

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kreativitas pada Anak

Kreativitas pada anak merupakan kemampuan anak untuk menghasilkan ide dan memecahkan solusi baru. Kreativitas ini mencakup pemikiran mandiri, perolehan keterampilan, dan kapasitas untuk menghadapi tantangan secara efektif. Kreativitas anak dianggap spontan dan ekspresif, menjadi sebuah sarana tersendiri dengan penemuan anak akan dunia melalui imajinasi dan rasa ingin tahu yang merupakan kekuatan kreatif yang otentik (Jurčević Lozančić & Tot, 2020).

2.2 Faktor yang Mendorong Kreativitas pada Anak

Kreativitas pada anak dapat didorong dan dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal yang saling mendukung. Kombinasi faktor internal dan eksternal dalam lingkungan mereka mendorong adanya kreativitas secara efektif. Faktor internal mencakup pada karakteristik individu seperti kemampuan kognitif dan rasa keingintahuan, sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan Pendidikan, keterlibatan keluarga dan lingkungan sosialnya, berikut penjelasan lebih rinci terkait kedua faktor tersebut:

- **Faktor Internal**

Faktor internal melibatkan aspek-aspek yang berasal dari diri anak itu sendiri. Faktor ini memberntuk dasar bagaimana anak dapat merespons dan memproses dunia di sekitarnya secara kreatif melalui keingintahuan dan keterampilan kognitif. Selain hal tersebut,

- **Faktor Eksternal**

Faktor eksternal merupakan faktor yang dipengaruhi dari lingkungan sekitar anak, seperti Pendidikan, peran orang tua atau keluarga, serta lingkungan sosialnya. Faktor ini memerlukan penerapan yang tepat untuk dapat memperkuat proses pengembangan kreativitas pada anak.

2.3 Metode *Learning through Playing*

Belajar sambil bermain adalah pembelajaran yang menyenangkan karena merupakan suatu proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang gembira dan mengesankan yang

dapat menarik minat anak untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai maksimal (Pardede et al., 2023). Belajar melalui bermain sangat penting dalam pendidikan anak usia dini, karena memungkinkan anak-anak untuk berkomunikasi, mengembangkan otonomi, menghadapi ketakutan, bersosialisasi, dan membangun pengetahuan. Kegiatan bermain yang menyenangkan mendorong pembelajaran yang signifikan dan menyenangkan, yang penting untuk perkembangan mental dan fisik (Da Silva et al., 2024). Aktivitas bermain merupakan medium utama bagi anak-anak untuk belajar dan berinteraksi. Melalui permainan, anak-anak dapat mereplikasi pengalaman sehari-hari, mengasah kemampuan berpikir kritis, mengembangkan kemandirian, dan mengekspresikan kreativitas. Selain itu, bermain juga berfungsi sebagai sarana bagi anak-anak untuk mengelola emosi, membangun relasi sosial, serta memperkaya pengetahuan.

2.4 Teori Perkembangan Anak melalui Bermain

Perkembangan pada anak dapat dicerminkan melalui tahapan mereka dalam bermain, sehingga dapat terlihat bagaimana perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan emosional berdasarkan tahapan usia. Bermain merupakan alat eksplorasi dan belajar bagi anak-anak dalam mengenal dunia sekitar mereka. Setiap tahap perkembangan anak membawa perubahan dari cara mereka bermain, berikut adalah tahapan bermain (*stage of play*) berdasarkan usia anak:

- 1. Bayi (0-1 tahun):** Pada umur ini, bayi lebih banyak menggunakan indera, seperti melihat, mendengar, menyentuh, dan mengecap dalam bermain. Permainan yang dilakukan masih sangat sederhana
- 2. Toddler (1-3 tahun):** Anak-anak dengan umur 1-3 tahun mulai aktif bergerak dan mengeksplor lingkungan sekitarnya. Toddler mulai suka bermain dengan berbagai tekstur, warna dan bentuk. Mereka menggunakan motorik mereka dalam bermain, seperti berlari, melompat dan memanjat.
- 3. Prasekolah (3-5 tahun):** Pada usia ini anak sudah mulai menunjukkan minat untuk bermain dengan anak lain, sering saling bertukar mainan, sama-sama belajar dengan anak lain untuk membuat peraturan dan bermain dengan peraturan. Mereka mulai mengembangkan imajinasi dan kreativitas mereka dengan bermain peran, membangun sesuatu, dan berinteraksi dengan teman sebaya

4. **Usia Sekolah Dasar (6-12 tahun):** Pada tahap bermain ini, anak sangat tertarik untuk melakukan kegiatan eksplorasi dan menciptakan mainannya sendiri (berkreasi), mulai menyukai kegiatan bermain yang menggunakan angka dan kode-kode rahasia, mulai menunjukkan siapa dirinya, keahliannya, talenta dan kemampuannya, sudah mulai memahami makna kata, huruf dan angka, sudah mampu membangun konsep kerjasama dan sudah mengenal rasa bersaing.
5. **Remaja Awal (12-15 tahun):** Tahapan bermain memasuki remaja awal yaitu banyak bermain dengan permainan teratur dan terstruktur, bermain dengan peraturan (sport), memiliki motivasi bermain untuk memperoleh kemenangan (menang berarti mampu mengikuti peraturan), kegiatan terfokus/minat pada kelompok, dan anak belajar untuk memahami lingkungan social (Christianti, 2007).

Secara keseluruhan, setiap tahapan tersebut menunjukkan peran bermain pada anak tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk mendukung perkembangan mereka secara menyeluruh.

2.4.1 Bentuk-Bentuk Bermain Kreatif

Pada *stage of play* yang dilalui oleh anak-anak, mereka menunjukkan kemampuan yang berbeda pada setiap perkembangannya dalam mengeksplorasi dunia atau lingkungan di sekitar mereka. Dalam berbagai bentuk bermain yang kreatif, anak-anak tidak hanya diminta untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan kreativitas, tetapi anak-anak juga diminta untuk berani mengambil risiko. Menurut pendapat Lopes, bermain kreatif dapat diklasifikasikan dalam:

- a. **Kreasi terhadap objek (*Object Creation*)**
Berupa permainan dimana anak melakukan kreasi tertentu terhadap suatu objek seperti menggabungkan potongan-potongan benda sehingga menjadi suatu bentuk.
- b. **Cerita bersambung (*Continuing Story*)**
Berupa kegiatan dimana mereka menentukan sebuah tema dan memulai awal sebuah cerita yang kemudian setiap anak menambahkan cerita selanjutnya.
- c. **Permainan drama kreatif (*Creative Dramatic Play*)**

Permainan dimana anak dapat mengekspresikan diri melalui peniruan terhadap tingkah laku seseorang, hewan maupun tanaman.

d. Gerakan kreatif (*Creative Movement*)

Berupa kegiatan yang lebih menggunakan otot-otot besar, seperti: Melakukan gerakan tertentu kemudian anak lain menirukan, membangun dengan pasir, lumpur, tanah liat (Putro, 2016).

2.5 Hubungan antara Ruang dan Perkembangan Kognitif, Sosial dan Emosional Anak

Ruang memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan kognitif, sosial dan emosional pada anak. Pengalaman belajar yang positif dan dapat mendorong adanya interaksi sosial memerlukan lingkungan yang terancang dengan baik. Ruang yang sesuai dapat membantu dalam belajar mengelola emosi, meningkatkan kemampuan berpikir, dan mengembangkan keterampilan sosial.

- **Dampak Lingkungan Sekolah**

Interaksi positif yang terjadi di sekolah memainkan peran yang penting dalam mengembangkan *skill* sosial pada anak serta emosional mereka. interaksi positif yang dihadapi dalam melewati tantangan yang ada di sekolah dapat membantu anak dalam membentuk hubungan sosial yang sehat, hal ini juga memberikan mereka kemampuan untuk beradaptasi dengan lebih baik dalam menghadapi situasi sosial yang beragam nantinya,

- **Peran Ruang Kota**

Lingkungan perkotaan yang dirancang dengan baik dapat menyediakan ruang yang dapat mendorong kreativitas anak, seperti taman bermain, ruang terbuka hijau, atau area komunitas yang dapat memperkuat hubungan antara anak-anak dengan lingkungan sekitarnya. Desain perkotaan mempengaruhi perilaku bermain anak-anak, yang sangat penting untuk perkembangan kognitif dan sosial. Ruang yang mendorong eksplorasi dan interaksi mengarah pada hasil perkembangan yang lebih baik (Elnesr, 2023)

- **Manfaat Kognitif dari Bermain**

Berbagai jenis permainan, yang difasilitasi oleh ruang yang dirancang dengan baik, meningkatkan pembelajaran dan kreativitas, mendorong interaksi sosial dan keterampilan kognitif (Christie et al., 2020).

2.5.1 Ruang bermain sebagai ruang eksplorasi (*Exploratory space*)

Exploratory space dirancang untuk mendorong kreativitas, interaksi sosial, dan pertumbuhan kognitif anak-anak, berbeda dari ruang bermain pada umumnya yang hanya berfokus pada aktivitas fisik. Ruang bermain sering kali menampilkan peralatan standar seperti ayunan dan perosotan, yang mempromosikan aktivitas fisik tetapi membatasi permainan imajinatif (Schipperijn et al., 2024). Sementara, ruang bermain yang berfungsi sebagai *Exploratory space* dirancang dengan berbagai tekstur, elemen alam, dan ruang terbuka, ruang bermain ini mendorong eksplorasi dan kreativitas. Mereka menyesuaikan diri dengan kebutuhan anak-anak, sehingga meningkatkan partisipasi dan pembelajaran.

- **Fokus pada Peluang Pembelajaran**

Ruang bermain eksploratif dirancang untuk memberikan kesempatan belajar yang spesifik melalui permainan. Ruang bermain ini mendorong anak-anak untuk terlibat dalam pemecahan masalah, kreativitas, dan interaksi sosial. Sebaliknya, ruang bermain biasa sering kali memprioritaskan aktivitas fisik dan keamanan daripada pengalaman pendidikan, yang dapat membatasi kedalaman eksplorasi yang tersedia bagi anak-anak.

- **Integrasi Elemen Alam**

Ruang bermain eksplorasi sering kali menggabungkan fitur-fitur alami seperti pepohonan, ruang, dan elemen air, yang meningkatkan pengalaman sensorik dan mendorong hubungan dengan alam. Hal ini berbeda dengan ruang bermain pada umumnya, yang mungkin sangat bergantung pada peralatan dan permukaan buatan pabrik, sehingga mengurangi potensi eksplorasi alam dan interaksi dengan lingkungan.

- **Keterlibatan berinteraksi**

Ruang bermain eksploratif sering kali berfungsi sebagai ruang komunitas di mana anak-anak dari berbagai latar belakang dapat berinteraksi dan berkolaborasi. Aspek sosial ini sangat penting untuk mengembangkan keterampilan interpersonal dan rasa memiliki. Ruang bermain pada umumnya mungkin tidak mendorong tingkat keterlibatan komunitas yang sama, karena ruang bermain bisa jadi lebih terisolasi atau dirancang terutama untuk permainan individu.

- **Ragam Pengalaman Bermain**

Ruang bermain eksploratif menawarkan pengalaman bermain yang lebih luas yang mendorong anak-anak untuk bereksperimen dan mengambil risiko di lingkungan yang aman. Ini termasuk permainan yang tidak terstruktur, skenario imajinatif, dan kesempatan untuk bermain kooperatif. Di sisi lain, ruang bermain pada umumnya mungkin berfokus pada jenis permainan tertentu, seperti memanjat atau meluncur, yang dapat membatasi ruang lingkup eksplorasi.

- **Kemampuan Beradaptasi dan Berubah**

Desain ruang bermain eksploratif dapat berkembang berdasarkan kebutuhan dan minat anak-anak yang menggunakannya. Kemampuan beradaptasi ini memungkinkan lingkungan yang dinamis yang dapat berubah seiring waktu, mendorong eksplorasi yang berkelanjutan. Sebaliknya, ruang bermain pada umumnya sering kali memiliki peralatan tetap dan tata letak yang tidak berubah, yang dapat menyebabkan pengalaman bermain yang berulang-ulang (Navarro-Martínez, 2017).

Aspek-aspek tersebut menjadi pertimbangan bahwa lingkungan publik memiliki peranan penting dalam mendukung dan mendorong kreativitas bermain. Beberapa elemen pendukung pada rancangan ruang publik dapat secara signifikan meningkatkan fungsionalitas untuk bermain. Hal ini mencakup elemen seperti daya tarik visual, kesempatan bersosialisasi, dan aspek keamanan. Menurut Isik et al. (2023), berikut aspek ruang publik yang memungkinkan dan mendorong untuk bermain:

- **Lingkungan Menarik:**

Ruang seperti Frankenberger Park dan Bürgerpark memiliki desain yang estetis dengan lanskap yang terawat, elemen visual yang menarik, dan suasana yang menyenangkan. Ini mencakup tanaman, patung, dan desain yang menarik perhatian serta menciptakan suasana yang menggugah minat untuk bermain.

- **Kesempatan untuk Bersosialisasi:**

Ruang ini menyediakan fasilitas yang memfasilitasi interaksi sosial, seperti area terbuka untuk aktivitas kelompok, tempat duduk yang mendorong percakapan, dan desain yang mengundang pertemuan antar pengunjung. Area ini membantu membangun rasa komunitas dan mempermudah sosialisasi.

- **Keterlibatan dalam Desain:**

Desain ruang publik sebaiknya melibatkan masukan dari komunitas, terutama dari mereka yang akan menggunakan ruang tersebut. Ini bisa dilakukan melalui konsultasi dengan pengguna potensial, survei, atau workshop desain, untuk memastikan ruang memenuhi kebutuhan dan preferensi mereka.

- **Hal-Hal yang Bisa Ditonton:**

Ruang publik dengan elemen visual yang menarik atau aktivitas, seperti air mancur, patung interaktif, atau elemen desain yang dinamis, memberikan kesempatan untuk pengamatan dan keterlibatan. Hal ini menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan merangsang interaksi.

- **Keamanan:**

Keamanan di ruang publik melibatkan penerapan langkah-langkah seperti pengawasan video, pencahayaan yang baik, dan desain yang memungkinkan pandangan yang jelas dari berbagai sudut. Ini membantu orang tua dan pengasuh merasa lebih nyaman ketika anak-anak bermain.

- **Keamanan dan Kenyamanan:**

Keamanan dan kenyamanan mencakup penggunaan material yang aman, permukaan yang empuk untuk mengurangi risiko cedera, serta fasilitas seperti area teduh dan tempat duduk untuk istirahat. Desain yang mempertimbangkan kenyamanan pengguna meningkatkan pengalaman bermain.

- **Mobilitas:**

Kemudahan mobilitas didukung oleh jalur yang jelas, aksesibilitas yang baik, dan fitur desain yang mempermudah navigasi. Ini memastikan bahwa pengguna, termasuk mereka dengan kebutuhan khusus, dapat bergerak bebas dan mengeksplorasi ruang dengan mudah.

- **Aktivitas:**

Beragam aktivitas yang ditawarkan termasuk berbagai jenis peralatan bermain, elemen interaktif, dan ruang yang dirancang untuk aktivitas yang berbeda. Fleksibilitas elemen fisik, seperti struktur bermain yang dapat berubah dan elemen alami seperti ruang atau kolam, memperkaya pengalaman bermain dan menyediakan berbagai kesempatan untuk eksplorasi (Isik et al., 2023).

2.6 Konsep *Planning The Unplanned*

Pendekatan ini mencakup pengembangan sistem yang dapat beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan kebutuhan masyarakat. Ini melibatkan integrasi strategi yang fleksibel untuk menghadapi tantangan yang muncul secara tiba-tiba. Skenario yang tidak direncanakan sering kali muncul secara tidak terduga, sehingga membuat sistem harus beradaptasi dengan cepat. Dengan merencanakan situasi yang tidak terduga, perencanaan ini dapat memastikan bahwa sistem yang dibuat dapat fleksibel dan dapat merespons secara efektif terhadap tantangan baru (Canedo et al., 2016).

Tindakan spontan atau yang tidak direncanakan sering dipengaruhi oleh faktor-faktor tersembunyi atau tidak disadari, yang tidak diperhitungkan oleh hal-hal yang memprediksi perilaku dan hanya berfokus pada niat yang jelas dan direncanakan sebelumnya, seperti *Theory of Planned Behavior* (TPB), sering kali gagal memprediksi tindakan-tindakan ini (Chernozub, 2022).

2.6.1 *Unplanned in Architecture*

Unplanned yang berarti tidak terencana atau tidak direncanakan, dalam konteks yang lebih luas mengacu pada suatu peristiwa, tindakan, atau situasi yang terjadi di luar perkiraan yang sudah ditetapkan sebelumnya. Namun, dalam konteks arsitektur unplanned memiliki karakteristik organik, di mana perkembangan suatu ruang atau lingkungan terjadi secara informal atau tanpa intervensi dari suatu regulasi. Penerapan

elemen-elemen informal dalam arsitektur semakin populer, terutama di kawasan perkotaan yang berkembang pesat. Tren ini menunjukkan peralihan dari desain formal yang kaku menuju "arsitektur tanpa rencana," di mana spontanitas dalam desain menjadi tujuannya (Guerreiro, 2023).

Ruang-ruang atau lingkungan yang terbentuk dari *unplanned architecture* ini memiliki sifat yang fleksibel dan adaptif terhadap perubahan-perubahan tidak terencana, yang memungkinkan untuk secara efektif dapat merespon perubahan yang tidak direncanakan. *Unplanned architecture* sering kali menciptakan ruang-ruang yang memungkinkan terjadinya interaksi sosial spontan, di mana area terbuka yang tidak direncanakan dapat berfungsi sebagai tempat untuk mendorong pertemuan dan koneksi sosial yang tidak terduga, contohnya, area terbuka yang sebelumnya tidak dirancang sering kali berfungsi sebagai tempat yang menimbulkan interaksi sosial yang tidak terduga. Dengan demikian, adaptifitas dari *unplanned architecture* tidak hanya menciptakan lingkungan yang responsif pada perubahan kebutuhan, tetapi juga memfasilitasi interaksi sosial yang dinamis dan beragam (Yosep & Setiawan, 2020).

2.6.2 *Unplanned as an Organic Architecture Element*

Unplanned dalam arsitektur memiliki sifat yang organik karena perkembangannya yang secara informal atau tanpa intervensi dari suatu regulasi. Arsitektur organik, seperti yang didefinisikan oleh Frank Lloyd Wright, berfokus pada hubungan yang harmonis antara alam, arsitektur, dan kebutuhan manusia. Arsitektur organik dapat diartikan sebagai pendekatan desain yang berfokus pada respons alami dan kontekstual terhadap lingkungan sekitar, menekankan pentingnya menciptakan hubungan harmonis antara bangunan, tempat, dan masyarakat setempat, serta mempertimbangkan pertumbuhan dan perkembangan yang bertahap sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik lokal (Fowler Eckler, JR, 2012).

Unplanned element pada arsitektur organik mengacu pada struktur yang berkembang secara alami seiring waktu, memungkinkan bangunan menyesuaikan diri dengan lingkungan dan kebutuhan penghuninya sehingga tercipta integrasi yang lebih alami, mencerminkan proses desain yang fleksibel dan adaptif (Oliynyk et al., 2023). elemen-elemen pada arsitektur organik ini sering kali muncul karena tidak

direncanakan secara detail dari awal mula perancangan, namun elemen-elemen ini dibiarkan berkembang dan berubah dengan sendirinya berdasarkan interaksi antara pengguna dengan ruangnya. Hal ini memungkinkan ruang untuk terus beradaptasi dengan perubahan kebutuhan, menciptakan keseimbangan yang lebih baik dengan konteks alam dan sosial di sekitarnya. Selain itu, arsitektur organik ini menekankan pada pentingnya fleksibilitas dalam desain, di mana arsitektur dianggap sebagai suatu bentuk yang dinamis dan berkelanjutan, yaitu dapat berkembang dan tidak tetap, sehingga dapat beradaptasi dengan perubahan waktu dan lingkungan.

2.6.3 *Unplanned Encounters*

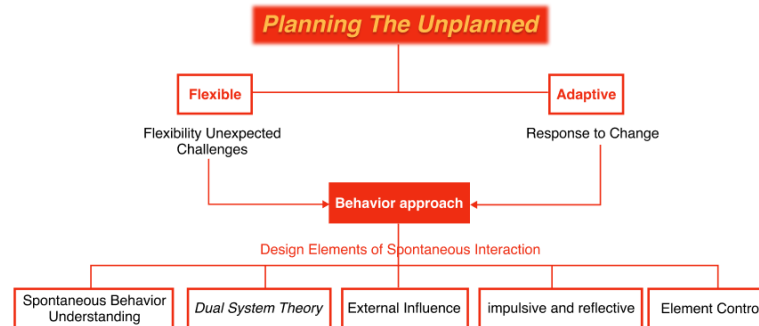
Unplanned di arsitektur tidak hanya dalam konteks pertumbuhan dan perkembangan suatu bangunan fisik namun juga melibatkan interaksi sosial yang terjadi secara spontan tanpa direncanakan. Arsitektur yang berfokus pada harmonisasi pada lingkungan sekitarnya dapat meningkatkan peluang terjadinya interaksi tidak terduga (De Rossi, 2023). Dengan rancangan ruang yang tidak direncanakan ini membuatnya menjadi tempat yang dapat mendorong interaksi sosial yang alami, menambah pengalaman ruang pada pengguna, dan membuat komunitas yang bisa lebih terhubung serta responsif terhadap aktivitas sehari-hari.

Konsep *unplanned* arsitektur dalam bermain juga memungkinkan individu dari anak-anak dapat tidak terduga menjelajahi perilaku mereka yang baru dan berinteraksi dengan lingkungan mereka, hal ini terjadi karena apa yang mereka lakukan mendorong sebuah eksperimen dan menciptakan interaksi baru dengan lingkungan sekitarnya (Franinovic, 2011). Proses ini menciptakan situasi dan kondisi yang tidak terencana, sehingga bermain tidak hanya meningkatkan kreativitas mereka namun juga membantu mereka untuk memahami dan menyesuaikan diri dengan dunia di sekitar mereka.

2.6.4 *Behavior Approach for Unplanned action*

Melihat pentingnya sistem yang fleksibel dan adaptif pada *planning the unplanned* terhadap perubahan kebutuhan, pendekatan perilaku menjadi salah satu elemen kunci yang perlu dipahami dalam proses eksplorasi anak-anak yang tidak dapat diprediksi. Model perilaku tradisional seperti *Theory of Planned Behavior* (TPB) yang berfokus

pada niat memiliki keterbatasan dalam memprediksi tindakan-tindakan spontan ini, karena banyak perilaku muncul tanpa niat yang jelas atau direncanakan sebelumnya. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih fleksibel dan mampu memahami respons otomatis yang sering kali dipicu oleh rangsangan lingkungan (Chernozub, 2022).



Gambar 2.1 Diagram *Behavior Approach*

Sumber: Penulis

Pendekatan behavior dalam arsitektur dapat membantu menciptakan pengalaman bermain yang tidak terduga dengan memahami perilaku anak-anak dan mengintegrasikan kebutuhan mereka dalam desain ruang bermain. Oleh karena itu, konsep perencanaan pengalaman yang tidak terduga dalam arsitektur dapat dikaitkan dengan pendekatan perilaku melalui cara-cara berikut:

- **Memahami Perilaku yang Tidak Terduga**
Tidak semua perilaku yang tampak tidak direncanakan benar-benar tidak terduga dalam arsitektur. Hal ini karena dipengaruhi oleh faktor-faktor yang sering terabaikan dalam desain ruang. Oleh karena itu menciptakan ruang yang dapat menyesuaikan dan mendorong interaksi spontan yang dapat mengakomodasi perilaku tak terduga.
- **Teori Sistem Ganda (*Dual System Theory*)**
Teori sistem ganda menunjukkan bahwa niat dan perilaku tidak selalu selaras. Dalam konteks desain arsitektur, ruang yang mendukung perilaku impulsif dan

reflektif yang memungkinkan interaksi spontan. Contohnya, ruang multifungsi atau serbaguna yang memiliki elemen fleksibel yang dapat menawarkan bervariasinya pengalaman.

- **Kontrol dan Kelayakan yang Dipersepsikan**

Desain ruang yang intuitif dan mudah dinavigasi dapat memberikan pengguna merasa memiliki kendali terhadap pengalaman mereka. Ketika elemen kontrol diperhatikan, pengguna cenderung lebih aktif dalam eksplorasi dan terlibat dalam interaksi yang tidak terduga.

- **Pengaruh eksternal**

Elemen eksternal memiliki peranan penting dalam mempengaruhi perilaku pengguna. Dengan mempertimbangkan bagaimana rangsangan lingkungan berdampak pada tindakan. Hal ini membuat rancangan ruangan dapat menjadi lebih dinamis sehingga membuka ruang untuk pengalaman yang tidak terduga.

- **Sikap Implisit dan Interaksi dengan Ruang**

Preferensi dan sikap yang sering kali tidak disadari oleh pengguna dapat mempengaruhi interaksi mereka dengan ruang. Dengan memahami serta memasukkan elemen desain yang selaras dengan sikap implisit tersebut, hal ini membuat rancangan ruang yang dapat memfasilitasi interaksi spontan (Chernozub, 2022).

2.6.5 Konsep Pendekatan Perilaku

Arsitektur perilaku adalah Arsitektur yang dalam penerapannya selalu menyertakan pertimbangan-pertimbangan perilaku dalam perancangan Menurut Halim (2005), ada lima istilah yang dipakai dalam Psikologi Arsitektur, yang kelima istilah ini mengindikasikan teknik-teknik pendekatan yang dilakukan dalam Arsitektur Perilaku/Psikologi Arsitektur. Kelima istilah tersebut adalah:

1. Evaluasi Pasca Huni (*Post Occupancy Evaluation*) yang merupakan penilaian sistematis tentang bagaimana sebuah bangunan atau fasilitas lainnya berfungsi, dilihat dari sudut pandang pengguna.
2. Pemetaan Perilaku (*Behavioral Mapping*), yaitu metode pemetaan untuk merekam kebiasaan manusia, termasuk lokasi-lokasi favoritnya seperti dimana mereka duduk,

berdiri, atau tempat mana saja mereka menghabiskan waktunya. Ada dua jenis pemetaan dalam metode ini, yaitu pemetaan berdasarkan tempat (*place-centered mapping*) dan berdasarkan individu (*individual-centered mapping*).

3. Pemetaan kognitif (*Cognitive Mapping*), yang umumnya digunakan dalam perencanaan kota. Ini dilakukan untuk mempelajari bagaimana caranya sekelompok masyarakat mengidentifikasi tempat (*places*), penanda wilayah (*landmarks*), dan ciri kota lainnya. Informasi hasil studi ini biasanya juga digunakan untuk pembuatan peta kota (*city map*), brosur, informasi turis, dan proyek-proyek pengembangan kota lainnya.
4. Teknik perbedaan semantik (*Semantic Differential Technique*), yang merupakan teknik untuk melakukan penilaian afektif tentang bagaimana orang memiliki perasaan terhadap tempat-tempat tertentu.
5. Ukur jejak (*trace measure*), yang mempelajari jejak interaksi-interaksi yang terjadi, untuk melukiskan apakah sebuah wilayah itu terawat atau terlantar (Fakriah, 2019).

2.6.6 Proses Perilaku manusia

1. Proses Individual

- *Persepsi*: Proses menerima dan memahami informasi dari lingkungan, dimulai dari stimulus hingga individu menyadarinya (Paul A. Bell, 1978).
- *Kognisi Spasial*: Cara memperoleh, mengorganisasi, menyimpan, dan mengakses informasi tentang lokasi, jarak, dan tatanan lingkungan fisik.
- *Perilaku Spasial*: Cara seseorang menggunakan lingkungan, dipengaruhi oleh motivasi, affordances lingkungan, dan citra individu tentang dunia (Joyce Marcella Laurens, 2004). *Affordance* adalah potensi atau peluang yang disediakan oleh lingkungan bagi manusia untuk berinteraksi dengannya, baik secara fisik maupun mental, misalnya ruang yang mendukung aktivitas tertentu atau elemen desain yang mempermudah navigasi (Agustina et al., 2018).

2. Proses Sosial

Menurut Edward Hall (1966), manusia adalah makhluk sosial yang hidup dalam kelompok dan menunjukkan perilaku sosial terkait lingkungan fisik dan interaksi interpersonal. Salah satu aspek utamanya adalah **ruang personal**, yaitu jarak tak

terlihat yang membatasi interaksi antarindividu, bergantung pada hubungan dan situasi:

- **Jarak Intim** (0–0,5 m): Untuk hubungan sangat dekat, seperti memeluk atau berbicara dengan orang terdekat.
- **Jarak Personal** (0,5–1,2 m): Untuk percakapan dengan teman dekat.
- **Jarak Sosial** (1,2–3,6 m): Untuk interaksi formal dalam kelompok.
- **Jarak Publik** (>3,6 m): Untuk komunikasi di depan audiens besar (Agustina et al., 2018).

2.7 Playability

Playabilitas adalah kemampuan sebuah ruang, seperti ruang bermain untuk mendorong permainan aktif. Hal ini mencakup berbagai fitur yang membuat lingkungan menjadi kondusif untuk aktivitas fisik dan keterlibatan (Gustat et al., 2023). Playabilitas mencakup berbagai elemen lingkungan yang dapat mendorong aktivitas fisik dan permainan secara aktif. Lingkungan yang dapat mendukung permainan sangat penting bagi anak-anak, karena memberikan mereka peluang untuk bermain secara bebas dan berpartisipasi dalam kegiatan yang terorganisir (Timperio et al., 2015). Oleh karena itu, playabilitas menekankan pentingnya fleksibilitas dan adaptabilitas ruang bermain anak. Hal ini memberikan mereka peluang kebebasan dalam berinteraksi, berimajinasi, mengeksplorasi dan membuat keputusan sendiri tentang bagaimana mereka ingin bermain.

Lingkungan fisik dapat mempengaruhi perilaku aktivitas fisik anak-anak, berikut komponen dari playabilitas:

- **Fasilitas umum**
Fasilitas umum yang memiliki fitur-fitur berkontribusi pada peningkatan kualitas pengalaman bermain serta menjadikan ruang bermain tersebut lebih menarik dan nyaman bagi anak-anak dan pendampingnya.
- **Kualitas Permukaan**
Kualitas permukaan menjadi sangat penting untuk mendukung aktivitas bermain yang lebih aktif dan aman bagi anak-anak agar mengurangi risiko cedera yang dapat terjadi pada anak-anak.

- **Pathways**

Pentingnya merancang jalur dengan cermat agar dapat memfasilitasi eksplorasi ruang bagi anak-anak secara intuitif dengan mendorong mereka untuk berpindah-pindah.

- **Struktur Bermain**

Kualitas dan keaneragaman para strutkur bermain berpengaruh besar terhadap kesediaan anak-anak untuk terlibat dalam aktivitas fisik dalam bermain yang melatih motorik mereka (Gustat et al., 2023)

2.8 Tinjauan Objek Bangunan

2.8.1 Pengertian Pusat Kreatif Anak

Pusat kreativitas anak merupakan fasilitas yang dirancang khusus untuk mengembangkan potensi kreatif dan memfasilitasi pembelajaran anak secara optimal. Program edukasi ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan berbasis pengalaman (Putri Nurdiana & Wahyuni Zahra, 2024). Faisilitas bertujuan untuk memberikan lingkungan yang aman dan menyenangkan dengan memberikan kebebasan kepada anak dalam mengembangkan minat dan bakat mereka.

Program yang biasanya ada pada pusat kreatif anak umumnya melibatkan berbagai jenis kegiatan, seperti seni, musik, permainan edukasi dan eksperimen ilmiah. Program-program tersebut dirancang untuk mengembangkan keterampilan anak dalam hal *problem solving*, kolaborasi dan berekspresi. Lebih dari itu, pusat kreativitas anak juga berperan sebagai ruang yang dapat mendukung pengembangan sosial dan emosional anak. Secara keseluruhan, pusat kreatif anak dirancang untuk memberikan pengalaman belajar pada anak yang tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga secara holistik melalui pengembangan potensi kreatif pada anak.

2.8.2 Fungsi

Pusat kreativitas anak memiliki peran dalam membantu untuk mendukung imajinasi, eksplorasi dan kemampuan anak dalam memecahkan suatu masalah. Tempat ini merupakan suatu *platform* bagi anak-anak untuk mengekspresikan diri mereka secara

bebas dan mengasah keterampilan kognitif yang sangat penting untuk perkembangan mereka secara menyeluruh. Berikut fungsi utama dari pusat kreativitas anak:

- **Dukungan terhadap Imajinasi dan Eksplorasi**

Aktivitas di pusat kreatif ini memberikan kesempatan bagi anak untuk bermain dengan imajinasi dalam membantu mereka mengembangkan kemampuan untuk menciptakan dan memikirkan kemungkinan yang mereka bayangkan. Pusat kreativitas menawarkan lingkungan yang kaya yang merangsang rasa ingin tahu alami anak-anak dan keinginan mereka untuk bereksplorasi (Sylla et al., 2015).

- **Pengembangan Keterampilan Kognitif dan Sosial**

Keterlibatan dalam aktivitas kreatif membantu anak-anak mengembangkan sumber daya kognitif penting yang menjadi dasar bagi kreativitas di masa dewasa (Carruthers, 2002). Melalui kegiatan seperti seni, kerajinan, atau permainan yang melibatkan kemampuan berpikir kreatif dan kritis anak, Selain itu, proyek kolaboratif di pusat kreativitas mendorong interaksi sosial, kerja sama tim, dan keterampilan komunikasi di antara teman sebaya (Sylla et al., 2015).

- **Ekspresi Emosional**

Pusat kreatif anak menciptakan atmosfer yang aman dan bebas, di mana anak merasa lebih diterima dan dihargai. Hal ini tercipta dengan adanya terapi bermain yang berfokus pada anak menggunakan metode kreatif untuk membantu anak-anak mengekspresikan emosi dan latar belakang budaya mereka dalam lingkungan yang mendukung (Davis & Pereira, 2014). Kegiatan-kegiatan yang dapat memberikan mereka kebebasan untuk menyalurkan emosi, seperti kegembiraan, ketakutan, atau kebingungan sering muncul dalam proses pembelajaran dan perkembangan anak.

2.8.3 Aktivitas dan Pelaku Kegiatan

Pelaku Kegiatan di Pusat Kreatif Anak:

- Anak-anak dengan rentan usia 5-12 tahun : Sebagai peserta utama dalam semua aktivitas
- Fasilitator:
 - Seniman, musisi, atau pengrajin profesional yang dapat memberikan pelatihan dan bimbingan.

- Guru atau pendidik yang memiliki keahlian dalam bidang pendidikan anak usia dini atau pengembangan kreativitas.
- Relawan yang memiliki minat dan keterampilan dalam bidang tertentu.
- Orang tua: Sebagai pendamping anak selama mengikuti kegiatan dan berperan aktif dalam mendukung minat dan bakat anak.
- Komunitas: Sebagai mitra kerja dalam menyelenggarakan berbagai kegiatan dan program.

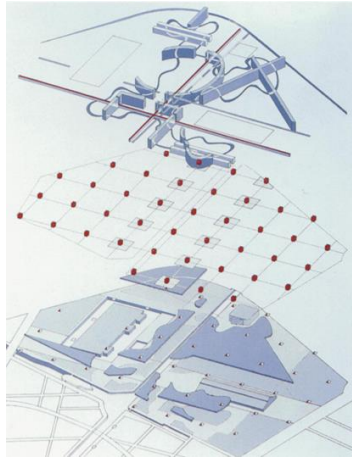
2.9 Studi Preseden

2.9.1 Parc de la Villette, 1983

Parc de la Villette merupakan sebuah "taman sosial dan budaya" yang berisi 35 *folies* (paviliun arsitektural) yang sengaja menantang interpretasi klasik tentang taman sebagai ruang yang tertata untuk bersantai. Parc de la Villette dirancang untuk menjadi lokasi bagi berbagai jenis ekspresi dan kegiatan, karena Bernard Tschumi mempertimbangkan aspek sosial dan budaya dalam desainnya.

Dalam proses perancangan, Bernard Tschumi menghadirkan kompleksitas dalam program dan struktur taman, serta menciptakan kontradiksi dalam tatanan dan perencanaannya. Hal ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa taman bukan hanya sekadar ruang hijau, tetapi juga merupakan tempat interaksi sosial dan budaya.

Karya arsitektur ini termasuk dalam dekonstruksi karena Tschumi menerapkan prinsip-prinsip utama dari teori dekonstruksi, yang menantang aturan-aturan konvensional arsitektur dan menciptakan ruang yang lebih terbuka untuk interpretasi. Bernard Tschumi menciptakan sebuah sistem yang membentuk dasar untuk dieksplorasi secara bebas, sehingga memungkinkan munculnya ketidakrencanaan atau pengalaman yang tidak terduga bagi para pengguna.



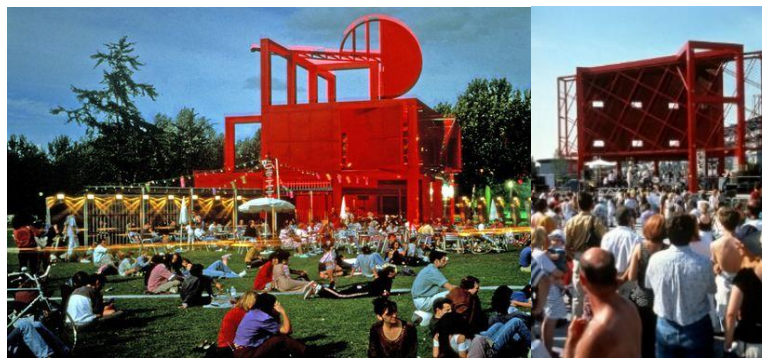
Gambar 2.2 aksonometri perencanaan desain Parc Le da Villete

Sumber : Jurnal (Tschumi, n.d.)

Dalam proses desain ini, Bernard Tschumi merepkan sistem *dis-structure*. Bernard Tschumi ingin mengungkapkan bahwa manusia tidak lagi menjadi pusat sesuatu dan membentuk regulasi sosial yang dapat mengatur ruang.(Tschumi, n.d.) Terdapat tiga sistem yang diterapkan oleh Bernard Tschumi dalam menciptakan fleksibilitas dan adaptibilitas dalam penggunaan ruangnya :

- ***Points (Polies)***

Point atau paviliun menjadi titik penting pada desain ini, yang dibuat untuk fungsi sosial dan budaya. Sebagai titik fokus, paviliun merupakan titik dari Lokasi-lokasi yang strategis dengan dimensi 10 m x 10 m.



Gambar 2.3 Paviliun Parc de la Villete

Sumber: Pinterest

- ***Lines***

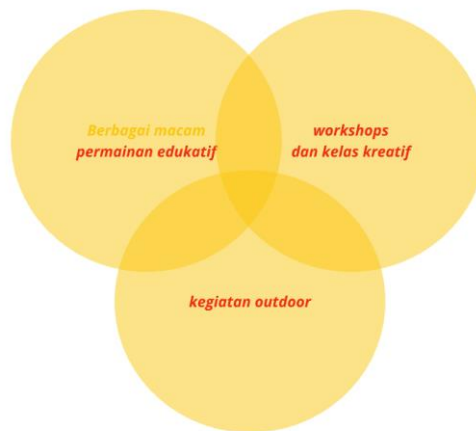
Lines pada perancangan ini membentuk suatu *grid* yang menjadi koneksi diantara paviliun-paviliun tersebut. Koneksi ini berfungsi sebagai jalur sirkulasi (*route*) dan elemen desain yang membentuk pola.

- ***Surface***

Surface yang ada merupakan sebuah taman/rerumputan yang berfungsi sebagai *host activities*. Permukaan ini dirancang untuk berbagai fungsi seperti piknik, kegiatan ekonomi, sosial dan budaya yang bersifat sementara.

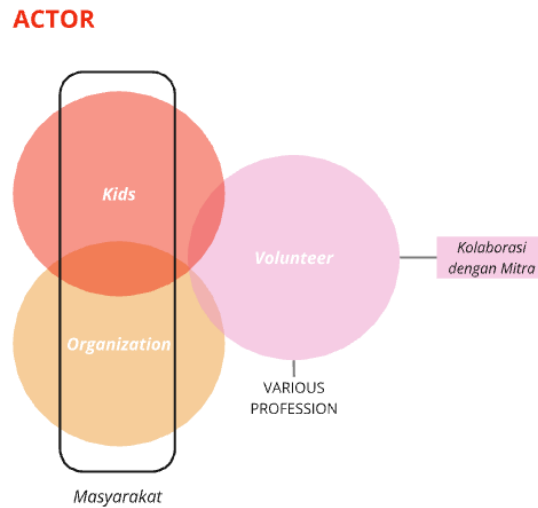
2.9.2 Omah Kreatif Loedjie 16, Yogyakarta

Omah Kreatif Loedji 16 merupakan sebuah pusat kreatif anak yang berada di Kota Yogyakarta. Pada Omah Kreatif Loedjie 16, Pusat Pengembangan Kreativitas Anak merupakan sebagai tempat anak bermain dan belajar secara terarah untuk menambah pengetahuan keterampilan sesuai dengan konsep *life skill*, serta dapat mengembangkan minat dan bakat anak dengan memperhatikan beberapa aspek yang sangat penting bagi anak yaitu belajar mandiri, keamanan, dan kenyamanan.



Gambar 2.4 Program kegiatan dari Pusat Kreatif Omah Loedji 16

Sumber : Penulis (2024)



Gambar 2.5 Diagram Pelaku Aktivitas di Omah Kreatif Loedji 16

Sumber: Penulis (2024)

Dalam keberjalananya, pusat kreatif omah loedji dikelola oleh kepengurusan yang terorganisir dengan setiap bidang- bidangnya. Keterlibatan tersebut tidak hanya dari pengelola, namun juga dari Masyarakat dan para mitra yang bekerjasama dengan pihak omah loedji 16 sebagai wadah mereka berkreasi dan tenaga volunteer dalam memberikan edukasi.



Gambar 2.6 Dokumentasi Kunjungan di Omah Kreatif Loedji 16

Sumber: Dokumentasi Penulis (2024)



Gambar 2.7 Dokumentasi Kegiatan di Omah Kreatif Loedji 16

Sumber: Instagram Omah Loedji 16

2.9.3 Madu Waldorf Playhouse, Bali

Madu Waldorf Playhouse, merupakan suatu lembaga pendidikan informal yang ada di Bali dengan slogan “Di sinilah kami mengajarkan siswa keterampilan yang mereka butuhkan untuk mengubah diri mereka sendiri, orang lain, dan komunitas global kita”. Sistem pendidikan mereka menekankan pada keindahan, kreativitas, kelembutan, imajinasi, dan penghormatan terhadap alam. Berikut merupakan Program kegiatan di Madu Waldorf Playhouse:



Gambar 2.8 Dokumentasi Kegiatan di Madu Waldorf

Sumber: <https://waldorfbali.com/>

1. Seni Bahasa

Pembelajaran Bahasa melalui cerita, lagu, dan sajak yang dapat membangun mental ke dunia abstrak huruf dan kata.

2. Matematika

Menggunakan pendekatan kinestetik dan multisensory sebagai kosep pembelajaran yang mudah dipahami dan diingat oleh anak-anak.

3. Seni dan kerajinan

Melakukan ekspresi diri melalui tangan dengan kreatif.

4. Studi Alam

Melakukan kegiatan di luar ruangan sebagai bentuk pembelajaran yang lebih baik dan Kesehatan, kesejahteraan, serta fungsi otak secara keseluruhan.