

**TAMAN BERMAIN DAN BELAJAR ANAK-ANAK DI MANADO**  
*(Language of Space Sebagai Pendekatan Desain)*

Ewin Aldo Montol<sup>1</sup>  
Faizah Mastutie<sup>2</sup>  
Fela Warouw<sup>3</sup>

**ABSTRAK**

*Masa anak-anak adalah masa dalam proses tumbuh kembang. Pada usia ini segala aspek perkembangan anak mengalami kemajuan yang sangat pesat. Dengan keterampilannya yang masih terbatas, anak-anak melakukan aktifitas bermain untuk mendapatkan informasi tentang dunia sekitarnya. Sehingga dapat dikatakan bermain bagi anak-anak merupakan atau memungkinkan iklim belajar yang paling optimal bagi anak-anak. Kota Manado dengan jumlah penduduk anak yang cukup tinggi dihadapkan pada permasalahan yang umum terjadi yaitu sarana dan prasarana dan prasarana yang ada belum memenuhi kebutuhan untuk menunjang perkembangan anak-anak. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu diadakan suatu wadah untuk menunjang perkembangan anak-anak yaitu dengan Taman Bermain dan Belajar Anak-anak.*

*Taman bermain dan belajar anak-anak dengan menggunakan tema Language of Space sebagai pendekatan desain, objek ini diharapkan mampu menyampaikan atau memberi kesan sebagai tempat untuk bermain dan belajar, serta fungsinya untuk menunjang perkembangan dan pertumbuhan anak-anak. Taman bermain dan belajar anak-anak di Manado ini adalah wadah atau suatu fasilitas untuk menampung kegiatan anak-anak dengan memakai pendekatan desain Language Of Space. Sesuai dengan peruntukannya maka objek terletak di Kecamatan Malalayang dengan dalam hal ini menggunakan metode deskriptif yang melalui berbagai tahapan, yaitu pengumpulan data, analisa data, transformasi konsep. Dengan adanya Taman Bermain dan Belajar ini diharapkan mampu mawadahi kebutuhan akan tumbuh kembang anak.*

*Kata kunci : Anak-anak, Taman, Bermain, Belajar, Language of space*

**1. PENDAHULUAN**

Betapa penting dan berartinya masa anak-anak, karena pengalaman masa kecil memiliki pengaruh yang besar dalam pembentukan kepribadian anak yang merupakan landasan bagi pembentukan watak, sikap dan pandangan hidup seseorang di masa remaja dan dewasa kelak. Anak-anak hanya mengenal kegiatan bermain, Karena bermain merupakan keseluruhan dari kehidupannya atau pusat dari kehidupannya.

Sebagai ekspresi kegembiraan sekaligus sumber kehidupan, kegiatan bermain menjadi semakin penting bagi proses tumbuh kembang seorang anak dalam penyerapan ilmu pengetahuan, sebab hanya pada anak yang sedang gembiralah, kegiatan belajar menjadi sangat efektif. Dapatlah dikatakan, bermain memungkinkan iklim belajar yang paling optimal bagi anak.. Sebagian besar orang membedakan konsep bermain dan belajar, belajar adalah sesuatu yang serius dan bermain adalah sebaliknya. Meskipun demikian bermain dan belajar tidak perlu untuk dipertentangkan karena bagi anak-anak belajar dapat dilakukan dengan bermain.

Kota Manado sebagai Ibukota Provinsi Sulawesi Utara yang sedang berkembang menuju Kota Metropolitan dengan jumlah penduduk anak yang cukup tinggi tidak terlepas dari permasalahan yang umumnya dihadapi oleh anak-anak di Indonesia dan Negara berkembang yaitu tidak adanya tempat untuk anak-anak mengekspresikan serta mengembangkan intelegensia maupun kreatifitas mereka. Taman bermain dan Belajar dengan menggunakan tema *Language of Space* . Penggunaan tema *Language of Space* pada objek ini adalah agar ruang-ruang yang ada pada objek ini bisa mengkomunikasikan bahwa ini adalah tempat atau sarana untuk belajar. Selain itu, Taman bermain dan Belajar ini pun dihadirkan oleh karena untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak baik itu mengembangkan intelegensia ataupun kreatifitas anak-anak yang ada di Kota Manado.

---

<sup>1</sup> Mahasiswa PS S1 Arsitektur Unsrat

<sup>2</sup> Staf Dosen Pengajar Arsitektur Unsrat

<sup>3</sup> Staf Dosen Pengajar Arsitektur Unsrat

## 2. METODE PERANCANGAN

Desain taman bermain dan belajar ini dalam konteks arsitektural berupa perancangan objek desain untuk mewujudkan taman bermain dan belajar dengan memiliki kekhususan dan tetap sesuai fungsinya. Dalam kegiatan perancangan Taman Bermain dan Belajar Anak-anak di Manado menggunakan 3 acuan sebagai pendekatan, yaitu pendekatan terhadap tipologi objek perancangan, pendekatan terhadap tema perancangan yaitu *Language of space* dan pendekatan terhadap kajian dan lingkungan tapak dimana dalam hal ini menggunakan metode deskriptif yang melalui berbagai tahapan, yaitu pengumpulan data, analisa data, transformasi konsep.

## 3. KAJIAN PERANCANGAN

### a. Deskripsi Objek

Pengertian secara etimologis dari Taman Bermain dan Belajar Anak-anak di Manado adalah suatu tempat yang mewadahi aktifitas atau kegiatan utama anak-anak yaitu bermain dengan berbagai peralatan ataupun tidak yang sangat menyenangkan hati sekaligus sebagai tempat untuk mendapatkan ilmu bagi pertumbuhan dan perkembangan anak –anak di Manado. Taman bermain dan belajar ini adalah sarana pendidikan diluar sekolah formal, mempunyai kegiatan beraktifitas di ruang luar dan ruang dalam. Selain sebagai fungsi edukatif juga ada fungsi tambahan antara lain fungsi informatif dan fungsi rekreatif.

### b. Prospek dan Fisibilitas Objek Perancangan

#### - Prospek Perancangan

Permainan fisik dianggap lebih mampu merangsang perkembangan otot – otot daripada bermain *gadget* atau *video games* karena pertumbuhan akan lebih optimal. Gerak motorik kasar yang dilakukan di usia pertumbuhan ini sangat banyak manfaatnya, antara lain membuat tubuh lebih lentur, otot dan tulang semakin kuat serta menjaga kebugaran. Maka berangkat dari ini sehingga menemukan suatu gagasan yaitu *taman bermain dan belajar anak-anak di Manado*. Dimana objek ini adalah sebagai tempat untuk anak-anak mengembangkan intelegensia dan kreatifitas mereka.

#### - Fisibilitas Objek Perancangan

Taman Bermain dan Belajar Anak-anak di Kota Manado ini diperlukan karena belum memadainya fasilitas-fasilitas yang ada pada Playgoup, Taman Kanak-kanak dan juga tempat bermain yang ada di tempat perbelanjaan modern.

### c. Kajian Tema Secara Teoritis

#### - Asosiasi Logis Tema dan Objek Perancangan

Tema haruslah memiliki asosiasi logis dengan objek desain kegiatan dan tempat. Objek perancangan adalah sebuah Taman Bermain dan Belajar Anak-Anak, dimana objek ini menghadirkan suatu tempat atau wadah arsitektural di Kota Manado untuk sarana hiburan beserta edukasi yang mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak-anak. Sesuai dengan latar belakang objek, beserta dengan fungsinya maka penulis mencoba mengangkat tema konsep *Language of Space* sebagai Pendekatan Desain. Dimana konsep ini dapat diartikan sebagai konsep dimana suatu bangunan dapat mengkomunikasikan atau menunjukkan bahwa objek yang dirancang yaitu Taman Bermain dan Belajar Anak-anak adalah sesuai dengan maksud dan fungsinya. Sehingga sangat cocok untuk diterapkan dalam Taman Bermain dan Belajar Anak-Anak di Manado.

#### - Kajian Tema

Dalam bahasa arsitektur yang digunakan untuk berkomunikasi ialah bentuk, bentuk keseluruhan, dalam hal ini adalah bangunan-bangunan. Bentuk menjadi sangat penting dalam berkomunikasi karena bentuklah yang terlebih dahulu dan langsung tampak oleh mata, yang kemudian dianalisa didalam otak kita untuk dapat dimengerti. Bentuk adalah suatu media atau alat komunikasi untuk menyampaikannya arti yang dikandung oleh bentuk itu sendiri atau untuk menyampaikan pesan tertentu. (Lawson, 2001)

Dalam perancangan ruang, ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi keberadaan suatu ruang:

a) Ukuran dan bentuk

Dua variabel ini dapat merupakan variabel yang tetap atau fleksibel sebagai pembentuk ruang. Dianggap sebagai variabel yang pasti apabila ukuran dan bentuk ruang yang ada tidak dapat diubah lagi. Sedangkan fleksibel, apabila ukuran dan bentuknya dapat diubah sedemikian rupa sesuai dengan kegiatan yang diwadahnya dalam hal ini mengacu pada klasifikasi umur anak-anak.

b) Perabot dan penataanya

Perabot sebagai variabel tak tergantung dari ruang. Dapat mempengaruhi persepsi dan penilaian orang terhadap ukuran ruang. Misalnya, semakin banyak perabot yang ada didalam ruang maka ruang tersebut akan terasa semakin kecil ataupun sebaliknya. Pengaturan perabot ini akan berbeda-beda berdasarkan klasifikasi umur anak-anak.

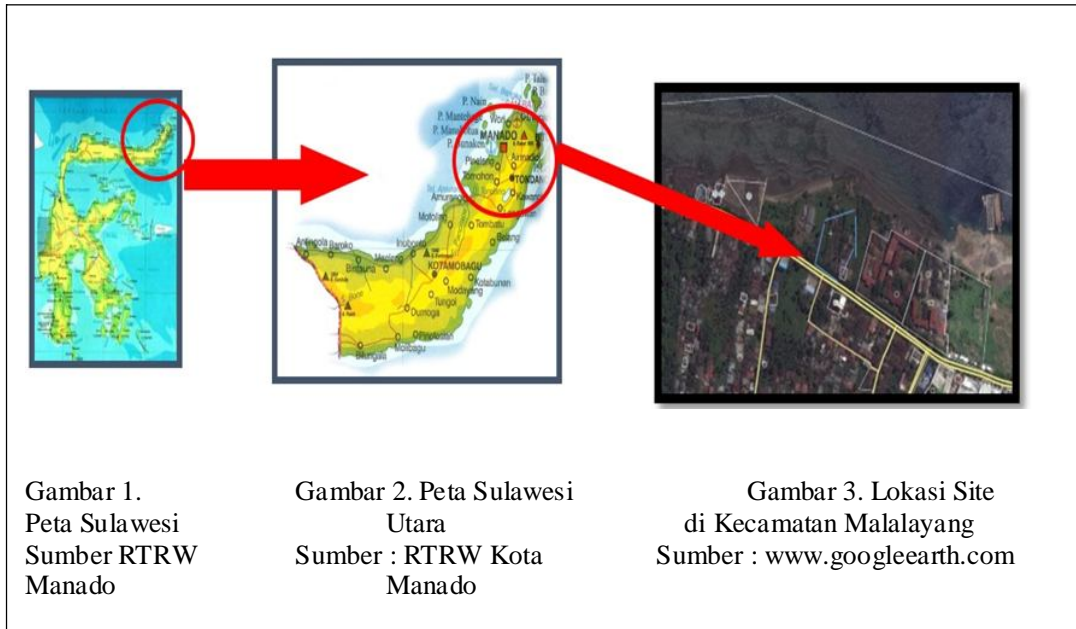
c) Wama ruang

Wama memainkan peranan penting dalam mewujudkan suasana ruang. Pengaruh warna dalam ruang ternyata tidak selalu sama pada setiap orang. Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh umur, jenis kelamin, latar belakang budaya atau kondisi mental. Pada ruang, pengaruh warna tidak hanya menimbulkan suasana panas atau dingin, tetapi warna juga mempengaruhi kualitas dari ruang. Secara umum, telah ada ukuran-ukuran nilai dari warna, seperti warna terang pada ruang akan menjadikan ruang seolah-olah lebih luas.

**d. Analisa Lokasi dan Tapak**

Menurut zoning regulation RTRW Kota Manado arahan lokasi untuk pendidikan dalam hal ini objek rancangan Taman Bermain dan Belajar Anak-anak di Manado adalah di Kecamatan Malalayang dan kecamatan Wanea dari hasil penilaian melalui tabel skoring dari plotting site akan dua alternatif yang ada terpilih site yang berlokasi di Kecamatan Malalayang. Site terpilih tidak terlalu berada jauh dengan pusat kota dan transportasinya lancar, dekat jalan raya yang dilewati oleh jalur kendaraan umum sehingga mudah dicapai. Potensi lahan cukup besar dan terdapat beberapa fasilitas pelayanan dan penunjang di sekitar site.

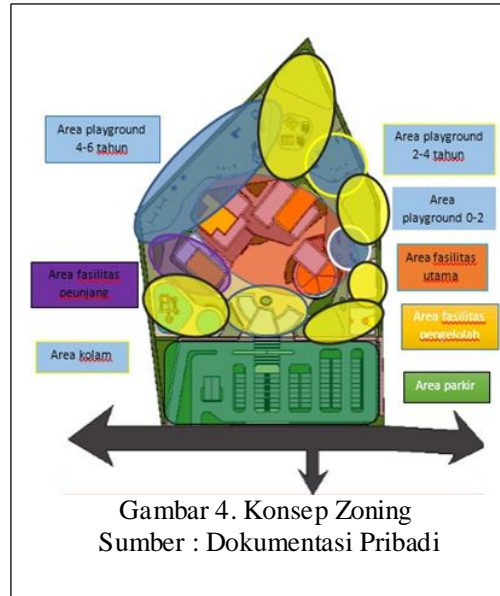
Luas site adalah 18.601,88 m<sup>2</sup>. Untuk rata-rata kebisingan masih dalam taraf normal. Utilitas site lengkap berupa jaringan listrik, air bersih dan saluran pembuangan air. Vegetasi yang ada berupa rumput liar. Site mendapatkan penyinaran matahari secara maksimal dalam satu hari dengan rata-rata penyinaran 55,83 %. Untuk BCR yang diatur dalam RTRW adalah 50 % sehingga total luas lantai dasar/ TLLD : 9300,9 m<sup>2</sup>. Daerah sempadan dijadikan daerah hijau. Bagian private diletakkan di bagian belakang site.



## KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

### a. Konsep Zoning

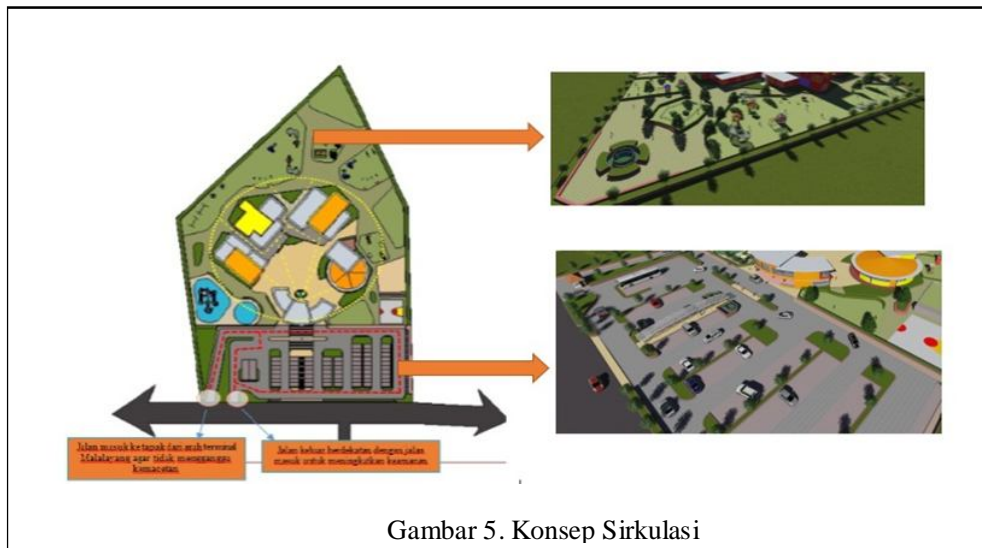
Pada tapak kegiatan terdiri dari kegiatan utama dalam Taman bermain dan belajar, area pengelola dan area pendukung. Untuk area parkir diletakkan di depan site agar tidak mengganggu kenyamanan dan juga lebih meningkatkan keamanan bagi anak-anak. Untuk area fasilitas pengelola diletakkan dekat dengan area parkir dan lebih dekat dengan jalan raya karena area pengelola berfungsi agar lebih dekat dengan pengunjung dan juga berfungsi sebagai daerah penghubung antara area parkir dan area taman bermain. Untuk area fasilitas utama diletakkan agak ke belakang untuk mencegah kebisingan yang ditimbulkan dari jalan raya dan juga untuk kenyamanan para pengguna, khususnya anak-anak. area penunjang diletakkan diantara area pengelola dan area utama agar mudah di jangkau oleh kedua area tersebut. Untuk area playground diletakkan mengelilingi fasilitas utama dan area playground terbagi sesuai dengan klasifikasi umur anak.



Gambar 4. Konsep Zoning  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

### b. Konsep Sirkulasi

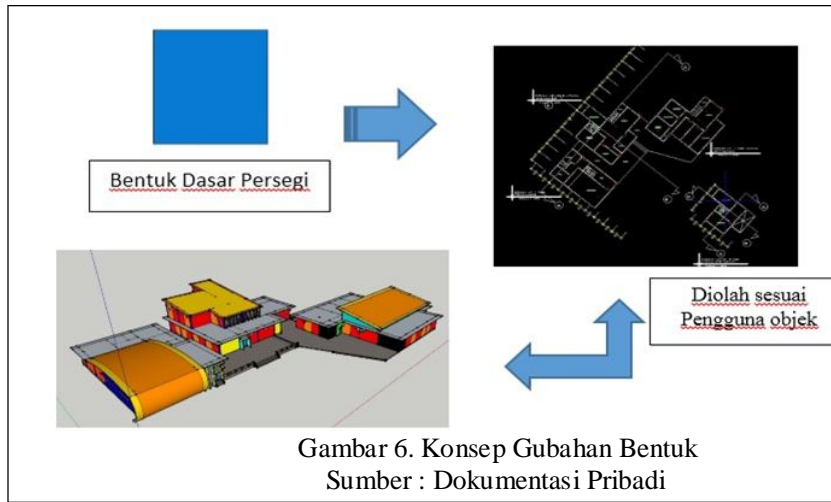
Untuk main entrance di letakkan di sisi kiri bagian site atau dari arah terminal malalayang agar tidak mengganggu kemacetan di jalan utama. Sedangkan untuk area keluar diletakkan bersebelahan dengan area masuk untuk memudahkan pengawasan dan meningkatkan keamanan bagi para pengguna. Pengaturan tapak menggunakan garis lengkung yang memberikan kesan gembira ke dalam perancangan



Gambar 5. Konsep Sirkulasi

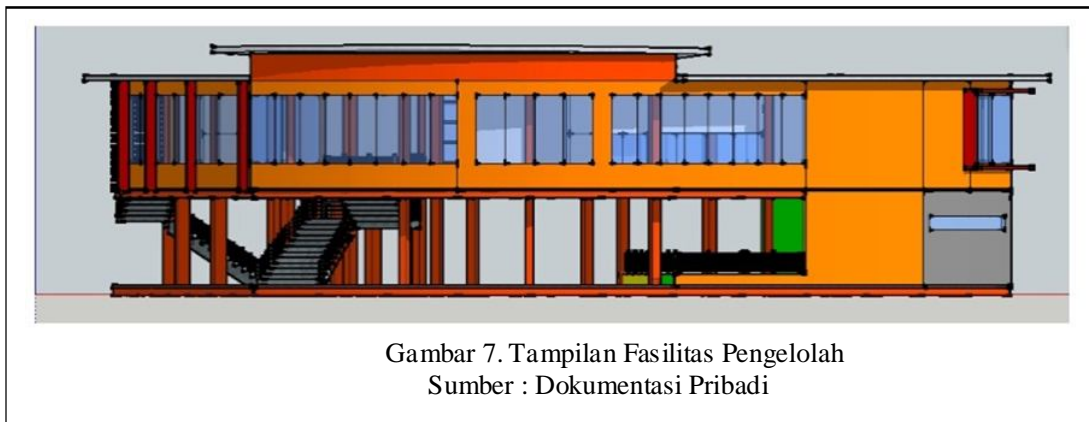
### c. Konsep Gubahan Bentuk

Bentukkan massa utama diambil dari bentuk dasar yaitu persegi. Bentuk Persegi diambil untuk mengkomunikasikan sifat dari belajar dan untuk pengkomunikasian sebagai tempat bermain yaitu dengan pengaturan ruang yang dinamis ke segala arah. Diolah sesuai dengan bentuk yang diinginkan mengikuti pola aktivitas dari pengguna objek dalam hal ini yaitu anak-anak, hingga proses gubahan menjadi seperti yang diinginkan

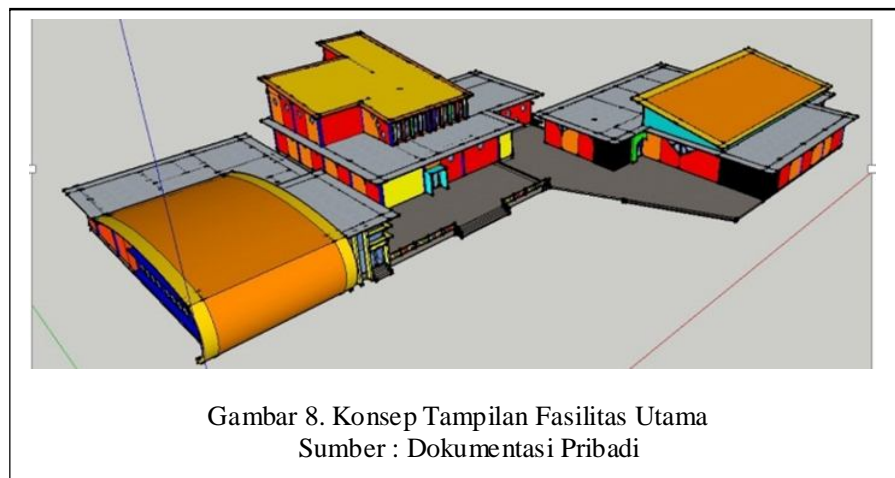


Untuk ukuran dan bentuk yang besar memberi kesan bahwa ruang dalam itu adalah tempat bermain yang luas bagi anak – anak dan bagian ruang yang ada diatur sesuai dengan perkembangan mereka untuk mengkomunikasikan bahwa ruang itu adalah sarana mereka untuk bermain dan belajar dalam mengembangkan kreatifitas dan intelegensia mereka.

#### d. Tampilan Bangunan



- Pada Fasilitas Pengelolah, lantai bawah berfungsi sebagai daerah peralihan dan mengkomunikasikan bahwa daerah untuk menerima pengunjung yang datang.
- Penggunaan bukaan jendela yang besar dan penggunaan material kaca menjelaskan bahwa pengelola dapat mengontrol semua area dari bangunan ini.



- Untuk tampilan massa pada fasilitas utama diambil dari bentuk mainan anak-anak. Penggunaan warna merah untuk memunculkan kesan penuh semangat, agresif dan menarik perhatian serta menggunakan warna oranye untuk menciptakan perasaan optimis, percaya diri, akrab dan lebih kreatif. Kedua warna ini sesuai dengan nuansa yang identik dengan petualangan dan mengunggapkan anak yang ceria dan dinamis.

**e. Konsep Ruang Luar**

Pada ruang luar, tiap zona permainan dibagi berdasarkan klasifikasi usia anak. Zona permainan diletakkan disisi luar dan dibelakang site untuk mengkomunikasikan bahwa anak-anak terlindung dan aman dari gangguan luar



Gambar 9. Konsep Zona Bermain  
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 10. Konsep Vegetasi  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- Vegetasi di area bermain menciptakan ruang maya baik itu mengkomunikasikan sebagai peneduh dan juga sebagai penyaring udara.
- Pada sirkulasi area playground menggunakan grass block paving selain untuk kenyamanan dan keamanan juga dapat membantu peresapan air hujan.
- Area kolam renang diletakkan di depan karena membutuhkan pengawasan penuh dari pengawas. Selain itu, untuk mengkomunikasikan sebagai area yang bisa diakses publik
- Menggunakan peneduh buatan untuk para pengunjung yang datang dari arah jalan raya sekaligus sebagai pengkomunikasian arah menuju objek.



Gambar 11. Konsep Sirkulasi  
Sumber : Dokumentasi Pribadi



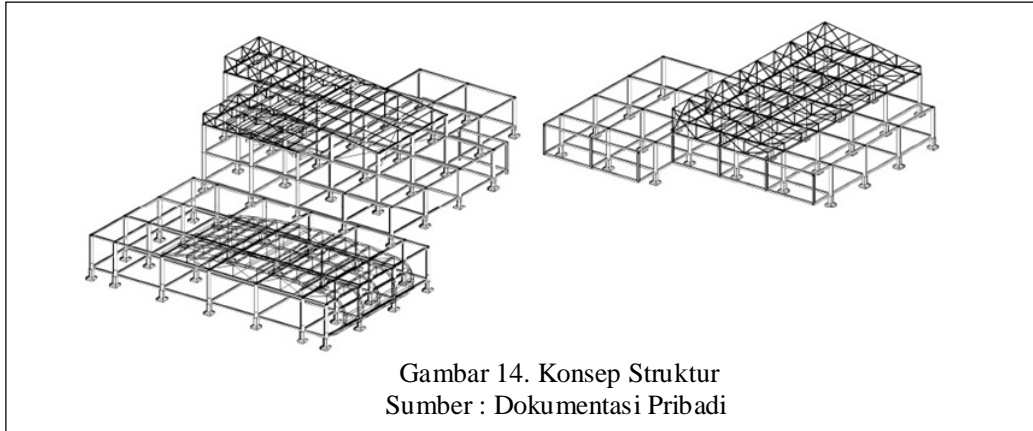
Gambar 12. Konsep Area Kolam  
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 13. Konsep Peneduh Buatan  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

#### f. Konsep Struktur

Konsep yang digunakan untuk sistem struktur bagian bawah atau sub structure adalah menggunakan struktur pondasi foot plat atau pondasi telapak, karena potensi daya dukung tanah pada lokasi rancangan cukup baik. Pada mid structure bangunan menggunakan konsep rangka kaku (*ring frame structure*) yang memiliki sifat permanen dan cocok untuk ruangan yang tidak memiliki fleksibilitas. Sedangkan pada upper structure atau struktur atap, menggunakan rangka baja ringan.



Gambar 14. Konsep Struktur  
Sumber : Dokumentasi Pribadi

#### 4. KESIMPULAN

Dari pembahasan yang telah dideskripsikan diatas, maka dapat disimpulkan Taman bermain dan belajar anak-anak di Manado ini dihasilkan berdasarkan analisa data yang kemudian diproses melalui tahapan-tahapan perancangan dan pendeskripsian objek yang didapat dari studi komparasi dan studi kasus, serta pengaplikasian tema perancangan pada bentuk massa dan penataan lingkungannya untuk mewujudkan sarana bermain dan belajar bagi anak-anak. Dengan adanya Taman bermain dan belajar ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan akan fasilitas pendidikan bagi anak-anak untuk mengembangkan kemampuan intelegensia dan kreatifitas. Dalam perancangan Taman Bermain dan Belajar Anak-anak di Manado ini, masih terdapat beberapa hal yang perlu dikaji lebih lanjut dengan disertai analisa yang lebih dalam mengenai ide desain dari teori-teori mengenai *Language of space*. Untuk itu, sangat diharapkan adanya kritik, saran-saran dan masukannya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Baskara, Medha. 2011. **Jurnal Lanskap Indonesia**. Universitas Brawijaya
- Charles W. Harris and Nicholas T. Dines. 1998. **Times-saver Standards for Landscape Architecture Second Edition**, McGraw-Hill, United States of Amerika.
- Ching, Francis D.K. 1991. **Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya**. Erlangga, Jakarta
- Chressetianto, Ayhwein. 2013. **Jurnal Intra**. Universitas Kristen Petra
- Day, Christopher. 2007. **Environment and Children**. Architectural Press, London
- David Littlefield, 2008, **Metric Handbook Planning and Design Data Third Edition**, Architectural Press, Burlington USA
- Diana, R. Rachmy. 2006. **Jurnal Psikologi**. Universitas Diponegoro
- Hurlock, Elizabeth. 1990. **Perkembangan Anak**. Erlangga, Jakarta
- Lawson, Bryan. 2001. **Language of Space**. Architectural Press, London
- Meerwein. 2007. **Color-Communication in Architectural Space**. Birkhauser, Jerman
- Neufert Ernst and Peter, 1993, **Data Arsitek Edisi 33 Jilid II Edisi Kedua**, Erlangga, Jakarta
- Van de Ven, Cornelis. 1991. **Ruang Dalam Arsitektur Edisi Ketiga**. Gramedia, Pustaka Utama, Jakarta
- . 2009. **Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI**. Jakarta : Depdiknas
- . 2012. **Pedoman Penyelenggaraan Program PAUD**. Jakarta : Depdiknas