BAB II
KAJIAN PUSTAKA
DAN LANDASAN TEORI

2.1. KAJIAN PUSTAKA

Laila Rahmadia (2003) mengatakan bahwa pembentukan tata ruang dalam kelas yang bernuansa rekreatif dan edukatif bagi anak-anak pra-sekolah yaitu ditinjau dari pemilihan warna, tekstur untuk lantai dan dinding yang sesuai dengan karakteristik psikologis anak yang selalu terlihat aktif dan energik. Dan pembentukan tata ruang luar (lapangan bermain) ditinjau dari tata massa bangunan yang efisien dan dinamis, sirkulasi yang aman dan nyaman, serta open space yang atraktif dan cukup luas untuk aktifitas bermain dan belajar anak-anak pra-sekolah TK A dan TK B. *Dalam penelitiannya Laila Rahmadia tidak membahas tentang tata massa alat bermain yang berpengaruh pada sirkulasi pergerakan bermain anak-anak di Taman Kanak-kanak, sehingga anak dapat merasakan nyaman atau tidaknya bermain di taman bermain.*

Menurut Nurdin Hidayat (2002), kegiatan belajar dan bermain anak pra-sekolah dipengaruhi oleh adanya keragaman bentuk, warna, dan tekstur yang nampak pada penciptaan tata ruang dalam (kelas) dengan menggunakan material yang bermacam-macam sehingga tercipta sarana yang dinamis dan rekreatif. Penciptaan tata ruang luar (taman bermain) dan lingkungan sekitarnya yang menggunakan sirkulasi bebas tapi terarah terlihat dari penataan sungai dan kolam buatan, beragam tanaman hias dan hewan yang dipelihara karena taman bermain juga sebagai ruang belajar dan bermain. *Tetapi dalam tugas akhir perancangannya, tidak membahas tentang unsur dinamis yang seharusnya dihadirkan pada ruang luar (taman bermain) anak yang sesuai dengan sifat dinamis anak yaitu penuh gerak dan semangat.*

Marilyn Rothenberg (1978) dalam penelitiannya menekankan bahwa ruang belajar didalam (kelas) dan ruang belajar diluar (taman bermain) bagi anak-anak pra-sekolah adalah ruang belajar sekaligus bermain yang dapat menyediakan area belajar dan bermain untuk menyendiri dan dalam kelompok kecil, serta perlengkapan panggung untuk permainan fantasi (sosio drama) yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Menurut Erik Dian Prakarsa (2002) dalam penciptaan bentukan ruang dan sirkulasi yang dinamis dalam ruang belajar dan bermain anak di taman kanak-kanak sangat mempengaruhi perkembangan anak, melalui pengenalan bentukan ruang dengan warna, tekstur, dan cahaya sehingga tercipta kesan dinamis dalam penambahan dan pengurangan bentuk secara variatif. Dan pencapaian sirkulasi yang dinamis pada ruang dalam (kelas) dan ruang luar (taman bermain) dihadirkan dengan pola radial dan arah sirkulasi yang lebih dari satu jika itu berada dalam suatu ruang, sehingga meningkatkan jiwa eksplorasi anak. *Dan dalam tugas akhir perancangannya Erik Dian Prakarsa tidak menekankan bahwa aspek tata massa alat bermain dan jalur bagi pejalan kaki dan parkir kendaraan bermotor sangat mempengaruhi terciptanya sirkulasi yang dinamis sesuai dengan karakter anak pra-sekolah.*

Anton Budi Prasetyo (2000) mengatakan bahwa Ruang Bermain dan Belajar Anak pada usia 2-4 tahun, harus memiliki keterbukaan pada bentuk sirkulasinya karena anak-anak pra-sekolah lebih menyukai permainan yang reseptif, konstruktif, fantasi dan fiksi yaitu bergerak, menyebar dan mendominasi ruangan yang ada, sehingga mempunyai karakter yang semi publik sesuai dengan karakter anak yang dinamis dalam artian penuh semangat dan gerak. *Tetapi dalam tugas akhir perancangannya, tidak membahas tentang unsur warna, tekstur, pola lantai dan dinding yang sebenarnya mempengaruhi perilaku anak dalam belajar dan bermain karena warna, tekstur, pola lantai dan dinding merupakan elemen penting dalam terciptanya ruang*

belajar dan bermain anak yang sesuai dengan karakteristik anak usia pra-sekolah.

Pengamatan / observasi yang dilakukan oleh Mitsuru Senda (1992) terhadap aktifitas bermain anak di 39 sekolah di Jepang dalam studi ruang bermain anak, mempunyai 6 kategori yaitu :

1. Area bermain alami (Nature Spaces) adalah tempat bermain yang paling mendasar dan sangat penting bagi anak. Dilengkapi dengan pohon-pohon, air, mahluk hidup.
2. Ruang terbuka (Open Spaces) adalah ruang yang luas untuk mengakomodasikan aktivitas bermain yang sangat energik.
3. Jalanan (Road Spaces) adalah dimana anak-anak dapat bertemu satu sama lain.
4. Medan petualangan (Adventure Spaces) adalah ruang yang penuh dengan kekacauan, seperti tempat sampah dan tempat konstruksi, yang dapat menstimulasi imajinasi anak.
5. Bersembunyi (Hide Out Spaces) adalah tempat dimana anak dapat bermain, bertemu secara rahasia dengan teman-temannya, dan tidak boleh diketahui oleh orang dewasa.
6. Bermain struktur (Play Structure Places) adalah dimana anak-anak dapat bermain struktur sebagai medium mereka.

2.2. LANDASAN TEORI

2.2.1. Perkembangan Anak

Menurut Kartini Kartono (1995), perkembangan anak adalah perubahan-perubahan psiko-fisik sebagai hasil dari proses pematangan fungsi-fungsi psikis dan fisik pada anak, ditinjau dari faktor lingkungan dan proses belajar dalam peredaran waktu tertentu menuju kedewasaan.

Perkembangan dapat pula diartikan sebagai suatu proses transmisi dari konstitusi psiko-fisik yang heriditer, dirangsang oleh faktor-faktor lingkungan yang menguntungkan, dalam perwujudan proses aktif menjadi secara kontinu.

Perkembangan anak tidak berlangsung secara mekanis-otomatis, sebab perkembangan tersebut sangat bergantung pada beberapa faktor, yaitu:

1. Faktor heriditer (warisan sejak lahir, bawaan).
2. Faktor lingkungan yang menguntungkan, atau yang merugikan.
3. Kematangan fungsi-fungsi organis dan fungsi-fungsi psikis.
4. Aktifitas anak sebagai subyek bebas yang berkemauan, kemampuan seleksi, bisa menolak atau menyetujui, punya emosi serta usaha membangun diri sendiri.

Jadi sangatlah jelas bahwa anak sangat membutuhkan bimbingan dari orang yang tepat dalam mengarahkan perkembangannya. Apa yang dipelajari seseorang diawal kehidupan akan mempunyai dampak dikehidupan dimasa yang akan datang. Pengarah perkembangan anak tidak lain adalah lingkungannya yaitu lingkungan keluarga (rumah) dan lingkungan sekolahnya.

Menurut Soemiarti Padmonodewo (2003) dalam bukunya pendidikan anak pra sekolah, perkembangan anak terdiri dari beberapa aspek yaitu:

1. **Perkembangan jasmani**. Keterampilan motorik kasar dan halus sangat pesat kemajuannya pada tahapan anak pra sekolah. Keterampilan motorik kasar adalah koordinasi sebagian besar otot tubuh misalnya melompat, main jungkat-jungkit dan berlari-lari. Keterampilan motorik halus adalah koordinasi bagian kecil dari tubuh, terutama tangan, misalnya menggunakan gunting dan menggabungkan kepingan apabila bermain puzzle. Pada waktu anak berusia tiga tahun umumnya mereka sudah mampu berjalan mundur, dan berjalan diatas jari kaki (berjinjit), lari, melempar bola, dan mengendarai sepeda roda tiga. Pada usia empat tahun anak telah memiliki keterampilan yang lebih baik, mereka mampu melambungkan bola, melompat dengan satu kaki dan menaiki tangga dengan kaki yang berganti-ganti. Sedangkan anak usia lima tahun, mampu melompat dengan

mengangkat dua kaki sekaligus dan belajar melompat tali. Pada usia enam tahun anak sudah mampu melempar dengan tujuan yang tepat dan mampu mengendarai sepeda roda dua.

2. **Perkembangan kognitif**. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai kecerdasan berpikir dan mengamati. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari kemampuan anak untuk mengkoordinasi berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi. Pada usia 2-7 tahun anak mulai dapat belajar dengan menggunakan pikirannya, anak mampu mengingat kembali simbol-simbol dan membayangkan benda yang tidak tampak secara fisik.
3. **Perkembangan bahasa**. Anak pra sekolah biasanya telah mampu mengembangkan keterampilan berbicara melalui percakapan dengan orang lain. Mereka dapat menggunakan bahasa dengan berbagai cara, antara lain dengan bertanya, melalui dialog (bermain peran), menyanyi, dan melalui bentuk seni (misalnya menggambar). Sejak anak berusia dua tahun, anak meiliki minat yang kuat untruk menyebut berbagai nama benda. Dengan menggunakan kata-kata untuk menyebut benda-benda atau menjelaskan peristiwa, akan membantu anak untuk membentuk gagasan yang dapat dikomunikasikan dengan orang lain dan sekaligus dapat menambah perbendaharaan kata yang dimiliki.
4. **Perkembangan emosi dan sosial**. Dalam periode pra sekolah, anak dituntut untuk menyesuaikan diri dengan berbagai orang dari berbagai tatanan, yaitu keluarga, sekolah, dan teman sebaya. Umumnya anak dalam tahapan ini memiliki satu atau dua sahabat, tetapi sahabat ini cepat beganti. Sahabat yang dipilih biasanya yang sama jenis kelaminnya, tetapi berkembang sahabat yang terdiri dari jenis kelamin yang berbeda. Kelompok bermainnya cenderung kecil dan tidak terlalu terorganisasi secara baik.

2.2.2. Tinjauan Permainan Anak

Elizabeth Hurlock (1993), mendefinisikan bermain yaitu setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesempatan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan dan tekanan dari luar atau kewajiban. Banyak ahli yang berpendapat bahwa pada hakekatnya kegiatan belajar pada anak adalah bermain. Karena dalam permainan itu terdapat dimensi pengembangan disegenap kemampuan ditengah iklim kebebasan, Kartini Kartono (1995).

Menurut Sutton-Smith mengatakan pentingnya pengaruh bermain bagi anak yaitu : Bermain bagi anak terdiri atas empat metode dasar yang membuat kita mengetahui tentang dunia meniru, eksplorasi, menguji dan membangun.
(Kartini Kartono (1995)), permainan bagi anak mempunyai nilai dan arti yaitu :

- Permainan merupakan sarana penting untuk mensosialisasikan anak.
- Dengan permainan dan situasi bermain anak bisa mengetes dan mengukur kemampuan serta potensi diri.
- Dalam situasi bermain anak dapat menampilkan fantasi, bakat-bakat, dan kecenderungannya.
- Di tengah permainan itu setiap anak menghayati macam-macam emosi, karena permainan bisa memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan.
- Permainan itu menjadi alat pendidikan.
- Permainan memberikan kesempatan pra-latihan untuk mengenal aturan-aturan, mematuhi norma-norma dan larangan, dan bertindak secara jujur serta loyal.
- Dalam bermain anak belajar menggunakan semua fungsi kejiwaan dan jasmaniah dengan suasana hati kesungguhan.

Tedjasaputra (2003) mengatakan bahwa kegiatan bermain menurut jenisnya terdiri atas permainan aktif dan pasif. Secara umum

bermain aktif banyak dilakukan pada masa kanak-kanak awal sedangkan bermain pasif lebih mendominasi pada akhir masa kanak-kanak yaitu sekitar usia pra-remaja. Tapi tidak berarti bahwa kegiatan bermain pasif sebab kedua jenis kegiatan bermain ini akan selalu ada bersama, hanya saja penekanannya berbeda. Masing-masing jenis kegiatan bermain tersebut mempunyai sumbangan positif baik terhadap penyesuaian sosial maupun penyesuaian diri anak dan perkembangan emosi, kepribadian maupun perkembangan kognisi.

1. **Bermain aktif**

   Kegiatan bermain aktif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang memberikan kesenagan dan kepuasan pada anak melalui aktifitas yang mereka lakukan sendiri. Kegiatan bermain aktif juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan banyak aktifitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh seperti berlari-lari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat. Seberapa sering anak melakukan kegiatan bermain aktif dan apa saja ragam permainan yang mereka lakukan, sangat bervariasi dan dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu :

   - **Kesehatan**

     Anak yang sehat akan lebih banyaak melakukan kegiatan bermain aktif dan lebih memperoleh rasa puas dari apa yang mereka lakukan.

   - **Penerimaan sosial dari kelompok teman bermain**

     Bermain aktif pada umumnya melibatkan sejumlah anak, kalau anak merasa diterima oleh teman-temannya sepermainan, ia akan lebih menyukai jenis kegiatan bermain aktif.

   - **Tingkat kecerdasan anak**

     Kecerdasan anak akan berpengaruh terhadap variasi kegiatan bermain aktif. Anak yang sangat cerdas atau yang tidak cerdas biasanya tidak terlalu banyak melakukan kegiatan bermain aktif karena kegiatan

bermain mereka umumnya diimbangi dengan kegiatan bermain sejenisnya.

- **Jenis kelamin**

  Anak perempuan umumnya tidak begitu sering melakukan kegiatan bermain aktif yang sifatnya agak kasar dan kelaki-lakian. Hal ini disebabkan sikap orang tua yang kurang mendukung bila anak perempuannya melakukan permainan kasar, sehingga ini akan mempengaruhi minat bermain anak.

- **Alat permainan**

  Alat permainan yang tersedia untuk anak akan menentukan jenis bermainnya. Bila fasilitas yang tersedia untuk bermain aktif tidak banyak, otomatis anak akan lebih cenderung melakukan kegiatan pasif.

- **Lingkungan tempat dibesarkan**

  Lingkungan bisa diartikan sebagai daerah pedesaan atau perkotaan, di pedesaan yang masih mempunyai lahan luas akan lebih memungkinkan anak bermain aktif dalam suasana alam terbuka. Sedangkan di perkotaan dan mempunyai kegiatan berman aktif yang berbeda mengingat lahan yang terbatas dan banyaknya fasilitas lain yang bisa dinikmati.

2. Bermain Pasif

Dalam bermain pasif atau hiburan, kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Pemain menghabiskan sedikit energi. Anak yang menikmati temannya bermain, memandang orang atau hewan

Di televisi, menonton adegan lucu atau membaca buku adalah bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga, tetapi kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya di tempat olah raga atau tempat bermain.

Bentuk permainan dibedakan menjadi empat kelompok, yaitu: Ahmadi (1977).

- **Permainan gerak atau fungsi**

  Permainan yang dilakukan anak dengan gerakan-gerakan, dengan tujuan untuk melatih fungsi tubuh terutama melatih panca indra. Contoh : anak melempar-lemparkan benda, menggerak-gerakan kaki dan meremas-remas benda, melompat-lompat, berlari-larian.

- **Permainan fantasi atau peran**

  Seorang anak melakukan permainan karena dipengaruhi oleh fantasi. Contoh : bermain mobil-mobilan dengan membalikkan kursi, berperan sebagai ABRI atau ayah, sekolah-sekolahan, perang-perangan. Main sandiwara juga dianggap permainan ilusi karena dalam permainan itu anak banyak melakukan suatu perananan teretentu, misal sebagai guru, dokter.

- **Permainan reseptif (menerima)**

  Anak mengambil atau menerima sesuatu terus diolah di dalm jiwanya. Misal anak mendengarkan cerita atau melihat gambar-gambar, anak tampaknya diam tidak melakukan sesuatu tetapi jiwanya, pikirannya, perasaan, dan fantasinya yang aktif.

- **Permainan bentuk**

  Anak mencoba membentuk (konstruksi) suatu karya atau juga merusak (destruktif) suatu karya yang ada karena ingin tahu atau ingin merubahnya. Alat permainan dan bahan permainan yang paling baik digunakan ialah : materi tanpa bentuk, seperti lilin malam, kertas air, tanah liat, balok-balok kayu, pasir. Permainan konstruksi ini banyak memberi manfaat terhadap perkembangan anak, anak memperoleh pengalaman tentang dunia dan penguasaannya atas benda-benda dan keadaan sekitarnya dengan mencoba-coba atau eksperimen.

Sedangkan menurut Hurlock (1978), pengaruh yang ditimbulkan oleh bermain bagi perkembangan anak antara lain :

1. **Perkembangan Fisik Anak**

   Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Bermain juga berfungsi sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan yang bila terpendam terus akan membuat anak tegang, gelisah, dan mudah tersinggung.

2. **Dorongan berkomunikasi**

   Agar dapat bermain dengan baik bersama yang lain, anak haus dapat berkomunikasi dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya mereka harus belajar mengerti apa yang dikomunikasikan anak lain.

3. **Penyaluran Bagi Energi Emosional Yang Terpendam**

   Bermain merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.

4. **Penyaluran Bagi Kebutuhan dan Keinginan**

   Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain sering kali dapat dipenuhi dengan bermain. Anak yang tidak mampu mencapai peran pemimpin dalam kehidupan nyata mungkin akan memperoleh pemenuhan keinginan itu dengan menjadi pemimpin tentara mainan.

5. **Sumber Belajar**

   Bermain memberi kesempata untuk mempelajari beberapa hal melalui buku, televisi, atau menjelajah lingkungan yang tidak diperoleh anak dari belajar dirumah atau disekolah.

6. **Rangsangan Bagi Kreativitas**

   Melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa merancang suatu yang baru dan berbeda dapat menemukan kepuasan.

7. **Perkembangan Wawasan Diri**

   Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan dengan teman bermainnya. Ini memungkinkannya mereka untuk mengembangkan konsep dirinya dengan lebih empati dan nyata.

8. **Belajar Bermasyarakat**

   Dengan bermain bersama anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial dan bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.

9. **Standar Moral**

   Walaupun anak belajar di rumah dan di sekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, tidak ada pemaksaan standar moral paling teguh selain dalam kelompok bermain.

10. **Belajar Bermain Sesuai dengan Peran Jenis Keamin**

    Anak belajar di rumah dan di sekolah mengenai apa saja peran jenis kelamin yang disetujui. Akan tetapi, mereka segera menyadari bahwa mereka juga harus menerimanya bila ingin menjadi anggota kelompok bermain.

11. **Perkembangan Ciri Kepribadian Yang Diinginkan**

    Dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif, dan disukai orang.

Soemiarti Patmonodewo (2000) mengatakan bahwa bermain di sekolah dapat membantu perkembangan anak apabila guru dapat memberikan waktu, ruang, materi, dan kegiatan bermain bagi murid-muridnya. Tersedianya ruang dan materi mainan merupakan prasyarat terjadinya kegiatan bermain yang produktif. Bahan-bahan seperti pasir, air, balok dan menggambar dengan cat air membutuhkan ruang yang cukup luas. Banyaknya jenis permainan dan tingkat kesulitan yang lebih merangsang tingkat kematangan dan daya fantasi anak.

1. **Bermain di Luar Ruangan**

   Bermain di luar biasanya lebih banyak menimbulkan suara dan lebih banyak membutuhkan ruang, dimana anak dapat lari, melompat dan menggunakan sepeda maupun kendaraan lain. Halaman yang berumput atau adanya pasir, sehingga bila anak jatuh tidak terlalu membahayakan.

   Bermain di luar bukan hanya untuk mengembangkan otot atau gerakan kasar saja, aktivitas didalam ruangan bisa dilakukan di luar ruangan seperti musik, seni, bercerita dan bermain drama. Alat-alat bermain untuk kegiatan bermain dengan mengutamakan perkembangan gerakan kasar harus ditata sedemikian rupa, sehingga tidak membahayakan anak-anak.

2. **Bermain di Dalam Ruangan**

   Bermain di dalam ruangan biasanya sedikit lebih tenang, dan sebaiknya ditata sedimikian rupa sehingga dapat dipergunakan untuk berbagai macam kegiatan yang masing-masing pusat kegitatan memiliki ruangan dan alat-alat sendiri.

Berbagai bentuk permainan yang merangsang gerakan halus dan gerakan kasar bisa diadakan di dalam ruangan. Pemberian ruangan khusus untuk bermain dramatik sangat disarankan pada tiap TK.

2.2.3. Tinjauan Tata Ruang Dalam (Kelas)

1. **Warna**

   Menurut Imelda Sandjaya dalam bukunya "Kamar Anak dan Remaja" (2002), warna bisa membentuk suasana ruang, membuat ruang berkesan aktif atau pasif, ceria atau tenang, monoton atau kontras. Bagi anak pun, warna memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap jiwa mereka. Warna juga membangkitkan semangat, menambah respon kreatifitas dan memperkuat imajinasi. Dari warna, anak usia prasekolah bisa mulai belajar tentang alam sekitar, misalnya warna merah identik dengan tomat, warna biru identik dengan laut atau langit, warna hijau identik dengan daun atau rumput.

Berikut adalah petunjuk penggunaan warna pada ruang kelas anak :

- Kebanyakan anak menyukai warna-warna cerah. Bila ada sekumpulan benda, maka mata anak akan tertuju ada benda yang berwarna terang, jenis warna ini pula yang lebih mampu menggali kreatifitas anak.
- Selain pada dinding, detail aksesori pun sebaiknya berwarna, misalnya poster bergambar huruf dan angka. Kita juga bisa memakai karpet warna-warni pada lantai.
- Menghindari dominan warna putih yang membuat ruangan terasa steril dan monoton, atau warna-warna gelap yang berkesan menekan khususnya untuk anak-anak berusia di bawah sepuluh tahun.

Karakter warna untuk anak :

- Warna primer (merah, kuning, biru) : berkesan aktif dan dinamis. Termasuk warna yang disukai anak prasekolah.
- Paduan warna-warna kontras (merah cabe, kuning kunyit, biru laut, hijau daun). Membuat suasana ruang menjadi gembira dan berkesan ceria.
- Warna pastel (salem, merah muda, hijau pastel). Berkesan bersih, ringan, namun lembut dan nyaman.
- Warna ringan (kuning matahari, hija rumput, biru langit). Membuat suasana kelas terasa segar dan nyaman.
- Warna berat (cokelat, biru tua, abu-abu, hijau lumut, hitam putih). Berkesan suram, namun bila diapadukan dengan warna terang akan menghasilkan warna yang unik.
- Warna natural (terakota, cokelat kayu) memberi kesan hangat dekat dengan alam.
- Warna putih. Berkesan monoton, membosankan untuk ruang anak.

- Warna gelap. Berkesan menekan dan kurang sesuai untuk ruang anak.

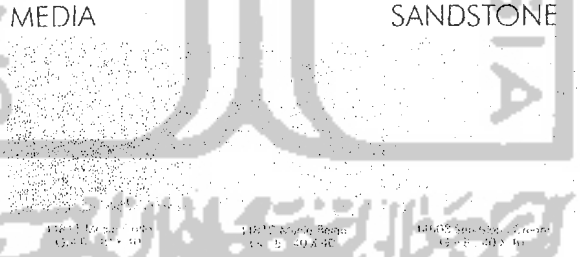
Warna dalam kaitannya dengan sesuatu desain adalah sebagai salah satu elemen yang dapat mengekspresikan suatu obyek disamping bahan, bentuk, tekstur dan garis. Warna dapat menimbulkan kesan yang diinginkan oleh si pencipta dan mempunyai efek psikologis. Rustam Hakim (1993).

2. Tekstur

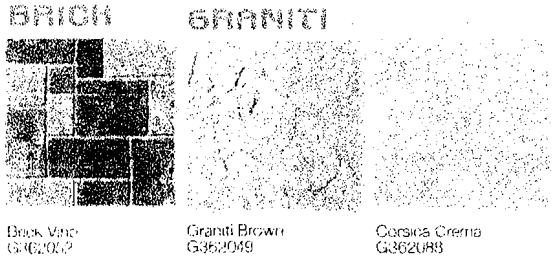
Menurut Rustam Hakim (1993), tekstur adalah titik- titik kasar atau halus yang tidak teratur pada suatu permukaan. Titik-titik ini dapat berbeda dalam ukuran, warna, bentuk atau sifat dan karakternya, seperti misalnya ukuran besar kecil, warna terang gelap, bentuk bulat persegi atau tak beraturan sama sekali. Suatu tekstur yang susunannya agak teratur, maka dapat disebut sebagai corak (pattern).

Tekstur menurut bentuknya dapat dibedakan menjadi :

- Tekstur halus, permukaannya dibedakan oleh elemen-elemen yang halus atau warna.



- Tekstur kasar, permukaannya terdiri dari elemen-elemen yang berbeda corak, bentuk maupun warna.



Untuk ruang kelas atau ruang bermain anak, tekstur permukaan lantai perlu diperhatikan, misalnya dengan menggunakan keramik jenis semi-matt agar lantai tidak licin, sehingga cukup aman bagi anak. Sandjaya (2002). Sedangkan untuk taman bermain, menggunakan rumput atau pasir sebagai penutup, sehingga bila anak terjatuh tidak begitu membahayakan.

3. Pola

Pola adalah perpaduan antar warna yang satu dengan yang lainnya yang pengabungan dari warna-warna tersebut bisa dalam bentuk pemasangan secara geometri (tersebar) ataupun membentuk lingkaran, sehingga menciptakan bentuk-bentuk yang menarik dan dinamis dari lantai maupun dinding ruang kelas.

4. Skala

Skala meliputi : kesan skala ruang intim, terbuka dan formal. Kesan-kesan tersebut dapat terbentuk dengan pendekatan pada ketinggian langit-langit, jenis material dimensi bukaan dan warna yang dapat menguatkan kesan sebuah ruang. Skala berhubungan dengan ruang gerak yang nyaman, ruang gerak bagi anak merupakan imajiner yang sama dengan tingginya. Luas ruang geraknya berupa luas lingkaran. Skala digunakan untuk mengasumsikan besaran ruang yang diperlukan, namun tetap memungkinkan pelaku dewasa beraktifitas di dalamnya.

Menurut Rustam Hakim (1993), faktor-faktor yang dapat mempengaruhi skala dimensi vertikal suatu ruang adalah :

- Bentuk, warna dan pola permukaan bidang-bidang yang membentuknya.
- Bentuk dan perletakan lubang-lubang pembukaannya.
- Sifat dan skala unsur yang diletakkan didalamnya.

5. Bentuk Ruang

Menurut Rustam Hakim (1993), dari penampilannya bentuk dapat dibagi dalam :

- ❖ Bentuk yang teratur : bentuk geometris, kotak, kubus, kerucut, piramid.
- ❖ Bentuk lengkung, umumnya bentuk alam.
- ❖ Bentuk yang tidak teratur.

Sifat atau karakter dari tiap bentuk masing-masing memberikan kesan tersendiri, seperti :

- ❖ Bentuk kubus atau persegi, baik tiga dimensi atau dua dimensi memberikan kesan : stabil, statis, formal, mengarah ke arah monoton (solid).
- ❖ Bentuk bulat atau bola memberi kesan : utuh, bulat, labil (bergerak).
- ❖ Bentuk segitiga dan yang meruncing memberi kesan : aktif, energik, tajam, serta mengarah.

Bentuk-bentuk geometris dasar dapat mempengaruhi sifat ruang yang akan dibentuknya. Bentuk-bentuk ruang dengan bentuk geometris dasar akan membentuk ruang yang stabil. Perubahan bentuk dan dimensi dengan penambahan atau pengurangan akan menciptakan sifat ruang yang berbeda. Dalam membentuk ruang perlu diperhatikan fungsi ruang. Fleksibilitas penggunaan dan bukaan terhadap ruang luar.

2.2.4. Tinjauan Tata Ruang Luar (Taman Bermain)

1. Sirkulasi

Sistem sirkulasi sangat erat hubungannya dengan pola penempatan aktifitas dan penggunaan tanah, sehingga merupakan pergerakan dari ruang yang satu ke ruang yang lain. Kenyamanan dapat berkurang akibat dari sirkulasi yang kurang baik, misalnya tidak adanya pembagian ruang untuk sirkulasi kendaraan dan manusia.

Macam sirkulasi ada dua, yaitu :

1) Pedestarian circulation
   - ❖ Membentuk hubungan yang penting dalam aktifitas yang saling berkaitan satu sama lain.
   - ❖ Faktor-faktor dalam membentuk pedesterian circulation yaitu keamanan, kesenangan, kesatuan, keindahan.
   - ❖ Lebar pedesterian tergantung pada kapasitas, skala.
2) Vehicular circulation
   - ❖ Jenis-jenis vehicular circulation : grid sistem, radial, linier, dan curve linier.
   - ❖ Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam perencanaan tata letak parkir, ialah :
     - o Letakkan daerah parkir di luar jalur pejalan kaki.
     - o Tempatkan daerah parkir dekat tempat yang dituju.
     - o Tidak mengganggu view terhadap bangunan.
     - o Aman dan nyaman.

2. Tata Massa Alat Bermain

Alat bermain, terdiri dari beberapa massa (massa jamak) dengan berbagai kegiatan yang menyebar tergantung dari fungsi yang di wadahi dalam massa tersebut, misalnya :

- ❖ Alat bermain perosotan selalu berhubungan dengan permainan bak pasir, dan letaknya berdekatan.
- ❖ Alat bermain ayunan letaknya selalu berjauhan dengan alat bermain panjatan tali karena keduanya harus memiliki spaces yang luas dan fungsi keduanya sangat berbeda.

2.3. KESIMPULAN

Dari pendapat beberapa orang dalam kegiatan teori yang saya kaji ulang menyatakan bahwa perkembangan anak melalui berbagai stimulasi (pengaruh) yang dapat merangsang perkembangan anak khususnya usia pra-sekolah 3-6 tahun yaitu :

- Penataan Ruang Dalam (kelas) sebagai sarana belajar dan bermain anak dapat dilakukan pelalui pengenalan bentuk ruang dengan warna, tekstur, dan dinding yang akan meningkatkan perkembangan kognitifnya. Melalui warna dan tekstur yang bermacam-macam pada lantai dan dinding akan memberikan bentuk ruang dan nuansa belajar dan bermain yang memiliki kesan dinamis sesuai dengan karakter anak yang selalu aktif bergerak.
- Penataan Ruang Luar (taman bermain) sebagai sarana belajar sekaligus bermain anak yang dapat mewadahi segala kegiatan anak yang memiliki kecenderungan bergerak aktif sehingga memerlukan sirkulasi yang bebas tapi terarah lebih bersifat keterbukaan serta dinamis, dan penataan dan pemilihan alat bermain yang dapatmerangsang perkembangan jiwa eksplorasi anak. Sirkulasi dan tata massa alat bermain yang dinamis disini adalah dihadirkan dengan pola radial dalam peletakan alat bermainnya serta arah sirkulasinya yang berkelak-kelok.

Dengan demikian menurut pendapat saya dari beberapa kajian teori diatas dapat disimpulkan bahwa :

- Bermain pada anak adalah belajar, dan belajarnya anak adalah bermain.
- Kedinamisan adalah unsur penting dalam rancangan ruang belajar. Unsur tersebut meliputi warna, tekstur, skala, dan bentuk.
- Pentingnya memberikan permainan yang dapat menunjang fasilitas belajar dan bermain anak, khususnya dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan perilaku anak secara positif. Permainan yang dapat menunjang kognitif

anak adalah permainan konstruktif, misal membuat sesuatu dan menyusun sesuatu dengan menggunakan akal pikiran dan mengekspresikan jiwa melalui ide-idenya sehingga menghasilkan sesuatu yang baru.

- Penataan ruang luar (taman bermain) dan ruang dalam (kelas) pada Taman Kanak-kanak mempunyai nilai dan fungsi yang sama pentingnya yaitu sebagai wadah kegiatan belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Oleh karena itu ruang luar (taman bermain) dan ruang dalam (kelas) dapat terorganisir dengan baik dan teratur sehingga dapat menampung segala kegiatan aktifitas belajar dan bermain anak.