BAB II

TINJAUAN TAMAN, PINTAR, TAMAN PINTAR

II.1 Tinjauan Umum Taman, Pintar, Taman Pintar

A. Pengertian Ruang Publik

Secara umum ruang public/*public space* dapat didefinisikan dengan cara membedakan arti katanya secara harafiah terlebih dahulu. Public merupakan sekumpulan orang-orang tak terbatas siapa saja dan space/ruang merupakan suatu bentukan tiga dimensi yang terjadi akibat adanya unsure-unsur yang membatasinya (Ching, 1992).

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat diartikan bahwa public space/ruang publikmerupak suatu ruang yang terbentuk atau didesain sedemikian rupa sehingga ruang tersebut dapat menampung sejumlah besar orang (public) dalam melakukan aktivitas-aktivitas yang bersifat public space tersebut.

Berdasarkan pemilikannya ruang public dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu :

a. Ruang public milik pribadi,digunakan kalangan terbatas. Contohnya, halaman sekolah, halaman perkantoran.
b. Ruang public milik umum, digunakan oleh orang banyak tanpa kecuali. Contohnya taman kota, lapangan bermain.

Pada bagian lain dikemukakan bahwa berdasarkan tempatnya, ruang public dapat dibedakan menjadi :

- Ruang public di dalam bangunanan (*indoor public space*)
- Ruang public di luar bangunan *(outdoor public space*)

Ruang public di luar bangunan yang merupakan milik perorangan atau instituisi biasanya berkaitan erat dengan fungsi bangunan disekitarnya dan bertujuan untuk memberikan keleluasaan aksesbilitas bagi para pengguna terhadap fungsi-fungsi tersebut.

B. Ruang Terbuka Hijau (RTH)

Ruang terbuka hijau atau RTH merupakan suatu bentuk pemanfaatan lahan pada satu kawasan yang diperuntukan untuk penghijauan tanaman. Ruang terbuka hijau yang ideal adalah 40% dari luas wilayah, selain sebagai sarana lingkungan juga dapat berfungsi untuk perlindungan habitat tertentu atau budidaya pertanian dan juga untuk meningkatkan kualitas atmosfer serta menunjang kelestarian air dan tanah.

Berdasarkan Instruksi Menteri Dalam Negeri No. 14 Tahun 1988 tentang penataan ruang terbuka hijau di wilayah perkotaan,ruang terbuka hijau adalah ruang-ruang dalam kota atau wilayah yang lebih luas, baik dalam bentuk area/kawasan maupun dalam bentuk area memanjang/jalur dimana di dalam penggunaannya lebih bersifat pengisian hijau tanaman.

C. Pengertian Taman

Taman merupakan sebuah areal yang berisikan komponen material keras dan lunak yang saling mendukung satu sama lainnya yang sengaja direncanakan dan dibuat oleh manusia dalam kegunaannya sebagai tempat penyegar dalam dan luar ruangan taman dapat dibagi dalam taman alami dan taman buatan. Taman yang sering dijumpai adalah taman rumah tinggal, taman lingkungan, taman bermain, taman rekreasi dan taman botani[1]

1. http://id.wikipedia.org/wiki/Taman

Ada beberapa macam-macam taman yang lebih spesifik. Pertamanan lebih spesifik karena menyangkut aspek estetika atau keindahan dan penataan ruang sehingga memiliki fungsi dalam keberadaannya. Dalam membuat taman ada dua elemen yang dikerjakan, yaitu bidang lunak (softscape) dan bidang bidang keras (hardscape).

a. Bidang lunak meliputi penanaman segala jenis pohon, semak, dan rumput
b. Bidang keras meliputi pembuatan jalan setapak, kolam, sungai buatan, air mancur, pembuatan tebing, peletakan batu alam, gazebo, alat bermain anak-anak, ayunan, lampu taman, drainase dan sistem penyiraman.

Penataan taman menyangkut penyesuaian dengan ruang disekitarnya, seperti :

a. Taman rumah tinggal
b. Taman perkantoran
c. Taman lingkungan pemukiman
d. Taman kota
e. Taman sekolah
f. Taman kawasan indudtri
g. Taman wisata

Taman juga dapat mencirikan sebuah ekosistem, seperti taman tropis, taman sub tropis, pegunungan, pantai dan padang pasir. Menyangkut aspek yang berhubungan dengan kebudayaan, taman bisa mencirikan kebudayaan, seperti :

a. Taman gaya Perancis
b. Taman gaya Jepang
c. Taman gaya Bali

Gambar 2.1 Taman Kota

(Sumber: www.google.com/taman/)

D. Pengertian Pintar

Pintar merupakan kata sifat yang dapat diartikan sebagai penggunaan otak kanan dan kiri yang baik, yang membuat sikap kreatif, imajinatif, dan variatif. Pintar adalah kemampuan seseorang untuk berpikir diatas rata-rata kebanyakan orang pada sepantaran usianya, dan paham benar cara mendayagunakan otak untuk berpikir lebih baik dalam banyak hal[2]

E. Pengertian Taman Pintar

Taman Pintar adalah tempat wisata yang bisa dijadikan tempat untuk belajar dan mengetahui lebih banyak mengenai Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, dan sebagai salah satu penunjang aktivitas anak, yang terbagi dalam beberapa aktivitas di dalamnya. Dengan adanya Taman Pintar anak diharapkan dapat belajar sambil bermain. Selain itu anak juga dapat Ilmu pengetahuan dan Teknologi di dalamnya, dan dapat mengenal luas apa saja yang ada di dalam bumi ini dan bagaimana sejarahnya.

2. http://id.wikipedia.org/wiki/Taman

Taman pintar adalah suatu bangunan yang diperlukan untuk dunia pendidikan. Karena Taman Pintar, salah satu penunjang pendidikan bagi anak-anak usia dini, pra sekolah, maupun anak – anak remaja ataupun dewasa. Selain itu, Taman Pintar juga dapat di jadikan salah satu tempat rekreasi keluarga. Taman Pintar berfasilitaskan alat–alat peraga yang dapat digunakan dengan mudah oleh anak – anak pra sekolah maupun yang sudah bersekolah.

Banyak orang tua jaman sekarang yang terlalu sibuk dengan pekerjaannya, sehingga kegiatan anak untuk bermain bersama orangtua, dan belajar sangat minim waktunya. Dengan adanya Taman Pintar di suatu kota, bisa dijadikan tempat rekreasi bersama keluarga dan belajar bersama keluarga.

Ada beberapa unsur yang perlu diperhatikan dalam pengelolaan Taman Pintar, yaitu :

1. Koleksi

   Koleksi yang ada di dalam Taman Pintar, berupa alat – alat peraga yang digunakan untuk para pengunjung agar dapat digunakan. Dan dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang.

2. Sumber Daya Manusia

   Penanganan Taman Pintar ini juga membutuhkan tenaga ”ahli” yang dapat merawat alat-alat peraga yang rentan oleh kerusakan. Jikalau pun alat peraga tersebut ada yang rusak, seorang tenaga ahli tersebut juga dapat memperbaikinya.

3. Pengolahan

   Proses pengolahan di dalam Taman Pintar ini juga diperhatikan, karena di dalam pengolahan dalam mengurus alat-alat peraga yang ada juga harus dengan cara perawatan yang tepat.

4. Pengguna

   Taman Pintar ini dalam pemilihan dan setting pengolahan sangat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik penggunanya. Hubungan antara pengguna dan pengelola Taman Pintar sangat erat.

5. Layanan

   Layanan yang diberikan dalam Taman Pintar ini, harus dapat memberikan nila lebih untuk pengunjung. Layanan yang diberikan berupa Tour Guide di setiap wahana-wahana yang akan dikunjungi oleh pengunjung. Tour Guide itu berfungsi sebagai seorang yang mengarahkan bagaimana cara menggunakan alat-alat peraga yang ada dan menjelaskan kegunaan dari alat-alat peraga tersebut.

II.1.1 Peranan

II.1.1.1 Tujuan Wisata

Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati obyek dan daya tarik wisata[3].

Pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk pengusahaan objek dan daya tarik wisata serta usaha – usaha yang terkait di bidang tersebut[4].

Pariwisata adalah perjalanan dari satu tempat ke tempat lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan maupun kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagian dengan lingkungan hidup dalam dimensi social, budaya, alam dan ilmu[5].

---

3. (http://www.mcscv.com/produk_detail.php?page-id=Pengertian-Pintar-Kepandaian)
4. UU No.9 tahun 1990, Tentang Kepariwisataan Bab 1 pasal 1
5. UU No.9 tahun 1990, Tentang Kepariwisataan point 4

Wisata menjadi sebuah kebutuhan yang kesekian bagi sebagian orang karena mereka menanganggap bahwa kebutuhan ini tidak terlalu penting dan membutuhkan biaya untuk melakukannya. Tapi bagi sebagian yang lain ada yang menganggap bahwa wisata adalah sebuah kebutuhan yang harus dipenuhi seperti halnya kebutuhan akan minum, makan dan pakaian, bahkan mereka rela meluangkan waktu dan biaya khusus untuk melakukan sebuah wisata[6].

Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagai dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata[7].

Rekreasi yang identik dengan bermain dapat membantu seseorang anak untuk bermain sambil bekerja dan belajar. Baik bagi anak-anak maupun orang dewasa. Bagi anak, bermain sering mempunyai arti dalam membantu perkembangan anak. Dengan bermain anak melakukan kegiatan-kegiatan dengan senang, tidak hanya anak-anak saja, bahkan orang dewasa memperoleh kesenangan dalam bermain.

Di samping penyaluran energy yang berlebihan dalam bermain, bermain dapat menyalurkan perasaan – perasaan yang memang sulit disalurkan karena tidak ad objeknya.

6. (http://andy-saiful.blogspot.com/2009/01/pengertian-pariwisata.html; dalam buku H. kodyat (1983:4)

7. wawancara dengan salah satu staff Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Surakarta ; Brosur Calender of Cultural event solo 2012

II.1.1.2 Wisata Pendidikan

Wisata pendidikan yang ada di Indonesia masih sangat minim, di setiap kota pun jarang atau bahkan tak ada wisata pendidikan seperti Taman Pintar.padahal, wisata pendidikan sangat penting bagi masyarakat untuk bisa belajar tanpa adanya tekanan. Wisata pendidikan juga dapat berpengaruh besar dalam pendidikan dan belajar anak.

Wisata pendidikan adalah suatu program yang menggabungkan unsur kegiatan dengan muatan pendidikan di dalamnya. Program ini dikemas sedemikian rupa menjadikan kegiatan wisata tahunan atau wisata ekstrakurikuler yang memiliki kualitas yang berbobot. Materi – materi dalam pemanduan telah disesuaikan dengan siswa dan adanya kurikulum pemdidikan. Setiap kali mengunjung objek wisata akan disesuaikan dengan kebutuhan dan ketertarikan obyek wisata dan bidang ilmu yang dipelajari[8].

Selain itu, wisata pendidikan juga dapat menarik banyak perhatian masyarakat di Indonesia. Dan wisata pendidikan juga dapat mengembangkan pariwisata nasional yang sudah ad di Indonesia. Wisata pendidikan juga dapat mengembangkan pola pikir dan imajinasi anak dalam belajar, dengan adanya wisata pendidikan siupayakan agar anak dapat berfikir dan tertarik dalam belajar[9].

Salah satu yang dapat menjadi wisata pendidikan adalah Taman Pintar dapat menjadi wisata pendidikan bagi anak – anak dan orang dewasa. Selain berlibur ataupun berekreasi Taman Pintar juga dapat dijadikan tempat untuk belajar. Di dalam Taman Pintar banyak sekali wahana-wahana atau permainan sebagai fasilitas untuk pengunjung yang dapat digunakan.

8. wawancara dengan salah satu staff Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Surakarta

9. (http://www.wisatapendidikan.com/content/section/4/75/; di unggah pada pukul 06.00)

II.1.1.3 Ruang Terbuka Hijau

Ruang publik terbuka khususnya ruang terbuka hijau merupakan salah satu kebutuhan masyarakat perkotaan saat ini dan itu dapat menjadi paru-paru kota. Di ruang public terbuka itu, warga dapat bersosialisasi melalui berbagai kegiatan, seperti olahraga, bercengkrama, rekreasi, diskusi, pameran/bazaar. Anak-anak dapat juga bermain dan belajar di Ruang Terbuka Hijau ini dan dengan leluasa di bawah teduhnya puhon-pohon yang rimbun.

Ada berbagai jenis taman, diantaranya :

a. Taman Aktif

   Yang memiliki fungsi sebagai tempat bermain, dengan dilengkapi elemen–elemen pendukung taman bermain. Selain itu juga dapat dijadikan tujuan wisata, dan banyaknya pengunjung di dalamnya.

b. Taman Pasif

   Taman ini hanya sebagai taman estetis saja, sehingga kebanyakan untuk menjaga keindahan tanaman di dalam taman tersebut akan dipasang pagar di sepanjang sisi luar taman.

Tiga nilai yang harus dimiliki oleh ruang publik adalah :

a. Ruang yang responsive

   Artinya ruang public di desain dan diatur untuk melayani kebutuhan pemakainya. Selain itu, ruang public menjadi suatu tempat menemukan hal – hal baru akan dirinya atau orang lain. Pada ruang public, masyarakat juga dapat menemukan ide-ide baru, sehingga dapat dikatakan sebagai tempat mencari inspirasi.

b. Ruang yang demokratis

   Ruang public harus dapat melindungi hak-hak kelompok pemakainya. Ruang public dapat dipakai oleh semua kelompok dan memberikan kebebasan bertindak bagi pemakainya, sehingga untuk sementara mereka dapat memiliki ruang public.

c. Ruang yang mempunyai mkna atau arti

Ruang public harus dapat memberikan pemakainya berhubungan yang kuat dengan ruang public itu sendiri, kehidupan pribadinya, dan dunia yang lebih luas. Ruang public yang memberikan arti seperti ini akan membuat masyarakat selalu ingin berkunjung lagi.

Ruang public juga memiliki kualitas, kualitas sebagai berikut :

1. Ukuran

   ruang terbuka yang ada harus sesuai dengan keputusan dan standart yang ada.
2. Kelengkapan Sarana yang ada

   kelengkapan dalam suatu ruang public sangat menentukan kualitas ruang tersebut.
3. Desain

   Desain dalam suatu ruang public akan menunjang fungsi serta aktivitas di dalamnya.
4. kondisi

   kondisi yang ada dalam suatu banguan atau ruang terbuka hijau sangat menentukan kualitas yang ada.
5. kenyamanan

   ruang terbuja harus memiliki lingkungan yang nyaman dari gangguan aktivitas lainnya.
6. kemudahan.

   Kemudahan memperolleh pelayanan dan kemudahan akses transportasi untuk menuju RTH. Seni taman juga merupakan bagian dari Arsitektur ialah suatu bagian dari bidang seni yang berorientasi dengan benda – benda hidup[10].

10. (http://www.waspada.co.id/index.php/templates/modules/modules/mod_imq/index.php?option=com_content&view=article&id=87815:wisata-pendidikan-dapat-kembangkan-pariwisata-nasional&catid=95:nusantara&Itemid=146)

II.1.1.4 Pendidikan

Belajar adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan mayarakat[11].

II.1.2 Arti Penting Belajar

Belajar, sebuah kegiatan yang lekat pada seseorang yang masih mengenyang bangku pendidikan formal. Anggapan yang beredar dalam masyarakat bahwa belajar adalah sesuatu yang sedikit sulit, jika kita tidak menekuninya. Dengan banyak belajar kita dapat mengetahui segala – galanya.

Belajar juga tidak harus di dalam sekolah, tetapi juga dapat dilakukan diluar sekolah. Seperti tempat les, belajar bersama, belajar di lingkungan sekitar. Salah satu tempat belajar yang mengasyikan adalah di tempat rekreasi. Di tempat itu anak – anak maupun orang dewasa pun dapat bermain sambil belajar[12].

11. http://id.shvoong.com/social-sciences/1823061-ruang-terbuka-hijau-rth-taman/;di unggah pada pukul 07.05
12. http://id.wikipedia.org/wiki/Pendidikan; di unggah pada pukul 07.30

II.1.3 Belajar

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan perilakunya[13].

II.1.4 Psikologi Perkembangan Anak

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia, kata anak/kanak berarti usia seorang manusia yang memiliki usia dibawah 7 tahun atau yang berkenan dengan sifat anak-anak. Sedangkan dalam kamus lengkap psikologi (J.P Chaplin) memberi batasan pengertian anak sebagai seorang yang belum mencapai tingkat kedewasaan, dapat juga berarti sebagai individu yang berada diantara masa kelahiran dengan masa pubertas.

Psikologi perkembangan merupakan cabang dari psikologi yang mempelajari proses perkembangan individu, baik sebelum maupun setelah kelahiran *(J.P Chaplin, 1979).* Cabang psikologi yang mempelajari tingkah laku dan kemampuan sepanjang proses perkembangan individu dari mulai masa konsepsi sampai mati[14].

II.1.4.1 Kriteria Penahapan Perkembangan

Dalam hubungannya proses belajar mengajar (pendidikan), penahapan perkembangan yang dipergunakan sebaiknya bersifat elektif. Perkembangan individu sejak lahir sampai masa kematangan itu dapat dilihat[15].

13. buku Psikologi Pendidikan hal 94 – 95
14. http://id.wikipedia.org/wiki/Belajar
15. Ross Vasta, dkk., 1992) ; (dalam buku Psikologi Perkembangan; Prof. Dr. M Djawad Dahlan, hal.3

Tabel 2.1 Tahap Perkembangan Anak

TAHAP PERKEMBANGAN	USIA
Masa usia pra sekolah	0 – 6
Masa usia sekolah dasar	6 – 12
Masa usia sekolah menengah	12 – 18
Masa usia mahasiswa	18 – 25

Sumber :buku Psikologi Perkembangan; Prof. Dr. M Djawad Dahlan, hal.23

Manusia selalu bertumbuh dan berkembang, mengalami perubahan terus menerus sejak dalam kandungan hingga dewasa. Dalam kehidupan anak ada dua proses yang beroperasi secara kontinui, yaitu pertumbuhan dan perkembangan. Befinisi dari keduanya :

a. Pertumbuhan (growth), adalah perubahan yang bersifat kuantitatif, sebagai akibat dari adanya pengaruh luar atau lingkungan. Pertumbuhan mengandung arti adanya perubahan alam ukuran dan struktur tubuh. Atau pertumbuhan adalah perubahan secara fisiologi sebagai hasil dari proses suatu kematangan fungsi-fungsi fisik yang berlangsung secara normal pada diri individu yang sehat dalam fase-fase tertentu.
b. Perkembangan (development), suatu urutan yang bersifat sistematis, dalam arti saling ketergantungan atau saling mempengaruhi antara aspek-asek fisik dan psikis dan merupakan satu kesatuan yang harmonis.

Anak dalam perkembangannya memiliki rasa ingin tahu yang besar, dan terus menerus bertanya tentang macam–macam peristiwa. Maka sejak mula pertama anak di lahirkan di dunia hingga akhir hayatnya, ia selalu ingin maju; perkembangannya mengalami *progress.*

16. buku Psikologi Perkembangan; Prof. Dr. M Djawad Dahlan, hal.23

II.1.4.2 Tahap Perkembangan fisik

Para ahli psikologi berpendapat bahwa usia 0-5 tahun merupakan periode emas bagi anak-anak dalam mengembangkan segala potensi yang ada di dalam diri anak secara optimal. Pada anak, perkembangan fisik pada tiap tingkatan usia berbeda dan hal tersebut berkaitan dengan perkembangan psikologisnya. Perkembangan psikologis anak dapat terdiri dari 4 tahap, yaitu:

1. Bayi (0-2 tahun)
2. Masa anak-anak awal (2-6 tahun)
3. Masa pertengahan dan akhir anak-anak (6-12 tahun)
4. Remaja (12-18 tahun)

Pada setiap tahap umur, anak mempunyai karakteristik yang berbeda-beda yaitu :

Tabel 2.2 Perkembangan Karakteristik Anak (elizabeth B. Hurlock ”psikologi Perkembangan)

Usia	Karakter Anak
Masa bayi 0-2 tahun	• Dianggap sebagai masa yang paling dasar dari periode kehidupan. Melatih fungsi-fungsi motorik, yaitu fungsi yang berkaitan dengan gerakan badan dan anggota badan • Pertumbuhan dan perubahan berjalan cepat • Mulai diletakkannya dasar-dasar sosial dan berada di dalam rumah • Permainan bayi tidak terdapat aturan-aturan tertentu • Bentuk permainan individu dan bukan bersifat sosial
Masa awal anak-anak 2-6 tahun	• Disebut juga sebagai anak pra sekolah dan anak mulai mempelajari dasar-dasar perilaku sosial • Kecenderungan badan sudah baik, Panca indera

	dan anggota badan terkoordinasi dengan baik • Menggambar pada tahap awal dengan menggores • Disebut juga sebagai fase bermain • Usia menjelajah • Usia mulai berkreatif • Usia mulai bertanya • Usia mulai meniru • Perkembangan pola bermain, asosiatif, kooperatif • Usia mulai mengenal bermacam-macam warna • Usia bermain dengan permainan (bentuk dominan)
Masa akhir anak-anak 6-12 tahun	• Disebut juga sebagai anak usia sekolah dasar • Periode krisis dalam dorongan berprestasi • Usia berkelompok dan perhatian utamanya tertuju pada keinginan diterima oleh teman-teman sebayanya

II.1.4.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan

Setiap individu dilahirkan ke dunia dengan membawa hereditas tertentu. Ini berarti bahwa karakteristik individu diperoleh melalui pewarisan dari pihak orang tuanya. Karakteristik tersebut menyangkut fisik, dan psikis atau sifat-sifat mental.

a. Hereditas (Keterunun / Pembawaan) : warisan sejak lahir, bawaan. Penampakan ciri-ciri fisik yang karakteristik dan ciri-ciri psikis yang karakteristik. Ciri fisik, seperti postur tubuh, warna rambut, bentuk mata, hidung. Ciri psikis seperti kecerdesan atau intelegensia, vitalitas kelincahan, ketekunan, minat.

b. Lingkungan Perkembangan: lingkungan yang menguntungkan/merugikan. Faktor lingkungan ini terdapat berbagai jenis faktor diantaranya adalah keluarga, masyarakat,adat-istiadat, agama, kehidupan.
c. Faktor fisik: fungsi-fungsi organis dan fungsi-fungsi psikis.

Pada Taman Pintar ini juga memerlukan pendekatan wisata, pendidikan dan ruang Terbuka Hijau. Di dalam pendidikan dan mendidik anak – anak, diharuskan mengetahui perkembangan psikologis mereka. Karena dengan mempelajari psikologi perkembangan anak melalui tingkatannya, berfungsi sebagai acuan dari bangunan Taman Pintar.

II.1.4.4 Peranan Pendidikan Dalam Mengembangkan Perkembangan Siswa

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang secara sistematik melaksanakan program bimbingan, pengajaran, dan latihan dalam rangka membantu anak agar mampu mengembangkan potensinya, baik yang menyangkut aspek moral-spiritual, intelektual, emosional, maupun sosial.

Sekolah berperan sebagai substitusi keluarga dan guru substitusi orang tua. Ada beberapa alasan, mengapa sekolah memainkan peranan yang berarti bagi perkembangan kepribadian anak, yaitu :

a. Siswa harus hadir di sekolah
b. Sekolah memberikan pengaruh kepada anak secara dini seiring dengan masa perkembangan
c. Anak – anak banyak menghabiskan waktunya disekolah daripada di tempat lain di luar rumah
d. Sekolah memberikan kesempatan kepada siswa untuk meraih sukses

e. Sekolah memberikan kesempatan pertama kepada anak untuk menilai dirinya dan kemampuannya secara realistik

II.1.5 Fungsi Taman Pintar

Fungsi dari Taman Pintar adalah sebagai pembelajaran melalui cara interaktif dan menghibur dalam menyampaikan ilmu pengetahuan pada anak-anak. Dengan dipergunakannya fungsi tersebut dengan sebaik-baiknya, banyak anak-anak maupun orang dewasa yang belajar melalui cara ini.

Karena anak-anak pada usia pra-sekolah dan sekolah dasar lebih dapat menangkap hal-hal dan wawasan baru melalui pengalaman dan interaksi langsung, karena itu pendidikan yang berbasis alat peraga merupakan salah satu pilihan dalam mempelajari ilmu pengetahuan karena sifatnya tidak pasif tetapi melibatkan interaksi dari pengguna.

Alat peraga pun dapat terus berkembang menyesuaikan dengan ilmu pengetahuan, dalam hal ini bangunan taman pintar diharapkan bukan hanya menjadi wadah melainkan juga dapat menjadi bagian dari interaksi antara pengguna dan ilmu pengetahuan[17].

Di dalam Taman Pintar pun, anak-anak dapat bermain dan belajar. Taman Pintar ini juga menyediakan taman bermain, sekaligus ruang terbuka hijau yang dapat menambah kesegaran di sekeliling bangunan. Taman yang ada di taman Pntar ini, ada dua macam, yaitu :

a. Taman Aktif

   Yang memiliki fungsi sebagai tempat bermain, dengan dilengkapi elemen – elemen pendukung taman bermain. Selain itu juga dapat dijadikan tujuan wisata, dan banyaknya pengunjung di dalamnya.

b. Taman Pasif

Taman ini hanya sebagai taman estetis saja, sehingga kebanyakan untuk menjaga keindahan tanaman di dalam taman tersebut akan dipasang pagar di sepanjang sisi luar taman.

II.1.5.1 Taman Bermain

Taman bermain adalah tempat dengan daya tarik yang menyenangkan bagi anak-anak. Sebuah tempat yang terencana atau sengaja di rencanakan oleh manusia, biasanya di luar ruangan, dibuat untuk menampilkan keindahan dari berbagai tanaman dan bentuk alami.

Taman bermain sangat disenangi oleh ana-anak, karena banyak permainan yang ada di taman bermain ini. Taman bermain, juga dapat digunakan untuk belajar. Permainan-permainan yang ada juga dapat membantu motorik anak-anak yang sedang mengalami pertumbuhan. Selain itu, ada juga permainana yang mengajari untuk bekerja sama dengan teman-teman.

II.2 Tinjauan Khusus Taman Pintar

II.2.1 Tinjauan Preseden Taman Pintar di Yogyakarta

Taman Pintar yang sudah ada di Kota Yogyakarta, yang beralamatkan di Jl. Panembahan Senopati no.13, Yogyakarta, ini sangat menarik perhatian para pengunjung dari seluruh Indonesia. Taman Pintar yang dibangun di kota Yogyakarta dapat mengembangkan otak anak agar tetap dapat belajar sambil bermain. Selain itu Taman Pintar yang terdapat di Yogyakarta ini memiliki beberapa fasilitas

[17] http://tamanpintarjogja.go.id

Gambar 2.2 Pintu masuk Taman Pintar
(Sumber: http://www.google.co.id/imgres)

Fasilitas ini terdiri dari, Ruang Pintar, Playground, Ruang pergaga sains, Ruang peraga teknologi, Penusdin, Ruang keamanan, Ruang Engineering, Ruang Pengelola, Kamar mansi, Ruang Staff, Gudang, Area Parkir, Taman, dan food court. (hasil survey)

Pemerintah Kota Yogyakarta menggagas sebuah ide untuk pembangunan ’Taman Pintar” untuk menghadapi realitas perkembangan dunia dengan adanya ledakan perkembangan sains sekitar tahun90-an. Disebut dengan ”Taman Pintar”, karena di kawasan ini nantinya para siswa, mulai pra sekolah sampai sekolah menengah bisa dengan leluasa memperdalam pemahaman soal materi-materi pelajaran yang telah diterima di sekolah sekaligus berekreasi.

Bangunan Taman Pintar ini dibangun di eks kawasan Shoping Center, dengan pertimbangan tetap adanya keterikatan yang erat antara Taman Pintar dengan fungsi dan kegiatan bangunan yang ada disekitarnya, seperti Taman Budaya, Benteng Vredeburg, Societiet Militer dan Gedung Agung.

Taman Pintar ini dapat, memajukan kemajuan Ilmu pengetahuan dan teknologi kepada anak usia dini. Selain itu menciptakan sistem belajar yang berbeda. Menilik dari luasan lahan dan bangunan yang ada, taman pintar Yogyakarta termasuk dalam kategori taman pintar berskala medium, karena luasan lahan Taman Pintar ini seluas 12000m.

Klasifikasi Taman pintar di Dunia : (wawancara)

a. Klasifikasi kecil, bila luasan yang digunakan seluas 43.250sq.ft (4020 m^2)
b. Klasifikasi medium, bila luasan yang digunakan seluas 130.900 sq.ft (12.160 m^2)
c. Klasifikasi besar, bila luasan yng digunakan seluas 437.800 sq.ft (40.670 m^2)

Taman Pintar ini debagi dalam 5 area, yaitu :

1. Gedung Paud Timur : menampilkan peralatan peraga dan permainan edukasi bagi anak-anak, khususnya anak usia Pra-TK sampai dengan TK.

Gambar 2.3 Gedung PAUD Timur
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2012)

2. Gedung Memorabilia : menampilkan peralatan peraga tentang pengetahuan sejarah Indonesia, seperti sejarah Kasultanan dan Paku Alaman Yogyakarta, Tokoh-tokoh pendidikan, dan tokoh-tokoh Presiden RI sampai saat ini.

Gambar 2.4 Gedung Memorabilia

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2012)

3. Gedung PAUD Barat : menampilkan peralatan peraga dan permainan edukasi bagi anak-anak,khususnya usia Pra-TK sampai dengan TK

Gambar 2.5 Gedung PAUD Barat

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2012)

4. Gedung Oval dan Kotak : menampilkan berbagai peralatan peraga berbasis edukasi sains yang dikemas menyenangkan dan dapat diperagakan.dapat diakses oleh semua lapisan pengunjung.

Gambar 2.6 Gedung Oval-Kotak

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2012)

5. Zona Playground : sebagai ruang publik dan penyambutan bagi para pengunjung Taman Pintar. Menyediakan berbagai peralatan peraga yang menyenangkan bagi anak dan keluarga.

Gambar 2.7 Zona Playground

(Sumber: dokumentasi pribadi, 2012)

Zona Playground Gedung PAUD Tmur dan gedung PAUD Barat merupakan relokasi gedung yang sudah ada di lahan tersebut.

II.2.2 Tinjauan Khusus Taman Pintar di Solo

II.2.2.1 Prinsip-prinsip dalam perancangan Taman Pintar

Dalam perancangan sebuah Taman Pintar terdapat beberapa klasifikasi untuk luas lahan Taman Pintar :

a. Klasifikasi kecil, bila luasan yang digunakan seluas 43.250sq.ft (4020 m^2)
b. Klasifikasi medium, bila luasan yang digunakan seluas 130.900 sq.ft (12.160 m^2)
c. Klasifikasi besar, bila luasan yng digunakan seluas 437.800 sq.ft (40.670 m^2)

Taman Pintar yang berada di Kota Solo, termasuk di dalam klasifikasi medium, yang berluaskan 11.050 m^2. Selain itu terdapat prinsip-prinsip yang harus diterapkan pada desain interior ataupun tata ruang dalam di dalam bangunan. Desain tata ruang dalam ditata agar alat-alat peraga yang ada di dalam wahana, tidak berdebu, dan tidak cepat rusak agar dapat dipergunakan dalam waktu yang sangat lama guna memfasilitasi wahana-wahana.

Selain itu, pengaruh cahaya juga penting untuk sebuah gedung wahana. Tata cahaya dalam sebuah gedung maupun di luar gedung juga penting. Penataan tempat-tempat alat peraga pun diperhatikan, agar tidak terlalu berdekatan dan mengganggu satu sama lain pada saat penggunaannya.

Suasana ruang yang dimiliki oleh setiap wahana pun harus memenuhi kriteria, yang dapat meningkatkan suasana imajinaif dan menyenangkan dapat tercipta saat kita mengujunginya. Suasana itu sangat penting, karena anak-anak atau pengunjung yang datang mengunjungi Taman Pintar ini dapat merasakan asyiknya belajar.

Dalam pembuatan Taman Pintar ini, bentuk juga dapat mempengaruhi pengunjung terutama anak-anak. Karena dengan

adanya bentuk juga dapat menyenangkan anak-anak untuk belajar sambil bermain. Bentuk dapat diambil dari berbagai macam benda permainan ataupun hewan.

II.2.2.2 Fungsi dan Tujuan Taman Pintar

Fungsi dan tujuan Taman Pintar di Solo, yaitu :

1. Sebagai sarana edukasi
2. Sebagai sarana taman bermain
3. Sebagai sarana rekreasi
4. Tempat/wadah belajar anak-anak yang dapat meningkatkan minat belajar dan tidak membosankan
5. Meningkatkan daya imajinasi setiap anak
6. Menumbuh kembangkan kreativitas
7. Menambah wawasan/ilmu

II.2.2.3 Pelaku dan Struktur Organisasi Taman Pintar

Pelaku Taman Pintar secara garis besar meliputi pengelola dan pengunjung. Yang termasuk dalam kategori pengelola adalah, manager, dan seluruh staff yang mengurusi urusan kelola gedung. Dan yang termasuk di dalam kategaori pengunjung adalah anak-anak pra sekolah, anak-anak TK, anak-anak SD, anak-anak remaja, dan orang tua atau pengunjung umum termasuk mahasiswa.