

Peranangan Pusat Kreativitas Anak dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku di Kota Gorontalo *(Designing a Children's Creativity Center with a Behavioral Architecture Approach in Gorontalo City)*

Isrami Putri¹, Lydia Surijani Tatura², Abdi Gunawan Djafar³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo¹

isramiputri1510@gmail.com¹, lydiatatura@gmail.com², abdi_djafar@ung.ac.id³

Article Info

Article history:

Received: 25 September 2025

Revised: 21 Oktober 2025

Accepted: 27 Oktober 2025

Keywords:

Expressive Architecture

Education

Dance Art

Keywords:

Arsitektur Ekspresif

Pendidikan

Seni Tari

Abstract

Creativity is an essential ability for generating new ideas and solving problems, particularly for children aged 4-12 who are in a period of rapid development. In Gorontalo City, many children in this age range face psychological barriers such as a lack of self-confidence and initiative, compounded by limited parental attention to developing their interests and talents. Consequently, their creative potential is often stunted. This research aims to design a children's creativity center to provide a supportive and imagination-stimulating environment. This facility will offer various media for expression, including art, music, and interactive games, to encourage children to explore their potential actively. The design methodology involves site analysis to establish effective zoning and applies the concept of Behavioral Architecture. This approach ensures that each space is tailored to the behavioral patterns and psychological needs of children, optimizing their interaction with the environment. The final output is a functional design for a creativity center, intended to help children develop their potential and grow into more self-confident individuals.

Abstrak

Kreativitas adalah kemampuan individu untuk menciptakan hal baru atau memberikan solusi kreatif dalam memecahkan masalah. Anak-anak usia 4-12 tahun mengalami perkembangan pesat dalam aspek sosial, emosional, dan intelektual. Pada masa ini, mereka mulai mengeksplorasi dunia di sekitar mereka dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi. Namun, mereka sering menghadapi hambatan seperti kurang percaya diri, ragu-ragu, kurang inisiatif, dan perasaan putus asa, yang membuat mereka cenderung menarik diri dari teman sebaya. Meskipun angka kelahiran di Kota Gorontalo terus meningkat, perhatian orang tua terhadap pengembangan kreativitas dan minat anak masih terbatas, menghambat potensi mereka untuk mengekspresikan diri dan mengembangkan bakat. Penelitian ini bertujuan untuk mendukung perkembangan kreativitas anak dengan menciptakan lingkungan yang tepat, termasuk ruang yang merangsang imajinasi dan memberikan kebebasan berekspresi. Dengan

menyediakan berbagai media kreatif seperti seni, musik, dan permainan interaktif, dll anak-anak dapat lebih aktif dalam mengeksplorasi dan mengembangkan potensi kreatif mereka. Metode yang digunakan dalam perancangan ini mencakup analisis tapak dan program ruang, yang menghasilkan zonasi pada lokasi rancangan. Konsep Arsitektur Perilaku diterapkan untuk menciptakan ruang yang sesuai dengan perilaku anak-anak, mengoptimalkan interaksi mereka dengan lingkungan. Hasil perancangan ini adalah desain pusat kreativitas anak, yang mencakup konsep zonasi, sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki, serta penerapan arsitektur perilaku. Rancangan ini diharapkan dapat mendukung perkembangan kreativitas anak melalui aktivitas yang sesuai dengan perilaku dan kebutuhan mereka, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi individu yang percaya diri.

Corresponding Author:

Isrami Putri
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Gorontalo
isramiputri1510@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Kreativitas anak adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, memberikan ide kreatif dalam memecahkan masalah, serta melihat hal-hal baru dari unsur-unsur yang sudah ada (Purwati et al., 2022). Anak-anak usia 4-12 tahun berada dalam masa peralihan dari balita menuju masa kanak-kanak, di mana mereka mengalami perkembangan pesat dalam aspek sosial, emosional, dan intelektual. Menurut Depkes RI (2009), masa kanak-kanak dimulai pada usia 4-12 tahun. Pada masa ini, anak-anak memiliki dorongan kuat untuk mencoba hal-hal baru, mulai mengenali diri mereka sendiri, terutama minat dan bakat yang mereka miliki. Proses ini menjadi dasar penting bagi pembentukan karakter, nilai-nilai, serta kemampuan yang akan mereka bawa hingga dewasa.

Menurut UU No. 23 Pasal 11 Tahun 2002, setiap anak berhak untuk beristirahat, memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan teman sebaya, bermain, dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat, serta tingkat kecerdasannya demi pengembangan diri. Salah satu indikator penting dari hak ini adalah tersedianya lingkungan dan fasilitas yang mendukung perkembangan anak berdasarkan kelompok usia mereka dengan memanfaatkan waktu luang anak.

Di Kota Gorontalo, jumlah anak-anak tergolong cukup besar. Menurut data Badan Pusat Statistik Kota Gorontalo tahun 2022, populasi anak-anak berusia 0-14 tahun tercatat sebanyak 47.978 jiwa. Namun, meskipun angka kelahiran terus meningkat, perhatian orang tua terhadap pengembangan kreativitas dan minat anak-anak masih terbatas. Kondisi ini menghambat perkembangan anak, sehingga mereka tidak dapat mengekspresikan diri, mengembangkan bakat, dan mengeksplorasi kemampuan mereka secara optimal. Anak-anak usia 4-6 tahun, mulai menunjukkan inisiatif dengan mencoba hal-hal baru, serta berusaha mandiri dalam merencanakan dan melaksanakan tindakan. Namun, sering kali menghadapi kendala seperti kurang percaya diri, ragu-ragu, dan kurang inisiatif. Di usia 6-12 tahun, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan mencipta, memanipulasi, serta meningkatkan rasa kompetensi dan ketekunan. Meskipun begitu, sering kali merasa putus asa, merasa biasa-biasa saja, dan menarik diri dari teman sebaya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah wadah yang dapat memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk berkreasi sesuai dengan minat dan bakat mereka, serta mendukung perkembangan kreativitas dan imajinasi mereka. Pendekatan arsitektur perilaku dalam perancangan pusat kreativitas anak ini diharapkan mampu mengatasi hambatan perilaku, mendukung kebutuhan anak, dan menciptakan lingkungan yang aman serta memberikan dorongan positif. Dengan dukungan yang tepat, anak-anak dapat mengembangkan kreativitas mereka secara lebih efektif dan optimal.

2. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian ini disusun secara sistematis untuk memandu proses perancangan Pusat Kreativitas Anak di Kota Gorontalo. Tahapan penelitian mencakup pendekatan, pengumpulan data, analisis, hingga perumusan konsep dan hasil desain akhir.

2.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode ini dipilih karena sejalan dengan tujuannya, yaitu untuk memberikan gambaran yang kaya dan mendalam mengenai suatu fenomena tanpa melakukan manipulasi variabel (Nassaji, 2015). Menurut Lambert dan Lambert (2012), pendekatan kualitatif deskriptif sangat ideal ketika seorang peneliti ingin menyajikan fakta-fakta suatu peristiwa secara komprehensif dan akurat, dalam hal ini adalah pemahaman mendalam mengenai perilaku anak-anak dan kebutuhan mereka akan ruang kreatif. Fokus utama dari proses ini adalah menguraikan data secara naratif untuk membangun pemahaman kontekstual yang kaya, yang nantinya akan menjadi landasan esensial dalam proses perancangan.

2.2. Jenis dan Sumber Data

Untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif, penelitian ini mengandalkan dua jenis sumber data, yaitu primer dan sekunder. Penggunaan berbagai sumber data ini merupakan strategi fundamental dalam penelitian kualitatif untuk memastikan kekayaan dan kredibilitas temuan (Patton, 2015).

1. Data Primer: Merupakan data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti dari sumber pertama untuk menjawab pertanyaan penelitian yang spesifik (Johnston, 2014). Dalam penelitian ini, data primer digali dari calon pengguna utama (anak-anak usia 4-12 tahun) untuk menangkap perspektif dan pengalaman otentik mereka. Selain itu, wawancara dengan orang tua dan para ahli di bidang pendidikan anak dilakukan untuk mendapatkan wawasan mendalam mengenai kebutuhan, harapan, dan aspek-aspek pedagogis yang relevan dengan perancangan ruang kreatif.
2. Data Sekunder: Merupakan data yang telah ada, yang dikumpulkan oleh pihak lain untuk tujuan yang berbeda, namun relevan untuk penelitian saat ini (Johnston, 2014). Sumber data sekunder dalam studi ini mencakup studi literatur dari buku dan jurnal ilmiah untuk membangun landasan teoretis yang kokoh. Data statistik kependudukan dari Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Gorontalo dimanfaatkan untuk memahami konteks demografis. Terakhir, studi preseden dari proyek-proyek sejenis dianalisis untuk mempelajari penerapan fungsi (pusat kreativitas) dan tema (Arsitektur Perilaku) yang telah berhasil diimplementasikan.

2.3. Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik yang saling melengkapi untuk memastikan data yang terkumpul bersifat kaya dan mendalam. Penggunaan beragam teknik ini merupakan bentuk triangulasi metode, yang bertujuan untuk meningkatkan validitas dan kredibilitas temuan penelitian (Creswell & Poth, 2018). Teknik-teknik yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi: Teknik ini melibatkan pengamatan langsung dan sistematis terhadap objek penelitian dalam konteks alaminya. Menurut Marshall dan Rossman (2016), observasi memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena secara langsung, menangkap detail kontekstual, dan mencatat perilaku yang mungkin tidak terungkap melalui metode lain. Dalam penelitian ini, observasi diterapkan dalam dua bentuk: (a) observasi pada tapak untuk mengidentifikasi kondisi fisik dan lingkungan (data eksisting), dan (b) observasi partisipatif pada anak-anak di ruang bermain atau lingkungan belajar untuk memahami pola interaksi, preferensi spasial, dan perilaku spontan mereka.
2. Wawancara: Wawancara merupakan teknik kunci untuk menggali persepsi, pengalaman, dan makna dari sudut pandang partisipan (Kvale & Brinkmann, 2009). Sesi wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan responden kunci, yaitu orang tua dan pakar pendidikan anak. Pendekatan ini dipilih untuk menggali informasi spesifik mengenai kebutuhan, harapan, serta tantangan dalam menyediakan lingkungan yang mendukung pengembangan kreativitas anak, sambil tetap memberikan fleksibilitas untuk mengeksplorasi gagasan-gagasan tak terduga yang muncul selama percakapan.
3. Studi Literatur: Teknik ini mencakup pengkajian, analisis, dan sintesis terhadap berbagai sumber tertulis seperti buku, jurnal ilmiah, dan publikasi relevan lainnya. Studi literatur berfungsi untuk membangun kerangka teoretis yang kokoh dan menempatkan penelitian dalam konteks keilmuan yang lebih luas (Creswell & Poth, 2018). Fokus utama adalah pada literatur yang berkaitan dengan psikologi perkembangan anak, prinsip-prinsip Arsitektur Perilaku, serta standar ergonomis dan keamanan dalam perancangan ruang untuk anak, yang akan menjadi landasan dalam perumusan konsep desain.

2.4. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dengan pendekatan induktif, di mana temuan-temuan spesifik dari lapangan diorganisir secara sistematis untuk membangun gagasan desain yang lebih besar (Thomas, 2006). Proses analisis ini berlangsung melalui beberapa tahapan yang saling terkait, sebagai berikut:

1. Analisis Tapak: Tahap pertama adalah analisis mendalam terhadap data eksisting dari lokasi perancangan. Proses ini lebih dari sekadar inventarisasi data fisik; ini adalah sebuah analisis kontekstual yang bertujuan memahami "spirit of place" atau *genius loci* dari tapak tersebut (Norberg-Schulz, 1980). Aspek yang dianalisis mencakup kondisi fisik (topografi, vegetasi), iklim mikro,

- aksesibilitas, serta konteks sosial dan visual lingkungan sekitar. Hasilnya adalah identifikasi potensi dan kendala yang menjadi matriks fundamental bagi keputusan desain.
2. Analisis Pengguna: Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara dianalisis menggunakan pendekatan analisis tematik. Menurut Braun dan Clarke (2006), proses ini melibatkan identifikasi, analisis, dan pelaporan pola-pola (tema) yang muncul dari data. Transkrip wawancara dan catatan lapangan dikoding secara sistematis untuk menemukan tema-tema berulang terkait karakteristik, kebutuhan spasial, dan kecenderungan perilaku pengguna utama, yaitu anak-anak. Tahap ini bertujuan untuk menerjemahkan suara dan pengalaman pengguna menjadi kriteria desain yang terukur.
 3. Sintesis Konsep: Tahap akhir ini merupakan proses sintesis integratif, di mana wawasan dari analisis tapak dan analisis pengguna disatukan melalui lensa teoretis Arsitektur Perilaku. Proses ini bukan sekadar penggabungan data, melainkan sebuah dialog kritis antara kebutuhan pengguna (*user needs*) dan peluang yang ditawarkan oleh tapak (*site opportunities*). Tujuannya adalah untuk merumuskan sebuah konsep perancangan yang solutif—sebuah *parti* atau gagasan besar—yang tidak hanya merespons temuan empiris, tetapi juga didasarkan pada landasan teori yang kokoh.

2.5. Tahapan Perancangan

Proses perancangan dibagi menjadi dua tahap utama:

1. Pengembangan Konsep: Tahap ini merupakan hasil akhir dari proses analisis yang dijadikan acuan utama desain. Konsep ini mencakup strategi perancangan tapak (zonasi, sirkulasi), perencanaan tata ruang dalam dan luar, serta konsep bentuk dan tampilan bangunan yang responsif terhadap perilaku anak.
2. Hasil Desain: Tahap akhir ini adalah visualisasi dari konsep yang telah matang. Hasilnya berupa gambar-gambar arsitektur (denah, tampak, potongan), model tiga dimensi, dan media presentasi lainnya yang dapat mengomunikasikan gagasan desain secara jelas dan informatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Lokasi Perancangan

Jl. Drs. Achmad Nadjamuddin Kec Kota Tengah. Kota Gorontalo dengan luas site Luas lahan 31.377 m^2 . Site termasuk pada kawasan pendidikan dekat dengan perkantoran, permukiman, aksesibilitas yang baik melalui jalan utama dan transportasi umum yang tersedia



Gambar 1. Lokasi Perancangan

Berdasarkan Peraturan Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Gorontalo 2019-2039, lokasi perancangan berada di kawasan pendidikan, dengan ketentuan sebagai berikut:

- Peruntukan Lahan : Pendidikan
- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) maksimum 70%
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB) 2
- Koefisien Dasar Hijau (KDH) minimum 20%

3.2. Batasan Site

- Utara : Berbatasan dengan lahan persawahan
- Selatan : Berbatasan dengan lahan persawahan
- Timur : Berbatasan dengan Perkantoran dan Universitas
- Barat : Berbatasan dengan lahan Permukiman

Lokasi perancangan berada di kawasan pendidikan yang sesuai dengan fungsi utama bangunan sebagai pusat kreativitas anak. Tapak terletak di Jl. Drs. Achmad Nadjamuddin, Kecamatan Kota Tengah, Kota Gorontalo. Kawasan ini berbatasan langsung dengan area permukiman, fasilitas kesehatan, perkantoran, serta

zona perdagangan dan jasa. Pemilihan lokasi ini dilandasi oleh pertimbangan strategis, yaitu kemudahan akses, ketersediaan fasilitas penunjang, serta lingkungan yang mendukung aktivitas belajar, bermain, dan berinteraksi secara aman dan nyaman bagi anak-anak. Selain itu, kedekatan dengan area pendidikan menjadi nilai tambah untuk kolaborasi dan integrasi kegiatan anak dalam konteks pembelajaran non-formal.

3.3. Deskripsi dan Fungsi Objek Perancangan

Lingkungan yang mendukung aktivitas belajar, bermain, dan berinteraksi secara aman dan nyaman bagi anak-anak. Selain itu, kedekatan dengan area pendidikan menjadi nilai tambah untuk kolaborasi dan integrasi kegiatan anak dalam konteks pembelajaran non-formal. Pusat kreativitas anak merupakan tempat untuk berbagai aktivitas yang menarik. Kreativitas adalah kemampuan individu untuk menciptakan hal baru dan mampu memecahkan masalah dalam melakukan aktivitas. Anak-anak, yang didefinisikan sebagai individu di bawah usia 18 tahun, membutuhkan ruang dan lingkungan yang mendukung untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Oleh karena itu, penting untuk menyediakan pusat yang dapat mendukung perkembangan kreativitas anak di Kota Gorontalo agar anak-anak dapat berpartisipasi aktif dalam aktivitas yang memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan.

Berdasarkan analisis program ruang dapat dijabarkan fasilitas yang terdapat di Pusat Kreativitas Anak yaitu:

- Gedung Kreativitas : Ruang Sensori, Ruang Balok Lego dan Puzzle, Ruang Bermain Musik, UKS
- Gedung Pelatihan : Ruang Bahasa, Ruang Menggambar, Ruang Kerajinan, Lap Komputer, Ruang Melukis.
- Gedung Pelatihan Musik : Ruang Musik Gitar, Ruang Musik Piano, Ruang Musik Perkusi, Ruang musik Harmonika, Ruang Kesenian.
- Gedung Bermain Peran
- Perpustakaan
- Galeri Seni
- Ruang Serbaguna
- Ruang tunggu Orang tua
- Kantor pengelola
- Ruang Rapat
- Kantin anak dan Food Court
- Mushola
- Parkiran

Dalam buku “Psikologi Perkembangan Anak” ada beberapa kegiatan yang dapat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. Kegiatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Aktifitas Pendukung Pertumbuhan dan Perkembangan

Physical	Emotional	Social	Intellectual
Sliding	Creative self expresion	Listenig	Using Tools
Swinging	Music making	Cooperative Games	Reading
Climbing	Experimenting	Exploring	Writing
Running	Responding to personal need	Verbal intercourse	Describing
Walking	Finding object	Sharing	Observing

(Sumber : Aase Eriksen, Playground Design, Outdoor Environments for Learning and Development, 1985.)

Jenis kreativitas pada anak dapat dilihat melalui berbagai aspek, seperti kemampuan dalam berpikir, menyelesaikan masalah, serta menghasilkan karya baru. Kreativitas anak didefinisikan sebagai kemampuan untuk menciptakan ide-ide baru atau solusi unik terhadap masalah yang ada. Menurut jurnal Creativity in Early Childhood Education (Garcia et al., 2019),

Tabel 2. Jenis-Jenis Kreativitas Anak 4-12 Tahun

Usia	Jenis Kreativitas
4-6 tahun	Bermain Kreativitas <ul style="list-style-type: none"> 1) Ruang bermain indor <ul style="list-style-type: none"> - balok dan Lego (Kreativitas Divergen) - puzzle sederhana (Kreativitas Konvergen) - musik sederhana (Kreativitas Ekspresif) 2) Ruang Bermain Peran <ul style="list-style-type: none"> - Kostum dandan dari semua jenis (Kreativitas Ekspresif) Kreativitas Pelatihan <ul style="list-style-type: none"> 1) Bahasa

4-6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mengenal kosakata dasar melalui permainan dan lagu (Kreativitas Ekspresif) - Berlatih dialog sederhana (Kreativitas Konvergen) <p>2) Kerajinan Tangan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menghias kue (Kreativitas Ekspresif) <p>3) Menggambar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menggambar (Kreativitas Ekspresif) <p>4) Studi Komputer</p> <ul style="list-style-type: none"> - Permainan edukasi komputer (Kreativitas Divergen) <p>5) Kesenian gerak Tubuh</p> <ul style="list-style-type: none"> - gerakan tari dasar (Kreativitas Ekspresif) - Menari dengan irungan musik (Kreativitas Ekspresif)
	Kreativitas dalam Olahraga
7-9 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - berlari, melompat, menendang, melempar, keseimbangan, memanjat (Kreativitas Divergen) - Berenang (Kreativitas Ekspresif)
	Kids Garden
7-9 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Menanam Bunga, Sayuran dan buah buahan (Kreativitas Ekspresif) - Membuat Kerajinan Alam (Kreativitas Ekspresif)
	Bermain Kreativitas
7-9 tahun	<p>1) Ruang bermain indor</p> <ul style="list-style-type: none"> - Puzzle, balok dan lego yang lebih kompleks (Kreativitas Konvergen)
	Kreativitas Pelatihan
7-9 tahun	<p>2) Bahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> - kosakata dasar, tata bahasa, pengucapan, dan kemampuan berbicara, membaca, menulis, dan mendengarkan (Kreativitas Konvergen) - Menggunakan flashcard dan permainan peran untuk belajar (Kreativitas Divergen) <p>3) Kerajinan Tangan</p> <ul style="list-style-type: none"> - proyek seni kerajinan yang lebih kompleks (misalnya, lukisan akrilik (Kreativitas Divergen) - Membuat perhiasan dari manik manik (Kreativitas Ekspresif) - Menghias kue, Kerajinan Lilin Alami (Kreativitas Ekspresif) <p>4) Menggambar dan melukis</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melukis menggambar bereasi dengan cat, Menggabungkan elemen modern seperti cat atau bahan glow-in-the-dark (Kreativitas Ekspresif) <p>5) Kelas Musik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengikuti kelas musik yang lebih terstruktur (Kreativitas Konvergen) <p>6) Studi Komputer</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan perangkat lunak untuk membuat presentasi (Kreativitas Konvergen) - Mendesain poster digital (Kreativitas Divergen) <p>7) Kesenian</p> <ul style="list-style-type: none"> - menciptakan koreografi sederhana (Kreativitas Ekspresif)
	Kreativitas dalam Olahraga
7-9 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mencoba berbagai olahraga dan kegiatan fisik yaitu voli, basket, bulutangkis, golf (Kreativitas Divergen) - Berenang (Kreativitas Ekspresif)
	Kids Garden

	<ul style="list-style-type: none"> - Mengembangkan proyek kebun sederhana (Kreativitas Divergen) - Mengamati dan mencatat pertumbuhan tanaman (Kreativitas Konvergen) - Membuat Kerajinan Alam (Kreativitas Ekspresif)
10-12 TAHUN	<p>Kreativitas Pelatihan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Bahasa <ul style="list-style-type: none"> - Kosakata Dasar, Tata Bahasa, Pengucapan, Dan Kemampuan Berbicara, Membaca, Menulis, Dan Mendengarkan (Kreativitas Konvergen) - Diskusi Dalam Bahasa Asing Dan Proyek Kolaboratif (Kreativitas Divergen) - Menulis Cerita Pendek Dalam Bahasa Yang Dipelajari (Kreativitas Ekspresif) - Berlatih Dialog Sederhana (Kreativitas Konvergen) 2) Kerajian Tangan <ul style="list-style-type: none"> - Mempelajari Teknik Kerajinan Yang Lebih Rumit Misalnya, Membuat Perhiasan, Keramik, Terrarium Mini, Kerajinan Lilin Alami (Kreativitas Divergen) - Mengembangkan Proyek Seni Pribadi (Kreativitas Divergen) 3) Menggambar Dan Melukis <ul style="list-style-type: none"> - Menggambar, Melukis, Dan Berkreasi Dengan Cat (Kreativitas Ekspresif) - Menggabungkan Elemen Modern Seperti Cat Atau Bahan Glow-In-The-Dark (Kreativitas Divergen) 4) Kelas Musik <ul style="list-style-type: none"> - Mengikuti Kelas Musik Yang Lebih Terstruktur (Kreativitas Konvergen) - Menciptakan Lagu Sendiri (Kreativitas Divergen) 5) Studi Komputer <ul style="list-style-type: none"> - Mengembangkan Proyek Multimedia, Mempelajari Pemrograman Dasar (Kreativitas Konvergen) - Membuat Stop Motion Animation, Desain Grafis Dan Animasi, Coding Untuk Anak 6) Kesiain Gerak Tubuh Mengembangkan Berbagai Macam Tari (Kreativitas Divergen) <p>Kreativitas Dalam Olahraga</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berlatih Berenang, Voli, Basket, Bulutangkis, Dan Golf (Kreativitas Divergen) <p>Kids Garden</p> <p>Mebuat Buket Bunga Dari Bunga Segar</p> <p>Kids Garden</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mebuat Buket Bunga Dari Bunga Segar

(Sumber : Creativity in Early Childhood Education,2019)

3.4. Pendekatan Arsitektur Perilaku

Arsitektur Perilaku adalah pendekatan dalam desain arsitektur yang secara konsisten mempertimbangkan perilaku manusia dalam setiap tahap perancangan. Pendekatan ini fokus pada bagaimana lingkungan binaan dapat merespon, mempengaruhi, dan berinteraksi dengan perilaku serta kebutuhan penghuninya (Ekasyah Putra et al., 2021). Prinsip-prinsip arsitektur perilaku dapat membantu menciptakan lingkungan yang tidak hanya nyaman tetapi juga mendukung perilaku positif, seperti interaksi sosial, serta mengurangi stres. Secara fisik melalui penataan ruang, dengan mempertimbangkan bentuk sesuai perilaku pengguna. Dengan prinsip-prinsip ini, dapat merancang lingkungan yang lebih manusiawi, ramah lingkungan, dan mendukung kesejahteraan pengguna.

Arsitektur Perilaku diterapkan dalam perancangan dengan memanfaatkan pemahaman tentang perilaku manusia untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perilaku positif serta mendorong pengguna agar aktif berinteraksi dengan lingkungannya. Arsitektur Perilaku sebagai pendekatan dalam perancangan Pusat Kreativitas Anak mengacu kepada prinsip-prinsip arsitektur perilaku menurut Carol Simon Weinstein

dan Thomas G. David dalam buku Spaces for Children: The Built Environment and Child Development, sebagai berikut:

Tabel 3. Tahapan Perkembangan Psikologi Anak 4-6 Tahun

Pengguna	Perilaku Anak	Ruang
Anak-anak Usia 4-6 tahun	Menyukai Permainan Imajinasi	Area Bermain Peran
	Mampu menyusun objek berdasarkan karakteristiknya dan dapat mengidentifikasi objek secara jelas, namun ragu untuk mengambil inisiatif atau membuat keputusan karena takut membuat kesalahan.	Area Bermain Edukasi (bermain Menyusun Balok, bermain Alunan Musik dan bermain Sensori)
	Menggambarkan atau menyatakan suatu objek melalui penggunaan kata-kata dan gambar	Ruang menggambar
	Mampu memahami kata-kata yang mengekspresikan pemikiran	Perpustakaan (Membaca atau mendengarkan dongeng)
	Mulai berupaya mengembangkan inisiatif dengan mengeksplorasi tantangan-tantangan baru.	Kids Garden
	Enggan untuk mengambil inisiatif atau membuat keputusan karena khawatir melakukan kesalahan	Area Bermain Outdoor

(Sumber : Carol Simon Weinstein dan Thomas G. David, 1996)

Anak usia dini membutuhkan ruang bermain peran, area edukasi, serta ruang menggambar sebagai media ekspresi. Keberadaan perpustakaan kecil, kids garden, dan area outdoor terbukti mendukung inisiatif serta keberanian anak untuk bereksplorasi. Lingkungan yang aman dan fleksibel sangat penting karena anak masih cenderung ragu mengambil keputusan.

Tabel 4. Tahapan Perkembangan Psikologi Anak 7-9 Tahun

Pengguna	Perilaku Anak	Ruang
Anak-Anak Usia 7-9 Tahun	Mulai mencoba menciptakan sesuatu yang baru	Kelas Kerajinan
	Dapat mengembangkan kompetensi yang dimiliki	Kelas Musik Kelas Seni
	Mudah menarik diri dari teman sebaya	Kids Garden Area Olahraga Bermain Outdoor
	Kemampuan untuk memahami dan mengenali berbagai objek berdasarkan penampilan, ukuran, atau karakteristik lainnya.	Perpustakaan
	Menyadari perspektif atau pandangan yang dimiliki oleh orang lain	Bermain Peran
	Dapat Memecahkan Masalah	Bermain Edukasi (bermain Lego, dan Puzzle)

(Sumber : Carol Simon Weinstein dan Thomas G. David, 1996)

Pada tahap ini, anak mulai menunjukkan kemampuan mencipta dan memahami perspektif orang lain. Oleh karena itu, ruang yang mendukung kolaborasi (kelas seni, musik, kerajinan) dan pemecahan masalah (bermain lego/puzzle) menjadi penting. Kids Garden dan area olahraga berfungsi sebagai sarana pelepasan emosi dan interaksi sosial.

Tabel 5. Tahapan Perkembangan Psikologi Anak 10-12 Tahun

Pengguna	Perilaku Anak	Ruang
	Peningkatan kemampuan komunikasi	Kelas Bahasa

Anak-Anak Usia 10-12 Tahun	Mulai mengubah dan menciptakan sesuatu yang baru	Kelas Kerajinan
	Dapat mempelajari bahasa dengan baik	Kelas Bahasa
	Mencerminkan perkembangan dalam pemikiran visual, teknik seni, dan ekspresi kreatif.	Kelas Menggambar Kelas Melukis
	Kemampuan dalam kompetensi yang dimiliki dan tekun	Kelas Musik Kelas Seni Kreatif Digital (Studio Komputer)
	Merasa diri biasa-biasa saja, dan menarik diri dari teman.	Kids Garden Area Olahraga
	Mampu memecahkan masalah	Bermain Edukasi (bermain Lego, dan Puzzle)
	Dapat memahami dan menghargai perspektif orang lain, yang dapat meningkatkan kreativitas dalam berinteraksi dan berkolaborasi dengan berbagai individu.	Perpustakaan Kelas bahasa

(Sumber : Carol Simon Weinstein dan Thomas G. David, 1996)

Anak usia 10–12 tahun berada pada tahap transisi menuju remaja awal. Ruang yang mendukung ekspresi kreatif (kelas seni, melukis, digital) dan kemampuan berkomunikasi (kelas bahasa) sangat penting. Aktivitas ini dapat menumbuhkan rasa percaya diri serta melatih kerja sama. Kids Garden dan area olahraga berfungsi sebagai wadah interaksi sosial sekaligus mengurangi kecenderungan menarik diri.

3.5. Besaran Ruang

Perancangan Pusat Kreativitas Anak memerlukan perhitungan kebutuhan ruang agar fungsi setiap fasilitas dapat berjalan optimal. Besaran ruang dihitung berdasarkan jenis aktivitas, jumlah pengguna, serta standar kebutuhan ruang yang sesuai dengan fungsi masing-masing sebagai berikut:

Tabel 6. Total Besaran Ruang Keseluruhan

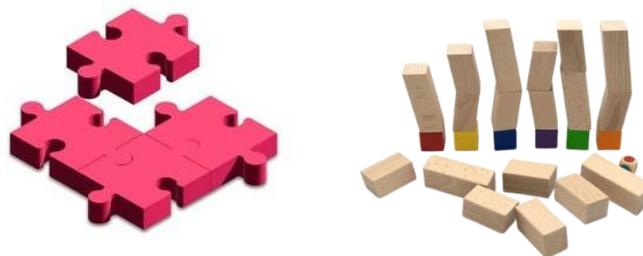
Jenis Fasilitas	Luasan m^2
Area Penerima	216 m^2
Fasilitas Pengelola	191 m^2
Fasilitas Pengembangan Kreativitas Anak (Edukasi)	777 m^2
Fasilitas Pengembangan Kreativitas Anak (Pelatihan)	503 m^2
Fasilitas Pusat Kreativitas Anak (Olahraga Anak)	1792 m^2
Fasilitas Kreativitas Umum dan Fasilitas Lainnya	769 m^2
Fasilitas Penunjang Pusat Kreativitas Anak	183 m^2
Fasilitas Ruang Luar Pusat Kreativitas Anak	136 m^2
Fasilitas Keamanan dan Servis Pusat Kreativitas Anak	213 m^2
Fasilitas Parkir	918 m^2
Total	3.698 m^2

(Sumber : Hasil Analisis 2024)

Setelah menghitung luas besaran ruang terukur Pusat Kreativitas Anak 3.698 m^2 ,

3.6. Konsep Tampilan Bentuk Bangunan dan Tematik Kawasan

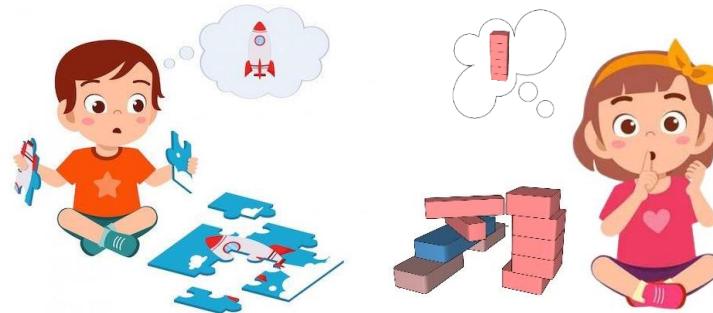
Gubahan massa pada pusat kreativitas anak di kota gorontalo terinspirasi dari bentuk "Jigsaw Puzzle" dan "Balok Konstruksi" merupakan mainan anak yang dapat mengasah kemampuan kognitif dan meningkatkan kreativitas anak.



Gambar 2 Bentuk Puzzle dan Balok Kontruksi

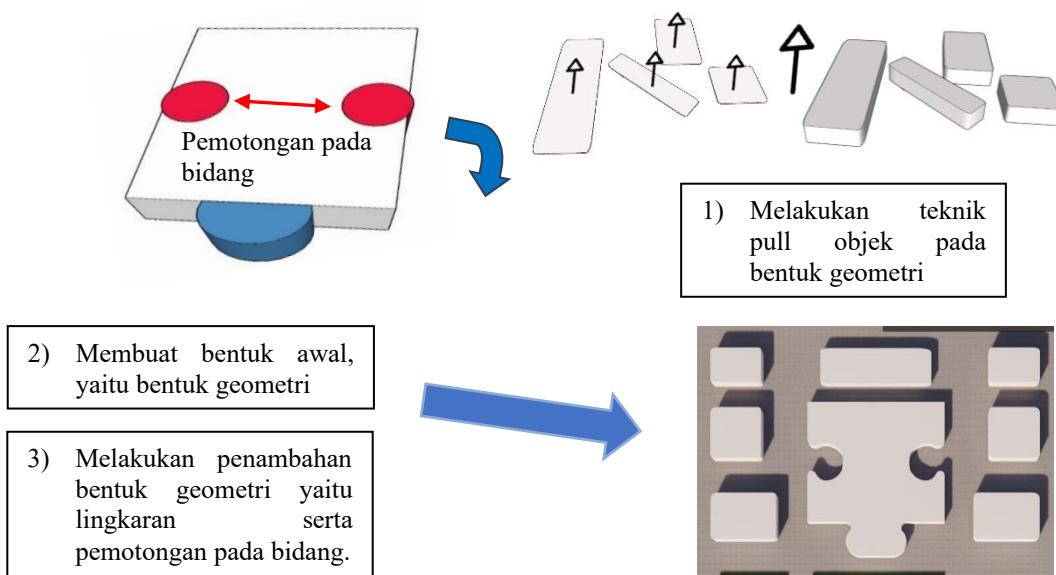
3.6.1. Pemilihan Bentuk "Jigsaw Puzzle" dan "Balok Konstruksi"

Pemilihan Bentuk Jigsaw puzzle dan balok konstruksi pada pusat kreativitas anak salah satu elemen dalam pendekatan arsitektur perilaku untuk menciptakan kondisi yang pencerminan anak-anak. bentuk jigsaw puzzle dan balok konstruksi mencerminkan salah satu dari beberapa perilaku anak dalam berkreativitas dimana mereka bisa memecahkan masalah.



Gambar 3 Anak Bermain Puzzle dan Balok Kontruksi

3.6.2. Gubahan Massa



Gambar 4. Proses Olahan Gubahan Massa Balok Kontruksi

Menggabungkan bentuk-bentuk yang dihasilkan dari proses pembentukan, menghasilkan dua desain yang merupakan dijadikan sebagai perancangan pusat kreativitas anak dengan bentuk benda berdasarkan perilaku anak dalam mengasah kreativitas, yaitu "Jigsaw Puzzle" dan "Balok Konstruksi".

3.7 Konsep Bentuk dan Tampilan

3.7.1. Konsep Bentuk

Berlokasi di Jl. Drs. Achmad Nadjamuddin Kec Kota Tengah. Kota Gorontalo dengan luas site Luas lahan 31.377 m². Beragam ruang seperti Gedung Eksplorasi, Ruang Seni, Taman Bermain, hingga Zona Imajinasi dirancang untuk mendukung perilaku dan kreativitas anak secara menyeluruh.

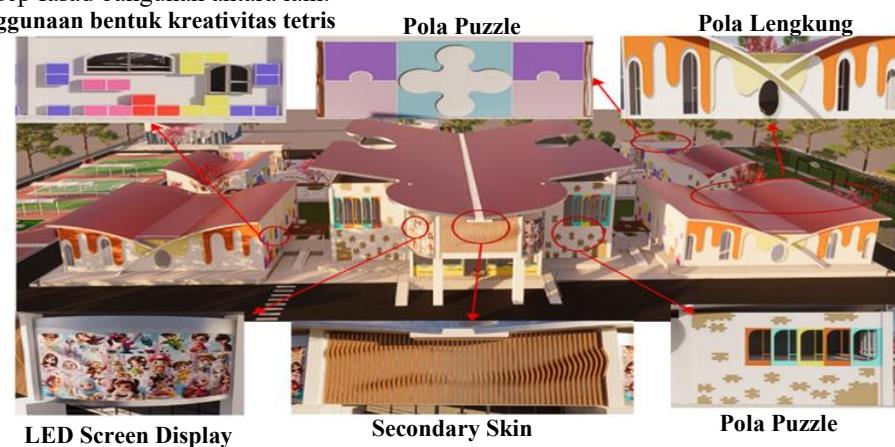


Gambar 5. Site Plan

Pusat Kreativitas Anak menerapkan konsep arsitektur perilaku dengan mengambil inspirasi dari bentuk puzzle. Bentuk puzzle ini diinterpretasikan dalam desain bangunan dan ruangannya untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perilaku anak, seperti eksplorasi, interaksi sosial, dan kreativitas. Potongan-potongan ruang yang saling terhubung layaknya potongan puzzle dan balok membantu anak mengenali fungsi tiap area dengan mudah dan mendorong mereka untuk beraktivitas secara dinamis dan menyenangkan.

3.7.2. Konsep Tampilan (Fasad)

Konsep tampilan bentuk disesuaikan dengan pendekatan arsitektur perilaku, di mana penerapannya pada desain pusat kreativitas anak tidak hanya meliputi interior bangunan, tetapi juga mencakup elemen eksterior yang dirancang untuk mendukung perilaku anak-anak, mengingat bahwa pengguna utama dari pusat kreativitas ini adalah anak-anak, sehingga fasad bangunan dirancang dengan tampilan yang ceria dan unik. Adapun konsep fasad bangunan antara lain:



Gambar 6. Fasad Bangunan

Penggunaan sun shading berbahan conwood dengan pola pengulangan lengkungan dinamis yang memiliki arti sifat anak yang tidak bisa diam atau banyak bergerak. Elemen ini ditempatkan di sisi timur dan barat bangunan untuk melindungi dari panas berlebih dan silau sinar matahari pagi maupun sore hari.

- 1) Fasad dengan penggunaan pola berbentuk benda untuk mengasah kreativitas anak yaitu Puzzle, Lego dan tetris yang dipadukan dengan warna-warna komplementer.
- 2) Di bagian depan bangunan penggunaan secondary skin menambah estetika pada bangunan. dengan pola pengulangan garis dan gelombang menciptakan tampilan yang dinamis menarik perhatian. Memberikan karakter lugu pada anak.
- 3) Di bagian depan bangunan, dipasang LED Screen Display yang memberikan kesan hi-tech. Penerapan

fasad LED ini berfungsi sebagai daya tarik publik dan menjadi identitas visual,pemasangan LED screen tidak hanya mempercantik bangunan, tetapi juga berfungsi sebagai alat edukatif yang sesuai dengan perilaku serta kebutuhan perkembangan anak-anak dalam era digital.

3.8. Konsep Perancangan

3.8.1. Sirkulasi dan Aksesibilitas

Akses sirkulasi kendaraan menuju lokasi hanya dapat dilakukan melalui Jalan Drs. Achmad Nadjamuddin sirkulasi masuk dan pintu keluar utama di tapak hanya memiliki satu titik akses yang terbagi menjadi dua jalur dengan lebar masing- masing 6 meter. Jalur masuk langsung mengarah ke area parkir pengunjung yang terletak di bagian depan, sedangkan jalur keluar mengarah kembali ke Jalan Drs. Achmad Nadjamuddin. Sirkulasi parkir pengguna terbagi menjadi dua, yaitu pengunjung dan pengelola, dimana area parkir pengelola ditempatkan di belakang gedung pengelola untuk mendukung kelancaran operasional tanpa mengganggu aktivitas pengunjung.



Gambar 6. Sirkulasi dan Aksesibilitas

3.8.2. Sirkulasi Kendaraan

Sirkulasi pejalan kaki dirancang dengan memanfaatkan bahu jalan, dengan lebar minimum 1,50 meter agar dua orang pejalan kaki dapat berpapasan tanpa harus turun ke jalur kendaraan. Jalur ini mengikuti alur sirkulasi kendaraan di kawasan, sehingga mempermudah anak-anak dalam mengakses bangunan dengan aman dan nyaman. serta dilengkapi dengan elemen aksesibilitas seperti ramp, guiding block, dan fasilitas pendukung lainnya untuk memastikan kenyamanan dan keamanan bagi seluruh pengguna, termasuk penyandang disabilitas.



Gambar 7. Sirkulasi Kendaraan

3.8.3. Sirkulasi Manusia Antar Bangunan

Pada area bangunan, terdapat beberapa massa bangunan yang terpisah. Untuk mempermudah perpindahan antar bangunan, disediakan koridor yang dilengkapi dengan penutup atap berpola bulat yang dirancang khusus untuk perhatian anak-anak mengenal pola dan warna. Koridor ini tidak hanya berfungsi sebagai jalur penghubung, tetapi juga menghadirkan elemen estetika yang menyenangkan dan ramah anak, sehingga mendukung pengalaman ruang yang lebih interaktif dan menyenangkan.

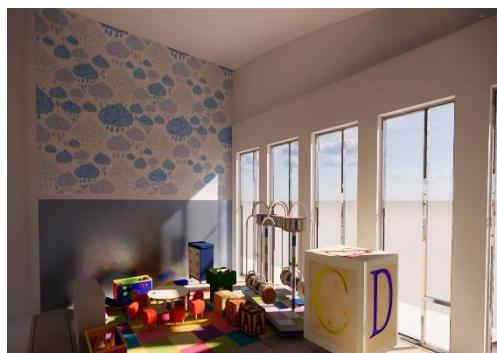


Gambar 8 Sirkulasi Antar Bangunan

3.9. Tata Ruang Dalam

3.9.1. Ruang Bermain

Tata ruang dalam ruang bermain yang dirancang berdasarkan prinsip arsitektur perilaku berfokus pada kenyamanan, keamanan, dan stimulasi positif bagi anak-anak selama beraktivitas. Penggunaan material lantai seperti vinyl antislip atau rubber flooring dipilih untuk mengurangi risiko cedera saat anak bergerak aktif, sekaligus memberi rasa aman saat duduk atau berbaring di lantai. Warna-warna pastel digunakan untuk menciptakan suasana yang tenang dan ramah, sementara aksen warna ceria membantu merangsang kreativitas dan imajinasi tanpa memicu overstimulasi visual. Plafon dirancang dengan material akustik untuk mengurangi kebisingan dan menjaga kenyamanan suara dalam ruangan, serta dibentuk dengan elemen dekoratif yang dapat menarik perhatian anak secara halus dan mendukung rasa ingin tahu mereka. Keseluruhan elemen ruang saling mendukung perilaku alami anak seperti bermain, bereksplorasi, dan berinteraksi sosial secara aman dan menyenangkan.



Gambar 10. Ruang Bermain

3.9.2. Ruang Belajar

Tata ruang dalam ruang belajar dirancang untuk menciptakan lingkungan yang kondusif terhadap konsentrasi, rasa nyaman, dan keterlibatan anak dalam proses belajar. Material lantai menggunakan keramik matte atau vinyl halus yang mudah dibersihkan dan tidak licin, mendukung perilaku duduk rapi, bergerak terbatas, namun tetap fleksibel untuk aktivitas belajar aktif. Warna dinding dan elemen interior dipilih dari spektrum warna lembut seperti putih gading, biru muda, atau hijau pastel, karena warna-warna ini dapat menenangkan sistem saraf dan membantu menjaga fokus anak. Untuk memperkuat suasana pembelajaran, plafon dibuat dengan material akustik ringan seperti PVC peredam suara, yang menjaga ketenangan ruang dari gangguan suara luar atau gema. Selain itu, pencahayaan ruang belajar menggunakan lampu panel LED yang menyebar merata dan tidak menyilaukan, sehingga menunjang aktivitas visual seperti membaca, menulis, dan membuat karya. Penataan meja dan kursi juga memperhatikan jarak antar anak dan fleksibilitas formasi, memungkinkan ruang untuk beralih dari belajar individu ke diskusi kelompok kecil dengan mudah. Semua elemen ini secara sadar dirancang untuk mendukung perilaku belajar yang tenang, fokus, dan kolaboratif.



Gambar 11. Ruang Pelatihan

3.9.3. Ruang Kreatif

Ruang kreatif dirancang sebagai wadah eksplorasi bebas, tempat anak-anak mengekspresikan ide dan imajinasi mereka melalui kegiatan seperti menggambar, melukis, membuat kerajinan, atau membangun karya tiga dimensi. Oleh karena itu, pemilihan material dalam ruang ini sangat memperhatikan fleksibilitas aktivitas dan potensi tumpahan bahan. Lantai menggunakan material seperti vinyl atau keramik bertekstur halus yang mudah dibersihkan, tahan terhadap cat, lem, dan bahan lainnya. Warna ruang disusun dengan pendekatan psikologis: warna netral dan hangat seperti krem, abu muda, atau putih gading digunakan sebagai dasar agar tidak mendistraksi, sementara aksen warna ceria seperti kuning lemon, hijau muda, atau oranye pastel diterapkan pada sebagian bidang dinding atau furnitur untuk merangsang semangat dan imajinasi anak. Plafon dibuat tinggi dengan material ringan dan memiliki sistem pencahayaan alami maupun buatan yang merata agar

aktivitas visual seperti melukis dan membuat karya detail dapat dilakukan dengan optimal. Selain itu, pencahayaan didukung oleh lampu LED putih netral yang tidak menyilaukan. Ruang ini juga menyediakan



area penyimpanan terbuka dan tertutup yang mudah dijangkau anak, sehingga membentuk perilaku bertanggung jawab terhadap alat dan hasil karya mereka. Secara keseluruhan, tata ruang kreatif ini menciptakan suasana yang mendukung eksplorasi bebas, mendorong rasa percaya diri, serta menumbuhkan kebiasaan kerja kreatif yang positif sejak usia dini.

Gambar 12 Ruang Kreatif dan Bermain Peran

3.10. Tata Ruang Luar

Dalam perancangan ruang luar, material lansekap dibagi menjadi dua: material lunak (*softscape*) dan material keras (*hardscape*). Keduanya berfungsi sebagai elemen pembentuk ruang yang ditempatkan sesuai kebutuhan dan fungsi tapak. Dalam desain, konsep Arsitektur Perilaku sering digunakan sebagai pendekatan. Untuk Pusat Kreativitas Anak Gorontalo, softscape dan hardscape akan dipilih dan digunakan sesuai perancangan sebagai berikut:

3.10.1. Material Keras (*hardscape*)



Gambar 13. Material Keras

3.10.2. Material Lunak (*softscape*)



Konsep Pohon Ketapang
Gambar 14. Material Lunak

3.11. Visualisasi



Gambar 15. Visualisasi



Gambar 16. Interior Kamar Mandi Anak



Gambar 17. Interior Kamar Mandi

4. KESIMPULAN DAN SARAN/REKOMENDASI

4.1. Kesimpulan

Perancangan Pusat Kreativitas Anak di Kota Gorontalo diwujudkan sebagai sebuah wadah yang dirancang secara khusus untuk mendukung dan menstimulasi perkembangan kreativitas anak secara menyeluruh. Melalui penyediaan beragam fasilitas yang terintegrasi—seperti ruang seni, ruang kerajinan tangan, area bermain edukatif, hingga fasilitas olahraga—pusat ini berhasil menciptakan lingkungan yang membebaskan anak untuk berekspresi, berpikir kritis, dan berkreasi. Dengan demikian, rancangan ini tidak hanya berfungsi sebagai fasilitas fisik, tetapi juga sebagai sebuah ekosistem yang mendorong anak-anak untuk berani mencoba hal-hal baru, serta secara aktif mengenali minat dan bakat unik yang mereka miliki sejak dulu.

4.2. Saran/Rekomendasi

Berdasarkan temuan ini, keberhasilan visi Pusat Kreativitas Anak sangat bertumpu pada peran sentral orang tua. Oleh karena itu, sangat disarankan agar orang tua mengambil peran proaktif untuk mengenali minat dan bakat anak sedini mungkin. Keterlibatan langsung mereka dalam aktivitas anak tidak hanya akan memperkuat ikatan emosional dan membangun kepercayaan diri, tetapi juga menjadi kunci untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki anak. Selaras dengan itu, pihak pengelola dan pendidik di pusat kreativitas hendaknya merancang program-program kolaboratif yang secara aktif melibatkan partisipasi orang tua, sehingga tercipta sebuah sinergi berkelanjutan antara stimulasi di pusat kreativitas dengan dukungan positif di lingkungan rumah. Lebih jauh lagi, untuk memvalidasi efektivitas jangka panjang dari intervensi ini, penelitian di masa depan direkomendasikan untuk melakukan studi longitudinal yang dapat mengukur secara konkret dampak fasilitas ini terhadap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak-anak di Kota Gorontalo, guna memberikan landasan empiris bagi pengembangan proyek serupa.

REFERENSI

Badan Pusat Statistik Kota Gorontalo. (2022). *Statistik Daerah Kota Gorontalo 2022*.

- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications, Inc.
- Departemen Kesehatan Republik Indonesia. (2009). *Pedoman umum stimulasi, deteksi dan intervensi dini tumbuh kembang anak di tingkat pelayanan dasar*.
- Eriksen, A. (1985). *Playground design: Outdoor environments for learning and development*. Van Nostrand Reinhold.
- Garcia, C., Lopez, M., & Ramirez, J. (2019). Creativity in early childhood education. *Journal of Educational Psychology Studies*, 11(1), 24–36.
- Johnston, M. P. (2014). Secondary data analysis: A method of which the time has come. *Qualitative and Quantitative Methods in Libraries*, 3(3), 619–626.
- Kvale, S., & Brinkmann, S. (2009). *InterViews: Learning the craft of qualitative research interviewing* (2nd ed.). SAGE Publications, Inc.
- Lambert, V. A., & Lambert, C. E. (2012). Qualitative descriptive research: An acceptable design. *Pacific Rim International Journal of Nursing Research*, 16(4), 255–256.
- Marshall, C., & Rossman, G. B. (2016). *Designing qualitative research* (6th ed.). SAGE Publications, Inc.
- Nassaji, H. (2015). Qualitative and descriptive research: Data type versus data analysis. *Language Teaching Research*, 19(2), 129–132.
- Norberg-Schulz, C. (1980). *Genius loci: Towards a phenomenology of architecture*. Rizzoli.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice* (4th ed.). SAGE Publications, Inc.
- Putra, M. E., Rachmawati, E., & Siregar, D. (2021). Behavioral architecture as a design approach for child-friendly environments. *Jurnal Arsitektur dan Perilaku Manusia*, 3(2), 55–64.
- Purwati, R., Sari, D. A., & Nugraha, P. (2022). The role of creativity in child development: Early stimulation and learning environment. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 1–10.
- Thomas, D. R. (2006). A general inductive approach for analyzing qualitative evaluation data. *American Journal of Evaluation*, 27(2), 237–246.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. (2002).
- Weinstein, C. S., & David, T. G. (1996). *Spaces for children: The built environment and child development*. Plenum Press.