BAB 3

KAJIAN TEORI

BAB III

KAJIAN TEORI

Mengemukakan konsep permainan'petualangan' dari *back up* dan tinjauan tentang 'anak dan bermain' dari sudut pandang psikologis dan ilmu jiwa anak, kajian mengenai penanda, simbol dan interpretasi dalam arsitektur,
serta mengemukakan analisa proyek serupa

children's world and the world of architecture
The architecture of the children's world can be conceptualized as the mutual influences between children and the elements of physical structure
Vedran Mimica

III. 1 Memasuki Dunia Anak

III. 1. 1. Pemahaman

Apabila kita hendak memahami kehidupan anak yang masih sangat muda, maka kita harus banyak menyandarkan diri pada observasi terhadap tingkah laku anak tersebut. Sebab anak-anak itu tidak bisa bercerita tentang keadaan diri sendiri, dan tidak mampu mengungkapkan kehidupan psikisnya. Selanjutnya kebanyakan dari kita memiliki kenangan hidup masa sangat muda (0-3 tahun) yang minim sekali. Banyak peristiwa yang terjadi pada usia sangat muda dulu yang serat jalinan dasar bagi kehidupan mental sekarang. Namun hal ini tidak kita sadari, atau tidak mampu kita ingat kembali.

Kita bisa mencoba memahami anak dengan 'menjadi' anak itu sendiri, atau bisa pula membandingkan pikiran-perasaan-perilaku anak dengan pengalaman kita sendiri pada masa kanak-kanak. Lagi pula pada hakekatnya sisa-sisa "sifat kanak-kanak" itu toh masih ada melekat pada diri kita sampai sekarang. Oleh karena itulah akan menjadi peristiwa mengasyikkan bila kita mampu memahami hakekat anak seperti apa adanya, dan memahami hakekat dunia kanak-kanak yang yang pernah kita jalani sendiri disamping memberi warna pada kehidupan sekarang.

Sebuah pendekatan psikologi tentang perkembangan anak, membagi jenjang pokok kehidupan anak menuju kedewasaan menjadi tiga bagian :

Pertama ; *conceptive (konsepsi) dirinya*, ada dalam kandungan ibunya, sebagai satu wujud atau sebagai organisme yang tumbuh.

Kedua ; *kelahirannya di dunia*, yang memberikan kejutan-ketakutan-kesakitan, sehingga ia mengeluarkan jerit tangis melengking ketika harus meninggalkan rahim ibunya.

Ketiga ; *kemampuan realisasi-diri menjadi privat/ person*. Pada fase ketiga ini setiap individu menghayati eksistensinya sebagai pribadi yang berbeda dengan orang lain. Kesadaran diri sebagai person atau AKU menumbuhkan keinginan untuk membuat dirinya sebagai suatu "proyek" yang harus diisi dan dibangunnya sendiri, yang kemudian disebut sebagai realisasi-diri. Tanda-tanda kesadaran diri itu menjadi makin kuat dan jelas pada tiga tahun pertama, dan menjadi semakin kuat dengan bertambahnya umur sang anak.

III. 1. 2. Pembagian masa perkembangan anak

Setiap pencetus teori ingin menonjolkan beberapa aspek yang khas dalam setiap fase perkembangan anak. Oleh karena itu pembagian fase ini dilandasi dengan berbagai pertimbangan pribadi pencetusnya. Misalnya menampilkan secara khusus perkembangan ego, perkembangan intelegensi, perkembangan seksualitas, masa-masa kritis, dan sebagainya. Walaupun demikian, pembagian-pembagian ini pada intinya mengandung unsur kesamaan.

Dalam ilmu jiwa perkembangan kita kenal beberapa pembagian *masa hidup anak*, yang disebut sebagai *fase perkembangan anak.* Fase perkembangan ini mempunyai ciri-ciri yang relatif sama, berupa kesatuan-kesatuan peristiwa yang bulat. Ada beberapa ahli yang berpendapat tentang pembagian fase ini, diantaranya adalah pendapat dari *Aristoteles, Charlotte Bűhler* dan *Kohnstamm.*

Aristoteles (384-322 S.M.) membagi masa perkembangan anak selama 21 tahun dalam 3 septenia (3 periode 7 tahun) yang dibatasi oleh 2 gejala alamiah yang penting; yaitu pergantian gigi dan munculnya gejala-gejala pubertas. Hal ini didasarkan pada paralelitas perkembangan jasmaniah dengan perkembangan jiwani anak. Pembagian tersebut adalah sebagai berikut:

- 0 – 7 tahun, disebut sebagai *masa anak kecil*, masa bermain.
- 7 – 14 tahun, *masa anak-anak, masa belajar*, atau masa sekolah rendah.
- 14 – 21 tahun, *masa remaja atau pubertas*, masa peralihan dari anak menjadi orang dewasa.

Sedangkan **Charlotte Bűhler** membagi masa perkembangan anak sebagai berikut:

- *Fase Pertama,* 0–1 tahun; masa menghayati objek-objek diluar diri sendiri, dan saat melatih fungsi-fungsi, terutama melatih *fungsi motorik*, yaitu fungsi-fungsi yang berkaitan dengan gerakan-gerakan dari badan dan anggota badan.
- *Fase Kedua*, 2–4 tahun; masa pengenalan dunia obyektif diluar diri sendiri, disertai penghayatan subyektif. Mulai ada pengenalan pada diri sendiri, dengan bantuan bahasa dan kemauan sendiri. Anak tidak mengenal dunia luar berdasarkan pengamatan obyektif, melainkan memindahkan keadaan batinnya pada benda-benda diluar dirinya. Karena itu ia sering bercakap-cakap dengan bonekanya, bergurau dan berbincang-bincang dengan kelincinya, seakan benda-benda ini benar-benar memiliki sifat-sifat yang dimilikinya sendiri. Fase ini disebut pula sebagai *fase bermain*, dengan subyektivitas yang sangat menonjol.
- *Fase Ketiga*, 5–8 tahun; masa *sosialisasi anak*. Pada saat ini anak mulai memasuki masyarakat luas (misalnya TK, dengan kawan-kawan sepermainan, dan sekolah rendah). Anak mulai belajar *mengenal dunia secara obyektif*, dan ia mulai belajar mengenal arti prestasi pekerjaan, dan tugas-tugas kewajiban.

- *Fase Keempat*, 9-11 tahun; *masa sekolah rendah.* Pada periode ini anak mencapai obyektivitas tertinggi. Masa penyelidik, kegiatan mencoba dan bereksperimen, yang distimulir oleh dorongan-dorongan meneliti dan rasa ingin tahu yang besar. Merupakan masa pemusatan dan penimbunan tenaga untuk berlatih, menjelajah dan bereksplorasi.

  Pada akhir fase ini anak mulai "menemukan diri sendiri", yaitu secara *tidak sadar* mulai *berfikir tentang diri pribadi*. Pada masa ini anak seringkali mengasingkan diri.
- *Fase Kelima*, 14-19 tahun; masa *tercapainya sintese* antara sikap ke dalam batin sendiri dengan sikap keluar kepada dunia obyektif. Untuk kedua kali dalam kehidupannya anak *bersikap subyektif* (subyektivitas pertama terdapat pada fase kedua, yaitu usia 3 tahun). Akan tetapi subyektivitas kedua kali ini dilakukannya dengan sadar.

Menurut Profesor **Kohnstamm** dalam bukunya "*Persoonlijkheid in wording*" (Kepribadian yang tengah berkembang), masa perkembangan anak terbagi dalam beberapa fase,yaitu sebagai berikut:

1. Masa Bayi atau masa vital.
2. Masa anak kecil, masa estetis.
3. Masa anak sekolah, masa intelektual.
4. Masa pubertas dan adolesensi, masa sosial.
5. Manusia yang sudah matang.

Menurut Kohnstamm, manusia itu selalu dalam proses pembentukan dan pengembangan, selalu "menjadi", dan dia tidak akan selesai terbentuk. Maka proses "*menjadi seseorang pribadi*" itu merupakan tugas yang tidak kunjung selesai dalam kehidupan manusia.

Setelah berumur 16 tahun, anak *mulai belajar melepaskan diri dari persoalan tentang diri sendiri.* Ia lebih mengarahkan minatnya pada lapangan hidup konkrit, yang dulu hanya dikenal secara subyektif belaka. Lambat laun akan terbentuk persesuaian antara pengarahan diri kedalam dan pengarahan diri keluar. Diantara subyek dan obyek (yang dihayatinya) mulai terbentuk satu sintese. Dengan tibanya masa ini, tamatlah masa perkembangan anak dan perkembangan remaja. Lalu individu yang bersangkutan memasuki batas kedewasaan.

Selanjutnya, pembahasan pada kisaran usia antara 4 sampai dengan 10 tahun, yang menurut *Aristoteles* dan *Kohnstamm* disebut sebagai *masa bermain dan masa belajar*, atau *masa anak kecil (estetis)* dan *masa anak sekolah (intelektual)*, sehubungan dengan pengguna fungsional yang ditawarkan dan dibahas pada rancangan tugas akhir ini.

III. 1. 3. Masa Kanak-kanak (1-5 tahun)

Naluri dan pengenalan pertama

Anak dilahirkan di dunia dalam kondisi serba kurang lengkap, sebab semua naluri, fungsi jasmaniah serta rohaniahnya belum berkembang dengan sempuma. Oleh karena itu anak manusia mempunyai kemungkinan panjang untuk bebas berkembang, untuk "*survive*" mempertahankan hidup, dan untuk menyesuaikan diri dalam lingkungannya.

Pada tahun-tahun pertama anak cepat mengenal lingkungan tempat tinggalnya. Namun pengenalan itu serba tidak lengkap dan terperinci. Walaupun pengertian dan pengenalannya banyak dipengaruhi oleh aktivitas/ usaha orang dewasa namun ia masih dibatasi oleh rasa "*belum sadar*", sehingga ia melihat lingkungan dengan pandangan yang *"primitif"* sederhana. Pengamatan demikian disebut sebagai "Complex-qualita", yang artinya pengamatan satu totalitas, sebab anak belum dapat membedakan bagian-bagian detailnya.

William Stern menyatakan kemampuan pengenalan bayi dan anak-anak adalah sebagai berikut:

1. Mula-mula bayi hidup dalam lingkup yang sangat sempit, yaitu dibatasi oleh kebesaran/ sosok badan sendiri. Lingkungan ini disebut sebagai Urraum (ruang lingkup asal).
2. Sesudah beberapa minggu usianya, ruang lingkup ini meluas sampai lingkungan yang dekat, disebut sebagai Nahraum (ruang lingkup dekat).
3. Dan sesudah beberapa bulan kemudian, ruang lingkup tersebut lebih melebar luas sampai lingkungan yang jauh, disebut Femraum (ruang lingkup jauh).

Ada orang yang menyebutkan periode 1-5 tahun sebagai "Tahun-kuartal pertama penuh kebodohan" (dome verreljaar). Masa kanak-kanak tersebut dibatasi dan diakhiri dengan masa menentang pertama atau "Trotzalter" pertama. Pada saat ini berlangsung proses penemuan "aku" (diri sendiri). Lalu muncul pandangan baru dan pengertian baru terhadap dunia realitas pada pribadi anak.

Beberapa ciri khas pada masa kanak-kanak yang dapat disebutkan, berdasarkan pendirian Ilmu jiwa modern adalah:

1. Bersifat *egosentris-naif*

   Jika paham mementingkan kepentingan sendiri (egoistis) dilakukan *secara sadar*, maka *egosentris berlangsung secara tidak sadar*, dan merupakan sikap batin yang dimiliki oleh seseorang sebagai pembawaan. Seorang anak yang egosentris memandang dunia luar dari pandangan sendiri, sesuai dengan dunia pengertiannya sendiri, dan dibatasi oleh perasaan dan pikiran yang masih sempit, serta sangat terpengaruh oleh akal budinya yang masih primitif dan sederhana, sehingga ia tidak mampu menyelami perasaan dan pikiran orang lain.

   Secara naïf dia sangat terikat pada dirinya sendiri. Ia belum mampu memahami arti sebenarnya dari satu peristiwa. *Secara tak sadar* dia menganggap *dirinya sebagai pusat dari*

dunia ini. Sikap egosentris yang naïf ini bersifat temporer atau sementara, dan senantiasa dialami oleh setiap anak dalam proses perkembangannya. Dia belum bisa memahami, bahwa suatu peristiwa tertentu itu bagi orang lain mempunyai arti yang lain sekali, berbeda sekali dengan pengertian anak tersebut.

2. Mempunyai relasi sosial dengan benda-benda dan manusia yang sifatnya primitif dan sederhana.

   Sebagai akibat dari sifat egosentris naïf tadi, relasi sosial dengan lingkungannya masih sangat longgar. Hal ini disebabkan oleh karena anak *belum sadar* menghayati kedudukan diri sendiri dalam lingkungannya, sehingga dunia sekitar itu belum tampil sebagai kesatuan obyektif tersendiri, masih sangat subyektif. Pendek kata, kehidupan individual dan kehidupan sosial masih belum terpisahkan oleh anak. Boleh dikatakan anak cuma bisa meminati benda-benda dan peristiwa sesuai dengan *dunia fantasi* dan dunia keinginannya.

3. Ada kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tak terpisahkan sebagai *satu totalitas.*

   Dalam fase kehidupan pertama ini, dunia lahiriah dan batiniah anak maih belum terpisahkan. Artinya, anak belum dapat memahami perbedaannya. Isi lahiriah dan isi batiniah masih merupakan kesatuan yang bulat. Oleh karena itu penghayatan anak dikeluarkan/ diekspresikan *secara bebas, spontan, dan jujur* dalam setiap tingkah laku, mimik/ gerak, dan bahasanya. Anak umumnya tidak bisa berbohong atau berpura-pura, dan ia menampilkan segenap kehidupan batiniah secara terbuka. Oleh karena itu pribadi anak tampak polos, dan tampak jelas pada tingkah laku lahiriahnya.

4. Sikap hidup yang *fisiognomis* terhadap dunia sekitarnya.

   Anak bersikap fisiognomis, artinya anak secara langsung memberikan atribut/ sifat lahiriah atau materiil (sifat nyata, seperti sifat benda-benda) pada setiap penghayatannya. Segala sesuatu disekitarnya dianggap sebagai sesuatu yang hidup, yang memiliki badan sekaligus rohnya, seperti dirinya sendiri. Oleh karena itu maka anak-anak sering terlihat bercakap-cakap dengan binatang peliharaannya, bergurau dengan mereka, bertutur kata dengan bonekanya, mainan, dan benda-benda lain. Semua benda itu disamakan dengan dirinya, sepandai dan setaraf dengan kemampuannya. Semua benda dan orang adalah seindah perasaan hati sendiri. Oleh karena itulah periode anak-anak ini disebut sebagai *periode estetis.*

III. I. 4. Masa Sekolah Rendah (6 – 12 tahun)

Anak dan sekolah

Mulanya sikap anak terhadap kenyataan faktual bercorak sangat subyektif. Lambat laun gambaran yang diperoleh tentang alam nyata akan makin bertambah sempurna dan makin obyektif. Hubungan antara benda-benda dengan diri sendiri tidak lagi didasarkan pada penghayatan yang subyektif, akan tetapi berubah menjadi pengamatan yang obyektif. Dengan begitu, anak mulai dapat menguasai dunia sekitar secara obyektif. Dalam fase inilah anak menceburkan diri ke dalam masyarakat luas, mulai dari masyarakat di luar keluarga, sekolah, dan kelompok-kelompok sosial lainnya. Mengingat perkembangan anak pada usia ini sangat pesat, dan mengingat bahwa lingkungan keluarga sekarang tidak mampu memberikan seluruh fasilitas untuk mengembangkan fungsi-fungsi anak – terutama dalam fungsi intelektual dalam mengejar kemajuan zaman modern – maka anak memerlukan satu lingkungan sosial yang baru dan lebih luas, yaitu berupa **sekolah,** untuk mengembangkan semua potensinya, dimulai dari Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar dan seterusnya. Untuk selanjutnya, sekolah akan memberikan pengaruh yang sangat besar dalam membentuk anak sebagai individu dan sebagai makhluk sosial.

Pikiran, ingatan dan fantasi

Pada usia sekolah, anak anak tidak lagi dikuasai oleh dorongan-dorongan endogin atau impuls-impuls intern dalam perbuatan dan pikirannya, tetapi lebih banyak dirangsang oleh *stimuli dari luar.* Sekarang anak mulai belajar menjadi seorang *realis-kecil, yang berhasrat sekali mepelajari dan menguasai dunia secara obyektif.* Untuk aktivitas tersebut anak memerlukan banyak informasi. Karenanya dia selalu haus bertanya, meminta bimbingan, menuntut pengajaran, serta menginginkan pengajaran.

Dalam keadaan normal, pikiran anak usia Sekolah Dasar berkembang secara berangsur-angsur dan secara tenang. Anak benar-benar dalam stadium belajar. Pengetahuan bertambah pesat, banyak ketrampilan yang mulai dikuasai, dan kebiasaan-kebiasaan tertentu mulai dikembangkannya. Hasrat untuk mengetahui realitas benda dan peristiwa-peristiwa mendorong anak untuk meneliti dan melakukan eksperimen. Minat anak pada periode ini terutama terfokus pada sesuatu yang *dinamis bergerak*. Anak pada usia ini sangat aktif dinamis, segala sesuatu yang aktif dan bergerak akan sangat menarik minat perhatian anak. Semakin banyak dia berbuat, makin bergunalah aktivitas itu bagi proses pengembangan kepribadiannya.

Ingatan anak pada usia 8-12 tahun ini mencapai intensitas paling besar, dan paling kuat. Daya *memorisasi* ; yang dengan sengaja memasukkan dan melekatkan pengetahuan dalam ingatan, adalah yang paling kuat, dan saat ini anak mampu memuat jumlah materi ingatan paling banyak.

Fantasi, merupakan satu materi kehidupan tersendiri bagi anak usia 8-9 tahun. Pada usia ini anak suka sekali dengan cerita-cerita dongeng, yang banyak memuat unsur-unsur '*hebat*' dan '*ajaib*'. Lambat laun, unsur kritis mulai muncul, dan anak mulai mengoreksi peristiwa yang dihayatinya.

III. 2. Bermain

Being A Chid: A Visualization

Imagine yourself now as a young child. Whatever age comes to mind is perfect.
See your little feet and hands; feel the smallness lightness of your body.
Perhaps you had a name or *nickname*.
Notice what you are wearing, how your hair is cut, what shoes and socks you have on.
Did you tie or buckle them yourself this morning, or did you need help?
Allow yourself to fully enjoy being this little person, with all your specialness, uniqueness, and peculiarities
(Anita Rui Olds)

III. 2. 1. Arti bermain bagi anak

Bermain bagi seorang anak, merupakan sarana penting untuk mensosialisasikannya ke dalam masyarakat, agar dapat mengenal dan menghargai masyarakat manusia. Dalam suasana permainan, *rasa kerukunan* timbul, dan ini berguna bagi pembentukan sosialnya sebagai manusia budaya. Dengan permainan dan situasi bermain, anak dapat menampilkan *fantasi, bakat, serta kecendrungannya*. Anak laki-laki dengan mobil-mobilannya, anak permpuan dengan boneka-bonekanya, dan setiap anak akan menghasilkan karya yang berbeda dan sesuai dengan bakat dan kemampuannya ketika kita memberikan secarik kertas untuk digunting dan dilipat.

Disamping itu semua, bermain bagi anak adalah *sarana pendidikan*, kesempatan *pra-latihan* untuk mengenal aturan-aturan dalam permainan, mematuhi norma dan larangan, dan bertindak secara jujur dan loyal. Semua ini dipersiapkan bagi penghayatan *'fair play'* dalam pertarungan hidupnya kelak. Menguasai dan memahami macam dan sifat benda, peristiwa dan hal-hal yang berlangsung dalam lingkungannya. Pada akhirnya dengan bermain anak menggunakan semua fungsi kejiwaan dan fungsi jasmaniah dengan suasana hati, karena permainan dapat memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan pada diri anak.

Bagi kanak-kanak, bermain merupakan suatu kebutuhan mendasar dan sebuah kesibukan yang mengasyikkan. Pada usia kanak-kanak dan masa anak sekolah, fungsi bermain mempunyai pengaruh yang besar sekali bagi perkembangannya. Jika pada orang dewasa sebagian besar dari perbuatannya diarahkan pada pencapaian tujuan dan prestasi dalam bentuk kegiatan "kerja", maka kegiatan anak sebagian besar berbentuk aktivitas bermain. Di tengah permainan itu anak akan banyak menghayati berbagai *emosi*, merasakan kegairahan dan kegembiraan dan secara tak khusus mengharapkan prestasi. Permainan punya nilai yang sama besarnya dengan nilai seni bagi orang dewasa.

Rentang usia 4–10 tahun merupakan masa-masa dimana anak mengalami perubahan yang cukup besar. Perubahan makna *don't understand* menjadi *understand* bagi seorang anak tak luput dari peristiwa bermain. **Frank** dan **Theresa Caplan** dalam bukunya "*The Power of Play*" menyebutkan bahwa masa ini yang ditekankan adalah bermain. Waktu bermain (*playtime*) merupakan sarana pertumbuhan. Pada tahun-

tahun pertama kehidupannya, anak membutuhkan bermain sebagai sarana untuk tumbuh dalam lingkungan budayadan kesiapannya dalam belajar formal. Bermain merupakan aktivitas yang spontan dan melibatkan motivasi serta prestasi dalam diri anak yang mendalam. Dalam dunianya, seorang anak adalah *decision maker* dan *play master*. Dengan bermain, anak bebas beraksi dan juga menghayal sebuah dunia lain, sehingga dengan bermain ada elemen petualangan.

Sekalipun kita menyangka anak itu cuma bermain-main dengan rasa acuh tak acuh saja, namun pada hakekatnya kegiatan tadi disertai intensitas kesadaran, minat penuh, dan usaha yang keras. Gerak-gerak permainan anak itu disebabkan oleh *kelebihan tenaga* yang terdapat pada dirinya; dan di kemudian hari digerakkan oleh *dorongan belajar* guna melatih semua fungsi jasmani dan rohani. Gerak-gerak permainan itu antara lain berupa menerjang, memukul-mukul, menyembur-nyembur, merangkak, meluncur, melempar, menggores, menyobek-nyobek kertas, meremas, duduk, berdiri, berlari, dan lain-lain. Intensitas gerak permainan bergantung pada besamya tenaga anak, terutama pada kelebihan tenaganya, dan permainan akan usai tatkala energi si anak sudah mulai berkurang atau habis.

Permainan, tampaknya terlihat tidak mempunyai tujuan. Namun demikian ia memegang peranan penting dalam latihan pendahuluan, terutama untuk *pengenalan* semua fungsi-fungsi jasmani dan rohani, yang kemudian harinya akan mengarah pada usaha yang intensional, yang bertujuan sebagai *kerja.* Dengan bermain, secara tak sadar anak melatih segenap fungsi tubuhnya, dan mengenalkan dirinya dalam aktivitas *pra-kerja* untuk hari-hari yang akan datang, karena anak harus trampil dalam menggunakan semua kemampuan jasmani dan rohaninya dalam menghadapi tugas-tugas hidupnya kelak.

Bermain, secara tak sadar mengarahkan anak melakukan *eksperimen-eksperimen* tertentu, dan *bereksplorasi*, sambil mencoba kesanggupannya. Melalui permainan, anak mendapatkan bermacam-macam pengalaman yang menyenangkan, dan pengalaman itu dapat dipupuk menjadi dasar yang kokoh bagi pencapaian macam-macam ketrampilan yang sangat diperlukan bagi pemecahan kesulitan hidup dikemudian harinya. Oleh karena itu, penulis tertarik lebih dalam untuk mengenali hal-hal yang berhubungan dengan permainan anak untuk dijadikan *guidelines* dalam merancang Sekolah Dasar Internasional, yang 80 persen lebih penggunanya adalah anak-anak usia dibawah 10 tahun.

III. 2. 2. Teori tentang bermain

Ada beberapa teori yang menjelaskan arti serta nilai permainan. Beberapa diantaranya yang menarik adalah teori rekreasi, teori atavistis, teori biologis, teori fenomenologis.

Teori *rekreasi*

Teori ini dikembangkan oleh **Schaller** dan **Lazarus**, dua orang sarjana Jerman antara tahun 1841 dan 1884. Mereka menyatakan permainan itu sebagai *kesibukan rekreatif*, sebagai lawan dari *kerja* dan keseriusan hidup. Orang dewasa akan mencari kesibukan berupa bermain

untuk menghilangkan kebosanan sesudah bekerja ataupun tugas-tugas tertentu. Dengan begitu, permainan tadi mengembalikan kesegaran tubuh yang tengah lelah.

Teori *atavistis*

Stanley Hall, seorang sarjana Amerika, dengan pandangannya yang biogenetis menyatakan, bahwa selama perkembangannya, anak akan mengalami semua fase kemanusiaan. *Atavistis*, berasal dari kata *atavus* (Yunani) yang berarti kemunculan yang tiba-tiba dari ciri nenek moyang, yang sudah lama menghilang ditelan masa.

Permainan itu merupakan penampilan dari semua faktor hereditas (waris, sifat keturunan), yaitu segala pengalaman jenis manusia sepanjang sejarah akan diwariskan kepada anak keturunanya. Mulai dari pengalaman hidup dalam gua-gua, berburu, menangkap ikan, berperang, bertani, membangun rumah, sampai dengan mencipta kebudayaan, dan seterusnya. Semua bentuk pengalaman ini dihayati oleh anak dalam bentuk permainan-permainannya.

Teori ini memang terbukti, bahwa sepanjang zaman permainan anak di dunia memiliki ciri yang sama. Misalnya anak-anak masa Yunani kuno bermain kelereng dengan cara yang sama dengan anak-anak zaman sekarang, atau anak-anak Indonesia bermain 'indian-indianan' atau buru-buruan memakai busur panah dengan cara yang hampir mirip dengan anak-anak di Eropa.

Teori *biologis*

Permainan itu memiliki tugas biologis, yaitu melatih macam-macam fungsi jasmani dan rohani. Waktu-waktu bermain merupakan kesempatan baik bagi anak untuk melakukan penyesuaian diri terhadap lingkungan hidup dan terhadap hidup itu sendiri. Hal ini dinyatakan oleh **Karl Groos**, seorang sarjana Jerman yang kemudian mendapatkan pendukung pahamnya di kemudian hari, yaitu **Maria Montessori**. Ia mengutamakan kegiatan *melatih panca indera* dan semua fungsi-fungsi tubuh.

Permainan anak manusia akhirnya mirip dengan permainan anak binatang. Anak kucing yang bermain-main dengan segumpal kertas, ternyata berlatih untuk bisa menangkap seekor tikus. Anak manusia yang bermain dengan kertas dan meremas-remasnya, juga tengah berlatih memfungsikan jari-jemarinya. Melalui permainan-permainannya, anak belajar menguasai dan mengontrol gerakan-gerakannya. Dengan bantuan alat-alat inderanya, anak belajar mengenali dunia sekitar sambil bermain-main.

Jadi, permainan merupakan proses pra-latihan dan pra-usaha untuk melakukan tugas-tugas hidup yang sebenarnya. Profesor **F.J.J. Buytendijk**, seorang sarjana Belanda dalam bukunya *"Het Spel van Mensch en Dier"* yang mempunyai pandangan murni biologis menyatakan, bahwa permainan merupakan bentuk pelahiran dorongan-dorongan hidup, terutama sekali bentuk *permainan bergerak*, yaitu permainan yang banyak menggunakan gerak-gerak badan dan anggota

tubuh. Dari gerak-gerak yang sudah mulai timbul sejak lahir itu, kemudian timbul bermacam-macam reaksi yang berkembang menjadi *situasi bermain*.

Teori *fenomenologis*

Kohnstamm menyatakan dalam teori fenomenologisnya, bahwa permainan merupakan satu fenomena/ gejala yang nyata, yang mengandung unsur *suasana permainan* (*spelsfeer*). Dalam suasana permainan itu terdapat faktor *kebebasan, harapan, kegembiraan, unsur ikhtiar,* dan *siasat* untuk mengatasi hambatan serta perlawanan. Maka dalam permainan terdapat *pengembangan aktivitas*, baik yang *motoris-organis* maupun yang *psikis*. Suasana permainan ini bisa lebih digairahkan dengan adanya kerjasama yang baik, dan setiap anggota menyadari dirinya sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari suatu team.

Semula dari tangan, kaki, mulut, kemudian dengan alat-alat dan benda permainan, anak memulai permainannya. Jika anak sudah berusia 3-4 tahun, ia sudah berani bermain bersama-sama dengan teman sebayanya. Memang awalnya mereka bermain berdampingan; dengan permainan dan fantasinya masing-masing, namun akhirnya mereka akan bermain bersama, sehingga tercipta kerjasama. Disamping unsur kegembiraan, tak jarang muncul persaingan yang dapat menyebabkan perkelahian yang seru dalam permainan.

III. 2. 3. Pengelompokan *Bentuk* Permainan

Dalam bukunya "*Ilmu Jiwa Anak*", **Abu Ahmadi** membagi berbagai bentuk permainan yang dapat kita amati dalam permainan anak, menjadi 4 bagian besar, yaitu :

Permainan *gerakan*

Segala bentuk permainan yang dominan menggunakan segenap gerak tubuh, seperti gerak dalam olahraga ketangkasan, mobil-mobilan, jungkat-jungkit dan sebagainya. Semula seorang bayi bermain-main sendirian, untuk 'melatih' gerakan-gerakan badan dan anggota tubuhnya dengan melakukan macam-macam manipulasi. Selanjutnya, anak mulai berkembang dan timbul kebutuhan untuk bermain dengan teman-temannya, dan akhirnya melakukan kerjasama dengan temannya itu dengan bermacam gerak dan ulah tubuh.

Permainan *Reseptif*

Permainan ini cenderung pasif. Anak menerima apa yang dilihat dan didengarkannya, seperti mendengarkan cerita-cerita atau melihat gambar, bermain 'mesin permainan', dan mengolah apa yang diterimanya itu dalam benaknya. Ketika itu, anak cenderung terlihat diam dalam fisiknya, namun jiwa, pikiran, dan perasaannya sedang sibuk bermain dengan fantasinya.

Permainan *konstruktif*

Permainan ini berhubungan dengan alat-alat dan bahan (materi) permainan dan dalam memberi bentuk, seperti menyusun balok, merakit *lego*, dan sebagainya. Salah satu cara melatih kreativitas anak adalah menyediakan materi tanpa bentuk, seperti lilin/ malam, kertas, air, tanah liat dan pasir, sehingga anak dituntut untuk membentuk sesuatu dari materi-materi tersebut. Semua materi ini Kegiatan memberi bentuk ini pada tahap permulaan memang berupa kegiatan *'destruktif'*, dengan jalan meremas-remas, mencabik, membelah, mempereteli, dan lain-lain. Lama kelamaan anak mampu untuk memberikan bentuk yang lebih konstruktif dengan *'eksperimen bongkar pasangnya'* pada macam-macam materi yang disediakan.

Permainan *ilusi (peran)*

Kategori permainan ini mengandung unsur *fantasi* pada anak, namun anak lebih aktif bergerak. Sebuah sapu bisa menjadi 'kuda', balok kayu menjadi 'mobil' atau 'pesawat'. Semua benda memiliki arti tersendiri bagi anak sesuai kemauannya dan kemampuannya dalam berfantasi. Meniru juga masuk dalam kategori permainan ini, seperti menjadi 'dokter' dan menjadi 'pasien' pada permainan dokter-dokteran. Dalam dunia ilusi ini anak merasa dan menganggap diri mereka sebagai sesuatu *'yang sebenarnya'*.

Dari keempat bentuk permainan ini, *permainan ilusi* memiliki porsi yang lebih besar dalam memperkuat kreativitas anak. Tanpa fantasi kreatifnya, atau keterbatasan imajinasinya dalam memerankan tokoh permainan, seorang anak sulit untuk menikmati jalannya permainan ilusi ini. Faktor luar juga mempengaruhi pola kreativitas anak dalam permainannya. Lingkungan sekitar dapat diciptakan untuk merangsang imajinasinya.

III. 3. Permainan ilusi sebagai gerak

Permainan ini banyak menyita perhatian anak pada 'siapa' yang diperankan, serta 'apa' yang dikerjakannya. Permainan ini dapat juga disebut sebagai *dramatic play*, dimana anak mencoba memerankan tokoh yang disukainya, menganggap dirinya adalah tokoh yang sebenarnya, serta apa saja yang harus dikerjakannya.

Tema permainan ini biasanya ditentukan sendiri ketika anak hendak melakukan permainannya. Ada banyak tema yang dapat dikategorikan[1], antara lain:

a. *Domestic pattern,* yaitu tema permainan dengan pola lingkungan sekitar rumah, dan sang anak banyak memerankan tokoh-tokoh profesi dalam kesehariannya. Bentuk permainannya

[1] Dikutip dari buku *Gifted children: The Chalenge Continuous*, Jacob. A & Barnsley, Australia, 1991

dapat berkembang dari kegiatan manusia sehari-hari dengan pemanfaatan benda-benda sekitar, misalnya:

- *Dolls*, seperti bermain ibu-ibuan, memasak, makan, menjaga bayi, dan sebagainya.
- *Playing stone*, seperti jual-jualan.
- *Transportation*, seperti mengendarai layaknya supir bis, mobil, motor, kereta, kapal, pesawat.
- *Parties and wedding*, seperti pesta ulang tahun, pengantin.
- *Talking care of the sick*, seperti dokter-dokteran.

b. *Imitating animals*, yaitu tema permainan yang diambil dari kehidupan hewan tertentu, dan bentuk kegiatannya mirip dengan hewan tersebut, seperti kejar-kejaran, meraung, mencakar, mengigit.

c. *Adventure game*, yaitu segala bentuk permainan 'petualangan' yang menantang dan beresiko, serta meniru satu tokoh tertentu dalam pergerakannya. Akan tetapi resiko ini 'dibatasi', sehingga keamanan dalam permainan tetap terjaga. Misalnya memanjat pohon seperti '*Tarzan*', atau jalan-jalan di hutan mencari harta karun layaknya '*Indiana Jones*'. Tema ini dapat berkembang menjadi beberapa bentuk permainan, misalnya:

- *Killing and dying*, seperti tembak-tembakan, pukul-pukulan.
- *Burning*, seperti main pemadam kebakaran
- *Punishing*, seperti main polisi-polisian dan tentara.
- Superhero, seperti Batman, Superman, Cowboy.
- *Legendary characters*, seperti Cinderella, Putri salju, Arjuna.

Anak-anak yang mempunyai intelegensi tinggi enggan untuk mengulang permainan yang sudah pernah dimainkan sebelumnya. Anak usia lebih dari 2 tahun, telah mampu untuk mengembangkan proses mental atau kognitifnya. Hal ini disebut sebagai *Semiotic function* yang dapat diartikan sebagai kemampuan anak di usia 2-4 tahun dalam membuat simbol, atau objek lainnya yang sudah ada. Manipulasi mental terhadap objek mulai dapat dibuat, bisa dengan atau tanpa menghadirkan objek tersebut.

III. 3. 1. '*Adventure*' sebagai satu tema permainan

Adventure (petualangan), merupakan satu tema yang menyenangkan bagi sebuah permainan. Bahkan dapat dikatakan tema ini adalah bagian dari keseluruhan bentuk permainan, karena dalam permainan ini dibutuhkan *imajinasi dan kreativitas* untuk mendapatkan situasi permainan yang dikehendaki, serta dalam memerankan tokoh yang disenangi.

Permainan ini cakupannya cukup luas, oleh karena itu pembahasan mengenai permainan ini akan dibatasi pada 4 poin penting sebagai garis besar yang dapat mewakili keseluruhan pembahasan, yaitu

mengenai karakter pemain sebagai petualang, esensi tema yang dikandung dalam permainan, bagaimana runutan ceritanya, dan satu contoh mengenai gambaran perjalanan cerita 'petualangan anak' yang pernah dibakukan menjadi sebuah perjalanan cerita sebagai pelengkap penjelas pembahasan ini.

Karakter Pemain 'Petualangan'

Pemain adalah petualang. Dalam menentukan 'tokoh petualang' yang diperankan dalam permainan, pemain sebelumnya sudah mengetahui siapa dan karakter apa saja yang akan ia perankan, dan bagaimana karakter itu melakukan segenap aktivitasnya dalam petualangan.

Pemain utama (*play master*) permainan adalah si pengambil keputusan (*decision maker).* Dengan kata lain, pemain utama adalah pembentuk cerita petualangan. Tanpa adanya pemain, petualangan tidak akan terjadi. Permainan dapat dilakukan secara *individu*, dapat juga secara *kolektif*. Sebagai *decision maker* yang menentukan, pemain dituntut untuk dapat segera mengambil keputusan dalam menghadapi apa saja dalam permainan ini, *benar atau salah* tidak menjadi persoalan, karena *toh* akhirnya ia *harus menghadapinya*. Dalam hal ini dituntut *keberanian dan ketepatan berpikir* pemain dalam mengatasi segala hal. Suatu saat ia harus segera bertindak, terjun atau mati!



Gambar 17. Playmaster bertindak sebagai decision maker dalam permainan

Esensi tema 'Petualangan'

Tema ini menawarkan sebuah perjalanan cerita yang *tidak terduga*, namun masih dalam satu runutan cerita. Alur cerita dalam permainan ini diacak oleh kejadian-kejadian 'tak terduga' yang dialami oleh pemain. Ada unsur '*misteri*', yang kadang merupakan sesuatu yang biasa bagi pemain, tetapi juga berpeluang *'mengejutkan'* bagi pemain. *Surprise!* Hal ini yang biasa membuat pemain menjadi *penasaran* dan *mendorong* pemain sejati untuk *mencari tahu* apa sebenarnya yang akan terjadi akhirnya nanti *(point of interest).* Untuk mencapai hal ini, ia harus dapat menentukan keputusan-keputusan *(making decision)* dalam menjalani berbagai rintangan dan kejadian yang menghadang.

Suatu saat dalam perjalanan, pemain akan menemukan apa yang belum pernah ia lihat atau kenal sebelumnya. Bisa berupa *pengalaman visual* (tanda dan simbol) maupun *pengalaman gerak*. Belajar dari situ, kemudian ia mencoba mengembangkan sendiri apa yang telah ditemukannya itu untuk dijadikan 'petunjuk' di satu saat nanti. Terkadang juga ada hal-hal yang diluar dugaan pemain, tiba-tiba saja muncul dalam benaknya, atau dihadapannya. Hal-hal diluar dugaan ini memang kadang tidak diharapkan, namun demikian adakalanya berguna dan sangat diharapkan untuk timbul pada saat itu.

Petualangan imaji dalam permainan ini membutuhkan kreativitas tinggi untuk memaknai simbol-simbol yang ada dalam setiap perjalanannya. Simbol ini dimunculkan sebagai pelengkap perjalanan.

Imajinasi kadang menemui satu titik balik, dimana pada titik tersebut pemain akan tertipu oleh imajinasinya sendiri. Ibarat kata, petualangan yang mempunyai unsur misteri ini sama halnya dengan *topeng* pada seni tari. Isinya belum dapat terlihat jika hanya dipandang hanya dari sisi luarnya saja. Tidak dapat diketahui "apa isi dan bentuk rupa aslinya".

Secara umum, tema permainan ini membutuhkan aktivitas yang melibatkan gerak aktif fisik dari pemain untuk menuju *point of interest*, untuk terus mencari satu situasi permainan yang diinginkan. Pemain akan bergerak setelah menerima bahkan merekam stimulus-stimulus visual dari lingkungan, dan mencari tahu apa makna dibalik stimulus ini.

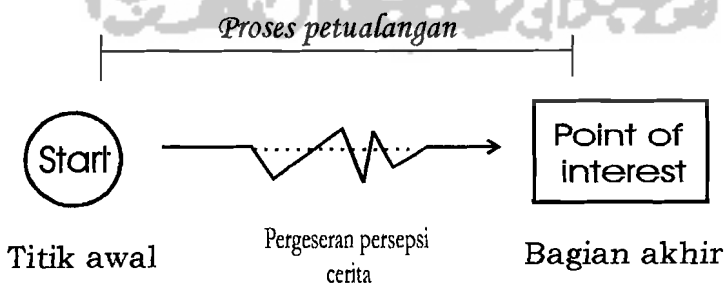


Gambar 18.

Tantangan sebagai esensi 'petualangan' yang mengarah pada 'gerak aktif' dan 'kejutan'

Runutan Cerita

'Petualangan' merupakan sebuah perjalanan yang memiliki titik awal dan titik akhir. Setiap dimulainya sebuah petualangan, *point of interest* sebagai tujuan akhir, 'siapa' yang diperankan dan 'apa' yang akan dikerjakan paling tidak sudah diketahui secara jelas. Namun demikian, dalam menuju titik akhir, perjalanan harus menghadapi satu 'pergeseran' persepsi terhadap tujuan semula. Pergeseran ini disebabkan oleh 'rintangan' yang cenderung menjadi sebuah 'kejutan' yang tak terduga. Rintangan ini memungkinkan untuk membuyarkan *alur pikir yang semula telah terbaca arahnya* menjadi *acak kembali*. Ada satu pergeseran persepsi yang semula terbaca menjadi kabur/ samar. Itulah sebabnya petualangan sangat identik dengan *perjalanan*. Semua alur baru terbaca *setelah* pemain melakukan serangkaian perjalanan dan mengalami berbagai pengalaman dalam perjalanannya.



Gambar 19. Skema perjalanan dalam 'petualangan'

Perjalanan dalam petualangan ini kadang melelahkan, tapi justru menjadi menyenangkan bagi pemain. Betapapun susahnya untuk menuju *point of interest*, betapapun beratnya rintangan yang dihadapi, beresiko, tidak terduga, dan berbeda-beda, bahkan mungkin sama, baik itu secara fisik ataupun dengan menggunakan intelejensi, namun pemain sejati tetap *enjoy* dalam melakukannya, karena memang itu yang dicari, *tantangan*.

Gambaran perjalanan cerita 'petualangan anak'

Ada banyak cerita 'petualangan anak' yang kemudian dibakukan menjadi sebuah perjalanan cerita. Salah satu diantaranya yang dapat dijadikan contoh adalah Petualangan Sherina[2]. Sherina adalah sosok pelajar sekolah dasar yang memiliki karakter riang, supel, baik hati, cerdik dan cerdas.

Perjalanan cerita bermula dari kepindahan Sherina dari Jakarta ke sebuah kota kecil di kawasan Jawa Barat sebagai *background setting* lokasi petualangan. Kemudian di kota inilah Sherina bertemu dengan Sadam, seorang teman sekelasnya yang jahil dan nakal, yang tanpa diduga kemudian menjadi *partner* dalam petualangannya.

Sherina memulai petualangannya ketika hendak melakukan satu perjalanan menantang yang cukup jauh dari lokasi kediaman liburannya di puncak, untuk menaklukkan bukit-bukit kebun teh bersama Sadam. Setelah bukit-bukit terlewati, mereka tertantang untuk memasuki hutan yang cukup jauh dari jangkauan pengawasan orang tua mereka. Ketika itulah mereka dikejutkan oleh orang-orang tak dikenal yang mengaku sebagai teman ayah mereka. Dan ternyata orang-orang ini ingin menculik mereka sebagai sandera untuk sebuah perkara pembebasan tanah yang harus dilakukan oleh ayah Sadam. Dalam usaha penculikan ini, Sherina berhasil lolos, sedangkan Sadam tertangkap. Petualangan baru Sherina dimulai. Tujuannya jelas, ingin membebaskan Sadam dari cengkraman para penculik, sekaligus membongkar motif penculikan itu.

Dalam usahanya membebaskan Sadam, Sherina banyak mengalami kejadian-kejadian di luar dugaannya. Karenanya Sherina harus menentukan keputusan-keputusan tepat yang harus diambil pada saat itu. Seperti ketika pelariannya setelah berhasil membebaskan Sadam dari markas penculik, Sherina harus mencari akal untuk dapat lari tanpa diketahui oleh para penculik. Seperti juga ketika ia harus meninggalkan Sadam (yang sakit pada saat yang tidak tepat) dan turun dari jendela yang cukup tinggi dengan menggunakan tali, untuk mencari pertolongan pada saat penculik sudah mencium jejak mereka. Dan akhirnyapun Sadam tertangkap kembali, sementara Sherina lari untuk mencari pertolongan.

Petualangan baru berakhir setelah polisi berhasil meringkus para penculik Sadam atas usaha Sherina dalam menghubungi polisi. Semula perjalanan yang telah diperkirakan Sherina dalam menaklukan bukit kebun teh yang menantang mengalami 'pergeseran' menjadi perjalanan petualangan yang lebih

[2] sebuah sinopsis dari rangkaian keseluruhan cerita film 'Petualangan Sherina' untuk memperjelas lebih lanjut sebuah perjalanan petualangan yang pernah dilakukan oleh sebuah peran

menantang, dan ini merupakan salah satu bentuk 'kejutan' (tak terduga) baginya. Pergeseran persepsi perjalanan ini benar-benar tidak diduga sama sekali sebelumnya oleh Sherina.

III. 3. 2. *'Adventure game'* sebagai permainan ilusi dan gerak

Adventure (petualangan) ini dapat merupakan satu kesatuan bentuk permainan ilusi dan gerakan, karena didalamnya terdapat unsur gerak aktif sekaligus memerlukan fantasi dalam mewujudkan gerak itu. *Esensi* dari permainan ini adalah *penuh tantangan* yang beresiko:

- *Kejutan*; tak terduga, *surprise*
- *Gerak aktif*; menjelajah, mencari, melewati 'sesuatu'

Hal-hal di atas menimbulkan reaksi berupa aktivitas-aktivitas positif seperti gerakan tubuh, rasa ingin tahu, dan kemampuan untuk mengatasi sesuatu.

Kelebihan dari permainan jenis ini kaitannya dengan ilusi dan gerak adalah antara lain adalah

- anak dilatih untuk berkreasi dalam jiwanya (secara rohani) dan gerak tubuhnya (secara jasmani).
- Ada unsur kebebasan berekspresi dalam memilih dan menentukan, siapa yang diperankan dan apa yang akan dilakukan.
- ada unsur pengenalan terhadap hal-hal yang baru atau belum dimengerti sebelumnya.
- melatih anak untuk mengembangkan fenomena dari sikap 'hati-hati terhadap sesuatu'
- tidak menutup kemungkinan sebagai ajang sosialisasi.

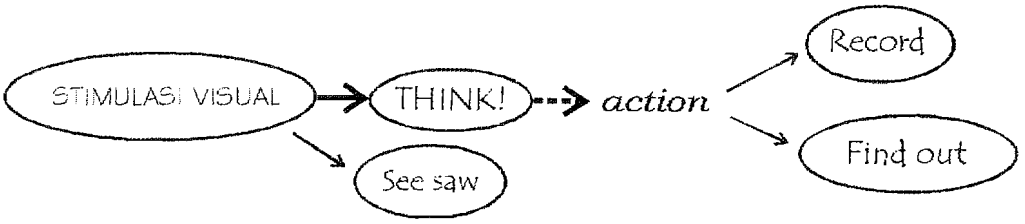
Akhirnya, untuk menghasilkan tujuan-tujuan tersebut, maka dalam perancangan sebuah sekolah - yang *notabene* memIIIiki tujuan pendidikan- akan dirancang stimulus (rangsangan) untuk melakukan gerak-gerak dan ilusi *ke arah pengenalan terhadap pengetahuan yang mendasar dalam lingkup TK dan SD.*

Satu cara bagaimana merangsang anak supaya berfantasi dengan lingkungan adalah dengan 'menghadirkan' sebuah lingkungan yang menarik untuk dijelajahi, dengan menampilkan elemen-elemen yang bagi mereka adalah menarik sekaligus dapat dipelajari.

III. 3. 3. *Stimulasi visual* terhadap *Ilusi* dalam tema permainan 'petualangan'

Fantasi untuk menciptakan ilusi bersifat *untouchable*, sehingga dalam mengemukakan fantasi ilusi, seseorang butuh stimulasi untuk membuatnya menjadi '*touchable*'. Stimulasi yang dimaksud disini adalah *penghadiran hal-hal visual* yang dapat merangsang reaksi fantasi, khususnya yang berhubungan dengan tema 'petualangan', yang mengandung makna 'tantangan', sebagai stimulus gerakan, dan 'kejutan'.

Stimulasi visual yang mengandung 'tantangan' ('kejutan' dan gerakan) dari *implementasi visual* akan menghasilkan *wujud visual* sebagai sesuatu yang *'touchable'*. Hal ini dapat dapat digambarkan pada skema berikut:



Gambar 20. Skema hubungan implementasi visual dari tema 'petualangan' terhadap stimulasi yang akan diciptakan

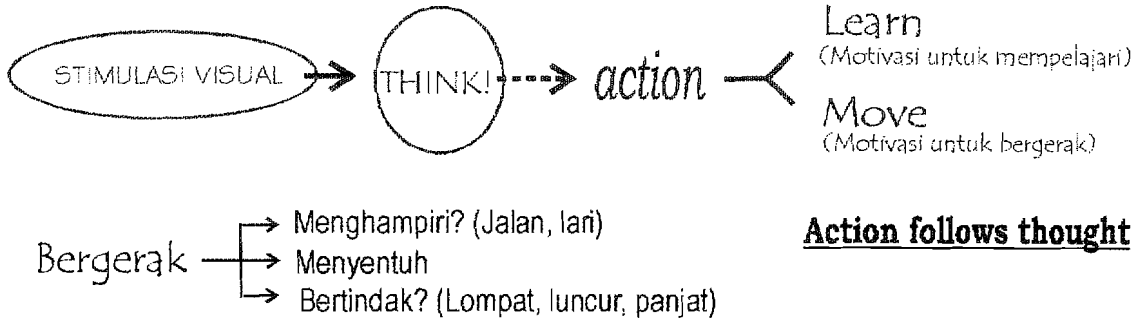
Sengaja untuk membatasi lingkup mereka, hanya dibuat stimulus yang mengarah pada aktivitas *'learn and think'*. Stimulus itu dapat berwujud penghadiran:

- Bentuk-bentuk geometri dasar, seperti bidang-bidang dasar dan *platonic solid.*
- Bentuk-bentuk yang berkaitan dengan alam, dapat berupa bentukan binatang atau pohon-pohon.
- *Rasa* terhadap alam, seperti penghadiran suara air dan bukaan-bukaan tertentu untuk merasakan angin
- Bentuk-bentuk *'nyeleneh'*, untuk mengenalkan mereka pada *'sense of art'*

Stimulus ini diharapkan dapat 'menghasilkan', artinya kegiatan pengenalan bisa langsung ke arah pemahaman terhadap sesuatu.

III. 3. 4. Gerak aktif dalam tema permainan 'petualangan' sebagai dampak stimulasi visual

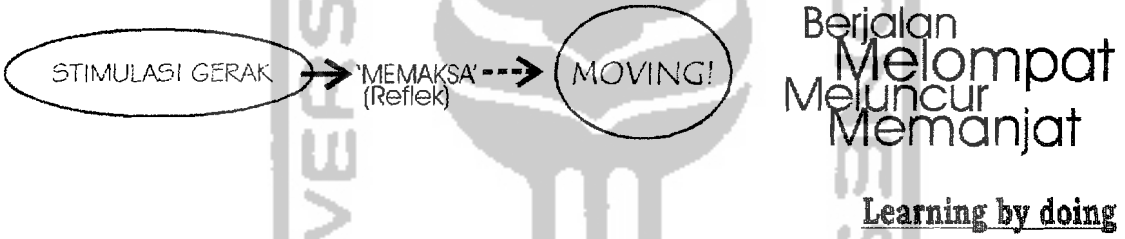
Setelah melalui stimulasi visual, sang anak mulai terangsang untuk 'bertindak sesuatu'. Dalam hal ini dapat berupa *'think and learn'* dan memungkinkan untuk *'move'*. Stimulasi visual mengarahkan mereka untuk berpikir, kemudian menggerakkan hatinya untuk melakukan tindakan yang mengakomodasi gerak-gerak tubuh, sehingga secara otomatis akan tercipta gerak aktif dari tubuhnya (*action follows thought*). Satu analisa mengenai hubungan gerak yang dihasilkan dari stimulasi visual dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 21. Skema hubungan implementasi gerak dari tema 'petualangan' terhadap stimulasi visual yang akan diciptakan

III. 3. 5. *Stimulasi gerak* terhadap ilusi dalam tema permainan 'petualangan'

Dalam permainan 'petualangan', sang anak dituntut untuk *bergerak aktif* dalam permainannya. Oleh karena itu, butuh satu stimulasi untuk menggerakkan sang anak supaya mereka dapat bergerak aktif dalam permainan ini. Stimulasi ini akan memaksa anak untuk bergerak mengikutinya, tanpa perlu proses '*think*' terlebih dahulu (*learning by doing*).



Gambar 22. Skema stimulasi gerak yang dirancang untuk menghasilkan gerak aktif

III. 4. Pendekatan teori dalam Arsitektur[3]

III. 4. 1. Fungsi dan Penanda

Sejak manusia memproduksi *objek standar* dan *normal*, yang tidak dapat dihindari objek tersebut adalah realisasi dari model, pelafalan bahasa, dan substansi-substansi dari bentuk yang signifikan. Untuk menemukan kembali objek yang tidak signifikan, seseorang harus dapat mengimajinasikan sesuatu yang sepenuhnya diimprovisasi dengan menghindari adanya kesamaan dari model yang telah ada sebelumnya (suatu hipotesa yang secara nyata tidak mungkin untuk diverifikasi pada masyarakat saat ini). Selebihnya, ranah arsitektur sebagai salah satu bentuk komunikasi antara si perancang dengan indera orang lain menjadi satu hal yang menarik untuk dikaji.

Semiotika dan Arsitektur

Semiotika, selama ini menjadi ilmu yang dikenali sebagai sistem penanda (*sign system*). Hal ini haruslah menjadi satu studi ilmiah dari semua fenomena sosial, seperti halnya jika semiotika menjadi sistem penanda dengan hipotesa bahwa semua fenomena budaya adalah sistem penanda yang dimengerti sebagai sistem komunikasi.

Arsitektur merupakan satu ranah yang cukup mengundang banyak pertanyaan bagi semiotik, karena semua benda arsitekur tidak didesain berkomunikasi, tetapi sebagai suatu fungsi. Walaupun demikian, arsitektur dapat dipandang sebagai tindakan komunikasi, karena mengkarakterkan kemungkinan dari fungsi. Oleh karena itu, semiotika menyediakan fenomena budaya, dan memberi peluang kemungkinan untuk menginterpretasikan fungsi sebagai bagian dari komunikasi.

Arsitektur adalah komunikasi, walaupun disadari bahwa yang dikomunikasikan tersebut adalah sesuatu yang bersifat fungsional. Misalnya, ketika seorang manusia berjalan mengalami satu pengalaman, ketika hujan dan badai, ia menemukan gua dan mengasumsikan itu sebagai tempat berlindung, maka ia akan memahami bahwa mulut gua sebagai batas dari ruang luar dimana hujan dan angin berhenti dan sebagai awal dari ruang dalam. Ketika badai telah usai dan ia keluar, maka ketika ia memandang mulut gua tersebut, maka yang terlintas di benaknya adalah lubang itu merupakan wadah masuk kedalam dan mulut gua tersebut akan membangkitkan kembali gambaran di dalam gua yaitu lubang *entrance*, dinding yang melingkupi ruang didalam. Gambaran ini akan di bawa juga ketika ia menemukan gua yang lain, maka ia akan mengasumsikan kesamaan perlindungan dengan gua yang pertama. Ketika ia mencoba masuk pada gua yang kedua. Ide mengenai gua segera tergantikan dengan gambaran tipe-tipe gua, model-model gua, yaitu sesuatu yang tidak persis sama tetapi pada dasarnya adalah sesuatu yang dapat di sadari konteksnya sebagai "gua". Orang tersebut telah belajar bahwa gua tersebut dapat mengasumsikan

[3] Satu kajian teori mengenai *sign, simbol* dan interpretasi dalam Arsitektur, yang menyinggung tentang bagaimana satu stimulasi –dalam hal ini adalah *bentuk arsitektur*- bisa bekerja sebagai satu *bentuk komunikasi* terhadap orang yang berinteraksi dengannya.

beberapa gambaran. Pada gambaran tersebut menjadi "*Codified*" pada levelnya (individu) dan ia kemungkinan dapat mengkomunikasikannya pada orang lain dengan penanda-penanda grafik. "*Architectural Code*" akan menghasilkan "*Iconic Code*" dan prinsip dari gua tersebut akan menjadi objek dari hubungan komunikasi. Pada poin ini menunjukkan, gambaran gua tersebut menjadi komunikasi, dan hal-hal semacam itu akan terjadi, meski dalam lingkup pemenuhan fungsional atau tidak.

Stimulus dan Komunikasi

Stimulus adalah kompleks sensor-sensor yang menghasilkan respon-respon dari rangsangan. Responnya seperti ketika ada cahaya silau, kita menutup mata atau ketika kita melihat mobil berkecepatan tinggi dalam jarak tertentu menuju kita, maka kita merubah posisi menuju suatu kondisi yang dirasakan aman. Mobil tersebut berlaku sebagai penanda yang berkomunikasi sebagai bahaya, ketika ia adalah benda dalam kecepatan tinggi menuju arah kita, sebagai tanda yang kita mengerti hanya dengan dasar pengalaman masa lalu, dengan dasar dari *experimental code* yang memberitahu kita bahwa ketika mobil berkecepatan tinggi menyebabkan bahaya, untuk itu, bunyi mobil yang terdengar dari jauh dapat berfungsi sebagai index. Yang menjadi pertanyaan adalah, apakah arsitektur memberikan stimulasi seperti itu ? Ketika kita melihat tangga, maka stimulasi yang terjadi adalah ketika saya harus melewati tempat dimana terletak tangga, maka saya haruslah menginjakkan kaki satu persatu mengikuti anak tangga dan saya harus melakukan ini walaupun anak tangga tersebut tidak terlihat karena gelap. Ketika kita menyadari bahwa sesuatu itu adalah tangga, dibawah konsepsi umum yang kita ketahui mengenai tangga itu sendiri, maka tangga itu mengkomunikasikan fungsi yang dia miliki dan mengkomunikasikan itu dengan macam-macam tipe tangga (tangga marmer, tangga terjal, tangga berjalan, dll)

Secara logis, apa yang diijinkan dalam penggunaan arsitektur (melewati, masuk, berhenti, naik) adalah diluar kemungkinan fungsi dari objek, arti-arti yang terhubung dengan objek-objek tersebut, yang membawa kita pada beberapa penggunaan fungsional dari objek tersebut.

Penanda Arsitektur

Arsitektur sebagai pengguna dari penanda formal (material dan pelingkup) untuk mengartikulasi petanda (cara hidup, nilai, fungsi) menggunakan beberapa maksud (struktur, ekonomi, teknik dan mekanik)[4]. Kenyataan dari definisi tersebut, dapat diambil tiga esensi dalam pengertian tradisional, yaitu *bentuk, fungsi* dan *teknik* dalam proses penunjukkan maksud tersebut.

Tidak diragukan lagi, bahwa arsitektur dapat menandai sesuatu, tetapi tidak selalu menjadi yang dimaksudkan secara sadar untuk mengkomunikasikan pesan.

---

[4] Jencks, Charles. *The Language of Post Modern Architecture, Rizolli,* NewYork, 1987

Seperti Penanda lain, Penanda arsitektural memliki dua entitas, yaitu *ekspresi* (Penanda) dan *isi* (yang ditandai). Penanda cenderung berupa (tetapi tidak perlu selalu Bentuk, Ruang, Permukaan, Volume yang memiliki banyak bagian didalamnya (Ritme, Warna, Tekstur, Kepadatan). Dalam tambahannya ada level kedua dari penanda yang kadang merupakan bagian yang penting dari pengalaman arsitektur, tetapi masih belum terlalu signifikan di dalam sistem ekspresi yang lain (Kebisingan, Bau, Panas, dll). Petanda arsitektur dapat berupa ide-ide atau rangkaian ide sepanjang mereka tidak terlalu panjang atau komplek.

	TINGKAT PERTAMA		TINGKAT KEDUA
Penanda Sandi (Ekspresi)	Bentuk Ruang Permukaan Volume	Suprasegmental Kepemilikan Irama Warna tekstur	Kebisingan Bau Kinaesthetic Quality etc
Petanda (ISI)	Ikonografi Arti yang di maksud Arti estetis Ide-ide arsitektural Konsep ruang Kepercayaan sosial Fungsi Aktivitas Cara hidup Tujuan komersial Sistem teknikal,dll		Ilmu icon Arti yang menyimpang Simbol tersembunyi Data Antropologi Fungsi Implisit Nilai bahan dll

Tabel 5. Penanda dan Petanda

Secara jelas, *penanda tingkat kedua* yang muncul tanpa di sadari dapat menjadi *simbol yang sadar*, dan oleh karena itu *tingkat pertama* menjadi *pesan yang di maksud.* Banyak contoh dimana *petanda* tingkat pertama dan kedua bertentangan dan secara jelas bahwa peran utama dari kritik arsitektur adalah untuk menguraikan perlawanan ini. Misalnya, warna merah (penanda) yang dimunculkan sebagai petanda *atraktif* (tingkat pertama) dalam arsitektur ternyata memiliki petanda tingkat kedua berupa *berhenti atau berani.*, dan ternyata pesan yang ditangkap sebagai penanda memang bisa *berhenti.* Sejak arsitektur seperti sistem tanda yang lain yaitu terbuka untuk Interpretasi baru dan penguraian dari makna-makna yang tidak di maksud, hal itu adalah ijin, tugas dari kritik untuk membongkar hal tersebut.

III. 4. 2. Bentuk dan Arsitektur

Bentuk dalam arsitektur, sama halnya dengan warna dalam seni lukis, mampu menggerakkan perasaan manusia. Manusia bereaksi terhadap bentuk arsitektur, dan tentu *bentuk* memberikan *aksi* untuk memberikan *reaksi manusia*, sebab *tidak ada reaksi tanpa aksi.* Maka bisa dikatakan bahwa, kegiatan aksi reaksi ini adalah suatu bentuk komunikasi. Dan komunikasi tersebut adalah antara *masyarakat* (pengamat, pemakai) dengan *hasil karya arsitektur.*

Bentuk dalam Arsitektur

Bentuk dalam arsitektur selalu kita kaitkan dengan bangunan, dan menjadi istilah bentuk bangunan. beberapa pengertian dari bentuk bangunan antara lain :

- Bentuk bangunan merupakan ruang yang dibangun di dalam, pada, atau di atas tanah yang diberi penutup berupa atap dan lebih sempurna lagi bila ditutup oleh dinding.
- Bentuk bangunan bila ditinjau dari fungsi pemakainya, dikelompokkan sebagai bentuk tempat bekerja, tempat berkumpul, menempatkan barang, tempat bermain, tempat belajar formal dan sebagainya. Bentuk bangunan yang berfungsi, secara lahiriah mengungkapkan maksud dan tujuan bangunan, disertai dengan pengertian ilusinya.
- Bentuk bangunan erat hubungannya dengan skala manusia. Selanjutnya diusahakan untuk mendapatkan kesenangan fisik dan non fisik dari bentuk bangunan itu sendiri. Hal ini menjadi dasar perencanaan bentuk-bentuk ruang dalam bangunan.

Bentuk sendiri merupakan unit yang mempunyai unsur titik, garis, bidang, lapisan, volume, tekstur dan warna. Kombinasi keseluruhan unsur ini menghasilkan suatu ekspresi. Unit-unit tadi dapat berdiri sendiri secara keseluruhan atau merupakan bagian dari bagian yang lebih besar. Jika suatu bentuk arsitektur sudah sedemikian rumit, perlu diadakan pengelompokan, sehingga organisasi bentuk dapat dimengerti secara keseluruhan.

Untuk menganalisa bentuk, sebaiknya diadakan penilaian hubungan timbal balik antar bagian-bagian bentuk dan bentuk keseluruhan, karena *sifat bagian bentuk* ditentukan oleh *tingkat pemusatan* dan *kemampuan untuk bergabung dengan bentuk lain.* Hal ini dapat diraakan secara naluri, tetapi perlu dikaitkan dengan berbagai unsur bentuk lain seperti skala, proporsi, irama dan sebagainya.

Faktor Pewujud Bentuk Arsitektur

Fungsi

Batasan fungsi secara keseluruhan dalam arsitektur adalah pemenuhan terhadap aktivitas manusia yang tercakup di dalamnya, serta kondisi alami. Bangunan yang fungsional adalah, bangunan yang dalam pemakainnya memenuhi kebutuhan secara tepat dan tidak mempunyai unsur-unsur yang tidak

berguna. Fungsi sendiri dapat berkembang dan berubah. Disebut berkembang bila fungsi tunggal menjadi fungsi ganda, misalnya lobby suatu bangunan menjadi ruang pamer sekaligus. Berubah bila fungsi berganti, misalnya hotel berubah menjadi apartemen atau kantor. Berkembang dan berubahnya fungsi tergantung dari waktu dan masyarakat.

S i m b o l

Semakin lama, manusia sangat memerlukan identitas baik bagi dirinya, maupun bagi benda-benda yang ada di sekelilingnya. Pada kenyataan sehari-hari, kebutuhan akan identitas tersebut ditampilkan secara gamblang, atau dangan simbol-simbol.

Dalam dunia arsitektur, pengenalan simbol tersebut, merupakan suatu proses yang terjadi pada *individu* dan pada *masyarakat*. Melalui panca indera, di sini *indera penglihat* lebih berbicara, manusia mendapat rangsangan yang kemudian menjadi pra-persepsi, terjadi pengenalan obyektif (fisik). Selanjutnya terwujud persepsi. Persepsi ini sangat dipengaruhi oleh pengalaman termasuk pengalaman pendidikan yang menentukan tingkat intelektual manusia. Setelah itu terjadilah proses penyesuaian diri. Tingkat penyesuaian ini berbeda-beda pada setiap individu, ini juga diakibatkan oleh pengalaman dan tingkat intelektual yang berbeda. Meskipun tiap individu mempunyai pengalaman dan tingkat intelektual yang berbeda, masih ada sesuatu dasar yang sama pada tiap individu yang tergabung dalam suatu kelompok masyarakat, yaitu *kebudayaan*. Inilah yang lebih membuka kemungkinan bagi suatu masyarakat untuk menghasilkan penilaian yang sama.

Perancang sebagai pewujud bentuk dalam menampilkan simbol-simbol berusaha sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat, sehingga mudah dikenal oleh masyarakat. Simbol dapat pula timbul dari gagasan sang perancang, tergantung pada kemampuan dan cara perancang untuk mengeluarkan hal-hal baru. Simbol ini mungkin dapat diterima dan diakui oleh masyarakat dalam proses waktu adaptasi tertentu.

Teknologi struktur dan bahan

Teknologi struktur dan bahan merupakan faktor penting dalam arsitektur. Berdasarkan prasyarat tertentu, struktur juga dapat dikondisikan menjadi *sesuatu yang fungsional*, sejauh ia dapat berdiri kokoh dan mampu menahan gaya-gaya yang bekerja melaluinya. Pemilihan bahan dalam hal ini juga sangat menentukan persepsi terhadap bentuk, apakah *safe* atau berbahaya.

Struktur pun mengandung nilai keindahan, karena struktur dibuat berdasarkan hokum keindahan. Dengan majunya pengetahuan manusia, struktur mengalami perkembangan, baik sistem konstruksinya, bahan bangunannya, maupun metode membangunnya.

Hubungan antara Bentuk dan Simbol

Penilaian suatu bentuk bangunan arsitektur bukan pada keberhasilan bentuk bangunan itu berfungsi, tetapi lebih ditekankan pada arti yang dapat ditangkap ketika bangunan tersebut dilihat dan diamati. Sebuah bangunan menyajikan diri secara simbolis jika bangunan itu menunjukkan sesuatu yang lebih tinggi dari keadaan bentuk fisiknya. Bangunan tadi cenderung untuk mewujudkan sebuah prinsif pengakuan umum (*universal validity*).

Para arsitek menggunakan *bentuk simbolis* untuk menyajikan pengalaman keindahan yang mendalam sesuai dengan daya bercitranya. Dalam dunia arsitektur juga dibutuhkan suatu penekanan kebutuhan simbol dalam perancangan.

Ada beberapa jenis simbol, yang dapat dikaitkan dengan peran simbol itu sendiri, kesan yang ditimbulkan oleh bentuk simbolis dan pesan yang langsung disampaikan oleh simbol, yang semuanya ditampilkan pada bentuk-bentuk tertentu. Ada *simbol yang agak tersamar yang menyatakan peran dari suatu bentuk*. seperti bangunan pabrik dengan bentuk atapnya yang khas. Kemudian kita kenal *simbol metaphor*, layaknya setiap masyarakat mempunyai pandangan tertentu terhadap bentuk bangunan yang dilihat dan diamatinya, entah terhadap bentuk keseluruhan bangunan atau terhadap bagian bentuk bangunan. Pandangan yang timbul tergantung dari latar belakang masyarakatnya, yaitu tingkat kecerdasan dan pengalamannya, sebab mereka cenderung untuk selalu membandingkan bangunan yang diamatinya dengan bangunan atau benda lain. Terakhir, ada *Simbol sebagai unsur pengenal* (secara fungsional dan lambang), karena ada bentuk-bentuk yang telah dikenal secara umum oleh masyarakat sebagai suatu ciri fungsi suatu bangunan. Jadi bentuk-bentuk tersebut merupakan simbol bagi bangunan-bangunan tertentu, contohnya : bentuk kubah pada mesjid.

III. 4. 3. Bentuk dan Komunikasi

Bentuk adalah media komunikasi dalam arsitektur. Dalam bahasa lisan/ tulisan, kata-kata disusun menjadi kalimat yang mengandung pesan dan ekspresi. Demikian pula halnya dalam bahasa arsitektur. *"Kata-kata"* arsitektur berupa bagian disusun menjadi *"kalimat "* arsitektur berupa hasil karya arsitektur secara utuh.

Charles Jenks mengemukakan, bahwa kata-kata dalam bahasa arsitektur lebih elastis dan mempunyai banyak bentuk dibandingkan dengan kata-kata dalam bahasa lisan/ tulisan, dan menjadi lebih berarti didalam hubungan fisik satu dengan lainnya yang ada di sekitarnya. Dengan kata lain *bagian bentuk* kurang begitu menyampaikan dan mengandung arti bila berdiri sendiri, mereka (pintu, jendela, partisi, tangga, centilever, atap dan sebagainya) dapat berubah artinya dan lebih mempunyai arti yang lebih luat bila berada dalam suatu gabungan dan susunan (bentuk utuh suatu bangunan)

Pada bentuk bagian-bagian dan hubungan keseluruhan terdapat unsur-unsur *skala, proporsi, irama, tekstur dan warna*, yang dapat membantu bentuk untuk membangkitkan emosi dengan lebih tajam dan menyampaikan pesan keseluruhan secara tepat dan semestinya. Setiap orang membaca perbendaharaan kata arsitektur, terutama dalam hubungan antara *masa dengan ruang*, menggunakan pengalaman *keadaan fisik dan pergerakan badannya sebagai rujukan*, juga menggunakan *jalur komunikasi* yang sudah dirasakannya dalam kebiasaan sehari-hari dan pengalamannya selama hidup.

Yang perlu kita ingat dan mengerti, bahwa *bahasa bentuk arsitektur* bukanlah suatu set simbol-simbol yang telah tetap diturunkan pada arsitek dari pendahuluan-pendahuluannya untuk kemudian dikocok seperti pada permainan kartu dan dipakai lagi. Bahasa bentuk arsitek dianggap sebagai yang tidak pernah berhenti berkembang dalam pelbagai jurusan.

Bentuk

Bangunan adalah bentuk dan semua bagian-bagian yang mewujudkannya mempunyai bentuknya sendiri-sendiri. Biasanya kita hanya bisa menyederhanakan bentuk yang kita lihat secara umum / kasar, sebelum kita cantumkan dalam rekaman ingatan.

Kesadaran akan bentuk menjadi lebih tajam bila pengamat secara langsung terlibat; dan menjadi sangat kritis apabila ada ketidaksesuaian antara bentuk dan fungsinya. Keadaan ini dituangkan dalam kata-kata : " Itu adalah bentuk yang aneh untuk sebuah gereja ". Pernyataan ini mencerminkan bentuk ketidak percayaan pada bentuk yang tidak dikenal yang terdapat pada suatu jenis bangunan yang dikenal.

Ketika berkomunikasi dengan bentuk, kita melibatkan dua indra, yaitu indra penglihatan dan indra peraba. Halnya tidak seperti warna yang hanya melibatkan mata. Pada proses mewujudkan suatu bentuk, pikiran kita telah mengira-ngira seperti apa rasanya bila bentuk itu kita sentuh. Perkiraan itu disadari oleh perbandingan sifat dari apa yang telah kita sentuh dan raba atau yang telah menyentuh kita dalam perjalanan hidup kita.

Kita tahu apa rasanya kalau kita menyentuh batu karang yang runcing-runcing sebelum kita meletakkan tangan kita di atasnya, karena kita sudah mengerti secara visuil, bahwa bentuknya menyampaikan asosiasi yang berbeda dari bentuk-bentuk batu yang bulat misalnya.

Asosiasi akan bentuk-bentuk yang mempunyai kekuatan akibat tegangan, misalnya didapati dari kelengkungan dari tekukan ke arah bawah, dari suatu snaar yang tegang atau suatu gelombung, mempunyai kesan yang lain dari kesan lengkung yang lembut dari suatu kawat tipis yang empuk. Bentuk-bentuk yang menunjukkan adanya kekuatan tersembunyi (bukan merupakan hasil dari kekuatan) disebut lengkungan aktif. Kebalikannya adalah lengkungan pasif.

Akhirnya kita harus ingat bahwa dalam arsitektur, pertimbangan bentuk dan irama samasekali tak dapat dipisah-pisahkan, karena pengulangan atau kombinasi dari bentuk-bentuk terdiri atas suatu irama.

Bahkan bentuk yang begitu sederhana seperti bentuk atap yang berombak-ombak terbentuk dari suatu irama.

Bentuk sebagai Alat Komunikasi

Bentuk dikatakan sebagai bahasa arsitektur, karena bentuk-lah yang terlebih dahulu terlihat langsung oleh mata pengamat, yang kemudian dianalisa oleh otak untuk dapat dimengerti. Ada banyak pertanyaan ketika melihat dan mencerna satu bentuk bangunan, dan yang pertama kali dipertanyakan: "*bangunan apakah itu?*". Pertanyaan ini merupakan pencerminan fungsi secara umum dari bangunan tersebut. Jawaban fungsi ini merupakan dasar pernyataan yang diutarakan oleh gedung: "Saya adalah gereja," atau "Saya adalah kantor pemerintah". Selain dari pesan dasar, dapat juga mengutarakan pesan-pesan tambahan, seperti: "'Saya adalah rumah yang nyaman, selamat datang, tapi silahkan membersihkan kaki dahulu sebelum masuk!".

Kemudian muncul pertanyaan berikutnya, *"bangunan itu seperti apa rupanya?"*. Ini merupakan pertanyaan yang membutuhkan simbol-simbol dan hubungan yang terdapat dalam rekaman pengalaman (simulasi) untuk dibandingkan atau disamakan dan lebih lanjut untuk dimengerti, kemudian disimpan sebagai satu rekaman pengalaman. Pertanyaa ketiga yang akan muncul adalah *"sebesar apa?"*, menyangkut tentang skala dan proporsi yang terdapat dalam bentuk bangunan, apakah megah, monumental, akrab, atau hanya potongan-potongan saja yang dapat dinikmati mata. Kemudian pertanyaan selanjutnya yang biasa muncul adalah *"dari apa dan bagaimana berdirinya?"*, yang merupakan reaksi terhadap bahan-bahan yang digunakan, struktur, bentuk-bentuk dan mungkin proses pembuatan dan metode apa yang digunakan.

Pengamat mengharapkan jawaban dari penampilan bangunan yang disampaikan berupa pesan-pesan melalui bentuk (baik keseluruhan, bagian maupun unsur-unsurnya). Bila jawabannya tepat dan baik, dalam arti *menimbulkan perasaan yang tepat* sesuai dengan yang semestinya, maka telah terjadi komunikasi dua arah yang baik dan berhasil. Komunikasi semacam itu tidak hanya terjadi pada penampilan bangunan luar (eksterior) saja, akan tetapi juga interior, pengamat dapat merasakan dan mengalami ruangan-ruangan yang terwujud *oleh* dan *dalam* bentuk. Bagi perancang, *penguasaan akan bahasa bentuk* amatlah penting, tetapi yang lebih penting lagi, perancang harus *dapat menuangkan pesan-pesannya ke dalam bahasa bentuk* yang kemudian dimengerti oleh pengamat, agar tujuan awal merancang dapat tercapai.

Bagian Bentuk sebagai *'kata' arsitektur*

Tiap-tiap bagian bentuk dapat dirancang dalam cara yang tidak terhitung banyaknya dan dapat digabungkan dalam variasi yang juga tidak terhitung banyaknya. Arti dan kesan dari hasil akhirnya

merupakan sesuatu hal yang tak dapat diraba maupun sesuatu yang tertentu (seperti halnya musik atau sanjak) tergantung daya cipta dan kekuatan eksprsif perancang dan juga kemampuan menerima dan menginterpretasikan dari orang-orang yang bereaksi terhadap bangunan itu.

Kesimpulan akhir atau pesan akhir yang didapat dari komunikasi dapat jauh berbeda satu sama lainnya, menurut pengalaman, prasangka, pendirian keyakinan dan kepekaan dari pribadi-pribadi yang terlibat. Memang bentuk arsitektur merupakan suatu keajaiban karena dapat mempunyai begitu banyak arti dan kesan dalam permainan emosi.

Pintu adalah " kata " arsitektur yang paling sederhana. *Apakah pintu itu?* Pada intinya adalah suatu pembukaan yang menerobos dinding (dapat kita katakan, sebelum kita mendapatkan dinding) dan dapat ditutup bila sedang tidak dipergunakan. Dari bentuk dan ukuran pintu kita dapat membaca untuk apa atau untuk siapa pintu itu dimaksudkan.

- Pintu-pintu berukuran manusia, yang disusun dalam satu deretan sebanyak 5,6 atau bahkan 7 buah mengutarakan pesan bahwa di situ orang banyak dapat keluar masuk secara serentak. Pintu seperti itu merupakan pintu-pintu sejenis dari gedung-gedung perkantoran atau hotel yang selalu terdapat kegiatan keluar masuk pada saat yang bersamaan. Pintu-pintu ini tidaklah bersifat pribadi lagi.
- Lebih jauh lagi, arsitek menggunakan pintu untuk mengarahkan mata dan menarik perhatian pengamat pada titik yang diharapkan arsitek. Karena pintu memberikan kesan pergerakan dan berkata : " lewatlah di sini ", meskipun kita tidak menggunakan pintu tersebut, tetapi pemikiran tersebut ada di dalam otak secara tidak sadar dan kita memberikan reaksi terhadapnya.
- Pintu adalah titik di mana kita memasuki dan meninggalkan bangunan atau ruangan. Bila arsitek memakai pintu sebagai alat untuk berkomunikasi berarti dia berbicara dengan bahasa umum. Sebagai bukti coba ingat-ingat kembali bagaimana terganggunya perasaan kita ketika kita tidak dapat melihat pintu masuk dari suatu gedung, atau bagaimana paniknya kita bila kita terperangkap dalam suatu tempat dan tidak dapat menemukan pintu keluarnya.

Unsur-unsur Bentuk sebagai Komunikasi

1. *Skala dan Proporsi*

Ketika kita melihat dan menilai bangunan, berarti kita " mengambil ukurannya ". Mengukur sama halnya menetapkan yang diketahui pada yang tidak diketahui. Pengakuan ini dilakukan secara kasar, karena orang tak langsung berhubungan dengan *centimeter atau meter.*

Pendapat " lebih kecil dari saya " atau " lebih besar dari saya " membawa daya emosi, ke dalam reaksi kita terhadap bangunan bangunan dan dapat dengan sengaja dipermainkan sebagai tujuan estetika.

Dari kecil kita sudah belajar, bahwa kita tak dapat menang dari orang tua atau anak-anak jahat yang badannya lebih besar dari kita. Dan kita mendapat kebiasaan untuk lebih menghargai potongan coklat yang besar daripada yang kecil. Pengalaman ini menggariskan bahwa ukuran besar lebih berkesan kuat dan lebih bernilai.

Akibatnya pada skala bangunan ; skala kecil tidak dimaksudkan untuk memberikan kesan ; nilainya adalah " untuk menarik hati " dari pada untuk menimbulkan rasa takut. Sedang skala besar dimaksudkan untuk menimbulkan suasana kekuasaan dan berhak untuk mendapat penghormatan.

Nilai yang tumbuh dari fungsi bangunan, turut menunjang persepsi kita, sedikit banyak mempemgaruhi skala bangunan. Ini menyebabkan meskipun besar skala kedua gedung yang mempunyai nilai berbeda (misalnya nilai spiritual pada gereja dan kantor), dapat menghadirkan suatu persepsi skala yang berbeda.

2. *Irama*

Pemakaian irama penting di dalam komunikasi yang ditampilkan oleh bangunan karena dapat menambah suatu kepentingan, ke arah ketegasan, kejelasan dan kekuasaan. Pada bangunan yang mempunyai sifat ceremony kita mengharapkan adanya ketegasan formalitas.

Efek perasaan yang ditimbulkan oleh irama adalah suatu bahan pertimbangan dari kepribadian gedung. Efek yang paling dalam akan didapat bila ada suatu garis batas yang tajam antara kejadiandengan interval, misalnya bila suatu ruang terbuka dibagi oleh deretan pilar-pilar atau suatu dinding dibagi dalam deretan-deretan jendela. Irama seperti itu sangat mudah untuk diinterpretasikan dan asosiasinya pun cukup jelas.

3. *Tekstur dan Warna*

Sifat permukaan itu dapat mempertinggi kualitas atau dapat menutupi kualitas yang terdapat dalam bentuk. Karena kita berhubungan dengan *panca indra peraba*, pertama-tama kita menganallsa apa saja yang dapat diberikan tekstur. Seperti halnya bentuk, tekstur mempunyai asosiasi dari sumber rekaman pengalaman. Kehalusan permukaan menyenangkan dan meyakinkan. Kekerasan permukaan mengandung sedikit peringatan yang mungkin akan cukup kuat untuk menarik perhatian atau bahkan cukup kuat untuk memberikan kesan ancaman, dan sebagai tambahan mengingatkan kita pada kekuatan yang agreslf yang menjadikannya tumbuh sehat.

Tekstur tidak saja mengatur kualitas kepadatan, tetapi digunakan juga untuk mengatur " perasaan akan ruang " terutama pada peralihan dari ruang ke ruang dalam. Arsitektur barat kontemporer berhutang banyak pada pengaruh arsitektur Jepang yang memakai pasir putih dengan alur-alur yang naik ke atas, sampai lempengan batu dan papan-papan kayu untuk lantai, untuk membedakan ruang. Tetapi kebiasaan yang telah ditanamkan sejak dahulu, menyebabkan kita mengharapkan permukaan yang paling halus

(seperti plesteran atau kayu yang digosok) untuk daerah yang paling intim, yang paling dekat dengan sentuhan pada tempat tinggal.

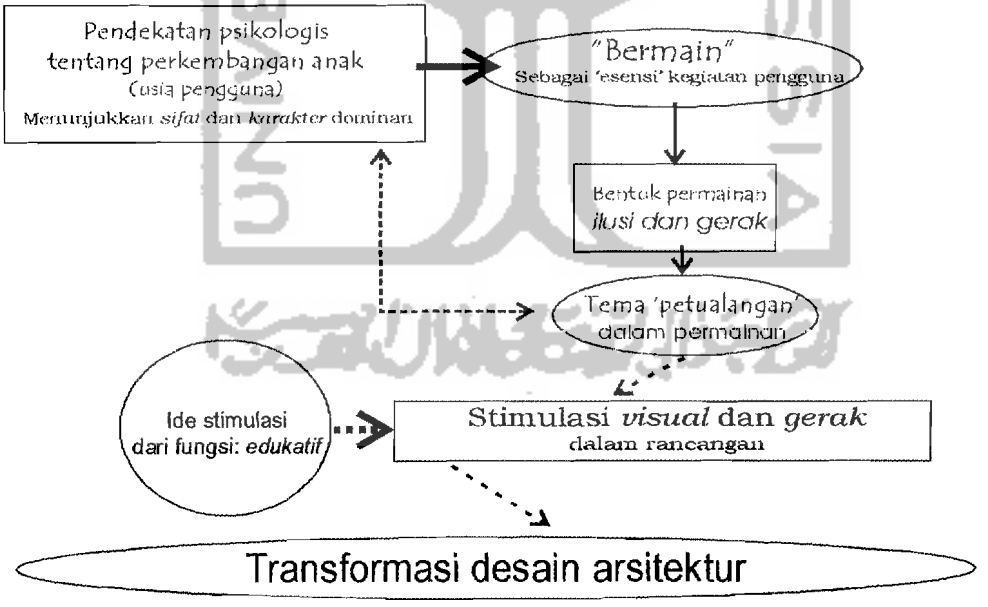
Tekstur juga mempunyai kekuatan untuk mengubah penampilan bentuk dengan mendesak dan mengalahkan pengertian bentuknya. Suatu tekstur yang kasar yang diberikan pada bentuk yang sebetulnya tegas dan tepat, akan cenderung menjadikan bentuk tersebut *amorf* ; karena selain membangkitkan indra peraba, tekstur tersebut juga menipu mata pada batas yang telah ditetapkan secara tegas dan tepat.

Lain halnya dengan tekstur, *warna* hanya membangkitkan perasaan lewat *indra penglihatan*. Warna-warna terang diasosiasikan sebagai warna *"bahagia"*, warna-warna yang digunakan untuk mencerminkan kehangatan, panas dan berani; yang dengan sentuhan yang tajam membangunkan emosi. Warna-warna gelap diasosiasikan sebagai warna " duka " ; warna-warna yang mencerminkan kedinginan, suram, dan gelap.

Warna-warna yang muda dapat memberikan kesan lembut. Suatu bentuk lengkung yang mempunyai bentuk lembut akan lebih memberikan kesan lembut bila warnanya pun warna yang lembut, yaitu warna-warna yang muda.

III. 5. Resume

Resume ini merupakan cerita singkat dari rangakaian pendekatan yang menghasilkan transformasi desain. Resume ini dapat digambarkan dengan skema berikut :



Gambar 23. Skema resume

III. 6. Transformasi Desain

Dalam rangka menghadirkan bangunan edukatif yang dapat menghasilkan reaksi berupa kreativitas berpikir dan bergerak adalah menghadirkan stimulus-stimulus berupa wujud-wujud yang *touchable* bagi *user.* Transformasi desain didapat dari *'ide-ide edukatif'* yang akan dihadirkan melalui *stimulus-stimulus* yang akan dirancang. Ide-ide tersebut dijabarkan dengan bentuk-bentuk arsitektur dalam bentuk perancangan suasana-suasana ruang dan *form* tertentu. Tak lupa semua yang diangkat masuk dalam lingkup 'petualangan' dalam bermain.

III. 7. Analisa Proyek Serupa

III. 7. 1. Pengantar

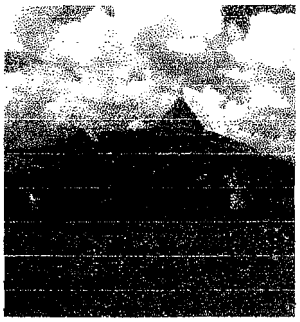
Analisa proyek serupa merupakan studi banding baik studi langsung maupun melalui studi literatur terhadap beberapa proyek serupa. Analisa terbagi dua, yaitu *analisa fungsional* tentang proyek terbangun dan *analisa konsep* sebagai pendukung proses perancangan.

Spirited Design

Anita Rui **Olds**, adalah seorang arsitek yang berkecimpung dalam pemerhati masalah anak dan perkembangannya. Menurut penelitiannya terhadap beberapa bangunan *child care*, *the spirit of place* (semangat dari sebuah tempat) merupakan sesuatu kecantikan yang alami. Namun, dalam dunia arsitektur sebuah semangat itu merefleksikan intensitas dari *designer*, sejauh mana ia dapat menerjemahkan apa yang ada dalam benaknya ke dalam karya rancangannya. Apa yang membuat sebuah bangunan menjadi 'cantik' dan memiliki semangat *(the spirit of the place)* adalah dengan penyesuaian antara bangunan dengan subjek yang akan menggunakan bangunan itu. Sebuah contoh yang relevan adalah *"Montessori School"* karya **Herman Hertzberger**, yang mencetuskan bahwa rancangan bangunan yang baik adalah bergantung atas kehadiran dari semua *pengalaman* yang pernah dirasakan oleh anak. *Experience* (pengalaman) anak menuntun perancang untuk menetapkan batasan-batasan dalam merancang karakter ruang, termasuk elemen-elemen pembentuknya.

III. 7. 2. Analisa Fungsional

British International School (*BIS*), Jakarta barat[5]



Gambar 24. Perspektif *BIS*

British International School yang terletak di kawasan Bintaro, Jakarta Barat. *BIS* mengikuti standar kurikulum Inggris, dan terdiri dari 4 jenjang sekolah, mulai dari *Pre-school, Infant school, Junior school,* dan *Secondary school.* Bangunan *BIS* terrbagi berdasarkan jenjang-jenjang sekolah tersebut, namun masih dalam satu lokasi, dan merupakan hasil rancang dari perpaduan antara konsep-konsep arsitektur modern dengan kancah budaya Jawa. Konsep yang ditawarkan perancangnya adalah konsep *healthy environment*, dimana udara segar dan *open space* banyak diciptakan.

Performance

Setting country yang ditawarkan perancang terlihat dari penggunaan ruang-ruang terbuka di sepanjang sirkulasi dan bangunan. Ciri bangunan tropis terlihat dari penggunaan atap berbentuk limasan, dengan perpaduan budaya Jawa, joglo, namun berukuran besar. Vegetasi tropis tampak banyak berbicara dalam penampilan luar bangunan.



Gbr. 25 Perspektif BIS

Bangunan *BIS* merupakan bangunan yang memecah-mecah, artinya bangunan dipisah berdasarkan fungsi-fungsi fasilitas yang bersangkutan, seperti bangunan *pre-school* dipisahkan dengan bangunan *Infant school*. Begitu pula dengan bangunan *Junior school* dan *Secondary school.*

Entrance BIS lebih banyak menggunakan material tropis. Atap pelana, ditopang oleh sepasang kolom-kolom kecil yang disusun berdampingan. Entrance sengaja dibuat mencolok untuk menandai bahwa 'pintu masuk ada disini'. Ada permainan ketinggian lantai dalam membedakan antara *'main entrance'* dangan *'side entrance'.*



Gambar 26. *Main entrance*

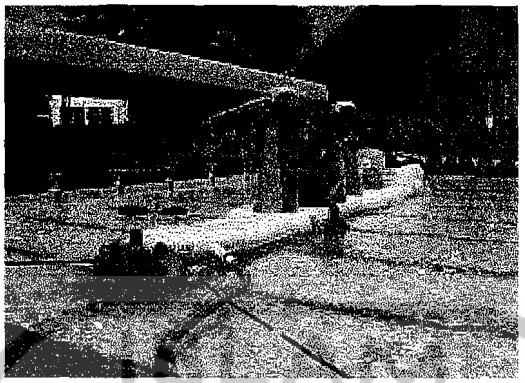


Gambar 27. Perpustakaan

Ruang-ruang kelas pada fungsi selain *Pre-school* dibuat dengan kapasitas kecil, terdiri dari 20 anak tiap kelas, berbentuk bujursangkar dan dilengkapi dengan *air conditioner,* untuk menjaga kestabilan suhu dalam kenyamanan belajar. Ada banyak hal yang ditawarkan *BIS*, satu diantaranya adalah kelengkapan fasilitas olahraga

[5] studi banding melalui internet dalam situs http//www.sekolah internasional.id

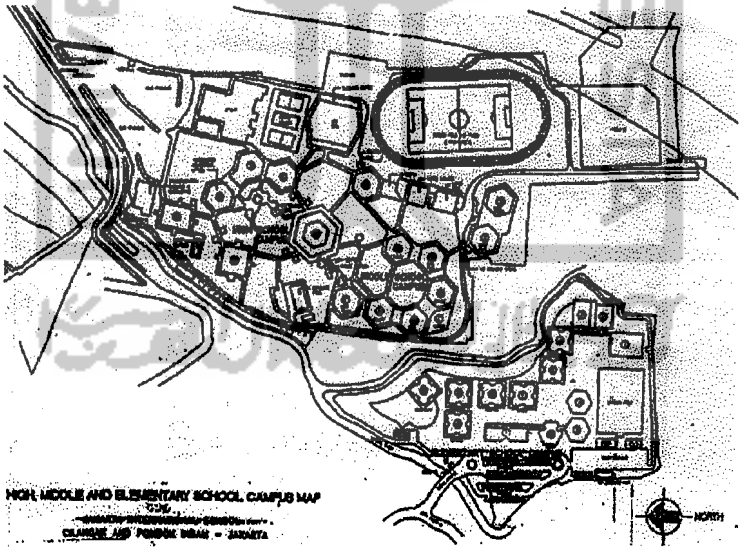
dan kegiatan ekstrakurikuler yang beragam. Perpustakaan yang dilengkapi dengan sarana *internet* disediakan bagi pengguna. Selain stadion olahraga, kolam renang ukuran *olimpiade* dihadirkan untuk melengkapi fasilitas olahraganya.



Gambar 28. Kolam renang dengan ukuran *olimpiade*

Jakarta International School (JIS), Jakarta Selatan

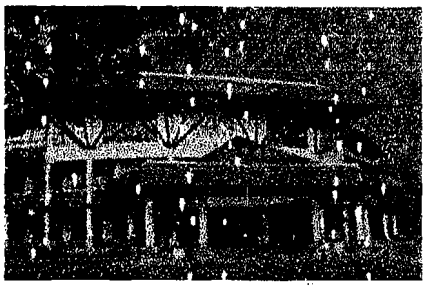
JIS pada awalnya bernama *Joint Embassy School* (1951), dan terletak di kawasan Kebayoran baru, Jakarta Selatan. *JIS* terdiri dari 4 jenjang pendidikan, mulai dari *Pre-school, Elementary, Junior High* dan *Senior High*. Kurikulum yang digunakan adalah *North American Curriculum*, mengikuti standar ketentuan dari *International School Service, New Jersey, USA*.



Gambar 29. site plan *JIS*

Performance

Massa bangunan dan ruang luar terdiri dari modul-modul bangunan berbentuk segienam yang membentuk susunan massa majemuk dan berpola cluster. Bangunan dikelompokkan berdasarkan jenjang pendidikannya dan dihubungkan dengan selasar. Ruang-ruang luar dimanfaatkan secara aktif untuk tempat bermain, duduk-duduk, olahraga bahkan belajar.



Gambar 30. *Entrance JIS*

Penampilan arsitektur tropis adalah dominan. Dinding dilapisi dengan batu-batuan alam dan atap bangunan berbentuk limasan. Tatanan massa bangunan bila dilihat dari foto udara, mirip sebuah *cottage*, dimana massa bangunan terpisah-pisah dengan *linkage* berupa sirkulasi-sirkulasi luar, yaitu berupa selasar-selasar beratap pelana.

Bentuk kelas dirancang dengan fleksibilitas tinggi (dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan) dengan luas ±8 5 m² per kelas. Semua anak diarahkan untuk *aktif* dalam belajar, dan diberikan kesempatan untuk membangun kepercayaan diri dan kemampuan untuk memimpin.

III. 7. 3. Analisa konsep

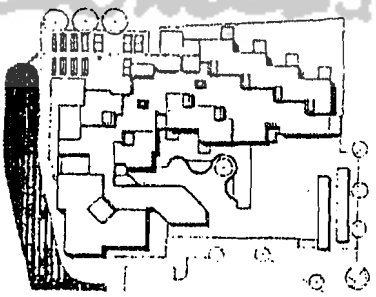
The adventure

The task of designing the children's world is on adventure. The complex, transcadental, conditional and manifold relationship between children and space is the context for architects in exploring the possibilities of reality (Vedran Mimica)

Montessori school, Herman Hertzberger, *Delft, Netherlands*

Fungsi

Primary school, sebuah sarana pendidikan dasar di *Delft, Netherlands*



Gambar 31. Denah GF Montessori School, Hertzberger, 1960-1987

Analisa konsep

Herman Hertzberger (1969), adalah seorang arsitek Belanda yang banyak menyumbangkan karyanya bagi dunia anak-anak. Karyanya banyak terinspirasi dari Ferdinand de Saussure, Claude Lévi-Strauss, dan gurunya Aldo van Eyk. menghubungkan antara *object* (objek; pengguna) dengan *inhabitant* (struktur fisik dan pribadi individu). Hertz mengatakan: apapun yang kita buat harus ada *katalis* yang merangsang individu untuk memainkannya dalam peraturan yang berlaku.

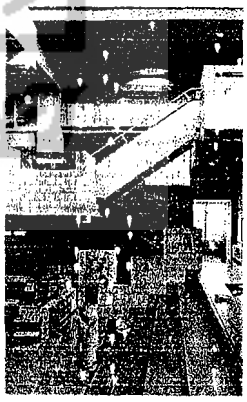
Hertzberger mengemukakan ide desainnya dengan pendekatan metode *Montessori* tentang ruang dan persepsi terhadap anarkhistis manusia. Gagasan Hertz memungkinkan seseorang untuk datang lebih dekat dan mengerti pentingnya hubungan yang kompleks antara struktur fisik bangunan dengan individu seseorang. Salah satu caranya, dengan menghadirkan "*the true product of the world*", dan memperhatikan lingkungan sekitar kehidupan anak, ia mencoba untuk memasukkan elemen-elemen alam yang disukai anak dalam lingkungannya, seperti pasir, air dan pohon-pohon ke dalam rancangannya. Dari elemen-elemen ini, kemudian ia mencoba untuk mengolahnya menjadi bagian dari kegiatan *user*.

Voyage

Hertz mencoba menawarkan sebuah '*voyage*' (perjalanan) dalam sekolahnya, sebuah pergerakan (*movement*) melewati ruang, sehingga sang anak mengenali dirinya sendiri dengan menciptakan '*situasi pasti*' yang menawarkan mereka akan '*sense of security*'. Anak, yang peduli terhadap segala sesuatu di sekitar mereka, menciptakan ruang dan sekitar mereka sendiri. Ada rangkaian pergerakan melewati ruang yang menawarkan *kebebasan, intelektual, dan pemahaman yang kreatif.*

Ruang hall adalah pusat sirkulasi menuju ke semua kelas dan fasilitas-fasilitas utama. Ruang ini diterjemahkannya sebagai *big communal "classroom"*, dimana ruang ini biasa digunakan sebagai tempat berkumpul dan bersosialisasi (*staying communal*), serta sebagai tempat untuk melakukan aktivitas-aktivitas bersama di luar kelas.

Sedangkan ruang kelas yang berbentuk segi empat dimodifikasi menjadi bentuk letter L, dan diberikan variasi 2 ketinggian lantai. Untuk menghindari kesulitan dalam konsentrasi, disediakan satu bagian ruang-mirip dengan kondisi rumah-untuk menekan sekecil mungkin ganguan yang dapat ditimbulkan oleh anak ketika kesulitan berkonsentrasi. Untuk kegiatan belajar, siswa aktif dengan metode belajar 'bebas', dalam arti siswa diberikan meja kecil untuk kerja individual *(staying individual)*, atau siswa dapat bekerja sama dalam satu tim dengan siswa lain dalam satu meja besar (*staying communal*) sebagai *social contact.*



Gambar 32. Hall

Sanggar kreativitas anak di Surakarta, Dewi Sari Sukowati

Fungsi

Sanggar kreativitas anak, dengan pendekatan fungsional *playgroup*

Analisa konsep

Sebuah pendekatan konsep yang berhubungan langsung dengan pengguna, dan dengan sengaja dihadirkan untuk dapat mempengaruhi pengguna tersebut. Caranya adalah, menghadirkan apa yang menjadi esensi anak dalam dunianya –bermain- ke dalam performansi bangunan, bahwa semua bagian bangunan dapat dijadikan sebagai alat untuk bermain bagi *user*.

Pendekatan pertama dilakukan dengan menelaah secara psikologi mengenai arti bermain anak. Kemudian Dewi mengeluarkan produk berupa alat bermain dan menganalisanya secara fisik, sehingga menghasilkan pola-pola permainan yang dihubungkan dengan pola-pola arsitektur. Terlihat bahwa dari hasil analisa mengenai bentuk dan alat permainannya, Dewi menterjemahkan *secara langsung* dari jenis permainan menjadi desain-desain arsitektural. Kemudian sebagai pendekatan kedua dalam proses perancangan, ia menggunakan idiom-idiom dari *Michael Graves*, dan mentransformasikannya dalam analisa alat bermain tadi sebagai satu patokan (*gudelines*) dalam merancang.