

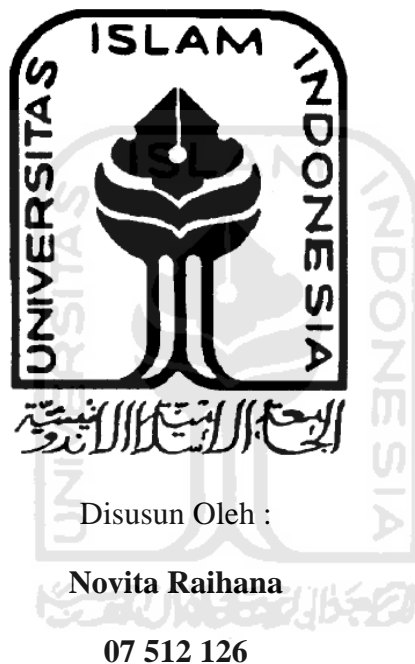
TUGAS AKHIR

CREATIVITY OF ART GALLERIES IN BANJARMASIN

Transformation Forms Of Froeble Block Into Forms of Building

SANGGAR SENI KREATIVITAS ANAK DI BANJARMASIN

Transformasi Bentuk Permainan Froebel Block Ke Dalam Bentuk Bangunan



Disusun Oleh :

Novita Raihana

07 512 126

Dosen Pembimbing :

Ir. Munichy Bachron Edrees, M. Arch, IAI

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2012

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan nama Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, segala puji bagi Allah Tuhan seru sekalian alam. Shalawat dan salam semoga selalu tercurah dan terlimpah kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, serta keluarga, para sahabat dan segenap pengikut beliau hingga akhir zaman.

Berkat rahmat, karunia, dan petunjuk Nya jualah sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Sanggar Seni Kreativitas Anak Di Banjarmasin” dengan penekanan “Transformasi Bentuk Permainan Froeble Block ke dalam bentuk bangunan”.

Penyusunan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik berkat motivasi, bantuan, bimbingan, dan arahan serta adanya kerjasama dari berbagai pihak. Maka penulis menyampaikan ucapan terimakasih dengan sepuh hati kepada :

1. Bapak Prof. DR. Drs. Edy Suandi Hamid, MEC selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Prof. Ir. Mochamad Teguh, MSCE, Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Dr.-Ing. Ilya F. Maharika, IAI selaku ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak Ir. H. Munichy Bachron Edrees, M.Arch, IAI selaku dosen pembimbing sekaligus ayah yang telah memberikan arahan, kritikan, motivasi dan nasihat kepada penulis selama proses tugas akhir dari awal sampai akhir.
5. Ibu Putu Ayu Pramanasari Agustiananda, ST.,MA selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan serta kritikan yang membangun dalam proses tugas akhir.
6. Seluruh panitia Tugas Akhir yang sudah banyak membantu.
7. Seluruh dosen di jurusan arsitektur yang telah memberikan ilmu yang tak ternilai harganya.

8. Papa dan Mama selaku orang tua yang telah memberikan dorongan material dan spiritual, doa- doanya serta kasih sayang yang sudah papa mama berikan.
9. Bapak dan Ibu yang selalu memberikan doa-doanya untuk penulis.
10. Fahmi yang selalu bantuin, nemenin, dan memberikan semangat yang tak henti-hentinya.
11. Adik ku Ika yang udah membantu dalam mencari informasi.
12. Sahabat- sahabat ku, Angga, Nope, Devi, Muthe, Engg, dan Nanin terimakasih semua dukungan dan suport na selama ini.
13. Teman seperjuangan ku, Winda yang selalu menjadi teman dari awal sampai akhir Tugas Akhir ini.
14. Seluruh teman- teman dan semua pihak yang telah membantu proses penyusunan Tugas Akhir ini yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari sepenuhnya akan keterbatasan yang ada pada penulis, sehingga mungkin didapati kesalahan dan kekurangan yang memerlukan pembetulan dan penyempurnaan oleh karena itu kritik dan saran yang konstruktif dari berbagai pihak sangat penulis harapkan.

Akhir kata, penulis mengharapkan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan semoga kita selalu dalam rahmat dan lindungan Nya. Amin Ya Rabbal'alamin.

Wassalamualaikum. Wr. Wb.

Yogyakarta, Januari 2012

Penulis

NOVITA RAIHANA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR TABEL	
ABSTRAKSI	
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Pengertian Judul	1
1.2 Latar Belakang	1
1.2.1 Latar Belakang Judul	1
1.2.2 Latar Belakang Tema	6
1.3 Permasalahan	6
1.3.1 Permasalahan Umum	6
1.3.2 Permasalahan Khusus.....	7
1.4 Tujuan dan Sasaran	7
1.4.1 Tujuan Umum	7
1.4.2 Tujuan Khusus	7
1.4.3 Sasaran	7
1.5 Sistematika Penulisan	7
1.6 Keaslian Penulis	8
1.7 Kerangka Pola Pikir	9
BAB 2 KAJIAN TEORI	
2.1. Kondisi Umum Kota Banjarmasin	10
2.2. Tinjauan Lokasi Site	12
2.2.1 Penentuan Site	12
2.2.2 Data dan Kondisi Site	13
2.2.3 Perencana Peraturan Bangunan	16
2.3. Tinjauan Umum	17
2.3.1 Karakteristik Anak	17

2.3.2	Bermain	19
2.3.3	Perkembangan Kreativitas Anak	24
2.3.4	Peran Pendidikan Seni Bagi Anak	28
2.3.5	Kegiatan Sanggar Seni dan Kreativitas Anak	30
2.4.	Tinjauan Khusus	32
2.3.1	Pengertian Tema	32
2.3.2	Peran Ruang, Dalam Menunjang Kreativitas Anak	35
2.5.	Froebel Block	51
2.6.	Teori Transformasi	55
2.7.	Studi Kasus	56
2.4.1	Robie House	56
2.4.2	High School #9	47
2.4.3	Kesimpulan Studi Banding	58
BAB 3 METODE PERANCANGAN		
3.1	Metode Penelitian	59
3.2	Metode Analisis Data	59
3.2.1.	Analisis Penentuan Lokasi	59
3.2.2.	Analisis Site	60
3.2.3.	Analisis Pengguna Ruang	60
3.2.4.	Analisis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang	60
3.2.5.	Analisis Besaran Ruang	60
3.2.6.	Analisis Bentuk	60
3.3	Metode Pemecahan Masalah	60
3.4	Pendekatan Konsep Bangunan	61
3.5	Metode Pengujian Design	61
BAB 4 ANALISIS		
4.1	Tinjauan Lokasi Site.....	62
4.1.1	Analisis Site terhadap Matahari dan Angin	62
4.1.2	Analisis Site terhadap Kebisingan	63
4.1.3	Analisis View dan Pencapaian	64
4.1.4	Analisis Tempat Parkir	65

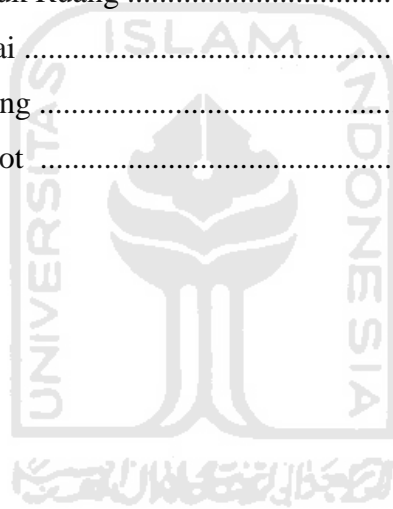
4.2	Analisis Bentuk Bangunan	66
4.3	Analisis Ruang	67
4.2.1	Analisis Pelaku, Aktivitas, Kebutuhan Ruang, Sifat dan Syarat Ruang	67
4.4	Analisis Standar Anatomi Tubuh Anak	71
4.5	Analisis Karakter Anak	76
4.4.1	Dinamis	76
4.4.2	Imajinatif	76
4.6	Kesimpulan	79

BAB 5 KONSEP PERANCANGAN

5.1.	Konsep Gubahan Massa	80
5.2.	Konsep Tata Ruang	80
5.3.	Konsep Bentuk Ruang	81
a.	Lantai	81
b.	Dinding	82
c.	Perabot	83

SCHEMATIC DESIGN

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR GAMBAR

BAB II

Gambar 2.1.	10
Gambar 2.2.	11
Gambar 2.3.	13
Gambar 2.4.	14
Gambar 2.5.	14
Gambar 2.6.	20
Gambar 2.7.	21
Gambar 2.8.	21
Gambar 2.9.	22
Gambar 2.10.	23
Gambar 2.11.	23
Gambar 2.12.	24
Gambar 2.13.	24
Gambar 2.14.	25
Gambar 2.15.	25
Gambar 2.16.	26
Gambar 2.17.	26
Gambar 2.18.	30
Gambar 2.19.	31
Gambar 2.20.	32



Gambar 2.21.	36
Gambar 2.22.	36
Gambar 2.23.	36
Gambar 2.24.	37
Gambar 2.25.	37
Gambar 2.26.	37
Gambar 2.27.	38
Gambar 2.28.	38
Gambar 2.29.	38
Gambar 2.30.	39
Gambar 2.31.	39
Gambar 2.32.	40
Gambar 2.33.	40
Gambar 2.34.	41
Gambar 2.35.	41
Gambar 2.36.	42
Gambar 2.37.	42
Gambar 2.38.	43
Gambar 2.39.	48
Gambar 2.40.	49
Gambar 2.41.	49
Gambar 2.42.	49
Gambar 2.43.	50



Gambar 2.44.	50
Gambar 2.45.	50
Gambar 2.46.	50
Gambar 2.47.	51
Gambar 2.48.	53
Gambar 2.49.	54
Gambar 2.50.	54
Gambar 2.51.	54
Gambar 2.52.	54
Gambar 2.53.	57
Gambar 2.54.	57
Gambar 2.55.	58
Gambar 2.56.	58



BAB 4

Gambar 4.1.	62
Gambar 4.2.	63
Gambar 4.3.	64
Gambar 4.4.	69
Gambar 4.5.	69
Gambar 4.6.	69
Gambar 4.7.	67
Gambar 4.8.	67

Gambar 4.9.	71
Gambar 4.10.	71
Gambar 4.11.	72
Gambar 4.12.	72
Gambar 4.13.	73
Gambar 4.14.	73
Gambar 4.15.	74
Gambar 4.16.	74
Gambar 4.17.	75
Gambar 4.18.	75
Gambar 4.19.	78
Gambar 4.20.	79
 BAB 5	
Gambar 5.1.	80
Gambar 5.2.	80
Gambar 5.3.	81
Gambar 5.4.	82
Gambar 5.5.	82
Gambar 5.6.	83
Gambar 5.7.	83
Gambar 5.8.	84



DAFTAR TABEL

BAB 1

Tabel 1.1.	4
Tabel 1.2.	5

BAB 2

Tabel 2.1.	45
-----------------	----

BAB 4

Tabel 4.1.	65
Tabel 4.2.	68
Tabel 4.3.	69
Tabel 4.4.	77



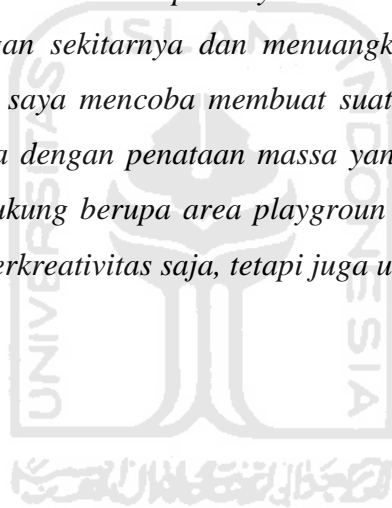
ABSTRAKSI

SANGGAR SENI KREATIVITAS ANAK DI BANJARMASIN

“Transformasi Bentuk Permainan Froeble Block ke dalam bentuk bangunan”

Anak-anak merupakan aset penting bagi bangsa. Tidak hanya kecerdasan yang diharapkan tapi juga kreativitas, keterampilan, penguasaan teknologi dan akhlak mulia. Pendidikan untuk anak-anak dirasa sangat penting dalam menunjang pola pikir maupun perkembangan pertumbuhan anak. Pertimbangan bagi pendidikan anak-anak sama dengan mempersiapkan generasi yang akan datang.

Sanggar seni dan kreativitas anak merupakan wadah untuk berdiskusi, meneliti, mencipta atau menghasilkan sesuatu berupa karya seni. Di sanggar pula mereka bisa belajar mengamati lingkungan sekitarnya dan menuangkan ide-ide mereka melalui karya seni. Oleh karena itu saya mencoba membuat suatu sanggar seni yang dapat mewadahi kreativitas mereka dengan penataan massa yang memencar sirkulasi yang dinamis serta fasilitas pendukung berupa area playground dan kolam. Sehingga tidak hanya mereka dididik untuk berkekrativitas saja, tetapi juga untuk bersosialisasi.



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Pengertian Judul

- Sanggar adalah tempat untuk kegiatan seni (<http://kamusbahasaindonesia.org/sanggar>).
- Seni adalah karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa, seperti; tari, lukisan, ukiran. (<http://kamusbahasaindonesia.org/seni>).
- Kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta atau menghasilkan sesuatu yang baru. (<http://kamusbahasaindonesia.org/kreativitas>).
- Anak adalah masa dalam periode perkembangan dari berakhirnya masa bayi hingga menjelang masa pubertas.

Sanggar seni dan kreativitas anak merupakan wadah untuk berdiskusi, meneliti, mencipta atau menghasilkan sesuatu berupa karya seni. Di sanggar pula mereka bisa belajar mengamati lingkungan sekitarnya dan menuangkan ide-ide mereka melalui karya seni.

Peranan sanggar seni dalam konteks pendidikan dan dalam perspektif kebudayaan antara lain adalah menanamkan pola pikir (kritis, terbuka dan berwawasan luas), bertindak (menimbang, hati-hati, memutuskan dengan cermat dan tepat), dan berkreasi (dengan spirit, kreatif, inovatif dan inventif) dan membangun kesadaran tentang sikap, moralitas, mentalitasnya.

1.2 Latar Belakang

1.2.1 Latar Belakang Judul

Anak-anak merupakan aset penting bagi bangsa. Tidak hanya kecerdasan yang diharapkan tapi juga kreativitas, keterampilan, penguasaan teknologi dan akhlak mulia.

Pendidikan untuk anak-anak dirasa sangat penting dalam menunjang pola pikir maupun perkembangan pertumbuhan anak. Pertimbangan bagi

pendidikan anak-anak sama dengan mempersiapkan generasi yang akan datang.

Prof. Darji Darmodiharjo menyatakan bahwa pembinaan pendidikan dan pembimbingan anak sedini mungkin sangat berperan dalam kemajuan perkembangan tingkat kecerdasan anak. Hasil penelitian yang telah dibuktikannya adalah bahwa pada usia 4 tahun tingkat kecerdasan seorang anak meningkat 50% dan mendekati usia 8 tahun mencapai 80%, dan setelah usia itu usaha apapun pada pendidikan hanya meningkatkan kecerdasan 10% saja.

Bermain dapat menjadi wadah dan sarana dalam peningkatan kecerdasan dan kreativitas anak. Kebanyakan orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas dan bodoh. Anggapan ini sebenarnya kurang bijaksana, karena beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak. Berikut adalah faktor – faktor yang mempengaruhi anak dalam bermain :

1. Kesehatan

Anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak yang kurang sehat, sehingga anak yang sehat menghabiskan banyak waktu untuk bermain yang membutuhkan banyak energi.

2. Intelegensi

Anak yang cerdas lebih aktif dibandingkan dengan anak yang kurang cerdas. Anak yang cerdas lebih menyenangi permainan – permainan yang bersifat intelektual atau permainan yang banyak merangsang daya pikir mereka, misalnya permainan menyusun balok, melukis, atau membaca bacaan yang bersifat intelektual.

3. Jenis Kelamin

Anak perempuan lebih sedikit melakukan permainan yang menghabiskan banyak energi, misalnya memanjat, berlari- lari atau kegiatan fisik yang lainnya. Perbedaan ini bukan berarti bahwa anak perempuan kurang sehat dibanding anak laki-laki, melainkan pandangan masyarakat bahwa anak perempuan sebaiknya menjadi anak yang lembut dan bertingkah laku yang halus.

4. Lingkungan

Anak yang dibesarkan di lingkungan yang kurang menyediakan peralatan, waktu, dan ruang bermain untuk anak, akan menimbulkan aktivitas bermain anak kurang.

5. Status Sosial Ekonomi

Anak yang dibesarkan di lingkungan keluarga yang status sosial ekonominya tinggi, lebih banyak tersedia alat – alat permainan yang lengkap dibandingkan anak – anak yang dibesarkan dikeluarga yang status ekonominya rendah.

Ketua Umum Komisi Nasional Perlindungan Anak Seto Mulyadi atau Kak Seto mengatakan kesenian sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak karena dapat menyeimbangkan kerja antara otak kanan dan kiri. Menurut Kak Seto, berkesenian dapat mengoptimalkan kerja otak kanan. (www.antara.co.id).

Seorang anak yang mendapatkan apresiasi seni cukup, ia akan menjadi anak yang dapat mengisi waktunya dengan kegiatan-kegiatan yang kreatif, inovatif dan bervariasi.

Pada Sekolah Dasar waktu untuk mata pelajaran seni setiap minggu hanya 2x45 menit. Itu pun dibagi dengan mata pelajaran seni tari, seni rupa, dan kerajinan tangan, sehingga pendidikan seni tentu saja tidak cukup. Selain itu dengan jumlah murid yang cukup banyak juga dapat mengurangi eksplorasi murid di bidang seni secara maksimal.

Selain mata pelajaran seni, di sekolah-sekolah pada umumnya memiliki pelajaran di luar jam sekolah (*ekstrakurikuler*). Namun hanya beberapa sekolah saja yang memiliki ekstrakurikuler yang berhubungan dengan bidang seni. Berdasarkan data yang diperoleh bahwa dari 15 Sekolah dasar, hanya terdapat 5 sekolah yang memiliki ekstrakurikuler di bidang seni.

Tabel 1.1 Data Ekstrakurikuler di Sekolah Dasar

Nama Sekolah	Ekskul
01 SDS Islam S.Muhtadin	Pramuka, paduan suara, tari
02 SDS Kartika VI-7	Pramuka
03 SDS Santa Maria	Drumband, pramuka, melukis, bulu tangkis, basket, voli, seni suara
04 SDS Muhamadiyah 10	Marching band, karate, band
05 SDS Kartika VI-6	Pramuka
06 SDN Karang Mekar 4	Pramuka
07 SDN Kuriipan 2	Pramuka, silat, Penerapan Teknik Dasar
08 SDN Kebun Bunga 1	Pramuka
09 SDN Kebun Bunga 4	Pramuka, bela diri, voli.
10 SDN Kebun Bunga 6	Pramuka
11 SDN Pemurus Dalam 5	Pramuka
12 SDN Pasar Lama 1	Marching band, pramuka, voli, bulu tangkis, futsal, karate, menari, maen alat musik.
13 SDN pasar Lama 2	Pramuka, dokter kecil, PMR, drama, menari, main alat musik (pianika dan recorder)
14 SDN Sei Miai 9	Pramuka, PMR
15 SDN Antasan Besar 7	Dokter kecil, pramuka

Sumber : Survey,2011

Saat ini di Banjarmasin pendidikan nonformal dirasa sangat kurang. Berdasarkan Dinas pendidikan kota Banjarmasin, saat ini terdapat 110 lembaga pendidikan keterampilan seperti dalam bidang komputer, bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan. Namun dari semua lembaga pendidikan yang ada di Banjarmasin tidak terdapat sebuah lembaga pendidikan dalam bidang seni khususnya bagi anak-anak

Tabel 1.2 Data Lembaga Pendidikan Keterampilan/Kursus di Banjarmasin

Jenis Lembaga/Kursus		Jumlah
01	Komputer	48
02	Bahasa	24
03	Percetakan dan Sablon	1
04	Keolahragaan/senam	5
05	Reparasi elektronika	1
06	Menjahit	4
07	Perpajakan	1
08	Mengemudi mobil	7
09	Bimbingan belajar	8
10	Perbengkelan	4
11	Tata rias, kecantikan	7
Jumlah		110

Sumber : Dinas pendidikan Kota Banjarmasin, 2011

Dari situasi nyata yang terlihat saat ini bahwa jumlah sekolah dan jumlah murid yang banyak tidak diimbangi oleh jumlah kegiatan ekstrakurikuler dan jumlah lembaga pendidikan diluar sekolah lainnya dalam bidang seni pada khususnya. Oleh karena itu, keberadaan sebuah

sanggar sebagai pendidikan nonformal merupakan hal penting untuk mengembangkan potensi minat dan bakat serta kreativitas pada anak-anak. Sanggar seni dan kreativitas anak dapat menjadi wadah bagi kegiatan pendidikan seni dan kreativitas anak-anak. Adanya penambahan fasilitas pada sanggar ini seperti taman bermain, yang diperuntukkan bukan hanya bagi anak-anak anggota sanggar tentu dapat menjadi daya tarik tersendiri.

1.2.2 Latar Belakang Tema

Kreativitas dapat dirumuskan menjadi empat faktor yaitu pribadi, proses, produk, dan pendorong yang saling berkaitan satu sama lain artinya pribadi yang kreatif melibatkan diri dalam proses yang kreatif dengan dukungan atau dorongan (*press*) dari lingkungan, menghasilkan produk kreatif.

Perkembangan kreativitas anak bukan hanya dipengaruhi oleh lingkungan psikis saja, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan fisik. Ruang sebagai salah satu lingkungan fisik dapat berperan sebagai pendorong (*press*) untuk mengembangkan kreativitas anak. Peran ruang sangat penting terhadap perkembangan anak, tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsi untuk beraktivitas saja, tetapi juga meningkatkan daya kreativitas anak. Ruang berperan penting dalam melatih kepekaan sosial dan daya imajinasi anak, yang merupakan bekal mereka kelak di masa depan.

Berdasarkan hal tersebut maka dalam perancangan Sanggar Seni dan Kreativitas Anak ini mengambil tema "Ruang yang dapat memicu kreativitas anak".

1.3 Permasalahan

1.3.1 Permasalahan Umum

Bagaimana mendapatkan design sanggar yang dapat mewadahi anak untuk menyalurkan hobi, minat, maupun ekspresi yang menyenangkan bagi anak.

1.3.2 Permasalahan Khusus

Bagaimana mendesign sanggar yang dapat memicu kreativitas anak, melalui transformasi bentuk mainan Foebel Block.

1.4 Tujuan dan Sasaran

1.4.1 Tujuan Umum

Mendesign sebuah bangunan sanggar yang dapat mewadahi anak untuk menyalurkan hobi, minat, maupun ekspresi yang menyenangkan bagi anak.

1.4.2 Tujuan Khusus

Mendesign sanggar yang memicu kreativitas anak, melalui transformasi bentuk mainan Foebel Block.

1.4.3 Sasaran

Bagaimana mewujudkan sebuah bangunan sanggar melalui transformasi bentuk mainan Foebel Block yang dapat memicu kreativitas anak.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Pengertian judul sebagai pengarah pemahaman secara umum tentang pokok pikiran yang menjadi latar belakang permasalahan di dalam perancangan.

BAB II Kajian Teori

Hasil kajian pustaka berupa teori yang memiliki kaitan dengan judul proyek dan penekanan perancangan.

BAB III Metode Perancangan

Merupakan rumusan dari rencana pengaplikasian design dan proyek dengan menekankan pada pokok permasalahan yang ada.

BAB IV Analisis

Merupakan rumusan analisis yaitu sintesis, perumusan masalah, pemecahan masalah, dan konsep dalam konteks design arsitektural.

BAB V Konsep Perancangan

Konsep perancangan memuat hasil analisa yang dituangkan menurut tujuan dan sasaran secara arsitektural yang sesuai dengan pendekatannya.

1.6 Keaslian Penulisan

Keaslian penulisan dimaksudkan supaya tetap keorisinalitas pemikiran tentang studi tugas akhir tersebut.

1. Kelompok Bermain Dan Taman Kanak – Kanak Di Kabupaten Kuantan Singingi Riau.

Oleh : Ria Asmeri Jafra 02512065

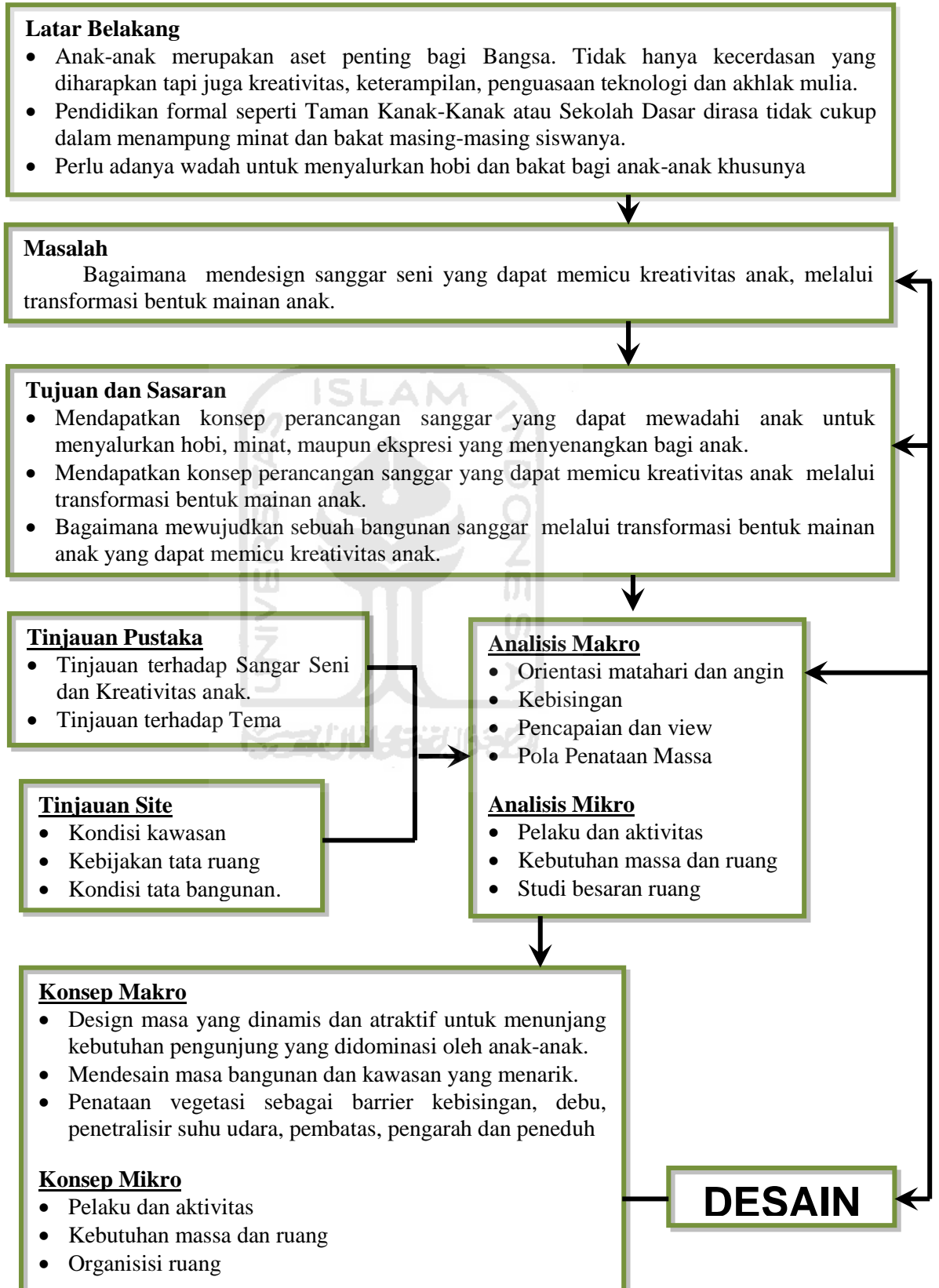
Penekanan : Pemanfaatan Potensi Alam Sebagai Konsep Perancangan.

2. Pusat Pembelajaran Anak Usia Dini di Klaten

Oleh : Ifa Duwiyanti 03512093/TA/UII/2009

Penekanan : Karakter Dinamis Pada Ruang Belajar dan Ruang Bermain Anak.

1.7 Kerangka Pola Pikir

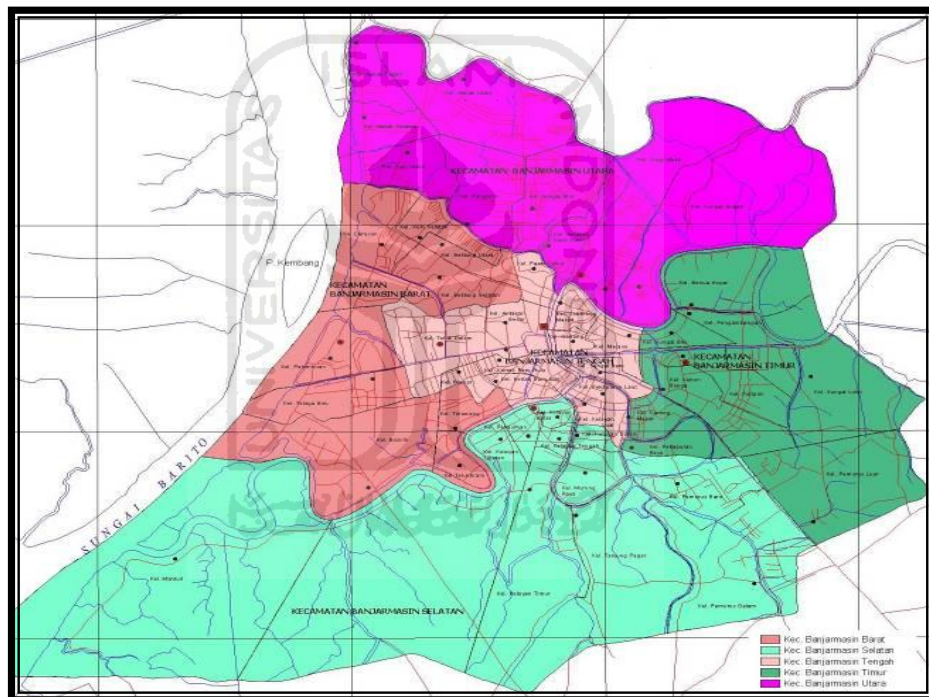


BAB 2

KAJIAN TEORI

2.1. Kondisi Umum Kota Banjarmasin

Kota Banjarmasin terletak di dekat muara Sungai Barito dan dibelah Sungai Martapura. Secara geografis terletak antara 114°19'13" Bujur Barat dan 116°33'28" Bujur Timur serta antara 1°21'49" Lintang Utara dan 4°10'14" Lintang Selatan.

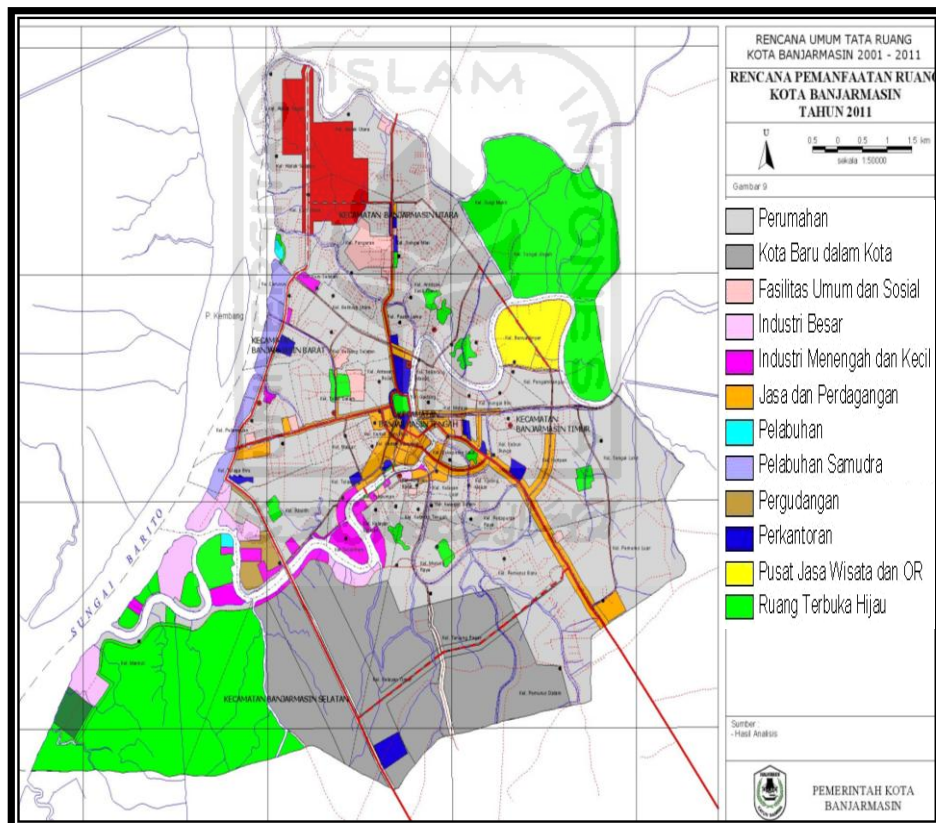


Gambar 2.1. Peta Wilayah Kota Banjarmasin
 Sumber: RUTR Kota Banjarmasin tahun 2000-2011

Rencana tata guna lahan di Kota Banjarmasin:

- Kec. Banjarmasin Utara :Permukiman, Pendidikan, Perkantoran, Jasa dan Perdagangan.
- Kec. Banjarmasin Selatan :Permukiman, Jasa, Pergudangan dan Grosir.

- Kec. Banjarmasin Tengah :Pemerintahan, Jasa, Perdagangan, Perkantoran dan Perbankan.
- Kec. Banjarmasin Timur :Permukiman, Jasa, Wisata, Olahraga dan Perdagangan
- Kec. Banjarmasin Barat :Pelabuhan, Pergudangan, Perdagangan dan Industri.



Gambar 2.2. Peta Land Use Kota Banjarmasin tahun 2000-2011
 Sumber: RUTR Kota Banjarmasin tahun 2000-2012

2.2. Tinjauan Lokasi Site

2.2.1. Penentuan Site

Dasar pemilihan site berdasarkan pada :

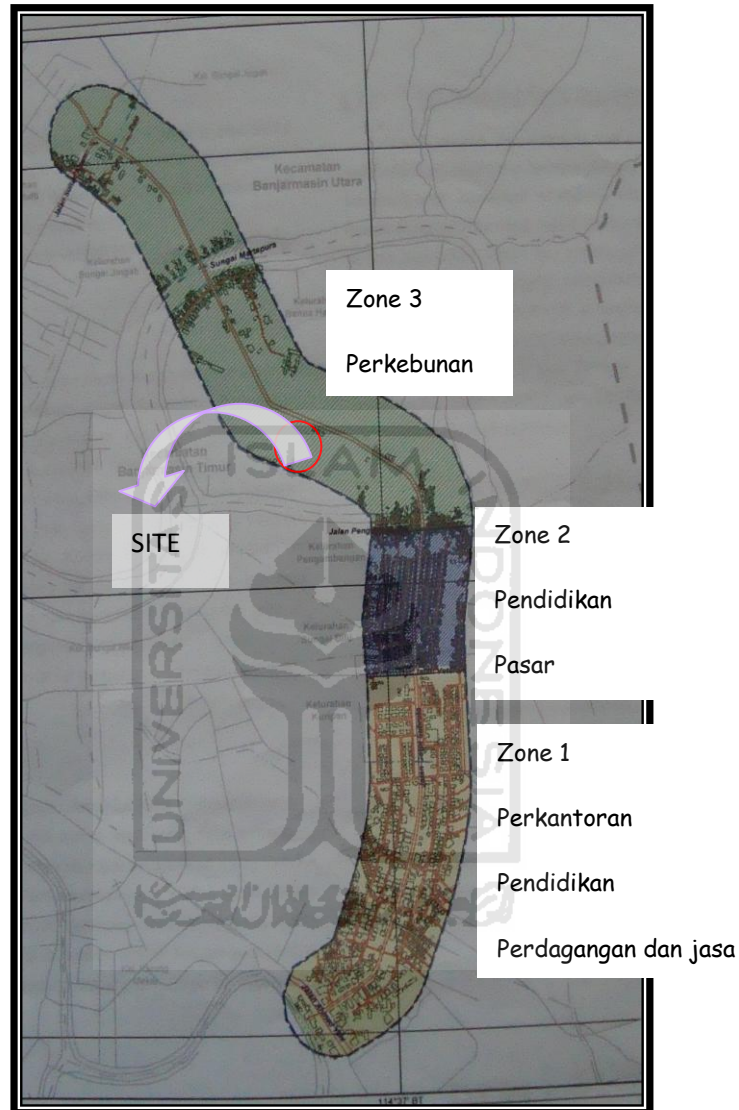
- Kesesuaian lokasi dengan RUTRK
- Tidak jauh dari daerah permukiman
- Tidak jauh dari area pendidikan
- Kemungkinan lokasi mengalami perkembangan
- Kemudahan pencapaian dan transportasi
- Faktor jauh dari bandara, pelabuhan dan jalan raya yang padat
- Fasilitas kota, seperti kelengkapan sistem utilitas dan faktor pendukung lainnya; jaringan air bersih (PDAM), PLN, dan telkom.

Berdasarkan dari pertimbangan pemilihan site maka site berada di Jalan Lingkar dalam Utara, kecamatan Banjarmasin Timur.

Rencana peruntukan lahan mikro di kawasan jalan Lingkar Dalam Utara adalah didasarkan pada pembagian segmen eksisting yang membagi 3 zona yang berupa segen jalan. Zona tersebut antara lain :

1. Zona 1 (pertigaan jalan A Yani – Gatoto Subroto – Perempatan Jalan Veteran)
Mempunyai jarak 1,7 Km. Pola penggunaan lahan yang ada dikawasan ini terdiri dari : Perkantoran, Fasilitas pendidikan, Perdagangan jasa, Perumahan dan Komplek perumahan TNI
2. Zona 2 (Perempatan jalan Veteran – Jembatan Pengembangan)
Mempunyai jarak 0,8 Km. Pola penggunaan lahan yang ada dikawasan sepanjang zona tersebut terdiri dari : Fasilitas Pendidikan, Pasar, Permukiman dan Komplek perumahan.
3. Zona 3 (Jembatan Pengembangan – Perempatan Jalan Sultan Adam)
Mempunyai jaran 2,4 Km. Kawasan ini merupakan kawasan pengembangan kota untuk permukiman dan perdagangan. Pola

penggunaan lahan yang ada di kawasan sepanjang zona tersebut terdiri dari : Perkebunan dan Permukiman.



Gambar 2.3 Rencana Penggunaan Lahan Mikro

Sumber : RTBL Lingkar Dalam Utara Banjarmasin tahun 2006-2011

2.2.2 Data dan Kondisi Site

a. Data Site

Lokasi : Jl. Lingkar Dalam Utara Banjarmasin.

Luas Lahan : 5.400 m².

Site berbatasan dengan :

- Sebelah Utara : Jalan raya dan Toko
- Sebelah Barat : Lahan Kosong
- Sebelah Timur : Lahan Kosong
- Sebelah Selatan : Lahan Kosong



Gambar 2.4 Foto Udara

Sumber : Google Earth



Gambar 2.5 Site

Sumber : Analisis, 2011

b. Kondisi Site**• Kondisi fisik dan lingkungan**

- a. Secara topografis relatif datar.
- b. Dilalui oleh tiga buah sungai yaitu Sungai Martapura, Sungai Pengambangan (anak Sungai Martapura), dan sungai yang berada di sepanjang jalan veteran.
- c. Berada di daerah yang relatif lebih tinggi dari muka air banjir jika dibandingkan dengan kelurahan yang berbatasan.

• Sarana dan prasarana lingkungan**a. Listrik dan Telepon**

Jaringan listrik yang terdapat di wilayah perencanaan terdiri dari jaringan tegangan menengah (SUTM), jaringan tegangan rendah (SUTR) dan saluran sambungan rumah. Jaringan telepon sudah disambungkan pada kawasan ini.

b. Saluran Drainase

Pada kawasan saluran drainase belum terdapat seluruhnya. Jenis drainase berupa saluran drainase terbuka.

c. Papan Reklame

Papan reklame banak ditemukan pada kawasan ini. Jenis reklame pada umumnya berupa reklame tiang dengan bentuk dan ukuran yang bervariasi.

d. Ruang Terbuka Hijau

Ruang terbuka hijau terdapat pada taman halaman rumah penduduk serta lahan-lahan kosong yang belum didirikan bangunan.

e. Pedagang Kaki Lima (Activity Support)

Pedagang kaki lima sebagian besar berada pada sisi kanan-kiri koridor jalan utama.

- **Sarana dan prasarana transportasi**

- a. Kondisi jalan

Berdasarkan bahan yang digunakan, kondisi Jalan Lingkar Dalam Utara menggunakan aspal.

- b. Pedesterian

Pedesterian atau jalur pejalan kaki secara khusus belum ada ditemukan. Jadi jalur pejalan kaki yang dimanfaatkan berupa bahu jalan pada sisi kanan dan kiri jalan kawasan.

- c. Parkir

Kondisi parkir belum direncanakan secara komprehensif.

- d. Zebra Cross

Zebra cross harus terdapat ditempat-tempat kegiatan tertentu, seperti: fasilitas pendidikan, kantor, dan persimpangan jalan.

2.2.3 Rencana Paeraturan Bangunan

- **Sempadan Bangunan**

Sempadan bangunan adalah 20 m dari as jalan ke dinding bangunan.

- **Koefesien Dasar Bangunan (KDB)**

Untuk menentukan niali KDB perlu diperhatikan :

- a. Luas lantai ruangan beratap yang sisi-sisinya dibatasi dinding yang tingginya lebih dario 1,2 m, maka KDB dihitung penuh 100%
- b. Untuk bangunan dengan dinding pembatas yang tingginya tidak lebih dari 1,2 m, dihitung 50%, selama luasnya tidak melebihi 10%
- c. Overstek atap yang melebihi lebar 1,5 m, maka luas mendatar kelebihannya dianggap sebagai luas lahan denah.
- d. Ramp dan tangga terbuka dihitung 50% selama tidak melebihi 10% luas lantai dasar

Untuk kawasan rencana KDB sebesar 50 – 70 %

- **Koefisien Lantai Bangunan (KLB)**

Nilai koefisien lantai bangunan secara umum di kawasan perencanaan berkisar antara 1 – 5 lantai atau 5 – 15 meter.

- **Koefisien Daerah Hijau (KDH)**

Nilai Koefisien Daerah Hijau juga ditentukan oleh nilai KDB. Apabila KDB merupakan areal yang terbangun maka KDH merupakan areal yang tidak terbangun. KDH memang harus ditetapkan agar kawasan rencana masih dapat menyisakan ruang terbuka sebagai ruang peresapan air hujan ke dalam tanah. Nilai KDH untuk kawasan rencana ditetapkan berkisar antara 20 – 40 %.

- **Ketinggian Bangunan**

Ketinggian bangunan untuk kawasan rencana maksimal 3 lantai.

2.3. Tinjauan Umum

2.3.1. Karakteristik Anak

Kategori masa kanak-kanak diklasifikasikan dalam dua masa, yaitu masa kanak-kanak awal (anak usia pra sekolah) serta masa kanak-kanak madya dan akhir (anak usia sekolah).

a. Anak Usia Pra Sekolah (3 – 5 tahun)

Anak yang terkategori pra sekolah adalah anak dengan usia 3-5 tahun, seorang ahli psikologi Elizabeth B. Hurlock mengatakan bahwa kurun usia pra sekolah disebut sebagai masa keemasan (*the golden age*). (<http://kajian-muslimah.blogspot.com.2011>). Pada usia ini, kesehatan fisik anak mulai stabil sehingga perkembangan fisik jadi lebih maksimal.

Menurut seorang psikolog terkenal, Erick Erikson, masa usia tiga setengah tahun hingga enam tahun adalah masa penting bagi seorang anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Erikson

mengatakan bahwa masa ini adalah masa pembentukan sikap initiative versus guilt (inisiatif dihadapkan pada rasa bersalah).

Di usia ini anak mengalami banyak perubahan baik fisik dan mental, dengan karakteristik sebagai berikut :

- Berkembangnya konsep diri
- Munculnya egosentris,
- Rasa ingin tahu yang tinggi
- Imanjinasi yang tinggi
- Belajar menimbang rasa
- Munculnya kontrol internal
- Belajar dari lingkungannya
- Berkembangnya cara berpikir
- Berkembangnya kemampuan berbahasa
- Munculnya perilaku 'buruk', seperti : berbohong, mencuri, bermain curang, gagap, mogok sekolah, takut monster/hantu, lamban.

b. Anak usia Sekolah (6 – 12 tahun)

Menurut *teori Piaget*, pemikiran anak – anak usia sekolah dasar disebut pemikiran Operasional Konkrit (*Concret Operational Thought*), artinya aktivitas mental yang difokuskan pada objek – objek peristiwa nyata atau konkrit. Dalam upaya memahami alam sekitarnya, mereka tidak lagi terlalu mengandalkan informasi yang bersumber dari pancaindera, karena ia mulai mempunyai kemampuan untuk membedakan apa yang tampak oleh mata dengan kenyataan sesungguhnya.

Dalam masa ini, anak telah mengembangkan 3 macam proses yang disebut dengan operasi – operasi, yaitu :

- Negasi (*Negation*), yaitu pada masa konkrit operasional, anak memahami hubungan – hubungan antara benda atau keadaan yang satu dengan benda atau keadaan yang lain.
- Hubungan Timbal Balik (*Resiprok*), yaitu anak telah mengetahui hubungan sebab-akibat dalam suatu keadaan.
- Identitas, yaitu anak sudah mampu mengenal satu persatu deretan benda-benda yang ada.

Operasi yang terjadi dalam diri anak memungkinkan pula untuk mengetahui suatu perbuatan tanpa melihat bahwa perbuatan tersebut ditunjukkan. Jadi, pada tahap ini anak telah memiliki struktur kognitif yang memungkinkannya dapat berfikir untuk melakukan suatu tindakan, tanpa ia sendiri bertindak secara nyata.

2.3.2. Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain merupakan aktivitas yang berperan penting untuk mengembangkan kecerdasan dan kreativitas anak. Bermain akan mempermudah anak memupuk unsur-unsur kreativitas, seperti rasa ingin tahu, daya khayal/imajinasi, dan coba-coba. Lewat permainan, tingkat kreativitas anak akan dipacu melalui daya khayalnya. Ini akan membuatnya mampu melihat gambaran dan wawasan baru.

Diantara bermain dan kegiatan kreativitas terdapat kaitan erat, keduanya bergandengan. Anak memanfaatkan mainan untuk mengembangkan kemampuan serta imajinasinya. Mainan membantu mengukuhkan keterampilan dan bakat anak yang masing-masing apabila berdiri sendiri tidak bersifat kreatif. (*Reynold bean. 1995*)

Papalia (1995), seorang ahli perkembangan manusia dalam bukunya *Human Development*, mengatakan bahwa anak berkembang dengan cara bermain. Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Dengan bermain anak-

anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra-indra tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa lingkungan yang ia tinggali dan menemukan seperti apa diri mereka sendiri. Dengan bermain, anak-anak menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan belajar (*learn*) kapan harus menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya (*need*). Lewat bermain, fisik anak akan terlatih, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang. (www.e-psikologi.com/anak..htm.2011).

Pengaruh bermain bagi perkembangan anak :

- Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak.
- Bermain dapat digunakan sebagai terapi
- Bermain dapat mempengaruhi dan menambah pengetahuan anak
- Bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak
- Bermain dapat mengembangkan tingkah laku sosial anak
- Bermain dapat mempengaruhi nilai moral anak.

(www.e-smartschool.com.2011).



Gambar 2.6 Bermain

Sumber : www.smilekids.org.id, 2011

Macam-macam permainan dan manfaatnya bagi perkembangan jiwa anak

(www.e-smartschool.com.2011) :

- a. Permainan Aktif
 1. Bermain bebas dan spontan

Dalam permainan ini anak dapat melakukan segala hal yang diinginkannya, tidak ada aturan-aturan dalam permainan tersebut. Anak akan terus bermain dengan permainan tersebut selama permainan tersebut menimbulkan kesenangan dan anak akan berhenti apabila permainan tersebut sudah tidak menyenangkannya. Dalam permainan ini anak melakukan eksperimen atau menyelidiki, mencoba, dan mengenal hal-hal baru.



Gambar 2.7 Bermain

Sumber : www.talentakasih.or.id, 2011

2. Sandiwara

Dalam permainan ini, anak memerankan suatu peranan, menirukan karakter yang dikagumi dalam kehidupan yang nyata, atau dalam mass media.



Gambar 2.8 Sandiwara

Sumber : www.obatbete.blogspot.com, 2011

3. Bermain musik

Bermain musik dapat mendorong anak untuk mengembangkan tingkah laku sosialnya, yaitu dengan bekerja sama dengan teman-teman sebayanya dalam memproduksi musik, menyanyi, atau memainkan alat musik.



Gambar 2.9 Bermain Musik

Sumber : www.heldiansyah.wordpress.com,2011

4. Mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu

Kegiatan ini sering menimbulkan rasa bangga, karena anak mempunyai koleksi lebih banyak daripada teman-temannya. Di samping itu, mengumpulkan benda-benda dapat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Anak terdorong untuk bersikap jujur, bekerja sama, dan bersaing

5. Permainan olahraga

Dalam permainan olah raga, anak banyak menggunakan energi fisiknya, sehingga sangat membantu perkembangan fisiknya. Di samping itu, kegiatan ini mendorong sosialisasi anak dengan belajar bergaul, bekerja sama, memainkan peran pemimpin, serta menilai diri dan kemampuannya secara realistis dan sportif.



Gambar 2.10 Olahraga

Sumber : www.tksamuelelizabeth.blogspot.com,2011

b. Permainan Pasif

1. Membaca

Membaca merupakan kegiatan yang sehat. Membaca akan memperluas wawasan dan pengetahuan anak, sehingga anakpun akan berkembang kreativitas dan kecerdasannya.



Gambar 2.11 Membaca

Sumber : www.anakindonesiamembaca.org,2011

2. Mendengarkan radio

Mendengarkan radio dapat mempengaruhi anak baik secara positif maupun negatif. Pengaruh positifnya adalah anak akan bertambah pengetahuannya, sedangkan pengaruh negatifnya yaitu apabila anak meniru hal-hal yang disiarkan di radio seperti kekerasan, kriminalitas, atau hal-hal negatif lainnya.

3. Menonton televisi

Pengaruh televisi sama seperti mendengarkan radio, baik pengaruh positif maupun negatifnya.



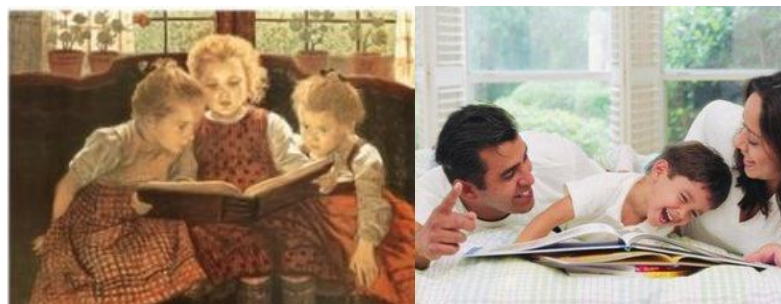
Gambar 2.12 Menonton

Sumber : www.kabarhati.com, 2011

2.3.3. Perkembangan Kreativitas Anak

Kreativitas adalah proses yang mengungkapkan sifat dasar anak lewat produknya yang imajinatif, memperlihatkan sesuatu mengenai siapa dirinya. (Reynold Bean, 1995). Menurut Seto Mulyadi (2004) dalam terdapat 8 faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas anak, yaitu :

- 1) **Merangsang anak bertanya;** mengkondisikan agar anak dapat sering dan rajin bertanya.
- 2) **Mendongeng;** mengkondisikan agar anak mengerti isi cerita yang dibawakan dan mau bertanya serta mau menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.



Gambar 2.13 Mendongeng

Sumber : www.avonturguide.blogspot.com, 2011

- 3) **Menggambar**; anak-anak dipancing untuk mengembangkan gagasan-gagasannya diatas kertas/kanvas.



Gambar 2.14 Menggambar

Sumber : www.p-wec.com, 2011

- 4) **Bermain alat musik**; musik dapat membangkitkan perasaan riang gembira dan kreativitas dibidang musik merupakan unsur yang sangat menunjang kreativitas di segala bidang.



Gambar 2.15 Bermain Alat Musik

Sumber : www.mediaindonesia.com, 2011

- 5) **Mengemukakan ide atau gagasan**; mengkondisikan anak agar mampu mengemukakan ide atau gagasannya dihadapan orang lain.
- 6) **Permainan dengan balok**; anak dipancing untuk berdialog dengan pertanyaan mengenai permainan tersebut dan dirangsang untuk bertanya.



Gambar 2.16 Permainan Dengan Balok
 Sumber : www.thapsari.multiply.com, 2011

- 7) **Permainan lukisan tempel**; mengajak anak untuk memperluas pengetahuan dengan menanyakan berbagai hal yang berhubungan dengan apa yang mereka buat.



Gambar 2.17 Permainan Menempel
 Sumber : www.ajengnikmah.blogspot.com, 2011

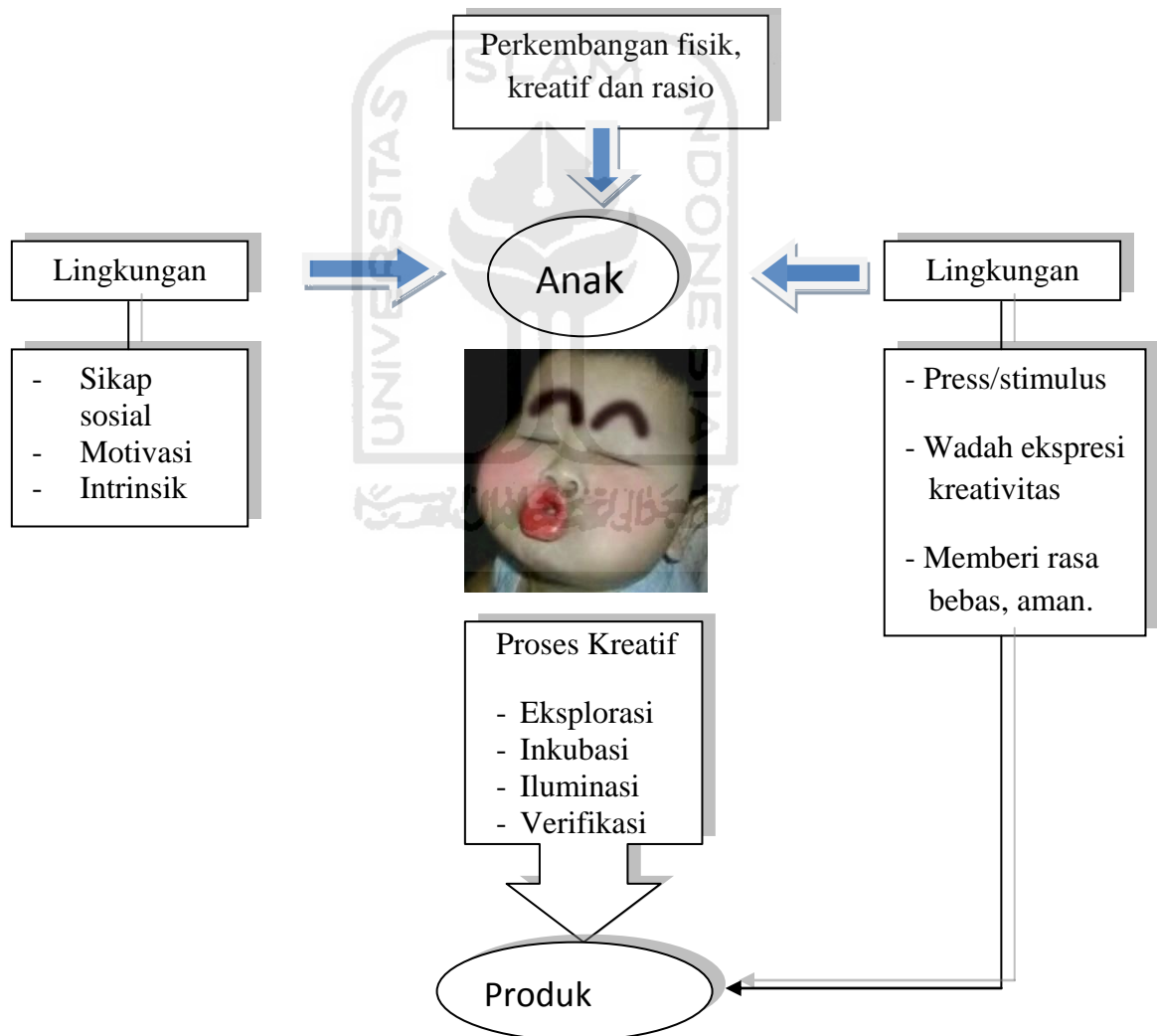
- 8) **Mengingat nama**; mengajak anak untuk mengamati seluruh ruangan baik ruang dalam maupun ruang luar dan menanyakan padanya apakah ia tahu nama-nama benda yang berada di dalam ruangan tersebut.

Menurut Utami Munandar (1988) terdapat beberapa kegiatan untuk memupuk kreativitas anak yaitu :

1. Menjajaki dan mengenal lingkungan
 - Mengenal suara-suara
 - Asosisasi warna
 - Asosiasi bentuk

2. Mengembangkan bakat seni alamiah
 - Menggambar dan melukis
 - Berkreasi dengan aneka ragam bahan
3. Bercerita dan main drama
4. Berpikir kreatif dan berimajinasi.

Berikut ini adalah bagan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kreativitas anak dalam proses kreatifnya menciptakan produk kreatif.



Gambar 2.15 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kreativitas
 Sumber : www.puslit.petra.ac.id, 2011

2.3.4. Peran Pendidikan Seni Bagi Anak

Pendidikan seni secara garis besar dapat dibagi menjadi dua, yaitu secara formal (lewat pendidikan sekolah) dan nonformal (sanggar, kursus, dan lainnya). (www.tabloit-nakita.com/khasanah08415-01.htm.2008).

1. Peranan Pendidikan Seni :

- Multi Dimensional
- Dimensi Personal ; IQ, EQ, SQ, MQ
- Dimensi Sosial ; Toleran, menghargai
- Dimensi Profesional ; Skill, kognitif, mandiri, attitude

Peran pendidikan seni yang multidimensional pada dasarnya dapat mengembangkan kemampuan dasar manusia, seperti fisik, perseptual, intelektual, emosional, sosial, kreativitas dan estetik. (*V. Lowen Feld 1984*). Berdasarkan hal tersebut berbagai kecerdasan manusia mampu dioptimalisasi melalui pendidikan seni. Pendidikan seni di setiap tingkat pendidikan dapat membentuk manusia yang mengemban kepekaan estetis, daya cipta, intuitif, imajinatif, inovatif dan kritis terhadap ingkungannya.

2. Multi Lingual (bahasa ekspresi)

- Rupa
- Gerak
- Suara
- Gabungan

Peran pendidikan seni yang multilingual dapat mengembangkan kemampuan manusia dalam berkomunikasi melalui beragam bahasa disamping bahasa verbal. Bahasa yang dimaksud adalah bahasa untuk berekspresi dan berkomunikasi secara visual atau rupa, bunyi, gerak dan keterpaduannya. Selain itu seni merupakan bahasa rasa atau citra atau image. Oleh karena itu, seni dinyatakan sebagai cermin realita. Melalui kemampuan beragam bahasa seni, manusia mampu memahami dan berekspresi terhadap citra budaya sendiri dan budaya lain secara

mendalam. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang positif antara tingkat kemampuan berbahasa bunyi dengan tingkat kemampuan intelektual dan emosional pada manusia.

3. Multi Kultural

Seni merupakan hasil ekspresi manusia dan budayanya. Melalui pendidikan seni, manusia dapat membentuk dan mengembangkan kemampuannya dalam berbudaya.

Dalam kegiatan belajar seni yang benar, pengolahan otak kanan agar kemampuan berfikir holistik, kreatif, imajinatif, intuitif dan humanistik perlu dikembangkan secara optimal. Selain itu pendidikan seni dapat pula mengoptimalkan kemampuan belah otak kiri. Jadi dalam pendidikan seni, keseimbangan dan keterpaduan manusia otak kanan dan kiri dapat digunakan secara optimal. (www.senirupa.net/mod.2011)

Masa kanak-kanak adalah masa yang penting untuk pertumbuhan jiwa seni. Masa anak-anak adalah masa yang menyenangkan dan membahagiakan. Ada 3 ciri yang mendasari dan mendominasi dunia anak, diantaranya adalah :

1. Adanya rasa kebahagiaan pada diri anak-anak, yaitu kondisi ketika batin masih merasa tenteram.
2. Adanya kebebasan pada diri anak-anak, yaitu pada anak-anak tidak ada ketergantungan psikologis baik pada seseorang maupun kepada masyarakat tentang nilai-nilai, tentang kebenaran, tentang keindahan yang harus diikuti.
3. Adanya subyek aku pada diri anak-anak, yaitu karena adanya kebahagiaan dan kebebasan dalam diri anak-anak secara total, maka diri menjadi lebih penting sekali, sehingga kepribadian dapat menentukan penuh.

Sifat dasar anak inilah yang menjadi alasan mengapa seni harus ditumbuhkan sejak masa kanak-kanak. Mengembangkan jiwa seni pada anak merupakan hal yang perlu berjalan beriringan dengan kecerdasan kognitif.

2.3.5. Kegiatan Sanggar Seni dan Kreativitas Anak

Melalui seni anak-anak memperoleh pengetahuan, keahlian, dan sikap yang akan sangat mempengaruhi sepanjang kehidupan mereka.

Kegiatan yang dikelola sanggar ini adalah kegiatan anak-anak berupa seni lukis, seni tari, balet, seni musik, drama/teater dan seni bela diri/ karate.

a. Seni Lukis

Seni lukis adalah salah satu induk dari seni rupa. Dengan dasar pengertian yang sama, seni lukis adalah sebuah pengembangan yang lebih utuh dari drawing. Secara historis, seni lukis sangat terkait dengan gambar. (http://id.wikipedia.org/wiki/Seni_lukis,2011)

Melukis itu sebenarnya melatih anak bersikap jujur. Melukis juga bisa melatih daya kepekaan sosial anak-anak, sekaligus penyeimbang kerja otak kanan dan kiri.



Gambar 2.18 Melukis

Sumber : www.sanggar-lukis.blogspot.com, 2011

b. Seni Tari

Tari adalah gerakan badan (tangan dan sebagainya) yang berirama, biasanya diiringi bunyi-bunyian (musik, gamelan, dan sebagainya). (Depatemen Pendidikan Nasional. 2002)

Menari dapat membangun rasa percaya diri, memperbaiki postur tubuh dan mengembangkan kemampuan berpikir secara cepat. Selain itu dapat juga memberikan anak-anak kepekaan pada ritme, gerakan dan apresiasi pada musik.

Menari juga menawarkan banyak keuntungan untuk anak-anak, kemandirian mental dan pengembangan emosi terbentuk sejalan dengan melatih kemampuan motoriknya. (Kuffner, Trish. *Play & Learn*.2003).

Untuk anak-anak, tarian menawarkan suatu cara/jalan untuk mengeksplorasi, untuk menemukan, dan untuk mengembangkan insting alamiah dalam gerak/olah tubuh. Tarian memiliki banyak keuntungan bagi fisik/tubuh, diantaranya adalah :

- Meningkatkan kelenturan tubuh
- Melancarkan sirkulasi darah
- Membangun kekuatan dan kesehatan otot
- Menyempurnakan postur tubuh, keseimbangan, dan koordinasi.

(Kuffner, Trish. *Play & Learn*. 2003).



Gambar 2.19 Menari

Sumber : www.jogjatrip.com, 2011

c. Seni Musik

- Ilmu atau seni menyusun nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang memounai kesatuan dan kesinambungan
- Nada/suara yang disusun demikian rupa sehingga mengandung irama, lagu dan keharmonisan (terutama yang menggunakan alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi-bunyi itu). (*Departemen Pendidikan Nasional. 2002*).



Gambar 2.20 Seni Musik

Sumber : www.radarsukabumi.com, 2011

2.4. Tinjauan Khusus

2.3.1 Pengertian Tema

Kreativitas dapat dirumuskan menjadi empat faktor yaitu pribadi, proses, produk, dan pendorong yang saling berkaitan satu sama lain artinya pribadi yang kreatif melibatkan diri dalam proses yang kreatif dengan dukungan atau dorongan (*press*) dari lingkungan, menghasilkan produk kreatif.

1. Faktor Pribadi

Faktor pribadi yang kreatif menurut Roger (dalam Vernon, 1982) yaitu :

- Keterbukaan kepada pengalaman,
- Kemampuan untuk memberikan penilaian secara internal sesuai dengan fokus pribadinya,
- Kemampuan untuk secara spontan bereksplorasi bermain dengan elemen-elemen dan konsep-konsep.

Menurut Sternberg (1997) seseorang yang kreatif adalah seorang yang dapat berpikir secara sintesis artinya dapat melihat hubungan-hubungan di mana orang lain tidak mampu melihatnya. Selain itu ia harus mempunyai kemampuan untuk menganalisis ide-idenya sendiri serta mengevaluasi nilai ataupun kualitas karya pribadinya. Selanjutnya pribadi yang kreatif menurut Sternberg adalah pribadi yang mampu menterjemahkan teori dan hal-hal yang abstrak ke dalam ide-ide praktis, sehingga ia mampu meyakinkan orang lain mengenai ide-ide yang akan dikerjakannya.

2. Proses

Wallace dalam bukunya *The Art of Thought* (dalam Vernon, 1982) menjelaskan langkah-langkah atau tahapan dalam proses kreativitas yang meliputi tahap:

- persiapan,
- inkubasi,
- iluminasi dan
- verifikasi.

3. Produk

Suatu karya cipta pada hakikatnya tidaklah baru sama sekali tetapi merupakan pengembangan atau kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. (Utami Munandar, 1987).

4. Pendorong

Csikszentmihalyi (1996) di dalam bukunya *Creativity* menjelaskan beberapa faktor yang mendorong tumbuhnya kreativitas yaitu:

- Predisposisi genetik (*Genetic predisposition*)

Predisposisi genetik atau *genetic predisposition* sebagai faktor pertama yang memberikan peluang terhadap tumbuhnya kreativitas melalui suatu ranah tertentu. Dengan memperoleh keberhasilan yang terus meningkat menjadi lebih baik pada ranahnya masing-masing, minat seorang anak akan lebih mendalam dan ingin mempelajari sesuatu yang diminatinya lebih jauh lagi. Hal ini merupakan langkah awal untuk membimbing anak melakukan suatu inovasi dalam bidang yang diminatinya. Dalam hal ini Csikszentmihalyi menyatakan pentingnya menumbuhkan minat pada ranah-ranah tertentu sedini mungkin.

- Akses terhadap ranah (*Acces to a domain*)

Untuk memicu tumbuhnya kreativitas menurut Csikszentmihalyi (1996) diperlukan akses terhadap ranah yang diminati, hal ini ditentukan juga oleh faktor keberuntungan.

- Akses terhadap bidang (*Acces to a field*)

Pengakuan terhadap kreativitas seseorang penting bagi orang-orang yang sedang berkarya di bidangnya. Karenanya ia perlu membina hubungan baik di lapangan dengan para pakar dan orang yang relevan di bidangnya.

Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan ide-ide mereka, sehingga anak dapat terangsang untuk meningkatkan kreativitas dan daya imajinasinya. Berbagai stimulus yang dapat diberikan untuk anak-anak agar mereka termotivasi berkreasi seni antara lain: menyediakan material seni yang mudah dikuasai, menyediakan ruang yang nyaman untuk berkarya, dan memberi kebebasan anak untuk mengeksplorasi materi seni sesuai keinginannya.

2.3.2 Peran Ruang, Dalam Menunjang Kreativitas Anak

Perkembangan kreativitas anak bukan hanya dipengaruhi oleh lingkungan psikis saja, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan fisik Ruang merupakan sebagai salah satu lingkungan fisik dapat berperan sebagai pendorong (*press*) untuk mengembangkan kreativitas anak. Peran ruang sangat penting terhadap perkembangan anak, tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsi untuk beraktivitas saja, tetapi juga meningkatkan daya kreativitas anak. Ruang berperan penting dalam melatih kepekaan sosial dan daya imajinasi anak, yang merupakan bekal mereka kelak di masa depan. (<http://puslit.petra.ac.id/journals/interior2011/>).

Anak-anak memiliki kebutuhan lingkungan yang berbeda dengan orang dewasa, mereka tidak hanya memerlukan keindahan, namun lebih memerlukan lingkungan yang kreatif. Mereka lebih tertarik pada apa yang mereka lihat dan ini adalah proses belajar yang sangat penting, hal ini berkaitan erat dengan tahap-tahap perkembangan anak yang masih lebih tertarik pada sesuatu yang bersifat visual. Sehingga anak memerlukan ruang yang berdasarkan kebutuhan pada perkembangan psikis dan fisiknya.

Faktor-faktor yang dapat menunjang kreativitas anak yang dapat dimunculkan adalah :

a. Massa

▪ Bentuk Massa

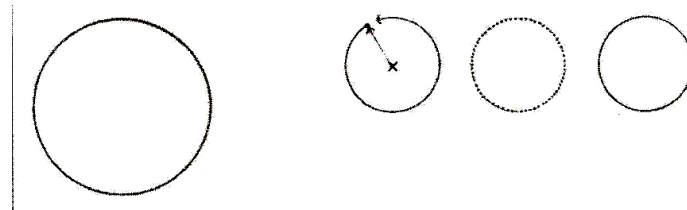
Bentuk merupakan sebuah istilah inklusif yang memiliki beberapa pengertian. Bentuk dapat dihubungkan pada penampilan luar. Bentuk memiliki ciri-ciri visual seperti : (*Francis D.K. Ching, 2000*)

1. Wujud

Wujud merupakan sisi luar karakteristik atau konfigurasi permukaan suatu bentuk tertentu. Wujud juga merupakan aspek utama dimana bentuk-bentuk dapat diidentifikasi dan dikategorikan.

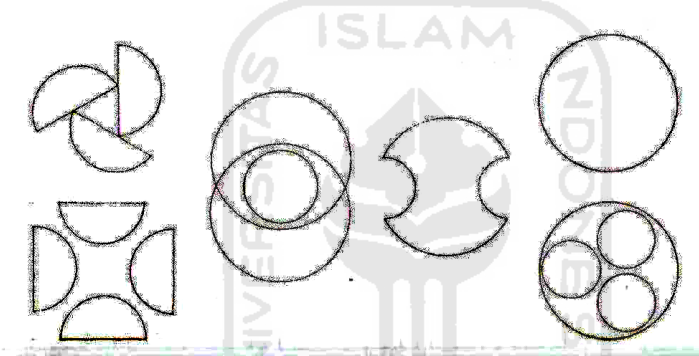
Wujud dasar terdiri dari :

- Lingkaran : sederetan titik-titik yang disusun dengan jarak yang sama dan seimbang terhadap sebuah titik tertentu di dalam lengkungan.



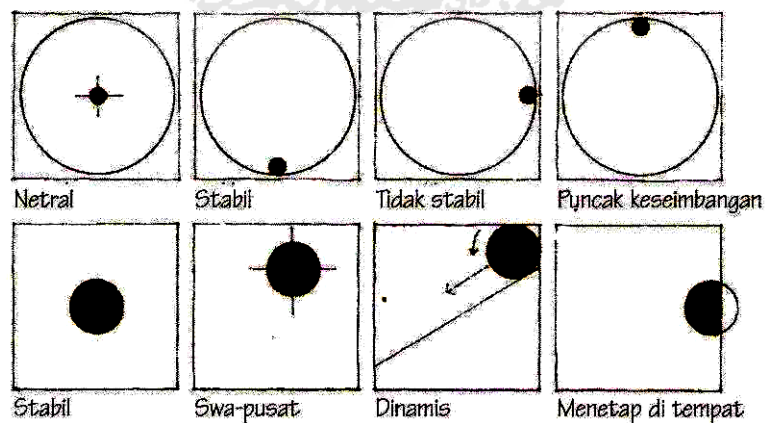
Gambar 2.21 Lingkaran

Sumber : Francis D.K. Ching, 2011



Gambar 2.22 Lingkaran

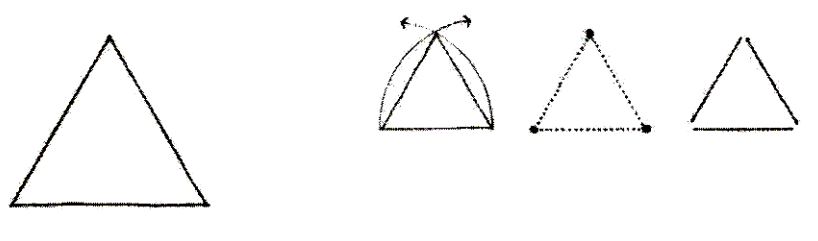
Sumber : Francis D.K. Ching, 2011



Gambar 2.23 Lingkaran

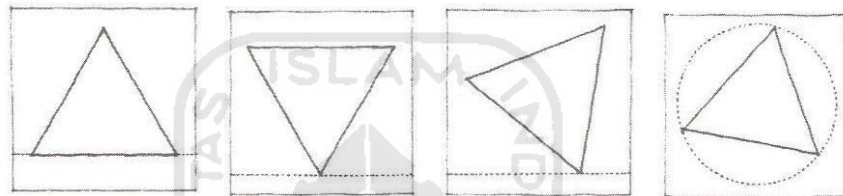
Sumber : Francis D.K. Ching, 2011

- Segitiga : Sebuah bidang datar yang dibatasi oleh tiga sisi dan mempunyai tiga buah sudut



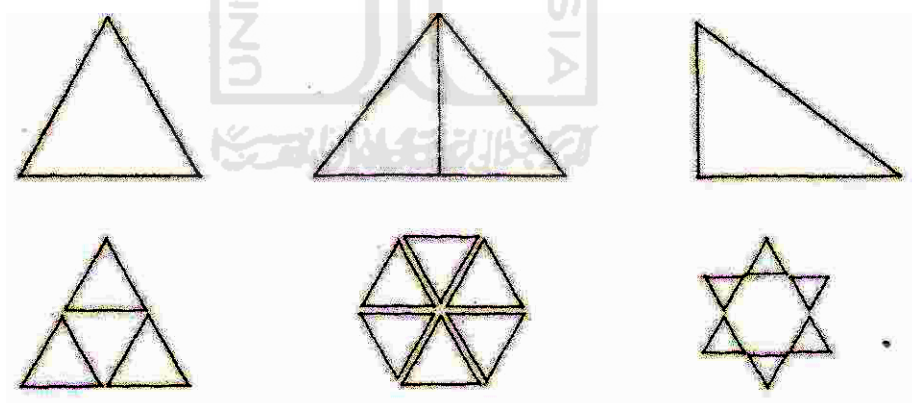
Gambar 2.24 Segitiga

Sumber : Francis D.K. Ching, 2011



Gambar 2.25 Segitiga

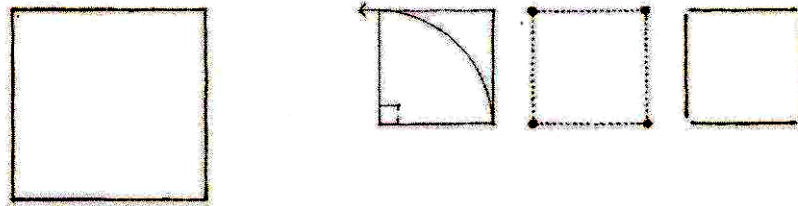
Sumber : Francis D.K. Ching, 2011



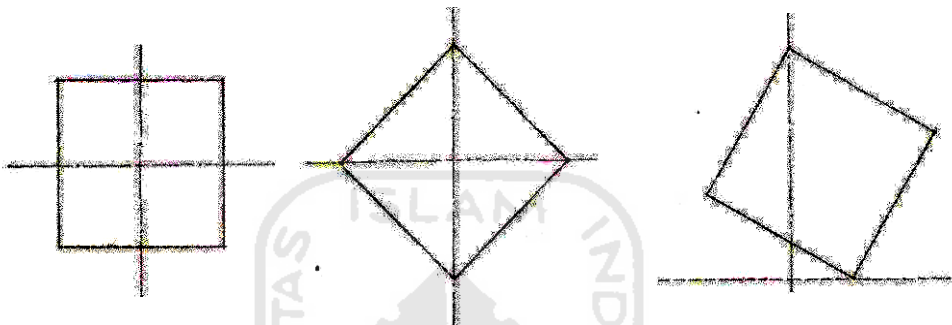
Gambar 2.26 Komposisi Segitiga

Sumber : Francis D.K. Ching, 2011

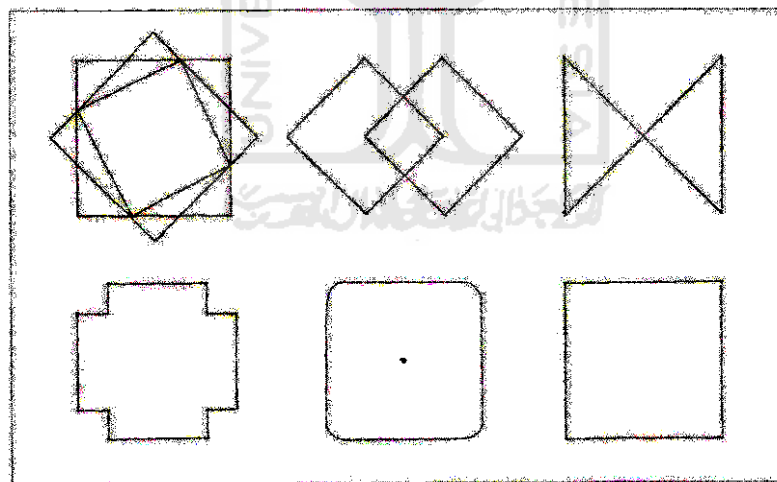
- Bujur Sangkar : Sebuah bidang datar yang mempunyai empat buah sisi yang sama panjang dan empat buah sudut siku-siku.



Gambar 2.27 Bujur Sangkar
 Sumber : Francis D.K. Ching, 2011



Gambar 2.28 Bujur Sangkar
 Sumber : Francis D.K. Ching, 2011

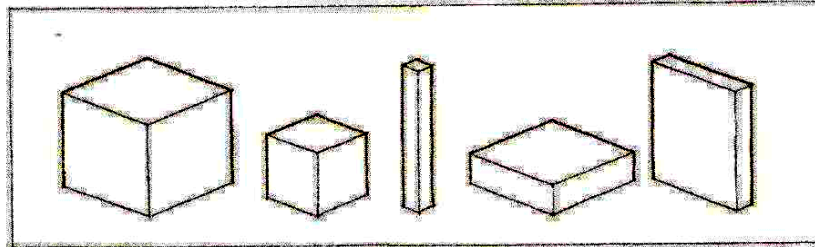


Gambar 2.29 Komposisi Bujur Sangkar
 Sumber : Francis D.K. Ching, 2011

2. Dimensi

Dimensi fisik suatu bentuk berupa panjang, lebar dan tebal. Dimensi ini menentukan proporsi dari bentuk, sedangkan skalanya ditentukan

oleh ukuran relatifnya terhadap bentuk-bentuk lain dalam konteksnya.

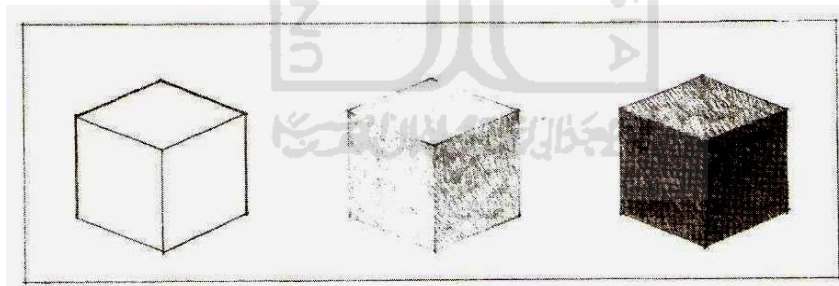


Gambar 2.30 Dimensi

Sumber : Francis D.K. Ching, 2011

3. Warna

Warna merupakan sebuah fenomena pencahayaan dan persepsi visual yang menjelaskan persepsi individu dalam corak, intensitas dan nada. Warna adalah atribut yang paling mencolok membedakan suatu bentuk dari lingkungannya. Warna juga mempengaruhi bobot visual suatu bentuk.

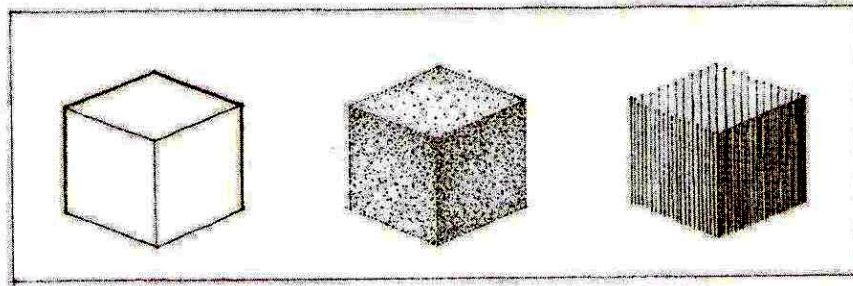


Gambar 2.31 Warna

Sumber : Francis D.K. Ching, 2011

4. Tekstur

Tekstur adalah kualitas yang dapat diraba dan dapat dilihat yang memberikan ke permukaan oleh ukuran, bentuk, pengaturan dan proporsi bagian benda. Tekstur juga menentukan sampai mana permukaan suatu bentuk memantulkan atau menyerap cahaya datang.



Gambar 2.32 Tekstur

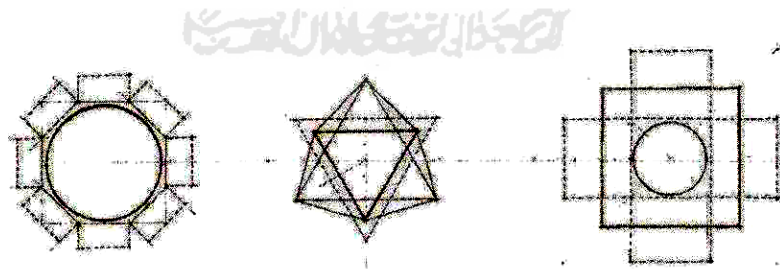
Sumber : Francis D.K. Ching, 2011

▪ Penataan Massa

Menurut Francis D.K. Ching 2000, penataan massa bangunan terbagi dari 5 pola massa, yaitu:

1. Organisasi Terpusat

Organisasi terpusat merupakan komposisi terpusat dan stabil yang terdiri dari sejumlah ruang sekunder. Dikelompokkan mengelilingi sebuah ruang pusat yang luas dan dominan. Organisasi terpusat adalah sebuah bentuk yang introvert yang memusatkan pandangannya ke dalam ruang pusatnya.

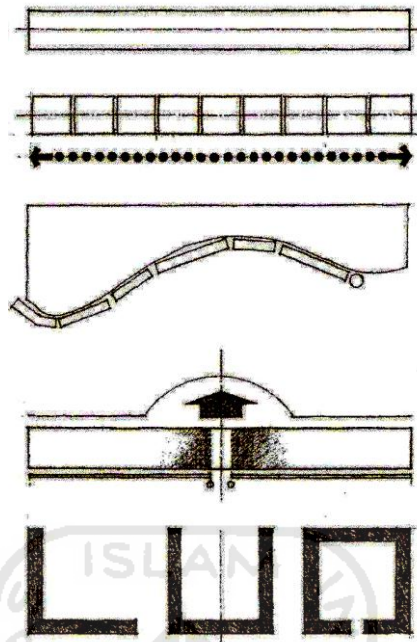


Gambar 2.33 Terpusat

Sumber : Francis D.K. Ching, 2011

2. Organisasi Linier

Organisasi linear pada dasarnya terdiri dari sederetan ruang. Ruang-ruang ini dapat berhubungan secara langsung satu dengan yang lain atau dihubungkan melalui linier yang berbeda dan terpisah. Organisasi linier biasanya terdiri dari ruang-ruang yang berulang, serupa dalam hal ukuran, bentuk dan fungsi.

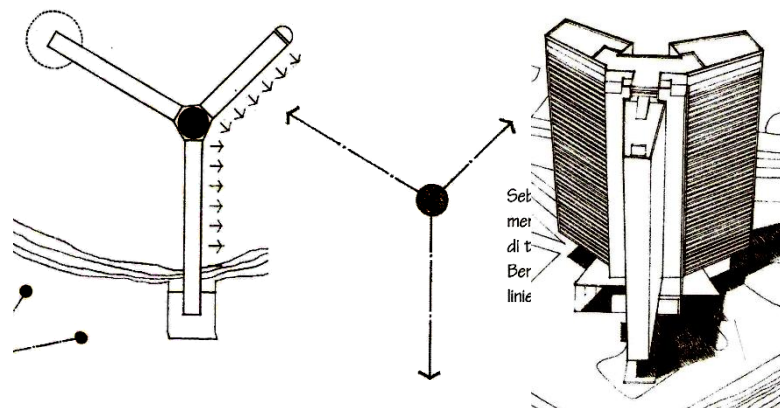


Gambar 2.34 Linear

Sumber : Francis D.K. Ching, 2011

3. Organisasi Radial

Organisasi ruang radial memadukan unsur-unsur baik organisasi terpusat maupun linier. Organisasi ini terdiri dari ruang pusat yang dominan di mana sejumlah organisasi linier berkembang menurut jari-jarinya. Organisasi radial adalah sebuah bentuk yang ekstrovert yang mengembangkan keluar lingkungannya.

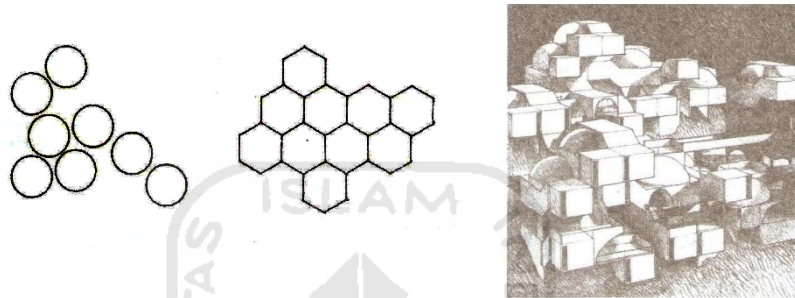


Gambar 2.35 Radial

Sumber : Francis D.K. Ching, 2011

4. Organisasi Cluster

Organisasi dalam bentuk kelompok atau cluster mempertimbangkan pendekatan fisik untuk menghubungkan suatu ruang terhadap ruang lainnya. Sering kali organisasi ini terdiri dari ruang-ruang selular yang berulang yang memiliki fungsi-fungsi sejenis dan memiliki sifat visual yang umum seperti wujud atau orientasi.

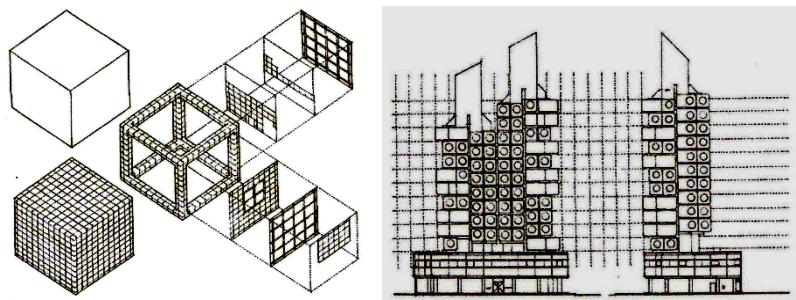


Gambar 2.36 Cluster

Sumber : Francis D.K. Ching, 2011

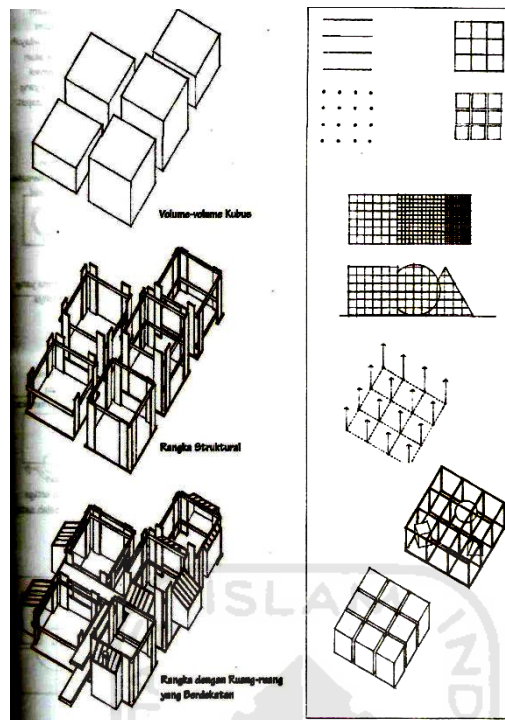
5. Organisasi Grid

Organisasi grid terdiri dari bentuk-bentuk dan ruang-ruang di mana posisinya dalam ruang dan hubungan antar ruang diatur oleh pola atau bidang grid tiga dimensi. Sebuah grid diciptakan oleh dua pasang garis sejajar yang tegak lurus yang membentuk sebuah pola titik-titik teratur pada pertemuannya.



Gambar 2.37 Grid

Sumber : Francis D.K. Ching, 2011



Gambar 2.38 Bentuk Grid

Sumber : Francis D.K. Ching, 2011

b. Ruang

Dalam melakukan segala aktivitas dalam ruang, anak membutuhkan rasa bebas, aman, nyaman dan rangsang. Bebas dalam arti anak-anak tidak menemukan kesulitan untuk beraktivitas di dalam sebuah ruang. Kebebasan ini penting agar anak merasa leluasa untuk beraktivitas dan mengekspresikan kreativitas dengan sepenuh hati mereka dan hal ini baik untuk perkembangan psikologisnya. Rasa aman memiliki pengertian bahwa lingkungan fisik tersebut dapat memberikan rasa aman kepada seorang anak ketika melakukan kegiatan. Dengan adanya rasa aman, seorang anak tidak akan merasa bahwa dirinya selalu berada dalam suasana yang menakutkan, menegangkan ketika mereka berada dalam ruangan tersebut. Rasa nyaman mampu mengkondisikan seorang anak untuk tetap beraktivitas selama ia mau dan mampu untuk

melakukannya. Rasa nyaman yang dipengaruhi oleh pengolahan ruang ini berpengaruh kepada aspek psikologis anak.

Oleh karena itu anak-anak membutuhkan suasana ruang yang dinamis dan fleksibel untuk memenuhi rasa aman, bebas, nyaman dalam ruang.

▪ Elemen Ruang

1. Lantai

Lantai adalah bidang ruang interior yang datar dan mempunyai dasar yang rata dan sebagai bidang dasar yang menyangga aktivitas interior dan perabot kita

2. Dinding

Dinding adalah elemen utama yang membentuk ruang interior elemen arsitektur yang penting untuk setiap bangunan, dimana dinding dapat berfungsi sebagai muka bangunan.

3. Langit-langit/ Plafon

Elemen utama arsitektur yang ketiga dari ruang interior adalah langit-langit. Langit-langit memainkan peranan visual yang penting dalam pembentukan ruang interior dan dimensi vertikalnya.

4. Perabot

Perabot merupakan suatu kategori elemen desain yang pasti selalu ada hampir pada semua desain interior. Dinding, lantai, langit-langit, jendela dan pintu ditata dalam suatu desain arsitektur bangunan, pemilihan dan tata letak perabot dalam ruang-ruang di dalam bangunan adalah tugas utama desain interior.

▪ Warna Ruang

Aspek warna mempunyai peran yang penting dalam desain interior seperti dikatakan oleh Pile (1995) bahwa semua aspek-aspek desain interior, warna merupakan salah satu aspek yang terpenting. Lebih lanjut dijelaskan bahwa keberhasilan sebuah interior antara lain

ditentukan oleh bagaimana memasukkan unsur warna sehingga dapat menciptakan kesan kuat dan menyenangkan.

Pentingnya unsur warna bagi anak-anak juga diungkapkan oleh Crow (1995) bahwa dalam menciptakan suasana suatu ruangan faktor warna dan bentuk merupakan penampilan pertama yang dapat dinikmati, sebab kedua faktor ini langsung berhubungan dengan penglihatan tanpa melalui proses penghayatan terlebih dahulu, bagi anak-anak yang mempunyai taraf penghayatan yang masih terlalu sederhana, maka yang dapat dinikmati sebagai unsur suasana hanyalah faktor warna dan bentuk saja.

**Tabel 2. 1 Warna-Warna Yang Dapat Mendukung Kebutuhan Anak
Dalam Ruang**

Kebutuhan anak dalam ruang	Suasana Ruang	Warna
Rasa Bebas	Fleksibel, tidak terlalu padat	
Rasa Aman	Tidak menakutkan, tidak menegangkan	Tidak menyilaukan, sehingga tidak menyebabkan : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mata cepat lelah ▪ Sakit kepala ▪ Tegang Dibutuhkan warna-warna pastel (warna dicampur putih sehingga nilai dan intensitas warna lemah sampai sedang)
Rasa nyaman, hangat	Suasana hangat	Komposisi warna-warna hangat dengan intensitas rendah
Rangsangan, merangsang anak beraktifitas, gembira dan	Suasana hangat, meriah	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Warna-warna hangat ▪ Komposisi warna kontras ▪ Komposisi warna terang

kreatif		
---------	--	--

Sumber : www.puslit.petra.ac.id,2011

Karakteristik warna (*Harry Gon, dkk. 2005*) :


Merah ; Membangkitkan energi, hangat, komunikatif, aktif, optimis, antusias dan bersemangat, memberi kesan sensual dan mewah, meningkatkan aliran darah di dalam tubuh, dan berkaitan dengan ambisi. Terlalu banyak merah bisa merangsang kemarahan dan agresivitas.


Pink ; Hangat dan emosional namun juga lembut dan menyenangkan, melambangkan kasih sayang dan perasaan cinta namun juga bisa berarti kekanak-kanakan.


Orange; Memiliki karakter yang mirip dengan merah tetapi lebih feminin dan bersahabat. Warna yang melambangkan sosialisasi, penuh harapan dan percaya diri, membangkitkan semangat, vitalitas, dan kreativitas. Dapat menimbulkan perasaan positif, senang, gembira, optimis, penuh energi, mengurangi depresi. Bila berlebihan justru akan merangsang perilaku hiperaktif.


Kuning ; Warna matahari, cerah, membangkitkan energi dan mood, warna yang mendorong ekspresi diri, memberi inspirasi, memudahkan berpikir secara logis dan merangsang kemampuan intelektual (cocok sebagai warna atau aksen ruang belajar). Penggunaan yang kurang tepat justru akan menimbulkan kesan menakutkan.

Hijau ; Selalu dikaitkan dengan warna alam yang menyegarkan, membangkitkan energi dan juga memberi efek menenangkan, menyejukkan, menyeimbangkan emosi. Warna ini elegan,


 menyembuhkan, mendorong perasaan empati pada orang lain. Nuansa hijau dapat meredakan stress, memberi rasa aman dan perlindungan.

 **Biru** ; Tidak lepas dari elemen air dan udara, berasosiasi dengan alam, memberi kesan lapang. Pemakaian warna biru dapat menimbulkan perasaan tenang dan dingin, melahirkan perasaan sejuk, tenang, hening dan damai, memberi perlindungan dan kenyamanan. Warna ini juga diasosiasikan dengan kesan etnik, antik, *country-style*. Terlalu banyak biru bisa menimbulkan kelesuan.

 **Ungu** ; Dekat dengan susana spritual, magis, mistis, misterius, dan mampu menarik perhatian. Warna ini juga berkesan sensual, feminin, antik, anggun dan hangat. Ungu yang gelap dapat memancarkan kekuatan , bisa menambah kekuatan intuisi, fantasi dan imajinasi, kreatif, sensitif, memberi inspirasi dan obsesif.

 **Coklat** ; Warna netral yang natural, hangat, bumi dan stabil, menghadirkan kenyamanan, memberi kesan anggun dan elegan, memberi keyakinan dan rasa aman. Coklat merupakan warna yang akrab (*familiar*) dan menenangkan, bisa mendorong komitmen. Namun juga bisa menjadi berat dan kaku bila terlalu banyak.

Putih ; Melambangkan kemurnian dan kepolosan, memberikan perlindungan, ketenangan, kenyamanan dan kemudahan refleksi. Namun terlalu banyak warna putih bisa menimbulkan perasaan dingin, steril, kaku, dan terisolir.

 **Hitam** ; Warna yang kuat dan penuh percaya diri, penuh perlindungan, maskulin, elegan, megah, dramatis, dan

misterius. Tapi hitam juga merupakan lambang duka dan menimbulkan perasaan tertekan.

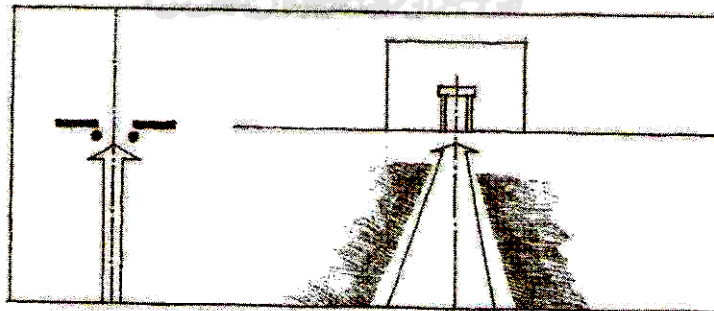
Abu-abu; Warna netral yang dapat menciptakan kesan serius, namun juga menentramkan dan menimbulkan perasaan damai. Kesan lain dari abu-abu antara lain adalah independen dan stabil, menciptakan keheningan dan kesan luas. Abu-abu juga bisa terkesan dingin, kaku, dan tidak komunikatif.

c.Sirkulasi

▪ Pencapaian

Kebutuhan jalur sirkulasi pada ruang luar adalah dalam hal penyediaan jalur-jalur pedestrian pada tapak bagi pejalan kaki untuk mencapai bangunan. Menurut Francis D.K. Ching, 2000 Jalur pencapaian menuju bangunan terdiri dari 3 jenis, yaitu :

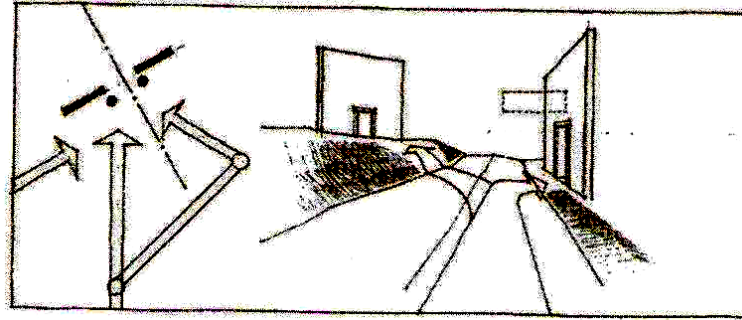
1. Pencapaian Langsung, suatu pendekatan yang mengarah langsung ke suatu tempat masuk, melalui sebuah jalan lurus yang segaris dengan alur sumbu bangunan.



Gambar 2.39 Pencapaian Langsung

Sumber : Francis D.K. Ching, 2011

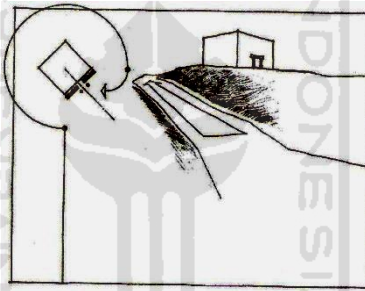
2. Pencapaian Tersamar, pendekatan yang samar-samar meningkatkan efek perspektif pada fasad depan dan bentuk suatu bangunan. Jalur dapat diubah arahnya satu atau beberapa kali untuk menghambat dan memperpanjang urutan pencapaian.



Gambar 2.40 Pencapaian Tersamar

Sumber : Francis D.K. Ching, 2011

3. Pencapaian Berputar, Sebuah jalan berputar memperpanjang urutan pencapaian dan mempertegas bentuk tiga dimensi suatu bangunan sewaktu bergerak mengelilingi tepi bangunan.



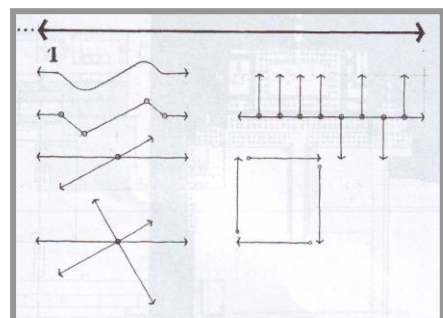
Gambar 2.41 Pencapaian Berputar

Sumber : Francis D.K. Ching, 2011

▪ Konfigurasi Jalur

1. Linier

Semua jalan pada dasarnya adalah linier. Jalan yang lurus dapat menjadi pengorganisir utama untuk satu sederet ruang-ruang. Disamping itu, jalan dapat berbentuk lengkung atau berbelok arah, memotong jalan lain, bercabang-cabang atau membentuk putaran (*loop*).

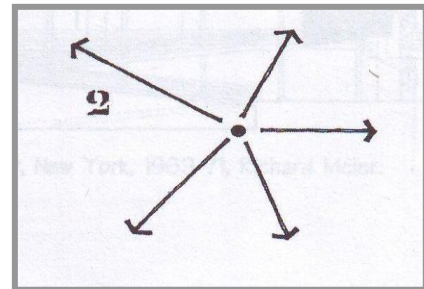


Gambar 2.42 Konfigurasi Linier

Sumber: Francis D.K. Ching, 2000

2. Radial

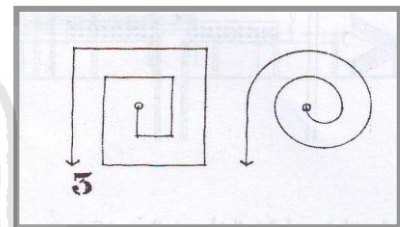
Konfigurasi radial memiliki jalan-jalan lurus yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat, titik bersama.



Gambar 2.43 Konfigurasi Radial
 Sumber: Francis D.K. Ching, 2000

3. Spiral (Berputar)

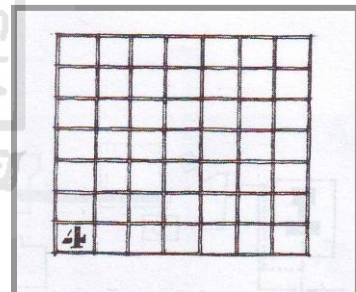
Sebuah konfigurasi spiral adalah suatu jalan tunggal menerus, yang berasal dari titik pusat, mengelilingi pusat dengan jarak yang berubah.



Gambar 2.44 Konfigurasi Spiral
 Sumber: Francis D.K. Ching, 2000

4. Grid

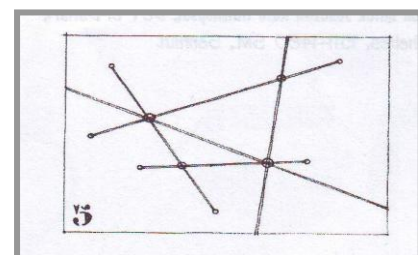
Konfigurasi grid terdiri dari dua pasang jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujur sangkar atau kawasan-kawasan ruang segi empat.



Gambar 2.45 Konfigurasi Grid
 Sumber: Francis D.K. Ching, 2000

5. Jaringan

Suatu konfigurasi jaringan terdiri dari jalan-jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu dalam ruang.



Gambar 2.46 Konfigurasi Jaringan
 Sumber: Francis D.K. Ching, 2000

6. Komposit (gabungan)

Gabungan dari konfigurasi linier, radial, spiral, grid dan jaringan.

Selain penentuan bentuk jalur sirkulasi juga dengan mengaplikasikan unsur peneduh seperti vegetasi dan pemilihan bahan penutup pedestrian dapat memberikan kenyamanan bagi pengguna khususnya bagi anak-anak. Bahan penutup jalur sirkulasi merupakan bagian dari material yang dipergunakan dalam penyelesaian desain tata ruang luar, seperti jalan setapak, jalan masuk kendaraan, parkir, area bermain, plaza tempat berkumpul, dan area tempat duduk.

2.5. FROEBEL BLOCK

Bapak Froebel menurut Wikipedia adalah seorang Pedagogi (pendidik) dan sumber lainnya menyatakan bahwa Bapak Froebel ini adalah seorang ilmuwan, seseorang yang sangat spiritual, naturalist (pecinta alam), seorang gardener karena Bapak Froebel mencintai kebun dengan segala isinya. Bapak Froebel mendedikasikan dirinya bagi pendidikan terutama bagi anak-anak, mulai usia pra sekolah sampai anak menuju remaja. Dia juga membuat panduan bagi orang tua terutama Ibu untuk mengasuh dan memandu anak dalam tahap perkembangannya. Hal ini ada kaitannya dengan perasaan *longing* atas asuhan dari sosok ibu yang meninggal pada saat Bapak Froebel baru berumur 9 bulan, “*every existing thing is connected to every other thing in past, present and future*”. Bapak Froebel inilah penemu dari Froebel’s Gift dengan segala rincian dari setiap “gift” yang beliau buat. Semua dibuat dengan alasan, dengan tujuan bagi perkembangan anak.



Gambar 2.47 Froebel

Sumber: *geometryarchitecture.com, 2011*

Anak bagai secarik kertas kosong, siap ditulisi dengan apa saja. Dunia mereka bagaikan tak terbatas, mereka bisa memakan pasir, memasukkan tangannya ke dalam mulut, melompat dari kursi, memegang yang menarik bagi mereka, semua dilakukan dengan tawa kecil, ya eksplorasi, menjelajah, mengenal dan mencoba dengan bermain. Menganalogikan kebun, anak menurut Froebel seperti tunas yang sangat membutuhkan perhatian bahkan mulai dari kecil, dan karena anak = bermain maka bermain sambil belajarlah ide pencetus Froebel's Gift ini.

Terdiri atas 10 Gift, yaitu 10 kotak kayu yang berisi perangkat permainan-belajar yang berarti juga ada 10 tahapan karena semakin atas levelnya, semakin kompleks dan detail pula arti dibaliknya. Terlihat pola yang semakin mengerucut dari setiap tahapan giftnya. Mengerucut disini artinya semakin kecil yang bisa dipegang dan makin rumit dalam perangkaiannya jika boleh saya katakan jika gift 1 adalah sebuah bentuk yang utuh, semakin naik levelnya adalah lepasan-lepasan dari bentuk utuh itu. Perkenalan umum hingga khusus, makin mendalam seperti itu.

Dimulai dengan bentukan utuh solid 3 dimensi (Gift 1 -6), bentukan 2 dimensi (Gift 7), garis (lurus-lengkung) (Gift 8), Titik (Gift 9), Rangka dari 3 dimensi (Gift 10). Disini saya melihat "mulai dari mana" yang berbeda sewaktu saya tekompas dulu. Dulu saya memulai dengan menentukan titik di sembarang atau tempat yang sudah diatur (atas-bawah), masuk ke garis (menghubungkan titik-titik), dan jika diteruskan dari garis yang ditarik tercipta bidang 2 dimensi dan jika antar 2 dimensi dibayangkan dipertemukan dapat menjadi sebuah 3 dimensi.

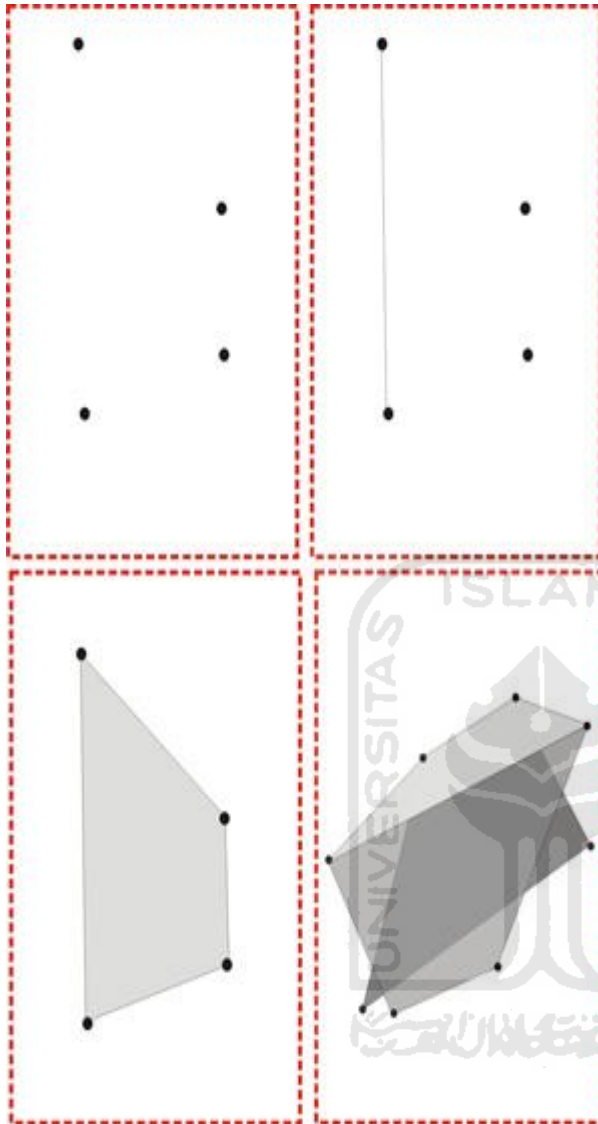
Tetapi mulai dari mana ini bukanlah masalah karena jika dilihat, perkembangan indera anak-anak itu dimulai dari sentuhan (dengan ibu) dan juga *grasp* (genggam), sedangkan saat kita sudah lebih dewasa, sudah lebih berkembang kita sudah bisa mengkombinasikan indera dan kemampuan otak, melihat titiknya lalu memperkirakan jauhnya membayangkan dimana garis

akan tercipta lalu mulai menggaris. Sehingga saat anak dapat dengan mudah mengenali bentuk dasarnya dengan pertama melihat (belum kenal-*no perception*) lalu sentuhan (mulai kenal), genggam (kenal) disitulah ia memulai eksplorasinya. Eksplorasi itu tak terpaksa tak dipaksa, dilakukan satu-persatu secara perlahan (*gradually*) ia dimulai dan bisa saja tak berakhir (sebuah proses kreatif), eksplorasi juga sebuah rangkaian pencarian, sebuah pengenalan lebih lanjut dan setiap titik yang dicapai dalam eksplorasinya, sang eksplorer akan belajar sebuah hal baru ataupun pengembangan dari eksplorasi sebelumnya, inilah *Froebel's Gift*, gift 2 adalah eksplorasi lanjutan dari gift 1, begitu pula gift 3 terhadap gift 2 dan tidak lupa dalam tiap tahapannya Pak Froebel menyisipkan 3 pembelajaran besar yang sinambung, 1. Form of Life (bentukan yang bisa dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, mengaitkannya dengan kejadian/fenomena sehari-hari), 2. Form of Knowledge (bentukan matematis-penambahan, pengurangan, posisi dll-), 3. Form of Beauty (pola, komposisi, ritme). Bapak Froebel yakin bahwa “*nothing in the world is ever destroyed – only modified*”, sehingga saat pengenalan dan eksplorasi dimulai dia akan berlanjut, dari satu hal ke hal lain, dari satu hal menjadi hal lain, *one thing leads to another*.



Gambar 2.48 Froebel's Gift

Sumber: *geometryarchitecture.co*, 2011



Gambar 2.49 Froebel's Gift
Sumber: geometryarchitecture.com, 2011



Gambar 2.50 Froebel's Gift
Sumber: geometryarchitecture.co, 2011



Gambar 2.51 Froebel's Gift
Sumber: geometryarchitecture.com, 2011



Gambar 2.52 Froebel's Gift
Sumber: geometryarchitecture.co, 2011

2.6. TEORI TRANSFORMASI

Definisi transformasi oleh Antoniades adalah proses perubahan secara berangsur-angsur akibat respon berbagai unsur baik eksternal maupun internal yang mengarahkan perubahan dari bentuk yang sudah dikenal sebelumnya melalui proses penggantian secara berulang-ulang atau melipatgandakan. Transformasi memiliki proses perubahan yang terjadi perlahan-lahan, komprehensif dan berkesinambungan dan terkait dengan sistem nilai yang ada di masyarakat.

Mengenai perubahan bentuk sehingga menjadikan bentuk jadian yang dikemukakan oleh Antoniades (1990) mengenai melalui proses terhadap tiga buah strategi utama yaitu:

1. Strategi Tradisional :

Evolusi progresif dari sebuah bentuk melalui penyesuaian langkah demi langkah terhadap batasan-batasan:

- Eksternal: site, view, orientasi, arah angin, kriteria lingkungan
- Internal: fungsi, program ruang, kriteria struktural
- Artistik: kemampuan, kemauan dan sikap arsitek untuk memanipulasi bentuk, berdampingan dengan sikap terhadap dana dan kriteria pragmatis lainnya.

2. Strategi Peminjaman :

Meminjam dasar bentuk dari lukisan, patung, obyek benda-benda lainnya, mempelajari properti dua dan tiga dimensinya sambil terus menerus mencari ke dalaman interpretasinya dengan memperhatikan kelayakan aplikasi dan validitasnya. Transformasi pinjaman ini adalah 'pictorial transferring' (pemindahan rupa) dan dapat pula diklasifikasi sebagai 'pictorial metaphora' (metafora rupa).

3. Dekonstruksi atau Dekomposisi :

Sebuah proses dimana sebuah susunan yang ada dipisahkan untuk dicari cara baru dalam kombinasinya dan menimbulkan sebuah kesatuan baru dan tatanan baru dengan strategi struktural dalam komposisi yang berbeda.

2.7. STUDI KASUS

2.5.1 Robie House

Salah satu rancangan rumah Wright yang terkenal adalah untuk Frederick Robie seorang pengusaha pabrik sepeda dan mobil, yang terletak pada sebuah sudut jalan yang ada pada Oak Park, Chicago. Bentuk bangunan dalam bentuk dan pengaturan bangunan berupa dua tumpukan, menjorok ke arah melebar berlawanan, membentuk sayap kiri dan kanan dengan berapa tumpang tindih di beberapa bagiannya. Atap kedua sayap tersebut berbentuk limas, menjorok keluar pada ujung-ujungnya tanpa tiang, yang seolah olah melayang hanya ditumpuh oleh cerobong asap ditengahnya.

Penegasan bentuk horizontal seolah-olah ”tumbuh” menjalar, elemen-elemen ruang dalam bercorak Art-Deco dan menyatu dalam konstruksi (built in). jendela menggunakan kaca berwarna berpola abstrak geometris corak Art-Deco. Struktur utama rumah menggunakan beton bertulang dan dinding-dinding dari bata exposed.

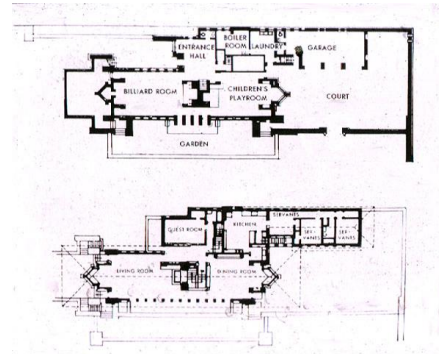
Freobel block sangat mempengaruhi kehadiran bentuk bangunan yang sangat kental dengan bentuk-bentuk persegi dalam pengertian geometri yang platonic solid bahagian atas bangunan sebagai bentuk atap tidak terdapat perubahan yang begitu besar tetap menghadirkan bentuk limasan dengan kemiringan yang bervariasi. Pemahaman akan Arsitektur organik sebagai arsitektur yang terus dan selalu tumbuh dan berkembang yang dijabarkan dalam pengolahan bentuk-bentuk geometri yang jelas baik bentuk dan susunannya, bentuk denah dapat mencerminkan bentuk platonic solid dengan memperlihatkan bentuk-bentuk geometri persegi, dan kubus yang solid dan selalu ada dalam menghadirkan sebuah komposisi denah dari setiap rumah tinggal yang dirancang oleh Wright.

Penggunaan bahan yang terbuat dari batu bata baik yang ter-expose maupun yang terbungkus memberikan kesan yang sangat kuat terhadap permainan bidang-bidang masif yang kuat. Pengkombinasian dengan bentuk

permainan garis memberikan kesan yang dinamis antara kekuatan sumbu horizontal dan sumbu vertikal dari bangunan.



Gambar 2.53 Robie House
Sumber: *gowright.or, 2011*



Gambar 2.54 Robie House
Sumber: *gowright.or, 2011*

2.5.2 High School #9

High School # 9 terletak di Cesar E Chavez Avenue dan Grand Avenue. Lokasi ini berada tepat di seberang *The Cathedral of Our Lady of The Angels* yang didesain oleh Rafael Moneo. Kedua lokasi ini hanya dibelah oleh Freeway 101. Luas lahan sekolah ini adalah sekitar 9,8 acre. Kompleks sekolah ini terdiri dari 4 buah bangunan utama yang mempunyai ruang kelas biasa dan juga ruang studio untuk Seni Rupa, Musik dan Sendra Tari (*Dance*).

Luas bangunan sekolah ini adalah 238.000 ft² yang terdiri dari 64 buah ruang kelas di dalam tujuh bangunan yang berbeda. Sekolah ini akan menampung 1.728 siswa yang terbagi di dalam 4 disiplin ilmu yaitu Music, Theater, Sendra Tari (*dance*) dan Seni Visual (*Visual Art*). Setiap disiplin ilmu mempunyai studio, ruang administrasi, kelas, dan ruang kerja sendiri. Perpustakaan, kafetaria dan ruang olah raga merupakan daerah yang dipakai bersama.



Gambar 2.55 High School #9

Sumber: <http://buildingindonesia.biz>, 2011

Di dalam proyek ini, pihak Coop Himmelb(l)au mempunyai kepentingan untuk merealisasikan konsep desainnya. Konsepnya adalah untuk mempergunakan bahasa-bahasa arsitekturnya sebagai simbol untuk mengkomunikasikan komunitas Los Angeles terhadap dunia Seni.

2.5.3 Kesimpulan Study Banding

- Robie house merupakan transformasi bentuk dari permainan Froebel Block, dengan menggabungkan bentuk balok, persegi dan segitiga.



Gambar 2.56 Robie House

Sumber: gowright.org, 2011

- High School #9 merupakan bangunan yang memberikan bentukan fasad yang diambil dari bidang geometri.

BAB 3

METODE PERANCANGAN

3.1 Metoda Penelitian

3.1.1 Metoda Pengumpulan Data

Untuk memperoleh suatu data dan kerangka pikir yang tepat dalam perencanaan dan perancangan Sanggar Seni dan Kreativitas Anak di Banjarmasin ini digunakan beberapa metode. Adapun metode pengumpulan data yang dipakai adalah sebagai berikut :

- **Studi Literatur**
Pengumpulan data dari literatur/referensi yang berkaitan erat dengan seni, kreativitas dan anak-anak sebagai objek perancangan.
- **Studi lapangan**
Observasi langsung ke lokasi untuk melihat kondisi eksisting, potensi dan kendala serta kelayakan sebagai site. Pengumpulan data dan dokumentasi kondisi site.
- **Wawancara**
Wawancara kepada pihak-pihak yang dianggap lebih mengetahui permasalahan dan dapat memberikan masukan dalam penyusunan laporan.

3.2 Metode Analisis Data

3.2.1 Analisis Penentuan Lokasi

Pada tahap ini akan dilakukan analisis mengenai pertimbangan site yang akan dipilih yang disertai dengan penjelasan mengapa site tersebut menjadi site terpilih. Kriteria site yang akan dipilih diantaranya adalah:

- Aksesibilitasnya mudah
- Area yang strategis, tidak jauh dari daerah permukiman dan area pendidikan.

3.2.2 Analisis Site

Melakukan analisis site yang akan dibutuhkan dalam proses perancangan, diantaranya adalah analisis view, sirkulasi, kebisingan, sinar matahari, arah angin, dan vegetasi.

3.2.3 Analisis Pengguna Ruang

Melakukan analisis terhadap pengguna ruang, yaitu siapa saja yang akan menggunakan bangunan tersebut dan seperti apa aktivitas yang akan dilakukan.

3.2.4 Analisis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

Melakukan analisis terhadap seluruh kegiatan dari user, dan kebutuhan ruang apa saja yang dibutuhkan untuk mewadahi seluruh kegiatan yang ada pada bangunan.

3.2.5 Analisis Besaran Ruang

Melakukan analisis besaran ruang (berdasarkan kebutuhan ruang yang sudah dianalisis), dengan acuan standar dari Data Arsitek atau berdasarkan percobaan yang telah dilakukan.

3.2.6 Analisis Bentuk

Melakukan analisis mainan edukatif anak yang dapat dijadikan acuan untuk dijadikan dasar bentuk bangunan.

3.3 Metode Pemecahan Masalah

Menganalisis dari fakta-fakta yang telah ada dan mengenai hal-hal yang dapat memicu kreatifitas anak sehingga dapat menghasilkan transformasi bentuk mainan anak menjadi suatu bangunan.

3.4 Metoda Pendekatan Konsep Bangunan

Konsep sanggar seni ini didapat sesuai dengan permasalahan yang ada, yaitu kebutuhan anak-anak untuk memunculkan kreativitas selain di sekolah yang diambil dari konsep bentuk transformasi mainan anak kedalam sebuah bangunan.

3.5 Metoda Pengujian Desain

Metode pengujian akan dilakukan dengan cara mengajak mendesain kepada user atau pengguna sanggar seni dan mereka bebas memberikan argumen mereka untuk dijadikan masukan dalam perancangan, serta membuat model berupa 3D / maket, yang bisa menampilkan permasalahan yang akan dipecahkan yang kemudian akan diberikan tanggapan dari beberapa responden.



BAB 4

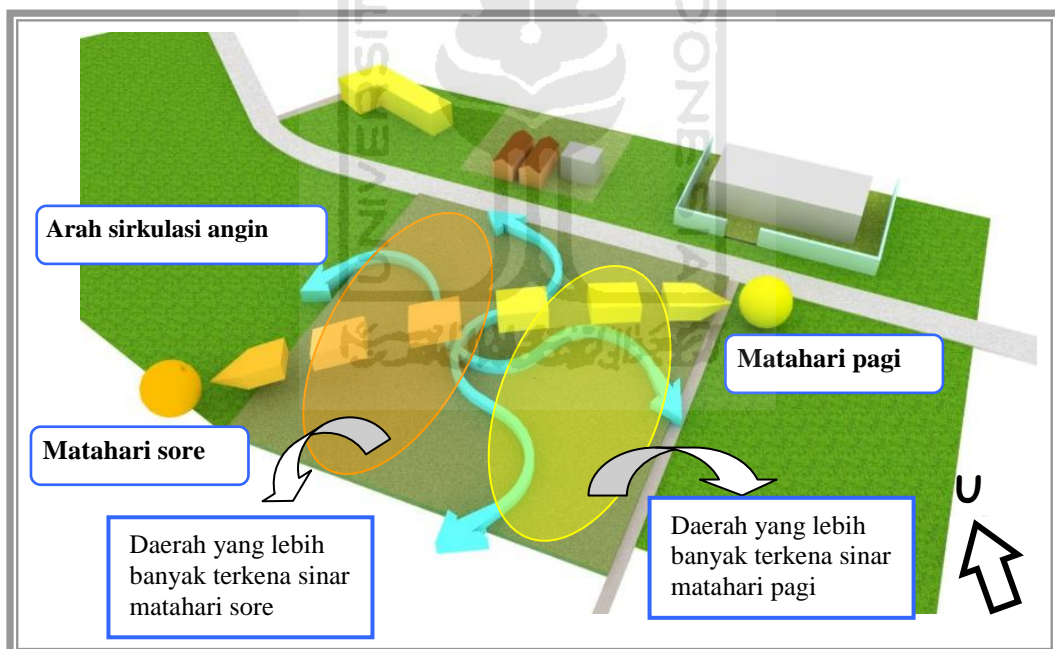
ANALISIS

4.1 Tinjauan Lokasi Site

4.1.1 Analisis Site terhadap Matahari dan Angin

Site berada di kawasan yang merupakan area terbuka, di sisi timur maupun barat tidak terdapat bangunan, sehingga hampir seluruh sisi site mendapatkan sinar matahari dan angin secara langsung.

Orientasi matahari dan angin akan mempengaruhi kualitas pencahayaan dan penghawaan alami. Mengoptimalkan pencahayaan dan penghawaan alami sangat diperlukan bagi kenyamanan aktivitas pengguna bangunan.



Gambar 4.1 Analisis Matahari dan Angin

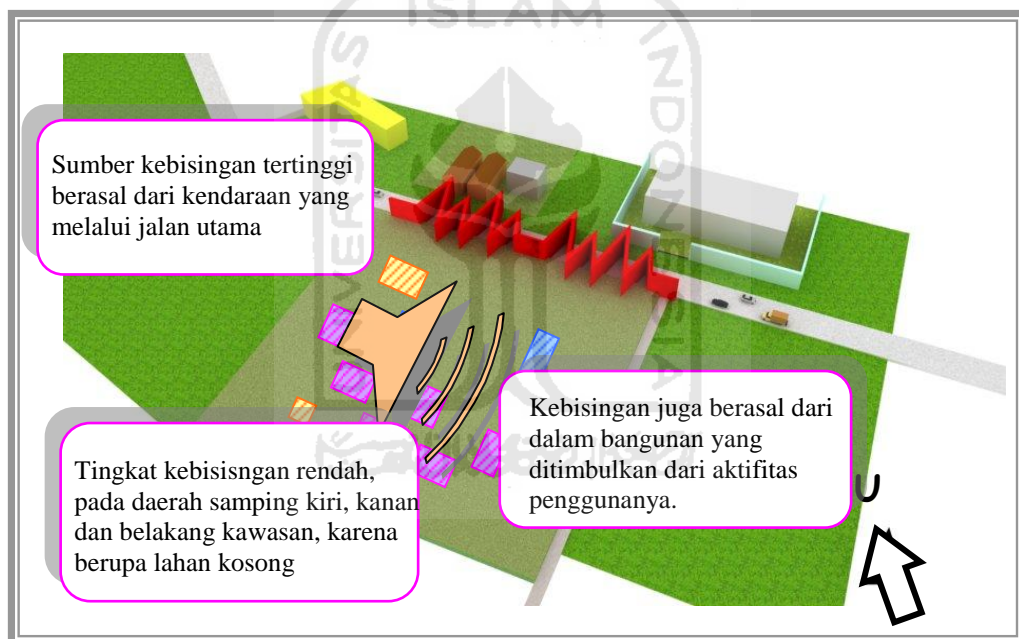
Sumber : Analisis, 2011

Analisis lintasan matahari dan angin bertujuan untuk menentukan arah hadapan bangunan, pola penataan massa, perletakan vegetasi, dan bukaan. Selain itu panas yang didapatkan dari sinar matahari juga berpengaruh terhadap jenis penutup atap dan ketinggian plafond. Panas yang diterima atap dapat dialirkan ke plafon dan akhirnya keluar melalui ventilasi.

Kontrol pencahayaan dan penghawaan pada tiap ruang dapat mempengaruhi psikologi anak saat belajar/ berlatih. Jika suhu ruangan terlalu panas atau terlalu dingin maka akan mempengaruhi konsentrasi dan perhatian anak. Begitu juga dalam hal pencahayaan, jika cahaya terlalu berlebihan atau kurang akan mempengaruhi konsentrasi belajar/ berlatih.

4.1.2 Analisis Site terhadap Kebisingan

Analisis kebisingan bertujuan untuk menghasilkan suatu pola penataan massa bangunan berdasarkan analisis sumber dan tingkat kebisingan yang ada di sekitar site maupun yang berasal dari dalam bangunan.



Gambar 4.2 Analisis kebisingan

Sumber : Analisis, 2011

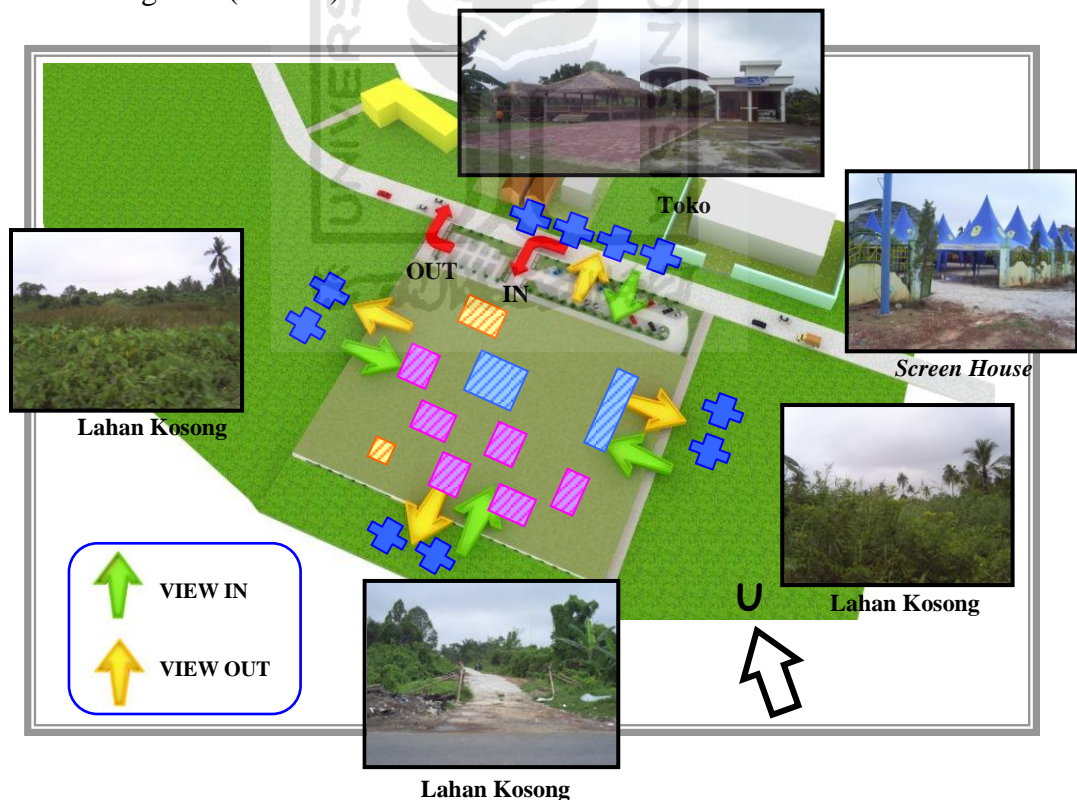
Site terletak di daerah kepadatan sedang. Sumber kebisingan eksternal berasal dari kendaraan yang melalui jalan utama di depan site. Namun sumber kebisingan eksternal ini tidak terlalu berpengaruh pada aktifitas di dalam bangunan, karena intensitas kebisingannya yang tidak tinggi. Selain adanya kebisingan dari luar site juga terdapat sumber kebisingan yang berasal dari dalam bangunan, bahkan bisa menjadi lebih tinggi daripada kebisingan eksternal. Terutama pada saat diadakan kegiatan seperti

pementasan atau pameran, sehingga kebisingan yang berasal dari kegiatan dan juga penonton menjadi tinggi. Oleh karena itu perlu diperhatikan agar tidak mengganggu lingkungan sekitarnya.

Untuk menghindari kebisingan yang berasal dari luar site, maka bangunan dimundurkan, dan penambahan vegetasi juga dapat mengurangi kebisingan. Sedangkan untuk meminimalisir kebisingan yang ditimbulkan dari dalam bangunan, dengan menggunakan material peredam suara.

4.1.3 Analisis View dan Pencapaian

Analisis *view* bertujuan untuk menentukan arah bangunan, dan juga untuk mendapatkan pertimbangan orientasi bangunan yang terbaik terhadap lingkungan, serta perletakkan *main entrance*. *View* terbagi menjadi 2 jenis, yaitu *view* dari bangunan ke luar site (*view out*) dan *view* dari luar site ke arah bangunan (*view in*).



Gambar 4.3 Analisis View dan Pencapaian

Sumber : Analisis, 2011

View terbaik mengarah ke jalan utama. *View* dapat di optimalkan pada area depan kawasan, dengan membuat desain tampilan bangunan dan kawasan yang menarik untuk menarik pengunjung. Untuk *view* yang kurang baik dapat diletakkan vegetasi atau pagar masif.

Maen entrance diletakkan menghadap jalan raya. Untuk akses pencapaian ke bangunan agar tidak terjadi kemacetan maka dibuat dengan 2 jalur, yaitu jalur masuk dan jalur keluar dengan akses yang berbeda.

4.1.4 Analisis Tempat Parkir

Perencanaan parkir bertujuan untuk menciptakan alur sirkulasi dan pergerakan kendaraan yang efektif dan efisien, dengan pertimbangan:

- Penempatan parkir tidak terlalu jauh dari pusat kegiatan
- Alur sirkulasi yang mudah, jelas dan terarah.
- Dapat menampung jumlah kendaraan yang diperkirakan maksimum.
- Memperhatikan ukuran dan jenis kendaraan dalam menentukan luas tempat parkir
- Memperhatikan keamanan yang baik dan terlindungi dari panas sinar matahari.
- Memperhatikan penerangan cahaya buatan khususnya pada malam hari.

Dalam menentukan luasan parkir yang dibutuhkan pada rencana perancangan Sanggar Seni dan Kretaivitas Anak ini harus memperhitungkan banyaknya jumlah pengunjung atau pelaku di dalam kawasan. Asumsi jumlah anggota sanggar 50 orang dan jumlah pegawai 15 orang, dengan perbandingan yang menggunakan mobil 25 %, sepeda motor 50 %, sepeda 15 % dan angkutan umum 10 %.

Tabel 4.1 Analisis Besaran Parkir

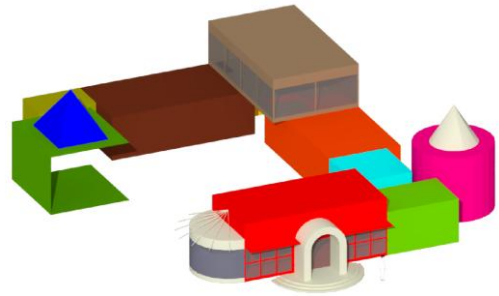
Parkir	Luasan per unit	Jumlah Unit	Total luasan
Motor 25% dari pelaku	$2.7 \times 5 = 13 \text{ m}^2$	13	169 m^2
Mobil 50% dari pelaku	$1 \times 2 = 2 \text{ m}^2$	25	50 m^2
Sepeda 15% dari pelaku	$1 \times 2 = 2 \text{ m}^2$	8	16 m^2
Jumlah			235 m^2

Sumber : Analisis, 2011

4.2 Analisis Bentuk Bangunan

Alternatif 1 :

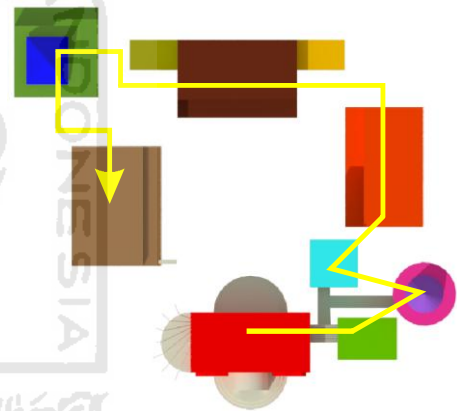
Alternatif pertama kurang baik karena adanya gubahan yang berada di lantai 2. Kurang baik karena akan mengurangi safety building yang ada pada bangunan.



Gambar 4.4 Alternatif 1
Sumber : Analisis, 2011

Alternatif 2 :

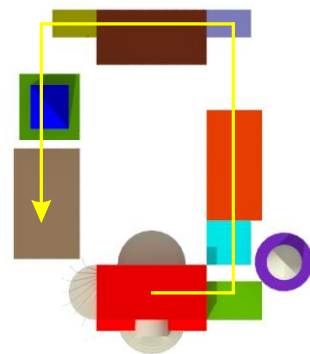
Pada susunan ini semua ruangan dibiarkan memencar atau berhamburan terkesan seperti diberantakan. Pada bangunan ini semua ruangan berada di lantai satu. Merupakan penataan massa dengan Organisasi terpusat.



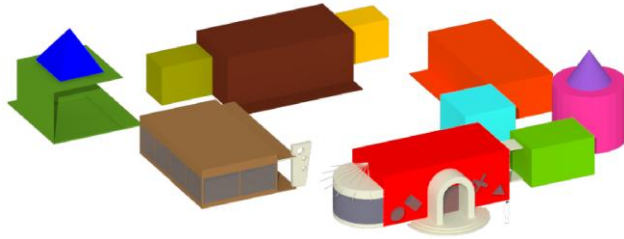
Gambar 4.5 Alternatif 2
Sumber : Analisis, 2011

Alternatif 3 :

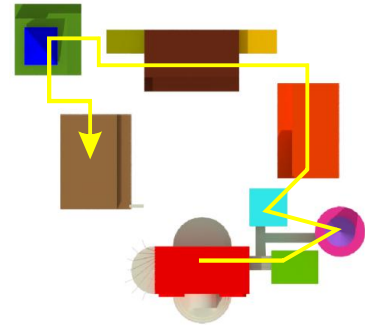
Alternatif ketiga kurang baik karena gubahan- gubahan massa tertata dengan rapi sehingga kurang memunculkan kesan dinamis. Sedangkan sifat anak-anak salah satunya adalah bergerak dinamis. Pergerakan yang dinamis jg dapat memicu kreativitas anak.



Gambar 4.6 Alternatif 3
Sumber : Analisis, 2011



Gambar 4.7 Alternatif 2
Sumber : Analisis, 2011



Gambar 4.8 Alternatif 2
Sumber : Analisis, 2011

Dari ketiga alternatif tersebut yang terbaik adalah alternatif ke dua.

Alasan :

Karena penataan massa pada alternatif ke dua sangat mendekati dengan karakteristik anak.

penataan masa yang memencar dan berantakan menimbulkan kesan dinamis pada anak-anak, dari pada penataan massa yang hanya lurus- lurus saja akan kurang menampung sifat dinamis anak. Bangunan yang hanya berlantai satu memiliki safty building yang lebih dari pada bangunan berlantai banyak, karena usernya adalah anak- anak.

4.3 Analisis Ruang

4.3.1 Analisis Pelaku, Aktivitas, Kebutuhan Ruang, Sifat dan Syarat Ruang

Berdasarkan pelaku dan aktifitasnya, pelaku pada Sanggar Seni dan Kreativitas Anak dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu:

a. Pengunjung

Pengunjung pada Sanggar Seni dan Kreativitas Anak terdiri dari :

- Anak anggota sanggar, yaitu anak yang terdaftar sebagai anggota sanggar berusia 4 – 12 tahun.

- Orang tua/ pengasuh, yaitu orang tua dari anak-anak anggota sanggar yang mengantar, menjemput atau menunggui anaknya.
- Masyarakat umum, yaitu orang yang berkunjung ke sanggar pada waktu-waktu tertentu, seperti pada saat adanya *event-event*.

b. Pengelola

Pengelola merupakan pihak yang mengelola Sanggar Seni dan Kreativitas Anak yang terdiri dari :

- Pimpinan, yaitu orang yang bertanggung jawab atas semua kegiatan di Sanggar.
- Pengajar/ Pelatih, yaitu orang yang mengajar atau melatih dan mengawasi anak-anak anggota Sanggar.
- Bagian tata usaha, yaitu kelompok orang yang mengatur administrasi Sanggar.
- Bagian kewan, yaitu orang yang memiliki tanggung jawab dalam menjaga keamanan Sanggar.
- Bagian kebersihan, yaitu orang yang bertanggung jawab dalam memelihara kebersihan Sanggar.

Tabel 4.2 Analisis Pelaku, Aktivitas, Kebutuhan Ruang, Sifat Ruang dan Syarat Ruang

Fungsi	Aktivitas	Keb. Ruang	Sifat Ruang				Syarat Ruang			
			publik	Semi publik	privat	servis	Pencahayaannya alami	Pencahayaannya buatan	Penghawaannya alami	Penghawaannya buatan
Kegiatan Utama										
Sanggar Lukis	Melukis	Ruang Lukis			■		■	■	■	■
	Menyimpan barang	Gudang				■	■	■	■	■
	MCK	KM/ WC				■	■	■	■	
Sanggar Tari	Menari	Ruang Tari			■		■	■	■	■
	Menyimpan barang	Gudang				■	■	■	■	
	Mengganti pakaian	Ruang Ganti				■	■	■	■	

	MCK	KM/WC				■	■	■	■		
Sanggar Musik	Bermain musik	Ruang musik			■		■	■	■	■	
	Menyimpan barang	Gudang				■	■	■	■		
	MCK	KM/WC				■	■	■	■		
Kegiatan Pengelola											
Pengelola	Bekerja	Ruang Pimpinan			■		■	■	■	■	
		Ruang Pegawai		■			■	■	■	■	
	Rapat	Ruang rapat			■		■	■	■	■	
	Penyimpanan	Gudang				■	■	■	■		
	Terima tamu	Resepsionis		■				■	■	■	■
		Ruang Tunggu		■				■	■	■	■
	MCK	KM/WC					■	■	■	■	
Menyimpan alat kebersihan	Janitor					■	■	■	■		
Utilitas	Elektrikal/ mekanikal	Ruang Genset				■	■	■	■	■	
		Ruang petugas			■		■	■	■	■	
Keamanan	Menjaga keamanan	Pos jaga				■	■	■	■	■	
Kegiatan Penunjang											
Pameran	Pementasan, Pameran.	Auditorium	■				■	■	■	■	
Bermain	Bermain	Area bermain, taman	■				■	■	■	■	
Cafetaria	Makan	Ruang makan	■				■	■	■	■	
	Memasak	Dapur				■	■	■	■	■	
Mushalla	Shalat	Ruang shalat	■				■	■	■	■	
	Wudhu	Tempat wudhu	■				■	■	■	■	
MCK	MCK	KM/WC				■	■	■	■		

Sumber : Analisis, 2011

Tabel 4.3 Analisis Luasan Ruang

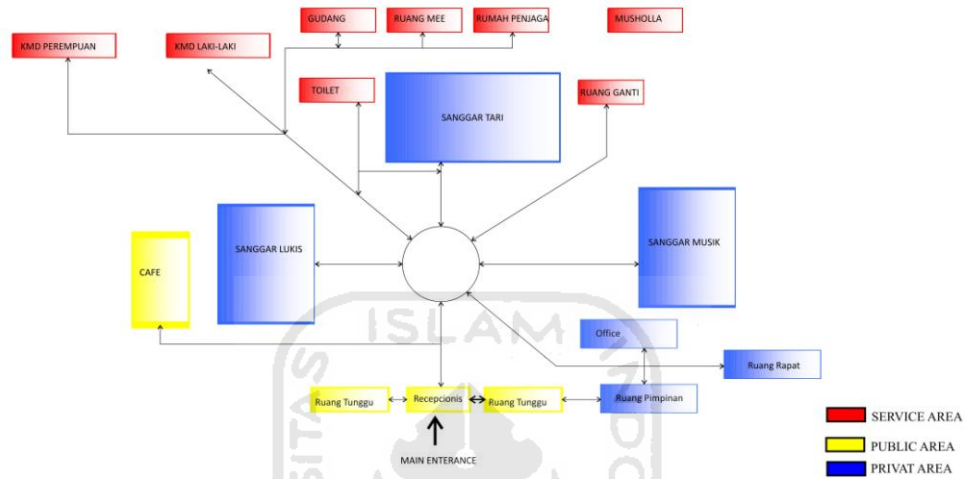
Keb. Ruang	Studi Besaran Ruang	Luasan ruang min
Sanggar		
R. Lukis	Pelaku 15 anak + 1 pengajar. Kebutuhan ruang 2 ruang. Ruang difungsikan sebagai tempat melukis. Asumsi luas per anak $1,5 \times 1,5 = 2,25m^2$ Luas ruang untuk 15 orang = $2.25 \times 15 = 33.75m^2$	$33.75 \text{ m} + \text{sirkulasi } 50\% = 50 \text{ m}^2$ Luasan untuk 2 buah ruang : 100 m^2
R. Tari	Pelaku 15 anak + 1 pengajar. Kebutuhan ruang 2 ruang. Ruang difungsikan sebagai tempat latihan. Merentangkan tangan anak-anak : $1,5 \times 1,5 = 2,25m^2$ Luas ruang untuk 15 orang = $2.25 \times 15 = 33.75m^2$ Merentangan tangan orang dewasa : $1,75 \times 1,75 = 3,1m^2$	$39.1 \text{ m} + \text{sirkulasi } 50\% = 59 \text{ m}^2$ Luasan untuk 2 buah ruang : 118 m^2
R. Musik	Pelaku 15 anak + 1 pengajar. Kebutuhan ruang 2 ruang. Ruang difungsikan sebagai tempat latihan. Asumsi luas per anak $1,5 \times 1,5 = 2,25m^2$ Luas ruang untuk 15 orang = $2.25 \times 15 = 33.75m^2$	$33.75 \text{ m} + \text{sirkulasi } 50\% = 50 \text{ m}^2$ Luasan untuk 2 buah ruang : 100 m^2

Pengelola		
R. Pimpinan	<p>Pelaku 1 orang, kebutuhan ruang 1 buah. Ruang difungsikan sebagai area kerja dan menerima tamu.</p> <p>1 meja kerja : $0,8 \times 1,2 = 0,96$ 1 kursi kerja : $0,6 \times 0,6 = 0,36$ 2 kursi : $2 (0,5 \times 0,5) = 0,125$ 1 lemari : $0,6 \times 2 = 1,2$ Ruang tamu : $3 \times 3 = 9\text{m}^2$</p>	<p>11.645 m + sirkulasi 30 % = 16 m²</p>
R. Staff	<p>Pelaku 2 orang, kebutuhan ruang 1 buah. Ruang difungsikan sebagai area kerja dan r.administrasi.</p> <p>2 meja kerja : $2 (0,8 \times 1,2) = 1,92$ 2 kursi kerja : $2 (0,6 \times 0,6) = 0,72$ 4 kursi : $4 (0,5 \times 0,5) = 1$ 3 lemari : $3 (0,6 \times 2) = 3,6$</p>	<p>7,24 + sirkulasi 30% = 10m²</p>
R. Rapat	<p>Asumsi pengguna 10 orang, kebutuhan ruang 1 buah. Ruang difungsikan sebagai ruang pertemuan.</p> <p>10 kursi : $10 (0,5 \times 0,5) = 2,5$ 1 meja : $6 \times 3 = 18$ 1 lemari : $0,6 \times 2 = 1,2$</p>	<p>21,7 + sirkulasi 30% = 14 m²</p>
R. Tunggu	<p>Asumsi pengguna 20 orang. Luas gerak 1,4 m²/orang</p>	<p>28 m² + sirkulasi 30% = 36 m²</p>
Resepsionis	<p>Luas minimal area ruang resepsionis: $261,8 \times 261,8 = 68539,24 = 7 \text{ m}^2$ (Panero, Julius) luasan untuk 2 orang adalah $2 \times 7 \text{ m}^2 = 14 \text{ m}^2$</p>	<p>14 m² + sirkulasi 30% = 18m²</p>
Penunjang		
Mushalla	<p>Tempat Shalat : $1 \times 0,8 = 0,8 \text{ m}^2/\text{orang}$, asumsi pengguna ada 20 orang, jadi $20 \times 0,8 = 16 \text{ m}^2$. Tempat wudhu pria : $0,8 \times 0,8 = 0,64 \text{ m}^2/\text{orang}$, ada 5 tempat wudhu, jadi $0,64 \times 5 = 3,2 \text{ m}^2$. Tempat wudhu wanita : $0,8 \times 0,8 = 0,64 \text{ m}^2/\text{orang}$, ada 5 tempat wudhu, jadi $0,64 \times 5 = 3,2 \text{ m}^2$.</p>	<p>22,4 m² + sirkulasi 30% = 30 m²</p>
Cafeteria	<p>1 meja untuk 4 orang = $1,25 \times 1,50 = 1.875 \text{ m}^2$. 4 kursi : $4 (0.5 \times 0.5) = 1$ 4 set : $4 \times 2.875 = 11.5$ Luas minimal area masak: $150 \times (60+120+60) = 36000 = 3,6 \text{ m}^2$ Luas minimal area cuci: $2,2 \text{ m} \times 2,4 \text{ m} = 5,3 \text{ m}^2$ (Panero, Julius)</p>	<p>20.4 m² + sirkulasi 50% = 31 m²</p>
Servis		
KM/WC	<p>1 km/wc = $1,5 \times 2 = 3 \text{ m}^2$. Jumlah KM/WC = 15, jadi luas keseluruhan $3 \times 15 = 45 \text{ m}^2$.</p>	<p>45 m² + sirkulasi 30% = 59 m²</p>
Gudang	<p>Asumsi kebutuhan besaran ruang : $3 \times 3 = 9 \text{ m}^2$</p>	<p>9 m² + sirkulasi 30% = 12 m²</p>
R. Ganti	<p>Luas minimal area kamar ganti: $147,3 \times 91,4 = 13463,22 = 1,3 \text{ m}^2$ (Panero, Julius) 1 buah loker = $0,5\text{m} \times 2\text{m} = 1\text{m}$ Luas keseluruhan R. Ganti untuk 4 orang = $(4 \times 1,3\text{m}^2) + 1 \text{ m}^2 = 6.2 \text{ m}^2$ Jumlah r.ganti = 8. jadi luas keseluruhan $8 \times 6,2 =$</p>	<p>49,6 + sirkulasi 50% = 74.4m²</p>

	49.6 m ²	
R. Genset	Mesin genset typical 4-71 (13in x 84in) = 3m x 4m = 12 m ²	12 m ² + sirkulasi 30% = 16 m ²

Sumber : Analisis, 2011

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan ruang dan sifat ruang maka didapatkan konsep organisasi ruang sebagai berikut :

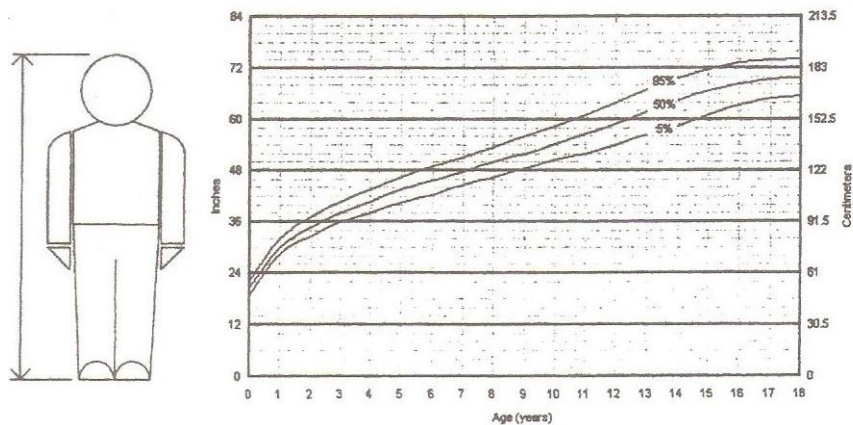


Gambar 4.9 Analisis Organisasi Ruang

Sumber : Analisis, 2011

4.4 Analisis Standar Anatomi Tubuh Anak

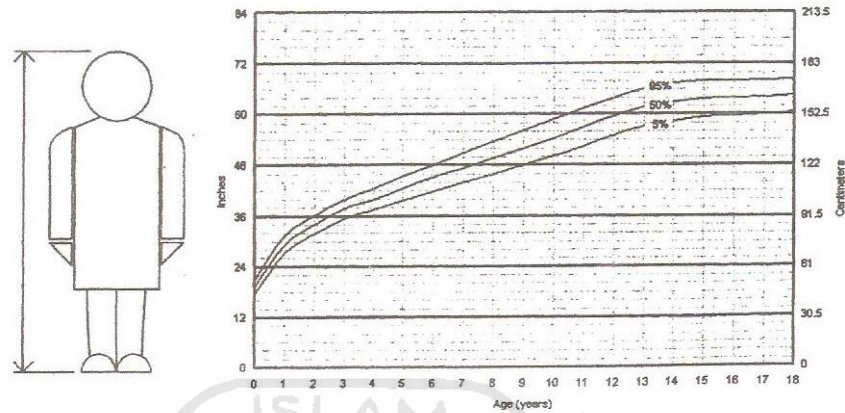
Height (Including Infant Length) – Boys



Gambar 4.10 Standar Tinggi Anak Laki-Laki

Sumber : Standard for Kids

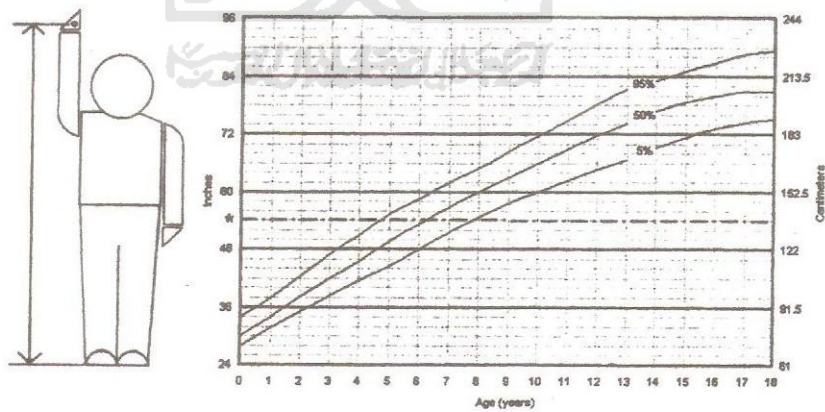
Height (Including Infant Length) – Girls



Gambar 4.11 Standar Tinggi Anak Perempuan
Sumber : Standard for Kids

Standar ketinggian anak ini fungsinya sebagai pedoman desain yang paling dasar. Agar bangunan dapat berfungsi maksimal untuk anak- anak.

Vertical Reach to Grip



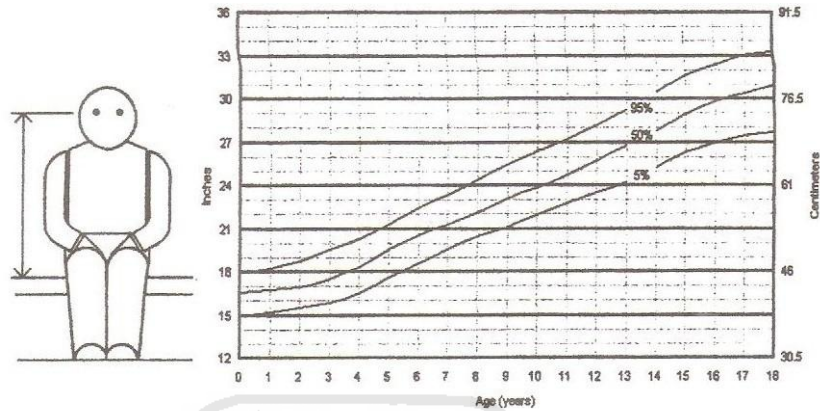
* This is the maximum height at which elements may be mounted and still meet ADA accessibility standards for adults.

Gambar 4.12 Standar Tinggi Anak Perempuan
Sumber : Standard for Kids

Standar pencapaian tangan anak-anak ini fungsinya untuk melihat karakter jarak maksimal jangkauan tangan anak- anak. Pedoman ini sangat penting ketika nanti akan mendesain ruangan-ruangan

sanggar agar anak-anak dapat meletakkan dan mengambil barang-barang yang mereka butuhkan.

Seated Eye Level

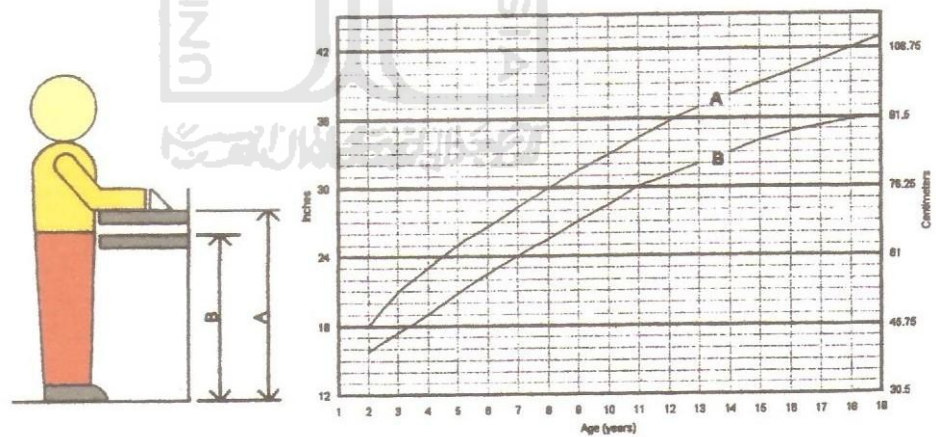


Gambar 4.13 Standar Posisi Level Mata

Sumber : Standard for Kids

Standar posisi level mata anak-anak ketika dalam posisi duduk ini juga dibutuhkan dalam mendesain ruang sanggar tari dan lukis.

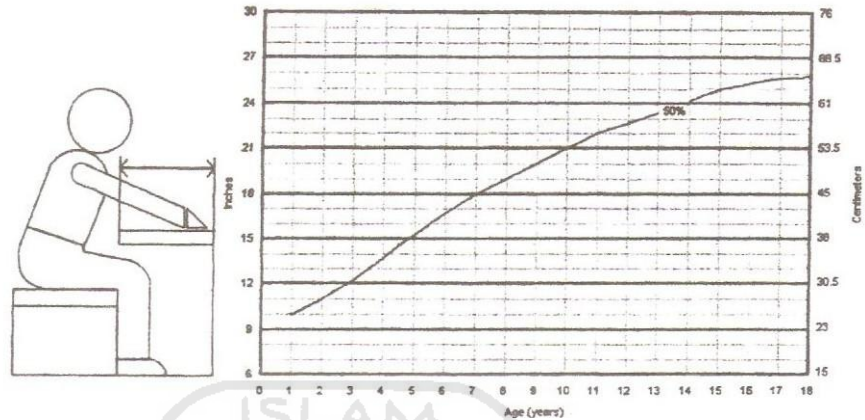
Standing Worktop Heights



Gambar 4.14 Standar Tinggi Meja

Sumber : Standard for Kids

Seated Worktop Depth

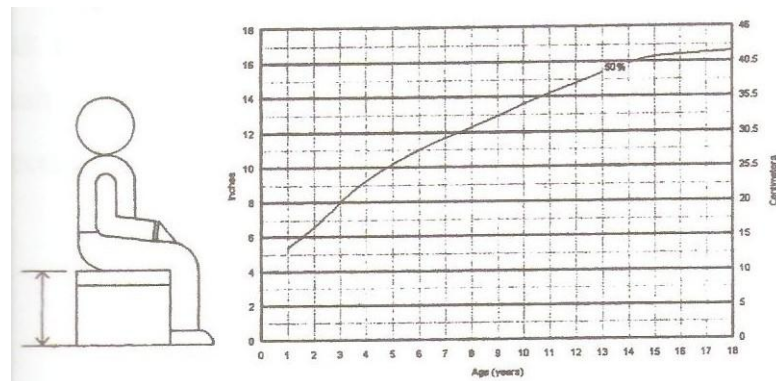


Gambar 4.15 Standar Tinggi Meja

Sumber : Standard for Kids

Fungsi standar di atas adalah untuk mendesain meja pada area sanggar lukis. Karena saat melukis anak-anak menggunakan meja yang harus didesain nyaman mungkin. Jadi posisi meja tidak terlalu tinggi ataupun terlalu rendah sehingga membuat tubuh anak-anak kesulitan atau cepat lelah.

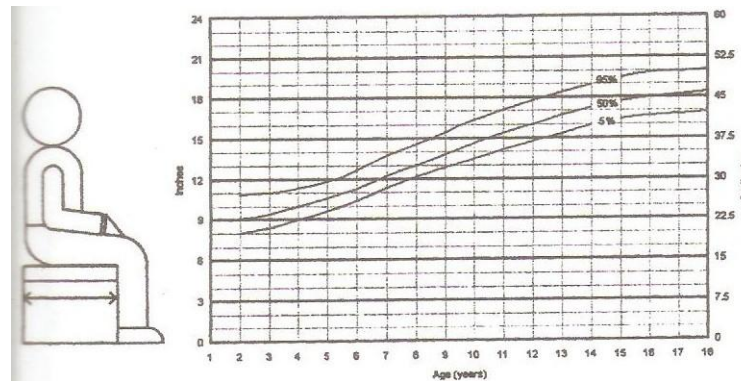
Seat Height



Gambar 4.16 Standar Seat Height

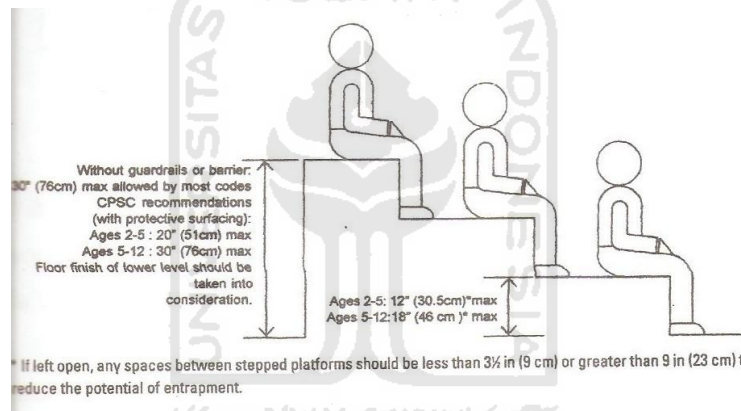
Sumber : Standard for Kids

Seat Depth



Gambar 4.17 Standar Seat Depth
Sumber : Standard for Kids

Platform Height



Gambar 4.18 Standard Platform Height
Sumber : Standard for Kids

Pada area pertunjukan atau mini amphitheater tempat duduk bisa dibuat permanen dan berundak supaya semua audience bisa melihat pertunjukan dengan jelas. Maka perlu di desain area duduk yang nyaman bagi anak- anak.

4.5 Analisis Karakter Anak

4.5.1 Dinamis

Menurut KBBI (Kamus besar Bahasa Indonesia), **dinamis** berarti penuh semangat, bergerak, seperti karakter anak yang suka bergerak tanpa mau dibatasi. Dinamis dalam arsitektural diartikan sebagai sebuah gerak.

Penerapan karakteristik dinamis pada site dengan membuat masa bangunan yang memencar, dengan begitu mereka dapat bergerak dinamis untuk mencapai ruang satu ke ruang yang lainnya.

4.5.2 Imajinatif

Imajinatif menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) yaitu sesuatu yang bersifat khayal, mempunyai atau menggunakan imajinasi. Anak pada usia anak-anak adalah anak yang senang mengkhayal, dan pada proses inilah anak mengalami proses pembelajaran secara non formal. Pada umumnya anak senang mengkhayalkan sesuatu dari apa yang ia lihat, ia dengar, dan ia sentuh. Sehingga, secara arsitektural diharapkan ruang-ruang yang tercipta di panti asuhan ini dapat menstimulan daya imajinasi anak sebagai proses perkembangan kecerdasannya.

Stimulan daya imajinasi pada ruang diwujudkan dalam :

1. Permainan warna (imajinasi melalui visual)
2. Permainan tekstur kasar dan halus dari material penutup (imajinasi melalui sentuhan);

Analisis Warna (Imajinatif melalui Visual)

Salah satu karakter anak adalah imajinatif. Imajinasi anak dapat dikembangkan melalui beberapa cara, seperti yang telah disebutkan pada analisis imajinatif. Warna adalah sesuatu yang berhubungan dengan emosi manusia dan dapat menimbulkan pengaruh psikologis. Sebagai contoh, kita

dapat merasa nyaman, bosan, maupun panas dengan adanya warna. Tiap warna memiliki karakteristik yang berbeda, antara lain:

Tabel 4.4 Analisis Karakteristik Warna

No.	Nama Warna	Kategori Warna	Karakteristik Warna	Penerapan dalam Perancangan
1	Merah	Primer	Berkesan aktif, dinamis, memotivasi diri, menghangatkan, namun juga merangsang emosi, antusias.	Ruang resepsionis (main entrance), untuk warna mencolok pada salah satu bangunan.
2	Biru	Primer Dingin	Kedamaian, tenang, tertutup, kesetiaan, kejujuran, menyejukkan, bijaksana, dinamis, dramatis.	Sanggar Lukis dan Kamar Mandi Anak Laki- laki
3	Kuning	Primer Panas	Melambangkan kecepatan, bebas, ceria, menaikkan mood, memberi inspirasi dan ide, terang, ringan, gembira, komunikatif, optimisme, energi, mengaktifkan memori otak.	Sanggar Tari
4	Hijau	Sekunder Dingin	Perhatian, empati, bersifat natural, menyeimbangkan emosi, berunsur keharmonisan alam, tenang, ramah, mengurangi depresi.	Sanggar Musik
8	Putih	Warna Kutub Dingin	Bersih, sterill, jujur, kaku, segar, jernih.	Toilet dan ruang ganti

9	Abu-abu	Warna Tanggung (Tone)	Kepercayaan, independent, stabil, konsentrasi, kaku, kritis, tidak komunikatif.	Ruang Kepala dan Ruang Rapat
10	Coklat	Sekunder, Netral	Natural, hangat, dan bersahabat, tertib.	Ruang Kantor
12	Merah Muda (pink)	Tersier	Mencintai, hangat, emosional, simpati, tidak dewasa.	Kamar mandi anak perempuan

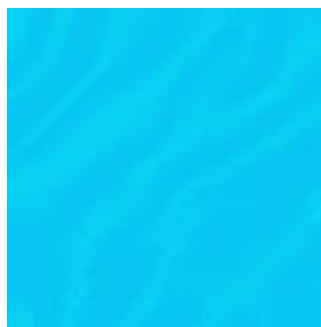
Sumber : Analisis dan <http://vhianzhee.wordpress.com>, 2011

Penerapan-penerapan warna dalam perancangan tidak sepenuhnya, namun dipadupadankan dengan warna lain, agar tercipta keharmonisan dan keselarasan warna dalam membentuk suasana ruang. Sebagian besar warna tersebut diterapkan untuk bermacam-macam ruang.

Analisis Tekstur (Imajinatif melalui Sentuhan)

Aspek tekstur merupakan salah satu bagian dalam penyampaian kesan bentuk arsitektur. Bentuk arsitektur dapat dipertegas dan dikaburkan melalui tekstur yang digunakan. Tekstur dibagi menjadi :

1. Tekstur Halus : Berkesan lembut, intim dan akrab.
 Penerapan : Pada ruang-ruang indoor dan ruang yang tingkat aktivitasnya rendah seperti di ruang sanggar.



Gambar 4.19 Material Tekstur Halus
 Sumber : google.com/material 3Dmax, 2011

2. **Tekstur Kasar** : Berkesan kuat dan dinamis.
Penerapan : Pada ruang-ruang luar.



Gambar 4.20 Material Tekstur Kasar

Sumber : google.com/material 3Dmax, 2011

4.6 Kesimpulan

- Bentuk bangunan merupakan transformasi dari permainan anak Froeble Block.
- Warna tiap massa bangunan berbeda-beda disesuaikan dengan karakteristik warna dan fungsi bangunannya.
- Perancangan bangunan disesuaikan dengan karakteristik anak, misal; untuk penataan masa bangunan dibuat berantakan sehingga menimbulkan kesan yang dinamis.
- Furniture dan cat menggunakan bahan yang aman untuk anak.

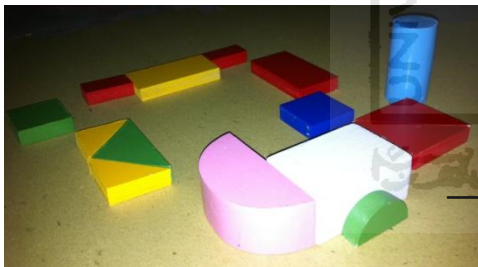
BAB 5

KONSEP

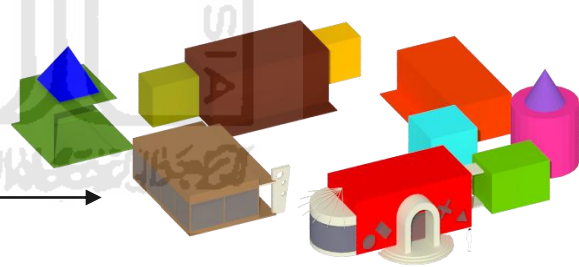
5.1. Konsep Gubahan Massa

Tata layout ruang kelas harus dapat mewakili filosofi pendidikan, yaitu tiap-tiap anak akan mempelajari hak yang sama, ditempat yang sama dan dengan tenaga pengajar yang sama, sehingga design bangunan tidaklah monoton, dari segi warna maupun penataan ruangnya, karena anak- anak akan cepat bosan dengan nuansa ruang yang tidak dinamis. Maka gubahan masa pada bangunan ini akan disusun secara acak atau memencar agar anak-anak dapat bergerak dinamis.

Bentuk gubahan massa diambil dari transformasi bentuk mainan anak froebel block yang kemudian disusun- susun untuk membentuk gubahan massa yang memunculkan kesan dinamis dan aman bagi anak-anak.



Gambar 5.1 Froebel Block
Sumber : Konsep, 2011



Gambar 5.2 Konsep Gubahan Massa
Sumber : Konsep, 2011

5.2. Konsep Tata Ruang

Pada dasarnya manusia memiliki keterkaitan dengan ruang luar (outdoor environment), terutama ketika masih anak-anak. Sehingga adanya ruang luar yang terkoneksi langsung dengan ruang dalam sangat baik supaya nuansa ruang luar tetap dapat dirasakan dan hadir di dalam ruang dalam. Misalnya design ruang sanggar yang menghadap ke taman atau playground atau kolam, sehingga meskipun berada di ruang dalam user tetap bisa merasakan kesegaran ruang luar

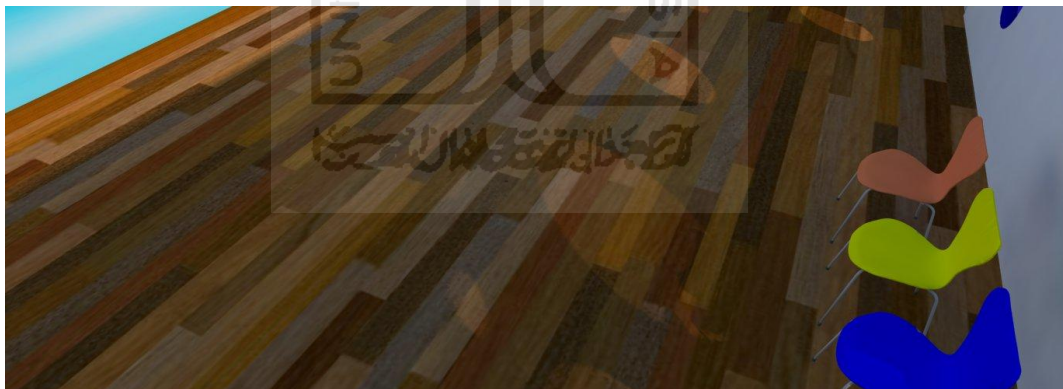
Hal yang tidak kalah penting adalah adanya keterkaitan antara seluruh pengguna fasilitas ini. Sehingga walaupun terbagi menjadi beberapa sanggar anak-anak tetap dapat bersosialisasi antar sanggar dikarenakan adanya aktifitas bersama misalnya bermain yang dimana ruang bermain hanya ada si satu tempat dan digunakan bersama-sama.

5.3. Konsep Bentuk Ruang

Anak-anak membutuhkan suasana ruang yang fleksibel untuk memenuhi rasa aman, bebas, nyaman dalam ruang. Ruang yang memudahkan anak untuk bergerak dan beraktifitas.

a. Lantai

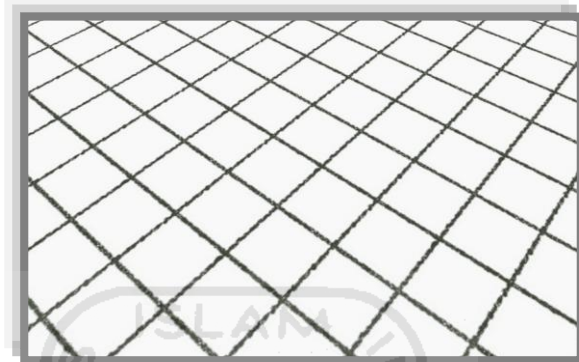
Lantai disesuaikan dengan fungsi kegiatan yang ada di dalamnya. Untuk sanggar seni musik dan tari menggunakan lantai parquet sebagai finishing lantai. Lantai parquet berkesan hangat, mudah dibersihkan, permukaannya halus dan tidak licin sehingga lebih aman jika digunakan bagi anak-anak. Lantai kayu juga baik dalam menyerap bunyi.



Gambar 5.3 Lantai Parquet

Sumber : Konsep, 2011

Untuk sanggar lukis menggunakan lantai keramik agar mudah dibersihkan. Lantai keramik yang digunakan adalah yang warna netral seperti warna putih untuk mengimbangi warna dinding dan perabot yang berwarna-warni agar terkesan tidak sempit dan tidak membuat mata cepat jenuh.



Gambar 5.4 Lantai Keramik

Sumber : Konsep, 2011

b. Dinding

Dinding yang dibuat lebih multifungsi seperti dinding sebagai display karya anak, dinding sebagai tempat berkreasi anak, dinding yang dijadikan tempat penyimpanan barang.

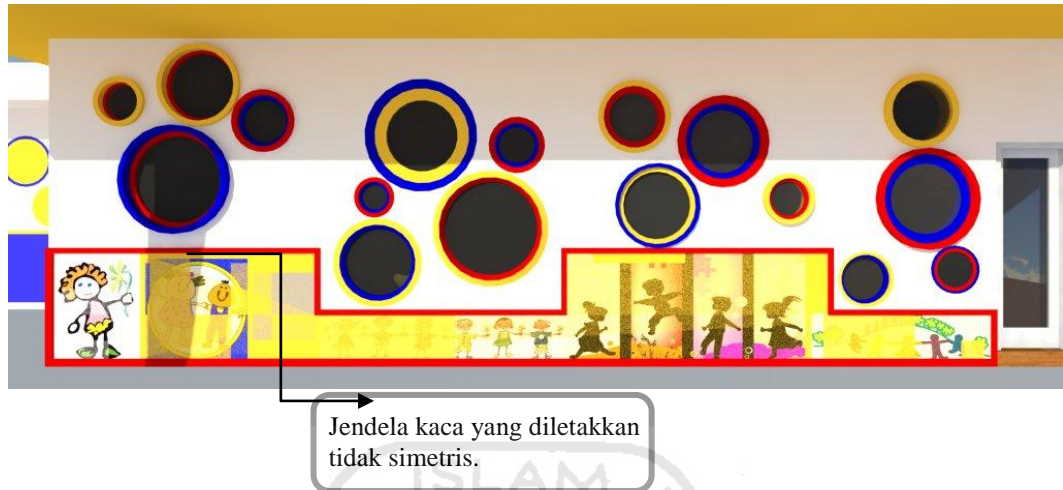


Dinding sebagai display karya seni anak

Gambar 5.5 Dinding sebagai Display Karya Anak

Sumber : Konsep, 2011

Jendela kaca yang dibuat tidak simetris namun tetap memiliki kesatuan karena memiliki bentukan dasar yang sama (lingkaran).



Gambar 5.6 Perletakkan Jendela Kaca

Sumber : Konsep, 2011

c. Perabot

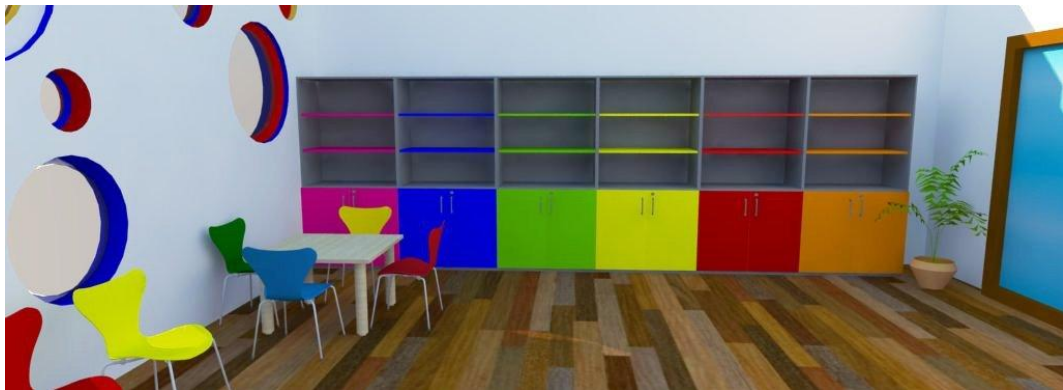
Pemilihan perabot disesuaikan ukurannya dengan anak-anak. Perabot bagi anak juga harus memperhitungkan kenyamanan dan keselamatan.



Meja dan kursi dengan ujung yang tidak runcing agar tidak berbahaya bagi anak, dan menggunakan finishing cat minyak sehingga mudah untuk dibersihkan.

Gambar 5.7 Perabot

Sumber : Konsep, 2011



Lemari tempat meletakkan barang dibuat berwarna warni

Gambar 5.8 Perabot

Sumber : Konsep, 2011

