

STUDI PERILAKU DAN KARAKTERISTIK KEGIATAN  
BERMAIN ANAK SEBAGAI DASAR PERANCANGAN  
TATA RUANG TAMAN KANAK-KANAK YANG  
REKREATIF DAN EDUKATIF



DISUSUN OLEH:  
LAILA RAMADHIA  
99 512 171

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
JOGJAKARTA  
2004

24 Mei 2004  
001133  
5120001133001

12  
71457  
Ran  
6  
1

XI, 2004, 6, 23, 900

for book  
etc

# LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR PENELITIAN

## STUDI PERILAKU DAN KARAKTERISTIK KEGIATAN BERMAIN ANAK SEBAGAI DASAR PERANCANGAN TATA RUANG TAMAN KANAK-KANAK YANG REKREATIF DAN EDUKATIF

Disusun Oleh :

**LAILA RAMADHIA**

No. Mhs : 99512171

Jogjakarta, Februari 2004

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

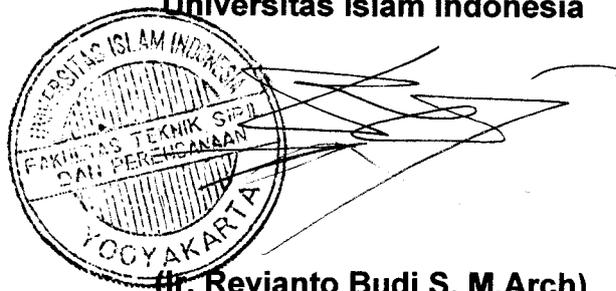


(Ir. Hastuti Saptorini, MA)

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan

Universitas Islam Indonesia



(Ir. Revianto Budi S, M.Arch)

## LEMBAR PERSEMBAHAN

*“Waktu Sungguh - Sungguh Adalah Yang Paling Kita Butuhkan, Tetapi Sayang Justru Waktulah Yang Paling Kita Sia-Siakan”. (Arif Bijak)*

*Kupersembahkan Karya Ini Untuk :*

*Allah SWT Atas Rahmat Dan Hidayah-Nya*

*Yang Tersayang Papa dan Mama,*

*Terimakasih Atas Do'a , Kasih Sayang dan Perhatiannya...*

*Kakak dan Adek-Adeku Tersayang ( Kak Mola, Onk, Ira, Zaky)*

*“PN”...Yang Selalu Ada & Setia Menemani Dalam Suka dan Duka...*

## PRAKATA

# بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Syukur Alhamdulillah, puji dan syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat, ridho dan karunia-Nya, sehingga penyusunan skripsi Tugas Akhir yang berjudul "Studi Perilaku dan Karakteristik Kegiatan Bermain Anak Sebagai Dasar Perancangan Tata Ruang Taman Kanak-Kanak Yang Rekreatif dan Edukatif" dapat terselesaikan. Dalam penulisan skripsi ini, penulis merasa masih banyak terdapat kekurangan dan keterbatasannya, semoga skripsi ini ada manfaatnya dan dapat menjadi bahan masukan bagi kita semua.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak menghadapi hambatan dalam berbagai hal. Namun berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, akhirnya hambatan tersebut dapat teratasi. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu sampai terselesaikannya penulisan ini, terutama kepada :

1. Allah SWT, yang melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Papa dan Mama, terima kasih atas do'a dan kepercayaannya selama ini.
3. Ir. Revianto Budi Santoso M.Arch, selaku Ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
4. Ir. Hastuti Saptorini, MA, selaku Dosen Pembimbing yang sangat berperan besar dalam penyelesaian Tugas Akhir ini. Terima kasih yang sedalam-dalamnya buat ibu atas kesabarannya dalam memberikan bimbingan, perhatian, dorongan dan ilmunya selama proses penulisan Tugas Akhir ini.
5. Ir. Wiryono Rahardjo, M.Arch, selaku Dosen Penguji yang telah memberikan kritik dan saran kepada penulis.

6. Ir. Sugini, MT, selaku Dosen Tamu yang telah memberikan masukan kepada penulis.
7. Kepada keluarga besar TK Budi Mulia 1 Jogjakarta atas partisipasi dan kerjasamanya.
8. "PI\_EN",... terimakasih sudah menjadi partner yang selalu siap membantu dan memberikan dukungan do'a dan semangat yang sangat berarti.
9. Saudara dan keluargaku : Kak Mola, Onk, Ira, Zaky, Om Han, Om Punk, Memet, Hendra, Nunung, Deden, Lely, U'ul, Ana, Ati, Om Afat, Om Jon, Om Nur....., semuanya terima kasih buat do'a-do'anya.
10. Keluarga besar Ir. Nurdin Damhuji, keluarga keduaku...terima kasih atas do'a dan perhatiannya.
11. Teman-temanku : Ajeng, Ziza, Ika, Aya', The Dina, Vivi, Silvi, Ana, Sari, Nisa, Anom, Fiena, Johan, Mbak Mira, Mas Ira, Mas Nugl, Mas Barep, Indah, Nini', Ita'...terimakasih buat semua bantuan dan do'anya.
12. Mas Tutut dan mas Sardjiman, maaf kalau sudah pernah merepotkan, terima kasih sudah menemani.
13. Teman-teman Arsitek '99...
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga Allah membalas semua kebaikan dan bantuan yang telah diberikan.....

Penulis menyadari skripsi Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, semoga ini dapat memberi manfaat bagi semua pihak terutama bagi penulis. Segala kebenaran dan kesempurnaan hanyalah datang dari Allah SWT.

*Wassalamu'alaiikum Wr. Wb*

Jogjakarta, Februari 2004

Penulis,  
Laila Ramadhia

# **STUDI PERILAKU DAN KARAKTERISTIK KEGIATAN BERMAIN ANAK SEBAGAI DASAR PERANCANGAN TATA RUANG TAMAN KANAK-KANAK YANG REKREATIF DAN EDUKATIF**

## *STUDY OF BEHAVIOR AND CHARACTERISTIC CHILD PLAY ACTIVITY AS DESIGN BASIC OF RECREATIVE AND EDUCATIVE KINDERGARTEN*

---

Oleh :

**Laila Ramadhia**  
99 512 171

Pembimbing :

**Ir. Hastuti Saptorini, MA.**

### **ABSTRAK**

Masa prasekolah adalah masa-masa penting bagi perkembangan anak, dimana anak mulai belajar berbagai hal dan berinteraksi dengan orang lain. Oleh karena itu untuk dapat mendukung berbagai perkembangan anak diperlukan suatu wadah yang sesuai dengan karakter anak dan bersifat rekreatif dan edukatif.

Sebagai kajian pustaka, penelitian ini mengacu kepada observasi dan penelitian yang dilakukan oleh Mitsuru Senda (1922), menyatakan bahwa ruang bermain anak dapat diklasifikasikan dalam enam kategori besar, yaitu : 1) Area bermain alami. 2) Ruang terbuka. 3) Jalanan. 4) Medan petualangan. 5) Tempat bersembunyi . 6) Tempat bermain struktur. Penelitian lain dilakukan oleh Nurudin Hidayat (2002), yang menyimpulkan bahwa ruang rekreatif dibentuk dengan memanfaatkan pengolahan karakter arsitektural elemen alami berupa air, vegetasi, unsur binatang dan elemen arsitektural berupa warna, tekstur, organisasi ruang, sirkulasi ruang dan skala ruang bagi anak-anak. Sedangkan landasan teori yang dipakai adalah yang berhubungan dengan perilaku anak, perkembangan anak dan elemen ruang yang mencakup bentuk, warna, skala dan tekstur.

Metode pengumpulan data adalah dengan pengamatan dan interview sebagian pelaku. Dalam hal ini responden yang dipilih sebagai sampel adalah 35% guru dan 30% orang tua yang menunggu anak di sekolah. Sampel tersebut dipilih dengan cara *cluster random sampling*. Kriteria yang menjadi tolak ukur dalam pemilihan sampel di TK Budi Mulia yaitu para orang tua murid yang ikut menunggu anak selama di sekolah minimal tiga hari dalam seminggu. Metode analisis yang digunakan adalah metode induktif, yaitu permasalahan yang diperoleh akan diteliti kemudian dirumuskan sebagai rekomendasi untuk Taman Kanak-kanak Budi Mulia 1 Jogjakarta.

Hasil survey menunjukkan fakta sebagai berikut : 1) Sarana bermain kurang mendukung. 2) Jenis permainan monoton. 3) Interaksi dalam bermain masih kurang. 4) Sistem parkir tidak jelas. 5) Bentuk masa kaku (tidak dinamis). 6) Warna ruang dominan dan kurang cerah. 7) Tata ruang luar belum teratur.

Melalui proses analisis terhadap tata masa dan open space, bentuknya disesuaikan dengan pola perilaku bermain dan karakter anak yang aktif dan dinamis, yaitu kombinasi dari bentuk-bentuk persegi dan bentuk lingkaran, dimana tata masa menggunakan pola masa tunggal. Open space berupa ruang bermain dikelompokkan menjadi satu area untuk memudahkan pengawasan. Agar tidak terjadinya pola penyebaran parkir yang dapat mengganggu aktivitas bermain anak, maka sistem parkir dikelompokkan menjadi satu area dengan luas 140 m<sup>2</sup>. Akses parkir dari entrance langsung menuju ke bangunan sehingga tidak mengganggu area kegiatan yang lain. Entrance untuk kendaraan dibuat terpisah dengan pejalan kaki untuk keamanan dan kenyamanan penggunaan. Area parkir dan sirkulasi diberi perkerasan berupa paving block dan diberi pepohonan sebagai pengarah dan peneduh. Untuk ruang dalam, agar kegiatan belajar lebih efektif, ruang kelas dibagi dalam tiga area yaitu area dalam grup, area belajar dan area cerita dengan luas 63 m<sup>2</sup>. Penggunaan warna ruang disesuaikan dengan jenis kegiatan dalam ruang (ruang kelas menggunakan warna biru dan kuning, ruang bermain menggunakan warna merah dan oranye dan perpustakaan menggunakan warna biru dan hijau). Tekstur penutup lantai juga disesuaikan dengan karakter aktivitas dalam ruang (ruang kelas menggunakan keramik jenis *semi-matt* dengan permukaan yang kasar sehingga aman bagi anak, ruang bermain menggunakan karet sintesis dengan warna dan corak yang menarik, dan perpustakaan menggunakan karpet lembut dengan berbagai motif abjad, angka atau gambar yang bersifat kreatif dan mendidik).

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>PRAKATA</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang Permasalahan .....	1
1.2. Rumusan Permasalahan.....	7
1.2.1. Permasalahan Umum .....	7
1.2.2. Permasalahan Khusus.....	7
1.3. Tujuan Dan Sasaran Penelitian.....	7
1.3.1. Tujuan.....	7
1.3.2. Sasaran .....	7
1.4. Batasan / Definisi .....	8
1.5. Kerangka Pola Pikir.....	10
1.6. Sistematika Penulisan.....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI</b>	
2.1. Kajian Pustaka .....	12
2.1.1. Studi Banding .....	14
2.2. Landasan Teori .....	19
2.2.1. Perkembangan Anak.....	19
2.2.2. Tinjauan Permainan Anak .....	20
2.2.3. Tinjauan Rekreasi Dan Edukasi .....	30
2.2.4. Tinjauan Tata Ruang Dalam.....	33
2.2.5. Tinjauan Tata Ruang Luar.....	39
2.3. Kesimpulan .....	42

<b>BAB III RANCANGAN PENELITIAN</b> .....	43
3.1. Populasi .....	43
3.2. Sampling .....	43
3.3. Metode Pengumpulan Data.....	44
3.4. Instrumen / Alat.....	44
3.5. Penentuan Variabel dan Sub Variabel .....	45
3.6. Metode Analisis.....	46
<b>BAB IV HASIL SURVEY LAPANGAN</b> .....	47
4.1. Analisis Hasil Kuisisioner.....	47
4.1.1. Anak .....	47
4.1.2. Orang Tua .....	52
4.1.3. Guru .....	54
4.2. Hasil Pengamatan Non Fisik.....	55
4.2.1. Perilaku Anak .....	55
4.2.2. Perilaku Orang Tua .....	57
4.3. Hasil Pengamatan Fisik .....	59
4.3.1. Tinjauan Ruang Dalam.....	59
4.3.2. Tinjauan Ruang Luar.....	60
4.3.3. Pola Penyebaran Tempat Bermain .....	62
4.3.4. Site .....	63
<b>BAB V ANALISIS HASIL SURVEY LAPANGAN</b> .....	64
5.1. Analisis Tata Ruang Luar.....	64
5.1.1. Analisis Tata Masa Bangunan.....	64
5.1.2. Analisis Open Space .....	66
5.1.3. Analisis Sirkulasi .....	68
5.2. Analisis Perilaku Anak.....	70
5.2.1. Perilaku Bermain .....	70
5.2.2. Perilaku Belajar .....	74
5.3. Analisis Perilaku Orang Tua.....	80
5.4. Analisis Perilaku Guru.....	82

5.5. Analisis Tata Ruang Dalam.....	84
5.5.1. Analisis Bentuk Ruang .....	84
5.5.2. Analisis Warna Dan Skala.....	86
5.5.3. Analisis Tekstur.....	89
5.6. Kesimpulan .....	91
<b>BAB VI GUIDELINE PERANCANGAN .....</b>	<b>92</b>
6.1. Tata Ruang Luar .....	92
6.1.1. Tata Masa Bangunan.....	92
6.1.2. Open Space .....	92
6.1.3. Sirkulasi.....	93
6.2. Tata Ruang Dalam.....	94
6.2.1. Bentuk Ruang.....	94
6.2.2. Warna Dan Skala .....	97
6.2.3. Tekstur .....	99

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Denah .....	14
Gambar 2.2.	Site plan .....	16
Gambar 2.3.	Denah .....	16
Gambar 2.4.	Site plan .....	17
Gambar 4.1.	Ruang bermain indoor.....	56
Gambar 4.2.	Jembatan tangga .....	56
Gambar 4.3.	Panjang tali .....	56
Gambar 4.4.	Pola penyebaran tempat parkir .....	57
Gambar 4.5.	Pola penyebaran tempat menunggu .....	58
Gambar 4.6.	Ruang kelas .....	59
Gambar 4.7.	Jenis lantai .....	59
Gambar 4.8.	Lapangan bermain .....	60
Gambar 4.9.	Alat permainan .....	60
Gambar 4.10.	Alat permainan .....	61
Gambar 4.11.	Pola penyebaran tempat bermain .....	62
Gambar 4.12.	Pola penyebaran letak kelas .....	63
Gambar 5.1.	Pola masa tunggal .....	66
Gambar 5.2.	Tata open space .....	68
Gambar 5.3.	Alur sirkulasi.....	70
Gambar 5.4.	Area bermain pasir.....	72
Gambar 5.5.	Rumah-rumahan .....	72
Gambar 5.6.	Ruang bermain peran .....	76
Gambar 5.7.	Ruang cerita outdoor.....	79
Gambar 5.8.	Area pengawasan .....	81
Gambar 5.9.	Organisasi dalam bermain .....	82
Gambar 5.10.	Pembagian area kelas .....	85
Gambar 5.11.	Ruang penunjang.....	86
Gambar 5.12.	Pola lantai .....	87
Gambar 5.13.	Skala anak dan orang dewasa .....	89
Gambar 5.14.	Karet sintetis penutup lantai.....	90

## **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 mewadahi 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”.

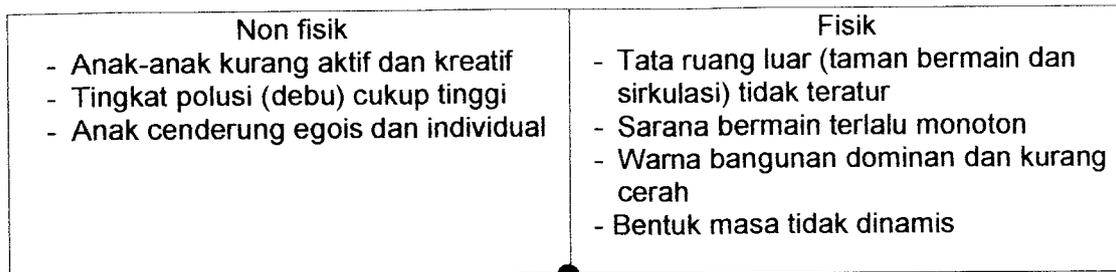
Suatu wadah yang memberikan pendidikan bagi perkembangan kognitif (cipta/intelektual), afektif (rasa/empati), dan psikomotorik (karsa/gerak fisik) anak.

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



### ISSUE

STUDI PERILAKU DAN KARAKTERISTIK BERMAIN ANAK SEBAGAI DASAR PERANCANGAN TATA RUANG TAMAN KANAK-KANAK YANG REKREATIF DAN EDUKATIF

### PERMASALAHAN

Bagaimana guideline perancangan tata ruang dalam dan ruang luar Taman Kanak-Kanak yang bernuansa rekreatif dan edukatif

### KAJIAN TEORI

Teori-teori yang berkaitan dengan judul penelitian, diantaranya yaitu : psikologi dan perkembangan anak, tinjauan permainan anak, teori penataan ruang dalam dan ruang luar.

### ANALISIS DAN SINTESIS

Metode yang digunakan adalah metode induktif, yaitu permasalahan yang diperoleh pada sampel akan diteliti kemudian dirumuskan sebagai rekomendasi bagi Taman Kanak-kanak Budi Mulia 1 Jogjakarta.

### REKOMENDASI

Kesimpulan dari analisis yang merupakan *guide line* perancangan untuk Taman Kanak-Kanak yang rekreatif dan edukatif

### PRA DESAIN

Master plan TK Budi Mulia 1, site plan, denah, tampak, potongan

## 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.

## **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

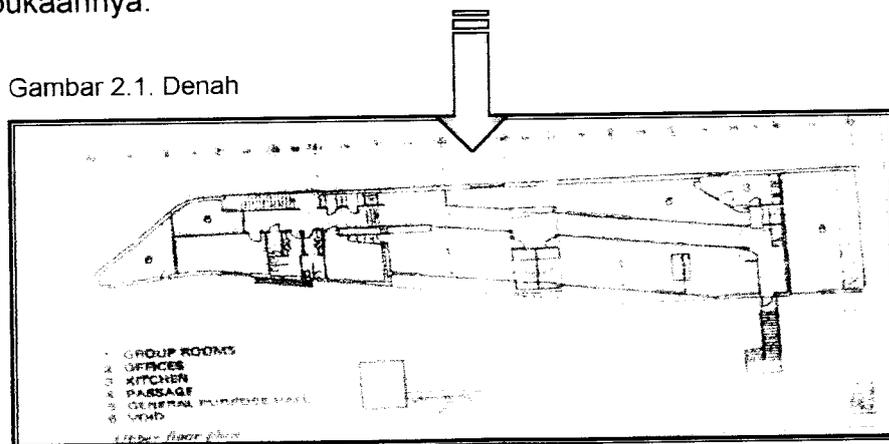
pemilihan warna pada perabot penunjang kegiatan. 4) beragam kegiatan muncul dalam satu ruang, ruang kelas selain sebagai ruang pendidikan juga ruang bermain, begitu sebaliknya halaman sebagai taman bermain juga sebagai ruang pendidikan.

### 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.

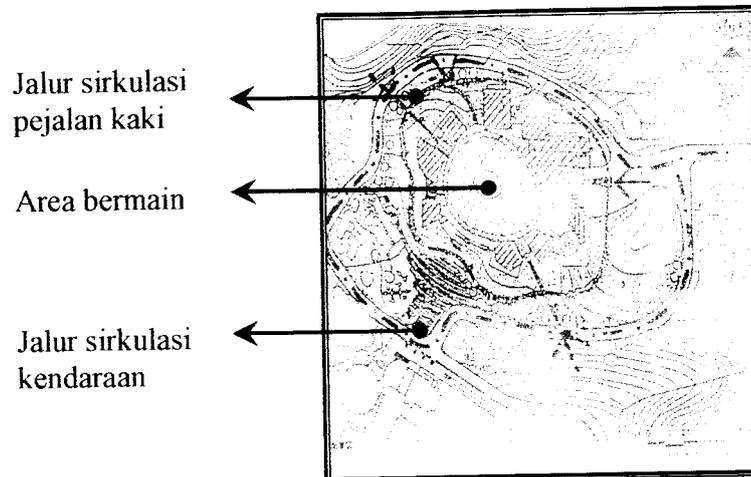
- Pada lantai dasar terdapat tiga kelompok ruang untuk anak kecil yang terbuka langsung ke ruang bermain di luar, ruang lain yang berhubungan ke ruang bermain adalah dua kelompok ruang di lantai 1 dan ruang PR. Pada lantai dua terdapat langit-langit transparan sehingga memungkinkan isi ruangan dilihat 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.

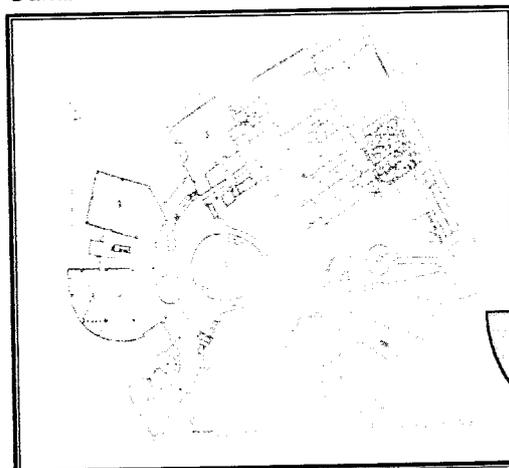
Gambar 2.2. site plan



Sumber : Play space for children

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

Gambar 2.3. denah

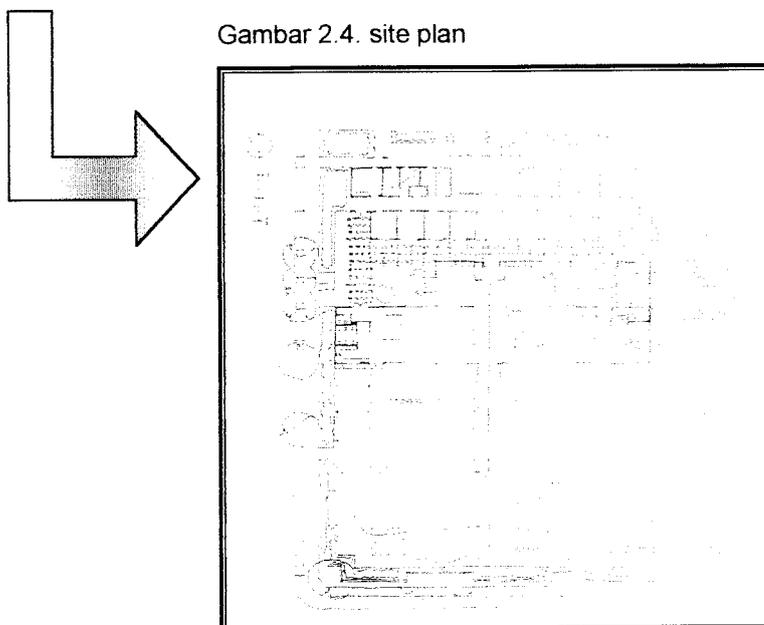


Denah bangunan dengan sistem radial dan merupakan modifikasi bentuk-bentuk dasar.

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.



Gambar 2.4. site plan

Sumber : GA Document

- 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 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 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 mendatangkan 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"> <li>• Aktif dinamis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensori motor</li> <li>• Physical motor</li> <li>• Kognitif - intelektual</li> <li>• Sosial</li> </ul>	Bermain bebas dan spontan, drama, bermain konstruktif, musik, mengumpulkan, mengeksplorasi, permainan dan olahraga
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pasif hiburan, cenderung statis</li> </ul>		Membaca, menonton film, mendengarkan radio, mendengarkan musik, menonton televisi
Belajar (edukasi)	Tidak terstruktur (nonformal)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perhatian</li> <li>• Pengamatan, melalui penglihatan, pendengaran, rabaan, penciuman, pencecapan</li> <li>• Tanggapan</li> <li>• Fantasi</li> <li>• Ingatan</li> <li>• Berfikir</li> <li>• Perasaan</li> <li>• Motif-motif</li> </ul>	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.

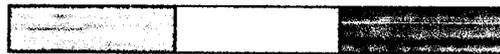
Sumber : Rustam Hakim, 1993

## 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 <sup>2</sup>
4 – 7 th	1,10 m	0,95 m <sup>2</sup>

Sumber : Osmond, 1987

Tabel 2.4. Tabel ruang gerak outdoor

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

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.

## **BAB III**

### **RANCANGAN PENELITIAN**

#### **3.1. Populasi**

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak dan Kelompok Bermain Budi Mulia 1 Jogjakarta. TK ini terdiri dari 6 kelas untuk tingkat A dan B dengan jumlah murid  $\pm$  30 anak untuk masing-masing kelas dan 1 kelas untuk kelompok bermain dengan jumlah murid 20 anak, dimana setiap kelas diajar oleh 2 orang guru.

#### **3.2. Sampling**

Penelitian ini dilakukan melalui wawancara dengan mengambil sampel untuk mendapatkan data primer dengan menggunakan teknik *quota*, *cluster*, *random sampling*. Teknik cluster dipilih untuk mewawancarai responden yang terdiri dari kelompok pelaku, yaitu kelompok anak, orang tua dan guru. Teknik sampel yang dipakai adalah teknik pengambilan contoh atau sampel dari pengguna bangunan secara acak yang dapat mewakili pendapat pengguna bangunan taman kanak-kanak. Pengumpulan sampel dilakukan dengan cara pengamatan dan wawancara terstruktur dengan pengguna bangunan. Kriteria yang menjadi tolak ukur dalam pemilihan sampel di TK Budi Mulia yaitu orang tua murid yang ikut menunggu anak selama di sekolah minimal 3 kali dalam seminggu. Jumlah sampel yang dipilih adalah sebagai berikut, jumlah orang tua murid 15 orang dan jumlah guru sebanyak 5 orang, sehingga quota keseluruhan adalah 20 orang. Teknik random dalam hal ini adalah sampel orang tua dan guru yang diambil secara acak dari tiap kelas.

### 3.3. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian terbagi menjadi dua, yaitu pengumpulan data primer dan data sekunder. Metode pengumpulan data primer terdiri dari beberapa tahap, yaitu : *pertama*, metode observasi (pengamatan), baik itu observasi pelaku maupun observasi fisik. *Kedua*, metode questioner (angket) adalah daftar pertanyaan mengenai masalah yang berkaitan dengan objek penelitian dan disebarkan kepada responden. *Ketiga*, metode interview (wawancara) baik itu wawancara terstruktur maupun tidak terstruktur. Sedangkan metode pengumpulan data sekunder dilakukan dengan cara mencari data-data yang mendukung objek penelitian dan kajian pustaka mengenai teori-teori yang berkaitan dengan segala sesuatu yang menyangkut dengan topik penelitian.

### 3.4. Instrumen/alat

Bahan/alat yang digunakan dalam penelitian yaitu : 1) buku catatan, untuk mencatat semua kegiatan yang dilakukan selama penelitian. 2) lembar questioner, yang dibagikan kepada koresponden. 3) kamera, digunakan untuk mengambil gambar-gambar objek penelitian yang nanti akan mendukung penelitian, dan 5) komputer, digunakan untuk menguraikan/mengolah data-data yang telah terkumpul, yang kemudian penyelesaiannya dalam bentuk penulisan.



Bab III Rancangan Penelitian

### 3.5. Penentuan Variabel dan Sub Variabel

Penentuan variabel dan sub variabel yang dapat mendukung penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.1. penentuan variabel dan sub variabel

No.		Variabel	Sub variabel
1	Anak	1. Jenis kelamin 2. kegiatan	a. macam b. intensitas c. sifat anggota - individual - kelompok d. alat/perlengkapan e. tempat f. kategori
2	Orang tua	1. kegiatan 2. kebiasaan	a. macam b. intensitas a. perilaku
3	Nuansa rekreatif dan edukatif	1. tata ruang dalam  2. tata ruang luar	a. Bentuk b. Skala - furniture - ruang c. Tekstur - lantai - dinding d. Warna - dinding - furniture  a. Tata masa b. Sirkulasi - kendaraan - pejalan kaki c. Open space

### **3.6. Metode Analisis**

Metode yang digunakan adalah metode induktif , yaitu metode dimana permasalahan yang diperoleh akan diteliti untuk kemudian dirumuskan sebagai rekomendasi bagi Taman Kanak-kanak Budi Mulia 1 Jogjakarta.

## **BAB IV**

### **HASIL SURVEY LAPANGAN**

#### **4.1. Analisis Hasil Kuisisioner**

Hasil wawancara terhadap guru dan orang tua murid di TK Budi Mulia didapat melalui kuisisioner. Jumlah responden yang diambil sebanyak 20 responden, yaitu 15 orang tua murid dan 5 orang guru. Nama dan jumlah responden diambil secara acak. Selanjutnya data dianalisis secara kuantitatif berupa tabel frekuensi.

Berdasarkan hasil kuisisioner pada bulan september 2003, diperoleh data-data sebagai berikut :

##### **4.1.1. Anak**

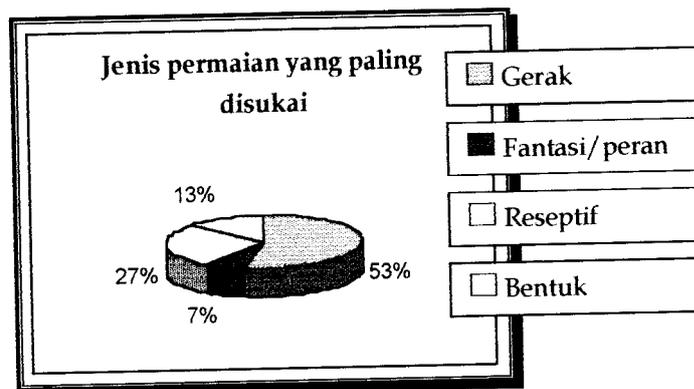
###### **1. Jenis permainan**

Jenis permainan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah jenis permainan yang biasa dilakukan anak-anak pra sekolah yang dibedakan menjadi 4 kelompok yaitu : 1) permainan gerak (melempar-lempar, melompat-lompat, berlari-lari). 2) permainan fantasi/peran (peran sebagai ibu, sekolah-sekolahan, perang-perangan). 3) permainan reseptif (mendengar cerita, melihat gambar). 4) permainan bentuk (menyusun balok, bermain pasir). Dari kuisisioner diperoleh hasil bahwa 53% anak lebih menyukai jenis permainan gerak dan 26% lainnya lebih menyukai jenis permainan reseptif.

Tabel 4.1. Jenis permainan

Jenis permainan	Frekuensi	Persen
Gerak	8	53,3%
Fantasi/peran	1	6,7%
Reseptif	4	26,7%
Bentuk	2	13,3%
Total	15	100%

Sumber : Hasil analisis kuisisioner, september 2003



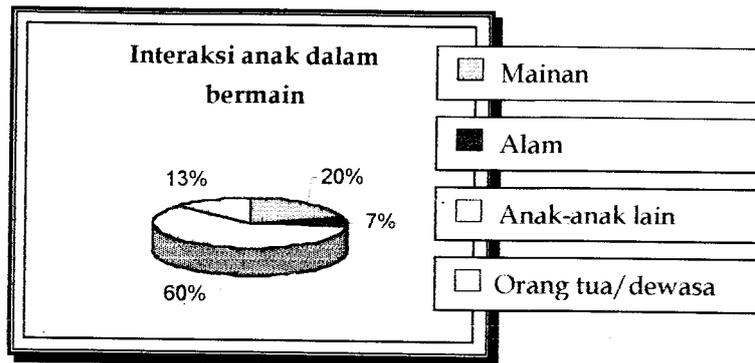
## 2. Interaksi anak

Perilaku bermain anak dapat dilihat dari bagaimana cara anak berinteraksi terhadap lingkungan sekitarnya maupun terhadap mainannya. Sebagian besar (60%) anak budi mulia lebih senang berinteraksi dengan anak-anak lain atau teman sebayanya.

Tabel 4.2. Interaksi anak

Interaksi anak	Frekuensi	Persen
Dengan mainan	3	20%
Dengan alam	1	6,7%
Dengan anak-anak lain	9	60%
Dengan orang tua/dewasa	2	13,3%
Total	15	100%

Sumber : Hasil analisis kuisisioner, september 2003



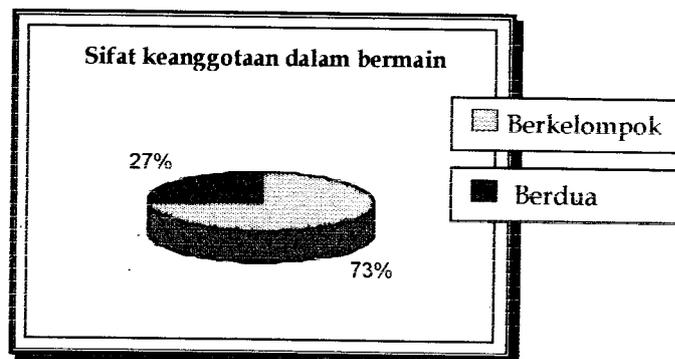
3. Sifat keanggotaan dalam bermain

Dari tabel dapat dilihat bahwa 11 dari 15 responden atau 73% menyatakan anak lebih senang bermain secara berkelompok. Dan sisanya sebesar 26% lebih senang bermain berdua-dua.

Tabel 4.3. Sifat keanggotaan dalam bermain

Sifat	Frekuensi	Persen
Berkelompok	11	73,3%
Berdua	4	26,7%
Individu	-	0%
Total	15	100%

Sumber : Hasil analisis kuisioner, september 2003



Bab IV Hasil Survey Lapangan

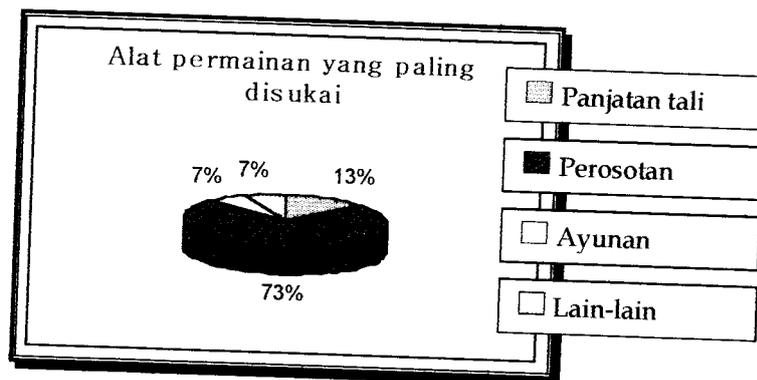
4. Alat permainan

Yang dimaksud alat permainan disini adalah alat-alat permainan out door yang terdapat di TK budi mulia antara lain panjatan tali, perosotan, ayunan, dan lain-lain. alat permainan yang paling banyak digemari anak-anak budi mulia baik anak laki-laki maupun anak perempuan yaitu perosotan, dengan jumlah responden sebesar 73%.

Tabel 4.4. Alat permainan

Alat permainan	Frekuensi	Persen
Panjatan tali	2	13,3%
Perosotan	11	73,3%
Ayunan	1	6,7%
Lain-lain	1	6,7%
Total	15	100%

Sumber : Hasil analisis kuisioner, september 2003



5. Perasaan bosan di ruang kelas

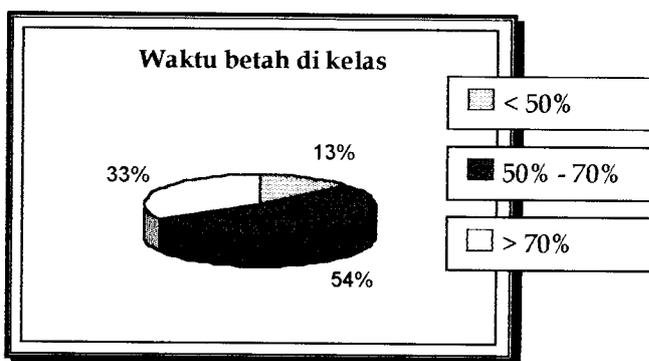
Persentase waktu anak merasa betah di dalam ruang kelas yaitu 50% - 70%, dengan jumlah responden sebesar 53%. Alasan utama anak merasa bosan di kelas yaitu karena anak lebih senang bermain di luar daripada belajar di kelas. Selain itu anak lebih senang

bergerak/berlarian daripada duduk di dalam kelas. Alasan lainnya yaitu karena pelajaran terlalu monoton, baik materi atau tempat belajar.

Tabel 4.5. Perasaan betah di kelas

Waktu betah di kelas	Frekuensi	Persen
< 50%	2	13,3%
50 % - 70%	8	53,3%
>70%	5	33,3%
Total	15	100%

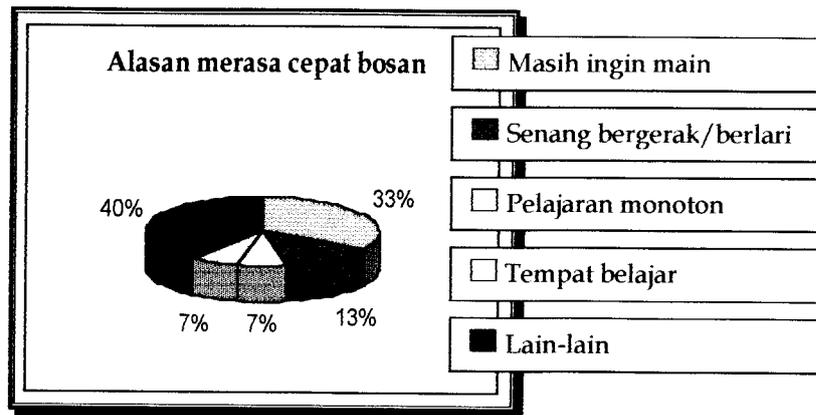
Sumber : Hasil analisis kuisisioner, september 2003



Tabel 4.6. Alasan merasa cepat bosan

Alasan	Frekuensi	Persen
Masih ingin main	5	33,3%
Lebih senang bergerak/berlari	2	13,3%
Pelajaran monoton	1	6,7%
Tempat belajar	1	6,7%
Lain-lain	6	40%
Total	15	100%

Sumber : Hasil analisis kuisisioner, september 2003



#### 4.1.2. Orang Tua

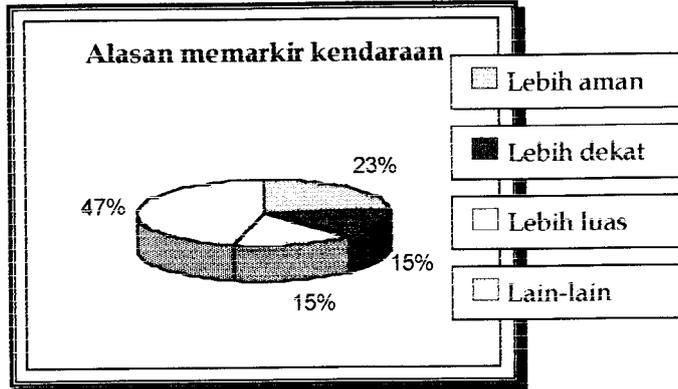
##### 1. Tempat Parkir

Jumlah responden sebanyak 15 orang dan yang membawa kendaraan sebanyak 13 orang. Sebagian besar (77%) memarkir kendaraan langsung di dekat kelas atau di lapangan bermain anak, sedangkan sisanya 23% memarkir kendaraan di dekat pintu masuk. Alasannya yaitu karena lebih terkontrol dan lebih aman (23%), lebih dekat dengan kelas anak dan anak tahu kalau orang tua masih menunggu, lebih luas dan tidak ada tempat parkir khusus.

Tabel 4.7. Alasan memarkir kendaraan

Alasan	Frekuensi	Persen
Lebih aman	3	23%
Lebih dekat	2	15,4%
Lebih luas	2	15,4%
Lain-lain	6	46,2%
Total	13	100%

Sumber : Hasil analisis kuisisioner, september 2000



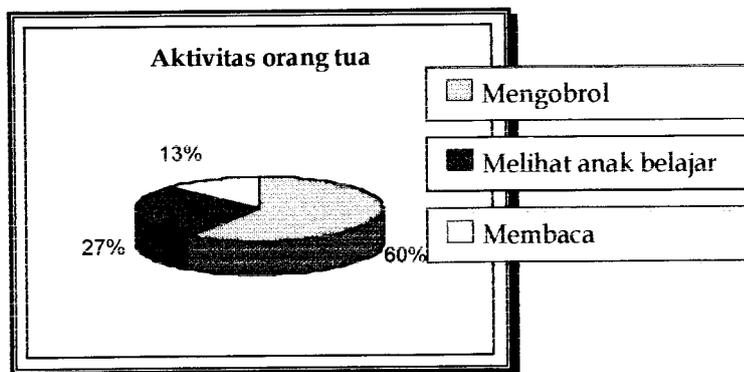
## 2. Aktivitas

Aktivitas yang biasa dilakukan orang tua selama menunggu anak belajar di dalam kelas yaitu mengobrol (60%), melihat anak belajar (27%) dan sisanya membaca (13%).

Tabel 4.8. Aktivitas orang tua

Alasan	Frekuensi	Persen
Mengobrol	9	60%
Melihat anak belajar	4	26,7%
Membaca	2	13,3%
Makan	-	0%
Total	15	100%

Sumber : Hasil analisis kuisioner, september 2003



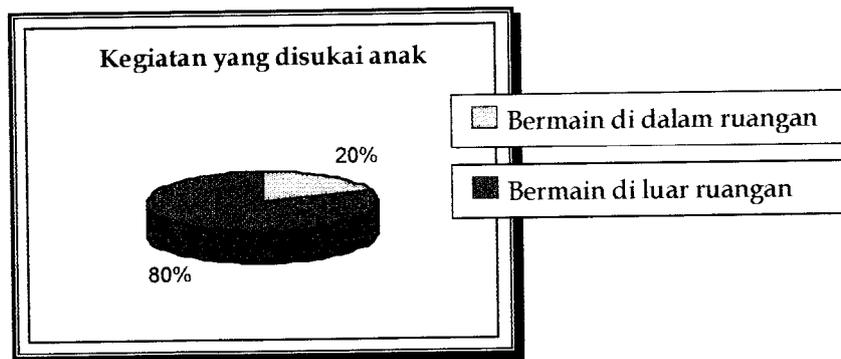
#### 4.1.3. Guru

Menurut hasil wawancara dengan 5 orang guru, kegiatan yang paling disukai anak adalah bermain di luar ruangan (80%), dan kegiatan yang tidak disukai anak yaitu belajar di dalam kelas (40%), bermain di dalam ruangan dan olahraga masing-masing 20%. Secara rinci dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 4.9. Kegiatan yang disukai anak

Kegiatan	Frekuensi	Persen
Bermain di dalam ruangan	1	20%
Bermain di luar ruangan	4	80%
Belajar	-	0%
Olah raga	-	0%
Total	5	100%

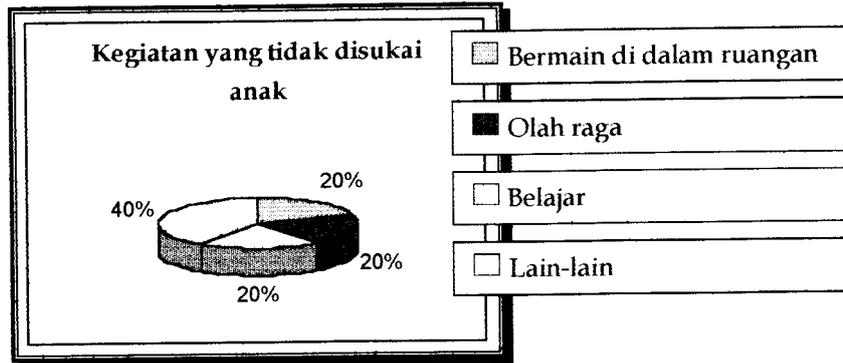
Sumber : Hasil analisis kuisisioner, september 2003



Tabel 4.10. Kegiatan yang tidak disukai anak

Kegiatan	Frekuensi	Persen
Bermain di dalam ruangan	1	20%
Bermain di luar ruangan	-	0%
Belajar	2	40%
Olah raga	1	20%
Lain-lain	1	20%
Total	5	100%

Sumber : Hasil analisis kuisisioner, september 2003



## 4.2. Hasil Pengamatan Non Fisik

### 4.2.1. Prilaku Anak

Pada umumnya macam kegiatan anak-anak budi mulia memiliki pola yang sama, hanya ada sedikit perbedaan dari segi umur dan jenis kelamin anak. Taman kanak-kanak budi mulia juga dilengkapi dengan playgroup/kelompok bermain yang terdiri atas anak usia 2,5 – 3,5 tahun. Sedangkan untuk anak usia 4 – 5 tahun masuk dalam kelas A dan B.

Tabel 4.11. Macam kegiatan

Waktu	Kegiatan
08.00 – 09.15	Belajar di kelas
09.15 – 09.30	Istirahat
09.30 – 10.00	Makan bersama dan persiapan pulang

Sumber : Hasil analisis kuisioner, september 2003

Waktu istirahat yang digunakan untuk bermain bebas di luar ruangan diberikan hanya 15 menit. Menurut para guru dan orang tua, waktu 15 menit masih terasa kurang untuk anak-anak bermain, karena walaupun lonceng tanda masuk telah berbunyi, anak-anak tidak mau memasuki kelas kembali sampai dipanggil oleh guru. Kalaupun sudah memasuki kelas, beberapa anak berlari kembali keluar kelas.

Bab IV Hasil Survey Lapangan

Untuk anak-anak yang masih duduk di playgroup, pada waktu istirahat tidak diperbolehkan bermain di taman bermain, hanya boleh bermain di dalam kelas dengan alat-alat permainan yang disediakan,

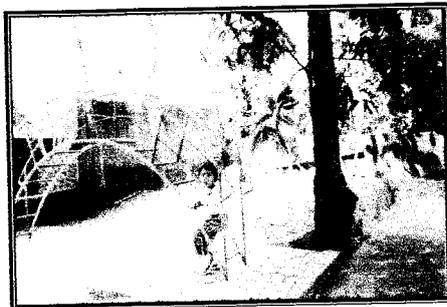


Gambar 4.1. ruang bermain indoor  
Sumber : hasil survey, Agustus 2003

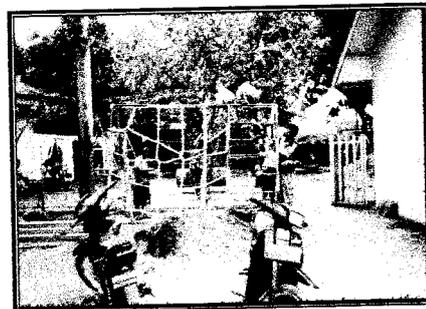
Karena jika bermain bersama anak-anak yang lebih besar, dikhawatirkan tidak akan mendapat kesempatan untuk menggunakan alat-alat permainan.

Anak anak budi mulia diarahkan untuk belajar dan bermain secara berkelompok untuk melatih anak bekerjasama dan bersosialisasi. Tetapi dalam bermain terlihat beberapa anak bermain secara individu dengan orang tua, berdua-dua atau hanya melihat-lihat teman yang lain sedang bermain.

Dalam satu kelompok bermain, perbandingan antara anak laki-laki dan anak perempuan tidak seimbang yaitu sekitar 1 : 4. hal ini terjadi karena perbedaan jenis permainan yang disukai anak laki-laki dan anak perempuan. Selain itu anak laki-laki lebih menyukai permainan aktif dan memiliki unsur eksplorasi dan petualangan.



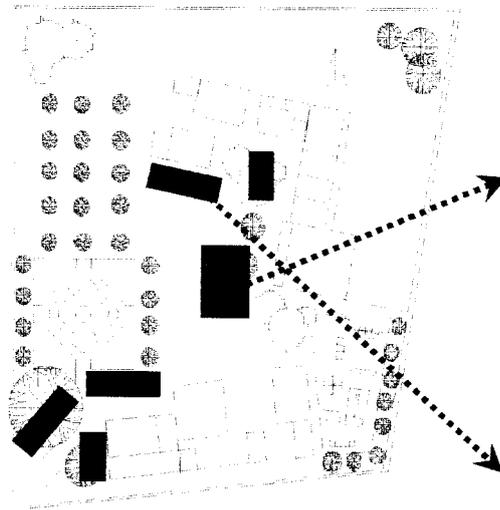
Gambar 4.2. jembatan tangga  
Sumber : hasil survey, Agustus 2003



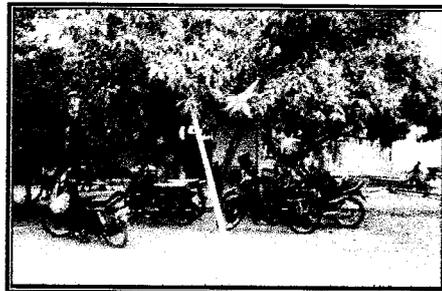
Gambar 4.3. panjatan tali  
Sumber : hasil survey, Agustus 2003

#### 4.2.2. Prilaku Orang Tua

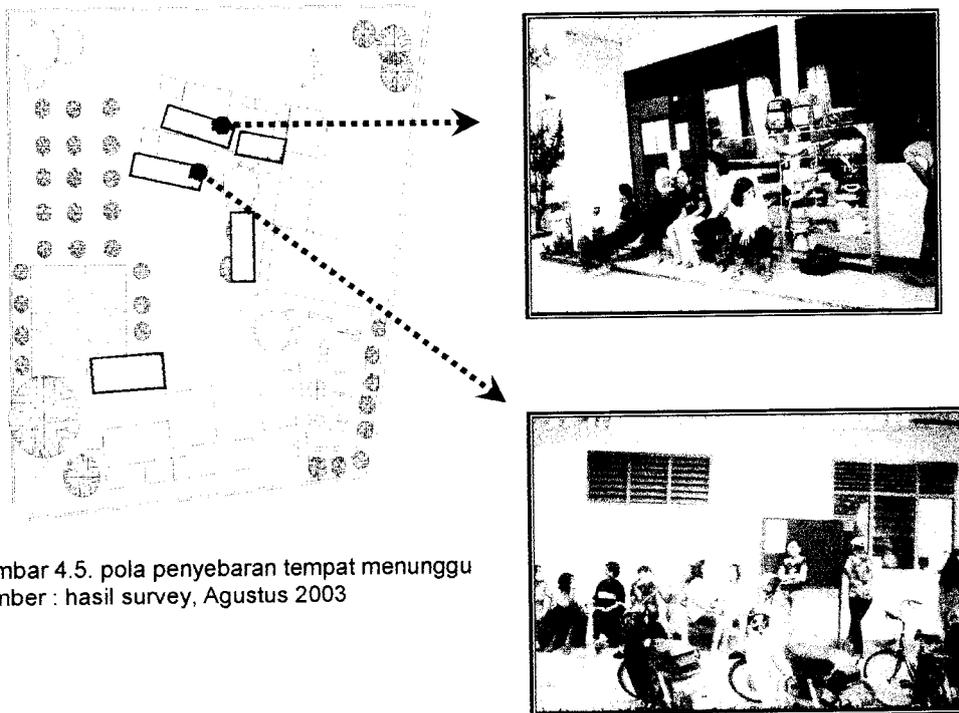
Yang dimaksud orang tua disini adalah ibu, ayah, nenek atau saudara yang mengantar dan menunggu anak di sekolah. Permasalahan utama yaitu tidak adanya tempat parkir khusus bagi para pengantar, sehingga para pengantar memarkir kendaraan di dekat kelas anak masing-masing yaitu di lapangan bermain anak. Hal ini dapat mengganggu aktivitas bermain anak.



Gambar 4.4. pola penyebaran tempat parkir  
Sumber : hasil survey, Agustus 2003



Selama menunggu anak belajar, para orang tua terlihat duduk di depan kelas sambil mengobrol dan sesekali melihat anak belajar di kelas.



Gambar 4.5. pola penyebaran tempat menunggu  
Sumber : hasil survey, Agustus 2003

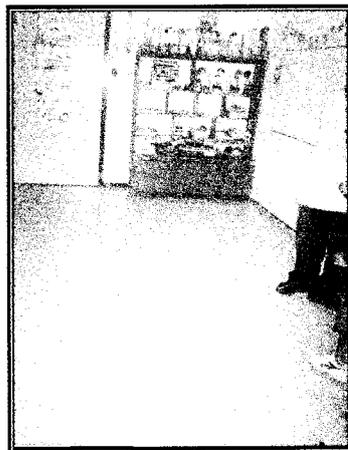
### 4.3. Hasil Pengamatan Fisik

#### 4.3.1. Tinjauan Ruang Dalam (Ruang kelas)



Gambar 4.6. ruang kelas  
Sumber : hasil survey, Agustus 2003

Ruang kelas berbentuk segi empat berukuran 5m x 8m dan berwarna biru muda agak keputih-putihan. Ruang terkesan kaku tidak mencerminkan karakter anak yang aktif dan dinamis.

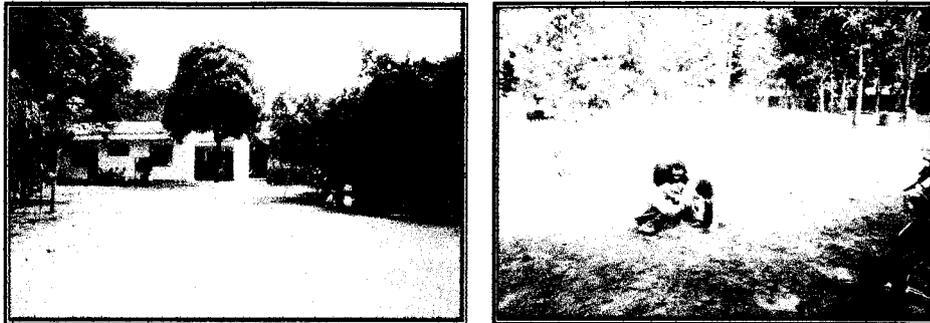


Gambar 4.7. jenis lantai  
Sumber : hasil survey, Agustus 2003

Lantai menggunakan keramik polos berukuran 30cm x 30cm, kurang aman bagi anak, karena tidak bertekstur dan cukup licin sehingga anak mudah terjatuh ketika berlari.

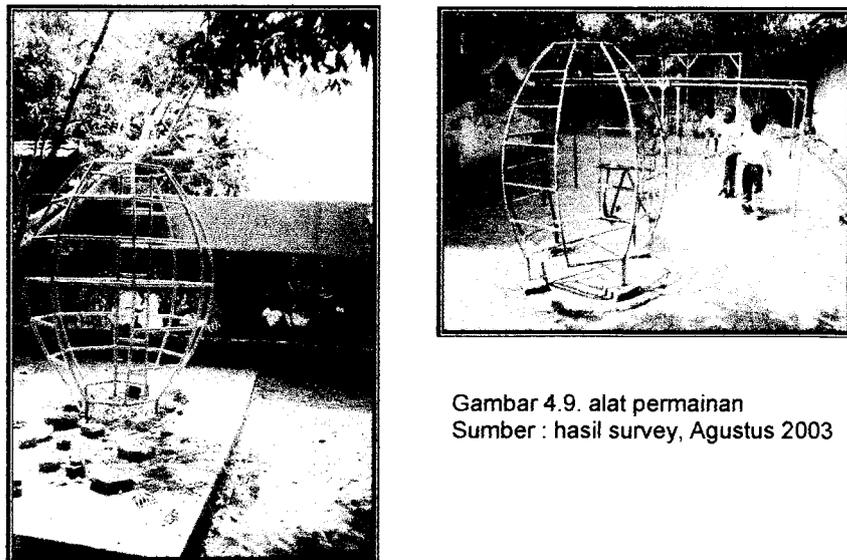
#### 4.3.2. Tinjauan Ruang Luar (Ruang bermain)

Lapangan bermain tidak diberi penutup (mis : pasir, rumput) sehingga terlihat sangat berdebu, menyebabkan anak sering sakit.



Gambar 4.8. lapangan bermain  
Sumber : hasil survey, Agustus 2003

Taman bermain kurang memberikan keamanan bagi anak-anak, karena tidak diberi pasir/rumput pada lantai yang terdapat alat permainan seperti ayunan, jungkat-jungkit, jembatan tangga, dan lain-lain.



Gambar 4.9. alat permainan  
Sumber : hasil survey, Agustus 2003

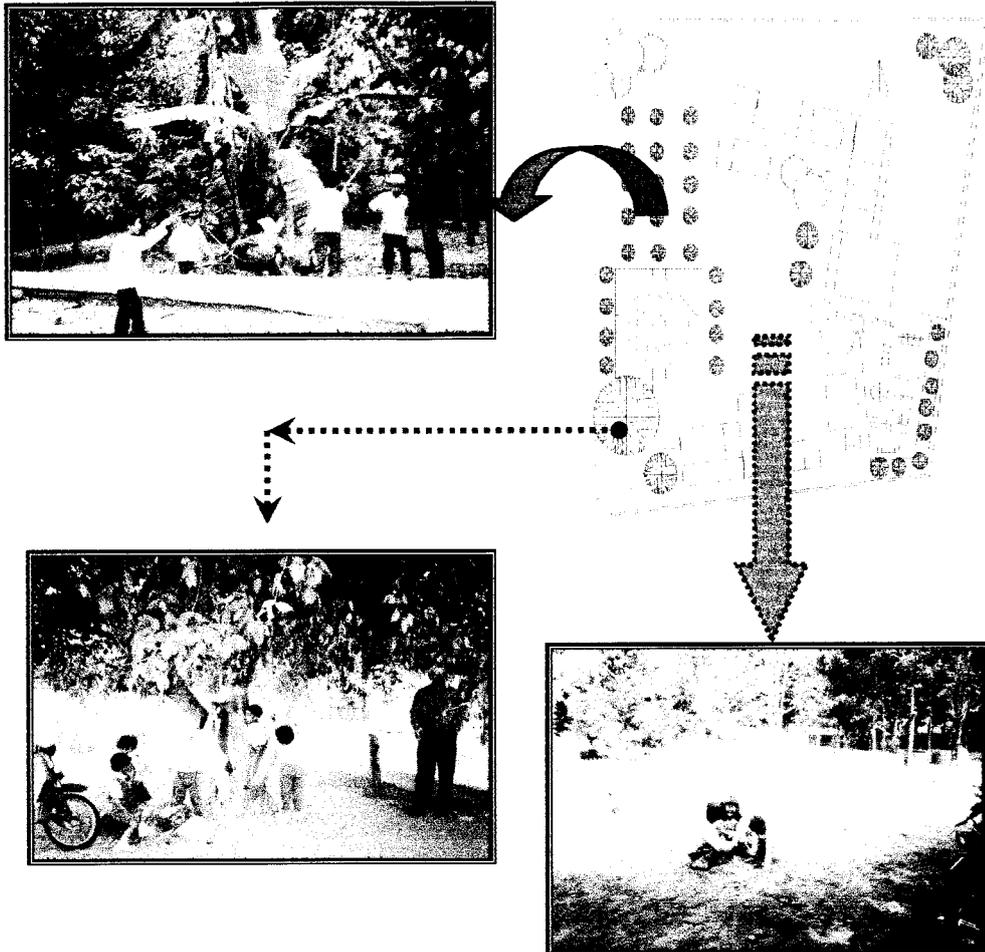
Bab IV Hasil Survey Lapangan

Jenis alat permainan terlalu konvensional dan monoton, dapat menimbulkan kebosanan dan tidak memiliki unsur eksplorasi dan petualangan yang dapat membangkitkan imajinasi dan kreativitas anak.



Gambar 4.10. alat permainan  
Sumber : hasil survey, Agustus 2003

### 4.3.3. Pola Penyebaran Tempat Bermain



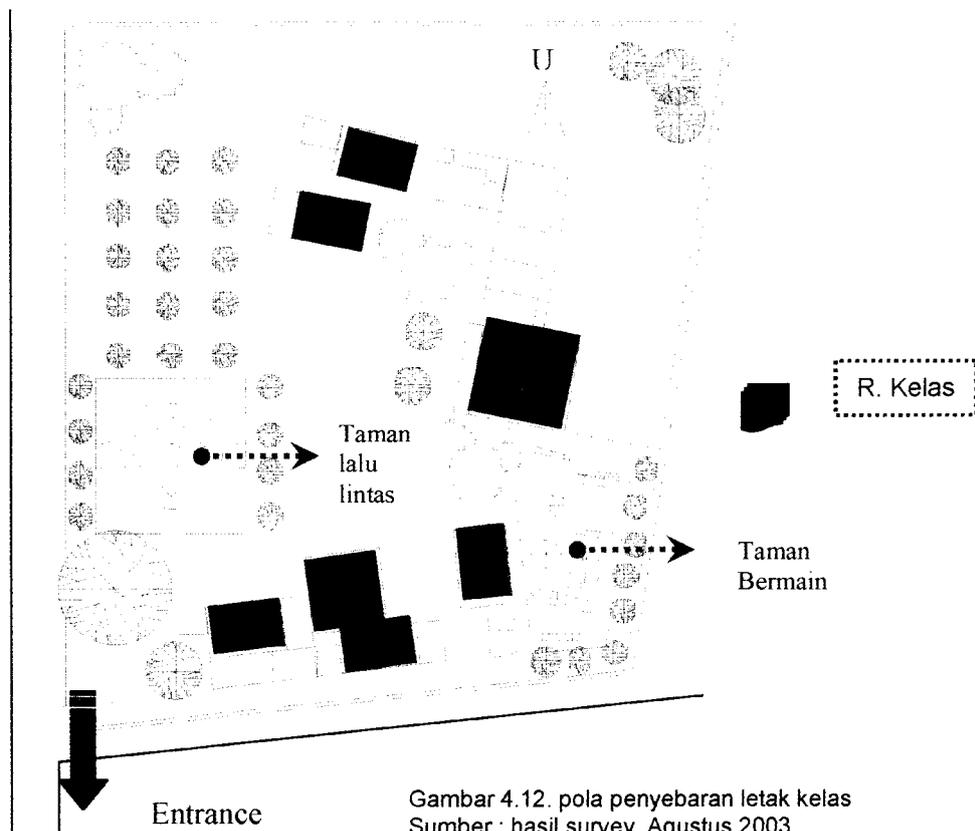
Karena jenis alat-alat permainan yang terlalu monoton dan konvensional, beberapa anak

terlihat bosan untuk bermain di taman bermain. Sehingga mereka mencari tempat-tempat baru untuk mencari pengalaman bermain yang berbeda. Disini terlihat anak-anak juga senang berinteraksi dengan alam sekitar, misalnya bermain di area pepohonan yang terlihat menyerupai hutan buatan atau memanjat pohon-pohon besar.

Gambar 4.11. pola penyebaran tempat bermain  
Sumber : hasil survey, Agustus 2003

Karena tidak tersedianya tempat untuk bermain pasir, sehingga anak-anak bermain pasir/tanah di lapangan bermain yang juga digunakan untuk bermain bola bagi anak laki-laki.

#### 4.3.4. Site



Gambar 4.12. pola penyebaran letak kelas  
Sumber : hasil survey, Agustus 2003

Dari site terlihat bahwa bangunan terbagi menjadi beberapa masa yang terpisah, hal ini yang menyebabkan terjadinya pola penyebaran tempat parkir dan tempat menunggu bagi para pengantar. Dimana aktivitas masing-masing pengantar terpusat di masing-masing kelas.

## BAB V

### ANALISIS HASIL SURVEY LAPANGAN

#### 5.1. Analisis Tata Ruang Luar

##### 5.1.1. Analisis Tata Masa Bangunan

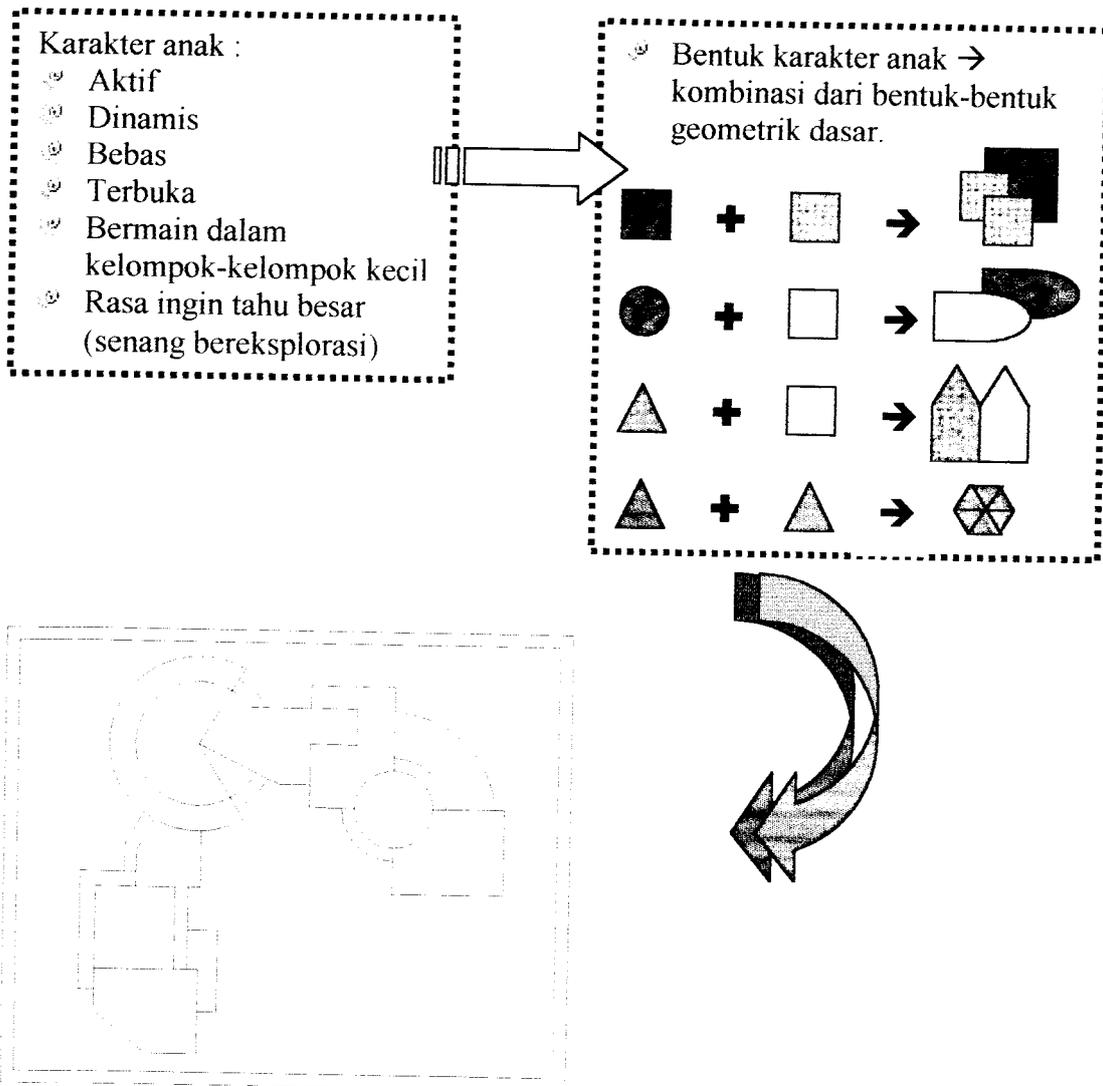
Pola tata masa di Budi Mulia ialah tata masa jamak tanpa adanya sirkulasi penghubung antar masa, dimana bangunan tersebar menjadi lima masa yang terdiri dari ruang-ruang kelas. Hal ini berpengaruh terhadap perilaku orang tua/pengantar, diantaranya yaitu tempat memarkir kendaraan dan aktivitas selama menunggu anak di sekolah. Pola aktivitas orang tua juga mengikuti pola masa bangunan tersebut, yaitu menyebar di masing-masing kelas anak. Penyebaran ini dianggap tidak menguntungkan karena mengganggu aktivitas belajar dan bermain anak, penggunaan lahan menjadi tidak efisien, dan interaksi antar ruang menjadi sulit.

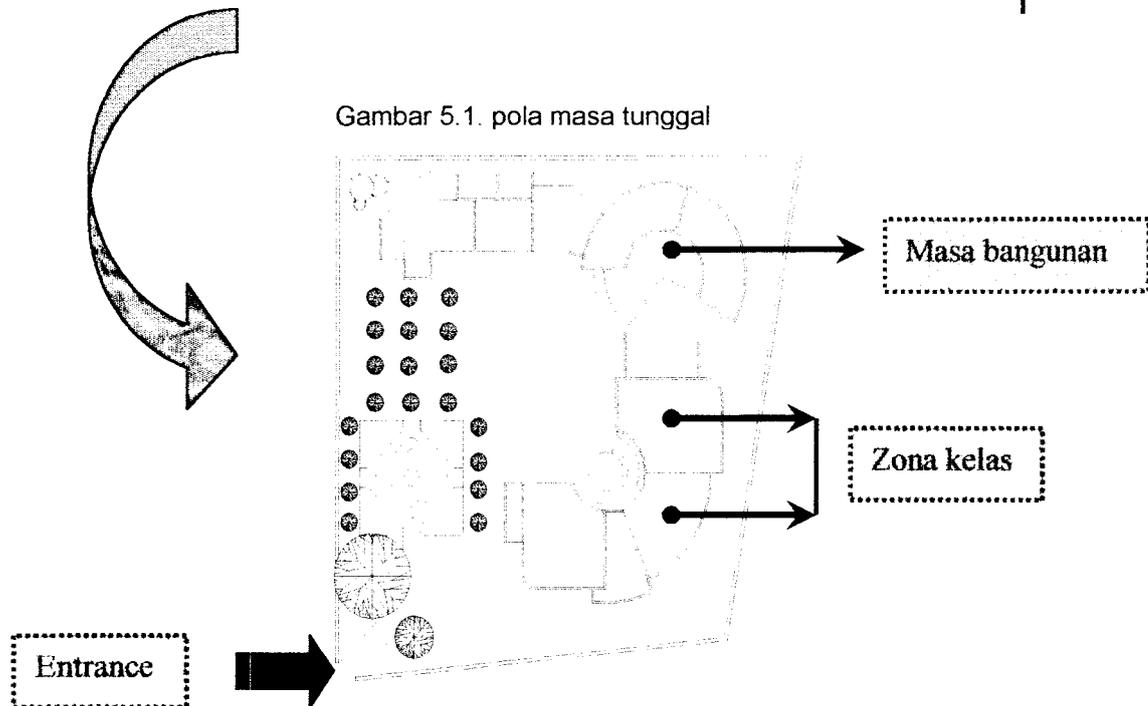
Untuk meminimalkan sebaran aktivitas orang tua, maka ruang-ruang kelas tersebut akan lebih baik bila dikelompokkan dalam satu area yang dilengkapi dengan ruang tunggu.

Selain itu, yang perlu dipertimbangkan ialah faktor kemudahan pengawasan antar ruang kegiatan dan kemudahan pencapaian. Maka masa yang lebih fleksibel dan efisien yaitu masa tunggal. Dengan masa tunggal, aktivitas dan interaksi antar ruang pada saat musim hujan juga lebih mudah. Yang perlu menjadi perhatian dalam pengolahan masa tunggal adalah pengorganisasian ruang yang memungkinkan setiap kegiatan tidak saling mengganggu, tetapi tetap mempunyai keterkaitan satu sama lain.

Bab V Analisis Hasil Survey Lapangan

Bentuk masa disesuaikan dengan karakter anak, yaitu kombinasi dari bentuk-bentuk geometrik dasar. Karakter anak Budi Mulia yang sebagian besar bersifat aktif, dinamis, bebas dan terbuka dalam bermain menuntut wadah yang dapat menampung aktivitas mereka secara optimal. Dalam hal ini kombinasi bentuk-bentuk geometri dasar tersebut mungkin merupakan penyelesaian yang tepat. Pengembangan dari kombinasi bentuk-bentuk geometri tersebut kemudian disesuaikan dengan bentuk site yang ada di Budi Mulia.





Sumber : analisis penulis, Oktober 2003

### 5.1.2. Analisis Open Space

Anak-anak Budi Mulia lebih senang bermain di luar ruangan dengan berbagai jenis permainan gerak, diantaranya yaitu berlari-lari (kejar-kejaran) dalam kelompok yang terdiri dari 2 – 5 anak. Pola anak-anak berlari yaitu hanya berputar-putar didalam lapangan bermain. Selain berlari-lari mereka juga senang melempar-lempar batu atau sejenisnya ke arah pepohonan atau melompat-lompat untuk menggapai sesuatu.

Selain kegiatan diatas, lapangan bermain juga biasa digunakan untuk bermain pasir, berolahraga atau bermain bola bagi anak laki-laki yang terdiri dari 5 – 7 anak. Kegiatan ini tidak terorganisir, mereka hanya berlari-lari mengejar bola dan menendangnya ke dinding kelas.

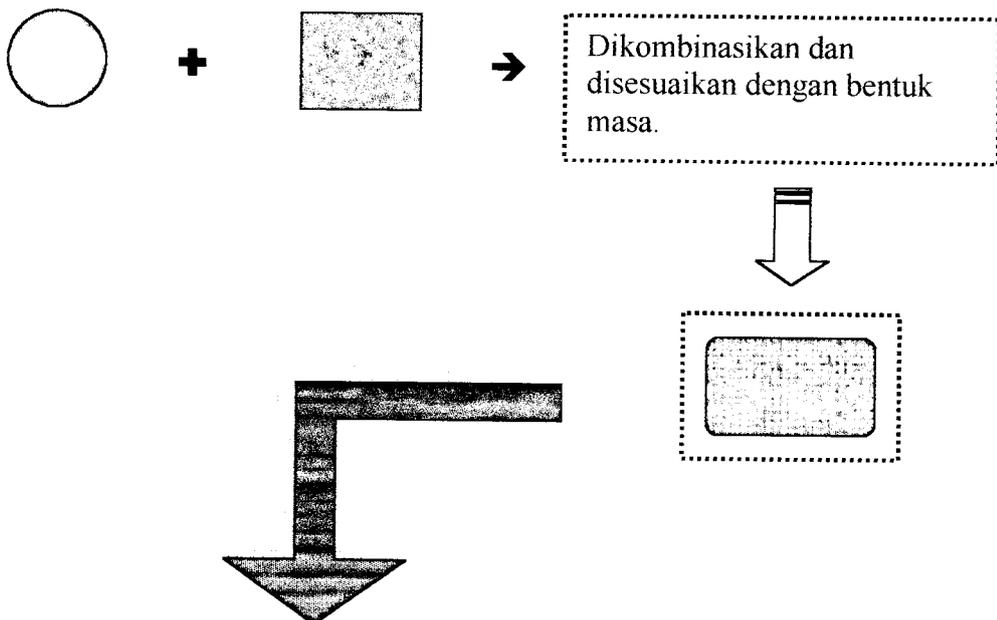
Untuk mewedahi itu diperlukan ruang terbuka aktif yang berukuran besar dan lokasi terpusat. Ruang terbuka aktif adalah ruang terbuka yang mengandung unsur-unsur kegiatan didalamnya, antara lain bermain, olah raga, upacara, dll. Ruang ini dapat berupa lapangan olah raga, tempat bermain, tempat rekreasi, dll. ( Hakim Rustam, 1993).

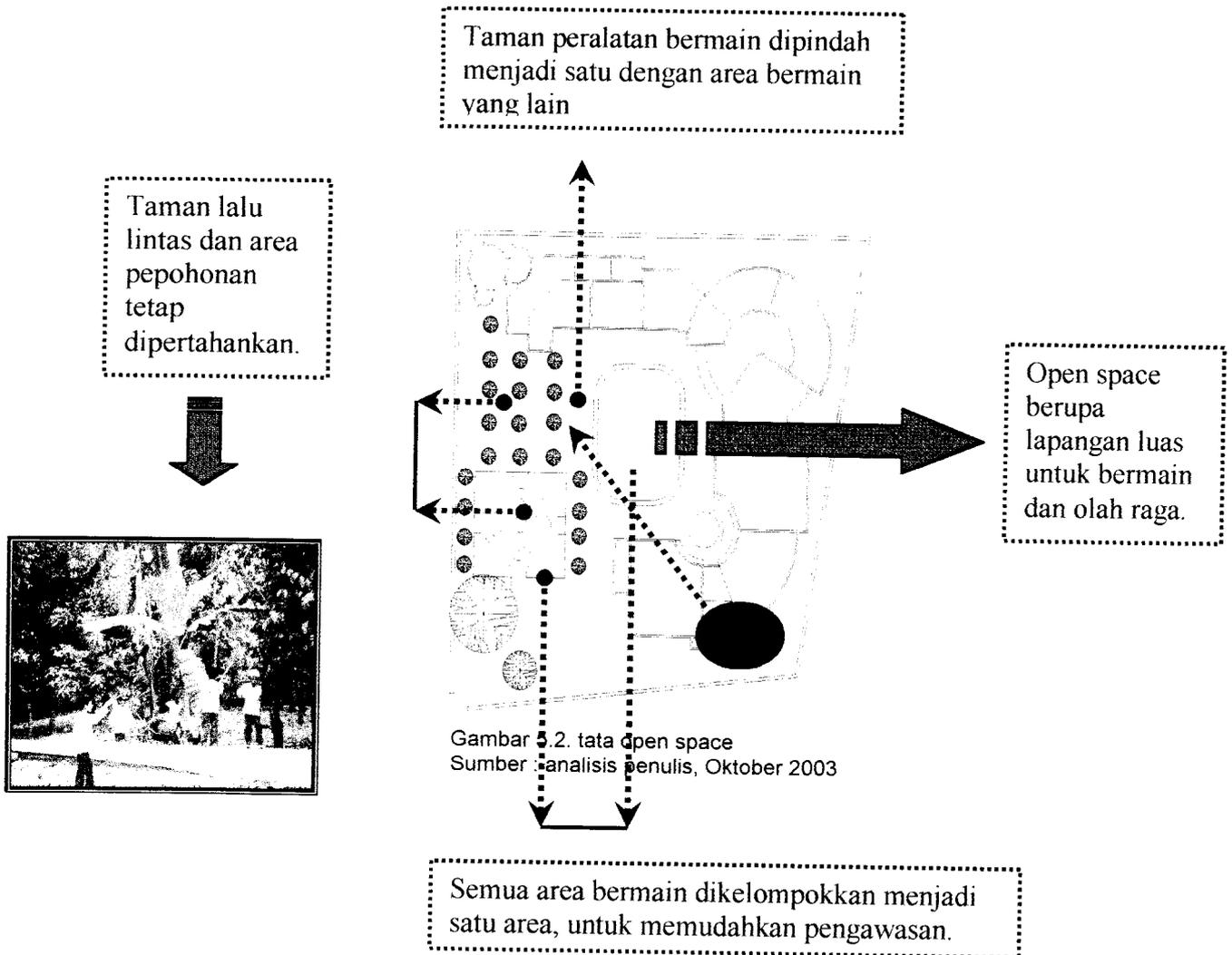
Bab V Analisis Hasil Survey Lapangan

Dengan adanya ruang terbuka berupa lapangan yang luas, anak-anak dapat bermain dengan leluasa tanpa saling mengganggu dan juga memudahkan bagi guru untuk mengawasi anak ketika bermain. Untuk keamanan dan kenyamanan, open space diberi perkerasan berupa paving block berwarna dengan bentuk-bentuk yang menarik. Dan untuk sirkulasi di tepi open space diberi pola paving yang berbeda.

Bentuk open space mengikuti pola perilaku bermain anak, yaitu :

- ❖ Berlari-lari mengitari lapangan → open space berbentuk lingkaran
- ❖ Bermain bola → open space berbentuk segi empat





### 5.1.3. Analisis Sirkulasi

#### 1. Sirkulasi Kendaraan

Tempat parkir para orang tua/pengantar terpusat di beberapa tempat. Biasanya para orang tua datang dan langsung memarkir kendaraan di tempat yang dekat dengan kelas anak, sehingga terjadi pola penyebaran tempat parkir yang mengikuti pola penyebaran letak kelas.

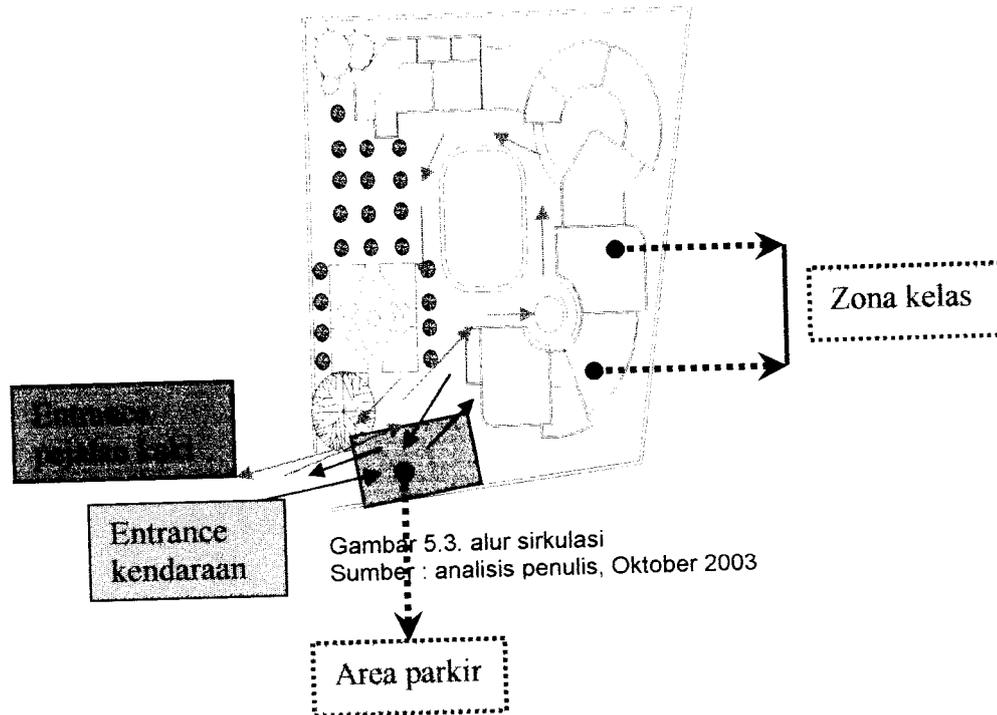
Prilaku parkir ini dapat mengganggu aktivitas bermain anak, karena lapangan bermain mereka juga digunakan sebagai tempat parkir. Agar lebih efisien, teratur dan aman, tempat parkir dikelompokkan dalam satu area khusus yang dekat dengan pintu masuk (entrance) dan langsung menuju ke bangunan (zona kelas), sehingga sirkulasi menjadi lancar dan tidak mengganggu area kegiatan yang lain.

Sedangkan jenis kendaraan yang diutamakan disini adalah sepeda dan sepeda motor, karena hampir tidak ada pengantar/orang tua yang menggunakan mobil. Pola parkir yang efisien yaitu sistem linier dengan dua sisi dan tegak lurus tepi tembok. Untuk besaran ruang parkir, dibagi menjadi dua area yaitu untuk parkir motor dan parkir sepeda. Banyaknya motor yang parkir disini sekitar 40 motor, standar parkir motor menurut Neufert Architec's Data adalah  $1,8 \text{ m}^2/\text{motor}$ , maka jumlah luasan ruang parkir motor adalah  $72 \text{ m}^2$ . sedangkan untuk sepeda jumlahnya sekitar 6 buah, standar untuk sepeda adalah  $1,6 \text{ m}^2/\text{sepeda}$ , maka jumlah luasan ruang parkir untuk sepeda adalah  $96 \text{ m}^2$ .

## 2. Sirkulasi Pejalan Kaki

Sirkulasi pejalan kaki dibuat terpisah dari sirkulasi kendaraan, sehingga pejalan kaki dapat berjalan dengan aman dan bebas. Beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu jarak pencapaian ke bangunan tidak terlalu jauh, permukaan jalan harus stabil dan kuat, tekstur relatif rata dan tidak licin, lebar pedestrian 1 – 1,5 m, dan penggunaan vegetasi sebagai pengarah dan pelindung.

Bab V Analisis Hasil Survey Lapangan



## 5.2. Analisis Prilaku Anak

### 5.2.1. Prilaku Bermain

Dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, social, emosi dan perkembangan fisik. Melalui kegiatan bermain, anak dirangsang untuk berkembang secara umum, belajar mengenal aturan, disiplin, tanggung jawab, dan kemandirian serta belajar menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Agar kegiatan belajar dan bermain tidak membuat anak cepat merasa bosan dan jenuh, usahakan agar kegiatan yang dilakukan tidak monoton. Ada beberapa fenomena prilaku bermain anak-anak di TK Budi Mulia. Dalam berinteraksi dengan teman sebayanya, anak-anak Budi Mulia cenderung bermain secara homogen berdasarkan jenis kelamin, dan beberapa anak terlihat bermain secara individu atau ditemani orang tua. Hal ini dapat berpengaruh terhadap perkembangan

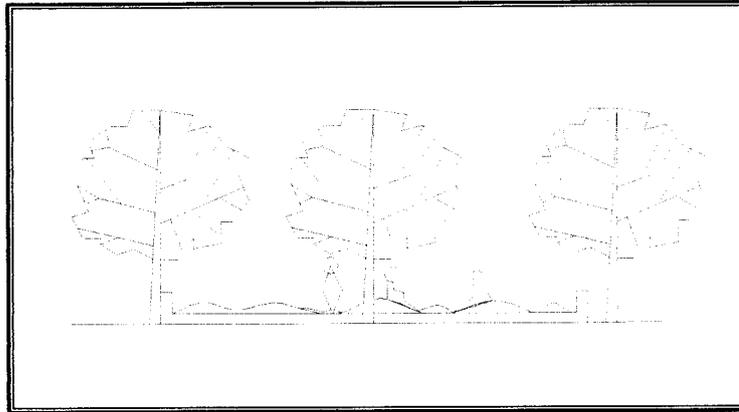
social anak, yaitu anak menjadi kurang mandiri dan kurang dapat bersosialisasi dan berkerjasama. Untuk itu anak-anak Budi Mulia diarahkan untuk bermain dalam kelompok yang heterogen dengan perbandingan yang seimbang antara anak laki-laki dan anak perempuan, dan jenis permainan pun tidak dibedakan berdasarkan jenis kelamin, dimana anak-anak tidak dilarang dan dibebaskan untuk memilih sendiri jenis permainan yang disukai, sehingga anak-anak bebas untuk bereksplorasi, berimajinasi dan mengembangkan kreativitasnya. Selain itu anak-anak Budi Mulia juga terlihat bosan untuk bermain menggunakan alat-alat permainan yang konvensional dan monoton, sehingga anak-anak mulai mencari area-area baru untuk bermain.

Oleh karena itu perlu adanya alat-alat dan tempat bermain yang dapat mendorong anak untuk dapat bekerjasama, merangsang kreativitas dan kecerdasan anak.

Kegiatan yang merangsang kreativitas dan kecerdasan emosional anak sebetulnya akan lebih efektif bila dilakukan di alam terbuka. Anak-anak Budi Mulia, selain senang berinteraksi dengan teman sebayanya juga terlihat senang berinteraksi dengan alam.

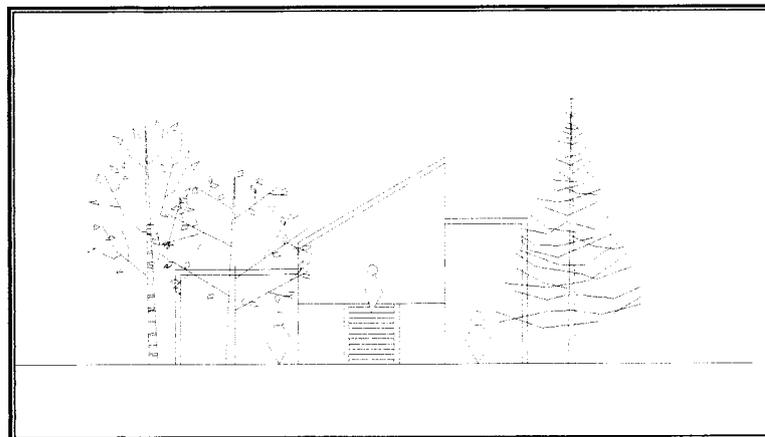
Menurut Piaget (1969), anak-anak yang bermain dengan objek-objek natural seperti air, pasir, tanah liat dan lumpur. Air dan pasir adalah bagian special dalam dunia anak. Dalam permainan anak, air adalah objek yang dapat menimbulkan rasa keingintahuan dan eksplorasi bagi anak. Pasir dan air juga memberi ruang bagi impuls yang bersifat merusak. Kemarahan anak-anak terhadap dunia orang dewasa dilepaskan melalui kreasi mereka dalam pasir dan air, membangun dan merusak sesuatu memberi rasa ketakutan pada anak. Untuk bermain pasir perlu disiapkan tempat yang rindang dan teduh. Besar dan letak ketinggian bak pasir perlu disesuaikan dengan ukuran anak, selain itu untuk menjaga kebersihannya, bila tidak dipakai sebaiknya bak pasir selalu ditutup sehingga tidak digunakan membuang kotoran binatang. Demikian pula bila hujan deras

pasirnya tidak terlarut bersama arus air. Sedangkan tutupnya juga harus dapat diangkat atau dipasang oleh anak agar ia terbiasa melakukan sendiri tanpa bantuan orang lain.



Gambar 5.4. area bermain pasir  
Sumber : analisis penulis, Oktober 2003

Objek alam lain yang sangat disukai anak-anak yaitu pepohonan. Dengan memanjat pohon, dapat memberikan pengalaman bagi kontak jasmani anak, dimana anak dapat menggunakan otot-ototnya dan bermain akrobatik. Selain itu anak-anak juga senang meluncur, bersembunyi dan bermain rumah-rumahan di suatu tempat buatan yang sesuai dengan skala mereka, dimana mereka merasa aman, terlindungi dan dapat berimajinasi secara bebas.



Gambar 5.5. rumah-rumahan  
Sumber : analisis penulis, Oktober 2003

Sedangkan menurut James Fernandez (1974) dan Claude Levi-Strauss (1966), mengatakan bahwa anak-anak terutama anak laki-laki sangat tertarik pada kegiatan berburu, memancing, berkelahi dan bermain perang-perangan. Objek alam lain yang juga dekat dengan anak adalah hewan, dimana anak-anak belajar untuk meniru suara atau gerak-gerik hewan, sehingga mereka merasa dekat dengan hewan. Oleh karena itu lingkungan anak tidak dapat dipisahkan dengan lingkungan alam, sehingga perlu adanya pengolahan atau penataan ruang bermain outdoor dengan memanfaatkan potensi alam yang sudah ada di Budi Mulia.

Belajar tidak hanya didapat anak melalui pelajaran di kelas, tetapi dapat melalui penjelajahan di alam. Misalnya dengan adanya kolam ikan, kandang hewan dan kebun mini. Sambil bermain dengan hewan atau berjalan-jalan melihat tanaman, guru dapat menunjukkan dan mengenalkan berbagai objek alam yang ditemui. Dengan cara ini anak dapat belajar sekaligus bermain dengan gembira dan memberi pengalaman dan pengetahuan yang bermanfaat bagi kehidupan. Untuk kolam ikan, kandang hewan dan kebun mini dibuat menjadi satu area tersendiri yang terpisah dari area bermain, sehingga mereka dapat saling berinteraksi dengan baik. Area tersebut dibuat menyerupai taman yang berbentuk persegi panjang berukuran kurang lebih 80 m<sup>2</sup>, termasuk kolam ikan dan kandang hewan, begitu juga dengan kebun mini yang letaknya tersebar dalam area taman tersebut. Bentuk kolam ikan disesuaikan dengan karakter anak yang dinamis yaitu kombinasi antara bentuk linier dan bentuk lingkaran yang berukuran kurang lebih 10 m<sup>2</sup>, sedangkan untuk kandang hewan bentuknya disesuaikan dengan jenis hewan yang akan ditampung, misalnya untuk kelinci dibuat kandang rendah beratap dengan pagar kotak-kotak, sedangkan untuk burung dibuat rumah-rumahan bertingkat yang cukup luas sehingga burung dapat terbang bebas di dalamnya.

### 5.2.2. Prilaku Belajar

Yang dimaksud belajar disini adalah kegiatan yang dilakukan di dalam kelas. Anak-anak Budi Mulia lebih diarahkan untuk dapat mengembangkan berbagai ketrampilan dasar, seperti membaca, menulis dan menghitung. Anak-anak dibina dan dipersiapkan kearah tercapainya kematangan dan kesiapan fisik, sosial, dan mental untuk dapat mengikuti pelajaran di jenjang sekolah berikutnya (sekolah dasar).

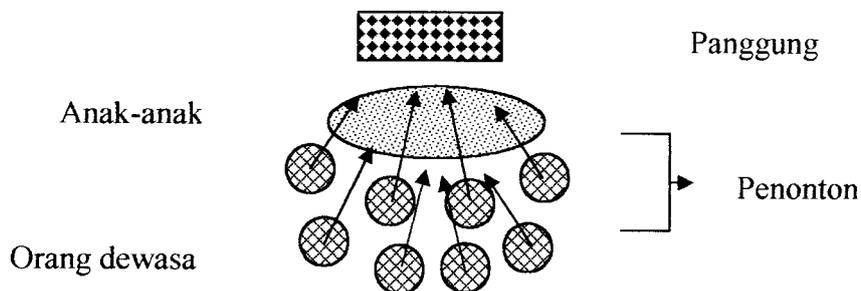
Kegiatan lain yang sering juga dilakukan di kelas yaitu berbagai kegiatan yang bersifat gerakan motorik halus untuk belajar mengontrol otot misalnya menggambar, menggunting, menempel, meronce, dll. Kegiatan ini lebih sering dilakukan anak-anak yang duduk di play group. Kegiatan yang dilakukan anak-anak di kelas terlihat monoton dan alat permainannya pun kurang mendidik dan tidak bervariasi. Karena kegiatan mereka lebih banyak di kelas, sebaiknya gunakan alat-alat permainan yang lebih bervariasi, mendidik dan tidak membuat anak cepat bosan, antara lain gunakan alat-alat peraga yang dapat menstimulasi pengembangan kreativitas anak yang memiliki fungsi mendidik dan juga menghibur. Dengan begitu anak bias terstimulasi untuk menyenangi proses belajar, sehingga imajinasinya pun berkembang.

Alat permainan edukatif ini banyak macamnya, antara lain : 1) alat edukatif untuk membangun yang terdiri dari berbagai macam bahan plastic, kayu dengan berbagai bentuk dan ukuran yang dapat digunakan untuk membangun, misalnya jembatan lengkung, selinder, kubus, dll. 2) alat edukatif untuk melatih berbagai macam pengertian mengenai warna, bentuk dan ukuran. Alat ini dapat dimainkan secara individual, berpasangan, dalam kelompok kecil atau besar, tergantung situasi dan kebutuhan. Alat edukatif ini terdiri dari miniature berbagai binatang untuk bermain peran sekaligus meningkatkan pengetahuan anak, papan pasak dengan berbagai ukuran dan warna sebagai sarana untuk menyalurkan

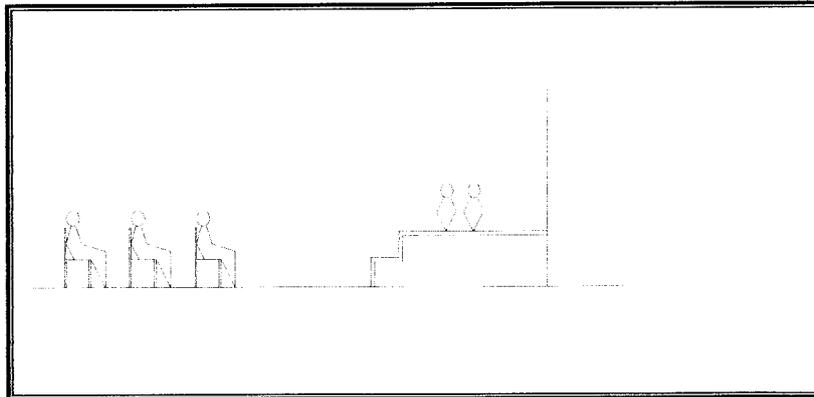
energi dan agresivitas anak sekaligus melatih motorik halus dan belajar hukum sebab akibat.

Untuk mendukung berbagai kegiatan di atas dibutuhkan layout ruang yang disesuaikan dengan jenis kegiatan atau aktivitas yang akan diwadahi. Jenis kegiatan disini dibagi 3 yaitu kegiatan-kegiatan untuk mendukung perkembangan afektif, perkembangan kognitif dan perkembangan motorik.

Perkembangan afektif (rasa/empati) pada anak lebih mengarah kepada perkembangan kepribadian (emosi) dan social. Kegiatan yang sangat mendukung perkembangan ini ialah bermain peran. Dengan bermain peran (bermain khayal) anak dapat memerankan tokoh-tokoh tertentu dan belajar tentang aturan/prilaku yang bisa diterima oleh orang lain, baik dalam berperan sebagai ibu, ayah, guru, dll, sehingga diharapkan dapat membantu pemahaman sosial pada anak. Selain itu juga dapat menambah perbendaharaan kata dan meningkatkan perkembangan bahasa anak. Untuk itu dibutuhkan ruang yang cukup luas yang dilengkapi dengan panggung rendah yang terbentuk dari lantai yang ditinggikan, sehingga cukup aman jika digunakan anak-anak untuk meloncat. Ruang ini juga digunakan untuk acara-acara tertentu, sehingga sifatnya fleksibel.



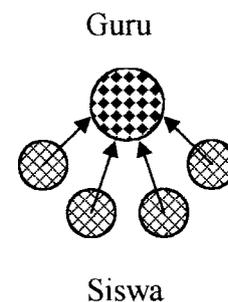
Bab V Analisis Hasil Survey Lapangan



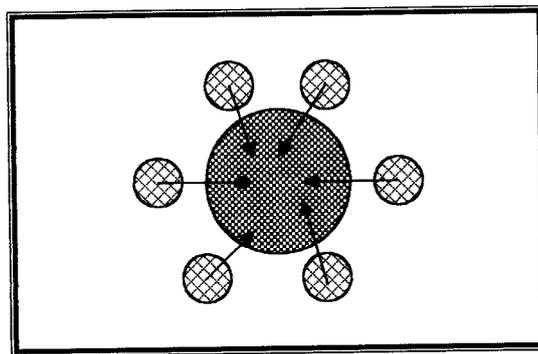
Gambar 5.6. ruang bermain peran  
Sumber : analisis penulis, Oktober 2003

Perkembangan kognitif adalah perkembangan kecerdasan intelektual yang menunjukkan kemampuan anak dalam mengkoordinasi berbagai cara berfikir untuk menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi. Kegiatan belajar seperti menulis, membaca dan menghitung yang dapat mengasah kemampuan logika, analisis dan mendukung pengembangan otak kiri juga perlu penataan ruang yang efektif, sehingga proses belajar dapat optimal.

Untuk belajar membaca dan menulis, rasio yang efektif ialah 1 : 4, sedangkan untuk belajar menghitung bisa dalam kelompok yang lebih besar yaitu 1 orang guru untuk 10 orang anak. Dan diusahakan agar setiap anak dapat melihat guru dengan jelas.



Perkembangan motorik disini yaitu keterampilan motorik halus yang mengkoordinasikan bagian kecil dari tubuh, terutama tangan, misalnya berbagai ketrampilan untuk membuat prakarya. Kegiatan ini dapat dilakukan di kelas dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 – 6 anak, sehingga dalam bekerja anak-anak dapat saling membantu dan bertukar ide.



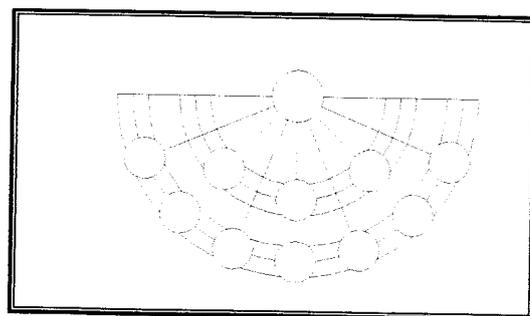
Agar anak-anak merasa bahwa hasil karya mereka dihargai dan dapat dinikmati oleh orang lain, maka perlu juga adanya galeri untuk memamerkan hasil prakarya anak-anak, sehingga mereka terpacu untuk terus berkarya dan bersaing dengan teman-teman sebayanya, selain itu cara ini dapat meningkatkan rasa percaya diri anak. Galeri ini diletakkan di tempat yang strategis dan terbuka, misalnya di hall, sehingga para pengunjung atau orang tua dapat bebas menikmati hasil karya anak. Galeri ini juga dilengkapi dengan ruang penyimpanan. Selain di galeri, hasil karya anak seperti lukisan dapat juga ditempel di selasar yang menuju ruang-ruang kelas.

Sistem pembelajaran untuk anak di Budi Mulia masih lebih difokuskan pada pengembangan otak kiri, yang mengasah kemampuan logika, analisis, dan penalaran. Sementara belahan otak kanan yang merangsang kreativitas, imajinasi, intuisi dan seni kurang dirangsang. Misalnya, mereka ditekankan untuk secepatnya menerima pelajaran menulis, membaca, menghitung dan menghafal yang justru menyebabkan

anak tidak menjadi kreatif. Oleh karena itu perlu melatih dan mengaktifkan otak kanan sedini mungkin agar di kemudian hari anak tidak hanya pandai secara keilmuan, tetapi juga dapat mengoptimalkan kreativitas dan intuisinya secara seimbang selain juga memiliki tingkat kematangan emosi yang sesuai dengan usianya.

Beberapa kegiatan yang dapat mendukung perkembangan otak kanan yaitu melukis, menari, bermain musik, mendengar cerita, bermain konstruksi, dll. Untuk kegiatan-kegiatan di atas membutuhkan ruang-ruang dengan perlakuan khusus sesuai jenis kegiatannya, sehingga kegiatan akan berjalan lebih efektif dan optimal.

Untuk mendengar cerita dibutuhkan ruang yang cukup leluasa dimana anak-anak dapat duduk berkumpul dengan santai sambil mengelilingi guru yang sedang bercerita. Suasana ruang dibuat nyaman mungkin yaitu dengan melapisi lantai dengan karpet, sehingga anak bias duduk di lantai dengan nyaman. Rasio yang efektif untuk kegiatan ini adalah 1 : 10. Layout dibuat berbentuk setengah lingkaran, sehingga setiap anak dapat melihat guru dengan jelas.



Kegiatan ini juga dapat dilakukan di alam terbuka, misalnya di bawah pohon atau di dekat kolam, sehingga dapat tercipta suasana yang alami dan bebas.



Gambar 5.7. ruang cerita outdoor  
Sumber : analisis penulis, Oktober 2003

Adakalanya anak juga ingin belajar atau bermain sendirian, dengan bermain sendirian dapat memunculkan ide-ide kreatif dan imajinasi yang tak akan timbul jika selalu bermain bersama. Jenis kegiatan yang dapat dilakukan yaitu dengan melukis. Biarkan anak memiliki privasi dan bebas melakukan apa yang sukainya untuk merangsang imajinasinya. Sama halnya dengan kegiatan lain, melukis juga akan lebih efektif bila dilakukan di alam terbuka, sehingga anak-anak dapat langsung melihat objek-objek alam yang dapat dituangkan dalam lukisannya.

### 5.3. Analisis Prilaku Orang Tua

Berbagai informasi telah menunjukkan dari sejumlah studi yang telah dimulai dua puluh tahun yang lalu keterlibatan orang tua dalam pendidikan prasekolah dapat ditemukan manfaatnya. Heinz (1979), menjelaskan bahwa ada tiga hal yang penting apabila orang tua dan pihak sekolah dapat menjalin kerja sama yaitu : konsep diri orang tua dan anak akan meningkat, motivasi belajar anak meningkat, dan prestasi yang dicapai anak akan meningkat pula.

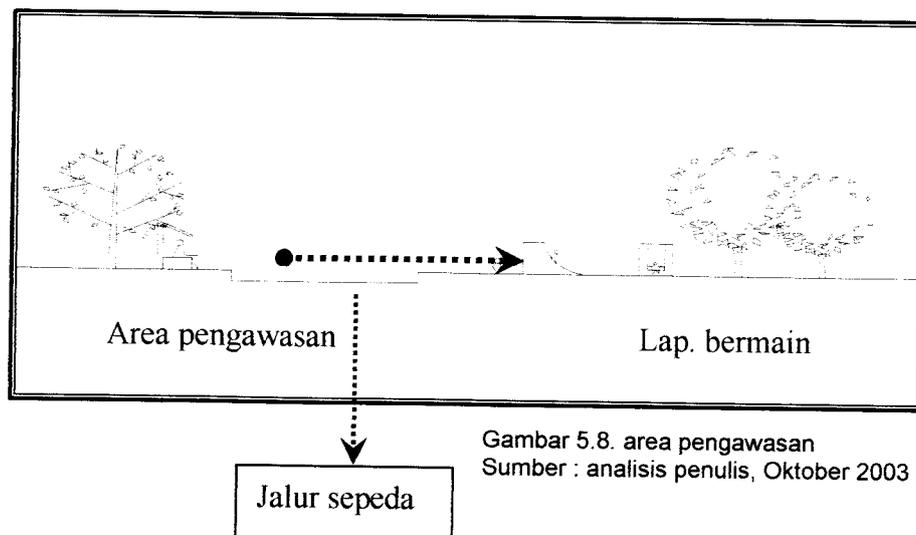
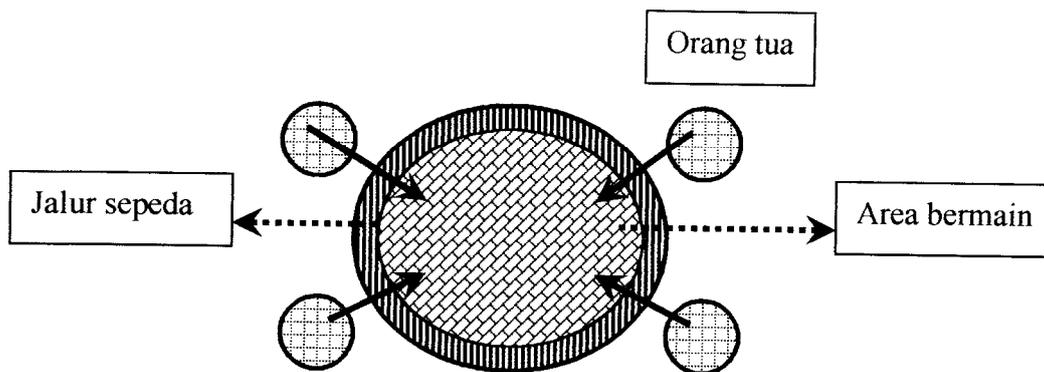
Di TK Budi Mulia terlihat para orang tua yang mengantar dan menunggu anaknya di sekolah tidak melakukan aktifitas yang bermanfaat. Mereka hanya duduk mengobrol, sesekali mengamati anak belajar, bahkan ada orang tua yang memanfaatkan kesempatan ini untuk berjualan (pakaian, kerudung, dll). Agar kegiatan orang tua dapat lebih bermanfaat, diharapkan terjalinnya kerja sama antara orang tua dan guru yaitu partisipasi dan keterlibatan orang tua terhadap pendidikan anak di sekolah.

Ada berbagai cara bagaimana orang tua dapat membantu guru melalui pendidikan anaknya. Morrison (1988) mengemukakan kemungkinan keterlibatan orang tua yaitu orientasi pada tugas. Orang tua dapat membantu program sekolah yang berkaitan sebagai staf pengajar, staf administrasi, sebagai tutor, melakukan monitoring, membantu mengumpulkan dana, membantu mengawasi anak apabila anak-anak melakukan kunjungan luar.

Hal paling mudah yang dapat dilakukan orang tua yaitu membantu guru untuk mengawasi anak-anak ketika bermain. Mengawasi disini bukan berarti selalu menemani dan mengikuti anak ketika bermain, karena hak ini dapat menghambat kebebasan dan kreativitas anak. Mengawasi disini yaitu melihat anak apakah anak bermain dengan aman, tidak berkelahi dan sesekali membantu jika anak membutuhkan bantuan.

Bab V Analisis Hasil Survey Lapangan

Untuk mengakomodasi kegiatan orang tua, dibutuhkan tempat yang dekat dengan tempat bermain, dimana orang tua dapat duduk sambil mengawasi anak dengan leluasa tanpa ada penghalang. Sedangkan untuk orang tua yang mempunyai aktivitas lain (berjualan) juga tidak dapat diabaikan, sehingga perlu tempat khusus yang lebih fleksibel agar orang tua dapat berjualan sambil mengawasi anak bermain.

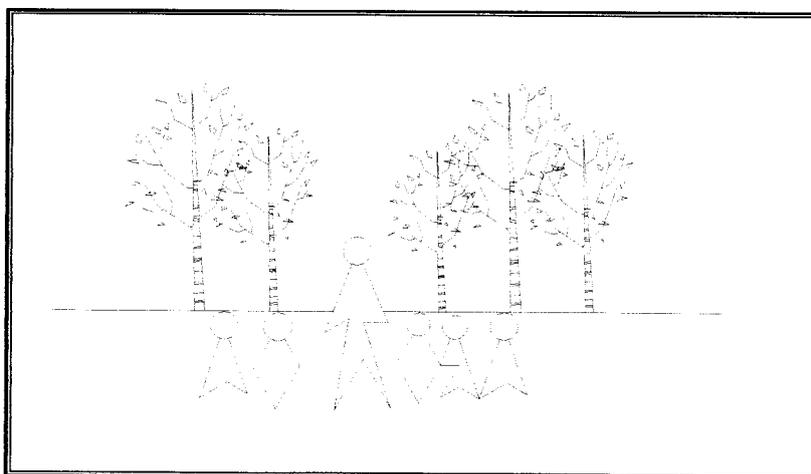


Gambar 5.8. area pengawasan  
Sumber : analisis penulis, Oktober 2003

#### 5.4. Analisis Prilaku Guru

Jumlah guru yang mengajar di TK Budi Mulia yaitu 14 orang, masing-masing kelas dikelola oleh dua orang guru dengan jumlah murid kurang lebih tiga puluh anak untuk masing-masing kelas. Jadi perbandingan antara guru dan murid yaitu 1 : 15. Untuk kegiatan belajar di kelas mungkin guru tidak mengalami kesulitan dalam mengawasi dan mengontrol anak-anak, tetapi ketika bermain di luar, para guru mengakui cukup kesulitan untuk mengawasi anak bermain.

Salah satu cara untuk mengatasi hal ini yaitu dengan mengarahkan dan mengorganisasikan anak untuk bermain secara berkelompok, sehingga dalam bermain anak tidak berpencar-pencar. Guru juga harus terlibat langsung dalam permainan anak, yaitu untuk mengarahkan dan memberi petunjuk dalam bermain. Jika kesulitan, guru juga dapat meminta bantuan orang tua untuk ikut serta mengawasi dan membantu anak-anak bermain.



Gambar 5.9. organisasi dalam bermain  
Sumber : analisis penulis, Oktober 2003

Bab V Analisis Hasil Survey Lapangan

Bermain juga dapat digunakan oleh guru untuk membina hubungan dengan anak karena selama bermain suasananya bebas maka anak tidak merasa takut untuk bermain bersama. Guru juga dapat mengevaluasi atau memantau kemajuan anak selama mengikuti program di taman kanak-kanak sehingga guru dapat menemukan adanya penyimpangan atau gangguan pada perilaku anak yang tidak lazim dan dapat melakukan penanganan-penanganan tertentu.

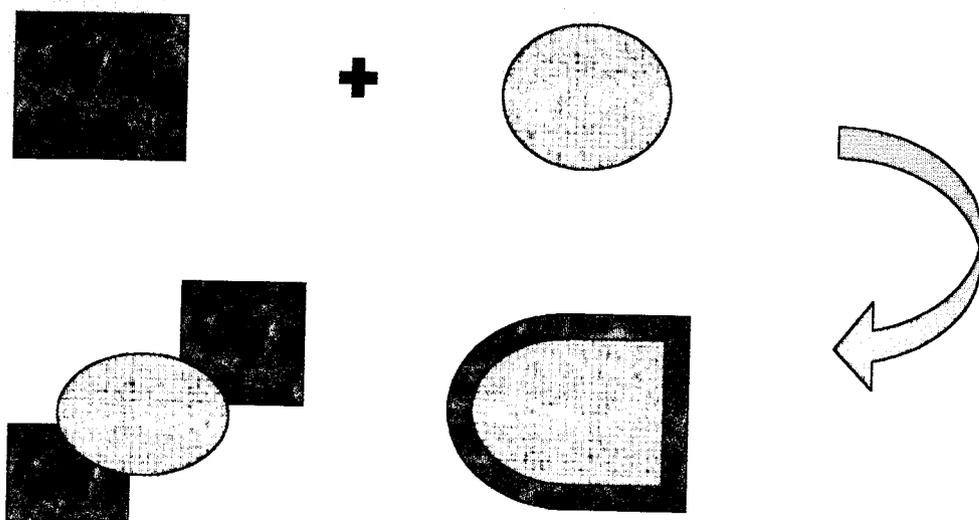
## 5.5. Analisis Tata Ruang Dalam

### 5.5.1. Analisis Bentuk Ruang

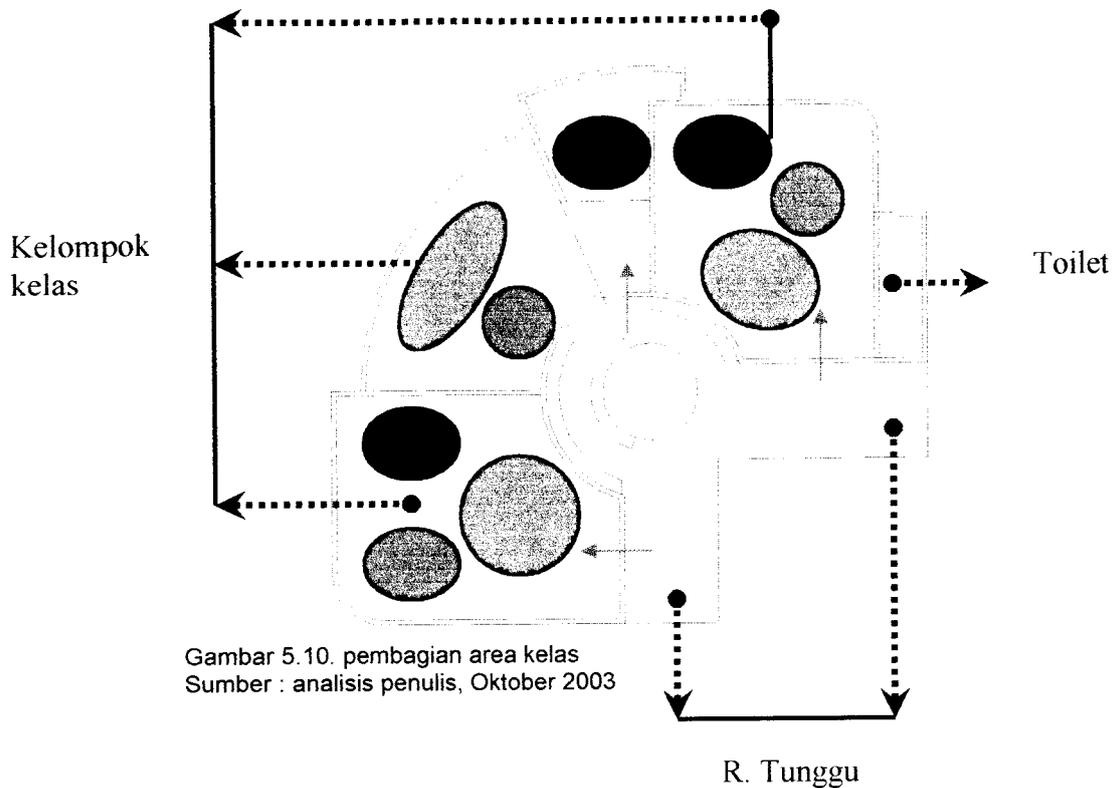
Berdasarkan hasil analisis perilaku, untuk mendukung berbagai kegiatan belajar dan bermain di kelas, diantaranya yaitu menulis, membaca, membuat prakarya, bermain konstruktif dan lain-lain, maka penataan ruang disesuaikan dengan jenis kegiatan yang akan diwadahi. Kegiatan-kegiatan tersebut ditata dalam suatu ruang dengan adanya pembagian berdasarkan zona-zona kegiatan.

Karena Budi Mulia terdiri dari 7 kelas (3 kelas TK A, 3 kelas TK B dan 1 kelas play group), dan untuk membuat ruang kelas yang memiliki area-area tersendiri akan membutuhkan ruang yang cukup besar. Agar lebih efisien, untuk area-area bermain komputer, bermain indoor, dan perpustakaan, dibuat menjadi ruang-ruang tersendiri yang dipergunakan secara bergantian.

Untuk ruang-ruang kelas menggunakan bentuk-bentuk geometrik dasar yang kompak dan dinamis, yaitu perpaduan bentuk persegi yang berkesan formal dengan bentuk lingkaran yang berkesan dinamis.



Bab V Analisis Hasil Survey Lapangan

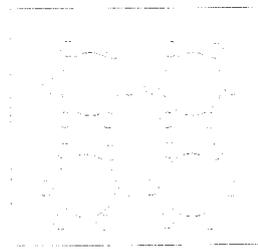


Gambar 5.10. pembagian area kelas  
 Sumber : analisis penulis, Oktober 2003

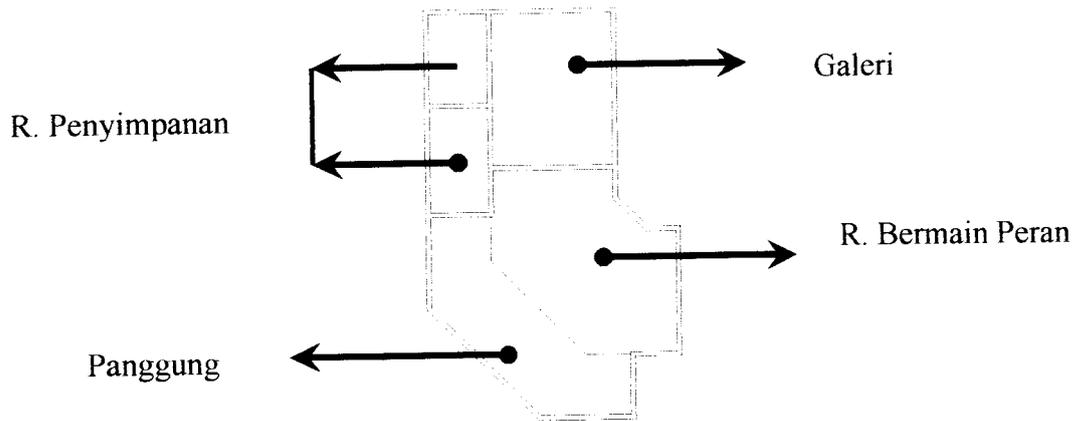
-  Area dalam grup
-  Panggung (area santai, area cerita, diskusi)
-  Area belajar (membaca, menulis)



Layout baca/tulis



Layout dalam grup



Gambar 5.11. ruang penunjang  
Sumber : analisis penulis, Oktober 2003

### 5.5.2. Analisis Warna dan Skala

Penggunaan warna pada taman kanak-kanak akan membentuk karakter bangunan. Permainan warna tidak hanya sebagai daya tarik bangunan, tetapi perlu diperhatikan efek yang ditimbulkan dalam penggunaan warna, karena pemilihan warna akan mempengaruhi perilaku anak. Berdasarkan wawancara dengan para guru, anak-anak Budi Mulia kurang memiliki minat untuk membaca, hal ini terlihat dengan tidak berfungsinya fasilitas perpustakaan yang telah disediakan sekolah, sehingga ruang perpustakaan tersebut dialihfungsikan menjadi ruang kelas. Salah satu cara untuk mengatasihai ini yaitu dengan menggunakan warna-warna sejuk dan terang seperti warna biru muda dan hijau pada ruang baca atau ruang perpustakaan yang akan mempengaruhi minat anak untuk membaca, karena warna-warna ini bersifat menenangkan, penuh kedamaian, stabil dan kreatif (Wauters and Thompson, 2001).

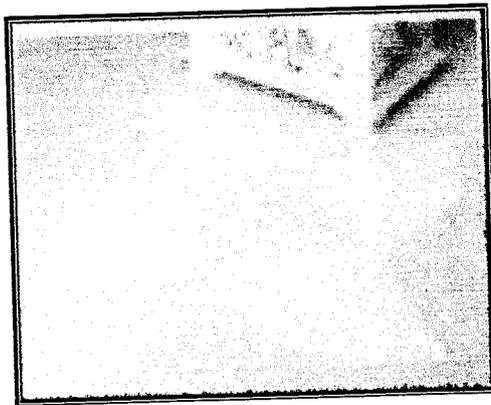
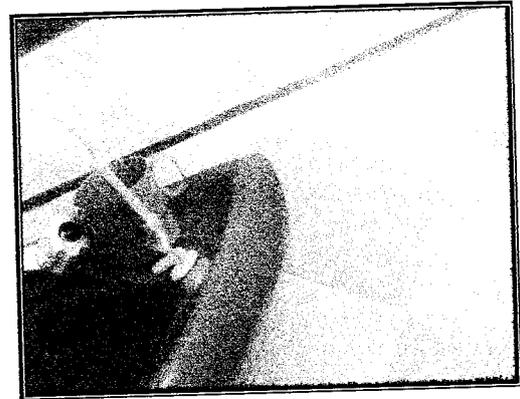
Sedangkan untuk ruang bermain, warna-warna yang sesuai adalah warna-warna yang atraktif dan mencolok seperti merah dan oranye yang bersifat hangat, aktif, kreatif, penuh semangat dan penuh kegembiraan.

Bab V Analisis Hasil Survey Lapangan

Sedangkan untuk warna lantai, pilih paduan warna-warna yang segar, misalnya keramik warna biru muda dikombinasikan dengan keramik warna hijau yang dipasang tersebar secara geometris sebagai aksen.



Pemasangan keramik secara diagonal juga dapat memberikan kesan dinamis pada ruangan.



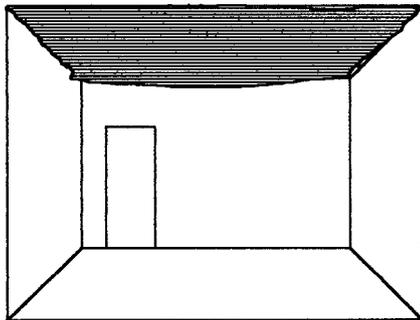
Gambar 5.12. pola lantai  
Sumber : Imelda Sandjaya, 2002

Penggunaan lantai keramik dengan paduan berbagai warna dapat memberi nilai tambah pada penataan ruang, lebih menarik lagi bila paduan warna tersebut dibentuk secara geometri membentuk baling-baling, binatang atau bentuk-bentuk lucu lainnya.

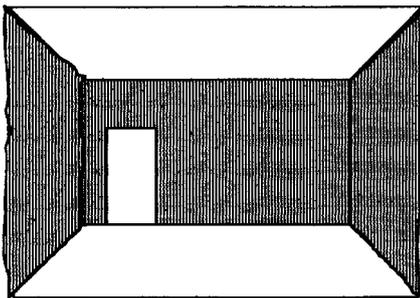
Skala meliputi : kesan skala ruang intim, terbuka dan formal. Kesan-kesan tersebut dapat terbentuk dengan pendekatan pada ketinggian langit-langit, jenis material dan warna yang dapat menguatkan kesan sebuah ruang.

Warna dalam kaitannya dengan suatu desain, juga dapat mempengaruhi skala ruang, karena ekspresi yang ditimbulkan warna dapat memberi kesan pada ruang.

Warna-warna hangat seperti merah dan oranye membuat ukuran ruang tampak lebih kecil, sedangkan warna-warna dingin seperti biru dan hijau membuat ukuran ruang tampak lebih luas.

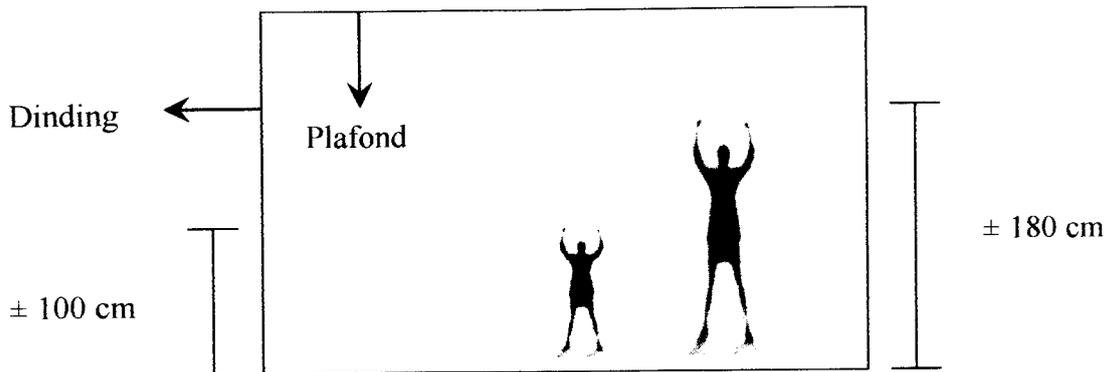


Warna gelap → menekan.  
Ruang terlihat lebih rendah, jika langit-langit diberi warna gelap.



Warna terang → meningkatkan.  
Ruang terlihat lebih tinggi pada dinding warna gelap dan langit-langit warna terang.

Skala berhubungan dengan ruang gerak yang nyaman, ruang gerak bagi anak merupakan jarak imajiner yang sama dengan tingginya, namun tetap memungkinkan pelaku dewasa beraktivitas didalamnya.



Gambar 5.13. skala anak dan orang dewasa  
Sumber : analisis penulis, Oktober 2003

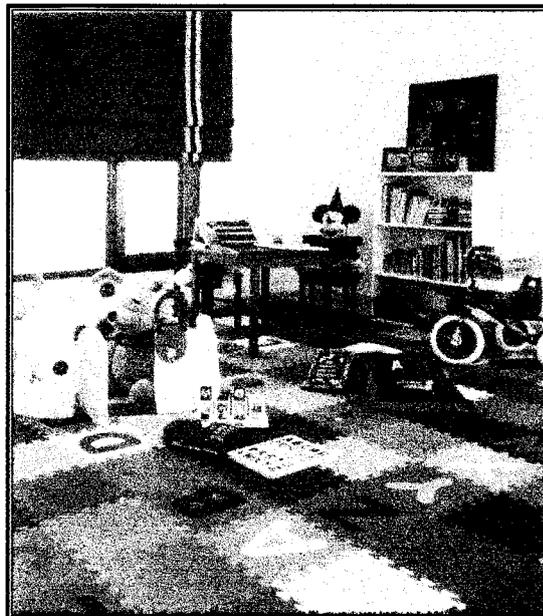
### 5.5.3. Analisis Tekstur

Usia 2 – 5 tahun merupakan usia dimana anak aktif bergerak dengan rasa ingin tahu yang besar. Begitu pula dengan anak-anak di Budi Mulia, mereka senang sekali berlari-lari dan meloncat-loncat di dalam kelas. Oleh karena itu factor keamanan sangat perlu diperhatikan. Berdasarkan analisis perilaku, pembagian ruang dipisahkan dalam area-area tertentu sesuai dengan jenis kegiatan, diantaranya yaitu area bermain, area belajar, area diskusi, dll. Sehingga penggunaan tekstur bahan penutup lantai juga disesuaikan dengan karakter aktivitas yang ada dalam ruangan. Ada 3 alternatif bahan penutup lantai untuk ruang anak, yaitu :

- a. Keramik, menggunakan keramik jenis *semi-matt* dengan permukaan yang kasar sehingga cukup aman bagi anak. Kelebihan lantai keramik yaitu lebih tahan lama dan mudah dibersihkan, sehingga cocok untuk digunakan pada ruang-ruang kelas.
- b. Karpet, penggunaan karpet akan membuat permukaan lantai terkesan rapi dan nyaman. Selain dapat meredam suara, karpet memiliki corak/motif dan warna yang beragam. Misalnya motif abjad, angka, bentuk geometris atau gambar yang bersifat kreatif dan mendidik.

Tetapi karpet bersifat menangkap debu dan menyerap kotoran atau air. Oleh karena itu sebaiknya karpet digunakan hanya pada ruang tertentu saja yaitu ruang baca, bermain komputer dan menonton tv.

- c. Karet atau karet sintetis, karet dapat digunakan sebagai alas bermain karena bersifat empuk dan dapat meredam benturan bila anak terjatuh, sehingga aman untuk anak-anak dan bias berfungsi sebagai isolator lantai yang dingin. Warna dan coraknyapun sangat menarik. Sehingga penutup lantai dari bahan ini sangat cocok untuk ruang bermain indoor.



Gambar 5.14. karet sintetis penutup lantai  
Sumber : Imelda Sandjaya, 2002

## 5.6. Kesimpulan

### *Tata Ruang Luar*

- ❖ Bangunan sekolah diletakkan di bagian timur site dengan orientasi bangunan menghadap ke jalan dengan open space yang berada di pusat site.
- ❖ Untuk ruang luar, beberapa bagian tetap dipertahankan, yaitu taman lalu lintas dan area pepohonan yang akan diolah menjadi area bermain.
- ❖ Taman peralatan bermain yang semula berada di bagian selatan, dipindah ke bagian barat menjadi satu dengan area bermain yang lain untuk memudahkan pengawasan.
- ❖ Area parkir diletakkan di bagian selatan, dekat dengan entrance site dan langsung menuju ke bangunan (zona kelas).

### *Tata Ruang Dalam*

- ❖ Untuk ruang kelas dibagi menjadi 3 area, yaitu area untuk kelompok TK A, area untuk kelompok TK B, dan area untuk playgroup.
- ❖ Masing-masing ruang kelas ditata berdasarkan pembagian area-area kegiatan, diantaranya yaitu area bermain, area belajar, area diskusi, area membaca, dll. Sedangkan untuk playgroup pembagian area kegiatan lebih sedikit, karena lebih diutamakan untuk kegiatan bermain.
- ❖ Bentuk ruang disesuaikan dengan karakter anak yang dinamis, yaitu kombinasi dari bentuk-bentuk persegi dan bentuk lingkaran. Sedangkan untuk warna dan tekstur lantai disesuaikan dengan jenis aktivitas dalam ruang.

## BAB VI

### GUIDELINE PERANCANGAN

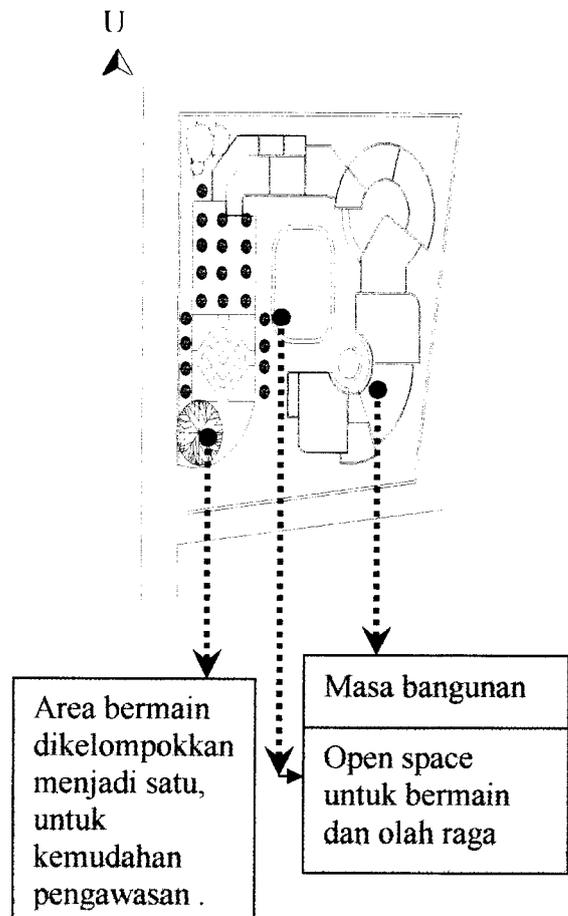
#### 6.1 Tata Ruang Luar

##### 6.1.1 Tata Masa Bangunan

Pola tata masa yang digunakan adalah pola masa tunggal, karena mempertimbangkan efisiensi penggunaan lahan, kemudahan interaksi antar ruang, kemudahan pengawasan dan keteraturan.

Bentuk masa disesuaikan dengan karakter anak yang aktif, dinamis, bebas dan terbuka.

Bentuk masa juga disesuaikan dengan bentuk site dari TK Budi Mulia.



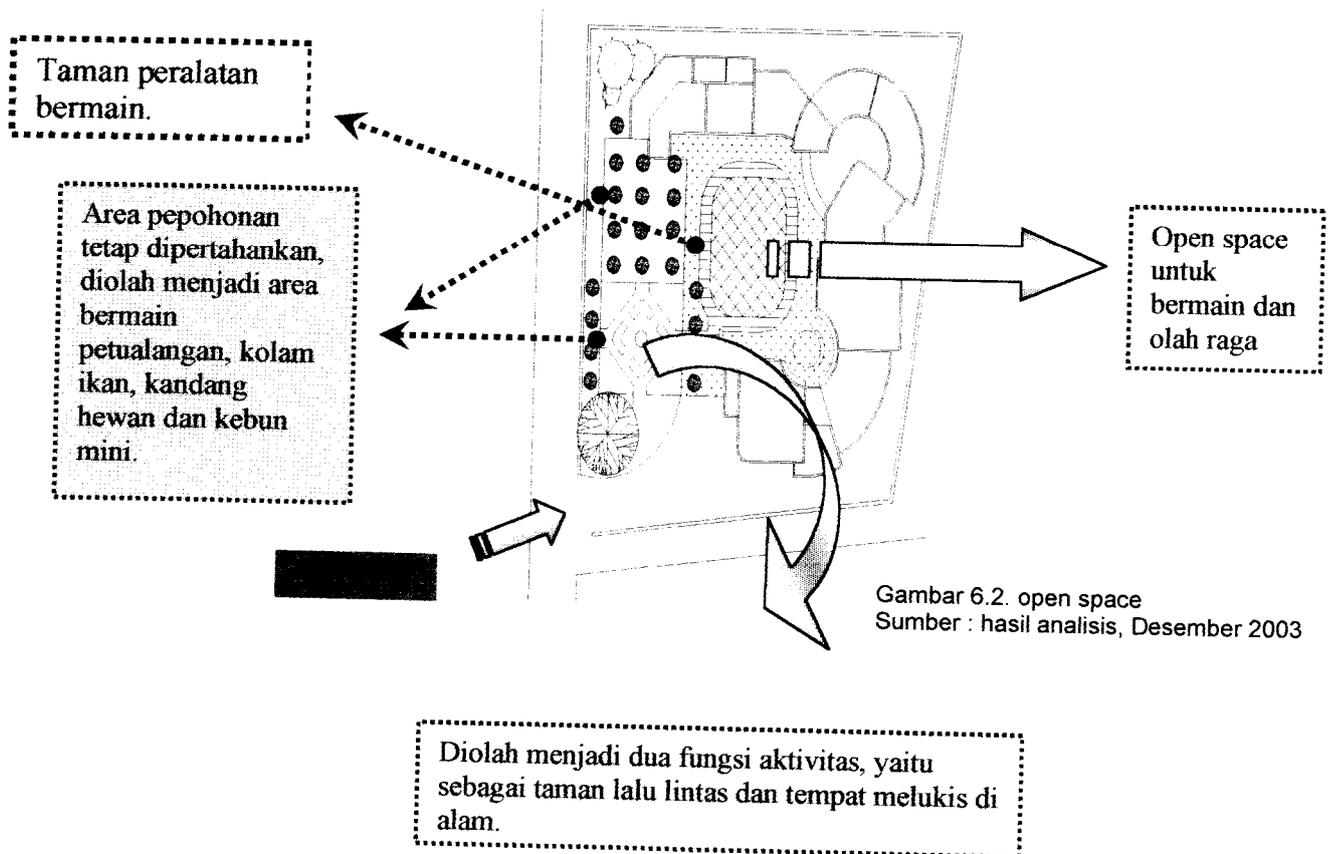
Gambar 6.1. tata masa bangunan  
Sumber : hasil analisis. Desember 2003

##### 6.1.2 Open Space ( Ruang Terbuka )

*Open space* yang berupa lapangan untuk bermain dan olah raga diletakkan di pusat site dan dikelompokkan dengan area-area bermain yang lain. Begitu juga dengan taman peralatan bermain yang dulunya terletak di bagian selatan dipindahkan di sebelah

barat menjadi satu dengan area bermain yang lain sehingga memudahkan pengawasan.

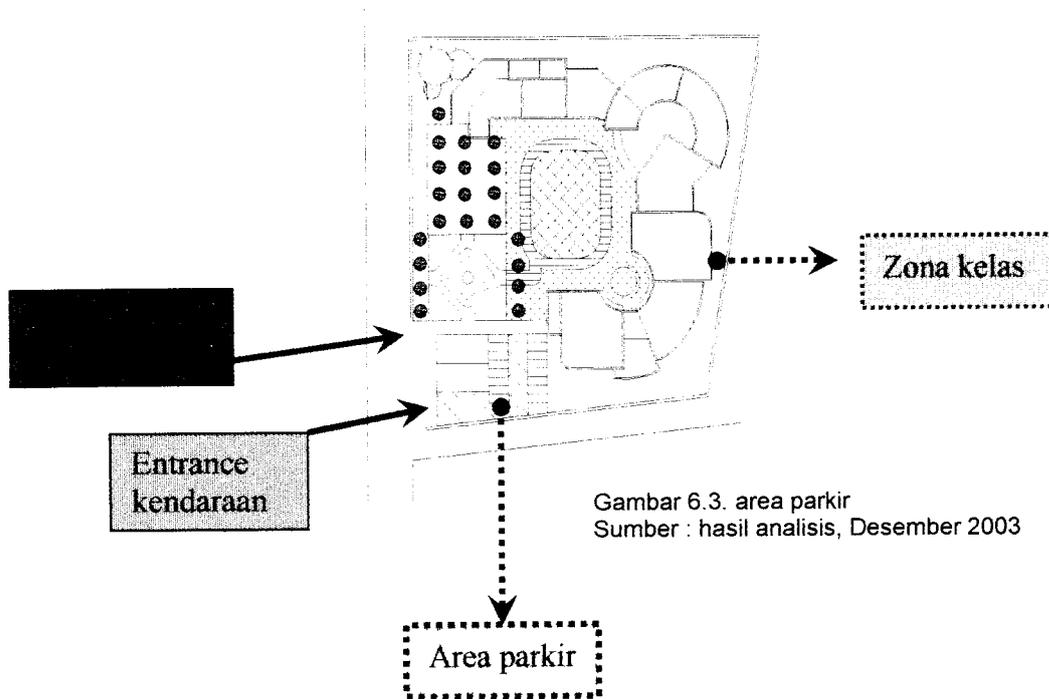
Untuk taman lalu lintas dan area pepohonan tetap dipertahankan, karena area ini sudah cukup baik, hanya saja perlu pengolahan dan penambahan beberapa fasilitas agar area ini dapat difungsikan untuk area bermain.



### 6.1.3 Sirkulasi

Pintu masuk utama (*entrance site*) tetap dipertahankan, karena merupakan jarak pencapaian terdekat dari jalan utama. Jalur sirkulasi untuk kendaraan dan pejalan kaki dibuat terpisah dengan adanya perbedaan pola *paving block*.

Area parkir dikelompokkan menjadi suatu area khusus yang diletakkan dekat dengan *entrance site* dan langsung menuju ke bangunan (zona kelas).



Gambar 6.3. area parkir  
Sumber : hasil analisis, Desember 2003

## 6.2 Tata Ruang Dalam

### 6.2.1 Bentuk Ruang

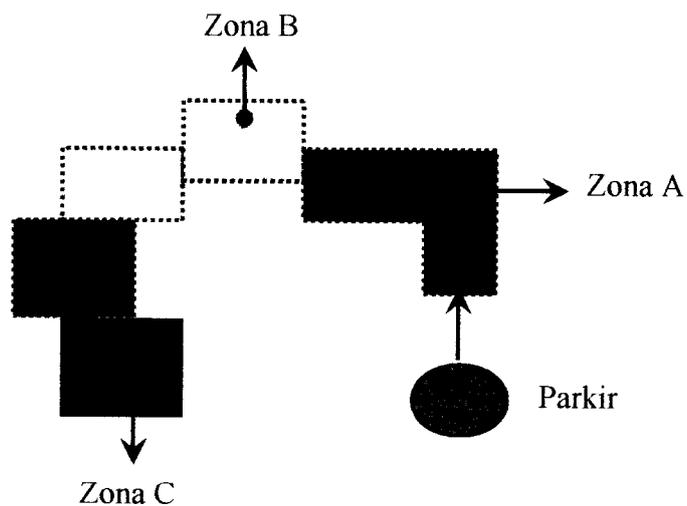
Bentuk ruang menggunakan bentuk-bentuk geometrik dasar yang kompak dan dinamis, yaitu perpaduan bentuk persegi yang berkesan formal dengan bentuk lingkaran yang berkesan dinamis. Atau kombinasi dari bentuk-bentuk segitiga yang dapat memberi kesan aktif dan enerjik.

Tata ruang dalam dibagi menjadi tiga zona yaitu zona A untuk ruang-ruang kelas, zona B untuk ruang bermain indoor,

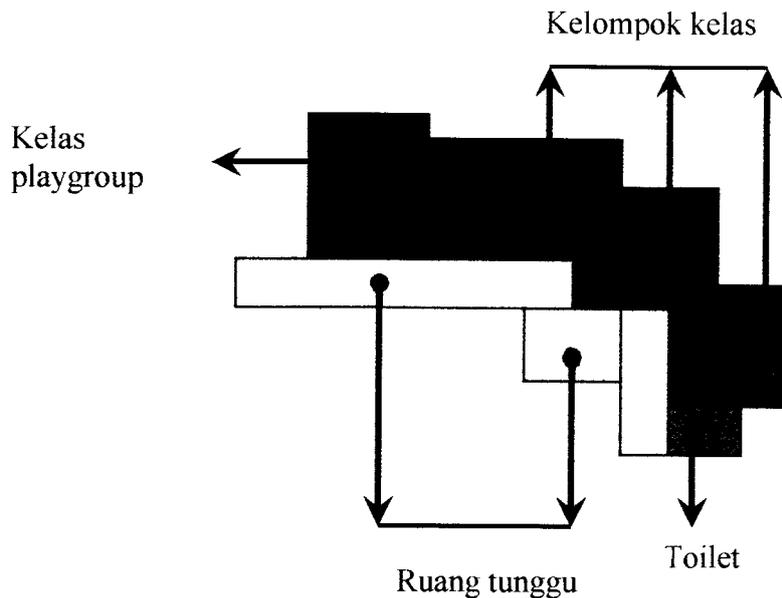
ruang komputer, kantor, dapur, perpustakaan dan musholla. Dan zona C untuk ruang kesehatan, ruang bermain peran dan galeri.

Agar lebih efisien, area kelas dibagi dalam tiga kelompok, dan setiap kelompok kelas dilengkapi dengan ruang yang dapat digunakan bersama. Pengelompokan kelas dibuat berdasarkan tingkatan kelas yaitu TK A, TK B, dan play group.

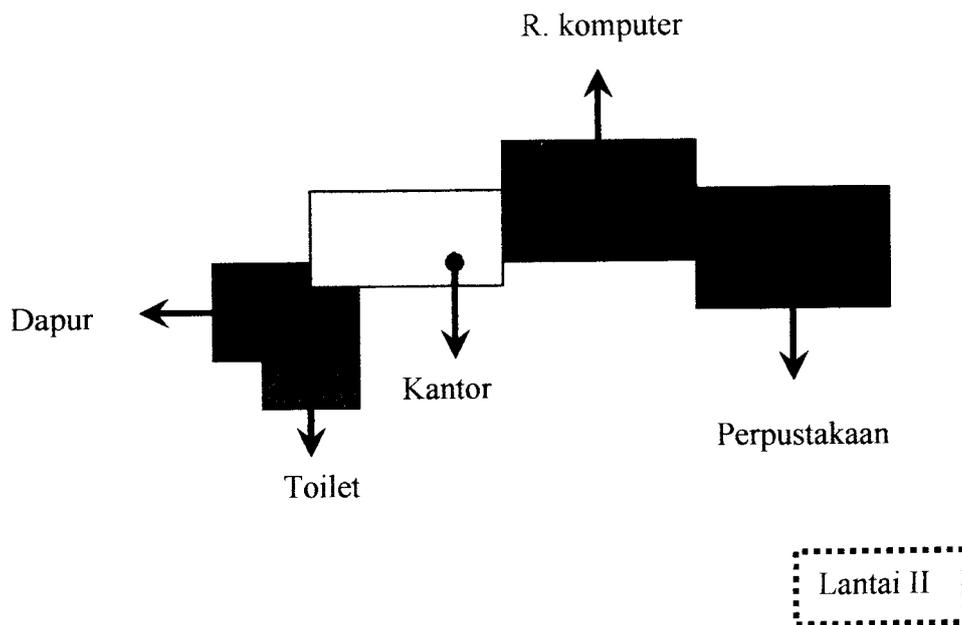
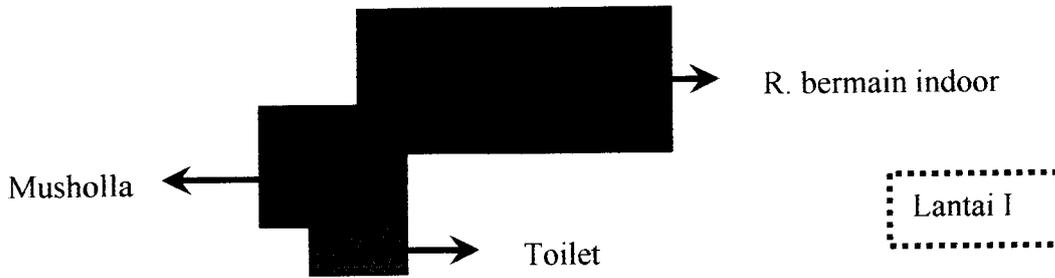
❖ *Tata Ruang Dalam*



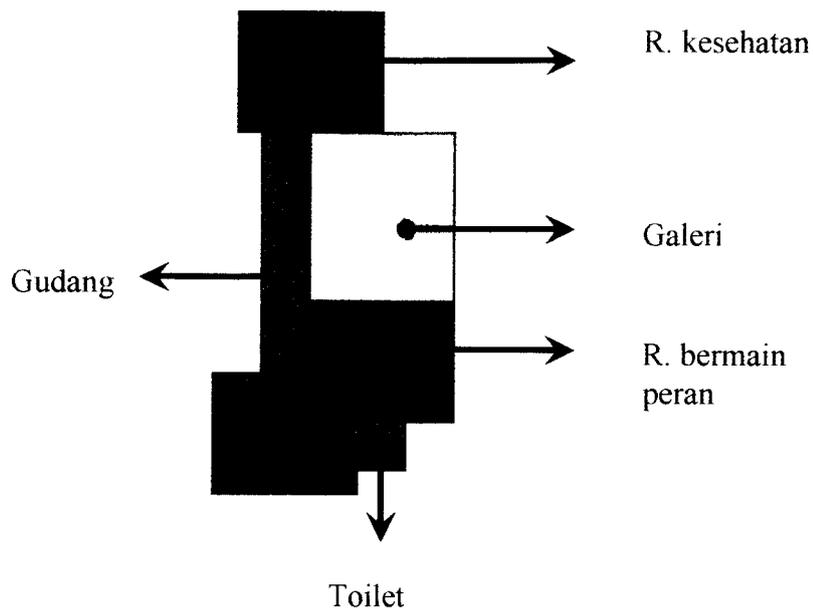
❖ *Tata Ruang Untuk Zona A*



❖ *Tata Ruang Untuk Zona B*



❖ *Tata Ruang Untuk Zona C*



### 6.2.2 Warna dan Skala

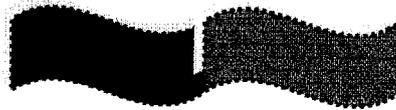
Penggunaan warna dibedakan tergantung dari jenis kegiatan pada masing-masing ruang. Ruang-ruang yang memerlukan perlakuan khusus antara lain ruang kelas, ruang bermain, ruang perpustakaan dan ruang bermain peran. Rekomendasi untuk ruang-ruang tersebut adalah :

- ✓ Ruang kelas menggunakan kombinasi warna biru, hijau atau kuning yang bersifat kreatif, pintar/cerdas, intuitif dan kompetitif.



Bab VI Guideline Perancangan

- ✓ Ruang bermain menggunakan warna-warna yang atraktif dan mencolok seperti merah atau oranye yang bersifat aktif, kreatif, penuh semangat dan kegembiraan.



- ✓ Ruang perpustakaan menggunakan warna-warna sejuk dan terang seperti biru muda dan hijau yang dapat mempengaruhi minat anak untuk membaca karena warna-warna ini bersifat menenangkan, penuh kedamaian, stabil dan kreatif.



- ✓ Ruang bermain peran menggunakan kombinasi warna-warna cerah dan menarik yaitu biru kehijauan dan jingga.



Sedangkan untuk warna lantai gunakan paduan warna-warna segar seperti biru dan hijau yang dipasang tersebar secara geometri dengan pola pemasangan dan bentuk-bentuk yang menarik dan dinamis.



Gambar 6.4. pola keramik  
Sumber : Imelda Sandjaya, 2002

Yang perlu diperhatikan adalah pengaruh penggunaan warna terhadap kesan skala ruang. Sehingga hindari penggunaan warna-warna gelap pada langit-langit dan dinding, karena ruangan akan terlihat lebih rendah, gelap dan tampak lebih kecil. Gunakan warna-warna dingin dan terang seperti biru dan hijau pada dinding sehingga ruang tampak lebih luas. Dan untuk langit-langit sebaiknya menggunakan warna-warna muda atau putih sehingga penerangan atau pencahayaan pada ruang cukup baik dan ekonomis.

### 6.2.3 Tekstur

Keamanan merupakan faktor yang sangat perlu diperhatikan dalam penataan ruang pada taman kanak-kanak, karena pada usia prasekolah anak-anak sangat aktif bergerak. Sehingga penggunaan bahan penutup lantai harus dibuat seaman mungkin dan disesuaikan dengan karakter aktifitas yang ada dalam ruangan.

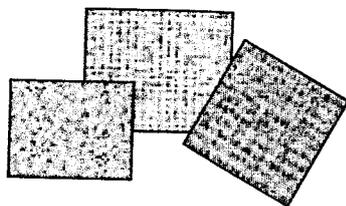
Bab VI Guideline Perancangan

Untuk ruang-ruang yang sering digunakan seperti ruang kelas dan ruang makan, gunakan keramik jenis *semi matt* dengan permukaan yang kasar sehingga cukup aman bagi anak. Sedangkan untuk ruang bermain *indoor* gunakan alas bermain yang bersifat empuk dan dapat meredam benturan bila anak terjatuh, seperti karet atau karet sintetis dengan warna dan corak yang menarik. Dan untuk ruang baca atau perpustakaan, jenis penutup lantai yang paling sesuai adalah karpet, karena dapat meredam suara dan nyaman untuk digunakan.



Karet sintetis dengan warna dan corak yang menarik, cocok untuk ruang bermain indoor.

Gambar 6.5. bahan penutup lantai  
Sumber : Imelda Sandjaya, 2002



Keramik bertekstur kasar untuk ruang kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hakim, Rustam, 1993, *Unsur Perancangan Dalam Arsitektur Lansekap*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Hurlock, E.B, 1993, *Perkembangan Anak*, Erlangga, Jakarta.
- Hurlock, E.B, 1997, *Psikologi Perkembangan*, Erlangga, Jakarta.
- Ishar, H.K, 1995, *Pedoman Umum Merancang Bangunan*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Kartono, Kartini, 1990, *Psikologi Anak*, CV. Mandar Maju, Bandung.
- Monk, Knoers, Haditono, 1998, *Psikologi Perkembangan*, Gadjah Mada University Press, Jogjakarta.
- Patmonodewo, Soemiarti, 2003, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Sandjaya, Imelda, 2002, *Kamar Anak dan Remaja*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta
- Senda, Mitsuru, 1992, *Design of Children's Play Environment*, McGraw-Hill Inc, New York
- Sukardi, 1987, *Bimbingan Perkembangan Jiwa Anak*, Ghalia Indonesia, Jakarta.
- Tedjasaputra, Mayke S., 2003, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, Gramedia, Jakarta.

## DAFTAR PENGAMATAN

### 1. Kegiatan anak :

- Macam kegiatan (intensitas, sifat)
- Kategori permainan
- Tempat dan alat permainan yang digunakan

### 2. Kegiatan orang tua :

- Macam kegiatan
- Prilaku

### 3. Kegiatan guru :

- Macam kegiatan
- Prilaku

### 4. Ruang dalam

- Bentuk ruang
- Warna (dinding, lantai)
- Skala (ruang, furniture, alat permainan)
- Kelengkapan ruang
- Jenis alat permainan

### 5. Ruang Luar

- Bentuk dan Tata Masa
- Sirkulasi (pejalan kaki, kendaraan)
- Open space

## KUISIONER untuk orang tua

Dengan hormat,

Bersama ini perkenankanlah kesediaan bapak/ibu/saudara/I untuk dapat memberikan informasi kepada saya, mahasiswa Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia dalam rangka penelitian tentang Taman Kanak-Kanak yang rekreatif dan edukatif di TK Budi Mulia 1 Jogjakarta, melalui kuisisioner atau wawancara.

Atas partisipasi dari bapak/ibu/saudara/I saya ucapkan banyak terima kasih.

### BIODATA RESPONDEN

1. Nama : .....
2. Umur : .....
3. Jenis kelamin : .....
4. Alamat rumah : .....  
.....
5. Identitas anak
  - Nama : .....
  - Umur : .....
  - Jenis kelamin : .....

## **PERTANYAAN**

1. Jenis permainan apa yang anak anda senangi ? (urutkan dari yang paling senang ke yang paling tidak disenangi)
  - Permainan gerak (melempar-lempar, melompat-lompat, berlari-lari)
  - Permainan fantasi/peran (peran sebagai ibu, sekolah-sekolahan, perang-perangan)
  - Permainan reseptif (mendengar cerita, melihat gambar)
  - Permainan bentuk (menyusun balok-balok, bermain pasir)
2. Dengan siapa anak anda senang berinteraksi ?
  - Interaksi dengan mainan
  - Interaksi dengan alam
  - Interaksi dengan anak-anak lain
  - Interaksi dengan orang tua/dewasa
3. Bagaimana sifat keanggotaan anak anda dalam bermain ?
  - Berkelompok
  - Berdua
  - Individu
4. Alat permainan apa yang anak anda senangi ?
  - Panjatan tali
  - Perosotan
  - Ayunan
  - .....
5. Berapa persen (%) waktu anak anda merasa betah di dalam ruang kelas ?  
.....

6. Alasan ?

.....  
.....  
.....

7. Aktivitas apa yang biasa anda lakukan selama menunggu anak belajar di kelas ?

- Mengobrol
- Melihat anak belajar
- Makan
- Membaca

8. Apakah anda mengikuti anak anda bermain ketika istirahat?

- Ya
- Tidak
- Kadang-kadang

9. Apakah anda membawa kendaraan ?

- Ya
- Tidak

10. Dimana anda memarkir kendaraan ?

- Depan kelas ( lapangan bermain)
- Dekat pintu masuk
- Di luar pagar
- .....

11. Alasan ?

.....  
.....  
.....

*TERIMA KASIH* ☺ ☺ ☺ ☺ ☺

## KUISIONER untuk guru

Dengan hormat,

Bersama ini perkenankanlah kesediaan bapak/ibu/saudara/I untuk dapat memberikan informasi kepada saya, mahasiswa Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia dalam rangka penelitian tentang Taman Kanak-Kanak yang rekreatif dan edukatif di TK Budi Mulia 1 Jogjakarta, melalui kuisisioner atau wawancara.

Atas partisipasi dari bapak/ibu/saudara/I saya ucapkan banyak terima kasih.

### BIODATA RESPONDEN

1. Nama : .....
2. Umur : .....
3. Jenis kelamin : .....
4. Alamat rumah : .....

### PERTANYAAN

1. Kegiatan apa yang paling disukai anak ?
  - Bermain didalam ruangan (dengan alat permainan)
  - Bermain di luar ruangan
  - Belajar
  - Olah raga
  - .....

2. Kegiatan apa yang paling tidak disukai anak ?

- Bermain di dalam ruangan (dengan alat permainan)
- Bermain di luar ruangan
- Belajar
- Olah raga
- .....

3. Bagaimana sifat keanggotaan anak dalam bermain ?

- Berkelompok
- Berdua
- Individu

4. Berapa jumlah anak dalam satu kelompok ?

.....

5. Berapa perbandingan antara anak lelaki dan perempuan dalam satu kelompok ?

.....

6. Mengapa anda menata kelas seperti ini ?

.....

.....

.....

7. Apa peran anda dalam kegiatan bermain anak di luar ruangan ?

- Mengawasi
- Menemani
- Mengkoordinasi
- .....

8. Jenis permainan apa yang anak senangi ? (urutkan dari yang paling senang ke yang paling tidak disenangi)

- Permainan gerak (melempar-lempar, melompat-lompat, berlari-lari)
- Permainan fantasi/peran (peran sebagai ibu, sekolah-sekolahan, perang-perangan)
- Permainan reseptif (mendengar cerita, melihat gambar)
- Permainan bentuk (menyusun balok-balok, bermain pasir)

9. Dengan siapa anak sering berinteraksi ?

- Interaksi dengan mainan
- Interaksi dengan alam
- Interaksi dengan anak-anak lain
- Interaksi dengan orang tua/dewasa

10. Alat permainan apa yang anak senangi ?

- Panjatan tali
- Perosotan
- Ayunan
- .....

11. Berapa persen (%) waktu anak merasa betah di dalam ruang kelas ?

.....

12. Alasan ?

.....  
.....  
.....

13. Apakah anda membawa kendaraan ?

- Ya
- Tidak

14. Dimana anda memarkir kendaraan ?

- Depan kelas ( lapangan bermain)
- Dekat pintu masuk
- Di garasi
- .....

15. Alasan ?

.....

.....

.....

*TERIMA KASIH* 😊 😊 😊 😊 😊

