

# **PENTINGNYA INTERIOR PLAYGROUP DALAM MENGOPTIMALKAN KREATIVITAS ANAK PRASEKOLAH**

**Fauzia Latif**

Interior Design Department, School of Design, BINUS University  
Jln. K.H. Syahdan No. 9, Palmerah, Jakarta Barat 11480  
fauzia.latif@gmail.com

## **ABSTRACT**

*Preschool age is a period of a child experiencing the early stage of self-development, influenced by both her/himself and surrounding environment. Playgroup is a very essential container in training children's early stage of self-development to adulthood. It is strongly influenced by the design of the playgroup space. Good design of playgroup space will be able to optimize creativity and stimulates motoric nerves and children's psychological side to keep learning, grow, and do activities. Creativity accompanied with intelligence and sense of responsibility is expected to make the child as excellent human being who is able to do original works and live in independence in the future.*

**Keywords:** interior design, playgroup, creativity

## **ABSTRAK**

*Masa prasekolah adalah sebuah masa seorang anak mengalami tahap awal pengembangan diri, yang dipengaruhi berbagai macam faktor yang hadir baik dari dalam dirinya maupun dari lingkungan sekitar. Playgroup merupakan salah satu wadah yang sangat penting dalam melatih tahap awal pengembangan diri pada anak menuju dewasa. Hal ini sangat dipengaruhi oleh desain ruang playgroup tersebut. Desain ruang playgroup yang baik akan dapat mengoptimalkan kreativitas, menstimulasi syaraf motorik dan sisi psikologis anak untuk terus belajar, berkembang, dan beraktivitas. Kreativitas yang diiringi dengan inteligensi dan rasa tanggung jawab diharapkan dapat menjadikan anak tersebut sebagai manusia unggul yang mampu berkarya secara orisinal dan hidup dalam kemandirian di kemudian hari.*

**Kata kunci:** desain interior, playgroup, kreativitas

## PENDAHULUAN

Saat seorang anak belum sekolah, masa taman kanak-kanak dan kemudian melanjutkan ke sekolah dasar tahun pertama adalah sebuah jenjang yang disebut masa prasekolah. Sebuah masa seorang anak akan mengalami tahap awal pengembangan diri. Proses pengembangan diri ini tentu saja dipengaruhi oleh berbagai macam faktor yang ada dari dalam diri sendiri maupun dari lingkungan sekitar. Perkembangan ini meliputi faktor fisik, inteligensi, dan kreativitas. Masa ini adalah ketika seorang anak berumur 3-5 tahun. Ketika anak tersebut mulai membentuk konsepsi tentang lingkungan dan dirinya sendiri, ia menunjukkan berbagai macam variasi tingkah laku. Pada saat itu seorang anak memiliki keinginan besar untuk bereksplorasi serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan memiliki daya imajinasi yang tinggi pula. Ia mulai mencari identitas dan kesempatan untuk menunjukkan eksistensi, sudah ingin diakui, dan dihargai sebagai seorang pribadi.

Usia prasekolah merupakan tahap yang penting untuk menanamkan kreativitas pada diri anak. Kreativitas yang dikembangkan sedini mungkin akan berguna bagi kehidupan dewasa nanti. Kreativitas seseorang, jika dikombinasikan dengan inteligensi, fisik, dan tanggung jawab yang baik, dapat menghasilkan manusia mandiri dan memiliki intuisi yang tinggi. Banyak cara untuk mempersiapkan anak prasekolah dalam menghadapi jenjang selanjutnya, salah satunya mereka diperkenalkan dengan jenjang transisi yang dikenal dengan sebutan kelompok bermain atau *playgroup*. Prasekolah bertujuan untuk mengembangkan daya kreatif anak, dan mengembangkan saraf motorik agar kegiatan yang dilakukan menjadi lebih cepat dan lebih bervariasi, lebih peka, dan proaktif terhadap setiap rangsangan yang ditemukan di lingkungannya.

Sementara orang-orang dewasa menggunakan dirinya untuk mengembangkan lingkungan sekitar, anak-anak justru menggunakan lingkungan sekitar untuk mengembangkan diri. Oleh karena itu, pengolahan yang tepat pada interior *playgroup* amat penting. Setiap bentuk ruang memiliki pengaruh yang berbeda-beda terhadap anak yang mengalaminya. Seorang anak yang dilatih mengalami ruang secara langsung dapat memahami secara emosional makna yang terdapat pada masing-masing ruang yang berbeda. Hal itu karena seluruh aktivitas yang mereka jalankan sekarang dan kelak di kemudian hari tidak lepas dari ruang. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu kesadaran tentang ruang yang dialami sedini mungkin.

Pengalaman seseorang pada masa kanak-kanak merupakan fase yang merupakan faktor penting dalam membentuk kepribadian setelah ia dewasa nanti. Telah disadari, anak prasekolah merupakan pribadi yang sudah mulai dapat mengingat sesuatu, mengamati, dan mempelajari setiap detail yang ditemukan pada ruang, elemen pengisi ruang, dan mainan yang terdapat di dalamnya. Dengan pengolahan interior yang tepat, kemampuan kreativitas diharapkan dapat dikembangkan dengan optimal dalam diri anak.

Berdasarkan hal tersebut, dirasakan ada kepentingan khusus untuk membahas tentang pentingnya desain ruang *playgroup* yang dapat mengoptimalkan kreativitas, menstimulasi saraf motorik, dan sisi psikologis anak untuk terus belajar, berkembang, dan beraktivitas. Desain tersebut diharapkan dapat membantu anak dalam mengembangkan potensi kehidupannya pada masa prasekolah dan setelahnya. Dari uraian, penelitian merumuskan masalah sebagai dasar penulisan ini, yaitu sejauh mana pentingnya kreativitas pada anak prasekolah/*playgroup*; metode pembelajaran yang baik dalam menunjang kreativitas anak di dalam *playgroup*; dan konsep interior *playgroup* yang tepat untuk mengoptimalkan kreativitas anak.

Penelitian bertujuan untuk menemukan keterkaitan antara interior *playgroup* dan elemen-elemen penyusunnya dengan proses pengembangan diri anak pada masa prasekolah. Selain itu, penelitian membahas konsep ruang *playgroup* yang dapat secara optimal membantu perkembangan

keaktivitas, saraf motorik, dan perkembangan intelektual anak dalam jenjang prasekolah. Lebih lanjut, hasil penulisan diharapkan: pertama, dapat dijadikan dasar dalam penelitian lanjutan dalam perancangan interior *playgroup* yang bertujuan mengoptimalkan kreativitas anak prasekolah. Kedua, hasil penulisan dapat dimanfaatkan untuk pengembangan ruang sejenis. Dan ketiga, hasil penulisan dapat dijadikan pola penelitian sejenis.

## METODE

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode studi pustaka yang meliputi teori tentang psikologi lingkungan taman kanak-kanak, konsep kreativitas sebagai tujuan dari *playgroup*, interior yang menunjang kreativitas anak di *playgroup*, dan elemen-elemen ruang yang mengoptimalkan kreativitas anak *playgroup*. Analisis berupa pengolahan dan keterkaitan data dan informasi dengan menggunakan metode deskripsi, pendekatan perilaku, psikologis anak, dan desain.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

*Playgroup* dapat diartikan sebagai kelompok bermain yang dibuat oleh badan swasta dengan tujuan mempersiapkan anak sebelum memasuki jenjang sekolah. Terdapat berbagai konsep *playgroup* saat ini; ada yang mendekatkannya dengan alam atau sekolah di tempat terbuka, ada pula yang sekolah di ruang tertutup dengan aneka fasilitas permainan. Yang perlu ditelaah lebih lanjut adalah apakah cukup dengan konsep tersebut mampu mengembangkan kreativitas anak.

Oleh karena itu sangatlah penting peninjauan dari segi lingkungan terlebih dahulu. Lingkungan fisik dan lingkungan sosial *playgroup* sebagai lingkungan belajar untuk anak-anak memerlukan perancangan dan pengorganisasian yang baik. Lingkungan harus menarik dan menstimulasi anak-anak untuk belajar. *Playgroup* yang melalaikan hal tersebut dan hanya menyampaikan kesimpulan-kesimpulan yang terjadi akan menghambat perkembangan pribadi anak muridnya. Sedangkan tujuan yang diinginkan adalah perasaan aman untuk melakukan aktivitas pengembangan diri. Seperti halnya anak-anak kreatif, mereka berani berlari-lari bebas karena tempat yang disediakan mendukung gerakannya dan membantu perkembangan fisiknya.

Untuk itu, kajian berikut ini memuat teori tentang psikologi lingkungan yang merupakan dasar dari hubungan manusia dengan lingkungan. Teori ini menghasilkan konsep ruang, yang mendukung pentingnya sebuah ruang untuk menunjang kreativitas anak.

### Psikologi Lingkungan Taman Kanak-kanak

Psikologi ini meneliti hubungan antara lingkungan fisik taman kanak-kanak (*environment*) dan anak (*person*) dan aktivitas belajar anak (*behavior*). Anak taman kanak-kanak disebut sebagai pelaku spesifik. Dengan melihat bahwa tingkah laku anak secara umum bukanlah hal yang penting, melainkan merupakan tindakan (*action*) khusus pada tempat dan waktu yang khusus pula, yang tindakan itu berhubungan erat dengan wujud-wujud atau bentuk-bentuk yang ada di lingkungan taman kanak-kanak dan dengan makna yang diberikan oleh anak yang bersangkutan terhadap wujud dan bentuk itu.

### Konsep Kreativitas sebagai Tujuan dari Playgroup

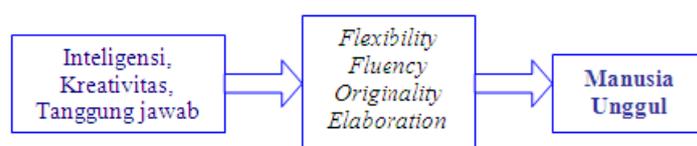
Pengertian kreativitas menurut Guilford yaitu berdasarkan konsepnya yang dikenal dengan sebutan struktur intelektual, yaitu adanya dua kemampuan berpikir; dan yang sangat perlu

dikembangkan dan yang disebut kreativitas adalah kemampuan berpikir divergen yang artinya kemampuan memberikan serangkaian alternatif jawaban yang beraneka macam. Munandar lewat penelitiannya di Indonesia (dalam Hawadi, 2001:113) menyebutkan ciri-ciri kepribadian manusia yang kreatif, yaitu: mempunyai daya imajinasi yang kuat, mempunyai inisiatif, mempunyai minat yang luas, mempunyai kebebasan dalam berpikir, bersifat ingin tahu, selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru, mempunyai kepercayaan diri yang kuat, penuh semangat, berani mengambil risiko, dan berani berpendapat dan memiliki keyakinan.

Menurut hasil penelitian Amabile, anak yang kreatif adalah anak yang banyak menghabiskan waktunya dengan bermain (*learning through playing*). Metode ini menggunakan prinsip keseimbangan. Bentuk aktivitasnya (Hawadi, 2001:135), adalah sebagai berikut. Persepsi dan kosakata matematika, yaitu kemampuan ruang: di atas, di bawah, di luar, di dalam, naik, turun, di samping; deskripsi: buka, tutup, lurus, bundar, tajam, datar, pojok; kuantitatif: berapa banyak, lebih, kurang; perbandingan: besar/kecil, panjang/pendek, tinggi/rendah, dll. Sementara bentuk perkembangan anak usia 3-4 tahun, yaitu kreativitas, pembentukan kepribadian, sistem kepercayaan, cara pandang (*way of seeing*), dan faktor keberadaan (*way of being*). Kemudian faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan anak dalam playgroup adalah gaya mengajar, filosofi pendidikan, status ekonomi, dan lingkungan fisik.

Berikut ini adalah teori yang mendasari tujuan dari *playgroup* yaitu mengoptimalkan daya kreativitas anak sejak dini. Getzels dan Jackson menemukan bahwa di antara mahasiswa yang berhasil, mereka yang sangat kreatif mempunyai prestasi yang menonjol seperti halnya mereka yang memiliki IQ yang sangat tinggi (Hawadi, 2001). Renzulli bersama Sally dan Reis mengeluarkan suatu konsep yang disebut *three Rings Conception* yang mengatakan bahwa mereka yang memiliki keunggulan dan mampu untuk berprestasi tinggi adalah mereka yang memiliki ciri-ciri yaitu kemampuan di atas rata-rata, kreativitas, dan pengikatan diri terhadap tugas.

Masing-masing ciri tersebut saling terkait dan mempunyai pengaruh yang sama besar. Mereka yang mempunyai inteligensi baik juga dituntut untuk memiliki kreativitas sebagai kemampuan untuk bersikap luwes (*flexibility*), lancar dalam mengemukakan pendapat (*fluency*), mampu menciptakan sesuatu yang baru (*originality*), dan kemampuan untuk memperkaya suatu ide (*elaboration*), namun di satu pihak juga dituntut memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan kepadanya.



Gambar 1 Bagan Manusia Unggul

Jika kreativitas diiringi dengan inteligensi yang tinggi serta kemampuan untuk terikat dalam tugas, ia akan menjadi manusia berbakat dan karena sifat-sifatnya disebut manusia unggul. Menurut Amabile (Hawadi, 2001:116), kebiasaan-kebiasaan kreatif pada anak yang harus dikembangkan adalah mempertanyakan yang dilihat, menemukan cakrawala baru dalam menjalani persoalan, menemukan cara baru untuk melakukan apa pun, mencipta sesering mungkin.

Faktor-faktor yang memengaruhi kreativitas anak dalam playgroup adalah psikologi, sosiologi, budaya, lingkungan sekitar, metode pengajaran, staf pengajar, dan tempat (ruang) serta peralatan. Sementara menurut Torrance (Hawadi, 2001:115), kendala yang menghambat perkembangan kreativitas pada anak balita adalah melarang anak untuk memanipulasi lingkungan,

mengecam keingintahuan anak, penekanan yang berlebihan pada peran jenis kelamin, menghilangkan fantasi pada diri anak.

## **Interior yang Menunjang Kreativitas Anak dalam Playgroup**

Ruang (*space*) menurut Setiawan dan Haryadi (1995) adalah sistem lingkungan binaan terkecil yang sangat penting karena sebagian besar waktu manusia banyak dihabiskan di dalamnya. Hal yang paling penting dari pengaruh ruang terhadap perilaku manusia adalah fungsi atau pemakaian ruang tersebut. Ruang adalah wadah kegiatan manusia, yang berbagai kegiatan manusia saling berkaitan dalam satu sistem kegiatan. Dalam banyak kasus fungsi ruang ditentukan oleh fungsi dari sistem yang lebih besar. Terdapat dua ruang yang memengaruhi perilaku manusia, yaitu ruang yang dirancang untuk memenuhi suatu fungsi dan tujuan tertentu, dan ruang yang dirancang untuk memenuhi fungsi yang lebih fleksibel.

Ruang terdiri dari dari komponen-komponen yang bersifat *fix* (tetap) seperti dinding, kolom, dan atap; *semi-fix* (agak tetap) seperti perabot; dan *non-fix* (tidak tetap) seperti warna dan dekorasi. Masing-masing perancangan fisik ruang tersebut memiliki variabel independen yang berpengaruh terhadap perilaku pemakainya, yaitu: ukuran dan bentuk, perabot dan penataannya, warna ruang, dan suara, temperatur dan pencahayaan.

Ruang personal adalah suatu batas maya yang mengelilingi diri sendiri yang tidak boleh dilalui oleh orang lain. Manusia mempresepsikan ruang di sekitarnya lengkap dengan isinya, tidak berdiri sendiri. Jika isi ruang itu adalah manusia lain, orang langsung akan membuat suatu jarak tertentu antara dirinya sendiri dengan orang lain tersebut. Jarak itu sangat ditentukan kualitas hubungan antarruang. *Privacy* adalah keinginan atau kecenderungan pada diri seseorang untuk tidak diganggu kesendiriannya. Dengan kata lain *privacy* berarti dorongan untuk melindungi ego seseorang dari gangguan yang tidak dikehendakinya. Kemudian teritorium adalah suatu area yang secara spesifik dimiliki dan dipertahankan, baik secara fisik maupun nonfisik (berupa aturan atau norma-norma tertentu). Sedangkan teritorialitas adalah suatu pola tingkah laku yang ada hubungannya dengan kepemilikan atau hak seseorang atau sekelompok orang terhadap sebuah tempat atau suatu lokasi geografis. Teritorium memiliki batasan yang bersifat fisik dan erat hubungannya dengan *personal space* dan *privacy*. Sama seperti *personal space*, teritorium adalah perwujudan ego yang tidak ingin diganggu, yang merupakan perwujudan *privacy*. Anak-anak kecil di suatu kampung biasanya memiliki teritorium tertentu untuk bermain, yang menyiratkan pemahaman, penguasaan mereka atas suatu area tertentu.

Manusia memberikan pernyataan diri (*statement*) terhadap ruangnya untuk membentuk identitas pemakainya baik secara individual atau juga bagi kelompok. Berdasarkan Oxford, identitas adalah *who or what a person or things is = distinctiveness, individuality, personality, and uniqueness*. Dengan kata lain identitas adalah suatu yang menimbulkan perbedaan berupa ciri-ciri, keistimewaan, sifat khusus, sifat lain dari yang lain. Dapat disimpulkan identitas adalah suatu pernyataan atas suatu ciri yang berbeda sebagai bentuk kepribadian. Pernyataan diri tersebut dapat berupa: (a) personalisasi (*personalization*) → sesuatu untuk mengekspresikan keunikan dan pernyataan individual, setiap pernyataan diri tersebut ingin menunjukkan bahwa seseorang berbeda dengan orang lain; (b) identifikasi (*identification*) → sesuatu untuk menunjukkan identitas/jati diri; (c) keanggotaan kelompok (*group membership*) → sesuatu dalam rangka untuk menunjukkan individualitas seseorang.

## **Konsep Interior yang Menunjang Kreativitas Anak Prasekolah**

Pada prinsip keseimbangan (Hawadi, 2001:135), salah satu bentuk ruang adalah kemampuan ruang: di atas, di bawah, di luar, di dalam, naik, turun, di samping. Menurut Olds (2001), ruang akan lebih mudah dialami jika mempelajari lawan dari sifat tersebut. Hal ini membuat penulis menentukan

bahwa enam dimensi kekontrasan ruang adalah kriteria yang harus ada pada sebuah ruang agar lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Enam dimensi kekontrasan ruang dalam menunjang kreativitas adalah sebagai berikut.

### Dalam/Luar

Sebuah ruang akan memberikan kesan *di dalam* dengan banyaknya dinding yang diolah hingga memiliki batas, sudut, dan kedekatannya dengan diri, penambahan massa atau ketebalan dinding, dan jalur aksesibilitas di permukaan dinding tersebut yang dapat menghubungkan antara satu ruang dengan ruang yang lainnya. Pengolahan ukuran, bentuk, dan jumlah jendela atau pintu juga memengaruhi kesan melingkungi. Sedangkan sesuatu yang memberikan kesan *di luar* antara lain adalah pengolahan bangunan yang dapat memberikan kebebasan pandangan untuk merasakan sesuatu yang jauh, dekat, atau ada di balik dinding-dinding yang membatasi ruang.

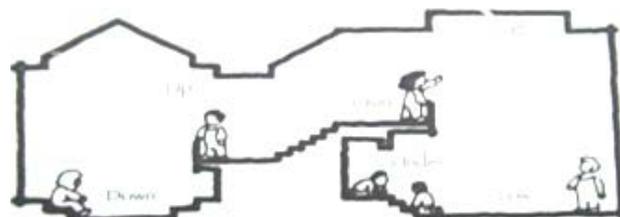
Ruang yang memberikan kesan *di dalam* membantu mengembangkan kesan privasi dan membantu seorang anak merasakan nyaman dan aman dari dunia luar. Ruang yang memberikan kesan *di luar* membantu mereka menjadi lebih aktif dan bebas untuk terus menjelajahi setiap ruang di lingkungan sekitar mereka. Pengalaman antarruang dalam dengan ruang luar melalui ruang peralihan juga merupakan sesuatu yang akan sering mereka alami. Pada dasarnya kelebihan dari ruang peralihan bisa membuat mereka mengalami ruang luar dengan perasaan lebih aman, oleh sebab itulah pengolahan ruang peralihan juga perlu dicermati sebagai sebuah hal yang esensial.



Gambar 2 Ilustrasi Dalam/Luar  
(Sumber: Olds, 2001:28)

### Atas/Bawah

Dimensi atas dan bawah sangat terkait dengan ketinggian atau kerendahan sebuah objek. Salah satu cara untuk menciptakan sebuah perbedaan yang cukup nyata dalam ketinggian. Anak-anak biasanya merasa tertarik pada ketinggian. Dalam hal ini mereka mungkin akan merasa kecil dibandingkan dengan dunia di sekitar mereka. Namun jika mereka diberi kesempatan untuk mengalahkan ketinggian tersebut, mereka akan mendapatkan keberanian dan kepuasan diri karena mereka telah berhasil menguasai ruang tersebut. Mereka juga menikmati saat-saat mereka menjelajahi ruang di bawah meja, tangga, dan kebiasaan-kebiasaan untuk bersembunyi. Penciptaan variasi spasial dalam sebuah ruang melatih anak dalam memahami kata-kata melalui pengalamannya masing-masing yang akan melatih sikap mereka di kemudian hari.



Gambar 3 Ilustrasi Atas/Bawah  
(Olds, 2001:28)

## Terang/Gelap

Anak-anak pada umur antara 3-5 tahun membutuhkan suatu pengetahuan tentang terang dan gelap. Pada dasarnya perbedaan ini dapat diwujudkan melalui kekontrasan antara gelap dan terang. Anak-anak akan tertarik dengan permainan yang melibatkan cahaya dan bayangan, serta efek lain yang dihasilkan, seperti permainan warna, citra yang dihasilkan oleh benda-benda ketika terkena cahaya, pergerakan dan perubahan bentuk bayangan, dan lain-lain.



Gambar 4 Ilustrasi Terang/Gelap

## Ada/Tiada

Keberadaan dan ketiadaan massa, bentuk, dan dekorasi akan membawa kesan seimbang pada sebuah ruang. Pada dasarnya ketiadaan di sekitar sebuah objek akan membuat objek tersebut menjadi lebih bermakna. Sesuatu yang *ada* adalah sesuatu yang dapat dirasakan yang ditunjang melalui penekanan pada bentuk, seperti memberikan penebalan pada kusen jendela atau pintu yang menegaskan keberadaan elemen tersebut. Sesuatu yang *tiada* dapat dirasakan dengan menghilangkan dekorasi atau menghadirkan permainan cahaya atau material yang fleksibel pada ruang yang kosong. Anak-anak membutuhkan kesempatan untuk mengalami *ada* dan *tiada*, sehingga mereka dapat mengolah sebuah ruang dan mulai belajar akan komposisi dan keseimbangan.

Dengan mengalaminya, mereka akan belajar untuk berpikir logis dalam menempatkan sesuatu. Mereka akan menyadari mereka boleh atau tidak boleh meletakkan benda seperti mainan, boneka, atau benda yang lainnya.

## Order dan Misteri

Kehadiran *urutan* akan tampak pada perletakan benda-benda yang mengarahkan seseorang pada sesuatu. Sementara kesan misteri akan hadir dari sesuatu yang sifatnya *handmade*, sedikit tersembunyi, dan sedikit tak terduga. Untuk menghadirkan kedua unsur ini, benda yang diciptakan oleh mesin dan tangan dapat dihadirkan secara bersama-sama. Interior jendela dan dinding dapat memisahkan sekaligus menggabungkan sebuah ruang dengan selasar, rak, dan lemari yang permanen dapat menghadirkan vas bunga, atau karya seni yang dapat diubah. Anak-anak cenderung tertarik pada ruang yang menghubungkan ruang satu dengan ruang yang lain karena ruang seperti itu dapat mengajarkan anak-anak tentang hubungan antarbenda dan memberikan kebebasan pada mereka untuk mengekspresikan diri ke dalam sebuah kesan misteri di antara ruang-ruang dengan *urutan (order)* yang jelas.

## **Ekspos/Tersembunyi**

Sesuatu yang diekspos atau tersembunyi secara desain dapat memberikan kesan tersendiri bagi seorang anak. Hal ini dimaksudkan pada kualitas fisik dari basah dan kering, panas dan dingin, bergerak dan diam. Sesuatu yang menghubungkan kedua hal yang bertentangan seperti itu bisa menjadi sesuatu yang begitu memuaskan perasaan orang yang merasakannya karena mereka akan merasa terlindungi tetapi tetap dapat berinteraksi dengan alam. Seperti yang dinyatakan dalam Olds (2001:29):

*“Links created between these dimension can be deeply satisfying to the soul: the protected feeling of retreating during a rainstorm under a roof with deep eaves; the comfort of a campfire on a chilly night; warming one’s hands at a wood stove after making a snowball; showering outdoors on a hot day.”*

Elemen-elemen penyusun ruang yang telah dipaparkan adalah sesuatu yang membuat ruang menjadi memiliki daya tarik tersendiri bagi anak prasekolah. Seorang anak yang sedang berkembang di dalam jenjang prasekolah akan mencoba segala sesuatu yang dapat ia lakukan dengan tubuhnya. Dengan hal itulah ia akan belajar mengembangkan potensi intelektualnya dan potensi kekuatan syaraf motoriknya.

## **Elemen-elemen Ruang yang Mengoptimalkan Kreativitas Anak Playgroup**

### **Ukuran dan Bentuk**

Ukuran dan bentuk merupakan komponen pembentuk ruang yang bersifat tetap (*fixed*) atau fleksibel. Dianggap sebagai komponen yang pasti jika ukuran dan bentuk ruang tidak dapat diubah lagi, seperti ruangan dengan dinding bata. Ruangan dianggap komponen yang fleksibel jika ukuran dan bentuknya dapat diubah sedemikian rupa sesuai dengan kegiatan yang dialaminya, seperti ruang dengan pembatas tirai dan kayu. Pembatas-pembatas tersebut dengan mudah dapat diubah penempatannya.

Pada perancangan ruang, ukuran, dan bentuk disesuaikan dengan fungsi yang akan diwadahi, sehingga perilaku pemakai yang terjadi sesuai dengan harapan. Ukuran ruang yang terlalu besar atau terlalu kecil akan memengaruhi psikologis dan tingkah laku pemakainya. Contoh sebuah ruang keluarga yang terlalu sempit akan menimbulkan suasana sesak dan kurang nyaman, sehingga sangat jarang dipakai untuk berkumpul bersama keluarga. Secara visual, ukuran dan bentuk sebuah ruang dapat dimanipulasi, misalnya dengan penggunaan warna. Warna dapat memberi kesan luas atau sempit suatu ruang penataan.

### **Perabot dan Penataan**

Perabot sebagai komponen pembentuk ruang yang bersifat agak tetap (*semi-fix*) dapat memengaruhi persepsi dan penilaian orang terhadap ukuran ruang. Makin banyak perabot, ruang terasa makin kecil, dan berlaku juga untuk sebaliknya. Penataan perabot berperan penting dalam memengaruhi kegiatan dan perilaku pemakainya. Di sebuah ruang kelas penataan kursi yang berderet ke belakang dan penataan kursi yang berbentuk setengah lingkaran akan menimbulkan efek berlainan bagi berlangsungnya kegiatan belajar. Begitu juga penataan simetris dan asimetris. Penataan simetris berkesan kaku, teratur, disiplin, dan resmi. Sedangkan penataan asimetris berkesan dinamis dan kurang resmi. Bentuk-bentuk penataan tersebut sebaiknya dipilih sesuai sifat dari kegiatan yang ada di ruang tersebut.



Penataan formal



Penataan nonformal

Gambar 5 Penataan Perabot

## Warna Ruang

Warna memegang peranan penting dalam mewujudkan suasana ruang dan mendukung terwujudnya perilaku-perilaku tertentu. Pengaruh warna pada perilaku ternyata tidak selalu sama antara orang satu dengan yang lainnya. Namun ada warna yang hampir selalu mempunyai pengaruh yang sama terhadap respons psikologis seseorang. Misalnya, warna merah selalu membawa efek panas dibandingkan warna hijau. Warna yang mengarah ke arah merah dari spektrum warna (kuning, oranye, dan merah) umumnya dianggap panas. Sementara warna biru air atau hijau lumut dianggap membawa efek dingin.

Pada ruang pengaruh warna tidak hanya menimbulkan suasana panas atau dingin, tetapi juga warna juga dapat memengaruhi kualitas ruang tersebut. Ruang menjadi seolah-olah luas, atau lebih sempit dan warna juga dapat menunjukkan status pemakainya. Secara umum sudah ada ukuran-ukuran nilai dari warna, yaitu warna terang untuk mendapatkan kesan lebih luas dan warna gelap untuk mendapatkan kesan lebih sempit. Selain itu, permainan warna juga dapat menciptakan suasana-suasana tertentu, seperti suasana ceria untuk *playgroup*.



Gambar 6 Aplikasi Warna Cerah pada Ruang Playgroup

## Suara, Temperatur, dan Pencahayaan

Suara, temperatur, dan pencahayaan dapat memengaruhi kondisi ruang dan perilaku pemakainya. Suara yang terlalu keras akan berpengaruh buruk pada perilaku pemakainya. Suara dari pesawat terbang yang terlalu keras, dapat merusak indra pendengaran orang-orang yang bermukim dekat bandara. Suara dari kamar sebelah di sebuah hotel, dapat mengganggu privasi seseorang di sebelah kamarnya. Lalu temperatur berhubungan dengan kenyamanan pemakaian ruang. Ruang yang panas karena kurangnya bukaan atau karena sinar matahari yang langsung masuk jendela akan membuat pengguna ruang menjadi berkeringat dan kepanasan yang merupakan gejala dari

ketidaknyamanan. Kualitas pencahayaan yang tidak sesuai dengan fungsi ruang berakibat pada tidak berjalannya dengan baik kegiatan yang ada, seperti ruang kelas dengan sedikit bukaan, menyebabkan ruangan menjadi gelap dan terasa dingin. Pencahayaan yang terlalu terang akan menyebabkan silau dan kurang baik bagi mata.

### **Sadar akan Keselamatan Diri**

Anak-anak cukup memiliki kesadaran akan keselamatan dirinya namun strategi mereka untuk menghindari bahaya sangat terbatas. Ketika mereka ditempatkan dalam sebuah kelompok untuk beraktivitas dalam jangka waktu yang lama, mereka akan belajar untuk menjaga dan waspada terhadap pergerakan anak-anak lain di sekitarnya. Hal ini akan membuat tubuh anak cepat letih, dan tidak santai. Ruang yang dibuat sedemikian rupa akan memengaruhi perkembangan seorang anak dan pengaruhnya terhadap ruang adalah anak tersebut akan mulai mencari teritoriumnya sendiri, yaitu tempat yang membuat mereka merasa nyaman dan bersemangat dalam waktu yang bersamaan. Oleh karena itu butuh sebuah ruang yang ditujukan untuk melatih kepekaan dan kewaspadaan anak-anak terhadap bahaya dengan menyediakan berbagai alternatif ruang yang berkesan aman, nyaman, dan memberikan kesan kepemilikan akan sebuah teritorium sekaligus kesempatan dan privasi kepada mereka untuk membentuk kelompok-kelompok kecil.

### **Keindahan yang Dapat Memancing Kreativitas**

Salah satu unsur dalam sebuah ruang yaitu keindahan. Tentunya keindahan tersebut sesuai dengan pandangan anak kecil. Karena biasanya seorang pendesain sukar untuk memahami keindahan yang dimaksud oleh anak-anak, hasilnya adalah keindahan tersebut bersifat fungsional yang memuaskan kebutuhan orang dewasa (*arbitrary aesthetics*). Keindahan bagi orang dewasa terkadang justru membatasi ruang gerak anak. Sedangkan keindahan adalah salah satu aspek yang dapat mendorong seorang anak dalam beraktivitas. Keindahan bukan semata-mata suatu yang bisa dinikmati secara visual saja, melainkan mencakup keterkaitan seluruh elemen di dalam ruang tersebut. Melalui perspektif seorang anak, setiap permukaan yang mereka temui pada setiap elemen adalah sesuatu yang potensial untuk disentuh, diwarnai, dihias, atau dibentuk secara artistik.

### **Integrasi dengan Alam dan Lingkungan**

Perkembangan standarisasi desain bangunan dan proses konstruksi belakangan ini membawa tantangan tersendiri untuk menciptakan ruang yang memiliki elemen-elemen yang dapat mengembangkan gambaran-gambaran imajinasi anak yang berada di dalamnya. Salah satu tantangannya adalah menciptakan sebuah desain yang menyatu dengan alam sekitarnya. Dalam kehidupan sehari-hari seorang anak yang kreatif harus mampu berinteraksi dengan alam sehingga ia dapat menginterpretasikan yang dilihat dengan cara yang berbeda-beda.

## **SIMPULAN**

Hasil kajian aktivitas belajar anak *playgroup* dan acuan teoretisnya adalah sebagai berikut. Pertama, pendidikan yang diberikan di *playgroup* harus disusun secara sistematis dan berencana yang disesuaikan dengan usia maupun tingkat kematangan anak. Dalam hal ini, keadaan sekolah yang baik dan serasi tetap tercermin dan dipertahankan, sehingga akan memberikan perasaan aman dan nyaman, sekaligus memberikan motivasi kepada anak untuk melakukan kegiatan yang positif dalam upaya menemukan pengalaman-pengalaman baru yang sangat berguna dalam pembentukan sikap, kepribadian, intelektual, daya cipta atau kreativitas anak itu sendiri. Kedua, metode pembelajaran yang baik bagi anak *playgroup* adalah metode bermain sambil belajar dengan penerapan materi secara berulang daripada secara klasikal. Bermain merupakan cara belajar yang paling efektif. Karena lewat

bermain, anak tidak hanya bisa mengembangkan motorik kasar dan halus tetapi juga berfantasi dan mengekspresikan diri. Selain itu mereka juga belajar untuk berkomunikasi dan bersosialisasi dengan yang lain. Seluruh aspek pancaindra yang mereka gunakan ikut berkembang. Ketiga, *playgroup* secara umum memiliki dua ruang yang digunakan untuk aktivitas belajar, yaitu ruang halaman dan ruang kelas. Kedua ruang tersebut memiliki variabel yang memengaruhi aktivitas berupa ruang dan bentuk, perabot dan penataannya, dan warna ruang. Keempat, kriteria ruang yang dapat mengoptimalkan daya kreativitas, yaitu: ruang yang dapat dieksplorasi, ruang yang terasa nyaman bagi anak untuk melakukan segala aktivitas; ruang yang dapat menggali keahlian anak; ruang yang dapat menerapkan konsep 6 kekontrasan ruang sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas; ruang yang tidak ditetapkan fungsinya karena dapat merangsang daya imajinasi anak sehingga ia dapat berpikir dengan kreatif; ruang yang memiliki bentuk, warna dan tekstur yang dapat meningkatkan daya kreativitas; ruang harus fleksibel sehingga dapat berganti tema agar anak tidak bosan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dudek, M. (1996). *Kindergarten Architecture: Space for the Imagination*. Oxford: Alden Press.
- Hawadi, R. A. (2001). *Psikologi Perkembangan Anak: Mengenal Sifat, Bakat, dan Kemampuan Anak*. Jakarta: Grasindo.
- Hurlock, E. B. (1999). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Olds, A. R. (2001). *Child Care Design Guide*. USA: McGraw-Hill.
- Ruth, L. C. (2000). *Design Standards for Children's Environments*. USA: McGraw-Hill.
- Sarwono, S. W. (1995). *Psikologi Lingkungan*. Jakarta: Grasindo.
- Semiawan, C. R. (2002). *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini (Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Dasar)*. Jakarta: Prenhallindo.
- Setiawan, B., & Haryadi. (1995). *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku: Suatu Pengantar ke Teori, Metodologi dan Aplikasi*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen P&K.