

BAB II
TAMAN BERMAIN ANAK
SARANA MENDEKATKAN ORANG TUA DAN ANAK

2.1. Kajian Tentang Karakter Anak.

Kajian tentang karakter anak meliputi ; kajian karakter anak dalam bermain, jangka waktu perhatian anak dalam bermain dan perkembangan anak dalam bermain.

2.1.1. Kajian Tentang Karakter Anak dalam Bermain.

Kajian karakteristik dan perilaku bermain menurut **Monks** adalah sebagai berikut :

- A. Dalam bermain anak membutuhkan alat untuk bermain, baik itu permainan yang sudah dibuatkan atau permainan-permainan yang diciptakan sendiri oleh si anak. Orang tua di sini berperan membantu anaknya membuat permainan atau bersama-sama anak untuk menciptakan suatu permainan sehingga anak akan merasa diperhatikan dan dibimbing oleh orang tuanya.
- B. Dalam bermain biasanya anak mempunyai maksud lain yakni ingin menunjukkan kemampuannya kepada orang tuanya. Selain itu anak bermaksud untuk mengukur kemampuan serta potensinya sendiri. Peranan orang tua di sini dapat mengetahui bakat dan minat pada anak dan ikut membantu minat anak dengan memuji atau mengarahkan anaknya.
- C. Dalam bermain biasanya anak perlu teman bermain yang baik karena anak juga merupakan makhluk sosial yang butuh orang lain sebagai teman bermainnya. Orang tua yang juga merupakan teman terbaik bagi anak dapat ikut bermain dengan anaknya sambil membimbing.

2.1.2. Jangka Waktu Perhatian Anak dalam Bermain

Jangka waktu bermain anak berpengaruh terhadap usia anak, sehingga jangka waktu bermain anak dikategorikan sebagai berikut ⁹:

⁹ Arnold arnold, *Permainan Anak Anda*, Cypress, Jakarta, 1980., hlm 77.

- A. Ketika anak berusia 1 tahun mungkin ia bermain-main dengan senangnya selama 15 menit dan lebih lama lagi jika dia sibuk dalam beberapa barang permainan.
- B. Pada usia 2 tahun ia akan tertarik pada macam-macam permainan, dalam satu permainan paling tidak hanya bermain kurang lebih 10-15 menit bahkan selama bermain perhatiannya dapat berpindah-pindah dari satu benda ke benda lain.
- C. Pada usia diatas 2 tahun lama waktu bermain anak tergantung pada kesukaan mereka terhadap permainan itu dan tergantung pada pengalamannya terhadap permainan tersebut. Besar kecilnya kemampuan menggunakan dan menghubungkan pikiran, anggota gerak dengan *effisien*, minat dan kesediaanya tergantung dari rangsangan keluarga dan sikap orang tua dalam memperkenalkan barang mainan dan kegiatan kepada anak.

2.1.3. Perkembangan Anak dalam Bermain.

Masa perkembangan anak menurut **Charlotte Buhler** ini digunakan sebagai dasar perencanaan jenis permainan apa saja yang akan direncanakan, yang sesuai dengan kategori usia anak. Masa perkembangan itu adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 : Masa Perlembangan Anak

Usia	Masa Pengembangan	Keterangan
2-4 th	Masa pengenalan dunia obyektif di luar diri sendiri, disertai penghayatan secara subyektif.	Untuk melatih ingatan dan <i>imajinasi</i> anak dari pengalaman dan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari.
5-8 th	Masa sosialisasi anak. Masa ini anak mulai memasuki masyarakat luas (misalnya taman kanak-kanak). Anak mulai belajar mengenal dunia sekitar secara obyektif.	Anak mulai belajar mengenal arti prestasi pekerjaan, dan tugas-tugas kewajiban.
9-11 th	Masa sekolah rendah Pada periode ini anak mencapai obyektivitas tertinggi. Masa penyelidik.	Anak mulai menemukan diri sendiri ; yaitu secara tidak sadar mulai berfikir tentang diri pribadi. Pada waktu itu anak seringkali mengasingkan diri.

Sumber : Kartini Kartono, Psikologi Anak, Mandor Maju, Bandung, 1990.

2.2. Kajian Tentang Peranan Orang Tua dalam Membimbing Anak

Pada kajian ini akan membahas peranan orang tua dalam membimbing anak khususnya dalam bermain dan kajian tentang jenis permainan yang mendekatkan orang tua dan anak.

2.2.1. Peranan Orang Tua Membimbing Anak dalam Bermain.

Mengingat pentingnya bermain bagi anak maka peranan yang diambil oleh orang tua dalam aktivitas bermain ialah ¹⁰:

- A. Tidak mengusik anak-anak dalam bermain, maksudnya adalah jika anak tersebut sedang menikmati permainannya sendiri maka peranan orang tua adalah mengawasi dan sesekali memberi bimbingan.
- B. Memberikan kesempatan bermain yang cukup kepada anak untuk bergembira dan melatih diri, di sini peranan orang tua mengawasi dan memberi *support* kepada anak.
- C. Memberikan kesempatan bermain yang *kreatif* dengan cara ini, secara tidak langsung orang tua bisa mencegah anak jika anak berbuat sesuatu yang salah, merusak atau berbuat kriminal.
- D. Memberikan bentuk permainan yang sifatnya *kreatif* bukan permainan yang sempurna, karena pada umumnya permainan yang sempurna tidak menarik minat anak untuk *kreatif* sehingga anak menjadi cepat bosan dalam bermain. Peranan orang tua adalah memberi pancingan ide-ide atau pola-pola permainan yang baru.

2.2.2. Jenis Permainan yang Dapat Mendekatkan Orang Tua dan Anak.

Dari jenis-jenis permainan anak (lihat hal 2), permainan yang mendekatkan orang tua dan anak adalah permainan-permainan yang sifatnya *aktif*, sedangkan permainan yang tidak *aktif* kurang mendekatkan orang tua dan anak. Pada permainan yang sifatnya *aktif* ini, kedekatan orang tua dan anak karena pada permainan tersebut orang tua dapat ikut bermain dengan anaknya dengan cara terlibat langsung dengan permainan itu atau menuntun dan membimbing anak dalam bermain.

Namun permainan-permainan yang *aktif* tersebut agar dapat lebih mendekatkan orang tua dan anak maka perlu adanya pengolahan kualitas ruang sehingga antara orang tua dan anak menjadi lebih dekat dan akrab.

¹⁰ Arnold arnold, *Ibid.*, hlm 125.

Pada permainan yang tidak aktif agar dapat mendekatkan orang tua dan anak, juga perlu pengolahan kualitas ruang agar antara orang tua dan anak menjadi akrab walaupun bukan dari fisiknya namun keakraban terjadi dari *psikisnya*.

2.3. Kajian Tipologi Taman Bermain Anak.

Taman bermain anak ditinjau dari arti satuan katanya adalah kata taman yang artinya ruang yang dipenuhi oleh tumbuh-tumbuhan ¹¹, dan kata bermain bagi usia anak artinya kegiatan yang dilakukan sebagai cara untuk mendapatkan pengalaman, untuk belajar dan bekerja ¹². Pengertian umum dari taman bermain anak juga berarti suatu cara untuk menurunkan kebudayaan ¹³. Maksud pengertian ini karena sebegini besar dari jenis permainan itu sama persis dengan permainan generasi sebelumnya. Perbedaannya hanya pada bahan, bentuk dan sistemnya yang berkembang.

Berarti Taman Bermain Anak adalah suatu wadah yang sifatnya *nonformal* dan didalamnya banyak terdapat tumbuh-tumbuhan yang untuk menampung kegiatan yang memberi pengalaman pada anak-anak dan untuk mendapatkan sesuatu yang baru bagi anak dan untuk belajar bagi anak.

Persyaratan standar Taman Bermain Anak adalah ¹⁴ ; bidang bermain harus berkembang dan beragam untuk menghindari rasa bosan terhadap permainan, cukup sinar matahari dan tanpa air yang banyak. Persyaratan ini maksudnya untuk memberikan suasana yang aman, sehat, terbuka dan bebas dalam beraktifitas.

Ada banyak tipe dan tujuan Taman Bermain Anak ini diantaranya untuk mendidik anak dalam beinteraksi terhadap kehidupan sosial, untuk mengajak anak bermain sambil belajar mengetahui teknologi sekarang dan untuk mengakrabkan antara orang tua dan anak. Dengan adanya perbedaan tujuan Taman Bermain Anak maka akan mempengaruhi pada pola-pola permainan, pola-pola sirkulasi dan organisasi ruangnya.

¹¹ Kamus Umum Bahasa Indonesia.

¹² Arnold arnold, *Op. Cit.*, hlm 7.

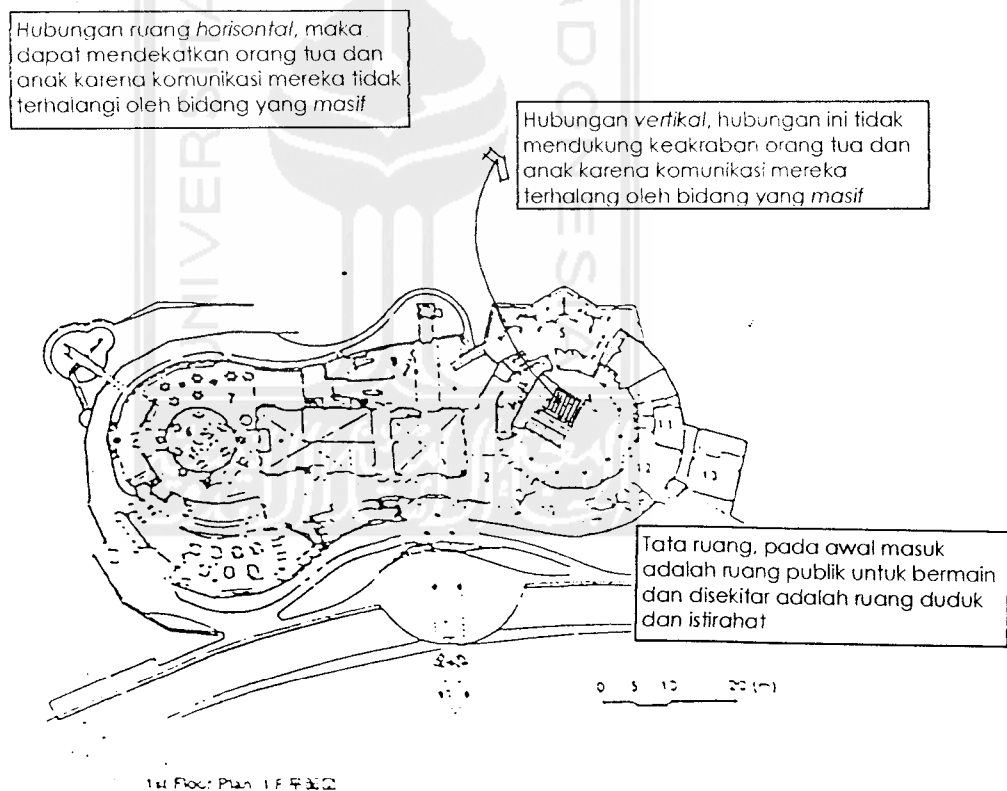
¹³ Arnold arnold, *Ibid.*, hlm 8.

¹⁴ Ernst Neufert, *Data Arsitek*, Erlangga, Jakarta, 1995., hlm 275-276.

B. Taman Bermain Anak Tertutup

Contoh taman bermain tertutup adalah taman bermain anak Tayoma¹⁵, taman bermain anak ini fungsinya untuk ruang pameran dan permainan anak. Pembagian ruang pada taman bermain anak itu adalah untuk ruang aktifitas, pameran dan bermain.

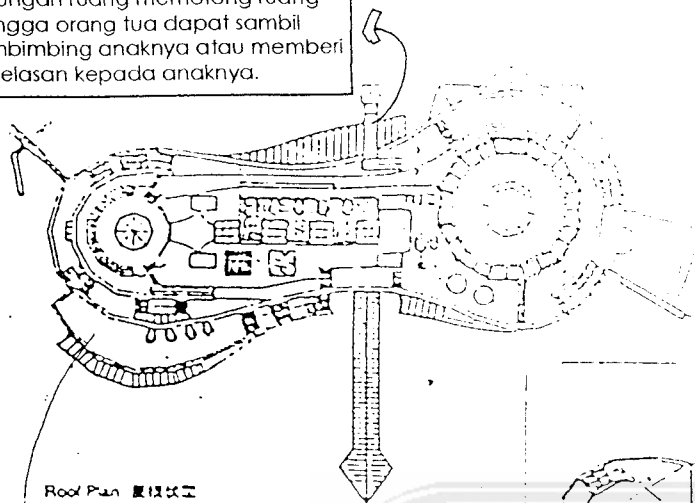
Permainan-permainan pada taman bermain anak ini adalah permainan gerak yang digantung pada atap bangunan sehingga tidak menempel pada lantai bangunan. Permainan perannya berupa *roller coaster* (kereta luncur), mobil-mobilan dan sebagainya. Permainan reseptif yang berupa gedung pertunjukan untuk pemutaran film, dan pertunjukan-pertunjukan anak-anak.



Gambar 2.2 : Denah Tayoma Children Center

¹⁵ Yulianti L, *Fasilitas Rekreasi dan Edukasi Anak di Kawasan Kaliurang*, UGM, 1999., Dikutip dari Tugas Akhir, hlm lampiran.

Hubungan ruang memotong ruang sehingga orang tua dapat sambil membimbing anaknya atau memberi penjelasan kepada anaknya.

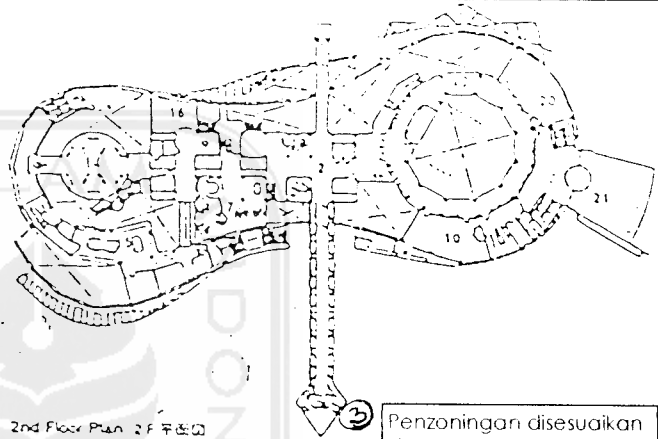


① Pada lantai kedua untuk kegiatan semi privat dan privat, pada lantai ini orang tua dapat lebih akrab lagi karena ruang lingkungannya lebih kecil dan sifat kegiatannya personal (keluarga)

② Pada lantai ketiga adalah ruang publik untuk bermain, dalam kedekatan orang tua dan anak pada level ini mereka lebih akrab

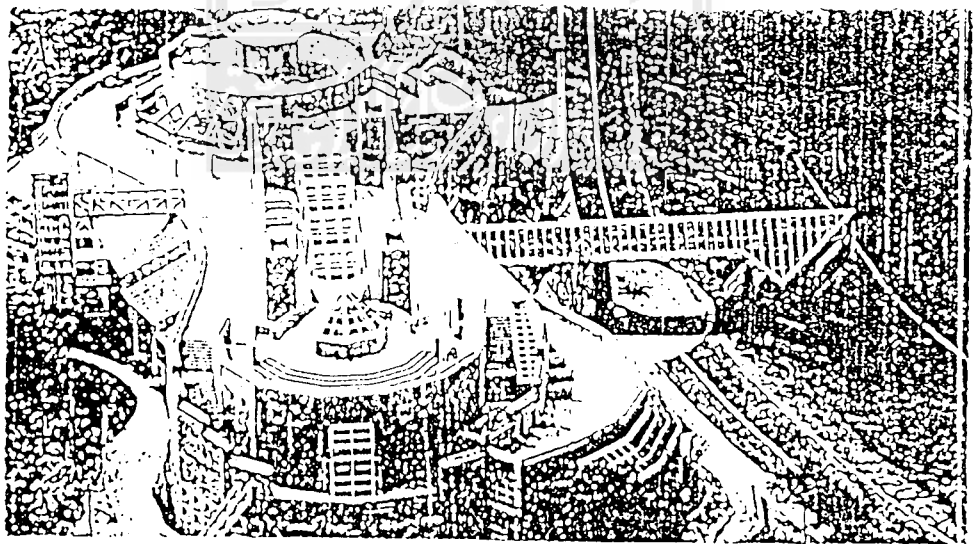
Roof Plan 屋顶平面图

Bentuk sirkulasi dengan koridor dan tangga sehingga orang tua dapat selalu bergandengan dengan anaknya



2nd Floor Plan 2F 平面图

③ Penzoniran disesuaikan dengan pola permainan



Gambar 2.3 : Tampak Bangunan Tayoma Children Center

Dari kajian tipologi di atas maka kualitas Taman Bermain Anak yang dapat mendekatkan orang tua dan anak adalah :

Tabel 2.2 : Kesimpulan Tipologi Taman Bermain

Kajian Katagori	Tipe Ruang		Keterangan
	Terbuka	Tertutup	
Sebaran Dan Sirkulasi	Sistem Cluster yakni menyebar keseluruh lahan Taman Bermain.	Sistem Cluster yakni menyebar sesuai dengan denah bangunan.	Pola ini dapat mendekatkan orang tua dan anak untuk saling berkomunikasi dalam memilih jalur maupun dalam pengawasan orang tua terhadap anak dan sebaliknya.
Penzoningan	Berdasarkan Pola Permainan.	Berdasarkan Kegiatan.	Dengan cara pengelompokan ini maka antara orang tua dan anak dapat dekat karena kegiatannya sama.
Hubungan Ruang	Hubungan langsung.	Hubungan langsung.	Antara kegiatan satu dan yang lain berhubungan sehingga orang tua dan anak selalu dekat dalam berkomunikasi.

2.3.2. Ruang Luar dan Dalam yang Mendekatkan Orang Tua dan Anak.

A. Ruang Luar.

Ruang Luar merupakan suatu wadah yang tidak nyata akan tetapi dapat dirasakan oleh manusia¹⁶. Ruang luar ini dapat memberi kesan terbuka dan akrab sehingga akan mendukung kekraban antara orang tua dan anak. Batas-batas ruang luar yang juga mendukung keakraban antara orang tua dan anak adalah :

1. Bidang Dasar.

Bidang dasar ini besar pengaruhnya terhadap pembentukan ruang, karena bidang ini erat hubungannya dengan fungsi ruangnya¹⁷. Bahan penutup bidang dasar ini dibedakan menjadi 2 yaitu bahan keras dan bahan lunak.

a). Penggunaan Bahan Keras

Misalnya batu, krikil, beton dan sebagainya yang dapat memberikan kesan kaku, keras dan *formal*. Pemilihan bidang dasar dari bahan keras ini cukup membahayakan untuk usia anak-anak,

¹⁶ Rustam Hakim, *Unsur Perancangan*, Bina Aksara, Jakarta, 1987., hlm 2.

¹⁷ Rustam Hakim, *Ibid.*, hlm 3.

karena bagi mereka perlu berhati-hati agar tidak terjatuh. Di sisi lain penggunaan bahan ini dapat mendukung keakraban orang tua dan anak, agar anak-anak berhati-hati untuk berjalan maka orang tua di sini berperan untuk membimbing anaknya untuk meniti jalan dan memberi pengarahan dalam meniti jalan.

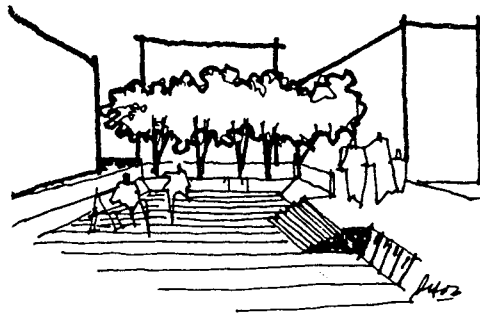
b). Penggunaan Bahan Lembut

Misalnya ; rumput, pasir, tanah dan sebagainya membuat rasa nyaman dan kesannya *nonformal*. Hubungannya untuk kedekatan antara orang tua dan anak, penggunaan bahan lembut ini memberi keakraban bagi mereka misalnya sambil menuju ke area permainan mereka dapat sambil berkejar-kejaran atau berlomba berlari tanpa takut luka akibat terjatuh.

Selain perberdaan bahan, untuk membentuk kesan ruang yang akrab atau untuk mendekatkan orang tua dan anak yakni dengan adanya perbedaan tinggi pada bidang dasar. Perbedaan tinggi pada bidang dasar yaitu dengan menurunkan dan meninggikan bidang dasar.

c). Bidang Dasar yang Diturunkan

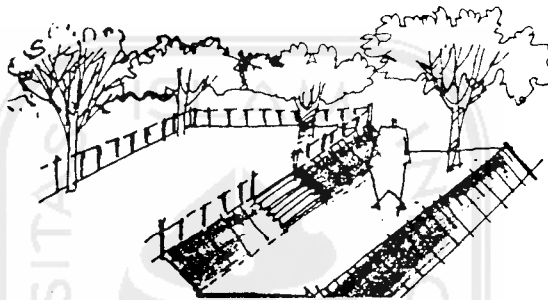
Bidang dasar ini dapat memberi kesan ruang yang tersendiri dan terpisah dengan aktifitas ruang lainnya. Bagi orang tua dan anak dengan adanya kesan menyendiri ini maka mereka merasa lebih *privat* dan lebih akrab, mereka tidak merasa canggung untuk bermain-main atau bercanda karena berada di lingkungan yang ramai dan umum.



Gambar 2.4 : Bidang Dasar yang Diturunkan
Sumber : Rustam Hakim, Unsur Perancangan, 1987

d). Bidang Dasar yang Ditinggikan

Dengan meningikan bidang dasar ini maka akan memberi kesan ruang yang luas, kesinambungan *visual* yang terputus dan terpisah dengan ruang di sekitarnya. Dengan kesan ruang yang luas dan terputusnya kesinambungan *visual* dengan ruang lain maka akan memberi kesan ruang yang intim karena orang tua dan anak pada ruang tersebut akan lebih merasa bebas, tanpa batas dan tidak merasa dilihat oleh orang lain dalam bermain-main atau bercanda.



Gambar 2.5 : Bidang Dasar yang Dinaikkan
Sumber : Rustam Hakim, Unsur Perancangan. 1987

Dari kajian pada bidang dasar ini dapat ditarik kesimpulan bahwa keakraban orang tua dan anak dapat terjalin dari :

- 1). Penggunaan bahan yang keras pada pedestrian, agar orang tua selalu menuntun atau membimbing anaknya dalam meniti jalan.
- 2). Penggunaan bahan yang lembut pada area terbuka pada Taman Bermain, untuk memberikan ruang tambahan pada orang tua dan anak, sehingga sambil menuju ke area permainan mereka dapat sambil berkejar-kejaran atau berlari.
- 3). Penurunan dan peninggian bidang dasar, agar orang tua dan anak merasa dalam suatu ruang yang *privat*, akrab dan bebas.

2. Bidang Vertikal.

Bidang *vertikal* ini sebagai pembatas ruang luar yang dibedakan menjadi 3 macam yakni :

a). Dinding Masif

Dinding *masif* adalah pembatas berupa bahan yang keras misalnya pasangan bata, permukaan tanah yang *vertikal*, beton dan sebagainya. Kesan dari dinding *masif* ini adalah membentuk batas

ruang yang tegas, sehingga penggunaan dinding *masif* ini memberi kesan ruang yang *privat*, kaku dan terputusnya hubungan *visual* dengan ruang lain. Penggunaan dinding *masif* ini untuk mendekatkan orang tua dan anak karena memberi ruang yang khusus untuk intim dan akrab tanpa terganggu oleh pengguna ruang yang lain.

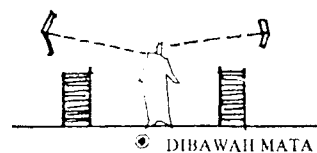
b). Dinding Transparan

Dinding transparan adalah dinding yang terbentuk dari bahan yang transparan atau dari bahan *masif* yang tidak rapat, misalnya tumbuh-tumbuhan, pilar atau kolom-kolom dan sebagainya. Dinding transparan ini kesannya terbuka, *semi privat* dan akrab atau menyatu dengan lingkungan, sehingga kurang mendukung untuk kedekatan antara orang tua dan anak karena sifat dinding ini kurang kuat dalam pembentukan ruang. Namun dalam hal komunikasi, dinding ini dapat mendukung kedekatan orang tua dan anak sehingga komunikasi orang tua dan anak tidak terlepas.

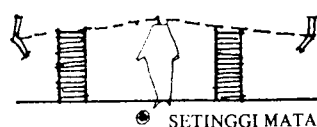
c). Dinding Semu

Dinding semu adalah dinding yang dibentuk oleh perasaan pengamat setelah mengamati suatu obyek, misalnya batas air, batas bahan bidang dasar dan sebagainya. Sehingga dalam menjalin keakraban antara orang tua dan anak sama dengan penggunaan dinding transparan.

Kesan lain dari bidang *vertikal* adalah pada perbedaan tinggi pandangan mata :



Pada batas pandangan ini orang tua dapat memberikan pengarahannya atau penjelasan terhadap lingkungan sekitar yang terlihat.



Pada batasan ini orang tua dan anak merasa lebih intim dan lebih *privat* karena batas pandang ini tegas dan memberi ruang lingkup yakni pada dalam ruangan saja.

Gambar 2.6 : Batas Garis Pandang Terhadap Dinding
Sumber : John Ormsbee Simonds, Landscape Architecture, 1983

Dari kajian mengenai bidang *vertikal* ini, bidang *vertikal* yang dapat mendekatkan orang tua dan anak adalah :

- 1). Dinding *masif* dapat mendekatkan orang tua dan anak karena ruang yang terbentuk menjadi *privat*, yang membuat orang tua dan anak merasa lebih bebas untuk bermain atau bercanda.
- 2) Dinding transparan dan dinding semu dapat mendukung keakraban langsung antara orang tua dan anak, hubungan tidak langsung tersebut terasa lebih akrab karena antara orang tua dan anak dapat selalu berkomunikasi.
- 3). Batas pandang dibawah mata memberi kesan akrab lebih pada lingkungannya dari pada orang tua dan anak, agar orang tua dan anak lebih merasa akrab maka pada pengolahan lahan keseluruhan nantinya diharapkan memberi rangsangan untuk komunikasi antara orang tua dan anak.
- 4). Tinggi pandang diatas mata memberi keakraban karena orang tua dan anak merasa dalam suatu ruang yang *privat* dalam kebebasan bermain atau bercanda.

B. Ruang Dalam.

Ruang dalam dibatasi oleh tiga bidang yang nyata, dinding lantai dan atap. Kualitas ruang dalam ini meliputi¹⁸:

1. Dimensi.

Dimensi dengan *proporsi* skala terdiri dari tiga kesan dimensi yakni : Kesan Intim yang batas-batasnya sesuai dengan kebutuhan ruang gerak saja, dimensi ini memberi kesan akrab/intim, orang tua dan anak seperti merasa dalam suatu ruang yang pribadi.

Kesan *Formal* dengan dimensi yang cukup luas, kesan ini untuk kegiatan yang membutuhkan sirkulasi yang luas dan ruang yang digunakan banyak fungsi atau banyak pengguna, orang tua dan anak pada ruang ini merasa *semi privat* dalam bermain karena di sekelilingnya banyak pengunjung-pengunjung lainnya.

¹⁸ F. DK.Ching, *Arsitektur bentuk ruang dan susunannya*, Jakarta, 1991.

Kesan Mencekam dengan skala sangat luas, kesan ini digunakan untuk ruang yang kegiatannya *pasif* dan membutuhkan konsentrasi, sehingga pada dimensi ini keakraban orang tua dan anak dapat terjalin dengan cara pengolahan cahaya, bahan lantai, dinding dan bidang atas.



Gambar 2.7 : Dimensi Skala Ruang Akrab

Sumber : Heinz Frick, Dasar-dasar Eko-Arsitektur, 1998

2. Bentuk/Konfigurasi.

Bentuk ruang ada bermacam-macam diantaranya bentuk persegi, bentuk ini untuk memberi kesan *formal* dan kesan kaku. Bentuk lingkaran, bentuk ini untuk memberi kesan *fleksibel* dan santai. Bentuk tidak beraturan, bentuk ini untuk memberi kesan *atraktif* dan kesan *non formal*.

Bentuk yang dapat mendekatkan orang tua dan anak adalah bentuk yang dapat memberi rangsangan pada orang tua dan anak untuk selalu berkomunikasi dan bentuk yang memberi suasana akrab.

Bentuk yang *formal* dapat saja mendekatkan orang tua dan anak namun agar terlihat *fleksibel* dalam kegiatannya maka perlu adanya elemen-elemen tambahan atau pengolahan kualitas ruang agar terkesan akrab dan dapat mendekatkan antara orang tua dan anak.

3. Permukaan Sisi.

Permukaan sisi terbentuk karena warna, *tekstur* dan pola. Warna-warna yang dapat mendekatkan antara orang tua dan anak adalah warna-warna yang memberi kesan ceria dan akrab sehingga suasana ruangan tidak terlalu *formal* dan kaku, warna yang ceria ini

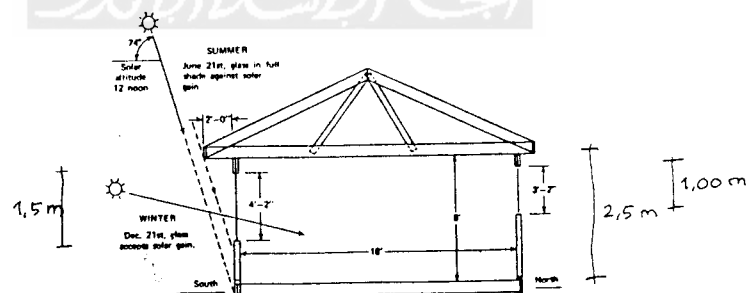
adalah warna-warna yang hangat. Warna yang hangat lebih menyenangkan untuk area di mana tidak diburu waktu¹⁹.

Tekstur yang lembut dan halus memberi kesan publik dan *fleksibel* sehingga orang tua dan anak pada ruangan tersebut merasa akrab dan tidak kaku namun *tekstur* kasar juga dapat mendekatkan orang tua dan anak dalam meniti jalan agar selalu bergandengan dan dekat.

4. Bukaannya.

Bukaan ruang dalam ini mempengaruhi udara, cahaya dan *view*. Untuk mendapatkan ruang yang dapat mendukung keakraban orang tua dan anak maka perlu adanya bukaan-bukaan yang *proporsional* sesuai dengan skala manusia agar terkesan ruang tersebut akrab.

Letak dan tempat bukaan pada ruang tertutup, juga mempengaruhi kualitas ruang. Bukaan di atas dapat memberikan hembusan angin yang lebih besar, cahaya masuk sifatnya langsung dan pandangan ke luar maupun ke dalam kurang mendukung bagi pengunjung. Bukaan pada dinding, hembusan angin lebih kecil, cahaya masuk sifatnya tidak langsung atau dapat dihalangi dan pandangan dapat difungsikan secara optimal.



Gambar 2.8 : Bukaan Pada Ruang Tertutup
Sumber : Mc Guinness, Mechanical and Electrical Equipment for Buildings

¹⁹ Rustam Hakim, *Op. Cit.*, hlm 109

Dari bahasan tersebut untuk mendapatkan ruang dalam yang mendekatkan orang tua dan anak maka ;

- a. Dimensi ruang bermain yang *aktif* dengan skala intim, sedangkan untuk permainan yang sifatnya *pasif* dan membutuhkan ruang yang *privat* dan menggunakan dimensi *formal* sehingga dapat mendukung kegiatan di dalamnya.

Agar keakraban orang tua dan anak tetap terjalin maka perlu adanya pengolahan kualitas ruang pada ruang *formal* ini sehingga terkesan akrab bagi orang tua dan anak.

- b. Bentuk ruang yang kaku untuk kegiatan-kegiatan yang *pasif* dan agar terkesan tidak kaku maka perlu adanya *elemen* tambahan atau pengolahan kualitas ruang sehingga tidak terkesan terlalu kaku dan *formal*.

Sedangkan bentuk ruang yang *fleksibel*/tidak beraturan untuk ruang-ruang bermain yang memerlukan ruang gerak yang tidak teratur, agar tidak memberi batasan ruang untuk keakraban antara orang tua dan anak.

- c. Permukaan sisi untuk kegiatan bermain dengan pola yang *fleksibel*, intim dan akrab dan penggunaan bahan yang lembut sehingga akan memberi suasana yang santai.
- d. Untuk ruang bermain bukaan tidak terlalu besar, sedangkan untuk ruang pertunjukkan bukaan sesuai dengan kebutuhan saja.

2.4. Persoalan yang Harus diselesaikan

Dari kajian-kajian pada bab ini maka ada beberapa persoalan yang harus diselesaikan khususnya yang menyangkut sub judul yakni, ruang yang dapat mendekatkan orang tua dan anak.

1. Bagaimana merencanakan bidang dasar atas pertimbangan dari penggunaan bahan baik untuk area terbuka maupun tertutup serta penaikan dan penurunan bidang dasar agar orang tua dan anak menjadi lebih dekat dan akrab ?

2. Bagaimana merencanakan bidang *vertikal* yang berupa dinding *masif* dan dinding *transparan* serta pembatasan garis pandang agar orang tua dan anak menjadi akrab dan dekat ?
3. Bagaimana merencanakan warna baik untuk ruang luar maupun dalam pada taman bermain anak ?
4. Bagaimana merencanakan dimensi ruang dan bentuk ruang agar dapat mendukung kedekatan orang tua dan anak ?
5. Bagaimana merencanakan tanaman pelindung, pembatas dan pembentuk pada taman bermain anak ?

