yaitu “*Exploratory stage*” merupakan tahap anak belajar mengenal benda dan belum dapat bermain dengan baik karena anak belum dapat mengontrol

tubuhnya secara keseluruhan. Tahap berikutnya “*Mastery stage*” yaitu tahap anak yang mulai dapat mengontrol tubuhnya dan mainan memiliki peran penting dalam bermain, sehingga dapat membuat anak kreatif, terhibur, dan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan anak. Dan yang terakhir adalah “*Achievement stage*” dimana anak-anak mengarah pada bermain olahraga bersama-sama dengan aturan dan hasil akhir menang atau kalah. Pola aktivitas tersebut dapat direfleksikan melalui tahapan perkembangan anak yang terdapat pada diagram sebelumnya.

3.3 Analisis Aktivitas Pada Karakter Ruang

Pola kegiatan pada anak membutuhkan ruang yang ideal dengan cakupan lingkungan yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan pada anak. Hal tersebut didasari oleh umur yang mempengaruhi fisik, emosional dan intelektual yang terjadi di setiap fase pertumbuhan. Karakter ruang yang dibutuhkan untuk aktivitas anak, dapat dikalkulasikan sebagai Gambar 3.

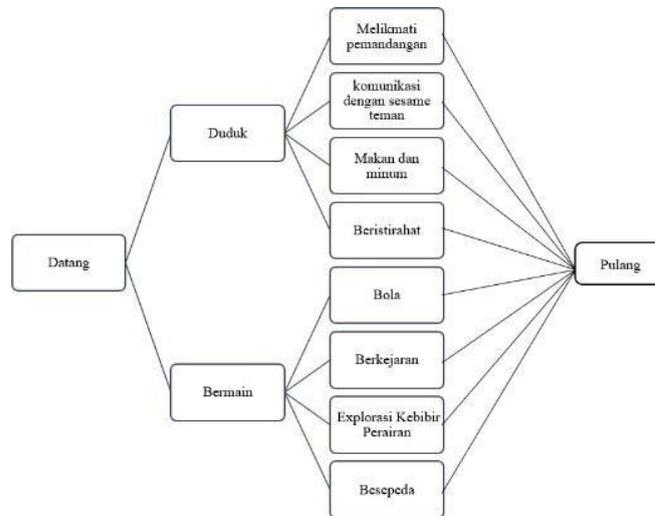


Gambar 3 Karakter Ruang Anak

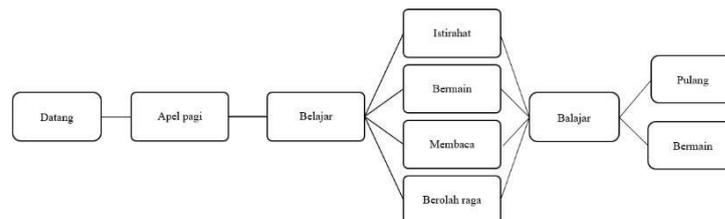
3.4 Analisis Kegiatan Bermain Di Lapangan Waduk Dan Kegiatan Sekolah Dasar

Dalam studi kasus yang ditinjau pada ruang bermain (lapangan) waduk pusong dan sekolah dasar yang dekat dengan pemukiman pesisir, yaitu SD 8

Negeri Banda Sakti, Pusong. Umumnya hubungan anak anak dan kegiatan dapat dijelaskan pada diagram berikut :



Gambar 4 Aktivitas Kegiatan Bermain Di Lapangan



Gambar 5 Aktivitas Kegiatan SD 8 Negeri Banda Sakti

3.5 Analisis Fungsi

Pada tinjauan studi kasus yang telah dilakukan, perencanaan dan perancangannya meliputi fungsi yang diperlukan untuk mewadahi aktivitas anak-anak, fungsi tersebut dikategorikan kedalam lima fungsi utama, yaitu: *active play area* (playground luar dan dalam, kolam renang anak), *quiet play area* (ruang kelas dan perpustakaan baca anak), *creative play area* (area show talent dan lapangan dalam), dan *rest area* (tempat istirahat anak, ruang makan bersama).

3.6 Bentuk (Lokasi, Lingkungan dan Kualitas)

3.6.1 Tipologi Kawasan

Area pusong merupakan pesisir dan termasuk di dalamnya merupakan kawasan perairan yang dekat dengan kawasan pemukiman yang bersebelahan langsung dengan jalan reklamasi. Kawasan pemukiman warga dan sebagian bangunan merupakan bangunan berbentuk panggung yang berada di atas perairan. Terdapat waduk yang bersebelahan dengan pemukiman pusong lama.



Gambar 6 Maps Lhokseumawe Kawasan Pusong
Sumber : Google Maps

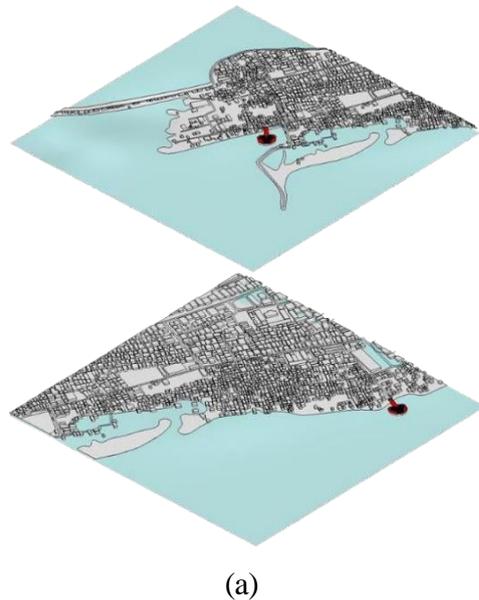


Gambar 7 Kampung Pusong Lama Dan Kampung Pusong Baru

Pemilihan kunci lokasi di lakukan pada area yang paling dekat dengan studi kasus. Yakni pada area waduk pusong lhokseumawe. Namun tidak menutup kemungkinan untuk desain dapat diimplementasikan ke beberapa bagian pada studi kasus



Gambar 8 *Purposive Area* Waduk Pusong



(a) (b)
Gambar 9 Implementasi desain pada bagian (a) selatan dan (b) timur kampung pusong lama dan pusong baru

3.6.2 Analisa Kawasan Sekitar Site

Terlihat pada keadaan kondisi di kawasan site pada arah timur laut terdapat hutan mangrove (gambar 4(a)) dan lapangan sepak bola yang dikelilingi oleh permukaan air (gambar 4(b))



(a)



(b)

Gambar 10 .(a)(b) Kondisi site pada bagian arah timur laut pada bagian barat laut terdapat tambak ikan (gambar 5(c)) yang dimiliki oleh warga dan di sepanjang pinggiran bibir terdapat tumpukan sampah (gambar 5(d))



(c)



(d)

Gambar 11 (c)(d) kondisi side pada bagian barat laut

Dapat dilihat lingkungan ini menimbulkan ide tentang “Bagaimana membangun lingkungan hidup sebagai tempat yang baik dan aktif bersosialisasi”. Hal ini harus menjadi lingkungan yang terintegrasi dan responsif terhadap sifat lingkungan, yang menghasilkan ketahanan yang baik, efektif dan positif. Kondisi ini dapat diatasi melalui pendekatan lingkungan dan pendekatan ke masyarakat.

3.6.3 Tampilan Lanskap Lingkungan

Hutan mangrove yang terdapat pada site juga dimanfaatkan sebagai lanskap pendukung bangunan. Identitas pesisir kota lhokseumawe adalah hutan mangrove yang tersebar di muara sungai, pantai berlumpur, dan sebagian tumbuh di tambak. Hal tersebut membentuk perjalanan yang bertujuan untuk memahami budaya dan lingkungan di tempat yang masih alami (Teddy, 2021)



(a)

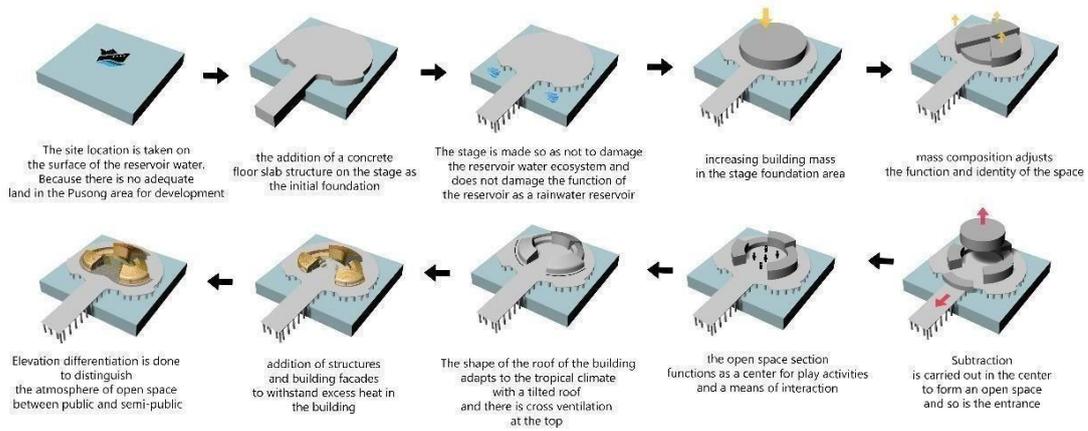


(b)

Gambar 12 (a) Hutan Mangrove Di Dekat Kawasan Site (b) Implementa Mangrove

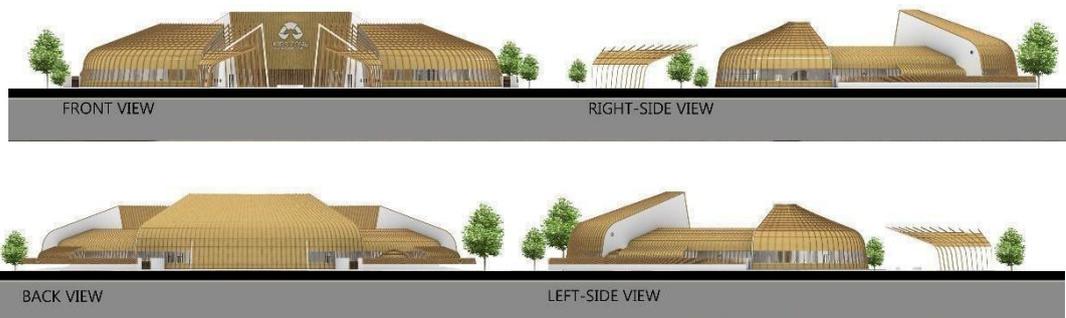
3.7 Desain Modul

Desain modul menggunakan konsep kontekstual untuk tipografi lingkungan yang berada di perairan. Setiap transformasi bentuk dilakukan dengan mengacu pada parameter program awal dan konteks lingkungan sekitar, sehingga menghasilkan bentukan yang efisien dalam penggunaan ruang dan kemudahan akses pada gubahan massa bangunan.



Gambar 13 Perancangan Gubahan Massa Bangunan

Konsep tipografi lingkungan perairan digunakan dalam desain modul. Setiap perubahan bentuk dilakukan dengan mempertimbangkan parameter program sebelumnya dan kondisi lingkungan. Tujuan gubahan massa bangunan adalah untuk mengoptimalkan penggunaan ruang dan memberikan kemudahan akses.

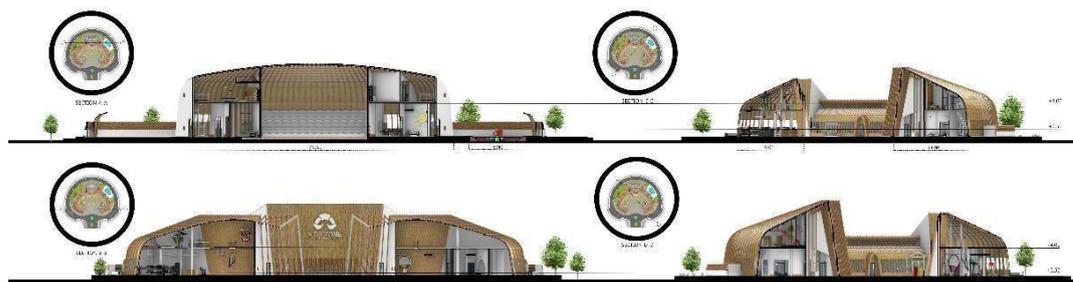


Gambar 14 Tampak Massa Bangunan

Ada beberapa modul desain yang tepat dengan fungsi yang harus dipertimbangkan saat merancang bangunan. Modul-modul ini membantu mengatur ruang, menentukan fungsinya, dan memastikan bahwa orang yang tinggal di bangunan aman dan nyaman. Untuk itu dibutuhkan perancangan denah yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam hal ini desain menyesuaikan denah dengan desain perancangan.



(a) (b) (c) Gambar 15. (a)Layout, (b) Denah lantai 1, (c) Denah lantai 2

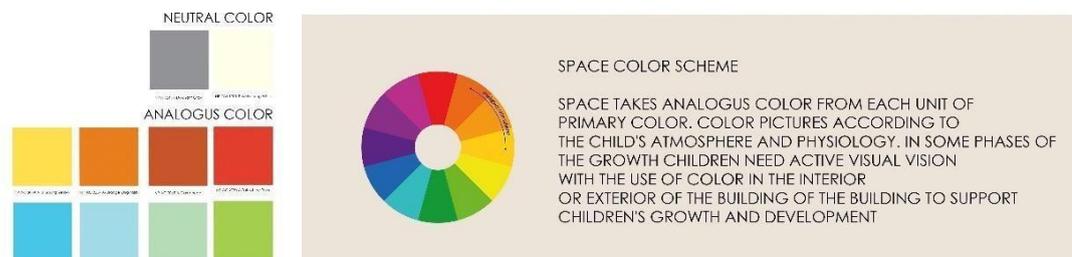


Gambar 16 Potongan Bangunan Sumber : Dokumentasi Pribadi

3.8 Konsep Ruang

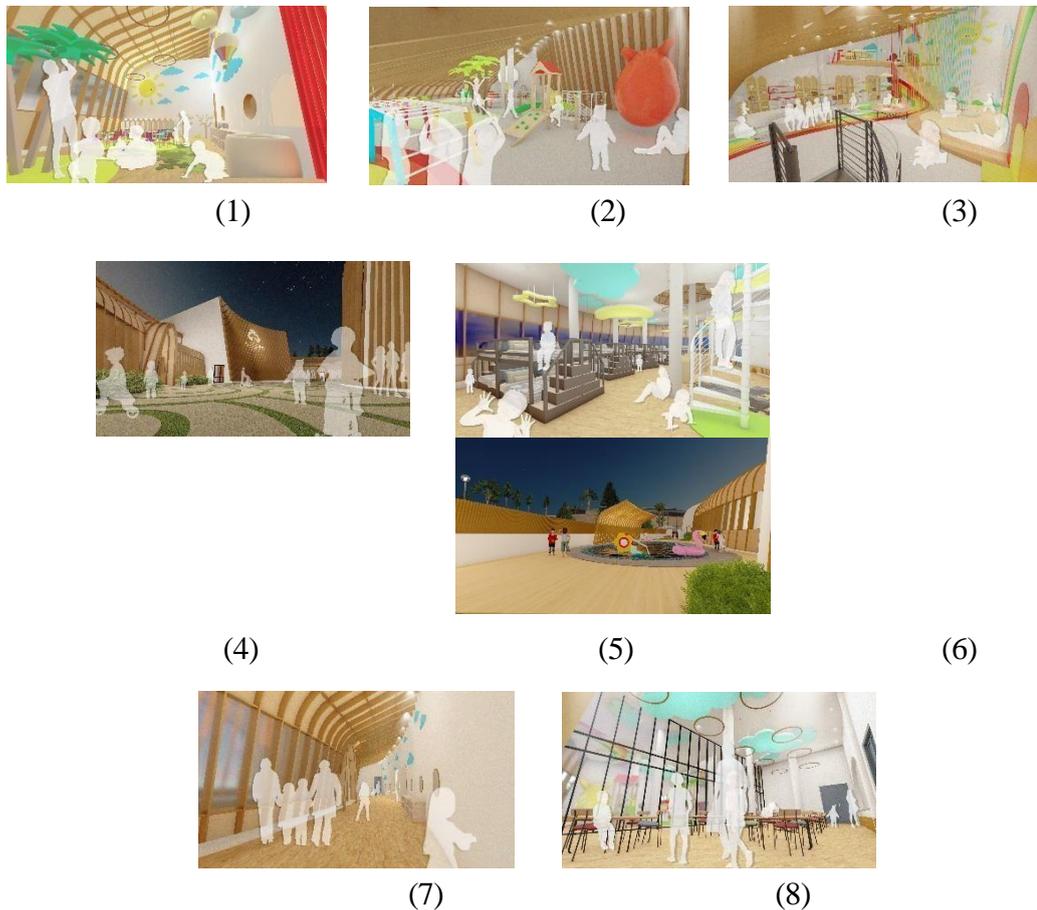
Dalam konsep ruang belajar dan bermain anak-anak membutuhkan ruang yang aktif dan fleksibel. Sementara untuk ruang pengurus cenderung bersifat kaku dan formal untuk mencapai tahap yang maksimal dalam proses bekerja. Eksplorasi konsep ruang dilakukan melalui element dinding, lantai, furnitur maupun ketinggian langit langit. Hal tersebut dimaksudkan agar ruang terhubung secara visual dan terintegrasi secara aktivitas, program, dan komponen perangkat yang sama dalam suatu unit yang fungsional.

Perencanaan ruang ini mengutamakan kenyamanan, dan keamanan, banyak aspek interior (seperti dimensi, bentuk furniture, material, dan warna yang diterapkan) harus dipertimbangkan agar tujuan untuk membimbing, mendidik, dan mendukung perkembangan anak dapat tercapai. Penggunaan warna yang memiliki harmoni pada ruangan mengaktifkan minat aktivitas belajar, dan membangkitkan energi. Pendekatan warna analogous direalisasikan dalam desain untuk membangkitkan karakteristik ruang yang sesuai dengan anak.

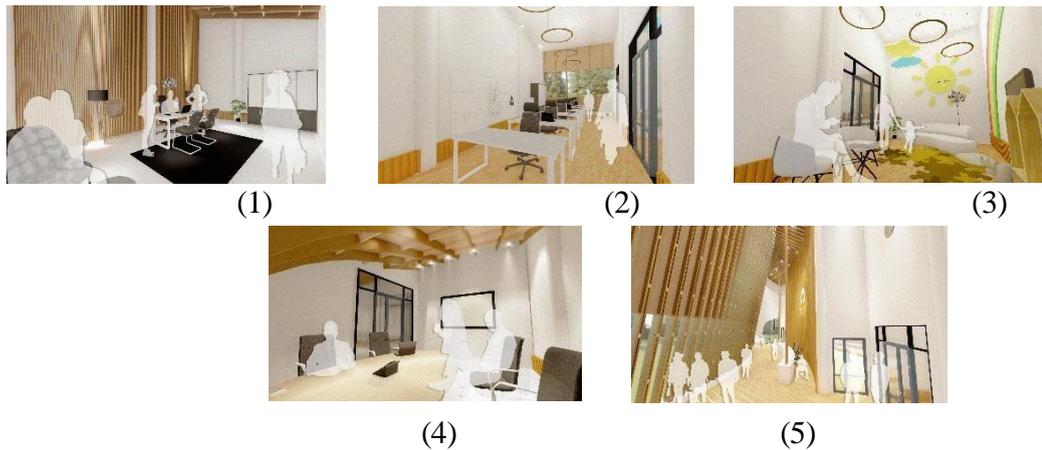


Gambar 17 Skema Warna Ruang

Pengimplementasian warna secara baik dan menyenangkan menjalin mobilitas dalam pembelajaran anak yang baik. Secara keseluruhan, menerapkan warna dengan cara yang menyenangkan dan menarik dapat meningkatkan pengalaman belajar dan mobilitas anak-anak. Dengan menggunakan berbagai metode pengajaran dan materi yang sesuai dengan usia anak, para pendidik dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan kognitif mereka dan meningkatkan kemampuan mereka untuk mengenali dan mengelompokkan warna. Hal tersebut juga dapat direalisasikan terhadap ruang dan interior bermain. Tujuannya agar desain ruang dan interior dapat (1) meningkatkan fungsi belajar anak, (2) meningkatkan nilai estetika, dan (3) meningkatkan aspek psikologis sebuah ruangan. Untuk mencapai tujuan ini, diperlukan penelitian tentang komponen yang mempengaruhi persepsi sebuah hunian. Salah satu ruang dalam dan luar yang harus memiliki standar mutu yang tinggi adalah (1) ruang kelas, (2) ruang bermain dalam, (3) ruang perpustakaan, (4) ruang terbuka atau taman, (5) ruang istirahat, (6) kolam renang, (7) koridor, dan (8) ruang makan.



Gambar 18 Ilustrasi Pada Suasana Ruang Yang Baik Untuk Tumbuh Kembang Anak (1) Ruang Kelas, (2) Ruang Bermain Dalam, (3) Ruang Perpustakaan, (4) Ruang terbuka Atau Taman, (5) Ruang Istirahat, (6) Kolam Renang, (7) Koridor, Dan (8) Ruang Makan



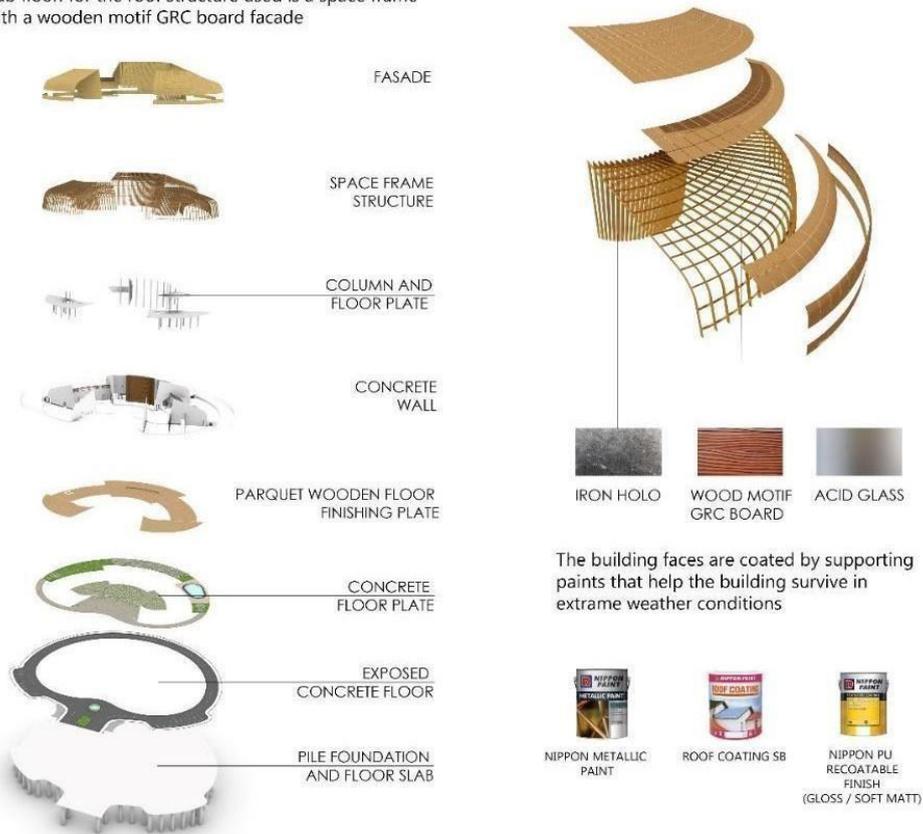
Gambar 19 Ilustrasi Ruang Kerja Untuk Aktivitas Formal (1) Ruang Kepala Pengurus, (2) Ruang Tenaga Pengajar, (3) Ruang Bimbingan Dan Konseling, (4) Ruang Rapat Dan Diskusi, (5) Lobby Dan Ruang Informasi

3.9 Tectogram Bangunan

Kemampuan untuk beradaptasi dikenal sebagai adaptabilitas. Dalam Volume 1 of Environment and Culture (Altman, Rapoport, & Wohlwill, 1980), adaptasi didefinisikan sebagai mengurangi ketidaksesuaian dalam suatu sistem. Tiga strategi adaptasi berbeda: adaptasi melalui penyesuaian (adaptasi dilakukan dengan mengurangi konflik antara perilaku dan lingkungannya) adalah yang paling sesuai dengan lingkungan; adaptasi melalui reaksi (adaptasi dilakukan dengan penentangan terhadap lingkungan daripada melalui penyesuaian melalui tingkah laku); dan adaptasi melalui penarikan diri (adaptasi berupa penghilangan tekanan dari area adaptif atau penarikan diri dari suatu lingkungan). Untuk dapat merealisasikan desain secara fisik maka diperlukan teknologi bangunan dan perancangan konstruksi yang matang. Agar desain yang telah dikonsep dapat direalisasikan dengan baik.

Komponen utama Dalam elemen bangunan adalah atap, selubung bangunan, jalan, dan struktur yang dibuat dengan material concrete serta jalan beton yang berfungsi untuk menghubungkan manusia ke area kawasan dan bangunan utama. Bahan bangunan yang baik memerlukan finishing yang baik dalam pengaplikasiannya. Dengan begitu tercipta bangunan yang sesuai dan tahan dengan kondisi lingkungan yang sesuai.

The structural system used is a pile foundation with a flat slab floor. for the roof structure used is a space frame with a wooden motif GRC board facade



Gambar 20 Tectogram Bangunan Dan Diagram Detail Facade

4. Kesimpulan

Pola Pembelajaran Dan Pertumbuhan Anak masyarakat kampung pusong atau pesisir kota lhokseumawe adalah isu bagi masyarakat maupun pemerintah kota. Berdasarkan metode yang digunakan dalam melakukan pendekatan desain dan pola zona ruang, problem solving dengan menggunakan pendekatan arsitektur kontekstual dan gaya Neo-vernakular dalam mengimplementasikannya melalui desain, mungkin dapat membantu memecahkan masalah tersebut. Dengan ide desain yang baik dan efektif sekiranya dapat mewujudkan kawasan kota yang ramah anak. Dengan menilai dan menerapkan pola desain ke dalam bangunan, anak-anak gampong pusong yang menjadi objek proses desain dan metode perancangan kognitif dalam penelitian ini dapat berkembang sesuai dengan fase perkembangannya masing-masing. Sangat penting untuk melakukan observasi menyeluruh terhadap lingkungan dan orang-orang yang tinggal di pemukiman pesisir Pusong. Karena semangat hidup anak-anak kawasan pesisir pusong ini seharusnya dapat menjadi inspirasi untuk ide-ide perancangan. Bukan hanya itu dasar dalam pengembangan penelitian dapat menjadi referensi bagi lapisan masyarakat lainnya. Dengan demikian, perencanaan perancangan kawasan Zona Bermain di kawasan Permukiman Pesisir di Pusong harus sesuai dengan keinginan dan cara hidup masyarakat

Daftar Kepustakaan

- Aldo Montol, E., Mastutie, F., & Warouw, F. (N.D.). Taman Bermain Dan Belajar anak- Anak Di Manado (Language Of Space Sebagai Pendekatan Desain). [Www.Googleearth.Com](http://www.Googleearth.Com)
- Dantrivani, R., & Hardiyati, S. F. (N.D.). (2021). Penerapan Arsitektur Kontekstual Taman Bermain Dengan Pendekatan Arsitektur Hijau Disukoharjo.
- Herman Fithra, Sisca Olivia, Deassy Siska, Analysis Reducing Slum Settlement by Road Improvement (A Case Study: Jawa Lama Village Village, Lhokseumawe, Aceh-Indonesia), Aceh International Journal of Science and Technology, pp 20-28
- Hesti, T., Dewi, S., Nirawati, M. A., Program, K. N., Arsitektur, S., Arsitektur, J., & Teknik, <https://doi.org/10.9744/dimensi.40.1.89-98>
- M Teddy Mulyadi 167-175. (N.D.). Penerapan Konsep Tektonika Arsitektur Pada Perancangan Mangrove Edutourism Center Di Desa Kaliwlingi, Dusun Pandansari, Brebes, Jawa Tengah
- Marinda Progam Pascasarjana Iain Jember Prodi Pgmi, L. (N.D.). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanyapadaanak Usia Sekolah Dasar.
- Muiyati, A. (N.D.). Kajian Luas Rumah Tinggal Masyarakat Berpenghasilan Rendah Di Kawasan Pusat Kota.
- Mustamin, S. H., Tarbiyah, F., Uin, K., Makassar, A., Ii, K., Sultan, J., Nomor, A., & - Gowa,
- Novianti, Y., Ginting, N., & Marpaung, B. O. Y. (2018). Place Attachment Of The Public Space In Krueng Cunda. Iop Conference Series: Earth And Environmental Science, 126(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/126/1/012154>
- Octavia, C. (N.D.). Studi Adaptasi Rumah Vernakular Kutai Terhadap Lingkungan Rawan Banjir Di Tenggarong. Pada Community Learning Center Untuk Anak Putus Sekolah Di Kapuk, Jakartabarat. In Januari (Issue 1). <https://jurnal.ft.uns.ac.id/index.php/senthong/index>
- Pusat, J., Mahmur, Y., & Amany, S. T. (N.D.). Stimulasi Bermain Di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (Rprtra)_Harapan Mulya. In Ethos
- Rohani, O. ., S Ag, & Pd, M. (N.D.). Media Pembelajaran. S. (N.D.). Faktor-Faktor Pengaruh Tingkat Pendidikan Anak Di Pemukiman Kumuh Kota Makassar.