

BAB II. TEORI TERKAIT

II.1. DATA PROYEK

II.1.1. Pengertian Judul

SANGGAR BELAJAR DALAM BERMAIN DI JOGJAKARTA

'DESAIN ARSITEKTUR YANG DIDASARI OLEH SARANA BERMAIN ANAK'

- **Sanggar Belajar dalam Bermain**

Sanggar belajar bila dilihat dari satuan katanya adalah tempat yang memiliki arti ruang yang dipenuhi oleh aktivitas untuk mengetahui sesuatu hal yang baru, dalam hal ini anak yang melakukannya, sedangkan kata bermain memiliki arti suatu aktivitas yang dilakukan dengan cara mengekspresikan diri mereka untuk memperoleh kepuasan secara fisik yang berdampak terjadinya rangsangan pada saraf motorik kasar misalnya melalui permainan, bertepuk tangan, bernyanyi, menangkap bola, berjalan mundur, dan berlari.

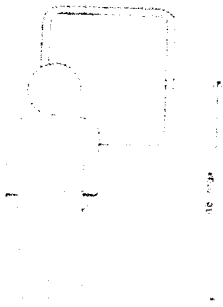
- **Kreativitas anak**

Kemampuan dalam hal berdaya imajinasi yang menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal. Ia dapat berupa daya khayal atau pemikiran tentang suatu objek visual dari beragam informasi yang diterima baik yang benar maupun yang salah yang kemudian disimpan dalam memori anak.

Kesimpulan :

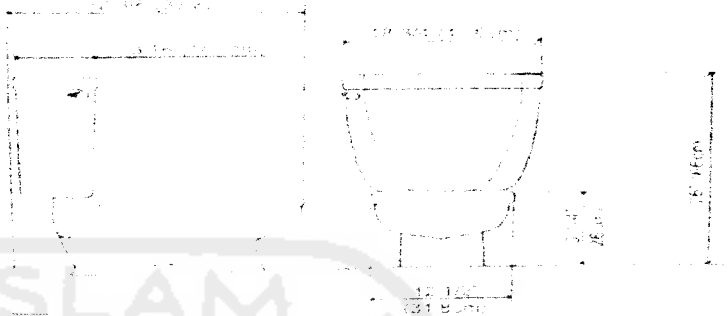
Sarana dan prasarana dalam bermain dan belajar merupakan tempat untuk mengembangkan bakat dan kreativitas anak dalam masa pertumbuhannya yang berpengaruh terhadap mental dan fisiknya, agar dapat menjadi generasi yang berkualitas.

II.1.2. Standart Perabotan Dimensi Anak



Bila ada penggunaan sebuah penanda, penanda baiknya dipasang agar dapat menarik perhatian anak – anak dengan ketinggian dari lantai maksimal 48inc atau 122cm.

Dimensi sanitair yang dipakai untuk anak –anak.



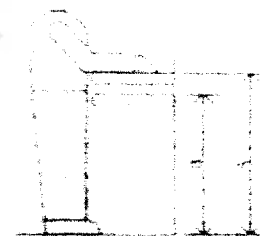
Posisi duduk untuk anak usia pra sekolah memiliki lebar 9.5inc atau 23.75cm.

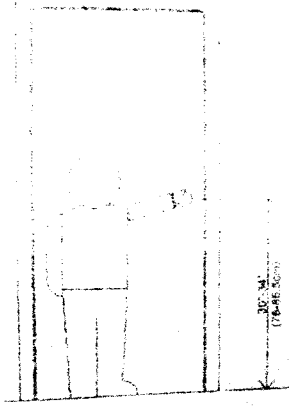


Ketinggian setiap anak tangga adalah 15 – 17cm dengan diameter handrail 2.5 – 3cm.



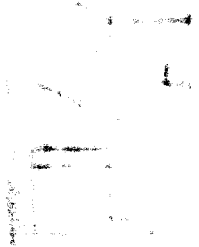
Wastafel, dengan tinggi maksimal 86cm dengan tinggi kaca 30.5 – 46cm dari lantai, dengan panjang kaca 76cm.





Handle pintu dipasang setinggi 76 – 86.5cm agar dapat dijangkau mudah dengan anak – anak.

Meja belajar yang digunakan mempunyai kelebaran 15inc atau 36cm.



II.1.3. Studi Kasus

Childrens choice



Jalur pencapaian ke bangunan tersamar, tujuan mempertinggi efek perspektif bangunan sehingga dapat memproyeksikan apa yang ada dibelakang fasade depan.



Interance bangunan menggunakan jalan masuk yang menjorok keluar.

Visual bangunan disesuaikan dengan anak – anak agar mudah memahami suatu bangunan.



Salah satu koridor, langit - langitnya dibentuk segitiga serta diberikan gantungan benda – benda dan warna yang berbeda disetiap pintu dan jendela menurut kelasnya, hal ini untuk memberikan kesan yang tidak membosankan bagi anak.



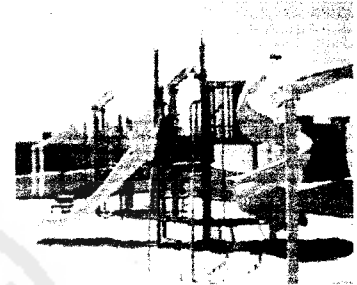
Koridor lainnya memiliki atap yang lebih tinggi sebagai skylight dan memiliki ornament berbeda pula, hal ini selain untuk memberikan kesan yang tidak membosankan juga memberikan pengalaman yang berbeda bagi anak.



Lantai menggunakan bahan dari kayu dan karpet, guna mengantisipasi jatuhnya anak – anak ketika berlari atau berjalan. Pada ruang kelas terdapat furniture yang proposinya juga

disesuaikan dengan anak agar anak dapat mengenal dan mengetahui fungsi dari benda tersebut.

Landscape bangunan terdiri dari playground, parkir dan service



lainnya, pada playground terdapat berbagai macam permainan outdoor, yang masing – masing memiliki material yang berbeda – beda, antara lain rumput, pasir, tanah, dan coneblok, dan ditiapnya memiliki jenis permainan yang berbeda pula.

Beberapa contoh taman bermain di Jogjakarta

1. Bambini Pre-scholl (Jl . AM. SANGAJI)



Play ground



Ruang kelas

Fasilitas :

- Aktifitas bebas yang meliputi kegiatan sehari – hari, melatih kemampuan bahasa sensorik, berhitung, pengetahuan alam, pemahan sosial, kebudayaan, dll.
- Ruang diskusi bersama.
- Ruang makan bersama.

- Ruang untuk aktivitas lainya seperti : kerajinan tangan, gerak dan lagu, pengenalan, komputer dan video, permainan improvisasi, olah raga, eksperimen, berenang, kegiatan luar serta peminjaman buku.

Kelas yang tersedia :

- Toddler : untuk usia 1.5 – 3 tahun
- Preschool : untuk usia 3 – 4 tahun
- Kindergarten : untuk usia 4 – 6 tahun

2. Taman Balita Ceria (Jl . CIK DITIRO NO 19)



Bak pasir



Kolam Renang

Fasilitas :

- Ruang istirahat.
- Ruang ganti pakaian.
- Perpustakaan mini.
- Konsultasi psikologi.
- Konsultasi kesehatan.
- Ruang kreatif.
- Ruang aktivitas computer.



Ayunan & Monkey bar

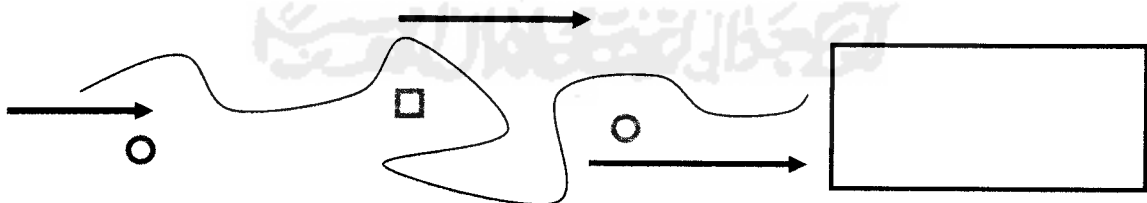
II.1. 4. Kesimpulan Study Kasus

1. Pola susunan masa bangunan

Menggunakan penggabungan beberapa tipe massa yaitu antara tipe massa cluster dan terpusat, karena dari 2 tipe ini sama – sama memiliki keterkaitan, yaitu dimana ada massa sebagai poros utama yang mengikat massa yang lainnya sehingga tercipta susunan massa bangunan terpusat, tapi tetap fleksibel dengan adanya bentukan geometris hal ini akan memacu rasa ketertarikan anak dengan bentuk pola ruang yang berbeda – beda sehingga tidak timbul rasa kebosanan dalam diri anak .

2. Sirkulasi

Sirkulasi bagunan dibuat liner dengan ritme yang berbelok – belok dengan kesan mengarahkan, yang memberikan suatu pengalaman tersendiri pada anak untuk mengembangkan daya pikir dan kreativitasnya karena dalam proses pencapain ke dalam bangunan si anak akan disuguhkan dengan suatu alur cerita yang berbentuk landmark ataupun symbol – symbol tertentu.



Alur pencapain menuju bangunan merangsang daya kreatif dan imajinatif anak

3. Kegiatan pre school

Secara garis besar aktivitas anak pada pre-school sangat bervariasi disesuaikan dengan tingkatan umurnya masing – masing yaitu :

- Pre toddler, untuk anak usia 1,8 – 2 tahun
- Toddler class, untuk anak usia 2 tahun
- Pre school class, untuk anak usia 3 tahun
- Pre – kindergarten, untuk anak usia 4 tahun

Berdasarkan penjelasan mengenai kegiatan anak diatas, dapat dikelompokkan sebagai berikut :

Di dalam ruangan :

- Messy zone
Melukis, bermain puzzle, menyusun cangkir plastik, menyusun huruf atau angka, dll.
- Active zone
Bermain drama, bermain petualangan, memainkan alat musik, dll.
- Quiet zone
Membaca buku, menonton tv, mendengarkan dongeng, dll.

Di luar ruangan :

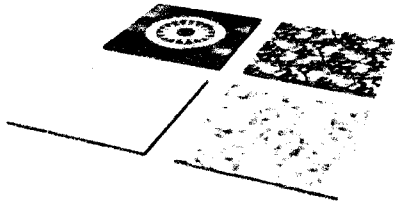
Belajar dan bermain diluar ruangan dengan berbagai macam jenis permainan, playground, misalnya bermain pasir, ayunan, perosotan, memanjat tebing buatan, dan juga belajar mengenai lingkungan sekitar (tumbuhan dan hewan) yang kesemuanya adalah permainan untuk merangsang saraf motorik kasar.



Contoh permainan diluar ruangan

Pengolahan ruang meliputi beberapa macam aspek, diantaranya :

- Pemilihan bahan lantai



- Permainan bidang vertikal dan horizontal



- Pemilihan bahan material dan warna



- Permainan level/ ketinggian lantai

4. Fasade bangunan

Pengolahan fasade bangunan dibuat semenarik mungkin dan unik dengan bentukan geometris (kotak, segitiga, bundar) dengan bidang dinding transparan dan permainan material sehingga memberikan kesan yang dinamis.

II.2. DATA AWAL

II.2.1. Pelaku / Pengguna Bangunan

Pada dasarnya pelaku atau pengguna bangunan ini adalah sebagian besar hanya anak – anak yang berusia 3 sampai dengan 5 tahun, tetapi selain itu terdapat beberapa staf pengajar atau pembimbing, serta orang tua atau baby sitter dari masing – masing anak yang ingin mengetahui secara pasti kegiatan dari anak – anak mereka.

Beberapa tinjauan mengenai perilaku anak :

Kajian mengenai hal ini di bagi dalam 2 tahap yaitu ; karakter anak dalam bermain, lama waktu anak dalam bermain.

- Karakter anak dalam perilaku bermain menurut **Monks** adalah :
 - A. Dalam bermain anak membutuhkan alat untuk bermain, baik itu permainan yang sudah dibuatkan atau permainan – permainan yang diciptakan sendiri oleh si anak. Orang tua di sini berperan membantu anaknya membuat permainan atau bersama – sama anak untuk menciptakan suatu permainan sehingga anak akan merasa diperhatikan dan dibimbing oleh orang tuanya.
 - B. Dalam bermain biasanya anak mempunyai maksud lain yakni ingin menunjukkan kemampuannya kepada orang tuanya. Selain itu anak bermaksud untuk mengukur kemampuan serta potensinya sendiri. Peranan orang tua disini dapat mengetahui bakat dan minat pada anak dan ikut membantu minat anak dengan memuji atau mengarahkan anaknya.
 - C. Dalam bermain biasanya anak perlu teman bermain, anak juga merupakan makhluk sosial yang butuh orang lain sebagai teman bermainnya. Orang tua yang juga merupakan teman terbaik bagi anak dapat juga ikut bermain dengan anaknya sambil membimbing.

- Jangka waktu perhatian Anak dalam bermain

Jangka waktu bermain anak berpengaruh terhadap usia anak, sehingga jangka waktu bermain anak dikategorikan sebagai berikut⁶

:

- A. Ketika anak berusia 1 tahun mungkin ia bermain – main dengan senangnya selama 15 menit dan lebih lama lagi jika dia sibuk dalam beberapa barang permainan.
- B. Pada usia anak 2 tahun ia akan tertarik pada macam – macam permainan, dalam suatu permainan paling tidak hanya bermain kurang lebih 10 – 15 menit bahkan selama bermain perhatiannya dapat berpindah – pindah dari satu benda ke benda lain.
- C. Pada usia di atas 2 tahun lama waktu bermain anak tergantung pada kesukaan mereka terhadap permainan itu dan tergantung pada pengalamannya terhadap permainan tersebut. Besar kecilnya kemampuan menggunakan dan menghubungkan pikiran, anggota gerak dengan efisien, minat dan kesediaanya tergantung rangsangan keluarga dan sikap orang tua dalam memperkenalkan barang mainan dan kegiatan kepada anak.

⁶ Arnold Arnold, Permainan Anak Anda, Cypress, Jakarta, 1980, hal 77.

Kajian karakteristik perkembangan anak terhadap perancangan ruang

- Kajian karakteristik perkembangan anak terhadap rancangan ruang dalam

No.	Karakteristik Anak	Pengaruh rancangan terhadap ruang dalam
1.	<p>Aspek fisik</p> <p>a. ukuran tubuh</p> <p>b. daya tahan tubuh</p>	<ul style="list-style-type: none"> - penggunaan bahan interior yang disesuaikan dengan proporsi tubuh anak. - perancangan bukaan – bukaan yang disesuaikan dengan ukuran anak. - penggunaan bahan material (matras, parquet, dan bahan lantai bertekstur kasar) yang memudahkan anak bergerak dan meminimalkan cedera pada anak.
2.	<p>Aspek non fisik</p> <p>a. psikologi anak yang sensitif dan emosional</p> <p>b. perilaku anak</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aktif - takut terhadap ruang yang gelap - senang berkreasi dan berekspresi menggunakan media ataupun tanpa media - dll. 	<ul style="list-style-type: none"> - perancangan ruang dalam yang dekat dengan dunia anak (pemberian warna terang, bentuk jendela yang bervariasi, dll) sehingga anak betah di dalamnya. - perancangan ruang dengan perlubangan dinding yang akan memberikan keleluasaan anak dalam beraktivitas secara aktif. - memperbanyak bukaan dan dinding transparan yang dapat memaksimalkan cahaya alami yang masuk - memenuhi kebutuhan ruang dan media kreasi dan ekspresi anak .

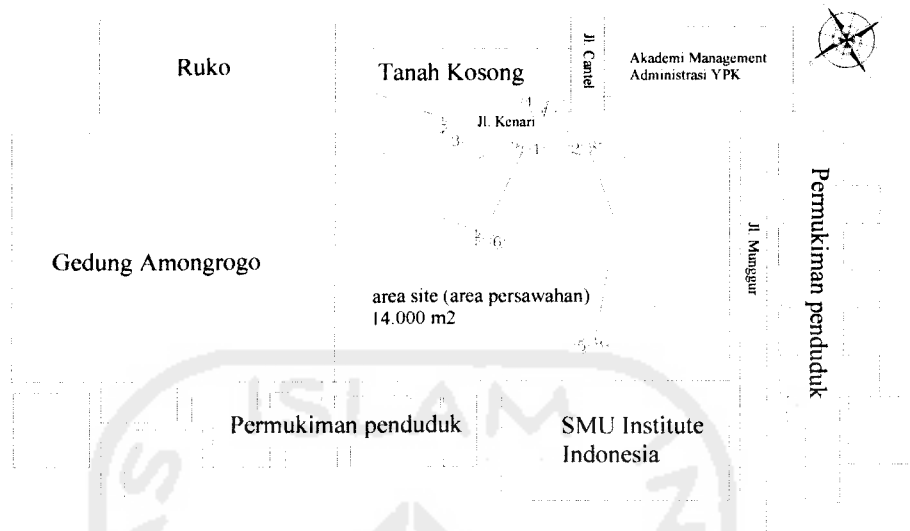
• Kajian karakteristik perkembangan anak terhadap rancangan ruang luar

No.	Karakteristik Anak	Pengaruh rancangan terhadap ruang luar
1.	Aspek fisik a. ukuran tubuh b. daya tahan tubuh	<ul style="list-style-type: none"> - penggunaan bahan eksterior yang disesuaikan dengan proporsi tubuh anak. - pemilihan bahan material yang memudahkan pergerakan anak dan meminimalkan cedera pada anak. - perancangan jalur pedestrian yang memudahkan anak bergerak.
2.	Aspek non fisik a. psikologi anak yang sensitif dan lebih emosional b. perilaku anak - aktif - takut terhadap ruang yang gelap - senang berkresi dan berekspresi tanpa media ataupun dengan media - dll .	<ul style="list-style-type: none"> - perancangan ruang luar yang dekat dengan dunia anak (permainan out door seperti ayunan, perosotan, dll) sehingga anak betah didalamnya. - perancangan luar ruang (playground) yang luas yang mendukung aktivitas anak. - pengaturan posisi bangunan dan vegetasi agar dapat memasukkan cahaya alami ke dalam Site. - mengakomodasi kebutuhan akan media kreasi dan berekspresi.

II.2.2. Spesifikasi Proyek / Tapak

Nama proyek : Sanggar Belajar dalam Bermain di Jogjakarta

Lokasi : Jl. Kenari (Jogjakarta)



Area site terletak tepat di Jl. Kenari di kawasan Timoho Jogjakarta, yang merupakan lahan persawahan dengan luasan $\pm 14.000\text{m}^2$, tetapi dengan beberapa pertimbangan Site terpakai adalah 9.825m^2 dengan ketinggian kontur yang relatif rata (persawahan, dengan kedalaman tiap petak sawah $\pm 1.00\text{ m}$), yang mempunyai batasan – batasan sebagai berikut :

- Sebelah utara berbatasan dengan :
Jl. Kenari (jalan utama), dengan tingkat kepadatan kendaraan relatif tinggi terutama pada jam kerja dan jam pulang kerja yang berkisar antara jam 07.30 s/d jam 08.00 dan jam 16.00 s/d 17.30, demikianpun dengan tingkat kebisingannya.
- Sebelah timur berbatasan dengan :
Area permukiman penduduk dan jalan setapak yaitu Jl. Munggur.
- Sebelah selatan berbatasan dengan :
Area permukiman penduduk dan gedung fasilitas pendidikan yaitu SMU Institute Indonesia.
- Sebelah barat berbatasan dengan :
Berbatasan langsung dengan Gedung Amongrogo.

Berdasarkan beberapa kriteria dan penilaian site, terdapat pula beberapa alasan mengapa site tersebut menjadi pilihan :

- Aksesibilitas untuk kendaraan umum maupun pribadi, baik dalam skala bus sangat tinggi dalam artian mudah dalam pencapaiannya.
- Berada dekat dengan perumahan penduduk.
- Untuk bangunan pendidikan yang bertaraf pre-school belum tersedia.
- Telah tersedianya sarana dan prasarana infrastuktur.
- Bersebelahan tepat dengan gedung komersil dan gedung pendidikan menengah keatas.

Foto area site berdasarkan letak pengambilan :

1. Tampak depan site



2. Tampak depan site



3. Tampak situasi pada Jl. Kenari



4. Tampak situasi pada Jl. Kenari



5. Tampak dari arah belakang site



6. Tampak dari arah belakang site

