BAB III

ELABORASI TEMA

3.1. Pengertian Tema

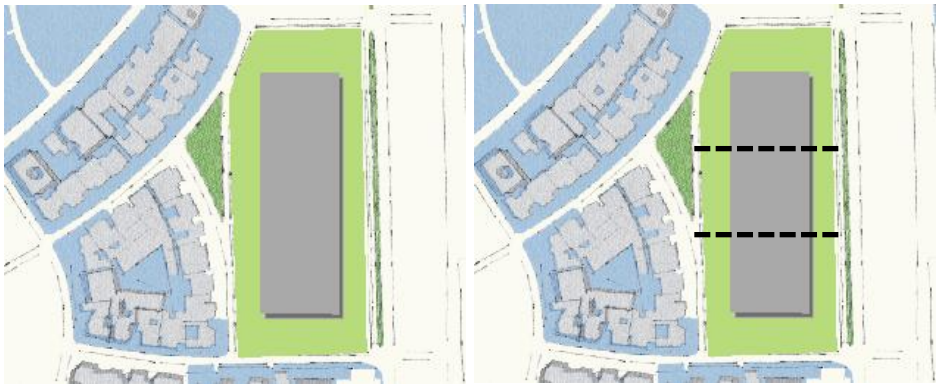
Tema yang digunakan dalam rancangan *Children Care Center* adalah *Playful*. *Playful* memiliki pengertian penuh kegembiraan atau kesenangan dan muncul jiwa yang bersemangat.

3.2. Interpretasi Tema

Tema ini tentunya berhubungan erat dengan objek pengguna bangunan yaitu anak – anak. Kondisi lingkungan harus diciptakan seceria mungkin agar anak – anak merasa nyaman dan betah saat berada di lingkungan luar rumah yaitu tempat penitipan anak.

Tema ini tercipta bermula dari salah satu permainan anak –anak yang sangat populer yaitu permainan lego. Dan tentu saja disesuaikan dengan keadaan di sekitar tapak.

Dari tema yang digunakan maka konsep yang diterapkan dalam rancangan ditunjukkan melalui bentuk bangunan yang menggunakan bentuk/ wujud persegi panjang sesuai dengan bentukkan site memanjang dari arah Utara ke Selatan. Asal mula bentuk adalah linier yang kemudian dibelah menjadi tiga bagian sesuai dengan fungsi dalam rancangan seperti yang terlihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1. Awal mula gubahan massa

Ketiganya berbentuk persegi yang kemudian dirotasi 45º dengan alasan sebagai berikut :

1. Bentuk site yang memanjang dikelilingi oleh empat jalan menjadikan bangunan di area site dapat terlihat secara jelas (gambar 3.2.)
2. Arah datang pengunjung dari Jalan Dipati Ukur menuju ke Jalan Singaperbangasa membuat sudut 45º (gambar 3.2. dari cara melihatnya atau memandangnya dari arah Barat Laut maka agar dapat terlihat jelas bentuk bangunannya, massa bangunan dirotasi sebanyak 45 º.
3. Begitupun ketika orang – orang melihat bangunan dari jalan, maka arah pandang mereka membuat sudut 45 º sehingga dapat mengenali bangunan dengan mudah.



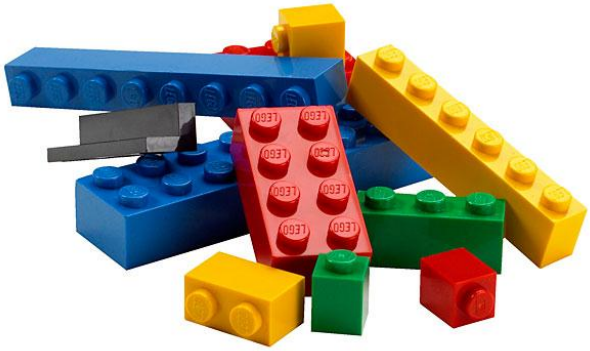
Gambar 3.2. Arah pandang pengunjung ke area tapak



Gambar 3.3. Substraktif dan Aditif pada massa bangunan

1. Permainan Lego

   Bentukkan tersebut juga merupakan interpretasi dari sebuah bentuk mainan anak –anak yang sangat populer yaitu lego. Permainan lego merupakan alat permainan bongkah plastik kecil yang terkenal di dunia khususnya di kalangan anak-anak maupun remaja dan dapat dimainkan oleh lelaki ataupun perempuan. Permainan berbentuk bongkahan serta kepingan ini bisa disusun menjadi model apa saja sesuai dengan imajinasi pemainnya. Tentu saja permainan lego ini sangat erat hubungannya dengan tema yaitu *playful*.



Gambar 3.4. Lego
Sumber: http://medcitynews.com/

2. Dinamis



Gambar 3.5. Bentukan dinamis

Bentuk massa yang semula linier (persegi panjang dari arah Utara ke Selatan) mengikuti bentuk site kemudian diciptakan lekukan – lekukan berupa zig zag sebagai bentuk penerimaan bangunan terhadap lingkungan sekitar yang mengelilingi tapak dan juga sebagai sikap bangunan dalam meyambut pengunjung dari berbagai sisi karena dalam hal ini pengunjung dapat melihat wajah bangunan secara jelas untuk anti sehingga lebih bersifat dinamis sesuai dengan sifat anak – anak yang dinamis.

3. *Colorful*

   Penggunaan warna – warna yang diterapkan pada bangunan menciptakan keceriaan dan menjadi penarik untuk anak – anak. Warna – warna cerah dan pastel dikolaborasikan dan menjadi aksentualitas bagi ruang – ruang tertentu.



Gambar 3.6. Warna - warna
Sumber : http://www.shopage.fr/?q=Warna

Adapun teori – teori mengenai warna dan pengaruhnya terhadap lingkungan sekitar:

1. Merah

   Menurut Vodvarka (2008) dalam Kalia (2013), warna merah dapat mempercepat detak jantung dan meningkatkan tekanan darah. Sedangkan menurut Engelbrecht (2003) dalam Kalia (2013) sangat peka terhadap bebauan.

2. Kuning

   Warna yang cerah dan ceria, tampak menerangi ruang. Penggunaan yang

terlalu maksimal mengakibatkan agresif terhadapa pengguna ruang. (Pile, 1997) dalam Kalia (2013)

3. Hijau

   Warna yang memberikan ketenangan, santai dan relaks, merangsang nafsu makan menyegarkan. (Pile, 1997) dalam Kalia (2013)

4. Biru

   Warna yang Menenangkan dan memebri kenyamanan. Dapat menurunkan tekanan darah dan denyut nadi. (Verghese, 2001) dalam Kalia (2013)

5. Orange

   Warna yang memberikan efek bahagia, memberi daya tarik an dorongan yang kuat dan warna yang dapat meningkatkan oksigen melalui otak.

6. Violet (Lembayung)

   Warna sensitivitas dan ekspresi artistik. Warna ungu pucat mendifinisikan sebagai warna penuh permainan, sedangkan penggunaan warna violet yang terlalu dalam dapat memberi suasana penuh misteri. (Seybert,J, 2007) dalam Kalia (2013)

7. Coklat

   Warna ini merupakan warna yang hangat dan memberi kenyamanan terutama jika diaplikasikan terhadap bangunan rumah. Ketika warna ini digabungkan dengan warna – warna hangat lainnya maka akan menciptakan kenyamanan. Jika tidak maka akan menciptakan suasana yang menimbulkan depresi. (Pile,J, 1997) dalam Kalia (2013)

8. Hitam

   Warna ini melambangkan kegelapan dan keseriusan. (Ladu, R, 1989) dalam Kalia (2013)

9. Putih

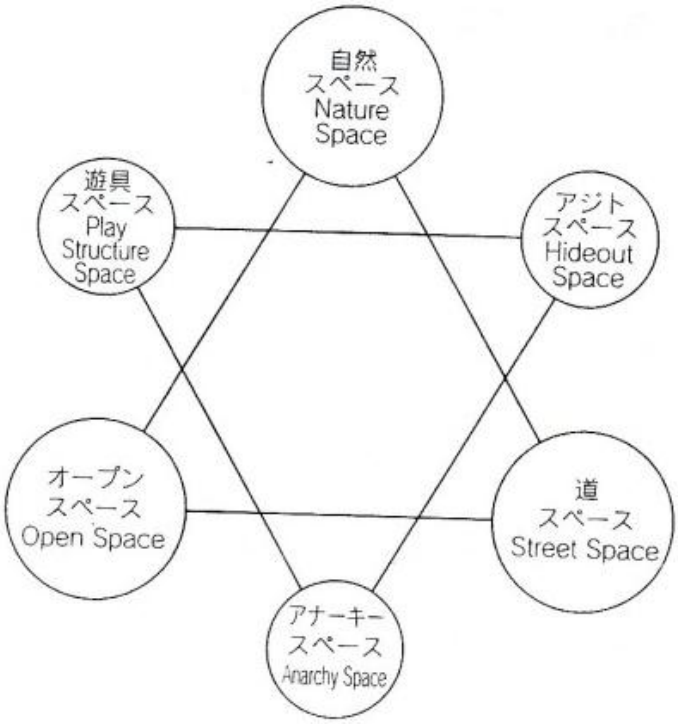
   Warna ini merupakan simbol kekosongan, kesederhanaan, kebersihan, kemurniandan juga dapat dijadikan sebagai latar belakang warna. (Ladu, R, 1989) dalam Kalia (2013)

10. Abu - abu

Warna ini merupakan Abu-abu gelap dapat membrikan suasana yang depresid sedangkan warna abu – abu terang dapat digunakan sebagai latar belakang warna (Birren, 1988) dalam Kalia (2013)

3.3. Konsep Taman Bermain

Menurut Senda (1992), ada enam tipe tempat bermain bagi anak seperti yang terlihat pada gambar 3.6. Menurutnya, di antara keenam tipe tempat bermain sekurang kurangnya terdapat tiga jenis tipe yang perlu tersedia untuk tempat bermain anak.



Gambar 3.7. Diagram tipe – tipe permainan
Sumber : Senda (1992)

Di bawah ini merupakan penjelasan lebih lanjut mengenai tipe tempat bermain anak :

1. *Nature space*

   Nature space yang merupakan tempat bermain di lingkungan alam terbuka yang dipenuhi oleh elemen – elemen alam seperti pepohonan,

air, dan elemen lainnya yang menjadi dasar utama dalam pembentukkan ruang untuk bermain. Anak – anak dapat melakukan aktivitas yang behubungan langsung dengan objek alam seperti menangkap serangga, membuat sarang atau bangunan dari pasir, memanjat pohon sambil berayun – ayun di antara dahan dahan pohon. Tentu saja tempat permainan ini akan mengajarkan anak mengenai pentingnya menghargai dan menjaga kelestarian alam.



Gambar 3.8. Nature Space

Sumber : www.timelessearth.co dan www.nhchildreninnature.org

2. O*pen space*

O*pen space* atau tempat terbuka yang cukup luas bagi anak untuk berlarian tanpa batas ruang, bermain bola, bermain perang – perangan bersama teman – teman. Dan tempat bermain ini sangat mengakomodasi anak untuk dapat aktif bergerak.



Gambar 3.9. Open Space

Sumber : www.tribunnews.com

3. *Street Space*

Ruangan ini terbentuk melalui aktivitas anak – anak yang saling bertemu dan berhubungan dengan teman – teman seuasinya lainnya di jalan.



Gambar 3.10. Street space
Sumber : www.soglos.com

4. *Anarchy Space*

Menurut Senda, anak –anak akan terstimulasi daya imajinasinya melalui permainan yang cukup ramai dan bersifat semrawut/ kacau balau seperti bermain pukul – pukul. Walaupun terkesan berbahaya tentunya di tempat permainan ini perlu pengawasan khusus dari sang pengasuh/ pendidik anak.



Gambar 3.11. Anarchy space
Sumber : www.soglos.com

5. *Secret Hideout Space*

Lebih lanjut lagi menurut Senda tipe tempat bermain lainnya adalah tempat persembunyian bagi anak yang dibentuk secara mandiri oleh mereka agar tidak diketahui keberadaannya oleh orang tua maupun guru – guru mereka.



Gambar 3.12. Hideout space

Sumber : www.examiner.com

Tempat permainan ini menghasilkan sisi positif maupun negatif. Hal positifnya adalah akan menghasilkan rasa solidaritas terhadap sesama anak lainnya sehingga mereka punya tempat yang bersifat privasi dan sisi negatifnya adalah karena ini tempat tersembunyi maka ketika terjadi tindak kekerasan terhadap sesama anak tidak segera diketahui oleh orang tua atau guru – guru mereka.

6. *Structure Space*

   Seiring berkembangnya zaman, tempat bermain anak pun semakin meningkat keberagaman jenis permainannya yang ditunjukkan dengan alat permainan berukuran besar.



Gambar 3.13. Structure space

Sumber : www.alibaba.com