BAB II

STUDI LITERATUR DAN STUDI BANDING

2.1 Studi Literatur Mengenai Taman Bermain Anak

2.1.1 Pengertian-pengertian

a. Ruang Terbuka

Menurut Wahyu Suryo Kusumo (2010) dan Budiharjo (1999), ruang terbuka (*open space*) adalah bagian dari ruang yang memiliki definisi sebagai wadah yang dapat menampung aktivitas tertentu dari masyarakat di suatu lingkungan yang tidak mempunyai penutup dalam bentuk fisik. Ruang terbuka dapat juga didefinisikan sebagai semua lansekap (*landscape*), *hardscape* (jalan, trotoar, dan semacamnya), taman-taman umum dan ruang rekreasi di area perkotaan (Shirvani,1985). Di sini dapat disimpulkan bahwa ruang terbuka merupakan tempat terbuka di luar rumah untuk melakukan aktivitas bersama dimana semua anggota masyarakat bebas mengaksesnya, bersifat multifungsi yang terbentuk dari unsur *hardscape* dan *landscape*.

Sedangkan menurut Hakim dan Utomo dalam Kusumo (2010), fungsi ruang terbuka terbagi menjadi 2 yaitu:

a. fungsi sosial, antara lain: tempat bermain dan berolah raga, tempat komunikasi social, tempat peralihan dan menunggu, tempat untuk mendapatkan udara segar, sarana penghubung antara satu tempat dengan tempat lainnya, pembatas di antara massa bangunan, sarana penelitian dan pendidikan serta penyuluhan bagi masyarakat untuk membentuk kesadaran

lingkungan dan sarana untuk menciptakan kebersihan, kesehatan, keserasian dan keindahan lingkungan.

b. fungsi ekologis, antara lain: penyegaran udara, mempengaruhi dan memperbaiki iklim mikro, menyerap air hujan, pengendalian banjir dan pengatur tata air, memelihara ekosistem tertentu dan perlindungan plasma nuftah dan pelembut arsitektur bangunan.

b. Pengertian Anak

Anak merupakan individu yang berada dalam satu rentang perubahan perkembangan yang dimulai dari bayi hingga remaja.

Menurut Christine Wonoseputro (2007) Anak–anak dalam hal ini terbagi menjadi beberapa lapisan usia3, yaitu:

- Usia 0–1 tahun , disebut masa bayi
- Usia 1–3 tahun, disebut masa batita
- Usia 3–5 tahun disebut masa balita
- Usia 5–12 tahun usia pendidikan dasar atau usia sekolah
- Usia 12–14 tahun, disebut sebagai usia pra remaja

b. Pengertian Taman Bermain Anak

Taman bermain anak *(Children Playground)* adalah tempat yang dirancang bagi anak anak untuk melakukan aktivitas bermain dengan bebas untuk memperoleh keriangan, kesenangan dan kegembiraan serta sebagai sarana mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, fisik, serta kemampuan emosinya. Aktivitas bermain dapat dilakukan di ruang terbuka maupun ruang

tertutup yang dilengkapi beberapa peralatan/fasilitas permainan rekreasi serta sarana penunjang lainnya.

Menurut Woolfson dalam Wonoseputro (2007) mengungkapkan bahwa anak – anak di usia perkembangannya hingga memasuki masa usia sekolah harus mendapatkan waktu yang proporsional untuk bermain dan belajar. Alokasi waktu yang tidak seimbang bagi anak akan menimbulkan perkembangan psikis yang kurang sehat bagi anak, seperti timbulnya child strees dan penyimpangan perilaku pada

anak, seperti anak menjadi nakal dan mencari perhatian secara berlebihan. Soetjiningsih (1995) dalam tumbuh kembang anak mengungkapkan bahwa anak dalam tahapan awal pertumbuhannya (usia balita) membutuhkan ruang untuk bermain lebih banyak dibandingakan tahapan perkembangan selanjutnya. Maka sudah selayaknya apabila orang dewasa menyediakan ruang berkembang yang mendukung pada anak – anak yang sesuai dengan usianya.

2.2.2 Pengolahan Tanah

2.2.2.1 Aspek Fisik

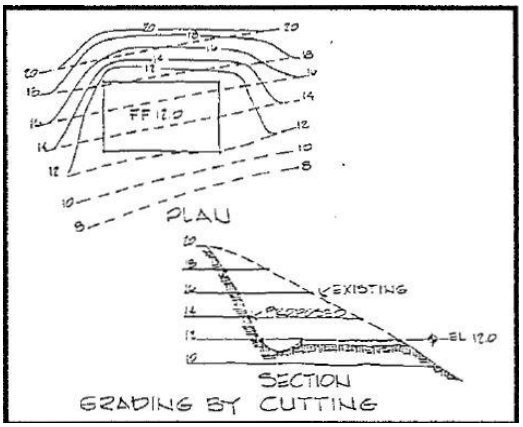
1. Pengolahan dari sisi Tanah

Teknik dalam pengolahan tanah berkontur adalah dengan cara *grading. Grading* tanah adalah meratakan kemiringan tanah tertentu guna memberi kemungkinan desain lantai bangunan yang bersifat *fleksibel*(mudah dicapai). Beberapa teknik yang dilakukan dalam *grading* tanah antara lain :

a. Sistem *Cutting*

- Kontur terendah yang terdekat dengan lereng dipilih sebagai ketinggian *site* permukaan yang rata.
- Kemudian kontur dipindah kesisi belakang site yang lebih tinggi.
- Kontur sisanya menyesuaikan sampai tidak ada garis kontur existing yang melintang pada site.

Kelebihan Sistem ini adalah keseluruhan site dengan level sama dapat dimanfaatkan sebagai ruang-ruang yang efektif. Sedangkan kekurangannya adalah tanah sisa penggalian harus dipindahkan ke tempat lain yang berarti pengeluaran biaya transportasi.



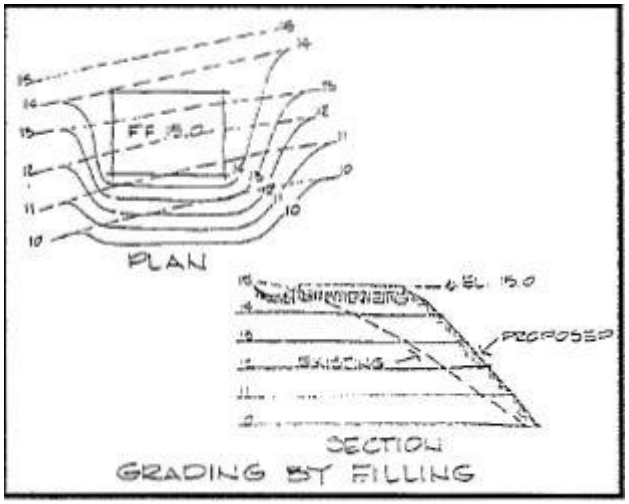
Gambar 2.1
Sistem Cutting
Sumber : Membangun Rumah di Lereng dan Perbukitan, Heinz Frick

b. *System Filling*

- Kontur tertinggi dekat dengan lereng dipilih sebagai ketinggian *site* permukaan yang rata.
- Kontur dipindahkan ke bagian bawah *site.*

- Kontur sisanya menyesuaikan supaya tidak ada garis kontur *existing* yang melintang pada *site.*
- Sistem drainase harus direncanakan dengan baik, karena jika sistem ini tidak bekerja, air akan bergerak menuruni bukit mengalir melawan pola kontur sehingga mempengaruhi struktur bangunan.

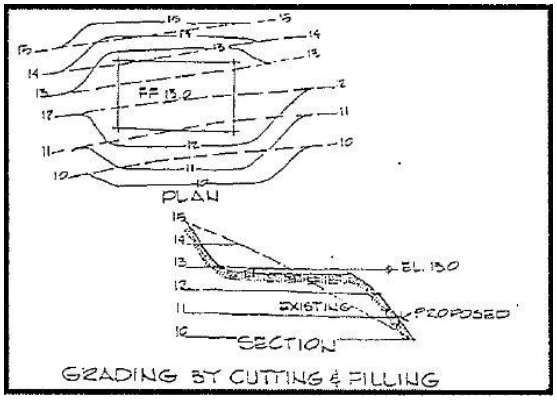
Kelebihan sistem ini adalah terciptanya suatu site yang datar sehingga dapat dimanfaatkan sebagai ruang-ruang efektif. Sedangkan kekurangannya adalah pemborosan biaya transortasi karena untuk keperluan urugan harus mendatangkan tanah dari tempat lain.



Gambar 2.2
Sistem Filling
Sumber : Membangun Rumah di Lereng dan Perbukitan, Heinz Frick

c. Sistem *Cut and Fill (galian dan urugan)*

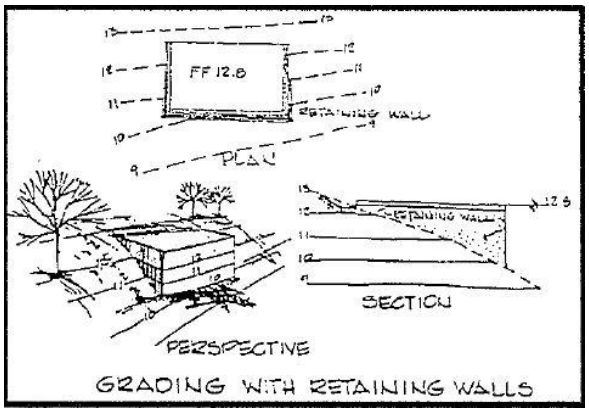
Kelebihan sistem ini adalah adanya keseimbangan kuantitas tanah pas *site* yang dieliminasi untuk kebutuhan pengurugan dan penggalian. Hal ini dikerjakan dengan membuat ketinggian *site* berada di antara kontur terendah dan tertinggi.



Gambar 2.3
Sistem Cut and Fill
Sumber : Membangun Rumah di Lereng dan Perbukitan, Heinz Frick

d. Sistem Penopang

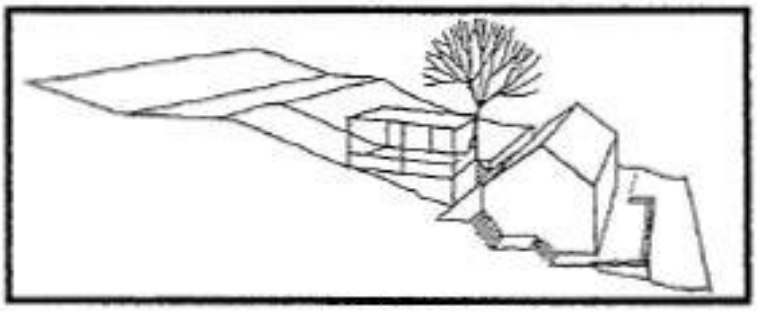
Sistem Penopang mengunakan *Retaining Wall* atau dinding penahan tanah. Dinding Pondasi lereng diekspos dan berfungsi sebagai retaining wall (dinding penahan) di bagian bawah atau atas permukaan. Grading ini paling banyak dilakukan meski agak sulit dalam pelaksanaannya.



Gambar 2.4
Sistem Retaining Wall
Sumber : Membangun Rumah di Lereng dan Perbukitan, Heinz Frick

e. Sistem *Split Level*

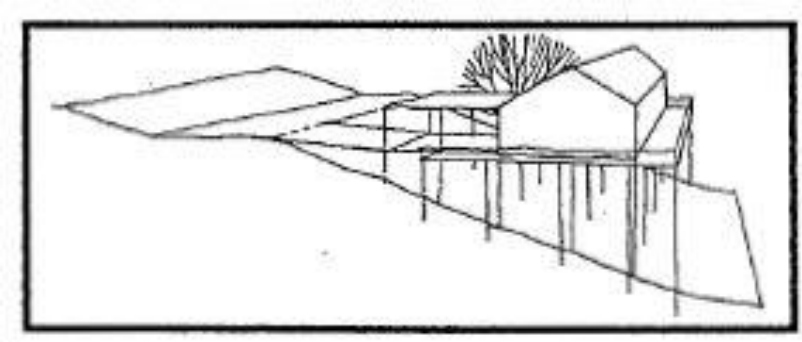
Sistem ini menggunakan bantuan *retaining wall* dan merupakan sistem yang sedikit banyak mempertahankan bentuk lahan *(landform)* alaminya.



Gambar 2.5
Sistem Split Level
Sumber : Membangun Rumah di Lereng dan Perbukitan, Heinz Frick

f. Sistem Penopang Bangunan

Menggunakan sistem bangunan di atas tanah dengan bantuan penopang agar pemukaan tanah yang asli tidak terganggu.



Gambar 2.6
Sistem Penopang
Sumber : Membangun Rumah di Lereng dan Perbukitan, Heinz Frick

Tujuan dari pengadaan grading tanah mencakup banyak hal. Penggunaan grading tanah juga sangat mempengaruhi proses perancangan dan desain dari arsitektur tersebut. Beberapa tujuan *grading* antara lain adalah :

- Mengembangkan tapak bangunan yang menarik dan unik, sesuai dengan bentuk tanah.
- Memberikan pencapaian yang aman, nyaman dan fungsional sesuai tapak baik untuk tujuan fungsional maupun pemeliharaan.
- Membagi aliran air permukaan dan air bawah permukaan menjauhi bangunan dan perkerasan trotoar untuk menghindari kejenuhan lapisan dasar yang dapat merusak struktur bangunan atau melemahkan perkerasan.
- Mempertahankan bentuk kontur sehingga tidak merubah letak peil tanah dalam rangka mempertahankan aset alam di atasnya.

2. Pengolahan dari sisi Lingkungan

Dalam pengolahan lingkungan lebih erat kepada bagaimana suatu kawasan peduli serta tanggap pada keadaan dan potensi sekitar. Pengembangan kawasan dapat berpengaruh kepada sisi lingkungan baik itu berdampak negatife atau positif. Sebaiknya analisis pengembangan kawasan dilakukan secara mendasar dengan mempertimbangkan keadaan lingkungan yang ada. Sehingga dapat diketahui potensi-potensi yang dapat dikembangkan dan dilestarikan bukan malah untuk dirusak dan tidak dipelihara. Akibat lebih mementingkan pengembangan kawasan yang dibangun tanpa memperhatikan lingkungan sekitarnya.

2.2 Studi Banding

2.2.1 TK Bintang Mulia

TK Bintang Mulia berada di wilayah Kopo tepatnya di Babakan Ciparay, Komplek Kopo Permai I. Tk Bintang Mulia sudah terakreditasi A, ini menunjukan bahwa pendidikan dan fasilitas pendukungnya sudah sangat baik. Ada sekitar 8 permainan yang ada di area bermain atau taman bermainTK Bintang Mulia. Aktivitas yang dilakukan olah anak di area permainan selalu diawasi oleh para pembimbing. Aktivitas 1 kelas merupakan tanggung jawab satu guru atau pembimbing anak.



Gambar 2.7
Permainan anak di TK Bintang Mulia



Gambar 2.8
Parkir Mobil di TK Bintang Mulia

Aktivitas yang ada di TK Bintang Mulia yaitu belajar sambil bermain. Fungsi utama bangunan ini ialah sebagai tempat belajar dan bermain juga menjadi hal yang sanagat penting untuk mendukung daya imajinasi dan kreatifitasnya sehingga anak bisa mengembangkan bakat dan kemampuannya secara maksimal.

Beberapa permainan mengunakan meda pasir sebagai lantai permainan dimaksudkan untuk menjamin keselamatan anak apabila terjadi hal yang tidak diinginkan seperti jatuh dan lainnya.



Gambar 2.9
Area Bermain di TK Bintang Mulia

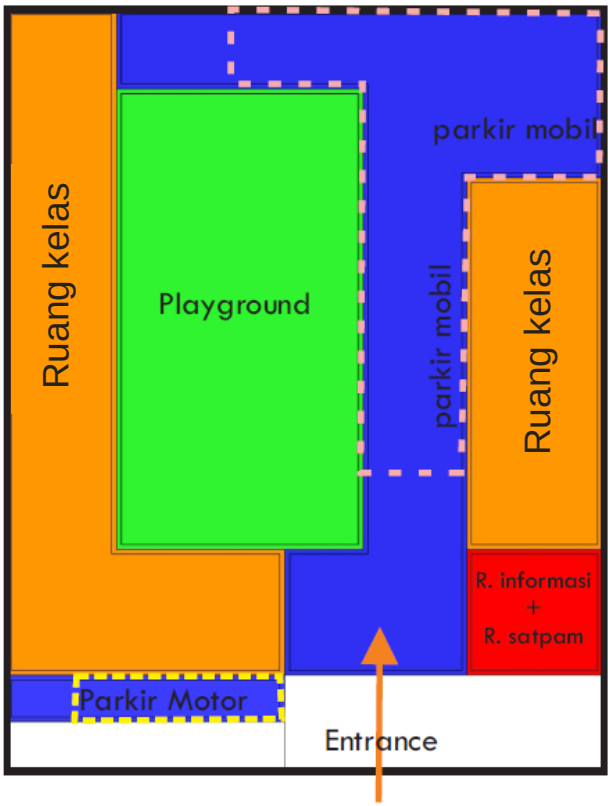


Gambar 2.10
Area Bermain di TK Bintang Mulia

Zona parkir mobil berada depan halaman kelas seperti terlihat pada gambar di atas dan juga berada di belakang yang diperuntukkan bagi fungsi parkir mobil, sedangkan untuk parkir motor berada di area depan dengan lahan yang tidak terlalu luas.



Gambar 2.11
Parkir Mobil di TK Bintang Mulia



Gambar 2.12
Denah TK Bintang Mulia

2.2.2 Kampung Gajah

Lokasi Kampung Gajah Wonderland Bandung tepatnya di Jalan Sersan Barjuki km 3,8. Konsep dari kawasan ini yaitu *one stop recreation* untuk anak dan juga dewasa. Dengan lahan yang memiliki luasan hingga 60 Hektar, para pengunjung dapat menjelajahi sekitar lebih dari 30 wahana wisata yang tersedia.

Di bagian *entrance* sudah terlihat permainan mobil dan motor untuk *off road* namun permainan ini lebih diperuntukan bagi orang dewasa. Konsep dari wahana permainan yang ada di kampung gajah ini ialah off road dan wahana air. Kurangnya vegetasi membuat suhu di kawasan kampung gajah sangat panas.



Gambar 2.13
Area Entrance Kampung Gajah

Children playground merupakan wahana permainan anak yang atraktif untuk melatih perkembangan anak. Selain itu di area pinggir dipakai sebagai *track* sepeda untuk anak serta terdapat tempat duduk yang disediakan untuk orangtua anak mengawasi anaknya bermain di wahana ini. Peran orang tua sangat pentng disini karena petugas di wahana ini hanya berada tempat pembelian tiket saja, tidak memperhatikan keselamatan dan aktivitas anak.



Gambar 2.14
Area Playground Kampung Gajah

Tenant yang berada dekat dengan wahana permainan anak sangat efektif ketika anak bermaian dimana para orangtua anak menunggu sambil menikmati makanan yang dibeli di *tenat* yang ada disini untuk menghilangkan rasa jenuh saat menunggu anaknya bermain.



Gambar 2.15
Area Food Court Kampung Gajah

- Aktivitas

Aktivitas pada tempat wisata ini tidak terlalu ramai pada saat hari - hari biasa, jumlah pengunjung akan meningkat pada saat waktu liburan dan akhir pekan saja, aktifitas yang dilakukan adalah bermain untuk menghilangkan rasa jenuh. Permainan yang ada di kampung gajah ini diperuntukan untuk kalangan anak - anak remaja dan dewasa.



Gambar 2.16
Area Permainan Kampung Gajah

- Klasifikasi

Berada di wilayah ledeng bandung yang merupakan kawasan pegunungan yang sebagian besar pengunjungnya masyarakat bandung dan para wisatawan maupun turis jadi bangunan ini memeperhatikan kasifikasi bagi para pengunjung yang akan datang.

- Persepsi

Temapat wisata menurut persepsi masyarakat merupakan tempat yang menyenangkan, indah, dan nyaman. Maka itu kawasan wisata ini dirancang untuk lebih dari sekedar itu dan memilki fasilitas yang memenuhi standar dan memenuhi syarat kemanan bagi para pengunjung, serta dapat dinikmati oleh anak-anak, remaja dan dewasa.

- Kualitas

Kualitas keamanan dan kenyamanan di Kampung Gajah sudah cukup baik dalam penataan dan penempatan zona permainan, namun dari segi suhu kurang baik.

- Sosial

Tempat wisata merupakan tempat umum yang dapat dimasuki semua orang namun dengan persayatan tertentu seperti membeli tiket dan sebagainya. Di kampung gajah ini semua kalangan bisa masuk dan merasakan wahana permainan yang diperuntukan untuk anak.

- Struktur

Struktur yang digunakan pada wahana gokar menggunakan *space trust*, sedangkan pada gazebo - gazebo mengunakan struktur kuda - kuda kayu pada Kios - kios makanan mengunakan baja ringan. penggunaan struktur di atas

untuk mempermudah aktifitas di dalam bangunan dan juga sebagai wujud estetika dari suatu bangunan. Pemilihan struktur juga dapat mempengaruhi kualitas dari suatu bangunan.



Gambar 2.17
Struktur bangunan Kampung Gajah

- Pencahayaan

Penggunaan material kaca dan bangunan yang banyak bukaan memudahkan pencahayaan alami masuk ke dalam bangunan. Bentuk massa banguna dinamis mengikuti kontur lahan.




Gambar 2.18
Suasana Kampung Gajah

- Keamanan

Keamanan pada site harus terjaga agar para pengunjung merasa aman, Faktor kemanan juga dapat terlihat dari desain tempat wisata ini. Penempatan ruang satpam pada setiap pintu masuk menuju bangunan menunjukkan kesiapan dari segi keamanan.

- Utilitas

Sistem utilitas pada wahana air sangat penting diperlihatkan untuk kelancaran dan kebersihan air, contohnya pada sistem air bersih dan air kotor

- *Land Use*

Kawasan Bandung selatan mengemban fungsi wisata, pertanian dan hutan. Kawasan ini memang diperuntukkan untuk tempat wisata dan dari segi lahan, kontur perencana mengikuti alur dan pemilihan lahan untuk penempatan wahana yang sudah direncanakan.

- Iklim

Iklim akan mempengaruhi rancangan begitupun dengan penggunaan atap miring pada beberapa bangunan seperti gazebo dan kios- kios yang menggunakan atap miring untuk menyesuaikan iklim tropis yang panas dan curah hujan yang tinggi.

- Ekonomi

Perekonomian masyarakat yang berbeda - beda berdampak kepada tarif tiket masuk Kampung Gajah yang tegolong mahal.



Gambar 2.19
Water boom Kampung Gajah



Gambar 2.20
Water boom Kampung Gajah



Gambar 2.21
Area Permaianan Kampung Gajah

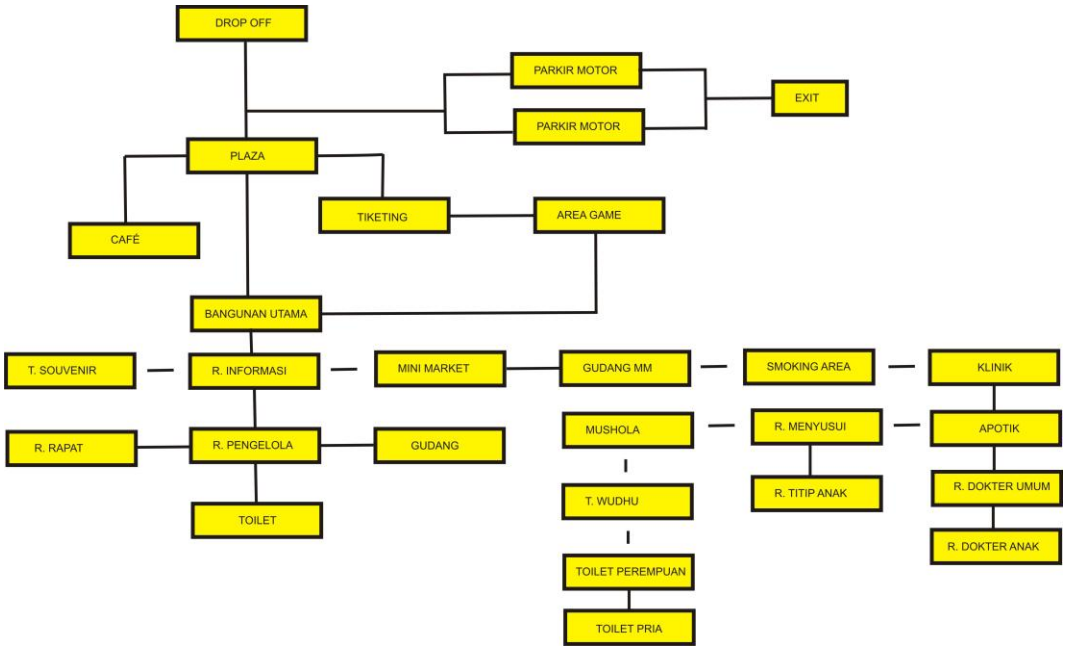


Gambar 2.22
Utilitas Kampung Gajah

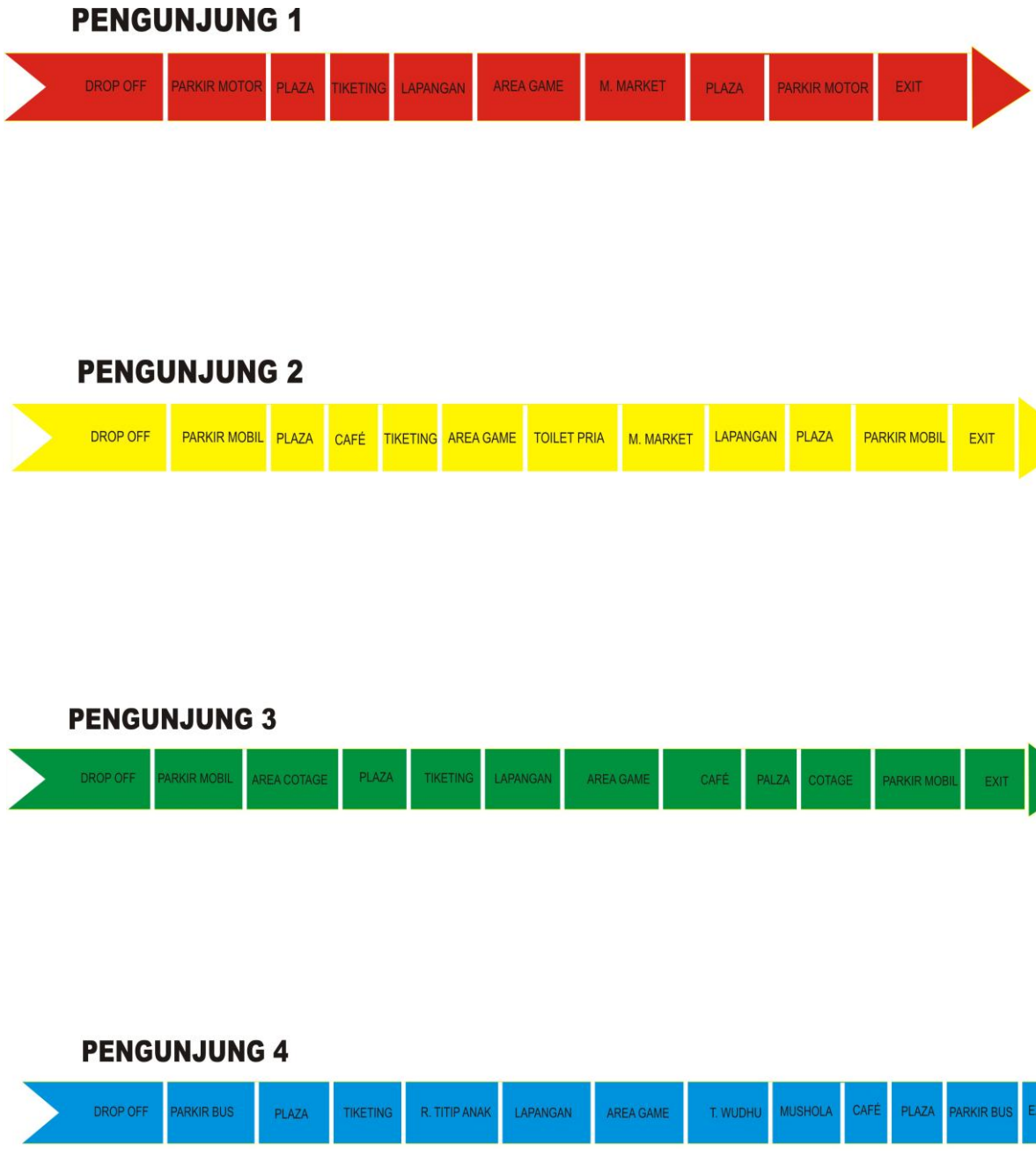
2.3 Ringkasan Program Ruang dari hasil Studi Banding

Berikut adalah beberapa program kegiatan atau alur aktifitas yang ada di dalam kawasan. Bentuk kegiatan yang menjadi pertimbangan adalah dari para pengunjung dan pengelola. Dari alur aktifitas dan program kegiatan dapat menunjukan ruang-ruang seperti apa yang nantinya akan dihadirkan didalam kawasan.

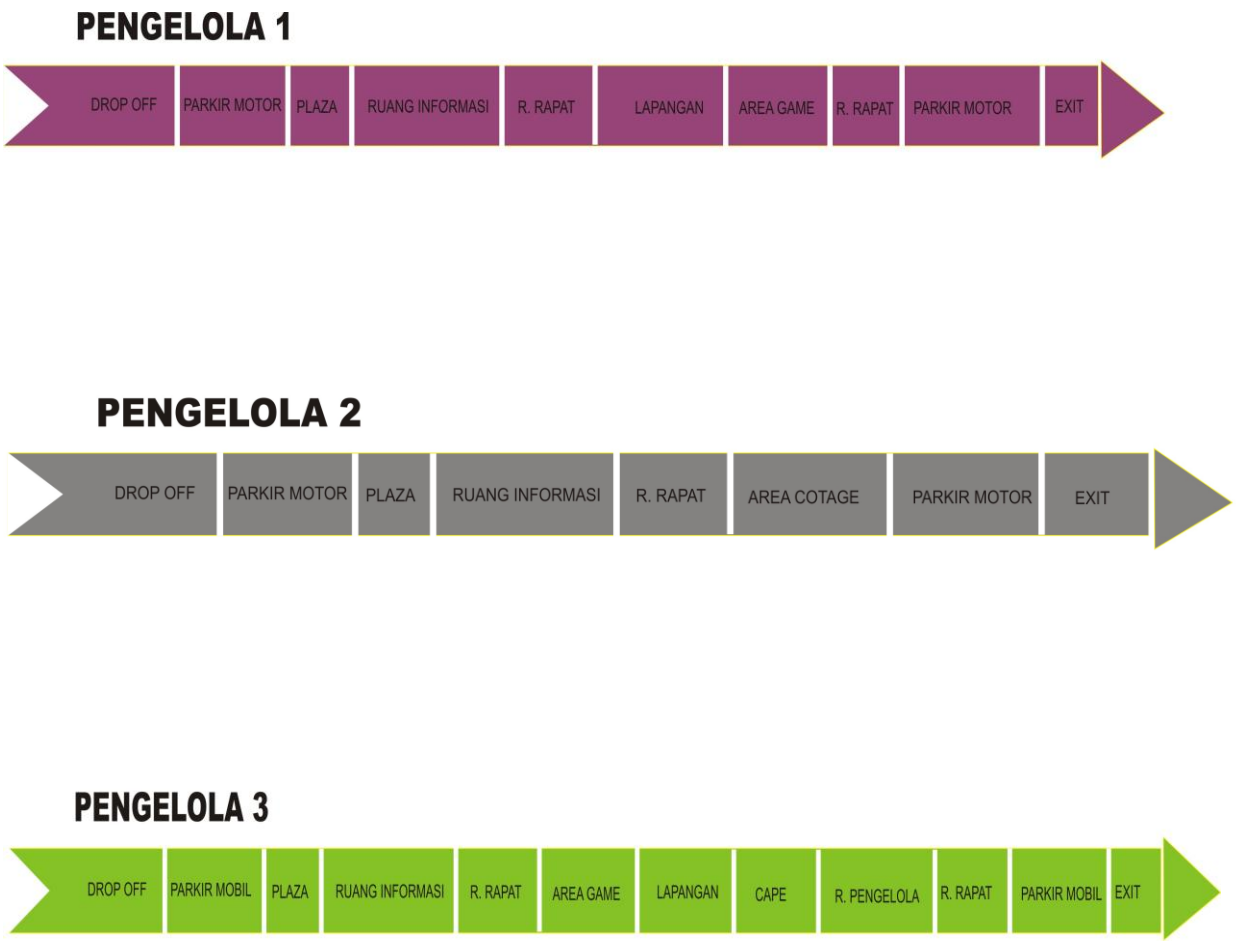
- Bagan alur aktivitas pengunjung dan pengelola



Gambar 2.23
Bagan Alur Aktivitas Pengunjung dan pengelola



Gambar 2.24
Bagan Alur Aktivitas pengunjung



Gambar 2.25
Diagram Matrik Kedekatan Ruang