BAB II

TINJAUAN OBJEK DAN PENDEKATAN PERANCANGAN

2.1 Kajian Objek Perancangan

2.1.1 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) & Sentra PAUD

Sejak tahun 1990-an, Pendidikan anak usia dini (PAUD) mulai diakui sebagai tahap awal yang sangat penting dalam perkembangan anak sebelum memasuki ke jenjang Pendidikan dasar. Taman Kanak-kanak (TK) yang berkualitas dipercaya dapat mendukung perkembangan anak pada masa emas dalam pertumbuhannya. Sesuai dengan regulasi yang tertulis dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, PAUD bertujuan memberikan rangsangan Pendidikan untuk perkembangan jasmani dan Rohani anak usia 0-6 tahun agar mereka siap memasuki jenjang Pendidikan lebih lanjut.

Dijelaskan juga pada pasal 28, PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur formal seperti TK dan Raudatul Athal (RA), jalur nonformal seperti kelompok bermain dan taman penitipan anak *(daycare)*, serta jalur informal dalam bentuk Pendidikan keluarga atau yang diselenggarakan oleh lingkungan. Selain PAUD, layanannya juga berkembang di masyarakat dalam bentuk satuan PAUD sejenis, seperti Pos PAUD pembinaan anak Kristen. Pemerintah juga menyediakan petunjuk teknis penyelenggaraan Taman Kanak-Kanak sebagai acuan bagi masyarakat dalam menyelenggarakan PAUD yang berkualitas untuk memastikan standar pelaksanaan yang baik (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).

Sejalan dengan kebijakan tersebut, perancangan fasilitas anak usia dini harus mempertimbangkan segmentasi usia anak usia dini, karena setiap tahapan usia memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda dan membutuhkan penyesuaian desain ruang yang spesifik. Berdasarkan regulasi tersebut, rentang usia anak usia dini terbagi menjadi dua kelompok utama:

- Usia 0–3 tahun (*infant–toddler*): berada dalam fase eksplorasi sensorik dan motorik awal. Anak pada usia ini sangat bergantung pada pendamping, dan

aktivitasnya banyak melibatkan bermain sensori, tidur siang, serta kebutuhan dasar lainnya. Oleh karena itu, ruang daycare harus dirancang dengan tingkat keamanan dan kenyamanan yang tinggi serta pengawasan penuh.

- Usia 3–6 tahun (*preschooler*): memasuki tahap prasekolah dengan peningkatan kemampuan bahasa, motorik halus, dan interaksi sosial. Pada usia ini, anak mulai bisa belajar dalam kelompok kecil, bermain dengan lebih kompleks, dan mengekspresikan imajinasi. Ruang-ruang seperti kelas PAUD, ruang kreativitas, serta playground edukatif perlu dirancang secara interaktif dan fleksibel, mendukung konsep pembelajaran melalui bermain.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang telah terbukti efektif dalam penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), khususnya bagi anak usia 3–6 tahun, adalah pendekatan pembelajaran berbasis sentra atau Sentra Pendidikan Anak Usia Dini (SPAUD). Pendekatan ini direkomendasikan oleh Direktorat Pembinaan PAUD, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, dan dijelaskan secara mendalam dalam *Pedoman Penyelenggaraan Pembelajaran PAUD Berbasis Sentra* (Kemdikbud, 2016). Model ini merupakan adaptasi dari pendekatan internasional *Creative Curriculum* atau *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT), yang menyeimbangkan antara bimbingan dari guru dan inisiatif anak dalam kegiatan belajar.

Dalam pendekatan ini, kegiatan pembelajaran dipandang sebagai hasil dari keterlibatan aktif anak melalui bermain dan eksplorasi. Bermain tidak sekadar hiburan, tetapi diposisikan sebagai "pekerjaan anak" yang serius dan penting. Anak diberikan kebebasan untuk memulai, mengeksplorasi, dan menyelesaikan kegiatan secara tuntas berdasarkan minat dan idenya sendiri. Konsep ini dikenal sebagai prinsip *start to finish*, yang bertujuan mengembangkan kemandirian, kreativitas, serta tanggung jawab sejak dini.

Proses pembelajaran dalam sistem sentra diawali dengan kegiatan lingkaran (*circle time*), di mana pendidik dan anak duduk bersama dalam posisi melingkar untuk memberikan pijakan awal sebelum bermain, serta penutupan di akhir kegiatan untuk merefleksi. Anak kemudian diarahkan untuk mengikuti sentra bermain, yaitu zona tematik khusus yang disusun secara sistematis. Berbeda dari sistem area yang memungkinkan anak memilih area bebas setiap saat, sistem sentra mendorong anak untuk fokus dalam satu jenis kegiatan tertentu setiap harinya, guna memperdalam pemahaman dan pengalaman eksploratif.

Dalam praktiknya, pendekatan sentra mendukung tiga jenis bermain utama, yaitu: bermain fungsional (sensorimotor), bermain peran, dan bermain konstruktif. Ketiganya terintegrasi dalam sentra-sentra tematik seperti:

a. Sentra Balok, yang mendukung pengembangan kemampuan spasial, ketelitian, motorik halus, serta kreativitas melalui aktivitas menyusun dan membangun.

b. Sentra Main Peran, terdiri dari main peran mikro (menggunakan miniatur) dan main peran makro (menggunakan objek ukuran nyata), yang melatih kemampuan berbahasa, sosial-emosional, serta kemampuan memahami peran dalam masyarakat.

c. Sentra Seni dan Sentra Musik dan Gerak, yang berfungsi untuk menumbuhkan ekspresi diri, harmoni gerakan tubuh, koordinasi, dan kecerdasan emosi anak melalui seni visual dan ritmis.

d. Sentra Persiapan, yang berfokus pada pengenalan keaksaraan awal sebagai dasar literasi, melalui aktivitas membaca, menulis, dan berhitung dalam konteks bermain.

e. Sentra Bahan Alam, sebagai sarana anak untuk mengeksplorasi elemen alam dan fenomena sains secara langsung, mendukung perkembangan kognitif, logika, dan rasa ingin tahu.

f. Sentra IMTAQ (Iman dan Taqwa), yang menanamkan nilai-nilai agama, moral, toleransi, dan karakter mulia sejak usia dini.

g. Sentra Memasak, yang memperkaya pengalaman belajar dengan memperkenalkan konsep sains, matematika, sosial, serta keterampilan hidup melalui proses memasak yang menyenangkan.

Setiap sentra ini bukan hanya tempat untuk bermain, tetapi juga menjadi wahana untuk mendukung aspek perkembangan anak secara holistik, mulai dari fisik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, seni, hingga nilai moral dan spiritual. Oleh karena itu, pendekatan sentra sangat relevan untuk diintegrasikan ke dalam desain ruang PAUD, dengan mempertimbangkan skala anak, keamanan, fleksibilitas, serta penyediaan alat permainan dan furnitur edukatif yang mendukung eksplorasi dan kreativitas.

2.1.2 *Kindergarten* (Taman Kanak-Kanak)

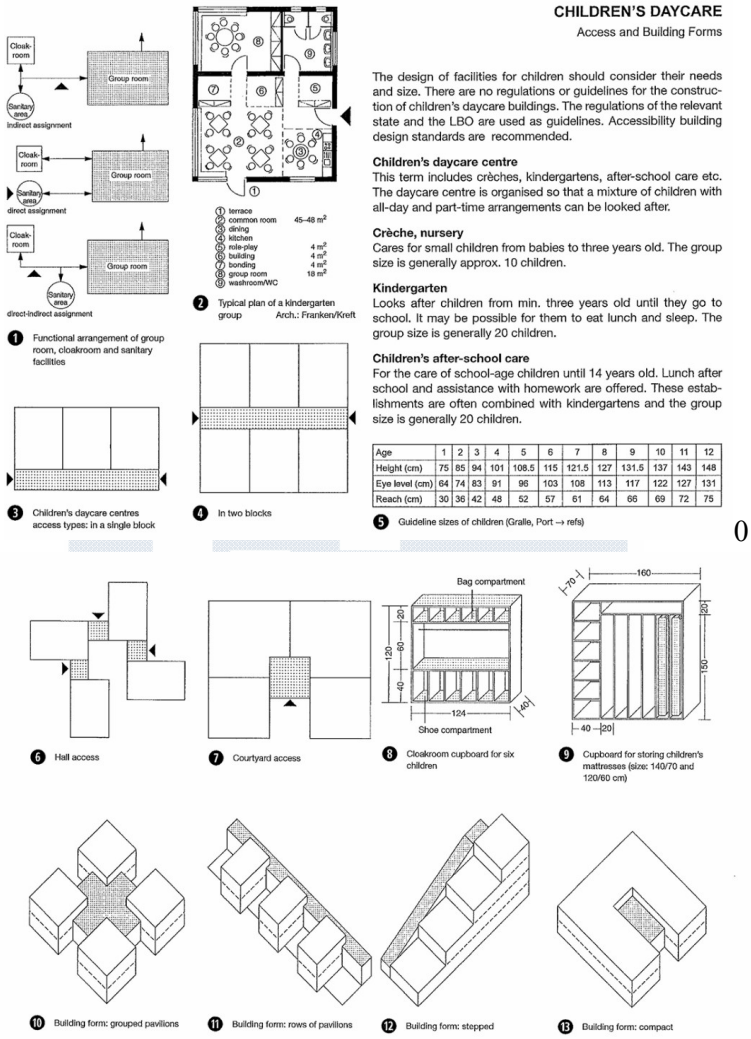
Taman Kanak-Kanak (TK) adalah salah satu bentuk satuan PAUD pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak berusia 4 tahun sampai dengan 6 tahun dengan prioritas usia 5 dan 6 tahun (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014). Kemudian dalam peraturan pemerintah Nomor 27 Tahun 1990 tentang Pendidikan Prasekolah Bab I Pasal 1 Ayat (2) dinyatakan bahwa "Taman Kanak-kanak adalah salah satu pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia empat tahun sampai memasuki pendidikan dasar. Dapat disimpulkan bahwa Taman Kanak-kanak (TK) adalah pendidikan usia dini yang memiliki tujuan untuk membina tumbuh kembang anak usia lahir sampai 6 tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan nonfisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani, motorik, akal pikiran, emosional, dan sosial yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal serta menghubungkan antara pendidikan keluarga dengan pendidikan sekolah (kemendikbud.go.id)

Tujuan pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) adalah sebagai berikut:

a. membantu dalam perkembangan dan pertumbuhan rohani dan jasmani agar anak siap dalam memasuki ke jenjang pendidikan lebih lanjut,
b. sebagai wadah bagi anak-anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik;
c. membantu mengarahkan dasar pada perkembangan sikap, keterampilan, pengetahuan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Lembaga taman kanak-kanak, meskipun sebagai lembaga formal, sangat berbeda dengan lembaga pendidikan seperti SD, SMP, dan seterusnya. Dimana, dari nama lembaga nya, dengan "Taman" bukan "sekolah". sebutan "taman" pada taman kanak-kanak memiliki makna "tempat yang nyaman dan aman (*comfortable and safe*) untuk bermain" sehingga pelaksanaan pendidikan dan aktivitas di TK dapat menciptakan lingkungan bermain yang aman dan nyaman sebagai wadah tumbuh kembang anak (Direktorat Jenderal PAUD dan Pendidikan Masyarakat, 2015).

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Age	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Height (cm)	75	85	94	101	108.5	115	121.5	127	131.5	137	143	148
Eye level (cm)	64	74	83	91	96	103	108	113	117	122	127	131
Reach (cm)	30	36	42	48	52	57	61	64	66	69	72	75

Gambar 2.2 Tipologi Kindergarten

Sumber: Neufert Architect's Data

2.1.3 Pre-School (Kelompok Bermain)

Kelompok Bermain (KB) atau yang juga dikenal dengan istilah preschool merupakan salah satu bentuk layanan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang diperuntukkan bagi anak usia 3 hingga 4 tahun, sebagai jenjang sebelum memasuki Taman Kanak-Kanak (TK). Pada usia ini, anak sedang berada dalam masa keemasan perkembangan (golden age) yang sangat penting untuk pembentukan dasar keterampilan hidup, baik secara kognitif, sosial, emosional, fisik, maupun

moral. KB menjadi wadah penting dalam memberikan stimulasi awal terhadap seluruh aspek perkembangan tersebut melalui pendekatan yang menyenangkan, fleksibel, dan sesuai dengan karakter anak. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 84 Tahun 2014 tentang Pendirian Satuan Pendidikan Anak Usia Dini, KB dikategorikan sebagai satuan PAUD pada jalur nonformal, yang menyelenggarakan program pendidikan secara terstruktur dan sistematis, namun tidak kaku secara akademik. Artinya, pembelajaran di KB tidak difokuskan pada pencapaian kurikulum akademik seperti membaca dan berhitung, melainkan pada proses pembentukan kebiasaan belajar, kesiapan sosial, dan pengembangan potensi diri anak secara holistik.

Program pembelajaran di KB dirancang berbasis pendekatan bermain atau *play-based learning*, di mana anak didorong untuk belajar melalui pengalaman langsung yang eksploratif dan menyenangkan. Pendekatan ini menjadikan aktivitas bermain sebagai media utama pembelajaran, karena pada usia ini anak-anak memang belajar paling efektif melalui interaksi langsung dengan lingkungan dan sesamanya. Kegiatan di KB umumnya meliputi bermain peran, mengenal bentuk dan warna, menyanyi, menari, mendengarkan cerita, serta melakukan aktivitas motorik halus seperti mewarnai, menggunting, atau menyusun balok, dan motorik kasar seperti melompat atau berlari. Guru atau pendidik dalam KB berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang aman dan menstimulasi rasa ingin tahu anak, bukan sebagai pengajar satu arah. Tujuan utamanya adalah membantu anak menjadi terbiasa belajar dalam suasana kelompok, membangun kemampuan sosial, dan memperkenalkan keterampilan dasar yang akan bermanfaat ketika mereka masuk ke jenjang pendidikan formal.

2.1.4 Perbandingan Objek Perancangan *Kindergarten & Pre-School*

Aspek	***Kindergarten* (Taman Kanak-kanak (TK))**	***Preschool* (Pra-TK / Kelompok Bermain (KB))**
Rentang Usia	Biasanya 5–6 tahun	Biasanya 3–4 tahun

Fokus	Perkembangan akademik dan sosial, menjadi masa transisi ke sekolah dasar dengan fokus pada kesiapan akademik dasar	Perkembangan anak usia dini, sosialisasi, bermain, dan rutinitas sekolah secara umum
Kurikulum	Kurikulum terstruktur dengan penekanan pada membaca, menulis, matematika, dan mata pelajaran lainnya	Kurikulum berbasis bermain dengan fokus pada perkembangan sosial, emosional, dan kognitif
Durasi	Biasanya program penuh waktu (*full-day*)	Bisa program setengah hari (*half-day*) atau penuh
Kualifikasi Guru	Guru umumnya memiliki gelar sarjana di bidang pendidikan atau bidang terkait	Guru dapat memiliki kualifikasi yang bervariasi, termasuk sertifikasi pendidikan anak usia dini
Pendaftaran	Biasanya memerlukan pendaftaran di sekolah tertentu	Dapat diselenggarakan oleh berbagai lembaga: sekolah, pusat komunitas, atau penyedia swasta
Keterlibatan Orang Tua	Orang tua dapat terlibat dalam kegiatan dan acara sekolah	Orang tua dapat terlibat dalam kegiatan dan acara sekolah juga

Tabel 2. 1 Perbedaan Kindergarten (TK) dan Pre-School (KB)

Sumber : articles.unishanoi.org

2.2 Kajian Pendekatan Perancangan

2.2.1 Aspek Perkembangan Anak

Dalam merancang ruang dan lingkungan belajar bagi anak usia dini, penting untuk memahami bahwa proses pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mengajarkan pengetahuan dasar, tetapi juga untuk menstimulasi

seluruh aspek perkembangan anak secara menyeluruh. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (SNPAUD), terdapat enam aspek perkembangan anak yang menjadi dasar dalam menyusun kurikulum, aktivitas pembelajaran, dan lingkungan belajar di satuan PAUD. Keenam aspek utama dalam perkembangan anak, yaitu:

1. Norma Agama dan Moral

   Aspek ini mencakup pemahaman nilai-nilai agama dan moral yang dianut, seperti menjalankan ibadah, bersikap jujur, menolong sesama, sopan santun, menghormati orang lain, serta menjunjung nilai-nilai sportif. Selain itu, anak diajarkan untuk menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengenali hari-hari besar keagamaan, serta bersikap toleran terhadap pemeluk agama lain.

2. Perkembangan Fisik dan Motorik

   Perkembangan fisik dan motorik meliputi keterampilan motorik kasar, motorik halus, serta kesadaran akan kesehatan dan keselamatan diri.

   a. Motorik kasar melibatkan koordinasi gerakan tubuh, keseimbangan, kelincahan, serta kemampuan lokomotor dan non-lokomotor.

   b. Motorik halus berkaitan dengan keterampilan menggunakan jari dan alat untuk mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk kreativitas.

   c. Kesadaran kesehatan dan keselamatan mencakup pertumbuhan fisik yang sesuai usia serta kemampuan menjaga kebersihan dan kesehatan diri, termasuk kesadaran akan keselamatan pribadi.

3. Perkembangan Kognitif

   Perkembangan kognitif anak melibatkan kemampuan berpikir, belajar, dan menyelesaikan masalah.

a. Belajar dan pemecahan masalah mengajarkan anak untuk menemukan solusi dari situasi sehari-hari secara fleksibel dan dapat diterima secara sosial.

b. Berpikir logis mencakup kemampuan mengidentifikasi perbedaan, melakukan klasifikasi, memahami pola, serta mengenali hubungan sebab-akibat.

c. Berpikir simbolik melibatkan kemampuan mengenali angka, huruf, serta merepresentasikan objek dan imajinasi dalam bentuk visual, seperti gambar atau simbol.

4. Perkembangan Bahasa

   Kemampuan berbahasa anak meliputi pemahaman bahasa reseptif, ekspresi verbal, dan keterampilan literasi dasar.

   a. Bahasa reseptif mencakup kemampuan memahami cerita, instruksi, serta menghargai bacaan.

   b. Ekspresi bahasa melibatkan kemampuan berkomunikasi, bertanya, menjawab, serta mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan.

   c. Keaksaraan berkaitan dengan pengenalan huruf, bunyi, serta pemahaman awal terhadap kata dan teks dalam cerita.

5. Perkembangan Sosial dan Emosional

   Aspek ini mencakup kesadaran diri, tanggung jawab, serta perilaku sosial yang positif.

   a. Kesadaran diri membantu anak memahami perasaan sendiri, mengendalikan emosi, serta menyesuaikan diri dalam interaksi sosial.

   b. Rasa tanggung jawab mencakup pemahaman tentang hak dan kewajiban, kepatuhan terhadap aturan, serta kemampuan mengatur diri sendiri.

c. Perilaku prososial melibatkan kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan orang lain, berbagi, bersikap kooperatif, serta menghargai hak dan pendapat orang lain.

6. Perkembangan Seni

Aspek seni berperan dalam menstimulasi kreativitas dan ekspresi diri anak.

a. Anak didorong untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri melalui seni gerak, musik, drama, lukisan, serta berbagai bentuk seni rupa dan kerajinan.

b. Selain itu, anak juga diajarkan untuk mengapresiasi karya seni, tarian, dan pertunjukan.

Keenam aspek ini saling berkaitan dan berkembang secara simultan, serta memerlukan pendekatan yang tepat dalam merancang kegiatan bermain sebagai medium utama dalam pembelajaran anak usia dini. Bermain menjadi sarana penting untuk memberikan stimulasi perkembangan secara optimal. Dalam konteks ini, desain ruang PAUD harus mampu merespons kebutuhan stimulasi tersebut melalui pengolahan elemen-elemen ruang yang mendukung kegiatan eksploratif, imajinatif, serta interaktif. Selain itu, peran pendidik dan keterlibatan orang tua juga sangat penting dalam proses pencapaian tingkat perkembangan anak yang diharapkan sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA).

2.2.2 *Learning Through Play*

Berdasarkan data dari UNICEF mengenai *Learning Through Play* yaitu pembelajaran yang dilakukan dengan pendekatan yang terintegrasi yang menjadikan bermain tempat bagi anak-anak yang bisa digunakan untuk mengasah keterampilan dalam beberapa aspek seperti sosial, fisik, kognitif dan emosional pada anak. dalam urgensi ini UNICEF melihat bahwa betapa pentingnya di usia dini menerapkan pembelajaran yang di

dalamnya terdapat *Sustainable Development Goals* (SDG) ke 4 terkait dengan kualitas edukasi yang bertujuan meraih jaminan kualitas yang inklusif serta merata bagi pendidikan sehingga meningkatkan kesempatan belajar tak terbatas untuk semua. Dalam hal ini elemen kunci yang perlu diperhatikan adalah *"learning through play*" atau "*playful learning*" yang merupakan bagian inti dan penting dari pedagogi dan pendidikan anak usia dini untuk memberikan edukasi yang kualitas yang baik dan bermanfaat.

Menurut UNICEF *learning through play* memiliki prinsip utama, yaitu keterlibatan aktif anak-anak, pemberdayaan kreativitas dan imajinasi, eksplorasi dan eksperimen, pengembangan sosial dan emosional, dan pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual. Terkait dengan prinsip keterlibatan aktif, anak-anak pada usia dini harus aktif terlibat dalam proses bermain, hal ini dimungkinkan agar mereka dapat saling berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitar agar dapat menambah pengalaman belajar sambil bermain mereka. Prinsip pemberdayaan kreativitas dan imajinasi bagi anak-anak dengan metode permainan motivasi anak yang digunakan untuk berimajinasi dan berpikir secara kreatif dalam mengatasi masalah serta dalam pembuatan keputusan. Selanjutnya dalam hal bermain, prinsip eksplorasi dan eksperimen yang mendorong anak-anak untuk membuat ide-ide baru yang bisa membantu untuk perkembangan dalam mereka berpikir kritis untuk mengatasi masalah. Strategi inti ini bisa ditekankan bahwa bermain untuk pembelajaran yang efektif dan pembelajaran yang menghibur searah dengan sifat alamiah anak-anak agar mereka dapat menjelajahi serta memahami dunia yang ada di sekitar mereka. Prinsip pengembangan sosial dan emosional. Prinsip ini dapat membantu di saat anak-anak sedang bermain untuk meningkatkan keterampilan dalam bersosial seperti berbagi, komunikasi, kerja sama, yang dapat memperkokoh rasa percaya diri dan kemampuan mengendalikan emosi. Prinsip pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual, yaitu belajar melalui bermain ini diharapkan bisa membuat anak-anak belajar dan

dapat dipahami sehingga dapat membuat proses belajar menjadi menjadi menyenangkan dan semakin relevan.

Bagian Penting *learning through play* yaitu kegiatan yang sangat penting bagi anak-anak dalam pembelajaran dan menjadi elemen dasar dari penerapan pendidikan pada anak usia dini. Dalam hal ini, terlibat juga para pihak terkait dapat mengakui aktivitas bermain bukan hanya sekedar rekreasi, tapi juga dapat menjadi penggerak utama dalam mengembangkan hasil akademik anak-anak. Memadukan bermain ke dalam kerangka kerja pendidikan dengan pembelajaran yang berbasis permainan *"learning through play"* dapat disorot sehingga dapat memperlengkapi keterampilan yang penting bagi anak-anak untuk meraih sukses di masa depan, di dalamnya terdapat kreativitas, kemampuan menyesuaikan diri, dan bisa berkolaborasi.

Dalam perancangan ruang untuk anak-anak terutama PAUD yang mencakup RPTRA, daycare, dan kindergarten, pendekatan *Learning Through Play* akan diimplementasikan dengan mengintegrasikan elemen-elemen arsitektur yang dapat meningkatkan pengalaman belajar anak. Beberapa strategi perancangan yang akan diterapkan meliputi:

1. Lantai dan Bidang Bawah

   Memanfaatkan lantai sebagai ruang bermain dan stimulasi psikomotorik, misalnya dengan permukaan tekstur yang bervariasi atau area interaktif yang dapat digunakan sebagai arena eksplorasi.
2. Dinding dan Bidang Vertikal

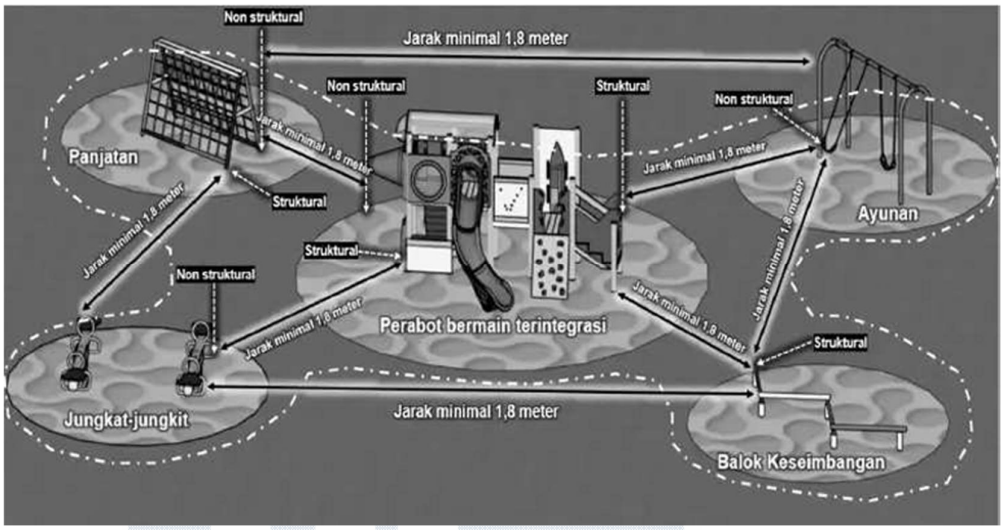
   Menambahkan atribut dekoratif dan elemen interaktif pada dinding, seperti papan tulis, puzzle dinding, atau mural edukatif, yang dapat digunakan sebagai media stimulasi kognitif dan kreativitas anak.
3. Langit-langit dan Bidang Atas Kepala

   Memanfaatkan bidang atas sebagai bagian dari ruang bermain, seperti instalasi gantung yang dapat merangsang imajinasi anak, pencahayaan dinamis, atau elemen edukatif berbasis sensorik

2.2.2 Ruang Bermain Ramah Anak

SNI mengenai Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) merupakan acuan bagi pengembangan taman bermain di Indonesia. SNI ini mencakup pedoman desain dan pengelolaan ruang bermain yang aman dan nyaman bagi anak, serta menekankan pentingnya kualitas fasilitas dan keamanan bermain. Dalam konteks perancangan ini, SNI RBRA akan digunakan sebagai tolok ukur dalam mendesain ruang yang ramah untuk anak seperti RPTRA, *kindergarten*, dan *preschool*. Penerapan SNI diharapkan dapat memastikan bahwa taman ini memenuhi standar minimum dalam mendukung aktivitas anak-anak. Berdasarkan Kualitas bermain, RBRA menekankan bahwa harus mempertimbangkan keamanan, aksesibilitas, dan kenyamanan fasilitas. Elemen-elemen seperti penggunaan material atau bahan yang aman, peralatan yang sesuai umur, dan tata letak yang memungkinkan pengawasan mudah merupakan kriteria dasar yang harus dipenuhi. Dalam penelitian ini, kualitas bermain diukur melalui penilaian fasilitas bermain yang ada di taman, termasuk keamanan dan kebersihan kualitas bermain yang baik diharapkan dapat meningkatkan daya tarik taman dan memenuhi kebutuhan anak-anak.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

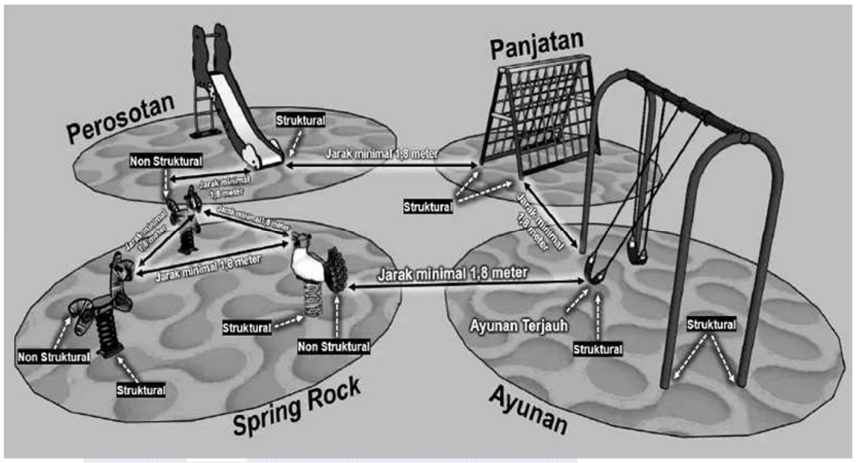


Gambar 2.1 Contoh delineasi/poligon/area 5 jenis perabot bermain

Sumber: RBRA BSN, 2023

Dalam Standar Nasional Indonesia pada Ruang Bermain Ramah Anak atau *Child Friendly Playground* (RBRA), beberapa aspek yang harus diperhatikan dan yang akan dijadikan landasan dalam meneliti potensi dari taman barudak berdasarkan standar yaitu dari persyaratan ruang bermain ramah anak yang memuat:

a) Persyaratan lokasi RBRA (kesesuaian peruntukan pemanfaatan ruang dan batasan area)
b) Persyaratan pemanfaatan RBRA (zonasi perabot bermain, partisipasi anak, pengembangan jenis perabot bermain)
c) Persyaratan kemudahan (perabot untuk disabilitas, pedestrian, jalur evakuasi)
d) Persyaratan material (daya tahan, kelayakan pemanfaatan material, bahan baku material yang tidak menurunkan kualitas lingkungan)
e) Persyaratan peralatan, perabot bermain dan perabot lingkungan (jumlah dan kesesuaian perabot, pengaturan jarak antar perabot bermain)



Gambar 2.2 Jarak antar perabot bermain

Sumber: RBRA BSN, 2023

f) Persyaratan keselamatan (rancangan fisik bangunan dan ruang terbuka)
g) Persyaratan keamanan RBRA (material perabot bermain dan lingkungan aman dari polutan, bebas dari kekerasan)
h) Persyaratan kesehatan dan kebersihan (kesehatan dan kebersihan lingkungan, tempat sampah terpilah, bebas dari asap rokok, pembersihan perabot)
i) Persyaratan kenyamanan RBRA (Tapak/persil/kaveling/site, bangunan gedung, perabot bermain, material, vegetasi/tanaman, dan perabot lingkungan, fasilitas ibadah dan toilet, bebas dari pedagang kaki lima)
j) Persyaratan Pencahayaan (pencahayaan alami dan buatan)

2.2.3 Kota Layak Anak

Kebijakan Kota Layak Anak (KLA) di Indonesia bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang ramah anak, termasuk dalam perancangan ruang publik ramah anak (PAUD) yang mencakup RPTRA, *preschool*, dan *kindergarten*. Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2016 dan

Perda No. 12 Tahun 2022 di Kabupaten Tangerang, KLA menekankan pemenuhan hak anak serta perlindungan mereka melalui penyediaan fasilitas yang aman, nyaman, dan mendukung perkembangan anak.

Dalam konteks perancangan, prinsip KLA akan digunakan sebagai kerangka untuk mengevaluasi bagaimana ruang-ruang yang berorientasi pada anak, seperti RPTRA, *preschool*, dan *kindergarten*, dapat dirancang untuk mendukung tumbuh kembang, interaksi sosial, serta kesejahteraan anak-anak. Implementasi kebijakan ini diharapkan dapat menjadi panduan dalam menciptakan lingkungan bermain dan belajar yang aman, serta mendorong keterlibatan komunitas dalam pengelolaan dan pemanfaatan ruang bagi anak-anak

Kota layak anak mendorong adanya dukungan kelembagaan yang kuat dalam penyediaan fasilitas ramah anak dan pengolahan ruang publik yang berkelanjutan. Program KLA sering melibatkan kolaborasi antara pemerintah daerah, komunitas lokal, dan lembaga swadaya masyarakat untuk mendukung pemeliharaan ruang publik ramah anak. Kelembagaan dan pengolahan taman dievaluasi melalui penilaian terhadap pengelola, sistem pemeliharaan, dan tingkat partisipasi masyarakat dalam menjaga taman. Kelembagaan yang baik akan memastikan fasilitas bermain di taman apakah dalam kondisi yang layak, aman, dan terawat sehingga bisa terus digunakan dengan aman dan nyaman oleh pengunjung anak-anak. Pengembangan KLA ini merujuk kepada konveksi hak anak (KHA) yang berisi hak anak yang dikelompokkan ke dalam 5 klaster hak anak yang dapat dijadikan panduan apakah potensi yang ada dapat memenuhi hak-hak tersebut yaitu:

a) Hak sipil dan kebebasan (hak berekspresi dan mengeluarkan pendapat, hak berorganisasi dan berkumpul secara damai)
b) Lingkungan keluarga dan pengasuhan alternatif (bimbingan dan tanggung jawab orang tua, dukungan kesejahteraan bagi anak)

c) Kesehatan dasar dan kesejahteraan (anak penyandang disabilitas, standar hidup)
d) Pendidikan, pemanfaatan waktu luang, dan kegiatan budaya (pendidikan, kegiatan liburan dan kegiatan seni budaya)
e) Perlindungan khusus (anak yang masuk dalam kelompok minoritas dan terisolasi)

Merespon dari hal tersebut, salah satu komponen yang digariskan dalam pengembangan KLA adalah infrastruktur, lebih tepatnya adalah taman bermain anak sebagai tempat aktivitas yang ramah terhadap anak. Taman bermain anak adalah ruang terbuka yang khusus digunakan dengan fasilitas khusus yang bermanfaat untuk kegiatan bermain anak, atau untuk menonton permainan, pertunjukan, dan kegiatan lain yang terorganisir dengan kebebasan memilih sesuai dengan fasilitas yang ada (Dewi, 2012). Taman bermain adalah tempat di mana anak-anak mengembangkan kecerdasan dan kepribadian mereka dalam kehidupan sosial, dan dari sini, anak-anak melakukan kontak dan interaksi dengan lingkungan sosial, yang pada akhirnya turut membentuk karakter anak. Sehingga, kualitas taman bermain anak penting untuk ditinjau dari berbagai aspek yang mendukung agar anak yang bermain dapat menemukan hal baru dan merasa lebih menyenangkan, dengan mempertimbangkan dari indikator taman bermain sebagai salah satu bagian dari ruang terbuka yang memiliki beberapa fungsi, yaitu fungsi sosial rekreatif, ekologis, dan edukatif (Hakim, 2003).

2.2.4 RPTRA

Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) adalah tempat dan/atau ruang terbuka yang memadukan kegiatan dan aktivitas warga dengan mengimplementasikan 10 (sepuluh) Program Pokok Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga dengan Program Kota Layak Anak (Pergub DKI Jakarta Pasal 1 No, 21 tahun 2017). Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) merupakan salah satu wadah lingkungan belajar bagi anak

usia dini. RPTRA juga merupakan ruang publik yang memiliki karakteristik sebagai taman yang terbuka untuk publik, menyediakan wahana permainan dan tumbuh kembang anak, dapat menjadi bagian dari sarana dan prasarana menuju program kota layak anak, sebagai ruang terbuka hijau, dan dapat menjadi sarana kegiatan sosial yang dilengkapi dengan berbagai permainan menarik, ruang perpustakaan, ruang laktasi, dll (Hernowo & Navastara, 2017).

Fungsi RPTRA adalah sebagai berikut: a) taman terbuka publik; b) wahana permainan dan tumbuh kembang anak; c) prasarana dan sarana kemitraan antara Pemerintahan Daerah dan masyarakat dalam memenuhi hak anak; d) bagian dari prasarana dan sarana Kota Layak Anak; e) ruang terbuka hijau dan tempat penyerapan air tanah; f) prasarana dan sarana kegiatan sosial warga termasuk pengembangan pengetahuan dan keterampilan Kader PKK; g) usaha peningkatan pendapatan keluarga; h) pusat informasi dan konsultasi keluarga; i) halaman keluarga yang asri teratur indah dan nyaman; dan j) sistem informasi manajemen. RPTRA diharapkan dapat mewujudkan terpenuhinya hak anak agar anak dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan (Pergub DKI Jakarta No. 196 Tahun 2015). Selain itu, RPTRA diharapkan dapat menjadi tempat warga, khususnya anak-anak, untuk berinteraksi, sehingga menciptakan lingkungan sosial yang baik dan masyarakat yang berkualitas hidupnya (jakarta.go.id).

Menurut KEMENPPA, kriteria ruang bermain ramah anak adalah sebagai berikut: a) mudah diakses oleh anak termasuk anak dengan disabilitas dan anak marjinal; b) tidak memungut biaya (gratis); c) bahan yang digunakan tidak membahayakan anak; d) tidak menggunakan tanaman berduri; e) terang benderang; f) sarana dan prasarana disesuaikan dengan kondisi fisik anak, termasuk anak disabilitas; g) minimal ¾ area terdiri dari rumput/tanah; h) lingkungan aman dari bahaya sosial dan kekerasan; i)

tersedia sarana pendukung menuju ke area permainan; j) tersedia SDM/pengelola/pengawas yang ramah anak; k) tersedia tempat mencuci tangan dan toilet ramah anak; i) tersedia fasilitas pertolongan pertama pada kecelakaan; dan m) lingkungan bebas dari sampah, polusi, lalu lintas dan bahaya fisik lainnya (Desti & Prihastom, 2018). Berikut adalah beberapa peraturan yang dapat menjadi dasar hukum dalam perancangan RPTRA:

1. Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak
    a. Pasal 4: "Setiap anak berhak untuk dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi."
    b. Pasal 10: "Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya."
2. Permendagri No. 1 Tahun 2017 tentang Penataan Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA)

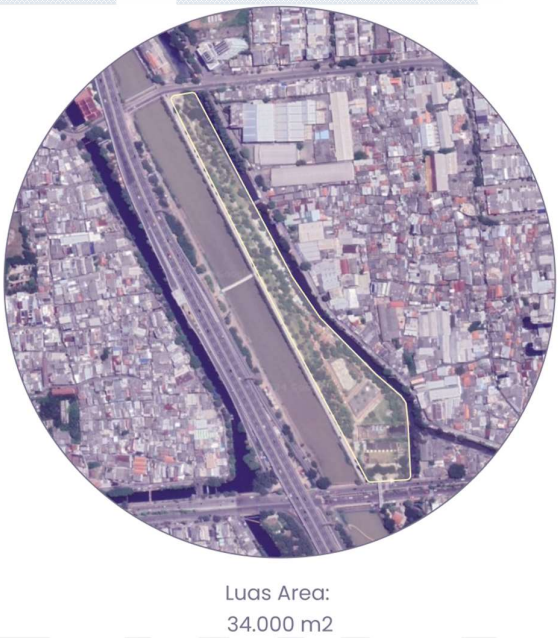
    Pasal 2: "RPTRA bertujuan untuk menyediakan ruang yang aman, nyaman, dan mendukung tumbuh kembang anak melalui kegiatan edukatif, rekreatif, dan sosial."
3. Undang-Undang Nomor 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang Pasal 28 Ayat (1): "Penyelenggaraan ruang terbuka hijau dilakukan untuk meningkatkan kualitas lingkungan hidup serta memberikan manfaat sosial dan ekonomi bagi masyarakat."

2.3 Kajian Perancangan Sebelumnya (Studi Preseden)

2.3.1 RPTRA Kalijodo

Ruang Terbuka Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Kalijodo, berlokasi di Jl. Kepanduan II, Penjagalan, Jakarta Utara yang dibangun

pada tahun 2016-2017 oleh arsitek Andy Rahman yang merupakan desainer lanskap dan bangunan. Memiliki luas lahan kurang lebih 3,4 hektar dengan luas bangunan RPTRA kurang lebih 3.000 m2. RPTRA Kalijodo dibangun sebagai bagian dari program revitalisasi kawasan Kalijodo yang sebelumnya terkenal dengan kawasan yang kumuh dan awalnya menjadi pusat prostitusi. Adanya program revitalisasi ini bertujuan untuk mengembalikan fungsi ruang public bagi masyarakat dengan menyediakan fasilitas yang ramah anak, ruang rekreasi, dan area hijau terbuka.

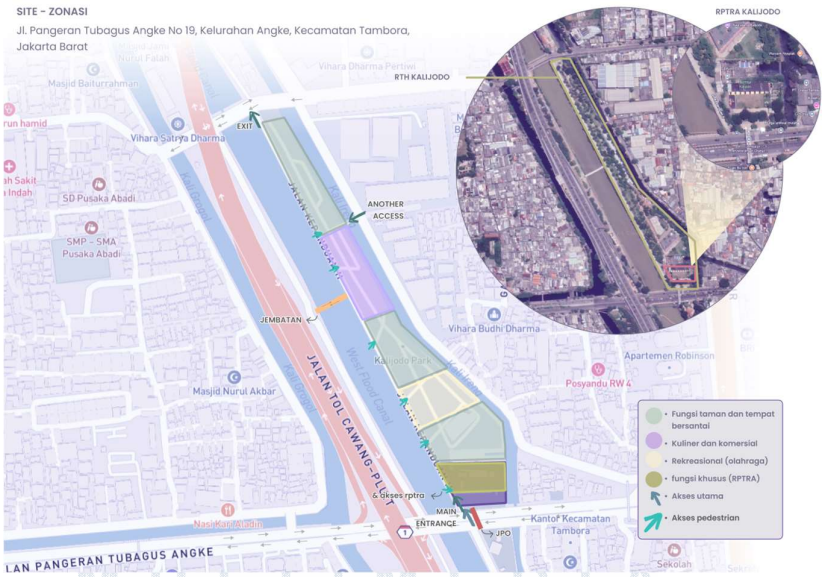


Gambar 2.3 Luas Area RPTRA Kalijodo
Sumber: Google Earth, 2025

Desain dari RPTRA Kalijodo menggunakan konsep ruang public yang edukatif, rekreatif, dan inklusif yang diterapkan melalui beberapa elemen ide desain. zonasi yang fleksibel merupakan salah satu dari konsep yang diterapkan, dimana adanya zonasi yang fleksibel berbagai kegiatan yang dilakukan mulai dari bermain, olahraga, seni, hingga kegiatan komunitas dapat terakomodasi. Selain itu, adanya inklusivitas dalam konsep desain dapat menciptakan fasilitas yang dapat digunakan

oleh semua kalangan, termasuk anak-anak dan lansia. Zonasi dan tata ruang RPTRA Kalijodo memiliki beberapa zona utama, yaitu

a. Zona Bermain Anak: Area dengan permainan edukatif dan wahana outdoor.
b. Zona Olahraga: Terdiri dari skatepark, jogging track, dan lapangan futsal/basket.
c. Zona Edukasi dan Kegiatan Sosial: Meliputi perpustakaan, ruang serbaguna, dan ruang seni.
d. Zona Hijau: Taman terbuka dan ruang hijau sebagai area rekreasi pasif.
e. Zona Komersial: PKK Mart untuk pemberdayaan ekonomi lokal.



Gambar 2.4 Site Zonasi RPTRA Kalijodo
Sumber: Diagram Penulis, 2024

Dari material dan struktur yang digunakan, struktur dari bangunan utama (RPTRA) menggunakan struktur baja ringan untuk bangunan utama, dengan fasad modern menggunakan material kaca dan alumunium. Pada area *pedestrian* dan *jogging track*, menggunakan

paving block dan beton. Selain itu, fasilitas lainnya yang ada di RPTRA Kalijodo meliputi Gedung serbaguna, perpustakaan, ruang laktasi, PKK *Mart*, *Skatepark*, taman bermain anak, pos keamanan, toilet umum, dan ruang bilas.

Gambar 2.5 RPTRA Kalijodo
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

RPTRA Kalijodo memiliki ruang hijau yang luas (RTH) dengan menyediakan taman dengan vegetasi yang berfungsi sebagai area penyerapan air dan pengurangan polusi. Pemanfaatan ruang untuk komunitas juga mendotong aktivitas sosial dan ekonomi di masyarakat setempat. Berdasarkan analisis dan studi yang dilakukan, ada beberapa poin penting yang dapat diambil dari studi RPTRA Kalijodo, yaitu RPTRA kalijodo dapat menjadi ikon revitalisasi di kawasan urban yang sebelumnya merupakan tempat kumuh. Kemudian RPTRA ini memiliki fasilitas yang cukup lengkap untuk berbagai kelompok usia, memiliki desain yang fleksibel unutk mendukung kegiatan komunitas, serta menjadi pusat interaksi sosial di kawasan tersebut.

2.3.2 The Keningston Learning Space

The Keningston Learning Space terletak di pinggiran Kota Bangkok, Thailand yang dibangun pada tahun 2020 oleh arsitek *Plan Architect* dengan luas bangunan 4.000 m2. *The Keningston Learning Space* dirancang dengan konsep baru dalam ruang belajar anak dengan pendekatan desain yang menggabungkan ruang belajar (*learning space*), ruang bermain (*playing*

space), dan ruang alam (*nature space*). Bangunan ini terletak di lingkungan *sub-urban* Bangkok yang kurang menarik, sehingga proyek ini berfokus pada menciptakan atmosfer belajar yang imajinatif dan dapat mendukung kegiatan eksplorasi anak-anak.

Gambar 2.6 *The Kenningston Learning Space*
Sumber: www.archdaily.com (2025)

Konsep desain dari bangunan ini didasarkan pada mengintegrasikan arsitektur dengan elemen bermain, menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak. Bentuk arsitektur yang menarik dan eksploratif dapat diwujudkan dengan menggunakan elemen arsitektur sebagai bagian dari permainan dan pembelajaran. Penggunaan transisi ruang yang dinamis dengan adanya bentuk pita yang melengkung menghubungkan berbagai ruang dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Desain dari bangunan ini juga menyatukan ruang belajar dengan ruang hijau untuk menciptakan lingkungan yang lebih sehat bagi anak-anak.

Gambar 2.7 Pekan *The Kenningston Learning Space*
Sumber: www.archdaily.com (2025)

Bangunan ini memiliki beberapa zona utama yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar dan bermain anak-anak:

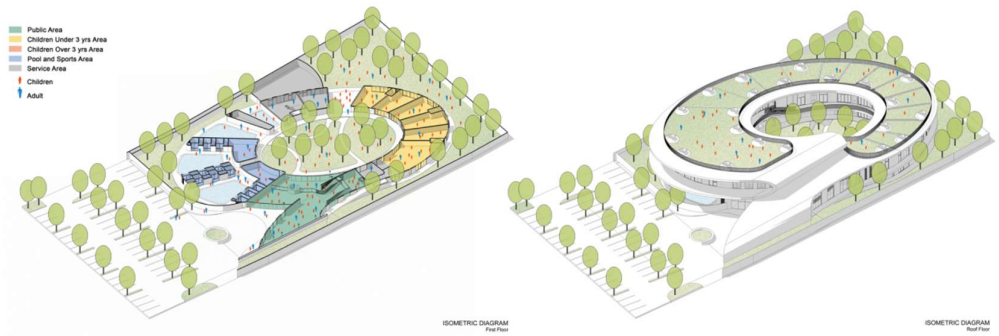
a. Zona Semi-Outdoor: Area bawah gym difungsikan sebagai kolam renang, dengan desain berbentuk gua yang menimbulkan kesan petualangan.

b. Zona Bermain Bebas: Ruang olahraga tanpa kolom yang fleksibel untuk berbagai aktivitas anak-anak.

c. Ruang Kelas: Dirancang di bagian sempit bangunan untuk membawa unsur alam lebih dekat ke proses belajar.

d. Zona Interaktif: Meliputi lereng yang berfungsi sebagai area bermain, slide, serta pohon jaring yang menghubungkan lantai dasar hingga langit-langit.

e. Aula Pertemuan: Didesain untuk pertunjukan anak-anak dan pertemuan orang tua, dengan bentuk dudukan yang mengikuti arsitektur bangunan.



Gambar 2.8 Isometric Diagram *The Keningston Learning Space*
Sumber: www.archdaily.com (2025)

Material dan struktur yang digunakan dalam bangunan ini menggunakan struktur baja dan beton. Bangunan ini juga memanfaatkan bukaan besar untuk pencahayaan alami serta integrasi ruang hijau. Beberapa fasilitas dan kelengkapan ruang yang ada di bangunan ini yaitu ruang kelas, gym, kolam semi outdoor, playground interaktif, dan area multifungsi. Berdasarkan

analisis dan studi yang dilakukan, ada beberapa poin penting yang dapat diambil dari studi *The Keningston Learning Space* adalah memiliki desain yang inovatif dengan menggabungkan permainan dengan pembelajaran, bangunan ini dapat meningkatkan eksplorasi dan kreativitas anak-anak melalui bentuk arsitektur yang interaktif, dan adanya integrasi ruang dengan alam yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang sehat,

2.3.3 YueCheng *Courtyard Kindergarten*

YueCheng *Courtyard Kindergarten* berlokasi di Beijing, Tiongkok yang dibangun pada tahun 2021, dirancang oleh MAD *Architects,* dengan luas bangunan kurang lebih 9.275 m2. YueCheng *Courtyard Kindergarten* dirancang untuk dapat mengintegrasikan Pendidikan anak usia dini dengan warisan budaya. Bangunan ini terletak di dalam lingkungan bersejarah di Beijing, dimana proyek ini menghadirkan konsep desain yang menyatukan arsitektur tradisional dengan pendekatan modern. Bangunan ini dibangun di sekitar halaman rumah yang tua berusia lebih dari 300 tahun.

Gambar 2.9 YueCheng *Courtyard Kindergarten*
Sumber: www.archdaily.com (2025)

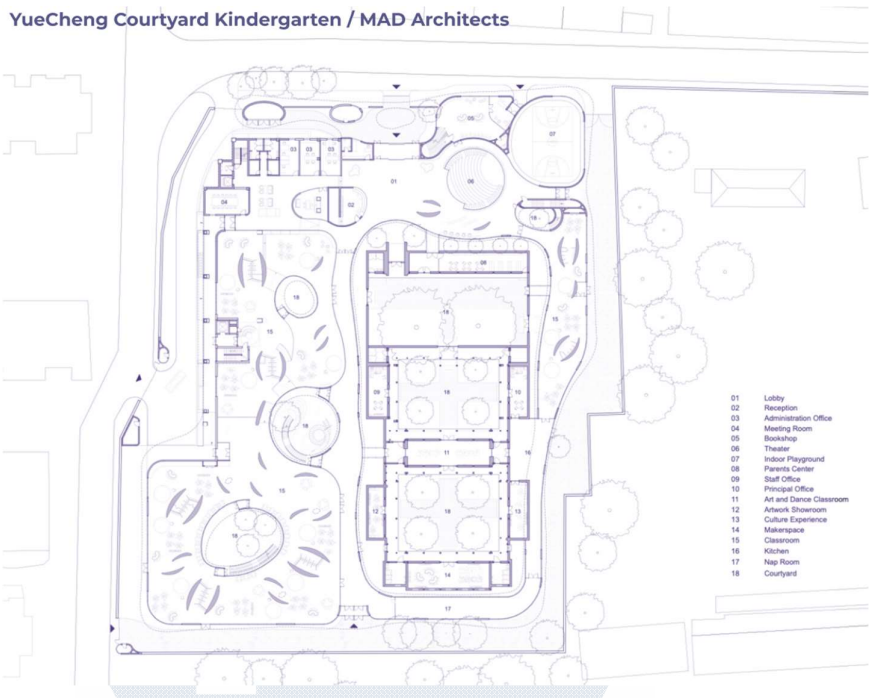
Konsep desain dari bangunan ini menekankan pada harmoni antara Sejarah, arsitektur modern, dan eksplorasi anak-anak. Konsep yang diimplementasikan dalam desain yaitu adanya integrasi dengan warisan budaya, ruang bermain sebagai bagian dari arsitektur dimana atap bangunan dirancang sebagai taman bermain, dan adanya hubungan interaksi antar generasi yang mengubungkan anak-anak dengan lansia yang berada di pusat komunitas sehingga menciptakan lingkungan yang intergenerasional.

Gambar 2.10 Isometric Diagram YueCheng *Courtyard Kindergarten*
Sumber: www.archdaily.com (2025)

Bangunan ini mengombinasikan elemen tradisional dan modern dengan berbagai zona yang dirancang untuk mendukung perkembangan anak-anak:

a. Zona Pendidikan: Ruang kelas dengan akses ke halaman dalam siheyuan
b. Zona Bermain Interaktif: Atap yang berbentuk gelombang digunakan sebagai ruang eksplorasi, dengan jalur berkelok yang menghubungkan berbagai titik dalam bangunan.
c. Zona Warisan Budaya: Struktur siheyuan asli dipertahankan sebagai bagian dari pengalaman belajar, memungkinkan anak-anak berinteraksi langsung dengan sejarah.
d. Zona Intergenerasional: Taman dan ruang terbuka yang memungkinkan anak-anak berinteraksi dengan komunitas lansia, mendorong hubungan sosial lintas generasi.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 2.11 Denah YueCheng *Courtyard Kindergarten*
Sumber: www.archdaily.com (2025)

Material dan struktur dalam bangunan ini menggunakan kombinasi material tradisional (batu bata, kayu) dan modern (beton, kaca) untuk menciptakan keharmonisan. Atap yang dibuat melengkung untuk membentuk taman bermain, terbuat dari material tahan cuaca dengan tekstur yang aman untuk anak-anak. Selain itu penggunaan bukaan besar dan *skylight* untuk pencahayaan alami dan ventilasi optimal.

2.3.4 Komparasi/Perbandingan Objek Perancangan A,B, dan c

Tabel Perbandingan Studi Preseden

Aspek	RPTRA Kalijodo	*The Kensington Learning Space*	*YueCheng Courtyard Kindergarten*

Arsitek	Pemerintah DKI Jakarta & PDW Architects	Plan Architect	MAD Architects
Lokasi	Jakarta, Indonesia	Bangkok, Thailand	Beijing, China
Luas Lahan	±3.000 m²	4.000 m²	±9.275 m²
Tahun Pembangunan	2017	2020	2020
Konsep	Ruang Publik Terpadu Ramah Anak	Learning through play dalam ruang & alam	Interaksi antara arsitektur lama & baru
Fungsi	RPTRA: Ruang komunitas, edukasi, & rekreasi	Ruang belajar berbasis eksplorasi	Taman kanak-kanak berbasis courtyard
Zonasi	Area bermain, edukasi, olahraga, & sosial	Ruang belajar, bermain, dan alam	Ruang kelas, taman dalam, & area bermain
Desain bentuk	Bangunan fungsional dengan ruang terbuka	Arsitektur dengan kurva eksploratif	Atap melengkung yang menyatu dengan alam
Material utama	Beton, baja, dan kaca	Beton, kaca, & kayu	Kayu, beton, dan baja
Fasilitas	Perpustakaan, ruang serbaguna, taman, PKK Mart	Kolam renang semi-outdoor, ruang kelas, gymnasium	Ruang kelas, taman dalam, area bermain, galeri
Pendekatan ramah anak	Area bermain tematik & fasilitas komunitas	Ruang dengan transisi mulus antar zona	Ruang yang fleksibel & berintegrasi dengan alam

Aspek inklusivitas	Tersedia area bermain, tetapi kurang aksesibilitas	Menghubungkan anak dengan alam & eksplorasi	Desain yang menyatu dengan lanskap & berbagai usia
Keunikan desain	Konsep RPTRA yang mengakomodasi komunitas	Bentuk pita melengkung yang menciptakan pengalaman belajar unik	Interaksi antara arsitektur tradisional & modern

Tabel 2. 2 Komparasi/Perbandingan Objek Perancangan A,B, dan C

Sumber: Sumber: www.archdaily.com (2025)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA