

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Permasalahan.

Dalam teori *empirisme* menyatakan bahwa, perkembangan seorang individu akan ditentukan oleh *empirinya* atau pengalaman-pengalamannya yang diperoleh selama perkembangan individu itu ¹. Perkembangan individu berarti mulai dari masa kanak-kanak hingga dewasa pada masa kanak-kanak tentunya orang yang paling dekat adalah ayah dan ibu (orang tua), sehingga teori ini memberi pengertian bahwa orang tua perlu membimbing anaknya agar perkembangan anaknya ke arah yang positif. Dalam teori lain juga menyatakan bahwa, perilaku *interaksi* antara ayah, ibu terhadap anaknya merupakan faktor penting yang membawa dampak bagi perkembangan sosial dan *kognitif* anak ².

Pada usia anak-anak orang tua dapat membimbing anaknya dengan cara bermain dan di usia anak-anak, bermain adalah suatu faktor penting dalam kehidupannya dan ini adalah awal perkembangan anak dengan orang lain ³, sehingga dengan cara bermain diharapkan orang tua dapat dekat dengan anaknya untuk memberi bimbingan langsung kepada anaknya. Dalam keluarga karier tentunya peranan orang tua dalam mengasuh anaknya akan berkurang, padahal menurut teori di atas kedekatan antara orang tua dan anak akan mempengaruhi bagi perkembangan anak akan datang, sebenarnya dari si ibu anak akan mendapat pendidikan *intelektual* dan *didaktis* sedangkan dari si ayah anak akan mendapatkan pendidikan fisik ⁴.

Melihat data sosial penduduk di Propinsi D.I Yogyakarta, jumlah total penduduknya sebanyak 2.988.500 jiwa, jumlah anak usia 0-14 th sebesar 22,79%, sedangkan yang berkeluarga karier sebesar 50,88% atau sebanyak 1.520.607 jiwa dengan golongan pekerjaan yang jam kerjanya penuh atau lebih dari 35 jam dalam satu minggu sebesar 61,09% atau sebanyak 929.100 jiwa ⁵.

¹ Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, ANDI Offset, Yogyakarta, 1997., hlm 44.

² Save M Dagun, *Psikologi Keluarga*, Rineka Cipta, Jakarta, 1998., hlm 7.

³ Save M Dagun, *Ibid*, Kesimpulan hlm 62-65.

⁴ Save M Dagun, *Ibid*, hlm 70.

⁵ Susenas, *Survey Sosial Ekonomi Kesejahteraan Rakyat Prop DIY*, Yogyakarta, 1998.

Data ini menunjukkan bahwa, Propinsi D.I Yogyakarta termasuk kota yang memiliki mobilitas tinggi dalam kehidupan sehari-hari pernyataan ini juga pernah dimuat dalam artikel mengenai kepadatan penduduk kota Yogyakarta oleh Prop. Dr. Soedjito, MA di harian umum Kedaulatan Rakyat pada tahun 1986, sehingga waktu berkumpul antara orang tua dan anak terbatas yakni pada hari-hari libur atau pada waktu sore dan malam hari. Tetapi para ahli sering mengatakan bahwa waktu untuk berkumpul dengan anak yang terpenting bukan soal kuantitas tetapi bagaimana kualitasnya⁶. sehingga untuk mencapai kualitas bermain dan berkumpul antara orang tua dengan anak maka perlu adanya suatu wadah yang khusus dan salah satunya adalah taman bermain yang di dalamnya merupakan kumpulan ruang-ruang yang dapat mendekatkan antara orang tua dan anak.

Dalam mendapatkan, menentukan jenis dan kualitas ruang, terlebih dahulu kita melihat dari permainan apa saja yang dapat mendekatkan antara orang tua dan anak. Macam permainan itu adalah⁷:

A. Permainan Gerak.

Fungsinya untuk melatih kemampuan fisik, misalnya ; berlari, meloncat, masuk kedalam goa, bergantung dan sebagainya.

Dari permainan ini orang tua dapat ikut berinteraksi dengan anak misalnya dengan berkejar-kejaran, bersembunyi dan sebagainya.

B. Permainan Ilusi/Peranan.

Permainan ini maksudnya melatih anak untuk berfantasi seolah-olah sedang melakukan suatu pekerjaan atau berperan menjadi seseorang, misalnya ; menjadi sopir, masinis dan lainnya. Peranan orang tua disini seolah-olah menjadi penumpang atau membimbing anak dalam mengendarai suatu kendaraan.

C. Permainan Konstruktif.

Permainan ini melatih daya pikir anak dalam mewujudkan sesuatu, misalnya membuat istana dari pasir dan sebagainya. Peranan orang tua dalam permainan ini sebagai pemancing daya pikir anak dan sesekali ikut membantu dalam pekerjaannya.

⁶ Save M Dagun, *Op. Cit.*, hlm 71.

⁷ Sujianto, *Psikologi Anak*, Aksara Baru, Jakarta, 1982., hlm 34-35.

D. Permainan Reseptif.

Permainan ini sifatnya menyaksikan suatu pertunjukan atau pagelaran misalnya ; menyaksikan sulap, tarian, nyanyian dan sebagainya. Orang tua disini berperan sebagai pendamping anak dengan memberikan penjelasan maksud dan arti dari pertunjukan tersebut.

Banyaknya jenis-jenis permainan tersebut maka diperlukan suatu ruang khusus yang dapat mendukung kedekatan antara orang tua dan anak sesuai dengan kegiatan-kegiatan didalamnya. Ruang tersebut dapat berupa ruang dalam dan ruang luar, pemilihan jenis ruang nantinya berdasarkan pada sifat dan kebutuhan ruang pada tiap-tiap permainan. Pemilihan ruang dalam dikarenakan sifat dan kualitas ruang dalam yakni , tertutup dan dibatasi oleh tiga buah bidang yakni dasar, dinding dan langit-langit sehingga kegiatan pada ruang tersebut terfokus dan lebih *intens*⁸. Ruang luar untuk permainan yang membutuhkan ruang gerak yang luas dan terbuka, dan sifat ruang luar adalah batas-batasnya skala alam sehingga cocok sekali untuk tempat bermain, bersantai, olahraga dan untuk komunikasi sosial⁹.

Ruang-ruang tersebut terkumpul dan ditampung dalam satu wadah yakni taman bermain, taman bermain ini diharapkan akan menjadi suatu sarana untuk kedekatan antara orang tua dengan anak melalui kegiatan bermain.

1.2. Permasalahan.

Bagaimana perencanaan dan perancangan kualitas ruang dan tata ruang taman bermain anak di Yogyakarta, sebagai sarana untuk mendekatkan orang tua dan anak ?

1.3. Tujuan dan Sasaran.

1.3.1. Tujuan

1. Tujuan dari penulisan ini untuk mendapatkan konsep dasar taman bermain anak, yang dapat mendekatkan orang tua dan anak.

⁸ Rustam Hakim, *Unsur Perancangan*, Bina Aksara, Jakarta, 1987., hlm 38.

⁹ Rustam Hakim, *Ibid.*, hlm 18.

2. Untuk mendapatkan suatu Landasan Konseptual Perancangan dan Perencanaan Kualitas Ruang dan Tata Ruang dari Taman Bermain Anak yang fungsinya untuk mendekatkan orang tua dan anak.

1.3.2. Sasaran

Sasaran dari penulisan ini untuk mendapatkan pola ruang bermain yang dapat mendekatkan orang tua dan anak, yang diwujudkan dalam pola tata ruang.

1.4. Keaslian Penulisan.

Untuk menghindari kesamaan judul dan isi, sehingga ada perbedaan derajat yang *essensial* yang berkaitan dengan judul dan permasalahan yang dibahas, tugas akhir yang dipakai sebagai acuan adalah :

1. Judul : **Taman Bermain Anak**

Penekanan : Karakteristik ruang bermain anak-anak ditinjau dari segi perilaku anak-anak dalam bermain.

Penulis : Agus Heru Isban, Arsitektur UGM, 1989

Permasalahan :

Karakteristik kegiatan rekreasi anak yang penting/*signifikan* dalam berekreasi dan dapat dipakai sebagai penentu rancangan taman bermain ?

Perbedaan :

Perbedaan yang cukup *essensial* adalah pada penekanannya, penulis di atas penekanannya pada karakteristik ruang bermain ditinjau dari segi perilaku anak dalam bermain dan perilaku tersebut ditekankan cara bermain anak yang sendirian dan dengan teman-teman sebayanya, sehingga pada permasalahan arsitektural kualitas ruang penulis di atas berdasarkan pola bermain yang khusus untuk anak-anak bukan untuk anak dan orang tua seperti yang akan di-bahas pada tulisan ini.

2. Judul : **Fasilitas Rekreasi dan Edukasi Anak di Kawasan Kaliurang**

Penekanan : Citra bangunan yang *Atraktif* dan *Inovatif* melalui pengolahan ruang luar dan dalam.

Penulis : Yuvianti L, Arsitektur UGM, 1999.

Permasalahan :

- Umum : Rumusan konsep perencanaan dan perencanaan fasilitas rekreasi dan *edukasi* anak yang berorientasi pada penciptaan suatu wadah yang merencanakan tuntutan kebutuhan rekreasi dan *edukasi* anak di Kaliurang.
- Khusus : Ungkapan citra fasilitas rekreasi dan *edukatif* anak yang *atraktif* dan *inovatif*. Pengolahan ruang luar dan dalam yang dapat mengakomodir kegiatan rekreasi, *edukatif* serta mandiri.

Perbedaan :

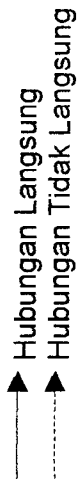
Perbedaannya yaitu pada penekanan penulis di atas pada citra bangunan yang *atraktif* dan *inovatif* melalui pengolahan ruang luar dan dalam, kedua perencanaan ruang berdasarkan tuntutan kebutuhan rekreasi dan *edukatif* serata mandiri dan tinjauan ruangnya adalah kualitas yang melatih anak untuk mandiri dan belajar terhadap lingkungannya sedangkan pembahasan ini penekanannya untuk mendekatkan orang tua dan anak.

1.5. Lingkup Bahasan.

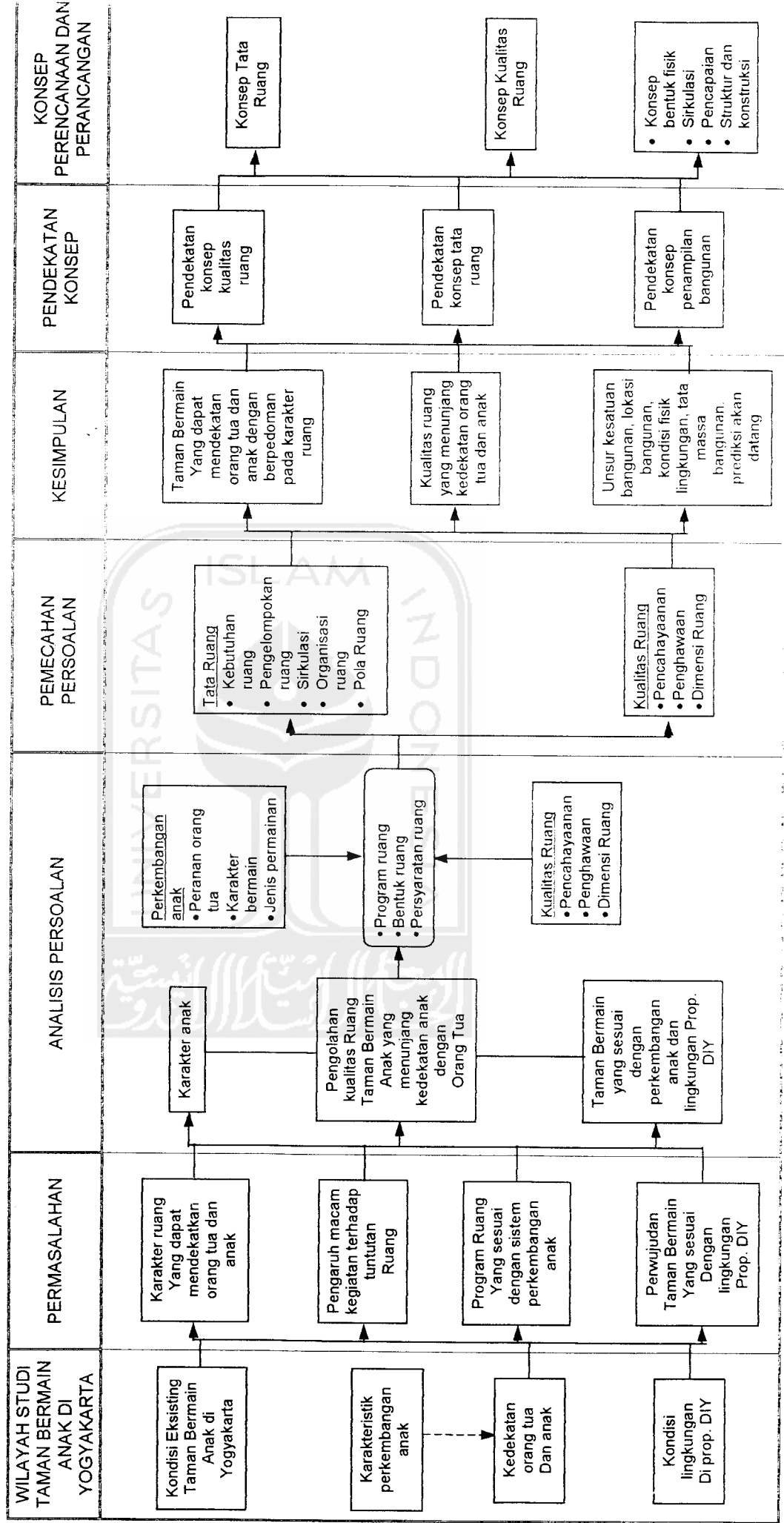
Batas pembahasan penulisan ini diantaranya adalah :

1. Lingkup Arsitektural :
 - a. Kualitas ruang yang dapat merangsang kedekatan orang tua dan kualitas ruang yang sesuai dengan jiwa dan karakter anak.
 - b. Tata ruang yang dapat memberi pancingan agar antara orang tua dan anak dapat selalu berkomunikasi dan selalu dekat.
 - c. Vegetasi yang dapat menambah kualitas dan tata ruang untuk kedekatan antara orang tua dan anak.
2. Lingkup Non Arsitektural :
 - a. Sifat dan karakter anak dalam bermain khususnya permainan permainan yang dimainkan dalam kelompok kecil.
 - b. Peranan orang tua dalam membimbing anak saat bermain.
 - c. Jenis dan macam permainan yang dapat mendekatkan orang tua dan anak.

1.6. Metode Pemecahan Masalah



Tabel 1.1 : Metode Pemecahan Masalah



1.7. Sistematika Pembahasan.

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang permasalahan, tujuan, sasaran lingkup pembahasan, sistematika penulisan serta keaslian penulisan.

BAB II. KAJIAN TAMAN BERMAIN ANAK SARANA MENDEKATKAN ORANG TUA DAN ANAK

Pada bab ini membahas atau mengkaji tentang karakter anak, kajian peranan orang tua dalam membimbing anak dan kajian tentang tipologi taman bermain anak.

BAB III. TAMAN BERMAIN ANAK SARANA MENDEKATKAN ORANG TUA DAN ANAK DI YOGYAKARTA

Pada bab ini membahas mengenai kualitas ruang Taman Bermain dan lokasi site Taman Bermain.

BAB IV. PENDEKATAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN TAMAN BERMAIN ANAK DI YOGYAKARTA

Bab ini merupakan pendekatan-pendekatan konsep dasar dari perencanaan dan perancangan taman bermain anak, yang isinya adalah ; pendekatan konsep kualitas ruang-ruang bermain dan tata ruang.

BAB IV. KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN TAMAN BERMAIN ANAK DI YOGYAKARTA

Bab ini merupakan dasar dari perencanaan dan perancangan taman bermain anak.

