

# Perancangan Pusat Kebugaran Jasmani Anak di Surabaya

Jovita Hardjawikarta

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: jovitahardja@gmail.com

**Abstrak-** Proyek perancangan ini merupakan sebuah Pusat kebugaran jasmani (*Sport Centre*) untuk anak-anak dengan metode bermain dan bereksplorasi bersama. Latar belakang lahirnya ide ini adalah agar anak-anak di Surabaya dapat mendapatkan pendidikan secara lengkap dan sempurna, bukan hanya peningkatan kecerdasan secara intelektual tetapi juga dapat berkembang dalam bidang jasmani yang dapat membantu anak-anak untuk lebih percaya diri dan menerapkan pola hidup sehat sejak usia dini. Tema yang diterapkan pada desain ruangan ini adalah "*Garden*" dengan menerapkan elemen-elemen taman sebagai elemen interior dan juga desain perabot untuk mendukung suasana ruang yang ada.

Kata Kunci : desain interior, pusat kebugaran jasmani, anak, surabaya

**Abstract-** This design project is a physical fitness center (*Sport Centre*) for the kids to play and explore methods together. The background of this idea is that children can get a complete and perfect education, not only intellectually increase in intelligence but also can develop in the temporal field that can help children to be more confident and can have a healthy lifestyle since the early age. The theme for designing this place is "*Garden*" by applying the outdoor atmosphere into the room.

Keywords: interior design, Sport center, children, surabaya

## I. PENDAHULUAN

pengertian judul perancangan ini merupakan sebuah pusat olahraga untuk anak-anak dengan berbagai macam cabang olahraga yang bersifat rekreatif (bermain sambil belajar). Di dalam bahasa inggris tempat seperti ini juga sering disebut sebagai *Gym Centre*. Pusat Olahraga semacam ini merupakan sebuah fasilitas yang membantu anak-anak di bidang pengembangan motorik.

Pembentukan pola hidup sehat dimulai dari masa anak-anak. Anak-anak memiliki kemampuan untuk menyerap banyak hal yang ada di sekitarnya secara maksimal. Anak-anak dapat belajar tentang banyak hal yang ada di sekeliling mereka dengan cara bermain dan bereksplorasi

Pada pertengahan tahun 1970-an, Robin Wes Seorang pendidik yang inovatif, musisi dan *kinesiologist* membayangkan sebuah tempat pengasuhan dimana anak-anak

bisa mengeksplorasi perkembangan fisik mereka, sementara juga berkembang secara sosial, emosional dan intelektual. Dengan pendekatan yang lebih baik untuk menciptakan lingkungan yang penuh dengan semangat daripada tekanan untuk berkompetisi secara fisik. Maka didirikanlah *The Little Gym* yang pertama di Bellevue, Washington.

Penelitian menunjukkan bahwa aktivitas fisik yang kreatif adalah salah satu kunci untuk mendukung perkembangan kognitif, keterampilan sosial, perkembangan motorik, mendorong rasa percaya diri, dan menghasilkan anak-anak yang berhasil di masa depannya. Karena aktivitas fisik dapat membantu mendorong fleksibilitas tubuh, kekuatan, keseimbangan. Melatih cara berpikir untuk dapat berkoordinasi, berkonsentrasi, mengambil keputusan. Dan mengajarkan nilai-nilai kehidupan untuk dapat berbagi, bekerja sama dalam tim, berani mengambil resiko, dan berpikiran secara terbuka.

Tetapi sangatlah disayangkan karena di Indonesia aktivitas perkembangan anak secara fisik masih dipandang sebelah mata. Banyak sekolah anak-anak yang lebih mementingkan kecerdasan secara intelektual dan tidak menyadari pentingnya sebuah aktivitas fisik untuk membantu perkembangan anak. Memberikan pendidikan secara lengkap dan sempurna merupakan salah satu faktor penting yang dapat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak-anak.

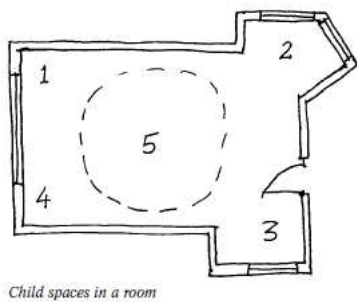
Berikut merupakan tujuan dari perancangan pusat kebugaran jasmani anak di Surabaya :

1. Mengajak dan membantu anak untuk membentuk pola hidup sehat dengan cara bebas bermain dan bereksplorasi.
2. Menghadirkan perasaan bebas bermain dan bereksplorasi, tidak terbatas oleh ruang disekitar mereka dengan menghadirkan suasana *outdoor*
3. Membantu anak untuk tidak hanya bermain secara bebas, tetapi juga belajar banyak hal melalui setiap ruang yang ada.

## II. LITERATUR

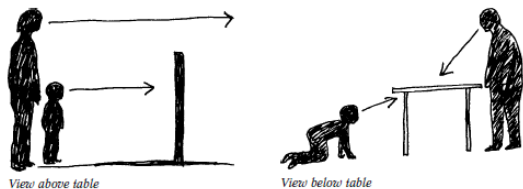
Anak-anak dan orang dewasa pasti merasakan sebuah tempat dengan cara yang berbeda. Anak-anak melihat ruangan dari bawah sehingga ketika mereka masuk dalam satu ruangan yang kurang luas bagi orang dewasa tetapi bagi mereka ruangan itu merupakan ruangan yang luas. Untuk anak-

anak, satu ruangan bisa terdiri dari 5 tempat yang berbeda: empat sudut dan pusat.



Gambar 1 Pola pikir anak terhadap ruang  
Sumber : *Environment and Children*

Anak-anak kecil berinteraksi dengan ruang melalui *life-energy* bukan melalui pemikiran secara rasional. Pada pertengahan masa kanak-kanak, tindakan mereka sebagian besar dipimpin oleh emosi. Hanya di masa pertumbuhan ke kedewasaan mereka dapat sepenuhnya mengarahkan hidup mereka, dan menanggapi ruang melalui pemikiran.



Gambar 2 Jarak pandang anak dengan orang dewasa  
Sumber : *Environment and Children*

Anak-anak memiliki paradigma yang berbeda-beda tentang sebuah ruang. Orang dewasa kebanyakan memikirkan tentang fungsi sebuah ruang. Namun bagi anak-anak mereka lebih tertarik tentang apa yang “dikatakan” oleh sebuah ruang.

#### Desain untuk bermain Filosofi Bermain

Manusia dapat dikatakan sebagai manusia saat mereka bermain. Karena bermain adalah sebuah ekspresi dari kebebasan manusia, dan bermain adalah salah satu bentuk kebebasan seorang manusia untuk mengekspresikan dirinya.

Bermain adalah sebuah kegiatan yang muncul saat berada dalam kondisi yang bebas, karena itu semua berbicara tentang melakukan apa yang ingin kita lakukan, kapan dan di mana kita ingin melakukannya. Bermain adalah manifestasi dari kebutuhan dan harapan yang berasal dari dalam diri.

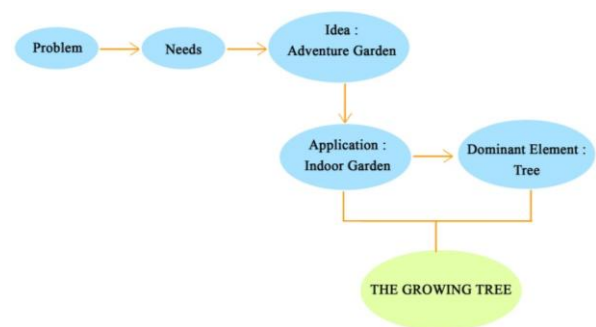
#### The Social Function of Play

Bermain adalah salah satu komponen penting dalam pertumbuhan seorang anak. Di mana anak-anak memerlukan waktu bermain yang cukup juga, sehingga pada saat di sekolah atau mengerjakan pekerjaan rumah, mereka dapat berkonsentrasi dengan baik.

Selain itu juga perlu untuk seorang anak hidup di lingkungan orang dewasa, karena dari sana mereka dapat melihat tingkah laku orang-orang dewasa, yang kemudian mereka melakukan hal yang serupa di kehidupan mereka, saat mereka bermain.

Kita tidak dapat memastikan bahwa anak pasti selalu berada di lingkungan yang baik, karena kebudayaan dan kehidupan di sekeliling kitapun memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Namun yang bisa kita lakukan adalah memaksimalkan kemungkinan mereka untuk dapat bermain, dengan menyediakan fasilitas, yang mendukung pertumbuhan anak-anak sehingga mereka dapat bertumbuh menjadi manusia dewasa yang sehat.

### III. KONSEP



Gambar 3 Mind Mapping Konsep Perancangan

#### Problem

Problem utama yang menjadi pertimbangan munculnya konsep ini adalah keseimbangan dari belajar dan bermain. Setelah penat mengikuti pembelajaran di dalam sekolah ataupun melakukan rutinitasnya, anak-anak membutuhkan tempat dimana mereka dapat bereksplorasi dengan lebih rileks dan menyenangkan.

#### Need

Untuk menjawab permasalahan yang ada maka dibutuhkan *Active play* dan *Creative Play*. Pada buku *Designing Outdoor Environments for Children* dikatakan bahwa anak-anak membutuhkan berbagai ruang dan tempat seperti suasana ruang di dalam kelas dan juga suasana outdoor untuk mendukung gerakan fisik yang aktif. (*active play*). (hlm 150)

Dan juga dikatakan bahwa elemen dalam lingkungan alam dapat membantu mendorong anak-anak untuk bermain secara kreatif (*creative play*) karena memberikan perasaan bebas untuk bereksplorasi. (hlm 29)

#### Tema Perancangan

Tema Perancangan ini adalah “*Adventure Garden*”. Tema ini muncul dengan tujuan memberikan suasana *outdoor*

di dalam ruangan untuk menimbulkan perasaan lebih bebas untuk bereksplorasi. Ada beberapa pertimbangan Seperti yang dikatakan oleh Dannenmaier pada buku *Designing Outdoor Environments for Children* bahwa anak - anak yang kehilangan interaksi dengan alam dapat menderita secara fisik, mental, dan moral (hlm 5). Tumbuh – tumbuhan dapat menghadirkan nuansanaturalis yang dapat mengajak anak-anak untuk bermain dan menghadapi rintangan (hlm 29).

Ada beberapa elemen yang terdapat di dalam sebuah taman seperti pohon, batu, air, bunga, dan pasir, dan binatang. Karena Konsep perancangan ini adalah *The Growing Tree* maka pohon merupakan unsur yang paling dominan dari keseluruhan elemen taman.

### Batasan Desain

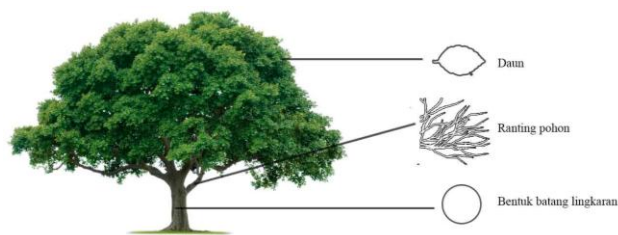
Untuk lebih mendukung konsep *The Growing Tree* yang bertema *Adventure Garden* maka terdapat beberapa batasan desain, seperti :

- Bentuk geometris
- Panataan dinamis
- Penggunaan material yang aman untuk anak-anak baik pemilihan material ekspos ataupun olahan mesin
- Penggunaan tumbuhan artificial
- Pengelolaan bentuk baik partisi, furniture, ataupun elemen interior tetap menggunakan unsur taman
- Warna yang digunakan dominan hijau dan coklat, yang didukung dengan warna aksen seperti biru, kuning, merah, abu-abu, orange, ungu, dan juga dinetralkan oleh warna putih.

### Konsep Desain dalam Elemen Interior

Secara spesifik penerapan konsep *The Growing tree* pada Desain Elemen Interior adalah sebagai berikut :

- Bentuk



Gambar 4. Konsep Bentuk dalam elemen interior

Bentukan diambil dari unsur-unsur yang ada pada pohon seperti bentuk daun, lingkaran dari bata, dan ranting pohon. Unsur – unsur ini merupakan unsur dominan yang diaplikasikan pada elemen interior maupun *furniture*.



Bentukan diambil dari unsur-unsur yang ada pada pohon seperti

Bentuk segi 6 Honeycomb

Gambar 5 Konsep bentuk dan elemen interior

Bentukan *honeycomb* ini diterapkan sebagai unsur pendukung dari konsep dan tema yang ada. Merupakan perwakilan dari salah satu binatang yang hidup di luar ruangan.

### Warna

- BROWN** : Feel cosy - passive, earthing
- GREEN** - calm, peaceful, serene, quiet, refreshing
- GREY** - represent "the rock", therefore solidity and support. (Nondescript, trying to fit in but not bring attention to it self)
- BLUE** - calm, peaceful, serene, quiet, refreshing
- YELLOW** - cheerful, joyful, inspiring, vital (light yellow => light moods)
- ORANGE** - welcoming, cheerful, friendly, energetic, exuberant, forceful, hilarious
- RED** - exciting, stimulating, defiant, hostile, active, hot, passionate, fierce, intense
- PURPLE** - stately, dignified

### Desain Akhir





#### IV. YANG PERLU DIPERHATIKAN

##### a. Karakter dan usia anak

Dengan mengetahui karakter dan usia anak-anak sebagai pengguna dapat membantu menganalisa reaksi yang akan ditimbulkan saat berada dalam suatu ruangan tertentu.

##### b. Color Mood

Warna juga dapat membantu mengarahkan anak-anak untuk bereaksi pada suatu ruangan. Misalkan saja untuk ruangan yang membutuhkan gerak fisik yang sangat aktif anak-anak membutuhkan warna merah dalam ruangan tersebut agar lebih bersemangat

##### c. Safety

Keamanan adalah hal yang paling utama dalam perancangan sebuah fasilitas untuk anak-anak. Mulai dari finishing, detail perabot, bahan yang digunakan. Semuanya harus memiliki resiko sekecil mungkin untuk membahayakan anak-anak.

##### d. Elemen Dekoratif

Elemen interior yang kreatif dapat membantu anak-anak untuk mendapatkan creative play, seperti permainan pada elemen dinding dengan cara memberikan gambar yang dapat digerakan.

Melalui semua hasil analisa dan pendekatan yang ada maka muncullah konsep “*The Growing Tree*” yang bertemakan “garden”. Konsep ini di latar belakang oleh kebutuhan anak untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, dan beberapa ilmuwan mengatakan bahwa anak yang kehilangan interaksi dengan dunia luar dapat menderita secara fisik maupun moral. Maka dari itu diharapkan dengan mengangkat suasana taman ini dapat membantu untuk anak-anak untuk bereksplorasi dan belajar secara lebih bebas. Karena dengan konsep yang bertemakan taman ini anak – anak dapat mendapatkan suasana yang berbeda di dalam ruangan sehingga tidak membuat mereka ingin bergerak dan melihat hal- hal baru, tidak merasa cepat jenuh.

#### V. DAFTAR PUSTAKA

- Alder, D. & Tutt, P. *New Metric Handbook: Planning And Design Data*. London: Architectural Press, 1979.
- Armstrong, Thomas. *Setiap Anak Cerdas*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. 2002.
- Arthur, Dogan W. *Designing Early Childhood Facilities, Volume 2*. Kansas City, Missouri, 2003
- Caplan, Frank dan Caplan, Theresa. *The Power of Play*. Norwell, MA: Anchor Press, 1974

- Ching, Francis, D.K. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta : Erlangga, 1996
- Dattner, Richard. *Design for Play*. Cambridge : MIT Press, 1969
- Day, Christopher dan Midbjer, Anita. *Environment and Children*. Great Britain:Elsevier, 2007
- Dudek, Mark. *Children's Spaces*. Great Britain: Elsevier, 2005
- Dudek, Mark. *Schools and Kindergartens*. Germany: Birkhauser, 2007
- Freinberg, Sandra dan James R. Keller.(2010). *Designing Space for Children and Teens – in Libraries and Public Space*. United States of America: American Library Association, 2010.
- Mulyani, Yani. *Kemampuan Fisik, Seni, dan Manajemen Diri*. Jakarta: PT. Gramedia, 2007
- Ruth, Linda Cain. *Design Standards for Children's Environments*. Oxford: McGraw Hill, 2000.
- Watts, Frank. *Coaching Kids All Team Sports*. USA: Sheridan books, 2011
- Weinstein, Carol Simon dan David, Thomas G. *Space for Children: The Built Environment and Child Development*. USA.:Plenum Press, 1987
- Wiinter, Katie dan Gyuse, Ruth. *Creating Quality School-Age Child Care Space*. Community Investment Collaborative for Kids, 2011
- “*Serious Fun For Kids*” *The Little Gym* 23 Agustus 2000.  
23 Agustus 2000  
<<http://www.thelittlegym.com/Pages/our-story.aspx>>
- “*Laying the Framework for Success through Experiential Learning*” *The Little Gym* 23 Agustus 2000  
23 Agustus 2000  
<<http://www.thelittlegym.com/Pages/program-benefits.aspx>>
- “*Launching a Lifetime of Healthy Habits*” *The Little Gym* 2 April 2002  
2 April 2002 < <http://www.thelittlegym.com/Documents>>