



BAB I PENDAHULUAN

1. Pengertian

1.1. Pengertian Kata

Taman Bacaan : ruang/ rumah tempat membaca; perpustakaan.¹

Bermain : setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir, dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.²

Anak : manusia yang masih kecil³

1.2. Pengertian Judul

Taman Bacaan dan Bermain Anak di Jogjakarta adalah sebuah wadah yang mengakomodasi berbagai aktifitas yang mendukung perkembangan anak, terutama dalam hal kreatifitas dan kecerdasan, seperti aktifitas membaca, bermain, belajar, serta aktifitas lainnya.

2. Latar Belakang

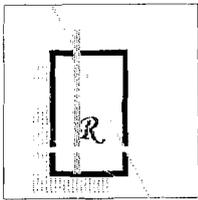
2.1. Latar Belakang Fungsi

Jogjakarta yang kaya akan kuantitas serta variasi kualitas sarana dan prasarana pendidikan, kemudian didukung oleh suasana kota yang sangat kondusif bagi ruang gerak kegiatan pendidikan, mengantarnya menjadi sebuah kota berpredikat 'pelajar'.

¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi kedua

² B. Hurlock, Elizabeth, *Perkembangan Anak jilid 1 edisi keenam*, (Jakarta: Erlangga), p.320

³ *ibid* 1



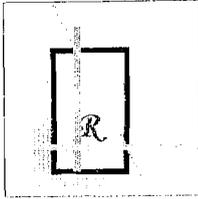
Dalam konteks kependudukan, anak-anak adalah salah satu elemen yang memegang peran sebagai generasi penerus yang tentunya menuntut perhatian khusus dalam dunia pendidikan, baik pendidikan secara formal maupun non formal, yang mana melalui dunia pendidikan diharapkan mereka kelak akan membentuk sebuah masa depan yang lebih cerah. Sehingga mereka adalah obyek yang harus selalu dibina dalam proses perkembangan kreativitas dan kecerdasannya. Hal ini mengingat bahwa lingkungan tempat anak hidup selama tahun-tahun pembentukan awal hidupnya mempunyai pengaruh kuat pada kemampuan bawaan mereka selanjutnya.⁴

Dapat ditinjau berbagai kondisi yang mempengaruhi dasar awal perkembangan kepribadian anak adalah sebagai berikut,⁵

- Hubungan antarpribadi yang menyenangkan
Hubungan dengan masyarakat yang menyenangkan akan mendorong anak memiliki karakteristik yang mengarahkan ke penyesuaian pribadi dan sosial yang baik
- Keadaan emosi
Pemuasan emosional akan mendorong perkembangan kepribadian
- Metode melatih anak
Mereka yang dibebaskan oleh orang tua yang demokratis atau sedikit otoriter menjadikan penyesuaian pribadi dan sosialnya akan lebih baik.
- Peran yang dini
Melatih anak berperan pada usia dini memberi kemungkinan anak mempunyai kecenderungan untuk memiliki kepercayaan diri yang besar

⁴ B. Hurlock, Elizabeth, *Perkembangan Anak jilid 1 edisi keenam*, (Jakarta: Erlangga), p.26

⁵ B. Hurlock, Elizabeth, *Perkembangan Anak jilid 1 edisi keenam*, (Jakarta: Erlangga), p.27



- Struktur keluarga di masa kanak-kanak
Seorang anak yang berasal dari keluarga besar, sikap dan perilakunya cenderung akan otoriter, sedangkan yang berasal dari keluarga cerai atau berpisah akan menjadi anak cemas, tidak mudah percaya dan kaku.
- Rangsangan lingkungan
Lingkungan yang merangsang merupakan salah satu pendorong perkembangan anak. Bercakap-cakap dengan bayi atau menunjukkan gambar cerita pada seorang anak prasekolah mendorong perkembangan fisik dan mental yang baik, sedangkan lingkungan yang tidak merangsang menyebabkan perkembangan anak di bawah kemampuannya.

Berdasar tinjauan hal tersebut di atas, tampak bahwa perlu adanya penyediaan sebuah wadah yang mengakomodasi berbagai kegiatan dalam rangka upaya mendukung, memicu dan mengarahkan anak menuju arah positif sesuai dengan skema dasar perkembangan anak pada umumnya.

2.2. Latar Belakang Arsitektural

Walaupun taman bacaan dan taman bermain memiliki kesamaan dalam tujuan untuk mendukung perkembangan anak, namun masing-masing bagian menuntut adanya suasana yang berbeda; taman bacaan yang berfungsi mewadahi aktivitas membaca adalah sebuah bentuk akomodasi yang menuntut suasana kondusif berupa ketenangan dan kenyamanan bagi penggunaannya, sedangkan taman bermain adalah bentuk akomodasi aktivitas bermain anak-anak yang menuntut suasana yang memberikan kebebasan dimana anak-anak mampu meluapkan perasaan gembira, riang dan senangnya namun tetap dengan memberikan rasa aman bagi mereka untuk beraktivitas.



Perbedaan suasana psikologis yang kondusif yang dituntut pengguna seperti tersebut di atas adalah sebagai bentuk tantangan arsitektural, mengingat kedua fungsi wadah tersebut dalam konteks ini mempunyai satu tujuan sehingga harus berada pada satu kawasan yang berdekatan dan saling berhubungan.

3. Berbagai Tinjauan sebagai Pertimbangan Desain

3.1. Tinjauan Karakter Anak Berdasarkan Perkembangannya

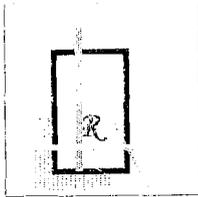
3.1.1. Tinjauan Perkembangan Kognitif Anak

Perkembangan kognitif (usaha mengenali sesuatu melalui pengalaman sendiri) dan bahasa dipengaruhi oleh interaksi antara maturitas (perkembangan jiwa dan diri) alami dengan belajar dari dan di lingkungan dimana anak berperan sebagai organisme aktif dalam proses perkembangan.

PERKEMBANGAN KOGNITIF MENURUT JEAN PIGAET⁶

STADIUM	KARAKTERISTIK
Sensiomotrik (0-2 tahun)	mengenali objek dan segala sesuatu yang dapat mereka lakukan terhadap objek, hal ini sebagai titik awal perkembangan rasa ingin tahu dan minat terhadap novelty
Praoperasional (2-7 tahun)	usia 2-4 tahun - belajar menggunakan bahasa untuk merepresentasikan objek dengan citra dan kata-kata - berpikir untuk menghadirkan secara mental sebuah objek yang tidak ada di hadapannya - klasifikasi objek dengan ciri tunggal usia 4-7 tahun mulai menggunakan penalaran primitif sehingga tampak yakin atas pengetahuan dan pemahaman mereka.
Operasional konkrit (7-11 tahun)	- berpikir lebih analitis dan logis dalam pendekatan mereka terhadap kata-kata dan tata bahasa - konservasi - klasifikasi objek dengan beberapa ciri
Operasional formal (11 tahun ke atas)	- Berpikir secara logis tentang masalah abstrak dan menguji hipotesis secara sistematis - Memperkuat masalah hipotetik, masa depan, ideologi

⁶ Diktat kuliah Perkembangan I, (Jogjakarta: Fakultas Psikologi UII)



3.1.2. Tinjauan Perkembangan Permainan Anak

Permainan menurut sifatnya dapat dibedakan mejadi: ⁷

1. Permainan gerak
2. Permainan fantasi atau peran
3. Permainan receptif (menerima)
4. Permainan bentuk atau konstruktif, dengan tingkatan:
 - membuat sesuatu tetapi belum dapat memberi nama
 - membuat sesuatu dan dapat memberi nama
 - menentukan dan membuat nama tyerlebih dahulu sebelum membuat sesuatu
 - membuat sesuatu sudah lengkap dan agak mirip dengan kondisi bentuk yang dikehendaki

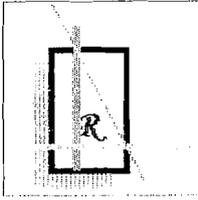
Berdasarkan kriteria pengelompokkan proses perkembangan kognitif anak sebelumnya di atas, dapat dilihat bahwa anak sebaiknya didukung perkembangannya dengan memberikan arahan-arahan atau penyediaan fasilitas-fasilitas, diantaranya adalah permainan yang sesuai dengan karakter mereka.

TAHAPAN PERKEMBANGAN KATEGORI PERMAINAN KOGNITIF (RUBIN, FREIN & VANDENBEG, 1983)⁸

TIPE MAINAN	USIA	DEFINISI	CONTOH
<i>Functional play</i>	1-2 tahun	Repetisi gerakan motorik dengan atau tanpa objek	Mengelilingi ruang
<i>Constructive play</i>	3-6 tahun	Menciptakan atau mengkonstruksikan sesuatu	Membuat rumah dari balok, menyusun puzzle
<i>Make-believe play</i>	4-7 tahun	Berakting peran sehari-hari dan imajiner	Main rumah-rumahan, sekolah-sekolahan, berkarakter seperti di tv
<i>Games with rules</i>	6-11 tahun	Memahami dan mengikuti aturan-aturan dalam aktivitas main	Bermain kartu, baseball, kasti, dll

⁷ Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1991). p. 70-71

⁸ Diklat kuliah Perkembangan I, (Jogjakarta: Fakultas Psikologi UII)



Tingkatan permainan anak:⁹

1. 0-1 tahun : anak bermain dengan diri sendiri, digunakannya kaki, tangan, suara, kemudian alat mainan.
2. 1-2 tahun : anak bermain dengan menirukan sesuatu.
3. 2-3 tahun : bermain sendiri, tetapi mulai ada dorongan bermain bersama orang lain.
4. 3-5 tahun : bermain bersama orang lain dalam status yang sama.
5. 5-6 tahun : bermain bersama di bawah pimpinan seseorang di antara kawannya meskipun sering terjadi perselisihan.
6. 6-8 tahun : anak dapat bersandiwara dengan suatu cerita teratur, tunduk pada pemimpinnya.
7. 8-12 tahun : anak sudah suka bermain yang mengandung ketelitian serta perlu kecerdasan dan keterampilan.

Kegiatan bermain yang umum di masa kanak-kanak:¹⁰

1. Bermain aktif, terdiri dari:
 - bermain bebas dan spontan, rangsangan yang membangkitkan cara bermain ini adalah segala sesuatu yang baru dan berbeda dalam lingkungan atau mainan yang terutama dirancang untuk eksplorasi.
 - Permainan drama, terdiri dari dua jenis:
 - Reproduksi, yaitu meniru yang pernah diketahuinya
 - Produktif, belajar dari yang pernah diketahui, kemudian menciptakan bentuk baru yang berbeda

⁹ Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1991). p. 72

¹⁰ B. Hurlock, Elizabeth, *Perkembangan Anak jilid 1 edisi keenam*, (Jakarta: Erlangga), p.326-343



- Melamun
- Bermain konstruktif
- Musik
- Mengumpulkan/ mengoleksi
- Mengeksplorasi/ berpetualang
- Permainan olah raga

2. hiburan

- membaca
- menonton film
- mendengarkan radio
- mendengarkan musik
- menonton televisi

3.1.3. Tinjauan Minat Baca Anak

Minat anak terhadap bacaan dipengaruhi oleh perkembangan kemampuan bahasanya, dalam hal kemampuan bahasa, anak dibagi menjadi lima kelompok;

1. *infancy* (bayi)

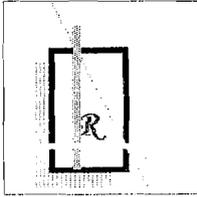
kelompok ini terdiri dari anak-anak atau bayi berusia 0-2 tahun. Pada masa ini bayi belum memiliki kemampuan bahasa secara tulisan, namun mulai menyenangi buku-buku bergambar serta sajak kanak-kanak.

2. *early childhood* (usia 2-5 tahun).

pada masa ini anak-anak mulai aktif belajar verbal atau bahasa, mulai dari mengenal gambar-gambar, huruf-huruf, bernyanyi, mendengar cerita, dan menyukai cerita dongeng dan fantasi.

3. *middle and late childhood* (usia 6-12 tahun)

pada masa ini anak-anak menjadi lebih analitis dan logis dalam pendekatan kata-kata dan tata bahasa. Membaca merupakan aspek sentral dari bahasa pada masa-masa ini. Anak lebih memilih



cerita realistis atau lingkungan dan mulai melirik bacaan nonfiksi yang mudah dicerna untuk menjawab rasa ingin tahunya.

4. masa 12-14 tahun

pada masa-masa ini anak lebih analitis dan berada dalam fase mencari jati diri. Menyukai petualangan dan pengalaman-pengalaman yang kemudian mampu membentuk dirinya. Sehingga minat mereka adalah bacaan petualangan, novel, buku perjalanan dan cerita sentimentsl.

5. masa 14-17 tahun

mulai menunjukkan minat baca dalam lingkup sastra, cerita petualangan dengan bobot intelektual yang lebih besar, buku perjalanan, bahan faktual dan buku-buku keterampilan praktis.

Perkembangan fantasi anak menurut Chalotte Buhler¹¹

1. masa 0-4 tahun, masa cerita Struwelpeter

pada masa ini anak menyenangi cerita-cerita anak nakal, rambut panjang, kuku panjang, dan lain-lain.

2. masa 4-8 tahun, masa cerita khayal

pada masa ini anak sangat senang cerita-cerita khayal atau dongeng.

3. masa 8-12 tahun, masa cerita realistis

pada masa ini anak mulai senang terhadap cerita-cerita nyata seperti pahlawan, sejarah, biologi, dan lain-lain.

¹¹ Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1991). P. 64-65



3.1.4. Tinjauan Perkembangan Psikososial Anak

Segi perkembangan psikososial menekankan bahwa hubungan dengan orang lain akan mempengaruhi identitas diri. Dalam teori psikososial, tiap tahap terdapat periode kritis, pada masing-masing tahap diibaratkan seperti mata rantai yang saling bertautan yang tidak terlepas satu sama lain sehingga dapat berfungsi secara baik.

PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL MENURUT ERIK ERICKSON¹²

STADIUM	KARAKTERISTIK
Lahir-3 tahun	<ul style="list-style-type: none">•Kepercayaan dan optimisme•Pengendalian dan adekuasi (memuaskan) diri
3-6 tahun	Kemampuan memulai aktivitas sendiri
6-12 tahun	Kompetensi dalam kemampuan intelektual.
Remaja	Citra diri yang terintegrasi sebagai pribadi unik

Sedangkan tinjauan emosi dan sosial Menurut Mary Ainsworth pada anak-anak usia 0-3 tahun cenderung untuk mendekati figur tertentu yang memberi rasa aman dengan kehadiran mereka.

Anak-anak pada usia 3-5 tahun memiliki rasa ingin tahu lebih besar, kompeten, empatik (anak menjadi lebih mampu untuk membayangkan bagaimana perasaan orang lain), tahan banting dan lebih percaya diri.

Menurut Piaget anak-anak usia 7-11 tahun lebih banyak menghabiskan waktu bersama teman sebaya

Pada usia 15 tahun, anak memiliki kesehatan emosional *self-esteem* (harga diri), *ego resiliency* (mewujudkan kembali ego) dan *peer competency* (usaha menjadi kompeten, berperan) yang lebih tinggi, merasa percaya diri untuk aktif melakukan sesuatu dalam hidupnya.

¹² Diktat kuliah Perkembangan 1, Fakultas Psikologi UIN Jogjakarta

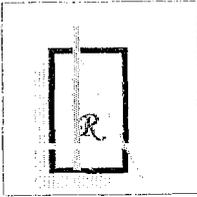


Selain itu, bagi anak, teman sebaya merupakan agen sosialisasi yang kuat, sebagai sumber informasi dan perbandingan sosial selain keluarga. Penolakan pada teman sebaya selama masa kanak-kanak berhubungan erat dengan performan yang buruk, drop out sekolah, perilaku delikueni (bentuk kriminal kecil, biasanya pada remaja). Ketidakmampuan seorang anak memasuki sebuah jaringan sosial berkaitan dengan sejumlah problem dan gangguan, mulai dari delinkuensi, minum-minuman, sampai depresi. Relasi teman sebaya yang harmonis dalam masa dewasa berhubungan dengan kesehatan mental positif pada masa dewasa madya.

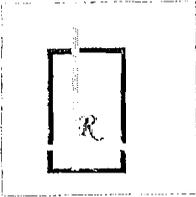
Anak sendiri sebagai manusia memiliki kebutuhan psikologis yang diciptakan lingkungan di sekitarnya yang mampu merangsang perkembangan fisik dan motoriknya, lingkungan yang dapat memberikan rasa aman, nyaman, bebas, hangat dan akrab.

3.2. Tinjauan Taman Bacaan dan Bermain yang Ada di Jogjakarta

Jogjakarta memiliki sebuah tempat membaca dan bermain anak, yaitu Book Monster. Book Monster memiliki fasilitas ruang baca dengan koleksi buku bagi anak-anak usia pra sekolah dan usia sekolah dasar serta buku-buku pengetahuan yang bermanfaat bagi orang tua dalam rangka mendidik dan merawat anak-anaknya. Penampilan dalam dan luar bangunan dibuat semenarik mungkin dengan komposisi warna-warna cerah dan gambar-gambar tokoh kartun terkenal yang disenangi anak-anak sebagai cerminan keceriaan dan kedinamisan anak. Pada interior, penggunaan karpet dan bantal duduk sebagai elemen interior dipilih warna yang lembut sehingga mampu menciptakan suasana membaca yang nyaman bagi anak, warna-warna meja dan rak buku adalah warna-warna cerah, sedangkan pada ruang baca dinding berwarna biru, warna tenang. Sayangnya keberadaan bukaan-bukaan relatif banyak, namun terlalu tinggi sehingga tidak memungkinkan menarik pandangan anak-



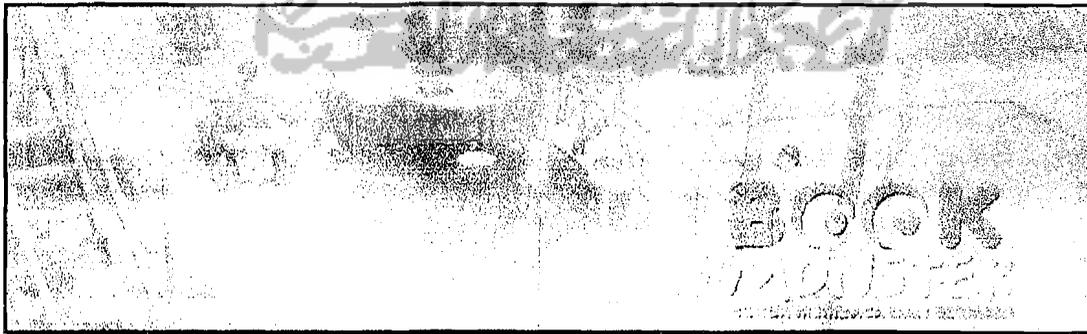
anak pada usia pra sekolah menuju ruang luar, selain itu bukaan yang diperkirakan mampu menarik anak untuk tertarik beraktifitas pada ruang luar tidak didukung oleh akses yang jelas dan mudah untuk menuju ruang luar tersebut, sehingga anak yang ingin bermain ke luar harus mencari pintu terlebih dahulu atau memutar ke samping untuk dapat mengakses fasilitas yang ada pada ruang luar. Book monster juga hanya menyediakan bacaan-bacaan untuk tingkatan anak usia pra sekolah, sekolah dasar serta untuk para orang tua, sedangkan bacaan untuk anak-anak usia sekolah lanjut tingkat pertama atau anak-anak usia remaja awal tidak ditemukan di sini. Fasilitas-fasilitas yang ada di Book Monster seperti perpustakaan serta area bermain pada ruang luar, dapat diakses oleh masyarakat umum dengan persyaratan harus menjadi anggota terlebih dahulu, keanggotaan berlaku dalam jangka waktu tertentu sesuai keinginan pengunjung, kemudian setiap kali mengunjungi Book Monster untuk memanfaatkan fasilitas-fasilitas yang ada, anggota dikenakan biaya perjamnya. Jika orang tua yang mendampingi anak juga menggunakan fasilitas yang ada, maka juga dikenakan biaya yang relatif lebih ringan daripada biaya untuk anak-anak. Perpustakaan dan area ruang dalam ini dilengkapi juga dengan komputer untuk mengakses film-film dokumenter dan ilmu pengetahuan, permainan-permainan mendidik seperti *scrabble*, *puzzle* dan lain-lain sebagai permainan yang mendidik anak untuk mengenal angka dan huruf dan meningkatkan kreatifitas anak. Buku-buku yang ada dapat disewa dalam jangka waktu dua sampai tiga hari dengan harga tertentu, sesuai jenis buku. Fasilitas pendukung lainnya Book Monster juga terdapat kafetaria serta outlet yang menyediakan perlengkapan sekolah dan berbagai aksesoris anak-anak.



Gambar 1 : koleksi buku pada ruang perpustakaan
Sumber: brosur Book Monster Jogjakarta



Gambar 2 : suasana ruang belajar yang dilengkapi komputer
Sumber: brosur Book Monster Jogjakarta



Gambar 3: suasana area bermain pada ruang luar
Sumber: brosur Book Monster Jogjakarta



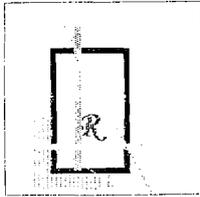
4. Tinjauan Rencana Taman Bacaan dan Bermain Anak di Jogjakarta

Taman Bacaan dan Bermain Anak di Jogjakarta dirancang untuk mengakomodasi anak-anak usia pra sekolah (2-5 tahun) hingga usia sekolah dasar (12-13 tahun) untuk beraktifitas dan berkreatifitas dengan memanfaatkan berbagai fasilitas yang mampu membangkitkan minat membaca dan berkreatifitas bagi anak. Untuk itu ruang baca dan ruang bermain, baik area bermain dalam ruangan maupun area bermain luar ruang dikelompokkan berdasarkan usia dan karakter perkembangan anak, penataan ruang dalam dan ruang luar yang saling menarik antar bagian untuk mengundang aktifitas dengan penampilan warna dan pola yang menarik, akses yang jelas dan mudah untuk dicapai antar bagian.

Interior pada ruang baca didesain agar anak tetap betah saat membaca melalui penataan ruang dan penggunaan elemen-elemen, perabot-perabot interior yang tepat. Interior pada area bermain dalam ruangan didesain agar anak tetap betah saat membaca melalui penataan ruang dan penggunaan elemen-elemen, perabot-perabot interior yang tepat. Sedangkan ruang luar dirancang sesuai karakteristik anak, yang dinamis dengan menyediakan beberapa jenis alat bermain. Sedangkan sifat anak yang senang berinteraksi dan bermain dengan teman sebayanya diakomodasi pada ruang luar dengan adanya penataan landscape dari vegetasi dan *street furniture* yang mampu mengundang anak beraktifitas secara komunal.

Selain itu, dalam hal ini, site atau lokasi merupakan hal penting guna mendukung tercapainya suasana yang kondusif dan efektifitas operasional. Untuk itu lokasi hendaknya memiliki kriteria sebagai berikut:

- aman bagi anak-anak
- relatif tenang, jauh dari kebisingan rel kereta api dan jalur lalu lintas intensitas tinggi.



- mudah diakses dengan berbagai moda transportasi dan dilalui oleh jalur transportasi kota, hal ini untuk membuka kesempatan bagi anak-anak agar lebih mudah dalam pencapaian ke lokasi.
- tersedia jaringan utilitas yang memadai
- tidak berada pada kawasan konservasi budaya dan sebagainya.

5. Rumusan Permasalahan

5.1. Permasalahan Umum

Bagaimana merancang Taman Bacaan dan Bermain Anak di Jogjakarta yang mampu merangsang kreatifitas dan kecerdasan anak sesuai dengan karakteristik dan perkembangan psikologis anak

5.2. Permasalahan Khusus

1. Bagaimanan menampilkan bangunan dengan penampilan bentuk dan warna yang mampu menarik minat anak.
2. Bagaimana menata lay out ruang dalam yang mampu memberikan keleluasaan bagi anak yang berkarakteristik dinamis, mendukung terciptanya suasana tenang dan nyaman, sehingga anak betah beraktifitas di dalamnya
3. Bagaimana menata ruang luar (*landscape* dan *open space*) yang mampu mengakomodasi aktifitas anak yang dinamis serta interaksinya dengan teman-teman sebayanya namun tetap merasa aman.
4. Bagaimana menciptakan pola dan bentuk sirkulasi yang jelas dan mudah.



6. Tujuan dan Sasaran

6.1. Tujuan

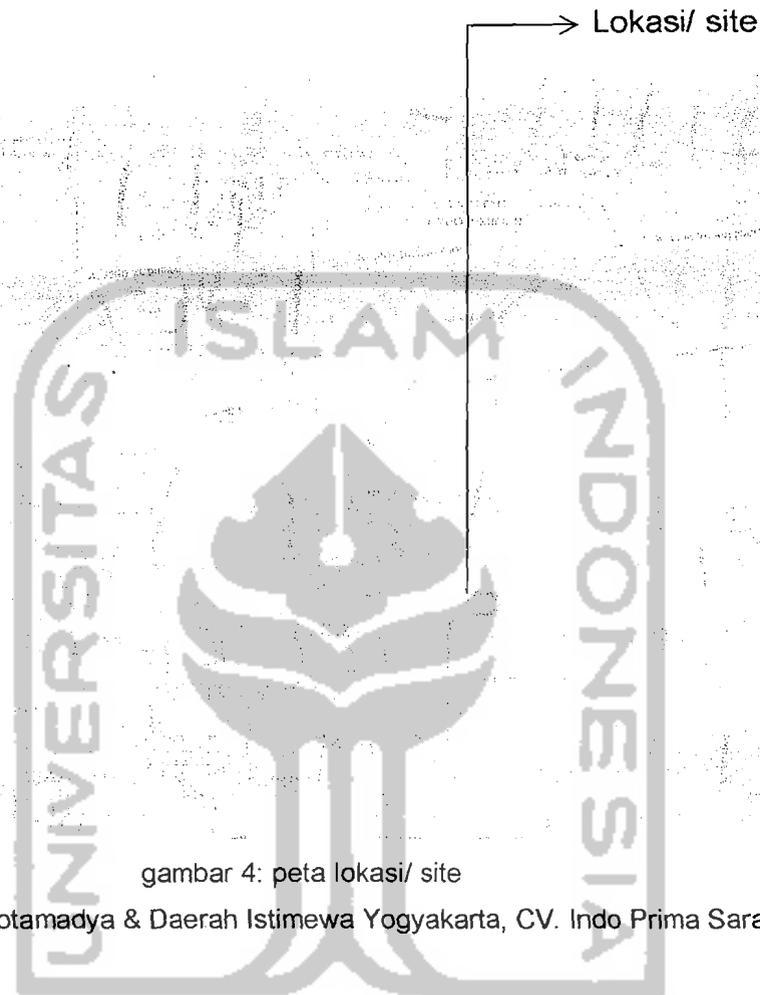
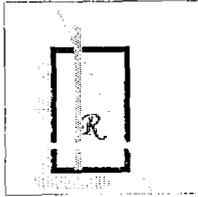
Merancang Taman Bacaan dan Bermain Anak di Jogjakarta yang mampu mengakomodasi aktifitas membaca dan bermain dengan suasana yang aman, bebas dan nyaman bagi anak.

6.2. Sasaran

1. Merumuskan bentuk, warna dan penampilan bangunan
2. Merumuskan bentuk, pola dan penataan ruang
3. Merumuskan penataan ruang luar
4. Merumuskan bentuk-bentuk sirkulasi dan pencapaian

7. Spesifikasi Umum Proyek

1. Nama proyek : Taman Bacaan dan Bermain Anak di Jogjakarta
2. Pengguna proyek
 - pengguna tetap : staff dan petugas operasional
 - pengguna tidak tetap : pengunjung (anak-anak dan orang tua pendamping)
3. lokasi proyek : Jln. Kenari, Jogjakarta
4. Batasan site
 - sebelah utara : ruas jalan Kenari
 - sebelah selatan : jalan lingkungan
 - sebelah barat : GOR Among Rogo
 - sebelah timur : jalan lingkungan
5. luas site : 15.400 m²
6. Peraturan bangunan terkait setempat:
 - KDB : $\leq 70\%$
 - Tinggi bangunan : 14 meter
 - KLB : 2,1
 - Jumlah lapis bangunan maksimal : 3



gambar 4: peta lokasi/ site

sumber: Peta Kotamadya & Daerah Istimewa Yogyakarta, CV. Indo Prima Sarana

7. Potensi yang ada di lokasi :

- Berada pada kawasan fasilitas pengembangan bakat diri seperti GOR dan stadion, hal ini mendekati fungsi dari rencana fasilitas.
- Kawasan tidak memiliki batasan citra kawasan.
- Berada pada kawasan bebas eksplorasi bentuk bangunan, dibuktikan dengan adanya bentuk-bentuk bangunan moderen, area pemukiman, pertokoan, jasa, kantor, dan lain-lain.
- Kondisi kontur relatif datar.
- Mudah diakses oleh berbagai moda transportasi dengan sarana dan prasarana yang memadai
- Jaringan utilitas lengkap dan memadai.



8. Kendala yang ada di lokasi: masih terdapat sumber kebisingan utama dari jalur lalu lintas.

