

Kebutuhan Ruang untuk Anak dalam Masa Perkembangan

Putri Andina Yuwananda dan Wawan Ardiyan Suryawan
Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perancangan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia
e-mail: wawan@arch.its.ac.id

Abstrak—Maraknya pembangunan fasilitas yang mewadahi kebutuhan orang dewasa, membuat Jakarta kehilangan lahan kosong untuk anak-anak bermain. Dewasa ini, anak pada masa perkembangan semakin sering menghabiskan waktu dengan bermain gadget maupun video games. Padahal, hal tersebut dapat menghambat perkembangan anak. Banyak kemampuan yang seharusnya diasah semenjak dini yang dapat diperoleh melalui pendidikan formal maupun informal seperti bermain. Arsitektur dapat berperan dalam mengubah kebiasaan seseorang. Arsitektur tidak hanya untuk dinikmati oleh orang dewasa, namun arsitektur juga seharusnya dapat mewadahi kebutuhan-kebutuhan anak pada masa perkembangan. Metoda perancangan yang dipaparkan oleh David Kelley memberikan tahapan-tahapan untuk merancang berdasarkan perilaku. Sebuah arsitektur yang mewadahi kebutuhan ruang untuk anak-anak sudah seharusnya memperhatikan perilaku dan kebiasaan-kebiasaan anak. Tahap-tahap dari bagaimana perancang memperhatikan perilaku anak sampai mentransformasikannya ke dalam desain secara keseluruhan dipaparkan dalam metoda rancang ini. Sehingga hasilnya sebuah arsitektur tidak dipandang hanya dari satu sisi – perancang – tetapi juga dari sudut pengguna atau masyarakat umum. Karena dalam metoda ini disebutkan bahwa “*Everyone is a designer*”.

Kata Kunci—Aktivitas Anak, Bermain, Kebutuhan Anak, Perkembangan.

I. PENDAHULUAN

JAKARTA, merupakan Ibu Kota dan kota terbesar di Indonesia. Jakarta juga merupakan pusat kegiatan dari wilayah metropolitan Jabodetabek. Dewasa ini, pembangunan fasilitas yang mewadahi meningkatnya kebutuhan akan gaya hidup masyarakat di Jakarta –seperti restoran, café, apartemen dan pusat perbelanjaan– semakin menjamur. Hal tersebut terjadi karena tingkat permintaan dan kebutuhan yang tinggi dari masyarakat kota nya. Namun, pembangunan fasilitas tersebut kurang memperhatikan kebutuhan ruang bermain untuk anak dalam masa perkembangan. Sudah jarang ditemui anak-anak bermain di taman bermain maupun lahan kosong. Terlebih lagi anak-anak di pusat kota seperti Jakarta. Lahan-lahan kosong telah terpakai demi membangun fasilitas yang mewadahi kebutuhan orang dewasa.

Anak cenderung semakin melupakan dan mengganti kegiatan aktivitas bermain. Dalam mengatasi kebutuhan bermain anak, kebanyakan orangtua memberikan *gadget* pada anaknya atau membiarkan anak bermain *video games*

(gambar. 1). Padahal, bermain *video games* dapat memicu kekerasan atau kecanduan juga mengganggu hubungan sosial dan perkembangan anak,



Gambar 1. Pergeseran makna dan aktivitas dari kegiatan bermain pada anak dalam masa perkembangan (sumber: google.com)

Masa perkembangan (2-12 tahun) adalah masa pentingnya pendidikan jasmani dan alat-alat indera bagi anak yang harus dilatih secara optimal. Hal tersebut dapat diperoleh melalui pendidikan yang bersifat formal maupun informal seperti bermain. Bermain dapat meningkatkan kemampuan fisik, sosial, emosi, daya cipta, bahasa, perilaku, ketajaman penginderaan, melepas ketegangan dan terapi bagi fisik, mental ataupun gangguan perkembangan lainnya (Simon, Hartati, Arsilah 2007). Hal-hal tersebut merupakan hal yang penting dalam tumbuh kembang seorang anak. Ruang untuk beraktivitas anak-anak adalah ruang yang seharusnya sanggup memenuhi kebutuhan mereka selama berada didalam ruangan tersebut, tanpa harus mengkhawatirkan bahaya dan ketidaknyamanan selama berada didalamnya. Ruang yang tercipta akan menjadi sebuah ruang gerak dan beraktivitas yang nyaman serta multiguna. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merancang bangunan dengan ruang untuk anak didalamnya adalah hal-hal yang berhubungan dengan sifat dan dimensi gerak anak.

II. METODA PERANCANGAN

Rancangan yang ingin dicapai adalah rancangan yang dapat mewadahi kegiatan bermain pada anak dalam masa perkembangan. Untuk itu diperlukan pendekatan untuk merancang objek, pendekatan yang digunakan adalah melalui pendekatan ekstrinsik khususnya pendekatan perilaku dan konsep bermain pada anak. Karena objek rancang adalah bangunan yang mewadahi kegiatan bermain anak pada masa

perkembangan yaitu umur 2-12 tahun. Maka konsep bermain yang diterapkan pada pendekatan dalam merancang dikhususkan pada konsep bermain anak dari umur 2 sampai 12 tahun. Sehingga objek rancang mampu memenuhi dan memperhatikan segala kebutuhan anak pada masa perkembangan.

Berikut adalah konsep bermain pada anak yang terbagi sesuai dengan umur, kebutuhannya perkembangannya:

- Usia 0-2 tahun menggunakan sensor motorik dalam beraktifitas. Merangsang perkembangannya dengan warna, bau dan tekstur. Umumnya anak pada umur 0-2 tahun menyukai permainan yang bersifat ekspresif.
- Usia 3-6 tahun umumnya menyukai permainan dengan sifat eksploratif dan permainan-permainan imajinatif.
- Usia pra-sekolah (7-12 tahun) umumnya menyukai permainan yang bersifat kejasama, sosialisasi dan permainan yang menyangkut kreativitas.[1]

Anak dalam masa perkembangannya memiliki perilaku yang bebas, eksploratif dan serba ingin tahu. *“Curiosity, play, exploratory behavior and human development are stimulated by variety and complexity in the environment. Variety and complexity lead to an active commerce, exploration and development”*. [2]

Banyak hal yang dapat ditingkakan oleh anak dalam aktivitas bermain. Oleh karena itu, kegiatan bermain pada anak dalam masa perkembangan merupakan hal yang penting. Objek rancang harus dapat mawadahi dan membantu merangsang dengan memaksimalkan segala kemampuan yang dimiliki anak dalam masa perkembangan. Menurut David Kelley, setiap orang adalah perancang. Dalam hal ini, merancang bangunan tidak hanya dilihat dari satu sudut pandang perancang sendiri tetapi juga dari sudut pandang pengguna, atau sudut pandang lainnya. Metoda perancangan yang dipaparkan oleh David Kelley merupakan metoda perancangan yang sering digunakan dalam perancangan sekolah berdasarkan perilaku anak. Setiap prosesnya merujuk pada perhatian akan kebutuhan si pengguna. Sehingga tahap pertama, Emphatize, dapat berpengaruh terhadap keberhasilan objek rancang.

Berikut merupakan tahapan yang dilakukan dalam metoda desain yang dipaparkan oleh David Kelley (gambar 2).

- Mengerti dan memahami secara mendalam untuk siapa bangunan didesain.
- Menetapkan hal-hal yang memerlukan respon desain atau dapat dijadikan peluang untuk solusi yang kreatif.
- Menghasilkan solusi – dalam bentuk desain – dari masalah yang telah ditetapkan dari tahap sebelumnya.
- Mengomunikasikan inti solusi pada orang lain.
- Mempelajari yang mungkin berhasil dan tidak untuk memperbaiki hasil dari solusi yang didapat dari keseluruhan tahap.

Objek rancang merupakan fasilitas yang mawadahi kegiatan bermain pada anak dalam masa perkembangan. Dalam

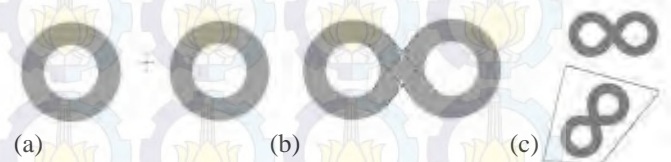


Gambar 2. Diagram tahapan pada metoda perancangan milik David Kelley.

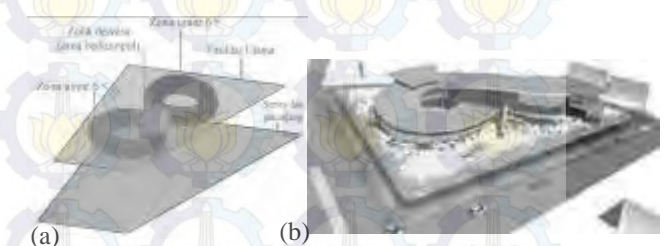
kegiatan bermain terjadi sebuah keterkaitan antara satu dengan yang lainnya secara terus menerus. Dengan memperhatikan kegiatan bermain, hal tersebut termasuk salah satu penerapan tahap Emphatize dalam metoda rancang ini, dan juga menjadi dasar perancang untuk mengambil konsep terhubung.

III. HASIL DAN EKSPLORASI

Perhatian terhadap kegiatan bermain yang seharusnya bebas dan leluasa menjadikan keamanan dan kenyamanan fokus utama dalam merancang objek rancang. Keamanan dan kenyamanan kemudian diwujudkan dalam bentuk lingkaran. Lingkaran dipilih karena tidak memiliki sudut atau setiap sisinya terhubung untuk faktor keamanan bagi anak di dalam maupun luar ruangan (gambar 3).



Gambar 3. Bentuk dasar bangunan (a), bangunan terdiri dari dua lingkaran yang membedakan zona sesuai umur (b), disatukan untuk mempermudah sirkulasi dan digunakan untuk ruang-ruang bersama (c), dan diletakkan pada lahan mengikuti bentuk lahan trapesium.



Gambar 4. Pembagian zona pada bangunan (a), zona dibagi atas kebutuhan yang berbeda sehingga tercipta keamanan di dalam bangunan (b), penanaman bangunan di sekeliling lahan untuk penyamaran, keamanan, barrier suara dan polusi udara.



Gambar 5. Sunscreen yang mengelilingi bangunan juga berfungsi sebagai permainan untuk anak.

Lahan yang berlokasi di Jl. Sekolah Duta, Jakarta Selatan merupakan lahan yang dikelilingi oleh jalan untuk kendaraan bermotor. Hal tersebut memengaruhi peletakan massa dan akses masuk-keluar kendaraan. Luasan lahan terbilang kecil, namun tetap diperlukan adanya batas antara kendaraan dan area kegiatan pada fasilitas utama untuk faktor keamanan, juga untuk menghindari kekhawatiran anak untuk bermain di dalam objek rancang. Untuk itu, tapak dinaikkan satu lantai dan dilakukan penyamaran dengan pepohonan disekitar lahan (gambar 4).

Sirkulasi yang digunakan pada objek rancang adalah sirkulasi linear. Anak dapat dengan mudah mengakses fasilitas-fasilitas yang ada di dalam maupun luar bangunan karena terhubung dengan satu sirkulasi linear. Sedangkan pada lantai dasar, sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki juga dibatasi dengan vegetasi. Selain untuk pembatas, vegetasi yang ditanam di sekeliling bangunan juga berfungsi untuk menyaring polusi suara, dan udara.

Bentuk lingkaran yang dipilih untuk bentuk dasar ide rancang juga diaplikasikan pada tampak bangunan. *Sunscreen* dengan pola lingkaran yang mengelilingi bangunan selain berfungsi untuk menyaring paparan sinar matahari juga berfungsi untuk fasilitas bermain anak (gambar 5). Sedangkan pada lantai dasar, pola lingkaran dibuat berlubang untuk sirkulasi pertukaran udara bersih dengan polusi yang dihasilkan dari kendaraan bermotor di dalam bangunan (gambar 6).

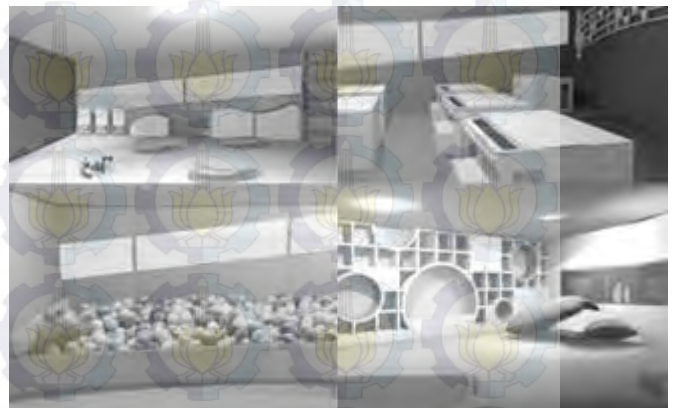
Pembagian zona dalam bangunan didasari dari kebutuhan dan perilaku yang berbeda dari tahap usia perkembangan anak. Zona dalam bangunan dibagi menjadi dua, yaitu usia 2 – 6 tahun dan usia 7 – 12 tahun sesuai dengan konsep bermain yang telah dipaparkan pada pendekatan dalam metoda perancangan. Pengelompokkan usia ini dilakukan agar terciptanya keamanan dan kenyamanan dalam beraktivitas didalam ruang. Kembali pada faktor keamanan, tiap ruangnya terdapat bagian yang transparan untuk memudahkan pengelihatian ke sekelilingnya, sehingga tercipta rasa aman karena pengguna tetap terhubung secara visual. Fasilitas yang disediakan di dalam bangunan adalah perwujudan dari pendekatan dan metoda perancangan tahap Ideate. Solusi desain diwujudkan dalam bentuk desain pada fasilitas-fasilitas didalamnya (gambar 7).

IV. KESIMPULAN

Merancang sebuah arsitektur yang mawadahi fasilitas untuk anak-anak memerlukan perhatian yang tinggi akan perilaku dan kebiasaan anak. Anak dalam masa perkembangan memerlukan adanya keragaman pada lingkungan dan tempat untuk mengeksplorasi demi melatih dan memaksimalkan kemampuan yang dimilikinya pada masa tersebut. Keragaman dan kompleksitas dalam sebuah arsitektur diperlukan namun tanpa mengurangi perhatian pada keamanan dan kenyamanan didalamnya. Dalam merancang kebutuhan ruang untuk anak dalam masa perkembangan, selain memperhatikan kebutuhan dan perilaku serta segala aspek yang mengarah pada pengguna, sebaiknya dalam proses merancang juga perlu kesadaran akan hubungan antara arsitektur dengan lingkungan



Gambar 6. Pergantian udara pada lantai dasar melalui pembatas yang dilubangi dengan pola lingkaran



Gambar 7. Beberapa fasilitas yang disediakan di dalam bangunan

sekitarnya agar arsitektur lebih menyatu dengan lingkungannya. Bangunan yang merupakan fasilitas untuk anak-anak juga perlu memperlihatkan karakter dari anak itu sendiri, sehingga dengan sendirinya bangunan dapat terlihat sebagai bangunan untuk anak-anak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada Ketua Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Ir. Purwanita Setijanti, M.Sc., Ph.D.; Pembimbing dan Pengarah: Wawan Ardiyan Suryawan S.T., M.T., dan Koordinator Tugas Akhir periode Genap 2014/2015 Ir. I Gusti Ngurah Antaryama Ph.D.; Defry Agatha Ardianta S.T., M.T. yang telah memberikan bimbingan serta arahan dalam pembuatan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. S. D. Heret. (2011, Juni) Konsep Bermain Pada Anak. (online) Available: <http://www.sulantballaskepns.blogspot.com/2011/06/konsep-bermain-pada-anak.html>
- [2] G. T. Moore. Environment-Behavior Studies. (1979) Ch 3. 60.
- [3] S. Corcoran, L. Scott-Webber. Design Thinking: Theory & Practice.