

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

“Economic booming” yang baru saja berlalu telah mengakibatkan melonjaknya laju urbanisasi di kota-kota besar di Indonesia. Kecendrungan ini memberikan dampak negatif terhadap lingkungan bermain anak. Kalau tidak bermain di halaman sekolah dan pekarangan rumah yang relatif sempit, anak cenderung bermain di dalam rumah. tv, video dan komputer game telah menggantikan permainan-permainan tradisional seperti kasti, ‘gobak sodor’ atau jenis permainan berkelompok lainnya, yang telah mengucilkan anak dari proses pengenalan dalam bersosialisasi dalam masyarakat. Anak cenderung menjadi lebih egois dan individualis. Hal ini menunjukkan rendahnya kualitas dan kuantitas lingkungan bermain anak, yang mana dalam jangka panjang dapat memberikan dampak negatif bagi pertumbuhan anak.

Elizabeth Hurlock (1993), mendefinisikan bermain yaitu setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesempatan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Banyak ahli yang berpendapat bahwa pada hakekatnya kegiatan belajar pada anak adalah bermain. Karena dalam permainan itu terdapat dimensi pengembangan segenap kemampuan di tengah iklim kebebasan. (Kartini Kartono, 1995).

Bab I Pendahuluan

TK Budi Mulia 1 adalah salah satu TK di Jogjakarta yang sudah cukup lama berdiri yaitu sekitar 20 tahun. TK yang terletak di Jalan Kaliurang Km.8 Perumahan Banteng 3 ini juga dilengkapi dengan kelompok bermain (playgroup) untuk anak usia 2 – 3 tahun. Sedangkan untuk jenjang TK untuk anak usia 4 – 6 tahun.

Anak-anak Budi Mulia, terutama yang berusia 4 – 6 tahun, seperti anak-anak lain pada umumnya, sangat menyukai permainan gerak atau fungsi seperti melompat-lompat, berlari-lari, kejar-kejaran, bermain berkelompok dan berolahraga, yang biasanya dilakukan di lapangan bermain yang cukup luas. Tetapi karena disini lapangan bermain mereka digunakan sebagai tempat parkir kendaraan dan sangat berdebu, sehingga anak-anak merasa kurang nyaman bermain di area tersebut, yang pada akhirnya permainan hanya terkonsentrasi pada penggunaan alat-alat bermain di taman bermain. Padahal bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya dan untuk menyalurkan tenaga yang berlebihan yang bila terpendam terus akan membuat anak menjadi tegang, gelisah dan mudah tersinggung. Permainan merupakan kemungkinan penyaluran bagi manusia untuk melepaskan sisa-sisa energi. Karena manusia melalui evolusi mencapai suatu tingkatan yang tidak terlalu membutuhkan banyak energi untuk mencukupi kebutuhan-kebutuhan hidup, maka kelebihan energinya harus disalurkan melalui cara yang sesuai; dalam hal ini permainan merupakan cara yang sebaik-baiknya (Dunk, 1981). Oleh karena itu lapangan bermain disini perlu diolah dan ditata sedemikian rupa untuk memudahhi aktivitas bermain anak yang bernuansa rekreatif dan edukatif sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak.

Ada 2 hal yang dapat meningkatkan kreativitas (Hurlock, 1978, 11)
yaitu :

- Sarana

Sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi dan eksplorasi, yang merupakan unsur dari semua kreativitas.

- Lingkungan Yang Merangsang

Lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas.

Akibat kurangnya koordinasi dan fasilitas bermain yang dapat memotivasi anak untuk bermain secara berkelompok dan bekerjasama, anak-anak budi mulia terlihat cenderung bermain secara individualis dan berkelompok sesuai dengan jenis kelamin. Menurut penelitian, permainan anak-anak berbeda-beda sesuai fungsi dari jenis kelamin anak, jenis kelamin teman bermain, dan apakah mereka bermain berduaan atau dalam grup. Anak-anak (rata-rata umur 4 tahun) diamati selama permainan bebas mereka, data mengungkapkan bahwa permainan anak laki lebih aktif, bertenaga, dan lebih stereotip dari permainan anak-anak perempuan. Anak-anak jarang bermain hanya dengan anak-anak lain yang berbeda jenis kelamin, hanya sekitar seperempat dari interaksi mereka yang melibatkan anak-anak dari kedua jenis kelamin. Disimpulkan bahwa pengalaman anak-anak dalam kelompok teman sebaya berbeda-beda tergantung dari jenis kelamin anak dan jenis kelamin teman bermain. (Fabes, Martin, Hanish, 2003)

Kollomyjec dan Williamson (2001) mengemukakan bahwa dunia permainan anak merupakan fenomena sosial. Aktivitas dalam permainan mempengaruhi perkembangan anak secara individual dan perkembangan kebudayaan secara luas. Anak-anak zaman sekarang lebih akrab dengan permainan elektronik di komputer atau *video game* daripada permainan-permainan tradisional. Padahal permainan tradisional merupakan warisan antar generasi yang mempunyai makna simbolis di balik gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan. Pesan-pesan tersebut bermanfaat bagi perkembangan kognitif, emosi dan sosial anak sebagai persiapan/sarana belajar menuju kehidupan di masa dewasa. (Wahyono, 2002). Beberapa permainan tradisional yang bersifat kelompok dapat diwadahi dalam lapangan bermain antara lain *gobag sodor*, *mul-mulan*, dan *bas-basan*. Permainan-permainan ini dapat menjadi sarana untuk belajar bekerjasama dan berorganisasi karena sangat menonjolkan sikap kompetisi, sportivitas dan kerjasama dalam tim.

Dengan permainan tradisional anak juga dapat belajar bersosialisasi dan memahami orang lain/empati yang dapat mempengaruhi perkembangan afektif anak. Melalui permainan yang melibatkan anak lain, anak belajar menyadari keberadaan anak lain dan membuat sikap dan cara pandang egosentris menjadi lebih moderat (Cohen, 1993). Permainan dokter-dokteran dan permainan peran lainnya memungkinkan untuk memahami peran mereka, sekaligus peran yang dilakukan anak lain. Berdasarkan hasil observasinya terhadap 180 anak, Cohen (1993) menyimpulkan bahwa permainan drama merupakan pengurang ketegangan dalam kelompok. TK dan kelompok bermain budi mulia tidak dilengkapi dengan ruang serbaguna atau ruang khusus untuk kegiatan menari,

bermain musik, dan bermain peran, sehingga anak-anak budi mulia kurang diarahkan dalam kegiatan-kegiatan tersebut. Hal ini yang menjadi salah satu penyebab mengapa anak-anak budi mulia cenderung egois dan individualis dalam bermain. Yang nantinya dapat berpengaruh terhadap tingkah laku sosial dan nilai moral anak. Karena dengan bermain bersama, anak terdorong untuk belajar berkomunikasi, membentuk hubungan sosial dan menjalin kerjasama.

Salah satu alat bermain yang menjadi favorit anak-anak budi mulia yaitu panjatan tali. Karena permainan ini agak berbeda dengan permainan-permainan lain yang bersifat konvensional dan monoton. Permainan ini memiliki unsur petualangan karena anak dapat bergerak bebas, bereksplorasi, melatih gerakan motorik tangan dan kaki, dan melatih keseimbangan. Eksplorasi memberi banyak sumbangan bagi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Tiga diantaranya sangat penting yaitu : (Hurlock, 1978, 332)

- Kegiatan ini meningkatkan pengetahuan anak dan mendorong mereka mencari informasi untuk menambah pengetahuan yang mereka peroleh dari eksplorasinya.
- Kegiatan ini mendorong berkembangnya ciri kepribadian yang diinginkan seperti inisiatif, mandiri, sportif, dan ketenangan menghadapi keadaan darurat.
- Kegiatan eksplorasi membantu sosialisasi anak. Karena jauh dari perlindungan dan bimbingan orang tua dan guru, anak-anak dipaksa untuk menyesuaikan dengan keinginan kelompok suatu pengalaman belajar yang sangat penting dimanapun mereka berada.

Untuk dapat merangsang kreativitas dan perkembangan psikomotorik anak, sebaiknya jenis-jenis permainan seperti panjatan tali dapat dikembangkan agar lebih bervariasi dan tidak membosankan. Beberapa contoh alternatif permainan lain yang dapat diterapkan disini yaitu *rock climbing for kids* (panjat tebing), yang tentu saja dimensinya disesuaikan dengan ukuran tubuh anak-anak. Jenis permainan lain yaitu jembatan layang yang terbuat dari tali yang hanya dapat dilalui dengan satu kaki saja secara bergantian dengan berbekal pegangan tali di kiri dan kanan. Contoh-contoh permainan di atas dapat melatih keseimbangan, merangsang kreativitas serta melatih jiwa mandiri dan berani. (Nadriasta, 2003)

Aspek yang harus diperhatikan dalam penataan taman kanak-kanak ialah faktor keamanan dan kenyamanan bagi anak-anak dalam bermain, karena di budi mulia ini sering sekali terjadi kecelakaan pada saat anak-anak menggunakan alat-alat bermain. Hal ini antara lain disebabkan karena pada taman bermain tidak ditutup dengan pasir, tetapi dengan paving block, sehingga jika anak terjatuh akan sangat berbahaya.

1.2. RUMUSAN PERMASALAHAN

1.2.1. Permasalahan Umum

Bagaimana guideline perancangan tata ruang Taman Kanak Kanak yang bernuansa rekreatif dan edukatif berdasarkan studi perilaku dan karakteristik kegiatan bermain anak di TK Budi Mulia Jogjakarta?

1.2.2. Permasalahan Khusus

Bagaimana guideline perancangan tata ruang dalam (ruang kelas) dan ruang luar (taman bermain) yang dapat mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak yang didasari oleh macam, intensitas dan sifat dari perilaku dan karakteristik kegiatan bermain anak Budi Mulia Jogjakarta ?

1.3. TUJUAN DAN SASARAN PENELITIAN

1.3.1. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan guideline perancangan Taman Kanak Kanak di TK Budi Mulia Jogjakarta yang bernuansa rekreatif dan edukatif.

1.3.2. Sasaran

- Mengkaji perilaku dan karakteristik kegiatan bermain anak-anak budi mulia 1.

Perilaku :

- macam
- intensitas
- sifat : a. individual
b. kelompok

Karakteristik kegiatan :

- macam
- intensitas
- alat yang digunakan
- Mengkaji literatur interior ruang kelas yang bernuansa rekreatif dan edukatif, yang meliputi :
 - Bentuk
 - Skala
 - Tekstur
 - Warna
- Mengkaji literatur pola tata ruang luar yang dapat merangsang kreativitas dan kerjasama yang bernuansa rekreatif dan edukatif, yang meliputi :
 - Tata masa
 - Sirkulasi
 - Open space

1.4. Batasan / Definisi

Taman Kanak-Kanak : "Jenjang pendidikan pra sekolah untuk kanak-kanak (yang berumur 3 sampai 6 tahun).

Prilaku : Pola kegiatan yang menjadi kebiasaan sehari-hari anak dalam bermain dan belajar.

Karakteristik : Integrasi atau sintese dari sifat-sifat individual dalam bentuk satu unitas atau kesatuan.

Sifat-sifat yang khas dalam permainan anak.

Rekreatif

: Berasal dari kata rekreasi.

“Sesuatu yang menggembirakan hati dan menyegarkan seperti hiburan, piknik.”

Suatu wadah yang bertujuan untuk menciptakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan menyegarkan kembali fisik dan jiwa setelah kerja yang dilakukan.

Edukatif

: “Bersifat mendidik”

“Berkenaan dengan pendidikan”.

Suatu wadah yang memberikan pendidikan bagi perkembangan kognitif (cipta/intelektual), afektif (rasa/empati), dan psikomotorik (karsa/gerak fisik) anak.

Resume : Pencapaian model tata ruang dalam dan luar Taman Kanak-Kanak yang bernuansa rekreatif dan edukatif ditinjau dari aspek perilaku.

Suatu analisis yang dilakukan melalui penelitian perilaku anak sebagai dasar perancangan suatu wahana pendidikan sekaligus rekreasi dalam sebuah tempat yang interaktif, sehingga anak dapat melakukan kegiatan belajar dan bermain di tempat tersebut.

1.5. Kerangka Pola Pikir

LATAR BELAKANG



1.6. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bab pembuka berisi tentang latar belakang, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Berisi uraian tentang penelitian terdahulu yang sejenis, data faktual tentang objek penelitian, teori-teori yang terkait dengan topik penelitian, kerangka pemikiran dan batasan/definisi.

BAB III RANCANGAN PENELITIAN

Uraian tentang penentuan variable dan sub variable, instrument/metode koleksi data, penentuan sampling, jenis data yang dikumpulkan, dan metode analisis.

BAB IV HASIL SURVEY LAPANGAN

Berisi tentang hasil observasi dalam penelitian instrument data, sasaran, metode, dan kelompok hasil penelitian yang telah dilakukan.

BAB V ANALISIS PENCAPAIAN TATA RUANG YANG REKREATIF DAN EDUKATIF

Uraian tentang analisis dari hasil survey lapangan yang telah dilakukan.

BAB VI REKOMENDASI

Rekomendasi disini mengungkapkan *guideline* perancangan yang diperoleh dari hasil penelitian.