

BAB II

KAJIAN UMUM TINJAUAN TAMAN EDUKASI

2.1. Taman Edukasi

Telah di paparkan pada latar belakang proyek, pada Taman Edukasi di Semarang ini adalah sebuah kawasan hijau yang berfungsi sebagai taman bagi anak untuk belajar dan bermain sebagai proses pembentukan karakternya. Edukasi sebagai penambahan pengetahuan dan kemampuan seseorang dengan melalui teknik praktik belajar atau juga dengan melakukan cara memberi dorongan terhadap pengarahannya dengan memberikan informasi – informasi atau dengan malalu ide baru. Beredukasi merupakan sebuah rangkaian upaya yang dapat di tujukan pada individu dan juga pada sebuah kelompok agar lebih mendapatkan kemandirian dengan mencapai tujuan pada proses pembelajaran. Kegiatan edukasi yang di arahkan khusus pada anak usia dini di lakukan secara langsung pada suatu objek, selain itu kegiatan tersebut di buat agar dapat menarik perhatian dan dapat menyenangkan bagi perkembangan anak usia dini dengan kegiatan yang sesuai dengan perkembangan usia kognitif anak pada usia dini.

Bagi anak, kegiatan pendidikan dan rekreasi diharapkan dapat menjadi kegiatan yang saling berhubungan dan berperan penting pada perkembangan anak, khususnya pada perkembangan di usia emas yang mampu memberikan pengaruh bagi tumbuh dan perkembangan psikis anak. Taman Edukasi di Kota Semarang ini merupakan taman yang mampu mencakup kegiatan beredukasi dan rekreasi bagi tumbuh kembang anak untuk perkembangan karakter agar dapat menjadi individu yang unggul. Perkembangan karakter anak juga untuk menumbuhkan rasa aman dan nyaman yang merupakan dasar utama dalam membentuk karakter anak yang kemudian dapat menumbuhkan rasa “berarti”, “berharga” pada anak.

2.1.1. Ruang Terbuka Hijau

2.1.1.1. Pengertian Ruang Terbuka Hijau

⁵Ruang Terbuka adalah ruang-ruang dalam kota atau wilayah yang lebih luas baik dalam bentuk area/kawasan maupun dalam bentuk area

⁵ Peraturan Daerah Kota Semarang Nnomor 7 Tahun 2010 Tentang Penataan Ruang Terbuka Hijau (RTH)

memanjang/jalur dimana penggunaannya lebih bersifat terbuka yang pada dasarnya tanpa bangunan. Ruang hijau yang memiliki sifat terbuka, tempat sebagai tanaman tumbuh baik alami maupun secara buatan. ⁶Ruang terbuka selain itu memiliki pengeritain sebagai ruang yang bisa diakses baik secara langsung dalam kurun waktu terbatas maupun secara tidak langsung dalam kurun waktu tidak tertentu. Ruang terbuka itu sendiri bisa berbentuk jalan, trotoar, ruang terbuka hijau seperti taman kota, dan hutan.

2.1.1.2. Jenis Ruang Terbuka Hijau

- ⁷Ruang Terbuka Hijau Privat adalah ruang terbuka hijau yang menjadi tanggung jawab baik perorang maupun kelompok masyarakat yang melalui izin dari pemerintah.
- Ruang Terbuka Hijau Publik adalah ruang terbuka hijau yang dimiliki oleh pemerintah sehingga pengelolaannya dikendalikan oleh pemerintah pula dan kegunaannya untuk kepentingan masyarakat umum.

2.1.1.3. Tujuan, Peranan, Manfaat, Ruang Terbuka Hijau

Departemen Dalam Negeri Republik Indonesia mengeluarkan instruksi Menteri Dalam Negeri Nomor 14 Tahun 1988 tentang Penataan Ruang Terbuka Hijau (RTH) di Wilayah Perkotaan, dengan tujuan sebagai berikut :

- meningkatkan lingkungan hidup perkotaan yang nyaman, segar, indah, bersih dan sebagai sarana pengaman lingkungan perkotaan
- menciptakan keserasian lingkungan alam dan lingkungan binaan yang berguna untuk kepentingan masyarakat.

⁶ Hakim dan Utomo. 2004. ARSITEKTUR LANSEKAP. Jakarta: Bumi Aksara.

⁷ Peraturan Daerah Kota Semarang Nnomor 7 Tahun 2010 Tentang Penataan Ruang Terbuka Hijau (RTH)

Peranan RTH bagi pengembangan kota adalah sebagai berikut :

- alat pengukur iklim amplitude (klimatologis). Penghijauan memperkecil amplitude variasi yang lebih besar dari kondisi udara panas ke kondisi udara sejuk
- penyaring udara kotor (protektif). Penghijauan dapat mencegah terjadinya pencemaran udara yang berlebihan oleh adanya asap kendaraan, asap buangan industri dan gas beracun lainnya
- sebagai tempat hidup satwa. Pohon peneduh tepi jalan sebagai tempat hidup satwa burung/ungas
- sebagai penunjang keindahan (estetika). Tanaman ini memiliki bentuk teksur dan warna yang menarik
- mempertinggi kualitas ruang kehidupan lingkungan. Ditinjau dari sudut planologi, penghijauan berfungsi sebagai pengikat dan pemersatu elemen-elemen (bangunan) yang ada disekelilingnya. Dengan demikian, dapat tercipta lingkungan yang kompak dan serasi.

Adapun manfaat RTH diwilayah perkotaan antara lain sebagai berikut :

- memberikan rasa nyaman, sejuk, keindahan pada lingkungan kota.
- Menciptakan lingkungan bersih dan sehat bagi penduduk kota.
- memberikan hasil produksi berupa kayu, daun, bunga dan buah
- memberikan tempat hidup bagi floda dan fauna.
- sebagai tempat untuk resapan air yang berguna sebagai keseimbangan air tanah, mengurangi aliran air permukaan, menangkap dan menyimpan air, menjaga keseimbangan tanah agar kesuburan tanah tetap terjamin
- sirkulasi udara dalam kota
- sebagai tempat sarana dan prasarana kegiatan rekreasi.

2.1.2. Taman

2.1.2.1. Pengertian Taman

⁸Taman merupakan ruang hijau yang ditanami dengan berbagai macam vegetasi seperti pohon, semak, rumput dan sebagainya yang berguna untuk sarana bersosialisasi.⁹asal mula pengertian kata taman dapat ditelusuri pada bahasa Ibrani, yang berarti melindungi dan mempertahankan; menyatakan secara tidak langsung hal pemagaran atau lahan berpagar, dan eden atau eden, yang berarti kesenangan atau kegembiraan. Menurut bahasa Inggris perkataan “garden” memiliki gabungan dari kedua kata-kata tersebut, yang berarti sebidang lahan berpagar yang digunakan untuk kesenangan dan kegembiraan. Umumnya dipergunakan untuk olah raga, bersantai, bermain, bersantai dan sebagainya. Kesimpulannya bahwa taman adalah sebuah lahan tanah terbuka dengan luasan tanah tertentu dengan fasilitas penghijauan yang di gunakan sebagai tempat beraktifitas bagi suatu individu atau kelompok yang berguna untuk melakukan kegiatan bermain, bersantai, olahraga, bersosialisasi pada ruang terbuka.

2.1.2.2. Sejarah Taman

Taman pada mulanya di bentuk oleh para penguasa kuno dalam bentuk lahan pertanian yang memiliki variasi bentuk keindahan alam. Memiliki pohon yang rindang, berbagai macam warna pada bunga, aliran air dan bebatuan yang di bentuk dengan nilai estetika yang tinggi. Kemudian bentuk-bentuk ini dijadikan taman yang dapat dinikmati oleh berbagai macam kalangan sosial. Konsep taman yang digunakan untuk bersenang senang bermula dari mitologi yang nampak berasal dari Pratik penanaman dan pengairan kuno. Sebagian besar dari kepercayaan di belahan dunia menunjukkan bahwa taman firdaus merupakan taman pertamakali yang di bentuk.

⁸ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

⁹ Laurie. Michael 1986, *Pengantar Kepada Arsitektur Pertamanan*, Bandung; Intermedia

Taman di gambarkan berisi dengan hutan–hutan yang penuh pepohonan dan mata air. Legenda taman firdaus yang dimana Tuhan menempatkan Adam dan Hawa. Hal ini dilukiskan pada Kitab kejadian 1 sebagai sebuah taman yang diciptakan Tuhan di mana terdapat semua jenis pepohonan. Terdapat juga sebuah sungai yang bercabang menjadi empat sungai kecil pada perbatasan taman. Citra tersebut adalah hidup dan tetap berlaku meskipun di zaman-zaman modern.¹⁰ Simbolisme yang diletakkan di taman, pada peradaban awal menghubungkan arti dan makna khusus pada pepohonan dan tumbuh-tumbuhan tertentu seperti zaitun, semak duri, ara, dan anggur. Mengartikan bahwa pohon merupakan lambang kesuburan dan kehidupan.

Taman telah di ketahui dan telah di buat oleh manusia sejak jaman sebelum Masehi. Taman kuno tersebut dapat di temukan di berbagai istana Raja dimasanya, baik itu yang masih utuh keberadaannya sampai saat ini ataupun juga yang telah rusak dimakan usia atau faktor eksternal lainnya.

Gaya dan bentuk taman mencerminkan pola hubungan bersama antara manusia dengan alam yang dapat dilihat sebagai penataan lingkungan menurut suatu citranya yang ideal. Dari elemen tanaman yang dapat menghiasi taman, dapat dilihat “*kecend'erungan budaya*” dari suatu bangsa. Telah tercatat pada sejarah berbagai upaya manusia untuk menciptakan ¹¹*swargaloka* yang baru di bumi ini. Berbagai ragam taman di miliki oleh kota–kota besar, termasuk di dalamnya sikap dan pandangan hidup untuk warganya. Adanya pandangan dan sikap hidup yang berbeda akan menghasilkan taman yang berbeda pula, hal ini dapat di ketahui dengan melihat sejarah dari taman masing–masing di dunia. ¹²Taman pada peradaban dunia

¹⁰ Laurie, Michael *Arsitektur Pertamanan*. Intermatra. Bandung:1986,

¹¹ Swargaloka; tempat bathin yang bersih dan banyak melakukan kebaikan

¹² Handayani, Sri Lansekap Dalam Arsitektur, FPTK UPI

timur sangat berbeda dengan pertamanan yang di ciptakan oleh dunia barat. Ada perbedaan antara taman yang di hasilkan dari masing-masing wilayahnya, ini terjadi akibat cara pandang yang sangat berbeda dalam menyikapi alam lingkungannya.

2.1.2.3. Elemen Penyusun Taman

Penyusun taman memiliki elemen–elemen yang biasanya digunakan untuk menyusun taman sedemikian rupa sehingga menciptakan keselarasan dan bisa untuk dinikmati oleh penggunanya. Elemen–elemen yang digunakan terdapat 2 pengelompokan yaitu elemen keras dan elemen lunak. Umumnya elemen keras merupakan benda mati, sementara elemen lunak, yaitu segala hal sebagai penyusun tanaman yang bersifat lunak. Umumnya elemen lunak merupakan makhluk hidup, baik berupa tanaman maupun hewan. Namun, dari pembagiannya tanaman sangat mendominasi sebagai elemen penyusun taman. Disamping itu berdasarkan dengan penyusunnya, elemen taman juga di bedakan menjadi elemen mayor dan elemen minor. Elemen mayor merupakan elemen pada taman yang sudah tersedia oleh alam sedangkan untuk elemen minor merupakan elemen yang di tambahkan oleh manusia. Sebuah taman juga sering di kenal dengan ornamen tanaman. Kehadiran elemen ini lebih pada dekoratif yang sangat mempengaruhi pada tampilan taman secara keseluruhan. Sebagai aksen pada taman memang sangat beragam, masing–masing memiliki fungsi dan memberikan nilai seni yang berbeda. Jenis–jenis elemen keras yang kerap digunakan yaitu patung, lampu taman, kolam, gazebo, jalan setapak, batuan, ayunan, dan hiasan lainnya.

- **Patung**

Bagi beberapa orang mungkin patung merupakan sebuah ungkapan yang kreatif berbentuk 3d, terbuat dari berbagai material dan berbentuk etnik. Patung merupakan benda seni

yang pembuatannya cukup rumit dan bernilai seni tinggi. Beberapa kota/negara patung merupakan elemen keras menjadi dewa yang lebih mendominasi. Tujuannya antara lain untuk menjaga taman beserta rumah tinggalnya. Terlepas dari hal tersebut patung memang memiliki nilai seni yang tinggi bila disertakan dengan elemen dekoratif.

- **Lampu Taman**

Kegunaannya sebagai penerang, lampu taman yang memiliki nilai estetika merupakan salah satu elemen keras yang bisa dijumpai di berbagai jenis taman. Melalui efek sinar yang dipancarkan pada lampu sangat beragam. Untuk memberikan kesan lunak, pemberian tanaman merambat dapat disertakan pada lampu taman.

- **Air**

Pada elemen ini merupakan penyelaras untuk beberapa jenis tanaman. Adanya elemen air akan membuat kesan taman menjadi alami dan tenang. Umumnya air ditampung dalam sebuah kolam dengan berbagai jenis disain dan untuk meningkatkan nilai estetika.

- **Gazebo**

Fungsi dari gazebo ini memang cukup penting dalam sebuah taman, bila taman yang bersangkutan berukuran besar. Hampir sebagian besar aktivitas bersantai dan menikmati keindahan taman dilakukan dalam gazebo. Disamping fungsi utamanya, tampilan gazebo yang estetik dan unik akan menambah keindahan sebuah taman.

- **Jalan Setapak**

Taman memiliki arti yang sangat penting, dengan adanya jalan setapak, tanaman yang terutama rumput tidak terinjak oleh kita saat ingin menikmati seluruh sudut taman.

- **Batu**

Batu alam yang sangat dominan dalam pemilihan bahan pembuat jalan setapak. Batu-batu tersebut ditata sedemikian hingga terbentuk motif-motif tertentu, misalnya berliku-liku, berstrata (undak-undakan), atau terpenggal-penggal yang disesuaikan dengan panjang langkah kaki. Penggalan-penggalan ini bisa berbentuk bulat, oval, segi tiga, atau kotak-kotak

- Ayunan

Ayunan digunakan sebagai tempat untuk bersantai di taman. Bahan yang bisa digunakan untuk ayunan pun cukup beragam, mulai dari besi, kayu atau bambu, hingga tali atau tambang yang disusun. Aksentasi warna yang muncul dari ayunan juga bisa menyemarakkan taman.

- Hiasan Taman

Ukiran bentuk lucu bisa menjadi motif dari pernak-pernik ini. Bentuk pernak-pernik ini juga bisa dihadirkan lewat tempat sampah atau tempat duduk. Pot tanaman yang berbentuk unik juga kerap dijadikan sebagai elemen dekoratif yang estetik. (gambar di taman)

2.1.3. Tipe Taman

Pada zaman modern ini taman tidak hanya dapat digunakan sebagai *open space*, namun terus berkembang fungsinya menjadi hal yang lebih kompleks yang terus mengikuti perkembangan zaman. Berbagai macam tipe taman memberikan pola-pola aktivitas individu yang jelas berbeda. Tipe – tipe taman tersebut yaitu :

a. Tipe a

Pada tipe 1 taman yang berfungsi sebagai gabungan dari fasilitas olahraga, baik berupa lapangan terbuka dan olah raga lainnya. Taman pada jenis ini disebut taman rekreasi aktif.

b. Tipe b

Sedangkan untuk taman tipe b ini adalah taman yang berfungsi sebagai taman rekreasi dengan fasilitas dan objek yang lengkap dan membayar untuk menikmatinya. Penikmat rekreasi secara visual melibatkan pada tiap objek yang di amatinnya. Pengunjung berjalan pada tiap–tiap objeknya dan berhenti untuk melihat apa yang ada di sediakan, sehingga model taman ini dapat dikategorikan sebagai taman yang pasif.

2.1.4. Manfaat Taman

Manfaat taman pada sebuah kota memiliki berbagai fungsi yang dapat dirasakan manfaatnya oleh pengguna. Beberapa manfaat tersebut ialah :

1. Fungsi Ekologis

Taman pada kota sebagai salah satu penjaga kualitas lingkungan kota. Penghijauan maka taman dapat difungsikan sebagai;

- Paru paru kota yang menghasilkan banyak O₂
- Filter debu dan asap kendaraan bermotor yang dapat meminimalisir polusi udara
- Tempat penyimpanan air tanah, sehingga mencegah datangnya banjir dan erosi, serta menjamin pasokan air tanah.
- Peredam kebisingan yang padat dengan aktivitas
- Perlestarian lingkungan ekosistem

2. Fungsi Sosial

- Sebagai tempat komunikasi sosial
- Sebagai sarana berolahraga, bermain, belajar, rekreasi
- Sebagai landmark sebuah kota
- Menambah nilai estetika sebuah lingkungan sehingga menjadi daya tarik tersendiri bagi kota tersebut.

Mengetahui manfaat dan fungsi sebuah taman bagi penggunanya, maka dapat mendorong pengunjung untuk datang pada taman tersebut dan keikutan serta dalam merawat dan menjaga taman sehingga membangun kualitas hidup yang lebih maksimal. Terutama dengan adanya fasilitas taman dapat menjadi ruang untuk anak, hal ini akan berdampak lebih baik dan efektif untuk mendukung perkembangan anak.

2.2. Taman Edukasi

2.2.1. Pengertian Edukasi

¹³Edukasi adalah penambahan pengetahuan dan kemampuan seseorang melalui teknik praktik belajar atau instruksi, dengan tujuan untuk mengingat fakta atau kondisi nyata, dengan cara memberi dorongan terhadap pengarah diri, aktif memberikan informasi-informasi atau ide baru. Edukasi adalah upaya yang ditujukan untuk memberi pengaruh kepada orang lain dengan nilai-nilai pendidikan baik kepada individu ataupun kepada kelompok agar terlaksananya edukasi yang baik. Dari hal tersebut menunjukkan bahwa edukasi merupakan salah satu proses yang memiliki perubahan perilaku yang terencana.

Proses belajar merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan sebuah suasana belajar bagi anak.. Usaha yang secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar anak secara aktif mengembangkan potensi dirinya, sehingga usaha tersebut dalam memberikan kekuatan pada edukasi pengendalian diri, kepribadian, keterampilan dan sosialisasi dalam bermasyarakat.

2.2.2. Taman Edukasi

Salah satu hal yang masih minim pada suatu kota yaitu memiliki wisata edukasi, yang sejatinya adalah salah satu cara pembelajaran yang penting bagi anak agar belajar dapat lebih menyenangkan. Sebuah taman edukasi merupakan suatu program yang menggabungkan unsur kegiatan

¹³ Craven dan Hirnle. (1996), Pengertian edukasi, Suliha.

rekreasi dengan unsur pendidikan yang dikemas menjadi sebuah kegiatan yang memiliki kualitas bagi anak. Setiap anak dapat melakukan eksplorasi kegiatan yang dilakukan secara langsung pada alam sehingga anak dapat terus belajar dengan alami dan mengembangkan kreatifitasnya secara optimal dengan lingkungan di sekitarnya.

Membuat sebuah taman edukasi menjadi salah satu sarana alternatif untuk mendukung perkembangan edukasi anak pada usia dini. Taman edukasi yang dilengkapi dengan fasilitas dan juga sarana yang tepat pada taman tersebut dapat menunjang tingkat edukasi pada taman tersebut bagi penggunanya. Kegiatan edukasi dan rekreasi yang bervariasi dilakukan sejak dini akan sangat bermanfaat bagi individu tersebut sebagai salah satu pembentukan karakter pengembangan pola pikir dan imajinasi anak dalam belajar dan berfikir.

2.2.3. Model Edukasi

Model edukasi untuk anak memiliki berbagai macam jenis yang dapat diterapkan untuk mengembangkan proses perkembangan anak secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang efektif. Proses edukasi dapat berjalan dengan efektif bila model pembelajaran mampu meningkatkan semangat anak untuk terus belajar. Pada era modern ini, model pendidikan mulai banyak dikembangkan dan diterapkan untuk meningkatkan kualitas perkembangan anak. Antara metode satu dengan yang lain pastinya memiliki karakteristik yang berbeda beda, hal ini dapat disesuaikan dengan karakteristik anak yang akan di olah. Salah satu dari model pembelajaran anak adalah metode Pakem.

¹⁴Model Pakem adalah metode pembelajaran yang bertumpu pada empat prinsip, yaitu aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Model edukasi ini sangat cocok untuk membentuk karakter anak yang berbasis kompetensi yang senangtiasa berorientasi pada aktivitas anak saat

¹⁴ Sulhan, Najib. 2006. *Pembangunan Karakter Pada Anak*. Surabaya: Intelektual Club.

berkembang. Model edukasi ini memiliki orientasi pada proses dan tujuan kepada anak, dalam edukasi ini berusaha untuk meningkatkan motivasi anak untuk terus belajar.

Kemandirian dan tanggung jawab akan di asah sejak awal, sedangkan kerjasama untuk memunculkan emosional anak terhadap lingkungan di sekitarnya, sehingga akan mempengaruhi sikap kepemimpinan anak untuk persaingan yang sehat dan saling menghormati satu dengan yang lainnya. Model edukasi ini bertujuan untuk membangun anak agar dapat berkembang menjadi pribadi yang kritis dan kreatif sehingga anak dapat beradaptasi dalam perubahan proses perkembangan anak tersebut.

Makna dari faktor-faktor pada model edukasi Pakem yang merupakan aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan tampaknya masih terlalu abstrak untuk di pahami, maka dalam hal ini keempat faktor tersebut dapat di pahami dengan :

- Aktif
 - ✓ Selalu mencoba
 - ✓ Tidak ingin menjadi penonton
 - ✓ Memanfaatkan modalitas belajar
(visual&audiovisual)
 - ✓ Memperhatikan saat proses
- Kreatif
 - ✓ Menginginkan adanya perubahan yang baru
 - ✓ Mengadakan inovasi
 - ✓ Memiliki banyak cara
 - ✓ Terus berusaha
 - ✓ Menumbuhkan motivasi, percaya diri, dan kritis
- Efektif
 - ✓ Memanfaatkan alat peraga yang ada
 - ✓ Mengoptimalkan pancaindra
 - ✓ Dapat menyesuaikan dengan keadaan

- Menyenangkan
 - ✓ Suasana belajar yang searah
 - ✓ Suasana yang tidak monoton (bervariasi)
 - ✓ Dapat mengeksplorasi diri
 - ✓ Dapat mendekatkan pada alam

2.2.4. Tujuan Taman Edukasi

Tujuan utama dari Taman Edukasi untuk memperoleh pengalaman pembelajaran secara langsung pada objek edukasi sehingga anak dapat memperoleh pendidikan dengan cara yang edukatif dan rekreatif. Melindungi lingkungan di sekitarnya yang berupa lingkungan alami dan sesuai dengan konteks budaya dan wilayah setempat juga merupakan tujuan dari Taman Edukasi ini. Namun tujuan utama dari Taman Edukasi ini merupakan program yang menggabungkan unsur kegiatan yang bermuatan dengan pendidikan di dalam setiap kegiataanya untuk mengembangkan karakter anak sehingga dapat mengembangkan norma dalam hidup bermasyarakat, bekerjasama, kemandirian, pengenalan diri, dan pengembangan karakter lainnya yang adapada anak dengan lingkungan sosialnya. Program pendidikan ini dikemas sedemikian rupa menjadikan kegiatan pendidikan yang berkualitas sehingga anak tidak merasa bosan dengan kegiatan sekolah rutin.

Setiap mengunjungi objek Taman Edukasi akan di sesuaikan dengan kebutuhan dan ketertarikan objek pada bidang yang diinginkan oleh anak. Hal ini juga dapat menarik banyak perhatian masyarakat sekitar dan di luar Kota Semarang. Mengembangkan wisata edukasi yang ada di Indonesia sebagai pengembangan pola pikir dan imajinasi anak dalam belajar secara langsung. Taman ini dapat menjadi fasilitas yang dapat membantu keluarga dalam membantu mengembangkan karakter anak belajar dengan lingkungan sekitarnya, sehingga bagi orangtua dapat dengan mudah memberikan kegiatan bagi anak untuk mengoptimalkan perkembangan karakter anak usia dini.

2.2.5. Pengertian Rekreasi

¹⁵Rekreasi yaitu penyegaran kembali badan dan pikiran; sesuatu yang menggembarakan hati dan menyegarkan seperti hiburan, piknik. Rekreasi yang berasal dari bahasa Inggris “Re” = mengembalikan, dan kata “create” = mencipta atau membuat sesuatu. Menurut asal kata tersebut rekreasi mengartikan bahwa kegiatan mencipta kembali, sedangkan menurut kamus besar bahasa Indonesia kata rekreasi memiliki arti bersenang-senang atau mencipta lagi. Dari arti kata tersebut dapat diartikan bahwa rekreasi adalah kegiatan yang berhubungan dengan kesulitan atau kesenangan yang bertujuan memperoleh daya cipta kembali. Tinjauan beberapa pendapat dari para ahli tentang pengertian rekreasi antara lain adalah:

- Semua kegiatan yang dilakukan di waktu senggang seseorang.
- Kegiatan yang dilakukan untuk menyegarkan kembali baik fisik maupun rohani seseorang.
- Rekreasi adalah kegiatan yang dilakukan seseorang atas keinginannya dan mendatangkan kepuasan tersendiri baginya.
- Rekreasi merupakan kegiatan yang dilaksanakan di luar kegiatan rutin dan yang bersifat menyegarkan kembali fisik maupun rohani seseorang.

Rekreasi merupakan aktivitas yang dilakukan pada waktu senggang yang bertujuan untuk membentuk, meningkatkan kembali kesegaran fisik, mental, pikiran dan daya rekreasi (baik secara individual maupun secara kelompok) yang hilang akibat aktivitas rutin sehari-hari dengan jalan mencari kesenangan, hiburan dan kesibukan yang berbeda dan dapat memberikan kepuasan dan kegembiraan yang ditujukan bagi kepuasan lahir dan batin manusia. Banyak anak-anak pada zaman sekarang, rekreasi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari hidup. Jika di melihat pada masa yang akan datang, masalah-masalah untuk menyediakan rekreasi yang bermanfaat bagi anak usia dini bisa meningkat semakin banyak. Pemikiran

¹⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

tersebut sekarang sudah menjadi bermakna secara ilmiah, yaitu untuk kualitas pada generasi yang akan datang dan juga dapat mengurangi polusi udara dan untuk keasrian alam. Kegiatan rekreasi yang mengandung aktifitas fisik, mental ataupun psikis anak, rekreasi seharusnya harus dapat mewadahi kegiatan aktif maupun non- aktif contohnya saja dapat dilakukan pada waktu senggang dan dilakukan secara bebas yang penting bagi kegiatan rekreasi yang dapat menjadi sarana mengekspresikan diri secara bebas yang dapat dilakukan oleh individu atau sebuah kelompok pada sebuah ruang terbuka hijau/taman.

2.2.6. Taman Rekreasi

Taman rekreasi adalah sebuah taman yang memiliki peranan sebagai salah satu sarana untuk berekreasi, seperti halnya rekreasi merupakan arti dari bersenang – senang, maka pada taman rekreasi adalah sebuah objek taman yang di gunakan untuk bersenang – senang oleh penggunanya. Penggunaan taman rekreasi pada anak dapat melatih untuk berkomunikasi, dengan berjalan – jalan wawasan mereka akan bertambah dan bertemu dengan banyak orang sehingga dapat melatih keberanian anak untuk berkomunikasi dengan orang baru. Selain itu anak juga dapat melakukan kegiatan dengan lingkungan sekitarnya yang beraneka ragam, = kegiatan yang di lakukan pada alam bebas, dapat meningkatkan rasa senang dan kreatifitas pada anak.

Membentuk taman sebagai taman rekreasi menjadi salah satu alternatif yang sangat efektif untuk perkembangan anak sebagai sarana untuk belajar dan bermain sesuai dengan proses perkembangan anak tersebut. Tentunya taman ini juga harus di lengkapi dengan fasilitas yang dapat mendukung aktifitas penggunanya. Taman rekreasi dapat digunakan maksimal dan dapat memberikan dampak yang baik bagi anak dan pengunjung lainnya.

2.2.7. Macam – Macam Rekreasi

Rekreasi yang di butuh kan pada suatu individu merupakan rekreasi yang dapat di bedakan menurut tempat dan juga jenis kegiatannya. Menurut bentuk perwadahannya, rekreasi dapat dibedakan menjadi rekreasi tertutup dan terbuka. Rekreasi tertutup merupakan rekreasi yang di lakukan pada sebuah ruang tertutup, sedangkan rekreasi terbuka merupakan rekreasi yang di lakukan pada ruang terbuka. Rekreasi terbuka anak-anak lebih dapat belajar dengan lingkungannya. Hal ini di karenakan pada ruang terbuka tidak ada batas untuk terus mempelajari yang ada di lingkungan sekitar sehingga anak akan dapat lebih bereksplorasi dengan rekreasi pada ruang terbuka tersebut bahwa jenis – jenis rekreasi di bedakan atas:

- Fungsi
 - ✓ Hiburan, untuk mendapatkan kesenangan
 - ✓ Pendidikan, memberi fungsi hiburan dan mendidik
- Sifat Kegiatan
 - ✓ Bermain / olahraga
 - ✓ Bersuka; belajar; menonton film, makan, jalan – jalan, bersantai, musik, pemandangan
- Rekreasi budaya, yaitu rekreasi dengan objek wisatanya berupa benda-benda / hal –hal yang mempunyai nilai-nilai seni, budaya dan sejarah yang tinggi.
- Rekreasi Buatan, yaitu rekreasi yang objek wisatanya merupakan buatan manusia.
- Rekreasi Alam, yaitu rekreasi yang memanfaatkan potensi alam yang indah sebagai objek utamanya.
- Tingkatan Usia
 - ✓ Anak anak usia 5-13 tahun
Anak-anak di perbolehkan untuk bergembira dengan mengaktifkan tubuh, misalnya dengan berlari – lari, bermain dengan alat peraga dll
 - ✓ Remaja usia 14-24 tahun

Golongan remaja memilih jenis rekreasi dimana mereka menemukan dinamika untuk mengembangkan kreatifitas, ketertarikan pada aktifitas fisik seperti olahraga, seni maupun sosial.

2.2.8. Tujuan Taman Rekreasi

Berkreasi memiliki beberapa fungsi yang dimiliki yaitu;

- dapat mengakomodasikan kebutuhan untuk mendapatkan kesegaran fisik dan juga pikiran sebagai fungsi rekreasi,
- memberikan tambahan pengetahuan ataupun wawasan kepada pengunjung terutama anak sesuai dengan maksud pengadaan taman sebagai fungsi pendidikan,
- memberikan perlindungan terhadap objek-objek wisata yang ada sehingga dapat mengupayakan pelestarian alam untuk kebutuhan ruang hijau.

Fungsi taman sebagai rekreasi juga akan mendapatkan berbagai manfaat kesehatan sambil bersenang-senang menikmati berbagai kegiatan objek yang ada. Selain itu fungsi taman rekreasi sebagai salah satu kebutuhan rohani manusia yang harus dipenuhi untuk memenuhi kebutuhan kondisi kejiwaan sehingga yang diperoleh ialah mengembalikan semangat belajar anak, belajar memang hal yang tidak boleh lepas dari seorang anak. Sebuah rekreasi akan membuat minat belajarnya kembali bahkan memungkinkan untuk meningkat bila dapat menggabungkan rekreasi dengan pendidikan pengetahuan bagi anak. Manfaat taman rekreasi agar dapat melatih anak untuk lebih peka dan dekat dengan alam. Membawa anak pada alam anak juga akan menjauhkan dengan ketergantungan teknologi yang pada saat ini membuat anak ketergantungan dan enggan bereksplorasi dengan alam.

2.3. Fungsi Taman Edukasi sebagai Taman Edukasi dan Rekreasi

2.3.1. Fungsi dan Tinjauan Bangunan

Anak-anak pada masa pertumbuhannya memiliki rasa keingintahuan yang amat besar terhadap hal-hal baru. Untuk memfasilitasi keingintahuan tersebut anak dapat diajak untuk melakukan kegiatan-kegiatan seperti bermain, bersosialisasi dengan teman dan lingkungannya, berjalan-jalan menghirup udara segar, kegiatan ini sangat baik untuk dilakukan. Hal tersebut berguna untuk menghilangkan kejenuhan pada anak setelah melakukan kegiatan yang monoton. Selama ini kecenderungan mengidentifikasi kegiatan rekreasi hanya dapat dilakukan pada akhir kegiatan tahun pelajaran atau pada saat waktu tertentu. Kegiatan edukasi dan rekreasi merupakan suatu kegiatan yang dapat dilakukan setiap saat sehingga diharapkan anak dapat mempelajari suatu hal secara menyenangkan dan juga secara kongkret. Adapun kegiatan edukasi dan rekreasi adalah sebuah kegiatan pembelajaran dengan melakukan kegiatan secara langsung. Melalui pengamatan secara langsung anak memperoleh kesan yang sesuai dengan pengamatannya. Pengamatan tersebut dapat diperoleh dengan melalui 5 panca indra yaitu penglihatan, pendengaran, pengecap, pembau, dan perabaan.

Merangsang minat anak terhadap suatu hal, memperluas informasi yang telah diperoleh, memberikan pengalaman nyata pada anak, akan lebih baik jika pemberian kegiatan edukasi dan rekreasi di dampingi oleh pembimbing dan juga dengan fasilitas yang dapat meningkatkan kegiatannya. Kegiatan edukasi dan rekreasi pada taman itu sendiri ditujukan kepada anak yang diberikan agar dapat meningkatkan perkembangan konsep anak, yaitu sang anak dapat mengenal dirinya dan juga dapat meningkatkan kualitas dirinya. Memungkinkan anak – anak untuk mengeksplorasi pengetahuan dengan melakukan berbagai kegiatan mulai dengan berinteraksi dengan sesamanya dan juga lingkungannya sehingga anak dapat belajar beradaptasi, anak juga dapat meningkatkan edukasi dengan menggunakan fasilitas – fasilitas seperti belajar dengan menggunakan angka, warna, bentuk, dan juga pengetahuan-pengetahuan di sekitarnya. Anak – anak membentuk konsep melalui pengalaman langsung. Setiap saat anak-anak memanipulasi objek atau mengembangkan keterampilan misalnya melatih kemampuan motorik halus dan

motorik kasar mengobservasi, membandingkan, mengklasifikasi menyimpulkan, mengingat, menghitung, bermain peran serta mengeksplorasi gagasan.

Taman edukasi dan rekreasi ini, dapat di fungsikan sebagai pemberian pengetahuan dan wawasan pada anak dari awal perkembangannya. Melalui memberikan pengembangan karakter dan juga keterampilan yang mampu menghibur dengan berbagai objek-objek yang ada di dalamnya. Menciptakan kegiatan pada anak dengan menggunakan semua pemikiran dan kegiatan yang di kembangkan dalam pembelajaran yang menantang dan menarik sehingga pertumbuhan anak dapat memberikan perkembangan maksimal. Mengembangkan kegiatan sesuai dengan potensi yang di miliki oleh anak akan menjadi sumber ide yang akan memberikan dampak yang baik bagi anak, sehingga pertumbuhan motorik anak dapat tercukupi dengan lingkungan sekitarnya.

2.3.2. Hubungan Antara Rekreasi dan Edukasi

Rekreasi dan edukasi adalah hal yang saling berkaitan, rekreasi dianggap suatu proses edukasi (pendidikan), demikian juga edukasi dapat dijadikan rekreasi. Kebutuhan akan rekreasi harus diwadahi dalam suatu fasilitas, fasilitas rekreasi yang baik adalah fasilitas yang mampu menampung fungsi yang dapat mendidik dan memberikan kesenangan rekreasi pada anak. Hubungan antara keduanya bila di hubungkan dengan selaras akan membuat anak untuk belajar dapat berjalan dengan maksimal, anak dapat belajar namun cara belajar anak dapat tetap menyenangkan sehingga anak tetap merasakan nyaman rileks. Hal ini memungkinkan apa yang telah di pelajari oleh anak dapat di mengerti.

Adapun hubungan edukasi dan rekreasi yaitu sebagai:

- Sebagai sarana untuk mengembangkan rasa menghargai dan mencintai lingkungan untuk melestarikannya
- Untuk mengembangkan pengertian dan kemampuan serta pemahaman akan pentingnya menjad keseimbangan lingkungan dan menggunakannya secara bijaksana.

- Mengugah kesadaran manusia akan pentingnya membina hubungan timbal balik antara manusia dan lingkungannya serta agar semakin mengenal sifat dan karakter anak
- Membantu mengembangkan secara positif tingkah laku serta hubungan sosial setiap individu.
- Menumbuhkan dan memperkuat rasa percaya diri dan harga diri yang merupakan pondasi yang kuat untuk menumbuhkan “*self concept*”
- Menambahkan dan meningkatkan keterampilan dan koordinasi
- Menambahkan kesenangan pribadi ataupun kesenangan kelompok.
- Mengembangkan budaya hidup sehat baik untuk pribadi maupun untuk orang lain dan juga untuk lingkungan di sekitarnya.

2.3.3. Tipologi Bangunan Sejenis

Taman Edukasi dan Rekreasi cenderung tergolong bangunan dengan tipologi *Educational and Recreation Building*, karena fungsinya jelas sebagai tempat atau wadah edukasi dan rekreasi. Jenis bangunan ini sendiri merupakan bangunan gedung yang difungsikan untuk mewadahi kegiatan-kegiatan pendidikan dan rekreasi yang dapat membantu pertumbuhan psikis dan motorik anak dengan optimal. Tipologi bangunan ini lah yang harus diselesaikan dalam perancangannya, yaitu menciptakan hubungan baik antara pelaku pada anak usia dini dengan kegiatan kegiatan yang mendukung pertumbuhan karakter pada anak usia dini. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan atau diolah dalam perancangannya, antara lain mengenai tata letak, kegiatan, warna, bentuk dan masih banyak hal yang dapat mempengaruhi pertumbuhan karakter anak. Beberapa hal lain yang perlu ditunjang untuk menunjang keberhasilan fungsinya adalah pertimbangan mengenai aspek tampilan bangunan, efisiensi energi, keamanan.

Tabel 2.1 Kriteria bangunan edukasi dan rekreasi

KRITERIA	BAGIAN UTAMA	KETERANGAN

1. Pengolahan Tapak	A. Pemilihan Konsep	Umumnya dengan pemanfaatan potensi tapak dan disesuaikan pada perkembangan anak pada tiap kurun waktu. Pemilihan konsep yang tepat dan berkesinambungan akan lebih mudah untuk mendidik anak dengan arah edukasi yang berkesinambungan pula.
	B. Pola Sirkulasi	Memberikan pola dinamis dengan mengkombinasikan pola-pola yang ada dan menuntut adanya suatu aliran, sehingga memberikan pengarahan yang jelas bagi pengunjung.
	C. Kegiatan	Penerapan pada pengolahan ruang yang sesuai kebutuhan terutama pada pengguna yang menggunakan model edukasi pakem (aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan)
	D. Bentuk Ruang	DINAMIS, pengunjung merasa nyaman dan penuh informasi, yang dapat mendukung kegiatan anak.
	E. Penyediaan	Selalu mengalami

	Fasilitas dan Kegiatan	pembaharuan dengan memperhatikan keunikan dan imajinasi yang berkaitan dengan tema wadah rekreasinya.
3. Penggunaan Teknologi	a. Peralatan b. Bahan Bangunan c. Struktur dan Konstruksi	Melakukan pembaharuan yang mengikuti perubahan jaman sehingga bangunan tetap tidak tertinggal oleh jaman.

Sumber : Tipologi Bangunan Rekreasi Aktif Komersil di Jakarta menurut Linda Y

2.4. Tinjauan Terhadap Bangunan Taman Edukasi Sejenis

Terdapat beberapa bangunan sejenis yang layak dijadikan preseden Taman Edukasi dan Rekreasi diantaranya adalah;

1. ¹⁶Taman Pintar Yogyakarta,



Gambar 2.1

Sumber : www.TamanPintar.com

Senin, 1 agustus 2016

¹⁶ https://id.wikipedia.org/wiki/Taman_Pintar_Yogyakarta,

○ Analisa Fungsi

(Foto dari atas di zoning)

✚ Gedung PAUD

✚ Gedung heritage

✚ Gedung Oval

✚ Gedung Kotak

Fungsi ruang yang ada di dalam Taman Pintar ini di bagi menjadi 4 yaitu ;

✚ Playground

Area ini merupakan area entrance yang didalamnya terdapat beberapa permainan outdoor. Pada area ini terdapat sejumlah wahana bermain untuk anak seperti KORIDOR Air, Jungkat Jungkit, Rumah Pohon, Air Menari, dll

✚ Gedung Heritage

Gedung ini di peruntukan untuk pendidikan anak usia dini yang terdiri dari anak usia prasekolah hingga TK

✚ Gedung Oval

Dibagi menjadi beberapa zona yang terdiri dari zona lingkungan, zona pemaparan, sejarah, dan ilmu pengetahuan teknologi.

✚ Gedung Kotak

Gedung ini terdiri dari 3 lantai dimana lantai pertama mencakup ruang pameran, ruang audiovisual, radio anak, food court, dan souvenir center. Lantai dua zona materi dasar dan penerapan iptek, jembatan sains, teknologi populer, teknologi canggih, dan perpustakaan, sedangkan untuk lantai tiga itu sendiri merupakan laboratorium, animasi, courses class

Taman pintar memiliki berbagai jenis alat peraga yang di bagi menjadi 5 zona yaitu ;

○ Teknologi Populer

Mempelajari penerapan teknologi populer yang di gunakan dalam kehidupan sehari-hari

- Teknologi Canggih

Memaparkan teknologi masa kini yang akan di kembangkan pada masa depan. Pengunjung di ajak untuk berimajinasi dalam penerapannya.

- Indonesiaku

Merupakan tempat untuk memperkenalkan dan mempelajari tentang Indonesia secara geografis, areanya di bagi menjadi kekayaan alam Indonesia, Warisan Leluhur, dan Perkembangan Teknologi Modern

- Jembatan Sains

Area ini memberikan informasi mengenai penerapan ilmu sains dalam kehidupan sehari – hari. Pada zona ini terdapat beberapa permainan, yaitu:

- ✚ Permainan Angka

- ✚ Grafitasi

- ✚ Permainan Bentuk Bangunan

- ✚ Roda Kotak

- ✚ Slot Hiperbolic

- ✚ Plengkung

- ✚ Pi Area

- ✚ Golden Ratio

- ✚ Pusaran Air

- ✚ Fenomena Gumuk Pasir

- ✚ Putaran Turbulensi

- ✚ Cincin Awan

- ✚ Bayangan Berwarna

- Titian Penemuan

Merupakan tempat untuk memperkenalkan dan pembelajaran, penemuan penciptaan, perkembangan sains, dan implikasinya terhadap peradaban umat manusia. Area ini di bagi menjadi dua

yaitu Sejarah Sains, dan Penemu Besar Dunia. Sejarah sains memaparkan perkembangan peradaban manusia dengan seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga di harapkan pengunjung dapat memahami keterkaitan dengan penemuannya.

Secara keseluruhan, Taman Pintar memiliki berbagai fasilitas yaitu:

- Alat peraga iptek
- Ruang Peraga dan Audivisual
- Food Court
- Mushola
- Toko Souvenir
- Pusat Informasi

Disain pada tata ruang dalam ditata dengan sedemikian rupa agar mempermudah dalam perawatan alat – alat peraga agar tidak cepat rusak dan di pergunakan untuk memfasilitasi bangunan Taman Pintar. Selain itu pada pencahayaannya juga berpengaruh penting untuk sebuah bangunan. Pencahayaan dalam bangunan baik dalam ataupun luar memiliki peranan yang sama pentingnya untuk mendukung kegiatan aktivitas di dalamnya dan juga untuk mengoptimalkan alat peraga agar visualisasinya dapat optimal. Suasana yang dimiliki pada Taman Pintar di disain sehingga dapat tercipta suasana imajinatif dan menyenangkan sehingga dapat mengoptimalkan kegiatan anak untuk merasakan pembelajaran di dalamnya.

2. ¹⁷Kidzania



Gambar 2.2

Sumber : www.Kidzania.com, Selasa, 2 agustus 2016

KidZania Jakarta adalah pusat rekreasi waralaba asal Meksiko yang menyajikan konsep bermain sambil belajar bagi anak-anak usia taman kanak-kanak sampai sekolah dasar. Dengan konsep replika kota dalam ukuran anak-anak, pusat rekreasi ini memiliki jalan raya, bangunan, ritel juga berbagai kendaraan yang berjalan di sekeliling kota. Kidzania Jakarta adalah waralaba pertama di Asia Tenggara dan kedua di luar Meksiko setelah Jepang. Didirikan pada bulan November 2007, Kidzania dioperasikan oleh PT Aryan Indonesia. Pemilik perusahaan ini (PT Aryan Indonesia). Jam Operasi KIDZANIA :

Senin – Kamis :

Durasi 7 Jam : 09.00 – 16.00 WIB

Durasi 5 Jam : 11.00 – 16.00 WIB

Jumat, Sabtu, Minggu dan Hari Libur/Besar :

Sesi 1 : 09.00 – 14.00 WIB

Sesi 2 : 15.00 – 20.00 WIB

Kidzania Jakarta merupakan pusat rekreasi dalam ruangan dan bertempat di Pasific Place (pusat belanja) lantai enam dan memiliki luas 7,500 meter persegi. Tempat rekreasi ini memiliki target usia anak-anak usia 2-16 tahun, yang bermain profesi seperti dokter gigi dengan boneka dan peralatan dokter gigi; doktor dengan ruang operasi, kantor polisi,

¹⁷ <http://jakarta.kidzania.com/in-id/>

studio televisi, sampai kantor pajak. Anak anak juga bisa belajar akting dan langsung pentas. Tempat tempat profesi ini dinamakan paviliun, dan pada tahun 2013 Kidzania memiliki 71 paviliun. Memiliki fasilitas dibagi menjadi 4 area utama, yaitu:

- Airport – area pintu masuk dimana anak-anak naik pesawat untuk menuju ke KIDZANIA
- Pusat Kota - yang penuh dengan berbagai macam aktifitas
- Pingiran Kota – lokasi perindustrian yang dipenuhi dengan berbagai jenis pabrik.
- Area Permainan Balita (hanya boleh untuk anak usia dibawah 4 tahun):

Kidzania memiliki berbagai macam kegiatan yang dapat di tiru oleh anak untuk mempelajari kegiatan nyata yang biasanya di jalankan oleh para orang dewasa, diantaranya adalah ; bidang pelayanan (dokter bedah, perawat, penjaga bank, pembersih jendela, dll), tempat tinggal (konstruksi, pengecatan rumah, kamar mandi , ruang keluarga dll), budaya (tempat olahraga, sekolah kuliner, sekolah sulap, acting, perbelanjaan dll), montir bengkel, operator, pilot, pramugari, stasiun polisi, pengacara, pemadam kebakaran, studio tv, peyiar radio, fotografer, penulis, salon kecantikan, model, kasir, dan masih banyak kegiatan anak yang dapat dilakukan sebagai profesinya. Untuk memenuhi kebutuhan fasilitas pengunjung, Kidzania juga memiliki fasilitas untuk orangtua atau pendamping, yaitu ; kidzania menyediakan

- Area HomeTheatre, dimana orang dewasa bisa memiliki berbagai macam permainan dan tontonan seperti catur, atau acara tv, film, dan sebagainya,
- Area Membaca, area ini khusus orang dewasa untuk membaca di *Perents Lounge*
- Area Interaktif, penyediaan computer dengan lengkap akses Internet

- Dan tentunya menyediakan beraneka ragam pilihan makanan dan minuman khusus untuk di area orang dewasa dan anak tidak disarankan berada di area ini.

3. ¹⁸Kidspace



Gambar 2.3

Sumber : www.KidspaceJakarta.com, Selasa, 2 agustus 2016

Kidspace ini bertujuan untuk menggali kreatifitas anak , rasa ingin tahu, imajinasi, serta merangsang tumbuh kembang anak secara terpadu, melalui berbagaiprogram unik yang interaktif. Di Kidspace anak – anak akan mendapatkan kegiatan belajar bersama teman teman sebayanya maupun dengan orang tua yang mendampingi, sehingga dapat meningkatkan ikatan anak dengan lingkungan sekitar dan lingkungannya. Anak akan saling membagikan kegembiraannya dengan melakukan kegiatan dengan fasilitas fieldtrip untuk sekolah – sekolah serta liburan sekolah. Tempat edukasi ini berada di Jl. Sultan Iskandar Muda No 7, Jakarta, Indonesia, yang memiliki jam operator : senin (13.00 – 17.00 WIB) selasa – minggu (09:00 – 17:00 WIB).Pada Kidspace memiliki Indoor Playground yang menantang dan merangsang untuk mengeksplorasi kemampuan fisik, imajinatif, dan kreatifitas anak yang terdiri dari :

- *Paperclip Climber*, merupakan papan pijakan berwarna – warni yang memiliki bentuk serupa dengan labirin berbentuk vertikal yang tersusun dengan rangkaian baja setinggi 7m yang berguna untuk menstimulasi anak untuk memanjat, merangkak, melompat, yang membuat anak terus aktif dan berfikir untuk menjari jalan menuju tujuan.

¹⁸ www.KidspaceJakarta.com



Gambar 2.4

Sumber : www.KidspaceJakarta.com

Selasa, 2 agustus 2016

- Aquadium, Wahana bermain untuk anak usia 2-12thn untuk bermain air dengan menekankan arus jalan air dengan variasi bentuk kolam. Anak dapat mempelajari sifat – sifat air, bereksplorasi, mencoba, merasakan, memecahkan masalah, bekerjasama, dan bermain dengan air.
- Eksploratorium, Wahana sains secara interaktif dimana anak bisa mengasah pengetahuan sains serta berimajinasi untuk pratikum dnegna melalui *exhibits science*.
- *Imagination Blocks*, berbagai macam bentuk dan ukuran balok yang dapat dibentuk anak untuk mendorong dan mengarahkan anak dapat bermain bebas sehingga dapat membentuk kreatifitas anak, membangun rasa percaya diri, dan bekerjasama.



Gambar 2.5

Sumber : www.KidspaceJakarta.com

- Tot Spot, area anak dengan usia 6-18 bulan ini merupakan pengalaman perama untuk melakukan kontak dengan orang lain, menarik, menggosok, maupun memanipulasi kemampuan indra dengan berbagai tekstur dan bentuk.
- Sadium, usia 1.5-12 thn, area anak untuk bermain dengan pasir untuk menciptakan suasana hati tenang dan gembira. Saat bermain akan terjalin kerjasama dan dapat melatih sisi kognitif, psikomotorik, dan sosial emosi anak.

2. 4. Persyaratan Yang Terkait Dengan Perencanaan dan Perancangan Bangunan Taman Edukasi

2.4.1. Persyaratan Taman

Taman sebagai salah satu wadah untuk berinteraksi dan beraktifitas pada taman edukasi. Sebagai salah satu wadah tersebutlah yang juga memiliki standart– standart yang dimiliki oleh taman itu sendiri. Selain sebagai wadah untuk berkegiatan, taman tersebut juga di jadikan sebagai tempat sirkulasi, batu– batuan jalan setapak yang di jadikan sebagai tempat sirkulasi di taman untuk jalan yang kokoh dan agar mudah untuk di rawat terletak untuk tanam – tanaman.

Pengelompokan vegetasi berdasarkan pada aspek arsitektural dan aspek visual dalam fungsi lansekap secara umum, vegetasi dapat berfungsi sebagai :

- Pengontrol Pandangan (*Visual Control*)
- Penghalang Secara Fisik (*Physical Control*)
- Pengontrol Iklim (*Climate Control*)
- Pelindung dari erosi (*Erosion Control*)
- Memberikan Nilai Estetika (*Aesthetics Values*)

¹⁹Sedangkan terdapat pula pengelompokan vegetasi berdasarkan dengan stuktur yang terlihat secara keseluruhan. Berdasarkan bentuk massa, tajuk, dan struktur vegetasi dikelompokkan menjadi :

- Vegetasi Pohon

Pohon adalah jenis vegetasi memiliki batang berkayu dan biasanya dicirikan dengan memiliki pertumbuhan yang sangat tinggi dan rindang.

- Perdu

Vegetasi jenis perdu adalah vegetasi yang memiliki kayu yang pendek dengan batang kaku dan kuat, pada golongan perdu ini memiliki jenis tinggi yaitu rendah, sedang, dan tinggi.

- Semak

Vegetasi ini memiliki golongan yang tingginya rata – rata dengan tinggi yang sama, salah satunya adalah bambu hias.

- ✓ Vegetasi merambat (*liana*)

Vegetasi golongan ini sering digunakan sebagai vegetasi rambat dan vegetasi yang penggunaannya di gantung untuk menambah nilai estetika. Jenis vegetasi ini memiliki ciri dengan batang yang lunak dan tidak berat seperti vegetasi lainnya. Alamanda termasuk dalam golongan vegetasi liana.

- ✓ Vegetasi *Herba, Terna, Bryoids dan Sukulen*

Golongan herba (*herbaceous*) atau *terna* adalah jenis vegetas yang sedikit memiliki jaringan sekunder bahkan tidak memiliki jaringan tersebut namun ia dapat berdiri dengan tegak.

¹⁹ Laurie, M. (1989). *Pengantar Kepada Arsitektur Pertamanan*. Bandung: Intermatra.

Terdapat elemen – elemen yang terdapat pada taman itu sendiri yaitu;

- 1) Pohon : merupakan tanaman yang memiliki batang kayu keras dan tumbuh dengan kaku tegas, memiliki ukuran yang besar dan cabang yang kokoh.
- 2) Perdu : jenis vegetasi ini hampir mirip dengan pohon namun yang membedakannya adalah ukuran tinggi yang relative rendah.
- 3) Semak : semak adalah tanaman yang memiliki ukuran rendah dan kecil, biasanya tumbuh dengan melebar atau dengan merambat.
- 4) Tanaman penutup tanah : Jenis vegetas yang memiliki tinggi lebih tinggi dari rumput, memiliki daun dan bunga yang indah.
- 5) Rumput : jenis vegetasi ini merupakan tanaman yang biasanya berada di atas tanah seperti pada rumput jepang dan rumput gajah.

Tempat anak – anak adalah perlengkapan bersifat pendidikan yang bersifat sosial dengan lingkungan dan juga dengan sesamanya yang di buat untuk memberikan pendidikan kepada anak dengan teratur. Rancangannya wajar bila keperluan / kebutuhan di perhatikan. Bangunan Taman Edukasi dan Rekreasi tentu saja akan mewadahi berbagai bentuk kegiatan yang bersifat edukasi dan rekreasi, maka dengan layaknya bangunan ini memberikan citra dari kedua hal tersebut. Secara umum ruang – ruang dalam taman edukasi memiliki kriteria persyaratan yang berbeda dengan bangunan lainnya, antara lain;

- Ruang yang bersifat menididik dan merekreasi bagi penggunanya.
- Kedinamisan, sirkulasi, maupun bentuk bagi penggunanya
- Aman, nyaman, terang, dan memnuhi kriteria kesehatan bagi anak

Faktor yang mengkomunikasikan kegiatan baik peraga, tidak hanya anak saja yang ada di dalamnya melainkan para pendamping seperti orang tua ataupun pengasuh juga dapat menikmati fasilitas tersebut, sehingga ada terdapat beberapa standart yang di miliki.

2.4.2. Kebutuhan Bangunan Taman Edukasi

Kebutuhan atau tuntutan yang harus terpenuhi dalam perancangan taman edukasi dan rekreasi tentunya terkait dengan jenis kegiatan/aktivitas yang ada didalamnya. Beberapa kebutuhan yang biasanya ada dalam perancangan taman edukasi dan rekreasi mengingat bahwa tempat ini menjadi wadah untuk pertumbuhan anak pada usia dini, antara lain ;

- Exhibition Hall, dapat digunakan sebagai wadah adanya event – event yang mendukung kegiatan edukasi dan rekreasi pada anak dan sebagai wadah pameran hasil kegiatan – kegiatan anak seperti kreatifitas yang telah dilakukan.
- Ruang Audiovisual, ruang ini dijadikan sebagai ruang pertemuan, seperti adanya kegiatan sosialisasi yang dapat diberikan kepada anak dan pada orang tua anak.
- Activity Room, sebagai bagian ruang dapat memberikan ruang untuk anak untuk bermain, bersosialisasi dengan sesamanya dan juga menambah kreatifitasnya baik indoor ataupun outdoor.
- Educational Recreation Space (Ruangan Untuk Kegiatan Edukasi dan Rekreasi). Ruang yang biasa digunakan untuk memberikan kegiatan – kegiatan belajar dan bermain bagi anak usia dini untuk perkembangan karakter anak.
- Ruang Pendukung, berisi dengan segala ruang yang membantu oprasional Taman Edukasi secperti ruang office, toilet, musola, ruang lobby, ruang pengawas, wc, dan ruang karyawan.

Selain kebutuhan yang biasa ada dalam perancangan taman edukasi dan rekreasi, perlu juga diperhatikan mengenai karakteristik gedung untuk pembagian zona zona edukasi dan rekreasi. Pertimbangan mengenai karakteristik ruang sangat diperlukan agar diacapai suatu tujuan yang maksimal. Ruang – ruang yang di perlukan dalam bangunan

taman edukasi haruslah dapat disusun dengan baik agar memudahkan penggunaan ruang publik.

2.4.3. Standar-Standar Terkait Bangunan Taman Edukasi

Pengalaman bermain sangat berpengaruh untuk perkembangan kepribadian anak. Pada saat bermain anak mengadaptasi segala kejadian di sekelilingnya. Bidang bermain haruslah berkembang, beragam, dan dapat berubah. Dalam bermain pengalaman sosial dibuat untuk anak-anak belajar sendiri menilai akibat-akibat yang dihasilkan dari perbuatannya. Tempat bermain harus bebas dari jalan raya, terdapat penitipan kendaraan bermotor, bebas dari bagian jalur kersta api, sungai, jurang dan pagar- pagar dan sumber-sumber bahaya lain.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam taman edukasi agar anak dapat merasa mudah dan nyaman dalam melakukan kegiatan edukasi dan juga rekreasi,

Persyaratan, Kebutuhan, Standar-Standar Perencanaan dan Perancangan Taman Rekreasi, berdasarkan:

Tabel : 2.2. Persyaratan Taman Edukasi dan Rekreasi

NO	UNSUR PERSYARATAN	URAIAN PERSYARATAN
1	<u>PERSYARATAN UMUM</u> A. Lokasi	1. Taman Rekreasi mudah dicapai dengan menggunakan transportasi baik pribadi maupun umum. 2. Lokasi harus sesuai dengan perencanaan tata kota. 3. Lokasi harus bebas dari banjir, para pengunjung taman rekreasi harus bebas dari: Bau yang tidak sedap Debu dan asap

		Air yang tercemar
	B. Luas dan Penataan Lahan Taman Edukasi	Lahan yang diusahakan harus ditata dan dibagi lebih lanjut dalam suatu lingkungan tertentu sesuai dengan peruntukannya dengan memperhatikan kenyamanan pengunjung, yang dituangkan dalam gambar rencana dan studi kelayakan.
	C. Bangunan Edukasi	1. Semua bangunan yang ada di taman rekreasi harus memenuhi ketentuan tata bangunan dan sesuai dengan ketentuan perundangan yang berlaku. 2. Gaya bangunan disesuaikan dengan kondisi lingkungan untuk menampilkan ciri budaya daerah
	D. Pintu Gerbang	1. Pintu gerbang harus dilengkapi dengan papan penunjuk yang jelas dan mudah dibaca umum. 2. Pintu gerbang dilengkapi dengan jalur masuk dan jalur keluar yang terpisah.
	E. Tempat Parkir	Tersedia tempat parkir kendaraan dengan luas yang memiliki sirkulasi yang cukup sehingga mampu menampung baik sepeda, motor, mobil, dan bus.
2	<u>FASILITAS YANG HARUS TERSEDIA</u> A. Pertanaman	Dalam pertamanan harus tersedia: 1. Lahan terbuka yang ditumbuhi rumput tanaman hias, atau bunga dan pohon peneduh. 2. Jalan tanam dan tempat duduk.

	B. Arena Bermain Anak	Arena bermain anak harus teduh dan nyaman dan menyediakan fasilitas bermain anak yang mengandung unsur hiburan dan pendidikan.
	C. Fasilitas Kantor 1. Kantor 2. Informasi 3. Pos keamanan 4. P3K 5. Fasilitas Kebersihan 6. Toilet	Tersedia ruangan kantor bagi untuk pengelolaan Tersedia ruang/ counter informasi dengan personil yang cukup Tersedia pos keamanan dengan personil yang memadai. Tersedia perlengkapan P3K dalam jumlah yang cukup Tersedia tempat sampah dan petugas sampah dengan jumlah petugas yang memadai Tersedia toilet untuk pria dan wanita dengan jumlah, kondisi yang memadai
	D. Instalasi Teknik 1. Air 2. Listrik 3. Ruang Engineering	Tersedia air bersih, baik untuk keperluan umum maupun untuk instalasi. Tersedia aliran listrik yang cukup dan harus memiliki tenaga listrik cadangan. Tersedia ruangan untuk pembangkit tenaga listrik dengan bangunan yang terpisah dengan bangunan lain dan dilengkapi dengan alat pemadam kebakaran.

4. Sistem riolering dan drainase	a) Sistem riolering untuk tiap bangunan harus di lengkapi dengan septictank. b) Drainase yang baik harus mencakup saluran taman rekreasi dan berhubungan dengan sistem saluran pembuangan air umum.
5. Komunikasi	Tersedia sekurang-kurangnya 1 saluran telepon untuk umum. Tersedia pesawat telepon untuk intern pada setiap ruangan tertentu.
6. Saluran pembuangan air kotor / limbah	Semua sisa-sisa air kotor/ limbah harus disalurkan air secara lancar.
7. Siste, tata suara	Harus mempunyai sistem tata suara yang baik dan dapat digunakan untuk pengumuman dan untuk keperluan lainnya.
8. Ruang perlengkapan / peralatan	Tersedia ruangan cukup luas untuk penyimpanan perabot/ peralatan taman.

Sumber : www.hukumdamham.surakarta.go.id/ 25/ 09/ 2009

2.4.4. Kebutuhan Bangunan Taman Edukasi

Tabel : 2.3. Kebutuhan Bangunan Taman Edukasi

Kelompok kegiatan	Unit Kegiatan	Pengguna	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Pengelolaan	Direksi	Kepala Pengelola	Bekerja, menerima tamu	R. kerja R.tamu
	Sekretaris	Sekretaris	Bekerja, menerima	R. sekretaris

			tamu, menyimpan data	R. arsip
	Administrasi dan personalia	staff	Bekerja, menyimpan berkas	R. kerja R. rapat R. arsip Toilet
	Operasional	Staff	Bekerja, meneliti, merawat dan memperbaiki alat, mendata, meyimpan	R. perawatan Workshop R. edukasi Gudang

Kelompok kegiatan	Unit Kegiatan	Pengguna	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Servis	Pemelihara gedung	Cleaning service, Staff	Merawat gedung, membersihkan setiap ruangan, mengatur operasional gedung, bongkar muat barang, memperbaiki peralatan	R. peralatan Gudang Loading dock Toilet
	Utilitas	Staff	Pengaturann teknis bangunan	R. lift R.panellistrik R.trafo/gense t R. pompa T.pembuangan sampah
	Security	Satpam	Menjaga keamanan,	Pos

			mengontrol keamanan didalam gedung, istirahat	keamanan R. kerja R. operator CCTV
--	--	--	---	---

Kelompok kegiatan	Unit Kegiatan	Pengguna	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Penunjang	Café	Pengunjung Pengelola	Makan, minum, duduk, berbincang-bincang Menyiapkan makana/minuman, melayani pembayaran	R. makan R. pantry Kasir Kantor Gudang
	Toko Souvenir	Pengunjung Pengelola	Melihat-lihat, membeli Mengatur dan menjual barang, melayani pembayaran	R. pameran Gudang Kasir
	Musholla	Pengunjung Pengelola	Mengambil wudhu, dan shalat	R. wudhu R. shalat

Kelompok kegiatan	Unit Kegiatan	Pengguna	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Inti	Ruang Exhibition Hall	Anak dan Orang dewasa	- Pameran hasil yang telah di pelajari - Pertunjukan kegiatan	Ruang Hall

			yang telah di pelajari	
			- Melihat pertunjukan	
Inti	Ruang Aktifitas	Anak	- Permainan dengan berbasis air	R. Air
			- Permainan berbasis pasir	R. pasir
			- Permainan berbasis petualangan	R. aktif
			- Permainan berbasis imajinasi	R. balok
Inti	Ruang Edukasi	Anak	Melakukan kegiatan sesuai dengan bidang yang di inginkan	R. Ilmuan R. Guru R. Murid R. Musik R. Menyanyi R. Teater R. Tari R. Ponor R. Pemadam R. Teknisi R. Kuliner R. Penyiar R. Film R. Astronot R. Arsitek

				R. Penulis R. Kecantikan R. Lab R. Dokter R. Olahraga R. Fotografer R. Wartawan R. Acting R. Model R. Perbelanjaan R. Polisi R. Stasiun
Inti	Ruang Audiovisual	Anak	Melihat dan mendengarkan	R. Film teater Mendengarkan
Inti	Ruang OrangTua	orang tua	- Menunggu anak - Makan minum - Membaca - Memainkan computer	R. Makan R. Membaca R. Internet R. Releks

Sumber : analisis penulis

Ruang gerak di dalam ruangan, jarak minimal antara dua orang untuk melihat jelas adalah sama dengan tinggi badannya, demikian juga berlaku untuk anak-anak. Jarak tersebut diwujudkan dalam radius ruang yang berbentuk lingkaran, dalam merencanakan perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- Ketinggian langit-langit (tinggi bersih) antara 3,60 sampai 4,50m
- Penggantungan alat peraga pada dinding memperhatikan lapisan dasarnya, menggunakan dinding plywood/kayu lapis belakang drywall.

- Sirkulasi antar benda peraga minimal berdimensi 3x3 m"
- Untuk keperluan daya listrik sekitar 5-10 watt/ kaki dengan pendistribusian melalui outlet/keluaran di lantai atau langit-langit dengan pola grid.
- Pencahayaan harus diperhatikan sumbernya, baik pencahayaan alami maupun buatan.
- Pendistribusian data melalui sistem audio visual dan komputer yang dipusatkan melalui jaringan serat optik ke setiap alat peraga.

Berdasarkan dengan data arsitek :

- Ruang kelas yang biasa : 1,8 – 2 m² / tempat murid
- Ruang besar : 3.0 – 5.0 m² / tempat murid
- Ketinggian cahaya : 2.7 – 3.4m
- Laboratorium bahasa, dengan kebutuhan:

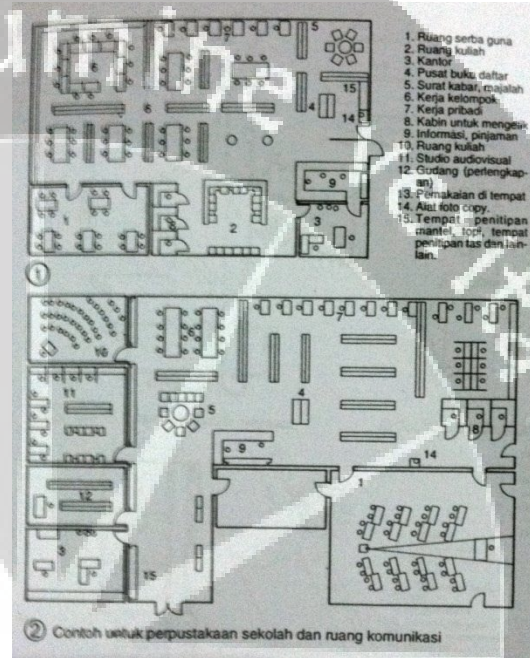


Gambar 2.6

Sumber : Data Arsitek, Jilid 1

- Tempat belajar Pengetahuan Alam meliputi ruang belajar, ruang praktek, ruang latihan, ruang persiapan dan ruang pelaksanaan, ruang fotografi, dan laboratorium, dengan ruang teori 2,5m² dan ruang demonstrasi 4.5m²/tempat.
- Kondisi ruang : jika mengarah ke utara dengan iklim ruang umum yang tetap kebutuhan ruang tergantung dari jumlah murid secara umum 6-14 anak setiap kelompok kerja paling sedikit 3.0 – 4,0 m².

- Perkiraan kasar kebutuhan ruang perpustakaan dengan media keseluruhan 0.35 – 0.55m² / pelajar, dalam satuan tempat pembagian buku dan penerimaan kembali setiap tempat kerja kira kira 5m² termasuk daftatr buku kira kira 20 – 40m².



Gambar 2.7

Sumber : Data Arsitek, Jilid 1

- Tempat untuk anak anak dengan perlemengkapannya yang di urus secara teratur di usia prasekolah dengan penggolongan ruang kegiatan masing masing.



Gambar 2.8

Sumber : Data Arsitek, Jilid 1

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIKAL

3.1. Kajian Mengenai Psikologi Anak

3.1.1. Pengertian Psikologi

Psikologi berasal dari kata bahasa Yunani "*Psychologi*" yang merupakan gabungan "*psyche*" yang artinya adalah sebuah jiwa, dan "*logos*" yang artinya adalah ilmu pengetahuan. Jadi secara etimologi, psikologi adalah ilmu yang membahas segala sesuatu tentang jiwa, baik gejalanya, proses terjadinya, maupun latar belakang kejadian tersebut. Ada banyak ahli yang mengemukakan pendapatnya tentang pengertian psikologi itu sendiri,²⁰ diantaranya;

- Menurut Ensiklopedia Nasional Indonesia (jilid 13, 1990) psikologi merupakan ilmu yang mempelajari perilaku manusia baik yang dapat dilihat secara langsung, ataupun yang tidak dapat dilihat secara langsung.
- Menurut Dakir, Psikologi membahas tingkah laku manusia dalam hubungannya dengan lingkungannya.
- Menurut Muhibbin Syah, adalah sebuah ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkahlaku terbuka dan tertutup manusia baik selaku individu maupun kelompok, dalam hubungannya dengan lingkungan. Tingkahlaku terbuka adalah, tingkah laku yang bersifat psikomotor yang meliputi perbuatan berbicara, duduk, berjalan, dan sebagainya, sedangkan tingkah laku tertutup meliputi berfikir, keyakinan, perasaan, dan sebagainya.

Dari beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengertian psikologi merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia, baik individu dan kelompok dalam hubungannya terhadap lingkungan yang berbentuk 2 jenis yaitu tingkah laku terbuka dan tingkah laku tertutup.

²⁰ Muhibbinsyah. 2001. *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung; PT Remaja Rosdakarya

3.1.2. Mengenai Psikologi Anak

3.1.2.1 Defisi Psikologi Anak Secara Umum

Psikologi anak adalah salah satu cabang ilmu yang mempelajari mengenai perubahan dan pertumbuhan kembang jasmani, perilaku dan mental dari manusia yang dimulai semenjak lahir hingga tua. Ilmu psikologi anak adalah satu pengetahuan yang mempelajari mengenai fungsi-fungsi sepanjang hidup manusia dengan mempelajari proses cara berfikir sehingga dapat mendukung proses perkembangan seorang yang terus berkembang dan berubah.

3.1.2.2 Definisi Psikologi Anak Menurut Ahli

Sedangkan definisi psikologi anak menurut para ahli;

- Linda L Daidoff (1991), Psikologi perkembangan adalah cabang psikologi yang mempelajari perubahan dan perkembangan struktur jasmani, perilaku, dan fungsi mental manusia yang dimulai sejak terbentuknya makhluk itu melalui pembuahan hingga menjelang mati.
- M Lenner (1976), Psikologi perkembangan sebagai pengetahuan yang mempelajari persamaan dan perbedaan fungsi – fungsi psikologis sepanjang hidup
- Menurut Monks, Knoers dan Haditono, Psikologi perkembangan adalah suatu ilmu yang lebih mempersoalkan faktor – faktor umum yang mempengaruhi proses perkembangan (perubahan) yang terjadi dalam diri pribadi seseorang dengan menitik beratkan pada relasi antara kepribadian dan perkembangan.
- Menurut Kartono, Psikologi anak merupakan suatu ilmu yang mempelajari tingkahlaku manusia yang dimulai dengan periode masa bayi, masa bermain, masa sekolah, masa remaja, sampai periode adolesense menjelang dewasa.
- Encuclopedia International, Psikologi perkembangan adalah suatu cabang dari psikologi yang mengetengahkan pembahasan tentang

perilaku anak secara historic titik berat pembahasannya pada penganalisaan elemen – elemen perilaku anak yang dimungkinkan akan menjadi syarat terbentuknya perilaku dewasa yang kompleks.

3.1.3. Konsep Dasar Perkembangan

Perkembangan yang progresif dan berkelanjutan dalam diri individu akan terus berlangsung dalam masa hidupnya, mulai anak hingga usia lansia manusia akan terberkembang dan bertumbuh. Perubahan – perubahan yang di alami oleh individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya akan berlangsung secara sistematis, progresif, dan juga secara berkesinambungan baik secara kognitif dan juga secara psikis. ²¹Dalam arti ini yang di maksud dengan sistematis, progresif dan berkesinambungan adalah ;

1. *Sistematis*, merupakan perubahan dalam perkembangan memiliki sifat yang saling terkait satu dengan lainnya, yaitu saling bergantung dan saling mempengaruhi bagian – bagiannya yaitu pada psikis dan fisiknya.
2. *Progresif*, perubahan yang bersifat maju, meningkat, dan mendalam baik secara fisik maupun psikis.
3. *Berkesinambungan*, perubahan atau perkembangan pada fungsi secara berkelanjutan atau dengan berurutan.

3.1.4. Prinsip – Prinsip Perkembangan

²²Pada proses perkembangan anak itu sendiri memiliki prinsip – prinsip pada perkembangan, yaitu;

1. Perkembangan merupakan proses yang tidak pernah berhenti (*never ending process*),
2. Semua aspek perkembangan saling mempengaruhi, setiap aspek perkembangan individu baik fisik, emosi, inteligensi, maupun sosial akan saling mempengaruhi. Apabila seorang anak memiliki masalah dengan salah satu aspek perkembangannya, maka akan menghambat aspek perkembangan yang lain.

²¹ Dahlan, Djawad (2011), *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung, Rosdakarya

²² Dahlan, Djawad (2011), *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung, Rosdakarya

3. Perkembangan ialah mengikuti pola tertentu, setiap tahap perkembangan adalah hasil dari tahap perkembangan sebelumnya yang merupakan prasyarat untuk perkembangan selanjutnya.
4. Perkembangan terjadi pada tempo yang berlainan, pada perkembangan setiap anak berlangsung pada waktu atau tempo yang berbeda. seperti ada yang memiliki perkembangan yang cepat dan ada pula yang memiliki perkembangan yang lambat.
5. Setiap fase perkembangan memiliki ciri khas, pada setiap pertumbuhan anak memiliki ciri nya sendiri sesuai dengan perkembangannya.
6. Setiap individu yang normal akan mengalami tahapan / fase perkembangan.

3.1.5. Tahap Perkembangan Anak Menurut Ahli

- Erik Erikson (1902 – 1994), tahap – tahap perkembangan manusia dari lahir sampai mati dipengaruhi oleh interaksi sosial dan budaya antara masyarakat terhadap perkembangan kepribadian. Perkembangan psikologis dihasilkan dari interaksi antara proses – proses maturasional atau kebutuhan biologis dengan tuntutan masyarakat dan kekuatan – kekuatan sosial yang dihadapi dalam kehidupan sehari – hari.

Berikut adalah fase – fase perkembangan menurut Erikson;

Table 3.1 Fase Perkembangan Menurut Erikson

No	Fase	Usia	Perkembangan
1	Bayi	0 – 1 thn	Kegiatan bayi tidak terikat dengan mulut semata. Pada tahap ini bayi hanya memasukkan (incorporation), bukan hanya melalui mulut (menelan) tetapi juga dari semua indera. Tahap sensori oral ditandai dengan mendapat dan menerima.
2	Anak	1 – 3 thn	Anak memperoleh mengontrol fungsi tubuh seperti urinasi, berjalan, melempar, memegang, dan sebagainya. Pada tahap ini anak dihadapkan dengan budaya yang menghambat ekspresi diri serta hak dan kewajiban. Anak belajar untuk mengatasi keraguan, malu, dan permulaan dari kebebasan kemauan dalam

			egonya. Pada tahap ini pola komunikasi mengembangkan penilaian benar atau salah.
3	Usia bermain	3 – 6 thn	Identifikasi dengan orang tua, mengembangkan gerakan tubuh, keterampilan bahasa, rasa ingin tahu, imajinasi, dan kemampuan untuk menentukan tujuan.
4	Usia Sekolah	6 – 12 thn	Pada usia ini anak mulai bersosialisasi dengan dunia luarnya, pada usia ini keingintahuan menjadi sangat kuat dan hal itu berkaitan dengan perjuangan dasar menjadi kemampuan. Anak banyak belajar tentang system, aturan, metoda yang membuat suatu pekerjaan dapat di lakukan dengan efektif dan efisien.

Sumber: Desmita. 2009. Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

o Teori perkembangan menurut Jean Piaget

Teori Piaget memberikan banyak konsep utama dalam lapangan psikologi perkembangan dan berpengaruh terhadap perkembangan konsep kecerdasan. Teori ini membahas munculnya dan di perolehnya skema skema tentang bagaimana seseorang mempersepsi lingkungannya. Teori ini membagi skema yang digunakan anak untuk memahami dunianya melalui empat periode utama, yaitu;

Table 3.2 Fase Perkembangan Menurut Jean Piaget

No	Fase	Usia	Perkembangan
1	Sensorimotor	0 – 2thn	Pengetahuan anak diperoleh melalui interaksi fisik, baik dengan orang atau objek (benda). Skema – skemanya baru berbentuk reflex – reflex sederhana, seperti menggenggam dan menghisap
2	Praoperasional	2 – 6 thn	Anak mulai menggunakan simbol – simbol untuk merepresentasi dunia (lingkungan) secara kognitif. Simbol – simbol itu seperti : kata dan bilangan yang dapat di gantikan dengan objek, peristiwa dan kegiatan (tingkah laku yang Nampak)
3	Operasi	6 -11 thn	Anak sudah dapat membentuk operasi – operasi mental atas

	Konkrit		pengetahuan yang mereka miliki. Mereka dapat menambah, mengurangi dan mengubah. Operasi ini memungkinkannya untuk dapat memecahkan masalah secara logis.
4	Operasi Formal	11 thn - dewasa	Periode ini merupakan operasi mental tingkat tinggi, disini anak (remaja) sudah dapat berhubungan dengan peristiwa – peristiwa hipotesis atau abstrak, tidak hanya dengan objek konkret.

Sumber: Desmita. 2009. Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Kesimpulan

- Teori perkembangan menurut Charlotte Buhler membagi perkembangan anak menjadi 5 fase.

Table 3.3 Fase Perkembangan Menurut Charlotte Buhler

No	Umur	Perkembangan
1	0 – 1 thn	Masa menghayati objek – objek diluar diri sendiri. Terutama melatih fungsi motoric yaitu fungsi yang berkaitan dengan gerakan – gerakan dari badan dan anggota badan.
2	2 – 4 thn	Masa pengenalan dunia objek diluar dari sendiri, di sertai penghayatan subjektif. Mulai ada pengenalan “aku” sendiri dengan bantuan bahasa dan kemauan sendiri.
3	5 – 8 thn	Masa sosialisasi anak. Mulai memasuki masyarakat luas (misalnya taman kanak – kanak, pergaulan dengan kawan – kawan sepermainan dan sekolah rendah)
4	9 – 13 thn	Masa sekolah rendah. Anak mencapai obyektifitas tertinggi. Masa penyelidikan kegiatan mencoba dan bereksperimen yang distimulir oleh dorongan – dorongan meneliti dan rasa ingin tahu yang besar.
5	14 – 19 thn	Masa tercapainya sintesa antara sikap ke dalam batin sendiri dengan sikap keluar kepada dunia obyektif.

Sumber: Irianto, Koes, 2014, Ilmu Kesehatan Anak, Bandung: Penerbit Alfabeta

Maka kesimpulan dari uraian fase fase tahap perkembangan menurut para ahli ialah :

Table 3.4 Kesimpulan Fase Perkembangan

No	Usia	Perkembangan
1	1 – 3 thn	Anak mulai dapat merasakan rasa keraguan, rasa malu, permulaan ego ingin bebas, selain itu anak mulai dapat berjalan, melempar, memegang dan sebagainya.
2	4 – 6 thn	Anak dapat berimajinasi, kemampuan untuk keterampilan bahasa, memperkaya simbol dan kata, bilangan objek. Anak mulai memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan mulai dapat menghayati subjektivitas.
3	6 – 12 thn	Anak dapat membentuk operasi pengetahuan yang dimiliki, menambahkan dan mengurangi untuk memecahkan masalah, bersosialisasi dengan lingkungan sekitar seperti dengan teman sebayanya

Sumber: Analisis penulis

3.1.6. Pembentukan Karakter Anak

Membangun karakter dapat di ibaratkan sama dengan menulis di atas kertas putih, atau sama seperti sedang mengukir, dan sifat ukiran itu melekat erat pada benda yang diukir, walau sudah sekian lama ukiran itu akan terus ada melekat dan menyatu pada benda tersebut. Hal itu juga terdapat pada bentuk karakter anak yang menjadi pola baik sebagai perasaan, pemikiran, dan tindakan yang melekat pada diri kepada anak dan tumbuh hingga ia dewasa dan melekat pada diri orang tersebut sampai akhir hayatnya. Proses untuk membangun sebuah karakter pada seorang anak merupakan sebuah ukuran yang dipahat sedemikian rupa sehingga memberikan bentuk yang berbeda beda menjadi pribadi yang unik dan menarik di setiap individunya.

²³Terdapat dua faktor yang mempengaruhi pembentukan karakter , yaitu bawaan dari dalam diri anak dan pandangan anak terhadap dunia yang dimilikinya, seperti pengetahuan, pengalaman, prinsip – prinsip moral yang di terima, bimbingan, pengarahan, dan interaksi orang tua – anak. Memiliki lingkungan yang positif tentunya akan membuat anak juga mendapatkan dampak

²³Prasetyo, Nana. *Membangun Karakter Anak Usia Dini*. Kementerian Pendidikan Nasional, 2011

positif dari lingkungan tersebut. Karakter selalu berhubungan dengan perilaku dan moral yang berkaitan, seperti kejujuran, percaya diri, bertanggung jawab, penolong, dapat untuk di percayai, menghargai, menghormati, dan sebagainya. Namun, kembali kepada dasar kemampuan yang ada pada diri masing-masing anak yang tidak dapat berkembang dengan sendirinya tanpa melalui pendukungnya, melainkan harus adanya perkembangan yang dituntun dan diarahkan dengan jelas dan pasti kearah bimbingan yang positif dan bermanfaat bagi sang anak, maka dengan hal tersebut akan terciptanya sumber daya manusia yang memiliki kualitas unggul dan akan membentuk karakter bangsa yang unggul pula.

3.1.6.1. Pembentukan Karakter Menurut Para Ahli.

- Pendidikan karakter menurut Lickona

Didefinisikan sebagai suatu usaha yang disengaja untuk membantu seseorang sehingga ia dapat memahami, memperhatikan dan melakukan nilai – nilai etika.

- Pendidikan karakter menurut Suyanto

Didefinisikan sebagai cara berfikir dan perilaku yang menjadi ciri khas setiap individu untuk hidup dan bekerjasama baik dengan lingkungan dalam dan lingkungan luar.

- Pendidikan karakter menurut Kertajaya

Karakter merupakan cirikhas yang dimiliki oleh suatu benda / individu. Ciri khas ini asli dan mengakar pada kepribadian benda / individu tersebut, serta merupakan “ mesin “ pendorong untuk bersikap, bertindak, dan merespon sesuatu.

Dapat disimpulkan bahwa perkembangan karakter anak bentuk tingkah laku, berfikir, merespon seorang individu yang menjadi ciri khasnya hingga ia dewasa dan terus melekat pada dirinya.

3.1.6.2. Ragam Aktivitas Untuk Pembentukan Karakter Anak

- Meningkatkan dengan kecerdasan teknologi

Manfaat, meningkatkan kecerdasan kognitif pada anak, kecerdasan bahasa, anak dapat bersimulasi koordinat mata dengan tangan, belajar dengan berbagai macam metode, computer dapat digunakan sebagai media untuk mempermudah anak mencari pengetahuan, belajar berdiskusi, anak memiliki bekal untuk perguruan masa depan, Komputer dalam proses belajar akan melahirkan suasana yang menyenangkan bagi anak.

- Melatih kemandirian dengan rumah – rumahan

Manfaat, meningkatkan imajinasi anak untuk memacu daya kreatifitas anak, membangun rasa percaya diri, mengatasi sosial dan emosi, melatih untuk bertanggung jawab anak, lebih menghargai alam dan lingkungan, meningkatkan kreativitas anak, lebih memiliki rasa menyenangkan.

- Melatih kecerdasan dengan olah kata

Manfaat; kognitif anak dapat mampu mengetahui dan mengingat kata, motoric untuk kemampuan mengkoordinasi anggota tubuh seperti tangan dan kaki, kemampuan anak dalam logika untuk berfikir secara tepat dan teratur, emosional dan sosial anak untuk merasakan dan menjalin hubungan dengan lingkungannya, kreatif, imajinatif, dan visual kemampuan mata ,menangkap bentuk dan warna.

- Melatih rasa percaya diri dengan membaca

Manfaat; bagi anak yang sudah memasuki usia sekolah, membaca dapat meningkatkan minat membacanya, sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu, mengembangkan rasa imajinasi anak, kreatifitas anak, dengan membaca anak akan memahami tata bahasa dan struktur kata yang baik,

- Meningkatkan daya tahan tubuh dengan olahraga

Manfaat; Kesehatan, kebugaran, pertumbuhan, perkembangan, sosial dengan lingkungannya, dan kecerdasan anak dapat belajar untuk kerja otak yang semakin bagus.

- Melatih kemampuan anak dengan sains
Manfaat; anak dapat merencanakan penelitian yang berhubungan dengan pemecahan masalah, bekerjasama dengan kelompok, memahami beberapa konsep sains.
- Meningkatkan IQ dan keterampilan anak dengan musik
Manfaat; sebagai gerbang awal pendidikan, meningkatkan iq, membantu anak untuk peka terhadap lingkungan, melatih kemampuan motorik halus, meningkatkan daya imajinasi, menumbuhkan kreatifitas dan kepercayaan diri anak.

3.2. Kajian Mengenai Tata Ruang Dalam dan Tata Ruang Luar

3.2.1. Aspek Tata Ruang Dalam

3.2.1.1. Pengertian Tata Ruang Dalam

Tata ruang merupakan usaha untuk mengelola atau mengolah pembentukan elemen ruang melalui pengaturan entitas permukaannya. Dengan pemikiran ini maka terdapat elemen ruang yang diatur dan elemen ruang yang tidak diatur. Namun demikian ruang-ruang ini pun dapat pula diatur dalam suatu tatanan (Ilya Fajar Maharika, 1999). Sebuah karya seni yang mengungkapkan dengan jelas dan tepat, akan tata kehidupan manusia melalui media ruang, selain mencakup dengan macam unsur keindahan dengan berbagai aspek, akhirnya mampu mengan berikan kepuasan fisik dan spiritual bagi penghuni ruang tersebut. Dengan kata lain tata ruang dalam menciptakan suasana pada ruangan sedemikian rupa agar mampu memberikan kenyamanan, aman, agar penghuni dapat menyatu dengan lingkungan ruangan sekitarnya. Sedangkan menurut Todd W. Kim, tata ruang dalam memiliki definisi sebagai suatu yang dapat mewadahi kegiatan yang spesifik yang bertalian dengan ukuran baik interior, organisasi atau hubungan ruang lingkup kerja yang terdapat pada tata ruang dalam akan berupa: proporsi, bentuk ruang, warna, tekstur, Tata letak dan bentuk furniture, pencahayaan.

3.2.1.2. Unsur Tata Ruang Dalam

a) Reaksi Garis, Bidang dan Bentuk

Pada ruang dalam, tidak hanya benda benda saja yang dapat mempengaruhi eksistensi ruang tersebut, melainkan faktor ketertarikan individu pada objek tertentu dapat mempengaruhi ruang dalam tersebut. Rasa sadar terhadap reaksi elemen bentuk garis, bidang dan benda. Membandingkan bentuk yang keras dengan yang lunak, yang menonjol dengan yang tidak, yang tenang dengan yang hidup. Hal tersebutlah yang dapat membentuk sebuah pengalaman perasaan pada sebuah ruang. Contohnya saja pada garis vertikal dan horizontal, merupakan garis yang di anggap formal, sedangkan dengan garis diagonal adalah garis memberikan kesan aktif dan hidup. Adapula dengan garis lurus, garis patah – patah, garis melengkung. Garis lurus memiliki sifat tegas dan keras, maka garis ini akan sering di temui pada rancangan yang memiliki komponen jelas. Garis patah memberikan kesan keras dan tidak organis, sebaliknya dengan garis lengkung memberikan rasa lunak, berliuk – liuk, garis ini lah yang memberika kesan lemah gemulai, tenang dan damai pada sebuah ruangan.

b) Reaksi Perbedaan Besar

Pada waktu memperhatikan benda dari yang kecil hingga besar akan terasa adanya pertumbuhan pada benda tersebut, hal ini membuktikan bahwa besar kecilnya benda memiliki kesan perspektif objek yang besar berada pada tempat yang lebih depan dari objek yang lebih kecil. Objek yang berukuran kecil akan membeikan kesan penuh pada sebuah ruangan karena secara optik memiliki jarak yang lebih dekat.

c) Reaksi Gelap – Terang

Cahaya adalah sebuah tanda kehidupan yang aktif sedang kan suasana gelap memberikan kesal ketenangan dan daya konsentrasi yang lebih tinggi. Sebuah bidang yang memiliki cahaya lebih terang akan

memberikan kesan yang lebih luas, pada bidang yang memiliki warna lebih gelap memberikan kesan menyempit dan menyusut.

d) Reaksi Susunan

Susunan merupakan dasar yang baik, karena semuanya berasal dari sebuah susunan sehingga memberikan sebuah bentuk yang dapat membuat penghuni ruangan tersebut merasa nyaman dan mudah dipandang keseluruhannya

e) Reaksi Proporsi

Kesan perasaan pada sebuah proporsi akan suatu bentuk memberikan kesan tersendiri pada sebuah ruangan yang dipengaruhi oleh keseimbangan ukurannya. Perbandingan antara panjang pendek akan sama dengan perbandingan pada bagian panjang keseluruhannya.

3.2.1.3. Warna Pada Tata Ruang Dalam

Efek warna adalah salah satu hal yang penting dalam sebuah ruangan, warna dapat memberikan bentuk agar terlihat lebih jelas. Pada setiap jenis warna memiliki karakternya masing – masing bagi pengguna ruangan tersebut, antara lain adalah

- Putih, Memberi arti keaslian, kesan ringan, polos dan murni. Bila terlalu banyak, menimbulkan perasaan dingin, steril, dan terisolasi.
- Merah Muda, Melambangkan kasih sayang dan perasaan romantis, kesan lembut serta sosok orang muda bahkan anak-anak.
- Merah, Memberi kesan dinamis, enerjik, komunikatif, aktif, bersemangat, sensual, mewah, dan bersifat menstimulasi. Bila terlalu banyak, bisa merangsang perilaku agresif.
- Orange, Menggambarkan sosialisasi yang bersahabat, percaya diri, ramah dan kesan penuh harapan, kreativitas serta vitalitas. Bila terlalu banyak, bisa merangsang perilaku hiperaktif.

- Kuning, Mampu memancarkan kehangatan, ceria dan cerah, memberi inspirasi, mendorong ekspresi diri maupun kemampuan intelektual.
 - Ungu, Dekat dengan aura spiritualitas, magis, misterius, menarik perhatian, memancarkan kekuatan, menambah imajinasi, sensitivitas dan obsesif.
 - Biru, Menghadirkan kesan teduh, dingin, hening, damai, tentram, harmonis, dan merangsang kemampuan intuitif. Namun, bila terlalu banyak, bisa menimbulkan kelesuan.
 - Hijau, Menyiratkan kesan alamiah, segar, tenang, sejuk, mendorong perasaan empati, meredakan stress dan menyembuhkan. Tapi bila terlalu banyak bisa menimbulkan kesan terperangkap.
 - Coklat, Berkesan natural, membumi, stabil, menghadirkan kenyamanan, keyakinan, keamanan, kesan elegan dan akrab. Bila terlalu banyak bisa berkesan berat atau kaku.
 - Hitam. Mengandung kekuatan, penuh percaya diri, kesan maskulin, dramatis, penuh perlindungan, klasik dan megah. Bila terlalu banyak bisa menimbulkan perasaan tertekan.
 - Abu-abu. Menggambarkan kesan serius, damai, independen, dan luas. Bila terlalu banyak, bisa memberi kesan tidak komunikatif.
- Menggambarkan kesan serius, damai, independen, dan luas. Bila terlalu banyak, bisa memberi kesan tidak komunikatif. Penempatan warna yang pas akan memberikan kesan baik pula bagi penghuni ruangan tersebut.

3.2.2. Aspek Tata Ruang Luar

3.2.2.1. Pengertian Tata Ruang Luar

²⁴Seni perencanaan dan perancangan serta pengaturan dari lahan, menyusun elemen – elemen alam dan buatan melalui pengetahuan dan budaya, dengan memperhatikan keseimbangan kebutuhan pelayanan dan pemeliharaan sumber daya hingga pada akhirnya dapat tersajikan suatu lingkungan yang fungsional dan estetis.pada dasarnya pemikiran tata ruang luar harulah mampu berlaku dan bertindak mendayagunajan dan menghasilkan potensi dan kemampuan lingkungan alam secara bijaksana untuk berbagai kebutuhan lingkungan penggunanya. Dalam cakupannya, tata ruang luar merupakan usaha penanganan tapak secara optimal melalui proses penganalisis dari suaru tapak dan kebutuahn program pengguna tapak itu sendiri hingga menjadi sebuah sintesa yang baik dan kreatif. Demikian lah setiap elemen dan fasilitas akan di letakkan di atas tapak dalam keterpaduan fungsi dan selaras dengan karakteristik kebutuhan tapak dan lingkungan sekitarnya.

3.2.2.2. Aspek - Aspek Tata Ruang Luar

a. Garis

Pada perancangannya, aspek yang harus diperhatikan yakni fungsi dan estetika. Aspek fungsi memberikan penekanan pada kegunaan ataupun pada kemanfaatan dari elemen yang di rancang, sedangkan aspek estetika ditekankan pada usaha untuk menghasilkan suatu nilai visual. Unsur tersebut keindahan tersebut dapat di peroleh melalui garis, bentuk, warna dan juga tekstur.

Garis itu sendiri adalah susunan dari titik yang saling berhimpitan sehingga membentuk suatu coretan. Unsur disain yang menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin yang lain sehingga memberikan garis lurus atau garis lengkung. Garis itu sendiri dapat memberikan suasana yang tercipta dari sebuah garis karena proses stimulasi dari bentuk – bentuk sederna yang sering

²⁴ Hakim, Rustam, 2012, *KOMPONEN PERANCANGAN ARSITEKTUR LANSEKAP*, Bumi Aksara, Jakarta

di lihat di sekitar lingkungan. Terdapat beberapa jenis garis yang memiliki karakternya masing – masing yaitu :

- Garis Vertikal

Garis ini mudah ditemukan pada lingkungan sekitar seperti pada tiang, pohon, dll. Pada garis ini kesan utama yang diberikan adalah ketinggian, tegak, gagah, dan kaku sehingga memiliki karakter yang memberikan sifat ketinggian tegak dan gagah, kaku, formal, tegas, stabil, dan serius.

- Garis Horizontal

Unsur garis horizontal maka ruang akan bertambah lebar, membesar, dan meluas. Suasana dan kesan ruang yang di timbulkan adalah santai, rileks, dan tenang karena memberikan ketenangan.

- Garis Diagonal

Memiliki karakter yang dinamis, bergegas, dan mendekatkan jarak. Oleh karena itu pada garis ini sering digunakan untuk menarik visual ataupun perhatian.

- Garis Lengkung

Watak pada garis ini umumnya adalah anggun, dinamis, riang, lembut, dan memberi pengaruh gerakan dan pertumbuhan.

- Garis ZigZag

Watak pada garis ini memberikan kesan bergairah, semangat, bergerak cepat. Aplikasi terdapat banyak mempergunakan material dasar perkerasan.

b. Bidang

Suatu garis dapat menghasilkan sebuah bidang, seperti bidang datar, melengkung, atau bergelombang. Bidang merupakan bentuk 2 dimensi yang tidak memiliki ruang di dalamnya. Pada

setiap bidang memiliki tekstur, fungsi dari tekstur tersebut adalah pelindung dan pembentuk sebuah ruang.

- Bidang sebagai pembatas
 - Sebagai pemberi arah dan suasana
 - Sebagai pengontrol
 - Sebagai penutup efektif

c. Ruang

Ruang tidak dapat di pisahkan dengan kehidupan manusia baik secara psikologi maupun secara dimensional. Ruang dapat membentuk sebuah karakter bagi penggunaannya, terutama bagi anak yang pada proses pembelajarannya.²⁵ Ruang bukanlah sesuatu yang objektif sebagai hasil pemikiran dan perasaan manusia. Sedangkan filsuf Plato berpendapat bahwa; Ruang adalah suatu kerangka / wadah dimana objek dan kegiatan tertentu berada.

Hubungan manusia dengan ruang secara lingkungan di bagi menjadi 2 yaitu :

- Hubungan Dimensional

Menyangkut dengan dimensi – dimensi yang berhubungan dengan pergerakan manusia dengan kegiatan yang ada pada ruangan tersebut.

- Hubungan Psikologi dan Emosional

Dalam hubungan manusia dengan ruang. Salah satu perasaan yang penting mengenai ruang adalah perasaan territorial. Perasaan ini memenuhi kebutuhan dasar akan identitas diri, kenyamanan, dan rasa aman pada pribadi manusia.

Selain itu pada sebuah ruang terbuka memiliki batas batas ruang atau komponen pembentuknya, yaitu;

- Lantai.

²⁵ Imanuel Kant (Edward Oaukl, 1972; The Encyclopedia of Philosiohy, vol 3 dan 4 Mac Millian Publishing hlm. 308)

Sebagai alat pengaruh lantai terhadap pembentuk ruang sangatlah besar. Karena pada hal ini lantai memiliki hubungan yang erat dengan fungsi ruang. Lantai itu sendiri memiliki 2 jenis, yaitu menggunakan bahan keras (Batu, kerikil, pasir, beton) dan bahan lunak (tanaman, rumput). Perbedaan jenis bahan pada lantai di ruang terbuka akan memberikan kesan tersendiri antara ruang satu dengan lainnya.

- Dinding

Sebagai salah satu alat yang berfungsi sebagai pembatas ruang, dinding memiliki 3 macam ;

- Dinding massif (terbuat dari tembok atau batu)
- Dinding transparan (pembatas memiliki celah)
- Dinding Semu (pembatas terbentuk pada perasaan mengamati / pengguna)

d. Ruang dan Waktu

Perasaan manusia terhadap ruang sangat berbeda satu dengan lainnya. Seorang dapat merasakan ruang, namun belum tentu akan terasa yang sama dengan orang lain yang merasakan. Ruang dapat memberikan persepsi atau respon yang berbeda – beda menurut adaptasi individunya masing – masing. Waktu merupakan dimensi (besaran dari sebuah ruang dan ruang merupakan besaran dari waktu). Maka waktu dan ruang akan saling memiliki ketergantungan satu dengan lainnya.

Terjadinya sebuah ruang sangatlah bergantung pada kegiatan pada ruang tersebut dari tahun ketahun untuk menjaga eksistensinya. Masing – masing kegiatan memiliki ciri waktunya sendiri, dengan demikian pengolahan perancangan konsep apa Taman Edukasi di Kota Semarang di susun sesuai dengan kondisi waktu.

e. Bentuk dan Fungsi

Bentuk 3 dimensi yang di batasi oleh bidang dapat berubah benda massif, padat, ataupun sering yang di sbut sebagai memiliki ruang. Dari penampilannya bentuk yaitu; kubus, cerutu, kitak, pyramid, dll. Karakter dari masing – masing bentuk adalah; bentuk kubus memberikan kesan stastik, frmal, monoton, kaku. Sedangkan untuk kerucut dsn lingkaran memilikibkesan aktif, energy, santai dan tenang.

3.2.3. Aspek Ruang Dinamis

3.2.3.1. Pengertian Dinamis

²⁶Dinamis merupakan penuh semangat dan tenaga sehingga cepat bergerak dan mudah menyesuaikan diri dengan keadaan dan sebagainya; mengandung dinamika. Bentuk dinamis merupakan awal dari komposisi bentuk dasar yang dapat menjadi beragam bentuk yang bersifat halus, tidak kaku, leluasa, dan berekspresif. Bentuk ini dapat langsung dari alam atau berasal dari manusia yang membentuknya. Suatu bentuk dikatakan dinamis bila pengamat melihat bentuk yang asimetris, kemudian terbawa pada suasana yang penuh dengan gerak dan terjadi secara spontan. Bentuk tak beraturan bagian-bagiannya tidak serupa dan hubungan antar bagiannya tidak konsisten. Pada umumnya bentuk dinamis tidak simetris dan lebih bentuk tak beraturan. Bentuk tak beraturan bisa berasaldan bentuk beraturan yang dikurangi oleh suatu bentuk tak beraturan ataupun hasil dan komposisi tak beraturan dari bentuk-bentuk beraturan.

3.2.3.2. Bentuk Dinamis

Bentuk-bentuk yang mudah untuk dipahami sebagai hasil dari perubahan benda, variasi yang terbentuk akibat timbulnya transisi dimensi baik penambahan, pengurangan pada elemen elemennya.

- Perubahan Dimensi

²⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia

Bentuk dapat diubah dengan mengolah salah satu atau beberapa bentuk dimensi sehingga menciptakan bentuk baru atau tetap mempertahankan identitas sebagai bentuk yang tetap.

- Perubahan dengan Pengurangan

Bentuk yang dapat diubah dengan mengurangi dan menambah untuk membentuk suatu volume, hal tersebut tergantung dari berapa banyaknya pengurangan dan penambahan bentuk tersebut untuk membentuk dan tetap mempertahankan identitas asal atau diubah dengan bentuk lainnya.

- Perubahan dengan Penambahan

Bentuk yang dapat diubah dengan menambahkan unsur-unsur kepada volume bentuk itu sendiri. Proses penambahan serta jumlah ukuran yang relative menentukan bentuk asal akan dipertahankan atau diubah. Jika bentuk yang berkurang / terpotong di bentuk dengan cara menghilangkan sebagian dari asal volumenya, dengan begitu bentuk yang ditambahkan menghasilkan hubungan satu dengan yang lain terhadap volume yang sebelumnya ada. Hal ini memungkinkan sebagai dasar untuk penggabungan dari dua atau lebih bentuk yaitu :

1. Gaya tarik ruang, tipe pada hubungan bentuk ini memiliki bentuk yang relative berdekatan antara satu dengan yang lain seperti halnya pada warna, material dan wujud pada bentuk itu sendiri.
2. Hubungan antar sisi, hubungan pada tipe ini memiliki pertemuan pada sisi sisinya, maka bentuk yang

dihasilkan akan memiliki sisi yang bersama-sama memiliki pusat poros pada salah satu sisinya.

3. Hubungan antar permukaan bidang, tipe pada bentuk ini memiliki pertemuan permukaan pada bidanganya, kedua bentuk yang memiliki bidang datar dan berhubungan secara sejajar anatara satu dengan yang lainnya.
4. Ruang-ruang yang saling terkait, bentuk pada tipe ini memiliki volume ruang yang berkaitan pada bentuk ruang dan menembus kedalam masing-masing ruang yang ada, bentuk ini di katagorikan dengan kesamaan visual yang di miliki.

Mengkatagorikan bentuk yang memiliki penambahan akan memunculkan bentuk komponen yang diantaranya dengan konfigurasi yaitu bentuk linier, radial, terpusat, grid, dan cluster.

3.2.3.3. Persepsi Warna Dinamis²⁷

Warna dapat diidentifikasi secara objek fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan secara subjektif-psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera pengelihatan. Proses ini di karenakan cahaya yang menimpa benda dan benda tersebut memantulkan cahaya ke mata hingga terlihatlah warna yang dapat menimbulkan beberapa macam kesan yang berbeda – beda, hal ini merupakan;

- Presepsi volume, warna terang akan memberikan kesan luas dan terbuka, sedangkan warna gelap akan memberikan kesan tertutup dan sempit.
- Presepsi berat dan ukuran, warna merah, orange, hingga kuning memberikan kesan hangat, sedangkan warna hijau dan biru memberikan kesan dingin

²⁷ Lidya, 2011, Pemanfaatan Warna Untuk Fasade Dinamis, Jakarta:Universitas Tarumanegara

- Presepsi bunyi, warna yang terang seolah memantulkan bunyi, sedangkan warna gelap meredam bunyi.

Dengan warna yang mempengaruhi emosi dan psikologi manusia, warna merah akan memberikan rangsangan agar otak memberikan perintah beraktifitas dan perintah untuk mengirimkan lebih banyak darah ke otot. Selain itu juga dapat memberikan kesan benda menjadi kelihatan lebih kecil, ruang terlihat luas, kesan ringan dll.

Table 3.5 Kesan Warna

No	Warna	Langit - langit	Dinding	Lantai
1	Merah	Memaksa, mengganggu, berat	Agresif, memajukan	Sadar, waspada
2	Merah Muda	Lembut, intim, nyaman, tergantung pada individu	Menghambat, agresif, lemah, terlalu manis	Terlalu lembut, tidak akrab
3	Coklat	Menyesatkan, berat	Aman, terjamin	Kuat, stabil
4	Jingga	Mencari perhatian, merangsang	Hangat, bercahaya	Mengaktifkan, orientasi gerak
5	Kuning	Terang, bercahaya, merangsang	Hangat, mengganggu (bila intensitas kuat)	Mengangkat/ meninggikan, mengahlikan
6	Hijau	Melindungi	Sejuk, aman, pasif, dipercaya, mengganggu (bila intensitas kuat)	Alami, lembut, santai / nyaman, dingin
7	Biru	sejuk, kurang	Sejuk, jauh,	Inspirasi perasaa

		nyata, berat, menyesakkan nafas	memberi keberanian dan kedalaman ruang (bila warna gelap)	kesulitan bergerak (bila warna terang kokoh/kuat, bila war gelap)
8	Abu –abu, putih	Bayangan	Membesarkan, netral, kegiatan tanpa energy, stabil	Netral, sentuhan
9	Hitam	Menyesakkan	Tidak menyenangkan	Aneh, abstrak, memisahkan

Sumber: Frank, 1993, Hal. 11

3.2.3.4. Sirkulasi yang Dinamis

Sebagai alur yang membawa individu untuk bergerak melalui berbagai tahapan yang akhirnya akan menuntun individu tersebut pada suatu objek. Bentuk sirkulasi yang berdasarkan dengan karakter anak agar dapat bebas bergerak, bebas memilih arah untuk edukasi dan juga rekreasinya.²⁸ Sirkulasi dengan pola radial kebebasan memilih arah dan orientasi akan tertuju pada anak untuk bebas memilih. Posisi pengunjung di tengah – tengah adalah untuk kemudahan menentukan orientasi sebelum menuju objek selanjutnya. Pada penerapannya akan membuat kesan luas dan santai. Sirkulasi dengan alur gerak acak akan memberikan kesan dinamis yang memunculkan rasa penasaran untuk terus berjalan dan melalui sirkulasi tersebut. Sedangkan untuk sirkulasi berputar (spiral), proses pembelajaran akan mengalami pengalaman melalui gerak dan waktu dalam ruang yang berulang.

²⁸ <http://e-journal.uajy.ac.id/1645/6/5TA12300.pdf>, Hal. 217

3.2.4. Evaluasi Landasan Teori

Table 3.6 Evaluasi Landasan Teori

No	Model	Kesan	Penerapan Bentuk	Penerapan Warna
1	Aktif	Mencoba Visual Proses	Penggunaan garis diagonal Ruang besar dan terang	langit : jingga / kuning / putih dinding : merah lantai : jingga / kuning
2	Kreatif	Inovasi Banyakcara Percayadiri	Penggunaan bentuk lengkung Ruang besar dan terang	Langit : kuning / jingga / biru / putih Dinding : biru / hijau / merah Lantai : kuning, jingga, coklat, hitam
3	Efektif	Memfaatkan Lingkungan Beradaptasi Optimal	Penggunaan bentuk vertikal, horizontal yang lurus / tegak Ruang sempit terang Ruang besar terang	Langit : jingga / kuning / putih Dinding : abu – abu, putih, kuning, jingga, coklat Lantai : hitam, abu-abu, putih,
4	Menyenangkan	Searah Nyaman Senang eksplorasi	Penggunaan bentuk lengkung Ruang besar dan terang	Langit : biru / hijau / jingga Dinding : Merah / biru / Jingga

				Lantai : Kuning / coklat / Biru
--	--	--	--	------------------------------------

Sumber ; Analisis Penulis

3.3. Kajian Standart Aklimatisasi Bangunan

3.3.1. Pencahayaan

3.3.1.1. Pencahayaan Alami²⁹

Cahaya adalah hal yang mutlak untuk manusia, kelebihan cahaya dan sinar matahari adalah bersifat alami yang memiliki banyak manfaat bagi manusia, tersedia berlimpah, tersedia gratis, terbarukan, memiliki spectrum cahaya yang lengkap, dan memiliki arah sinar matahari yang selalu berubah mengikuti arah rotasi. Kelemahan cahaya matahari untuk dipergunakan pada ruangan yang intensitasnya tidak mudah diatur, yang membawa panas masuk kedalam ruangan akan dapat memudahkan warna. Sistem pencahayaan alami untuk penerangan ruang perlu memiliki beberapa hal yang perlu diperhatikan bila ingin mencapai pada efek tertentu hal itu adalah;

- Pembayangan, untuk menjaga agar sinar matahari langsung tidak masuk secara langsung kedalam bangunan dapat menggunakan tritisan, secondary skin, atau vegetasi yang di atur untuk menghalangi sinar matahari langsung.
- Pemilihan warna dan tekstur permukaan dalam dan luar ruangan untuk memperoleh pemantulan yang baik tanpa menyilaukan mata.
- Bukaian jendela sebaiknya menghadap ke utara atau ke selatan untuk memperkecil kemungkinan sinar matahari masuk ke dalam ruangan. Membuat jendela selebar – lebarnya akan lebih menguntungkan daripada jendela sempit.

²⁹ Satwiko, Prasasto, 2009, Fisika Bangunan, Yogyakarta: Penerbit Andi.

Pencahayaan alami digunakan untuk membentuk kualitas cahaya pada sebuah ruangan yang efisien sehingga dapat meminimalkan silau yang berlebih dan juga meningkatkan rasio terang. Cahaya alami pada sebuah bangunan dapat memberikan nuansa suasana yang menyenangkan sehingga dapat memberikan dampak positif baik bagi bangunan itu maupun bagi pengguna bangunan itu sendiri. Dalam awal perancangan sebuah bangunan perlu adanya unsur-unsur yang memiliki keadaan alam seperti padalhnya pada sudut untuk pergerakan matahari, arah datangnya angin, kondisi keadaan langit, kondisi iklim, dan sifat-sifat yang dapat mendukung kondisi alam di sekitar bangunan tersebut. Setelah hal tersebut dipahami penambahan unsur seperti pada pengudaraan dan pencahayaan yang akan adapada bangunan akan berjalan dengan seimbang sehingga dapat memberikan dampak yang baik untuk psikologi pengguna terutama bagi anak yang ada pada bangunan taman edukasi.³⁰ Intensitas cahaya dapat memberikan dampak psikologis yang beragam seperti :

- Cahaya terang, Memberikan semangat dalam melakukan sesuatu. Cahaya yang memiliki intensitas yang berlebih akan membuat kesan membosankan, hal ini lah yang menyebabkan perlu adanya pertimbangan presentasi intensitas banyaknya cahaya terang yang masuk pada suatu ruangan.
- Cahaya redup, cahaya yang memiliki cahaya lebih redup akan memberikan kesal lebih rileks bagi penggunanya, keadaan ini cocok bagi ruang interior yang di gunakan sebagai ruang relaksasi.
- Cahaya yang terlalu terang, pada pencahayaan yang terlalu terang akan memberikan pantulan yang berlebih pula pada sebuah bidang.
- Cahaya yang memiliki warna hangat, cahaya yang memiliki warna seperti jingga, merah, dan kuning adakan

³⁰ Satwiko, Prasasto, 2009, Fisika Bangunan, Yogyakarta: Penerbit Andi

memberikan suasana hangat dan riang, memberikan warna hangat ini dapat digunakan dengan media transparan atau memantulkan warna cahaya pada sebuah bidang.

3.3.1.2. Cahaya Buatan

Cahaya buatan merupakan cahaya yang muncul dari pencahayaan selain cahaya alami yang biasanya cahaya ini di hasilkan oleh hasil karya dari manusia yang membuatnya berupa lampu dengan menggunakan energy listrik atau lainnya, dan cahaya ini juga bertujuan untuk memberikan penerangan bagi ruangan sebagai pengganti cahaya matahari yang kurang menembus suatu ruangan atau pada saat malam hari. Pencahayaan buatan yang baik sebaiknya tidak mengganggu aktivitas bagi penggunanya.³¹Fungsi pokok pencahayaan buatan baik yaitu;

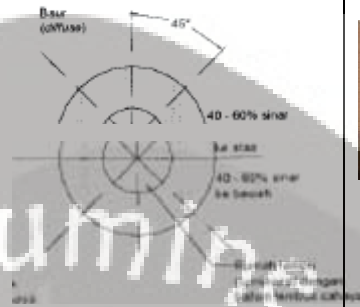
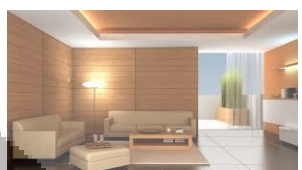
- Menciptakan lingkungan yang memungkinkan penghuni secara detail serta terlaksananya aktivitas serta kegiatan visual secara mudah dan tepat.
- Memungkinkan individu berjalan dan bergerak secara mudah dan aman.
- Tidak menimbulkan pertambahan suhu udara yang berlebihan pada tempat kerja
- Memberikan pencahayaan dengan intensitas yang tetap menyebar secara merata, tidak berkedip, tidak menyilaukan, dan tidak menimbulkan bayang – bayang.

Sistem pencahayaan buatan yang sering di gunakan secara umum dapat dipergunakan secara umum yaitu:

³¹ Satwiko, Prasasto, 2009, Fisika Bangunan, Yogyakarta: Penerbit Andi

Table 3.7 Arah Cahaya

no	teknik	Arah cahaya	Gambar
1	Pencahayaan Langsung	Sinar langsung (semi-direct) 45° 50 - 40% sinar ke atas 50 - 60% sinar ke bawah Rumahnya lampu (luminaire) dengan bahan tembus cahaya	
2	Pencahayaan Setengah Langsung	Sinar langsung (semi-direct) 45° 50 - 40% sinar ke atas 50 - 60% sinar ke bawah Rumahnya lampu (luminaire) dengan bahan tembus cahaya	
3	Pencahayaan Tidak Langsung	Tak-langsung (indirect) 45° 90 - 100% sinar ke atas 10 - 20% sinar ke bawah Rumahnya lampu (luminaire)	
4	Pencahayaan Setengah Tidak Langsung	Sinar tak-langsung (semi-indirect) 45° 80 - 90% sinar ke atas 10 - 20% sinar ke bawah Rumahnya lampu (luminaire) dengan bahan tembus cahaya	

5	Pencahayaan Diffus		
---	--------------------	--	---

Sumber: Satwiko, Prasasto, 2009, Fisika Bangunan, Yogyakarta: Penerbit Andi

Untuk pencahayaan buatan memiliki sebagaimana jenis lampu sebagai sumber penerangan, ada 3 jenis lampus sebagai sumber penerangan buatan yaitu:

- Lampu Pijar, terdiri dari infra merah yang mencapai 75-80% sedangkan ultra violet pada lampu pijar umumnya diabaikan.
- Lampu Pelepasan Listrik Bertekanan Rendah, jenis ini lebih dikenal dengan lampu fluorescent / TL, cahaya nya berasal dari proses transformasi energi listrik mmenjadi ultra violet pada saat aliran listrik melalui gas gas.
- Lampu Pelepasan Listrik bertekanan tinggi, secara prinsip lampu ini sama dengan lampu TL, tetapi bertekanan tinggi radiasi cahayanya tergantung pada gas yang di isikan.
- Lampu HID, keuntungan dari lampu ini lebih awet dari lampu *fluorescent*, distribusi cahayanya lebih mudah, biaya operasionalnya rendah, tidak terpengaruh variasi suhu dan kelembaban.
- Lampu LED, keuntungan dari lampu ini adalah warna lampu daoat disesuaikan dengan kebutuhan, hemat biaya operasional, umur panjang, dan tidak mengandung merkuri.

3.3.2. Penghawaan

3.3.2.1. ³²Penghawaan Alami

Angin merupakan udara yang bergerak yang diakibatkan oleh rotasi bumi dan juga karena adanya perbedaan tekanan udara di sekitarnya. Angin akan bergerak dari suhu yang bertekanan rendah menuju suhu yang bertekanan tinggi. Sirkulasi udara yang baik akan dapat memberikan kenyamanan bagi penggunanya, tentu saja akan mendukung kegiatan aktifitas yang ada dalam ruangan. Untuk mendapatkan penghawaan yang baik itu, tentu saja di butuhkan rancangan bentuk, elemen, dan detail arsitektur untuk mengoptimalkan penghawaan tersebut. Secara umum angin memiliki arah yang di pengaruhi iklim makro. Teori penataan bangunan yang dibuat berselang – seling sehingga aliran angin dapat lebih lancar tanpa tertutup massa bangunan yang lain. Untuk penataan ruang dalam bangunan juga dapat diatur hingga ada aliran angin dari lokasi ruang yang dingin menuju ruang lain yang panas. Arah angin dapat sejajar dengan dinding, oleh karenanya perlu rancangan detail arsitektur agar membentuk bukaan yang mampu menangkap arah angin. Letak jendela yang dibuat saling menyilang (cross ventilation) dapat membuat angin dapat bersirkulasi dalam ruang dengan lancar. Hal hal yang perlu di perhatikan dalam mengoptimalkan kondisi penghawaan adalah :

- Orientasi Bangunan

Radiasi matahari merupakan penyebab utama tingginya suhu di dalam bangunan. Sebisa mungkin hindari banyak bukaan di arah timur dan barat.

- Perbanyak bukaan

Bukaan / ventilasi udara yang dianjurkan adalah paling tidak sebesar 15% dari luas lantai bangunan

- Aturan letak bukaan

³² Satwiko, Prasasto, 2009, Fisika Bangunan, Yogyakarta: Penerbit Andi.

Ventilasi udara haruslah berada di kedua sisi bangunan. Udara luar tidak akan bisa masuk ke dalam bangunan bila tidak ada lubang yang lain untuk jalan keluar udara.

Jenis – jenis pengahawaan alami:

- *Cross ventilation system*, dapat dilakukan dengan meletakkan jendela / bukaan di kedua sisi ruangan. Ventilasi ini dapat diletakkan diberbagai tempat bangunan, seperti jendela dan pintu yang berfungsi sebagai mengalirkan udara di tengah ruangan. Dalam system ini dikenal dua bukaan yaitu inlet, yang merupakan bukaan yang menghadap kea rah datangnya angin sehingga berfungsi untuk memasukkan udara ke dalam ruangan, dan outlet, merupakan bukaan lain di dalam ruangan yang berfungsi untuk mengeluarkan udara.
- *Barier System*
Penghawaan disebut juga penghalang untuk mengurangi volume udara panas yang masuk kedalam bangunan. Cara ini dilakukan salah satunya dengan menggunakan barrier yang berupa tanaman pada sisi bangunan, kadar panas yang dibawa oleh udara menuju bangunan dapat berkurang karena sebagian udara panas tersebut direndam oleh barisan pepohonan pada sisi bangunan.
- *Plafon*
Dapat menahan udara panas yang datang dari atas. Semakin tinggi jarak langit – langit dengan lantai, akan menambah kesejukan di dalam bangunan karena adanya perputaran udara.
- *Elemen Air (Kolam)*
Elemen air, baik di luar maupun didalam area bangunan dapat menambahkan kesejukan pada suatu ruangan , karena udara panas yang ada diluar bangunan direndam dengan

udara dingin yang dihasilkan dari elemen air tersebut sehingga mampu mendinginkan udara.

- *Secondary skin*

Kulit bangunan yang kedua, dapat menambah lama waktu panas untuk masuk kadalam ruangan bangunan.

3.3.2.2. Penghawaan Buatan

Penghawaan buatan adalah penghawaan yang melibatkan peralatan mekanik. Penyejukan udara dengan menggunakan AC (*Air Conditioner*). Konsep penghawaan buatan ini bila dilakukan dengan benar akan membuat efisiensi dan efektifitas dalam penggunaannya. Penghawaan buatan dengan menggunakan AC memiliki berbagai macam keuntungan, diantara lain yaitu :

- Suhu udara mudah untuk diatur
- Kecepatan arah angin mudah dikendalikan
- Kebersihan udara yang bisa untuk dijaga
- Kenyamanan akustik dan ketenangan
- Serangga terbang dapat di cegah
- Dapat mengurangi / membunuh bakteri, jamur.

AC memiliki berbagai macam jenis tipe, yaitu :

Table 3.8 Jenis AC

No	Jenis AC	Keterangan	Gambar
1	Tipe jendela	AC tipe ini dipasang dengan menggunakan mesin yang dipasang langsung menembus dinding. Kekurangannya ac ini sedikit bising.	
2	Tipe	AC ini memiliki 2 bagian	

	Split	terpisah, unit dalam dan luar. Tipe ini di bagi menjadi 3: - Tipe langit/ dinding - Tipe lantai - Tipe Kaset.	
3	AC Terpusat	AC besar yang dikendalikan pada pusat untuk melayani 1 gedung besar, baik ruang sederhana hingga ruang rumit. Melibatkan system jaringan distribusi udara untuk memacu udara sejuk ke dalam ruang dan mengambil kembali untuk di olah.	

Sumber: Satwiko, Prasasto, 2009, Fisika Bangunan, Yogyakarta: Penerbit Andi