

B A B 1

P E N D A H U L U A N

1.1 LATAR BELAKANG

Masa kanak-kanak merupakan masa terpenting dalam kehidupan manusia. Pada masa inilah seseorang mulai belajar dan mengenal segala sesuatu. Bermain dapat termasuk ke dalam salah satu kegiatan belajar karena saat bermain anak secara tidak langsung belajar. Bermain merupakan salah satu kegiatan yang penting bagi anak karena sebagian besar waktu anak dihabiskan untuk bermain. Kegiatan bermain tidak terlepas dari adanya ruang yang mewadahi kegiatan bermain itu sendiri.

Lingkungan bermain yang baik bukan hanya berupa ruang yang diisi oleh alat permainan, tetapi perilaku anak saat berada di dalamnya juga harus dipertimbangkan. Randy White (2004) menyatakan bahwa ada 4 hal yang mendasar dalam merancang lingkungan bagi anak, yaitu dapat membuat anak bebas bergerak, nyaman, menjadi kompeten, dan mudah diawasi. Dapat disimpulkan bahwa semakin anak merasa bebas dan nyaman dalam sebuah lingkungan, maka semakin banyak pula eksplorasi yang dapat dilakukan. Lingkungan bermain sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan anak agar anak dapat bermain dengan aman dan nyaman.

Desain ruang bermain ini penting untuk diperhatikan karena pada akhirnya desain akan mempengaruhi perilaku dan perkembangan anak, misalnya pemilihan material alas, unsur alam, penggunaan warna, dan lainnya. Lingkungan bermain yang variatif, baik dari segi permainan maupun desain lingkungan secara keseluruhan, akan memicu perkembangan anak antara lain perkembangan fisik, intelektual, kepribadian, dan sosial.

1.2 PERMASALAHAN

Desain ruang bermain pada dasarnya berfungsi untuk membantu anak dalam memenuhi kebutuhan bermain yang sesuai dengan usia anak. Sedangkan fungsi lainnya adalah membuat anak agar tertarik dan betah bermain di dalamnya. Banyak hal yang perlu diperhatikan dalam merancang ruang bermain, salah satunya adalah skala ruang bermain yang sebaiknya disesuaikan dengan skala anak sehingga anak merasa nyaman saat bermain.

Sebagian besar taman bermain yang ada saat ini hanya fokus pada perkembangan fisik anak. Padahal menurut Vygotsky (dalam Johnson, 1998), saat bermain anak memiliki perhatian (atensi), daya ingat, bahasa, dan kooperasi yang lebih baik. Jadi sebaiknya perancang memasukkan unsur huruf, angka, atau warna ke dalam taman bermain sehingga perkembangan intelektual anak pun terpenuhi.

Oleh sebab itu, permasalahan yang akan diangkat adalah bagaimana hubungan antara ruang bermain dengan perkembangan fisik, intelektual, kepribadian, dan sosial anak. Aspek apa yang minimal ada pada sebuah taman bermain sehingga tercipta taman bermain yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak.

1.3 TUJUAN PENULISAN

Tujuan penulisan skripsi ini adalah mengkaji aspek-aspek dalam merancang sebuah taman bermain yang dihubungkan dengan peletakan alat permainan, pembagian zona bermain, dan lainnya. Saya mempelajari beberapa teori sehingga menghasilkan aspek utama dalam merancang taman bermain. Kemudian aspek tersebut dihubungkan dengan perilaku dan perkembangan anak sehingga desain taman bermain sesuai dengan kebutuhan anak. Skripsi ini tidak diakhiri dengan suatu penyelesaian atau solusi suatu masalah, namun hanya bersifat kajian awal. Untuk pembahasan yang mendalam dibutuhkan kajian lebih lanjut mengenai desain taman bermain dan perilaku anak.

1.4 RUANG LINGKUP PENULISAN

Ruang lingkup penulisan dibatasi pada kriteria taman bermain itu sendiri agar pembahasan dapat lebih spesifik dan terstruktur dengan baik. Teori yang dibahas adalah teori perkembangan anak pada tahap usia *Early Childhood* (2-6 tahun), teori bermain, teori ruang bermain, dan hubungan antara ruang bermain dengan perkembangan anak.

1.5 URUTAN PENULISAN

Penulisan skripsi ini dilakukan dengan menggunakan metode pengkajian terhadap teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli tentang anak dan desain taman bermain. Kajian ini kemudian akan dihubungkan dengan pengamatan dan studi kasus menurut aspek yang dijelaskan pada bab teori, dan selanjutnya akan dianalisis sehingga dapat menghasilkan sebuah kesimpulan.

Studi kasus dilakukan dengan survei beberapa kali ke taman bermain Permata Regency dan Préféré72. Sedangkan metode yang digunakan adalah observasi dan wawancara singkat. Penulisan skripsi ini terbagi atas beberapa bagian, yaitu:

- **Bab 1**, berisi penjelasan latar belakang penulisan skripsi, permasalahan yang akan dibahas, tujuan penulisan, ruang lingkup penulisan, serta sistematika penulisan
- **Bab 2**, berisi penjelasan teori tentang anak terutama anak usia 2-6 tahun dan perkembangan yang terjadi. Lalu dijelaskan pula mengenai kegiatan bermain dan jenisnya. Dalam bab ini juga dikemukakan mengenai hubungan antara kegiatan bermain dengan ruang bermain, kemudian terdapat penjelasan lebih spesifik mengenai desain taman bermain.
- **Bab 3**, berisi penjelasan mengenai dua kasus yang berupa tinjauan pengamatan terhadap dua taman bermain di Jakarta. Pemilihan kasus dilakukan berdasarkan jenis taman bermain yang sekarang ini banyak terdapat di kota besar seiring dengan perkembangan teknologi. Pembahasan tiap kasus dibagi menjadi dua, yaitu deskripsi fisik taman bermain dan pengamatan perilaku anak di dalamnya.
- **Bab 4**, berisi penjelasan dan perbandingan kondisi fisik taman bermain, perilaku anak, serta hubungan antara desain taman bermain dengan perkembangan anak berdasarkan teori yang telah dipelajari dan parameter yang telah ditetapkan.
- **Bab 5**, berisi penjelasan tentang hasil yang diperoleh dari rangkaian analisis mengenai taman bermain dan hubungannya dengan perkembangan anak

1.6 ALUR BERPIKIR

