

## BAB II Tinjauan Psikologi Anak, Bermain, dan Tempat Bermain

### 2.1 Psikologi Anak

#### 2.1.1 Teori Perkembangan Anak

Pertumbuhan adalah perubahan secara fisiologis sebagai hasil dari proses pematangan fungsi-fungsi fisik yang berlangsung secara normal pada anak yang sehat, dalam *passage* tertentu. Pertumbuhan dapat diartikan pula sebagai proses transmisi dari konstitusi fisik (resam tubuh, keadaan jasmaniah) yang turun temurun dalam bentuk proses aktif secara berkesinambungan.

Perkembangan ialah perubahan-perubahan psiko-fisik sebagai hasil dari proses pematangan fungsi-fungsi psikis dan fisik pada anak, ditunjang oleh faktor lingkungan dan proses belajar dalam *passage* waktu tertentu, menuju kedewasaan. Perkembangan dapat diartikan pula sebagai proses transmisi dari konstitusi psiko-fisik yang *herediter*, dirangsang oleh faktor-faktor lingkungan yang menguntungkan, dalam perwujudan proses *aktif-menjadi* secara kontinu. Setiap gejala perkembangan anak merupakan produk dari *kerja-sama dan pengaruh timbal-balik antara potensialitas hereditas dengan faktor-faktor lingkungan*.

Ada banyak pendapat mengenai perkembangan seorang anak, menurut Charlotte Buhler, masa perkembangan dibagi sebagai berikut :

1. Fase pertama, 0-1 tahun : masa menghayati obyek-obyek diluar diri sendiri.
2. Fase kedua, 2-4 tahun : masa pengenalan dunia obyektif di luar diri sendiri, disertai penghayatan subjektif.
3. Fase ketiga, 5-8 tahun : masa sosialisasi anak, anak mulai memasuki masyarakat luas. Anak mulai belajar mengenal dunia secara obyektif, arti prestasi, dan tugas-tugas kewajiban.
4. Fase keempat, 9-11 tahun : masa sekolah rendah, saat periode ini anak mencapai obyektivitas tertinggi. Masa penyelidikan, mencoba dan berekperimen yang didorong oleh rasa ingin tahu yang besar.
5. Fase kelima, 14-19 tahun : masa tercapainya sintese antara sikap ke dalam batin sendiri dengan sikap keluar kepada dunia obyektif.

Dijelaskan bahwa tiap-tiap tahapan perkembangan anak memiliki karakter yang berbeda jadi tidaklah bijaksana memaksakan sesuatu hal yang tidak sesuai dengan proporsi kepada anak. Begitu juga untuk sebuah permainan, dan mainan.

### 2.1.2 Jenis Perkembangan

Perkembangan anak dapat dibedakan menjadi : perkembangan fisik, perkembangan emosi, perkembangan kognitif, dan perkembangan hubungan sosial.

#### A. Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik merupakan suatu perubahan fisiologis yang bersifat progresif dan kontinu dan berlangsung dalam periode tertentu. Perubahan diamati melalui sifat internal dan eksternal.

- internal : perubahan ukuran alat pencernaan, bertambah besar dan berat jantung, dll
- eksternal : bertambah tinggi badan, bertambah lingkar tubuh, dll

Perkembangan fisik adalah tahapan individu seiring dengan pertambahan usia yang dapat diklasifikasikan dalam tiga bagian yaitu masa kanak-kanak, pra-remaja, dan remaja.

- Fisik kanak-kanak : prestasi fisik yang penting masa ini adalah bertambahnya kontrol anak terhadap gerakan-gerak motor yang tidak karuan menjadi teratur dan terarah, contohnya berjalan, berlari, dan menulis abjad.
- Fisik pra-remaja : perkembangan fisik anak lebih lambat bila dibanding ketika memasuki masa kanak-kanak, namun koordinasi kontrol anak sudah dapat dikatakan mengalami kematangan.
- Fisik remaja : pubertas umumnya tidak sama bagi setiap anak. Perbedaan ini sering mempengaruhi sikap sosialnya, biasanya anak perempuan lebih cepat 1-2 tahun pada tahap ini.

#### B. Perkembangan Emosi

Menurut Daniel Goleman (1995)<sup>8</sup>, emosi adalah kegiatan atau pergolakan pikiran, perasaan, nafsu, setiap keadaan mental yang hebat dan meluap-luap. Dapat pula diartikan sebagai respons terhadap suatu perangsang yang menyebabkan fisiologis disertai perasaan yang kuat, respon terhadap rangsangan eksternal maupun internal. Emosi sering dikaitkan dengan tingkah laku. Tingkah laku adalah wujud keluaran karena adanya emosi. Perkembangan anak mengalami kematangan fisik, mental, sosial, dan emosional pada saat remaja, remaja adalah masa peralihan dari anak-anak ke

---

<sup>8</sup> Ali, Mohammad, dan Asrori, Mohammad, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, Bumi Aksara, Jakarta, 2006

dewasa. Masa ini dirasakan sebagai masa sulit yaitu usia 13-18 tahun, karena remaja biasanya memiliki energi yang besar, emosi berkobar-kobar, sedangkan pengendalian diri belum sempurna (Ali dan Asrori, 2006)

Faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan emosi anak dapat berasal dari dalam dirinya atau dari pengaruh luar (lingkungan sekitar anak). Dari dalam diri menyangkut perubahan jasmani, sedangkan pengaruh luar dapat berupa perubahan pola interaksi dengan orang tua, perubahan interaksi dengan teman sebaya, perubahan pandangan luar. Sikap dunia luar terhadap remaja yang tidak konsisten. Masyarakat menganggap remaja sudah dewasa tetapi mereka tidak mendapatkan kebebasan seperti halnya orang dewasa dan perubahan interaksi dengan sekolah.

### C. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah bahasa psikologi yang berarti sama dengan perkembangan intelek. Perkembangan kognitif manusia merupakan proses psikologis yang didalamnya melibatkan proses memperoleh, menyusun, dan menggunakan pengetahuan, serta kegiatan mental seperti berpikir, menimbang, mengamati, mengingat, menganalisis, mensintesis, mengevaluasi, dan memecahkan persoalan yang berlangsung melalui interaksi dengan lingkungan (Ali dan Asrori, 2006).

Pergerakan tahapan ini juga berhubungan sebab-akibat dengan semakin berkurang sikap egosentris dalam diri seorang anak. Tahap pra-operasional cenderung didorong oleh suasana intuitif yang berpengaruh pada perbuatan rasionalnya tidak didukung oleh pemikiran tetapi oleh perasaan, kecenderungan alamiah. Egosentris anak masih kuat pada masa awal tahap ini, namun akhir tahap pra-operasional (umur 6-7 tahun) kemampuan anak dalam mengembangkan kreativitas sudah mulai tumbuh karena memori sudah mulai berkembang. Akhir perkembangan, egosentris mulai ditinggalkan sebab pada tahap ini anak mengalami proses individu dalam sebuah kelompok. Kadang kala solidaritas kelompok dapat mengalahkan dominasi orang tua.

Tabel 2.1 : Tahap - Tahap Perkembangan Kognitif menurut Piaget

Tahap-tahap	Umur	Kemampuan
Sensori-motorik	0-2 tahun	Menunjuk pada konsep permanensi obyek, yaitu kecakapan psikis untuk mengerti bahwa suatu objek masih tetap ada. Meskipun pada waktu itu tampak oleh

Praoperasional	2-7 tahun	kita dan tidak bersangkutan dengan aktivitas pada waktu itu. Tetapi pada stadium ini permanen obyek belum sempurna. Perkembangan kemampuan menggunakan simbol-simbol yang menggambarkan objek yang ada disekitarnya. Berpikirnya masih egosentris dan berpusat.
Operasional	7-11 tahun	Mampu berpikir logis. Mampu konkret memperhatikan lebih dari satu dimensi sekaligus dan dapat menghubungkan dimensi ini satu sama lain.
Operasional formal	> 11 tahun	Mampu berpikir abstrak dan dapat menganalisis masalah secara ilmiah dan kemudian menyelesaikan masalah. Mengerti simbolik, obyektifitas tinggi, yang didukung oleh perasaan dan moral

Sumber : Djiwandono, (2002)

#### D. Perkembangan Sosial

Hubungan sosial berkembang karena adanya dorongan rasa ingin tahu terhadap segala sesuatu yang ada di dunia sekitar, yaitu rasa ingin tahu individu tentang cara melakukan hubungan secara baik dan aman dengan dunia sekitarnya, baik yang bersifat fisik maupun sosial. Anna Alisyahbana (Ali dan Asrori, 2006), hubungan sosial yaitu cara-cara individu bereaksi terhadap orang-orang disekitarnya dan bagaimana pengaruh hubungan itu terhadap dirinya. Hubungan sosial dimulai dari lingkungan rumah, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat atau teman sebaya. Masa kanak-kanak merupakan masa mempelajari sikap dasar sosial dan biasanya pada usia 13 tahun sudah mencapai kelengkapan cara bersosialisasi yang diperoleh dari lingkungannya.

Menurut Shaw (1976 : 10)<sup>9</sup>, hubungan sosial atau interaksi sosial dibedakan menjadi tiga :

- Interaksi verba : terjadi manakala dua orang atau lebih melakukan kontak satu sama lain dengan menggunakan alat-alat artikulasi. Proses terjadi dalam bentuk saling tukar percakapan satu sama lain.
- Interaksi fisik : terjadi manakala dua orang atau lebih melakukan kontak dengan menggunakan bahasa-bahasa tubuh, misal : ekspresi wajah, posisi tubuh.

<sup>9</sup> *ibid*

- Interaksi emosional : terjadi manakala individu melakukan kontak satu sama lain dengan melakukan curahan perasaan.

Menurut Nichols (1984 : 27-28), interaksi dibedakan menjadi :

- Interaksi *dyadic* : terjadi manakala hanya dua orang yang terlibat didalamnya, atau lebih dari dua orang tetapi arah interaksinya hanya dua arah.
- Interaksi *tryadic* : terjadi manakala individu yang terlibat didalamnya lebih dari dua orang dan pola interaksinya menyebar ke semua individu yang terlibat.

## 2.2. Peran Bermain

### 2.2.1 Pengertian Bermain

#### A. Makna Harafiah

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia :

- Main : berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat tertentu atau tidak).
- Bermain : melakukan perbuatan untuk menyenangkan hati, melakukan sesuatu untuk bersenang-senang ; berbuat sesuatu untuk bersenang-senang saja.
- Permainan : sesuatu yang digunakan untuk bermain ; barang atau sesuatu yang dipertandingkan.

Menurut Johnherf<sup>10</sup> dalam situsya 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.

Dalam bermain kebutuhan perkembangan psikologis individu terpenuhi. Fisik tubuh senantiasa diolah melalui pengenalan berbagai bentuk, merasakan tekstur, berlari, melompat, dan merangkai sebagai pengembangan motorik. Permainan akan mengasah kepekaan anak-anak akan keteraturan, urutan, dan waktu serta meningkatkan kemampuan logis (logika). Melalui permainan ini anak-anak juga dapat belajar bagaimana menghargai harmoni dan melakukan kompromi pada lingkungan sosialnya.

---

<sup>10</sup> (<http://johnherf.wordpress.com/2007/07/18/pejuang-kreatif-mainan-dan-permainan-tradisional/>)

## **B. Makna Bermain bagi Perkembangan Anak**

Dunia anak adalah dunia bermain, bermain akan mengajarkan anak berbagai hal dan bermain adalah salah satu hak hakiki pada anak. Dalam konvensi tentang hak – hak anak oleh PBB tanggal 30 November 1999, pasal 31 ayat 1 disebutkan “Negara-negara peserta mengakui hak atas waktu luang dan waktu istirahat, untuk beristirahat, untuk melakukan kegiatan bermain dan berekreasi yang sesuai dengan usia anak...” adalah jelas bahwa bermain tidak dapat dipisahkan dari anak-anak. Melalui bermain anak dapat mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi, dan sosial.

Perkembangan secara fisik dapat dilihat saat bermain antara lain melalui keaktifannya dalam permainan dan jenis permainan yang dipilih. Perkembangan kognitif dapat dilihat dari kemampuannya menggunakan dan memanfaatkan lingkungan. Perkembangan emosi dapat dilihat ketika anak merasa senang, menang, kalah, dan marah. Perkembangan sosial dapat dilihat dari cara ia menjalin hubungan dengan teman sebaya atau kelompoknya, menolong, dan memperhatikan kepentingan orang lain.

Bermain tidak otomatis melainkan dipelajari. Bermain salah satu faktor terpenting dalam pembelajaran anak tentang cara berinteraksi dengan anak lain. Bermain mengembangkan pemikiran abstrak, kemampuan berimajinasi serta kreatif dan memproyeksikan secara imajinatif. Prinsip bermain adalah memahami bahwa bermain memperkaya kedua sisi otak, otak kanan dan kiri. Jadi bermain dengan cerdas menjadi penting untuk anak dalam mengumpulkan pengalaman yang penting bagi perkembangan.

Bermain adalah wahana improvisasi dan kombinasi, kebutuhan anak untuk mengeksplorasi, bertemu dan bermain bersama anak lain agar tidak terlalu dicampuri. Dalam bermain anak-anak mampu menguasai diri sendiri dan mempelajari kekuatan mereka dalam hubungannya dengan orang lain, menangkap nilai-nilai sosial, dan tanggung jawab. Gaya bermain dan cara bermain masa kecil mencerminkan bagaimana ia akan berhubungan dengan orang lain dalam sisa hidupnya.

### **2.2.2 Ciri-ciri Bermain pada anak**

Menentukan kapan seorang anak dikatakan sedang bermain tidaklah mudah. Terdapat beberapa pendapat yang berbeda mengenai batasan bermain. Menurut James

Sully, dalam bukunya *Essay on Laughter* (Millar, 1972)<sup>11</sup> tertawa adalah tanda dari kegiatan bermain yang dipengaruhi oleh suasana hati. Walaupun kegiatan yang dilakukan sama bisa jadi dikategorikan sebagai bermain dan bukan bermain. Contohnya sekelompok anak sedang melakukan kejar-kejaran yang dilakukan tanpa tujuan upah dan hanya mencari kesenangan, maka dapat dikategorikan sebagai bermain. Berbeda saat anak melakukan kejar-kejaran sebagai prasyarat untuk meraih nilai dalam olahraga tertentu, maka digolongkan sebagai bekerja.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Smith (dalam Johnson et al, 1999)<sup>12</sup> merumuskan beberapa ciri kegiatan bermain yaitu :

1. Dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik, muncul atas keinginan pribadi serta kepentingan sendiri.
2. Perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi positif. Kalaupun emosi positif tidak tampil, setidaknya kegiatan bermain mempunyai nilai (*value*) bagi anak.
3. Fleksibilitas yang ditandai mudahnya kegiatan beralih dari satu aktivitas ke aktivitas lain.
4. Lebih ditekankan pada proses yang berlangsung dibandingkan hasil akhir. Tidak adanya tekanan untuk mencapai prestasi membebaskan anak untuk mencoba berbagai variasi kegiatan.
5. Bebas memilih. Terjadi perbedaan antara konsep bebas memilih untuk usia anak prasekolah dan sekolah. Pada anak usia sekolah kesenangan yang didapat (*pleasure*) lebih penting dibanding kebebasan memilih, *pleasure* menjadi parameter untuk membedakan bermain dengan bekerja.
6. Mempunyai kualitas pura-pura. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tertentu yang memisahkannya dari kehidupan nyata sehari-hari.

Batasan bermain menjadi penting, sebagai tolok ukur untuk antara lain dalam menentukan sejauh mana aktivitas yang dilakukan anak dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain atau bukan bermain.

---

<sup>11</sup> Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, Grasindo, Jakarta, 2007, hal : 15

<sup>12</sup> *ibid*, hal : 16-17

### 2.2.3 Jenis Bermain

Bermain dibedakan menjadi dua macam yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri, misal bermain bebas dan spontan, bermain konstruksi, dan bermain peran. Sedangkan bermain pasif adalah bentuk lain hiburan yang dilakukan tanpa banyak melibatkan aktivitas fisik, misal membaca, mendengarkan musik, dan menonton film.

#### 1. Bermain Aktif

Dalam bermain aktif dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu :

- a. Kesehatan : anak yang sehat lebih banyak memiliki energi untuk bermain dan lebih memperoleh rasa puas dari apa yang mereka usahakan. Lain hal dengan anak kurang sehat bermain aktif akan cepat menimbulkan rasa lelah.
- b. Penerimaan sosial : perasaan diterima oleh teman-teman bermainnya membuat anak lebih memilih bermain aktif.
- c. Tingkat kecerdasan anak : anak yang lebih cerdas biasanya akan lebih aktif dibanding yang lain. Tetapi dalam melakukan bermain aktif mereka umumnya mengimbangi dengan permainan lain yang menuntut ketelitian.
- d. Jenis kelamin : jelas bahwa anak laki-laki lebih menyukai bermain aktif yang sifatnya agak “kasar” dibanding anak perempuan.
- e. Lingkungan tempat dibesarkan.

#### 2. Bermain Pasif

Beberapa kegiatan bermain pasif adalah membaca, mendengarkan musik, menonton film. Hiburan tentunya kurang memberi manfaat untuk perkembangan fisik motoriknya, tetapi tetap memberi sumbangan bagi anak diantaranya :

- a. Sebagai sumber pengetahuan
- b. Melakukan identifikasi terhadap tokoh yang dapat membantunya menyesuaikan diri terhadap kehidupan masyarakat.
- c. Beberapa hiburan tertentu dapat menghasilkan ilham untuk mendorong kreativitasnya.
- d. Dari media masa, anak belajar berbagai peran yang dipikul oleh seseorang dan bagaimana reaksi masyarakat terhadap perilakunya.

## 2.2.4 Bentuk Bermain

Bermain adalah bagian yang alami dan penting dari kehidupan yang sehat dan bahagia, tidak hanya untuk anak-anak tetapi juga untuk orang-orang dari segala usia. Jean Piaget (1962)<sup>13</sup> mengemukakan setiap tahapan perkembangan bentuk bermain dapat dibedakan menjadi

1. *Sensory Motor Play* ( $\pm \frac{3}{4}$  tahun-1/2 tahun)

Kegiatan berupa pengulangan dari hal-hal yang dilakukan sebelumnya (*reproductive assimilasi*) walaupun belum dapat dikategorikan sebagai bermain namun ini adalah cikal bakal dari kegiatan bermain di tahap selanjutnya. Bentuk dari kegiatan ini antara lain berlari-lari sekeliling ruang tamu, mendorong dan menarik benda.

2. *Symbolic* atau *Make Believe Play* ( $\pm 2-7$  tahun)

Anak mampu menggunakan berbagai benda sebagai simbol atau representasi dari benda lain, misalnya sapu sebagai kuda-kudaan dan main rumah-rumahan. Dalam bermain pura-pura anak menirukan kegiatan yang pernah dijumpainya. Bermain simbolik berfungsi untuk mengasimilasi dan mengkonsolidasi (menggabungkan) pengalaman emosional anak.

3. *Social Play Games with Rules* ( $\pm 8-11$  tahun)

Berkembangnya nalar dan logika yang bersifat lebih obyektif, usia 8-11 tahun anak akan lebih banyak terlibat dalam permainan dengan aturan.

4. *Games with Rules & Sport* (11 tahun keatas)

Merupakan permainan yang memiliki aturan yang jelas tentang tata cara pelaksanaannya.

Pada usia dewasa anak sudah mulai mengurangi kegiatan bermain yang membutuhkan gerak tubuh berlebihan, mereka akan lebih banyak menghabiskan waktu bermain dengan hanya mengobrol atau berjalan-jalan.

## 2.2.5 Tujuan Bermain dan Perkembangan Anak

Kegiatan bermain anak sudah dimulai saat usia masih sangat muda yaitu 1-2 tahun, ketika perkembangan motorik halus sudah mulai nampak. Walaupun hanya terbatas pada mengambil dan memindahkan benda kecil dengan ibu jari dan telunjuk,

---

<sup>13</sup> *Ibid*, hal : 24-27

membuka 2-3 halaman buku secara bersamaan, dll<sup>14</sup>. Terdapat teori klasik dan modern yang menjelaskan tentang tujuan bermain bagi tiap individu, perbedaan keduanya ialah dalam teori modern tidak hanya menjelaskan mengapa perilaku bermain muncul tetapi untuk menjelaskan peran bermain bagi perkembangan anak.

Tabel 2.2 : Teori-teori Klasik

Teori	Penggagas	Tujuan Bermain
Surplus energi	Schiller/Spencer	Mengeluarkan energi berlebih
Rekreasi	Moritz Lazarus	Memulihkan tenaga
Rekapitulasi	G. Stanley Hall	Memunculkan insting nenek moyang
Praktis	Karl Groos	Menyempurnakan insting

Sumber : Tedjasaputra (2007), hal : 6

Tabel 2.3 : Teori-teori Modern

Teori	Penggagas	Peran bermain dalam perkembangan
Psikoanalitik	Sigmud Freud	Mengatasi pengalaman traumatik, <i>cooping</i> terhadap frustrasi.
Kognitif	Jean Peaget	Mempraktekkan dan melakukan konsolidasi konsep-konsep serta ketrampilan yang telah dipelajari sebelumnya.
	Lev Vygotsky	Memajukan berpikir abstrak; belajar dalam kaitan ZPD ( <i>zone of proximal development</i> ); pengaturan diri. Memunculkan fleksibilitas perilaku dan berpikir.
	Jerome Bruner	Imajinasi dan narasi.
Arousal Modulation	Sutton Smith	Mengatur kecepatan stimulasi dari dalam dan dari luar.
	Jerome Singer	
Bateson	Berlyne	Tetap membuat anak terjaga pada tingkatan optimal dengan menambah stimulasi.
	Bateson	Memajukan kemampuan untuk memahami berbagai tingkatan makna.

Sumber : Tedjasaputra, (2007)

<sup>14</sup> Dari A sampai Z Tentang Perkembangan Anak, Ayahbunda Edisi Khusus, 21 Agust-3 Sept 1992, hal : 14

Waktu bermain harus sepenuhnya untuk bermain. Kejadian tentang beralih fungsinya bermain akan membawa pengaruh yang buruk pada anak, penekanan pada aspek akademis hanya akan menghasilkan percepatan sementara. Akan terjadi ketimpangan pada diri anak jika manfaat kecerdasan dari bermain saja yang dikembangkan. Pemaksaan yang dilakukan berkelanjutan lebih memberi peluang untuk munculnya masalah tingkah laku di kemudian hari.

## 2.2.6 Periode dan Resiko Bermain serta Karakter Anak dalam Bermain

### A. Periode Bermain

Melalui permainan anak-anak dapat menggambarkan emosi, pertumbuhan, sosial dan cara belajar mereka. Berdasarkan data frekuensi bermain anak mengalami penurunan bila dibandingkan pada era 1970-1980an. Rata-rata anak Indonesia hanya melakukan kegiatan bermain  $\pm 2$  jam tiap harinya lebih cepat 1 jam bila dibandingkan dengan anak di Eropa dan Amerika.

Tiap-tiap tahapan perkembangan anak memiliki karakteristik berbeda pada perilaku bermainnya. Mildrend Parten (1932) menyebutkan anak baru akan tampak dapat bermain bersama (*cooperative play*) pada usia 5 tahun, namun demikian perkembangannya tergantung pada latar belakang dan dukungan dari lingkungan sekitar. Secara ringkas tahap perkembangan bermain dibagi sebagai berikut :

#### 1. Periode awal bermain ( $\pm 2-7$ tahun)

Merupakan ciri periode praoperasional yang ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Anak sudah dapat menggunakan berbagai benda sebagai simbol atau representasi benda lain. Pada saat berusia 2 tahun, anak tidak bisa diam, ia akan aktif terlibat pada berbagai hal. Usia 3-5 tahun adalah masa prasekolah. Anak prasekolah berorientasi pada imajinasi yang didukung oleh kegiatan aktif lainnya seperti berlari, melompat memanjat, dan lebih mudah beradaptasi, lebih terkoordinasi, dan memiliki kemampuan untuk mengulang gerakan. Sekitar usia 6 tahun kegiatan membentuk susunan yang bersifat membangun. Usia 7 tahun anak cenderung menjadi perfeksionis dan mengerjakan tugas berulang-ulang. Ia secara total tenggelam dalam proyek permainan favoritnya.

#### 2. Periode tengah bermain ( $\pm 8-11$ tahun)

Penggunaan simbol banyak diwarnai oleh nalar, logika yang bersifat obyektif. Periode ini diawali dengan peralihan fisik yang penting bagi anak, yang

ditunjukkan oleh koordinasi tubuhnya yang meningkat, rasa akan irama, dan sinkronasi antara mata/tangan. Ketika usia 9 tahun anak akan melakukan hal yang membutuhkan konsentrasi dan keterlibatan yang besar, kadang melebihi kemampuannya. Ia akan lebih kompetitif dan biasanya telah memiliki koordinasi dan kontrol motorik yang baik. Perasaan malu dan kikuk pada lawan jenis nampak di usia 10 tahun, dilain pihak perhatian pada proyek-proyek kecil lebih serius ia akan berusaha mengikuti petunjuk dan berusaha memecahkannya. Rasa sosial antar teman sebaya akan berkembang pada umur 11 tahun. Biasanya mereka terfokus pada beberapa teman khusus dan cenderung akan saling meniru diantara anggota kelompok.

3. Periode akhir bermain (11 tahun keatas) : anak mengenal arti prestasi yang didasari atas kepahaman mereka terhadap aturan permainan.

### **B. Resiko Bermain**

Terlalu lama bermain akan menimbulkan kejenuhan pada anak, jika hal itu terjadi maka kesenangan yang harusnya terjadi akan hilang dan bermain akan kehilangan fungsinya.

Hal yang perlu diperhatikan didalam bermain anak :

1. Terlalu banyak waktu bermain

Terlalu banyak waktu yang digunakan untuk bermain membuat anak merasa bosan, walaupun jenis alat permainan bervariasi.

2. Penekanan yang berlebihan

Terjadi apabila anak terlalu ditekankan untuk bermain sesuai dengan jenis kelaminnya. Keterpaksaan akan membuat anak stres karena selalu harus “bersaing” dengan anak yang lebih mampu dari dirinya. Pemilihan alat permainan akan turut berkembang sejalan pertambahan usia.

3. Alat permainan yang tidak tepat

- Berbahaya, misal ujung runcing, sambungan ayunan yang kurang kuat.
- Pilihan orang tua
- Alat permainan yang terlalu rumit atau terlalu mudah untuk anak
- Terpaku pada permainan yang sesuai kronologis anak

4. Terlalu banyak atau terlalu sedikit bimbingan

### C. Karakter Anak dalam Bermain

Karakter perilaku anak terhadap bermain dikelompokkan usia dibedakan menjadi dua yaitu usia muda (6-8 tahun), usia lebih tua (9-12 tahun) yang diamati menurut *fisik*, *emosional*, *mental*, dan *keadaan saat bermain*. Dengan memperhatikan karakter anak dapat diketahui kebutuhan permainan yang sesuai untuk tiap tingkatan usia

Tabel 2.4 : Karakter Perilaku Anak dalam Bermain

FISIK		
6 tahun	7 tahun	8 tahun
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aktif dan ribut</li> <li>- Pertumbuhan fisik melambat</li> <li>- Otot besar berkembang lebih baik daripada otot kecil</li> <li>- Mata belum dewasa, cenderung pada pandangan jarak jauh</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menunjukkan luapan perilaku aktif yang tiba-tiba dalam beberapa tugas</li> <li>- Sering bangkit dari duduk</li> <li>- Berminat dalam pengembangan beragam kemampuan motoris</li> <li>- Berkonsentrasi pada satu aktivitas sifatnya sesaat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Meningkatkan ritme dan keanggunan dalam gerakan tubuh.</li> <li>- Peningkatan dalam kecepatan dan kehalusan kinerja mata dan tangan</li> <li>- Dapat mengembangkan pandangan jarak dekat</li> <li>- Suka melakukan tugas dengan rapi</li> </ul>
EMOSI/ SOSIAL		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Takut bahaya/ tempat sepi</li> <li>- Kesulitan dalam membuat keputusan</li> <li>- Menangkap ide tentang baik dan buruk</li> <li>- Kurang bisa bekerja sama</li> <li>- Rasa malu kuat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cemas akan penerimaan orang lain atas dirinya</li> <li>- Menunjukkan kesadaran akan hubungan yang meningkatkan dengan orang sekitar</li> <li>- Mencemaskan sekolah menjadi terlalu sulit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menghabiskan banyak energi menanti peristiwa.</li> <li>- Mencemaskan masalah kesalahan, gagal, dan memenuhi standart</li> <li>- Bekerja keras meski subjek sulit</li> <li>- Menunjukkan sedikit rasa takut</li> </ul>
MENTAL		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dapat meniru bentuk</li> <li>- Mengetahui sisi kiri dan kanan</li> <li>- Memberontak saat lelah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengalami perkembangan visual lebih lanjut</li> <li>- Mudah bingung jika masalah penambahan dan pengurangan muncul pada halaman sama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tidak sabar terhadap arahan, tetapi cenderung melupakannya</li> <li>- Ingin sekali menaklukkan tugas baru</li> </ul>

SAAT BERMAIN		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Suka berkompetisi</li> <li>- Kelompok bermain (secara acak)</li> <li>- Cakap menggunakan otot besar ; melempar, loncat tali, memanjat, dll</li> <li>- Aktivitas otot kecil ; pekerjaan dengan kayu, puzzle, menggambar, dll</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Suka permainan diluar ruang</li> <li>- Lebih suka permainan nyata daripada khayalan</li> <li>- Kurang teratur dalam kegiatan berkelompok</li> <li>- Lebih suka bermain dengan teman sebaya dan jenis kelamin sama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Umumnya lebih kooperatif yang membutuhkan pengawasan</li> <li>- Menikmati aktivitas kelompok</li> <li>- Tumbuh minat dalam permainan yang membutuhkan otot kecil</li> </ul>
9 tahun		10-12 tahun
FISIK		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bekerja dan bermain kasar cenderung berlebihan</li> <li>- Menunjukkan ketrampilan dan minat yang meningkat terhadap atraksi</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kecepatan pertumbuhan dramatis</li> <li>- Tidak menyadari ruang yang dibutuhkan untuk melakukan sesuatu, yaitu perbedaan jarak antara meraih dan melangkah</li> <li>- Menyadari perubahan tubuh dan mulainya masa pubertas</li> </ul>
EMOSI/ SOSIAL		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bertindak dengan melayani</li> <li>- Teguh dalam menyelesaikan apa yang telah direncanakan</li> <li>- Mulai mengembangkan perasaan empati yang sebenarnya</li> <li>- Mulai tenggelam dalam apa yang ia kerjakan</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Masa dimana tekanan teman sebaya semakin besar demi keseragaman kelompok</li> <li>- Membutuhkan lebih banyak dukungan dalam menghadapi dunia sosial</li> <li>- Memperhatikan lawan jenis</li> </ul>
MENTAL		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mudah kecewa akibat kegagalan</li> <li>- Menunjukkan minat spontan dalam pemecahan masalah</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mudah mengalami kecemasan, karena akan masuk sekolah menengah</li> <li>- Orang tua adalah pendengar aktif</li> </ul>
SAAT BERMAIN		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Koordinasi mata/ tangan dengan kemampuan motoris harus meningkat dengan baik</li> <li>- Anak ingin menjalin hubungan dengan</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Periode dimana olahraga mungkin berperan penting</li> <li>- Materi konstruksi atau meja kerja untuk membuat model tampak menarik</li> </ul>

<p>orang sekitarnya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lebih teratur dalam bermain sebelumnya</li> <li>- Ingin menjadi bagian dari organisasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mainan semasa kanak-kanak awal akan terus dinikmati karena ketrampilan yang meningkat</li> </ul>
--	---

Sumber : Auerbach (DR. Toy), (2007)

## 2.3 Tempat Bermain

### 2.3.1 Ruang Publik Sebagai Tempat Bermain

Menurut Pearce dalam *Magical Child* (Wilkinson, 1980)<sup>15</sup> ruang bermain merupakan tempat dimana anak-anak tumbuh dan mengembangkan intelegensinya. Tempat dimana mereka membuat kontak dan proses dengan lingkungan, serta yang tak kalah penting adalah membantu sistem sensor dan proses otak secara keseluruhan. Dari tempat bermain pula anak belajar sportivitas, disiplin dan mengembangkan kepribadiannya. Keberadaan tempat bermain bagi anak adalah penting, secara naluriah anak dapat menemukan dan menentukan dimana tempat bermainnya. Ruang publik seperti taman kota, alun-alun, atau jalan, dan bantaran rel kereta api sering menjadi pilihan tempat bermain tanpa memperhatikan aspek keamanannya.

Berdasarkan dari bentuknya ruang publik dapat dibedakan menjadi dua yaitu ruang publik terbuka dan ruang publik tertutup. Ruang publik terbuka terdiri atas *hard area* yang meliputi plaza, perkerasan, alun-alun sedangkan *soft area* meliputi taman, jalur hijau, jalan, air mancur. Ruang terbuka memiliki peran sosial yang dipengaruhi oleh elemen-elemen fisik arsitektur yang dapat dikategorikan dari dua sudut pandang yaitu :

- *public domain* adalah ruang terbuka yang dimanfaatkan oleh masyarakat umum, dan
- *private domain* adalah ruang terbuka yang berada dalam lingkup bangunan baik didalamnya (*internal void*) maupun diluar bangunan tersebut (*external void*).

Ruang publik tertutup biasa disediakan ditempat-tempat pusat perbelanjaan misalnya mall dan area kompleks perkantoran. Karena fungsinya sebagai komersial dan jasa didalam ruang publik sering diisi oleh *food court* dan tempat bermain anak hanya menempati lahan sisa diantaranya.

<sup>15</sup> Joni Faisal, *Kota tanpa Ruang Bermain*, [www.pu.go.id/humas/media](http://www.pu.go.id/humas/media)

### **2.3.2 Permasalahan Tempat Bermain di Ruang Publik**

Permasalahan yang terjadi diperkotaan ialah berkurangnya fasilitas umum yang diakibatkan perubahan fungsi dari lahan terbuka sebagai ruang terbuka menjadi lahan terbangun. Perubahan fungsi ini mempunyai dampak terhadap banyak hal, salah satunya adalah semakin minimnya tempat bermain bagi anak. Data UNICEF menunjukkan, diperkirakan tahun 2025 penduduk kota di Indonesia 60 % adalah anak dan tahun 2005 separuh dari anak-anak yang tinggal di kota akan semakin kehilangan tempat bermainnya.

#### **A. Tempat Bermain dalam Lingkup Kawasan Perumahan**

Tempat bermain sering digabung dengan fasilitas umum lainnya seperti olah raga, Taman Kanak-kanak, fasilitas ibadah atau hanya sekedar lahan-lahan sisa. Kejadian ini dapat dijumpai pada perumahan sederhana. Berdasarkan penelitian Nani Zara (2002)<sup>16</sup> di Perumnas II Depok dan Perumnas Indraprasta II Bogor diketahui bahwa 50% fasilitas bermain anak di perumahan kurang memuaskan, 56% anak tidak menggunakan ruang terbuka dan lebih memilih jalanan didepan rumah mereka untuk bermain. Fenomena beralihnya tempat bermain anak ke jalan antara lain disebabkan oleh ketakutan orang tua akan keamanan dan keselamatan anak pada saat bermain di ruang terbuka.

Masalah tempat bermain yang dihadapi oleh perumahan rumah sederhana antara lain :

##### **1. Penyediaan sarana dan prasarana**

Minimnya sarana dan prasarana di wilayah perumahan rumah sederhana menyebabkan beberapa kegiatan warga menjadi kendala, diantaranya adalah kegiatan bermain anak.

##### **2. Perubahan fungsi lahan**

Terjadi pada rumah sederhana yang telah direnovasi, biasanya tidak menyisakan ruang atau hanya menyediakan sedikit ruang terbuka pada sisi depan rumah. Tidak adanya ruang terbuka memacu anak untuk bermain di jalan.

##### **3. Jenis permainan dan teman bermain**

Penghuni perumahan RS biasanya tingkat ekonomi menengah ke bawah, sehingga jenis permainan aktif lebih digemari dibanding permainan teknologi. Jenis

---

<sup>16</sup> <http://anak.12.c0.id/beritabar/berita.asp?id=177>

permainan aktif cenderung dilakukan dalam kelompok dan memungkinkan dengan teman bermain berbeda usia.

#### 4. Dominasi kelompok

Dominasi kelompok terjadi apabila tempat bermain dibuat dalam satu tempat tertentu, lingkup yang ditampung sempit, jenis kegiatan yang sedikit, dan tidak adanya pemisahan misal dengan tingkat umur, jenis kelamin, atau jenis permainan.

Berdasarkan SNI 03-6968-2003 tentang fasilitas tempat bermain di Rusunawa ditetapkan bahwa syarat minimal untuk tempat bermain adalah sebagai berikut :

1. Dapat menampung aktivitas bermain bagi anak-anak usia 1-5 tahun, yaitu anak-anak usia prasekolah yang masih membutuhkan pengawasan langsung dari orang dewasa.
2. Dapat menampung aktivitas bermain bagi anak-anak usia 6-12 tahun, yaitu anak-anak usia sekolah yang masih membutuhkan pengawasan tidak langsung dari orang dewasa.
3. Berinteraksi sosial, memperoleh kenyamanan alami, kontak dengan alam secara maksimal, dan berolahraga.

### **B. Tempat Bermain di Kota Yogyakarta**

Ruang adalah *space* yang berasal dari kata latin *spatium* yang berarti terbuka luas, memungkinkan orang berkegiatan dan bergerak leluasa didalamnya dan dapat berkembang tak terhingga. Menurut Madanipour (1996)<sup>17</sup> ruang publik perkotaan (*public urban space*) memungkinkan dan membiarkan masyarakat yang berbeda kelas, etnik, gender, dan usia saling bercampur. Sedangkan Tibbalds (2001)<sup>18</sup> bidang publik dalam ruang perkotaan adalah semua jaringan perkotaan yang dapat diakses secara fisik dan visual oleh masyarakat umum termasuk jalan, taman, dan lapangan atau alun-alun.

Yang dimaksud dengan ruang publik dalam tata guna lahan atau pemanfaatan ruang wilayah/area perkotaan ([www.pu.go.id](http://www.pu.go.id)) adalah ruang terbuka (*open space*) yang dapat diakses atau dimanfaatkan oleh warga kota secara cuma-cuma sebagai bentuk pelayanan publik dari pemerintah kota yang bersangkutan demi keberlangsungan beberapa aktivitas sosial (rekreasi, kebersihan, keindahan, keamanan dan kesehatan ) seluruh warganya. Sedangkan wujud dari ruang terbuka (*open space*) adalah berupa

---

<sup>17</sup> Drs. Paulus Hariyono, MT, *Sisiologi Kota Untuk Arsitek*, Bumi Aksara, 2007 (hal:133)

<sup>18</sup> *Ibid* (hal: 133-134)

lahan tanpa atau dengan sedikit bangunan atau dengan jarak bangunan yang saling berjauhan; ruang terbuka ini dapat berupa pertamanan, tempat olah raga, **tempat bermain anak-anak**, pekuburan dan daerah hijau pada umumnya.

Taman kota dapat diklasifikasikan sebagai bagian dari ruang terbuka hijau (RTH). Taman kota adalah sarana yang berfungsi sebagai tempat rekreasi masyarakat warga kota dan terbuka untuk umum. Bentuk dapat berupa lapangan terbuka yang ditanami rumput yang bagus serta dilengkapi dengan beberapa fasilitas rekreasi seperti area jogging (*jogging track*), **arena bermain anak** (play ground area), bahkan bisa pula berfungsi sebagai *camping ground*. Madanipour (1996)<sup>19</sup> menyebutkan taman kota sebagai ruang publik seharusnya dapat diakses oleh masyarakat berbeda kelas.

Fungsi taman kota menurut Rustam Hakim (2003)<sup>20</sup>

- Tempat bermain dan olahraga
- Tempat bermain dan sarana olahraga
- Tempat komunikasi sosial
- Tempat peralihan dan menunggu
- Tempat untuk mendapatkan udara segar
- Sarana penghubung antara satu tempat dengan tempat yang lain

Permasalahan yang sering muncul di taman kota berkaitan dengan bermain antara lain :

- Penyediaan sarana dan prasarana

Karena sifatnya untuk umum, ketersediaan sarana dan prasarana banyak disesuaikan untuk orang dewasa sehingga kebutuhan anak terabaikan.

- Pedagang asongan

Terjadi perebutan lahan antara fungsi berdagang dan fungsi rekreasi.

- Signage

Semakin ramai taman kota, menarik pelaku bisnis untuk memasang iklan di kawasan taman kota. Tidak adanya peraturan yang jelas tentang ukuran, tempat pemasangan, dan jenis menjadikan taman kota penuh dengan signage.

Adanya permasalahan menimbulkan dampak pada terpakainya lahan kosong sebagai ruang publik. Hal ini dapat dilihat pada bantaran kereta api di sebelah timur Stasiun Lempuyangan. Alasan yang sering diungkapkan oleh mereka adalah fasilitas ini

---

<sup>19</sup> *Ibid* (hal:150)

<sup>20</sup> *Ibid* (hal: 153)

gratis dan lebih mudah untuk diakses disamping juga dapat mengenalkan anak pada kereta api.

### **1. Taman Pintar Yogyakarta<sup>21</sup>**

Menyikapi kebutuhan pada tiap perkembangan anak Pemerintah Kota pada tahun akhir 1990 menggagas untuk membangun suatu wahana tempat bermain yang memberikan rekreasi dan pengetahuan. Sasaran pengunjung adalah dari anak prasekolah sampai dengan anak SMU. Target Pembangunan Taman Pintar adalah memperkenalkan *science* kepada siswa mulai dari dini, harapan lebih luas kreatifitas anak didik terus diasah, sehingga bangsa Indonesia tidak hanya menjadi sasaran eksploitasi pasar teknologi belaka, tetapi juga berusaha untuk dapat membuat teknologi sendiri.

Taman Pintar terletak di sebelah utara Bank Indonesia atau lebih tepatnya di area bekas pasar shopping. Secara garis besar materi isi Taman Pintar terbagi menurut kelompok usia dan penekanan materi. Menurut kelompok usia terbagi atas usia tingkat pra sekolah hingga taman kanak - kanak dan sekolah dasar hingga sekolah menengah, sedangkan menurut penekanan materi diwujudkan dalam interaksi antara pengunjung dengan materi yang disampaikan melalui anjungan. Anjungan disusun mulai dari sebagai sarana permainan, anjungan yang bersifat pengenalan, materi dasar eksakta, sampai yang memaparkan IPTEK.

Zonasi direncanakan berdasarkan sub - sub tema materi isi sedangkan tata letak anjungan direncanakan berdasarkan alur penyampaian materi sebagai alur pengunjung dan ketersediaan ruang. Perencanaan zonasi yang disesuaikan dengan sub - sub tema materi isi disusun sebagai berikut : Playground ditekankan sebagai zona penyambutan dan permainan, zona ini difungsikan sebagai ruang publik sekaligus ruang tunggu bagi pengunjung.

### **2. Alun-alun Selatan (“Alkid”) di Yogyakarta**

Yogyakarta memiliki dua buah alun-alun (lapangan), yaitu: Alun-Alun Utara dan Selatan. Alun-Alun Utara berada didepan Kraton Yogyakarta, sebelah selatan Jalan Malioboro dan Alun-Alun Selatan berada disebelah selatan Kraton yang masih dalam lingkup area Jeron Beteng (didalam wilayah beteng Keraton). Walaupun tidak secara formal disediakan fasilitas bermain bagi anak, *Alkid* tetap ramai oleh anak-anak yang

---

<sup>21</sup> <http://tamanpintar.jogja.go.id/>

bermain terutama sore hari dan saat liburan. Keramaian mulai tampak sekitar jam tiga sore hingga menjelang maghrib. Ditrotoar sekeliling *Alkid* banyak pedagang kaki lima dari *klithikan* yang menjual barang elektronik dan suku cadang kendaraan hingga pedagang makanan.

Berdasarkan informasi alun-alun selatan mulai ramai dikunjungi sebagai tempat rekreasi setelah dialih fungsikan bangunan pada sisi barat alun-alun sebagai tempat kandang gajah. Tempat ini juga menjadi alternatif berkumpul dan *nongkrong* bagi remaja dan dewasa terutama saat malam minggu.

### 3. Tempat Bermain di Ruang Tertutup

Tempat bermain di ruang publik tertutup dapat ditemui dipusat perbelanjaan atau kompleks perkantoran. Ruang ini disediakan untuk menunjang kenyamanan orang tua pada saat berbelanja atau bekerja, mereka tidak perlu mencemaskan tingkah laku anak yang dapat mengganggu kegiatan berbelanja. Sedangkan pada pusat perkantoran menjadi menyenangkan saat makan siang dapat melihat anak-anak bermain. Pada beberapa tempat fasilitas ini dilengkapi dengan pengasuh bermain. Bentuk permainan yang disediakan lebih banyak pada pengembangan aspek fisik anak seperti papan luncur, mandi bola, yang semua perlengkapan bermain dapat dipindahkan tempatnya.

#### a. Tempat bermain di Gardena

Arena bermain anak di Gardena Departement Store terletak di lantai empat yaitu lantai paling atas dari bangunan. Jenis permainan yang disediakan meliputi permainan elektronik dan non-elektronik. Jenis permainan elektronik terdiri *video games*, balap motor, dan *boom-boom car*, mesin *video games* dapat dimainkan oleh 1-2 orang dan balap motor dapat dimainkan oleh 5 orang sekaligus. Sedangkan non-elektronik didukung oleh area yang lebih luas, berupa permainan halang rintang, bermain pasir dan papan seluncur. Letak kedua jenis permainan ini terpisah, permainan non-elektronik didekat dengan pintu masuk dan permainan elektronik terletak didekat pintu keluar. Pada lantai ini juga dilengkapi dengan cafe. Arena ini tidak hanya dinikmati oleh anak-anak tetapi juga oleh remaja dan dewasa. Dengan membeli koin atau tiket tiap permainan yang disediakan di arena ini dapat dinikmati

#### b. Tempat bermain di Galeria Mall

Arena bermain di Galleria Mall juga menempati lantai paling atas yaitu lantai tiga. Jenis permainan yang disediakan adalah permainan elektronik video

games dan tidak menyediakan permainan non-elektronik. Video games yang ditawarkan lebih bervariasi dibanding Gardena, karena arena ini dikelola oleh pihak luar yaitu *Time Zone* dan *Game Fantasia*. Lantai ini tidak dilengkapi dengan cafe, hanya berupa tempat duduk. Pengunjung terdiri dari anak-anak hingga dewasa, setiap kali menyelesaikan permainan akan mendapatkan tiket yang dapat ditukar dengan hadiah sesuai dengan point yang disyaratkan.

c. Tempat bermain di Ambarukmo Plaza

Sifat dari tempat bermain di Ambarukmo Plaza adalah insidental dan yang baru-baru ini diadakan di hall utamanya. Acara ini disponsori oleh susu formula anak dimana dalam acara ini menyediakan beberapa bentuk permainan antara lain menjadi pilot, dokter, arsitek, berlatih balet, dan melukis. Syarat yang harus dilakukan untuk dapat memainkannya adalah dengan membeli produk sponsor senilai minimal 100 ribu. Walau begitu panitia tetap menyediakan bentuk permainan gratis akan tetapi macamnya tidak terlalu menarik. Selain permainan dalam arena ini juga disediakan panggung untuk menampilkan bakat anak seperti menyanyi dan menari.

Saat acara ini dilangsungkan hall utama menjadi pusat perhatian dari semua pengunjung baik yang memang berkepentingan ataupun tidak. Pengunjung menyempatkan diri untuk sekedar melewati arena permainan kemudian melanjutkan perjalanannya kembali.

d. Permasalahan di Tempat Bermain Tertutup

Masalah tempat bermain diruang tertutup yang ada di Gardena dan Galleria Mall antara lain :

- Penyediaan sarana dan prasarana

Karena komersial tugas orang tua biasanya hanya selesai sampai membeli tiket atau koin permainan, anak dibebaskan memilih jenis permainan dan tanpa pengawasan dari orang tua.

- Jenis permainan dan teman bermain

Jenis permainan lebih banyak tersedia dalam bentuk *video games*. Lawan atau teman bermain sering tidak sesuai dengan usia, karena mesin *video games* tidak didampingi pengasuh bermain.

- Letak tempat bermain

Pada dasarnya Gardena dan Galleria Mall lebih cenderung kearah komersial, sehingga tempat bermain tidak menjadi prioritas utama didalamnya.

### 2.3.3 Persyaratan Tempat Bermain

#### A. Tempat Bermain Terbuka

Tempat bermain adalah area semi publik di ruang luar yang digunakan bagi anak-anak 1-5 tahun dan 6-12 tahun. Penutup permukaan dilengkapi dengan material keras maupun lunak, dilengkapi dengan perlengkapan bermain yang sesuai dengan usia dan keamanan penggunaan. Area pengawasan untuk dewasa dapat ditambahkan bila diperlukan (SNI 03-6968-2003).

Hal yang penting diperhatikan dalam mendesain tempat bermain adalah kemampuan tempat untuk dapat menampung kegiatan bermain anak yaitu :

1. Dimensi ruang yang mencukupi (bagian dari *comfortibility*)
2. Pemisahan ruang berdasarkan jenis kelamin dan umur atau berdasarkan jenis permainan (*Disscitiation Activity*)

Apabila dikaitkan dengan kondisi ruang maka hal yang perlu diperhatikan adalah

#### 1. Posisi

Posisi tempat bermain sebaiknya dapat dijangkau dengan mudah, mengingat yang menjadi pengguna adalah anak-anak, maka faktor keselamatan didalam menjangkau tempat bermain merupakan faktor yang penting (*Phisical Accesibility*). Disamping itu faktor keamanan juga menjadi hal yang dominan, oleh sebab itu sebaiknya tempat bermain tersebut dapat dijangkau dengan mudah oleh orang tua ataupun dapat di pantau oleh orang tua (*Visual Accesibility*).

#### 2. Dimensi

Dimensi merupakan hal yang penting untuk dapat menampung aktivitas kegiatan bermain anak. (dikaitkan dengan jenis permainan)

#### 3. Tekstur

Dalam hal ini yang dimaksud dengan testur adalah finishing dari tempat bermain, agar penggunaan tempat bermain tersebut dapat digunakan pagi, siang dan sore hari maka sebaiknya finishing tersebut tidak membuat kondisi menjadi panas dan berdebu, karena hal tersebut sangat mengganggu kegiatan bermain anak. Anak sangat menyukai tempat bermain yang nyaman, misalnya ditumbuhi oleh rumput, dan teduh (*Comfortibility*)

## **B. Tempat Bermain Tertutup**

Tempat bermain tertutup adalah fasilitas tambahan, biasa ditemui di pusat perbelanjaan atau area perkantoran. Bentuk permainan yang disediakan lebih cenderung pada permainan yang tidak menimbulkan gerak berlebihan sehingga tidak memerlukan ruang luas seperti permainan elektronik atau *video games*. Hal yang perlu diperhatikan dalam sebuah tempat bermain tertutup adalah :

1. Letak dalam bangunan

Karena sebagai fasilitas tambahan, tempat bermain diruang tertutup ditempatkan di lantai paling atas dari bangunan atau ruang yang tidak mengganggu aktivitas utama dalam bangunan.

2. Dimensi

Bentuk permainan yang disediakan adalah permainan ringan bukan permainan yang banyak menimbulkan gerak dan alat bermain yang berat, dengan pertimbangan beban yang diterima oleh bangunan dari jenis permainan.

3. Layout ruang

Untuk dapat menampung lebih banyak jenis permainan perhatian terhadap layout ruang adalah penting. Organisasi yang dapat diterapkan adalah linier atau grid, karena dengan sistem ini didapatkan keteraturan bentuk. Hindari organisasi cluster atau ireguler, karena dapat menimbulkan sisa ruang dan berarti mengurangi jumlah permainan yang akan ditampung.