BAB III
INTERPRESTASI DAN ELABORASI TEMA

3.1 Kajian Pustaka

Tema yang akan diangkat pada fasilitas *Children's Center* ini adalah "Penerapan Fun pada lingkungan fisik bangunan Arsitektur yang tanggap terhadap perilaku dan karakteristik anak. sebagaimana kita ketahui bahwa *Fun* :

- adalah sesuatu yang membuat seseorang merasa nyaman, ceria bahagia
- Senda gurau, lelucon, kelakar, canda, gembira, jenaka
- *Enjoyment, pleasure, makes feel happy*
- *Behaviour or actives that are not serious but come from a sense of enjoyment*

Fun dalam hal ini adalah bangunan dengan konsep-konsep estetikanya yang dapat membantu meningkatkan daya kreativitas dan imajinasi juga kemandirian anak dimana anak usia 6 bulan sampai 6 tahun sebagai penggunan utama dengan segala persepsinya terhadap stimulant yang datang dari lingkungan sekitarnya dan kognitif map terhadap lingkungan sekitarnya

3.2 Interpretasi Tema

Tema yang diambil adalah fun, karena setiap anak itu unik walaupun pada dasarnya ada karakteristik umum pada anak-anak di tahapan usia bayi dan pada tahapan usia dini. Namun harus disadari bahwa pada masing-masing anak di tahapan bayi dan tahapan usia dini memiliki sifat yang berbeda-beda. Hal lain yang merupakan keunikan anak adalah temperamennya, ada anak yang mudah menyesuaikan diri, ada pula anak yang membutuh waktu lebih banyak untuk menyesuaikan diri dengan situasi baru. Sebagai contoh, ada anak yang bila datang terlambat, maka dia jadi merasa gelisah, sehingga mereka cenderung minta perhatian yang lebih dari anak-anak lain. Ada juga anak lain yang mengalami masalah-masalah mengutarakan diri, atau anak-anak yang kepekaannya amat tinggi, cengeng, atau anak-anak yang sangat kaku dan lain sebagainya. Karenanya semua lingkungan fisik yang berada disekitar anak harus bisa membuat anak senang *(fun*) dan dapat merangsang daya imajinasi anak.

1. Visual

   Susunan dan tata letak ruang menarik dan merangsang daya pikir anak, perbedaan ruang luar (*playground*) dan ruang luar terlihat secara jelas. *Fun* secara visual bisa meliputi :

a. Bentuk Ruang

- Sebuah bentuk ruang dapat mempengaruhi sifat, mental dan psikologis seorang anak
- Bentuk ruang yang menarik perhatian anak-anak adalah bentuk-bentuk yang aktraktif dan dinamis.
- Bentuk atraktif menurut Eugenia Santiesteban, (2003) adalah bentuk yang meniru bentuk-bentuk alam, cerita dongeng atau bentuk-bentuk imajinatif.
- Bentuk yang dinamis menurut Geoffery H. Barker (1989) adalah penggunaan bentuk-bentuk diagonal untuk kesan gerak yang kuat, seperti lingkaran, kotak, segitiga

Psikologi bentuk, pada dasarnya berakar pada simbolisme bentuk. Simbilisme bentuk sendiri mempunyai arti yang cenderung universal. Dapat dirasakan secara lebih langsung oleh kemampuan persepsi anak-anak yang lebih sensitif. Menurut David Fontana PhD dalam bukunya *The Secret Language of Symbol*. Ada beberapa bentuk dasar yang mempunyai makna-makna tertentu saat dipersepsi oleh orang :

- Lingkaran

  Tanpa awal maupun akhir merupakan lambang dari keseluruhan dari penyatuan diri dan lingkungan sekitar, perlindungan, kesempurnaan, dan lambang yang cenderung feminin dan mengayomi. Bentuk ini juga merupakan salah satu geometri yang paling mudah untuk dipersepsikan.
- Kotak

  Merepresentasikan stabilitas, keteraturan dan grounding terhadap bumi, dan cenderung digunakan dalam konteks yang lebih institusional.
- Segitiga

  Merepresentasikan perubahan dan dualitas
- Garis Vertikal

  Mengancam/mengungkung maskulinitas
- Garis Horisontal

  Tidak mengancam, feminitas, ketenangan
- Garis Melengkung

  Ritme , pergerakan, dan kebahagiaan.
- Sudut Tajam

  Dinamika , pemberontakan dan perubahan yang tiba-tiba.

b. Warna

Warna adalah salah satu sarana untuk melatih keutuhan persepsi anak terhadap ruang, karena berbagai kombinasinya dapat menghasilkan sejumlah petunjuk bagi anak-anak untuk memperkirakan jarak dan kedalaman. Suatu lingkungan yang dirancang dengan baik tidak hanya memberi kemudahan dalam belajar tetapi dapat mengurangi masalah-masalah perilaku yang negatif. Hal ini disebabkan warna dapat menimbulkan kesan-kesan tertentu dalam menciptakan suasana ruang dan juga warna dapat menimbulkan pengaruh terhadap jiwa anak-anak, baik secara langsung maupun tidak langsung, seperti gelisah, nyaman, panas dan sebagainya.

Warna dapat berperan dalam banyak hal antara lain :

- Stimuli, warna dapat berperan sebagai stimuli (rangsangan), dengan menggunakan warna-warna cerah yang disukai anak dan menarik perhatian seperti merah, kuning, orange pada ruang akan merangsang anak untuk beraktivitas dan berimajinasi
- Evaluasi perkembangan anak, warna merupakan sebuah elemen penting untuk menevaluasi perkembangan anak, misalnya anak-anak diberi benda-benda dengan bentuk sama tetapi warna berbeda atau sebaliknya, *puzzles,* berbagai figure dan sebagainya
- Memfokuskan dan mengalihkan perhatian, untuk memfokuskan anak pada sesuatu, berilah warna yang menarik perhatian dan sebaliknya bila ingin mengalihkan perhatian, berilah warna-warna yang tidak menarik perhatian anak, seperti abu-abu, coklat.
- Mengatur ruang agar tampak lebih luas atau mengecil, warna dingin bila digunakan untuk mewarnai ruangan akan memberikan ilusi jarak, akan terasa maju, sebaliknya warna hangat, terutama keluarga merah akan terasa seolah-olah objek kelihatan lebih besar dan ringan daripada sesungguhnya. Sementara warna gelap membuat mereka lebih kecil dan berat.
- Menciptakan rasa hangat, dingin, tenang dan riang, sebagai contoh penggunaan komposisi warna-warna cerah dan warna-warna kontras pada ruang akan menciptakan suasana gembira atau riang.

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 unsure suasana hanyalah faktor warna dan bentuk saja.

Berikut merupakan karakteristik warna yang umum digunakan dan kaitannya dengan anak-anak :

- Merah

  Menarik dan menstimulasi merepresentasikan kekuatan dan kehidupan juga pemberontakan dan kemarahan. Sebaiknya digunakan dalam jumlah kecil sebagai aksen, karena dalam jumlah yang banyak dapat membuat anak cenderung berlaku agresif, kecuali dalam gradasi yang lebih muda seperti koral atau pink. Penggunaan warna ini dalam jumlah kecil bagi kelompok usia infant juga disarankan, karena interaksi dengan warna primer membantu tumbuhnya persepsi warna mereka.
- Jingga

  Ekspansif, optimis, dan ceria. Dipercaya dapat menstimulasi nafsu makan. Anak-anak cenderung lebih nyaman menggunakan warna jingga yang lebih lembut. Warna ini juga cocok diterapkan pada tempat aktivitas kelompok usia prasekolah karena merangsang aktivitas dan pergerakan.
- Kuning

  Ceria, hangat dan inspiratif. Merepresentasikan intelektualitas, komunikasi dan pencerahan. Cocock untuk area komunal, konseling maupun kegiatan umum. Secara keseluruhan merupakan warna yang paling mudah untuk dipersepsikan, dan dapat diterapkan dalam area yang luas, walaupun harus dipertimbangkan bahwa warna ini mudah menampakan kotoran, terlebih di fasilitas anak-anak.
- Hijau

  Tenang, menyejukan dan menyegarkan. Cocok untuk area relaksasi atau tempat yang cenderung reflektif. selain diterapkan pada warna elemen bangunan, hijau juga dapat hadir dalam bentuk vegetasi.
- Biru

  Tenang, kontemplatif, dan sejuk. Cocok diterapkan pada tempat aktivitas kelompok usia toddler, karena merupakan warna yang cenderung stabil dan menenangkan untuk mengimbangi aktivitas mereka. Penggunaan yang terlalu banyak menyebabkan kesan dingin atau kaku.
- Ungu

  Tenang penuh kegembiraan, dan inspiratif. Variasi ungu yang lebih gelap dapat menimbilkan kesan murung atau angkuh, sehingga lebih baik digunakan variasi yang lebih muda. Ungu yang cenderung mengarah pada biru baik digunakan untuk area istirahat bagi anak-anak.
- Putih

Kesucian, kesempurnaan dan kesejukan. Warna putih yang benar-benar pure dapat terkesan terlalu klinis dan kaku. Untuk fasilitas yang berhubungan dengan anak-anak, putih baik digunakan apabila dicampur dengan sedikit warna lain.

- Abu-abu

  Merepresentasikan kestabilan dan perjuangan spiritual. Secara umum bukan merupakan warna yang cocok untuk fasilitas anak-anak, namun variasi warna abu-abu yang lebih hangat dicampur dengan warna krim dapat menimbulkan kesan menenangkan, terutama didaerah tropis dimana warna tersebut membantu member keteduhan.

- Hitam

  Misterius dan merepresentasikan hal yang tidak diketahui. Menyerap namun mengembalikan energi. Penggunaannya dalam fasilitas anak-anak sebaiknya dalam jumlah yang sangat kecil, seperti sebagai aksen.

- Coklat

  Merepresentasikan keseimbangan dan kesatuan dengan bumi, dan membantu konsentrasi karena sifatnya yang grounding. Apabila digunakan secara terlaluekspansif dapat menimbulkan kesan berat. Untuk fasilitas anak-anak coklat baik digunakan dalam bentuk kayu atau lempung untuk merepresentasikan alam.

- Emas – Perak

  Melambangkan warna matahari dan bulan, merupakan warna yang baik dalam menyenangkan untuk aksen kecil.

2. Audio

   Karena didalamnya terdapat berbagai aktifitas anak-anak dari berbagai usia yang berbeda maka diperlukan perancangan ruang yang secara akustik baik agar anak dapat belajar dengan tenang dan senang tidak berisik sehingga tidak menganggu konsentrasi anak maupun pada saat anak beristirahat.

3. Sensorik

   “anak-anak menggunakan lingkungan sekitarnya untuk memajukan diri mereka sendiri, sementara orang dewasa menggunakan diri mereka untuk memajukan lingkungan sekitar mereka”. (Paula Polk Lilard, Montessori- A Modern Approach).

   Anak-anak cenderung lebih mengingat sensasi dan tempat daripada orang yang berinteraksi dengan mereka, oleh karena itu anak-anak membutuhkan tempat beraktivitas dimana elemen-elemen arsitektural tidak hanya ada berdasarkan kebutuhan standar, namun juga memiliki suatu kualitas karakter ruang yang didapat dari interaksi manusia dengan lingkungannya yang berdasar pada pengalaman. Kualitas sensorik

suatu tempat menjadi faktor utama dalam bagaimana tempat tersebut akan mempengaruhi anak yang beraktivitas didalamnya. Hal-hal yang mempengaruhi sensorik anak dalam suatu ruang seperti :

a. Tekstur

   Memberikan kesan komposisi yang paling serasi dalam suatu perancangan yang diinginkan. Tekstur untuk suatu bidang luas pada ruang luar dibedakan menjadi :

   - Tekstur Primer

     Tekstur yang terdapat pada objek yang dapat dilihat pada jarak dekat.

   - Tekstur Sekunder

     Tekstur yang dibuat dalam skala tertentu untuk memberi kesan visual proporsional. Adanya tekstur yang beragam dan ada dalam jangkauan juga dapat memberikan pengalaman *tactile* bagi anak-anak dari kelompok usia yang lebih muda, sehingga dapat membantu perkembangan daya *tactile* mereka dalam mempersepsi bentuk dan tekstur.

Bahan-bahan yang digunakan harus kuat dan diberi lapisan finishing yang berkualitas baik, tidak ada plester yang cacat, sudut-sudut tajam. Untuk elemen-elemen dalam maupun ruangan yang sering ditarik, diayun, dipanjat atau diguncang harus terpasang dengan baik, misalkan pagar, pegangan pintu, pegangan tangga dan lain-lain

b. Pencahayaan

   Interaksi cahaya natural dengan semua elemen bangunan dapat memberikan arti tersendiri terhadap bagaimana seseorang memaknai suatu tempat, terutama anak-anak yang dapat memberikan pemahaman tentang perubahan intensitas cahaya dan bayangan yang ada pada waktu yang berbeda.

c. Keindahan /estetika

   Keindahan suatu tempat dapat memberikan kesan terhadap apa yang dimaksud dari bangunan itu sendiri, keindahan tidak selalu bersifat dekoratif, namun juga bisa bersifat lebih holistik seperti komposisi atau alur ruangan.

d. Identitas tempat dan identitas personal

   Suatu tempat akan menjadi *fun* karena adanya hal-hal atau fitur-fitur yang bisa diidentifikasi secara mudah oleh penggunanya. bagi anak-anak ini menjadi penting karena kemampuan persepsi mereka yang lebih berbasis pada kesan dan perasaan. Selain identifikasi bangunan tersebut, anak-anak juga dapat belajar untuk mengidentifikasi suatu tempat atau perasaan berdasarkan pengertian mereka sendiri sehingga satu tempat dapat memiliki berbagai identifikasi personal dari masing-masing penggunanya.

4. Motorik

Sifat anak-anak yang suka bebas bergerak secara individu atau berkelompok disekitar ruangan (berlari, memanjat dan sebagainya) sambil menstumilasi material/alat permainan yang cocok dan menarik perhatian, dengan demikian dibutuhkan kualitas suasana ruang yang memadai dan sesuai kebutuhan bagi perkembangan anak-anak agar anak dapat mengembangkan otot besar dan halusnya, meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan dilingkungannya, membentuk daya imaginasi da dunia sesungguhnya, mengikuti peraturan, tata tertib dan disiplin.

a. Hirarki Ruang

Hirarki ruang harus jelas karena anak masih membutuhkan pengawasan agar aktivitas yang dilakukan anak-anak berjalan aman. Pada perancangan diperlukan ruang peralihan atau titik-titk pelepasan dari area yang bersifat publik ke area yang bersifat privat.

b. Pola Ruang

Ruang yang diciptakan harus mencerminkan seperti lingkungan rumah sendiri "*homelike*"yang dimana terdapat simpul-simpul sirkulasi sebagai tempat bersosialisasi. Menurut Fred Linn Osmon dalam Bukunya *Pettern For Designing Children's Center* Ruang-ruang yang dinamis atau ruang-ruang yang mengalir dan berhubungan dengan ruang lainnya akan memberikan kesempatan pada anak untuk melihat-lihat atau menstimulasi material/alat permainan, sehingga mereka dapat menyerap informasi dan pengetahuan sebanyak-banyaknya dari material / alat permainan yang ada diruang tersebut

c. Skala dan Dimensi Ruang

Skala menunjukan perbandingan antara elemen bangunan dengan suatu elemen tertentu yang ukurannya sesuai dengan manusia. Rasio terasa nyaman jika memiliki besaran D/H= 1:1 hingga 1:3. Untuk proporsi tubuh anak-anak tinggi langit-langit yang dirasa intim sekitar 220 cm, namun ukuran ini terlalu rendah untuk orang dewasa, jadi bias diperkirakan ketinggian langit-langit yang nyaman baik bagi anak atau bagi orang dewasa adalah berkisar antara 300-340 cm.ruang yang baik bagi anak-anak adalah ruang yang dapat dikuasainya (ukuran yang sesuai) dan memenuhi faktor keselamatan (secara ergonomik).

d. Sirkulasi

Menurut D.K Ching, membagi pola sirkulasi sebagai berikut :

- Sirkulasi linier berbelok-belok membangkitkan semangat anak dan dapat dilewati secara cepat
- Sirkulasi tajam dan berbelok, memberikan kesan aktif, semangat dan membangkitkan kreativitas

- Sirkulasi bercabang memberikan kemungkinan ruang bermain variatif
- Sirkulasi network melatih anak untuk tegas memilih jalan pintas

e. Bukaan

Dibuat untuk sirkulasi udara. Bukaan juga dibuat untuk menentukan sebuah ruangan berfungsi sesuat

f. Material

- Lantai
  - Level

    Balita membutuhkan latihan berjalan dan keterampilan keseimbangan dengan memanjat dan merangkak pada permukaan dengan ketinggian yang berbeda, sebuah lingkungan yang didesain sebagai sebuah "*up and down scope*"dengan perubahan pada levelnya diharapkan dapat menunjang keamanan, spontanitas dan pengulangan yang kontinyu dari sikap mereka. Sebuah level seharusnya mempunyai tinggi 6 inc (7,6-15 cm). (Weinstein 1987:124-125). Finishing lantai seharusnya dilapisi material yang lunak (callender 1995:1128).
  - Tangga

    Rata-rata panjang tangga adalah 8-9 ft, sedangkan lebarnya 2 ft 6 in, tinggi tangga 12 inch, (Callender 1995:1153)
  - Finishing

    Finishing lantai sebaiknya berkarpet pada semua ruang kecuali dekat wastafel, kolam dan toilet (Chiara et al., 1995:799). Lantai sebaiknya berwarna cerah (40-50% *reflection value*). Dengan diberikannya terang refleksi, ruang kecil dengan warna yang kuat bertujuan untuk mencapai suasana ceria dan bervariasi. (Mills 1976: 1-17)
- Dinding
  - Jendela

    Jendela merupakan salah satu sub elemen arsitektural dari dinding luar. Sebaiknya berukuran besar, tingginya dapat dijangkau padangan orang ketika duduk dan melihat keluar dari segala arah dalam interior (Mills 1976: 1-7). Paling tidak terdapat satu *emergency rescue* dan ventilasi yang dapat dioperasikan dari dalam tanpa alat serta tersedia bukaan yang jelas, tidak kurang dari 20 inch lebarnya 24 inch tingginya dan dalam area 5,7 sq.ft. jarak dari lantai kebagian paling bawah jendela tidak boleh lebih dari 44 inch.
  - Dinding massif

Dinding massif pada tempat penitipan anak terdiri dari material batu bata, ketebalannya adalah 15 cm atau setengah batu bata. Baik langit-langit maupun dinding harus diperhatikan segi akustiknya (Callender, 1995:1128)

- Dinding ringan

  Lebar *sliding partition* disesuaikan kebutuhan, sedangkan tingginya adalah 2 ft. kegunaan dari *sliding partition* ini adalah membatasi ruang menjadi lebih tenang dari ruang bermain dan bila ruang dibagi perunit. (Callender 1995 :800).

- Finishing dinding

  Finishing dinding dapat menggunakan cat maupun *wall paper*. Warna-warna yang akan digunakan dapat disesuaikan dan dipertimbangkan dalam hubungannya dengan kepribadian. Keseimbangan antara warna panas dan dingin juga perlu diperhatikan, anak sedini mungkin diperkenalkan pada warna dasar.

- Pintu

  Ukuran lebar pintu sebaiknya 3'-0 sedangkan tingginya 6'-6". Sebaiknya pada pintu terdapat *vision panel* yang terbuat dari kaca, tingginya adalah 4" dari pegangan pintu. (Callender, 1995: 1123). Pintu tidak dapat dikunci dari dalam kelas (Callender, 1995:1128). Jarak pencapaian (*travel distance*) dari pintu menuju akses keluar tidak boleh kurang dari 150 ft. Jarak pencapaian dari ruang tidur menuju akses keluar tidak boleh kurang dari 50 ft.

- Langit-langit

  Langit-langit yang ideal akan mendukung penyesuaian tinggi grid, hal ini akan memudahkan pemasangan *display mobiles, wind chime, trapezes* dan alat-alat lainnya. Tinggi 7-9 ft dari tanah, terentang dalam ruangan dengan interval 6 inch. (Weinstein dan David 1987:134). Tinggi langit-langit maksimum adalah 9,5 ft dan harus memperhatikan segi akustiknya (Callender 1995:1128)

- Furnitur

  Furnitur sebaiknya mempunyai warna-warna cerah. Ada berbagai jenis dan ukuran furniture yang dirancang khusus untuk ukuran anak-anak. Demikian pula alat bermain dan peralatan yang digunakan dalam pendidikan. Ukuran dikonversikan lagi, karena perbedaan standar ukuran orang barat dengan orang Indonesia. Rata-rata tinggi orang dewasa dinegara barat untuk pria adalah 177,5 cm, untuk wanita adalah 166,5 cm. rata-rata tinggi orang dewasa di Indonesia untuk pria adalah 164 cm sedangkan wanita adalah 154 cm (Wiley 1988:2)

- Fisis
  - Penerangan

    Penerangan dari jendela, bila memungkinkan berasal dari sebelah kiri pundak. Tidak diperkenankan seorang guru menghadap jendela ketika mengajar dengan posisi normal. Disediakan tirai atau *light tight blinds* pada area yang digunakan mengajar. Problem penerangan dapat dipecahkan dengan menyediakan *skylight* atau sumber penerangan lain. Bisa juga dipertimbangkan *venetion blinds* untuk penerangan yang berasal dari samping, selain itu jenis ini mudah dioperasikan dibandingkan dengan yang lainnya (Callender,1995:1128). Semua daerah kerja harus mendapat sinar matahari pada jam kerja pk. 9.00-15.30. (Mills,1976:1-17). Lampu *emergency* harus dapat menyala otomatis.
  - Penghawaan

    Tersedia suplai udara segar, dengan rumus *Fress air supply/minute/student=Area of inlet (sq.ft)x wind velocity (ft/min). Correction factor (k) x volume (per child).* (Callender,1995:1151)