



Ruang Yang Terlipat sebagai Ruang Bermain Anak

Christine Wonoseputro¹

christie@peter.petra.ac.id

Abstrak

Beberapa dekade terakhir, serangkaian penelitian dilakukan terhadap pencarian makna akan ruang untuk menjawab tantangan lahan manusia yang semakin sempit dan semakin sesak. Konsep Ruang yang terlipat kemudian menjadi bahasan yang menarik, dikarenakan bahasan ini memberikan dimensi baru bagi arsitek akan pemahamannya tentang ruang dalam arsitektur .

Dalam banyak hal, anak – anak kerap dipandang sebagai subyek ruang dalam arsitektur yang bersifat pasif, yang tidak mampu memberikan protes terhadap apa yang dirasakan dan dialami dalam menggunakan ruang. Akibat terhadap sifat user yang dipandang pasif tersebut, kerap kecelakaan dan ketidaknyamanan terhadap penggunaan fungsi ruang baru disadari pada saat dampaknya fatal. Arsitek harus menyadari bahwa sesungguhnya masa kanak – kanaklah masa yang sangat penting bagi manusia untuk membuka dan mengawali lembar kehidupannya. Fokus pembahasan penelitian dan sasaran penelitian ini adalah ruang – ruang terlipat dalam bangunan institusi pendidikan usia dini. Di sisi lain, penelitian juga bermaksud untuk menyajikan hasil eksplorasi akan bagaimana elemen – elemen ruang terlipat yang kerap tidak disadari dalam desain ditanggapi oleh anak – anak sebagai wadah mereka untuk bermain.

Keyword: Ruang Terlipat , pendidikan usia dini, perkembangan anak, bermain, dan arsitektur yang berempati pada anak.

Pendahuluan

Masa Anak - anak merupakan masa “emas”, di mana anak – anak banyak mengalami perkembangan baik fisik, intelektual, maupun emosional yang sangat signifikan pada tahapan usia tersebut. Hal ini membuat segala kegiatan yang berkaitan dengan anak – anak pada masa tersebut menjadi sangat penting dan perlu dirancang sedemikian rupa sehingga hal tersebut dapat menjadi rangsangan yang positif bagi perkembangan anak. Anak pada usia dini akan belajar dengan bermain . Hal ini

¹ Dosen Tetap Jurusan Arsitektur Universitas Kristen Petra - Bidang Perancangan Arsitektur.



Seminar Nasional Dies Jurusan Arsitektur Universitas Kristen Petra
4-5 Mei 2012

Towards Emphatic Architecture Menuju Arsitektur yang Berempati

mengakibatkan perhatian pada karakter lingkungan bermain akan membawa dampak yang signifikan terhadap tumbuh kembang anak di usia dini. Dewasa ini marak lembaga – lembaga yang menaruh perhatian besar pada hal tersebut, seperti Kelompok Bermain dan PAUD yang digagas oleh pemerintah pusat maupun pemerintah daerah.

Berdasarkan Peraturan Menteri no 02/ 2009 tentang kebijakan Kabupaten / **Kota Layak Anak**, sebagai kota yang berempati kepada kebutuhan anak yang dikemudian disingkat menjadi KLA, kebijakan KLA dilaksanakan berdasarkan pada prinsip-prinsip yang mendukung terjaminnya hak anak untuk melakukan aktivitas bermain dan memiliki ruang untuk belajar dan bermain.

Dalam perancangan arsitektur, anak kerap termarginalisasi serta dipandang sebelah mata sebagai pengguna. Kita sering mendengar berita – berita tentang kecelakaan anak pada gedung atau bangunan yang fatal akibatnya, karena desain juga kerap kurang mengantisipasi perilaku anak dalam desain. Maka penelitian ini juga ingin membuka dimensi tentang arsitektur dan ruang kota yang mampu berempati serta memperhatikan masalah yang berkaitan dengan kebutuhan anak akan ruang bermain.

Metode Penelitian

Penelitian ini dibuat dengan dasar metode penelitian deskriptif kualitatif , dengan melakukan serangkaian eksplorasi dan observasi lapangan yang diadakan di lingkungan institusi pendidikan usia dini swasta di Surabaya sebagai sampel penelitian, studi literatur serta wawancara dengan beberapa narasumber.

Anak dan Lingkungan Bermain

Permainan sangat penting bagi mereka (anak-anak) yang sedang berada pada masa perkembangan. Bermain dapat meningkatkan afiliasi anak dengan teman sebayanya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah, dan memberi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya. Permainan dapat meningkatkan kemampuan seorang anak untuk berkomunikasi dengan anak lain (dengan kata lain dapat mempraktekkan sesuatu yang berguna untuk masa depannya). Dengan bermain, seorang anak dapat merasakan tekanan maupun kegembiraan yang nantinya juga akan ia temui pada kehidupannya mendatang. Hal terpenting dalam bermain anak adalah juga akan menerima rangsangan baik internal dalam proses bermain, maupun eksternal dari lingkungan bermain yang mempengaruhi pula tumbuh kembangnya.

Teori Perkembangan Anak menurut Jean Piaget dan Vygotsky

Jean Piaget (1896 – 1980) merupakan seorang ahli biologi yang pada awalnya mendalami studi tentang moluska (spesies hewan yang tidak memiliki tulang belakang dan bercangkang) namun kemudian menyeberang untuk mendalami studi tentang teori perkembangan anak melalui observasi dengan cara berbicara dan mendengarkan cara anak – anak bercerita . Jean Piaget lebih dikenal sebagai pakar yang lebih melihat ke arah individu anak itu sendiri, sedangkan Vygotsky lebih melihat ke arah sosial untuk mendukung perkembangan anak itu sendiri.

Tabel 1 – Perkembangan Anak sesuai Klasifikasi Piaget

Sumber : Wonoseputro, 2011 - Laporan penelitian Studi Permainan Yang Dilakukan Oleh Anak – Anak Pada Ruang terlipat di Lingkungan Sekolah .

No	TAHAPAN	USIA ANAK	CATATAN DALAM TAHAP PENGEMBANGAN
1	Sensori Motor	Lahir – 2 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mulai mengenali membedakan eksistensi dirinya terhadap obyek yang lain. - Mengenali dirinya sebagai subyek pelaku yang memulai bertindak atau melakukan sesuatu secara intens seperti : mengocok – ngocok mainan agar dapat menimbulkan suara, menarik mobil – mobilan yang dapat bergerak untuk dapat berjalan atau bergemerincing.
2	Praoperasi	2-7 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Belajar untuk menggunakan bahasa dan mampu menggambarkan obyek dalam bentuk kata – kata ataupun coretan. - Masih berpikir egosentris, sangat sulit untuk dapat memperhatikan sisi orang lain atau lawan mainnya. - Dapat mengklasifikasikan obyek berdasarkan sebuah tolak ukur tertentu.
3	Operasi Konkrit	7-11 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat berpikir logis dan menganalisis sebuah obyek yang dilihatnya. - Telah mampu mengklasifikasikan bilangan, geometri, dan bobot matematis.

Tabel 2 : Tingkatan Kegiatan Bermain sesuai kategori umur

Sumber : Wonoseputro, 2011 - Laporan penelitian Studi Permainan Yang Dilakukan Oleh Anak – Anak Pada Ruang terlipat di Lingkungan sekolah .



NO	KATEGORI USIA	KEGIATAN BERMAIN PERAN
1	<i>Usia 1 tahun (toddlers)</i>	Anak – anak mulai menirukan obyek di lingkungan sekitar secara sederhana, seperti menirukan gerakan binatang dan suara binatang, menirukan gerakan sopir mobil, atau menjalankan pesawat terbang, dan menirukan seorang ibu yang sedang memasak makanan di dapur.
2	<i>Usia 2 tahun (nursery)</i>	Anak – anak sudah mulai dapat berimajinasi dan mereka akan bermain sesuai dengan imajinasinya tersebut. Pada tahapan ini anak mulai bermain peran, misalnya sebagai dokter, pasar – pasaran, menirukan ibunya, menyuapi boneka dan lain sebagainya.
3	<i>Usia 3- 4 tahun (pre – K)</i>	Melakukan permainan peran yang lebih kompleks dan telah dapat membentuk alur cerita secara utuh, seperti : putri yang hendak diselamatkan sang pangeran, mengalahkan sang naga, bermain peran rumah – rumahan, atau pura – pura menjadi seorang guru yang hendak mengajar. Dalam permainan peran semacam ini, anak – anak dapat dilibatkan aktif sebagai pemain dan pengamat.
4	<i>Usia 4 – 5 tahun (kindergarten)</i>	Hampir sama dengan kegiatan di atas, anak – anak diminta untuk melakukan permainan peran yang lebih kompleks dan telah dapat membentuk alur cerita secara utuh dan kompleks, seperti menjadi pemadam kebakaran kota, menjadi superhero, dan lain sebagainya . Dalam permainan ini, musik, instrumen, dan kostum yang kompleks akan sangat menarik bagi anak – anak untuk bermain.
5	<i>Usia 6 – 12 tahun (usia sekolah)</i>	Anak – anak sudah dapat melakukan dan memerankan sebuah naskah drama yang utuh, dengan alur cerita yang kompleks. Mereka bahkan sudah dapat dilibatkan aktif dalam percakapan – percakapan skenario yang panjang. Inti cerita masih dibuat yang sesuai dengan kategori umur, dan tetap imajinatif, misalnya memerankan si Tudung Merah, Si Badut yang Nakal, atau Putri Cinderella.
6	<i>Usia 12 – 13 tahun (pra-remaja/ transisi)</i>	Masa ini merupakan masa peralihan dimana seorang anak menjadi dewasa, pada tahapan ini anak akan sadar penuh bahwa yang dilakukannya adalah hanya kepura – puraan atau imajinatif belaka. Drama yang dibawakan juga punya tingkat kesulitan dan kompleksitas yang cukup tinggi, serta punya alur cerita yang kompleks dan lengkap, sebagaimana layaknya cerita sungguhan dalam kehidupan sehari – hari.

Batasan dan Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan hasil percakapan dengan beberapa narasumber dan kepala sekolah serta penelaahan literatur sebagaimana terpampang pada kedua tabel pada bagian terdahulu, penelitian ini dibatasi pada usia 3 – 5 tahun. Pada usia tersebut anak



merupakan obyek yang paling menarik untuk diobservasi, sebab pada usia tersebut anak sudah secara individu mampu diajak berkomunikasi dan berkembang secara verbal. Selain itu stimulus lingkungan menjadi sangat krusial pada tahap ini sebab anak akan berkembang secara pesat baik fisik maupun psikisnya.

Dasar Teori dan Kerangka Penelitian

Pada pengertian awam atau harafiah, ruang terlipat pada umumnya didefinisikan sebagai ruang yang memiliki bentuk menyerupai lipatan atau tekukan di setiap atau bahkan di segala sisi. Namun pada kenyataannya ruang terlipat bukan hanya terbentuk dari lipatan atau tekukan saja, melainkan memiliki aliran atau irama yang dibentuk sedemikian rupa dengan berbagai cara sehingga menimbulkan suatu kesan ruang yang diinginkan oleh desainer terhadap pengamat ruang. Pada awalnya filosofi '*folding*' dikenalkan oleh Gilles Deleuze, seorang profesor di bidang filsafat dari *University of Paris* dalam buku *The Fold* karangannya. Berdasarkan buku *The Fold* itu, kesimpulan objek yang terlipat adalah obyek yang dimaknai sebagai rangkaian dari proses yang belum tuntas atau belum final. Masih akan ada kelanjutan dari proses tersebut. Dalam hal ini ruang dalam arsitektur diterjemahkan sebagai bagian dari proses yang berkembang, dan belum final. Ruang – ruang tersebut dapat menjadi elemen spasial yang berkelanjutan, baik fisik (eksistensi) maupun program (metafisik).

Secara arsitektural, ruang terlipat dapat didefinisikan sebagai elemen spasial yang terbentuk dari bidang – bidang yang ditekek tekuk. Bidang, meskipun mempunyai ranah dua dimensi, bila ditekek dan disatukan dengan bidang bidang lainnya akan membentuk sebuah ruang tiga dimensi. Pada aplikasinya, ruang terlipat merupakan ruang yang tersembunyi yang terkadang keberadaannya tidak disadari oleh orang awam ataupun orang dewasa bahkan terkadang tidak disadari oleh arsitek sendiri, dalam hal ini menjadi ruang negatif. Keberadaan ruang terlipat pada suatu desain arsitektur menjadi objek spasial dapat terjadi secara sengaja maupun secara tidak sengaja. Sophia Vyzotti dalam buku *Folding Architecture*, menyatakan bahwa ruang terlipat yang terdesain tidak hanya merupakan ruang yang terbentuk akibat tekukan pada suatu bidang, namun juga dapat terjadi dengan mengangkat, memotong, meminting, dan sebagainya pada suatu bidang sehingga menghasilkan suatu bentukan ruang

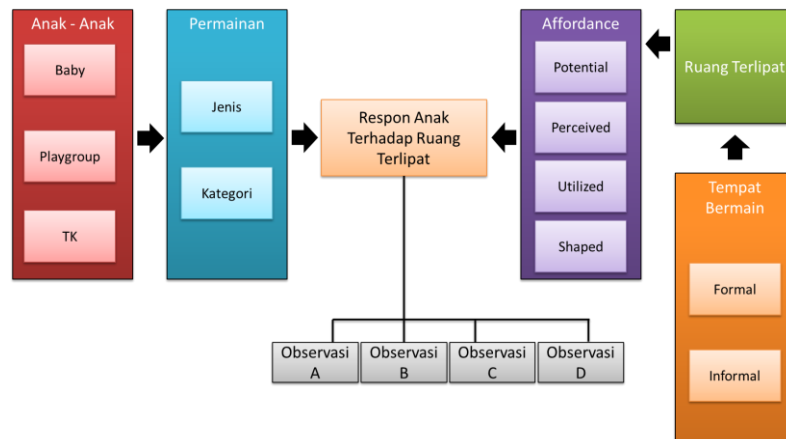
³ Konsep ruang terlipat agaknya juga pernah dibahas oleh Bernard Tschumi dalam *The Event Space*, dimana dalam penelitiannya tentang *Fireworks*, Tschumi mengungkapkan bahwa sensasi layer – layer spasial yang terjadi tidak hanya sekedar dirasakan secara fisik, seperti pemahaman ruang pada era arsitektur modern, namun juga perlu dicermati secara non-fisik. Tschumi menggambarkan bahwa ruang yang terjadi tidak kasat mata adalah *the event space* atau fenomena ruang karena adanya kejadian / *events*.

. Mempelajari pengertian di atas, maka pada konteks penelitian ini, yang dimaksud dengan ruang terlipat dikategorikan menjadi 2, yaitu terlipat secara permanen, dan tidak/non permanen. Terlipat secara permanen berarti anak – anak tidak dapat menggerakkan atau merubah bentuk fisik spasialnya, tetapi yang bersifat non permanen, berarti secara fisik bentuk spasialnya dapat diubah atau digerakan oleh anak – anak itu sendiri (sehingga layer spasialnya juga berubah) .

Di sisi yang lain penjelasan akan hubungan obyek dengan pengamat dijelaskan dalam teori *Affordance*, yang sangat berkaitan dengan persepsi, yang pada awalnya dipaparkan oleh William Gaver (1991).Teori ini mengungkapkan bahwa obyek akan memberikan impuls kepada user yang disebutkan sebagai *perceptual information* diungkapkan sebuah teori yang disebutkan sebagai teori “ *affordance* “ . Respons timbal balik antara obyek dan pengamatnya dibagi menjadi *False affordance*, *perceptible affordance*, *hidden affordance*, dan *correct rejection*. Kemudian teori ini banyak dikembangkan di Negara – Negara Eropa dan Amerika dalam melihat dan mengevaluasi lingkungan buatan sebagai bagian dari kajian psikologi Arsitektur.





Seorang peneliti bernama Markeetta Kyta membagi dan melihat bahwa *affordance* dapat dikembangkan lebih jauh menjadi *potential*, *shaped*, *perceive*, dan *utilized affordance* dalam menterjemahkan teori *affordance* Gaver.

Tabel 3 : Kerangka Berpikir Penelitian



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

LOKASI PENELITIAN	KARAKTER RUANG TERLIPAT	ANALISA - RESPONS ANAK PADA “AFFORDANCE” RUANG TERLIPAT
<p>Institusi A</p> <p>Profil :</p> <p>Whiz Kids playschool – Jl. Nginden Intan Timur Surabaya</p> <p>(Playschool swasta berbasis kurikulum internasional)</p>	 <p>Gbr.1 – Ruang Terlipat Permanen di bawah tangga yang kerap dijadikan tempat untuk bermain</p> <p>Sumber : Dokumentasi Pribadi</p>	<p>Pada saat observasi, sekolah memberikan larangan untuk bermain di area ini dikarenakan sekolah memanfaatkan ruang di bawah tangga untuk menyimpan keperluan belajar mengajar seperti cat, kertas, dan bahan – bahan kriya anak – anak.</p> <p>Seharusnya pemanfaatan area bawah tangga secara terbuka oleh sekolah dihindari, dikarenakan area bawah tangga sangat menarik anak – anak untuk dimanfaatkan sebagai area bermain.</p> <p>Pada sudut ruangan sekolah, banyak dimanfaatkan anak – anak usia 3 – 6 tahun untuk bersembunyi atau menutup diri. Hasil observasi menunjukkan bahwa pada karakter ruang yang demikian, anak – anak cenderung menemukan <i>privacynya</i> untuk menutup diri atau bersembunyi dari lawan main atau orang yang lebih dewasa.</p> <p>Pada kegiatan terstruktur, ruang semacam ini banyak digunakan anak – anak untuk bersembunyi atau berlindung pada kegiatan permainan terstruktur sesuai dengan yang diinstruksikan oleh pengajar.</p> <p>Pada kolong bawah tangga yang bersifat permanen, banyak dilakukan anak – anak untuk melakukan kegiatan bermain seperti games yang memiliki aturan dan dilakukan secara berkelompok.</p> <p>Karena dimensi dari ruang yang mampu memuat beberapa anak (4 – 6 anak) usia 3 – 6 tahun , area ini cenderung dimanfaatkan anak – anak sebagai area untuk bermain berkelompok.</p>
<p>Institusi B :</p> <p>Profil :</p> <p>Merlion International School</p>		<p>Berdasarkan hasil observasi di Institusi ini , anak – anak banyak menggunakan elemen tidak permanen pada playhouse untuk kegiatan yang bersifat bermain peran, baik pada anak laki – laki maupun anak perempuan . Contohnya adalah membayangkan bahwa kastil mainan adalah istana dan anak – anak</p>

<p>(Institusi Pendidikan dini swasta yang berbasis kurikulum internasional)</p>	 <p>Gbr. 2 – Ruang Terlipat Permanen</p> <p>Sumber : Dokumentasi Pribadi</p>  <p>Gbr 3 – Ruang terlipat di bawah kastil mainan di ruang bermain</p> <p>Sumber : Dokumentasi Pribadi</p>  <p>Gbr 4 – Kegiatan terstruktur dalam kelas</p> <p>Sumber : Dokumentasi Pribadi</p>	<p>berimajinasi sebagai ksatria yang mengejar penjahat atau menjadi raja dan tuan putri. Kegiatan yang memiliki aturan berdasarkan kesepakatan mereka sendiri sebenarnya juga dapat dinyatakan sebagai aturan games yang memiliki <i>reward dan punishment</i> di antara anak – anak itu sendiri. Responden di Institusi B termasuk anak – anak yang cukup aktif dan kooperatif pada saat observasi dilakukan. Menjadi catatan dalam penelitian dan mungkin dapat dijadikan topik penelitian lebih lanjut kemungkinan latar belakang keluarga dan lingkungan sangat membuat anak – anak ini aktif dan ramah untuk berkomunikasi dengan <i>surveyor</i>. Meja dan panggung <i>portable</i> banyak dimanfaatkan anak – anak laki – laki untuk melakukan kegiatan permainan simbolik seperti memanfaatkan meja sebagai benteng untuk bertahan dan bermain tembak – tembak atau melakukan kegiatan bermain sosial seperti bermain mobil – mobilan dengan sesama anak laki – laki yang usia dengan mereka. Anak laki – laki lebih banyak memanfaatkan karakter ruang ini sebagai media untuk bermain dibandingkan anak perempuannya.</p>
<p>Institusi C : KB dan TK Petra Jemur Anadayani (institusi pendidikan swasta berbasis kurikulum nasional yang</p>	 <p>Gbr 5 – Ruang Terlipat Permanen untuk</p>	<p>Hasil eksplorasi menunjukan bahwa sela – sela yang bersifat tersembunyi agaknya membuat anak – anak merasakan <i>privacy</i> di dalamnya. Membuat anak – anak betah untuk bermain di dalamnya. Dari hasil observasi, ada yang mengatakan kalau mereka suka berimajinasi di ruang – ruang tertutup dan tersembunyi, sehingga tidak diketahui orang. Atau mereka memanfaatkan ruang untuk menutup diri bila malu atau melakukan permainan supaya tidak ditemukan oleh teman yang</p>

<p>menekankan pendidikan karakter (Kristiani)</p>	<p>bermain</p> <p>Sumber : Dokumentasi Pribadi</p>  <p>Gbr 6 – Ruang Terlipat Non Permanen</p> <p>Sumber : Dokumentasi Pribadi</p>  <p>Gbr. 7 – Ruang Terlipat Permanen / Non Permanen</p> <p>Sumber : Dokumentasi Pribadi</p>	<p>lain.</p> <p>Pada karakter ruang terlipat yang bersifat permanen , baik anak laki – laki maupun perempuan menganggap area tersebut sebagai area privasi mereka. Menurut keterangan dari beberapa guru, dalam bermain, anak – anak cenderung suka pada sudut – sudut yang sama, dan kerap mengklaim bahwa area tersebut adalah “milik “ kelompok mereka .</p> <p>Sedangkan pada area terlipat yang bersifat non permanen, tampak dengan jelas pada gambar di samping bahwa pihak sekolah memperhatikan dengan serius area tersebut, sebab anak – anak cenderung lebih suka bermain dengan imajinasi mereka sendiri, memanjat, menggoyangkan, dan bersembunyi pada area ruang terlipat. Hingga seorang petugas pada jam – jam bubar sekolah dan jam istirahat harus mengawasi secara khusus area tersebut.</p>
<p>Institusi D : Peek A Boo Playschool (Institusi Pendidikan Dini swasta yang berbasis pada kurikulum pendidikan internasional)</p>	 <p>Gbr.8 – Ruang Terlipat Permanen</p> <p>Sumber : Dokumentasi Pribadi</p>	<p>Pada kegiatan permainan yang bersifat terstruktur, anak – anak akan mengikuti instruksi yang diberikan pada gurunya, sedangkan pada kegiatan yang bersifat tidak terstruktur anak – anak akan dengan spontan melompat – lompat dan menyalak matras dan dipergunakan serta disusun seperti yang mereka bayangkan dalam imajinasi mereka. Sedangkan dalam kegiatan yang bersifat tidak terstruktur, anak – anak memang cenderung bermain bebas dan dapat melakukan apapun pada elemen – elemen yang ada di sekitarnya, serta membentuknya sesuai imajinasi mereka.</p> <p>Pada elemen yang bersifat terlipat secara</p>

	 <p>Gbr. 8 – Ruang Terlipat Permanen</p> <p>Sumber : Dokumentasi Pribadi</p>  <p>Gbr 9 – Ruang Tak Terstruktur untuk bermain</p> <p>Sumber : Dokumentasi Pribadi</p>	<p>permanen, anak laki – laki suka membuat permainan yang sesuai dengan karakter gender mereka, seperti mobil – mobilan, polisi dan penjahat serta tembak – tembakan. Anak perempuan cenderung memilih permainan yang sifatnya lebih tenang .</p> <p>Sedangkan pada ruang terlipat non permanen seperti balik kursi, bawah kolong meja yang dapat mereka gerakkan, anak – anak suka menggunakan area tersebut sebagai permainan yang penuh kejutan dan sesuai dengan imajinasi mereka.</p>
<p>Institusi E :</p> <p>Profil : KB Gymboree (institusi pendidikan swasta yang menekankan kurikulum berbasis pelatihan psikomotorik anak)</p>	 <p>Gbr 10 – Kegiatan Umbrella Games</p> <p>Sumber : Dokumentasi Pribadi</p>	<p>Pada salah satu kegiatan terstruktur yang dilakukan di Institusi E, anak – anak diminta untuk bermain dengan menggunakan rainbow umbrella atau parasut pelangi . Dalam kegiatan ini secara sadar, kecenderungan anak untuk bermain dengan obyek yang membentuk karakteristik ruang sudah secara sadar diadopsi oleh institusi ini sebagai salah satu bentuk pelatihan kombinasi, yaitu Permainan simbolik dan permainan sosial .</p> <p>Kecenderungan permainan sejenis ini juga sangat tampak pada anak – anak yang sering bermain di bawah selimut atau di bawah kolong ranjang, dimana anak – anak punya kecenderungan untuk membayangkan menjadi sesuatu di bawah karakter spasial serupa (misalnya menjadi monster, menjadi binatang</p>



Kesimpulan

Pada Studi yang telah dilakukan maka diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- Anak memberikan respon pada ruang untuk memfungsikannya sebagai wadah beraktifitas. Respon tersebut akan terjadi apabila Ruang sebagai wadah mampu menjadi **place to play**.³
- **Respon anak bisa menjadi hal yang positif dan negatif.**
Dikatakan sebagai hal yang positif apabila fungsinya selaras dengan tujuan utama elemen spasial itu dirancang. Dan menjadi hal yang negative apabila fungsinya tidak digunakan sebagaimana mestinya bahkan mengancam dan membahayakan keselamatan anak. Contohnya adalah : anak yang melihat railing tangga dan berimajinasi dia bias terbang apabila loncat dari railing tersebut. Bila tidak diantisipasi dalam desain maka desain railing tangga yang tadinya tidak berbahaya bisa jadi sangat membahayakan anak – anak dan mengakibatkan anak celaka jatuh dari ketinggian. (*false affordance*).
- Arsitektur yang Berempati pada anak :
Penting bagi para arsitek dan desainer yang merancang fungsi bangunan yang berkenaan dengan anak – anak sebagai pengguna bangunan untuk memperhatikan elemen – elemen yang diprediksi dapat mencuri perhatian anak (*hidden affordance*) dan dapat secara tidak disadari menjadi karakter

³ **Place to play (Wonoseputro, 2007)** : Ruang terlipat sebagai “Place” untuk anak bermain dan belajar akan muncul apabila elemen spasial tersebut mempunyai beberapa karakter sebagai berikut :

- Menghadirkan elemen kejutan / *the elements of surprises*
- Menghadirkan rekasi timbal balik antara user (anak – anak) dengan elemen spasial itu sendiri
- Dalam jangkauan dan skala anak.
- Anak punya persepsi elemen spasial yang “ aman “ dan dalam zona nyaman untuk bermain .



ruang terlipat yang menarik digunakan sebagai wadah melakukan aktivitas bermain. Dengan mempelajari karakter anak – anak serta mengantisipasi hal – hal yang dapat menimbulkan ketiga elemen tercetusnya “*Place to play*” di atas, maka harapannya arsitek sadar akan perilaku yang mungkin timbul pada anak dalam bermain. Selanjutnya teritori yang dibentuk untuk bermain dapat diolah dengan lebih baik, pola pengawasan pada teritori dalam bermain dapat ditingkatkan, kecelakaan dalam bermain dapat dikurangi, dan kenyamanan bermain pada anak menjadi maksimal.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada segenap pihak yang telah membantu terselenggaranya penelitian ini, kepada pihak sekolah yang telah bersedia menjadi narasumber penelitian ini dan kepada para kepala sekolah, orang tua murid, serta kepada Jurusan Arsitektur Universitas Kristen Petra yang telah mendanai terselenggaranya penelitian ini. Besar harapan kami segenap studi yang telah dilakukan mampu menjadi masukan yang berarti bagi para arsitek, desainer, dan pihak pengelola pendidikan anak usia dini dalam memberikan fasilitas bermain yang ramah dan lebih berempati pada karakter anak – anak.

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.



Seminar Nasional Dies Jurusan Arsitektur Universitas Kristen Petra
4-5 Mei 2012

Towards Emphatic Architecture Menuju Arsitektur yang Berempati

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.