

Desain ruang bermain dengan pendekatan katalog berbasis kinestetik anak usia dini = Ludic space design with early-childhood-kinesthetic-based catalogue approach

Harry Mufrizon, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20297570&lokasi=lokal>

Abstrak

Tesis ini membahas pembentukan ruang yang berbasis kinestetik anak usia dini sebagai landasan utama dalam pertumbuhan anak normal salah satunya ditunjukkan dengan kemampuan gerak dasar yang terus berkembang dan meningkat sebagai bentuk dari kecerdasan kinestetik sang anak.

Indonesia telah memasukan pendidikan anak usia dini ke dalam sistem pendidikan nasional, dan ketika melakukan survey terhadap pendidikan ini di sebuah lingkungan didapati bahwa "ruang" untuk melakukan aktifitas kinestetik terlihat tidak memadai. Dari dua kondisi tersebut penelitian ini dilakukan sebagai bentuk dasar untuk melakukan intervensi arsitektural dalam pembentukan ruang yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar sebagai salah satu unsur dari kecerdasan kinestetik. Kondisi tersebut memicu pertanyaan kunci yang dimunculkan yaitu seberapa jauh lingkungan mendukung kegiatan ini serta bagaimana lingkungan menyediakan ruang yang dapat mewadahi kegiatan pengembangan kecerdasan gerak bagi anak.

Pergerakan makna dari kinestetik menjadi kinesphere dan kinesthetic space merupakan titik tolak awal pengembangan desain yang didasari dari kumpulan gerak dasar yang diubah menjadi katalog yang dapat dikombinasikan menjadi ruang tempat bermain yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik. Kinesphere atau ruang gerak kinematik anak menjadi menarik begitu terkait dengan lingkungan dimana dia beraktivitas, penciptaan ruang mereka menjadi unik karena setiap individu mempunyai bentuk yang sangat berbeda dalam memahami, beradaptasi serta "bermain" dengan lingkungannya.

Permainan yang terkait dengan perkembangan kinestetik merupakan sebuah keunikan didukung hasil analisis dalam bentuk jumlah kombinasi gerak yang sangat banyak. Kine_Ludo dijadikan tema dari tesis perancangan sesuai katalog yang akan dikembangkan sebagai bentuk permainan dengan menggunakan bidang bidang yang kemudian terkait dengan kinestetik anak usia dini.

.....This thesis discusses the formation of early-childhood-kinesthetic-based space as a milestone in the growth of normal children which is shown by the ability of the basic movement that continues to grow and develop as a form of kinesthetic intelligence of the child.

Indonesia has included early childhood education into the national education system. An early survey of education in a community found that the 'space' to perform kinesthetic activity does not seem adequate. From these two conditions this research was conducted as a basic architectural form to intervene the formation of space that can improve gross motor skills as one element of the kinesthetic intelligence. These conditions trigger the key questions being raised which are how far the environment supports these activities and how the environment provides a space that can facilitate the activities of the development of motion intelligence for children.

The shift of meaning from kinesthetic to kinesphere and kinesthetic space is the starting point of the initial design development based on a collection of basic motion which converted into a catalog that can be combined into a play space that can enhance kinesthetic intelligence. Kinesphere or cinematic space for

children is basically fascinating topic that have strongly connected with the place where the children doing their activity, their creation of space are completely unique because each individual has a very different form in understanding, adapting and "play" with their environment.

The game related with the kinesthetic development is unique supported by the results of the analysis in the form of highly variants combination of motion. Kine_Ludo used as appropriate theme of the thesis design catalogs that will be developed as a form of the game using the geometric elements associated with the kinesthetic early childhood.