



Evaluasi Konsep Ramah Anak berdasarkan Teori Gestalt pada Tekstur Desain Fungsi Ruang di Lingkungan Ruang Dalam Hunian Vertikal (Studi Kasus Rumah Susun di Kota Kendari)

Abdur Rafi^{1)*}, Sri Pare Eni¹⁾, Ramos P. Pasaribu¹⁾

¹⁾Jurusan Magister Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Kristen Indonesia

*Corresponding author. merchydesain72@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Child-Friendly Concept ,
Evaluation, Flats Gestalt
Theory

How to cite:

Abdur Rafi, Sri Pare Eni,
Ramos P. Pasaribu (2025).
Evaluasi Konsep Ramah
Anak berdasarkan Teori
Gestalt pada Tekstur
Desain Fungsi Ruang di
Lingkungan Ruang Dalam
Hunian Vertikal (Studi
Kasus Rumah Susun di
Kota Kendari)



ABSTRACT

This study evaluates the extent to which child-friendly concepts in apartments in Kendari City have integrated Gestalt principles into the texture and function of spaces. This study used a qualitative approach with descriptive-analytical methods to gain a deeper understanding of the application of child-friendly concepts in vertical housing. This research was conducted in several apartments in Kendari City: Ponggolaka Apartments, PPS Apartments, Puday Apartments, and Bungkutoko Apartments. Based on the research results and discussion, it can be concluded that the application of texture in the spatial design of apartments in Kendari City has not fully met the basic principles of visual and tactile perception that support child comfort and development: Proximity, Similarity, Continuity, Closure, Figure-Ground, Visual Texture Variation, Tactile Texture (touch), Regularity and Balance, Textural Scale and Proportion, and Sensory Stimulation Function.

1. Pendahuluan

Perkotaan di Indonesia mengalami pertumbuhan penduduk dan urbanisasi yang pesat dimana hal tersebut menjadi tantangan besar dalam penyediaan ruang hunian yang layak bagi masyarakat (Jamika et al., 2023; Susanto et al., 2024). Kota Kendari tidak terkecuali; lahan perumahan horizontal terbatas, sehingga hunian vertikal (rumah susun) menjadi pilihan strategis. Namun demikian, desain interior rumah susun sering kali diorientasikan ke efisiensi ruang dan biaya, sementara kebutuhan psikologis dan perkembangan anak, khususnya dalam ruang dalam (*indoor*), kurang diperhatikan (Hartono et al., 2024; Priambodo et al., 2022). Anak-anak memerlukan ruang tidak hanya untuk tidur dan belajar, tetapi juga bermain, eksplorasi, interaksi sosial, dan keamanan fisik serta visual (Fahriansyah, 2024; Shafira et al., 2022).

Anak tidak hanya membutuhkan tempat tinggal sebagai perlindungan fisik, tetapi juga ruang yang dapat mendukung perkembangan mereka secara menyeluruh, mencakup aspek fisik, kognitif, sosial, dan emosional (Waty et al., 2024). Pada hunian dengan luas terbatas seperti unit tipe 36, ruang yang tersedia sering kali kurang fleksibel dalam fungsinya serta belum mampu memberikan kenyamanan visual dan psikologis yang optimal bagi anak.

Teori Gestalt yang menekankan persepsi visual keseluruhan, keteraturan, keseimbangan, figure-ground, dan kontinuitas menyediakan kerangka teoretis yang kuat untuk menilai apakah ruang dalam rumah susun bisa memenuhi kebutuhan tersebut (Grütter, 2020). Tekstur desain, pemilihan material, finishing permukaan, pola visual dan fungsi ruang (aktivitas anak) menjadi penting untuk meningkatkan kenyamanan, rasa aman, dan stimulasi tumbuh kembang anak (Yuzni et al., 2024).

Berdasarkan temuan dari observasi lapangan, dapat diketahui bahwa ketersediaan rumah susun sederhana sewa (rusunawa) bagi masyarakat berpenghasilan rendah (MBR) di Kota Kendari masih sangat minim. Hingga tahun 2025, tercatat hanya empat rusunawa yang aktif digunakan sebagai hunian vertikal MBR, yaitu Rusun Bungkutoko, Rusun Punday, Rusun PPS, dan Rusun Punggolaka. Keempat rusunawa ini merupakan bagian dari inisiatif pemerintah dalam menyediakan tempat tinggal vertikal yang layak bagi warga yang memiliki keterbatasan secara ekonomi maupun lahan.



Gambar 1 Rusunawa Tobuuha
Sumber : Data Primer (2025)

Walaupun keberadaan rusunawa telah berkontribusi dalam mengurangi kekurangan pasokan hunian di wilayah perkotaan, hasil observasi menunjukkan bahwa kualitas lingkungan ruang dalam belum sepenuhnya mengakomodasi kebutuhan psikologis dan fungsional anak-anak. Bangunan umumnya memiliki desain yang seragam, dengan penataan ruang yang monoton, elemen interior yang terbatas, serta kurangnya variasi tekstur maupun zona khusus yang mendukung prinsip hunian ramah anak.

Penelitian ini mengevaluasi sejauh mana konsep ramah anak dalam rumah susun di Kota Kendari telah mengintegrasikan prinsip Gestalt dalam tekstur dan fungsi ruang. Ruang penelitian difokuskan pada rumah susun di beberapa lokasi di Kendari yang memiliki penghuni keluarga dengan anak-anak usia balita dan sekolah dasar, sehingga interaksi anak terhadap ruang dalam menjadi valid untuk dieksplorasi.

2. Tinjauan Pustaka

A. Teori Gestalt dalam Persepsi Ruang

Teori Gestalt adalah pendekatan dalam psikologi persepsi yang menjelaskan cara manusia secara intuitif menyusun informasi visual menjadi bentuk yang utuh dan bermakna (Basiroen et al., 2024). Dikembangkan oleh sejumlah psikolog asal Jerman seperti Max Wertheimer, Wolfgang Köhler, dan Kurt Koffka pada awal abad ke-20, teori ini menegaskan bahwa persepsi tidak berasal dari bagian-bagian kecil yang terpisah, melainkan dari keseluruhan pola visual yang ditangkap secara menyeluruh.

Dalam konteks arsitektur dan desain interior, pendekatan Gestalt digunakan untuk memahami bagaimana pengguna ruang termasuk anak-anak memahami, mengelompokkan, dan memberikan respons terhadap berbagai elemen visual dalam suatu ruang (Rohmah et al., 2023).

Prinsip-prinsip utama dari teori ini sering digunakan untuk menjelaskan persepsi dan interaksi pengguna terhadap lingkungan, seperti:

- 1) Similarity (kesamaan): elemen-elemen dengan bentuk, warna, atau tekstur yang serupa akan dipersepsi sebagai satu kelompok.
- 2) Proximity (kedekatan): elemen-elemen yang saling berdekatan akan dianggap sebagai bagian dari satu kesatuan.
- 3) Continuity (kelanjutan): mata cenderung mengikuti alur garis atau bentuk yang berkelanjutan.
- 4) Figure-Ground (latar dan bentuk): manusia membedakan objek utama (figure) dari latar belakangnya (ground).

B. Teori Gestalt dan Elemen Tekstur dalam Arsitektur

Teori Gestalt adalah pendekatan dalam psikologi persepsi yang menjelaskan bagaimana manusia secara naluriah mengatur elemen-elemen visual menjadi suatu pola utuh yang bermakna. Prinsip-prinsip utama dalam teori ini mencakup kedekatan (proximity), kesamaan (similarity), kesinambungan (continuity), penutupan (closure), dan hubungan figur-latar (figure-ground), yang secara bersama-sama membantu individu mengenali dan memahami susunan serta organisasi ruang secara alami.

Dalam bidang arsitektur, prinsip-prinsip ini digunakan untuk menciptakan desain ruang yang jelas, nyaman secara visual, dan mudah dipahami, sehingga mendukung pengalaman pengguna dalam merespons lingkungan secara optimal.

Tabel 1. Indikator Teori Gestalt pada Elemen Tekstur dalam Arsitektur

No	Indikator	Deskripsi
1	Proximity (Kedekatan)	Penataan elemen tekstur yang berdekatan secara spatial untuk menciptakan kesatuan visual yang jelas.
2	Similarity (Kesamaan)	Penggunaan pola, warna, atau jenis tekstur yang seragam untuk mengelompokkan area atau fungsi ruang.
3	Continuity (Kelanjutan)	Penyusunan tekstur yang mengalir dan berkesinambungan untuk memandu mata dan pergerakan di ruang.
4	Closure (Penutupan)	Penggunaan tekstur untuk membentuk batas-batas ruang yang dapat dikenali oleh penghuni, terutama anak.
5	Figure-Ground (Figur-Latar)	Kontras tekstur yang membedakan objek utama (figur) dengan latar belakang untuk memudahkan orientasi.
6	Variasi Tekstur Visual	Perbedaan permukaan tekstur yang dapat dilihat, memberikan stimulasi visual yang menarik dan informatif.
7	Tekstur Taktil (Sentuhan)	Karakteristik permukaan yang dapat dirasakan melalui sentuhan untuk merangsang indera peraba anak.
8	Keteraturan dan Keseimbangan	Penyusunan tekstur yang harmonis sehingga menciptakan kenyamanan visual dan psikologis.
9	Skala dan Proporsi Tekstur	Penyesuaian ukuran pola tekstur agar sesuai dengan ukuran ruang dan persepsi anak.
10	Fungsi Stimulasi Sensorik	Kemampuan tekstur dalam memberikan rangsangan yang mendukung eksplorasi dan perkembangan anak.

C. Prinsip Ramah Anak dalam Arsitektur

Arsitektur yang ramah anak adalah pendekatan desain yang mengutamakan kebutuhan fisik, psikologis, dan perkembangan anak sebagai aspek utama dalam merancang lingkungan terbangun (Jansson et al., 2022). Konsep ini berpijak pada pemahaman bahwa anak-anak bukan sekadar pengguna ruang yang pasif, melainkan individu yang aktif tumbuh dan belajar melalui interaksinya dengan lingkungan. Oleh karena itu, desain hunian yang mendukung anak harus mampu menyediakan ruang yang aman, mudah dijangkau, adaptif, serta merangsang kreativitas sesuai dengan usia dan kemampuan mereka (Rachmawati & Ekasiwi, 2017).

Unsur penting dalam desain ini meliputi perlindungan fisik, seperti pemilihan material yang aman dan tidak tajam, penataan perabot yang kokoh, serta tersedianya area pengawasan visual orang tua terhadap anak. Selain itu, fleksibilitas ruang sangat diperlukan agar bisa menyesuaikan berbagai aktivitas anak, baik yang tenang seperti membaca maupun yang aktif seperti bermain. Ruang yang multifungsi memberikan anak kebebasan untuk bereksplorasi dan mengembangkan kemandirian dalam menjelajahi lingkungannya (Sundevall & Jansson, 2020).

D. Kebijakan Pemerintah terhadap Rumah Susun di Kota Kendari

Pemerintah Kota Kendari menetapkan sejumlah peraturan yang mengatur penyediaan, pengelolaan, dan pengembangan rumah susun untuk mendukung penyediaan hunian layak, terutama bagi masyarakat berpenghasilan rendah (MBR). Melalui Peraturan Daerah dan

Peraturan Walikota, pembangunan rumah susun diarahkan agar memenuhi standar kenyamanan, keamanan, serta mendukung keterjangkauan lahan di wilayah perkotaan.

Salah satu regulasi penting adalah Peraturan Walikota Kendari Nomor 9 Tahun 2010 tentang Pengelolaan Rumah Susun Sederhana Sewa, yang mengatur mekanisme pengelolaan rumah susun yang dibangun oleh pemerintah daerah, termasuk penghunian, biaya sewa, dan pemeliharaan fasilitas bersama.

Selain itu, Peraturan Daerah Kota Kendari Nomor 13 Tahun 2014 tentang Penyediaan, Penyerahan, dan Pengelolaan Prasarana, Sarana, dan Utilitas Perumahan dan Permukiman mewajibkan penyediaan dan penyerahan prasarana, sarana, dan utilitas (PSU) perumahan dan permukiman, termasuk rumah susun, agar tercipta lingkungan hunian yang berkelanjutan dan tertata rapi. Pembangunan rumah susun juga mengacu pada Peraturan Walikota Nomor 62 Tahun 2014 tentang Rencana Pembangunan dan Pengembangan Perumahan dan Kawasan Permukiman Kota Kendari Tahun 2013–2033, yang menjadi pedoman jangka panjang dalam pengelolaan hunian vertikal.

Kebijakan-kebijakan tersebut menunjukkan komitmen Pemerintah Kota Kendari dalam menyediakan hunian yang layak dan terjangkau melalui pembangunan dan pengelolaan rumah susun, serta memastikan bahwa aspek legal dan administratif mendukung tujuan tersebut.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini memakai pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif-analitis untuk memahami secara mendalam penerapan konsep ramah anak di hunian vertikal. Pendekatan ini memungkinkan peneliti mengeksplorasi pengalaman serta persepsi penghuni, khususnya anak-anak, terhadap fungsi dan kualitas ruang dalam (Sugiyono, 2019).

Metode deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi aktual tata ruang dan elemen tekstur pada rumah susun di Kota Kendari. Sementara itu, metode analitis dimanfaatkan untuk menafsirkan data dan menjelaskan keterkaitan antara desain ruang, prinsip-prinsip teori Gestalt, dan penerapan konsep ramah anak secara menyeluruh.

Penelitian ini dilakukan di beberapa rumah susun di Kota Kendari, yakni Rusun Ponggolaka, Rusun PPS, Rusun Puday, dan Rusun Bungkutoko. Lokasi-lokasi ini dipilih karena mewakili bentuk hunian vertikal yang berkembang di wilayah perkotaan, khususnya untuk memenuhi kebutuhan tempat tinggal bagi masyarakat berpenghasilan rendah hingga menengah. Pemilihan lokasi didasarkan pada karakteristik rumah susun yang memiliki keterbatasan ruang, namun tetap menyimpan potensi untuk dikembangkan menjadi lingkungan ramah anak jika dirancang dengan pendekatan desain yang tepat.

Analisis dilakukan dengan mengacu pada prinsip-prinsip teori Gestalt, seperti proximity (kedekatan), similarity (kesamaan), continuity (kelanjutan), dan closure (penutupan) atau berdasarkan indikator teori gestalt, untuk memahami bagaimana elemen tekstur tersusun dan berinteraksi dalam ruang serta bagaimana hal tersebut mempengaruhi pengalaman sensorik dan psikologis penghuni anak.

4. Hasil dan Pembahasan

a. Analisis Elemen Tekstur berdasarkan Teori Gestalt

Analisis tekstur pada unit hunian rumah susun di Kota Kendari menggunakan pendekatan teori Gestalt, yang menekankan persepsi keseluruhan dan keterpaduan antar elemen ruang. Terdapat dua jenis tekstur utama yang diamati: tekstur visual dan tekstur taktil, yang keduanya berperan penting dalam mendukung kenyamanan serta perkembangan sensorik anak-anak.

1) **Tekstur Visual**

Tekstur visual mencakup elemen yang dilihat, seperti pola, warna, dan permukaan material. Di hunian ini, finishing dinding didominasi cat netral polos, lantai bermotif sederhana, dan furnitur berpermukaan halus. Meski sederhana, beberapa elemen mendukung prinsip *similarity* dan *continuity*, membantu anak mengenali fungsi ruang. Namun, minimnya variasi visual dan tidak adanya pembeda zona membuat ruang terasa monoton dan tidak sesuai prinsip *figure-ground*, sehingga kurang mendukung identifikasi fungsi-fungsi ruang seperti area bermain atau belajar.

2) **Tekstur Taktil**

Tekstur taktil dirasakan melalui sentuhan, seperti pada permukaan kayu, permadani, tirai, atau bantal. Tekstur ini penting bagi kenyamanan dan perkembangan sensorik anak. Namun, kondisi tekstur di rusun masih kurang ideal—terlihat dari permukaan yang mengelupas, warna pudar, serta elemen keras seperti besi pada furnitur. Hal ini mengurangi rasa aman dan kenyamanan. Kurangnya pembeda tekstur antar area juga tidak mendukung prinsip visual *figure-ground* dalam teori Gestalt. Penggunaan material yang halus, bersih, dan seragam sangat dianjurkan agar menciptakan persepsi ruang yang lebih menyenangkan dan mendukung suasana ramah anak.

Analisis elemen tekstur dalam hunian vertikal di Kota Kendari menunjukkan bahwa prinsip Gestalt memainkan peran penting dalam menciptakan ruang yang ramah anak. Tekstur visual dan taktil tidak hanya memberikan nilai estetika, tetapi juga mendukung persepsi kenyamanan, keamanan, dan orientasi ruang anak-anak.

Prinsip *proximity* (kedekatan) diterapkan melalui penempatan tekstur berbeda di zona fungsi yang berdekatan, memudahkan anak mengenali batas ruang. *Similarity* (kesamaan) terlihat dari penggunaan tekstur dan warna senada pada furnitur, menciptakan kesan harmonis dan rapi. *Continuity* (keberlanjutan) diterapkan melalui tekstur lantai yang seragam di berbagai ruang, memperkuat kesan luas dan keterhubungan. Prinsip *figure-ground* diwujudkan melalui kontras tekstur atau warna yang membantu anak fokus pada objek penting seperti area bermain atau belajar. Terakhir, prinsip *closure* tercermin dari penggunaan tekstur sebagai batas tidak langsung yang membingkai area aktivitas anak, menciptakan rasa aman dan privat dalam ruang terbuka.

Secara keseluruhan, penerapan prinsip Gestalt pada elemen tekstur mendukung lingkungan hunian yang lebih ramah anak secara visual dan fungsional.

b. **Evaluasi Fungsi Ruang terhadap Kualitas Ruang Dalam**

Dalam hunian vertikal rumah susun di Kota Kendari, keterbatasan ruang sangat memengaruhi distribusi fungsi ruang, terutama untuk kebutuhan anak yang memerlukan zona bermain, belajar, dan istirahat dalam ruang multifungsi.

Zona bermain biasanya tidak khusus dan menggunakan area tengah ruang tamu yang fleksibel. Meskipun sederhana, keberadaan tekstur seperti karpet dan pencahayaan alami penting untuk kenyamanan dan stimulasi sensorik anak. Kurangnya batas visual dan gangguan dari aktivitas dewasa menurunkan fokus anak, sehingga desain zona bermain harus mengintegrasikan elemen tekstur sebagai pembatas dan rangsangan. Penelitian menunjukkan bahwa ruang bermain yang kaya akan stimulasi visual dan sentuhan dapat meningkatkan kenyamanan, mengurangi stres, serta mendorong anak untuk lebih eksploratif dan mandiri dalam kegiatan sehari-hari (Küller et al., 2006; Moore, 2014). Di ruang yang terbatas, tekstur tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga berperan penting sebagai alat bantu persepsi. Oleh karena itu, desain zona bermain di rumah susun harus mengintegrasikan elemen tekstur untuk membedakan zona, mengatur pergerakan anak, dan memberikan rangsangan sensorik. Pendekatan ini tidak hanya memperbaiki kualitas ruang dalam, tetapi juga selaras dengan prinsip desain ramah anak.

Zona belajar seringkali menyatu dengan ruang tidur atau dapur, sehingga minim privasi dan pembeda tekstur. Hal ini menyebabkan gangguan visual dan akustik yang mengurangi konsentrasi anak. Penggunaan tekstur permukaan yang ergonomis dan pencahayaan fokus perlu ditingkatkan agar zona belajar lebih efektif dan nyaman.

Zona istirahat biasanya menyatu dengan kamar orang tua atau ruang tamu, dengan kualitas ruang yang rendah akibat kurangnya kontrol pencahayaan dan kebisingan. Penggunaan tekstur yang lembut pada tempat tidur, bantal, dan selimut dapat sedikit meningkatkan kenyamanan tidur anak, namun elemen visual yang ramai dan minim kontrol lingkungan menghambat pemulihan anak secara optimal.

Adapun Evaluasi fungsi ruang pada rumah susun di Kota Kendari berdasarkan observasi lapangan pada tahun 2025 akan diuraikan pada Tabel 2 berikut

Tabel 2 . Evaluasi Kesesuaian Indikator Teori Gestalt terhadap Elemen Tekstur (Studi Kasus: Rumah Susun Kota Kendari)

No	Indikator	Deskripsi Ideal Teori Gestalt	Temuan di Lapangan	Sesuai	Catatan Evaluasi
1	Proximity (Kedekatan)	Elemen yang dekat dianggap satu kesatuan fungsi.	Area bermain anak bercampur dengan area dewasa tanpa batas visual atau jarak yang jelas.	Tidak	Menunjukkan keterkaitan fungsional dan menciptakan keterbacaan ruang tanpa perlu sekat.
2	Similarity (Kesamaan)	Elemen dengan tekstur dan pola serupa dipersepsi sebagai kelompok.	Variasi tekstur dan warna lantai tidak konsisten antar ruang, membingungkan anak dalam memahami fungsi ruang.	Tidak	Membantu anak mengenali dan mengingat fungsi area berdasarkan kesamaan visual.
3	Continuity (Kelanjutan)	Garis/pola tekstur membentuk alur arah atau koneksi antar elemen.	Tidak ada pola tekstur yang mengarahkan sirkulasi; transisi antar ruang terasa mendadak.	Tidak	Menunjang alur sirkulasi dan orientasi ruang bagi penghuni, terutama anak-anak.
4	Closure (Penutupan)	Bentuk/pola memberi kesan area tertutup tanpa sekat.	Zona bermain anak tidak memiliki batas visual; integrasi ruang tidak terbaca.	Tidak	Perlu penguatan batas visual agar lebih mudah dipahami oleh anak usia dini.
5	Figure-Ground (Figur-Latar)	Objek utama (figure) kontras jelas terhadap latar (ground).	Tidak ada perbedaan mencolok antara furnitur dengan dinding/lantai, membuat area utama sulit dikenali anak.	Tidak	Membantu identifikasi area utama sebagai titik fokus kegiatan.
6	Variasi Tekstur Visual	Tekstur bervariasi secara harmonis untuk menarik dan	Tekstur yang digunakan monoton dan sebagian besar hanya menggunakan keramik polos.	Tidak	Menambah kekayaan visual dan mencegah monoton, memberikan pengalaman

No	Indikator	Deskripsi Ideal Teori Gestalt	Temuan di Lapangan	Sesuai	Catatan Evaluasi
		merangsang persepsi visual.			multisensorik yang menyenangkan bagi anak.
7	Tekstur Taktil (Sentuhan)	Material harus aman dan menarik secara sentuhan untuk anak.	Banyak elemen seperti pagar besi atau lantai keras tidak nyaman disentuh dan licin.	Tidak	Mendukung kenyamanan fisik dan keamanan bagi anak-anak dalam beraktivitas.
8	Keteraturan dan Keseimbangan	Penyusunan elemen tekstur rapi, simetris, dan proporsional.	Penyebaran tekstur tidak merata, beberapa ruang terlalu kosong sementara area lain padat dan berat secara visual.	Tidak	Menjaga kestabilan persepsi ruang dan menciptakan rasa aman dalam ruang kecil.
9	Skala dan Proporsi Tekstur	Tekstur disesuaikan dengan skala ruang dan ukuran anak.	Pola dan tekstur terlalu besar dan tidak sebanding dengan dimensi anak dan ruang sempit.	Tidak	Tidak mendominasi ruang, tetapi cukup untuk menciptakan identitas visual dan fungsional yang jelas.
10	Fungsi Stimulasi Sensorik	Tekstur mendukung stimulasi visual dan sentuhan yang menyenangkan dan edukatif.	Minim elemen yang mendorong imajinasi dan eksplorasi sensorik, seperti mural atau lantai dengan pola eksploratif.	Tidak	Tekstur berperan penting dalam mendukung perkembangan kognitif dan emosional anak, sesuai konsep hunian ramah anak berbasis persepsi Gestalt.

Sumber : Hasil Olah Data (2025)

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap sepuluh indikator teori Gestalt yang berkaitan dengan elemen tekstur, dapat disimpulkan bahwa penerapan tekstur dalam desain ruang pada rumah susun di Kota Kendari belum sepenuhnya memenuhi prinsip-prinsip dasar persepsi visual dan taktil yang mendukung kenyamanan dan perkembangan anak. Evaluasi ini mengacu pada indikator Proximity (kedekatan), Similarity (kesamaan), Continuity (kelanjutan), Closure (penutupan), Figure-Ground (figur-latar), Variasi Tekstur Visual, Tekstur Taktil (sentuhan), Keteraturan dan Keseimbangan, Skala dan Proporsi Tekstur, serta Fungsi Stimulasi Sensorik.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa hampir seluruh indikator mengalami ketidaksesuaian dalam penerapannya. Hal ini tercermin pada kurangnya pola tekstur yang konsisten untuk menandai zona ruang, tidak adanya penekanan visual melalui tekstur untuk memandu orientasi anak, serta minimnya kualitas material taktil yang mampu memberikan stimulasi sensorik yang kaya dan aman. Elemen tekstur visual seperti pola lantai dan dinding cenderung bersifat monoton, sementara elemen taktil seperti bahan furnitur atau permainan anak tidak memperhatikan variasi tekstur yang sesuai dengan kebutuhan usia dini. Ketidaksesuaian ini berdampak pada:

1. Sulitnya anak dalam mengenali dan membedakan zona fungsional ruang (misalnya area bermain, belajar, atau istirahat).
Ketidakjelasan pembagian zona fungsional seperti area bermain, belajar, dan istirahat pada hunian vertikal mempersulit anak untuk mengidentifikasi dan menyesuaikan aktivitas mereka secara optimal (Dudek, 2012; Ellard, 2015; Pandelaki & Firmadhani, 2022). Anak-anak bergantung pada petunjuk visual dan tekstural untuk memahami batas-batas ruang yang fungsional. Ketika elemen pembeda ini kurang, anak bisa merasa bingung dan kesulitan mengorganisasi kegiatannya, sehingga mengganggu efektivitas penggunaan ruang. Hal ini juga dapat menimbulkan kecemasan atau gangguan fokus, karena ruang yang tumpang tindih tidak menyediakan “tempat khusus” bagi anak untuk bereksplorasi, belajar, atau beristirahat dengan nyaman.
2. Minimnya kenyamanan psikologis dan rasa aman secara spasial akibat tidak adanya pembeda tekstural yang mendukung persepsi ruang.
Ketidakhadiran pembeda tekstural dalam ruang menyebabkan anak sulit merasakan batasan dan fungsi tiap zona, yang berdampak pada kenyamanan psikologis (Lentini & Decortis, 2010). Ruang yang homogen tanpa perbedaan tekstur menciptakan suasana monoton dan membingungkan, sehingga mengurangi rasa aman anak (Turgay & Sariberberoglu, 2022). Rasa aman spasial penting agar anak merasa terlindungi dan bebas bereksplorasi tanpa rasa takut. Tekstur yang berbeda dapat memberikan sinyal visual dan taktil yang membantu anak memahami lingkungan secara intuitif, meningkatkan kenyamanan dan kestabilan emosional. Tanpa elemen ini, anak cenderung merasa tidak fokus dan rentan stress (Yuzni et al., 2024).
3. Rendahnya kualitas stimulasi sensorik visual dan taktil yang sangat penting dalam mendukung perkembangan kognitif dan emosional anak.
Stimulasi sensorik visual dan taktil adalah fondasi penting dalam perkembangan kognitif dan emosional anak. Lingkungan yang minim variasi tekstur dan warna akan membatasi rangsangan sensorik yang diterima anak, menghambat kemampuan mereka dalam mengeksplorasi, belajar, dan mengasah keterampilan motorik halus maupun kasar. Stimulasi yang kurang juga dapat menurunkan motivasi anak untuk aktif berinteraksi dengan ruang sekitarnya. Sebaliknya, desain ruang dengan tekstur yang beragam dapat memicu kreativitas, meningkatkan daya ingat, dan memberikan rasa nyaman emosional, sehingga mendukung tumbuh kembang anak secara optimal.

Implikasi desain ke depan menuntut adanya pendekatan strategis dan kontekstual dalam pemilihan, penempatan, serta pengolahan elemen tekstur, agar lebih selaras dengan teori Gestalt dan prinsip desain ramah anak. Beberapa strategi yang direkomendasikan antara lain:

1. Penggunaan tekstur visual yang memiliki pola halus namun kontras secara warna dan bentuk untuk memperjelas zona ruang.
2. Integrasi tekstur taktil aman dan bervariasi pada elemen permainan dan furnitur.
3. Penataan elemen tekstur yang mendukung pembentukan arah gerak (continuity) dan kejelasan batas ruang (closure).

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan tekstur dalam desain ruang pada rumah susun di Kota Kendari belum sepenuhnya memenuhi prinsip-prinsip dasar persepsi visual dan taktil yang mendukung kenyamanan dan perkembangan anak yaitu prinsip Proximity (kedekatan), Similarity (kesamaan), Continuity (kelanjutan), Closure (penutupan), Figure-Ground (figur-latar), Variasi Tekstur Visual, Tekstur Taktil (sentuhan), Keteraturan dan Keseimbangan, Skala dan Proporsi Tekstur, serta Fungsi Stimulasi Sensorik.

Ketidaksesuaian ini memberikan dampak sulitnya anak dalam mengenali dan membedakan zona fungsional ruang (misalnya area bermain, belajar, atau istirahat), minimnya kenyamanan psikologis dan rasa aman secara spasial akibat tidak adanya pembeda tekstural yang mendukung persepsi ruang dan rendahnya kualitas stimulasi sensorik visual dan taktil yang sangat penting dalam mendukung perkembangan kognitif dan emosional anak.

Referensi

- Basiroen, V. J., Putra, I. N. A. S., Judijanto, L., Anggara, I. G. A. S., Negoro, A. T., Sutarwiyasa, I. K., & Wijaya, W. (2024). *Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual (DKV)*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Dudek, M. (2012). *Spaces for Young Children: A Practical Guide to Planning, Designing and Building the Perfect Space*. Jessica Kingsley Publishers.
- Ellard, C. (2015). *Places of the Heart: The Psychogeography of Everyday Life*. Bellevue Literary Press.
- Fahriansyah, A. B. (2024). Desain Arsitektur Ramah Anak: Menciptakan Lingkungan Bermain yang Aman dan Kreatif. In *Tugas Mahasiswa Program Studi Arsitek* (Vol. 1, Issue 1).
- Grütter, J. K. (2020). *Basics of Perception in Architecture*. Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH.
- Hartono, M., Eni, S. P., & Sudarwani, M. M. (2024). Analisa Kenyamanan Hunian Rumah Susun Tipe 36. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 10(3), 2984–3002.
- Jamika, F. I., Monica, F., Fitri, M. M., Syafardi, Z., Barlian, E., Dewata, I., & Syah, N. (2023). Pemukiman Vertikal Sebagai Upaya Mengatasi Kepadatan Penduduk di Indonesia. *Jurnal Kependudukan Dan Pembangunan Lingkungan*, 4(1), 9–17.
- Jansson, M., Herbert, E., Zalar, A., & Johansson, M. (2022). Child-Friendly Environments—What, How and by Whom? *Sustainability*, 14(8), 4852.
- Küller, R., Ballal, S., Laike, T., Mikellides, B., & Tonello, G. (2006). The Impact of Light and Colour on Psychological Mood: A Cross-Cultural Study of Indoor Work Environments. *Ergonomics*, 49(14), 1496–1507. <https://doi.org/10.1080/00140130600858142>
- Lentini, L., & Decortis, F. (2010). Space and Places: When Interacting with and in Physical Space Becomes a Meaningful Experience. *Personal and Ubiquitous Computing*, 14(5), 407–415.
- Moore, R. C. (2014). *Nature play & learning places: Creating and managing places where children engage with nature*. Natural Learning Initiative.
- Pandelaki, E. E., & Firmandhani, S. W. (2022). Inclusive Space for Children in Vertical Housing. *Journal of Architecture and Urbanism*, 46(2), 100–106.
- Peraturan Daerah Kota Kendari Nomor 13 Tahun 2014 Tentang Penyediaan, Penyerahan, Dan Pengelolaan Prasarana, Sarana, Dan Utilitas Perumahan Dan Permukiman.
- Peraturan Walikota Kendari Nomor 9 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan Rumah Susun Sederhana Sewa.
- Peraturan Walikota Nomor 62 Tahun 2014 Tentang Rencana Pembangunan Dan Pengembangan Perumahan Dan Kawasan Permukiman Kota Kendari Tahun 2013–2033.
- Priambodo, C., Purwani, O., & Iswati, T. Y. (2022). *Hunian Vertikal dan Community Mall dengan Konsep Co-Living di Kota Tangerang*. Deepublish.
- Rachmawati, M., & Ekasiwi, S. N. N. (2017). Flexibility of Space: Child-Friendly School Design.

International Journal of Engineering Research and Technology (IJERT), 6(7), 641–645.

- Rohmah, R. M. R., Azizah, R., Mardiansyah, R. N., & Yusuf, A. (2023). Efektivitas Teori Belajar Gestalt pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(15), 608–615.
- Shafira, D., Armanila, A., & Siregar, I. K. (2022). Hubungan Interior Ruang Belajar dan Bermain Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 2(1), 1–16.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabet.
- Sundevall, E. P., & Jansson, M. (2020). Inclusive Parks Across Ages: Multifunction and Urban Open Space Management for Children, Adolescents, and the Elderly. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(24), 9357.
- Susanto, S. D. P., Marselina, S., Zahira, Z., & Dulkiah, M. (2024). Urban Spatial Planning: Strategies and Challenges in Managing Urbanization. *JCIC: Journal of Urban Sociology*, 1(1), 75–96.
- Turgay, Z. T., & Sarıberberoğlu, M. T. (2022). The Role of the Senses in Children's Perception of Space. *ICONARP International Journal of Architecture and Planning*, 10(1), 70–96.
- Waty, E. R. K., Hasanah, V. R., Putri, R. M., Nengsih, Y. K., & Alvi, R. R. (2024). *Rumah Ramah Anak: Penerapan Pola Pengasuhan Positif*. Bening Media Publishing.
- Yuzni, S. Z., Zulfikar, A., Rani, C. M., & Barlian, E. (2024). Desain Ruang Spasial Anak Berdasarkan Bentuk, Warna dan Tekstur: Anak Usia Dini. *JAUR (Journal of Architecture and Urbanism Research)*, 8(1), 175–181.