



Ruang Terlipat Sebagai Ruang Bermain Anak

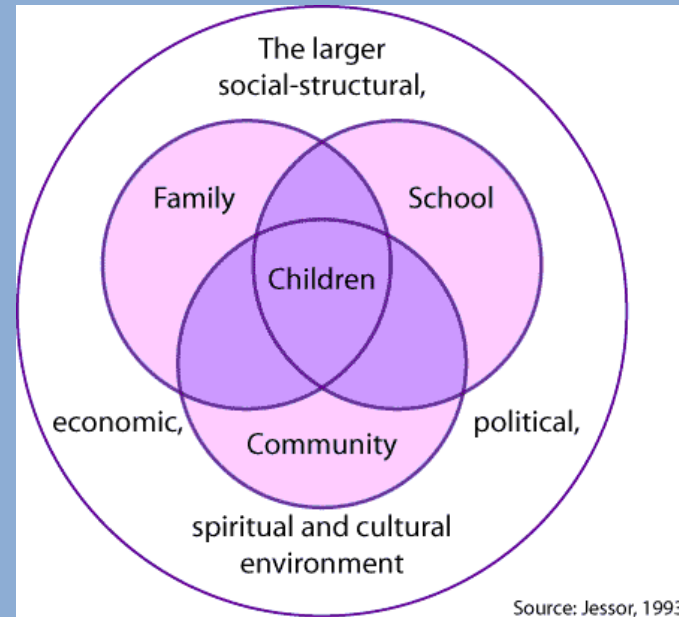
Seminar Nasional **Arsitektur yang Berempati**

Universitas Kristen Petra

SURABAYA, 2012

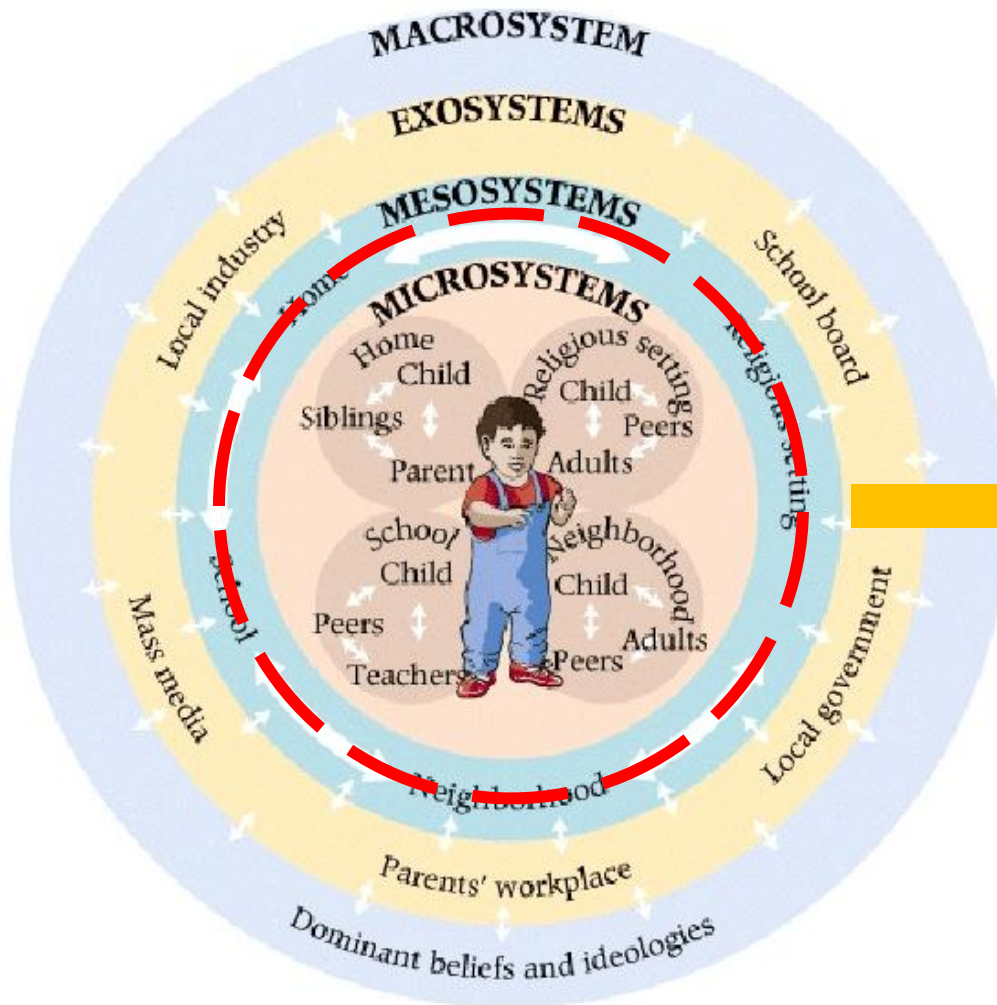
PENDAHULUAN : ISU – ISU PENTING

- Masa anak – anak adalah masa keemasan (the Golden Age) pada setiap tahapan kehidupan manusia.
- Manusia pada tahapan ini belajar mengenal lingkungan dan dirinya sendiri melalui bermain : “ Belajar sambil bermain “ .
- Tahapan informasi pada anak masih sangat minim, belum bisa memilah mana yang berbahaya mana yang aman untuk bermain.
- Dalam perancangan bangunan gedung, anak – anak kerap “termarjinalisasi “ oleh arsitek sehingga pada saat operasional gedung kerap mengakibatkan kecelakaan yang fatal akibatnya.



Source: Jessor, 1993.

Tujuan penelitian :
Dengan mengenal perilaku anak,
serta karakter ruang yang disukai,
diharapkan arsitek mampu lebih
berempati untuk menyediakan
tempat bagi anak.



LINGKUP PENELITIAN :

- Melihat Arsitektur sebagai bagian dari mesosystem Mesosystem akan bekerja dengan baik apabila didukung secara integratif oleh elemen2 microsystem.

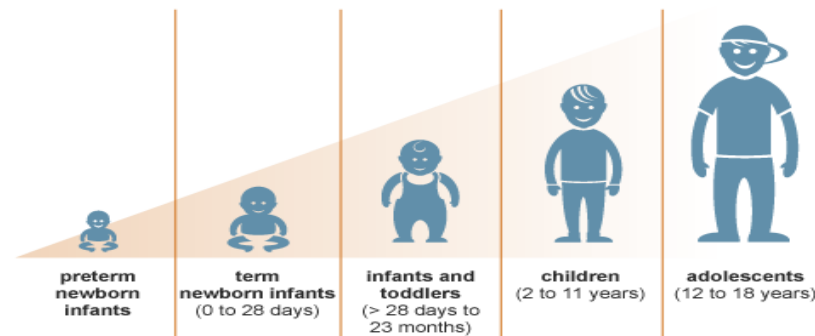
POKOK BAHASAN:

- Ruang Personal anak (3-6)
- *Perception and affordance* : interaksi antara anak dan obyek spasial
- *Place theory*
- *Arsitek yang Berempati pada anak ?*

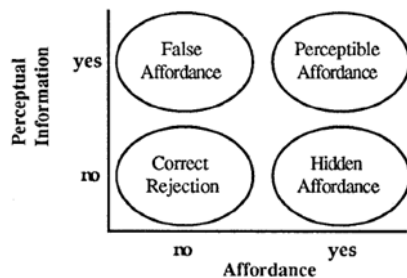
DASAR TEORI

- Teori Perkembangan anak menurut Piaget dan Vygotsky

- 6 tahapan dasar perkembangan anak : toddlers sampai masa transisi
- Tiap tahapan punya indikator fisik dan psikis terhadap perkembangan anak (Kognitif, Psikomotorik, dan Afektif) .



- Teori Affordance (Gaver)



Menyatakan interaksi antara manusia dengan obyek, terkait dengan persepsi. Hubungan aksi dan reaksi antara manusia (user) dengan obyek arsitektur akan menimbulkan : perceived, potential, hidden, utilized, hingga false affordance.

KECENDERUNGAN PERILAKU ANAK (Piaget, 1967, Santrock, 1983, Broto, 2006 dan Dudek, 2005)

FISIK

- Otot besar belum berkembang sempurna
- Pekerjaan karakternya masih kasar.

KOGNITIF

- Penjelajah Kecil
- Aktif dan selalu ingin tahu
- Kritis
- Mulai banyak bertanya
- Peniru yang kreatif

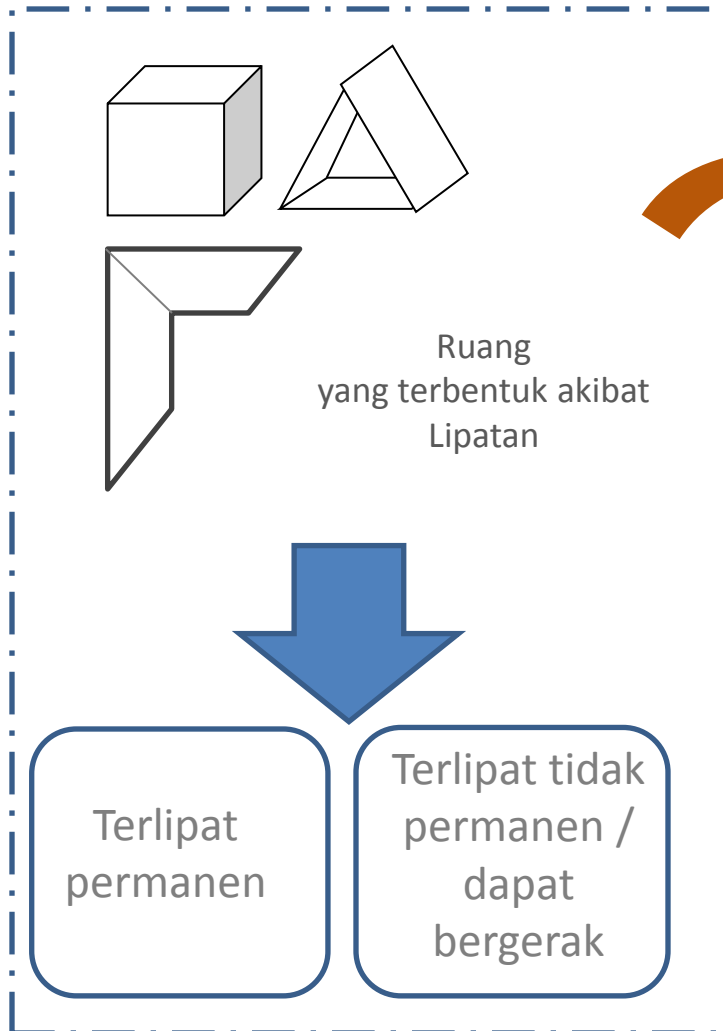
EMOSIONAL

- Emosi belum stabil
- Melampiasikan di tempat umum
- Egosentrisme yang besar

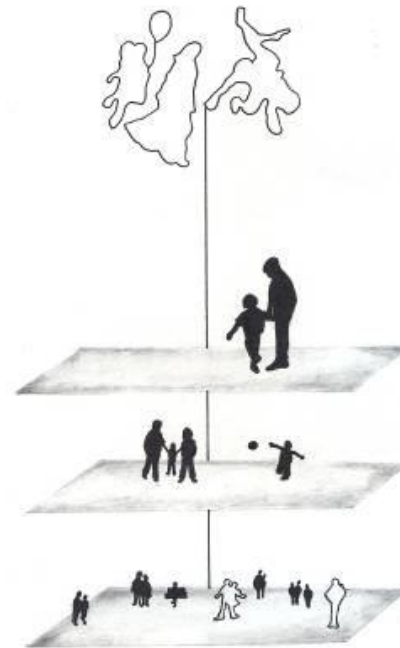
SOSIAL

- Belajar membina persahabatan
- Mulai bermain peran dalam kelompok untuk mengenal lingkungan

MEMINJAM STUDI KASUS RUANG TERLIPAT

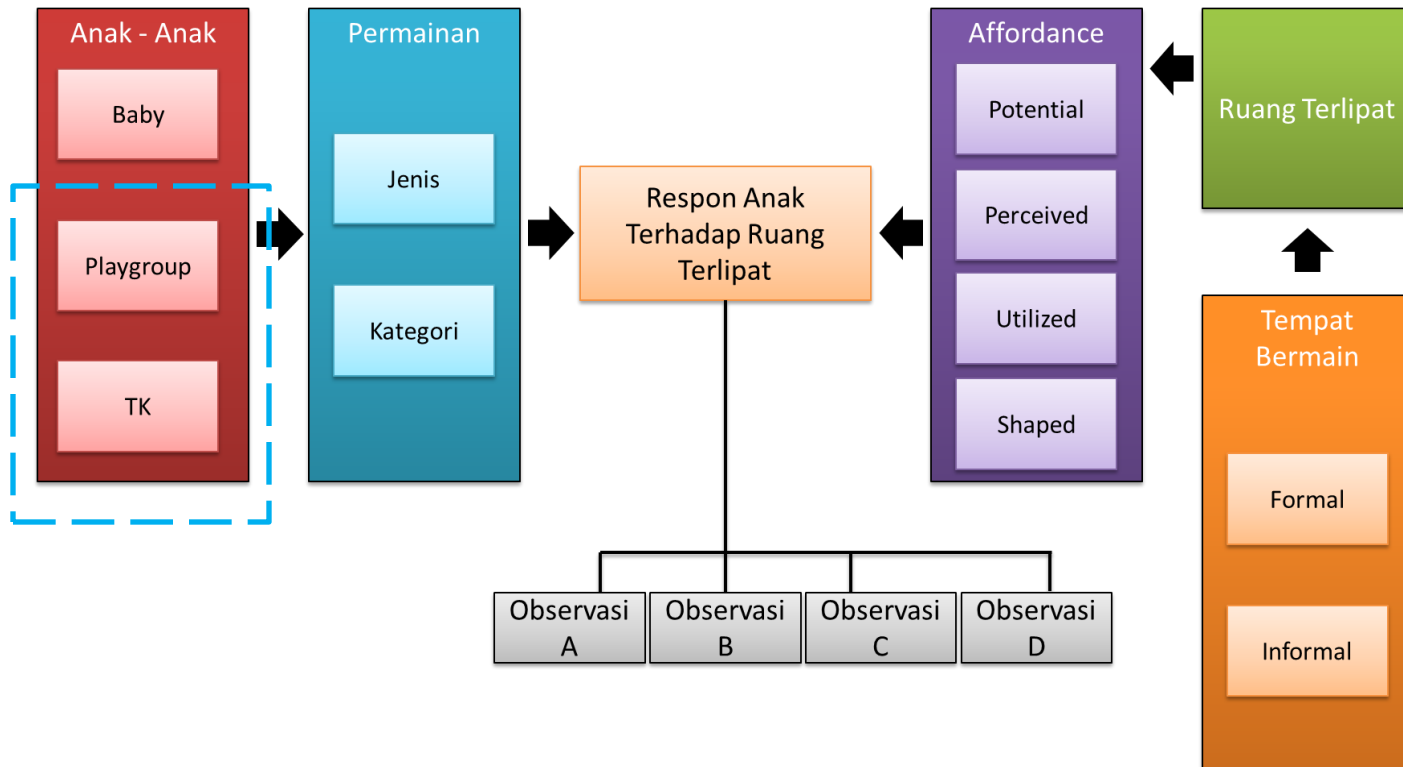


Dilhami oleh "Event Space", Tschumi, 1990



Fenomena "place" terbentuk dalam The Invisible layers, dengan pelakon tiap anak sebagai user dalam arsitektur.

KERANGKA BERPIKIR PENELITIAN



Sumber : Laporan penelitian Studi Permainan Yang Dilakukan Anak pada Ruang Yang Terlipat di Lingkungan Sekolah (Wonoseputro, 2011)

STUDI KASUS

Ruang Terlipat Sebagai Ruang Bermain Anak - Studi Kasus Lingkungan Institusi Pendidikan Dini Swasta di Surabaya



ANALISA :

KARAKTER RUANG TERLIPAT YANG TERBENTUK PERMANEN



- Tidak dapat dipindahkan secara mandiri oleh anak
- Elemen yang tetap, tidak bergerak
- Terbentuk secara disengaja dalam desain



- Balik lemari yang berat dan besar
- Kolong meja/ tangga/ elemen bermain yang berat
- Lekukan dinding dan lantai
- Sudut – sudut yang kerap menjadi ruang terabaikan/ negative space



- **Permainan Sosial**
- **Permainan Simbolik**
- **Games**



ANALISA

KARAKTER RUANG TERLIPAT YANG TERBENTUK TIDAK PERMANEN



Semua obyek yang bisa dipindahkan anak atau bisa bergerak (loose particle)

- Semua pintu dan jendela
- Kardus , matras, dan karton
- Kursi dan meja yang ringan

- Games
- Permainan Simbolik
- Permainan Sensorimotor
- Permainan Sosial
- *Permainan Konstruktif*

KESIMPULAN

- Disadari atau tidak, affordance yang diberikan elemen spasial dan respons anak akan affordance menimbulkan fenomena terbentuknya “place” to play.
- “PLACE TO PLAY” sebagai Respons anak pada ruang :

POSITIF

- Terstruktur, sesuai tujuan program
- Layer spasial yang terbentuk bermanfaat mendukung proses belajar sambil bermain .
- Antara respons anak dan elemen spasial mampu berinteraksi maksimal untuk membentuk event bermain.

NEGATIF

- Tidak sesuai tujuan program, tercipta false affordance yang membahayakan proses bermain
- Tidak bermanfaat bagi proses bermain sambil belajar
- Terjadi kecelakaan (ekstrem)

- Elemen “loose” semakin menimbulkan kreativitas constructive play pada anak dalam bermain.  Perlu perhatian khusus !

PENUTUP

Menuju Arsitektur yang Berempati Pada Anak :

- Menjadi arsitek yang kritis
- Mengolah teritori bermain : mengontrol dan menciptakan layer spasial yang terbentuk.
- Mengantisipasi “hidden affordance” yang dapat terjadi
- Mengantisipasi karakter ruang – ruang terlipat pada bangunan gedung, terutama yang dapat menjadi “loose element”.



TERCIPTA FUNGSI MAKSIMUM DALAM BERMAIN
(Kenyamanan / keamanan maksimum, kecelakaan minimum)
= **PEDULI KEPADA KEBUTUHAN MANUSIA (ANAK)**

SEKIAN, TERIMA KASIH



Dipresentasikan pada :
Seminar Nasional Menuju Arsitektur Yang Berempati, 5 Mei 2012
di UK Petra

By Christine Wonoseputro, copyright@2012

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, L. (1975) . *Planning For Play*. Cambridge : MIT Press, Massachusetts.
- Broto, C. (2006). *Playing Spaces : Design For Fun*. Page One Production, Singapore.
- Datner, R. (1977). *Design For Play*. Cambridge: The MIT Press, Massachusetts.
- Deluze, G. (1995). *The Fold*. Cambridge : MIT Press, Massachusetts.
- Dudek, M. (2006). *Children's Space*. Elsevier, United Kingdom, London.
- Dower, G.A. and Byatt, L. (2003), *Tschumi*. Rizzoli International Publications, United States, New York.
- Gaver, W. W. (1991) *Technology Affordance*. Diss. Cambridge U., 1991.
- Gibson, J.J. (1971). *Theory of Affordances*. New Jersey : Lawrence ERLBAUM Associates Inc.
- Kytta, M. (2002) *Affordances of Children's Environments In The Context Of Cities, Small Towns, Suburbs, and rural Villages In Finland and Belarus* , *Journal Of Environmental Psychology* (2002) 22, Elsevier Science Ltd., p.109 – 123.
- Halim, D. (2005) *Psikologi Arsitektur*. Penerbit Grasindo, Jakarta .
- Venn, C.V. (1995), *Ruang Dalam Arsitektur*. Penerbit Gramedia, Jakarta.
- Vyzotti, S, (2001), *Folding Architecture* . National University Of Singapore Publisher, Singapore.
- Wonoseputro, C. (2007), *Children Playing Space as The Invisible Playground, MASD Thesis* . *Nanyang Academy of Fine Arts* - University of Huddersfield , Singapore.
- Wonoseputro, C. (2011), *Studi Permainan Yang Dilakukan Anak Pada Ruang Yang Terlipat di Lingkungan Sekolah*, Laporan Penelitian Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Kristen Petra th. 2011 , Surabaya.