BAB 3

Elaborasi Tema

3.1 Latar Belakang Tema

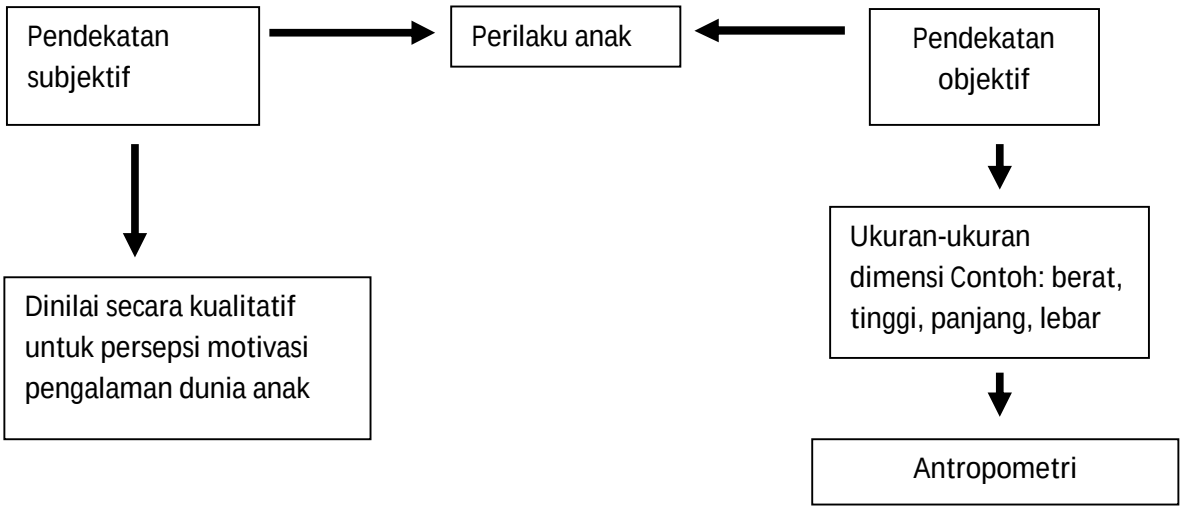
Metoda pendekatan perancangan yang diambil adalah pendekatan yang berorientasi pada anak, yang berarti menempatkan anak sebagai subyek pendidikan, dimana anak-anak sangat senang bermain sehingga dapat dicapai visi yang menciptakan lingkungan pendidikan yang rekreatif bagi anak-anak serta menciptakan sebuah lingkungan yang meningkatkan terjadinya interaksi yang positif.

Permasalahan sekarang adalah bagaimana merancang sebuah lingkungan yang cocok dengan karakteristik anak-anak dimana lingkungan tersebut penuh dengan eksplorasi dan kedinamisan, sehingga terbentuknya kualitas ruang yang baik bagi lingkungan pendidikan rekreatif untuk anak-anak.

Beranjak dari pemahaman diatas tepat kiranya tema yang diambil untuk proyek ini adalah *Arsitektur Rekreatif Edukatif.* Dimana bangunan yang akan dirancang nanti adalah bangunan yang berfungsi sebagai tempat bermain sekaligus mendidik khususnya untuk anak. Kata rekreatif ditulis terlebih dahulu karena bermain adalah cara yang efektif untuk belajar bagi anak-anak.

3.2 Tinjauan teoritis

Pendekatan terhadap perilaku anak:



Pada dasarnya dalam kehidupan anak terdapat dua proses yang beroperasi secara kontinu dan mempengaruhi, yaitu[4)]:

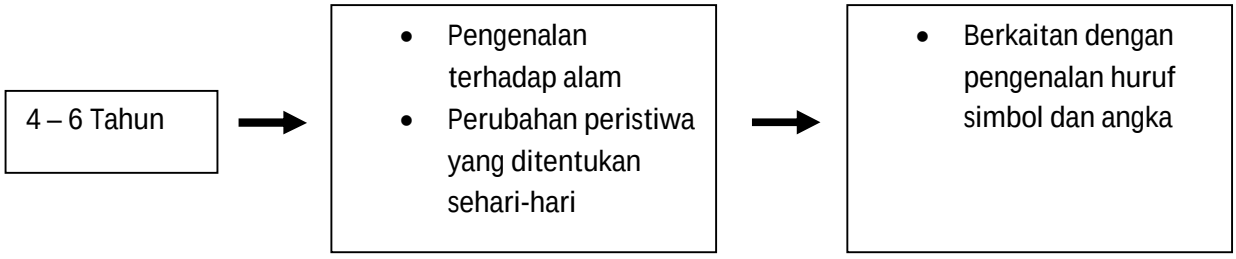
1. Pertumbuhan adalah perubahan psikologis : yaitu proses pematangan fungsi-fungsi fisik yang ditandai dengan perubahan berat panjang dan ukuran tubuh
2. Perkembangan adalah perubahan psikologis : yaitu proses pematangan fungsi-fungsi fisik dan fisis ditunjang oleh faktor-faktor lingkungan pada proses belajar, masa ini disebut masa kritis

Beberapa ahli menyatakan adanya masa-masa kritis pada masa perkembangan anak:

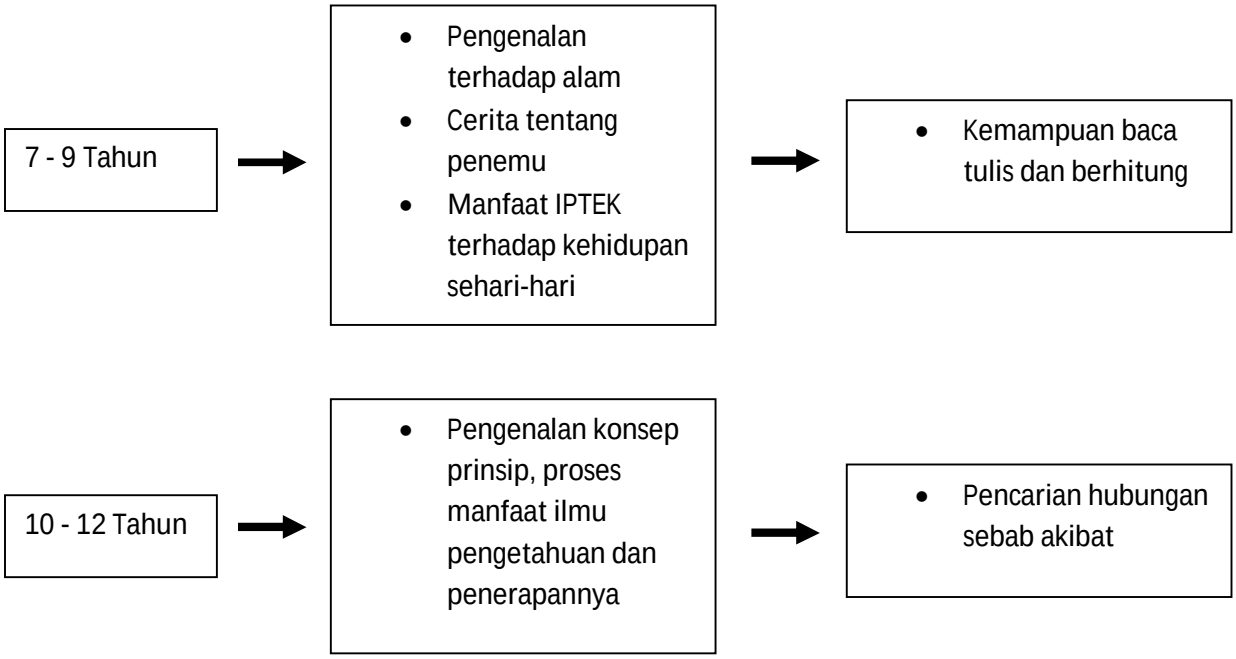
- E.L Thorendike *"Low of readiness* (hukum kegiatan) proses belajar akan berlangsung bila dilakukan pada saat anak siap menerima rangsangan tersebut
- L.H Blum : *development readios*. Kesiapan dalam perkembangan proses belajar berlangsung dengan baik bisa dilakukan bila saat anak siap
- R.J Havighurts " *Teachable movement* (saat peka belajar)
- Rangsangan dari luar dalam latihan proses bealajar akan berhasil dengan baik bila dilakukan pada masa yang tepat pada perkembangan anak, masa yang tepat tersebut adalah masa kritis.

Dari hal diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa anak yang siap menerima peragaan Ilmu pengetahuan adalah yang siap mendapatkan rangsangan dari luar, dalam bentuk latihan dan proses belajar yaitu pada masa kritis.

Perkembangan Kognitif Anak:



4) sumber, Museum ilmu pengetahuan Alam Untuk Anak, Tugas Akhir Deni Herdiani (2003) Jurusan Arsitektur UKA



3.3 Pengaruh Lingkungan Terhadap Perkembangan Anak[5)]

- Jean Piaget *(An Introduction to Piaget*). Pertumbuhan dan perkembangan anak dipengaruhi oleh
  ~Faktor bawaan atau keturunan
  ~Faktor lingkungan
  Intelejensia merupakan adaptasi organisme dengan lingkungan
- Sullivan, *Behaviorism*
  Perilaku anak dihasilkan oleh impuls-impuls dari dalamyang dirangsan g oleh pengaruh lingkungan dengan proses belajar yang dapat melalui pendidikan dengan pengasuha tertentu
- Anne Anastasia
  Faktor keturunan tidak berpengaruh langsung pada perilkau artinya pengaruh keturunan akan timbul apabila ada perantara berupa rangsangan dari lingkungan

Dari ketiga teori diatas menyimpulkan bahwa lingkungan sangat berpengaruh bagi perkembangan potensi anak, sehingga lingkungan harus bisa memberikan fasilitas yang dapat menimbulkan persyaratan yang menguntungkan bagi seluruh potensi anak.

5) sumber, pusat peragaan IPTEK, Tugas Akhir Nisa(1995) Jurusan Arsitektur ITB

3.4 Jenis permainan anak

Anak belajar dengan bermain, “play is a child way of learning” *(Richard Dattner, Design for play* (New York: Van Nostrand. Reinhold 1969). Dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk bemain, berarti memberikan kesempatan unytk beredukasi sekaligus kepada anak-anak.

Dalam lingkungan bermain anak pada dasarnya terdapat 4 elemen, yaitu:

1. Tempat untuk bermain
2. Waktu untuk bermain
3. Teman untuk bermain
4. Apa yang sebenarnya dilakukan

Keempat elemen ini mutlak diperlikan walaupun tak ada pendapat yang mengatakan bahwa anak adalah seorang yang jenius dalam bermain.

a. Bermain anak[7)]

- **Belajar dari permainan *(Learning by Playing)***

  Permainan seharusnya memiliki nilai seimbang dengan belajar. Anak dapat belajar melalui permainan (*learning by playing*). Banyak hal yang dapat anak pelajari dengan permainan, keimbangan antara motorik halus dan motorik kasar sangat memengaruhi perkembangan psikologi anak. Seperti kata Reamonn O Donnchadha dalam bukunya *The Confident Child* "Permainan akan memberi kesempatan untuk belajar menghadapi situasi kehidupan pribadi sekaligus belajar memecahkan masalah".

- **Permainan mengembangkan otak kanan**

  Disamping itu tentu saja anak mempunyai kesempatan untuk menguji kemampuan dirinya berhadapan dengan teman sebayanya dan mengembangkan perasaan realistis akan dirinya. Bermain melalui permaianan memberi kesempatan pada anak untuk mengembangkan otak kanan, kemampuan yang mungkin kurang terasah di sekolah maupun di rumah.

7) *Sumber Referensi: The Confident Child*, *Human Development*, *www.liputankita.com*

- **Permainan mengembangkan pola sosialisasi dan emosi anak**
  Dalam permainan kelompok, anak belajar tentang sosialisasi yang menenpatkan dirinya sebagai mahluk sosial. Anak mempelajari nilai keberhasilan pribadi ketika berhasil memasuki suatu kelompok. Ketika anak memainkan peran 'baik' atau 'jahat' membuat anak kaya akan pengalaman emosi, anak akan memahami perasaan yang terkait dari ketakutan dan penolakan dari situasi yang dia hadapi.

- **Jenis Permainan**

  Pada dasarnya, semua jenis permainan mempunyai tujuan yang sama yaitu bermain dengan menyenangkan. Yang membedakan adalah pengaruh atau efek dari jenis permainan tersebut. Ada dua jenis permainan, yaitu: Permainan Aktif dan Permainan Pasif. Permainan aktif dan pasif ini hendaknya dilakukan dengan seimbang.

a. Permainan Aktif

Permainan yang biasanya melibatkan lebih dari satu orang anak. Bentuknya bisa berupa olahraga yang bermanfaat untuk mengolah kemampuan kinestesik dan lebih jauh lagi bisa memotivasi anak untuk belajar meraih keunggulan, serta belajar bertahan dalam persaingan. Bentuk permainan seperti ini secara tidak langsung juga melatih aspek kognitif anak untuk belajar mengatur dan menentukan strategi dalam meraih kemenangan, serta mengasah aspek afektif anak untuk bersikap sportif dan belajar menerima kekalahan ketika ia gagal.



Gambar 3.1: Contoh bermain aktif

Kategori Permainan Aktif

- Permainan Olah raga (sport):

  Bagi orang dewasa, olah raga bukan lagi menjadi sebuah permainan tetapi sesuatu yang serius dan kompetitif. Namun bagi anak, olah raga bisa menjadi satu permainan yang menyenangkan yang mengandung kesenangan, hiburan, dan bermain, tetapi tidak juga terlepas dari unsur partisipatif dan keinginan untuk unggul.

  Dalam permainan olah raga anak mengembangkan kemampuan kinestetik dan pengembangan motivasi untuk menunjukkan keungulan dirinya (penekanan bukan pada persaingan tapi pada kemampuan) memberi kekuatan pada dirinya sendiri serta belajar mengembangkan diri setiap waktu.

- Permainan Perkelahian *(body Contact):*

  Jenis permainan ini termasuk permainan modern, tapi banyak orang tua maupun guru memandangnya skeptic dan cemas, ini beralasan dari efek yang mungkin serius. Permainan ini merupakan jenis permainan modifikasi yang menuntut keseriusan anak untuk memenuhi kebutuhan akan kekuasaan.

  Hal tersebut sehat dan positf bagi anak, berguna untuk menguji keunggulan dan kekuatan di lingkungan sekitar. Jenis permainan ini adalah untuk menguji kemampuan dan pemikiran anak dalam dunia nyata dengan segala akibatnya.

b. Permainan Pasif

permainan ini bersifat mekanis dan biasanya dilakukan tanpa teman yang nyata, bentuk konkretnya seperti main game. Jenis permainan seperti ini memiliki sisi positif dan negatif. Positifnya ialah anak bisa memiliki keterampilan tertentu yang bisa berproses menjadi sebuah keahlian tertentu, sehingga bermanfaat untuk kehidupannya kelak. Main game di komputer biasanya membutuhkan keterampilan dan strategi yang tepat dari pemainnya Negatifnya ialah keranjingan dan ketergantungan berlebihan

bila tidak diatur dan dibatasi oleh orang tuanya. Secara mental dan psikologis pun, anak akan cenderung menuntut untuk selalu menjadi nomor satu, bersikap egoistis, selalu ingin berkuasa dan memegang kendali atas sesuatu baik dalam keluarga maupun ketika ia bermain dengan temannya. Ini terjadi karena ia terbiasa senantiasa menang menghadapi lawan pasifnya (seperti komputer). Sikap ini kemungkinan besar akan menjadikan anak tidak bisa menerima kekalahan dan kegagalan, serta kurang nyaman bersosialisasi. Dalam kondisi tertentu, ketergantungan terhadap permainan pasif bisa menghambat kreativitas anak. Anak menjadi kurang kreatif karena terbiasa dengan program yang sudah siap pakai.



Gambar 3.2: Contoh bermain pasif

Kategori Permainan Pasif

- **Permainan mekanis**

  Seiring perkembangan, jaman dan teknologi memberi pengaruh besar dalam perkembangan jenis permainan untuk anak. Alat teknologi canggih seperti komputer bukan lagi milik orang dewasa, tapi telah menjadi barang biasa buat anak-anak.

  Berbagai *games* atau permainan virtual telah tersedia di dalamnya (computer). Bermain computer tidak sama dengan bermain bersama teman, anak bermain sendiri dengan kesenangannya.

  Sisi negatif

  Sisi negatif permainan mekanis ini adalah kurangnya pembentukan sikap anak untuk menerima dan memberi (*take and give*). Anak memegang

kendali penuh atas 'teman mainnya' dan 'si teman mainnya' akan melakukan apapun yang diinginkan anak. Kendali penuh ini akan menimbulkan reaksi serius bila anak menyalurkannya dalam pertemanan di lingkungan sosialnya.

Sisi positif

Namun, hal positif anak memiliki keterampilan komputer yang akan diperlukan anak sebagai sarana hidupnya.

- **Permainan fantasi**

  Fantasi merupakan praktik permainan yang khusus dilakukan sendiri. Anak dapat membentuk dunia sesuai dengan keinginannya (imaginasi). Sebaiknya, orang tua tidak memaksa anak untuk selalu bermain dengan teman-temannya karena akan menciptakan kesan bahwa bermain sendiri itu salah.

  Permainan fantasi selain proses kreatif mengembagkan kemampuan sisi otak kanan, juga untuk pembentukan kecerdasan interpersonal.

Bermain merupakan proses alamiah dan naluriah yang berfungsi sebagai nutrisi dan gizi bagi kesehatan fisik dan psikis anak dalam masa perkembangannya. Aktivitas bergerak *(moving)* dan bersuara *(noise)* menjadi sarana dan proses belajar yang efektif buat anak, proses belajar yang tidak sama dengan belajar secara formal di sekolah. Bisa dianalogikan bahwa bermain sebagai sebuah **praktik dari teori sosialisasi dengan lingkungan anak.**

3.4 Interpretasi Tema

Arsitektur Rekreatif Edukatif

- Arsitektur sebagai wadah yang menyediakan tempat untuk bermain sekaligus mendidik khususnya bagi anak-anak.
- Pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan terhadap perilaku anak-anak
- Pendekatan terhadap anak dilakukan karena bangunan yang akan dibuat lebih ditujukan untuk anak-anak.

Alasan Pengambilan **Arsitektur Rekreatif Edukatif**

- Anak-anak lebih senang bermain walaupun sedang belajar
- Menerapkan arsitektur pada hal yang bersifat menghibur namun mempunyai sisi edukasi
- Membuat ruang yang membuat anak-anak memainkan perannya terhadap ilmu pengetahuan

3.5 Studi Banding Tema

1. Kidzania

Lokasi : Jalan Jendral Sudirman Kav. 52-53 Jakarta Selatan, Pacific Place Mall Lantai 6



gambar 3.3 : kidzania

- Kidzania merupakan tempat bermain anak yang mempunyai konsep rekreatif dan edukatif
- Disini anak-anak diajak bermain untuk memainkan peran seperti orang dewasa. Dengan tujuan agar anak-anak dapat merealisasikan cita-citanya dan lebih siap saat dewasa nanti.
- KIDZANIA dibangun khusus menyerupai replika sebuah kota yang sesungguhnya, namun dalam ukuran anak-anak



Gambar3.4 : *suasana di kidzania*

Sumber: http://www.facebook.com/profile.php?ref=profile&id=1249907909#!/p

2. The Children Museum Science and Technology

Lokasi: Tech Valley, New York, Amerika

- Merupakan museum teknologi untuk anak yang mempunyai tema rekreasi.
- Mempunyai program pendidikan bekerja sama dengan sekolah-sekolah
- Di tempat ini anak-anak akan mendapatkan pengalaman baru mengenai IPTEK
- Di tempat ini anak-anak dapat memainkan peran sebagai peneliti ilmu pengetahuan

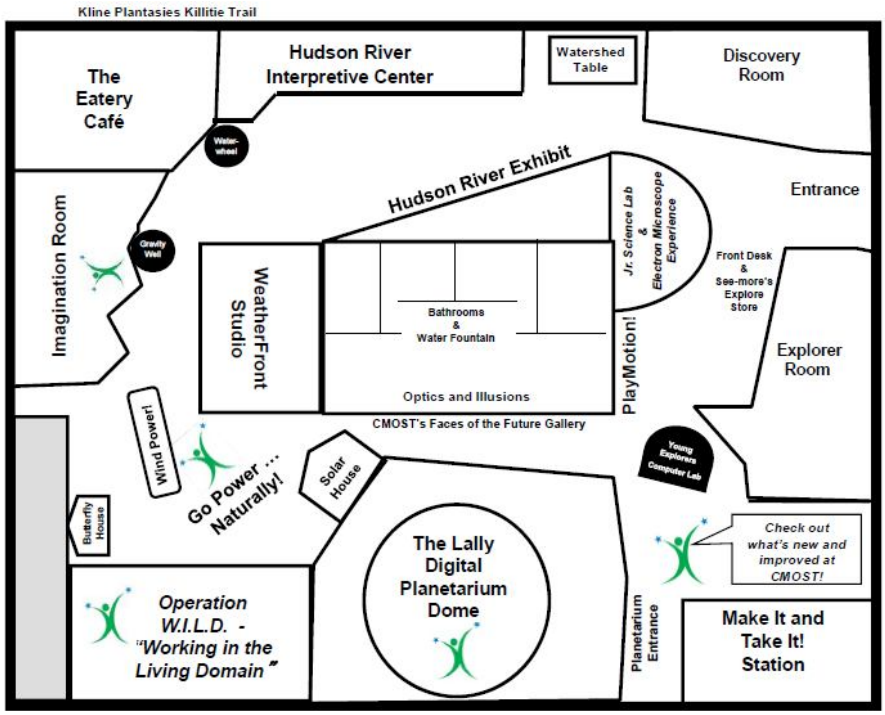




Gambar 3.5 : *Children Museum Science And Technology*

Sumber:: http://www.cmost.org/

PETA The Children Museum Science and Technology



Gambar 3.6 : *Children Museum Science And Technology*

Sumber:: http://www.cmost.org/