

ABSTRAK

Kreativitas anak dapat dikembangkan melalui permainan. Permainan merupakan sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Ketika bermain, anak akan menunjukkan bakat, potensi dan kecenderungan-kecenderungannya. Setiap anak akan menghayati bermacam-macam emosi seperti kegembiraan, kepuasan dan kebebasan. Permainan juga memberikan kesempatan untuk mengenal aturan-aturan, mematuhi norma-norma dan larangan-larangan serta bertindak jujur maupun setia. Dalam permainan, anak menggunakan semua fungsi kejiwaan dan jasmaniah dengan suasana kesungguhan.

Sanggar Kreativitas Anak di Surakarta merupakan suatu wadah untuk mengembangkan kreativitas anak dimana anak dapat merasakan bangunan yang dapat digunakan untuk bermain. Konsep perancangan disusun dengan pendekatan permainan anak dan idiom-idiom karya Michael Graves. Permainan yang digunakan untuk konsep perancangan yaitu: permainan konstruksi, fantasi, reseptif dan gerak. Semua ruang memberikan kenyamanan baik secara fisik maupun non fisik serta keamanan dalam menggunakan fasilitas yang disediakan dan dari gangguan di luar wadah tersebut.

