

Karakter Ruang Bermain Berdasarkan Persepsi Visual Anak Usia Sekolah Dasar di Kota Malang

Febianty¹ dan Susilo Kusdiwanggo²

¹ Mahasiswa Program Sarjana Arsitektur, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya

² Dosen Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya

Alamat Email penulis: febiantysutadiwangsa@gmail.com; kusdiwanggo@gmail.com

ABSTRAK

Pemenuhan kebutuhan ruang bermain di perkotaan belum terpenuhi secara maksimal. Keterbatasan lahan dan desain yang belum sesuai dengan perkembangan anak menjadi faktor pendukung minimnya ruang bermain anak saat ini. Arsitektur yang terbentuk dari persepsi manusia, membuat pertimbangan persepsi sebagai sumber informasi dalam proses perancangan. Dalam proses perancangan persepsi yang digunakan adalah persepsi arsitek sebagai perancangan, memungkinkan timbulnya perbedaan ruang bermain dilihat dari persepsi sudut pandang anak sebagai pengguna ruang. Perolehan informasi, dalam persepsi, menghadirkan sebuah unsur visual yang pertama mendominasi dalam pikiran anak khususnya pada usia sekolah dasar. Sehingga indera penglihatan anak menjadi sumber informasi terbanyak dalam menghadirkan sebuah persepsi visual. Dalam perkembangan anak, persepsi visual yang muncul bergantung pada cara pandang dan pengetahuannya. Semakin banyak pengalaman dan pengetahuan anak akan sesuatu, maka perkembangan persepsi visualnya pun akan semakin meningkat. Sehingga persepsi visual anak yang dihasilkan bergantung pada perkembangan anak tersebut secara keseluruhan. Pada usia sekolah dasar anak tidak lagi mewakili objek dalam hubungan dengan dirinya sendiri namun juga mulai mewakili objek dalam hubungan interaksi antar satu dengan lainnya. Sehingga persepsi visualnya mengenai ruang bermain dapat dijadikan informasi dasar perancangan yang memberikan karakter ruang tertentu. Hal tersebut dibutuhkan dalam melihat pengetahuan dan cara anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar sesuai dengan karakter perkembangannya.

Kata kunci: ruang bermain, persepsi visual, anak sekolah dasar

ABSTRACT

The fulfillment of the needs of the playroom in urban areas have not been fulfilled to the maximum. Limitations of land and the design of which has not been in accordance with the child's development into a supporting factor for the lack of a children's playroom at this time. Architecture of human perception, reasoning perception as a source of information in the process of design. In the process of designing the perception is the perception of architects as the design, allowing the incidence difference play room viewed from the perception of the child's point of view as a user space. The acquisition of information, in the perception of a visual element, presenting the first dominating in the minds of children especially in the elementary school age. So the sense of vision the child became the largest source of information in presenting a visual perception. In child development, visual perception that appears depends on the viewpoints and knowledge. The more experience and knowledge of the child will be something, then the visual

perception development will also be increasing. So that the resulting child visual perception depends on the child's development as a whole. At the age of elementary school children no longer represent objects in relationship with himself but also began to represent objects in the interaction between one another. So that the visual perception about the space of play can be used as basic information design that gives the character a certain space. It is required in view of knowledge and the way children interact with the surrounding environment in accordance with character development.

Keywords: playground, visual perception, primary school children.

1. Pendahuluan

Dalam kehidupan sehari-hari hampir sebagian besar waktu anak digunakan untuk bermain, tidak terkecuali anak sekolah dasar. Anak usia sekolah dasar merupakan periode masa anak belajar mengenal lingkungan sekitar, penguasaan keterampilan dasar, dan partisipasi dalam permainan yang memiliki aturan (Papalia dkk., 2009). Bermain menjadi sarana melatih kemampuan adaptasi anak ketika berinteraksi dengan orang lain atau ketika dihadapkan dengan persoalan yang menyangkut lingkungan fisik. Sehingga bermain menjadi penting dalam pembelajaran anak dalam interaksi dengan lingkungannya. Perwujudan kebutuhan ruang bermain dalam arsitektur yaitu melalui ruang bermain. Pemenuhan kebutuhan ruang bermain di perkotaan masih belum sepenuhnya terpenuhi secara maksimal. Perubahan fungsi lahan, kurangnya penyediaan ruang bermain bersama, dan desain yang belum sesuai dengan perkembangan sehingga cenderung ditinggalkan oleh anak (Saragih, 2010). Dalam perkembangannya, anak sudah mampu dalam mengenali ruang dan lingkungan sekitar mereka, terutama saat usia sekolah dasar. Usia tersebut menjadi usia dimana anak tidak lagi mewakili objek dalam hubungan dengan dirinya sendiri, namun juga mulai mewakili objek dalam hubungan interaksi antar satu dengan lainnya. Sehingga keberadaannya dalam pengguna ruang di lingkungan perkotaan perlu didengarkan (Dudek, 2005). Dalam proses desain, penggunaan persepsi dilakukan saat proses analisis kebutuhan desain perancangan. Persepsi berkaitan dengan cara manusia dalam memperoleh dan menginterpretasikan sebuah informasi.

Perolehan informasi tersebut didapat berdasarkan pada panca indera yang dimiliki dan biasanya menghadirkan unsur visual yang pertama mendominasi pikiran manusia. Salah satu hal yang mempengaruhi anak terhadap persepsi yaitu adanya pengalaman yang mereka dapatkan dari eksplorasi lingkungan sekitar mereka dan masih akan terus berkembang seiring dengan bertambahnya usia. Sehingga persepsi yang mereka gambarkan cenderung apa adanya sesuai dengan perkembangan dan latar belakang anak tersebut. Hal tersebut menunjukkan pentingnya pengaruh perkembangan anak dalam memahami cara mereka memandang dan kepekaan terhadap lingkungan sekitarnya dalam menghadirkan sebuah persepsi visual. Pada usia anak sekolah dasar, persepsi visual menjadi salah satu hal yang berhubungan dengan perkembangan kognisi. Semakin banyak pengalaman dan pengetahuan anak akan sesuatu, maka perkembangan persepsi visualnya pun akan semakin meningkat. Sehingga persepsi visual anak yang dihasilkan bergantung pada perkembangan anak tersebut secara keseluruhan, baik itu perkembangan kognisi, sosial, maupun fisik. Respon persepsi terhadap lingkungan mengungkapkan banyak

informasi. Informasi tersebut salah satunya melalui gambar yang mereka buat, karena gambar adalah cerminan pemikiran dirinya terhadap lingkungan sekitar. Sehingga persepsi visualnya mengenai ruang bermain dapat dijadikan informasi dasar perancangan yang memberikan karakter ruang tertentu. Hal tersebut dibutuhkan dalam melihat pengetahuan dan cara anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar sesuai dengan karakter perkembangannya. Hal inilah yang membuat peneliti tertarik dalam mengidentifikasi persepsi anak secara visual yang sesungguhnya terhadap ruang bermain dan karakter ruang bermain yang dapat memenuhi sesuai dengan kebutuhan perkembangan mereka melalui gambar.

2. Metode

Metode pengumpulan data primer pada penelitian ini menggunakan wawancara tak terstruktur, observasi perilaku, dan penggambaran ruang bermain. Sedangkan data sekunder menggunakan metode studi literatur dari pustaka, maupun penelitian terdahulu. Objek penelitian yang digunakan berada pada tiga lokasi dengan kelas yang berbeda masing-masingnya. Kelas pertama berada pada area tengah kota (*inner*, I) yaitu SD Taman Harapan. Kelas kedua berada pada median antara tengah kota dan pinggir kota, yaitu SDN Penanggungan. Kelas ketiga berada pada area pinggir kota (*outer*, O), yaitu SDN Merjosari 3. Pemilihan lokasi berdasar pada faktor eksternal dari karakteristik lingkungan sekitar yang mempengaruhi persepsi dan faktor intelegensi, dan lingkungan yang mempengaruhi kegiatan bermain. Sampel penelitian adalah anak sekolah dasar dengan rentang usia 9 – 10 tahun. Rentang usia tersebut merupakan rentang dimana anak akan mulai menunjukkan peningkatan perkembangan kemandirian sosial, periode karya kreatif anak, dan pembelajaran tentang struktur sosial secara pribadi. Hal tersebut merupakan bagian mendasar dari proses perkembangan dan langkah penting dalam perkembangan interaksi sosial (Hurlock, 1978). Metode analisis data yang digunakan dalam ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan menggunakan sistem *coding* didalamnya. Dalam analisis *Coding* terdapat tiga tahapan, yaitu *Open Coding*, *Axial Coding*, dan *Selective Coding*. Hasil analisis dari masing-masing divalidasi untuk kemudian dibahas lebih mendalam.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Deskripsi sekolah dasar di Kota Malang

Objek penelitian merupakan sekolah dasar yang berada di Kota Malang. Lokasi objek penelitian berada di tiga lokasi, yaitu area tengah kota Malang, median antara tengah kota dan pinggir kota, dan pinggir kota Malang. Pada area tengah kota yaitu SD Taman Harapan yang berlokasi di Jl. Aris Munandar No.2, Kiduldalem, Klojen, Kota Malang. Sekolah dasar ini berada di pusat kota Malang dan menjadi pertimbangan dalam kriteria objek penelitian. Hal tersebut dikarenakan dalam skala pusat kota merupakan area tingkat polutan tertinggi dan didukung dengan area sekitar sekolah yang merupakan titik kumpul kendaraan. Pada area median kota yaitu SDN Penanggungan yang berlokasi di Jl. Cimanggis No.2, Penanggungan, Kecamatan Klojen, Kota Malang. Sesuai dengan letaknya yang berada pada area perumahan dan tidak terlalu jauh dari ruas jalan besar, membuat lokasi sekolah dianggap sebagai lokasi dengan tingkat polutan menengah. Namun jalan pencapaian menuju sekolah sering

dijadikan jalan alternatif bagi pengguna kendaraan bermotor. Pada area pinggir kota yaitu SDN Merjosari 3 yang berlokasi di Jl. Joyo Tamansari 1, Merjosari, Kecamatan Lowokwaru, Malang. Letaknya yang berada dipinggiran kali, kuburan, dan area pemukiman membuat tingkat polusi pada lingkungan sekitarnya cenderung rendah.



Gambar 1. Peta lokasi area tengah, median, dan pinggir kota

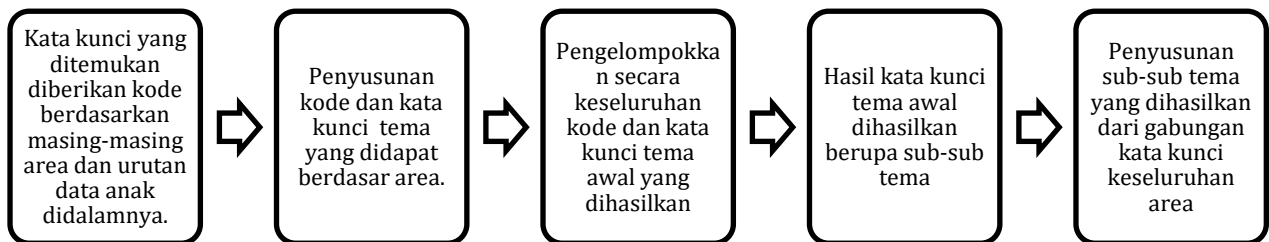
3.2 Analisis Data Melalui Wawancara

3.2.1 Analisis data wawancara dalam open coding

Data awal wawancara dan observasi diinterpretasi dalam *open coding*. Dalam *open coding* ditemukan kecenderungan bermain anak pada setiap area. Pada area *inner* cenderung bermain di dalam ruang dengan permainan modern, area median cenderung bermain di dalam dan luar ruang yang bergantung pada kondisi yang ada, dan area *outer* cenderung bermain di luar ruang dengan bermain fisik. Pada area tengah kota menganggap ruang bermain yang simbolis sudah tidak sesuai dengan umur mereka, sedangkan kedua area lainnya berpikir sebaliknya. Anak pada area *median* dan *outer* sangat terbuka, sedangkan anak pada area *inner* sangat sulit untuk terbuka.

3.2.2 Analisis data wawancara dalam axial coding

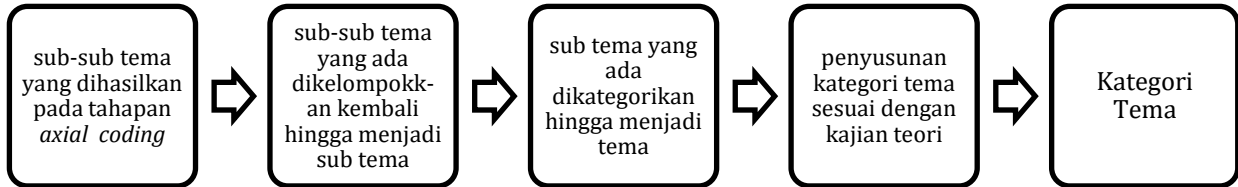
Berikut merupakan sekumpulan prosedur data yang disusun berdasarkan kode sesuai dengan masing-masing area. Kode yang dihasilkan menggunakan *axial coding* ini merupakan kode kata kunci yang memiliki pengaruh dan paling banyak disebutkan secara keseluruhan.



Gambar 2. Bagan analisis data dalam *axial coding*

3.2.2 Analisis data wawancara dalam axial coding

Pada tahap ini keseluruhan kode yang ada dikategorikan kembali menjadi sub tema dan dikelompokkan kembali hingga menjadi kategori tema utama. Kategori yang dibuat berdasar pada kata kunci yang dihasilkan dari proses *axial coding* yang dilakukan sebelumnya.



Gambar 3. Bagan alur analisis dalam selective coding

Hasil dari pengelompokkan kategori berupa faktor pengaruh bermain dan persepsi visual dalam elemen fisik. Faktor yang sangat berpengaruh dalam menemukan persepsi anak terhadap ruang bermain adalah pengalaman bermain dan latar belakang anak. Sehingga dalam analisis gambar selanjutnya akan dikategorikan berdasar pada faktor pengaruh bermain, kemudian hasil masing-masing akan di validasi. Validasi bertujuan untuk melihat seberapa sesuai cerminan gambar terhadap karakter yang sesungguhnya berdasar wawancara.

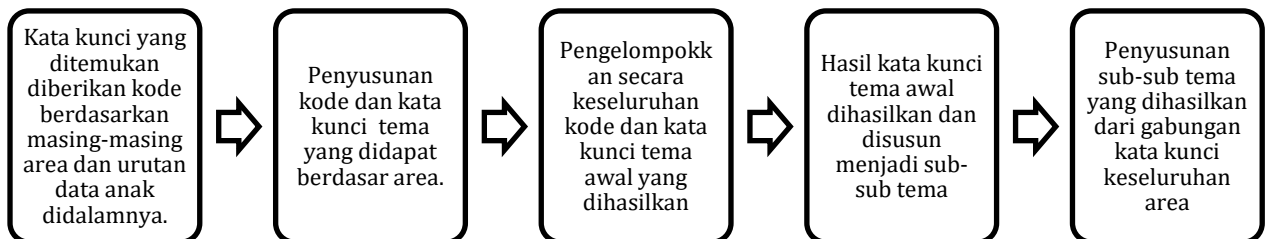
3.3 Analisis Data Melalui Gambar

3.3.1 Analisis data wawancara dalam open coding

Tahapan *open coding* dalam interpretasinya digunakan metode kritik seni dalam estetika. Pada analisis data gambar dalam *open coding* dihasilkan bahwa kelompok anak yang bermain di dalam ruang belum tentu menggambarkan ruang bermain di dalam ruang. Sehingga dalam interpretasi awal di tahap *open coding*, karakter masing-masing anak akan terlihat dari elemen-elemen yang digambarkannya.

3.3.2 Analisis data wawancara dalam axial coding

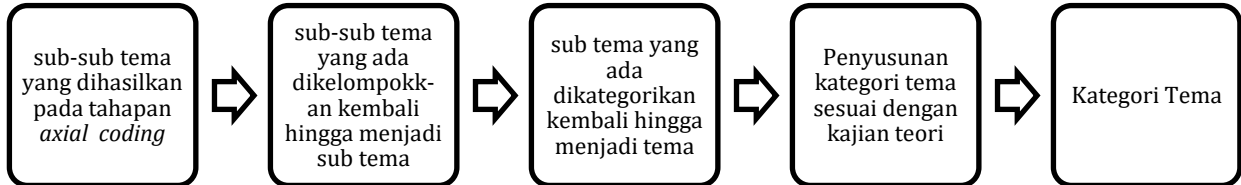
Hasil dari tahapan ini berupa beberapa kode yang memiliki beberapa kesamaan dan gabungan kode dalam setiap area yang ada. Pada analisis data tahap ini hanya berupa sekumpulan prosedur dimana data disusun berdasarkan kode yang ada sesuai dengan masing-masing area. Berikut merupakan diagram prosedur analisis data dalam *axial coding*.



Gambar 4. Bagan alur *axial coding* pada gambar

3.3.3 Analisis data gambar dalam selective coding

Kategori tema yang dihasilkan berdasar pada kata kunci yang dihasilkan dari proses *axial coding* yang dilakukan sebelumnya. Kemudian dikaitkan dengan kajian teori sebelumnya yaitu teori bermain dan persepsi untuk dilanjutkan dalam pembahasan. Berikut merupakan diagram prosedur dalam tahapan *selective coding*.

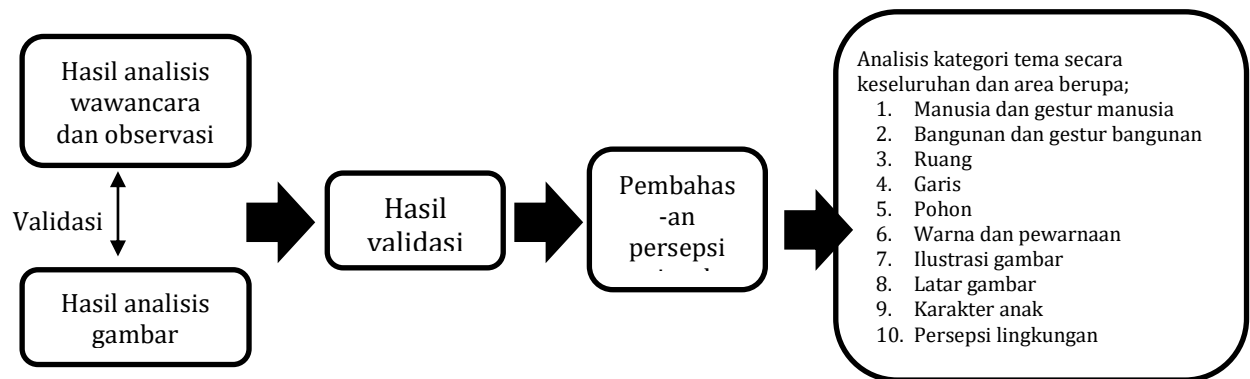


Gambar 5. Bagan alur *selective coding* pada data gambar

Hasil akhir dari analisis data gambar berupa kategori tema yang terbagi menjadi tiga, yaitu bermain, persepsi visual, dan persepsi lingkungan. Pada tema bermain terdapat sub tema faktor pengaruh bermain yang didalamnya terdapat latar belakang dan karakter. Tema persepsi visual sub tema yaitu elemen fisik dan Gestalt. Sub tema elemen fisik berupa elemen pembanding, ilustrasi gambar, latar gambar, jenis permainan, ruang, tempat bermain, figur, dan warna. Dalam sub tema Gestalt terdapat sub-sub tema yang berhubungan dengan konstansi bentuk dan ukuran.

3.4 Hubungan Hasil Analisis Data Antara Wawancara Dan Gambar

Masing-masing hasil analisis dari wawancara dan gambar kemudian divalidasi dan dihubungkan untuk melihat keterkaitan antar keduanya. Hasil dari validasi tersebut yaitu sebagai berikut; 1) gambar tidak hanya sekedar cerminan pemikiran anak, namun juga bentuk keinginan dirinya terhadap lingkungan sekitarnya, 2) persepsi ruang bermain berpengaruh terhadap jenis kelamin, karakter, dan latar belakang anak, 3) gambar dipengaruhi oleh kecerdasan dalam pengalaman skema bentuk dan lingkungan sekitar, 4) dan bentuk secara estetik dalam gambar dapat menjelaskan keinginan. Poin satu hingga tiga menunjukkan hal-hal yang mempengaruhi bermain dan persepsi secara visual, sehingga pembahasan tersebut dikaitkan dengan teori yang dihasilkan sebelumnya. Ketiga poin tersebut menunjukkan faktor yang paling berpengaruh dalam wawancara maupun dalam gambar adalah jenis kelamin, karakter, dan latar belakang anak. Poin akhir berupa persepsi visual dalam elemen fisik dianalisis kembali untuk melihat persepsi anak terhadap ruang bermain secara visual yang kemudian dipengaruhi oleh jenis kelamin, karakter, dan latar belakang anak.



Gambar 6. Bagan alur pembahasan persepsi visual

3.5 Pembahasan Analisis Kategori Tema Keseluruhan area

Berikut merupakan hasil kesimpulan analisis berdasar kategori tema yang dihasilkan secara keseluruhan area.

1. Manusia dan gestur manusia

Kesimpulan secara keseluruhan terhadap kategori elemen manusia pada ketiga lokasi area yang berbeda yaitu tidak adanya elemen manusia dalam gambar dan mencerminkan karakter anak yang egois dan individualis. Karakter ruang yang ditunjukkan dalam kategori ini adalah ruang yang aman dan nyaman. Hal ini disebabkan kecenderungan individu yang memiliki egoisme tinggi memiliki ketakutan dan kekhawatiran yang berlebihan, sehingga ruang yang dibutuhkan adalah ruang yang tenang, aman, dan nyaman.

2. Bangunan dan gestur bangunan

Kesimpulan secara keseluruhan mengenai gestur bangunan dalam ketiga area yang berbeda ini yaitu sebagian besar anak menggambarkan elemen bangunan secara nyata dan siluet. Dalam menunjukkan representasi mengenai objek dan ruang diwakili oleh tanda yang melalui pengulangan. Pada kategori ini, jenis bangunan yang mengalami pengulangan adalah bangunan tempat tinggal. Hal tersebut menunjukkan rumah adalah elemen repetitif dalam pengalamannya dalam kepekaan terhadap lingkungan. Dalam psikologi keberadaan sebuah rumah dapat mengartikan kehangatan, perlindungan, dan keterbukaan dengan dunia luar yang ditunjukkan oleh anak. Keberadaan sebuah bangunan baik itu rumah maupun bangunan yang lain merupakan bentuk pengalaman bermain anak dalam cakupan lokasi tertentu. Adanya elemen bangunan rumah dapat menunjukkan bahwa ruang yang mereka rasakan dapat berada dalam satu lingkup ataupun didalam elemen bangunan tersebut.

3. Ruang

Ruang yang tergambar pada seluruh area yaitu berada di luar ruang. Ruang luar dengan area yang luas memberikan kebebasan anak dalam bergerak. Ruang luar dapat menciptakan batas-batas yang mereka ciptakan sendiri. Sehingga karakter ruang yang muncul adalah luar ruang dengan area luas yang dapat membuat anak bergerak lebih bebas.

4. Garis
Garis yang banyak digunakan adalah garis lengkung. Secara keseluruhan garis lengkung mencerminkan karakter lembut dan sensitif. Garis lengkung mencerminkan karakter anak yang terbuka dalam mengekspresikan perasaannya dan selalu mencari kontak dengan orang lain. Karakter ruang yang muncul pada kategori ini adalah ruang bermain yang dapat menarik perhatian anak, sehingga anak dapat dengan mudah tertarik bermain didalamnya.
5. Pohon
Secara keseluruhan dari semua area, anak cenderung tidak menggambarkan adanya keberadaan elemen pohon. Hal tersebut berhubungan dengan kepekaan, pengalaman, dan bentuk pengetahuan mereka terhadap lingkungan sekitar. Sensitivitas anak terhadap faktor lingkungan alami pada kedua area tersebut sangat kurang, sehingga perkembangan kognitif mengenai respon ruang dan fiturnya pun kurang. Sehingga karakter ruang yang dihasilkan adalah dengan menciptakan suasana yang lebih natural untuk meningkatkan sensitivitas tersebut, karena hal natural merupakan hal yang paling mudah untuk diamati oleh anak.
6. Warna dan pewarnaan
Warna yang digunakan secara keseluruhan dari ketiga area adalah warna-warna sekunder. Sebagian besar menggunakan warna-warna dingin yaitu warna hijau dan biru. Penggunaan warna hijau dan biru menunjukkan karakter anak yang memiliki kemampuan adaptasi dan hubungan sosial yang baik. Namun jika dilihat dari arti warna dingin itu sendiri menunjukkan karakter yang sulit untuk berinteraksi dengan orang lain. Jika diinterpretasi secara terpisah sangatlah berbeda, sebab warna bukanlah penilai yang absolut (Davidso, 1971). Oleh karena itu interpretasi warna dihubungkan dengan garis dan bentuk yang ada secara keseluruhan.
7. Ilustrasi gambar
Keseluruhan area menggambarkan dengan menggunakan garis *one line*. Garis yang dominan terlihat secara dua dimensi. Garis *one line* ini lebih cenderung tergambar pada tampak satu sisi saja. Hal ini menunjukkan bahwa cara mereka melihat sesuatu hanya berfokus pada sisi tertentu. Hal ini berhubungan dengan perkembangan kognisi anak terhadap bentuk. Berdasar pada analisis pada setiap area, ditemukan bahwa kecenderungan dalam memainkan permainan dan kesannya akan permainan tersebut akan mempengaruhi pola pikir ruang dan hubungan objek yang ada disekitarnya.
8. Latar gambar
Keseluruhan area menunjukkan bahwa latar gambar yang sering digambarkan berupa natural. Latar natural menggambarkan kriteria ruang dengan pengkondisian ruang bermain yang menonjolkan tekstur alam dan hal natural lain. Hal tersebut dapat membantu membangkitkan sensitivitas perseptual anak melalui visual, audio, dan sentuhan yang dapat berkontribusi dalam pengembangan perkembangan kognitif anak terhadap lingkungan natural. Kontak langsung dengan fitur dan faktor lingkungan memungkinkan anak untuk mengeksplorasi, membayangkan dan menemukan kesimpulan logis dari fakta yang dihasilkan dari pengalaman aktif dengan lingkungan. Hal ini menjadi pertimbangan karakter ruang bermain yang

muncul karena alam atau hal-hal natural merupakan hal yang mudah diamati dan mereka dapat memahaminya melalui bermain.

9. Tempat bermain dan jenis permainan

Keseluruhan anak pada ketiga kategori menunjukkan adanya tempat bermain dalam gambar mereka. Pengaruh latar belakang anak menjadi faktor yang sangat berpengaruh dalam persepsi anak terhadap tempat bermain. Latar belakang anak pada area tengah kota yang merupakan keluarga dengan ekonomi menengah ke atas membuat sebagian besar pengalaman bermain mereka cenderung lebih banyak. Penggambaran tempat bermainnya pun tidak simbolis yang hanya berupa ayunan, prosotan, dan lainnya. . Jenis permainan secara keseluruhan adalah permainan fisik. Karakter ruang bermain yang muncul berdasar hal tersebut adalah adanya jenis permainan dan alat bermain yang lebih bervariasi dengan fasilitas yang lebih lengkap. Adanya suasana yang nyaman dan lebih menarik perhatian mereka untuk bermain didalamnya, sehingga akan menimbulkan minat yang sama dan dapat bermain aktif dalam ruang bermain.

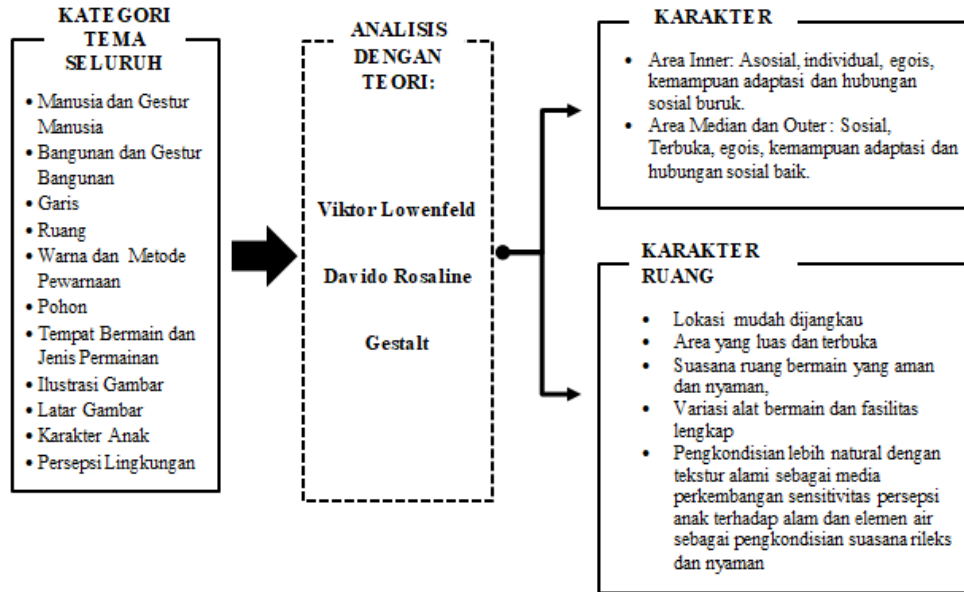
10. Karakter anak

Berdasar pada pembahasan karakter dalam keseluruhan area menunjukkan bahwa karakter sosial. Analisis karakter dalam setiap area menjelaskan bahwa karakter anak sangat berpengaruh dalam bagaimana mereka menggambarkan ruang bermain dan kriteria ruang yang muncul. Karakter ruang yang ada dapat berbeda pada karakter yang dicerminkan. Karakter muncul berdasar pada cara anak berinteraksi dengan orang lain. Analisis karakter ini berdasar pada garis, bentuk, warna, pohon, dan ada tidaknya gambaran interaksi dalam elemen manusia yang digambarkan. Kriteria ruang yang muncul berdasar karakter tersebut adalah ruang komunal yang dapat mewartahi karakter mereka yang selalu mencari kontak dengan orang lain. Pengkondisian alat bermain didalamnya dengan alat bermain yang dapat menghadirkan interaksi antar individunya. Karakter dengan egoisme tinggi sesungguhnya menyimpan ketakutan dan kekhawatiran yang besar, sehingga kriteria ruang bermain yang ada dikondisikan dengan keadaan dan suasana ruang bermain yang dapat membuat mereka nyaman dan aman. Adanya elemen air merupakan salah satu elemen alam yang dapat membuat suasana menjadi nyaman. Hal tersebut berdasar pada gambar anak secara keseluruhan yang selalu menggambarkan elemen air didalamnya.

11. Persepsi lingkungan

Persepsi lingkungan yang digambarkan oleh keseluruhan area adalah rumah. Dalam psikologi, rumah merupakan simbol perlindungan dan kenyamanan. Berdasar hal tersebut kenyamanan dan jangkaun terhadap lokasi ruang bermain menjadi kriteria yang digambarkan. Persepsi yang dihasilkan terpengaruh berdasarkan letak, latar belakang, dan jenis kelamin. Anak dengan latar belakang keluarga berekonomi menengah ke atas memiliki pengalaman bermain lebih bervariasi terhadap ruang bermain yang digambarkan. Berbeda dengan anak dengan latar belakang keluarga berekonomi menengah ke bawah, pengalaman bermain yang digambarkan cenderung ruang bermain simbolis dengan skema yang sudah ada sebelumnya. Berdasar pada jenis kelamin dapat terlihat pengaruh dari teman sebaya terhadap cerminan karakter yang ditunjukkan. Anak yang bermain secara berkelompok lebih

aktif, terbuka dalam mengekspresikan emosi, dan selalu mencari kontak dengan orang lain, sedangkan anak yang cenderung bermain sendirian akan lebih tertutup dan kesulitan dalam berinteraksi.



Gambar 7. Diagram hasil pembahasan kategori tema

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis secara keseluruhan, jenis kelamin dan karakter anak sangat berpengaruh dalam mempersepsikan sesuatu. Dalam penelitian menunjukkan bahwa anak laki-laki lebih bebas dan ekspresif dalam mempersepsikan ruang bermain dan jenis permainannya bahkan beberapa didalamnya sesuai dengan imajinasi. Ruang bermain yang digambarkan anak laki-laki lebih fleksibel dimana area bermain dapat berupa lahan kosong, pekarangan rumah, lapangan, dan hingga secara virtual yang berupa wadah imajinasi terbatas dalam permainan modern saat ini. Anak perempuan sudah lebih logis dalam berpikir, sehingga persepsi visual terhadap ruang bermain lebih bersifat simbolis. Persepsi visual ruang bermain yang digambarkan anak perempuan terbatas bentuk yaitu berupa alat bermain seperti jungkat-jungkit, ayunan, dan lain-lainnya. Namun keseluruhan anak dalam kelas area menunjukkan bahwa anak melihat ruang bermain lebih pada fungsinya dan membutuhkan ruang bermain secara khusus. Karakter menunjukkan cerminan diri ataupun keinginan diri terhadap lingkungan sekitar. Anak dengan karakter sulit berinteraksi dapat menggambarkan hal sebaliknya pada gambar. Hal tersebut menunjukkan bahwa lingkungan sekitar dapat membuat karakter anak terus berkembang seiring dengan keinginannya dalam mengeksplor lingkungan tersebut.

Keseluruhan area menggambarkan karakter anak usia sekolah dasar di Kota Malang yaitu sosial dan asosial. Keseluruhan anak memiliki karakter sosial, namun tidak bisa dipungkiri terdapat beberapa hal yang membuat karakternya menjadi individual dan asosial. Karakter ruang yang dihasilkan dari analisis persepsi visual ruang bermain berupa gambar yaitu; 1) lokasi yang mudah dijangkau, 2) area yang luas dan terbuka, 3) suasana ruang bermain menyenangkan dan aman, 4) keberadaannya menarik perhatian anak, 5)

bentuk dan jenis alat bermain yang bervariasi, 6) penggunaan warna yang mencolok, 7) desain yang lebih natural dengan tekstur alami sebagai media perkembangan sensitivitas persepsi anak terhadap alam, 8) dan adanya elemen air sebagai pengondisian suasana rileks dan nyaman.

Daftar Pustaka

- Bobby, John Freddy. 2011. *Anak Dan Ruang Bermain: Telaah Terhadap Beberapa Penelitian Berbasis Affordances*. Jakarta: Universitas Binus.
- Boeree, C. George. *General Psychology: Psikologi Kepribadian, Persepsi, Kognisi, Emosi, & Perilaku*. Jogjakarta: PrismaSophie.
- Davido, Roseline. 2012. *Mengenal Anak Melalui Gambar*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Halim, Deddy Kurniawan. 2008. *Psikologi Lingkungan Perkotaan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Halim, Deddy. 2005. *Psikologi Arsitektur Pengantar Kajian Lintas Disiplin*. Jakarta: Grasindo.
- Harisah, Afidah. dan Zulfitria masiming (2008). *Persepsi Manusia Terhadap Tanda, Simbol dan Spasial*. Jurnal SMARTek, Vol. 6, No. 1, hlm.29 – 43.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Laurens, J.M. 2005. *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: Grasindo.
- Lowenfeld, Viktor. 1981. *Creative and Mental Growth*. New York: The Macmillan Company
- Nandang, debagus. 2010. *Persepsi Tren Arsitektur Bangunan Minimalis Pada Desain Arsitektural Perumahan*. Demak: Universitas Sultan Fatah (UNISFAT).
- Nurimannisa, Melinda. 2014. *Penerapan Teori Affordances Dalam Pengembangan Desain Ruang Bermain Yang Menstimulasi Kecerdasan Untuk Anak Usia Dini*. Depok: Universitas Indonesia.
- Sarosa, Samiaji. 2012. *Penelitian Kualitatif: Dasar-Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Sarwono, Sarlito Wirawan. 2016. *Psikologi Lingkungan dan Pembangunan*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Simatupang, Tresia Kesti M. 2013. *Persepsi Arsitektural Anak Melalui Pengalaman dan Imajinasinya*. Depok: Universitas Indonesia.
- Tuan, Yi Fu. 2002. *Community, Society, And The Individual*. New York: Geographical Review