

# Ruang Aktif Sebagai Solusi terhadap Pengaruh Negatif Teknologi pada Anak

Larasasri Ratnanigtyas dan Collinthia Erwindi

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

*e-mail:* c\_erwindi@yahoo.com

**Abstrak**—Pada zaman sekarang, anak-anak yang tinggal pada lingkungan perkotaan yang padat terlihat cenderung lebih malas, cepat lelah, cepat sakit dan terlihat seperti tertekan. Sedangkan pada anak-anak yang tinggal di daerah pedesaan mereka terlihat sangat lincah, sehat, tidak mudah lelah dan sangat ceria. Hal ini disebabkan oleh tidak adanya sebuah sarana bermain yang menarik perhatian anak-anak pada perkotaan baik dilihat dari aspek udara maupun keselamatan yang terdapat pada kota Surabaya sangat susah untuk anak-anak dapat bermain pada siang hari. Hal ini menyebabkan orang tua menjadi pasrah dengan memberikan gadget kepada anak-anak dan mengakibatkan ketergantungan pada anak-anak. Oleh karena itu di perlukan sebuah wadah arsitektur berupa ruang aktif untuk mencegah ketergantungan terhadap gadget tersebut terjadi. Oleh karena itu metode merancang, dalam menciptakan sebuah obyek ini diperlukan sebuah pemahaman terhadap psikologi yaitu sebuah pemahaman yang terkait dengan kebutuhan anak. Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah menciptakan sebuah obyek untuk mewadahi aktivitas anak-anak agar anak-anak dapat menjadi produktif dalam masa perkembangannya serta memberikan pencegahan agar anak-anak tidak menjadi ketergantungan pada gadget.

**Kata Kunci**— Anak, ketergantungan gadget, pencegahan.

## I. PENDAHULUAN

**K**ETERGANTUNGAN antara gadget dengan masyarakat terutama pada anak-anak sekarang sudah tidak dapat dijauhkan lagi apalagi dari tahun ke tahun penggunaan gadget pada masyarakat semakin meningkat. Bahkan orang tua zaman sekarang orangtua terlalu memberi kebebasan kepada buah hatinya untuk memberikan fasilitas gadget meskipun diusia mereka yang masih SD bahkan TK. Padahal di usia yang kecil tersebut, otak anak-anak sedang dalam masa yang sangat produktifnya dan mereka (orang tua) tidak memberikan kesempatan kepada buah hatinya untuk mengembangkan otak buah hatinya tersebut.

Hal ini juga tidak sepenuhnya merupakan kesalahan orang tuanya. Penyebab lain yang mungkin juga adalah dikarenakan juga karena orang tua bingung untuk membawakan buah hatinya ke tempat anak-anak dapat bermain di udara yang segar, aman dan tidak berbahaya. Tidak ada tempat khusus anak-anak untuk bermain terutama pada anak-anak yang tinggal di area urban. Kondisi udara di daerah urban yang

memiliki banyak polusi kendaraan, sangat panas, lembab dan juga berdebu ini membuat orang tua khawatir untuk membawa buah hatinya bermain diluar dikarenakan pada masa diusia mereka (buah hatinya), Kondisi tubuh pada masa balita sangatlah sensitif. Balita sangatlah mudah untuk terkena bakteri maupun virus yang terdapat di daerah lingkungan sekitarnya.

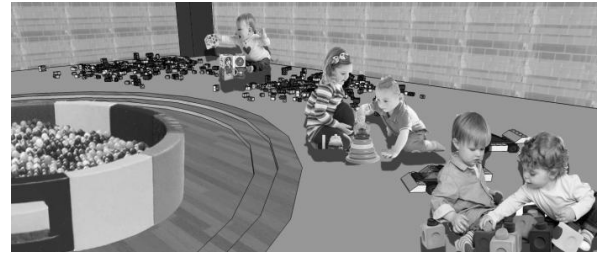
Lain dengan kondisi daerah pedesaan, daerah pedesaan memiliki udara yang segar karena tidak dilalui oleh banyak kendaraan, tidak memiliki banyak pabrik yang menghasilkan banyak asap dan area pedesaan memiliki banyak pepohonan yang dapat menyerap karbon dioksida menghasilkan udara yang sejuk dan segar serta banyak sekali perkebunan dan sawah yang dapat menjadi media pembelajaran oleh anak-anak kecil. Banyak space yang terbentuk secara alami yang dapat digunakan anak-anak untuk berlari-lari dan bereksplorasi. Meskipun di daerah pedesaan juga tidak kalah dengan teknologi, pedesaan juga memiliki tempat penjualan gadget, namun karena lingkungan bersih yang terbentuk disekitarnya membuat anak-anak yang bersada disana lebih senang untuk bermain diluar, berjalan disekitar persawahan, menanam dikebun, memetik buah, membuat mainan dengan sumberdaya yang tersedia disekitarnya seperti ranting, daun kering dan lain sebagainya. Adanya air jernih yang mengalir dari sungai di lingkungan pedesaan ini juga membuat anak-anak semakin senang untuk bermain diluar dibandingkan bermain dengan gadget didalam rumah.

Hal ini memberi pengaruh dalam perbandingan anak orang urban dengan anak orang pedesaan. Anak pedesaan pada zaman dahulu sampai dengan sekarang semakin produktif dibandingkan dengan anak yang tinggal di perkotaan. Kreasi anak yang kurang mampu lebih besar dibandingkan dengan anak yang mampu. Dilihat dari perbandingan kesehatan anak yang berada di kota dengan yang berada di pedesaan juga, anak pedesaan memiliki stamina yang jauh lebih besar dibandingkan dengan anak kota. Anak kota lebih mudah lelah dan malas dalam melakukan apapun.

Ini sangat disayangkan sekali karena syaraf psikomotorik yang terdapat dalam anak-anak yang masih berumur balita sangatlah produktif. Apa yang akan terjadi bila pada saat umur yang masih kecil (balita) tersebut anak-anak sudah berpegangan dengan barang yang memiliki radiasi yang



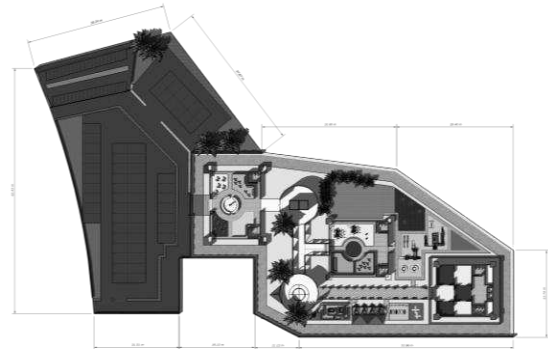
Gambar 1 Gerbang Masuk Fuse Park



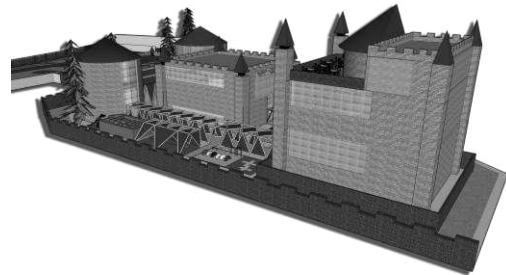
Gambar 6. Fasilitas bermain berupa menyusun atau dapat disebut dengan puzzle ini diberikan untuk mengasah syaraf motorik anak.



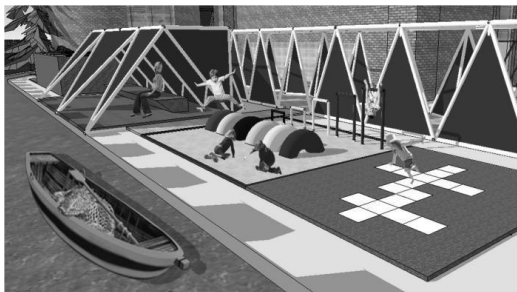
Gambar 2. fasilitas bermain di fuse park yang mendorong anak bermain aktif



Gambar 7. Sirkulasi linear dirancang untuk kemanan anak-anak agar terarahkan sehingga anak akan mudah dicari dan tidak menyebar kemana-mana

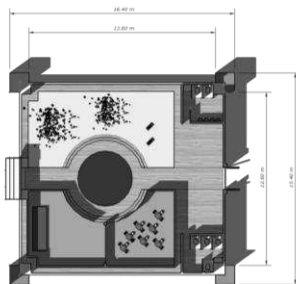


Gambar 8. Ruang aktif indoor dan outdoor.



Gambar 4. Terdapat fasilitas arena bermain berupa permainan melompat dan mengayuh kapal untuk membantu perkembangan fisik.

tinggi dan menyebabkan anak menjadi ketergantungan. Bila hal ini dibiarkan secara terus menerus, syaraf otak yang bekerja produktif sebelumnya akan menjadi mati dan fungsi otak menjadi sangat lambat dikarenakan ketergantungan gadget tersebut.



Gambar 5. Dimensi ruang ditentukan oleh dimensi anak dan furniture serta sirkulasi digunakan agar anak-anak dapat bergerak dengan bebas

## II. GAGASAN

Untuk mengubah perilaku dari anak-anak yang sudah memiliki ketergantungan terhadap gadget, peran dari seorang arsitek dalam merancang ruang sangatlah diharapkan untuk mengubah perilaku anak-anak dari ketergantungan tersebut.

Gagasan yang muncul adalah menciptakan sebuah arsitektur yang memberikan daya dan dorongan kepada anak kecil untuk hidup agar anak kecil dapat tumbuh berkembang dengan sebaik-baiknya.

Merancang sebuah fasilitas bermain yang bernuansa seperti pedesaan yang memiliki kualitas udara yang segar. Dari zaman dulu hingga sekarang sangat susah sekali menemukan sebuah taman yang dikhususkan untuk bermain anak-anak.

Seperti pada kota surabaya ini yang sangat banyak ditemukan adalah taman yang dipenuhi oleh mayoritas yang berasal dari kalangan remaja.

Meskipun sudah tersedia juga sedikit taman bermain di kota surabaya, namun taman bermain tersebut itu juga sudah tidak digunakan oleh anak-anak. Melainkan sekarang hanya berfungsi sebagai pajangan bagi kendaraan yang lewat. Bagaimana itu akan berfungsi jika dilihat dari material yang digunakan saja merupakan material dengan kualitas rendah yang mudah berkarat, juga tanah yang tidak dirawat dengan kata lain "becek" dan dari segi penempatan ditengah kota yang bising dan penuh dengan polusi udara. Ini akan membuat anak-anak yang berada didaerah urban makin tertekan dengan keadaan tersebut dan menjadi ketergantungan dengan gadget.

Dilihat dari masalah tersebut, arsitek dapat menciptakan sebuah taman bermain dengan memperbaiki lingkungan yang sudah rusak dengan menghadirkan atmosfer yang ada pada pedesaan berupa udara yang segar, memperbaiki penempatan sebuah taman, mengganti dengan menggunakan material yang lebih baik untuk kesehatan anak-anak agar tidak membawa banyak bakteri dan juga racun yang dapat berbahaya bagi kesehatan anak-anak.

Selain itu juga menciptakan sebuah ruang aktif yaitu sebuah ruang yang menciptakan banyak aktivitas anak sehingga anak tidak akan sempat untuk menyentuh gadget mereka. Ruang aktif tersebut dapat diciptakan pada area indoor maupun outdoor.

Seperti contoh yang telah disebutkan diatas adalah sebuah area outdoor berupa sebuah taman yang berada di desa Totori, Jepang yang bernama fuse park. Anak-anak jepang dimasa balita tidak teragantung dengan gadget melainkan mereka sangat senang sekali bermain diluar. Setiap berapa minggu sekali, orang tua selalu sempat membawa buah hatinya untuk bermain disana. Oleh karena itu anak-anak jepang menjadi aktif dan berpikir kreatif. (Gambar 2)

Dengan memberikan banyak fasilitas bermain yang layak kepada anak-anak, maka perkembangan mental dan fisik anak-anak dapat berjalan dengan baik. Ini akan mengundang daya tarik bagi anak-anak dan membuat mereka lebih memilih untuk bereksplorasi atau bermain diluar dibandingkan dengan bermain gadget didalam rumah mereka.

### III. PSIKOLOGI ANAK

Psikologi anak menurut Teori Robert Havighurst

Aspek-aspek yang mempengaruhi perkembangan Anak Usia Dini menurut teori Robert Havighurst adalah,

Perkembangan motor (motor development), yakni proses perkembangan yang progresif dan berhubungan dengan perolehan aneka ragam keterampilan fisik anak (motor skills).

Perkembangan kognitif (cognitive development) yakni

perkembangan fungsi intelektual atau proses perkembangan kemampuan atau kecerdasan otak anak.

Perkembangan sosial dan moral (social and moral development), yakni proses perkembangan mental yang berhubungan dengan perubahan-perubahan cara anak dalam berkomunikasi dengan obyek atau orang lain, baik sebagai individu maupun sebagai kelompok.

Karena pada perkembangan motorik, kognitif, sosial dan moral anak pada usia dini sangatlah berkembang pesat dimasa itu, perlu menyediakan sebuah fasilitas yang menjadikan mereka tumbuh berkembang menjadi positif, dengan cara mendorong mereka untuk terjun ke dunia luar dengan kata lain diperkenalkan kepada mereka terhadap hal-hal baru yang berada diluar yang akan meningkatkan syaraf daya ingat pada otak mereka. Selain pada syaraf mental, ketahanan pada fisik anak juga perlu diperhatikan dengan cara memberikan kebebasan kepada buah hatinya untuk berjalan dan berlari lari diluar. Ini sangat berpengaruh bagi pertumbuhan tulang si kecil.

### IV. METODE DAN HASIL

Untuk menghasilkan sebuah obyek yang membuat anak-anak menjadi aktif dalam bermain adalah dengan mengamati kegiatan yang senang dilakukan oleh anak-anak. Hal tersebut diselesaikan dengan cara menganalisa kegiatan dan kebutuhan apa yang disukai oleh anak. Berikut adalah jenis kegiatan yang disukai oleh anak berdasarkan survey yang dilakukan oleh universitas illinois dan beberapa situs mengenai anak:

- a. Berlari
- b. Berbicara
- c. Melompat
- d. Berteriak
- e. Menggambar
- f. Menyanyi
- g. Bermain Air
- h. Menyusun
- i. Membaca
- j. Membuat kertas lipat

Setelah mengetahui apa kegiatan yang disukai oleh anak-anak, perancang menciptakan sebuah wadah yang dapat menampung kegiatan yang disukai oleh anak-anak.

Untuk membawa anak-anak menjadi produktif dan tumbuh kembang dengan baik, hal yang perlu dipikirkan dalam merancang sebuah obyek adalah:

Menentukan besar dimensi ruang yang tercipta pada ruang- ruang yang ditempati untuk mewartahi sebuah aktivitas.

Menentukan mainan-mainan yang membantu dalam pertumbuhan fisik maupun motorik anak.

Keamanan yang dapat dicapai dengan cara menentukan sirkulasi pada obyek.

Terdapat fasilitas arena bermain berupa permainan

melompat dan mengayuh kapal untuk membantu perkembangan fisik.

Dimensi ruang ditentukan oleh dimensi anak dan furniture serta sirkulasi digunakan agar anak-anak dapat bergerak dengan bebas

Fasilitas bermain berupa menyusun atau dapat disebut dengan puzzle ini diberikan untuk mengasah syaraf motorik anak.

## V. KESIMPULAN/RINGKASAN

Fasilitas yang diberikan merupakan fasilitas yang membuat anak menjadi sangat aktif dalam gerakan motorik maupun fisik dalam perkembangannya. Sehingga anak menjadi tidak sempat untuk memegang gadget satupun ditangan mereka.

Dengan demikian si kecil memiliki tempat untuk melakukan aktivitas diluar tanpa berada didalam rumah terus bermain gadget sehingga dari umur yang paling dini anak bisa berkembang dan tumbuh sehat baik fisik maupun mental dan menjadikan anak menjadi lebih produktif dimasa ia kelak menjadi dewasa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama penulis ucapkan terima kasih kepada ayahanda dan ibunda yang saya cintai tak henti-hentinya memberikan dorongan kepada anaknya agar tetap semangat dalam mengerjakan proposoal hingga akhir.

Semoga Allah SWT selalu melimpahkan Rahmat, Kesehatan, Karunia dan keberkahan di dunia dan di akhirat atas budi baik yang telah diberikan kepada penulis.

Penghargaan dan terima kasih penulis berikan kepada Ibu Collinthia Erwindi, ST. MT selaku Pembimbing yang terus membantu dalam penulisan proposal ini dan teman-teman satu angkatan yang ikut bersama-sama berjuang hingga akhir. Semoga kita semua diberikan kelancaran oleh Tuhan YME.

Tak lupa juga penulis memberi rasa terima kasih kepada dosen koordinator mata kuliah proposal ibu Dr. Ir. Murni Rachmawati, MT dan bapak Defry Agatha Ardianta, ST. MT, tanpa bimbingannya, penulis tidak dapat menyelesaikan studi hingga akhir.

Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penulisan ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu, penulis memohon saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaannya dan semoga bermanfaat bagi kita semua. Amin.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Santrock, John W. 2007. Child Development
- [2] DK Ching Francis, Architecture form, space, and order
- [3] <http://extension.illinois.edu/grandparents/article.cfm?ID=5148&IssueID=5215> –Kesukaan Anak