

TAMAN BELAJAR DAN BERMAIN ANAK DI KOTA BALIKPAPAN TEMA: ARSITEKTUR PERILAKU

Hanna Cynthia Febriandi¹, Adhi Widyarthara², Gaguk Sukowiyono³

¹Mahasiswa Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

^{2,3} Dosen Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

e-mail: ¹hannacynthiafa@gmail.com, ²adhiwidyarthara@gmail.com,

³gaguksukowiyono@yahoo.com

ABSTRAK

Taman merupakan tempat yang ditanami dengan berbagai tumbuhan dan beberapa komponen tambahan yang bermanfaat untuk manusia. Taman dibuat untuk menanam dan menata berbagai tanaman dengan upaya untuk penghijauan. Dengan menggabungkan beberapa komponen seperti tanaman, tanah, air, udara, dan cahaya menjadikan suatu area menjadikan suatu area menjadi lebih indah, nyaman dan tertata rapi. Menurut Gagne dalam bukunya The Conditions of Learning, belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan serupa. Sejak dini anak-anak butuh dibentuk prilakunya dari cara pembelajaran yang tepat. Dengan belajar anak-anak mampu terampil dalam keadaan sendiri maupun berkelompok. Bermain merupakan kegiatan yang disukai oleh anak-anak, dengan bermain anak-anak merasakan kesenangan setelah melakukan kegiatan di sekolahnya. Selain menjadi kesenangan untuk anak-anak, bermain juga bermanfaat untuk mengembangkan kreativitas anak, meningkatkan rasa percaya diri, melatih bersosialisasi dan mengajarkan berbagi dengan temannya. Jadi pengertian Taman Belajar dan Bermain Anak di Kota Balikpapan dengan Tema Arsitektur Perilaku adalah suatu tempat untuk menaungi kegiatan pembelajaran dan rekreasi untuk anak-anak. Serta memperhatikan perilaku pengguna dan memiliki kenyamanan bagi anak-anak.

Kata kunci : Taman, Belajar, Bermain, Arsitektur Perilaku

ABSTRACT

*The park is a place planted with various plants and some additional components that are beneficial to humans. The garden is made to plant and organize various plants with efforts to greening. By combining several components such as plants, soil, water, air, and light make an area make an area more beautiful, comfortable and orderly. According to Gagne in his book *The Conditions of Learning*, learning is a kind of change that is shown in behavioral change, which is different from before individuals are in learning situations and after doing similar actions. From an early age child need to be formed by their proper way of learning. By learning the children are able to be skilled in their own circumstances as well as in groups. Playing is an activity that is liked by children, by playing the children feel pleasure after doing activities in school. In addition to being fun for the kids, playing is also beneficial for developing children's creativity, improving self-confidence, training in socializing and sharing with friends. So, the meaning of The Park of Study and Playing for Children in Balikpapan City with Theme of Behavioral Architecture is a place to oversee the learning and recreation activities for children. As well as pay attention to user behavior and have convenience for children.*

Keywords : Park, Study, Playing, Behavioral Architecture

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini pendidikan untuk anak sangat penting untuk bekal menunjang masa depan. Kebutuhan ruang untuk bermain yang disertai tempat belajar bersama sangat terbatas. Minimnya ruang bermain yang disertai belajar tersebut sehingga banyak para orang tua mempercayakan anak-anaknya untuk bermain serta belajar dirumah yang difasilitasi oleh internet. Banyak para orang tua lebih memfasilitaskan anak-anak mereka dengan internet agar putra-putri mereka bisa belajar dan bermain dengan aman dirumah, tanpa perlu berlajar dan bermain dilingkungan luar. Sehingga maksud untuk belajar tidak bisa tercapai karena anak-anak tidak bisa mengenal lingkungan disekitarnya.

Hampir sebagian besar kota tidak dirancang khusus untuk anak-anak. Kota dirancang khusus untuk kapitalisme global dan akumulasi modal. Tak banyak lahan-lahan yang ada dimanfaatkan untuk kepentingan kapital. Tanah kosong maupun lapangan-lapangan besar dulu pernah menjadi arena bermain seperti petak umpet, bola bekel, gundu atau kelereng, lompat tali, egrang, gobak sodor, layangan, dan masih banyak lagi kini telah berubah jadi ruko-ruko, perkantoran, mall dan lain-lain.

Menurut Undang-undang nomor 23 tahun 2002 tentang Perlindungan anak pasal 11 menyatakan Setiap anak berhak untuk beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan anak yang sebaya, bermain, berekreasi, dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan diri. Masa anak-anak merupakan periode yang khas sebagai masa pertumbuhan dan pembelajaran yang khusus, sehingga

memerlukan perhatian yang intensif agar dapat menunjang perkembangan minat, bakat dan kecerdasan yang dimiliki anak.

Anak-anak dibutuhkan pembinaan dan pengarahan dalam pembentukan sifat dan kepribadiannya. Dalam pertumbuhannya, anak-anak dipengaruhi oleh aspek perkembangan motorik, kognitif, emosi, sosial, dan bahasa. Untuk menggali sumber daya yang dimiliki oleh anak-anak dengan cara menyediakan fasilitas yang sesuai dengan aktivitas anak yaitu melalui belajar dan bermain.

Bagi anak-anak kegiatan bermain adalah hal yang mereka sukai. Melalui bermain, anak-anak bisa mencapai aspek perkembangan fisik motorik, kognitif, emosi, sosial, dan bahasa. Kegiatan anak tidak terlepas dari dunia permainan. Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan. Dengan demikian belajar dan bermain bisa disatukan agar anak bisa menumbuhkan daya kreativitas dan imajinasi tanpa terpaksa untuk mempelajarinya.

Balikpapan merupakan salah satu kota yang terletak di pulau Kalimantan, tepatnya di provinsi Kalimantan Timur yang wilayahnya berbatasan dengan Kabupaten Kutai Kartanegara di sebelah utara, dengan Kabupaten Penajam Paser Utara di sebelah barat, dengan Selat Makassar di sebelah barat dan timur. Luas wilayah 503,30 km² yang meliputi lima kecamatan. Balikpapan adalah salah satu kota yang sedang berkembang dan pada saat ini kota Balikpapan mulai mengadakan pembangunan di berbagai wilayah secara merata.

Mengingat Balikpapan adalah kota industri atau kota pekerja, sehingga di butuhkan tempat yang mampu mewadahi para anak-anak yang ada di Balikpapan untuk belajar dan bermain. Pengadaan taman belajar dan bermain anak di kota Balikpapan dapat digunakan untuk penghijauan maupun tempat edukasi di Kota Balikpapan. Dengan memanfaatkan potensi alam setempat di mana Balikpapan adalah kota yang memiliki hutan alami, dapat mewadahi kegiatan belajar yang dikombinasikan oleh permainan di dalam ruangan (Indoor) maupun di luar ruangan (Outdoor).

1.2 Tujuan Perancangan

Mewujudkan rancangan taman belajar dan bermain anak di Kota Balikpapan yang aman, nyaman, dan dapat mengekspresikan jiwa anak-anak untuk mewadahi pembelajaran dan pengembangan bakat pada anak-anak.

1.3 Batasan-batasan

1. Lokasi kegiatan berada di Kota Balikpapan, Kalimantan Timur.
2. Perancangan area bermain indoor dan outdoor bersifat edukatif dan kreatifitas yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak.
3. Program kegiatan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak.
4. Batasan usia untuk belajar dan bermain bagi anak usia 7-18 tahun.

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Lokasi

Site berada di Jl. Pangreh Praja kota Balikpapan. Luas site Taman Belajar dan Bermain Anak di Kota Balikpapan adalah 18.000 m². Berikut batas-batas site, utara: Jl. Pangreh Praja, Selatan: Tanah Kosong, Timur: Jl. Pangreh Praja, Barat: Jl. Praja Bakti V .



Gambar 1
Lokasi Perancangan

Peraturan Tata Ruang (Peraturan Daerah Kota Balikpapan Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Balikpapan).

1. KDB : 40%-60%
2. KLB : 0,24-2,4
3. GSB : 8-10 meter
4. TLB : 1-4 Lantai

2.2 Analisa Tematik

Perilaku menunjukkan manusia dalam aksinya, berkaitan dengan semua aktivitas manusia secara fisik berupa interaksi manusia dengan sesamanya ataupun dengan lingkungan fisik (Joyce, 2005:1). Churchill dalam Joyce (2005) menjelaskan bahwa perilaku merupakan suatu kegiatan interaksi yang dilakukan oleh sesama manusia ataupun interaksi dengan lingkungan yang berupa benda mati atau makhluk hidup lainnya.

Sementara itu berdasarkan kebutuhan manusia terdapat dua persepsi yang berbeda mengenai hal tersebut. Persepsi pertama menekankan pada bawaan (nature), yaitu semua perilaku manusia yang bersumber dari pembawaan biologis manusia atau dapat dikatakan unsur genetika, hal ini menunjukkan bahwa perilaku manusia dapat muncul dari naluri manusia itu sendiri sesuai dengan keadaan biologisnya. Persepsi kedua memiliki kecenderungan bahwa semua perilaku manusia berasal dari didikan (nurture), yaitu perilaku manusia yang didasari melalui pengalaman serta pelatihan yang dijalannya, hal ini menunjukkan bahwa pengalaman seseorang sangatlah berpengaruh terhadap pembentukan perilaku orang tersebut.

Dalam arsitektur perilaku dan lingkungan terhadap berbagai macam prinsip yang masing-masing memiliki asal usul serta alasan yang berbeda. Selain itu untuk menanggapi penyelesaian permasalahan yang banyak terhadap perancangan taman belajar dan bermain perlu penyesuaian yang dapat diselesaikan dengan mempergunakan tema arsitektur perilaku sebagai filter menuju aplikasi rancangan. Adapun transformasi dari ilmu arsitektur perilaku menuju aplikasi rancangan yang tertera pada tabel berikut ini:

Tabel 1.
Transformasi Ilmu Arsitektur Menuju Rancangan

Teori Perilaku	Karakteristik Permainan	Makna Arsitektural	Aplikasi Rancangan
PERSEPSI	Ketangkasan	Pembacaan Pengamatan Pengembangan Berlatih	Adanya penanda pada bangunan atau lokasi tersebut berfungsi sebagai tempat bermain berupa bangunan ataupun warna yang ada.
	Strategi	Pengamatan Pengembangan Berlatih	Lokasi yang mendepankan strategi diwujudkan dengan ruang yang luas.
	Wawasan	Pembacaan Pengamatan Pengenalan	Terdapat suatu pengetahuan yang menginformasikan pada setiap material desain bangunan ataupun bentuk lainya.
	Kreativitas	Pengembangan Berlatih	Adanya sirkulasi yang memudahkan para pengunjung bermobilitas dengan cara menghubungkan setiap akses yang ada.
BEHAVIOR SETTING	Kepemimpinan	Beraktivitas Berinteraksi	Adanya motivasi lewat motto yang tersebar pada area wisata, serta permainan ruang sosial yang dapat mempertemukan individu didalamnya.
	Kerja Sama	Beraktivitas Berinteraksi	Adanya sarana interaksi lewat motto yang tersebar pada are wisata, serta permainan ruang sosial yang dapat mempertemukan orang-orang didalamnya.
TERITORI	Zoning	Pengamatan Pembacaan	Penzoningan ini diwujudkan dengan penanda berupa luasan bangunan dimana permainan individu memerlukan ruang yang cukup besar.

2.3 Program Ruang

Tabel 2.
Luasan Program Ruang

Ruang	Luasan m ²
1. Fasilitas Utama (Edukasi)	1.150 m ²
2. Fasilitas Rekreatif	1.240 m ²
3. Fasilitas Penunjang	1.308 m ²
4. Fasilitas Pengelola	302 m ²
1. Service	85 m ²
2. Area Parkir	2.510 m ²
Total = 6.595 m²	
Luas Bangunan + Sirkulasi 60%	10.552 m²

METODE PENELITIAN

Untuk metode penelitian dan pengumpulan data dilakukan dengan studi literature da survey lapangan yang bertempat di Taman Mini Indonesia Indah dan Eco Green Park.

Studi literature untuk Taman Belajar dan Bermain Anak di Kota Balikpapan meliputi hal-hal yang terkait dengan persyaratan tempat edukasi dan rekreasi seperti aktifitas, sirkulasi, keamanan, dan utilitas.

Studi lapangan yang terkait dengan Taman Belajar dan Bermain Anak di Kota Balikpapan bertujuan untuk mengamati dan membandingkan metode pembelajaran dan jenis permainan yang digunakan untuk wadah anak-anak berekspresi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Konsep Perancangan

1. Konsep Ruang

Di bagian masa bangunan edukasi akan terdapat beberapa ruangan yang akan dijadikan tempat pembelajaran untuk anak-anak. Cara pembelajaran anak-anak pada ruangan tersebut menggunakan cara visual, dimana anak-anak akan diperlihatkan alat-alat pembelajaran dalam

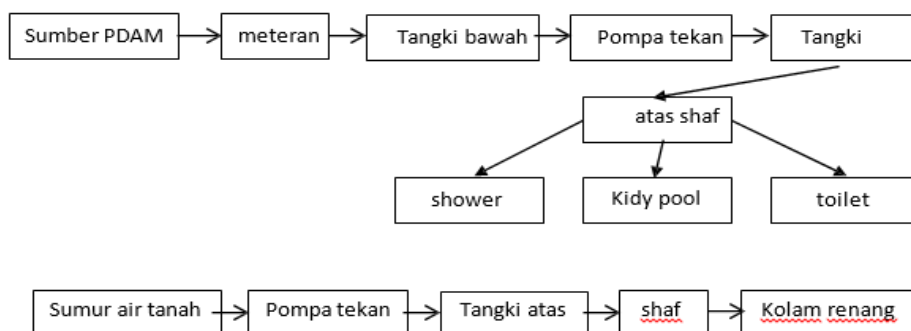
ruangan tersebut, sebagai contoh ruang edukasi penemuan di ruangan tersebut terdapat beberapa benda-benda dari penemu terkenal dengan foto penemu dan beberapa penjelasan.

Pada arena playground yang digunakan untuk anak-anak berumur 6-10 tahun ini akan dibuat bentuk yang sederhana, playground ini juga menggunakan bahan dari kayu. Untuk alasnya menggunakan lantai yang berbahan karpet karet agar anak-anak saat jatuh maupun berlari tidak terluka.

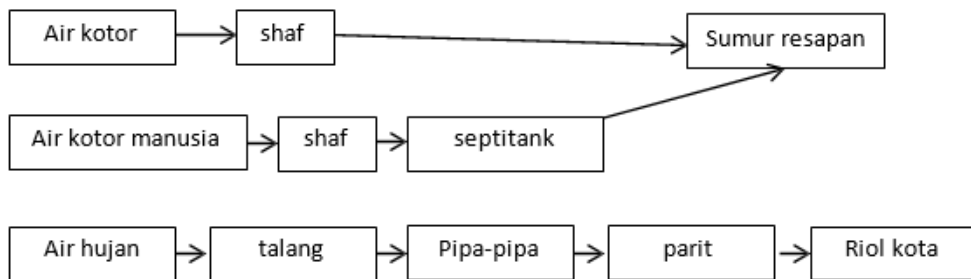
Untuk area kidy pool terdapat 2 kolam renang yang disambungkan dengan transisi antara kedua kolam tersebut. Pada kolam pertama dengan kedalaman 50 cm, pada kolam pertama terdapat playground air yang dapat digunakan anak-anak berumur 6-12 tahun, pada kolam pertama juga lebih besar dari pada kolam kedua. Kolam kedua memiliki kedalaman 70 cm, pada kolam kedua tidak memiliki permainan. Bentuk kolam dibuat melingkar dan tanpa sudut, agar anak-anak bebas bermain saat di area ini.

Di dalam objek ini terdapat beberapa taman yang dijadikan sarana pembelajaran untuk anak-anak. Taman ini didesain senyaman mungkin untuk anak dan menampilkan air mancur di tengah taman sebagai vocal point dan memakai rumput yang tidak tinggi.

2. Konsep Utilitas



Gambar 2
Konsep Sistem Air Bersih

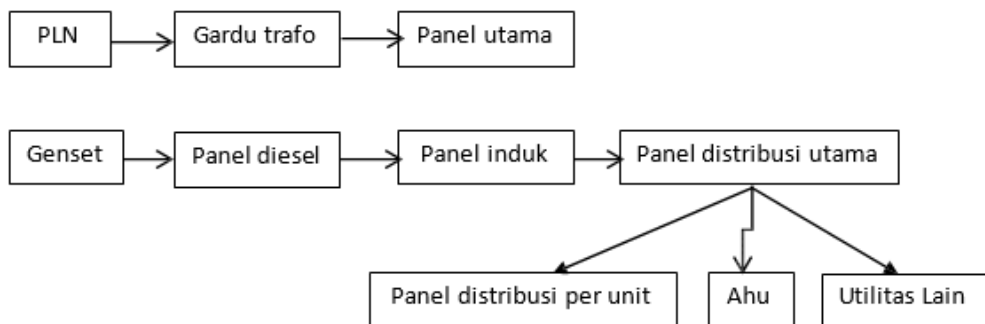


Gambar 3
Konsep Sistem Air Kotor

3. Konsep Sistem Pemadam Kebakaran

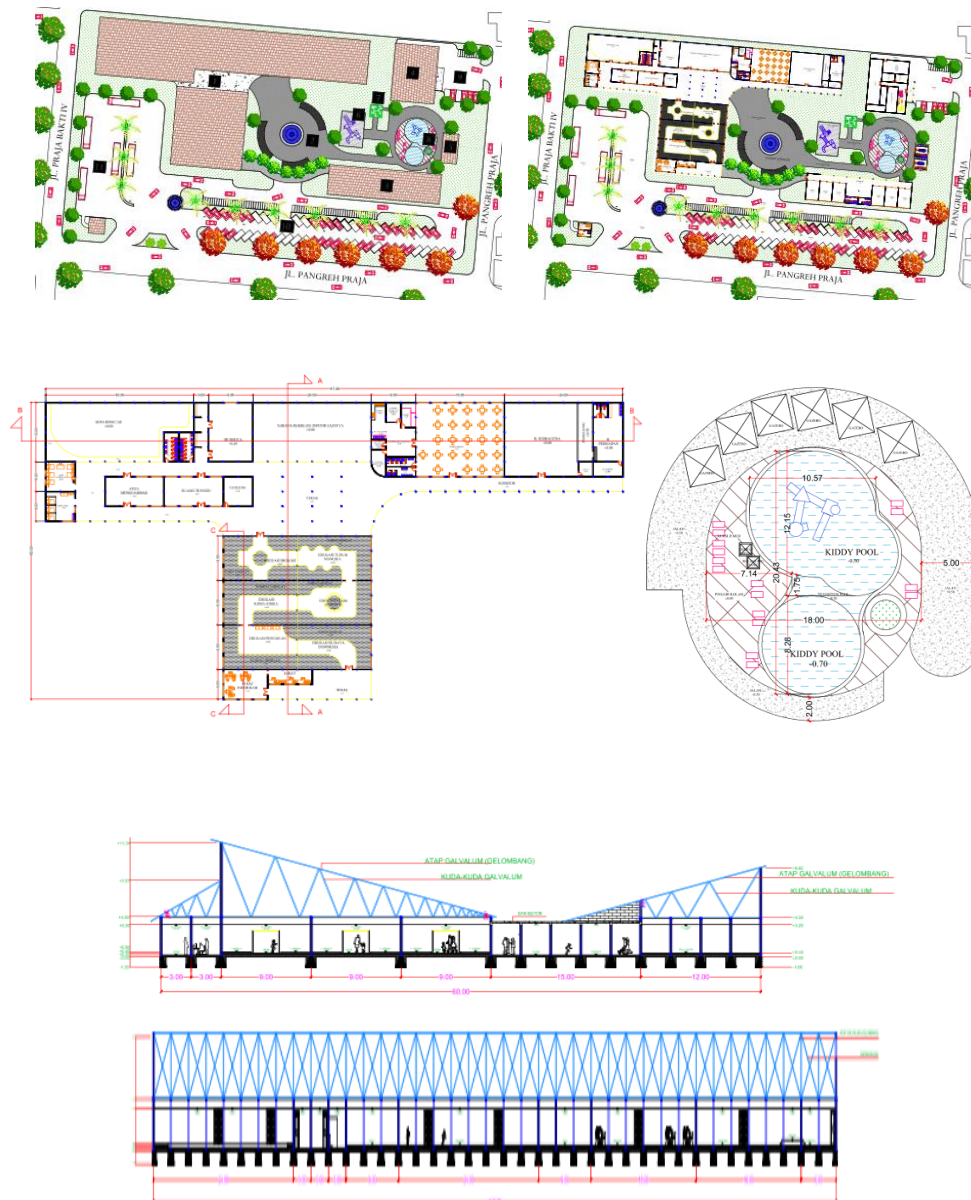
- Hydrant Box digunakan untuk memadamkan area yang tidak terlalu luas terdapat pada ruang-ruang inner body treatment.
- Splynker System alat ini bekerja secara otomatis untuk semua ruang dari detector asap, sumber air dari yangki atap atau tangki tekan.
- Hydrant Pilar alat pemadam kebakaran ini digunakan untuk area yang cukup luas. (didalam pemadam kebakaran).

4. Konsep Sistem Listrik



Gambar 4
Skema Sistem Listrik

4.2 Pra-Rancangan



Gambar 5
Gambar Pra Rancang

4.3 Pengembangan



Gambar 6
Gambar Pengembangan

KESIMPULAN

Taman Belajar dan Bermain Anak di Kota Balikpapan bertujuan sebagai wadah untuk anak-anak untuk meningkatkan keterampilan dengan pembelajaran di indoor maupun di outdoor dan berbagai jenis permainan untuk mengasah keterampilan maupun perilaku.

Taman Belajar dan Bermain Anak di Kota Balikpapan dengan tema arsitektur perilaku merupakan tempat taman bermain maupun belajar yang didesain dengan mempertimbangkan dari perilaku anak-anak. Bentuk bangunan maupun susunan masa berbentuk persegi panjang dan melengkung.

DAFTAR PUSTAKA

- Gagne, Robert M. 1977. *The Conditions of Learning*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Heimsath AIA, Clovis. 1977. *Arsitektur Dari Segi Perilaku: Menuju Proses Perancangan Yang Dapat Dijelaskan*. Bandung: Intermatra.
- Laurens, Joyce Marcella. 2004. *Arsitektur Dan Perilaku Manusia*. Surabaya: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Setiawan, Haryadi B. 2014. *Arsitektur, Lingkungan Dan Perilaku: Pengantar ke Teori, Metodologi dan Aplikasi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.