

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

DAN LANDASAN TEORI

2.1. Kajian Pustaka

Pengamatan/observasi yang dilakukan oleh Mitsuru Senda (1992) terhadap aktivitas bermain anak di 39 sekolah di Jepang dalam studi ruang bermain anak menyatakan bahwa ruang bermain dapat diklasifikasikan dalam 6 kategori besar, yaitu : 1) area bermain alami (nature spaces), adalah tempat bermain yang paling mendasar dan sangat penting bagi anak. Dilengkapi dengan pohon-pohon, air, makhluk hidup. 2) ruang terbuka (open spaces), adalah ruang yang luas untuk mengakomodasikan aktivitas bermain yang sangat enerjik. 3) jalanan (road spaces), dimana anak-anak dapat saling bertemu satu sama lain. 4) medan petualangan (adventure spaces), adalah ruang yang penuh dengan kekacauan, seperti tempat sampah dan tempat konstruksi, yang dapat menstimulasi imajinasi anak. 5) bersembunyi (hide out spaces), adalah tempat dimana anak dapat bermain, bertemu secara rahasia dengan teman-temannya, yang tidak boleh diketahui oleh orang tua dan orang dewasa. 6) bermain struktur (play structure spaces), adalah dimana anak dapat bermain struktur sebagai medium mereka.

Masih menurut hasil penelitian Mitsuru Senda, ada 7 hal yang harus ditemui dalam sarana dan tempat bermain yaitu : 1) alur sirkulasi yang jelas, 2) proses yang aman namun beragam, 3) memiliki jalan pintas (shortcuts) dan by pass, 4) simbol tempat yang tinggi,

5) ada bagian yang memberi pengalaman “pusing”, 6) tempat berkumpul yang besar dan kecil, 7) harus terbuka dan mempunyai banyak akses rute.

Marilyn Rothenberg (1978) menekankan 3 point dalam lingkungan bermain anak, yaitu : 1) ruang bermain harus spesial, tidak meniru apa yang sudah ada di masyarakat, dan harus dilengkapi tempat bermain alami yang disesuaikan dengan kebutuhan saat ini. 2) ruang bermain harus mengakui pentingnya interaksi sosial antara anak-anak dan menyediakan kesempatan dan tantangan yang mengharuskan interaksi sosial. Disini juga penting untuk menyediakan area untuk meyakini atau dalam kelompok kecil. 3) ruang bermain harus menyediakan perlengkapan panggung untuk permainan fantasy.

Nurudin Hidayat (2002) dalam Tugas Akhirnya yang berjudul “Taman Kanak-Kanak Islam di Jogjakarta (Perwujudan Ruang Rekreatif Bagi Pendidikan Anak-Anak)” menghasilkan kesimpulan yaitu, ruang rekreatif dibentuk dengan memanfaatkan pengolahan karakter arsitektural elemen alami berupa air, vegetasi dan unsur binatang dan elemen arsitektural berupa warna, tekstur, organisasi ruang, sirkulasi ruang dan skala ruang bagi anak-anak. Dimana ruang-ruang yang terwujud mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut : 1) belajar adalah kegiatan bermain yang mendidik, nampak pada penataan ruang yang fleksibel pada ruang-ruang kelas dan sirkulasi ruang yang bebas tapi terarah. 2) adanya lingkungan dengan beragam material dan suasana, terlihat adanya sungai dan kolam buatan, taman bermain dengan beragam tanaman hias dan hewan yang dipelihara. 3) adanya keragaman bentuk, warna, dan tekstur, nampak pada penciptaan ruang menggunakan material yang bermacam-macam, susunan bentuk pada ruang dan konfigurasi pada denah dan

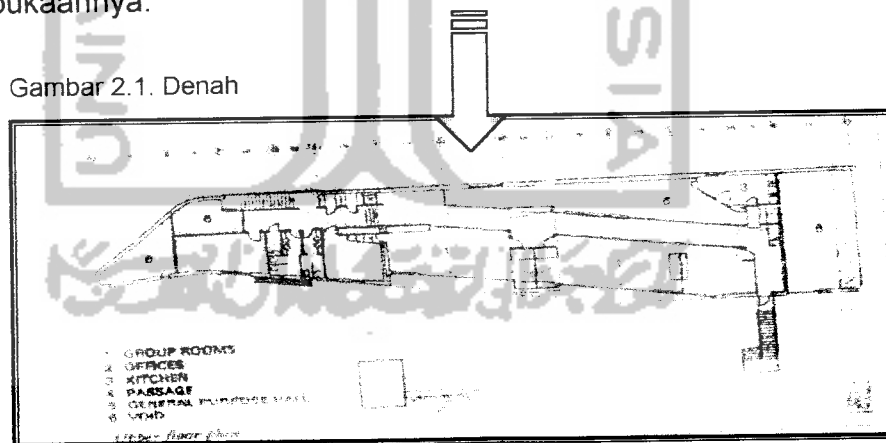
pemilihan warna pada perabot penunjang kegiatan. 4) beragam kegiatan muncul dalam satu ruang, ruang kelas selain sebagai ruang pendidikan juga ruang bermain, begitu sebaliknya halaman sebagai taman bermain juga sebagai ruang pendidikan.

2.1.1. Studi Banding

1. Kindergarten Frankfurt, Griesheim Germany

- Bentuk bangunan taman kanak-kanak ini mempunyai nuansa yang sederhana tetapi mempunyai kesan yang akrab terhadap anak-anak. Bangunan ini dikelilingi oleh ruang-ruang terbuka yang secara fungsional sebagai tempat bermain anak-anak. Untuk fasade bangunan, penggunaan unsur geometris kotak yang telah mengalami transformasi bentuk ditambah dengan kombinasi unsur geometris lain seperti lingkaran dan segi tiga untuk jendela atau bukaannya.

Gambar 2.1. Denah



Sumber : GA Document 31

- Bangunan ini berorientasi ke selatan berupa ruang terbuka untuk menghindari sinar matahari yang berlebih di pagi dan sore hari.

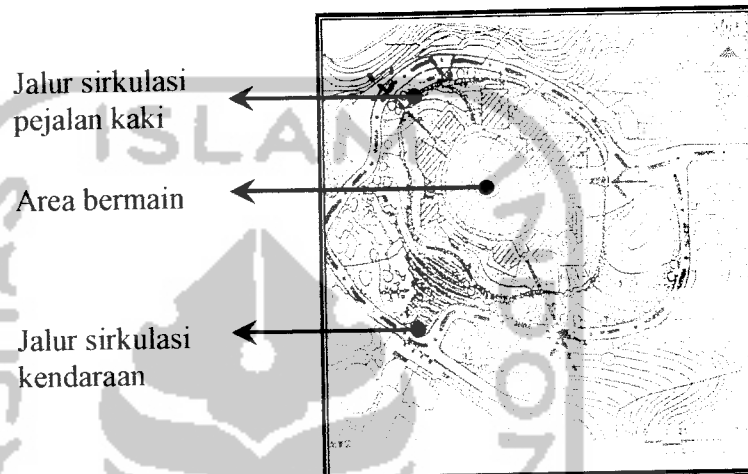
- Pada lantai dasar terdapat tiga kelompok ruang untuk anak kecil yang terbuka langsung ke ruang bermain di luar, ruang lain yang berhubungan ke ruang bermain adalah dua kelompok ruang di lantai 1 dan ruang PR. Pada lantai dua terdapat langit-langit transparan sehingga memungkinkan isi ruangan dilihat dari luar bangunan. Pada lantai dasar dan di atasnya juga terdapat galeri untuk anak yang lebih tua.
- Suasana bermain dengan kualitas yang esensial pada bangunan ini direncanakan pada tingkat yang lebih detail, dimana setiap kegiatan terkontrol menyeluruh pada setiap ruang.
- Sirkulasi pada bangunan ini dibedakan menjadi sirkulasi siswa dan orang tua dan sirkulasi pengelola.
- Penzoningan pada bangunan ini dibagi kedalam tiga bagian utama:
 - a. Ruang terbuka (ruang bermain luar)
 - b. Ruang terlindung (ruang bermain dalam, ruang kelas, hall)
 - c. Ruang dalam (ruang serbaguna, ruang kantor, galeri)

2. Aichi Children's Center Project

- Fungsi : fasilitas anak-anak dengan tema " play and discovery "
- Fasilitas ruang : Ruang bermain yang luas pada ruang dalam dengan skala ruang monumental tanpa adanya penghalang berupa kolom struktur, memberikan keleluasaan bergerak bagi anak-anak. Ruang edukasi antara lain ruang perpustakaan, ruang pameran, dan ruang kreativitas pada area tenang dan tingkat enclosure yang tinggi.

- Sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan yang mengitari bangunan, terdapat 4 buah side entrance. Sistem sirkulasi tidak mengganggu area bermain anak.

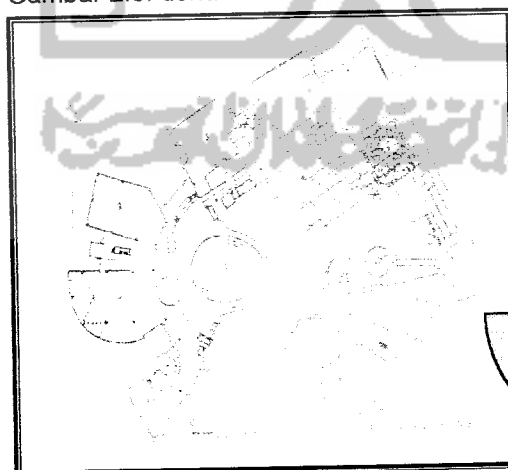
Gambar 2.2. site plan



Sumber : Play space for children

- Taman dengan tanah berkontur, sehingga jalur jalan setapak ber-trap, dinamis.

Gambar 2.3. denah

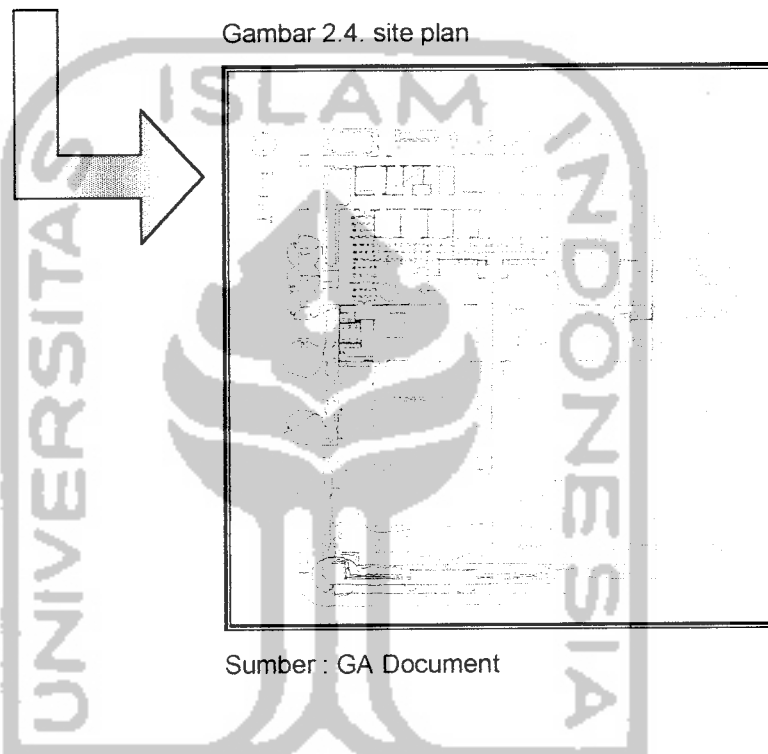


Denah bangunan dengan sistem radial dan merupakan modifikasi bentuk-bentuk dasar.

Sumber : Play space for children

3. Harold E. Jones Early Education Center

- Bangunan terbagi dua secara simetris, yaitu bagian barat dan bagian timur. Masing-masing mempunyai jenis kegiatan yang saling menyerupai.



- Ruang aktivitas utama secara fungsional dibagi menjadi tujuh area kegiatan dengan penataan perabot yang mudah dipindah-pindahkan. Area-area tersebut adalah : ruang balok-balok, pasir, dan permainan konstruktif, ruang matematik (ilmu pengetahuan), ruang seni, ruang baca, ruang bermain dua lantai, ruang persiapan, dan ruang musik. Sebuah ruang dengan tingkat ketenangan yang lebih tinggi dipisahkan oleh dinding kaca.

- Area bermain di luar ruang berbentuk segiempat dengan akses yang mudah dari ruang dalam. Sebagian besar area berlapis aspal, serta sebuah area transisi yang mempunyai pelindung panas dan hujan.
- Area-area dalam ruang ditata secara fleksibel sehingga mudah untuk diubah sesuai dengan tuntutan kegiatan.
- Interaksi visual yang baik antara ruang dalam dan ruang luar, dengan sebuah area yang memungkinkan orang dewasa melakukan pengawasan.
- Penyediaan area dan fasilitas bermain yang dilakukan secara berkelompok, memungkinkan anak-anak berinteraksi dan bekerjasama dengan anak-anak lain.
- Penggunaan jendela-jendela pembatas ruang yang memungkinkan anak untuk melihat orang tua atau pengawasnya, dan sebaliknya juga memberikan pengaruh rasa tenang dan aman pada anak maupun orang tua/pengawas.

2.2. Landasan Teori

2.2.1. Perkembangan Anak

Menurut Soemiarti Patmonodewo (2003) dalam bukunya Pendidikan Anak Prasekolah, perkembangan anak terdiri dari beberapa aspek yaitu aspek perkembangan jasmani, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, dan perkembangan emosi dan sosial.

Pertama ; perkembangan jasmani. Keterampilan motorik kasar dan halus sangat pesat kemajuannya pada tahapan anak prasekolah. Keterampilan motorik kasar adalah koordinasi sebagian besar otot tubuh misalnya melompat, main jungkat-jungkit dan berlari. Keterampilan motorik halus adalah koordinasi bagian kecil dari tubuh, terutama tangan, misalnya menggunakan gunting dan menggabungkan kepingan apabila bermain puzzle. Pada waktu anak berusia 3 tahun umumnya mereka sudah mampu berjalan mundur, berjalan di atas jari kaki (berjinjit), lari, melempar bola dan mengendarai sepeda roda tiga. pada usia 4 tahun, anak telah memiliki keterampilan yang lebih baik, mereka mampu melambungkan bola, melompat dengan satu kaki dan menaiki tangga dengan kaki yang berganti-ganti. Sedangkan anak yang telah berusia 5 tahun telah mampu melompat dengan mengangkat dua kaki sekaligus dan belajar melompat tali. Pada usia 6 tahun anak sudah mampu melempar dengan tujuan yang tepat dan mampu mengendarai sepeda roda dua.

Kedua ; perkembangan kognitif. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai kecerdasan berfikir dan mengamati. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari kemampuan anak untuk mengkoordinasi berbagai cara berfikir untuk menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi. Pada usia 2 – 7 tahun anak mulai dapat belajar dengan menggunakan pemikirannya,

anak mampu mengingat kembali simbol-simbol dan membayangkan benda yang tidak tampak secara fisik.

Ketiga ; perkembangan bahasa. Anak prasekolah biasanya telah mampu mengembangkan keterampilan bicara melalui percakapan dengan orang lain. Mereka dapat menggunakan bahasa dengan berbagai cara, antara lain dengan bertanya, melakukan dialog (bermain peran), menyanyi, dan melalui bentuk seni (misalnya menggambar). Sejak anak berusia 2 tahun anak memiliki minat yang kuat untuk menyebut berbagai nama benda. Dengan menggunakan kata-kata untuk menyebut benda-benda atau menjelaskan peristiwa, akan membantu anak untuk membentuk gagasan yang dapat dikomunikasikan dengan orang lain dan sekaligus dapat menambah perbendaharaan kata yang dimiliki.

Keempat ; perkembangan emosi dan sosial. Dalam periode prasekolah, anak dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan berbagai orang dari berbagai tatanan, yaitu keluarga, sekolah dan teman sebaya. Umumnya anak pada tahapan ini memiliki satu atau dua sahabat, tetapi sahabat ini cepat berganti. Sahabat yang dipilih biasanya yang sama jenis kelaminnya, tetapi kemudian berkembang sahabat yang terdiri dari jenis kelamin yang berbeda. Kelompok bermainnya cenderung kecil dan tidak terlalu terorganisasi secara baik.

2.2.2. Tinjauan Permainan 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).

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

Sehingga bagi anak permainan mempunyai nilai dan arti yaitu : (Kartini Kartono, Psikologi Anak, 1995).

- Permainan merupakan sarana penting untuk mensosialisasikan anak.
- Dengan permainan dan situasi bermain anak bisa mengetes dan 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.

Kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri atas bermain aktif dan bermain pasif. Secara umum bermain aktif banyak dilakukan pada masa kanak-kanak awal sedangkan kegiatan bermain pasif lebih mendominasi pada akhir masa kanak-kanak yaitu sekitar usia praremaja. Tapi tidak berarti bahwa kegiatan bermain aktif akan menghilang dan digantikan oleh kegiatan bermain pasif sebab kedua jenis kegiatan bermain ini akan selalu ada bersama, hanya saja penekanannya yang berbeda. Masing-masing jenis kegiatan bermain tersebut mempunyai sumbangan positif baik terhadap penyesuaian sosial maupun penyesuaian diri anak dan perkembangan emosi, kepribadian maupun perkembangan kognisi. (Tedjasaputra, Bermain, Mainan, dan Permainan, 2003 : 52).

1. Bermain Aktif

Kegiatan bermain aktif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri. Kegiatan bermain aktif juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan banyak aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh seperti berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat. Seberapa sering anak melakukan kegiatan bermain aktif dan apa saja ragam permainan yang mereka lakukan, sangat bervariasi dan dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu :

a. Kesehatan

Anak yang sehat akan lebih banyak melakukan kegiatan bermain aktif dan lebih memperoleh rasa puas dari apa yang mereka lakukan.

- b. Penerimaan sosial dari kelompok teman bermain
Bermain aktif pada umumnya melibatkan sejumlah anak, kalau anak merasa diterima oleh teman-teman sepermainan, ia akan lebih menyukai jenis kegiatan bermain aktif.
- c. Tingkat kecerdasan anak
Kecerdasan anak akan berpengaruh terhadap variasi kegiatan bermain aktif. Anak yang sangat cerdas atau yang tidak cerdas biasanya tidak terlalu banyak melakukan kegiatan bermain aktif karena kegiatan bermain mereka umumnya diimbangi dengan kegiatan bermain jenis lainnya.
- d. Jenis kelamin
Anak perempuan umumnya tidak begitu sering melakukan kegiatan bermain aktif yang sifatnya agak “kasar” dan kelaki-lakian. Hal ini disebabkan sikap orang tua yang kurang mendukung bila anak perempuannya melakukan permainan kasar, sehingga ini akan mempengaruhi minat bermain anak.
- e. Alat permainan
Alat permainan yang tersedia untuk anak akan menentukan jenis bermainnya. Bila fasilitas yang tersedia untuk bermain aktif tidak banyak, otomatis anak akan lebih condong melakukan kegiatan pasif.
- f. Lingkungan tempat dibesarkan
Lingkungan bisa diartikan sebagai daerah pedesaan atau perkotaan. Di pedesaan yang masih mempunyai lahan luas akan lebih memungkinkan anak bermain aktif dalam suasana alam terbuka. Sedangkan di perkotaan akan mempunyai kegiatan bermain aktif yang berbeda mengingat lahan yang terbatas dan banyaknya fasilitas lain yang bisa dinikmati.

2. Bermain Pasif

Dalam bermain pasif atau “hiburan”, kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Pemain menghabiskan sedikit energi. Anak yang menikmati temannya bermain, memandang orang atau hewan di televisi, menonton adegan lucu atau membaca buku adalah bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga, tetapi kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya di tempat olah raga atau tempat bermain.

Bentuk permainan dibedakan menjadi empat kelompok, yaitu :
(Ahmadi, Ilmu Jiwa Anak, 1977).

1. 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.

2. Permainan fantasi atau peran

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

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 suatu peranan tertentu, misal sebagai guru, dokter.

3. Permainan reseptif (menerima)

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

4. 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 permainan 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.

Anak-anak bersifat dinamis, selalu bergerak dan ingin tahu, dalam situasi bermain selalu ada interaksi dan respon anak terhadap lingkungan sekitarnya maupun terhadap mainannya. Perilaku bermain anak akan dilihat terhadap interaksi tersebut (Buytendjik, 1994).

1. Interaksi dengan mainan
2. Interaksi dengan alam
3. Interaksi dengan anak-anak lain
 - a. Soliter, anak bermain sendiri dengan alat mainannya tanpa memperhatikan apa yang dilakukan anak lain didekatnya.
 - b. Pengamat, anak bermain sendiri sambil melihat anak lain bermain di dalam ruang yang sama.

- c. Paralel, dimana anak bermain dengan menggunakan alat permainan yang sama, tetapi masing-masing anak bermain sendiri-sendiri.
 - d. Asosiatif, dimana beberapa anak bermain bersama-sama, tetapi tanpa suatu organisasi.
 - e. Kooperatif, dimana masing-masing anak memiliki peran tertentu yang saling tergantung satu sama lain dalam mencapai tujuan bermain.
4. Interaksi dengan orang tua / dewasa

Papalia (1995), seorang ahli perkembangan manusia dalam bukunya *Human Development*, mengatakan bahwa anak berkembang dengan cara bermain. Dengan bermain anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra-indra tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru . lewat bermain, fisik anak akan terlatih, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang.

Pada saat bermain, anak-anak mencoba gagasan mereka, bertanya serta mempertanyakan berbagai persoalan, dan memperoleh jawaban atas persoalan-persoalan mereka. Dalam bermain, anak juga berinteraksi secara sosial , berlatih untuk saling berbagi dengan orang lain, dan belajar menjalankan perannya. Melalui bermain, anak juga berkesempatan untuk mengembangkan kemampuan nalarnya, karena melalui permainan serta alat-alat permainan anak-anak belajar mengerti dan memahami suatu gejala tertentu. Kegiatan ini merupakan suatu proses dinamis dimana seorang anak memperoleh informasi dan pengetahuan yang kelak dijadikan landasan dasar

pengetahuannya dalam proses belajar berikutnya di kemudian hari.
(Satiadarma, 2003)

Sedangkan menurut Hurlock (1978), pengaruh yang ditimbulkan oleh bermain bagi perkembangan anak antara lain :

1. Perkembangan Fisik Anak

Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Bermain juga berfungsi sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan yang bila terpendam terus akan membuat anak tegang, gelisah, dan mudah tersinggung.

2. Dorongan Berkomunikasi

Agar dapat bermain dengan baik bersama yang lain, anak harus belajar berkomunikasi dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya mereka harus belajar mengerti apa yang dikomunikasikan anak lain.

3. Penyaluran Bagi Energi Emosional Yang Terpendam

Bermain merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.

4. Penyaluran Bagi Kebutuhan dan Keinginan

Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain seringkali dapat dipenuhi dengan bermain. Anak yang tidak mampu mencapai peran pemimpin dalam kehidupan nyata mungkin akan memperoleh pemenuhan keinginan itu dengan menjadi pemimpin tentara mainan.

5. Sumber Belajar

Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal melalui buku, televisi, atau menjelajah lingkungan yang tidak diperoleh anak dari belajar di rumah atau di sekolah.

6. Rangsangan Bagi Kreativitas

Melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Selanjutnya mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain.

7. Perkembangan Wawasan Diri

Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan dengan temannya bermain. Ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan konsep dirinya dengan lebih pasti dan nyata.

8. Belajar Bermasyarakat

Dengan bermain bersama anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial dan bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.

9. Standar Moral

Walaupun anak belajar di rumah dan di sekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, tidak ada pemaksaan standar moral paling teguh selain dalam kelompok bermain.

10. Belajar Bermain Sesuai dengan Peran Jenis Kelamin

Anak belajar di rumah dan di sekolah mengenai apa saja peran jenis kelamin yang disetujui. Akan tetapi, mereka segera menyadari bahwa mereka juga harus menerimanya bila ingin menjadi anggota kelompok bermain.

11. Perkembangan Ciri Kepribadian Yang Diinginkan

Dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif, dan disukai orang.

Bermain di sekolah dapat membantu perkembangan anak apabila guru cukup memberikan waktu, ruang, materi dan kegiatan bermain bagi murid-muridnya. Tersedianya ruang dan materi mainan merupakan prasyarat terjadinya kegiatan bermain yang produktif. Bahan-bahan seperti pasir, air, balok dan menggambar dengan cat air membutuhkan ruang yang cukup luas. Banyaknya jenis permainan dan tingkat kesulitan akan lebih merangsang tingkat kematangan dan daya fantasi anak. (Patmonodewo, soemiarti, Pendidikan Anak Prasekolah, 2000).

1. Bermain di Luar Ruangan

Bermain di luar biasanya lebih banyak menimbulkan suara dan lebih banyak membutuhkan ruang, dimana anak dapat lari, melompat dan menggunakan sepeda maupun kendaraan lain. Halaman yang berumput atau adanya pasir, sehingga bila anak terjatuh tidak terlalu membahayakan.

Bermain di luar bukan hanya untuk mengembangkan otot atau gerakan kasar saja, aktivitas di dalam ruangan bisa dilakukan di luar ruangan seperti musik, seni, bercerita dan bermain drama. Alat-alat bermain untuk kegiatan bermain dengan mengutamakan perkembangan gerakan kasar harus di tata sedemikian rupa, sehingga tidak membahayakan anak-anak.

2. Bermain di Dalam Ruangan

Bermain di dalam ruangan biasanya sedikit lebih tenang, dan sebaiknya dirancang dan ditata sedemikian rupa sehingga dapat dipergunakan untuk berbagai macam kegiatan dan masing-masing pusat kegiatan memiliki ruangan dan alat-alat tersendiri.

Berbagai bentuk permainan yang merangsang gerakan halus dan gerakan kasar bisa diadakan di dalam ruangan. Pemberian ruangan khusus untuk bermain dramatik sangat disarankan pada tiap TK.

2.2.3. Tinjauan Rekreasi dan Edukasi Anak

1. Bentuk kegiatan rekreasi anak

Rekreasi adalah suatu kegiatan yang secara sadar dilakukan demi ganjaran / hasil yang melebihi rekreasi itu sendiri, biasanya dilakukan di waktu luang, menawarkan kepada pelakunya untuk menyalurkan mental fisik atau kekuatan kreatifnya dan mendapatkan respon kesenangan dan kepuasan, hal ini dilakukan karena keinginannya sendiri bukan karena paksaan / tekanan dari luar.

Menurut para ahli pendidikan dan tokoh rekreasi, di dalam rekreasi terdapat elemen-elemen permainan sehingga orang-orang yang sedang berekreasi dikatakan mereka sedang bermain. Melalui rekreasi, anak-anak juga melakukan aktivitas belajar, walaupun tidak disengaja (*incidental ways*), dimana anak-anak belajar banyak ide dan keahlian tanpa mereka sadari (Gunarsa, 1973).

Bentuk kegiatan yang terkandung dalam rekreasi anak adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1. Kegiatan anak

Kegiatan rekreasi anak	Sifat kegiatan	Aspek perkembangan	Bentuk kegiatan
Bermain	<ul style="list-style-type: none"> • Aktif dinamis 	<ul style="list-style-type: none"> • Sensori motor • Physical motor • Kognitif - intelektual • Sosial 	Bermain bebas dan spontan, drama, bermain konstruktif, musik, mengumpulkan, mengeksplorasi, permainan dan olahraga
	<ul style="list-style-type: none"> • Pasif hiburan, cenderung statis 		Membaca, menonton film, mendengarkan radio, mendengarkan musik, menonton televisi
Belajar (edukasi)	Tidak terstruktur (nonformal)	<ul style="list-style-type: none"> • Perhatian • Pengamatan, melalui penglihatan, pendengaran, rabaan, penciuman, pencecapan • Tanggapan • Fantasi • Ingatan • Berfikir • Perasaan • Motif-motif 	Terkait di dalam kegiatan bermain di atas (bermain sambil belajar)

Sumber : Hurlock, B. Elizabeth, 1991
 Suryabrata, Sumadi, 1995

2. Karakter edukasi anak

Proses belajar merupakan sesuatu yang khas individual, sangat erat hubungannya dengan hal-hal yang bersifat pribadi seperti kesempatan, kemauan dan kemampuan namun secara umum karakter edukasi anak dapat disimpulkan sebagai berikut :
(Hurlock, 1991 : 28 - 30)

1. Belajar dipengaruhi oleh kematangan.
2. Belajar dipengaruhi rangsangan dari dalam – pada awal masa kanak-kanak rangsangan dari dalam ini masih kurang.
3. Belajar dipengaruhi oleh rangsangan dari lingkungan – anak sering meniru perilaku dari sekitarnya.

3. Ruang rekreatif dan edukatif

Dalam suatu wadah pendidikan terutama Taman Kanak-Kanak, anak tidak hanya dituntut untuk melakukan aktivitas belajar atau bermain saja. Tetapi diharapkan terciptanya keseimbangan dan keselarasan dalam aktivitas belajar dan bermain, yaitu adanya hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi. Sehingga dalam aktivitas belajar anak dapat memperoleh kesenangan dan dalam aktivitas bermain secara tidak langsung anak belajar berbagai hal yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, afektif dan psikomotoriknya. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penataan ruang yang dapat mendukung perkembangan anak ialah (Patmonodewo, 2000) :

1. Pengorganisasian ruang dan penataan furniture (meja, kursi) yang memungkinkan anak mampu mengembangkan keterampilan bersosialisasi melalui kerjasama.

2. Kebutuhan ruang dalam dan ruang luar yang dapat mendukung perkembangan dan memberikan kebebasan bergerak bagi masing-masing anak.
3. Memudahkan pengawasan ketika anak bermain.
4. Keamanan dan kenyamanan dalam belajar dan bermain.
 - a. Tempat bermain harus bebas dari aliran listrik yang membahayakan.
 - b. Alat bermain sebaiknya dirancang sedemikian rupa sehingga tidak ada bagian yang tajam, runcing dan mudah rusak.
 - c. Alat-alat permainan yang digunakan, hendaknya disesuaikan dengan tahap usia anak.
 - d. Jarak area bermain, misalnya bermain pasir dari alat ayunan, panjatan dan alat yang bergerak lain (jungkat jungkit).
 - e. Area bermain seimbang antara daerah panas dan daerah terlindungnya.
5. Suasana ruang yang menarik dan sesuai dengan karakter anak (terutama bentuk dan warna).

2.2.4. Tinjauan Tata Ruang Dalam

1. Warna

Menurut Imelda Sandjaya dalam bukunya "Kamar Anak dan Remaja" (2002 : 27), warna bisa membentuk suasana ruang, membuat ruang berkesan aktif atau pasif, ceria atau tenang, monoton atau kontras. Bagi anak pun, warna memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap jiwa mereka. Warna juga membangkitkan semangat, menambah respon kreativitas dan

memperkuat imajinasi. Dari warna, anak usia pra sekolah bisa mulai belajar tentang alam sekitar, misalnya warna merah identik dengan tomat, warna biru dengan warna laut atau langit, hijau dengan daun, rumput, dan seterusnya.

Berikut adalah petunjuk penggunaan warna pada ruang anak :

- Kebanyakan anak menyukai warna-warna cerah. Bila ada sekumpulan benda, maka mata anak akan tertuju pada benda yang berwarna terang, jenis warna ini pula yang lebih mampu menggali kreativitas mereka.
- Selain pada dinding, detail aksesoris pun sebaiknya berwarna, misalnya kalender berwarna, poster bergambar huruf dan angka. Kita juga bisa memakai karpet warna-warni.
- Menghindari dominan warna putih yang membuat ruangan terasa steril dan monoton, atau warna-warna gelap yang berkesan menekan, khususnya untuk anak-anak dibawah usia sepuluh tahun.

Karakter warna untuk anak :

- Warna primer (merah, kuning, biru) : berkesan aktif dan dinamis. Termasuk warna yang disukai anak usia prasekolah.
- Paduan warna-warna kontras (merah cabe, kuning kunyit, biru laut, hijau daun) : membuat suasana ruang menjadi gembira dan berkesan ceria.
- Warna pastel (salem, merah muda, hijau pastel) : berkesan bersih, ringan, namun lembut dan nyaman.

- Warna ringan (kuning matahari, hijau rumput, biru awan) : membuat suasana kamar terasa segar dan nyaman.
- Warna berat (cokelat, biru tua, abu-abu, hijau lumut, hitam putih) : berkesan suram, namun bila dipadukan dengan warna terang akan menghasilkan karakter yang unik.
- Warna natural (terakota, cokelat kayu) : memberi kesan hangat, dekat dengan alam.
- Warna putih : berkesan monoton, membosankan untuk ruang anak.
- Warna gelap : berkesan menekan dan kurang sesuai untuk ruang anak.

Warna dalam kaitannya dengan suatu desain adalah sebagai salah satu elemen yang dapat mengekspresikan suatu obyek disamping bahan, bentuk, tekstur dan garis. Warna dapat menimbulkan kesan yang diinginkan oleh si pencipta dan mempunyai efek psikologis. (Hakim Rustam, 1993 : 108).

Di bawah ini diperlihatkan contoh matriks warna dalam hubungannya dengan ekspresi yang ditimbulkan :

Tabel 2.2. pengaruh warna

Warna	Persepsi waktu	Ukuran	Berat	Volume
Hangat	Waktu melebihi perkiraan. Warna hangat lebih menyenangkan untuk area dimana manusia tidak diburu waktu. (Mis.area rekreasi)	Benda-benda kelihatan lebih panjang dan lebih besar.	Terlihat lebih berat.	Ukuran ruang tampak lebih kecil.
Dingin	Waktu di bawah perkiraan. Penggunaan warna dingin untuk area dimana dilakukan pekerjaan rutin atau monoton.	Benda-benda kelihatan lebih pendek dan lebih kecil.	Terlihat lebih ringan.	Ukuran ruang tampak lebih luas.

Sumber : Rustam Hakim, 1993

2. Tekstur

Menurut Rustam Hakim (1993 : 88), tekstur adalah titik-titik kasar atau halus yang tidak teratur pada suatu permukaan. Titik-titik ini dapat berbeda dalam ukuran, warna, bentuk atau sifat dan karakternya, seperti misalnya ukuran besar kecil, warna terang-gelap, bentuk bulat, persegi atau tak beraturan sama sekali dan lain-lain. Suatu tekstur yang susunannya agak teratur, maka dapat disebut sebagai corak (pattern).

Tekstur menurut bentuknya dapat dibedakan menjadi :

- a. Tekstur halus, permukaannya dibedakan oleh elemen-elemen yang halus atau oleh warna.



- b. Tekstur kasar, permukaannya terdiri dari elemen-elemen yang berbeda baik corak, bentuk maupun warna.



Untuk ruang kelas atau ruang bermain anak, tekstur permukaan lantai perlu diperhatikan, misalnya dengan menggunakan keramik jenis *semi-matt* agar lantai tidak licin, sehingga cukup aman bagi anak. (Sandjaya, 2002). Sedangkan untuk taman bermain, menggunakan rumput atau pasir sebagai penutup, sehingga bila anak terjatuh tidak terlalu membahayakan.

3. Skala

Skala meliputi : kesan skala ruang intim, terbuka dan formal. Kesan-kesan tersebut dapat terbentuk dengan pendekatan pada ketinggian langit-langit, jenis material dimensi bukaan terhadap anak-anak dan warna yang dapat menguatkan kesan sebuah ruang. Skala berhubungan dengan ruang gerak yang nyaman, ruang gerak bagi anak merupakan jarak imajiner yang sama dengan tingginya. Luas ruang geraknya berupa luas lingkaran. Skala digunakan untuk mengasumsikan besaran ruang yang diperlukan, namun tetap memungkinkan pelaku dewasa beraktivitas didalamnya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi skala dimensi vertikal suatu ruang adalah (Hakim Rustam, 1993) :

- a. Bentuk, warna dan pola permukaan bidang-bidang yang membentuknya.
- b. Bentuk dan perletakan lubang-lubang pembukaannya.
- c. Sifat dan skala unsur-unsur yang diletakkan di dalamnya.

Untuk kenyamanan gerak, digunakan standar ruang gerak minimal anak-anak, baik indoor maupun outdoor. Hal ini bertujuan untuk mengakomodasi keleluasaan anak-anak untuk bergerak. Standar ruang gerak minimal anak-anak dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2.3. Tabel ruang gerak indoor

Usia	Tinggi	Ruang gerak
2 – 4 th	0,95 m	0,71 m ²
4 – 7 th	1,10 m	0,95 m ²

Sumber : Osmond, 1987

Tabel 2.4. Tabel ruang gerak outdoor

Usia	Tinggi	Ruang gerak
2 – 4 th	1,22 m	1,20 m ²
4 – 7 th	1,53 m	1,80 m ²

Sumber : Osmond, 1987

4. Bentuk Ruang

Dari penampilannya bentuk dapat dibagi dalam : (Hakim Rustam, 1993 : 93)

- Bentuk yang teratur ; bentuk geometris, kotak, kubus, kerucut, piramid dan sebagainya.
- Bentuk yang lengkung, umumnya bentuk-bentuk alam.
- Bentuk yang tidak teratur.

Sifat atau karakter dari tiap bentuk masing-masing memberikan kesan tersendiri seperti :

- Bentuk kubus atau persegi, baik tiga dimensi atau dua dimensi memberikan kesan : stabil, statis, formal, mengarah ke arah monoton dan masif (solid).
- Bentuk bulat atau bola memberi kesan : tuntas, "bulat", labil (bergerak)
- Bentuk segitiga dan yang meruncing memberi kesan : aktif, energik, tajam, serta mengarah.

Bentuk-bentuk geometris dasar mempengaruhi sifat ruang yang dibentuknya. Bentuk-bentuk ruang dengan bentuk geometris dasar akan membentuk ruang yang stabil. Perubahan bentuk dan dimensi dengan penambahan atau pengurangan akan menciptakan sifat ruang yang berbeda. Dalam membentuk ruang perlu diperhatikan fungsi ruang, fleksibilitas penggunaan dan bukaan terhadap ruang luar.

2.2.5. Tinjauan Tata Ruang Luar

1. Sirkulasi

Sistem sirkulasi sangat erat hubungannya dengan pola penempatan aktivitas dan penggunaan tanah, sehingga merupakan pergerakan dari ruang yang satu ke ruang yang lain. Kenyamanan dapat berkurang akibat dari sirkulasi yang kurang baik, misalnya tidak adanya pembagian ruang untuk sirkulasi kendaraan dan manusia.

Macam sirkulasi ada dua yaitu :

a. Pedestrian circulation

- Membentuk hubungan yang penting dalam aktivitas yang saling berkaitan dalam satu site.
- Faktor-faktor dalam membentuk pedestrian circulation yaitu safety (keamanan), convenient (menyenangkan), coherence (pertalian, hubungan), comfort (kesenangan), dan aesthetic (estetis).
- Lebar pedestrian tergantung pada kapasitas, skala dan elemen-elemen lain.

b. Vehicular circulation

- Jenis-jenis vehicular circulation : grid sistem, radial, linier dan curve linier.
- Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam perencanaan tata letak parkir ialah :
 1. Letakkan daerah parkir di luar jalur pejalan kaki.
 2. Tempatkan daerah parkir dekat dengan tempat yang dituju.
 3. Tidak mengganggu view terhadap bangunan.
 4. Aman dan nyaman.

2. Ruang Terbuka (open space)

Ruang terbuka merupakan suatu wadah yang dapat menampung kegiatan/aktivitas tertentu dari anak baik secara individu atau secara berkelompok.

Ruang terbuka ditinjau dari kegiatannya :

1. Ruang terbuka aktif, adalah ruang terbuka yang mengundang unsur-unsur kegiatan di dalamnya, antara lain : bermain, olah raga, upacara berkomunikasi dan berjalan-jalan, ruang ini dapat berupa : Plaza lapangan olah raga, tempat bermain, penghijauan di tepi sungai sebagai tempat rekreasi dan lain-lain.
2. Ruang terbuka pasif, adalah ruang terbuka yang di dalamnya tidak mengandung kegiatan manusia antara lain berupa penghijauan/taman sebagai sumber pengudaraan lingkungan, penghijauan sebagai jarak terhadap rel kereta api dan lain-lain.

Cara pandang terhadap ruang terbuka dapat dilihat dari ukuran, yaitu berapa persen dari seluruh kawasan dan cara penataannya yaitu dibuat besar dan lokasi terpusat atau dibuat kecil dan lokasi tersebar.

3. Tata Masa Bangunan

Ada 2 macam tata masa bangunan yaitu :

a. Masa Tunggal

Adalah satu masa yang mewadahi berbagai jenis kegiatan yang akan ditampung.

- Hubungan antar kelompok kegiatan cukup intensif sehingga kemungkinan gangguan antar kegiatan cukup besar.
- Membutuhkan penyelesaian khusus untuk mengurangi gangguan antar kegiatan yang mungkin terjadi.

b. Masa Jamak

Adalah banyak masa dengan berbagai kegiatan yang menyebar tergantung dari fungsi yang diwadahi dalam masa tersebut.

- Hubungan antar kelompok kegiatan relatif lebih rendah.
- Masing-masing kegiatan tidak saling mengganggu.

2.3. Kesimpulan

Pentingnya pendidikan prasekolah bagi anak perlu menjadi perhatian lebih, karena anak-anaklah yang akan menentukan kualitas bangsa di masa yang akan datang. Setiap anak terlahir dengan potensi dan kelebihan masing-masing, akan tetapi potensi yang dimiliki tidak dapat tumbuh dengan sendirinya, melainkan perlu pengembangan dan pemberdayaan secara optimal. Upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan perencanaan lingkungan sekolah yang rekreatif dan edukatif sehingga dapat mendukung perkembangan kecerdasan dan kepribadian anak. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penataan lingkungan sekolah (taman kanak-kanak) yaitu :

- a. Pembagian ruang bermain dalam 6 kategori besar yaitu : 1) area bermain alami (nature spaces), 2) ruang terbuka (open space), 3) jalanan (road spaces), 4) medan petualangan (adventure spaces), 5) ruang bersembunyi (hide out spaces), 6) ruang bermain struktur (play stucture spaces).
- b. Pemilihan warna dan tekstur untuk lantai dan dinding yang sesuai dengan karakter anak yang aktif dan enerjik.
- c. Bentuk ruang yang dinamis dan tidak monoton.
- d. Perencanaan tata ruang luar yang dapat mewadahi berbagai aktivitas anak dalam bermain dan belajar, seperti tata masa bangunan yang efisien dan dinamis, sirkulasi yang aman dan nyaman, dan open space yang atraktif dan cukup luas.