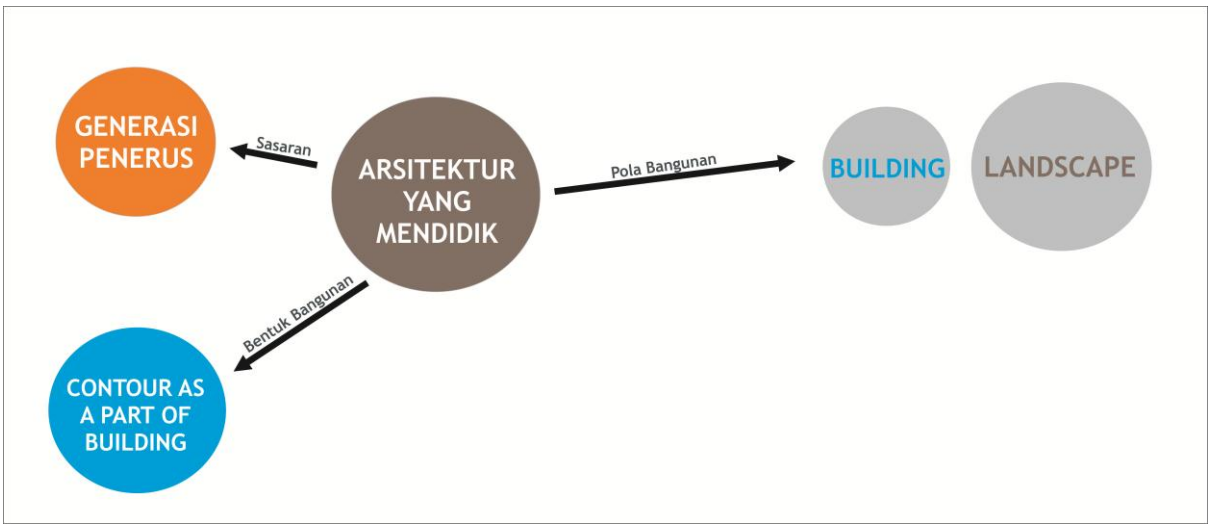
BAB III
ELABORASI TEMA

3.1 Pengertian

Tema yang diangkat dari perancangan ini yaitu "*Arsitektur yang mendidik*" . Arsitektur yang mendidik adalah bagaimana penyelesaian desain-desain arsitektur dapat menyampaikan pesan-pesan yang bersifat mendidik. Dalam hal ini diperlukan kepekaan seorang arsitek untuk dapat melihat kebiasaan pengguna bangunannya sehingga keputusan desain dapat tepat sampai kepada penggunanya. Pada proyek ini, pengguna utama dari bangunan ini adalah seorang anak/ generasi penerus yaitu sekolah tingkat TK (untuk kelas formal) dan SD-SMP (untuk tingkat informal). Tingkat formal ini seperti sekolah pada umumnya yang mempunyai sertifikasi yang diakui oleh negara dan pemerintah setempat. Sekolah yang sifatnya informal ini lebih mengarah pada ekstrakurikuler/ kegiatan luar sekolah.

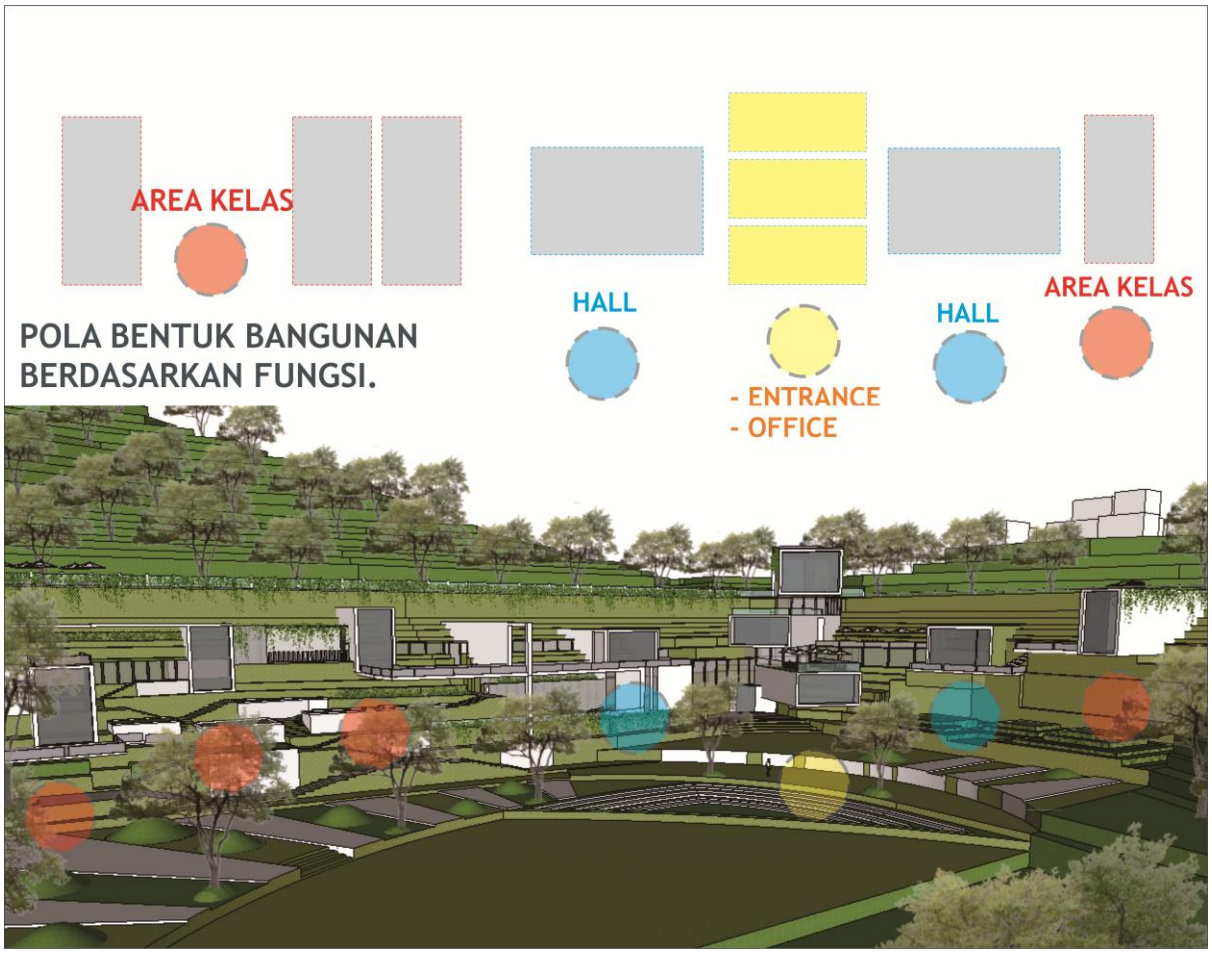


Gambar 20. Konsep Tema

Tema tersebut diterapkan agar dapat berkolaborasi dengan lingkungannya. Arsitektur yang mendidik juga diharapkan dapat memberikan dampak positif dan contoh yang baik bagi masyarakat sekitar dan pengguna bangunan itu sendiri.

3.2 Interpretasi Tema

Penerapan tema arsitektur yang mendidik pada karya arsitektur dapat berupa bentuk yang fisik langsung dipahami oleh penggunanya ada juga berupa bentuk fisik yang secara tidak sadar membangun kebiasaan yang baik pada penggunanya.



Gambar 21. Sketsa Pola Bentuk

Penerapan tema arsitektur yang mendidik pada karya arsitektur dapat berupa bentuk yang fisik langsung dipahami oleh penggunanya ada juga berupa bentuk fisik yang secara tidak sadar membangun kebiasaan yang baik pada penggunanya.

Memahami sifat pengguna bangunan itu sendiri menjadi sangat penting pada perancangan ini. Perkembangan anak dapat dibagi menjadi dua macam yaitu perkembangan motorik dan kognitif. Pola bentuk bangunan di atas akan merangsang perkembangan kognitif anak ketika bermain di area landscape seluas 70% dari luas lahan perancangan.

Menurut Drs. MS. Sumantri (2005), Motorik merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh. Contohnya, berjalan, berlari, berlompat, dan sebagainya. Perkembangan motorik kasar pada bayi memiliki rangkaian tahapan yang berurutan. Artinya setiap tahapan harus dilalui dan dikuasai dulu sebelum memasuki tahapan selanjutnya. Tidak semua bayi akan menguasai suatu keterampilan di usia yang sama, karena perkembangan anak bersifat individual. Tapi perbedaan itu tidak disebabkan bayi yang satu lebih pandai daripada bayi yang lain. Perkembangan keterampilan tidak ada pengaruhnya langsung dengan kecerdasan.

Berikut merupakan tahapan perkembangan motorik pada anak sesuai dengan pertumbuhan usianya :

1. Anak usia 3 tahun:
    a. berbalik atau berhenti secara tiba-tiba atau cepat
    b. melompat dengan lompatan kurang lebih 37-60 cm
    c. naik tangga tanpa dibantu
    d. meloncat dengan tambahan beberapa variasi lompatan
2. Anak usia 4 tahun :
    a. sangat aktif, mampu meniru, mengikuti dan menikmati berbagai gerakan yang dicontohkan
    b. mampu mengontrol gerakan dan memberikan respon bila diberi petunjuk orang dewasa. Seperti berhenti, memulai, atau berputar yang lebih efektif
    c. naik turun tangga dengan langkah kaki yang saling bergantian
3. Anak usia 5 tahun :
    a. mampu melakukan gerakan dengan konstan dan waktu istirahat yang pendek
    b. mampu mengikuti permainan fisik yang bersifat sosial
    c. mampu menaik sepeda roda tiga
    d. berjalan di garis lurus ke depan atau ke belakang
    e. lompat ditempat dengan 1 kaki
    f. berjalan di atas papan keseimbangan.

Setiap orang dalam hidupnya selalu berinteraksi dengan lingkungan. Dengan berinteraksi tersebut, seseorang akan memperoleh skema. Skema berupa kategori

pengetahuan yang membantu dalam menginterpretasi dan memahami dunia. Skema juga menggambarkan tindakan baik secara mental maupun fisik yang terlibat dalam memahami atau mengetahui sesuatu. Skema mencakup baik kategori pengetahuan maupun proses perolehan pengetahuan tersebut. Seiring dengan pengalamannya mengeksplorasi lingkungan, informasi yang baru didapatnya digunakan untuk memodifikasi, menambah, atau mengganti skema yang sebelumnya ada. Sebagai contoh, seorang anak mungkin memiliki skema tentang sejenis binatang, misalnya dengan burung. Bila pengalaman awal anak berkaitan dengan burung kenari, anak kemungkinan beranggapan bahwa semua burung adalah kecil, berwarna kuning, dan mencicit. Suatu saat, mungkin anak melihat seekor burung unta. Anak akan perlu memodifikasi skema yang ia miliki sebelumnya tentang burung untuk memasukkan jenis burung yang baru ini.

Menurut Piaget (1952), asimilasi adalah proses menambahkan informasi baru ke dalam skema yang sudah ada. Proses ini bersifat subjektif, karena seseorang akan cenderung memodifikasi pengalaman atau informasi yang diperolehnya agar bisa masuk ke dalam skema yang sudah ada sebelumnya. Dalam contoh di atas, melihat burung kenari dan memberinya label "burung" adalah contoh mengasimilasi binatang itu pada skema burung si anak. Akomodasi adalah bentuk penyesuaian lain yang melibatkan pengubahan atau penggantian skema akibat adanya informasi baru yang tidak sesuai dengan skema yang sudah ada. Dalam proses ini dapat pula terjadi pemunculan skema yang baru sama sekali. Dalam contoh di atas, melihat burung unta dan mengubah skemanya tentang burung sebelum memberinya label "burung" adalah contoh mengakomodasi binatang itu pada skema burung si anak.

Melalui kedua proses penyesuaian tersebut, sistem kognisi seseorang berubah dan berkembang sehingga bisa meningkat dari satu tahap ke tahap di atasnya. Proses penyesuaian tersebut dilakukan seorang individu karena ia ingin mencapai keadaan equilibrium, yaitu berupa keadaan seimbang antara struktur kognisinya dengan pengalamannya di lingkungan. Seseorang akan selalu berupaya agar keadaan seimbang tersebut selalu tercapai dengan menggunakan kedua proses penyesuaian di atas.

Dengan demikian, kognisi seseorang berkembang bukan karena menerima pengetahuan dari luar secara pasif tapi orang tersebut secara aktif mengkonstruksi pengetahuannya.