

4.3 Konsep Perencanaan dan Perancangan

4.3.1 Konsep dasar

Taman bermain anak yang direncanakan dan dirancang memiliki tujuan untuk mencapai suatu tempat bermain yang aman, nyaman, dan mudah bagi anak yang memiliki keterbatasan fisik sehingga perkembangan fisiknya baik. Maka untuk menjawab rumusan masalah dan berdasarkan pendekatan konsep dasar dan analisa-sintesa yang dilakukan, dibuatlah suatu konsep dasar yang mendasari proses perancangan.

Adapun kata kunci yang muncul dan menjadi konsep dasar ada tiga, yaitu:

a. Sasaran pelaku

Sasaran pelaku aktivitas di dalam taman bermain ini adalah anak-anak. Tujuannya adalah untuk dapat mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, fisik, serta kemampuan emosional pada anak, selain itu juga anak dapat bermain dengan aman dan nyaman.

b. Sasaran obyek

Sasaran obyek berupa taman yang aman dan nyaman. Taman yang aman dan nyaman membuat anak dapat bebas bermain, sehingga dapat berkembang dengan baik.

c. Sasaran desain

Sasaran desain dicapai dengan menciptakan suatu taman bermain yang aman, nyaman, dan mudah bagi anak yang memiliki keterbatasan fisik sehingga dapat bebas bermain.

1. Aman, memberikan rasa aman bagi anak-anak yang bermain sehingga dengan mudahnya orang tua atau pendamping yang mengawasi.

Dalam desain diaplikasikan melalui taman bermain anak harus terlindungi secara fisik membatasi pergerakan dari dalam maupun dari luar kawasan. Tata letak taman bermain memungkinkan orang tua maupun pendamping dapat mengawasi dengan mudah anak-anak yang sedang bermain. Selain itu juga peralatan permainan, konstruksi, dan material/bahan aman bagi anak.

2. Nyaman, memberikan kenyamanan bagi anak-anak untuk melakukan aktivitas bermain. Pada ruang publik ditentukan antara lain ruang gerak, keterhubungan antar permainan, jumlah permainan, pemandangan, penggunaan bahan yang sesuai dan pengaruh lingkungan sekitar termasuk keteduhan.

Dalam desain diaplikasikan melalui Taman bermain tidak terganggu aktivitas yang terjadi diluar kawasan. Tata letak memungkinkan anak-anak bebas bergerak dari satu area permainan ke area permainan lainnya. Tersedianya fasilitas *rest area* yang dapat digunakan untuk beristirahat setelah bermain maupun area tunggu bagi orang tua dan pendamping lainnya. Selain itu material yang dipilih mempunyai daya tahan tinggi, higienis dan mudah secara pemeliharaan.

3. Mudah, memberikan kemudahan bergerak dan beraktivitas bagi semua anak-anak, maupun anak dengan keterbatasan fisik. Sehingga semua fasilitas permainan dapat dengan mudah digunakan, dimengerti, dan dijangkau oleh semua anak-anak.

Dalam desain diaplikasikan melalui Tata letak didukung dengan sarana sirkulasi yang mudah dilalui oleh semua anak-anak baik yang datar maupun naik-turun dengan ramp. Sistem informasi di dalam taman bermain mudah terlihat dan dikenali. Peralatan permainan harus dengan mudah dimengerti dan digunakan oleh semua anak.

4.3.2 Konsep lingkungan dan tapak

Lokasi tapak Taman Bermain Anak ini merupakan Taman Rekreasi Kota Malang yang berada di Kecamatan Klojen. Batas-batas yang mengelilingi tapak sebagai berikut:

Sebelah utara:	Kantor Balaikota Malang
Sebelah timur:	Jalan Gajahmada
Sebelah selatan:	Sungai Brantas
Sebelah barat:	Jalan Majapahit

Dalam perancangan Taman Bermain Anak ini, diarahkan pada suasana yang menggambarkan karakter anak. Adaptasi dengan lingkungan sekitar dicapai dengan memasukkan unsur alam di dalam penataan tapak.

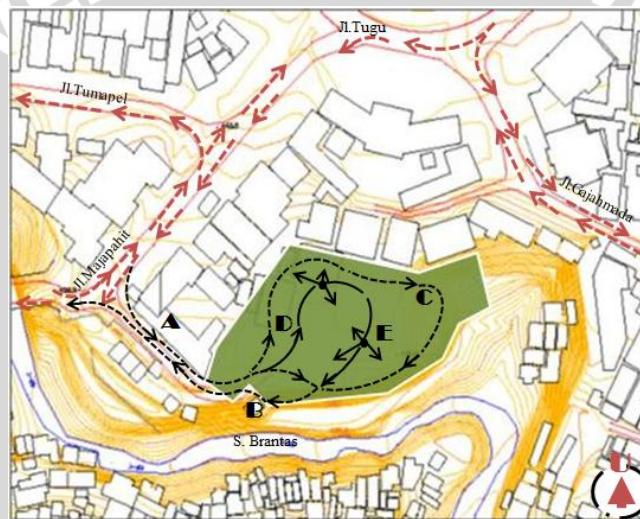
a. Pencapaian dan sirkulasi

Dasar pertimbangan:

- Mudah dicapai,
- Jelas (tidak membingungkan),
- Terintegrasi dengan fasilitas rekreasi yang lain dan parkir.

Konsep:

Dipilih alternatif pertama dari hasil analisa sirkulasi dan pencapaian tapak



Gambar 5.8. Konsep pencapaian dan sirkulasi

Keterangan gambar:

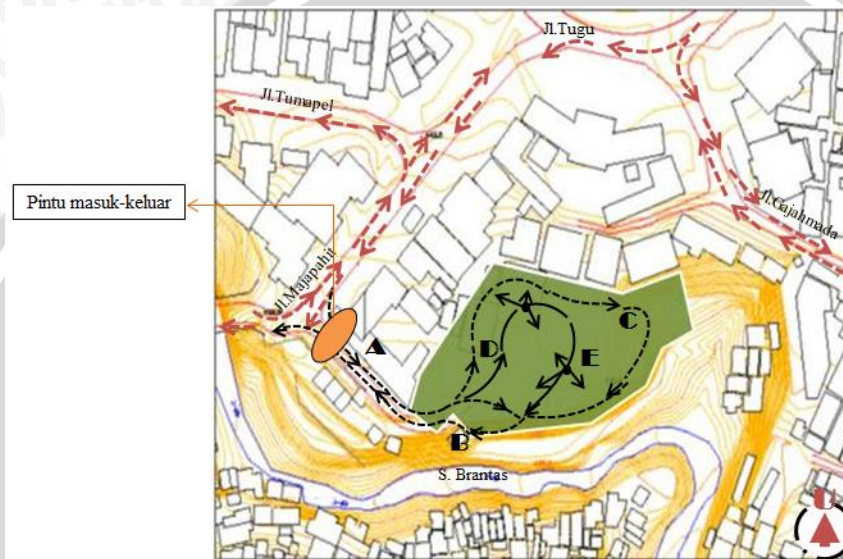
- Sirkulasi kendaraan masuk-keluar tapak, melalui jalan majapahit.
- Sirkulasi service masuk-keluar tapak, melalui jalan majapahit.
- Sirkulasi service, disediakan jalan kecil untuk mengantisipasi perlunya service pada setiap fasilitas.
- Sirkulasi pejalan kaki linier/satu arah, dengan pertimbangan kejelasan sirkulasi.
- Sirkulasi pejalan kaki radial, dengan pertimbangan kemudahan akses dan kedekatan jarak jangkauan anak serta kebebasan memilih fasilitas/permainan yang diinginkan.

b. Pintu masuk/keluar dan gerbang

Dasar pertimbangan:

- Pintu masuk mudah dikenali dan memiliki karakter,
- Dapat menampung pengunjung yang datang,
- Tidak ada gangguan antara pengunjung yang datang dan pulang.

Konsep:



Gambar 5.9. Konsep pintu masuk/keluar dan gerbang

c. Orientasi dan area penangkap

Dasar pertimbangan:

- Area penangkap mudah dicapai dari jalur utama menuju lokasi,
- Kontekstual dengan fasilitas rekreasi yang lain,
- Orientasi tapak memperkuat terbentuknya area penangkap.

d. Orientasi fasilitas dalam tapak dan view potensial

Orientasi fasilitas dalam tapak

Dasar pertimbangan:

- Lingkup pelayanan fasilitas,
- Tujuan obyek taman bermain anak.

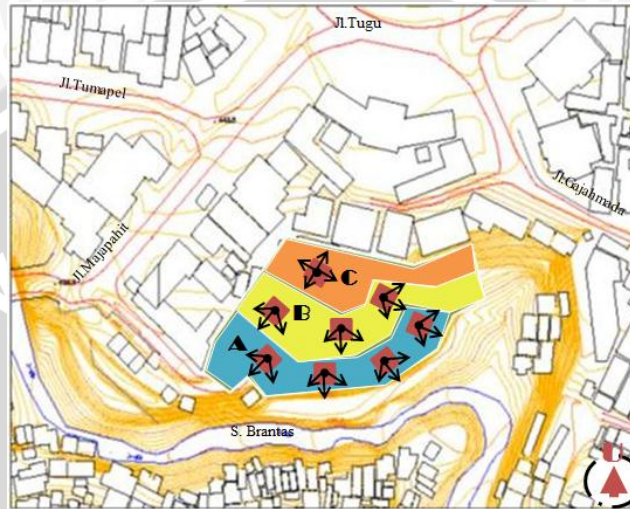


View potensial

Dasar pertimbangan

- Orientasi fasilitas dalam tapak,
- Potensi/kondisi alam tapak.

Konsep:



Gambar 5.10. Konsep Orientasi fasilitas dalam tapak dan view potensial

Keterangan gambar:

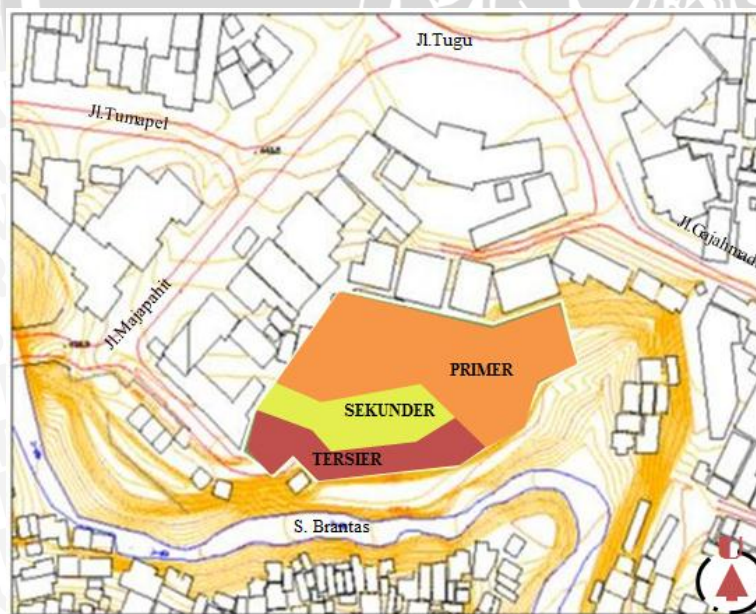
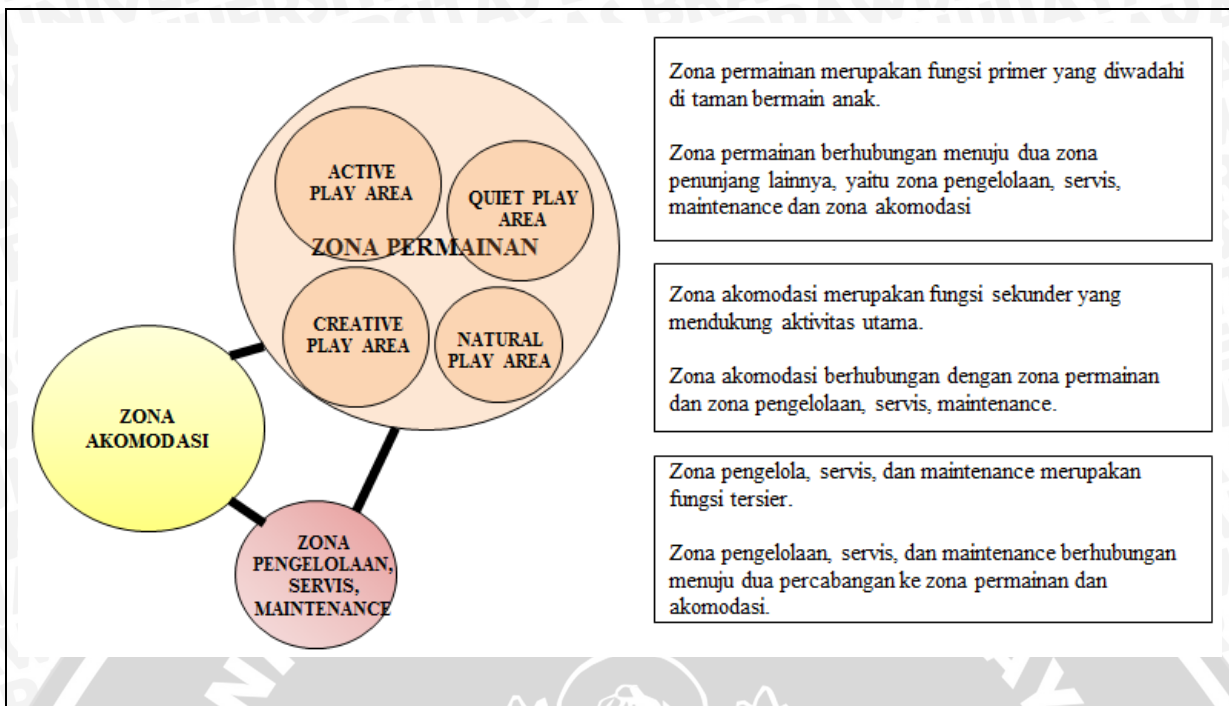
- Tampilan bangunan dibuat menarik dengan orientasi utama menghadap jalan majapahit.
- Tampilan bangunan dapat menarik perhatian dari luar tapak jika tidak terhalang pandangan dari jalan raya oleh bangunan lain.
- Orientasi bangunan bisa ke dalam/luar, namun yang utama berorientasi pada aktivitas di dalam.

f. Penzoningan

Dasar pertimbangan:

- Zoning jelas dan didasarkan atas pengelompokkan fungsinya, serta hasil analisa tapak.
- Pembagian daerah mengikuti fungsi ruang

Fungsi primer:	zona permainan
Fungsi sekunder:	zona akomodasi
Fungsi tersier:	zona pengelolaan, servis, dan <i>maintenance</i>



KONSEP ZONIFIKASI

- PRIMER -----> ZONA PERMAINAN
- SEKUNDER -----> ZONA AKOMODASI
- TERSIER -----> ZONA PENGELOLAAN, SERVIS, MAINTENANCE

Gambar 5.11. Konsep Zonning

- Adanya ruang pengikat untuk penyatuan keseluruhan kegiatan, yaitu:
 - Taman
 - Hall penerima
 - Ruang permainan

Penzoningan dilakukan berdasarkan fungsi dari kelompok fasilitas yang ada, yaitu:

Fungsi primer

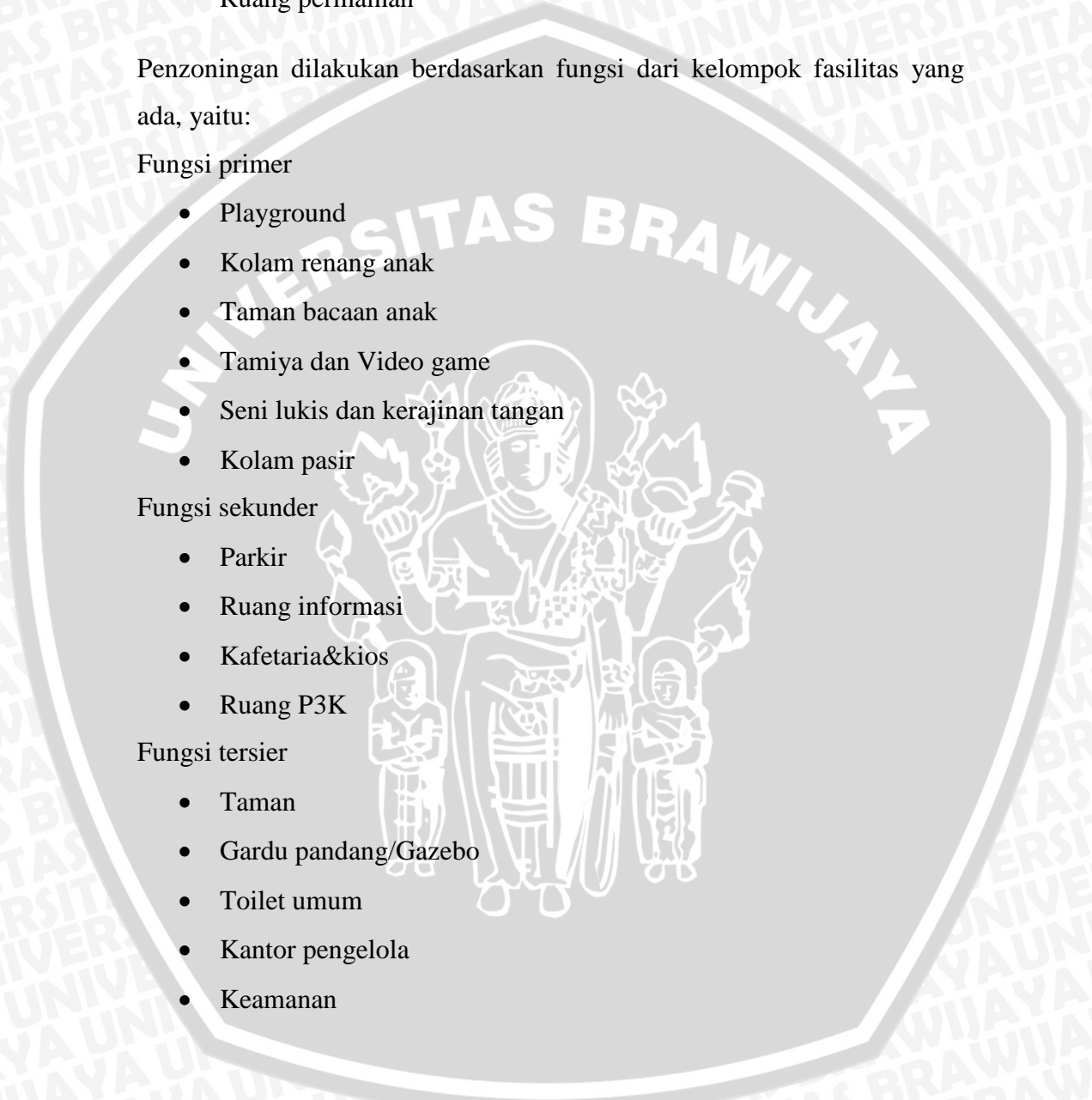
- Playground
- Kolam renang anak
- Taman bacaan anak
- Tamiya dan Video game
- Seni lukis dan kerajinan tangan
- Kolam pasir

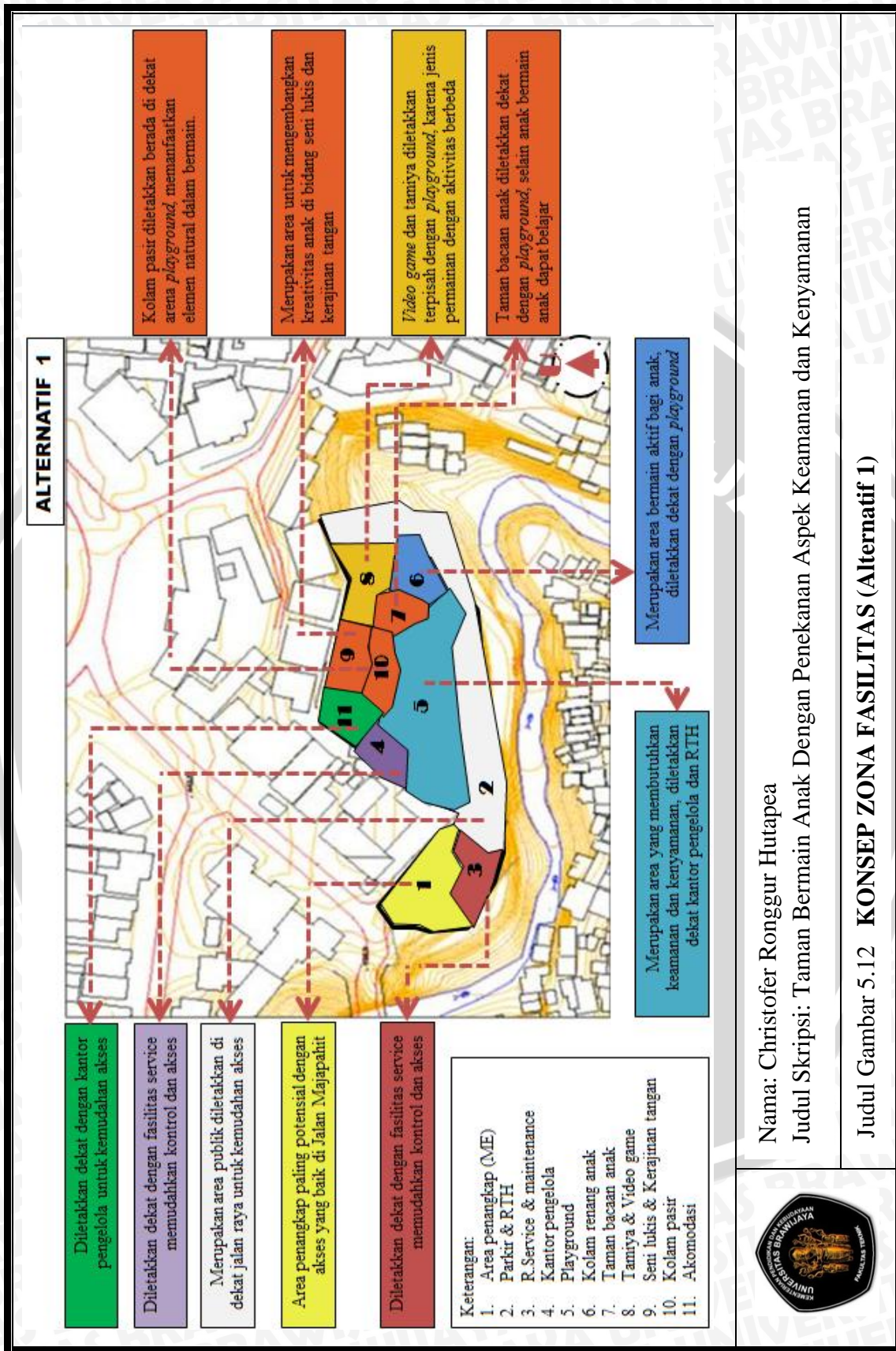
Fungsi sekunder

- Parkir
- Ruang informasi
- Kafetaria&kios
- Ruang P3K

Fungsi tersier

- Taman
- Gardu pandang/Gazebo
- Toilet umum
- Kantor pengelola
- Keamanan

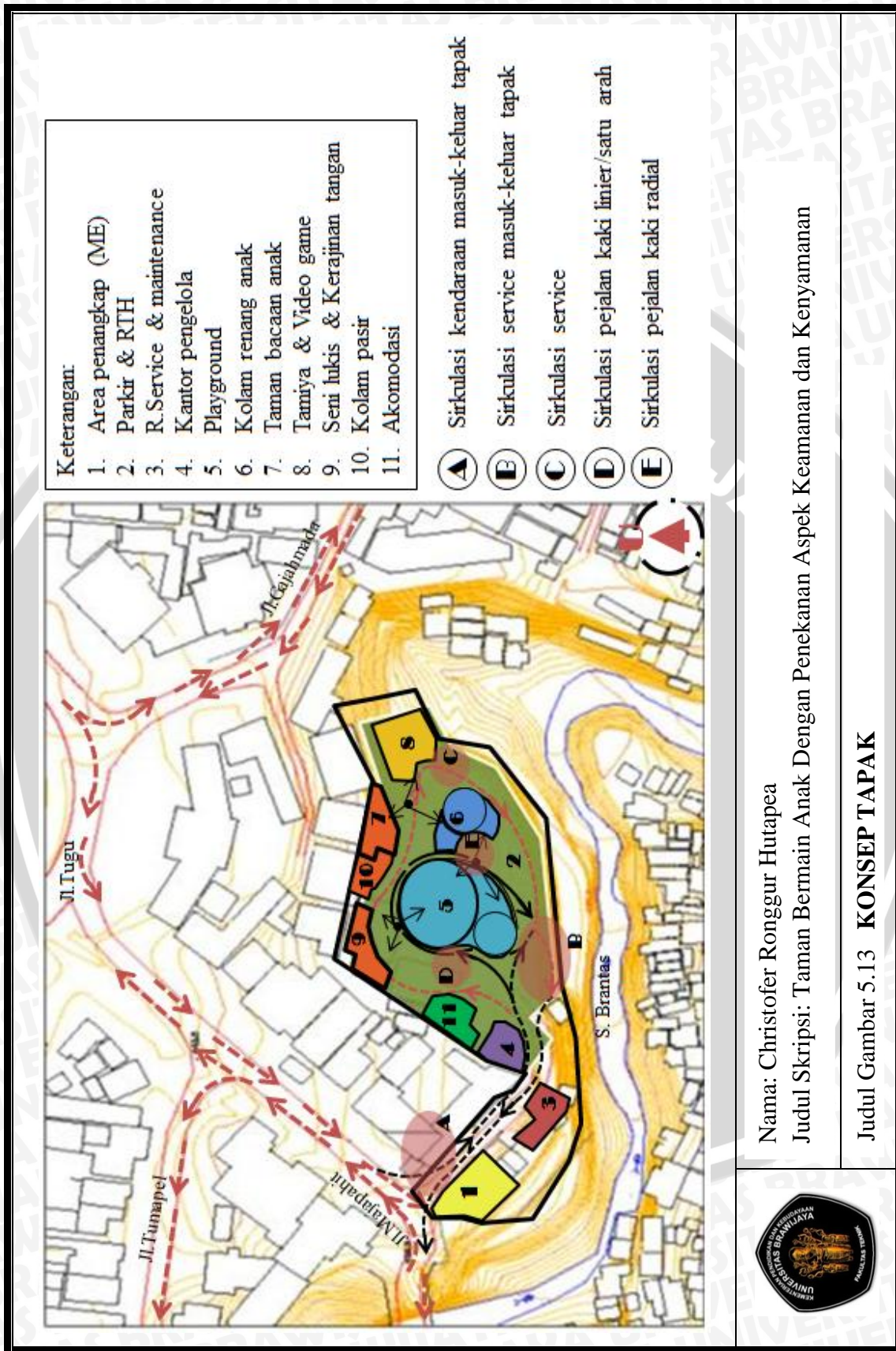




Nama: Christofer Ronggur Hutapea

Judul Skripsi: Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan

Judul Gambar 5.12 **KONSEP ZONA FASILITAS (Alternatif 1)**



Nama: Christofer Ronggur Hutapea

Judul Skripsi: Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan

Judul Gambar 5.13 KONSEP TAPAK



Konsep:

- Area penangkap sebagai ruang penerima/*public space*.
- Area servis berhubungan dengan *side entrance*. Berada dekat dengan ruang pengelola.
- Pengelola berhubungan langsung dengan arena permainan dan akomodasi.
- Pusat orientasi adalah taman utama menuju pusat pergerakan/sirkulasi.
- Fasilitas utama terdiri dari banyak permainan yang terorganisasi secara linier sepanjang jalur sirkulasi.
- Fasilitas penunjang tersebar dalam tapak karena melayani area yang luas membentuk kelompok untuk memudahkan pelayanan.
- Tempat parkir berhubungan dengan jalur sirkulasi kendaraan utama di luar maupun di dalam tapak untuk memudahkan pencapaian.

4.3.3 Konsep ruang

a. Konsep sirkulasi dan penataan ruang

Berikut merupakan hal yang berkaitan dengan konsep sirkulasi dengan mempertimbangkan sifat taman bermain yang aman dan nyaman, yaitu:

1. Sirkulasi jelas dan terintegrasi dengan area parkir dan fasilitas bermain,
2. Adanya perbedaan tekstur jalur sirkulasi dengan taman,
3. Terdapat dua pola sirkulasi:
 - Pola linier, merupakan sirkulasi utama fasilitas pengikat dan taman sehingga memudahkan kontrol.
 - Pola radial, digunakan untuk sirkulasi menuju fasilitas bermain sehingga anak bebas memilih permainan yang diinginkan serta mempertimbangkan jarak jangkauan anak.
4. Adanya alat-alat penunjuk arah yang jelas di jalur sirkulasi.



b. Konsep ruang luar

Berdasarkan konsep dasar, maka perancangan ruang luar memiliki sifat yang aman dan nyaman. Adapun hal tersebut dapat dicapai melalui:

Aman

- Taman bermain anak harus terlindungi secara fisik yang membatasi pergerakan dari dalam maupun dari luar kawasan.
- Tata letak, taman bermain anak didasari zonasi aktivitas bermain aktif-pasif, kelompok umur dan jenis permainan. Pemisahan diperlukan untuk memastikan tidak saling terganggunya antar kegiatan bermain.
- Peralatan permainan, area alas/di bawah peralatan permainan harus dengan bahan yang mampu meminimalkan benturan saat anak terjatuh dari peralatan permainan.
- Konstruksi, sambungan peralatan permainan harus dipasang dengan meminimalisasi terjadinya tonjolan.
- Material/bahan, yang bersentuhan langsung pada kulit anak-anak dengan intensitas tinggi harus mempunyai tingkat tekstur yang halus.

Nyaman

- Lokasi taman bermain mempunyai iklim mikro yang nyaman dengan memanfaatkan area yang ternaungi oleh vegetasi/struktur bangunan.
- Tersedianya fasilitas *rest area* yang dapat digunakan untuk beristirahat setelah bermain maupun area tunggu bagi orang tua dan pendamping lainnya.
- Peralatan permainan harus mampu digunakan dengan nyaman oleh semua anak-anak, sehingga disediakan fasilitas tambahan bagi anak-anak dengan keterbatasan fisik.
- Desain struktur harus diperhitungkan sehingga tercipta kesatuan estetika dengan fasilitas taman lainnya.
- Material yang dipilih harus mempunyai daya tahan tinggi, higienis dan mudah secara pemeliharaan.

c. Konsep ruang dalam

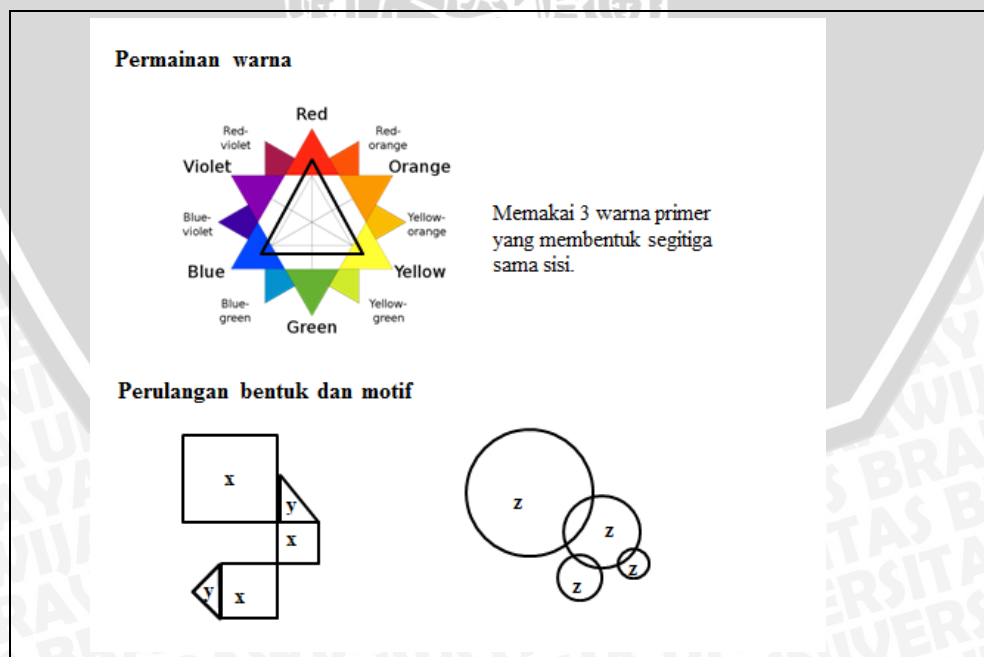
Dalam rancangan ruang dalam memiliki sifat menarik. Adapun hal tersebut dapat dicapai melalui:

1. Tekstur halus dan tidak berbahaya, mengandung unsur kilau untuk menghidupkan suasana.
2. Warna sesuai dengan tema yang memiliki karakter (selera, minat dan sifat anak laki-laki/perempuan).
3. Pola diwujudkan dengan perulangan bentuk atau motif dalam ruang.
4. *Furniture* yang digunakan dapat mendorong imajinasi, sesuai dengan anatomi anak, aman, fleksibel, dan kuat.

4.3.4 Konsep bentuk dan tampilan bangunan

Bentuk dan tampilan bangunan taman bermain anak yang dirancang menarik. Hal tersebut dapat dicapai dengan:

1. Permainan garis vertikal, horizontal, diagonal, dan lengkung.
2. Permainan dan pemilihan warna triadik.
3. Perulangan bentuk dan motif.



Gambar 5.14. Konsep Bentuk & Tampilan



4.3.5 Konsep taman bermain anak

Berdasarkan studi komparasi dan analisa taman bermain anak, maka perancangan taman bermain anak memiliki sifat yang aman dan nyaman. Adapun hal tersebut dapat dicapai melalui:

1. Adanya pemisahan area bermain sesuai aktivitasnya, antara *active play area*, *quiet play area*, dan *natural play area*. Pemisahan area bermain ini dikarenakan kebiasaan bermain pada anak-anak berbeda-beda, ada yang suka bermain sendiri, bermain dalam kelompok kecil, ataupun kelompok besar.
2. Taman bermain digunakan oleh anak dengan berbagai usia. Setiap jenis permainan memiliki fungsi untuk perkembangan anak. Oleh sebab itu, penting untuk mengadakan pembedaan jenis permainan bagi anak usia 2-6 tahun dan 7-14 tahun.
3. Anak sering mengalami cedera saat bermain, terutama bagi anak berusia 2-6 tahun. Desain taman bermain dapat memfasilitasi kebutuhan ini, misalnya dengan cara mendekatkan area istirahat dengan area bermain.
4. Pemilihan material permukaan alas dan keamanan pada alat permainan. Pemisahannya adalah sebagai berikut:
 - Datar, berupa rumput atau tanah, kegiatan yang dilakukan adalah lari dan kejar-kejaran.
 - Permukaan keras. Terdapat pada area sirkulasi, untuk kegiatan berjalan, bermain sepeda dan *scooter*.
 - Area jatuh, seperti pasir dan *rubber mats*. Terdapat dibagian bawah alat permainan dan sekitarnya.
5. Lingkungan taman bermain terdapat vegetasi berupa pohon di sekitar arena bermain anak-anak. Sedangkan lingkungan *playground* yang letaknya di dalam ruangan terdapat hiasan dan warna pada perlengkapan mainan.
6. Kemudahan dalam akses menuju taman bermain anak maupun *playground*. Selain akses yang mudah, sirkulasi yang tidak monoton membuat anak tidak cepat bosan.

4.3.6 Pembahasan hasil desain

a. Penempatan permainan dan zona bermain

Kebiasaan bermain pada anak-anak berbeda-beda, ada yang suka bermain sendiri, bermain dalam kelompok kecil, ataupun kelompok besar. Oleh karena itu, area bermain dipisah menjadi empat bagian yaitu *active play area*, *quiet play area*, *creative play area* dan *natural area*.

Berikut pembagian zona fasilitas permainan dan fungsinya, yaitu:

1. *Active play area* (*playground*, kolam renang anak)

Sebagai fungsi bermain bagi anak, *active play area* berguna untuk mengembangkan kekuatan fisik, keseimbangan, koordinasi, dan rasa percaya diri anak.

2. *Quiet play area* (taman bacaan anak, tamiya dan *video game*)

Sebagai fungsi bermain bagi anak, *quiet play area* berguna untuk membantu anak mengembangkan fantasi dan imajinasi anak. Selain itu jenis permainan ini juga menuntut ketekunan anak.

3. *Creative play area* (seni lukis dan kerajinan tangan)

Sebagai fungsi bermain bagi anak, *creative play area* berguna untuk mengembangkan kreativitas anak di bidang seni lukis dan kerajinan tangan, sehingga dari situ akan meningkatkan jiwa mereka menjadi aktif.

4. *Natural area* (kolam pasir)

Sebagai fungsi bermain bagi anak, *natural area* berguna untuk membantu anak mengeksplorasi lingkungan sekitarnya dengan adanya unsur alam yang membuat area bermain menjadi lebih teduh dan nyaman.

PENEMPATAN PERMAINAN & ZONA BERMAIN

UNIVERSITAS
BRAWIJAYA

A *Active play area (playground, kolam renang anak, active play area* berguna untuk mengembangkan kekuatan fisik, keseimbangan, koordinasi, dan rasa percaya diri anak.

B *Quiet play area (taman bacaan anak, tamiya dan video game)* *quiet play area* berguna untuk membantu anak mengembangkan fantasi dan imajinasi anak. Selain itu jenis permainan ini juga menuntut ketekunan anak.

C *Creative play area (seni lukis dan kerajinan tangan)* *creative play area* berguna untuk mengembangkan kreativitas anak di bidang seni lukis dan kerajinan tangan, sehingga dari situ akan meningkatkan jiwa mereka menjadi aktif.

D *Natural area (kolam pasir)* Sebagai fungsi bermain bagi anak, *natural area* berguna untuk membantu anak mengeksplorasi lingkungan sekitarnya dengan adanya unsur alam.

Keterangan:

1. Area penangkap (ME)	7. Taman bacaan anak
2. Parkir & RTH	8. Tamiya & Video game
3. R.Service & maintenance	9. Seni lukis & Kerajinan tangan
4. Kantor pengelola	10. Kolam pasir
5. Playground	11. Akomodasi
6. Kolam renang anak	

Nama: Christofer Ronggur Hutapea

Judul Skripsi: Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan

Judul Gambar 5.15 KONSEP PENEMPATAN PERMAINAN & ZONA BERMAIN

PENEMPATAN PERMAINAN & ZONA BERMAIN



Active play area (playground, kolam renang anak) active play area berguna untuk mengembangkan kekuatan fisik, keseimbangan, koordinasi, dan rasa percaya diri anak.



Keterangan:

1. Area penangkap
2. Parkir & RTH
3. R. Service & maintenance
4. Kantor pengelola
5. Playground
6. Kolam renang anak
7. Taman bacaan anak
8. Tamiya & Video game
9. Seni lukis & Kerajinan tangan
10. Kolam pasir
11. Akornodasi

Nama: Christofer Ronggur Hutapea

Judul Skripsi: Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan

Judul Gambar 5.16 **PENEMPATAN PERMAINAN & ZONA BERMAIN**



PENEMPATAN PERMAINAN & ZONA BERMAIN



KEYPLAN

B

Quiet play area (taman bacaan anak)

quiet play area berguna untuk membantu anak mengembangkan fantasi dan imajinasi anak. Selain itu jenis permainan ini juga menuntut ketekunan anak.



Keterangan:

1. Area penangkap
2. Parkir & RTH
3. R. Service & maintenance
4. Kantor pengelola
5. Playground
6. Kolam renang anak
7. Taman bacaan anak
8. Tamiya & Video game
9. Seni lukis & Kerajinan tangan
10. Kolam pasir
11. Akomodasi

Nama: Christofer Ronggur Hutapea

Judul Skripsi: Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan

Judul Gambar 5.17 **PENEMPATAN PERMAINAN & ZONA BERMAIN**



PENEMPATAN PERMAINAN & ZONA BERMAIN



KEYPLAN A



KEYPLAN B

E

Quiet play area (tamiya dan video game)

quiet play area berguna untuk membantu anak mengembangkan fantasi dan imajinasi anak. Selain itu jenis permainan ini juga menuntut ketekunan anak.



Keterangan:

1. Area penangkap
2. Parkir & RTH
3. R. Service & maintenance
4. Kantor pengelola
5. Playground
6. Kolam renang anak
7. Taman bacaan anak
8. Tamiya & Video game
9. Seni lukis & Kerajinan tangan
10. Kolam pasir
11. Akomodasi

Nama: Christofer Ronggur Hutapea

Judul Skripsi: Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan

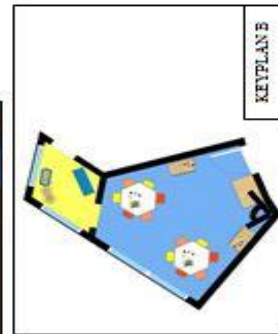
Judul Gambar 5.18 **PENEMPATAN PERMAINAN & ZONA BERMAIN**



PENEMPATAN PERMAINAN & ZONA BERMAIN



KEYPLAN A



KEYPLAN B

C

Creative play area (seni lukis dan kerajinan tangan)

creative play area berguna untuk mengembangkan kreativitas anak di bidang seni lukis dan kerajinan tangan, sehingga dari situ akan meningkatkan jiwa mereka menjadi aktif.



Seni Lukis



Seni Kerajinan Tangan

Keterangan:

1. Area penangkap
2. Parkir & RTH
3. R. Service & maintenance
4. Kantor pengelola
5. Playground
6. Kolam renang anak
7. Taman bacaan anak
8. Tamiya & Video game
9. Seni lukis & Kerajinan tangan
10. Kolam pasir
11. Akomodasi

Nama: Christofer Ronggur Hutapea

Judul Skripsi: Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan

Judul Gambar 5.19 **PENEMPATAN PERMAINAN & ZONA BERMAIN**



PENEMPATAN PERMAINAN & ZONA BERMAIN



D Natural area (kolam pasir)

Sebagai fungsi bermain bagi anak, *natural area* berguna untuk membantu anak mengeksplorasi lingkungan sekitarnya dengan adanya unsur alam.



Keterangan:

1. Area penangkap
2. Parkir & RTH
3. R. Service & maintenance
4. Kantor pengelola
5. Playground
6. Kolam renang anak
7. Taman bacaan anak
8. Tamiya & Video game
9. Seni lukis & Kerajinan tangan
10. Kolam pasir
11. Akomodasi

Nama: Christofer Ronggur Hutapea

Judul Skripsi: Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan

Judul Gambar 5.20 PENEMPATAN PERMAINAN & ZONA BERMAIN



b. Pemisahan permainan berdasarkan usia

Taman bermain digunakan oleh anak dengan berbagai usia. Setiap jenis permainan memiliki fungsi untuk perkembangan anak. Oleh sebab itu, penting untuk mengadakan pembedaan jenis permainan bagi anak usia 2-6 tahun dan 7-14 tahun.

Berikut pengelompokkan fasilitas permainan berdasarkan usia anak yang menggunakannya, yaitu:

- Permainan di arena *playground*, untuk usia anak 2-6 tahun.
- Fasilitas kolam renang anak, arena permainan tamiya & *video game*, untuk usia anak 7-14 tahun.
- Fasilitas taman bacaan anak, seni lukis & kerajinan tangan, dan kolam pasir, untuk usia anak 2-6 dan 7-14 tahun.

c. Pengawasan

Anak sering mengalami cedera saat bermain. Oleh sebab itu, anak yang bermain di dalam taman bermain tetap membutuhkan pengawasan dari orang dewasa, terutama bagi anak berusia 2-6 tahun. Desain taman bermain dapat memfasilitasi kebutuhan ini, misalnya dengan cara mendekatkan area istirahat dengan area bermain.

Pengawasan pada taman bermain terbagi menjadi dua titik yang letaknya di arena *playground* dan kolam renang anak. Peletakkan area istirahat di sekitar arena *playground* dan kolam renang anak karena fasilitas permainan tersebut membutuhkan pengawasan oleh orang dewasa.

d. Material permukaan yang aman

Selain desain taman bermain, masalah keselamatan anak juga perlu diperhatikan. Masalah keselamatan ini meliputi pemilihan material permukaan alas dan keamanan pada alat permainan itu sendiri. Pemisahannya adalah sebagai berikut (Francis, 1998):

- Datar, berupa rumput atau tanah, kegiatan yang dilakukan adalah lari dan kejar-kejaran.

PEMISAHAN PERMAINAN BERDASARKAN USIA



Permainan di arena *playground*, untuk usia anak 2-6 tahun

Fasilitas kolam renang anak, arena permainan tamiya & *video game*, untuk usia anak 7-14 tahun

Fasilitas taman bacaan anak, seni lukis & kerajinan tangan, dan kolam pasir, untuk usia anak 2-6 dan 7-14 tahun

- Keterangan:**
1. Area penangkap (ME)
 2. Parkir & RTH
 3. R. Service & maintenance
 4. Kantor pengelola
 5. Playground
 6. Kolam renang anak
 7. Taman bacaan anak
 8. Tamiya & Video game
 9. Seni lukis & Kerajinan tangan
 10. Kolam pasir
 11. Akomodasi

Nama: Christofer Ronggur Hutapea
 Judul Skripsi: Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan
 Judul Gambar 5.21 **KONSEP PEMISAHAN PERMAINAN BERDASARKAN USIA**



PEMISAHAN PERMAINAN BERDASARKAN USIA



Taman bermain digunakan oleh anak dengan berbagai usia. Oleh sebab itu, penting untuk mengadakan perbedaan jenis permainan bagi anak usia 2-6 tahun dan 7-14 tahun.



Permainan di arena *playground*, untuk usia anak 2-6 tahun

Keterangan:

1. Area penangkap
2. Parkir & RTH
3. R. Service & maintenance
4. Kantor pengelola
5. Playground
6. Kolam renang anak
7. Taman bacaan anak
8. Tamiya & Video game
9. Seni lukis & Kerajinan tangan
10. Kolam pasir
11. Akomodasi

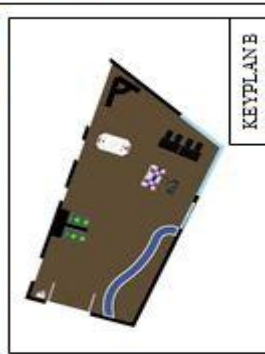
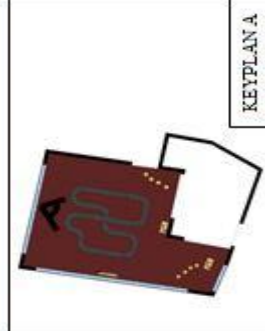
Nama: Christofer Ronggur Hutapea

Judul Skripsi: Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan

Judul Gambar 5.22 PEMISAHAN PERMAINAN BERDASARKAN USIA



PEMISAHAN PERMAINAN BERDASARKAN USIA



Taman bermain digunakan oleh anak dengan berbagai usia. Oleh sebab itu, penting untuk melakukan pemetaan jenis permainan bagi anak usia 2-6 tahun dan 7-14 tahun.



Fasilitas permainan tamia & video game, untuk usia anak 7-14 thn

Keterangan:

1. Area penangkap
2. Pasir & RTH
3. R. Service & maintenance
4. Kantor pengelola
5. Playground
6. Kolam renang anak
7. Taman bacaan anak
8. Tamia & Video game
9. Seni lukis & Kerajinan tangan
10. Kolam pasir
11. Akomodasi

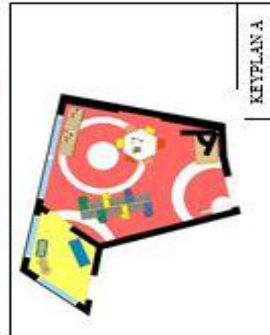
Nama: Christofer Ronggur Hutapea

Judul Skripsi: Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan

Judul Gambar 5.23 **PEMISAHAN PERMAINAN BERDASARKAN USIA**



PEMISAHAN PERMAINAN BERDASARKAN USIA

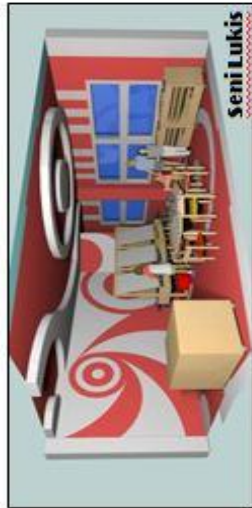


KEYPLAN A



KEYPLAN B

Taman bermain digunakan oleh anak dengan berbagai usia. Oleh sebab itu, penting untuk mengadakan perbedaan jenis permainan bagi anak usia 2-6 tahun dan 7-14 tahun.



Fasilitas seni lukis & kerajinan tangan, untuk usia anak 2-6 dan 7-14 thn

Keterangan:

1. Area penangkap
2. Parkir & RTH
3. R. Service & maintenance
4. Kantor pengelola
5. Playground
6. Kolam renang anak
7. Taman bacaan anak
8. Tamiya & Video game
9. Seni lukis & Kerajinan tangan
10. Kolam pasir
11. Akomodasi

Nama: Christofer Ronggur Hutapea

Judul Skripsi: Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan

Judul Gambar 5.24 PEMISAHAN PERMAINAN BERDASARKAN USIA



PEMISAHAN PERMAINAN BERDASARKAN USIA



Taman bermain digunakan oleh anak dengan berbagai usia. Oleh sebab itu, penting untuk mengadakan pembeadaan jenis permainan bagi anak usia 2-6 tahun dan 7-14 tahun.



Fasilitas kolam renang untukusia anak 2-6 tahun



Fasilitas kolam renang untukusia anak 7-14 tahun

Keterangan:

1. Area penangkap
2. Parkir & RTH
3. R. Service & maintenance
4. Kantor pengelola
5. Playground
6. Kolam renang anak
7. Taman bacaan anak
8. Tamya & Video game
9. Seni lukis & Kerajinan tangan
10. Kolam pasir
11. Akomodasi

Nama: Christofer Ronggur Hutapea

Judul Skripsi: Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan


Judul Gambar 5.25 PEMISAHAN PERMAINAN BERDASARKAN USIA



PENGAWASAN


Anak sering mengalami cedera saat bermain. Oleh sebab itu, anak yang bermain di dalam taman bermain tetap membutuhkan pengawasan dari orang dewasa, terutama bagi anak berusia 2-6 tahun. Desain taman bermain dapat memfasilitasi kebutuhan ini, misalnya dengan cara mendekatkan area istirahat dengan area bermain.

Pengawasan pada taman bermain terbagi menjadi dua titik yang letaknya di arena *playground* dan kolam renang anak.



Keterangan:

1. Area penangkap (ME)	7. Taman bacaan anak
2. Parkir & R.IH	8. Tamiya & Video game
3. R. Service & maintenance	9. Seni lukis & Kerajinan tangan
4. Kantor pengelola	10. Kolam pasir
5. Playground	11. Akomodasi
6. Kolam renang anak	



Nama: Christofer Ronggur Hutapea

Judul Skripsi: Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan

Judul Gambar 5.26 **KONSEP PENGAWASAN**

PENGAWASAN

Pengawasan pada taman bermain terbagi menjadi dua titik yang letaknya di arena *playground* dan kolam renang anak.



Keterangan:

1. Area penangkap
2. Parkir & RTH
3. R. Service & maintenance
4. Kantor-pengelola
5. Playground
6. Kolam renang anak
7. Taman bacaan anak
8. Tamiya & Video game
9. Seni lukis & Kerajinan tangan
10. Kolam pasir
11. Akomodasi



Nama: Christofer Ronggur Hutapea

Judul Skripsi: Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan

Judul Gambar 5.27 PENERAPAN KONSEP PENGAWASAN





MATERIAL PERMUKAAN YANG AMAN

Selain desain taman bermain, masalah keselamatan anak juga perlu diperhatikan. Masalah keselamatan ini meliputi pemilihan material permukaan alas dan keamanan pada alat permainan itu sendiri.

Material permukaan alas pada taman bermain ada 4 macam, yaitu:

- Pasir yang terdapat pada arena *playground* dan kolam pasir.
- Lantai keramik pada permukaan kolam renang anak dan taman bacaan anak.
- *Rubber mats* yang terdapat pada ruang seni lukis & kerajinan tangan dan arena tamiya & *video game*.
- Rumput yang terdapat pada sekitar area istirahat dan taman.

Keterangan:

- | | |
|-----------------------------|----------------------------------|
| 1. Area penangkap (ME) | 7. Taman bacaan anak |
| 2. Parkir & RTH | 8. Tamiya & Video game |
| 3. R. Service & maintenance | 9. Seni lukis & Kerajinan tangan |
| 4. Kantor pengelola | 10. Kolam pasir |
| 5. Playground | 11. Akomodasi |
| 6. Kolam renang anak | |

Nama: Christofer Ronggur Hutapea

Judul Skripsi: Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan

Judul Gambar 5.28 KONSEP MATERIAL PERMUKAAN YANG AMAN





MATERIAL PERMUKAAN YANG AMAN

Selain desain taman bermain, masalah keselamatan anak juga perlu diperhatikan. Masalah keselamatan ini meliputi pemilihan material permukaan alas.



Pasir yang terdapat pada arena *playground* dan kolam pasir.

Keterangan:

1. Area penangkap
2. Parkir & RTH
3. R. Service & maintenance
4. Kantor pengelola
5. Playground
6. Kolam renang anak
7. Taman bacaan anak
8. Tamiya & Video game
9. Seni lukis & Kerajinan tangan
10. Kolam pasir
11. Akomodasi

Nama: Christofer Ronggur Hutapea

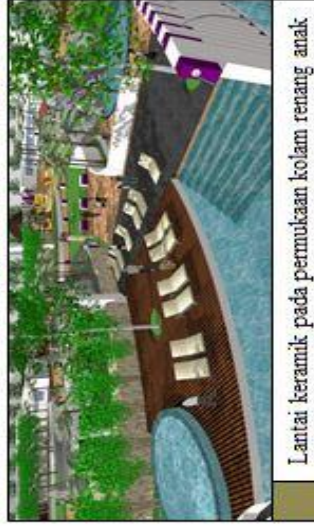
Judul Skripsi: Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan

Judul Gambar 5.29 PENERAPAN MATERIAL PERMUKAAN YANG AMAN



MATERIAL PERMUKAAN YANG AMAN

Selain desain taman bermain, masalah keselamatan anak juga perlu diperhatikan. Masalah keselamatan ini meliputi pemilihan material permukaan alas.



Lantai keramik pada permukaan kolam renang anak



KEYPLANE



KEYPLAN A

Keterangan:

1. Area penangkap
2. Parkir & RTH
3. R. Service & maintenance
4. Kantor pengelola
5. Playground
6. Kolam renang anak
7. Taman bacaan anak
8. Tamya & Video game
9. Seni lukis & Kerajinan tangan
10. Kolam pasir
11. Akomodasi

Nama: Christofer Ronggur Hutapea

Judul Skripsi: Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan

Judul Gambar 5.30 PENERAPAN MATERIAL PERMUKAAN YANG AMAN



MATERIAL PERMUKAAN YANG AMAN

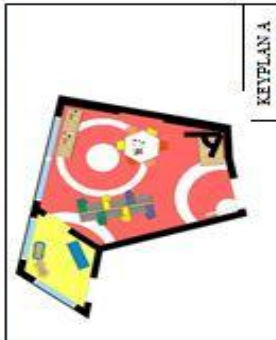
Selain desain taman bermain, masalah keselamatan anak juga perlu diperhatikan. Masalah keselamatan ini meliputi pemilihan material permukaan alas.



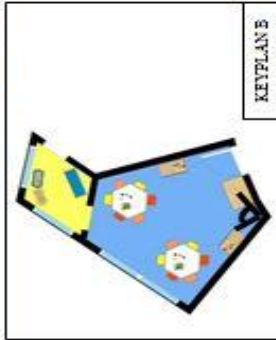
Rubber mats yang terdapat pada ruang seni lukis & kerajinan tangan

Keterangan:

1. Area penangkap
2. Parkir & RTH
3. R. Service & maintenance
4. Kantor pengelola
5. Playground
6. Kolam renang anak
7. Taman bacaan anak
8. Tamiya & Video game
9. Seni lukis & Kerajinan tangan
10. Kolam pasir
11. Akomodasi



KEYPLAN A



KEYPLAN B

Nama: Christofer Ronggur Hutapea

Judul Skripsi: Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan

Judul Gambar 5.31 PENERAPAN MATERIAL PERMUKAAN YANG AMAN



MATERIAL PERMUKAAN YANG AMAN

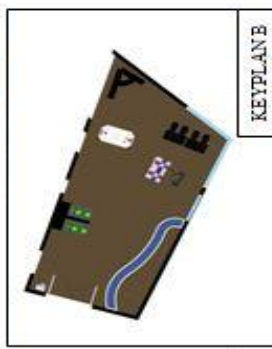
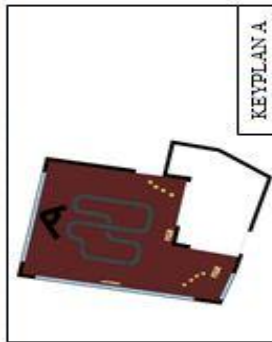
Selain desain taman bermain, masalah keselamatan anak juga perlu diperhatikan. Masalah keselamatan ini meliputi pemilihan material permukaan alas.



Rubber mats yang terdapat pada arena tamia & video game

Keterangan:

1. Area penangkap
2. Parkir & RTH
3. R. Service & maintenance
4. Kantor pengelola
5. Playground
6. Kolam renang anak
7. Taman bacaan anak
8. Tamia & Video game
9. Seni lukis & Kerajinan tangan
10. Kolam pasir
11. Akomodasi



Nama: Christofer Ronggur Hutapea

Judul Skripsi: Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan

Judul Gambar 5.32 PENERAPAN MATERIAL PERMUKAAN YANG AMAN



MATERIAL PERMUKAAN YANG AMAN

Selain desain taman bermain, masalah keselamatan anak juga perlu diperhatikan. Masalah keselamatan ini meliputi pemilihan material permukaan alas.



Rumput yang terdapat pada sekitar area istirahat

Keterangan:

1. Area penangkap
2. Parkir & RTH
3. R. Service & maintenance
4. Kantor pengelola
5. Playground
6. Kolam renang anak
7. Taman bacaan anak
8. Tanya & Video game
9. Seni lukis & Kerajinan tangan
10. Kolam pasir
11. Akomodasi



Nama: Christofer Ronggur Hutapea

Judul Skripsi: Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan

Judul Gambar 5.33 PENERAPAN MATERIAL PERMUKAAN YANG AMAN



- Permukaan keras. Terdapat pada area sirkulasi, untuk kegiatan berjalan, bermain sepeda dan *scooter*.
- Area jatuh, seperti pasir dan *rubber mats*. Terdapat di bagian bawah alat permainan dan sekitarnya.

Perbedaan material tersebut dapat sekaligus menandai area bermain dan zona aman yang terdapat di sekitar permainan tersebut (U.S. Consumer Product Safety Commission, 1981).

Pengaturan komponen material didasari pada persoalan sensitivitas tubuh anak-anak terhadap bahan dan material aman sekalipun bagi orang dewasa.

- Bahan yang bersentuhan langsung pada kulit anak-anak dengan intensitas tinggi harus mempunyai tingkat tekstur yang halus.
- Bahan pijakan harus mampu mencegah terjadinya slip saat anak-anak melakukan kegiatan bermain.
- Bahan pegangan tangan tidak bersifat licin dan mudah slip serta berdimensi yang memudahkan tangan berpegang secara kuat.
- Arena pinggir dan pojokan harus dibentuk dengan tingkat kelengkungan tinggi dan dihindari bentuk yang tajam dan membentuk sudut.

Material permukaan alas pada taman bermain ada 4 macam, yaitu:

- Pasir yang terdapat pada arena *playground* dan kolam pasir.
- Lantai keramik pada permukaan kolam renang anak dan taman bacaan anak.
- *Rubber mats* yang terdapat pada ruang seni lukis & kerajinan tangan dan arena tamiya & *video game*.
- Rumput yang terdapat pada sekitar area istirahat dan taman.

e. Lingkungan taman yang nyaman

Aspek kenyamanan bertujuan untuk memberikan kenyamanan bagi anak-anak untuk melakukan aktivitas bermain. Aspek kenyamanan anak di ruang publik ditentukan antara lain ruang gerak, keterhubungan antar permainan, jumlah permainan, pemandangan, penggunaan bahan yang sesuai dan pengaruh lingkungan sekitar termasuk keteduhan.

Pengaturan komponen tata letak didasari pada persoalan kesalahan tata letak fasilitas permainan sehingga terjadi konflik antar jenis permainan yang berakibat resiko terjadi kecelakaan dan terganggunya kenyamanan saat bermain.

- Tata letak memungkinkan anak-anak bebas bergerak dari satu area permainan ke area permainan lainnya.
- Tata letak permainan memberikan pilihan bagi anak-anak untuk bebas memilih jenis permainan yang berbeda.
- Terdapat pembagian lokasi permainan yang ternaungi dan yang terbuka sehingga terkena sinar matahari secara langsung.
- Tersedianya fasilitas *rest area* yang dapat digunakan untuk beristirahat setelah bermain maupun area tunggu bagi orang tua dan pendamping lainnya.
- Tersedianya fasilitas berlindung saat terjadi kondisi hujan dan gangguan alam lainnya.

Lingkungan taman bermain terdapat vegetasi berupa pohon peneduh di sekitar arena bermain anak-anak seperti *playground*, kolam renang anak, dan kolam pasir. Sehingga baik anak maupun orang tua yang sedang menunggu merasa nyaman saat siang hari. Selain itu, fasilitas yang terdapat di dalam ruangan terdapat hiasan dan warna pada perlengkapan permainan, sehingga dapat membuat anak tertarik saat bermain.



LINGKUNGAN TAMAN YANG NYAMAN

Aspek kenyamanan bertujuan untuk memberikan kenyamanan bagi anak-anak untuk melakukan aktivitas bermain. Aspek kenyamanan anak di ruang publik ditentukan antara lain pemandangan, penggunaan bahan yang sesuai dan pengaruh lingkungan sekitar termasuk ketetuhan.

- Tata letak memungkinkan anak-anak bebas bergerak dari satu area permainan ke area permainan lainnya.
- Tata letak permainan memberikan pilihan bagi anak-anak untuk bebas memilih jenis permainan yang berbeda.
- Terdapat pembagian lokasi permainan yang temaung dan yang terbuka sehingga terkena sinar matahari secara langsung.
- Tersedianya fasilitas *rest area* yang dapat digunakan untuk beristirahat setelah bermain maupun area tunggu bagi orang tua dan pendamping lainnya.
- Tersedianya fasilitas bertindung saat terjadi kondisi hujan dan gangguan alam lainnya.

Keterangan:

- | | |
|----------------------------|----------------------------------|
| 1. Area penangkap (ME) | 7. Taman bacaan anak |
| 2. Parkir & RTH | 8. Tamiya & Video game |
| 3. R.Service & maintenance | 9. Seni lukis & Kerajinan tangan |
| 4. Kantor pengelola | 10. Kolam pasir |
| 5. Playground | 11. Akomodasi |
| 6. Kolam renang anak | |

Nama: Christofer Ronggur Hutapea

Judul Skripsi: Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan

Judul Gambar 5.34 KONSEP LINGKUNGAN TAMAN YANG NYAMAN



LINGKUNGAN TAMAN YANG NYAMAN

Aspek kenyamanan bertujuan untuk memberikan kenyamanan bagi anak-anak untuk melakukan aktivitas bermain, antara lain pemandangan dan penggunaan bahan yang sesuai.



Tata letak memungkinkan anak-anak bebas bergerak dari satu area permainan ke area permainan lainnya.

Keterangan:

1. Area penangkap
2. Parkir & RTH
3. R. Service & maintenance
4. Kantor pengelola
5. Playground
6. Kolam renang anak
7. Taman bacaan anak
8. Tamiya & Video game
9. Seni lukis & Kerajinan tangan
10. Kolam pasir
11. Akomodasi



Nama: Christofer Ronggur Hutapea


Judul Skripsi: Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan

Judul Gambar 5.35 PENERAPAN LINGKUNGAN TAMAN YANG NYAMAN





FASILITAS DIRUANG TERBUKA

FASILITAS DIRUANG TERBUKA

LINGKUNGAN TAMAN YANG NYAMAN

Aspek kenyamanan bertujuan untuk memberikan kenyamanan bagi anak-anak untuk melakukan aktivitas bermain.

FASILITAS DIRUANG TERTUTUP




FASILITAS DIRUANG TERTUTUP

Terdapat pembagian lokasi permainan yang ternaungi dan yang terbuka sehingga terkena sinar matahari secara langsung.

Keterangan:	
1. Area penangkap	7. Taman bacaan anak
2. Parkir & RTH	8. Tamiya & Video game
3. R. Service & maintenance	9. Seni lukis & Kerajinan tangan
4. Kantor pengelola	10. Kolam pasir
5. Playground	11. Akomodasi
6. Kolam renang anak	

Nama: Christofer Ronggur Hutapea

Judul Skripsi: Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan

Judul Gambar 5.36 **PENERAPAN LINGKUNGAN TAMAN YANG NYAMAN**

LINGKUNGAN TAMAN YANG NYAMAN

Aspek kenyamanan bertujuan untuk memberikan kenyamanan bagi anak-anak untuk melakukan aktivitas bermain, antara lain pemandangan dan penggunaan bahan yang sesuai.



Tersedianya fasilitas *rest area* yang dapat digunakan untuk beristirahat setelah bermain maupun area tunggu bagi orang tua.

Keterangan:

1. Area penangkap
2. Parkir & RTH
3. R. Service & maintenance
4. Kantor pengelola
5. Playground
6. Kolam renang anak
7. Taman bacaan anak
8. Tamiya & Video game
9. Seni lukis & Kerajinan tangan
10. Kolam pasir
11. Akomodasi

Nama: Christofer Ronggur Hutapea

Judul Skripsi: Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan

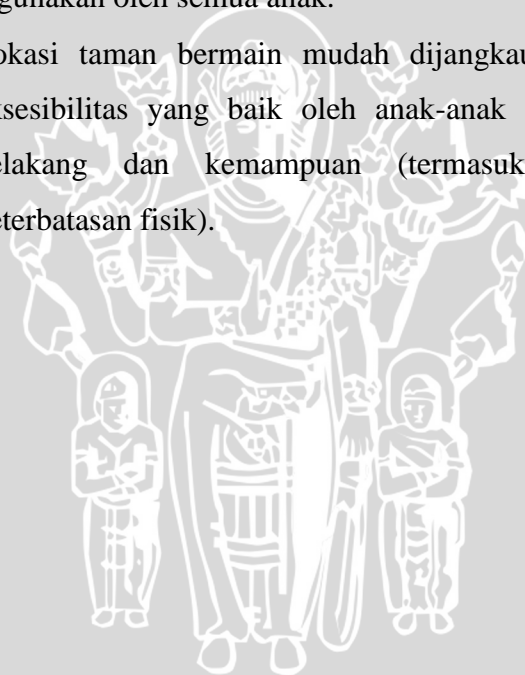
Judul Gambar 5.37 PENERAPAN LINGKUNGAN TAMAN YANG NYAMAN



f. Kemudahan dalam bermain

Aspek kemudahan bertujuan untuk memberikan kemudahan bergerak dan beraktivitas bagi semua anak-anak, maupun anak dengan keterbatasan fisik. Sehingga semua fasilitas permainan dapat dengan mudah digunakan, dimengerti, dan dijangkau oleh semua anak-anak.

- Tata letak didukung dengan sarana sirkulasi yang mudah dilalui oleh semua anak-anak baik yang datar maupun naik-turun dengan ramp.
- Sistem informasi di dalam taman bermain mudah terlihat dan dikenali.
- Peralatan permainan harus dengan mudah dimengerti dan digunakan oleh semua anak.
- Lokasi taman bermain mudah dijangkau dengan sarana aksesibilitas yang baik oleh anak-anak dari semua latar belakang dan kemampuan (termasuk anak dengan keterbatasan fisik).



KEMUDAHAN DALAM BERMAIN

Aspek kemudahan bertujuan untuk memberikan kemudahan bergerak dan beraktivitas bagi semua anak-anak, maupun anak dengan keterbatasan fisik.

- Tata letak didukung dengan sarana sirkulasi yang mudah dilalui oleh semua anak-anak baik yang datar maupun naik-turun dengan ramp.
- Peralatan permainan harus dengan mudah dimengerti dan digunakan oleh semua anak.
- Lokasi taman bermain mudah dijangkau dengan sarana aksesibilitas yang baik oleh anak-anak dari semua latar belakang dan kemampuan (termasuk anak dengan keterbatasan fisik).

- Sirkulasi kendaraan masuk-keluar tapak
- Sirkulasi service masuk-keluar tapak
- Sirkulasi service
- Sirkulasi pejalan kaki linier/satu arah
- Sirkulasi pejalan kaki radial

Keterangan:

- Area penangkap (ME)
- Parkir & RTH
- R.Service & maintenance
- Kantor pengelola
- Playground
- Kolam renang anak
- Taman bacaan anak
- Tamiya & Video game
- Seni lukis & Kerajinan tangan
- Kolam pasir
- Akomodasi



Nama: Christofer Ronggur Hutapea

Judul Skripsi: Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan

Judul Gambar 5.38 KONSEP KEMUDAHAN DALAM BERMAIN



KEMUDAHAN DALAM BERMAIN

Aspek kemudahan bertujuan untuk memberikan kemudahan bergerak dan beraktivitas bagi semua anak-anak, maupun anak dengan keterbatasan fisik.



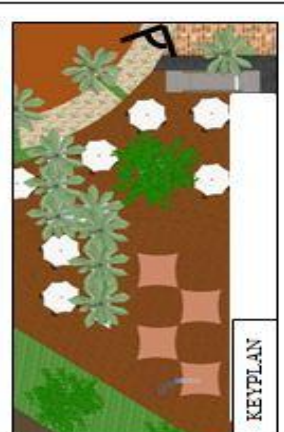
RAMP



Tata letak didukung dengan sarana sirkulasi yang mudah dilalui oleh semua anak-anak baik yang datar maupun naik-turun dengan ramp.

Keterangan:

- | | |
|-----------------------------|----------------------------------|
| 1. Area penangkap | 7. Taman bacaan anak |
| 2. Parkir & RTH | 8. Tamia & Video game |
| 3. R. Service & maintenance | 9. Seni lukis & Kerajinan tangan |
| 4. Kantor pengelola | 10. Kolam pasir |
| 5. Playground | 11. Akomodasi |
| 6. Kolam renang anak | |



Nama: Christofer Ronggur Hutapea




Judul Skripsi: Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan

Judul Gambar 5.39 PENERAPAN KEMUDAHAN DALAM BERMAIN



KEMUDAHAN DALAM BERMAIN

Aspek kemudahan bertujuan untuk memberikan kemudahan bergerak dan beraktivitas bagi semua anak-anak, maupun anak dengan keterbatasan fisik.

1 *Flying fox*

2 *Mobil-mobilan*

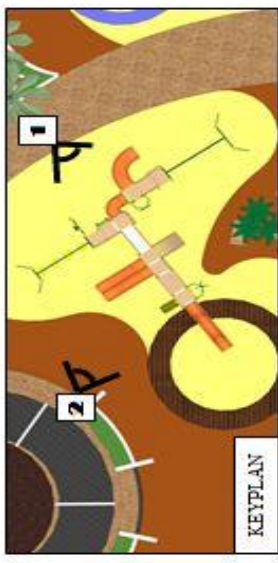
3 *Balok keseimbangan*

4 *Papan seluncur*

5 *Monkey bar*

Peralatan permainan harus dengan mudah dimengerti dan digunakan oleh semua anak.

Keterangan:	
1.	Area penangkap
2.	Parkir & RTH
3.	R. Service & maintenance
4.	Kantor pengelola
5.	Playground
6.	Kolam renang anak
7.	Taman bacaan anak
8.	Tamnya & Video game
9.	Seni, lukis & Kerajinan tangan
10.	Kolam pasir
11.	Akomodasi



Nama: Christofer Ronggur Hutapea

Judul Skripsi: Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan

Judul Gambar 5.40 PENERAPAN KEMUDAHAN DALAM BERMAIN

