

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

***NINETIES PLAY CENTRE* DI YOGYAKARTA
DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI ARSITEKTUR**



**DISUSUN OLEH :
ADITYA PRASETYA WIJAYA
NPM : 130114847**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2018**

LEMBAR PENGABSAHAN

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

NINETIES PLAY CENTRE DI YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI ARSITEKTUR

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

ADITYA PRASETYA WIJAYA
NPM: 130114847

Telah diperiksa dan dievaluasi dan dinyatakan lulus dalam penyusunan
Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur
pada Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Yogyakarta, 30-06- 2020

Dosen Pembimbing



Ir. Y.P. Suhodo Tjahyono, M.T.



Ketua Program Studi Arsitektur

Anna Pudianti
Dr. Ir. Anna Pudianti, M.Sc.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya:

Nama : Aditya Prasetya Wijaya

NPM : 130114847

Dengan sungguh-sungguh dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa:

Hasil karya Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur —yang berjudul:

NINETIES PLAY CENTRE DI YOGYAKARTA

Dengan Pendekatan Psikologi Arsitektur

benar-benar hasil karya saya sendiri.

Pernyataan, gagasan, maupun kutipan—baik langsung maupun tidak langsung—yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan di dalam Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini telah saya pertanggungjawabkan melalui catatan perut atau pun catatan kaki dan daftar pustaka, sesuai norma dan etika penulisan yang berlaku.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruh hasil karya saya yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di kalangan Program Studi Arsitektur – Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta; gelar dan ijazah yang telah saya peroleh akan dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian, Surat Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan sungguh-sungguh, dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 7 Juli 2020

Yang Menyatakan,



ADITYA PRASETYA WIJAYA

ABSTRAKSI

Globalisasi yang terjadi di Kota Yogyakarta mengakibatkan terjadinya peningkatan pada penggunaan lahan yang berdampak pada semakin terkikisnya ruang terbuka hijau yang ada, permasalahan ini kemudian diperkuat oleh pembangunan – pembangunan yang kurang memperhatikan efek kognitif potensial yang dihasilkan, sehingga masyarakat merasa terkucilkan dan tidak memiliki tempat yang layak untuk bermain dan bersosial. Kekurangan ini kemudian ditutupi oleh perkembangan teknologi yang akhirnya mendorong terjadinya perubahan gaya hidup pada masyarakat menjadi sosok yang individualis.

Perubahan gaya hidup tersebut ternyata memiliki pengaruh buruk terhadap kondisi psikologis yang mengakibatkan terjadinya penurunan kualitas pada kehidupan masyarakat. Padahal di Era ini setiap kota sedang berkompetisi dalam memperebutkan sumber daya manusia dengan talenta dan kualitas terbaik. Untuk dapat memperbaiki kekurangan itu maka diperlukan adanya program pendidikan karakter pada masyarakat. Program ini dapat diwujudkan dengan berbagai macam, salah satunya melalui kegiatan bermain. Bermain adalah suatu aktivitas khas yang sangat penting bagi anak – anak yang bahkan menjadi sebuah hak yang harus dipenuhi untuk menunjang perkembangan yang utuh dalam kehidupan mereka.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perwujudan *Play Centre* di Yogyakarta tentunya sangat diperlukan. *Play Centre* yang akan dirancang ini akan menerapkan program pendidikan karakter melalui kegiatan bermain, sehingga dapat terciptanya karakter berkualitas yang mampu bersaing secara global di masa depan. Pemilihan lokasi yang berada di Yogyakarta tentunya akan memperkuat citranya sebagai Kota Pendidikan dan juga Kota Wisata. Pengangkatan tema *Nineties* pada *Play Centre* akan memberikan perasaan nostalgia bagi orang dewasa, sedangkan pendekatan psikologi arsitektur yang diterapkan pada penataan ruang dalam dan ruang luar pada *Nineties Play Centre* akan memberikan rasa aman, nyaman, bahagia dan juga dapat memicu perubahan sifat masyarakat perkotaan yang cenderung individualis dengan memperbaiki gaya hidup mereka dalam bersosial.

Kata Kunci: Globalisasi, Yogyakarta, Pendidikan Karakter, *Nineties Play Centre*, Psikologi Arsitektur, Tata ruang Luar dan Dalam.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan dengan judul “*Nineties Play Centre* di Yogyakarta dengan Pendekatan Psikologi Arsitektur” tepat pada waktunya. Penulisan ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan yudisium untuk dapat mencapai derajat Sarjana Teknik di Fakultas Teknik Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis dengan tulus hati ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Fakultas Teknik Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta, karena telah memberikan kesempatan untuk melakukan dan menyelesaikan penulisan tugas akhir.
2. Bapak Ir. Y.P. Suhodo Tjahyono, M. T. selaku Dosen Pembimbing seminar LKPPA, yang telah memberi kritik, saran, serta arahan yang sangat membantu dalam proses penyusunan penulisan tugas akhir.
3. Bapak, Ibu dan Saudari kandung penulis yang selalu mendukung dari segala aspek dalam penyusunan penulisan tugas akhir maupun diluarnya.
4. Sahabat - sahabat saya, Song, Jefry, Yeye, Kisogi, Riwo, Darmo, serta teman-teman lainnya yang selalu menghibur saya sejak masa kuliah hingga memberi semangat dalam proses penulisan tugas akhir.
5. Pihak – pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Karena itu, sebelumnya penulis ingin meminta maaf jika terdapat kesalahan yang kurang berkenan bagi para pembaca. Akhir kata, penulis mengucapkan terimakasih kepada para pembaca yang telah meluangkan waktunya dan semoga penulisan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat yang baik bagi para pembaca.

Yogyakarta, 7 Juli 2020

Penulis
Aditya Prasetya Wijaya

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	I
DAFTAR GAMBAR.....	IV
DAFTAR TABEL	VIII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BEKAKANG.....	1
1.1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek	1
1.1.2. Latar Belakang Permasalahan.....	8
1.2. RUMUSAN PERMASALAHAN	11
1.3. TUJUAN DAN SASARAN	11
1.3.1. Tujuan	11
1.3.2. Sasaran	11
1.4. LINGKUP STUDI	12
1.4.1. Materi Studi	12
1.4.2. Pendekatan Studi.....	12
1.5. METODE STUDI.....	13
1.5.1. Pola Prosedural	13
1.5.2. Tata Langkah	14
1.6. SISTEMATIKA PEMBAHASAN	15
BAB II TINJAUAN PROYEK <i>NINETIES PLAY CENTRE</i>	16
2.1. TINJAUAN UMUM GENERASI 90-AN (<i>NINETIES</i>)	16
2.1.1. Pengertian Generasi 90-an (<i>Nineties</i>)	16
2.1.2. Permainan Generasi 90-an	17
2.1.3. Jenis – Jenis Permainan Generasi 90-an	30
2.1.4. Manfaat Permainan Generasi 90-an.....	32
2.2. TINJAUAN UMUM <i>NINETIES PLAY CENTRE</i>	32
2.2.1. Pengertian <i>Nineties Play Centre</i>	32
2.2.2. Tujuan <i>Play Centre</i>	33
2.2.3. Program <i>Play Centre</i>	33
2.2.4. Sasaran Kegiatan <i>Play Centre</i>	34
2.2.5. Prinsip Perancangan dalam <i>Play Centre</i>	36

2.2.6. Jenis <i>Play Centre</i>	37
2.2.7. Standar Perancangan <i>Play Centre</i>	38
2.2.8. Kebutuhan Ruang <i>Play Centre</i>	45
2.3. TINJAUAN OBJEK SEJENIS.....	46
2.3.1. NUBO <i>Play Centre</i>	46
2.3.2. <i>The Children's Culture House</i>	48
2.3.3. Kesimpulan Objek Sejenis.....	51
BAB III TINJAUAN KOTA YOGYAKARTA	52
3.1. TINJAUAN UMUM KOTA YOGYAKARTA	52
3.1.1. Kondisi Administratif	52
3.1.2. Kondisi Geografis	53
3.1.3. Kondisi Klimatologis.....	55
3.1.4. Kebijakan dan Peraturan Pemerintah.....	56
3.2. PEMILIHAN LOKASI	57
3.2.1. Kriteria Pemilihan Tapak.....	58
3.2.2. Lokasi Pemilihan Tapak	60
3.2.3. Pemilihan Site	63
BAB IV TINJAUAN PUSTAKA LANDASAN TEORETIKAL	64
4.1. KARAKTER BERKUALITAS.....	64
4.2. ANAK DAN PERILAKU ANAK.....	65
4.2.1. Pengertian dan Pengelompokan Anak	65
4.2.2. Psikologi Anak.....	66
4.2.3. Perkembangan Anak	66
4.3. PSIKOLOGI ARSITEKTUR.....	69
4.3.1. Teori – Teori Psikologi Arsitektur.....	69
4.3.2. Prinsip – Prinsip Psikologi Arsitektur.....	72
4.4. TINJAUAN PENGOLAHAN TATA RUANG LUAR.....	77
4.4.1. Jenis - Jenis Tata Ruang Luar	78
4.4.2. Pengolahan Tata Ruang Luar.....	83
4.4.3. Hierarki Ruang Luar Pengolahan Tata Ruang Luar	86
4.5. TINJAUAN PENGOLAHAN TATA RUANG DALAM.....	87
4.5.1. Elemen Pembentuk Ruang Dalam	88
4.5.2. Ketentuan dalam Desain Ruang Dalam	92
4.6. BATASAN SUPRASEGMEN ARSITEKTUR.....	93
4.6.1. Bentuk	93

4.6.2. Warna.....	94
4.6.3. Tekstur	96
4.6.4. Proporsi dan Skala	97
BAB V ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN.....	99
5.1. ANALISIS PERENCANAAN	99
5.1.1. Analisis Pelaku.....	99
5.1.2. Analisis Kegiatan	100
5.1.3. Analisis Besaran Ruang	105
5.1.4. Analisis Hubungan Antar Ruang	109
5.2. ANALISIS PERANCANGAN.....	110
5.2.1. Analisis Penekanan Desain	110
5.2.2. Analisis Pemilihan Tapak	112
5.2.3. Analisis Tautan	112
5.2.4. Analisis Struktur	122
5.2.5. Analisis Sistem Utilitas.....	125
BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	137
6.1. KONSEP PERENCANAAN.....	137
6.1.1. Konsep Pelaku	137
6.1.2. Konsep Kegiatan.....	137
6.1.3. Konsep Besaran Ruang	138
6.1.4. Konsep Hubungan Antar Ruang	139
6.2. KONSEP PERANCANGAN	140
6.2.1. Konsep Penekanan Desain.....	140
6.2.2. Konsep Tautan	142
6.2.3. Konsep Struktur	148
6.2.4. Konsep Utilitas.....	149
DAFTAR PUSTAKA.....	152

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Perubahan Penggunaan Lahan	3
Gambar 1.2. Durasi Penggunaan Internet Asean	4
Gambar 1.3. Ilustrasi Anak-Anak Bermain dengan <i>Smartphone</i>	5
Gambar 1.4. Presentase Penetrasi Pengguna Internet Berdasarkan Usia.....	6
Gambar 1.5. Permainan Era 90-An.....	7
Gambar 1.6. Alasan Penggunaan serta Jenis Konten yang diakses oleh Masyarakat.....	9
Gambar 2.1. Perkembangan Teknologi yang Terjadi pada Generasi X, Y Dan Z	17
Gambar 2.2. Permainan Petak Umpet.....	18
Gambar 2.3. Permainan Bola Bekel.....	18
Gambar 2.4. Permainan Congklak	19
Gambar 2.5. Permainan Gundu/ Kelereng.....	20
Gambar 2.6. Permainan Engklek	21
Gambar 2.7. Permainan Bentengan	22
Gambar 2.8. Permainan Lompat Tali.....	23
Gambar 2.9. Permainan Gobak Sodor/Galah Santang.....	24
Gambar 2.10. Permainan Ular Tangga	25
Gambar 2.11. Permainan Monopoli.....	26
Gambar 2.12. Permainan Cublak – Cublak Suweng.....	27
Gambar 2.13. Permainan Boi-Boian.....	28
Gambar 2.14. Permainan Ular Naga Panjangnya	29
Gambar 2.15. Standar Antropometri Anak – Anak Usia 3-6 Tahun	39
Gambar 2.16. Standar Kebutuhan Ruang Indoor dan Outdoor untuk Anak.....	39
Gambar 2.17. Standar Kebutuhan Pengaman dalam Perbedaan Ketinggian	40
Gambar 2.18. Diagram untuk Mengetahui Kebutuhan <i>Impact Area</i>	40
Gambar 2.19. Standar <i>Impact Area</i>	41

Gambar 2.20. Denah Nubo <i>Play Centre</i>	46
Gambar 2.21. Interaksi Anak dan Orangtua	47
Gambar 2.22. Fasilitas Bermain dan Membaca Nubo <i>Play Centre</i>	47
Gambar 2.23. Fasilitas Bermain Aktif dan Cafétaria Nubo <i>Play Centre</i>	48
Gambar 2.24. <i>The Children’s Culture House</i>	48
Gambar 2.25. Isometri <i>The Children’s Culture House</i>	49
Gambar 2.26. Aktivitas dalam <i>The Children’s Culture House</i>	50
Gambar 3.1. Peta Administrasi Kota Yogyakarta.....	52
Gambar 3.2. Peta Kota Yogyakarta	54
Gambar 3.3. Peta Rencana Pemanfaatan Pola Ruang Kota Yogyakarta	57
Gambar 3.4. Alternatif Site Pertama.....	61
Gambar 3.5. Rencana Detail Tata Ruang dan Peraturan Zonasi Kota Yogyakarta Tahun 2015- 2035	61
Gambar 3.6. Alternatif Site Kedua	62
Gambar 3.7. Rencana Detail Tata Ruang dan Peraturan Zonasi Kota Yogyakarta Tahun 2015- 2035	62
Gambar 4.1. Kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di Indonesia.....	64
Gambar 4.2. Hubungan Integratif Manusia dengan Lingkungannya.....	71
Gambar 4.3. Piramida Kebutuhan Manusia	76
Gambar 4.4. Kombinasi Massa Bangunan dan Massa Vegetasi.....	83
Gambar 4.5. Massa Vegetasi untuk Memberikan Hubungan antar Ruang.....	83
Gambar 4.6. Ruang Positif dan Ruang Negatif.....	84
Gambar 4.7. Karakter Ruang Positif A dan B	84
Gambar 4.8. Hubungan Integratif Manusia dengan Lingkungannya.....	85
Gambar 4.9. Contoh Hierarki Ruang Luar.....	87
Gambar 4.10. <i>Base Plane</i>	88
Gambar 4.11. <i>Elevated Base Plane</i>	88

Gambar 4.12. <i>Depressed Base Plane</i>	89
Gambar 4.13. <i>Overhead Plane</i>	89
Gambar 4.14. <i>Vertical Linier Elements</i>	89
Gambar 4.15. <i>Single Vertical Linier</i>	90
Gambar 4.16. <i>L-Shaped Plane</i>	90
Gambar 4.17. <i>Parallel Planes</i>	91
Gambar 4.18. <i>U-Shaped Plane</i>	91
Gambar 4.19. <i>Four Planes : Closure</i>	91
Gambar 4.20. Konsep Penggabungan Warna pada Interior.....	95
Gambar 4.21. Tabel Warna dan Kesan	96
Gambar 4.22. Skala Proporsi Ruang.....	98
Gambar 5.1 Matriks Hubungan antar Ruang Makro	109
Gambar 5.2 Matriks Hubungan antar Ruang Mikro (Pengelola, Fasilitas dan Pendukung).....	110
Gambar 5.3. Analisis Lokasi dan Tautan.....	113
Gambar 5.4. Analisis Zonasi, Dimensi dan Regulasi	114
Gambar 5.5. Analisis Sirkulasi	115
Gambar 5.6. Analisis <i>Site Content and Condition</i>	116
Gambar 5.7. Analisis <i>View to Site</i>	117
Gambar 5.8. Analisis <i>View from Site</i>	118
Gambar 5.9. Analisis Kebisingan	119
Gambar 5.10. Analisis <i>Sunpath</i>	120
Gambar 5.11. Analisis Kondisi Angin.....	121
Gambar 5.12. Pondasi <i>Footplate</i>	122
Gambar 5.13. <i>Rigid Frame Structure</i>	123
Gambar 5.14. Struktur Atap Baja Ringan.....	125
Gambar 5.15. Struktur Rangka Kayu.....	125
Gambar 5.16. Skema Aliran Air Hujan	126

Gambar 5.17. Sistem Distribusi Air Gedung	127
Gambar 5.18. Sistem Distribusi Listrik Pln	129
Gambar 5.19. Komponen – Komponen pada Generator.....	130
Gambar 5.20. Standar Tipikal Tangga.....	130
Gambar 5.21. Contoh <i>Emergency Exit Sign</i>	131
Gambar 5.22. Area Aman dan Lift Kebakaran	132
Gambar 5.23. Pintu Keluar Darurat	132
Gambar 5.24. Beberapa Cara Melapisi Konstruksi Baja agar Tahan Terhadap Api	133
Gambar 5.25. Jenis – Jenis Detektor Bencana Kebakaran.....	134
Gambar 5.26. Jenis – Jenis Sprinkler.....	134
Gambar 5.27. Kotak Hidran dan Par.....	135
Gambar 5.28. Jarak Aman Hidran Halaman.....	136
Gambar 6.1. Skema Konsep Hubungan Antar Ruang Lantai 1	139
Gambar 6.2. Skema Konsep Hubungan Antar Ruang <i>Office</i>	139
Gambar 6.3. Skema Konsep Hubungan Antar Ruang Lantai 2	140
Gambar 6.4. Konsep Sirkulasi	142
Gambar 6.5. <i>Green Spaces Settings</i>	143
Gambar 6.6. Pengaplikasian Ketinggian pada Area Hijau	144
Gambar 6.7. Konsep Zonasi dan Massa Bangunan berdasarkan Aksis yang Tercipta dari Sirkulasi	145
Gambar 6.8. Konsep Zonasi dan Massa Bangunan Per - Lantai	146
Gambar 6.9. Struktur Atap Baja WF (kiri) dan Baja Ringan (kanan)	148
Gambar 6.10. Struktur Rangka Kayu.....	149
Gambar 6.11. Skema Konsep Drainase Air Hujan	149
Gambar 6.12. Skema Jaringan Air Bersih	150
Gambar 6.13. Skema Jaringan Air Kotor.....	150

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Permainan <i>Indoor</i> Generasi 90an	30
Tabel 2.2. Permainan <i>Outdoor</i> Generasi 90an.....	31
Tabel 2.3. Manfaat Permainan Generasi 90an	32
Tabel 2.4. Jenis <i>Play Centre</i> serta Kapasitas dan Luasan yang Diperlukan	38
Tabel 2.5. Jenis <i>Play Centre</i> serta Kebutuhan Ruang Parkir	38
Tabel 2.6. Kekurangan dan Kelebihan Material Permukaan	42
Tabel 2.7. Kebutuhan Ruang <i>Nineties Play Center</i>	45
Tabel 2.8. Studi Komparasi	51
Tabel 3.1 Kondisi Administrasi Kecamatan Kota Yogyakarta.....	53
Tabel 3.2. Pembagian Peruntukan Fungsi Lahan Wilayah Kota Yogyakarta.....	56
Tabel 3.3. Jumlah Penduduk Usia Bermain Di Kota Yogyakarta	58
Tabel 3.4. Jumlah Minimal yang Harus Tertampung	59
Tabel 3.5. Kategori <i>Play Centre</i>	59
Tabel 3.6. Komparasi Alternatif Site	63
Tabel 4.1. Teori Perkembangan Anak	67
Tabel 4.2. Organisasi Ruang.....	79
Tabel 4.3. Prinsip Penataan Ruang	81
Tabel 4.4. Ketinggian Pelingkup dan Kesan yang Dihasilkan.....	85
Tabel 4.5. Rumus Perbandingan Tinggi dan Jarak	86
Tabel 4.6. Bentuk Dasar.....	94
Tabel 5.1. Analisis Kegiatan Pengelola	101
Tabel 5.2. Analisis Besaran Ruang.....	105
Tabel 5.3. Analisis Kegiatan Pengelola	108
Tabel 5.4. Analisis Penekanan Desain	111
Tabel 5.5. Analisis Site	112

Tabel 5.6. Kekurangan dan Kelebihan Pondasi <i>Footplate</i>	123
Tabel 5.7. Kekurangan dan Kelebihan <i>Rigid Frame Structure</i>	124
Tabel 5.8. Perkiraan Jumlah Limbah Cair yang Dihasilkan	128
Tabel 5.9. Perkiraan Dimensi Septic Tank yang Dibutuhkan.....	128
Tabel 5.10. Perkiraan Jumlah Sampah yang Dihasilkan.....	128
Tabel 5.11. Warna Cairan Serta Suhu Pecahnya Tabung pada Sprinkler.....	135
Tabel 5.12. Warna Segel Serta Suhu Lelehnya Segel pada Sprinkler	135
Tabel 5.13. Standar Ketersediaan Ruang untuk Akses Pemadam	136
Tabel 6.1. Konsep Besaran Ruang.....	138
Tabel 6.2. Konsep Penekanan Desain.....	141

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.LATAR BEKAKANG

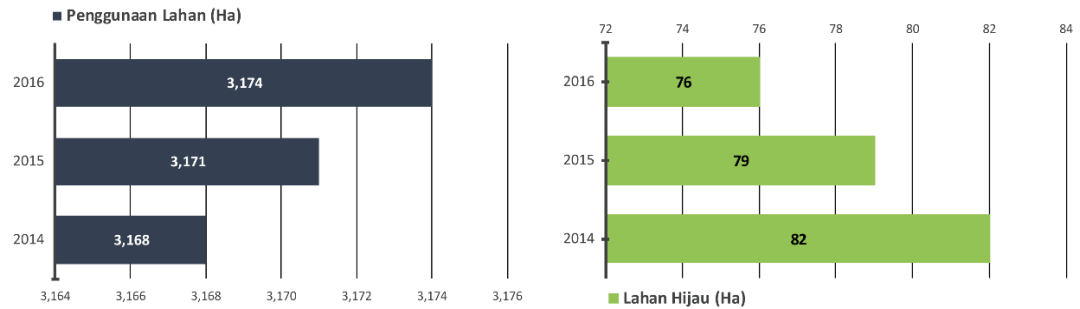
1.1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek

Saat ini Indonesia memasuki revolusi industri 4.0, setiap kota akan saling berkompetisi memperebutkan sumber daya manusia dengan talenta terbaik. Persaingan ini tidak lagi berlangsung pada antar perusahaan, namun juga terjadi di antar kota, tidak menutup kemungkinan bahwa persaingan ini akan terjadi di antar negara di masa yang akan datang, oleh karena itu kebutuhan akan sumberdaya manusia yang berkualitas; sopan, jujur, cerdas, disiplin, lemah lembut, beriman dan sebagainya, akan semakin dibutuhkan dalam rangka menyukseskan pembangunan disegala bidang. Pendidikan karakter adalah pendidikan yang memegang peran yang sangat penting untuk mewujudkan hal tersebut. Penciptaan dan pembentukan karakter pada individu manusia ini akan lebih maksimal jika sudah dimulai di masa kanak – kanaknya, hal ini dikarenakan masa awal atau kanak - kanak merupakan masa yang menjadi dasar atau landasan dalam berbagai aspek kehidupan. Pendidikan karakter yang terjadi di masa kanak – kanak ini dapat diperoleh melalui kegiatan bermain.

Play atau bermain adalah kegiatan yang pada umumnya dilakukan oleh anak – anak yang merupakan kegiatan khas sebagaimana pekerjaan yang merupakan aktivitas khas orang dewasa dalam kehidupan (Hurlock, 1978: 280, 320). Menurut Joan Freeman dan Utami Munandar (Andang Ismail, 2009: 16) permainan adalah suatu aktivitas yang sangat penting bagi anak – anak yang bahkan menjadi sebuah hak yang harus dipenuhi untuk menunjang perkembangan yang utuh dalam kehidupan mereka sebelum memasuki fase dewasa. Melalui beberapa pengertian tersebut, kegiatan bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi anak – anak yang dapat menstimulasi berbagai macam perkembangan dalam diri anak sebagai wujud pembentukan karakter agar dapat menjadi manusia yang berkualitas dimasa yang akan datang.

Kegiatan bermain ini dapat berlangsung didalam berbagai macam sarana salah satunya adalah Play Centre. Penambahan kata centre atau pusat merupakan istilah dari sebuah tempat yang terpadu, sehingga secara harfiah Play Centre adalah sebuah tempat terpadu yang digunakan untuk menampung berjalannya proses pendidikan karakter pada anak – anak agar terciptanya perkembangan yang utuh, baik dalam segi fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional melalui kegiatan bermain.

Globalisasi yang terjadi di Indonesia memiliki pengaruh yang cukup besar di berbagai bidang, baik itu bidang politik, sosial, ekonomi, agama, dan terutama di bidang teknologi. Globalisasi membuat informasi saat ini dapat dengan mudah diterima dan disebarakan oleh masyarakat dalam cakupan yang sangat luas, hal inilah yang kemudian mendorong perkembangan yang cukup pesat pada seluruh kota di Indonesia terutama pada kota – kota besar seperti kota Yogyakarta. Namun ternyata globalisasi yang terjadi memicu hadirnya masalah - masalah baru. Selain sebagai kota pendidikan, Daerah Istimewa Yogyakarta dikenal juga sebagai Kota Pariwisata. Banyaknya destinasi pariwisata serta tingginya potensi pariwisata yang dimiliki oleh D.I.Yogyakarta sudah terbukti memberikan kontribusi yang cukup besar dalam pendapatan ekonomi daerah dan itupun salah satunya berkat bantuan dari globalisasi. Tidak heran jika para investor baik yang berasal dari luar maupun dari dalam kota menangkap hal ini sebagai sebuah peluang bisnis yang tak bisa dilewatkan yang akhirnya mendorong berbagai macam pembangunan seperti pembangunan pusat perbelanjaan, hotel, penginapan, industri dan sebagainya. Maraknya pembangunan yang terjadi di Kota Yogyakarta hingga saat ini mengakibatkan semakin meningkatnya penggunaan lahan yang berdampak pada bekurangnya ruang terbuka hijau setiap tahunnya seperti yang terlihat pada gambar 1.1.



Gambar 1.1. Perubahan Penggunaan Lahan

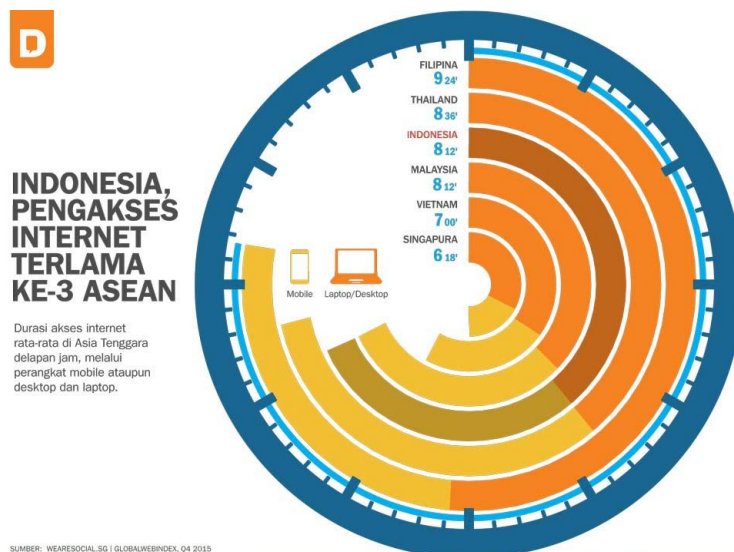
Sumber : *Statistik Lingkungan Hidup Daerah Istimewa Yogyakarta, BPS DIY 2014 - 2016 (diolah, 2018)*

Permasalahan ini tentunya memiliki imbas pada masyarakat yang hidup di kota Yogyakarta, sulitnya menemukan ruang terbuka hijau mengakibatkan berkurangnya interaksi serta aktivitas – aktivitas sosial dalam lingkungan masyarakat. Selain itu, kota Yogyakarta juga memiliki laju pertumbuhan penduduk untuk anak usia 0-12 tahun sebesar 0.49% (2014-2017), maka sudah menjadi hal yang wajar jika anak – anak yang hidup di wilayah perkotaan ini mengalami kesulitan dalam menemukan tempat untuk bermain bersama. Padahal kebutuhan akan ruang bermain beserta fasilitas yang memadai telah menjadi salah satu tanggung jawab pemerintah untuk menyediakannya jika memang kita menginginkan generasi penerus yang lebih berkualitas di masa yang akan datang.

Semakin terbatasnya ruang terbuka hijau mendorong kita untuk dapat memanfaatkan lahan yang tersisa agar dapat digunakan secara maksimal. Hal inilah yang kemudian mendasari perlu didirikannya sarana *Play Centre* sebagai solusi dari permasalahan melalui pemberian wadah atau tempat bagi masyarakat terutama anak – anak untuk melaksanakan perannya sebagai makhluk sosial yang dapat dilakukan melalui kegiatan bermain.

Sebagai makhluk sosial manusia mempunyai kecenderungan untuk meniru dengan cara membentuk diri dengan melihat kehidupan masyarakat atau lingkungan sekitarnya. Itulah mengapa untuk menciptakan perkembangan yang utuh pada anak – anak tidak hanya dapat dilakukan melalui kegiatan bermain, bagaimana orangtua dan anggota keluarga dalam mendidik dan membimbing mereka, ataupun orang – orang dewasa yang berada di lingkungannya tentunya juga memberikan pengaruh dalam pencapaian perkembangan tersebut. Namun jika kita

perhatikan perkembangan teknologi di bidang informasi dan komunikasi yang terjadi hingga saat ini memang sudah terbukti memberikan banyak kemudahan bagi masyarakat, segala kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi ini seringkali membuat para penggunanya tidak dapat mengontrol pemakaiannya yang kemudian menjadikannya sebagai sebuah kebutuhan primer yang tidak bisa dilepaskan dari rutinitas manusia saat ini. Direktur Jenderal Aplikasi dan Informatika, Samuel A. Pangerapan pun membenarkan adanya perubahan tersebut, di Indonesia rata –rata durasi penggunaan internet orang Indonesia mencapai 8 jam, dimana 3 jam 15 menit di antaranya digunakan untuk menatap laman media sosial (CNN Indonesia, 18/12/2017).



Gambar 1.2. Durasi Penggunaan Internet ASEAN
 Sumber : <https://katadata.co.id> (Diakses Maret 2018)

Perubahan gaya hidup pada masyarakat ini kemudian memberikan banyak pengaruh terhadap generasi – generasi muda, baik secara langsung maupun secara tidak langsung orangtua mereka sudah memperkenalkan teknologi ini sejak masa kecil generasi Z (1995-2010) dan generasi Alpha (2010-?) hal ini tentunya membuat mereka sangat tidak asing dengan penggunaan teknologi seperti komputer, smartphone, tablet, dan teknologi lainnya dalam kegiatan sehari – harinya. Kegiatan bermain yang merupakan salah satu kegiatan sosial bagi anak – anak yang mengharuskan mereka untuk berinteraksi secara langsung dalam sebuah lingkungan pun semakin hari semakin berubah menjadi kegiatan bermain yang

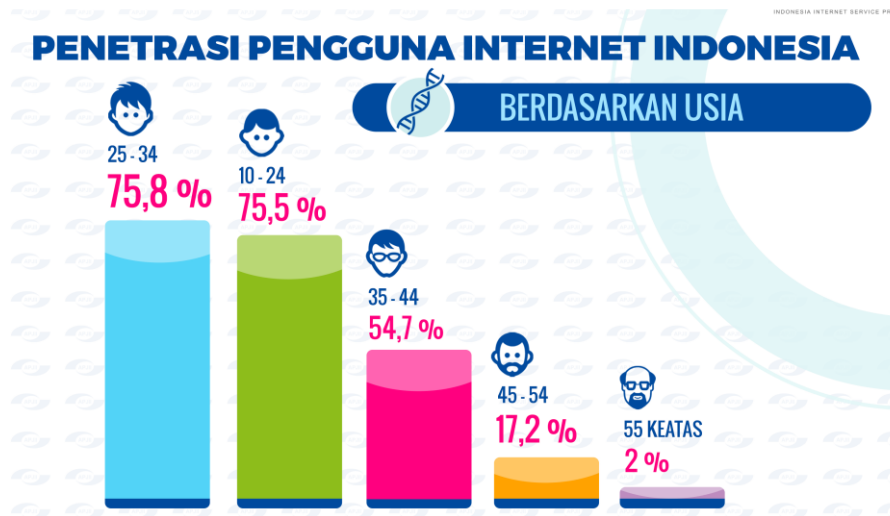
menggunakan media teknologi yang pada umumnya dapat dimainkan sendiri - sendiri tanpa harus melibatkan orang disekitarnya (solitary play). Seorang psikolog Ema Yudianti, M.Si juga membenarkan keadaan tersebut, beliau mengatakan bahwa hadirnya teknologi informasi dan komunikasi berupa gadget memberikan kita kemudahan untuk mencari, mendapatkan informasi dan juga dalam berkomunikasi. Namun disisi lain juga menjadikan orang orang lebih banyak menghabiskan waktunya sendiri sehingga interaksi secara langsung dalam lingkungan keluarga maupun interaksi sosial dimasyarakat menjadi semakin berkurang (Kompasiana, 17/6/2015).



Gambar 1.3. Ilustrasi Anak-anak bermain dengan *Smartphone*

Sumber : <https://www.digitaltrends.com/mobile/kids-spend-6-5-hours-a-day-in-front-of-a-tv-gaming-console-smartphone-computer-tablet/> (Diakses Maret 2018)

Data survei yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) merupakan sebuah bukti bahwa adanya perubahan gaya hidup kita yang tidak bisa terlepas dengan penggunaan teknologi. Data survei tersebut menunjukkan bahwa orang dewasa dengan rentang usia 25 - 34 berada di puncak tertinggi dengan jumlah penetrasi penggunaan internet sebesar 75,8% yang kemudian diikuti oleh anak - anak dan remaja (10-24 tahun) dengan perbedaan yang sangat tipis yaitu sebesar 0.3% (75,5%). Mengingat pengadaan *Play Centre* merupakan sebuah wadah untuk menampung kegiatan bermain yang mana tentunya lebih difokuskan pada kegiatan untuk anak - anak, maka diperlukan adanya sebuah tema ataupun fasilitas tambahan sebagai upaya untuk mencakup usia dewasa agar dapat tetap terlibat serta mendapatkan manfaat pengadaan sarana ini.

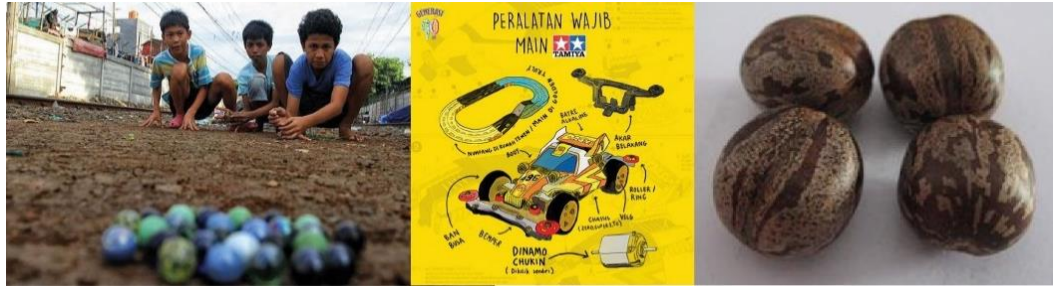


Gambar 1.4. Presentase Penetrasi Pengguna Internet Berdasarkan Usia

Sumber : *Survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), 2016*

Di Indonesia terdapat sebuah julukan/sebutan yang lahir dari lingkungan masyarakat yang dapat menggambarkan peralihan gaya hidup yang terjadi pada zamannya yang dikenal juga dengan sebutan “Nineties” atau generasi 90-an. Berdasarkan teori generasi, Generasi 90-an yang dimaksud oleh masyarakat adalah sebutan lain dari Generasi Y / Generasi Millennial, sebuah generasi yang lahir pada tahun 1981-1995. Jika dilihat dari angka penetrasi penggunaan internet yang sudah dibahas sebelumnya, rentang usia 25-34 tahun adalah masyarakat yang lahir di tahun 1982-1991 yang kebetulan termasuk kedalam kategori masyarakat generasi 90-an. Sehingga dengan diangkatnya tema *nineties* pada *play centre* akan menjadi sebuah solusi dari permasalahan yang terjadi dimana sarana ini dapat digunakan sebagai tempat rekreasi bagi masyarakat secara umum yang menawarkan momen - momen untuk bernostalgia¹ sehingga mereka pun dapat ikut merasakan manfaat yang diberikan oleh sarana ini.

¹ Kaplan dalam Konno dan Yoshikawa (2011, p186) “Nostalgia adalah perasaan yang memperkuat suasana hati dan membangkitkan semangat terhadap hal yang berhubungan dengan kenangan khusus di masa lalu.”



Gambar 1.5. Permainan Era 90-an

Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018

Selain itu pengangkatan tema Nineties pada Play Centre juga menjadi nilai tambah jika dilihat dari fungsi sarana sebagai tempat bermain, hal ini dikarenakan permainan – permainan yang ada pada era 90-an merupakan permainan campuran antara tradisional dan modern. Adanya unsur permainan tradisional membuat beberapa permainan pada era ini masih membutuhkan sarana dan prasarana pendukung yang mendorong kreatifitas anak untuk menciptakan alat-alat permainan tersebut dan walaupun sudah adanya unsur modern, permainan pada era ini pada umumnya masih didominasi oleh aktivitas fisik dan juga tetap mengharuskan para pemain untuk melakukan interaksi sosial secara langsung dengan yang lainnya.

Dengan ini pengadaan “Nineties Play Centre” menjadi sebuah proyek yang tepat untuk diajukan. Bagi anak – anak sarana ini dapat menjadi sebuah tempat yang digunakan untuk menampung berjalannya proses pendidikan karakter agar terciptanya perkembangan yang utuh, baik dalam segi fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional yang disampaikan melalui aktivitas bermain yang tentunya memiliki sifat menyenangkan dan menggembirakan sehingga tidak ada unsur paksaan kepada mereka. Sedangkan bagi orang dewasa sarana ini dapat menjadi tempat rekreasi yang menawarkan nuansa nostalgia sebagai bentuk pengingat akan nilai – nilai sosial dalam bermasyarakat yang diberikan oleh permainan pada era ini.

Pemilihan Kota Yogyakarta sebagai lokasi pengadaan proyek pun menjadi sebuah keuntungan bagi sarana ini, karena selain dikenal sebagai kota pendidikan kota ini juga dikenal sebagai kota pariwisata, kota dimana para wisatawan mengisi

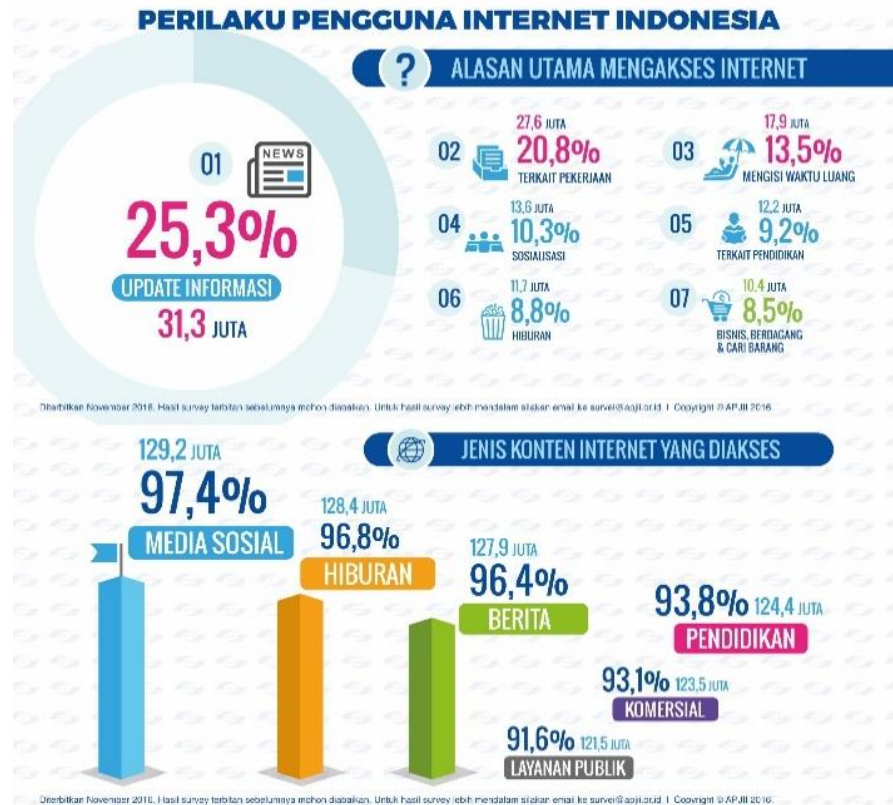
waktu luangnya untuk berekreasi. Hal inipun bahkan sejalan dengan visi² dan misi pembangunan yang dimiliki oleh pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta. Selain itu dipilihnya kota Yogyakarta sebagai lokasi pengadaan proyek *Nineties Play Centre* juga memiliki potensi untuk menjadi kiblat bagi kota – kota besar lainnya dalam mengatasi permasalahan – permasalahan yang terjadi dalam perubahan gaya hidup masyarakat di era teknologi.

1.1.2. Latar Belakang Permasalahan

Tujuan utama dari pengadaan *Nineties Play Centre* adalah sebuah sarana yang dapat digunakan oleh anak - anak sebagai tempat untuk bermain. Aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak - anak pada parasarana ini dapat membantu mereka untuk mencapai perkembangan yang utuh, baik dalam segi fisik, intelektual, moral, dan emosional sehingga terciptanya karakter yang berkualitas. Bertemakan permainan era 90-an membuat sarana ini dapat mengajarkan mereka untuk melakukan interaksi atau komunikasi secara langsung dalam kehidupan sosial melalui kegiatan bermain. Sedangkan untuk orang dewasa, pengangkatan tema 90-an yang ada pada rancangan dapat menjadi sebuah wadah yang dapat memberikan nilai rekreasi melalui nuansa nostalgia. Nuansa nostalgia ini juga diharapkan dapat menjadi pengingat bagi seluruh kalangan masyarakat yang hidup di era teknologi saat ini akan kenangannya di masa lalu dimana teknologi digunakan sebagai alat pendukung dalam bersosialisasi atau bermasyarakat bukan sebagai kebutuhan utama dalam kehidupan bermasyarakat.

Dengan ini rancangan dituntut agar dapat membentuk karakter masa depan manusia yang berkualitas baik melalui pengolahan tata ruang luar maupun ruang dalam pada rancangan *Nineties Play Centre*. Adanya penekanan desain yang diambil serta fasilitas yang ditawarkan oleh sarana ini akan semakin memperkuat citra Kota Yogyakarta sebagai kota pendidikan dan pariwisata, tanpa mengesampingkan kewajiban sebuah kota dalam melayani serta memfasilitasi masyarakatnya.

² Mewujudkan Daerah Istimewa Yogyakarta menjadi pusat pendidikan, budaya dan daerah tujuan wisata terkemuka di Asia Tenggara dalam lingkungan masyarakat yang maju, mandiri dan sejahtera.



Gambar 1.6. Alasan Penggunaan serta Jenis Konten yang Diakses Oleh Masyarakat
 Sumber : Survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), 2016

Permasalahan yang terjadi pada era teknologi memang membuat gaya hidup masyarakat mengalami banyak sekali perubahan salah satunya dalam melakukan interaksi sosial pada era modern ini, dimana komunikasi atau interaksi secara tidak langsung menjadi pilihan yang lebih sering digunakan oleh masyarakat. Selain itu perkembangan teknologi yang terjadi saat ini juga dapat digunakan sebagai tempat untuk menghabiskan waktu luang serta menghibur diri. Hal ini pun sudah dapat dibuktikan melalui hasil data survei yang dimiliki oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2016 lalu yang menunjukkan bahwa penggunaan internet untuk mengisi waktu luang berada di peringkat 3 besar dengan jumlah 13,5%, selain itu dapat terlihat juga jika 2 jenis konten yang sangat diminati oleh masyarakat adalah media sosial (97,4%) dan hiburan (96,8%).

Adanya perubahan gaya hidup dalam masyarakat tentunya juga memiliki pengaruh pada sisi psikologisnya. Kondisi di daerah perkotaan dimana perkembangan teknologi terjadi ternyata membuat masyarakat menjadi sosok yang

individualis, keinginan untuk menghabiskan waktu luang sendiri – sendiri mengakibatkan interaksi secara langsung menjadi sulit untuk didapatkan yang kemudian membuat tingkat stress individu meningkat (pembahasan dalam konferensi *Conscious Cities* di London, BBC Indonesia, 23/6/17). Padahal secara logis banyaknya jumlah masyarakat yang hidup di kota seharusnya memberikan banyak kesempatan untuk terjadinya interaksi sosial, namun pada kenyataannya jenis interaksi sosial yang mendalam dan bermakna yang merupakan hal penting bagi kesehatan mental masyarakat ternyata tidak mudah didapatkan di area perkotaan. Salah satu faktor yang mengakitkannya adalah arsitek di daerah perkotaan sering kurang memperhatikan efek kognitif potensial dari ciptaan mereka pada penduduk kota. Salah satu contohnya adalah maraknya bangunan tinggi dengan gaya modern serta kurangnya wawasan arsitek terhadap perilaku manusia pada bangunan menciptakan adanya perasaan terkucilkan dalam masyarakat pada area tersebut dengan masyarakat luas sehingga ruang – ruang publik pada area tersebut pun tidak dapat berjalan dengan seharusnya. Dari permasalahan ini membuktikan bahwa kualitas yang dimiliki oleh masyarakat saat ini semakin menurun terutama dalam segi sosial.

“We shape our buildings, thereafter they shape us.” Winston Churchill, 1943

Kutipan tersebut memberi arti bahwa sebagai arsitek, tugas kita adalah menciptakan bangunan yang memiliki peran penting dalam membentuk psikologi penggunanya. Inilah titik berat yang digunakan oleh psikologis dalam arsitektur. Psikologi arsitektur mulai berkembang pada tahun 1950-an dan diperkenalkan secara formal pada bidang akademik pada tahun 1960-an. Seorang sosiolog yaitu William Whyte adalah salah satu orang pertama yang mencoba membenahi problematika problematika dalam perancangan pada masa itu. Beliau menyarankan perencana tata kota untuk mengatur objek dan artefak di ruang publik dengan berbagai cara agar dapat menyatukan orang secara fisik lebih dekat dengan sesamanya dan memungkinkan mereka untuk saling berinteraksi. Gerakan dan terobosan ini kemudian juga diikuti oleh salah satu rekannya pada tahun 1975

dalam proyek ruang publik di New York City. Gerakan – gerakan ini kemudian terus berlanjut para perancangan bangunan hingga saat ini.

Sebagai sarana publik di area perkotaan, pemilihan metode psikologi arsitektur dalam perancangan “*Nineties Play Centre*” dapat menjadi jalan keluar dalam permasalahan perkembangan teknologi tertuama yang terjadi dalam lingkungan perkotaan. Selain itu penggunaan psikologi arsitektur juga akan sangat membantu untuk menciptakan masyarakat yang berkualitas dimasa yang akan datang. Dengan adanya penekanan dan pendekatan ini, maka perancangan *Nineties Play Centre* dapat menjadi sebuah karya arsitektural yang dapat membenahi serta meningkatkan taraf dan kualitas hidup manusia dimasa yang akan datang.

1.2. RUMUSAN PERMASALAHAN

Bagaimana wujud rancangan *Nineties Play Centre* di Kota Yogyakarta yang mampu memberikan tempat bermain bagi anak – anak dalam membentuk karakter manusia yang berkualitas di masa depan melalui pengolahan tata ruang luar dan tata ruang dalam dengan pendekatan psikologi arsitektur.

1.3. TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1. Tujuan

Mewujudkan rancangan *Nineties Play Centre* di Kota Yogyakarta yang mampu memberikan tempat bermain bagi anak – anak dalam membentuk karakter manusia yang berkualitas di masa depan melalui pengolahan tata ruang luar dan dalam dengan pendekatan psikologi arsitektur.

1.3.2. Sasaran

- Studi permainan di era 90-an
- Mengidentifikasi pemenuhan kebutuhan ruang *Play Centre* di kota Yogyakarta
- Studi komparasi *Play Centre* ataupun Taman Bermain
- Mengidentifikasi tentang bagaimana penataan yang dapat membentuk karakter yang berkualitas

- Melakukan kajian terhadap pendekatan psikologi arsitektur dalam hubungannya dengan perancangan *Nineties Play Centre*
- Studi akan nilai-nilai yang terkandung dalam psikologi arsitektur sebagai penerapan pendekatan bangunan yang dapat membentuk karakter yang berkualitas
- Menghasilkan sintesis terhadap desain *Nineties Play Centre*

1.4.LINGKUP STUDI

1.4.1. Materi Studi

1.4.1.1. Lingkup Spatial

Bagian - bagian yang akan diolah mencakup tata ruang dalam dan tata ruang luar dengan tujuan utama yaitu untuk memberikan tempat bermain bagi anak – anak dalam membentuk karakter manusia yang berkualitas di masa depan.

1.4.1.2. Lingkup Substansial

Objek studi yang akan diolah sebagai penekanan studi pada perencanaan dan perancangan *Nineties Play Centre* di Kota Yogyakarta melingkupi studi bentuk, material, warna, tekstur, skala maupun proporsi serta tata ruang luar dan tata ruang dalam melalui pendekatan psikologi arsitektur.

1.4.1.3. Lingkup Temporal

Rancangan *Nineties Play Centre* di Kota Yogyakarta diharapkan dapat menjadi bentuk penyelesaian selama rentang waktu 20 tahun sesuai dengan pembagian generasi.

1.4.2. Pendekatan Studi

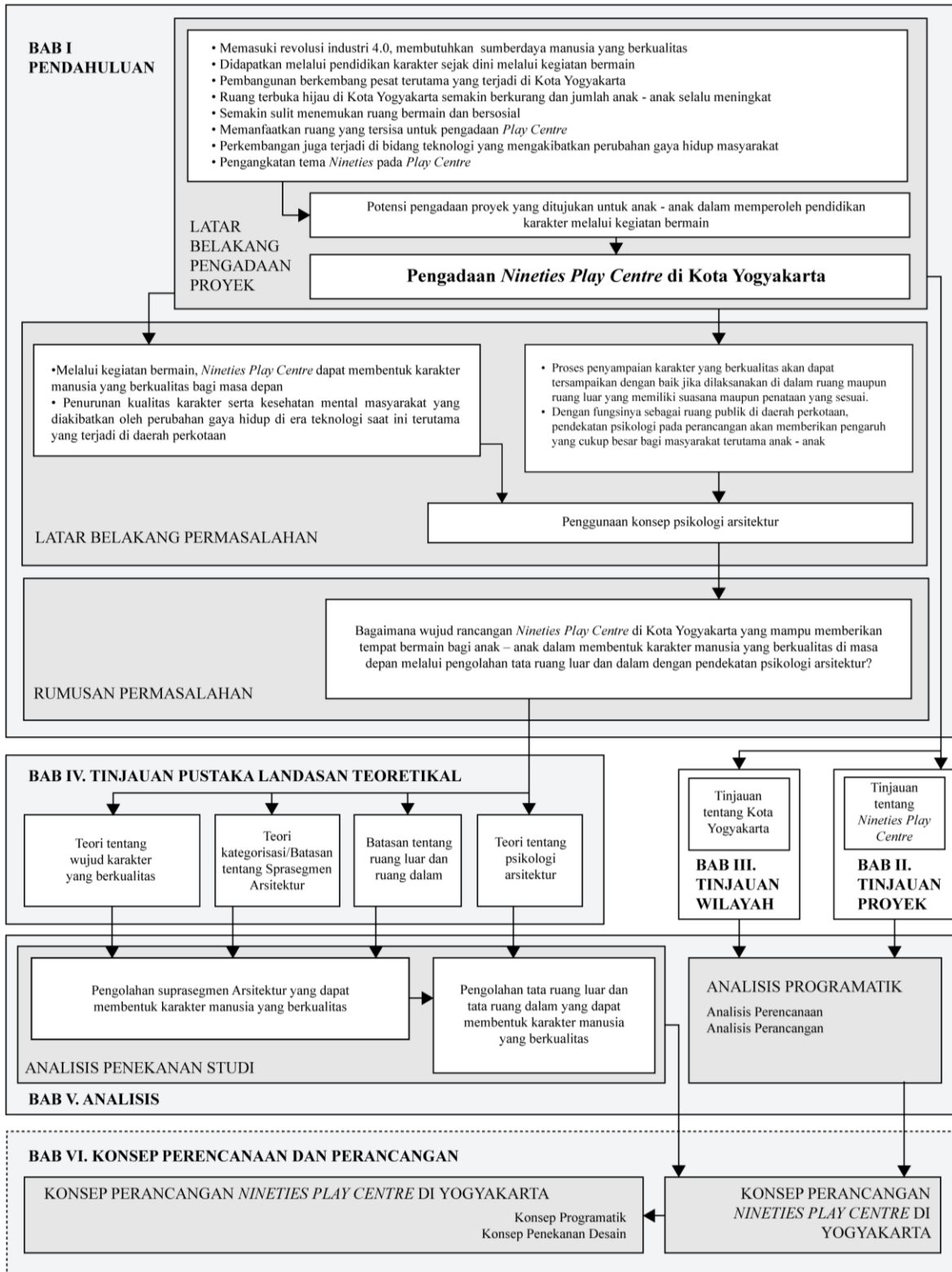
Penyelesaian penekanan studi dalam rancangan *Nineties Play Centre* di Yogyakarta akan dilakukan melalui pendekatan psikologi arsitektur.

1.5.METODE STUDI

1.5.1. Pola Prosedural

- A. Studi literatur yang dilakukan dengan mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan *Nineties Play Centre* serta pendekatan psikologi arsitektur sebagai acuan dalam proses perencanaan dan perancangan.
- B. Studi lapangan yang dilakukan dengan cara observasi langsung di lapangan, terkait analisa tapak serta melakukan perbandingan dengan objek sejenis.
- C. Analisis data yang sudah didapatkan dari sumber literatur maupun data yang didapatkan di lapangan.

1.5.2. Tata Langkah



1.6.SISTEMATIKA PEMBAHASAN

BAB I PENDAHULUAN

Berisi mengenai esensi serta latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup studi, metode studi dan sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN UMUM OBYEK STUDI

Berisi tentang definisi dari permainan, karakteristik permainan, aktivitas yang dapat diwadahi, definisi *play centre*, tinjauan bangunan serupa serta penjelasan mengenai kriteria dan standar perencanaan dan perancangan objek studi terkait.

BAB III TINJAUAN LOKASI

Berisi tentang kondisi fisik, rencana tata ruang wilayah serta pertimbangan dan alternatif pemilihan lokasi.

BAB IV TINJAUAN PUSTAKA LANDASAN TEORETIKAL

Berisi tentang landasan - landasan teori yang digunakan sebagai landasan konseptual serta tinjauan suprasegmen arsitektur yang terdiri dari fasad bangunan, prinsip penyusunan ruang, bentuk ruang, organisasi ruang serta hubungan antar ruang, pola sirkulasi, elemen - elemen pengisi ruang, proporsi, warna dan tekstur.

BAB V ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi tentang analisis penekanan desain, analisis program ruang, analisis tautan, hingga analisis desain bangunan *Nineties Play Centre* di Kota Yogyakarta melalui pendekatan psikologi arsitektur.

BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi tentang konsep perencanaan serta perancangan *Nineties Play Centre* yang meliputi konsep penataan tapak, program ruang, konsep ruang luar dan ruang dalam sistem struktur, utilitas dan mekanikal elektrikal bangunan.

BAB II

TINJAUAN PROYEK *NINETIES PLAY CENTRE*

2.1. TINJAUAN UMUM GENERASI 90-AN (*NINETIES*)

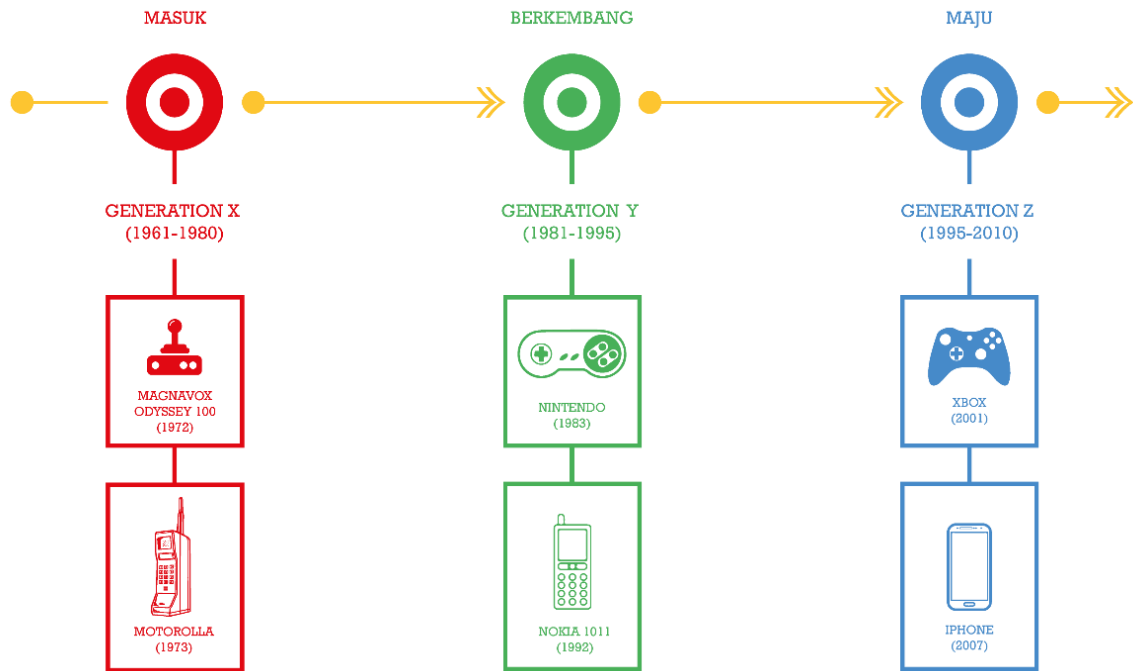
2.1.1. Pengertian Generasi 90-an (*Nineties*)

Generasi adalah sebuah pengelompokan dari seluruh masyarakat/ orang yang dilahirkan pada rentang waktu sekitar dua dekade (20 tahun) atau sepanjang satu fase dari masa kanak-kanak, remaja, dewasa hingga usia tua. Didalam sebuah generasi terdapat tiga kriteria penting yang harus dimiliki, yaitu; usia lokasi dalam sejarah, kepercayaan dan perilaku, serta berada di dalam rentang waktu yang sama (Strauss dan Howe,1991). Berdasarkan hal inilah kemudian tercipta suatu pengelompokan dalam generasi yang terdiri dari *Maturist* (pre-1945), *Baby Boomers* (1945-1960), *Generation X* (1961-1980), *Generation Y* (1981-1995), *Generation Z* (1995-2010) dan ada pula generasi terbaru yaitu Generasi Alpha yang dimulai dari tahun 2010 dan belum diketahui batasan akhirnya.

Generasi 90-an adalah sebuah julukan yang muncul dalam lingkungan masyarakat. Sebutan ini muncul karena generasi 90-an adalah generasi yang hidup pada masa transisi antara tradisional dan modern, sehingga dapat mewakili sebagian gaya hidup yang terjadi pada generasi 80-an, inilah yang membuat julukan “generasi 90-an” sering kali terdengar dalam lingkungan masyarakat dibandingkan generasi sebelumnya. Generasi 90-an termasuk dalam kategori Generasi Y (kelahiran 1981-1995) yaitu sebuah generasi yang dibesarkan dalam era persatuan serta era perkembangan teknologi yang mengakibatkan peningkatan dalam integritas. Sedangkan menurut Lyson (2004) generasi 90-an disebut juga sebagai sekelompok individu yang tumbuh pada era *internet booming*³. Melalui pengertian tersebut dapat dikatakan generasi 90-an adalah sekelompok individu yang dilahirkan dan dibesarkan disaat terjadinya sebuah transisi gaya hidup masyarakat terutama dalam bidang perkembangan teknologi.

³ Putra, Y 2016, *Theoretical Review : Teori Perbedaan Generasi*, Jurnal Ilmiah Among Makarti, Vol. 9, No. 18, h.129.

Gambar 2.1. Perkembangan Teknologi yang Terjadi pada Generasi X, Y dan Z



Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018

2.1.2. Permainan Generasi 90-an

Permainan generasi 90-an dapat dikatakan sebagai permainan masa transisi dari permainan tradisional menuju permainan modern. Permainan - permainan pada era ini masih didominasi oleh permainan tradisional, sehingga masih membutuhkan sarana dan prasarana pendukung untuk mendorong kreatifitas anak dalam menciptakan alat-alat untuk bermain. Selain itu, permainan pada era ini juga masih didominasi oleh aktivitas fisik dan mengharuskan para pemainnya untuk melakukan interaksi sosial secara langsung dengan yang lainnya. Adapun beberapa jenis permainan pada generasi 90-an adalah sebagai berikut :

- **Permainan Petak Umpet**

Permainan ini mempunyai nama yang berbeda – beda yang menyesuaikan dengan bahasa di daerah tersebut, misalnya *jeude chache-chache* (Prancis), *Hide and Seek* (Inggris), *Sumbaggoggil* (Korea Selatan). Sedangkan untuk di Indonesia, permainan ini juga memiliki penamaan yang berbeda – beda di tiap daerah. Seperti di Sunda dikenal dengan nama *ucing sumput*, ada juga yang menyebutnya *dhelikan*, *jethungan*, *jepungan* (Jawa). Untuk bermain petak

umpet beberapa anak harus berkumpul terlebih dahulu dan menentukan siapa yang akan berjaga dengan cara hompimpah atau pingsut.



Gambar 2.2. Permainan Petak Umpet

Sumber : <https://peringatandini.com> (Diakses Maret 2018)

Kemudian anak yang berjaga akan menghitung sampai hitungan yang sudah di tentukan (misalnya satu sampai lima puluh), hitungan ini menjadi batas waktu bagi anak – anak lainnya dalam mencari tempat untuk bersembunyi. Kemudian setelah selesai menghitung, anak yang berjaga bertugas untuk mencari satu persatu anak yang sudah bersembunyi dan yang pertama kali di temukan oleh penjaga akan menjadi penjaga pada permainan selanjutnya.

- **Permainan Bola Bekel**

Permainan yang berasal dari Belanda yang dikenal dengan nama *bikkelen*. Permainan ini dilakukan dengan menggunakan bola karet serta beberapa biji bekel. Jumlah biji bekel yang digunakan biasanya berjumlah 4 hingga 12 biji. Permainan ini pada umumnya dimainkan oleh 2 orang atau lebih yang biasanya didominasi oleh anak perempuan.



Gambar 2.3. Permainan Bola Bekel

Sumber : <http://www.indogamers.com> (Diakses Maret 2018)

Permainan ini dimulai dengan cara melambungkan bola kemudian diikuti dengan menaburkan biji bekel yang dipegang. Sewaktu bola melambung ke atas, pemain bertugas untuk mengambil biji bekel yang terserak. Jumlah biji yang diraup sesuai dengan tingkatannya (yang disebut dengan mi). Permainan bola bekel dilakukan secara bertingkat. Permainan dimulai dengan pengambilan biji bekel satu persatu yang disebut mihiji, apabila pemain dapat menyelesaikan mihiji kemudian dilanjut dengan mengambil biji bekel dua-dua yang disebut midua, dan seterusnya sampai pengambilan semua biji bekel sekaligus.

- **Permainan Congklak/ Dakon**

Secara historis, permainan ini dimainkan oleh perempuan - perempuan muda yang lahir dari bangsawan Jawa. Permainan ini kemungkinan besar dibawa dan diperkenalkan oleh pedagang asing melalui koneksi yang dimiliki oleh mereka dengan masyarakat kelas atas. Seiring berjalannya waktu, permainan congklak pun dapat dimainkan oleh rakyat biasa yang dilakukan oleh anak – abak perempuan, dan remaja wanita di waktu luang mereka, namun hal ini tidak menutup kemungkinan bagi anak laki - laki juga dapat ikut bermain.



Gambar 2.4. Permainan Congklak

Sumber : <https://dik.my.id/permainan-congklak/> (Diakses Maret 2018)

Permainan dimulai dengan cara anak mulai mengambil biji congklak dari salah satu lubang kemudian meletakkannya berurutan dimulai di sebelah kanan, lalu berlanjut terus seperti itu dengan arah serah jarum jam. Jika biji congklak yang berada di tangan pemain telah habis, maka pemain mengambil biji yang berada pada lubang kecil tersebut, lalu melanjutkan meletakkannya

pada lubang – lubang kecil selanjutnya. Jika langkah pemain terhenti pada sebuah lubang yang kosong di sisi lawan, maka pemain harus bergantian dengan lawannya. Permainan ini dianggap usai jika tidak ada lagi biji congklak yang dapat diambil untuk meneruskan permainan. Kemudian banyaknya biji congklak yang terkumpul akan menjadi penentu kemenangan pada permainan ini.

- **Permainan Gundu/ Kelereng**

Gundu/Kelereng (atau dalam bahasa Jawa disebut *nèkeran*) adalah mainan kecil berbentuk bulat yang terbuat dari tanah liat, agate atau kaca. Perkembangan teknologi pembuatan kelereng kaca pertamakali ditemukan di Jerman pada tahun 1864. Kelereng yang semula satu warna kini berubah menjadi warna-warni. Teknologi pembuatan ini kemudian menyebar ke seluruh penjuru dunia.

Permainan ini pada umumnya dilakukan oleh anak laki – laki dan umumnya terdiri dari dua hingga tujuh orang. Untuk memainkan permainan ini dimulai dengan satu persatu anak akan mengarahkan kelereng mereka (satu kelereng sebagai lakon) pada sebuah garis lingkaran yang berisi kumpulan kelereng tersebut. Jumlah kelereng yang berhasil di keluarkan dari garis lingkaran tersebut akan menjadi milik anak yang berhasil mengeluarkannya.



Gambar 2.5. Permainan Gundu/ Kelereng

Sumber : <https://permainantradisional-indonesia.blogspot.com> (Diakses Maret 2018)

Ketika seluruh kelereng yang berada dalam garis lingkaran sudah habis, maka permainan akan di lanjutkan dengan saling berburu lakon. Salah satu lakon yang berhasil mengenai lakon lain maka sama saja dengan mengeleminasi lakon tersebut dan kelereng yang di peroleh lakon yang dieleminasi akan di serahkan pada lakon yang berhasi mengeleminasi.

- **Permainan Engklek**

Hampir seluruh wilayah Indonesia mengenal permainan ini yang menjadi pembeda adalah disetiap daerah memiliki sebutan lain-lain untuk permainan ini. Permainan ini dapat dilakukan oleh dua orang saja dan maksimal enam orang baik laki - laki maupun perempuan, sebab untuk memainkannya harus menunggu giliran sehingga jika banyak yang bermain maka mereka harus menunggu lebih lama. Permainan dimulai dengan menggambar sembilan kotak yang terdiri dari tiga buah kotak horizontal, lalu disambung tiga kotak vertikal, setelah itu menambahkan satu kotak di atasnya dan terakhir dua kotak horizontal berbentuk gunung (segitiga/ lingkaran). Para pemain harus memiliki gacuk/ buah/ kereweng yang pada umumnya dapat berupa pecahan keramik lantai, genteng ataupun batu yang datar.



Gambar 2.6. Permainan Engklek

Sumber : <http://www.harianguru.com/inovasi-pembelajaran-permainan-engklek.html> (Diakses Maret 2018)

Permainan dilakukan dengan melompat menggunakan satu kaki. Permainan dimulai dengan melemparkan kereweng/gacuk ke salah satu petak yang tergambar di tanah, petak dengan gacuk yang sudah berada di atasnya tidak boleh diinjak/ditempati oleh setiap pemain, sehingga para pemain harus melompat ke petak berikutnya. Jika lemparan gacuk melebihi kotak yang telah disediakan, maka pemain tersebut akan dinyatakan gagal dan harus berganti dengan pemain selanjutnya. Pemain yang menyelesaikan satu putaran sampai di puncak gunung harus kembali lagi dan mengambil gacuk dan keluar dari kotak. Selanjutnya jika berhasil kembali, pemain lanjut ke tahap mencari sawah dengan cara, menjuggling kereweng/gacuk dengan telapak tangan bolak-balik

sebanyak 5 kali tanpa terjatuh. Jika berhasil maka pemain dapat membelakangi bidang engklek dan kemudian melempar ke bidang engklek, apabila kereweng/ gacuk mendarat pada salah satu kotak, maka bidang tersebut akan menjadi milik pemain. Pemenang dari permainan ini ditentukan dengan banyaknya kepemilikan kotak/ sawah.

- **Permainan Bebentengan**

Bebentengan berasal dari kata 'benteng' atau sebuah wilayah pertahanan. Kata 'bebentengan' yang terdiri dari pengulangan suku kata pertama (Dwipurwa) dengan penggunaan kata akhiran "an" yang artinya serupa/ menyerupai. Bebentengan adalah salah satu permainan tradisional yang merupakan analogi dari benteng yang dibangun pada masa perjuangan masyarakat Indonesia pada era penjajahan Belanda. Makna dari permainan ini adalah meningkatkan pemahaman anak - anak tentang strategi dalam bermain serta kerja sama antar pemain serta kejujuran.



Gambar 2.7. Permainan Bentengan

Sumber : <https://jatim.antaranews.com/permainan-tradisional-bentengan> (Diakses Maret 2018)

Permainan ini memerlukan sebuah lahan datar dan kosong yang cukup luas dikarenakan banyaknya jumlah pemain yang dapat bermain (sekitar 20 hingga 30 orang atau lebih) yang kemudian dibagi menjadi dua kelompok yang sama rata. Kedua kelompok ini kemudian bertugas untuk membuat 'markas' atau 'kubu' bentengnya masing - masing. Anggota kelompok yang paling baru dalam menyentuh benteng/ markas/ kubunya berhak menjadi 'penawan' yang bertugas untuk mengejar dan menyentuh anggota lawan untuk dijadikan sebagai tawanan yang kemudian ditempatkan berdekatan dengan bentengnya. Tawanan dapat terbebas bila rekannya dapat menyentuh dirinya. Kemenangan

dalam permainan ini dapat diraih ketika salah satu pemainnya berhasil menyentuh benteng lawan tanpa tersentuh oleh lawan yang mempertahankan bentengnya. Inilah alasan mengapa dalam permainan ini anggota dari kelompok pemain mempunyai tugasnya masing - masing yang terdiri dari; mata-mata, pengganggu, penyerang, dan penjaga benteng.

- **Permainan Lompat Tali**

Permainan ini umumnya dilakukan dengan menggunakan media karet yang dibuat memanjang seperti tali. Sehingga sebelum bermain, tugas dari pemain adalah membuat sebuah tali berbahan karet yang dilakukan dengan cara menyambungkan satu persatu karet yang dimiliki hingga mendapatkan panjang yang cukup dan setelah itu diikat pada ujung – ujungnya. Permainan ini dilakukan oleh dua orang hingga sepuluh orang atau lebih dengan ketentuan dua orang pemain yang bertugas untuk memegang tali yang sudah dibuat tersebut. Namun, jika pemain tidak ingin memegang tali maka tali dapat diikatkan pada tiang/ batang pohon atau apapun yang dapat digunakan untuk membentangkan tali tersebut.



Gambar 2.8. Permainan Lompat Tali

Sumber : <https://peringatandini.com> (Diakses Maret 2018)

Permainan dilakukan secara berurutan yang dimulai dari tali yang di atur pada ketinggian paling rendah (mata kaki) hingga yang paling tinggi yaitu setinggi atas kepala pemain yang kemudian para pemain bertugas untuk melompati tali tersebut. Ketika ada pemain yang gagal melompati tali tersebut, maka pemain tersebut harus menunggu giliran pemain lainnya dan mengulangi lompatannya. Para pemain yang kalah harus memenuhi keinginan dari pemain

yang memenangkan permainan ini untuk melakukan apa saja, namun tidak diperbolehkan untuk meminta sesuatu yang sulit dan aneh.

- **Permainan Gobak Sodor**

Permainan yang dikenal sebagai permainan favorit anak – anak di era 1990-an ini umumnya sering sekali dijumpai di wilayah Pulau Jawa, bahkan ada beberapa masyarakat yang beranggapan bahwa permainan ini berasal dari Daerah Istimewa Yogyakarta. Namun, hasil yang dilansir oleh Tribun Travel, ternyata permainan ini diadaptasi dari bahasa Inggris yaitu “*Go Back Through the Door*” yang memiliki arti kembali melewati pintu, yang mana sangat sesuai dengan cara dan aturan – aturan dalam permainan ini.



Gambar 2.9. Permainan Gobak Sodor/Galah Santang

Sumber : <https://gaya.tempo.co> (Diakses Maret 2018)

Permainan ini terbagi menjadi 2 kelompok yang terdiri dari 4 hingga 5 orang di tiap kelompok. Kemudian para pemain bertugas untuk membuat garis kotak pada lahan yang datar, kosong dan cukup luas yang terdiri dari 6 kotak (2 kotak horizontal dan 3 kotak vertikal). Kedua kelompok kemudian membagi tugasnya menjadi kelompok penjaga garis dan kelompok penyerang/penerobos. Kelompok penyerang memiliki tugas untuk melewati garis – garis vertikal yang sudah dijaga oleh kelompok penjaga dan berlari menuju *base* akhir (batas belakang), dan setelah berhasil menuju *base* akhir, anggota penyerang harus kembali lagi menuju *base* awal (garis depan) tanpa tersentuh oleh kelompok penjaga garis dan tidak melewati batas garis sisi sampingnya.

Ketika satu anggota penyerang atau lebih berhasil melakukan tugasnya maka kelompok penyerang dinyatakan sebagai pemenang dari permainan, dan ketika seluruh kelompok penyerang gagal melakukan tugasnya, maka kedua

kelompok harus berganti tugas yang mana kelompok penjaga menjadi kelompok penyerang dan sebaliknya.

- **Permainan Ular Tangga**

Permainan yang dikenal dengan sebutan *moksha patamu*, *vaikuntapaali*, *mokshapat* atau *paramapada sopanam* ini ternyata punya makna yang mendalam, dimana permainan ini mengajarkan tentang karma dan pentingnya berbuat baik, dan apa yang didapatkan jika melakukan kejahatan. Tangga akan mewakili kebajikan Hindu seperti iman, kemurahan hati dan kerendahan hati, sementara ular mewakili sifat buruk seperti, amarah, nafsu, pencurian bahkan hingga pembunuhan.



Gambar 2.10. Permainan Ular Tangga

Sumber : <https://www.brilio.net> (Diakses Maret 2018)

Permainan ini dimulai dengan para pemain menaruh bidaknya pada kotak awal (umumnya bertuliskan nomor 1) dan kemudian para pemain secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak para pemain berjalan sesuai dengan jumlah mata dadu yang ditunjukkan. Jika bidak pemain mendarat di ujung bawah sebuah tangga, maka bidak pemain dapat langsung pergi ke ujung atas tangganya, namun jika bidak pemain mendarat di kotak dengan gambar kepala/ekor ular, maka bidak pemain harus turun menuju kotak yang ditunjuk oleh gambar ekor/ kepala ular tersebut. Pemenang dalam permainan ini ditentukan oleh pemain pertama yang dapat mencapai kotak terakhir. Dalam permainan ini, umumnya memiliki peraturan tambahan yang mana ketika seorang pemain mendapatkan angka 6 dari dadu yang dilemparkan, pemain tersebut

mendapatkan giliran tambahan. Namun jika tidak mendapati angka tersebut, maka giliran akan jatuh ke pemain selanjutnya.

- **Permainan Monopoli**

Permainan Monopoli lahir dari seorang bernama Charles Darrow dengan cara mempelajari permainan – permainan serupa seperti *The Landlord's Game*, *Brer Fox an' Brer Rabbit*. Permainan ini kemudian dikembangkan dan dipatenkan kemudian dijual olehnya kepada Parker Brothers sebagai penemuannya sendiri yang bernama *Auction Monopoly* atau disingkat menjadi *Monopoly* yang mulai di produksi massal pada tanggal 5 November 1935. Permainan ini umumnya dimainkan oleh 2 hingga 4 pemain, baik laki – laki maupun perempuan.



Gambar 2.11. Permainan Monopoli

Sumber : <https://news.okezone.com> (Diakses Maret 2018)

Untuk memainkan Monopoli, terdapat bidak - bidak yang berfungsi mewakili pemain, dua buah dadu, uang - uangan monopoli, kartu hak milik untuk setiap properti, kartu - kartu dana umum dan kesempatan serta papan permainan yang berisi petak-petak 22 tempat dan tersedia 32 rumah dan 12 hotel dari kayu atau plastik. Properti ini dibagi menjadi 8 kelompok berwarna dengan masing - masing terdiri dari dua atau tiga lokasi yang saling berdekatan. Para pemain harus memiliki satu kelompok warna untuk dapat mendirikan rumah atau hotel. Semakin lengkap kepemilikan properti sewarna/ sejenis maka harga sewa yang dimiliki menjadi lebih tinggi, begitupula dengan semakin banyaknya rumah/ hotel yang didirikan pada tempat tersebut. Selain itu, terdapat 4 petak pusat transportasi (bandara/ stasiun kereta), dimana pemain memperoleh sewa lebih tinggi bila ia memiliki lebih dari satu pusat transportasi.

Namun untuk kepemilikan pusat transportasi tidak dapat didirikan rumah atau hotel. Terdapat pula 2 perusahaan, yaitu perusahaan listrik dan perusahaan air yang memiliki peraturan yang sama dengan kepemilikan pusat transportasi, dimana rumah dan hotel tidak boleh dibangun di atasnya. Terdapat pula petak-petak dana umum dan kesempatan. Pemain yang mendarat di atas petak ini harus mengambil satu kartu dan menjalankan perintah yang tertulis pada kartu tersebut.

- **Permainan Cublak – Cublak Suweng**

Permainan ini diciptakan oleh salah seorang wali songo yaitu Syekh Maulana Ainul Yakin atau yang biasa dikenal dengan Sunan Giri (1442 M). Sunan giri menyebarkan agama islam di Indonesia khususnya pulau jawa dengan jalur kebudayaan. Maka ia menghadirkan syair cublak-cublak suweng ini yang akhirnya di jadikan permainan dikalangan anak-anak.



Gambar 2.12. Permainan Cublak – Cublak Suweng

Sumber : <https://plus.kapanlagi.com> (Diakses Maret 2018)

Permainan ini adalah permainan berkelompok yang banyak dilakukan oleh anak-anak perempuan yang berjumlah 3 hingga 8 orang. Permainan ini diawali dengan menentukan siapa yang akan menebak terlebih dahulu dengan cara hompimpah atau pingsut. Kemudian pemain membentuk sebuah lingkaran. Salah satu pemain yang terpilih tersebut harus menutup mata, sedangkan pemain lain akan berusaha menyembunyikan suatu barang yang cukup kecil atau “suweng” (anting-anting jepit khas Jawa) di dalam genggam tangan salah satu pemain sambil menyanyikan lagu “Cublak-Cublak Suweng”. Pada saat lagu berakhir, pemain yang menutup mata kemudian berusaha menebak pemain mana yang membawa “suweng” tersebut. Apabila pemain tidak berhasil, dia akan kembali menutup mata dan permainan diulang kembali.

Apabila ia berhasil menebak, maka pemain yang ketahuan menyembunyikan “suweng” berganti untuk mendapat giliran sebagai penebak.

- **Permainan Boi - Boian**

Permainan boi boian adalah permainan yang berasal dari pulau jawa yang dimainkan oleh 6 orang laki - laki maupun perempuan. Sebelum permainan dimulai, para pemain membagi menjadi 2 kelompok yang terdiri dari kelompok penyusun genteng dan kelompok penembak dan mempersiapkan bahan genteng yang pecah dan bola kasti.



Gambar 2.13. Permainan Boi-boian

Sumber : <https://www.antarafoto.com> (Diakses Maret 2018)

Permainan dimulai dengan kelompok penembak menggulirkan bola ke arah genteng yang sudah tersusun hingga berantakan. Sementara kelompok lainnya bertugas untuk menyusun dan menjaga lempengan batu/genteng tersebut hingga membentuk piramida dan tidak ada genteng yang tersisa sambil berusaha menghindari dari lemparan bola yang dilakukan oleh anggota kelompok penembak. Jika salah satu anggota terkena lemparan bola maka pemain tersebut dianggap gugur/ tereleminasi dari permainan. Permainan ini dianggap telah usai apabila seluruh pecahan genteng sudah selesai tersusun atau seluruh anggota kelompok yang bertugas menyusun pecahan genteng telah tereleminasi semuanya (terkena tembakan bola dari kelompok penembak). Jika salah satu tugas dari kelompok sudah terpenuhi, maka kedua kelompok akan saling bertukar tugas yang mana kelompok penembak menjadi kelompok penyusun genteng dan juga sebaliknya kelompok penyusun genteng menjadi kelompok penembak.

- **Permainan Ular Naga Panjangnya**

Nama ular naga ini diambil dari cara bermainnya yaitu dengan membuat barisan memanjang yang di ibaratkan seperti ular naga. Permainan ini sangat digemari oleh anak-anak umur lima sampai dua belas tahun yang biasanya terdiri dari 5 hingga 10 orang dimana dua orang bertugas sebagai penjaga. Untuk menentukan siapa yang menjadi penjaga, para pemain harus melakukan hompimpa terlebih dahulu.



Gambar 2.14. Permainan Ular Naga Panjangnya

Sumber : <https://id.wikibooks.org> (Diakses Maret 2018)

Setelah ditentukannya dua pemain yang menjadi penjaga, maka sisa pemain lainnya berbaris dengan tangan yang berada dipundak pemain didepannya yang kemudian membentuk seperti ular naga dan berjalan melingkar secara perlahan melewati para penjaga sambil bernyanyi lagu ular naga panjangnya. Ketika nyanyian sudah selesai maka kedua penjaga ini bertugas untuk menangkap satu orang pada barisan tersebut dan orang yang tertangkap harus keluar dari barisan. Setelah itu, si 'induk' atau kepala barisan (yang berada di paling depan) dan semua anggota di belakangnya akan berdialog dan saling membantah dengan kedua penjaga gerbang perihal anak yang ditangkapnya. Hingga pada akhirnya, pemain yang tertangkap harus memilih antara kedua pilihan tersebut, dan berdasarkan pilihannya kemudian anak tersebut ditempatkan di belakang salah satu penjaga gerbang.

2.1.3. Jenis – Jenis Permainan Generasi 90-an

Jenis – jenis permainan generasi 90-an ini dapat terbagi menjadi 2 kategori yaitu indoor dan outdoor, adapun jumlah permainan serta media untuk melakukan permainan adalah sebagai berikut :

1. Permainan *Indoor*

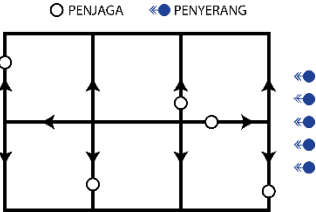
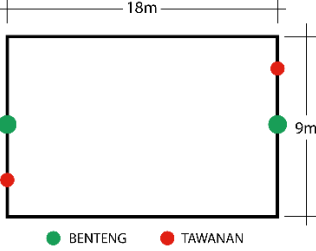
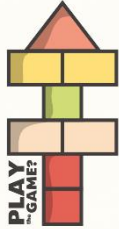
Tabel 2.1. Permainan *Indoor* Generasi 90an

Nama Permainan	Jumlah Pemain	Media Permainan
Bola Bekel	2-5 Orang	 <ul style="list-style-type: none"> • Bola Bekel • Biji Bekel
Congklak	2 Orang	 <ul style="list-style-type: none"> • Papan Congklak P : 65cm L : 14cm T : 4cm
Ular Tangga	2-4 Orang	 <ul style="list-style-type: none"> • Papan Bermain P : 35cm L : 35cm • Dadu • Bidak
Monopoli	4 Orang	 <ul style="list-style-type: none"> • Papan Monopoli P : 35cm L : 35cm • Dadu • Bidak • Kartu • Uang mainan
Cublak – Cublak Suweng	4-8 Orang	<ul style="list-style-type: none"> • Suweng

Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018

2. Permainan Outdoor

Tabel 2.2. Permainan Outdoor Generasi 90an

Nama Permainan	Jumlah Pemain	Media Permainan
Gobak Sodor	8-10 Orang	<ul style="list-style-type: none"> Bidang (alas) yang terdiri dari min. 6 kotak (2 menyamping dan 3 berderet) dimana setiap kotak memiliki ukuran $\pm 3 \times 3 \text{m}$ 
Lompat Tali	3-6 Orang	<ul style="list-style-type: none"> Karet yang dirangkai sepanjang $\pm 2-3 \text{m}$
Bebentengan	16-30 Orang	<ul style="list-style-type: none"> Bidang (alas) dengan dimensi yang sama dengan lapangan voli, yaitu : Panjang 18m dan lebar 9m 
Gundu/Kelereng	2-7 Orang	<ul style="list-style-type: none"> Kelereng
Petak Umpet	5-10 Orang	-
Engklek	2-6 Orang	 <ul style="list-style-type: none"> Petak untuk bermain memiliki dimensi yang bervariasi seperti 40x40cm, 40x60cm hingga 60x60cm
Ular Naga Panjangnya	5-10 Orang	-
Boi-boian	6-10 Orang	<ul style="list-style-type: none"> Pecahan Genting/Batu Bola

Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018

2.1.4. Manfaat Permainan Generasi 90-an

Tabel 2.3. Manfaat Permainan Generasi 90an

No.	Nama Permainan	Manfaat
1.	Gobak Sodor	Melatih ketangkasan, kepemimpinan, kerjasama, strategi, kejujuran, kedisiplinan
2.	Lompat Tali	Melatih ketangkasan, kedisiplinan
3.	Bebentengan	Melatih ketangkasan, kerjasama, strategi, kejujuran, kedisiplinan
4.	Gundu/Kelereng	Melatih kejujuran, strategi, kedisiplinan
5.	Petak Umpet	Melatih ketangkasan, kedisiplinan, kejujuran
6.	Engklek	Melatih ketangkasan, kedisiplinan, kejujuran
7.	Ular Naga	Melatih ketangkasan, kerjasama, kedisiplinan
8.	Boi-boian	Melatih ketangkasan, kepemimpinan, strategi, kerjasama, kedisiplinan, kejujuran
9.	Congklak	Melatih strategi, kejujuran
10.	Bola Bekel	Melatih ketangkasan, kejujuran
11.	Ular Tangga	Melatih strategi, kejujuran, kedisiplinan
12.	Cublak – cublak suweng	Melatih kerjasama, strategi
13.	Monopoli	Melatih strategi, kejujuran, kedisiplinan

Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2018

2.2. TINJAUAN UMUM *NINETIES PLAY CENTRE*

2.2.1. Pengertian *Nineties Play Centre*

Play Centre memiliki arti sebuah tempat terbuka maupun tertutup yang terpisah dari lembaga pendidikan dimana anak – anak dapat melakukan aktivitas bermain namun tetap berada dalam pengawasan orang dewasa⁴. *Play centre* merupakan area bermain yang menawarkan berbagai – macam permainan sebagai bentuk pelayanan terhadap kelompok umur yang berbeda bagi para penggunanya. Penambahan kata “*nineties*” merujuk pada sebuah tema permainan era 90-an yang

⁴ Oxford Dictionary Press 2018, Definition of play centre, (https://en.oxforddictionaries.com/definition/play_centre)

diangkat dalam rancangan sehingga aktivitas bermain yang terjadi di dalam bangunan bertemakan permainan pada masa transisi perubahan gaya hidup di era 90-an yang masih mengandung unsur tradisional dan juga unsur modern yang memiliki tujuan utama sebagai bentuk pembelajaran bagi anak – anak untuk mencapai perkembangan yang utuh dalam segi keterampilan, kesopanan, ketangkasan serta sebagai alat penting untuk bersosialisasi secara langsung dengan anggota kelompok sosialnya dalam hidup bermasyarakat serta sebagai tempat bernostalgia bagi kaum dewasa.

2.2.2. Tujuan *Play Centre*

Berdasarkan penjelasan fungsi *play centre* diatas dapat disimpulkan tujuan dari *play centre*, adalah sebagai berikut :

- Sebagai sarana edukasi
- Sebagai sarana rekreasi
- Sebagai tempat/ wadah yang dapat membantu anak untuk mencapai perkembangan yang utuh didalam dirinya, baik dalam segi fisik, moral, sosial, intelektual, maupun emosional dari anak tersebut
- Sebagai tempat/ wadah mengenalkan kepada anak akan pentingnya budaya, nilai-nilai serta norma - norma dalam bermasyarakat melalui kegiatan bermain.
- Menumbuh kembangkan kreativitas, kepercayaan diri serta kepekaan pada lingkungan sekitar

2.2.3. Program *Play Centre*

Play Centre adalah salah satu bentuk *recreation centre* yang berfungsi sebagai fasilitas publik yang digunakan untuk menjalankan program kegiatan edukasi dan rekreasi, namun yang menjadi pembeda dengan *recreation centre* adalah pelayanan yang diajukan oleh *play centre* merupakan pelayanan yang lebih spesifik yaitu di dalam bidang permainan atau kegiatan bermain yang memberikan nilai edukasi dan rekreasi sehingga kegiatan utama akan lebih terfokus pada kelompok usia tertentu. Meskipun demikian kegiatan yang terjadi dalam *play*

centre dapat mengikuti acuan yang digunakan dalam *recreation centre* yang mana terbagi menjadi lima komponen utama yang saling berhubungan antara satu dengan lainnya. Bentuk dari program tersebut dapat diklasifikasikan sebagai berikut⁵ :

1. *Social*

Dengan cara mendorong hubungan interpersonal dan interaksi

2. *Cultural*

Dengan cara mengembangkan kesadaran dan apresiasi terhadap berbagai warisan budaya dan peradaban

3. *Educational*

Dengan cara memberikan pelajaran keterampilan sertakemampuan baru dan mengembangkan keterampilan yang sudah dimiliki.

4. *Amusive*

Dengan cara memberikan kenyamanan dan relaksasi.

5. *Service*

Dengan cara memberikan pelayanan kepada individu, masyarakat, populasi khusus dan lain sebagainya.

2.2.4. Sasaran Kegiatan *Play Centre*

Sama halnya dengan sasaran kegiatan yang terjadi pada *recreation centre*. Sasaran kegiatan yang terjadi didalam *play centre* juga menawarkan lima kategori utama, namun karena *play center* bersifat lebih spesifik maka cakupan sasaran kegiatannya lebih kecil jika dibandingkan dengan *recreation center* meskipun demikian kegiatan – kegiatan yang bersifat spontan dan tanpa direncanakan dengan kegiatan lainnya yang terjadi dalam kurun waktu yang sama akan tetap menjadi fokus utama dalam perancangan. Berikut adalah lima kategori utama yang dimiliki oleh *play centre* beserta penjelasannya⁶ :

1. ***Large Group Activities***

Jika pada *recreation centre* ukuran kelompok pada *large group activities* bervariasi dari 200 sampai 500 orang yang termasuk dalam susunan kegiatan

⁵ Garrett, Lee S 1976, *Design Guide Recreation Center*, OCE Publications Depot, Washington DC.

⁶ Garrett, Lee S 1976, *Design Guide Recreation Center*, OCE Publications Depot, Washington DC.

briefing, seminar, hingga pameran dan lain sebagainya. Kegiatan *large group activities* yang terjadi dalam *play centre* hanya terdiri dari 6 sampai 30 orang untuk permainan - permainan seperti bebentengan, galah santang, dan lain sebagainya. Semua aktivitas ini dapat terjadi setiap hari dengan berbagai ukuran kelompok yang dapat dilakukan didalam (*indoor*) maupun diluar ruangan (*outdoor*).

2. *Small Group Activities*

Aktivitas yang dapat muncul tanpa direncanakan seperti membaca, menulis, dan bercakap-cakap, maupun kegiatan yang merupakan program yang ditawarkan, seperti permainan kartu, monopoly, ular tangga dan lain sebagainya. Ukuran kelompok pada *small group activities* sangat bervariasi dari 1 sampai 6 orang. Sama halnya dengan *large group activities* semua aktivitas ini dapat terjadi setiap hari dengan berbagai ukuran kelompok.

3. *Refreshment Activities*

Aktivitas yang terjadi pada sarana publik sebagai sebuah bentuk pelayanan pengunjung yang memiliki variasi yang berbeda – beda yang disesuaikan dengan letak maupun ukurannya. Kegiatan ini berfungsi untuk pengunjung umum yang dikontrol oleh pengelola. Disediakan pada pusat rekreasi yang lebih kecil yang umumnya hanya terdiri dari layanan mesin penjual otomatis (*vending machine*). Namun pada pusat rekreasi yang lebih besar, makanan disiapkan dan disajikan oleh staff pengelola untuk dikonsumsi oleh para pengunjung bangunan. Pada *Play Centre* fasilitas pelayanan ini dapat digunakan sebagai ruang tunggu ataupun ruang bersantai yang dapat digunakan oleh para orangtua ketika menunggu anak-anaknya yang sedang bermain.

4. *Transition Activities*

Aktivitas ini melibatkan alur masuk hingga alur meninggalkan bangunan. Meskipun kegiatan ini dihasilkan secara individual dan terjadi secara spontan, kegiatan ini sangat penting dalam merencanakan dan merancang sarana untuk mencapai efektivitas yang maksimum. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan partisipasi dan kesadaran pengunjung terhadap berbagai aktivitas yang ditawarkan.

5. *Administrative Activities*

Aktivitas ini terdiri dari kegiatan administratif terjadi setiap hari selama rentang waktu bangunan beroperasi dan melibatkan 2-5 orang, yang pada umumnya terdiri dari staff pengelola, baik full-time, paruh waktu, atau sukarelawan.

6. *Service Activities*

Aktivitas yang terdiri dari pemeliharaan fisik bangunan serta untuk keberlangsungan beberapa kegiatan yang terjadi di dalam *play centre*. Kegiatan ini terdiri dari menyampaikan pasokan kebutuhan seperti makanan/ minuman dan peralatan bermain, pembuangan sampah, pemeliharaan utilitas, parkir, pemeliharaan lanskap serta kegiatan lainnya.

2.2.5. Prinsip Perancangan dalam *Play Centre*

Ruang bermain seharusnya dapat menjadi sarana yang dapat memberikan nilai rekreasi sekaligus nilai edukasi bagi anak-anak. Untuk menciptakan kualitas tersebut terdapat 4 prinsip perancangan pada ruang bermain yang perlu diperhatikan, diantaranya adalah sebagai berikut⁷ :

- Melakukan upaya pengolahan aktif pada objek, material, maupun peralatan bermain yang dapat mengarahkan anak - anak pada penemuan pengetahuan yang baru
- Memasukkan pembelajaran aktif yang dilakukan dengan bermain spontan dalam urutan perkembangan anak – anak yang merupakan sebuah strategi pembelajaran yang sangat efektif
- Bahasa, permainan, citra, simbolisasi, proses *trial and error* dapat membantu anak dalam mentransformasikan persepsi menuju konsep.
- Mendorong anak agar mandiri dalam membuat bentuk lompatan persepsi menjadi konsep melalui permainan yang terstruktur dengan anak - anak lainnya maupun permainan individual.

⁷ Kishigami, H 1988, Design Ideas for Pre-School Centres and Play Space, Unesco Principal Regional Office for Asia and the Pacific, Thailand.

Bayangkan adanya ruang bermain yang selalu dicari oleh anak - anak, dapat memberikan kenyamanan, memberikan keinginan untuk kembali serta dapat memberikan kenangan kepada mereka selama bertahun-tahun. Hal tersebut kemudian menjadi perbincangan dalam konferensi desain yang dilakukan oleh API (*Association of Play Industries*) yang kemudian mendorong lahirnya 10 prinsip dasar pendekatan dalam perancangan ruang bermain dengan rincian sebagai berikut⁸ :

- Ruang bermain yang di rancang untuk dapat meningkatkan manfaatnya
- Ruang bermain yang ada pada sebuah lokasi yang sangat strategis
- Ruang bermain yang berdekatan dengan alam
- Ruang bermain dimana anak - anak dapat bermain dengan cara yang berbeda
- Ruang bermain dimana anak - anak dapat bermain bersama dengan anak - anak yang memiliki keterbatasan fisik
- Ruang bermain yang dicintai oleh komunitas/lingkungannya
- Ruang bermain dimana anak - anak dari berbagai usia dapat bermain bersama
- Ruang bermain dimana anak - anak dapat meregangkan dan menantang diri mereka dalam segala hal
- Ruang bermain yang dirawat untuk mempertahankan nilai - nilai dalam bermain dan kelestarian lingkungan
- Ruang bermain yang dapat berkembang bersamaan dengan tumbuh kembang anak - anak

Seluruh prinsip tersebut kemudian dikemas dalam satu aturan emas dimana ruang bermain yang sukses adalah ruang yang memiliki tempat tersendiri, dirancang khusus untuk lokasinya, dan diolah sedemikian rupa untuk menyediakan berbagai macam kemungkinan yang berkaitan dengan fungsinya.

2.2.6. Jenis *Play Centre*

Pada buku Garrett, Lee S (1976), Pengadaan “*Centre*” dibagi menjadi 3 kriteria, yaitu 12.700SF, 19.800SF dan 27.800SF. Pembagian ini dilakukan

⁸API (Association of Play Industries) 2009, *Terchincal Guidance relating to Playground Layout & Design*, Federation House, England.

berdasarkan kapasitas yang dapat tertampung pada “centre” atau bangunan, dimana setiap kriteria tersebut memiliki kebutuhan yang berbeda – beda yang harus dipenuhi. Berikut adalah penjelasannya :

Tabel 2.4. Jenis *Play Centre* Serta Kapasitas dan Luasan yang Diperlukan

Jenis <i>Play Centre</i>	Kapasitas <i>Play Centre</i> (<i>Person</i>)	Luasan Min. (m²)
12.700SF	501 - 2000	8.093m ²
19.800SF	2001 - 4000	11.128m ²
27.800SF	4001 - 5000	13.152m ²

Sumber : *Garrett, Lee S 1976, Design Guide Recreation Center, OCE Publications Depot, Washington, DC*

Tabel 2.5. Jenis *Play Centre* Serta Kebutuhan Ruang Parkir

Jenis <i>Play Centre</i>	Kebutuhan Parkir (Mobil)	Luasan Min. (m²)
12.700SF	40	1.170m ²
19.800SF	80	2.341m ²
27.800SF	100	2.926m ²

Sumber : *Garrett, Lee S 1976, Design Guide Recreation Center, OCE Publications Depot, Washington, DC*

2.2.7. Standar Perancangan *Play Centre*

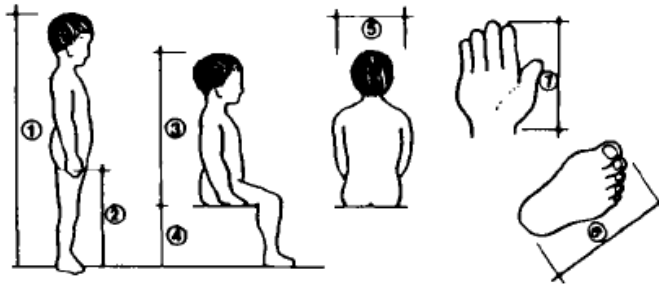
Terdapat beberapa standar yang perlu diperhatikan dalam perancangan *play centre* dan standar – standar ini pada umumnya terfokus pada aspek keselamatan yang berkaitan dengan perbedaan ketinggian pada rancangan. Jika dilihat dari aspek keselamatan, adanya perbedaan ketinggian pada rancangan memang meningkatkan resiko terjadinya kecelakaan/ cedera pada anak, namun tujuan dari adanya perbedaan ketinggian pada rancangan adalah memberikan anak – anak sebuah peluang untuk mengatur dan menganalisa sebuah resiko sebagai bentuk pembelajaran tanggung jawab dalam merawat dirinya sendiri. Itulah mengapa resiko tersebut harus dapat terlihat dengan mudah bagi mereka, selain itu rancangan

juga memiliki kewajiban untuk meminimalisir dampak yang dihasilkan jika mereka gagal menganalisa resiko yang akan terjadi. Berikut adalah standar – standar perancangan *Play Centre* yang perlu diperhatikan :

1. Antropometri anak – anak

Gambar 2.15. Standar Antropometri Anak – Anak Usia 3-6 Tahun

Year	month	1	2	3	4	5	6	7
3	6–12	97	40	56	24	25	11	15
4	0–6	101	41	57	25	25	12	16
4	6–12	105	44	60	26	26	12	16
5	0–6	107	45	61	27	27	12	17
5	6–12	109	46	62	28	27	13	17
6	0–6	113	48	64	29	28	13	18



Suggested design dimensions for three to six year olds (in cm)

These should be used to provide child-scaled environments which encourage children to do things by themselves.

Sumber : *Kishigami, H 1988, Design Ideas for Pre-School Centres and Play Space, Unesco Principal Regional Office for Asia and the Pacific, Thailand (h. 3)*

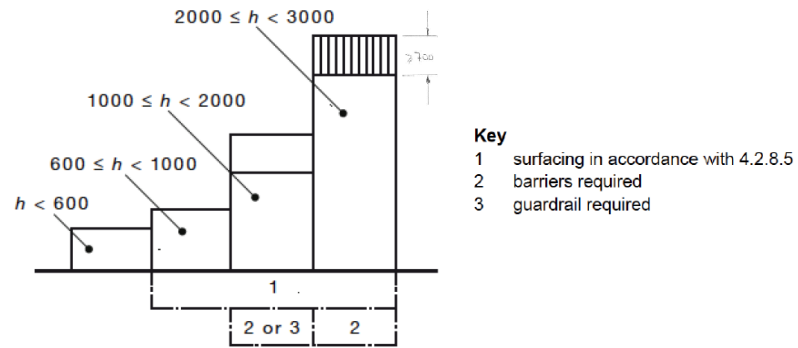
Antropometri anak – anak sangat diperlukan untuk mengatur dimensi standar keamanan yang perlu diaplikasikan pada area bermain anak. Jika dilihat dari gambar 2.15. standar keselamatan lebih difokuskan pada anak usia 3-6 tahun karena masih terdapat kesulitan pada diri anak untuk menganalisa sebuah resiko yang akan terjadi atas tindakannya kepada dirinya sendiri maupun pada anak – anak disekitarnya.

area per child (m ²)	THAILAND	JAPAN		CHINA
	(40 children) 1 room	(40 children)	(360 children)	from various provinces
Indoor	1.85	4.50	2.83	3.50 – 6.00
Outdoor	5.00	7.80	2.30	3.50 – 12.00

Gambar 2.16. Standar Kebutuhan Ruang Indoor dan Outdoor untuk Anak

Sumber : *Kishigami, H 1988, Design Ideas for Pre-School Centres and Play Space, Unesco Principal Regional Office for Asia and the Pacific, Thailand (h. 3)*

2. Pengaman

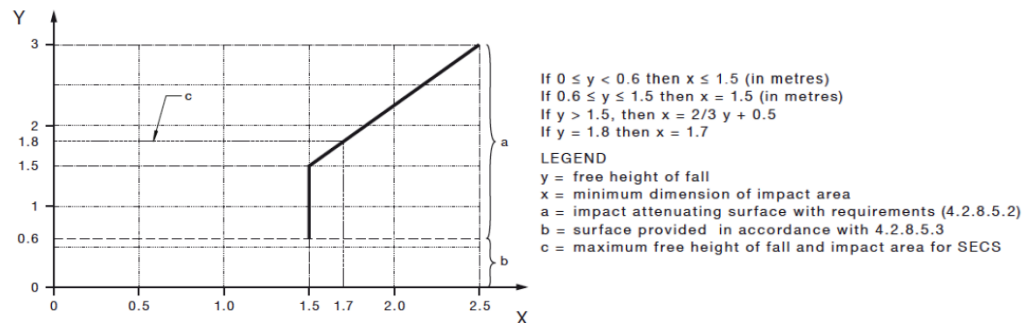


Gambar 2.17. Standar Kebutuhan Pengaman dalam Perbedaan Ketinggian

Sumber : Eager, D, 2014. *The New Playground Standard AS 4685:2014*, University of Technology Sydney, Australia

3. Impact Area

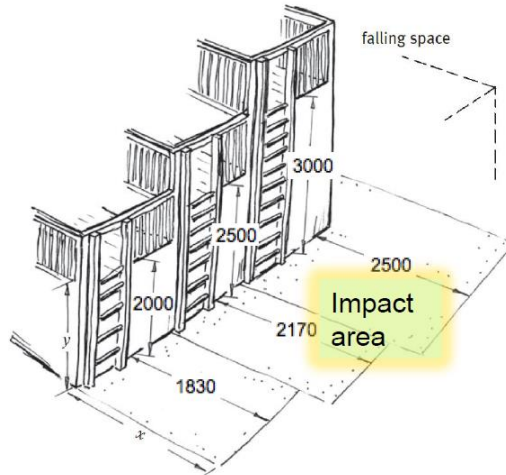
Selain diperlukan adanya pengaman, adanya perbedaan ketinggian pada rancangan tempat bermain juga membuat perancang perlu memberikan area benturan (*Impact Area*). Pemberian/penyediaan area benturan (*Impact area*) pada tempat bermain tersebut diciptakan sebagai bentuk pencegahan/antisipasi jika pengaman dalam perbedaan ketinggian yang sudah diaplikasikan pada tempat bermain gagal mencegah bahaya yang terjadi. Adapun ketentuan penyediaan area benturan dapat diketahui berdasarkan perhitungan yang sudah ditentukan yaitu dengan cara sebagai berikut⁹ :



Gambar 2.18. Diagram untuk Mengetahui Kebutuhan *Impact Area*

Sumber : Eager, D, 2014. *The New Playground Standard AS 4685:2014*, University of Technology Sydney, Australia

⁹ Eager, D 2014, *The New Playground Standard AS 4685:2014*, University of Technology Sydney, Australia



Gambar 2.19. Standar *Impact Area*

Sumber : Eager, D 2014, *The New Playground Standard AS 4685:2014*, University of Technology Sydney, Australia

4. Material Permukaan

Hal yang menjadi perhatian dalam terciptanya aspek keselamatan pada tempat bermain selanjutnya adalah material permukaan. Material permukaan menjadi sebuah pertimbangan yang cukup penting yang dapat dikatakan sebagai kunci untuk menciptakan aspek keselamatan pada tempat bermain. Salah satu contohnya adalah dengan memilih material permukaan yang memiliki daya serap benturan yang baik pada area benturan (*Impact Area*) untuk mengurangi atau meminimalisir dampak cedera yang akan diterima oleh penggunanya.

Beberapa material permukaan yang dapat digunakan pada tempat bermain adalah sebagai berikut¹⁰ :

Tabel 2.6. Kekurangan dan Kelebihan Material Permukaan

Material Permukaan	Kelebihan	Kekurangan
<p><i>Grass</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Mudah didapatkan • Ramah lingkungan • Lebih baik untuk drainase tergantung pada jenis dan kondisi tanah 	<ul style="list-style-type: none"> • Sangat rentan dengan erosi dan kekeringan • Diperlukan perawatan rutin • Daya serap yang bervariasi tergantung pada jenis dan kondisi tanah • Pada suatu kondisi mungkin memiliki masalah dengan material yang dapat naik ke atas permukaan
<p><i>Play Bark</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjadi bentuk sumber daya berkelanjutan • Daya serap yang sangat baik • Pemeriksaan pondasi yang mudah • Bagus untuk drainase 	<ul style="list-style-type: none"> • Biaya perawatan yang tinggi • Material dapat menjadi kotor • Sulitnya akses untuk kursi roda • Bentuk visual material yang buruk • Membutuhkan lapisan dibawahnya dan juga penahan pada tiap sisinya berpotensi menghambat drainase
<p><i>Play Wood Chips</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak mudah kotor • Akses untuk kursi roda lebih mudah • Bagus untuk drainase 	<ul style="list-style-type: none"> • Biaya perawatan lebih rendah dari <i>Play Bark</i> • Bentuk visual material yang buruk • Memiliki kemungkinan material dapat berubah menjadi serpihan – serpihan kayu

¹⁰ Shackell, A, Butler, N, Doyle, P & Ball, D 2008, *Design for Play: A guide to creating successful play spaces*, DCSF Publication, Nottingham.

<p><i>Play Sand</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Daya serap benturan yang baik • Bisa menjadi bentuk sumber daya berkelanjutan • Bagus untuk drainase 	<ul style="list-style-type: none"> • Biaya Pemeliharaan yang tinggi (Perlu mengisi ulang) • Memiliki visual yang buruk • Daya serap benturan dapat berkurang ketika basah • Cukup sulit diakses oleh kursi roda
<p><i>Grit</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat bekerja dengan baik jika digunakan bersama dengan pasir sebagai tekstur yang kontras 	<ul style="list-style-type: none"> • Biaya pemeliharaan cukup tinggi • Pengaplikasiannya perlu diperhatikan agar material tidak dapat bersatu menjadi bentuk yang solid
<p><i>Pea Shingle</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Daya serap benturan yang sangat baik • Pemeriksaan permukaan yang mudah • Bagus untuk drainase 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak – anak dapat melempar material • Sulit diakses oleh kursi roda • Visual material yang buruk • Permukaan dapat terekspos dengan mudah
<p><i>Wet – pour</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Biaya perawatan yang rendah • Tahan dipakai dalam penggunaan sehari – hari • Bagus untuk akses kursi roda • Dapat digunakan pada permukaan yang tidak datar • Umur yang panjang • Dapat digunakan sebagai daya tarik untuk bermain dengan menggunakan warna – warna yang berbeda 	<ul style="list-style-type: none"> • Sulit untuk melakukan pengecekan pada permukaan dasar • Daya serap yang kurang baik walaupun material pada umumnya berpori • Biaya pemasangan yang cukup tinggi • Potensi luka bakar bagi pengguna ketika terjadi gesekan

<p><i>Rubber Tiles</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Tahan dipakai dalam penggunaan sehari – hari • Bagus untuk akses kursi roda • Dapat digunakan sebagai daya tarik untuk bermain dengan menggunakan warna – warna yang berbeda 	<ul style="list-style-type: none"> • Sulitnya melakukan pengecekan permukaan dasar walaupun lebih mudah jika dibandingkan dengan material <i>wet-pour</i> • Berpotensi kerusakan parah pada material ketika tidak memperhitungkan peletakannya
<p><i>Grass Mats</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Bagus untuk drainase • Dapat terintegrasi dengan baik dengan lingkungan sekitarnya terutama rumput • Cocok untuk digunakan pada area datar maupun miring • Mudah diperbaiki 	<ul style="list-style-type: none"> • Sulit untuk melakukan pengecekan pada permukaan dasar • Rumput tidak akan tumbuh secara merata yang mengakibatkan visualnya terkesan kurang rapih • Beberapa produk berbiaya rendah memiliki tingkat ketahanan api yang cukup lemah
<p><i>Play Mats</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Daya serap benturan yang sangat baik • Mudah diangkat dan ditata ulang di tempat lain jika perlu • Dapat digunakan sebagai daya tarik untuk bermain dengan menggunakan warna – warna yang berbeda • Mudah diperbaiki 	<ul style="list-style-type: none"> • Sulit untuk melakukan pengecekan pada permukaan dasar • Berpotensi terjadinya kerusakan parah pada material
<p><i>Artificial Grass</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menciptakan kesan rumput pada area tertentu yang tidak memungkinkan tumbuhnya rumput alami 	<ul style="list-style-type: none"> • Sulit untuk melakukan pengecekan pada permukaan dasar • Biaya pemasangan dan perawatan yang mahal

Sumber : Shackell, A, Butler, Doyle, P.N & Ball, D 2008, *Design for Play: A guide to creating successful play spaces*, DCSF Publication, Nottingham. (hh. 86-87).

2.2.8. Kebutuhan Ruang *Play Centre*

Adanya sasaran kegiatan *Play Center* yang mengacu pada buku Garrett, Lee S, 1976. *Design Guide Recreation Center* serta dengan diketahuinya prinsip perancangan *Play Center* yang kemudian dikaitkan dengan permainan era 90-an maka kemudian didapatkanlah kebutuhan ruang sebagai berikut :

Tabel 2.7. Kebutuhan Ruang *Nineties Play Center*

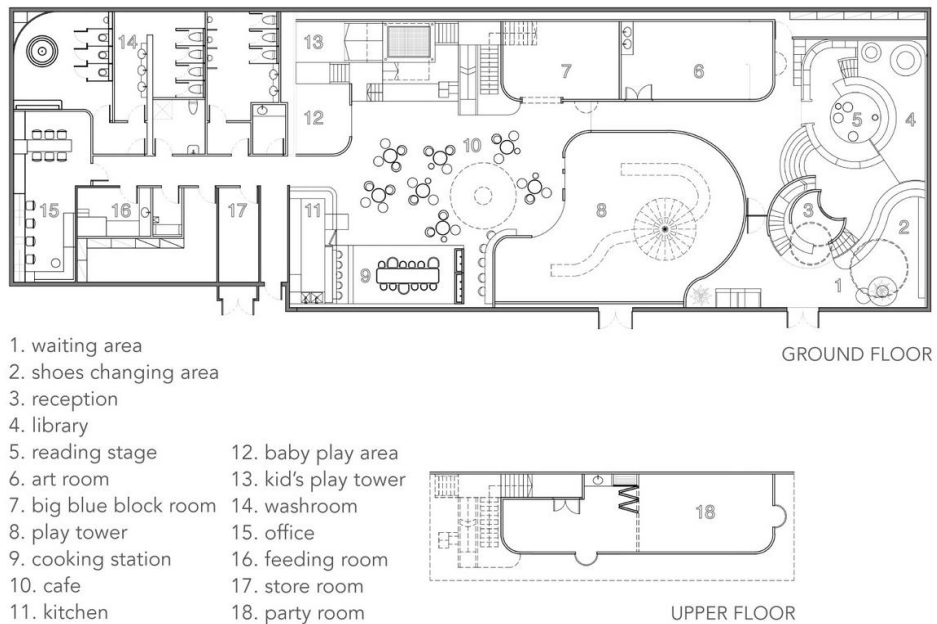
No	Jenis Aktivitas Permainan	Keterangan	Kebutuhan Ruang
1	<i>Large Group Play Activities</i>	Tempat/ruang yang dapat digunakan untuk kegiatan bermain dengan jumlah 6 hingga 30 orang, ataupun tempat/ruang yang membutuhkan adanya keterlibatan dengan lingkungan luar (<i>outdoor environment</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Outdoor Playground
2	<i>Small Group Play Activities</i>	Tempat/ruang yang dapat digunakan untuk kegiatan bermain dengan jumlah 1 hingga 6 orang yang mengharuskan terjadi pada lingkungan dalam (<i>indoor environment</i>) dan tidak begitu membutuhkan adanya keterlibatan dengan lingkungan luar	<ul style="list-style-type: none"> • Indoor Playground • Ruang Baca
3	<i>Refreshment Activities</i>	Ruang yang menawarkan kegiatan - kegiatan yang dapat memberikan penyegaran bagi para penggunanya setelah beraktivitas	<ul style="list-style-type: none"> • Cafe • R. Santai • Kantin • Kafetaria
4	<i>Transition Activities</i>	Berfungsi sebagai pengatur alur sirkulasi bangunan untuk memaksimalkan fungsinya	<ul style="list-style-type: none"> • Lobby • Koridor
5	<i>Administrative Activities</i>	Ruang yang digunakan untuk mengontrol atau mengatur kegiatan / program yang dijalankan	<ul style="list-style-type: none"> • R. Administrasi • R. Informasi • Office

6	<i>Service Activities</i>	Ruang yang menunjang kegiatan / program yang dijalankan, hal ini mencakup pelayanan dan pemeliharaan fisik bangunan	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang P3K • Toilet • R. ME • R. Parkir • Loading Dock • R. Pompa
---	---------------------------	---	---

Sumber : *Garrett, Lee S 1976, Design Guide Recreation Center, OCE Publications Depot, Washington, DC, Diolah kembali oleh penulis, 2018*

2.3. TINJAUAN OBJEK SEJENIS

2.3.1. NUBO Play Centre



Gambar 2.20. Denah NUBO Play Centre

Sumber : <https://www.archdaily.com/872595/nubo-pal-design> (Diakses Maret 2018)

Arsitek : PAL Design

Lokasi : Sydney, Australia

Area : 768.0 m²

Tahun : 2017

Dibangun sebagai pusat bermain yang memiliki tujuan utama yaitu merangsang dan mendorong pembelajaran, eksplorasi, imajinasi tanpa batas bagi anak -anak. Pada sarana ini anak - anak menjadi fokus utama yang dihormati namun selalu dirangsang, sementara orangtua didorong untuk ikut terlibat dan berinteraksi dengan mereka.

Ruang pusatnya berfungsi untuk meningkatkan rasa ingin tahu anak - anak dengan menekankan konsep 'Pure Play' dimana fasilitas - fasilitas yang terdapat pada bangunan dirancang dengan cermat dan fleksibel untuk anak usia dua sampai delapan tahun, sehingga sangat cocok untuk anak - anak dalam berbagai tahap pembelajaran. Hal ini diwujudkan oleh sang arsitek dengan memperhatikan aspek keamanan dalam menjelajahi keseluruhan ruang dengan cara menggunakan pendekatan minimalis pada keseluruhan desain untuk menghilangkan perabotan dan peralatan yang tidak perlu, sehingga mereka dapat menciptakan permainan mereka sendiri.



Gambar 2.21. Interaksi Anak dan Orangtua

Sumber : <https://www.archdaily.com/872595/nubo-pal-design> (Diakses Maret 2018)



Gambar 2.22. Fasilitas Bermain dan Membaca NUBO Play Centre

Sumber : <https://www.archdaily.com/872595/nubo-pal-design> (Diakses Maret 2018)

Konsep 'Pure Play' yang ditawarkan oleh NUBO terdapat pada setiap ruang dan kegiatan termasuk perpustakaan anak-anak yang luas, sebuah bangunan dan ruangan yang penuh dengan Big Blue Block, MagFormers, Lego Wedo 2.0 dan Kaleido Gears sebuah kafe di mana anak-anak dapat membuat berbagai hidangan

sehat. Selain itu terdapat juga sebuah zona untuk bermain aktif yang dilengkapi dengan kesempatan anak – anak untuk meluncur, memanjat dan bersembunyi.



Gambar 2.23. Fasilitas Bermain Aktif dan Cafétaria NUBO *Play Centre*

Sumber : <https://www.archdaily.com/872595/nubo-pal-design> (Diakses Maret 2018)

Pada intinya yang menjadi tujuan utama dalam perancangan pusat bermain ini adalah mengajak orang tua untuk menghabiskan waktu untuk berinteraksi dengan keluarga yang berkualitas. Orang dewasa juga diajak untuk bersantai dan bahkan belajar bersama anak - anak mereka dengan keingintahuan seperti anak kecil. 'Pure Play' berarti sesuatu untuk semua orang di tempat yang dirancang dengan baik untuk dinikmati.

2.3.2. *The Children's Culture House*

Gambar 2.24. *The Children's Culture House*



Sumber : <https://www.archdaily.com/388629/ama-r-children-s-culture-house-dorte-mandrup>

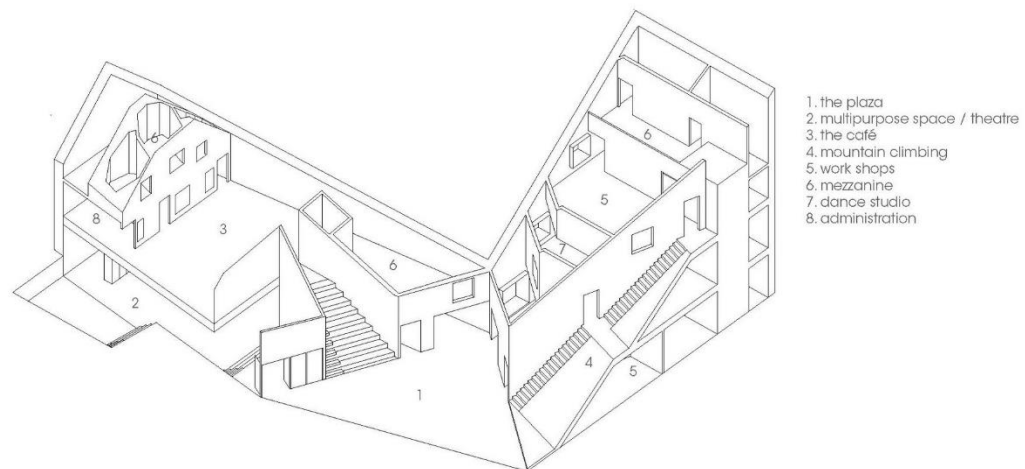
(Diakses Maret 2018)

Arsitek : Dorte Mandrup

Lokasi : København, Denmark

Tahun : 2013

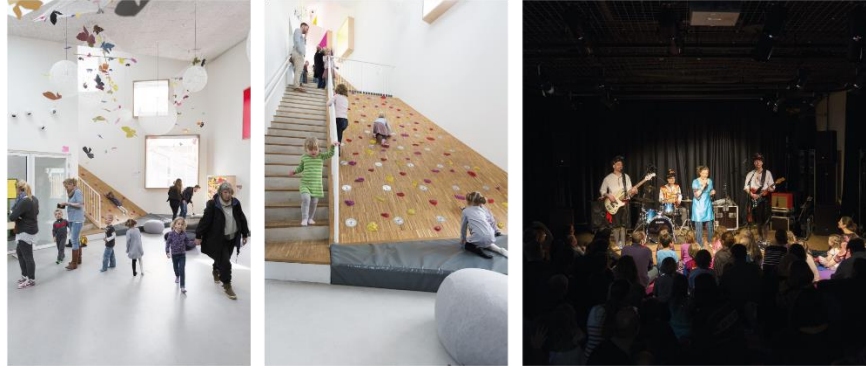
children's centre yang berlokasi di Kopenhagen dengan nama *The Children's Culture House* menjadi sebuah mediasi dari berbagai skala bangunan yang berdekatan yang dilakukan dengan cara ekstrusi dan memotong bentuk fasad bangunan. Bangunan ini dirancang dengan cara menyambungkan garis - garis dari bangunan eksisting sehingga memberikan kesan saling bertemu antara satu bangunan dengan yang lainnya. Sebuah konsep perancangan tersebut juga membuat bangunan ini terkesan tidak memiliki "awal" dan "akhir" seperti bangunan - bangunan pada umumnya. Selain itu adanya fasad bangunan yang di rendahkan dilakukan oleh sang arsitek untuk memberikan sinar matahari yang maksimum bagi halaman sekitarnya.



Gambar 2.25. Isometri *The Children's Culture House*

Sumber : <https://www.archdaily.com/388629/ama-r-children-s-culture-house-dorte-mandrup>
(Diakses Maret 2018)

Semua ruang interior yang dimiliki oleh *The Children's Culture House* dirancang untuk memberikan keterhubungan secara visual dan terikat bersama dengan cara menggunakan sirkulasi yang dinamis. Sebagai *children's centre*, bangunan ini dirancang untuk memberikan nilai edukasi dan rekreasi baik melalui program-program yang ditawarkan maupun dalam segi arsitektural yang ditujukan untuk anak-anak dengan rentang usia 2 -18 tahun.



Gambar 2.26. Aktivitas dalam *The Children's Culture House*

Sumber : <https://www.archdaily.com/388629/ama-r-children-s-culture-house-dorte-mandrup>
(Diakses Maret 2018)

Anak - anak tidak pernah membatasi diri pada satu benda atau ruang tertentu; mereka memimpikan cerita - cerita yang rumit dan petualangan yang terjadi secara bersamaan sehingga dapat dikatakan yang mereka inginkan adalah taman bermain yang ideal bukan ruang - ruang yang dirancang dengan sempurna". Sebuah gagasan inilah yang kemudian diaplikasikan oleh sang arsitek dengan cara mengkombinasikan ruang terbuka, memberikan sifat ruang yang multifungsi dibandingkan ruang yang lebih terstruktur dan tertutup untuk kelompok - kelompok kecil.

Seluruh keputusan tersebut membuat bangunan ini dapat memberikan kesempatan untuk beragam penggunaan serta dapat mengakomodasi kebutuhan pengguna yang dapat berubah pada waktu tertentu. Ruang - ruang yang fleksibel dan juga furnitur serbaguna yang dimiliki bangunan ini telah terbukti dapat meningkatkan kreativitas anak serta memberikan kesempatan bagi mereka untuk berpartisipasi secara aktif pada program yang berlangsung didalam bangunan.

2.3.3. Kesimpulan Objek Sejenis

Tabel 2.8. Studi Komparasi

Indikator	Preseden		Analisis
	NUBO Play Centre	The Children's Culture House	
Fasilitas	<ul style="list-style-type: none"> • R. Bermain • Café/R.Makan • Perpustakaan • R.Baca • R.Seni • R. Serbaguna • R.P3K • R.Penyimpanan 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Bermain • Café/R. Makan • R.Workshop • R. Seni • R. Serbaguna 	<ul style="list-style-type: none"> • R. Bermain • Café/R. Makan • Perpustakaan • R. Baca • R. Serbaguna • R. P3K • R. Penyimpanan
Usia yang Dituju	Usia 2 - 8 Tahun	Usia 2 - 18 Tahun	Program yang ditawarkan oleh bangunan ditujukan untuk usia bermain anak (2-12 Tahun)
Fokus Psikologis	Merangsang dan mendorong pembelajaran, eksplorasi, imajinasi tanpa batas bagi anak-anak serta mendorong orangtua untuk ikut terlibat dan berinteraksi dengan mereka melalui konsep 'Pure Play' yang memiliki arti sesuatu untuk semua orang di tempat yang dirancang dengan baik untuk dinikmati	Menciptakan kombinasi ruang terbuka dan multifungsi yang memiliki keterhubungan secara visual yang dapat meningkatkan kreativitas anak serta mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif didalamnya yang berawal dari gagasan bahwa anak - anak tidak pernah membatasi diri pada satu benda atau ruang tertentu yang dimiliki.	<ul style="list-style-type: none"> • Desain yang dapat mendorong anak untuk berkeksplorasi yang membuat orangtua untuk dapat tetap terlibat • Memberikan keterhubungan baik secara langsung ataupun secara visual yang dapat diperoleh melalui pengaturan sirkulasi dan penataan ruang

Sumber : Hasil Analisis Penulis, 2018

BAB III

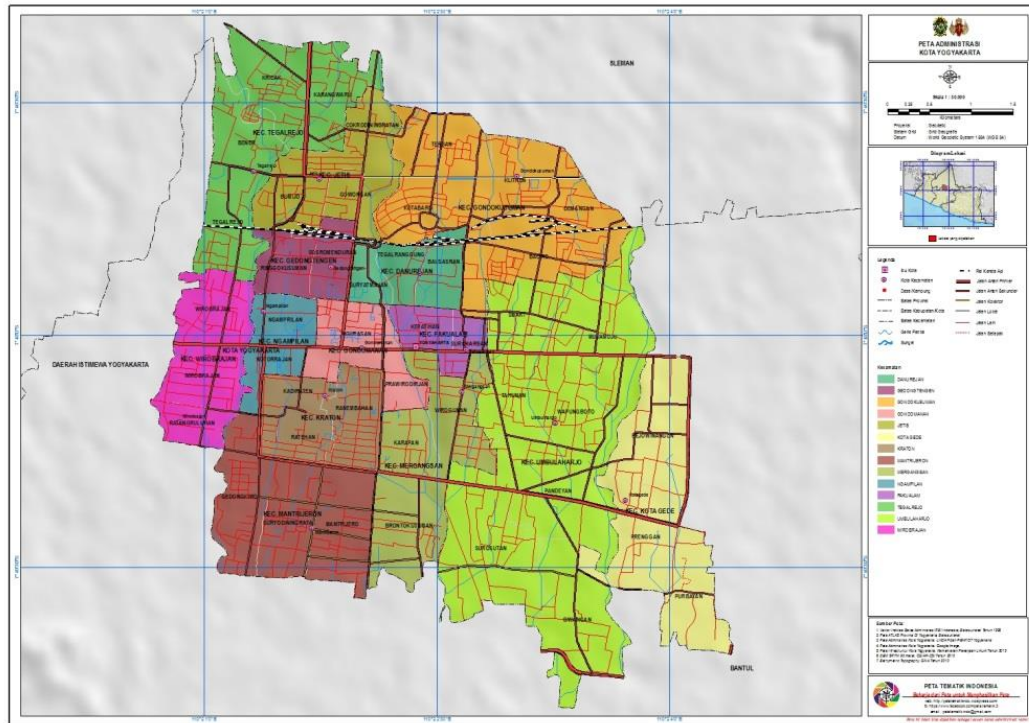
TINJAUAN KOTA YOGYAKARTA

3.1. TINJAUAN UMUM KOTA YOGYAKARTA

3.1.1. Kondisi Administratif

Kota Yogyakarta merupakan Ibukota dari Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Luas wilayah Kota Yogyakarta adalah sekitar atau 32.5 Km² atau 3.250 Ha atau 1,02% dari total keseluruhan luas wilayah Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dengan jarak terjauh dari Utara ke Selatan kurang lebih 7,5 Km dan dari Barat ke Timur kurang lebih 5,6 Km¹¹

Gambar 3.1. Peta Administrasi Kota Yogyakarta



Sumber : *Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Yogyakarta 2010-2029*

Secara Administratif, Kota Yogyakarta terdiri dari 14 Kecamatan, 45 Kelurahan, 616 RW dan 2.525 RT. Kota Yogyakarta memiliki jumlah penduduk sebanyak 417,744 jiwa dengan kepadatan penduduk sebesar 12,854 jiwa/km²¹².

¹¹ BAPPEDA Kota Yogyakarta, 2013

¹² Daerah Istimewa Yogyakarta Dalam Angka, 2017

Tabel 3.1 Kondisi Administrasi Kecamatan Kota Yogyakarta

No	Kecamatan	Luas Area (km ²)	Jumlah Penduduk	Kepadatan Penduduk (jiwa/km ²)	Persentase
1	Mantriheron	2,61	33,103	12,683	8,0
2	Kraton	1,40	17,564	12,546	4,3
3	Mergangsan	2,31	30.475	13,193	7,1
4	Umbulharjo	8,12	88,667	10,920	25,0
5	Kotagede	3,07	36,165	11,780	9,4
6	Gondokusuman	3,97	47,160	11,820	12,2
7	Danurejan	1,10	19,019	17,290	3,4
8	Pakualaman	0,63	9,341	14,827	1,9
9	Gondomanan	1,12	13,603	12,146	3,4
10	Ngampilan	0,82	16,932	20,649	2,5
11	Wirobrajan	1,76	25,831	14,677	5,4
12	Gedongtengen	0,96	18,216	18,975	3,0
13	Jetis	1,72	23,911	14,065	5,3
14	Tegalrejo	2,91	37,757	12,975	9,0
Jumlah		32,50	417,744	12,854	100,00

Sumber : Kota Yogyakarta Dalam Angka 2017

3.1.2. Kondisi Geografis

Secara geografis, Kota Yogyakarta terletak diantara 110°24'19" - 110°28'53" Bujur Timur dan 07°15'24" - 07°49'26" Lintang Selatan. Ibukota Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan satu-satunya daerah tingkat II yang berstatus Kota di samping 4 daerah tingkat II lainnya yang berstatus Kabupaten¹³. Kota Yogyakarta terletak ditengah-tengah Provinsi DIY, dengan pembagian batas - batas wilayah sebagai berikut¹⁴:

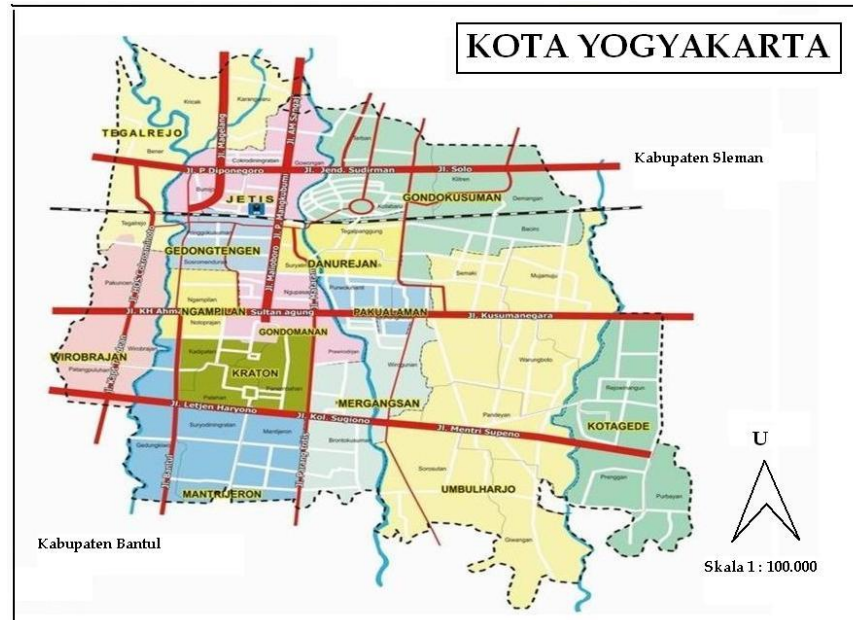
- 1) Utara : Kecamatan Depok dan Kecamatan Mlati, Kabupaten Sleman
- 2) Timur : Kecamatan Depok, Kecamatan Banguntapan, Kabupaten Sleman dan Kabupaten Bantul
- 3) Selatan : Kecamatan Sewon, Kecamatan Banguntapan dan Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul

¹³ Daerah Istimewa Yogyakarta Dalam Angka, 2016

¹⁴ <http://www.jogjakota.go.id>, Maret 2018

- 4) Barat : Kecamatan Gamping, Kabupaten Sleman dan Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul

Gambar 3.2. Peta Kota Yogyakarta



Sumber : <http://www.dppka.jogjaprovo.go.id>, September 2017

Kota Yogyakarta memiliki kemiringan lahan yang relatif datar antara 0% - 2% ke arah selatan serta dialiri oleh 3 buah sungai besar, yang terdiri dari Sungai Winongo di bagian Barat, Sungai Code di bagian tengah dan Sungai Gajahwong di bagian Timur. Wilayah Kota Yogyakarta juga terbagi dalam lima bagian kota dengan pembagian sebagai berikut:

1. Wilayah I

Memiliki ketinggian $\pm 91\text{m}$ - $\pm 117\text{m}$ diatas permukaan laut rata-rata. Kawasan yang termasuk dalam wilayah ini adalah sebagai berikut :

- 1) Sebagian Kecamatan Jetis
- 2) Kecamatan Gedongtengen
- 3) Kecamatan Ngampilan
- 4) Kecamatan Keraton
- 5) Kecamatan Gondomanan

2. Wilayah II

Memiliki ketinggian $\pm 97\text{m}$ - $\pm 114\text{m}$ diatas permukaan laut rata-rata. Kawasan yang termasuk dalam wilayah ini adalah sebagai berikut :

- 1) Kecamatan Tegalrejo
- 2) Sebagian Kecamatan Wirobrajan
3. Wilayah III
Memiliki ketinggian $\pm 102\text{m} - \pm 130\text{m}$ diatas permukaan laut rata-rata. Kawasan yang termasuk dalam wilayah ini adalah sebagai berikut :
 - 1) Kecamatan Gondokusuman
 - 2) Kecamatan Danurejen
 - 3) Kecamatan Pakualaman
 - 4) Sebagian Kecil Kecamatan Umbulharjo
4. Wilayah IV
Memiliki ketinggian $\pm 75\text{m} - \pm 102\text{m}$ diatas permukaan laut rata-rata. Kawasan yang termasuk dalam wilayah ini adalah sebagai berikut :
 - 1) Kecamatan Umbulharjo
 - 2) Kecamatan Kotagede
 - 3) Kecamatan Mergangsan
5. Wilayah V
Memiliki ketinggian $\pm 83\text{m} - \pm 102\text{m}$ diatas permukaan laut rata-rata. Kawasan yang termasuk dalam wilayah ini adalah sebagai berikut :
 - 1) Kecamatan Wirobrajan
 - 2) Kecamatan Mantrijeron
 - 3) Sebagian Kecamatan Gondomanan
 - 4) Sebagian Kecamatan Mergangsan

3.1.3. Kondisi Klimatologis

Kota Yogyakarta memiliki tipe iklim "AM dan AW", curah hujan rata-rata 2.012 mm/thn dengan 119 hari hujan, dengan suhu rata-rata $26,13^{\circ}\text{C}$ dan kelembaban rata-rata sebesar 24,7%. Pada musim kemarau bertiup angin muson tenggara yang bersifat agak kering dengan arah $\pm 90^{\circ}$ hingga 140° dengan kecepatan rata-rata 5-16 knot/jam. Pada musim hujan bertiup angin barat daya dengan arah 220° bersifat basah dan mendatangkan hujan.

3.1.4. Kebijakan dan Peraturan Pemerintah

Pemerintah Kota Yogyakarta telah menetapkan kebijakan berupa peraturan dan regulasi pemanfaatan ruang kota dengan peruntukan lahan yang berbeda-beda pada setiap wilayah di Kota Yogyakarta. Menurut program utama arahan pemanfaatan ruang kota Yogyakarta 2010-2029, lokasi yang digunakan sebagai Pusat Kegiatan Pariwisata yaitu Kecamatan Kraton, Kecamatan Manterijeron, Kecamatan Kotagede, Kecamatan Pakualaman, Kecamatan Gondomanan.

Tabel 3.2. Pembagian Peruntukan Fungsi Lahan Wilayah Kota Yogyakarta

No	Kecamatan	Skala Pelayanan		A	B	C	D	E	F	G	H
		Fungsi	Kewenangan								
1	Kraton	Wisata Budaya/ Sub Pusat Kota	Nasional Provinsi Kota		X		X				X
2	Mantrijeron	Sub Pusat Kota	Kecamatan		X	X					X
3	Mergangsan	Sub Pusat Kota	Kecamatan		X	X					
4	Umbulharjo	Pusat Administrasi Kota	Kota		X	X	X		X	X	
5	Kotagede	Sub Pusat Kota	Kecamatan		X		X	X			X
6	Gondokusuman	Sub Pusat Kota	Kecamatan		X	X	X		X	X	
7	Danurejan	Pusat Kota	Nasional Provinsi Kota	X	X	X			X		
8	Pakualaman	Sub Pusat Kota	Kecamatan		X						X
9	Gondomanan	Pusat Kota	Nasional Provinsi Kota		X	X	X				X
10	Ngampilan	Sub Pusat Kota	Kecamatan		X	X					
11	Gedongtengen	Pusat Kota	Nasional Provinsi Kota		X	X			X		
12	Wirobrajan	Sub Pusat Kota	Kecamatan		X	X	X				
13	Jetis	Sub Pusat Kota	Kecamatan		X	X			X		
14	Tegalrejo	Sub Pusat Kota	Kecamatan		X	X					

Sumber : Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Yogyakarta 2010-2029

Keterangan :

A. Pusat Administrasi Provinsi

B. Pusat Administrasi Kota / Kecamatan

C. Pusat Perdagangan, Jasa dan Pemasaran

D. Pusat Pelayanan Sosial (Kesehatan, Agama, dll.)

E. Pusat Produksi Pengolahan

F. Pusat Perhubungan dan Komunikasi

G. Pusat Pendidikan

H. Pusat Kegiatan Pariwisata

- Merancang ruang bermain di lokasi yang menarik atau memiliki keterkaitan dengan sekitar seperti sekolah, tempat rekreasi, permukiman dan lain sebagainya

3.2.1. Kriteria Pemilihan Tapak

Dengan adanya pertimbangan tersebut, maka didapatkan sebuah kriteria mutlak yang menjadi penilaian dalam penentuan site *Nineties Play Centre* ini terdiri dari :

1) Lokasi

Memiliki kesesuaian lahan dengan rencana tata ruang wilayah Kota Yogyakarta. Selain itu pemilihan lokasi pada jumlah penduduk terbanyak terutama anak - anak diusia balita hingga pra-remaja (0 - 12 Tahun) akan memberikan manfaat yang lebih besar serta memperluas kemungkinan akan banyaknya masyarakat yang akan mengunjungi bangunan.

Tabel 3.3. Jumlah penduduk Usia Bermain di Kota Yogyakarta

Wilayah	Usia			Jumlah Penduduk (Jiwa)
	0-4 Tahun	5-6 Tahun	7-12 Tahun	
Tegalrejo	2.386	1.065	3.315	6.766
Jetis	1.620	813	2.390	4.823
Gondokusuman	2.407	1.119	3.575	7.101
Danurejan	1.234	583	1.907	3.724
Gedongtengen	1.123	536	1.760	3.419
Ngampilan	1.176	513	1.634	3.323
Wirobrajan	1.788	833	2.533	5.154
Mantrijeron	2.169	1.041	3.142	6.352
Kraton	1.256	564	1.800	3.620
Gondomanan	850	416	1.220	2.486
Pakualaman	617	313	926	1.856
Mergangsan	1.960	970	2.878	5.808
Umbulharjo	4.720	2.115	6.488	13.323
Kotagede	2.387	1.006	3.197	6.590

Sumber : <http://kependudukan.jogjaprovo.go.id>, Data Kependudukan Tahun 2017

Berdasarkan data tersebut kecamatan dengan jumlah penduduk usia bermain terbanyak berada pada kecamatan Umbulharjo dengan jumlah total 13.320 Jiwa, yang kemudian dilanjutkan dengan kecamatan Gondokusuman dengan jumlah total 7.101 Jiwa dan Tegalrejo dengan jumlah total 6.766 Jiwa.

2) Kapasitas

Site harus memiliki kemampuan untuk menampung sekurang-kurangnya 5% dari jumlah total anak – anak yang berada di lokasi terpilih. Untuk mempermudah pencarian lokasi site yang dapat memenuhi kriteria kapasitas maka pemilihan site dapat mengikuti acuan berikut :

Tabel 3.4. Jumlah Minimal yang Harus Tertampung

Wilayah	Usia			Jumlah Total (Jiwa)	Jumlah Min. yang Harus Tertampung (Jiwa)
	0-4 Tahun	5-6 Tahun	7-12 Tahun		
Tegalrejo	2386	1065	3315	6766	339
Jetis	1620	813	2390	4823	242
Gondokusuman	2407	1119	3575	7101	355
Danurejan	1234	583	1907	3724	186
Gedongtengen	1123	536	1760	3419	171
Ngampilan	1176	513	1634	3323	166
Wirobrajan	1788	833	2533	5154	258
Mantrijeron	2169	1041	3142	6352	318
Kraton	1256	564	1800	3620	181
Gondomanan	850	416	1220	2486	124
Pakualaman	617	313	926	1856	93
Mergangsan	1960	970	2878	5808	290
Umbulharjo	4720	2115	6488	13323	666
Kotagede	2387	1006	3197	6590	330

Sumber : <http://kependudukan.jogjaprovo.go.id>, Data Kependudukan Tahun 2017

Kategori	Kapasitas (Jiwa)	Luasan Minimal
12.700 SF	501-2000	2 acres (8.094m ²)
19.800 SF	2001-4000	2.75 acres (11.129m ²)
27.800 SF	4001-5000	3.25 acres (13.152m ²)

Tabel 3.5. Kategori *Play Centre*

Sumber : *Garrett, Lee S 1976, Design Guide Recreation Center, OCE Publications Depot, Washington DC*

3) Aksesibilitas

Memiliki kemudahan dalam mencapai lokasi. Hal ini terkait dengan kondisi jalan dan kemudahan transportasi umum serta kemudahan bagi kendaraan konstruksi yang tentunya akan mempersingkat proses dalam pengerjaan bangunan.

4) Neighborhood

Memiliki keterkaitan dengan kondisi disekitar site seperti sarana pendidikan, permukiman warga dan sarana rekreasi sebagai sebuah upaya untuk menarik minat para pengunjung.

5) Visibility

Memiliki nilai visual dimana bangunan dapat terlihat dengan jelas dari arah jalan utama yang tentunya akan berpengaruh dalam tujuan dari didirikannya bangunan yaitu sebagai tempat edukasi dan rekreasi dan juga dalam menarik minat masyarakat untuk mengunjungi bangunan.

3.2.2. Lokasi Pemilihan Tapak

1. Alternatif Site Pertama

Berada di Jl. Batikan, Pandeyan, Umbulharjo, Kota Yogyakarta. Site ini memiliki luas area $\pm 16.028 \text{ m}^2$ dengan batasan - batasan wilayah sebagai berikut :

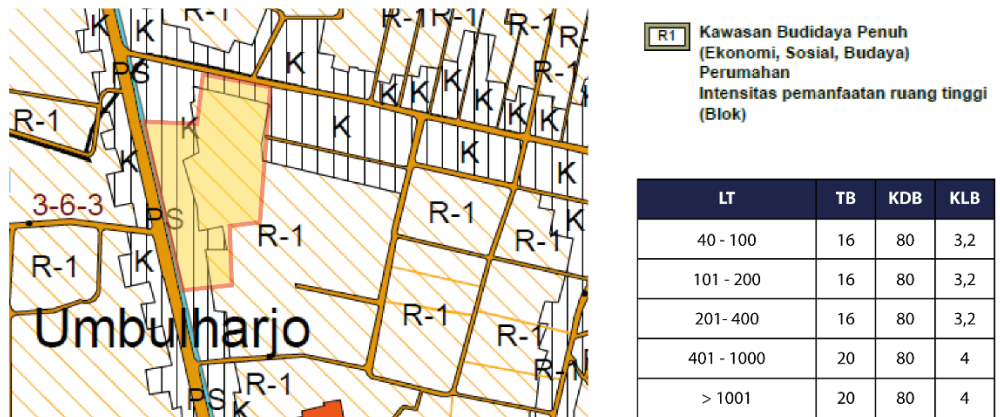
- Utara : Jl. Babaran, Permukiman warga kelurahan Tahunan
- Selatan : Permukiman warga Kelurahan Pandeyan
- Timur : Permukiman warga Kelurahan Pandeyan
- Barat : Jalan Batikan, Pertokoan dan Permukiman Kelurahan Pandeyan

Berdasarkan peraturan pemerintah terkait rencana tata ruang wilayah, site ini berada di kawasan budidaya penuh (ekonomi, sosial dan budaya) dengan intensitas pemanfaatan ruang tinggi, ketinggian maksimal bangunan yaitu 16m untuk luas tanah 40-400m² dan 20m untuk luas tanah 401-1000 dan >1000 m², KDB 80%, KLB 3,2 untuk luas tanah 40-400m² dan 4 untuk luas tanah 401-1000 dan >1000m² dengan garis sempadan bangunan 3 meter.

Gambar 3.4. Alternatif Site Pertama



Sumber : <https://www.google.co.id/maps>, Maret 2018



Gambar 3.5. Rencana Detail Tata Ruang dan Peraturan Zonasi Kota Yogyakarta Tahun 2015-2035

Sumber : *Perda Kota Yogyakarta No 1 Tahun 2015*

2. Alternatif Site Kedua

Site ini memiliki luas area $\pm 17.818 \text{ m}^2$, berada di Jl. Kenari, Muja-muju, Umbulharjo, Kota Yogyakarta, dengan batasan - batasan wilayah sebagai berikut :

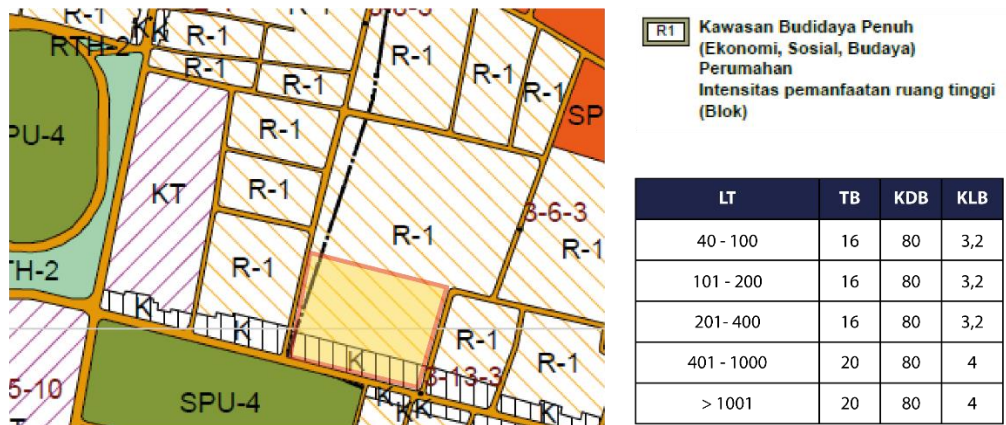
- Utara : Ruang terbuka dan Permukiman warga Kelurahan Muja-muju
- Selatan : Kantor BPBD D. I .Yogyakarta
- Timur : Panti Asuhan Putra “Tunas Harapan” dan Kantor Pos Yogyakarta
- Barat : Jl. Cantel Baru dan Permukiman warga Kelurahan Semaki



Gambar 3.6. Alternatif Site Kedua

Sumber : <https://www.google.co.id/maps>, Maret 2018

Berdasarkan peraturan pemerintah terkait rencana tata ruang wilayah site kedua ini berada di kawasan budidaya penuh (ekonomi, sosial dan budaya) dengan intensitas pemanfaatan ruang tinggi dengan ketinggian bangunan maksimum 16m untuk luas tanah 40-400m² dan 20m untuk luas tanah 401-1000 dan >1000 m², KDB 80%, KLB 3,2 untuk luas tanah 40-400m² dan 4 untuk luas tanah 401-1000 dan >1000m² dengan garis sempadan bangunan 3 meter.



Gambar 3.7. Rencana Detail Tata Ruang dan Peraturan Zonasi Kota Yogyakarta Tahun 2015-2035

Sumber : Perda Kota Yogyakarta No 1 Tahun 2015

3.2.3. Pemilihan Site

Pemilihan site dilakukan berdasarkan beberapa kriteria yang telah dijelaskan sebelumnya. Selanjutnya dilakukan komparasi antara kedua alternatif site dengan penilaian skor di setiap kriteria berkisar dari 1-5 yang kemudian melihat jumlah total skor tertinggi dengan detail skor sebagai berikut :

Tabel 3.6. Komparasi Alternatif Site

No	Kriteria	Alternatif 1	Alternatif 2
1	Lokasi	Jl. Batikan, Pandeyan, Umbulharjo, Kota Yogyakarta Skor : 5	Jl. Kenari, Muja-muju, Umbulharjo, Kota Yogyakarta Skor : 5
2	Kapasitas	Dengan Luasan $\pm 16.028 \text{ m}^2$ site ini sudah dapat menampung 20% dari jumlah anak – anak yang berada di Kecamatan Umbulharjo Skor : 5	Dengan Luasan $\pm 17.818 \text{ m}^2$ site ini sudah dapat menampung 20% dari jumlah anak – anak yang berada di Kecamatan Umbulharjo Skor : 5
2	Aksesibilitas	Perkerasan jalan aspal 2 lajur dengan lebar 11m dan tidak dilewati oleh kendaraan umum dan jarak yang cukup jauh dengan halte bus trans Jogja. Skor : 3	Perkerasan jalan aspal 2 lajur dengan lebar 13m dan tidak dilewati kendaraan umum namun memiliki lokasi yang cukup dekat dengan halte bus trans Jogja. Skor : 4
3	Neighborhood	Lokasi site berada di kawasan perniagaan, pendidikan dan pemukiman warga dengan kondisi yang cukup padat. Skor : 3	Lokasi site berdekatan dengan kawasan pemerintahan kota Yogyakarta, area pendidikan, permukiman warga serta sarana rekreasi lainnya. Skor : 5
4	Visibility	View ke arah site dapat terlihat dari Jl. Batikan yang terdapat di Barat site maupun dari Jl. Babaran yang berada di Utara site dengan sudut pandang yang cukup luas. Skor : 4	View ke arah site dapat terlihat dari Jl. kenari yang terdapat di selatan site maupun dari Jl. Cantel Baru yang berada di barat site dengan sudut pandang yang cukup luas. Skor : 4
Skor Keseluruhan		20	23

Sumber : Hasil Analisis Penulis, 2017

Berdasarkan hasil komparasi kriteria pemilihan site, alternatif site kedua yang terletak di Jl. Kenari, Muja-muju, Umbulharjo, Kota Yogyakarta menjadi site terpilih karena memiliki skor tertinggi yaitu 23.

BAB IV

TINJAUAN PUSTAKA LANDASAN TEORETIKAL

4.1. KARAKTER BERKUALITAS

Setiap negara tentunya memiliki capaian dan fokus yang berbeda – beda dalam menentukan karakter yang berkualitas pada masyarakatnya. Saat ini karakter berkualitas yang sedang difokuskan di Indonesia adalah karakter masyarakat yang religius, nasionalis, integritas, gotong royong dan mandiri. Berbagai karakter tersebut merupakan sebuah ketentuan dan pengarahannya yang ditujukan untuk lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat maupun sarana pendidikan lainnya yang diberikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) sebagai sebuah upaya dalam mempersiapkan Generasi Emas 2045 yang memiliki kecakapan abad 21.


KARAKTER SEBAGAI POROS PENDIDIKAN



Gambar 4.1. Kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di Indonesia
 Sumber : <http://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/> (Diakses April 2018)

Dalam dunia arsitektur, pembentukan karakter ini dapat diperoleh melalui pengolahan pola, warna, material, termal, suasana maupun inovasi – inovasi lainnya yang mampu memberikan karakter pada seseorang tak terlepas dari konsep, fungsi, dan estetika ruang yang digunakan. Dengan adanya upaya pemanfaatan serta pengolahan ruang – ruang pada rancangan *Play Centre* ini diharapkan dapat membantu terciptanya karakter yang berkualitas pada diri para penggunanya terutama pada anak – anak yang beraktivitas didalamnya.

4.2. ANAK DAN PERILAKU ANAK

4.2.1. Pengertian dan Pengelompokan Anak

Anak adalah sebuah kelompok orang yang berada di rentang usia 0 – 12 tahun yang terdiri dari anak usia dini hingga anak usia lanjut. Adapun pengertian anak secara rinci yang dibahas menurut Anderson dibatasi berdasarkan usia, psikis dan biologis dengan penjelasan sebagai berikut :

- Anak adalah organisasi yang tumbuh secara terus menerus
- Anak adalah unit terpisah dan mempunyai kekuasaan
- Anak berada dalam suatu konteks baik dalam konteks yang sederhana maupun kompleks

Berdasarkan usia sekolah, anak dapat dibagi menjadi dua pengelompokan, yaitu :

1. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0 hingga 6 tahun. Anak usia dini terbagi menjadi tiga tahap usia.

- Usia 0-1 tahun (*Infancy*)
- Usia 1-3 tahun (*Toddlerhood*)
- Usia 3-6 tahun (*Preschool*)

2. Anak Usia Lanjut

Anak usia lanjut adalah anak – anak yang berada di rentang usia 6 hingga 12 tahun.

4.2.2. Psikologi Anak

Psikologi anak dapat diartikan sebagai perubahan bertahap dan berlanjut didalam diri tiap individu anak dari mulai dilahirkan hingga mati. Psikologi perkembangan anak adalah seluruh perubahan yang terjadi dan dialami oleh tiap – tiap individu menuju tingkat kedewasaan yang terjadi melalui panca indra dan pergerakan anggota tubuhnya. Proses ini berlangsung secara bertahap, terpadu dan berkelanjutan baik secara jasmani (fisik) maupun rohani (psikologis). Salah satu contohnya yaitu ketika anak melihat, menganalisa dan kemudian berfikir mengenai fungsi dan kegunaan dari suatu benda disekitarnya hingga pada akhirnya benda tersebut digunakan.

Menurut Elizabeth B. Hurlock, terdapat 2 pengaruh yang mendorong terjadinya perkembangan pada anak yang mempengaruhi kehidupannya, baik secara fisik maupun psikologis, dengan rincian sebagai berikut :

1. Pengaruh secara Langsung

Perkembangan ini terjadi saat seseorang melakukan suatu hal ataupun beberapa hal yang kemudian hal tersebut ditiru dan diikuti oleh sang anak yang melihatnya, hal ini tentunya mempengaruhi pola pikir sang anak yang mana mereka berfikir bahwa hal yang mereka lihat adalah sesuatu yang benar dan dapat ditiru. Inilah mengapa perkembangan langsung yang dialami oleh anak akan menentukan keterampilan sang anak dalam bergerak/ beraktivitas.

2. Pengaruh secara Tidak Langsung

Perkembangan tidak langsung akan memberi pengaruh mengenai bagaimana sang anak memandang dirinya dan bagaimana pula ia memandang orang lain. Contohnya adalah anak yang merasa nyaman terhadap dirinya akan cenderung lebih terbuka dan aktif sedangkan anak yang merasa kurang nyaman terhadap dirinya akan cenderung bersifat pendiam dan mengurung diri dari lingkungan sekitarnya.

4.2.3. Perkembangan Anak

Terdapat beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli mengenai teori perkembangan anak, diantaranya adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1. Teori Perkembangan Anak

TEORI/ AUTHOR	PENGERTIAN PERKEMBANGAN ANAK	TAHAP PERKEMBANGAN ANAK
<p style="text-align: center;">ERIK ERIKSON (1902-1993)</p>	<p>Teori Erik Erikson meliputi pertumbuhan manusia di seluruh usia. Erikson mempercayai bahwa disetiap tahap perkembangan akan terfokus kepada bagaimana cara mereka mengatasi konflik. Misalnya, konflik utama yang terjadi saat periode remaja melibatkan pembangunan rasa identitas pribadi. Keberhasilan atau kegagalan dalam menangani konflik yang terjadi pada setiap tahap dapat mempengaruhi fungsi keseluruhan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Trust vs Mistrust (0 - 12bulan) : bahwa mereka dapat mempercayai lingkungannya. Timbulnya rasa percaya yang dibantu oleh adanya pengalaman yang terus – menerus, berkesinambungan, adanya pengalaman yang ada kesamaannya dengan ‘trust’ dalam pemenuhan kebutuhan dasar bayi oleh orang tuanya. Apabila kebutuhan dasar anak terpenuhi dan apabila orang tuanya memberikan kasih sayang yang tulus, anak akan berpendapat bahwa dunianya/ lingkungannya dapat dipercaya. Begitupula Sebaliknya apabila pengasuhan yang diberikan orang tua kepada anaknya tidak memenuhi kebutuhan dasar yang diperlukan, tidak konsisten atau sifatnya negatif, anak akan cenderung lebih cemas dan mencurigai lingkungannya. • Autonomy vs Shame & Doubt (2 - 3 tahun) : Anak akan mencapai suatu derajat kemandirian tertentu. Apabila ‘toddler’ (Usia 1,6 - 3 tahun) mendapatkan sebuah kesempatan dan memperoleh dorongan untuk melakukan sesuatu yang diinginkannya dan sesuai dengan tempo dan caranya sendiri, tetapi dengan pengawasan orang tua dan guru yang bijaksana, maka kesadaran autonomy anak akan berkembang. Tetapi apabila orang tua dan guru terlalu banyak melarang dan tidak sabar pada anak yang berusia 2-3 tahun, maka hal ini dapat menimbulkan sikap keraguan terhadap lingkungannya. • Inisiative vs Guilt (4-5 tahun) : Apabila anak usia 4-5 tahun diberi kebebasan untuk menjelajahi dan bereksperimen dalam lingkungannya, dan apabila orang tua dan guru memberikan waktu untuk menjawab pertanyaan anak, maka anak cenderung akan lebih banyak mempunyai inisiatif dalam menghadapi masalah yang ada di sekitarnya. Sebaliknya apabila anak selalu dihalangi keinginannya, dan menganggap pertanyaan atau apa saja yang dilakukan tidak memiliki arti, maka anak akan selalu merasa bersalah. • Industry vs Inferiority (6-12 tahun) : Melalui interaksi sosial, anak-anak mulai mengembangkan rasa bangga atas prestasi dan kemampuan mereka. Akan ada perkembangan rasa kompetensi dan keyakinan pada keterampilan mereka jika anak - anak didorong dan dipuji oleh orang tua dan gurunya. Mereka yang sedikit/ tidak menerima dorongan dari orang tua, guru, maupun teman sebayanya akan meragukan kemampuan mereka untuk menjadi sukses. Keberhasilan dalam menemukan keseimbangan pada tahap perkembangan psikososial ini akan mengarah pada kekuatan yang dikenal sebagai kompetensi, dimana anak - anak akan mengembangkan keyakinan dan kemampuan mereka untuk menangani tugas - tugas yang diberikan di hadapan mereka.

<p style="text-align: center;">JEAN PIAGET (1896-1981)</p>	<p>Teori Jean Piaget menyarankan bahwa cara anak – anak berpikir berbeda dengan cara orang dewasa dan mengusulkan teori tahap perkembangan kognitif. Teorinya tidak terhenti hanya pada pemahaman bagaimana anak - anak memperoleh pengetahuan, namun juga pada tahap pemahaman sifat kecerdasan yang dimiliki oleh anak – anak tersebut. Menurut beliau, anak - anak memiliki peran aktif dalam memperoleh pengetahuan tentang dunia. Mereka menganggap dirinya sebagai "ilmuwan kecil" yang selalu aktif dalam membangun pengetahuan dan pemahaman tentang dunia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sensorimotor (0-2 tahun) : Karakteristik utama dan perubahan perkembangan pada tahap ini adalah mereka (bayi) dapat mengetahui lingkungan disekitarnya melalui gerakan dan sensasi mereka, mereka mempelajari tentang dunia melalui tindakan dasar seperti melihat, mendengarkan, menghisap dan menggenggam, Mereka belajar bahwa hal - hal terus ada meskipun mereka tidak dapat dilihat (objek permanen), mereka adalah makhluk yang terpisah dari orang dan benda yang berada di sekitar mereka, selain itu mereka juga menyadari bahwa tindakan yang mereka lakukan dapat mempengaruhi hal - hal terjadi pada lingkungan di sekitarnya. • Preoperational (2-7 tahun) : Karakteristik utama dan perubahan perkembangan pada tahap ini adalah Anak-anak mulai belajar menggunakan kata-kata dan gambar untuk merepresentasikan objek serta mulai berpikir secara simbolis, pada tahap ini anak – anak cenderung memiliki sifat yang egosentris dan berusaha untuk melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain, sementara mereka semakin mahir dalam berbahasa dan berpikir, selai itu mereka juga masih cenderung memikirkan hal - hal secara konkret. • Concrete Operational (7 – 11 tahun) : Karakteristik utama dan perubahan perkembangan pada tahap ini adalah anak - anak mulai berpikir logis mengenai peristiwa konkrit yang terjadi disekitarnya, mereka juga mulai memahami konsep dari konservasi; bahwa jumlah cairan yang terdapat pada gelas yang yang tinggi dan kecil sama dengan gelas pendek dan lebar, pemikiran mereka masih sangat konkrit namun mulai menjadi lebih logis dan teratur, anak – anak pada tahap ini mulai menggunakan logika induktif, atau alasan dari informasi spesifik menuju ke prinsip secara umum. • Formal Operational (12 – Seterusnya) : Pada tahap ini, <i>young adult</i> atau anak remaja mulai berpikir secara abstrak dan memiliki alasan tentang masalah hipotetis, mereka mulai berpikir mengenai filosofis, isu - isu moral, sosial, etis, dan politik yang mana membutuhkan penalaran yang teoritis dan abstrak, mereka mulai menggunakan logika deduktif dimana penalaran yang mereka dapatkan dari prinsip umum menuju ke informasi secara spesifik.
---	---	--

Sumber : Cherry, K 2017, *Child Development Theories and Examples*, www.verywellmind.com, (Diakses 25 Maret 2018)

4.3.PSIKOLOGI ARSITEKTUR

Psikologi Arsitektur adalah sebuah bidang studi yang mempelajari sebuah hubungan antara lingkungan binaan dengan psikologis penggunaannya, dimana keduanya saling mempengaruhi satu sama lainnya¹⁶. Tujuan utama Psikologi Arsitektur adalah mengatasi sebuah masalah yang dihadapi dalam segi arsitektur melalui pembuatan, pengolahan, perbaikan maupun sebagai upaya untuk menjaga lingkungan binaan agar terwujudnya perilaku pengguna bangunan yang diinginkan.

4.3.1. Teori – Teori Psikologi Arsitektur

Hingga saat ini terdapat beberapa ahli yang sudah mencoba mengemukakan teori - teori mengenai Psikologi Arsitektur. Berikut ini adalah beberapa teori mengenai perilaku manusia yang berkenaan dengan Psikologi Arsitektur:

1. Menurut Y. B. Mangun Wijaya dalam buku Wastu Citra

Arsitektur dengan wawasan perilaku adalah arsitektur yang manusiawi yang memiliki kemampuan untuk mewartakan maupun memahami perilaku - perilaku manusia yang dihasilkan dari berbagai macam perilaku yang terjadi, baik perilaku penciptanya, penggunaannya, pengamatnya, hingga perilaku alam disekitarnya. Selain itu, arsitektur juga merupakan suatu penciptaan sebuah suasana yang dihasilkan melalui perpaduan antara guna dan citranya. Guna yang merupakan hasil manfaat yang tercipta dari suatu rancangan dimana manfaat tersebut dapat diperoleh melalui pengaturan pada fisik bangunan yang memiliki kesesuaian dengan fungsinya. Selain itu, guna juga dapat menghasilkan sebuah daya yang dapat meningkatkan kualitas hidup penggunaannya. Sedangkan citra menitikberatkan pada visual yang ditampilkan oleh suatu karya Arsitektur. Citra adalah sebuah *value/* nilai - nilai yang membahas segala sesuatu yang manusiawi, indah dan agung dari yang menciptakannya, sehingga citra sering dikaitkan dengan spiritual karena hanya dapat dirasakan oleh jiwa kita.

¹⁶ Deddy Halim, Psikologi Arsitektur

Pembahasan perilaku dalam buku *wastu citra* dilakukan satu persatu menurut beragamnya pengertian Arsitektur, diantaranya adalah sebagai berikut¹⁷ :

- Perilaku manusia berdasarkan pengaruh sosial budaya yang terjadi yang juga mempengaruhi terjadinya proses dalam berarsitektur
- Perilaku manusia yang dipengaruhi oleh nilai - nilai religius dan kosmologis
- Perilaku alam dan lingkungan sekitar yang menjadi landasan dalam perilaku manusia dalam berarsitektur
- Sebuah keinginan untuk dapat menciptakan sebuah perilaku yang lebih baik dalam berarsitektur

2. Menurut Garry T. More dalam buku *Introduction to Architecture*

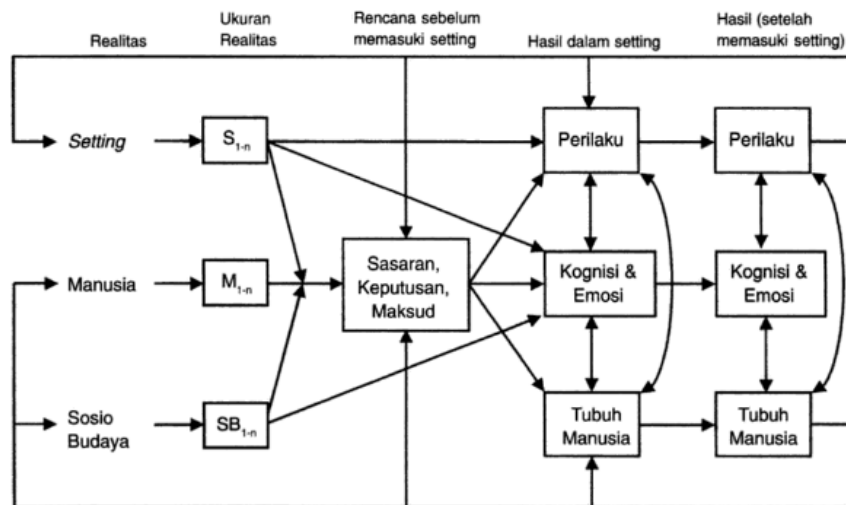
Perilaku merupakan suatu fungsi dari tuntunan - tuntunan aktivitas yang terejadi baik di dalam maupun di luar lingkungan fisiknya. Pengkajian perilaku menurut Garry T. More dikaitkan dengan lingkungan sekitar yang umumnya kita kenal sebagai pengkajian lingkungan - perilaku. Pengkajian Lingkungan - perilaku yang dimaksud terdiri dari definisi - definisi sebagai berikut :

- Pengkajian lingkungan - perilaku dalam Arsitektur mencakup lebih banyak dari pada sekedar fungsi dari bangunan
- Meliputi penyelidikan yang teratur dan logis mengenai hubungan - hubungan yang terjadi antara lingkungan dan perilaku manusia serta penerapannya dalam proses perancangan
- Meliputi unsur - unsur keindahan (estetika), fungsi berhubungan dengan perilaku dan kebutuhan orang, estetika berhubungan dengan pilihan dan pengalaman. Sehingga estetika formal dilengkapi dengan estetika hasil pengalaman akan berlandaskan pada pengguna bangunan
- Jangkauan faktor perilaku lebih mendalam, pada psikologi pengguna bangunan, kebutuhan interaksi kemasyarakatan, perbedaan - perbedaan sub-budaya dalam gaya hidup dan makna serta simbolisme bangunan

¹⁷ Y .B Mangun Wijaya, *Wastu Citra*

- Pengkajian mengenai lingkungan - perilaku juga meluas ke teknologi, agar isyarat - isyarat dalam arsitektur dapat memberikan nilai tambah dalam penampilan maupun keamanan/ perlindungan.
3. Menurut Joyce Marcella Laurens dalam buku *Arsitektur dan Perilaku Manusia* Belum adanya satu pun teori yang dianggap dapat menjawab seluruh permasalahan yang terjadi didalam psikologi lingkungan.walaupun sudah banyaknya penelitian maupun pengembangan terkait ilmu perilaku dan lingkungan. Hingga saat ini terdapat berbagai model yang sudah diciptakan untuk menggambarkan hubungan antara manusia dengan lingkungannya yang sangat kompleks. Berikut adalah salah satu model yang ada¹⁸.

Gambar 4.2. Hubungan Integratif Manusia dengan Lingkungannya



Sumber : Gifford (1987) dalam *Arsitektur dan Perilaku Manusia* (2004, h. 23)

Dalam konteks ekonomi, kekuatan politik maupun sejarah, seseorang akan memasuki sebuah *setting*. Kunjungan – kunjungan ini dapat berupa kunjungan singkat, salah satu contohnya seperti berjalan melintasi sebuah taman, ataupun kunjungan yang berlangsung cukup lama. Karakteristik individu (M), kualitas *setting* (S), dan norma sosial budaya (SB) secara bersama-sama mempengaruhi alur individu ketika memasuki sebuah *setting* dan juga apa yang sedang terjadi didalamnya.

¹⁸ Laurens, J.M 2004, *Arsitektur dan Perilaku Manusia*, PT Grasindo, Jakarta. (hh 23-24)

Pada sebuah *setting*, tiap – tiap individu akan berperilaku, berfikir dan merasa dalam keadaan sehat ataupun sakit secara fisik. Hasil yang terjadi didalam *setting* dapat dirasakan oleh individu baik secara langsung maupun secara tidak langsung yang dapat merubah kualitas yang dimiliki oleh individu tersebut. Tiap - tiap individu dapat berubah menjadi lebih baik (seperti bahagia, gembira, sembuh) atau bahkan menjadi lebih buruk dari sebelumnya (seperti marah, sedih, stress, sakit). Bahkan, terkadang *setting* yang dimiliki juga dapat terpengaruh akibat individu – individu tersebut, seperti adanya perubahan fisik pada tatanan yang dibuat oleh individu tersebut untuk memenuhi keinginannya. Target utama dari psikologi lingkungan adalah bagaimana cara perancang mengerti dan memahami semua proses pertukaran/ hasil yang terjadi ini dan juga memperbaiki hasil dari pertukaran/ hasil bagi individu maupun bagi lingkungan disekitarnya.

Sehingga secara garis besar, studi ini menitikberatkan pada dua kategori, yaitu terpusat pada kendali dan terpusat pada rangsangan/ stimulasi. Dimana teori kendali memfokuskan pada besarnya kendali yang dimiliki oleh tiap - tiap individu pengguna terhadap stimulasi yang dihasilkan oleh lingkungan disekitarnya, sedangkan dalam teori rangsangan/ stimulasi lebih membebaskan pada pentingnya lingkungan fisik yang tercipta sebagai sebuah sumber informasi sensorial yang sangat penting bagi para individu penggunanya.

4.3.2. Prinsip – Prinsip Psikologi Arsitektur

Manusia sebagai makhluk sosial tidak akan pernah terlepas dari lingkungan yang membentuk pribadi mereka baik fisik maupun psikis. Hal ini membuat ruang atau lingkungan binaan yang dirancang oleh manusia tentunya akan memberikan pengaruh psikologis pada penggunaannya, begitu juga sebaliknya. Salah satu contohnya adalah hadirnya sebuah ruang dalam bangunan dapat menciptakan suatu kebutuhan manusia yang baru. Dengan dibahasnya teori mengenai psikologi arsitektur maka didapatkanlah beberapa prinsip yang dapat menjadi acuan dalam perancangan bangunan yang menggunakan psikologi arsitektur, yaitu sebagai berikut :

1. Berkomunikasi dengan Pengguna maupun Lingkungan

Sebuah rancangan sebaiknya dapat dipahami oleh para penggunanya melalui berbagai cara seperti penggunaan indra yang dimiliki manusia. Bentuk yang ditata dan dirancang dapat dengan mudah dipahami secara utuh oleh para pengguna, pada umumnya bentuk adalah suatu hal yang umum digunakan dan mudah dimengerti dan dipahami oleh manusia. Adapun syarat – syarat yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut :

- Bentuk yang dapat mencerminkan fungsi dari bangunan. Penggambaran sebuah rupa bangunan melalui simbol – simbol yang nantinya akan digunakan sebagai pembanding dengan pengalaman yang sudah dimiliki yang kemudian dikembangkan sebagai sebuah bentuk pengalaman baru bagi para penggunanya
- Bentuk yang dapat memberikan skala dan poporsi yang sesuai berdasarkan guna maupun citra sehingga dapat dinikmati oleh pengguna
- Bentuk yang dapat menampilkan bahan maupun struktur yang akan digunakan dalam bangunan sebagai sebuah bentuk edukasi bagi para pengguna serta nilai kejujuran pada bahan

2. Memberikan Stimulasi Ekspresi bagi Penggunanya

Seperti yang sudah dibahas dalam teori sebelumnya, sebuah rancangan dapat merubah kualitas yang dimiliki oleh tiap – tiap individu agar menjadi menjadi individu yang lebih baik. Maka dari itu rancangan yang baik dapat tercipta melalui pencapaian dua kualitas, yaitu :

- Kenyamanan
Kenyamanan dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu kenyamanan secara fisik dan kenyamanan secara psikis. Kenyamanan secara fisik dapat tercapai dengan cara memberikan sebuah pengaruh pada tubuh para penggunanya yang dilakukan dengan cara memberikan kenyamanan termal dan kenyamanan suara pada tiap – tiap ruang. Untuk kenyamanan secara psikis adalah nyaman yang sedikit lebih kompleks untuk dicapai, hal ini dikarenakan tiap - tiap individu pengguna bangunan memiliki standar kenyamanan yang berbeda – beda dan toleransi yang berbeda pula, namun

dengan terciptanya kenyamanan secara psikis, para pengguna bangunan akan memberikan ekspresi – ekspresi yang positif dalam berperilaku.

- **Menyenangkan atau Menggembirakan**

Hal ini dapat dijabarkan melalui beberapa aspek penting. Rasa senang secara fisik yang dapat dipicu melalui pengolahan - pengolahan pada bentuk massa maupun ruangan yang berada di sekitarnya. Menyenangkan secara psikis, dapat lahir melalui pemenuhan kebutuhan yang memiliki keterkaitan dengan jiwa penggunanya, salah satu contohnya dengan menyediakan ruang terbuka yang merupakan salah satu keinginan atau bahkan sebuah tuntutan yang harus dipenuhi bagi manusia untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan sesamanya. Menyenangkan secara fisiologis dapat ditimbulkan dengan adanya kenyamanan termal yang yang dapat diciptakan melalui pemanfaatan potensi yang dimiliki oleh lingkungan sekitar terhadap manusia. Dan yang terakhir adalah menyenangkan secara kultural, hal ini dapat tercipta melalui penggunaan gaya – gaya arsitektural yang sudah cukup dikenal oleh masyarakat yang berada pada lingkungan tersebut.

3. Memenuhi Nilai Estetika

Beberapa unsur yang harus dimiliki untuk terciptanya keindahan (estetika) dalam Arsitektur adalah sebagai berikut :

- **Skala**

Merupakan sebuah kesan yang ditimbulkan berdasarkan ukuran sebuah bangunan dengan bangunan lainnya maupun unsur – unsur manusiawi yang berada di sekitar bangunan sebagai pembanding.

- **Proporsi**

Merupakan sebuah hubungan dari beberapa ruang atau bangunan, seperti perbandingan ukuran yang terbesar/ terkecil dengan ukuran secara keseluruhan.

- **Keterpaduan**

Merupakan sebuah kesan yang tercipta melalui penggabungan dari beberapa unsur arsitektural yang menjadi *unity* yang memberikan kesan utuh dan serasi.

- Keseimbangan

Merupakan sebuah kesan yang sama rata pada setiap objek yang menjadi sebuah daya tarik secara visual.

- Irama

Tercipta melalui repetisi unsur/ elemen arsitektural dalam suatu rancangan bangunan. Hal ini dapat dilakukan dengan cara pengulangan garis – garis lurus, lengkung yang disusun secara horizontal maupun vertikal, selain itu dapat dilakukan juga dengan perbedaan dimensi bangunan atau ruangan serta warna pada bangunan yang kemudian memberikan sebuah pengaruh terhadap kesan yang dihasilkan oleh bangunan tersebut.

4. Menyesuaikan Kondisi Penggunanya

Penyesuaian ini berdasarkan usia, jenis kelamin, kondisi fisik dsb. Hal ini juga menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perilaku dari pengguna bangunan. Berdasarkan penjelasan tentang Arsitektur perilaku dapat disimpulkan bahwa psikologi dalam arsitektur memiliki fokus utama yaitu memberikan suatu penyesuaian antara bangunan dengan psikologis para penggunanya karena eratnya hubungan dan pengaruh antara satu dengan yang lainnya. Selain terciptanya kenyamanan secara fisik dan psikis, penggunaan arsitektur perilaku dalam bangunan tentunya akan menciptakan suatu karya arsitektural yang memiliki keharmonisan antara psikologis penggunanya dengan lingkungan disekitarnya.

5. Tempat Terciptanya Proses dan Pola Perilaku Manusia

Manusia dapat mempengaruhi maupun dipengaruhi oleh lingkungannya, hal ini dikarenakan kedudukan manusia yang merupakan pusat dari suatu lingkungan dan sebagai bagian dari lingkungan itu sendiri. Sehingga, lingkungan tersebut bukan hanya menjadi wadah bagi manusia untuk beraktivitas, namun juga dapat menjadi bagian dari perilaku yang tercipta pada manusia itu sendiri. Secara umumnya, terdapat dua teori yang membahas mengenai perilaku yang mendasar pada manusia ini, yaitu sebagai berikut:

- Seluruh perilaku yang terjadi terlahir dari pembawaan biologis manusia yang mana perilaku - perilaku tersebut sudah diatur melalui naluri genetiknya, yang biasa disebut dengan *Nature*.
- Seluruh perilaku manusia yang terjadi dilahirkan melalui pengalaman maupun suatu latihan, dan perilaku merupakan wujud dari penggabungan yang terjadi melalui pengaruh budaya, hal ini disebut dengan *Nurture*.



Gambar 4.3. Piramida Kebutuhan Manusia

Sumber : <https://www.simplypsychology.org/maslow.html> (Diakses Maret 2018)

Pada dasarnya kebutuhan manusia adalah aktualisasi diri, saling menghargai dan dihargai, rasa cinta dan rasa ingin memiliki (ego), rasa aman (terlindungi), serta kebutuhan - kebutuhan fisiologis. Seluruh kebutuhan manusia tersebut tergambar dalam *maslow's hierarchy of human needs* pada gambar 4.2.

Setiap manusia memiliki proses dan pola perilaku yang dapat dikelompokkan menjadi 2 bagian, yaitu:

- **Proses Individual**
Merupakan pola perkembangan yang dapat mengungkapkan bahwa manusia adalah makhluk yang berdiri sendiri dengan keinginan di dalam dirinya untuk dapat tetap bertahan hidup. Proses ini terdiri dari 3 bagian, yaitu :
 - **Proses Lingkungan**, adalah bagaimana proses manusia menerima informasi dari lingkungan dan bagaimana informasi yang didapatkan tersebut diorganisasikan ke dalam pikirannya.

- Kognisi Spasial, adalah bagaimana proses selanjutnya dalam berfikir. Dimulai dari cara menyimpan dan mengorganisasikan informasi hingga mengingat kembali letak, jarak dan tatanan dalam suatu lingkungan.
- Perilaku Spasial, adalah sebuah hasil yang ditunjukkan melalui tindakan dan respon seseorang. Dimulai dari deskripsi dan preferensi menurut individu tersebut, hingga respon emosional maupun perilaku yang muncul dalam interaksi manusia dengan lingkungan itu sendiri.
- Proses Sosial

Merupakan pola perkembangan yang menggambarkan kedudukan individu manusia dalam kehidupan berkelompok, sehingga prioritas mereka adalah mengenai sikap saling membutuhkan dan tingkat kebutuhan dalam bertahan hidup. Proses sosial terbagi menjadi empat bagian, yaitu :

 - *Personal space* (Ruang Personal/ Individual), merupakan sebuah area dengan cakupan wilayah sebesar satu individu manusia.
 - *Teritoriality* (Teritorialitas), yaitu sebuah area yang tercipta oleh sifat manusia yang memiliki kecenderungan untuk menguasai suatu wilayah/ memperluas wilayahnya. Hal ini dipicu oleh seseorang maupun sekelompok orang ataupun suatu aktivitas/ fungsi tertentu dalam wilayah tersebut.
 - *Crowding & Density* (Keramaian dan kepadatan), yaitu suatu keadaan yang terjadi ketika jumlah pengguna dari sebuah ruang tidak sebanding dengan luasan yang dimiliki ruang tersebut.
 - *Privacy* (Privasi), wujud pemenuhan kebutuhan pada beberapa individu sosial manusia untuk dapat menciptakan hasil yang optimal.

4.4. TINJAUAN PENGOLAHAN TATA RUANG LUAR

Ruang luar adalah sebuah area yang berbatasan langsung dengan alam/ lingkungan sekitarnya yang umumnya terdiri dari bidang alas (dasar) dan bidang sisi (dinding). Tata ruang luar menjadi hal yang penting karena besarnya pengaruh yang diberikan, seperti hasil akhir olahan yang dapat mempengaruhi psikologis bagi para penggunanya.

4.4.1. Jenis - Jenis Tata Ruang Luar

Berdasarkan jenisnya, tata ruang luar dapat dibagi menjadi beberapa bagian, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan Kegiatan

- Ruang aktif, adalah ruang yang dirancang, ditata dan dibentuk sedemikian rupa yang berfungsi sebagai ruang untuk beraktivitas/ berkegiatan.
- Ruang Pasif, adalah ruang yang dibentuk maupun terbentuk secara tidak sengaja yang tidak dapat digunakan untuk beraktivitas/ berkegiatan.

2. Berdasarkan Fungsi

- Fungsional, yang berarti ruang luar dibentuk berdasarkan kegunaan atau fungsi tertentu, seperti ruang bermain, ruang penghubung, ruang pembatas bahkan hingga ruang yang digunakan sebagai pengaturan jarak antar bangunan.
- Ekologis, yang berarti ruang yang dibentuk dan dirancang berdasarkan beberapa pertimbangan fungsi ekologisnya dalam suatu lingkungan, seperti ruang penyerapan air hujan, ruang penyaringan udara, ruang yang dapat mengendalikan ekosistem tertentu, dan lain sebagainya.

3. Berdasarkan Penataan


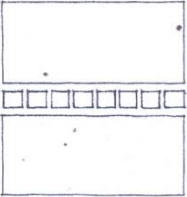
- Organisasi Ruang

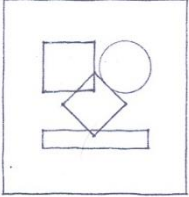
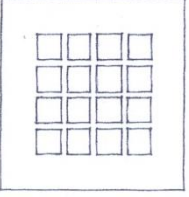
Penggunaan jenis organisasi ruang akan dipertimbangan berdasarkan kebutuhan atas program yang ditawarkan oleh bangunan tersebut, hal ini dilakukan untuk menciptakan sebuah kejelasan dan ketegasan akan fungsi yang dimiliki oleh ruang tersebut terhadap suatu organisasi bangunan. Penggunaan pendekatan yang fungsional, penghawaan, pencahayaan hingga pemandangan (*view*) yang ditawarkan oleh bangunan adalah beberapa contoh kebutuhan yang diperlukan untuk menentukan jenis organisasi yang akan digunakan.

Berikut adalah beberapa bentuk organisasi ruang beserta penjelasannya¹⁹ :

¹⁹ Ching, F 2007, Form, Space and Order Third Edition, John Wiley & Sons, Inc, New Jersey. (hh.196-230)

Tabel 4.2. Organisasi Ruang

Bentuk Organisasi	Karakter	Penataan pada Tapak
<p><i>Centralized Organization</i> (Terpusat)</p> 	<p>Berbentuk teratur dengan ukuran yang cukup besar karena fungsinya sebagai penggabungan sejumlah ruang sekunder dengan karakter yang sama ataupun berbeda antara satu dengan yang lainnya baik dalam segi bentuk maupun ukuran sebagai sebuah respon terhadap kebutuhan fungsi, pola sirkulasi dan aktivitas yang terjadi hingga kondisi lingkungan sekitarnya.</p>	<p>Organisasi terpusat dapat diciptakan dengan cara menghadirkan beberapa ruang sekunder yang kemudian dikelompokkan dan ditata mengelilingi sebuah ruang yang berada di titik pusat dengan pemberian kesan berbeda dengan ruang – ruang sekunder yang mengelilinginya, seperti pemberian dimensi yang lebih besar sehingga lahirnya kesan dominan pada ruang tersebut.</p>
<p><i>Linear Organization</i></p> 	<p>Organisasi linier pada umumnya terdiri dari ruang - ruang yang memiliki keidentikan dari segi ukuran, bentuk, maupun fungsinya yang kemudian ditata secara berulang (repetisi). Ruang - ruang tersebut dapat diletakan dimanapun sepanjang sumbu linier.</p>	<p>Organisasi linier dapat diciptakan melalui ruang – ruang yang ditata dengan cara berjajar dan berulang (repetisi) sehingga terciptanya sebuah garis/ sumbu. Ruang – ruang tersebut dapat memiliki keterkaitan secara langsung antara satu dengan yang lainnya atau dapat juga dihubungkan dengan sumbu linier yang terpisah.</p>
<p><i>Radial Organization</i></p> 	<p>Organisasi radial umumnya selalu memiliki ruang yang berada di pusat dan kemudian dipadukan dengan beberapa penataan ruang – ruang dengan sumbu linier. Sumbu – sumbu linear ini umumnya memiliki kemiripan dalam segi bentuk dan panjangnya, namun pada tiap – tiap ruangnya dapat memiliki ukuran yang berbeda sebagai bentuk tanggapan mengenai kebutuhan akan fungsi dan konteks penggunaannya.</p>	<p>Organisasi radial diciptakan dengan cara menghadirkan suatu ruang yang berada di tengah yang kemudian ditambah dengan penataan beberapa ruang dengan sumbu linear yang semakin berkembang menjauhi pusatnya. Sehingga dapat dikatakan organisasi ruang radial tercipta melalui perpaduan antara organisasi terpusat dengan organisasi linier.</p>


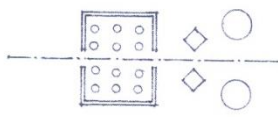
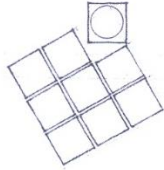

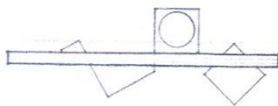
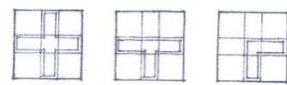
<p><i>Clustered Organization</i></p> 	<p>Berbeda dengan organisasi lainnya, organisasi klaster tidak dilahirkan dari konsep geometri kaku, sehingga kesan yang muncul dari bentuk organisasi ini cenderung lebih fleksibel yang membuatnya dapat menerima sebuah bentuk pertumbuhan, perkembangan maupun perubahan pada ruang – ruangnya tanpa menghilangkan sedikitpun karakter yang dimilikinya.</p>	<p>Organisasi klaster/ kelompok acak diciptakan melalui pertimbangan pendekatan fisik, hal ini yang kemudian difungsikan sebagai penghubung antara suatu ruang dengan ruang lainnya. Namun pada umumnya organisasi ini diciptakan melalui penciptaan ruang – ruang yang memiliki fungsi sejenis dan/ atau memiliki kemiripan dalam segi visual (seperti wujud maupun arah orientasi) yang kemudian dibuat secara berulang.</p>
<p><i>Grid Organization</i></p> 	<p>Organisasi grid umumnya dapat terlihat dengan jelas melalui penataan ruang - ruang dengan pola yang berulang dan kontinu sehingga terbentuknya sebuah garis ataupun titik yang memberikan kesan stabil. Organisasi ini umumnya dijumpai pada sistem struktur kolom dan balok pada bangunan.</p>	<p>Organisasi grid tercipta melalui pembuatan pola ataupun bidang yang memiliki keteraturan antara satu dengan yang lainnya yang kemudian ruang – ruang tersebut diletakan/ diatur mengikuti pola yang sudah terbuat sehingga secara tiga dimensi pola – pola tersebut terlihat seperti sebuah unit ruang yang berulang.</p>

Sumber : Ching, F 2007, *Form, Space and Order Third Edition*, John Wiley & Sons, Inc, New Jersey

- Prinsip Penataan Ruang

Dalam suatu tatanan bangunan, prinsip penataan ruang diperlukan untuk menghindari terciptanya sebuah penataan yang kurang variatif yang akan memberikan kesan monoton dan membosankan bagi penggunanya. Berikut adalah penjelasan mengenai prinsip dalam penataan ruang :

Tabel 4.3. Prinsip Penataan Ruang

Bentuk Prinsip Penataan	Karakter
<p>Sumbu/ <i>axis</i></p> 	<p>Penggabungan dari dua buah titik akan menciptakan sebuah garis. Garis/ aksis inilah yang dapat digunakan sebagai acuan dalam menyusun bentuk ataupun ruang pada sebuah rancangan.</p>
<p>Simetri</p> 	<p>Pembuatan suatu garis, sumbu ataupun bidang pembagi pada suatu tatanan yang kemudian dilakukan pendistribusian pada suatu bentuk dan tatanan bentuk ataupun sejumlah ruang yang sama rata pada kedua sisi yang berlawanan pada sebuah garis, sumbu ataupun bidang pembagi yang sudah dibuat.</p>
<p>Hirarki</p> 	<p>Memberikan ketegasan/ penekanan pada satu bentuk atau ruang melalui perbedaan ukuran, wujud maupun penempatannya. Namun bentuk tersebut harus tetap memiliki kemiripan dengan bentuk ataupun ruang – ruang lainnya dalam suatu organisasi ruang.</p>
<p>Irama</p> 	<p>Adanya sebuah bentuk pergerakan yang berturut – turut yang dibuat secara teratur, dapat dilakukan dengan cara mengulangi pola bentuk ataupun pergantian unsur/ motif pada sebuah bentuk yang sama.</p>
<p>Datum</p> 	<p>Menciptakan sebuah bentuk dari garis dalam suatu/ beberapa organisasi ruang yang kemudian dipadukan sehingga terciptanya ruang penghubung antara organisasi ruang satu dengan yang lainnya ataupun ruang satu dengan yang lainnya.</p>
<p>Transformasi</p> 	<p>Merubah suatu bentuk ruang sebagai sebuah respon/ tanggapan terhadap kondisi spesifik yang terjadi tanpa menghilangkan konsep atau identitas dari bentuk tersebut.</p>

Sumber : Ching, F 2007, *Form, Space and Order Third Edition*, John Wiley & Sons, Inc, New Jersey

4. Berdasarkan Pembatas Ruang

- Lantai

Permukaan lantai pada ruang luar dapat dikelompokkan menjadi 2 (dua) jenis berdasarkan tekstur yang dimilikinya, yaitu :

- Bertekstur keras, seperti : aspal, konblok, beton, *grassblock*, kerikil, dan sebagainya
- Bertekstur lunak, seperti : tanah, pasir, rumput, dan sebagainya

Selain pengaplikasian tekstur, pemberian ketinggian yang berbeda pada bidang lantai juga dapat menghilangkan kesan monoton sekaligus mempertegas fungsi dari tiap - tiap ruang tanpa mengurangi hubungan visual yang tercipta antar tiap ruangnya.

- Dinding

Terdapat 3 (tiga) macam dinding dalam perannya sebagai pembatas ruang luar, antara lain :

- Dinding utuh/ padat, yang dimaksud dengan dinding utuh adalah permukaan buatan yang dibentuk miring/ vertikal yang umumnya berbahan pasangan bata, hebel, beton, dan lain lain ataupun permukaan tanah yang berbentuk miring/ vertikal yang tercipta secara alami.
- Dinding Transparan, berupa pagar tanaman, kayu maupun pohon dan semak - semak yang diberikan sedikit jarak pada penataannya
- Dinding Semu, adalah dinding yang tercipta melalui pengamatan obyek disekitarnya, seperti garis - garis batas air sungai, air laut, dan sebagainya

Peran dari pembatas – pembatas ruang luar dalam peancangan dan pengolahan ruang luar adalah sebagai berikut²⁰ :

- Sebagai petunjuk arah sirkulasi dan menciptakan suasana, salah satu contohnya dengan pengolahan serta penataan vegetasi yang diatur sedemikian rupa

²⁰ Prabawasari, V. W., & Suparman, A 1999, Tata Ruang Luar. Gunadarma, Jakarta. (h. 38)

- Sebagai penegas dalam pembentukan kesan yang “mengundang” misalnya melalui penggunaan gerbang
- Sebagai pengontrol, baik mengontrol angin, temperatur maupun suara
- Sebagai pembatas fisik atau pembatas pandangan, hal ini bertujuan agar terciptanya privasi dan keamanan pada ruang tersebut

4.4.2. Pengolahan Tata Ruang Luar

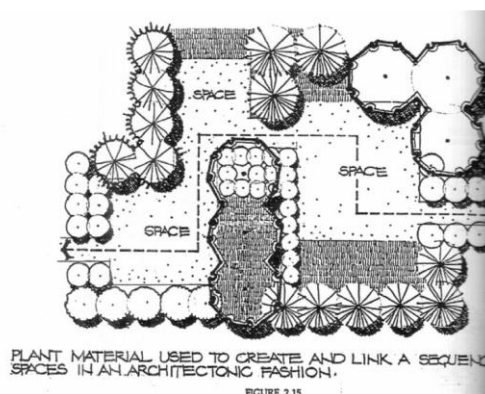
1. Mengkombinasikan unsur keras dan lunak



Gambar 4.4. Kombinasi Massa Bangunan dan Massa Vegetasi

Sumber : <http://staffnew.uny.ac.id> (Diakses April 2018), Diolah 2018

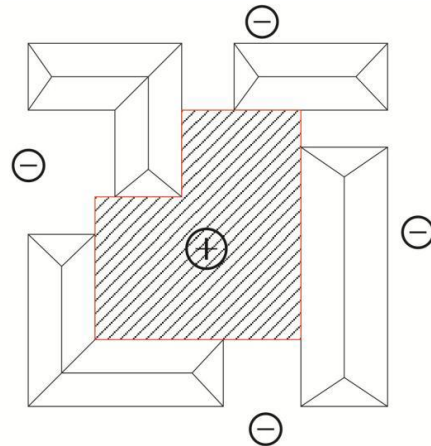
Mengkombinasikan massa bangunan yang berunsur keras (*hard*) dengan vegetasi yang berunsur lunak (*soft*) secara seimbang sehingga terciptanya ruang transisi yang dapat difungsikan sebagai ekologis sekaligus dapat memberikan kesan harmonis dalam sebuah komposisi antara ruang luar dengan ruang dalam.



Gambar 4.5. Massa Vegetasi untuk Memberikan Hubungan antar Ruang

Sumber : <http://staffnew.uny.ac.id> (Diakses April 2018)

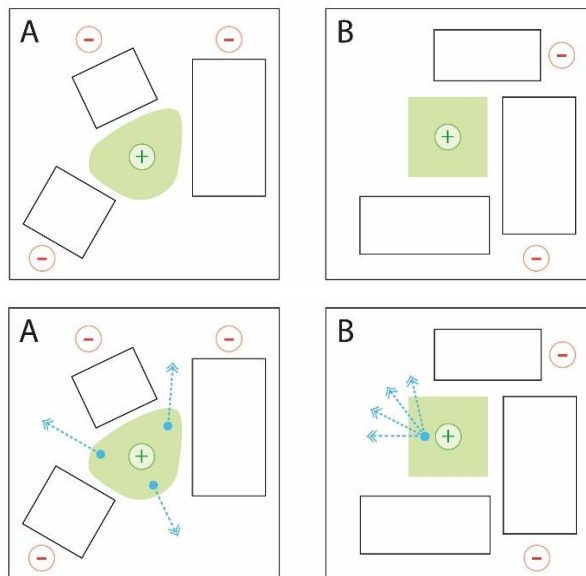
2. Memperkuat karakter ruang positif



Gambar 4.6. Ruang Positif dan Ruang Negatif

Sumber : *Tata Ruang Luar (Prabawasari & Suparman, 1999)*

Ruang positif adalah ruang terbuka yang pada umumnya dapat digunakan sebagai tempat manusia beraktivitas yang tercipta melalui penataan dan pengaturan massa ataupun objek pelingkup bangunan. Sedangkan ruang negatif adalah ruang terbuka yang tercipta secara spontan yang tidak memiliki kejelasan fungsi serta tidak dimaksudkan untuk digunakan manusia dalam beraktivitas.



Gambar 4.7. Karakter Ruang Positif A dan B

Sumber : *Tata Ruang Luar (Prabawasari & Suparman, 1999)*, Diolah 2018

Ruang positif A terbentuk oleh ketidakteraturan tatanan massa bangunan, tidak memiliki karakter yang kuat karena ketiga sudutnya terbuka; sementara ruang positif B terbentuk oleh keteraturan tatanan massa, memiliki karakter yang cukup kuat dengan bukaan dominan berada pada satu sisi.

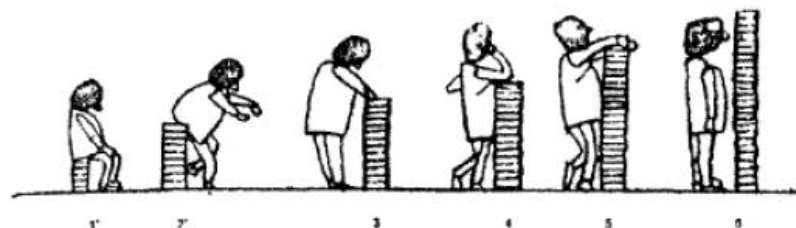
3. Memberikan kesan meruang dengan penggunaan elemen vertikal

Menciptakan ruang luar melalui pembatasan suatu ruang dengan penggunaan elemen vertikal yang sudah diatur sedemikian rupa akan memberikan kesan yang melingkup/ meruang. Sebagai *enclosure*, tinggi elemen vertikal memiliki kaitan yang erat dengan tinggi mata penggunanya. Hal inilah yang membuat ketinggian dinding pelingkup dapat terbagi menjadi lima bagian dengan penjelasan sebagai berikut²¹ :

Tabel 4.4. Ketinggian Pelingkup dan Kesan yang Dihasilkan

Tinggi Pelingkup	Kesan yang Dihasilkan
30 cm	Sama sekali tidak memiliki daya meruang
60 – 90 cm	Dapat digunakan untuk membungkuk ataupun bertekan siku. Memberikan kesan visual yang berkelanjutan namun kurang memiliki daya meruang
120 cm	Memberikan kesan visual yang berkelanjutan, aman dan dapat digunakan sebagai pemisah antar ruang
150 cm	Mempunyai daya meruang
180 cm	Mempunyai daya meruang

Sumber : Prabawasari, V. W., & Suparman, A 1999, *Tata Ruang Luar*, Gunadarma, Jakarta.



Gambar 4.8. Hubungan Integratif Manusia dengan Lingkungannya

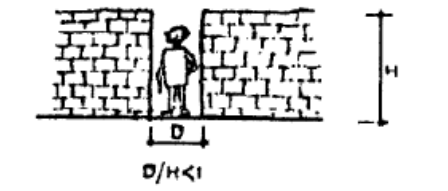
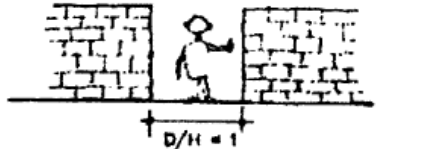
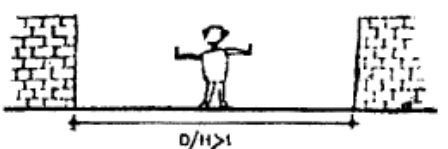
Sumber : Prabawasari, V. W., & Suparman, A 1999, *Tata Ruang Luar*, Gunadarma, Jakarta.

Kesan *enclosure* memang menjadi kurang efektif ketika menggunakan elemen vertikal/ dinding yang rendah, namun penggunaan dinding rendah akan menjadi lebih baik ketika digunakan sebagai penegas alur sirkulasi maupun sebagai

²¹ Prabawasari, V. W., & Suparman, A 1999, *Tata Ruang Luar*, Gunadarma, Jakarta. (h. 59)

pagar yang dipadukan dengan vegetasi sebagai pembatas. Terdapat sebuah rumus yang bisa digunakan untuk menentukan bagaimana cara menciptakan kesan meruang atau *enclosure* yaitu dengan membandingkan tinggi dan jarak (H = tinggi dinding, D = lebar permukaan). Adapun rinciannya adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5. Rumus Perbandingan Tinggi dan Jarak

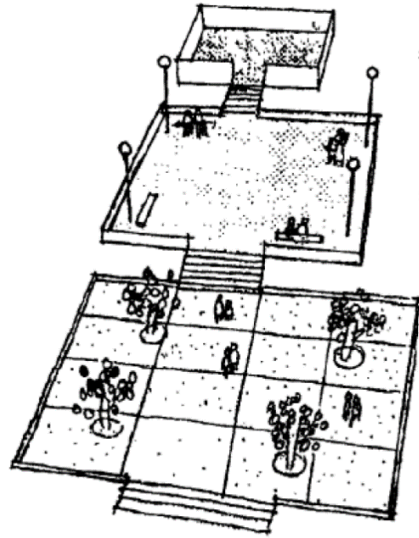
 <p style="text-align: center;">$D/H < 1$</p>	$D/H < 1$	Luas bukaan yang memberikan kesan sebagai akses untuk masuk dan keluar yang dapat menstimulasi pengguna untuk melalui area tersebut.
 <p style="text-align: center;">$D/H = 1$</p>	$D/H = 1$	Terjadi keseimbangan meruang
 <p style="text-align: center;">$D/H > 1$</p>	$D/H > 1$	Luas bukaan yang lebih dominan dibandingkan dengan tingginya yang mengakibatkan berkurangnya kesan meruang

Sumber : Prabawasari, V. W., & Suparman, A 1999, *Tata Ruang Luar, Gunadarma, Jakarta.*

4.4.3. Hierarki Ruang Luar Pengolahan Tata Ruang Luar

Dalam suatu lingkungan binaan, jumlah ruang luar dapat terdiri dari satu maupun beberapa ruang, sehingga ruang luar dapat digambarkan sebagai beberapa tingkatan hierarki. Salah satu cara menciptakan tingkatannya yaitu dengan menetapkan daerah - daerah yang memiliki keterkaitan dengan fungsinya.

Contohnya adalah dengan menciptakan alur publik → semi-publik → semi-privat, dengan pengaturan pada ruang publik (1) dibentuk sebuah ruang dengan ukuran yang cukup luas menggunakan perbandingan D/H yang sangat besar dengan *finishing* lantai kasar yang ditanami pohon di beberapa titik. Untuk Ruang semi-publik (2) menggunakan perbandingan $D/H = 3/4$ dari ruang publik (1) dengan *finishing* material lantai yang halus yang ditambahkan beberapa elemen pendukung seperti lampu dan kursi. Sedangkan untuk ruang semi-privat (3) menggunakan perbandingan D/H yang hampir mendekati batas seimbang sehingga memiliki daya meruang yang paling kuat diantara yang lainnya.



Gambar 4.9. Contoh Hierarki Ruang Luar

Sumber : *Tata Ruang Luar* (Prabawasari & Suparman, 1999)

Melalui penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa ruang luar dapat dibagi kedalam beberapa tingkatan hierarki. Selain itu terdapat pula kemungkinan untuk menciptakan ruang luar yang menggunakan beberapa kombinasi dalam pengolahannya yang didasarkan oleh pembagian fungsi dari tiap ruangannya. Contohnya seperti berdasarkan pembagian zonasi eksterior→semi-eksterior/ semi-interior→interior, aktivitas padat→transisi→aktivitas tenang dan lain sebagainya.

4.5. TINJAUAN PENGOLAHAN TATA RUANG DALAM

Dalam perencanaan tata ruang dalam, tata ruang dan desain ruang dalam, terdapat sebuah penataan/ pengolahan yang dilakukan oleh perancang untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia sebagai wujud sebuah tempat tinggal dan tempat berlindung. Pengaturan – pengaturan ini sangat mempengaruhi banyak hal, seperti bentuk kegiatan yang terjadi didalam ruangan, bentuk ekspresi yang mempengaruhi tindakan, pandangan, suasana hati bahkan hingga kepribadian dari para penggunanya (Francis D. K. Ching, 2002 : 46). Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa cakupan dari tata ruang dalam hanya terbatas pada penataan letak dan pengolahan ruang yang bertujuan untuk meningkatkan maupun memperbaiki fungsi, estetika, serta psikologis para penggunanya.

Didalam bukunya, D.K Ching juga mendeskripsikan bahwa ruang dalam/ *interior* adalah ruang yang dapat ditemukan ketika kita menempatkan bidang 2 dimensional diatas

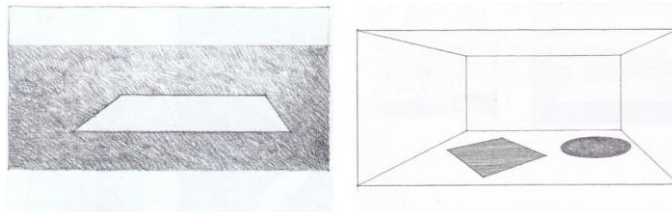
selembar kertas yang kemudian akan mempengaruhi bentuk dari ruang putih disekelilingnya. Bentuk tiga dimensi secara alami mengartikulasikan ruang volume yang mengelilinginya dan menghasilkan medan pengaruh atau medan yang dimilikinya.

4.5.1. Elemen Pembentuk Ruang Dalam

Untuk menyajikan bagaimana berbagai konfigurasi elemen formal dihasilkan dalam menentukan jenis ruang tertentu, digunakanlah kombinasi elemen horizontal dan vertikal. Adapun penjelasan mengenai elemen horizontal dan vertikal yang digunakan adalah sebagai berikut ²² :

1. Horizontal Plane

- *Base Plane*

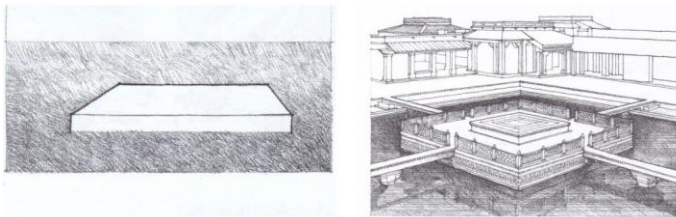


Gambar 4.10. *Base Plane*

Sumber : *Architecture : Form, Space and Order Third Edition, 2007*

Permukaan horizontal, diletakkan sebagai objek pada latar belakang yang kontras, didefinisikan sebagai bidang ruang sederhana yang dapat diperkuat secara visual.

- *Elevated Base Plane*



Gambar 4.11. *Elevated Base Plane*

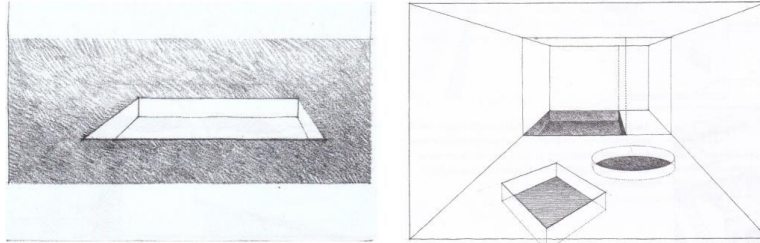
Sumber : *Architecture : Form, Space and Order Third Edition, 2007*

Permukaan horizontal yang ditinggikan di atas permukaan tanah yang kemudian membentuk permukaan vertikal, hal ini dilakukan untuk

²² Ching, F 2007, *Form, Space and Order Third Edition*, John Wiley & Sons, Inc, New Jersey. (hh.103-162)

mempertegas perbedaan secara visual antara bidang tersebut dengan bidang yang berada disekitarnya.

- *Depressed Base Plane*

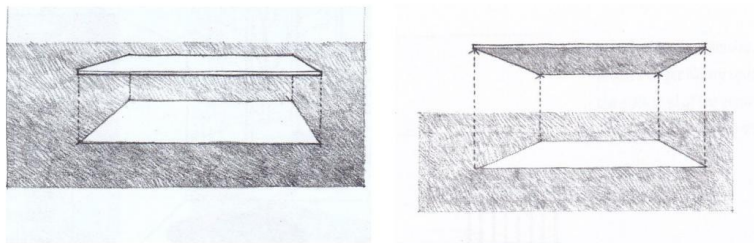


Gambar 4.12. *Depressed Base Plane*

Sumber : *Architecture : Form, Space and Order Third Edition, 2007*

Permukaan horizontal yang direndahkan pada permukaan tanah sehingga terbentuk permukaan vertikal ke arah bawah yang dilakukan untuk menciptakan volume ruang dengan tanah/ bidang disekitarnya.

- *Overhead Plane*



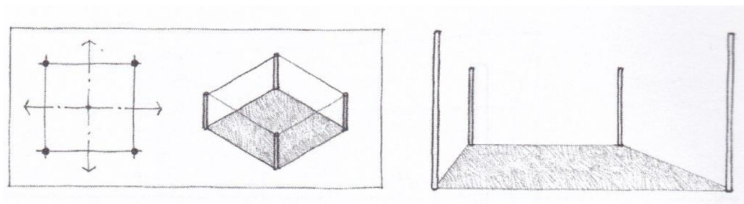
Gambar 4.13. *Overhead Plane*

Sumber : *Architecture : Form, Space and Order Third Edition, 2007*

Permukaan horizontal yang terletak dibagian atas yang dilakukan untuk menentukan volume ruang antara permukaan tersebut dengan permukaan tanah yang berada dibawahnya.

2. Vertical Plane

- *Vertical Linier Elements*

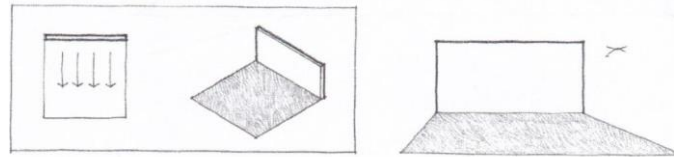


Gambar 4.14. *Vertical Linier Elements*

Sumber : *Architecture : Form, Space and Order Third Edition, 2007*

Elemen vertikal linier adalah permukaan vertikal yang dibentuk sebagai upaya pemenuhan fungsi dari suatu ruang untuk memberikan hasil yang maksimal. Salah satu contohnya adalah kolom/ pilar.

- *Single Vertical Linier*

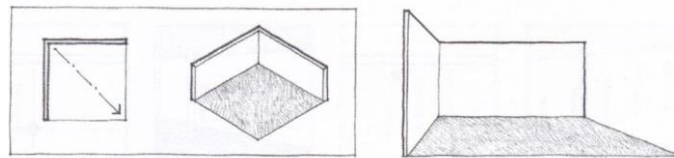


Gambar 4.15. *Single Vertical Linier*

Sumber : *Architecture : Form, Space and Order Third Edition, 2007*

Sebuah permukaan vertikal tunggal yang dihadirkan dalam suatu ruang yang dapat memberikan kesan visual yang cukup unik dengan cara pengaturan letaknya, pola, tekstur dan warna dari bidang vertikal tersebut. Pada sebuah komposisi yang terdiri dari beberapa ruang, bidang vertikal tunggal ini dapat juga dijadikan sebagai pembentuk batas yang akan menentukan volume dari ruang – ruang tersebut.

- *L-Shaped Plane*



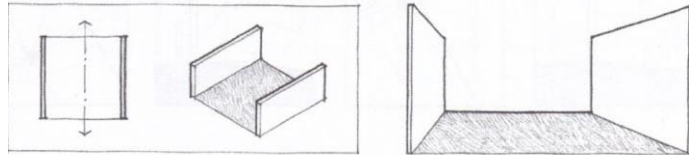
Gambar 4.16. *L-Shaped Plane*

Sumber : *Architecture : Form, Space and Order Third Edition, 2007*

Permukaan vertikal yang berbentuk huruf L, kesan yang akan dihasilkan dari penggunaannya pada suatu ruang dapat menciptakan 2 persepsi yang berbeda bergantung pada sudut serta arah pandang para penggunanya terhadap komposisi bidang L tersebut pada suatu ruangan. Seperti ketika pengguna ruang memandang dari arah luar ke arah dalam komposisi bidang L maka suasana yang mereka dapatkan adalah suasana yang mencekam, hal ini dikarenakan secara visual ruang yang terbentuk pada bagian sudutnya akan semakin mengecil. Namun, ketika pengguna memandang dari sudut ruangnya/ dari arah dalam ke arah luar komposisi bidang L,

suasana yang tercipta adalah terkesan luas, lega, bebas, yang dapat memberi rasa nyaman, dsb, hal ini terjadi karena secara visual ruang yang terbentuk akan semakin meluas.

- *Parallel Planes*

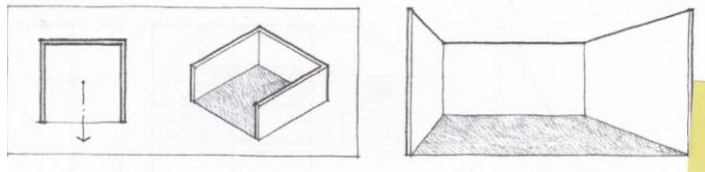


Gambar 4.17. *Parallel Planes*

Sumber : *Architecture : Form, Space and Order Third Edition, 2007*

Terdiri dari 2 permukaan vertikal yang disusun secara sejajar yang dapat menentukan ujung dari volume pada sebuah ruang yang tidak terbatas. Penggunaan 2 bidang sejajar pada suatu ruang akan memberikan kesan jalur/ akses yang harus dilewati oleh para pengguna ruang tersebut. Beberapa contoh 2 bidang vertikal sejajar pada suatu tatanan ruang adalah selasar, lorong, gang, dan lain sebagainya.

- *U-Shaped Plane*

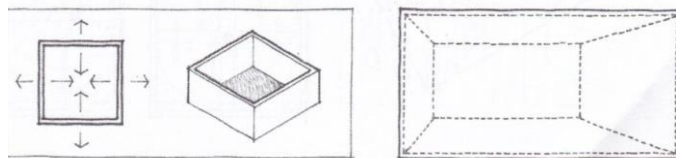


Gambar 4.18. *U-Shaped Plane*

Sumber : *Architecture : Form, Space and Order Third Edition, 2007*

Penggunaan bidang/ permukaan vertikal berbentuk huruf U pada sebuah ruang yang dapat menciptakan kesan suatu area ruang yang memiliki 2 arah orientasi, baik ke arah luar maupun ke arah dalam.

- *Four Planes : Closure*



Gambar 4.19. *Four Planes : Closure*

Sumber : *Architecture : Form, Space and Order Third Edition, 2007*

Penggunaan 4 permukaan vertikal dalam sebuah ruang yang dapat mempengaruhi area ruang di sekelilingnya. Penggunaan 4 permukaan vertikal ini tentunya akan membuat ruang tersebut menjadi tertutup, sehingga untuk menciptakan kesan visual yang dominan pada komposisi permukaan vertikal ini dapat dilakukan dengan cara membedakan salah satu dari bidang penutupnya melalui ukuran, bentuk, bahan dan lain sebagainya.

4.5.2. Ketentuan dalam Desain Ruang Dalam

1. Unity dan Harmony

Terciptanya kesatuan dalam desain yang memberikan kesan indah dan seimbang antar tiap – tiap elemen pembentuk dan pelengkap ruang di dalam suatu komposisi ruang dalam.

2. Balance (Keseimbangan)

Keseimbangan/ kesetaraan antara tiap – tiap elemen yang bertujuan untuk membagi fokus pandangan ke tiap – tiap elemen tersebut agar pengguna ruang tidak hanya terfokus pada salah satu elemen saja. Tiga cara yang umumnya dilakukan untuk menciptakan keseimbangan tersebut adalah :

- Simetris, adalah pendistribusian elemen - elemen desain secara seimbang baik secara vertikal maupun horizontal dalam suatu tatanan yang umumnya disebut juga dengan keseimbangan formal
- Asimetris, adalah pendistribusian elemen – elemen yang tidak sama, namun secara keseluruhan komposisi yang dihasilkan tetap memberikan kesan seimbang. Keseimbangan asimetris umumnya dilakukan dengan cara pembagian kontras antar tiap elemen melalui ukuran maupun warna.
- Radial, adalah pemberian satu elemen yang berada di pusat suatu komposisi yang kemudian ditambah dengan elemen – elemen lainnya yang semakin berkembang menjauhi pusatnya.

3. Focal Point

Focal point adalah pengolahan satu atau beberapa elemen yang dibuat sebagai penegas suatu gaya yang diaplikasikan pada ruangan ataupun hanya sebagai aksen untuk memberikan daya tarik dalam sebuah ruangan. Focal point tersebut

dapat berupa instalasi seni seperti patung, miniatur, lukisan ataupun benda yang bermakna bagi pemilik/ penggunaanya.

4. Ritme

Ritme adalah sebuah kontinuitas yang dilakukan pada satu/ beberapa elemen dengan cara mengulangi pola tersebut yang bertujuan untuk memberi ritme pada ruangan sehingga terhindar dari kesan monoton.

5. Detail

Detail pada ruang dalam ini berkaitan dengan elemen-elemen yang ada seperti detail kursi, detail meja, dan detail lainnya yang berkaitan dengan ruang dalam.

6. Skala dan Proporsi

Skala dan proporsi dilakukan melalui penyeimbangan pada elemen - elemen ruang yang berkaitan dengan dimensi/ luasan seperti ukuran plafon, ukuran lantai, ukuran bukaan dan sebagainya dengan elemen – elemen lain yang terdapat pada ruangan.

7. Warna

Setiap warna memiliki karakter serta pengaruh yang berbeda – beda sehingga pemilihan warna pada suatu ruangan dapat memberikan hasil yang positif maupun negatif bagi para pengguna ruangan tersebut. Inilah yang membuat warna menjadi salah satu unsur penting dalam desain ruang dalam.

8. Fungsional dan Ergonomis


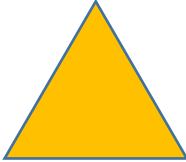

Setiap elemen dalam ruangan sebaik mungkin harus ditekankan pada fungsinya terlebih dahulu selain itu elemen – elemen tersebut juga harus memiliki sifat ergonomi/ efektif dan efisien dengan tubuh para penggunaanya.

4.6. BATASAN SUPRASEGMEN ARSITEKTUR

4.6.1. Bentuk

Bentuk adalah elemen utama untuk mengidentifikasi suatu wujud. Bentuk merupakan titik temu antara ruang dan massa melalui penentuan batas – batas terluar tanpa bergantung pada lokasi maupun orientasinya. Ching, F 2007, menjelaskan bahwa bentuk – bentuk yang paling sederhana dan teratur adalah bentuk – bentuk yang umumnya menjadi fokus utama bagi orang - orang.

Tabel 4.6. Bentuk Dasar

Wujud	Penjelasan
<p data-bbox="553 327 727 359">Bujur Sangkar</p> 	<p data-bbox="912 306 1417 527">Merupakan bidang datar yang terdiri dari empat buah sisi yang memiliki besaran tiap sudutnya sebesar 90°. Bentuk ini umumnya memberikan kesan murni dan rasional yang juga merefleksikan bentuk yang statis dan netral</p>
<p data-bbox="591 552 690 583">Segitiga</p> 	<p data-bbox="912 541 1417 762">Merupakan bidang datar yang terdiri dari tiga sisi dengan tiga sudut. Segitiga dapat menjadi bentuk yang tidak stabil jika salah satu titik/sudutnya diletakan dalam tahap yang kritis dan cenderung jatuh pada salah satu sisinya</p>
<p data-bbox="578 791 703 823">Lingkaran</p> 	<p data-bbox="912 777 1417 997">Bidang datar yang dihasilkan melalui titik – titik yang disusun dengan jarak yang sama, teratur dan seimbang (berderetan). Lingkaran memiliki orientasi terpusat yang umumnya diartikan sebagai sifat yang stabil</p>

Sumber : Ching, F 2007, *Form, Space and Order - Third Edition*, John Wiley & Sons, Inc, New Jersey. (Diolah, 2018)

4.6.2. Warna

Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna yang mana identitasnya dapat ditentukan berdasarkan panjang gelombang yang dimiliki oleh cahaya tersebut. Seperti yang sudah dibahas sebelumnya, tiap warna memiliki karakter dan pengaruh yang berbeda – beda yang dapat menciptakan kesan yang berbeda – beda pula yang bergantung pada kondisi sosial dan psikis pengamatnya. Inilah yang membuat warna dapat dikelompokkan berdasarkan sifatnya, yaitu :

- Warna yang bersifat netral, adalah warna – warna yang dihasilkan dari pencampuran tiga komponen warna sehingga warna tersebut tidak lagi termasuk sebagai warna murni, hasil dari pencampuran ini juga membuat warna yang bersifat netral tidak termasuk kedalam kategori warna utama maupun warna sekunder.
- Warna yang bersifat kontras, adalah hasil pemilihan dua warna yang didapatkan melalui penggunaan warna yang bersebrangan pada lingkaran

warna yang terdiri dari warna primer dan warna sekunder. Contohnya adalah warna biru dan *orange*/ jingga, kuning dan *violet*/ ungu dan sebagainya.

- Warna yang bersifat dingin, adalah sekelompok warna yang terdiri dari warna ungu hingga warna hijau yang berada pada setengah lingkaran warna (pada teori lingkaran warna). Penggunaan warna – warna ini dapat memberikan kesan ataupun perasaan tenang, lembut, sejuk, nyaman, bersih dan lain sebagainya.
- Warna yang bersifat panas, adalah sekelompok warna yang terdiri dari warna kuning hingga warna merah yang berada pada setengah lingkaran warna (pada teori lingkaran warna). Penggunaan warna – warna ini dapat memberikan kesan ataupun perasaan semangat, gembira, bahkan hingga emosi, amarah dan sebagainya.






Gambar 4.20. Konsep Penggabungan Warna pada Interior

Sumber : Diambil dari *Presentasi Cara Memilih Warna Ruang*, Murdiyanti, N., 2017

Melalui pembahasan tersebut, dapat dikatakan bahwa warna memiliki pengaruh kesan maupun perasaan pada manusia. Walaupun warna termasuk kedalam selera tiap individu, sifat dan efek yang dihasilkan pada warna tanpa kita sadari dapat diungkapkan dalam kata/ bahasa yang membuat warna – warna tersebut dijadikan sebagai bentuk metafora/ perumpamaan untuk menggambarkan

ekspresi/ perasaan yang sedang dialami oleh seseorang. Berikut adalah rincian mengenai beberapa warna serta kesan yang terdapat didalamnya :

WARNA		KESAN
Merah Muda		Feminin, lembut, lunak, cantik, romantis
Merah		Energik, panas, dinamis, aktif, musim panas
Krem		Lembut, l;asik, hangat, manis, eksklusif-netral
Jingga		Riang, populer, bersemangat, keras-terang
Kuning Muda		Muda, gembira, cerah, hangat, lembut, cantik-manis
Kuning		Hangat, menarik, gembira, pergantian musim
Hijau Muda		Segar, gembira, ceria, pertumbuhan, musim semi
Hijau		Klasik, sejuk keduniaan, eksklusif, terang, segar
Biru Muda		Tenang, bersih, lembut, pintar
Biru		Klasik, kuat, percaya diri-tenang, profesional
Ungu Muda		Klasik, tenang, lembut-pintar
Ungu		manis, cantik, eksotik, hangat, lembut, tropis
Putih		murni, bersih, suci, klasik, kemilau
Abu-abu		Stabil, konsentrasi, tidak komunikatif, percaya
Hitam		Dramatis, klasik, elegan, mistis, duka
Emas		ekklusif, energik, perkasa, dinamis-aktif, musim panas

Gambar 4.21. Tabel Warna dan Kesan

Sumber : *Energy Colour Therapy*, 2005

4.6.3. Tekstur

Tekstur adalah sebuah kualitas yang dimiliki oleh suatu permukaan pada bahan yang dapat dirasakan melalui indra peraba dan indra penglihatan manusia yang dapat dibiarkan sebagaimana adanya ataupun diolah secara khusus untuk menciptakan kesan tertentu terhadap suatu rancangan. Salah satu contohnya adalah melalui pengolahan, tekstur bahkan dapat menjadi penentu jarak pantulan atau penyerapan cahaya yang datang kedalam sebuah ruangan. Jika dikategorikan, tekstur dapat dibagi menjadi 2 jenis, yaitu tekstur nyata (*real*) yang merupakan

kualitas permukaan bahan yang dibiarkan sebagaimana adanya yang dapat dirasakan melalui indra peraba/ sentuhan dan tekstur visual yaitu kualitas permukaan bahan yang hanya dapat dirasakan melalui indra penglihatan.

Terdapat tiga faktor yang dapat mempengaruhi persepsi pengguna terhadap kualitas permukaan pada suatu bahan, yaitu :

1. Skala

Seluruh material/ bahan tentunya memiliki kualitas yang berbeda beda, namun ketika adanya skala pada pola tekstur yang memberikan kesan yang halus/ lembut pada suatu bahan, maka penampilan dari bahan tersebut pun akan menjadi semakin halus.

2. Jarak Pandang Bahan

Jarak pandang pada suatu bahan tentunya akan mempengaruhi kualitas permukaan yang dimilikinya. Salah satu contohnya adalah material yang relatif kasar jika dipandang dari jarak yang cukup jauh akan memberikan kesan halus, namun keaslian dari kualitas permukaan kasar tersebut akan semakin terlihat ketika kita memandangnya dari jarak dekat.

3. Pencahayaan

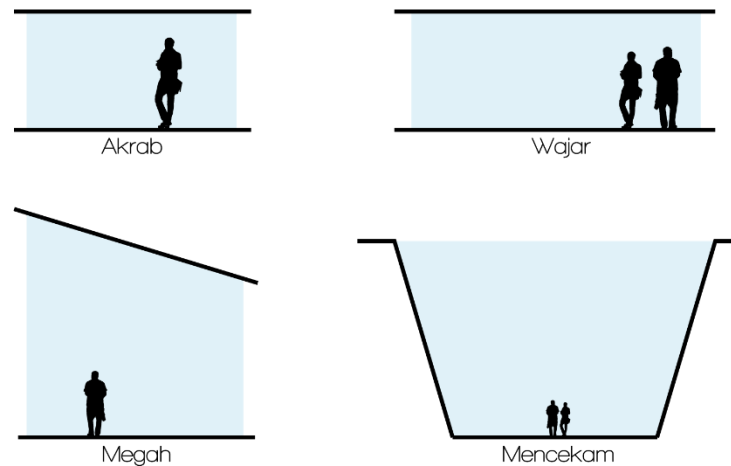
Dari segi visual, cahaya akan memberi pengaruh yang cukup besar pada persepsi pengamatnya terhadap tekstur yang dimiliki oleh bahan tersebut, begitu juga sebaliknya. Hal ini membuat kesan yang dihasilkan dari tekstur sebuah bahan akan memberikan pengaruh terhadap karakter yang dimilikinya.

4.6.4. Proporsi dan Skala

Proporsi dan skala adalah suatu nilai yang dihasilkan melalui perbandingan beberapa unsur seperti bentuk, warna, pola permukaan, hingga sifat dan unsur - unsur bahan yang berada pada suatu ruangan. Proporsi dan skala pada suatu ruangan umumnya digunakan untuk menciptakan sebuah kualitas yang diinginkan pada suatu ruang yang dirancang. Salah satu contohnya adalah pemberian kualitas megah pada ruang peribadatan untuk memberikan kesan keagungan pada ruang tersebut.

Secara garis besar, dalam (White, 1985) menjelaskan bahwa skala ruang dapat dibagi menjadi 4 bagian, dengan penjelasan sebagai berikut :

- Skala Intim (Akrab)
Pengaplikasian skala akrab pada suatu ruang digunakan untuk menciptakan suasana yang nyaman, bersahabat, intim bagi para pengguna ruang tersebut.
- Skala Normal (Wajar)
Pengaplikasian skala normal pada suatu ruangan dititik beratkan pada kenyamanan jasmani dan rohani para penggunanya. Sehingga ruang tersebut diciptakan melalui penyesuaian – penyesuaian antara ukuran dengan kegiatan yang terjadi pada ruang tersebut.
- Skala Megah (Monumental)
Ditimbulkan oleh ukuran ruang yang berlebih bagi kegiatan di dalamnya, untuk menyatakan keagungan atau kemegahan.
- Skala Mencekam
Manusia merasa kesulitan untuk merasakan pertalian dirinya dengan ruang. Skala ini mumnya terdapat pada alam, bukan buatan manusia.



Gambar 4.22. Skala Proporsi Ruang

Sumber : *Tata Atur*, 1986. h. 87 (*Diolah*, 2018)

DAFTAR PUSTAKA

- API (Association of Play Industries) 2009, *Terchincal Guidance relating to Playground Layout & Design*, Federation House, England.
- Ching, F. D. K 2007, *Form, Space and Order - Third Edition*, John Wiley & Sons, Inc, New Jersey.
- Cherry, K 2017, 'Child Development Theories and Examples', diakses 25 Maret 2018, <www.verywellmind.com>.
- Ernst, Neufert, P 2012, *Architects' Data – Fourth Edition*, Willey-Blackwell, UK.
- Eager, D 2014, *The New Playground Standard AS 4685:2014*, University of Technology Sydney, Australia.
- Garrett, Lee S 1976, *Design Guide Recreation Center*, OCE Publications Depot, Washington DC.
- Shackell, A, Butler, N, Doyle, P & Ball, D 2008, *Design for Play: A guide to creating successful play spaces*, DCSF Publications, Nottingham.
- Halim, D 2005, *Psikologi Arsitektur*, Grasindo, Jakarta.
- Juwana, J. S 2005, *Panduan Sistem Bangunan Tinggi*, Erlangga, Jakarta.
- Kishigami, H 1988, *Design Ideas for Pre-School Centres and Play Space*, Unesco Principal Regional Office for Asia and the Pacific, Thailand.
- Laurens, J. M 2004, *Arsitektur dan Perilaku Manusia*, PT Grasindo, Jakarta.
- Mangunwijaya, Y. B 1988, *Wastu Citra*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Prabawasari, V. W., Suparman, A 1999, *Tata Ruang Luar*, Gunadarma, Jakarta.
- McGlynn, S., Smith, G., Alcock, A., Murrain, P., Bentley, I. (Ed.) 1985. *Responsive Environments*. Taylor & Francis Ltd, Oxford, UK.
- Putra, Y 2016, *Theoretical Review : Teori Perbedaan Generasi*, Jurnal Ilmiah Among Makarti, Vol. 9, No. 18, h. 129.
- Sudrajat, Wulandari, T, Wijayanti, A 2015, *Muatan Nilai-Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Di Paud Among Siwi, Panggunharjo, Sewon, Bantul*, JIPSINDO, Vol. 2, No. 1, h. 50