

PROPOSAL TUGAS AKHIR

TAMAN BERMAIN ANAK-ANAK DI MAGELANG

Penekanan Pada Karakteristik "Nuansa Semi Militer"

Sebagai Dasar Perancangan

KID'S PARK IN MAGELANG

Approach On "Semi Militer" Characteristic For Design



Disusun Oleh :

DEDDY ANTOMMY

02.512.212

Dosen Pembimbing :

IR. RINI DARMAWATI, MT

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2009

LEMBAR PENGESAHAN

TAMAN BERMAIN ANAK-ANAK DI MAGELANG

Penekanan Pada Karakteristik "Nuansa Semi Militer" Sebagai Dasar Perancangan

KID'S PARK IN MAGELANG

Approach On "Semi Militer" Characteristic For Design

Disusun Oleh :

DEDDY ANTOMMY

02.512.212

Tugas akhir ini telah di seminarkan di Yogyakarta

Tanggal 22 Mei 2009

menyetujui

Dosen Pembimbing :

IR. RINI DARMAWATI, MT

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Universitas Islam Indonesia



IR. HASTUTI SAPTORINI, MA

PRAKATA



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah rabbil'alamiin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan hidayah, kesempatan, dan kemudahan bagi kita semua dalam menjalankan amanah yang menjadi tanggung jawab kita. Sholawat serta salam tidak lupa kita kirimkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat, karena dengan syafaatnya kita dapat hijrah dari zaman jahiliyah menuju zaman yang terang benderang.

Atas karunia dan pertolongan dari Allah SWT, sampailah kita pada hari yang dinanti di mana kita akan mengakhiri dan mengawali suatu babak dalam perjalanan hidup ini, untuk mencoba melangkah ke depan, menatap masa depan, menggapai cita-cita, membahagiakan orang tua, disertai ridho Allah tentunya.

Tidak ada desain yang sempurna, semakin kita gali maka semakin kita merasa tidak puas, dan ingin terus memperbaikinya. Namun kita juga tidak boleh lupa, bahwa kita hanya manusia biasa, dalam mendesain kita harus memahami konsep dari desain kita, dan sehingga dapat menerapkannya. Tetap terus berkarya dan jangan pernah berhenti untuk bereksplorasi, karena dunia arsitektur itu tanpa batas.

Akhir kata semoga yang telah penulis lakukan walaupun hanya sebentar dan sedikit semoga bermanfaat bagi orang banyak. Penulis menyadari dalam penulisan laporan ini masih jauh dari sempurna karena ini masih merupakan proses pembelajaran penulis.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 1 Juni 2009

Deddy Antommy

LEMBAR PERSEMBAHAN

1. ALLAH SWT dan Rasullullah Muhammad SAW, atas limpahan rahmat yang diberikan-Nya.
2. Untuk kedua orang tuaku tercinta. Mama ku yang tidak henti-hentinya selalu mensupport dan mendoakanku dan Alm.papa yang tercinta semoga mendapat kedamaian di sisi-Nya, terima kasih papa atas semua yang diberikan kepada ananda.....saya akan berusaha menjadi yang terbaik di mata keluarga. Amin...
3. Untuk kakak dan adikku yang juga memberikan motivasi selama menyelesaikan tugas ini.
4. Untuk dosen pembimbing Bu Rini Darmawati, terima kasih bu untuk bimbingan dan ilmunya, saya akan gunakan ini sebagai modal untuk mengembangkan dalam desain-desain lainnya.
5. Untuk dosen penguji Bu Etik Mufida, terima kasih atas masukkannya.
6. Untuk dosen-dosen yang lainnya terima kasih atas pengetahuan tentang dunia arsitektur yang diberikan kepada saya.
7. My special "Myny Tory" luv U chayankuw, muaaaach....do the best n' may ALLAH bless U.....
8. Untuk teman-teman yang ada di arsitektur thank's bro and sis terus kembangkan ilmu arsitektur yang selama ini kita dapatkan.
9. Untuk temen-temenku di tanah kelahiranku (Palembang City).....
I'm comiiiiing bro.....ayo kito tunjuka di mata Internasional!!!!!!!!!!

N' untuk club sepak bola favoritku Sriwijaya Football Club, aku terus mendukung mu (SFC the lucky number one).....BRAVO SFC.....!!!!!!!!!!
10. Untuk teman-teman yang lainnya terima kasih atas dukungannya.

ABSTRAKSI

Kota Magelang adalah Kota Garnizun Militer, yang mana dalam perkembangannya saat ini masih minim akan fasilitas taman bermain anak-anak. Hal ini mendorong untuk dapat mewujudkan sebuah Taman Bermain Anak-Anak yang bernuansa semi militer dengan berbagai fasilitas pendukungnya, yang bertujuan untuk mendapatkan karakteristik pembentuk dan perkembangan kepribadian anak.

Pada Taman Bermain Anak-Anak ini, pola sirkulasi dan layout ruangnya dirancang khusus sehingga dapat menciptakan suasana yang berunsur semi militer sehingga dapat memberikan daya pikir spontanitas dalam sarana untuk menanamkan jiwa kemerdekaan, nasionalisme, kesejarahan dan rasa hormat terhadap para pejuang. Pada bentuk massa bangunannya, juga dirancang sehingga dapat mencerminkan nuansa semi militer.

Pengumpulan data dari berbagai referensi berupa data-data pemerintah kota Magelang (website resmi "magelangkota"), survey tempat taman bermain anak-anak, studi literatur dan wawancara langsung. Berdasarkan data-data yang ada, dapat disusun sebagai data relevan yang digunakan sebagai pertimbangan pemecahan masalah dalam merancang masalah dalam merancang Taman Bermain Anak-Anak dengan Nuansa Semi Militer.

Sifat gerak anak yang tidak tegas, pergerakannya tidak kaku/fleksibel dalam Taman Bermain Anak-Anak ini ditunjukkan dengan adanya pola sirkulasi radial dikombinasi dengan bentuk lengan-lengan lengkungan/spiral dan sirkulasi jaringan. Sedangkan pola sirkulasi yang menunjukkan sifat militer, yaitu : tegas, langsung ke tempat sasaran/tujuan dan pergerakan yang kaku, saling keterkaitan, dan semiprivat, ditunjukkan dengan pola sirkulasi radial yang dikombinasikan dengan sirkulasi grid.

Penampilan layout dan bentuk ruang menggambarkan warna, tekstur, dan bahan bangunan serta komponen vegetasi yang memberikan kesan menarik dan menyenangkan tanpa tidak melupakan warna dominan militer.

Taman Bermain Anak-Anak Nuansa Semi Militer dibagi menjadi 2 kategori permainan, yaitu bermain indoor dan bermain outdoor. Macam-macam karakteristik permainan indoor, meliputi : indoor playground, balon bouncer, dive, dodgeslidebouncer, floating stone, dan panjat dinding. Sedangkan macam-macam karakteristik permainan outdoor, meliputi : my house playground, climbplay, pesawat peluncur, jembatan goyang, jembatan tali, jaring laba-laba, panjat dinding, jembatan jaring, dan flying fox.

Bentuk visual bangunan mencerminkan kendaraan Tank Militer Angkatan Darat, pada roda tank sebagai bukaan/jendela, pada tampak depan mencerminkan kendaraan Kapal Perang Militer Angkatan Laut, muka depan kapal dengan dinding plesteran, sedang pada entrance dengan canopy didukung struktur kabel baja sebagai kapal keluar masuknya tank.

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PRAKATA	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAKSI	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv

BAGIAN PERTAMA PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG	1
1.1 Gambaran Kota Magelang	1
1.1.1 Kota Magelang Secara Umum	1
1.1.2 Kota Magelang Sebagai Kota Garnizun Militer	1
1.2 Peninjauan Taman Wisata dan Rekreasi di Kota Magelang	3
1.3 Minimnya Taman di Kota Magelang	4
1.4 Taman Bermain Anak-anak	4

1.5 Taman Bermain Anak-anak yang Mencerminkan Nuansa Militer di Kota Magelang.....	7
1.6 Pentingnya Taman Bermain Anak-anak dengan Nuansa Semi Militer di Kota Magelang yang Lebih Baik	7
2.1 RUMUSAN PERMASALAHAN.....	8
2.1 Permasalahan Umum.....	8
2.2 Permasalahan khusus.....	8
3.1 TUJUAN DAN SASARAN.....	8
3.1 Tujuan.....	8
3.2 Sasaran.....	9
4.1 LINGKUP PEMBAHASAN	9
5.1 METODE PEMBAHASAN	10
5.1 Tahap Pengumpulan Data.....	10
5.2 Tahap Analisa.....	11
5.3 Tahap Sintesis	11
5.4 Tahap Kesimpulan/Konsep	11
6.1 KEASLIAN PENULISAN.....	12
7.1 KERANGKA POLA PIKIR.....	13

BAGIAN KEDUA TINJAUAN

2.1	TINJAUAN TAMAN BERMAIN ANAK-ANAK "NUANSA SEMI MILITER" DI KOTA MAGELANG	14
2.1.1	Batasan Pengertian Judul	14
2.1.2	Fungsi dan Tujuan.....	14
2.2	TINJAUAN KARAKTER ANAK	15
2.2.1	Karakter Gerak Anak	15
2.2.2	Karakter Kegiatan Anak/Pelaku Utama.....	18
2.3	TINJAUAN KARAKTERISTIK NUANSA MILITER	20
2.4	TINJAUAN TEORI POLA SIRKULASI	23
2.5	TINJAUAN TEORI LAYOUT RUANG	25
2.5.1	Ruang Luar	25
2.5.2	Ruang Dalam.....	26
2.6	STUDI KASUS	28
2.6.1	Taman Rekreasi Panca Arga	28
2.6.2	Taman Bermain Tirto Nirmolo	29
2.6.3	Taman Mini Indonesia Indah (Taman Keprajuritan)	30
2.7	LOKASI DAN SITE	30

BAGIAN KETIGA ANALISIS

3.1 ANALISIS SITE.....	32
3.2 ANALISIS PROGRAM RUANG.....	33
3.2.1 Pelaku Kegiatan	33
3.2.2 Jenis Kegiatan, Karakteristik kegiatan dan Ruang	36
3.2.3 Program Pelaku, Kegiatan dan Besaran Ruang	44
3.3 ANALISIS KARAKTERISTIK NUANSA SEMI MILITER.....	51

BAGIAN KEEMPAT KONSEP

4.1 PENGOLAHAN SITE	60
4.2 KONSEP PROGRAM RUANG	61
4.3 KONSEP BENTUK MASSA BANGUNAN.....	62
4.4 KONSEP LAYOUT RUANG	63
4.5 KONSEP SIRKULASI	65

BAGIAN KELIMA LAPORAN PERANCANGAN

5.1 SITE PLAN.....	66
--------------------	----

5.2 SITUASI	67
5.3 DENAH	68
5.4 TAMPAK KAWASAN	69
5.5 POTONGAN KAWASAN	70
5.6 RENCANA PONDASI	71
5.7 RENCANA KOLOM BALOK	72
5.8 RENCANA ATAP	73
5.9 RUANG BERMAIN OUTDOOR	74
5.10 AREA PARKIR	75
5.11 TEKSTUR DAN BAHAN	76

LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA.....	77
----------------------------	-----------

PENUTUP	79
----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

- Gambar1.1 Pola Tata Ruang Kota Magelang. Hal.2
- Gambar1.2 Tempat Wisata dan Rekreasi di Kota Magelang. Hal.3
- Gambar2.2.2 Sirkulasi Permainan Playground di Auburn, Alabama. Hal.16
- Gambar2.2.3 Konfigurasi Jalur Permainan Elementary School Playground di Auburn, Alabama. Hal.16
- Gambar2.2.4 Warna dan Ruang Bermain Indoor. Hal.17
- Gambar2.2.5 tekstur dan Bahan. Hal.17
- Gambar2.3.1 Bentuk Militer Tentara Nasional Indonesia. Hal.21
- Gambar2.3.2 Sirkulasi Markas Besar Angkatan Darat AKMIL. Hal.22
- Gambar2.3.3 Warna Militer. Hal.22
- Gambar2.3.4 Bentuk Penampilan Bangunan AKMIL. Hal.23
- Gambar2.3.5 Tekstur dan Bahan. Hal.23
- Gambar2.6.1 Taman Panca Arga. Hal.29
- Gambar2.6.2 Beberapa Permainan di Taman Tirto Nirmolo, Klaten-Jawa Tengah. Hal.29
- Gambar2.6.3 Taman Keprajuritan. Hal.30
- Gambar2.7 Lokasi dan Site. Hal.31
- Gambar3.1.1 Batasan Fisik Site dan Tapak. Hal.32
- Gambar3.1.2 Alur Sirkulasi dan Penzoningan. Hal.32
- Gambar3.2.2.1 Indoor Playground. Hal.37
- Gambar3.2.2.2 Balon Bouncer. Hal.38
- Gambar3.2.2.3 Dive, Dodgeslide Bouncer. Hal.38
- Gambar3.2.2.4 Floating Stone. Hal.38
- Gambar3.2.2.5 Panjat Dinding Mini. Hal.39
- Gambar3.2.2.6 Myhouse Playground. Hal.39
- Gambar3.2.2.7 Climbplay. Hal.40
- Gambar3.2.2.8 Pesawat Peluncur. Hal.40

Gambar3.2.2.9 Jembatan Goyang. Hal.41

Gambar3.2.2.10 Jembatan Tali. Hal.41

Gambar3.2.2.11 Jaring Laba-laba. Hal.42

Gambar3.2.2.12 Panjat Dinding. Hal.42

Gambar3.2.2.13 Jembatan Jaring. Hal.42

Gambar3.2.2.14 Flying Fox. Hal.43

Gambar3.3.1 Kombinasi Pola Sirkulasi Radial dengan Sirkulasi Jaringan.
Hal.51

Gambar3.3.2 Jalur Sirkulasi. Hal.52

Gambar3.3.3 Penerapan Pola Sirkulasi Nuansa Semi Militer. Hal.52

Gambar3.3.4 Zoning Keseluruhan Pada Site. Hal.53

Gambar 3.3.5. Hall/Entrance Sumber : Penulis, 2008

Gambar 3.3.6. Ruang Bermain Indoor Sumber : Penulis, 2008

Gambar 3.3.7. Ruang Bermain Outdoor Sumber : Penulis, 2008

Gambar3.3.8 Bentuk Visual Bangunan Tank. Hal.57

Gambar3.3.9 Bentuk Visual Bangunan Kapal Perang. Hal.58

Gambar3.3.10 Tampak Perspektif Penampilan Bangunan. Hal.59

Gambar4.1 Pengolaan Site. Hal.60

Gambar4.2 Zona Program Ruang. Hal.61

Gambar4.3 Bentuk Penampilan Bangunan. Hal.62

Gambar4.4.1 Hall/Entrance. Hal.63

Gambar4.4.2 Ruang Bermain Indoor. Hal.63

Gambar4.4.3 Ruang Bermain Outdoor. Hal.64

Gambar4.5 Pola Sirkulasi. Hal.65

Gambar5.1 Site Plan. Hal.66

Gambar5.2 Situasi. Hal.67

Gambar5.3 Denah. Hal.68

Gambar5.4 Tampak Kawasan.	Hal.69
Gambar5.5 Potongan Kawasan.	Hal.70
Gambar5.6 Rencana Pondasi.	Hal.71
Gambar5.7 Rencana Kolom Balok.	Hal.72
Gambar5.8 Rencana Atap.	Hal.73
Gambar5.9.1 Rencana Lansekap, Pola Lantai, Titik Lampu.	Hal.74
Gambar5.9.2 Detail Lansekap pada ruang bermain outdoor.	Hal.75
Gambar5.10.1 Area Parkir, Pola Lantai, Titik Lampu.	Hal.75
Gambar5.10.2 Detail Area Parkir.	Hal.75
Gambar5.11 Detail Arsitektural.	Hal.76

DAFTAR TABEL

Tabel2.2.1 Standar Ukuran Tinggi Anak Usia 1-12 Tahun.	Hal.15
Tabel2.2.2 Standar Ukuran Rentang Siku ke Siku Anak Usia 1-12 Tahun.	Hal.15
Tabel2.5.2 Bentuk Dasar.	Hal.28
Tabel3.2.3.1 Kegiatan Utama Bermain Indoor.	Hal.45
Tabel3.2.3.2 Kegiatan Utama Bermain Outdoor.	Hal.46
Tabel3.2.3.3 Kegiatan Pendukung Ruang Tunggu/Pengawasan.	Hal.46
Tabel3.2.3.4 Kegiatan Pendukung Ruang Instruktur/Kontrol.	Hal.47
Tabel3.2.3.5 Kegiatan Pendukung Ruang Pengelola.	Hal.47
Tabel3.2.3.6 Kegiatan Pendukung Ruang Servis.	Hal.49
Tabel3.2.3.7 Kegiatan Pendukung Ruang Parkir.	Hal.49

BAGIAN PERTAMA

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

.1. Gambaran Kota Magelang

1.1.1. Kota Magelang Secara Umum

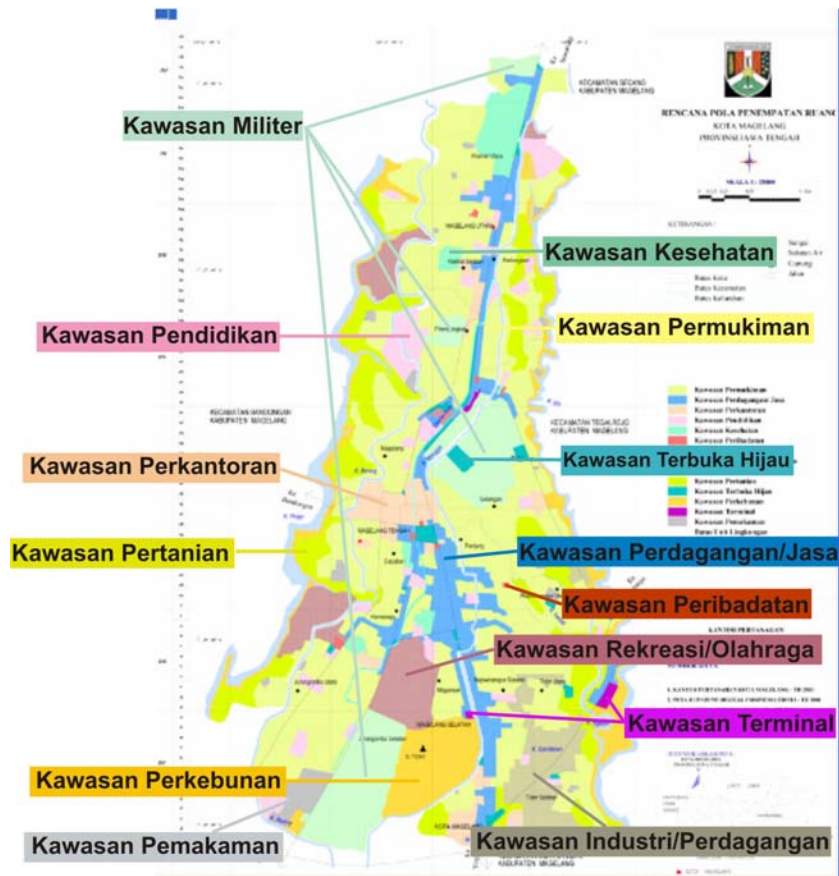
Kota Magelang adalah kota yang berjarak 40 km utara dari Yogyakarta, jalur yang menghubungkan antara Yogyakarta dan Semarang di sebelah barat sedangkan sebelah timurnya menghubungkan antara Yogyakarta-Solo-Semarang. Luas kota Magelang 1.812 hektar menjadikan kota tersempit di Jawa Tengah. Topografinya mayoritas datar dan sedikit bergelombang sampai curam, dengan ketinggian 350 meter di atas permukaan laut dan memiliki hawa yang cenderung sejuk, antara 17-32° C. Sebesar 73% sebagian besar lahan di kota Magelang dipergunakan sebagai lahan permukiman/perkampungan termasuk lahan militer yang berpengaruh besar, sisanya sebagai lahan kosong dan persawahan.¹

1.1.2. Kota Magelang Sebagai Kota Garnizun Militer

Kota Magelang terbentuk dari Militer. Pada zaman Belanda kota ini juga dikenal sebagai kota Garnizun Militer karena banyak bangunan militer bekas peninggalan pemerintah kolonial Belanda, antara lain adanya Perwira Angkatan Darat – Tentara Nasional Indonesia yang bernaung di Akademi Militer (AKMIL), KODIM, Polisi Militer, Batalyon-Batalyon Militer, yang sampai saat ini masih digunakan dalam kegiatan militer dan banyak mengeluarkan perwira.²

¹ <http://www.magelangkota.org.id> “sekilas pandang kota Magelang”, 2006

² <http://www.magelangkota.org.id> “sekilas pandang kota Magelang”, 2006

Peta Tata Ruang Kota Magelang.³

Keterangan

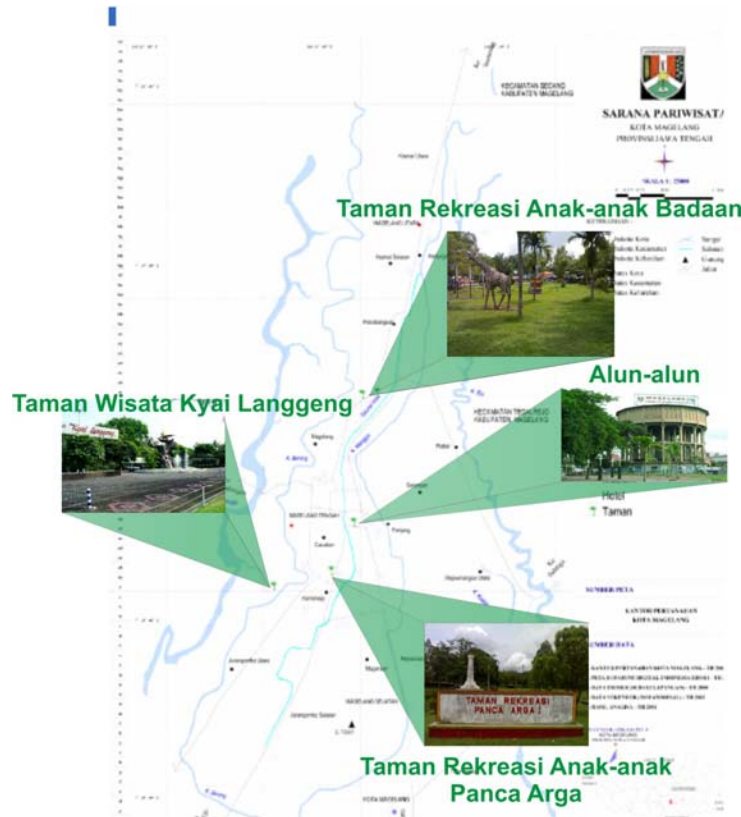
	Kawasan Perdagangan/Jasa		Kawasan Militer
	Kawasan Industri/Perdagangan		Kawasan Kesehatan
	Kawasan Terbuka Hijau		Kawasan Pendidikan
	Kawasan Pemakaman		Kawasan Rekreasi/Olahraga
	Kawasan Terminal		Kawasan Pertanian
	Kawasan Peribadatan		Kawasan Permukiman
	Kawasan Perkebunan		Kawasan Perkantoran

Gambar 1.1. Pola Tata Ruang Kota Magelang

³ <http://www.petakotamagelang.com> "pola tata ruang kota Magelang", 2008

1.2. Peninjauan Taman Wisata dan Rekreasi Di Kota Magelang

Dari data tentang gambaran kota Magelang tempat wisata dan rekreasi sangat kecil/sedikit.⁴



Gambar 1.2. Tempat Wisata dan Rekreasi di Kota Magelang

Hanya ada 3 taman yang berperan penting dalam taman wisata dan rekreasi, yaitu :

- Taman Kyai Langgeng salah satu taman wisata untuk lokal maupun luar kota Magelang. Taman Kyai Langgeng sebagai taman rekreasi keluarga yang memiliki fasilitas bermain yang cukup lengkap, dengan beberapa koleksi binatangnya.
- Taman Badaan sebagai taman rekreasi anak untuk lokal, yang berada di pusat kota dengan fasilitas yang banyak kekurangan

⁴ <http://www.petakotamagelang.com> "taman wisata dan rekreasi", 2008

untuk bermain anak, taman ini hanya terdapat replika binatang, mobil mini dan makanan.

- Taman Panca Arga yang berada di kompleks perumahan Panca Arga adalah taman rekreasi anak dengan nuansa militer untuk lokal dengan fasilitas bermain yang kurang.

1.3. Minimnya Taman Di Kota Magelang

Dilihat dari peninjauannya, ruang lingkup taman yang ada di kota Magelang sangat sedikit, sebagian besar lahan digunakan sebagai permukiman dan kurangnya fasilitas yang baik dalam menciptakan taman sehingga animo masyarakat untuk menikmati taman sangat kurang untuk bermain di taman.

1.4. Taman Bermain Anak-anak

Taman merupakan ruang terbuka yang merupakan suatu pencerminan perhubungan bersama antara manusia dengan alam, atau dapat juga diartikan sebagai sebidang lahan yang berpagar yang digunakan untuk kesenangan dan kegembiraan.⁵

Taman juga dapat didefinisikan sebagai sebidang lahan yang ditata sedemikian rupa sehingga mempunyai keindahan, kenyamanan dan keamanan bagi pemilik dan pengguna, yang bernilai estetika dan juga merupakan ruang terbuka hijau.⁶

Di mana semua penggunanya bebas beraktivitas, untuk mendapatkan karakteristik kepribadian seseorang, terutama pada anak-anak.

Pada sekarang ini kebanyakan anak-anak hanya dibiarkan bermain dengan mainan yang hanya memberikan kesenangan saja, dan tidak diarahkan untuk bermain mainan yang dapat menumbuhkan

⁵ Micheal Laurie "Pengantar Kepada Arsitektur Pertamanan " 1984, hal 9

⁶ Hadi Susilo Arifin dan Nurhayati H S Arifin "Pemeliharaan Taman" 2006, hal 7

kepribadiannya yang menciptakan kemampuan spontanitas bakat yang ada pada diri anak tersebut. Semua pengalaman anak melalui kegiatan bermain-main akan memberikan dasar yang kokoh dan kuat bagi pencapaian macam-macam ketrampilan, yang sangat diperlukan bagi pemecahan kesulitan hidup di kemudian harinya.⁷

Kenapa Anak-anak?

Pada dasarnya, anak-anak memiliki kreativitas atau bakat alamiah yang perlu dikembangkan untuk dikenali dan dirangsang sejak dini. Di bawah ini merupakan karakteristik anak yang dominan yang berkaitan dengan psikologi anak :

- Bebas dan dinamis. Segala sesuatu yang aktif dan bergerak akan sangat menarik minat-perhatian anak. Minatnya banyak tertuju pada macam-macam aktivitas. Dan semakin banyak dia berbuat, maka semakin bergunalah aktivitas tersebut bagi proses pengembangan kepribadiannya.⁸
- Perkembangan daya pikir dan kreativitas anak akan terhambat jika anak itu banyak diatur. Kebebasan dapat mendorong timbulnya emosi, sehingga perlu pembentukan batasan – batasan ruang yang mampu mengontrol ketidakterikatan tersebut.⁹
- Aktif, selalu ingin tahu. Pada umumnya keingintahuan anak seperti berikut :
 - Bereaksi secara positif terhadap unsur – unsur yang baru, aneh, tak layak, atau misterius dalam lingkungannya dengan bergerak ke arah benda tersebut, anak akan cenderung

⁷ DR.Kartini Kartono "Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)" 1990, hal 117

⁸ DR.Kartini Kartono "Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)" 1990, hal 138

⁹ DR.Kartini Kartono "Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)" 1990, hal 138

memeriksanya, mengamati lebih teliti atau mempermainkannya.¹⁰

- Memperlihatkan kebutuhan atau keinginan untuk mengetahui lebih banyak tentang dirinya sendiri atau lingkungannya.
- Mengamati lingkungannya untuk mencari pengalaman baru. Memiliki dorongan-dorongan yang seluruhnya dapat dipuaskan oleh penemuan hal-hal baru yang masih asing sebelumnya serta tantangan-tantangan kemampuan lainnya.¹¹
- Bertekun dalam memeriksa dan atau menyelidiki rangsangan dengan maksud untuk lebih banyak mengetahui seluk beluk unsur tersebut.

Tingkah laku anak cenderung bersifat untuk menghibur dirinya. Bermain berpengaruh besar bagi perkembangan anak, yang mendapatkan pengalaman yang menyenangkan, mengasah kekuatan dan keterampilan fisiknya.

Anak membutuhkan lingkungan yang dapat memberikan rasa aman dan nyaman, bebas, hangat dan akrab, dan dapat merangsang perkembangan karakteristik fisik kepribadian dan motoriknya. Tuntunan dan pemberian keyakinan akan menguatkan unsur kepercayaan pada pribadi anak. Kepercayaan ini akan menumbuhkan rasa aman, rasa kepercayaan diri, harga diri dan keberanian. Selain itu, untuk memberikan rasa tenang, tanpa ketegangan dan ketakutan, dapat dilakukan dengan memberikan kebebasan terpimpin pada saat bermain-main dan menyibukkan anak dengan permainan yang tenang.¹²

¹⁰ DR.Kartini Kartono "Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)" 1990, hal 136

¹¹ Micheal Laurie "Pengantar Kepada Arsitektur Pertamanan " 1984, hal 81

¹² DR.Kartini Kartono "Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)" 1990, hal 140-141

1.5. Taman Bermain Anak-anak Yang Mencerminkan Nuansa Militer Di Kota Magelang

Taman Panca Arga.¹³

Panca Arga tidak hanya merupakan komplek perumahan TNI-AD. Di sana terdapat sekolahan dan taman rekreasi yang cukup terkenal bernama "Taman Rekreasi Panca Arga". Di taman tersebut hanya terdapat ayunan dan berbagai macam jenis permainan anak saja dan *tank-tank*, *meriam* peninggalan Belanda yang digunakan saat perang kemerdekaan Indonesia. Selain sebagai taman bermain anak, taman Panca Arga merupakan salah satu sarana pembentuk karakteristik kepribadian anak untuk menanamkan jiwa kemerdekaan, nasionalisme dan rasa hormat terhadap para pejuang TNI-AD yang gugur di medan perang untuk memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Tetapi di Taman Panca Arga ini masih banyak kekurangan, seperti fasilitas bermain, lokasi taman, dan sirkulasi.

1.6. Pentingnya Taman Bermain Anak-anak Dengan Nuansa Semi Militer Di Kota Magelang Yang Lebih Baik

Medengar kata 'Militer' biasanya anak-anak takut, pada dasarnya militer itu adalah mendidik seseorang untuk mengenal kepribadian mereka yang ada pada dirinya.

Dari potensi taman yang ada di kota Magelang hanya satu yang memberikan suasana taman yang berunsur militer itupun hanya terdapat di kawasan perumahan tentara Panca Arga, karena ruang lingkup terbatas dan tidak terlalu bebas, sehingga rendahnya animo warga untuk menikmati taman yang diharapkan mampu memberikan pendidikan pada pembentukan kepribadian anak pada taman tersebut, oleh karena itu untuk menumbuhkan kembali citra

¹³ <http://www.kotamagelang.com> "taman panca arga", 2008

kota Militer, dirancanglah Taman Bermain Anak-anak dengan suasana semi Militer pada kawasan umum yang bisa dinikmati oleh semua warga Magelang, terutama untuk anak-anak.

Dalam perencanaan dan perancangan Taman Bermain Anak-anak “Nuansa Semi Militer” menekankan pada fasilitas bermain, lokasi dan sirkulasi yang lebih baik.

2.1. RUMUSAN PERMASALAHAN

2.1. Permasalahan Umum

Bagaimana merencanakan Taman Bermain Anak-anak dengan Nuansa Semi Militer dan fasilitas pendukungnya di kota Magelang untuk mendapatkan karakteristik pembentukan dan perkembangan kepribadian anak.

2.2. Permasalahan Khusus

- Bagaimana merancang pola sirkulasi dan layout ruang untuk menciptakan suasana yang berunsur semi militer sehingga dapat memberikan daya pikir spontanitas dalam sarana untuk menanamkan jiwa kemerdekaan, nasionalisme, kesejarahan dan rasa hormat terhadap para pejuang.
- Merancang bentuk massa bangunan yang mencerminkan Nuansa Semi Militer.

3.1. TUJUAN DAN SASARAN

3.1. Tujuan

Merencanakan dan merancang Taman Bermain Anak-anak “Nuansa Semi Militer” dengan karakteristik ruang dan tata ruang yang menekankan dan memperhatikan pola sirkulasi dan layout ruang.

3.2. Sasaran

Sasaran yang ingin dicapai adalah :

1. Mempelajari karakteristik taman pada umumnya dan khususnya.
2. Mengetahui fungsi dan jenis aktivitas dalam taman.
3. Mempelajari aspek fungsi taman, yaitu meliputi :
 - Pola sirkulasi
 - Gubahan massa sesuai kebutuhan ruangnya
 - Besaran ruang sesuai standart ruang
 - Layout ruang
 - Organisasi ruang dan hubungan ruang
4. Mendapatkan konsep pola sirkulasi dan layout ruang yang dapat memberikan nuansa semi militer bagi pengguna.

4.1. LINGKUP PEMBAHASAN

Pembahasannya adalah :

1. Lingkup Arsitektural

- Pola sirkulasi bangunan.
- Massa bangunan dengan citra visual menarik yang sesuai skala proporsional.
- Menciptakan layout ruang yang dapat memenuhi kebutuhan kenyamanan penggunanya.
- Standart ruang dan dimensi ruang disesuaikan dengan fungsi ruang yang ada.
- Keselamatan dan kenyamanan bagi pengguna.

2. Lingkup Non Arsitektural

- Menciptakan karakteristik mental maupun fisik yang diimplementasikan dalam lingkup arsitektural.

5.1. METODA PEMBAHASAN

Pengumpulan data dari berbagai referensi berupa : data – data pemerintah kota Magelang (website resmi “magelangkota”), survey tempat taman bermain anak-anak, studi literatur dan wawancara langsung. Kemudian data – data tersebut diterapkan berdasarkan tinjauan teori yang akhirnya muncul suatu konsep untuk perencanaan dan perancangan.

5.1. Tahap Pengumpulan Data**1. Pengamatan langsung**

- Pengamatan langsung taman – taman bermain anak-anak berupa data gambar dan foto
- Pengamatan site yang menjadi rencana pembangunan taman dengan tujuan memperoleh gambaran mengenai pola sirkulasi, lay out ruang, dan tampak

2. Pengamatan tidak langsung

- Kajian data yang diperoleh dari website resmi pemerintah kota Magelang
- Studi kepustakaan mengenai perancangan taman bermain anak – anak

3. Studi literatur

Mempelajari tentang yang berhubungan dengan taman bermain anak – anak :

- Syarat dan standar yang harus dipenuhi dalam merancang taman bermain anak – anak
- Tipologi taman dengan nuansa militer
- Tugas akhir beberapa mahasiswa
- Buku / majalah arsitektur sebagai bahan referensi

4. Mencari studi kasus Internet atau buku mengenai :

- Kota Magelang
- Taman bermain anak – anak dengan nuansa militer

5.2. Tahap Analisa

- Analisis site
- Analisis kegiatan yang berhubungan dengan taman bermain anak-anak
- Analisis ruang yang dibutuhkan dalam merancang taman bermain anak – anak
- Analisis pola sirkulasi, layout ruang dan bentuk bangunan

5.3. Tahap Síntesis

Merupakan tahap pengumpulan data serta informasi – informasi untuk disusun sebagai data relevan yang digunakan sebagai pertimbangan pemecahan masalah dalam merancang Taman Bermain Anak – anak dengan Nuansa Semi Militer.

5.4. Tahap Kesimpulan / KONSEP

Tahap ini merupakan penyimpulan dari proses analisis dan síntesis antara lain :

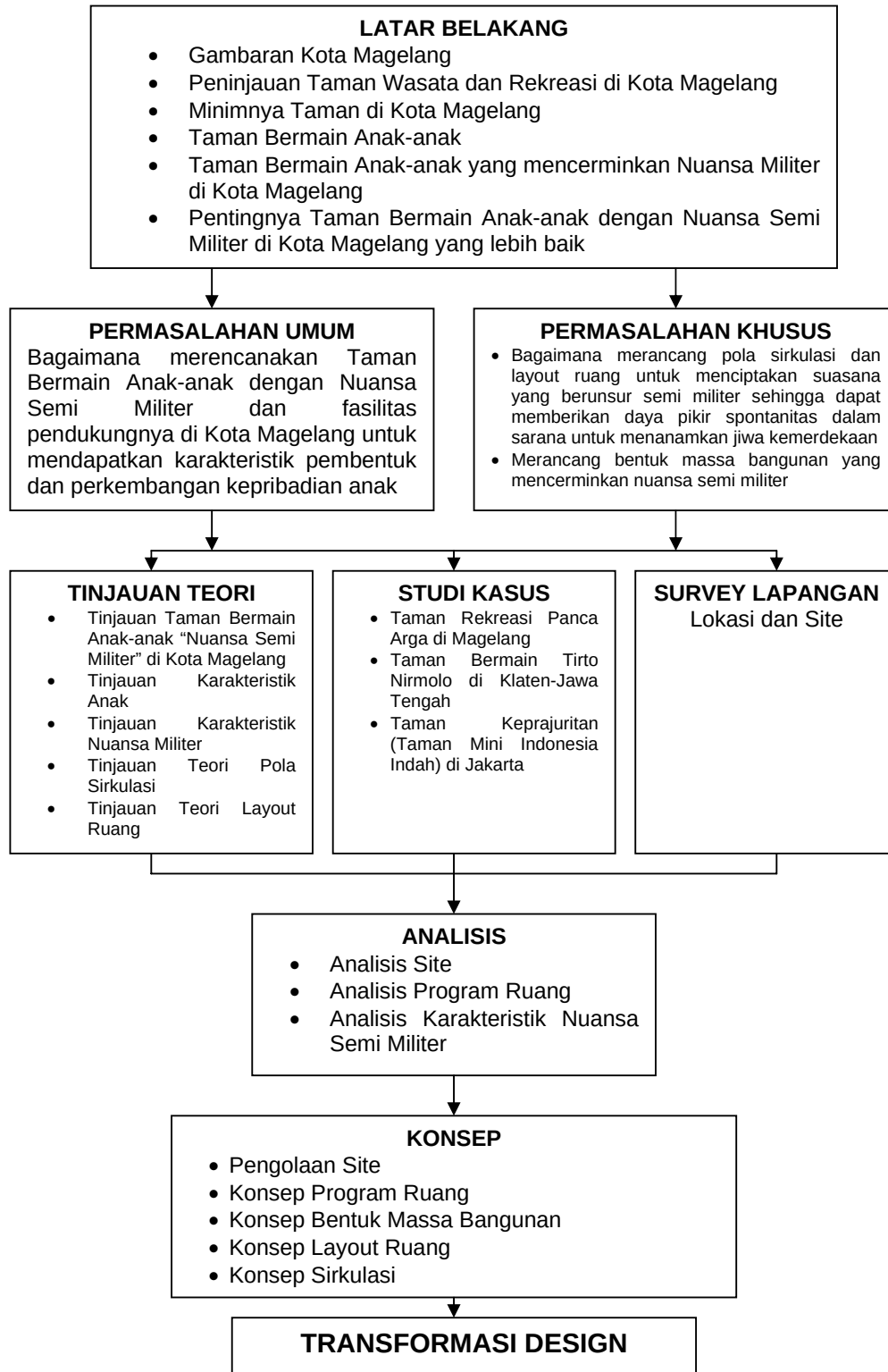
- Konsep bentuk massa bangunan
- Konsep layout ruang
- Konsep sirkulasi

6.1. KEASLIAN PENULISAN

Untuk menghindari kesamaan judul dan isi ada perbedaan yang essensial yang berkaitan dengan judul dan permasalahan yang dibahas, referensi Tugas Akhir yang dipakai :

- Judul :Taman Bermain Anak di Yogyakarta
 Penekanan :Dengan pendekatan konsep pola kualitas ruang sebagai sarana mendekatkan orang tua dan anak.
 Penulis :Rochman Diansyah / 94340113 / TA UII
- Judul :Children's Centre di Yogyakarta
 Penekanan :Sarana edukasi dan rekreasi anak dalam kemajuan kreativitas pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan intelektual
 Penulis :Nurizka Fidali / 98512201 / TA UII
- Judul :Taman Petualangan Anak
 Penekanan :Estetika interior sebagai alur cerita petualangan anak yang atraktif.
 Penulis : Renata Heryawati / 00512026 / TA UII
- Judul :Taman Petualangan Anak“Secret Jungle”di Yogyakarta
 Penekanan :layout ruang dalam, sirkulasi, keamanan dan keselamatan, standar ruang dan gubahan massa
 Penulis :Arie Kurniawan R / 03512011 / TA UII

7.1. KERANGKA POLA PIKIR



BAGIAN KEDUA
TINJAUAN

2.1. TINJAUAN TAMAN BERMAIN ANAK-ANAK “NUANSA SEMI MILITER” DI KOTA MAGELANG

2.1.1. Batasan Pengertian Judul

Taman :ruang terbuka di mana pengguna dapat bebas beraktivitas.

Bermain :kebebasan hati yang melahirkan kesenangan.

Anak :manusia yang belum dewasa/masih kecil.

Dalam Tugas Akhir ini perencanaan dan perancangan difokuskan untuk usia 1-12tahun.

Nuansa :suatu kondisi/situasi.

Semi :menggambarkan sebagian.

Militer :suatu bentuk mental dalam keberanian dalam tantangan

Magelang :batasan wilayah dalam perencanaan dan perancangan taman.

Dalam penjabaran pengertian judul Tugas Akhir “Taman Bermain Anak-anak “Nuansa Semi Mlliter” di kota Magelang” menekankan pada karakteristik pola sirkulasi, layout ruang dan bentuk massa bangunan dengan memperhatikan aspek-aspek perencanaan dan perancangan taman, agar memperoleh kondisi/situasi nuansa semi militer.

2.1.2. Fungsi dan Tujuan

Sebagai sarana bermain untuk merangsang perkembangan kepribadian anak-anak dalam segi pertumbuhan dan perkembangan kreativitas, jasmani dan intelektual yang secara tidak langsung memberikan kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi antar sesamanya.

2.2. TINJAUAN KARAKTER ANAK

2.2.1. Karakter Gerak Anak

secara umum bergerak secara aktif, bebas, dan spontan. Bergerak bebas karena anak tidak suka diatur. Bergerak spontan, melakukan kegiatan yang dianggapnya menarik tanpa perlu diberi aba-aba terlebih dahulu. Anak lebih suka melakukan kegiatan dengan berlari dan melompat – lompat daripada melakukan kegiatan dengan pasif. Dan juga anak – anak lebih suka melakukan kegiatan – kegiatan dalam ruang diatas lantai, daripada harus duduk di kursi.

Standar ukuran anak : ¹⁴

Usia Jenis kel	6 tahun	7 tahun	8 tahun	9 tahun	10 tahun	11 tahun
Laki-laki	118,5cm	124,4cm	130,0cm	135,6cm	140,6cm	145,8cm
permpuan	117,7cm	123,6cm	129,6cm	135,4cm	141,0cm	147,4 cm

Tabel.2.2.1. standar ukuran tinggi anak usia 6-12 tahun

Standar ukuran anak : ¹⁵

Usia Jenis kel	6 tahun	7 tahun	8 tahun	9 tahun	10 tahun	11 tahun
Laki-laki	25,3cm	26,2cm	26,8cm	27,5cm	28,5cm	29,7cm
permpuan	24cm	24,6cm	25,7cm	26,5cm	27,7cm	29,2cm

Tabel.2.2.2. standar ukuran rentang siku ke siku anak usia 6-12 tahun

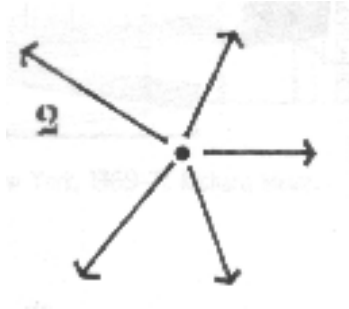
- **Sifat Gerak Anak**

Sifat pokoknya anak-anak hanya ingin melakukan apa yang dilihatnya mencerminkan gerak yang tidak tegas, pergerakannya tidak kaku/fleksibel. Gerak Anak seperti ini

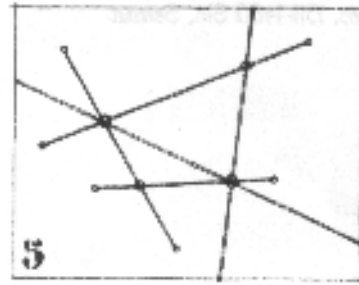
¹⁴ Julios Panero dan Martin Zelnik “Dimensi Manusia dan Ruang Interior” 2003, hal 103-108

¹⁵ Julios Panero dan Martin Zelnik “Dimensi Manusia dan Ruang Interior” 2003, hal 103-108

menggunakan pola sirkulasi radial dikombinasi dengan bentuk lengan-lengan lengkungan/spiral dan sirkulasi jaringan.¹⁶



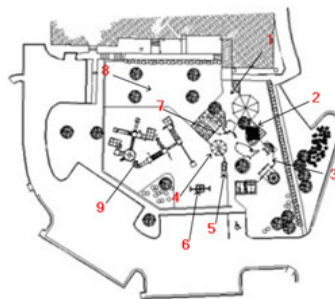
Sirkulasi Radial



Sirkulasi jaringan



Gambar.2.2.2. sirkulasi permainan playground di Auburn, Alabama



Gambar.2.2.3. konfigurasi jalur permainan Elementary School Playground di Auburn, Alabama

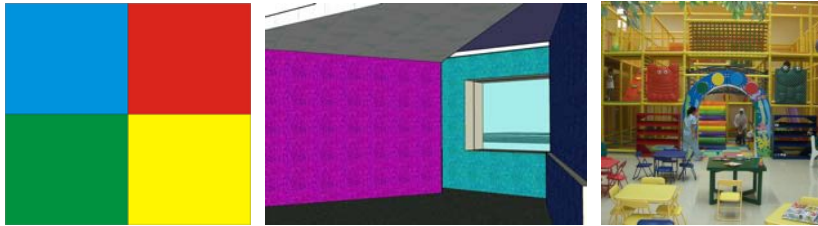
- **Layout Ruang dan Bentuk**

Penampilan layout dan bentuk ruang menggambarkan warna, tekstur dan bahan bangunan serta komponen vegetasi yang memberikan kesan menarik dan menyenangkan.

¹⁶ <http://www.playgrounddesignandequipment.com>, 2008

1. Warna

Pada dasarnya anak-anak menyukai warna-warna yang cerah, seperti warna merah, biru, kuning dan hijau, mereka tidak terlalu menyukai warna-warna yang lembut, warna-warna cerah memberikan keceriaan dan semangat kepada mereka untuk melakukan kegiatan.¹⁷



Gambar.2.2.4. Warna dan Ruang bermain indoor

2. Tekstur dan Bahan

Pada ruangan bermain indoor, tekstur dinding dengan permukaan rata yang dilapisi dengan bahan karet/karpet sebagai mengantisipasi gerakan anak yang selalu aktif dan selalu ingin tahu apa yang dilihatnya menarik, pada lantai tekstur rata yang lembut dengan bahan karpet/karet, sedangkan pada ruang bermain outdoor dengan tekstur dinding sedikit kasar menggunakan bahan batu alam/andesit yang memberikan kesan natural.¹⁸



Gambar.2.2.5. tekstur dan bahan

¹⁷ <http://www.google.com> “ruang dalam bermain anak” 2008

¹⁸ <http://www.google.com> “tekstur dan bahan ruang bermain anak” 2008

2.2.2. Karakter Kegiatan Anak / Pelaku Utama

Pada usia anak-anak fungsi bermain mempunyai pengaruh besar sekali bagi perkembangan anak. Bermain merupakan sebuah kesibukan yang rekreatif, sehingga dapat mengembalikan kesegaran tubuh yang tengah lelah. Permainan juga melatih macam-macam fungsi jasmani dan rohani. Waktu-waktu bermain merupakan kesempatan baik bagi anak untuk melakukan penyesuaian diri terhadap lingkungan hidup dan terhadap hidup sendiri. Anak juga belajar menguasai dan mengontrol gerakan-gerakannya. Dengan bantuan alat dirinya, anak belajar mengenali dunia sekitar sambil bermain-main. Anak juga belajar mengekspresikan kehidupan jiwanya melalui macam-macam permainan. Di samping itu perasaan senang gembira yang selalu terdapat dalam setiap permainan dapat merangsang kegiatan bermain tersebut.

Menurut teori fenomenologis permainan mempunyai arti dan nilai bagi anak sebagai berikut :¹⁹

- Permainan merupakan sarana penting untuk mensosialisasikan anak. Dalam suasana permainan itu tumbuhlah rasa kerukunan yang sangat penting bagi pembentukan sosial budaya sebagai manusia budaya.
- Dengan permainan dan situasi bermain anak dapat mengukur kemampuan serta potensi diri. Anak akan belajar menguasai macam-macam benda, juga belajar memahami sifat-sifat benda dan peristiwa yang berlangsung dalam lingkungannya.
- Dalam situasi bermain anak dapat menampilkan fantasi, bakat, dan kecenderungannya.

¹⁹ DR.Kartini Kartono "Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)" 1990, hal 116-125

- Di tengah permainan itu setiap anak menghayati macam-macam emosi.
- Permainan menjadi alat pendidikan, karena permainan dapat memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan kepada diri anak.
- Permainan memberikan kesempatan pra latihan untuk mengenal aturan-aturan permainan, mematuhi norma-norma dan larangan, dan bertindak secara jujur serta loyal.

Dalam bermain anak belajar menggunakan semua fungsi kejiwaan dan fungsi jasmaniah dengan suasana hati kesungguhan.

Kriteria tempat bermain yang dibutuhkan untuk anak-anak :

- Kenyamanan ruang dan keamanan dalam bermain
- Estetika interior yang mencakup bahan, tekstur dan warna
- Memperhatikan proporsi skala anak

1. Karakter Kegiatan Permainan Aktif

- Dinamis, banyak pergerakan, spontan.
Tujuan utama untuk melatih kemampuan perkembangan anak
- Cenderung berinteraksi dengan alat-alat permainan yang dapat mengembangkan kreativitas
- Membutuhkan ruang yang leluasa untuk bergerak aktif, bebas dan dinamis
- Pembatasan bidang permainan bersifat tidak kaku dan tidak monoton

Macam kegiatan permainan aktif :²⁰

- Permainan gerak.
Fungsi untuk melatih kemampuan fisik.
Misalnya : berlari, ayunan, jungkat-jungkit, luncuran, flying fox.
- Permainan konstruktif.

²⁰ DR.Kartini Kartono "Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)" 1990, hal 123

Fungsi untuk melatih daya pikir anak dalam mengembangkan kepribadiannya.

Misalnya : menyusun balok, bermain pasir, melukis.

- Permainan ilusi.

Fungsi untuk melatih anak berfantasi seolah-olah sedang melakukan pekerjaan atau berperan menjadi seseorang (profesi), seperti : menjadi tentara, dokter dan sebagainya

2. Karakter Kegiatan Permainan Pasif

- Tidak menuntut banyak pergerakan, baik dari alat permainan maupun pelaku
- Interaksi dengan alat permainan tidak selalu terjadi secara langsung. Lebih mengembangkan kemampuan kognitif anak, bisa lebih bersifat soliter.
- Karena kegiatan membutuhkan konsentrasi, maka memerlukan ruang yang tenang dan nyaman
- Batas bidang permainan jelas

Macam kegiatan permainan pasif :

- Permainan reseptif.

Sifatnya menyaksikan atau mendengarkan, misalnya : membaca buku, melihat miniatur.

2.3. TINJAUAN KARAKTERISTIK NUANSA MILITER

Makna dari nuansa militer yaitu situasi/keadaan yang menggambarkan tentang militer/pasukan perang, yang sifat pokoknya adalah tegas, kaku, saling keterkaitan dan semiprivat. Pembentuk utama gambaran suasana yaitu sirkulasi dan layout ruang yang didukung juga oleh komponen vegetasi sebagai pembentuk animasi kawasan militer. Layout ruang dalam dan luar nuansa militer, menggunakan penampilan warna pada dinding (hijau dan coklat) sebagai warna dominan dan tekstur dinding

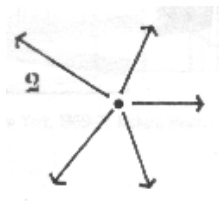
plesteran, permukaan kasar dengan menggunakan batu alam/andesit dan dinding dengan relief miniatur militer seperti, tentara, meriam, tank, kapal perang dan senjata, seperti senapan, granat, ranjau, rudal dll sebagai simbol militer.²¹



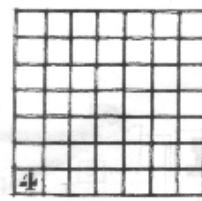
Gambar 2.3.1. bentuk militer Tentara Nasional Indonesia

- **Pola Sirkulasi**

Militer mencerminkan sirkulasi yang tegas, langsung ke tempat sasaran/tujuan dan pergerakan yang kaku karena dalam satu lingkup kawasan di dalam mengakses kesetiap fungsi ruang, dengan pola sirkulasi radial yang di kombinasi dengan sirkulasi grid. Pola sirkulasi radial adalah jalan-jalan lurus yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat, titik bersama, sedangkan pola sirkulasi grid adalah Konfigurasi grid terdiri dari dua pasang jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujur sangkar atau kawasan-kawasan ruang segi empat.²²



Sirkulasi Radial



Sirkulasi Grid

²¹ <http://www.google.com> "tentara nasional indonesia", 2008

²² <http://www.akmil.ac.id>, 2008



Gambar.2.3.2. sirkulasi markas besar angkatan darat AKMIL

Dari pola sirkulasi radial dan Grid memberikan ungkapan karakteristik. Karena dapat mampu mengola kesan pengamatan menjadi pengetahuan yang akan mendorong untuk berinteraksi apa yang mereka ketahui dari suasana tersebut.

- **Layout Ruang dan Bentuk Bangunan**

Penampilan layout dan bentuk ruang menggambarkan warna, tekstur dan bahan bangunan serta komponen vegetasi dalam ungkapan yang bernuansa militer.

1. Warna

Warna yang dominan dalam militer adalah warna hijau yang sedikit dikombinasi dengan warna coklat dan krem, warna hijau ini melambangkan natural menyerupai warna daun yang memberikan bentuk pertahanan/perlindungan serta memberikan ekspresi spirit/semangat



Gambar.2.3.3. warna militer

Warna ini diterapkan pada layout ruang dalam dan luar sebagai paper pada dinding.²³



Gambar.2.3.4. bentuk penampilan bangunan militer (AKMIL)

2. Tekstur dan Bahan

Tekstur bahan yang diambil dari bentuk natural, seperti dinding dengan plesteran semen dan dinding batu, lantai yang kasar namun memberikan kesan teratur, kaca licin/transparan dan buram/agak gelap yang mencerminkan semi privat pada militer, batu mewakili bentuk rasa yang tegas dan keras.



Gambar.2.3.5. tekstur dan bahan

2.4. TINJAUAN TEORI POLA SIRKULASI

Konfigurasi Jalur²⁴

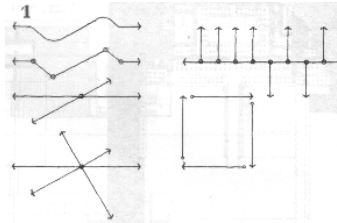
1. Linier

Semua jalan pada dasarnya linier. Jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisasian utama untuk satu koridor ruang. Disamping itu, jalan dapat berbentuk lengkung atau

²³ <http://www.akmil.ac.id>, 2008

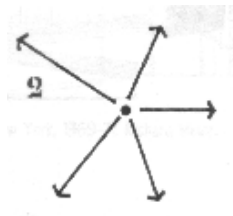
²⁴ Francis D.K Ching "Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tataan" 1996, hal 253

berbelok arah, memotong jalan lain, bercabang-cabang atau membentuk putaran.



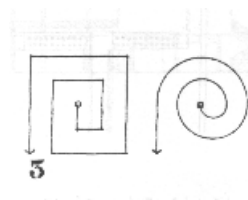
2. Radial

Konfigurasi radial memiliki jalan-jalan lurus yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat, titik bersama.



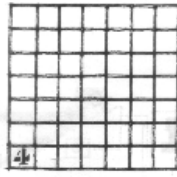
3. Spiral (berputar)

Sebuah konfigurasi spiral adalah suatu jalan tunggal menerus, yang berasal dari titik pusat, mengelilingi pusat dengan jarak yang berubah.



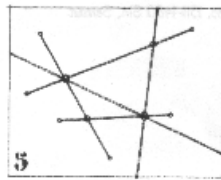
4. Grid

Konfigurasi grid terdiri dari dua pasang jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujur sangkar atau kawasan-kawasan ruang segi empat



5. Jaringan

Suatu konfigurasi jaringan terdiri sendiri dari jalan-jalan yang menghubungkan titik tertentu didalam ruang.



2.5. TINJAUAN TEORI LAYOUT RUANG

2.5.1. Ruang Luar

Ruang luar suatu wadah yang dapat dirasakan, pembatasan ruang luar terdiri dari :

1. Ruang dari karakter lantai

Sebagai bidang alas besar terhadap pembentukan ruang luar, hubungannya sangat erat dengan fungsi ruang.

Permukaan lantai ruang terdiri dari :

- Lantai dengan bahan keras, misalnya batu, kerikil, beton, aspal. Elemen ini sebagai pembatas dan penunjang keindahan pada pengolahan taman.
- Lantai dengan bahan lunak, misalnya rumput, pasir, tanah. Elemen yang memberikan kesan nyaman dan nonformal.

2. Ruang dari karakter dinding

Dinding merupakan bidang vertikal yang berfungsi sebagai pembatas ruang luar, dinding itu sendiri terdiri dari :

- Dinding Masif, pembatas berupa bahan yang keras, misalnya batu bata, beton.

- Dinding Transparan, bahan yang terbentuk dari bahan transparan atau bahan masif yang tidak rapat, misalnya kaca, pohon.
 - Dinding Semu, dinding yang terbentuk oleh perasaan pengamat setelah mengamati suatu objek atau keadaan. Dinding ini dapat terbentuk oleh garis – garis batas, misalnya garis batas air sungai, air laut, cakrawala.
3. Ruang dengan karakter sirkulasi
- 3 macam jalur sirkulasi :
- Jalur melalui ruang
 - Jalur memotong ruang
 - Jalur berakhir pada ruang

2.5.2. Ruang Dalam

Dalam perancangan arsitektur, terdapat 3 bentuk unsur tiga dimensi. Bentuk tiga dimensi antara lain :

1. Lantai

Sebagai elemen dasar dalam sebuah ruangan yang sekaligus sebagai elemen pendukung dalam kegiatan, 3 dasar bentuk lantai, yaitu :

- Bidang yang datar
- Bidang yang diangkat
- Bidang yang direndahkan

2. Dinding

Elemen vertikal yang berfungsi sebagai pembatas, pembentuk ruang atau merupakan bagian dari struktur bangunan. Dinding vertikal dapat berupa dinding masif, transparan, dan semu / berlubang.

3. Langit – langit

Elemen horisontal yang dapat melindungi ruang yang ada dibawahnya dan sebagai pembentuk kesan ruang.

Skala

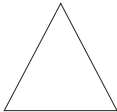
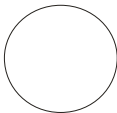
Skala dalam arsitektur terdapat 2 unsur skala :

- Skala umum : ukuran relatif sebuah bangunan terhadap bentuk – bentuk lain didalam lingkungannya
- Skala manusia : ukuran relatif sebuah unsur bangunan atau ruang terhadap dimensi dan proporsi tubuh manusia.

Bentuk²⁵

- Kelancaran dan kemudahan sirkulasi.
- Efisiensi dalam penggunaan lahan.
- Bentuk dengan satu masa.
- Kemudahan dan kestabilan konstruksi.
- Mencerminkan bangunan berunsur nuansa semi militer.
- Kemudahan penerapan pengorganisasian dan penyusunan dalam bangunan.

²⁵ Francis D.K. Ching “Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan” 1996, hal 38

Alternatif bentuk dasar	Sirkulasi	Kestabilan	Efesiensi ruang	Kemudahan penyusunan
	Mudah. Lancar. leluasa. Kantung sirkulasi dapat dihindarkan.	Sistem sangat stabil.	Sedikit luasan yang terbuang.	Mudah di susun dan dinamis.
	Sedikit terganggu dan ada kantung sirkulasi.	Sangat stabil.	Banyak ruang yang terbuang.	Agak sulit di susun dan kurang dinamis.
	Agak terganggu dan banyak kantung sirkulasi.	Sistem labil dan kontruksi sulit.	Banyak ruang terbuka.	Sulit di susun dan sangat dinamis.

Tabel 2.5.2. : Bentuk Dasar

2.6. STUDI KASUS

2.6.1. Taman Rekreasi Panca Arga

Fungsi : arena rekreasi anak yang bernuansa militer

Lokasi : di kawasan perumahan TNI-AD Panca Arga, Magelang

Di taman ini hanya terdapat ayunan dan berbagai macam jenis permainan anak saja. Namun terdapat *tank-tank* peninggalan Belanda dan meriam-meriam yang digunakan saat perang kemerdekaan Indonesia. Dengan begitu, selain sebagai taman bermain anak, taman Panca Arga merupakan salah satu sarana untuk menanamkan jiwa kemerdekaan, nasionalisme dan rasa hormat terhadap para pejuang TNI-AD yang gugur di medan perang untuk memperjuangkan kemerdekaan Indonesia.



Gambar 2.6.1. Taman Panca Arga

2.6.2. Taman Bermain Tirto Nirmolo

Fungsi : arena rekreasi keluarga

Lokasi : manisrenggo St. Prambanan, Klaten – Jawa Tengah

Taman bermain Tirto Nirmolo merupakan arena bermain yang cukup lengkap, pengguna taman bermain ini digunakan bagi keluarga maupun individu,. Dilihat dari fasilitas bermainnya adalah permainan untuk anak – anak. Di taman bermain Tirto Nirmolo mengajarkan pada kepekaan permainan gerak yang berfungsi sebagai melatih fungsi organ yang baik untuk perkembangan anak. Dari segi sirkulasinya cenderung berdekatan dengan permainan lainnya, ini untuk menunjang kemudahan menuju kesegala arah permainan tanpa ada terikat oleh aturan tertentu.



Animal Electric



Taman Bermain



Gokart



Car Race

Gambar 2.6.2. Dari beberapa permainan di Taman Bermain Tirto Nirmolo

2.6.3. Taman Mini Indonesia Indah(Taman Keprajuritan)

Fungsi : taman rekreasi keluarga

Lokasi : Jakarta

Terdapat miniatur senjata-senjata yang pernah digunakan bangsa Indonesia untuk mengusir penjajah. Museum ini sangatlah gagah karena wujudnya merupakan sebuah benteng pertahanan berbentuk segi lima. Nuansa militer dapat sangat kita rasakan di taman luar museum tersebut.

Taman Keprajuritan terletak di dekat Museum Transportasi Indonesia. Adanya dua buah kapal, kedua kapal ini dihubungkan dengan jembatan tali sebagai sirkulasi. Suasana di dalam kapal memberikan daya pikir seseorang untuk menjadi prajurit dan didukung adanya museum keprajuritan



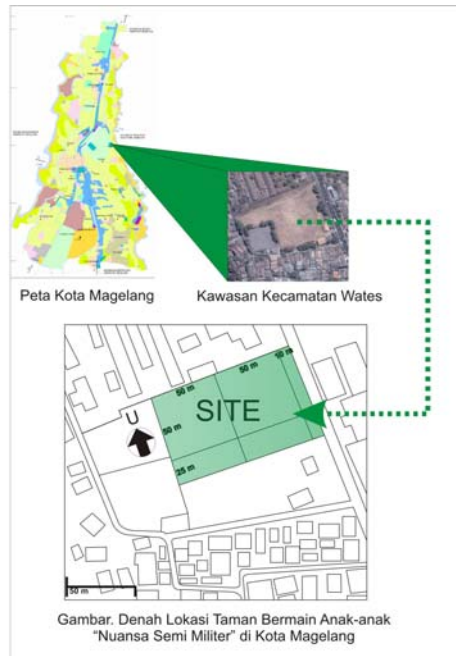
Gambar 2.6.3. taman keprajuritan

2.7. LOKASI DAN SITE

Dalam melakukan pemilihan site Taman Bermain Anak-anak “Nuansa Semi Militer” dengan pertimbangan, seperti :

- Site mempunyai kemudahan dalam pencapaian aksesibilitas
- Site berada di kawasan KODIM Rindam 2
- Site berada di kawasan pinggir jalan raya.
- Site berpotensi yang baik dalam perencanaan taman, karena pada lahan Rindam 2 ini hanya digunakan pada saat anak-anak pulang sekolah dan jarang digunakan oleh tentara merupakan juga tempat kawasan terbuka hijau, sehingga menjadi daya tarik dalam perencanaan taman

Dari pertimbangan di atas lokasi berada di jalan Urip-Sumoharjo, kawasan Sanggrahan kelurahan Wates kecamatan Magelang Tengah.



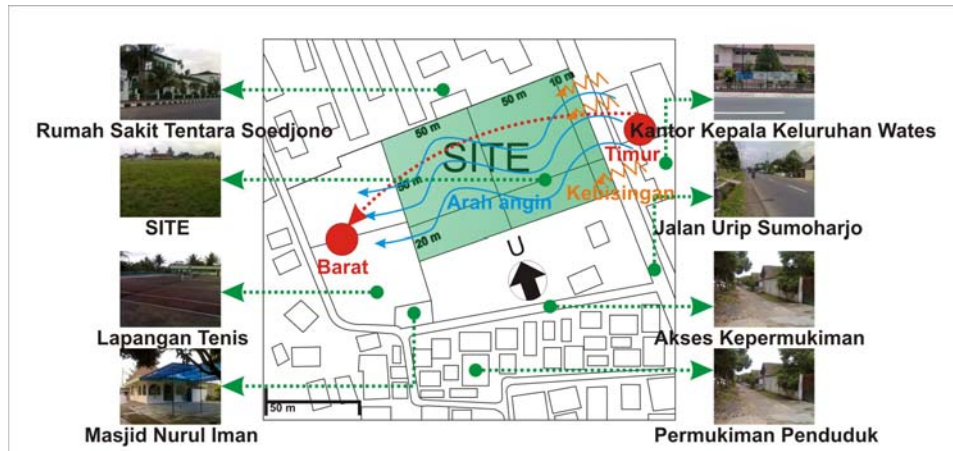
Gambar 2.7. lokasi dan site

Kondisi site :

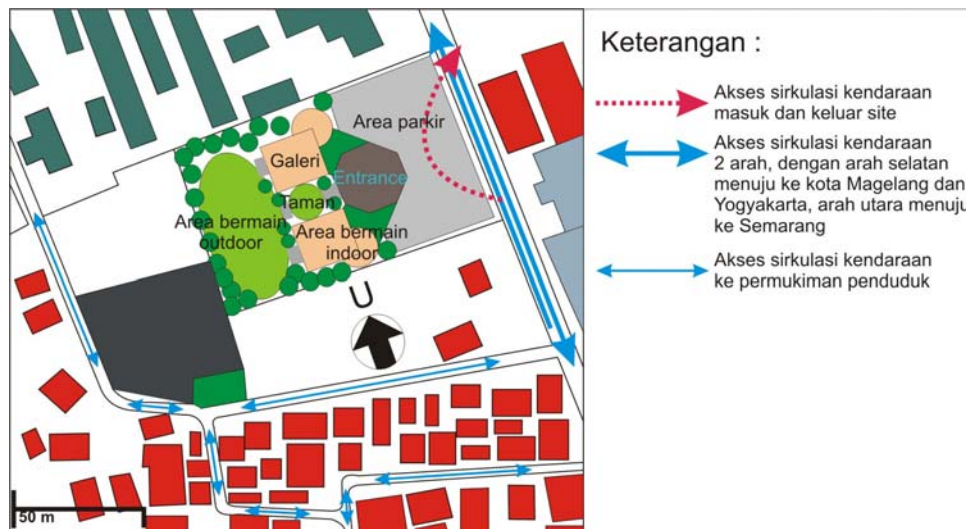
- Luas site $\pm 7.700 \text{ m}^2$, dengan lahan tidak berkontur
- View menuju ke permukiman penduduk, KODIM, sekolahan dan jalan Urip Sumoharjo
- Site berada dikawasan KODIM Magelang Tengah Kelurahan Wates, permukiman penduduk dan pinggir jalan Urip Sumoharjo

BAGIAN KETIGA ANALISIS

3.1. ANALISIS SITE



Gambar 3.1.1. batasan fisik site dan tapak.



Gambar 3.1.2. alur sirkulasi dan penzoningan.

Lokasi site Taman Bermain Anak-anak “Nuansa Semi Militer” terletak di jalan Urip Sumoharjo kelurahan Wates kecamatan Magelang Tengah, dengan total luasan site $\pm 7.700 \text{ m}^2$.

Pada area site lahan tidak berkontur/datar, berada di kawasan KODIM dan permukiman penduduk

Bentuk view dalam site :

- Sebelah barat ke permukiman penduduk
- Sebelah selatan ke permukiman penduduk
- Sebelah timur ke jalan Urip Sumoharjo, kantor kepala kelurahan Wates Magelang dan sekolahan menengah atas.
- Sebelah utara ke rumah sakit tentara Soedjono Magelang.

3.2. ANALISIS PROGRAM RUANG

3.2.1. Pelaku

Kegiatan dalam Taman Bermain Anak-anak “Nuansa Semi Militer” ini melibatkan beberapa pelaku dalam aktivitas harian yang ada. Pelaku kegiatan dapat dikelompokkan sebagai berikut :

- Anak – anak sebagai pelaku utama dengan dimulai dari usia 1-12 tahun.
- Orang tua dari anak – anak pembimbing secara tidak langsung.
- Petugas administrasi, melaksanakan urusan administrasi, kepegawaian dan keuangan.
- Pembimbing dan pemberi arahan / instruktur, bertugas melayani pemenuhan kebutuhan tiap fungsi taman bagi penggunanya dalam memenuhi kebutuhan fisik, mental dan perkembangan kreativitas dalam kegiatan.
- Psikolog, bertugas memberi bimbingan dan konsultasi dalam suatu permasalahan untuk meningkatkan karakter bagi setiap perkembangan anak.
- Dokter / perawat, memberi pelayanan perawatan dalam kesehatan bagi anak.
- Petugas service, bertugas sebagai tenaga – tenaga yang ikut menunjang dalam pelaksanaan pelayanan, seperti tugas

kerbersihan, pelayanan kuliner, petugas perawatan taman baik ruang dalam maupun luar, dan penjaga keamanan.

Pola pelaku kegiatan, adalah :

❖ Pengunjung bermain (anak-anak)

Ruang Taman Bermain Anak-anak “Nuansa Semi Militer” dibagi menjadi 2 kategori permainan, yaitu :

- Tempat bermain **INDOOR**
- Tempat bermain **OUTDOOR**

Pengkategorian ini dikarenakan anak-anak memiliki kebutuhan dan kegiatan bermain yang berbeda dengan tujuan untuk dapat berinteraksi kepada sesamanya, untuk mengenal karakter fisik dan mental mereka dan sebagai menyalurkan hobi, bakat dan kesenangan yang semuanya ini untuk pengenalan dasar kepribadian dirinya dalam daya pikir spontanitas.

Macam-macam kegiatan menurut kategori, sebagai berikut :

1. Tempat Bermain “**INDOOR**”, tempat bermain yang berada di dalam ruangan.

Macam-macam karakteristik permainan dalam “**INDOOR**” :

- Indoor Playground
- Balon Bouncer
- Dive, Dodgeslidebouncer
- Floating Stone
- Panjat Dinding Mini

2. Tempat Bermain “**OUTDOOR**”, tempat bermain yang berada di luar ruangan.

Macam-macam karakteristik permainan dalam “**OUTDOOR**” :

- MyHouse Playground
- Climbplay
- Pesawat peluncur

- Jembatan Goyang
- Jembatan Tali
- Jaring Laba-Laba
- Panjat Dinding
- Jembatan Jaring
- Flying Fox

❖ Pengunjung orang tua

Karakteristik kegiatan orang tua meliputi :

- Mengantar anak-anaknya bermain
- Menemani anak-anaknya bermain
- Menunggu anak-anaknya bermain
- Menemani anak-anaknya istirahat

❖ Pengelola

Karakteristik kegiatan pengelola meliputi :

- Mengelola bidang administrasi
- Memberikan informasi tentang petunjuk permainan
- Melakukan promosi tentang adanya Taman Bermain Anak “Nuansa Semi Militer” kepada publik
- Melakukan pemasaran secara aktif tentang kegiatan yang ada dalam Taman Bermain Anak “Nuansa Semi Militer”

❖ Instruktur/pembimbing

Karakteristik kegiatan instruktur meliputi :

- Melatih anak-anak dalam memainkan permainan
- Memberi petunjuk arah
- Mendampingi anak-anak dalam bermain
- Mengawasi keselamatan anak-anak saat bermain

❖ Petugas servis

Karakteristik kegiatan servis meliputi :

- Petugas kebersihan : membersihkan dan merawat interior dan eksterior
- Petugas kafetaria : memasak dan melayani
- Petugas kontrol : mengontrol alat-alat permainan
- Petugas retail : menjual dan mengurus barang dagangan
- Petugas MEE : mengurus utilitas pada listrik
- Petugas genset : mengontrol listrik
- Petugas medis : merawat dan melayani konsultasi anak
- Petugas galeri : memberi informasi dan merawat ruang
- Petugas Mushollah : mengurus Mushollah
- Petugas keamanan : menjaga keamanan lingkungan Taman Bermain Anak-anak “Nuansa Semi Militer”

3.2.2 Jenis Kegiatan, Karakteristik Kegiatan dan Ruang

Jenis kegiatan yang mewadahi pada Taman Bermain Anak-anak “Nuansa Semi Militer ini, adalah :

- Kegiatan Utama
Dalam jenis fasilitas ini kegiatan utama yang mewadahi adalah kegiatan yang memberikan daya cipta mengembangkan berkomunikasi untuk mendapatkan daya pikir yang orisinal. Bermain sebagai pengembangan jasmani dan rohani untuk mendapatkan karakteristik. Pembinaan dalam perkembangan kreativitas seseorang.
- Kegiatan pendukung
Selain kegiatan utama juga disediakan jenis kegiatan lainnya sebagai faktor pendukung dari kegiatan utama. Kegiatan ini dilakukan sebagai bagian dari kegiatan utama, tetapi bisa juga

1. Kegiatan kesehatan
2. Kegiatan konsultasi tentang perkembangan anak.

- Kegiatan ini dilakukan oleh pengelola untuk menunjang kelancaran berlangsungnya aktivitas dalam fasilitas ini. Antara lain kegiatan administrasi dan pelayanan. Kegiatan service merupakan kegiatan menjaga dan merawat bangunan ruang dalam maupun ruang luar.

Merupakan kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan bermain.
Macam kegiatan permainan itu meliputi :

- Kegiatan di lakukan di ruang bermain indoor/dalam ruangan dengan kegiatan permainan indoor playground, balon bouncer, dive dodgeslide bouncer, floating stone dan panjat dinding mini.

-
- INDOOR G**
 Dimensi 8 x 8 M
 Berat Rangka 8,5 x 10
- Legenda:
- 1. Sisi Tunnel 2 M
 - 2. Sisi Tunnel Rangka
 - 3. Sisi Rangka
 - 4. Sisi Rangka
 - 5. Sisi Rangka
 - 6. Sisi Rangka
 - 7. Sisi Rangka
 - 8. Sisi Rangka
 - 9. Sisi Rangka
 - 10. Sisi Rangka
 - 11. Sisi Rangka
 - 12. Sisi Rangka
 - 13. Sisi Rangka
 - 14. Sisi Rangka
 - 15. Sisi Rangka
 - 16. Sisi Rangka
 - 17. Sisi Rangka
 - 18. Sisi Rangka
 - 19. Sisi Rangka
 - 20. Sisi Rangka
 - 21. Sisi Rangka
 - 22. Sisi Rangka
 - 23. Sisi Rangka
 - 24. Sisi Rangka
 - 25. Sisi Rangka
 - 26. Sisi Rangka
 - 27. Sisi Rangka
 - 28. Sisi Rangka
 - 29. Sisi Rangka
 - 30. Sisi Rangka
 - 31. Sisi Rangka
 - 32. Sisi Rangka
 - 33. Sisi Rangka
 - 34. Sisi Rangka
 - 35. Sisi Rangka
 - 36. Sisi Rangka
 - 37. Sisi Rangka
 - 38. Sisi Rangka
 - 39. Sisi Rangka
 - 40. Sisi Rangka
 - 41. Sisi Rangka
 - 42. Sisi Rangka
 - 43. Sisi Rangka
 - 44. Sisi Rangka
 - 45. Sisi Rangka
 - 46. Sisi Rangka
 - 47. Sisi Rangka
 - 48. Sisi Rangka
 - 49. Sisi Rangka
 - 50. Sisi Rangka
 - 51. Sisi Rangka
 - 52. Sisi Rangka
 - 53. Sisi Rangka
 - 54. Sisi Rangka
 - 55. Sisi Rangka
 - 56. Sisi Rangka
 - 57. Sisi Rangka
 - 58. Sisi Rangka
 - 59. Sisi Rangka
 - 60. Sisi Rangka
 - 61. Sisi Rangka
 - 62. Sisi Rangka
 - 63. Sisi Rangka
 - 64. Sisi Rangka
 - 65. Sisi Rangka
 - 66. Sisi Rangka
 - 67. Sisi Rangka
 - 68. Sisi Rangka
 - 69. Sisi Rangka
 - 70. Sisi Rangka
 - 71. Sisi Rangka
 - 72. Sisi Rangka
 - 73. Sisi Rangka
 - 74. Sisi Rangka
 - 75. Sisi Rangka
 - 76. Sisi Rangka
 - 77. Sisi Rangka
 - 78. Sisi Rangka
 - 79. Sisi Rangka
 - 80. Sisi Rangka
 - 81. Sisi Rangka
 - 82. Sisi Rangka
 - 83. Sisi Rangka
 - 84. Sisi Rangka
 - 85. Sisi Rangka
 - 86. Sisi Rangka
 - 87. Sisi Rangka
 - 88. Sisi Rangka
 - 89. Sisi Rangka
 - 90. Sisi Rangka
 - 91. Sisi Rangka
 - 92. Sisi Rangka
 - 93. Sisi Rangka
 - 94. Sisi Rangka
 - 95. Sisi Rangka
 - 96. Sisi Rangka
 - 97. Sisi Rangka
 - 98. Sisi Rangka
 - 99. Sisi Rangka
 - 100. Sisi Rangka

- o Anak-anak berjalan naik masuk lingkaran
- o Berjalan mengelilingi arena bermain
- o Turun dengan meluncur dan masuk ke dalam kolam bola

Deddy Antommy 02512212

- Permainan balon bouncer²⁷



Gambar.3.2.2.2. balon bouncer

Kegiatan bermainannya :

- o Melompat-lompat didalam balon karet
 - o Melihat dari jendela balon karet
- Permainan dive, dodgeslide bouncer²⁸



Gambar.3.2.2.3. dive,dodgeslide bouncer

Kegiatan bermainannya :

- o Menghindari/melewati rintangan
 - o Meluncur di atas balon karet
- Permainan floating stone²⁹



Gambar.3.2.2.4. floating stone

Kegiatan bermainannya :

²⁷ <http://www.myhouse-indonesia.com>

²⁸ <http://www.myhouse-indonesia.com>

²⁹ <http://www.myhouse-indonesia.com>

- o Berjalan melewati batu yang mengapung
- Permainan panjat dinding mini³⁰



Gambar.3.2.2.5. panjat dinding mini

Kegiatan bermainannya :

- o Memanjat dinding dengan point2 dinding yang ketinggian 2m

2. Bermain di ruang “OUTDOOR”

Kegiatan di lakukan di ruang bermain outdoor/luar ruangan dengan kegiatan permainan myhouse playground, climbplay, pesawat peluncur, jembatan goyang, jembatan tali, jaring laba-laba, panjat dinding, jembatan jaring dan flying fox.

- Permainan myhouse playground³¹



Gambar.3.2.2.6. myhouse playground

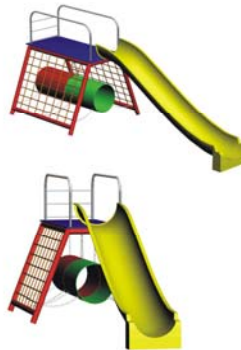
Kegiatan bermainannya :

- o Menaiki rumah
- o Masuk kedalam rumah dan melihat pemandangan dari jendela rumah

³⁰ <http://www.rileks.com/lifestyle>

³¹ <http://www.myhouse-indonesia.com>

- o Meluncur dari atas rumah
- o Bermain ayunan
- o Bermain bak pasir di bawah rumah
- Permainan climbplay³²



Gambar.3.2.2.7. climbplay

Kegiatan bermainannya :

- o Menaiki dengan jaring untuk meluncur kebawah
- o Masuk merangkak ke dalam lingkaran yang berada di bawah permainan climbplay
- Permainan pesawat peluncur³³



Gambar.3.2.2.8. pesawat peluncur

Kegiatan bermainannya :

- Menaiki kabin pesawat dan meluncur diatas pesawat
- Jembatan goyang³⁴

³² <http://www.myhouse-indonesia.com>

³³ <http://www.google.com>”fasilitas taman bermain anak”

Dengan 3 lintasan jembatan, jarak antar lintasan 1m, lebar lintasan 20cm, panjang lintasan 2m dan di bawah lintasan terdapat bak air dengan kedalaman 50cm



Gambar.3.2.2.9. jembatan goyang

- Melewati jembatan tali³⁵

Jarak lintasan tali 4m, ketinggian 2m dan dibawah jembatan terdapat jaring untuk mengantisipasi



Gambar.3.2.2.10. jembatan tali

- Jaring laba-laba³⁶

Ketinggian jaring laba-laba 2m dengan lebar 2m, jaring laba-laba diikat dirangkaian besi

³⁴ <http://www.keluargarustamaji.blog.com>"nadya outbound"

³⁵ <http://www.keluargarustamaji.blog.com>"nadya outbound"

³⁶ <http://www.keluargarustamaji.blog.com>"nadya outbound"



Gambar.3.2.2.11. jaring laba-laba

- Panjat dinding³⁷

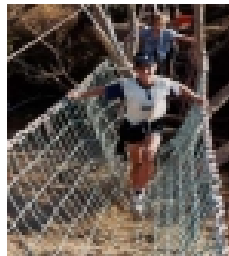
Dilengkapi alat pengaman seperti helm, tali tubuh, pengikat tali tubuh untuk naik/turun dengan jarak antar pijakan atau pegangan 40cm dengan ketinggian 4m



Gambar.3.2.2.12. panjat dinding

- Jembatan jaring³⁸

Melewati jembatan tali dibuat seperti jaring, dengan jarak 6m, berjalan menanjak dari posisi 4m ke 6m, jarak antar pegangan jembatan 1m



Gambar.3.2.2.13. jembatan jaring

³⁷ <http://www.mproprovider.wordpress.com>

³⁸ <http://www.mproprovider.wordpress.com>

- Flying fox³⁹

Meluncur/terbang dengan tali, dengan ketinggian 6m, jarak luncur 25m, alat pengaman seperti helm, tali pengikat tubuh dan pulley untuk meluncur



Gambar.3.2.2.14. flying fox

❖ **Kegiatan Pendukung**

- **Kegiatan Pengawasan**

1. Pengunjung orang tua

- Mengantar anak-anaknya bermain
- Menemani anak-anaknya bermain
- Menunggu anak-anaknya bermain
- Menemani anak-anaknya istirahat

2. Instruktur/pembimbing

- Melatih anak-anak dalam memainkan permainan
- Memberi petunjuk arah
- Mendampingi anak-anak dalam bermain
- Mengawasi keselamatan anak-anak saat bermain

- **Kegiatan Pengelola**

- Mengelola bidang administrasi
- Memberikan informasi tentang petunjuk permainan

³⁹ <http://www.mproprovider.wordpress.com>

- Melakukan promosi tentang adanya Taman Bermain Anak “Nuansa Semi Militer” kepada publik
 - Melakukan pemasaran secara aktif tentang kegiatan yang ada dalam Taman Bermain Anak “Nuansa Semi Militer”
- **Kegiatan servis**
 1. Petugas kebersihan : membersihkan dan merawat interior dan eksterior
 2. Petugas kafetaria mini : memasak dan melayani
 3. Petugas medis : merawat dan melayani konsultasi anak
 4. Petugas galeri mini : memberi informasi dan merawat ruang
 5. Petugas keamanan : menjaga keamanan lingkungan Taman Bermain Anak-anak “Nuansa Semi Militer”
 6. Petugas Mushollah : mengurus Mushollah dan mengelola bidang religi
 7. Petugas Retail : menjual dan mengurus barang dagangan
 8. Petugas MEE dan Genset : mengontrol utilitas listrik

3.2.3. Program Pelaku, Kegiatan dan Besaran Ruang

- **Bermain Indoor**

Pelaku	Kegiatan	Karakter Kegiatan	Ruang	Kapasitas	Peralatan/unit	Dimensi	Luas
Utama Anak-anak usia 1-12 tahun	Bermain indoor	Merangkak masuk ke dalam lingkaran berjalan mengelilingi arena playground turun meluncur dan masuk ke dalam kolam bola	Indoor play Ground*	1m ² /orang	1 unit	4x6m	24m ²
		Melompat-lompat dalam balon udara melihat dari	Balon bouncer*	1m ² /orang	2 unit	Diameter 2 m	4m ²

TAMAN BERMAIN ANAK-ANAK DI MAGELANG

		jendela balon udara					
		Menghindari/melewati rintangan meluncur dengan balon udara	Dive, doggeslide bouncer*	1m ² /orang	1 unit	2x4m	8m ²
		Berjalan melewati batu yang mengapung	Floating stone*	1m ² /orang	2 unit	1x3m	6m ²
		Memenjat dinding dengan point-point yang ada pada dinding	Panjat dinding*g	1m ² /orang	2 unit	1,5x2m	6m ²

Tabel.3.2.3.1. kegiatan utama bermain indoor

*Data Internet

Total kegiatan utama Bermain Indoor+sirkulasi 20% = 57.6m²

- Bermain Outdoor**

Pelaku	Kegiatan	Karakter Kegiatan	Ruang	Kapasitas	Peralatan/unit	Dimensi	Luas
Utama Anak – anak usia 1-12 tahun	Bermain indoor	Menaiki rumah masuk ke dalam rumah dan melihat pemandangan dari jendela rumah	My house playground *	1m ² /orang	4 unit	3x4m	48m ²
		Meluncur dari atas rumah					
		Bermain ayunan					
		Bermain bak pasir di bawah rumah					
		Naik dengan jaring untuk meluncur ke bawah	Climbplay*	1m ² /orang	4 unit	1,5x2m	12m ²
		Merangkak masuk ke dalam lingkaran yang berada di bawah climbplay					
		Menaiki kabinpesawat dan meluncur dari atas pesawat	Pesawat peluncur*	1m ² /orang	2 unit	4x6m	48m ²

TAMAN BERMAIN ANAK-ANAK DI MAGELANG

		Melewati jembatan goyang	Jembatan goyang*	1m ² /orang	3 unit	1x3m	9m ²
		Melewati jembatan tali	Jembatan tali*	1m ² /orang	2 unit	2x4m	16m ²
		Memanjat jaring laba-laba	Jaring laba-laba*	1m ² /orang	2 unit	1,5x2,5m	7,5m ²
		Memanjat dinding	Panjat dinding*	1m ² /orang	1 unit	2x4m	8m ²
		Melewati jembatan tali	Jembatan jaring*	1m ² /orang	1 unit	1x5m	5m ²
		Meluncur/terbang dengan menggunkan tali	Flying fox*	1m ² /orang	2 unit	4x25 m	200m ²

Tabel.3.2.3.2. kegiatan utama bermain outdoor

*Data Internet

Total kegiatan utama Bermain Outdoor+sirkulasi 20% = 424.2m²

- Ruang Tunggu**

Pelaku	Kegiatan	Karakter Kegiatan	Ruang	Kapasitas	Peralatan / unit	Dimensi	Luas
Pendukung Orang tua	Pengawasan	Mengantar anaknya bermain	Ruang tunggu**	50 orang	1 unit	1,5m ² /orang	75 m ²
		Menemani anaknya bermain					
		Menunggu anaknya bermain					
		Menemani anaknya istirahat					

Tabel.3.2.3.3. kegiatan pendukung ruang pengawasan

**Data Arsitek (Ernst Neufert)

Total kegiatan pendukung Ruang Tunggu+sirkulasi20% = 90m²

- Ruang Instruktur dan Kontrol**

Pelaku	Kegiatan	Karakter Kegiatan	Ruang	Kapasitas	Peralatan/ unit	Dimensi	Luas
Pendukung instruktur	pengawasan	Melatih anak-anak dalam memainkan permainan	Ruang instruktur dan kontrol***	4 orang	5 unit	1,5m ² /orang	30m ²

TAMAN BERMAIN ANAK-ANAK DI MAGELANG

		Mendampingi anak-anak dalam bermain					
		Mengawasi keselamatan anak-anak saat bermain					

Tabel.3.2.3.4. kegiatan pendukung ruang instruktur dan kontrol

***Asumsi

Total kegiatan pendukung Ruang Instruktur+sirkulasi20% = 36m²

- Ruang Pengelola**

Pelaku	Kegiatan	Karakter Kegiatan	Ruang	Kapasitas	Peralatan/unit	Dimensi	Luas
Pendukung Pengelola	mengelola	Mengelola bidang administrasi	Kantor Pimpinan** Staff** Administrasi**	1 orang	1 unit	3x3m	9m ²
		Memberikan informasi tentang petunjuk permainan		5 orang	1 unit	2m ² /orang	15m ²
		Melakukan promosi tentang adanya taman bermain anak		4 orang	1 unit	2m ² /orang	8m ²
		Melakukan pemasaran tentang kegiatan taman bermain anak-anak					

Tabel.3.2.3.5. kegiatan pendukung ruang pengelola

**Data Arsitek (Ernst Neufert)

Total kegiatan pendukung Ruang Pengelola+sirkulasi20% = 38.4m²

- Ruang Servis

Pelaku	Kegiatan	Karakter Kegiatan	Ruang	Kapasitas	Per alatan/ unit	Dimensi	Luas
pendukung petugas servis	servis	Membersihkan dan merawat interior dan eksterior taman	Ruang cleaning servis***	4 orang	4 unit	3x3m	36 m ²
		Memasak dan melayani kuliner	Cafeteria**	50 orang	1 unit	2m ² / orang= furniture	125 m ²
		Merawat dan melayani konsultasi anak	Ruang medis***	5 orang	1 unit	6x6m	36 m ²
		Memberikan informasi dan dan merawat ruangan	Galeri***	30 orang	1 unit	10x10m	100 m ²
		Menjaga lingkungan taman bermain anak-anak	Ruang penjagaan***	5 orang	2 unit	1,5m ² / orang	18 m ²
		Ibadah, mengurus dan mengelola bidang religi	Mushollah***	20 orang	1 unit	1,8m ² / orang	36 m ²
		Membersihkan dan merawat lavatory	Lavatory anak**	5 orang	4 unit	1m ² / orang	20 m ²
			Lavatory**	5 orang	4 unit	2m ² / orang	40 m ²
		Utilitas listrik	Ruang MEE**		1 unit		9 m ²
		Mengontrol listrik	Ruang genset**		1 unit		16 m ²
		Membersihkan dan merawat taman	Taman***	100 orang	1 unit	50x50m	2500 m ²
				50 orang	1 unit	25x25m	625 m ²
		Memberikan informasi tentang taman dan tiap fungsi ruang masing-masing	Hall***	50 orang	1 unit	20x20m	400 m ²
		Menjual miniatur militer	Retail***	2 orang	6 unit	3x3m	54 m ²
		Memberikan informasi	Ruang informasi**	3 orang	1 unit	3x3m	9 m ²

Tabel.3.2.3.6. kegiatan pendukung ruang servis

**Data Arsitek (Ernst Neufert)

***Asumsi

Total kegiatan pendukung Ruang Servis+sirkulasi20% = 4828.8m²

- Ruang Parkir

Pelaku	Kegiatan	Karakter Kegiatan	Ruang	Kapasitas	Peralatan/unit	Dimensi	Luas
pendukung parkir pengunjung Parkir pengelola	Parkir	Parkir mobil	Ruang parkir**	35 orang		15m ² /mobil	525m ²
		Parkir bus	Pengunjung**	5 orang		33m ² /bus	165m ²
		Parkir motor		100 orang		2,25m ² /motor	225m ²
	Parkir	Parkir mobil	Ruang parkir**	5 orang		15m ² /mobil	75m ²
		Parkir motor	pengelola**	20 orang		2,25m ² /motor	45m ²

Tabel.3.2.3.7. kegiatan pendukung ruang parkir

**Data Arsitek (Ernst Neufert)

Total kegiatan pendukung Ruang Parkir+sirkulasi20% = 1242m²

Total Indoor = 1300.8m²

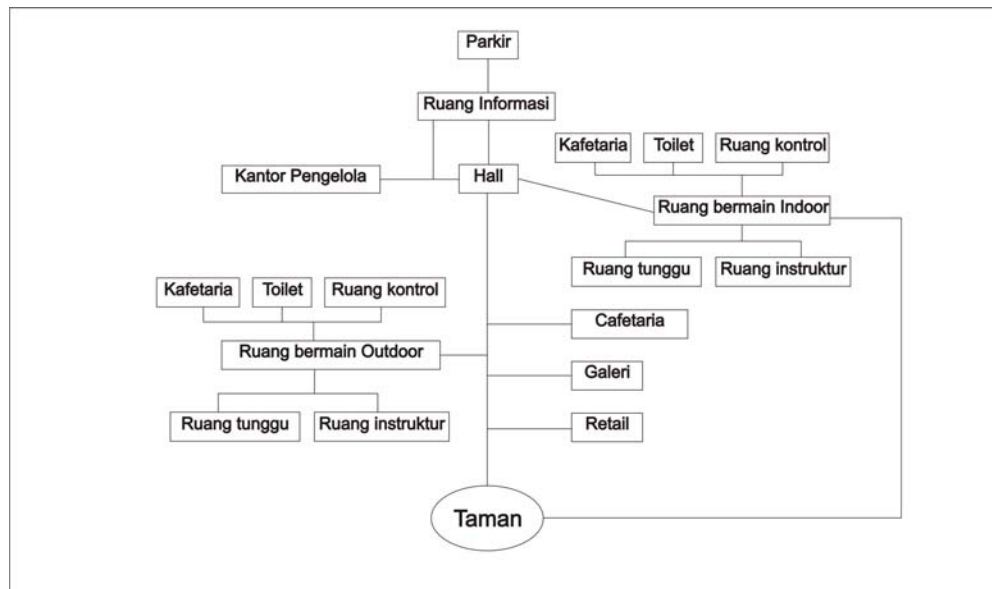
Total Outdoor = 5416.2m²

Total keseluruhan = 6717m²

Luas Site 7.700m²

BC 40% x 5416.2m² = 2166.48m²

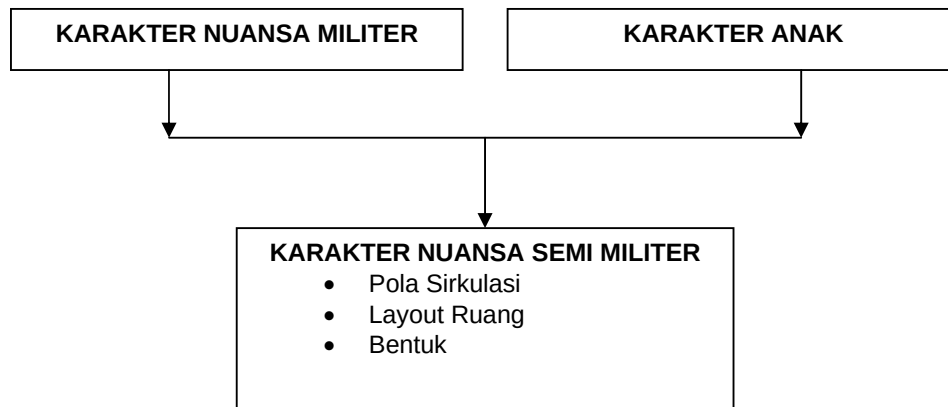
Hubungan Ruang



3.3. ANALISIS KARAKTERISTIK NUANSA SEMI MILITER

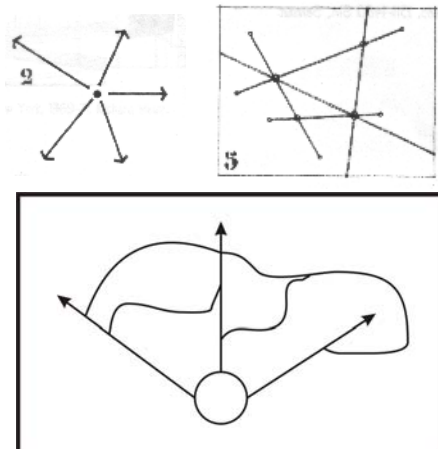
Penerapan Rumusan Karakteristik Nuansa Semi Militer

Menerapkan sebagian dari pola karakter nuansa militer dengan memperhatikan pada pola karakter anak dikombinasi menjadi suasana semi militer yang dipergunakan sebagai penerapan perancangan. Penerapan tersebut, yaitu :



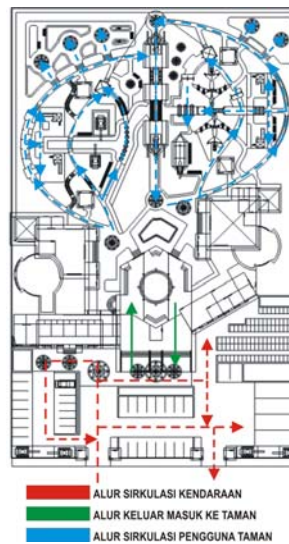
❖ Pola Sirkulasi

Penerapan pola sirkulasi Nuansa Semi Militer menggunakan pola sirkuali radial kombinasi dengan bentuk lengan-lengan lengkungan/spiral dan sirkulasi jaringan.



Gambar.3.3.1. kombinasi pola sirkulasi radial dengan sirkulasi jaringan

- Jalur Sirkulasi



Gambar.3.3.2. jalur sirkulasi

- Penerapan Pada Site

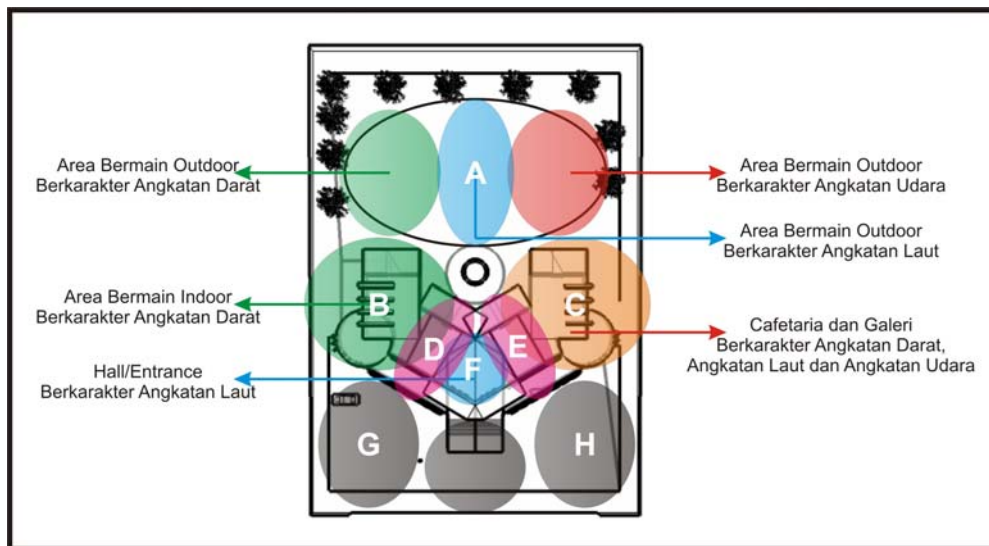


Gambar.3.3.3. penerapan pola sirkulasi nuansa semi militer

❖ **Layout Ruang**

- Benda-benda yang diambil dengan karakter pada tema-tema militer meliputi :
 1. Angkatan Darat : kendaraan tank, meriam, ranjau, senapan dan granat. Senjata ini digunakan bentuk penampilan bangunan serta dibentuk dalam replika yang karakternya diam/tidak bergerak dan hanya dilihat pada area bermain anak.
 2. Angkatan Udara : pesawat tempur. Yang direplikakan dengan skala anak, yang berkarakter bisa dinaiki anak-anak sebagai tempat bermain.
 3. Angkatan Laut : kapal perang. Kapal perang direplikakan dengan skala anak, dengan karakter bisa dinaiki anak-anak serta diberi unsur air.

- Zoning Keseluruhan Pada Site



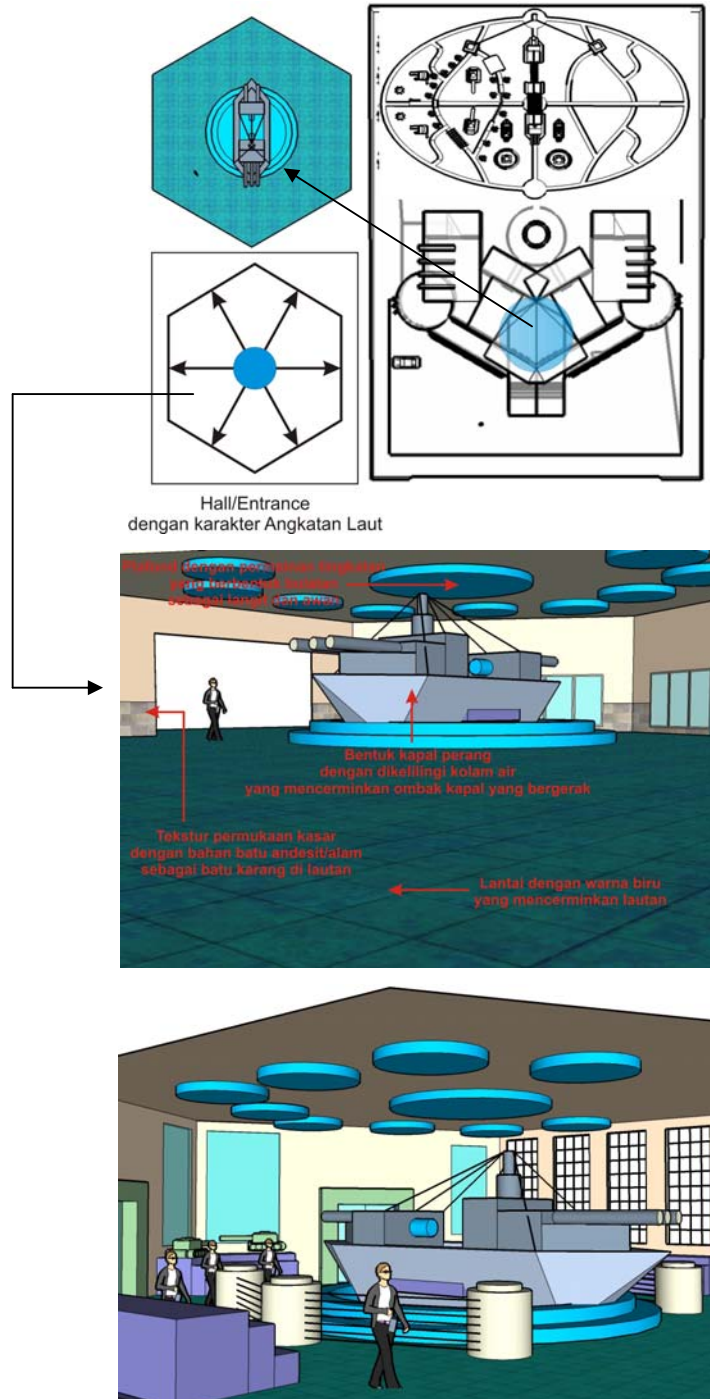
Gambar.3.3.4. penzoningan keseluruhan pada site

Zona A, B, dan F ruang dengan karakter nuansa semi militer

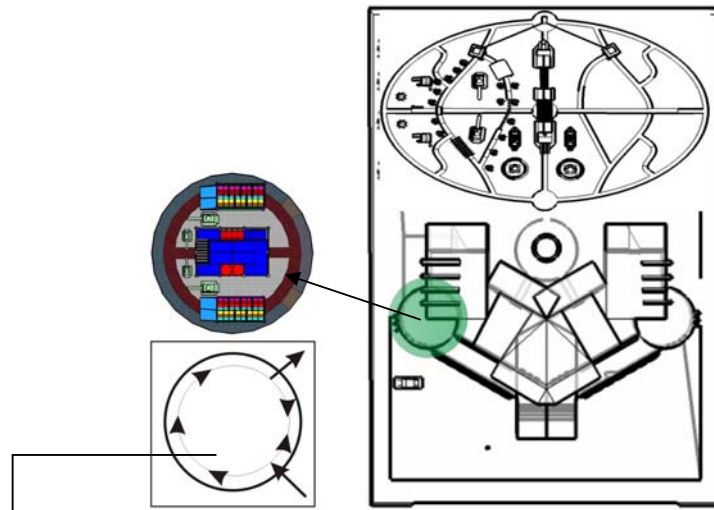
Zona C, D, E, G dan H ruang dengan karakter non militer sebagai kegiatan pendukung

❖ Penerapan Pada Layout Ruang

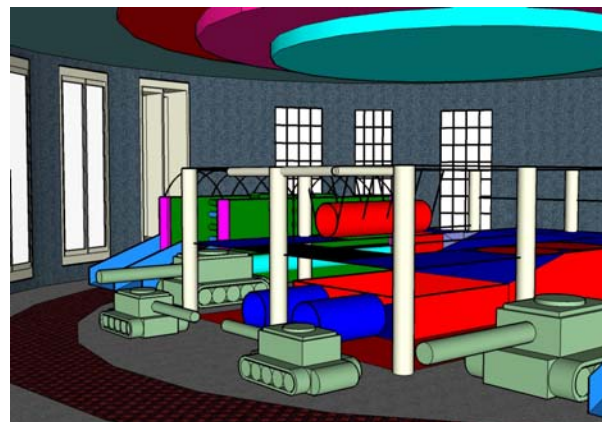
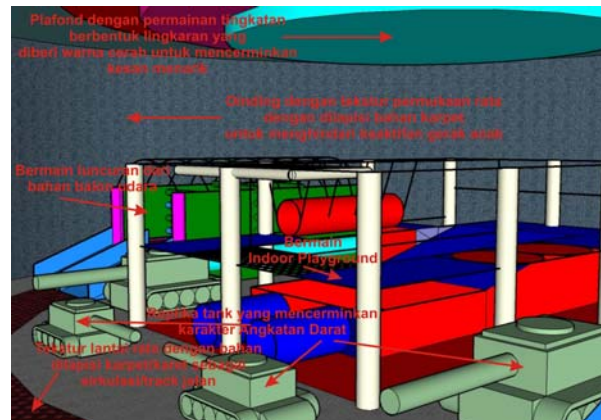
Ruang Dalam



Gambar.3.3.5. hall/entrance

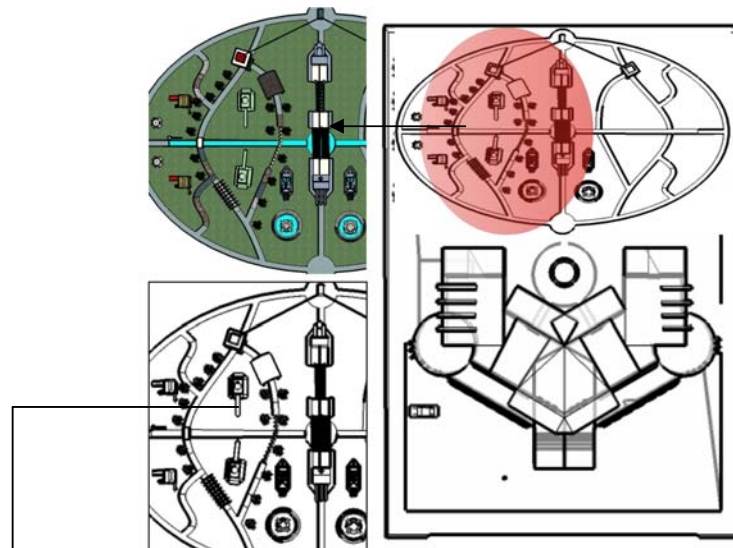


Ruang Bermain Indoor
dengan karakter Angkutan Darat

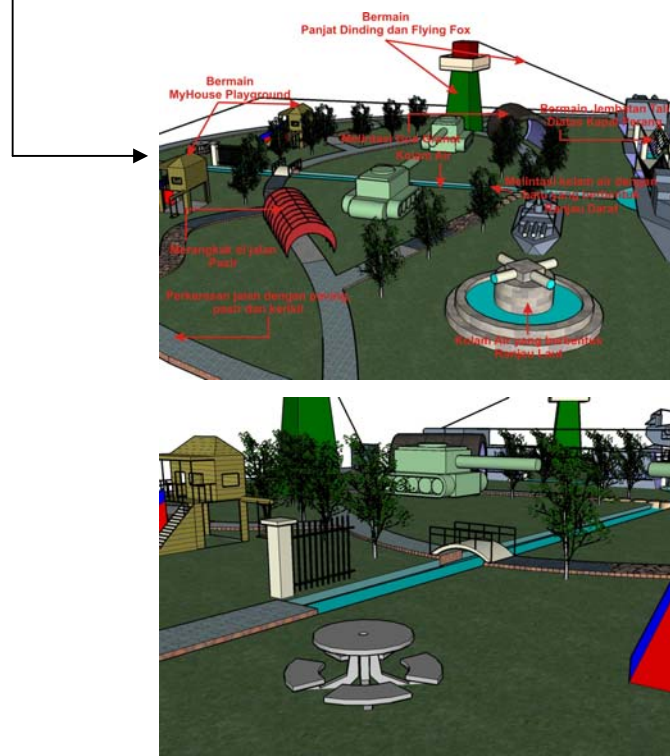


Gambar.3.3.6. ruang bermain indoor

Ruang Luar

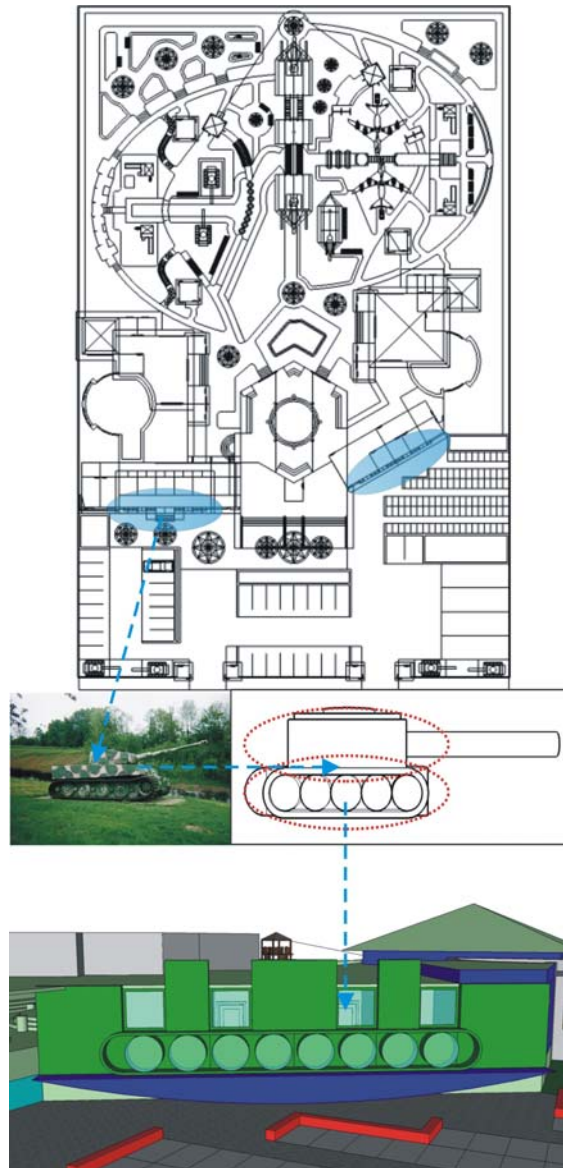


Ruang Bermain Outdoor
Dengan Karakter Angkutan Darat dan
Angkutan Laut



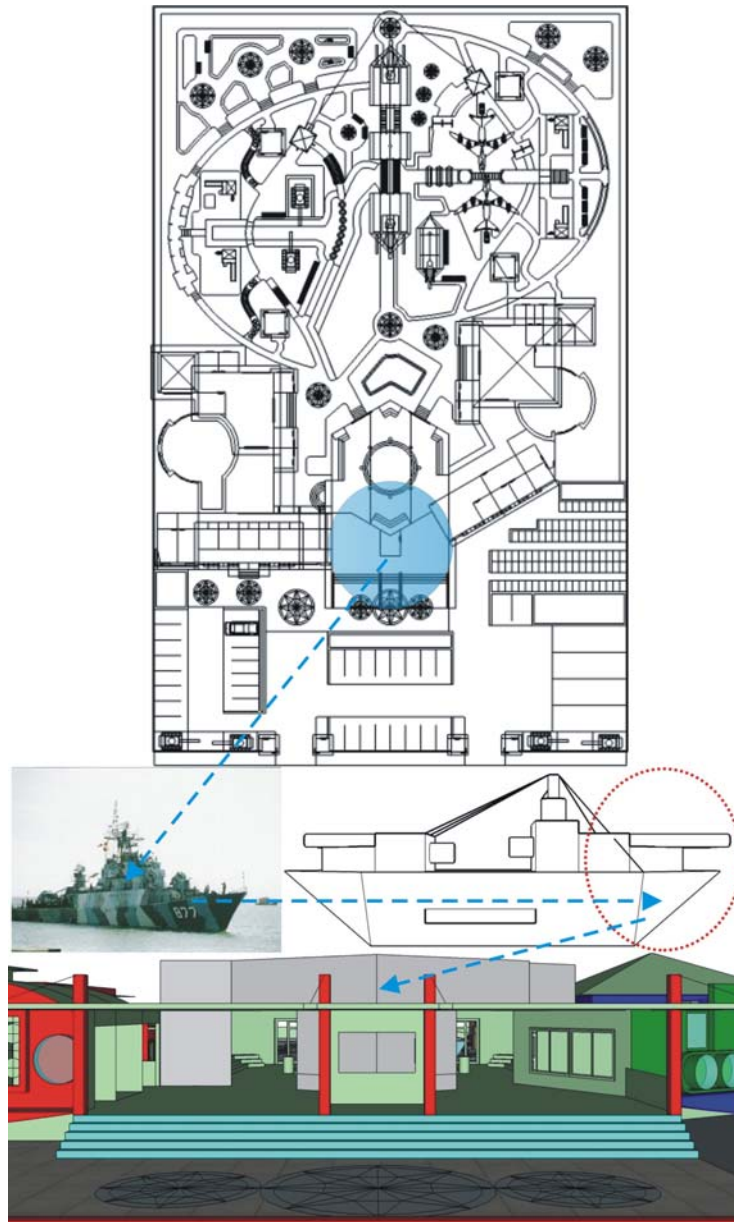
Gambar.3.3.7. ruang bermain outdoor

❖ Bentuk Penampilan Bangunan



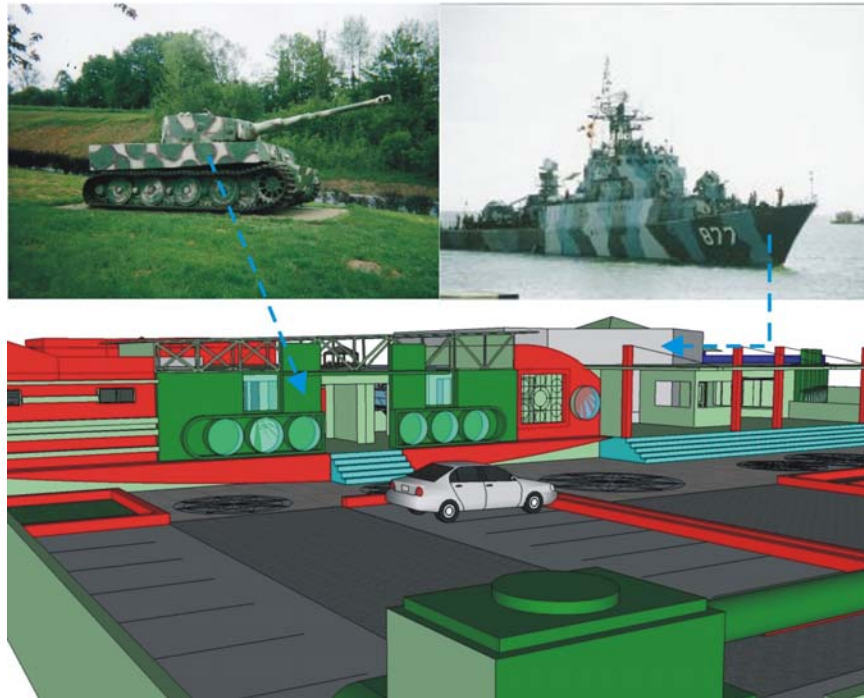
Gambar.3.3.8. bentuk visual bangunan tank

Bentuk visual bangunan mencerminkan kendaraan Tank Militer Angkatan Darat, pada roda tank sebagai bukaan/jendela sedangkan bagian ruang pengemudi kendaran Tank juga sebagai bukaan/jendela dengan tekstur kaca transparan dan dinding plesteran, sebagai wadah fungsi bangunan ruang servis dan pengelola.



Gambar.3.3.9. bentuk visual bangunan kapal perang

Bentuk visual bangunan mencerminkan kendaraan Kapal Perang Militer Angkatan Laut, muka depan kapal dengan dinding plesteran, sedangkan pada pintu masuk utama/entrance dengan canopy didukung struktur kabel baja sebagai pintu kapal keluar masuknya tank, sebagai wadah fungsi bangunan ruang Entrance / Hall.



Gambar.3.3.10. tampak perspektif penampilan bangunan

Bentuk bangunan pada zona D dan zona E diambil dari bentuk tank militer. Lantai dasar bangunan sebagai roda tank dengan dinding plesteran, rantai sebagai shading dan roda sebagai jendela dengan bahan kaca tekstur licin dan bagian atas roda sebagai badan ruang pengemudi tank.

Pada zona F dimabil dari bentuk kapal perang militer, berbentuk muka depan kapal dengan dinding plesteran, sedangkan pada pintu masuk utama/entrance dengan canopy didukung struktur kabel baja sebagai pintu kapal keluar masuknya tank.

BAGIAN KEEMPAT KONSEP

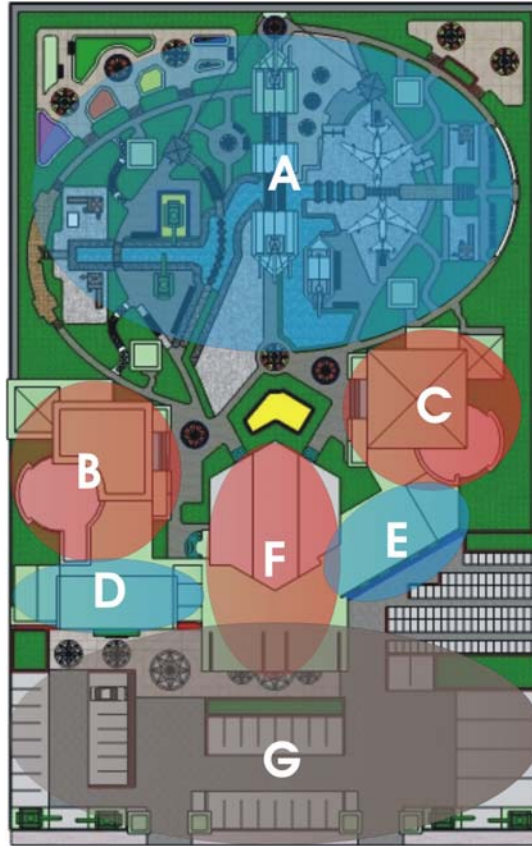
4.1. PENGOLAAN SITE



Gambar.4.1. pengolahan site

Dalam pengolahan site tampak atas, bangunan dengan sistem dekonstruksi/bebas serta layout ruang dan sirkulasi radial dengan kombinasi sirkulasi jaringan. Pada area parkir dengan sirkulasi searah. Area bermain outdoor/taman dengan sirkulasi dinamis/bebas dikombinasi sirkulasi radial sebagai pusat pertemuan, layout ruang ruang bermain dengan berkarakter permainan militer.

4.2. KONSEP PROGRAM RUANG

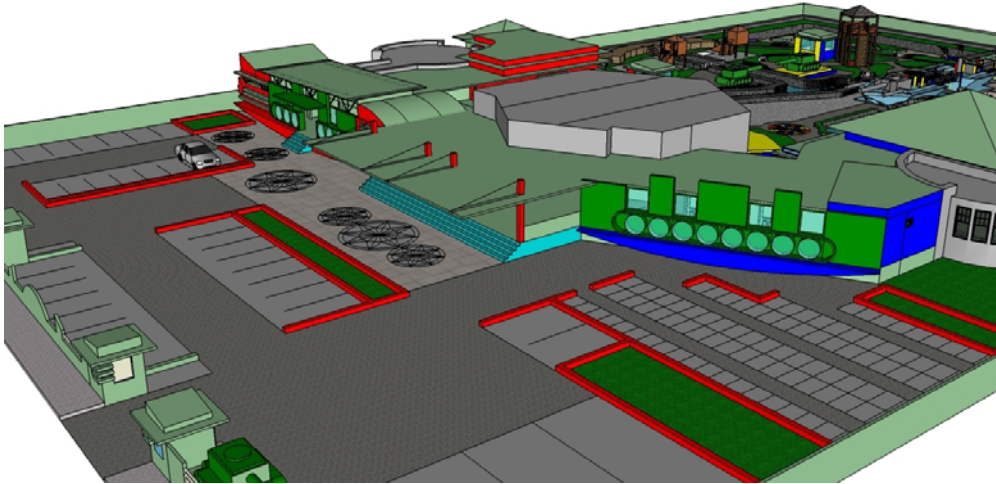


Gambar.4.2. Zona program ruang

Keterangan Konsep Program Ruang :

- Zona A : tempat bermain outdoor, ruang kontrol/instruktur, dan taman.
- Zona B : tempat bermain indoor, ruang tunggu orang tua, ruang kontrol/instruktur, mushollah, ruang servis dan lavatory.
- Zona C : cafetaria, galeri, ruang servis dan lavatory.
- Zona D : retail dan lavatory.
- Zona E : ruang pengelola, ruang medis dan lavatory.
- Zona F : entrance/hall, loket dan ruang informasi.
- Zona G : area parkir mobil/motor pengelola, mobil/motor/bus pengunjung dan pos penjaga.

4.3. KONSEP BENTUK MASSA BANGUNAN



Gambar.4.3. bentuk penampilan bangunan

- **Tekstur dan Bahan Bentuk Bangunan**

Bentuk dasar bangunan segi empat, lingkaran dan segitiga yang di kombinasi menjadi sebuah bentuk bangunan.

Bentuk bangunan pada zona D dan zona E diambil dari bentuk tank militer di kombinasi dengan bentuk tranformasi ikan.

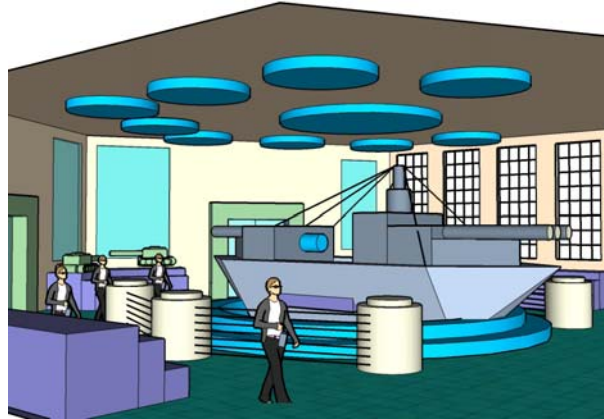
Pada zona F dimabil dari bentuk kapal perang militer dan bentuk puzzle persegi.

- **Warna**

Pada warna bangunan menyesuaikan warna dasar militer dan kombinasi warna anak-anak yang cerah.

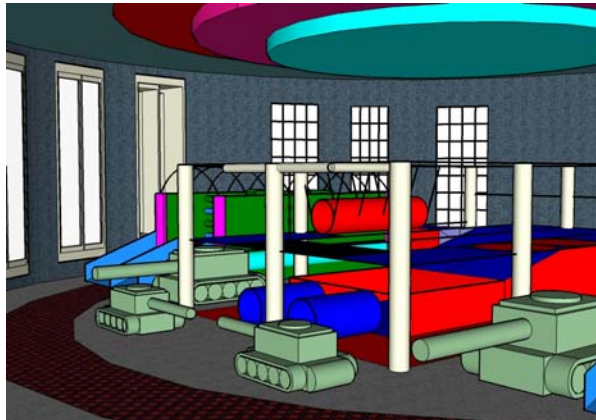
4.4. KONSEP LAYOUT RUANG

- Layout Ruang Dalam



Gambar.4.4.1. hall/entrance

Pada Hall menciptakan ruang dengan karakter militer Angkatan Laut dengan miniatur/relief dan replika yang berbentuk kapal perang yang sedang berlayar. Dengan kolam lingkaran sebagai ombak kapal sedang berjalan, lantai yang berwarna biru mencerminkan lautan sedangkan dinding dengan tekstur batu alam sebagai karang lautan dan permainan plafond sebagai langit/awan

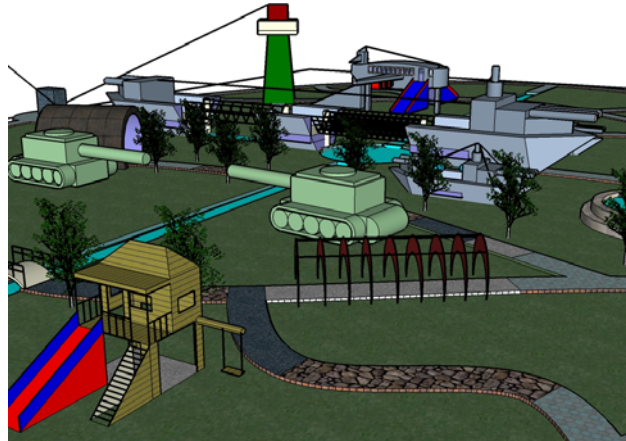


Gambar.4.4.2. ruang bermain indoor

Pada ruang bermain indoor berkarakter Angkatan Darat dengan replika tank dalam ruangan dan menggunakan tekstur berbeda dengan ruang lainnya, pola dinding yang rata/tidak kasar dengan dilapisi/wallpaper dari bahan karpet/karet, bagian lantai dengan

bahan karpet, serta dengan menggunakan warna-warna yang berbeda, dikarenakan anak-anak sifatnya aktif dalam bergerak dan menginginkan suasana yang menarik dalam bermainnya.

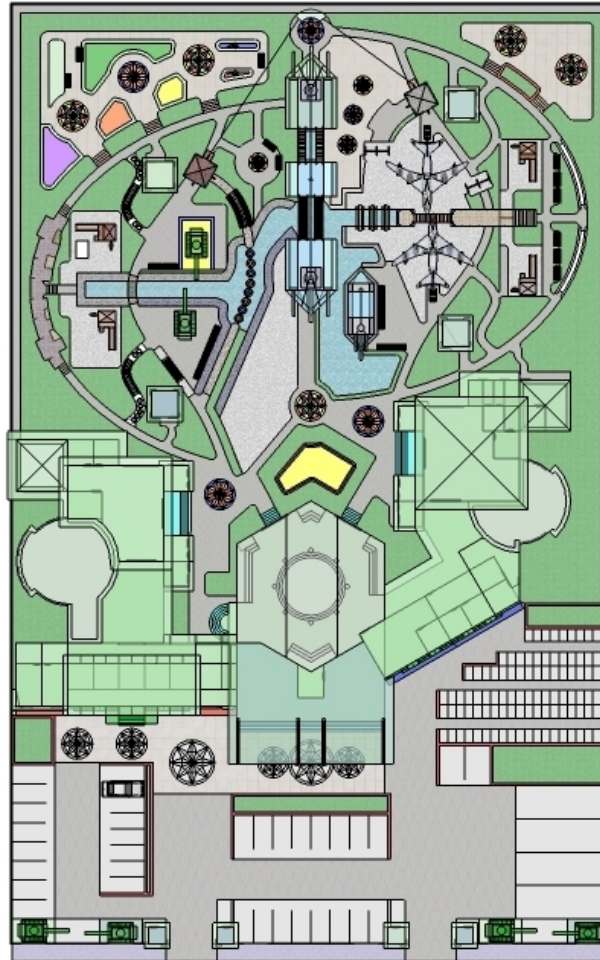
- **Layout Ruang Luar**



Gambar.4.4.3. ruang bermain outdoor

Ruang bermain outdoor dan taman berkarakter Angkutan Darat, Angkutan Laut dan Angkutan Udara sebagai wujud nuansa militer yang dibentuk replika dengan ukuran skala anak dan menggunakan komponen vegetasi yang berukuran tinggi sebagai pembatas view area dan vegetasi yang berukuran sedang dan kecil sebagai pelunak dan memberi kesan menarik pada bangunan yang kaku/keras.

4.5. KONSEP SIRKULASI



Gambar.4.5. Pola sirkulasi

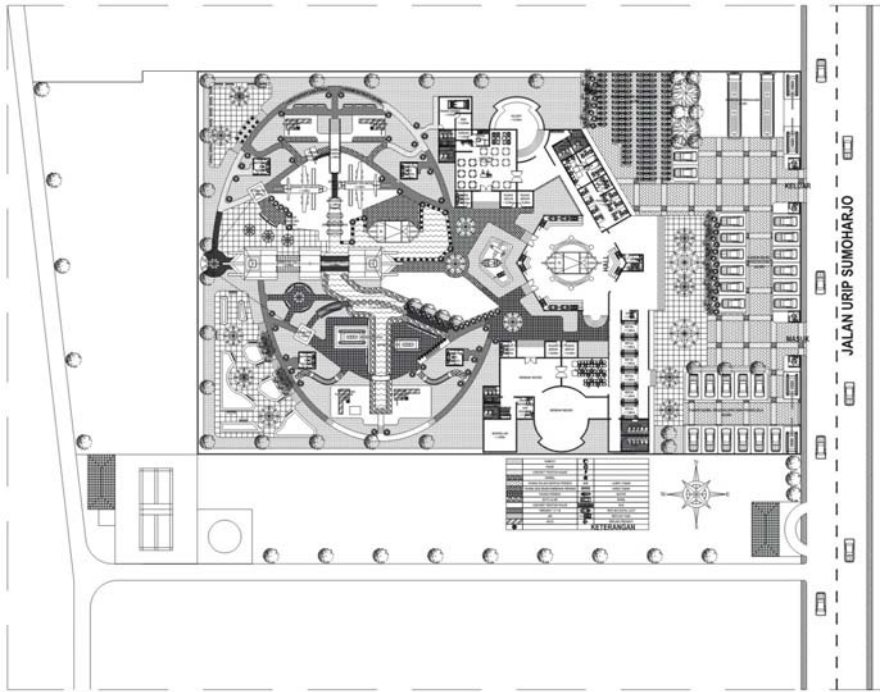
Pola sirkulasi menggunakan sirkulasi radial kombinasi bentuk lengan-lengan lenkungan/spiral dan sirkulasi jaringan pada bangunan dan area bermain outdoor.

Sirkulasi radial, alur lurus yang langsung menuju ke pusat fungsi bangunan serta memberikan gambaran pada karakter tiap-tiap ruang. Pada sirkulasi kendaraan satu arah.

BAGIAN KELIMA

LAPORAN PERANCANGAN

5.1. SITE PLAN



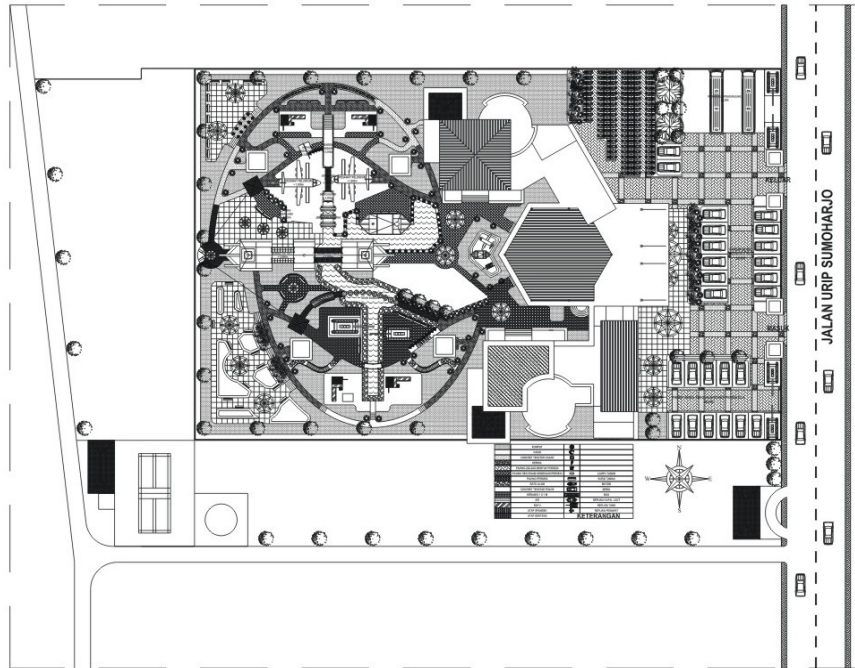
Gambar. 5.1. site plan

Luas site plan 7.700m²

Spesifikasi bahan :

Rumput, pasir, concret tekstur kasar, kerikil, paving zig-zag berbentuk persegi, paving segi enam kombinasi persegi, paving persegi, batu alam/andesit, concret tekstur polos, keramik roman 1x1m dan 0,6x0,6m, air, kayu, lampu taman, kursi taman, replika kapal laut/tank/pesawat, motor, mobil, bus, jenis pohon mahogani, azaela, soka, dan tanaman hias kaca piring, papirus.

5.2. SITUASI



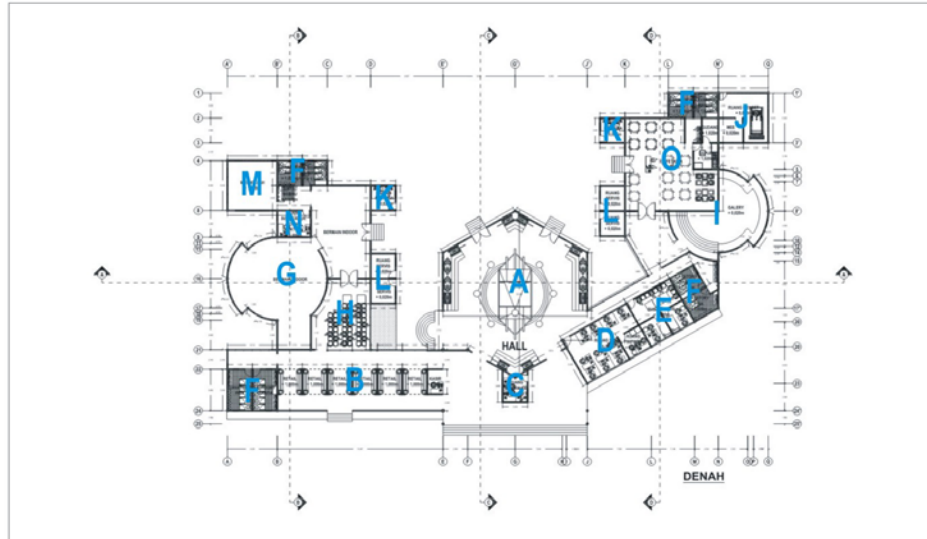
Gambar. 5.2. situasi

Luas site plan 7.700m²

Spesifikasi bahan :

Rumput, pasir, concret tekstur kasar, kerikil, paving zig-zag berbentuk persegi, paving segi enam kombinasi persegi, paving persegi, batu alam/andesit, concret tekstur polos, keramik roman 1x1m dan 0,6x0,6m, air, kayu, lampu taman, kursi taman, replika kapal laut/tank/pesawat, motor, mobil, bus, jenis pohon mahogani, azaela, soka, dan tanaman hias kaca piring, papirus.

5.3. DENAH



Gambar. 5.3. denah

Luasan denah 2568.13m²

Ruang :

A : hall, B : retail, C : loket dan ruang informasi, D : ruang pengelola, E : ruang medis, F : lavatory, G : ruang bermain indoor, H : ruang tunggu, I : galery, J : ruang genset dan MEE, K : ruang keamanan, L : ruang servis, M : mushollah, N : ruang instruktur/kontrol, O : cafetaria, dapur, dan gudang.

Spesifikasi bahan :

Dinding pas bata cat warna hijau, merah dan biru

Kolom struktur beton betulang

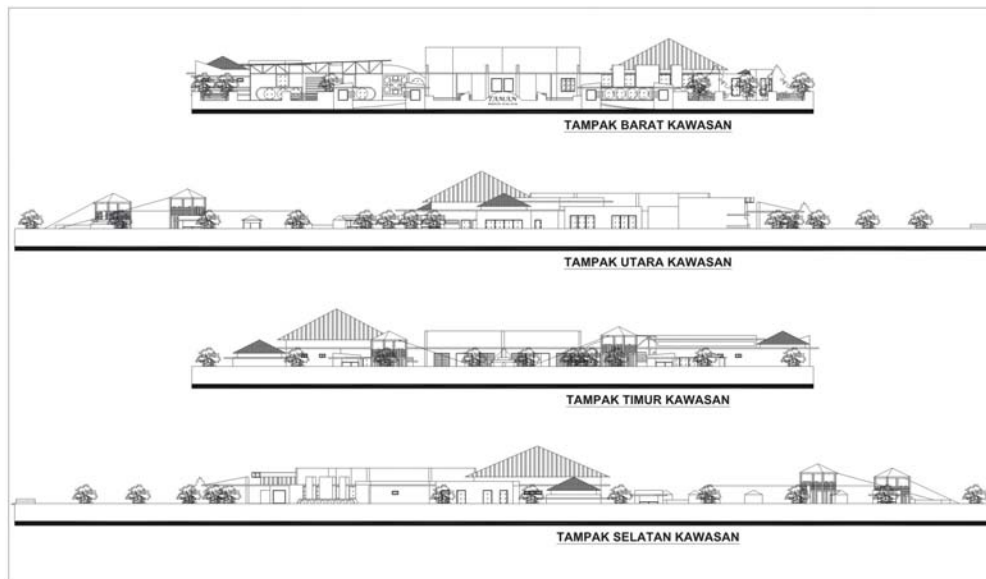
Balok baja profil

Atap spandek pada hall, ruang bermain indoor dan cafetaria, atap genteng pada ruang mushollah dan ruang genset/MEE dan atap dak pada ruang pengelola, ruang medis, galery dan ruang servis

Kusen alumunium cat hijau

Kaca jendela bening dan buram pada lavatory

5.4. TAMPAK KAWASAN



Gambar. 5.4. tampak kawasan

Luasan tampak kawasan 7.700m²

Spesifikasi bahan :

Dinding pas bata cat warna hijau, merah dan biru

Kolom struktur beton betulang

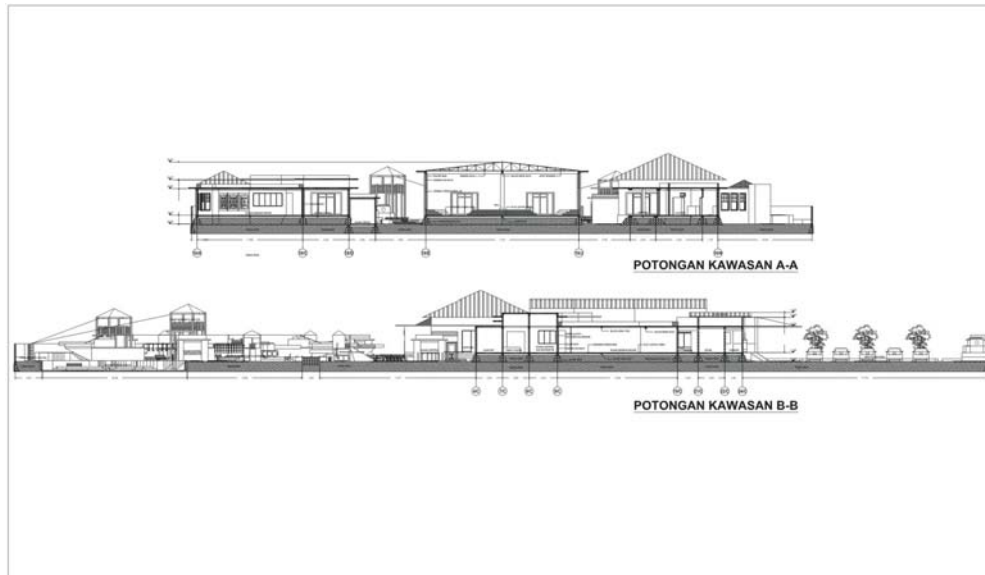
Balok baja profil

Atap spandek pada hall, dan cafetaria, atap genteng pada ruang mushollah dan ruang genset/MEE dan atap dak pada ruang pengelola, ruang medis, galery dan ruang servis

Kusen alumunium cat hijau

Kaca jendela bening dan buram pada lavatory

5.5. POTONGAN KAWASAN



Gambar. 5.5. potongan kawasan

Luasan potongan kawasan A-A 2568.13m²

Luasan potongan kawasan B-B 7.700m²

Spesifikasi bahan potongan :

Dinding pas bata cat warna hijau, merah dan biru.

Kolom struktur beton betulang, pada kolom hall 40/40 dengan jarak bentang 10m dan ruang lainnya 30/30 dengan jarak bentang 6m.

Balok baja profil, dengan dimensi balok induk 20/30 dan balok anak 15/20.

Atap spandek dan genteng dengan struktur rangka baja profil L, atap dak dengan ketebalan 12cm.

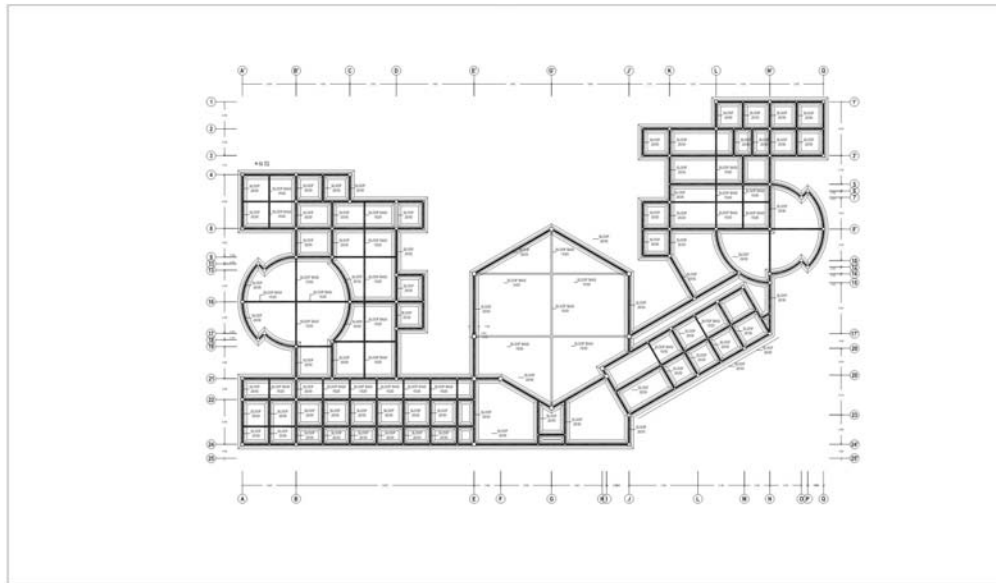
Kusen alumunium cat hijau.

Kaca jendela bening dan buram pada lavatory.

Perkerasan jalan bermain outdoor paving, rumput, pasir, kayu, kerikil, concret tekstur kasar/polos dan keramik 1x1m.

Lantai pada bangunan, ruang bermain indoor dengan bahan karpet dan dinding, ruang lainnya dengan bahan keramik roman 0,6x0,6m.

5.6. RENCANA PONDASI



Gambar. 5.6. rencana pondasi

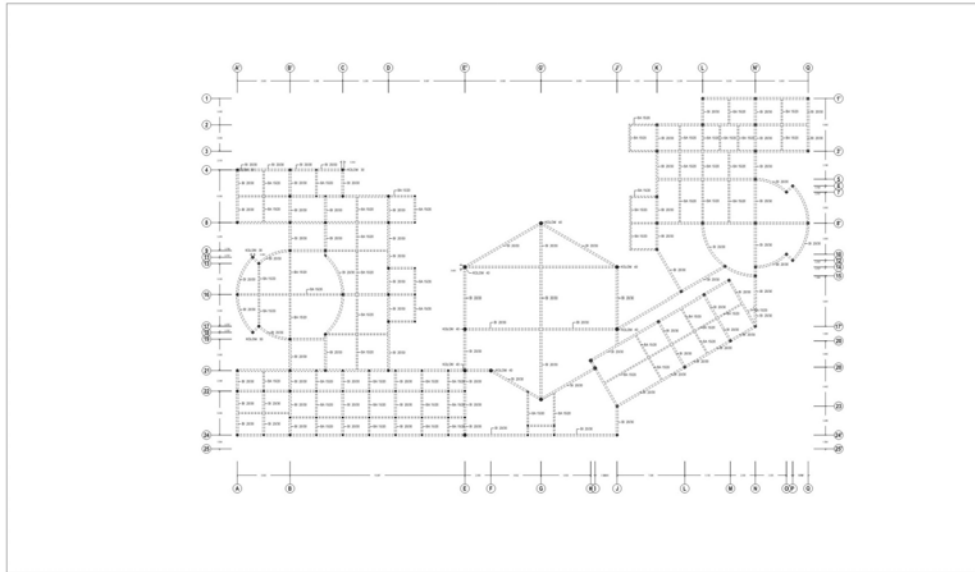
Luasan 2568.13m²

Spesifikasi bahan :

Pondasi batu kali menerus.

Sloof 20/35 dan sloof bagi 15/25.

5.7. RENCANA KOLOM BALOK



Gambar. 5.7. rencana kolom balok

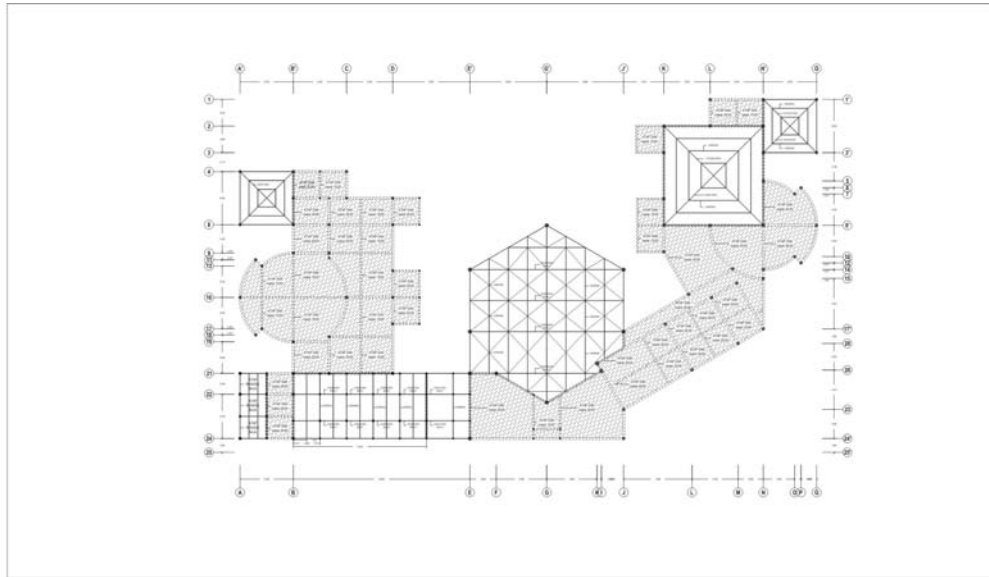
Luasan 2568.13m²

Spesifikasi bahan :

Balok induk 20/30 dan balok anak 15/20.

Kolom 40/40 pada hall dengan jarak bentang 10m, dan kolom 30/30 pada ruang lainnya dengan jarak bentang 6m.

5.8. RENCANA ATAP



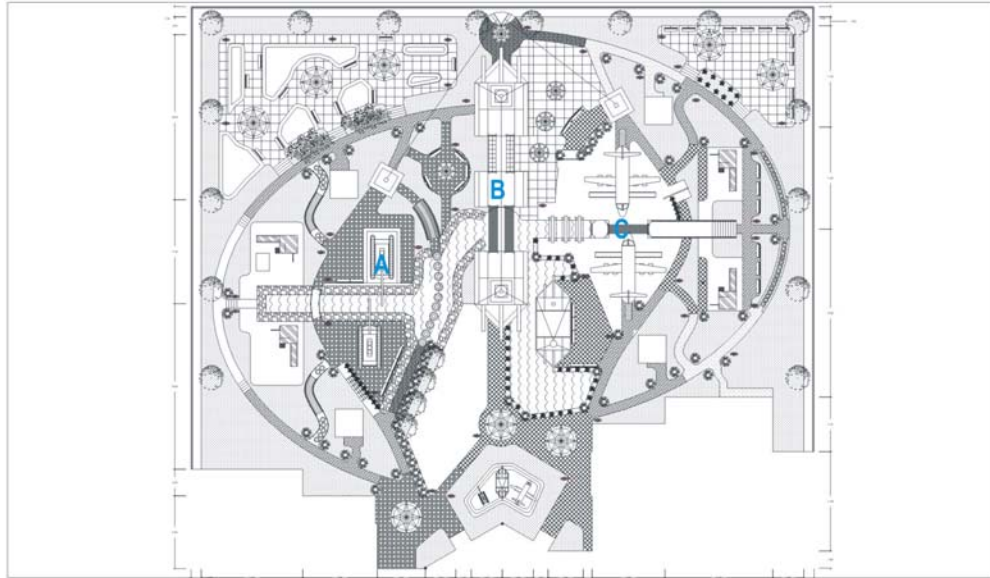
Gambar. 5.8. rencana atap

Luasan 2568.13m²

Spesifikasi bahan :

Atap spandek dengan rangka baja L pada ruang hall dan cafetaria, atap genteng dengan rangka baja L pada ruang genset/MEE dan mushollah, atap dak dengan ketebalan plat 12cm pada ruang lainnya.

5.9. RUANG BERMAIN OUTDOOR



Gambar. 5.9.1. rencana lansekap, pola lantai dan titik lampu

Luasan ruang bermain outdoor 4438.74m²

Ruang pada bermain outdoor :

A : berkarakter angkutan darat

B : berkarakter angkutan laut

C : berkarakter angkutan udara

Spesifikasi bahan :

Rumput, pasir, concret tekstur kasar/polos, kerikil, paving bermotif zig-zag berbentuk persegi/segi enam kombinasi persegi, batu alam, keramik roman 1x1m, kayu, air, lampu taman, kursi taman, replika kapal laut/tank/pesawat dari bahan alumunium.

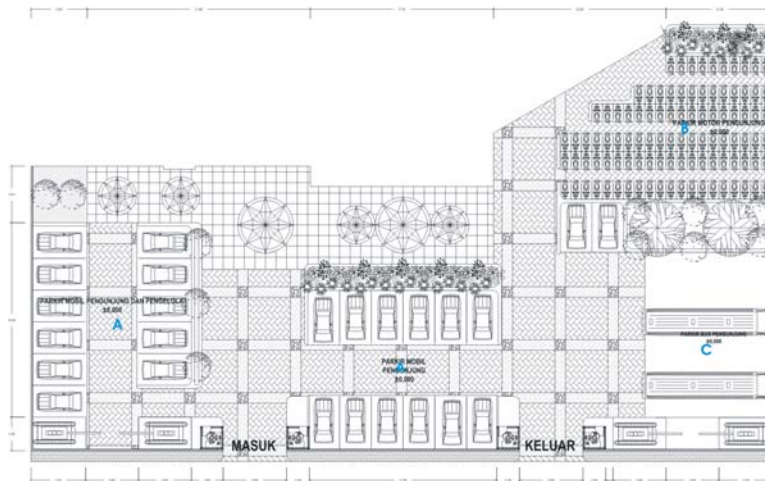
Jenis pohon dan tanaman :

Pohon mahogani sebagai peneduh tinggi 5-10m, pohon soka tinggi 3-5m berbunga dan berwarna merah dan putih, azaela perduh rendah yang berbunga, tanaman kaca piring, papirus tanaman air.



Gambar. 5.9.2. detail lansekap pada ruang bermain outdoor

5.10. AREA PARKIR



Gambar. 5.10.1. area parkir, pola lantai dan titik lampu



Gambar. 5.10.2. detail area parkir

Luasan area parkir : 2818.9m²

Ruang : ruang A : parkir mobil pengunjung/pengelola, B : area parkir motor pengunjung/pengelola, C : area parkir bus pengunjung.

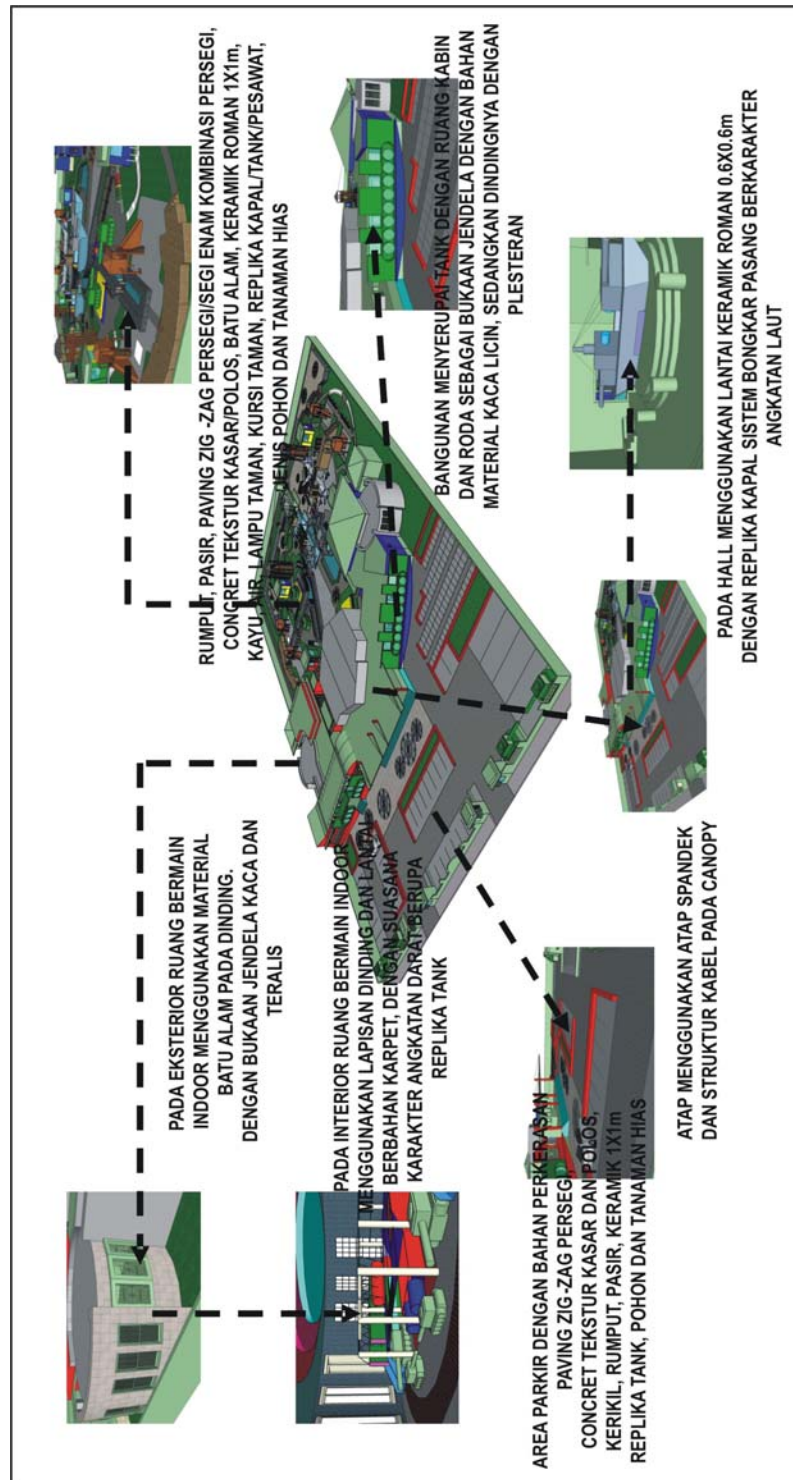
Spesifikasi bahan :

Rumput, pasir, concret tekstur kasar/polos, kerikil, paving zig-zag persegi, keramik roman 1x1m, lampu taman, replika tank dari bahan alumunium.

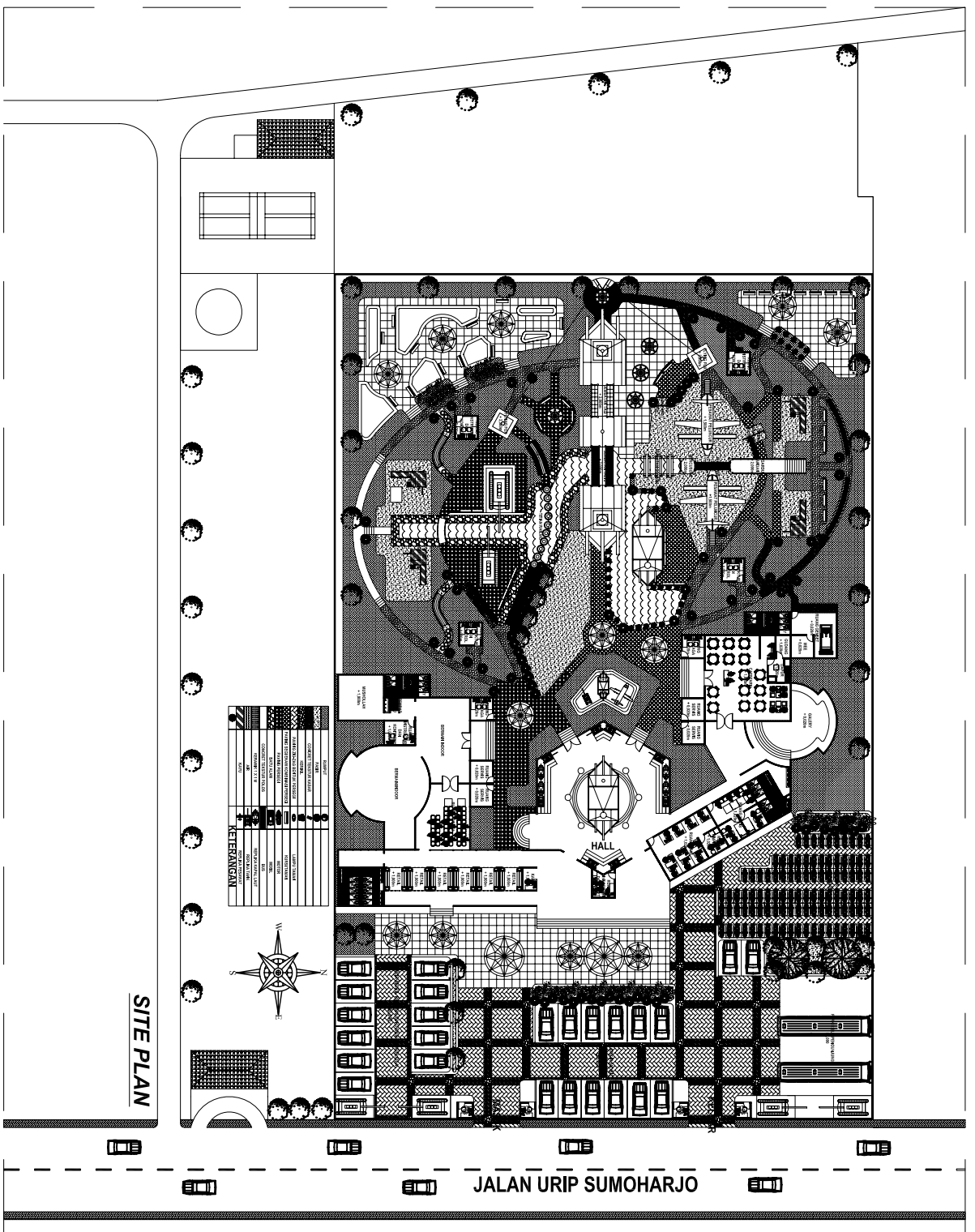
Jenis pohon dan tanaman :

Pohon mahogany dan soka sebagai peneduh tinggi 3-5m, azaela perduh rendah yang berbunga, tanaman kaca piring dan papirus.

5.11. TEKSTUR DAN BAHAN



Gambar. 5.11. detail arsitektural





TUGAS AKHIR
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III
TAHUN AKADEMIK
2008/2009

TAMAN BERMAIN ANAK-ANAK DI KOTA MAGELANG
PENELITIAN PADA KARAKTERISTIK NUANSAS SEMI WILTER
SEBAGAI DASAR PERENCANAAN

DOSEN PEMBIMBING
Ir. HJ. RINI DARMAWATI, MT

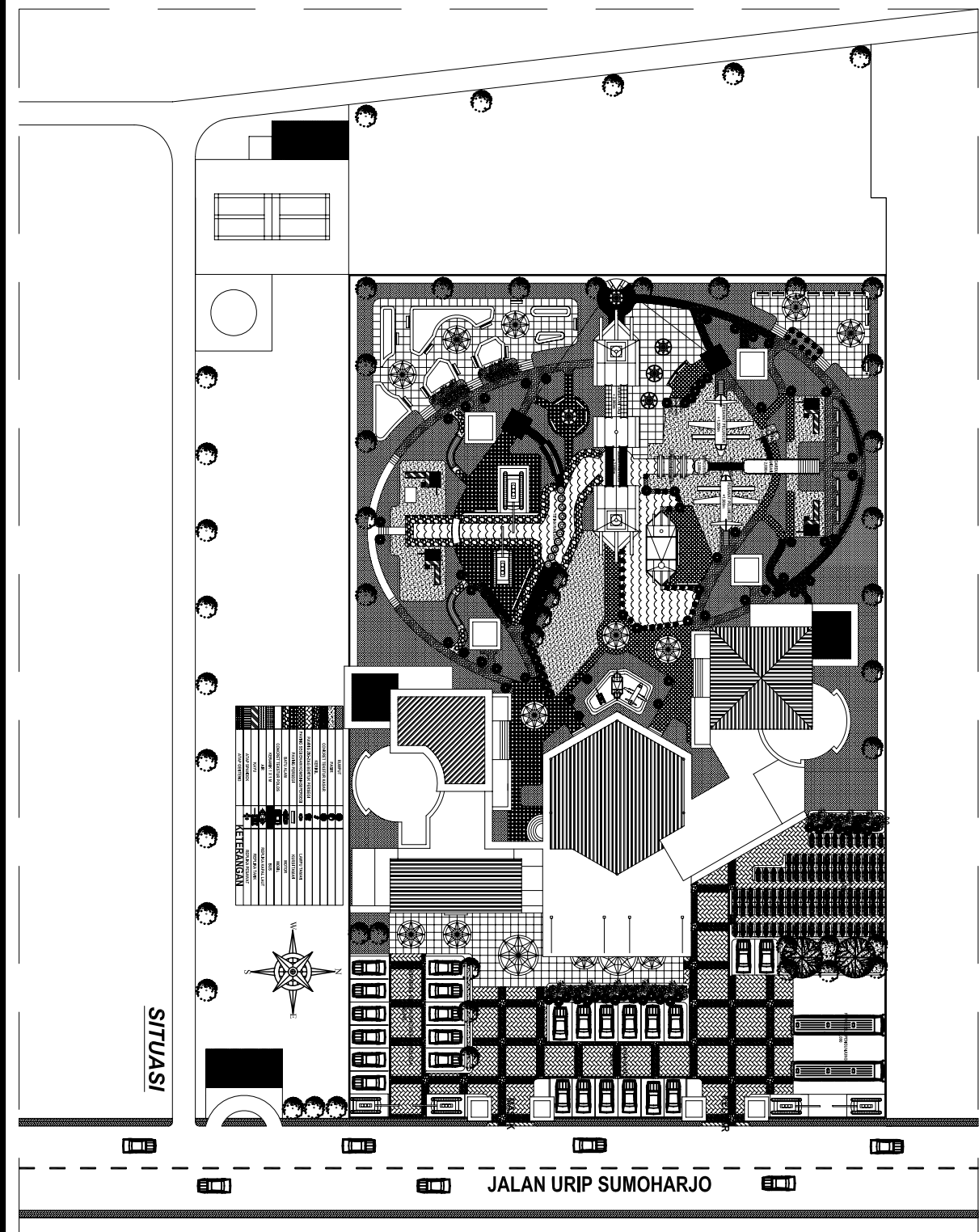
IDENTITAS MAHASISWA	
NAMA	DEDDY ANTONIMY
NO. MHS	02 512 212
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR
SITUASI

SKALA
1 : 400

NO. LBR
JML. LBR

PENGESAHAN





TUGAS AKHIR

PERIODE III
TAHUN AKADEMIK
2008/2009

TAMAN BERMAIN ANAK-ANAK DI KOTA MAGELANG
PENEJAJAN PADA KARAKTERISTIK RUANGS SEMI WILTER
SEBAGAI DASAR PERENCANAAN

DOSEN PEMBIMBING

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA GAMBAR

SKALA

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN

NAMA

DEDDY ANTONIMY

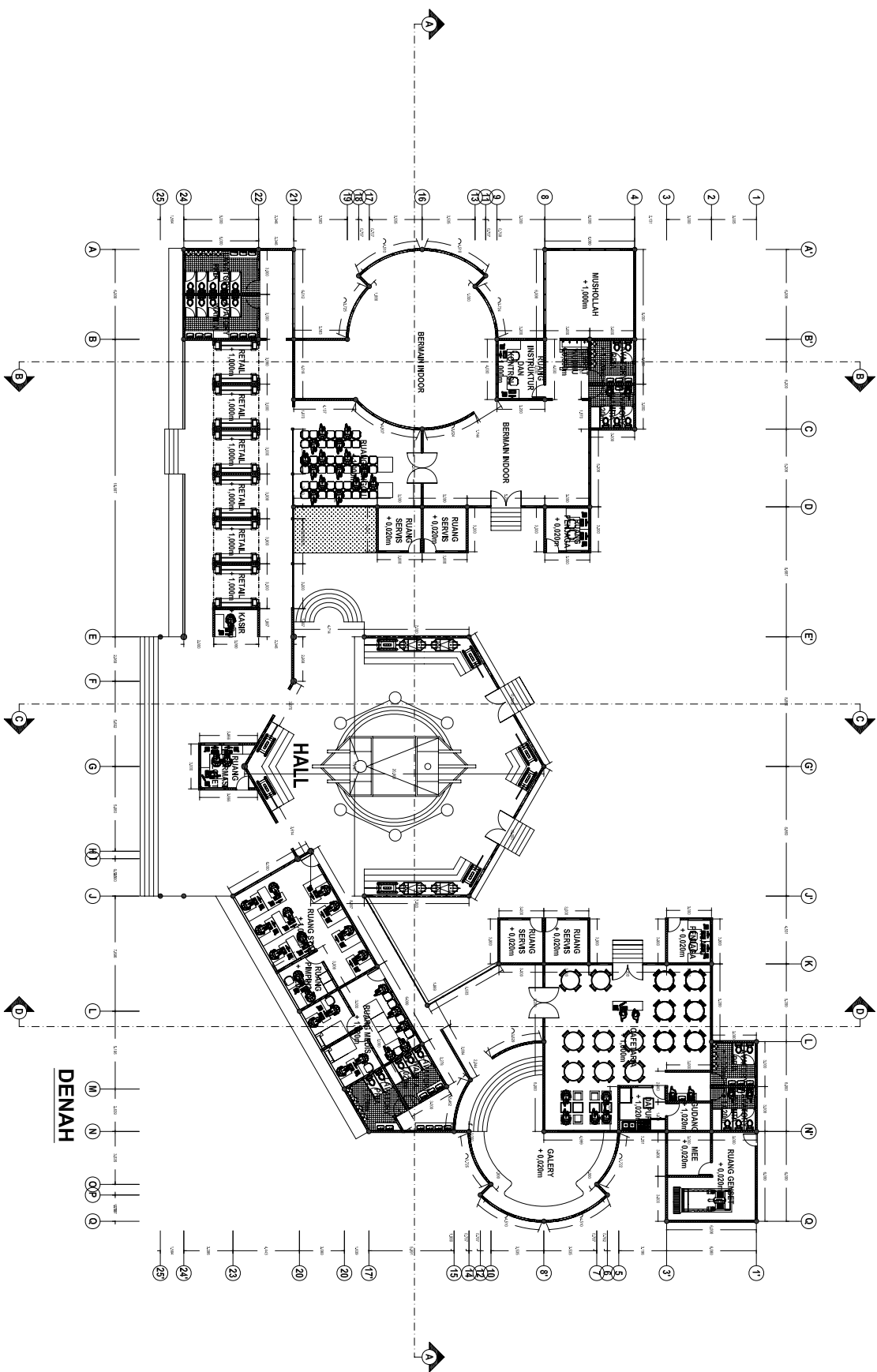
NO. MHS

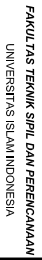
02 512 212

TANDA TANGAN

DENAH

1 : 200





PERIODE III
TAHUN AKADEMIK

TAMAN BERMAYIN ANAK-ANAK DI KOTA MAGELANG **PENEKANAN PADA KARAKTERISTIK NUANSA SEMI MILITER** **SEBAGAI DASAR PERANCANGAN**

DOSEN PEMBIMBING

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA GAMBAR

SKALA

NO. LBR	JML LBR
---------	---------

PENGESAHAN

Ir.Hj.RINI DARMAWATI. MT

NO. MHS

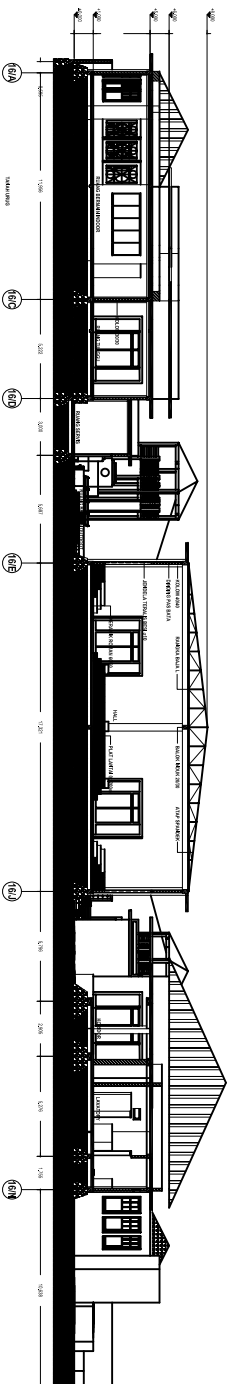
02 512 212

TAMPAK BANGUNAN

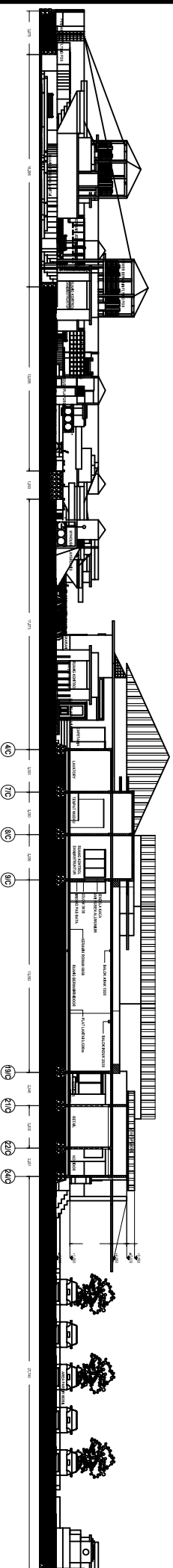
1 : 200







POTONGAN KAWASAN A-A



POTONGAN KAWASAN B-B

		TUGAS AKHIR		PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2008/2009		TAMAN BERMAIN ANAK-ANAK DI KOTA MAGELANG PENAKSIAN PADA KARAKTERISTIK NUansa SEMI MILITER SEBAGAI DASAR PERANCANGAN		DOSEN PEMBIMBING		IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR		SKALA		NO. LBR		JML. LBR		PENGESAHAN	
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA		JURUSAN ARSITEKTUR		PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2008/2009		TAMAN BERMAIN ANAK-ANAK DI KOTA MAGELANG PENAKSIAN PADA KARAKTERISTIK NUansa SEMI MILITER SEBAGAI DASAR PERANCANGAN		DOSEN PEMBIMBING		IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR		SKALA		NO. LBR		JML. LBR		PENGESAHAN	
Ii-Hj.RINI DARMAWATI, MT		NAMA		DEDDY ANTONIMY		NO. MHS		02 512 212		TANDA TANGAN		POTONGAN KAWASAN		1 : 200							





PERIODE III
TAHUN AKADEMIK

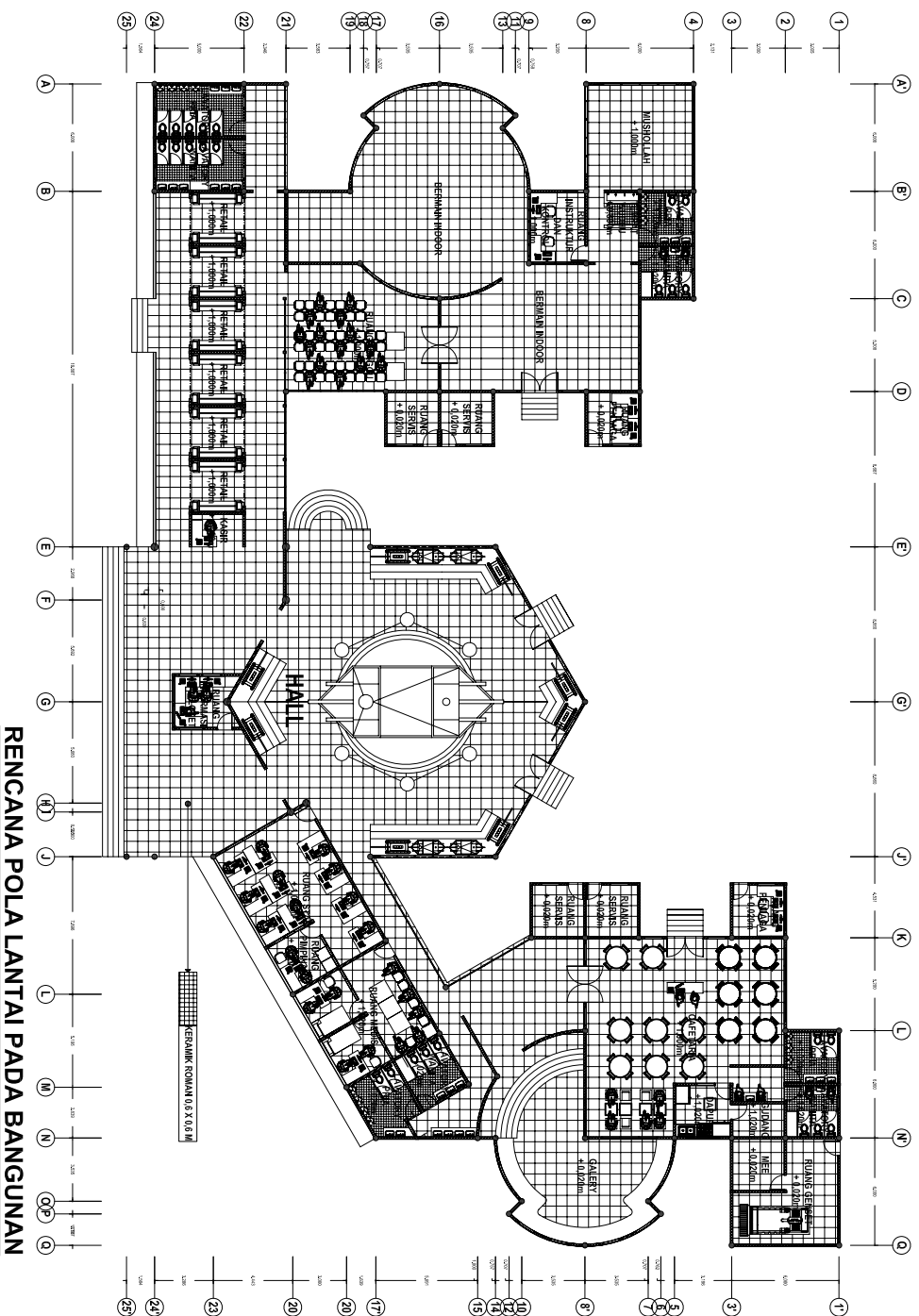
TAMAN BERMAIN ANAK-ANAK DI KOTA MAGELANG PENEKANAN PADA KARAKTERISTIK NUANSA SEMI MILITER SEBAGAI DASAR PERANCANGAN

IDENTITAS MAHASISWA	
NAMA	DEDDY ANTONMY

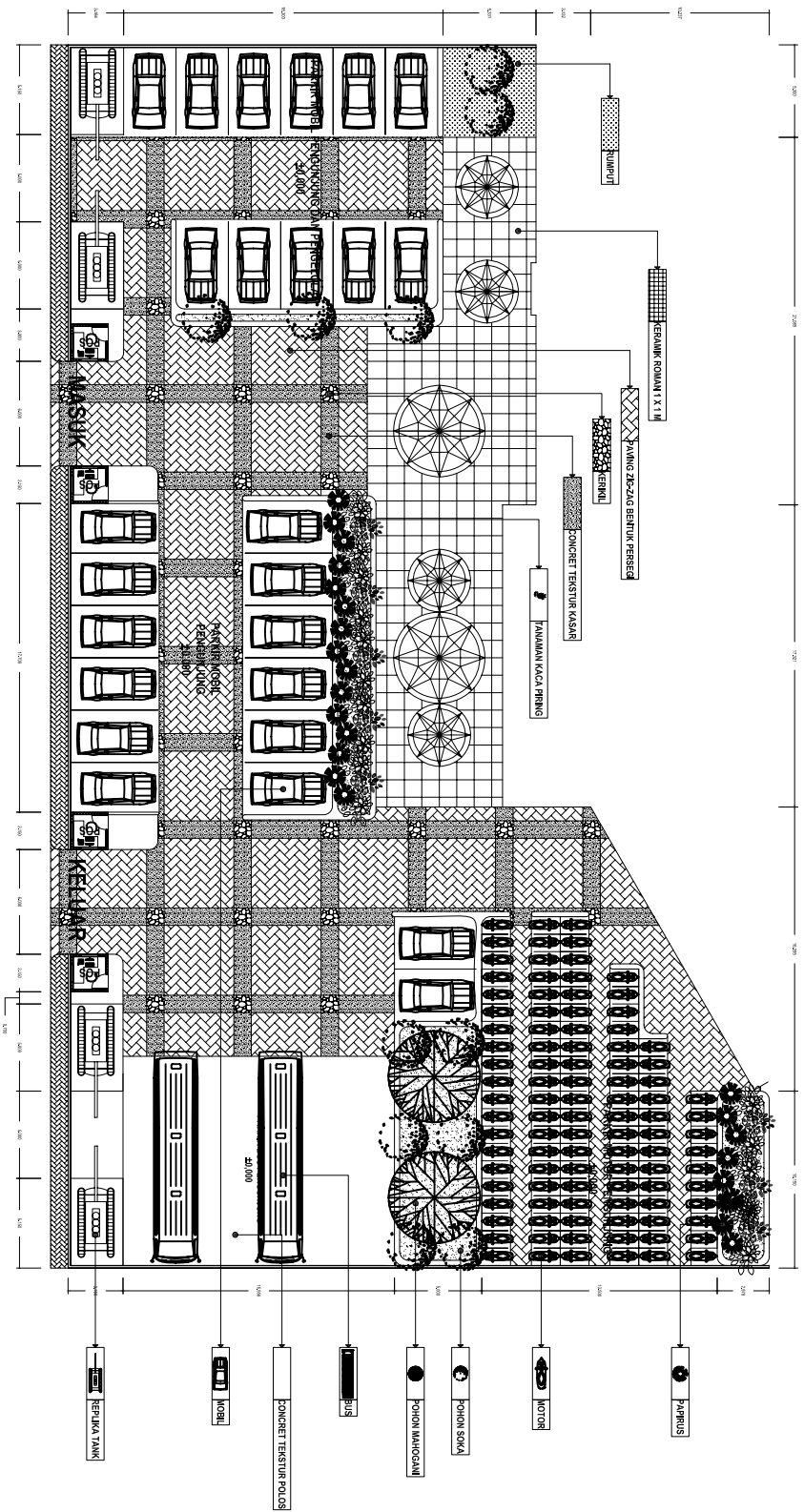
NAMA GAMBAR	SKALA
-------------	-------

SKALA	NO. LBR	JML LBR

PENGESAHAN



RENCANA POLA LANTAI PADA AREA PARKIR



**PERIODE III
TAHUN AKADEMIK
2008/2009**

**TAMAN BERMALAN ANAK-ANAK DI KOTA MAGELANG
PENEKANAN PADA KARAKTERISTIK NILAI-SAMA SEMI MILITER
SEBAGAI DASAR PERANCANGAN**

DOSEN PEMBIMBING

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA GAMBAR

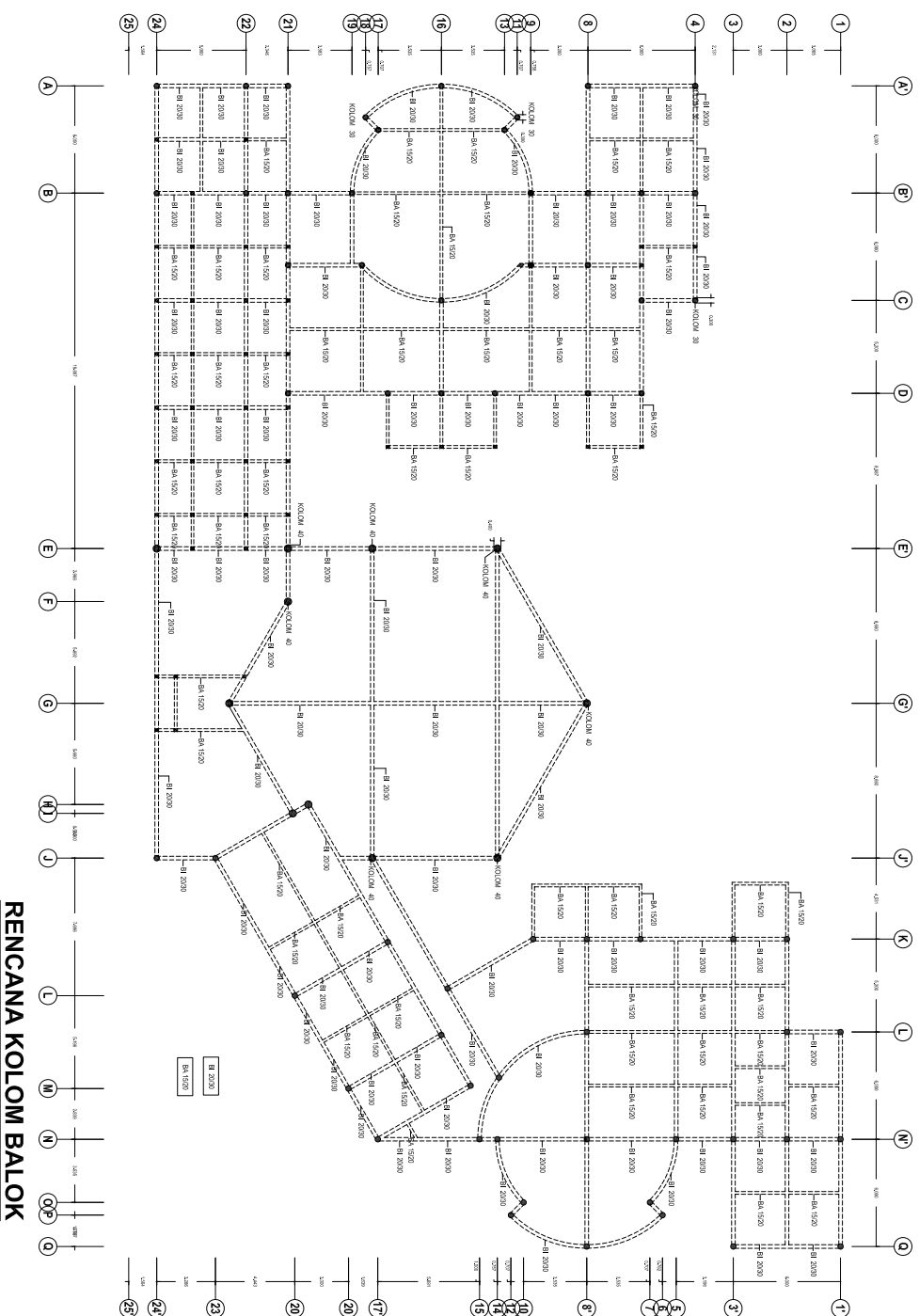
SKALA

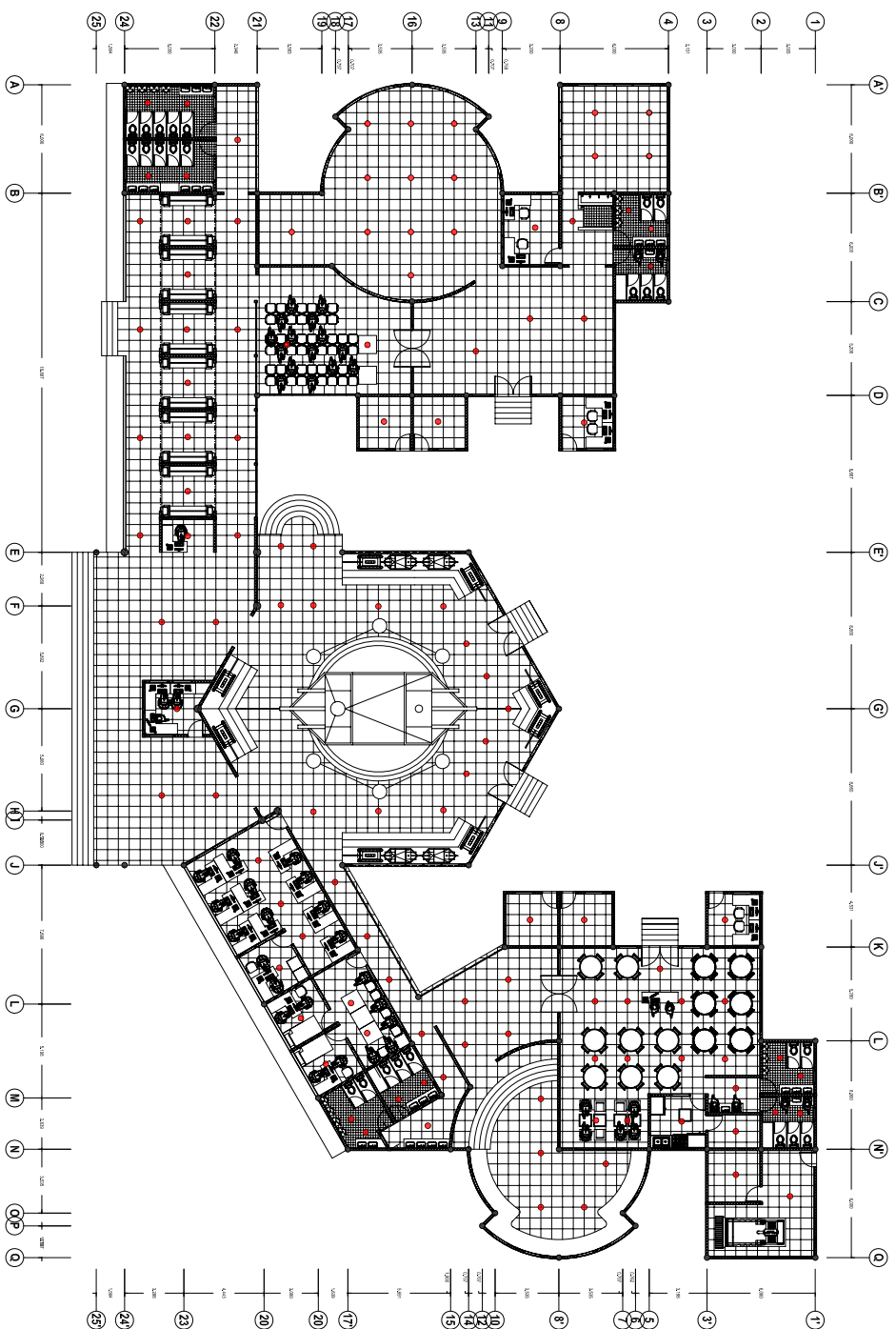
JML LBR

PENGESAHAN

RENCANA

1 : 200





RENCANA TITIK LAMPU PADA BANGUNAN



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III
TAHUN AKADEMIK
2008/2009

TAMAN BERMAIN ANAK-ANAK DI KOTA MAGELANG
PENELITIAN PADA KARAKTERISTIK NUansa SEMI MILITER
SEBAGAI DASAR PERENCANAAN

DOSEN PEMBIMBING

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA GAMBAR

SKALA

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN

Li-Hj, RINI DARMAWATI, MT

NAMA

NO. MHS

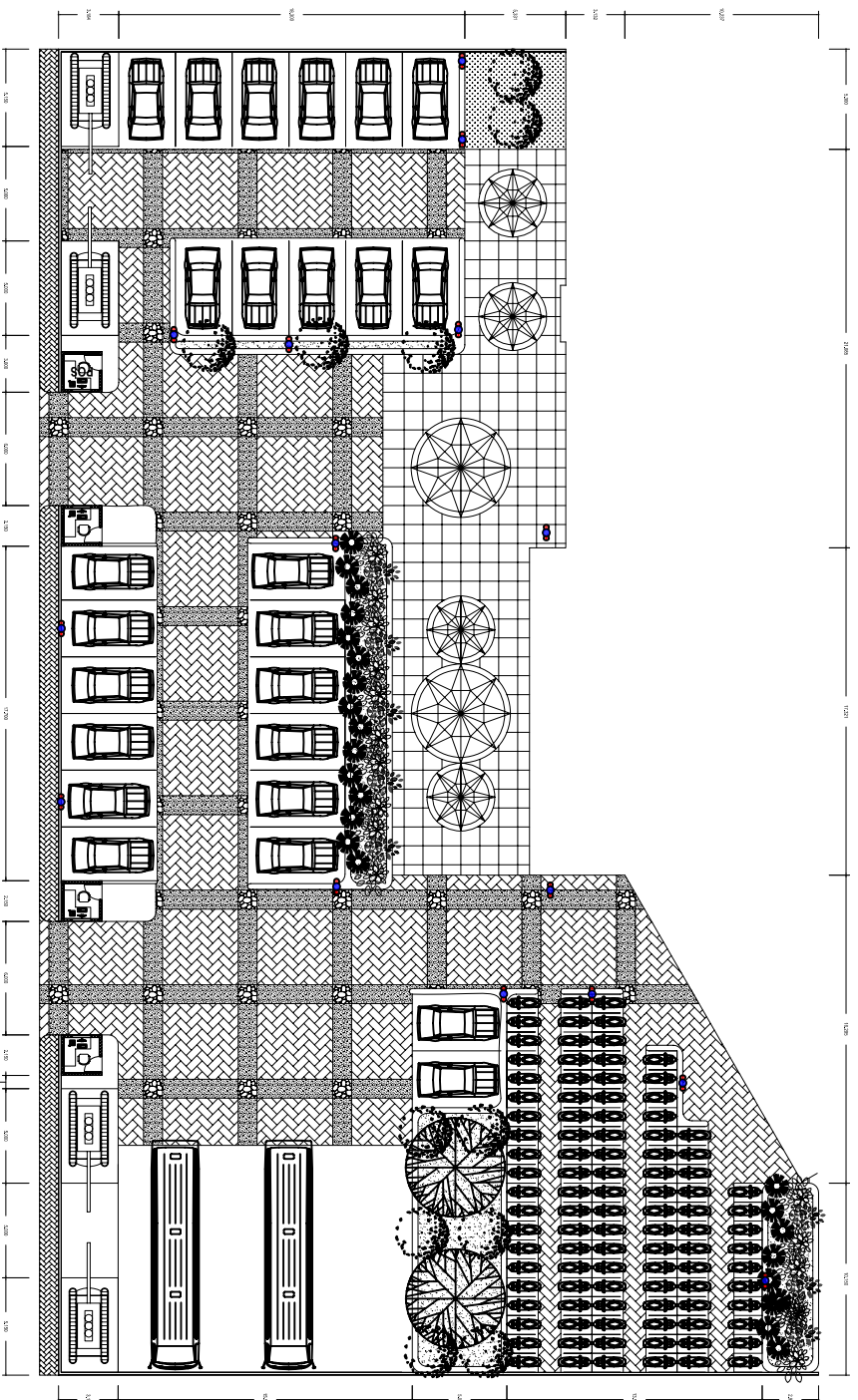
TANDA TANGAN

DEDY ANTONIMY

02 512 212

RENCANA TITIK
LAMPU

1 : 200



RENCANA TITIK LAMPU PADA AREA PARKIR



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III
TAHUN AKADEMIK
2008/2009

TAMAN BERMAIN ANAK-ANAK DI KOTA MAGELANG
PENELITIAN PADA KARAKTERISTIK NUansa SEMI MILITER
SEBAGAI DASAR PERENCANAAN

DOSEN PEMBIMBING

Ir. HJ. RINI DARMAWATI, MT

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA
DEDY ANTONIMY

NO. MHS
02 512 212

TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR

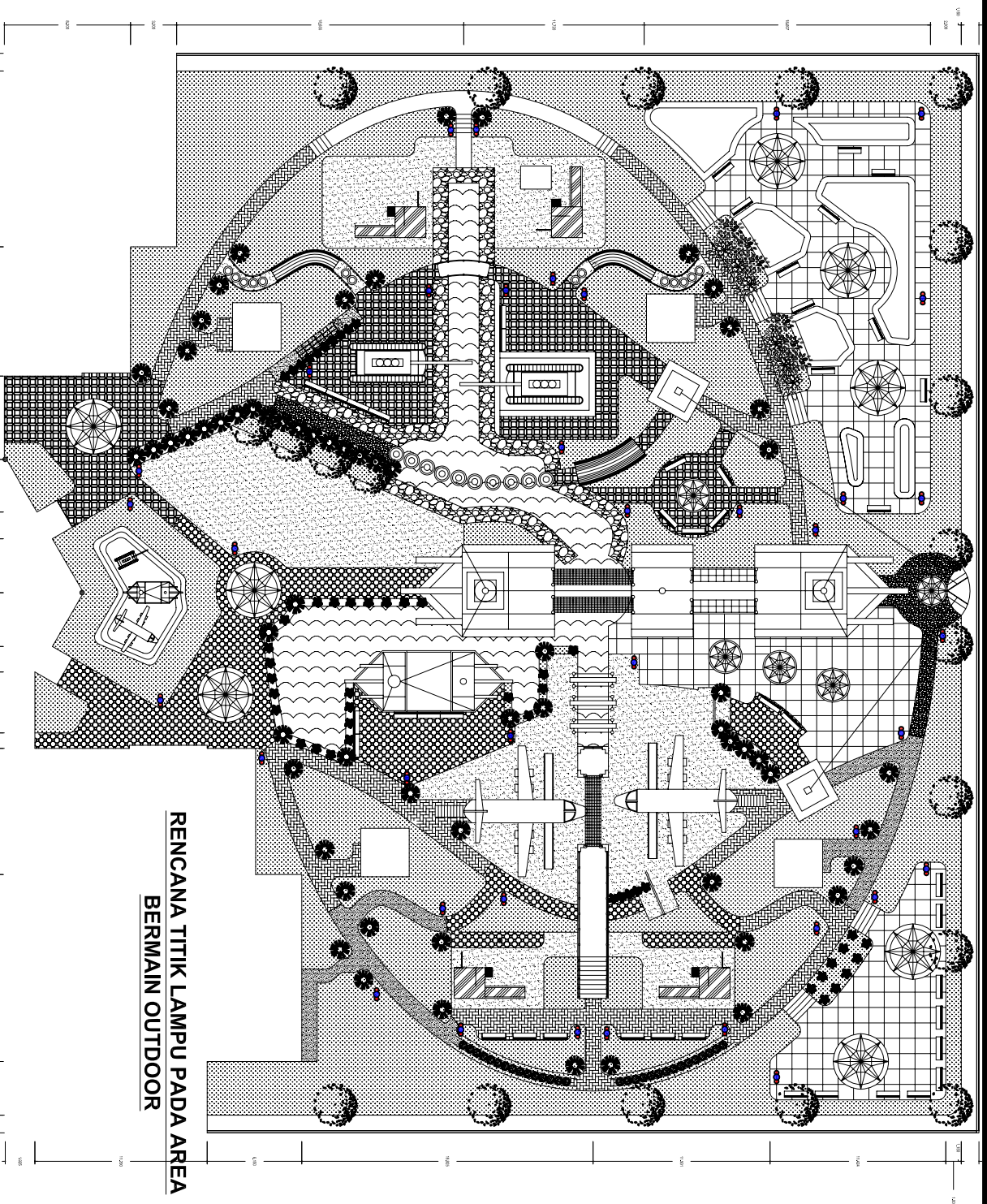
RENCANA TITIK
LAMPU

SKALA
1 : 200

NO. LBR

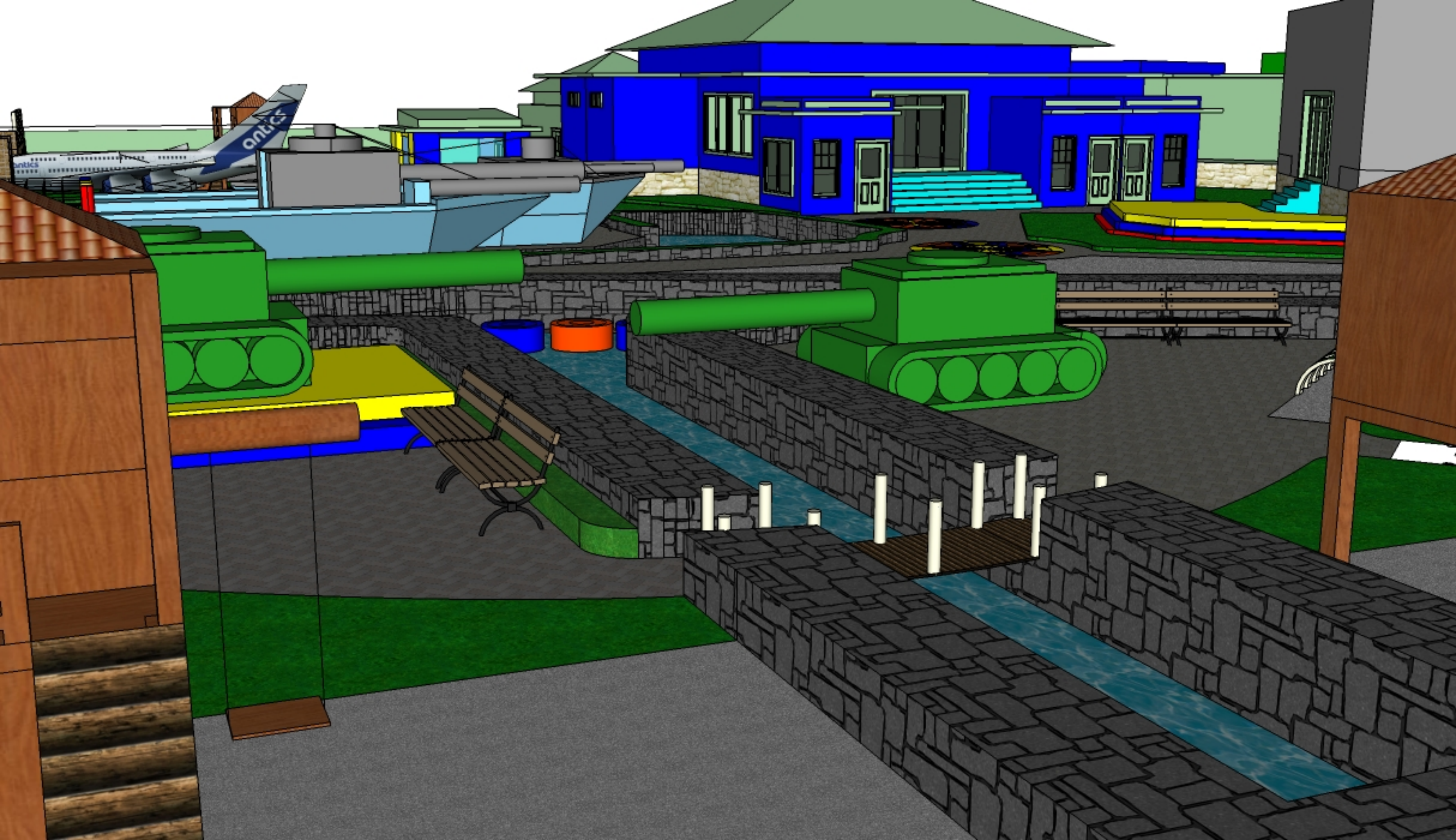
JML. LBR

PENGESAHAN

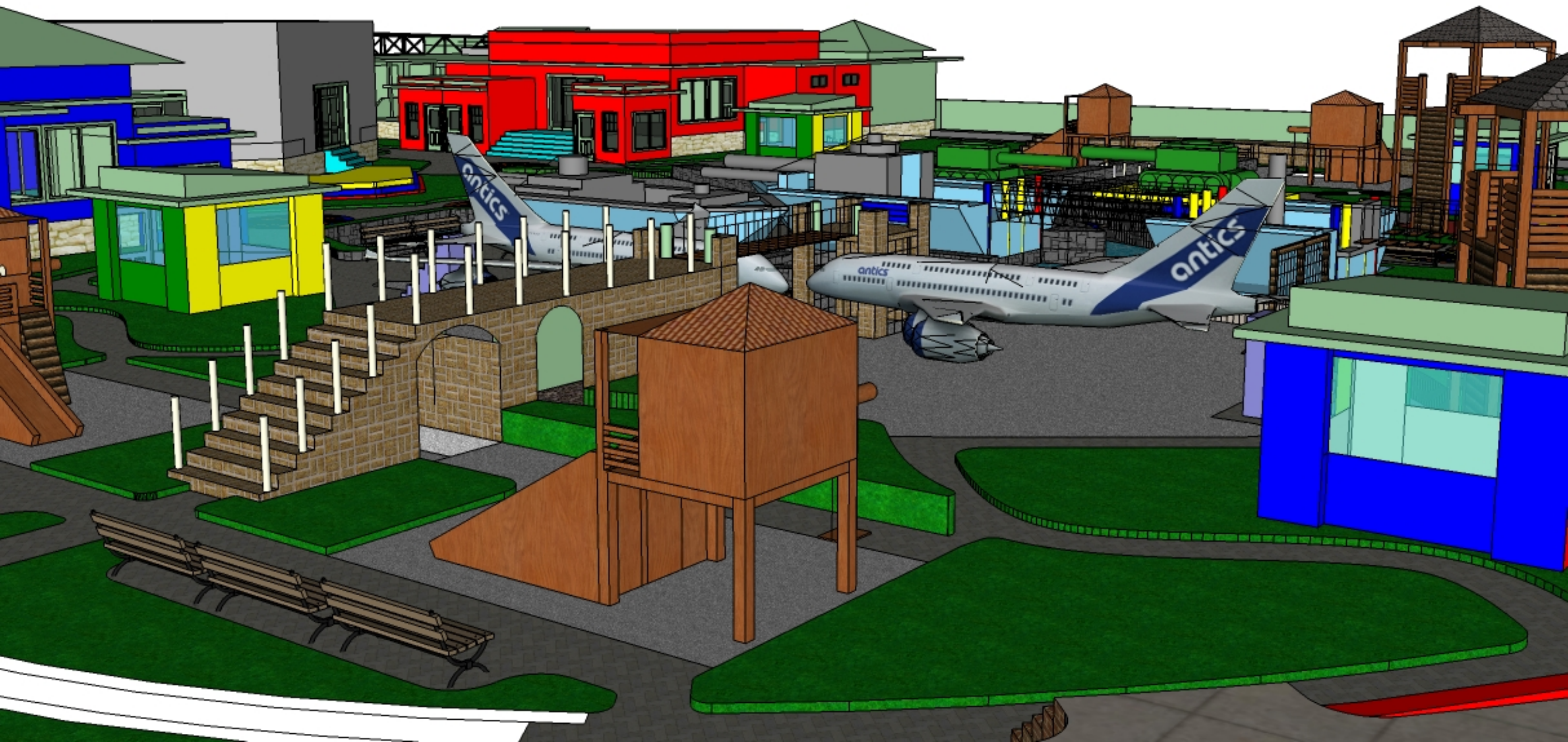


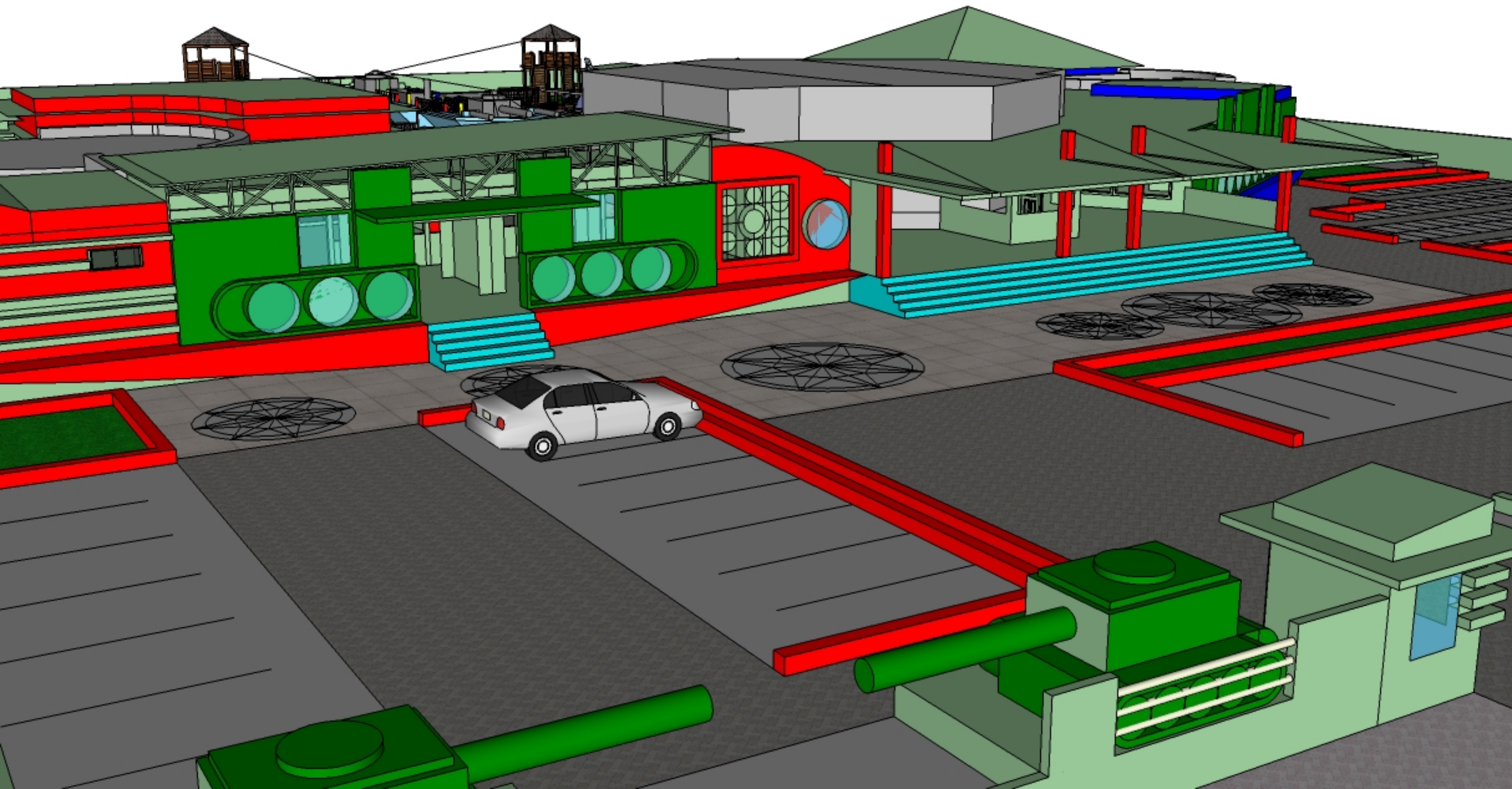
RENCANA TITIK LAMPU PADA AREA
BERMAIN OUTDOOR

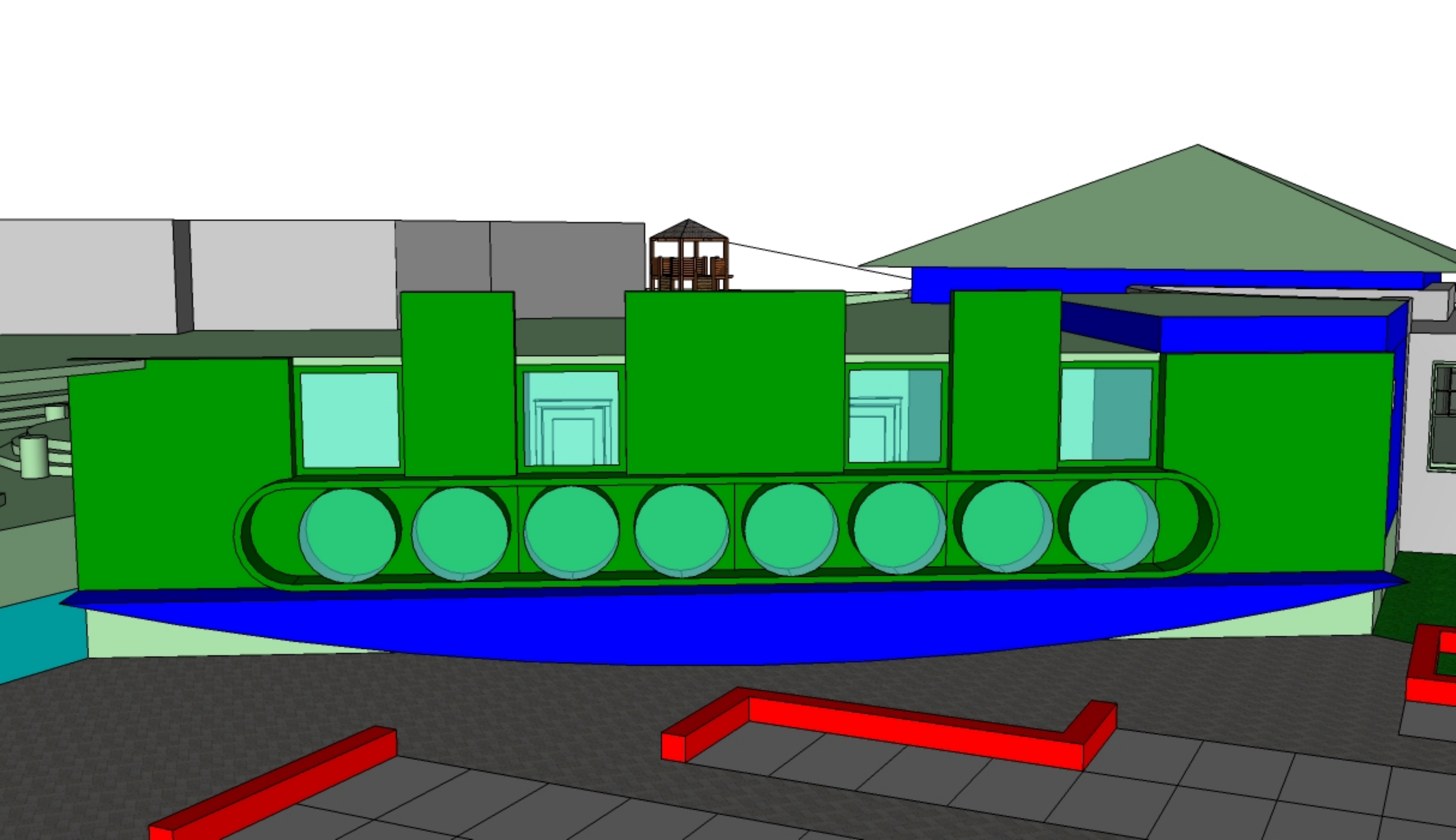
 TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA		PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2008/2009		TAMAN BERMAIN ANAK-ANAK DI KOTA MAGELANG PENEJAJAN PADA KARAKTERISTIK NUANSAS SEMI WILTER SEBAGAI DASAR PERENCANAAN		DOSEN PEMBIMBING IDENTITAS MAHASISWA NAMA: _____ NO. MHS: _____ TANDA TANGAN: _____		NAMA GAMBAR RENCANA TITIK LAMPU		SKALA 1 : 200		NO. LBR		JML. LBR		PENGESAHAN	
--	--	--	--	---	--	--	--	---	--	------------------------------------	--	-----------------------	--	------------------------	--	--------------------------	--

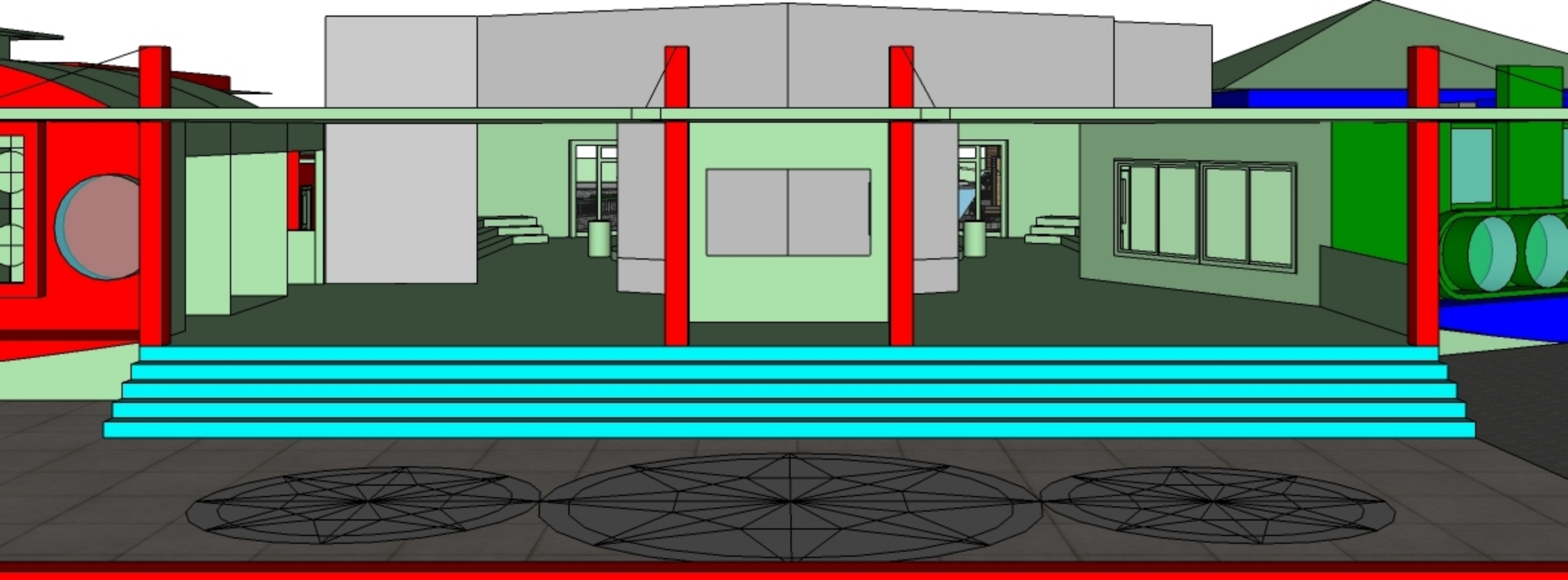


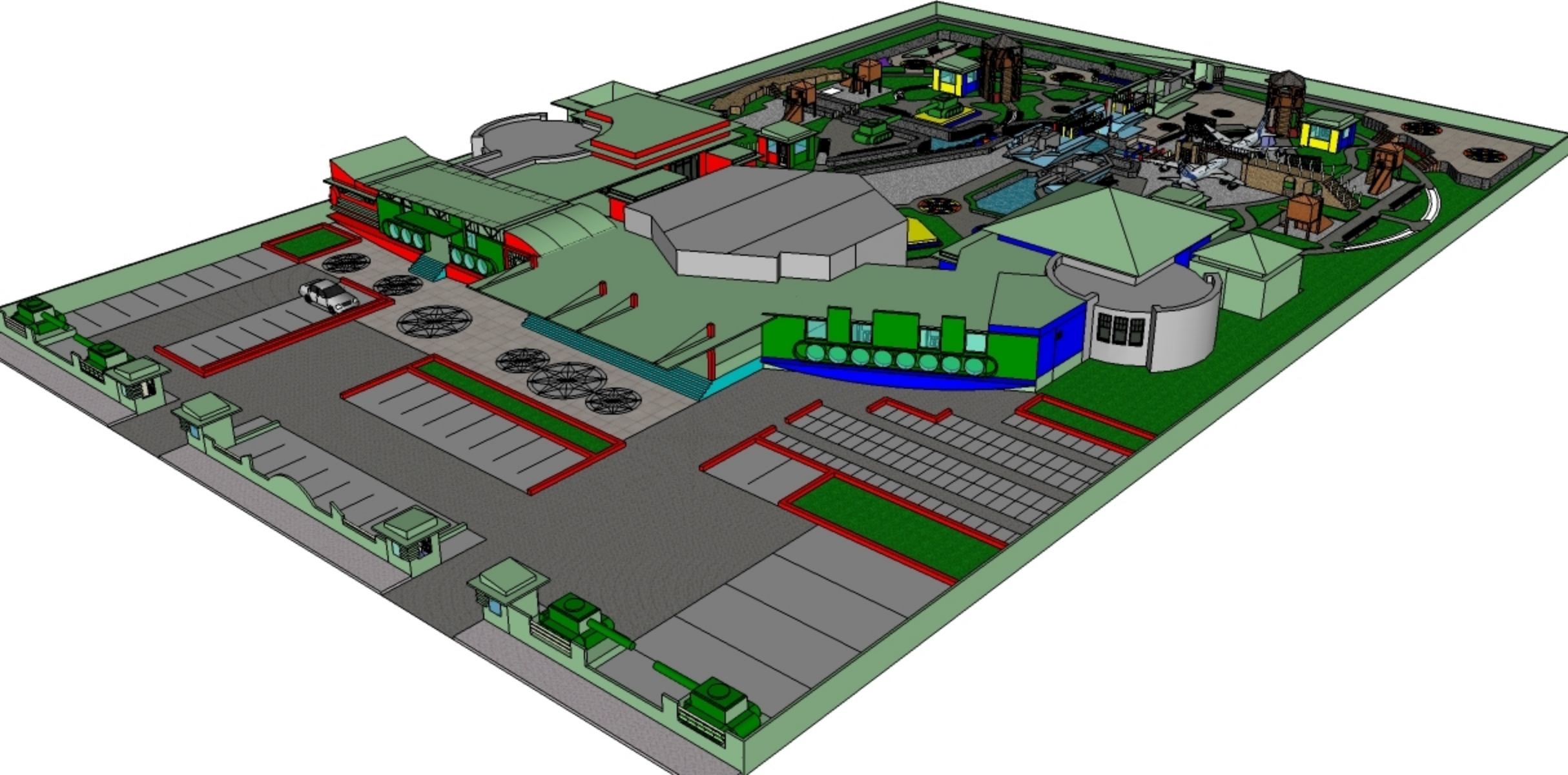


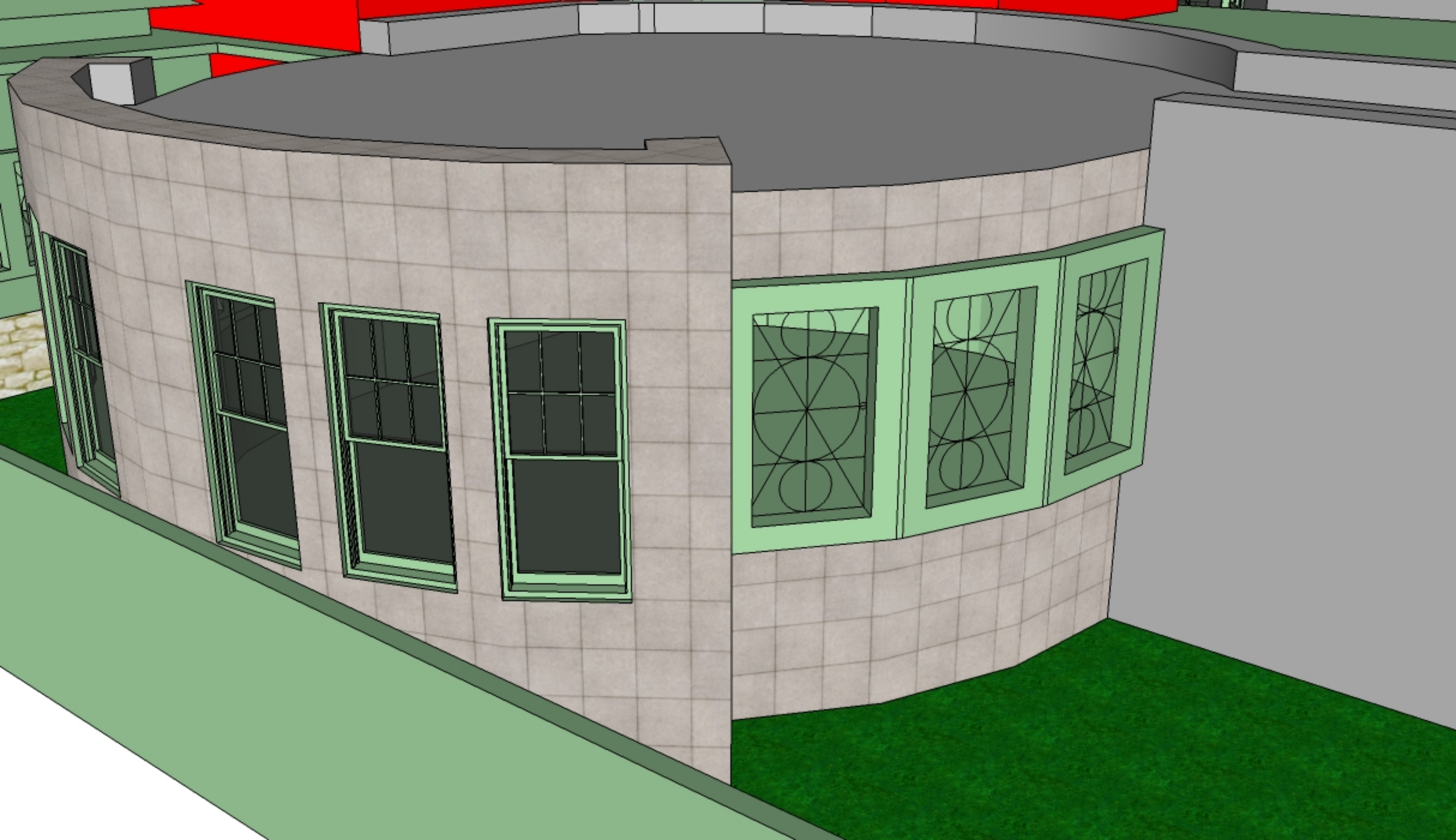




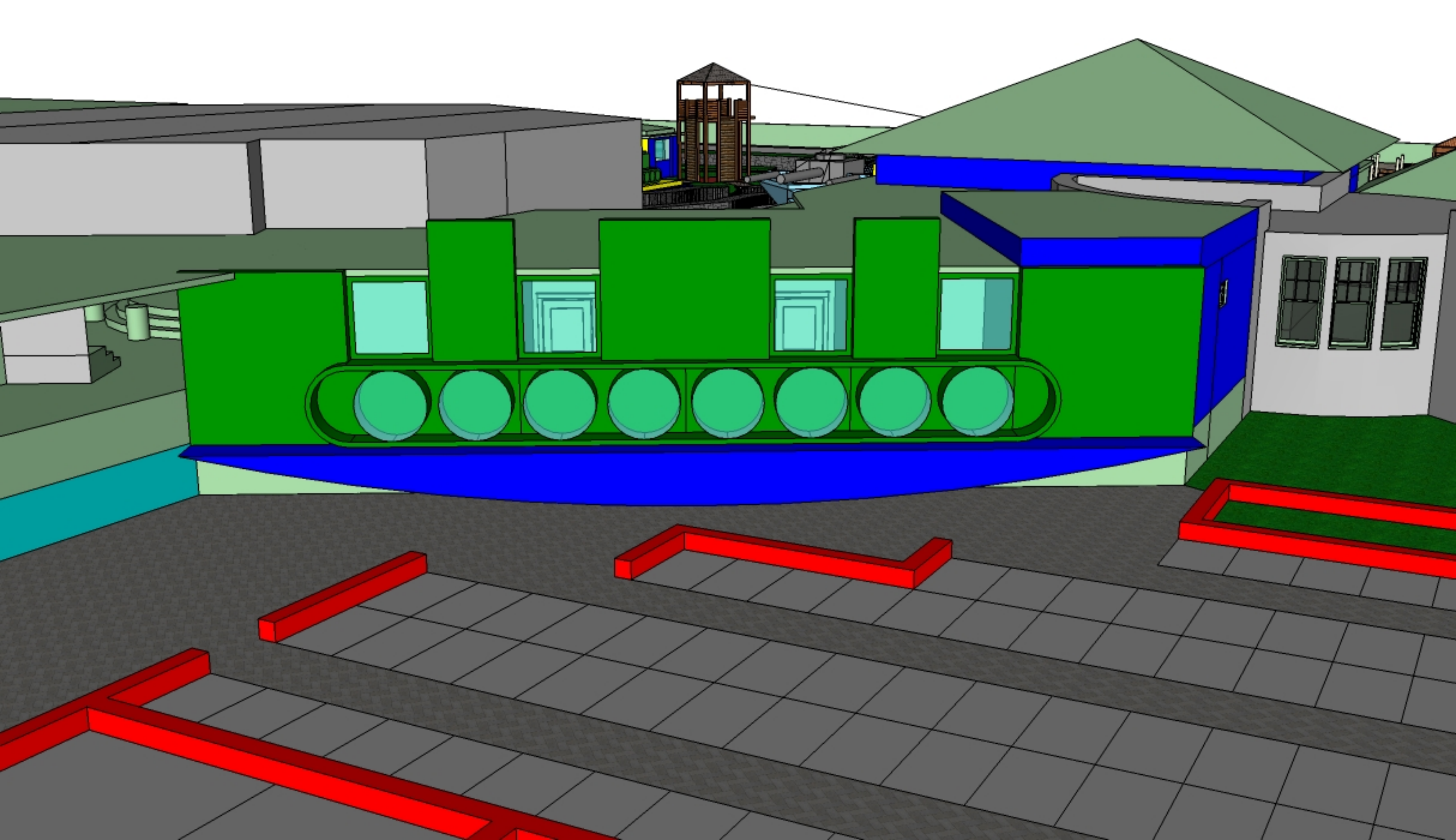


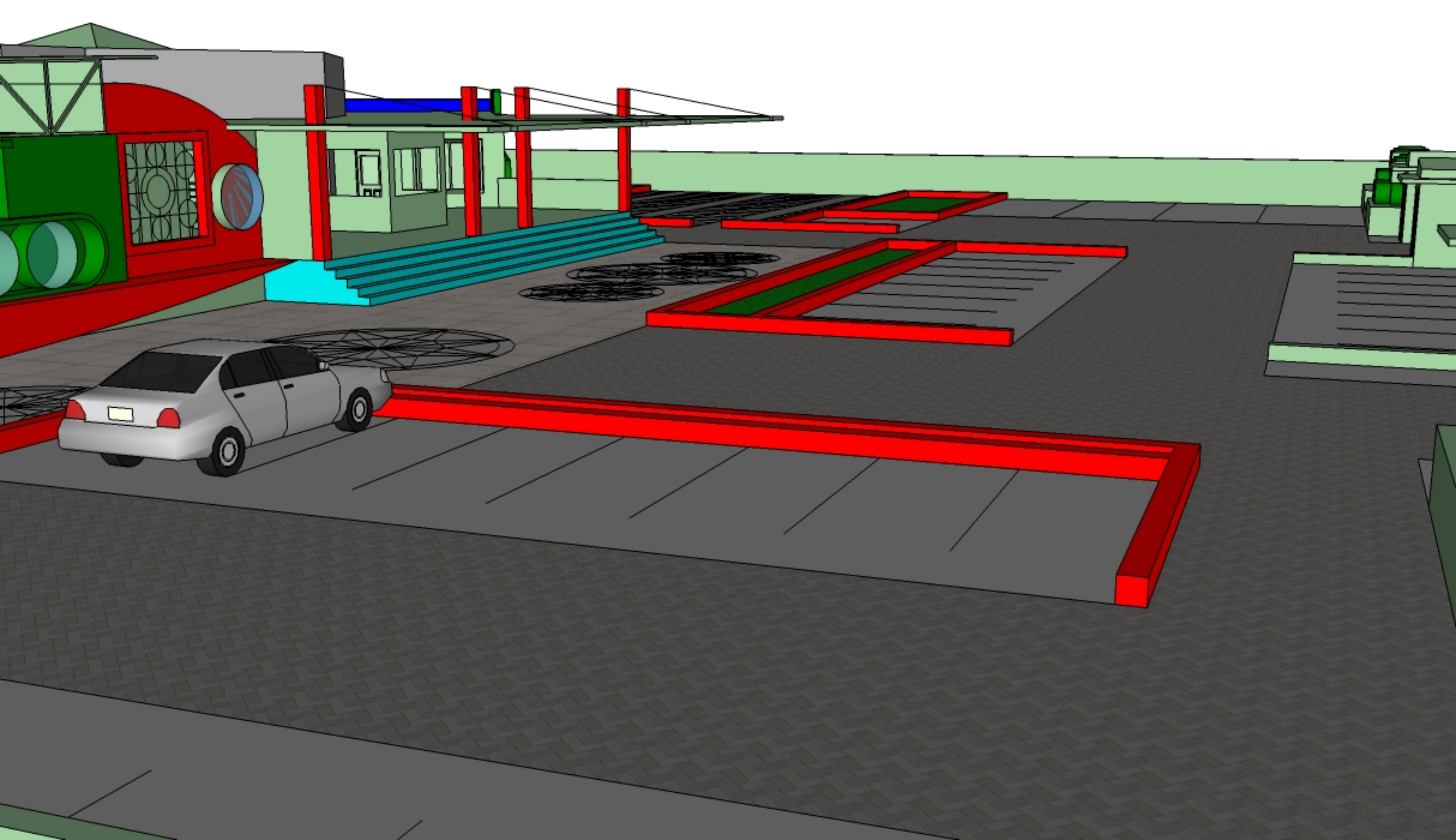


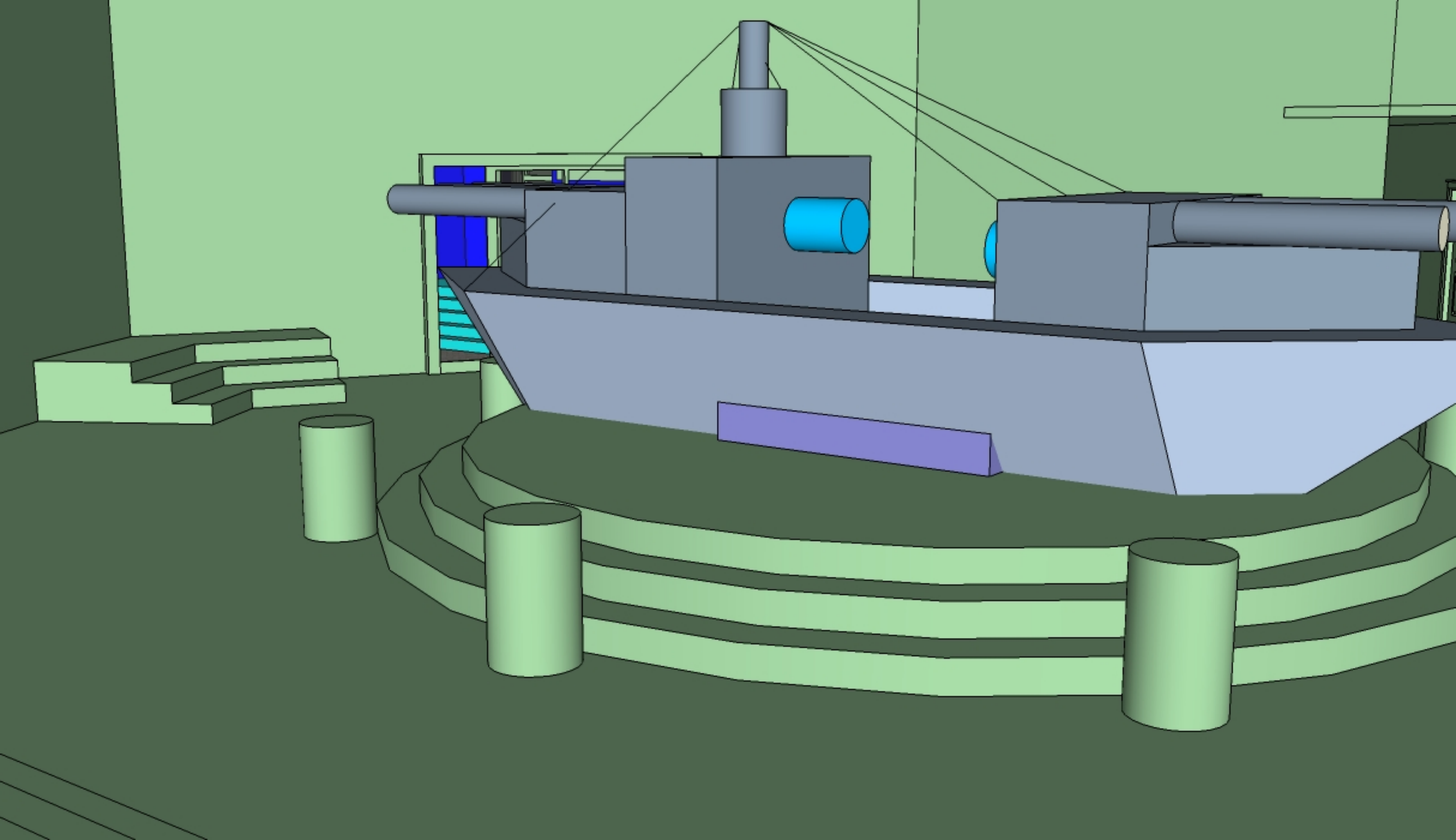


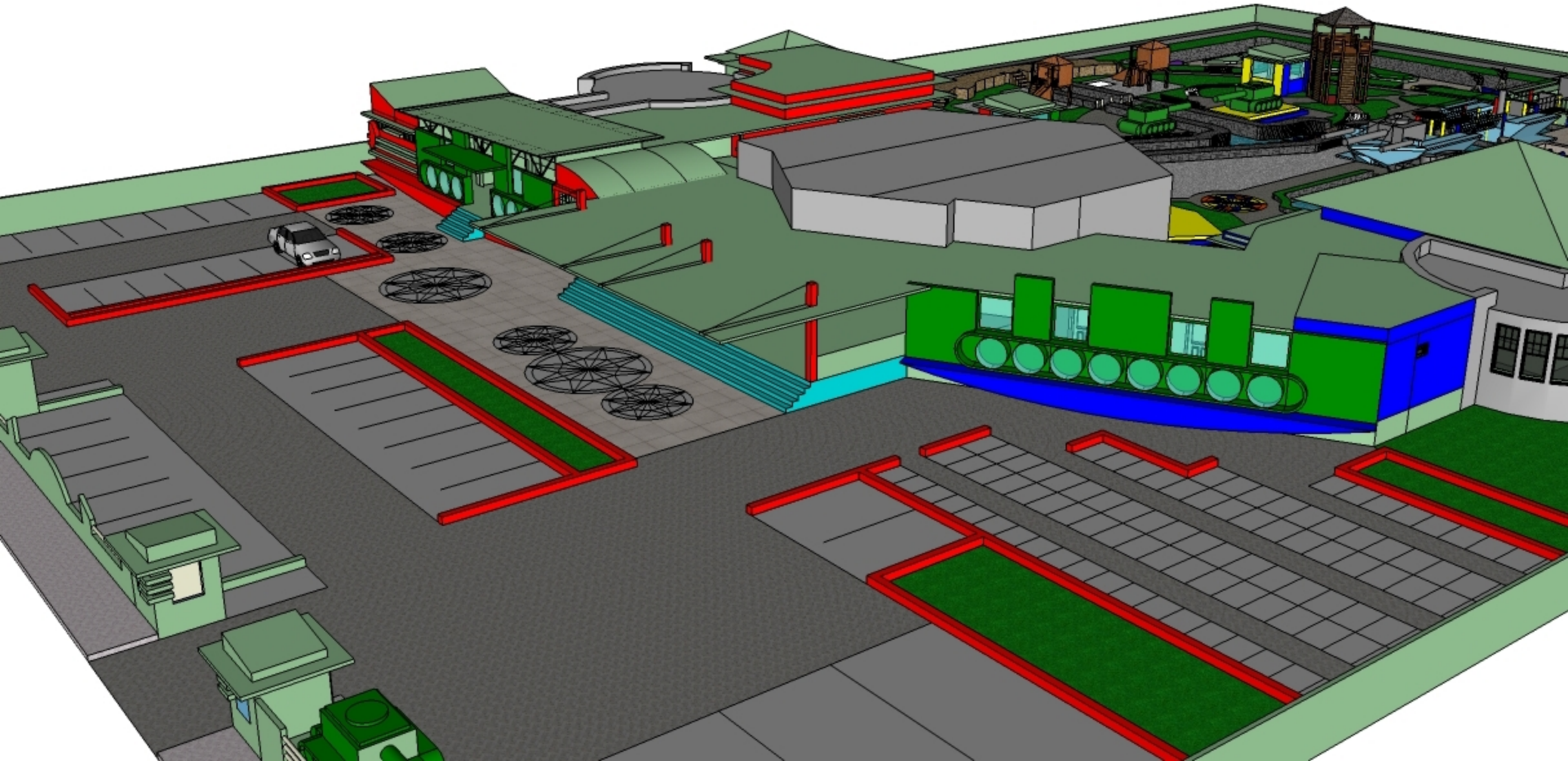


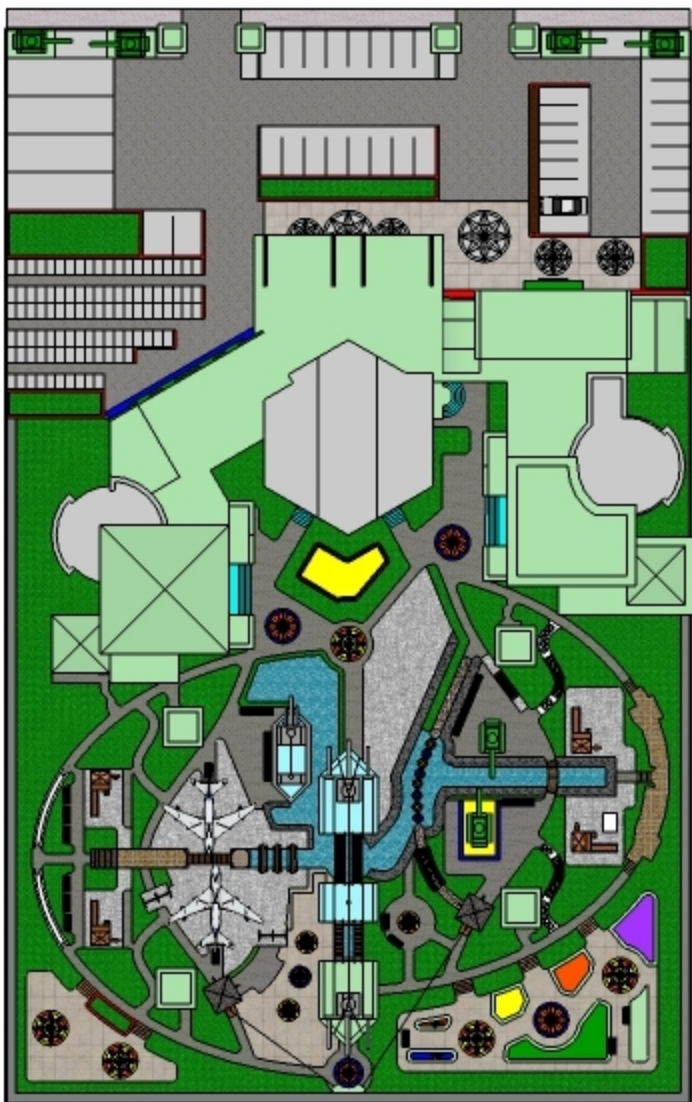


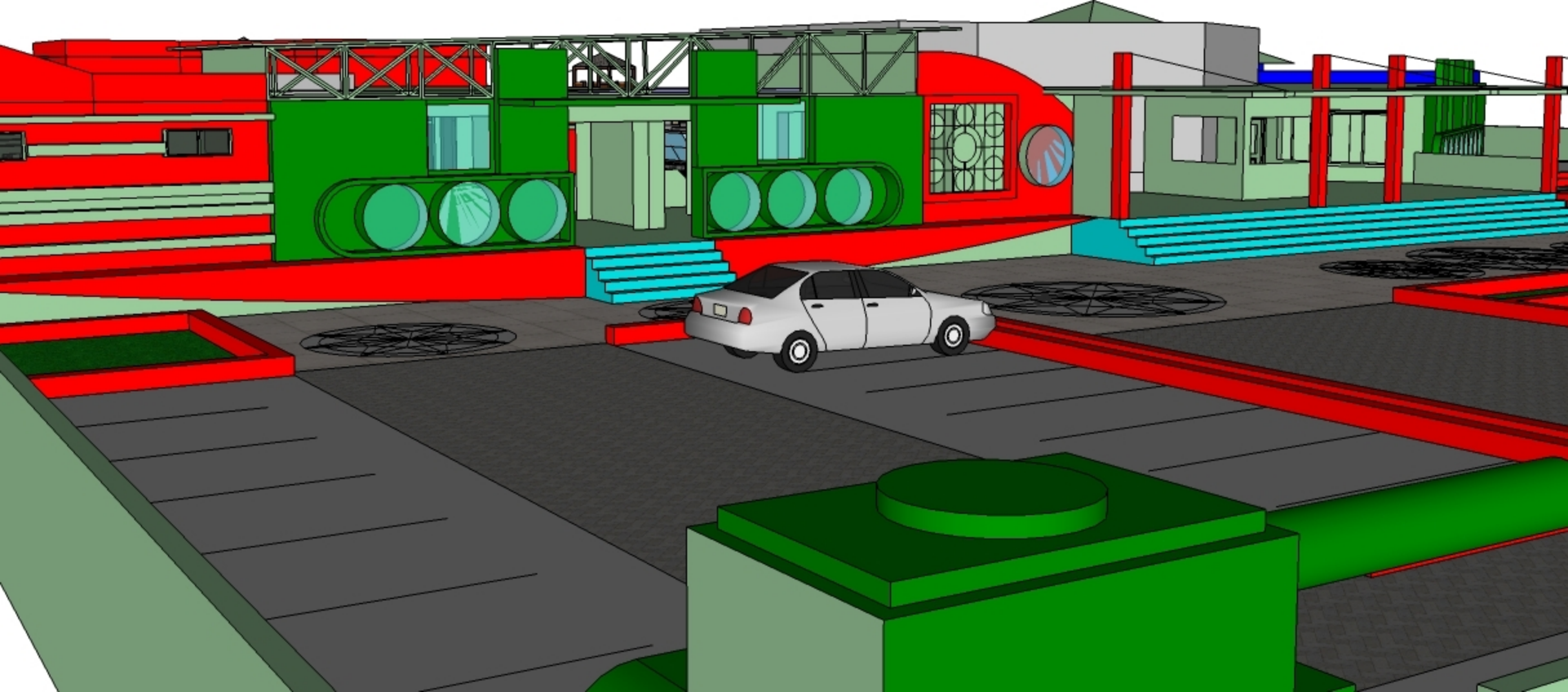












DAFTAR PUSTAKA

Data dari Buku

- Arie Kurniawan Rioeh : "*Taman Petualangan Anak "Secret Jungle"* di Yogyakarta", 2008 / TA-UII / 03512011
- Ernest Neufert "*Data Arsitek*", 1989, penerbit Erlangga
- Francis D. K Ching "*Arsitektur Bentuk – Ruang dan Susunannya*", 1996, penerbit Erlangga
- Grant W. Reid "*Grafik Lansekap*", 1996, penerbit Erlangga
- Hadi Susilo Arifin dan Nurhayati H. S Arifin "*Pemeliharaan Taman*", 2006, penerbit Penebar Swadaya
- Julius Panero dan Martin Zelnik "*Dimensi Manusia dan Ruang Interior*", 2003, penerbit Erlangga
- Kartini Kartono "*Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*", 1990, penerbit cv. Mandar Maju
- Michael Laurie "*Pengantar Kepada Arsitektur Pertamanan*", 1984, penerbit Intermatra
- Nurizka Fidali : "*Children's Centre di Yogyakarta*", 2004, / TA-UII / 98512201
- Renata Heryawati : "*Taman Petualangan Anak di Yogyakarta*", 2007 / TA-UII / 00512026
- Rochman Diansyah : "*Taman Bermain Anak di Yogyakarta*", 2001 / TA-UII / 94340113
- Sjarkawi, "*Pembentukan Kepribadian Anak*", 2006, penerbit Bumi Aksara
- Suharso A. S. P "*Taman Formal (Gambar Perspektif, Sketsa dan Komponennya)*", 1995, penerbit Kanisius (Anggota IKAPI)

Data dari Internet

<http://www.magelangkota.org.id> "*Sekilas Pandang Kota Magelang, Pemerintahan Kota Magelang*", 2006, akses 29 Oktober 2008, 12:38 PM

<http://www.petakotamagelang.com> "*Pola Tata Ruang Kota Magelang*", 2008, akses 14 Desember 2008, 02:31 PM

<http://www.petakotamagelang.com> "*Tempat Wisata dan Rekreasi di Kota Magelang*", 2008, akses 14 Desember 2008, 02:48 PM

<http://www.kotamagelang.com> "*Taman Panca Arga*", 2008, akses 30 Oktober 2008, 03:12 PM

<http://www.lindacainruth.com> "*Playground Design and Equipment*", 2008, akses 22 Desember 2008, 09:06 PM

<http://www.google.com> "*Ruang Dalam Bermain Anak*", 2008, akses 4 Januari 2009, 02:12 PM

<http://www.google.com> "*Tekstur dan Bahan Ruang Bermain Anak*", 2008, akses 4 Januari 2009, 02:14 PM

<http://www.google.com> "*Karakter Militer Tentara Nasional Indonesia*", 2008, akses 5 Desember 2008, 11:51 PM

<http://www.akmil.ac.id>, 2008, akses 4 Januari 2009, 02:17 PM

<http://www.kotamagelang.com> "*Taman Rekreasi Panca Arga*", 2008, akses 30 Oktober 2008, 03:12 PM

<http://www.hotelgaluhprambanan.com> "*Taman Bermain Tirto Nirmolo*", 2008, akses 8 November 2008, 09:37 PM

<http://www.google.com> "*Taman Keprajuritan, Taman Mini Indonesia Indah*", 2008, akses 28 November 2008, 04:33 PM

<http://www.myhouse-indonesia.com> 2008, akses 28 November 2008, 05:17 PM

<http://www.rileks.com> "*Lifestyle*", 2008, akses 28 November 2008, 05:05 PM

<http://www.google.com> "*Fasilitas Taman Bermain Anak*", 2008, akses 6 Desember 2008, 12:15 AM

<http://www.keluargarustamaji.blog.com> "*Nadya Outbound*", 2008, akses 6 Desember 2008, 12:45 AM

<http://www.mproprovider.wordpress.com>, 2008, akses 6 Desember 2008, 12:19 AM

PENUTUP

Dalam mendesain tidak ada yang sempurna, kesempurnaan hanya milik ALLAH. Maka dari itu, di dalam tugas akhir saya ini masih terdapat beberapa kekurangan, dan saya berusaha untuk mendekati kesempurnaan itu.

Dari hasil seminar kekurangan tersebut adalah

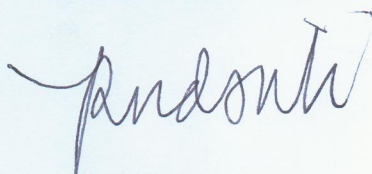
- Terletak pada layout ruang bermain outdoor dan indoor, yang belum maksimal untuk memberikan nuansa semi militer.
- Kurangnya bentuk visual ke taman bermain outdoor dan indoor.

Harapan saya dalam tugas akhir ini dapat digunakan sebagai acuan untuk menciptakan suatu karya yang lebih baik dari kekurangan yang ada.

Terima kasih.

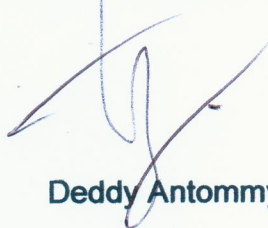
Yogyakarta, 1 Juni 2009

Dosen Pembimbing



Ir. Rini Darmawati, MT

Yang menyatakan



Deddy Antommy