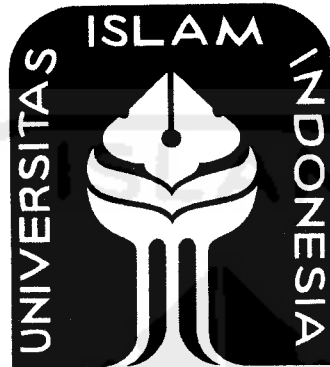


TUGAS AKHIR

NO. SURAT: 26/67/2006
NO. JUDUL: 002142
NO. SV: 5120002142001

PUSAT REHABILITASI TRAUMA *untuk* ANAK
(TRAUMA CENTER)
***di* NANGGRO ACEH DARUSSALAM**



Disusun Oleh :

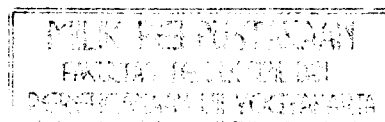
JUNI DARLINA

01512206 / TA

Dosen Pembimbing :

Ir. H. Hanif Budiman. MSA

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2005



HALAMAN PENGESAHAN

PUSAT REHABILITASI TRAUMA *untuk* ANAK
(TRAUMA CENTER)
di NANGGRO ACEH DARUSSALAM



TUGAS AKHIR

Disusun Oleh :

NAMA : JUNI DARLINA

NIM : 01512206 / TA


Jogyakarta, Januari 2006

Mengetahui dan Disyahkan Oleh:

Ketua Jurusan
Universitas Islam Indonesia


(Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch)

Dosen Pembimbing
Tugas Akhir


(Ir. H. Hanif Budiman. MSA)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr Wb

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penyusunan skripsi yang berjudul PUSAT REHABILITASI TRAUMA ANAK DI NANGGRO ACEH DARUSSALAM.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Srata Satu (S1) pada Jurusan Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.

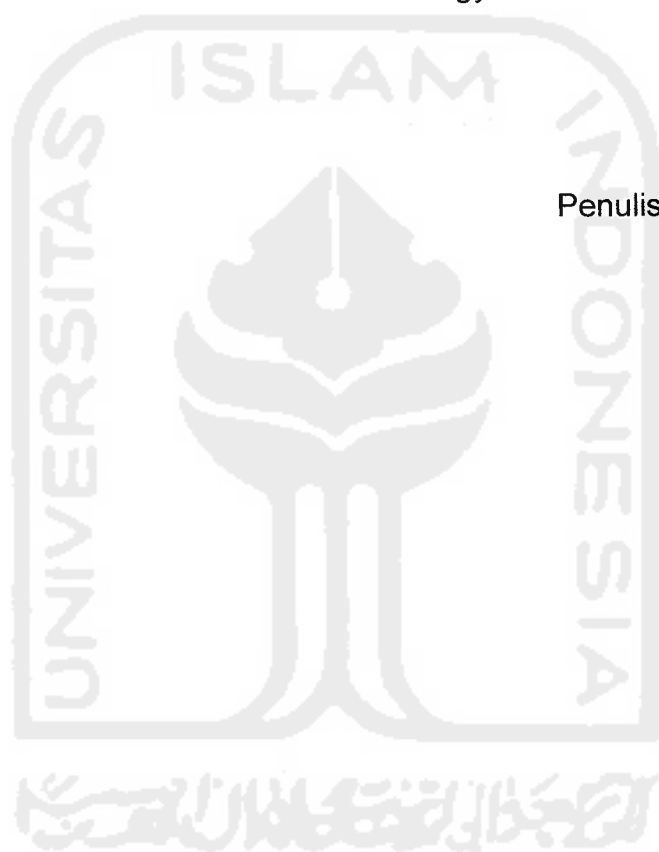
Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Ir. Hanif Budiman, MSA selaku dosen pembimbing yang dengan sabar telah mengarahkan dan memberikan bantuan, petunjuk serta pengarahan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.
2. Bapak Ir. Arif Wismadi. Msc selaku dosen penguji terimakasih atas masukan dan sarannya selama tugas akhir.
3. Bapak Ir. Revianto Budi Santosa M.Arch selaku Ketua Program Studi Teknik Arsitektur.
4. Ibu Ir. Hastuti Saptorini, MA selaku Sekretaris Program Studi Arsitektur.
5. Bapak Prof. Ir. Widodo, MSCE, Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia
6. Segenap pengelola Studio Tugas Akhir, Pak Tutut dan Pak Sarjiman
7. Kedua orang tua, abang, adik, dan sahabat-sahabatku atas doa tulus yang dipanjatkan untuk keberhasilan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih belum sempurna, sehingga kritik dan saran sangat diharapkan untuk perbaikan dan pengembangan dikemudian hari.

Semoga dengan adanya skripsi ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi semua pihak yang memerlukan.

Yogyakarta, Januari 2006





Skripsi ini penulis persembahkan untuk:



Juny Thanks to:

++ for quiding me in every step of the way, semua yang terjadi dalam hidup ku ku serahkan pada mu++ ...terima kasih atas doa dan support nya selama ini, everything i do to make u happy n proud with me, i hope...++ , tengkyu ye udah menemani adikmu yang cantiq ini mencari data & jadi asisten fotografernya hehe.. ++ untuk semua cerewetnya & also 4 helping me repair my computer yang paling rewel itu.. I Hope u gonna be a good Dokter..++ ...adikku yang paling imut..mut..mut..thxz 4 being a nice sister, buat keep smiling & cheer me up when i need someone to listen my problem, sometime adikku yang imut ini jadi lebih wise dari aq hee..cepat lulus yaa :p ++ tengkyu for everything, thx u so much and also buat si kecil , for being my lil frenz when i bothering, walaupun kadang suka ganggu juga haha...pokoknya ur gonna be the funkiest boy ever & dont be naughty yee...p++ thx 4 all the support & for ur care, its nice to have someone who's gonna be there for u (especially when i down), thx 4 being that person..++My best frendz di Aceh.. , Hope our friendship last forever...love u ali++ my best frendz ..thx udah nemenin aku cari data ya say..miss u much++ yang udah capek2 temanin nyari data, thx u so much ++ ...thx for all the things we've done together, kapan qt foto2 lagi..hehe..narsis!! ^_^ keep in Touch..++ alias yanto alias kojack...thx ya buat semua bantuannya++ , i will miss all the thing we've done in studio, ngerumpi, nyanyi2, makan2, ketawa-i, dan akhirnya stres bareng haha..keep in touch yaa, good luck!!++buat ,& temen2 yang udah bantuin bikin maket, thx atas bantuannya and also untuk yang I can't mention one by one cause so many of u..sukses yaa!!++ periode ke III tahun 2005/2006..having fighting!!++kakak2 & abang2 , thx atas bantuan dan data-2nya..++to Thx for ur time, to help me understanding PTSD (Post Traumaic Stress Disorder) ++to ..terimakasih atas doa dan support nya..++ _I did it..!!!_

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
ABSTRAKS	xx

BAB. I PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang	1
I.1.1 Batasan Judul	1
I.1.2 Nanggro Aceh Darussalam	2
I.1.3 Kondisi Geografis Nanggro Aceh Darussalam	3
I.1.4 Kondisi Anak-anak Pasca Bencana Tsunami di Nanggro Aceh Darussalam	5
I.1.5 Perlunya penanganan untuk Anak korban Gempa dan Tsunami	10
I.5.1.1 Terapi Pemulihan trauma Bagi Anak	12
I.2. Permasalahan	13
I.2.1 Permasalahan Umum	14
I.2.2 Permasalahan Khusus	14
I.3. Tujuan, Sasaran Dan Manfaat	14
I.3.1 Tujuan	14
I.3.2 Sasaran	15

1.3.3 Manfaat.....	15
1.4. Keaslian Penulisan	15
1.5. Batasan Dan Lingkup Pembahasan.....	16
1.5.1 Batasan.....	16
1.5.2 Lingkup Pembahasan	16
1.6. Kerangka Pola pikir.....	17

BAB. II DATA AWAL

II.1 Data Wilayah Gempa di Indonesia dan Data Kerusakan Fisik dan Korban Jiwa Akibat Bencana Gempa Bumi dan Tsunami Di aceh.....	19
II.2. Data Kawasan.....	21
II.2.1 Kriteria Pemilihan Lokasi	21
II.2.2 Lokasi Site Terpilih	23
II.2.3 Gambaran Umum Wilayah Aceh Besar	24
II.2.4 Analisa Pendekatan Kondisi dan Potensi Site.....	26
II.2.5 Peta Lokasi Site.....	32

BAB III LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA

III.1. Tinjauan Stress Pasca trauma Bencana Tsunami Pada Anak Di Nanggro Aceh Darussalam	33
III.1.1 Pengertian Trauma dan Stress Pasca Trauma Bencana Pada Anak.....	33
III.1.2 Penyebab Stress Pasca Trauma Bencana Pada Anak	34
III.1.3 Metode Penanganan Stress Pasca Trauma Bencana Pada Anak	36
III.2. Tinjauan Warna dan Teksture Serta Pengaruhnya Bagi psikologis Anak.	50

III.2.1 Kekuatan Warna	50
III.2.2 Warna Dan Untuk Desain Interior	50
III.2.3 Teksture	56
III.3. Tinjauan Karakter Psikologis Anak usia 6-12 thn.....	56
III.4. Tinjauan Prinsip Rancangan Ruang Dalam dan Ruang Luar Bagi Anak	57
III.4.1. Prinsip rancangan Ruang Dalam bagi Anak	58
III.4.1.1. Skala Dan Proporsi Ruang Bagi Anak	58
III.4.1.2. Kenyamanan Dan Keamanan	59
III.4.1.3. Sirkulasi Dalam Ruangan.....	62
III.4.2. Prinsip rancangan Ruang Luar	63
III.4.3. Persepsi Anak Terhadap Citra Bangunan.....	65
III.5. Tinjauan Prinsip Rancangan Bangunan Tahan Gempa.....	66
 BAB. IV ANALISA & STRATEGI PENYELESAIAN MASALAH	
IV.1. Analisa Aktifitas Dan Kegiatan.....	73
IV.1.1 Pengertian.....	73
IV.1.2 Fungsi	74
IV.1.3 Pelaku Dan Kegiatan	74
IV.2. Analisa Organisasi Kegiatan.....	76
IV.2.1 Studi Aktifitas Dan Kegiatan.....	76
IV.2.2 Organisasi Ruang Seluruh Unit Bangunan.....	80
IV.2.3 Pola Hubungan Ruang.....	81
IV.3. Analisa Kebutuhan Ruang	83
IV.4. Analisa Penampilan Bangunan.....	86

BAB. V KONSEP DASAR PERANCANGAN DAN PERENCANAAN

V.1. Konsep Awal Perencanaan	88
V.1.1 Konsep Zoning	88
V.1.2 Konsep Gubahan Massa	89
V.1.3 Konsep Ruang Bermain Indor	89
V.1.4 Konsep Ruang Tidur (Asrama).....	90
V.1.5 Konsep Penampilan	91
V.2. Scematik Desain	92
V.2.1 Konsep Gubahan Massa	92
V.2.2 Konsep Hubungan Antar Ruang	93
V.2.3 Konsep Penataan Landscape sebagai Sarana Penyembuhan Fisik dan Jiwa Anak serta Taman waspada Bencana	94
V.2.4 Konsep Ruang Dalam Yang Nyaman & Aman Bagi Anak.....	96
V.2.5 Furniture.....	97
V.2.6 Konsep Penampilan Bangunan.....	98

BAB. VI HASIL RANCANGAN

VI.1. Situasi.....	99
VI.2. Siteplan.....	100
VI.3. Tata Tapak	101
VI.4. Spesifikasi Proyek	101
VI.5. Sirkulasi	101
VI.6. Tata Landscape.....	102
VI.7. Denah.....	103

VI.7.1 Denah Lantai 1.....	103
VI.7.1 Denah Lantai 2 dan Lantai 3.....	104
VI.8. Tampak Bangunan	105
VI.8.1 Tampak Utara	105
VI.8.2 Tampak Selatan	105
VI.8.3 Tampak Timur.....	106
VI.8.4 Tampak Barat.....	106
VI.10. Potongan	107
VI.10.1 Potongan A-A'	107
VI.10.2 Potongan B-B'	108
VI.10.3 Potongan C-C'.....	109
VI.11. Rencana Kolom Balok.....	110
VI.12. Rencana Pondasi	111
VI.13. Rencana Pola Lantai	112
VI.14. Rencana Atap.....	113
VI.15. Detail	114
VI.16. Interior	116
VI.17. Eksterior	120
DAFTAR PUSTAKA.....	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

No	Judul Gambar	Halaman
1.1	Peta Nangro Aceh Darussalam	2
1.2	Kondisi fisik Nangro Aceh Darussalam	4
1.3	SD Lamnga, Kaju, aceh Besar.....	6
1.4	SLTP Negri 1 Banda aceh	6
1.5	Tenda Pengungsian Di Lhoksemawe Aceh Besar	6
1.6	Bangunan Sekolah Yang Rusak Akibat Konflik	6
1.7	Tenda pengungsian Di TVRI Banda Aceh	10
1.8	Yayasan Lamjabat Di Lamlagang, Banda Aceh.....	10
1.9	Yayasan Lamjabat Di Lamlagang, Banda Aceh.....	11
2.1	Peta Kabupaten Aceh Besar.....	23
2.2	Peta Administratif Kabupaten Aceh Besar	24
2.3	Peta Topografi Kabupaten Aceh Besar.....	26
2.4	Peta Rawan Bencana Kabupaten Aceh Besar	26
2.5	Peta Jenis Tanah Kabupaten Aceh Besar	27
2.6	Peta Penggunaan Lahan Kabupaten Aceh Besar	28
2.7	Peta Prasarana Air Bersih Kab.Aceh Besar.....	29
2.8	Peta Konsep Prasarana Air Bersih Kab.Aceh.....	29
2.9	Peta Sistem Transformasi Kab.Aceh Besar.....	29
2.10	Peta Fasilitas Pendidikan Kab.Aceh Besar.....	30
2.11	Peta Site	31
2.12	Peta Lokasi Site	32

3.1	Kondisi Aceh Pasca Konflik	34
3.2	Kerusakan Akibat Tsunami di daerah Kaju, Aceh Besar.....	35
3.3	Pengungsian Di Kaju, Aceh Besar.....	35
3.4	Kondisi Anak Akibat Konflik Di aceh	36
3.5	Kondisi Anak di Pengungsian Di Aceh Besar	36
3.6	Ruang Bermain Aktif (Active Area)	42
3.7	Ruang Tunggu	42
3.8	Messy Area.....	42
3.9	Quiet Area.....	42
3.10	Aktifitas Bermain Di Yayasan Lamjabat, Banda Aceh.....	44
3.11	Penerapan Warna Coklat Pada Ruang Kelas.....	51
3.12	Penerapan Warna Hijau Pada Children Hospital	52
3.13	Park And Recreation administrative Office.....	53
3.14	Kamar Tidur Anak.....	53
3.15	Penerapan Warna Putih Pada Lobby Hospital.....	54
3.16	Penerapan Warna Orange Pada Ruang Kelas.....	54
3.17	Taman Bermain Outdoor	57
3.18	Ruang Bermain Outdoor Yayasan Lamjabat, Banda Aceh.....	58
3.19	Children Hospital	58
3.20	Tangga Untuk Anak	62
3.21	Fungsi Vegetasi	64
3.22	Permainan Warna Pada Children Hospital	65
3.23	Permainan Kolom-Kolom Berwarna Yang Tinggi	65
3.24	Gambar Denah Berdasarkan Prinsip Bangunan Tahan Gempa	66
3.25	Gambar Atap Berdasarkan Prinsip Tahan Gempa	67

3.26	Bukaan Dinding Pada Bangunan Tahan Gempa	67
3.27	Gambar Pondasi Berdasarkan Prinsip Bangunan Tahan Gempa	68
3.28	Detail Tulangan Balok Beton	68
3.29	Detail Tulangan Kolom.....	68
3.30	Hubungan Balok	69
3.31	Gambar Detail Tulangan.....	70
3.32	Gambar Detail Pemasangan Dinding.....	71
5.1	Konsep Awal Zoning	88
5.2	Konsep Awal Gubahan Massa	89
5.3	Konsep Awal Ruang Bermain Indor	89
5.3	Konsep Ruang Tidur Asrama	90
5.5	Konsep Awal Penampilan Bangunan	91
5.6	Skemati Desain (Gubahan Massa)	92
5.7	Skematik Desain (Ruang Tidur Anak).....	96
5.8	Skematik Desain (Desain Furniture)	97
5.9	Skematik Desain (Konsep Penampilan Bangunan)	98
6.1	Situasi.....	99
6.2	Siteplan	100
6.3	Sirkulasi	101
6.4	Tata Landscape... ..	102
6.5	Denah Lantai 1	103
6.6	Denah Lantai 2	104
6.7	Tampak Utara	105
6.8	Tampak Selatan.....	105
6.9	Tampak Timur.....	106

6.10	Tampak Barat	106
6.11	Potongan A - A'	107
6.12	Potongan B - B'	108
6.13	Potongan C - C'	109
6.14	Rencana Kolom Balok	110
6.15	Rencana Pondasi	111
6.16	Rencana Pola Lantai.....	112
6.17	Rencana Atap	113
6.18	Detail Puzzle	114
6.19	Detail Kolam Renang.....	114
6.20	Detail Reiling.....	114
6.21	Detail Potongan Taman	115
6.22	Detail Pagar.....	115
6.23	Detail Pintu dan Jedela	115
6.24	Ruang Tidur Putri Usia 9-12 thn	116
6.25	Ruang Tidur Putri Usia 6-8 thn	116
6.26	Ruang Tidur Putra Usia 6-8 thn	117
6.27	Koridor Pada Unit Asrama	117
6.28	Lavatory Putri.....	109
6.29	Ruang Makan	118
6.30	Galery Terbuka	118
6.31	Ruang Kelas	118
6.32	Ruang Bermain Indor.....	119
6.33	Perspektif Tampak Depan	120
6.34	Perspektif Tampak Keseluruhan.....	121

6.35	Tampak Masjid	123
6.36	Hall / Lobby.....	123
6.37	Tampak Depan Ruang Bermain	124
6.38	Ruang Bermain (Puzzle).....	124
6.39	Foto Maket.....	125



DAFTAR TABEL

No	Judul Tabel	Halaman
1.1	Jumlah Sarana Pendidikan Yang Rusak.....	5
2.1	Wilayah Gempa di Indonesia dalam Standar Nasional Indonesia (SNI)	19
2.2	Data Kerusakan Fisik Akibat Gempa dan Tsunami	19
2.3	Data Penduduk Korban Wafat Dan Pengungsi di NAD.....	20
2.4	Data Pengungsi di NAD	21
2.5	Pembagian Wilayah Kabupaten Aceh Besar	25
2.6	Kondisi Iklim Di Wilayah Kabupaten Aceh Besar	25
2.7	Penggunaan Wilayah Di Kabupaten Aceh Besar.....	28
3.1	Gejala Pasca Trauma Bencana.....	38
3.2	Durasi Gejala Trauma.....	39
3.3	Jenis Kegiatan Terapi	40
3.4	Beberapa Kegiatan Bermain Anak Usia Sekolah Dasar	42
3.5	Persentase Jenis Permainan Menurut Usia.....	43
3.6	Rekomendasi Medis	49
3.7	Jenis Dan Khasiat Warna	55
3.8	Karakter Dan Teksture Ruang	56
3.9	Ketinggian Ruang Rata-Rata Untuk Anak.....	59
4.1	Analisa Kebutuhan Ruang	83

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Data anak
- Lampiran 2. Site plan
- Lampiran 3. Situasi
- Lampiran 4. Situasi dan denah lantai 3
- Lampiran 5. Situasi dan denah lantai 2
- Lampiran 6. Denah Lantai 1
- Lampiran 7. Massa pada denah lantai 1
- Lampiran 8. Denah lantai 2 dan lantai 3
- Lampiran 9. Massa pada denah lantai 2
- Lampiran 10. Tampak Utara dan Selatan
- Lampiran 11. Tampak Timur dan Barat
- Lampiran 12. Potongan A-A' dan Potongan C-C'
- Lampiran 13. Potongan C-C'
- Lampiran 14. Rencana Kolom Balok
- Lampiran 15. Rencana Pondasi
- Lampiran 16. Rencana Atap
- Lampiran 17. Rencana Pola Lantai
- Lampiran 18. Detail Puzzle
- Lampiran 19. Detail Potongan Taman
- Lampiran 20. Deatil Kolam Renang
- Lampiran 21. Detail Reiling dan Detail Pagar
- Lampiran 22. Detail Pintu Dan Jendela

ABSTRAKSI

PUSAT REHABILITASI TRAUMA *untuk* ANAK *di* NANGRO ACEH DARUSSALAM

Bencana Tsunami dan Gempa Bumi di Nanggro Aceh Darussalam dengan skala 9.4 SR pada tanggal 26 Desember 2004 mengakibatkan kerusakan fisik dan korban jiwa yang tidak sedikit jumlahnya.

Komisi Nasional Perlindungan Anak menemukan fakta bahwa anak – anak merupakan kelompok yang paling menderita dan rawan berbagai masalah. Selain kehilangan orang tua / keluarga, saudara, teman, tempat bermain, rumah, mengalami sakit, hidup terbatas di pengungsian, anak-anak juga menderita trauma psikis yang hebat. Sehingga mereka mengalami stress pasca trauma bencana (Post Traumatic Stress Disorder). Stress tersebut bisa menimbulkan perasaan tidak nyaman pada anak – anak dan menimbulkan perasaan cemas. Hal ini tentu akan menyebabkan terhambatnya perkembangan pada anak dan dikhawatirkan hilangnya satu generasi (*Lost Generation*) yang berkualitas di Aceh.

Untuk itu dibutuhkan satu wadah untuk menangani anak-anak trauma di Aceh, Pusat Rehabilitasi Trauma Anak (Trauma Center) di Nanggro Aceh Darussalam. Pusat Rehabilitasi Trauma Untuk Anak ini dirancang dengan penekanan pada ruang dalam dan ruang luar (Landscape) sebagai sarana psikoterapi dan tempat tinggal (asrama) bagi anak-anak korban tsunami dan gempa bumi di Aceh. Untuk ruang dalam dengan penggunaan elemen dan desain yang dapat membantu anak dalam proses penyembuhan trauma dan respek terhadap upaya penyelamatan diri pada saat terjadi gempa. Seperti penerapan terapi warna pada ruangan, permainan pola lantai untuk mempermudah proses evakuasi, dan penggunaan elemen bangunan yang dapat membantu proses aktualisasi diri pada anak. Sedangkan untuk ruang luar dengan menghadirkan taman waspada bencana sekaligus sebagai taman tempat bermain, belajar dan olah raga

**PUSAT REHABILITASI TRAUMA *untuk* ANAK
(TRAUMA CENTER)
di NANGGRO ACEH DARUSSALAM**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Kepada Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia Yogyakarta
Sebagai Syarat Kelengkapan Studi Jenjang Strata Satu (S-1)
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Sipil Dan Perencanaan
Program Studi Teknik Arsitektur**

Disusun Oleh :

JUNI DARLINA

01512206 / TA

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2005**

BAB I PENDAHULUAN

I.1 LATAR BELAKANG

I.1.1 Batasan Judul

Dari judul skripsi dapat dijabarkan sebagai berikut:

Trauma

- Peristiwa – peristiwa "mengesankan" mengesankan yang menetap dalam alam sadar seseorang.
- Suatu luka yang diakibatkan oleh benturan dengan akibat yang sedemikian "parah" yang sifatnya individual serta menimbulkan kesan yang mendalam bagi seseorang.
- Trauma yang dimaksud disini adalah:
Trauma akibat bencana atau yang disebut dengan PTSD (Post Traumatic Stress Disorder) atau Stress Pascatrauma Bencana.

Center (pusat)

- Pusat diartikan sebagai pokok, pangkal, atau tumpuan.
- Pusat berarti beberapa kelompok yang tersebar dalam suatu tempat dimana bentuk pelayanan dan system pelayanan dan manajemennya diatur bersama.

Center yang dimaksud disini adalah:

- Pusat rehabilitasi psikologi, medis, fisik, dan religius
- Tempat penampungan dan pengasuhan yatim piatu

Children

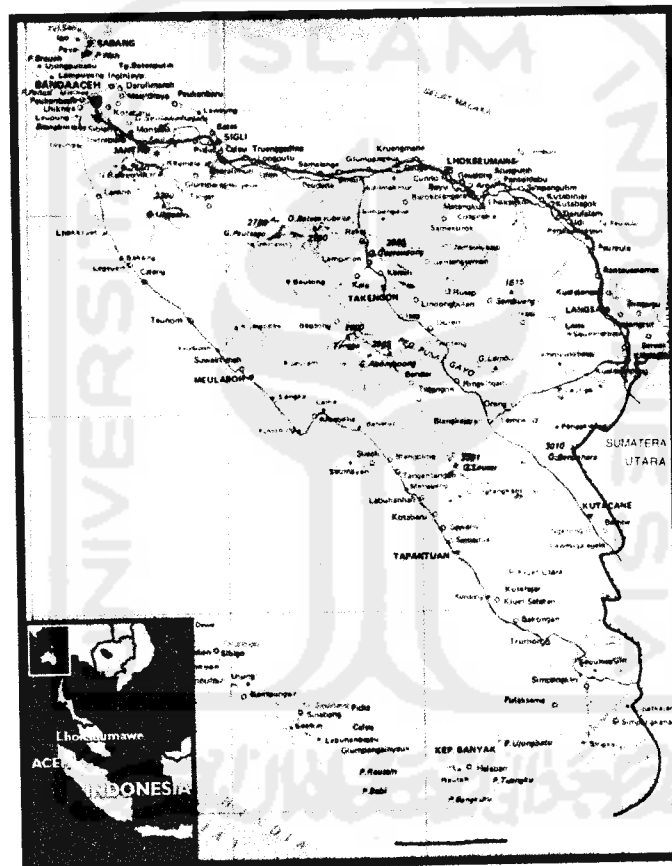
- Golongan usia antara 6-12 tahun (usia sekolah dasar)

Nanggro Aceh Darussalam:

- Batasan Wilayah.

Dari arti harfiah, diambil pengertian judul "Trauma Center di Nangro Aceh Darussalam yaitu : sebuah wadah yang diperuntukan bagi anak-anak yang berusia 6–12 tahun yang mengalami stres pascatrauma bencana agar bisa keluar dari masalah psikologis nya dengan memberikan terapy psikologi, medis, fisik, dan religius serta sebagai tempat penampungan dan pengasuhan anak yatim piatu korban gempa bumi dan Tsunami di Nangri Aceh Darussalam untuk mencegah terjadinya *children trafficking* (perdagangan anak) dan *Lost generation*.

I.1.2. Nangro Aceh Darussalam



Gb.1.1 Peta Nangro Aceh Darussalam

Islam masuk ke Indonesia pada akhir abad pertama hijriah dipantai-pantai Tanah Aceh sepanjang Selat Malaka yang dibawa oleh para pedagang Arab dan Persia dalam perjalanan niaga menuju ke Timur Jauh dan singgah di Tanah Aceh untuk berniaga serta memperbaiki kapal mereka.

Pada tahun 225 H tepatnya pada hari Selasa tanggal 1 Muharram 225 H diproklamkan Kerajaan Islam Perlak sebagai Kerajaan Islam Pertama di Asia Tenggara dan sebagai kerajaan Islam tertua di Asia Tenggara dengan raja pertamanya *Sultan Alaidin Saiyid Maulana Abdul Aziz Syah*. Setelah Kerajaan Islam Peureulak, barulah berdiri Kerajaan Islam Samudera Pase, Kerajaan Aceh Darussalam dan Kerajaan-kerajaan Islam lainnya di seluruh Indonesia dan Asia Tenggara.

Banda Aceh Darussalam sebagai ibukota Kerajaan Aceh Darussalam yang sekarang merupakan ibukota Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam telah berusia 800 tahun (tahun 2005M), yang dibangun pada hari Jum'at, tanggal 1 Ramadhan 601 H (22 April 1205 M).

Dengan masuknya Islamnya ke tanah Aceh maka kehidupan keseharian masyarakat tunduk pada dua aturan hukum, yaitu hukum negara dan hukum adat yang disesuaikan dengan filosofi Islam. Undang-undang Dasar yang mengatur pola kehidupan masyarakat Aceh disebut: *Peraturan Di Dalam Negeri Aceh Bandar Daras - Salam* atau lebih dikenal dengan *Adat Meukuta Alam atau Adat Poteu Meurehom*. Adat Meukuta Alam/Adat Poteu Meureuhom mengandung susunan pemerintahan, hukum dan adat untuk memperlakukan hukum Islam (Hoesein Djajadiningrat 1 : 8 - 11).

1.1.3 Kondisi Geografis Nanggro Aceh Darussalam

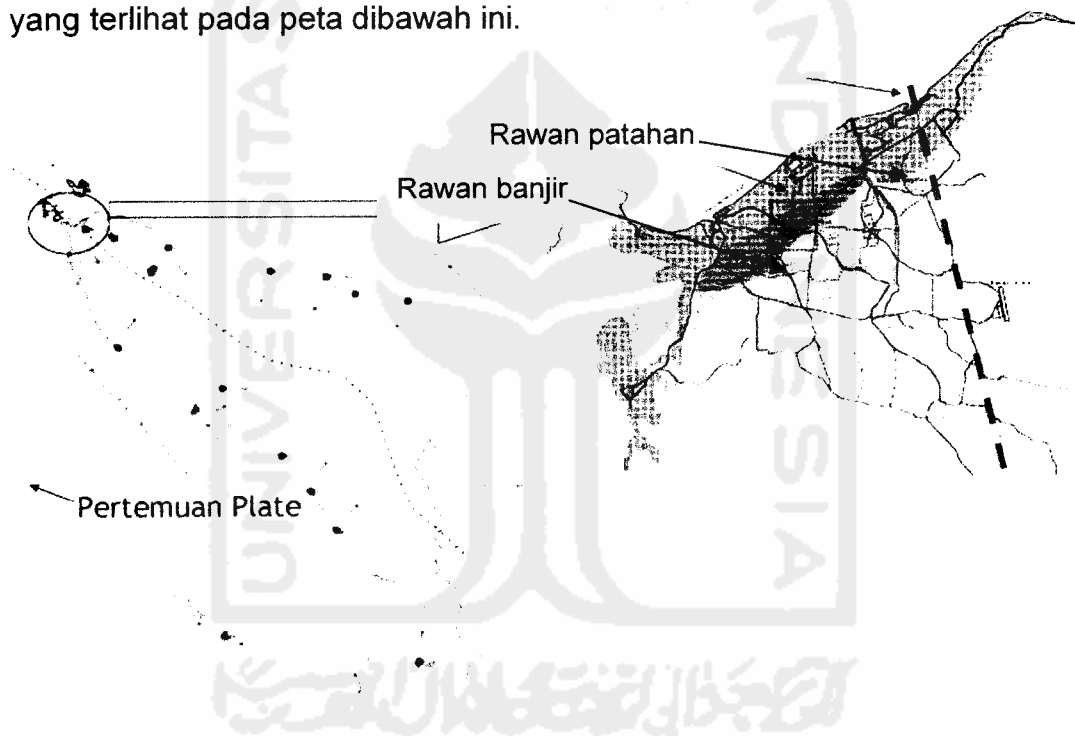
Nanggro Aceh Darusalam (NAD) merupakan provinsi yang terletak diujung pulau Sumatra bagian utara dengan luas area $\pm 57,365.57$ Ha atau sekitar 12,26 % dari luas pulau Sumatra. Terdiri dari 16 kabupaten dengan jumlah penduduk 4.104.187 jiwa, selain itu NAD juga memiliki 119 pulau, 73 major rivers, dan 2 danau dengan kekayaan alam yang ada didalamnya.

Secara geografis Nanggro Aceh Darussalam terletak antara 95 – 98 BT dan 2 – 6 LU, dengan batas-batas administrasi sebagai berikut :

Sebelah Utara	:Berbatasan dengan Selat Malaka.
Sebelah Selatan	:Berbatasan dengan Propinsi Sumatra Utara
Sebelah Barat	:Berbatasan dengan Samudera Indonesia.
Sebelah Timur	:Berbatasan dengan Selat Malaka.

Berdasarkan letak geografis, hidrologis, dan geologis maka Banda Aceh dan sekitarnya merupakan daerah yang rawan Tsunami dan gempa bumi karena adanya pertemuan plate Auroasia dan Australia berjarak ± 130 km dari garis pantai barat. Selain itu kota Banda Aceh juga daerah yang rawan banjir dengan ketinggian < 10 m atau sekitar 60 % dari permukaan air laut.

Pernyataan diatas akan diperjelas dengan peta gambaran kondisi fisik yang terlihat pada peta dibawah ini.



Gambar1.2 Kondisi fisik Nanggroe Aceh Darussalam
 Sumber : Pokja Tata ruang Tim Rehabilitasi Dan Rekonstruksi Pasca Tsunami (Bappenas-Dep. Pekerjaan Umum)

Dosen Departemen Teknik Sipil Institut Teknologi Bandung (ITB), DR Ir I Wayan Sengara, yang juga Kepala Kelompok Penelitian Bahaya Mitigasi ITB mengatakan Provinsi NAD termasuk dalam wilayah zona lima sampai enam yang dirumuskan dalam Standar Nasional Indonesia (SNI). Artinya,

daerah itu memiliki kategori gempa tertinggi dan merupakan kawasan yang sangat rawan terhadap gempa bumi.(Tabel 1.1)

I.1.4 Kondisi Anak-anak Pasca Bencana Tsunami di Nanggro Aceh Darussalam.

Pada tanggal 26 Desember 2004, bencana gempa bumi dengan skala 9,4 SR (menurut data USGS) telah meluluhlantakan wilayah pesisir pantai pulau Sumatera itu. Menurut catatan sejarah gempa yang disusul Tsunami yang terjadi di Banda Aceh dan sekitarnya merupakan gempa terbesar di abad 20.

Bencana gempa bumi dan tsunami tersebut mengakibatkan kerusakan fisik dan korban jiwa yang tidak sedikit jumlahnya. Kerusakan fisik tersebut meliputi sarana ibadah, sarana pendidikan, sarana kesehatan, perkantoran, jalan dan jembatan. (Tabel 1.2)

Salah satu kerusakan yang paling besar dampaknya bagi masa depan Aceh adalah hancurnya bangunan sekolah akibat Gempa ataupun Tsunami.

Berdasarkan data Departemen Pendidikan Nasional, tercatat tidak kurang 1.151 unit sarana pendidikan rusak akibat Gempa ataupun Tsunami. Fasilitas yang rusak tersebut terdiri dari gedung SD, SMP, SMA, SMK. Seperti yang terlihat pada tabel 1.4.

Tabel 1.1 Jumlah Sarana Pendidikan yang Rusak

Sarana Pendidikan	Jumlah	Persentase (%)
1. Gedung SD	914 buah	79.4
2. Gedung SMP	155 buah	13.5
3. Gedung SMA	67 buah	5.8
4. Gedung SMK	15 buah	1.3
Total	1.151 buah	100

Sumber: Bakornas PBP - Depkes - Depsos -Media Center Lembaga Informasi Nasional (LIN)

Dari tabel di atas, jumlah bangunan SD yang rusak menempati urutan teratas yaitu 79,4 %. Dengan demikian, anak-anak Aceh yang sedang duduk dibangku SD mengalami dampak lebih besar dari yang lainnya. Akibat rusaknya sarana pendidikan, anak-anak korban gempa dan Tsunami akhirnya hanya belajar di tenda-tenda pengungsian dan sebagian kecil dari mereka tetap melanjutkan belajar di bangunan sekolah yang meskipun sudah rusak parah akibat gelombang Tsunami.



Gambar 1.3
Kondisi sekolah yang telah rusak parah akibat tsunami di daerah Kaju Aceh Besar
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 1.4
Kondisi SLTP Negri.1 Banda Aceh yang telah rusak parah akibat tsunami.
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 1.5
Anak-anak sedang berlarian ditenda pengungsian tempat mereka sekolah.
Sumber : [www. Aceh Kita.com](http://www.Aceh Kita.com)



Gambar 1.6
Aktifitas belajar dengan kondisi bangunan yang rusak;
Sumber : www.Aceh Kita.com

Selain hancurnya bangunan-bangunan sekolah, gempa bumi dan Tsunami juga merenggut nyawa 1700 tenaga guru. Dengan kondisi seperti ini maka proses belajar mengajar di NAD akan terhambat, karena guru memegang peran utama dalam proses belajar mengajar. Sekolah-sekolah yang kehilangan guru terpaksa harus menghentikan kegiatan belajar-mengajar

untuk sementara atau mengganti dengan tenaga relawan. Namun demikian, kondisi ini hanya bersifat sementara.

Selain meninggalkan kerusakan fisik, gempa dan Tsunami juga menelan banyak korban meninggal. Menurut data departemen kesehatan korban meninggal seluruhnya mencapai 120.663 jiwa, sedangkan korban yang masih hidup berjumlah 3.983.524, dari jumlah korban hidup 12 persennya hidup sebagai pengungsi. Data selengkapnya dapat dilihat pada tabel 1.3 Dari jumlah pengungsi yang tercatat di departemen kesehatan, terdapat lebih dari seribu pengungsi anak-anak yang terpisah dari orang tua mereka. Sedangkan Lembaga *Interagency Network on Separated Children* menyatakan bahwa tidak kurang dari 1210 anak terpisah dari orang tuanya.¹ Hal ini dikhawatirkan akan terjadinya "*Children trafficking*" atau perdagangan anak oleh orang asing yang tidak bertanggung jawab.

Selain itu apabila anak – anak Aceh yang telah kehilangan orang tua dan keluarganya dibawa keluar Aceh maka mereka akan kehilangan budaya dan adat istiadat mereka. Sebab secara psikologis anak-anak sangat mudah terpengaruh oleh lingkungan baru apalagi mereka yang kehilangan saudara, orang tua dan traumatis akibat dilanda gempa dan gelombang Tsunami.

Komisi Nasional Perlindungan Anak Kak Seto menemukan fakta bahwa anak-anak merupakan kelompok korban paling menderita dan rawan berbagai masalah. Selain kehilangan keluarga/orangtua, saudara, teman, tempat bermain, rumah, mengalami sakit, hidup terbatas di pengungsian, anak-anak juga menderita trauma psikis yang hebat. Sehingga mereka mengalami stres pasca trauma bencana (*Post-Traumatic Stress Disorder*)

Trauma psikis ini akan mengakibatkan gangguan stress pada anak yang dapat berlangsung sampai dengan jangka waktu 30 tahun. Stress tersebut bisa menimbulkan perasaan tidak nyaman pada anak dan menimbulkan

perasaan cemas. Hal ini tentu akan menyebabkan terhambatnya perkembangan pada anak.²

Sebab-sebab trauma pada anak pasca bencana tsunami adalah:

1. Kehilangan / kematian Orang Tua, anggota keluarga, teman, atau binatang kesayangan.
2. Kehilangan tempat bermain
3. Kehilangan sekolah
4. Menghadapi tempat tinggal baru di pengungsian
5. Kehilangan tempat tinggal atau rumah

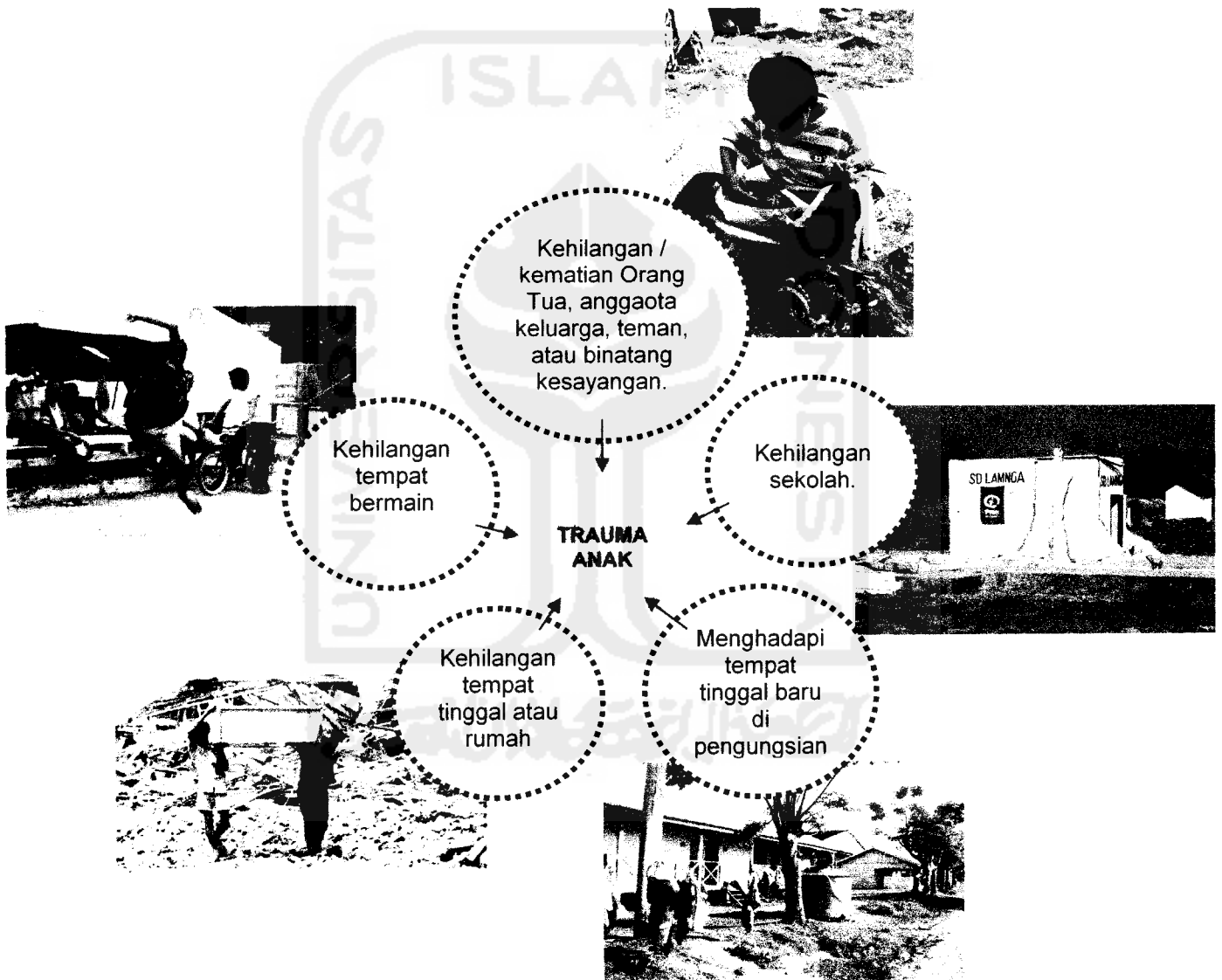


Diagram Faktor Penyebab Trauma Anak
Sumber : Analisa Pribadi

Permasalahan pendidikan di Aceh yang sedemikian kompleks, ditambah lagi kondisi anak – anak yang mengalami trauma akibat bencana Tsunami dikhawatirkan akan menyebabkan hilangnya satu generasi (*Lost generation*) yang berkualitas di Aceh.

Dengan kondisi-kondisi di atas, maka selain pembangunan kembali infrastruktur perlu penanganan anak korban gempa dan Tsunami dengan cara menyediakan sarana yang dapat menyembuhkan trauma psikologis, menjamin pendidikan yang baik, dan tetap menjaga mereka di lingkungan budaya Aceh yang selanjutnya mempersiapkan mereka menjadi penerus pembangunan di NAD. Sarana tersebut berupa trauma center untuk anak yang terletak di NAD

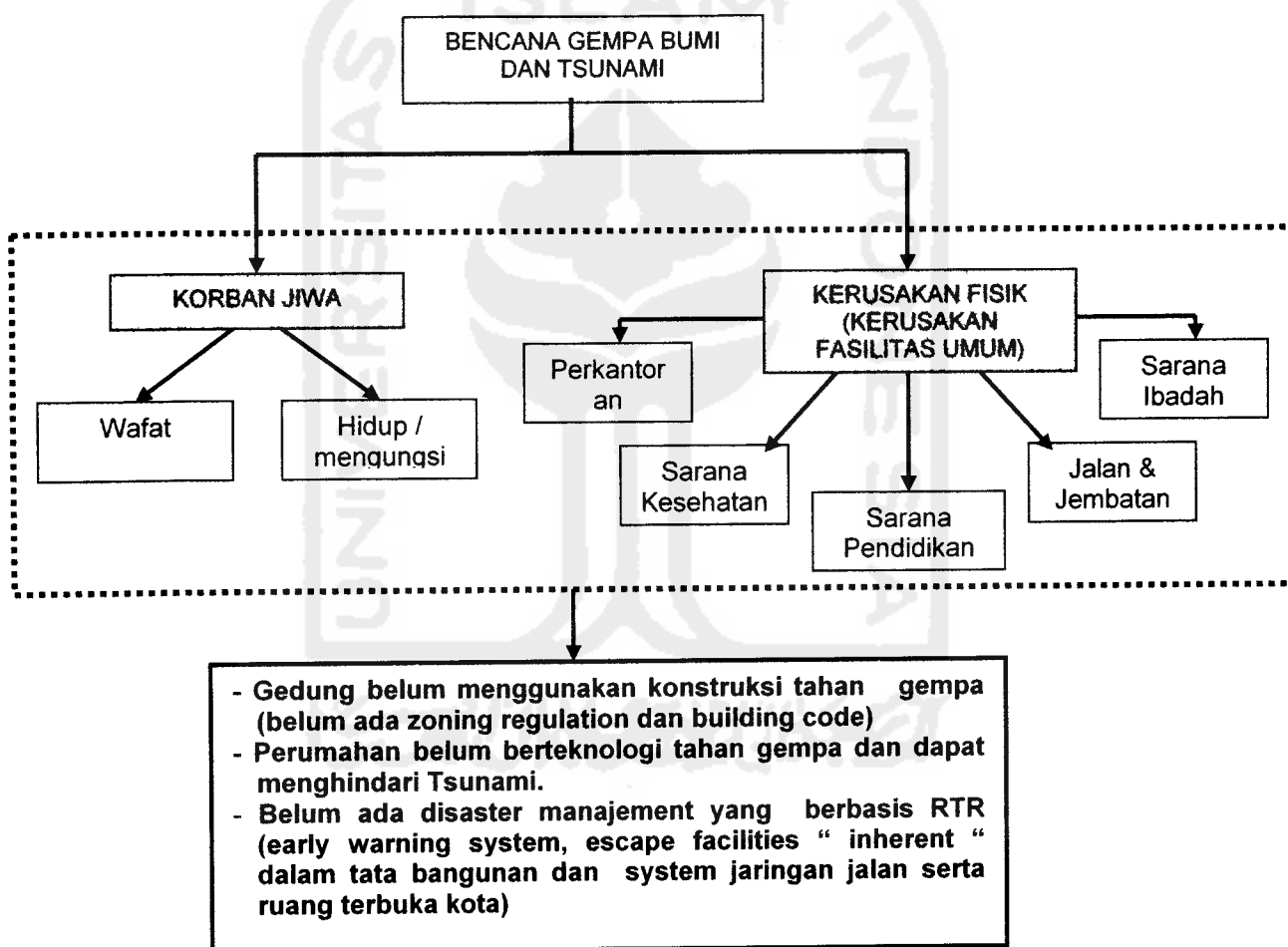


Diagram Kerusakan akibat Gempa Bumi dan Tsunami
Sumber : Analisa Pribadi

I.1.5 Perlunya Penanganan Terencana untuk Anak Korban Gempa dan Tsunami

Pasca bencana di Aceh, banyak LSM dan relawan dalam dan luar negeri datang ke Aceh untuk memberikan perlindungan kepada anak dan terapi pemulihan trauma pada anak dengan mengajak mereka bergembira dengan bermain, bernyanyi, menari, bercerita, dan mendongeng. Tapi mereka membimbing anak dengan metode dan caranya sendiri, dan dengan fasilitas yang kurang memadai di tenda-tenda. Jika hal ini terus berlanjut dikhawatirkan rehabilitasi anak korban gempa dan Tsunami tidak maksimal. Namun demikian dalam keadaan darurat pembinaan anak-anak dapat dilakukan dimana saja tanpa harus menunggu infrastruktur yang lengkap. Dan dapat dilakukan oleh siapa saja yang penting mereka mencintai anak.



Gambar 1.7

Tenda untuk kegiatan anak di pengungsian TVRI yang dikelola oleh Forum Umat Muslim Indonesia (FUMI) di pengungsian TVRI
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 1.8

Tenda tempat kegiatan bermain anak di Yayasan Lamjabat.
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Terapi pemulihan trauma yang telah dilakukan oleh para relawan ditenda-tenda pengungsian seperti mengajak mereka bergembira dengan bermain, bernyanyi, menari, bercerita, mendongeng dan mengaji. Agar mereka dapat bangkit tertawa dan ceria kembali.



Gambar 1.9
Tenda tempat kegiatan bermain anak di Yayasan Lamjabat.
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selain itu padang rumput juga merupakan juga merupakan ruang bermain anak – anak yang paling murah, dan fleksibel sekaligus sebagai sarana pemulihan fisik dan jiwa anak – anak (rangsangan visual) yang lelah dari trauma bencana menjadi sikap optimis riang gembira³. Ruang bermain tersebut sangat penting untuk psikodinamika anak, Mereka harus kembali ke dunianya yang utama yaitu dunia bermain. Dengan bermain, anak-anak bisa tertawa dan gembira sehingga menimbulkan optimisme. Selain itu anak - anak yang mengalami gejala psikologis juga harus mendapatkan perawatan intensif dan dilakukan pemeriksaan secara kontinuitas, dan terkontrol oleh psikolog dan psikiater, sehingga dibutuhkan suatu wadah yang dapat menampung aktifitas tersebut.

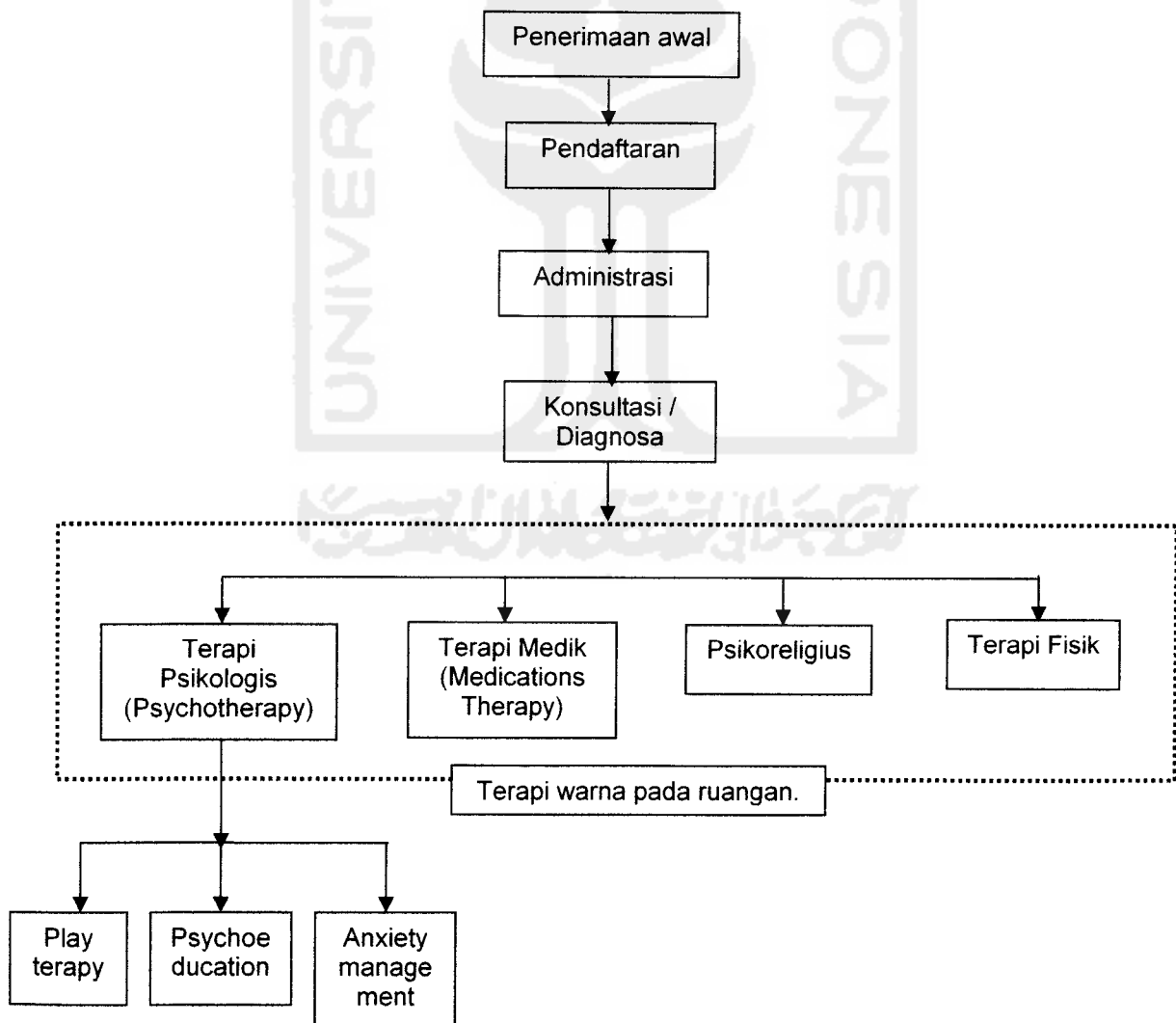
Anak – anak yang trauma akan lebih mudah disembuhkan apabila berada dalam satu kelompok sehingga mereka menyadari bahwa mereka tidak sendirian. Mereka juga diberikan fasilitas yang memadai serta pembinaan yang lebih terkontrol.



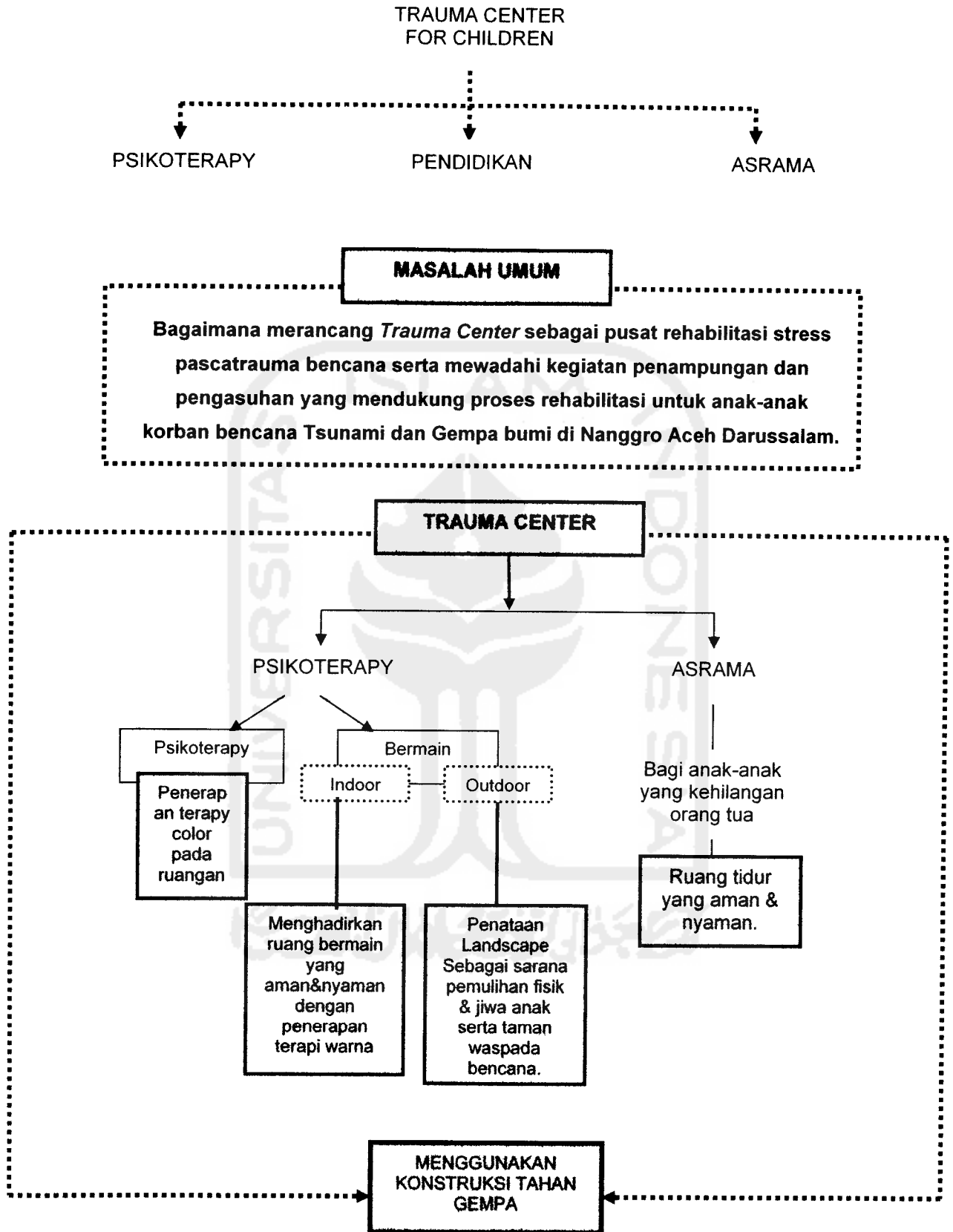
Oleh karena itu dibutuhkan satu penanganan yang terencana dan terpadu dalam menyelesaikan masalah trauma anak Aceh. sehingga tidak terkesan carut-marut dengan pola yang tidak terarah yang mengakibatkan upaya mempercepat pemulihan traumatis pada anak tidak tertinggal.

1.5.1.1 Terapi Pemulihan Trauma Bagi Anak.

Secara umum langkah-langkah pemulihan trauma bagi anak adalah sebagai berikut :



I.2 PERMASALAHAN



MASALAH KHUSUS

1. Bagaimana merancang ruang dalam yang aman & nyaman bagi anak sekaligus dapat membantu penyembuhan trauma anak dengan penerapan terapi warna.
2. Bagaimana penataan landscape sebagai sarana penyembuhan fisik dan jiwa anak serta taman waspada bencana.

I.2.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merancang *Trauma Center* sebagai pusat rehabilitasi stresspascatrauma bencana serta mewadahi kegiatan penampungan dan pengasuhan untuk anak-anak yang mendukung proses rehabilitasi untuk anak-anak korban bencana Tsunami dan Gempa bumi di Nanggro Aceh Darussalam

I.2.2 Permasalahan Khusus

1. Bagaimana merancang ruang yang aman & nyaman bagi anak sekaligus dapat membantu penyembuhan trauma anak dengan penerapan terapi warna.
2. Bagaimana penataan landscape sebagai sarana penyembuhan fisik dan jiwa anak serta taman waspada bencana.

1.3 TUJUAN, SASARAN, DAN MANFAAT

1.3.1 Tujuan

1. Merancang ruang yang aman & nyaman bagi anak sekaligus dapat membantu penyembuhan trauma anak dengan penerapan terapi warna.
2. Penataan landscape sebagai sarana penyembuhan fisik dan jiwa anak serta taman waspada bencana.

1.3.2 Sasaran

1. Penghawaan dan pencahayaan ruang yang nyaman bagi anak dan penggunaan material dalam ruang yang aman bagi anak.
2. Suasana ruang dengan penggunaan warna-warna yang sesuai dengan kebutuhan sehingga yang dapat membantu penyembuhan trauma anak.
3. Padang rumput yang luas sebagai ruang bermain yang memiliki keleluasaan pandangan dan sebagai taman waspada bencana.

1.3.3 Manfaat

1. Bagi anak-anak korban tsunami : membantu mewedahi menyembuhkan trauma akibat bencana gempa dan tsunami.
2. Bagi pemerintah : dapat menjadi masukan dalam program rekonstruksi Aceh pasca bencana gempa dan Tsunami.
3. Bagi masyarakat : meringankan beban masyarakat yang anaknya mengalami trauma akibat bencana gempa dan tsunami.
4. Bagi ilmu arsitektur : menambah pengetahuan dalam konstruksi bangunan tahan gempa, dan sarana pemulihan trauma anak.

1.4 KEASLIAN PENULISAN

1. Judul : Children Center di Yokyakarta
Penekanan : Menciptakan suasana kondusif dalam merangsang perkembangan bakat dan kreatifitas anak
Penulis : Nurizka Fidali
2. Judul : Taman Bermain Anak Di Yogyakarta
Penekanan : Konsep kualitas ruang yang mendukung Kedekatan orang tua dan anak
Penulis : Rochman Diansyah

1.5 BATASAN DAN LINGKUP PEMBAHASAN

1.5.1 Batasan

Pusat rehabilitasi mental (Trauma Center) ditujukan untuk anak-anak yang berusia 6 – 12 tahun yang mengalami trauma pasca Bencana gempa bumi dan Tsunami di Banda Aceh dan sekitarnya

1.5.2 Lingkup Pembahasan

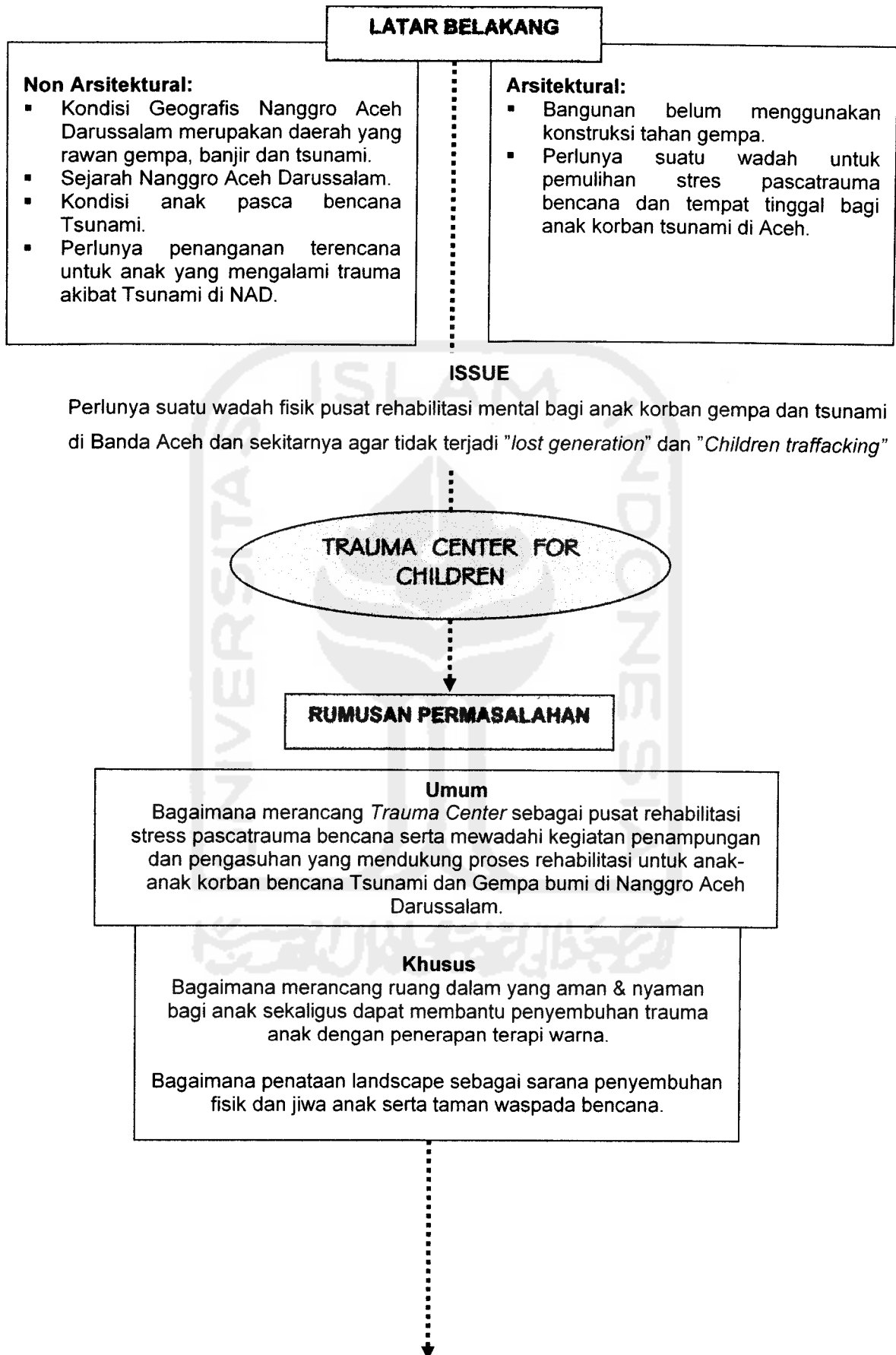
A. Arsitektural

1. Penataan ruang dalam yang sesuai dengan karakteristik anak dengan penerapan terapi warna sebagai upaya penyembuhan trauma pada anak.
2. Penataan *lanscape* sebagai sarana pemulihan fisik dan jiwa anak serta taman waspada bencana.
3. Keamanan dan kenyamanan anak.
4. Konstruksi tahan gempa.

B. Non Arsitektural

1. Post-Traumatic Stress Disorder / PTSD (stress pasca trauma bencana)
2. Terapi pemulihan stres pasca trauma bencana pada anak korban tsunami di Aceh.
3. Karakteristik anak secara umum.
4. Warna dan pengaruhnya.

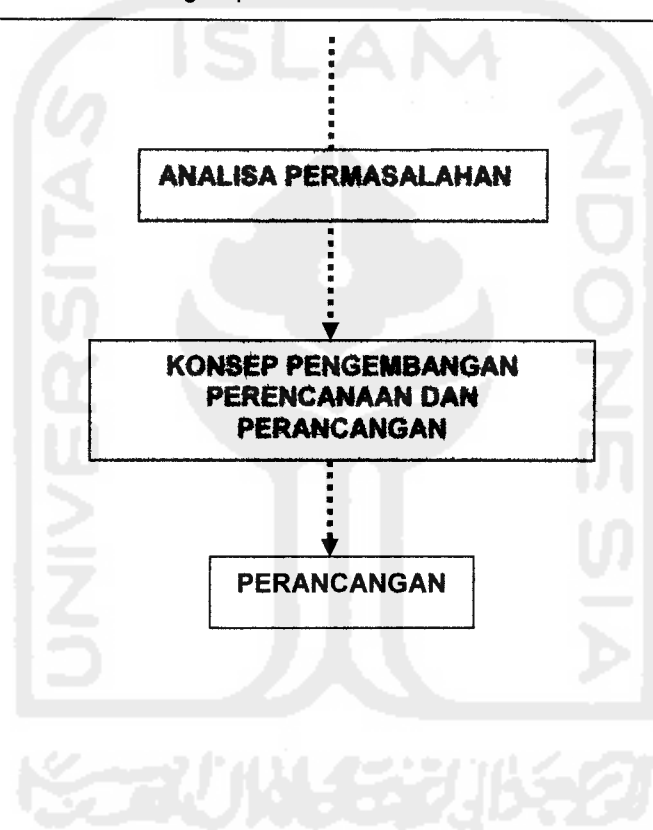
I.6 KERANGKA POLA PIKIR



TINJAUAN TEORITIS DAN FAKTUAL

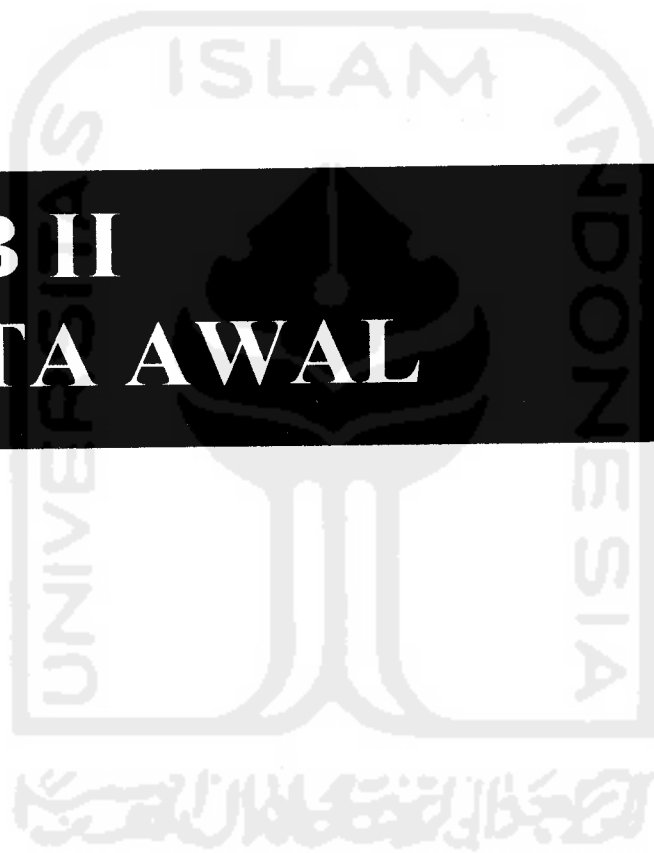
Tinjauan umum Trauma Center untuk anak korban bencana gempa bumi dan Tsunami.

1. Tinjauan stres pascatrauma bencana pada anak (PTSD)
 - Pengertian trauma dan stress pasca trauma bencana (PTSD) pada anak.
 - Gejala yang timbul pada anak.
 - Penyebab stress pada anak.
 - Gangguan kebiasaan akibat stress.
 - Metode penanganan stres pascatrauma bencana pada anak.
2. Warna dan pengaruhnya.
3. Karakteristik anak secara umum.
4. Prinsip-prinsip rancangan (anak) ruang luar dan ruang dalam.
5. Konstruksi tahan gempa.



BAB II

DATA AWAL



BAB II
DATA AWAL

II.1 Data Wilayah Gempa di Indonesia, dan Data Kerusakan Fisik dan Korban Jiwa Akibat Bencana Gempa Bumi dan Tsunami di Aceh.

Data wilayah gempa di Indonesia yang terbagi menjadi 6 (enam) wilayah, dari yang paling aman sampai terberat yang dirumuskan dalam Standar Nasional Indonesia (SNI)

Tabel 2.1 Wilayah gempa di Indonesia dalam Standar Nasional Indonesia (SNI)

ZONA	WILAYAH
1	▪ Bagian barat P. Kalimantan
2	▪ Bagian timur P. Kalimantan, ▪ Bagian utara P. Sumatera
3	▪ Bagian selatan P. Sulawesi, ▪ Bagian tengah P. Sumatera, ▪ Bagian utara P. Jawa.
4	▪ Bagian selatan P. Jawa, ▪ Bagian utara P. Sulawesi
5	▪ Sepanjang pantai selatan P. Sumatera, ▪ Laut Banda, ▪ Seram
6	▪ Irian Jaya bagian utara, ▪ Maluku bagian utara

Tabel 2.2 Data Kerusakan Fisik Akibat Gempa dan Tsunami

Sarana Fisik	Jumlah
A. Sarana Ibadah	2.732 buah
1. Masjid	2.704 buah
2. Gereja	8 buah
3. Vihara/pura	20 buah
B. Sarana Pendidikan buah	1.151 buah
1. Gedung SD	914 buah
2. Gedung SMP	155 buah

3. Gedung SMA	67 buah
4. Gedung SMK	15 buah
C. Sarana Kesehatan buah	240 buah
1. Rumah Sakit	8 buah
2. Puskesmas	232 buah
D. Perkantoran	1.644 buah
1. Kantor Gubernur	1 buah
2. Kantor Bupati	4 buah
3. Kantor Camat	56 buah
4. Kantor Desa	1.550 buah
5. Kantor Polisi	27 buah
E. Jalan dan Jembatan	6.286 km
1. Jalan Nasional	423 Km
2. Jalan Propinsi	2.191 Km
3. Jalan Kabupaten/Kota	32.270 Km
4. Jembatan (499 buah)	18.761 Km

Tabel 2.3 Data Penduduk, Korban Wafat dan Pengungsi di Nanggroe Aceh Darussalam (31 Januari 2005)

Daerah	Penduduk	Wafat	Pengungsi
01. Kota Banda Aceh	269.091	78.417	40.331
02. Kab. Aceh Besar	306.718	58	108.747
03. Kab. Sabang	27.447	18	5.527
04. Kab. Pidie	517.452	4.646	38.697
05. Kab. Bireun	350.964	1.488	17.041
06. Kab. Aceh Utara	395.800	2.217	28.113
07. Kab. Lhokseumawe	156.478	394	16.412
08. Kab. Aceh Timur	253.151	224	16.160
09. Kab. Langsa	141.138	0	2.806
10. Kab. Aceh Tamiang	238.718	0	800
11. Kab. Aceh Jaya	111.671	19.661	40.382
12. Kab. Aceh Barat	97.523	11.830	29.201
13. Kab. Nagan Raya	152.748	493	9.964
14. Kab. Aceh Barat Daya	153.411	835	113.964
15. Kab. Aceh Selatan	167.052	6	5.634
16. Kab. Simeuleu	76.629	22	15.551
Jumlah	4.104.187	120.663	494.539

Sumber: Bakornas PBP - Depkes - Depsos -Media Center Lembaga Informasi Nasional (LIN)

II.2 Data Kawasan

II.2.1 Kriteria Pemilihan Lokasi

A. Berdasarkan jumlah pengungsi di beberapa daerah

Tabel 2.4 Data Pengungsi
di Nanggroe Aceh Darussalam (31 Januari 2005)

Daerah	Pengungsi
01. Kota Banda Aceh	40.331
03. Kab. Sabang	5.527
04. Kab. Pidie	38.697
05. Kab. Bireun	17.041
06. Kab. Aceh Utara	28.113
07. Kab. Lhokseumawe	16.412
08. Kab. Aceh Timur	16.160
09. Kab. Langsa	2.806
10. Kab. Aceh Tamiang	800
11. Kab. Aceh Jaya	40.382
12. Kab. Aceh Barat	29.201
13. Kab. Nagan Raya	9.964
14. Kab. Aceh Barat Daya	113.964
15. Kab. Aceh Selatan	5.634
16. Kab. Simeuleu	15.551
Jumlah	494.539

Sumber: Bakornas PBP - Depkes - Depsos -Media Center Lembaga Informasi Nasional (LIN)

Berdasarkan data diatas, dapat dilihat bahwa jumlah pengungsi yang terbanyak berada di kabupaten aceh besar.

B. Berdasarkan rencana tata ruang kawasan perkotaan Banda Aceh dan sekitarnya untuk penanganan rehabilitas dan rekonstruksi pasca tsunami.

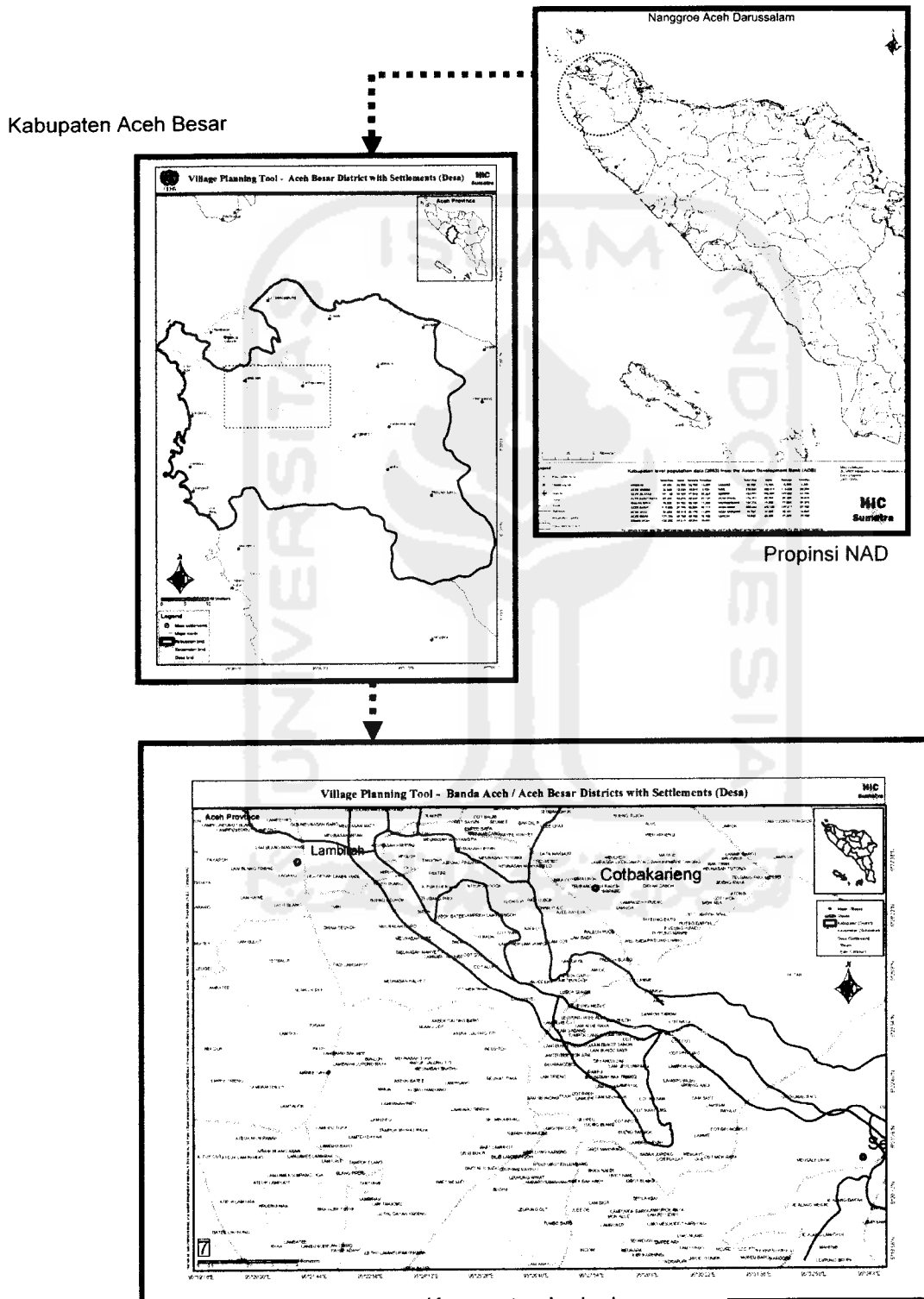
a) Zona I

- Dataran pantai.
- Sukar dalam pembuatan saluran drainase.
- Rawan banjir.
- Baik untuk membuat tambak / waduk.
- Air tanah merupakan air asin.

- C. Berdasarkan suasana lingkungan dan faktor psikologis
Suasana lingkungan yang tenang, nyaman dan tidak mengingatkan anak pada bencana tsunami.

II.2.2 Lokasi Site Terpilih.

Site terletak di kabupaten Aceh Besar, kecamatan Ingin Jaya, desa



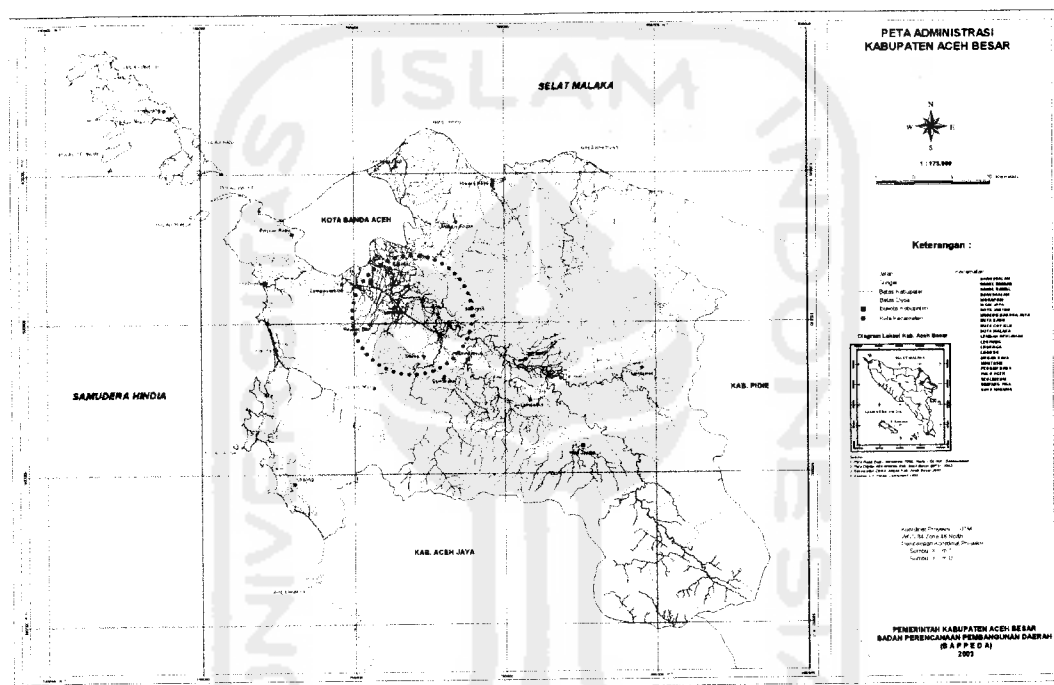
Kecamatan Ingin Jaya
Desa Cot Karene
Gb.2.1 Peta Kabupaten Aceh Besar

II.2.3 Gambaran umum wilayah Aceh Besar

Letak Geografis dan Administrasi

Kabupaten aceh besar terletak pada garis 5,20”- 5,80” LU dan 95,00” – 95,80” BT dengan batas-batas wilayah sebagai berikut :

- Sebelah Utara : berbatasan dengan Selat Malaka.
- Sebelah Selatan : berbatasan dengan Kabupaten Aceh Jaya.
- Sebelah Timur : berbatasan dengan Kabupaten Pidie.
- Sebelah Barat : berbatasan dengan Samudra Indonesia.



Gb.2.2 Peta Administratif Kabupaten Aceh Besar

Tabel 2.5 Pembagian wilayah kabupaten aceh besar

No	Kecamatan	Luas (Km2)	Ibukota	Jumlah Desa/Kelurahan	Jumlah Mukim
1	Lhoong	125,00	Lhoong	28	4
2	Lhoknga	98,95	Lhoknga	25	4
3	Leupung	76,00	Leupung	6	1
4	Indrapuri	298,75	Indrapuri	52	3
5	Kuta Cotgle	231,75	Lampakuk	32	2
6	Seulimum	487,26	Seulimum	47	5
7	Kota Jantho	274,04	Kota jantho	13	1
8	Lembah Seulawah	307,85	Lamtamot	12	2
9	Mesjid Raya	110,38	Krueng Raya	13	2
10	Darussalam	77,66	Lambaro Angan	29	3
11	Baitussalam	36,52	Lambada Lhok	13	2
12	Kuta Baro	92,42	Peukan Ateuk	54	6
13	Montasik	130,00	Montasik	53	4
15	Krueng Barona Jaya	9,05	Cot Iri	12	3
16	Suka Makmur	98,51	Sibreh	35	4
17	Kuta Malaka	43,54	Samahani	15	1
18	Simpang Tiga	54,95	Krueng Mak	18	2
19	Darul Imarah	32,95	Lampeunerut	32	4
20	Darul Kamal	16,20	Pekan Bilui	14	1
21	Peukan Bada	31,90	Pekan Bada	26	4
22	Pulo Aceh	240,70	Lampuyang	17	3
	Jumlah	2.974,12		601	68

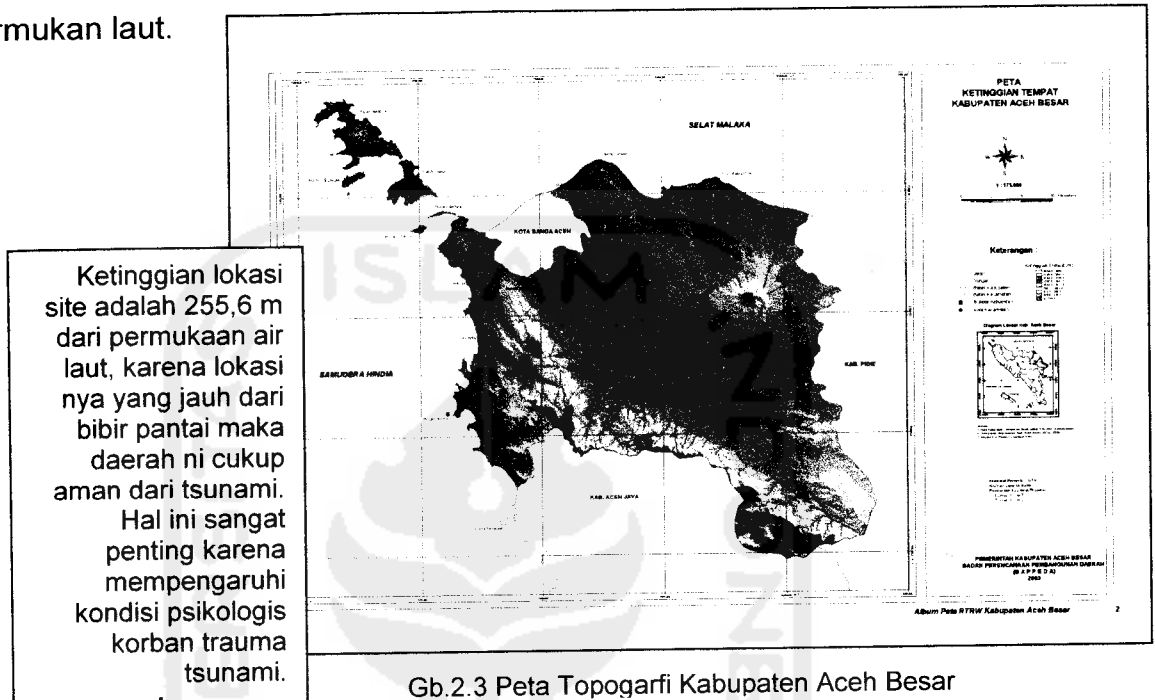
II.2.4 Analisa Pendekatan Kondisi dan Potensi Site

A. Kriteria Umum Pendekatan Lokasi Site

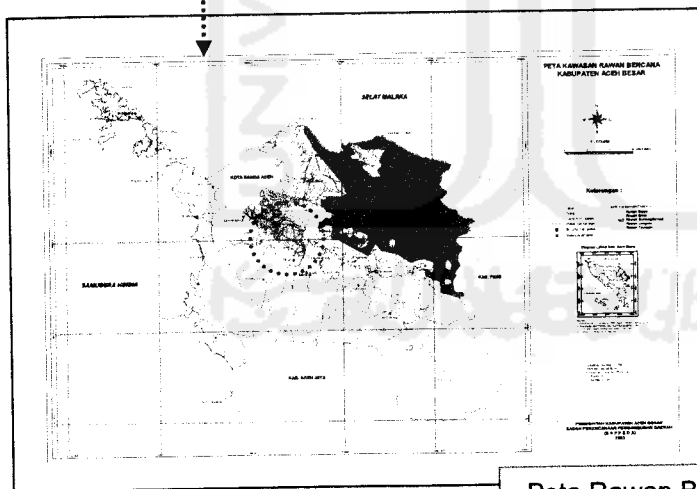
1. Kondisi Fisik.

a. Topografi.

Sebagian wilayah Aceh Besar berada pada ketinggian 100 – 500 m diatas permukaan laut.



Gb.2.3 Peta Topografi Kabupaten Aceh Besar

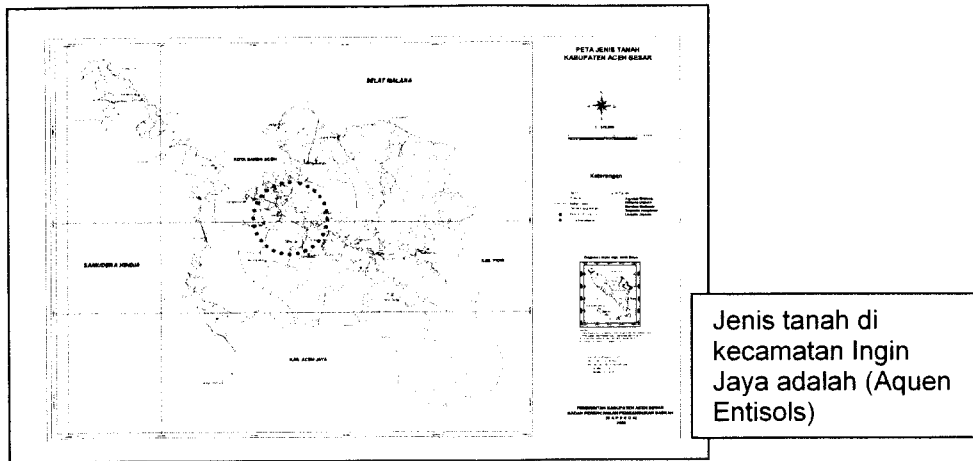


- Keterangan:
- Rawan Gunung Berapi.
 - Rawan Longsor
 - Rawan Tsunami
 - Rawan Banjir
 - Rawan Erosi

Peta Rawan Bencana

Gb.2.4 Peta Rawan Bencana Kabupaten Aceh Besar

b. Jenis Tanah



Gb.2.5 Peta Jenis tanah Kabupaten Aceh Besar

c. Iklim

Kabupaten Aceh besar dipengaruhi oleh iklim tropis dengan suhu udara rata-rata berkisar antara 25°C – 28°C. Musim hujan biasanya terjadi antara bulan September - Februari, sedangkan musim kemarau terjadi antara bulan Maret – Agustus. Curah hujan rata-rata sebesar 1.247,2 mm/tahun dengan jumlah hari hujan 154 hari / tahun. Curah hujan tertinggi terjadi pada bulan Agustus dan curah hujan terendah terjadi pada bulan Juni.

Tabel 2.6 Kondisi Iklim di Wilayah Kabupaten Aceh Besar

Bulan	Tekanan Udara Rata-rata (MB)	Suhu Rata-rata (°C)	Curah hujan Rata-rata (mm)	Kecepatan Angin (Knote)	Jumlah Hari Hujan
Januari	1009,7	25,6	103,9	2,6	16
Februari	1011,6	25,7	185,5	3,2	13
Maret	1008,4	26,2	24,7	2,2	11
April	1009,4	26,9	58,9	2,5	11
Mei	1009,4	27,0	70,1	2,8	15
Juni	1010,4	27,3	3,0	3,1	4
Juli	1009,6	27,8	21,4	4,0	12
Agustus	1010,8	26,3	245,9	2,5	11
September	1009,0	26,3	116,4	2,2	14
Oktober	1009,4	26,2	72,0	3,0	15
November	1009,1	26,3	159,6	2,2	11
Desember	1009,7	25,5	185,2	4,0	12

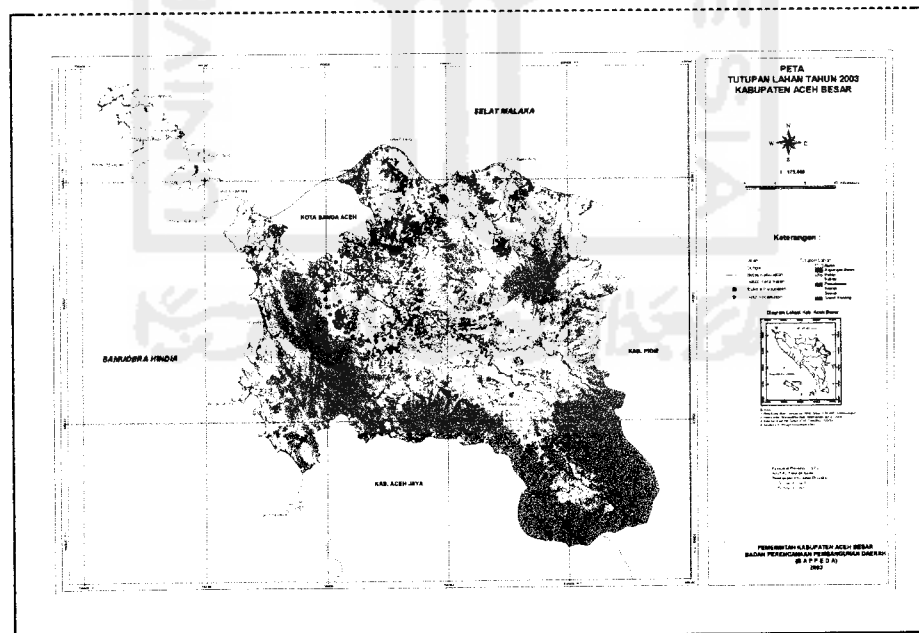
Sumber : Aceh Besar Dalam Angka Tahun 2001

2. Tata Guna Lahan

Tabel 2.7 Penggunaan Lahan di Wilayah Kabupaten Aceh Besar

No.	Penggunaan Lahan	2000		2001		2002	
		Luas (ha)	(%)	Luas (ha)	(%)	Luas (ha)	(%)
Kawasan Budidaya							
1	Perkampungan	4,800	1,6%	4,800	1,6%	3,368	1,1%
2	Perkebunan	11,949	4,0%	11,949	4,0%	11,949	4,0%
3	Persawahan	23,014	7,7%	23,014	7,7%	30,421	10,2%
4	Perkebunan campuran	9,833	3,3%	9,833	3,3%	9,833	3,3%
5	Tegalan, ladang.	512	0,2%	512	0,2%	512	0,2%
6	Rawa, danau, alang-alang, tanah tandus.	68,055	22,9%	68,055	22,9%	61,099	20,5%
7	Hutan belukar	58,577	19,7%	58,577	19,7%	33,505	11,3%
Kawasan Non budidaya							
1	Rawa, danau, alang-alang, tanah tandus.	9,549	3,2%	9,549	3,2%	6,810	2,3%
2	Hutan belukar	111,123	37,4%	111,123	37,4%	139,915	47,05
	Total	297,412	100%	297,412	100%	297,412	100%

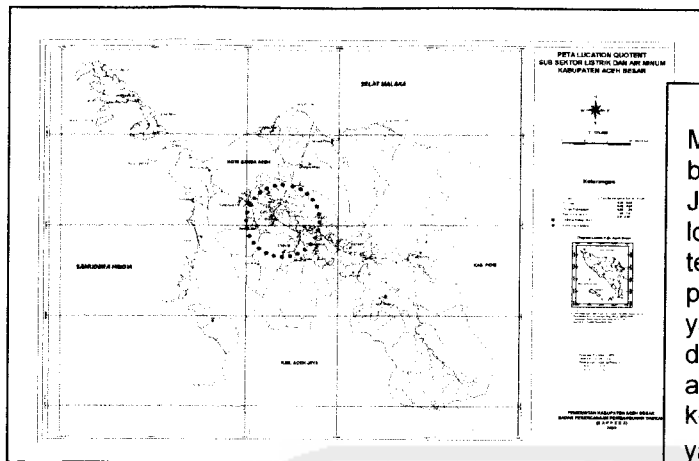
Sumber : Aceh Besar Dalam Angka Tahun 1998-2002



Gb.2.6 Peta Penggunaan Lahan Kabupaten Aceh Besar

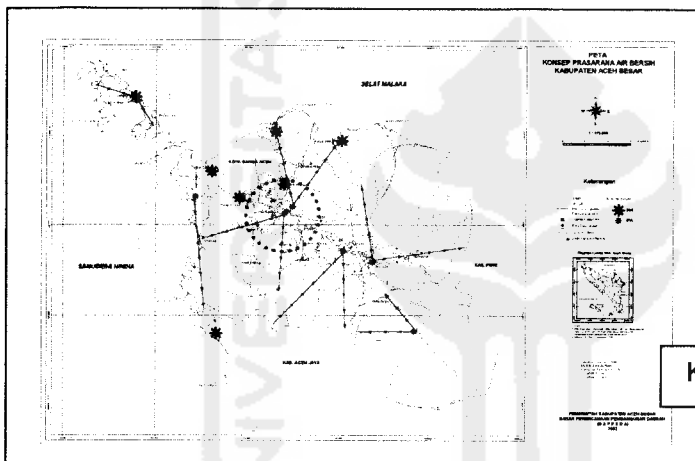
3. Jaringan Utilitas.

Prasarana Air Bersih



Gb.2.7 Peta Prasarana air bersih Kab.Aceh Besar

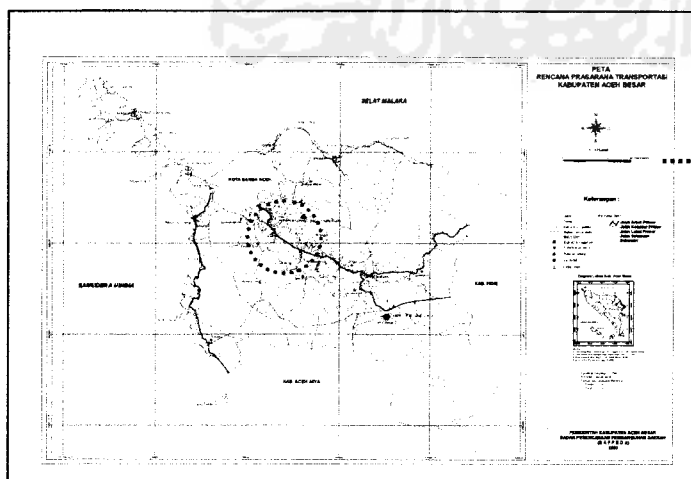
Meskipun Prasarana air bersih di kecamatan Ingin Jaya kurang baik Disekitar lokasi site juga telah terdapat posko pengambilan air bersih yang lokasinya tidak jauh dari lokasi site. Selain itu akan dikembangkan konsep prasana air bersih yang lebih baik kedepan.



Gb.2.8 Peta Konsep prasarana air bersih Kab.Aceh

Konsep prasarana air bersih

4. Sistem Transportasi.

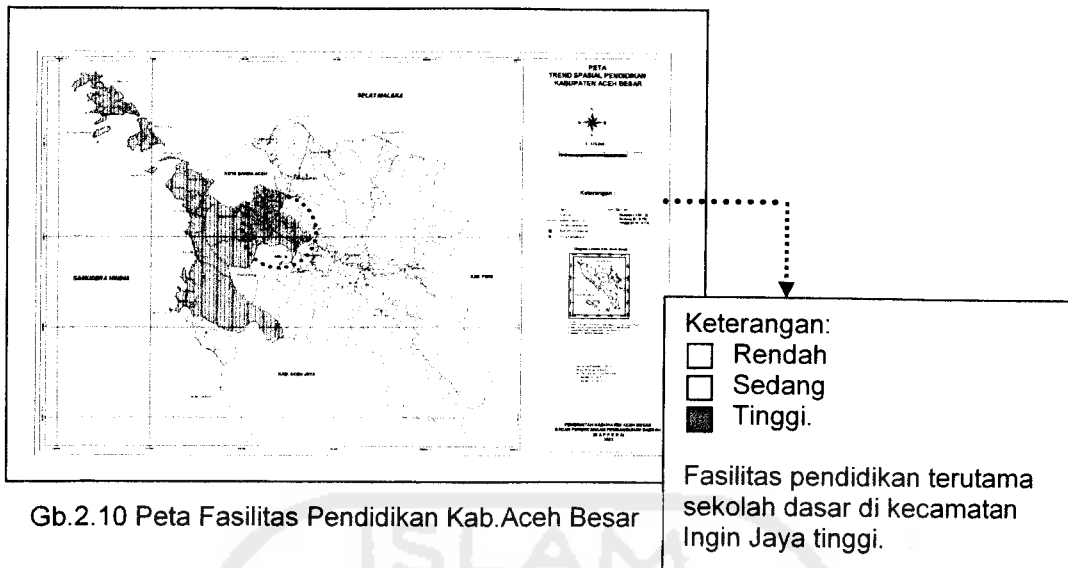


Gb.2.9 Peta Sistem tranformasi Kab.Aceh Besar



Sistem transportasi pada lokasi site sangat baik. Lokasi site berada di pinggir jalan raya menuju ke bandara Sultan Iskandar muda, sehingga mudah dijangkau dan terlihat langsung dari jalan.

5. Fasilitas Pendidikan

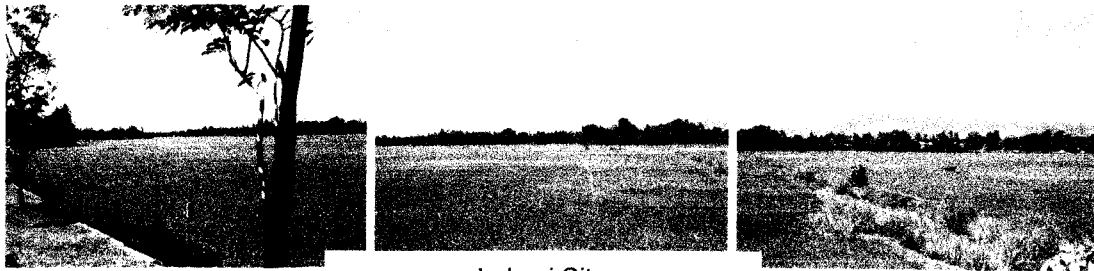


Gb.2.10 Peta Fasilitas Pendidikan Kab.Aceh Besar

B. Kriteria khusus pendekatan lokasi site

Didalam analisa site disini yang menjadi pertimbangan adalah site harus memenuhi kriteria – kriteria khusus dan umum. Kriteria khusus adalah hal-hal elemen yang dapat proses rehabilitasi anak yang sesuai dengan tuntutan ruang dan pertimbangan susana/lingkungan yang mengingatkan terjadinya tsunami harus dihindari.





Lokasi Site

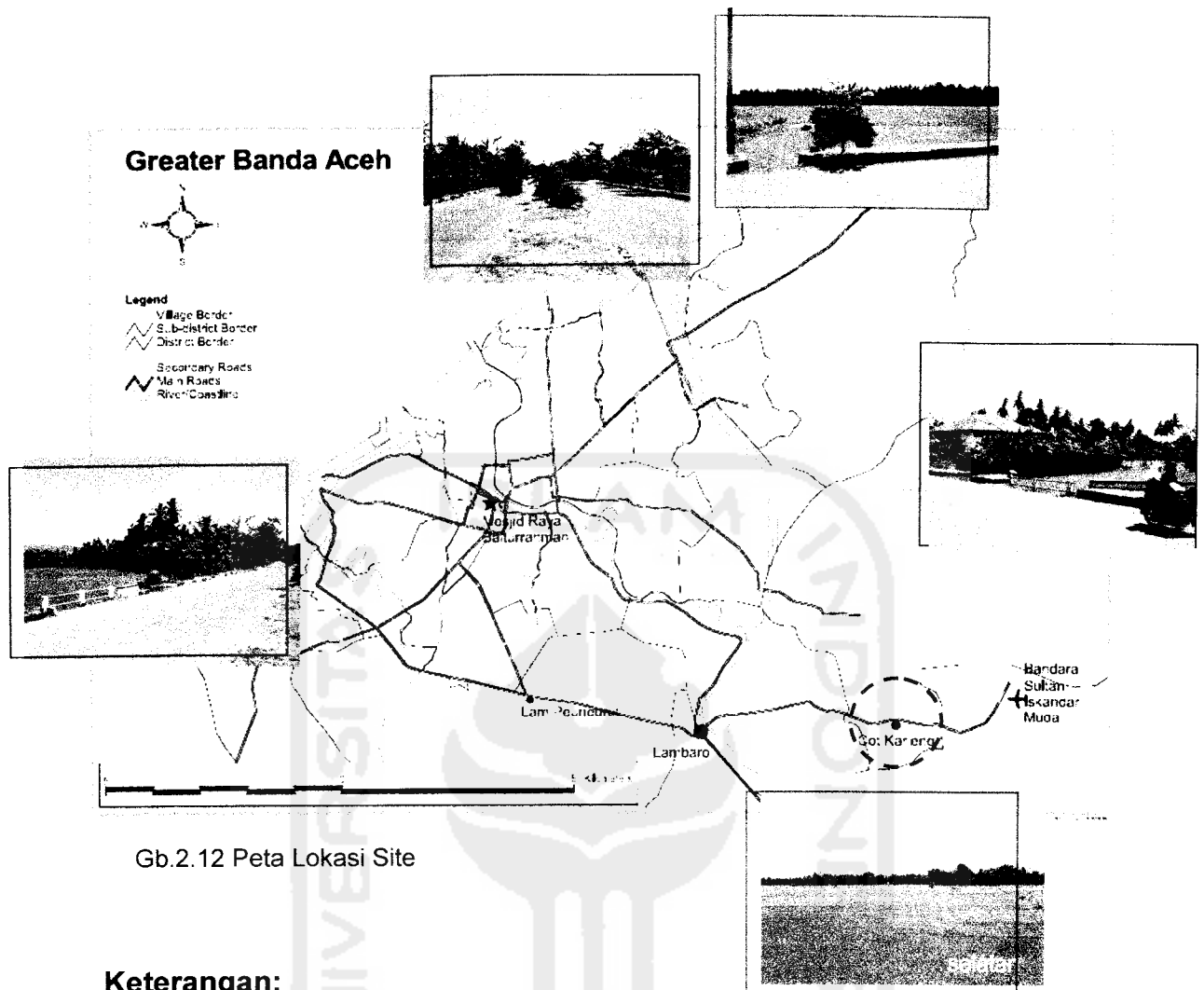


Lokasi Didepan Site

Gb.2.11 Peta Site

- a. Udara sejuk dan bebas dari polusi.
Daerah Aceh Besar khususnya dan daerah Nanggro Aceh Darussalam pada umumnya memiliki temperatur udara cukup panas pada siang hari terutama setelah terjadi bencana tsunami, namun daerah disekitar lokasi cukup nyaman karena tidak berada pada daerah keramaian kota, dan padat penduduk sehingga bebas polusi.
- b. Pemandangan view indah.
View yang paling indah terletak di bagian belakang site.
- c. Sinar matahari cukup.
Karena disekitar site tidak ada yang menghalangi cahaya matahari yang masuk ke lokasi site.
- d. Lahan yang luas.
Lahan pada site cukup luas sehingga dapat mengakomodasi seluruh kegiatan. Luas lahan ± 15.000 m².
- e. Pencapaian yang mudah.
Lokasi mudah terjangkau karena berada dipinggir jalan raya.

II.2.5 Peta Lokasi Site



Gb.2.12 Peta Lokasi Site

Keterangan:

- Luas site $\pm 20000 \text{ m}^2$,
- Building coverage (BCR) = 25%
- Lokasi site terletak di desa Cot Kareng, pemukiman Melayu, Kecamatan Ingin Jaya, Kabupaten Aceh Besar, Propinsi Nanggro Aceh Darussalam.
- Jarak dari pusat kota (Mesjid Raya Baiturrahman) ke lokasi $\pm 12,5 \text{ km}$
- Jarak dari Lambaro ke lokasi $\pm 8 \text{ km}$
- Jarak dari lokasi ke Bandara Sultan Iskandar Muda $\pm 2 \text{ km}$

BAB III

LANDASAN TEORI



BAB III

LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA

III.1 Tinjauan Stres Pascatrauma Bencana Tsunami Pada Anak Di Nangro Aceh Darussalam.

III.1.1 Pengertian Trauma dan Stres Pasca Trauma Bencana Pada Anak.

Trauma adalah suatu luka yang diakibatkan oleh benturan dengan akibat yang sedemikian "parah" yang sifatnya individual serta menimbulkan kesan yang mendalam bagi seseorang. Hal ini kelak akan menentukan perilaku dan kondisi kejiwaan (psikologi perkembangan) mereka selanjutnya. (*Prof.Dr.Soetardjo A Wiramiharjda, Psikolog*)

Bencana gempa dan tsunami yang dialami oleh anak-anak Aceh adalah sebuah peristiwa besar yang menyebabkan anak mengalami stres (stres pasca trauma bencana) dan hampir semua penyakit bisa saja muncul. Namun reaksi stres yang dialami oleh anak-anak di Aceh khususnya, merupakan reaksi normal manusia setelah mengalami suatu musibah.

Reaksi stress pada anak pada umumnya adalah kondisi yang ditandai adanya ketegangan fisik dan konflik yang berlangsung terus - menerus.

Stress bisa menimbulkan perasaan tidak nyaman pada anak dan menimbulkan perasaan cemas yang diakibatkan kehilangan orang tua, saudara, teman, sekolah, bahkan tempat bermain.

Perasaan anak yang stress menjadi lebih peka. Ada anak yang lebih mudah menangis, merengek, dan mengeluh. Ada juga yang bersifat agresif dan mudah sekali marah.

III.1.2 Penyebab Stres Pascatrauma Bencana Pada Anak.

Sumber stres Anak – anak aceh umumnya disebabkan oleh bencana alam tsunami dan gempa bumi serta konflik berkepanjangan antara TNI dan GAM yang menyebabkan: kematian anggota keluarga, teman atau binatang kesayangan, kehilangan tempat sekolah, kehilangan tempat tinggal atau rumah, menghadapi lingkungan baru dipengungsian, konflik bersenjata, perasaan terancam, dan salah gizi atau kekurangan gizi.

a) Kematian anggota keluarga atau teman

Anak – anak biasanya memahami bahwa meninggal berarti seluruh tubuh akan berhenti bekerja, tidak bisa makan ataupun bernafas. Kehilangan seseorang terutama kehilangan orang yang disayangi, adalah suatu perasaan yang paling menyedihkan, terkadang juga bercampur dengan perasaan marah dan perasaan takut.

Anak- anak yang masih kecil kadang mengekspresikan perasaan tersebut secara janggal. Tak jarang juga kematian menyebabkan anak menjadi takut mati, sehingga takut tidur karena takut lupa bernafas.

b) Kehilangan Sekolah.

Sebelum bencana gempa dan gelombang tsunami terjadi, gambaran umum pendidikan di NAD memang sudah memprihatinkan. Konflik politik dan kekerasan bersenjata antar TNI dan GAM semakin memperbesar masalah pendidikan di NAD. Peristiwa pembakaran gedung sekolah, penculikan dan pembunuhan guru, kegiatan sekolah yang sering diliburkan, menyebabkan anak-anak menjadi traumatis.



Gambar 3.1 Kondisi Aceh Pasca Konflik

Kondisi sekolah yang telah rusak parah akibat bencana tsunami.

Tenda-tenda pengungsian dijadikan tempat untuk bersekolah.

Seorang anak memperlihatkan buku pelajarannya yang terkena peluru nyasar.

c) Kehilangan Tempat Tinggal atau Rumah.

Bencana tsunami juga telah menghancurkan rumah mereka, terutama daerah pesisir pantai. Kini semuanya telah rata dengan tanah.

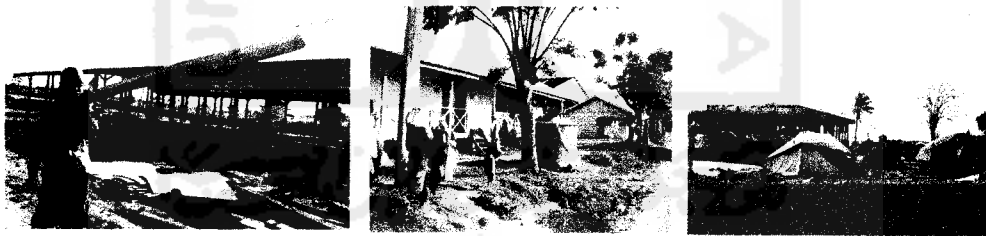
Kehilangan tempat tinggal akan menimbulkan stress pada anak, mereka kini telah kehilangan tempat berkumpul yang biasanya dilewati bersama anggota keluarga. Bercanda, bermain, dan belajar bersama orang tua dan kakak.



Gb.3.2 Kerusakan akibat bencana gempa bumi dan tsunami di daerah Kaju Kabupaten Aceh Besar
Sumber: Dokumen Pribadi

d) Menghadapi Lingkungan Baru dipengungsian.

Anak – anak relatif lebih sulit menghadapi situasi baru. Akibat kehilangan rumah dan seluruh harta benda nya maka anak – anak harus tinggal ditempat pengungsian yang kondisinya sangat memprihatinkan. Mereka harus tidur berdesak – desakan dengan beralaskan tempat tidur seadanya, bahkan hanya beralaskan tikar saja. Tentu hal ini menyebabkan tidak nyaman pada anak.



Gb.3.3 Lokasi pengungsian di daerah Kaju Kabupaten Aceh Besar
Sumber: Dokumentasi pribadi

e) Konflik

Penyelesaian konflik politik dan kekerasan bersenjata, yang menyebabkan sebagian besar rakyat Aceh khususnya anak-anak menderita trauma psikososial-politis sejak lama, yaitu konflik bersenjata yang berkepanjangan. Sehingga banyak anak yang mengalami

trauma masa kanak-kanak karena peperangan tersebut. Ditambah lagi dengan kembali dahsyatnya kekuasaan alam tersebut.



Gb.3.4 Anak-anak yang sedang melirik atribut yang dipakai oleh tentara
Sumber : www.aceh.kita.com

f) Salah gizi atau kekurangan gizi

Selain kehilangan keluarga/orangtua, mengalami sakit, hidup terbatas di pengungsian, sehingga pemenuhan gizi pada anak tidak terpenuhi dengan baik, yang menyebabkan anak menderita trauma psikis hebat padahal pemenuhan gizi pada anak sangat penting untuk perkembangan mental. Selain itu juga disebabkan oleh tidak adanya sumber air bersih, anak-anak dipengungsian terkena banyak yang terjangkit penyakit gatal-gatal seperti scabies, flu, dan radang paru-paru. Hal ini menyebabkan anak kurang bergairah dan depresi.



Gambar. 3.5
Kondisi anak dipengungsian yang tidak tercukupi gizinya serta lingkungan yang kurang sehat
Sumber : www.aceh.kita.com

III.1.3 Metode Penanganan Stres Pascatrauma Bencana Pada Anak

1. Diagnosa / Tahap Konsultasi.

Pada tahap ini upaya yang dilakukan adalah dengan cara pendekatan dengan anak, untuk mengetahui permasalahan apa yang mereka hadapi, kemudian memahami permasalahan tersebut dan menuntukan upaya apa yang akan dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Untuk mengetahui permasalahan yang mereka hadapi kita dapat mengidentifikasi melalui gejala yang tampak pada anak.

A. Identifikasi Gejala Stres Pascatrauma Bencana.

Gejala yang kerap timbul pada anak akibat stress pascatrauma antara lain:

- Cengeng, mudah tersinggung, dan ketakutan yang tidak masuk akal.
- Takut mendengar kucuran air
- Ketakutan saat melihat air sedikit pasang
- Tak bisa mendengar deru kendaraan bermotor , hal ini diasosiasikan pada deru ombak
- Ada yang berteriak - teriak
- Ada yang diam saja
- Berwajah kosong
- Kelihatan bersemangat tapi mudah lelah dan terus menerus merasa lelah.
- Tiba – tiba murung dan sering melamun.
- Sulit tidur atau bahkan tidur terlalu banyak disertai mimpi buruk atau gelisah waktu tidur seperti mengigau air – air dan sering ngompol.
- Mereka akan mengalami kecemasan, depresi, menjadi pelupa, sulit konsentrasi dan berpikir
- Mual menolak makan atau sebaliknya makan berlebihan
- Mudah berkeringan dingin, detak jantung cepat dan tidak beraturan, sesak nafas dan sariawan
- Tingkah lakunya mengalami kemunduran.

Secara umum gejala-gajala yang terlihat pada anak pascatrauma bencana di menjadi 4 bagian yang terlihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.1 Gejala Pasca Trauma Bencana

Key Symptoms (Gejala)	Contohnya
Reexperiencing the traumatic event	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Intrusive ▪ Flashback (perasaan seperti kejadian tersebut terjadi kembali) ▪ Nightmare (mimpi buruk pada kejadian yang membuat trauma berulang kali) ▪ Exaggerated emotional and physical reactions to triggers that remind the person of the even.
Avoidance (penghindaran terhadap hal-hal yang dapat mengingatkan kembali pada kejadian trauma)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dari aktifitas, tempat, pikiran, perasaan, atau pembicaraan yang berhubungan dengan kejadian.
Emotional numbing (perasaan mati rasa)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Loss of interest ▪ Feeling detached from others ▪ Restricted emotions
Increased arousal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Difficulty sleeping (sulit tidur) ▪ Irritability or outbursts of anger ▪ Difficulty concertrating (sulit konsertasi) ▪ Hypervigilance ▪ Exaggerated startle response

Sumber: J Clin Psikiatry 1999-60, Expert Consensus Guideline Series, Jurnal Psikologi

B. Durasi Dari Gejala

Durasi dari gejala-gejala tersebut dibagi menjadi 3 bagian yaitu fase acute stress disorder, acute PTSD, dan chronic PTSD.

Tabel 3.2 Durasi Gejala Trauma

Gejala	Diagnosa	Keterangan
≤ 1 bulan	<i>Acute stress disorder (not PTSD)</i>	Gejala stres yang dialami adalah gejala normal yang terjadi pada manusia terutama setelah mengalami musibah atau bencana. Meskipun tidak disebut sebagai <i>PTSD</i> , namun apabila tidak ditangani dengan serius dan segera akan menjadi faktor pembangkit <i>PTSD</i> .
1-3 bulan	<i>Acute PTSD</i>	Penanganan yang baik pada fase <i>acute PTSD</i> akan membantu mengurangi resiko yang lebih buruk, yang dapat berkembang menjadi <i>chronic PTSD</i>
3 months or longer	<i>chronic PTSD</i>	Gejala stres yang berkepanjangan akan membutuhkan penanganan yang lebih agresif "agresif Treatment"

Sumber: J Clin Psikiatry 1999-60, Expert Consensus Guideline Series, Jurnal Psikologi

Untuk kasus anak-anak Aceh umumnya mereka berada pada fase *acute stress disorder* penanganan yang dilakukan melalui metode bermain, belajar, dan religius. Apabila penanganan yang dilakukan tidak menunjukkan perkembangan yang lebih baik maka diberikan penanganan spesial secara individual, yaitu dengan memberikan perhatian yang spesial (fase acute). Jika tidak berhasil juga mereka akan ditangani secara medis, disamping penanganan-penanganan tersebut diatas (fase kronis).

3. Gedung SMA	67 buah
4. Gedung SMK	15 buah
C. Sarana Kesehatan buah	240 buah
1. Rumah Sakit	8 buah
2. Puskesmas	232 buah
D. Perkantoran	1.644 buah
1. Kantor Gubernur	1 buah
2. Kantor Bupati	4 buah
3. Kantor Camat	56 buah
4. Kantor Desa	1.550 buah
5. Kantor Polisi	27 buah
E. Jalan dan Jembatan	6.286 km
1. Jalan Nasional	423 Km
2. Jalan Propinsi	2.191 Km
3. Jalan Kabupaten/Kota	32.270 Km
4. Jembatan (499 buah)	18.761 Km

Tabel 2.3 Data Penduduk, Korban Wafat dan Pengungsi di Nanggroe Aceh Darussalam (31 Januari 2005)

Daerah	Penduduk	Wafat	Pengungsi
01. Kota Banda Aceh	269.091	78.417	40.331
02. Kab. Aceh Besar	306.718	58	108.747
03. Kab. Sabang	27.447	18	5.527
04. Kab. Pidie	517.452	4.646	38.697
05. Kab. Bireun	350.964	1.488	17.041
06. Kab. Aceh Utara	395.800	2.217	28.113
07. Kab. Lhokseumawe	156.478	394	16.412
08. Kab. Aceh Timur	253.151	224	16.160
09. Kab. Langsa	141.138	0	2.806
10. Kab. Aceh Tamiang	238.718	0	800
11. Kab. Aceh Jaya	111.671	19.661	40.382
12. Kab. Aceh Barat	97.523	11.830	29.201
13. Kab. Nagan Raya	152.748	493	9.964
14. Kab. Aceh Barat Daya	153.411	835	113.964
15. Kab. Aceh Selatan	167.052	6	5.634
16. Kab. Simeuleu	76.629	22	15.551
Jumlah	4.104.187	120.663	494.539

Sumber: Bakornas PBP - Depkes - Depsos -Media Center Lembaga Informasi Nasional (LIN)

2. Kegiatan Terapi.

Secara umum tahapan dalam kegiatan terapi anak dibagi menjadi 5 yaitu:

- Rasa aman.
- Penghargaan diri.
- Narasi pribadi
- Ketrampilan penyesuaian diri.
- Perencanaan masa depan.

Tujuan dari kelima tahapan kegiatan terapi tersebut adalah untuk meningkatkan resiliensi anak artinya tangguh kembang anak berkembang.

3. Jenis Kegiatan Terapi

Terapi yang dilakukan pada anak-anak terdiri dari psychotherapy (terapi psikologi), psychoreligius (terapi religius), terapi fisik, dan terapi medis

Tabel 3.3 Jenis Kegiatan Terapi

Macam Terapi	Terdiri dari :	Keterangan:
Terapi Psikologi	Terapi bermain (Play Terapi) terdiri dari: active, messy , dan quite play.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bermain peran. ▪ Bermain boneka untuk anak perempuan. ▪ Melukis ▪ Bercerita. ▪ Diskusi sesama teman. ▪ Bedah film.
	Terapi melalui kegiatan belajar/ ekstrakurikuler (Psychoeducation)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Les Bahasa, IPA, matematika, dan komputer. ▪ Group tari. ▪ Group music.
	Terapi mengelola kegelisahan (Anxiety Management)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Relaksasi ▪ Latihan pernapasan

Terapi Religius	Sholat & Bersalawat	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Belajar sholat dengan baik dan benar. ▪ Belajar berbagai macam salawat. ▪ Berdoa.
	Mengaji	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Iqra ▪ Al-Quran
	Bimbingan Akhlak	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pembinaan budi pekerti dan akhlak.
Terapi Fisik	Olah Raga	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Basket ▪ Renang ▪ Sepak Bola ▪ Badminton ▪ Gobak Sodor.
	Pijat Anak	Agar anak lebih rileks
Terapi Medis	Pharmacology	Untuk penanganan yang lebih intensif, jika metoda terapi diatas tidak cukup atau tidak menunjukkan perkembangan yang lebih baik.

Terapi Psikologi

Terapi psikologi meliputi : kegiatan konsultasi, kejiwaan dan relaksasi.

Yang terdiri dari:

1. Play Terapy (Terapi Bermain)

Pengertian bermain:

- Permainan merupakan sarana penting untuk mensosialisasikan anak. Yaitu sarana untuk mengintrodusir anak jadi anggota suatu masyarakat, agar anak bisa mengenal dan menghargai masyarakat manusia, bisa menampilkan fantasi, bakat, kecendrungan, mengukur kemampuan serta potensi sendiri. *(menurut DR. Kartini Kartono, Psikologi anak)*

- Melalui bermain anak belajar tentang dunianya dan memberikan kesempatan bagi anak untuk menjelajah lingkungannya, untuk mempelajari cara bersosialisasi dan berteman. (*Stres pada anak, penerbit gramedia*)
- Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.(*Perkembangan Anak jilid 1, Elizabeth B. Hurlock*)

Tabel 3.4 Beberapa Kegiatan Bermain Anak Usia Sekolah Dasar

Active Play (bermain aktif)	Quiet Play (bermain pasif)	Messy Play (permainan yang berantakan/ kotor)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Running ▪ Climbing ▪ Sliding ▪ Music and dance sports ▪ Games ▪ Teather 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reading ▪ Listening ▪ Homework ▪ Puzzles and games ▪ Rest/lounging 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Art and crafts (ceramics, leather, knitting, sewing) ▪ Clay ▪ Painting ▪ Woodworking ▪ potograph

Sumber: Children's Environment

Berikut adalah contoh-contoh ruang bermain anak



Gb.3.6 Rg. Bermain Aktif



Gb.3.7 Ruang Tunggu Anak

Contoh ruang bermain aktif, meminimalkan perabotan agar anak-anak dapat leluasa bermain.



Gb.3.8 Messy Area

Contoh messy area (ruang main berantakan)



Gb.3.9 Quiet Area

Contoh ruang bermain pasif, untuk kegiatan diskusi, membaca, dan bercerita.

Tabel 3.5 Persentase Jenis Permainan Menurut Usia

Jenis permainan	Usia (Tahun)					
	2	4	6	8	10	13
Permainan Gerak	27	18.5	22,5	12	34	32
Permainan Peranan	32	28.5	25.5	28	11	4
Permainan Konstruksi	23	41	58	55	40	4
Permainan Prestasi	-	-	-	-	5	32
Permainan Reseptif	18	12	4	5	10	19
Jumlah	100	100	100	100	100	100

Sumber : Pengamatan oleh Hilgard Hetzer dalam Ilmu Perkembangan Jiwa – Bagian Ilmu Jiwa Anak

Berdasarkan table pengamatan Hilgard Hetzer urutan jenis permainan yang paling diminati oleh anak usia 2 – 13 tahun adalah konstruksi – peranan – gerak – reseptif – prestasi. Dapat disimpulkan juga bahwa motifasi anak dalam bermain cenderung untuk memenuhi kepuasan diri sendiri, bukan untuk bersaing atau mencapai prestasi terbaik.

Fungsi permainan sbb :

1. Sarana bersosialisasi dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar.
2. Sebagai alat pendidikan non formal, anak dapat mengukur kemampuan serta potensinya sendiri.
3. Permainan memberikan kesempatan pra-latihan untuk mengenal aturan-aturan permainan mematuhi norma-norma dan larangan dan bertindak jujur serta loyal.
4. Dalam bermain anak belajar menggunakan semua fungsi kejiwaan dan fungsi jasmaniahnya dengan sungguh-sungguh, berguna untuk memupuk sikap serius dan bersungguh-sungguh pada usia dewasa kelak.

Untuk anak stress sebaiknya memilih permainan yang menunjang kerjasama. Beberapa permainan yang bisa mengembangkan kemampuan anak untuk mengekspresikan perasaannya seperti:

- Bermain peran (drama),
- Bermain boneka untuk anak perempuan,
- Melukis

Melukis atau menggambar merupakan salah satu cara untuk mengekspresikan diri.

Gambar yang dibuat anak juga dapat menjadi media bagi orang tua, guru, dan konselor untuk mengetahui masalah yang dialami anak. . Anak yang bermasalah biasa menggunakan warna ' keras ' (merah terang, ungu, atau coklat) atau warna ' datar ' (abu – abu atau coklat)

Melukis tidak saja membuat rileks tapi juga efektif untuk mengatasi masalah yang membutuhkan pemikiran fleksibel dan intuisi.



Gb.3.10 Aktifitas bermain anak di lokasi pengungsian dan yayasan Lamjabat yang dikelola oleh UNISEF

Melalui kegiatan bermain nilai-nilai yang akan disampaikan oleh konselor atau pekerja sosial akan lebih efektif diterima oleh anak-anak dengan kegiatan yang menyenangkan.

2. Psychoeducation (Psikopendidikan)

Adalah terapi melalui kegiatan belajar (ekstrakurikuler) seperti: Les Bahasa, IPA, Matematika, dan Komputer. Selain itu juga anak bisa mengikuti kegiatan group tari dan group music.

Kegiatan belajar (ekstrakurikuler) ini bertujuan agar ia dapat melupakan hal yang membuat dia trauma, bersosialisasi dengan teman-temannya kembali seperti keadaan sebelum terjadi bencana.

3. Anxiety Management (Mengelola Kegelisahan)

Terapi mengelola kegelisahan dapat dilakukan dengan cara relaksasi, latihan pernapasan. Terapi tersebut akan lebih efektif dengan didukung oleh suasana ruang yang sejuk dan nyaman, misalnya dengan penerapan terapi warna pada ruangan, audiovisual, dan aromaterapi.

Relaksasi.

Cara yang paling efektif untuk meredakannya adalah bernafas dalam dan lambat. Dengan demikian dapat mengubah tanda stress pada otak dan mempengaruhi tubuh untuk lebih tenang.

Ruangan yang dapat digunakan untuk meredakan stress melalui relaksasi adalah ruangan yang sunyi, dengan menyertakan music sebagai alat bantu. Menurut John M. Ortiz, Ph.D., psikolog dan ahli psikolog suara dalam buku *Nurturing Your Child with Music*, music dan suara tenang lainnya tanpa teknik relaksasi pun dapat menciptakan suasana rileks sehingga dapat meredakan stress karena dapat:

- Menurunkan hormon stress
- Mengalihkan perhatian dari rasa takut, cemas, tegang, dan masalah sehari-hari
- Mengaktifkan hormone endorphin (yang berfungsi menghilangkan rasa sakit)
- Meningkatkan perasaan rileks.
- Menjauhkan dari rasa sakit untuk sementara waktu
- Menjernihkan pikiran dan meningkatkan konsentrasi
- Memberi inspirasi
- Memperbaiki system kimia tubuh, sehingga menurunkan tekanan darah, memperlambat pernafasan, menurunkan detak jantung, dan aktifitas gelombang otak.

- Mendorong individu membicarakan dan mengatasi masalah yang dihadapi.
- Meringankan perasaan tertekan dan meredakan amarah.
- Membangunkan kemampuan didalam sehingga terangsang untuk menjadi lebih proaktif.
- Menghalangi masuknya suara – suara bising yang mengganggu.
- Meningkatkan system kekebalan tubuh.

Aromaterapi

Adalah cara pengobatan penyakit dalam tubuh dan jiwa (body and mind) dengan menggunakan minyak esensial – minyak saripati tumbuhan – yang diambil dari tumbuhan yang beraroma wangi.

Khasiatnya adalah meningkatkan imunitas alami untuk melawan segala penyakit, menimbulkan relaksasi, meningkatkan energi, mengurangi efek stress sehingga tercapai keseimbangan tubuh, jiwa, dan sukma.

Aromaterapi dapat dipakai pada ruang tidur anak sehingga anak menjadi lebih rileks dan tidur nyenyak.

Selain dari terapi yang telah disebutkan diatas upaya yang dapat membantu menyembuhkan trauma pada anak ialah dengan cara:

- *Bersikap sportif*
 - Kalo dia ketakutan jangan panic, tapi membantu menetralsir ketakutan tersebut.
 - Menjauhkan pengindap trauma dari hal – hal yang dapat membuatnya berasosiasi pada peristiwa traumatic misalnya: dengan tidak banyak bertanya.
 - Tayangan di tv tak lagi hanya mengeksploitasi kesedihan dan adegan bencana, namun mulai menyuguhkan tayangan yang memberikan harapan.
- *Menguatkan aspek biopsikososial*

Penanganan optimal dengan menguatkan aspek biopsikososial tersebut bisa dimulai dengan memenuhi kebutuhan dasar mulai

sandang, pangan dan papan. Lalu secara berkesinambungan upaya pendampingan oleh para pekerja sosial dapat dilakukan intensif, tidak insidental.

- *Pengurangan kepekaan terhadap stimulus traumatic*

Pengenalan kembali itu misalnya seorang pengindap trauma saat ini masih kerap ketakutan mendengar suara kucuran air dari keran yang deras, perlahan nantinya dibiasakan kembali pada suara air.

- *Menyadarkan dirinya bahwa dia tidak sendirian.*

Secara umum upaya pemulihan pengindap trauma dapat dimulai jika dia menyadari bahwa dirinya mengindap trauma dan ingin sembuh. Secara psikiatri hal itu menurut Noer, bisa diupayakan melalui terapy kelompok sehingga dia menyadari bahwa dia tidak sendirian menderita. Jika dalam kelompok yang kondisinya sama, upaya penyembuhan umumnya lebih efektif, walaupun kadang kasus – kasus individual dimana pengindap trauma lebih baik dipisahkan.

- *Berikan perhatian dan kasih sayang yang penuh terhadap anak.*

Apa yang orangtua katakan kepada anak dan bagaimana cara Anda mengatakannya, sangat berpengaruh terhadap kemampuan anak mengendalikan stres. Berikan perhatian terhadap apa yang terjadi dalam diri anak yang berkaitan dengan lingkungannya.

- *Hadapi sumber stres dari sudut pandang positif dan bersabar.*

Ajarkan kepada anak bahwa Allah SWT adalah tempat perlindungan dan kekuatan. Kita tidak perlu takut bahaya dan segala sesuatu yang terjadi pada manusia adalah kehendak Allah SWT. Pengharapan-pengharapan seperti itu dapat memberikan anak-anak kemampuan untuk menanggulangi stres.

- *Terapkan kebiasaan hidup sehat.*

Pastikan anak-anak cukup tidur. Karena, tidur cukup vital untuk menanggulangi stres. Anak-anak yang tubuhnya aktif dan sehat, akan lebih mampu mengatasi stres dibandingkan mereka yang lemah. Selain olah raga teratur, beberapa aktivitas keluarga, seperti bermain bersama misalnya, juga sangat bermanfaat. Pastikan anak-anak mengonsumsi makanan sehat, batasi camilan, perbanyak buah-buahan, sayuran, dan bila perlu beri tambahan vitamin.

Terapi Religius

Terapi religius adalah terapi yang diberikan pada anak dengan Berdoa, Shalat, Mengaji, salawat dan bimbingan akhlak atau budi pekerti.

Melalui kegiatan berdoa dan mengaji anak dapat mencurahkan segala perasaan kepada Sang Pencipta dan memohon lindungan – Nya tidak saja bernilai ibadah, tapi juga sebagai pelepasan emosi negative. Mengetahui bahwa ada yang selalu melindungi setiap saat, setiap waktu, membuat anak lebih yakin untuk melangkah. Dan seperti efek meditasi, doa membantu memprogram ulang kesadaran yang membantu segala permasalahan.

Karena stress adalah kondisi saat biokimia tubuh sedang terganggu. Dengan berdoa, shalat dan mengaji, kita memberikan kesempatan bagi tubuh untuk istirahat, mengembalikan keseimbangan yang terganggu dan memperbaiki sel – sel yang rusak.

Terapi Fisik

Terapi fisik dilakukan melalui kegiatan olah raga seperti berenang, basket, sepak bola, badminton, gobak sodor dll, melalui kegiatan olah raga ketahanan tubuh melawan penyakit lebih kuat, sehingga anak tidak cepat terserang penyakit, karena anak yang mengalami stres rentan terjangkit berbagai macam penyakit. Olah raga juga dapat melatih kerja sama yang baik dan menyusun strategi untuk menang.

Selain melalui kegiatan olahraga metode pendukung pada terapi fisik adalah melalui pijat anak. Pijat bisa membawa kenyamanan, ketenangan, dan menghilangkan ketegangan.

Terapi Medis

Penangan terapi dengan bantuan obat-obatan yang diberikan pada trauma fase acude.

Tabel 3.6 Rekomendasi Medis

Most prominent symptom (Gejala yang menonjol)	Recommended medications (Rekomendasi medis)	Also consider (Pertimbangan)
Intrusive thoughts	<ul style="list-style-type: none"> • SSRIs* • Nefazodone • Venlafaxine 	<ul style="list-style-type: none"> • Tricyclic antidepressants
Flashbacks	<ul style="list-style-type: none"> • SSRIs • Nefazodone • Venlafaxine 	<ul style="list-style-type: none"> • Tricyclic antidepressants
Trauma-related fears, panic, and avoidance	<ul style="list-style-type: none"> • SSRIs • Nefazodone • Venlafaxine 	<ul style="list-style-type: none"> • Tricyclic antidepressants • Benzodiazepines (misalnya: clonazepam)
General anxiety (hyperarousal, hypervigilance, startle)	<ul style="list-style-type: none"> • SSRIs • Nefazodone • Venlafaxine 	<ul style="list-style-type: none"> • Tricyclic antidepressants • Benzodiazepines • Antiadrenergics • Buspirone
Numbing/detachment from other/loss of interest.	<ul style="list-style-type: none"> • SSRIs • Nefazodone • Venlafaxine 	<ul style="list-style-type: none"> • Tricyclic antidepressants
Dissociative symptoms		<ul style="list-style-type: none"> • SSRIs • Nefazodone • Venlafaxine • Tricyclic antidepressants
Sleep disturbance	<ul style="list-style-type: none"> • Trazodone 	<ul style="list-style-type: none"> • Zolpidem • Benadril • Tricyclic antidepressants • Benzodiazepines

Irritability/angry outbursts	<ul style="list-style-type: none"> • SSRIs • Nefazodone • Venlafaxine 	<ul style="list-style-type: none"> • Menstabilkan emosi (mis: divalproex) • Tricyclic antidepressants • Antiadrenergics
Difficulty concentrating	<ul style="list-style-type: none"> • SSRIs • Nefazodone • Venlafaxine 	<ul style="list-style-type: none"> • Tricyclic antidepressants
Guilt/shame	<ul style="list-style-type: none"> • SSRIs • Nefazodone • Venlafaxine 	<ul style="list-style-type: none"> • Tricyclic antidepressants

*SSRIs = sertraline, paroxetine, fluoxetine, fluvoxamine, citalopram.

III.2 Tinjauan Warna Dan Tektur Serta Pengaruhnya Bagi Psikologis Anak

III.2.1 Kekuatan Warna

Sebagai bentuk dari energi, warna berpengaruh pada kesehatan mental, fisik dan emosi anak. Bermain warna dapat membuat suasana pengguna ruangan menjadi ceria, meningkatkan energi dan suasana hati. Warna juga dapat membuat suasana hati seseorang menjadi lebih baik. Selain itu bagi anak warna berperan sebagai identifikasi

III.2.2 Warna dan Untuk Desain Interior

Warna merupakan elemen penting dalam interior yang dimanfaatkan untuk menciptakan kesan tertentu. Penggunaan warna yang tepat memberikan keseimbangan dan vitalitas pada ruangan. Penerapannya secara tepat dapat membantu kita merasa seimbang dan harmonis dengan lingkungan sekitar.

Jingga

Warna yang cocok untuk meningkatkan komunikasi, karena membawa keceriaan, kegembiraan, kreativitas, ambisi dan rasa humor. Memberikan kesan hangat dan penciptaan atmosfer yang akrab pada ruangan.

Penerapan:

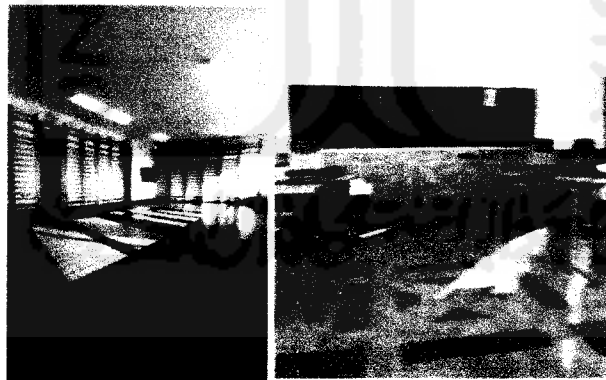
- Gunakan pada ruang berkumpul bersama dalam asrama untuk memberikan kesan hangat dan akrab.
- Baik diterapkan di ruang dapur atau ruang makan karena dapat membangkitkan selera.
- Untuk meningkatkan kreativitas dan ambisi, terapkan pada ruang ruang kerja.
- Juga sesuai untuk ruang belajar yang menderita gangguan pemusatan perhatian (ADD) atau sulit konsentrasi karena merupakan warna yang menyimbolkan konsentrasi dan intelektual.

Cokelat

Cokelat bisa menjadi sumber energi yang konstan, serta membuat kita merasa kuat. Warna ini mewakili rasa aman, komitmen, dan kepercayaan. Coklat memberikan kesan hangat dan nyaman.

Penerapan:

- Karena memberikan rasa komitmen dan kepercayaan, cocok untuk ruang kerja.
- Untuk kenyamanan juga baik diterapkan pada ruang tari agar anak-anak tidak terpeleset.



Gb.3.11 Ruang Kelas

Ungu

Efeknya tenang dan menyejukkan. pengaruh warna ini adalah dapat menginspirasi pikiran dan membuat hati lebih tenang.

Penerapan

- Sangat baik untuk ruang dan kamar tidur.
- Sebaiknya jangan digunakan untuk runag yang memiliki banyak aktivitas.

Biru

Efek warna biru dapt memperlambat detak jantung, menurunkan tekanan darah, menghapus stres, dan membuat kita dapat bernafas lebih dalam, selain itu warna biru juga memperluas imajinasi dan melancarkan komunikasi.

Penerapan

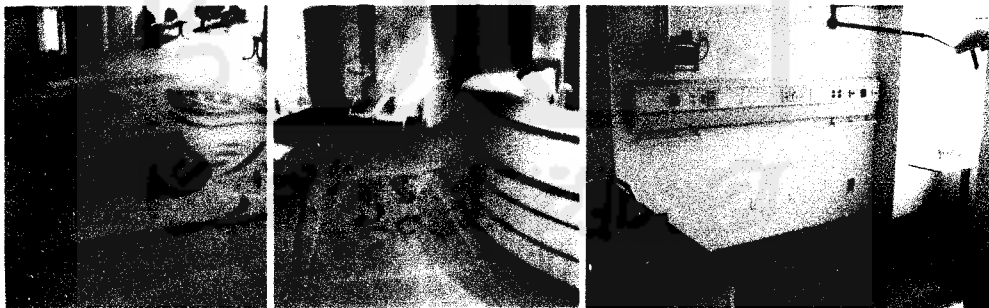
- Dapat diterapkan pada ruang tidur anak laki-laki yang dapat membuat tidur anak menjadi lebih nyenyak
- Memberi efek yang menyejukan pada kamar mandi.

Hijau

Efek dari warna ini memberi perasaan diterima dan kemantapan.

Penerapan

- Sesuai diterapkan pada ruang meditasi, ruang terapi atau area taman.
- Warna hijau juga baik diterapkan pada anak-anak yang mengalami kesulitan belajar.



Gb.3.12 Children Hospital
Penggunaan warna hijau pada ruangan
membuat ruangan serasa sejuk dan nyaman

Merah

Warna ini baik digunakan sebagai aksen, karena dapat menghidupkan suasana agar terasa berenergi dan dinamis. Merah muda adalah gradasi

dari merah yang dikaitkan dengan rasa cinta dan kasih sayang, serta menenangkan.

Penerapan

- Baik diterapkan pada ruang yang memiliki banyak aktifitas, misalnya ruangan bermain.
- Tidak sesuai diterapkan pada ruang dapur atau pada ruang makan.



Gb.3.13 Park and Recreation Administrasive Office

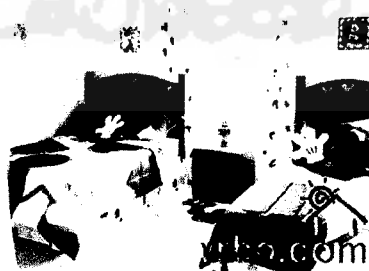
Warna merah yang kontras dengan lingkungan sekitar membuat bangunan terlihat berenergi dan dinamis

Hitam

Memberikan kesan sunyi dan misterius. Sifat warna hitam menyerap warna lain, sehingga jika diterapkan secara berlebihan ruangan akan terasa "gelap" dan menimbulkan perasaan tertekan.

Penerapan

- Hindari penggunaan warna ini pada kamar tidur anak, ruang belajar atau ruang keluarga.
- Bisa diterapkan pada sebagai aksen pada kamar tidur, misalnya digunakan pada pernik-pernik, motif, bedcover atau nakas.



Gb.3.14 Kamar Tidur Anak
Warna hitam hanya digunakan sebagai aksen

Putih

Kesannya bersih dan bersemangat jika diaplikasi dengan tepat

Penerapan

- Pada dasarnya, putih bisa digunakan pada ruangan, dan dapat menjadi latar belakang yang menarik untuk warna-warna lain.
- Aplikasikan pada kamar mandi dan dapur, namun hindari penggunaannya pada warna anak dan ruang makan.



Gb. 3.15 Lobby Hospital

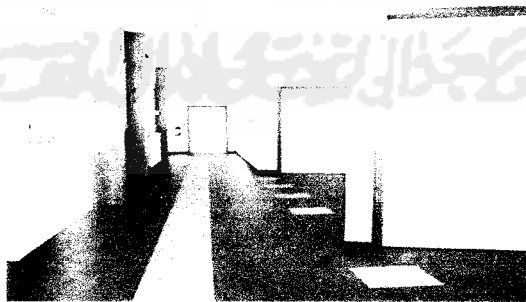
Kesan bersih dan bersemangat terlihat pada ruangan tsb.

Kuning

Kuning adalah warna yang menenangkan karena kesannya ceria dan energik. Sifatnya meningkatkan semangat dan menstimulasi energi positif.

Penerapan

- Merupakan warna yang baik untuk meningkatkan semangat.
- Kuning adalah pilihan yang baik untuk anak-anak yang mengalami gangguan pemusatan perhatian (attention deficit disorder).
- Baik diterapkan untuk ruang belajar atau ruang kelas.








Gb. 3.16 Koridor Ruang Kelas

Perpaduan warna kuning dan orange pada ruang kelas diatas membuat suasana ruang menjadi lebih energik.

Penggunaan warna pada ruangan juga dapat mendukung proses terapi pemulihan jiwa dan fisik pada anak yang disebut dengan terapi warna.

- Terapi warna adalah : penyembuhan sebuah penyakit dengan mengaplikasikan warna-warna yang tepat untuk penyembuhan.
- Terapi warna adalah : informasi tentang penyembuhan gejala-gejala kehidupan yang kurang normal yang berada dalam tubuh melalui getaran warna. Selain itu warna mampu mengubah suasana hati seseorang. (Tony Gill dan Christine Bornster, ahli cakra dan warna)

Table 3.7 Jenis dan khasiat warna

WARNA	KHASIAT
 YELLOW	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjernihkan dan menenangkan pikiran ▪ Mengurangi keluhan sakit kepala, migraine. ▪ Meringankan gejala insomnia. ▪ Penghilang rasa sakit. ▪ Menghilangkan rasa takut / khawatir / stress dan menenangkan pikiran. ▪ Mengurangi insomnia
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menghilangkan stress, menurunkan tekanan darah yang tinggi. ▪ Memperkuat system kekebalan tubuh ▪ Menstabilkan emosi. ▪ Pengobatan shock / kaget.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membangkitkan suasana belajar ▪ Meningkatkan konsentrasi dan logika.
 ORANGE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membantu / mengurangi depresi. ▪ Menghilangkan rasa lelah dan kantuk. ▪ Menghangatkan tubuh di udara dingin.
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sebaiknya diterapkan untuk bayi, anak-anak atau penderita hipertensi.

Tabel Jenis dan khasiat warna
Sumber: Color Therapy

III.2.3 Tekstur

Tekstur adalah kasar halusnya suatu permukaan, tekture memberikan kesan pada ruang, dan persepsi pada anak, berikut adalah table analisa tekture ruang.

Table 3.8 Karakter dan Tekture Ruang

Karakter ruang	Tektature halus	Tektature kasar
Tenang, aman, nyaman.	+	-
Akrab dan terbuka	+	-
Aktif dan kreatif	-	+

Tabel analisa tekture ruang

Sumber: Singgih, makalah psikologi persepsi anak terhadap ruang, 1993.hal 10

III.3 Tinjauan Karakter Psikologis Anak usia 6 -12 tahun.

Karakteristik anak yang dominan pada usia 6-12 tahun dapat dilihat pada bagan berikut:



Diagram Tinjauan Karakter Psikologis Anak Usia 6-12

Sumber: Analisa

III.4 Tinjauan Prinsip Rancangan Ruang Dalam Dan Ruang Luar Bagi Anak

Menurut Isaac (Psikolog UNISEF yang menangani anak-anak di Aceh) prinsip dasar dalam rancangan pusat rehabilitasi anak adalah sebagai berikut:

a. Ruang Dalam

- Ruang cukup nyaman dan sejuk
- Pertimbangan ruang bagi anak-anak yang suka berlarian yaitu : ruang tersebut aman bagi anak-anak artinya tidak ada benda tajam yang dapat melukai anak-anak.
- Kecendrungan anak-anak yang suka bergelut di lantai maka pada ruang bermain anak tidak memakai banyak perabot. Cukup memakai karpet agar anak lebih bebas bergerak.
- Jendela tidak terlalu tinggi sehingga anak-anak dapat membuka dan menutup sendiri.
- Sebagai dekorasi atau hiasan di dinding sebaiknya memasang hasil karya anak-anak.
- Karena anak-anak cenderung suka buang kecil maka untuk lavatory sanitasi, pengairan harus bersih dan bagus.
- Ruangan penuh warna.

b. Ruang Luar

- Ruang luar harus cukup luas agar anak bebas berlarian dan terdapat ruang bermain seperti: pelesetan, jungkat-jungkit,dll



Gb.3.17 Taman Bermain Outdoor



Gb.3.18 Ruang Bermain Outdoor Yayasan Lamjabat

III.4.1 Prinsip Rancangan Ruang Dalam (Indor)

III.4.1.1 Skala dan Proporsi Ruang Bagi Anak

Hal yang penting dalam ruang fisik adalah proporsi dan skala. Proporsi menyangkut perbandingan dalam dimensi ruang. Sedangkan skala merupakan proporsi tertentu yang digunakan untuk menetapkan pengukuran dan dimensi-dimensi. Jika proporsi bertitik tolak pada hubungan matematis antara ukuran bentuk atau ruang yang sebenarnya, skala bertitik tolak pada bagaimana kita memandang besarnya unsur sebuah bangunan atau ruang secara relatif terhadap bentuk-bentuk lainnya. Skala juga dapat dilihat dari ketinggian bangunan terhadap objek.

Skala ketinggian ruang berpengaruh pada psikologi jiwa anak, semakin tinggi ruang maka anak akan merasa kecil dalam ruangan sehingga dia merasa tenggelam dan tidak terlihat. Jika ruangan terlalu pendek maka anak akan merasa sesak dan sumpek. Sehingga dalam merancang ruang bagi anak diperlukan perbandingan ukuran ketinggian anak terhadap ruangan sehingga proposional.



Gb. 3.19 Children Hospital
Ketinggian ruangan yang disesuaikan pada skala ketinggian anak

Berikut adalah ketinggian rerata anak pada usia sekolah dasar dan kebutuhan ketinggian ruang untuk anak usia sekolah dasar:

Tabel 3.9 Ketinggian Ruang Rata-rata Untuk Anak

Umur	Tinggi rata-rata (m)	Ketinggian ruang (m)
6 - 8	1,1-1,2	2,5
9 -12	1,3-1,5	2,7

Tabel: Tinggi rata-rata anak usia SD

Sumber: Design Standar for Children's Environments

Menurut teori ruang sosial secara vertical tinggi ruang gerak anak adalah 125-215 cm, sedangkan tinggi ruang gerak orang dewasa adalah 215 cm. Kebutuhan ketinggian ruang didapat berdasarkan ketinggian orang dewasa terhadap ketinggian normal (nyaman) berdasarkan data arsitektur, yaitu ketinggian orang secara normal adalah 1,65m dan ketinggian ruang pada umumnya 3 m – 3.5 m = diasumsikan rata-rata ± 3.25 m. perbandingan antara 1,65 m dan 3,25 m kurang lebih adalah 1:2. Maka dapat disimpulkan ketinggian ruang yang cukup bagi seseorang adalah sama dengan 2xketinggian dirinya.

Selain prinsip-prinsip yang telah diuraikan diatas hal lain yang yang penting dalam rancangan bangunan untuk anak adalah:

III.4.1.2 Kenyamanan Dan Keamanan

A. Kenyamanan

Kenyamanan dalam ruang menyangkut penghawaan dan pencahayaan. Untuk fasilitas pusat rehabilitasi anak mengoptimalkan pencahayaan dan penghawaan melalui,

- Penghawaan dan pencahayaan alami diterapkan hampir pada semua ruangan dengan pengadaan bukaan-bukaan yang lebar dan terjangkau bagi anak.
- Pengadaan penghawaan buatan pada ruang-ruang yang memerlukan kondisi khusus atau ruang yang tidak memungkinkan bukaan pada ruang tersebut.

- Pengolahan elemen vegetasi untuk menunjang penghawaan alami, baik dengan penataan landscape maupun memasukkannya kedalam bangunan.
- Adanya hubungan antara ruang luar dan ruang dalam merupakan hal yang essential dalam setiap ruangan anak.
- Massa-massa bangunan dibuat terpisah-pisah agar pencahayaan dan penghawaan dapat diterima dengan baik serta dapat mengakses ruang luar dengan cepat sebagai sarana evakuasi atau penyelamatan diri saat terjadi gempa bumi.

B. Keamanan

Tabel 3.10 Elemen Bangunan dan Kriteria Performansi

Elemen	Kriteria performansi
Material bangunan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bahan material yang tidak mudah rusak, mengelupas, tahan lama, dan dari segi arsitektural dapat dimanfaatkan.
Material lantai	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Lantai yang tidak licin yang dapt menyebabkan anak mudah tersepeleset baik dalam kondisi kering maupun basah dan tidak menyebabkan luka jika jatuh ▪ Meski nantinya bidang lantai ada yang tertutup karpet, finishing lantai tetap harus dilakukan, untukantisipasi jika dikemudian hari atau diwaktu lain karpet tersebut dilepas.
Tangga / ram	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dimensi tangga atau ram yang bisa diakses oleh anak- anak disesuaikan dengan karakter fisik mereka. ▪ Memiliki permukaan yang tidak licin dan tidak menyebabkan luka jika jatuh. ▪ Diberi pengaman berupa "handrail" yang dimensinya dan letaknya disesuaikan juga dengan karakteristik anak – anak.
Jendela	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dimensi dan letak jendela dapat dijangkau oleh

	<p>anak sehingga anak dapat membuka dan menutup jendela sendiri.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pemilihan bahan kaca yang aman bagi anak-anak (tidak mudah pecah jika dibebani tubuh anak – anak)
Pintu	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pemilihan pintu berdasar pada jenis ruang yang dinaunginya, apakah dapat diakses oleh anak atau tidak ▪ Pintu yang dapat diakses oleh anak-anak harus dengan mudah dapat digunakan oleh anak-anak ▪ Pemilihan bahan pintu tidak mudah rusak sehingga tidak melukai anak – anak.
Furniture.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dimensi dan perletakan perabot juga didasarkan pada karakter pengguna. ▪ Bahan dasar furniture tidak mudah rusak sehingga tidak melukai penggunanya dan nyaman digunakan.
Alat permainan didalam ruang.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Merupakan permainan yang merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal. ▪ Terbuat dari bahan yang tidak mudah rusak tidak beracun dan lulus dari uji konsumen.
Alat permainan diluar ruang.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tahan terhadap cuaca, air dan tidak mudah rusak ▪ Dimensi dan ukuran disesuaikan dengan karakter anak – anak. ▪ Mempunyai ragam permainan yang dapat merangsang tingkat pertumbuhan anak (fisik, intelektual, dan kognitif)

Tangga dan Pegangan Tangga

Lebar tangga antara 120 cm – 150 cm, antread (langka datar) berukuran 25 cm-30 cm, uptread (Langka naik) berukuran 15 cm-18 cm, finishing anak tangga terbuat dari bahan yang bertekstur kasar / anti slip. Pegangan tangga dibuat sesuai dengan ukuran tubuh anak-anak.



Gb.3.20 Tangga untuk anak

III.4.1.3 Sirkulasi dalam ruangan

Sirkulasi dalam ruangan dengan anak sebagai pelaku utama tidak boleh membingungkan. Sirkulasi harus cukup jelas dan mudah di tangkap oleh anak. Sebagai penghubung antara suatu ruang dengan ruang lainnya dibutuhkan koridor.

Koridor yang baik dalam rancangan bangunan untuk anak adalah koridor dengan lebar yang cukup besar. Koridor yang sempit (dengan memberikan nomor pada pintu keluar) akan menyulitkan interaksi antara anak dan staff sehingga kegiatan terapi atau pendekatan pada anak tidak berjalan dengan baik. Maka koridor seperti sebaiknya dihindari dengan membuat koridor seperti hallways dirumah atau seperti ruang yang sesungguhnya, dengan adanya ruang yang cukup untuk aktifitas dan interaksi.

Untuk memudahkan pencapaian anak dalam bangunan dapat dilakukan dengan cara memisahkan massa-massa bangunan berdasarkan kegiatan yang ada didalam nya. Sehingga sirkulasi lebih terarah dan tidak berbelit-belit. Permainan warna, teksture dan simbol juga dapat digunakan untuk memudahkan anak dalam mengidentifikasi ruangan.

III.4.2 Prinsip Rancangan Ruang Luar.

Landscape atau Open space pada rancangan trauma center sangat berperan dalam membantu pemulihan fisik dan jiwa anak serta sebagai taman waspada bencana.

- Untuk membantu pemulihan fisik dan jiwa open space digunakan untuk aktifitas bermain, belajar, dan olahraga yang merupakan bagian dari terapi pemulihan fisik dan jiwa anak.
- Sebagai taman waspada bencana, sebagai tempat evakuasi dini atau penyelamatan diri saat terjadi gempa.

Sehingga untuk openspace pada rancangan trauma center sebaiknya memiliki luasan yang cukup luas, aman, nyaman dan memiliki keleluasaan pandang. Serta tidak menggunakan elemen-elemen yang dapat membuat anak teringat akan kejadian tsunami

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam rancangan ruang luar adalah sebagai berikut:

a. Penggunaan material.

Untuk keamanan dan kenyamanan anak maka material yang digunakan adalah material lembut seperti: rumput, tanah dan sebagainya yang membuat rasa nyaman dan kesannya non formal. Sehingga aktifitas bermain anak dapat lebih leluasa dengan pertimbangan anak-anak yang suka berkejar-kejaran atau lomba lari tanpa takut luka akibat jatuh.

b. Warna

Pada pewarnaan ruang luar, pewarnaannya pada alat permainan, bahanan bidang dasar dan vertikal, serta warna-warna pada daun dan bungapada tanaman, sehingga pewarnaan pada ruang luar didominasi dengan warna-warna tanaman dan material.

c. Pengolahan bidang dasar dan vertikal

Meliputi perbedaan ketinggian bidang dasar (meninggikan /menurunkan) dan pemberian bidang vertikal meliputi: dinding masif, transparan, dan semu.

d. Skala

Skala yang dimaksud merupakan skala anak, meliputi: batas pandang terhadap bidang vertikal, ketinggian bidang dasar yang sesuai dengan anak, efek dari pengolahan ruang terhadap anak-anak dan persepsi anak dalam memahami dimensi ruang.

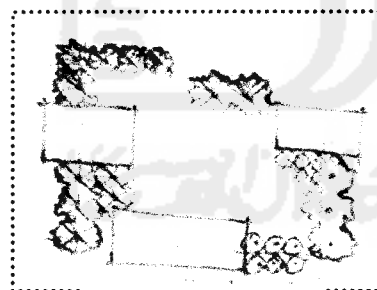
e. Sirkulasi.

Sistem sirkulasi ini mempengaruhi kegiatan pada ruangan luar, pengguna ruang akan merasa privat dan publik jika jalur sirkulasi tertata dengan baik. Untuk membedakannya dan sebagai pengarah dapat dibuat dengan elemen, tekstur atau warna yang berbeda.

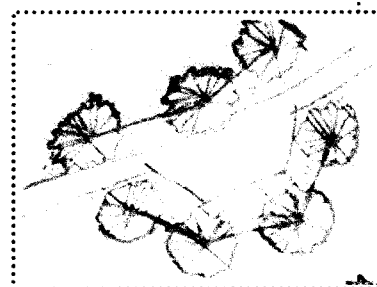
f. Vegetasi.

Elemen vegetasi mempunyai peran yang sangat besar dalam arsitektur dan lebih spesifik lagi perannya dalam lingkungan rehabilitasi anak. Fungsi vegetasi tidak hanya berfungsi sebagai dekorasi atau hiasan dari segi kualitas pandang, tetapi secara menyeluruh di luar ruangan, vegetasi mempunyai fungsi sebagai:

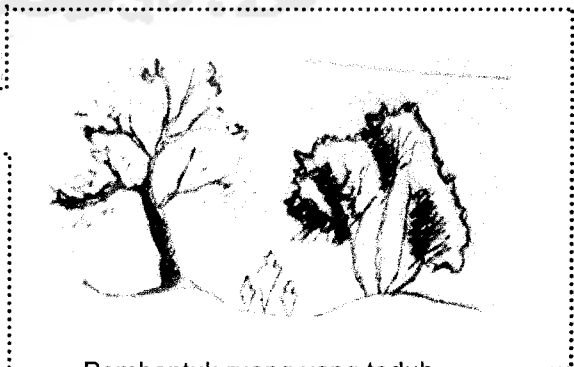
- a. Fungsi pemakaian arsitektural
- a. Fungsi pemakaian estetika/visual
- b. Fungsi pemakaian rekayasa.
- c. Fungsi pemakaian klimatologi.



Artikulasi Jalan



Linkage antar bangunan



Pembentuk ruang yang teduh dan nyaman untuk berjalan

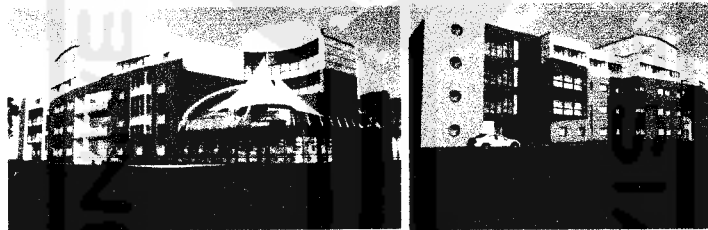
Gb.3.21 Fungsi Vegetasi

Dalam permainan pun pohon mempunyai beberapa arti penting:

- Pohon menyediakan tempat yang teduh dibawahnya.
- Pohon menjadi bagian dari permainan anak.
- Daun-daunnya dapat menjadi mainan.
- Pohon akan menarik perhatian satwa-satwa seperti burung-burung dan insekta.
- Penyediaan beragam vegetasi dapat menjadi sarana pembelajaran bagi anak-anak.

III.4.3 Persepsi Anak Terhadap Citra Bangunan

Bentuk suatu bangunan sangat mempengaruhi persepsi anak terhadap citra bangunan. Adakalanya bentuk bangunan memberikan persepsi kegiatan dan aktifitas yang ada didalamnya. Bentuk yang dinamis dengan permainan warna untuk suatu pusat rehabilitasi akan mempermudah anak untuk menyenangi, tidak takut dan mudah beradaptasi dengan lingkungan barunya. Berikut adalah bentuk-bentuk fasilitas bagi anak yang dinamis dengan permainan warna.



Gb. 3.22

Permainan warna sebagai faktor penarik dan bangunan terlihat lebih dinamis.



Gb. 3.23

Permainan kolom-kolom yang tinggi dan berwarna-warni yang kontras sebagai penanda bangunan dan terlihat lebih dinamis.

III.5 Prinsip Rancangan Bangunan Tahan Gempa

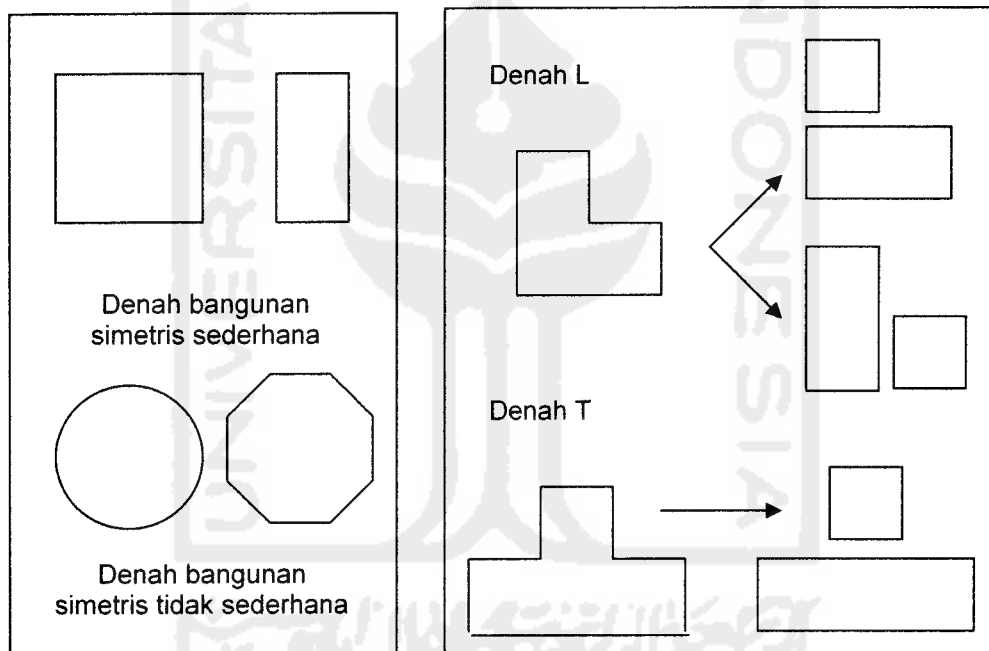
Penjelasan bangunan tahan gempa yang ditinjau dari segi arsitektur, struktur, dan mutu material.

Tinjauan Arsitektur

1. Denah

Denah bangunan sebaiknya mempunyai bentuk simetris, karena bentuk ini memiliki keuntungan dari segi struktur antara lain sbb:

- Analisa struktur lebih mudah dan sederhana.
- Perilakunya lebih mudah diprediksi.
- Pusat kekakuan dan pusat masa bangunan hampir berimpit, eksentritas mendekati nol, sehingga tidak timbul torsi.



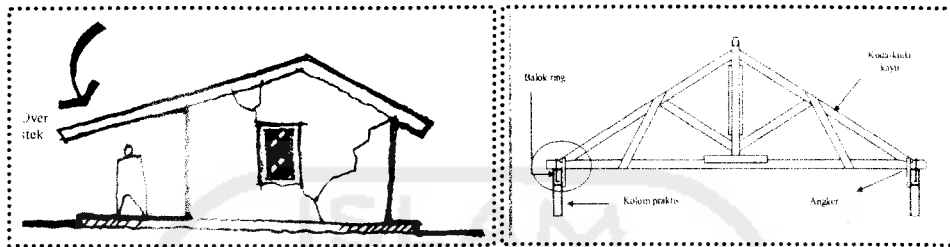
Pemisahan bentuk denah yang tidak simetris menjadi bentuk simetris adalah untuk menghindari terjadinya efek puntir pada bangunan.

Gb.3.24 Gambar Denah Berdasarkan Prinsip Bangunan Tahan Gempa

2. Atap

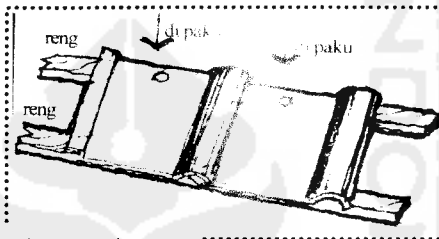
Pada dasarnya bentuk atap yang terlalu besar dan berat dapat membahayakan keamanan struktur, karena dapat mengakibatkan beban gempa yang lebih besar.

Pemakaian overstek yang terlalu panjang juga akan mengakibatkan titik berat bangunan bergeser dari titik pusat bangunan. Overstek juga rentan (lebih beresiko) terhadap guncangan gempa arah vertikal



Pemakaian overstek yang terlalu panjang

Konstruksi kuda-kuda kayu



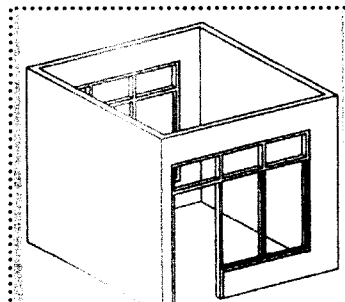
Pemasangan atap genteng

Gb.3.25 Gambar Atap Berdasarkan Prinsip Bangunan Tahan Gempa

3. Bukaannya Dinding.

Bukaan dinding dengan satu sisi memiliki sistem sirkulasi udara yang kurang baik. Selain itu, ditinjau dari sistem struktur ketahanan gempa tidak menguntungkan karena dapat mengakibatkan gaya puntir.

Letak bukaan dengan 2 sisi yang saling berhadapan dianjurkan dalam pembuatan bangunan tahan gempa. Jumlah lebar bukaan dalam satu bidang dinding sebaiknya tidak melebihi setengah panjang dinding. Bila hal itu terjadi bidang dinding di beri penguat dinding (beton bertulang)

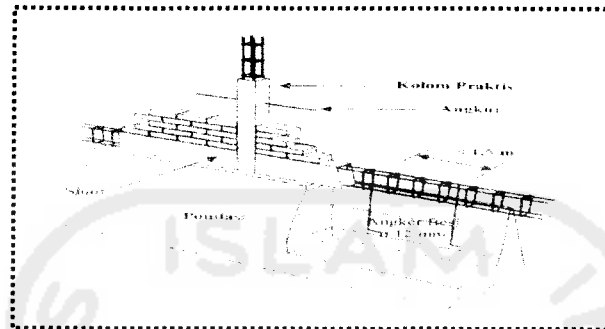


Gb. 3.26 Bukaannya dinding pada bangunan tahan gempa

Tinjauan struktur

1. Fondasi

- Pondasi harus diletakkan pada tanah yang mantap (keras)
- Pondasi harus dihubungkan dengan balok pondasi (sloof)
- Balok pondasi harus diangkerkan pada fondasinya dengan jarak angker 1,5m dengan besi tulangan diameter 12mm

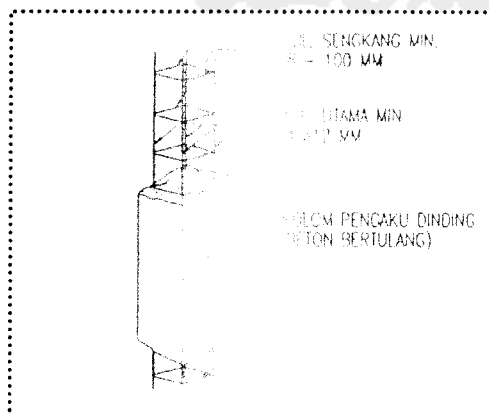


Gb.3.27 Gambar Pondasi Berdasarkan Prinsip Bangunan Tahan Gempa

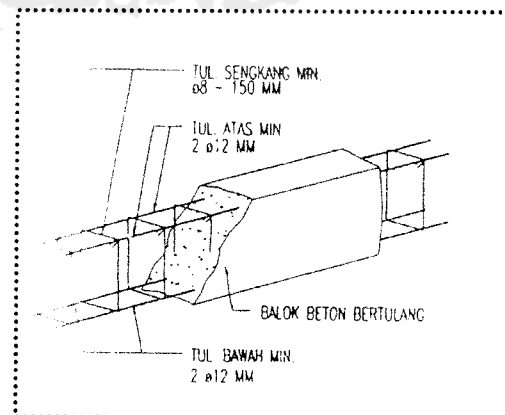
2. Kolom / Tiang

Hal yang harus diperhatikan pada kolom adalah sbb:

- Kolom harus diangker pada balok fondasi (sloof) atau ikatannya diteruskan pada fondasinya.
- Pada bagian ujung atas kolom beton bertulang atau setiap kolom harus diikatkan dan disatukan dengan balok keliling/ring balk
- Rangka bangunan (sloof, balok, dan kolom harus memiliki hubungan yang kuat dan kokoh.
- Kolom harus dilengkapi dengan balok pengaku (ring balk, balok latei) untuk menahan gaya lateral gempa.



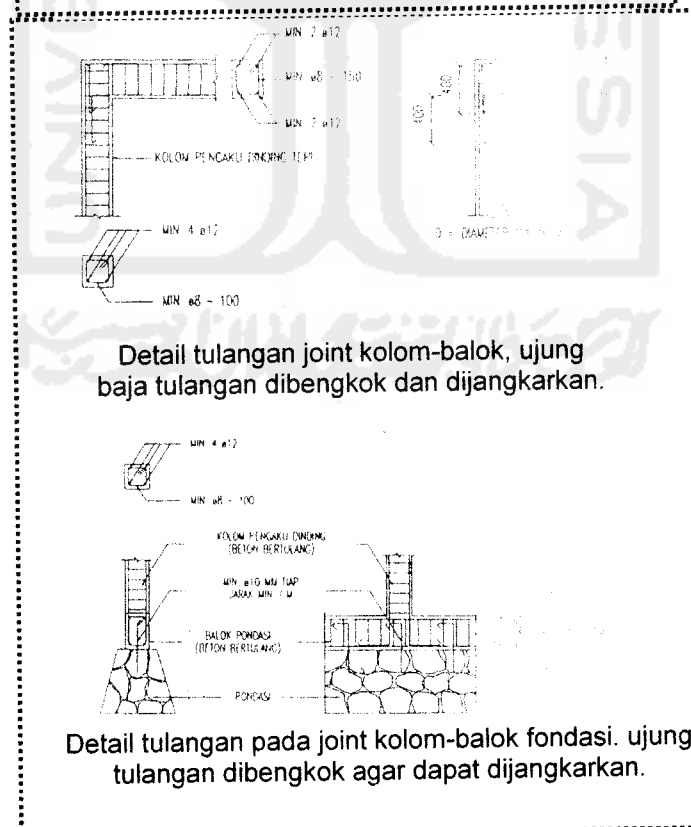
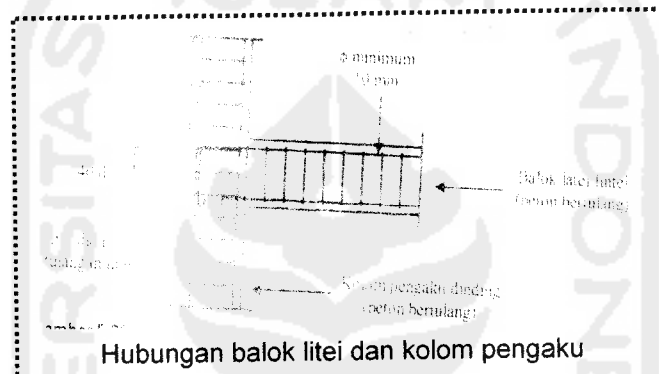
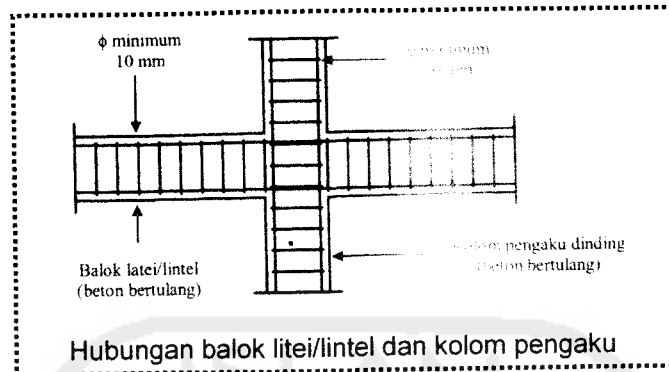
Gb. 3.28 Detail Tulangan Balok Beton



Gb. 3.29 Detail Tulangan Kolom

3. Balok Bangunan

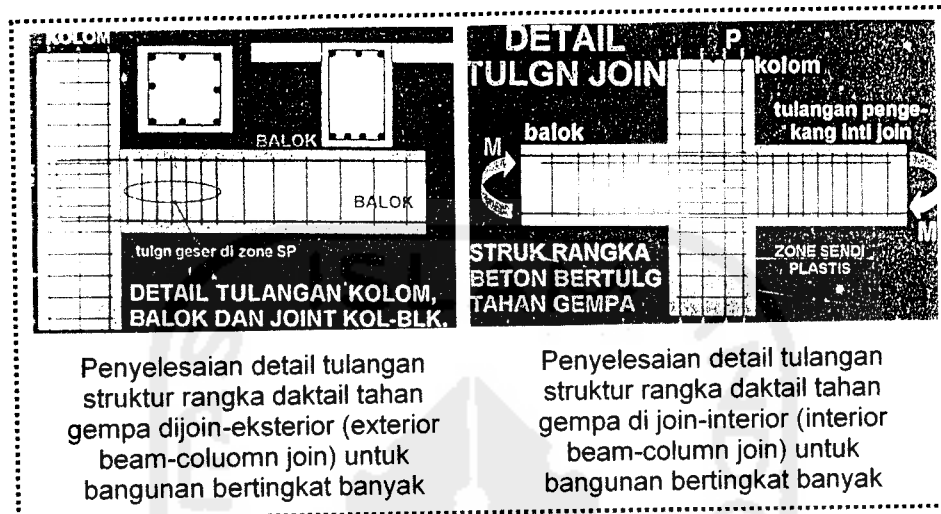
Balok pada bangunan sederhana terdiri dari ring balk (balok keliling) dan balok lintel. Balok lintel mempunyai fungsi sebagai penguat horizontal dan umumnya terletak diatas kusen.



Gb.3.30 Hubungan Balok

Untuk struktur bangunan bertingkat banyak dari beton bertulang sistem rangka (R/C Frame Struktur) yang daktail (tahan gempa).

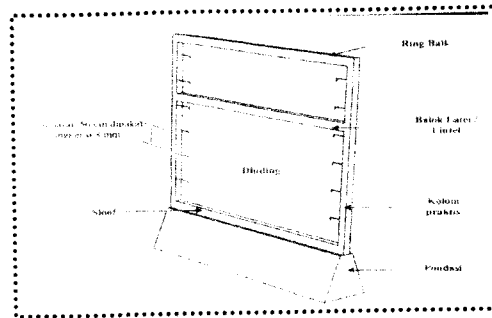
Detail penting: batang tulangan sengkang di join yang berfungsi sebagai tulangan pengekang pada inti join. Sengkang pada ujung balok, sebagai pengekang beton pada zona sendi plastis, yang mengalami rusak lentur akibat beban siklis gempa.



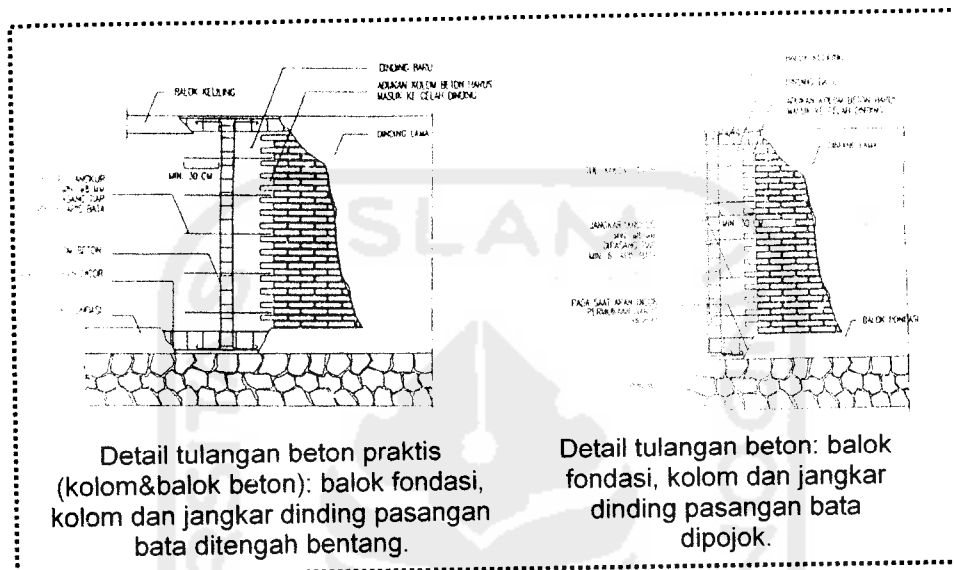
Gb.3.31 Gambar Detail Tulangan

4. Dinding

- Dinding bangunan pada saat terjadi gempa akan menerima beban permukaan pada arah tegak lurus dinding dan beban geser pada arah sejajar dinding.
- Kekuatan dinding dalam menahan beban dipengaruhi oleh adanya angker pada sisi dinding dan adanya perkuatan (kolom praktis) pada dinding sendiri
- Dinding harus diangker pada kolom dengan panjang angker 1,5 kali panjang batu bata atau batako.
- Angker dipasang setiap 10 lapis bata merah atau tiap 3kali lapis batako.
- Bukaan dinding 2 sisi dianjurkan dalam pembuatan bangunan tahan gempa.



Detail pemasangan dinding



Gb.3.32 Gambar Detail Pemasangan Dinding

Tinjauan Bahan Bangunan

Untuk mencegah terjadinya keruntuhan maka:

Untuk bangunan baru: memperbaiki mutu beton dan mutu pekerjaan. Campuran bahan untuk 1m³ beton misalnya: 300-330 kg PC : 800kg Pasir : 1000 kg kerikil dan 200-220 liter air, dapat digunakan untuk struktur bangunan rendah.

Bantalan Isolasi Seismik (Base Isolation)

Base isolation berguna untuk bangunan khusus, dimana getaran tidak diharapkan terjadi seperti pada ruang operasi, ruang pusat komputer, musium benda sejarah, ruang microscope elektron, dll.

Bantalan isolasi atau base isolation adlah bantalan elastis, terbuat dari susunan sejumlah lapisan lembar-karet dan pelat baja, yang direkatkan secara selang seling, sehingga membentuk bantalan berbentuk silinder, yang mampu menahan beban aksial besar dari alas bangunan (misal 500 ton atau lebih), juga mampu mengalami deormasi lateral sebesar ($\pm 45^\circ$) serta memiliki daya redam getaran gempa (lead rubber bearing). Bantalan isolasi dipasang diantara dasar bangunan dan bagian-atas fondasi, dan biasanya dibawah kaki-kolom struktur terbawah.



The image features a large, faint watermark of the Universitas Islam Indonesia logo in the background. The logo is circular and contains the text 'UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA' around the perimeter and '1973' in the center. Below the circle is a stylized emblem of a mosque dome and minaret. At the bottom of the watermark is the university's name in Arabic calligraphy.

BAB IV

ANALISA PERMASALAHAN

BAB VI

ANALISA & STRATEGI PENYELESAIAN MASALAH

IV.1 Analisa Aktifitas dan Kegiatan

IV.1.1 Pengertian

Trauma Center (Pusat Rehabilitasi Mental) ini merupakan sebuah wadah yang diperuntukan bagi anak-anak yang berusia 6–12 tahun yang mengalami stres pascatrauma bencana agar bisa keluar dari masalah psikologisnya dengan memberikan terapi psikologi, medis, fisik, dan religius serta sebagai tempat penampungan dan pengasuhan anak yatim piatu korban gempa bumi dan Tsunami untuk mencegah terjadinya *Children Trafficking* (perdagangan anak) dan *Lost generation*.

Pusat

- Pusat diartikan sebagai pokok, pangkal, atau tumpuan.
- Pusat berarti beberapa kelompok yang tersebar dalam suatu tempat dimana bentuk pelayanan dan system pelayanan dan manajemennya diatur bersama.

Rehabilitasi

Usaha memulihkan untuk menjadikan hidup sehat baik secara jasmaniah maupun rohaniah

Pusat rehabilitasi

Suatu wadah fungsional yang menyelenggarakan dan melaksanakan upaya medis, sosial dan vokasional.

Mental

Kondisi kejiwaan seseorang atau kondisi psikologis seseorang.

Trauma

- Peristiwa – peristiwa "mengesankan" mengesankan yang menetap dalam alam sadar seseorang.
- Suatu luka yang diakibatkan oleh benturan dengan akibat yang sedemikian "parah" yang sifatnya individual serta menimbulkan kesan yang mendalam bagi seseorang.

IV.1.2 Fungsi

Sebagai wadah untuk melaksanakan kegiatan pembinaan anak di NAD atau proses rehabilitasi (Pemulihan traumatis) anak dengan pendalaman yang terkontrol dan adanya fasilitas-2. Sehingga upaya penyembuhan lebih efektif.

IV.1.3 Pelaku Dan Kegiatan

Kegiatan dalam trauma center ini melibatkan beberapa pelaku dalam aktifitas harian yang ada. Pelaku kegiatan dapat dikelompokan sebagai berikut :

Kegiatan rehabilitasi mental (psikoterapy)

- *Anak-anak usia 6 -12 tahun* sebagi pelaku utama
- *Orang tua* dari peserta didik yang menggunakan fasilitas ini.
- *Psikolog.*

Adalah professional yang sudah terlatih mengatasi berbagai masalah yang berkaitan dengan pikiran (mind) dan tingkah laku.

Psikolog juga melakukan psikoterapi untuk mempengaruhi salah satu segi kepribadian klien sehingga klien mendapatkan cara baru menyesuaikan diri dengan lingkungan

- *Dokter*

b. *Dokter umum*

Dokter umum seringkali menjadi orang yang pertama dimintai pertolongan. Biasanya nasehat yang mereka berikan bersifat umum pada pasien. Mereka juga mempunyai respon yang bervariasi terhadap masalah stress.

c. *Dokter anak*

Mendiskusikan masalah anak dengan dokter anak akan sangat membantu. Selain memberikan informasi dan nasihat yang lebih spesifik. ia mungkin akan meresepkan vitamin atau mineral yang sesuai dengan kondisi anak.

- *Psikiater*

Psikiater adalah dokter medis yang mempunyai spesialisasi dalam bidang penyembuhan kelainan-kelainan mental dan perilaku yang tidak normal beserta sejumlah masalah yang berhubungan dengan penyesuaian diri.

Kegiatan pengasuhan anak

- *Pengasuh anak.*

Bertugas melayani pemenuhan kebutuhan fisik dan psikologi anak.

- Guru / pendidik

Bertugas mengajarkan anak yang menyangkut kegiatan pendidikan (Ekstrakurikuler)

- *Guru mengaji / ustad*

Guru mengaji atau ustad biasanya memiliki banyak pengalaman dalam konseling. Selain mengajarkan berdo'a / mengaji ustad juga dapat mengajarkan akhlak / moral sehingga dapat membuat anak atau pun orang tua menjadi lebih tenang dalam memecahkan masalah.

- *Pekerja social bencana (disaster social work)*

adalah : satu bidang praktek pekerjaan social yang ditujukan untuk membantu korban (dan pekerja – pekerja penyelamat yang memberikan bantuan dan pertolongan) menguruskan emosi dan mempelajari bagaimana cara mengatasi stress yang berlebihan yang dialami selepas bencana terjadi.

Kegiatan pengelola

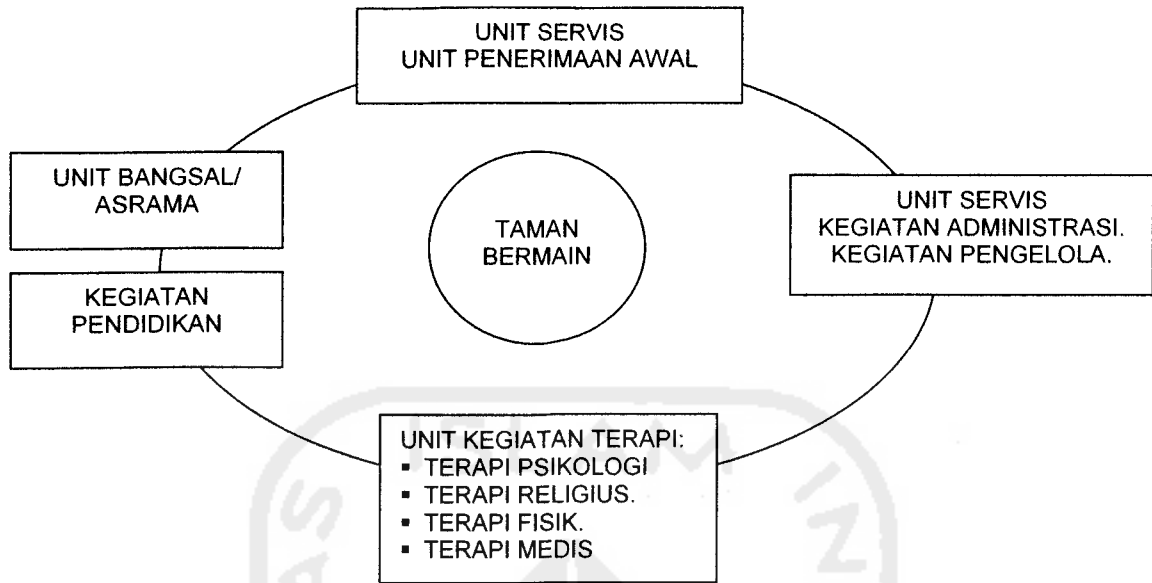
- Orang-orang yang bertugas dalam hal administratif

Kegiatan servis dan keamanan

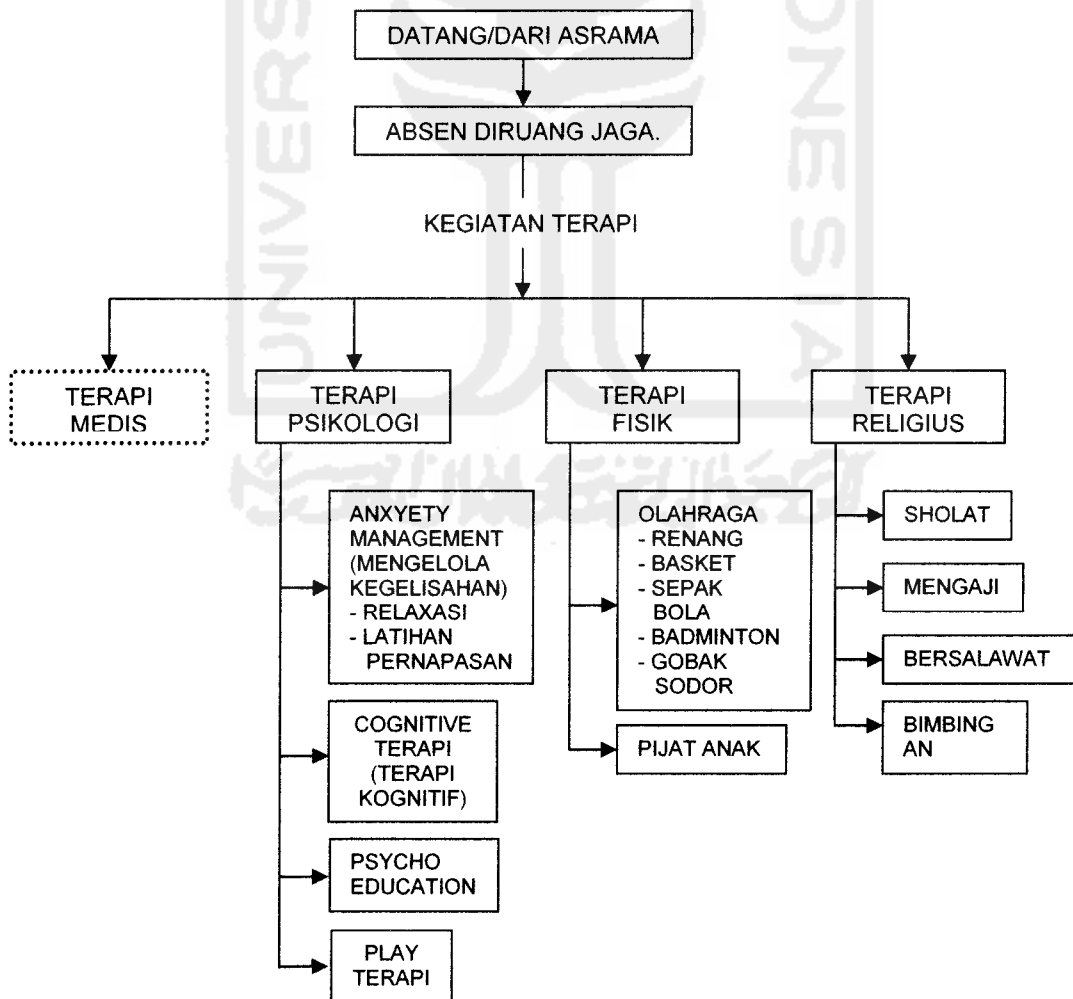
Tenaga – tenaga yang ikut menunjang pelaksanaan pelayanan. seperti : Juru masak, Petugas kebersihan, Penjaga keamanan.

IV.2 Organisasi Kegiatan

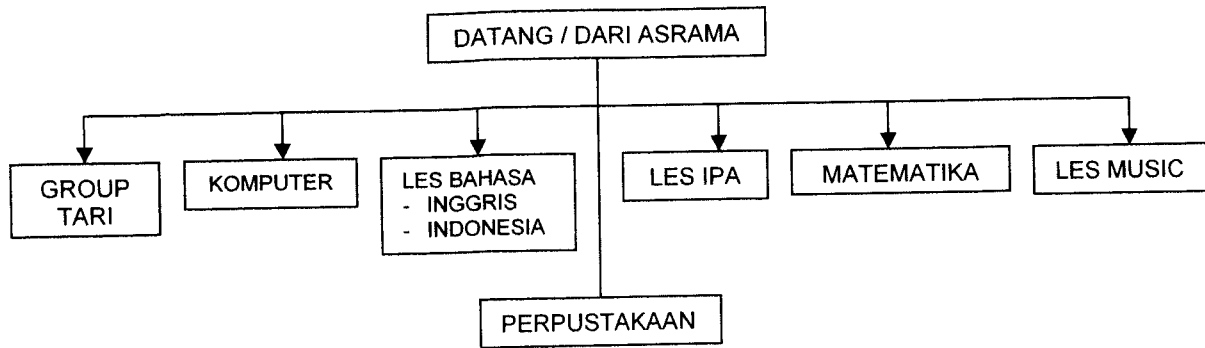
IV.2.1 Studi Aktifitas dan Kegiatan



A Kegiatan Terapi

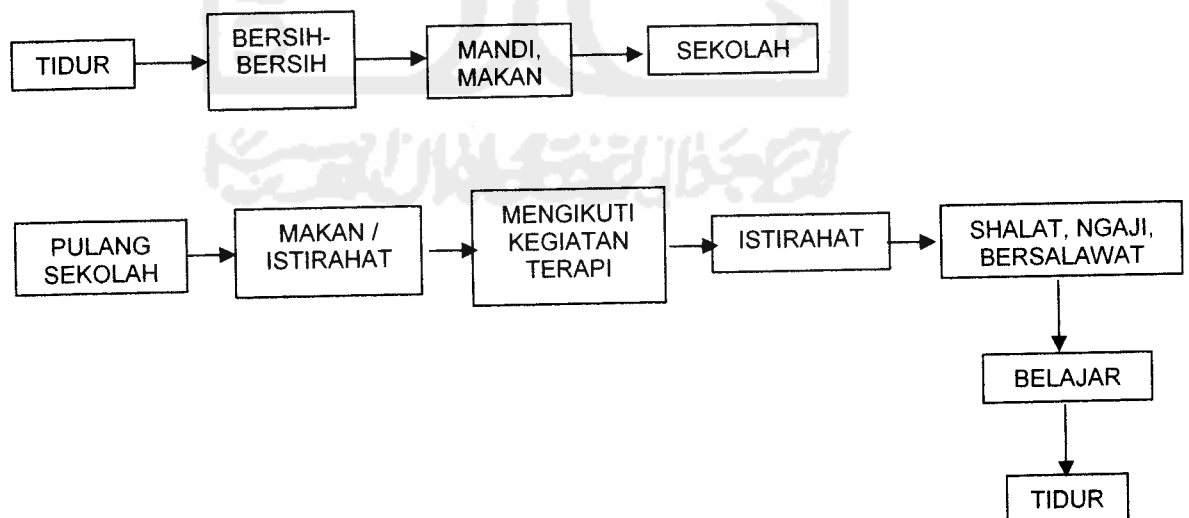


B. Kegiatan Pendidikan (Ekstrakurikuler)



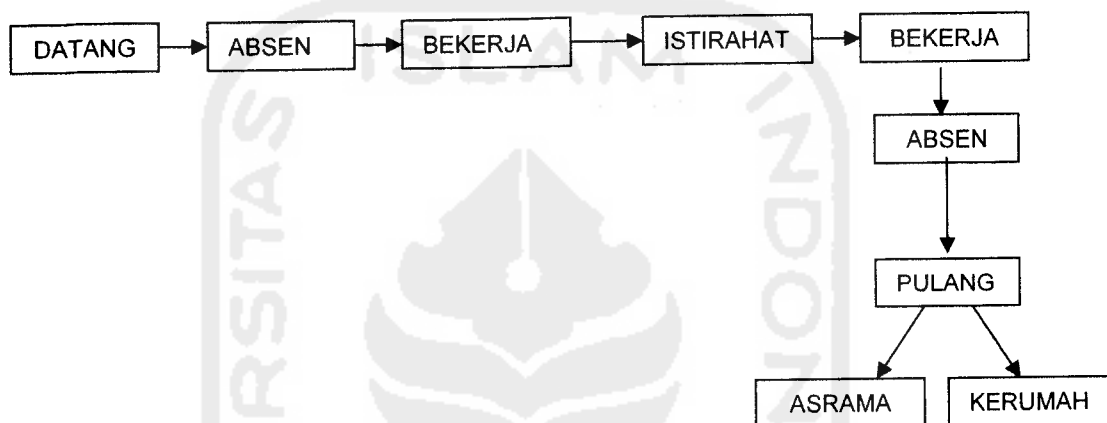
Bentuk Kegiatan	Pelaku	Ruang yang Dibutuhkan
Les Komputer	<ul style="list-style-type: none"> Anak Pengajar / Guru 	R. Komputer Gudang Alat
Les Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> Anak Pengajar / Guru 	Lab. Bahasa Gudang Alat
Les IPA & MAtematika	<ul style="list-style-type: none"> Anak Pengajar / Guru 	Kelas A, B, dan C R. Guru
Les Music	<ul style="list-style-type: none"> Anak Pengajar / Guru 	R. Music Gudang Alat
Les Tari	<ul style="list-style-type: none"> Anak Pengajar / Guru 	R. Tari R. Perlengkapan
Perpustakaan	<ul style="list-style-type: none"> Anak Pengelola 	R. Baca R. Pengelola Perpustakaan R. Koleksi

C. Kegiatan Asrama



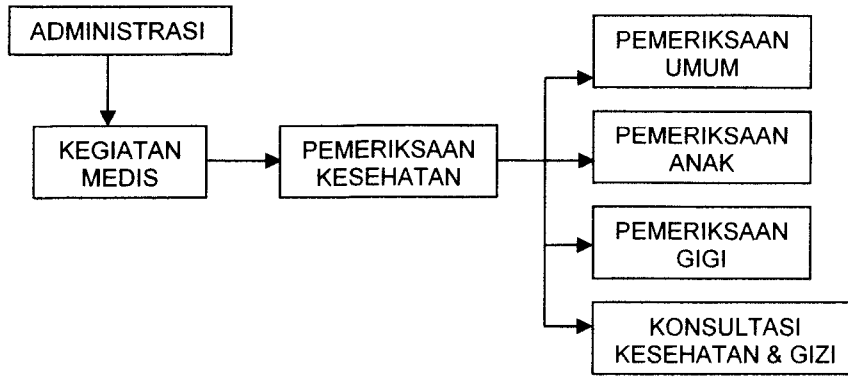
Bentuk Kegiatan	Pelaku	Ruang yang Dibutuhkan
Tidur	<ul style="list-style-type: none"> • Anak • Pengasuh • Penjaga/ petugas servis 	R. Tidur Anak
		R. Tidur pengasuh
		R. Tidur penjaga
		Lavatory
Makan	<ul style="list-style-type: none"> • Anak • Pengasuh • Penjaga/ petugas servis 	R. Makan
		R. Dapur
		R. Pantry
Belajar	• Anak	R. Belajar

D. Kegiatan Pengelola



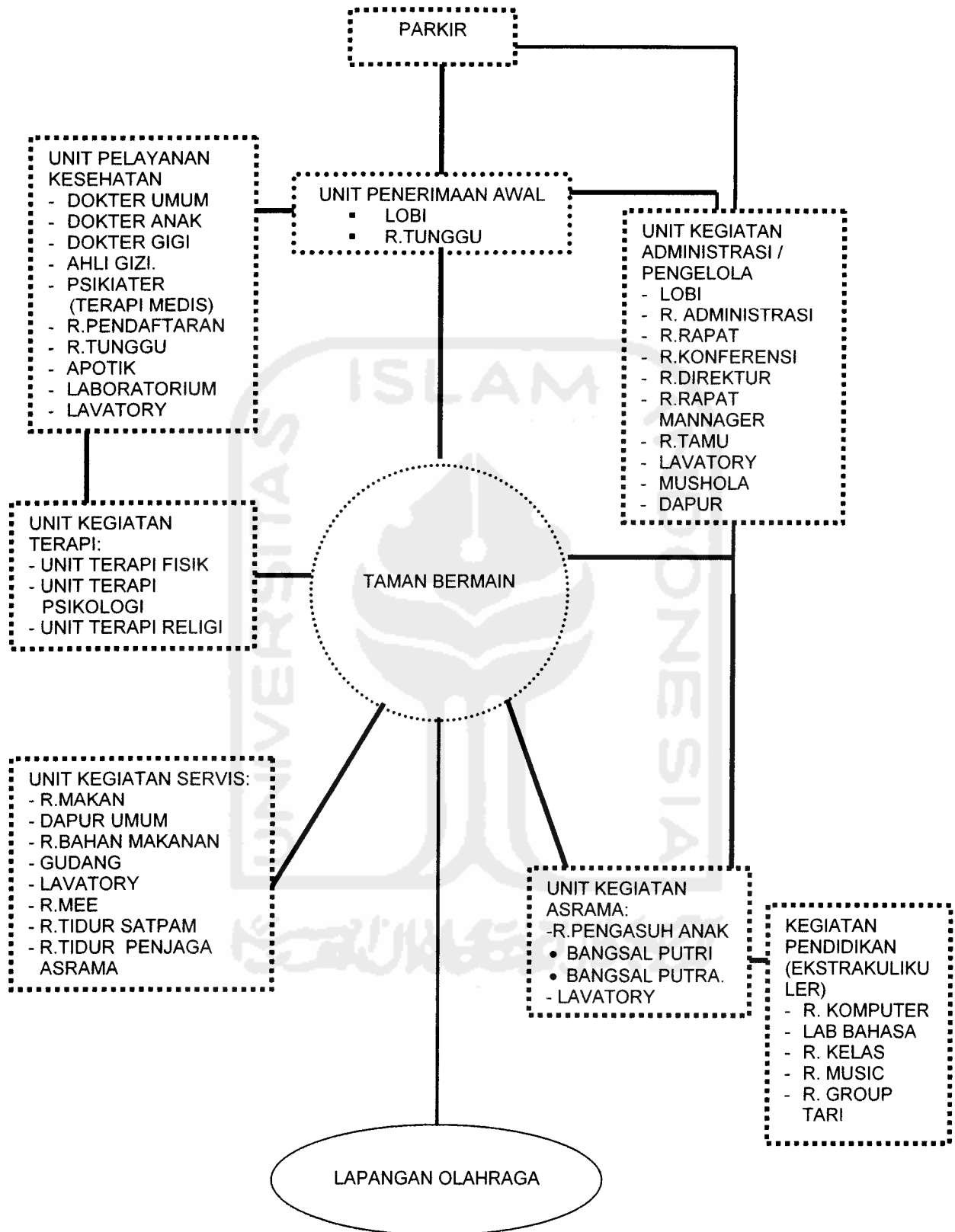
Bentuk kegiatan	Pelaku	Ruang yang dibutuhkan
Kantor	<ul style="list-style-type: none"> • Direktur • Manager • Resepsionis • Sekretaris • Staff / Karyawan 	R. Direktur
		R. Manager
		R. Staff/ Karyawan
		R. Resepsionis
		R. Sekretaris
		R. Tamu
		R. Rapat
		R. Konfrensi
		Mushola
		Lavatory
R. Istirahat		
Servis	Petugas servis	Gudang Alat
		Dapur

E. Kegiatan Kesehatan



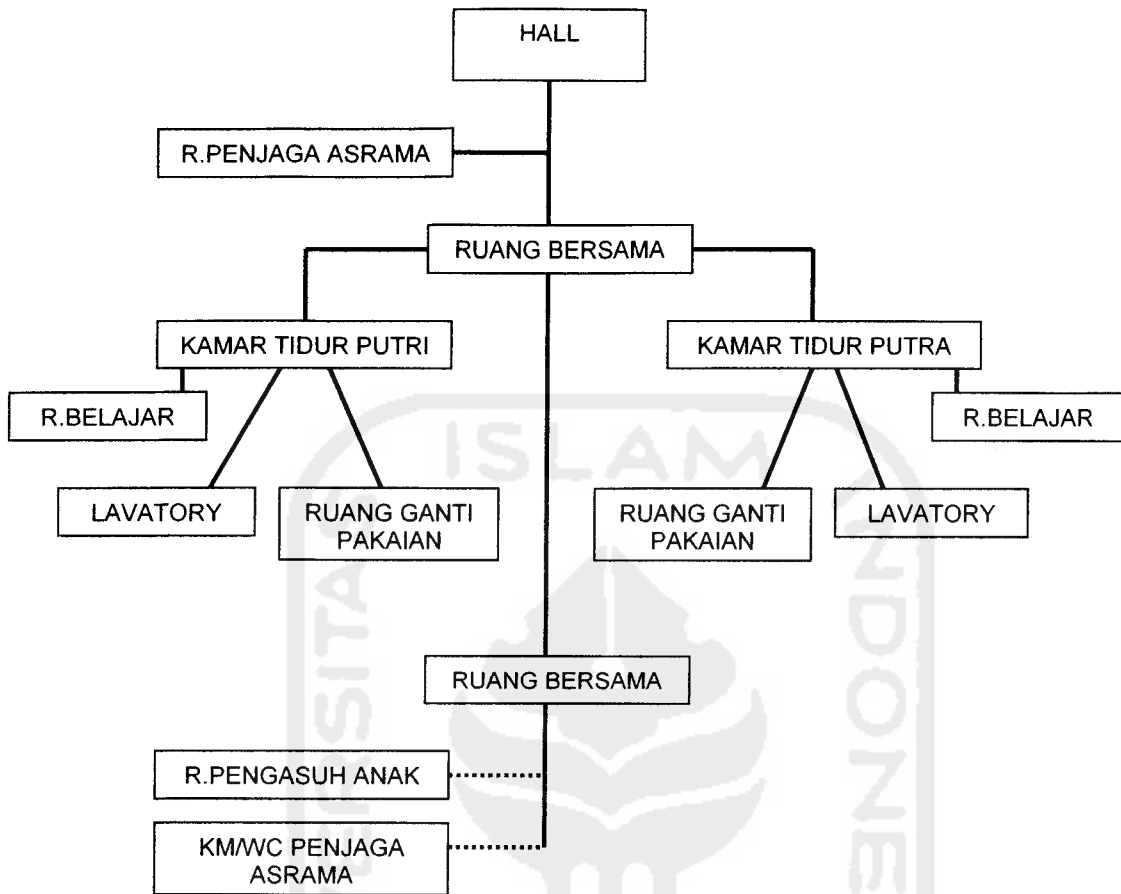
Bentuk Kegiatan	Pelaku	Ruang yang Dibutuhkan
Kegiatan kesehatan	<ul style="list-style-type: none"> • Dokter Anak • Dokter Gigi • Ahli gizi • Pasien 	R. Periksa dokter anak
		R. Periksa dokter gigi
		R. Konsultan gizi
		R. Tunggu Pasien
Administrasi	<ul style="list-style-type: none"> • Pimpinan • Staff Administrasi • Staff Keuangan • Resepsionis 	R. Pimpinan
		R. Staff
		R. Rapat
		R. Staff Keuangan
		R. Tamu
		R. Resepsionis
R. Tunggu		

IV.2.2 Organisasi Ruang Seluruh Unit Bangunan

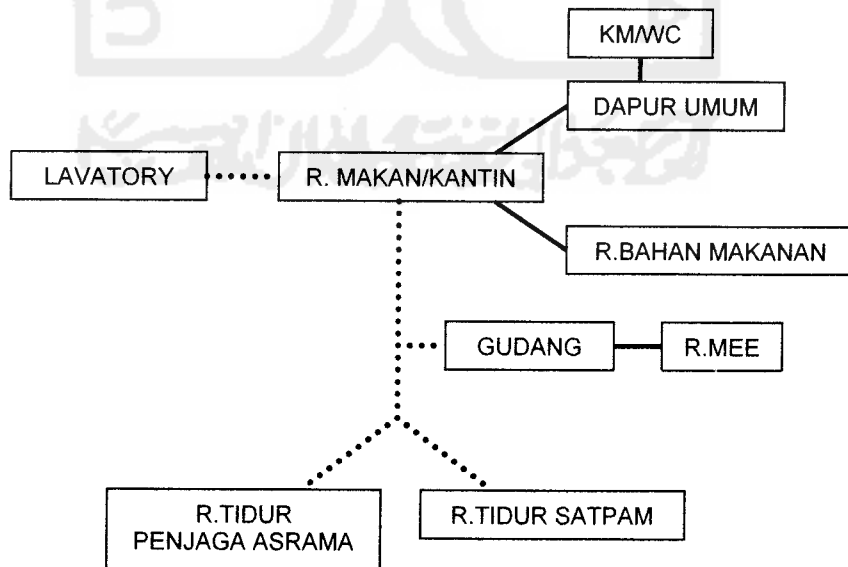


IV.2.3 Pola Hubungan Ruang

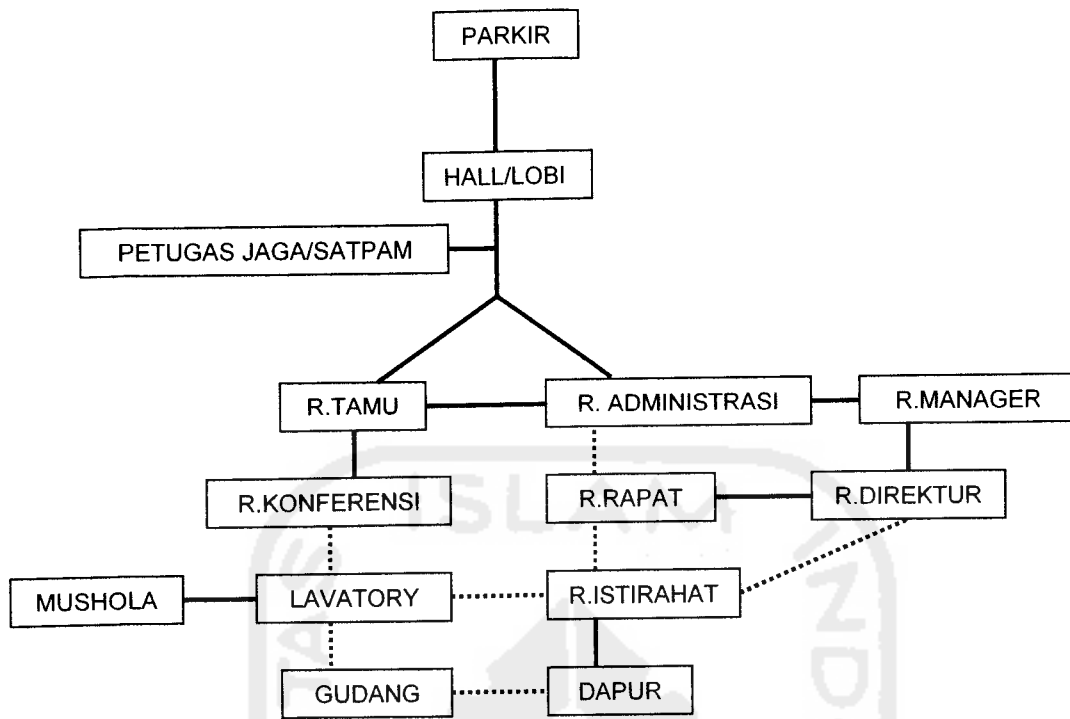
A. Pola Hubungan Ruang Kegiatan Asrama/Bangsral



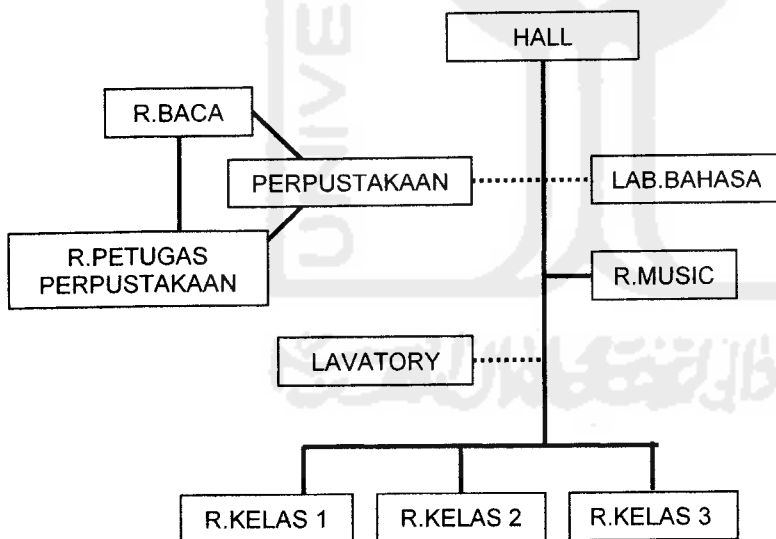
B. Pola Hubungan Ruang Kelompok Kegiatan Servis



C. Pola Hubungan Ruang Kelompok Kegiatan Administrasi/Pengelola



D. Pola Hubungan Ruang Kegiatan Pendidikan (Ekstrakurikuler)



VI.3 Analisa Kebutuhan Ruang

Tabel 4.1 Analisa Kebutuhan Ruang

RUANG	STANDAR (M ²)	JMLH RUANG	KAPASITAS		LUAS TOTAL (M ²)
			ANAK	GURU /DEWASA	
KEGIATAN TERAPI					
1. Terapi Psikologi					
a. Terapi Bermain					
▪ Messy Area	2.25	1	100	5	124
▪ Active Area	4.41	1	50	5	245
▪ Quiet Area	1.5	1	50	5	144
▪ R. Bermain Outdoor	4.41	1	100		450
Total					963
b. Belajar (ekskul)					
▪ R. Komputer & Lab Bahasa	2	1	40	4	90
- Gudang Alat	4	1			4
▪ R. Kelas	1.5	3	15	1	90
▪ R. Musik dan Vokal	2,55	1	20	2	56
▪ R. Tari	4	1	20	2	88
▪ R. Lukis	2	1	20	2	44
▪ Perpustakaan					
- Rak Buku	1,5	1	10		15
- R. Baca Santai	2	1	20		40
- R. Baca Serius	1.5	1	20		30
- R. Informasi&Peminjaman	1.65	1	20		33
- Gdg penyimpanan Buku	4	1			4
▪ Galery Terbuka	1	1	200		200
c. Anxiety Management					
▪ R. Relaksasi	4	1	20	2	88
Total					782
2. Terapi Religius					
▪ Mushalla	2,24		300		672
3. Terapi Fisik					
▪ Olah Raga:					
- Lap. Basket					72
- Kolam Renang					50
- Badminton					72
▪ R. Pijat Anak	2	1	20		40
4. Terapi Medis					
▪ R. Konsultasi		1			90
▪ R. Tunggu	3	1		5	15
Total					1011
				TOTAL	2756

RUANG	STANDAR (M ²)	JMLH RUANG	KAPASITAS		LUAS TOTAL (M ²)
			ANAK	GURU /DEWASA	
KEGIATAN ASRAMA					
▪ Asrama Putri					
- R. Tidur anak (6-8thn)	6	1	20		120
- R. Tidur anak (9-12thn)	6	3	20		360
- R. Loker	1	1	100		100

- R. Bersama	50	1			54
- R. Tidur Pengasuh	12	2		2	48
- Lavatory I	1.5	1			28
- Lavatory II	1.5	1			30
- R. Makan	1.5	1	100		150
Total					890
▪ Asrama Putra					
- R. Tidur anak (6-8thn)	6	1	20		120
- R. Tidur anak (9-12thn)	6	3	20		360
- R. Loker	1	1	100		100
- R. Bersama	50	1			54
- R. Tidur Pengasuh	12	2		2	48
- Lavatory I	1.5	1			28
- Lavatory II	1.5	1			30
- R. Makan	1.5	1	100		150
Total					890
				TOTAL	1780

RUANG	STANDAR (M ²)	JMLH RUANG	KAPASITAS		LUAS TOTAL (M ²)
			ANAK	GURU /DEWASA	
KEGIATAN KESEHATAN (UMUM)					
▪ R. Tunggu	3	1	10		30
▪ R. Dokter Anak	15	1			15
▪ R. Dokter Gigi	15	1			15
▪ R. Ahli Gizi	15	1			15
▪ R. Pendaftaran	12	1			12
▪ Apotik	15	1			15
				TOTAL	107

RUANG	STANDAR (M ²)	JMLH RUANG	KAPASITAS		LUAS TOTAL (M ²)
			ANAK	GURU /DEWASA	
KEGIATAN PENGELOLA					
1. Bagian Kepemimpinan					
▪ R. Direktur	20	1		1	20
▪ R. Wakil Direktur	15	1		1	15
▪ Sekretaris	15	1		1	15
▪ R. Rapat	1.6	1		20	48
2. Bagian Staff Administrasi	1.6	1		16	90
Receptionis	0.9	1		20	18
Rg. Tunggu tamu	8	1			8
Lavatory	1.5	2			30
				TOTAL	252

RUANG	STANDAR (M ²)	JMLH RUANG	KAPASITAS		LUAS TOTAL (M ²)
			ANAK	GURU /DEWASA	
SERVIS & PENDUKUNG					
▪ Hall	0.9	1	250		225
▪ R. Serbaguna	0.9	1	500		450
▪ Kantin	1.7	1	20		34
▪ Minimarket		1			37
▪ Wartel	1	1	5 unit		5

▪ Rumah Penjaga Asrama				88
▪ Gudang Barang dan Makanan		1		120
▪ Rg. MEE	20	1		24
▪ Parkir Motor Karyawan	1.5	1		64
▪ Rg. Ganti (Kolam)	1.5	2		100
			TOTAL	1147

- Luas Seluruh Bangunan = ± 6042 m²
- ± 6042 m² + Sirkulasi 20% = ± 7250 m²
- Total Luas Seluruh Bangunan = ± 7250 m²**

- Luas Bangunan Lantai 1 = ± 4206 m²
- ± 4206 m² + Sirkulasi 20% = ± 5047,2 m²
- Total Luas Bangunan Lantai 1 = ± 5047,2 m²**

- Luas lantai 2 = ± 1584 m²
- ± 300 m² + Sirkulasi 20% = ± 1900,8 m²
- Total Luas Bangunan Lantai 2 = ± 1900,8 m²**

- Luas Lantai 3 = ± 252 m²
- ± 252 m² + Sirkulasi 20% = ± 302,4 m²
- Total Luas Bangunan Lantai 2 = ± 302,4 m²**

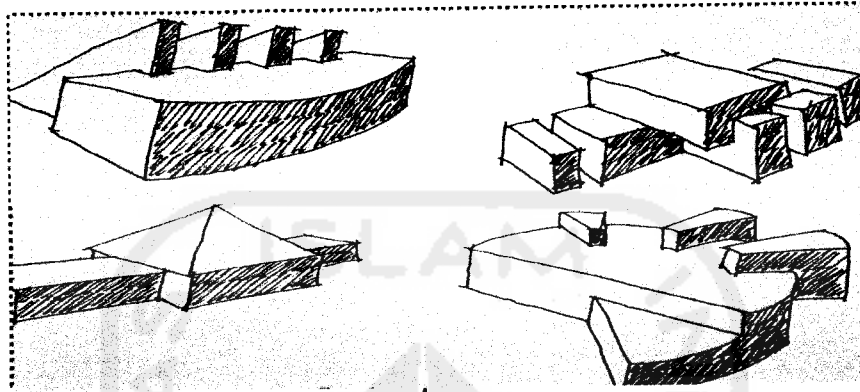
- Luas Site = ± 20000 m²
- BCR = ±25%

VI.2 Analisa Penampilan Bangunan

1. Berdasarkan persepsi anak terhadap bangunan.

Suka warna terang dan mencolok, bentuk geometris dan rill, bentuk-bentuk yang dinamis.

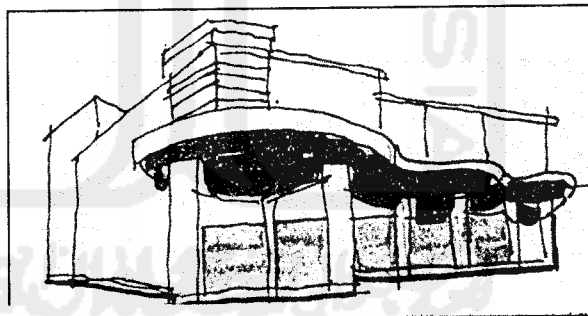
- Permainan bentuk –bentuk geometri sederhana sehingga mudah dicerna oleh anak.



Bentuk-bentuk sederhana :

- Mudah diingat.
- Mudah dipelajari.
- Tidak terlalu menekan.

- Permainan bidang-bidang yang dinamis dan fleksibel



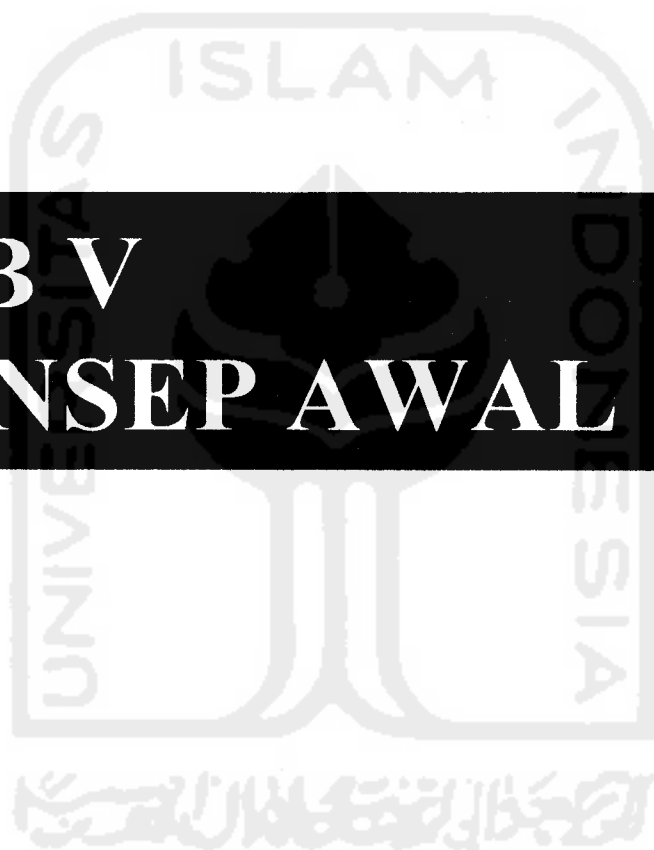
Menggunakan kanopi lengkung sehingga terkesan dinamis, atraktif, dan elastis (tidak kaku)

- Menyukai warna-warna yang mencolok. Dengan cara memberikan warna-warna seperti warna merah, kuning, biru, dll sehingga suasana nya akan menjadi lebih ceria. Selain itu warna juga dapat dijadikan symbol untuk anak. Sehingga bangunan akan mudah dikenali dan tidak terasa asing.

Berdasarkan prinsip-prinsip bangunan tahan gempa:

- Atap, tidak boleh menggunakan jenis atap yang berat karena akan menambah beban bangunan jika terjadi gempa. Jika menggunakan atap genteng maka genteng harus diikat dengan reng atau dipaku jika genteng tersebut sudah mempunyai lubang.
- Jenis atap yang digunakan atap pelana dengan penutup genteng, sebagai respon dari daerah tropis. Panas matahari dapat diserap terlebih dahulu oleh atap sehingga suhu ruangan dapat lebih sejuk dan nyaman untuk anak-anak.
- Struktur bangunan harus cukup kuat terhadap guncangan gempa, dan tidak membahayakan penghuni yang ada didalamnya. Sambungan antara kolom dan balok harus cukup kuat dan rigid. Kolom-kolom struktur dapat dijadikan bagian dari sosok bangunan.
- Untuk daerah rawan gempa jendela sebaiknya pada kedua sisi ruangan. Jendela tersebut harus cukup besar agar cahaya dapat masuk secara optimal. Dan dapat dijangkau oleh anak, ketinggian jendela dari lantai $\pm 80-100$ cm.

BAB V KONSEP AWAL

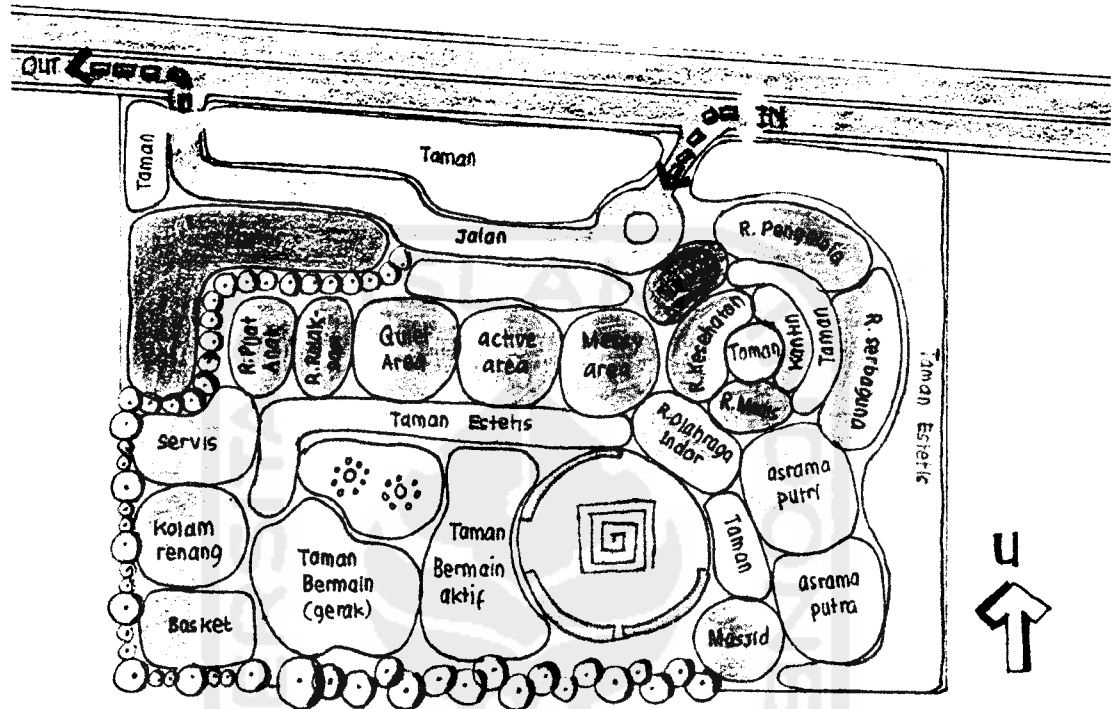


BAB V

KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

V.1 KONSEP AWAL PERENCANAAN

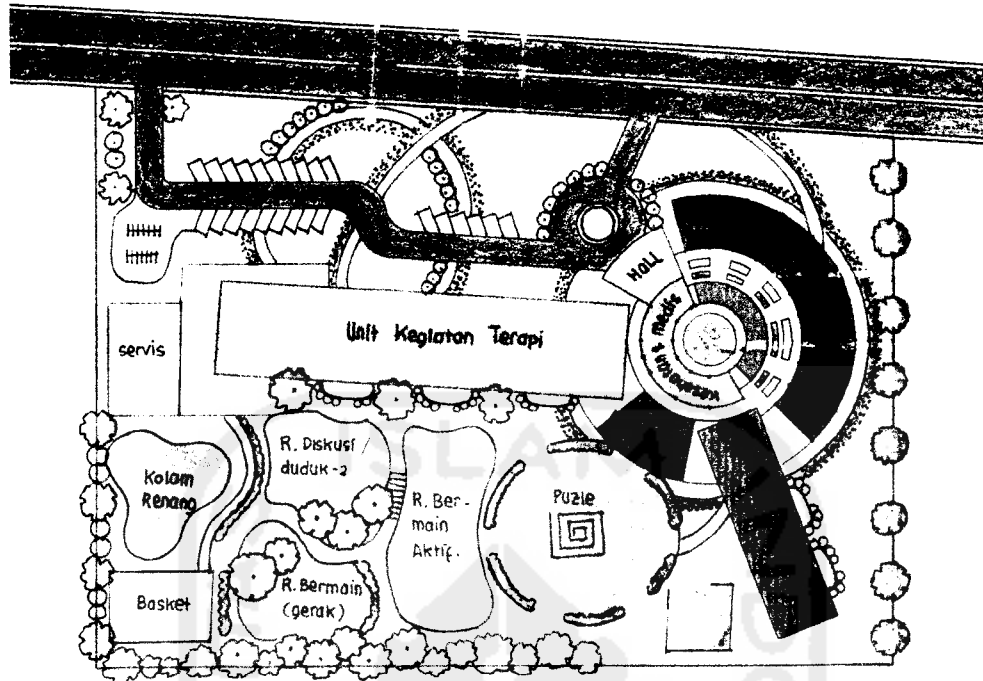
V.1.1 Konsep Zoning



Gb. 5.1 Konsep Awal Zoning

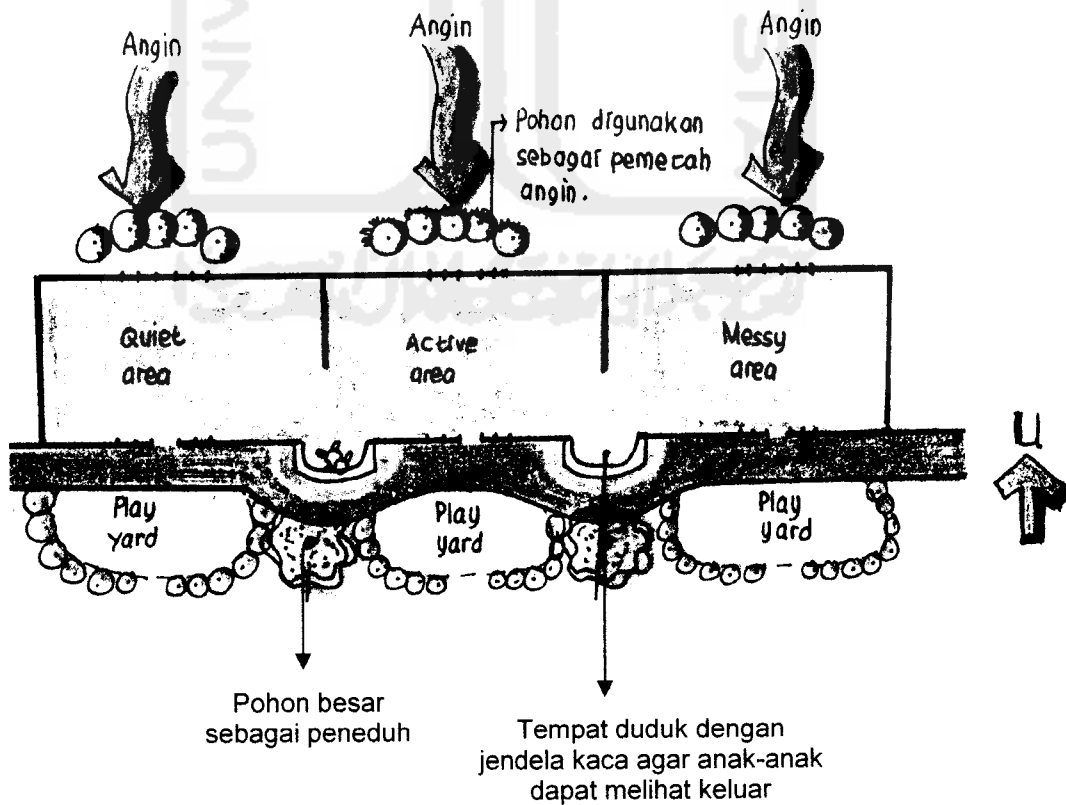
- Bentuk penzoningan yang digunakan adalah bentuk radial.karena dengan menggunakan bentuk organisasi radial sirkulasi lebih terarah dan dapat mengoptimalkan view keluar bangunan. Selain itu aktifitas bermain anak lebih mudah diawasi dan dikontrol
- Setiap unit bangunan dapat mengakses keluar bangunan (taman) dengan cepat, sehingga apabila gempa dapat segera keluar bangunan.
- Kegiatan terapi untuk anak dan asrama, memiliki interaksi antara ruang luar dan ruang dalam, memiliki keleluasaan pandang.

V.1.2 Konsep Gubahan Massa



Gb. 5.2 Konsep Awal Gubahan Massa

V.1.2 Konsep Ruang Bermain Indoor



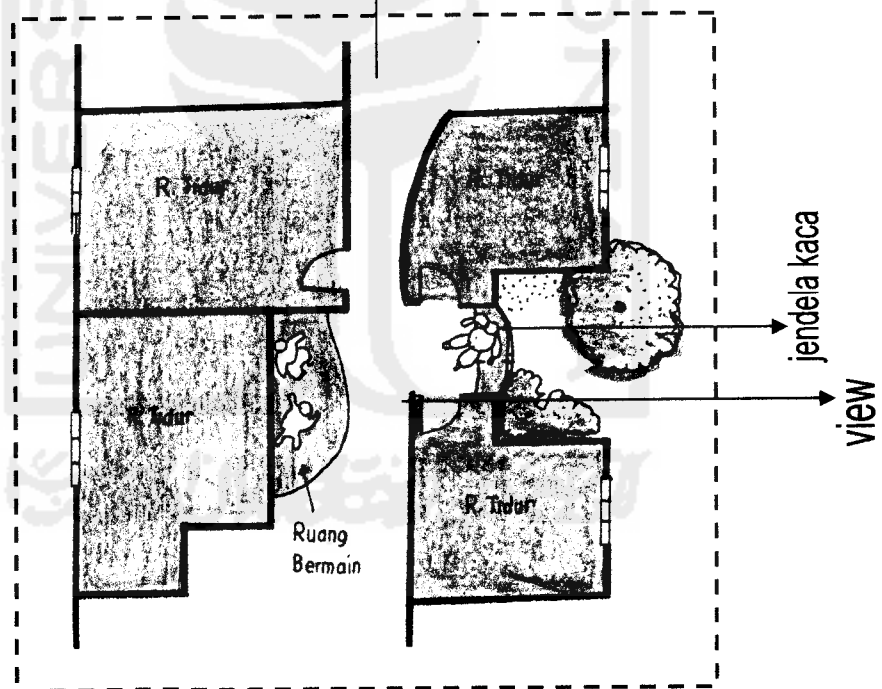
ruang bermain indoor

1. Adanya interaksi antara ruang luar dan ruang dalam agar pencahayaan dan penghawaan alami dapat masuk dengan optimal untuk kenyamanan anak dalam ruangan
2. Perabotan & elemen yang ada dalam ruang tidak membahayakan anak (faktor keamanan)
3. Penggunaan warna disesuaikan dengan fungsinya (terapi warna)

Gb. 5.3 Konsep Awal Ruang Bermain Outdoor

V.1.3 Konsep Ruang Tidur (Asrama)

- Koridor lebar agar →
- Interaksi sosial,
 - Bermain, dan
 - Dapat melihat pintu keluar

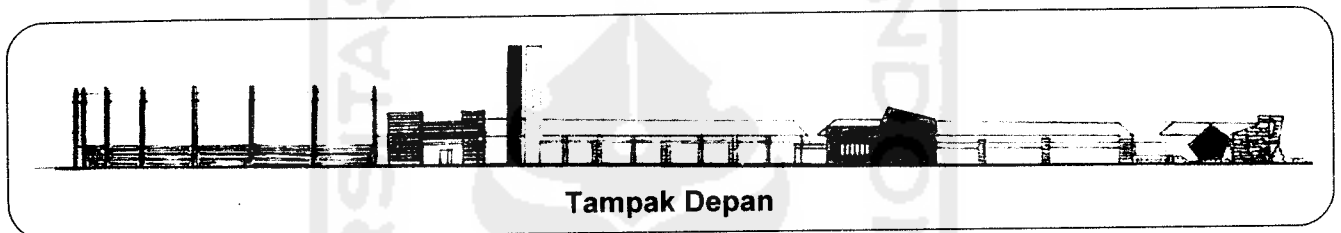


Gb. 5.4 Konsep Awal Ruang Bermain Indoor

Interaksi Ruang Luar & Ruang Dalam

V.1.4 Konsep Penampilan

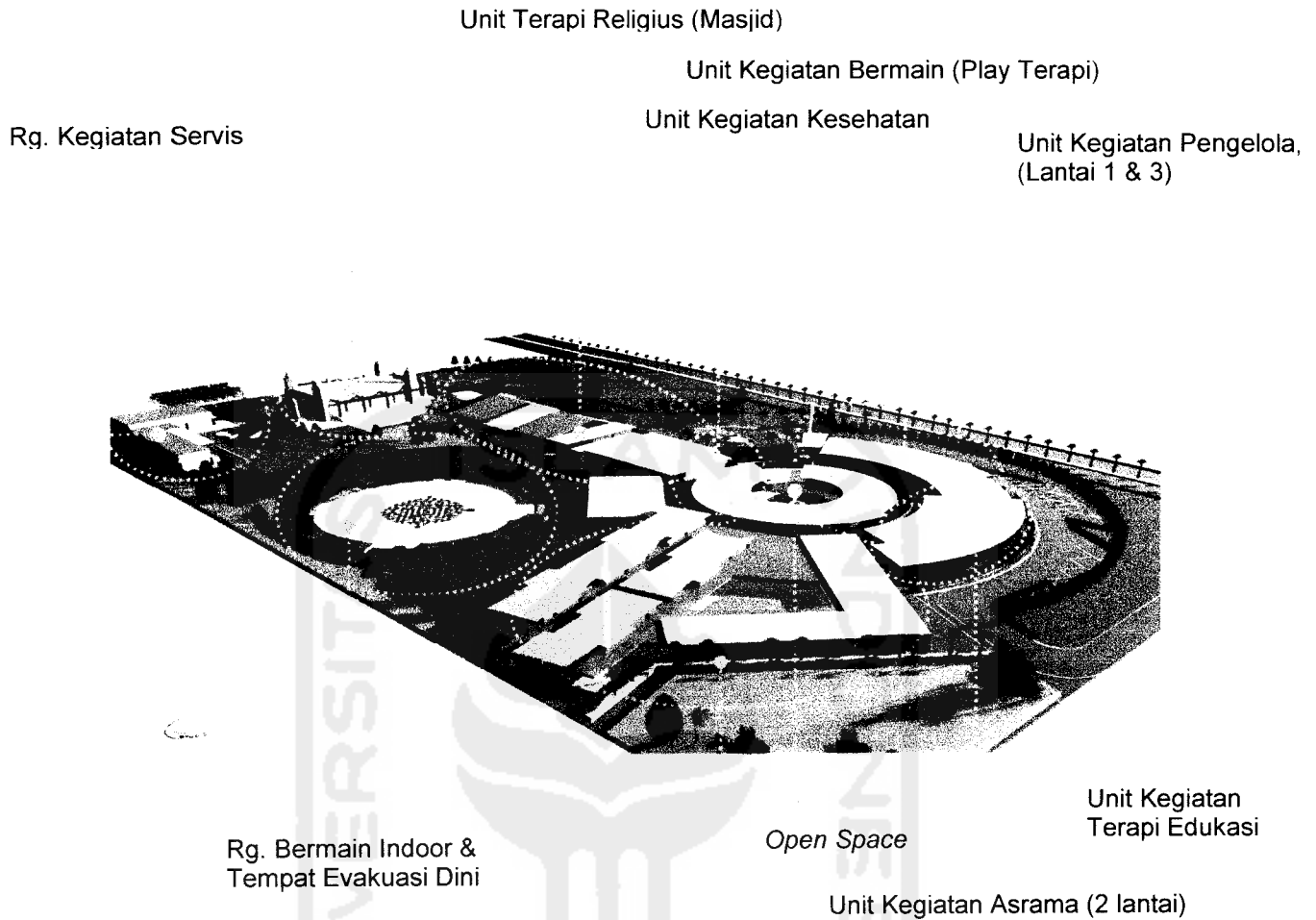
- Adanya permainan bidang-bidang yang terpisah dari struktur bangunan, agar jika terjadi gempa tidak menambahkan beban bangunan sehingga membahayakan penghuni.
- Adanya permainan kolom-kolom yang tinggi dengan warna-warna yang ceria sebagai symbol atau menjadi daya tarik dari bangunan serta mudah ditemukan.
- Permainan tekstur, batu sirih hitam yang dipadukan dengan warna-warna yang cerah seperti warna merah, sehingga bangunan terkesan lebih benergi.
- Permainan koridor yang lebih fleksibel dan dinamis.
- Kolom struktur utama menjadi bagian dari sosok bangunan.



Gb. 5.5 Konsep Awal Penampilan Bangunan

V.2. SKEMATIK DESAIN

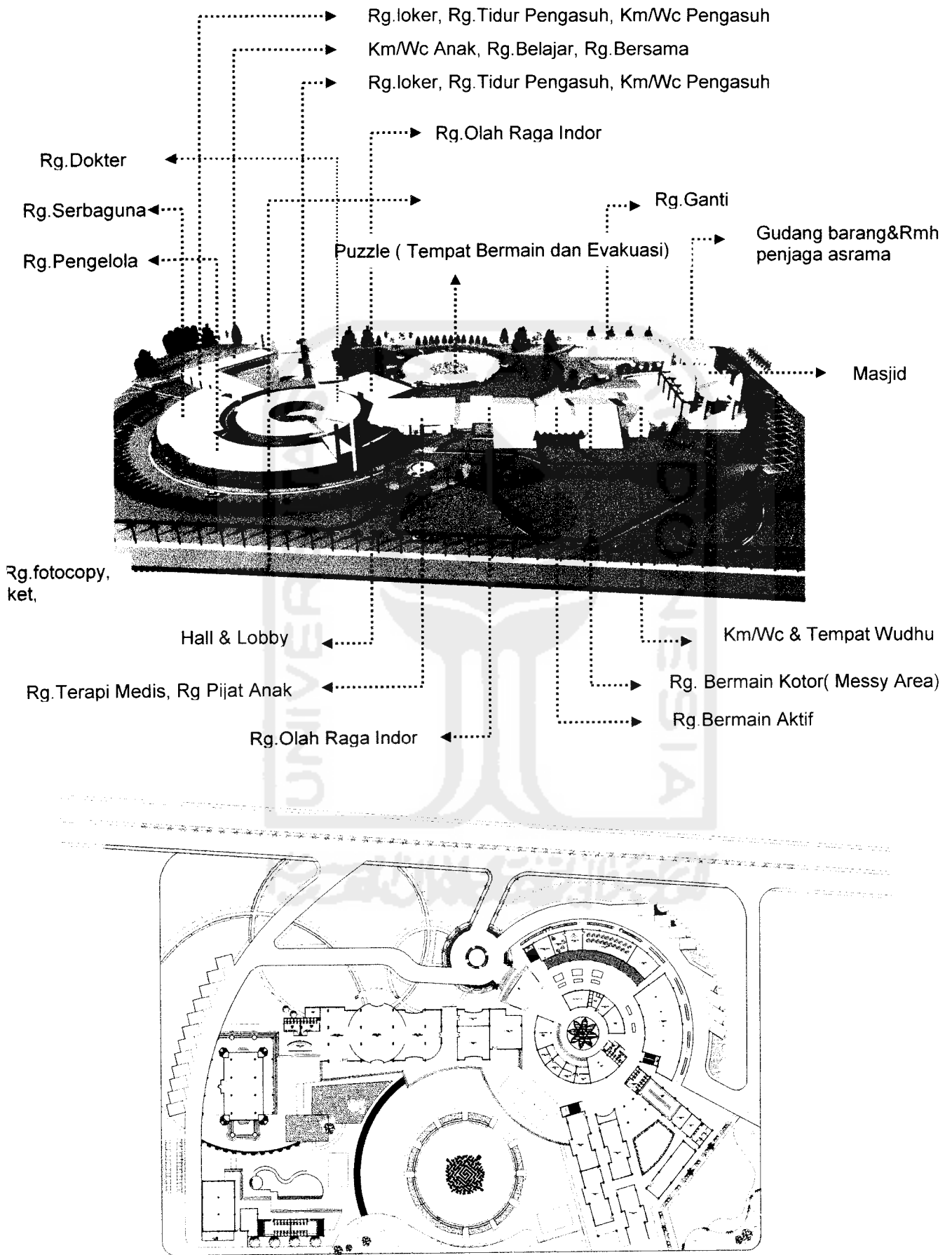
V.2.1 Konsep Gubahan Massa



- Zoning menggunakan organisasi radial.karena dengan organisasi radial sirkulasi menjadi lebih terarah dan dapat mengoptimalkan *view* keluar bangunan, dan aktifitas nak menjadi lebih mudah diawasi.
- Sesuai dengan prinsip bangunan tahan gempa bahwa denah massa-massa bangunan sebaiknya memiliki bentuk yang sederhana, simetris, dan tidak terlalu panjang, maka massa bangunan dibuat terpisah-pisah yang terdiri dari 11 massa tetapi secara keseluruhan tetap menyatu yang dihubungkan melalui selasar.
- Setiap unit bangunan dapat mengakses keluar bangunan(taman)dengan cepat
- Terdapat taman yang ditengahnya terdapat puzzle sebagai penanda dan tempat bermain, yang berfungsi sebagai tempat evakuasi dini jika terjadi gempa.
- Kegiatan terapi untuk anak dan asrama memiliki interaksi antara ruang luar dan ruang dalam,memiliki keleluasaan pandangan.
- Terdapat taman aktif, quiet, dan messy.

Gb. 5.6 Skematik Desain (Gubahan Massa)

V.2.2 Konsep Hubungan Antar Ruang



V.2.3 Konsep Penataan *Landscape* Sebagai Sarana Penyembuhan Fisik Dan Jiwa Anak Serta Taman Waspada Bencana

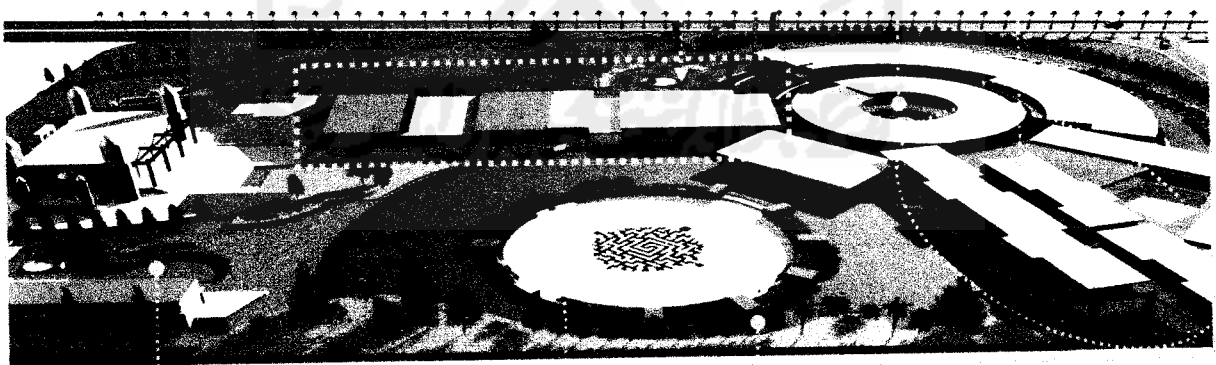
KONSEP DASAR TAMAN WASPADA BENCANA:

- Penghuni bangunan harus dapat mencapai ruang luar dalam waktu yang secepat mungkin misalnya: 5, 10, 15, 20 menit (dengan radius pelayanan berturut-turut 500m, 1000m, 2000m) oleh orang tua, perempuan, dan anak-anak
- Luas lahan penyelamatan yang dibutuhkan sekitar 1 m²/orang
- Lahan penyelamatan dapat dijadikan tempat bermain anak-anak, lapangan olah raga, dan lain-lain
- Terdapat bukit penyelamatan (*escape hill*) untuk tempat evakuasi lebih lanjut
- Kontruksi bangunan harus menggunakan konstruksi tahan gempa
- Jalan harus cukup lebar

APLIKASI PADA RANCANGAN

Unit kegiatan bermain anak dan asrama berorientasi langsung pada *puzzle* agar mudah diakses

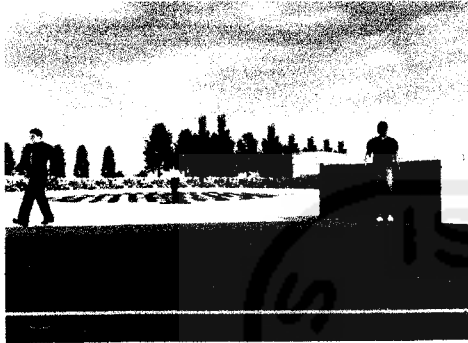
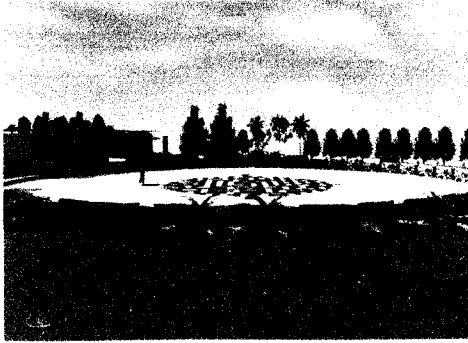
Pada bagian tengah bangunan terdapat *open space* sebagai tempat evakuasi sementara dan tempat untuk kegiatan anak



Kolam Renang

Terdapat taman aktif yang ditengahnya terdapat *puzzle* sebagai penanda dan tempat bermain, yang berfungsi sebagai tempat evakuasi gempa dini jika terjadi gempa

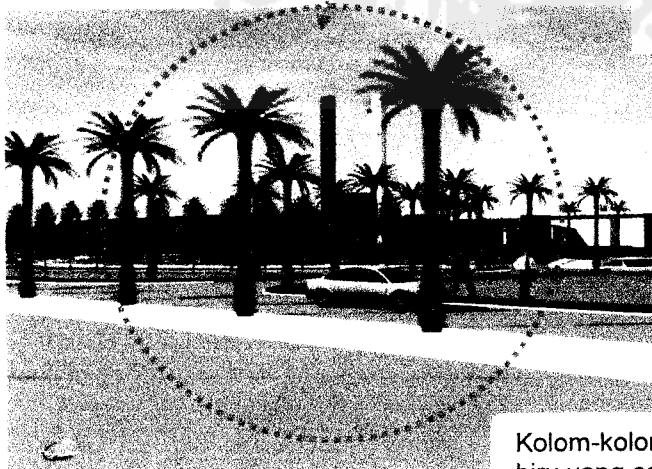
- Terdapat bukit-bukitan yang ditanami berbagai macam jenis pohon, selain berfungsi sebagai peneduh juga untuk mengenalkan pada anak berbagai jenis pohon pada anak
- Anak-anak juga diajarkan apabila terjadi Tsunami, maka carilah tempat yang lebih tinggi seperti bukit



- Pada bagian tengah terdapat puzzle, sebagai tempat bermain
- Dikelilingi oleh pohon berwarna merah dan hijau
- Sebagai ruang bermain aktif.
- Sebagai tempat evakuasi dini jika terjadi bencana gempa.



Padang rumput yang luas sebagai tempat bermain aktif

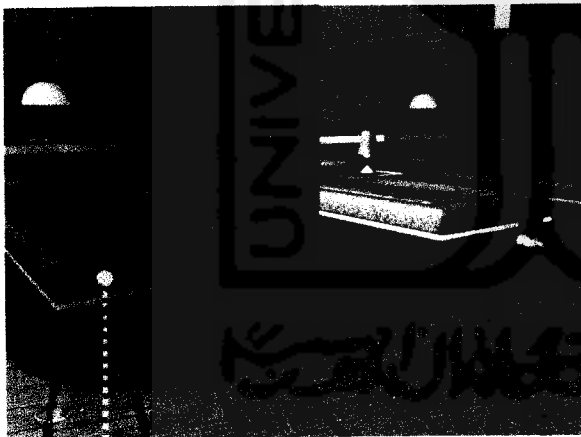


Jarak bangunan dengan jalan raya cukup jauh untuk mengantisipasi suara deru kendaraan, karena ada anak yang mengasumsikan suara deru kendaraan bermotor sebagai deru gelombang tsunami

Kolom-kolom yang tinggi dengan warna kuning dan biru yang ceria sebagai simbol atau menjadi daya tarik dari bangunan serta agar mudah ditemukan

V.2.2 Konsep Ruang Dalam Yang Nyaman Dan Aman Bagi Anak Sekaligus Dapat Membantu Penyembuhan Trauma Anah Dengan Penerapan Terapi Warna

- Adanya interaksi antara ruang luar dan ruang dalam melalui bukaan-bukaan yang lebar sehingga anak-anak yang bermain di dalam ruangan dapat berinteraksi dengan pemandangan dan *view* di luar ruangan
- Penerapan warna pada setiap ruangan disesuaikan berdasarkan aktifitas yang ada di dalamnya dan khasiat dari warna itu sendiri
- Misalnya untuk ruang kelas menggunakan perpaduan warna orange, kuning, dan putih karena warna tersebut baik untuk anak yang mengalami depresi sulit konsentrasi dan berfikir, serta dapat menghilangkan rasa lelah dan kantuk
- Untuk ruang tidur menggunakan warna-warna yang menyejukkan seperti warna biru pada ruang tidur putra dan warna hijau dan merah muda untuk putri.



Permainan plafon yang lebih dinamis

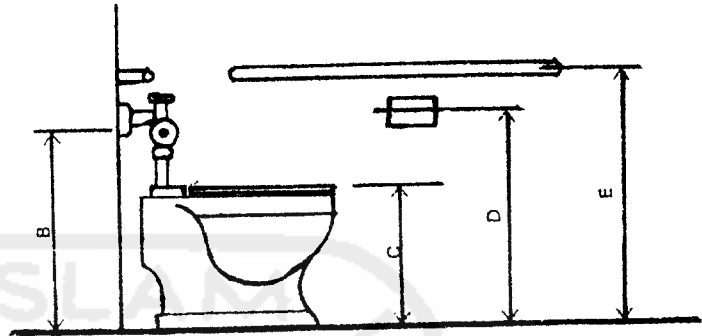
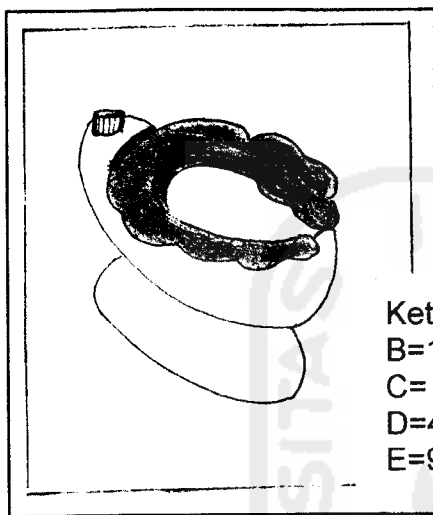
Agar ruangan tetap sejuk dan tidak sumpek maka ruang dibuat agak tinggi. Namun ruang yang terlalu tinggi akan membuat anak takut dan tidak nyaman, untuk itu dipasang kelambu pada masing-masing tempat tidur.

Gb. 5.7 Skematik Desain (Gubahan Massa)

- Permainan pola lantai yang mengarahkan penghuni menemukan jalan keluar
- Pintu menghadap ke luar

- Angin-angin berada pada kedua sisi dinding sehingga angin dapat keluar masuk agar udara dalam ruangan tetap sejuk
- Koridor dibuat cukup lebar
- Lukisan-lukisan di dinding sebaiknya memasang lukisan anak-anak

V.2.3 Furniture

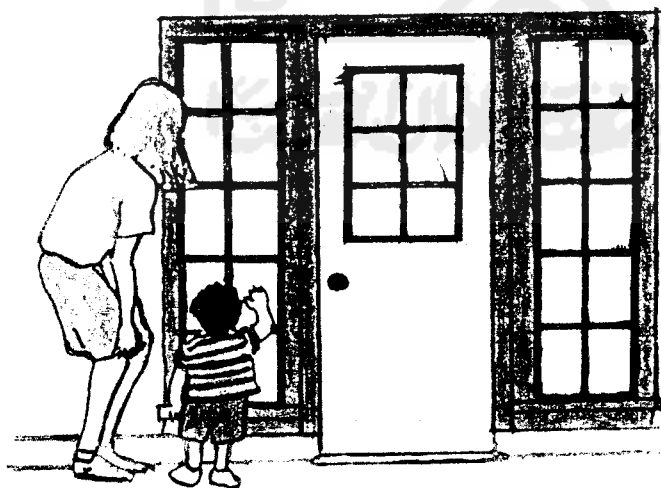
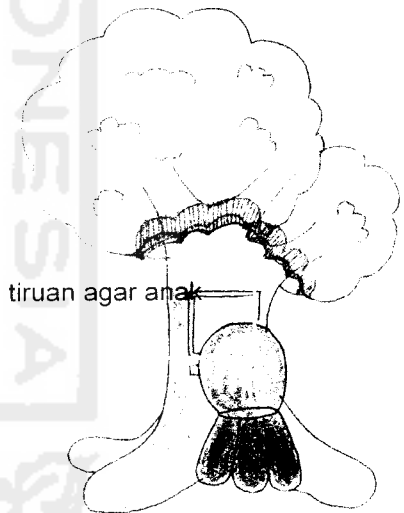


Keterangan:
 B=112cm
 C= 43-48cm
 D=48,5cm
 E=90cm

Desain toilet harus cukup nyaman untuk anak,

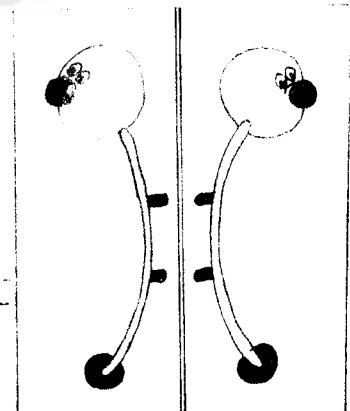
- Untuk km/wc putrid menggunakan warna putih dan *soft pink*
- Untuk km/wc putra menggunakan putih dan biru muda

Suasana ruang computer, menggunakan pohon tiruan agar anak merasa belajar belajar dekat dengan alam.



Pintu dan jendela.

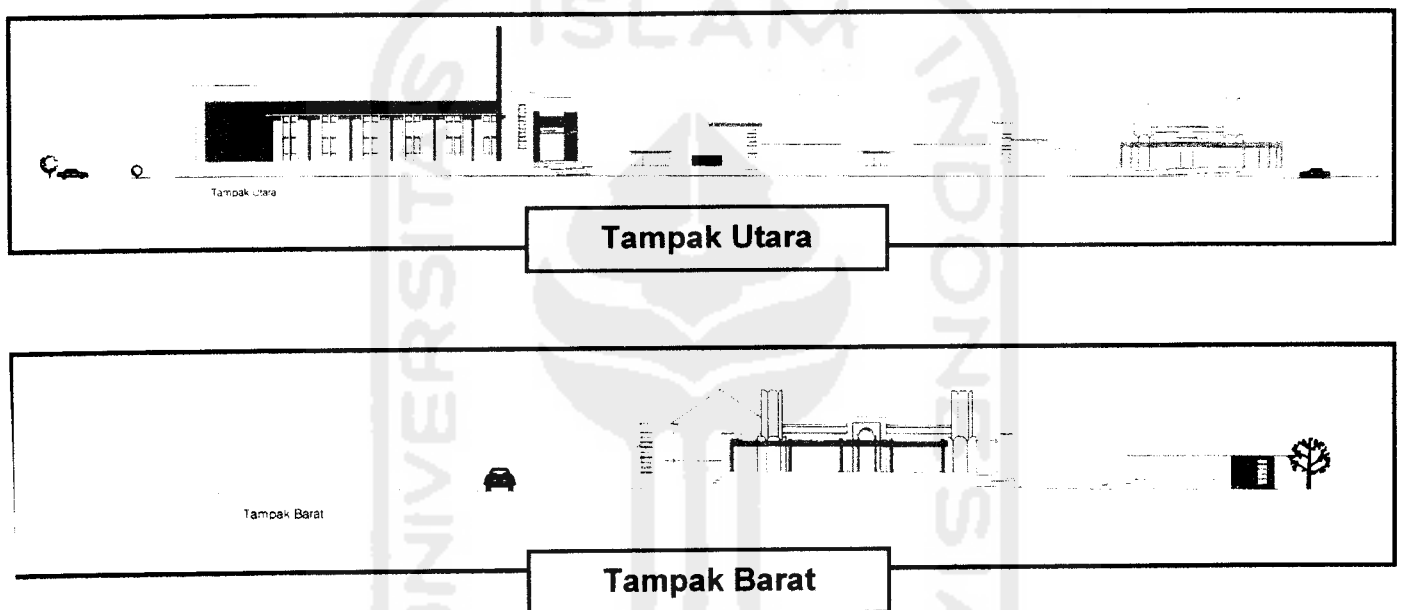
Jendela harus cukup lebar, anak-anak dan orang dewasa dapat melihat kedalam ruangan melalui jendela



Gb. 5.8 Skematik Desain (Desain Furniture)

V.3 KONSEP PENAMPILAN BANGUNAN

1. Berdasarkan persepsi anak terhadap bangunan
 - Suka warna terang dan mencolok, bentuk geometris dan riil
2. Prinsip bangunan tahan gempa
 - Atap tidak boleh berat, struktur bangunan harus cukup kuat terhadap guncangan gempa dan tidak membahayakan penghuni di dalamnya, jendela sebaiknya pada kedua sisi ruangan



- Adanya permainan bidang-bidang yang terpisah dari struktur bangunan, agar jika terjadi gempa tidak menambahkan beban bangunan sehingga membahayakan penghuni.
- Terdapat kolom-kolom yang tinggi dengan warna kuning dan biru yang ceria sebagai simbol atau menjadi daya tarik dari bangunan serta agar mudah ditemukan.
- Permainan tekstur, batu siri hitam yang dipadukan dengan warna-warna yang cerah seperti warna merah, kuning dan biru sehingga bangunan terkesan lebih benergi.

Gb. 5.9 Skematik Desain (Konsep Penampilan Bangunan)

The background features a large, faint watermark of the Universitas Islam Indonesia logo. The logo is a shield-shaped emblem with a central minaret and crescent moon. The text 'UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA' is written around the shield, and there is Arabic calligraphy at the bottom.

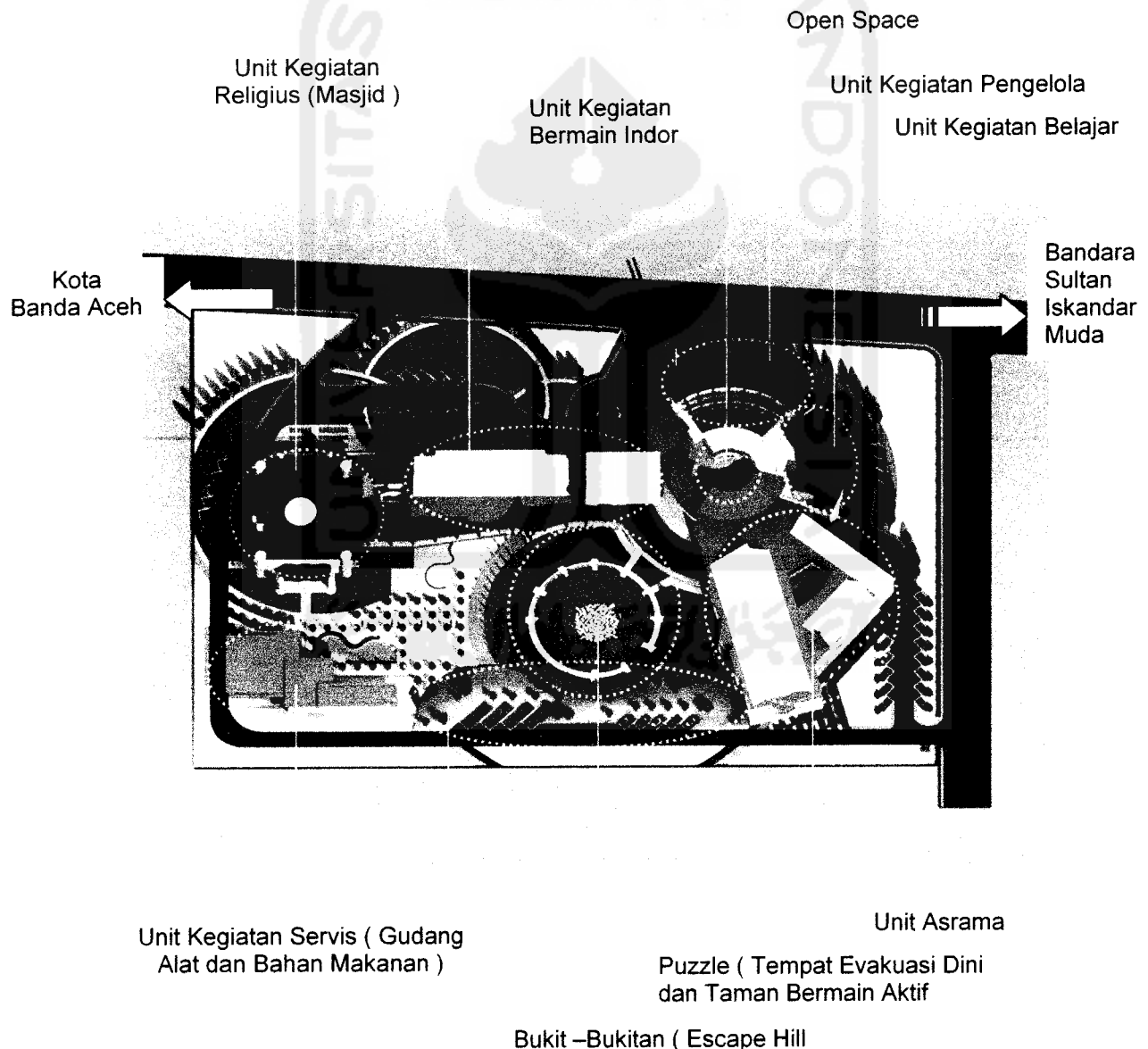
BAB IV

HASIL RANCANGAN

BAB. VI HASIL RANCANGAN

VI.1 Situasi

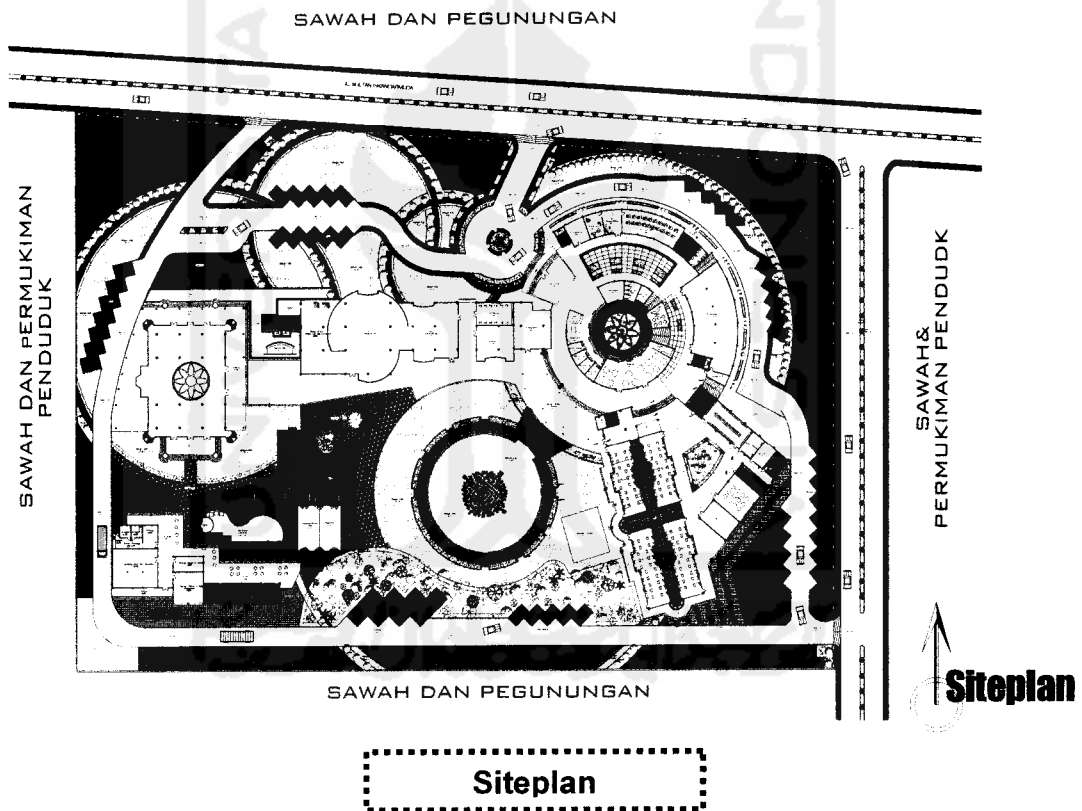
Site terletak di jalan Sultan Iskandar Muda tepatnya dipinggir jalan menuju bandara Sultan Iskandarmuda, dengan luas site +-20.000m² dan BCR = 25%. Bangunan Trauma Center ini memiliki Struktur utama yang terpisah-pisah. Dan setiap massa bangunan langsung berbatasan dengan ruang luar, sehingga proses evakuasi pada saat gempa akan lebih mudah dan cepat. Pada bagian tengah bangunan terdapat *open space* dan taman-taman sebagai tempat evakuasi dan tempat bermain.



Gb. 6.1 Situasi

VI.2 Siteplan

Pada siteplan terlihat bahwa organisasi yang yang digunakan adalah organisasi radial. Organisasi radial pada trauma center ini memberikan keuntungan seperti : penghawaan dan pencahayaan dalam ruangan dapat diterima dengan baik. Karena bisa memaksimalkan bukaan-bukaan pada kedua sisi. Selain itu juga kegiatan bermain anak mudah diawasi/ terkontrol,serta kemudahan dalam sirkulasi. Pola-pola landscape yang dibentuk melalui pola tanaman dan material membentuk lingkaran-lingkaran yang menghubungkan atau mengikat bangunan menjadi satu kesatuan. Lapangan rumput luas menjadi dominan pada trauma center ini.



Gb. 6.2 Siteplan

VI. 3 Tata Tapak

Kondisi tapak pada trauma center ini pada dasarnya tidak berkontur. Perbedaan ketinggian bangunan dilakukan dengan permainan ketinggian lantai antar bangunan untuk membedakan aktifitas. Selain itu juga didasarkan pada karakter anak yang senang naik-turun tangga agar tidak monoton.

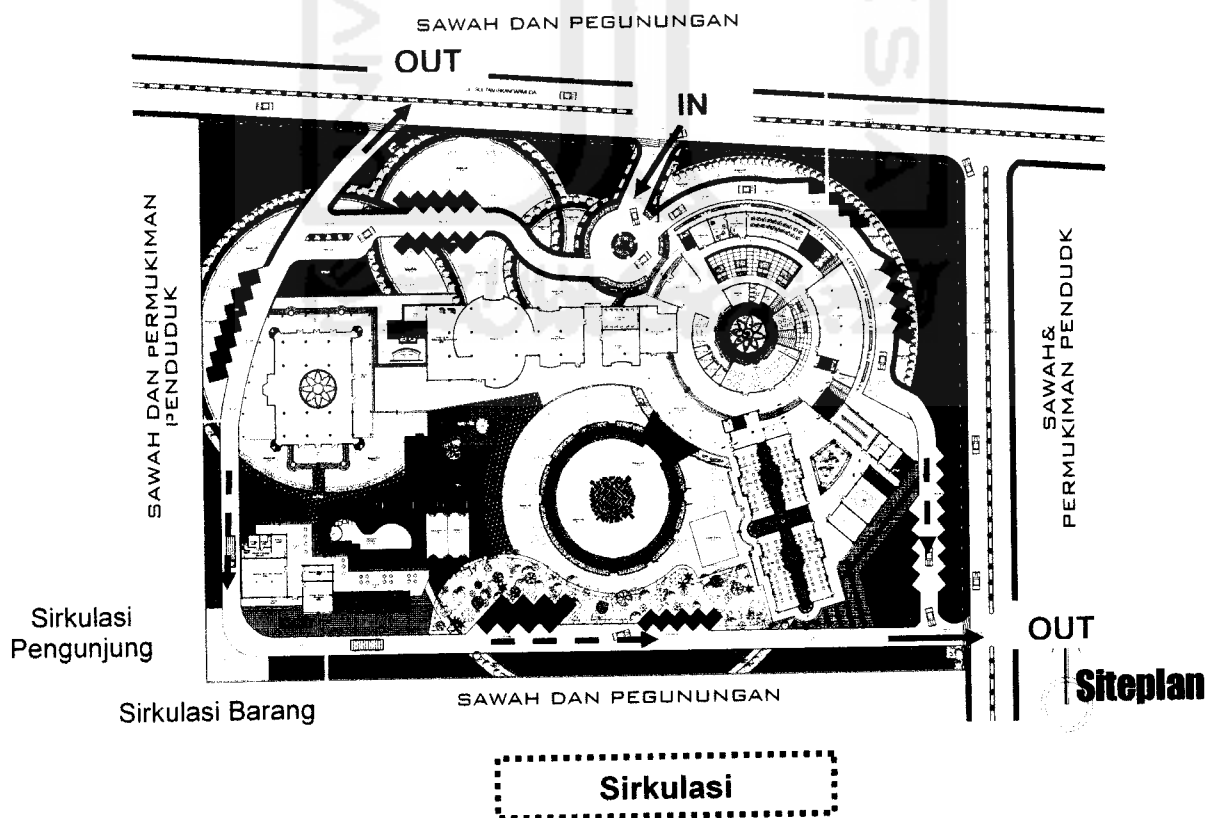
Untuk ruang luar, perbedaan ketinggian tanah tidak terlalu kontras, hanya untuk membedakan antara sirkulasi dan ruang bermain.

VI. 4 Spesifikasi Proyek

Luas site	: ± 20000 m ²
Luas bangunan lantai 1	: ± 4206 m ²
Luas Seluruh terbangun	: ± 6042 m ²
BCR	: 25%

VI. 5 Sirkulasi

Sirkulasi pengelola

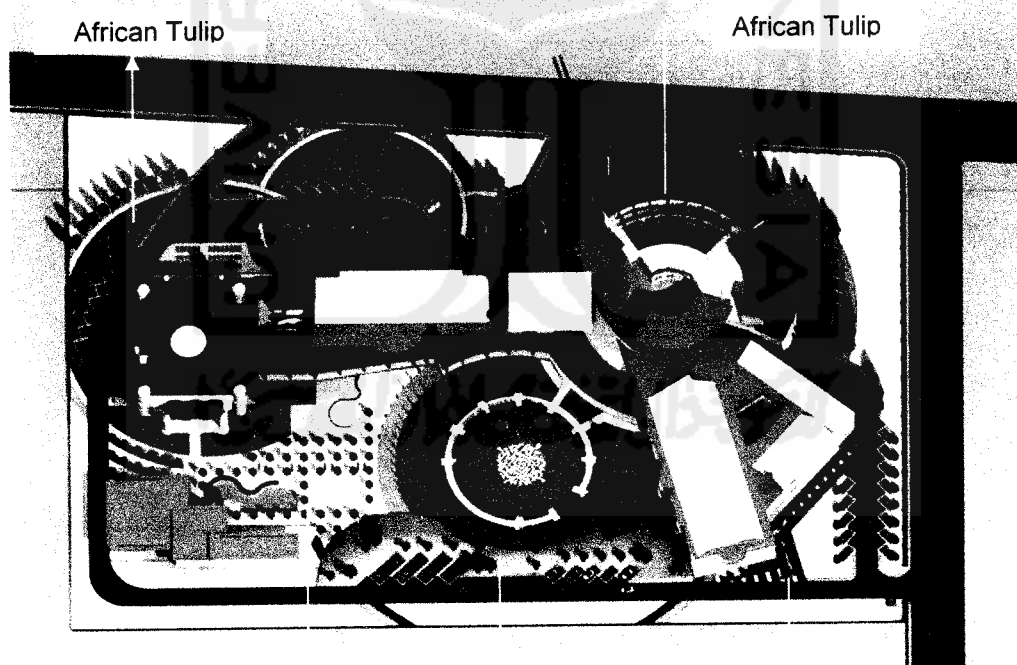


Gb. 6.3 Sirkulasi

Sirkulasi pada trauma center ini dibagi menjadi 3 bagian : sirkulasi pengunjung, sirkulasi pengelola, dan sirkulasi barang dan makanan. Pola parkir menyebar diantara bangunan sehingga akses menjadi lebih mudah. Jalur masuk dan keluarpun dibedakan agar tidak terjadi trafic jam.

VI. 6 Tata Landscape

Penataan lanscape pada bangunan trauma center ini tidak boleh menggunakan pohon- pohon yang dapat mengingatkan anak pada kejadian tsunami seperti pohon kelapa. Vegetasi-vegetasi yang digunakan lebih kepada vegetasi / pohon –pohon yang berbunga. Karena pohon disini berfungsi sebagai tempat berteduh, menjadi bagian dari permainan anak, daun dan bunganya juga juga dapat menjadi mainan dan akan menarik berbagai macam satwa seperti burung-burung dan insekta. Selain itu pada bagian bukit-bukitan ditanami beragam vegetasi yang selain berfungsi sebagai peneduh juga sebagai sarana pembelajaran bagi anak-anak untuk mengenali berbagai jenis pohon.



Flamboyan

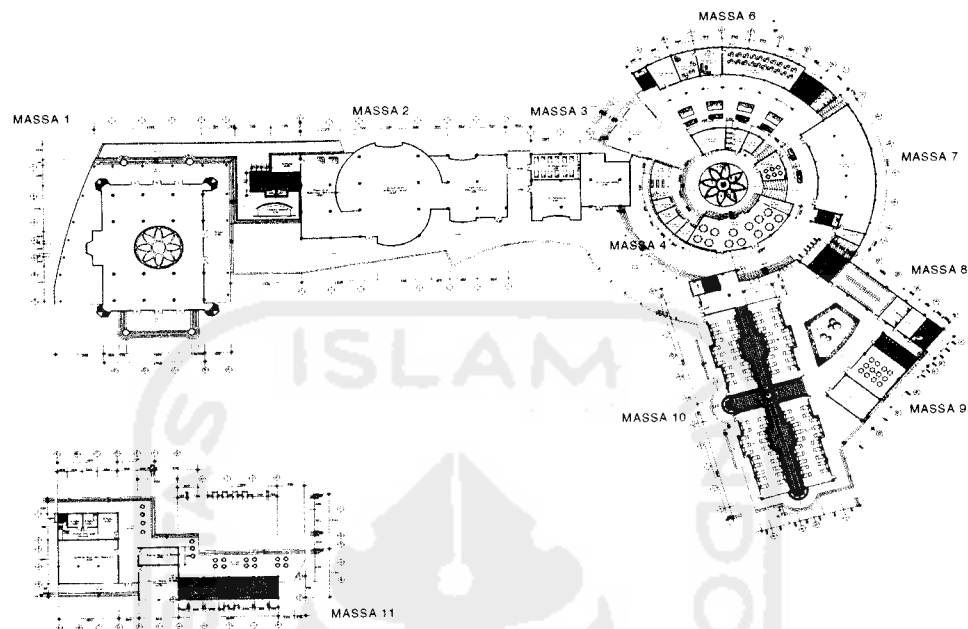
Pada Bukit-bukitan ditanami berbagai jenis pohon sebagai peneduh dan sarana pembelajaran bagi anak-anak

Dadap merah

Gb. 6. 4 Tata Landscape

VI. 7 Denah

VI. 7.1 Denah Lantai 1

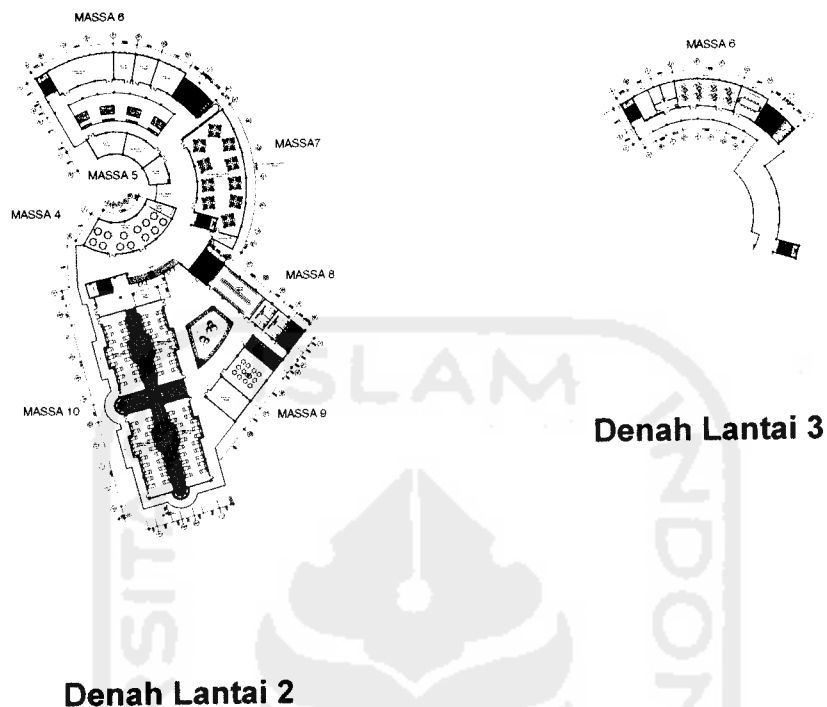


Denah Lantai 1

Gb. 6.5 Denah Lantai 1

Pada lantai 1 terdiri dari 11 unit massa. Yang terdiri dari massa 1: masjid, massa 2: Rg. Bermain Messy Area, Active Area, Dan Quiet Area, massa 3 : Rg. Pijat Anak, Rg. Relaksasi, Rg. Terapi Medis, massa 4 : Rg. Apotik, Rg. Pendaftaran Dokter, Rg. Tunggu, Rg. Dokter Umum, Rg. Dokter Gigi, Rg. Dokter Anak, Rg. Ahli Gizi, Rg. Makan, Dapur. Massa 5 : Mini Market, Wartel, Rg. Fotocopy, Kantin. Massa 6 : Rg. Istirahat Dokter Rg. Psikolog, Rg. Social Worker, Km/Wc. Massa 7 : Rg. Serbaguna / Aula, Gudang. Massa 8 : Rg. Loker, Km/ Wc Putri, Rg. Tidur Pengasuh, Km/ Wc Pengasuh. Massa 9 : 4 Rg. Tidur Putri, Rg. Tamu. Massa 10 : Rg. Bersama, Rg. Belajar, Km/Wc. Massa 11 : Rg. Ganti Putra dan Putri,

VI. 7.2 Denah Lantai 2 dan Lantai 3



Gb. 6.6 Denah Lantai 2 dan 3

Denah Lantai 2 terdiri dari 7 unit massa bangunan yaitu: Massa 4 : Rg. Makan Putra; Massa 5 : Rg. Lukis, Rg. Musik & Vokal, dan Rg. Tari; Massa 6 terdiri dari Perpustakaan, 3 Rg. Kelas, Km/ Wc Putra/ Putri; Massa 7 : Rg. Komputer dan Lab Bahasa; Massa 8 : Rg. Loker, Km/ Wc Putri, Rg. Tidur Pengasuh, Km/ Wc Pengasuh. Massa 9 : 4 Rg. Tidur Putri, Rg. Tamu. Massa 10 : Rg. Bersama, Rg. Belajar, Km/Wc.

Denah Lantai 3 terdiri dari 1 unit massa bangunan yaitu: Massa 6 : Rg. Direktur, Rg. Wakil Direktur, Rg. Sekretaris

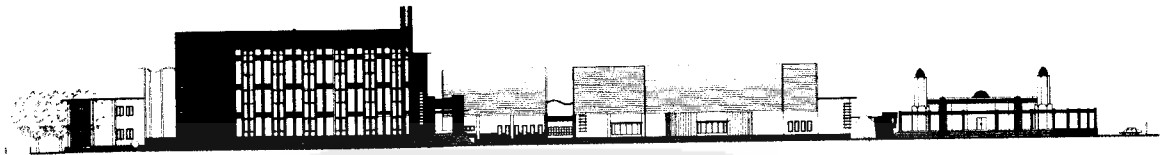
VI. 8 Tampak Bangunan

VI. 8.1 Tampak Utara.

Unit pengelola yang terdiri dari 3 lantai. Dengan finishing menggunakan cat warna merah hati menjadi poin of interest dari tampak bangunan.

Permainan bidang2 diluar struktur bangunan

Kolom yang menjadi symbol atau penanda dari bangunan



TAMPAK UTARA

Tampak Utara

Gb. 6.7. Tampak Utara

Tampak Utara merupakan tampak depan bangunan. Pada tampak terlihat adanya hirarki bangunan dengan perbedaan ketinggian bangunan agar terlihat lebih dinamis. Kolom struktur merupakan bagian dari sosok bangunan. Adanya permainan bidang-bidang yang terpisah dari struktur bangunan, agar pada saat terjadi gempa tidak menambah beban bangunan sehingga membahayakan penghuni. Pada tampak juga terlihat 2 buah kolom yang tinggi yang menjadi symbol dari bangunan agar mudah ditemukan dan menjadi daya tarik.

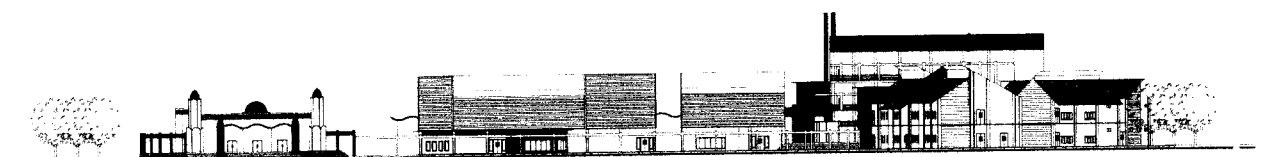
VI. 9.1 Tampak Selatan.

Masjid

Unit Rg. Bermain & Terapi Medis menggunakan atap pelana

Unit asrama menggunakan atap pelana

Atap melengkung berwarna merah yang menjadi benang merah yang menghubungkan antar bangunan.



TAMPAK SELATAN

Tampak Selatan

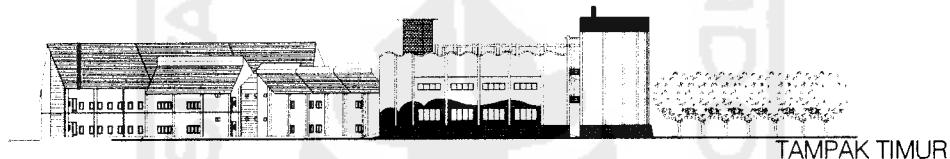
Gb. 6.8. Tampak Selatan

Selasar menjadi penghubung antara satu unit massa bangunan dengan yang lain, meskipun bangunan trauma center ini terdiri dari massa2 yang terpisah-pisah namun secara keseluruhan tetap menyatu melalui selasar. Atap yang bergelombang dengan finishing warna merah hati menjadi benang merah yang menghubungkan antar bangunan. Pada unit ruang bermain indoor dan asrama atap nya menggunakan atap pelana. Dengan kemiringan atap 35'(derajat).

VI. 9.1Tampak Timur

Atap yang bergelombang

Bukaan-bukaan untuk memasukkan sinar matahari

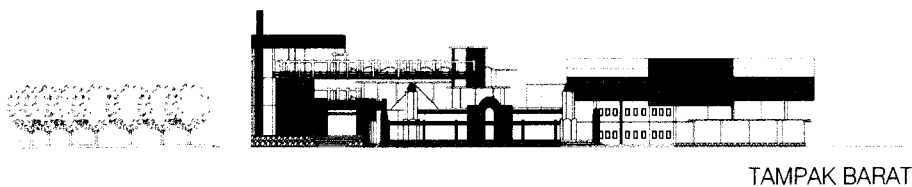


Tampak Timur

Gb. 6.9. Tampak Timur

Pada tampak terlihat banyaknya bukaan-bukaan , bukaan tersebut ditujukan untuk memasukkan sinar matahari kedalam ruangan sebagai sumber pencayahaan alamiah pada pagi dan siang hari. Terlihat juga permainan atap yang bergelombang sehingga terkesan dinamis, atraktif, dan elastis.

VI. 9.1Tampak Barat.

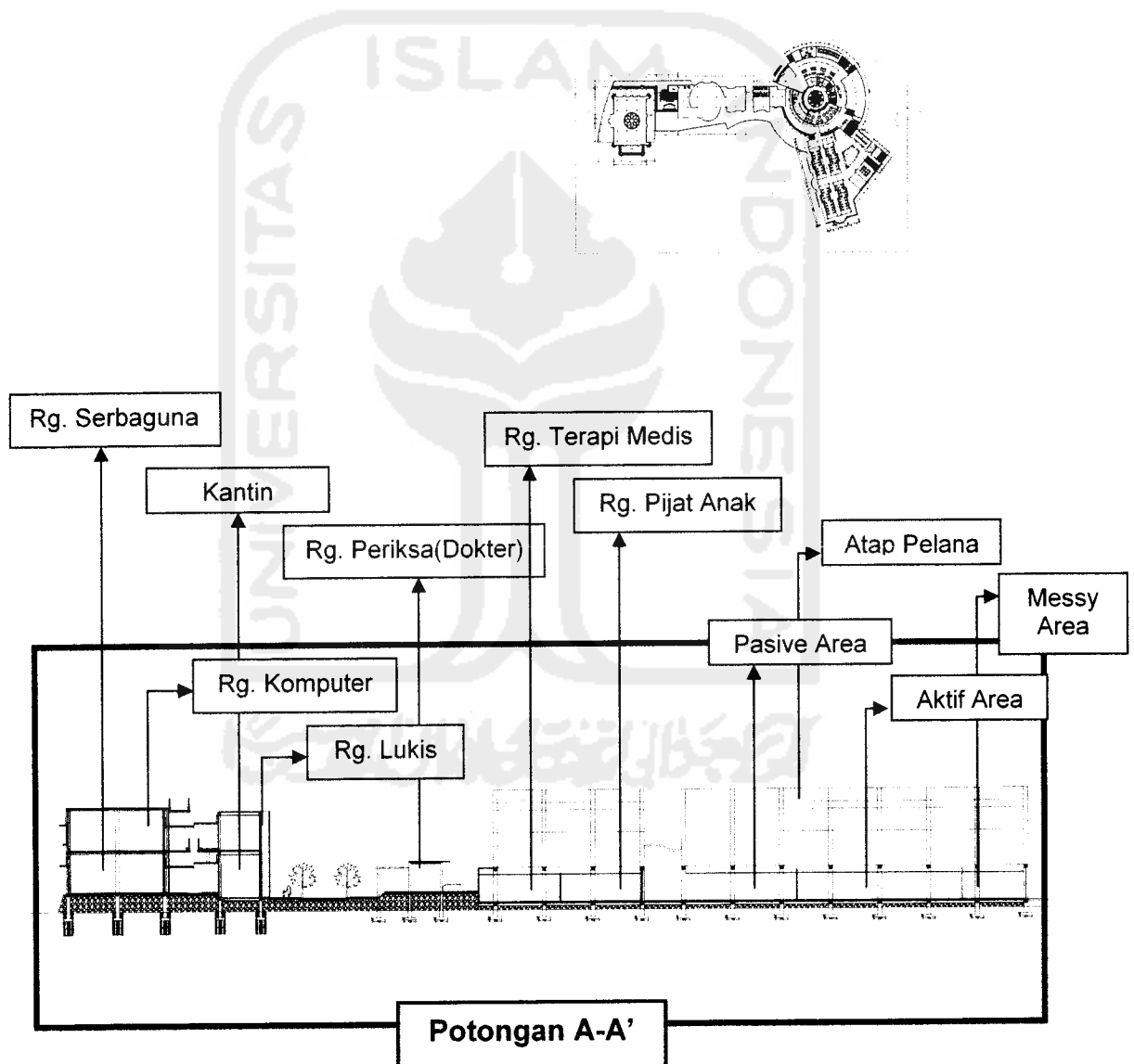


Tampak Barat

Gb. 6.10. Tampak Barat

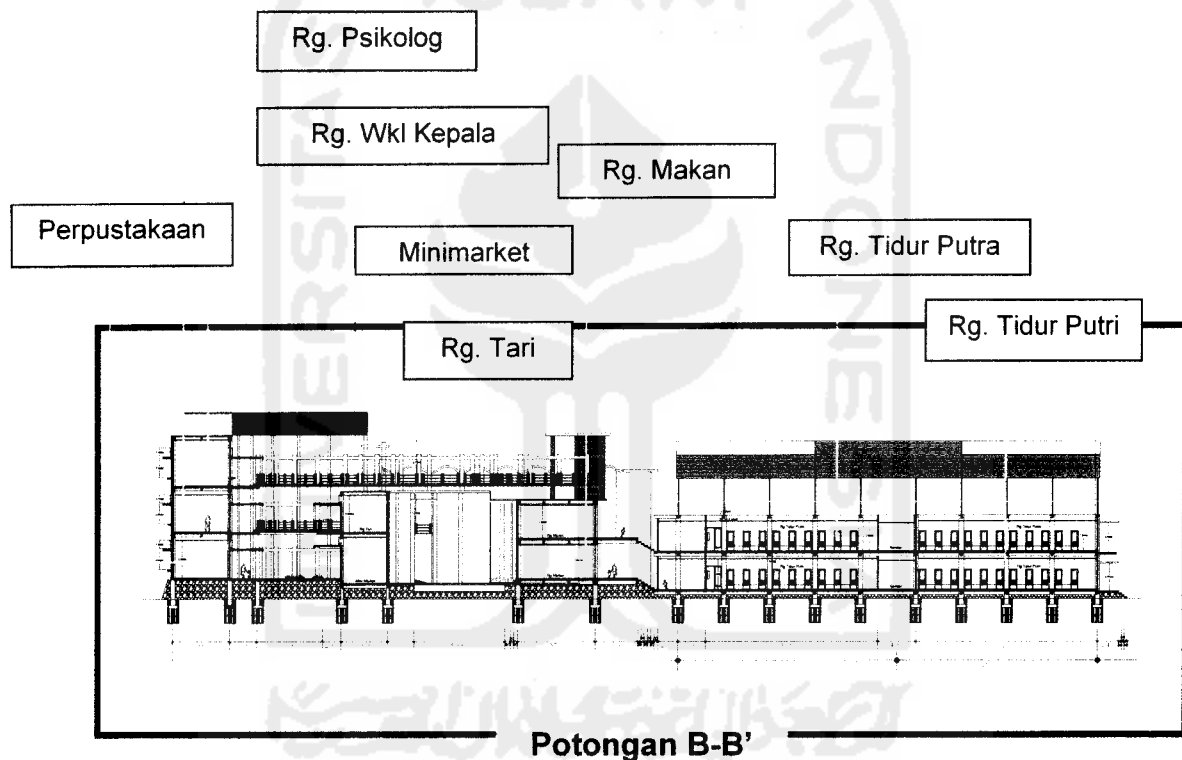
Pada tampak barat berbagai bentuk geometris lebih jelas terlihat. Seperti bentuk segitiga pada atap pelana. Setengah lingkaran pada kubah masjid dan menaranya, serta bentuk segiempat. Permainan bentuk-bentuk dasar tersebut didasarkan pada persepsi anak akan bangunan yang menyukai warna terang dan mencolok, bentuk geometris dan bentuk-bentuk yang dinamis. Permainan bentuk –bentuk sederhana sehingga mudah dipelajari dan tidak terlalu menekan. Dengan perbedaan ketinggian bangunan seolah ada pergerakan dan lebih dinamis.

VI.10 Potongan



Gb. 6.11 Potongan A-A'

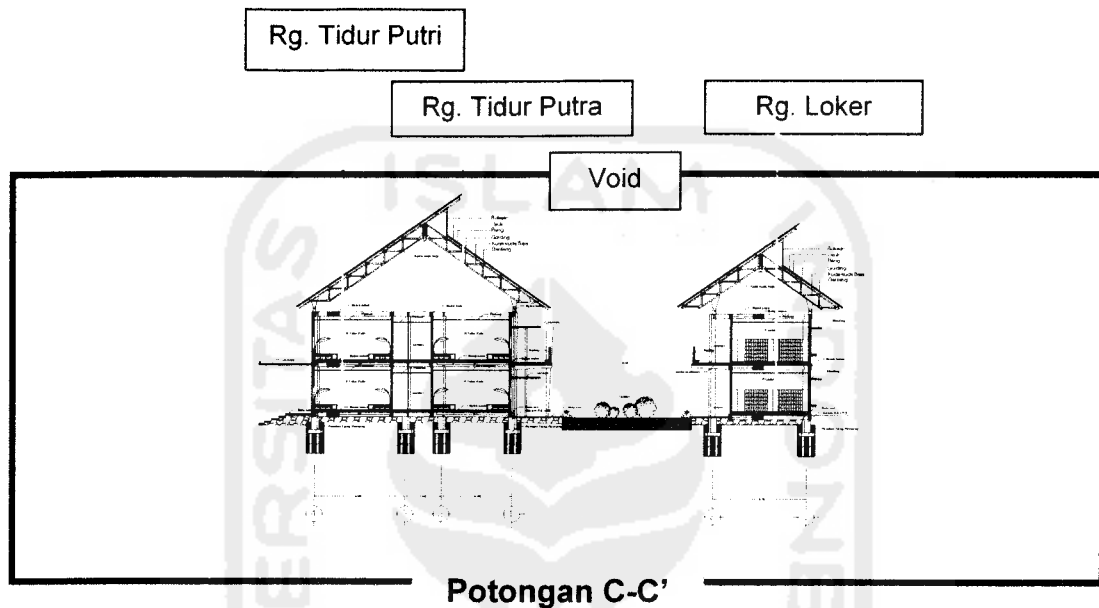
Potongan melintang A-A' merupakan potongan bangunan bagian depan Trauma Center. Potongan ini melewati Ruang Bermain, Ruang Terapi Pijat Anak, Ruang Periksa Dokter, Kantin dan Ruang serbaguna. Pada Ruang Bermain, Ruang Terapi Pijat Anak Jenis atap yang digunakan adalah atap pelana dengan Rangka Kuda-kuda baja. Sedangkan untuk ruang Periksa Dokter, Kantin dan Ruang serbaguna menggunakan atap dak. Pada ruang serbaguna agar tidak monoton dan lebih atraktif atap yang digunakan adalah atap dak yang bergelombang. Pada potongan juga terlihat adanya perbedaan ketinggian lantai antara ruang pijat anak dengan ruang periksa Dokter.



Gb. 6.12 Potongan B - B'

Pada potongan B-B' terlihat adanya perbedaan ketinggian lantai dan bangunan. Antara unit asrama (Rg. Tidur Anak) dengan Rg. Makan. Perbedaan ketinggian lantai ini selain untuk membedakan antar unit juga agar pada saat terjadi gempa; secara psikologis orang cenderung tidak menaiki tangga. Sehingga anak akan cepat keluar dari bangunan dan tidak membingungkan.

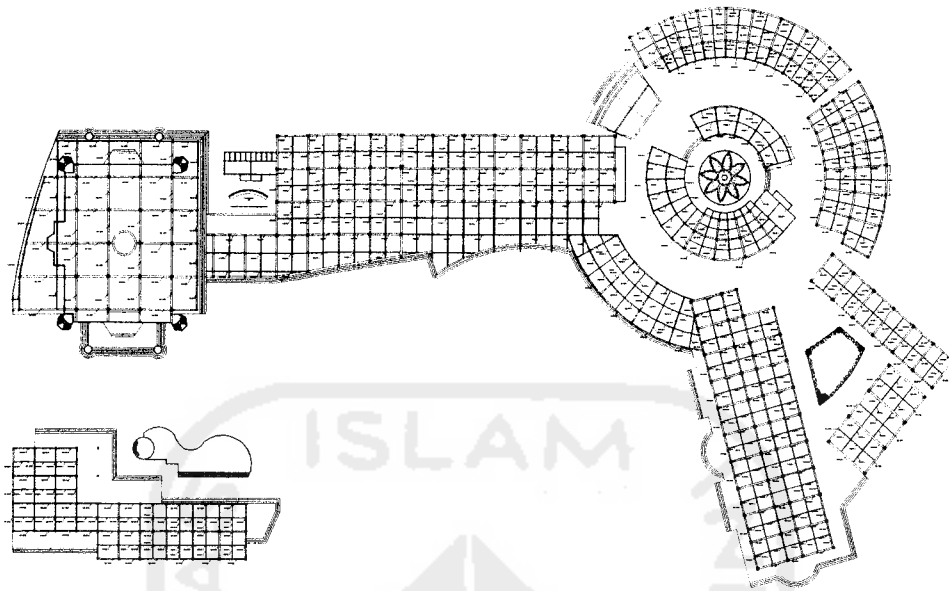
Dari segi struktur atap yang digunakan pada rg. Tidur anak adalah atap pelana rangka kuda-kuda baja dengan penutup atap genteng tipe datar yang diikat pada reng. Pondasi menggunakan pondasi tiang pancang dengan kedalaman 200cm karena berada pada tanah sawah. Balok pondasi (sloof) diangkerkan pada pondasinya dengan jarak angker 1.5m. Dinding diangker pada kolom dengan panjang angker 1.5 kali panjang batu bata, angker dipasang setiap 10 lapis bata merah.



Gb. 6.13 Potongan C - C'

Potongan C-C' adalah potongan melintang pada unit asrama. Antara ruang tidur dan ruang loker terpisah oleh void. Yang di dalam nya terdapat void, hal ini dimaksudkan untuk memasukkan cahaya matahari kedalam bangunan.

VI.11 Rencana Kolom Balok



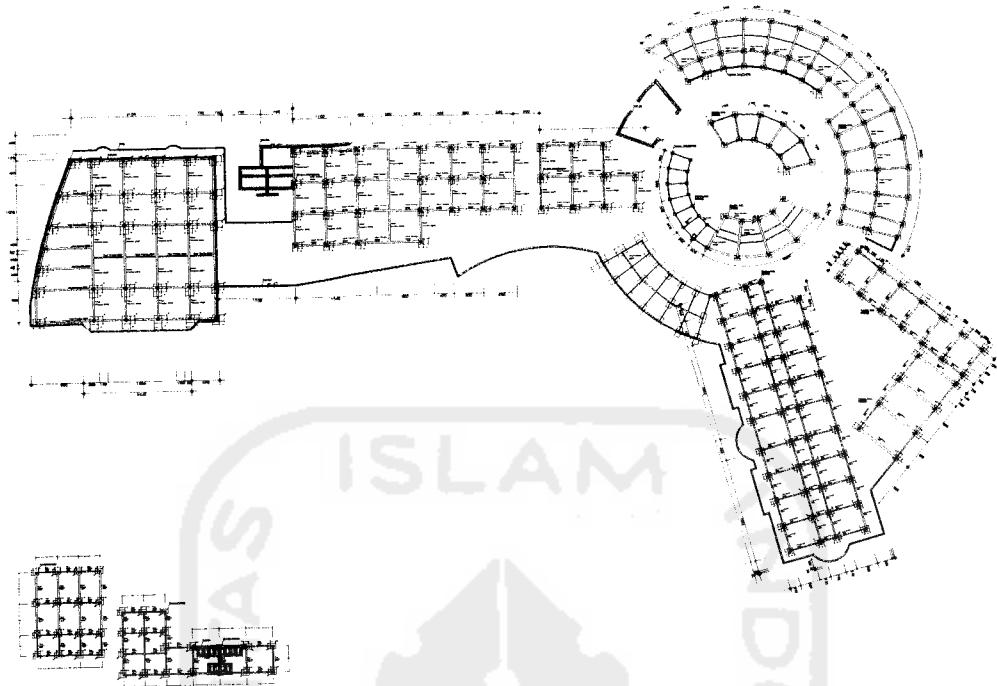
Rencana Kolom Balok

Gb. 6.14 Rencana Kolom Balok

Modul struktur yang digunakan adalah 6m x 6m, dan 6m x 5m, dengan besar kolom 50 x 50cm; serta balok induk 40/50cm dan balok anak 15/25 cm. Pada unit kegiatan bermain, asrama, dan unit servis kolom yang digunakan berbentuk segiempat sedangkan pada unit pengelola, unit kesehatan dan masjid menggunakan kolom bentuk silinder / bulat agar lebih fleksibel dan disesuaikan dengan modul struktur yang berbentuk lingkaran.

Kolom diangker pada balok fondasi (sloof) atau ikatannya diteruskan pada fondasi. Pada bagian ujung atas kolom beton bertulang atau setiap kolom diikat dan disalurkan dengan balok keliling / ring balk. Kolom juga dilengkapi dengan balok pengaku (ring balk, balok latei) untuk menahan gaya lateral gempa.

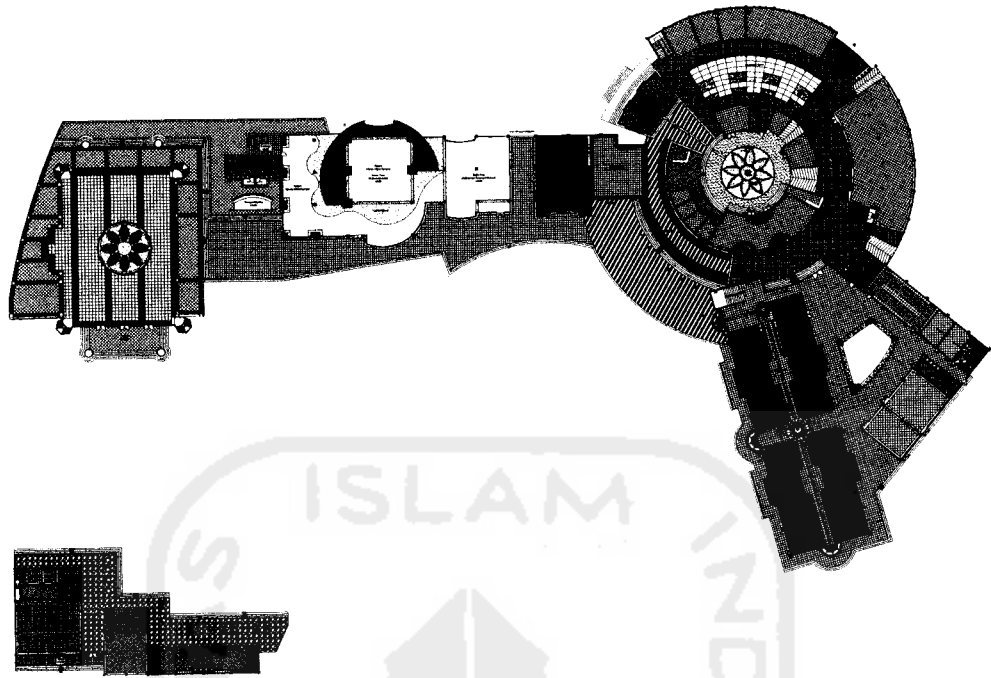
VI. 12 Rencana Fondasi

**Rencana Fondasi**

Gb. 6.15 Rencana Fondasi

Fondasi yang digunakan adalah fondasi tiang pancang untuk bangunan bertingkat dan fondasi plat untuk bangunan berlantai 1. Balok fondasi diangkerkan pada fondasinya dengan jarak angker 1,5m dengan besi tulangan diameter 12 mm. Dasar fondasi diletakkan pada kedalaman 1,5m dari permukaan tanah. Untuk mendapatkan tanah yang keras agar lebih kuat. Pada fondasi setempat dan fondasi menerus, fondasi dihubungkan dengan balok fondasi (sloof)

VI. 13 Rencana Pola Lantai.



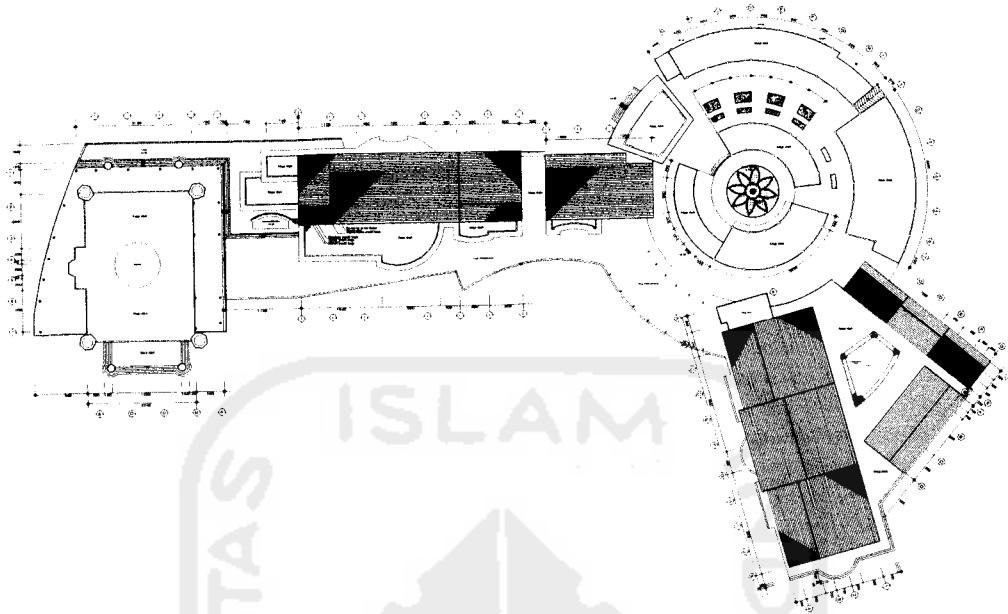
Rencana Pola Lantai

Gb.6.16 Rencana Pola Lantai

Pola lantai digunakan sebagai pengarah untuk memudahkan anak mengakses keluar. Terutama pada koridor di unit asrama. Dengan pemberian penekanan pada titik-titik pertemuan koridor dan pemberhentian. Selain itu juga terdapat garis merah untuk mempertegas pada bagian tengah. Permainan lampu-lampu dilantai yang juga bertujuan untuk mempermudah anak mencari jalan keluar.

Pada daerah yang tidak dinaungi oleh atap keramik yang digunakan adalah keramik eksterior yang bertekstur sehingga tidak licin dan dengan permainan batu-batu alam misalnya pada unit ruang ganti.

VI. 14 Rencana Atap.



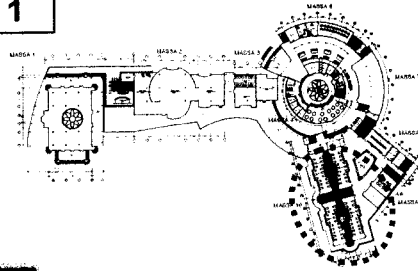
Rencana Atap

Gb. 6.17 Rencana Atap

Atap yang digunakan adalah perpaduan antara atap pelana dan atap dak. Pada unit asrama, unit ruang bermain indor dan unit ruang terapi medis menggunakan atap pelana dengan kemiringan atap 35' (derajat), penggunaan atap pelana dimaksudkan agar kuncuran air lebih teredam dan ruangan tetap sejuk dan nyaman. Rangka atap yang digunakan rangka kuda-kuda baja. Pada ruangan yang menggunakan atap dak agar udara didalam ruangan tetap sejuk maka udara dalam ruang harus mengalir dengan baik melalui angin-angin pada kedua sisi dinding.

VI.16 Interior

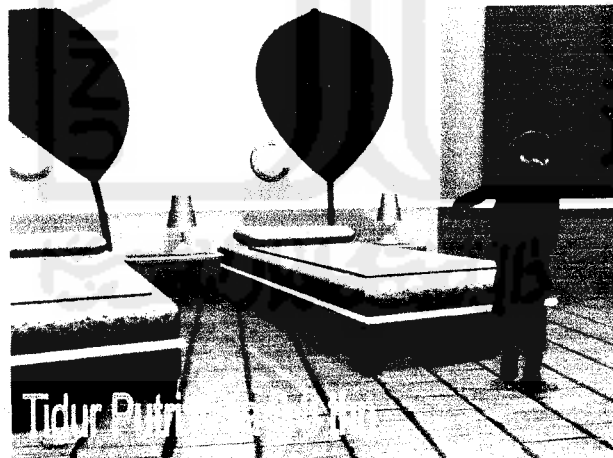
Lantai 1



Gb. 6.24. Rg. Tidur Putri Usia 9 – 12 thn



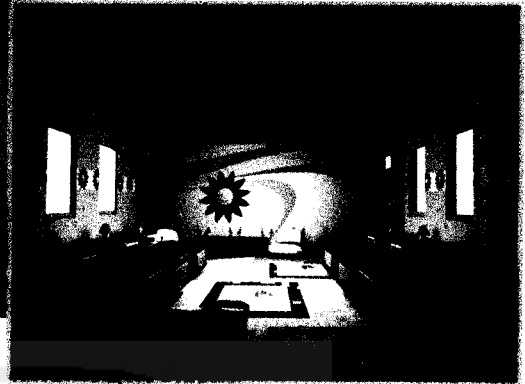
Warna yang digunakan bernuansa hijau dan pink. Jendela berada di dndn masing2 tempat tidur anak, dengan tujuan agar anak dapat membuka dan menutup sendiri jendelanya masing2 → Proses pengakuan diri dan belajar bertanggung jawab



Agar Ruangan tetap sejuk dan tidak sumpek maka ruangan di buat agak tinggi dsehingga sirkulasi udara dapat berjalan dengan baik, namun ruang yang terlalu tinggi membuat anak tidak nyaman dan takut. Untuk itu dipasang semacam daun2an yang berfungsi sebagai pelindung dan estetika.

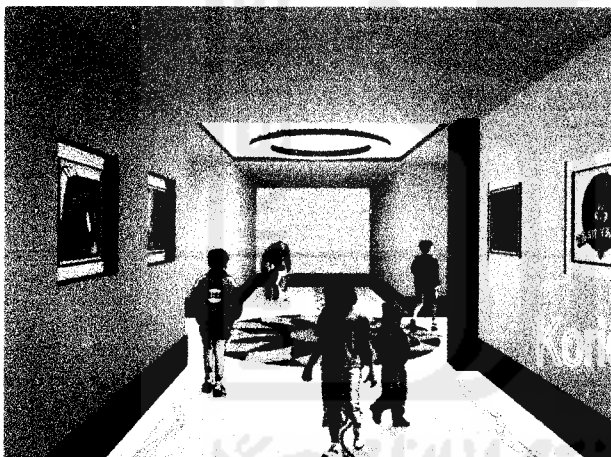
Gb. 6.25. Rg. Tidur Putri Usia 6 – 8 thn

Gb. 6.26. Rg. Tidur Putra Usia 6 – 8 tahun



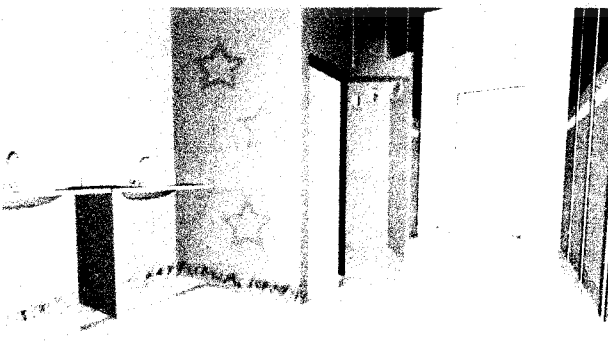
Ruang Tidur Putra Usia 6-8 thn

Warna dominan yang digunakan pada ruang tidur Putra adalah warna Biru Dan Gradasinya dengan aksen warna merah, kuning dan orange agar lebih Hidup. Warna Biru pada ruang tidur anak dapat menghilangkan stress dan menenangkan pikiran



Gb. 6.27. Koridor Pada Unit Asrama

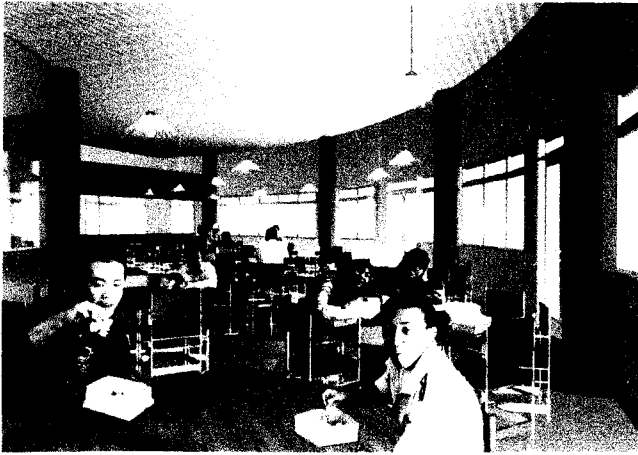
- Sebagai bagian dari Ruang.
- Tempat Bermain.



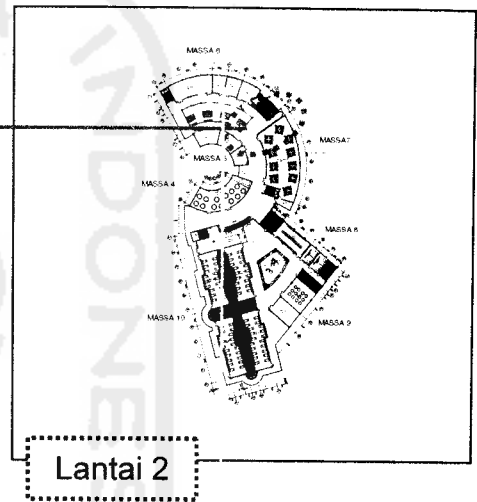
Gb. 6.28. Lavatory Putri

. Lavatory Putri menggunakan Warna pink dan biru muda dengan motif bintang agar lebih ceria

Gb. 6.29. Rg. Makan



Gb. 6.30. Galery Terbuka



Galery Terbuka

Untuk Menimbulkan Kepercayaan diri, memberikan penghargaan pada anak, dan menimbulkan eksistensi diri pada anak



Gb. 6.31. Ruang Kelas



Rg. Bermain

Pada Ruang Bermain anak meminimalkan penggunaan perabot agar anak dapat bebas bergerak, tidak boleh ada benda tajam, dan cukup luas

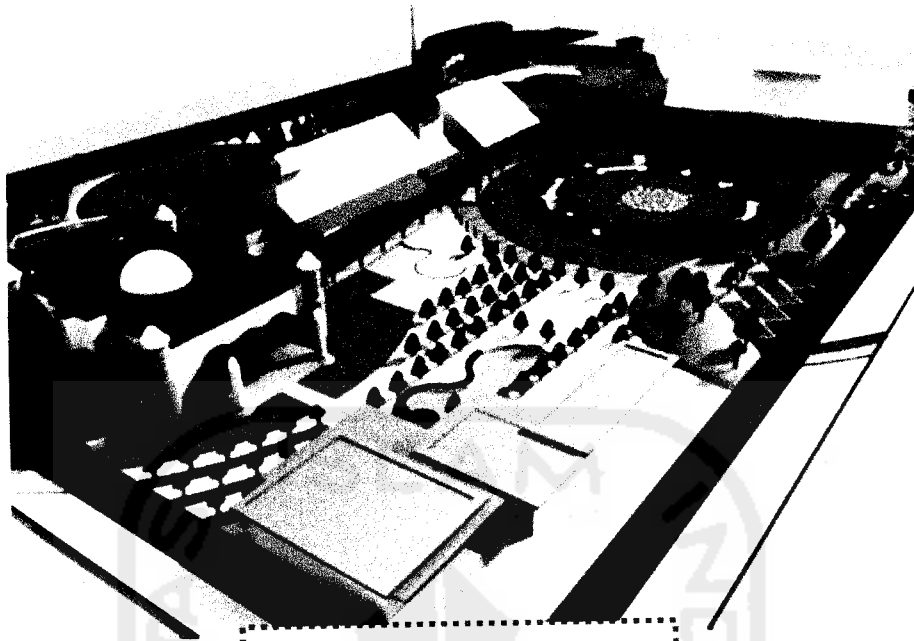


Gb. 6.32. Ruang Bermain Indor

VI.17 Eksterior



Gb. 6.33. Tampak Depan

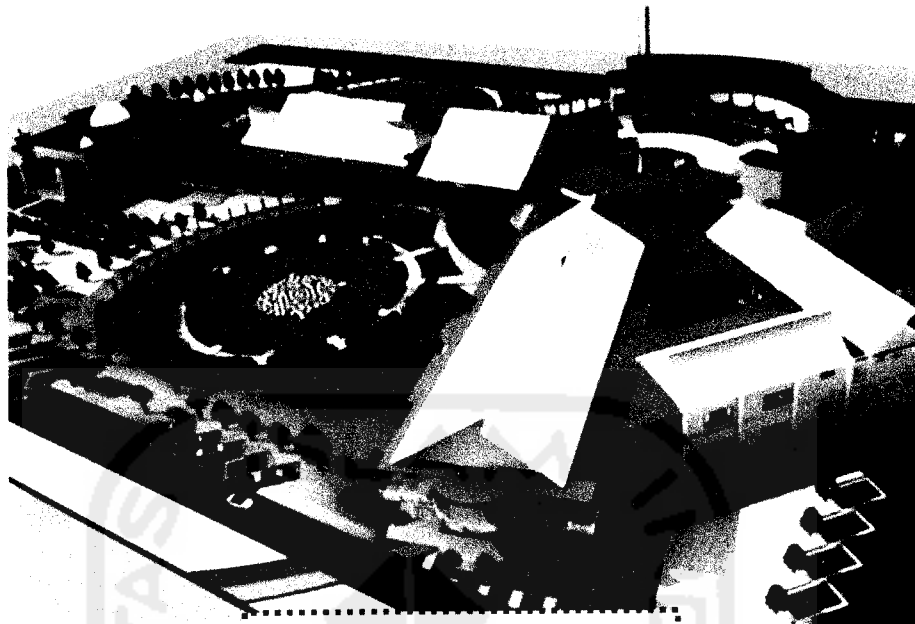


Tampak Keseluruhan



Tampak Keseluruhan

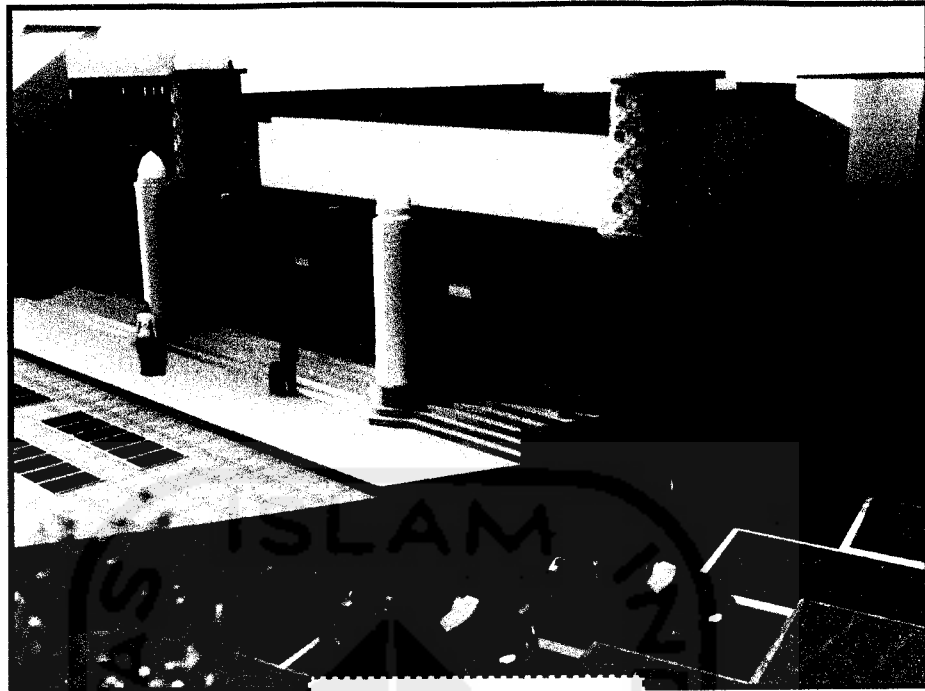
Gb. 6.34. Tampak Keseluruhan



Tampak Keseluruhan



Tampak Keseluruhan



Masjid

Gb. 6.35. Tampak Masjid



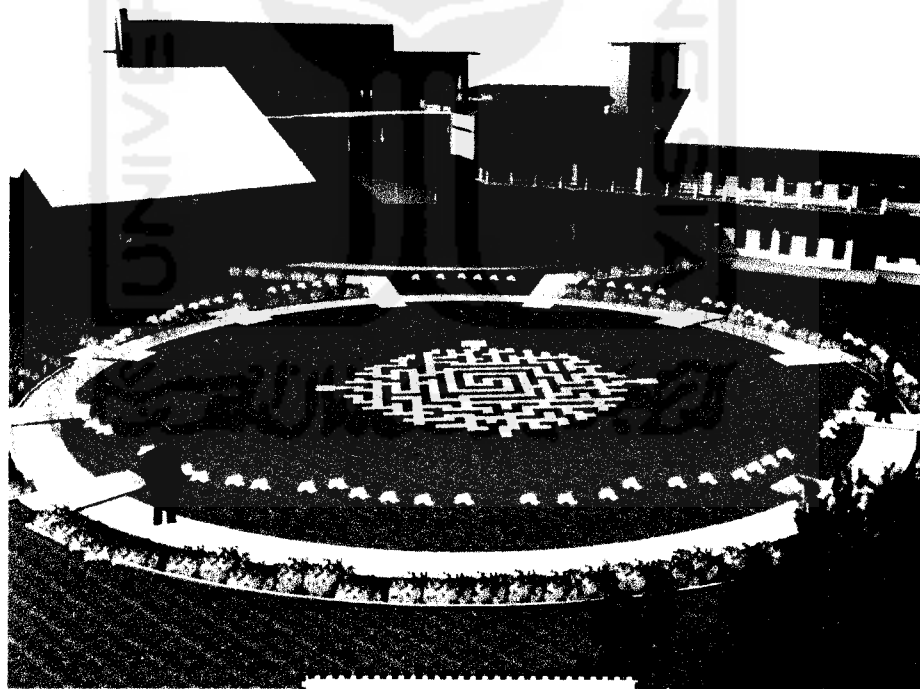
Hall / Lobby

Gb. 6.36. Hall/ Lobby



Rg. Bermain

Gb. 6.37. Ruang Bermain



Puzzle

Gb. 6.38. Ruang Bermain

The background features a large, light gray watermark of the Universitas Islam Indonesia logo. The logo is a shield-shaped emblem with a central stylized figure, possibly a mosque dome or a religious symbol. The text "UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA" is written around the perimeter of the shield, and there is Arabic calligraphy at the bottom. The main title "DAFTAR PUSTAKA" is centered on a black horizontal bar with rounded ends.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

1. Blue Print, Rencana Induk Rehabilitasi Dan Rekonstruksi Wilayah Aceh Dan Nias , Sumatra Utara, Republik Indonesia, April 2005
2. Cheededs Ull Dan Pemerintah Jepang, Manual Bangunan Tahan Gempa, Rumah Tinggal Sederhana Tembokan, Yogyakarta 2004
3. Corey Gerald, Theory and Practice of Counseling and Psychotherapy, Refika, Bandung 2003
4. Dr. Kartono, Kartini, Psikolog anak, CV Mandar Maju, Bandung 1995
5. Diansyah, Rochman, Taman Bermain Di Yogyakarta, TA, Ull, Yogyakarta 2001
6. Fidali, Nurizka Children Center Di Yogyakarta, TA, Ull, Yogyakarta 2001
7. J Clin Psikiatry, Expert Consensus Guideline Series, Jurnal Psikologi 1999
8. Kaina (Ed.), Colour Theraphy, Pengaruh Dan Kekuatan Warna Dalam Kehidupan, Enigma Publishing, Yogyakarta 2004
9. Menghadapi Tsunami, Tujuh Prinsip Perencanaan Dan Perancangan, National Tsunami Hazard Mitigation Program bersama NOAA, USGS, FEMA, NSF, dan Negara bagian Alaska, California, Hawaii, Oregon, Washington, Maret 2001
10. Nella Safitri Cholid, Mengenal Stress Anak Dan Reaksinya, Buku Populer Nirmala, Jakarta 2004
11. Neufert, Ernst, Data Arsitek Jilid I dan II, Erlangga, Jakarta 1991
12. Olds, Rui, Anita, Child Care Design Guide, McGraw-Hill, New York 1999

13. Penyusunan Revisi Rencana Tata Ruang Wilayah kabupaten Aceh Besar, Laporan Konsep Akhir, Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (Bappeda), Kabupaten Aceh Besar 2003
14. Ruth, Cain, Linda, Designing Standards For Children'S Enviroments, McGraw-Hill, New York 1999
15. .Siddiq, Suwandojo, Mencegah Kerusakan Bangunan Akibat Gempa dan Tsunami, Disampaikan Pada Kuliah Umum Untuk Dosen, Mahasiswa S1, S2, Dan S3 Departemen Teknik Arsitektur ITB, Bandung 20-Mei-2005
16. T. White, Edward, Buku Sumber Konsep, Sebuah Kosakata Bentuk-Bentuk arsitektural, Bandung 1987
17. www. ptsd. Com (Post Traumatic Stress Disorder)
18. www. aceh kita. Com
19. www. kompas .com



LAMPIRAN

