



A CHILDREN ACTIVITY SPACE IN MEDAN: WAKE FROM SCREENS, LIVE THE SCENE

Novi Rahmadhani^{a*}, Melinda Elisabeth Tambunan^b

^a Fakultas Teknik / Jurusan Arsitektur; rahmadhani@usu.ac.id, Universitas Sumatera Utara; Jl. Dr. T. Mansur No. 9, Padang Bulan, Kecamatan Medan Baru, Kota Medan, Sumatera Utara

^b Fakultas Teknik / Jurusan Arsitektur; melindaelisabeth@students.usu.ac.id, Universitas Sumatera Utara; Jl. Dr. T. Mansur No. 9, Padang Bulan, Kecamatan Medan Baru, Kota Medan, Sumatera Utara

* Penulis Korespondensi: Melinda Elisabeth Tambunan

ABSTRACT

The increasing dependence on gadgets among children has led to reduced physical activity, limited social interaction, and diminished engagement with the real world. In urban contexts such as Medan, this condition calls for architectural interventions that function as preventive environments. This study proposes a Children Activity Space in Medan: Wake from Screens, Live the Scene, a facility designed to encourage children to disengage from excessive screen use and actively reconnect with real-life experiences. The design applies a Behavior Architecture approach, utilizing spatial configuration as a tool to influence and shape positive behavioral patterns. Through the integration of active play areas, recreational spaces, sensory-based activities, and psychological support facilities, the building promotes movement, social interaction, and environmental awareness. Spatial zoning and activity-oriented layouts are strategically arranged to reduce passive behavior associated with gadget use. The study demonstrates that architecture can serve as an effective preventive strategy in reducing gadget dependence and fostering active, healthy play behaviors in children.

Keywords: *Children Activity Space; Gadget Dependence; Behavior Architecture; Preventive Design; Active Play; Spatial Zoning Medan.*

Abstrak

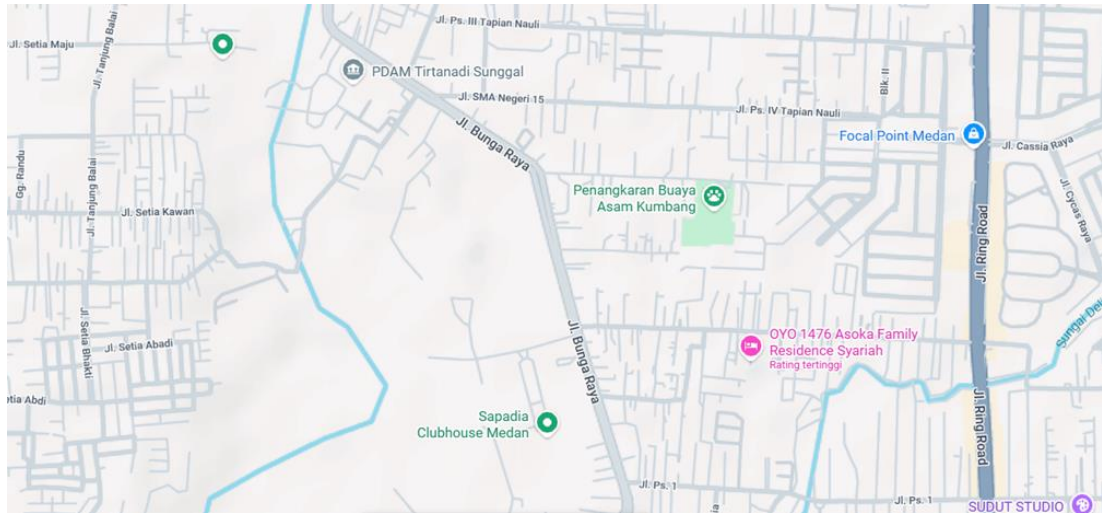
Peningkatan ketergantungan anak-anak pada gadget telah menyebabkan berkurangnya aktivitas fisik, interaksi sosial yang terbatas, dan berkurangnya keterlibatan dengan dunia nyata. Di konteks perkotaan seperti Medan, kondisi ini memerlukan intervensi arsitektur yang berfungsi sebagai lingkungan preventif. Studi ini mengusulkan Ruang Aktivitas Anak di Medan: Bangun dari Layar, Hidupkan Suasana, sebuah fasilitas yang dirancang untuk mendorong anak-anak untuk mengurangi penggunaan layar berlebihan dan secara aktif terhubung kembali dengan pengalaman nyata. Desain ini menerapkan pendekatan Arsitektur Perilaku, memanfaatkan konfigurasi ruang sebagai alat untuk mempengaruhi dan membentuk pola perilaku positif. Melalui integrasi area bermain aktif, ruang rekreasi, aktivitas berbasis sensorik, dan fasilitas dukungan psikologis, bangunan ini mempromosikan gerakan, interaksi sosial, dan kesadaran lingkungan. Zonasi ruang dan tata letak yang berorientasi pada aktivitas disusun secara strategis untuk mengurangi perilaku pasif yang terkait dengan penggunaan gadget. Studi ini menunjukkan bahwa arsitektur dapat berfungsi sebagai strategi pencegahan yang efektif dalam mengurangi ketergantungan pada gadget dan mendorong perilaku bermain aktif dan sehat pada anak-anak.

Kata Kunci: Ruang Aktivitas Anak; Ketergantungan pada Gadget; Arsitektur Perilaku; Desain Preventif; Bermain Aktif; Zonasi Ruang, Medan

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah secara signifikan mengubah kehidupan sehari-hari anak-anak, terutama melalui paparan dan ketergantungan yang meningkat terhadap gadget. Meskipun perangkat

digital menawarkan manfaat pendidikan dan hiburan, penggunaan yang berlebihan dan tidak terkendali di kalangan anak-anak telah dikaitkan dengan penurunan aktivitas fisik, interaksi sosial yang terbatas, rentang perhatian yang pendek, dan penurunan keterlibatan dengan lingkungan sekitar. Di lingkungan perkotaan seperti Medan, di mana akses anak-anak terhadap media digital terus meningkat, kondisi ini telah menjadi masalah yang semakin mengkhawatirkan yang memengaruhi perkembangan fisik dan psikososial mereka.



Gambar 1. Total population Medan City by age group and gender (Badan Pusat Statistik Kota Medan, 2025)

Tabel 1. Jumlah penduduk Kota Medan berdasarkan kecamatan dan jenis kelamin (Badan Pusat Statistik Kota Medan, 2018)

Kelompok Umur	Penduduk (Laki-Laki) (Ribu)	Penduduk (Perempuan) (Ribu)	Penduduk (Laki-Laki + Perempuan) (Ribu)
0-4	733,5	703,2	1.436,7
5-9	700,8	669,8	1.370,6
10-14	692,0	662,1	1.354,1
15-19	682,1	641,9	1.324,0
20-24	667,9	629,7	1.297,6
25-29	666,0	633,3	1.299,3
30-34	635,1	610,4	1.245,6
35-39	590,9	574,3	1.165,2
40-44	542,3	534,6	1.076,9
45-49	492,2	496,4	988,6
50-54	428,8	442,9	871,7
55-59	358,6	383,9	742,4
60-64	285,0	316,0	600,9
65-69	210,0	242,7	452,7
70-74	137,0	167,3	304,3
75+	100,6	154,5	255,1

Tabel 2. Jumlah penduduk Kota Medan berdasarkan kecamatan dan jenis kelamin (Badan Pusat Statistik Kota Medan, 2018)

Kecamatan	Luas Wilayah	Jumlah Penduduk	Kepadatan Penduduk	
	(km ²)	(Jiwa)	(Jiwa per km ²)	
(1)	(2)	(3)	(4)	
1. Medan Tuntungan	20,68	87 939	4 252	
2. Medan Johor	14,58	136 069	9 333	
3. Medan Amplas	11,19	129 323	11 557	
4. Medan Denai	9,05	147 981	16 351	
5. Medan Area	5,52	99 993	18 115	
6. Medan Kota	5,27	75 153	14 261	
7. Medan Maimun	2,98	41 092	13 789	
8. Medan Polonia	9,01	57 501	6 382	
9. Medan Baru	5,84	40 963	7 014	
10. Medan Selayang	12,81	109 926	8 581	
11. Medan Sunggal	15,44	117 189	7 590	
12. Medan Helvetia	13,16	153 989	11 701	
13. Medan Petisah	6,82	63 992	9 383	
14. Medan Barat	5,33	73 424	13 776	
15. Medan Timur	7,76	112 482	14 495	
16. Medan Perjuangan	4,09	96 848	23 679	
17. Medan Tembung	7,99	138 884	17 382	
18. Medan Deli	20,84	188 807	9 060	
19. Medan Labuhan	36,67	120 861	3 296	
20. Medan Marelan	23,82	172 456	7 240	
21. Medan Belawan	26,25	99 273	3 782	
Medan 2018	265,1	2 264 145	8 541	
	2017	265,1	2 247 425	8 478

Data demografi Kota Medan digunakan untuk memahami potensi pengguna fasilitas Ruang Aktivitas Anak. Gambar 1 menunjukkan jumlah penduduk Kota Medan berdasarkan kelompok usia dan jenis kelamin menggunakan data terbaru dari Badan Pusat Statistik Kota Medan tahun 2025. Sementara itu, Tabel 1 dan Tabel 2 menggunakan data tahun 2018 karena keterbatasan ketersediaan data terbaru pada tingkat kelurahan yang dapat diakses secara publik. Meskipun terdapat perbedaan tahun sumber data, data tersebut tetap relevan untuk menggambarkan distribusi penduduk dan karakter kawasan penelitian secara umum.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Perkembangan teknologi digital yang berlangsung secara masif telah mengubah secara fundamental pola aktivitas anak dalam kehidupan sehari-hari. Peningkatan akses terhadap perangkat berbasis layar, seperti smartphone dan tablet, menyebabkan perubahan signifikan dalam cara anak belajar, bermain, dan berinteraksi. Literatur menunjukkan bahwa teknologi digital memiliki potensi sebagai media edukatif yang interaktif dan adaptif. Namun demikian, penggunaan yang berlebihan dan tidak terkontrol menimbulkan konsekuensi terhadap aspek fisik, kognitif, dan psikososial anak.

Dari perspektif perkembangan fisik, intensitas penggunaan gadget yang tinggi berkontribusi terhadap berkurangnya aktivitas motorik dan meningkatnya perilaku sedentari. Kondisi ini berdampak pada penurunan kebugaran jasmani, gangguan postur, serta risiko masalah kesehatan jangka panjang. Pada dimensi psikososial, dominasi interaksi berbasis layar cenderung mengurangi frekuensi interaksi tatap muka, membatasi pengembangan keterampilan komunikasi interpersonal, serta melemahkan kemampuan kolaboratif dan empati. Sejumlah penelitian juga mengidentifikasi keterkaitan antara paparan layar yang berlebihan dengan gangguan perhatian dan regulasi emosi pada anak.

Dalam konteks perkotaan, persoalan tersebut semakin kompleks akibat keterbatasan ruang terbuka dan fasilitas bermain yang memadai. Lingkungan hunian dengan tingkat kepadatan tinggi sering kali tidak menyediakan ruang eksplorasi yang aman dan menarik bagi anak. Akibatnya, aktivitas dalam ruang (indoor) yang didominasi perangkat digital menjadi alternatif utama dalam mengisi waktu luang. Fenomena ini menunjukkan adanya hubungan timbal balik antara kualitas lingkungan binaan dan pola perilaku anak dalam penggunaan teknologi.

Dalam disiplin arsitektur, berkembang Pendekatan Arsitektur Perilaku yang menempatkan ruang sebagai instrumen pembentuk perilaku. Konfigurasi spasial, pengaturan zonasi, serta kualitas pengalaman ruang diyakini mampu memengaruhi pola aktivitas dan interaksi sosial pengguna. Lingkungan yang dirancang untuk mendorong pergerakan aktif, stimulasi multisensori, serta interaksi kolektif dapat berfungsi sebagai strategi preventif terhadap kecenderungan perilaku pasif. Dengan demikian, arsitektur tidak hanya berperan sebagai wadah fungsional, tetapi juga sebagai medium intervensi yang membentuk kebiasaan dan pola hidup.

Meskipun berbagai studi telah membahas dampak penggunaan gadget dari sudut pandang psikologi dan kesehatan, penelitian yang mengintegrasikan isu tersebut dengan strategi perancangan arsitektur sebagai pendekatan preventif masih terbatas, khususnya pada konteks kota berkembang. Kesenjangan ini menunjukkan perlunya eksplorasi lebih lanjut desain ruang aktivitas anak yang responsif terhadap tantangan era digital. Oleh karena itu, pengembangan fasilitas yang mampu mendorong aktivitas fisik, interaksi sosial, dan keterlibatan langsung dengan lingkungan menjadi relevan sebagai bentuk intervensi arsitektural dalam mengurangi ketergantungan gadget pada anak.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif berbasis desain dengan pendekatan arsitektur perilaku, yang berfokus pada peran desain ruang sebagai strategi preventif untuk mengurangi ketergantungan gadget dan mendorong aktivitas bermain aktif pada anak-anak. Data primer diperoleh melalui survei lapangan yang mencakup observasi kondisi fisik tapak, aksesibilitas, pola aktivitas lingkungan, serta pemetaan perilaku pengguna. Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui studi literatur terkait perkembangan perilaku anak, ketergantungan gadget, arsitektur perilaku, prinsip desain ramah anak, serta standar dan regulasi arsitektur yang relevan.

3.1. Fase Pra-Desain

Fase pra-desain dilakukan melalui identifikasi masalah dan analisis konteks berdasarkan data hasil survei dan studi literatur. Analisis tapak mencakup kondisi lingkungan, pola sirkulasi, tingkat kebisingan, orientasi

kawasan, serta hubungan tapak dengan lingkungan sekitar. Selain itu, dilakukan analisis perilaku untuk memahami bagaimana anak-anak berinteraksi dengan ruang dan bagaimana konfigurasi spasial dapat memengaruhi pola aktivitas mereka. Hasil analisis tersebut kemudian diterjemahkan menjadi kriteria desain dan kebutuhan ruang yang mendukung aktivitas non-digital, interaksi sosial, dan eksplorasi sensorik.

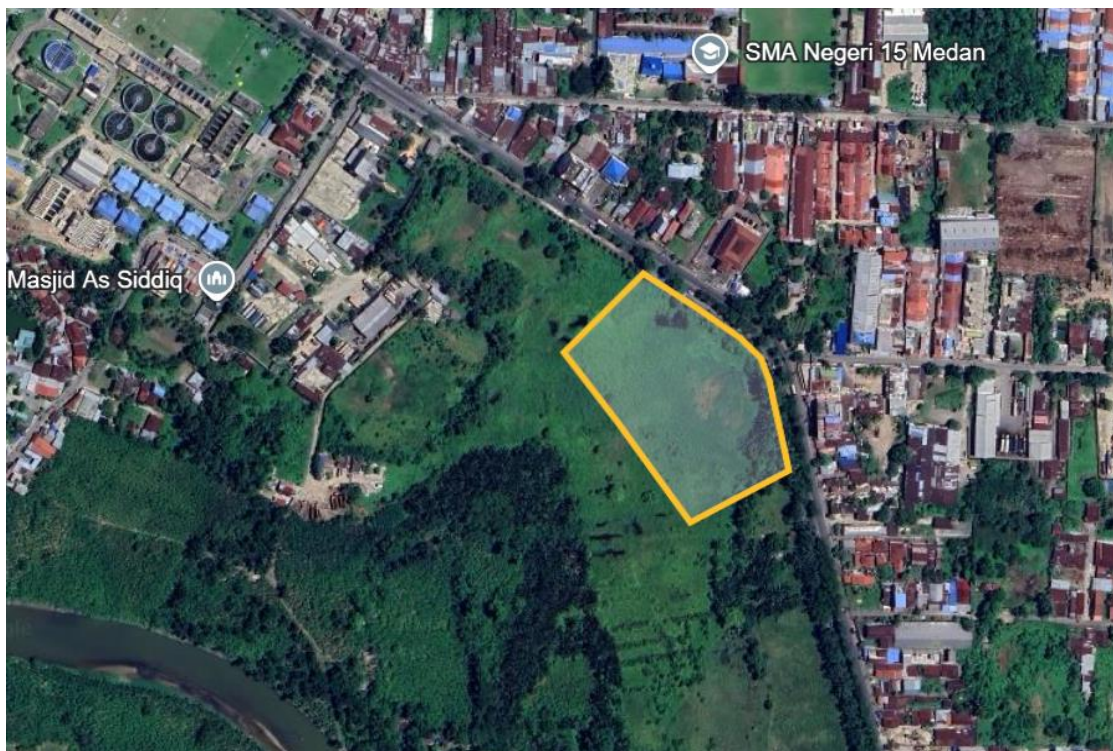
3.2. Fase Desain

Pada fase desain, pendekatan Behavior Architecture diterapkan melalui pengolahan zonasi, sirkulasi, tata letak ruang, dan hubungan antaraktivitas yang dirancang untuk mendorong gerakan fisik, kreativitas, dan interaksi sosial. Desain ruang dikembangkan berdasarkan prinsip stimulasi perilaku positif dengan meminimalkan aktivitas pasif berbasis layar. Proposal desain akhir mengintegrasikan kebutuhan fungsional, tujuan perilaku, dan konteks lingkungan sebagai strategi arsitektural preventif terhadap ketergantungan gadget pada anak-anak.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisis dan Interpretasi

4.1.1. Lokasi



Gambar 2. Site Lokasi

Lokasi di Jalan Bunga Raya, Medan, dianggap cocok untuk pembangunan Ruang Aktivitas Anak karena memiliki karakter lingkungan yang mendukung tujuan bangunan sebagai ruang untuk membangkitkan kesadaran anak-anak dari kecanduan gadget dan mengarahkan mereka kembali ke pengalaman dunia nyata. Lokasi ini berada di area transisi antara pemukiman perkotaan padat dan area dengan unsur alam seperti ruang terbuka hijau dan sungai. Kondisi ini memungkinkan penciptaan ruang yang kontras dengan lingkungan digital, mendorong anak-anak untuk lebih aktif secara fisik, sosial, dan sensorik.

Selain itu, lokasi ini relatif luas dan belum dikembangkan secara intensif, memberikan fleksibilitas untuk pengembangan ruang bermain aktif, rekreasi luar ruangan, dan fasilitas dukungan psikologis. Aksesibilitas yang baik dari kawasan perumahan membuat bangunan ini mudah dijangkau oleh anak-anak dan orang tua. Dengan karakteristik ini, lokasi ini mendukung penerapan pendekatan Arsitektur Perilaku, di mana lingkungan fisik bertindak sebagai media pencegahan untuk mengurangi ketergantungan pada gadget dan mendorong partisipasi anak-anak dalam aktivitas nyata.



Gambar 3. Peta Pembagian Kecamatan di Kota Medan

4.1.2. Ruang Aktivitas Anak di Medan

Ruang Aktivitas Anak di Medan adalah fasilitas yang dirancang khusus untuk anak-anak, bertujuan untuk mendukung perkembangan fisik, sosial, kognitif, dan emosional mereka melalui lingkungan binaan yang aktif, menarik, dan responsif dalam konteks perkotaan Medan. Pada masa pertumbuhan anak usia 6-12 tahun, lingkungan binaan memainkan peran penting dalam membentuk pola perilaku, preferensi aktivitas, dan cara interaksi anak-anak. Oleh karena itu, desain ruang aktivitas harus mempertimbangkan bagaimana organisasi ruang, stimulasi sensorik, dan keragaman program dapat mendorong gerakan fisik, eksplorasi, kreativitas, dan interaksi sosial langsung.

Dalam konteks Ruang Aktivitas Anak di Medan, penyediaan fasilitas dimaksudkan untuk merespons dominasi aktivitas berbasis layar di kalangan anak-anak dengan menawarkan alternatif yang bermakna dan menarik melalui interaksi langsung dengan ruang fisik. Penerapan pendekatan Arsitektur Perilaku memastikan bahwa zonasi ruang, sistem sirkulasi, dan rangsangan lingkungan disusun secara sengaja untuk mengarahkan, merangsang, dan memperkuat pola perilaku positif. Melalui pendekatan ini, fasilitas tidak hanya dipandang sebagai wadah fungsional untuk aktivitas, tetapi sebagai alat arsitektural yang mempromosikan gaya hidup aktif, interaksi sosial, dan perkembangan anak secara holistik. Bagian berikut ini menguraikan fasilitas utama yang diperlukan untuk mendukung tujuan-tujuan tersebut

Tabel 1 Pendekatan Program Aktivitas

Function and Utility	
Children	Public
Facilities: Digital Detox Program <ul style="list-style-type: none"> • Zona bebas layar anak & gadget storage. • Permainan tradisional (hari tanpa gadget). • Reading corner fisik (buku cerita anak). • Ruang sensorik & relaksasi. 	Facilities: Digital Detox Program <ul style="list-style-type: none"> • Digital Detox Day (tanpa gadget sehari-hari). • Diskusi kelompok mengenai screen-time. • Ruang meditasi & refleksi • Lounge hening untuk fokus & konsentrasi.
Facilities: Workshop & Kelas Kreatif <ul style="list-style-type: none"> • Workshop seni: melukis, mewarnai, craft, origami. • Musik dasar: alat musik sederhana. • Menulis cerita anak & journaling ringan. 	Facilities: Workshop & Kelas Kreatif <ul style="list-style-type: none"> • Kelas kreatif tingkat lanjut: seni rupa, musik band, teater. • Maker Space: craft, kerajinan, coding unplugged. • Creative writing: puisi, esai, cerita pendek.

<ul style="list-style-type: none"> • Drama dan kegiatan panggung kecil. 	<ul style="list-style-type: none"> • Studio musik & seni pertunjukan
<p>Facilities: Olahraga & Outdoor Activity</p> <ul style="list-style-type: none"> • Olahraga ringan: senam, futsal mini, lompat tali. • Outbound ringan & permainan kelompok. • Panjat dinding anak. • Area bermain & taman edukasi. 	<p>Facilities: Olahraga & Outdoor Activity</p> <ul style="list-style-type: none"> • Basket, futsal, voli, olahraga kompetitif. • Skatepark, climbing wall remaja. • Jogging track, gym ringan. • Camping & survival skill day.
<p>Facilities: Community Service</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kebersihan lingkungan kecil (menanam pohon, merawat taman). • Membersihkan area Youth Center. 	<p>Facilities: Community Service</p> <ul style="list-style-type: none"> • Program sosial (mengajar anak kecil, bakti lingkungan). • Daur ulang & urban farming. • Volunteering Hub (koordinasi relawan). • Aksi sosial komunitas

Tabel 2 Pendekatan Psikologis & Edukatif

Function and Utility	
Children	Public
<p>Facilities: Counseling Corner</p> <ul style="list-style-type: none"> • Edukasi ringan via storytelling (penggunaan gadget sehat). • Konseling kelompok kecil. 	<p>Facilities: Counseling Corner</p>
<p>Facilities: Seminar & Edukasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kelas interaktif bergambar tentang bahaya gadget. • Edukasi sosial sederhana. 	<p>Facilities: Seminar & Edukasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seminar kesehatan mental & literasi digital. • Penyuluhan tentang dampak screen-time dan budaya digital.

Tabel 3 Pendekatan Desain Ruang

Function and Utility	
Children	Public
<p>Facilities: Zona Interaktif Non-Digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Board games sederhana: puzzle, lego, balok. • Reading corner anak. 	<p>Facilities: Zona Interaktif Non-Digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lounge diskusi & reading area. • Strategi papan (catur, monopoli, kartu edukatif)
<p>Facilities: Nature Integration</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kebun mini, taman bermain. • Ruang hijau belajar berkebun. 	<p>Facilities: Nature Integration</p> <ul style="list-style-type: none"> • Area relaksasi & healing garden. • Outdoor therapy space. - Community garden.
<p>Facilities: Nature Integration</p> <ul style="list-style-type: none"> • Area relaksasi & healing garden. • Outdoor therapy space. - Community garden. 	<p>Facilities: Flexible Space</p> <ul style="list-style-type: none"> • Studio seni, workshop maker space. • Panggung seni indoor / mini amphitheater.
-	<p>Facilities: Kolaborasi Komunitas Lokal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seni budaya lokal: tari, musik etnik, teater remaja

Tabel 4 Pendekatan Sosial & Komunitas

Function and Utility	
Children	Public
<p>Facilities: Kolaborasi Komunitas Lokal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tari tradisional anak & permainan daerah. 	<p>Facilities: Event & Festival</p> <ul style="list-style-type: none"> • Festival remaja: pameran karya, konser akustik. • Pertunjukan komunitas di amphitheater & event hall.
<p>Facilities: Event & Festival</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pameran karya anak & mini festival. 	<p>Facilities: Volunteering Program</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tutor sebaya, aksi lingkungan, pelatihan volunteer.
<p>Facilities: Volunteering Program</p>	-

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan sosial sederhana seperti berbagai mainan. | |
|--|--|

Ruang Aktivitas Anak di Medan dirancang sebagai lingkungan terintegrasi yang mendukung aktivitas pendidikan, kreatif, sosial, dan fisik bagi anak-anak melalui pendekatan berbasis perilaku. Berbagai fasilitas—termasuk zona detoks digital, workshop kreatif, ruang seni dan kerajinan, ruang maker, area bermain dan olahraga, serta ruang interaksi dan bimbingan kelompok—diorganisir untuk mendorong anak-anak beralih dari keterlibatan pasif berbasis layar menuju aktivitas aktif, interaktif, dan berbasis pengalaman. Melalui beragam ruang yang mencakup pembelajaran, kreativitas, interaksi sosial, dan bermain di luar ruangan, Ruang Aktivitas Anak Medan memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengeksplorasi minat mereka, mengembangkan kreativitas, memperkuat hubungan sosial, dan membentuk pola aktivitas sehat di luar media digital. Dengan demikian, lingkungan fisik tidak hanya berfungsi sebagai wadah aktivitas, tetapi juga sebagai alat aktif dalam membentuk perkembangan perilaku positif baik dalam konteks pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari.

4.1.3. Pendekatan Arsitektur Perilaku

Berdasarkan tabel fasilitas dan program kegiatan yang telah disusun, desain Ruang Aktivitas Anak Medan menempatkan perilaku pengguna sebagai dasar utama dalam pendekatan desain. Setiap ruang tidak hanya berfungsi secara teknis dan programatik, tetapi juga dirancang untuk memicu, mengarahkan, dan memperkuat perilaku positif anak-anak melalui pengalaman ruang yang aktif, interaktif, dan responsif. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip Behavior Architecture yang menempatkan lingkungan binaan sebagai media pembentuk perilaku sosial, psikologis, dan fisik pengguna.

1. Desain Stimulus Lingkungan (ESD)

Menciptakan lingkungan ruang yang memberikan stimulus sensorik dan visual positif untuk mendorong perilaku yang diinginkan. Hal ini meliputi penggunaan pencahayaan alami, psikologi warna, keterbukaan ruang, dan koneksi visual untuk mempromosikan kenyamanan, kreativitas, dan keterlibatan sosial. Stimulus yang dirancang dengan baik mengurangi stres, meningkatkan konsentrasi, dan memperkuat kesejahteraan emosional.

2. Orientasi Ruang dan Navigasi (SOW)

Mendesain ruang yang intuitif dan mudah dinavigasi. Pola sirkulasi yang jelas, landmark yang dapat diidentifikasi, dan zonasi yang mudah dibaca membantu anak-anak dan remaja mengembangkan kesadaran spasial, kemandirian, dan rasa aman di dalam bangunan. Orientasi yang direncanakan dengan baik mengurangi kebingungan dan mendukung pergerakan yang efisien.

3. Tata Letak yang Mendukung Aktivitas (ASL)

Mengembangkan konfigurasi ruang yang secara langsung selaras dengan aktivitas dan perilaku yang dimaksudkan. Ruang belajar mendukung konsentrasi, ruang kreatif mendukung eksplorasi, sementara area sosial mendorong interaksi dan kolaborasi. Zonasi yang tepat antara area tenang, aktif, dan semi-aktif memastikan aliran perilaku dan meminimalkan konflik antara jenis aktivitas yang berbeda.

4. Peningkatan Interaksi Sosial (SIE)

Merancang area komunal yang mendorong perilaku sosial positif, seperti kerja sama, komunikasi, dan keterlibatan antar teman sebaya. Ruang bersama, node interaktif, lounge diskusi, dan plaza terbuka membantu mendorong sosialisasi dan mengurangi ketergantungan berlebihan pada layar dengan mempromosikan interaksi dunia nyata.

5. Dukungan untuk Perilaku Kreatif dan Eksploratif

Ruang kreatif, studio seni, ruang musik, dan area pertunjukan dirancang sebagai lingkungan fleksibel yang mengakomodasi proses kreatif yang beragam. Perabotan yang dapat dipindahkan, pencahayaan yang dapat disesuaikan, dan tata letak modular memungkinkan remaja untuk menyesuaikan ruang mereka sesuai kebutuhan aktivitas, memperkuat perilaku eksploratif dan kreativitas kolaboratif.

6. Stimulasi Perilaku di Luar Ruang Melalui Integrasi Alam

Area luar ruangan—seperti kebun komunitas, taman bermain, kebun penyembuhan, dan lapangan aktivitas—digunakan untuk mempromosikan aktivitas fisik, kesadaran lingkungan, dan pemulihan psikologis. Ruang berbasis alam mendorong pembelajaran taktil, permainan sosial, dan relaksasi, mendukung perkembangan sensorik anak-anak dan kesejahteraan mental remaja.

7. Lingkungan yang Aman, Inklusif, dan Mendukung Emosional

Desain yang sesuai skala, garis pandang yang jelas, zona yang diawasi, dan ruang istirahat yang nyaman diterapkan untuk memastikan keamanan dan kenyamanan emosional bagi semua kelompok usia. Untuk anak-anak, ruang dirancang dengan tepi yang lembut, ketinggian furnitur yang lebih rendah, dan keterbukaan visual. Untuk remaja, ruang mendukung privasi, otonomi, dan kenyamanan psikologis, memungkinkan mereka untuk mengekspresikan diri dengan lebih bebas dalam lingkungan yang aman.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

A Children Activity Space in Medan: Wake From Screens, Live The Scene dirancang sebagai intervensi arsitektur yang berorientasi pada perilaku, yang merespons dominasi aktivitas berbasis layar di kalangan anak-anak di lingkungan perkotaan. Dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip perkembangan anak dan Arsitektur Perilaku, proyek ini menekankan peran lingkungan binaan sebagai agen aktif dalam membentuk perilaku, bukan sekadar wadah pasif untuk aktivitas. Pendekatan desain memprioritaskan konfigurasi ruang, rangsangan sensorik, dan zonasi berbasis aktivitas yang mendorong gerakan fisik, interaksi sosial, kreativitas, dan pembelajaran pengalaman.

Pemilihan lokasi ini memperkuat relevansi urban proyek ini, memanfaatkan area yang terletak tidak terlalu dekat ke pusat kota untuk memperkenalkan kembali fungsi-fungsi yang berorientasi pada publik yang mendukung perkembangan anak-anak. Melalui penyediaan fasilitas yang beragam—mulai dari ruang kreatif, pendidikan, sosial, hingga ruang aktivitas luar ruangan—Medan Activity Space menawarkan alternatif yang bermakna bagi keterlibatan digital dan mempromosikan pola aktivitas yang lebih sehat bagi anak-anak.

Secara keseluruhan, proyek ini menunjukkan bahwa arsitektur dapat berfungsi sebagai intervensi perilaku yang efektif, mengarahkan anak-anak dari pengalaman pasif yang berorientasi layar menuju lingkungan aktif, interaktif, dan sosial. Ruang Aktivitas Anak di Medan: Bangun dari Layar, Hidupkan Suasana ini diharapkan tidak hanya berkontribusi pada kesejahteraan dan perkembangan holistik anak-anak tetapi juga pada revitalisasi ruang publik perkotaan di Kota Medan, menjadi model bagi fasilitas berorientasi anak di masa depan yang menyeimbangkan kemajuan teknologi dengan pengalaman ruang yang berpusat pada manusia.

Penelitian lanjutan disarankan untuk melakukan evaluasi pasca-huni (post-occupancy evaluation) guna mengukur efektivitas desain ruang dalam memengaruhi perubahan perilaku anak terhadap penggunaan gadget secara lebih kuantitatif. Selain itu, pengembangan studi dapat dilakukan dengan mengeksplorasi integrasi teknologi edukatif yang tetap mendukung aktivitas fisik, sosial, dan interaksi langsung dalam lingkungan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alexander, C., S. Ishikawa, and M. Silverstein, *A Pattern Language: Towns, Buildings, Construction*. Oxford, UK: Oxford University Press, 1977.
- [2] I. Altman and M. Chemers, *Culture and Environment*. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 1980.
- [3] American Institute of Architects (AIA), *Architectural Graphic Standards*, 12th ed. Hoboken, NJ, USA: Wiley, 2017.
- [4] Roger G. Barker, *Ecological Psychology: Concepts and Methods for Studying the Environment of Human Behavior*. Stanford, CA, USA: Stanford University Press, 1968.
- [5] P. A. Bell, T. C. Greene, J. D. Fisher, and A. Baum, *Environmental Psychology*, 5th ed. Orlando, FL, USA: Harcourt, 2001.
- [6] D. Canter, *The Psychology of Place*. London, UK: Architectural Press, 1977.
- [7] J. De Chiara, J. Panero, and M. Zelnik, *Time-Saver Standards for Building Types*, 6th ed. New York, NY, USA: McGraw-Hill, 2011.
- [8] J. J. Gibson, *The Ecological Approach to Visual Perception*. Boston, MA, USA: Houghton Mifflin, 1979.
- [9] R. Gifford, *Environmental Psychology: Principles and Practice*, 5th ed. Colville, WA, USA: Optimal Books, 2014.
- [10] Green Building Council Indonesia, *GreenShip Rating Tools for New Buildings*. Jakarta, Indonesia: GBCI, 2020.
- [11] E. T. Hall, *The Hidden Dimension*. New York, NY, USA: Anchor Books, 1966.

- [12] R. A. Hernandez and O. Newman, "Behavioral-based design strategies in youth community centers," *Journal of Environmental Behavior Studies*, vol. 12, no. 3, pp. 145–160, 2018.
- [13] R. Kaplan and S. Kaplan, *The Experience of Nature: A Psychological Perspective*. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 1989.
- [14] D. J. Kuss and M. D. Griffiths, "Social networking sites and addiction: Ten lessons learned," *International Journal of Environmental Research and Public Health*, vol. 14, no. 3, p. 311, 2017.
- [15] J. Lang, *Creating Architectural Theory: The Role of the Behavioral Sciences in Environmental Design*. New York, NY, USA: Van Nostrand Reinhold, 1987.
- [16] B. McIntyre, "Designing youth centers for community development," *Journal of Youth Studies*, vol. 17, no. 5, pp. 635–652, 2014.
- [17] V. Mehta, *The Street: A Quintessential Social Public Space*. London, UK: Routledge, 2013.
- [18] J. Nakamura and M. Csikszentmihalyi, "Flow and expressive youth environments," in *Advances in Flow Research*, S. Engeser, Ed. New York, NY, USA: Springer, 2014, pp. 191–206.
- [19] C. L. Odgers and M. R. Jensen, "Annual Research Review: Adolescent mental health in the digital age," *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, vol. 61, no. 3, pp. 336–348, 2020.
- [20] H. M. Proshansky, W. H. Ittelson, and L. G. Rivlin, *Environmental Psychology: People and Their Physical Settings*. New York, NY, USA: Holt, Rinehart & Winston, 1976.
- [21] R. Sommer and B. Sommer, *A Practical Guide to Behavioral Research: Tools and Techniques*. Oxford, UK: Oxford University Press, 2002.
- [22] J. M. Twenge, *iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy—and Completely Unprepared for Adulthood*. New York, NY, USA: Atria Books, 2017.
- [23] R. S. Ulrich, "View through a window may influence recovery from surgery," *Science*, vol. 224, no. 4647, pp. 420–421, 1984.
- [24] World Health Organization (WHO), *Guidelines on Physical Activity, Sedentary Behaviour and Sleep for Children and Adolescents*. Geneva, Switzerland: World Health Organization, 2020.
- [25] J. Zeisel, *Inquiry by Design: Environment/Behavior/Neuroscience in Architecture, Interiors, Landscape, and Planning*, rev. ed. New York, NY, USA: W. W. Norton, 2006.