

PENDEKATAN MORFOLOGI PERMAINAN pada
CAMP PERMAINAN di YOGYAKARTA



Disusun Oleh :
Prima Latuaji
03 01 11606

FAKULTAS TEKNIK ARSITEKTUR
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2007/2008

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

Judul Proyek : Pendekatan Morfologi Permainan
pada Camp Permainan di Yogyakarta

Periode : IV Tahun Ajaran 2007/2008

Penyusun : Prima Latuaji

NPM : 03 01 11606

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

(Ir. Anna Pudianti, M.Sc.)

(S. Felasari, ST, MSc.CAED)

Mengesahkan,

Ketua Program Studi Arsitektur

Fakultas Teknik

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

(Ir. FX. Eddy Arinto, M.Arch)

Surat Pernyataan

Dengan ini saya :

Nama : Prima Latuaji
No. Mahasiswa : 03 01 11606
Judul Tugas Akhir : Pendekatan Morfologi Permainan pada Camp
Permainan di Yogyakarta
Pembimbing I : Ir. Anna Pudianti, M.Sc
Pembimbing II : S. Felasari, ST, M.Sc.CAED

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa karya tugas akhir ini merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa karya tersebut bukan karya saya, saya tidak keberatan menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Yogyakarta, 10 Juni 2008

Prima Latuaji

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas limpahan segala nikmat berkah, rahmat, barokah, dan kesempatan sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi yang berjudul “Pendekatan Morfologi Permainan pada Camp Permainan di Yogyakarta” ini disusun oleh penulis sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa dukungan serta bantuan dari berbagai pihak, tidak mungkin rasanya skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu segenap ketulusan hati, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Ibu Ir. Anna Pudianti, M.Sc, selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan dorongan selama proses penulisan skripsi ini.
2. Ibu S. Felasari, ST, M.Sc.CAED, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan masukan selama proses penulisan skripsi ini.
3. Ibu Ir. MK. Sinta Dewi, M.Sc, selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran kepada desain Camp Permainan.
4. Bapak Ir. FX. Eddy Arinto, M.Arch, selaku Ketua Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
5. Dosen-dosen Jurusan Arsitektur, terima kasih
6. Segenap karyawan bagian pengajaran Fakultas Teknik dan perpustakaan UAJY
7. Ibu’ tersayang yang selalu menyayangiku dan mendoakanku
8. Bapak, terima kasih atas nasehat, kritik, serta dukungannya
9. Kakakku Novita, atas motivasi dan semangatnya
10. Aswin, Adhitya (Jendral), Frans (Cong), Demas (Kalong), Agata, Dwipa (pa’ tua), Wahyu, Fikri, terima kasih, terima kasih banyak atas semuanya.
11. Teman – teman studio Bimo (pa’ ketua), komunitas “gang senggol” terima kasih untuk guyonan dan semangatnya, Pak Win dan seluruh peserta lainnya terima kasih.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan kepada penulis baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semua hal tidak ada yang tidak lepas dari ketidak sempurnaan demikian pula dengan skripsi ini, untuk itu kritik dan saran selalu diharapkan. Terimakasih

Yogyakarta, 10 Juni 2008

Prima Latuaji



HALAMAN PERSEMBAHAN



This little masterpiece is dedicated to :

Ibu', you're amazing ...

Bapak, you're great ...

Novita, my good sister ...

All of children in the world, you're my big inspirations, thanks kid

Thanks a lot for everything

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
ABSTRAKSI	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang	1
1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek	1
1.2 Latar Belakang Permasalahan	5
2. Rumusan Permasalahan	6
3. Tujuan dan Sasaran	6
3.1 Tujuan Pembahasan	6
3.2 Sasaran Pembahasan	7
4. Lingkup Pembahasan	7
5. Metode Pembahasan	7
6. Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PSIKOLOGI ANAK, BERMAIN, dan TEMPAT BERMAIN	
2.1 Psikologi Anak	10
2.1.1 Teori Perkembangan Anak	10
2.1.2 Jenis Perkembangan	11
A. Perkembangan Fisik	11
B. Perkembangan Emosi	11
C. Perkembangan Kognitif	12
D. Perkembangan Sosial	13
2.2 Peran Bermain	14
2.2.1 Pengertian Bermain	14
A. Makna Harafiah	14
B. Makna Bermain bagi Perkembangan Anak	15
2.2.2 Ciri-ciri Bermain pada Anak	15
2.2.3 Jenis Bermain	17
2.2.4 Bentuk Bermain	18
2.2.5 Tujuan Bermain dan Perkembangan Anak	18

2.2.6 Periode dan Resiko Bermain serta Karakter Anak dalam Bermain	20
A. Periode Bermain	20
B. Resiko Bermain	21
C. Karakter Anak dalam Bermain	22
2.3 Tempat Bermain	24
2.3.1 Ruang Publik Sebagai Tempat Bermain	24
2.3.2 Permasalahan Tempat Bermain di Ruang Publik	25
A. Tempat Bermain dalam Lingkup Kawasan Perumahan	25
B. Tempat Bermain di Kota Yogyakarta	26
1. Taman Pintar Yogyakarta	28
2. Alun-alun Selatan Yogyakarta	28
3. Tempat Bermain di Ruang Tertutup	29
2.2.3 Persyaratan Tempat Bermain	31
A. Tempat Bermain Terbuka	31
B. Tempat Bermain Tertutup	32

BAB III TINJAUAN TEMPAT BERMAIN ANAK di YOGYAKARTA

3.1 Kondisi Umum Kota Yogyakarta	33
3.2 Camp Permainan di Yogyakarta	34
3.2.1 Pengertian Camp	34
3.2.2 Klasifikasi Permainan dan Mainan	35
A. Klasifikasi Permainan	35
1. Permainan Gerak	35
2. Permainan Peran	36
3. Permainan Konstruksi	37
4. Permainan Prestasi	38
5. Permainan Representasi	39
B. Klasifikasi Mainan	40
C. Tinjauan Bentuk Permainan	41
3.3 Identifikasi Pelaku dan Kegiatan	48
3.3.1 Identifikasi Pelaku	48
3.3.2 Identifikasi Kegiatan	49
A. Program Kegiatan Pelaku Utama	49
B. Program Kegiatan Pendukung	50
C. Pengelompokan dan Macam Kegiatan	53
3.4 Identifikasi Kebutuhan Ruang	55
A. Kebutuhan Ruang Pelaku Utama	55
B. Kebutuhan Ruang Pendukung	56

BAB IV LANDASAN TEORI

4.1 Pendekatan Desain	58
4.2 Tinjauan Kegiatan Kreatif	59
4.2.1 Pengertian Kreatif	59
4.2.2 Fungsi Kreatif	59
4.2.3 Klasifikasi Kreatif	60

BAB V ANALISA MORFOLOGI PERMAINAN

5.1 Analisa Suasana Kreatif	61
5.1.1 Analisa Kebutuhan Permainan Gerak	61
5.1.2 Analisa Kebutuhan Permainan Peran	62
5.1.3 Analisa Kebutuhan Permainan Konstruksi	63
5.1.4 Analisa Kebutuhan Permainan Prestasi	65
5.1.5 Analisa Kebutuhan Permainan Representasi	66
5.2 Analisa Aktivitas Permainan	67
5.2.1 Permainan Gerak	67
5.2.2 Permainan Peran	67
5.2.3 Permainan Konstruksi	68
5.2.4 Permainan Prestasi	69
5.2.5 Permainan Representasi	70
5.3 Analisa Pengolahan Ruang berdasarkan Metafora Permainan	70
5.3.1 Permainan Gerak	70
5.3.2 Permainan Peran	79
5.3.3 Permainan Konstruksi	98
5.3.4 Permainan Prestasi	106
5.3.5 Permainan Representasi	112
5.4 Analisa Organisasi Ruang	119
5.4.1 Analisa Hubungan Ruang	119
5.4.2 Besaran Ruang	122
5.5 Analisa Program Ruang	130
5.5.1 Analisa Hubungan Ruang Antar Permainan	130
5.5.2 Analisa Elemen Arsitektural	134
5.6 Analisa Tapak	142
5.6.1 Penentuan Lokasi	142
5.6.2 Penentuan Site	142
A. Faktor Pencapaian	143
B. Faktor Lingkungan	143
C. Faktor Tata Guna Lahan	143
5.6.3 Analisa Tautan Tapak	144

5.7 Analisa Sistem Struktur	150
5.8 Analisa Persyaratan Teknik Bangunan	152
5.8.1 Analisa Sistem Pencahayaan	152
5.8.2 Analisa Sistem Penghawaan	153
5.8.3 Analisa Sistem Akustik	154
5.9 Analisa Utilitas	155
5.9.1 Analisa Jaringan Listrik	155
5.9.2 Analisa Jaringan Air Bersih dan Kotor	155
A. Jaringan Air Bersih	155
B. Jaringan Air Kotor	156
5.9.3 Analisa Sistem <i>Fire Protection</i>	156
A. Detektor Bahaya Kebakaran	156
B. Alat Pemadam Kebakaran	157
5.9.4 Analisa Jaringan Komunikasi	157

BAB VI KONSEP PERENCANAAN dan PERANCANGAN

6.1 Konsep Programatik Ruang	158
6.1.1 Konsep Dasar Kebutuhan Ruang	158
6.1.2 Konsep Dasar Hubungan Ruang	159
A. Hubungan Ruang dalam Kelompok	160
B. Hubungan Ruang antar Kelompok	162
6.1.3 Konsep Site	163
6.2 Konsep Pengolahan Ruang Berdasarkan Metafora Permainan	163
A. Permainan Gerak	163
B. Permainan Peran	165
C. Permainan Konstruksi	171
D. Permainan Prestasi	173
E. Permainan Representasi	176
F. Permainan ke Permainan	178
6.3 Konsep Tampilan Bangunan	181
6.4 Konsep Sistem Struktur	183
6.5 Konsep Persyaratan Teknis Bangunan	183
6.6 Konsep Utilitas	185
6.6.1 Konsep Jaringan Listrik	185
6.6.2 Konsep Air Bersih dan Air Kotor	185
6.6.3 Konsep <i>Fire Protection</i>	186
6.6.4 Konsep Jaringan Komunikasi	186

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Daftar Gambar

Gambar 5.1 : Penataan jalur sepeda	72
Gambar 5.2 : Skema permainan outbond	106
Gambar 5.3 : Skema sinar matahari terhadap bumi	112
Gambar 5.4 : Skema pengolahan hall permainan	131
Gambar 5.5 : Konfigurasi seluruh masa	141
Gambar 5.6 : Site terpilih	143
Gambar 5.7 : Kondisi eksisting tapak	144
Gambar 5.8 : Analisa relokasi tapak	145
Gambar 5.9 : Analisa bentuk site	146
Gambar 5.10 : Analisa sirkulasi	147
Gambar 5.11 : Analisa terhadap sinar matahari	148
Gambar 5.12 : Analisa vegetasi	149
Gambar 5.13 : Analisa zoning	150
Gambar 5.14 : Skema jaringan listrik	155
Gambar 5.15 : Skema jaringan air kotor dan air bersih	156
Gambar 5.16 : Skema pemasangan <i>hydrant box</i>	157

Daftar Tabel

Tabel 1.1 : Minat Anak Terhadap Tipe Permainan	5
Tabel 2.1 : Tahap-tahap Perkembangan Kognitif menurut Piaget	12
Tabel 2.2 : Teori-teori Klasik	19
Tabel 2.3 : Teori-teori Modern	19
Tabel 2.4 : Karakter Perilaku Anak dalam Bermain	22
Tabel 3.1 : Alokasi Penggunaan Lahan di Kota Besar	34
Tabel 3.2 : Bentuk Permainan	41
Tabel 5.1 : Analisa Metafora Alur dan Magnet Terhadap Kreatif	74
Tabel 5.2 : Analisa Metafora Perbedaan dan Adaptif Terhadap Kreatif Profesi Dokter	81
Tabel 5.3 : Analisa Metafora Perbedaan dan Adaptif Terhadap Kreatif Profesi Pemain Band	91
Tabel 5.4 : Analisa Metafora Logika dan Penghargaan Terhadap Kreatif	100
Tabel 5.5 : Analisa Metafora Kesatuan dan Karakter Terhadap Kreatif	107
Tabel 5.6 : Analisa Metafora Makna dan Visualisasi Terhadap Kreatif	114
Tabel 5.7 : Pengolahan Hall Permainan	132
Tabel 5.8 : Metafora Permainan Gerak terhadap Kreatif	135
Tabel 5.9 : Metafora Permainan Peran terhadap Kreatif	136
Tabel 5.10 : Metafora Permainan Konstruksi terhadap Kreatif	137
Tabel 5.11 : Metafora Permainan Prestasi terhadap Kreatif	138
Tabel 5.12 : Metafora Permainan Representasi terhadap Kreatif	139
Tabel 5.13 : Metafora Permainan terhadap Warna dan Tekstur	140
Tabel 5.14 : Strategi Sistem Pencahayaan Alami	152
Tabel 5.15 : Strategi Sistem Pencahayaan Buatan	153
Tabel 5.16 : Strategi Sistem Penghawaan	154
Tabel 5.17 : Strategi Sistem Akustik	155
Tabel 6.1 : Kebutuhan Ruang Camp Permainan	158
Tabel 6.2 : Konsep Alur dan Magnet terhadap Kreatif	164
Tabel 6.3 : Konsep Perbedaan dan Adaptif terhadap Kreatif	166
Tabel 6.4 : Konsep Logika dan Penghargaan terhadap Kreatif	171
Tabel 6.5 : Konsep Kesatuan dan Karakter terhadap Kreatif	173
Tabel 6.6 : Konsep Makna dan Visualisasi terhadap Kreatif	176
Tabel 6.7 : Konsep Hall Permainan	178
Tabel 6.8 : Konsep Permainan terhadap Bentuk Masa	181
Tabel 6.9 : Konsep Permainan terhadap Warna dan Tekstur	182

ABSTRAKSI

Dunia anak adalah dunia bermain, bermain bagi anak adalah wujud dari kegiatan kerja dan prestasi. Arti bermain dalam tumbuh kembang anak merupakan sebuah kegiatan beraktivitas dimana seorang anak dapat melatih pola pikir melalui fantasi mereka. Pertumbuhan dan perkembangan anak meliputi manfaat bagi fisik, emosi, kognitif, dan sosial. Tidak bijaksana apabila bermain dapat disama ratakan bagi tiap tingkatan usia karena jenis kebutuhan anak pada tiap permainan berbeda-beda. Permainan dikelompokkan menjadi 5 (lima) yaitu : permainan gerak dengan manfaat fisik dan sosial, permainan peran dengan manfaat sosial dan emosi, permainan konstruksi kognitif dan emosi, permainan prestasi fisik dan emosi, dan permainan representasi dengan manfaat kognitif dan sosial.

Keberadaan tempat bermain di Kota Yogyakarta sudah ada tetapi hanya beberapa yang memenuhi kebutuhan rekreasi sebagai tempat bermain anak. Diantaranya dari segi keamanan tidak layak karena letaknya disekitar rel kereta api dan sebagian lainnya hanya mementingkan segi ekonomi atau asal anak tidak main keluar rumah. Camp Permainan di Kota Yogyakarta adalah suatu tempat umum non formal yang mampu menyajikan jenis permainan dalam bentuk kompleks dengan maksud mengenalkan secara lebih jauh tentang pentingnya permainan dalam dunia tumbuh kembang anak dan memenuhi fungsi rekreatif. Dalam bermain anak didampingi oleh pembimbing dan orang tua sehingga pengolahan ruang termasuk didalamnya adalah mengolah interaksi antara anak – orang tua – pembimbing.

Permainan yang disediakan dalam Camp Permainan meliputi permainan gerak, permainan peran, permainan konstruksi, permainan prestasi, dan permainan representasi. Nilai rekreatif yang dimaksud adalah kualitas yang khas dari masing-masing jenis permainan yaitu karakter dari tiap permainan yang diterapkan pada pengolahan ruang dan bentuk yang meliputi pengolahan ruang tiap permainan, pengolahan ruang antar permainan, dan tampilan bangunan.