

SKRIPSI

PUSAT KREATIVITAS ANAK DI KOTA ENDE

DENGAN PENDEKATAN TEMA ARSITEKTUR PERILAKU



YOHANES BREKHMANS SATRIAWAN NUKA / 2018320684

PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS FLORES

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

**PUSAT KREATIVITAS ANAK DI KOTA ENDE
DENGAN PENDEKATAN TEMA ARSITEKTUR PERILAKU**

Disusun Oleh

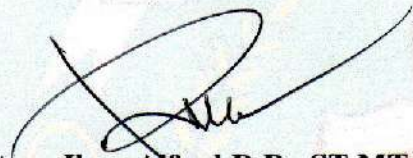
**YOHANES BREKHMANS SATRIAWAN NUKA /
2018320684**


ENDE, 26 Februari 2024

Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II


Petrus Jhon Alfred D.D., ST MT
NIPY : 1980 2006 309


Fabiola T. A. Kerong, ST., MT
NIPY : 1980 2010 424

**Ketua Program Studi Arsitektur
Universitas Flores**



Fabiola T. A. Kerong, ST., MT
NIPY : 1980 2010 424

LEMBAR PENGESAHAN

**PUSAT KREATIVITAS ANAK DI KOTA ENDE
DENGAN PENDEKATAN TEMA ARSITEKTUR PERILAKU**

Disusun Oleh

YOHANES BREKHMANS SATRIAWAN NUKA

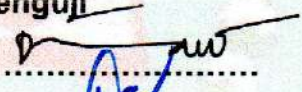
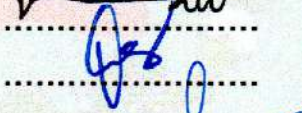
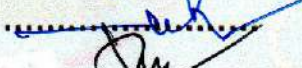
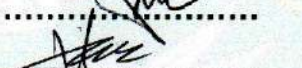

NIM : 2018320320

Telah diuji dan dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Flores
Ende Pada

Hari :Senin

Tanggal : 26 Februari 2024

Tim Penguji

Ir. Dian F. Mochdar, ST., MT		(penguji I)
Silvester M. Siso, ST., M.Sc		(penguji II)
Alfons Mbuu, ST.,M.Ars		(penguji III)
Petrus Jhon Alfred D.D, ST.,MT		(penguji IV)
Fabiola T.A. Kerong, ST.,MT		(penguji V)

Mengetahui

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi



Universitas Flores



Ir. Marselinus Y. Nisanson, ST.,MT,IPM

NIDN : 0803086901



**UNIVERSITAS FLORES
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yohanes Brekhmans Satriawan Nuka
NIM : 2018320684
Program Studi : Arsitektur
Judul Skripsi : **Pusat Kreativitas Anak di Kota Ende dengan Pendekatan Tema Arsitektur Perilaku**

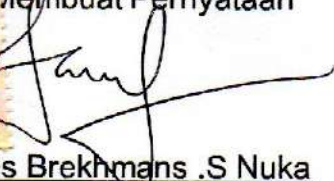
Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya ambil dengan cara menyalin atau meniru dalam bentuk rangkaian kalimat atau simbol yang menunjukkan bahwa gagasan atau pendapat atau pemikiran dari penulis lain, yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri, dan atau tidak terdapat bagian atau keseluruhan yang saya salin, tiru, atau yang saya ambil dari tulisan orang lain tanpa memberikan pengakuan pada penulisan aslinya.

Apabila saya melakukan hal tersebut di atas, baik sengaja maupun tidak, dengan ini saya menyatakan menarik skripsi yang saya ajukan sebagai hasil tulisan saya sendiri. Bila kemudian terbukti bahwa saya ternyata melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, berarti gelar dan ijasah yang telah diberikan oleh Universitas Flores batal saya terima.

Ende, 17 Maret 2024

Membuat Pernyataan




Yohanes Brekhmans .S Nuka
2018320684



“ Orang positif saling mendoakan.

Orang negatif saling menjatuhkan.

Orang sukses mengerti pentingnya proses.

Orang gagal lebih banyak protes “

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Adapun Proposal yang di beri Judul “PUSAT KREATIVITAS ANAK DI KOTA ENDE DENGAN PENDEKATAN TEMA ARSITEKTUR PERILAKU”.

Tujuan skripsi ini dibuat adalah untuk mengetahui permasalahan yang ada di Kota Ende tentang kurangnya penyediaan fasilitas kreatif bagi anak - anak. Pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Dalam proses penyusunan penulis mengalami banyak kesulitan dan hambatan. Namun, berkat doa dan dukungan dalam berbagai hal dari dosen pembimbing, orang tua, dan teman serta dari berbagai pihak lain sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan penuh kerendahan hati, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Kuasa karena senantiasa menganugerahkan kesehatan, rejeki, dan daya juang bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi tepat waktu.
2. Ibu Fabiola T. A Kerong, ST., MT selaku Ketua Program Studi Arsitektur. dan juga Dosen Pembimbing 2
3. Bapak Petrus Jhon Alfred D.D, ST.,MT selaku Dosen Pembimbing 1

4. Bapak dan Ibu Dosen program studi arsitektur yang selalu memberikan masukan dan motivasi, sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah dengan baik.
5. Ibu Melisa dan Pak Herman selaku staf Program studi yang selama ini sudah sangat setia membantu penulis untuk kelancaran proses perkuliahan sampai ujian akhir.
6. Kepada orang tua khususnya mama tercinta primitiva jemiye selaku support sistem terbaik bagi penulis.
7. Teman - teman Arsitektur 2018, khususnya teman saya Tian Mado yang selalu ada disaat saya membutuhkannya serta memberi support yang cukup besar.

Menyadari penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, penulis membuka diri untuk kritik serta saran yang membangun dari pembaca guna adanya perbaikan yang berarti dan semoga laporan ini dapat berguna bagi semua pihak, khususnya mahasiswa teknik Arsitektur.

Ende, 17 Maret 2024

Penulis

Yohanes Brekhmans S. Nuka

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBARAN PEERSETUJUAN	ii
LEMBARAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Rumusan Masalah	5
1.4. Tujuan.....	5
1.5. Sasaran	6
1.6. Manfaat Penelitian	7
1.6.1. Manfaat Teoritis	7
1.6.2. Manfaat Praktis	7
1.7. Batasan Penelitian.....	8
1.7.1. Batasan Lokasi	8
1.7.2. Batasan Materi.....	8
1.8. Sistematika Penulisan.....	9
1.9. Kerangka Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Pengertian Judul	11
2.2. Landasan Teori	13
2.2.1. Pengertian Kreativitas	13
2.2.1.1. Kreativitas Menurut Para Ahli	15
2.2.1.2. Ciri – Ciri Kepribadain Kreatif	16

2.2.1.3. Cara Berpikir Kreatif Dan Meningkatkan Kreativitas	18
2.2.1.4. Faktor Yang Meningkatkan Kreativitas	20
2.2.2. Pengertian Anak.....	21
2.2.2.1. Karakteristik Anak Pada Umumnya	22
2.2.2.2. Permasalahan Anak	22
2.3. Konsep Tema Rancangan	24
2.3.1. Pengertian Arsitektur Perilaku.....	24
2.3.2. Prinsip – Prinsip Arsitektur Perilaku	26
2.3.3. Proses Perilaku Manusia.....	27
2.4. Studi Banding.....	30
2.4.1 Studi Banding Objek	30
2.4.2. Studi Banding Tema.....	35
2.4.3. Kesimpulan Studi Banding	40
2.5. Kerangka Teori	41
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Lokasi Penelitian.....	42
3.1.1. Orientasi Wilayah Penelitian	42
3.1.2. Orientasi Lokasi Penelitian	43
3.2. Karakter Tapak (Site).....	44
3.2.1. Batas dan Dimensi Site.....	45
3.2.2. Potensi Tapak.....	47
3.2.3. Regulasi Tapak	48
3.2.4. Penggunaan Lahan Sekitar Tapak.....	48
3.2.5. Aksesibilitas.....	48
3.2.6. Sarana Prasaran.....	49
3.3. Metode Penelitian	49
3.3.1. Metode Pengumpulan Data	49
3.3.2. Metode Analisa Data.....	52
3.4. Diagram Penelitian.....	54
3.5. <i>Time schedule</i>	55

BAB IV GAMBARAN UMUM WILAYAH PENELITIAN

4.1. Keadaan Geografis	56
4.1.1. Lingkup Kabupaten	56
4.1.2. Lingkup Kecamatan	59
4.1.3. Lingkup Kelurahan	60
4.1.4. lingkup Site Perancangan	61
4.2. Karakteristik Tapak	62
4.2.1. Batas – Batas Site.....	62
4.2.2. Luas Site	63
4.2.3. Karakteristik Tapak	63
4.2.4 Sarana Prasarana	71
4.2.5. Masalah Tapak.....	72
4.2.6. Perencanaan Tapak dengan Keadaan Lingkungan	73
4.2.7. Data Hasil Wawancara.....	74
4.3. Peraturan Tata Bangunan dan Wilayah	75
4.3.1. Rencana Tata Guna Lahan	75
4.3.2. Potensi Tapak dan Sekitarnya	75

BAB V ANALISA PERANCANGAN

5.1. Analisa Obyek Perancangan	77
5.1.1. Analisa Penentuan Tapak	77
5.1.2. Analisa Pemilihan Tapak.....	78
5.1.3. Kondisi dan Ukuran Tapak.....	79
5.1.4. <i>Aksesibilitas</i>	79
5.2. Analisa Tapak	80
5.2.1. Analisa Topografi	80
5.2.2. Analisa <i>Etrance</i> dan <i>Exit</i>	82
5.2.3. Analisa Matahari	84
5.2.4. Analisa Angin	86

5.2.5. Analisa Kebisingan.....	86
5.2.6. Analisa Sirkulasi.....	87
5.2.7. Analisa Parkiran	89
5.2.7.1. Jenis Parkiran.....	90
5.2.8. Analisa View.....	92
5.3. Analisa Utilitas	93
5.3.1. Analisa Sistem Air Bersih	93
5.3.2. Analisa Sistem Air Kotor.....	95
5.3.3. Analisa Jaringan Listrik	98
5.3.4. Analisa Sistem Komunikasi	99
5.3.5. Analisa Sistem Persampahan	100
5.4. Analisa Keamanan.....	101
5.4.1. CCTV	101
5.4.2. Analisa Sistem Pencegah Kebakaran	101
5.5. Analisa Bentuk.....	103
5.6. Analisa Sistem Struktur dan Material	104
5.6.1. Struktur Pondasi, Kolom, dan Atap	104
5.6.2. Analisa Material.....	106
5.7. Analisa Pelaku Kegiatan	108
5.7.1. Analisa Kebutuhan Ruang.....	108
5.7.2. Analisa Pola Kegiatan Pelaku	110
5.7.3. Analisa Besaran Ruang.....	110
5.8. Pola Hubungan Ruang.....	123
5.9. Matrix Hubungan Ruang	125
BAB VI KONSEP PERANCANGAN	
6.1. Konsep Dasar	127
6.2. Konsep Tapak.....	127
6.2.1. Konsep Topografi.....	127
6.2.2. Konsep <i>Etrance</i> dan <i>Exit</i>	128
6.2.3. Konsep Matahari, Angin dan Kebisingan	128

6.2.4. Konsep Sirkulasi	130
6.2.5. Konsep Parkiran.....	131
6.2.6. Konsep Vegetasi	132
6.2.7. Konsep View	133
6.3. Konsep Utilitas.....	134
6.3.1. Air Bersih.....	134
6.3.2. Air Kotor	134
6.3.3. Konsep Sampah.....	136
6.3.4. Konsep Listrik.....	136
6.3.5. Konsep Pemadam Kebakaran	137
6.3.6. Konsep Sistem Komunikasi.....	138
6.3.7. Konsep Sistem Keamanan	138
6.4. Konsep Bentuk Bangunan	139
6.5. Konsep Penerapan Tema	140
6.6. Konsep Struktur dan Material	142
6.7. Konsep Ruang	145
6.7.1. Konsep Besaran Ruang	145
6.7.2. Konsep Penzoningan	146
6.7.3. Konsep Hubungan Ruang	148

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Kerangka Pemikiran.....	11
Gambar 2.1. <i>Bandung Creative Hub</i>	31
Gambar 2.2. Kegiatan olahraga.....	33
Gambar 2.3. Mengukur aktifitas otak.....	33
Gambar 2.4. Cek kesehatan.....	34
Gambar 2.5. Fasilitas <i>KidZania Medical</i>	37
Gambar 2.6. Fasilitas <i>KidZania Garden</i>	38
Gambar 2.7. Fasilitas <i>KidZania cook</i>	39
Gambar 2.8. Fasilitas <i>KidZania</i> lainnya.....	39
Gambar 2.9. Diagram kerangka pemikiran.....	41
Gambar 3.1. Peta Kabupaten Ende.....	43
Gambar 3.2. Peta Kecamatan Ende Timur.....	44
Gambar 3.3. Peta Lokasi Perencanaan.....	44
Gambar 3.4. Batas Site.....	46
Gambar 3.5. Ukuran site.....	47
Gambar 3.6. Diagram alur penelitian.....	54
Gambar 4.1. Peta Kabupaten Ende.....	57
Gambar 4.2. Peta Kecamatan Ende.....	59
Gambar 4.3. Peta Kelurahan Ende.....	61
Gambar 4.4. Peta Site.....	61
Gambar 4.5. Batas Site.....	62
Gambar 4.6. Ukuran Site.....	63
Gambar 4.7. Keadaan Topografi.....	64
Gambar 4.8. Vegetasi.....	64

Gambar 4.9. View dari luar ke dalam Tapak.....	66
Gambar 4.10. View dari dalam ke luar Tapak.....	67
Gambar 4.11. <i>Land Use</i>	68
Gambar 4.12. <i>Aksesibilitas</i>	69
Gambar 4.13. Sirkulasi Menuju Tapak.....	69
Gambar 4.14. Pergerakan Matahari.....	70
Gambar 4.15. Pergerakan Arah Angin.....	71
Gambar 4.16. Masalah dalam Tapak.....	72
Gambar 4.17. Masalah di luar Tapak.....	72
Gambar 5.1. Lokasi Tapak.....	77
Gambar 5.2. Ukuran Site	79
Gambar 5.3. Akses menuju Tapak	80
Gambar 5.4. Keadaan Topografi	80
Gambar 5.5. Alternatif 2 <i>Fill</i> Tanah	81
Gambar 5.6. Alternatif 1 <i>Etrance</i> dan <i>Exit</i>	82
Gambar 5.7. Alternatif 2 <i>Etrance</i> dan <i>Exit</i>	83
Gambar 5.8. Alternatif 1 Analisa Matahari	84
Gambar 5.9. Alternatif 2 Analisa Matahari	85
Gambar 5.10. Analisa Arah Angin	86
Gambar 5.11. Analisa Kebisingan	87
Gambar 5.12. Alternatif 1 Sirkulasi pada Tapak	88
Gambar 5.13. Alternatif 2 Sirkulasi pada Tapak	89
Gambar 5.14. Alternatif 1 Penempatan Parkiran	89
Gambar 5.15. Alternatif 2 Penempatan Parkiran	90
Gambar 5.16. Parkiran Sudut 45 Derajat.....	91
Gambar 5.17. Parkiran Sudut 90 Derajat.....	91
Gambar 5.18. Analisa View	93
Gambar 5.19. Diagram Jalur Air Bersih	93
Gambar 5.20. Air Bersih dari Sumur Bor	94
Gambar 5.21. Diagram Jalur Air Bersih	94
Gambar 5.22. Air Bersih dari PDAM	95

Gambar 5.23. Diagram Jalur Air Kotor.....	96
Gambar 5.24. Alternatif 1 Air Kotor.....	96
Gambar 5.25. Diagram Jalur Air Kotor.....	97
Gambar 5.26. Alternatif 2 Air Kotor.....	97
Gambar 5.27. Diagram Sistem Kelistrikan.....	98
Gambar 5.28. Alternatif 1 Sistem Kelistrikan.....	98
Gambar 5.29. Alternatif 2 Sistem Kelistrikan.....	99
Gambar 5.30. Sistem Telekomunikasi.....	100
Gambar 5.31. Sistem Pembuangan Sampah.....	100
Gambar 5.32. <i>Sprinkle</i> dan <i>Apar Powder</i>	101
Gambar 5.33. Sistem Pemadam Kebakaran.....	102
Gambar 5.34. Permainan Lego.....	104
Gambar 5.35. Diagram Pola Kegiatan Pengelola.....	110
Gambar 5.36. Diagram Pola Kegiatan Pengunjung.....	110
Gambar 5.37. Diagram Hubungan Ruang dalam Tapak.....	123
Gambar 5.38. Diagram Hubungan Ruang.....	124
Gambar 5.39. Diagram Hubungan Ruang.....	124
Gambar 5.40. Diagram Hubungan Ruang.....	124
Gambar 5.41. Diagram Hubungan Ruang.....	125
Gambar 5.42. Pola Matrix.....	125
Gambar 5.43. Matrix Hubungan Ruang.....	125
Gambar 5.44. Matrix Hubungan Ruang.....	126
Gambar 5.45. Matrix Hubungan Ruang.....	126
Gambar 5.46. Matrix Hubungan Ruang.....	126
Gambar 6.1. Konsep Penambahan Tanah.....	127
Gambar 6.2. Pintu Masuk dan Keluar.....	128
Gambar 6.3. Penempatan Vegetasi untuk Matahari.....	129
Gambar 6.4. Penempatan Vegetasi untuk Angin.....	129
Gambar 6.5. Penempatan Vegetasi untuk Kebisingan.....	130
Gambar 6.6. Konsep Sirkulasi.....	131
Gambar 6.7. Konsep Parkiran.....	131

Gambar 6.8. Konsep View	133
Gambar 6.9. Konsep Air Bersih	134
Gambar 6.10. Diagram Air Bersih	134
Gambar 6.11. Diagram Air Kotor	135
Gambar 6.12. Konsep Air Kotor	135
Gambar 6.13. Diagram Sampah	136
Gambar 6.14. Penempatan Tempat Sampah	136
Gambar 6.15. Diagram Kelistrikan	137
Gambar 6.16. Penempatan Genset	137
Gambar 6.17. Penempatan Alat Pencegah Kebakaran	138
Gambar 6.18. Konsep Sistem Keamanan	139
Gambar 6.19. Konsep Bentuk Bangunan	140
Gambar 6.20. Konsep Penerapan Tema	141
Gambar 6.21. Konsep Pondasi <i>Foot Plat</i>	142
Gambar 6.22. Konsep Jalur	143
Gambar 6.23. Konsep Kolom Beton	143
Gambar 6.24. Konsep Atap	144
Gambar 6.25. Konsep Material Lantai	144
Gambar 6.26. Konsep Material Dinding	145
Gambar 6.27. Penzoningan dalam Tapak	146
Gambar 6.28. Penzoningan dalam Bangunan	147
Gambar 6.29. Penzoningandalam Bangunan	147
Gambar 6.30. Hubungan Ruang	148

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Organisasi Ruang	32
Tabel 2.2. Tabel Kesimpulan Studi Banding	40
Tabel 3.1. Tabel <i>Time Schedule</i>	55
Tabel 4.1. Hasil Wawancara	74
Tabel 5.1. Analisa Bentuk.....	103
Tabel 5.2. Analisa Struktur.....	105
Tabel 5.3. Analisa Material	106
Tabel 5.4. Kelompok Pengguna.....	108
Tabel 5.5. Kebutuhan Ruang	109
Tabel 5.6. Besaran Ruang Pengelola	109
Tabel 5.7. Besaran Ruang Pengguna.....	111
Tabel 5.8. Besaran Ruang Pengguna.....	113
Tabel 5.9. Besaran Ruang Pengguna.....	114
Tabel 5.10. Besaran Ruang Pengguna.....	115
Tabel 5.11. Besaran Ruang Pengguna.....	117
Tabel 5.12. Besaran Ruang Pengunjung	118
Tabel 5.13. Besaran Ruang Service	119
Tabel 5.14. Besaran Ruang Penunjang	121
Tabel 5.15. Total Luas Besaran Ruang	123
Tabel 6.1. Jenis Vegetasi.....	132
Tabel 6.2. Peletakan Alat Pemadam Kebakaran	138
Tabel 6.3. Konsep Warna pada Ruang.....	141
Tabel 6.4. Luas Besaran.....	145

ABSTRAK

Perancangan Pusat Kreativitas Anak di Kota Ende

(Dengan Pendekatan Tema Arsitektur Perilaku)

Yohanes Brekhmans Satriawan Nuka

Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Flores, Ende.

No HP : 081337436590, E-mail : johanbrekhmans.11@gmail.com,

pembimbing I : Petrus Jhon Alfred D.D, ST.,MT, pembimbing II :

Fabiola T. A. Kerong, ST.,M.T.

Peningkatan kreativitas menjadi aspek penting dalam perkembangan anak, terutama di era teknologi yang semakin maju. Anak-anak menjadi prioritas utama karena mereka akan menjadi pilar perubahan negara di masa depan. Namun, kreativitas di Indonesia masih rendah menurut laporan dari Global Creativity Index dan Global Innovation Index. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan potensi kreativitas anak sejak dini. Meskipun perkembangan teknologi memudahkan akses anak-anak terhadap internet dan gadget, hal ini juga dapat menyebabkan kecanduan dan kurangnya interaksi sosial.

Provinsi Nusa Tenggara Timur, khususnya Kabupaten Ende, merupakan daerah dengan populasi penduduk yang signifikan. Namun, terdapat permasalahan seperti kecanduan gadget dan kekerasan terhadap anak. Survei menunjukkan bahwa lebih dari 19 persen remaja Indonesia kecanduan internet, yang dapat berdampak buruk pada perkembangan otak dan psikologis anak. Selain itu, kekerasan terhadap anak juga menghambat kreativitas mereka.

Untuk mengatasi masalah ini, sangat diperlukan adanya pusat kreativitas anak yang dapat mengalihkan perhatian dari gadget dan kekerasan. Ruang-ruang kreatif dapat menjadi wadah bagi anak-anak untuk berekspresi, mengeksplorasi, dan berkreasi sesuai dengan minat dan bakat mereka. Arsitektur Perilaku dapat digunakan sebagai pendekatan merancang bangunan yang ramah dan nyaman bagi anak, sesuai dengan perilaku dan lingkungan mereka.

Tujuan dari penjelasan ini adalah untuk menyadarkan orangtua dan masyarakat tentang pentingnya pengembangan kreativitas anak di era teknologi ini. Diharapkan pula adanya lebih banyak ruang-ruang kreatif di kota Ende yang dapat mendukung bakat-bakat kreatif anak. Aktivitas kreatif saat ini banyak dilakukan di Pantai Kota Raja, Stadion Marilonga, dan sekitar Monumen Pancasila. Dengan adanya perhatian dan upaya dalam mengembangkan potensi kreativitas anak, diharapkan kreativitas di Indonesia dapat meningkat dan menjadi faktor penting dalam menjawab tantangan masa depan.

Kata kunci : pusat kreativitas, anak, arsitektur perilaku.

ABSTRAK

Perancangan Pusat Kreativitas Anak di Kota Ende

(Dengan Pendekatan Tema Arsitektur Perilaku)

Yohanes Brekhmans Satriawan Nuka

Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Flores, Ende.

No HP : 081337436590, E-mail : johanbrekhmans.11@gmail.com,

pembimbing I : Petrus Jhon Alfred D.D, ST.,MT, pembimbing II :

Fabiola T. A. Kerong, ST.,M.T.

Increasing creativity is an important aspect in children's development, especially in an era of increasingly advanced technology. Children are a top priority because they will be the pillars of change for the country in the future. However, creativity in Indonesia is still low according to reports from the Global Creativity Index and Global Innovation Index. Therefore, it is important to develop children's creative potential from an early age. Although technological developments make it easier for children to access the internet and gadgets, this can also cause addiction and lack of social interaction.

East Nusa Tenggara Province, especially Ende Regency, is an area with a significant population. However, there are problems such as gadget addiction and violence against children. Surveys show that more than 19 percent of Indonesian teenagers are addicted to the internet, which can have a negative impact on children's brain and psychological development. Apart from that, violence against children also hinders their creativity.

To overcome this problem, it is very necessary to have a children's creativity center that can divert attention from gadgets and violence. Creative spaces can be a place for children to express, explore and create according to their interests and talents. Behavioral Architecture can be used as an approach to designing buildings that are friendly and comfortable for children, according to their behavior and environment.

The aim of this explanation is to make parents and the public aware of the importance of developing children's creativity in this technological era. It is also hoped that there will be more creative spaces in the city of Ende that can support children's creative talents. Currently, many creative activities are carried out at Kota Raja Beach, Marilonga Stadium and around the Pancasila Monument. With attention and efforts in developing children's creative potential, it is hoped that creativity in Indonesia can increase and become an important factor in responding to future challenges.

Key words: creativity center, children, behavioral architecture.