

## DESAIN RUANG BERMAIN ANAK USIA DINI SEBAGAI STRATEGI PENGEMBANGAN KARAKTER ANAK

Siti Zulfa Yuzni<sup>1\*</sup>

1. Program Studi Teknik Sipil Universitas Negeri Medan

\*E-mail: sitizulfa@unimed.ac.id

**Abstract:** Playing is an activity carried out from the children in an early age and by playing activity children gain an experience and learning. In playing activity children would feel joy, pleasure, and cheerfulness, so that it could develop cognitive abilities, social cultural abilities, physical abilities, motor skills, emotional abilities and abilities intellectual. Every child has the right to space for play activities that can support development and growth before adulthood. Based on this it is necessary early childhood playroom design that can accommodate play and learning activities. The design of the formed space consists of inner and outer spaces. Spatial design is reviewed based on consideration of the shape of the room, color and texture, and movement of children. With the existence of a child's playroom, a child can develop creativity, skills and knowledge through movement, imagination and expressions based on children's behavior, so that the child's growth and development can take place well. This is done as strategy in the development of children's character.

**Abstrak:** Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan oleh anak sejak usia dini dan dengan bermain anak mendapatkan pengalaman dan pembelajaran. Dalam bermain anak merasakan kegembiraan, kesenangan, dan keriaan, sehingga dapat mengembangkan kemampuan kognitif, kemampuan sosial budaya, kemampuan fisik, kemampuan motorik, kemampuan emosional dan kemampuan intelektual. Setiap anak berhak atas ruang untuk aktivitas bermain yang dapat menunjang perkembangan dan pertumbuhannya sebelum dewasa. Berdasarkan hal tersebut perlu adanya desain ruang bermain anak usia dini yang dapat menampung aktivitas bermain dan belajar. Desain ruang yang terbentuk terdiri dari ruang dalam dan ruang luar. Desain ruang dikaji berdasarkan pertimbangan bentuk ruang, warna dan tekstur, berbasis gerak anak. Dengan adanya ruang bermain anak, seorang anak dapat mengembangkan kreativitas, keterampilan dan pengetahuan melalui gerak, imajinasi, dan ekspresi yang berdasarkan pada perilaku anak, sehingga tumbuh kembang anak dapat berlangsung dengan baik. Hal ini dilakukan sebagai strategi dalam pengembangan karakter anak.

**Kata Kunci:** Anak Usia Dini, Desain Ruang Bermain, Karakter Anak

### PENDAHULUAN

Bermain merupakan kebutuhan bagi seorang anak dan sangat bermanfaat untuk perkembangannya, karena dengan bermain anak mendapat proses pembelajaran. Aktivitas bermain menciptakan kegembiraan dan kesenangan bagi anak.

Aktivitas bermain membuat seorang anak mudah untuk berinteraksi dengan temannya. Hal ini merupakan proses pembelajaran bagi seorang anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, fisik dan motorik serta emosional dan intelektual anak. Menurut Rodger dan Ziviani, 2006, aktivitas bermain

sangat menunjang bagi perkembangan anak, seperti belajar dan beradaptasi dengan perkembangan kemampuan inderanya.

Kebiasaan anak yang senang bermain, dapat dijadikan dasar untuk melakukan proses pembelajaran dengan cara mengintegrasikan bermain dalam proses belajar. Cara belajar yang efektif bagi anak adalah melalui bermain, karena transfer pengetahuan yang mudah untuk dijalankan bagi anak adalah bermain sambil belajar.

Dengan bermain anak dapat meningkatkan daya nalar dan memahami lingkungannya secara langsung melalui panca indera, sehingga dapat membentuk daya

imajinasi dan kreatifitas. Dengan demikian anak dapat membaca lingkungan sehingga dapat berkreativitas dengan mengikuti peraturan, tata tertib dan disiplin.

Secara fisik, dengan bermain akan membentuk dan mengembangkan tumbuh kembang anak secara baik. Akhirnya dengan bermain akan menambah pengetahuan dan memancing perkembangan kecerdasan anak.

Masa kanak-kanak merupakan masa penting, karena merupakan masa pembentukan karakter sebuah individu, mulai dari berbahasa, keterampilan, perasaan, dan perkembangan jasmani (Church, 1986). Pembentukan karakter anak dapat dilakukan melalui pendidikan yang dilakukan sejak usia dini. Pada masa usia dini perkembangan anak memasuki periode yang sangat peka karena anak akan merekam dan meniru kejadian yang dia alami. Untuk itu pada tahap ini dioptimalkan memberikan stimulus yang produktif sehingga pada masa dewasa akan berlangsung secara produktif.

Untuk mengembangkan karakter anak diperlukan suatu ruang atau tempat untuk bermain dan belajar yang dapat meningkatkan pergerakan, kreativitas, tumbuh dan berkembang anak melalui pengasuhan dan pelayanan pendidikan. Berdasarkan hal tersebut perlu adanya desain ruang bermain anak usia dini yang produktif yang dapat menampung aktivitas bermain dan belajar.

Dengan adanya ruang bermain, seorang anak dapat mengembangkan kreativitas, keterampilan dan pengetahuan melalui gerak, imajinasi, dan ekspresi, sehingga tumbuh kembang anak dapat berlangsung dengan baik. Menurut Latif, 2014, pendidikan anak usia dini dilakukan melalui pemberian pengalaman, rangsangan yang maksimal, serta menyediakan lingkungan yang kondusif. Sedangkan (Siregar, Eko Febri Syahputra ; Damailia, 2020) juga menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha mempersiapkan siswa agar dapat tumbuh kembang secara baik dan mampu beradaptasi dengan berbagai situasi dan kondisi yang dihadapi dalam menjalankan kehidupannya. Sehingga sangat

diperlukan konsep ruang bermain guna mendukung perkembangan karakter anak.

Konsep ruang yang direncanakan disesuaikan dengan karakter anak yang bebas bergerak dan dinamis. Desain dibuat berdasarkan pada perilaku dan gerak anak, sehingga terbentuk ruang yang dinamis dan ruang yang sesuai dengan karakteristik anak, yaitu suatu ruang yang penuh dengan eksplorasi dan kedinamisan. Pendekatan arsitektur perilaku dapat dijadikan suatu dasar perencanaan sehingga ruang yang terbentuk menjadi pusat pendidikan rekreatif untuk anak.

Dengan pendekatan ini anak tidak hanya dijadikan sebagai obyek dalam desain, tetapi anak sebagai subyek dalam desain, artinya anak yang menentukan ruang dan lingkungan yang sesungguhnya yang dibutuhkannya.

Menurut Laurens, J.M, 2004, arsitektur perilaku adalah lingkungan binaan yang dibuat dengan mempertimbangkan segala aspek yang tanggap terhadap reaksi manusia dan dapat dipengaruhi pola pikir, karakteristik manusia sebagai pemakai lingkungan. Arsitektur perilaku membahas tentang interaksi lingkungan dengan tingkah laku manusia. Dengan adanya bentuk arsitektur maka kepribadian dan perilaku manusia dapat dibentuk menjadi lebih baik melalui nilai-nilai positif dari suatu lingkungan.

## **PEMBAHASAN**

### **Karakteristik Perkembangan Anak**

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, moral, dan sebagainya. Bagi anak usia dini, bermain merupakan salah satu bentuk proses pembelajaran dalam mengenal suatu bentuk. Dengan bermain akan meningkatkan stimulus dan daya nalar anak terhadap suatu obyek, sehingga hal ini akan menambah pengetahuan yang selanjutnya dapat membentuk karakter kepribadian anak.

Masa anak usia dini merupakan masa yang paling penting sepanjang usia hidupnya, sebab pada masa ini merupakan masa pembentukan

dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya. Pada masa ini pertumbuhan seorang anak akan mengalami perkembangan motorik, perkembangan intelektual, perkembangan bahasa, perkembangan sosial, dan perkembangan emosi.

Perkembangan motorik ditandai dengan kematangan pada perkembangan fisik anak. Pada masa ini perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Anak sudah melakukan gerak atau aktivitas yang berlebih, yaitu anak cenderung menunjukkan gerakan motorik yang gesit dan lincah. Setiap gerakannya selaras dengan kebutuhan dan minatnya. Pada masa ini anak mulai belajar keterampilan yang berkaitan dengan motorik, seperti menulis, menggambar, melukis, berenang, main bola dan atletik.

Seorang anak harus dapat mengembangkan intelektual pada dirinya. Intelektual selalu berkaitan dengan kognitif, karena perkembangan intelektual ditandai dengan kemampuan berpikir anak dalam memecahkan suatu persoalan.

Dengan bermain anak akan melihat selanjutnya bereksplorasi dan bereksperimen terhadap suatu benda atau obyek yang selanjutnya akan mencari jawaban dari eksplorasi dan eksperimennya. Semua ini terjadi karena rasa ingin tahu terhadap suatu obyek sangat besar. Dengan perkembangan intelektual, maka anak mampu berimajinasi dan berfantasi mengenai berbagai hal.

Bahasa merupakan sarana berkomunikasi dengan orang lain. Kemampuan bahasa anak akan mengalami perkembangan dan terus berkembang sejalan dengan intensitas pertemuan dengan teman sebayanya. Anak memiliki kesempatan yang luas dalam menentukan sosialisasi dengan temannya. Rasa ingin tahu dapat mengembangkan kemampuan berbahasanya melalui pertanyaan-pertanyaan yang disampaikannya.

Sejak kecil anak sudah belajar bersosialisasi dengan orang terdekatnya, seperti ibu, bapak, saudara dan anggota

keluarga lainnya. Hasil dari sosialisasi ini dapat membentuk perilaku sosialnya. Selain itu anak perlu belajar mendapat kepuasan berteman dengan teman sebayanya, sehingga anak tidak merasa malu dan menjauhkan diri.

Sebaliknya anak memiliki rasa percaya diri yang kuat, dimana anak akan berani bersahabat dengan temannya melalui proses memberi dan menerima. Dengan perkembangan sosial anak akan belajar berteman dan bekerja, serta bermain dengan jujur.

### **Kriteria Desain Ruang Bermain**

Desain ruang bermain anak usia dini dapat diimplementasikan dalam bentuk dan ruang pendidikan anak usia dini. Pendekatan desainnya adalah perilaku anak. Pola perilaku anak dipengaruhi dan mempengaruhi lingkungannya. Lingkungan bukan hanya menjadi tempat bagi aktivitas anak, tetapi menjadi bagian yang membentuk pola pikirnya.

Menurut Yus, Anita, 2013, bermain dapat dikondisikan. Lingkungan dapat dirancang untuk berbagai permainan dalam membantu percepatan aspek perkembangan anak, seperti bila menginginkan anak berlatih fisik, melompat memanjat dan lainnya maka lingkungan dapat menyediakan ruang dan alatnya.

Penerapan desain pada ruang bermain anak dibagi menjadi dua bagian, yaitu desain ruang dalam (*indoor area*) dan ruang luar (*outdoor area*). Desain ruang bermain anak harus memiliki fleksibilitas ruang dan transparansi ruang. Semua ruang harus memenuhi standard dan kriteria untuk keamanan dan kenyamanan anak dalam beraktivitas, baik untuk anak normal ataupun anak berkebutuhan khusus.

Ruang bermain anak harus memiliki kriteria keselamatan, kesehatan, kenyamanan, kemudahan, keamanan, dan keindahan dan masing-masing kriteria memiliki indikator, sebagai acuan dalam desain. (Tabel 1).

**Tabel 1.** Kriteria dan indikator dalam desain ruang bermain anak

Kriteria	Indikator
Keselamatan	Fisik fasilitas permainan tidak menimbulkan terjadinya kecelakaan saat digunakan bermain.
Kesehatan	Bebas dari hal-hal yang menyebabkan terganggunya kesehatan dalam jangka pendek dan jangka panjang.
Kenyamanan	Kenyamanan fisik: kebebasan dalam penggunaan fasilitas bermain, tidak mengganggu dalam beraktivitas Kenyamanan Psikologis: memiliki rasa aman dari lingkungan sekitar, terlindung dari iklim yang mengganggu
Kemudahan	Semua fasilitas permainan dapat dengan mudah digunakan, dimengerti, dan dijangkau oleh semua anak.
Keamanan	Bebas terhadap ahal-hal yang memungkinkan terjadinya tindak kejahatan maupun <i>vandalisme</i> .
Keindahan	Menarik secara visual, mendorong anak untuk datang dan memiliki citra dan identitas khusus sebagai ruang bermain secara <i>indoor</i> maupun <i>outdoor</i> .

Sumber: Baskara, 2011.

### **Fungsi Bentuk Pada Desain Ruang Bermain Anak**

Bentuk pada desain merupakan hal yang sangat penting. Desain bentuk dapat berupa kombinasi dari bentuk-bentuk dasar (geometrik) melalui proses perpaduan atau kombinasi antara bentuk lingkaran, segi empat dan segitiga dengan memperhatikan prinsip desain seperti keseimbangan, harmonisasi dan proporsi. Kombinasi bentuk akan menciptakan harmonisasi dan keseimbangan yang sesuai dengan karakter gerak anak.

Penerapan bentuk dalam desain harus memenuhi beberapa kriteria (Sanjaya. 2003.), seperti: (1) Menyesuaikan bentuk dan ukuran dengan golongan usia anak, terutama dalam furniture; (2) Pemilihan bentuk yang membahayakan anak, yaitu dengan mengadopsi bentuk tumpul dan lengkung.; (3) Memberikan variasi bentuk pada setiap komponen untuk mengurangi kebosanan anak; (4) Menerapkan bentuk yang tidak banyak menggunakan detail dan mudah untuk dibersihkan.

### **Fungsi Warna Pada Desain Ruang Bermain**

Setiap anak memiliki keinginan bergerak bebas, sehingga anak membutuhkan ruang yang bebas. Untuk memenuhi rasa bebas, maka ruang menggunakan warna terang dan netral sehingga suasana ruang menjadi lebih luas dan tidak terlalu padat, karena skema warna netral adalah yang paling fleksibel. (Ching,1996).

Peran warna sangat berpengaruh dalam perkembangan karakter anak. Warna berperan sebagai stimulus (rangsangan) melalui visual anak. Pengaruh warna terhadap anak dapat memberi efek psikologis. Menurut Hartman, 1987, warna dapat memberikan suasana dan efek emosional. Menurut Suptandar, J.P, 1991, perpaduan warna dalam ruang menciptakan suasana ruang yang lebih hidup dan tidak membosankan.

Anak pada umumnya menyukai warna cerah, dengan melihat warna cerah akan menstimulus anak untuk beraktivitas dan berimajinasi. Merah, kuning dan orange adalah warna yang disukai dan menarik perhatian anak.

Penggunaan warna netral dapat menimbulkan kesan bebas, fleksibel dan tidak terlalu padat. Untuk menimbulkan rasa aman didalam ruang dengan suasana ruang tidak menakutkan dan menegangkan, maka warna yang dibutuhkan adalah warna-warna pastel, yaitu warna yang dicampur dengan putih sehingga intensitas warna menjadi lebih lembut. Rasa tidak aman dalam ruang mengakibatkan sakit kepala, mata cepat lelah dan tegang.

Untuk merangsang anak beraktivitas gembira dan kreatif, maka penggunaan warna dapat dilakukan dengan mengkomposisikan warna kontras dan warna terang. Contoh, warna merah dapat membuat anak bersemangat dan ilusi jarak terasa maju. Warna cerah membuat obyek kelihatan lebih besar dan ringan, sedangkan warna-warna gelap membuat obyek lebih kecil dan berat.

Jika ingin memfokuskan perhatian anak pada suatu obyek maka gunakan warna cerah. Sebaliknya, jika ingin mengalihkan perhatian anak gunakan warna yang tidak menarik perhatian seperti: putih, coklat dan abu-abu.

### Fungsi Tekstur Pada Desain Ruang Bermain

Menurut Ching, (1996) tekstur adalah kualitas spesifik suatu permukaan yang dihasilkan oleh struktur tri matranya. Selain itu, Ching, (1996), juga mengatakan bahwa

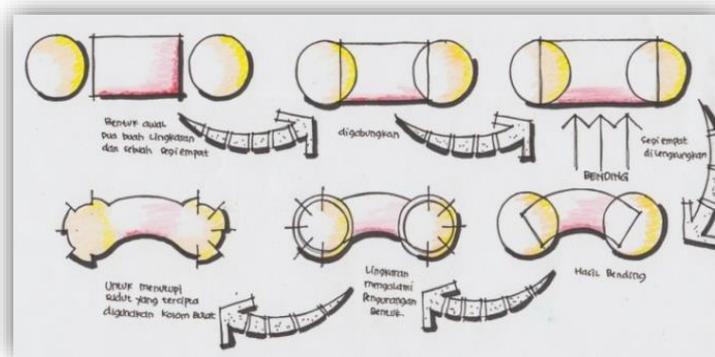
tekstur paling sering digunakan untuk menjelaskan tingkat kehalusan atau kekasaran relatif dari suatu permukaan benda. .

Berdasarkan hal diatas, tekstur dapat menerangkan karakteristik kualitas permukaan suatu bahan, seperti kekasaran batu, serat kayu dan anyaman kain. Tekstur dapat memberi suasana ruang menjadi alami. Tekstur juga bisa memicu respons emosional. Tekstur kasar menunjukkan kualitas yang kokoh, sedangkan tekstur halus menunjukkan formalitas dan keanggunan.

### Aplikasi Konsep Desain

Konsep yang diterapkan pada bentuk bangunan mengacu pada perilaku anak yang ceria dan ekspresif, dan bermain bebas sambil belajar dengan gerak yang dinamis. Untuk itu konsep desain harus memperhatikan faktor kesehatan, keamanan, kenyamanan, kemudahan, fleksibilitas dan estetika bangunan.

Bentuk bangunan berdasarkan pada bentuk-bentuk dasar. Melalui proses transformasi bentuk, maka perpaduan bentuk dasar akan menghasilkan bentuk baru yang lebih dinamis dan menarik. Kombinasi dan perpaduan dari bentuk-bentuk dasar, seperti bentuk lingkaran dan segiempat dengan penambahan dan pengurangan bentuk pada perpaduannya akan menghasilkan bentukan baru. (Gambar 1 dan 2)



**Gambar 1.** Perpaduan segiempat dengan dua lingkaran menghasilkan bentukan baru



**Gambar 2.** Ilustrasi bentuk bangunan

Untuk memberi rasa aman dan nyaman, maka desain dapat dibagi dalam dua zona dengan fungsi dan kriteria yang berbeda. Ke-dua zona tersebut terdiri dari zona bermain, dan zona kreativitas.

Zona bermain dilengkapi dengan fasilitas permainan yang atraktif. Pada zona ini anak bebas dan aktif dalam bermain, sehingga zona ini harus memiliki area yang luas

dibandingkan zona lainnya. Aktivitas anak berlari, melompat, memanjat, menari dan kegiatan aktif lainnya, sehingga membutuhkan alat permainan seperti terowongan, ayunan, jaring-jaring dan lainnya. Semua fasilitas dan alat bermain menggunakan warna-warna hangat untuk membangkitkan semangat anak. (Gambar 3)



**Gambar 3.** Ilustrasi jenis permainan

Dalam aktivitas bermain anak melakukannya bersama teman. Pada saat ini anak menjalin kontak sosial antar teman. Anak bersenda gurau dan tertawa saat bermain. Untuk itu fasilitas yang tersedia harus disusun dengan baik dan dengan memperhatikan faktor gerak dan sirkulasi. Anak bergerak bebas sehingga memerlukan pola sirkulasi yang aman dan jelas dengan tetap mempertimbangkan keamanan dan kenyamanan.

Zona kreativitas didesain dengan menarik dan interaktif, karena zona ini tempat

anak melatih kreativitasnya dalam menciptakan suatu bentuk. Dalam berkreaitivitas anak akan berimajinasi melalui hasil karyanya.

Untuk menampung ide, kreativitas dan imajinasi anak perlu disediakan media. Menurut Nurulhuda, dkk, 2019, anak suka mengekspresikan ide, pikiran dan perasaan serta imajinasinya melalui berbagai media. Berdasarkan hal ini, maka media yang dapat disediakan seperti, kertas, kanvas, cat dan sebagainya.

Penggunaan material disarankan yang memiliki tekstur kasar dan sebaliknya jangan menggunakan material yang licin. Pada sisi dinding dipasang mural atau gambar yang dapat menarik perhatian sehingga dapat meningkatkan imajinasi anak.

Desain ruang bermain anak dapat diwujudkan melalui ruang indoor dan ruang *outdoor*. Keduanya berdasarkan pada prinsip dan unsur desain, dengan tetap memperhatikan keamanan, kenyamanan dan kesehatan anak.

Desain ruang *indoor*, harus memperhatikan kenyamanan dengan cara

pengaturan suhu dalam ruangan. Sistem yang digunakan secara alami atau buatan. Untuk sistem alami, hal yang dilakukan adalah dengan melakukan bukaan pada sisi timur dan barat dinding. Untuk sistem buatan dapat menggunakan AC.

Penggunaan *furniture* disesuaikan dengan fisik anak yang memperhatikan faktor keamanan dan kesehatan. Pemakaian warna pada *furniture* dan sisi-sisi dinding sangat penting untuk memancing kreativitas anak dan membentuk karakter anak. (Gambar 4)



**Gambar 4.** Ilustrasi desain ruang *indoor*

Desain ruang *outdoor*, sangat berperan dalam pembentukan, perkembangan karakter anak. Perilaku anak yang menyukai kegiatan

menantang dan didukung rasa keingintahuan yang tinggi membuat anak dapat mengeksplor banyak hal di ruang *outdoor*. (Gambar 5).



**Gambar 5.** Ilustrasi desain ruang *indoor*

## **KESIMPULAN**

Ruang bermain anak merupakan salah satu kebutuhan yang harus disediakan untuk anak. Ruang bermain anak memiliki nilai penting dalam pembentukan dan pengembangan karakter anak. Melalui kegiatan bermain anak akan mendapatkan pengalaman kognitif dan mengembangkan

kemampuan kognitifnya, fisik, dan pengendalian emosional. Desain harus memenuhi syarat keamanan, kenyamanan, kesehatan, dan menyenangkan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Ching, Francis D.K. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga.

- Church, J. 1986. Memahami Anak-Anak Balita, Cypres, Jakarta.
- Hartman, Taylor. 1987. *The Color Code*. California.
- Imelda, Sanjaya. 2002. *Arrange Home Series: Children and Youth Room*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Laurens, J, M. 2004. *Arsitektur Dan Perilaku Manusia*, Grasindo, Jakarta.
- Latif, M. *et al.* (2014). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup.
- Nurulhuda, D. *et al.* 2019. Desain Arsitektur Ramah Anak Pada Bangunan PAUD Untuk Merespon Perilaku Anak Usia Dini. *Jurnal Senthong*, Vol.2.
- Rodger, S. & Ziviani, J. 2006. *Occupational Theraphy with Children: Understanding Children's Occupations and Enabling Participation*. Backwell Publishing Ltd. Oxford.
- Siregar, Eko Febri Syahputra ; Damailia, E. (2020). Pembelajaran Online Sebagai Bentuk Penguatan Pendidikan Selama Pandemi Covid-19 Di SD Muhammadiyah 03 Kota Medan. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, III(2), 306–315.
- Suptandar, J.Pamudji. 1991. *Desain Interior :Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*. Jakarta: Djambatan.
- Yus, Anita. 2013. Bermain Sebagai Kebutuhan Dan Strategi Pengembangan Diri Anak. *Jurnal Ilmiah Visi*. Journal.unj.ac.id