

MEMADUKAN DUNIA ANAK- ANAK MELALUI ARSITEKTUR BERMAIN: MERANCANG RUANG EDUKASI BERFOKUS SEJARAH PERMAINAN INDONESIA

Fernando Janvier¹⁾, Agustinus Sutanto^{2)*}

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara,
fernando.315200080@stu.untar.ac.id

^{2)*} Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, *agustinuss@ft.untar.ac.id*
*Penulis Korespondensi: *agustinuss@ft.untar.ac.id*

Masuk: 11-12-2023, revisi: 25-03-2024, diterima untuk diterbitkan: 26-04-2024

Abstrak

Dalam menghadapi era perkembangan teknologi yang pesat, permainan anak-anak mengalami transformasi yang signifikan, mengakibatkan penurunan fisikalitas permainan dan kehilangan esensi permainan sebagai aspek utama perkembangan anak-anak. Studi ini menggabungkan pendekatan Montessori, yang menekankan pentingnya permainan dalam pengembangan sensorik, motorik, dan keterampilan sosial, dengan konsep arsitektur empati. Fokusnya adalah merancang kembali taman bermain di dua lokasi berbeda: *Cluster PIK2* dan *Kampung Lumpang*. Melalui studi kasus, observasi, dan identifikasi kebutuhan anak-anak, kami menciptakan panduan desain yang mengintegrasikan warisan bermain Indonesia dan prinsip-prinsip arsitektur empati. Program desain mencakup redesain taman bermain, instalasi seni, dan proyek mural. Dengan mempertimbangkan kebutuhan anak-anak dalam konteks lokal, seperti aksesibilitas dan kehilangan esensi bermain di jalanan, desain ini bertujuan untuk membangun kembali keterlibatan fisik, sensorik, dan interaksi sosial melalui permainan. Melalui modularitas dan adaptasi terhadap konteks setiap lokasi, penelitian ini menyatukan keberagaman ruang bermain dengan menghormati dan memelihara sejarah permainan anak-anak Indonesia, menciptakan ruang yang merayakan kegembiraan dan nilai-nilai bermain dalam perkembangan anak-anak. Pencapaian akhir dari desain ini adalah terwujudnya taman bermain yang dirancang ulang secara holistik dan berkesinambungan. Anak-anak di *Kampung Lumpang* dan *Cluster PIK2* dapat menikmati permainan yang mendukung perkembangan sensorik, motorik, dan keterampilan sosial mereka, sambil merasakan kegembiraan dan kebanggaan akan warisan bermain Indonesia. Dengan melibatkan mereka dalam proses perancangan, desain ini juga mencapai pencapaian berupa rasa kepemilikan bersama dari komunitas, menciptakan ikatan sosial yang kuat dan menyatukan dua dunia yang mungkin terpisah.

Kata kunci: arsitektur empati; bermain; pendekatan montessori; taman bermain

Abstract

In the face of rapid technological development, children's games have undergone significant transformation, leading to a decline in the physicality of play and the loss of the essence of play as a crucial aspect of child development. This study combines the Montessori approach, emphasizing the importance of play in developing sensory, motor, and social skills, with the concept of empathetic architecture. The focus is on redesigning playgrounds in two different locations: Cluster PIK2 and Kampung Lumpang. Through case studies, observations, and identification of children's needs, we have created design guidelines that integrate Indonesia's play heritage and empathetic architecture principles. The design program includes the redesign of playgrounds, art installations, and mural projects. Considering the needs of children in the local context, such as accessibility and the loss of the essence of street play, this design aims to rebuild physical, sensory, and social engagement through play. Through modularity and adaptation to the context of each location, this research unites the diversity of play spaces while respecting and preserving the history of Indonesian children's games, creating spaces that celebrate joy and the values of play in child development. The ultimate achievement of this design is the realization of a redesigned

playground in a holistic and sustainable manner. Children in Kampung Lumpang and Cluster PIK2 can enjoy games that support the development of their sensory, motor, and social skills, while experiencing the joy and pride of Indonesia's play heritage. By involving them in the design process, this design also achieves the accomplishment of a shared sense of ownership within the community, creating strong social bonds and bringing together two potentially separate worlds.

Keywords: *architecture empathy; montessori approach; play; playground*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dalam era di mana teknologi terus berkembang dan cara bermain anak-anak mengalami sebuah revolusi maka beberapa hal-hal yang dulu merupakan pusat aktivitas bermain antar anak khususnya taman bermain, '*physicality of play*' anak-anak semakin menurun, hal ini menyebabkan hilangnya esensi permainan sebagai aspek utama perkembangan anak-anak. Namun, pendekatan Montessori mengarahkan fokus pada pentingnya permainan sebagai elemen kunci dalam menggiring perkembangan anak-anak. Hal ini mencerminkan fakta bahwa permainan anak-anak, yang dahulu dipenuhi dengan keaktifan fisik, kini mengalami transformasi. Maria Montessori, seorang pionir dalam pendidikan anak, interaksi fisik dalam permainan untuk pengembangan sensorik, motorik dan keterampilan sosial. Sementara permainan tradisional semakin tergantikan oleh versi *programming* dari perkembangan teknologi, pendekatan Montessori menegaskan bahwa permainan bukan hanya kegiatan rekreatif. Neurosains menunjukkan bahwa bermain dapat memicu perkembangan otak anak, memperkuat sinapsis dan membangun struktur otak yang kokoh. Misalnya, penelitian oleh (Conti, et al., 2019) menyoroti bagaimana interaksi anak dengan lingkungan melalui permainan dapat meningkatkan kapasitas kognitif mereka.



Gambar 1. Anak- Anak bermain
Sumber: papua.antaranews.com

Dalam pengaturan kelas Montessori, permainan dirancang sedemikian rupa untuk merangsang kreativitas dan inisiatif anak, memberikan mereka kebebasan untuk mengeksplorasi dunia sekitar. Secara keseluruhan, anak-anak sebagai pengguna dalam bermain bukan hanya tentang memberikan mereka waktu yang menyenangkan, tetapi juga tentang memberikan mereka peluang untuk belajar, berkembang, dan mengeksplorasi potensi mereka.

Rumusan Permasalahan

Dalam era perkembangan teknologi yang pesat, terjadi revolusi dalam cara anak-anak bermain, menyebabkan penurunan fisikalitas permainan dan hilangnya esensi permainan sebagai aspek utama perkembangan anak-anak. Permasalahan muncul ketika permainan tradisional yang dulu menjadi pusat aktivitas bermain anak-anak tergantikan oleh versi *programming* dari perkembangan teknologi, mengakibatkan penurunan keterlibatan fisik, sensorik, dan interaksi sosial. Bagaimana kita dapat mengembalikan esensi permainan sehingga dapat menggiring perkembangan anak-anak dalam aspek motorik, sensori, dan interaksi sosial yang optimal?

Tujuan

Penelitian berikut dilakukan dengan tujuan untuk melihat poin-poin dalam membuat fasilitas untuk anak-anak yang dapat berkolaborasi di ruang bermain anak - anak, menciptakan lingkungan sehat agar membantu anak-anak menjadi lebih kreatif dan berdiskusi. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai berikut: menjelaskan pentingnya 'permainan' di dalam perkembangan hidup anak- anak; mengembalikan dan mengembangkan permainan tradisional dan permainan- permainan lain ke dalam jaman sekarang; membuat sebuah 'typology' pendidikan baru melalui dengan cara bermain.

2. KAJIAN LITERATUR

Arsitektur Empati

Arsitektur empati adalah pendekatan desain arsitektur yang berfokus pada kebutuhan emosional dan psikologis penghuni bangunan. Arsitektur empati bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang lebih manusiawi dan memperhatikan pengalaman penghuni dalam membangun ruang dan lingkungan. Menurut Zalewski dan Paszkowska (2019), arsitektur empati berkembang sebagai *respons* terhadap kebutuhan manusia untuk merasa aman, nyaman, dan terhubung dengan lingkungan sekitar. Elemen - elemen seperti warna, pencahayaan, tata letak, dan material bangunan diperhitungkan dengan cermat untuk menciptakan pengalaman emosional yang positif bagi penghuni. Sebagai contoh, sebuah bangunan yang didesain secara empati dapat menciptakan rasa tenang dan damai pada penghuni dengan menggunakan cahaya alami dan material *organic*. Arsitektur empati juga dapat membantu meningkatkan kesehatan mental penghuni. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hidayat dan Yulia (2021), "arsitektur empati dapat memberikan pengalaman positif bagi penghuni bangunan, memperbaiki suasana hati dan mempengaruhi perilaku manusia dengan memberikan pengaruh positif pada kebahagiaan dan kesehatan mental penghuni."

Dalam buku *Empathic Design, User Experience in Product Design* (Koskinen, 2003) dimana penulis menelusuri konsep desain empati ke bidang studi bisnis, yang diperkenalkan untuk mendapatkan pemahaman yang imajinatif. Desain empati telah memandu pemahaman arsitek tentang kebutuhan dan aspirasi pengguna akhir melalui pengamatan dan keingintahuan, bahkan sebelum pengguna sendiri dapat mengenalinya. Dengan melibatkan pengguna dalam proses desain memungkinkan desain sedemikian rupa sehingga menyerupai produk yang disesuaikan dan personal. Prinsip arsitektur empati melibatkan perhatian khusus terhadap kebutuhan emosional dan psikologis penghuni bangunan. Prinsip-prinsip ini digunakan untuk menciptakan lingkungan yang lebih manusiawi dan memperhatikan pengalaman penghuni dalam membangun ruang dan lingkungan. Menurut Sheth dan Vyas (2019), prinsip-prinsip arsitektur empati meliputi penggunaan cahaya alami dan buatan dengan baik, penggunaan warna yang cocok dengan kebutuhan penghuni, penggunaan bahan bangunan *organic* dan ramah lingkungan, serta penggunaan tata letak yang dapat menciptakan suasana hati yang positif. Selain itu, prinsip arsitektur empati juga mencakup perencanaan ruang yang memperhatikan aksesibilitas, privasi, dan keamanan penghuni. Hal ini dapat menciptakan lingkungan yang nyaman dan aman bagi penghuni.

Selain itu, prinsip-prinsip arsitektur empati yang menekankan perhatian khusus terhadap kebutuhan emosional dan psikologis penghuni juga dapat diaplikasikan pada desain permainan sensorik. Penggunaan warna yang sesuai, pencahayaan yang disesuaikan, dan pemilihan bahan bangunan yang ramah lingkungan dapat menciptakan pengalaman sensorik yang positif bagi anak-anak (Zalewski dan Paszkowska, 2019). Dalam desain ruang bermain, integrasi permainan sensorik dapat memaksimalkan potensi perkembangan anak-anak, memberikan stimulasi sensorik yang diperlukan untuk pertumbuhan optimal mereka.

Pendekatan Montessori

Maria Montessori, seorang pendidik terkenal pada abad ke-20, mengembangkan pendekatan uniknya terhadap pendidikan anak-anak. Pernyataan Montessori tentang pentingnya interaksi fisik dalam permainan dan cara dia mengintegrasikan permainan ke dalam pengaturan kelas sebagai proses pembelajaran yang fundamental mencerminkan dasar-dasar teoritis dari pendekatannya. Berikut adalah kajian teori yang mendukung pernyataan tersebut:

Pentingnya Interaksi Fisik:

Montessori menekankan pentingnya interaksi fisik dalam permainan untuk pengembangan sensorik, motorik, dan keterampilan sosial anak-anak. Teori ini berkaitan dengan pandangan Montessori bahwa anak-anak belajar melalui pengalaman langsung dengan lingkungan mereka (Montessori, 1967). Interaksi fisik dalam permainan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk merasakan, mencicipi, dan berinteraksi dengan dunia nyata.

Permainan sebagai Proses Pembelajaran Fundamental:

Montessori melihat permainan sebagai lebih dari sekadar kegiatan rekreatif; ia memandangnya sebagai proses pembelajaran yang fundamental. Teorinya didasarkan pada keyakinan bahwa anak-anak memiliki dorongan bawaan untuk belajar dan mengembangkan diri mereka sendiri (Montessori, 1949). Dengan merancang permainan sebagai bagian integral dari pengalaman belajar, Montessori menciptakan lingkungan di mana anak-anak dapat mengasah keterampilan mereka secara alami.

Merangsang Kreativitas dan Inisiatif Anak:

Montessori menciptakan permainan untuk merangsang kreativitas dan inisiatif anak-anak. Pendekatannya didasarkan pada gagasan bahwa anak-anak memiliki potensi yang unik dan perlu diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi dunia sekitar mereka (Montessori, 1972). Dengan memberikan kebebasan dalam permainan, Montessori melibatkan anak-anak secara aktif dalam proses belajar mereka sendiri.

Permainan Motorik

Permainan motorik pada anak-anak memiliki peran penting dalam pengembangan keterampilan motorik kasar dan halus, yang secara fundamental memengaruhi pertumbuhan dan perkembangan mereka. Menurut Smith et al. (2021), aktivitas fisik, termasuk permainan motorik, membantu dalam pengembangan fungsi kognitif anak-anak. Aktivitas ini memainkan peran kunci dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah, koordinasi, dan keterampilan berpikir anak-anak. Penelitian oleh Conti et al. (2019) juga menyoroti pentingnya permainan motorik dalam perkembangan anak-anak. Mereka menunjukkan bahwa interaksi anak-anak dengan lingkungan melalui permainan motorik dapat meningkatkan kapasitas kognitif mereka. Pada tingkat dasar, permainan motorik membantu membangun koneksi saraf dan meningkatkan koordinasi tubuh, yang dapat berdampak positif pada kemampuan belajar dan berpikir anak-anak.

Selain itu, pendekatan Montessori yang menekankan permainan sebagai proses pembelajaran fundamental menegaskan pentingnya permainan motorik. Maria Montessori percaya bahwa anak-anak belajar melalui pengalaman langsung dengan lingkungan mereka (Montessori, 1967). Oleh karena itu, permainan motorik tidak hanya menjadi kegiatan fisik biasa tetapi juga sarana untuk merangsang perkembangan sensorik dan motorik anak-anak. Dalam konteks desain ruang bermain, memahami konsep permainan motorik anak-anak menjadi kunci dalam menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan holistik. Integrasi elemen-elemen permainan motorik ke dalam desain dapat memastikan bahwa ruang bermain bukan hanya tempat rekreasi tetapi juga menjadi wadah pembelajaran yang menyenangkan.

Permainan Sensorik

Permainan sensorik pada anak-anak menjadi elemen penting dalam membangun dasar perkembangan sensorik, memicu respons neurologis, dan merangsang kemampuan adaptasi mereka terhadap lingkungan sekitar. Dalam kajian literatur ini, fokusnya adalah pada pengembangan sensorik anak-anak melalui permainan dan dampaknya pada perkembangan holistik. Penelitian oleh Conti et al. (2019) menyoroti kontribusi permainan sensorik terhadap pengembangan kapasitas kognitif anak-anak. Mereka menunjukkan bahwa interaksi anak-anak dengan lingkungan melalui permainan sensorik dapat memperkuat sinapsis otak, memberikan dasar yang kokoh untuk pemahaman sensorik, dan meningkatkan kemampuan adaptasi mereka. Maria Montessori, dalam pendekatannya yang unik terhadap pendidikan anak-anak, menggarisbawahi pentingnya permainan sensorik dalam pembelajaran. Montessori percaya bahwa anak-anak belajar melalui pengalaman langsung, dan permainan sensorik menyediakan platform untuk merasakan dan menjelajahi dunia sekitar (Montessori, 1967).

3. METODE

Metode dalam melakukan karya ini adalah dengan metode kualitatif, melakukan sebuah *grounding* atau sebuah pengamatan yang mendalam ke dalam satu konteks *site*.

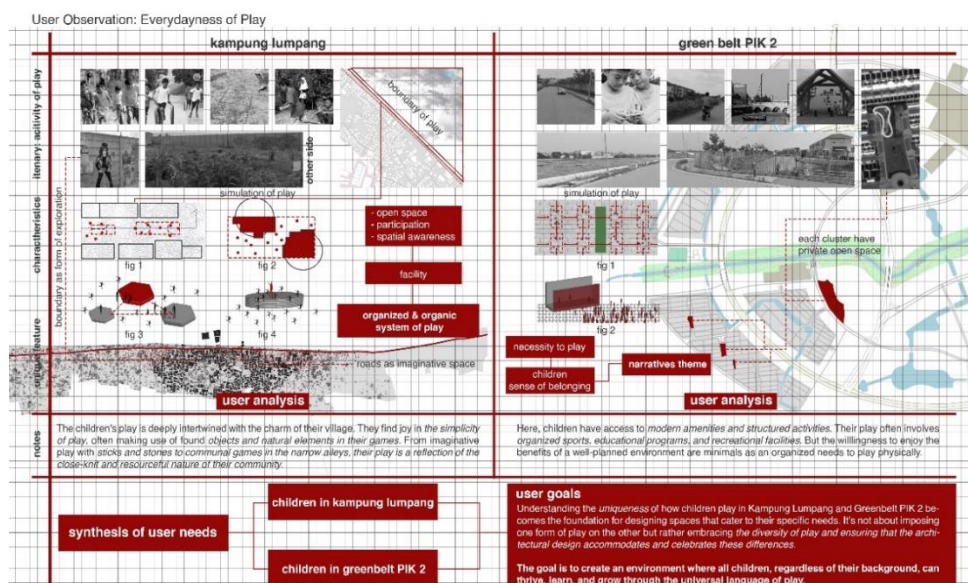
Studi Kasus dan Observasi:

Melakukan studi kasus terhadap taman bermain tradisional dan pengaturan kelas Montessori yang telah terbukti efektif dalam mendukung perkembangan anak-anak. Observasi terhadap interaksi fisik, penggunaan warna, pencahayaan, dan elemen desain lainnya yang memengaruhi pengalaman anak-anak.



Gambar 2. User Observation

Sumber: Penulis, 2023



Gambar 3. User Needs and Everydayness of Play

Sumber: Penulis, 2023

Identifikasi Kebutuhan Anak-Anak

Mengidentifikasi kebutuhan emosional, psikologis, motorik, sensorik, dan sosial anak-anak dalam konteks permainan dan lingkungan belajar. Menyusun daftar kebutuhan ini sebagai panduan dalam merancang ruang bermain dan kelas.

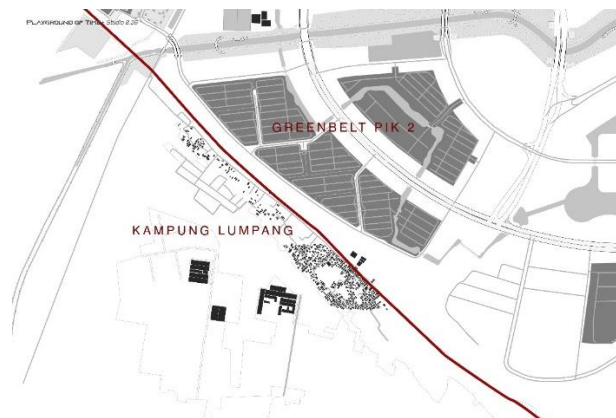
Pembuatan Panduan Desain:

Membuat panduan desain yang dapat diadopsi oleh arsitek dan pendidik untuk menciptakan ruang bermain dan kelas yang mendukung perkembangan holistik anak-anak dengan menggabungkan prinsip arsitektur empati dan pendekatan Montessori.

4. DISKUSI DAN HASIL

Pemilihan Tapak

Lokasi pemilihan site berada diantara Cluster PIK2 (*Nashville*) dan Kampung Lumpang, kawasan PIK 2 dikenal dengan berbagai macam program dimulai dengan perumahan, perkantoran, komersial dan lain-lainnya dan Kawasan Kampung Lumpang yang dulunya mayoritas masyarakat disana bekerja sebagai Petani dan Nelayan.



Gambar 3. Site Diagram

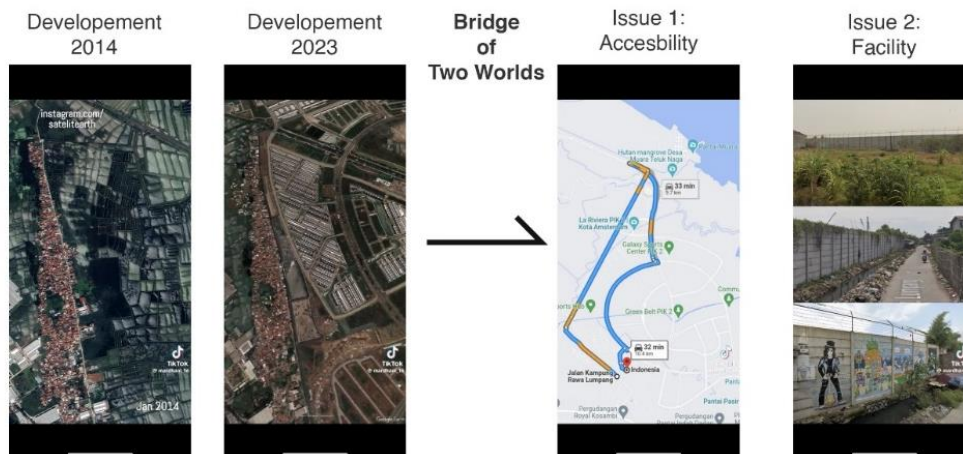
Sumber: Penulis, 2023

Isu User Anak di Kampung Lumpang

Akibat dari pengembangan yang berada di PIK 2, Aksesibilitas untuk bermain menjadi jauh dan sulit untuk dicapai. Hal ini menyebabkan permainan anak-anak di lokasi tersebut menjadi abstrak sehingga, anak-anak seringkali bermain di jalanan dan menjadikan dinding pembatas setinggi 5 meter sebagai canvas mereka untuk menggambar beberapa karakter kartun.

Isu User Anak di Cluster PIK 2

Ruang yang telah disediakan seperti taman bermain atau *playground* sudah menjadi salah satu fasilitas di dalam setiap Cluster hanya saja, setelah melakukan observasi lebih lanjut beberapa aspek fasilitas tersebut tidak digunakan dengan baik, kemudian esensi terhadap bermain diluar juga sudah menurun sebuah konteks yaitu *'the missing essence of physicality play'*



Gambar 4. *Site Description*
Sumber: Penulis, 2023

Inspirasi Dari Warisan Bermain Sebagai Perancangan Arsitektur

Dalam usaha menciptakan ruang yang memenuhi pengalaman bermain unik kedua komunitas tersebut, penting untuk mengambil inspirasi dari warisan budaya ini. Permainan zaman dulu menjadi bukti pelestarian dari nenek moyang kita, yang memahami bahwa bermain bukan sekadar hiburan tetapi sarana untuk menanamkan nilai, memupuk ikatan sosial, dan mengajarkan keterampilan hidup. Pada intinya, bermain bukanlah kegiatan yang sepele tetapi bagian yang mendalam dari *DNA* budaya kita. Saat kita merancang ruang yang merayakan keragaman bermain dan warisan budaya Indonesia, kita tidak hanya memfasilitasi persatuan melalui desain; kita juga sedang melestarikan inti dari siapa kita sebagai masyarakat. Melalui bermain, kita terhubung dengan masa lalu, menavigasi masa kini, dan membentuk masa depan kita.

Saat ini, ketika kita mencoba menciptakan ruang yang memenuhi kebutuhan unik bermain dari kedua komunitas ini, sangat penting untuk menarik inspirasi dari warisan budaya ini. Permainan dan kebermainan zaman dulu menjadi saksi dari warisan nenek moyang kita, yang memahami bahwa bermain bukan hanya sekadar hiburan, tetapi sarana untuk menanamkan nilai, memupuk ikatan sosial, dan memberikan keterampilan hidup. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen sejarah bermain Indonesia yang kaya ke dalam desain arsitektur kita, kita tidak hanya melestarikan warisan budaya kita, tetapi juga menginovasi dan menyesuaikan tradisi ini untuk konteks kontemporer. Pendekatan ini memungkinkan kita untuk merancang ruang yang bersesuaian dengan hati anak-anak saat ini, memberikan mereka peluang untuk menciptakan '*Architecture Configuration*' berdasarkan kebutuhan mereka yang berbeda.



Gambar 5. Diagram *History of Play*

Sumber: Penulis, 2023

Program

Redesain Taman Bermain (Playground Redesign)

Dalam rangka merespons makna penting bermain dan hubungannya dengan anak-anak Indonesia, program ini akan fokus pada merancang kembali taman bermain di Kampung Lumpung dan Greenbelt PIK 2. Redesain akan mempertimbangkan keragaman bermain dan sejarah permainan Indonesia, menciptakan ruang yang memadukan elemen-elemen tradisional dan inovatif.

Instalasi Seni (Art Installations)

Program instalasi seni akan mencakup penciptaan instalasi seni di sekitar area bermain. Setiap instalasi akan dirancang untuk mencerminkan nilai-nilai budaya, tradisi permainan, dan keanekaragaman anak-anak Indonesia. Ini menjadi cara ekspresif untuk menyampaikan pesan dan menggambarkan sejarah bermain yang kaya.

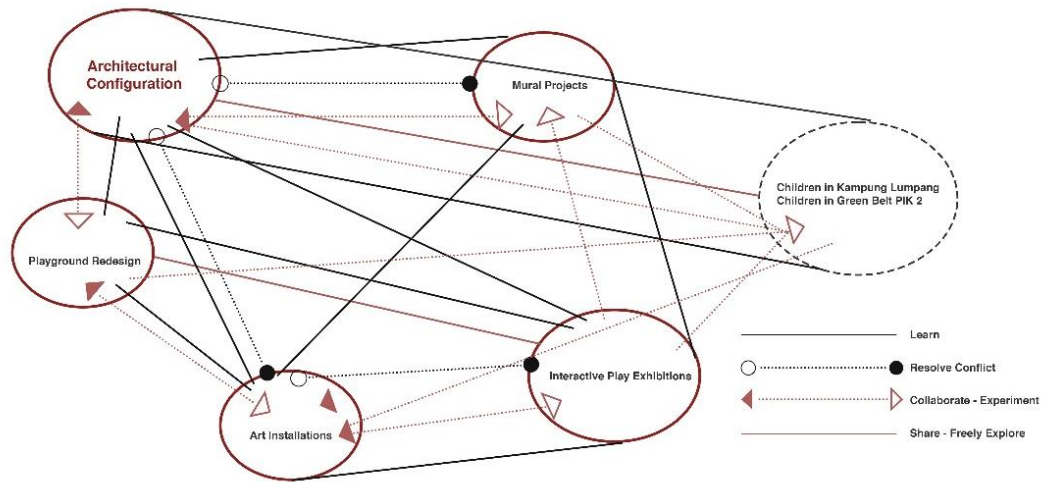
Proyek Mural (Mural Projects)

Proyek mural akan melibatkan komunitas dalam menciptakan mural yang mencerminkan makna kenangan dan permainan anak-anak Indonesia. Dengan melibatkan seniman lokal dan anak-anak sebagai bagian dari proyek ini, setiap mural akan menjadi representasi visual dari warisan budaya dan kesenangan bermain.

Program-program ini tidak hanya akan meningkatkan keberagaman ruang bermain tetapi juga bertujuan untuk menghormati dan memelihara sejarah permainan anak-anak Indonesia. Redesain, instalasi seni, dan proyek mural akan menjadi elemen-elemen yang mendukung konsep desain yang merayakan keragaman, memupuk kecintaan akan warisan budaya, dan menciptakan ruang yang memicu kegembiraan serta pemahaman atas nilai-nilai yang terkandung dalam bermain.

Program of Play

Phase 2: Describing User Program

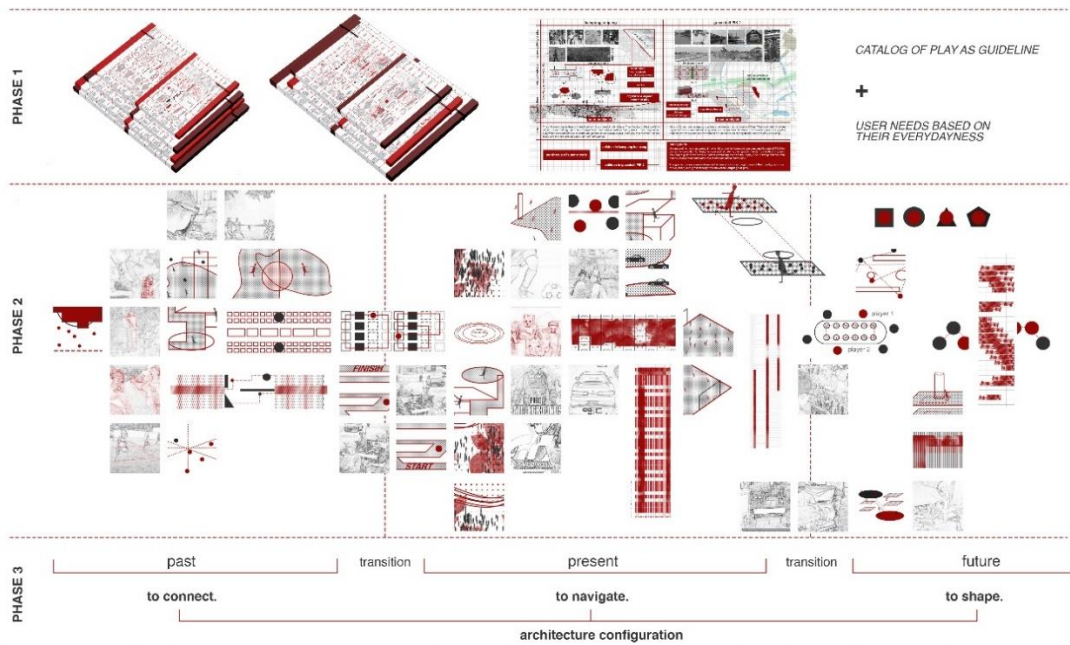


The "architecture configuration" system at the heart of this project is designed to empower children from Kampung Lumpang and Greenbelt PIK 2 by allowing them to actively shape their own play environments.

These adaptable "bubbles" act as blank canvases where children can unleash their creativity and design their play experiences. By involving children in the process of configuring their play spaces, we not only ensure that the spaces cater to their unique preferences and needs but also instill a sense of ownership and space in their play environments.

Gambar 6. Program of Play

Sumber: Penulis, 2023



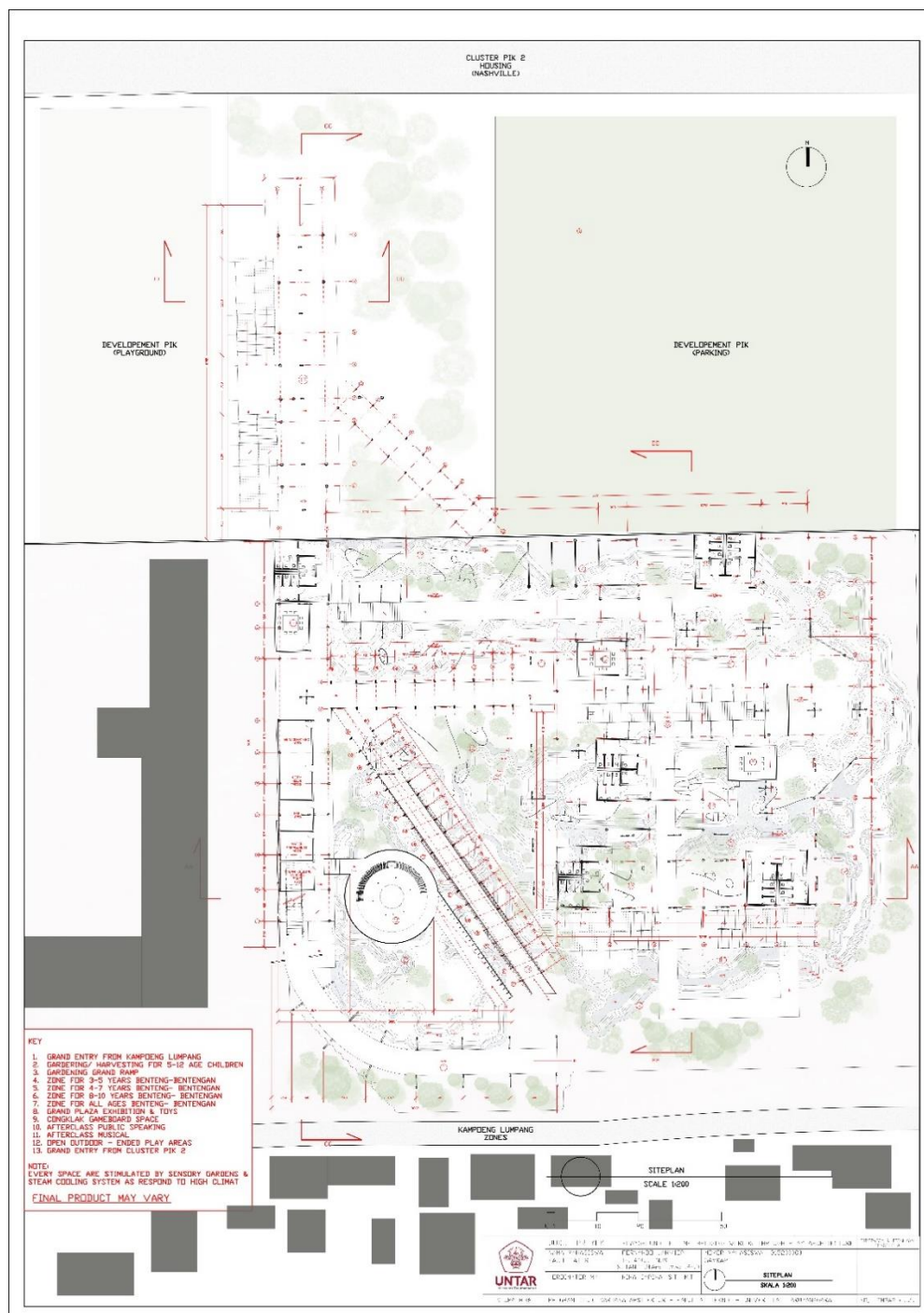
Gambar 7. Phase of Proposed Program

Sumber: Penulis, 2023

Hasil Design

Lantai 1

Penelitian ini merinci desain kembali taman bermain di lantai 1 pada dua lokasi berbeda: Cluster PIK2 dan Kampung Lumpang. Melalui pendekatan Montessori, penelitian ini mengintegrasikan prinsip-prinsip penting pengembangan sensorik, motorik, dan keterampilan sosial anak dengan konsep arsitektur empati. Lantai 1 difokuskan untuk menyediakan pengalaman bermain yang unik dengan tekstur rammed earth yang membentuk dirinya mengikuti kontur alam, memungkinkan anak-anak untuk bermain benteng-bentengan.



Gambar 8. Lantai 1

Sumber: Penulis, 2023

Dari riset Montessori, muncul aktivitas gardening yang bertujuan agar anak-anak dapat belajar bagaimana *organism* berkembang dan hidup. Kegiatan *harvesting* dan *gardening* juga dijadikan sebagai *medium* untuk memperlambat hubungan antara anak-anak di Kampung Lampung dan Cluster PIK2. Program pada lantai 1 melibatkan *gardening* dan *harvesting*, benteng-bentengan, *Exhibition and Plaza of Toys*, dan yang menarik adalah *Core Class*. *Core Class* dirancang untuk menstabilkan pengguna (anak-anak) agar tidak hanya terus bermain, tetapi juga dapat belajar seperti kegiatan ekstrakurikuler.



Gambar 9. *Illustrative Storytelling*
Sumber: Penulis, 2023

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Desain ini bertujuan untuk mengatasi tantangan perkembangan anak-anak di era *modern* yang cenderung mengalami penurunan fisikalitas permainan dan kehilangan esensi permainan tradisional. Melalui penggabungan pendekatan Montessori dan konsep arsitektur empati, desain ini menciptakan taman bermain yang merespon kebutuhan sensorik, motorik, dan sosial anak-anak. Dengan fokus pada Cluster PIK2 dan Kampung Lampung, desain ini menggabungkan warisan bermain Indonesia dan prinsip-prinsip arsitektur empati untuk merancang ulang taman bermain. Melalui pendekatan yang memperhitungkan kebutuhan lokal dan keberagaman anak-anak, desain ini menciptakan ruang bermain yang dapat diakses dan dinikmati oleh anak-anak dari berbagai latar belakang. Selain itu, melibatkan komunitas dalam proses perancangan bertujuan untuk menciptakan rasa kepemilikan bersama terhadap fasilitas bermain. Dengan menggabungkan modularitas dan adaptasi terhadap konteks setiap lokasi, desain ini menciptakan kesatuan yang menghormati dan memelihara sejarah permainan anak-anak Indonesia.

Dengan demikian, proyek ini bertujuan untuk menciptakan ruang bermain yang tidak hanya merefleksikan kebutuhan unik anak-anak dari Kampung Lumpang dan Greenbelt PIK 2, tetapi juga menghargai serta mengintegrasikan warisan budaya permainan Indonesia ke dalam desain arsitektural. Melalui pendekatan ini, diharapkan ruang bermain yang dihasilkan dapat memberikan pengalaman bermain yang bermakna, mendukung perkembangan anak-anak, dan menjadi bagian integral dari identitas budaya Indonesia yang kaya.

Saran

Dapat melibatkan masyarakat secara aktif dalam meningkatkan pemahaman tentang bagaimana permainan mempengaruhi perkembangan anak-anak, design ini tidak dapat memenuhi kebutuhan dari 2 user tetapi dapat menjadi wadah agar 2 user saling bermain dan juga didampingi oleh para wali mereka selaku menjadi guru atau pengatur di dalam ruangan permainan tersebut.

REFERENSI

- Carroll, N. (1985). Daedalus. *The Power of Movies*, Vol. 114(No. 4), 79-103. Retrieved from The : www.jstor.org/stable/20025011
- Conti, G., Hansman, C., Heckman, J., Novak, M., Ruggiero, A., & Suomi, S. (2019). Socioeconomic background predicts individual differences in neurocognitive abilities. *Developmental Science*, 22(6), e12843. DOI: 10.1111/desc.12843.
- Montessori, M. (1949). *The Absorbent Mind*. Henry Holt.
- Montessori, M. (1967). *The Discovery of the Child*.
- Montessori, M. (1972). *Education for Human Development: Understanding Montessori*. Schocken Books.
- Putra, D., & Lukito, Y. N. (2018, Juni). Architect and Emphaty: The Importance of Human Experience in Architectural design. *International Journal of Built Environment and Scientific Research*, 2 (1), 47-54. doi:10.24853/ijbesr.2.1.47-54
- Sardiana, K. (2018). *Permainan Rakyat Tradisional di Indonesia*. Prenada Media.
- Sergei Ejzenštejn and Luigi Moretti. *The Journal of Architecture*, 1-19. doi:10.1080/13602365.2021.1958897
- Smith, J., Brown, A., & Johnson, M. (2021). "The Impact of Physical Activity on Cognitive Development in Children." *Journal of Pediatric Psychology*, 46(5), 488–497. DOI: 10.1093/jpepsy/jsab007.
- Molinari, C. (2021). Sequences in architecture:
- Zalewski, M., & Paszkowska, A. (2019). Empathic Architecture - Theoretical Background and Practical Consequences. *Applied Sciences*, 9(17), 3626. DOI: 10.3390/app9173626.
- Legg, T. J.