

**BAB IV**  
**PENDEKATAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**  
**TAMAN BERMAIN ANAK DI YOGYAKARTA**

**4.1. Pendekatan Konsep Tata Ruang dan Kualitas Ruang**

Pendekatan konsep dari tata ruang dan kualitas ruang ini didapat dari kesimpulan analisa-analisa sebelumnya dan akan di transformasikan ke dalam perencanaan dan perancangan taman bermain anak di Yogyakarta.

**4.1.1. Pendekatan Konsep Tata Ruang**

**A. Pengelompokan Ruang**

Untuk dapat menghasilkan perencanaan dan perancangan ruang yang terbaik maka kelompok ruang yang digunakan adalah :

- a. Pengelompokan kegiatan berdasarkan jenis kegiatan. (gambar 3.1), pengelompokan ini untuk mengetahui kesamaan ruang berdasarkan kegiatan dan kaitannya dengan hubungan antar kegiatan.
- b. Pengelompokan ruang berdasarkan hubungan *visual*. (gambar 3.2), hal ini untuk mengetahui tingkat *privasi* ruang terhadap kegiatan-kegiatan di luar ruangan yang akan di transformasikan kedalam pengolahan kualitas masing-masing ruang.
- c. Pengelompokan ruang terhadap tingkat kebisingan kegiatan (gambar 3.3), pengelompokan ini untuk mengetahui tingkat kebisingan masing-masing ruang agar ruang tersebut tidak mengganggu ruang-ruang yang membutuhkan *privasi*.
- d. Pengelompokan ruang berdasarkan tingkat *privasi* dan unit pelayanan (gambar 3.4), pengelompokan ini untuk mengetahui tingkat pelayanan ruang yang di-terapkan dalam perencanaan hubungan ruang.

**B. Struktur organisasi ruang**

Struktur organisasi ruang yang dapat merangsang keakraban orang tua dan anak adalah organisasi *cluster*, dari organisasi ini maka anak-anak bebas untuk melakukan aktifitas, rasa ingin mencoba dan lebih komunikatif.



#### 4.1.2. Pendekatan Konsep Kualitas Ruang

Tabel 4.1 : Pendekatan Konsep Kualitas Bermain

Sumber : Analisa

No	Kriteria	Jenis Ruang				
		Permainan Gerak	Permainan Peranan	Permainan Konstruktif	Permainan Reseptif	Sirkulasi
1.	Besaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Luas total ruangan permainan 1.706,1 m<sup>2</sup>. (lampiran 2)</li> <li>2. Kapasitas ruang 299 orang.</li> <li>3. Proporsi ruang <math>\pm</math> 30 % dari ruang gerak bermain pada masing-masing permainan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Total luas ruang 3.300 m<sup>2</sup> (lamp2)</li> <li>2. Pada ruang luar ditambah ruang untuk orang tua membimbing anaknya dalam bermain.</li> <li>2. Pada ruang dalam penambahan ruang pada luar ruang bermain dengan kapasitas 20 tempat duduk.</li> <li>3. kapasitas ruang 170 orang</li> <li>4. Proporsi ruang <math>\pm</math> 20 % dari ruang gerak bermain pada masing-masing permainan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Total luas ruangan 12 m<sup>2</sup> (lamp 2)</li> <li>2. Besaran ruang pada ruang dalam permainan dapat menampung sebanyak 100 orang.</li> <li>3. kapasitas ruang 43 orang</li> <li>4. Proporsi ruang <math>\pm</math> 20 % dari ruang gerak bermain pada masing-masing permainan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Total luas ruangan 911,25 m<sup>2</sup> (lamp 2)</li> <li>2. kapasitas ruang 298 orang</li> <li>3. Proporsi ruang <math>\pm</math> 25 % dari kebutuhan ruang bermain atas dasar pertimbangan ukuran panggung.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Besaran sirkulasi ruang pada sirkulasi bukan utama dapat menampung empat orang dewasa dan dua anak dewasa.</li> <li>2. Sirkulasi utama besaran ruangnya dapat menampung empat orang dewasa dan empat anak dewasa.</li> <li>3. Pada sisi sirkulasi ruang luar, ada ruang tambahan yang dapat menampung satu orang dewasa sebelum adanya pembatas ruang vertikal.</li> </ol>
2.	Bentuk	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bentuk ruang disesuaikan dengan alur gerak bermain.</li> <li>2. Bentuk yang kaku di tambahkan unsur tumbuhan agar terkesan organik dan akrab.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bentuk ruang sesuai dengan gerak permainan dan disesuaikan juga dari denah bangunan.</li> <li>2. Definisi ruang memberikan suasana yang ceria dan akrab.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pada ruang luar bentuk ruang organik dan tidak kaku.</li> <li>2. Bentuk ruang formal dan sesuai dengan kebutuhan ruang.</li> </ol>	Bentuk ruang sesuai dengan bidang pandang yang optimal.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bentuk sirkulasi ruang luar persegi panjang.</li> <li>2. Bentuk sirkulasi ruang dalam sesuai dengan denah bangunan</li> </ol>
3.	Warna	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemilihan warna dengan warna-warna yang hangat, baik untuk permainan maupun untuk jenis tumbuh-tumbuhan.</li> <li>2. Adanya kombinasi warna agar terasa hangat dan tidak monoton.</li> </ol>	Pemilihan warna dengan warna-warna yang hangat dan kombinasi.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pada ruang luar pemilihan warna dengan warna-warna yang hangat dan ceria.</li> <li>2. Pada ruang dalam pemilihan warna dengan warna-warna netral dan warna yang formal.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Warna pada ruang terbuka dengan warna-warna yang menunjukkan keceriaan dan keakraban.</li> <li>Warna pada ruang tertutup adalah warna-warna yang lembut dan tidak memantulkan cahaya.</li> </ol>	Warna sirkulasi ruang luar dan dalam dengan warna cerah dan hangat.

Lanjutan Tabel 4.1 : Pendekatan Konsep Kualitas Bermain

Sumber : Analisa

No	Kriteria	Jenis Ruang				
		Permainan Gerak	Permainan Peranan	Permainan Konstruktif	Permainan Reseptif	Sirkulasi
4.	Tekstur	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tekstur pada bidang dasar bermain dari bahan yang lembut.</li> <li>2. Tekstur pada ruang tambahan dari bahan keras namun terkesan halus/lembut.</li> <li>3. Tekstur pada bidang vertikal dari tumbuhan dan sebagian dari bahan keras.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tekstur bidang dasar sesuai dengan kebutuhan alat bermain dan untuk ruang tambahan dengan bahan yang keras namun terkesan lunak.</li> <li>2. Tekstur bidang vertikal dengan bahan yang keras dan ditambah dengan tumbuh-tumbuhan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pada ruang luar tekstur bidang dasar dengan bahan yang lembut.</li> <li>2. Pada ruang dalam dengan bahan keras.</li> <li>3. Tekstur bidang vertikal pada ruang luar dengan bahan yang lembut sedangkan pada ruang dalam dengan bahan yang keras.</li> </ol>	<p>Tekstur pada ruang permainan ini dari bahan keras namun mengesankan kelembutan, untuk ruang dalam khususnya bidang-bidang pembatas dilapisi dengan tekstur yang lembut.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pada ruang luar tekstur bidang dasar dengan bahan yang lembut</li> <li>2. Pada ruang dalam tekstur bidang dasar dengan bahan keras.</li> <li>3. Tekstur pada bidang vertikal dari bahan tumbuh-tumbuhan dan sebagian dari bahan keras.</li> </ol>
5.	Pola	<p>Pola permainan tersusun atas dasar jangka waktu bermain dan jenis permainan.</p>	<p>Pola ruang berdasarkan kebutuhan ruang dan faktor untuk mendekatkan orang tua dan anak.</p>	<p>Pola ruang pada ruang luar bebas dan organik sedangkan pada ruang dalam sesuai dengan modul bahan dan furniture.</p>	<p>Pola ruang sesuai dengan susunan kursi dan bidang pandang.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pola sirkulasi ruang luar dengan cara memberi banyak alternatif jalur namun tetap ada jalur utamanya</li> <li>2. Pola sirkulasi ruang dalam dengan sistem linear yang diarahkan keruang-ruang bermain.</li> </ol>
6.	Cahaya	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pencahayaan alami dan di lindungi dengan tumbuh-tumbuhan.</li> <li>2. Pencahayaan dengan lampu area luas, lampu taman dan lampu pedestrian.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pencahayaan pada ruang luar dengan cara alami.</li> <li>3. Pencahayaan buatan pada ruang tertutup, pencahayaan langsung menyorot keruang permainan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pencahayaan pada ruang luar sama pada permainan gerak.</li> <li>2. Pencahayaan ruang dalam dengan cahaya alami dan pencahayaan buatan dengan sistem pencahayaan tidak langsung.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pencahayaan pada ruang luar dengan cara alami.</li> <li>2. Pencahayaan pada ruang dalam dengan cahaya buatan dan penambahan cahaya untuk efek pada podium pertunjukan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pencahayaan pada ruang luar dengan cara alami.</li> <li>2. Pencahayaan buatan untuk pada malam hari.</li> <li>3. Pencahayaan buatan pada ruang tertutup.</li> </ol>

Lanjutan Tabel 4.1 : Pendekatan Konsep Kualitas Bermain

Sumber : Analisa

No	Kriteria	Jenis Ruang				
		Permainan Gerak	Permainan Peranan	Permainan Konstruktif	Permainan Reseptif	Sirkulasi
7.	Tingkat Penutupan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penutupan maksimal sebatas garis pandang anak dewasa, dan minimal setinggi kaki untuk membedakan fungsi ruang.</li> <li>2. Penutupan pada bidang atas pada sebagian ruangan saja.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penutupan pada ruang luar sama dengan penutupan pada permainan gerak.</li> <li>2. Penutupan pada ruang dalam baik bidang vertikal maupun bidang atas prosentasenya 80%.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penutupan pada ruang luar sama dengan penutupan pada permainan luar lainnya.</li> <li>2. Penutupan bidang vertikal sebesar 80%.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penutupan pada ruang luar sama dengan penutupan pada permainan luar lainnya.</li> <li>2. Penutupan pada ruang dalam sebesar 100%.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penutupan ruang sirkulasi pada ruang luar sebatas tiang dan sebagian bidang atas pada sirkulasi.</li> <li>2. Penutupan ruang pada sirkulasi dalam sama dengan penutupan pada bangunan.</li> </ol>
8.	Tanaman	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bidang dasar ditutupi dengan rumput yang memiliki ketebalan tinggi dan tidak menyebabkan gatal.</li> <li>2. Bidang vertikal dengan pohon dan perdu yang tidak terlalu rapat dan ketinggian antara 0,4-1,0 cm.</li> <li>3. Peneduh dengan pohon ketinggian maksimal 15 m dan ketinggian minimal ranting paling bawah 2,5 m.</li> </ol>	IDEM	IDEM	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tanaman sebagai bahan pelapis bidang dasar dengan jenis tumbuhan yang merambat pada dinding.</li> <li>2. Tanaman sebagai pembatas dan pelindung sama dengan pada permainan gerak, peranan dan konstruktif.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tumbuhan sebagai pembatas sama dengan permainan lainnya.</li> <li>2. Tumbuhan sebagai pelindung jenisnya merambat dan ditanam dengan bantuan kawat pada bagian atas sirkulasi, agar tidak terkesan monoton maka penutupan ini tidak keseluruhan pada ruang sirkulasi.</li> </ol>

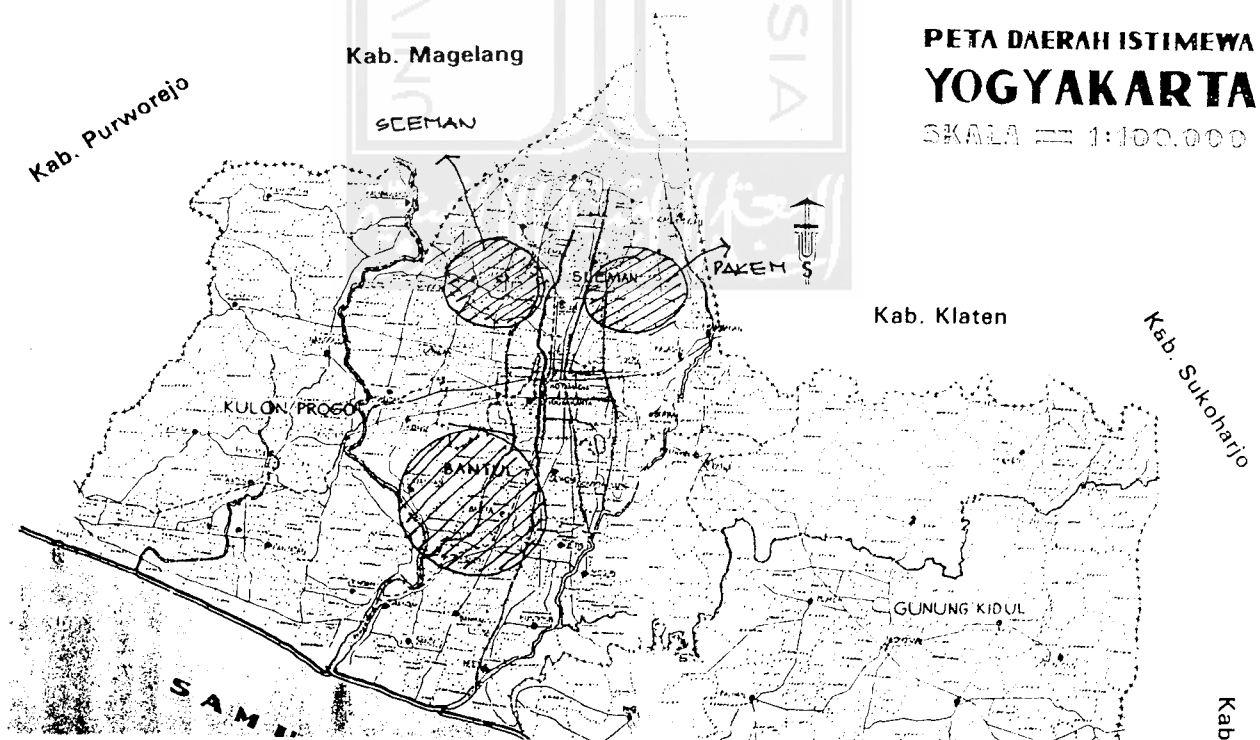
## 4.2. Lokasi Taman Bermain Anak

### 4.2.1. Kriteria Pemilihan Lokasi

Taman Bermain Anak ini merupakan taman bermain yang tujuannya untuk mendekatkan orang tua dan anak, untuk itu maka lingkungan lokasi ini diharapkan dapat membantu dan menunjang untuk mendapatkan kualitas ruang yang mendekatkan orang tua dan anak. Kriteria-kriteria lokasi tersebut adalah :

- 1). Kawasan tersebut jauh dari kegiatan yang ramai dan bukan daerah perkantoran.
- 2). Memiliki *aksesibilitas*, yaitu pencapaian yang mudah dijangkau oleh pengunjung luar kota.
- 3). Lingkungan yang bersih dan menyehatkan serta tidak dekat dengan kawasan pembuangan yang merupakan sumber penyakit.
- 4). Tersedianya sarana dan prasarana *infrastruktur* yang menunjang kegiatan dalam taman bermain.

Berdasarkan kriteria-kriteria tersebut maka, alternatif kawasan Taman Bermain Anak ini yaitu pada :



Gambar 4.1 : Peta Propinsi D.I.Yogyakarta

Dari ketiga alternatif tersebut, yang dapat mendukung perencanaan dan perancangan Taman Bermain Anak dalam analisis berikut :

Tabel 4.2 : Analisis Pemilihan Lokasi

Sumber : Analisa

NO	KRITERIA	KAB. BANTUL	KAB. SLEMAN	KEC. PAKEM
1.	Transportasi umum	Mendukung	Mendukung	Kurang
2.	Kondisi jalan raya	Mendukung	Mendukung	Kurang
3.	Kondisi daerah terbangun	Mendukung	Mendukung	Mendukung
4.	Kondisi lingkungan	Kurang	Mendukung	Mendukung
5.	Aksesibilitas terhadap pusat kota	Kurang	Mendukung	Kurang

Berdasarkan analisa diatas, kawasan **Kab. Sleman** yang terpilih.

#### 4.2.2. Kriteria Pemilihan Tapak

Kriteria pemilihan tapak untuk taman bermain anak ini yaitu, tindak lanjut dari kriteria dalam pemilihan lokasi yang tujuannya adalah untuk mendukung kualitas ruang taman bermain anak. Kriteria-kriteria tersebut adalah :

- 1). Kemudahan *aksesibilitas* baik menuju pintu utama, maupun ke pintu masuk *service*.
- 2). Besaran lahan yang sesuai dengan kebutuhan ruang.
- 3). Peruntukan lahan sesuai dengan tata guna lahan sehingga memudahkan dalam proses penyusunan *massa*.
- 4). Kondisi *site* mendukung *view in*, *view out*, kebisingan dan sinar matahari.
- 5). Ketersediaan sarana dan prasarana jaringan utilitas.



Gambar 4.2 : Peta Lokasi