

**KARAKTER RUANG BERMAIN BERDASARKAN
PERSEPSI VISUAL ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI KOTA MALANG**

SKRIPSI

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR

LABORATORIUM SENI DAN DESAIN ARSITEKTUR

Ditujukan untuk memenuhi persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Teknik



FEBIANTY

NIM. 135060500111038

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

FAKULTAS TEKNIK

MALANG

2018

LEMBAR PENGESAHAN

**KARAKTER RUANG BERMAIN BERDASARKAN
PERSEPSI VISUAL ANAK USIA SEKOLAH DASAR
DI KOTA MALANG**

SKRIPSI

**PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR
LABORATORIUM SENI DAN DESAIN ARSITEKTUR**

Ditujukan untuk memenuhi persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Teknik



FEBIANTY

NIM. 135060500111038

Skripsi ini telah direvisi dan disetujui oleh dosen pembimbing
pada tanggal Desember 2018

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur

Dosen Pembimbing

Ir. Heru Sufianto, M. Arch. St., Ph. D.

NIP. 19650218 199002 1 001

Dr. Susilo Kusdiwanto, ST., MT.

NIP. 19740918 199903 1 001

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya dan berdasarkan hasil penelusuran berbagai karya ilmiah, gagasan dan masalah ilmiah yang diteliti dan diulas di dalam Naskah Skripsi ini adalah asli dari pemikiran saya. Tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Skripsi dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Malang, 26 Desember 2018

Mahasiswa,
MITERAI
TEMPEL

LEL:CAAF516980711

6000
SIKAM BEKAMPUNG

Febianty

NIM. 135060500111038



TURNITIN



**UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM SARJANA**



SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

Nomor : JUN10.F07.16/PP/2018

Sertifikat ini diberikan kepada :

FEBIANTY

Dengan Judul Skripsi :

**KARAKTER RUANG BERMAIN BERDASARKAN PERSEPSI VISUAL ANAK USIA
SEKOLAH DASAR**

Telah dideteksi tingkat plagiasinya dengan kriteria toleransi $\leq 20\%$, dan dinyatakan Bebas dari Plagiasi pada tanggal 22 Desember 2018

Ketua Jurusan Arsitektur

Ketua Program Studi S1 Arsitektur

Dr. Eng. Henry Santosa, ST., MT
NIP. 19730525 200003 1 004

Dr. Heru Sufianto, MArch, SL., Ph.D
NIP. 19650218 199002 1 001



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS BRAWAJAYA

FAKULTAS TEKNIK

JURUSAN ARSITEKTUR

Jl. Mayjend Haryono No. 167 MALANG 65145 Indonesia

Telp. +62-341-567486, Fax. +62-341-567486

<http://arsitektur.ub.ac.id>

E-mail: arsfub@ub.ac.id

LEMBAR HASIL

DETEKSI PLAGIASI SKRIPSI

Nama : Febianty
NIM : 135060500111038
Judul Skripsi : Karakter Ruang Bermain Berdasarkan Persepsi Visual Anak Usia Sekolah Dasar Di Kota Malang
Dosen Pembimbing : Dr. Susilo Kusdiwanggo, ST., MT.
Periode Skripsi : Semester Ganjil 2018/2019
Alamat Email : febiantsutadiwangsa@gmail.com

Tanggal	Deteksi Plagiasi ke-	Plagiasi yang terdeteksi (%)	Ttd Staf LD TA
22 Desember 2018	1	11%	1-1
	2		
	3		

Malang, 22 Desember 2018

Mengetahui,

Dosen Pembimbing

Dr. Susilo Kusdiwanggo, ST., MT
NIP. 19740918 1999031 001

Kepala Laboratorium
Dokumentasi Dan Tugas Akhir

Ir. Chairil Budiarto Amuza, MSA
NIP. 19531231 198403 1 009

Keterangan:

3. Batas maksimal plagiasi yang terdeteksi adalah sebesar 20%

4. Hasil lembar deteksi plagiasi skripsi dilampirkan bagian belakang setelah surat Pernyataan Orisinalitas

Atas rahmat dan nikmat-Nya, rasa syukur terucap untuk Allah SWT.

Kedua orang tua dan kedua kakak saya, atas doa dan dukungannya.

Idzni dan Nida, atas dukungan, kesabaran, dan kehadirannya setiap saat.

*Ayu, Opi, Nafilah, Cyta, Tasya, Pepry, Mba Itis, Mara, Ella, Fifi;
atas bantuan serta canda & tawa selama berjuang bersama menempuh perkuliahan ini.*

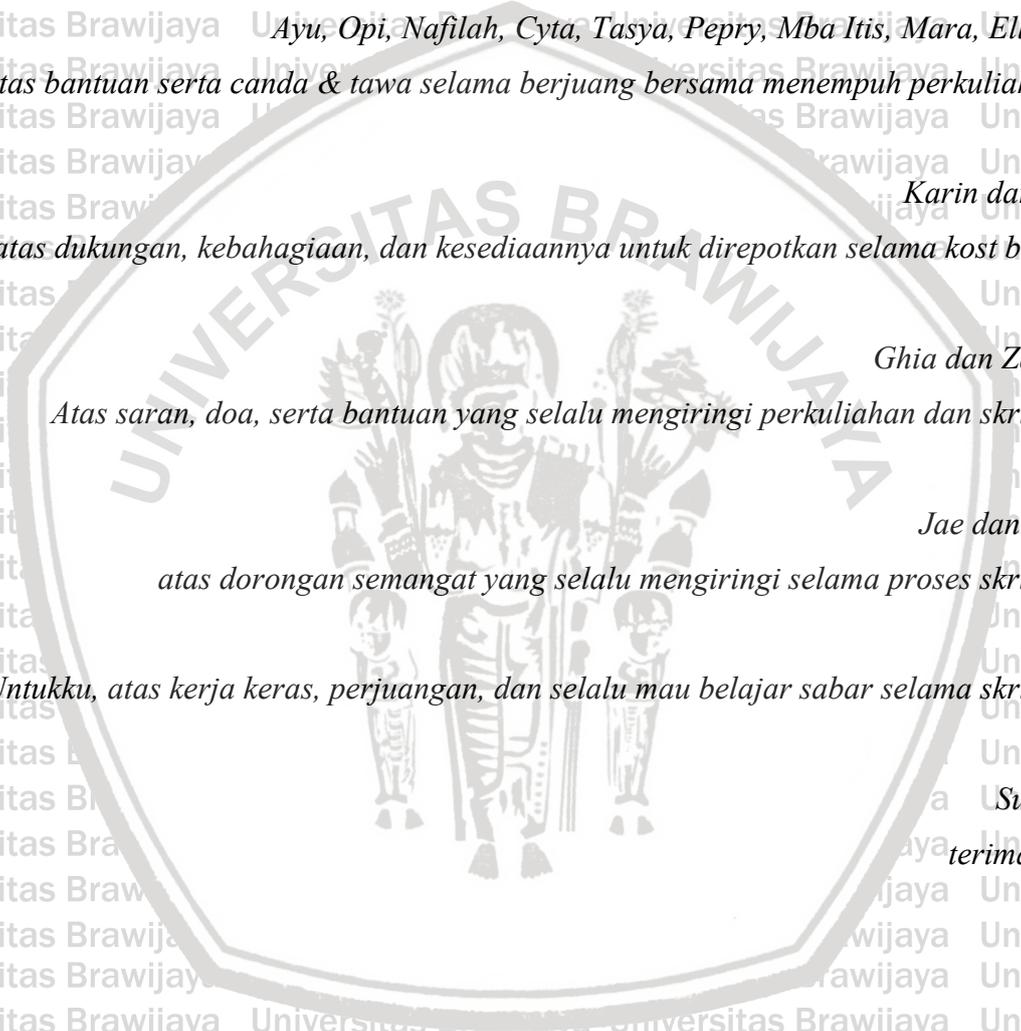
*Karin dan Azka;
atas dukungan, kebahagiaan, dan kesediaannya untuk direpotkan selama kost bersama*

*Ghia dan Zakiyah;
Atas saran, doa, serta bantuan yang selalu mengiringi perkuliahan dan skripsi ini.*

*Jae dan DAY6;
atas dorongan semangat yang selalu mengiringi selama proses skripsi ini.*

Untukku, atas kerja keras, perjuangan, dan selalu mau belajar sabar selama skripsi ini.

*Sungguh,
terima kasih.*



RINGKASAN

Febianty, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Brawijaya, Desember 2018,
*Karakter Ruang Bermain Berdasarkan Persepsi Visual Anak Usia Sekolah Dasar Di Kota
Malang*, Dosen Pembimbing: Susilo Kusdiwanggo.

Pemenuhan kebutuhan ruang bermain di perkotaan belum terpenuhi secara maksimal. Keterbatasan lahan dan desain yang belum sesuai dengan perkembangan anak menjadi faktor pendukung. Arsitektur yang terbentuk dari persepsi manusia, membuat pertimbangan persepsi sebagai sumber informasi dalam proses perancangan. Persepsi yang digunakan adalah persepsi arsitek sebagai perancang dan memungkinkan adanya perbedaan ruang bermain dilihat dari persepsi sudut pandang anak sebagai pengguna ruang. Persepsi visual menjadi sumber informasi terbanyak yang dikenali oleh indera, khususnya anak sekolah dasar. Usia tersebut berada pada perkembangan pembelajaran visual dan pengetahuan kognitifnya yang saling mempengaruhi. Anak usia sekolah dasar tidak lagi mewakili objek dalam hubungan dengan dirinya sendiri, namun juga mewakili objek dalam hubungan interaksi antar satu dan lainnya. Sehingga persepsi visual mengenai ruang bermain dapat dijadikan informasi dasar perancangan yang memberikan karakter ruang tertentu. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi karakter ruang bermain berdasarkan persepsi visual anak usia sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Dalam pengumpulan data, metode yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan gambar. Analisis data menggunakan sistem *coding* dan metode kritik seni. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter ruang bermain harus aman, nyaman, lokasi mudah dijangkau, menarik perhatian, dan memperkaya pengetahuan anak mengenai sensitivitas lingkungan alami. Desain saat ini belum memenuhi sesuai perkembangannya, oleh karena itu ruang bermain semestinya tidak hanya secara bentuk dan estetika saja, namun juga mempertimbangkan perkembangan fisik dan kognitif anak.

Kata Kunci: Ruang Bermain, Persepsi Visual, Anak Sekolah Dasar

SUMMARY

Febianty, Departement of Architecture, Faculty of Engineering, University of Brawijaya, December 2018, The Characters Play Room Based On Visual Perception Of Elementary School-Aged Children In The City Of Malang, Academic Supervisor: Susilo Kusdiwanggo.

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 factor endowments. Architecture of human perception, reasoning perception as a source of information in the process of design. Perception is perception of the architect as designer and allow therehis difference playroom is seen from the point of view of perception of the child as a user space. Visual perception became the largest source of information known by the senses, especially elementary school children. The age of the development of visual learning and knowledge koginitifnya interplay. Elementary school age children no longer represent objects in relationship to himself, but also represents an object in the interaction between the one and the other. So that visual perception about the space of play can be used as basic information design that gives the character a certain space. The purpose of this research is to identify the characters play room based on visual perception of elementary school age children. This research uses qualitative descriptive method. In collecting the data, the methods used are observation, interviews, and pictures. Data analysis using a system of coding and art critique method. The results showed that the character of the playroom should be safe, convenient, easily accessible location, attracting attention, and enrich the knowledge of children about the natural environmental sensitivity. The current design has not met the corresponding development, therefore the playroom should be not only in the form and aesthetics, but also consider the physical and cognitive development of children.

Keywords: Play Room, Visual Perception, Elementary School Children

PENGANTAR

Puji syukur diucapkan atas kehadiran Allah S.W.T karena atas rahmat dan izin-Nya penelitian penulis yang berjudul “Karakter Ruang Bermain Berdasarkan Persepsi Visual Anak Usia Sekolah Dasar Di Kota Malang” ini dapat berjalan lancar dan selesai dengan baik. Penyusunan penelitian ini merupakan salah satu syarat untuk dapat memperoleh gelar Sarjana Teknik.

Dalam penyusunan penelitian ini, tentunya tidak sedikit hambatan dan kesulitan yang dialami penulis. Namun berkat bantuan, dorongan dan semangat yang diberikan dari orang-orang terdekat, penulis dapat mampu menyelesaikan penelitian ini dengan lebih baik lagi. Maka dari itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya teruntuk kepada:

1. Bapak Dr. Susilo Kusdiwanggo, ST., MT. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberi arahan serta bimbingannya dalam menyelesaikan penelitian.
2. Bapak Ir. Chairil B Amiruza, MSA., selaku Kepala Lab. Dokumentasi Tugas Akhir dan Skripsi, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya.
3. Bapak Herry Santosa, ST., MT., selaku Ketua Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya.
4. Segenap Dosen Jurusan Arsitektur atas ilmu dan panduannya selama ini.
5. Ibu Endang, serta seluruh pihak sekolah dasar. Atas bantuan dan izinnya dalam menggunakan SD Taman Harapan, SD Penanggungan, dan SD Merjosari 3 sebagai obyek yang diteliti.
6. Orang tua yang selalu memberikan doa serta dukungannya disetiap langkah yang diambil oleh penulis.
7. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-satu yang telah membantu kelancaran, baik secara langsung ataupun tidak langsung, dalam penyelesaian penelitian skripsi ini hingga dapat selesai pada akhirnya.

Penulis menyadari bahwa masih ada banyak kekurangan-kekurangan dalam pengerjaan penelitian ini. Maka dari itu segala macam kritik dan saran yang membantu akan diterima penulis secara terbuka. Semoga kedepannya penelitian berjudul “Karakter Ruang Bermain Berdasarkan Persepsi Visual Anak Usia Sekolah Dasar Di Kota Malang” ini dapat bermanfaat bagi semuanya.

Malang, 26 Desember 2018
Penulis

DAFTAR ISI

PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.1.1 Anak dan bermain.....	1
1.1.2 Kebutuhan ruang bermain anak di perkotaan.....	2
1.1.3 Persepsi dalam perancangan arsitektur.....	3
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Batasan Masalah.....	6
1.5 Tujuan.....	6
1.6 Manfaat.....	7
1.7 <i>State of The Art</i>	7
1.8 Sistematika Penulisan.....	14
1.9 Diagram Alur Penulisan.....	15
1.10 <i>Diagram Conceptual Framework</i>	16
BAB II.....	17
KAJIAN PUSTAKA.....	17
2.1 Kajian Topik.....	17
2.2 Kajian Teori.....	18
2.2.1 Psikologi anak.....	18

2.2.2	Peran bermain.....	24
2.2.3	Bentuk bermain.....	27
2.2.4	Karakteristik bermain.....	28
2.2.5	Karakteristik anak usia 9 – 10 tahun.....	30
2.2.6	Persepsi.....	32
2.2.7	Faktor yang mempengaruhi persepsi.....	34
2.2.8	Persepsi dalam arsitektur.....	34
2.2.9	Persepsi visual.....	35
2.3	Kajian Metodologi.....	38
2.4	Kajian Temuan.....	41
2.5	Diagram <i>Theoretical Framework</i>	42
BAB III		43
METODE PENELITIAN		43
3.1	Rancangan Penelitian.....	43
3.1	Paradigma Penelitian.....	43
3.2	Jenis Penelitian.....	44
3.3	Strategi Penelitian.....	44
3.4	Objek Penelitian.....	45
3.5	Jenis Data.....	45
3.6	Instrumen Penelitian.....	46
3.7	Metode Pengumpulan Data.....	47
3.8	Sampel Penelitian.....	48
3.9	Metode Analisis Data.....	49
3.10	Metode Pembahasan Data.....	50
3.11	Diagram Alur Operasional <i>Coding</i>	52
3.11.1	Diagram alur <i>coding</i> pada wawancara.....	53

3.11.2	Diagram alur metode kritik seni dalam <i>open coding</i> gambar.....	54
3.11.3	Diagram alur <i>axial coding</i> dalam gambar.....	55
3.11.4	Diagram alur <i>selective coding</i> dalam gambar.....	56
3.11.5	Diagram alur <i>coding</i> pada data gambar anak.....	57
3.12	Diagram Alur Pembahasan Data.....	58
3.13	Diagram Alur Metode Penelitian.....	59
BAB IV		61
HASIL DAN PEMBAHASAN		61
4.1	Deskripsi Objek.....	61
4.1.1	Sekolah Dasar Taman Harapan.....	61
4.1.2	Sekolah Dasar Negeri Penanggungan.....	62
4.1.3	Sekolah Dasar Negeri Merjosari 3 Malang.....	64
4.2	Analisis Data Melalui Wawancara.....	65
4.2.1	Analisis data wawancara dalam <i>open coding</i>	66
4.2.2	Analisis data wawancara dalam <i>axial coding</i>	67
4.2.3	Analisis data wawancara dalam <i>selective coding</i>	69
4.3	Analisis Data Melalui Gambar.....	70
4.3.1	Analisis data dalam <i>open coding</i>	71
4.3.2	Analisis data gambar dalam <i>axial coding</i>	72
4.3.3	Analisis data gambar dalam <i>selective coding</i>	74
4.4	Hubungan Hasil Analisis Data Antara Wawancara dan Gambar.....	76
4.4.1	Diagram validasi antara hasil analisis wawancara dan gambar.....	78
4.5	Pembahasan Kategori Tema Keseluruhan.....	79
4.5.1	Diagram analisis kategori tema.....	96
4.6	Pembahasan Kategori Tema Berdasar Area.....	99
4.6.1	Pembahasan kategori tema area tengah kota (Inner, I).....	99

4.6.2	Pembahasan kategori tema pada area median (Median, M).....	121
4.6.3	Pembahasan kategori tema pada area pinggir kota (Outer, O)	140
4.7	Simpulan Analisis Kategori Tema Seluruh Area.....	162
4.8	Diagram Kategori Tema.....	176
BAB V		179
PENUTUP		179
5.1	Kesimpulan.....	179
5.2	Saran.....	180
DAFTAR PUSTAKA		181
LAMPIRAN		183



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 <i>State Of The Art</i>	12
Tabel 1.2 <i>State Of The Art</i>	13
Tabel 3.1 Karakteristik bahasa dan pemahaman anak tentang emosi	20
Tabel 3.2 Tahap-tahap perkembangan kognitif menurut Jean Piaget	21
Tabel 4.1 Kata kunci data wawancara secara keseluruhan	68
Tabel 4.2 Kata kunci data wawancara secara keseluruhan	68
Tabel 4.3 Pengelompokkan sub tema menjadi tema dalam data wawancara	69
Tabel 4.4 Pengelompokan berdasar konteks	70
Tabel 4.5 Kata kunci data analisis gambar secara keseluruhan	73
Tabel 4.6 Lanjutan kata kunci data analisis gambar secara keseluruhan	73
Tabel 4.7 Pengelompokkan sub tema menjadi tema dalam data gambar	74
Tabel 4.8 Pengelompokan berdasar konteks dalam data gambar	75
Tabel 4.9 Lanjutan pengelompokan berdasar konteks dalam data gambar	75

UNIVERSITAS BRAWIJAYA



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Alur Penulisan.....	15
Gambar 4.1 Diagram alur <i>coding</i> wawancara.....	53
Gambar 4.2 Diagram alur metode kritik seni dalam <i>open coding</i>	54
Gambar 4.3 Diagram alur axial coding dalam gambar.....	55
Gambar 4.4 Diagram alur <i>selective coding</i> dalam gambar.....	56
Gambar 4.5 Diagram alur <i>coding</i> pada data gambar anak.....	57
Gambar 4.6 Diagram alur pembahasan data.....	58
Gambar 4.7 Diagram Alur Metode Penelitian.....	59
Gambar 4.1 Tampak bangunan SD Taman Harapan.....	61
Gambar 4.2 Peta lokasi SD Taman Harapan.....	62
Gambar 4.3 Bangunan SD Penanggungan.....	63
Gambar 4.4 Peta lokasi SD Penanggungan.....	63
Gambar 4.5 Tampak bangunan SD Merjosari 3.....	64
Gambar 4.6 Peta Lokasi SD Merjosari 3.....	65
Gambar 4.7 Diagram alur keyplan pembahasan analisis <i>open coding</i> wawancara.....	66
Gambar 4.8 Diagram <i>keyplan</i> alur pembahasan <i>open coding</i> gambar.....	71
Gambar 4.9 Diagram <i>keyplan</i> alur pembahasan <i>axial coding</i>	72
Gambar 4.10 Diagram validasi hubungan analisis wawancara dan gambar.....	78
Gambar 4.11 Bagan alur pembahasan persepsi visual.....	79
Gambar 4.12 Diagram <i>keyplan</i> alur pembahasan kategori tema manusia.....	80
Gambar 4.13 Diagram <i>keyplan</i> pembahasan kategori gestur manusia.....	82
Gambar 4.14 Diagram <i>keyplan</i> pembahasan kategori bangunan.....	83
Gambar 4.15 Diagram <i>keyplan</i> pembahasan kategori ruang.....	85
Gambar 4.16 Diagram <i>keyplan</i> pembahasan kategori garis.....	86
Gambar 4.17 Jenis garis dalam garis tajam.....	87
Gambar 4.18 Macam garis lengkung.....	88
Gambar 4.19 Diagram <i>keyplan</i> pembahasan kategori tema warna.....	88
Gambar 4.20 Diagram <i>keyplan</i> pembahasan kategori pohon.....	90
Gambar 4.21 Diagram <i>keyplan</i> pembahasan kategori jenis permainan.....	91
Gambar 4.22 Diagram <i>keyplan</i> pembahasan kategori latar gambar.....	93

Gambar 4.23 Diagram pembahsan tema menggunakan teori setiap area	96
Gambar 4.24 Hasil kategori tema dan sub tema	98
Gambar 4.25 Diagram <i>keyplan</i> pembahsan tema manusia area <i>inner</i>	99
Gambar 4.26 Diagram <i>keyplan</i> pembahsan gestur manusia area <i>inner</i>	100
Gambar 4.27 Gambar siluet manusia	100
Gambar 4.28 Siluet manusia penuh	101
Gambar 4.29 Diagram <i>keyplan</i> pembahsan bangunan area <i>inner</i>	103
Gambar 4.30 Diagram <i>keyplan</i> pembahsan bangunan area <i>inner</i>	104
Gambar 4.31 Jenis Bangunan Bertingkat	105
Gambar 4.32 Jenis bangunan rumah	105
Gambar 4.33 Jenis bangunan bandara	106
Gambar 4.34 Diagram <i>keyplan</i> pembahsan garis area <i>inner</i>	107
Gambar 4.35 Gambaran dominan garis tajam	108
Gambar 4.36 Gambaran dominan garis lengkung	108
Gambar 4.37 Pohon dalam gambar anak perempuan area <i>inner</i>	109
Gambar 4.38 Pohon dalam gambar anak laki-laki area <i>inner</i>	110
Gambar 4.39 Gambaran jenis permainan virtual	112
Gambar 4.40 Jenis permainan fisik	112
Gambar 4.41 Gambar dengan ilustrasi garis <i>one line</i>	113
Gambar 4.42 Gambar dengan garis komposisif	113
Gambar 4.43 Contoh gambaran ruang bermain yang dipengaruhi oleh pengalaman	114
Gambar 4.44 Diagram <i>keyplan</i> pembahsan karakter area <i>inner</i>	115
Gambar 4.45 Karakter yang menunjukkan karakter sosial	116
Gambar 4.46 Diagram hasil analisis tema pada area <i>inner</i>	118
Gambar 4.47 Diagram lanjutan hasil analisis tema pada area <i>inner</i>	119
Gambar 4.48 Diagram lanjutan hasil analisis tema pada area <i>inner</i>	120
Gambar 4.49 Siluet Rinci	122
Gambar 4.50 Siluet manusia secara penuh	122
Gambar 4.51 Diagram <i>keyplan</i> pembahsan gestur bangunan area <i>median</i>	123
Gambar 4.52 Jenis bangunan rumah	124
Gambar 4.53 Jenis bangunan masjid	124
Gambar 4.54 Diagram <i>keyplan</i> pembahsan garis area <i>median</i>	125

Gambar 4.55 Gambar dengan dominan garis tajam.....	126
Gambar 4.56 Gambar dengan dominan garis lengkung.....	126
Gambar 4.57 Diagram keyplan pembahasan warna area median.....	126
Gambar 4.58 Gambar dengan penggunaan warna dingin.....	128
Gambar 4.59 Pohon di sisi kiri pada gambar anak perempuan di area median.....	129
Gambar 4.60 Pohon di sisi kanan dalam gambar anak perempuan di area median.....	129
Gambar 4.61 Pohon dalam gambar anak laki-laki di area median.....	129
Gambar 4.62 Tempat bermain oleh anak perempuan di area median.....	130
Gambar 4.63 Tempat bermain oleh anak laki-laki di area median.....	130
Gambar 4.64 Jenis permainan fisik menurut anak laki-laki di area median.....	131
Gambar 4.65 Jenis permainan fisik menurut anak perempuan di area median.....	132
Gambar 4.66 Ilustrasi gambar dengan garis <i>one line</i> anak laki-laki di area median.....	132
Gambar 4.67 Ilustrasi gambar dengan garis <i>one line</i> anak perempuan di area median.....	133
Gambar 4.68 Latar burung dan matahari.....	133
Gambar 4.69 Latar ekosistem berupa ikan.....	134
Gambar 4.70 Anak laki-laki berkarakter sosial.....	135
Gambar 4.71 Anak perempuan berkarakter sosial.....	135
Gambar 4.72 Diagram hasil pembahasan tema median.....	137
Gambar 4.73 Diagram hasil analisis tema di area median.....	137
Gambar 4.74 Diagram lanjutan hasil analisis tema di area median.....	139
Gambar 4.75 Diagram lanjutan hasil analisis tema di area median.....	140
Gambar 4.76 Figur manusia kategori 'nyata' secara rinci.....	142
Gambar 4.77 Figur manusia kategori 'nyata'.....	142
Gambar 4.78 Diagram <i>keyplan</i> pembahasan gestur bangunan area <i>outer</i>	143
Gambar 4.79 Bangunan rumah oleh anak perempuan.....	145
Gambar 4.80 Rumah oleh anak laki-laki.....	145
Gambar 4.81 Menara yang digambarkan oleh anak perempuan.....	145
Gambar 4.82 Menara yang digambarkan oleh anak laki-laki.....	146
Gambar 4.83 Garis tajam dalam gambar anak perempuan di area <i>outer</i>	147
Gambar 4.84 Garis tajam dalam gambar anak laki-laki di area <i>outer</i>	147
Gambar 4.85 Garis lengkung dalam gambar anak perempuan di area <i>outer</i>	147
Gambar 4.86 Garis lengkung dalam gambar anak laki-laki di area <i>outer</i>	148

Gambar 4.87 Diagram <i>keyplan</i> pembahasan warna area <i>outer</i>	148
Gambar 4.88 Gambar anak perempuan dengan warna dingin.....	149
Gambar 4.89 Gambar anak laki-laki dengan warna dingin di area <i>outer</i>	150
Gambar 4.90 Penggambaran pohon sisi kiri dalam gambar anak perempuan.....	151
Gambar 4.91 Penggambaran pohon sisi kanan dalam gambar anak perempuan.....	151
Gambar 4.92 Penggambaran pohon sisi kiri dalam gambar anak laki-laki	151
Gambar 4.93 Tempat bermain oleh anak laki-laki di area <i>outer</i>	152
Gambar 4.94 Tempat bermain oleh anak perempuan di area <i>outer</i>	153
Gambar 4.95 Jenis permainan fisik berupa sepeda.....	153
Gambar 4.96 Jenis permainan berupa prosotan dan ayunan.....	154
Gambar 4.97 Ilustrasi garis <i>one line</i> oleh anak laki-laki di area <i>outer</i>	155
Gambar 4.98 Ilustrasi garis <i>one line</i> oleh anak perempuan di area <i>outer</i>	155
Gambar 4.99 Jenis gambar dengan latar natural.....	156
Gambar 4.100 Jenis gambar dengan latar natural.....	156
Gambar 4.101 Jenis interaksi dalam elemen manusia.....	157
Gambar 4.102 Jenis permainan yang akan timbul komunikasi didalamnya.....	157
Gambar 4.103 Jenis permainan yang akan timbul adanya interaksi.....	158
Gambar 4.104 Diagram lanjutan hasil analisis tema di area <i>outer</i>	160
Gambar 4.105 Diagram lanjutan hasil analisis tema di area <i>outer</i>	161
Gambar 4.106 Diagram lanjutan hasil analisis tema di area <i>outer</i>	162
Gambar 4.107 Diagram hasil pembahasan tema seluruh area	174
Gambar 4.108 Lanjutan diagram hasil pembahasan tema pada seluruh area	175
Gambar 4.109 Lanjutan diagram hasil pembahasan tema pada seluruh area	176
Gambar 4.110 Diagram hasil pembahasan lokus.....	177

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Penggambaran Ruang Bermain Oleh Anak.....	184
Lampiran 2 Transkrip wawancara.....	257
Lampiran 3 Data Siswa/Siswi Sekolah Dasar.....	276
Lampiran 4 <i>Coding</i> Wawancara.....	279
Lampiran 5 <i>Coding</i> Gambar.....	311



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Anak dan bermain

Bermain merupakan hal yang biasanya berkaitan dengan anak-anak. 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). Manusia mengalami masa awal interaksinya dengan lingkungan baik secara fisik, psikologis, maupun sosial berada pada masa anak-anak. Pada masa anak-anak bermain menjadi salah satu kegiatan yang pasti dilakukan anak meskipun jangka waktu bermain dalam setiap harinya tidak terlalu lama dan sama. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan dari luar (Hurlock, 1978). Kegiatan bermain ini digunakan sebagai pengembangan kompetensi dan kreativitas anak, sehingga disebutkan bahwa dunia anak adalah dunia bermain karena anak cenderung belajar salah satunya melalui permainan mereka. Bermain menjadi penting dalam kehidupan perkembangan anak, karena dengan bermain anak-anak dapat memahami dan mengenal lingkungannya. Bermain menjadi sarana melatih kemampuan adaptasi anak ketika berinteraksi dengan orang lain atau ketika dihadapkan dengan persoalan yang menyangkut lingkungan fisik. Pengalaman bermain yang menyenangkan dan juga adanya dukungan oleh orang dewasa akan membantu perkembangan anak secara optimal (Diana Mutiah, 2010:91).

Pentingnya bermain ini juga dijelaskan dalam konvensi PBB tanggal 30 November 1989 pasal 31 ayat 1 yang menyebutkan bahwa negara-negara peserta mengakui hak atas waktu luang dan waktu istirahat, untuk melakukan kegiatan bermain dan rekreasi yang sesuai dengan usia anak. Dalam pengutipan tersebut jelas bahwa bermain tidak dapat dipisahkan dari anak-anak, karena melalui bermain anak dapat mencapai perkembangan fisik, emosi, intelektual, dan juga sosial. Perkembangan fisik terlihat dalam aktifnya anak selama bermain dan jenis permainan yang dipilih. Perkembangan kognitif dilihat dari pengetahuan dan kemampuannya mengenali dan memanfaatkan lingkungan, dan belajar

memecahkan masalah. Perkembangan emosi dilihat ketika anak menunjukkan kestabilan emosi, rasa kompetensi dan percaya diri, menyalurkan keinginan, dan mengembangkan kepekaan keinderaan. Perkembangan sosial ditunjukkan dengan cara anak dalam menjalin hubungan pertemanan dengan kelompok sebaya. Sehingga bermain menjadi faktor penting anak dalam pembelajaran mengenai interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Perwujudan kebutuhan bermain yang penting dalam perkembangan anak, diwujudkan dalam arsitektur berupa ruang bermain.

1.1.2 Kebutuhan ruang bermain anak di perkotaan

Di Indonesia pemenuhan kebutuhan bermain anak sudah tertera dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak Pasal 56 ayat 1 yang salah satunya menyebutkan bahwa pemerintah wajib mengupayakan agar anak dapat memperoleh sarana bermain yang memenuhi syarat kesehatan dan keselamatan. Namun pemenuhan kebutuhan ruang bermain tersebut faktanya masih belum sepenuhnya terpenuhi secara maksimal. Ketersediaan ruang bermain anak masih seringkali diabaikan dalam pembangunan perkotaan. Saat ini ketersediaan ruang bermain menjadi semakin sempit dan terbatas. Ruang bermain terbuka di kota semakin tergusur keberadaannya terkait dengan adanya pembangunan kota dan telah tergantikan dengan adanya wahana wisata dan pengaruh teknologi. Permasalahan yang terjadi di sebagian besar perkotaan adalah berkurangnya fasilitas umum yang diakibatkan dari perubahan fungsi lahan terbuka sebagai ruang terbuka menjadi lahan terbangun yang biasanya digunakan untuk pembangunan komersil (Herwangi, 2009).

Dampak dari adanya permasalahan tersebut membuat adanya fenomena anak bermain pada tempat-tempat yang selayaknya tidak digunakan sebagai tempat bermain dan beresiko terhadap keselamatan anak (Saragih, 2011). Tidak adanya ruang bermain bersama juga menimbulkan ruang bermain yang didesain khusus cenderung terbengkalai. Penelitian lain yang dilakukan oleh Nani Zara (2002) di Perumnas II Depok dan Perumnas Indraprasta II Bogor, menunjukan bahwa sebanyak 50% fasilitas bermain anak di perumahan kurang memuaskan dan 56% anak tidak menggunakan ruang terbuka dan lebih memilih jalan di depan rumah mereka untuk bermain (Saragih, 2010). Berdasar pada penelitian dan isu yang ada menunjukan bahwa ruang bermain saat ini belum sepenuhnya bisa memenuhi kebutuhan dan keinginan anak yang diikuti dengan perkembangan anak. Ruang bermain saat ini hanya terpaku pada standar dan sekedar sesuatu hal yang bersifat

simbolik saja, tanpa memperhatikan anak sebagai pengguna ruang. Masih terdapat hal yang terlewat dalam perencanaan ruang bermain anak, yaitu keberadaan anak-anak yang perlu diamati dan didengarkan agar prioritas mereka dipahami dalam lingkungan perkotaan yang kompleks (Dudek, 2005). Menurut Jean Piaget (1896) dalam perkembangannya, anak sudah dapat memahami dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar, sehingga keberadaannya dalam pengguna ruang dalam lingkungan perkotaan patut didengar.

Ketika anak mengalami perkembangan, mereka membuat interaksi baik dengan dirinya sendiri maupun dengan lingkungan sekitarnya. Piaget mengatakan bahwa anak mampu memanipulasi lingkungan secara aktif, sehingga perkembangan kognitifnya merupakan hasil dari refleksi lingkungan sekitar anak yang berkembang. Perkembangan tersebut dapat dipengaruhi oleh desain-desain lingkungan fisik (Halim, 2008;217). Ruang bermain saat ini belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan dan perkembangan anak. Desain yang ada tidak mampu merangsang fungsi kognitif anak, memberi ruang yang cukup secara fisik, ataupun sedikitnya peluang bagi anak untuk bersosialisasi sesuai kendali mereka dalam ruang tersebut. Sehingga adanya ruang bermain yang tidak terawat dan terbengkalai (Zara, 2002), muncul dikarenakan ketidaksesuaian desain dengan perkembangan anak, baik itu fisik, sosial, maupun kognitif. Desain yang ada belum membuat anak tertarik dan belum dapat memenuhi sebagian besar kebutuhan anak. Oleh karena itu semestinya keberadaan anak diikuti dengan perkembangannya sebagai pengguna patut disadari dan diperhitungkan dalam proses perencanaan sebuah ruang bermain. Pemenuhan kebutuhan dalam desain tentunya berhubungan dengan proses analisis perancangan yang dilakukan oleh arsitek sebagai perancang. Dalam proses desain tentunya seorang arsitek akan membuat asumsi kebutuhan manusia, baik dalam prakiraan aktivitas, perilaku, maupun alur manusia bergerak dalam lingkungannya. Pertimbangan kebutuhan ruang yang akan dirancang semestinya dapat mengakomodasi lebih dari sekedar objek fisik dan kebutuhan fisik saja tetapi juga tidak lepas dari adanya persepsi manusia sebagai pengguna ruang dan pemberi respon. Sebagaimana yang kita ketahui bahwa persepsi dalam arsitektur berperan sangat besar, karena sebagian besar arsitektur dibentuk oleh persepsi manusia (Halim,2005).

1.1.3 Persepsi dalam perancangan arsitektur

Penggunaan persepsi dilakukan saat proses analisis kebutuhan desain perancangan. Dalam prosesnya, persepsi yang sering kali digunakan adalah persepsi arsitek sebagai

perancang. Persepsi tersebut biasanya berdasar pada pengalaman masa anak-anak dalam pandangan orang dewasa. Secara psikologi, persepsi berkaitan dengan cara memperoleh dan menginterpretasikan sebuah informasi. Perolehan informasi tersebut didapat berdasarkan pada panca indera yang dimiliki dan pikiran aktif manusia yang saling berhubungan (Deddy Halim, 2005). Hal tersebut memungkinkan timbulnya perbedaan ruang bermain dilihat dari persepsi sudut pandang anak sebagai pengguna ruang.

Perolehan informasi, dalam proses persepsi, menghadirkan sebuah unsur visual yang biasanya pertama mendominasi dalam pikiran manusia. Sehingga indera penglihatan manusia menjadi sumber informasi terbanyak dalam menghadirkan sebuah persepsi visual, berbeda dengan indera lainnya. Persepsi visual yang muncul bergantung pada cara pandang dan pola pikiran setiap manusia. Perbedaan persepsi antara anak dan orang dewasa berada pada sudut pandang anak terhadap ruang karena adanya pengaruh pengalaman dan imajinasi (Bryant, 1974). Hal yang berbeda mengenai persepsi dalam lingkup anak-anak, karena mereka memiliki dunia imajinasi dan khayalan yang terkadang membentuk persepsi mereka. 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 anak tersebut (Lowenfeld, 1981). Hal tersebut menunjukkan pentingnya pengaruh perkembangan anak dalam memahami cara mereka memandang dan kepekaan terhadap lingkungan sekitarnya dalam menghadirkan sebuah persepsi.

Pengetahuan menjadi hal utama dalam pengaruh terhadap pengenalan objek yang ada di lingkungan sekitar. Sehingga dalam proses persepsi visual anak tidak lepas dari perkembangan kognitif anak mengenai pengetahuan lingkungan sekitarnya. Menurut Piaget (1962), persepsi visual sudah ada semenjak usia bayi dan akan selalu berkembang seiring dengan bertambahnya usia. Pada usia anak sekolah dasar, persepsi visual menjadi salah satu hal yang berhubungan dengan perkembangan kognisi terhadap kepekaan anak mengenai lingkungan sekitarnya. Perkembangan tersebut terkait dengan stimulus bentuk yang dapat menjadi pembeda objek secara visual. Stimulus yang dihasilkan akan semakin meningkat seiring dengan perkembangan usia. 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.

Menurut Helmholtz, persepsi berhubungan pengalaman yang dialami oleh manusia itu sendiri. Pengalaman yang berbeda akan menunjukkan respon persepsi yang berbeda.

Kehadiran pengalaman dan imajinasi berhubungan dengan perkembangan kognitif anak dalam respon persepsi visualnya terhadap kegiatan bermain dan ruang bermain yang dilihat oleh anak. Sehingga ruang bermain yang dilihat menurut anak akan berbeda dengan persepsi yang dilihat oleh orang dewasa. Respon persepsi terhadap lingkungan mengungkapkan banyak informasi. Informasi tersebut didapat bisa melalui apa saja, salah satunya adalah melalui gambar yang mereka buat, karena gambar adalah representasi pemikiran dan pengalaman akan dirinya terhadap lingkungan sekitar (Lowenfeld, 1981).

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. Gambar adalah cerminan keberadaan anak dalam memunculkan implikasi dan memberikan pemahaman kepada orang dewasa mengenai wawasan yang ada dalam perkembangan anak (Lowenfeld, 1981). Dalam perkembangannya pada usia 9 – 11 tahun, anak sudah mulai mengerti dan menghubungkan dirinya dengan ruang sekitar. Anak tidak lagi mewakili objek dalam hubungan dengan dirinya sendiri namun juga mulai mewakili objek dalam hubungan interaksi antar satu dengan lainnya. Karakter ruang bermain yang dibutuhkan dapat dilihat dari elemen yang ia gambarkan dan caranya dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun yang menjadi identifikasi permasalahan antara lain:

1. Berkurangnya fasilitas dan adanya ruang bermain yang terbengkalai merupakan salah satu dampak dari desain yang tidak sesuai dengan perkembangan anak. Oleh sebab itu muncul pertanyaan apakah ada pengaruh ruang bermain terhadap perkembangan anak?
2. Apakah manfaat dari bermain terhadap perkembangan anak sekolah dasar?
3. Apakah ruang bermain yang sudah tersedia saat ini sudah mengikuti perkembangan anak?

4. Persepsi dibutuhkan dalam proses analisis kebutuhan perancangan yang dilakukan oleh arsitek. Biasanya persepsi yang digunakan adalah persepsi arsitek sebagai perancang. Kemudian bagaimana persepsi anak terhadap ruang bermain sebagai pengguna ruang?

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana karakter ruang bermain berdasarkan persepsi visual anak sekolah dasar di kota Malang?

1.4 Batasan Masalah

1. Observasi atau pengamatan dilakukan pada anak usia sekolah dasar yang berusia 9 – 10 tahun berkaitan dengan teori perkembangan pemikiran anak yang sudah mulai sadar akan kepekaan terhadap lingkungan sekitarnya dan dapat mengklasifikasi hal-hal yang disukai, sehingga cenderung mudah dalam berinteraksi.
2. Pengaruh jenis kelamin terhadap kemampuan persepsi anak dalam mempersepsikan lingkungan sekitarnya
3. Studi kasus yang dilakukan di sekolah dasar, diambil berdasarkan pada letak lokasi sekolah yang berhubungan dengan faktor pengaruh lingkungan fisik dan latar belakang anak dalam bermain dan mempersepsikan sesuatu. Tingkatan area padat kendaraan pada beberapa lokasi dijadikan sebagai objek penelitian, yaitu tengah kota, median antara pusat kota dan pinggir kota, dan pinggir kota. Hal tersebut juga menyesuaikan dengan hubungan antara polutan yang dapat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir anak
4. Pengaruh latar belakang dari lokasi objek yang berbeda terhadap kegiatan bermain anak yang berhubungan dengan penggambaran ruang bermain yang dilakukan.

1.5 Tujuan

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mengidentifikasi karakter ruang bermain berdasarkan persepsi visual anak usia sekolah dasar di Kota Malang yang sesuai dengan perkembangannya.

1.6 Manfaat

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai wawasan dan pengetahuan mengenai persepsi anak terhadap bermain dan ruang bermain yang berhubungan dengan perkembangan anak
- b. Memberi pengetahuan mengenai persepsi visual anak terhadap ruang bermain dan kaitannya dalam arsitektur
- c. Sebagai kajian lebih dalam mengenai persepsi dalam arsitektur yang dilihat dari persepsi sudut pandang anak sebagai pengguna ruang dan mempertimbangkan perkembangan dan pengalaman sebagai hal yang berpengaruh dalam persepsi anak.

2. Manfaat Praktis

Terciptanya sebuah karakter ruang bermain yang sesuai dengan persepsi visual anak terhadap ruang bermain.

1.7 *State of The Art*

Pada *state of the art* ini, diambil beberapa contoh penelitian terdahulu sebagai panduan ataupun contoh untuk penelitian yang akan dilakukan nantinya dan menjadi acuan dan perbandingan dalam melakukan penelitian ini. Dalam *state of the art* terdapat lima jurnal dengan topik mengenai persepsi lingkungan atau tema *environment behavior study*.

Berikut merupakan deskripsi dari masing-masing jurnal.

1) Anak dan Ruang Bermain: Telaah Terhadap Beberapa Penelitian Berbasis Affordances

Peneliti: John Freddy Bobby S

Tahun: 2011

Tujuan dari penelitian yang dilakukan penulis adalah untuk mengetahui konsep ruang bermain yang ada dan menghasilkan konsep ruang bermain baru tentang ruang, menguji dan menghasilkan konsep ruang bermain baru yang dikaitkan dengan waktu dan batasan, dan mengetahui model pengelolaan ruang bermain yang kelak dapat digunakan untuk hal-hal yang bersifat praktis. Metode analisis yang digunakan adalah metode analisis kualitatif yang digunakan dalam mengungkap dan memahami pemanfaatan ruang yang digunakan anak untuk bermain dan pendekatan penelitian menggunakan *affordance* dan semiotika.

Pendekatan *affordance* digunakan sebagai pendekatan berbasis lingkungan,

psikologi, dan anak, sedangkan pendekatan semiotika digunakan dalam menggali keterkaitan antara petanda dan penanda dalam hal-hal ketertarikan anak untuk bermain pada suatu obyek informal.

Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang paling efektif dalam fokus terkait ruang, teritori, value dan niche. Penggunaan teori Yi Fu Tuan yang menjelaskan bahwa ruang merupakan kesepakatan – konsep teritori yang berbeda, namun unsur value dari teritori menjadi hal yang dapat digunakan sebagai bagian penting dari ruang. Pembahasan mengenai affordance menggunakan teori Gibson (1986) yang kemudian dikaitkan dengan 5 studi jurnal penelitian terdahulu yang masing masingnya menjelaskan mengenai anak dan lingkungan bermainnya.

Hasil dari temuan yang pertama memperlihatkan bahwa *public open space* (POS) users ‘pengguna ruang terbuka umum’ datang lebih sering dibandingkan dengan non-POS users. Temuan kedua yaitu bagi POS users, alat bermain dalam tempat bermain membosankan dan tidak memiliki tantangan karena terkesan hanya untuk anak usia hingga enam tahun saja, sedangkan alasan lain bagi non-POS users adalah kesibukan setelah sekolah dan keamanan menuju tempat bermain yang tidak kondusif. Berdasarkan hasil lima penelitian terdahulu yang dideskripsikan oleh peneliti, diperoleh beberapa hal temuan yaitu penelitian yang dilakukan umumnya dilakukan pada ruang bermain outdoor, dalam temuan berbasis affordance hanya bersifat deskriptif, tidak memperlihatkan bagaimana ruang bermain terbentuk, dan tidak memperlihatkan bagaimana ruang bermain yang diteliti digunakan yang dikaitkan dengan waktu dan batasan ruang.

2) Persepsi Arsitektural Anak Melalui Pengalaman Dan Imajinasi

Peneliti: Tresia Kesti Magdalena Simatupang

Tahun: 2013

Tujuan peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui teori psikologi perkembangan anak yang berkaitan dalam mengenali dan mempersepsi arsitektur, menunjukkan persepsi anak melalui lingkungan sekitar yang dipengaruhi oleh kegiatan mengalami, dan memberikan gambaran imajinasi dan impian anak yang dituangka dalam arsitektur. Metode analisis dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif menggunakan penggambaran persepsi yang dilakukan dengan pemodelan dan penggambaran oleh anak-anak dengan rentang usia 6 – 12 tahun. Dalam penggambaran mengenai persepsi, peneliti mengambil

sampel berjumlah tujuh anak dengan masing masing mewakili rentang usia sekolah dasar yaitu 6 – 12 tahun. Penelitian pertama yang dilakukan yaitu penekanan persepsi yang dipengaruhi oleh pengalaman anak, sedangkan yang kedua yaitu penekanan persepsi yang dipengaruhi oleh daya imajinasi anak dengan pemodelan lingkungan impian. Keseluruhan pembahasan menggunakan tiga teori utama yang didapat dari penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh Peter Bryant (1974), yaitu teori persepsi berdasar Helmholtz dan Gestalt dan teori Jean Piaget (2001) dalam perkembangan anak menurut psikologi. Pada penelitian yang pertama, teori Jean Piaget menjadi teori utama dalam menganalisis hasil dari penelitian tersebut.

Dalam penelitian pertama ditemukan bahwa dalam memahami dan mengenali arsitektur, persepsi anak dipengaruhi oleh kemampuan visual. Keberadaan elemen arsitektur terbatas oleh form yang sudah tertanam dalam skema tersendiri. Kegiatan ‘mengalami ‘ menjadi salah satu hal yang mempengaruhi pembentukan persepsi anak. Temuan lain dalam penelitian yang pertama yaitu adanya kematangan persepsi berbanding lurus dengan kematangan umur. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu kemampuan intelektual, latar belakang, dan sebagainya, yang sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Helmholtz. Pada penelitian kedua ditemukan bahwa seberapa besar imajinasi berpengaruh terhadap jenis kelamin anak dalam berpersepsi. Pada penelitian ini ditemukan bahwa anak laki-laki cenderung lebih imajinatif dibandingkan anak perempuan. Sehingga dari keseluruhan penelitian mengungkapkan bahwa imajinasi anak dapat berpengaruh cukup besar dalam mempersepsikan ruang serta tempat idaman mereka.

3) Persepsi Manusia Terhadap Tanda, Simbol, dan Spasial

Peneliti: Afifah Harisah

Tahun: 2008

Dalam penelitian tersebut membahas mengenai proses terjadinya persepsi manusia terhadap tanda, simbol, dan spasial secara teoritis. Secara umum terjadinya persepsi dipengaruhi oleh faktor, seperti pengalaman dan juga latar belakang fisik, sosial, dan budaya. Proses komunikasi yang terjadi antara manusia dan objek hanya terjadi jika tanda, simbol, dan spasial dapat dibaca oleh kognisi manusia yang dibekali oleh faktor pengalaman dan latar belakang yang selanjutnya membentuk persepsi, sikap, dan perilaku. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif

dengan analisis deskriptif. Pembahasan yang dilakukan terbagi menjadi pembahasan mengenai persepsi, simbol tanda spasial, dan hubungan antara keduanya. Pada pembahasan mengenai persepsi dilakukan dialog teori didalamnya.

Teori persepsi yang digunakan adalah teori Gestalt, Ecological perception of the environment, teori Brentano, Brunswik's model, dan Transactional theory of perception. Hal yang ditemukan dalam dialog teori yang dilakukan adalah persepsi yang didapatkan dipengaruhi oleh kognisi, memori, dan pengalaman manusia dalam menerima stimulasi melalui reseptor sensori.

Pembahasan dalam tanda, simbol, dan spasial digunakan dialog teori antara Gibson (1950) dan Hersberger (1974). Hasil yang ditemukan berdasar teori tersebut adalah spasial dapat berfungsi sebagai simbol ataupun tanda, simbol atau tanda tidak selamanya merupakan ruang, dan simbol atau tanda merupakan bagian dari spasial tergantung pada persepsi pengamat dan kesepakatan yang berlaku di lingkungan tersebut. Tanda, simbol, dan spasial dapat mempengaruhi persepsi, sikap, dan perilaku orang yang mengamatinya. Perbedaan persepsi, sikap, atau perilaku terhadap tanda dan simbol terjadi karena pengaruh tampilan visual seperti cahaya, warna, dan sudut pengamatnya.

4) Persepsi Tren Arsitektur Bangunan Minimalis Pada Desain Arsitektural Perumahan

Peneliti : Debagus Nandang

Tahun: 2010

Penelitian ini membahas persepsi manusia terhadap tren bangunan minimalis dalam perumahan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi gaya tren bangunan minimalis dalam perumahan dan mengetahui pemicu cepatnya gaya minimalis yang segera mulai ditinggalkan di Indonesia. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan analisis deskriptif. Dalam penelitian tersebut ditemukan bahwa gaya minimalis di Indonesia telah mengalami perkembangan yang berbeda dengan pemahaman secara internasional. Prinsip arsitektur modern minimalis mengikuti prinsip "form follow function", namun di Indonesia masih banyak ornamen serta minimalis menjadi sebuah gaya yang berdiri sendiri. Hal ini menyangkut pada kebudayaan yang sarat dengan ornamen. Kesan mewah yang ditunjukkan pada gaya minimalis di Indonesia yaitu melalui adanya keberadaan ornamen tersebut namun dengan desain yang minimalis. Pemicu tren gaya arsitektur minimalis yang segera mulai ditinggalkan di Indonesia yaitu adanya

filosofi yang tidak pas menyangkut harga dan gaya hidup pengguna bangunan. Pada akhirnya sebuah tren akan terus berkembang sesuai dengan kodrat makhluk hidup yang selalu menyempurnakan diri. Bentuk pemikiran baru dalam gaya arsitektur akan terus digali dan mengalami perulangan yang berbeda dalam upaya menyempurnakan dirinya.

5) Penerapan Teori Affordances Dalam Pengembangan Desain Ruang Bermain Yang Menstimulasi Kecerdasan Untuk Anak Usia Dini

Peneliti: Melinda Nurimannisa

Tahun: 2014

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana arsitektur sebagai lingkungan dan ruang aktivitas bermain yang dapat juga berperan untuk membantu memberikan stimulus yang positif dan berdampak pada kecerdasan anak usia dini.

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan perilaku sebagai metode analisis perkembangan kecerdasan anak. Dalam pengumpulan data digunakan metode visual methods dalam pengamatan terhadap perilaku anak yang mencakup behavioral mapping, photographing, dan observasi. Pada penelitian ini ditemukan beberapa hal. Affordances baru ditemukan pada rentang usia yang lebih tua dikarenakan adanya kebutuhan psikososial anak untuk mengeksplorasi dan membuktikan kemampuannya. Ruang yang memberikan persepsi lebih aman bagi anak akan menimbulkan perilaku eksplorasi yang lebih banyak dan lebih kaya. Dalam eksperimen pada elemen arsitektural, elemen seperti pengalas, dinding, dan fitur lain dalam lingkungan memiliki peranan dalam eksplorasi gerak. Elemen bidang penutup mempunyai peranan yang lebih kecil karena berkaitan dengan ukuran dan keterjangkauan visual anak. Kecerdasan kinestetik yang paling memungkinkan dikembangkan melalui elemen arsitektural, sedangkan kecerdasan lain seperti logika, linguistik, interpersonal, dapat dikembangkan melalui presentase minor.

Keseluruhan deskripsi jurnal yang dijelaskan diatas terangkum dalam Tabel 1.1 berikut ini.

Tabel 1.1 State Of The Art

No	Penulis	Tahun	Sumber	Topik	Judul	Temuan	Teori	Metode
1	Bobby, Freddy	2011	Jurnal	<i>Environment Behavior Study</i>	Anak dan Ruang Bermain: Telaah Terhadap Beberapa Penelitian Berbasis Affordances	Temuan kajian konsep ruang bermain dan hasil konsep ruang bermain baru. Hasil berupa model pengelolaan ruang bermain berdasar pada analisa penelitian terkait sebelumnya	Teori persepsi yang ada dalam psikologi arsitektur Joyce Laurens, (2005), Affordance, Gibson dalam Paul A Bell et al (2001)	Metode kualitatif, untuk mengungkap dan memahami pemanfaatan ruang dan pendekatan <i>affordance</i> , untuk pendekatan pada penelitian berbasis lingkungan
2	Harisah, Afifah	2008	Jurnal	<i>Environment Behavior Study</i> , semiotika	Persepsi Manusia Terhadap Tanda, Simbol, dan Spasial	Proses terjadinya persepsi manusia terhadap tanda, simbol dan spasial yang dilihat dari segi arsitektural dan persepsi manusia	Teori yang digunakan adalah Teori Gestalt, Teori <i>Ecological Perception</i> , Teori Brentano, Teori <i>Brunswik's Model</i> , dan <i>Transactional Theory Of Perception</i>	Metode kualitatif dengan analisis teori persepsi dan teori semiotika dalam mengenai tanda, simbol, dan spasial
3	Nandang, Debagus	2010	Jurnal	<i>Environment Behavior Study</i>	Persepsi Tren Arsitektur Bangunan Minimalis Pada Desain Arsitektural Perumahan	Prinsip arsitektur modern minimalis mengikuti prinsip arsitektur " <i>form follow function</i> ". Arsitektur rumah minimalis masih diminati karena desain arsitek yang minimalis namun tetap terlihat mewah.	Teori yang digunakan adalah Teori kualitas visual menurut Lynch, teori kajian gaya arsitektur oleh Herbert Simon Burnette, teori persepsi menurut Kaplan (1981), teori visual oleh DK Ching (1979), teori ekspresi arsitektur menurut Charles Burnette (1974)	Metode kualitatif Dengan analisis teori gaya dan ekspresi arsitektur dan teori persepsi

Tabel 1.2 State Of The Art

No	Penulis	Tahun	Sumber	Topik	Judul	Temuan	Teori	Metode
4	Nurimannisa, Melinda	2014	Jurnal	<i>Environment BehaviorStudy</i>	Penerapan Teori <i>Affordances</i> Dalam Pengembangan Desain Ruang Bermain Yang Menstimulasi Kecerdasan Untuk Anak Usia Dini	Anak usia dini affordances yang teraktualisasi jauh lebih beragam daripada anak-anak usia yang lebih tua. Hal tersebut dipengaruhi terutama oleh kesesuaian antara ukuran elemen dengan ukuran anak (dimensi lebar- panjang-tinggi)	Teori yang digunakan terbagi menjadi teori ekologi <i>affordances</i> yang dikemukakan oleh Gibson Teori yang dikemukakan oleh DK Ching mengenai fisik, perseptual, dan konseptual Dalam perkembangan anak digunakan teori Jean Piaget dan teori Erikson	Metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan perilaku sebagai metode analisis perkembangan kecerdasan anak. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah <i>Visual Methods</i> yang mencakup <i>behavioral mapping,</i> <i>photographing,</i> dan <i>observation.</i>
5	Simatupang, Tresia Kesti Magdalena	2013	Jurnal	<i>Environment BehaviorStudy</i>	Persepsi Arsitektural Anak Melalui Pengalaman Dan Imajinasi	Persepsi anak dipengaruhi oleh kemampuan visual. Baik buruknya persepsi tidak selalu dipengaruhi oleh kematangan umur. Jenis kelamin anak berpengaruh dalam persepsi dan imajinasi anak.	Teori yang digunakan adalah teori Jean Piaget, teori Helmholtz, dan teori Gestalt.	Metode kualitatif menggunakan penggambaran persepsi yang dilakukan dengan pemodelan dan penggambaran oleh anak-anak

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini menggambarkan isi dan uraian dari masing-masing bab pembahasan. Adapun cakupan isi tiap-tiap pembahasan antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama kajian, yang membahas mengenai latar belakang kajian pentingnya kegiatan bermain bagi anak dan minimnya pemenuhan kebutuhan ruang bermain anak di Indonesia serta pengaruh teknologi yang membuat permainan modern berpengaruh terhadap kegiatan bermain anak saat ini. Kemudian identifikasi masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab kedua kajian, menjelaskan teori-teori dan pustaka yang dijadikan acuan dalam proses penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ketiga kajian, menguraikan metode rancangan penelitian yang akan digunakan. Hal tersebut meliputi populasi dan sampel penelitian, waktu penelitian, metode pengumpulan data yang diperoleh melalui observasi atau survey lapangan. Observasi, wawancara, dokumentasi, data dari perpustakaan dan dari internet, serta analisis yang diteliti dan metode analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab keempat kajian, menjelaskan deskripsi objek penelitian, kondisi fisik dan lingkungan bangunan, dan analisis visual persepsi anak terhadap ruang bermain.

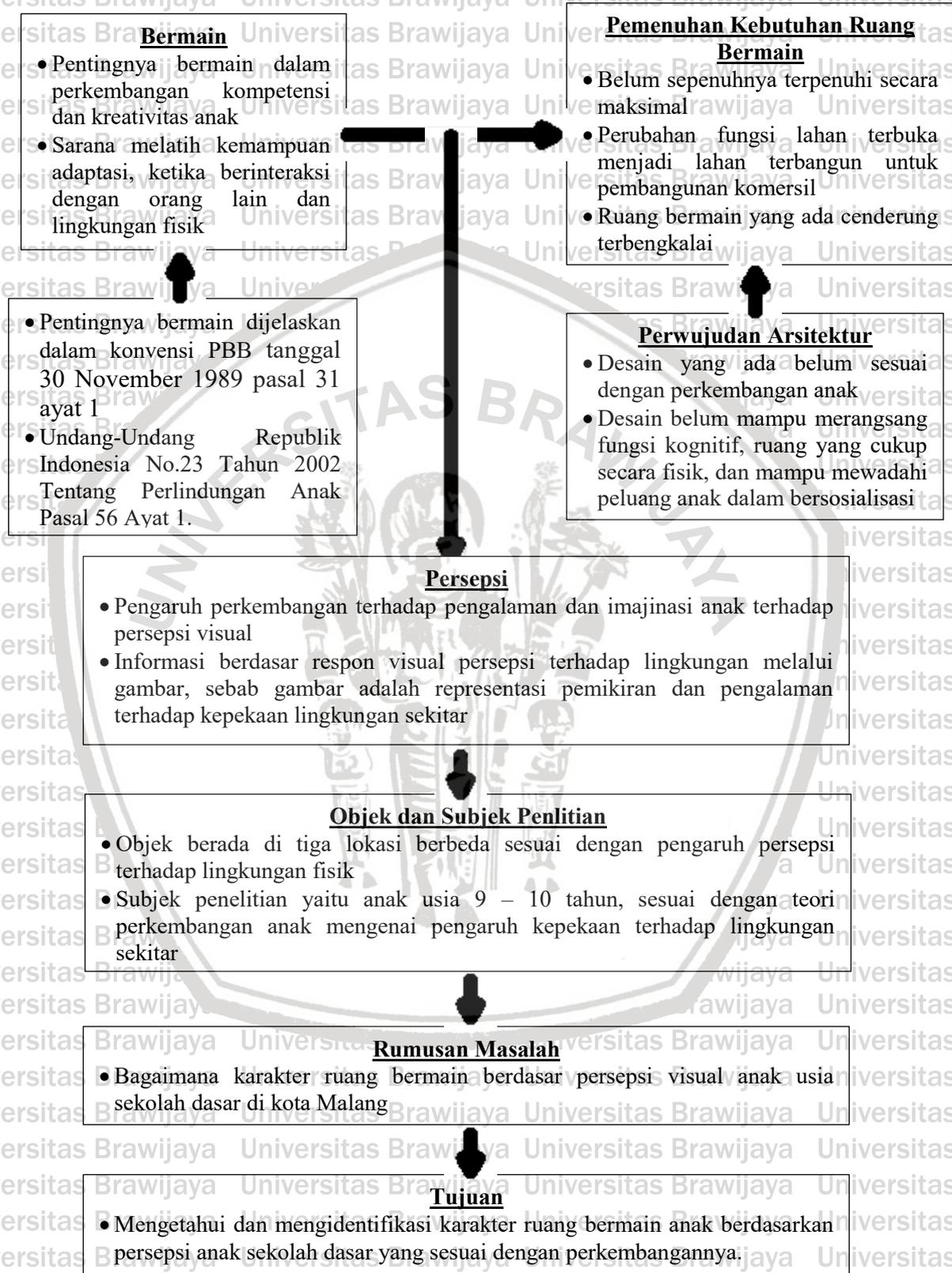
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab kajian kelima, menguraikan kesimpulan dari pembahasan-pembahasan yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil simpulan merupakan jawaban dari rumusan masalah berdasarkan analisis hasil kajian. Serta saran-saran yang dapat dikemukakan dalam hasil simpulan analisis penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

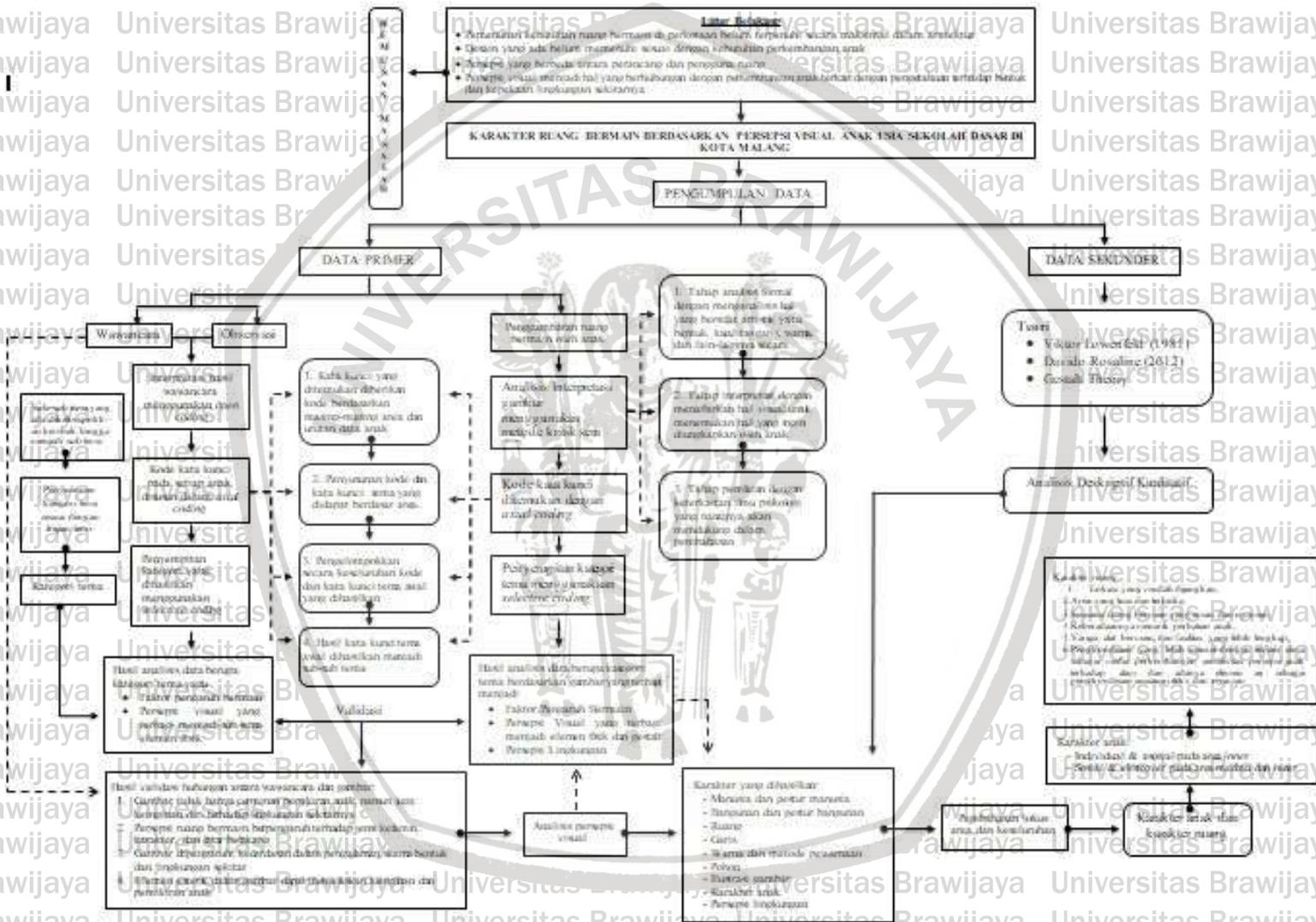
LAMPIRAN

1.9 Diagram Alur Penulisan



Gambar 1.1 Diagram Alur Penulisan

1.10 Diagram Conceptual Framework



Gambar 0.2 Diagram conceptual framework



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Topik

Dalam kajian literatur yang dilakukan didalam *annotated bibliography* sebelumnya, terdapat teori persepsi awal. Teori yang menyatakan bahwa persepsi adalah materi pengetahuan melalui indera manusia. Panca indera merupakan sistem dari persepsi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990), persepsi yaitu tanggapan langsung dari proses seseorang dalam mengetahui beberapa hal melalui panca indera. Proses terjadinya persepsi tidak lepas dari proses. Proses persepsi berawal dari stimulus yang diterima melalui penginderaan, sehingga indera menjadi hal utama dalam menghasilkan persepsi. Hasil penafsiran dalam proses persepsi tersebut akan berbeda pada setiap manusia. Faktor yang mempengaruhi perbedaan tersebut adalah pengetahuan, pengalaman, lingkungan sosial, dan sudut pandang manusia itu sendiri. Secara sederhana, persepsi adalah cara seseorang dalam mengenali dan memahami akan sesuatu hal. Dalam prosesnya, persepsi yang paling pertama mendominasi dalam pemikiran manusia adalah persepsi secara visual.

Persepsi visual merupakan proses menerima dan menginterpretasikan rangsang visual melalui indera penglihatan. Persepsi visual menjadi hal pertama yang dapat membuat manusia dapat membedakan objek disekitarnya baik itu berupa huruf maupun bentuk. Elemen fisik menjadi hal pertama yang dapat dibedakan oleh indera penglihatan. Pengetahuan menjadi hal utama dalam pengaruh terhadap pengenalan objek yang ada di lingkungan sekitar. Sehingga dalam proses persepsi visual anak tidak lepas dari perkembangan kognitif anak mengenai pengetahuan lingkungan sekitarnya. Dalam perkembangannya, persepsi visual ini sudah ada semenjak usia bayi dan akan selalu berkembang seiring dengan bertambahnya usia. Pada usia anak sekolah dasar, persepsi visual menjadi salah satu hal yang berhubungan dengan perkembangan kognisi terhadap kepekaan anak mengenai lingkungan sekitarnya. Kemampuan dalam berpersepsi secara visual berkembang secara bertahap melalui proses belajar anak. Perkembangan tersebut terkait dengan stimulus bentuk ataupun elemen lain yang dapat menjadi pembeda objek secara visual. Stimulus yang dihasilkan akan semakin meningkat seiring dengan perkembangan usia. Kemudian kemampuan pengalaman anak akan meningkat mengenai

bagian dari stimulus tersebut dan selanjutnya terjadi penggabungan. 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.

2.2 Kajian Teori

Pada bab ini dijelaskan teori-teori yang mendukung dan dipakai dalam proses pengamatan dan analisis penelitian. Tahap pertama teori akan menjelaskan mengenai anak-anak, yang meliputi teori mengenai bermain bagi anak dan teori yang menjelaskan psikologi perkembangan anak. Kemudian akan dijelaskan mengenai kegiatan bermain dan pengaruhnya terhadap perkembangan anak. Teori tersebut kemudian dihubungkan dengan teori persepsi dalam arsitektur. Teori pemahaman persepsi dijelaskan dalam menunjukkan visual persepsi anak terhadap ruang bermain yang dipengaruhi oleh imajinasi dan pengalaman atau kegiatan mengalami.

2.2.1 Psikologi anak

Menurut Keppres Nomor 39 Tahun 1990 menyebutkan bahwa anak adalah mereka yang berusia 18 tahun kebawah. UNICEF mendefinisikan rentang usia anak terletak pada usia 0 sampai dengan 18 tahun. Seiring dengan bertambahnya usia, anak akan selalu berkembang dalam hal apapun. Sub-sub bab berikutnya akan menjelaskan mengenai teori perkembangan anak.

2.2.1.1 Teori perkembangan anak

Pertumbuhan adalah perubahan secara fisik sebagai hasil dari proses pematangan fungsi-fungsi fisik dalam jangka waktu tertentu. Perkembangan adalah perubahan-perubahan psiko-fisik sebagai hasil dari proses pematangan fungsi-fungsi psikis dan fisik pada anak, ditunjang oleh faktor lingkungan dan proses belajar dalam *passage* waktu tertentu. Setiap Menurut Charlotte Buhler, perkembangan dibagi sebagai berikut;

1. Fase pertama, dengan rentang usia 0 – 1 tahun merupakan masa menghayati obyek-obyek diluar diri sendiri
2. Fase kedua, dengan rentang usia 2 – 4 tahun merupakan masa pengenalan dunia obyektif di luar diri sendir, disertai dengan penghayatan subjektif

3. Fase ketiga, dengan rentang usia 5 – 8 tahun merupakan masa sosialisasi anak. Anak sudah mulai memasuki masyarakat luas. Anak mulai belajar mengenali dunia secara objektif, arti prestasi, dan tugas-tugas kewajiban.
4. Fase keempat, dengan rentang usia 9 – 11 tahun merupakan masa sekolah rendah, saat periode ini anak mencapai objektivitas tertinggi. Masa penyelidikan, mencoba dan bereksperimen yang didorong oleh rasa ingin tahu yang besar.
5. Fase kelima, dengan rentang usia 14 – 19 tahun merupakan masa tercapainya sintesa antara sikap ke dalam batin sendiri dengan sikap keluar kepada dunia objektif.

2.2.1.2 Jenis perkembangan anak

Perkembangan anak terbagi menjadi tiga, yaitu perkembangan fisik, perkembangan emosi, perkembangan kognitif, dan perkembangan hubungan sosial.

1. Perkembangan fisik

Perkembangan fisik merupakan suatu perubahan fisiologis yang bersifat progresif dan kontinu dan berlangsung dalam periode tertentu. Perkembangan fisik adalah tahapan individu seiring dengan penambahan usia yang dapat diklasifikasikan dalam tiga bagian yaitu masa anak-anak, pra-remaja, dan remaja, berikut penjelasannya;

- 1) Fisik anak-anak, dalam prestasi fisik yang penting pada masa ini adalah bertambahnya kontrol anak terhadap gerakan-gerakan motor yang tidak karuan menjadi teratur dan terarah, contohnya berjalan, berlari, dan menulis abjad.
- 2) Fisik pra-remaja, yaitu masa perkembangan fisik anak lebih lambat bila dibandingkan pada saat memasuki masa anak-anak. Namun koordinasi kontrol anak sudah dapat dikatakan mengalami kematangan.
- 3) Fisik remaja, yaitu masa pubertas umumnya yang tidak sama bagi setiap anak. Perbedaan ini sering mempengaruhi sikap sosialnya, biasanya anak perempuan lebih cepat 1 – 2 tahun pada tahap ini.

2. Perkembangan emosi

Menurut Daniel Goleman (1995), emosi merupakan pergolakan pikiran, perasaan, nafsu, setiap keadaan mental yang hebat dan meluap-luap. Dapat pula diartikan sebagai respon terhadap suatu perangsang yang menyebabkan fisiologis disertai perasaan yang kuat respon terhadap rangsangan eksternal maupun internal. Emosi dipengaruhi oleh dasar

biologi dan pengalaman masa lalu. Emosi anak-anak berkembang seiring bertambahnya usia. Emosi yang dirasakan anak memiliki tujuan yang berbeda dengan orang dewasa.

Faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan emosi anak dapat berasal dari pengaruh luar maupun dari dirinya sendiri. Faktor tersebut sebagian besar dipengaruhi oleh respon orang tua terhadap perilaku anak. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Stipek, Recchia, & Mc Clinctic (1992) menunjukkan bahwa pada masa anak-anak awal terdapat emosi yang disadari oleh anak. Dalam penelitiannya, anak perempuan akan lebih menunjukkan perasaan malu dan bersalah dibandingkan dengan anak laki-laki. Beberapa faktor lainnya yaitu perubahan pandangan luar dan perubahan interaksi antar teman sebaya. Emosi memegang peranan penting dalam hubungan anak dengan teman sebaya (Hubbard, 2001). Seorang anak yang dapat mengontrol respon emosional, akan meningkatkan kompetensi kemampuan sosialnya. Perubahan penting dalam perkembangan emosi pada masa anak-anak awal adalah meningkatnya kemampuan untuk membicarakan emosi dan pemahaman tentang emosi. Berikut merupakan deskripsi perkembangan emosi berdasarkan rentang usia masa anak-anak awal.

Tabel 2.1 Karakteristik bahasa dan pemahaman anak tentang emosi

Rentang Usia	Deskripsi
Usia 2 – 4 tahun	Kosa kata mengenai emosi meningkat. Dapat membicarakan emosi diri dengan orang lain. Dapat membicarakan penyebab dan konsekuensi dari emosi tertentu. Mengidentifikasi hubungan emosi dengan situasi tertentu
Usia 5 – 10 tahun	Peningkatan kemampuan untuk melakukan refleksi secara verbal tentang emosi dan pemahaman mengenai hubungan emosi tertentu. Memahami perasaan yang berbeda pada orang lain. Menunjukkan tingkat kesadaran yang lebih tinggi dalam mengatur dan mengontrol emosi sesuai dengan standar sosial.

Sumber: Santrock, John W. Edisi kesebelas jilid 2. (2007)

3. Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif manusia merupakan proses psikologis yang didalamnya melibatkan proses menyusun, memperoleh, dan menggunakan pengetahuan, serta kegiatan mental seperti berpikir, menimbang, mengamati, menganalisis, mengingat, mengevaluasi, dan memecahkan persoalan yang berlangsung melalui interaksi dengan lingkungan (Ali

dan Asrori, 2006). Pergerakan tahapan ini berhubungan sebab-akibat dengan semakin berkurang sikap egosentris dalam diri seorang anak. Egosentris anak masih kuat pada usia 6 – 7 tahun atau dalam tahap pra-operasional dan mulai ditinggalkan pada masa akhir perkembangan karena pada tahap tersebut anak sudah mengalami proses individu dalam sebuah kelompok. Anak pada tahap usia operasional mampu berpikir objektif dalam mengkaji kejadian. Mereka juga mampu memusatkan perhatiannya pada benda atau kejadian secara bersamaan.

Tabel 2.2 Tahap-tahap perkembangan kognitif menurut Jean Piaget

Tahap-tahap	Umur	Kemampuan
Sensori-motorik	0 – 2 tahun	Menunjuk pada konsep permanensi objek, yaitu kecakapan psikis untuk mengerti bahwa suatu objek masih tetap ada. Meskipun pada waktu itu tampak oleh kita dan tidak bersangkutan dengan aktivitas pada waktu itu. Pada tahap ini permanen objek belum sempurna
Praoperasional	2 – 7 tahun	Perkembangan kemampuan menggunakan simbol-simbol yang menggambarkan objek yang ada disekitarnya. Cara berpikir masih egosentris dan berpusat.
Operasional	7 – 11 tahun	Mampu berpikir logis. Mampu konkret memperhatikan lebih dari satu dimensi sekaligus dan dapat menghubungkan dimensi ini satu sama lain.
Operasional formal	> 11 tahun	Mampu berpikir abstrak dan dapat menganalisis masalah secara ilmiah dan kemudian menyelesaikan masalah. Mampu mengerti simbolik objektivitas tinggi, yang didukung oleh perasaan dan moral.

Sumber: Djiwandono, (2002)

A. Kognitif dasar dalam teori Jean Piaget

Dalam teori Piaget, kemajuan kognitif tidak hanya dilihat dari kematangan otak. Pengetahuan dihasilkan dari proses pemikiran yang menjadi kompleks dan efisien sebagai kematangan interaksi anak dengan dunianya. Menurut Piaget, terdapat empat kognitif dasar yang harus dimengerti (Mussen, 1988), yaitu

1) *Schema* (*Schemata* ; plural) merupakan struktur mental dimana individu secara intelektual dapat beradaptasi dan mengatur lingkungan. *Schema* bukan objek yang berwujud, melainkan proses di dalam sistem saraf. Secara umum dapat dikatakan sebagai konsep atau kategori (*index card*) yang digunakan sebagai proses dan identifikasi atau klasifikasi rangsangan yang masuk. *Schemata* akan terus berkembang dengan perkembangan biologi. *Schemata* tidak pernah berhenti berubah dan menjadi lebih baik, artinya *schemata* pada umur dewasa juga berasal dari *schemata* pada masa anak-anaknya.

2) *Assimilation* (proses asimilasi) merupakan usaha individu untuk berhubungan dengan lingkungan dengan membuatnya sesuai dengan struktur organisme sendiri. Dalam prosesnya asimilasi seperti menempatkan atau mengklasifikasi kejadian stimulus baru ke dalam *schemata* yang sudah ada sebelumnya. Proses asimilasi dapat mengembangkan *schemata*, sehingga dapat dikatakan proses asimilasi adalah bagian dari perkembangan kartu indeks dalam pikiran.

3) *Accomodation* (proses akomodasi) merupakan kecenderungan individu untuk mengubah tanggapannya sesuai dengan kebutuhan lingkungan (Ginsburg & Opper, 1979;18 dalam Mussen, 1988). Proses ini dimulai ketika stimulus tidak dapat mengasimilasi kartu indeks dengan objek yang dihadapinya, sehingga dibutuhkan proses pembaharuan kartu indeks dan dapat menggambarkan objek yang sedang dihadapi dan proses tersebutlah yang dinamakan proses akomodasi.

4) *Equilibrium* (keseimbangan atau keselarasan kognitif) merupakan proses keseimbangan yang didapat dari proses asimilasi dan proses penyesuaian diri yang seimbang. Tidak ada yang lebih dominan antara yang satu dengan yang lainnya, sehingga skema yang diperoleh dapat berkembang secara kualitas dan kuantitas.

Proses asimilasi, akomodasi, dan keseimbangan berfungsi sepanjang hidup dengan penyesuaian perilaku dan gagasan kita terhadap lingkungan yang berubah. Piaget berpendapat bahwa gagasan kognitif tidak disebabkan karena pembawaan tetapi karena pengalaman sehari-hari mengenai benda dan orang mendorong mereka mempunyai kesimpulan dan mendapat struktur kognitif yang sama.

B. Pengalaman dan interaksi sosial dalam perkembangan kognitif anak

Menurut Piaget (dalam Suparno, 2001), terdapat unsur penting dalam perkembangan kognitif salah satunya adalah pengalaman dan interaksi sosial. Pengetahuan berasal dari proses asimilasi dan akomodasi terhadap skema pengetahuan seseorang. Proses pembentukan pengetahuan tersebut akan terus berkembang berdasar pada pengalaman manusia itu sendiri.

Semakin banyak pengalaman aka objek, lingkungan, dan persoalan yang dihadapi, maka semakin berkembang pula pengetahuan dan pemikirannya. Jika manusia tersebut semakin terbuka dengan dunia luar, maka akan membantu dalam perkembangan pengetahuan dan cara berpikirnya. Menurut Piaget, pengalaman terbagi menjadi dua, yaitu

- a) Pengalaman fisis, merupakan tindakan seseorang terhadap objek yang dihadapi untuk mengabstraksi sifat-sifatnya.
- b) Pengalaman matematis-logis, merupakan tindakan terhadap objek untuk mempelajari akibat tindakan-tindakan terhadap objek tersebut.

Unsur lain yang berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak yaitu interaksi sosial. Interaksi dengan teman sepermainan mempunyai pengaruh besar dalam perkembangan pemikiran anak. Pada interaksi sosial, anak dapat membandingkan pemikiran dan pengetahuan yang telah dibentuknya dan mengembangkannya. Dalam prosesnya akan membantu anak melakukan asimilasi dan akomodasi terhadap skema pengetahuan yang dimilikinya. Proses tersebut berada dalam bahasa yang dipelajari oleh anak melalui orang tua dan masyarakat dan berkembang seiring dengan interaksi yang dilakukan didalamnya.

4. Perkembangan sosial

Menurut Anna Alisyahbana (Ali dan Asrori, 2006), hubungan sosial yaitu cara-cara individu bereaksi terhadap orang-orang disekitarnya dan berpengaruh terhadap dirinya sendiri. Masa anak-anak sudah dapat mempelajari sikap dasar pada usia 13 tahun dan sudah mencapai kelengkapan cara bersosialisasi yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya.

Hubungan sosial dimulai dari lingkungan rumah, sekolah, dan lingkungan masyarakat atau teman sebaya.

Hubungan sosial atau interaksi sosial dibagi menjadi tiga (Shaw 1976:10), yaitu

1. Interaksi verbal, yaitu terjadi ketika dua orang atau lebih melakukan kontak satu sama lain dengan menggunakan alat artikulasi. Proses terjadinya dalam bentuk saling tukar percakapan satu sama lain.
2. Interaksi fisik, yaitu terjadi ketika dua orang atau lebih melakukan kontak dengan menggunakan bahasa tubuh seperti ekspresi wajah atau posisi tubuh.
3. Interaksi emosional, yaitu terjadi ketika individu melakukan kontak satu sama lain dengan melakukan curahan perasaan.

2.2.2 Peran bermain

Para ahli mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Hal ini terlihat dari sebagian besar waktu anak dihabiskan dengan aktivitas bermain. Elizabeth B. Hurlock,

seorang ahli psikolog (1993), mendefinisikan bermain sebagai kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Melalui bermain, anak-anak belajar dalam penyesuaian pribadi dan sosial. Kegiatan bermain ini dilakukan secara spontan oleh anak secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar (Hurlock, 1978). Dengan bermain anak memiliki keterampilan untuk memahami konsep secara ilmiah tanpa paksaan. Pada umumnya kegiatan bermain terjadi secara spontan. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.

Dalam bermain kebutuhan perkembangan psikologis individu menjadi terpenuhi. Fisik tubuh senantiasa diolah melalui pengenalan bentuk, merasakan tekstur, berlari, melompat, dan merangkai sebagai pengembangan motorik. Jika ditinjau dari aktivitasnya, bermain dapat terbagi menjadi empat yaitu bermain fisik, bermain kreatif, bermain imajinatif, dan bermain manipulatif. Pada tempat bermain yang disediakan umumnya bersifat permainan secara fisik dan imajinatif. Permainan akan mengasah kepekaan anak akan urutan, keteraturan, dan meningkatkan kemampuan logika. Anak-anak akan cenderung belajar melalui permainan mereka. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain, dan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal (Diana Mutiah, 2010:91).

A. Tahap-tahap Perkembangan Bermain

Elizabeth B. Hurlock mengemukakan bahwa terdapat tahap-tahap perkembangan dalam bermain, yaitu

1. Tahap eksplorasi

Hingga bayi berumur 3 bulan, permainan mereka bermula dari melihat orang dan benda serta melakukan usaha acak untuk menggapai benda dihadapannya. Kemudian mereka dapat mengendalikan tangan sehingga memungkinkan untuk mengambil, memegang, dan mempelajari benda kecil. Saat mereka dapat berjalan, anak akan mulai memperhatikan hal-hal yang berada dalam jangkauannya.

2. Tahap permainan

Saat usia tahun pertama dan mencapai puncak antara usia 5 dan 6 tahun, anak akan mulai menggunakan barang mainan. Seiring dengan berkembangnya kecerdasan anak, anak akan mulai mengurangi minatnya pada barang mainan. Faktor yang mendukung kurangnya minat terhadap barang mainan adalah bahwa mereka mulai membutuhkan teman.

3. Tahap bermain

Setelah masuk sekolah jenis permainan mereka menjadi sangat beragam. Semula mereka meneruskan bermain dengan menggunakan barang mainan, terutama jika sendirian, selain itu mereka merasa tertarik dengan permainan, olahraga, hobi, dan bentuk permainan lainnya.

4. Tahap melamun

Semakin mendekati masa pubertas, mereka mulai kehilangan minat dalam permainan sebelumnya dan banyak menghabiskan waktunya dengan melamun. Melamun merupakan ciri khas anak remaja, saat mereka menganggap dirinya tidak diperlukan dengan baik dan tidak dimengerti oleh siapapun.

B. Faktor yang mempengaruhi Permainan Anak

Permainan anak dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Elizabeth B.Hurlock, ada delapan faktor yang dapat mempengaruhi permainan anak, yaitu

1. Kesehatan. Semakin sehat anak, semakin banyak energinya untuk bermain aktif seperti permainan olahraga
2. Perkembangan motorik. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif
3. Intelegensi. Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang anak yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan.
4. Jenis kelamin. Pada awal masa kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak, tetapi terjadi sebaliknya pada akhir masa kanak-kanak.
5. Lingkungan. Anak dari lingkungan yang buruk, kurang bermain ketimbang anak lainnya, karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa akan lebih kurang bermain dibandingkan dengan anak yang berasal dari kota. Hal tersebut dikarenakan kurangnya waktu yang disediakan dan juga fasilitas dalam peralatan bermain yang kurang memadai.
6. Status sosial ekonomi. Kelas sosial mempengaruhi jenis kegiatan yang dipilih oleh anak. Anak dari kategori sosioekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal, seperti bermain sepatu roda, atau partisipasi dalam perlombaan atletik berbeda dengan anak dengan kondisi sosio ekonomi yang rendah. Adanya kelas sosial ekonomi juga dapat berpengaruh dalam hiburan yang dilakukan anak, seperti buku yang dibaca dan film yang ditonton.

7. Jumlah waktu bebas. Jika tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar. Hal tersebut juga dipengaruhi oleh status ekonomi keluarga dan jumlah waktu yang disediakan masing-masingnya.

8. Peralatan bermain. Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya, misalnya dominasi boneka dan binatang buaya mendukung permainan pura-pura; banyak balok, kayu, cat air, dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif.

C. Pengaruh bermain bagi perkembangan anak

Dunia anak merupakan dunia bermain. Bermain menjadi penting untuk penyesuaian pribadi dan sosial anak. Selama masa anak-anak, penyesuaian pribadi dan sosial salah satunya dipengaruhi dari kegiatan bermain. Adapun pengaruh bermain bagi perkembangan anak menurut Elizabeth B. Hurlock (1993: 323), yaitu sebagai berikut

1. Perkembangan fisik, yaitu berupa bermain aktif yang penting bagi anak untuk penyaluran tenaga yang berlebihan dan mengembangkan otot dalam melatih seluruh bagian tubuh.
2. Dorongan berkomunikasi, agar dapat bermain dengan baik bersama yang lain, anak harus belajar berkomunikasi dengan maksud mereka dapat mengerti dan sebaliknya sudah harus dapat belajar mengerti apa yang dikomunikasikan anak lain.
3. Penyaluran energi emosional yang terpendam, bermain merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.
4. Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan, kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain seringkali dapat dipenuhi dengan bermain.
5. Sumber belajar, bermain memberikan kesempatan untuk mempelajari berbagai hal melalui buku, televisi, atau menjelajah lingkungan yang tidak diperoleh anak dari belajar di rumah atau sekolah.
6. Rangsangan bagi kreativitas melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan suatu kepuasan. Kemudian mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke dalam situasi di luar dunia bermain.
7. Perkembangan wawasan diri, dengan bermain bersama anak yang lain dapat mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan dengan teman bermainnya. Adanya

kemungkinan mereka untuk mengembangkan konsep dirinya dengan lebih pasti dan nyata.

8. Standar moral, walaupun anak belajar di rumah dan disekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, tidak ada pemaksaan standar moral paling teguh selain dalam kelompok bermain.
9. Perkembangan pribadi, dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif, dan disukai orang.

Ragam kegiatan permainan yang dilakukan anak secara bertahap akan mulai menurun seiring dengan bertambahnya usia. Pada usia 8 tahun, ragam permainan yang dilakukan lebih banyak dibandingkan dengan anak usia 12 tahun atau lebih. Alasan penyebab hal tersebut adalah seiring bertambahnya usia, anak yang lebih besar mengalami peningkatan dalam lingkup perhatian. Lingkup perhatian merupakan cara anak dalam menghabiskan waktu bermainnya yang kurang dengan melakukan kesenangan terbesar.

2.2.3 Bentuk bermain

Bermain adalah bagian yang penting dari kehidupan sehat dan bahagia, tidak hanya untuk anak-anak tetapi juga untuk orang dewasa. Jean Piaget (1962) mengemukakan bahwa setiap tahapan perkembangan bentuk bermain terbagi menjadi empat, yaitu

1. *Sensory Motor Play* ($\pm \frac{3}{4}$ - $\frac{1}{2}$ tahun)

Kegiatan berupa pengulangan dari hal-hal yang dilakukan sebelumnya (*reproductive assimilation*) walaupun belum dapat dikategorikan sebagai bermain namun ini adalah cikal bakal dari kegiatan bermain di tahap selanjutnya. Bentuk dari kegiatan ini yaitu berlari, mendorong, dan menarik benda.

2. *Symbolic* atau *Make Believe Play* ($\pm 2 - 7$ tahun)

Anak mampu menggunakan berbagai benda sebagai simbol atau representasi dari benda lain. Dalam bermain pura-pura anak menirukan kegiatan yang pernah dijumpainya. Bermain simbolik berfungsi untuk mengasimilasi dan mengkonsolidasi (menggabungkan) pengalaman emosional anak.

3. *Social Play Games With Rules* ($\pm 8 - 11$ tahun)

Berkembangnya nalar dan logika yang bersifat lebih objektif, usia 8 - 11 tahun akan lebih banyak terlibat dalam permainan dengan aturan.

4. *Games with Rules and Sport* (11 tahun keatas)

Merupakan permainan yang memiliki aturan yang jelas tentang tata cara pelaksanaannya.

2.2.4 Karakteristik bermain

Menurut E.Hurlock (1978), masa anak-anak mempunyai karakteristik yang membedakannya baik dari permainan remaja maupun orang dewasa. Berikut merupakan variasi karakteristik bermain tersebut.

1. Bermain dipengaruhi tradisi

Dalam setiap kebudayaan, satu generasi dapat menurunkan bentuk permainan ke generasi selanjutnya. Pengaruh tradisi juga tampak pada pola musiman permainan anak, contohnya bentuk permainan yang cenderung digandrungi pada masanya.

2. Bermain mengikuti pola perkembangan yang dapat diramalkan

Berbagai macam permainan dapat mengikuti pola yang dapat diramalkan. Contohnya yaitu pola tertentu yang telah ada dalam lukisan anak, minat membaca, dan jenis permainan yang dilakukannya.

3. Ragam kegiatan permainan menurun seiring dengan bertambahnya usia

Jenis kegiatan permainan yang dilakukan anak secara bertahap akan berkurang seiring dengan pertambahan usia. Studi yang dilakukan sebelumnya melaporkan bahwa anak dengan usia 8 tahun memiliki jumlah ragam kegiatan permainan yang lebih banyak dibandingkan dengan anak usia 12 tahun atau lebih. Penurunan ini salah satunya disebabkan oleh kurangnya kesediaan dalam waktu bermain. Hal tersebut membuat anak dengan usia lebih besar memilih untuk menghabiskan waktunya dengan melakukan kesenangan terbesar berupa kegiatan bermain yang lebih panjang ketimbang melompat dari satu permainan ke permainan lain. Adanya keterlibatan teman bermain yang kurang juga menyebabkan keterbatasan dalam kegiatan bermain.

4. Bermain menjadi semakin sosial dengan meningkatnya usia

Bertambahnya jumlah hubungan sosial, kualitas permainan anak akan lebih sosial. Pada saat anak mencapai usia sekolah, kemungkinan lebih besar permainan mereka adalah permainan sosial, seperti kegiatan bermain yang membutuhkan kerja sama.

Dalam permainan tersebut muncul interaksi satu sama lain baik itu dalam proses memberi maupun dalam menerima.

5. Jumlah teman bermain menurun dengan bertambahnya usia

Anak tentunya akan bermain dengan siapa saja yang mau bermain dengannya. Namun jika ada anak yang sedang bermain dengan cara lebih menarik, mereka akan cepat

beralih menjadi teman yang baru. Anak dengan usia yang lebih besar cenderung membatasi jumlah teman bermainnya. Faktor lain yang juga mempengaruhi yaitu adanya tingkat rendah status sosial ekonomi.

6. Bermain semakin lebih sesuai dengan jenis kelamin

Pada saat anak sudah memasuki masa sekolah, mereka akan bermain dengan teman yang cenderung dengan jenis kelamin yang sama. Adanya tekanan sosial untuk bermain dengan cara yang sesuai dengan jenis kelaminnya, membuat jenis permainannya pun menyesuaikan jenis kelamin.

7. Permainan masa kanak-kanak berubah dari tidak formal menjadi formal

Permainan anak dengan usia yang lebih kecil bersifat lebih spontan dan informal. Mereka dapat bermain dengan mainan yang disukai kapan saja dan tanpa memperhatikan waktu dan tempat. Namun secara bertahap bermain akan menjadi semakin formal. Salah satu contohnya yaitu saat anak sudah memasuki usia bermain dengan beberapa orang saja, anak akan merasa perlu adanya peralatan dan tempat khusus bermain. Waktu pun diatur pada beberapa waktu tertentu untuk bertemu dan bermain.

8. Bermain secara fisik kurang aktif dengan bertambahnya usia

Seiring dengan bertambahnya usia, permainan aktif sudah tidak lagi dilakukan pada masa puber awal. Pada masa ini, anak tidak lagi bermain aktif melainkan lebih cenderung menarik diri dan menghabiskan sedikit waktu untuk sekedar membaca atau menonton. Sebagian besar waktunya digunakan untuk melamun yang merupakan suatu bentuk bermain dengan tenaga yang minimum.

9. Bermain dapat diramalkan dengan penyesuaian anak

Jenis permainan, variasi kegiatan bermain, dan waktu yang dihabiskan secara keseluruhan merupakan petunjuk penyesuaian pribadi dan sosial anak.

2.2.5 Karakteristik anak usia 9 – 10 tahun

Rentang usia yang digunakan dalam penelitian berdasar pada perkembangan anak dan perkembangan bermain anak. Rentang usia tersebut juga berdasar pada bermain dan hubungannya dalam perkembangan anak. Teori yang digunakan dalam pengambilan rentang usia yaitu Jean Piaget (1962), Elizabeth Hurlock (1978), dan Viktor Lowenfeld (1981).

Berikut merupakan rincian karakteristik usia anak yang dijelaskan dalam masing-masing teori.

A. Karakteristik anak usia 9 – 10 tahun menurut perkembangan anak oleh Jean Piaget

Berikut merupakan karakteristik anak usia 9 – 10 tahun menurut Jean Piaget dalam Suparno (2001;107) yang berpengaruh dalam perkembangan anak.

- 1) Pada anak usia 9 tahun, penalaran masih sinkentris atau memiliki kecenderungan yang menghubungkan suatu rangkaian gagasan terpisah dalam keseluruhan yang membingungkan.
- 2) Awal usia yang mulai menyadari konsep waktu dan kecepatan. Anak akan memperhatikan laju dan relasi antara waktu dan jarak
- 3) Kausalitas. Pada usia tersebut anak akan lebih mendalam saat melihat sebab akibat dalam suatu kejadian.
- 4) Probabilitas. Anak akan mulai memahami perbandingan antara hal yang terjadi dan mengantisipasi hasil dari jumlah kemungkinan yang lebih banyak.
- 5) Anak sudah tidak terlalu egosentris dalam pemikirannya, karena sudah semakin lengkapnya konsep anak akan bilangan, waktu, dan ruang.
- 6) Pemikiran anak yang sudah berdasarkan logika dan mulai berpikir secara menyeluruh dengan melihat banyak unsur dalam waktu yang sama
- 7) Pemikiran anak dalam banyak hal sudah lebih teratur dan terarah karena sudah dapat klasifikasi dengan lebih baik serta mengambil kesimpulan secara probabilitas.

B. Karakteristik anak usia 9 – 11 tahun menurut Viktot Lowenfeld (1981)

Dalam bukunya yang berjudul *Creative and Mental Growth*, Lowenfeld mengatakan bahwa dalam perkembangan kreatif dan mental terbagi menjadi beberapa rentang umur, salah satunya yaitu usia geng atau *the gang age* dengan rentang 9 – 11 tahun.

Rentang usia tersebut adalah usia kelompok pertemanan dan kelompok teman sebaya.

- 1) Dalam usia ini anak menyadari bahwa seseorang dapat melakukan lebih banyak dalam kelompok daripada sendirian dan dengan berkelompok akan lebih kuat dibandingkan sendirian.
- 2) Usia ini menunjukkan peningkatan perkembangan kemandirian sosial dan pembelajaran mengenai struktur sosial secara pribadi. Hal tersebut merupakan bagian dasar dari proses perkembangan dan langkah penting dalam interaksi sosial.
- 3) Peningkatan perhatian dengan perbedaan jenis kelamin, sehingga muncul kelompok bermain dengan jenis kelamin sama. Anak laki-laki akan bermain

dengan laki-laki, begitupun dengan anak perempuan akan bermain dengan anak perempuan.

- 4) Anak mulai mengembangkan kesadaran dan kepekaan yang lebih besar terhadap lingkungannya
- 5) Anak usia 10 tahun merupakan pertengahan usia yang akan lebih kritis terhadap diri sendiri dan mulai menyembunyikan gambar mereka dari orang dewasa
- 6) Memiliki kecenderungan naturalistik. Anak bergerak ke bentuk ekspresi yang lebih dekat berhubungan dengan alam, namun masih jauh dari representasi visual.
- 7) Penggambaran anak dalam elemen manusia diekspresikan dengan karakteristik jenis kelamin

C. Hubungan antara rentang usia anak 9 – 10 tahun dan kegiatan bermain

Menurut Elizabeth Hurlock (1978) ragam permainan akan menurun seiring dengan bertambahnya usia. Usia 9 – 10 tahun merupakan usia pertengahan dalam perkembangan intelegensi, nalar, dan logika yang bersifat lebih objektif tetapi tidak menutup kemungkinan untuk masih tetap dapat berimajinasi. Usia tersebut juga merupakan usia pertengahan antara usia dengan ragam permainan yang banyak, yaitu pada usia 8 – 9 tahun, dan awal usia peningkatan lingkup perhatian yang memusatkan perhatian pada kegiatan bermain yang lebih panjang, yaitu pada usia 10 tahun keatas.

Jika dihubungkan dengan teori perkembangan anak oleh Jean Piaget (1962), pada usia 9 – 11 tahun sudah mulai dapat memasukan data yang dilihat mata dan dapat langsung mengenali dan menyadari apa yang mereka lihat secepat mereka memasukkan data tersebut. Ukuran dan orientasi yang berbeda dapat dengan mudah dikenali oleh anak pada usia tersebut.

Berikut merupakan karakteristik anak usia 9 – 10 yang berpengaruh dalam perkembangan anak dan kegiatan bermain.

- 1) Usia awal dan pertengahan dalam masa ukuran kelompok yang beragam yang biasanya berdasar pada status sosioekonomi tinggi dan rendah,
- 2) Bermain menjadi semakin sosial,
- 3) Awal usia dalam bermain aktif yang mulai berkurang,
- 4) Usia pertengahan dalam menurunnya jumlah teman bermain dengan bertambahnya usia,

- 5) Anak sudah lebih kritis terhadap dirinya sendiri maupun lingkungan sekitarnya
- 6) Usia awal dalam perkembangan kegiatan bermain dengan waktu yang lebih panjang.

2.2.6 Persepsi

Manusia merupakan makhluk yang akan selalu beradaptasi dengan lingkungannya. Lingkungan kehidupan manusia tidak terlepas dari pengaruh objek dan peristiwa disekelilingnya yang berasal dari luar maupun dari dalam. Arsitektur selalu berhubungan dengan manusia, baik sebagai perancang maupun sebagai pengguna ruang. Sehingga dapat dikatakan bahwa sebagian besar arsitektur terbentuk oleh persepsi manusia (Laurens, 2004). Menurut ilmu psikologi, persepsi adalah: a) proses mengenali objek dan kejadian objektif dengan bantuan indera, b) kesadaran dari proses-proses organis, c) tichener/ suatu kelompok penginderaan dengan penambahan arti-arti yang berasal dari pengalaman di masa lalu (Chaplin, 2005). Menurut John Locke (1823), persepsi merupakan materi pengetahuan melalui media indera atau rasa yang menganggap objek memiliki kualitas utama dalam panjang, gerak, jumlah dan kualitas sekunder dari suara, warna, dan sebagainya. Pengaruh objek dan peristiwa sekelilingnya membuat manusia menginterpretasikannya sesuai dengan pengalamannya dan mengadaptasi perilakunya agar sesuai dengan lingkungan tersebut sehingga mencapai suatu keseimbangan. Interaksi terus-menerus dengan lingkungan, proses mental yang mempengaruhi interpretasi, dan masuknya peristiwa-peristiwa dari luar, membentuk karakter yang prosesnya dikenal sebagai persepsi (Talarosha, 1999). Dalam ilmu psikologi, persepsi berkaitan dengan cara interaksi seseorang dalam berhubungan dengan lingkungannya. Cara seseorang dalam mengumpulkan informasi, mengambil keputusan, dan bereaksi terhadap lingkungannya sebagai bentuk dasar kontinuitas proses belajar. Proses persepsi dilalui dengan penerimaan stimulus pada reseptor indera manusia yang tidak langsung berfungsi setelah dia lahir, tetapi akan berfungsi sejalan dengan perkembangan fisiknya (Najati, 2001:135)

Helmholtz sangat terkesan dengan kemungkinan bahwa seseorang dapat melihat adanya efek pertimbangan dari pengalaman sebelumnya. Ia berpendapat bahwa sistem sensasi didalamnya tidak terlalu cukup berguna untuk memperhitungkan kekayaan dalam persepsi dan juga didapat dari visual persepsi, kemudian ia menyarankan bahwa seseorang mendapatkan pengalaman persepinya dari mempelajari arti dari bagian lingkungan sekitarnya. Adanya sebuah 'kesimpulan yang tidak disadari', yang berarti bahwa mereka

secara otomatis, tidak terkesan dalam sebuah kata, dan secara individual tidak sadar akan keseluruhan proses pembuatan persepsi tersebut. Helmholtz mengatakan bahwa sebuah kata hanya akan berguna dengan adanya sensasi dan pengalaman akan sensasi itu sendiri (Helmholtz, 1873 dalam Bryant 1974). H. Von Helmholtz berpendapat bahwa masa lalu tidak hanya mempengaruhi kesimpulan persepsi, namun juga sangat menentukan sudut pandang seseorang dalam melihat sesuatu. Dalam teorinya, ia mengatakan bahwa terdapat kesimpulan-kesimpulan perseptual yang tercipta secara sadar dan tidak sadar. Teorinya menganggap bahwa kemampuan dalam mempersepsikan sesuatu adalah kemampuan alami dari lahir, namun juga menekankan adanya mekanisme logika secara aktif dalam persepsi anak-anak untuk menyimpulkan sesuatu. Pengalaman akan suatu objek dan hubungan asumsi dari masa lalu masih akan berlanjut di masa depan.

2.2.7 Faktor yang mempengaruhi persepsi

Menurut Shaleh (2009) menjelaskan bahwa persepsi lebih bersifat psikologis daripada merupakan proses penginderaan, maka terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi dalam proses berpersepsi, yaitu

1. Perhatian yang selektif, yaitu dalam kehidupan manusia setiap saat akan menerima banyak sekali rangsangan dari lingkungannya. Seseorang tidak harus menghadapi semua rangsangan yang diterimanya, untuk itu individu harus memusatkan perhatiannya pada rangsangan tertentu.
2. Cir-ciri rangsang, yaitu rangsang yang bergerak diantara rangsang yang diam akan lebih menarik perhatian, demikian juga rangsang yang paling besar diantara yang kecil, yang latar belakangnya kontras dan intensitas rangsangannya paling kuat yang akan menarik perhatian
3. Nilai dan kebutuhan individu, yaitu setiap orang yang mempunyai pola dan cita rasa yang berbeda dalam mengamati sesuatu. Dalam suatu penelitian menunjukkan bahwa anak-anak dari golongan ekonomi rendah melihat uang koin lebih besar daripada anak-anak dari golongan ekonomi tinggi
4. Pengalaman terdahulu, yaitu pengalaman terdahulu yang dimiliki individu sangat mempengaruhi seseorang dalam mempersepsikan sesuatu.

2.2.8 Persepsi dalam arsitektur

Arsitektur tidak hanya sekedar mengenai estetika dan teknik bangunan, tetapi juga berkaitan dengan manusia sebagai pengguna ruang. Manusia adalah makhluk yang selalu

beradaptasi, namun keberadaan manusia sendiri merupakan bagian dari lingkungannya.

Sehingga hubungan antara manusia dan lingkungan menjadi timbal balik dan saling mempengaruhi. Manusia menginterpretasikan pengaruh objek dan peristiwa disekelilingnya sesuai dengan pengalamannya dan mengadaptasi perilakunya agar sesuai dengan lingkungan tersebut. Arsitektur selalu berhubungan dengan manusia dan sebagian besarnya terbentuk oleh persepsi dan imajinasi manusia (Laurens, 2005) baik dalam menciptakan susunan, pembentukan ruang kegiatan, maupun dalam mengakomodasi objek fisik dan kebutuhan fisik.

Menurut Halim (2005), persepsi adalah proses atau cara seseorang dalam memperoleh informasi dari lingkungan. Persepsi lebih dari sekedar penerimaan pasif informasi, namun juga sebuah proses aktif yang berhubungan dengan adanya indera dan pengalaman manusia. Indera manusia berpengaruh dalam proses persepsi dalam arsitektur, yaitu penglihatan, pendengaran, peraba (kulit), perasa (*taste*), dan penciuman. Sebagian besar dari arsitektur dibentuk oleh persepsi manusia. Persepsi yang dimaksud adalah proses memperoleh atau menerima informasi dari lingkungan. Proses ini dibagi menjadi beberapa kelompok pendekatan yaitu :

1. Pendekatan konvensional yaitu pendekatan yang didasari sensori atau stimuli yang berhubungan dengan penginderaan, yang kadang ditafsirkan sebagai penafsiran pengalaman.
2. Pendekatan ekologis adalah pendekatan berdasarkan informasi, seorang individu tidaklah menciptakan makna dari apa yang diindrakannya.

2.2.9 Persepsi visual

Teori persepsi visual yang dikemukakan oleh Gestalt (1923) menganggap bahwa semua persepsi manusia terorganisasikan ke dalam bentuk (*figures*) dimana garis, bidang, dan objek yang ada muncul sebagai suatu kekuatan dinamis, yang cenderung terlihat bergerak, ringan, memberi kualitas emosi gembira, sedih dengan latar belakang (*ground*) sekitarnya sebagai suatu benda homogen. Bentuk (*form*) dianggap sesuatu yang berdiri sendiri sebagai suatu elemen tertutup dan terstruktur dalam dunia visual. Bentuk padat/masif (*solid figure*) akan tampak sebagai sesuatu yang berdiri sendiri dengan adanya latar belakang (*ground*) yang tampak seperti bidang homogen. Prinsip yang mengatur pengamatan manusia terhadap bentuk di dunia nyata adalah sebagai berikut.

A. Konstansi (*constancy*)

Prinsip ini lebih bersifat psikologis karena menyangkut arti dari suatu objek atau gejala bagi kita yang bersifat tetap atau konstan meskipun ada perbedaan ukuran pada imaji retina. Gejala konstansi ini dapat ditunjukkan pada *pascaimaji*, yaitu suatu imaji tetap ada setelah stimulus yang asli tidak lagi ada, meliputi

i. Konstansi tempat atau lokasi

Letak dan hubungan antar benda terlihat seperti berbeda dalam penglihatan, namun secara psikologis menyadari bahwa keadaan tempat atau lokasi yang sesungguhnya tidak berubah. Contohnya jika berada dalam kereta api dan terlihat benda diluar seakan bergerak, namun kenyataannya tidak.

ii. Konstansi warna

Ketika melihat melihat satu warna lalu melihat ke warna yang lain, seolah warna tersebut terlihat menjadi campuran kedua warna tersebut. Akan tetapi, gambaran psikologis dalam diri melihat warna tersebut merupakan warna yang paling pertama terlihat mata.

iii. Konstansi bentuk dan ukuran

Benda yang terlihat kecil dan benda yang berubah posisinya dalam medan penglihatan akan tampak berbeda bentuknya.

B. Figur dan latar belakang

Figur mempunyai struktur, sedangkan latar belakang tidak. Latar belakang diamati sebagai gejala yang tidak punya batas, tetapi figur mempunyai batas dan letaknya di depan latar belakang. Hubungan timbal balik antara bentuk dan ruang bangunan terjadi karena kondisi pencahayaan lingkungan yang memperjelas objek mana yang lebih mendominasi perhatian yang lebih memberi daya tarik dibandingkan objek lainnya.

C. Hukum hukum Gestalt

Hukum gestalt mengatur pola hubungan antarbagian dalam sebuah totalitas sehingga muncul dalam medan persepsi dengan cara tertentu. Hukum hukum tersebut yaitu

i. Hukum kedekatan (*proximity*)

Kedekatan jarak merupakan kondisi yang paling sederhana dari suatu organisasi. Objek memiliki jarak yang cenderung dilihat lebih berkelompok secara visual.

ii. Hukum kesamaan (*similarity*)

Jika elemen memiliki similiaritas atau kualitas yang sama dalam hal ukuran, tekstur dan warna, maka elemen tersebut cenderung akan diamati sebagai suatu kesatuan.

iii. Hukum bentuk tertutup (*closure*)

Unit visual cenderung membentuk suatu unit yang tertutup. Persepsi individu sangat tergantung pada fokus pandangannya, sehingga bagian yang terbuka akan otomatis dianggap suatu kesatuan tertutup.

iv. Hukum kesinambungan (*continuity*)

Pola yang sama berkesinambungan walaupun tertutup oleh pola lain dan tetap diamati sebagai suatu kesatuan. Persistensi dan bentuk yang diingat merupakan dua fenomena yang tidak terpisahkan dalam respon perseptual seseorang terhadap sesuatu.

v. Hukum gerak bersama (*common fate*)

Unsur-unsur yang bergerak dengan cara dan arah yang sama akan dilihat sebagai suatu kesatuan meskipun masing-masing unsur tersebut memiliki bentuk yang berbeda.

vi. Persepsi kedalaman (*depth perception*)

Persepsi kedalaman merupakan suatu kemampuan indera penglihatan untuk menemukan ruang. Akan tetapi, karena ruang berdimensi tiga, sedangkan visual berdimensi dua, penginderaan ruang merupakan suatu penghayatan yang menyeluruh, bukan hanya sekedar penginderaan visual. Beberapa patokan yang digunakan manusia dalam persepsi kedalaman yaitu sebagai berikut

- a) *Perspektif atmosferik*, yaitu semakin jauh suatu objek dari diri pengamat, maka ia akan semakin terlihat kabur.
- b) *Perspektif linier*, yaitu semakin jauh suatu objek dari pengamat, garis-garisnya akan semakin menjadi konvergen.
- c) Kualitas permukaan (*texture gradient*), yaitu semakin jauh suatu objek dari pengamat, ketajaman kualitas teksturnya akan semakin berkurang.
- d) Posisi relatif, yaitu objek yang jauh akan ditutupi atau kualitasnya menurun karena bayangan objek yang lebih dekat. Benda yang lebih dekat akan terlihat terletak di depan benda yang lebih jauh dalam medan penglihatan. Sinar dan bayangan, bagian permukaan yang lebih jauh dari sumber cahaya akan lebih gelap.

D. Prinsip Teori Gestalt

Dalam teori Gestalt menurut Halim (2005) terdapat tiga prinsip penting yang merupakan proses kesinambungan dalam penilaian persepsi, yaitu

- a) *Isomorphism*, yaitu suatu hipotesis yang menghubungkan bentuk dari pengalaman persepsi yang menghasilkan kekuatan-kekuatan (*forces*)
- b) *Filed Forces*, yaitu mengindikasikan adanya wilayah, arah dan kecenderungan dari kekuatan-kekuatan yang terjadi dan diatur oleh prinsip *pragnanz*
- c) *Pragnanz*, yaitu sebuah mekanisme menyempurnakan sebuah bentuk guna mencapai keadaan seimbang dalam otak.

2.3 Kajian Metodologi

Penelitian serupa yang sudah pernah dilakukan sebelumnya adalah persepsi arsitektural anak melalui pengalaman dan imajinasi. Dalam penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui persepsi anak mengenai arsitektur yang dipengaruhi oleh kegiatan mengalami dan imajinasinya. Tujuan tersebut dilihat berdasarkan karakter anak dalam teori psikologi perkembangan anak dan dimensi arsitektur dalam unsur dan elemen bentuk, ruang, pembentuk, skala, proporsi, dan komposisi. Selain jurnal yang disebutkan sebelumnya, jurnal acuan lain yaitu mengenai analisis gambar anak yang menggunakan metode kualitatif dan dalam mengkaji gambar anak menggunakan pendekatan keilmuan estetika dan metode kritik seni. Paradigma yang digunakan adalah paradigma konstruktivisme dan jurnal lainnya ada yang menggunakan paradigma teori kritis. Berikut merupakan pembahasan metode dalam telaah jurnal yang telah dilakukan sebelumnya.

1. Metode Kualitatif

Menurut Bodgan dan Taylor (2003;75) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata tertulis atau lisan dari orang dan perilaku yang diamati. Tujuan penelitian kualitatif yaitu memahami situasi, peran, kelompok, atau interaksi sosial tertentu (Locke, Spirduso, & Silverman, 1987 dalam Creswell 2016;275). Dalam pelaksanaan penelitian, instrumen utamanya adalah peneliti itu sendiri sebab harus secara jeli dan cerdas menentukan arah sesuai dengan perkembangan data yang diperoleh didalam proses pengumpulan dan analisis data.

Pada kegiatan penelitian terdapat paradigma yang ada dalam penelitian. Menurut Agus Salim (2006;97), paradigma memuat pandangan awal yang membedakan dan

memperjelas orientasi berpikir. Berikut merupakan paradigma ilmu pengetahuan yang ada pada penelitian kualitatif menurut Salim (2006;72).

a) Positivisme dan postpositivisme

Paradigma yang menempatkan ilmu sosial seperti ilmu alam, yang merupakan metode teroganisir melalui pengamatan empiris untuk mendapatkan konfirmasi tentang hukum kausalitas. Hukum tersebut digunakan dalam memprediksi pola umum gejala sosial tertentu. Dalam paradigma ini cenderung melegitimasi hukum dan menempatkan logika untuk memberikan penjelasan yang masuk akal (rasional).

b) Konstruktivisme

Paradigma yang memandang ilmu sosial sebagai analisis sistematis atas '*socially meaningful action*' melalui pengamatan langsung. Tujuan konstruktivisme adalah memahami dan menafsirkan cara aktor sosial memelihara dan mencipta dunia sosial mereka. Dalam kegiatan penelitian kualitatif, konstruktivisme berusaha memberikan tafsiran yang rinci atas *setting* kehidupan keseharian dan menempatkan teori sebagai langkah untuk menyusun deskripsi dan memahami kelompok masyarakat yang akan diteliti.

c) Critical theory

Paradigma teori kritis mentakrifkan ilmu sosial sebagai proses kritis yang mengungkap '*the real structure*' untuk mengembangkan kesadaran sosial untuk memperbaiki kondisi kehidupan subjek penelitian. Dalam kegiatan penelitian kualitatif, teori kritis berusaha membaca makna di balik materi yang tampak dan membantu kesadaran sosial.

2. Metode deskriptif

Metode deskriptif adalah metode dalam meneliti suatu sekelompok manusia, pemikiran, atau peristiwa tertentu (Nazir, 1988). Tujuan dari metode ini adalah membuat deskripsi atau gambaran secara sistematis. Pendekatan dalam metode ini yaitu terdiri dari induktif dan deduktif. Pendekatan deduktif mengutamakan hal umum lalu mengerucut pada hal yang paling khusus. Pendekatan induktif membahas hal yang khusus kemudian menjelaskan hal-hal umum yang berkaitan.

3. Metode kritik seni dalam keilmuan estetika

Metode ini mengacu pada buku yang ditulis oleh Edmund Burke Feldman dalam bukunya *Art as Image and Idea* (1967) yang menjelaskan mengenai tahapan-tahapan metode kritik seni dalam pendekatan keilmuan estetika. Tahapan tersebut yaitu:

- 1) Tahapan deskripsi (*Description*) dengan tahapan membuat daftar mengenai hal yang dilihat dalam sebuah karya dan menyajikan analisis secara teknis cara karya tersebut dibuat.
- 2) Tahapan analisis formal
Dalam analisis bentuk, prosesnya akan mencoba berada lebih dalam dari sekedar menjelaskan secara rinci tentang proses berkarya. Pada analisis bentuk, kita tidak lagi terikat pada hal-hal yang bersifat teknis, tetapi dalam analisis bentuk, kita lebih terfokus pada hal-hal yang artistik, seperti kualitas garis, bentuk, warna, pencahayaan, dan lain-lain. Analisis bentuk membutuhkan pengalaman dan pemahaman visual mengenai bentuk, arah, warna, garis, serta ilusi visual ketika mengamati sebuah karya seni. Dalam membuat analisis bentuk, akan diakumulasikan bukti-bukti visual yang nantinya dapat membantu dalam melakukan penafsiran terhadap karya tersebut dan melakukan penilaian terhadap keadaan terkini. Pada analisis bentuk, akan mulai bergerak dari bentuk yang sudah dideskripsikan secara obyektif pada bagaimana cara dalam merasakan bentuk tersebut.
- 3) Tahapan interpretasi (*Interpretation*)
Penafsiran adalah salah satu bentuk kritik yang mencari makna atau arti dari sebuah karya. Penafsiran bukan sebuah usaha untuk memberikan penilaian terhadap suatu karya, tetapi usaha untuk menemukan mengenai hal yang ingin diungkapkan oleh seorang seniman (anak) melalui karyanya.
- 4) Tahapan Penilaian
Dalam tahap penilaian merupakan tahap akhir dari menganalisis gambar karya anak. Keterkaitan dengan ilmu psikologi akan mendukung penelitian dalam mengungkapkan apa yang ingin disampaikan anak melalui sebuah karya.

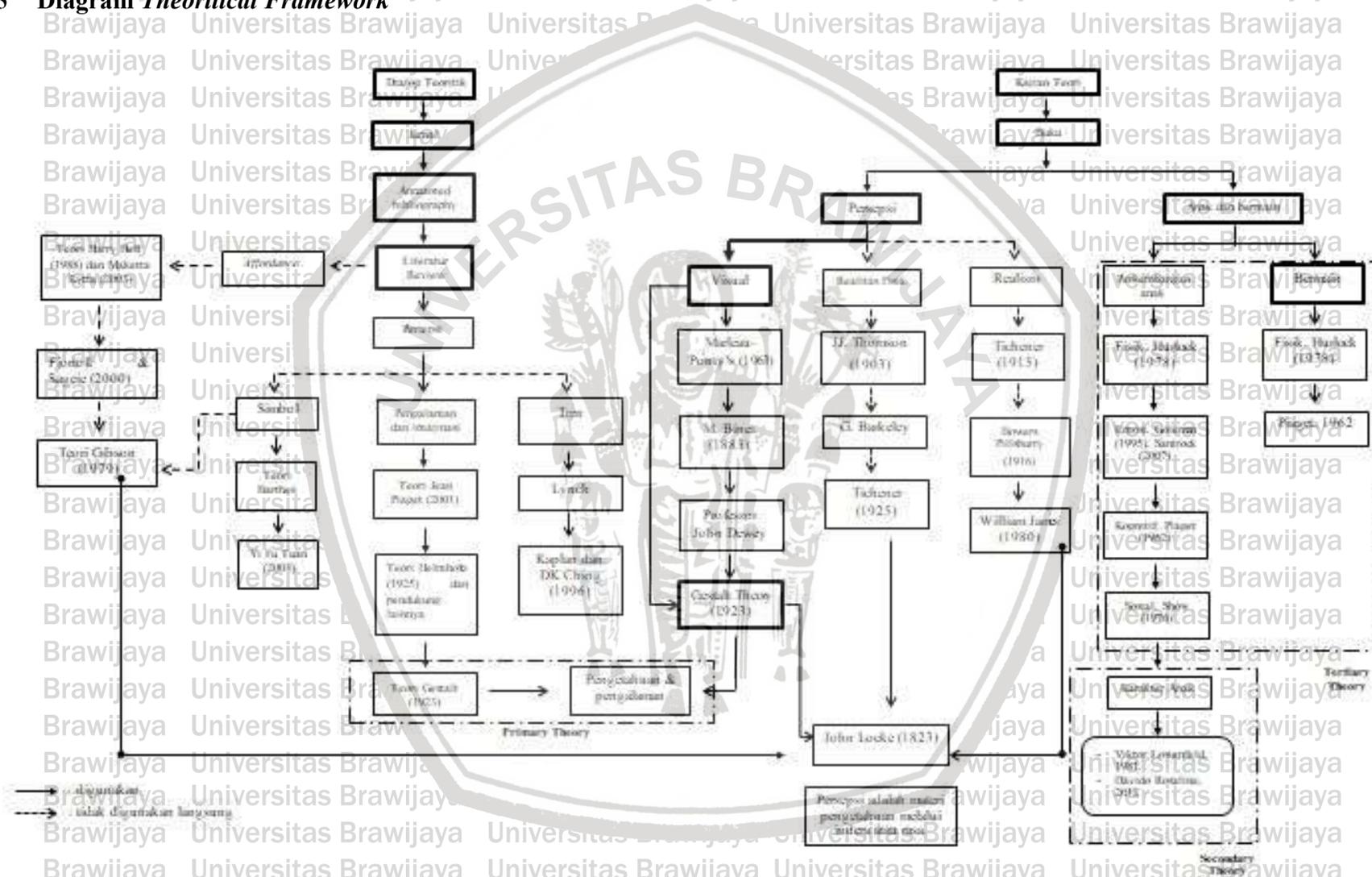
2.4 Kajian Temuan

Penelitian yang dilakukan adalah mengenai persepsi visual anak mengenai ruang bermain di Kota Malang. Dalam telaah jurnal penelitian yang dilakukan sebelumnya terdapat beberapa jurnal yang membahas mengenai topik yang sama mengenai persepsi visual. Namun tidak banyak penelitian yang melakukan penelitian mengenai ruang bermain berdasarkan persepsi visual. Cara dalam menganalisis melalui gambar mungkin sudah banyak dilakukan dalam kajian psikologi, namun secara fokus dalam penelitian yang berhubungan dengan

arsitektur masih cenderung belum ada. Sehingga dalam analisis dan pembahasannya pun lebih mendalam menggunakan gabungan teori yang berhubungan dengan ilmu psikologi dan ilmu psikologi arsitektur.

Penelitian ini menghasilkan pembahasan baru berupa karakter ruang bermain berdasarkan pada persepsi visual anak usia sekolah dasar yang dikaji salah satunya melalui penggambaran anak mengenai ruang bermain. Keseluruhan jurnal kajian yang ditelaah sebelumnya memiliki celah dalam cara anak dalam melihat dan mempersepsikan sesuatu melalui klasifikasi umur tertentu dan pengaruh lokasi yang berbeda. Klasifikasi umur tertentu terkait dengan perkembangan anak yang berpengaruh dalam memperoleh dan mempersepsikan ruang bermain. Usia yang digunakan dalam penelitian adalah usia 9 – 10 tahun yang menunjukkan perkembangan dalam pemikiran dan mulai memilih dalam hal bermain. Sehingga variasi dan perkembangan bermain dan jenis permainan akan mulai terlihat dalam jenjang usia tersebut. Penggunaan objek lokasi yang menggunakan tiga lokasi yaitu lokasi pusat kota, median antara pusat dan pinggir kota, dan pinggir kota, menjadi faktor penguat dalam pengaruh latar belakang sosial dan lingkungan fisik yang berhubungan dengan kegiatan bermain dan persepsi visual yang dihasilkan.

2.5 Diagram *Theoretical Framework*



Gambar 2.2 Diagram theoretical framework



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian merupakan suatu rencana rinci dan spesifik mengenai cara memperoleh, menganalisis, dan menginterpretasi baik dari latar belakang permasalahan hingga data yang dihasilkan. Dalam penelitian ini digunakan pendekatan deduktif. Rancangan penelitian terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, observasi, dan pelaporan. Langkah awal dalam tahap persiapan adalah penyempitan tema penelitian mengenai *environment behavior study* atau arsitektur dan perilaku lingkungan, yang kemudian dikerucutkan kembali menjadi persepsi lingkungan. Langkah selanjutnya penyempitan kembali tema tersebut berdasar pada latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan pada bab satu berupa karakter ruang bermain yang melibatkan manusia dan persepsi manusia itu sendiri sebagai pengguna ruang.

Uraian latar belakang dan identifikasi batas-batas permasalahan diwujudkan berupa penggambaran ruang bermain yang dilakukan oleh anak berdasar pada persepsi visual terhadap ruang bermain mereka. Pada tahap ini juga mencari teori yang sesuai dengan membaca literatur yang terkait dengan tema fokus penelitian. Tahap kedua meliputi kegiatan observasi dan penggambaran yang dilakukan oleh subjek penelitian atau responden yaitu anak sekolah dasar dengan rentang usia 9 – 10 tahun. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data, penggambaran ruang bermain berdasar persepsi visual yang dilakukan oleh anak usia 9 – 10 tahun, dan observasi lainnya yang sudah disesuaikan dengan penyempitan rancangan dan tema. Pada tahap ketiga merupakan penulisan laporan hasil penelitian. Dalam tahap penulisan laporan hasil penelitian, data yang telah diperoleh selanjutnya akan dianalisis dan diinterpretasikan secara mendalam sesuai dengan teori yang sudah dikumpulkan pada tahap sebelumnya.

3.1 Paradigma Penelitian

Paradigma membantu merumuskan apa yang dipelajari, pertanyaan yang semestinya dijawab, mendefinisikan dan menghubungkan antar teori, metode, dan instrumen yang terdapat didalamnya. Paradigma

yang digunakan didalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivis. Paradigma konstruktivis merupakan paradigma yang meletakkan pengamatan dan objektivitas dalam menemukan suatu ilmu pengetahuan. Dalam konstruktivis, setiap individu memiliki pengalaman yang unik. Oleh karena itu, penelitian dengan menggunakan konstruktivis menganggap bahwa setiap cara yang diambil individu dalam memandang dunianya adalah valid. Penulis menggunakan paradigma konstruktivis untuk mengetahui pengalaman dan cara pandang anak terhadap ruang bermain yang diperoleh dari penggambaran mereka berdasarkan persepsi masing-masing anak.

3.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif yang diarahkan pada latar dan individu tersebut secara utuh. Sehingga individu dianggap sebagai sesuatu keutuhan tidak diisolasikan ke dalam variabel atau hipotesis. Jenis penelitian yang dilakukan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan deskriptif digunakan dalam pembahasan membuat seperangkat kategori atau jenis klasifikasi. Dalam penelitian ini, peneliti mencoba memahami suatu fenomena dari sudut pandang subjek penelitian yang terdapat didalamnya yaitu anak sekolah dasar dengan rentang usia 9–10 tahun.

3.3 Strategi Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian secara deskriptif dengan memaksimalkan informasi yang berdasar pada diskusi, disertasi jurnal, dan wawancara. Unit informasi dalam penelitian ini adalah responden sebagai subjek penelitian. Penelitian ini diawali dengan observasi awal berupa wawancara secara tidak terstruktur pada anak sebelum melakukan dan selama proses penggambaran ruang bermain berlangsung. Wawancara dilakukan untuk menemukan faktor yang dapat berpengaruh terhadap kegiatan bermain dan persepsi visual ruang bermain anak. Langkah selanjutnya melakukan penggambaran ruang bermain yang membebaskan anak untuk berimajinasi dan sesuai dengan persepsi visuanya masing-masing mengenai ruang bermain. Selama proses penggambaran berlangsung, peneliti melakukan observasi perilaku pada anak untuk mengetahui karakter anak dalam berhubungan dengan orang lain. Penelitian ini dilakukan dengan mengamati secara langsung subjek selama penelitian berlangsung.

3.4 Objek Penelitian

Objek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sekolah dasar dengan tiga titik lokasi yang berbeda. Lokasi tersebut dipilih berdasar pada faktor eksternal dari karakteristik lingkungan sekitar yang mempengaruhi persepsi dan faktor intelegensi, dan lingkungan yang mempengaruhi permainan. Faktor lingkungan sekitar berpengaruh terhadap intelegensi anak. Lokasi objek penelitian yang dipilih berada pada area padat kendaraan dengan tingkat tertentu. Adanya kandungan timbal dalam polusi udara yang berasal dari kendaraan berpengaruh terhadap tingkat kecerdasan anak menjadi salah satu alasan pemilihan lokasi. Hal tersebut berdasar pada penelitian yang dilakukan oleh tim *Columbia Centre for Children's Enviromental Health* yang mengemukakan bahwa kecerdasan anak yang berada pada area padat kendaraan akan berbeda dengan anak yang berada pada lingkungan yang jauh dari area padat kendaraan.

Pemilihan lokasi terbagi menjadi tiga kelas. Kelas pertama berada pada area pusat kota (*inner*) yang memiliki tingkat padat kendaraan yang tinggi. Kelas kedua berada di median antara pusat kota dan pinggir kota (*median*) yang memiliki area lingkungan dengan tingkat padat kendaraan menengah. Kelas ketiga berada di pinggir kota (*outer*) yang memiliki area lingkungan dengan tingkat pada kendaraan yang rendah. Area pusat kota yaitu Sekolah Dasar Taman Harapan, area median antara pusat kota dan pinggir kota yaitu Sekolah Dasar Penanggungan, dan area pinggir kota yaitu Sekolah Dasar Merjosari 3. Pemilihan lokasi juga berdasar pada adanya latar belakang dan lingkungan yang beragam. Hal tersebut dikarenakan latar belakang dan lingkungan berhubungan dengan faktor yang dapat mempengaruhi persepsi dan kegiatan bermain anak.

3.5 Jenis Data

Data merupakan sesuatu yang belum memiliki arti bagi penerimanya dan masih memerlukan pengolahan. Pada penelitian ini data dibagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Masing-masing dari data tersebut memiliki teknik pengumpulan data yang berbeda. Data diperoleh dari hasil observasi maupun dari studi literatur mengenai penelitian sejenis. Jenis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari responden selaku subjek penelitian. Sumber data primer diperoleh dari pengamatan langsung di lokasi penelitian. Hal tersebut dilakukan agar mendapatkan gambaran mengenai lokasi dan subjek studi secara

nyata. Data primer dalam penelitian ini berupa hasil penggambaran anak mengenai visual persepsi terhadap ruang bermain, observasi langsung terhadap perilaku anak selama penggambaran berlangsung, dan wawancara informal atau tidak terstruktur.

Data primer berupa hasil penggambaran anak mengenai visual persepsi anak terhadap ruang bermain. Sifat data primer ini dikelompokkan menurut kelasnya yang terbagi menjadi tiga kelas, yaitu pusat kota, median antara pusat kota dan pinggir kota, dan pinggir kota.

Wawancara dilakukan dengan wawancara informal atau tidak terstruktur dengan menggunakan kerangka garis besar pokok-pokok pertanyaan yang tidak harus ditanyakan secara urutan.

Tujuan dalam wawancara ini adalah untuk mendapatkan pengaruh hubungan antara latar belakang, jenis kelamin, dan pengalaman imajinasi terhadap proses persepsi yang dihasilkan.

2. Data sekunder

Pengumpulan data sekunder dengan membaca, mengkaji, dan mengumpulkan literatur yang telah ada untuk kemudian diolah dan dilanjutkan dalam penulisan laporan sebagai data penelitian dengan menggunakan teknik deskriptif analisis. Pada penelitian ini data sekunder yang ada berupa teori-teori mengenai persepsi, bermain pada anak, dan teori gambaran anak.

Teori dalam persepsi dijelaskan dalam bab sebelumnya yang mendukung tentang persepsi secara general dan persepsi visual secara khusus. Keterkaitan antar masing-masing teori nantinya berpengaruh terhadap bagaimana anak melihat lingkungan sekitar dan menggambarkannya ke dalam kertas. Teori psikologi digunakan dalam melihat karakter anak yang tercermin dalam gambarannya. Melalui teori ini pun terlihat bagaimana perkembangan kognisi anak terhadap persepsi bentuk.

3.6 Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini instrumen yang digunakan merupakan sebagai alat bantu untuk pengumpulan data primer yang diperoleh dalam pengamatan langsung. Instrumen yang digunakan terbagi menjadi dua, yaitu:

1. Instrumen berupa alat yang digunakan dalam mengumpulkan data dilapangan yaitu kertas berukuran A3 dan alat gambar berwarna seperti pensil warna dan pensil lilin (*crayon*).

Kedua alat tersebut digunakan dalam proses pengambilan data menggunakan penggambaran visual persepsi anak terhadap ruang bermain. Selain dua alat yang tersebut, juga terdapat alat berupa kamera yang berfungsi dalam mengambil foto dan mendokumentasikan data.

2. Instrumen berupa manusia yaitu anak sekolah dasar dengan rentang usia 9 – 10 tahun sebagai sampel subjek penelitian dan peneliti itu sendiri. Peneliti mengambil andil dalam proses wawancara yang menimbulkan munculnya dialog antara subjek dan peneliti. Dalam menganalisis dan mengolah data yang akan disesuaikan dengan hasil interpretasi data wawancara yang dilakukan sebelumnya.

3.7 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan metode yang dilakukan untuk mendapatkan informasi dan data yang terkait dengan arsitektural maupun non-arsitektural sehingga dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini. Jenis data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif, yaitu hasil penggambaran visual persepsi anak terhadap ruang bermain mereka. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui analisis gambar, observasi atau pengamatan langsung, dan wawancara. Berikut merupakan metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu sebagai berikut

1. Penggambaran oleh anak

Penggambaran yang dilakukan adalah penggambaran persepsi visual anak terhadap ruang bermain. Penggambaran dilakukan oleh anak usia 9 – 10 tahun yang berada pada tingkat kelas 4. Teknik analisis gambar yang berupa penggambaran visual persepsi anak terhadap ruang bermain yaitu dengan kritik seni dalam keilmuan estetika. Interpretasi gambar melalui elemen elemen yang ada dalam gambar anak, yaitu garis, bentuk, warna, manusia, bangunan, elemen lingkungan sekitar, latar gambar, dan hal lain yang berhubungan langsung dalam gambar. Analisis interpretasi gambar dilakukan untuk mengetahui persepsi visual anak terhadap ruang bermain dan lingkungan sekitarnya. Hal tersebut disesuaikan dengan objek dan subjek yang dianalisis dengan pertimbangan fokus pembahasan yang dipertajam sesuai dengan informasi yang berupa realitas dari sudut pandang anak sebagai pengguna ruang.

2. Observasi / pengamatan langsung

Observasi dilakukan di tiga lokasi penelitian, yaitu Sekolah Dasar Taman Harapan, Sekolah Dasar Negeri Penanggungan, dan Sekolah Dasar Negeri Mejosari 3. Lokasi ini disesuaikan dengan intensitas padat kendaraan yang berpengaruh dalam polusi yang dihasilkan. Hal tersebut berkaitan dengan hubungan pengaruh tingkat kecerdasan anak dalam berpersepsi, sehingga lokasi yang didapatkan terbagi menjadi tiga kelas yaitu tengah kota, median antara tengah kota dan pinggir kota, dan pinggir kota. Penelitian

dilakukan pada pukul 07.00-09.00 dan pukul 12.00-13.30. Pemilihan waktu tersebut disesuaikan dengan aktivitas dan ketersediaan waktu di sekolah masing-masing. Observasi partisipasi yang dilakukan oleh anak yaitu penggambaran secara visual persepsi anak terhadap ruang bermain. Penggambaran dilakukan dalam waktu 1 – 1,5 jam yang disesuaikan dengan periode jam pelajaran sekolah. Selain itu, peneliti melakukan observasi perilaku anak di dalam kelas selama penggambaran berlangsung hingga selesai. Hal ini bertujuan untuk melihat aktif atau tidaknya anak di dalam kelas agar terlihat karakter anak tersebut selama penelitian berlangsung.

3. Wawancara

Wawancara merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab dan bertatap muka yang dilakukan antara peneliti dan responden.

Wawancara yang dilakukan merupakan wawancara bebas yang memuat poin-poin penting yang berhubungan dengan pengaruh latar belakang anak dalam berpersepsi. Wawancara dilakukan sebelum dan selama melakukan observasi langsung. Wawancara dilakukan dengan wawancara informal atau tidak terstruktur dengan menggunakan kerangka garis besar pokok-pokok pertanyaan yang tidak harus ditanyakan secara urutan. Hasil wawancara yang dihasilkan kemudian diinterpretasikan oleh peneliti dengan menggunakan *coding* dengan tahapan yang sama dalam analisis gambar. Interpretasi tersebut menunjukkan ada tidaknya timbal balik antara peneliti dan responden. Kode atau kategori yang dihasilkan dari analitik kunci dalam wawancara dibandingkan dan divalidasi dengan kode analisis gambar yang kemudian diorganisasikan dan dihubungkan kembali dengan analitik kunci. Tahapan selanjutnya serupa dengan tahapan *coding* dalam analisis gambar yaitu didiskusikan kembali dengan teori yang telah dihasilkan sebelumnya untuk mengetahui mendukung atau tidaknya teori tersebut dalam pembahasan.

3.8 Sampel Penelitian

Sampel dalam penelitian ini adalah anak sekolah dasar dengan rentang usia 9 – 10 tahun. Pemilihan usia tersebut berdasar perkembangan anak dan lingkup perhatian anak terhadap ragam permainan yang dilakukan. Menurut Elizabeth Hurlock (1978) ragam permainan akan menurun seiring dengan bertambahnya usia. Usia 9 – 10 tahun merupakan usia pertengahan dalam perkembangan intelegensi, nalar, dan logika yang bersifat lebih objektif tetapi tidak menutup kemungkinan untuk masih tetap dapat berimajinasi. Usia tersebut juga merupakan usia pertengahan antara usia dengan ragam permainan yang banyak, yaitu usia 8 – 9 tahun, dan awal usia peningkatan lingkup perhatian yang memusatkan

perhatian pada kegiatan bermain yang lebih panjang, yaitu pada usia 10 tahun keatas.

Berdasar pada teori Jean Piaget, anak pada usia tersebut sudah mulai dapat memasukan data yang dilihat mata dan dapat langsung mengenali dan menyadari apa yang mereka lihat secepat mereka memasukkan data tersebut. Ukuran dan orientasi yang berbeda dapat dengan mudah dikenali oleh anak pada usia tersebut.

Anak usia 9 – 10 akan menunjukkan adanya kesadaran berkembang bahwa seseorang dapat melakukan lebih banyak dalam kelompok daripada sendirian, sehingga usia ini merupakan usia kelompok geng atau kelompok teman sebaya (Lowenfeld,1981). Bermain pada usia ini sudah sesuai dengan jenis kelaminnya masing-masing. Anak laki-laki akan cenderung bermain dengan anak laki-laki, begitupun dengan anak perempuan. 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 interaksi sosial. Sehingga anak usia 9 – 10 tahun dipilih menjadi sampel penelitian. Jumlah keseluruhan responden yaitu 73 orang dengan masing-masing objek penelitian berjumlah 20 orang yang mewakili jumlah satu kelas anak pada setiap lokasi.

3.9 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif kualitatif . Data yang berupa angka dalam penelitian kualitatif yaitu data yang tidak dijadikan sebagai data utama, namun digunakan sebagai pendukung dalam penelitian (Afrizal, 2014). Metode analisis yang digunakan dalam penyusunan studi penelitian ini yaitu menggunakan *Coding*. Menurut Samiaji Sarosa (2012;47) *Coding* adalah kegiatan membuat kode. Kode yaitu kata atau frase yang digunakan untuk identifikasi, deskripsi, atau meringkas sekumpulan teks (Corbin & Strauss 2008; Gibs 2002; Myers 2009; Richards 2009). Kode yang dihasilkan kemudian dianalisis lebih dalam. Pada penelitian ini analisis gambar yang dilakukan merupakan interpretasi atau diskusi peneliti terhadap gambar responden. Dalam analisis *Coding* terdapat tiga tahapan, yaitu *Open Coding*, *Axial Coding*, dan *Selective Coding*. *Open Coding* adalah memadatkan data kualitatif menjadi kategori awal. *Open coding* ini merupakan interpretasi awal peneliti dalam analisis gambar dari unit informasi berupa responden yang berjumlah 73 siswa yang berasal dari tiga sekolah dasar dengan lokasi yang berbeda. Analisis interpretasi gambar awal menggunakan metode analisis

gambar menggunakan metode kritik seni dalam keilmuan estetika. Tahapan yang dilakukan dalam metode kritik seni yaitu tahapan deskripsi, tahapan analisis formal, tahapan interpretasi, dan penilaian.

Peneliti membandingkan kode yang telah dihasilkan dan membaginya dalam tiga kategori yang berbeda sesuai dengan lokasi sekolah. Kategori tersebut yaitu *Central* (C) yaitu SD Taman Harapan, *Median* (M) yaitu SD Penanggungan, dan *Outer* (O) yaitu SD Merjosari

3. Dalam *open coding* ini dilakukan interpretasi data baik itu wawancara maupun dalam analisis gambar. Interpretasi pada gambar menggunakan metode kritik seni dalam keilmuan estetika yang dilakukan berurutan sesuai tahapan yang dijelaskan pada kajian metode dalam bab sebelumnya. Tahapan selanjutnya merupakan *axial coding*. *Axial Coding* adalah sekumpulan prosedur dimana data diorganisasikan dan dihubungkan kembali dengan analitik awal atau kategori sebelumnya, yang berasal dari *Open Coding*, untuk kemudian menjadi analitik kunci. Kode yang dihasilkan pada interpretasi sebelumnya dikategorikan kembali hingga menjadi analitik kunci. Tahapan yang ketiga adalah *Selective Coding*. Menurut Samiaji Sarosa (2012;142) *Selective Coding* merupakan interpretasi konsep yang menjelaskan interaksi antar berbagai kategori (kode) yang ada. Pada tahap ini dilakukan pemeriksaan ulang terhadap analitik kunci secara selektif untuk menghasilkan domain budaya (*cultural theme*). Kode yang dihasilkan dari *Selective Coding* ini berupa kategori tema kemudian disusun berdasarkan masing-masing area. Gabungan frekuensi jumlah keseluruhan kategori dan tema disimpulkan kembali berdasar pada kategori yang paling banyak muncul. Hasil analisis data yang ditemukan berupa kategori tema, kemudian didiskusikan kembali dengan teori yang ada untuk mengetahui mendukung atau tidaknya teori tersebut dalam pembahasan. Peneliti melakukan tahap ini secara interaktif dengan membandingkan konsep, kategori, dan penjelasan teoritis dengan data.

3.10 Metode Pembahasan Data

Pembahasan data dilakukan dengan menggunakan metode yang digunakan dan sudah dijelaskan pada sub bab sebelumnya. Data dibahas secara deskriptif dalam masing-masing tahapan. Pada tahapan analisis data dilakukan tahapan *coding* pada wawancara dan gambar anak. Data wawancara dan observasi dilakukan analisis data menggunakan tahapan *coding* yaitu *open coding*, *axial coding*, dan *selective 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 dan luang waktu 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 mereka, sedangkan kedua area lainnya berpikir sebaliknya. Anak pada area median dan *outer* sangat terbuka, sedangkan anak pada area *inner* sangat sulit untuk terbuka. Tahapan selanjutnya sesuai dengan tahapan *coding* yang sudah dijelaskan pada sub bab sebelumnya.

Hasil analisis data yang dilakukan pada data observasi dan wawancara berupa kategori tema bermain dan persepsi visual. Dalam tema bermain terbagi menjadi sub tema faktor pengaruh bermain yang didalamnya terdapat pengalaman, latar belakang, jenis kelamin, lingkungan, dan karakter. Pada tema persepsi visual memiliki sub tema elemen fisik yang didalamnya terdapat jenis permainan dan tempat bermain. Kemudian dalam analisis data gambar menggunakan tahapan yang sama dengan analisis data pada wawancara. Perbedaannya pada tahapan *open coding* dalam interpretasinya digunakan metode kritik seni dalam estetika. Tahapan selanjutnya sama dengan tahapan *coding* dalam analisis data wawancara. Pada analisis data gambar dalam *open coding* didapatkan 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. 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 terbagi menjadi dua sub tema yaitu elemen fisik dan Gestalt. Sub tema elemen fisik memiliki sub-sub tema berupa elemen pembandingan, 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.

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.

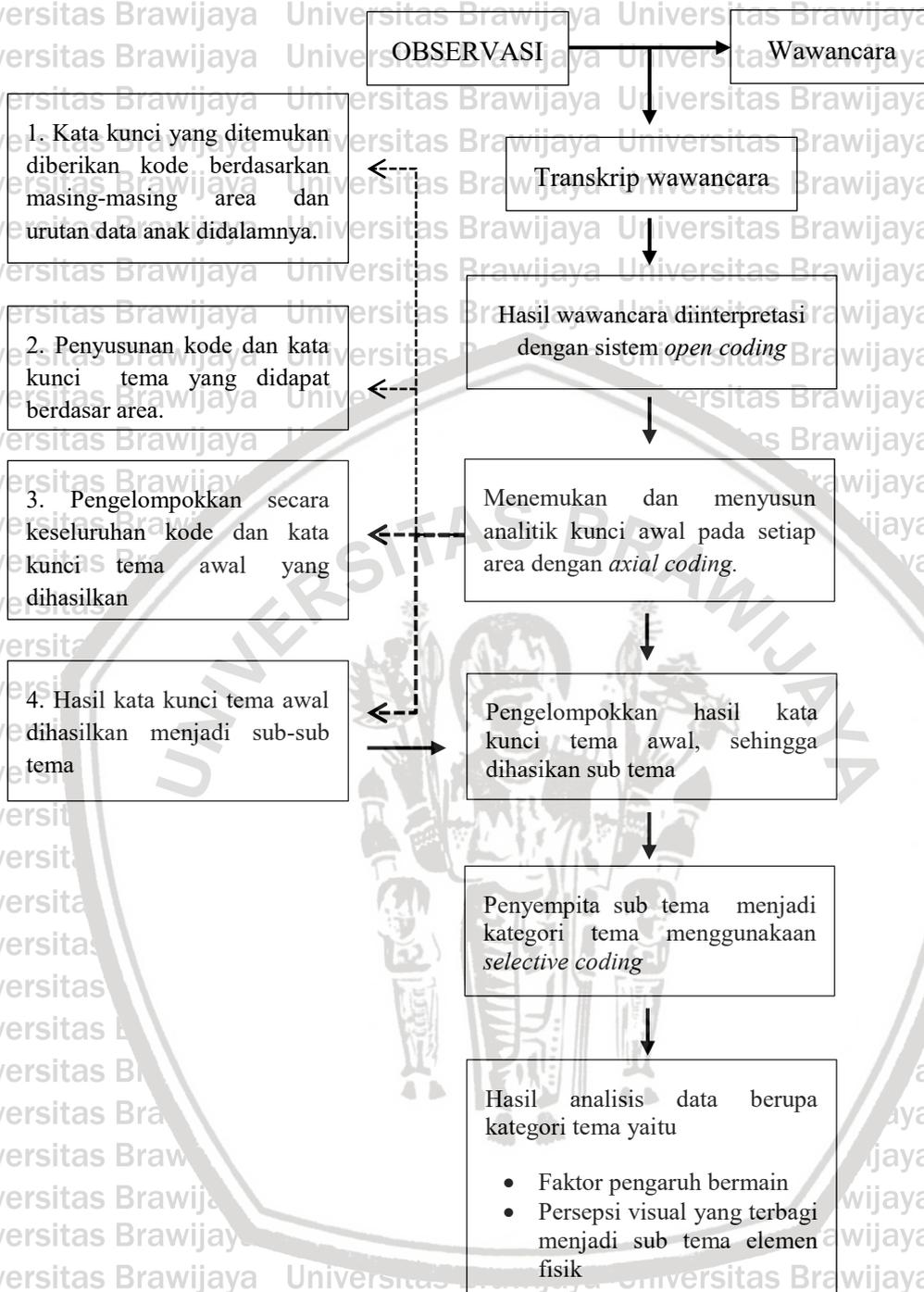
Analisis tema persepsi visual dengan sub tema elemen fisik dilakukan berdasar area *inner*, median dan *outer*. Kategori sub tema yang dihasilkan dari analisis yaitu sebagai berikut;

1) manusia dan gestur manusia, 2) bangunan dan gestur bangunan, 3) pohon, 4) garis, 5) warna dan metode pewarnaan, 6) ruang, 7) latar gambar, 8) ilustrasi gambar, 9) tempat bermain, 10) jenis permainan, 11) karakter anak, 12) persepsi lingkungan. Masing-masing kategori tema tersebut dijelaskan menggunakan teori Gestalt, Viktor Lowenfeld (1981), dan David Rosaline (2012) dalam menemukan karakter yang ditunjukkan dalam gambar anak. Langkah selanjutnya dalam pembahasan adalah menjelaskan kembali kategori tema yang dihasilkan dalam masing-masing area, yaitu area tengah kota, area median kota, dan area pinggir kota. Teori yang digunakan dalam pembahasan ini serupa dengan tahapan sebelumnya dengan penambahan teori Jean Piaget yang berhubungan dengan perkembangan anak. Dalam tahapan inilah ditemukan karakter anak dan ruang bermain yang berdasar pada persepsi visual.

3.11 Diagram Alur Operasional Coding

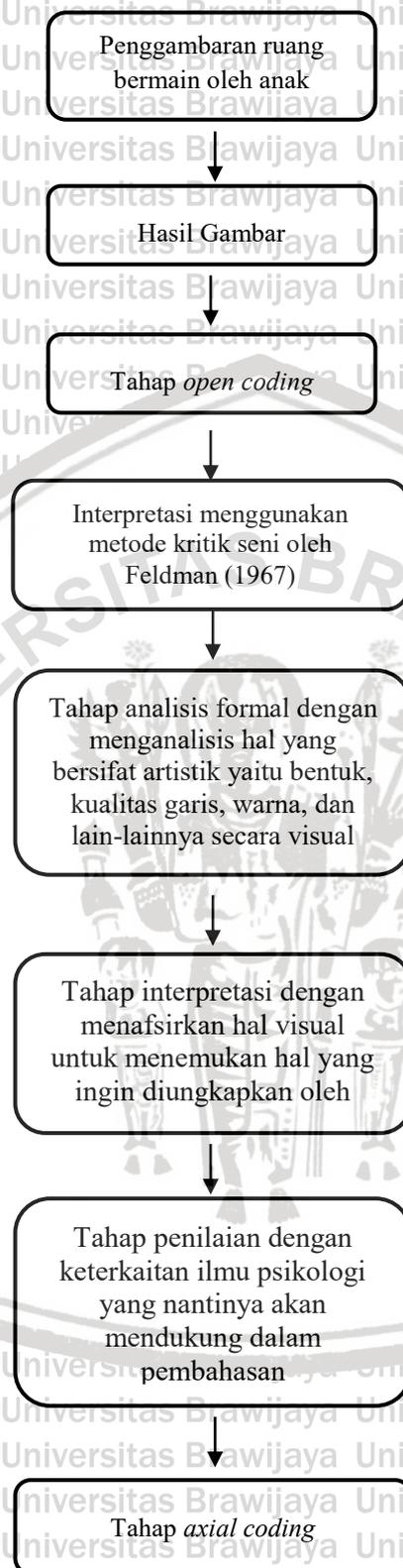
Diagram ini merupakan alur peneliti dalam menganalisis data secara berurutan. Tahap-tahap tersebut serupa namun hasil analisis didapat dapat berbeda sesuai dengan data dan proses analisis yang dihasilkan.

3.11.1 Diagram alur *coding* pada wawancara



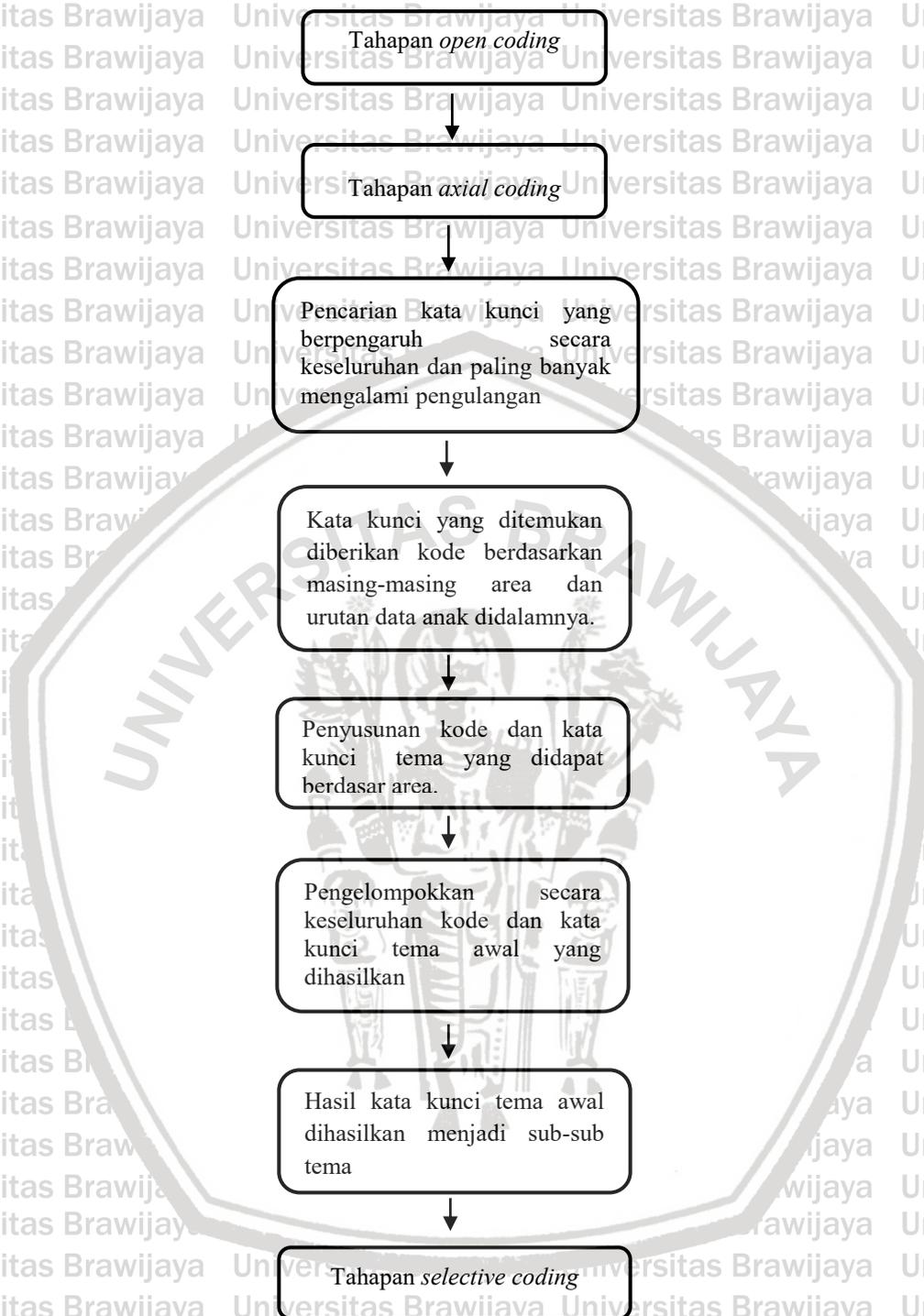
Gambar 3.1 Diagram alur *coding* wawancara

3.11.2 Diagram alur metode kritik seni dalam *open coding* gambar



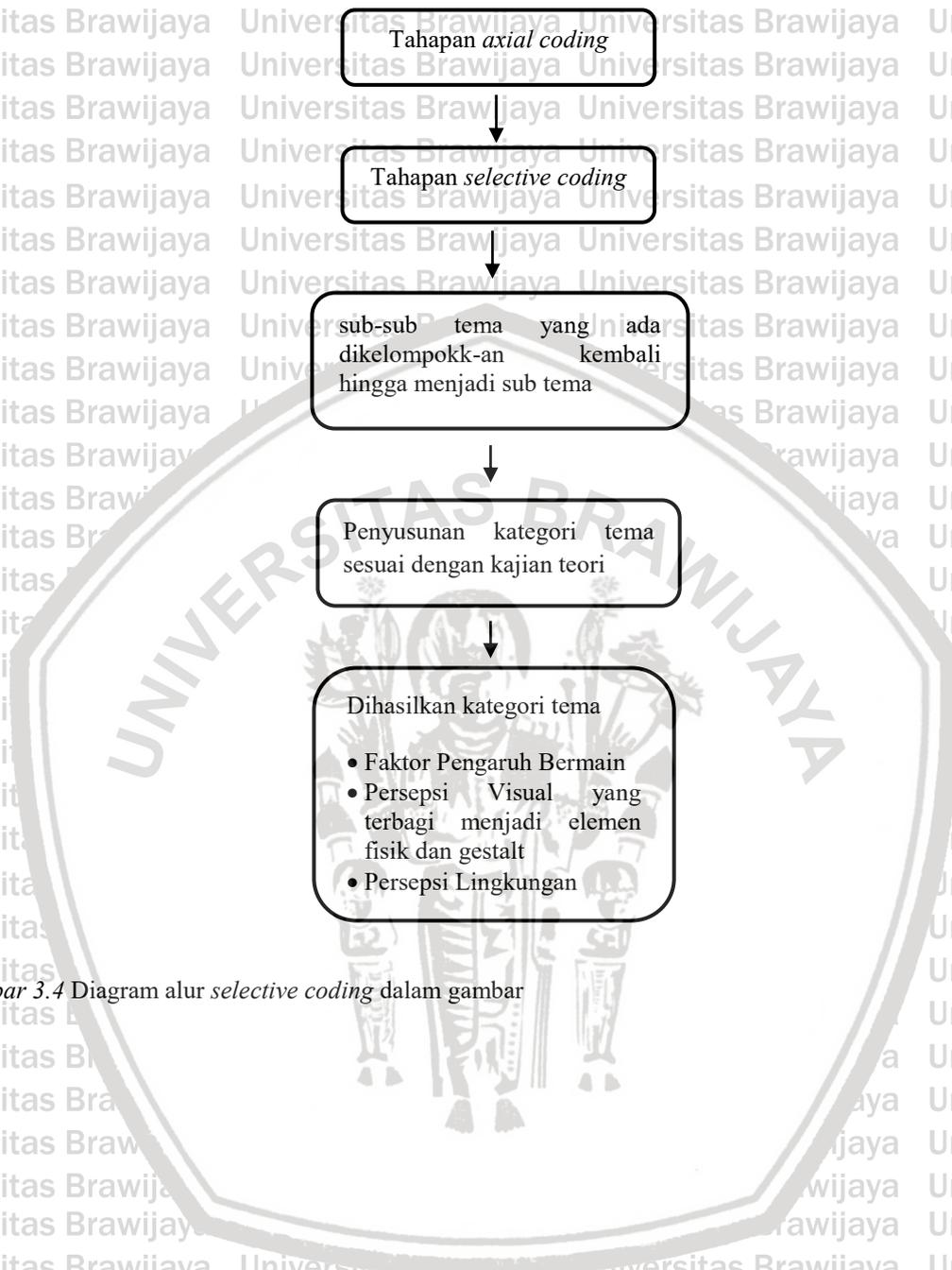
Gambar 3.2 Diagram alur metode kritik seni dalam *open coding*

3.11.3 Diagram alur *axial coding* dalam gambar



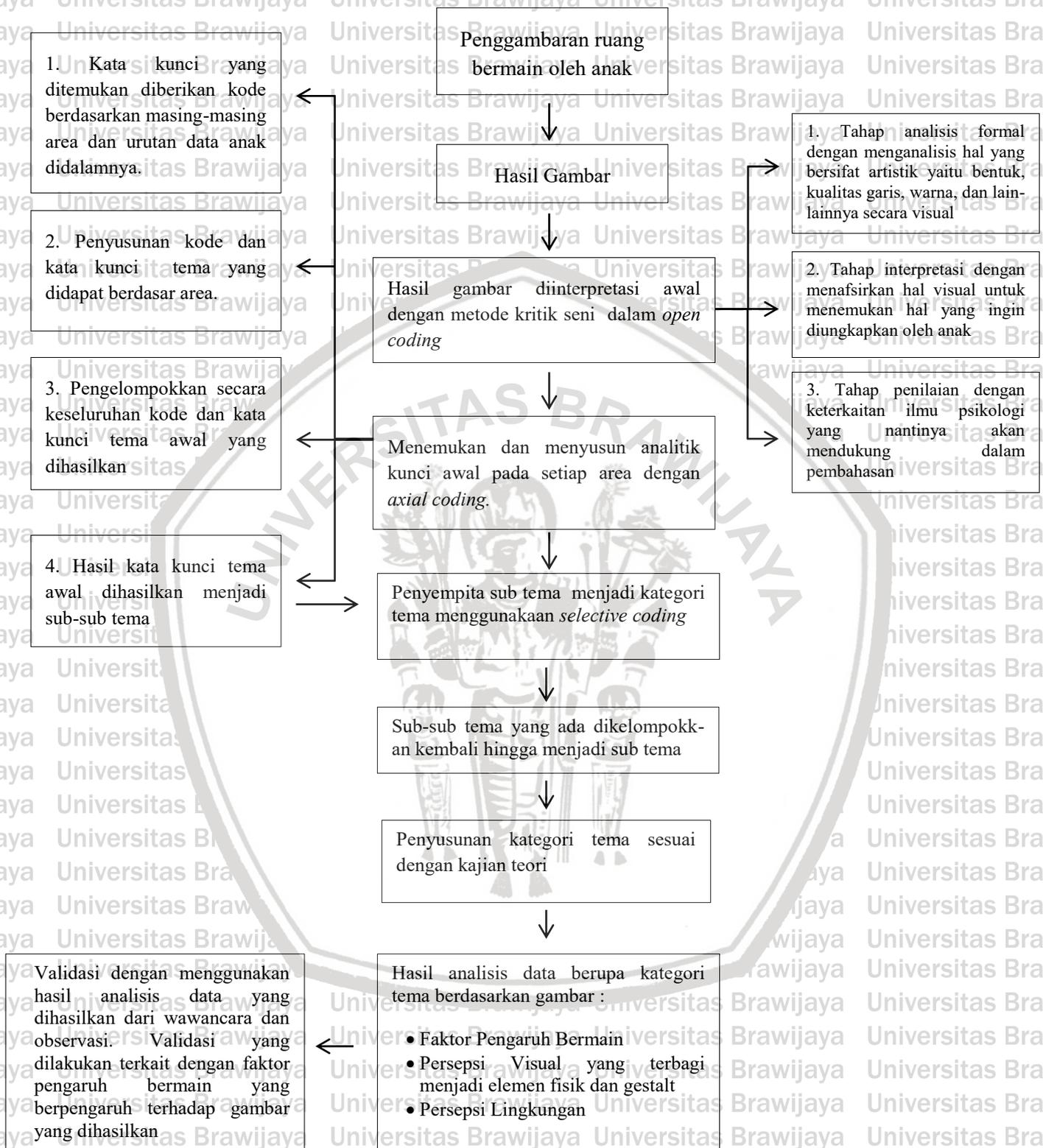
Gambar 3.3 Diagram alur *axial coding* dalam gambar

3.11.4 Diagram alur *selective coding* dalam gambar



Gambar 3.4 Diagram alur *selective coding* dalam gambar

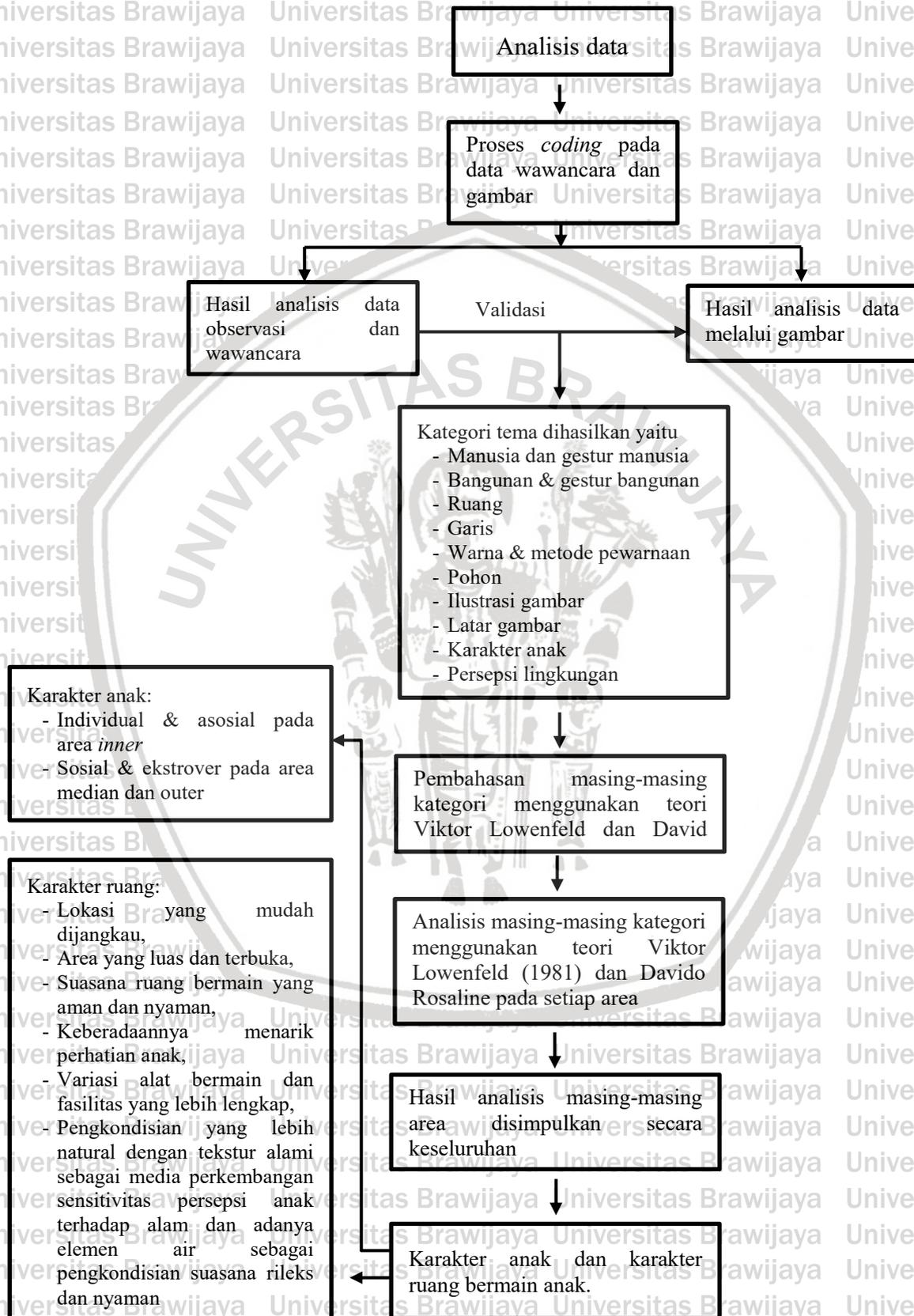
3.11.5 Diagram alur *coding* pada data gambar anak



Gambar 3.5 Diagram alur *coding* pada data gambar anak

3.12 Diagram Alur Pembahasan Data

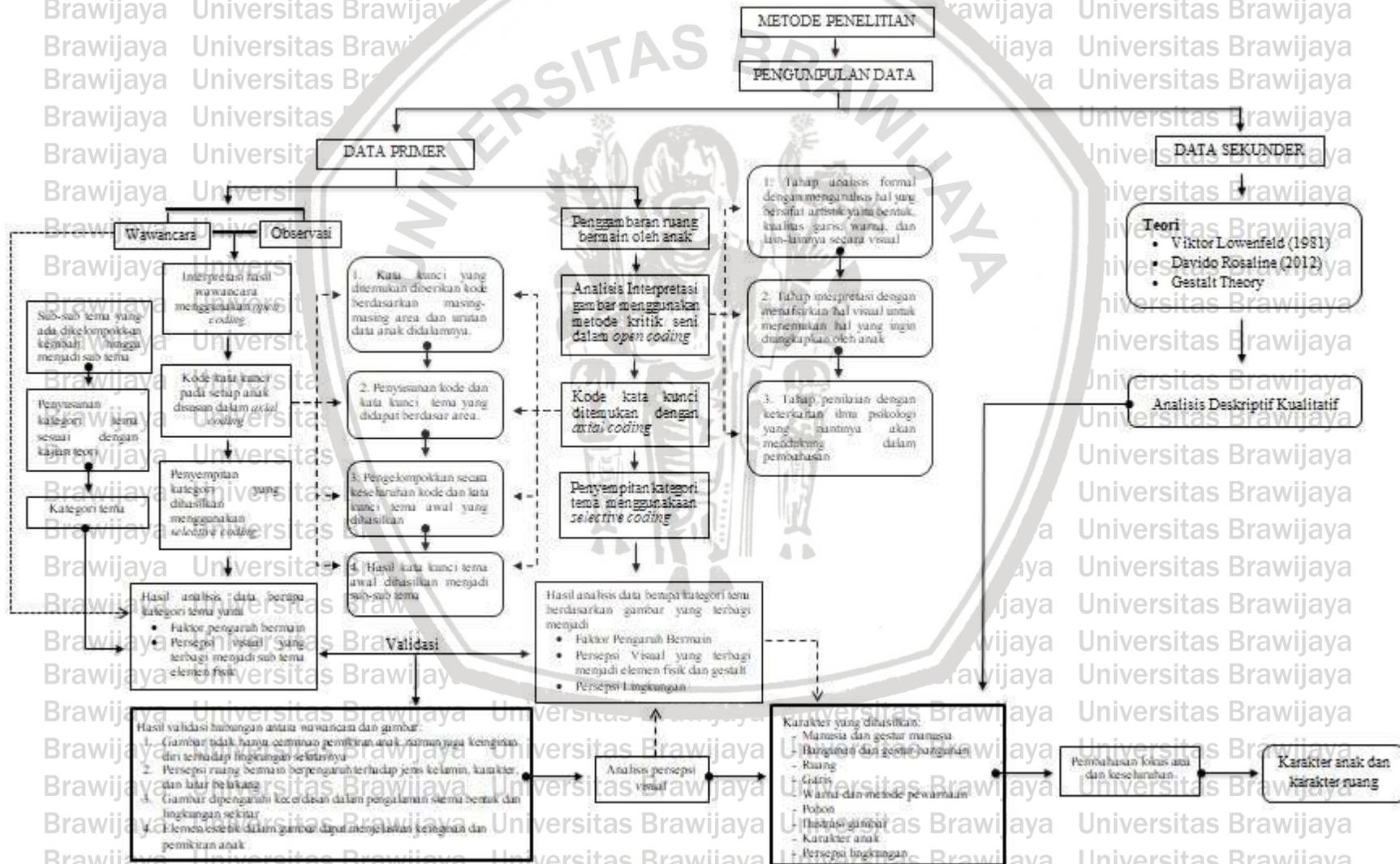
Berikut merupakan diagram alur pembahasan data yang dilakukan dalam penelitian.



Gambar 3.6 Diagram alur pembahasan data

3.13 Diagram Alur Metode Penelitian

Berikut ini merupakan diagram metode penelitian yang digunakan dalam penelitian mengenai kriteria ruang bermain berdasarkan persepsi anak.



Gambar 3.7 Diagram Alur Metode Penelitian

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Objek

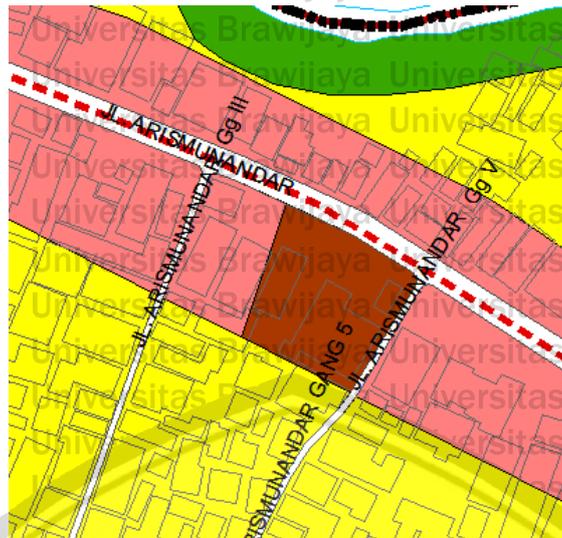
Objek penelitian merupakan sekolah dasar yang berada di Kota Malang. Lokasi objek penelitian berada di tiga lokasi, yaitu tengah kota Malang, median antara tengah kota dan pinggir kota, dan pinggir kota Malang. Kriteria lokasi tersebut ditentukan berdasarkan lokasi sekolah dan tingkat polutan kota yang dengan area padat kendaraan. Pengaruh lokasi lingkungan sekitar dan latar belakang masing-masing individu menjadi salah satu alasan pemilihan lokasi-lokasi tersebut. Objek penelitian tersebut yaitu Sekolah Dasar Taman Harapan, Sekolah Dasar Penanggungan, dan Sekolah Dasar Merjosari 3 Malang.

4.1.1 Sekolah Dasar Taman Harapan

Sekolah dasar taman harapan berada di Jl. Aris Munandar No.2, Kiduldalem, Klojen, Kota Malang. Letaknya berada di area pusat alun-alun kota Malang. Sekolah dasar ini merupakan sekolah swasta berstandar nasional yang telah berdiri sejak tahun 1958. Sekolah ini memiliki 21 rombongan belajar yang terdiri dari kelas – kelas paralel pada tiap tingkatan dan terdapat 34 tenaga pengajar dan secara keseluruhan memiliki 54 tenaga kependidikan dengan luas area 4.310 m². Keberadaannya sebagai sekolah nasional sehingga dapat menampung dan mewadahi latar belakang semua agama yang ada di Indonesia. Hal ini terlihat dari sebagian besar siswa/siswi yang ada tergolong dengan sebagai sekolah dengan dominan pemeluk agama yang beragam.



Gambar 4.1 Tampak bangunan SD Taman Harapan



Gambar 4.2 Peta lokasi SD Taman Harapan

Lokasinya yang berada di pusat kota Malang, 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 yang akan menuju Hotel Ollion Garden dan Sekolah Dasar Taman Harapan. Sehingga jalan yang menghubungkan keduanya menjadi jalan yang terhitung sangat padat dengan kemacetan tinggi. Kawasan disekitar objek, merupakan kawasan dengan mayoritas perdagangan. Letaknya yang berada di antara kompleks perdagangan membuat akses menjadi sulit karena tingkat kemacetannya yang tinggi baik saat jam pergi sekolah maupun jam pulang sekolah. Siswa dengan usia 9 – 10 tahun yang duduk di kelas 4, berjumlah 73 orang dengan pembagian tiga kelas yang masing-masing kelasnya berjumlah 20 orang. Siswa pada sekolah ini memiliki agama yang beragam, namun dominan beragama kristen dan katolik. Walaupun demikian, pihak sekolah dengan terbuka menerima perbedaan.

4.1.2 Sekolah Dasar Negeri Penanggungan

Objek penelitian yang kedua yaitu Sekolah Dasar Negeri Penanggungan. Lokasinya berada di Jl. Cimanggis No.2, Penanggungan, Kecamatan Klojen, Kota Malang. Sekolah dasar ini merupakan sekolah dasar negeri berstandar nasional. Pada masa awal dibangun, SDN Penanggungan Malang tidak memiliki gedung sendiri, melainkan menyewa SDK Sang Timur, yang berlokasi di Jl. Bandung. Kemudian pada tahun 1969 SDN Penanggungan Malang dibangun oleh pemerintah di tanah bengkok kelurahan Penanggungan Malang dengan lokasi di Jl. M. Panjaitan 17 Malang yang dipecah menjadi dua sekolah yaitu SDN Penanggungan I dan SDN Penanggungan II Malang. SDN Penanggungan I Malang kemudian

dibangun dengan menggunakan dana Brudge (Belgia), sedangkan SDN Penanggung II Malang dibangun dengan dana Inpres. Keberadaan SDN Penanggung sekarang berubah lokasi menjadi Jl. Cimanggis 2 Malang. Pada tahun 1978 SDN Penanggung II Malang dipecah kembali menjadi dua yaitu SDN Penanggung II dan SDN Penanggung III Malang.



Gambar 4.3 Bangunan SD Penanggung



Gambar 4.4 Peta lokasi SD Penanggung

Pada tahun 2001 regrouping SDN Penanggung I dan SDN Penanggung III menjadi SDN Penanggung I Malang. Sedangkan SDN Penanggung II Malang masih tetap. Tahun 2003 regrouping SDN Penanggung I dan SDN Penanggung II Malang menjadi SDN Penanggung Malang dengan lokasi sama hingga saat ini. Lokasi sekolah ini berada pada area perumahan sekitar Jl. Mayjen Panjaitan, dengan luas area sekolah sebesar 393 m². 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. Sebagian besar siswa merupakan penghuni perumahan di Mayjen Panjaitan dikarenakan jarak sekolah yang berdekatan dengan rumah tinggal siswa/siswi. Siswa dengan usia 9 – 10 tahun yang duduk di kelas 4, berjumlah 40 orang dengan pembagian dua kelas yang masing-masing kelasnya berjumlah 20 orang.

4.1.3 Sekolah Dasar Negeri Merjosari 3 Malang

Lokasi Sekolah Dasar Negeri Merjosari 3 berada di Jl. Joyo Tamansari 1, Merjosari, Kecamatan Lowokwaru, Malang. Sekolah ini merupakan sekolah negeri dengan standar nasional. Lokasi SDN Merjosari 3 berada area permukiman warga dengan luas area 3732 m².

Sekolah ini terdiri dari 6 ruang kelas, 1 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah, dan kamar mandi siswa dan guru. Sekolah ini termasuk sekolah dengan dominan ekonomi menengah ke bawah. Letaknya yang berada dipinggiran kali, kuburan, dan area pemukiman membuat tingkat polusi pada lingkungan sekitarnya cenderung rendah. Hal ini berdampak pada pengaruh polutan terhadap kecerdasan anak dalam proses berpersepsi. Dominan siswa merupakan penghuni area pemukiman sekitar di Joyo Taman Sari. Siswa dengan usia 9 – 10 tahun yang duduk di kelas 4, berjumlah 38 orang yang hanya berjumlah satu kelas.



Gambar 4.5 Tampak bangunan SD Merjosari 3



Gambar 4.6 Peta Lokasi SD Merjosari 3

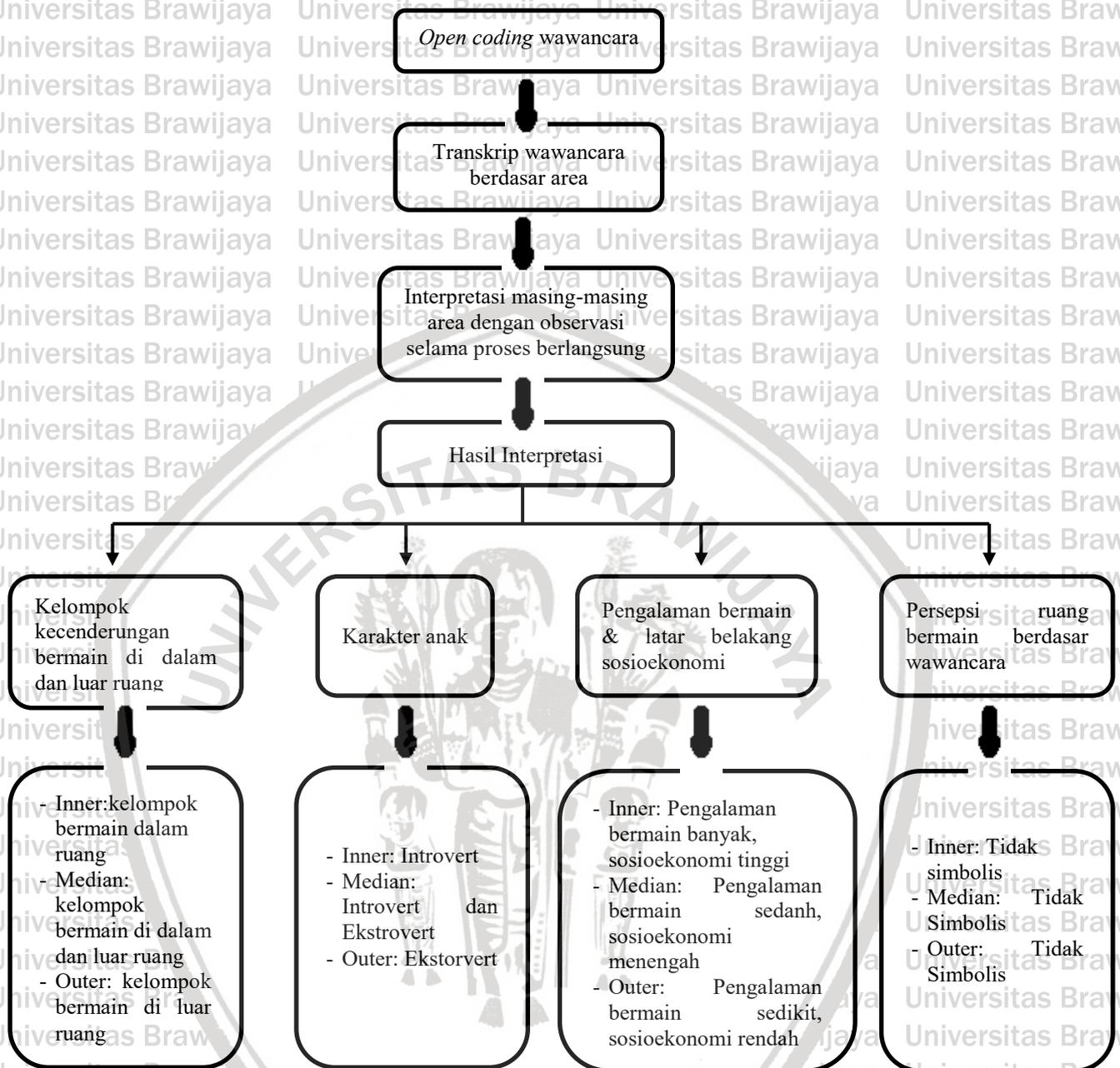
Sumber: *google.com*

4.2 Analisis Data Melalui Wawancara

Dalam analisis, data yang dihasilkan berupa transkrip wawancara antara peneliti dan anak diinterpretasikan kembali sesuai dengan pengamatan tingkah laku anak selama proses wawancara berlangsung di dalam kelas. Analisis dilakukan berdasar pada masing-masing area.



4.2.1 Analisis data wawancara dalam *open coding*



Gambar 4.7 Diagram alur keyplan pembahasan analisis *open coding* wawancara

Pada proses wawancara baik peneliti maupun anak menjadi instrumen penelitian.

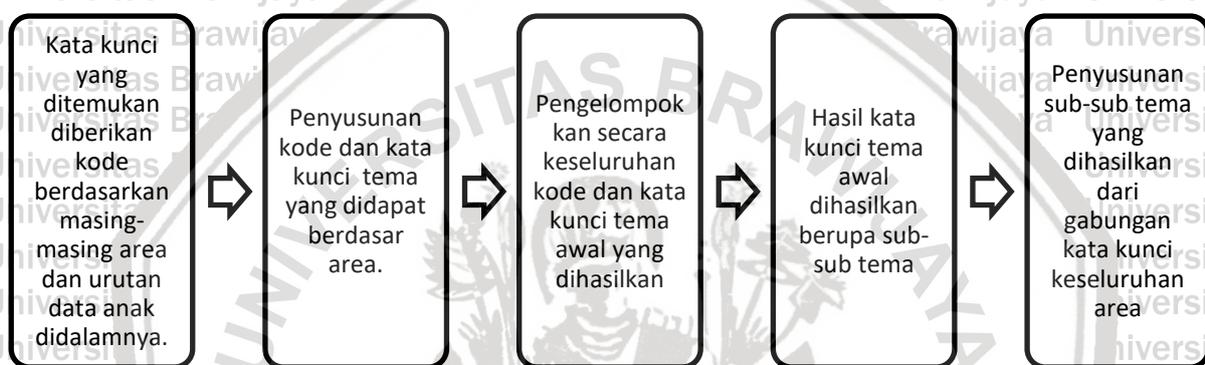
Wawancara yang dihasilkan terbagi berdasar pada masing-masing area. Berdasar pada hasil wawancara, keseluruhan area tidak terdapat adanya tempat bermain khusus dalam lingkungan sekitar tempat tinggal anak. Anak pada area tengah kota atau *inner* sebagian besar lebih sering bermain di dalam ruang baik anak laki-laki maupun perempuan. Jenis permainan yang mereka mainkan berpengaruh terhadap kecenderungan tersebut. Permainan yang dimainkan adalah permainan modern yang tidak membutuhkan ruang dengan ukuran tertentu dan dapat

dilakukan dimana saja. Latar belakang yang beragam dan berada pada kondisi keluarga yang sangat mampu, membuat anak pada area tengah kota memiliki pengalaman bermain yang sangat beragam. Pengalaman tersebut membuat mereka bebas dalam penggambaran ruang bermain tanpa terkait dengan skema bentuk tertentu. Anak laki-laki lebih terbuka dan aktif dibandingkan dengan anak perempuan selama proses wawancara berlangsung. Mereka menganggap tempat bermain yang simbolis dimana didalamnya terdapat ayunan, prosotan, atau pun jungkat-jungkit, sudah tidak lagi sesuai dengan umur mereka. Pengalaman, lingkungan, dan latar belakang anak menjadi faktor berpengaruh dalam pemilihan permainan dalam bermain.

Anak pada area median kota memiliki kecenderungan bermain di dalam dan luar ruang. Selama proses berlangsung, anak perempuan lebih aktif dan komunikatif dibandingkan anak laki-laki di dalam kelas. Sebagian besar anak biasanya bermain di depan rumah mereka, yang sebenarnya cukup beresiko dalam hal keselamatan anak. Serupa dengan anak tengah kota, anak pada area median juga memainkan permainan modern. Perbedaan keduanya adalah akses yang disediakan pada masing-masing anak dan variasi permainan modern yang digunakan dalam bermain. Dalam mengakses permainan modern seperti *play station* (PS), anak pada area ini lebih tidak seluruhnya dapat mengakses dengan mudah. Latar belakang kondisi keluarga pada area ini lebih beragam dibandingkan dengan area tengah kota. Sebagian besar anak berada pada kondisi ekonomi menengah ke bawah. Hal tersebut mempengaruhi pengalaman bermain mereka yang tidak terlalu banyak variasinya. Anak pada area pinggir kota memiliki kecenderungan bermain lebih banyak di luar ruang. Tidak seperti kedua area lainnya, kegiatan bermain yang mereka lakukan tidak hanya permainan modern tapi lebih bermain aktif secara fisik. Meskipun masih dapat beberapa anak bermain permainan yang sama dengan kedua area lainnya. Kemungkinan bermain permainan modern pada area ini sangat lebih kecil dibandingkan dengan area lainnya. Hal ini disebabkan latar belakang kondisi anak yang sebagian besar berada pada status ekonomi rendah. Pengalaman bermainnya pun tidak sebanyak kedua area lainnya. Jika pada area tengah kota tempat bermain yang simbolis dianggap sangat kekanakan, anak pada area pinggir kota berpikir sebaliknya. Pengalaman bermain yang tidak terlalu banyak menjadi salah satu pengaruh hal tersebut. Secara keseluruhan anak pada area pinggir kota sangat aktif dan komunikatif baik anak perempuan maupun laki-laki.

4.2.2 Analisis data wawancara dalam *axial coding*

Berdasar pada analisis data dalam interpretasi hasil wawancara yang ada, dilakukan pencarian kata kunci didalamnya. Kode yang dihasilkan menggunakan *axial coding* ini merupakan kode kata kunci yang memiliki pengaruh dan paling banyak disebutkan secara keseluruhan. *Axial coding* yang dilakukan berdasar pada masing-masing area penelitian. Hasil dari tahapan ini berupa beberapa kode yang memiliki beberapa kesamaan dan gabungan dalam setiap area yang ada. Pada analisis 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*.



Bagan 4.1 Alur prosedur analisis data wawancara dalam *axial coding*

Berdasarkan pada diagram diatas pada tahapan analisis ini dihasilkan kata kunci yang dijadikan sebagai sub-sub tema secara keseluruhan pada setiap area yang ada. Berikut merupakan susunan pengelompokan kata kunci pada keseluruhan area.

Tabel 4.1 Kata kunci data wawancara secara keseluruhan

No	Kata Kunci	No	Kata Kunci	No	Kata Kunci
1.	Aktif	26.	Kebun Binatang	51.	Periang
2.	Aktivitas Bermain	27.	Imajinasi	52.	Perfeksionis
3.	Alat Bermain	28.	Kesan	53.	Permainan Fisik
4.	Area	29.	Komik	54.	Permainan Modern
5.	Balon udara	30.	Komunikatif	55.	Permainan online
6.	Barongan	31.	Kreatif	56.	Permainan Sepak Bola
7.	Cerdas	32.	Kreativitas	57.	Permainan Simulasi
8.	Ceria	33.	Lapangan Sepak Bola	58.	Pesisir Laut
9.	Dalam Ruang	34.	Latar	59.	Pintar
10.	Dekat	35.	Latar Belakang	60.	Play Station (PS)

Tabel 4.2 Kata kunci data wawancara secara keseluruhan

No	Kata Kunci	No	Kata Kunci	No	Kata Kunci
11.	Dewasa/ <i>mature</i>	36.	Laut	61.	Ruang
12.	Diam	37.	Letak	62.	Ruang Bermain
13.	Dunia Fantasi	38.	Lingkungan	63.	Rumah
14.	Ekspresif	39.	Logis	64.	Sepak bola
15.	Flying Fox	40.	Lokasi	65.	Sepeda
16.	Helikopter	41.	Luar Ruang	66.	Sulit Berbaur
17.	Interaksi	42.	Pasif	67.	Sulit Terbuka
18.	Jenis Permainan	43.	Peka	68.	Takut
19.	Kaku	44.	Pemalu	69.	Tempat Bermain
20.	Karakter	45.	Pendiam	70.	Tenang
21.	Mall	46.	Pengalaman	71.	Terbuka
22.	Malu	47.	Percaya Diri	72.	Tertutup
23.	Menonton TV	48.	Perempuan	73.	Variasi
24.	<i>Mobile legend</i>	49.	Menonton TV	74.	Virtual
25.	Murah Senyum	50.	Sulit Interaksi	75.	<i>Waterpark</i>

4.2.3 Analisis data wawancara dalam *selective 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. Kemudian dikaitkan dengan kajian teori sebelumnya yaitu teori bermain dan persepsi. Berikut merupakan diagram prosedur dalam tahapan *selective coding*.

Bagan 4.2 Alur prosedur analisis data dalam *selective coding*

Setelah melakukan proses pengelompokan yang sesuai dengan diagram diatas, berikut merupakan rangkuman tabel pengelompokkan sub tema menjadi tema yang dihasilkan.

Tabel 4.3 Pengelompokan sub tema menjadi tema dalam data wawancara

No	Tema	Sub Tema
1.	Faktor Pengaruh Bermain	Pengalaman, Latar Belakang, Jenis Kelamin, Lingkungan
2.	Karakter	Pemalu, Pendiam, Terbuka, Interaksi, Keratif, Logis, Malu, aktif, komunikatif
3.	Jenis Permainan	Permainan Fisik, Permainan Modern, Ekosistem, Dewasa/Mature
4.	Ruang	Dalam Ruang, Luar Ruang
5.	Tempat Bermain	Lapangan sepak bola, <i>waterpark</i>

Jika dikelompokan kembali berdasar teori yang ada, menjadi:

Tabel 4.4 Pengelompokan berdasar konteks

No	Kategori	Kategori Tema	Sub Tema	Sub-sub Tema
1.	Bermain	Faktor Pengaruh Bermain	<ul style="list-style-type: none"> - Pengalaman - Latar Belakang - Jenis Kelamin - Lingkungan - Karakter 	<ul style="list-style-type: none"> - Sosioekonomi - Perempuan / laki-laki - Pemalu, Pendiam, Terbuka, Interaksi, Keratif, Logis, Malu, aktif, komunikatif
2.	Persepsi Visual	Elemen fisik	<ul style="list-style-type: none"> - Jenis permainan - Tempat bermain 	<ul style="list-style-type: none"> - Permainan fisik, permainan modern, permainan dewasa, ekosistem - Dalam ruang, luar ruang

Berdasar pada kategori yang dilakukan pada data hasil wawancara menunjukkan bahwa hal yang sangat berpengaruh selama analisis data adalah faktor pengaruh bermain.

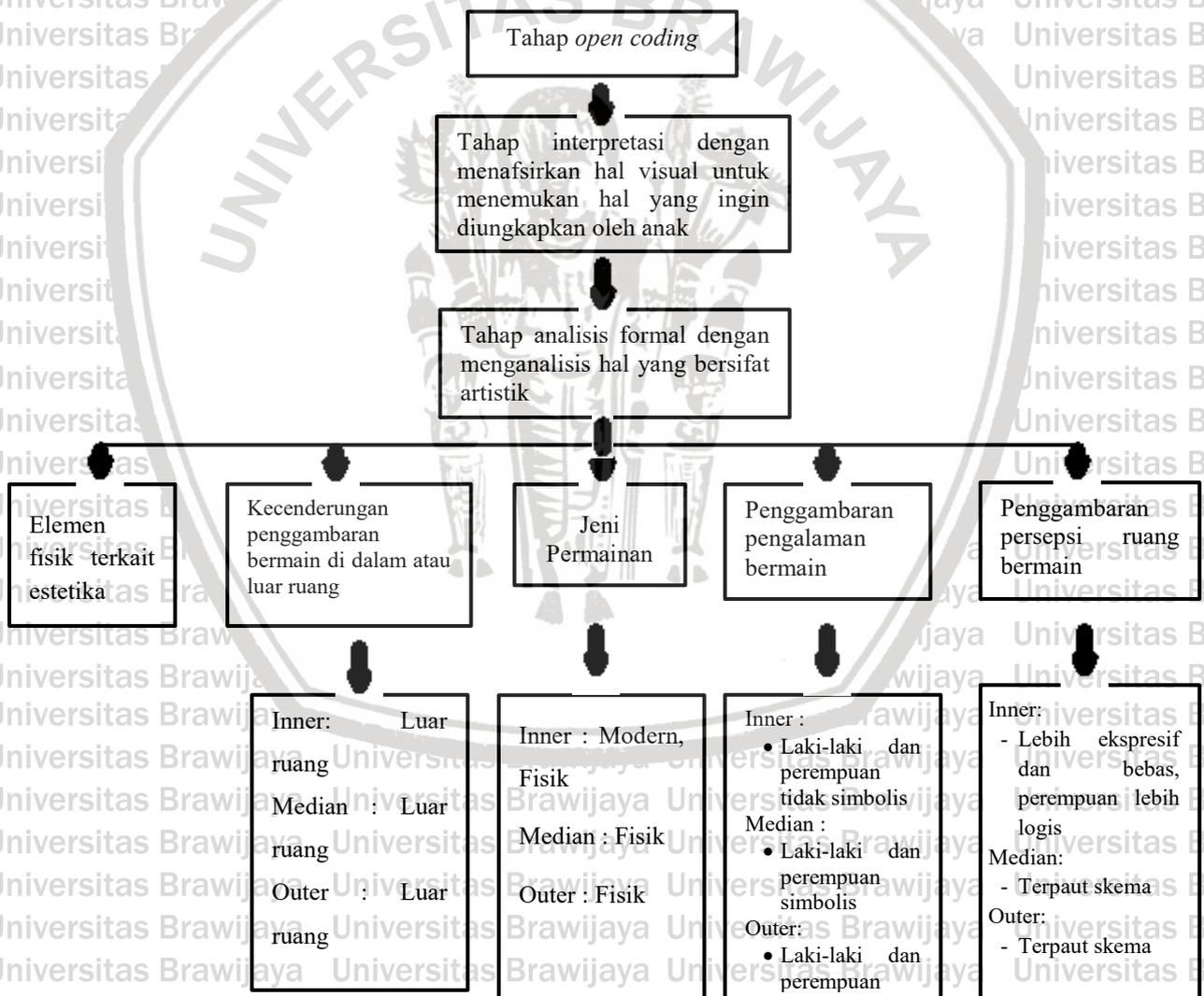
Faktor yang sangat berpengaruh dalam menemukan persepsi anak terhadap ruang bermain adalah pengalaman bermain dan latar belakang anak. Sehingga dalam analisis gambar selanjutnya akan dikategorikan berdasar pada pengalaman bermain dan latar belakang anak, agar dapat terlihat persepsi anak yang sesungguhnya mengenai ruang bermain dan perbandingan antara pengalaman bermain yang biasa dilakukan sebelumnya dan representasi bermain menurut pemikiran mereka. Pengalaman bermain ini berhubungan dengan kecenderungan anak bermain yang berada di dalam atau di luar ruang. Sedangkan latar

belakang disesuaikan dengan lokasi yang ada pada masing-masing area. Hasil analisis data wawancara yang berhubungan dengan persepsi visual berupa kategori elemen fisik yaitu jenis permainan dan tempat bermain.

4.3 Analisis Data Melalui Gambar

Data berupa penggambaran ruang bermain yang dilakukan oleh masing-masing anak pada setiap area, kemudian hasil gambar dianalisis kembali hingga menemukan kategori tema. Analisis data menggunakan sistem *coding* dengan tahap yang sama dengan data hasil wawancara sebelumnya. Tahapan analisis data tersebut yaitu *open coding*, *axial coding*, dan *selective coding*.

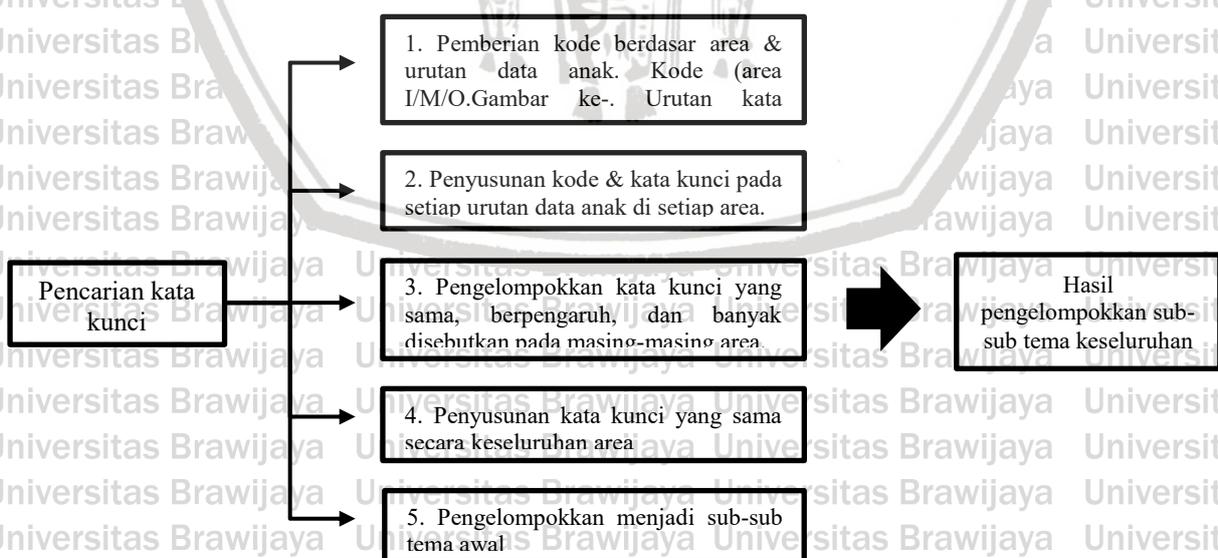
4.3.1 Analisis data dalam *open coding*



Gambar 4.8 Diagram *keyplan* alur pembahasan *open coding* gambar

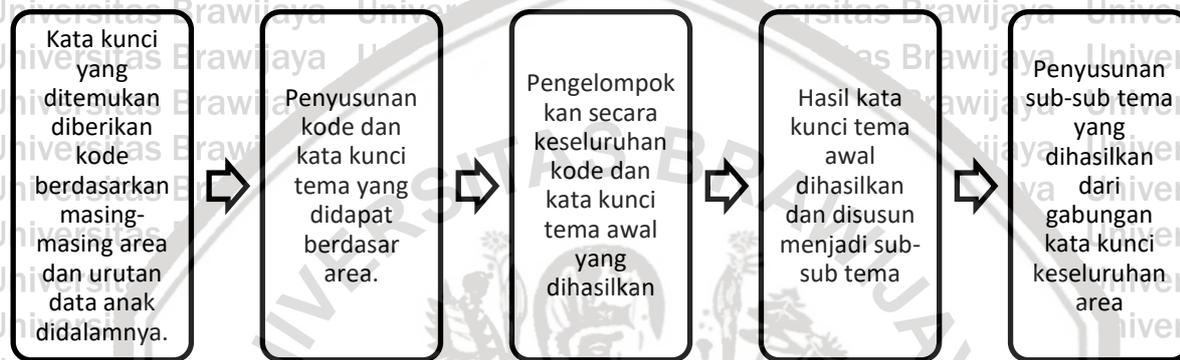
Berdasar pada analisis gambar yang dilakukan, anak pada area tengah atau *inner* dan median kota lebih terbuka dan bebas dalam menggambarkan ruang bermain menurut mereka. Anak pada keseluruhan area menunjukkan bahwa sebagian besar anak menggambarkan tempat bermain di luar ruang. Anak yang berada dalam kategori menggambarkan luar ruang sangat berbeda dengan kecenderungan pengalaman bermain yang dihasilkan berdasarkan wawancara sebelumnya. Pada anak dengan kategori menggambarkan luar ruang, sebagian besar memiliki kecenderungan pengalaman bermain di dalam ruang baik anak laki-laki maupun anak perempuan. Namun sebagian besar anak perempuan menggambarkan hal yang sama dengan kecenderungan pengalamannya. Pada anak perempuan, jika ia cenderung bermain di dalam ruang maka penggambarannya pun akan menunjukkan elemen yang berada di dalam ruang. Perbedaan kecenderungan bermain dengan penggambaran yang ada menunjukkan bahwa dalam gambar tidak hanya representasi dari pengalaman bermain anak saja, namun juga bentuk cerminan harapan atau keinginan dari dirinya untuk mendapatkan pengalaman bermain dari apa yang ia gambarkan tersebut. Jenis permainan yang digambarkan pada area *inner* dan median lebih bervariasi dibandingkan dengan area *outer*. Hal tersebut juga terlihat dari elemen gambarnya yang lebih beragam dan tidak terpaku dengan bentuk yang sudah dipelajari sebelumnya, meskipun masih terdapat beberapa anak yang tidak variatif namun jumlahnya tidak terlalu banyak. Perbedaan latar belakang sosial ekonomi dan lingkungan sekitar menjadi hal yang berpengaruh dalam pengalaman dan kegiatan bermain anak.

4.3.2 Analisis data gambar dalam *axial coding*



Gambar 4.9 Diagram *keyplan* alur pembahasan *axial coding*

Berdasar pada analisis data dalam interpretasi hasil analisis gambar yang ada, dilakukan pencarian kata kunci didalamnya. Kode yang dihasilkan menggunakan *axial coding* ini merupakan kode kata kunci yang memiliki pengaruh dan paling banyak disebutkan secara keseluruhan. *Axial coding* yang dilakukan berdasar pada masing-masing area penelitian. 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*.



Bagan 4.3 Alur prosedur analisis data gambar dalam *axial coding*

Sama dengan tahapan yang dilakukan pada data wawancara sebelumnya, pada tahapan analisis ini juga dihasilkan kata kunci yang dijadikan sebagai sub-sub tema secara keseluruhan pada setiap area yang ada. Berikut merupakan pengelompokan kata kunci pada keseluruhan area.

Tabel 4.5 Kata kunci data analisis gambar secara keseluruhan

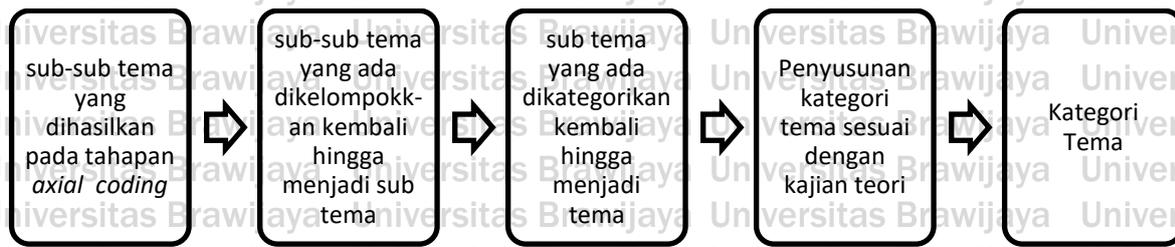
No	Kata Kunci Tema	No	Kata Kunci Tema	No	Kata Kunci Tema
1.	Aktif	32.	Happy Family	63.	Pengalaman Bermain
2.	Alat Bermain	33.	Hewan	64.	Permainan Fisik
3.	Area	34.	Ilustrasi Gambar	65.	Permainan Modern
4.	Artifisial	35.	Imajinasi	66.	Permainan Simulasi
5.	Bangunan	36.	Imajinatif	67.	Persepsi Lingkungan
6.	Bentuk	37.	Individu	68.	Perspektif
7.	Berdekatan	38.	Interaksi	69.	Pintu
8.	Bermain Aktif	39.	Interior	70.	Pohon
9.	Bidang dan Garis Komposisif	40.	Jarak	71.	Ruang

Tabel 4.6 Lanjutan kata kunci data analisis gambar secara keseluruhan

No	Kata Kunci Tema	No	Kata Kunci Tema	No	Kata Kunci Tema
10.	Bidang Komposisif	41.	Jendela	72.	Ruang Bermain
11.	Bunga	42.	Jenis Permainan	73.	Ruang Luar
12.	Corak	43.	Karakter	74.	Rumah
13.	Dalam Rumah	44.	Kecil	75.	Sekolah
14.	Dekat	45.	Komik	76.	Siluet
15.	Dewasa/ <i>Mature</i>	46.	Kreativitas	77.	Siluet Penuh
16.	Dua dimensi	47.	Latar	78.	Siluet Detil
17.	Ekosistem	48.	Latar Belakang Anak	79.	Siluet Penuh
18.	Eksterior	49.	Lengkung	80.	Sosial
19.	Eksternal	50.	Letak	81.	Suasana
20.	Elemen Arsitektural	51.	Lokasi	82.	Tekstur
21.	Elemen Pemandang	52.	Luar Bangunan/Outdoor	83.	Tempat Bermain
22.	Elemen Perabot	53.	Luar Ruang	84.	Tidak ada warna
23.	Garis	54.	Manusia	85.	Ukuran
24.	Garis Komposisif	55.	Monokrom	86.	Urban
25.	Garis Komposisif Sebagian	56.	Motif	87.	Virtual
26.	Garis Lengkung	57.	Natural	88.	Visioner
27.	Garis one line	58.	Nyata	89.	Warna
28.	Garis one line sebagian	59.	Nyata Detil	90.	Warna Dasar
29.	Garis Tajam	60.	Nyata penuh	91.	Warna Primer
30.	Gelap-terang	61.	Nyata Sebagian	92.	
31.	Gradasi	62.	Outdoor	93.	

4.3.3 Analisis data gambar dalam *selective coding*

Pada tahap ini keseluruhan kode yang ada dikategorikan kembali menjadi sub tema hingga akhirnya menjadi kategori tema. 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*.



Bagan 4.4 Alur prosedur analisis data gambar dalam *selective coding*

Setelah melakukan proses pengelompokkan yang sesuai dengan diagram diatas, berikut merupakan rangkuman tabel pengelompokkan sub tema menjadi tema yang dihasilkan.

Tabel 4.7 Pengelompokkan sub tema menjadi tema dalam data gambar

No	Tema	Sub Tema
1.	Elemen Pembanding	Manusia, Bangunan, Pohon
2.	Faktor Pengaruh Bermain	Latar Belakang, Karakter, pengalaman bermain
3.	Gestalt	Bentuk & Ukuran, jarak, letak
4.	Ilustrasi Gambar	Dua Dimensi, Garis oneline, garis dan bidang komposisif
5.	Jenis Permainan	Permainan Fisik, Permainan Modern, Ekosistem, Dewasa/ <i>Mature</i>
6.	Latar Gambar	Suasana, artifisial, virtual, natural
7.	Tempat Bermain	Ruang Bermain
8.	Elemen Arsitektural	Garis, Corak/motif, cahaya, warna, elemen perabot, ruang, jendela, pintu
9.	Figur	Siluet, nyata, siluet sebagian, nyata sebagian, siluet rinci, nyata rinci.
10.	Persepsi Lingkungan	Rumah, sekolah, urban, natural

Jika dikelompokkan kembali berdasar teori yang ada, menjadi:

Tabel 4.8 Pengelompokkan berdasar konteks dalam data gambar

No	Kategori	Kategori Tema	Sub Tema	Sub-sub Tema
1.	Bermain	Faktor Pengaruh Bermain	Latar Belakang Karakter	Kondisi ekonomi keluarga Individu, sosial, kreatif, visioner, imajinatif

Tabel 4.9 Lanjutan Pengelompokan berdasar konteks dalam data gambar

No	Kategori	Kategori Tema	Sub Tema	Sub-sub Tema
2.	Persepsi visual	Elemen fisik	<ul style="list-style-type: none"> - Elemen - Perbandingan - Ilustrasi gambar - Latar gambar - Jenis permainan - Ruang - Tempat bermain - Warna - Figur 	<ul style="list-style-type: none"> - Manusia, pohon, bangunan - Dua dimensi/tiga dimensi - Suasana, artifisial, virtual, natural - Permainan fisik, permainan modern, permainan dewasa, ekosistem - Dalam ruang, luar ruang - Warna primer, sekunder, tersier - Nyata, siluet
		Gestalt	Konstansi bentuk dan ukuran	bentuk & ukuran, jarak, letak, Rinci, Similiaritas
3	Persepsi Lingkungan			<ul style="list-style-type: none"> - Rumah, urban, sekolah, natural

Setelah melakukan tahapan *selective coding*, ditemukan kategori tema yang serupa dengan hasil analisis wawancara sebelumnya. Selama analisis faktor pengaruh bermain dan gestalt sangat berpengaruh dalam keseluruhan gambar. Faktor yang sangat berpengaruh dalam menemukan persepsi anak terhadap ruang bermain adalah latar belakang dan karakter anak, sedangkan gestalt lebih cenderung dalam melihat perkembangan kemampuan anak dalam mempersepsikan proporsi skala. Hasil analisis data gambar yang berhubungan dengan persepsi visual berupa kategori elemen fisik, seperti; 1) elemen perbandingan, 2) ilustrasi gambar, 3) latar gambar, 4) jenis permainan, 5) tempat bermain, 6) warna, 7) ruang, 8) figur, 9) dan persepsi lingkungan.

4.4 Hubungan Hasil Analisis Data Antara Wawancara dan Gambar

Hasil analisis data antara wawancara dan gambar memiliki kesamaan satu sama lain. Perbedaan yang ada hanya pada kategori tema persepsi lingkungan yang hanya dihasilkan pada analisis gambar. Jika dirinci secara keseluruhan kategori tema yang ada pada keduanya yaitu faktor pengaruh bermain, persepsi visual, dan persepsi lingkungan. Pada masing-masing kategori yang dihasilkan sesuai dengan kajian teori sebelumnya. Dalam kategori bermain menggunakan teori Hurlock (1978) yang menjelaskan faktor yang dapat mempengaruhi bermain. Pada analisis data, faktor yang paling berpengaruh adalah jenis kelamin, karakter, dan latar belakang. Masing-masing faktor tersebut juga saling mempengaruhi satu sama lain,

dimana latar belakang akan berpengaruh terhadap pengalaman yang dihasilkan dan karakter akan berpengaruh dalam cara anak dalam menggambarkan pengalaman tersebut. Setiap faktor pengaruh seperti karakter, pengalaman dan latar belakang, jenis kelamin, dan kecenderungan dalam kelompok bermain akan dihubungkan dengan hasil yang serupa dalam analisis gambar. Hal tersebut bertujuan untuk melihat kesesuaian teori perkembangan Piaget dan Lowenfeld yang mengatakan bahwa gambar merupakan cerminan pemikiran dan persepsi anak terhadap sesuatu.

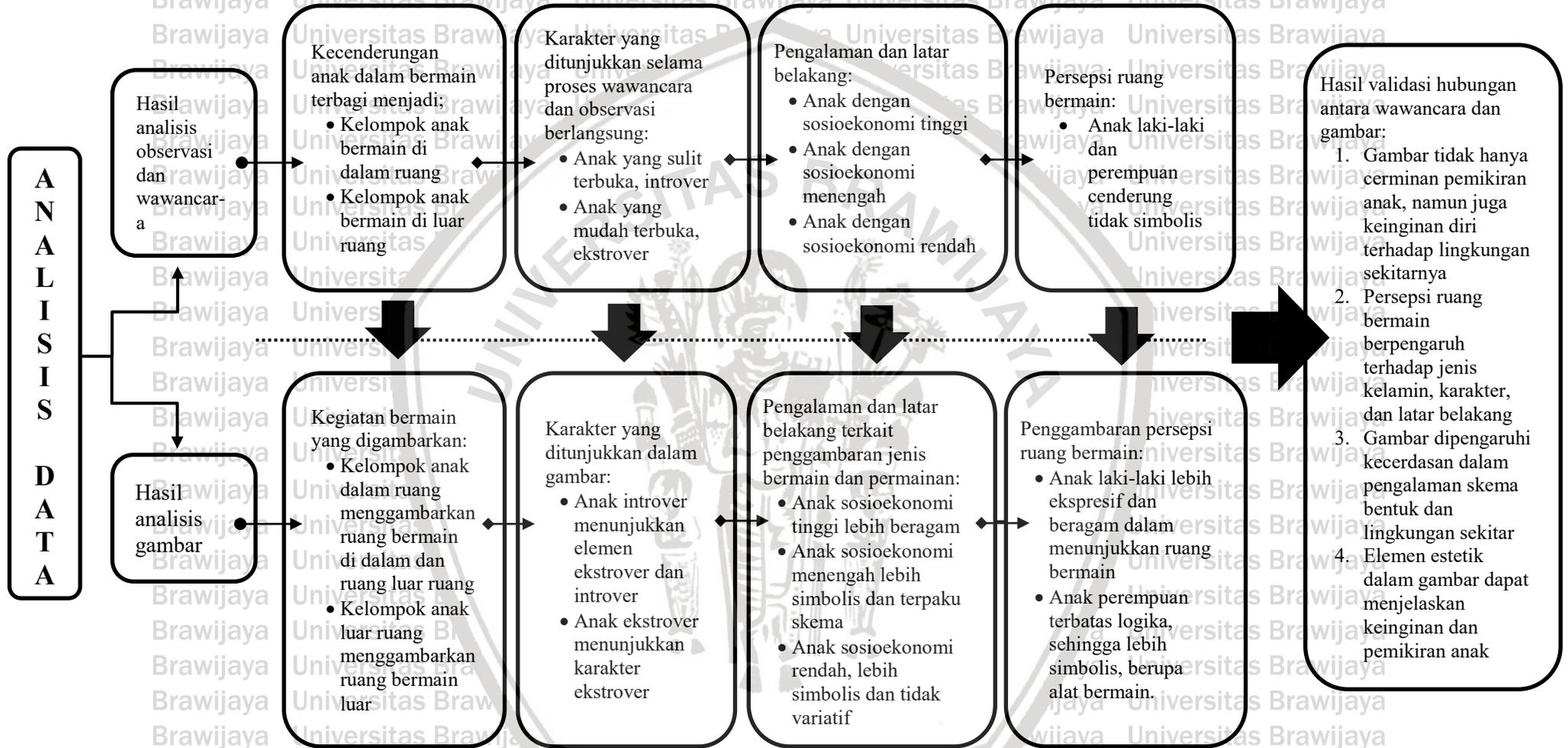
Dalam kecenderungan anak yang bermain di dalam atau di luar ruang, tidak selalu menggambarkan hal yang sama pada penggambarannya. Karakter yang ditunjukkan selama proses wawancara pun akan berbeda dengan hasil yang digambarkan oleh anak. Dalam faktor pengalaman dan latar belakang anak menunjukkan bahwa anak dengan latar belakang sosioekonomi tinggi akan menggambarkan ruang bermain dengan jenis permainan yang lebih bervariasi, sedangkan anak dengan sosioekonomi rendah lebih bersifat simbolis dan tidak terlalu beragam. 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 dalam hasil validasi menjadi pembahasan mendalam mengenai persepsi visual anak terhadap ruang bermain dan persepsi lingkungannya. Hasil dari pembahasan kategori tema persepsi visual akan terlihat pengaruh jenis kelamin, karakter, dan latar belakang didalamnya.

Kategori persepsi visual terbagi menjadi elemen fisik dan gestalt. Dalam kategori tema Gestalt digunakan teori Gestalt (1923), Lowenfeld (1981), Rosaline (2012). Teori Gestalt digunakan dalam melihat konstansi ukuran dan bentuk dan hukum lainnya yang menunjukkan kemampuan anak dalam adalah hasil analisis persepsi visual berupa elemen fisik yang didalamnya merupakan representasi pengetahuan anak terhadap ruang bermain. Kategori tema dan Gestalt digunakan dalam menunjukkan perkembangan anak dalam berpersepsi. Dalam teori tersebut juga mengandung teori Piaget dalam hal perkembangan. Teori tersebut menjadi teori pendukung dalam interpretasi persepsi visual yang ditunjukkan

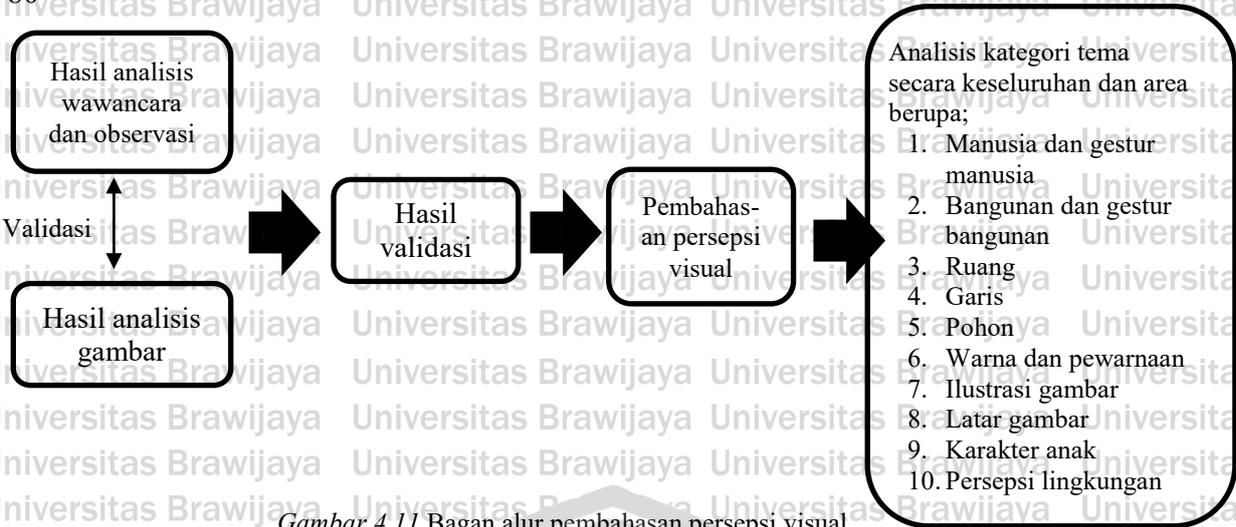
pada kategori tema elemen fisik. Teori Victor Lowenfeld (1981) dan Davido Rosaline (2012) digunakan dalam teori psikologi yang menjelaskan pengaruh jenis kelamin dan karakter yang tergambar di dalamnya. Berikut merupakan diagram validasi hubungan antara hasil analisis data wawancara dan gambar.



4.4.1 Diagram validasi antara hasil analisis wawancara dan gambar



Gambar 4.10 Diagram validasi hubungan analisis wawancara dan gambar



Gambar 4.11 Bagan alur pembahasan persepsi visual

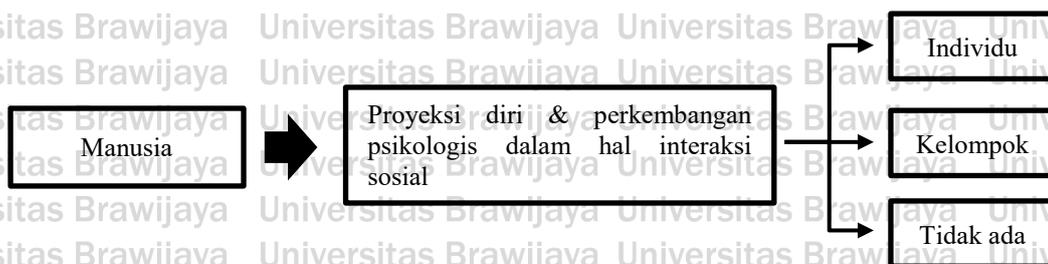
4.5 Pembahasan Kategori Tema Keseluruhan

Berdasar analisis data secara keseluruhan hasil analisis data didapatkan dari perbandingan hubungan antara data wawancara, gambar, dan teori Viktor Lowenfeld (1981).

Kategori yang dihasilkan merupakan representasi pengetahuan anak terhadap ruang bermain.

Dalam gambar yang dibuat, tidak hanya sekedar penggambaran pengalaman bermain biasa tetapi juga mereka memposisikan diri dengan menunjukkan pandangan terhadap ruang bermain yang sesungguhnya. Anak memasukkan dirinya kedalam konsep gambar yang ia buat baik itu dalam ekspresi, pengalaman, maupun perkembangan psikologisnya. Sesuai dengan teori perkembangan anak bahwa pada usia sekolah dasar, anak mulai berhubungan dengan orang lain dan melihat dirinya sebagai bagian dari lingkungannya. Hasil analisis data secara keseluruhan yaitu seperti; 1) manusia, 2) gestur manusia, 3) bangunan, 4) gestur bangunan, 5) ruang, 6) garis, 7) warna, 8) metode pewarnaan, 9) pohon, 10) tempat bermain, 11) jenis permainan, 12) ilustrasi gambar, 13) latar gambar, 14) karakter anak, 15) dan persepsi lingkungan. Berikut merupakan pembahasan penjelasan lebih dalam mengenai masing-masing kategori tema yang dihasilkan.

1. Manusia





Gambar 4.12 Diagram keyplan alur pembahasan kategori tema manusia

Pada usia sekolah dasar, anak sudah mulai mengembangkan kesadaran dan kepekaan terhadap lingkungannya secara lebih detil. Menurut Paul A. Bell, dkk (1978:89), tahap awal dalam skema persepsi adalah kontak fisik individu dengan objek lainnya. Dalam psikologi, adanya gambaran diri manusia merupakan cerminan karakter anak. Melalui penggambaran elemen manusia, anak memproyeksikan diri dan perkembangan psikologisnya dalam hal interaksi sosial di lingkungan bermain tersebut (Davido, 2012:53). Pada usia 9 – 10 tahun merupakan usia kelompok pertemanan dengan perbedaan minat sehingga memiliki kecenderungan bermain sesuai jenis kelamin yang sama dengannya. Anak laki-laki memiliki kecenderungan akan bermain dengan anak laki-laki, begitupun sebaliknya dengan anak perempuan. Perbedaan gender atau jenis kelamin ini akan terlihat pada gambar dalam seberapa rinci dan ragam elemen gambar pada masing-masingnya. Kategori yang dihasilkan terbagi menjadi tiga, yaitu individu, kelompok, dan tidak ada sama sekali. Hasil kategori tersebut berdasar pada jumlah elemen manusia yang ada dalam masing-masing gambar. Hubungan antar sub tema berdasar pada cara anak dalam melihat lingkungannya terkait dengan hakikat manusia sebagai makhluk individu dan makhluk sosial secara individu maupun kelompok.

a) Individu

Individu berasal dari kata “individuum” yang artinya adalah satuan terkecil dalam suatu kelompok yang tidak bisa dipecah lagi menjadi bagian yang terkecil. Berdasar pada gambar, kategori individu ini berjumlah hanya satu orang. Banyak atau tidaknya individu yang ada pada gambar menunjukkan cara anak dalam melihat individu lain di lingkungan bermainnya. Keterlibatan anak lain dalam lingkungan bermainnya tergambar dalam jumlah elemen manusia tersebut. Penggambaran figur manusia pada sub tema ini sangat rinci,

sesuai dengan tahap perkembangannya bahwa anak pada usia tersebut lebih mementingkan hal yang lebih rinci. Rincian masing-masing bagian yang ditunjukkan seperti jenis kelamin, ekspresi wajah, baju, maupun aktivitas manusia. Sub tema ini cenderung berada pada pengalaman ekspresi yang lebih rinci dibandingkan lainnya. Jenis ekspresi individu berbeda sesuai dengan jenis kelamin anak. Anak laki-laki cenderung akan menggambarkan gender yang sama dengannya, begitupun sebaliknya dengan anak perempuan.

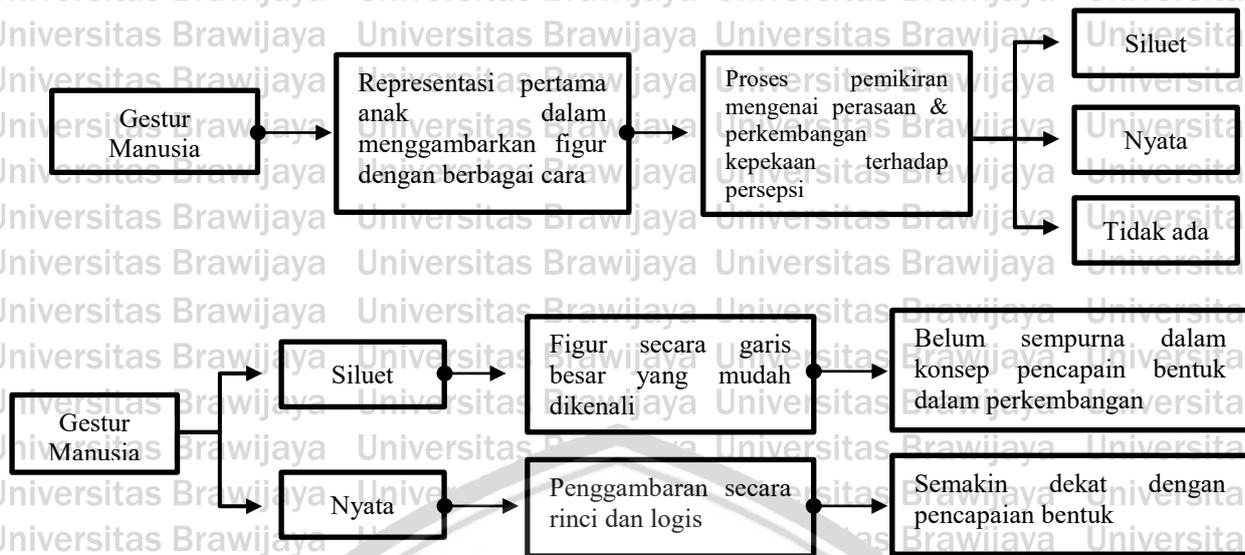
b) Kelompok

Kelompok merupakan kumpulan beberapa individu dan jumlahnya lebih dari satu. Penggambaran manusia pada sub tema kelompok tidak terlalu rinci. Bentuk wujud manusia digambarkan secara tidak rinci ataupun dalam jenis kelamin dan baju yang dikenakan. Ekspresi wajah tergambar hanya sedikit. Sub tema ini menunjukkan karakteristik anak usia 9 – 10 tahun yang cenderung bermain secara kelompok. Adanya penggambaran diri seseorang yang lain menggambarkan keterlibatan anak lain selain dirinya dalam lingkungan ruang bermain. Sehingga akan menimbulkan kesadaran bahwa seseorang dapat melakukan lebih banyak dalam kelompok dibandingkan dengan sendirian. Karakter anak yang menggambarkan sub tema ini lebih menonjol dalam ragam elemen gambar secara keseluruhan. Proses perkembangan dalam interaksi sosial pun lebih terlihat jelas.

c) Tidak Satu pun

Sub tema ini menunjukkan elemen manusia yang tidak digambarkan satupun oleh anak. Berbeda dengan sub tema individu, dalam sub tema ‘tidak satu pun’ anak benar-benar tidak melihat kehadiran orang lain dalam lingkungannya. Jika dilihat dari teori perkembangan anak, pada usia ini cenderung akan bermain secara kelompok, sehingga jenis ini sangat membantah teori tersebut. Karakter anak yang egois dan individualis akan lebih tergambar jelas pada karakteristik masing-masing elemen gambarnya. Hal tersebut dikarenakan dalam cerminan dirinya pada konsep gambar, tidak menggambarkan adanya keterlibatan anak lain dalam ruang lingkup bermainnya.

2. Gestur manusia



Gambar 4.13 Diagram keyplan pembahasan kategori gestur manusia

Elemen manusia sebelumnya dijelaskan sebagai proyeksi diri dalam konsep gambar terhadap hubungannya terhadap lingkungan. Keberadaan sosok manusia salah satunya merupakan representasi objek dan ruang. Hal yang digambarkan oleh anak ini merupakan hasil yang dilihat dan perasaan yang diasosiasikan. Kategori selanjutnya adalah figur manusia. Elemen gestur figur manusia ini menunjukkan representasi pertama anak dalam menggambarkan figur manusia dalam berbagai cara. Konsep bentuk yang digambarkan merupakan proses pemikiran terhadap kesadaran mengenai perasaan dan perkembangan kepekaan terhadap persepsi. Pada usia 9 – 10 tahun, anak mulai mengembangkan kesadaran yang lebih besar terhadap lingkungannya.

Berdasar pada teori perkembangan mental anak menurut Victor Lowenfeld (1981), konsep bentuk pada elemen gambar yang dilakukan mulai berkembang dan menunjukkan ekspresi manusia secara umum dalam usia 9 – 11 tahun. Anak akan mulai menggambarkan perbedaan jenis kelamin bahkan hingga baju yang dikenakan pada figur manusia. Tema gestur manusia terbagi menjadi tiga sub tema, yaitu siluet, nyata, dan tidak ada. Keterkaitan antar sub tema menunjukkan bahwa anak sadar akan kehadiran orang lain selain dirinya dalam lingkungan dan representasi interaksi dalam kelompok yang dilihat dari gestur manusia. Masing-masing sub tema akan menunjukkan karakter anak dan representasi pengalaman dari kelompok bermain tertentu.

a) Siluet

Sub tema ini berupa figur manusia secara garis besar atau tidak secara rinci.

Siluet adalah bentuk yang sangat mudah dikenali. Bentuk dasar yang

digunakan biasanya berupa lingkaran pada bagian kepala atau garis-garis yang merepresentasikan badan, tangan, dan kaki secara terpisah. Terlepas dari bentuknya yang tidak biasa, elemen tersebut masih akan mudah dikenali.

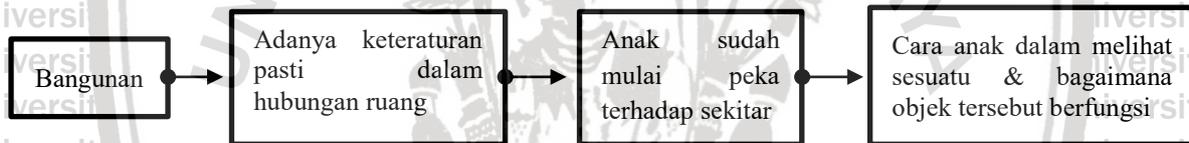
b) Nyata

Ketika seorang anak semakin dekat dengan pencapaian konsep bentuk, begitupun dengan perkembangan gambarannya. Pada sub tema ini anak akan secara rinci menggambarkan bagian elemen manusia secara terpisah baik itu jenis kelamin, ekspresi wajah, maupun bagian-bagian tubuh lainnya. Bentuk yang dikenali akan seperti bentuk pada umumnya atau layaknya bentuk secara logis dan nyata.

c) Tidak satu pun

Sub tema ini menunjukkan tidak digambarkan elemen manusia didalamnya. Dalam sub tema ini tidak menggambarkan proses berpikir anak yang berhubungan dengan kehadiran manusia lain dalam lingkungan sekitarnya.

3. Bangunan



Gambar 4.14 Diagram keyplan pembahasan kategori bangunan

Menurut Victor Lowenfeld (1981) adanya sebuah bangunan, mobil, ataupun pohon dalam gambar anak menunjukkan adanya sebuah keteraturan yang pasti dalam hubungan ruang. Keberadaan objek-objek tertentu pada gambar memperlihatkan bahwa anak sudah mulai merasakan adanya keberadaan ruang disekeliling mereka. Ukuran yang berbeda antar elemen dapat menjelaskan adanya sebuah jarak jauh-dekat antar masing-masing elemen gambar. Ada atau tidaknya sebuah bangunan menunjukkan bagaimana anak melihat sesuatu dan objek tersebut berfungsi. Dalam gambar, bangunan berfungsi sebagai penanda tata letak ruang bermain yang mereka tunjukkan. Letak tersebut berkaitan dengan jangkauan anak terhadap ruang bermain. Hal ini dapat dilihat dari jenis bangunan yang ada pada gambarnya. Pengalaman akan berpengaruh dalam cara anak menggambarkan objek yang ada di lingkungan sekitarnya. Persepsi lingkungan ditunjukkan melalui indera penglihatan dan perasa yang dimiliki termasuk skema anak dalam mengenali lingkungan sekitar. Sub tema

terbagi menjadi dua, yaitu ada dan tidaknya bangunan yang digambarkan oleh anak.

Berikut merupakan penjelasan sub tema yang dihasilkan.

a) Ada

Sub tema ini menunjukkan adanya keberadaan elemen bangunan dalam gambar anak. Bangunan tersebut dapat berjumlah hanya satu atau bahkan lebih dari satu. Bangunan yang digambarkan merupakan representasi dari hubungan dirinya dengan objek lainnya dalam melihat lingkungan sekitar.

Anak menyadari adanya sebuah objek dan mengenali bagian-bagian bentuknya. Pengalaman anak dalam menggambarkan bangunan sangat berpengaruh terhadap gambar yang dihasilkan. Penggambaran bangunan yang tergambar dapat lebih rinci. Setiap bagian-bagian dalam bangunan tergambar jelas dan menggunakan detil tertentu pada salah satu bagiannya. Jenis bangunan pada sub tema akan ini lebih beragam walaupun tidak terlalu rinci pada bagian-bagiannya.

b) Tidak ada sama sekali

Sub tema ini menunjukkan tidak digambarkan sama sekali elemen bangunan dalam gambar. Hal tersebut memungkinkan adanya jarak pencapaian ruang bermain yang ada dapat berada jauh atau diluar jangkauan anak. Adanya persepsi ini sangat berpengaruh terhadap pengalaman dan latar belakang masing-masing individu terkait kegiatan bermain dan lokasi ruang bermain.

4. Gestur bangunan

Gestur bangunan menunjukkan cara anak menggambarkan elemen bangunan dalam berbagai cara sesuai dengan persepsi dan pengalamannya. Berdasar pada teori perkembangan anak akan lebih dominan dalam hal yang lebih rinci. Sub tema ini menggambarkan cara anak dalam mempersepsikan bentuk dan rincian sesuai dengan perkembangan dan pengalamannya terhadap kepekaan lingkungan sekitar. Besar kecilnya ukuran bentuk dan peletakkan bangunan dapat menunjukkan cerminan karakter anak tersebut. Sub tema terbagi menjadi tiga, yaitu 'Siluet', 'Nyata', dan 'Tidak ada sama sekali'. Berikut penjelasan berdasar pada masing-masing kategorinya.

a) Siluet

Siluet merupakan gambaran bangunan secara keseluruhan tanpa adanya rincian pada bagian tertentu. Bentuk yang digambarkan secara garis besar seperti bentuk atap dan dinding. Penambahan seperti jendela dan pintu juga

terdapat didalamnya, namun jarang dan tidak terlalu rinci. Jenis bangunan dapat menunjukkan karakter dan jangkauan anak terhadap ruang bermainnya.

Jika elemen bangunan yang digambarkan berupa siluet, maka akan muncul konsep jarak antara elemen-elemen gambar sebagaimana aslinya. Faktor intelektual dan pengalaman yang dimiliki individu dapat berpengaruh dalam penggambaran bentuk.

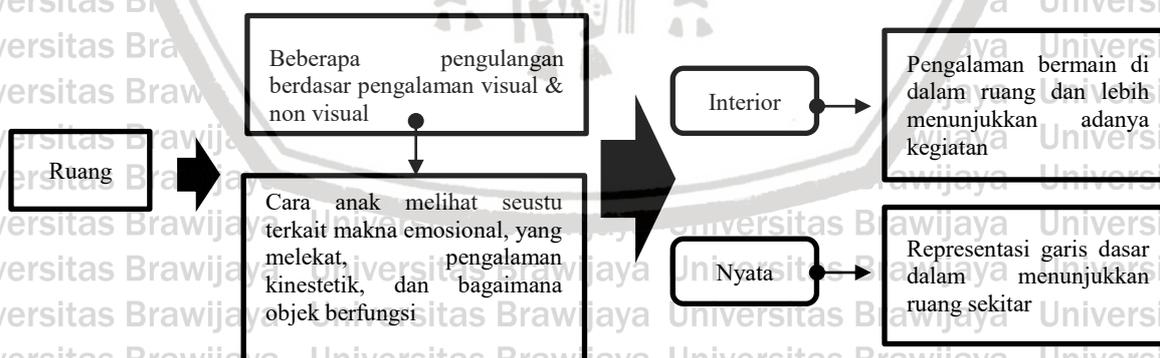
b) Nyata

Ketika seorang anak semakin dekat dengan pencapaian konsep bentuk, begitupun dengan perkembangan gambarannya. Sub tema ini menunjukkan bahwa elemen bangunan yang tergambar menyerupai bentuk pada umumnya secara logis dengan rinci. Bagian-bagian pada bangunan tergambar rinci hingga pada pola tekstur tertentu dan perbedaan warna pada setiap bagiannya. Sub tema ini berada pada kategori jumlah bangunan yang tidak terlalu banyak digambarkan. Jenis bangunan yang dirasa nyaman digambarkan anak akan selalu muncul dan menggambarkan emosi dan karakter tertentu pada setiap rincian masing-masing bentuk.

c) Tidak ada sama sekali

Sub tema ini menunjukkan bahwa tidak ada sama sekali gestur bangunan yang tergambar. Hal ini menunjukkan bahwa anak kurangnya kepekaan anak terhadap objek di lingkungan sekitarnya ataupun letak ruang bermain yang ditunjukkan tidak berada di luar ruang.

5. Ruang



Gambar 4.15 Diagram keyplan pembahasan kategori ruang

Kesadaran akan adanya keberadaan sebuah ruang dapat ditunjukkan dengan gambaran objek lain, seperti manusia dan objek disekitarnya. Menurut Victor Lowenfeld (1981), pada anak usia 7 – 9 tahun terdapat keteraturan yang pasti dalam hubungan ruang. Anak tidak lagi berpikir elemen-elemen gambar secara individu,

melainkan sudah menghubungkannya dengan elemen lain. Representasi ruang ditunjukkan melalui beberapa pengulangan yang berdasar pada pengalaman visual ataupun nonvisual. Hal ini berdasar pada cara anak dalam melihat sesuatu, makna emosional yang melekat padanya, pengalaman kinestetik, dan bahkan bagaimana objek tersebut berfungsi. Pada usia 9 – 11 tahun anak lebih peka dalam mengenali lingkungan mereka, sehingga mulai dapat membedakan mana ruang dalam dan luar. Adanya hubungan antar elemen, seperti manusia yang berpijak pada tanah ataupun kegiatan lainnya yang menunjukkan adanya sebuah tindakan atau peristiwa. Sub tema terbagi menjadi dua yaitu interior dan eksterior. Sub tema ini dihasilkan berdasar pada analisis gambar.

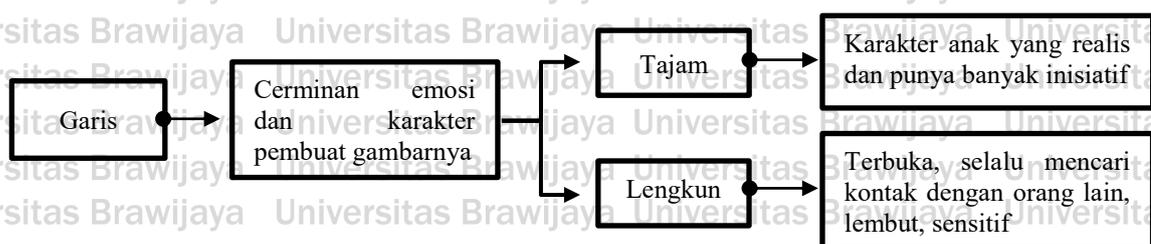
a) Interior

Sub tema ini menunjukkan adanya kecenderungan anak akan pengalaman bermain yang sebagian besar berada di dalam ruang. Sesuai pada teori yang dikemukakan oleh Victor Lowenfeld (1981) pada kategori jenis ini anak menggambarkan pengalaman anak dalam melihat sesuatu dan menunjukkan adanya sebuah kegiatan. Anak yang menggambarkan sub tema ini memiliki kecenderungan dalam menunjukkan jenis aktivitas atau kegiatan yang dilakukan dalam ruang tersebut. Rincian terhadap pembagian ruang hingga perabot yang ada didalamnya.

b) Eksterior

Sub tema ini lebih menggambarkan keadaan ruang luar. Rincian terhadap elemen ruang luar tergambar dengan jelas, seperti pohon ataupun figur bangunan. Jenis rincian tersebut tidak hanya menjelaskan keadaan ruang luar, namun juga merepresentasikan garis dasar anak dalam menunjukkan sebuah ruang. Hal-hal yang dapat menjelaskan adanya sebuah makna latar dari masing-masing elemen gambar yang memperlihatkan kesadaran objek disekitar ruang bermain anak.

6. Garis

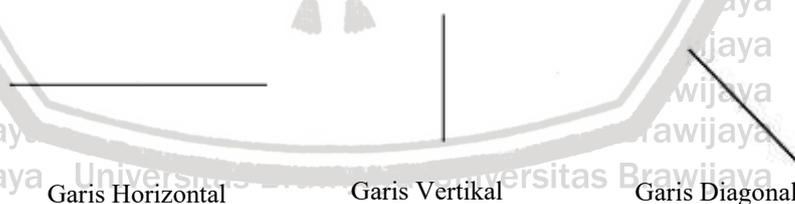


Gambar 4.16 Diagram keyplan pembahasan kategori garis

Dalam sebuah desain, garis merupakan salah satu unsur penting yang ada didalamnya. Secara umum garis adalah suatu goresan atau batas limit dari suatu benda, masa, ruang, warna dan lain- lain. Garis dalam proses penciptaan sebuah karya menjadi unsur panjang guna memberikan kesan regas, kesan lentur, serta sebagai penambah daya artistik dari visual yang akan diangkat ke dalam karya (Viani 2017:12). Fungsi garis adalah untuk menggabungkan, menghubungkan, menopang, menjelaskan batas-batas, serta memberikan bentuk kepada bidang dan menegaskan permukaan bidang. Dalam gambar anak, sifat garis dapat mencerminkan emosi dan karakter anak yang membuatnya (Davido, 2012:19). Tebal-tipis garis, penghapusan garis, dan keseimbangan antara garis menjadi proyeksi anak dalam konsep gambarnya. Pada kategori tema yang dihasilkan berdasar analisis gambar sebelumnya, terbagi menjadi dua yaitu garis tajam dan garis lengkung.

a) Garis Tajam

Garis tajam merupakan garis yang terdiri dari garis vertikal, horizontal, dan diagonal. Garis vertikal atau garis tegak mengasosiasikan benda yang berdiri tegak lurus. Garis vertikal memberikan karakter seimbang (stabil), kuat, tetapi statis kaku. Garis horizontal atau garis mendatar mengasosiasikan benda lain yang mendatar. Sedangkan garis diagonal atau garis miring ke kanan atau kiri mengasosiasikan kesan objek yang berada pada keadaan tak seimbang. Keseluruhan garis tajam ini memiliki kesan kaku. Karakter anak yang ditunjukkan melalui garis ini adalah anak yang realis dan punya banyak inisiatif (Davido, 2012:23).



Gambar 4.17 Jenis garis dalam garis tajam

Sumber: Sidiq, 2008

b) Garis Lengkung

Garis lengkung meliputi lengkung mengapung, lengkung kubah, lengkung busur. Garis ini memberikan karakter ringan dan dinamis. Garis lengkung S atau garis lemah gemulai (*grace*) merupakan garis lengkung majemuk atau lengkung ganda. Garis ini dibuat dengan gerakan melengkung keatas

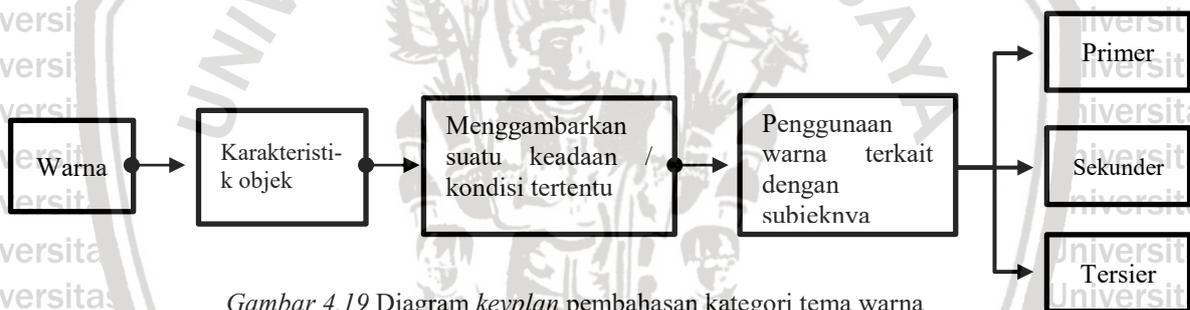
bersambung ke bawah atau melengkung ke kanan bersambung ke kiri. Garis ini memberikan karakter indah, gemulai, dinamis, dan luwes. Karakter garis lengkung terbagi berdasar arah penggambarannya. Garis lengkung ke dalam menunjukkan karakter anak yang ditunjukkan melalui garis ini adalah anak yang lembut dan sensitif, sedangkan garis lengkung ke arah luar mencerminkan karakter terbuka dan selalu mencari kontak dengan orang lain (Davido, 2012:23).



Gambar 4.18 Macam garis lengkung

Sumber: Rizqi Sidiq, 2008

7. Warna



Gambar 4.19 Diagram keyplan pembahasan kategori tema warna

Berdasar pada teori yang dikemukakan oleh Lowenfeld (1981), warna adalah sarana ekspresi artistik. Warna dapat memiliki banyak arti seperti garis, ruang, atau gelap-terang sebuah cahaya. Warna menjadi sebuah karakteristik dari satu objek tertentu yang dapat menggambarkan suatu keadaan atau kondisi tertentu. Anak menggunakan warna dengan dua cara, yaitu dengan meniru alam dan mengikuti alam bawah sadarnya. Persepsi visual dapat dilihat hanya dengan membedakan objek secara kasar dari warna yang digunakan. Secara alami, anak tentu akan menemukan adanya hubungan warna dan objek. Warna yang digunakan akan cenderung berulang layaknya perkembangan pada suatu bentuk. Hubungan anak pertama kali terhadap suatu objek dapat menentukan skema warna objek tersebut. Skema warna yang terbentuk cenderung tidak akan berubah kecuali jika anak terlibat secara pribadi dalam suatu pengalaman tertentu sehingga skema warna akan berubah. Pada anak usia 9 – 11 tahun, penggunaan sebuah warna sangat terkait pada reaksi subjektifnya.

Semakin berarti interaksi antara anak dan warna maka semakin dalam pengalamannya. Pada kategori tema yang dihasilkan dari analisis gambar sebelumnya, terbagi menjadi warna primer, sekunder, dan tersier.

a) Primer

Warna primer atau warna pokok adalah warna yang tidak dapat dibentuk dari warna lain. Warna yang tergolong dalam warna primer yaitu warna biru, merah, dan kuning.

b) Sekunder

Warna sekunder atau warna kedua merupakan warna yang dihasilkan dari pencampuran dua warna primer. Warna-warna yang tergolong dalam warna sekunder ini yaitu jingga/*orange*, ungu/*violet*, dan hijau. Warna jingga adalah warna hasil pencampuran warna merah dan kuning. Warna ungu adalah warna hasil campuran merah dan biru. Warna hijau adalah warna hasil campuran kuning dan biru.

c) Tersier

Warna tersier adalah warna campuran dari warna primer dan sekunder.

Menurut M. Binet (1885), warna adalah pengenalan pertama dalam mengenali sesuatu. Dalam psikologi, warna yang ada pada gambar dapat menunjukkan emosi perasaan atau karakter tertentu. Jika tidak ada warna sama sekali, maka ia menggambarkan perasaan hampa dan cenderung antisosial. Anak dengan karakter introver, yang lemah dan sulit dalam interaksi, cenderung menggunakan warna yang sedikit sekitar hanya dua atau tiga warna. Warna yang digunakan adalah warna yang cenderung dingin, seperti biru/hijau, ungu/hitam, atau abu-abu. Pada umumnya anak dengan kepribadian stabil dan dapat beradaptasi sosial dengan baik menggunakan empat hingga enam warna. Warna yang digunakan cenderung warna-warna hangat seperti merah, kuning, jingga, dan putih. Warna tersebut merupakan warna yang mencerminkan keseimbangan yang baik. Namun dalam sebuah interpretasi, warna bukanlah penilaian absolut melainkan pentingnya pertimbangan interpretasi elemen-elemen lain secara keseluruhan.

8. Metode pewarnaan

Metode pewarnaan bertujuan untuk menemukan warna yang memiliki arti dalam menunjukkan adanya gelap-terang cahaya maupun bidang yang bervolume.

Metode pewarnaan ini terdiri dari dua sub tema yaitu blok dan gradasi.

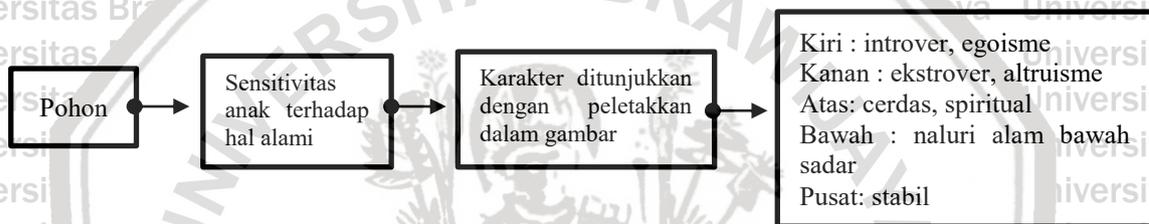
a) Blok

Metode pewarnaan secara blok adalah metode pewarnaan pada satu objek yang hanya menggunakan satu warna penuh. Jika menggunakan jenis metode ini, hanya akan terlihat perbedaan karakteristik masing-masing objek saja tanpa terlihat adanya sebuah bidang bervolume ataupun gelap-terang cahaya.

b) Gradasi

Metode pewarnaan dalam gradasi yaitu pewarnaan pada objek yang menggunakan lebih dari satu jenis warna. Biasanya warna yang digunakan memiliki tingkatan yang tidak jauh berbeda antar masing-masing warna secara keseluruhan. Gradasi yang dilakukan ini dapat menentukan adanya sebuah bidang bervolume, tekstur tertentu dari sebuah objek, maupun gelap-terang sebuah cahaya yang menghasilkan sebuah bayang dan ruang.

9. Pohon



Gambar 4.20 Diagram keyplan pembahasan kategori pohon

Keberadaan pohon dalam gambar anak menunjukkan hubungan anak terhadap ekologi. Kecenderungan anak terhadap hal-hal yang bersifat naturalis menggambarkan sensitivitas anak terhadap hal alami yang ada di lingkungan sekitar.

Jika dalam gambar terdapat keberadaan pohon maka akan terlihat cara anak mengenali lingkungan sekitarnya yang bersifat natural. Anak normal akan menggambarkan pohon yang berbeda dalam setiap tahapan perkembangannya. Dalam psikologi, anak dengan umur 8 – 10 tahun menggambar pohon berbentuk bulat dengan garis melingkar terus-menerus. Semakin bertambahnya usia, gambar pohon akan semakin menunjukkan jenis yang digambarkan. Pelatakan pohon dalam kertas dapat mencerminkan karakter anak yang membuatnya.

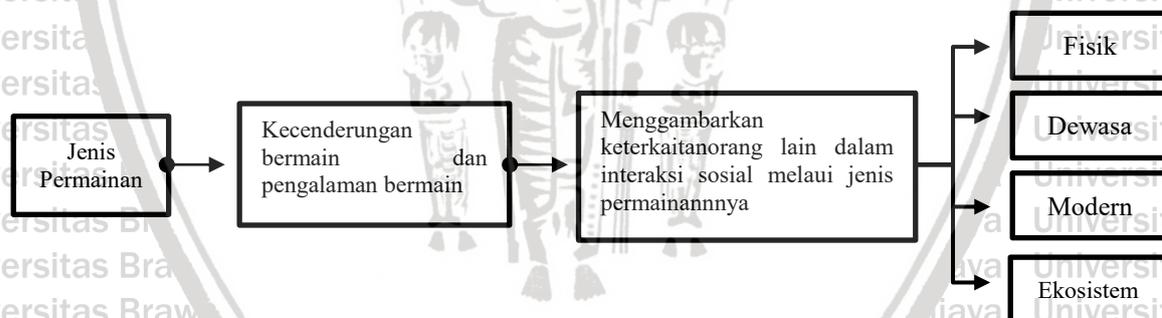
Menurut Max Pulver, seorang ahli tulisan universalis, mengatakan bahwa terdapat beberapa letak yang menunjukkan karakter tertentu ketika anak menggambar sebuah pohon. Jika berada diatas kertas mencerminkan kecerdasan dan spiritual, bagian tengah mencerminkan hubungan dengan lingkungan sekitar, bagian bawah menggambarkan alam bawah sadar dan naluri. Pada bagian kanan mencerminkan sifat ekstrover, kemajuan, altruisme, dan keterkaitan pada ayah. Pada bagian kiri kertas menunjukkan sifat introver, egoisme, dan keterikatan kepada ibu. Struktur pohon

yang tergambar terbagi menjadi dua, yaitu pusat atau inti dan dekorasi. Bagian pusat atau inti adalah bagian yang stabil seperti akar, batang, dan dahan. Bagian dekorasi adalah bagian tambahan seperti dedaunan, buah-buahan, dan lingkungan. Batang pohon menggambarkan individu yang stabil. Cabang pohon menggambarkan cara seseorang dalam menunjukkan kepribadiannya terhadap lingkungan sekitar.

10. Tempat bermain

Ada atau tidaknya kehadiran tempat bermain dalam gambar sangat berpengaruh terhadap instruksi yang diberikan peneliti sebelum proses penggambaran berlangsung. Sub tema ini ditunjukkan dengan adanya elemen-elemen ruang bermain yang ada pada gambar, seperti jenis alat bermain ataupun aktivitas bermain yang digambarkan. Hal ini berhubungan terhadap pengalaman bermain yang mereka gambarkan, penggunaan sebuah alat bermain atau tidak dan memungkinkan ruang bermain tersebut memiliki bentuk lain tergantung pada pengalaman masing-masing individu. Sub tema terbagi menjadi dua yaitu ada atau tidaknya sebuah bermain dalam keseluruhan gambar. Karakter anak yang cenderung menggambarkan visual objek yang tidak ada hubungannya dengan kecenderungan naturalistik yang sesungguhnya.

11. Jenis permainan



Gambar 4.21 Diagram keyplan pembahasan kategori jenis permainan

Pada kategori ini menjelaskan jenis permainan yang digambarkan dalam keseluruhan gambar yang dilakukan. Analisis jenis permainan ini penting dalam menganalisis karakter anak yang ditunjukkan dalam setiap jenis permainannya. Dalam tema ini akan terlihat bahwa jenis permainan dapat menggambarkan keterkaitan dirinya dengan orang lain dalam lingkungan yang membutuhkan interaksi sosial atau tidak. Sub tema terbagi menjadi empat yang terdiri dari permainan fisik, permainan dewasa/mature, permainan modern, dan ekosistem. Jenis sub tema dihasilkan karena tidak semua anak bermain dengan cara yang sama meski berada pada rentang usia yang sama.

a) Permainan fisik

Permainan fisik adalah bermain aktif secara fisik. Bermain aktif merupakan bermain yang kegembiraannya timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri. Permainan ini memiliki kecenderungan bermain di luar ruang secara aktif dan memungkinkan bermain dengan menggunakan alat bermain. Dalam analisis gambar, permainan ini ditunjukkan dengan permainan seperti sepak bola, sepeda, bermain di tempat bermain, dan lainnya. Waktu yang digunakan dan banyaknya kegembiraan yang akan diperoleh dari setiap permainan sangat bervariasi.

b) Permainan dewasa

Permainan dewasa/*mature* adalah permainan yang dikhususkan pada usia tertentu. Jenis permainan ini merupakan jenis yang sangat jarang atau tidak umum dalam pemilihan permainan anak. Biasanya anak yang memainkan permainan ini memiliki mental yang lebih dewasa daripada usianya. Peran orang tua didalamnya sangat berpengaruh terhadap akses yang digunakan oleh anak.

c) Permainan modern

Seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi, jenis permainan yang ada pun sangat berkembang. Jenis permainan modern akan sangat banyak diminati oleh anak pada masa ini. Permainan modern yang sangat mudah digunakan biasanya menggunakan *handphone smartphone*. Pengalaman bermain akan sangat terlihat pada elemen-elemen gambar yang ada didalamnya. Beberapa elemen gambar akan sangat berbeda dan bahkan lebih rinci dibandingkan elemen lainnya. Permainan modern yang biasanya dimainkan oleh anak yaitu berupa permainan simulasi atau bahkan permainan perang.

d) Ekosistem

Jenis permainan yang ditunjukkan dengan menggunakan elemen-elemen natural seperti hewan dan tumbuhan yang mendominasi. Pengalaman anak dalam mengenali hal-hal berupa naturalis akan sangat terlihat dalam rincian elemen gambarnya. Jenis hewan yang tergambar dapat ditemukan dengan mudah. Hal ini berhubungan dengan kemampuan anak dalam mengenali objek yang ada disekitarnya.

12. Ilustrasi gambar

Ilustrasi gambar dapat dilihat dari jenis garis yang digunakan. Anak bereaksi secara berbeda terhadap objek atau gambar pada perkembangan yang berbeda. Pengenalan garis dasar dalam skema perkembangannya memiliki peran yang sangat penting. Ilustrasi gambar berdasar garis dapat menunjukkan kepekaan anak terhadap bentuk yang dilihatnya. Skema ruang yang diwakili oleh beberapa tanda melalui pengulangan, mengasumsikan makna yang konsisten dalam gambar seorang anak. Pada tahap perkembangannya anak akan mulai mengembangkan kesadaran akan representasi sebuah kualitas ruang tiga dimensi. Jika dilihat berdasar gambar yang ada, tidak semua anak melakukannya. Beberapa anak menggunakan representasi dari dua dimensi dan terkadang abstrak dalam menunjukkan adanya sebuah kedalaman atau volume bidang tertentu. Kategori tema yang dihasilkan terdiri dari garis *one line* dan garis komposisif.

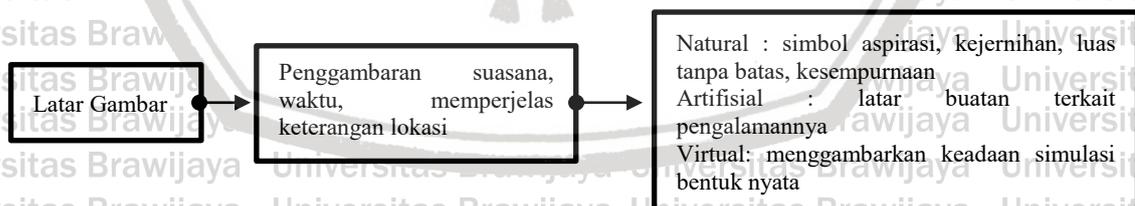
a) Garis *One line*

Garis *one line* adalah titik, garis, dan bidang yang dipresentasikan secara dua dimensi. Pada garis ini tidak terlihat adanya bidang atau bentuk yang bervolume. Garis ini akan memiliki kecenderungan lebih kaku.

b) Garis Komposisif

Garis komposisif adalah garis yang merepresentasikan ruang secara tiga dimensi. Garis yang membentuk sebuah bidang akan terlihat memiliki volume atau adanya kedalaman tertentu. Garis ini cenderung lebih luwes dan dinamis dibandingkan dengan garis *one line*. Beberapa penggambarannya akan cenderung dengan menggunakan perspektif.

13. Latar gambar



Gambar 4.22 Diagram *keyplan* pembahasan kategori latar gambar

Menurut Gestalt, latar atau *setting* gambar adalah figur yang memiliki daya tarik yang tidak begitu kuat dan tidak terstruktur. Latar menunjukkan penggambaran sebuah waktu, suasana, tempat yang memperjelas adanya keterangan lokasi dengan suasana tertentu. Berdasar pada Lownfeld (1981), terdapat garis-garis dasar yang akan membedakan tanah dan langit dalam gambar anak. Elemen garis dan keseluruhan yang ada pada latar merupakan penggambaran suatu keadaan tertentu.

Biasanya latar terdiri dari langit dengan semua yang terdapat didalamnya seperti bintang, awan, burung, matahari, dan lainnya. Tidak hanya itu latar juga dapat berupa bangunan, namun dengan daya tarik yang lebih lemah dibandingkan dengan figur lainnya. Dalam analisis gambar yang dilakukan sebelumnya, latar gambar terbagi menjadi tiga yaitu natural, artifisial, dan virtual. Jenis-jenis kategori tersebut dihasilkan dari karakter penggambaran masing-masing anak.

a) Natural

Latar yang menggambarkan natural adalah latar yang didalamnya mengandung hal alam seperti pepohonan, langit, awan, matahari, dan lain sebagainya. Dalam psikologi, penggambaran sebuah langit beserta eksistensi

semua yang terdapat didalamnya merupakan simbol aspirasi dalam gambar anak. Langit menjadi simbol kejernihan, luas tanpa batas, dan kesempurnaan.

Banyak makna yang terkandung dalam keberadaan langit dalam sebuah latar, seperti keberadaan matahari dan bulan. Karakter anak tergambar baik dalam peletakan elemen-elemen langit maupun keberadaan yang menunjukkan waktu dan kondisi tertentu. Kecenderungan dalam pengalaman bermain yang berada di luar ruang akan terlihat melalui variasi elemen natural dalam gambarnya.

b) Artifisial

Latar artifisial merupakan latar buatan yang biasanya berada pada suatu ruangan tertentu. Contohnya seperti supermarket dan lain sebagainya. Latar ini menggambarkan ruang bermain yang biasa mereka tempati untuk bermain.

Pengalaman bermain mereka sangat berpengaruh dalam jenis penggambaran latarnya. Latar belakang dan lingkungan sekitar mereka pun mempengaruhi penggambarannya.

c) Virtual

Latar virtual adalah latar yang seolah-olah nyata atau yang menggambarkan keadaan simulasi dari bentuk nyata. Latar ini biasanya berada pada gambar yang menunjukkan jenis permainan modern seperti permainan simulasi

14. Karakter anak

Anak cenderung menunjukkan keterlibatan dirinya melalui gambar. Karakter anak akan sangat terlihat dari elemen gambar yang digambarkan. Karakter dihasilkan dari analisis berdasar jenis, kekuatan, dan arah dalam garis, penggunaan warna, jenis permainan, peletakan pohon, dan konsep bentuk elemen manusia. Gambar secara keseluruhan menunjukkan cara anak dalam mengaitkan dirinya secara aktif dengan

lingkungan. Sub tema yang dihasilkan dalam tema karakter yaitu individu, sosial, dan visioner. Hubungan interaksi antara diri anak dan lingkungan sekitar akan berkaitan dengan karakter masing-masing anak.

a) Individual

Karakter individualis merupakan karakter yang biasanya bersifat cenderung egois dan lebih mementingkan kepentingan dirinya sendiri yang utama.

b) Sosial

Karakter ini merupakan karakter yang cenderung lebih sering berkomunikasi dan menunjukkan adanya interaksi antar sesamanya. Karakter ini akan selalu mencari kontak dengan orang lain dan lebih terbuka dalam mengekspresikan perasaannya.

c) Visioner

Karakter visioner merupakan karakter yang memiliki khayalan atau wawasan ke depan. Biasanya ia mampu melihat kedepan dan membuat sesuatu yang baru.

15. Persepsi lingkungan

Persepsi lingkungan adalah sebuah pemahaman individu terhadap lingkungannya. Dalam perkembangan anak, usia 9 – 10 tahun merupakan usia yang sudah mulai mengenali lingkungannya. Anak mulai mengembangkan kesadaran yang lebih besar terhadap kepekaan lingkungan mereka. Berdasar pada analisis gambar yang dilakukan sebelumnya, persepsi lingkungan anak ditunjukkan dengan maksud secara keseluruhan gambar. Persepsi lingkungan berdasar pada perolehan pengetahuan anak terhadap apa yang ia gambarkan. Jenis kategori yang dihasilkan yaitu natural, ekosistem, urban, rumah, dan sekolah. Kategori tersebut disimpulkan berdasar pada elemen-elemen dominan dan latar pendukung yang ada pada gambar.

a) Natural

Persepsi natural ini ditunjukkan dengan hal-hal alami, seperti pohon, gunung, bukit, dan lain sebagainya.

b) Ekosistem

Persepsi ini ditunjukkan dengan adanya beberapa elemen hewan dan tumbuhan yang sangat dominan pada gambar.

c) Urban

Persepsi urban ditunjukkan dengan latar dan beberapa elemen gambar yang menggambarkan elemen perkotaan seperti gedung, jalan raya, dan latar yang

mendukung berkenaan dengan kota. Elemen gambar juga biasanya menunjukkan beberapa fenomena jenis permainan yang lebih modern dan bersifat kekotaan.

d) Rumah

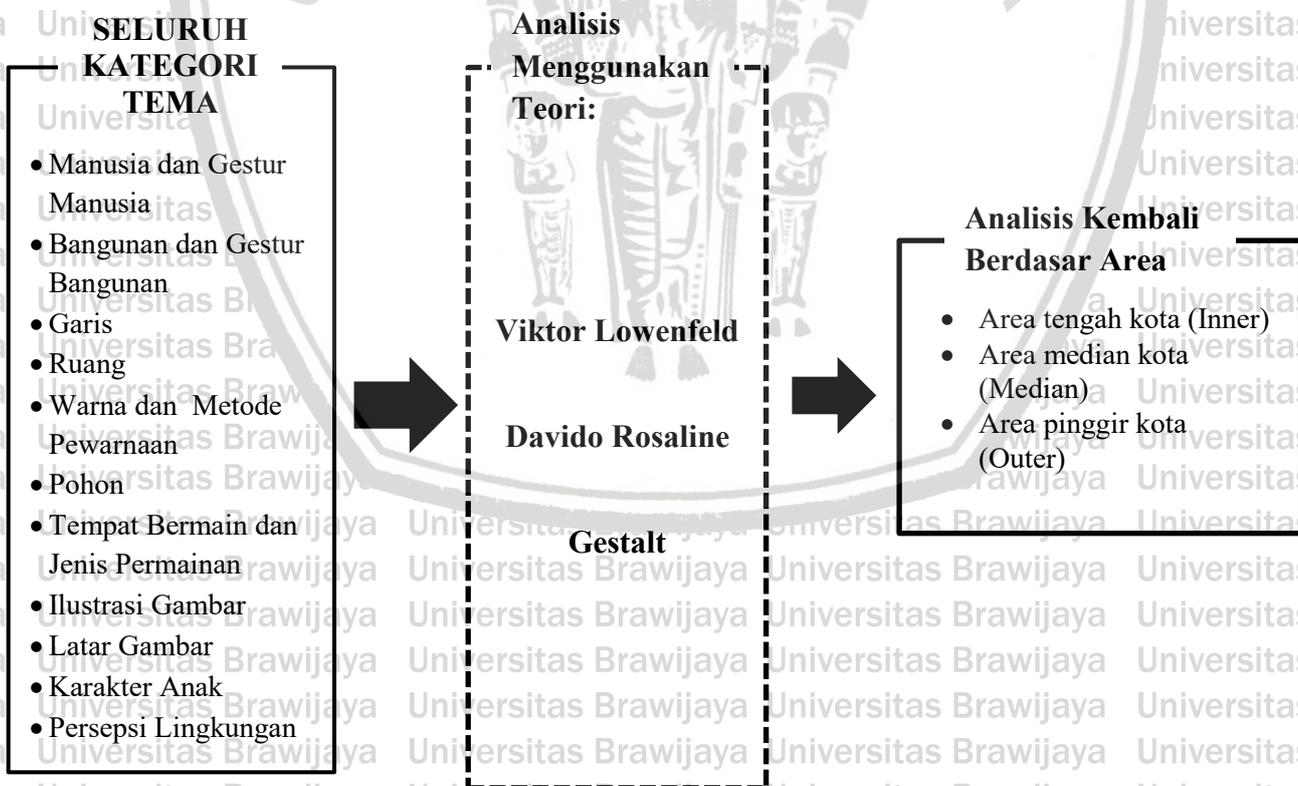
Persepsi tersebut menunjukkan pemahaman yang dominan menggambarkan keadaan lingkungan rumah mereka. Adanya elemen gambar seperti rumah dan ruang-ruang tertentu.

e) Sekolah

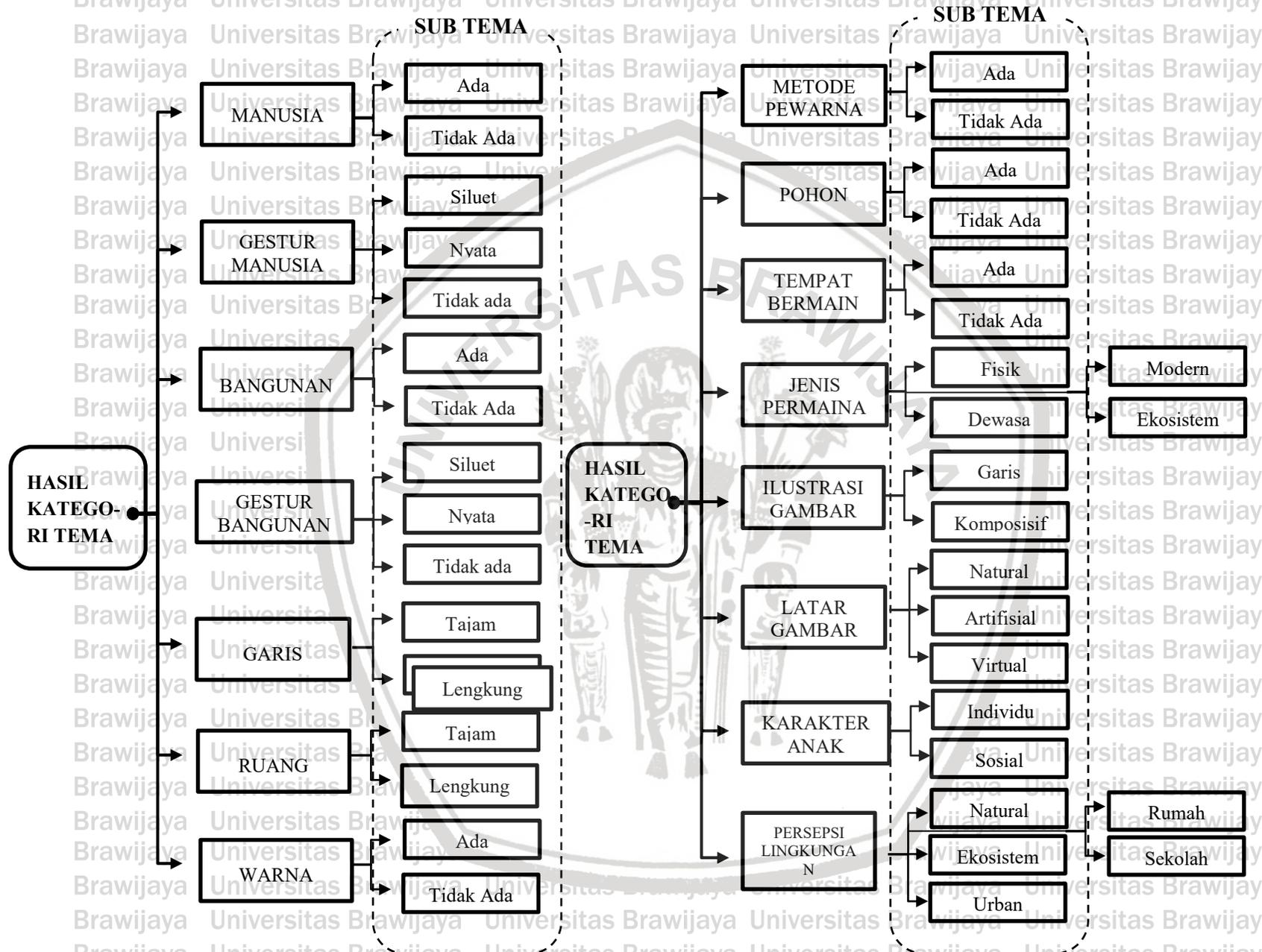
Persepsi ini menggambarkan pemahaman keadaan sekolah dengan menunjukkan beberapa elemen lingkungan yang biasanya berada pada lingkungan sekolah. Hasil ini didapat berdasar dari hasil wawancara dan gambar.

4.5.1 Diagram analisis kategori tema

Berikut ini merupakan diagram yang dihasilkan berdasar pada pembahasan analisis kategori tema secara keseluruhan.



Gambar 4.23 Diagram pembahasan tema menggunakan teori setiap area



Gambar 4.24 Hasil kategori tema dan sub tema

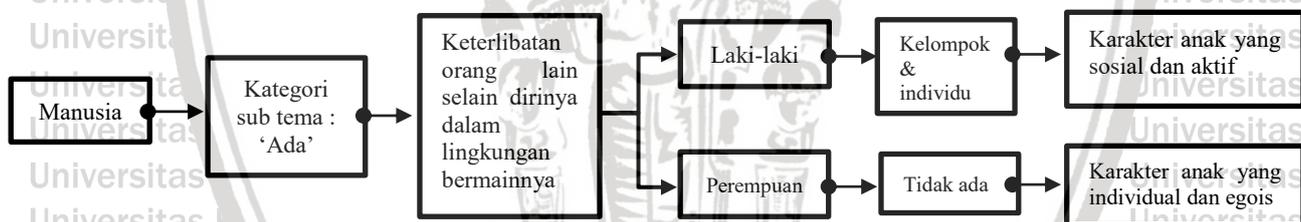
4.6 Pembahasan Kategori Tema Berdasar Area

Dalam pembahasan metode yang dilakukan sebelumnya bahwa terdapat tiga zona area yang digunakan dalam penelitian. Zona tersebut adalah area tengah kota, median antara tengah kota dan pinggir kota, dan pinggir kota. Analisis yang dilakukan selanjutnya yaitu kategori tema yang dihasilkan dari analisis gambar, dianalisis kembali berdasar pada ketiga zona tersebut. Kemudian disimpulkan keterkaitan antara masing-masing kategori hingga menemukan karakteristik tertentu.

4.6.1 Pembahasan kategori tema area tengah kota (Inner, I), SD Taman Harapan

Pada kelas yang pertama yaitu pusat kota, Sekolah Dasar Taman Harapan, jumlah siswa yang melakukan penggambaran berjumlah 20 orang. Dari keseluruhan jumlah siswa, siswi dengan jenis kelamin perempuan berjumlah sepuluh orang dan siswa laki-laki berjumlah sepuluh orang. Pada analisis gambar yang dilakukan sebelumnya, dihasilkan beberapa tema dan sub tema. Berikut merupakan analisis kategori tema yang dilakukan pada area tengah kota.

1. Manusia

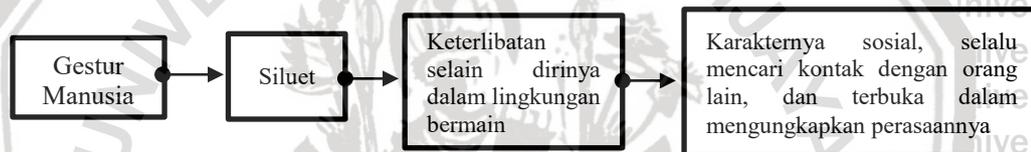


Gambar 4.25 Diagram keyplan pembahasan tema manusia area inner

Berdasar pada analisis gambar, jumlah anak yang menggambarkan elemen manusia termasuk pada kategori tema 'Ada' yang sebagian besar anak menggambarkan elemen manusia pada gambarnya meski hanya berjumlah satu saja. Jika dilihat berdasarkan jenis kelamin, anak laki-laki lebih banyak menggambarkan elemen manusia dibandingkan anak perempuan. Anak laki-laki secara keseluruhan menggambarkan manusia dominan pada kategori 'Kelompok dan individu', sedangkan anak perempuan lebih cenderung kategori 'Tidak Satu pun'. Hal tersebut menunjukkan bahwa anak laki-laki lebih menyadari adanya keterlibatan seseorang selain dirinya dalam lingkungan bermain tersebut dibandingkan anak perempuan. Jika dilihat secara keseluruhan, sebagian besar anak pada area ini menyadari keterlibatan seseorang selain dirinya dalam lingkungan

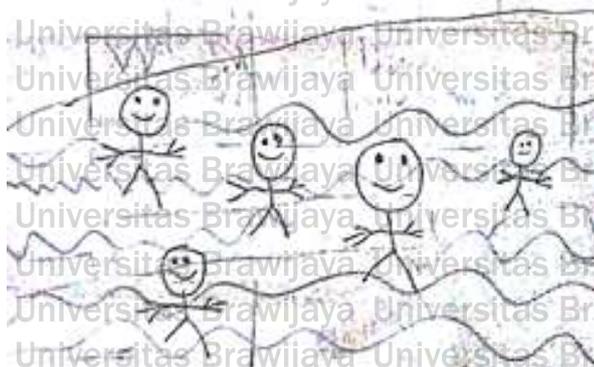
sekitar. Pengalaman bermain dan lingkungan sekitar sangat berpengaruh dalam menghasilkan sebuah persepsi ini. Selama proses penggambaran berlangsung, anak laki-laki lebih aktif berinteraksi dengan anak laki-laki lainnya, sangat berbeda dengan anak perempuan yang lebih pasif. Kelompok anak pada yang berada dalam setiap sub tema berada pada tempat duduk yang saling berdekatan. Sehingga beberapa elemen gambar memungkinkan adanya pengaruh dari gambaran teman disekitarnya. Secara psikologi, sebagian besar anak yang dalam kategori 'individu' dan 'kelompok' mencerminkan karakter yang sosial dan aktif dalam berinteraksi. Adanya penggambaran diri seseorang yang lain menggambarkan keterlibatan anak lain selain dirinya dalam lingkungan ruang bermain menimbulkan adanya kesadaran bahwa seseorang dapat melakukan lebih jika berada dalam kelompok dibandingkan dengan sendirian.

2. Gestur Manusia



Gambar 4.26 Diagram keyplan pembahasan gestur manusia area inner

Hasil analisis gambar menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada pada sub tema 'siluet'. Pada kategori siluet, anak laki-laki lebih dominan dibandingkan anak perempuan. Kategori sub tema 'Tidak Satu pun' pada anak perempuan lebih dominan dibandingkan anak laki-laki. Siluet yang digambarkan berbentuk dasar lingkaran dengan garis-garis yang mempresentasikan badan. Setiap anak laki-laki menggambarkan siluet manusia berbeda satu sama lain. Jenis yang tergambar terbagi menjadi dua macam, yaitu siluet rinci yang menggambarkan lengkap dengan anggota tubuhnya dan siluet secara penuh yang hanya menunjukkan bentuk manusia secara gestur saja.



Gambar 4.27 Gambar siluet manusia



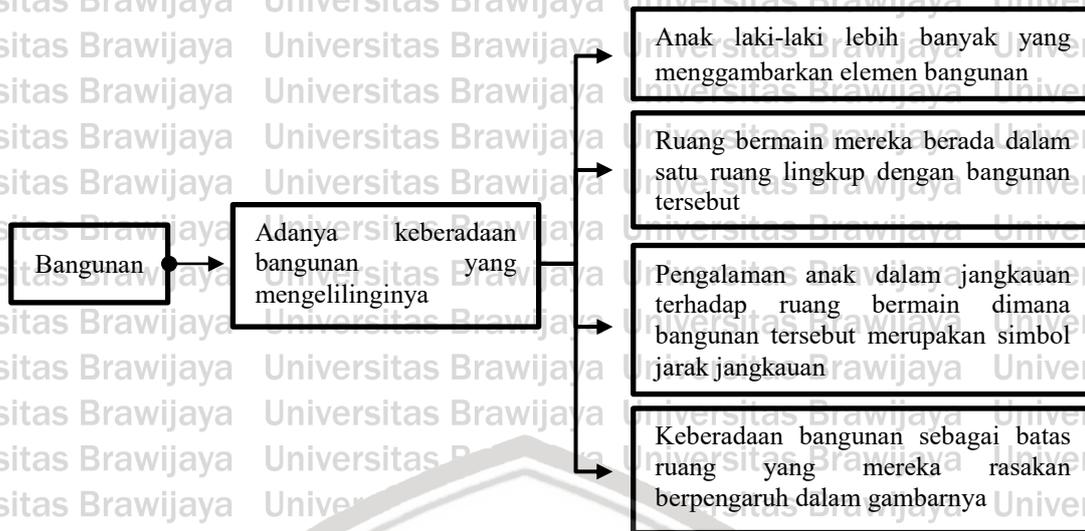
Gambar 4.28 Siluet manusia penuh

Penggambaran siluet manusia yang tergambarkan sebagian besar secara berkelompok. Hal ini menunjukkan identifikasi kelompok yang menjelaskan bahwa ia mulai melihat dirinya sendiri dalam kaitannya dengan orang lain. Tampak jelas terlihat dari ukuran yang berbeda pada masing-masing individu yang digambarkan dan adanya interaksi kelompok yang berada pada satu area yang sama. Ekspresi wajah ini menunjukkan kesadaran akan detail yang didukung dengan bagian-bagian tubuh lainnya seperti tangan, kaki, dan jemarinya yang digambarkan secara garis-garis horizontal dan diagonal. Pada anak yang menggambarkan siluet secara penuh menunjukkan sebuah peristiwa atau tindakan tertentu karena tidak terlihat jelas gestur tubuh atau hal lain yang menunjukkan adanya interaksi kelompok. Salah satu anak menggambarkan kelompok manusia yang beberapa diantaranya terdapat gambaran dengan kepala yang lebih besar dibandingkan anggota badan yang lain. Hal tersebut mencerminkan penggambaran karakter yang paranoid. Orang yang menderita paranoid biasanya merupakan orang yang memiliki kepribadian introvert dan tidak percaya diri. Namun secara keseluruhan anak yang menggambarkan elemen manusia pada gambarnya mencerminkan karakter yang selalu mencari kontak dengan orang lain dan berinteraksi.

Penggambaran siluet manusia yang tergambarkan sebagian besar secara berkelompok. Hal ini menunjukkan identifikasi kelompok yang menjelaskan bahwa ia mulai melihat dirinya sendiri dalam kaitannya dengan orang lain. Tampak jelas terlihat dari ukuran yang berbeda pada masing-masing individu yang digambarkan dan adanya interaksi kelompok yang berada pada satu area yang sama. Beberapa anak ada yang menggambarkan ekspresi wajah dan ada yang tidak. Ekspresi wajah ini menunjukkan kesadaran akan detail yang didukung dengan bagian-bagian tubuh lainnya seperti tangan, kaki, dan jemarinya yang digambarkan secara garis-garis horizontal dan diagonal. Anak yang menggambarkan siluet rinci cenderung menunjukkan adanya gestur manusia dalam aktivitas tertentu. Pada anak yang menggambarkan siluet secara penuh menunjukkan sebuah peristiwa atau tindakan tertentu karena tidak terlihat jelas gestur tubuh atau hal lain yang menunjukkan adanya interaksi kelompok. Salah satu anak menggambarkan kelompok manusia yang beberapa diantaranya terdapat gambaran dengan kepala yang lebih besar dibandingkan anggota badan yang lain. Hal tersebut mencerminkan penggambaran karakter yang paranoid. Orang yang menderita paranoid biasanya merupakan orang yang memiliki kepribadian introvert dan tidak percaya diri. Namun secara keseluruhan anak yang menggambarkan elemen manusia pada gambarnya mencerminkan karakter yang selalu mencari kontak dengan orang lain dan berinteraksi.

Elemen manusia yang ada pada gambar terbagi berdasar pada ada atau tidaknya interaksi didalamnya. Menurut Yi Fu Tuan (2002) dalam *Community, Society, and Individualist*, hal tersebut terbagi menjadi tiga yaitu individu atau *individualist*, komunitas atau *community*, dan masyarakat atau *society*. Individu berhubungan dengan perorangan atau pribadi atau satuan terkecil dalam kelompok yang tidak bisa dibagi lagi. Komunitas adalah kumpulan individu yang didalamnya terdapat komunikasi dan interaksi. Masyarakat adalah kumpulan individu yang belum tentu terdapat interaksi didalamnya. Perbedaan antar ketiganya adalah ada tidaknya interaksi didalamnya. Berdasar pada gambar, secara keseluruhan dominan menunjukkan individu dan komunitas. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak menggambarkan kecenderungan dalam berinteraksi. Sehingga karakter yang muncul adalah sosial, selalu mencari kontak dengan orang lain, dan terbuka dalam mengungkapkan perasaannya.

3. Bangunan



Gambar 4.29 Diagram keyplan pembahasan bangunan area inner

Analisis gambar yang dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa terdapat elemen bangunan pada gambar anak. Kategori dengan jenis 'Ada' atau terdapat elemen bangunan dalam gambar merupakan jumlah yang paling banyak ditemukan.

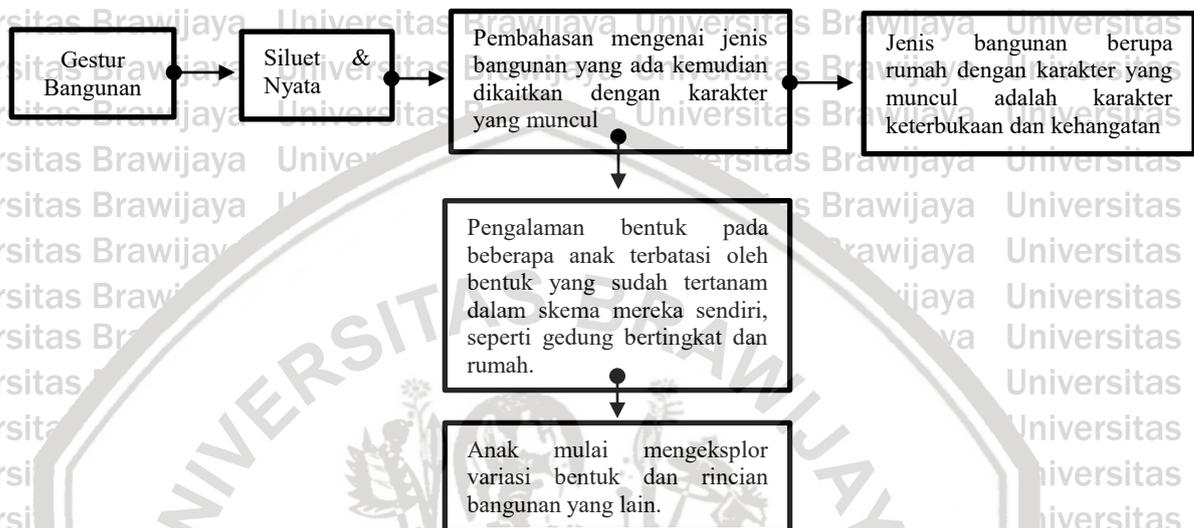
Jika dilihat dari jumlah keseluruhan, perbandingan jumlah anak laki-laki lebih besar dalam menggambarkan elemen bangunan dibandingkan dengan anak perempuan.

Dalam melihat ruang bermain, anak merasakan adanya keberadaan bangunan yang mengelilinginya. Hal tersebut dapat mengartikan bahwa ruang bermain mereka berada dalam satu ruang lingkup dengan bangunan-bangunan tersebut atau juga dapat berhubungan dengan pengalaman anak dalam jangkauan terhadap ruang bermain dimana bangunan tersebut merupakan simbol yang selalu ada dalam proses jangkauannya. Perbandingan antara anak perempuan dan laki-laki dalam keseluruhan kategori sangatlah berbeda. Jika dilihat terpisah berdasarkan jenis kelamin, anak laki-laki lebih dominan menggambarkan elemen bangunan dalam gambarnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa jenis kelamin akan berpengaruh pada persepsi terhadap ruang dan pengalaman bermain yang mereka rasakan. Anak perempuan cenderung tidak merasakan bangunan lain disekitarnya yang dapat mengartikan bahwa ia sedang dalam bangunan tersebut atau ia memang tidak merasa akan keberadaan bangunan sebagai batas ruang yang ia rasakan.

Berdasar pada hasil wawancara yang dilakukan sebelumnya, anak perempuan lebih cenderung bermain di dalam ruang, sehingga dalam penggambarannya pun sangat minim elemen bangunan yang tergambar. Lingkungan sekitar area sekolah berada pada pusat kota dengan beberapa bangunan dan intensitas kendaraan yang sangat padat. Keadaan lingkungan sekitar mereka nampaknya mempengaruhi dalam

mempresesikan ruang bermain. Keberadaan bangunan sebagai batas ruang yang mereka rasakan berpengaruh dalam gambarnya. Beberapa anak melihat ruang bermain mereka berada diantara bangunan dan sebagian besar anak lainnya menganggap ruang bermain mereka berada pada area yang luas yang lokasinya tidak berada satu ruang lingkup dengan beberapa bangunan.

4. Gestur Bangunan



Gambar 4.30 Diagram *keyplan* pembahasan bangunan area *inner*

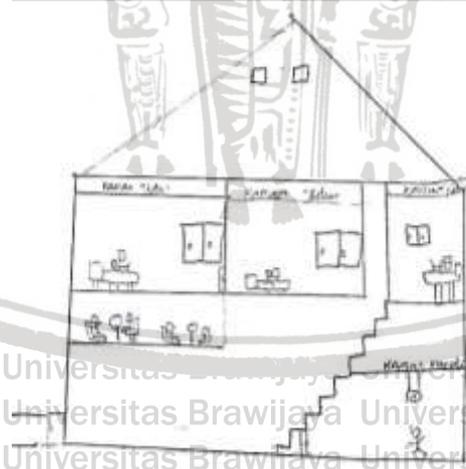
Jika dilihat dari kategori sebelumnya yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak menggambarkan adanya bangunan dalam gambar mereka. Sehingga dipastikan akan dapat terlihat gestur bangunannya. Kategori yang menunjukkan adanya elemen bangunan yaitu 'Siluet' dan 'Nyata'. Kategori 'Siluet' menjadi kategori dengan jumlah terbanyak setelah kategori 'Nyata atau *Real*'. Jenis bangunan yang ada didalamnya yaitu gedung bertingkat, rumah, dan bandara. Pada gedung bertingkat secara keseluruhan memiliki bentuk dasar yang sama. Perbedaan hanya pada ukuran dan bentuk rinci dari jendela atau pintu. Penggambaran gedung dilakukan oleh tiga orang, dengan rincian dua orang perempuan yaitu Josephine dan Audrey, dan satu orang laki-laki yaitu William. Konteks secara keseluruhan sangatlah berbeda, hanya pada elemen bangunannya saja yang sama. Perbedaan pada keduanya berada pada rincian bentuk jendela dan pintu yang digambarkan. Salah satu contoh yang digambarkan oleh William lebih rinci dalam menggambarkan pintu dan jendela.

Pada bangunan rumah, bentuk yang dihasilkan yaitu bentuk segitiga dan trapesium pada bagian atap dan persegi pada dinding. Secara keseluruhan tergambar berupa siluet garis besar baik atap maupun dinding badan bangunan saja. Namun

beberapa anak menggambarkan rincian seperti jendela, ventilasi atap, dan pintu. Penggambaran secara interior juga dilakukan sebagian anak yang menggambarkan jenis rumah. Pada bangunan bandara memiliki bentuk dasar persegi dan garis lengkung pada bagian atap. Sebagian besar bentuk sangat serupa hanya berbeda ukuran saja. Anak yang menggambarkan jenis ini berada pada lingkup tempat duduk yang berdekatan. Pengalaman bentuk yang terlihat dalam gambar yaitu beberapa anak terbatas oleh bentuk yang sudah tertanam dalam skema mereka sendiri, seperti gedung bertingkat dan rumah dan anak yang mulai mengeksplor variasi bentuk dan rincian bangunan yang lain. Anak dengan variasi bentuk berupa bandara ini merupakan bentuk hasil dari pengalaman bermain anak dalam permainan modern. Sehingga terlihat perkembangan bentuk dirasakan pada masing-masing gambar anak.



Gambar 4.31 Jenis Bangunan Bertingkat



Gambar 4.32 Jenis bangunan rumah



Gambar 4.33 Jenis bangunan bandara

Jenis bangunan yang banyak digambarkan yaitu rumah dan gedung bertingkat.

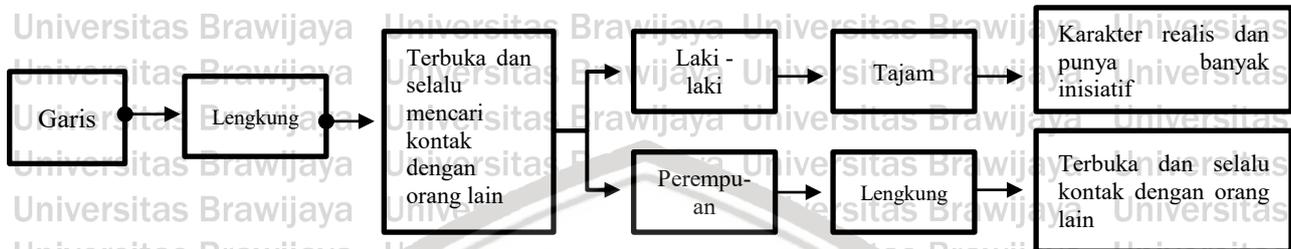
Adanya kedua jenis tersebut dapat menggambarkan bahwa ruang bermain mereka berada dekat dengan area tempat tinggal atau justru berada dalam tempat tinggal itu sendiri. Sedangkan pada jenis bangunan lain dapat menunjukkan jenis permainan dan lokasi tertentu. Kecenderungan anak dalam menggambarkan bangunan tempat tinggal menunjukkan cerminan dirinya dalam hal keterbukaan terhadap dunia luar. Dalam psikologi, rumah menggambarkan perlindungan, kehangatan keluarga, dan keterbukaan dunia luar. Hal tersebut tergantung bagaimana bangunan tersebut digambarkan. Secara keseluruhan rumah yang tergambar menunjukkan rinci pintu dan jendela, ruang didalamnya, dan bahkan hingga perabotan yang ada. Hal ini menggambarkan bahwa anak tersebut mudah dalam mengungkapkan perasaannya dan lebih terbuka.

5. Ruang

Ruang yang tergambar dalam area ini lebih beragam. Berdasar pada analisis gambar sebelumnya menunjukkan bahwa sebagian besar anak menggambarkan ruang luar dan eksterior. Jumlah yang ada pada kategori ini hampir separuh lebih dari total keseluruhan anak. Namun ada beberapa anak yang menggambarkan ruang secara interior atau ruang dalam. Perbandingan jumlah anak laki-laki dan perempuan yang menggambarkan ruang secara eksterior sama besar secara keseluruhan dibandingkan dengan kategori lainnya. Apabila dilihat secara keseluruhan, anak laki-laki lebih bebas dan jelas dalam menggambarkan sebuah ruang. Karakter masing-masingnya lebih terlihat dibandingkan dengan anak perempuan. Usia 9 – 11 tahun sejarahnya berada pada usia dimana anak akan lebih menyembunyikan gambar mereka dari orang dewasa, mungkin hal tersebut menjadi salah satu alasan anak perempuan kurang bebas dalam mengekspresikan diri mereka dalam konsep gambarnya. Ruang luar yang

tergambar menjelaskan bahwa pengalaman bermain anak sebagian besar berada di luar ruang, walaupun sebagian kecil ada yang menggambarkan di dalam ruang. Hubungan jenis bangunan yang tergambar dan objek lain yang ada disekitarnya menjelaskan pengalaman anak baik dalam visual maupun kinestetik selama bermain.

6. Garis



Gambar 4.34 Diagram *keyplan* pembahasan garis area inner

Garis digunakan dalam menghubungkan elemen visual pada gambar. Berdasarkan pada analisis gambar, sebagian besar anak dominan menggambarkan garis lengkung secara keseluruhan. Menurut Davido (2012;23), anak dengan kecenderungan garis lengkung atau kurva mencerminkan karakter yang lembut dan sensitif. Rincian jumlah anak laki-laki yang menggambarkan garis lengkung sebesar empat orang, sedangkan anak perempuan sebanyak delapan orang. Penggunaan garis dan karakter anak memiliki sebuah keterkaitan dimana masing-masing garis yang digunakan dapat mencerminkan sebuah emosi dan karakter tertentu. Jika dilihat secara keseluruhan anak laki-laki cenderung banyak yang menggunakan garis tajam, sedangkan anak perempuan lebih menggunakan garis lengkung. Karakter anak laki-laki secara keseluruhan menggambarkan anak yang realis dan punya banyak inisiatif. Hal ini diperkuat dengan jenis elemen gambar yang ada lebih bervariasi dibandingkan dengan anak perempuan. Anak perempuan yang hampir seluruhnya menggunakan garis lengkung menunjukkan karakter yang lembut dan sensitif. Penggunaan garis pada elemen tertentu dapat menunjukkan karakter yang lainnya, seperti garis pada elemen gambar pohon.



Gambar 4.35 Gambaran dominan garis tajam



Gambar 4.36 Gambaran dominan garis lengkung

7. Warna dan metode pewarnaan

Warna merupakan simbol dasar dalam menunjukkan keadaan atau kondisi tertentu. Tidak begitu banyak warna yang digunakan dalam area tengah kota. Hanya beberapa anak yang melakukan pewarnaan pada elemen gambarnya. Secara keseluruhan, sebagian besar anak tidak menggunakan warna sama sekali dalam elemen-elemen gambarnya. Keterbatasan waktu merupakan salah satu alasan hal tersebut lebih dominan. Warna-warna yang digunakan pada beberapa anak dalam gambarnya yaitu merah, biru, kuning, jingga, ungu, hijau, hitam, dan magenta. Pada anak laki-laki sebagian besar warna yang pasti digunakan adalah warna biru, merah, dan hijau. Pada anak perempuan lebih banyak menggunakan warna jingga, merah, kuning, hijau, dan ungu. Metode pewarnaan yang sebagian besar digunakan adalah blok. Penggunaan warna yang digunakan adalah bahasa dalam menunjukkan cerminan karakter mereka pada konsep gambar. Apabila dilihat secara psikologi, kecenderungan sebagian besar anak pada area ini yang tidak menggunakan warna maka karakter yang muncul adalah antisosial dan perasaan hampa. Namun jika dilihat dari interpretasi garis yang muncul, karakternya menjadi lembut dan sensitif. Karakter interpretasi yang muncul akan berbeda apabila gender dimasukkan diantara keduanya.

Perbedaan laki-laki dan perempuan dalam kategori garis dan warna mencerminkan

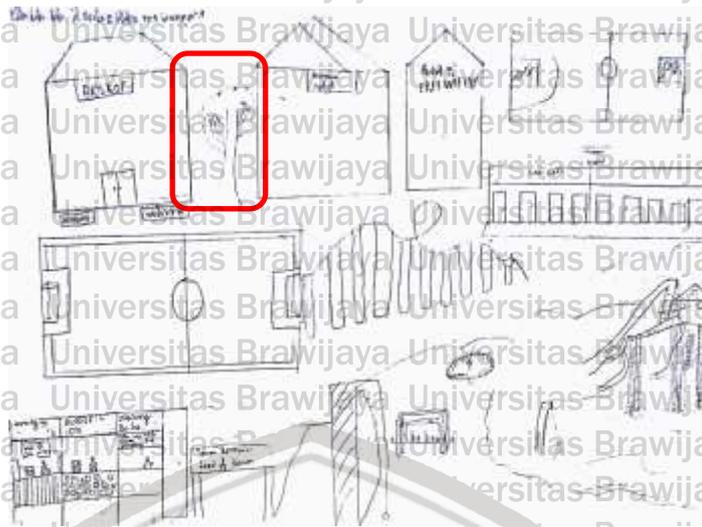
realis dan antisosial, sedangkan anak perempuan mencerminkan sensitif dan antisosial. Kedua hal tersebut masih akan berubah bila dikaitkan dengan elemen-elemen lainnya yang ada pada gambar.

8. Pohon

Berdasar pada analisis gambar menunjukkan bahwa anak cenderung tidak menggambarkan adanya elemen pohon dalam gambar mereka. Perbandingan jumlah anak yang tidak menggambarkan pohon dua kali lebih banyak dari jumlah anak yang menggambarkan pohon. Anak laki-laki dan perempuan memiliki andil jumlah yang sama besar dalam kategori ini. Rincian jumlah anak yang tidak menggambarkan pohon sebesar 13 orang dari total 19 anak keseluruhan. Jumlah anak yang menggambar pohon hanya sebesar enam orang saja. Dapat dipastikan bahwa hampir keseluruhan anak tidak melihat adanya keberadaan pohon dalam lingkungan ruang bermainnya. Jika dilihat dari lokasi dan lingkungan yang berada di pusat kota memungkinkan pengalaman visual yang memang sangat jarang adanya keberadaan pohon. Tapi tidak memungkiri bahwa sebenarnya mereka peka terhadap lingkungan sekitarnya, hanya saja pengalaman bermain mereka memungkinkan berada pada ruang tertentu dan tidak ada pohon disekitarnya. Pada area ini lingkungan sekitar sangat berpengaruh dalam mempersepsikan ruang bermain mereka. Jika disekitar mereka kurang akan adanya keberadaan pohon, maka persepsi yang muncul pun akan menggambarkan hal seperti itu. Pohon yang tergambar oleh beberapa anak, sebagian besar digambarkan pada sebelah kiri kertas. Menurut Davido (1971), letak tersebut menunjukkan karakter anak yang egois dan introver. Kekuatan garis yang digambarkan dominan tipis dan lengkung mencerminkan karakter anak yang mudah terpengaruh.



Gambar 4.37 Pohon dalam gambar anak perempuan area inner



Gambar 4.38 Pohon dalam gambar anak laki-laki area inner

9. Tempat Bermain

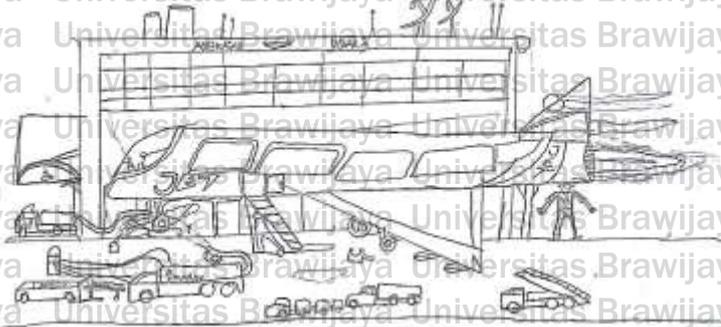
Berdasar pada analisis gambar, sebagian besar anak menunjukkan tidak adanya keberadaan tempat bermain dalam gambar mereka. Jumlah anak yang tidak menggambarkan tempat bermain sebanyak sepuluh anak, sedangkan yang menggambarkan sebanyak sembilan orang. Pada beberapa anak yang tidak menggambarkan adanya sebuah tempat bermain, sebagian besar lebih menunjukkan jenis permainan yang sering mereka mainkan. Hal tersebut menggambarkan bahwa mereka lebih menunjukkan kegiatan bermainnya. Kegiatan bermain ini tentunya akan berbeda tergantung pada pengalaman dan latar belakang anak tersebut. Anak dengan latar belakang keluarga berada atau dalam kondisi ekonomi menengah keatas akan menunjukkan pengalaman bermain yang lebih beragam.

Beberapa anak lain yang tidak menggambarkan adanya tempat bermain, lebih menunjukkan hal-hal yang mereka sukai saja. Penggambaran skema yang sudah ada dan pernah mereka lakukan sebelumnya, seperti menggambarkan mobil truk ataupun keadaan taman dengan dikelilingi banyak pohon. Pada area ini anak lebih menunjukkan jenis permainan yang mereka alami saja sebelumnya. Keberadaan tempat bermain dalam gambar menggambarkan ada atau tidaknya keberadaan tempat bermain tersebut dalam lingkungan mereka. Jika dilihat pada gambar dapat disimpulkan bahwa anak tidak menunjukkan adanya tempat khusus untuk bermain bagi mereka. Mereka cenderung hanya menunjukkan jenis permainan yang sering mereka sukai dibandingkan menggambarkan tempat bermain. Kecenderungan bermain di dalam ataupun di luar rumah dapat terlihat dari jenis permainan yang digambarkan.

10. Jenis Permainan

Berdasar penjelasan sebelumnya bahwa pada area ini anak lebih cenderung menggambarkan jenis permainan dibandingkan tempat bermain. Pada ini jenis permainan yang ada lebih bervariasi dibandingkan area lainnya. Namun sebagian besar anak cenderung menggambarkan permainan fisik. Permainan fisik yang merupakan bermain aktif secara fisik. Perbandingan jumlahnya lebih besar dibandingkan dengan kategori lainnya secara keseluruhan. Perbandingan jumlah antara laki-laki dan perempuan dalam kategori permainan fisik pun sama besar. Jika dilihat berdasar jenis kelamin, anak laki-laki cenderung lebih memainkan permainan modern sedangkan anak perempuan cenderung pada permainan fisik. Hal tersebut berhubungan pada pengaruh pengalaman dan jenis kelamin anak terhadap persepsi. Jenis permainan fisik yang banyak ditunjukkan dalam gambar yaitu sepak bola, wahan kolam air, atau hanya sekedar penggambaran aktivitas yang berada di luar ruang dan membutuhkan adanya kegiatan bermain fisik.

Permainan fisik memiliki kecenderungan bermain di luar ruang secara aktif dan memungkinkan adanya interaksi antar teman sebayanya. Adanya interaksi dan komunikasi menunjukkan keberadaan adanya kebutuhan ruang komunal. Salah satu contohnya yang digambarkan oleh Dipta. Elemen bermain yang ia gambarkan menunjukkan selalu mencari kontak dengan orang lain, seperti rental *play stasion* (PS), tempat pesta, lapangan sepak bola, dan elemen lainnya. Jika dilihat berdasar pada kecenderungan anak bermain permainan fisik, sebagian besar anak membutuhkan sebuah ruang bermain khusus dimana mereka dapat bebas bermain aktif. Jenis permainan lain yang banyak digambarkan yaitu permainan modern. Seiring perkembangan teknologi yang semakin canggih, permainan anak pun menjadi semakin beragam. Jenis permainan modern yang banyak digambarkan berupa permainan simulasi. Dalam area ini juga terdapat anak yang menggambarkan jenis permainan dewasa, namun hanya berjumlah dua orang saja dan berjenis kelamin perempuan. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat beberapa anak yang memiliki pola pikir yang lebih matang dibandingkan dengan anak lain pada usianya. Tentunya hal ini dapat berpengaruh dalam persepsi dan karakter yang digambarkan. Karakter anak yang menggambarkan permainan fisik lebih aktif dan terbuka sangat berbeda dengan karakter anak yang tercemin pada kategori lainnya.



Gambar 4.39 Gambaran jenis permainan virtual



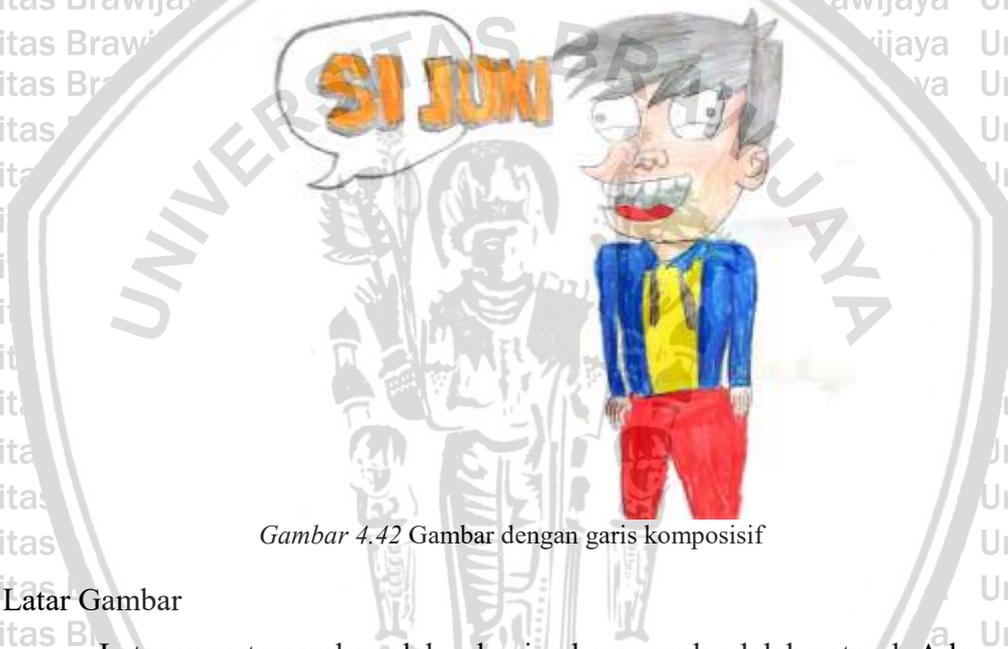
Gambar 4.40 Jenis permainan fisik

11. Ilustrasi Gambar

Berdasarkan analisis gambar yang dilakukan sebelumnya, sebagian besar anak dominan menggambar ilustrasi gambarnya dengan garis *one line*. Kekuatan garis yang ditarik dapat menggolongkan pembuatnya. Garis dalam ilustrasi gambar merupakan salah satu indikasi hubungan sadar anak antara dirinya dan lingkungan. Garis tersebut dapat mewakili cara mereka menggambarkan hal menurut penglihatannya sendiri. 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. Karakter garis ini akan terlihat sangat kaku. Karakter anak dapat terlihat dengan kekuatan garis yang digambarkan. Pada area ini kekuatan garis yang muncul kuat dan lemah terdapat banyak bekas hapusan. Kekuatan garis kuat mencerminkan karakter kepribadian yang kuat, sedangkan terlalu banyak hapusan dan lemah mencerminkan karakter rendah diri dan mudah terpengaruh. Sebagian besar anak memiliki kekuatan garis yang kuat, sehingga menunjukkan kepribadian yang kuat dimiliki oleh hampir seluruh anak pada area ini.



Gambar 4.41 Gambar dengan ilustrasi garis *one line*



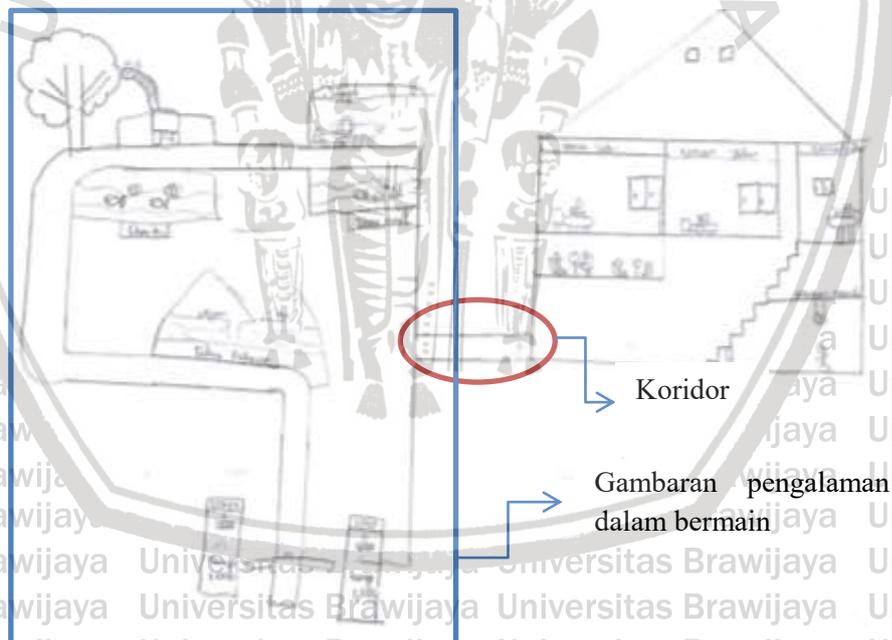
Gambar 4.42 Gambar dengan garis komposisif

12. Latar Gambar

Latar yang tergambar oleh sebagian besar anak adalah natural. Adanya sebuah latar menunjukkan keadaan ruang sekitar yang mereka rasakan. Penentuan latar dalam analisis gambar berdasar pada teori Gestalt yang menunjukkan bahwa latar memperkuat daya tarik figur sehingga seolah mengiring pengamat pada objek yang menjadi figur dalam gambar. Latar natural menggambarkan hal yang masih alami, seperti awan, matahari, pelangi, dan perbedaan garis cakrawala antara langit dan pijakan tanah. Letak dan keadaan yang mereka gambarkan menurut pengalaman dan keinginan sebagian besar anak dalam zona ini adalah hal-hal yang bersifat alami. Lingkungan sekitar yang berada di pusat kota, sangat memungkinkan timbulnya kebutuhan akan ruang yang lebih natural sebab kurangnya hal-hal yang bersifat alami dan padatnya lingkungan sekitar mereka. Hal tersebut juga terlihat pada jenis elemen yang ditunjukkan dalam gambarnya. Jenis permainan yang ada berhubungan dengan

latar yang digambarkan. Salah satunya seperti lapangan sepak bola dan menggambarkan latar berada di luar ruang, sehingga dapat memunculkan kesan ruang luar alami karena sejatinya membutuhkan area yang cukup luas untuk memainkan permainan tersebut.

Kecenderungan dalam memainkan permainan dan kesannya akan permainan tersebut akan mempengaruhi pola pikir ruang dan hubungan objek yang ada disekitarnya. Salah satu contoh gambar dengan latar natural yaitu gambar yang dilakukan oleh Dipta dan Bima. Dalam gambar Dipta, jenis permainan fisik yang digambarkan adalah lapangan sepak bola dan wahana kolam air. Jenis permainan tersebut memungkinkan adanya keadaan natural dalam latarnya. Kemudian dalam gambar yang dilakukan oleh Bima menunjukkan bahwa pengalaman bermain yang mengesankan akan berpengaruh dalam penggambaran jenis tempat bermainnya. Rincian tempat bermain yang sesuai dengan keadaan di Batu Secret Zoo dan adanya sebuah koridor yang menghubungkan rumahnya dengan tempat bermain tersebut. Letak tempat bermain yang bersebalahan dengan rumahnya menunjukkan keterbukaan akan keinginan Bima dalam pencapaian lokasi yang mudah dijangkau.

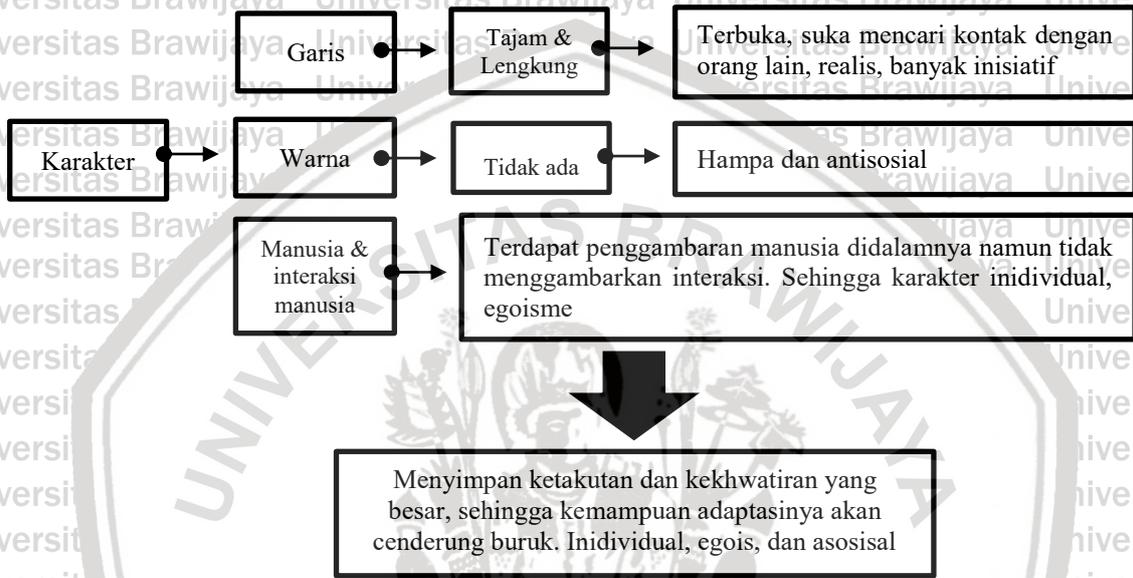


Gambar 4.43 Contoh gambaran ruang bermain yang dipengaruhi oleh pengalaman

Meski kategori natural berjumlah lebih besar dibandingkan dengan kategori lainnya, tidak menutup kemungkinan adanya kategori yang memiliki jumlah tidak jauh berbeda secara keseluruhan. Kategori tersebut merupakan virtual. Perbandingan jumlah perbedaannya hanya satu orang saja. Sehingga dapat dilihat bahwa sebagian

besar anak lainnya cenderung menggambarkan latar virtual. Latar yang ditunjukkan dari permainan modern yang digambarkan seolah nyata. Perbandingan antara anak laki-laki dan perempuan dalam kategori latar menunjukkan bahwa sebagian besar anak laki-laki menggambarkan latar virtual, sedangkan perempuan berlatar natural. Hal tersebut menunjukkan bahwa kecenderungan pengalaman dalam jenis permainan yang sering dimainkan akan berpengaruh terhadap penggambaran latar yang ada.

13. Karakter Anak

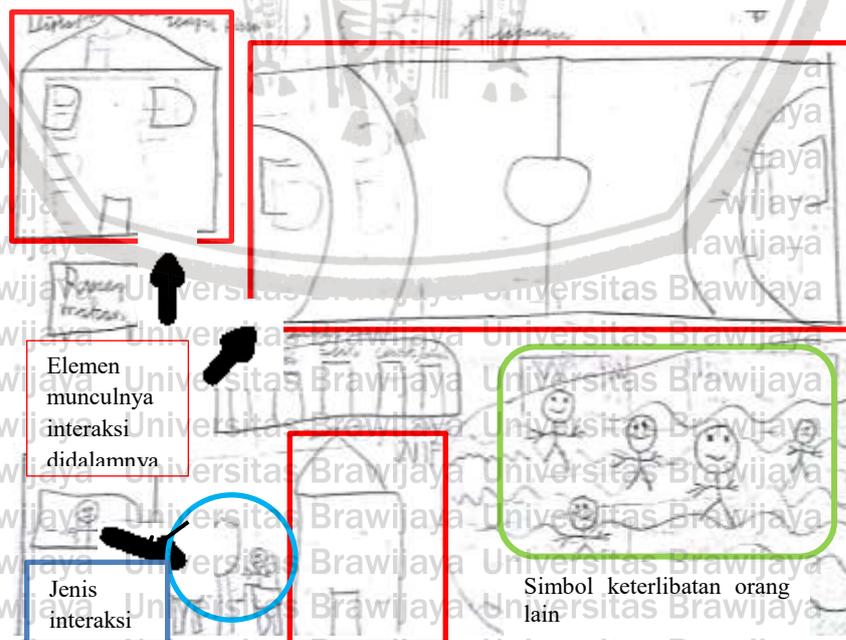


Gambar 4.44 Diagram keyplan pembahasan karakter area inner

Dalam psikologi, karakter anak dapat terlihat dalam berbagai macam elemen seperti garis, bentuk, warna, pohon, dan elemen lain yang ada pada gambar. Oleh karena itu dalam interpretasi gambar, keseluruhan kategori tersebut dihubungkan satu sama lain dengan mengaitkannya kembali dengan tema awal. Elemen gambar anak yang ada secara keseluruhan menunjukkan sebagian besar memiliki karakter individu. Karakter individu lebih bersifat egois dan tidak menunjukkan adanya interaksi. Jika hanya dilihat dalam kategori garis yang menggunakan garis lengkung, karakter yang tercermin yaitu selalu mencari kontak dengan orang lain dan lebih terbuka. Garis horizontal juga banyak dalam gambar sehingga karakter yang muncul bertambah menjadi realis dan inisiatif.

Elemen manusia menggambarkan adanya sebuah interaksi atau tidak yang dapat menunjukkan kecenderungan karakter lain yang dominan. Dalam area ini, sebagian besar anak tidak menggambarkan adanya interaksi sehingga muncul karakter individualis. Penggunaan warna dan peletakan pohon juga menunjukkan karakter

yang sama yaitu cenderung agresif, egois, dan kesulitan dalam berinteraksi. Dari beberapa karakter yang muncul, jenis karakter yang paling dominan menunjukkan karakter individualis yang cenderung dengan egoisme. Pengaruh akan letak yang berada di pusat kota memiliki dampak dalam pembentukan karakter dan pola pikir anak dalam mempersepsikan sesuatu. Jika dilihat secara keseluruhan berdasar pada jenis kelamin, anak laki-laki cenderung dominan pada karakter sosial, sedangkan anak perempuan cenderung individual. Karakter sosial menggambarkan kepribadian yang mudah dalam berinteraksi, terbuka, dan selalu mencari kontak dengan orang lain. Salah satu contoh yang menggambarkan karakter sosial adalah gambar yang dilakukan oleh Bima. Adanya sebuah rumah yang menggambarkan ruang ruang didalamnya menunjukkan sifat keterbukaan. Elemen manusia yang digambarkan lebih dari satu dan beberapa diantaranya menunjukkan seolah adanya interaksi antar individu. Melalui jenis permainan, karakter sosial ditunjukan salah satunya oleh gambar Dipta. Bangunan rental *play stasion* (PS), salah satunya menunjukkan jenis permainan yang menggambarkan karakter sosial. Hal ini dikarenakan dalam sebuah rental tentunya akan timbul sebuah interaksi didalamnya, berbeda jika ia menggambarkan dirinya yang sedang bermain PS di rumah akan menunjukkan sifat yang lebih individu. Hal tersebut juga didukung dengan keberadaan elemen lain seperti jumlah manusia yang berkelompok dan beberapa diantaranya menunjukkan adanya interaksi dan jenis permainan sepak bola yang didalamnya mengharuskan interaksi antar anggota tim.



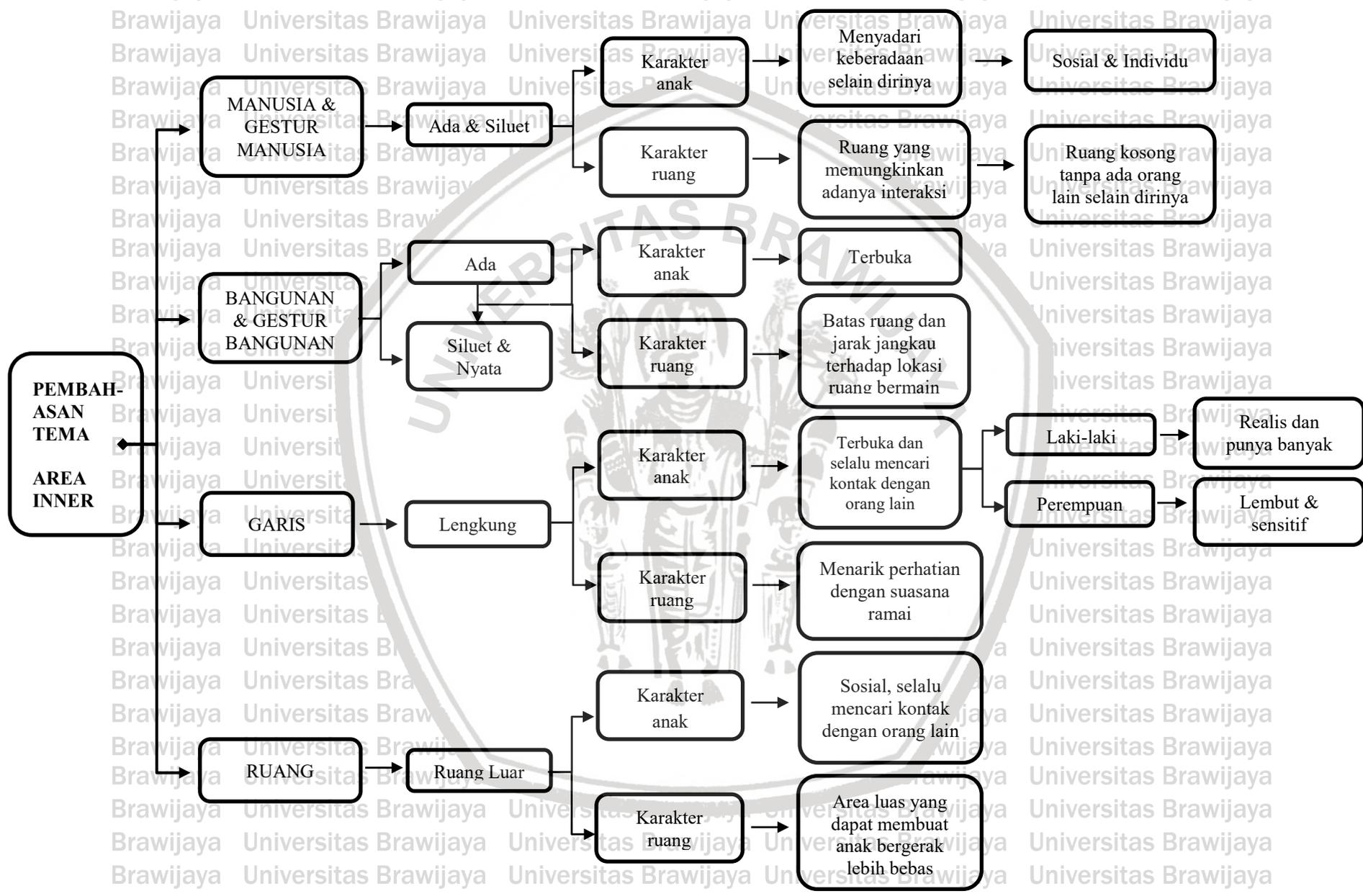
Gambar 4.45 Karakter yang menunjukkan karakter sosial

Perbedaan yang mencolok antara karakter individu dan sosial adalah adanya sebuah interaksi. Karakter sosial akan cenderung membutuhkan ruang komunal dimana ia akan dapat selalu melakukan kontak dengan orang lain, sedangkan karakter individu membutuhkan ruang dimana tidak ada orang lain selain dirinya sehingga ia dapat merasa tenang dan aman. Karakter yang cenderung egois dalam individual sejatinya menyimpan ketakutan dan kekhawatiran yang besar, oleh karena itu kebutuhan yang utama bagi mereka adalah ketentraman dan kenyamanan.

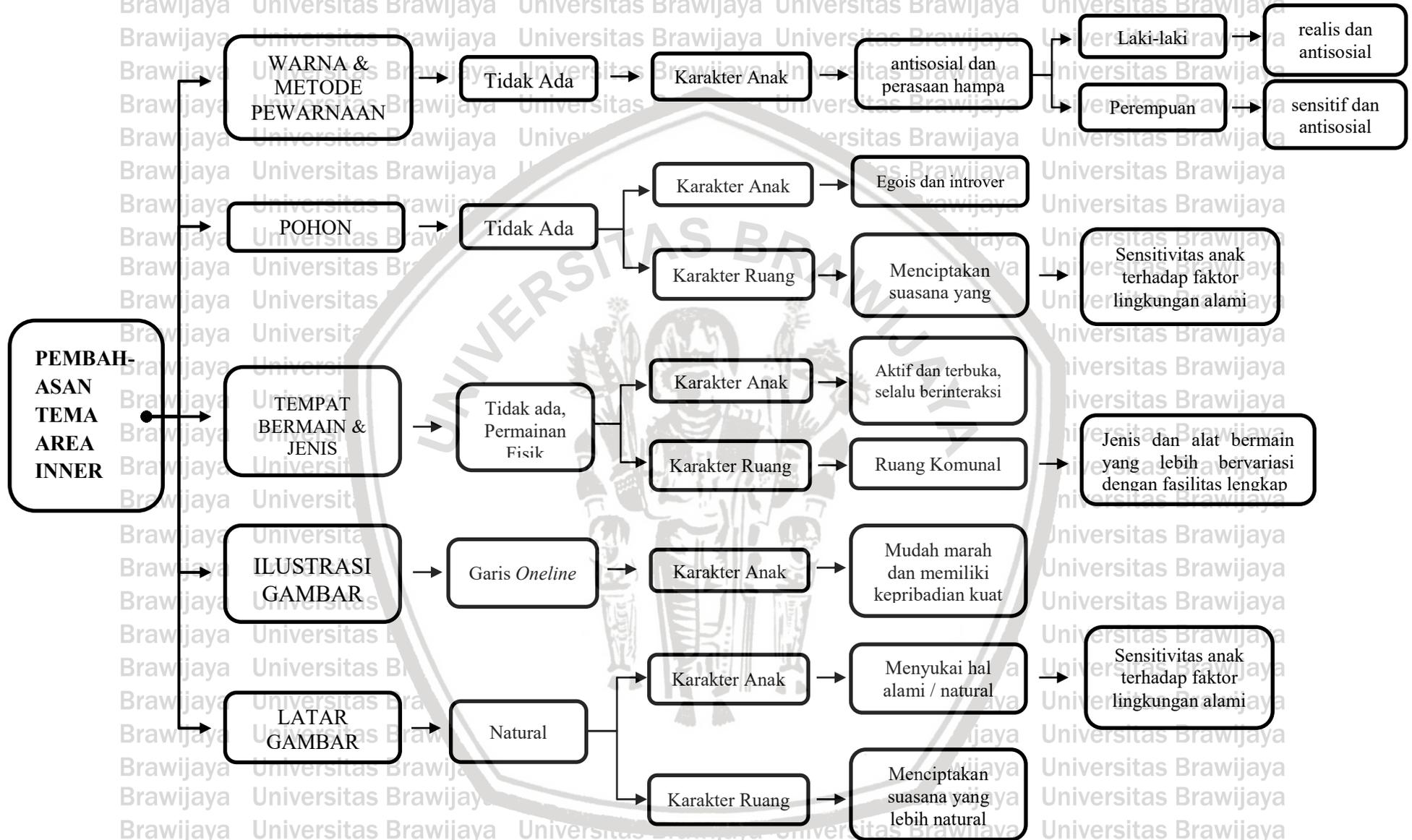
14. Persepsi Lingkungan

Persepsi lingkungan yang tergambar pada keseluruhan gambar anak pada area tengah kota yaitu urban. Urban berhubungan dengan kawasan perkotaan dan bersifat kekotaan. Sesuai dengan lingkungannya yang berada pada pusat kota, persepsi yang dihasilkan pun mengikuti lingkungan sekitarnya. Hal tersebut juga didukung oleh Peter Bryant (1974) yang menyebutkan posisi berpengaruh dalam mempersepsikan sesuatu. Cara berpikir dalam menunjukkan pengalaman bermain sangat terpengaruh dengan lokasi dimana ia tinggal, lokasi tempat ia bermain, dan pengalaman bermain yang sebagian besar berada di area modern perkotaan. Sehingga persepsi lingkungan yang dihasilkan pun menggambarkan hal yang menunjukkan sebagian besar pengalaman dalam memperoleh informasi berada pada lingkup perkotaan.

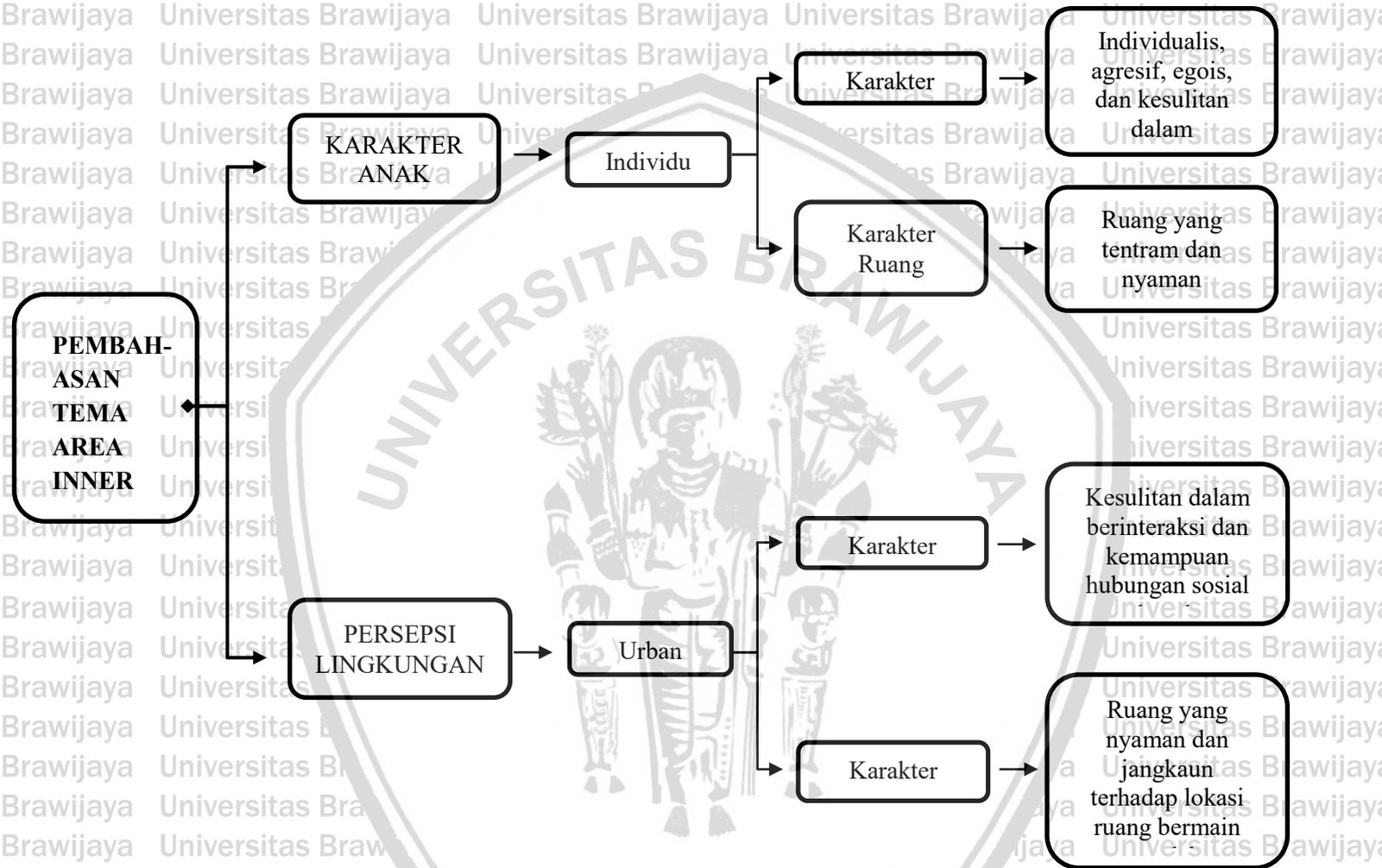
Teori persepsi Gestalt yang banyak digunakan dalam analisis gambar berperan dalam menunjukkan persepsi kedalaman, perbedaan latar dan figur, sebuah konstansi warna dan bentuk. Hal-hal tersebut membantu menunjukkan adanya hal repetitif dalam pola gambar anak. Sehingga kesimpulan dihasilkan berdasar pada hal repetitif dominan yang ada pada keseluruhan kategori. Dalam konstansi warna dan persepsi kedalaman menunjukkan pengulangan warna yang sering digunakan dalam gambar, sehingga dapat mencerminkan karakter anak tersebut. Pada konstansi warna tidak membantu banyak karena sebagian besar anak pada area ini tidak menggunakan warna dalam gambarnya. Penggunaan pada daya tarik figur dan latar berperan besar dalam menunjukkan informasi yang didapatkan.



Gambar 4.46 Diagram hasil analisis tema pada area inner



Gambar 4.47 Diagram lanjutan hasil analisis tema pada area inner



Gambar 4.48 Diagram lanjutan hasil analisis tema pada area inner

4.6.2 Pembahasan kategori tema pada area median (Median, M), SDN Penanggungan

Pada kelas yang kedua yaitu median kota, Sekolah Dasar Penanggungan, jumlah siswa yang melakukan penggambaran berjumlah 22 orang. Dari keseluruhan jumlah siswa, siswi dengan jenis kelamin perempuan berjumlah tujuh orang dan siswa laki-laki berjumlah 15 orang. Pada analisis gambar yang dilakukan sebelumnya, dihasilkan beberapa kategori tema dan sub tema. Berikut merupakan analisis kategori tema tersebut yang dilakukan pada area median kota.

1. Manusia

Berdasar pada analisis gambar, kategori yang paling banyak ditunjukkan adalah sub tema 'Tidak Ada Satu pun'. Jika dilihat dari gender atau jenis kelamin anak yang menggambar hal tersebut, seluruh anak perempuan dominan tidak menggambar elemen manusia sama sekali. Pada anak laki-laki yang menggambar elemen manusia sebanyak dua orang saja dengan rincian masing-masing satu orang pada sub tema 'Individu' dan 'Kelompok'. Secara keseluruhan sebagian besar anak pada area ini tidak menggambar manusia satu pun dalam gambarnya. Jika dilihat secara psikologi, karakter anak yang tidak menggambar elemen manusia pada gambarnya menunjukkan karakter yang individual, antisosial dan egois. Hal ini dikarenakan dalam proyeksi dirinya pada konsep gambar, tidak menunjukkan keterlibatan anak lain dalam ruang lingkup bermainnya baik itu jumlahnya sedikit maupun banyak.

2. Gestur manusia

Analisis gambar yang dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa gambar anak dominan pada sub tema 'tidak satu pun'. Jika dilihat dari keseluruhan kategori yang ada, pada area lokasi ini hanya terdiri dari sub tema 'siluet' dan 'tidak satu pun'. Sebagian besar anak tidak menggambar adanya elemen manusia maupun gestur figurinya dalam gambar. Hal ini menunjukkan bahwa anak melihat dirinya sendiri tanpa adanya keberadaan orang lain disekitarnya. Berbeda dengan area tengah kota, pada area ini sebagian besar anak tidak menggambar elemen manusia dalam gambarnya. Beberapa anak yang menggambar elemen manusia, gestur figurinya berupa siluet. Siluet manusia digambarkan secara berkelompok lengkap dengan ekspresi wajahnya. Jika berdasar pada elemen gestur manusia saja, tidak tercermin

adanya kebutuhan ruang komunal yang didalamnya akan selalu terdapat interaksi dan komunikasi. Karakter dan pengalaman bermain masing-masing anak akan berpengaruh terhadap persepsi mereka mengenai lingkungan bermain. Dalam kategori ini tidak terlihat adanya interaksi dan komunikasi melalui elemen manusia pada hampir seluruh gambar anak. Sehingga karakter yang muncul adalah antisosial dan egois. Namun karakter tersebut dapat berubah jika dikaitkan dengan kategori tema lainnya secara keseluruhan.



Gambar 4.49 Siluet Rinci



Gambar 4.50 Siluet manusia secara penuh

3. Bangunan

Berdasar pada analisis gambar menunjukkan bahwa anak menggambarkan elemen bangunan. Sub tema 'Ada' merupakan jumlah yang paling banyak ditemukan.

Jika dilihat dari jumlah keseluruhan, perbandingan jumlah anak laki-laki yang menggambarkan elemen bangunan lebih sedikit dibandingkan anak perempuan.

Secara keseluruhan anak merasakan adanya keberadaan bangunan dalam batas ruang yang mereka rasakan. Hal tersebut dapat mengartikan bahwa ruang bermain mereka

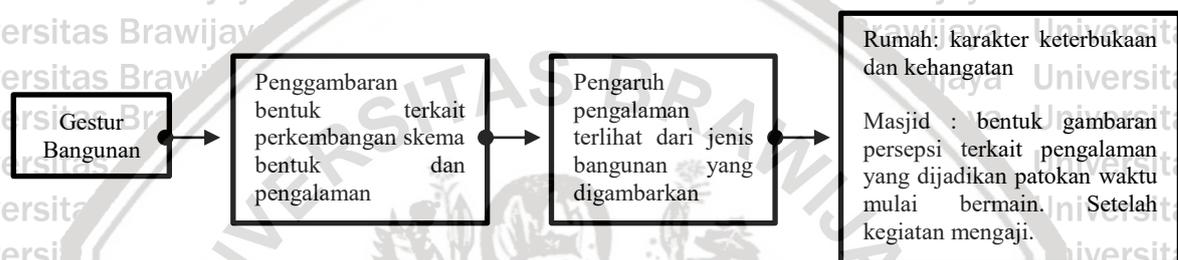
berada dalam satu ruang lingkup dengan bangunan-bangunan tersebut atau juga dapat berhubungan dengan pengalaman anak dalam jangkauan terhadap ruang bermain dimana bangunan tersebut merupakan simbol yang selalu ada dalam jangkauannya.

Jika dilihat berdasar pada perbandingan jumlah setiap jenis kelamin dalam masing-

masing kategori, perbedaannya sangat mencolok. Berbeda dengan area tengah kota, anak laki-laki pada area ini lebih banyak yang tidak menggambarkan elemen bangunan satu pun pada dalam gambarnya dibandingkan anak perempuan. Sehingga terlihat bahwa kepekaan anak perempuan terhadap bangunan sekitarnya lebih besar dibandingkan anak laki-laki. Lingkungan area yang berada dalam satu lingkup zona perumahan atau tempat tinggal, mempengaruhi persepsi ruang yang tergambarkan.

Berdasar pada kategori yang dihasilkan bahwa sebagian besar anak merasakan adanya keberadaan bangunan, seolah menggambarkan bahwa keberadaan ruang bermain mereka dikelilingi oleh bangunan tersebut atau berada pada satu lingkup yang sama.

4. Gestur bangunan



Gambar 4.51 Diagram keyplan pembahasan gestur bangunan area median

Berdasar pada analisis tema sebelumnya, dipastikan terlihat gestur bangunan yang digambarkan. Gestur bangunan yang dominan terdapat dalam sub tema 'Siluet' dan 'Nyata atau *Real*'. Kategori bangunan dengan bentukan nyata menjadi jumlah terbanyak yang digambarkan oleh anak. Jika dilihat perbandingan antara anak laki-laki dan perempuan didalamnya menunjukkan bahwa anak laki-laki menggambarkan gestur bangunan secara siluet, sedangkan anak perempuan secara nyata. Jenis bangunan yang digambarkan berupa rumah, gedung bertingkat, masjid, rumah pohon, gazebo, dan pos keamanan. Sebagian besar anak menggambarkan gestur bangunan secara rinci. Bangunan yang ada memiliki corak tertentu, perbedaan warna, dan rincian pada pintu dan jendela. Tidak jauh berbeda, penggambaran anak laki-laki dan perempuan dalam menggambarkan bangunan yang lebih nyata atau *real*. Perbedaannya terletak pada penggunaan warna dan corak tertentu saja. Pengalaman bentuk yang ada terbatas oleh bentukan yang sudah tertanam dalam skema mereka sendiri, seperti adanya rumah dan gedung bertingkat. Namun pada area ini anak sudah mengeksplor ragam bentuk dan rincian bangunan yang lain. Pada masing-masing anak terdapat corak rincian dan bentuk bangunan yang berbeda. Jenis bangunan yang paling banyak digambarkan oleh sebagian besar anak adalah rumah dan masjid.



Gambar 4.52 Jenis bangunan rumah



Gambar 4.53 Jenis bangunan masjid

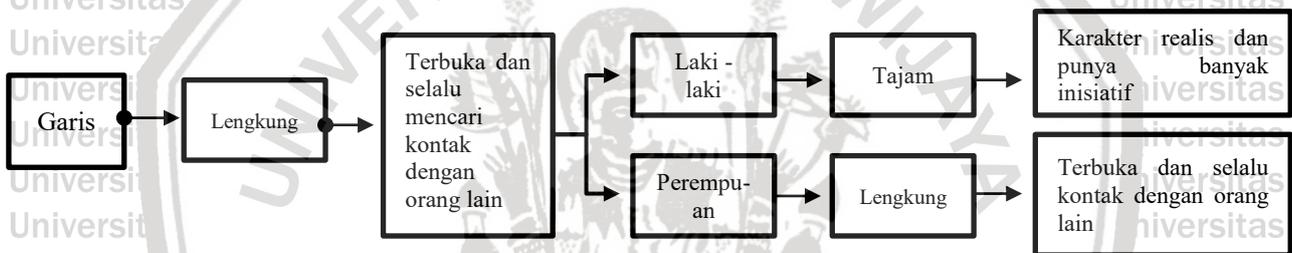
Rumah yang digambarkan memiliki bentuk dasar segitiga dan trapesium pada bagian atap dan persegi pada bagian dindingnya. Sedangkan bangunan masjid memiliki bentuk lengkung pada bagian atap dan persegi pada bagian dinding badan bangunan. Apabila dilihat berdasarkan lingkungan sekitar sekolah dan tempat tinggal mereka, keberadaan rumah dan masjid memang berada pada lingkungan mereka. Bangunan-bangunan tersebut menjadi bentuk pengalaman bentuk yang mereka tunjukkan, dimana keberadaannya memiliki nilai tersendiri. Dalam psikologi, adanya penggambaran sebuah rumah menunjukkan kenyamanan dan keterbukaan anak pada dunia luar. Karakter yang aktif dan mudah terbuka tercermin pada anak yang menggambarannya. Keberadaan rumah ini juga menunjukkan hal repetitif yang menggambarkan kepekaan mereka terhadap lingkungan sekitar dan pengalaman bermainnya. Salah satu contohnya adalah gambar yang dilakukan oleh Satria bahwa penggambaran masjid merupakan patokan waktu yang ditentukan dalam melakukan kegiatan bermain. Dalam sehari-harinya ia diperbolehkan bermain hanya setelah kegiatan mengaji di mesjid oleh orang tuanya. Sehingga penggambaran letak tempat bermain berada pada samping masjid tersebut. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa

jenis bangunan tertentu memperlihatkan letak dan jangkauan anak terhadap tempat bermain mereka.

5. Ruang

Ruang yang tergambar pada area ini seluruhnya berada di luar ruang. Seluruh anak pada area ini cenderung menggambarkan tempat bermain yang berada di luar ruang, sangat berbeda dengan anak pada area tengah kota. Kecenderungan bermain di luar ruang lebih ditunjukkan oleh anak pada area ini. Hal tersebut ditunjukkan pada elemen gambar lain berupa alat bermain dan elemen gambar lainnya. Keseluruhan anak merasa bebas dalam mengekspresikan diri mereka dalam konsep gambarnya. Elemen gambar ruang luar yang digambarkan pun lebih bervariasi dan tidak terpaku pada skema bentuk tertentu. Lingkungan ruang luar yang ditunjukkan pun lebih beragam.

6. Garis



Gambar 4.54 Diagram keyplan pembahasan garis area median

Berdasarkan analisis gambar yang dilakukan sebelumnya, garis yang digunakan oleh sebagian besar anak pada area ini adalah garis lengkung. Dalam psikologi, anak dengan kecenderungan garis lengkung memiliki karakter yang lembut dan sensitif. Keseluruhan anak yang menggambarkan garis lengkung berjumlah 16 orang dari total sebanyak 22 orang. Rincian dari jumlah tersebut yaitu anak laki-laki sebanyak sembilan orang dan anak perempuan sebanyak tujuh orang. Seluruh anak perempuan menggambarkan garis lengkung, sedangkan anak laki-laki terdapat beberapa yang menggambarkan garis tajam. Hal tersebut menunjukkan bahwa beberapa anak laki-laki mencerminkan karakter realis dan punya banyak inisiatif.

Garis lengkung cenderung menggambarkan keluwesan. Dalam lingkup ruang bermain, garis ini mengekspresikan macam-macam suasana. Pada gambar yang ditunjukkan lebih cenderung suasana ceria dan riang gembira. Penggunaannya yang banyak ditunjukkan pada elemen-elemen gambar yang ada menggambarkan kesan ramai dan menarik perhatian. Salah satu contohnya ditunjukkan oleh Afra dan Naufa.

Karakter garis lengkung dalam gambar sangat menarik perhatian dan kesan ramai juga didukung dengan variasi elemen manusia dan hewan walaupun sebagian besar tidak menggambarkan manusia. Garis lengkung yang digambarkan mencerminkan karakter anak yang terbuka dalam mengekspresikan perasaannya dan selalu mencari kontak dengan orang lain.

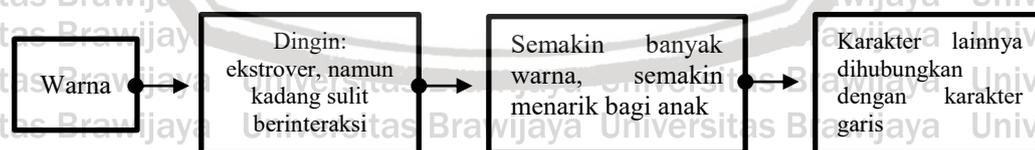


Gambar 4.55 Gambar dengan dominan garis tajam



Gambar 4.56 Gambar dengan dominan garis lengkung

7.5 Warna dan metode pewarnaan



Gambar 4.57 Diagram keyplan pembahasan warna area median

Penggunaan warna dalam gambar dapat menunjukkan bidang, volume, dan kondisi tertentu. Secara keseluruhan warna yang digunakan merupakan dominan warna sekunder. Namun tidak memungkiri penggunaan warna primer dan tersier digunakan dalam gambar. Sebagian besar anak menggunakan warna-warna dingin.

Warna yang ada dalam area ini yaitu biru, merah, kuning, hijau, kuning, coklat, jingga, merah muda, ungu, krem, biru pirus, abu-abu, dan hitam. Warna yang paling banyak digunakan adalah warna biru, merah, dan hijau. Perbandingan jumlah antara ketiganya sama besar. Hal ini menggambarkan kemampuan mengontrol emosi pada anak. Anak yang cenderung menggunakan warna merah sulit dalam mengontrol emosi, sedangkan warna biru cenderung dapat mengontrol emosi. Penggunaan banyak warna menunjukkan ketertarikan akan sesuatu. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin bervariasi warna, semakin tinggi daya tarik anak akan tempat tersebut. Metode pewarnaan yang digunakan adalah blok dan beberapa ada yang menggunakan gradasi. Gradasi yang dilakukan menggambarkan adanya kedalaman dan tekstur tertentu suatu objek.

Dalam psikologi warna hijau memiliki arti dalam hubungan sosial. Penggunaan warna digunakan dalam menunjukkan corak dan volume tertentu, seperti pada semak, atap, dan latar keadaan. Pada semak penggunaan campuran warna hijau menunjukkan kesan adanya volume. Warna atap menunjukkan keterangan yang lebih rinci, sedangkan pada latar menggambarkan keadaan waktu tertentu seperti siang dan sore hari. Jumlah warna yang digunakan cenderung lebih dari tiga warna. Hal tersebut menunjukkan sebagian besar anak memiliki karakter yang ekstrover. Warna dingin yang digunakan menunjukkan karakter yang introver dan sulit berinteraksi. Karakter yang tergambarkan secara terpisah sangatlah berbeda, oleh karena itu interpretasi warna dihubungkan dengan garis dan bentuk yang ada secara keseluruhan. Garis yang paling banyak digunakan adalah garis lengkung, maka karakter yang ditunjukkan yaitu selalu mencari kontak dengan orang lain dan terbuka dalam mengekspresikan perasaannya. Hubungan dengan warna dingin yang sering digunakan dalam gambar adalah karakter anak yang ekstrover namun terkadang akan sulit berinteraksi dengan orang lain. Sehingga elemen manusia dominan tidak digambarkan dalam kertasnya. Hal tersebut menunjukkan kecenderungan egoisme yang tinggi.



Gambar 4.58 Gambar dengan penggunaan warna dingin

8. Pohon

Pada area ini anak cenderung menggambarkan adanya keberadaan elemen pohon. Jumlah keseluruhan anak yang menggambarkan pohon sebanyak 14 anak dari jumlah total 23 anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa anak peka terhadap keberadaan pohon disekitar mereka. Jika dilihat dari lingkungan sekitar yang berada pada tempat tinggal yang padat dan minim akan keberadaan pohon, namun kecenderungan anak yang menyukai hal natural menjadikan bagian dari lingkungan mereka. Sebagian besar anak menggambarkan pohon pada sisi sebelah kiri gambar. Dalam psikologi, peletakkan sebuah pohon dalam gambar dapat mencerminkan karakter pembuatnya.

Berdasar pada hal tersebut karakter yang ditunjukkan adalah cenderung egois, takut akan masa depan, dan keterkaitan dengan ibu. Cabang pohon yang selalu tergambar mencerminkan akan pembuatnya yang mengerti cara mengeksploitasi kepribadiannya terhadap lingkungan. Dalam persepsi, keberadaan pohon menggambarkan cara anak melihat lingkungan yang masih alami. Walaupun jumlahnya tidak selalu banyak, anak mengerti batas ruang yang mereka rasakan dengan adanya keberadaan pohon. Sehingga keadaan dan suasana yang tergambar bersifat lebih natural. Pengalaman ruang yang mereka rasakan dan keadaan lingkungan sekitar mempengaruhi persepsi penggambaran lingkungan bermain yang ada pada gambar mereka.



Gambar 4.59 Pohon di sisi kiri pada gambar anak perempuan di area median



Gambar 4.60 Pohon di sisi kanan dalam gambar anak perempuan di area median



Gambar 4.61 Pohon dalam gambar anak laki-laki di area median

9. Tempat bermain

Seluruh anak pada area ini menggambarkan keberadaan tempat bermain dalam gambar mereka, sangat berbeda dengan anak pada area tengah kota. Tempat bermain yang digambarkan cenderung menggunakan alat bermain. Pengalaman persepsi akan tempat bermain pada area ini cenderung lebih simbolis seperti tempat bermain pada

umumnya. Hanya beberapa anak yang menggambarkan alat bermain yang lebih bervariasi. Skema bentuk akan ruang tertentu sudah tertanam sebelumnya, sehingga kurang akan variasi bentuk alat bermain lain. Alat bermain tersebut seperti ayunan, prosotan, dan jungkat-jungkit. Keberadaan alat bermain ini menggambarkan pengalaman dan pengetahuan mereka dalam bermain yang hanya terpaku pada permainan tersebut. Berbeda dengan anak pada area tengah yang lebih beragam dalam menggambarkan jenis permainan, hal ini menunjukkan pengalaman bermain anak area median tidak bervariasi atau sebanyak anak pada area tengah kota. Hal tersebut dipengaruhi oleh kondisi latar belakang yang berbeda antara kedua area tersebut. Sehingga penggambaran tempat bermain pada area ini sangat jauh berbeda dengan penggambaran anak pada area tengah kota. Tidak hanya jenis permainan, namun keadaan dan keterbukaan dalam mengekspresikan sesuatu lebih ditunjukkan dalam area ini.



Gambar 4.62 Tempat bermain oleh anak perempuan di area median



Gambar 4.63 Tempat bermain oleh anak laki-laki di area median

10. Jenis permainan

Hampir seluruh anak menggambarkan jenis permainan fisik. Baik anak laki-laki maupun perempuan menunjukkan ketertarikannya akan permainan yang aktif dalam bermain secara fisik. Jenis permainan yang sering digambarkan adalah sepak bola, ayunan, jungkat-jungkit, perosotan, rumah pohon, dan balon udara. Anak lebih cenderung menggambarkan ketertarikan akan permainan tertentu dan memiliki pengalaman bermain permainan tersebut. Tidak adanya ruang khusus yang disediakan dalam lingkungan mereka, membuat mereka lebih terbuka dan bebas dalam menggambarkan elemen gambar yang ada didalamnya. Berbeda dengan area tengah kota yang tidak menggambarkan alat bermain sama sekali. Anak pada area tengah kota lebih cenderung bermain permainan fisik yang lebih bervariasi, seperti wahana air atau *roller coaster*.

Perbedaan dalam hal pengalaman bermain dan latar belakang sangat mempengaruhi persepsi mereka terhadap ruang bermain. Pada area ini bermain menurut mereka lebih sederhana. Jenis permainan fisik dapat menggambarkan adanya sebuah interaksi yang timbul dalam aktivitas tersebut. Salah satunya seperti sepak bola atau jungkat-jungkit yang membutuhkan adanya kehadiran orang lain dalam memainkannya. Karakter anak yang menggambarkan permainan fisik lebih aktif dan terbuka sangat berbeda dengan karakter anak yang tercemin pada kategori lainnya. Jika dilihat berdasar pada kecenderungan anak bermain permainan fisik, sebagian besar anak membutuhkan sebuah ruang bermain khusus dimana mereka dapat bebas bermain aktif. Hubungan elemen manusia yang tidak tergambar dapat diwakili oleh jenis permainannya. Jenis permainan tertentu akan menunjukkan adanya keberadaan seseorang yang lain selain dirinya.



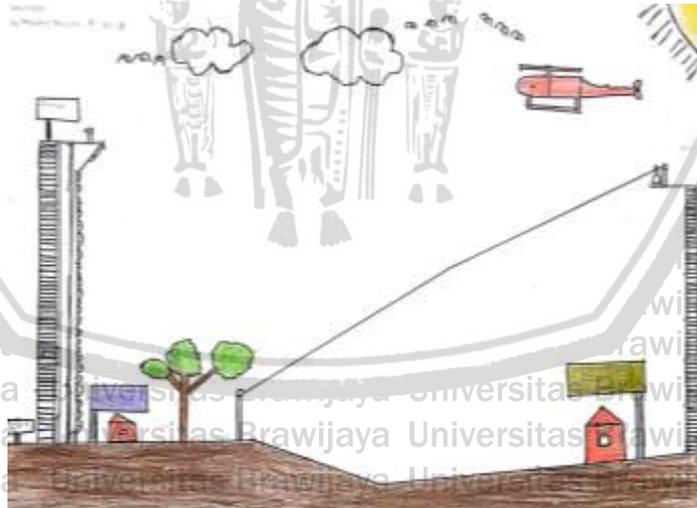
Gambar 4.64 Jenis permainan fisik menurut anak laki-laki di area median



Gambar 4.65 Jenis permainan fisik menurut anak perempuan di area median

11. Ilustrasi gambar

Sebagian besar anak menggambarkan ilustrasi gambarnya dengan garis *one line*. Garis ini dominan garis yang terlihat secara dua dimensi. Kekuatan garis yang muncul cenderung kuat, sehingga karakter yang muncul adalah anak dengan karakter mudah marah dan kepribadian yang kuat. Garis ini menunjukkan bahwa anak sudah mengerti akan konsep ruang baik itu dua maupun tiga 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. Karakter garis ini akan terlihat kaku. Karakter anak dapat terlihat dengan kekuatan garis yang digambarkan.



Gambar 4.66 Ilustrasi gambar dengan garis *one line* anak laki-laki di area median



Gambar 4.67 Ilustrasi gambar dengan garis one line anak perempuan di area median

12. Latar gambar

Seluruh anak pada area ini menggambarkan latar natural. Layaknya kecenderungan anak yang akan lebih bersifat naturalis, hal tersebut terbukti dalam penggambaran pada area ini. Kecenderungan lingkungan dan kepekaan terhadap hal-hal alami digambarkan pada latar dan lingkungan sekitar yang ada pada gambar. Lingkungan mereka yang berada pada median pusat kota dan didukung dengan padatnya lingkungan tempat tinggal, memungkinkan timbulnya kebutuhan akan ruang yang lebih bersifat natural. Penggambaran latar berupa pohon, semak, gunung, sawah, dan langit beserta eksistensi didalamnya menunjukkan hal-hal yang natural. Latar yang menunjukkan adanya suasana dan waktu tertentu ditunjukkan oleh warna yang digunakan. Keberadaan elemen gambar pada langit dapat mencerminkan karakter tertentu. Salah satunya adalah keberadaan burung atau ikan dan matahari yang selalu ada dalam latar langit. Dalam psikologi, keberadaan dua elemen tersebut menggambarkan keceriaan dan ketidakdewasaan emosi yang menetap. Penggambaran ekspresi wajah tersenyum yang ada pada matahari menjelaskan emosi anak selama proses bermain dilakukan, rasa senang dan gembira yang timbul dari kegiatan tersebut.



Gambar 4.68 Latar burung dan matahari



Gambar 4.69 Latar ekosistem berupa ikan

Latar juga dapat menggambarkan imajinasi tertentu mengenai tempat bermain mereka. Seperti gambar yang dilakukan oleh Ikhsan yang menggambarkan tempat bermain imajinasi di bawah laut. Ia menggambarkan rumah yang disampingnya terdapat dua jenis ayunan yang berbeda dengan seekor ikan besar pada bagian atasnya. Ketertarikan Ikhsan dalam berenang dan menyelam mempengaruhi tempat bermain yang ia gambarkan. Berbeda dengan anak lain yang cenderung berdasar pengalaman, ia lebih cenderung imajinatif. Hal tersebut menunjukkan bahwa latar dapat mencerminkan ketertarikan anak akan sesuatu. Dalam konteks tempat bermain latar menggambarkan waktu tertentu.

13. Karakter anak

Dalam psikologi, karakter anak dapat terlihat dalam berbagai macam elemen seperti garis, bentuk, warna, pohon, dan lain sebagainya. Oleh karena itu dalam interpretasi gambar, keseluruhan kategori tersebut dihubungkan satu sama lain dengan mengaitkannya kembali dengan tema awal. Secara keseluruhan, sebagian besar anak menunjukkan karakter sosial. Karakter sosial biasanya lebih terbuka dan mudah berkomunikasi dengan orang lain. Keterbukaan yang ditunjukkan yaitu dengan adanya bangunan rumah dan garis lengkung ke arah luar yang banyak digunakan. Karakter sosial ini mendominasi baik pada anak perempuan maupun anak laki-laki. Hanya beberapa anak yang berada pada kategori individu.

Jenis permainan juga menjadi pertimbangan dalam menemukan karakter yang ditunjukkan. Jenis permainan yang membutuhkan adanya interaksi akan cenderung lebih sosial. Hubungan karakter yang ditunjukkan berpengaruh dalam menggambarkan ruang bermain. Anak dengan karakter ekstrover dan introver memiliki kekhasan pada elemen tertentu. Kecenderungan anak berkarakter sosial yang lebih menyukai bermain diluar ruang karena selalu mencari kontak dengan orang lain. Sehingga kebutuhan bermain yang muncul dapat berupa pengkondisian lingkungan

dan alat bermain yang memungkinkan adanya interaksi baik itu sedikit maupun sebaliknya. Alat bermain lebih efektif mengingat pada area ini anak lebih cenderung bermain menggunakan alat.



Gambar 4.70 Anak laki-laki berkarakter sosial

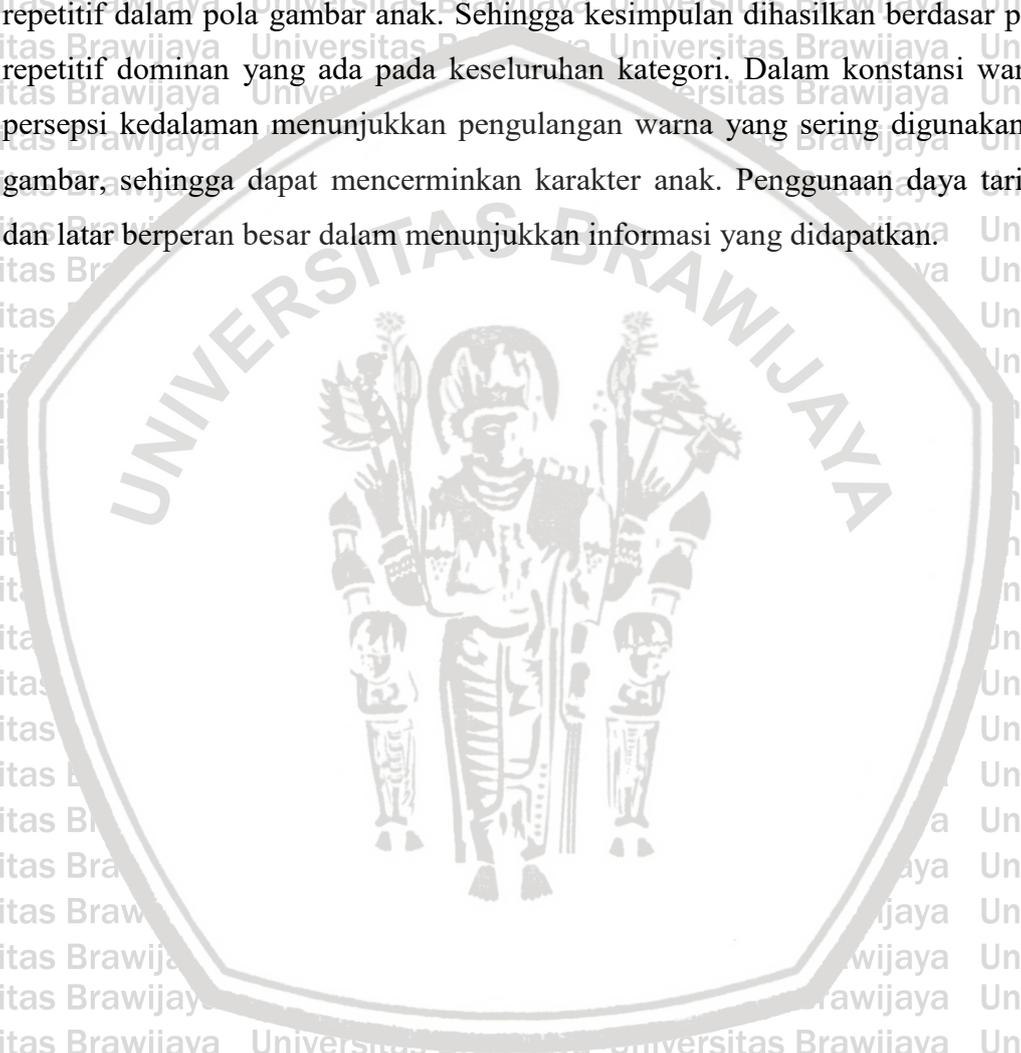


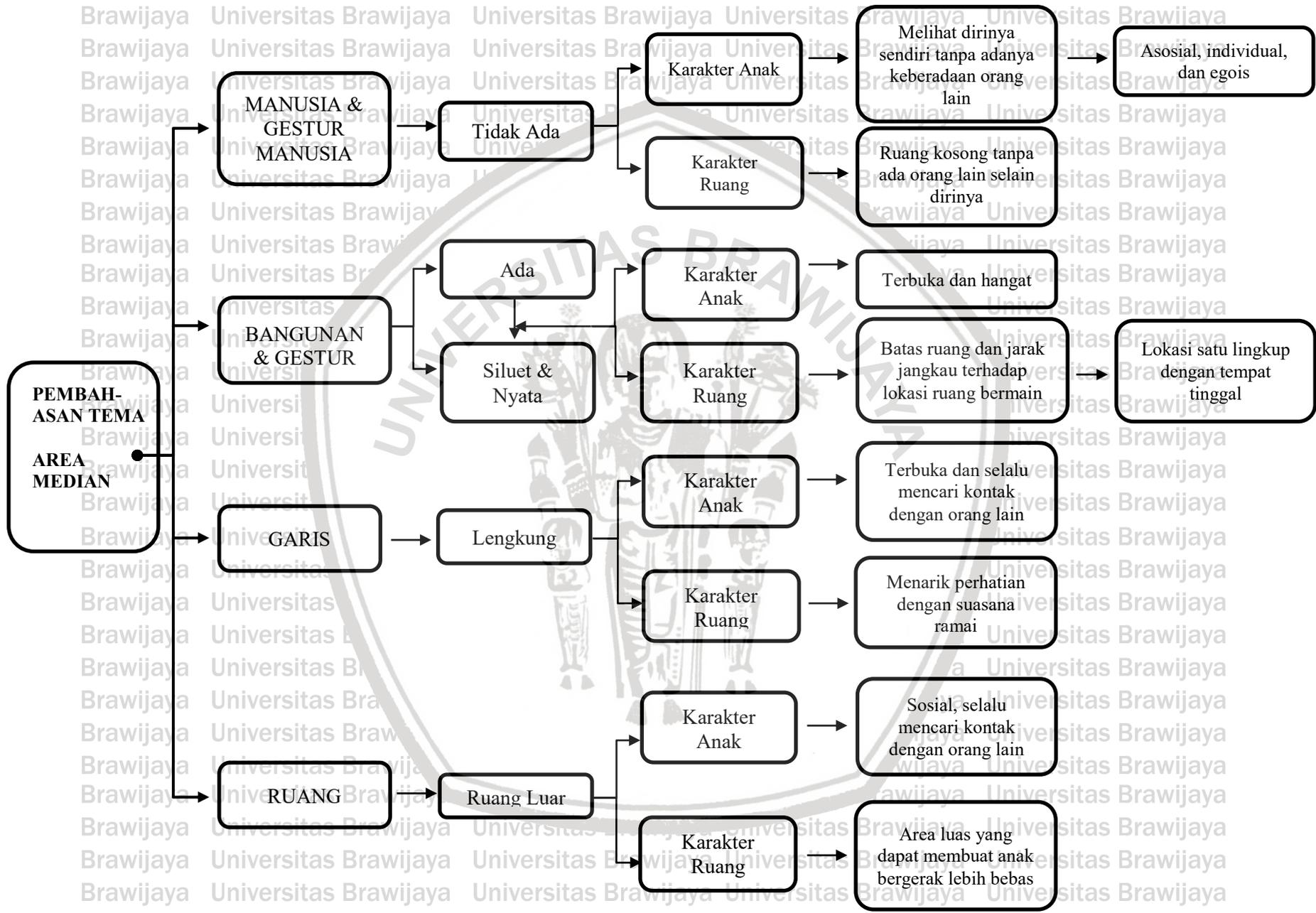
Gambar 4.71 Anak perempuan berkarakter sosial

14. Persepsi lingkungan

Persepsi lingkungan berdasar cara anak memahami lingkungannya. Penggambaran anak menunjukkan cara anak melihat lingkungan tempat bermain tersebut. Persepsi dihasilkan dari elemen gambar yang digambarkan, baik itu latar maupun kecenderungan lainnya yang menggambarkan letak tempat bermain tersebut. Sebagian besar anak menggambarkan persepsi lingkungan berupa rumah. Jika dilihat secara keseluruhan anak laki-laki lebih cenderung menggambarkan natural, sedangkan anak perempuan berupa rumah. Kategori rumah yang banyak digambarkan berkaitan dengan psikologi anak yang menggambarkan keterbukaan dunia luar dan kenyamanan dengan simbol tersebut. Persepsi tersebut tidak secara langsung

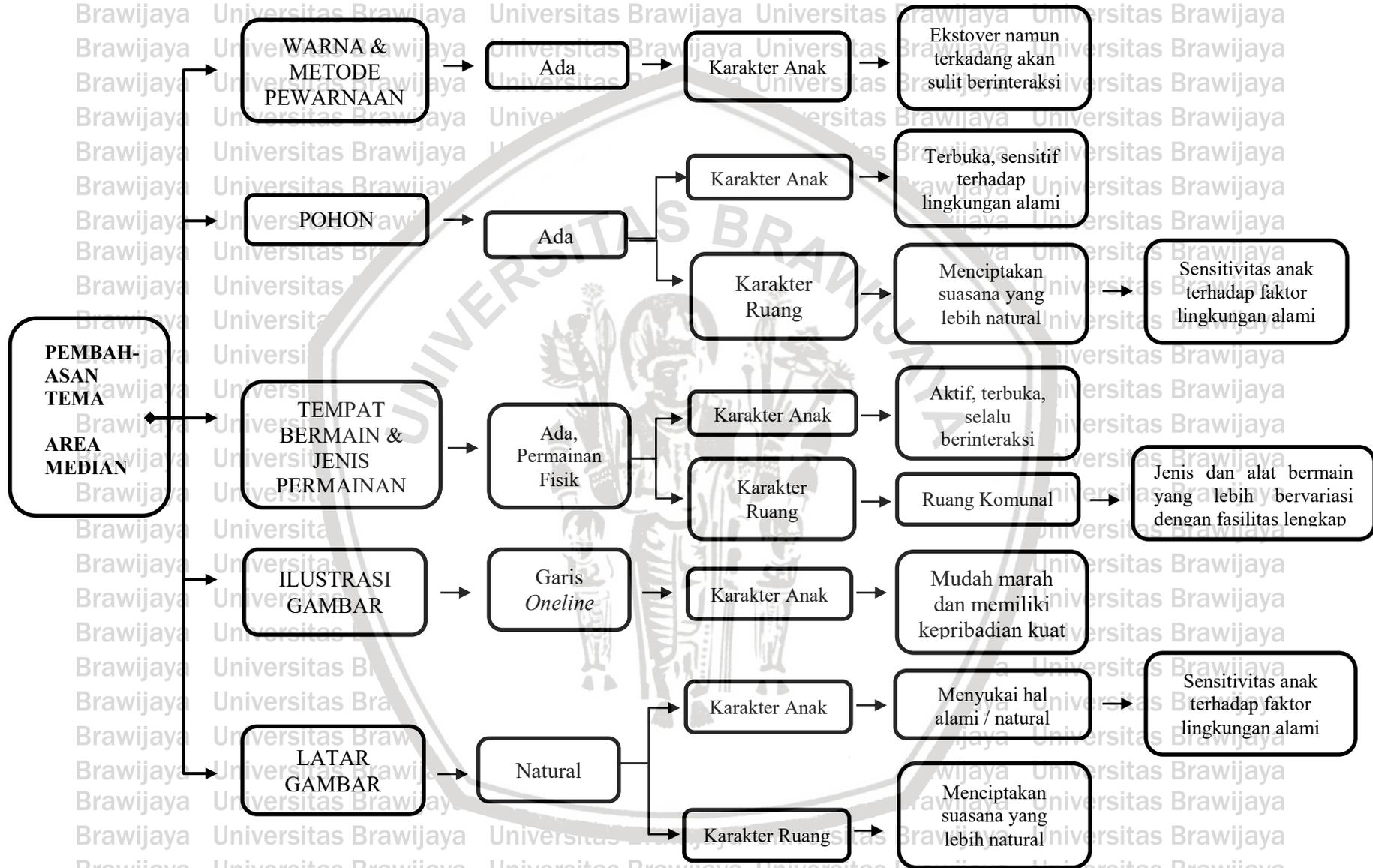
digambarkan dalam bentuk elemen bangunan rumah, tetapi dalam elemen lain yang menggambarkan letak atau kondisi tertentu yang menunjukkan adanya pencapaian dan penggambaran lingkungan sekitarnya. Hal tersebut didukung dengan adanya elemen bangunan yang berada satu lingkup dengan tempat tinggal mereka, seperti bangunan masjid. Teori persepsi Gestalt yang banyak digunakan dalam analisis gambar berperan dalam menunjukkan persepsi kedalaman, perbedaan dan figur, sebuah konstansi warna dan bentuk. Hal tersebut membantu menunjukkan adanya hal repetitif dalam pola gambar anak. Sehingga kesimpulan dihasilkan berdasar pada hal repetitif dominan yang ada pada keseluruhan kategori. Dalam konstansi warna dan persepsi kedalaman menunjukkan pengulangan warna yang sering digunakan dalam gambar, sehingga dapat mencerminkan karakter anak. Penggunaan daya tarik figur dan latar berperan besar dalam menunjukkan informasi yang didapatkan.



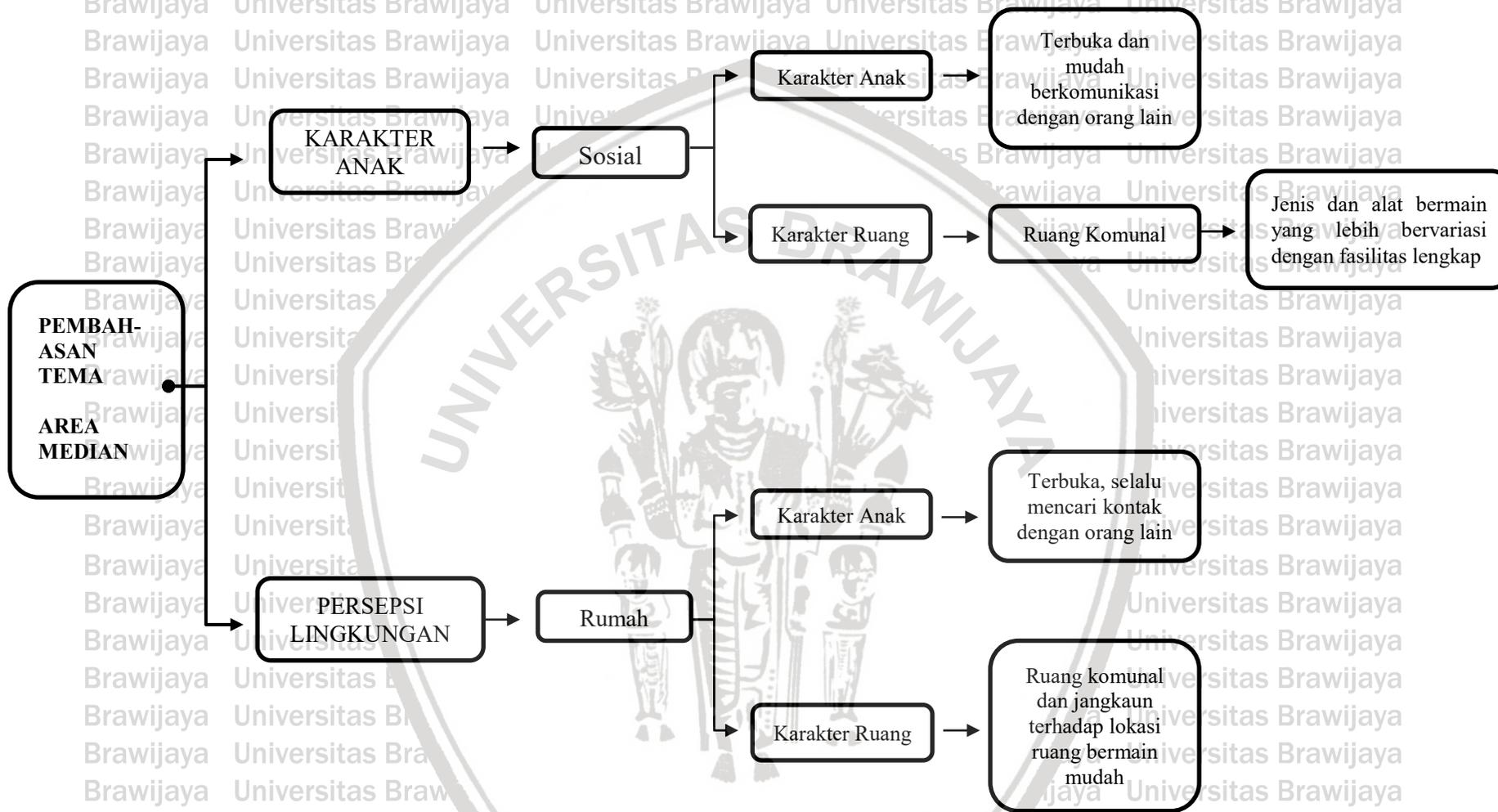


Gambar 4.72 Diagram hasil pembahasan tema median





Gambar 4.74 Diagram lanjutan hasil analisis tema di area median



Gambar 4.75 Diagram lanjutan hasil analisis tema di area median

4.6.3 Pembahasan kategori tema pada area pinggir kota (Outer, O), SDN Merjosari 3

Pada kelas yang ketiga yaitu pinggir kota atau *outer*, Sekolah Dasar Penanggunggan, jumlah siswa yang melakukan penggambaran berjumlah 32 orang. Dari keseluruhan jumlah siswa, siswi dengan jenis kelamin perempuan berjumlah 13 orang dan siswa laki-laki berjumlah 19 orang. Pada analisis gambar yang dilakukan sebelumnya, dihasilkan beberapa kategori tema. Berikut merupakan analisis kategori tema yang dilakukan pada area pinggir kota.

1. Manusia

Pada area ini tidak menggambarkan elemen manusia dan berada pada sub tema 'Tidak Satu pun'. Meski secara keseluruhan menunjukkan sub tema 'Tidak Satu pun', jika dilihat dari perbandingan anak yang menggambarkan elemen manusia berdasarkan gender atau jenis kelamin, jumlah anak perempuan lebih banyak dibandingkan anak laki-laki. Anak laki-laki secara keseluruhan yang termasuk pada sub tema 'Kelompok' terbesar kedua, setelah sub tema "Tidak Satu pun", sedangkan anak perempuan lebih cenderung tidak menggambarkan elemen manusia sama sekali. Jika dilihat secara psikologi, karakter anak yang tidak menggambarkan elemen manusia pada gambarnya menunjukkan karakter yang antisosial dan egois. Hal ini dikarenakan dalam proyeksi dirinya pada konsep gambar, tidak ada yang menggambarkan keterlibatan anak lain dalam ruang lingkup bermainnya baik itu jumlahnya sedikit maupun banyak. Namun hasil tersebut akan berbeda jika dikaitkan dengan elemen gambar dan kategori tema yang lainnya secara keseluruhan.

2. Gestur manusia

Berdasar analisis gambar menunjukkan bahwa anak dominan pada kategori 'tidak satu pun'. Jika dilihat dari keseluruhan kategori yang ada, pada area ini seluruh anak perempuan tidak menggambarkan elemen gestur figur manusia. Walaupun frekuensi jumlah terbanyak menunjukkan sub tema 'tidak satu pun', tidak bisa dipungkiri bahwa terdapat beberapa anak yang menggambarkan manusia meski jumlahnya lebih sedikit. Anak laki-laki yang menggambarkan manusia dengan sub tema 'nyata' sebanyak enam orang. Hal tersebut menunjukkan bahwa masih ada beberapa anak yang melihat adanya seseorang lain selain dirinya dalam ruang bermain yang ia lihat. Manusia yang tergambar pada area ini memiliki proporsi

masing-masing tubuhnya dengan baik. Hal ini menunjukkan perkembangan bentuk beberapa anak pada objek dalam area ini sudah sangat baik.

Pada manusia yang digambarkan menunjukkan adanya interaksi antar individu. Menurut Yi Fu Tuan, dalam *Community, Society, and Individualist*, hal tersebut termasuk pada komunitas atau *community* yang didalamnya terdapat komunikasi dan interaksi antara individu dan individu. Berdasar hal tersebut ruang yang dapat mewadahi berupa ruang komunal. Karakter yang muncul dari beberapa anak yang menggambarkan elemen manusia adalah karakter yang terbuka dan selalu mencari kontak dengan orang lain. Penggambaran figur manusia dalam gambar merupakan cerminan dirinya ataupun kehadiran orang lain dalam lingkungannya. Apabila hanya dilihat pada kategori dengan tidak adanya elemen manusia satu pun dalam gambar ruang yang tergambarkan berupa ruang tanpa ada orang lain selain dirinya, namun hal tersebut belum bisa disimpulkan karena belum dihubungkan dengan interpretasi kategori elemen gambar lainnya. Karakter yang muncul dalam kategori yang dominan adalah karakter antisosial dan egois.



Gambar 4.76 Figur manusia kategori 'nyata' secara rinci

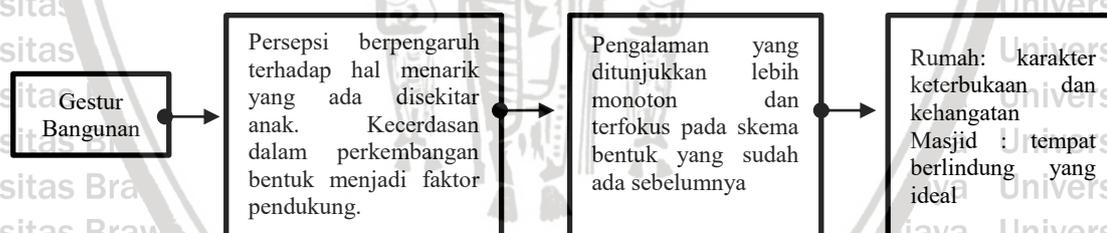


Gambar 4.77 Figur manusia kategori 'nyata'

3. Bangunan

Berdasar pada analisis gambar, area pinggir kota tidak menggambarkan bangunan dalam gambarnya. Jumlah anak yang ada dalam sub tema 'tidak satupun' sebanyak 21 anak. Perbandingan didalamnya, anak laki-laki dua kali lebih banyak dibandingkan dengan jumlah anak perempuan. Hanya sedikit dari keseluruhan anak yang menggambarkan adanya sebuah bangunan dalam gambar mereka. Faktor pengaruh dalam pengalaman dan kesadaran akan ruang lingkup sekitar yang membutuhkan ruang khusus tertentu dalam bermain. Pengalaman bermain di depan pekarangan rumah dengan resiko keselamatan yang sangat rendah karena tidak adanya area khusus yang bisa digunakan untuk bermain. Berbeda dengan kedua area yang lain, pada area ini merupakan area dengan kategori jumlah anak yang tidak menggambarkan elemen bangunan terbanyak. Jika dilihat dari lokasi maupun keadaan lingkungan sekitar area ini yang berada pada area tempat tinggal dengan intensitas kendaraan rendah, tidak adanya keberadaan bangunan dalam gambar dapat mengungkapkan pengalaman bermainnya pada area terbatas diantara lingkup tempat tinggal tersebut. Sehingga dalam proyeksi lingkungan bermainnya, mereka cenderung menginginkan adanya ruang khusus tanpa ada elemen bangunan sebagai batas ruang yang mereka rasakan.

4. Gestur bangunan



Gambar 4.78 Diagram *keyplan* pembahasan gestur bangunan area *outer*

Berbeda dengan kedua area lainnya, pada area ini anak tidak menggambarkan elemen bangunan satu pun dalam gambar. Kecenderungan tidak adanya elemen bangunan sama-sama mendominasi dalam jumlah secara keseluruhan. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak pada area ini tidak melihat adanya sebuah bangunan yang berhubungan dalam ruang dengan objek yang ada pada lingkungan sekitarnya. Jika dilihat dari segi letak dan lingkungan baik sekolah maupun tempat tinggal, area ini berada pada area yang tidak begitu padat dalam intensitas kendaraan dan lebih minim polusi yang dihasilkan. Apabila dilihat dari segi latar belakang

masing-masing anak yang sebagian besar berada pada keluarga ekonomi menengah kebawah, pengalaman bermain yang ditunjukkan sangat berbeda dengan kedua area lainnya. Pengalaman yang ditunjukkan lebih monoton dan terfokus pada skema bentuk yang sudah ada sebelumnya, sehingga terlihat kurang dalam eksplorasi bentuk. Tidak adanya elemen bangunan menimbulkan keinginan dalam jangkauan lokasi tertentu dengan batas ruang yang bukan berupa bangunan, melainkan lebih pada hal yang bersifat alami sebab sebagian besar anak menggambarkan objek pohon dalam setiap gambarnya. Pengalaman bermain yang ditunjukkan berupa lokasi tertentu yang memungkinkan berada pada area yang tidak satu lingkup dengan tempat tinggal mereka namun masih dapat dijangkau. Beberapa anak yang menggambarkan adanya sebuah bangunan dominan pada jenis bangunan rumah dan menara. Hal tersebut menunjukkan bahwa beberapa anak masih menganggap adanya elemen bangunan sebagai batas ruang yang mereka rasakan. Beberapa anak masih membutuhkan ruang bermain yang jarak jangkauannya berada pada satu lingkup tempat tinggal mereka, mengingat jenis bangunan yang banyak digambar adalah rumah.

Perbedaan dalam jenis bangunan menara yang tidak ada dalam kedua area sebelumnya. Bangunan rumah terbentuk dari trapesium pada bagian atap dan persegi pada dinding, jendela, dan pintu. Dalam psikologi, jenis bangunan rumah dianggap merupakan bentuk simbol kenyamanan, perlindungan, dan keterbukaan akan dunia luar. Rumah yang digambarkan oleh anak perempuan menunjukkan gestur nyata yang memperlihatkan tampak depan bangunan lengkap dengan pintu dan jendela. Anak laki-laki cenderung menggambarkan rumah secara siluet yang hanya memperlihatkan bagian bentuk bangunan secara keseluruhan. Karakter anak laki-laki yang menggambarkan hal tersebut mencerminkan perasaan yang rendah diri dan soliter. Anak laki-laki yang menggambarkan adanya rumah yaitu Fajar. Selama proses penggambaran berlangsung ia cenderung rendah diri dalam melakukan penggambaran bahkan hanya sekedar memperlihatkan pada teman atau pun peneliti.

Menara yang digambarkan menunjukkan sebuah tempat berlindung yang ideal. Menara yang tergambar merupakan ide salah satu anak yang kemudian diikuti oleh sebagian besar anak lainnya selama proses gambar berlangsung. Hal tersebut menunjukkan bahwa persepsi berpengaruh terhadap hal menarik yang ada disekitar anak tersebut. Kecerdasan dalam perkembangan bentuk menjadi salah satu faktor pendukung hal tersebut. Ide awal menara menjadikan variasi ide bagi anak lainnya. Bentuk menara ini kemudian dijadikan bentuk alat bermain lainnya berupa prosotan

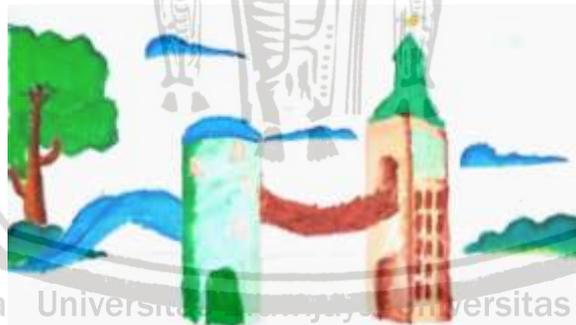
dan muncul variasi lain yang menunjukkan masing-masing karakter anak yang membuatnya, seperti warna, bentuk, jumlah menara yang digambarkan, dan lingkungan sekitarnya. Karakter yang muncul dengan adanya rumah dan menara adalah karakter aktif dan mudah terbuka. Menara yang digambarkan oleh anak perempuan cenderung berupa perspektif, sedangkan anak laki-laki berupa dua dimensi.



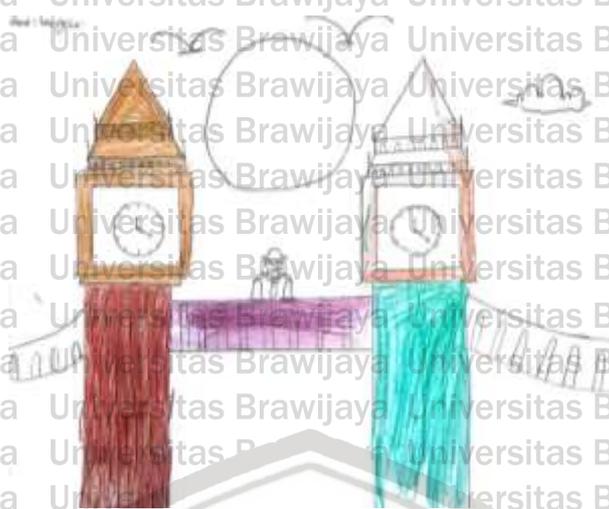
Gambar 4.79 Bangunan rumah oleh anak perempuan



Gambar 4.80 Rumah oleh anak laki-laki



Gambar 4.81 Menara yang digambarkan oleh anak perempuan



Gambar 4.82 Menara yang digambarkan oleh anak laki-laki

5. Ruang

Ruang yang tergambar pada area ini seluruhnya berada di luar ruang. Seluruh anak pada area ini cenderung menggambar tempat bermain yang berada di luar ruang, sangat berbeda dengan anak pada area tengah kota. Kecenderungan bermain di luar ruang lebih ditunjukkan oleh anak pada area ini. Hal tersebut ditunjukkan pada elemen gambar lain berupa alat bermain dan elemen gambar lainnya. Elemen gambar ruang luar yang digambarkan pun lebih bervariasi dan tidak terpaku pada skema bentuk tertentu. Lingkungan ruang luar yang ditunjukkan pun lebih beragam. Ruang bermain yang tergambar sebagian besar menunjukkan adanya area dengan luas tertentu, mengingat tidak ada variasi lain dalam lingkungan sekitarnya.

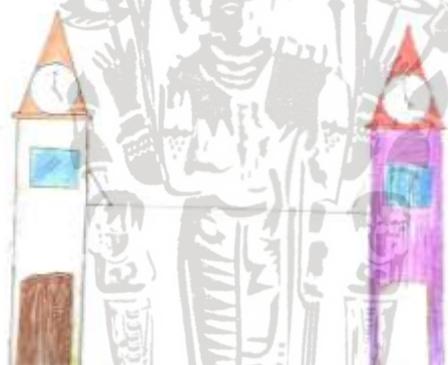
6. Garis

Berdasarkan analisis gambar, garis yang digunakan adalah garis lengkung. Dalam psikologi, anak dengan kecenderungan garis lengkung memiliki karakter yang lembut dan sensitif. Keseluruhan anak yang menggambar garis lengkung sebanyak 29 orang dari total sebanyak 32 orang. Rincian dari jumlah tersebut yaitu anak laki-laki sebanyak 16 orang dan anak perempuan sebanyak 13 orang. Seluruh anak perempuan menggambar garis lengkung, sedangkan anak laki-laki terdapat beberapa yang menggambar garis tajam. Hal tersebut menunjukkan bahwa beberapa anak laki-laki mencerminkan karakter realis dan punya banyak inisiatif. Garis lengkung cenderung menggambarkan keluwesan. Dalam lingkup ruang bermain, garis ini mengekspresikan macam-macam suasana. Pada gambar yang ditunjukkan lebih cenderung suasana ceria dan riang gembira. Penggunaannya yang banyak ditunjukkan pada elemen-elemen gambar yang ada menggambarkan kesan

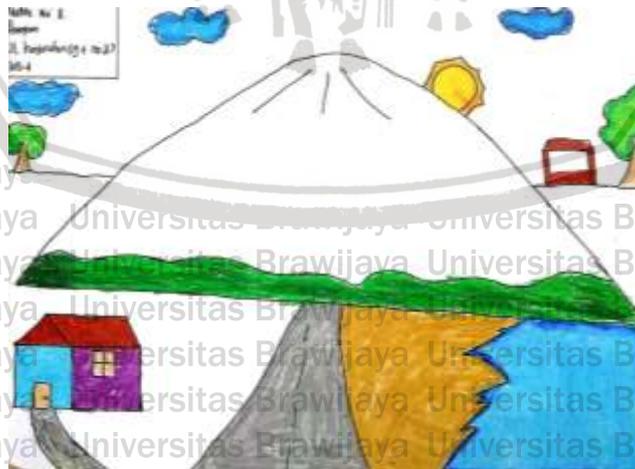
ramai dan menarik perhatian. Garis lengkung yang menggambarkan hewan berupa siluet burung mencerminkan keceriaan. Karakter garis lengkung dalam gambar sangat menarik perhatian dan kesan ramai juga didukung dengan variasi elemen manusia dan hewan walaupun sebagian besar tidak menggambarkan manusia. Namun kesan ramai dapat terlihat dalam elemen gambar lain.



Gambar 4.83 Garis tajam dalam gambar anak perempuan di area outer



Gambar 4.84 Garis tajam dalam gambar anak laki-laki di area outer

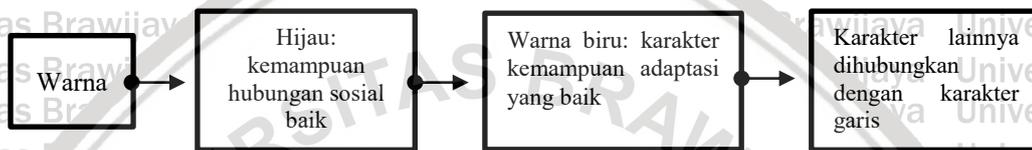


Gambar 4.85 Garis lengkung dalam gambar anak perempuan di area outer



Gambar 4.86 Garis lengkung dalam gambar anak laki-laki di area *outer*

7. Warna dan metode pewarnaan



Gambar 4.87 Diagram *keyplan* pembahasan warna area *outer*

Pada area ini warna dominan yang digunakan adalah warna sekunder. Beberapa menggunakan warna primer dan tersier dalam gambar. Sebagian besar anak menggunakan warna-warna dingin. Warna yang ada dalam area ini yaitu biru, merah, kuning, hijau, kuning, coklat, jingga, merah muda, magenta, ungu, krem, biru pirus, abu-abu, dan hitam. Warna yang paling banyak digunakan adalah warna biru. Dalam psikologi, warna biru mencerminkan karakter yang baik dalam mengontrol emosi. Warna lain yang banyak digunakan adalah warna hijau dan coklat. Warna coklat mencerminkan karakter dengan kemampuan beradaptasi yang buruk. Secara keseluruhan anak pada area ini menggunakan warna yang bervariasi dan lebih banyak dibandingkan dua area lainnya. Perbedaan warna yang digunakan menunjukkan bahwa anak sudah mulai memiliki kesadaran warna dan bereaksi terhadap warna pada objek disekitarnya. Menurut Lowenfeld (1981), penggunaan warna terkait dengan reaksi subjektifnya. Warna yang digunakan berdasar pada pengalaman anak tersebut, sehingga terlihat anak yang sensitif akan perbedaan dan eksplorasi warna dalam menunjukkan keadaan tertentu. Penggunaan warna yang lebih banyak menggambarkan ketertarikan akan sesuatu. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin bervariasi warna, semakin tinggi daya tarik dan pengalaman anak akan tempat tersebut. Metode pewarnaan yang digunakan adalah blok dan beberapa ada yang menggunakan gradasi. Gradasi yang dilakukan menggambarkan adanya kedalaman

dan tekstur tertentu suatu objek. Gradasi yang dilakukan cenderung lebih sering digunakan oleh anak perempuan dibandingkan dengan anak laki-laki.

Perbedaan penggunaan warna pada area ini hanya sekedar menjelaskan keberadaan objek tertentu, tidak menunjukkan adanya latar keadaan waktu seperti dalam gambar anak pada area median. Penggunaan monokrom dan gradasi warna menggambarkan adanya volume tertentu pada suatu objek. Warna yang digunakan yang cenderung bervariasi mencerminkan karakter ekstrover. Penggunaan warna dingin menunjukkan karakter yang introver dan sulit berinteraksi. Karakter yang tergambar secara terpisah sangatlah berbeda, oleh karena itu interpretasi warna dihubungkan dengan garis dan bentuk yang ada secara keseluruhan. Garis yang paling banyak digunakan adalah garis lengkung, maka karakter yang ditunjukkan yaitu selalu mencari kontak dengan orang lain dan terbuka dalam mengekspresikan perasaannya. Kategori elemen manusia yang tidak ada pada gambar menunjukkan kecenderungan egoisme yang tinggi, namun dapat berubah dengan interpretasi dari elemen gambar lainnya. Pertimbangan lain dalam menentukan karakter yang ditunjukkan oleh kehadiran elemen lainnya seperti pohon dan jenis permainan yang lebih menunjukkan hubungan dirinya dengan orang lain.



Gambar 4.88 Gambar anak perempuan dengan warna dingin



Gambar 4.89 Gambar anak laki-laki dengan warna dingin di area outer

8. Pohon

Berdasar pada analisis gambar, pada area ini anak tidak menggambarkan adanya keberadaan elemen pohon. Perbandingan jumlah anak yang tidak menggambarkan lebih besar dari jumlah anak yang menggambarkan pohon. Perbandingan antara keduanya berselisih empat orang saja. Jika dilihat berdasar jenis kelamin, anak perempuan cenderung menggambarkan pohon dibandingkan anak laki-laki. Secara keseluruhan anak tidak melihat adanya keberadaan pohon dalam lingkungan ruang bermainnya. Lingkungan sekitar sangat berpengaruh dalam mempersepsikan ruang bermain mereka. Jika disekitar mereka kurang akan adanya keberadaan pohon menunjukkan kurangnya sensitivitas anak terhadap hal natural.

Dalam psikologi, peletakan sebuah pohon dalam gambar dapat mencerminkan karakter pembuatnya. Peletakan pohon dalam beberapa gambar anak berada di sisi kiri gambar. Karakter yang ditunjukkan adalah cenderung egois, takut akan masa depan, dan keterkaitan dengan ibu. Dalam persepsi, keberadaan pohon menggambarkan cara anak melihat lingkungan yang masih alami. Walaupun jumlahnya tidak selalu banyak, anak mengerti batas ruang yang mereka rasakan dengan adanya keberadaan pohon. Karakter ruang yang muncul berdasar hal tersebut yaitu berupa ruang kosong dengan hanya beberapa jumlah pohon yang tidak banyak. Dalam kategori ini pengalaman ruang yang mereka rasakan dan keadaan lingkungan sekitar sangat mempengaruhi persepsi penggambaran lingkungan bermain yang ada pada gambar mereka.



Gambar 4.90 Penggambaran pohon sisi kiri dalam gambar anak perempuan



Gambar .4.91 Penggambaran pohon sisi kanan dalam gambar anak perempuan



Gambar.4.92 Penggambaran pohon sisi kiri dalam gambar anak laki-laki

9. Tempat bermain

Seluruh anak pada area ini menggambarkan keberadaan tempat bermain dalam gambar mereka, sangat berbeda dengan anak pada area tengah kota. Tempat bermain yang digambarkan cenderung menggunakan alat bermain. Pengalaman persepsi akan tempat bermain pada area ini cenderung lebih simbolis seperti tempat bermain pada umumnya. Hanya beberapa anak yang menggambarkan alat bermain yang lebih

bervariasi. Skema bentuk akan ruang tertentu sudah tertanam sebelumnya, sehingga kurang akan variasi bentuk alat bermain lain. Alat bermain tersebut seperti ayunan, prosotan, dan jungkat-jungkit. Variasi bentuk yang ada pada alat bermain berupa prosotan yang digambarkan berupa menara. Penggambaran alat bermain yang serupa oleh sebagian besar anak menunjukkan kurang terbukanya anak dalam mengekspresikan pengalaman bermainnya, sehingga terlihat kurang bervariasi.

Berbeda dengan anak pada area tengah kota yang lebih bervariasi dalam menggambarkan jenis permainan, pada area ini pengalaman bermain mereka tidak sebanyak anak pada area tengah kota. Pengaruh akan kondisi latar belakang yang berbeda antara ketiga area, sehingga penggambaran tempat bermain akan berbeda masing-masingnya. Keadaan dan keterbukaan dalam mengekspresikan sesuatu lebih ditunjukkan oleh anak pada area ini. Tidak adanya tempat bermain pada beberapa gambar anak menunjukkan karakternya yang sulit untuk berekspresi dalam gambar dan cenderung pada skema yang sudah ada atau sudah pernah dilakukan sebelumnya, seperti gambar suasana gunung dan barongan. Jenis permainan tertentu dalam tempat bermain dapat menunjukkan kebutuhan akan interaksi dan hubungan kelompok pertemanan.



Gambar 4.93 Tempat bermain oleh anak laki-laki di area outer



Gambar 4.94 Tempat bermain oleh anak perempuan di area outer

10. Jenis permainan

Sama seperti area lainnya, Hampir seluruh anak menggambarkan jenis permainan fisik. Baik anak laki-laki maupun anak perempuan menunjukkan ketertarikannya akan permainan fisik. Hal tersebut menunjukkan sebagian besar anak yang aktif dalam bermain secara fisik. Jenis permainan yang sering digambarkan adalah ayunan, jungkat-jungkit, perosotan, dan bersepeda. Permainan fisik yang digambarkan pada setiap area sangat berbeda. Ada yang membutuhkan kerja sama tim sehingga akan muncul sebuah interaksi seperti bola, ada yang bermain aktif dengan menggunakan alat bermain, dan pada area ini bentuk alat bermain yang berbeda yang membuat mereka tertarik akan permainan fisik. Hal tersebut menunjukkan bahwa bermain secara fisik memiliki daya tariknya tersendiri tergantung kepada karakter anak yang memainkannya. Karakter anak pada area ini mirip dengan karakter anak area median yang lebih tertarik bermain dengan menggunakan alat bermain aktif.



Gambar 4.95 Jenis permainan fisik berupa sepeda



Gambar 4.96 Jenis permainan berupa prosotan dan ayunan

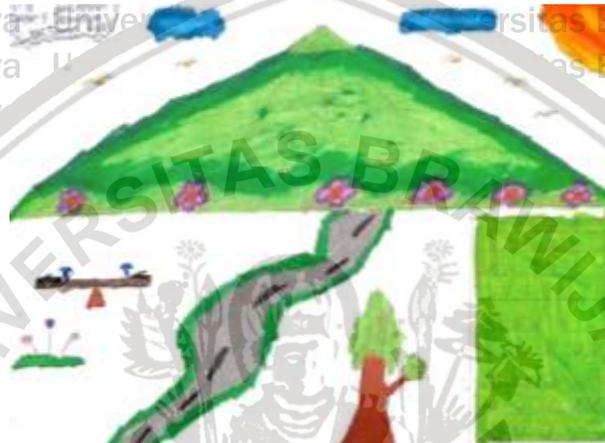
Berbeda halnya dengan anak pada area tengah kota yang tidak menggambarkan alat bermain layaknya pada kedua area lainnya. Letak dan lingkungan sekitar kembali menjadi pengaruh terhadap persepsi tersebut. Keberadaan lingkungan di tengah kota dan latar belakang anak yang lebih dari kedua area lainnya, membuat pengalaman dan pola pikir mereka jauh berbeda. Hal ini tentu berhubungan dengan skema desain alat bermain yang biasanya tidak bervariasi, sehingga persepsi anak area tengah kota akan hal kekanakan terhadap alat bermain pun dapat muncul. Kebutuhan ruang yang muncul dalam kategori ini menunjukkan bahwa keberagaman alat bermain dapat membuat anak lebih tertarik dalam bermain.

11. Ilustrasi gambar

Berdasar pada analisis gambar, sebagian besar anak menggambarkan ilustrasi gambarnya dengan garis *one line*. Garis ini dominan garis yang terlihat secara dua dimensi. Kekuatan garis yang muncul cenderung kuat, sehingga karakter yang muncul adalah anak dengan karakter kepribadian yang kuat dan mudah marah. Garis ini menunjukkan perkembangan emosi dan dalam menggambarkan sesuatu. Anak yang sudah mengerti akan konsep ruang tiga dimensi tentu gambarnya akan berbeda. 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. Karakter garis ini akan terlihat sangat kaku. Pada area ini beberapa anak perempuan sudah melakukan penggambaran secara perspektif dan objek lingkungan sekitarnya pun terlihat bervolume layaknya bentuk pada umumnya. Karakter anak dapat terlihat dengan kekuatan garis yang digambarkan. Sebagian besar anak memiliki kekuatan garis yang kuat, sehingga menunjukkan kepribadian yang kuat dimiliki oleh hampir seluruh anak pada area ini.



Gambar 4.97 Ilustrasi garis *one line* oleh anak laki-laki di area *outer*



Gambar 4.98 Ilustrasi garis *one line* oleh anak perempuan di area *outer*

12. Latar gambar

Sama seperti area lainnya, seluruh anak pada area ini pun menggambarkan latar natural. Layaknya kecenderungan anak yang akan lebih bersifat naturalis, hal tersebut terbukti dalam penggambaran pada area ini. Penentuan latar dalam analisis gambar berdasar pada teori Gestalt yang menunjukkan bahwa latar memperkuat daya tarik figur sehingga seolah mengiring pengamat pada objek yang menjadi figur dalam gambar. Kecenderungan lingkungan dan kepekaan terhadap hal-hal alami sangat terlihat. Penggambaran latar berupa pohon, semak, gunung, sawah, dan langit beserta eksistensi didalamnya menunjukkan hal-hal yang natural. Latar yang menunjukkan adanya suasana dan waktu tertentu ditunjukkan oleh warna yang digunakan.

Keberadaan elemen gambar pada langit dapat mencerminkan karakter tertentu. Kecenderungan akan menyukai hal-hal alami ditunjukkan melalui warna tertentu seperti warna yang berbeda pada kolam air atau antara pohon dan semak belukar. Kriteria ruang yang muncul dalam kategori ini adalah pengkondisian ruang bermain yang menunjukkan tekstur alam untuk membantu anak merasa nyaman dalam menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekitar. Hal ini berhubungan dengan

perbedaan karakter masing-masing anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya.



Gambar 4.99 Jenis gambar dengan latar natural



Gambar 4.100 Jenis gambar dengan latar natural

Selain itu, menurut Victor Lowenfeld, keadaan kondisi alami nyatanya dapat membangkitkan sensitivitas perseptual anak terhadap lingkungannya. Tidak hanya merasa nyaman, namun juga anak dapat belajar akan tekstur tertentu pada alam.

Pada area ini sensitivitas anak akan hal tersebut masih sangat kurang dibandingkan dengan area lainnya yang biasanya ditunjukkan dengan tekstur tertentu pada pohon atau elemen lainnya. Latar natural sejatinya menunjukkan emosi yang dirasakan oleh anak. Hal ini ditunjukkan dalam gambar burung yang merupakan simbol keceriaan. Sehingga terlihat bahwa emosi yang digambarkan selama bermain adalah rasa senang dan gembira.

13. Karakter anak

Dalam psikologi, karakter anak dapat terlihat dalam berbagai macam elemen seperti garis, bentuk, warna, pohon, dan lain sebagainya. Oleh karena itu dalam

interpretasi gambar, keseluruhan kategori tersebut dihubungkan satu sama lain dengan mengaitkannya kembali dengan tema awal. Karakter anak yang ada secara keseluruhan menunjukkan karakter sosial. Karakter sosial biasanya lebih terbuka dan mudah berkomunikasi dengan orang lain. Keterbukaan yang ditunjukkan yaitu dengan adanya bangunan rumah dan garis lengkung ke arah luar yang banyak digunakan. Garis yang digunakan cenderung lengkung yang menunjukkan karakter yang selalu mencari kontak dengan orang lain dan lebih terbuka dalam menunjukkan perasaannya. Warna yang digunakan pun sebagian besar menggunakan warna-warna yang menunjukkan karakter dengan hubungan sosial dan adaptasi yang baik. Melalui jenis permainan yang menunjukkan karakter sosial adalah ayunan dengan papan ayun yang lebih satu, yang mencerminkan adanya pemikiran kehadiran orang lain dengan penambahan papan ayun, jungkat-jungkit, dan sepak bola. Perbandingan jumlah anak laki-laki dan perempuan sama besar dalam menggambarkan karakter sosial. Elemen manusia menggambarkan adanya interaksi antar individunya. Menurut Yi Fu Tuan (2002), dalam *Community, Society, and Individualist*, hal tersebut termasuk pada komunitas atau *community* yang didalamnya terdapat komunikasi dan interaksi antar individu dengan individu. Berdasar hal tersebut ruang yang dapat mewadahi berupa ruang komunal.



Gambar 4.101 Jenis interaksi dalam elemen manusia



Gambar 4.102 Jenis permainan yang akan timbul komunikasi didalamnya



Gambar 4.103 Jenis permainan yang akan timbul adanya interaksi

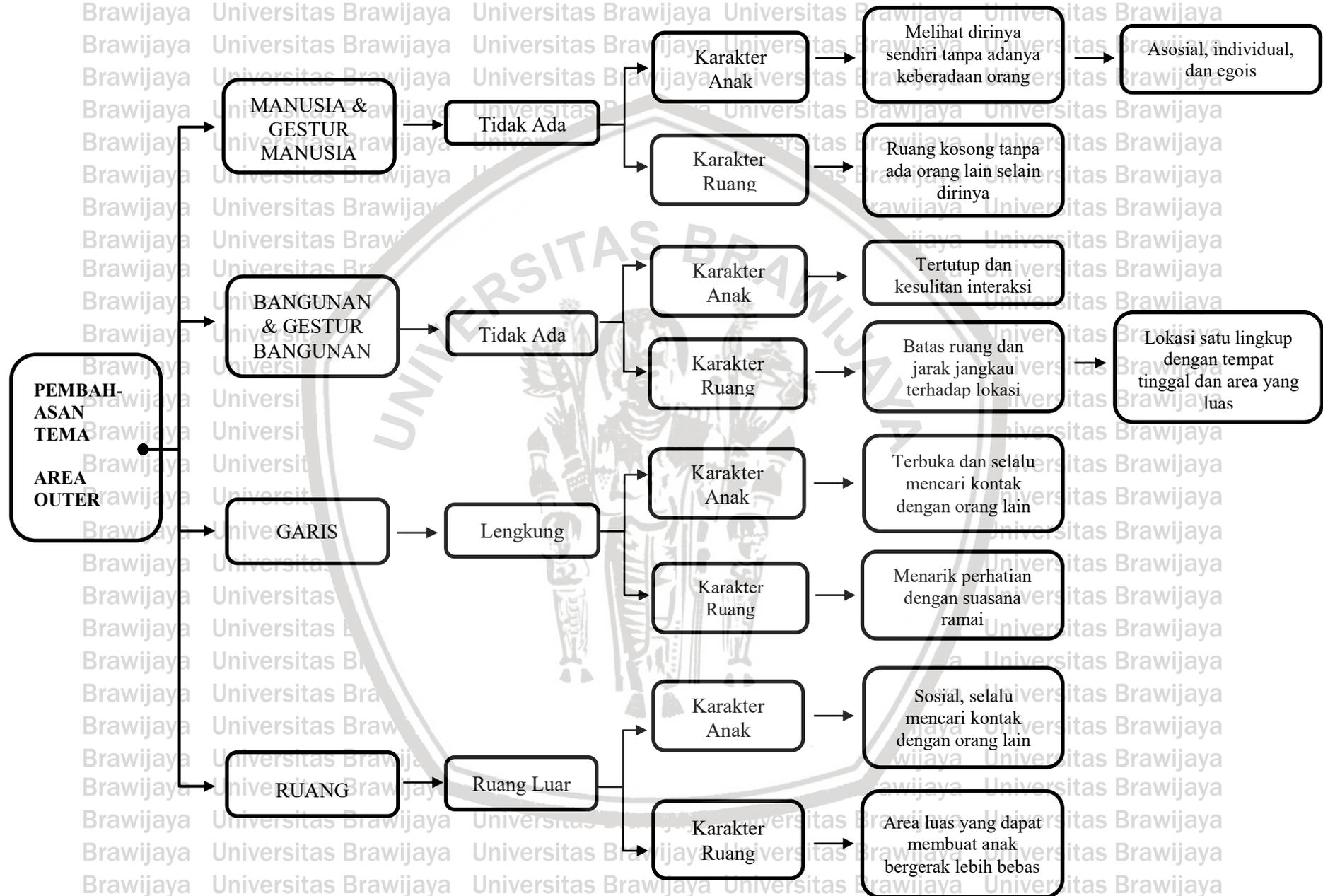
14. Persepsi lingkungan

Persepsi lingkungan disimpulkan berdasarkan cara anak memahami lingkungannya. Penggambaran anak menunjukkan cara anak melihat lingkungan tempat bermain tersebut. Persepsi ini dihasilkan dari elemen gambar yang digambarkan, baik itu latar maupun kecenderungan lainnya yang menggambarkan letak dan pengalaman akan tempat bermain tersebut. Sebagian besar anak menggambarkan persepsi lingkungan berupa rumah. Perbandingan anak perempuan lebih sedikit dibandingkan anak laki-laki pada kategori tersebut. Kategori rumah yang banyak digambarkan berkaitan dengan psikologi anak yang menggambarkan keterbukaan dunia luar dan kenyamanan dengan simbol tersebut. Persepsi tersebut tidak secara langsung digambarkan dalam bentuk elemen bangunan rumah, tetapi dalam elemen-elemen lain yang menggambarkan letak atau kondisi tertentu yang menunjukkan adanya pencapaian dan penggambaran lingkungan sekitarnya. Cara berpikir dalam menunjukkan pengalaman bermain sangat terpengaruh dengan lokasi dimana ia tinggal, lokasi tempat ia bermain, dan pengalaman bermain yang sebagian besar berada di area tempat tinggal.

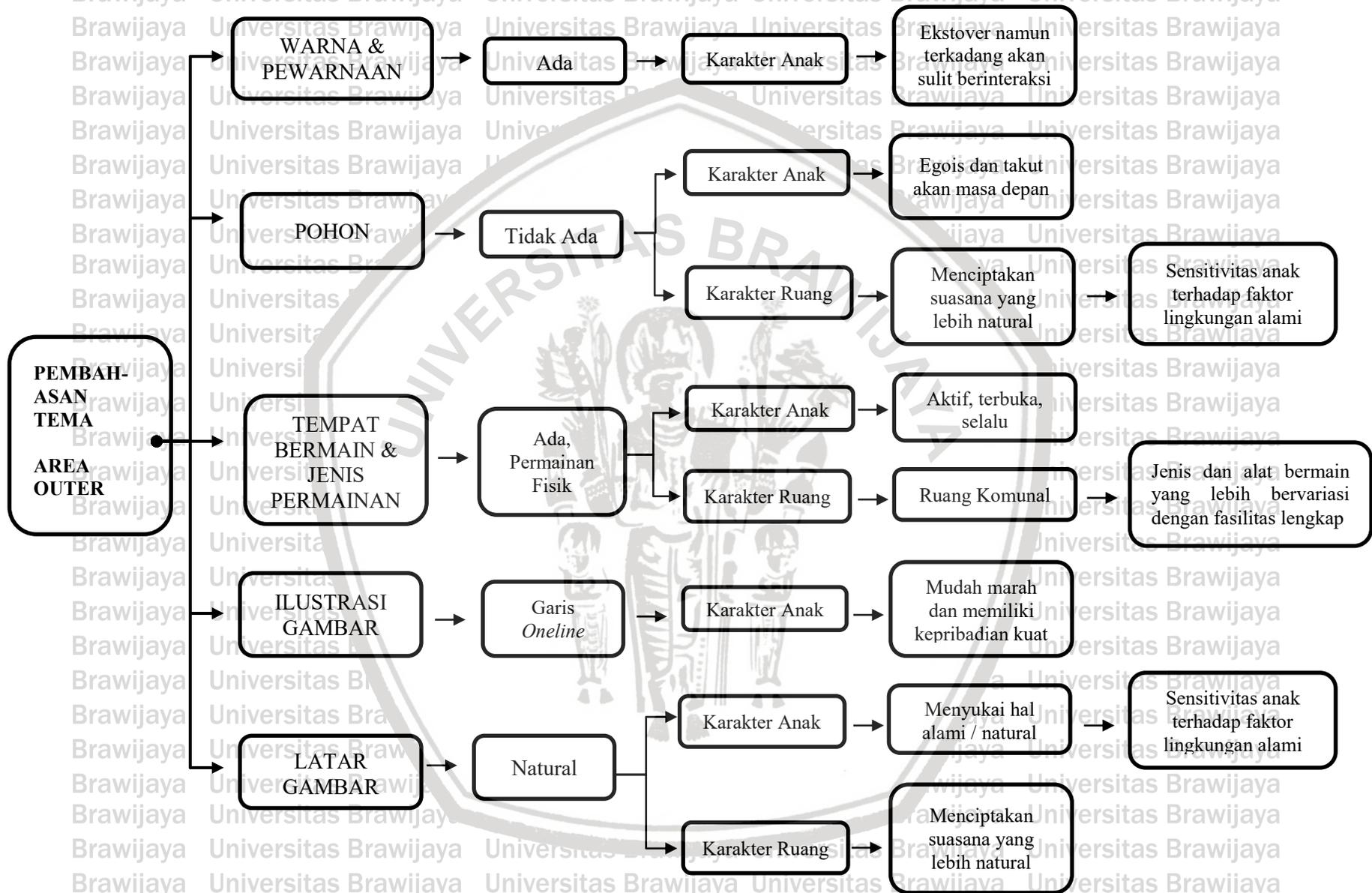
Teori persepsi Gestalt yang banyak digunakan dalam analisis gambar berperan dalam menunjukkan persepsi kedalaman, perbedaan latar dan figur, sebuah konstansi warna dan bentuk. Hal-hal tersebut membantu menunjukkan adanya hal repetitif dalam pola gambar anak. Sehingga kesimpulan dihasilkan berdasar pada hal repetitif dominan yang ada pada keseluruhan kategori. Dalam konstansi warna dan persepsi kedalaman menunjukkan pengulangan warna yang sering digunakan dalam gambar, sehingga dapat mencerminkan karakter anak tersebut. Penggunaan pada daya tarik

figur dan latar berperan besar dalam menunjukkan informasi yang didapatkan. Hal tersebut berdasar pada elemen gambar yang ada. Beberapa anak yang menggambarkan hal lain, seperti barongan, gunung, dan lainnya, jenis yang ada tersebut merupakan jenis gambar yang sudah diajarkan di sekolah. Sehingga persepsi lingkungan yang muncul adalah sekolah. Begitupun dengan persepsi lingkungan rumah. Persepsi tersebut digambarkan dalam bentuk elemen-elemen lain yang menggambarkan letak atau kondisi tertentu yang menunjukkan adanya pencapaian dan penggambaran lingkungan sekitarnya. Hal tersebut juga berdasar pada hasil wawancara yang dilakukan selama proses penggambaran berlangsung, sehingga menunjukkan letak tempat bermain yang berada di lingkungan tempat tinggal.

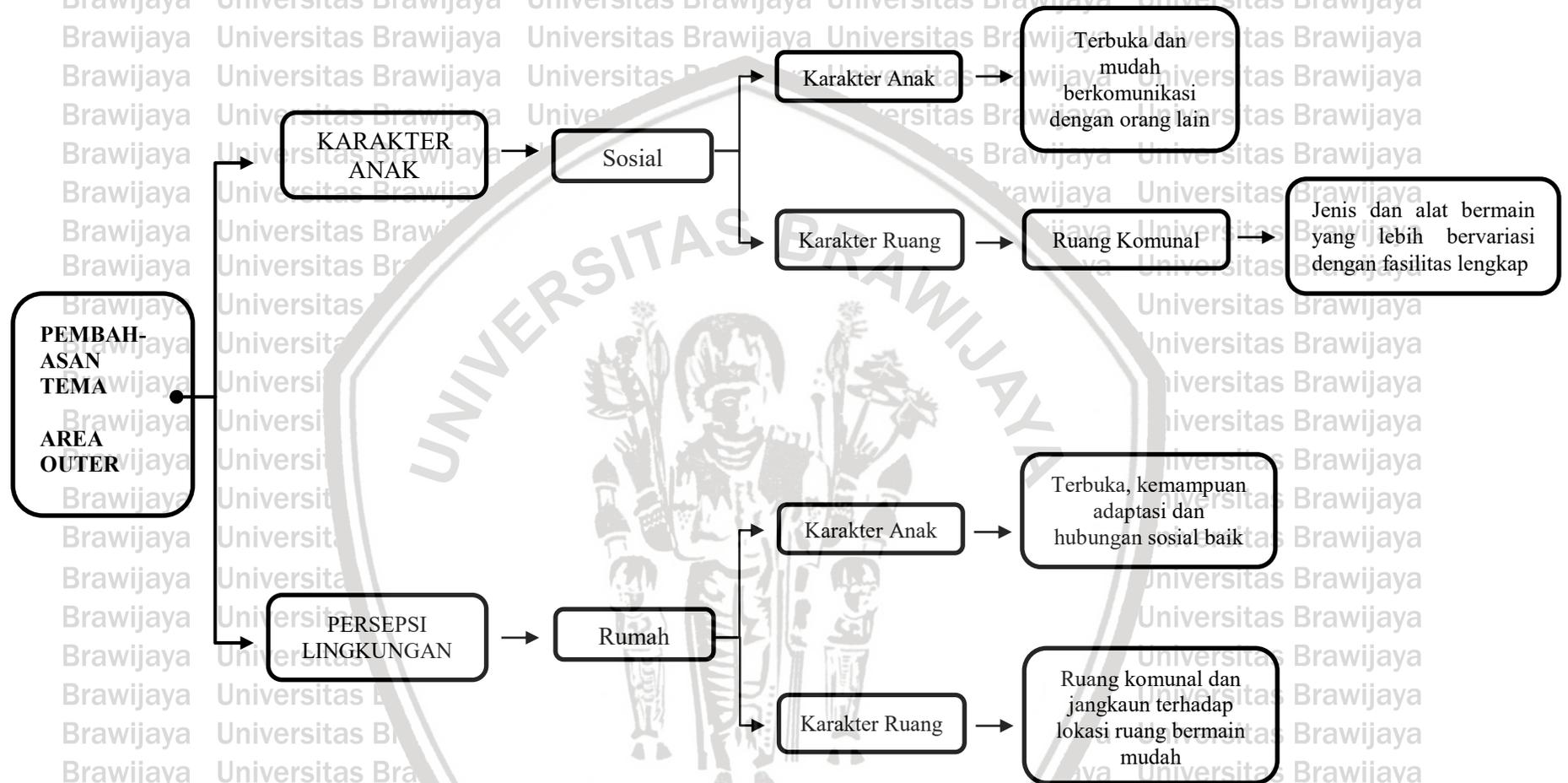




Gambar 4.104 Diagram lanjutan hasil analisis tema di area outer



Gambar 4.105 Diagram lanjutan hasil analisis tema di area outer



Gambar 4.106 Diagram lanjutan hasil analisis tema di area outer

4.7 Simpulan Analisis Kategori Tema Seluruh 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 ada satupun manusia dalam gambarnya dengan jumlah keseluruhan yang lebih besar dibandingkan dengan dua kategori lainnya. Sesuai dengan teori perkembangan mental anak, banyak atau tidaknya individu yang ada pada gambar menunjukkan karakter anak dalam melihat individu lain di lingkungan bermainnya. Jika kategori 'Tidak Satu pun' lebih dominan dibandingkan dengan lainnya, maka dapat dikatakan bahwa anak tidak melihat adanya orang lain selain dirinya dalam lingkungan ruang bermain tersebut. Hal ini hanya berdasar pada elemen manusianya saja, belum dikaitkan secara keseluruhan gambar. Namun jika dilihat dari keseluruhan kategori tema manusia yang ada, kategori 'Kelompok' memiliki frekuensi jumlah terbesar kedua. Tidak dipungkiri bahwa walaupun sebagian besar anak menginginkan tidak ada orang lain selain dirinya dalam ruang bermain, masih terdapat beberapa anak yang menunjukkan interaksi sosial secara kelompok meski jumlahnya tidak terlalu banyak.

Apabila dilihat dari teori perkembangan anak pada usia ini yang cenderung akan bermain secara kelompok, jelas sangat berbeda dengan apa yang ditunjukkan anak pada gambar. Seperti yang kita ketahui bahwa anak memasukkan konsep dirinya dan bagaimana ia melihat lingkungannya. Kesimpulan secara keseluruhan terhadap kategori elemen manusia pada ketiga lokasi area yang berbeda 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. Selain menunjukkan proyeksi dirinya terhadap keterkaitan dengan orang lain, dalam gestur figur manusia menunjukkan interaksi sosial dan peristiwa atau tindakan tertentu yang menggambarkan lingkup

bermainnya. Tidak ada elemen manusia menggambarkan tidak adanya interaksi dan ia hanya melihat dirinya sendiri dalam lingkungan tersebut. Hal ini menggambarkan individualis dengan melihat ada tidaknya interaksi didalamnya, sesuai dengan teori komunikasi oleh Yi Fu Tuan (2002). Rincian ukuran besar kecil figur dan ekspresi wajah pada 'siluet' menunjukkan bahwa ia mengalami interaksi yang lebih besar dalam kegiatan kelompok. Karakter anak yang menggambarkan jenis tersebut pun lebih sosial dan tentunya sangat terlihat dari keseluruhan gambar yang ia buat. Adanya interaksi didalamnya menggambarkan komunitas atau *community*, sehingga terdapat adanya interaksi timbal balik antara individu dan individu. Hal yang dipastikan dari hasil kategori ini adalah sebagian besar anak tidak melihat dirinya ada dalam keterkaitan dengan orang lain disekitarnya maupun lingkup bermain mereka. Karakter yang ditunjukkan adalah karakter individualis dan asosial yang memiliki egoisme yang cukup tinggi. Karakter asosial masih dapat berinteraksi dengan orang lain baik itu karakternya ekstrover maupun introver, namun karakter tersebut dalam waktu tertentu dapat tidak mengingikan interaksi yang nyata. Oleh karena itu, pada area tengah kota, dominan anak selain bermain aktif ia juga bermain virtual. Bentuk virtual inilah yang berpengaruh dalam memunculkan karakter asosial pada anak.

2. Bangunan dan gestur bangunan

Kesimpulan secara keseluruhan pada ketiga zona tersebut yaitu sebagian besar anak menggambarkan elemen bangunan dalam gambar mereka. Ada atau tidaknya sebuah bangunan menunjukkan adanya hubungan ruang dan bagaimana anak melihat dan objek tersebut berfungsi (Lowenfeld, 1981). Gambaran adanya sebuah elemen bangunan dalam gambar menunjukkan penggambaran anak dalam pengalaman batas ruang yang mereka rasakan. Pada beberapa gambar yang didalamnya terdapat bangunan, keberadaan objek tersebut dijadikan latar atau batas elemen ruang yang menjelaskan sebuah suasana dan lokasi tertentu. Keberadaan dan jenis bangunan yang digambarkan dapat menunjukkan letak ruang bermain yang mungkin berada pada lingkup tempat tinggal dan dapat dengan mudah dijangkau oleh mereka.

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 biasanya diwakili oleh beberapa tanda yang melalui pengulangan. Pada kategori elemen gestur bangunan, jenis bangunan yang mengalami pengulangan adalah jenis bangunan rumah atau tempat tinggal. Hal tersebut menunjukkan bahwa rumah adalah elemen repetitif dalam pengalamannya dalam kepekaan terhadap lingkungan. Dalam psikologi keberadaan sebuah rumah dapat mengartikan banyak hal seperti 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. Latar belakang, jenis kelamin, dan pengalaman bermain anak sangat berpengaruh dalam elemen-elemen gambar yang dihasilkan. Pada area tengah kota, elemen jenis bangunan lebih beragam dibandingkan dengan dua kategori lainnya. Hal ini berhubungan dengan latar belakang keluarga dan lingkungan tempat tinggal mereka yang berpengaruh terhadap pengalaman bermain yang mungkin lebih banyak dibandingkan dengan area lainnya. Anak pada area tengah kota menunjukkan bahwa pengalaman bermain mereka lebih beragam dibandingkan dengan dua area lainnya. Hal tersebut didukung dengan adanya jenis permainan yang digambarkan lebih bervariasi dibandingkan dengan anak dalam area lainnya.

3. Ruang

Ruang yang tergambar pada seluruh area yaitu berada di luar ruang. Bangunan yang tergambar pun sebagian besar berupa eksterior. Kecenderungan bermain di luar ruang ditunjukkan dengan alat bermain dan jenis permainan yang seluruhnya berkegiatan di luar ruang. Berbeda dengan area median dan *outer*, pada area tengah kota beberapa anak cenderung bermain di dalam rumah yang digambarkan dengan permainan modern. Permainan modern adalah salah satu permainan sebagian besar berada di ruang dalam dan jenis permainan modern yang banyak digambarkan berupa permainan simulasi. Jenis permainan dan alat bermain yang beragam menimbulkan kesan area yang membutuhkan area yang luas. Ruang luar dengan area yang luas memberikan kebebasan anak dalam bergerak. Ruang luar dapat menciptakan batas-batas yang mereka ciptakan sendiri. Oleh karena itu dalam ruang luar yang digambarkan pada

sebagian besar anak tidak terpaku hanya pada bangunan saja, tapi juga keterlibatan lain seperti pohon dan cakrawala. Sehingga karakter ruang yang muncul adalah luar ruang dengan area luas yang dapat membuat anak bergerak lebih bebas.

4. Garis

Berdasar keseluruhan area, garis yang banyak digunakan adalah garis lengkung. Perbandingan keseluruhan jumlah antar anak laki-laki dan perempuan yang menggambarkan garis lengkung adalah sama besar. Namun terdapat beberapa anak laki-laki lain yang menggambarkan garis yang tajam, sedangkan anak perempuan hanya satu anak saja yang menggambarkan garis tajam. Secara keseluruhan garis lengkung mencerminkan karakter lembut dan sensitif. Garis lengkung cenderung menggambarkan keluwesan. Dalam lingkungan ruang bermain, garis ini mengekspresikan macam-macam suasana. Pada gambar yang ditunjukkan lebih cenderung suasana ceria dan riang gembira. Penggunaannya yang banyak ditunjukkan pada elemen-elemen gambar yang ada menggambarkan kesan ramai dan menarik perhatian. Garis lengkung yang digambarkan mencerminkan karakter anak yang terbuka dalam mengekspresikan perasaannya dan selalu mencari kontak dengan orang lain. Kekuatan garis yang ada pun lebih cenderung kuat dan mencerminkan kepribadian yang kuat. Karakter ruang yang muncul pada kategori ini adalah ruang bermain yang dapat menarik perhatian anak, sehingga anak dapat dengan mudah tertarik bermain didalamnya.

5. Warna

Warna yang digunakan secara keseluruhan dari ketiga area adalah warna-warna sekunder. Sebagian besar menggunakan warna-warna dingin yaitu warna hijau dan biru. Secara keseluruhan warna yang digunakan lebih banyak dan bervariasi, sehingga karakter ekstrover tercermin berdasar hal tersebut. 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. Garis yang paling banyak digunakan adalah garis

lengkung, maka karakter yang ditunjukkan yaitu selalu mencari kontak dengan orang lain dan terbuka dalam mengekspresikan perasaannya. Hubungan dengan warna dingin yang sering digunakan dalam gambar adalah karakter anak yang ekstrover namun terkadang akan sulit berinteraksi dengan orang lain. Kategori elemen manusia yang sebagian besar tidak ada pada gambar menunjukkan kecenderungan egoisme yang tinggi, namun dapat berubah dengan interpretasi dari elemen gambar lainnya. Pertimbangan lain dalam menentukan karakter yang ditunjukkan oleh kehadiran elemen lainnya seperti pohon dan jenis permainan yang lebih menunjukkan hubungan dirinya dengan orang lain melalui komunikasi dan interaksi.

6. Pohon

Secara keseluruhan dari semua area, anak cenderung tidak menggambarkan adanya keberadaan elemen pohon. Perbandingan jumlah antara anak yang menggambarkan pohon dan yang tidak hanya berselisih satu orang saja. Berdasar hal tersebut dapat terlihat bahwa sebagian besar anak lainnya menggambarkan keberadaan pohon dalam gambar mereka. Apabila dilihat berdasarkan jenis kelaminnya, jumlah anak laki-laki lebih banyak baik dalam kategori menggambarkan pohon maupun tidak, dibandingkan anak perempuan. Keseluruhan anak perempuan dominan lebih cenderung pada kategori adanya keberadaan pohon dalam gambar, sedangkan beberapa lainnya tidak. Namun secara keseluruhan perbandingan jumlah anak yang tidak menggambarkan lebih besar dari jumlah anak yang menggambarkan pohon.

Area tengah kota dan pinggir kota lebih banyak yang tidak menggambarkan pohon, sedangkan area median lebih cenderung menggambarkan pohon. Apabila dilihat dari segi lingkungan sekitar, anak pinggir kota cenderung berada pada lingkungan dengan keberadaan pohon yang lebih banyak dibandingkan dengan area tengah kota. Namun hasil menunjukkan bahwa kedua area tersebut sebagian besar anak tidak merasa adanya keberadaan pohon dalam lingkungan mereka. 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. Pada area tengah kota, jika dilihat dari lokasi dan lingkungan yang berada di pusat kota

memungkinkan pengalaman visual yang memang sangat jarang adanya keberadaan pohon. Tapi tidak memungkiri bahwa sebenarnya mereka peka terhadap lingkungan sekitarnya, hanya saja pengalaman kontak langsung dengan fitur dan faktor lingkungannya kurang dieksplor. Jika disekitar mereka kurang menemukan adanya keberadaan pohon, maka persepsi yang muncul pun akan menggambarkan hal seperti itu. Berbeda dengan pinggir kota yang keberadaan pohon menjadi sangat tidak jarang dalam lingkungan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan kognisi dalam menemukan konsep lingkungan pada kedua area tersebut sangatlah 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.

7. Tempat bermain dan jenis permainan

Keseluruhan anak pada ketiga kategori menunjukkan adanya tempat bermain dalam gambar mereka. Hanya area tengah kota yang sebagian besar jumlah anak tidak menggambarkan adanya tempat bermain. Tempat bermain yang digambarkan cenderung menggunakan alat bermain. Perbedaan yang hanya ada pada variasi tipe alat bermainnya saja. Pengalaman persepsi akan tempat bermain pada area median dan *outer* cenderung lebih simbolis seperti tempat bermain pada umumnya, berbeda dengan anak pada area tengah kota atau *inner*. Pada area *inner*, tempat bermain yang tergambarkan berupa jenis permainan tertentu yang lebih bermacam-macam. Hal tersebut menunjukkan pengalaman bermain anak pada kedua area lainnya tidak bervariasi atau sebanyak anak pada area tengah kota. 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 pada area tengah kota yaitu wahana kolam air, *roller coaster*, warung internet, tempat pesta, dan permainan simulasi. Anak pada area tengah kota lebih terbuka dalam menunjukkan hal-hal yang biasanya mereka mainkan, tak jarang selama penggambarannya mereka turut menceritakan situasi dan kondisi yang mereka rasakan.

Perbedaan pada kedua area lainnya, anak pada area median dan outer lebih menggambarkan hal yang mereka inginkan. Kecerdasan anak dalam bentuk tempat bermain juga terlihat. Anak yang kreatif tidak terpaku dengan bentuk yang sudah ada, jenis alat bermainnya sama akan tetapi bentuk secara penggambarannya akan mengikuti keinginan mereka. Hal ini terbukti pada area outer yang sebenarnya alat bermain tersebut simbolis dari tempat bermain pada umumnya, namun mereka menggambarkan variasi bentuk lain dari alat bermain tersebut yang berupa menara prosotan. Jenis permainan secara keseluruhan adalah permainan fisik. Baik anak laki-laki maupun anak perempuan menunjukkan ketertarikannya akan permainan fisik. Hal tersebut menunjukkan sebagian besar anak yang aktif dalam bermain secara fisik. Permainan pada area median dan outer cenderung sama dan sama sekali berbeda dengan area tengah. Permainan fisik yang ada dalam keseluruhan area hanyalah sepak bola. Anak pada area *inner* menganggap bahwa jenis permainan yang ada dalam area median dan outer sangat kekanakan dan sudah tidak pantas lagi mereka mainkan. 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.

8. Ilustrasi gambar

Keseluruhan area menggambarkan dengan menggunakan garis *one line*. Garis yang dominan terlihat secara dua dimensi. Kekuatan garis yang digambarkan pun cenderung kuat, sehingga karakter anak yang dicerminkan adalah karakter mudah marah dan memiliki kepribadian yang kuat. 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. Menurut Jean Piaget anak pada usia ini cenderung memiliki kesulitan dalam membayangkan bagaimana benda tersebut terlihat dari perspektif orang lain. Sehingga ilustrasi gambar yang ditunjukkan secara keseluruhan menggunakan dua dimensi. Walaupun begitu, terdapat beberapa anak yang sudah mulai menggambarkan dengan perspektif.

9. Latar gambar

Keseluruhan area menunjukkan bahwa latar gambar yang sering digambarkan berupa natural. Keterikatan anak dengan alam secara alami masuk ketika mereka mulai mengeksplor dunianya pada masa anak-anak. Anak cenderung mempelajari objek yang mudah diamati dan hal tersebut berada pada alam atau hal yang berupa natural. Sehingga sebagian besar anak cenderung menggambarkan latar bermain berupa hal yang bersifat alami, baik itu anak laki-laki maupun anak perempuan. Latar menggambarkan ketertarikan anak terhadap sesuatu. Dalam psikologi keberadaan langit dan eksistensi yang ada didalamnya pada latar gambar merupakan simbol aspirasi dan imajinasi luar angkasa. Langit menggambarkan kesempurnaan. Anak dengan penggambaran lengkap dalam eksistensi langit menggambarkan karakter perfeksionis dan ingin terlihat sempurna. Namun apabila berdasar pada elemen-elemen benda astronomi yang ada pada langit karakter yang muncul akan berbeda. Sebuah matahari merupakan simbol kejantanan dan juga dapat mencerminkan adanya otoritas yang memiliki pengaruh kepada orang lain. Adanya bulan dan malam mencerminkan hubungan pertemanan dan percintaan kepada orang-orang penting dalam hidupnya. Latar yang menggambarkan malam hari dapat menggambarkan sesuatu yang tersembunyi.

Latar menggambarkan perbedaan antara garis pijakan dan cakrawala. Dalam perkembangannya anak sudah dapat membedakan hal tersebut yang menunjukkan perkembangan kognitif terhadap ruang yang digambarkan. 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. 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. Oleh karena itu, kognisi menjadi konstruktor pertama dalam menuntun dan menemukan

pengetahuan mereka sendiri mengenai objek dan konsep lingkungan (Greig dan Taylor, 1999). Pada area *inner* dan *outer* terlihat kurang dalam sensitivitas tersebut dengan tidak adanya keberadaan elemen pohon maupun gambaran tekstur alami tertentu seperti bebetuan dan sebagainya. Hal ini menjadi pertimbangan kriteria ruang bermain yang muncul karena alam atau hal-hal natural merupakan hal yang mudah diamati dan mereka dapat memahaminya melalui bermain.

10. Karakter anak

Berdasar pada pembahasan karakter dalam keseluruhan area menunjukkan bahwa karakter sosial merupakan karakter yang banyak muncul pada setiap area, tidak terkecuali area tengah kota meski jumlahnya tidak banyak. Analisis karakter dalam setiap area menjelaskan bahwa karakter anak sangat berpengaruh dalam bagaimana mereka menggambarkan ruang bermain dan kriteria ruang yang muncul. Kriteria 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. Karakter dominan yang dihasilkan pada area tengah kota atau *inner* yaitu egois, rendah diri, agresif, sulit berinteraksi, tertutup, sedikit kaku, kemampuan adaptasi dan hubungan sosial buruk. Pada area tengah kota atau median dan pinggir kota atau *outer* karakter yang dihasilkan adalah terbuka, selalu mencari kontak dengan orang lain, mudah berteman, realis, inisiatif, terdapat interaksi, altruisme, kemampuan adaptasi dan hubungan sosial yang baik. Karakter ini berpengaruh dalam menunjukkan cara anak dalam berinteraksi dengan orang lain.

Secara keseluruhan, sebagian besar anak menunjukkan karakter sosial. Karakter sosial biasanya lebih terbuka dan mudah berkomunikasi dengan orang lain. Keterbukaan yang ditunjukkan yaitu dengan adanya bangunan rumah yang selalu ada dalam gambar pada setiap area dan garis lengkung ke arah luar yang banyak digunakan. Kecenderungan egois masih terdapat pada anak meski karakternya sosial, namun lebih stabil karena sebagian besar mencerminkan kemampuan adaptasi dan hubungan sosial yang baik. Kriteria ruang yang muncul berdasar karakter tersebut adalah ruang komunal yang dapat mewadahi 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.

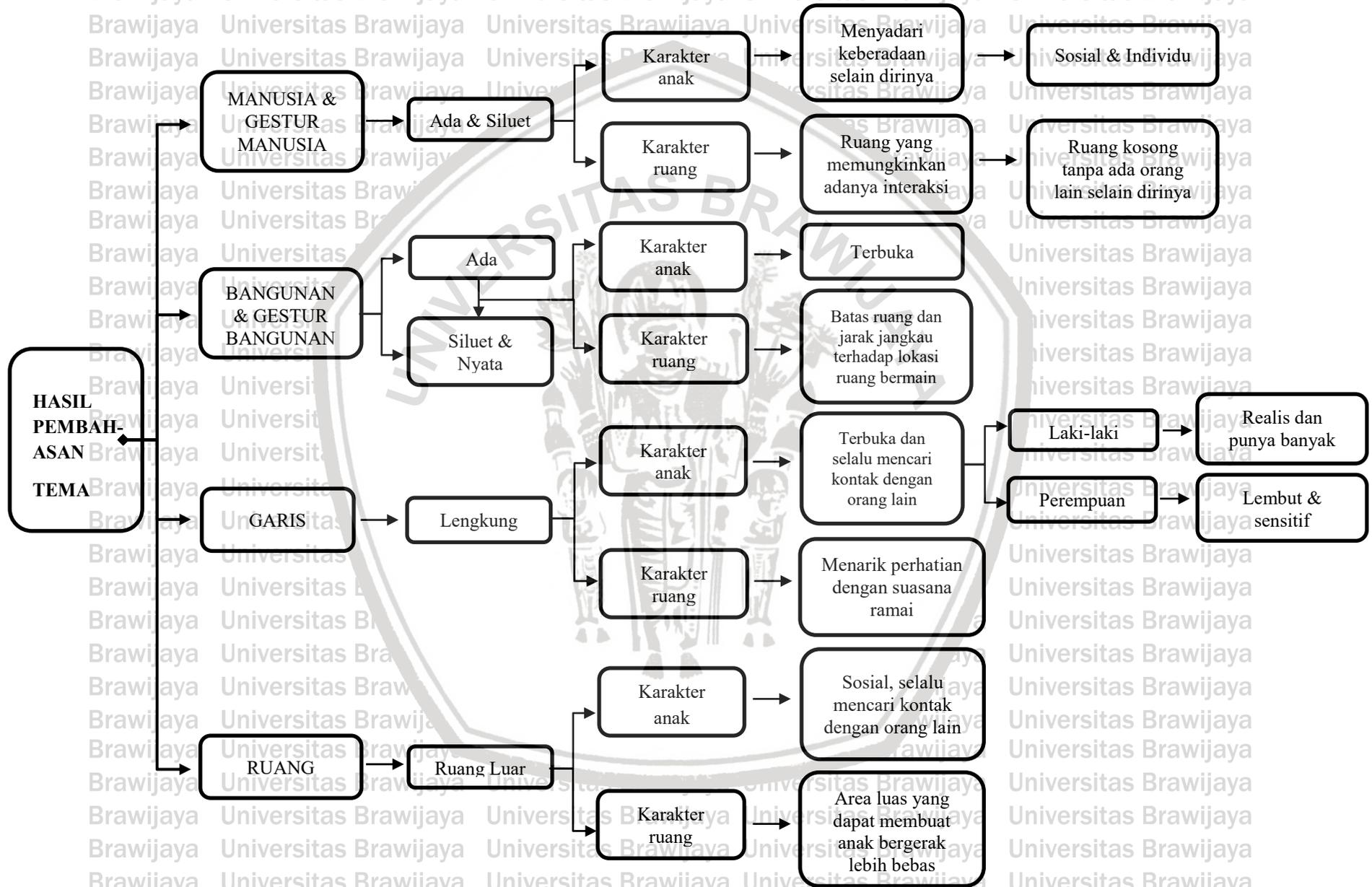
11. Persepsi lingkungan

Persepsi lingkungan yang digambarkan oleh keseluruhan area adalah rumah. Persepsi ini dihasilkan dari elemen gambar yang digambarkan, baik itu latar maupun kecenderungan lainnya yang menggambarkan letak dan pengalaman akan tempat bermain tersebut. Sebagian besar anak menggambarkan persepsi lingkungan berupa rumah. Dalam psikologi, rumah merupakan simbol perlindungan dan kenyamanan. Berdasar hal tersebut kenyamanan dan jangkaun terhadap lokasi ruang bermain menjadi kriteria yang digambarkan. Persepsi tersebut tidak secara langsung digambarkan dalam bentuk elemen bangunan rumah, tetapi dalam elemen-elemen lain yang menggambarkan letak atau kondisi tertentu yang menunjukkan adanya pencapaian dan penggambaran lingkungan sekitarnya.

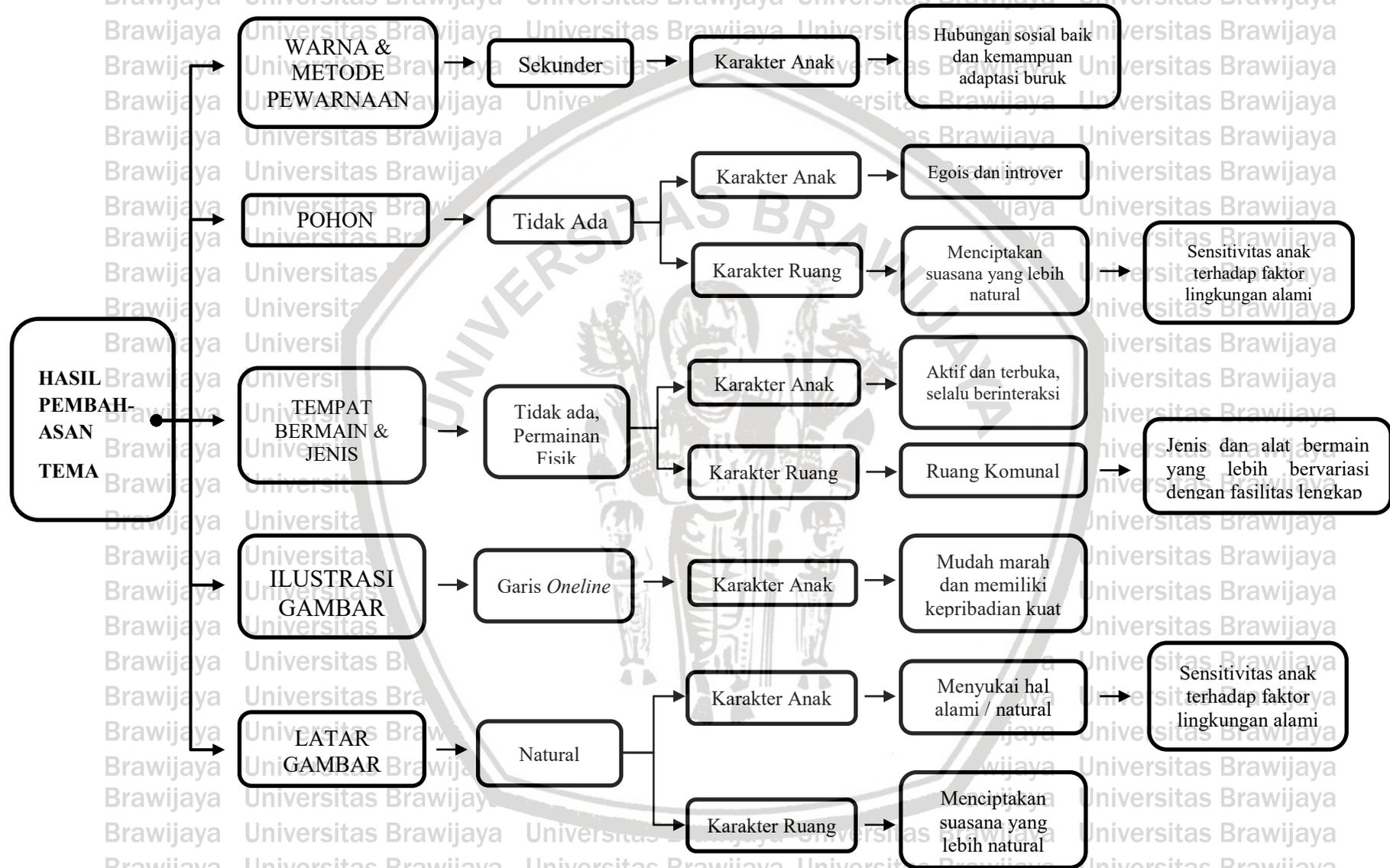
Persepsi yang dihasilkan terpengaruh berdasarkan letak, latar belakang, jenis kelamin, pengalaman, dan perkembangan kognitif anak. Letak berpengaruh terhadap pola pikir anak yang didapat dari lingkungan sekitarnya, hal tersebut juga berkaitan dengan perkembangan kognitif anak. Latar belakang anak nyatanya juga mempengaruhi dalam mempersepsikan sesuatu. 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. Hal ini juga terlihat pada cara mereka berkomunikasi sangat dipengaruhi oleh latar belakang asal mereka, seperti kondisi keluarga, lingkungan, dan kondisi psikologis mereka. Jenis kelamin berpengaruh dalam perkembangan pemikiran yang mereka ketahui dari apa yang mereka lakukan sesuai dengan

jenis kelamin masing-masing berdasarkan pengetahuan dari keluarga dan lingkungan yang berkembang. 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.

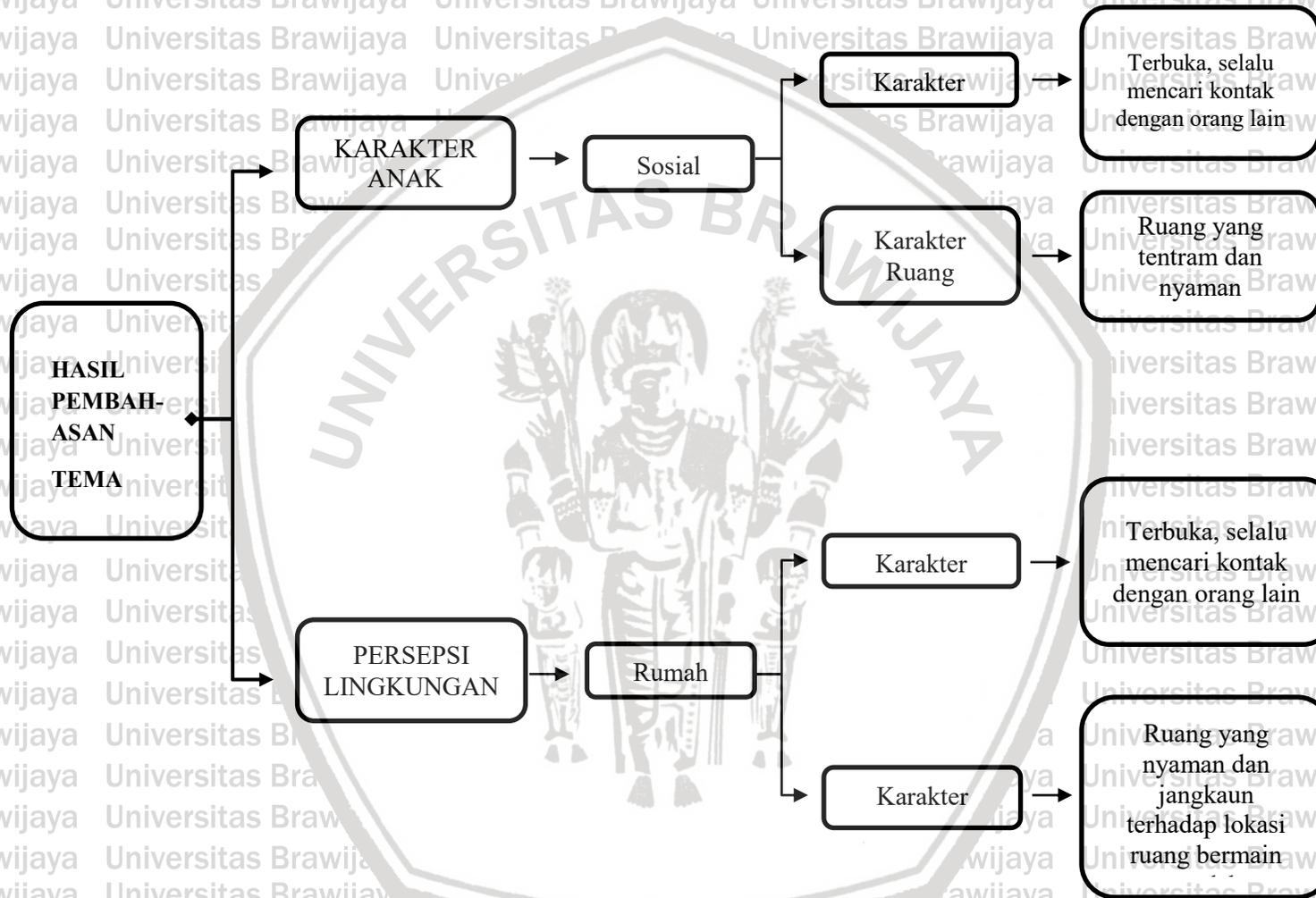




Gambar 4.107 Diagram hasil pembahasan tema seluruh area

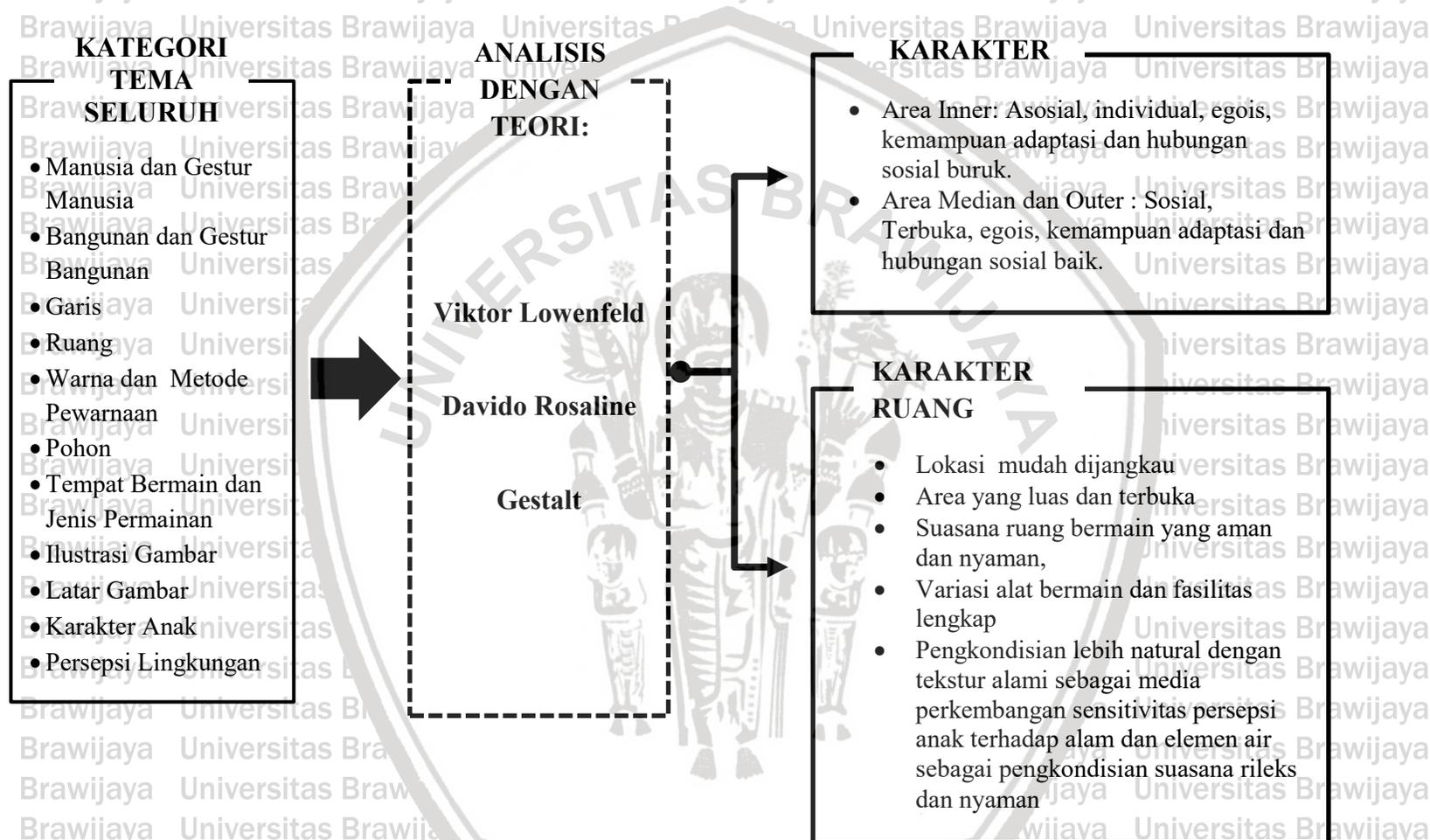


Gambar 4.108 Lanjutan diagram hasil pembahasan tema pada seluruh area



Gambar 4.109 Lanjutan diagram hasil pembahasan tema pada seluruh area

4.8 Diagram Kategori Tema



Gambar 4.110 Diagram hasil pembahasan lokus

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan 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 yang ditunjukkan dapat berupa cerminan ataupun keinginan diri anak terhadap lingkungan sekitar. Anak dengan karakter sulit berinteraksi dapat menggambarkan hal berkebalikan dengan karakter aslinya pada gambar. Hal tersebut menunjukkan bahwa lingkungan sekitar dapat membentuk karakter anak dan 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 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. Berikut merupakan contoh visualisasi dari karakter ruang yang dihasilkan.

5.2 Saran

Penelitian selanjutnya dengan sampel penelitian yang sama yaitu anak usia sekolah dasar, dapat meneliti dengan rentang usia anak sekolah dasar secara keseluruhan.

Penelitian dapat berupa rentang usia 7 – 12 tahun. Rentang usia anak sekolah dasar secara keseluruhan dapat menghasilkan karakteristik ruang bermain yang lebih spesifik. Sehingga karakter ruang bermain yang dihasilkan dapat divisualisasikan berupa desain perancangan yang lebih rinci. Perhatian mendalam dalam usia anak dalam perkembangannya, karena masing-masing usia dapat menunjukkan karakter yang berbeda sesuai dengan kelompok tahapan perkembangannya. Aspek faktor pengaruh persepsi dan bermain dapat digunakan beberapa saja yang memiliki pengaruh besar terhadap keduanya. Penelitian selanjutnya dapat memperdalam faktor pengaruh perkembangan sosial pada interaksi sosial anak yang berhubungan dalam urgensi pemenuhan kebutuhan ruang bermain sesuai persepsi anak sebagai pengguna ruang.





DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad, dan Asorori, Mohammad. 2006. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara
- 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.
- Dudek, Mark. 2005. *Children's Space Book*. India: Charon Tec Pvt. Ltd
- 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 Zulfitri 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
- Mussen, Paul Henry. dkk. 1988. *Perkembangan dan Kepribadian Anak*. Jakarta: Erlangga.
- 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 Imajianasi*. Depok: Universitas Indonesia.

Tuan, Yi Fu. 2002. *Community, Society, And The Individual*. New York: Geographical Review

