

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Studio Akhir Arsitektur dengan judul *“Perancangan Taman Bermain Anak Berbasis Edutainment di Kota Padang”*. Laporan Studio Akhir Arsitektur ini disusun dengan maksud untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program studi Strata 1 di Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Bung Hatta.

Pada kesempatan ini pula penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan memberikan bimbingan dalam pelaksanaan Studio Akhir Arsitektur ini, yaitu :

- Kepada kedua **Orang Tua** dan **Keluarga** saya, yang saya cintai dan selalu memberikan semangat, perhatian dan selalu memberikan do'a nya kepada saya selama ini
- Bapak **Ir. Nasril Sikumbang, MT** selaku pembimbing I Seminar Arsitektur yang telah meluangkan waktu untuk memberi arahan dan bimbingan kepada saya.
- Bapak **Ir. Yaddi Sumitra, MTP** selaku pembimbing II Seminar Arsitektur yang telah meluangkan waktu untuk memberi arahan dan bimbingan kepada saya.
- Bapak **Ir. Hasan Basri, MT** selaku pembimbing III Seminar Arsitektur yang telah meluangkan waktu untuk memberi arahan dan bimbingan kepada saya.
- Kepada rekan-rekan dan abang senior jurusan arsitektur yang membantu dan selalu memberikan semangat kepada saya selama penulisan laporan Studio Akhir Arsitektur ini.

Dari tugas yang telah Penulis selesaikan, Penulis menyadari sepenuhnya hasil dari pekerjaan tugas ini masih jauh dari sempurna, hal ini dikarenakan keterbatasan dan kemampuan yang penulis miliki, oleh karena itu Penulis tidak menutup diri terhadap saran-saran dan kritikan yang dapat meningkatkan pengetahuan Penulis. Semoga laporan ini dapat bermanfaat, serta dapat membantu meningkatkan pengetahuan dan wawasan bagi kita semua.

Padang, 15 Agustus 2018

Penulis

Diwel Aulia Trisna
1410015111095

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR TABEL	iv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	I-1
1.2 Rumusan Masalah.....	I-1
1.2.1 Permasalahan Non Arsitektural.....	I-1
1.2.2 Permasalahan Arsitektural.....	I-1
1.3 Tujuan dan Sasaran.....	I-2
1.4 Ruang Lingkup Pembahasan.....	I-2
1.4.1 Ruang Lingkup Spasial.....	I-2
1.4.2 Ruang Lingkup Substansial.....	I-2
1.5 Metode Penelitian.....	I-2
1.6 Sistematika Penulisan.....	I-3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Tinjauan Umum.....	II-1
2.1.1 Pengertian Taman, Bermain, Edutainment, Psikologi Anak.....	II-1
2.1.2 Teori yang digunakan.....	II-4
2.2. Review Jurnal.....	II-10
2.3. Kesimpulan Jurnal.....	II-16
2.4. Kriteria Desain.....	II-16
2.5. Studi Preseden.....	II-17
2.6. Kesimpulan Preseden.....	II-21
2.7. Prinsip Desain.....	II-21
BAB III DATA DAN ANALISA	
3.1. Data Objek.....	III-1

3.1.1 Data Makro.....	III-1
3.1.2 Data Messo.....	III-1
3.1.3 Data Mikro.....	III-4
3.2. Potensi Site.....	III-4
3.3. Permasalahan Site.....	III-4
3.4. Peraturan Mengenai Lokasi.....	III-4
3.5 Data dan Analisa Tapak.....	III-6
BAB IV DESKRIPSI DESAIN	
4.1 Analisa Fungsi.....	IV-1
4.1.1 Analisa dan Aktivitas Pelaku.....	IV-1
4.1.2 Pendekatan Pelaku, Kegiatan, dan Kebutuhan Ruang.....	IV-1
4.1.3 Besaran Ruang.....	IV-2
4.1.4 Hubungan dan Sifat Ruang.....	IV-5
4.1.5 Organisasi Ruang.....	IV-6
4.2 Zoning Mikro.....	IV-6
BAB V PERENCANAAN TAPAK	
5.1 Pendekatan Konsep Umum.....	V-1
5.2 Konsep Tapak.....	V-2
5.3 Konsep Sirkulasi.....	V-3
5.4 Konsep Bangunan.....	V-3
5.4.1 Konsep Bentuk Bangunan.....	V-3
5.4.2 Konsep Permainan Ruang Dalam.....	V-4
BAB VI PENUTUP	
Kesimpulan.....	VIII-1

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 : Lokasi Site	III-1	Gambar 5.4 : Konsep Vegetasi di dalam Tapak.....	V-2
Gambar 3.2 : Zonasi Kawasan.....	III-2	Gambar 5.5 : Konsep Vegetasi di luar Tapak.....	V-2
Gambar 3.3 : Zona Agrowisata.....	III-2	Gambar 5.6 : Konsep sirkulasi di dalam tapak.....	V-3
Gambar 3.4 : Zona Perumahan.....	III-2	Gambar 5.7 : Konsep sirkulasi di luar tapak.....	V-3
Gambar 3.5 : Zona Pertanian.....	III-3	Gambar 5.8 : Konsep filosofi bangunan.....	V-3
Gambar 3.6 : Pencapaian Site.....	III-3	Gambar 5.9 : Konsep bentuk bangunan.....	V-4
Gambar 3.7 : Sarana dan Prasarana di sekitar Site.....	III-3	Gambar 5.10: Arena permainan puzzle dan lego.....	V-4
Gambar 3.8 : Vegetasi di Sekitar Site.....	III-3	Gambar 5.11: Ruang kreatif.....	V-4
Gambar 3.9 : Batasan Site.....	III-4	Gambar 5.12: Wahana labirin.....	V-4
Gambar 3.10: Ukuran Site.....	III-6	Gambar 5.13: Arena mandi bola.....	V-5
Gambar 3.11: Analisa luasan site.....	III-7	Gambar 5.14: Ruang kreatif dan bermain untuk umur 2-5 tahun.....	V-5
Gambar 3.12: Data pencahayaan	III-7	Gambar 5.15: Ruang kreatif untuk umur 5-7 tahun.....	V-5
Gambar 3.13: Analisa pencahayaan	III-7	Gambar 5.16: Ruang kreatif untuk umur 7-12 tahun.....	V-5
Gambar 3.14: Data penghawaan.....	III-8	Gambar 5.17: Wahana indoor pada ruang daam (science center).....	V-5
Gambar 3.15: Analisa penghawaan.....	III-8	Gambar 5.18: Konsep penggunaan warna pada ruang dalam.....	V-6
Gambar 3.16: Data view.....	III-9	Gambar 5.19: Konsep bukaan dalam ruangan.....	V-6
Gambar 3.17: Analisa view.....	III-9	Gambar 5.20: Pemakaian sumber air bersih PDAM.....	V-6
Gambar 3.18: Data vegetasi.....	III-9	Gambar 5.21: Pemanfaatan air sungai dan cara pengolahan menjadi air bersih.....	V-7
Gambar 3.19: Analisa vegetasi.....	III-9	Gambar 5.22: Pengolahan limbah/air kotor.....	V-7
Gambar 3.20: Data sirkulasi.....	III-10	Gambar 5.23: Jaringan pengolahan sampah.....	V-8
Gambar 3.21: Analisa sirkulasi.....	III-10	Gambar 5.24: Pondasi tiang pancang.....	V-8
Gambar 3.22: Superimpose.....	III-10	Gambar 5.25: Supper struktur.....	V-9
Gambar 3.23: Zoning makro.....	III-11	Gambar 5.26: Konstruksi space frame.....	V-9
Gambar 4.1 : Diagram kegiatan pengunjung.....	IV-1		
Gambar 4.2 : Diagram kegiatan pengelola.....	IV-1		
Gambar 4.3 : Organisasi ruang.....	IV-6		
Gambar 4.4 : Zoning Mikro.....	IV-6		
Gambar 5.1 : Konsep kawasan.....	V-1		
Gambar 5.2 : Konsep View ke dalam Tapak.....	V-2		
Gambar 5.3 : Konsep View ke luar Tapak.....	V-2		

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Rencana Pemanfaatan Lahan Kota Padang.....	III-5
Tabel 3.2 : Arahkan Kepadatan dan Ketinggian Bangunan Kota Padang.....	III-6
Tabel 4.1 : Analisa Ruang Dalam.....	IV-5
Tabel 4.2 : Besaran Ruang umum.....	IV-3
Tabel 4.3 : Besaran Ruang Rekreatif Edukatif.....	IV-4
Tabel 4.4 : Besaran Ruang Pengelola.....	IV-4
Tabel 4.5 : Besaran ruang penunjang dan servis.....	IV-5
Tabel 4.6 : Besaran ruang parkir.....	IV-5
Tabel 4.7 : Total luas bangunan.....	IV-5
Tabel 4.8 : Hubungan, sifat dan karakteristik ruang.....	IV-6

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun termasuk anak yang masih dalam kandungan. Perlindungan anak adalah segala kegiatan untuk menjamin dan melindungi anak hak-haknya agar dapat hidup, tumbuh berkembang dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi (UU No. 23 Tahun 2002). Perlindungan anak jelas mengurai tentang bermain sebagai hak anak (pasal 11) dan ruang bermain sebagai fasilitas yang harus disediakan oleh Pemerintah (pasal 56). Dalam tumbuh kembang anak mengungkapkan bahwa anak dalam tahapan awal pertumbuhannya (usia balita) membutuhkan ruang untuk bermain lebih banyak dibandingkan tahapan perkembangan selanjutnya (Soetjiningsih, 1995).

Upaya untuk memenuhi kebutuhan ruang bermain sudah dilakukan oleh pemerintah, salah satu di antaranya adalah dengan mengeluarkan standar atau peraturan tata kota yang mengatur tentang dimensi, jarak dan lokasi tertentu. Walaupun demikian, fakta memperlihatkan, tidak semua teritori kota, khususnya di Indonesia, mempunyai ruang bermain yang cukup untuk memenuhi kebutuhan bermain anak-anak. Faktor penyebab minimnya ruang bermain semakin diperparah dengan adanya upaya perubahan fungsi, yang awalnya ruang terbuka berubah menjadi ruang terbangun dan disalah fungsikan.

Pada saat ini, ruang bermain terbuka semakin berkurang pengunjungnya di Kota Padang, salah satu penyebabnya karena ruang bermain terbuka yang disediakan kurang layak, selain itu penyebab lainnya karena pengaruh teknologi seperti maraknya penggunaan *gadget*, permainan *playstation* dan *game station* yang lebih mampu menyedot perhatian anak dari pada anak harus bermain di luar. *Game - game* tersebut mampu menyediakan lahan bermain virtual yang dapat dilakukan secara individu dan hanya membutuhkan lawan main yang bersifat virtual pula sehingga mengakibatkan kualitas interaksi sosial anak tidak terakomodasi dengan baik dan tidak memiliki nilai edukasi atau pendidikan.

Menurut psikolog anak Fabiola P Setiawan, salah satu fungsi utama taman bermain atau *playground* adalah untuk membantu tumbuh-kembang anak. Untuk itu, taman bermain harus bisa memfasilitasi kebutuhan sesuai tahapan perkembangan anak yang juga bersifat edukasi. Edukasi atau pendidikan adalah upaya menolong anak untuk dapat melakukan tugas hidupnya secara mandiri supaya dapat bertanggung jawab secara susila. Pendidikan merupakan usaha manusia dewasa dalam membimbing manusia yang belum dewasa menuju kedewasaan (M. J. Langeveld). Edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang di desain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis. Dengan memberikan pendidikan dan hiburan pada anak maka akan dapat membantu tumbuh kembang anak serta merubah sikap, perilaku dan berkembangnya pola pikir dan wawasan.

Dari permasalahan tersebut memicu suatu solusi untuk membuat ruang atau taman bermain anak di Kota Padang, taman bermain anak yang akan direncanakan tidak hanya membuat wadah untuk bermain saja, tetapi juga dapat mengenalkan anak pada pengetahuan fisik, alam, logika-matematika, sosial serta ilmu lainnya yang terdapat wahana bermain didalamnya yang dapat menarik keinginan anak-anak untuk bermain sambil belajar.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Permasalahan Non Arsitektural

- a. Bagaimanakah solusi yang tepat untuk menarik perhatian anak agar dapat bermain dan bersosialisasi dengan dunia luar?
- b. Kriteria apa saja yang diperlukan untuk mendukung suatu aktivitas bermain dan belajar?

1.2.2 Permasalahan Arsitektural

- a. Bagaimanakah wujud rancangan Taman Bermain Anak di Kota Padang yang bersifat edukatif dan rekratif?
- b. Bagaimana menciptakan fasilitas-fasilitas yang dapat menarik anak untuk bermain sambil belajar?

- c. Bagaimana cara menjadikan kawasan lubuk minturun menjadi kawasan rekreatif dan edukatif?

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

- a. Memanfaatkan kawasan pantai padang dengan merencanakan Taman Bermain Anak yang berbasis *Edutainment*.
- b. Merencanakan sebuah tempat atau wadah untuk tempat anak bermain dan belajar dan dapat mengenal pengetahuan alam dan dunia luar.
- c. Menciptakan ruang bermain untuk anak-anak serta ruang publik di Kota Padang.
- d. Menciptakan suatu peluang bagi masyarakat disekitar lokasi dan juga dapat menjadi sumber pendapatan yang baru bagi kota Padang.

1.3.2 Sasaran

Terciptanya taman bermain untuk anak-anak yang berbasis edutainment, yaitu edukasi dan hiburan serta menciptakan ruang publik di Kota Padang.

1.4 Ruang Lingkup Pembahasan

1.4.1 Ruang Lingkup Spasial (kawasan)

Kawasan yang akan direncanakan untuk perencanaan Taman Bermain Anak di Kota Padang yaitu berada di kawasan agrowisata tepatnya berada di jalan lubuk minturun dan jalan pertanian. Kawasan ini diambil karena kawasan tersebut merupakan kawasan agrowisata yang bisa menjadi pembelajaran tentang pembibitan dan menanam untuk anak-anak, selain itu kawasan tersebut juga berpotensi untuk di jadikan kawasan taman bermain anak karena berada dekat kawasan yang ramai, mudah di jangkau dan sering dilalui banyak orang.

1.4.2 Ruang Lingkup Substansial (kegiatan)

Lingkup substansial kegiatan ini dilakukan dengan kegiatan studi literatur tentang pentingnya ruang bermain untuk anak yang berbasis edutainment, survey lapangan, analisa, serta produk akhir ialah laporan tentang perencanaan taman bermain anak di kawasan agrowisata tersebut.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode Deskriptif. Metode ini menjelaskan tentang penelitian yang mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, seperti fenomena alamiah dan fenomena buatan manusia, fenomena tersebut bisa berupa aktifitas, peristiwa, perubahan, hubungan dan kesamaan antara fenomena dengan fenomena lainnya.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Sumber Data Penelitian

Sumber data penelitian yang terbagi 2, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder :

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data yang terdapat di lokasi, seperti permasalahan dan potensi yang ada di lokasi, untuk mendapatkan data primer ini peneliti harus melakukan observasi langsung ke lapangan.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang tidak langsung didapat oleh peneliti, biasanya data sekunder ini di dapat melalui orang, surat kabar, dan dari inetrnet.

2. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam melakukan sebuah penelitian dapat dilakukan dengan cara seperti berikut :

a. Pengamatan (observasi)

Teknik observasi adalah, melakukan pengamatan pada lokasi agar peneliti dapat mengetahui segala yang ada di lapangan, mulai dari potensi yang ada, permasalahan. Seperti melakukan pengamatan mengenai kehidupan atau setiap kegiatan yang ada di lapangan.

b. Wawancara

Dalam melakukan penelitian, teknik pengumpulan dengan mewawancarai seperti melakukan tanya jawab dengan masyarakat yang ada di seitar lokasi, maupun pihak-pihak terkait dengan penelitian yang akan dilakukan.

c. Dokumentasi

Teknik pengambilan data dengan cara dokumentasi juga sangat penting dalam melakukan sebuah penelitian, karna ada adata yang tidak bisa di dapat hanya dengan melakukan observasim dan wawancara saja, teknik dokumentasi ini adalah jenis

pengumpulan data dengan cara mengambil foto atau video tentang data yang ada di lapangan.

1.5.2 Metode Analisis Data

Setelah data yang dibutuhkan telah dikumpulkan, peneliti harus menganalisa data yang telah di dapat, agar memudahkan dalam mengelompokan permasalahan yang terdapat di lapangan.

Langkah-langkah menganalisa data sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui karakteristik tapak, terlebih dahulu menganalisa lingkungan sekitar lokasi seperti mencari tahu batasan dan luas lokasi.
2. Menganalisa kebijakan pemerintah dengan cara melihat RTRW untuk mengetahui fungsi atau kegunaan lokasi tersebut.
3. Menganalisa permasalahan yang ada disekitar lokasi, agar memudahkan peneliti untuk mencari solusi yang akan di selesaikan dari hasil penelitian yang dilakukan.
4. Menarik kesimpulan atau rangkuman setelah melakukan analisa terhadap data yang telah di dapat, agar peneliti dapat mencai solusi dan menentukan konsep yang sesuai dengan karakteristik dan permasalahan yang ada di lokasi, untuk pemecahan masalah yang ada di lapangan.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang dasar-dasar pemikiran yang menjadi inspirasi pengangkatan judul. Latar belakang dapat berawal dari mengemukakan sebuah fakta yang bisa dalam bentuk permasalahan, fenomena, isu, perkembangan ilmu pengetahuan, temuan penelitian, potensi baik fisik/non fisik atau kebutuhan manusia dalam jangka waktu mendatang baik yang terkait arsitektural maupun non arsitektural.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tinjauan pustaka mengenai jurnal yang terkait/relevan dengan judul, dan juga berisi tentang tinjauan umum yang membahas tentang pengertian-pengertian, teori dan studi preseden tentang fungsi bangunan yang sama dengan judul.

BAB III : DATA DAN ANALISA

Berisi tentang analisa tapak yang diperoleh setelah melakukan survey langsung kelapangan, setelah melakukan analisa tapak, lahirlah penzoningan ruang luar

BAB IV : DISKRIPSI DESAIN

Berisi tentang data dan analisa fungsi, yang menganalisa dari pelaku, aktifitas, kebutuhan ruang, besaran ruang, hubungan ruang dan organisasi ruang.

BAB V : PERENCANAAN TAPAK

Berisi tentang penjelasan konsep-konsep yang diterapkan pada tapak dan bangunan serta site plan yang merupakan hasil akhir dari proses penelitian yang dimulai dari pengumpulan data, analisis ruang luar dan ruang dalam, konsep-konsep yang dipakai. Setelah itu baru bisa disimpulkan melalui gambar site plan dan gagasan disain.

BAB VI : PENUTUP

Berisikan kesimpulan dari laporan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Baskara, Medha. 2011. *Prinsip Pengendalian Perancangan Taman Bermain Anak di Ruang Publik*. Fakultas Pertanian Universitas Brawijaya.
2. Diana, Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana
3. Harmuni. 2009. *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga
4. Hutapea, Christofer Ronggur. 2014. *Taman Bermain Anak dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan di Tarekot Malang*. Jurusan Arsitektur Universitas Brawijaya.
5. Kunti, Astrid Fatana. 2016. *Solo Kids Space Sebagai Fasilitas Bermain dan Belajar Anak di Surakarta*. Universitas Muhammadiyah Surakarta
6. Nasda, Supriadi. 2015. *Taman Edukasi Sebagai Ruang Publik di Kabupaten Sinjai*. Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Sains & Teknologi UIN-Alauddin Makasar.
7. Neufert, Ernst. 1996. *Data Arsitek, Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
8. Neufert, Ernst. 1999. *Data Arsitek, Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
9. Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek, Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
10. Rahmatin, Leily Suci. 2016. *Wisata Museum Berbasis Edutainment di Jawa Timur Park Kota Batu Jawa Timur*. Universitas Udayana.
11. Susanto, Regina. *Taman Edukasi di Semarang dengan Pendekatan Psikologi Anak*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
12. White, Edward T. 1994. *Analisis Tapak*. Jakarta: Intermatra.
13. Wonoseputro, Christine. *Ruang Publik Sebagai Tempat Bermain Bagi Anak-Anak*. Jurusan Arsitektur Universitas Kristen Petra. Surabaya
14. <https://arcSPACE.com/feature/fawood-childrens-centre/>. diakses tanggal 16 oktober 2017
15. <http://www.definisi-pengertian.com/2015/04/tujuan-bermain-konsep-pendidikan-anak.html>. diakses tanggal 14 oktober 2017
16. <http://technopark.surakarta.go.id/id/science-center/mengenal-science-center>
17. <https://padangkota.bps.go.id/linkTableDinamis/view/id/60>
18. <https://catatannining.wordpress.com/tag/kompetensi-inti-dan-kompetensi-dasar-kurikulum-2013-paud>