

BAB III

KAJIAN TEORI

Dengan melihat fungsi Sanggar Kreativitas Anak ini sebagai tempat mengembangkan kreativitas anak, maka penulis menggunakan permainan anak dan idiom-idiom karya *Michael Graves* sebagai ungkapan karakter ruang.

3.2 Tinjauan Permainan Anak

Arti bermain bagi anak

Sejak kecil anak senang bermain. Gejala ini dapat terdapat pada anak-anak manapun berada. Makin maju perkembangan motoriknya makin banyak waktunya digunakan untuk bermain-main. Dalam bermain anak-anak penuh kesibukan dan keasyikan. Kesibukan yang dilakukan tidak beraturan, sebentar-sebentar anak berganti alat permainan.

Bermain mempunyai pengaruh besar sekali bagi perkembangan anak. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Menurut *Bettelheim* kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.

Dalam suasana bermain ada dua faktor penting yaitu fantasi dan kebebasan. Sekalipun terdapat aturan-aturan bermain yang harus dipatuhi, namun dalam setiap permainan pasti terdapat kebebasan dan kemungkinan-kemungkinan baru.¹

Pada fungsi sanggar kreativitas anak sebagai tempat belajar dan bermain untuk mengembangkan kreativitas anak, dimana bermain bagi anak merupakan proses belajar. Pada usia kanak-kanak bermain adalah dunianya.

Banyak ahli yang berpendapat bahwa pada hakekatnya kegiatan belajar pada anak adalah bermain. Karena didalam permainan itu terdapat dimensi: *Pengembangan segenap kemampuan di tengah iklim kebebasan.*²

Setiap anak memiliki insting untuk bermain yaitu kebutuhan untuk berkreativitas dalam pola tertentu yang sangat membantu proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Semua pengalamannya dengan kegiatan bermain-main, akan memberikan dasar yang kokoh kuat bagi pencapaian macam-macam-macam ketrampilan yang sangat diperlukan bagi pemecahan kesulitan hidup dikemudian

¹ Kartono, Kartini, 1995, *Psikologi Anak; Perkembangan Anak*, mandar Maju, Bandung

hari. Menurut Sutton-Smith mengatakan pentingnya pengaruh bermain bagi anak yaitu, " *Bermain bagi anak terdiri atas empat mode dasar yang membuat kita mengetahui tentang dunia- meniru, eksplorasi, menguji dan membangun*"

Sehingga bagi anak permainan mempunyai nilai dan arti yaitu, sebagai:³

- permainan merupakan sarana penting untuk mensosialisasikan anak
- Dengan permainan dan situasi bermain anak bisa mengetest dan² mengukur kemampuan serta potensi diri.
- Dalam situasi bermain anak bisa menampilkan fantasi, bakat-bakat, dan kecenderungannya.
- Di tengah permainan itu setiap anak menghayati macam-macam emosi, karena permainan bisa memberikan rasa kepuasan, kegembiraan dan kebahagiaan
- Permainan itu menjadi alat pendidikan
- Permainan memberikan kesempatan pra-latihan untuk mengenal aturan-aturan, mematuhi norma-norma dan larangan, dan bertindak secara jujur serta loyal
- Dalam bermain anak belajar menggunakan semua fungsi kejiwaan dan fungsi jasmaniah dengan suasana hati kesungguhan

Bermain mempunyai sifat :

- bersifat bebas (tidak terlalu terikat oleh syarat)
- tidak berorientasi hasil, tujuannya hanya kesenangan dalam bermain
- hasilnya (kesenangan) ada dalam kegiatan itu
- hakikatnya untuk anak

Sedangkan dalam suasana permainan itu terdapat faktor,⁴

- kebebasan
- harapan
- kegembiraan
- unsur ikhtiar
- siasat untuk mengatasi hambatan

2. Ibid 1

3. Ibid 1

4. Ibid 1

Bentuk Permainan

Bentuk permainan dibedakan menjadi empat kelompok, yaitu ⁵.

a. Permainan gerak atau fungsi

Permainan yang dilaksanakan anak dengan gerakan-gerakan, dengan tujuan untuk melatih fungsi tubuh terutama melatih panca indra

Contoh : anak melempar-lemparkan benda, menggerak-gerakkan kaki dan meremas-remas benda, melompat-lompat, berlari-larian.

b. Permainan fantasi atau peran

Seorang anak melakukan permainan karena dipengaruhi oleh fantasi. Ia memerankan suatu kegiatan seolah-olah sungguhan.

Contoh : bermain mobil-mobilan dengan membalikkan kursi, berperan sebagai ABRI atau ayah, sekolah-sekolahan, perang-perangan.

Main sandiwara juga dianggap permainan ilusi karena dalam permainan itu anak banyak melakukan sesuatu peranan tertentu, misal sebagai guru, dokter.

c. Permainan reseptif (menerima)

Anak mengambil atau menerima sesuatu terus diolah didalam jiwanya. Misal anak mendengarkan cerita atau melihat gambar-gambar, anak tampaknya diam tidak melakukan sesuatu tetapi jiwanya, pikirannya, perasaan dan fantasinya yang aktif.

d. Permainan bentuk

Anak mencoba membentuk (konstruksi) suatu karya atau juga merusak (destruktif) suatu karya yang ada karena ingin tahu atau ingin merubahnya. Alat permainan dan bahan perinan yang paling baik digunakan ialah: materi tanpa bentuk, seperti lilin, malam, kertas, air, tanah liat, balok-balok, kayu, pasir.

Permainan konstruksi ini banyak memberi manfaat terhadap perkembangan anak, anak memperoleh pengalaman tentang dunia dan penguasaannya atas benda-benda dan keadaan sekitarnya dengan mencoba-coba atau eksperimen.

Sedangkan menurut *Hurlock* kategori permainan dibedakan menjadi dua, yaitu ⁶:

a. Bermain aktif

Bermain yang kegembiraan timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri. Bentuk dari bermain aktif antara lain seperti bermain bebas dan spontan, dramatisasi, melamun, koleksi, konstruktif, musik, eksplorasi dan olah raga.

b. Bermain pasif atau hiburan

Merupakan bentuk bermain pasif, tempat anak memperoleh kegembiraan dengan usaha minimum dari kegiatan orang lain. Bentuk dari bermain pasif

⁵. Ahmadi, Abu, 1977, *Ilmu Jiwa Anak*, Toha Putra, Semarang

antara lain seperti membaca, menonton film atau TV, mendengarkan radio atau musik.

Dalam bermain, anak membutuhkan alat-alat permainan, dimana alat-alat tersebut disesuaikan dengan tingkat permainan, yaitu:

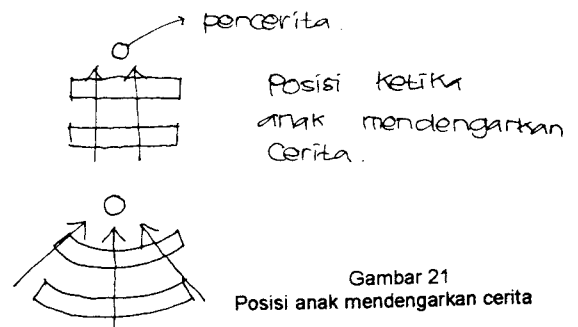
- a. Mula-mula anak bermain dengan dirinya sendiri, bermain dengan tangan, kaki, jari dan suara yang keluar dari mulutnya. Pada tingkat ini anak belum membutuhkan alat-alat bermain yang berada diluar dirinya.
- b. Lebih kurang tiga tahun anak membutuhkan teman bermain, mula-mula bermain sendiri kemudian bermain dengan anak lain tetapi masing-masing asyik dengan permainannya sendiri.
- c. Sesudah itu disusul adanya dorongan untuk bermain bersama-sama dengan anak lain dengan kedudukan sama.
- d. Permainan bersamadisusul permainan dengan pimpinan, pimpinan bermain dipegang oleh salah seorang diantara mereka.
- e. Pada tingkat timbulnya fantasi, anak ingin bermain dengan alat-alat seperti balok, tanah liat, pasir untuk menciptakan sesuatu yang dikehendaki sesuai dengan kemampuan kepercayaannya sendiri.
- f. Lebih kurang enam tahun anak gemar bermain sandiwara, mendengarkan cerita atau dongeng. Pada tingkat ini anak sudah mulai dapat tunduk kepada pimpinan.

Sedangkan pada kajian ini yang menjadi hal penting dalam perancangan bangunan ini dengan menggunakan bentuk permainan anak untuk ditransformasi sebagai ungkapan karakter ruang. Untuk memudahkan dalam pengelompokan maka digunakan jenis permainan yang umum, di sekitar lingkungan anak-anak.

1. Permainan fantasi

Bercerita

- a. Pelaku permainan
 - Aktif = pencerita
 - Pasif = pendengar
- b. Perlengkapan
 - Bisa menggunakan alat sebagai mediator atau tanpa alat



Drama

- a. Pelaku permainan
 - individu
 - kelompok
- b. Perlengkapan

Peralatan yang mendukung permainan mereka

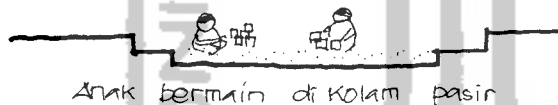
Dalam permainan ini, anak sendiri yang memainkan peran penting menirukan karakter yang dikagumi dengan suasana yang merupakan reproduksi suasana yang sebenarnya, karena ruang yang dibutuhkan yang mendukung imajinasinya.



Anak bermain boneka.

2. Permainan konstruksi

Permainan membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, kertas dan lain-lain



Anak bermain di kolam pasir



Anak menyusun balok-balok



Anak menyusun balok-balok.

Gambar 23

Anak bermain konstruksi

3. Permainan gerak

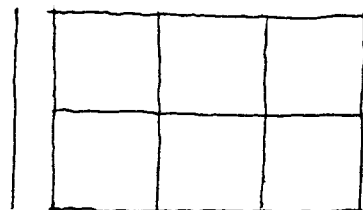
Permainan gerak yang digunakan dibedakan berdasarkan alat dan bidang geraknya.

Permainan dengan bidang geraknya

Gobag Sodor

Nama permainan

- a. Gobag berarti bergerak dengan bebas.
Nggobag berarti berjalan memutar.
- b. Pelaku atau Peserta
 - Jumlah = 2 kelompok



- Usia = 10 tahun
- Jenis kelamin = laki-laki atau perempuan

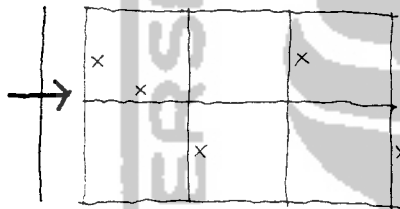
C. Perlengkapan permainan

Area permainan berupa halaman yang luas dan garis-garis ditanah yang melintang, sejajar, dan sama panjang.

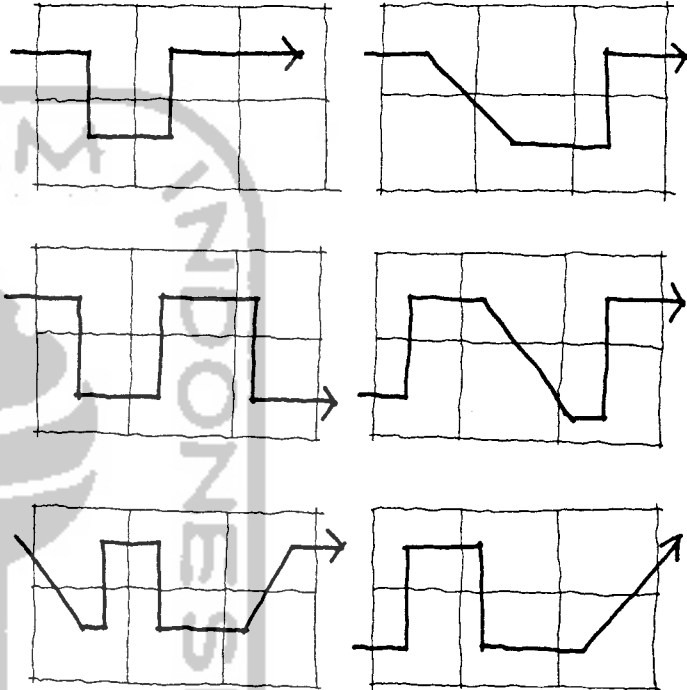
Alur gerak permainan

- Pemain

Alur gerak pemain mempunyai pola gerak yang tegas atau membentuk sudut, karena dalam bermain anak bergerak dengan berlari kemudian diam dan bergerak lagi.

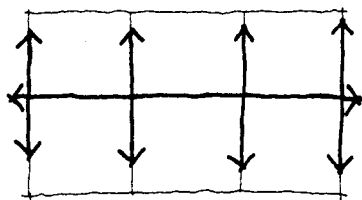
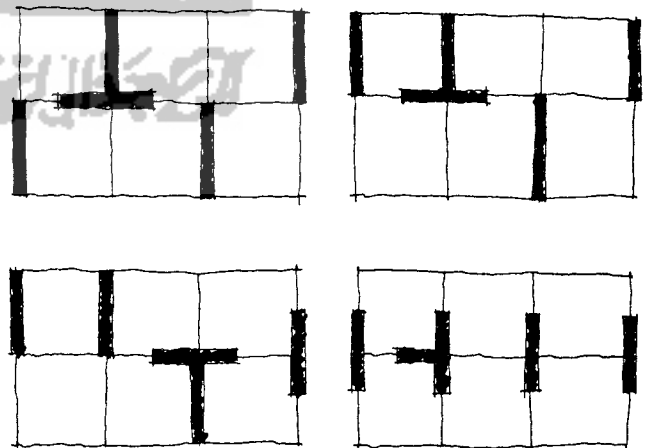


x = penjaga / pemain yang kalah.



- Penjaga

Alur gerak penjaga, bergerak mengikuti pola bidang permainan dan menghambat jalannya pemain. Pola gerak penjaga dapat ditransformasi menjadi dinding bangunan



Permainan kelereng

- a. Peserta laki-laki dan jumlah minimal 2 orang.
- b. Peralatan dan perlengkapan
Berupa kelereng dan membuat garis-garis batas ditanah untuk meletakkan pasangan kelereng dimana anak-anak itu bermain.
Bentuk pemasangan kelereng ada bermacam-macam:

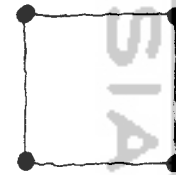
- bentuk busur untuk 2 kelereng



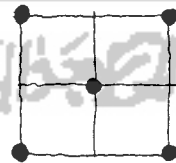
- bentuk segitiga untuk 3 kelereng



- bentuk kelereng segi empat untuk 4 kelereng

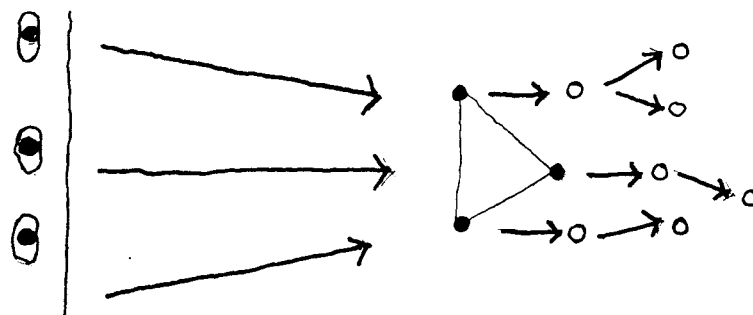


- bentuk segi empat untuk lebih dari 4 kelereng



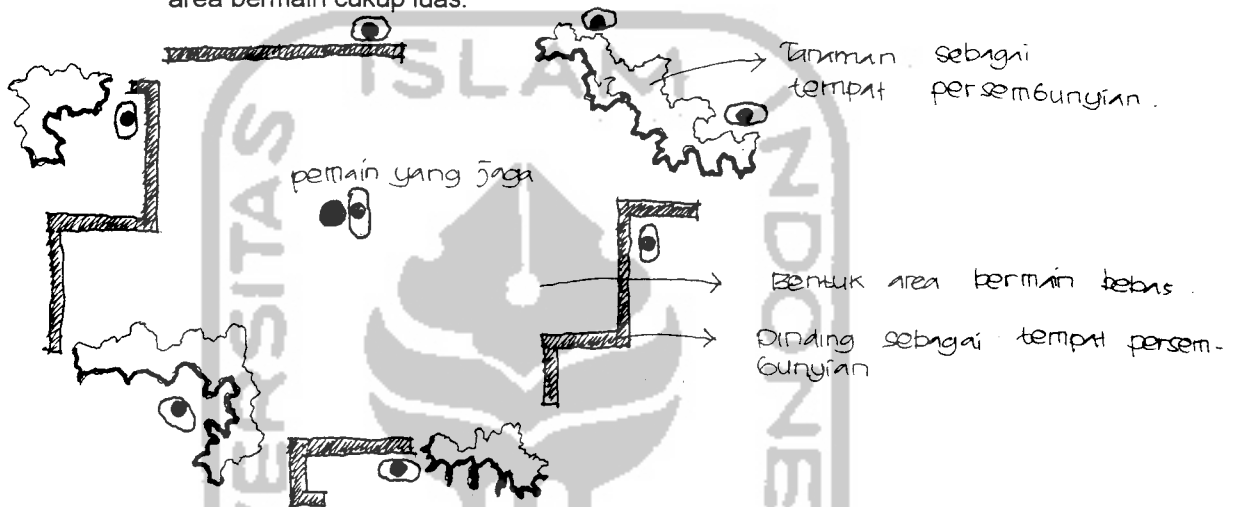
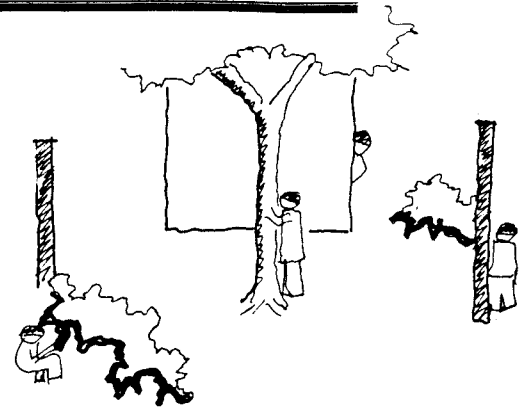
Gambar 27
Bentuk pemasangan kelereng .

Alur gerak permainan pertama-tama mengarah ke bidang permainan yang kemudian pemain bergerak bebas mengikuti gerak kelereng



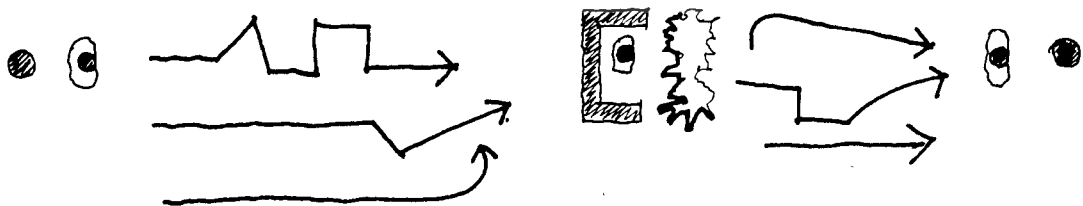
Petak Umpet

- a. Pelaku Permainan
 - Jumlah = bebas, minimal 4 orang
 - Kelamin = perempuan, laki-laki atau campuran
 - Usia = minimal 5 tahun
- b. Perlengkapan
 - Tidak memakai peralatan kecuali tempat untuk bersembunyi dengan area bermain cukup luas.



Ruang untuk bermain mempunyai bentuk bebas, yang paling diperlukan ruang-ruang tersembunyi

Pola gerak permainan petak umpet :
 Anak bergerak bebas menuju tempat persembunyian



Alur gerak pemain bebas dan dinamis.

Gambar 28
 Permainan petak umpet

Lintang Ngalih

a. Nama

Lintang = bintang

Ngalih = pindah

Lintang Ngalih = bintang berpindah

b. Peserta

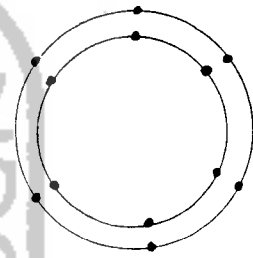
Laki-laki atau perempuan dengan jumlah minimal 5 orang

c. Perlengkapan dan peralatan

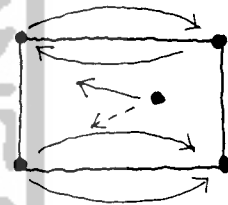
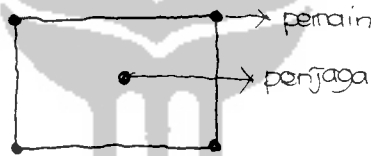
Dalam permainan ini tidak memerlukan alat kecuali tempat yang luas untuk bermain.

Bentuk area bermain:

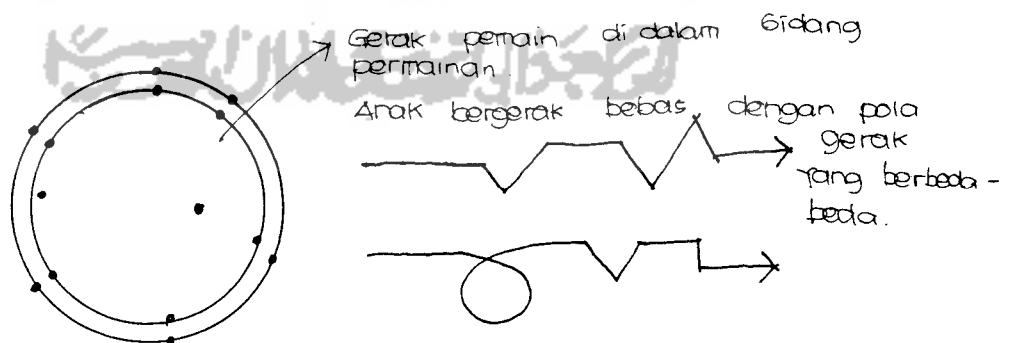
- Lingkaran dengan jumlah pemain 10-14 anak



- Segiempat dengan jumlah pemain 5 orang



Dalam permainan ini anak bergerak bebas di dalam bidang permainan. Pemain bergerak menghindari lawan dengan berhenti pada titik diam.

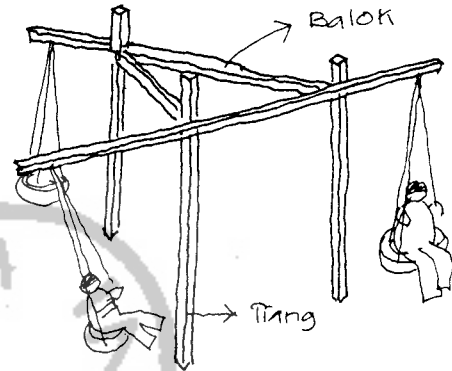
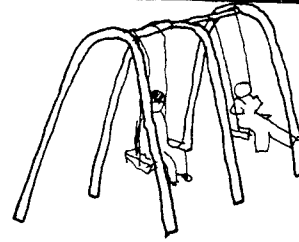


Gambar 29
Permainan lintang ngalih

Permainan menurut alatnya

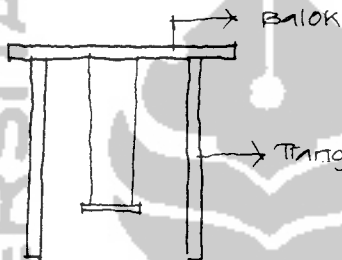
Ayunan

- a. Pelaku Permainan
 Pemain = individu
 Kelamin = Perempuan atau laki-laki
- b. Perlengkapan
 Menggunakan ayunan dari besi atau ban
- c. Luas area 250 sq. ft



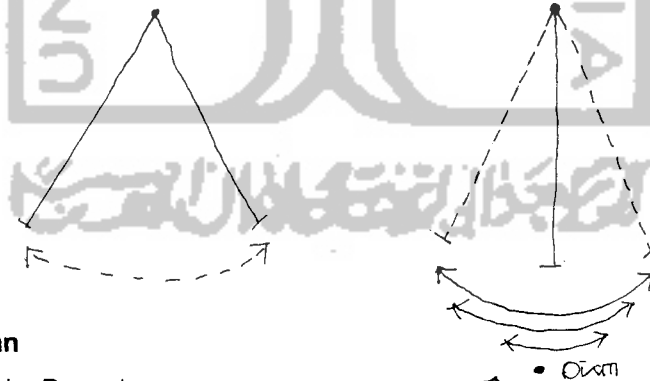
Bentuk ayunan

Ayunan terdiri dari tiang penyangga dan tali pengayun.



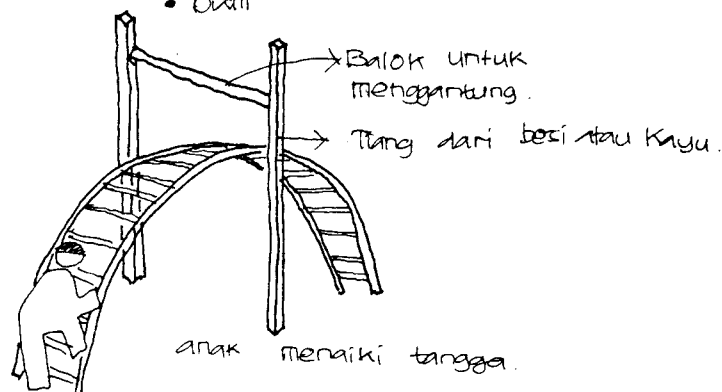
Alat permainan ayunan terdiri dari balok, tiang, ayunan sehingga ayunan dapat ditempatkan di tempat yang mempunyai unsur tiang dan balok.

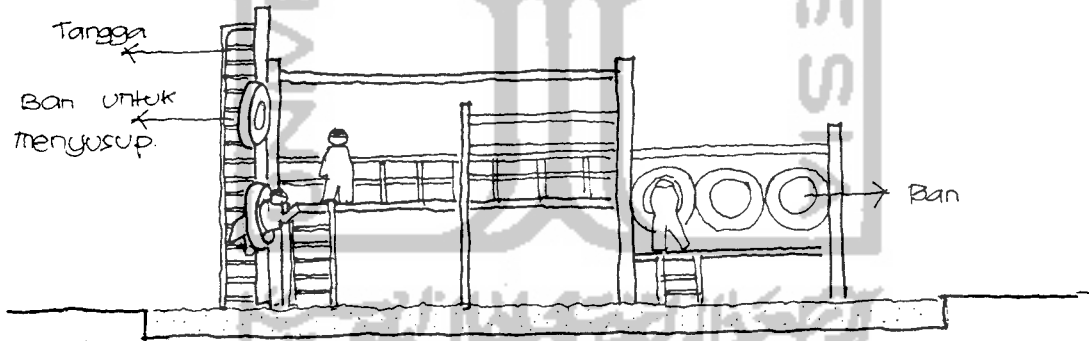
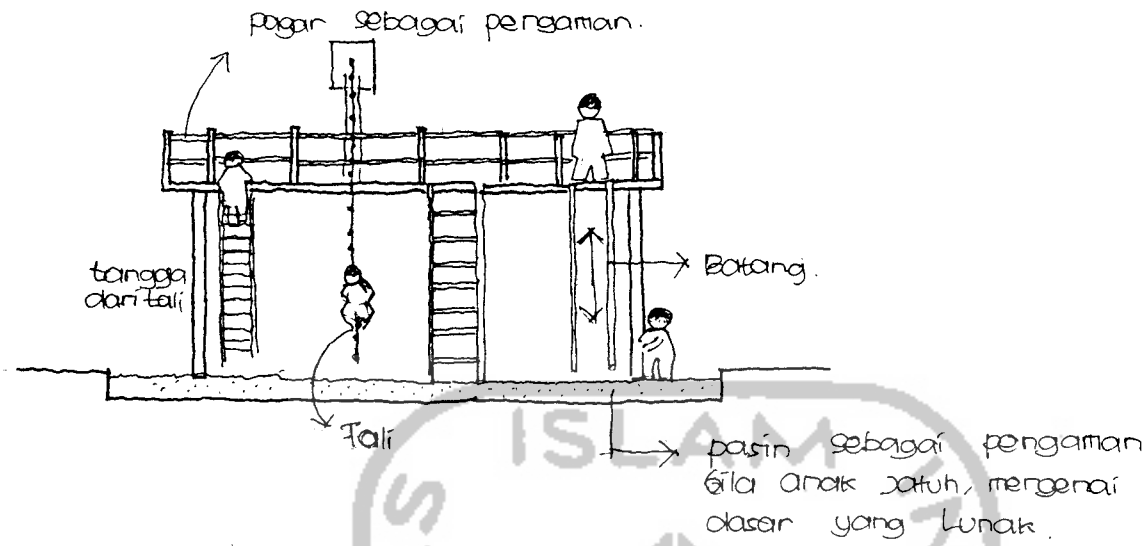
Gerak ayunan memperlihatkan adanya irama / ritme berulang-ulang hingga mencapai titik kestabilan.



Panjatan

- a. Pelaku Permainan
 - Kelamin = Perempuan atau laki-laki
 - Usia = 6 tahun-12 tahun
- d. Perlengkapan
 Panjatan dari besi atau kayu



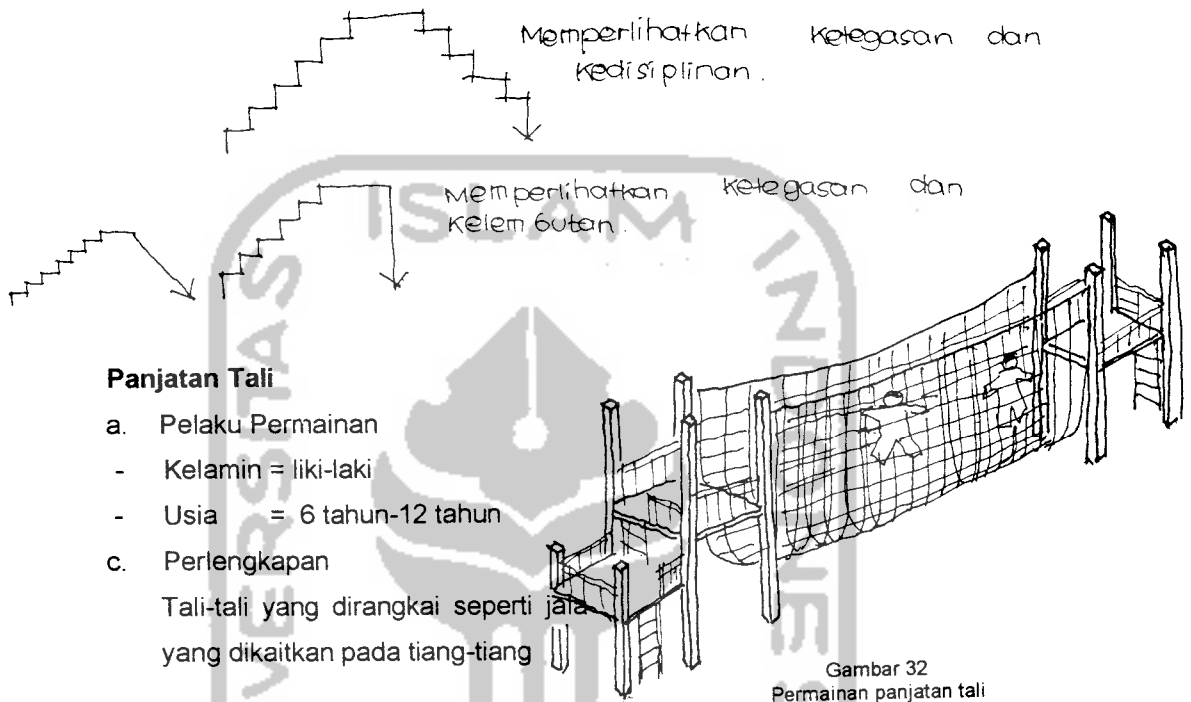


Gambar 31 - Permainan panjatan

Alur gerak panjatan naik dan turun melalui:

- Tangga
- Tali
- Batang

Bentuk alur gerak permainan :

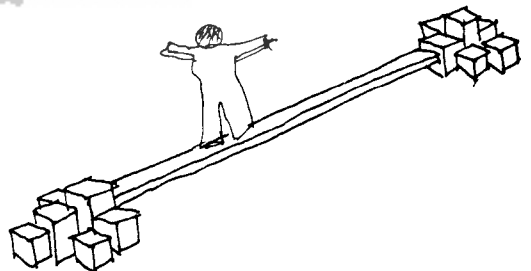


Alur gerak

Anak bergerak dari tempat satu ke tempat lainnya dengan meniti dan memanjat tali-tali

Balok keseimbangan

- a. Pelaku Permainan
- Kelamin = Perempuan atau laki-laki
 - Usia = 6 tahun-12 tahun
- b. Perlengkapan
- Balok dari kayu

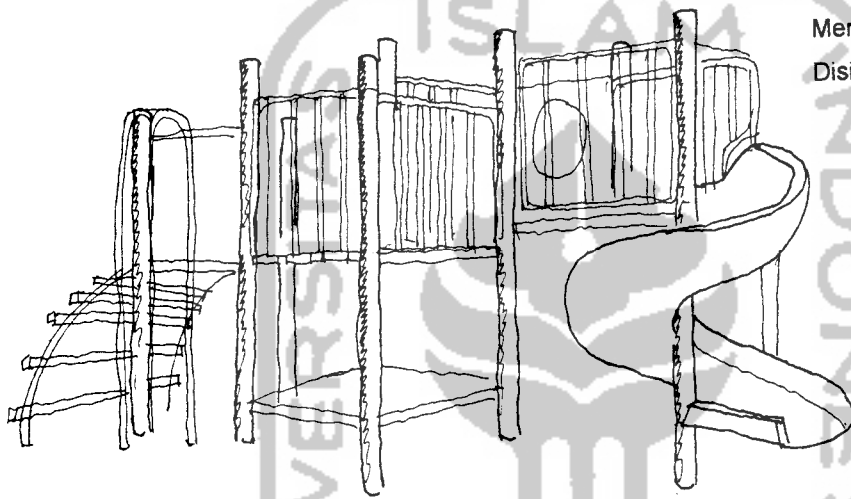
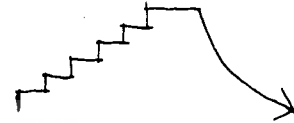


Gerakan terikat mengikuti pola alat permainan sehingga anak meniti balok dengan hati-hati dan memperhatikan keseimbangan supaya tidak jatuh.

Papan luncur

- a. Pelaku Permainan
 - Kelamin = Perempuan atau laki-laki
 - Jumlah = 6 orang
 - Usia = 6 tahun-12 tahun
- b. Perlengkapan
Papan luncur
- c. Luas area = 450 sq. Ft

Gerakan pemain mengikuti bentuk alat permainan



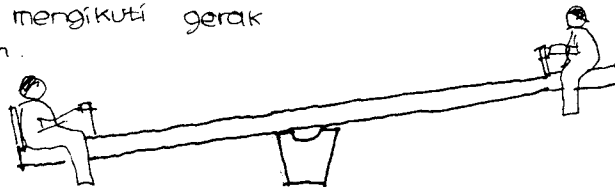
Memperlihatkan kedisiplinan dan ketegasan
Disisi lain terlihat adanya kelembutan

Gambar 33
Permainan luncuran

Jungkat jungkit

- a. Pelaku Permainan
 - Jumlah = 2 orang
 - Kelamin = Perempuan
- b. Perlengkapan
Papan jungkat jungkit dari besi atau kayu

Gerak pemain mengikuti gerak alat permainan.

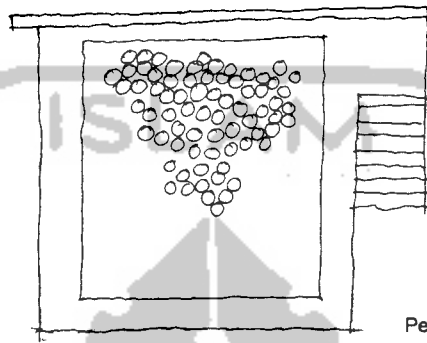


Adanya gerakan berulang-ulang dengan irama yang sama.

Gambar 34
Permainan jungkat jungkit

Kolam Bola

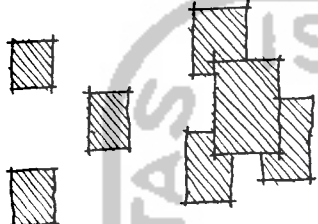
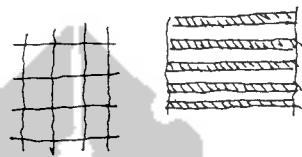
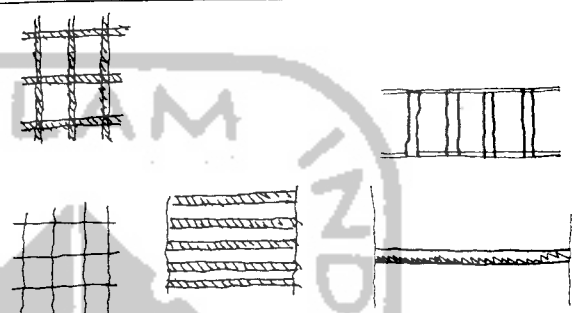
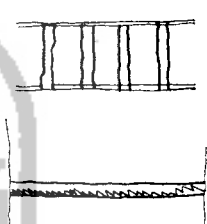
- a. Pelaku Permainan
 - Kelamin = Perempuan atau laki-laki
 - Usia = 6 tahun-12 tahun
- b. Perlengkapan
 - Box dan bola

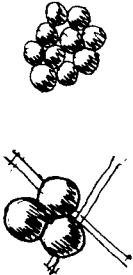
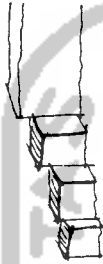

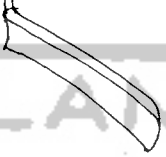
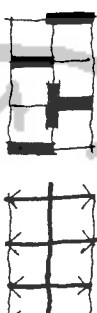
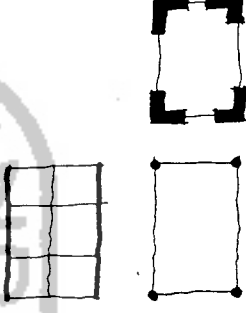


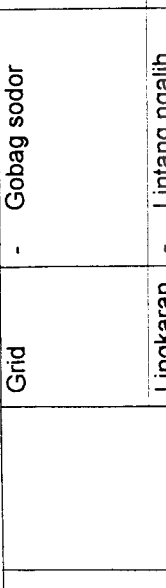
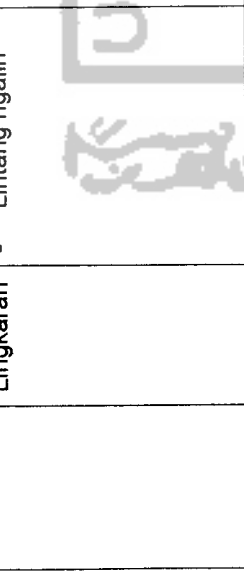
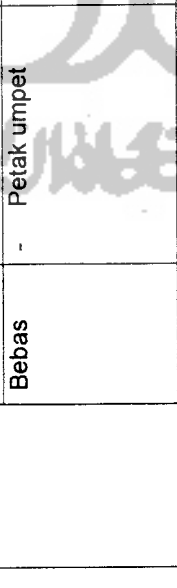
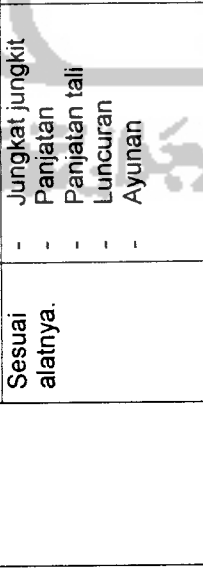
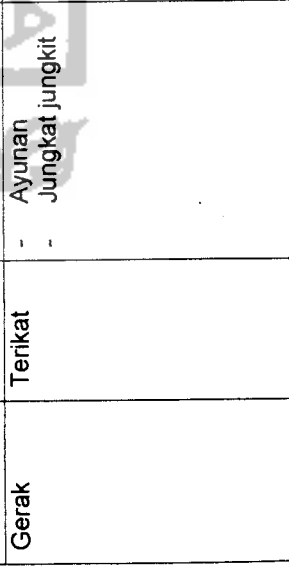
Gambar 35
Permainan kolam bola

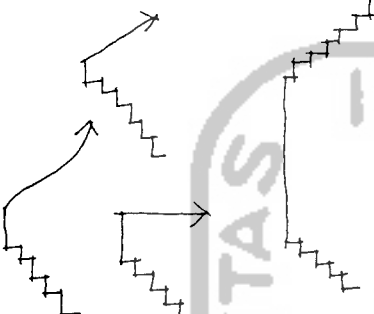
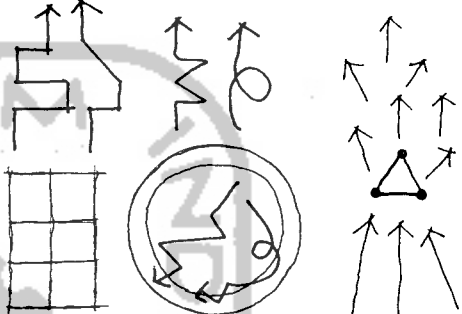
Anak bermain di kolam Bola.
Bola-bola bersifat Lunak sehingga
dapat digunakan sebagai kontrol yaitu
pengaman bagi anak.

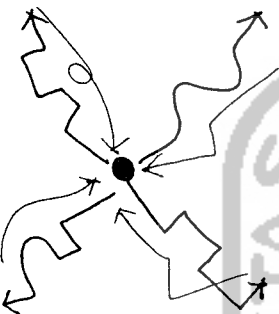
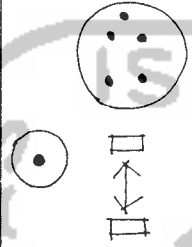




Tabel analisa permainan anak



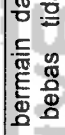



Bentuk Permainan	Kategori Permainan	Macam kategori	Jenis Permainan	Keterangan	Gambar	Transformasi Design
Gerak	Pemain	Individu	<ul style="list-style-type: none"> - Ayunan - Luncuran - Keseimbangan - Kolan bola - Panjatan - Panjatan tali 	<p>Permainan dilakukan dengan cara perorangan sehingga anak merasakan kebebasan dan melatih kemandirian</p>		Kelompok massa dibedakan menjadi dua yaitu massa berkelompok dan massa tunggal.
		Sosial	<ul style="list-style-type: none"> - Gobag sodor - Petak umpet - Kelereng - Lintang Ngalih - Jungkat Jungkit 	<p>Permainan dilakukan secara bersama-sama atau berkelompok sehingga melatih anak untuk bersosialisasi</p>		
	Alat	Tali	<ul style="list-style-type: none"> - Panjatan tali - Panjatan 	<p>Panjatan tali melatih anak untuk meniti jalan secara hati-hati. Rangkaian tali yang berbentuk grid-grid kotak yang digunakan sebagai pegangan atau injakan memiliki tekstur yang kasar</p> <p>Dalam permainan panjatan tali dapat digunakan sebagai alat untuk memanjat atau turun.</p>		Tali diterapkan dalam bangunan sebagai dinding, tekstur lantai maupun dinding.
		Batang	<ul style="list-style-type: none"> - Panjatan 	<p>Posisi batang baik horisontal maupun vertikal digunakan untuk bermain anak. Batang vertikal digunakan anak sebagai alat untuk turun. Sedangkan secara horisontal digunakan sebagai alat untuk memanjat.</p>		Batang-batang diterapkan dalam bangunan sebagai alat bermain.

Bola	<ul style="list-style-type: none"> - Kelereng - Kolar bola 	Bola sangat umum dilindungi anak sehingga anak menyenangkannya. Bola atau kelereng mempunyai tekstus yang halus.		Bentuk-bentuk bola dapat dimasukkan dalam bangunan sebagai permukaan dinding maupun lantai.
Balok	<ul style="list-style-type: none"> - Keseimbangan - Jungkat jungkit 	Papan atau balok sebagai alat untuk bermain keseimbangan atau jungkat jungkit harus kuat.		Balok-balok dapat dibuat bentuk-bentuk seperti dinding dan tangga.
Tangga	<ul style="list-style-type: none"> - Panjatan - Luncuran 	Tangga sebagai alat bermain pada permainan tersebut sangat diperlukan untuk naik turun.		Tangga dalam bangunan sangat diperlukan sebagai sarana sirkulasi selain itu dapat sebagai alat bermain dalam bangunan.
Papan luncur	<ul style="list-style-type: none"> - Luncuran 	Papan luncur sebagai alat untuk meluncur dengan bentuk linier atau melingkar. Papan mempunyai tekstur halus dan licin.		Papan luncur dapat diterapkan sebagai alat untuk sirkulasi baik secara linier maupun melingkar.
Garis	<ul style="list-style-type: none"> - Gobag sodor 	Garis sebagai area bermain penjaga. Penjaga tidak boleh melebihi atau keluar dari garis permainan.		Garis dapat diterapkan sebagai dinding.
Segi empat	<ul style="list-style-type: none"> - Gobag sodor - Lintang Ngalih 	Bidang permainan berbentuk segiempat yang digunakan sebagai batas permainan. Anak tidak boleh keluar dari bidang tersebut, kecuali untuk permainan gobag sodor, anak boleh keluar bidang segi empat melalui arah depan dan belakang.		Bentuk bidang permainan dapat diterapkan sebagai ruang, bentuk bangunan maupun bentuk area bermain

Grid	- Gobag sodor	Bidang permainan bagian dalam berbentuk grid-grid kotak, dimana anak bermain dalam grid-grid tersebut.		Grid-grid dapat digunakan sebagai bentuk ruang baik ruang dalam maupun ruang luar.
Lingkaran	- Lintang ngalih	Anak bermain dalam bidang tersebut dan tidak boleh keluar dari bidang permainan. Bidang permainan terdiri dari dua lingkaran dengan titik diam pemain yang berada di tepi-tepi garis lingkaran.		Bidang permainan dapat digunakan sebagai ruang, bentuk bangunan maupun area bermain.
Bebas	- Petak umpet	Bentuk bidang permainan, bebas, tetapi diperlukan tempat persembunyian yang aman agar tidak tertangkap lawan.		Bentuk bebas dapat diterapkan sebagai bentuk bangunan, ruang, sirkulasi maupun kelompok area bermain.
Sesuai alatnya.	- Jungkat jungkit - Panjang tali - Luncuran - Ayunan	Bentuk bidang permainan mengikuti bentuk alat permainan.		Bentuk alat permainan dapat diterapkan sebagai bentuk, fasade, ruang, sirkulasi maupun area bermain.
Gerak	- Ayunan - Jungkat jungkit	Pola gerak anak hanya mengikuti pola gerak alat permainan. Pola gerak hanya dua arah yaitu naik turun berulang-ulang sehingga ini menimbulkan kejenuhan. Tetapi disisi lain ada suatu alur yang kontras dan kontinyu.		Bentuk ruang, dinding atau sirkulasi dapat dipengaruhi dari gerak permainan.

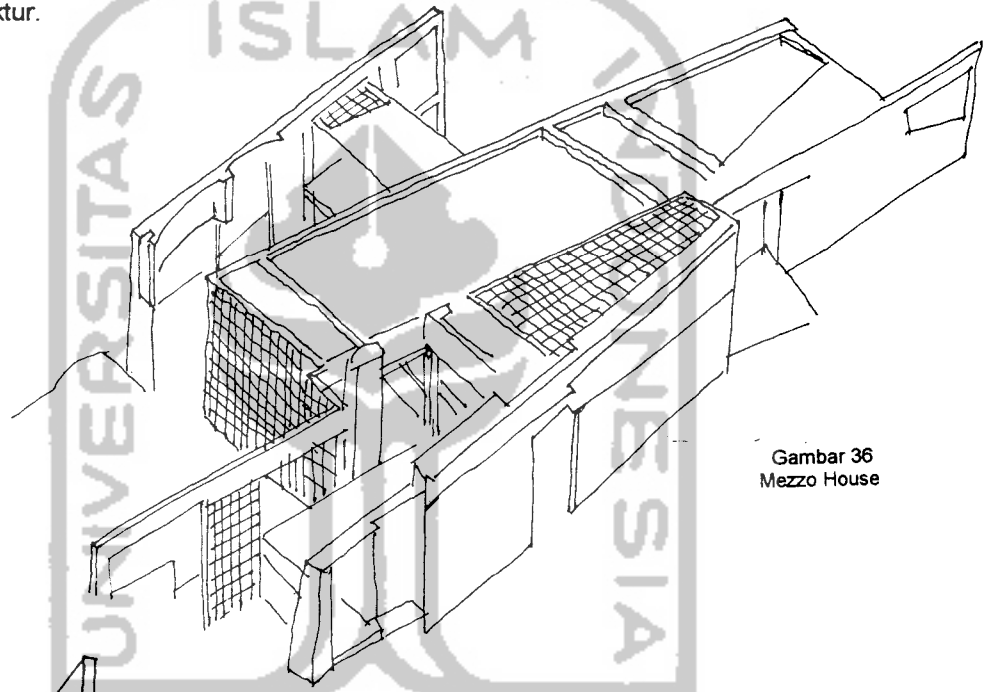
	<ul style="list-style-type: none"> - Luncuran - Panjatan - keseimbangan 	<p>Gerakan mengikuti pola alat permainan yang terlihat adanya suatu ketegasan, kedisiplinan dan kelembutan dalam permainan ini. Dalam permainan ini anak dapat memanjat, menyusup dan meluncur.</p> <p>Gerak anak mengikuti bentuk permainan yang terdiri dari balok kecil-kecil dan balok memanjang. Anak meniti balok-balok tersebut agar tidak jatuh dengan menggunakan keseimbangan.</p>		<p>Gerak permainan anak dapat diterapkan dalam bangunan sebagai ruang, sirkulasi atau detail sehingga anak dapat merasakan permainan tersebut.</p>
<p>Bebas terikat</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gobag sodor - Lintang ngalih - Kelereng 	<p>Alur gerak bebas dan terikat. Keterikatan dibatasi dengan sisi-sisi bidang permainan. Sedang gerak bebasnya, anak dapat bergerak bebas didalam bidang tersebut dengan menghindari sentuhan lawan.</p> <p>Alur gerak pertama-tama terikat ke acuan permainan kemudian gerak pemain bebas mengikuti gerak kelereng.</p>		<p>Gerak permainan diterapkan dalam sirkulasi, bentuk ruang, dinding.</p>

			- Petak umpet	Anak bergerak bebas dari dan ke acuan atau pusat permainan dengan tidak terikat tempat. Anak mencari tempat persembunyian sekehendak hatinya agar tidak tertangkap penjaga dengan alur gerak yang dinamis.		Gerak bebas dapat diterapkan sebagai sirkulasi ruang yang menggambarkan permainan tersebut,
Fantasi	Pemain	Individu	- Bercerita - Sandiwara	Anak bermain sendiri dengan berfantasinya.		Membuat ruang-ruang atau area-area yang menggambarkan fantasi anak.
		Sosial	- Bercerita - Sandiwara	Anak bermain bersama-sama temannya dengan fantasi yang mereka mainkan		Suasana ruang terlihat adanya permainan fantasi seperti ruang-ruang dengan banyak alat permainan.
	Alat	Boneka, buku, mainan alatrumah tangga, serjataan	- Bercerita - Sandiwara	Alat-alat tersebut digunakan sebagai sarana untuk mendukung permainannya dalam berfantasi		
Reseptif	Pemain	Bidang	- Bercerita - Sandiwara	Bidang atau ruang permainannya terbentuk karena posisi-posisi pemain		
		Gerak	- Bercerita - Sandiwara / drama	Gerak pemain mengikuti tema permainannya.		Ruang-ruang yang tercipta membuat anak dapat menerima sesuatu baik didengar atau dilihat yang kemudian diolah dijiwanya.

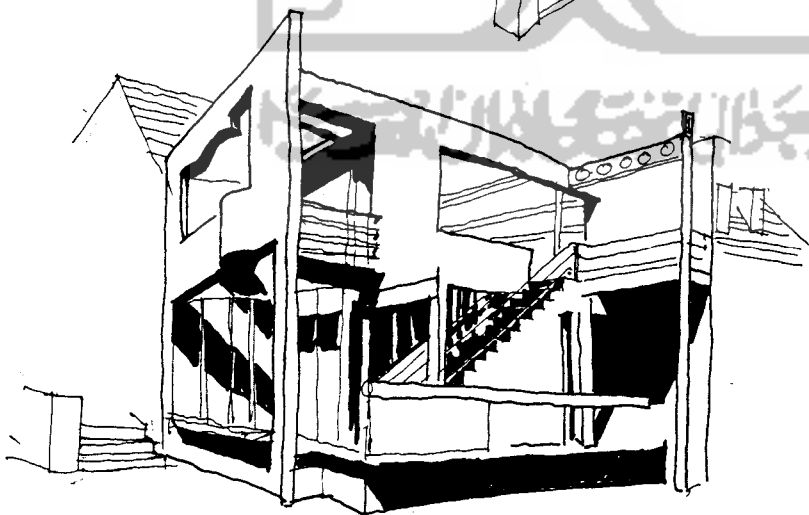
Alat	Gambar, radio, televisi, cerita, orang bekerja, patung, dll	Mendengar, melihat	Alat-alat tersebut mendukung apa yang dilihat atau didengarnya, kemudian diolah didalam jiwanya.	Seperti dinding banyak dengan gambar, relief atau ruang-ruang banyak terdapat sculpture
Ruang	Bebas		Anak bermain dalam ruang yang bebas tidak terikat, dimanapun anak dapat bermain permainan reseptif	
Gerak	Diam Bebas		Gerak anak terkadang fisiknya diam, sedangkan yang aktif adalah jiwanya.	
Konstruksi pemain	Individu Sosial	Konstruksi atau menyusun Destruksi atau membongkar	Anak bermain dengan berkelompok atau sendiri mengotak-atik permainannya	
Alat	Pasir, air, kertas, balok-balok, tanah liat	bermain pasir bermain air bermain kertas menyusun balok	Anak berkeaktifitas melalui permainannya	
Bidang	Tenkat Bebas	Meja Lantai	Bidang permainan dapat berupa meja dan lantai. Lantai digunakan sebagai tempat bermain dapat berupa lantai tanpa media atau menggunakan media seperti pasir dan air.	
Gerak	Bebas		Anak bergerak bebas dengan keasyikannya menyusun permainannya.	

3.2 Tinjauan Michael Graves

Michael Graves dalam perjalanan kariernya tidak menganut gaya tertentu, tetapi hanya melanjutkan apa yang telah dirintis *Le Corbusier* tahun 1920-an. Bersama empat rekannya dalam *New York Five* yaitu *Richard Meier*, *Michael Graves*, *John Hejduk*, *Peter Eisen* dan *Charles Gwathmey* dikelompokkan dalam *White Group* yaitu penganut serba putih yang menjadi ciri khas karya mereka. Gaya *Le Corbusier* masih merupakan abstraksi yang cukup umum dan oleh *Graves* dikembangkan dalam karya-karyanya. Dalam perkembangannya dari *New York Five* tersebut, hanya *Michael Graves* yang menghadirkan kembali *history* dalam arsitektur.



Gambar 36
Mezzo House



Gambar 37
Benacerrrat House

Cara kerja Michael Graves menunjukkan bahwa makna sebagai sistem arsitektur. Menurut Charles Morris menyatakan bahwa setiap makna sebagai sistem mempunyai tiga dimensi karakteristik, yaitu;

- *Semantic*
- *Syntactic*
- *Pragmatic*

Sedangkan dalam kerja Graves dari tiga dimensi karakteristik tersebut, yang digunakan hanya semantic dan syntactic.

Kemudian menurut Charles Jencks untuk mengkomunikasikan arsitektur dapat dilakukan dengan empat cara, yaitu:

- *Metaphor* yaitu ungkapan-ungkapan bentuk.

Gambar : Ronchamp Chapel Prancis



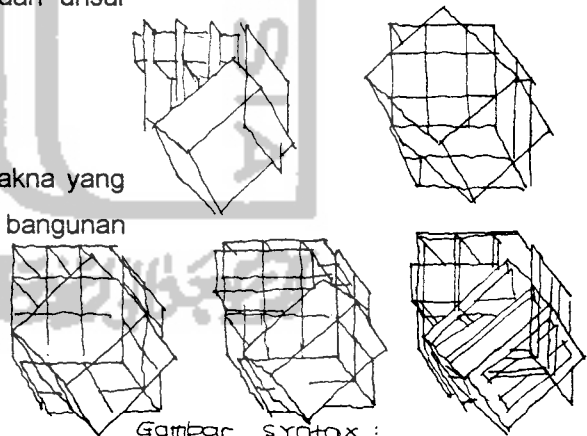
- *Words* atau kata-kata yaitu unsur-unsur bangunan

Gambar : Gay Eclectic House Beverly Hills



- *Syntax* atau sintaksis yaitu penyatuan unsur bangunan / komposisi

- *Semantics* yaitu mengembangkan makna yang ada dari hubungan dari unsur-unsur bangunan dan bentuk-bentuk yang terjadi.



Gambar syntax :

Cara kerja Graves menunjukkan tingkatan semantic dalam arsitektur, yang menjelaskan hubungan antara bentuk-bentuk yang terjadi. Perhatian utamanya, bagaimana menggambarkan hubungan yang ada antara bentuk yang sesungguhnya dengan sistem yang kompleks dari ide-ide atau gagasan arsitektural yang telah dikembangkannya. Dalam bentuk-bentuk arsitektur atau bangunan terdapat suatu pesan atau makna. Sehingga untuk mengartikan makna-makna tersebut maka digunakan langgam atau bahasa arsitektur. Dalam komunikasi baik menggunakan

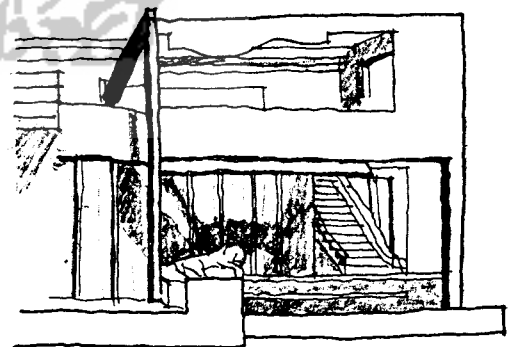
bahasa atau tidak terdapat kumpulan enam faktor yang terdiri dari pengirim, penerima, channel, kode, referent dan pesannya itu sendiri.

Dari enam faktor komunikasi tersebut, Roman Jakobson mengklasifikasikan makna dalam arsitektur terdiri dari dua macam arti, yaitu:

- **Arti pertama**, bangunan (sebagai pesan) yang menunjukkan penggunaannya (referent) atau struktur fisiknya (channel).
- **Arti kedua**, menggambarkan dan menekankan hubungan area untuk pengirim, penerima dan kode

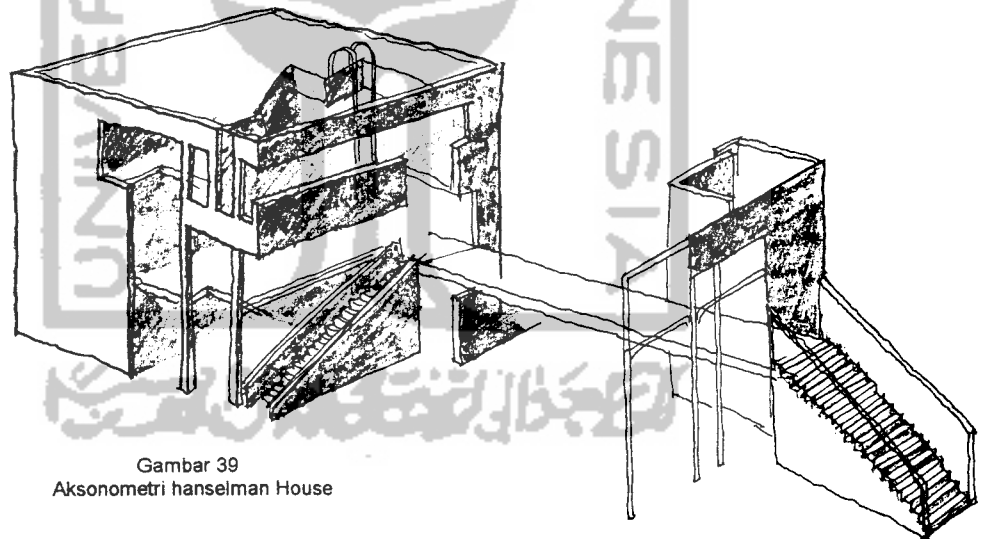
Arsitektur modern termasuk dalam arti pertama yaitu sebagai area fungsional. Fungsionalis dalam bagian ini **mengganti** kaidah satu dengan yang lain. Contoh komposisi klasik, simetri dan arsitektonik diganti dengan komposisi asimetri. Sedangkan perhatian utama Graves yaitu pada arti kedua, dia tidak mengganti suatu kaidah tetapi **menguraikan sendiri** atau **mengutip** vocabulary dari arsitektur modern sehingga Graves mampu menghasilkan rangkaian **oppositins** seperti arsitektur dan nature, ideal dan real, in dan out, dimana dalam arti kedua sebagai kode.

Dalam kerja Graves, setiap area dari arti kedua tersusun dengan cara yang sama. Pasangan *notion* atau gagasan menghubungkan satu dengan dengan yang lain menurut persamaan dan perbedaannya. Bidang horisontal dibaca sebagai "*romantic*" atau *perceptual* sedangkan oposisinya, bidang vertikal dibaca sebagai "*abstrak*" atau *conceptual*. Oposisi yang lain seperti in dan out, sky didukung dengan kolom, fungsi dan simbol. Oposisi juga disebut "*double program*".

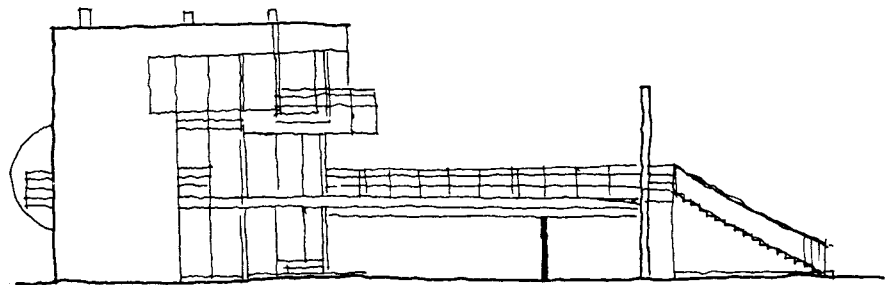


Gambar 38
Benacerrrat House

Ilustrasi lain seperti kontradiksi antar elemen dapat ditunjukkan, ketika memperlakukan entrance pada **Hanselmann House**, dimana dia menghilangkan komponen dalam bangunannya (entrance biasanya terlihat utuh, positif, cubic volume) dan entrance terlihat bukan sebagai pemisah tetapi penghubung antara ruang luar dan ruang dalam. Volume dihilangkan dan dihasilkan void sebagai pasangan oposisinya. Dalam hal ini, bagian bangunan tersebut terlihat sebagai fasade eksternal dan juga memperlihatkan aspek internal bangunan. Jadi sebagai bagian oposisi dari bangunan Hanselmann House terlihat di satu bagian internal, positif, solid, private, dan fungsi nyata dan di bagian lain terlihat eksternal, negatif, void, public, dan fungsi sebagai simbol.



Gambar 39
Aksonometri hanselman House



gambar Hanselman house

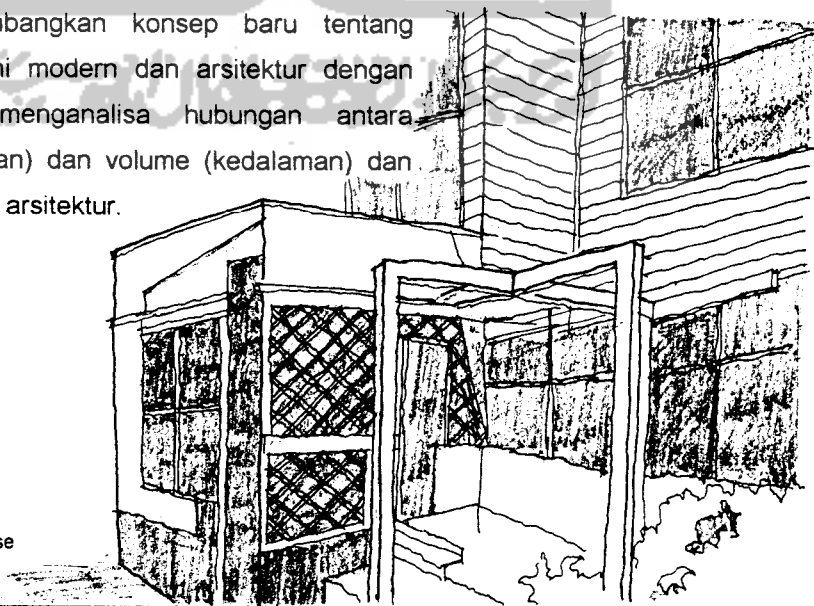
Bentuk arsitektur dapat ditunjukkan sebagai manifestasi dari bentuk-bentuk "quotation" atau kutipan. Perancang dapat menyeleksi dari berbagai ide atau bentuk asli, seperti menggunakan pola-pola formal dari lima order arsitektur klasik. Alternatif lain perancang dapat menggunakan oposisi dari ide atau bentuk asli, seperti order asimetri dari arsitektur modern dengan simetri dari kaidah klasik. Sehingga arsitek dapat menggabungkan ide atau bentuk awal untuk dikembangkan menjadi sesuatu yang baru seperti menemukan order baru dalam arsitektur klasik.

Seperti halnya kasus Graves, ada empat bidang seperti seni klasik dan arsitektur, cubist painting, arsitektur modern, dan nature. Pemisahannya dari empat bidang terlihat sangat kritis tetapi Graves sangat pandai menyatakan dengan oposisi serta menggunakan metafor. Dia percaya empat bidang ini dapat berhubungan sebagai alat untuk gagasan dari kode dalam arsitektur.

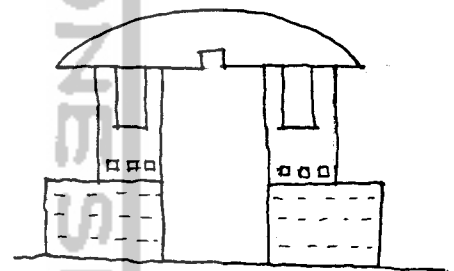
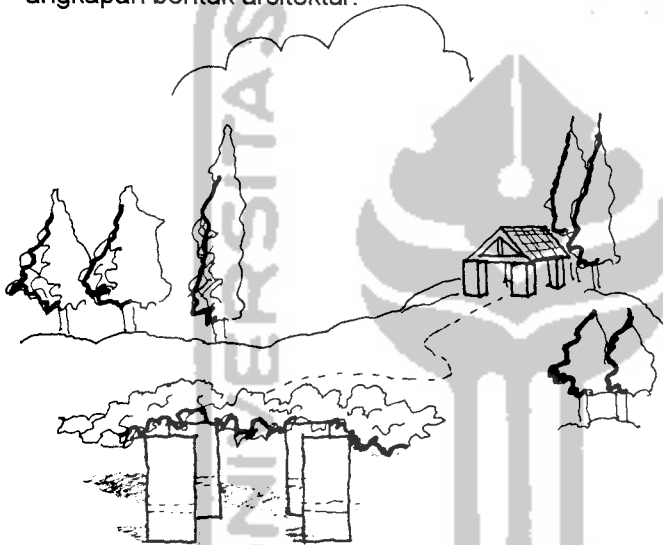
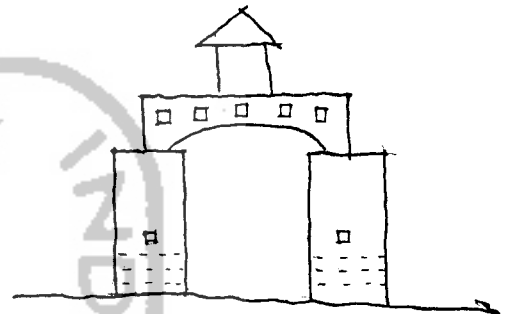
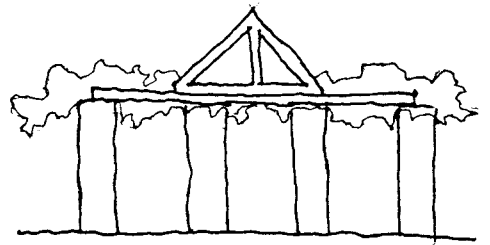
Dalam hubungan antara seni klasik dan arsitektur, Graves merasakan arsitektur modern menawarkan konsep baru tentang ruang seperti cubic volume. Selanjutnya Graves percaya bahwa konsep Modern dari ruang arsitektur tidak pernah berkembang secara lengkap. Sehingga Graves mempunyai dasar dalam penelusurannya tentang kekontrasan antara arsitektur klasik dan Modern yang akhirnya menemukan dua hal.

Perhatian Graves tentang nature yang sejajar dengan posisi klasik, walaupun mungkin berbeda alasannya sebagai arsitek klasik. Graves menghubungkan gagasan dari nature ke dalam bentuk arsitektur dengan cara yang berbeda. Graves mengembangkan konsep baru tentang ruang dalam seni modern dan arsitektur dengan bersama-sama menganalisa hubungan antara bidang (permukaan) dan volume (kedalaman) dan antara nature dan arsitektur.

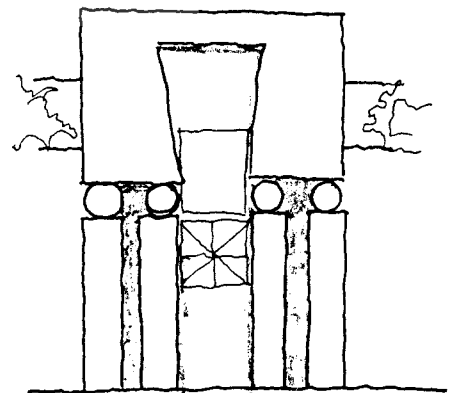
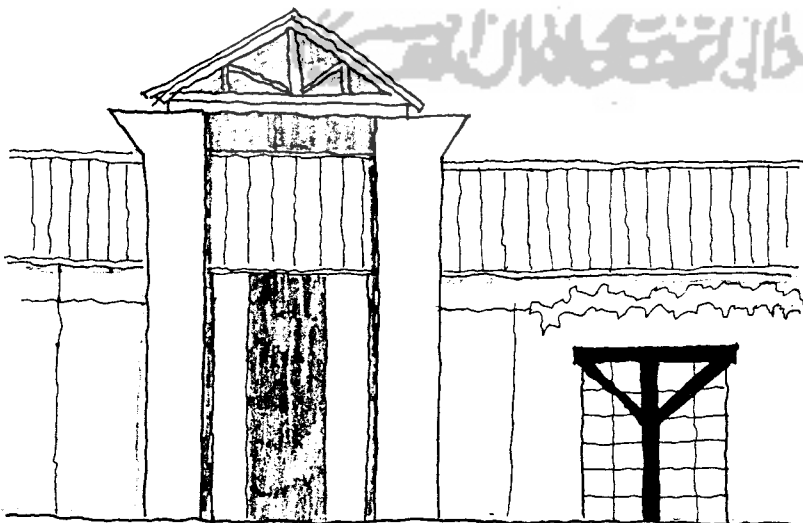
Gambar 40
Claghorn House



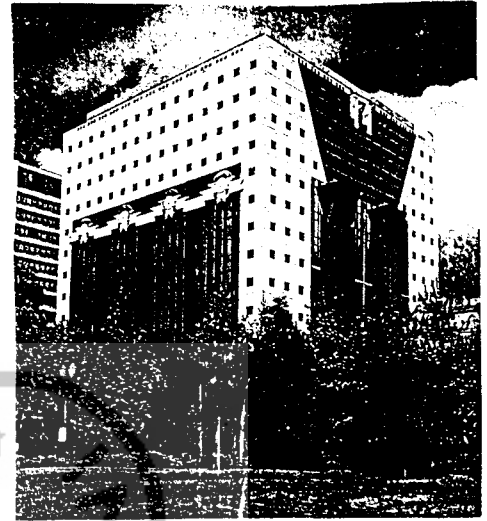
Dia menunjukkan bahwa langit sebagai bidang yang didukung oleh kolom sebagai pohon, ketika tiang melambangkan rumah-rumah kecil yang dinaungi pohon dan mega, diartikan sebagai area transisi dalam langit-langit. Substitusi dari bagian ini tidak hanya didefinisikan dalam hubungan antara nature dan arsitektur. Dalam hubungan bentuk arsitektur terhadap bentuk "natural", Graves menambahkan penggunaan metafor sebagai sesuatu yang digunakan untuk mendefinisikan ungkapan-ungkapan bentuk arsitektur.



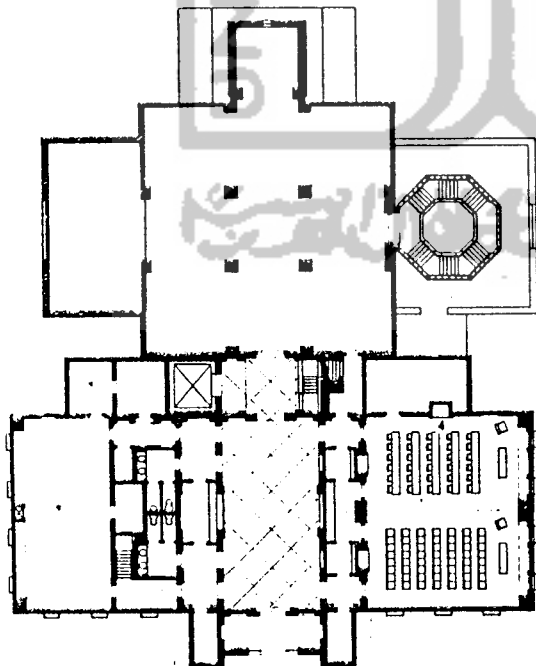
Gambar 41
Hubungan arsitektur terhadap bentuk "natural"



Dalam hal ini Graves menggunakan referensi sejarah dalam desainnya. Order klasik merupakan gaya yang sering digunakannya dalam merancang baik sebelum maupun sesudah lahirnya Post Modern. Pada order klasik ada kaidah-kaidah jelas seperti kepala, badan dan kaki pada bangunan, serta kolom. Pengakhiran kolom juga menggunakan suatu alur tertentu yang berbeda antara order satu dengan yang lain. Pedoman gaya yang dianut Graves dapat jelas terlihat dari karya-karyanya seperti terlihat penataan yang simetri, ada sumbu dan pusat atau bagian tengah yang diolah sehingga kuat. Begitu juga dengan alas atau bagian kaki, badan dan kepalanya. Pengolahan yang dilakukan terkadang meminjam bahasa dari arsitek lain dengan memadukan bahasa-bahasa tertentu hingga tidak nampak janggal bahkan Graves mampu mengembalikan semua unsur yang dipakainya ke perbandingan yang harmonis ke irama dan organisasi tertentu yang pada akhirnya menjadikan bangunannya mempunyai gaya tertentu.



Gambar 42
The Portland Building

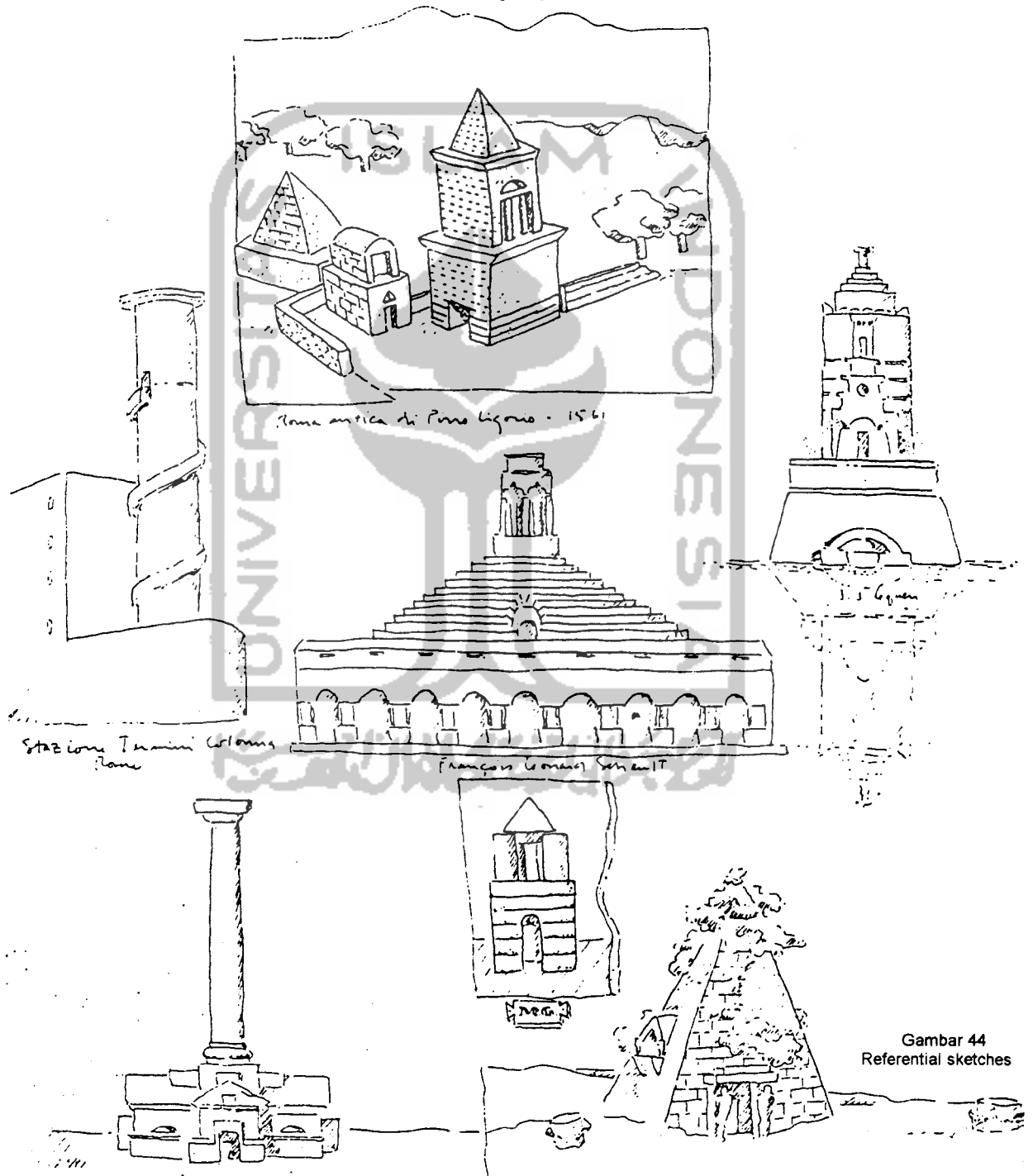


Denah Museum di Youngstown,



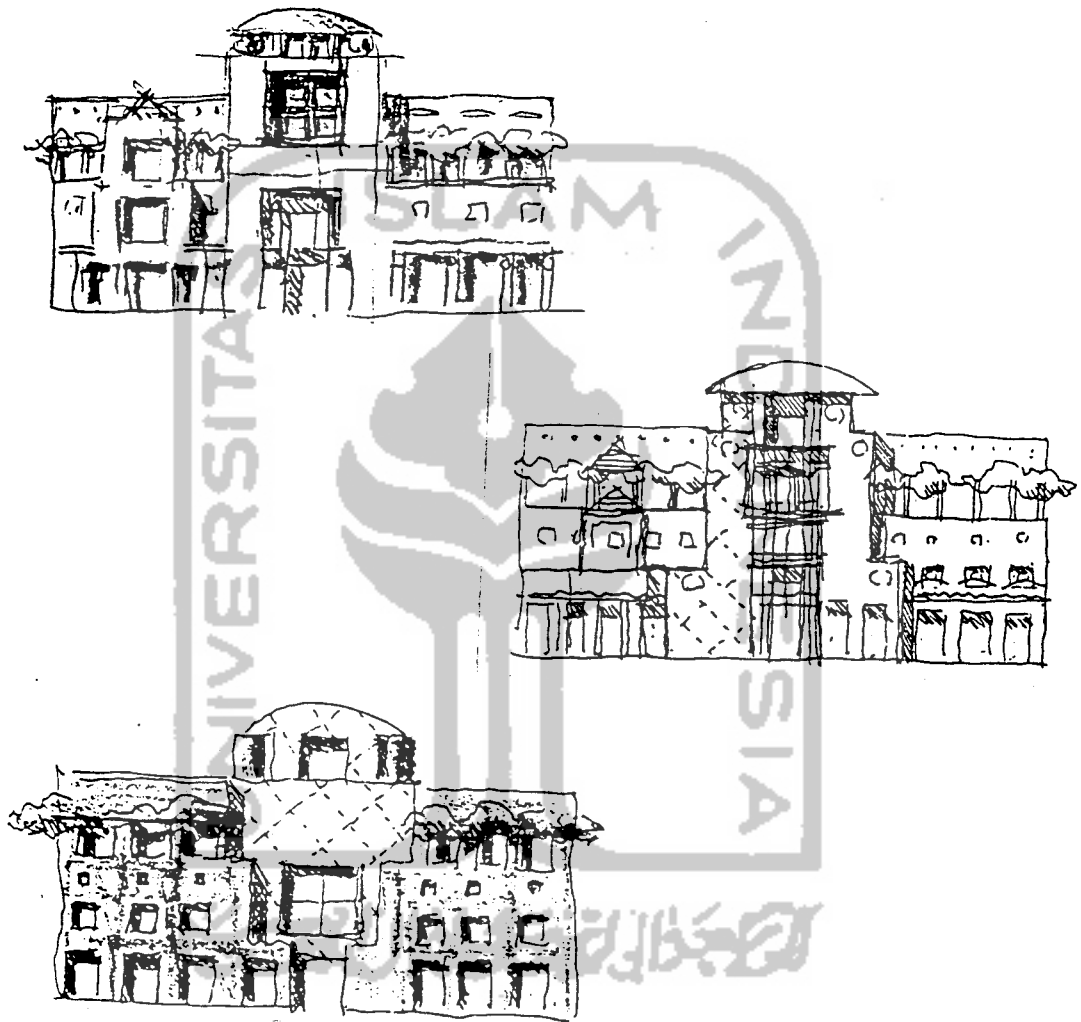
Gambar 43
Environmental Education Center

Dalam perancangannya sering menggunakan literatur bangunan abad ke-16 hingga 19-an dengan "referential sketches" untuk ditransformasikan dalam bangunannya. Selain order klasik juga sering mengambil gaya-gaya tradisional tertentu seperti Mesir, Spanyol, Amerika selatan dan sebagainya.

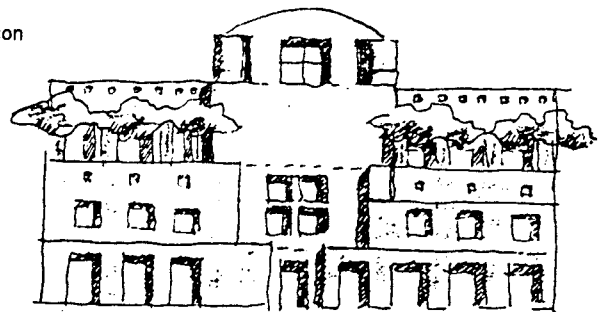


Gambar 44
Referential sketches

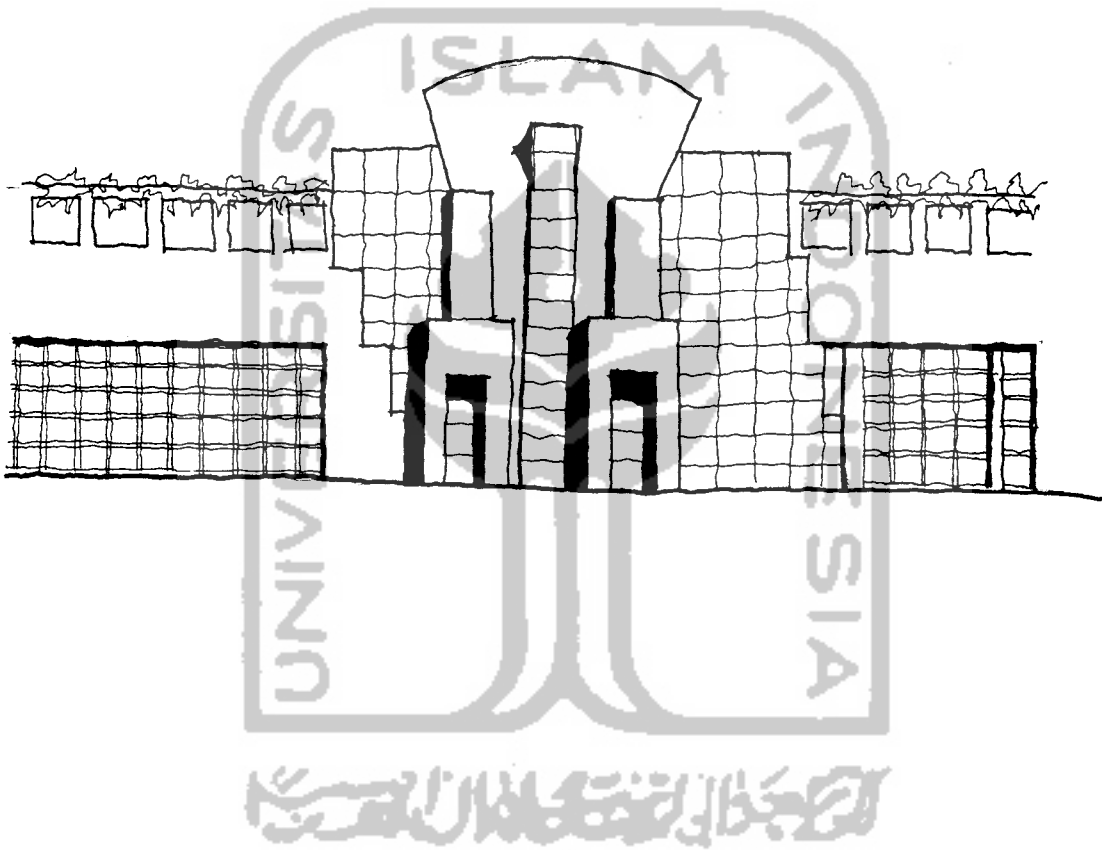
Dalam perancangannya Graves sering menggunakan berbagai macam " *fasade studies*" sebagai percobaannya untuk mendapatkan bentuk-bentuk arsitektuk yang sesuai dengan konsep perancangannya.



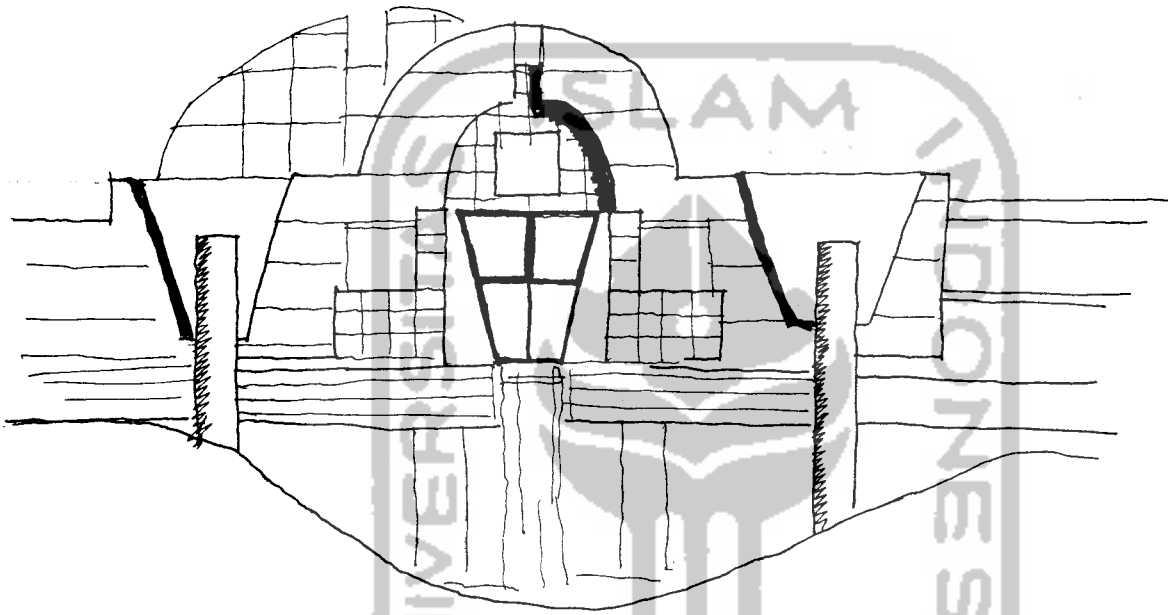
Gambar 45
Fasade studies pada Corporate Headquarters competition



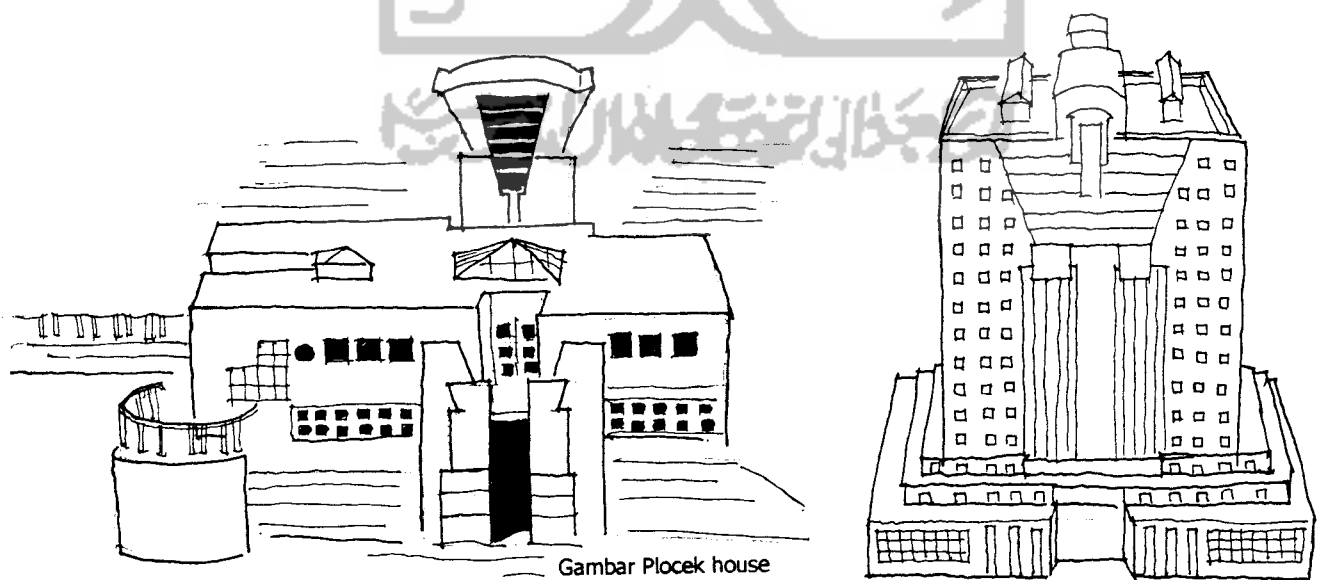
Karakter Graves terpusat pada humanisme dan kontekstualisme sehingga semakin memantapkannya pada sematik arsitektur. Humanisme dapat terlihat dari penggunaan anthropomorphic tubuh manusia dalam perancangannya. Selain itu juga memasukkan "the classical garden" dalam gaya klasiknya, yang mana taman digunakan sebagai pola untuk menciptakan fasade entrance yang monumental.



Karakter Graves yang lain dalam perancangannya dengan penggunaan idiom-idiom seperti *Keystone* dalam bangunannya. *Keystone* muncul pertama kali diperancangannya yaitu *Fargo-Moorhead Cultural Center Bridge* dan *Plocek House*. Bangunan tersebut merupakan awal dari studinya menggunakan *Keystone* dalam perancangannya yang akhirnya sering muncul diterapkan dalam bangunannya hingga kejayaannya di *The Portland Building*.



Gambar
Fargo-Moorhead Cultural Center Bridge



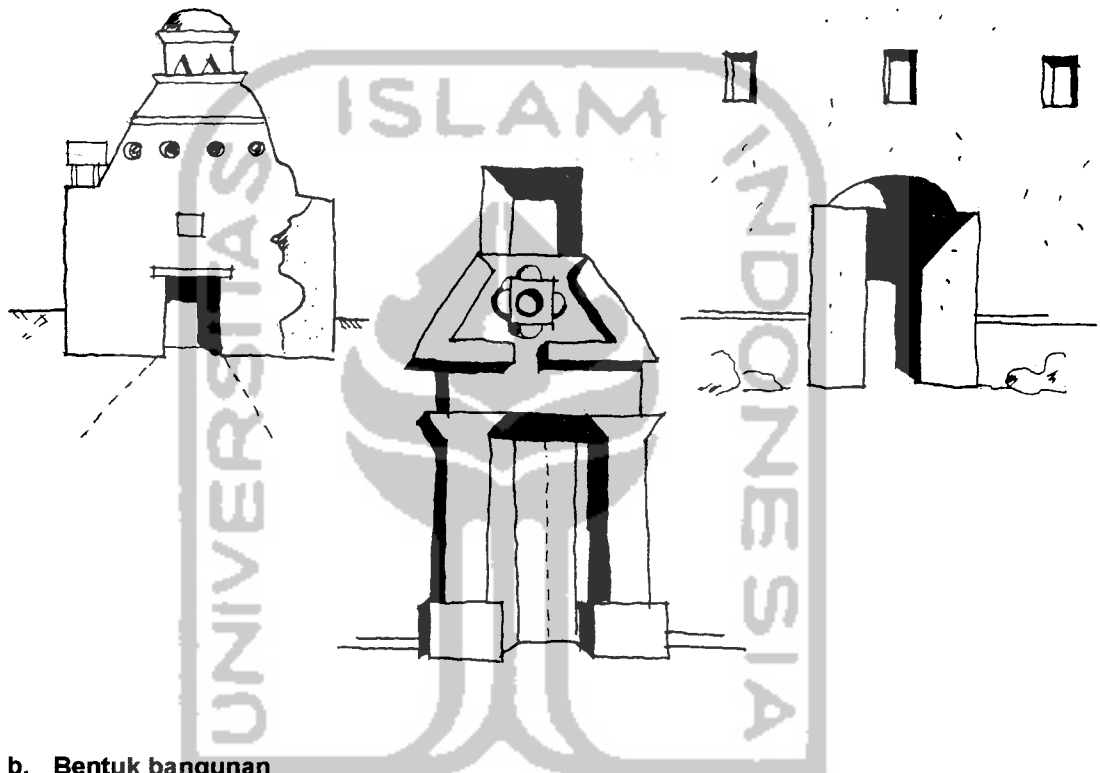
Gambar Plocek house

Beberapa contoh karya Michael Graves

Public Library, San Juan capistrano, california

a. Konsep

Konsep bangunan ini diambil dari misi "The Spanish Mission Style" dan "The Hispanic architecture" dari Amerika Selatan serta kemasyuran bangunan sekitarnya yaitu Mission san Juan Capistrano tahun 1751.



b. Bentuk bangunan

Bentuk bangunan berupa bentuk kotak persegi panjang dengan *courtyard* didalam bangunan. Di samping kanan kiri terdapat gazebo dengan bentuk kotak-kotak kecil yang berfungsi sebagai ruang baca. Bentuk kotak-kotak kecil untuk mengurangi kemasifan massa bangunan. Selain bentuk tersebut untuk mengurangi kekakuan bangunan dengan penataan rangkaian kolom-kolom pada serambi yang mengitari *courtyard*.

Bentuk bangunan juga dipengaruhi oleh bentuk denah yang terdiri dari grid-grid kotak. Perletakan kolom-kolom mengikuti bentuk grid. Selain bentuk kotak, dalam bangunan terdapat rotunda atau ruang melingkar yang berfungsi sebagai ruang cerita anak. Rotunda ini mempunyai aksis jelas mengarah ke *courtyard* yang dipertegas dengan adanya dua kolom pada pintu dan serambi.

c. Fasade Bangunan

Tampilan bangunan terlihat kaku dan masif dengan dinding-dinding yang tebal. Untuk mengurangi bentuk kaku tersebut dengan memberi jendela dan kolom yang diulang-ulang dengan irama yang sama. Sedangkan pada tampak samping bangunan digunakan gazebo dengan bentuk kotak-kotak kecil dengan material dinding yang berbeda-beda yaitu dinding dari semen dan rangkaian kayu. Atap bangunan berbentuk atap kecil-kecil sebagai *light monitor* yang mengambil ide dari bentuk atap gereja tua yang berada di depannya.

d. Sirkulasi

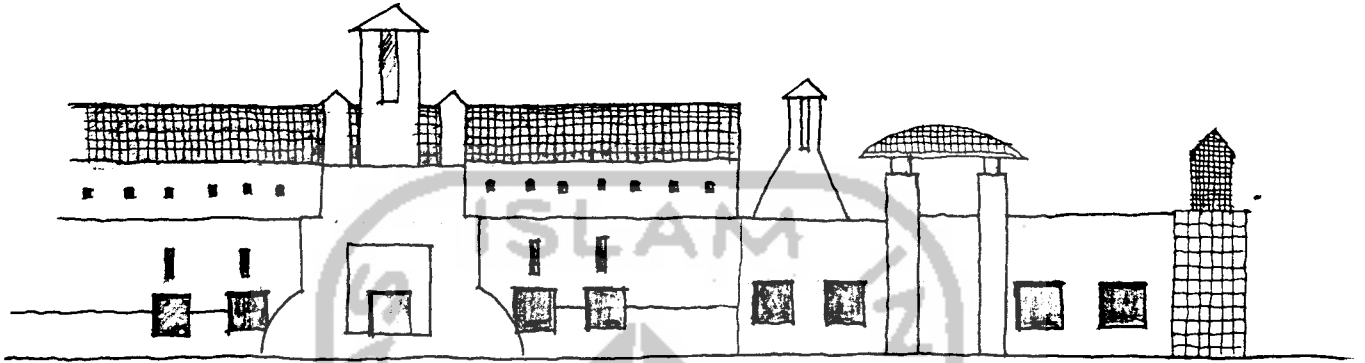
Pencapaian kedalam bangunan melalui entrance dan foyer. Sirkulasi utama memanjang dengan aksis jelas sepanjang galery yang berbentuk koridor menuju pintu keluar taman. Sedangkan sirkulasi dalam bangunan yang lain yaitu sirkulasi yang berupa serambi , mengelilingi courtyard dengan dipertegas adanya rangkaian kolom-kolom disepanjang serambi sehingga memberikan kontinuitas visual terhadap ruang-ruang disekelilingnya. Pergola yang terletak di courtyard juga sebagai sirkulasi terbuka yang terdiri dari rangkaian *double kolom* yang menghubungkan serambi-serambi yang berhadapan. Semua ruang dapat terjangkau oleh pengunjung, dengan penataan sirkulasi dan letak pintu yang diarahkan adanya aksis. Aksis dipertegas dengan adanya rangkaian double kolom baik sebagai dinding maupun sebagai tiang.

e. Entrance

Entrance bangunan perpustakaan ini terlihat monumental dengan adanya tiga pasang kolom berjajar ke belakang sehingga memberi kesan mengundang kepada pengunjung. Kolom-kolom diberi atap dari besi dengan bentuk lengkung sehingga terlihat kontras dengan bangunannya.

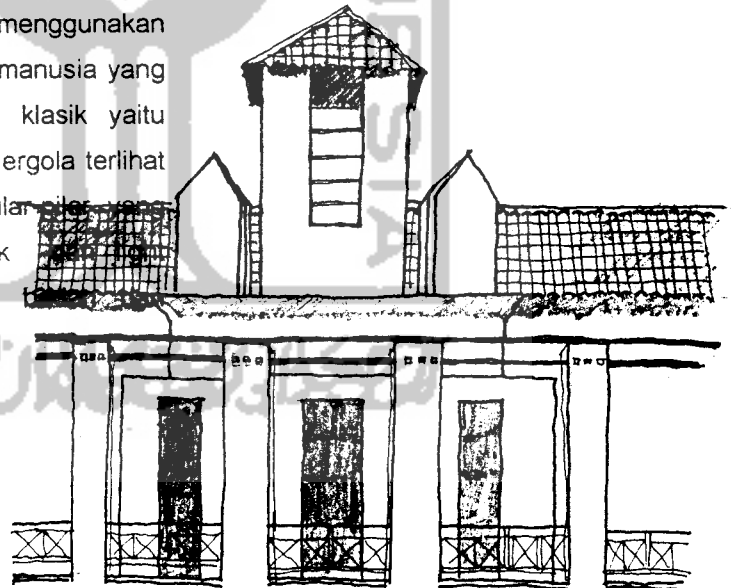
f. Warna

Warna-warna yang digunakan dalam bangunan merupakan warna terang atau warna pastel seperti warna krem yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan bangunan.

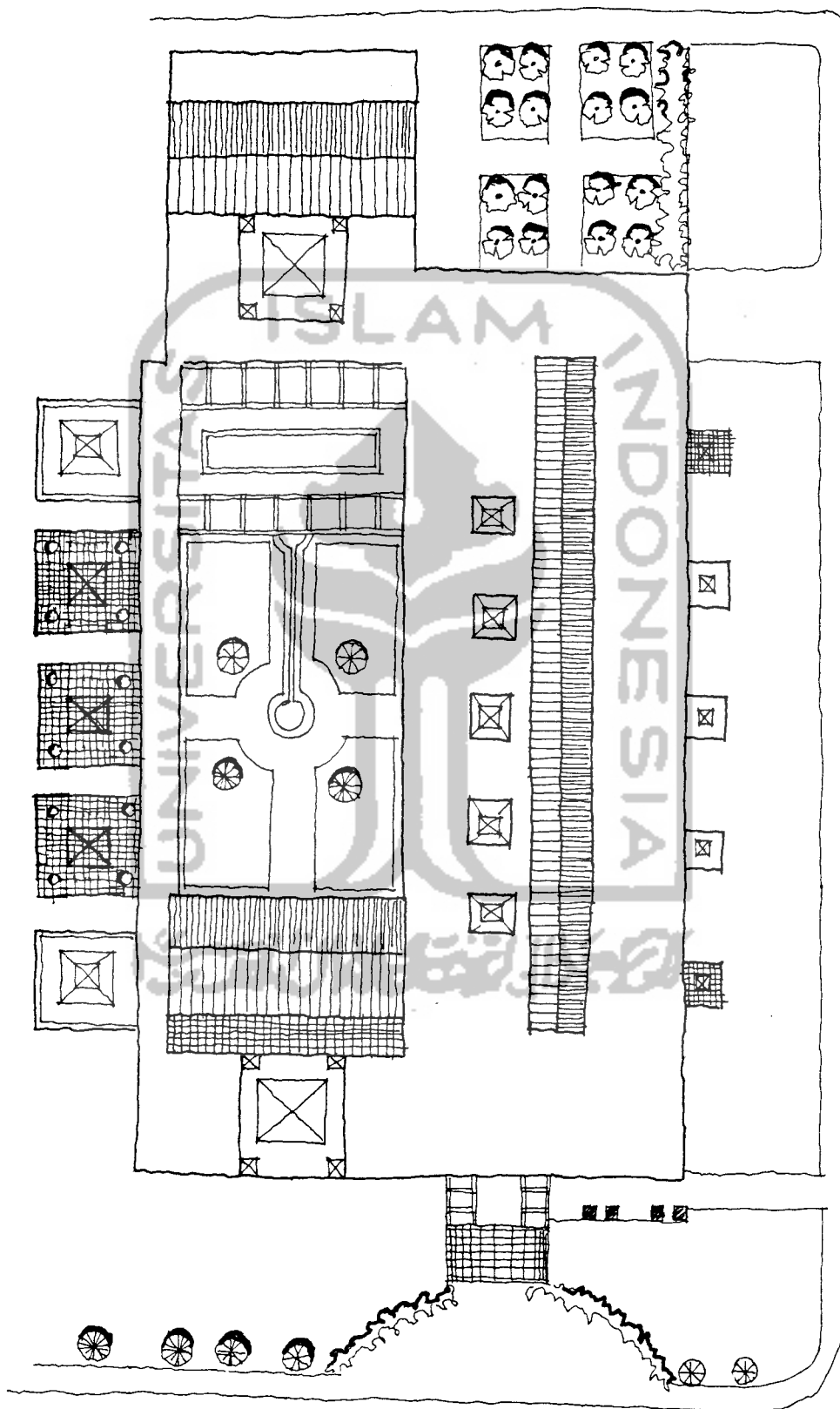


Gambar 46
Tampak Depan San Juan Capistrano

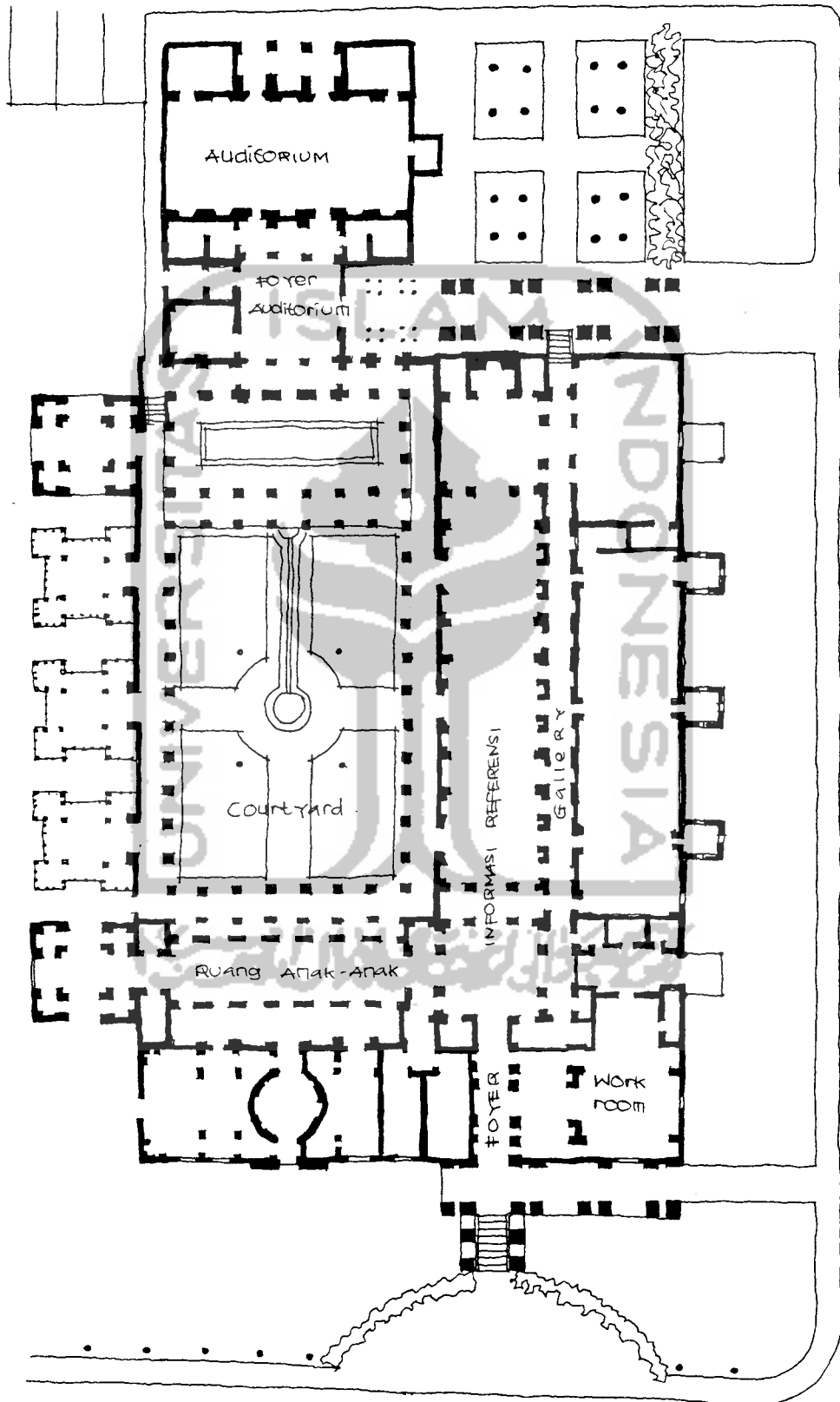
Pada tampak bangunan menggunakan referensi anthropomorpik manusia yang merupakan bagian gaya klasik yaitu kepala, badan dan kaki. Pergola terlihat sebagai bagian kaki, pilar-pilar berbentuk seperti obelisk monitor menggambarkan kepala



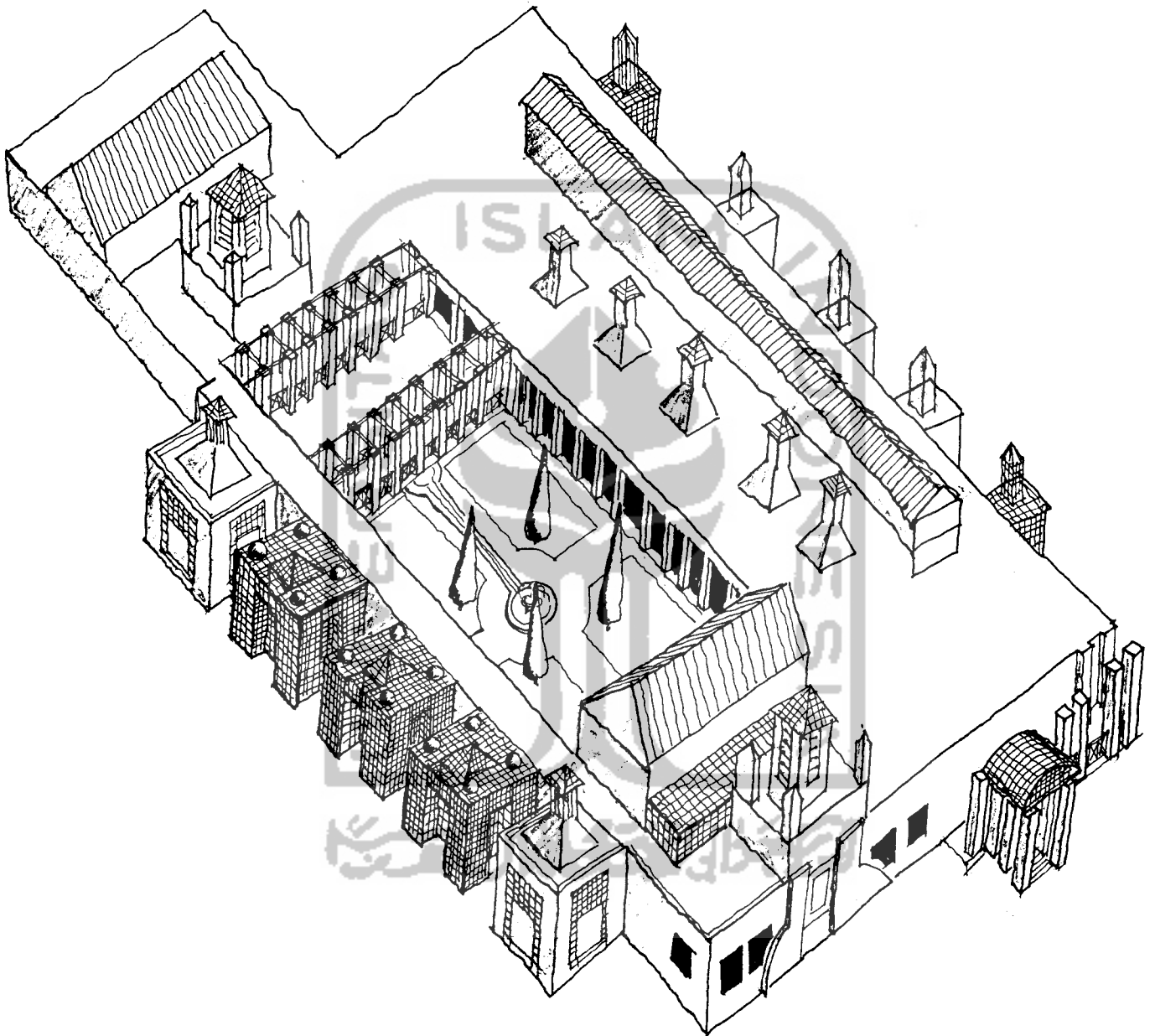
Gambar 47
Gambar Situasi

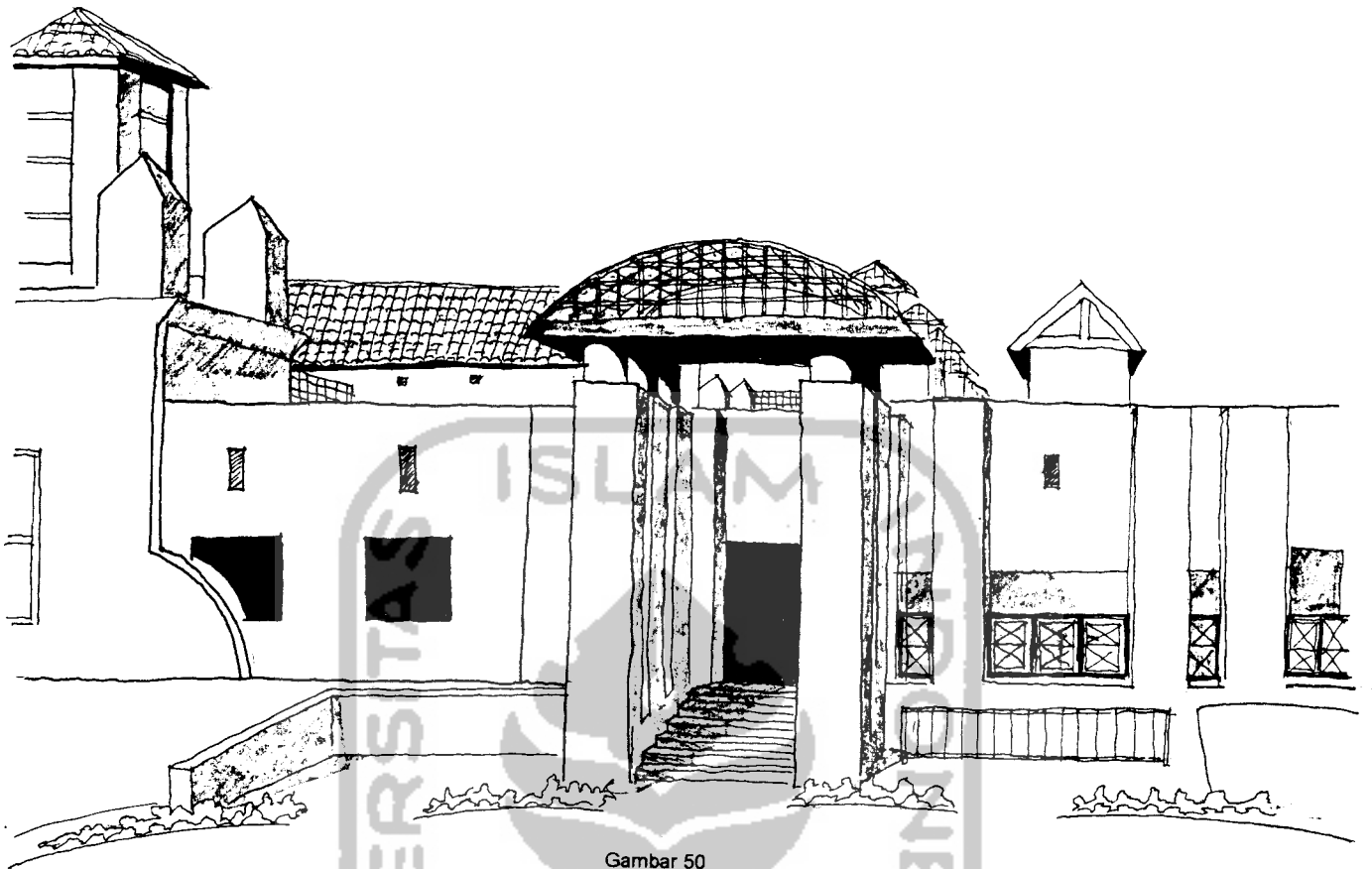


Gambar 48
Denah san Juan capistrano

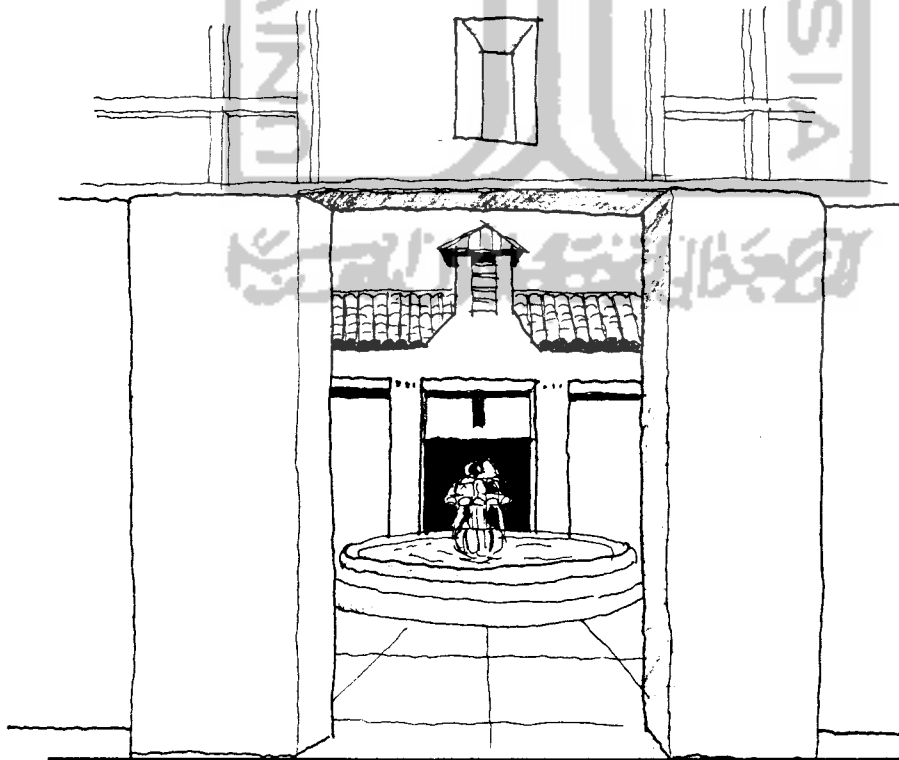


Gambar 49
Aksonometri





Gambar 50
Entrance San Juan Capistrano



Dewi Sari Sukowati 96 340 062

The Portland Building

Merupakan bangunan public services yang terletak di bagian pusat kota Oregon, Portlandia yang dikelilingi tiga bangunan dan taman.

a. Konsep

Konsep bangunan Public Services terdiri dari konteks urban dan unsur-unsur arsitektur tradisional seperti *the Free Style Classicism*. Bangunan berada dikawasan pusat kota yang letaknya dikelilingi oleh empat jalan besar.

b. Bentuk

Bangunan berbentuk kotak atau blok yang terlihat seperti Kado Natal raksasa atau dadu. Kotak seperti dadu bagian utama dari "The Portland" terletak diatas unit dibawahnya seolah-olah pada sebuah tumpuan berwarna biru kehijauan, kontras dengan warna diatasnya yang berwarna coklat cerah. Unit tumpuan sedikit lebih lebar berkolom-kolom berat dan besar sehingga memberikan kesan arsitektur kuno Oriental Mesir. Bagian atap bangunan berbentuk datar dan terdapat atap kecil-kecil pada bagian tengahnya, yang terlihat seperti atap rumah yunani kuno.

Bentuk denah bangunan selain mengikuti bentuk site juga berupa bentuk grid-grid kotak. Sehingga penataan ruang juga mengikuti bentuk denah.

b. Fasade Bangunan

Fasade bangunan berbentuk kotak dengan dasar bangunan berupa susunan ranglaian kolom-kolom. Fasade bangunan memperlihatkan bentuk klasik yaitu kepala, badan dan kaki. Tampilan bangunan terdiri dari jendela besar dan jendela kecil. Pada tampak depan dan tampak belakang terdapat sepasang kolom besar yang menumpu keystone. Keystone ini sebagai kekhasan dari *the Portland Building*. Sedangkan tampak samping bangunan terdiri dari jendela besar dengan kaca berwarna gelap yang dihiasi ornamen medali. Selain jendela besar, terdapat jendela-jendela kecil dengan pola irama yang sama. Dibagian depan bangunan tersebut, terdapat patung "*portlandia*" yang berfungsi sebagai point of interest dari *The Portland Building*. Sehingga fasade bangunan memperlihatkan gabungan dari bentuk modern dan tradisional.

c. Sirkulasi

Pencapaian dalam bangunan dapat melalui dari berbagai pintu. Sirkulasi utama dimulai dari entrance memanjang lurus ke belakang dengan diarahkan aksis yang jelas.

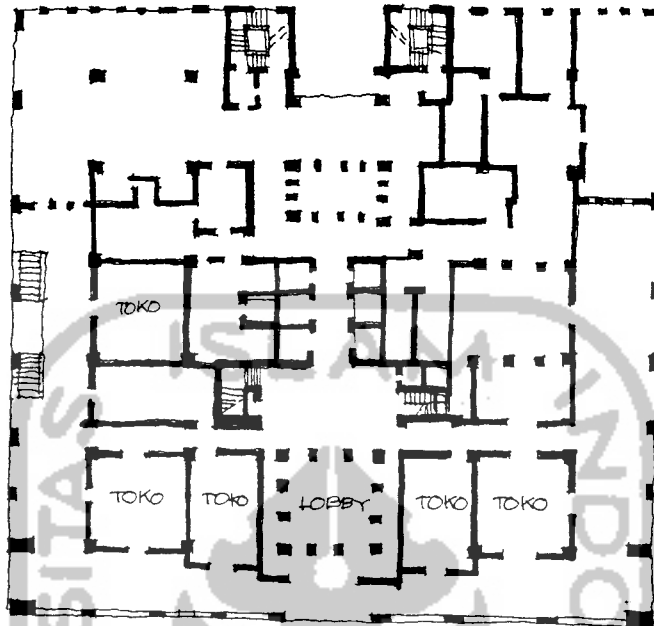
Perletakkan pintu mengikuti arah aksis sehingga memberikan kemudahan pencapaian kepada pengunjung. Sebagai bangunan yang dikelilingi jalan, terdapat sirkulasi yang berupa serambi yang menghubungkan tiga sisi bangunan. Antara serambi dengan jalan dibatasi dengan rangkaian kolom-kolom mengelilingi serambi tersebut.

d. Entrance

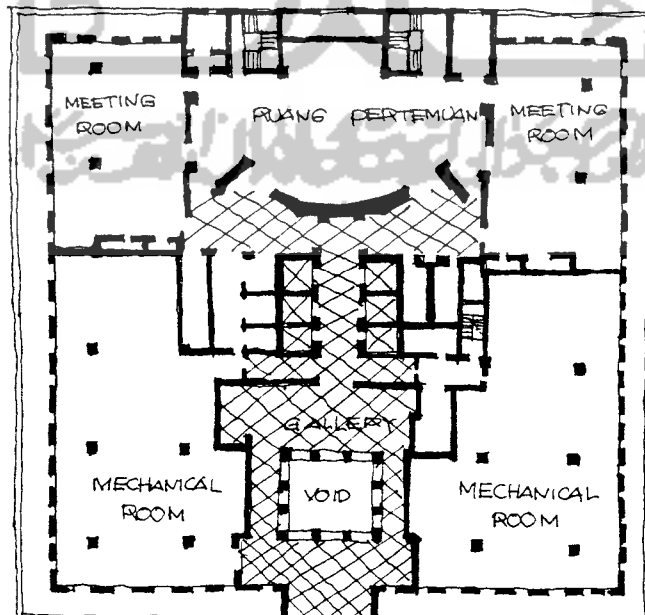
Entrance bangunan ditunjukkan dengan fasade utama yang terlihat adanya sepasang portal atau kolom sebagai gerbang masuk kedalam bangunan.



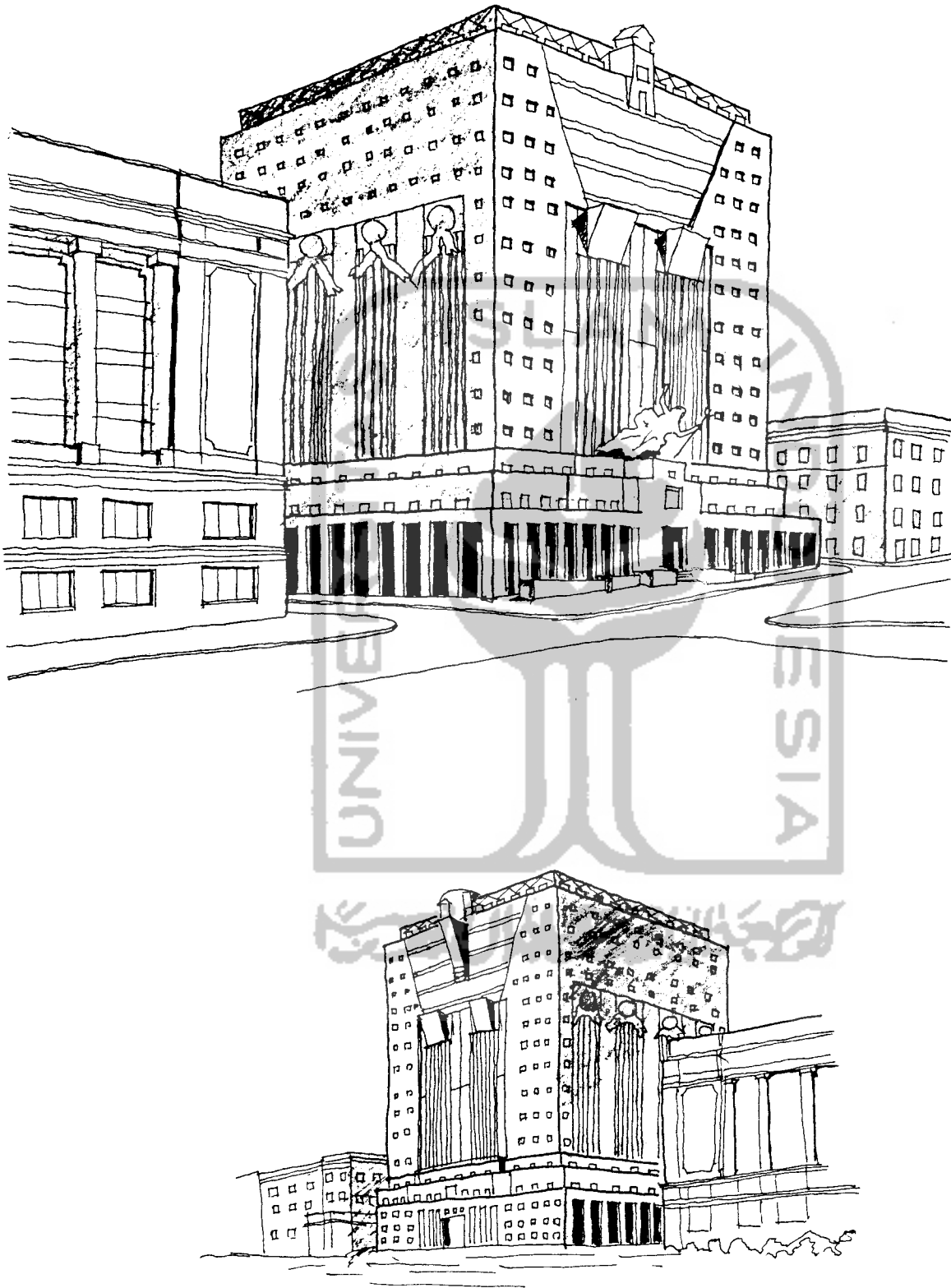
Gambar 51
Denah The Portland Building



Gambar Denah lantai 1



Gambar 52
Perspektif The portland Building



Environmental Education Center

Liberty State Park, Jersey City, New Jersey

a. Konsep

Lokasi bangunan ini berada di kawasan taman liberty di kota Jersey, dengan orientasi bangunan mengarah ke patung Liberty dan kota Manhattan. Konsep bangunan mengarah pada konteks urban sekitar dan arsitektur klasik.

b. Bentuk bangunan

Bangunan utama berbentuk segiempat dengan pola denah berupa grid kotak dan bangunan penunjang yaitu pavilion berbentuk kotak juga yang didukung dengan empat kolom. Atap berbentuk pelana memanjang ke belakang bangunan dan atap pada ruang exhibition terbagi tiga disesuaikan dengan jumlah entrance yang ada pada ruang tersebut. Selain atap pelana juga terdapat atap datar dengan bentuk pergola di atasnya.

c. Fasade bangunan

Fasade bangunan berbentuk segiempat dengan bukaan berupa jendela kecil dan *light monitor* dibagian atas bangunan. Dinding terdiri dari material semen dan kayu.

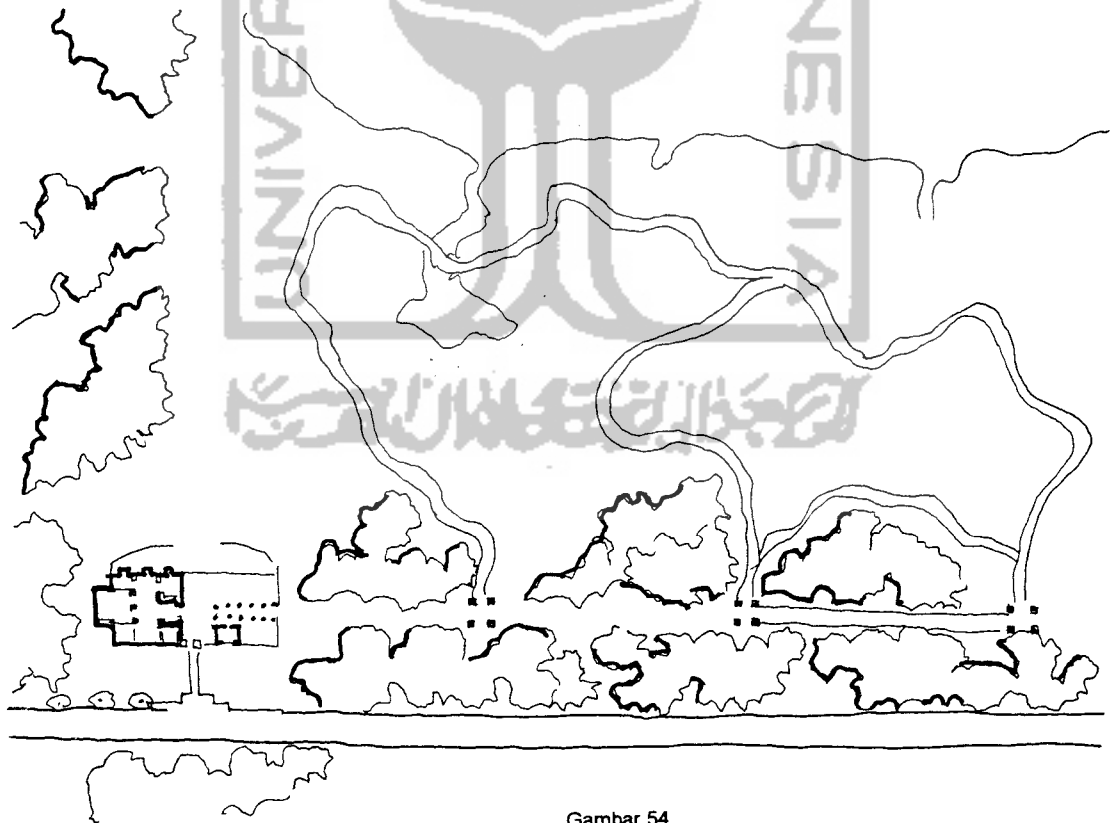
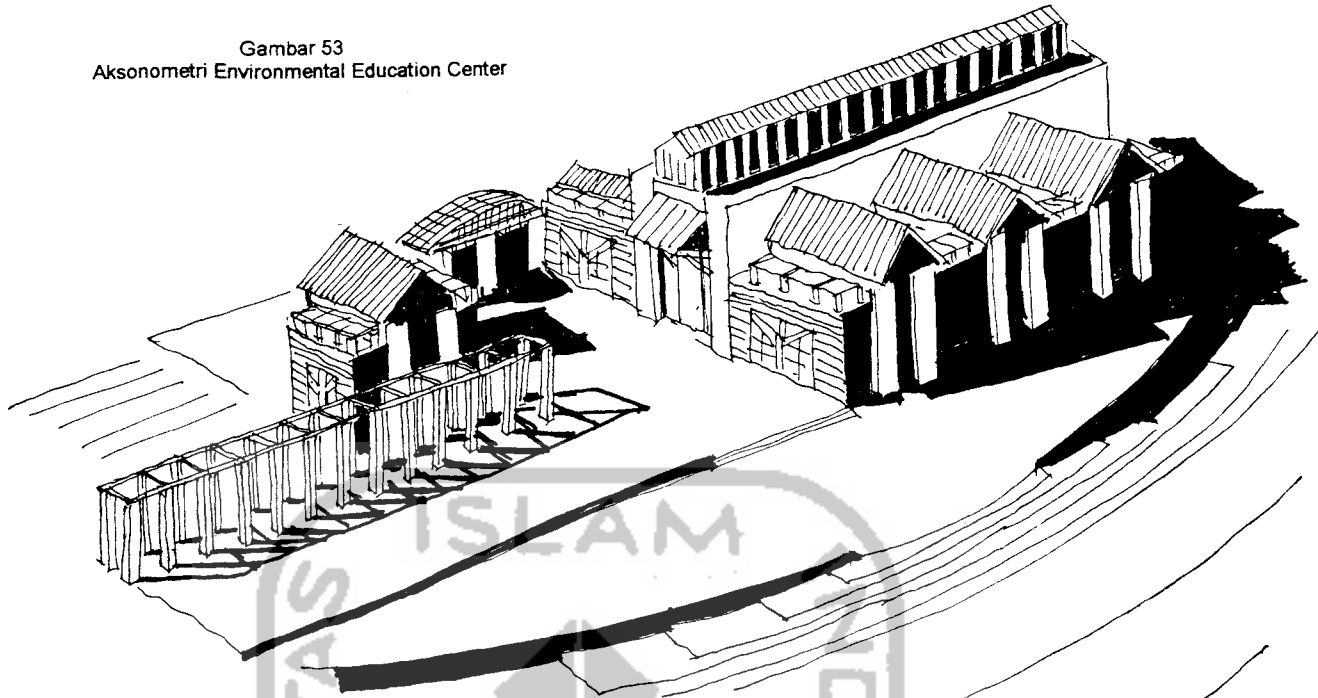
d. Sirkulasi bangunan

Pencapaian dalam bangunan dapat melalui beberapa cara yaitu jalan raya dan taman, pencapaian tersebut diarahkan dengan aksis yang jelas. Aksis dari taman diarahkan dengan pavilion-pavilion di simpul sirkulasi dan pergola memanjang ke arah bangunan. Pergola terdiri dari rangkaian kolom-kolom mengarah ke entrance bangunan.

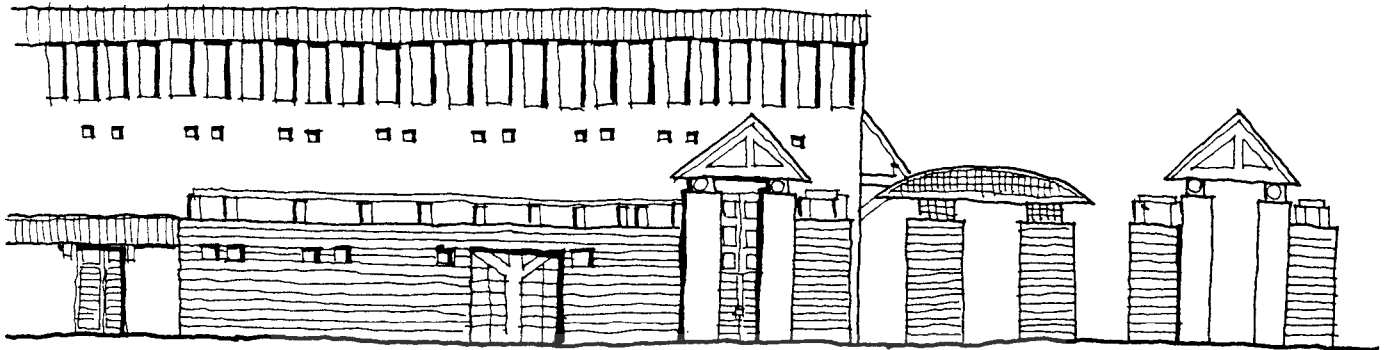
e. Entrance

Entrance ke site bangunan ditandai dengan sepasang kolom yang mempunyai bentuk atap melengkung dari besi atau logam. Entrance terlihat monumental dengan bentuk dan ukuran kolom yang besar. Entrance ke dalam bangunan juga ditandai dengan sepasang kolom monumental

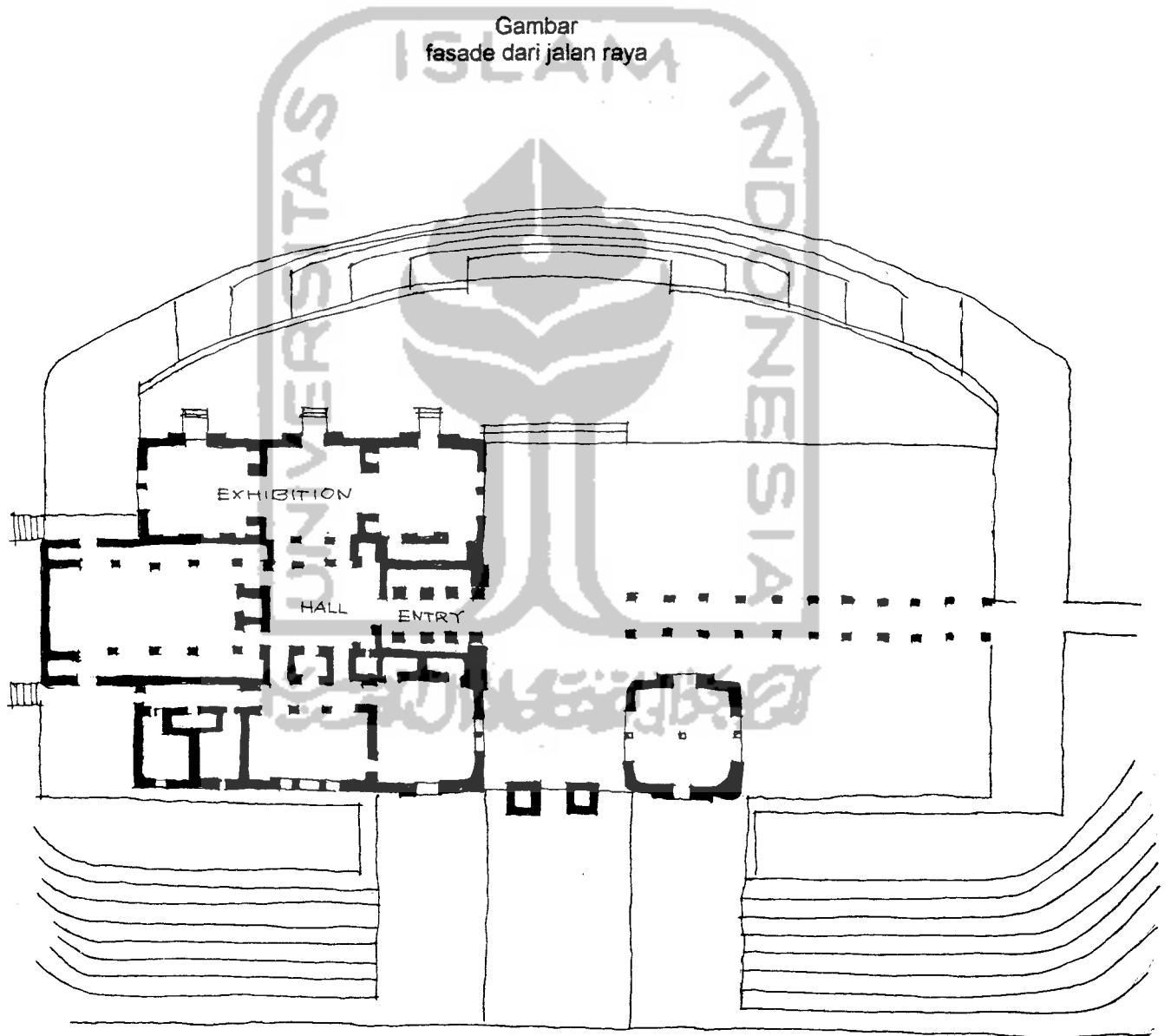
Gambar 53
Aksonometri Environmental Education Center



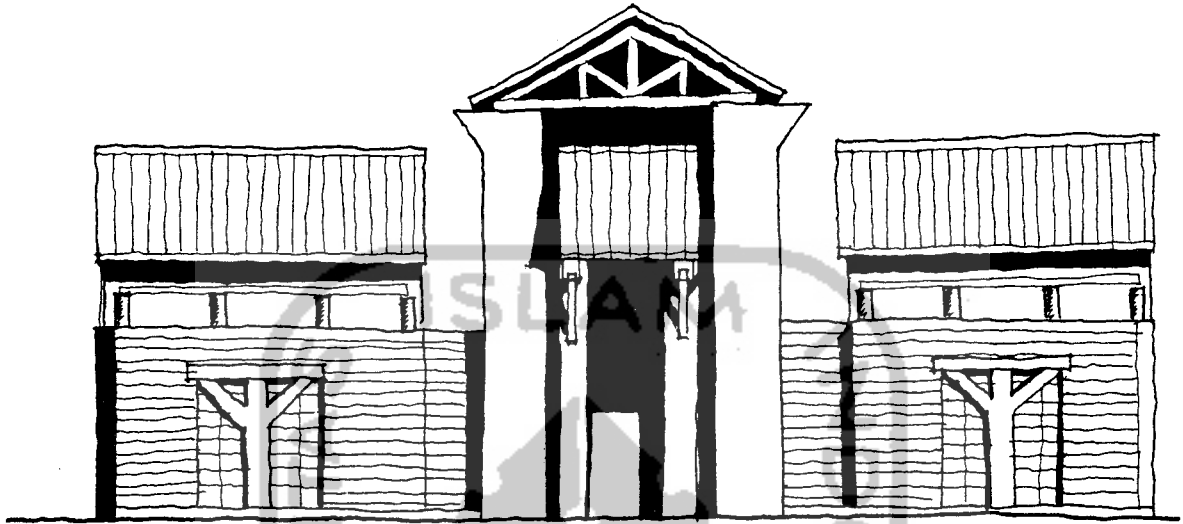
Gambar 54
Situasi



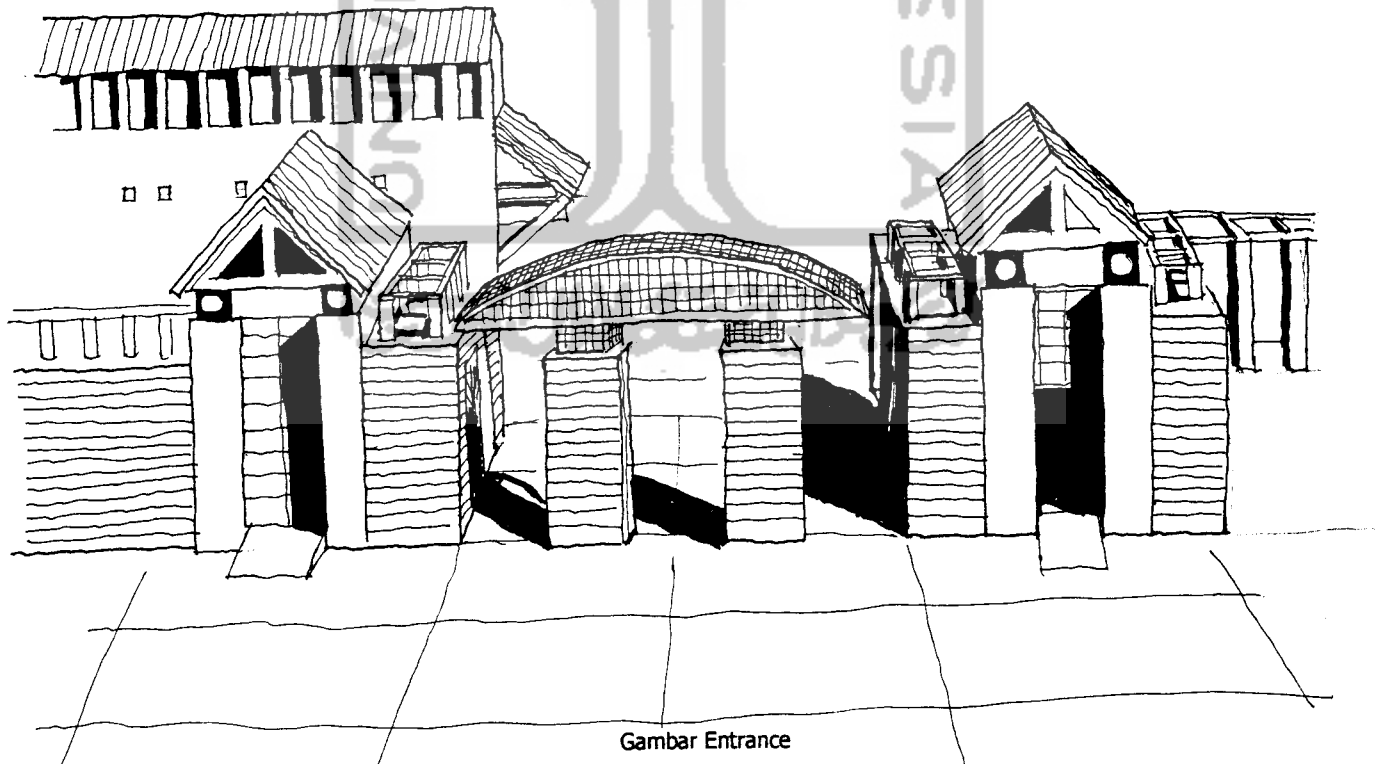
Gambar
fasade dari jalan raya



Gambar 55
Denah



Gambar 56 Entrance Utama



Gambar Entrance

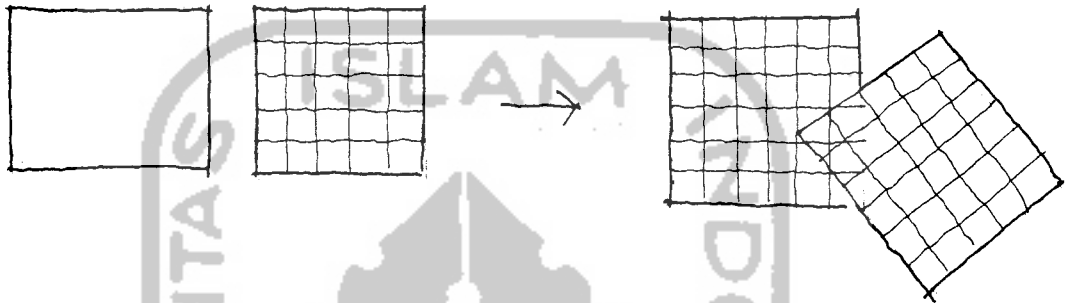
Kesimpulan

Dari beberapa contoh bangunan karya Michael Graves terdapat idiom-idiom yang dapat diterapkan dalam perancangan Sanggar Kreativitas Anak, dimana idiom-idiom yang digunakan disesuaikan dengan anak dan juga dipadukan dengan permainan anak.

a. Bangunan

Bentuk massa

Bentuk massa berupa pengembangan bentuk segiempat dengan pola denah berupa grid kotak.



Fasade

Fasade pada bangunan Michael Graves memperlihatkan kekhasan seperti adanya bentuk yang diulang-ulang, yaitu:

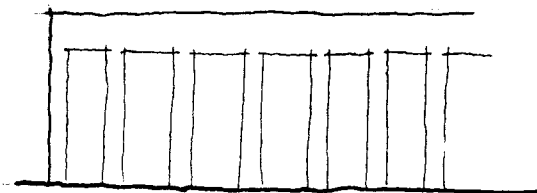
- Jendela

Pola jendela berupa irama aa, aa, aa, aa. Sehingga agar anak tidak monoton irama diubah seperti abba, abba, abba atau abcba, abcba,



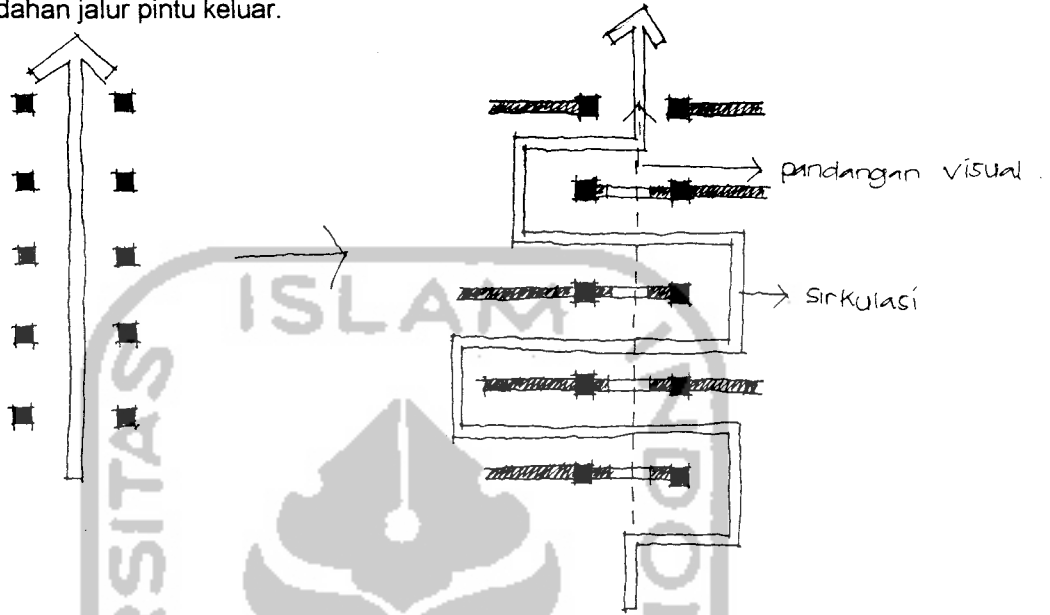
- Kolom

Kolom-kolom digunakan untuk mengurangi bentuk kaku dan masif dengan pola irama yang sama seperti a, a, a, a, a



Sirkulasi

Pola sirkulasi berupa aksis yang jelas dan memanjang dengan perletakan pintu yang mudah diketahui. Pola sirkulasi tersebut untuk anak kurang sesuai karena tidak kreatif sehingga pola sirkulasi dibuat berbelok-belok tetapi tetap memberikan kemudahan jalur pintu keluar.



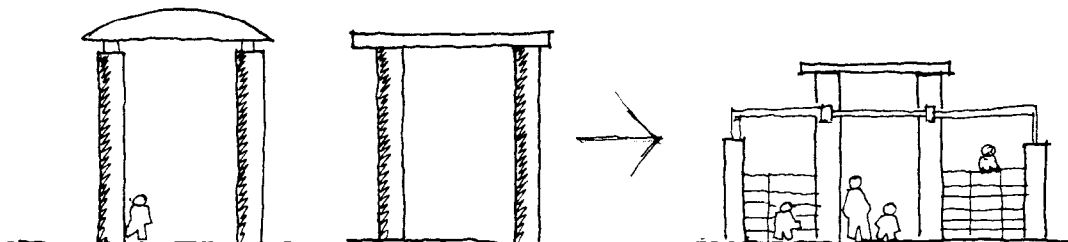
Warna

Michael graves menggunakan warna-warna pastel untuk bangunannya. Sesuai dengan sifat anak yang ceria maka warna-warna tersebut dapat digunakan di bangunan untuk anak.

b. Detail

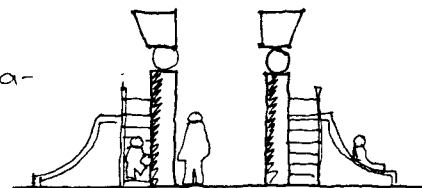
Entrance

Entrance terlihat monumental dengan didukung dengan kolom-kolom yang tinggi dan besar sehingga memberi kesan mengundang, tetapi untuk anak entrance tersebut membuat anak takut dan ngeri sehingga entrance dibuat disesuaikan dengan anak.



kolom tinggi dan Besar

Untuk mengaburkan Entrance yang monumental, dengan mengabungkan permainan anak. kolom-kolom digunakan untuk bermain.



Keystone

Michael Graves sering menggunakan bentuk-bentuk *keystone* dalam bangunannya. Bentuk *keystone* bukan kotak atau segiempat tetapi berbentuk trapesium, dimana bentuk kotak atau segiempat sudah umum bagi anak-anak maka *keystone* dapat dikenakan kepada anak-anak sebagai permainan.

Keystone dapat diterapkan dalam bentuk, fasade atau detail-detail dalam bangunan.

