

1. Latar Belakang

Latar Bekalakang Pengadaan Proyek

Dunia anak adalah dunia bermain, bermain bagi anak adalah wujud dari kegiatan kerja dan prestasi. Arti bermain dalam tumbuh kembang anak merupakan sebuah kegiatan beraktivitas dimana seorang anak dapat melatih pola pikir melalui fantasi mereka. Menurut Seto Mulyadi (Kak Seto) dunia anak dunia bermain, tumbuh kembang secara psikologis. Selain psikologi bermain juga mempunyai manfaat bagi perkembangan fisik anak, Papalia (1995) dalam bukunya *Human Devopment*¹, dengan bermain anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra-indra tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitar, menemukan seperti apa lingkungan yang ia tinggali dan menemukan jati diri. Sumber lain menyebutkan bahwa permainan memiliki pengaruh terhadap pengetahuan anak, perkembangan kreativitas anak, mengembangkan tingkah laku anak, dan mempengaruhi nilai moral anak. Dengan demikian bermain adalah suatu hal yang tidak bisa dipisahkan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak.

Secara harafiah permainan adalah alat untuk bermain sedangkan bermain adalah melakukan sesuatu (dengan alat) untuk bersenang senang, alat tersebut biasa disebut dengan mainan². Menurut Johnherf dalam situsnya menjelaskan permainan dalam bahasa inggris disebut *games* yaitu pola tindakan bermain yang mengandung aturan tertentu, yang pada umumnya mempunyai unsur kompetisi, kontes atau pertandingan. Sedangkan mainan dalam Bahasa Inggris disebut *toys* yang mengacu pada benda-benda yang dibuat main. Sehingga permainan dapat diartikan sebagai kegiatan bersenang-senang dengan melibatkan alat baik dilakukan secara individu maupun kelompok. Melalui permainan, kegiatan bermain dapat dapat dilaksanakan.

Makna permainan bagi anak³

1. Bermain dan kemampuan intelektualitas yaitu merangsang perkembangan kognitif, membangun struktur kognitif, membangun kemampuan kognitif, belajar memecahkan masalah, dan mengembangkan rentan konsentrasi
2. Bermain dan perkembangan bahasa

¹ Dikutip dari <http://peyank.wordpress.com/2007/05/22/belajar-lebih-penting-dari-pada-bermain/>

² Kamus Umum Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, 1979

³ <http://www.sabda.org/pepak/pustaka/061151/>

3. Bermain dan perkembangan sosial yaitu : meningkatkan sikap sosial, belajar berkomunikasi, dan belajar bersosialisasi
4. Bermain dan perkembangan emosi yaitu : kestabilan emosi, rasa kompetensi dan percaya diri, menyalurkan keinginan, menetralkan emosi negatif, mengatasi konflik, menyalurkan agresitas secara aman, dan mengembangkan kepekaan keindraan.
5. Bermain dan perkembangan fisik yaitu : mengembangkan ketrampilan motorik, menyalurkan energi fisik yang terpendam
6. Bermain dan kreativitas

Melalui bermain anak mendapatkan berbagai manfaat bagi perkembangan aspek fisik-motorik, kecerdasan dan sosial emosional, yang nantinya akan berpengaruh pada pola pikir anak hingga dewasa.

Anggapan bahwa dengan bermain mendekati anak pada kebodohan dan kemalasan tentu tidak bijaksana. Walau tidak jarang permainan memberikan pengaruh buruk terhadap anak, contohnya kecanduan, sikap agresi yang berlebihan, obesitas, dll. Ketergantungan akan menyebabkan seseorang dapat menghabiskan waktu berjam-jam sekaligus uang untuk menikmati permainan. Keadaan seperti ini biasa dijumpai pada para penggemar *video games* (permainan dengan menggunakan alat-alat elektronika, misal *Game Boy, Play Station, Computer*). Disisi lain hadirnya *video games* menumbuhkan apresiasi terhadap teknologi dan saat itu pula anak mengembangkan kreativitas maupun daya reaksi, namun terlalu serius dan lama memainkan permainan tersebut akan berdampak negatif bagi perkembangan anak. Kasus yang dialami Eric Haris (18) dan Dylan Klebold (17)⁴ dua pelajar Columbine High School di Littleton Colorado, USA, yang menewaskan 11 rekannya dan seorang guru pada 20 April 1999. Keterangan yang diperoleh dari kawan-kawan Eric dan Dylan, kedua anak itu bisa berjam-jam main game yang tergolong penuh kekerasan seperti "*Doom*", "*Quake*", dan "*Redneck Rampage*".

Visi pembangunan Yogyakarta tahun 2005-2025 berdasarkan Perda Kota Yogyakarta Nomor 1 Tahun 2007 adalah Kota Yogyakarta sebagai Kota Pendidikan Berkualitas, Pariwisata Berbasis Budaya dan Pusat Pelayanan Jasa, yang Berwawasan Lingkungan. Dalam hal ini maksud Kota Pendidikan Berkualitas antara

⁴ Alfon Sius Pas, *Perilaku Agresif Anak yang Memiliki Hobi Bermain Video Games*, Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma

lain : mampu menciptakan keseimbangan antara kecerdasan inteligensia (*Intelligensia Quotient*), emosional (*Emotional Quotient*) dan spiritual (*Spiritual Quotient*); dan penyediaan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai. Adapun arah pembangunan yang ingin dicapai : terciptanya kondisi masyarakat yang bermoral dan beretika sehingga terciptanya suasana kehidupan masyarakat yang penuh toleransi, tenggang rasa dan harmonis; budaya inovatif yakni masyarakat yang cerdas, kritis, dan kreatif.

Hingga saat ini arah pendidikan hanya fokus pada peningkatan mutu kecerdasan inteligensia (*Intelligensia Quotient*) dan mengesampingkan yang lain. Dampak yang terlihat bagi anak antara lain mereka mengalami peningkatan untuk *IQ* tetapi kemunduran *EQ* dan *SQ*. Disebutkan setidaknya 4 siswa nekat bunuh diri dalam 2 tahun terakhir lantaran perihal yang sepele⁵. Salah satu korban diselidiki alasan bunuh diri hanya karena baju seragam sekolahnya basah, sehingga tidak punya ganti. Menurut Kepala UPT Dinas Pendidikan Wonosari, Johan Maprantya SH, MM, penyebab dominan peristiwa bunuh diri dikalangan pelajar adalah faktor malu. Jika ditelusuri kejadian ini terjadi karena mental anak tidak biasa dilatih untuk dapat menghadapi dan menyelesaikan persoalan.

Kemunduran *EQ* dan *SQ* juga menyebabkan anak akan mengalami kesulitan dalam menghadapi era baru, yaitu era konseptual. Perpindahan dari era informasi menuju era konseptual membuat kemampuan teknologi tinggi perlu dilengkapi dengan kemampuan-kemampuan yang merupakan *high concept* dan *high touch*⁶. *High concept* yaitu suatu hal yang mencakup kemampuan untuk mewujudkan keindahan yang artistik dan emosional, untuk mendeteksi pola-pola dan peluang-peluang, menyusun kisah yang memuaskan, dan menggabungkan ide-ide yang tampaknya tidak berhubungan kedalam suatu penemuan baru. *High touch* mencakup kemampuan untuk memberikan simpati, memahami seluk beluk interaksi manusia, mendapatkan kesenangan dalam diri seseorang dan memberikannya kepada orang lain, dan melewati kehidupan sehari-hari dalam mencapai tujuan dan makna.

Sebenarnya di beberapa pendidikan formal Yogyakarta sudah memiliki sistem tentang bagaimana membuat ketiga kecerdasan dapat berkembang dengan baik. Salah satu contoh ialah SD Marsudi Rini I dan II. Mereka berhasil

⁵ *Selamatkan Anak, Mumpung belum terlambat*, Kedautan Rakyat, Senin 17 September 2007

⁶ Daniel H. Pink, *Misteri Otak Kanan Manusia (terjemahan)*, Think, Jogjakarta, 2007

memaksimalkan kegiatan ekstrakurikuler untuk mendongkrak kreativitas siswa, alhasil banyak kemenangan yang diperoleh kedua sekolah ini dalam berbagai perlombaan prestasi. Ekstrakurikuler memberi anak kesenangan, dan refreshing dari kejenuhan. Sebab kejenuhan dapat menjadi tekanan bagi anak. Apalagi jika kemudian ditambah dengan tekanan lain, misalnya, tekanan ekonomi akibat kondisi keluarga, bobot pelajaran yang banyak, dan pengaruh media masa. Perilaku yang muncul akibat tekanan tersebut dapat berupa keluar dari lingkungan semula dan menciptakan sebuah lingkungan baru yang sesuai keinginannya.

Melihat kepentingan tersebut keberadaan suatu fasilitas umum yang dapat memberikan dukungan kepada perkembangan anak dengan menyeimbangkan *IQ*, *EQ*, dan *SQ* adalah penting. Melalui permainan anak mendapatkan manfaat tersebut. Fungsi permainan pada anak dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Fungsi kognitif permainan membantu perkembangan kognitif anak, melalui permainan, anak-anak menjelajahi lingkungannya, mempelajari obyek-obyek disekitarnya, dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya.
2. Fungsi fisik
3. Fungsi emosi permainan memungkinkan anak untuk memecahkan sebagian masalah emosionalnya, belajar mengatasi kegelisahan konflik batin.
4. Fungsi sosial permainan dapat meningkatkan perkembangan sosial, khususnya dalam permainan fantasi dengan memerankan suatu peran.

Dalam pasal 31 Konvensi Hak-hak anak (1990)⁷ disebutkan : “hak anak untuk beristirahat dan bersantai, bermain dan turut serta dalam kegiatan-kegiatan rekreasi yang sesuai dengan usia anak yang bersangkutan...”, hal ini menjelaskan bahwa kegiatan-kegiatan rekreasi adalah hak setiap anak tanpa kecuali. Karena fasilitas tersebut saat ini lebih banyak tersedia di lembaga pendidikan formal (sekolahan) dan itupun lebih banyak untuk anak usia prasekolah (TK). Bermain memiliki nilai positif pada anak selain prestasi pendidikan yang bersifat intelegensi, anak juga mendapatkan kecerdasan emosional dan ketrampilan sosial.

Sampai saat ini Yogyakarta hanya mempunyai beberapa buah taman bermain anak atau sejenisnya. Jumlah ini mengakibatkan terjadinya lonjakan pengunjung pada hari-hari tertentu.

⁷ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, Grasindo, Jakarta, 2007

Fasilitas yang disediakan terbatas untuk anak usia prasekolah, padahal tiap-tiap umur anak memiliki tingkat minat yang berbeda terhadap tipe permainan.

Tabel 1.1 : Minat Anak Terhadap Tipe Permainan

Jenis permainan	Usia					
	2 th	4 th	6 th	8 th	10 th	13 th
Permainan Gerak	27 %	18,5 %	22,5 %	12 %	34 %	32 %
Permainan Peran	32 %	28,5 %	25,5 %	28 %	11 %	4 %
Permainan Konstruksi	23 %	41 %	58 %	55 %	40 %	32 %
Permainan Prestasi	-	-	-	-	5 %	19 %
Permainan Representatif	18 %	12 %	4 %	5 %	10 %	19 %

Sumber : Agoes Sujanto, *Ilmu Perkembangan-Bagian Ilmu Jiwa Anak*, 1982 dalam Harry Wibowo Kurniawan, *Child Care and Educating Center in Yogyakarta*, Tugas Akhir Teknik Arsitektur UAJY, 2004

Latar Belakang Permasalahan

Camp permainan adalah arena bermain yang menampung berbagai permainan aktif, yaitu permainan gerak, permainan peran, permainan konstruksi, permainan prestasi, dan permainan representatif. Kegiatan yang diselenggarakan didalamnya meliputi pengenalan permainan dimana anak-anak secara umum belum mengetahui yaitu dengan ruang-ruang yang didukung dengan fasilitas sesuai dengan permainannya. Sebagai sarana informasi masyarakat tentang pentingnya permainan bagi tumbuh kembang anak, sehingga mampu mengajak masyarakat yang kurang paham serta sebagai wahana rekreasi untuk anak-anak. Sarana menampilkan dan mengenalkan mainan yang aman bagi anak, karena ketidaktahuan tentang mainan anak dapat mengakibatkan kecelakaan, menurut *Consumer Product Safety Commission (CPSC)* setiap tahun sekitar 127.000 anak dibawa ke rumah sakit akibat kecelakaan dengan mainan.

Dalam arena bermain, anak akan dapat menyalurkan energi, berimajinasi, menghilangkan jenuh, belajar bersosialisasi, dll. Dengan demikian secara langsung anak melatih kemampuan motorik tubuhnya, kepekaan terhadap orang lain dan lingkungan, dan melatih nalar dalam menyelesaikan suatu persoalan. Karena

sifatnya rekreatif, bahkan orang tua mendapat manfaat dari arena bermain. Menurut Dr. Mimi Patmonodewo, psikolog perkembangan anak dari UI, bermain sangat penting untuk kejiwaan anak dan mempererat hubungan orang tua dan anak. Arena bermain juga dapat digunakan untuk menampung kegiatan ekstra kulikuler bersama sehingga akan terjadi interaksi antar anak dari pendidikan formal dengan anak non pendidikan formal.

Segala aspek arsitektural yang ada sebaiknya dapat digunakan untuk diikutsertakan suatu permainan. Dalam pengertian unsur-unsur seperti sirkulasi, bentuk dan pengolahan ruang merupakan karakter-karakter dari jenis permainan aktif. Metode ini digunakan sebagai sarana mendorong tumbuh kembang anak. Pada dasarnya berpikir merupakan rangkaian proses kognisi yang berupa pemrosesan informasi (*information processing*) yang berlangsung selama munculnya stimulus sampai dengan munculnya respons (Morgan, 1989). Melihat bahwa di Yogyakarta hanya terdapat beberapa buah arena bermain ataupun yang sejenisnya, keberadaan camp permainan dapat menjadi solusi.

Sehingga dapat disimpulkan camp permainan adalah suatu tempat umum yang mampu menyajikan jenis permainan yang diatur dengan teknik arsitektur tertentu dengan maksud mengenalkan secara lebih jauh tentang pentingnya permainan dalam dunia tumbuh kembang anak disamping memenuhi fungsi rekreatif.

2. Rumusan Permasalahan

Bagaimana wujud rancangan Camp Permainan di Yogyakarta yang rekreatif melalui pengolahan ruang dan bentuk dengan berdasarkan morfologi permainan.

3. Tujuan dan Sasaran

3.1 Tujuan Pembahasan

Tujuan yang akan dicapai yaitu perencanaan dan perancangan Camp Permainan yang mampu memberikan berbagai sarana rekreasi anak dan bagi pengguna ruang dapat merasakan nyaman melalui pengolahan tampilan fisik serta sistem penataan ruang yang memenuhi prinsip dari permainan, yaitu permainan gerak, permainan peran, permainan konstruksi, permainan prestasi, dan permainan representatif.

3.2 Sasaran Pembahasan

Tersusunnya konsep perencanaan dan perancangan Camp Permainan yang dapat memenuhi filosofi permainan dengan pewujudan dan penyediaan sarana bangunan sehingga anak-anak mampu mendapatkan kesenangan yang melalui permainan gerak, permainan peran, permainan konstruksi, permainan prestasi, dan permainan representatif.

4. Lingkup Pembahasan

Lingkup Pembahasan pada masalah-masalah yang berkaitan dengan upaya pewujudan penampilan bangunan yang sesuai dengan konsep melalui pengolahan bentuk fisik bangunan dan elemen ruang yaitu berupa pengolahan bentuk fisik, jenis bahan bangunan, warna, tekstur, skala dan proporsi pada elemen fisik bangunan.

5. Metode Pembahasan

Metode Pencarian Data

Pendekatan perancangan melalui pendekatan teori dengan pengumpulan data yang diperoleh dari studi literatur, pengertian, spesifikasi, dan standart.

Metode Analisis

Pengkajian data dan informasi yang diperoleh dari pencarian data yang akan digunakan dalam proses penyusunan konsep perencanaan dan perancangan.

Metode Sintesis

Dilakukan melalui pendekatan dari analisis ke konsep perencanaan dan perancangan.

6. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Memaparkan latar belakang, permasalahan, dan metode yang diterapkan, sistematika penulisan, serta diagram alur pemikiran

BAB II Tinjauan Permainan dan Psikologi Anak

Menguraikan teori perkembangan anak, jenis perkembangan anak, dan teori bermain anak meliputi peran bermain, tujuan, ciri, tahapan bermain, dan resiko yang akan diterima anak serta karakter bermain anak.

BAB III Tinjauan Khusus

Memaparkan kondisi Kota Yogyakarta yang terkait dengan penyediaan sarana dan prasarana bermain untuk anak. Menguraikan Camp Permainan serta klasifikasi jenis permainan, didukung dengan manfaat yang dapat diperoleh dari bermain untuk perkembangan psikologi anak.

BAB IV Landasan Teori

Memaparkan teori yang mendukung issue yaitu pendekatan yang digunakan dalam proses perancangan dan memaparkan teori tentang rekreasi untuk dapat memecahkan permasalahan arsitektural dari issue agar dicapai kondisi paling ideal.

BAB V Analisa

Menganalisa untuk pengembangan bangunan yang meliputi analisa konsep melalui permainan serta analisa fungsi, sistem organisasi ruang, kebutuhan ruang, analisa tapak, analisa pewujudan suasana, analisa penentuan desain bentuk, pola tata ruang, serta analisa persyaratan umum yaitu analisa sistem struktur dan utilitas.

BAB VI Konsep Perencanaan dan Perancangan

Berisikan kesimpulan yang diambil dari proses analisis pada bab-bab sebelumnya, merupakan jawaban yang dianggap terbaik dari alternatif-alternatif yang diajukan kemudian dijadikan patokan perancangan.

DIAGRAM ALUR PEMIKIRAN

