

## ABSTRAK

Karakteristik kawasan permukiman kumuh di Kota Yogyakarta adalah kawasan permukiman dengan tingkat kepadatan bangunan yang tinggi dan terletak di bantaran sungai, salah satunya adalah Sungai Winongo. Dinas Pekerjaan Umum, Perumahan, dan Energi Sumber Daya Mineral DIY telah memberi arahan menjadikan sungai sebagai halaman rumah. Orientasi bangunan yang tadinya membelakangi sungai diubah orientasinya menghadap sungai sehingga warga akan merawat sungai yang menjadi halaman rumah karena terkait kenyamanan mereka sendiri.

Kampung Notoprajan merupakan salah satu permukiman Squatter di bantaran sungai Winongo yang merupakan permukiman berkepadatan tinggi. Mata pencaharian penduduk didominasi oleh pekerja harian dan tukang becak, namun tak jarang dijumpai gerobak dagangan milik warga. Tak adanya ruang publik seperti lapangan bermain membuat anak-anak cenderung bermain di jalan kampung yang sempit dan mengganggu akses lalu lintas kendaraan.

Salah satu solusi perancangan untuk meminimalisir penggunaan lahan untuk hunian adalah merancang kampung vertikal. Kampung vertikal ini bertujuan untuk merancang permukiman padat penduduk dari horisontal ke vertikal untuk meminimalisir penggunaan lahan dengan tetap memperhatikan perilaku bermain anak yang biasanya bermain (*unoccupied play*, *associative play*, *cooperative play*) pada area horisontal ke area vertikal sehingga anak-anak yang berada dilantai bawah dapat mengamati, berdiskusi, dan bekerjasama dengan anak yang berada di lantai atas nya, begitupun sebaliknya.

Hal ini dilakukan dengan cara menata gubahan massa dengan mempertimbangkan perilaku bermain anak (*unoccupied play*, *associative play*, *cooperative play*) menentukan penekanan elemen arsitektural (pola organisasi ruang, dan konfigurasi jalur) mempertimbangkan perilaku bermain anak (*unoccupied play*, *associative play*, *cooperative play*) sehingga mencapai sasaran desain. Penataan Gubahan massa yang dipilih yaitu penggunaan split level antar 2 bangunan dengan akses sirkulasi berupa ramp yang berada di antara 2 massa bangunan sebagai pusat interaksi sosial terutama bermain anak di antara kedua bangunan. Perbedaan split level ini diukur dari sudut maksimal anak melihat normal sehingga anak dapat berinteraksi antar lain di antara kedua massa bangunan.

**Kata Kunci : Kepadatan tinggi, perilaku bermain anak, kampung vertikal, gubahan massa.**

## **ABSTRACT**

*The characteristics of slum area in Yogyakarta is a settlement in the area with high density and located on the riverside, one of them is the Winongo river. Department of Pekerjaan Umum, Perumahan, and Energi Sumber Daya Mineral DIY directed the river as the terrace . Buildings' orientation that had been turned away from the river changed into faces the river, so that residents will take care of the River into the terrace because related their own convenience.*

*Kampong Notoprajan is one of the Squatter settlements on the riverside Winongo that have high density . The livelihoods dominated by the daily workers and pedicabs, but some carts belongs to the citizens look on site. There isn't public spaces such as the playing field make the kids tend to play on the narrow village roads and disrupted access to vehicle traffic.*

*One of the solutions design to minimize land use for residential is Vertical Kampong. Vertical Kampong aim to design a high density residents from horizontal to vertical to minimize land use by remaining attentive to the children's play behavior that usually play (unoccupied play, associative play, cooperative play) in the area of horizontal and vertical area, so that children who are on the bottom floor can observe, discuss, and collaborate with children who are on the top floor, as well as vice versa.*

*The way of organizing mass composed by considering the behavior of the playground (unoccupied play, associative play, cooperative play) define the architectural elements emphasis (organizational pattern space, and configuration lines) consider children's play behavior (unoccupied play, associative play, cooperative play) as achieve the goals of the design. The arrangement of the composition selected mass i.e. the use of split level between 2 buildings with access ramp in the form of circulation between two masses of the building as a Centre for social interaction especially Playground between the two buildings. This split level difference is measured from the point of maximum children look normal so that the child can interact between other mass between the two buildings.*

**Keyword : High density, children's play behavior, vertical, mass composition.**