

BAB V ANALISA MORFOLOGI PERMAINAN

Permasalahan pada proses perencanaan dan perancangan Camp Permainan di Yogyakarta ini adalah bagaimana wujud rancangan Camp Permainan di Yogyakarta yang rekreatif. Bentuk rekreatif yang dimaksud adalah karakter dari tiap permainan yang dibawa kedalam pengolahan ruang dan bentuk. Proses analisa diambil dengan cara memadukan suasana rekreatif berdasar karakter permainan dalam pengolahan ruang dan bentuk dan didukung dengan analisa pelaku-kegiatan, melalui pendekatan metafora.

Metafora yang digunakan adalah *Intangible Metaphors* yaitu dalam proses ini untuk mengawali perancangan adalah konsep, ide, suatu kondisi manusia, atau keinginan menampilkan kualitas yang khas.

5.1 Analisa Suasana Rekreatif

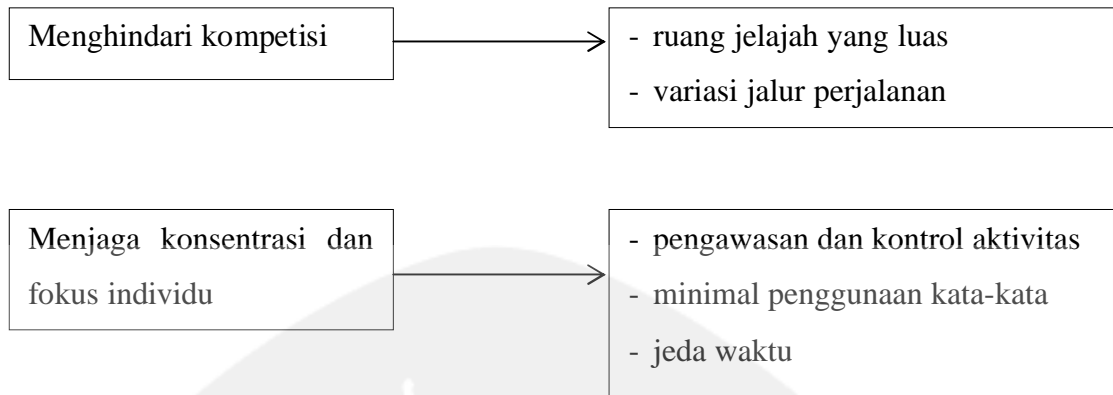
Suasana rekreatif terkait dengan kesan seseorang terhadap suatu tempat. Rekreatif berarti memiliki sifat rekreasi, berdasarkan definisi rekreasi adalah semua kegiatan yang dilakukan pada waktu senggang baik secara individual maupun secara bersama yang bersifat bebas dan menyenangkan. Untuk kasus Camp Permainan rekreatif dapat dicari dari kebutuhan anak terhadap jenis permainan, yaitu dengan menemukan kualitas yang khas dari masing-masing jenis permainan.

5.1.1 Analisa Kebutuhan Permainan Gerak

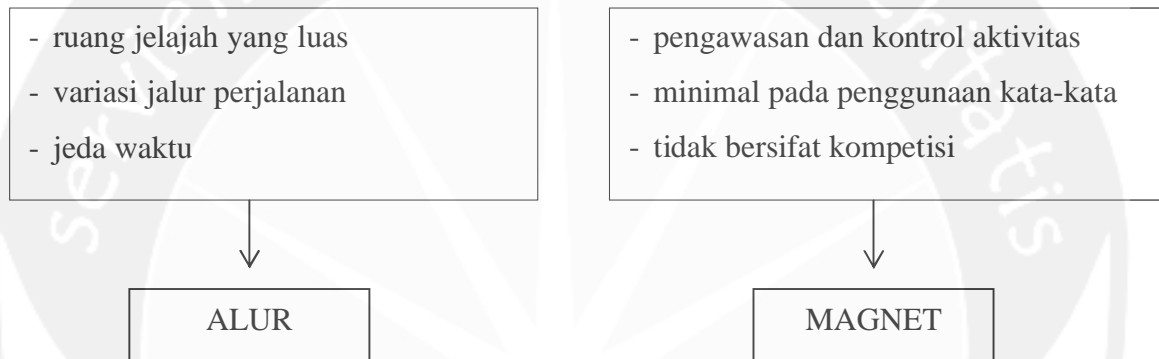
Permainan gerak adalah jenis permainan yang dapat menstimulasi gerakan dengan tujuan merangsang anak untuk bergerak sehingga akan mendorong perkembangan fisiknya (motorik) dan sosial. Jenis permainan yang akan disediakan adalah permainan bersepeda.

§ Permainan bersepeda

- Jenis kegiatan : individu dan berkelompok (bersifat insidental)
- Bentuk permainan : mengendarai sepeda di *track* yang disediakan, ada unsur saling memacu diri dan berkompetisi secara spontan tetapi hal itu tidak terjadi lama.
- Kebutuhan anak terhadap permainan bersepeda menghindari terjadi kompetisi secara terus menerus dan menjaga konsentrasi



Bila digabungkan dan diambil kesimpulan maka kebutuhan dari permainan gerak yang memunculkan suasana rekreatif adalah



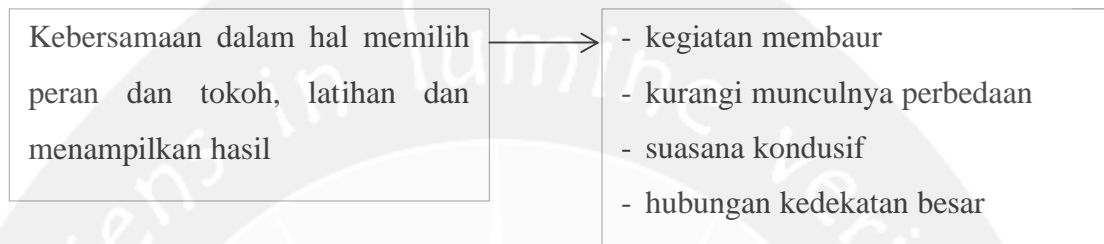
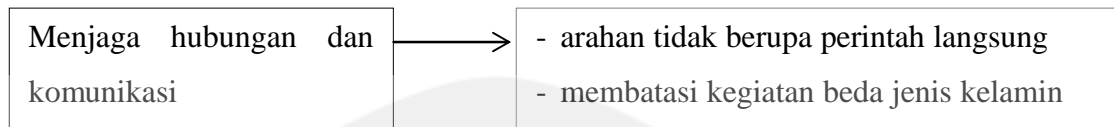
5.1.2 Analisa Kebutuhan Permainan Peran

Permainan peran adalah sebuah permainan dimana para pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk sebuah cerita bersama. Disini pemain dapat merasakan sebagai sesuatu yang lain sehingga akan bermanfaat untuk perkembangan sosial dan emosi. Jenis permainan yang disediakan adalah permainan peran profesi

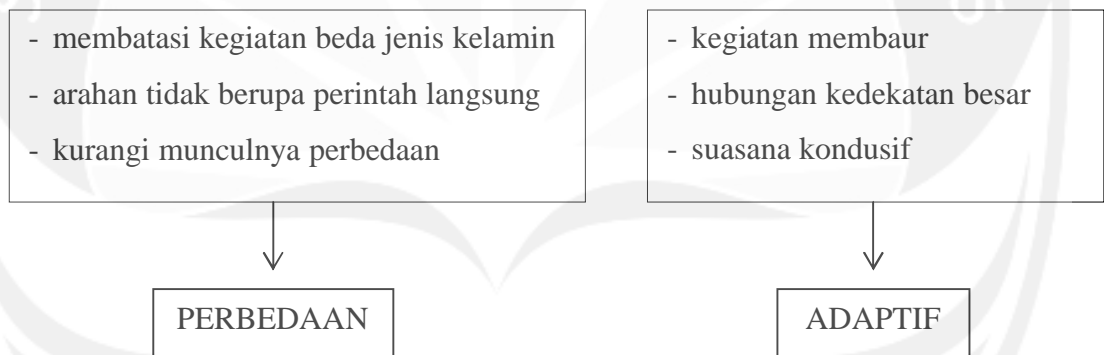
§ Permainan peran profesi

- Jenis kegiatan : berkelompok
- Bentuk permainan : berperan melaksanakan profesi sesuai dengan tugas masing-masing. Diawali dengan membagi dan memilih peran, latihan bersama, dan diakhiri dengan bermain profesi. Hal yang menjadi perhatian adalah kemungkinan terjadi saling berebut peran utama karena pada dasarnya setiap pemain memainkan peran yang sama.

- Kebutuhan anak terhadap permainan peran profesi adalah menjaga hubungan antar komponen (pemain) agar komunikasi tetap baik dan kebersamaan pelaksanaan awal sampai akhir.



Bila digabungkan dan diambil kesimpulan maka kebutuhan dari permainan peran yang memunculkan suasana rekreatif adalah



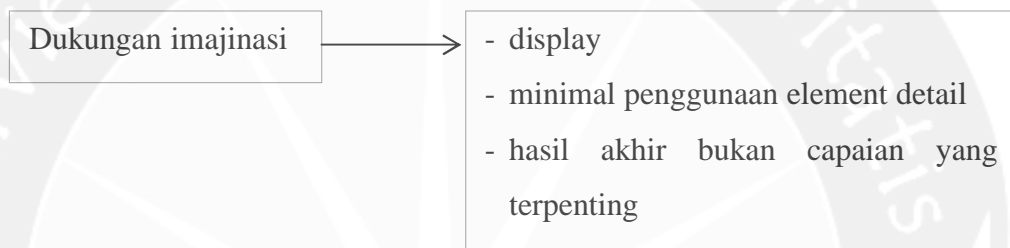
5.1.3 Analisa Kebutuhan Permainan Konstruksi

Permainan konstruksi adalah jenis permainan mewujudkan hasil karya tertentu dengan alat permainan dapat diartikan sebagai permainan merangkai dan membangun imajinasi yang akan memperhalus koordinasi mata dan tangan melalui petunjuk, permainan ini memacu perkembangan kognitif dan emosi. Jenis permainan yang disediakan adalah permainan merakit modul.

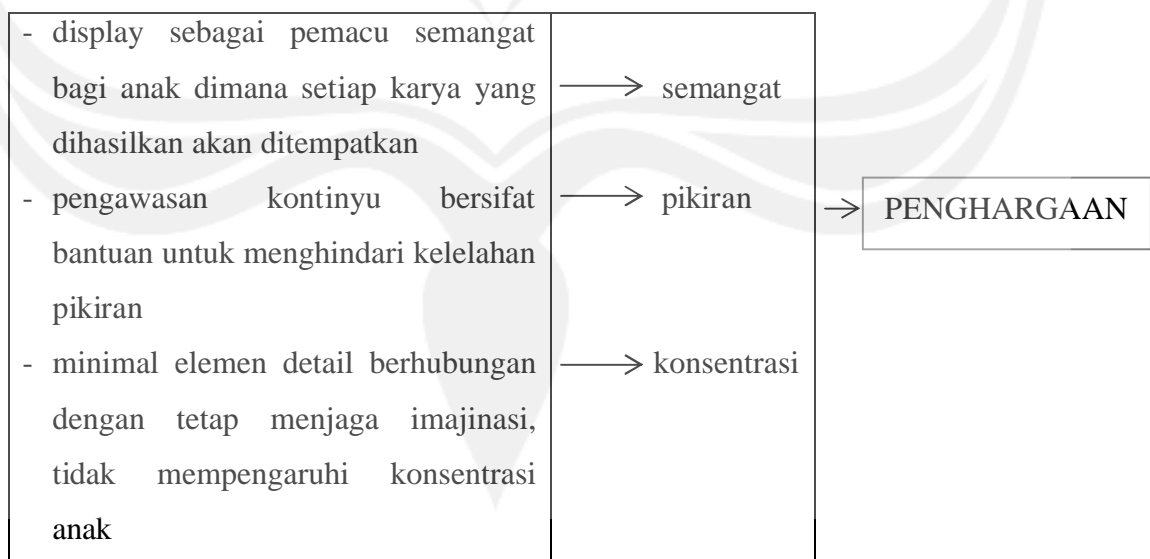
§ Permainan merakit modul

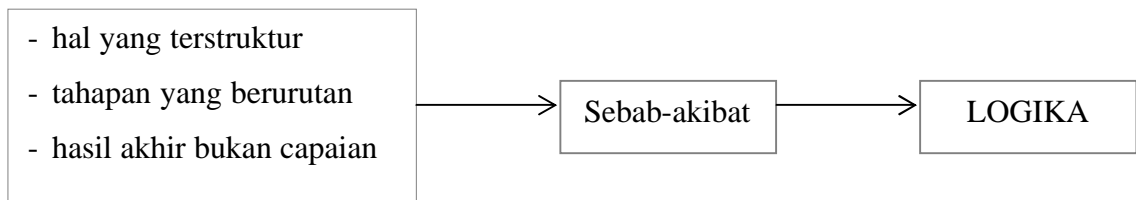
- Jenis kegiatan : individu dan berkelompok (jika modul yang harus diselesaikan terlalu sulit atau besar)

- Bentuk permainan : membangun dengan modul yang sudah disediakan, proses analisis senantiasa dilakukan terhadap permainan ini dengan mengurutkan hubungan sebab-akibat. Susunan yang dihasilkan adalah perwakilan dari imajinasi anak. Tiap anak/ kelompok berkonsentrasi pada sesuatu yang sedang dibangun.
- Kebutuhan anak terhadap permainan merakit modul adalah dapat berpikir analisis dan dukungan yang dapat menumbuhkan imajinasi



Bila digabungkan dan diambil kesimpulan maka kebutuhan dari permainan konstruksi yang memunculkan suasana rekreatif adalah



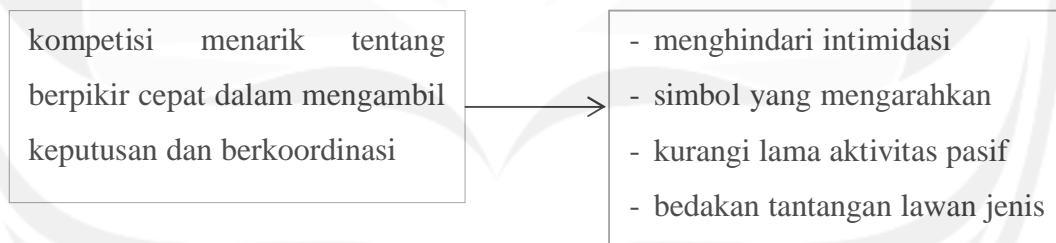


5.1.4 Analisa Kebutuhan Permainan Prestasi

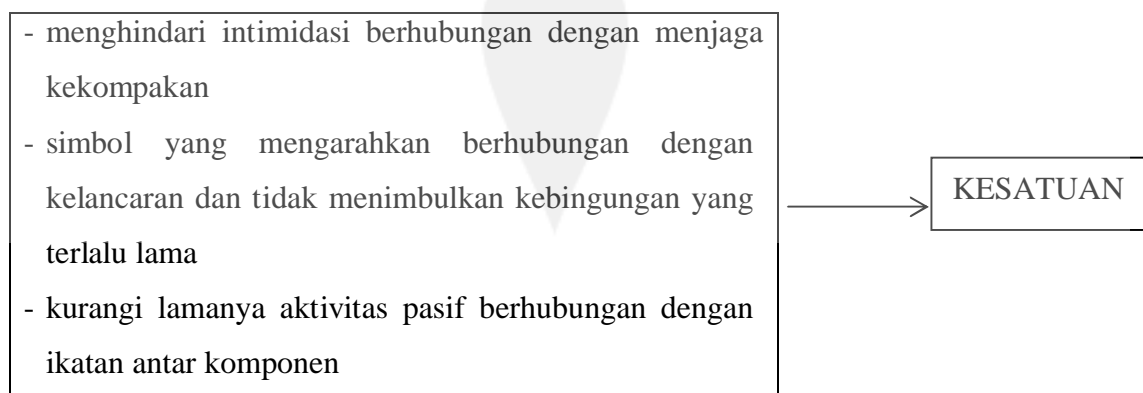
Permainan prestasi adalah jenis permainan memperhatikan hasil akhir yang akan dicapai, dalam pengertian hasil akhir adalah sesuatu yang harus diusahakan untuk dapat meraih kesenangan. Pemain akan merasakan semangat kompetisi dalam permainan ini dan memiliki manfaat untuk perkembangan emosi dan fisik. Jenis permainan yang disediakan adalah permainan halang rintang.

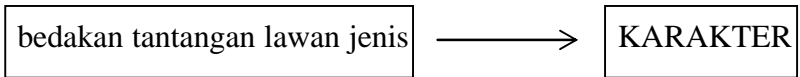
§ Permainan halang rintang

- Jenis kegiatan : individu dan berkelompok
- Bentuk permainan : menguji ketahanan dan kemampuan fisik terhadap halangan dan rintangan yang bersifat bebas memilih sesuai kemampuan.
- Kebutuhan anak terhadap permainan halang rintang adalah kompetisi yang menarik



Bila diambil kesimpulan maka kebutuhan dari anak terhadap permainan prestasi yang memunculkan suasana rekreatif adalah





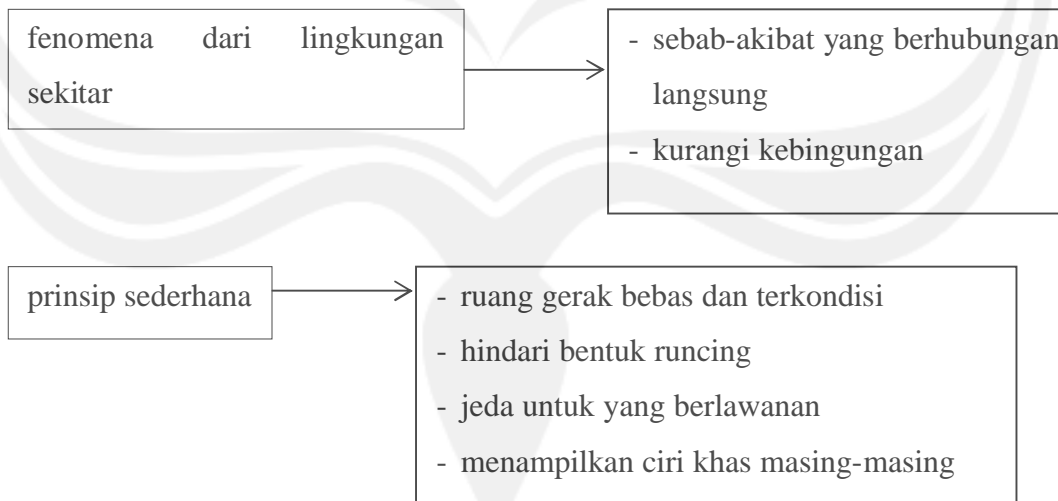
Didalam permainan prestasi akan terjadi persaingan/ kompetisi untuk meraih hasil yang terbaik diantara yang lainnya

5.1.5 Analisa Kebutuhan Permainan Representasi

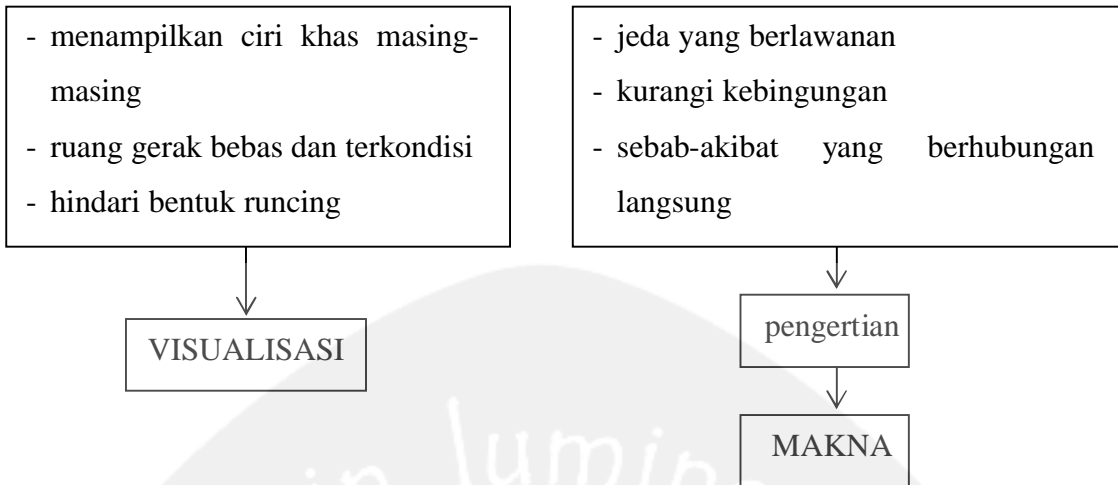
Permainan representasi adalah jenis permainan yang dapat mewakili sesuatu berdasarkan fungsi sebenarnya. Perwakilan dilakukan dengan prinsip yang lebih sederhana dibanding dengan aslinya. Permainan ini akan mengenalkan dan mendekatkan kepada hal-hal yang semestinya dengan manfaat bagi perkembangan kognitif dan sosial. Jenis permainan yang disediakan adalah permainan sains

§ Permainan sains

- Jenis kegiatan : berkelompok
- Bentuk kegiatan : mengamati gejala-gejala fisik tentang ilmu alam. Anak tidak hanya duduk diam mengamati dan mendengarkan teori tetapi ikut merasakan tentang gejala fisik tersebut.
- Kebutuhan anak terhadap permainan sains adalah pengenalan anak tentang fenomena yang terjadi disekitarnya dengan prinsip sederhana



Bila digabung dan diambil kesimpulan maka kebutuhan dari anak terhadap permainan representasi yang memunculkan suasana rekreatif adalah



5.2 Analisa Aktivitas Permainan

5.2.1 Permainan Gerak

Permainan Bersepeda

Permainan ini dimainkan dengan mengitari arena bermain yang berupa *track*.

Proses bermain

- a. Memilih sepeda yang telah disediakan
- b. Langsung bermain dengan mengendarai di arena bersepeda

Bersepeda memuat unsur kompetisi walaupun hanya terjadi sesaat dan berdasarkan pengamatan, dalam kegiatan bersepeda tidak semua anak yang ikut menikmatinya dapat bersepeda. Sebagian anak tersebut berusaha turut serta dengan berlari mengikuti anak lain yang bersepeda. Interaksi tersebut menambah kesenangan dalam permainan bersepeda.

- c. Mengendarai sepeda dan berusaha menaklukkan tantangan yang tersedia di arena bersepeda

5.2.2 Permainan Peran

Permainan Peran Profesi

Permainan profesi dimainkan dengan tujuan anak dapat merasakan beberapa profesi dan berperilaku sesuai dengan profesi itu.

Proses bermain

- a. Memilih profesi
- b. Latihan
 - pengenalan profesi secara umum oleh pembimbing meliputi hal yang dikerjakan terhadapnya

- mengenakan kostum, anak-anak mendapatkan kesenangan yang luar biasa sehingga bergerak tak beraturan.
 - anak mempraktekkan teori yang diberikan oleh pembimbing, perlu diperhatikan kemungkinan terjadi aksi (gejolak) antar anak karena perebutan siapa yang menjadi tokoh utama, pada dasarnya dalam bermain profesi semua posisi sama.
- c. Bermain peran profesi dilaksanakan secara kelompok-kelompok, sesuai dengan pilihan masing-masing anak

Jenis peran profesi yang disediakan adalah profesi dokter dan profesi pemain band. Walaupun terdapat persamaan tetapi masing-masing profesi memiliki jenis kegiatan yang berbeda.

1. Profesi Dokter

Dokter identik dengan kebersihan dan kerapian, secara lebih ekstrem dikatakan seseorang yang berpakaian dinas serba putih. Karena tuntutan dari profesi dokter adalah kebersihan dan kesehatan pasien. Untuk permainan profesi dokter, anak-anak dikenalkan dengan tata cara P3K.

2. Profesi Pemain Band

Pemain band terlihat sebagai seseorang yang berkostum khas untuk menunjukkan identitas aliran musik yang mereka anut. Gaya bermusik (cara memainkan alat musik) juga dijadikan andalan dari tiap band. Untuk permainan profesi pemain band, anak-anak hanya bermain musik angin yaitu melakukan gerakan bermusik dari lagu yang dipilih dan tidak bermusik sebenarnya.

5.2.3 Permainan Konstruksi

Permainan Merakit Modul

Merakit modul dapat dimainkan oleh semua anak secara individu atau berkelompok karena tingkat kesulitan dapat disesuaikan.

1. Tingkat kesulitan pemula

Suasana riuh masih diijinkan karena susunan modul yang terbongkar berulang-ulang menjadi kesenangan dan dengan mudah akan dapat disusun kembali. Ikatan antar modul pada tingkat pemula tidak terlalu kuat, biasanya hanya

berupa persamaan gambar dari bentuk-bentuk yang sederhana. Peran pembimbing menjaga anak untuk tetap berkonsentrasi pada permainan.

2. Tingkat kesulitan mahir

Pada tingkat ini membutuhkan konsentrasi, dapat dilakukan secara individu atau berkelompok karena jumlah modul banyak. Ikatan antar modul pada tingkat mahir kuat, baik secara gambar maupun antar keping modulnya. Untuk permainan berkelompok disediakan jenis modul dengan susunan yang akan dihasilkan berukuran besar. Terbongkarnya susunan modul adalah sesuatu yang harus dihindari.

Kesenangan diperoleh dalam permainan merakit modul adalah ketika anak-anak berhasil menyelesaikan susunannya dan dapat kemudian memamerkan hasil karyanya.

5.2.4 Permainan Prestasi

Permainan Halang Rintang

Permainan ini dimainkan dengan menelusuri arena yang dilengkapi dengan halangan dan rintangan, melatih kecekatan fisik dan dalam mengambil keputusan.

- Proses bermain individu

Langsung dapat bermain, anak – anak dapat bebas memilih jenis halang rintang yang disediakan. Jenis halang rintang dibedakan berdasarkan jenis tantangan yang disediakan. Permainan halang rintang yang disediakan adalah beberapa permainan outbond, antara lain :



Rope Line balance

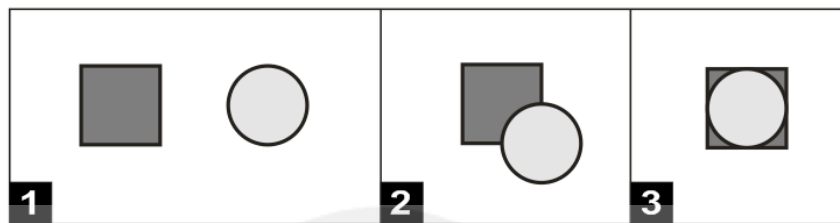


Sliding tower



Spider web

Bagan bentuk hubungan halang rintang



1. tidak ada hubungan antara satu dengan lainnya
2. hubungan setara
3. halang rintang menjadi bagian dari halang rintang lain

5.2.5 Permainan Representasi

Permainan Sains

Permainan ini mengenalkan kepada anak tentang fenomena dari perputaran bumi pada porosnya (rotasi bumi). Salah satu akibat yang muncul dari rotasi bumi yaitu terjadi siang dan malam. Bumi mendapatkan sinar matahari secara bergantian, separo dari permukaan bumi yang terkena sinar matahari terjadi siang, dan separo lainnya yang tidak mendapat sinar matahari terjadi malam

Proses bermain

- Langsung dapat bermain
- Anak melakukan penjelajahan untuk dapat mengetahui rotasi bumi
- Penjelajahan dapat dilakukan dengan memilih blok waktu. Terjadinya siang dan malam akibat rotasi di dua belahan bumi saling berkebalikan, jika salah satu titik dibelahan bumi timur menunjukkan jam 8 pagi maka titik dibelahan bumi barat akan menunjukkan jam 8 malam.

5.3 Analisa Pengolahan Ruang berdasarkan Metafora Permainan

5.3.1 Permainan Gerak

Kata kunci dari permainan gerak adalah ALUR dan MAGNET

Alur secara istilah dapat diartikan sebagai perjalanan yang diarahkan atau telah ditentukan dan bersifat memanjang. Dengan memberi kejelasan pada arah sehingga menangkap stimulan dan berpengaruh untuk bergerak kearah yang sama membuat kesan dari alur semakin kuat.

Magnet diartikan bila terdapat hal yang saling berlawanan akan timbul gaya tarik-menarik dan jika terdapat hal yang tidak saling berlawanan akan timbul gaya tolak-menolak.

Bersepeda

Bersepeda melatih anak untuk meningkatkan kecekatan fisik dan ketrampilan motoris, dan percaya diri. dalam kegiatan bersepeda tidak semua anak yang ikut serta dapat bersepeda sebagian dari mereka ikut serta dengan berjalan dan berlari (non-bersepeda). Manfaat bagi anak yaitu mendorong perkembangan fisik dan sosial

Alur pada bersepeda

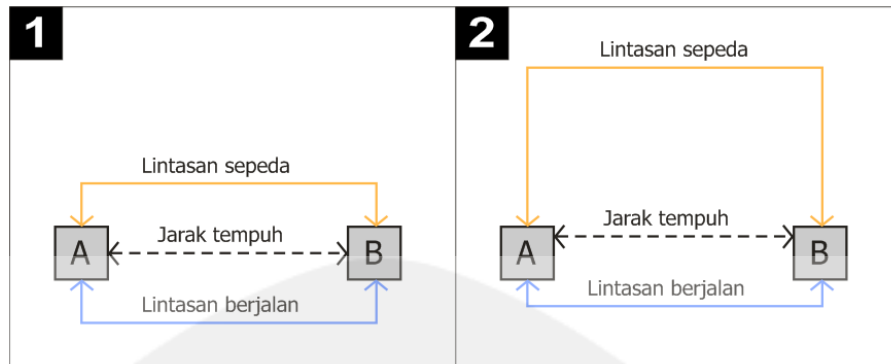
Alur adalah perjalanan yang telah ditentukan dan diarahkan dan biasanya bersifat memanjang dan menerus. Track bersepeda memiliki alur tertentu sehingga kebutuhan dari kecekatan fisik, ketrampilan motoris, dan percaya diri dapat terpenuhi. Kecekatan fisik dan ketrampilan motoris bersepeda berupa mengendalikan sepeda yang dikendarai meliputi : membelok, mendaki dan melompat, menghentikan sepeda secara tiba-tiba, dan adu cepat

Dengan melaksanakan sebagian atau semuanya rasa percaya diri terhadap kemampuan diri sendiri akan meningkat.

Magnet pada bersepeda

- Tarik-menarik untuk hal yang berlawanan
Bersepeda dan berjalan/ berlari adalah bentuk yang berbeda secara fisik bersepeda menggunakan alat untuk bergerak sedangkan non-bersepeda tidak menggunakan alat, dapat diartikan sebagai hal yang berlawanan, namun antara keduanya muncul interaksi yang menjadikan permainan bersepeda semakin menyenangkan.

- Tolak-menolak untuk hal yang berseketu
Berlaku ketika anak-anak menempuh perjalanan, dengan pengertian bersepeda dan non-bersepeda sama-sama melakukan gerak dengan jarak = l , kecepatan = v , dan waktu = s .



Gambar 5.1 : Bentuk penataan jalur sepeda dan non-sepeda berdasarkan alur dan magnet
 Sumber : Analisa penulis, 2008

Kecepatan sepeda = v_1 ; kecepatan berjalan = v_2 ; A dan B = bertemunya bersepeda dan non-sepeda

1. Ketika bersepeda sampai di B, berjalan belum sampai di B. Karena pada keadaan ini $v_1 > v_2$ tetapi $l_1 = l_2$, sehingga waktu bersepeda lebih cepat dibanding non-bersepeda untuk sampai di B.
2. Ketika bersepeda sampai di B, non-bersepeda juga sampai di B. Karena pada keadaan ini $v_1 > v_2$ dan $l_1 > l_2$, sehingga waktu yang dibutuhkan bersepeda sama dengan waktu berjalan untuk sampai di B

Dengan menjauhkan dan memisahkan lintasan maka keadaan tolak-menolak untuk hal yang tidak berlawanan terpenuhi.

Pengolahan ruang dan bentuk dalam permainan bersepeda dilakukan dengan metafora dari alur dan magnet sehingga menimbulkan rekreatif



Bentuk bersepeda : - mengayuh sepeda di track - tidak semua yang ikut aktivitas bersepeda	Alur : perjalanan yang telah diarahkan dan ditentukan Magnet : Tarik menarik untuk hal yang berbeda,	Rekreatif : perihal menggembarakan dan menyenangkan
---	---	---

dapat mengendarai sepeda	tolak menolak untuk hal yang sama	
--------------------------	-----------------------------------	--


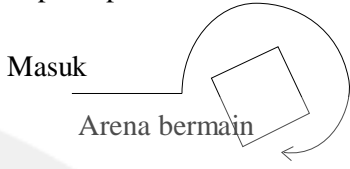
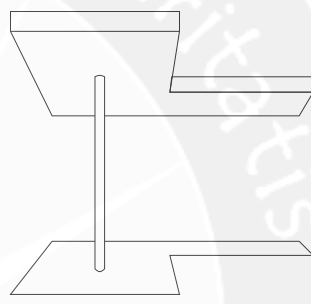
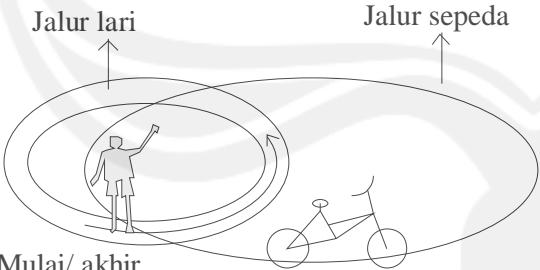
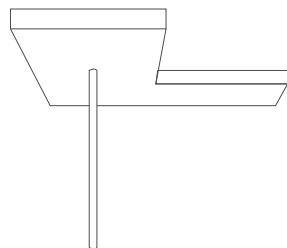
Menyenangkan dalam bermain sepeda

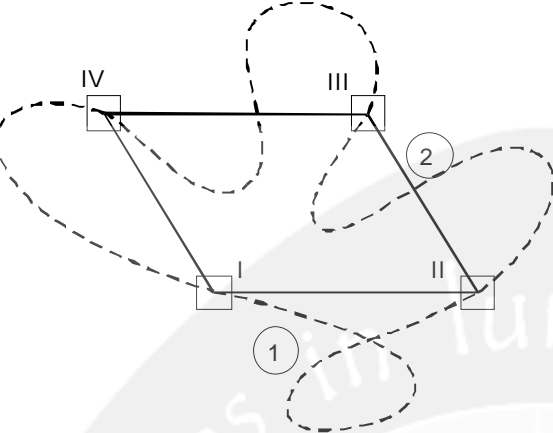
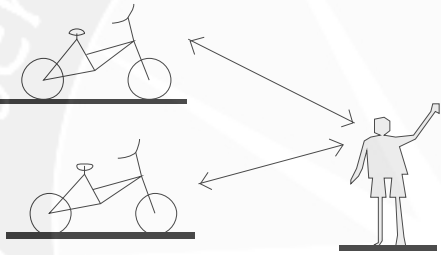
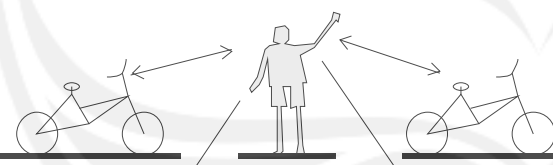

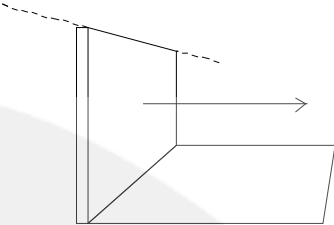


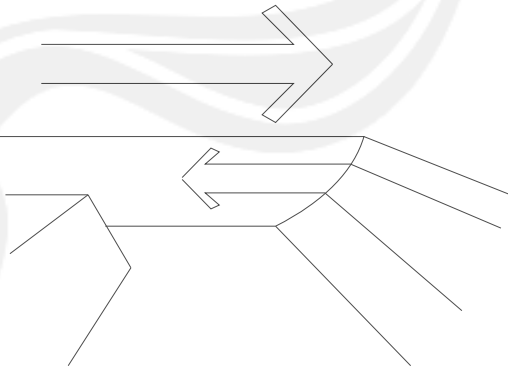
- bermain sepeda diikuti oleh anak yang dapat mengendarai sepeda dan anak non-bersepeda diantara keduanya muncul interaksi
- bersepeda meliputi aktivitas melewati turunan, menaiki tanjakan, berkompetisi, dan membelok

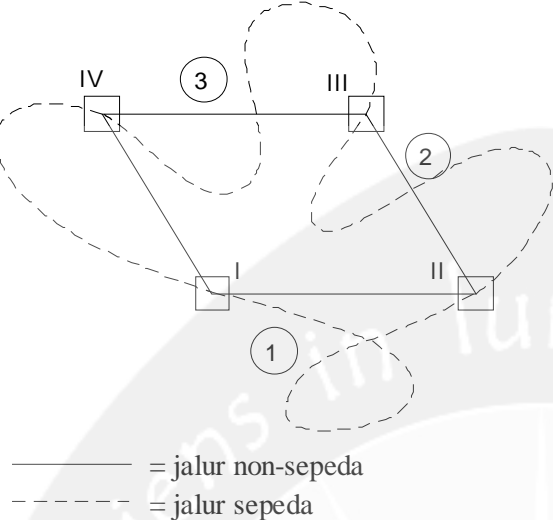
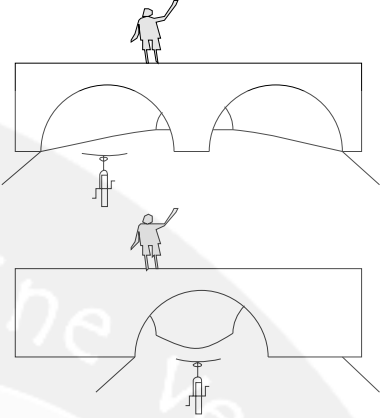

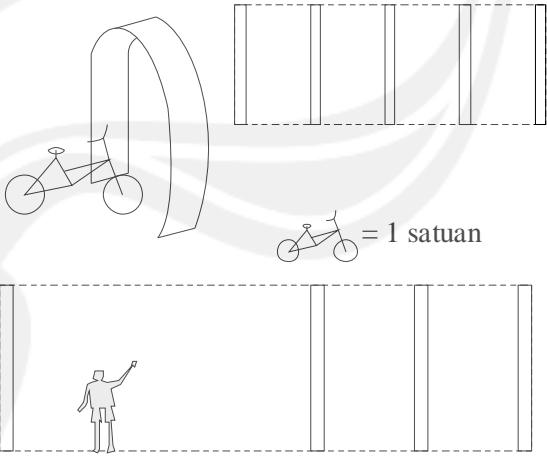
Kebutuhan ruang : ruang bermain bersepeda

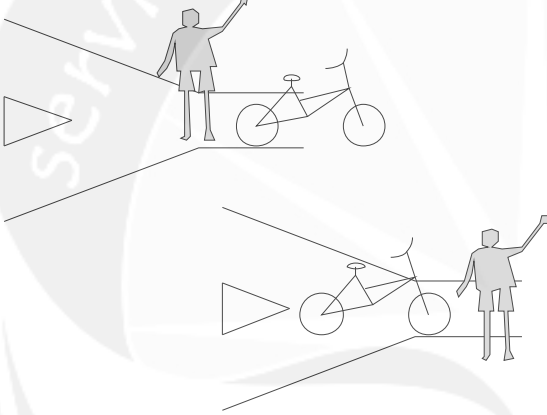
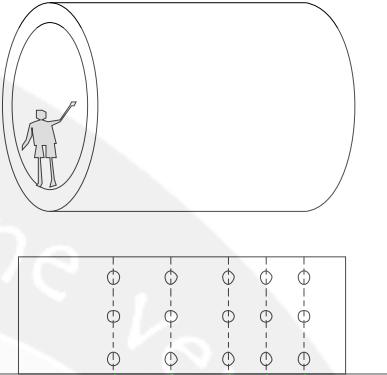
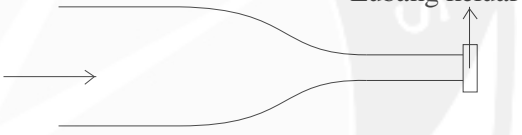
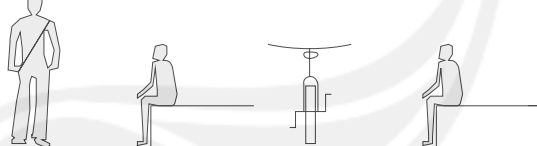
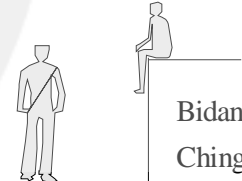


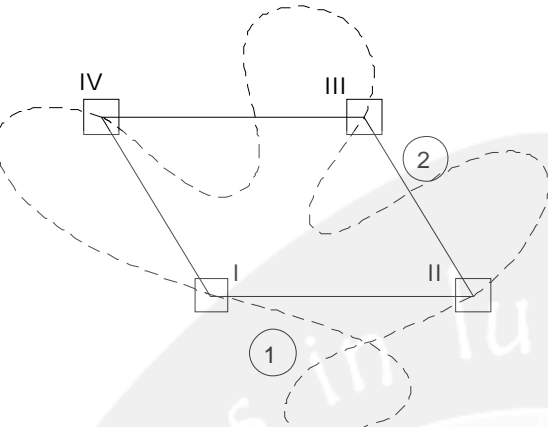
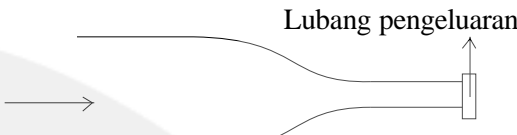
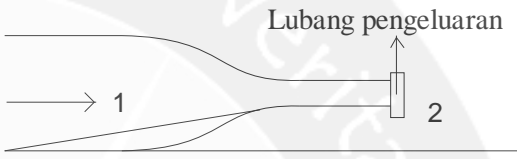
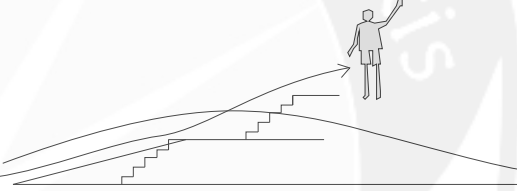
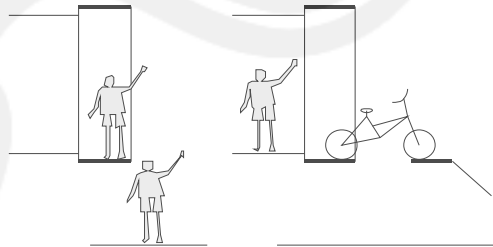
Tabel 5.1 : Analisa Metafora Alur dan Magnet terhadap Rekreatif

Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
<p>Rg. Bermain Bersepeda Aktivitas : bersepeda dan berlari kebutuhan : - jalur sepeda - jalur non-sepeda - rg. istirahat</p> <p>Secara fisik berlari dan bersepeda berbeda secara substansi sama, yaitu keduanya melalui jarak, dengan kecepatan, dan membutuhkan waktu</p>  <p>Mulai/ akhir</p>	<p>Sirkulasi pencapaian</p>  <p>Masuk Arena bermain</p> <p>Berputar : mengarahkan perjalanan dengan maksud anak dapat melihat bentuk arena bermain</p> <p>Arena bermain menjadi magnet bagi anak</p> <p>Arena bermain terletak di luar bangunan</p>  <p>Bentuk pencapaian menggunakan bidang horisontal untuk mengarahkan perjalanan</p>
<p>Kecepatan berbeda dengan jarak tempuh sama tidak menyenangkan untuk berlari</p>  <p>Mulai/ akhir</p> <p>Dipisahkan antara jalur lari dan jalur sepeda</p>	<p>Bentuk</p> <p>Jalur non-sepeda</p> <p>Inti dari permainan adalah bersepeda, sehingga jalur yang disediakan untuk berlari/ berjalan tidak mengalahkan jalur sepeda</p> <p>Ruang jalur non-sepeda dibentuk dengan</p>  <p>Bidang tergantung diatas</p>

Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
<p data-bbox="264 264 686 295">Skema jalur sepeda dan non-sepeda</p>  <p data-bbox="264 766 625 840"> ————— = jalur non-sepeda - - - - - = jalur sepeda </p> <p data-bbox="264 878 798 909">1. Sepeda mendaki melewati jalur sebelumnya</p>  <p data-bbox="264 1214 694 1245">2. Jalur sepeda dibawah jalur berlari</p>  <p data-bbox="264 1482 805 1514">Proses hilang Proses muncul</p> 	<p data-bbox="849 264 1072 295">Bentuk (lanjutan)</p> <p data-bbox="849 302 997 333">Jalur sepeda</p>  <p data-bbox="849 609 1348 734">Bidang vertikal tunggal membatasi dengan menutup salah satu sisi dan membuka ke sisi lain</p>  <p data-bbox="849 891 1332 967">Bidang vertikal melebur dengan bidang dasar, pada keadaan tertentu (membelok)</p>  <p data-bbox="849 1214 1327 1339">Bidang dasar yang ditenggelamkan digunakan untuk membatasi antara jalur sepeda dan non-sepeda</p>  <p data-bbox="849 1765 1316 1841">Tekstur anak panah membantu memberi arah pada perjalanan anak</p>

Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
<p data-bbox="261 264 679 295">Skema jalur sepeda dan non-sepeda</p>  <p data-bbox="261 770 619 837"> — = jalur non-sepeda - - - = jalur sepeda </p>	<p data-bbox="842 264 1062 331">Bentuk (lanjutan) Jalur sepeda</p>  <p data-bbox="852 792 1311 869">Saat jalur sepeda berada dibawah jalur non-sepeda (titik 2 dan 3)</p> <hr/> <p data-bbox="852 904 1260 972">Jalur sepeda terdiri dari komposisi Terbuka - tertutup - terbuka</p>  <p data-bbox="852 1142 1075 1218">Skala dan proporsi Komposisi terbuka</p>  <p data-bbox="1117 1464 1327 1509">= 1 satuan</p> <p data-bbox="852 1733 1366 1854">Saat jalan menurun skala jarak pelingkup = 5 satuan, saat jalan menanjak = 1 satuan, dan saat jalan rata = 3 satuan</p>

Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
<p data-bbox="261 786 564 819">Titik pertemuan II dan IV</p> 	<p data-bbox="842 264 1066 297">Bentuk (lanjutan)</p> <p data-bbox="842 315 999 349">Jalur sepeda</p> <p data-bbox="842 360 1074 394">Komposisi tertutup</p>  <p data-bbox="842 831 1374 909">Jarak antar lubang dalam komposisi tertutup adalah 1/2 satuan - 1 satuan</p>
	<p data-bbox="842 954 1153 987">Titik pertemuan II dan IV</p>  <p data-bbox="1206 987 1382 1021">Lubang keluar</p> <p data-bbox="842 1178 1326 1256">Anak bergerak (sepeda dan non-sepeda) dari luas ke sempit</p>  <p data-bbox="842 1480 1230 1615">Bidang dasar yang ditingkatkan, Ching : kesatuan ruang dan visual dipertahankan</p>  <p data-bbox="1007 1715 1382 1794">Bidang dasar yang ditingkatkan, Ching : kesatuan ruang terputus</p>

Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
<p>Skema jalur sepeda dan non-sepeda</p>  <p>— = jalur non-sepeda - - - = jalur sepeda</p>	<p>Bentuk (lanjutan)</p> <p>Jalur sepeda</p> <p>Titik pertemuan II - IV</p>  <p>Lubang pengeluaran</p> <p>Penampang horisontal</p> <p>Bentuk lengkung yang mengarahkan anak menuju satu titik keluar</p>  <p>Lubang pengeluaran</p> <p>Penampang vertikal</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak berlomba untuk sampai lubang pengeluaran 2. Sepeda dan non-sepeda dapat melakukan lompatan
	<p>Skala dan proporsi</p>  <p>Tinggi lubang pengeluaran adalah setinggi anak (100 cm) dan jarak loncat sepeda adalah 3/4 panjang sepeda</p>

5.3.2 Permainan Peran

Kata kunci dari permainan peran adalah PERBEDAAN dan ADAPTIF

Perbedaan muncul apabila terdapat sesuatu yang berlainan. Dapat juga karena ada hal, minimal dua, yang bertentangan. Perbedaan dapat dibedakan berdasarkan tingkatannya : tersamar, terlihat, dan kontras. Perbedaan tersamar adalah perbedaan yang dapat ditemukan dengan mengamati lebih detail suatu objek, perbedaan terlihat adalah perbedaan yang dapat ditemukan dengan mengamati secara biasa, dan perbedaan kontras adalah perbedaan yang dapat ditemukan dengan mengamati secara sekilas.

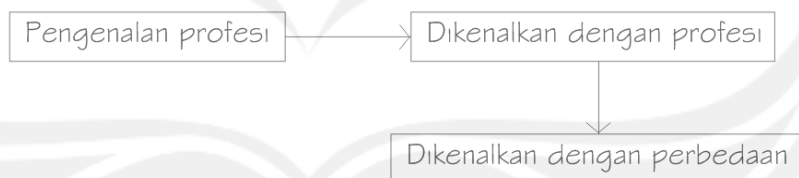
Adaptif berasal dari kata adaptasi yang berarti menyesuaikan diri, yaitu berusaha menempatkan diri terhadap suatu hal baru/ lain/ pertama kali ditemui dan tanggap kepada kemungkinan yang terjadi.

Permainan Peran Profesi

Permainan profesi memberikan pilihan kepada anak untuk dapat memerankan beberapa profesi. Setiap anak boleh memainkan seluruh peran atau hanya memilih satu diantaranya.

Bermain profesi

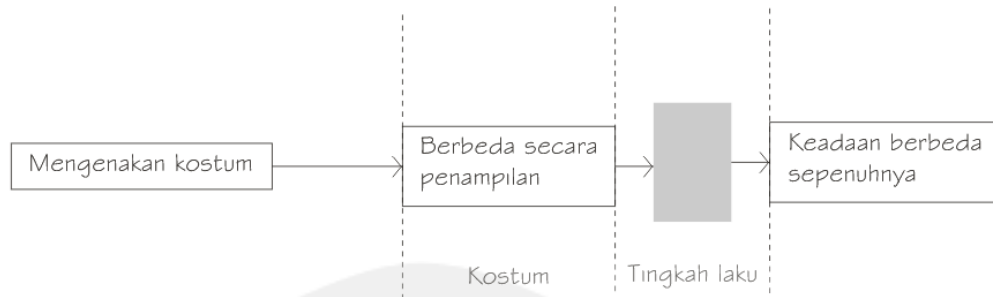
a. Pengenalan profesi



Pengenalan profesi sudah muncul perbedaan walaupun sedikit sehingga ruang yang digunakan memberi kesan perbedaan yang tersamar.

b. Latihan dan mengenakan kostum

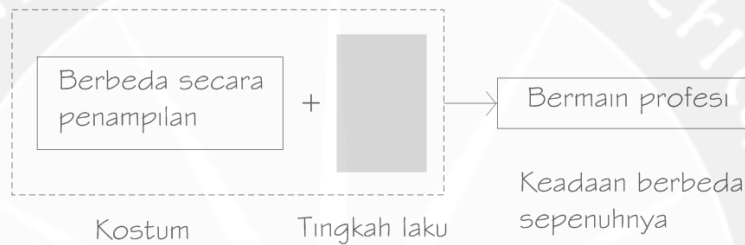
Latihan bertujuan agar anak dapat berperilaku sesuai dengan peran yang akan dibawakannya. Mereka akan merasakan perbedaan dalam diri masing-masing. Ketika para pemain mengenakan kostum maka saat itu mereka sudah dalam keadaan yang berbeda dengan dirinya secara penampilan. Sebelum pemain melakukan tingkah laku selayaknya profesi, mereka belum dalam keadaan yang benar-benar berbeda.



Mengenakan kostum = perbedaan terlihat

c. Bermain profesi

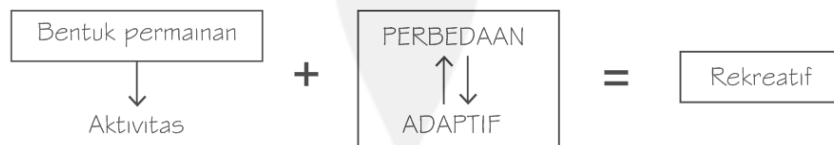
Pemain sudah mengenakan kostum dan berperan selayaknya profesi yang telah ia pilih. Sehingga mereka sudah dalam keadaan yang berbeda.



Bermain profesi = perbedaan kontras

Permainan peran profesi dimainkan dalam kelompok-kelompok berdasarkan macam profesi yang disediakan yaitu peran profesi dokter dan pemain band. Dalam setiap macam profesi anak-anak dibagi menjadi kelompok-kelompok dengan demikian kesempatan mereka untuk dapat bermain dalam setiap profesi besar.

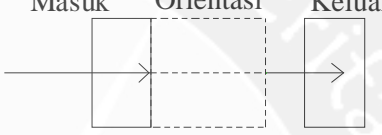
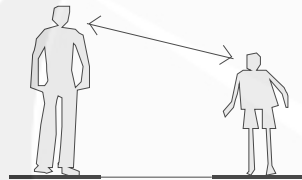
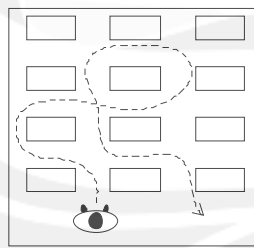
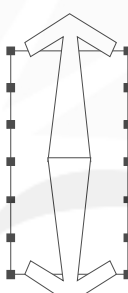

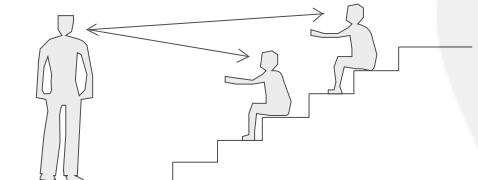
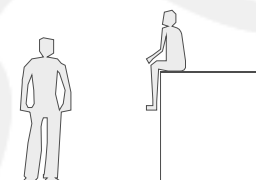
Terdapat dua adaptif di permainan peran yaitu adaptasi hal yang berhubungan dengan dokter untuk peran dokter, dan hal yang berhubungan dengan musik untuk peran pemain band.

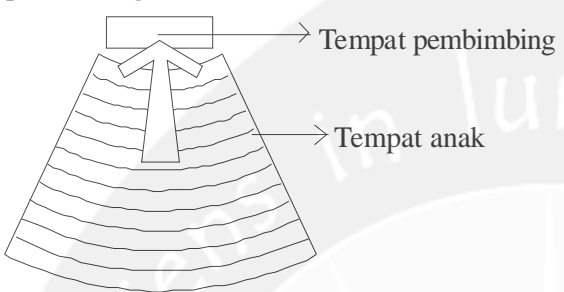

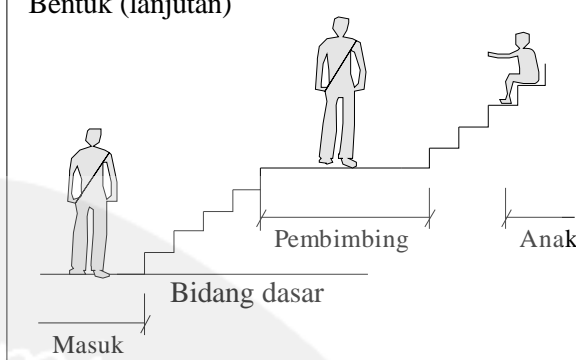
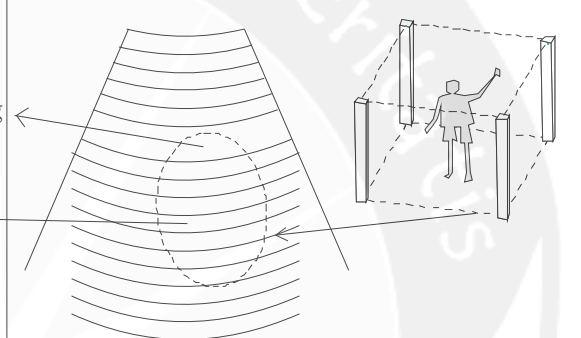

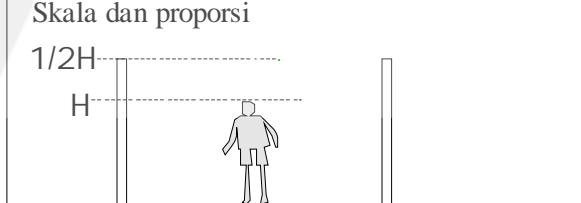


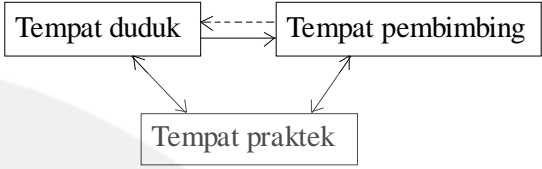
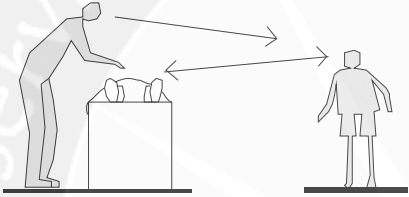
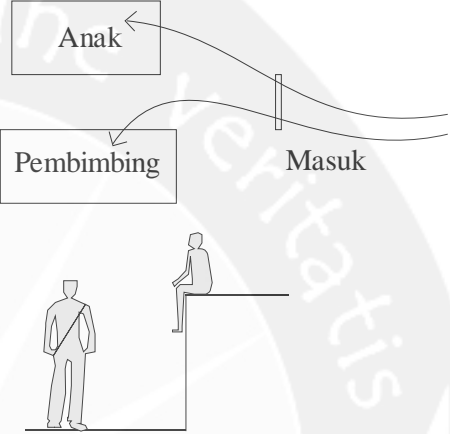
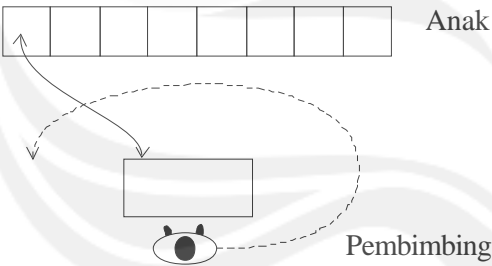
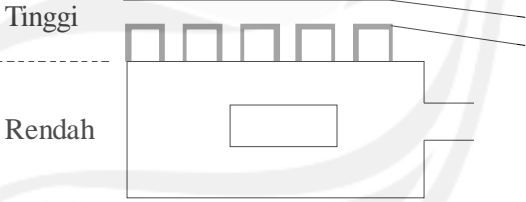
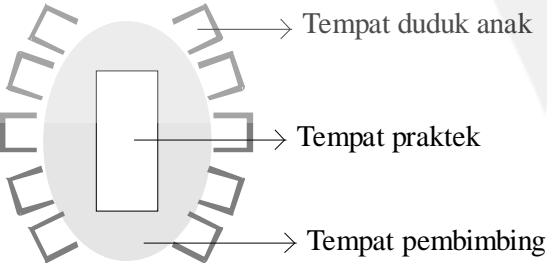
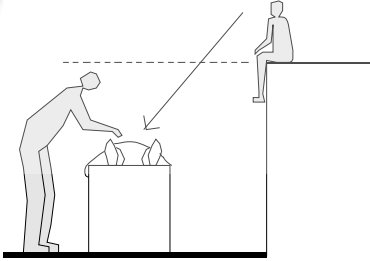
Bentuk permainan : berperan dan merasakan perilaku sesuai profesi	Perbedaan : muncul apabila terdapat sesuatu yang berlainan	Rekreatif : perihal menggembirakan dan menyenangkan
---	--	---

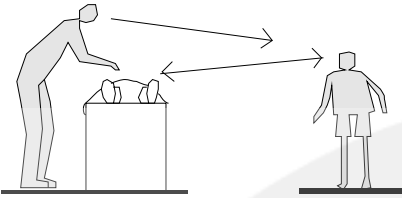
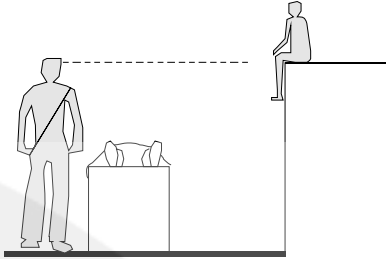
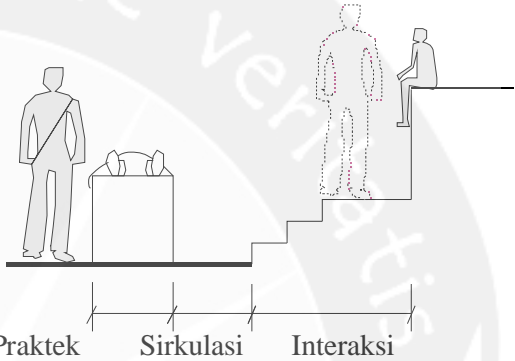
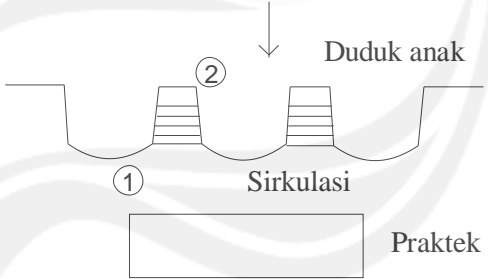
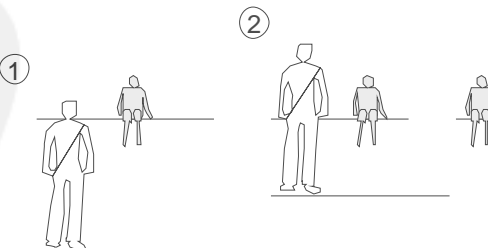
	Adaptif berasal dari kata adaptasi yang berarti menyesuaikan diri	
--	---	--

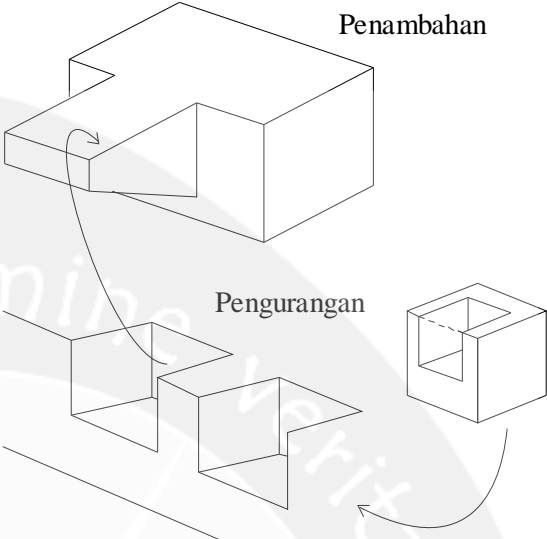

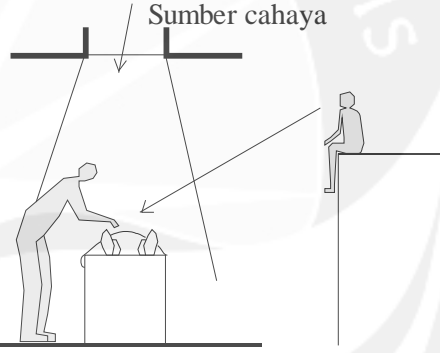
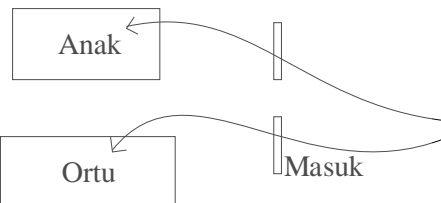
Tabel 5.2 : Analisa Metafora Perbedaan dan Adaptif terhadap Rekreatif (DOKTER)

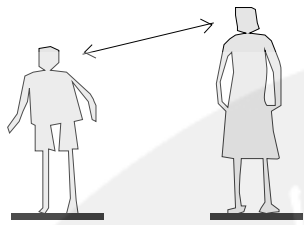
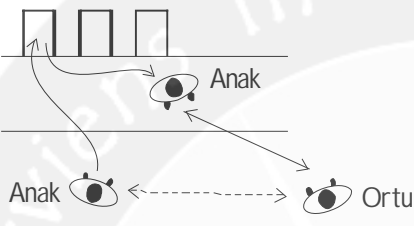
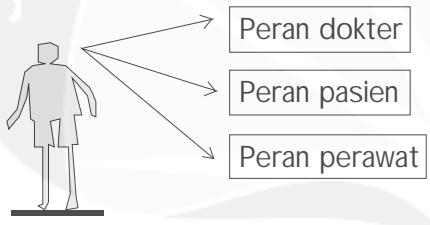
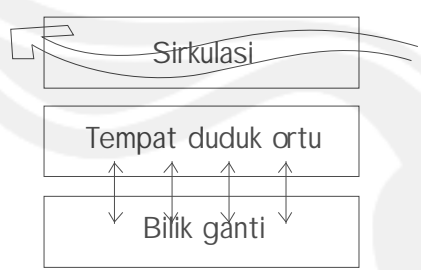
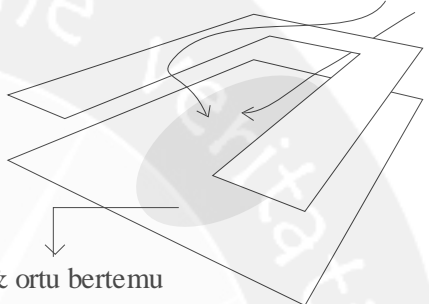
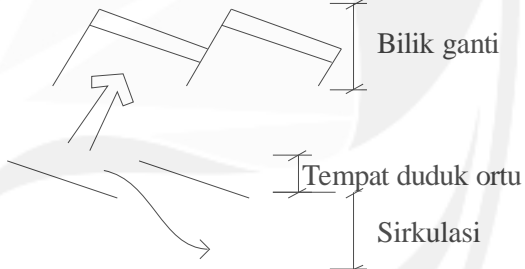
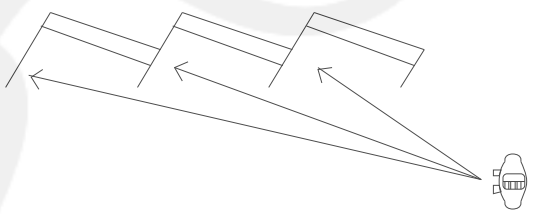
Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
<p>Rg. Orientasi → tersamar</p> <p>Aktivitas : duduk mendengarkan pembimbing</p> <p>kebutuhan : - tempat duduk anak - tempat pembimbing</p>	<p>Rg. Orientasi → Pintu masuk tersamar sebagai rg. orientasi, jelas sebagai pintu masuk</p>
<p>Rg. Orientasi adalah jalan masuk untuk menuju ke rg. peran dokter dan rg. peran pemain band</p> <p>Pembimbing dapat memantau perhatian anak dengan jarak dan visual</p>	<p>Sirkulasi pencapaian</p> <p>Masuk Orientasi Keluar</p>  <p>Tersamar : menjadi bagian dari ruang masuk</p>
 	<p>Bentuk → Jalan masuk</p>  <p>Deretan kolom menegaskan tujuan</p> 
<p>Susunan berundak memungkinkan semua anak dapat terpantau dengan baik</p> 	<p>Tersamar → memiliki pembentuk ruang yang tersamar</p>  <p>Bidang dasar yang ditingkatkan, Ching : kesatuan ruang terputus</p>

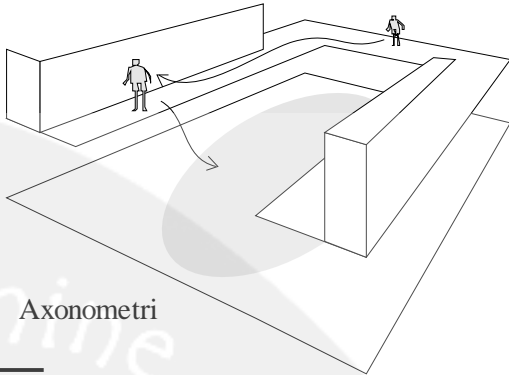

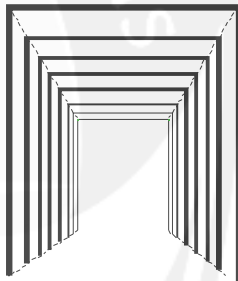
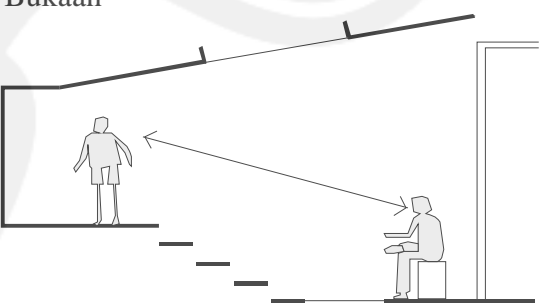
Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
<p>Rg. Orientasi —————> tersamar</p> <p>Tempat duduk melingkar memungkinkan semua anak dapat fokus pada satu point yaitu tempat pembimbing</p>  <p>Tempat pembimbing</p> <p>Tempat anak</p>  <p>Tempat pembimbing</p> <p>Tempat anak</p>	<p>Bentuk (lanjutan)</p>  <p>Bentuk tangga (undakan) menegaskan bentuk pintu masuk, dan memenuhi kebutuhan visual rg. orientasi b(pembimbing ke anak)</p>  <p>Ching : dua buah kolom membatasi bidang</p>  <p>Sirkulasi Rg. Berkegiatan Sirkulasi</p> <p>Undakan lengkung memberi fokus pada titik tertentu, pembentuk ruang dengan deretan kolom</p> <p>Rg. Teori berupa plaza (undakan untuk menuju ruang demo)</p> <hr/> <p>Skala dan proporsi</p>  <p>Jarak antar kolom pembentuk ruang = 2H</p>

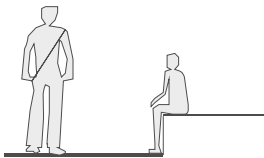
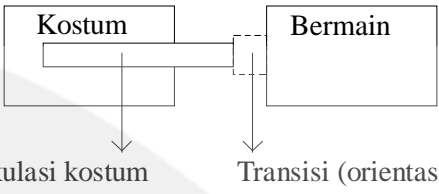


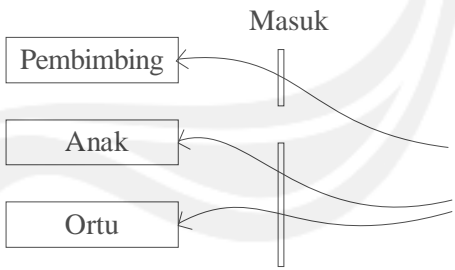
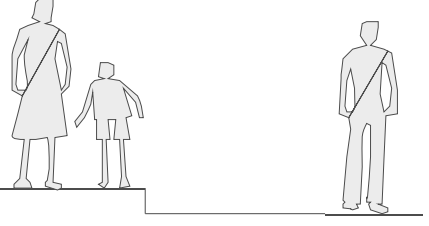
Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
<p>Rg. Demo Peran Dokter → Terlihat Aktivitas : duduk mendengarkan, tanya jawab dengan pembimbing</p> <p>kebutuhan : - tempat duduk anak - tempat pembimbing - tempat praktek</p> <p>Adaptif : kesan dokter → bersih,rapi,rumah sakit</p>	<p>Rg. Demo → Terlihat sebagai ruang demo</p> 
<p>Rg. demo adalah penjelasan tentang cara bekerja dokter saat memeriksa pasien</p> <p>Anak dapat melihat jelas cara menangani pasien, pembimbing dapat memantau anak</p> 	<p>Sirkulasi pencapaian</p> 
<p>Anak dapat mencoba ikut serta merawat pasien, pembimbing mengawasi anak</p> 	<p>Bidang dasar yang ditingkatkan, Ching : kesatuan ruang terputus</p>  <p>Sirkulasi ke tempat duduk dan ke pembimbing dipisah, dengan membedakan ketinggian lantai</p>
<p>Tempat duduk melingkar, semua anak memiliki jarak yang sama terhadap fokus (tempat praktek)</p> 	<p>Bentuk</p>  <p>Bidang yang ditinggikan bagus untuk anak, anak dapat jelas melihat praktek</p>

Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
<p data-bbox="258 264 794 300">Rg. Demo Peran Dokter → Terlihat</p>  <ul data-bbox="252 555 785 734" style="list-style-type: none"> - anak dapat melihat cara penanganan pasien - anak dapat ikut serta di ruang praktek - pembimbing dapat berinteraksi dengan anak 	<p data-bbox="837 264 1050 300">Bentuk (lanjutan)</p>  <p data-bbox="829 586 1375 667">Bidang terlalu tinggi, jelek untuk pembimbing, karena kesatuan ruang hilang</p>  <p data-bbox="837 1084 1359 1214">Dengan tangga untuk akses ke tempat anak, baik untuk interaksi pembimbing dan anak jelek untuk visual anak ke ruang praktek</p>   <p data-bbox="837 1809 1353 1939">Tempat duduk dengan sistem tanjung. Jarak visual anak ideal, interaksi anak dan pembimbing ideal</p>

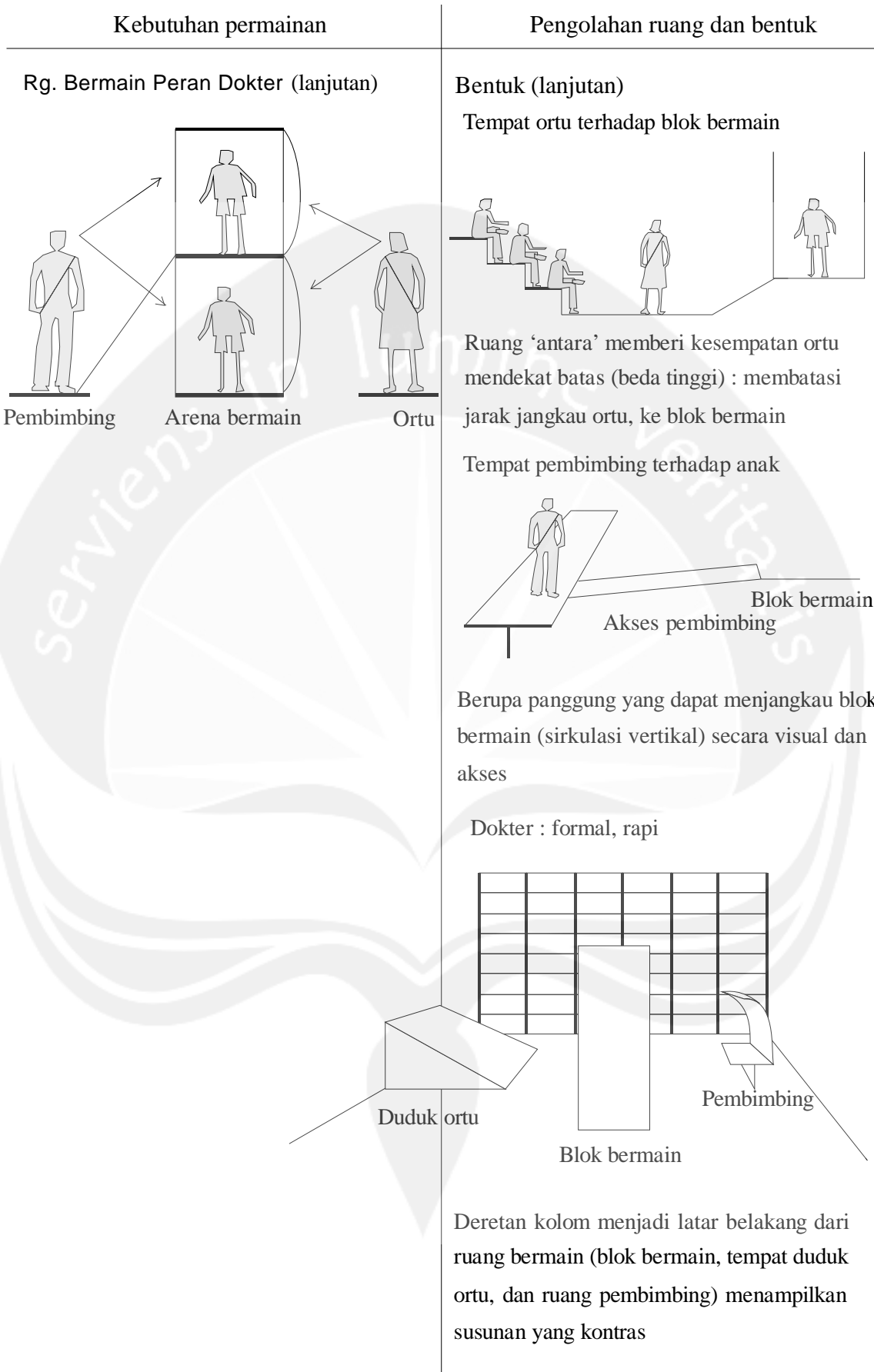
Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
<p>Rg. Demo Peran Dokter (lanjutan)</p> <p>Adaptif : kesan dokter → Bersih,rapi</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">Bentuk pengurangan dan penambahan</p>	<p>Bentuk (lanjutan)</p> <p>Tempat duduk anak</p> 
<p>Bersih, rapi → Sudah ada (tidak diada-adakan)</p> <p>Tempat praktek menjadi fokus di ruang demo</p>  <p>Adaptasi dari ruang operasi</p>	<p>Bukaan</p>  <p>Sumber cahaya (skylight) difokuskan di area praktek, membuat anak-anak fokus</p>
<p>Rg. Kostum → Terlihat</p> <p>Aktivitas : mengenakan pakaian sesuai peran</p> <p>kebutuhan : - tempat ganti</p> <p style="padding-left: 20px;">- tempat orang tua</p> <p>Rg.kostum adalah jalan masuk untuk menuju ke rg. bermain peran dokter. Dalam ruang ini orang tua diberi kesempatan bertemu anak</p> <p>Orang tua dapat melihat aktivitas anak</p>	<p>Sirkulasi pencapaian</p>  <p>Dua pintu masuk : anak & ortu</p> <p>anak dan ortu baru bertemu ketika masuk rg. kostum</p>

Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk				
<p>Rg. Kostum (lanjutan)</p> <p>Orang tua dapat melihat aktivitas anak</p>  <p>Kamar ganti</p>  <p>Anak dapat menemukan kamar ganti yang sesuai</p>  <p>Bilik ganti → Terlihat</p>  <p>Visual ortu ke bilik ganti (anak) bebas dari gangguan sirkulasi</p> <p>Adaptif : kesan dokter → Formal</p>	<p>Bentuk</p> <table border="1" data-bbox="893 313 1332 492"> <tr> <td>Anak</td> <td>→</td> </tr> <tr> <td>Ortu</td> <td>→</td> </tr> </table> <p>Penampang vertikal</p> <p>Ruang kostum menggunakan sistem lantai mezzanine</p>  <p>Anak & ortu bertemu</p> <p>Bilik ganti</p>  <p>Bentuk “gergaji” membuat ortu dan anak dapat berinteraksi tanpa saling mengganggu</p>  <p>Bentuk “gergaji” membantu anak mengenali bilik tanpa harus berhadapan secara frontal</p>	Anak	→	Ortu	→
Anak	→				
Ortu	→				

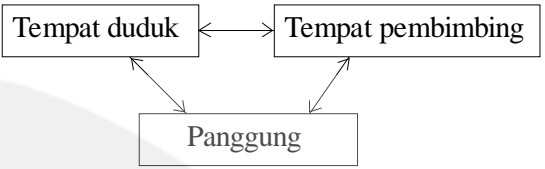
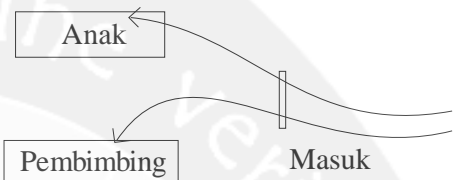
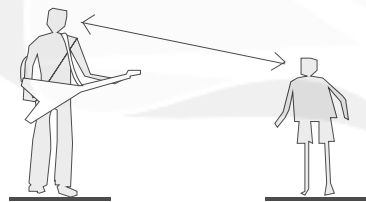
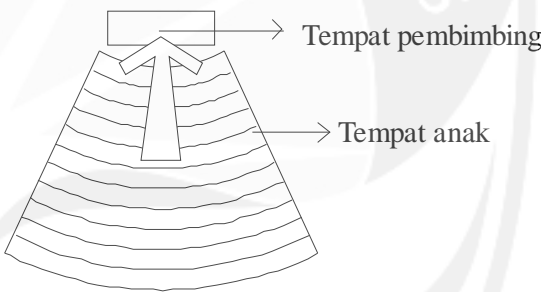
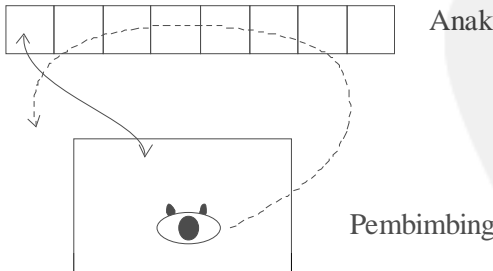
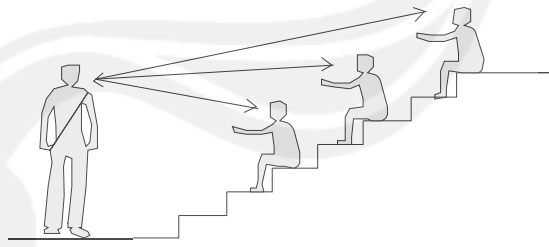
Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
<p>Rg. Kostum (lanjutan)</p> <p>Adaptif : kesan dokter → Formal</p>	<p>Bentuk (lanjutan)</p>  <p>Axonometri</p>  <p>Penampang vertikal</p> <hr/> <p>Sirkulasi ruang kostum</p>  <p>Ruang sirkulasi ditegaskan dengan bentuk dari deretan kolom</p> <hr/> <p>Bukaan</p>  <p>Bukaan diatas ruang transisi antara duduk ortu dan bilik ganti, cahaya anak menyebar kuat di sekitar bilik dan berpendar di sekitar sirkulasi</p>

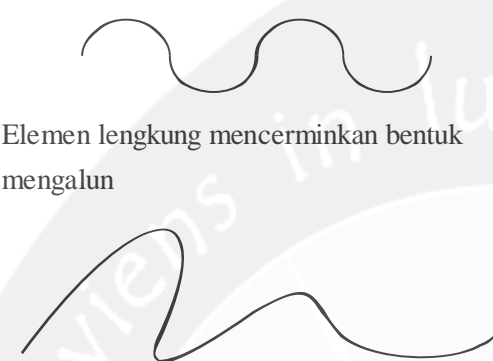
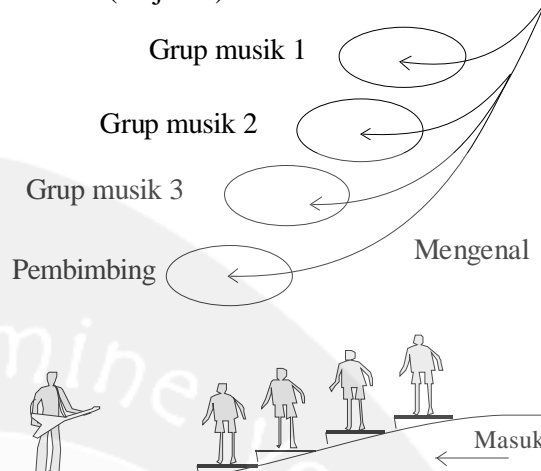
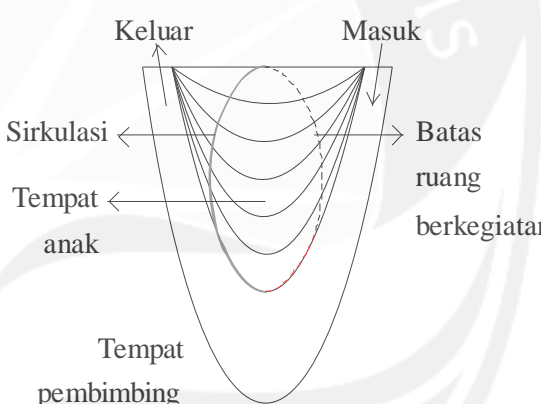
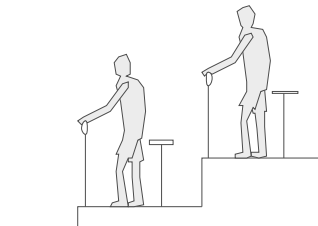
Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
<p>Rg. Bermain Peran Dokter</p> <p>Aktivitas : bermain peran dokter</p> <p>kebutuhan : - tempat periksa</p> <ul style="list-style-type: none"> - pengawasan pembimbing - pengawasan orang tua  <p>Bidang dasar yang ditingkatkan, Ching : kesatuan ruang dan visual dipertahankan</p>	<p>Sirkulasi pencapaian</p> <p>rg. bermain adalah kelanjutan dari rg. kostum</p>      <p>Sirkulasi dipisahkan antara ortu-anak dan pembimbing dengan beda peninggian bidang dasar ortu-anak terhadap pembimbing dan jarak</p>

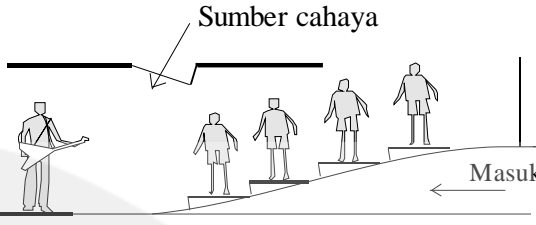
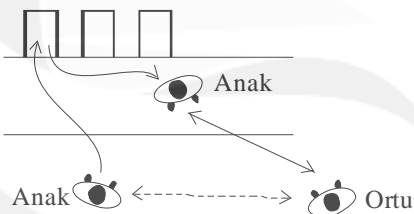
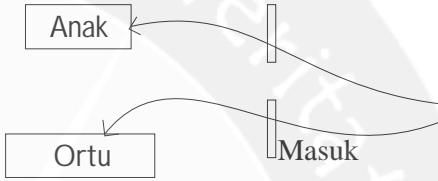
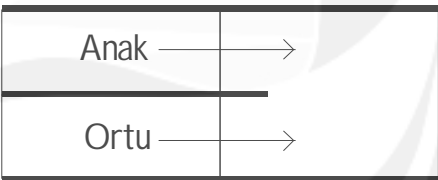
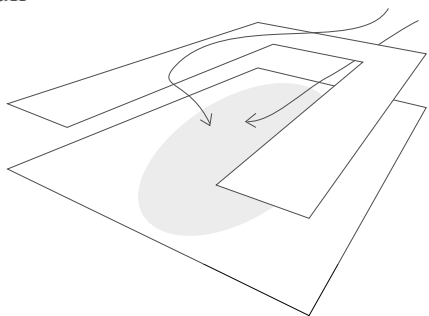
Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
<p data-bbox="272 271 738 304">Rg. Bermain Peran Dokter (lanjutan)</p> <p data-bbox="263 344 809 468">Dokter bekerja dalam bilik-bilik Sebagai seorang dokter selalu siap dibutuhkan menangani pasien.</p> <p data-bbox="263 486 724 519">Gerak seorang dokter di Rumah Sakit :</p> <div data-bbox="343 551 737 725"> </div> <p data-bbox="331 734 735 768">Gerak pada penampang horisontal</p> <div data-bbox="339 804 722 1014"> </div> <p data-bbox="359 1048 735 1081">Gerak pada penampang vertikal</p> <p data-bbox="268 1111 778 1189">Dalam rumah sakit terdiri dari kamar biasa sampai dengan kamar VIP</p> <div data-bbox="252 1263 815 1624"> </div> <p data-bbox="247 1630 815 1664">Pembimbing Arena bermain Ortu</p> <p data-bbox="255 1686 798 1809">Pembimbing dapat mengakses langsung arena bermain orang tua dapat memperhatikan anak bermain</p>	<p data-bbox="834 262 1112 295">Bentuk blok bermain</p> <p data-bbox="826 322 1310 356">Penampang horisontal arena bermain It 1</p> <div data-bbox="866 383 1361 506"> </div> <p data-bbox="922 591 991 624">UGD</p> <p data-bbox="1177 591 1315 624">Rawat inap</p> <div data-bbox="831 645 1390 768"> </div> <p data-bbox="887 835 991 869">Spesialis</p> <p data-bbox="1082 835 1203 869">Kelas VIP</p> <p data-bbox="1251 835 1372 869">Kelas VIP</p> <p data-bbox="858 920 1272 954">Penampang vertikal arena bermain</p> <div data-bbox="842 981 1394 1133"> </div> <p data-bbox="1066 1189 1358 1223">Orangtua (hanya melihat)</p> <div data-bbox="858 1234 1331 1368"> </div> <p data-bbox="922 1417 1337 1451">Pembimbing (melihat & mengakses)</p> <p data-bbox="847 1473 1374 1552">Sirkulasi vertikal ada ditengah blok bermain, pengawasan pembimbing dan ortu lancar</p> <hr/> <p data-bbox="847 1608 991 1641">Tempat ortu</p> <div data-bbox="895 1659 1382 1850"> </div> <p data-bbox="834 1861 1374 1939">Terdiri dari tempat duduk sehingga ortudapat melihat anak dengan duduk-lihat/ berdiri-lihat</p>

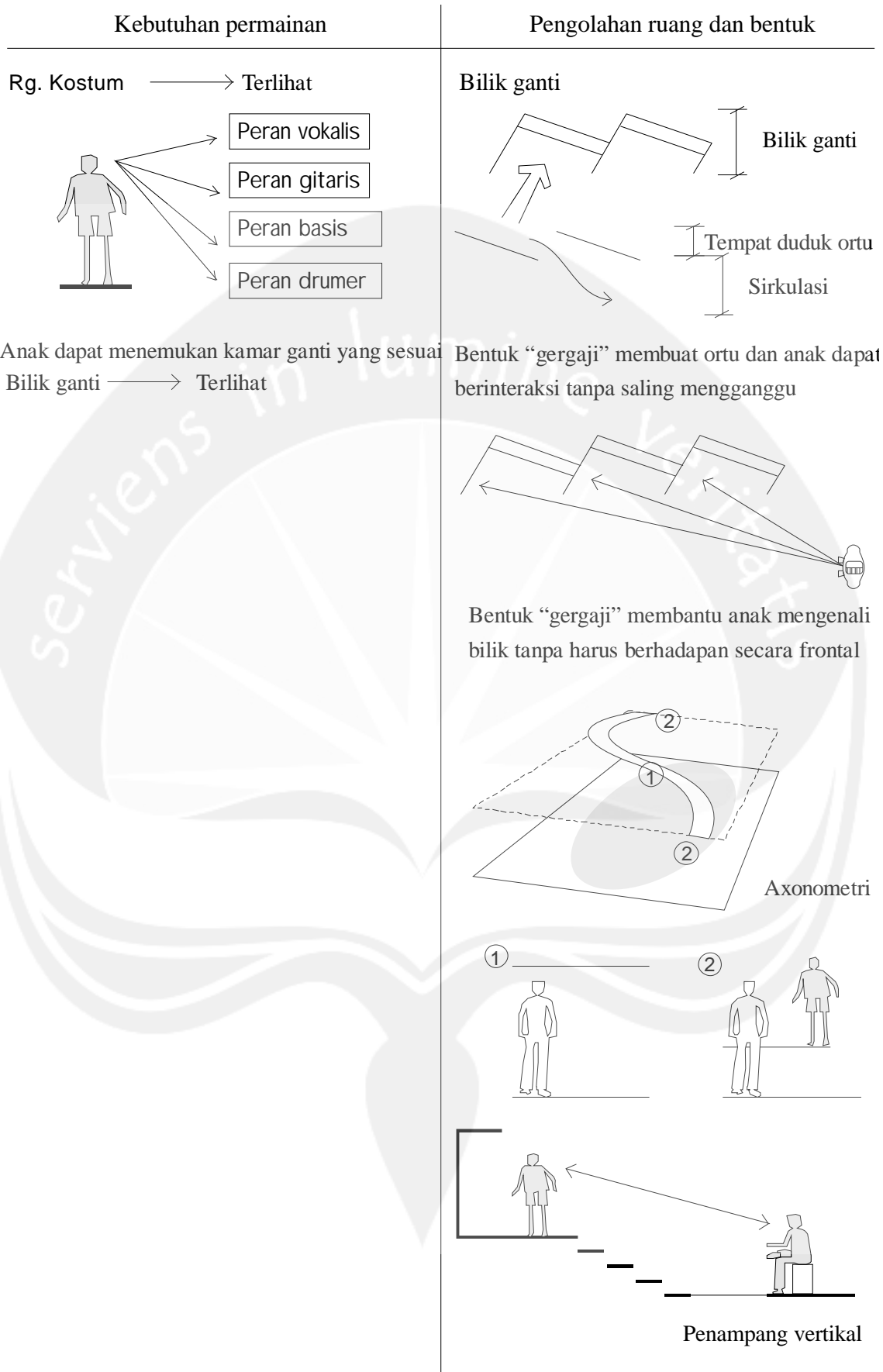


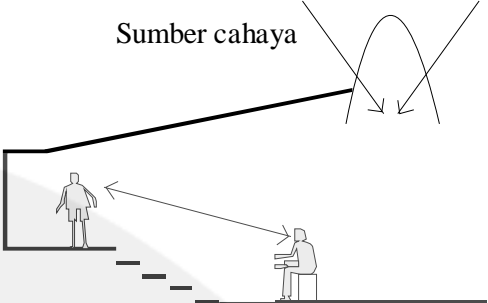
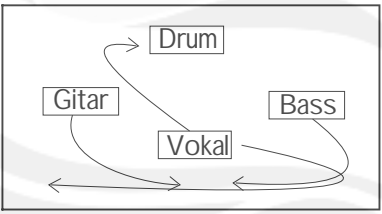
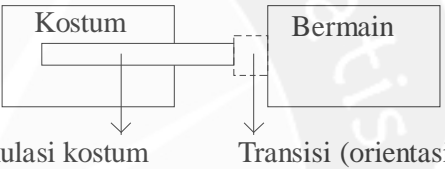
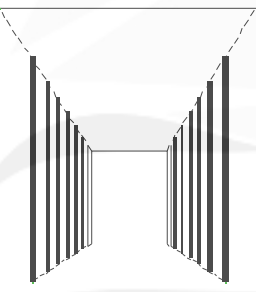
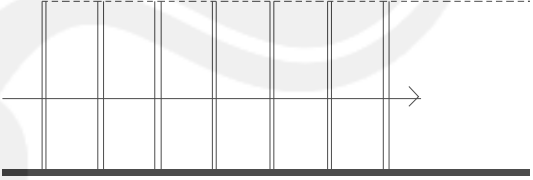
Tabel 5.3 : Analisa Metafora Perbedaan dan Adaptif terhadap Rekreatif (peran BAND)

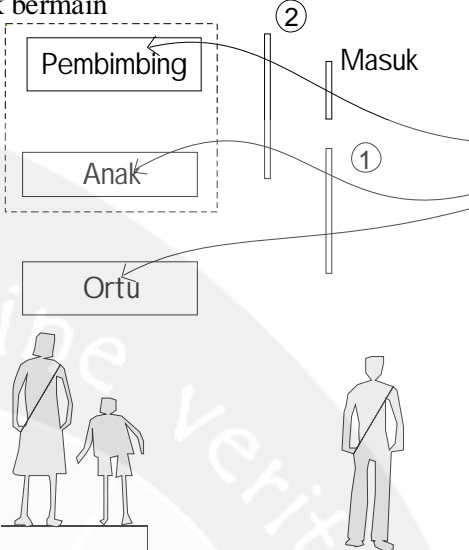
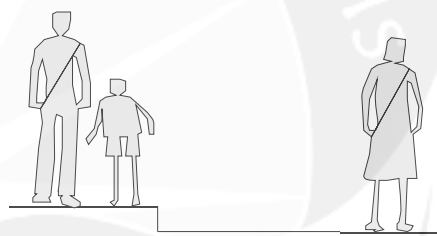
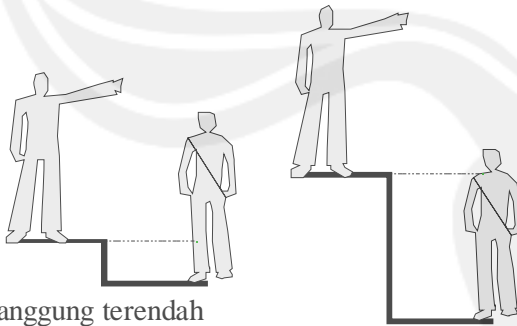
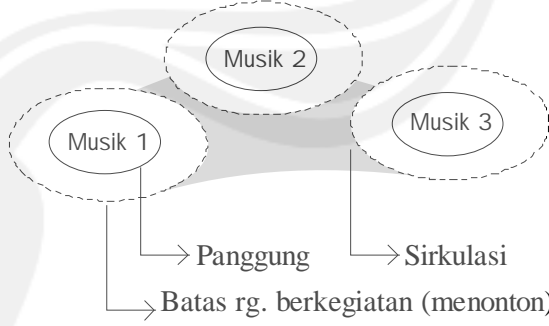
Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
<p>Rg. Demo Pemain Band → Terlihat</p> <p>Aktivitas : duduk mendengarkan, tanya jawab dengan pembimbing</p> <p>kebutuhan : - tempat duduk anak - tempat pembimbing - panggung</p>	<p>Rg. Demo → Terlihat sebagai ruang demo</p> 
<p>Adaptif : kesan pemain band (musik)</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">Mengalun, berulang, informal</p> <p>Rg. demo adalah penjelasan tentang cara memainkan beberapa teknik dasar menggunakan alat musik</p>	<p>Sirkulasi pencapaian</p>  <p>Melalui satu pintu masuk langsung menuju ke tempat duduk anak / pembimbing</p>
<p>Anak dapat melihat jelas cara bermain alat musik, pembimbing dapat memantau anak</p> 	<p>Bentuk ruang demo</p> 
<p>Bentuk interaksi pemain dengan penonton adalah satu arah (dari muka panggung)</p> 	 <p>Susunan berundak dan melingkar membuat semua anak dapat terpantau dengan baik. Pembimbing dapat beinteraksi dengan anak, kesatuan ruang dan visual dipertahankan</p>

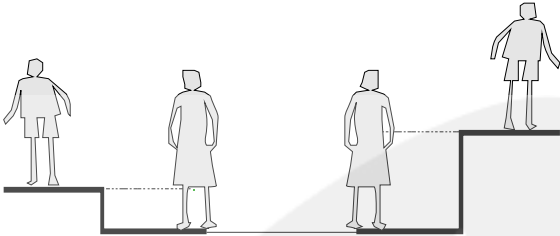
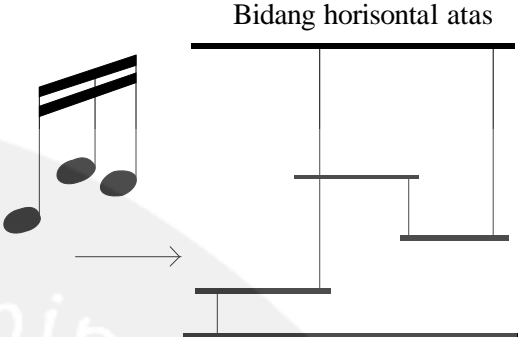
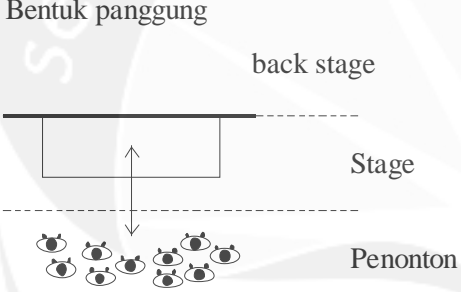

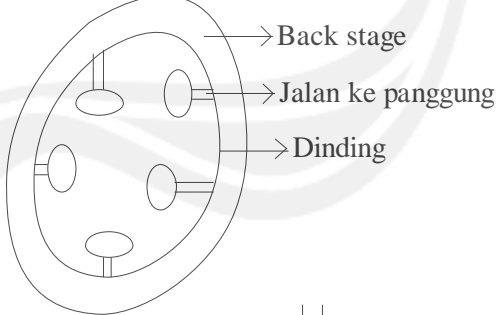
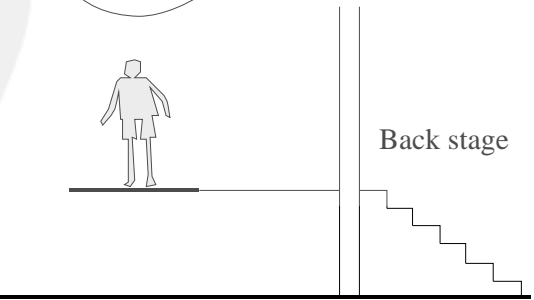
Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
<p>Rg. Demo Pemain Band → Terlihat</p> <p>Adaptif : kesan pemain band (musik)</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">Mengalun, berulang, informal</p>  <p>Elemen lengkung mencerminkan bentuk mengalir</p> <p>Bentuk perulangan dalam musik tidak tepat sama</p>	<p>Bentuk (lanjutan)</p>  <p>Grup musik 1</p> <p>Grup musik 2</p> <p>Grup musik 3</p> <p>Pembimbing</p> <p>Mengenal</p> <p>Masuk</p> <p>Panggung</p> <p>Tempat anak</p> <p>Ujung jalan masuk adalah tempat pembimbing/panggung, ruang diantara keduanya menjadi transisi</p>  <p>Keluar</p> <p>Masuk</p> <p>Sirkulasi</p> <p>Batas ruang berkegiatan</p> <p>Tempat anak</p> <p>Tempat pembimbing</p> <p>Bentuk ruang demo adalah perulangan lengkung yang secara bertahap berubah tingkat kelengkungannya</p>  <p>Tempat anak menggunakan sistem berdiri-lihat, karena pertunjukan pemain band dilakukan dengan berdiri.</p>

Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
<p>Rg. Demo Pemain Band —————> Terlihat</p>	<p>Bukaan (cahaya)</p>  <p>Sumber cahaya</p> <p>Masuk</p> <p>Panggung</p> <p>Tempat anak</p> <p>Sumber cahaya konsentrasi paling banyak kearah panggung</p>
<p>Rg. Kostum —————> Terlihat</p> <p>Aktivitas : mengenakan pakaian sesuai peran</p> <p>kebutuhan : - tempat ganti</p> <p>- tempat orang tua</p> <p>Rg.kostum adalah jalan masuk untuk menuju ke rg. bermain peran pemain band. Dalam ruang ini orang tua diberi kesempatan bertemu anak</p> <p>Kamar ganti</p>  <p>Anak</p> <p>Anak</p> <p>Ortu</p> <p>Orang tua dapat melihat aktivitas anak</p>	<p>Sirkulasi pencapaian</p>  <p>Anak</p> <p>Ortu</p> <p>Masuk</p> <p>Dua pintu masuk : anak & ortu</p> <p>anak dan ortu baru bertemu ketika masuk ruang kostum</p>  <p>Anak</p> <p>Ortu</p> <p>Penampang vertikal</p> <p>Ruang kostum menggunakan sistem lantai mezzanine</p>
	<p>Bentuk</p>  <p>Anak dan ortu bertemu di lantai dasar, anak melalui pintu atas ortu melalui pintu bawah</p>



Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
<p>Rg. Kostum → Terlihat</p>	<p>Bukaan</p>  <p>Bukaan diatas ruang sirkulasi, cahaya anak menyebar kuat di sekitar bilik dan berpendar di sekitar sirkulasi</p>
<p>Rg. Bermain Peran Pemain Band</p> <p>Aktivitas : bermain peran pemain band</p> <p>kebutuhan : - panggung band</p> <ul style="list-style-type: none"> - pengawasan pembimbing - penonton <p>Pemain band selalu bergerak saat tampil, berinteraksi dengan penonton atau dengan personel lainnya</p>  <p>Gerak pada penampang horisontal</p>	<p>Sirkulasi pencapaian</p> <p>rg. bermain adalah kelanjutan dari rg. kostum</p>   <p>Deretan balok dari ruang kostum diganti dengan deretan kolom</p>  <p>Deretan kolom hilang di ujung ruang sirkulasi memberi maksud bagi orang tua untuk berpisah dengan anak</p>

Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
<p>Rg. Bermain Peran Pemain Band</p>	<p>Sirkulasi pencapaian (lanjutan)</p> <p>Blok bermain</p>  <p>Sirkulasi dipisahkan antara ortu-anak dan pembimbing</p>  <p>Sirkulasi dipisahkan antara pembimbing-anak dan ortu</p>
<p>Bentuk panggung konser band</p>  <p>Panggung terendah</p> <p>Panggung tertinggi</p> <p>Ketinggian dan jarak penonton ke panggung dipengaruhi oleh jenis musik yang dimainkan. Semakin keras jenis musik semakin jauh dari penonton</p>	<p>Bentuk</p>  <p>Musik 1</p> <p>Musik 2</p> <p>Musik 3</p> <p>Panggung</p> <p>Sirkulasi</p> <p>Batas rg. berkegiatan (menonton)</p> <p>Panggung dengan sistem pulau, sirkulasi penonton menjadi penghubung ruang</p>

Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
<p>Rg. Bermain Peran Pemain Band (lanjutan)</p>  <p>Ketinggian panggung dari bidang dasar disesuaikan dengan jenis musik yang dimainkan</p>	<p>Bentuk (lanjutan)</p>  <p>Bidang horisontal atas</p> <p>Bidang horisontal bawah</p> <p>Ketinggian panggung dari bidang dasar disesuaikan dengan jenis musik yang dimainkan, dengan adaptasi dari bentuk not balok</p>
<p>Bentuk panggung</p>  <p>back stage</p> <p>Stage</p> <p>Penonton</p> <p>Back stage digunakan untuk persiapan diri artis dan tempat artis muncul untuk menuju panggung</p>	 <p>Dinding</p> <p>Letak panggung</p> <p>Susunan panggung disesuaikan dengan letak not balok pada garis birama (dinding)</p>
	 <p>Back stage</p> <p>Jalan ke panggung</p> <p>Dinding</p>  <p>Back stage</p> <p>Penampang vertikal jalan ke panggung</p>

5.3.3 Permainan Konstruksi

Kata kunci dari permainan konstruksi adalah LOGIKA dan PENGHARGAAN

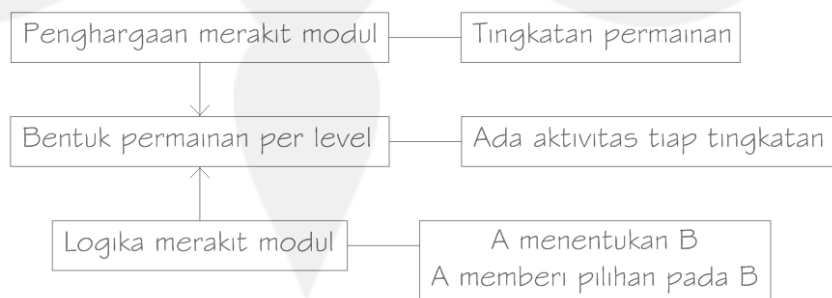
Logika adalah tata cara berpikir atau pola berpikir terhadap suatu permasalahan yang secara umum dapat dijelaskan sebagai runtutan peristiwa. Untuk permainan konstruksi, logika berperan saat pemain menentukan awalan dan dari langkah awal tersebut akan terus mempengaruhi langkah selanjutnya.

Penghargaan, permainan konstruksi adalah jenis permainan membangun dan merangkai imajinasi. Anak dilatih untuk konsentrasi dengan imajinasi yang sering kali menuntut kebutuhan tertentu agar imajinasinya tetap terjaga sehingga penghargaan adalah sikap terhadap imajinasi anak. Sikap tersebut adalah menjaga originalitas imajinasi anak

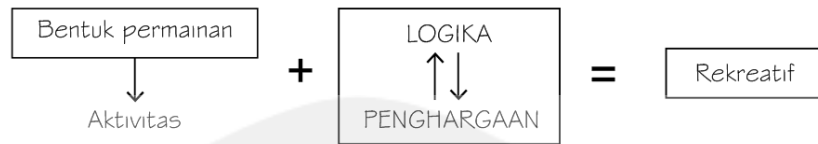
Permainan Merakit Modul

Merupakan kegiatan membangun imajinasi dengan kepingan-kepingan modul yang disusun dan dirakit sehingga menunjukkan maksud tertentu. Logika merakit modul adalah pola berpikir bagaimana sebuah rangkaian dapat dibangun dengan susunan yang benar dan kuat, proses tersebut adalah mencari tumpuan/ awalan yang menentukan langkah selanjutnya. Penghargaan merakit modul adalah menjaga analisis struktural imajinasi anak, ini terkait dengan tingkatan permainan merakit modul yang terdiri dari level pemula dan level mahir.

Pola logika dan penghargaan pada permainan merakit modul

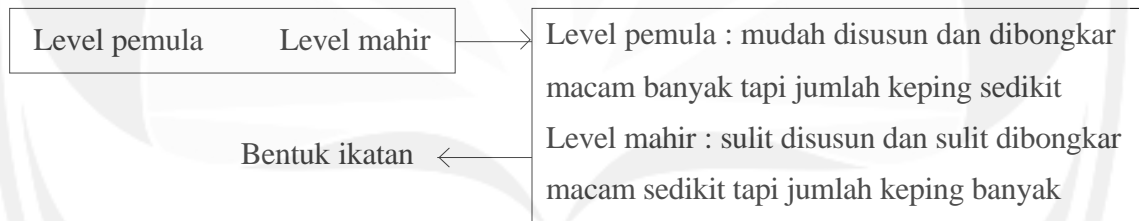


Pengolahan ruang dan bentuk dalam permainan merakit modul dilakukan dengan metafora dari logika dan penghargaan sehingga menimbulkan rekreatif



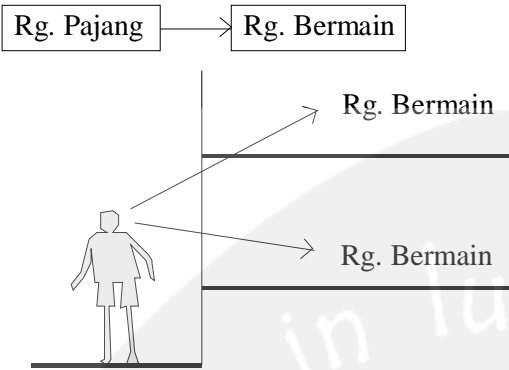
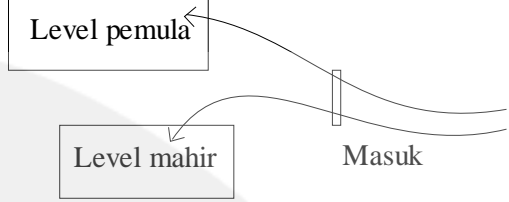
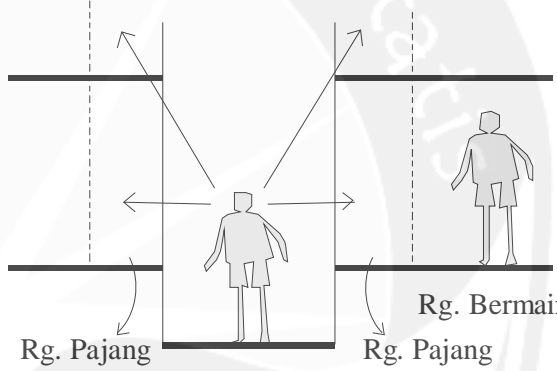

<p>Bentuk permainan : Menyusun kepingan modul berdasarkan hal yang mengikatnya</p>	<p>Logika merakit modul : tumpuan awal menentukan langkah selanjutnya</p> <p>Penghargaan merakit modul : menjaga analisis imajinasi anak</p>	<p>Rekreatif : perihal menggemirakan dan menyenangkan</p>
--	--	---

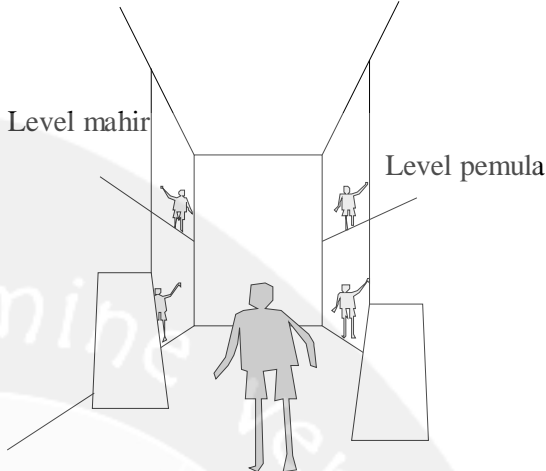
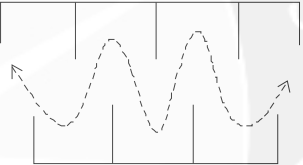
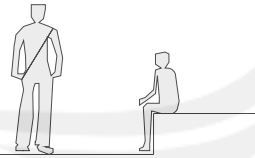
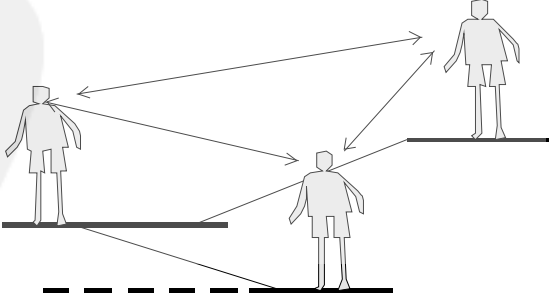
Menyenangkan dalam merakit modul

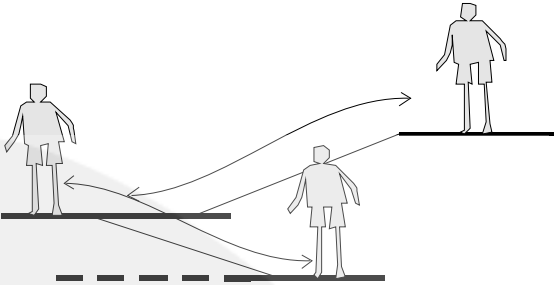
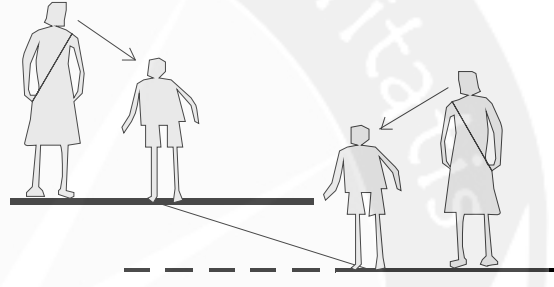
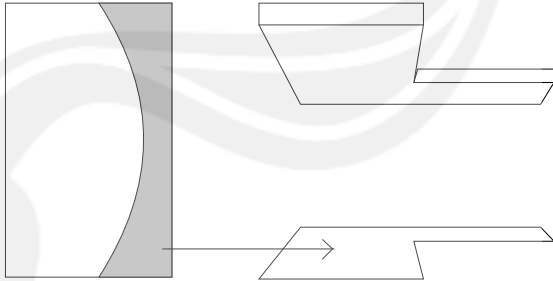


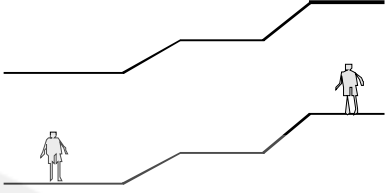
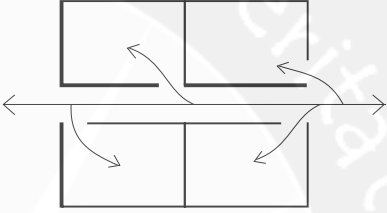
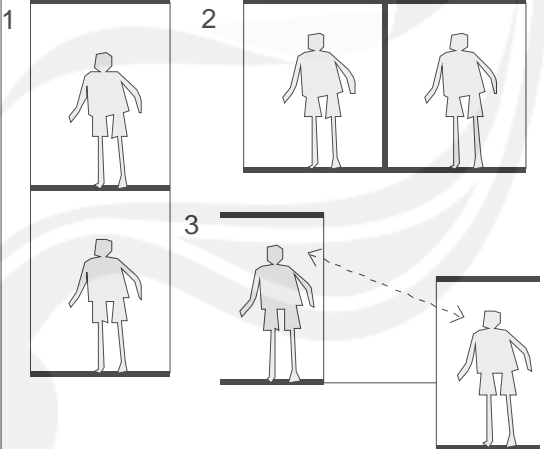
Kebutuhan ruang : ruang pajang, ruang bermain, ruang konsultasi, dan ruang pameran

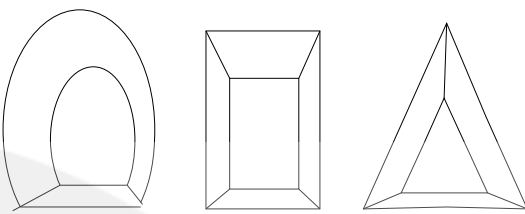
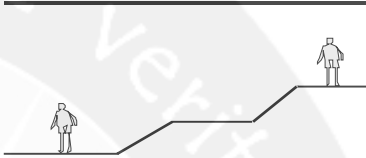
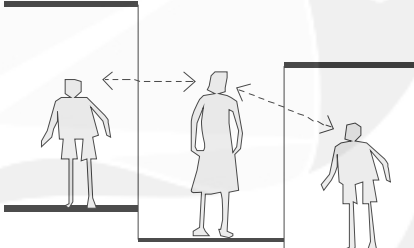
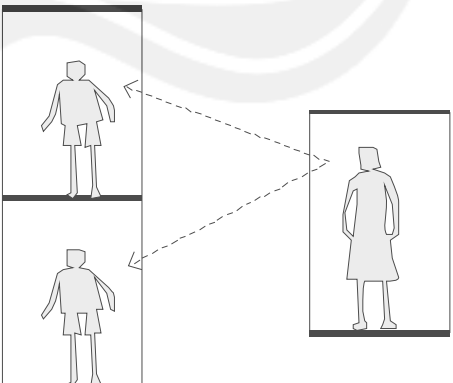
Tabel 5.4 : Analisa metafora logika dan penghargaan terhadap rekreatif

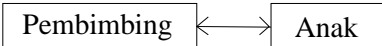
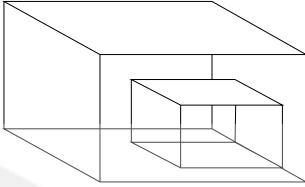
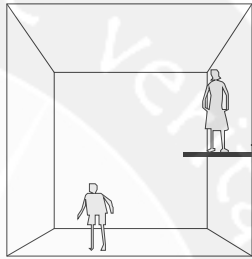
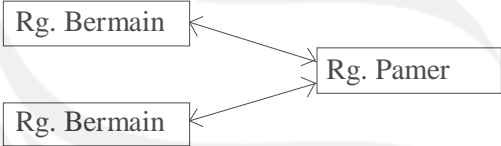
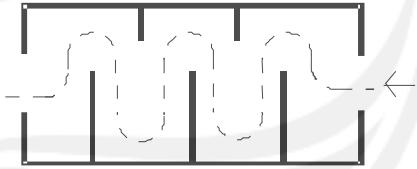
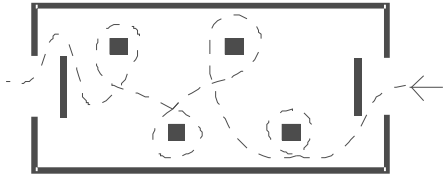
Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
 <p data-bbox="287 728 750 806">Bentuk logika : anak dapat mengetahui ruang modul sesuai kemampuannya</p>	<p data-bbox="837 324 1093 358">Sirkulasi pencapaian</p>  <p data-bbox="829 616 1372 705">Melalui satu pintu masuk langsung menuju ke tempat level pemula atau level mahir</p> <p data-bbox="829 728 1396 817">Bentuk penghargaan : memberikan acuan untuk menentukan pilihan</p>   <p data-bbox="1029 1444 1141 1478">Orientasi</p> <p data-bbox="829 1512 1388 1646">Dengan memberikan ruang ajang di awal ruang bermain akan membantu anak menentukan tujuannya</p>

Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
<p>Rg. Pajang → Rg. Bermain</p>	<p>Sirkulasi pencapaian (lanjutan)</p>  <p>Pencapaian dari ruang pajang ke ruang bermain menggunakan akses langsung dalam kasus ini menggunakan ramp.</p>
<p>Rg. Bermain pemula</p> <p>Rg. Bermain → Rg. Bermain</p> <p>Level pemula : jenis banyak, gangguan ditoleransi, berulang kali terbongkar menyenangkan</p>	<p>Bentuk</p>  <p>Penghargaan : Ruang yang mudah untuk terus berpindah</p>  <p>Bidang dasar yang ditingkatkan, (Ching) kesatuan ruang dan visual dipertahankan</p>  <p>Ruang tanpa pembatas. Tiap blok memberi kesan saling menarik</p>

Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
<p>Rg. Bermain pemula (lanjutan)</p> <p>Rg. Bermain → Rg. Bermain</p>	<p>Bentuk (lanjutan)</p>  <p>Ruang dengan menggunakan sistem split level, anak dapat terus bergerak dari ruang keruang</p>
<p>Pembimbing ↔ Anak</p> <p>Berulang kali terbongkar menyenangkan</p> <p>↓</p> <p>Menjaga agar terbongkar tetap menyenangkan (konsentrasi)</p> <p>↓</p> <p>Pembimbing selalu ada untuk membantu</p>	<p>Bentuk</p>  <p>Ruang konsultasi (pembimbing) untuk level pemula berada pada tiap blok bermain</p>
	<p>Blok bermain</p>  <p>Penegasan ruang konsultasi dengan menggunakan bidang horisontal (lantai beda tekstur dan plafon yang menggantung)</p>

Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
<p>Rg. Bermain pemula (lanjutan)</p>	<p>Skala dan proporsi</p>  <p>Skala normal, ruang yang selalu bergerak mengikuti level lantai</p>
<p>Rg. Bermain mahir</p> <p>Rg. Bermain → Rg. Bermain</p> <p>Level mahir : Jenis sedikit, gangguan diminimal, susunan selesai menyenangkan</p> <p>Antara ruang bermain di level mahir, ruang saling mempertahankan diri</p>	<p>Bentuk</p> <p>Penghargaan : ruang yang memungkinkan untuk menetap</p>  <p>Pintu masuk berbeda</p> <p>Penghargaan level mahir : memutus bentuk interaksi langsung</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan membedakan lantai per aktivitas 2. Dengan memberi pembatas kuat per aktivitas 3. Dengan memberi jarak (interaksi hanya secara visual)

Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
<p>Rg. Bermain mahir (lanjutan)</p> <p>Rg. Bermain → Rg. Bermain</p> <p>Antara ruang bermain di level mahir, ruang saling mempertahankan diri</p>	<p>Bentuk (lanjutan)</p>  <p>Pelingkup ruang dengan bentuk yang berbeda, tiap ruang mempertahankan struktur bentuknya</p> <hr/> <p>Skala dan proporsi</p>  <p>Selalu berubah menyesuaikan jenis susunan modul yang dikerjakan</p>
<p>Pembimbing ↔ Anak</p> <p>Gangguan diminimalkan : kehadiran pembimbing terlalu sering akan mengurangi konsentrasi</p> <p>↓</p> <p>Pembimbing tidak selalu ada untuk membantu</p>	<p>Bentuk</p>  <p>Pembimbing dapat melakukan pengawasan visual tiap blok permainan</p>  <p>Pertimbangan letak ruang pembimbing, tetapi memberi hubungan visual kepada ruang beda lantai</p>

Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
<p data-bbox="277 277 660 322">  </p> <p data-bbox="261 349 810 383">Pembimbing tidak selalu ada untuk membantu</p> <p data-bbox="261 790 817 880">Level mahir : Jenis sedikit, gangguan diminimal, susunan selesai menyenangkan</p> <p data-bbox="261 996 735 1122">Level pemula : jenis banyak, gangguan ditoleransi, berulang kali terbongkar menyenangkan</p>	<p data-bbox="836 259 1066 293">Bentuk (lanjutan)</p> <p data-bbox="935 320 1241 506">  </p> <p data-bbox="836 533 1396 658">Ching : ruang didalam ruang, kontinuitas ruang diantara keduanya dapat ditampung, ruang pembungkus lebih besar</p> <p data-bbox="976 692 1228 949">  </p> <p data-bbox="836 983 1404 1155">Ruang konsultasi menjadi bagian dari blok bermain. Pembimbing dapat terus aktif memantau anak tanpa mengganggu konsentrasi anak</p>
<p data-bbox="261 1184 424 1218">Rg. Pamer</p> <p data-bbox="288 1234 791 1379">  </p> <p data-bbox="261 1402 780 1480">Level pemula : susunan mudah terbongkar, jenis modul banyak</p> <p data-bbox="282 1532 727 1612">↓ Memberi keamanan pada objek yang ditampilkan</p> <p data-bbox="261 1655 831 1736">Level mahir : ikatan kuat, jumlah keping modul banyak</p> <p data-bbox="325 1787 777 1821">↓ Keleluasaan gerak pada jarak tertentu</p>	<p data-bbox="852 1189 1034 1223">Level pemula</p> <p data-bbox="908 1240 1326 1408">  </p> <p data-bbox="863 1424 1318 1458">Koridor : memberi keterbatasan gerak</p> <p data-bbox="852 1563 1015 1597">Level mahir</p> <p data-bbox="884 1610 1329 1783">  </p> <p data-bbox="863 1816 1286 1850">Bebas : memberi keleluasaan gerak</p>

5.3.4 Permainan Prestasi

Kata kunci dari permainan prestasi adalah KESATUAN dan KARAKTER

Kesatuan adalah perihal yang mengarah pada satu, dapat muncul karena adanya persamaan dari berbagai objek.

Karakter dapat diartikan sebagai ciri yang menonjol dari sebuah objek, permainan halang rintang adalah jenis permainan melatih fisik dan emosi. Masing-masing jenis halang rintang memiliki tantangan yang berbeda.

Halang Rintang

Permainan halang rintang adalah permainan outbond. Karakter permainan outbond adalah anak melakukan pergerakan dari poin bermain ke poin bermain



Gambar 5.2 : Skema permainan outbind
Sumber : Analisa penulis, 2008

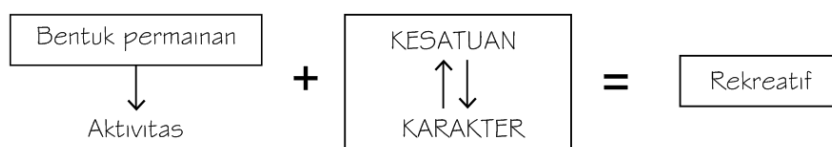
Permainan tidak dilakukan di poin A atau poin B, tetapi tantangan dihadapi di ruang perantara atau sirkulasi dari A ke B. Karakter dari halang rintang yaitu terletak di area sirkulasi, ruang dimana anak dalam keadaan bermain halang rintang sepenuhnya.

Kesatuan



Mengulang kegiatan

Pengolahan ruang dan bentuk dalam permainan halang rintang dilakukan dengan metafora dari kesatuan dan karakter sehingga menimbulkan rekreatif

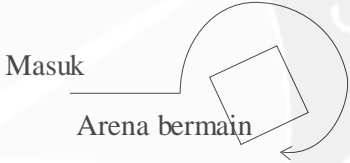
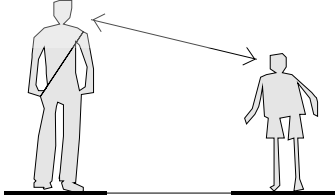
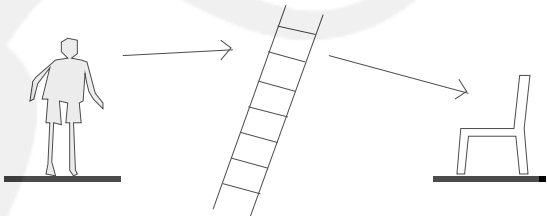


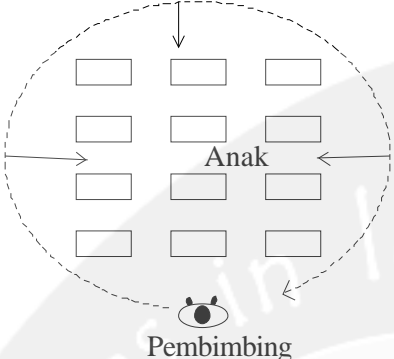
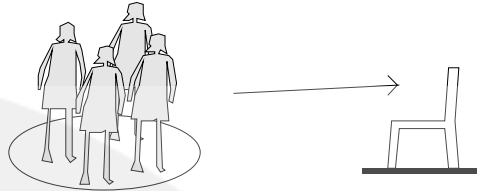
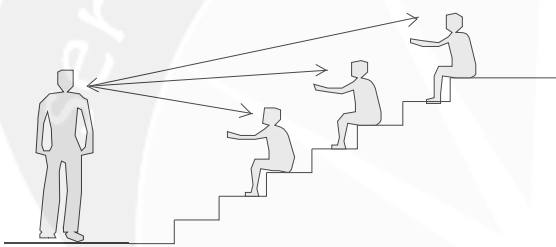
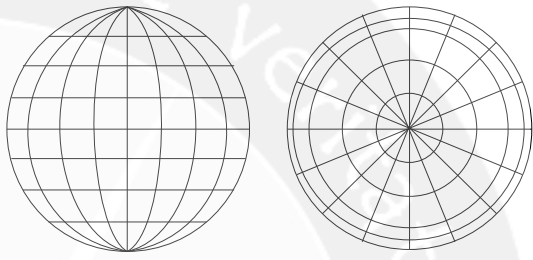
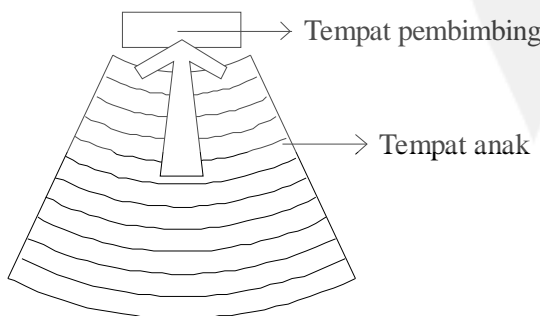
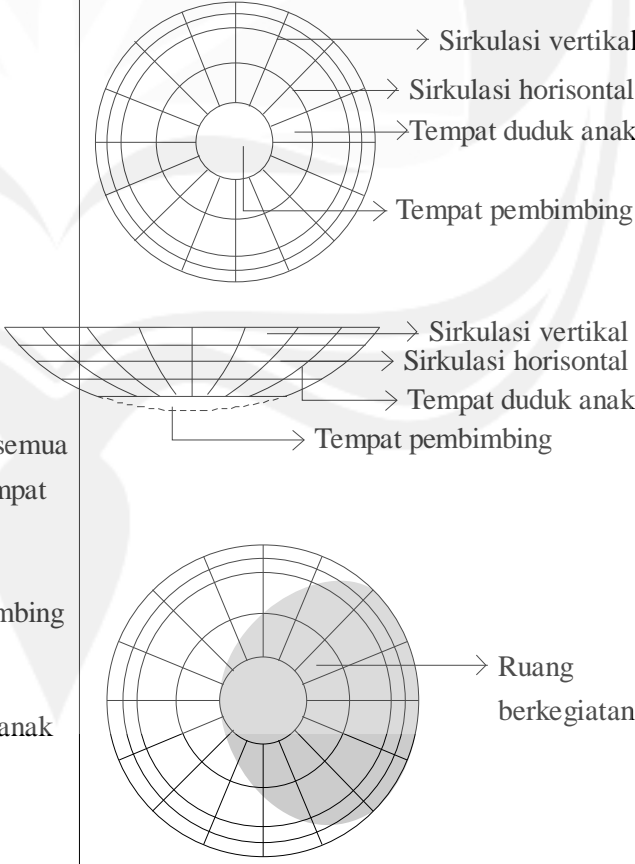
Bentuk permainan : melintasi dan memainkan halangan dan rintangan yang ada dalam suatu arena	Kesatuan : menuju pada satu, ada persamaan yang menyatukan Karakter : ciri khas/ yang dominan dari sebuah objek	Rekreatif : perihal menggembirakan dan menyenangkan
---	---	---

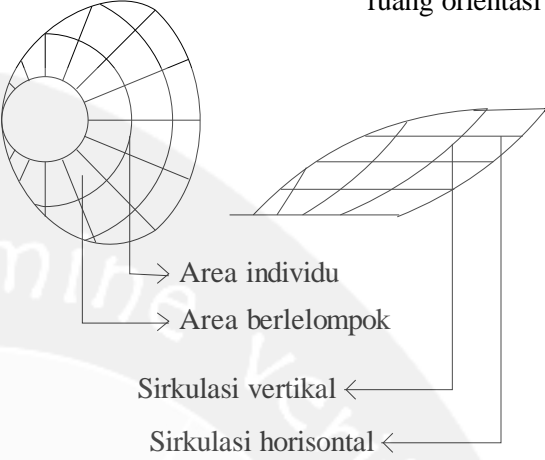
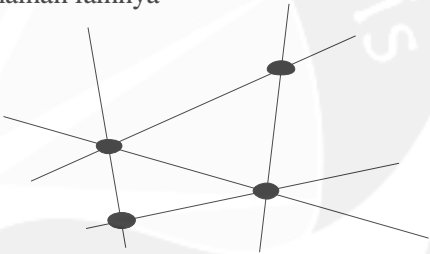
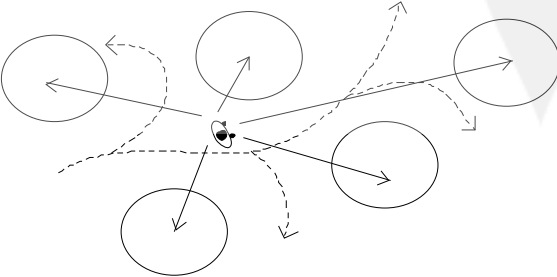
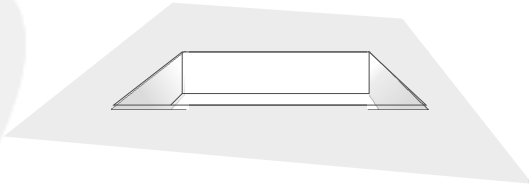
Menyenangkan dalam permainan outbond anak dapat memilih tantangan yang sesuai dengan kemampuannya.

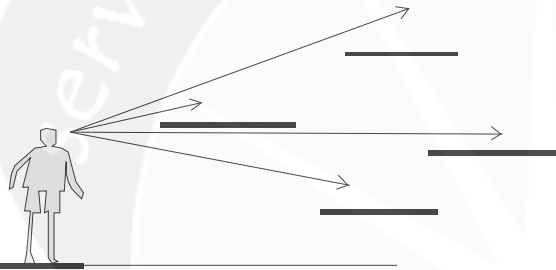
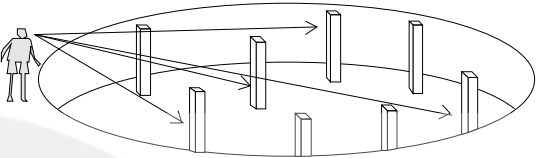
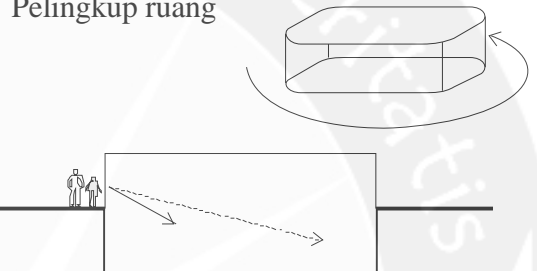
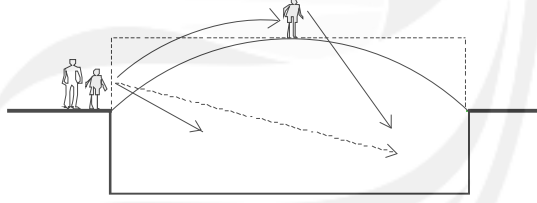
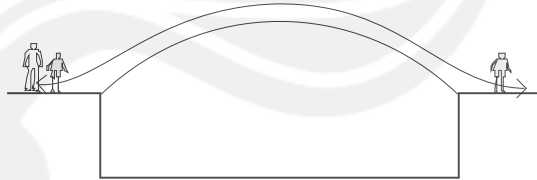
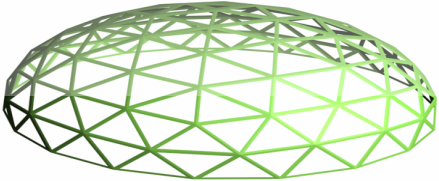
Kebutuhan ruang : ruang orientasi, ruang bermain

Tabel 5.5 : Analisa Metafora Kesatuan dan Karakter terhadap Rekreatif

Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
<p>Rg. Orientasi</p> <p>Aktivitas : duduk mendengarkan pembimbing</p> <p>kebutuhan : - tempat duduk anak - tempat pembimbing</p> <p>Rg. Orientasi mencerminkan hal-hal yang menantang dan bersaing serta hal-hal yang dikerjakan bersama</p>	<p>Sirkulasi pencapaian</p>  <p>Sirkulasi diputar untuk memberi kesempatan pada anak mengenali tempat duduk yang sesuai dengannya</p>
<p>Pembimbing dapat memantau perhatian anak dengan jarak dan visual</p> 	<p>Bentuk</p> <p>Memanjat adalah bentuk tantangan</p>  <p>Tempat duduk dicapai dengan menaiki tangga (tantangan) kemudian memilih sendiri tempatnya</p>

Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
<p>Rg. Orientasi (lanjutan)</p> <p>Pembimbing dapat berkeliling dan mengawasi anak</p> 	<p>Bentuk (lanjutan)</p> <p>Berkumpul dalam kelompok kecil</p> 
<p>Susunan berundak memungkinkan semua anak dapat terpantau dengan baik</p> 	<p>Kajian bentuk yang dapat memberi kesempatan berputar dan melakukan orientasi</p> 
<p>Tempat duduk melingkar memungkinkan semua anak dapat fokus pada satu point yaitu tempat pembimbing</p> 	<p>Kajian bentuk ruang orientasi</p> 

Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
<p>Rg. Orientasi (lanjutan)</p>	<p>Bentuk (lanjutan)</p> <p>Penampang horisontal & vertikal ruang orientasi</p> 
<p>Rg. Bermain Halang Rintang</p> <p>Aktivitas : bermain halang rintang</p> <p>kebutuhan : - rg. bermain</p> <ul style="list-style-type: none"> - rg. istirahat - rg. semangat - rg. pembimbing <p>Permainan halang rintang identik dengan kegiatan out bond</p>	<p>Sirkulasi pencapaian</p> <p>Berupa jalur berlanjut antara satu permainan ke permainan lainnya</p>  <p>Sirkulasi berupa jaringan terdiri dari beberapa jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu</p>
<p>Kesatuan didukung dengan mewadahi aktivitas kegiatan out bond dalam satu ruang</p> <p>Anak dapat melakukan eksplorasi halang rintang (jenis permainan) dalam rg bermain</p> 	<p>Bentuk</p> <p>Eksplorasi = melihat (mengenal) keseluruhan</p> <p>Kajian bentuk membuat mudah eksplorasi</p>  <p>Bidang ditenggelamkan : batas-batas yang dihasilkan lebih tegas, dengan membentuk dinding-dinding ruang (Ching)</p>

Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
<p data-bbox="261 259 753 295">Rg. Bermain Halang Rintang (lanjutan)</p> <p data-bbox="252 779 810 860">Anak dapat menentukan jenis permainan dalam ruang bermain yang akan dipilih</p> 	<p data-bbox="842 259 1066 295">Bentuk (lanjutan)</p>  <p data-bbox="842 519 1353 600">Bidang ditenggelamkan memudahkan untuk melakukan eksplorasi</p> <p data-bbox="842 622 1353 743">Sudut yang dilengkungkan menunjukkan kontinuitas permukaan-permukaan bentuk (Ching)</p> <p data-bbox="842 779 1040 815">Pelingkup ruang</p>  <p data-bbox="842 1079 1369 1160">Pelingkup memutar tidak membuat anak dapat mengeksplorasi seluruh ruang</p>  <p data-bbox="842 1594 1391 1675">Pelingkup adalah jalur sirkulasi, sehingga dapat ruang dapat tereksplorasi seluruhnya</p>  <p data-bbox="874 1899 1327 1935">Bentuk pelingkup untuk ruang bermain</p> 

5.3.5 Permainan Representasi

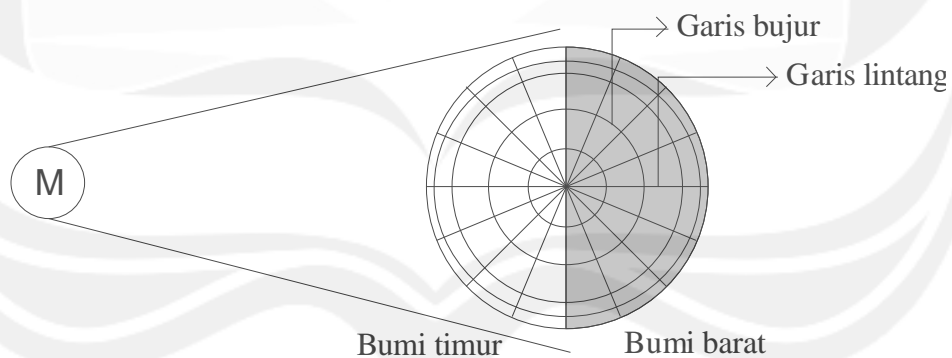
Kata kunci dari permainan representasi adalah MAKNA dan VISUALISASI

Makna dalam psikologi dapat diartikan sebagai pengertian yang diberikan kepada suatu bentuk atau objek. Bermakna adalah berarti; mempunyai (mengandung) arti penting, sehingga dapat disimpulkan makna adalah pengertian kepada suatu objek tentang apa yang dirasakan, ditangkap kemudian dipahami.

Visualisasi adalah pengungkapan suatu gagasan atau pesan dengan menggunakan gambar, tulisan, grafik, bentuk, dsb sehingga dapat diterima sebagai wujud objek yang dimaksudkan.

Permainan Sains (rotasi bumi)

Rotasi bumi adalah perputaran bumi pada porosnya. Akibat dari berputarnya bumi maka tiap permukaan bumi menerima kualitas sinar matahari yang berbeda, sehingga separo dari permukaan bumi yang terkena sinar matahari terjadi siang, dan separo lainnya yang tidak mendapat sinar matahari terjadi malam. Terjadinya siang – malam juga membuat adanya perbedaan waktu dari masing-masing titik di bumi.

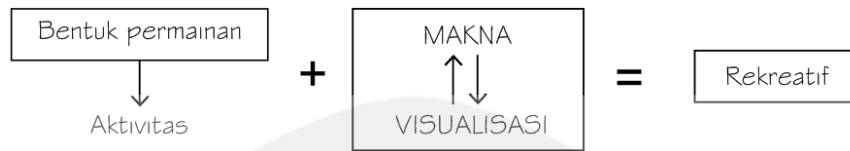


Gambar 5.3 : Skema sinar matahari terhadap bumi
Sumber : Analisa penulis, 2008

Jika letak dari beberapa negara berada pada garis lintang yang sama maka waktu dari negara-negara tersebut adalah sama. Antara bumi timur dan bumi barat waktunya saling berkebalikan.

Makna dan visualisasi yang diberikan untuk rotasi bumi yaitu berputar, poros, dan siang – malam (terang-gelap).

Pengolahan ruang dan bentuk dalam permainan rotasi dilakukan dengan metafora dari makna dan visualisasi sehingga menimbulkan rekreatif



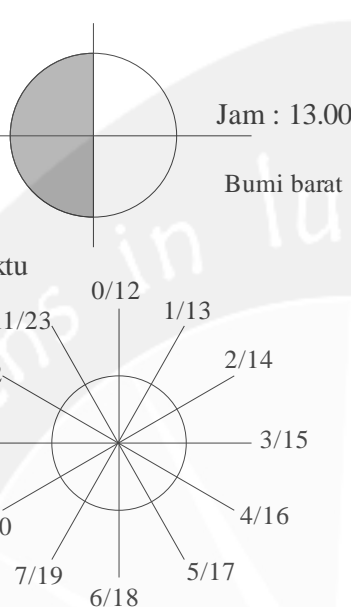
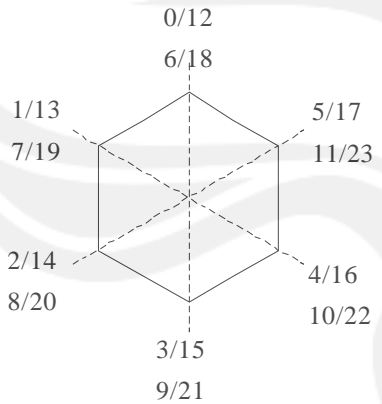
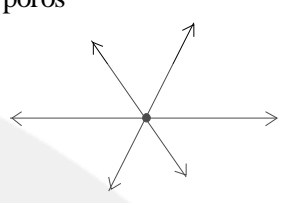
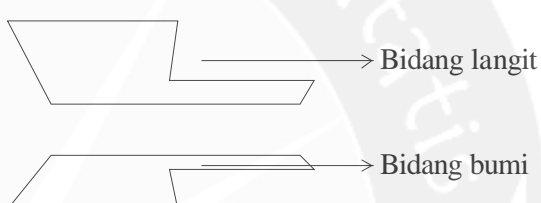
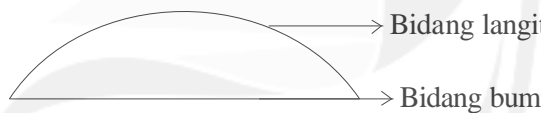
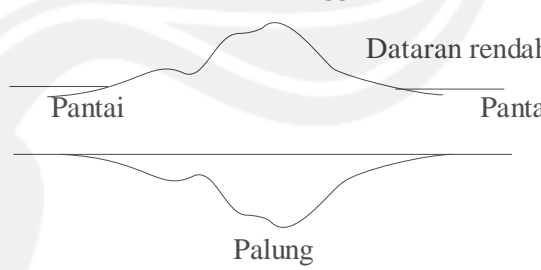
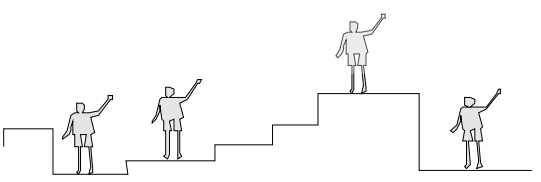
<p>Bentuk permainan sains : mengenalkan gerak bumi terhadap matahari dengan cara melintasi dan mengamati</p>	<p>Makna : apa yang dirasakan, ditangkap kemudian dipahami</p> <p>Visualisasi : kesan dari indera (penglihatan) terhadap suatu hal</p>	<p>Rekreatif : perihal menggembirakan dan menyenangkan</p>
--	--	--

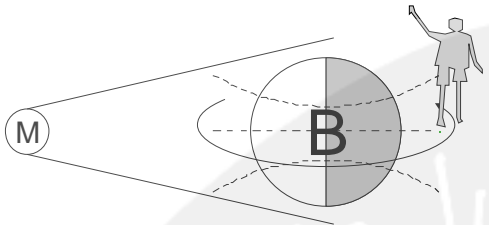
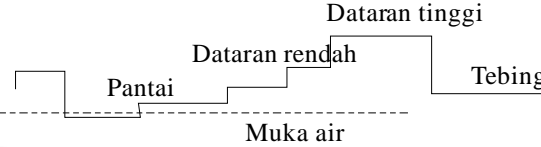
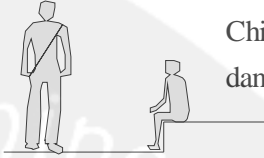
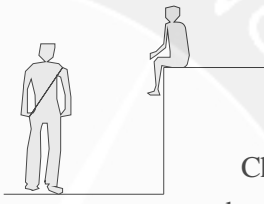
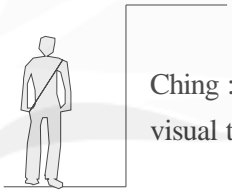

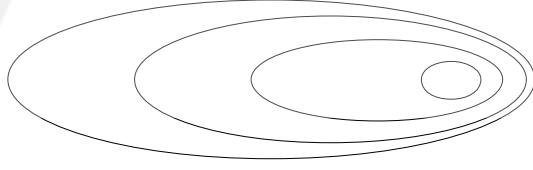
Menyenangkan dalam bermain rotasi bumi

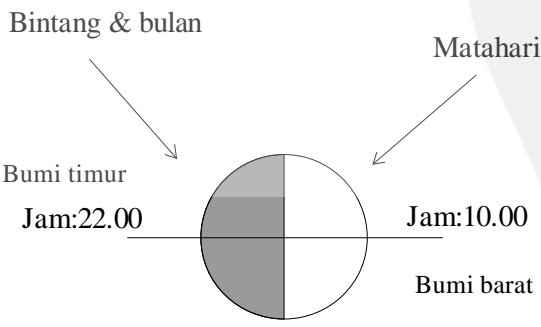
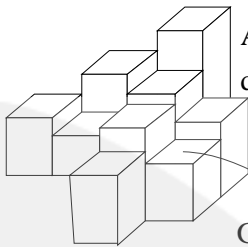

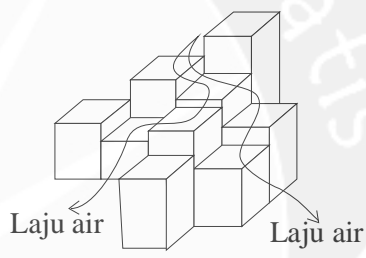
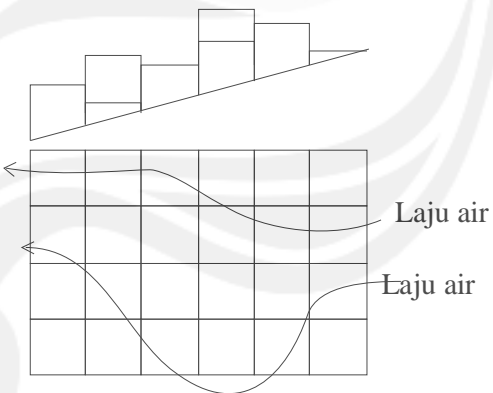
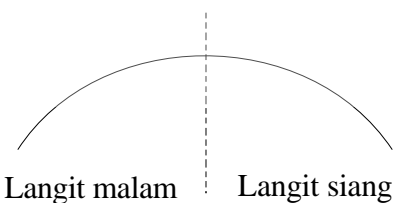
- Anak secara aktif dapat mengerti tentang rotasi bumi, yaitu dengan cara berjalan di permukaan bumi sehingga dapat mengetahui dan mengalami akibat dari rotasi bumi (siang – malam) dari dua belahan dunia.

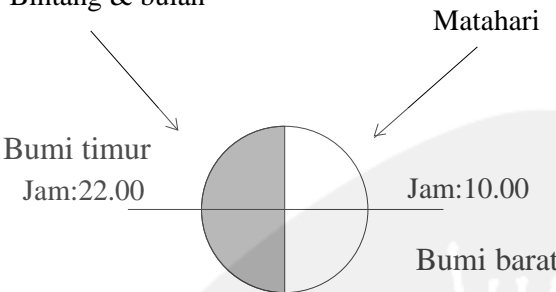
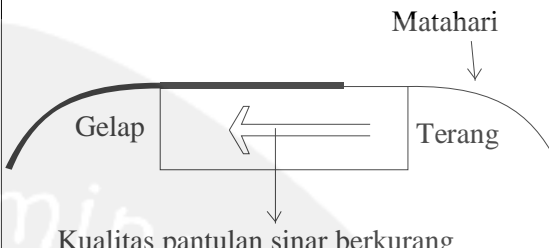
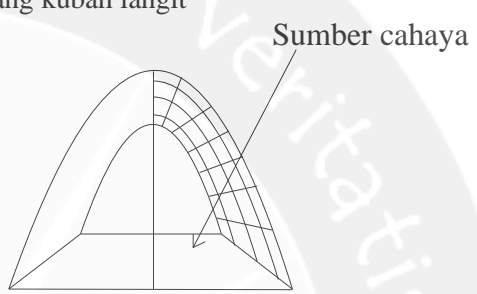
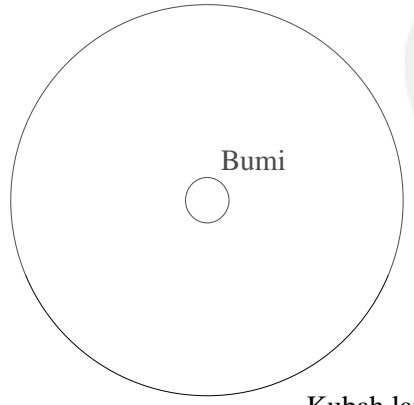
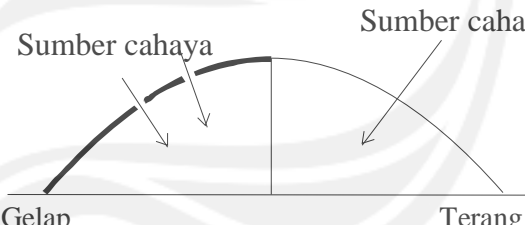
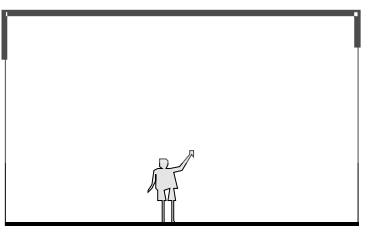
Kebutuhan ruang : ruang bermain, ruang semangat

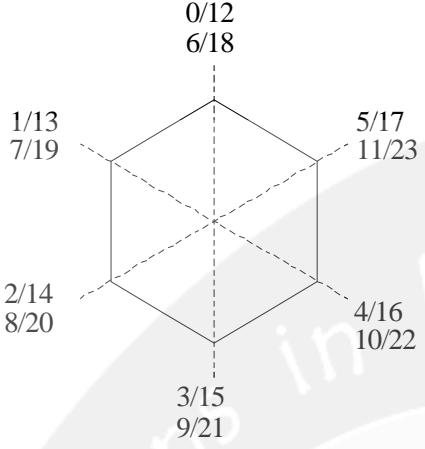
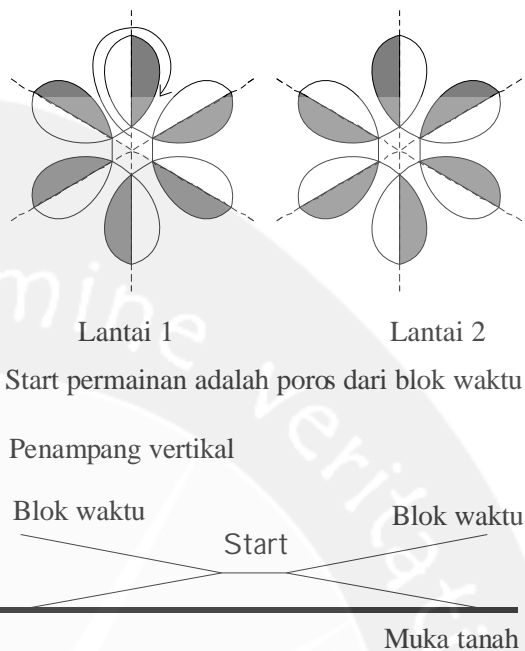
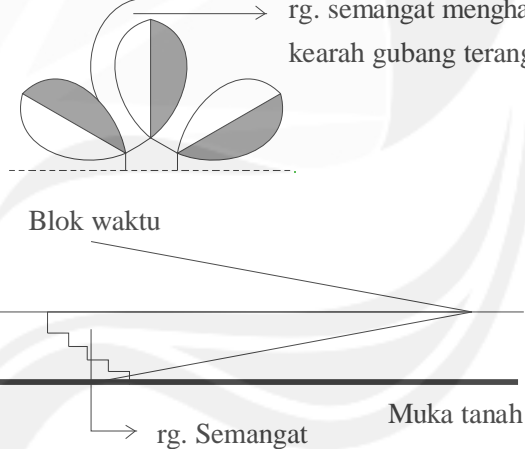
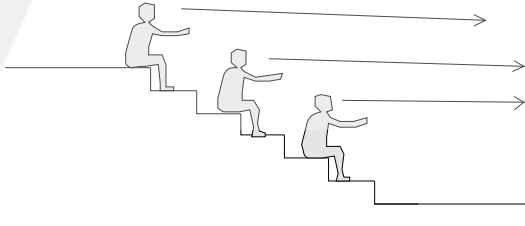
Tabel 5.6 : Analisa Metafora Makna dan Visualisasi terhadap Kreatif

Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
<p>Rg. Bermain rotasi</p> <p>Siang-malam (terang-gelap) → Perjalanan waktu</p> <p>Bumi timur Jam : 01.00</p> <p>Bumi barat Jam : 13.00</p> <p>Perjalanan waktu</p>  <p>Bentuk permainan pasif : yaitu perjalanan melintasi perbedaan waktu. Pasif terlalu lama akan membosankan</p>  <p>Blok waktu dipadatkan menjadi 6 dari 12</p>	<p>Sirkulasi pencapaian</p> <p>Berputar, poros</p>  <p>Radial : memilih jalan yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah titik bersama (ching)</p> <hr/> <p>Bentuk</p> <p>Ruang dibatasi oleh bidang langit dan bidang darat</p>  <p>Bentuk lengkung memberikan batas menerus</p>  <p>Permukaan bumi terdiri dari daratan dan lautan</p> <p>Dataran tinggi</p> <p>Dataran rendah</p> <p>Pantai</p> <p>Palung</p>  <p>Permukaan bumi (bidang lantai)</p>  <p>Lantai terdiri dari bidang yang ditinggikan dan ditenggelamkan</p>

Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
<p>Rg. Bermain (lanjutan)</p> <p>Anak berjalan dipermukaan bumi dan mengerti tentang siang dan malam</p> 	<p>Skala proporsi</p>  <p>pantai - dataran rendah</p>  <p>Ching : kesatuan ruang dan visual dipertahankan</p>
<p>Permukaan bumi terdiri dari daratan dan lautan (daerah kering dan daerah berair)</p>	<p>dataran rendah - dataran tinggi</p>  <p>Ching : kesatuan ruang terputus dan visual dipertahankan</p>
	<p>dataran tinggi - tebing</p>  <p>Ching : kesatuan ruang dan visual terputus</p>
	<p>Penyusunan</p> <p>Perbedaan tinggi rendah disusun dengan sistem irama yaitu bertahap dari rendah-tinggi-rendah</p>  <p>Penampang vertikal</p>  <p>Penampang horisontal</p>

Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
<p>Rg. Bermain (lanjutan)</p> <p>Waktu yang ditunjukkan dibelahan bumi timur & barat adalah sama, tetapi jika belahan timur 10 malam maka barat 10 malam</p> <p>Bintang & bulan</p> <p>Matahari</p> <p>Bumi timur Jam:22.00</p> <p>Bumi barat Jam:10.00</p> 	<p>Bentuk (lanjutan) Permukaan bumi (bidang lantai)</p> <p>Adalah bentuk balok yang disusun membentuk tangga</p>  <p>Gambar permukaan bumi</p> <p>Tiap satu blok dapat dihuni oleh max. 2 anak</p>  <p>Permukaan bumi terdiri dari daratan dan lautan daerah kering & berair</p> <p>Daerah kering</p>  <p>Laju air</p> <p>Bidang dasar miring memudahkan air mengalir</p>  <p>Laju air</p> <p>Laju air</p> <hr/> <p>Bidang langit</p>  <p>Langit malam</p> <p>Langit siang</p>

Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
<p>Rg. Bermain (lanjutan)</p> <p>Bintang & bulan</p> <p>Matahari</p> <p>Bumi timur Jam:22.00</p>  <p>Bumi barat Jam:10.00</p>	<p>Bidang langit (lanjutan)</p> <p>Ruang bersebelahan yang dihubungkan oleh ruang transisi berupa lorong terang ke gelap</p>  <p>Matahari</p> <p>Gelap</p> <p>Terang</p> <p>Kualitas pantulan sinar berkurang</p> <p>Ruang kubah langit</p>  <p>Sumber cahaya</p> <p>Pembentuk kubah terang berupa bidang tembus cahaya, dan gubah gelap berupa bidang masif tak tembus cahaya</p>
<p>Perbandingan bumi dan gubah langit</p>  <p>Bumi</p> <p>Kubah langit</p>	<p>Bukaan</p>  <p>Sumber cahaya</p> <p>Sumber cahaya</p> <p>Gelap</p> <p>Terang</p> <p>Bintang : dengan bukaan kecil</p> <p>Matahari : bukaan sepanjang ruang</p> <p>Skala proporsi</p>  <p>Ruang bermain berskala monumental, untuk mendekati kualitas gubah langit sebenarnya</p>

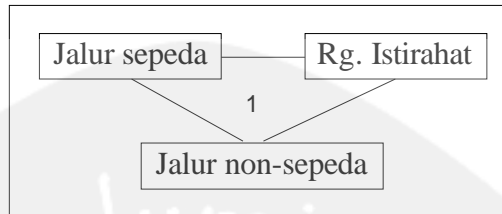
Kebutuhan permainan	Pengolahan ruang dan bentuk
<p>Rg. Bermain (lanjutan)</p> 	<p>Tata masa penampang horisontal</p>  <p>Lantai 1 Lantai 2</p> <p>Start permainan adalah poros dari blok waktu</p> <p>Penampang vertikal</p> <p>Blok waktu Start Blok waktu</p> <p>Muka tanah</p>
<p>Rg. Semangat</p> <p>Aktivitas : duduk menunggu dan menyemangati</p> <p>kebutuhan : - tempat duduk ortu</p>	<p>Tata masa</p>  <p>rg. semangat menghadap kearah gubang terang</p> <p>Blok waktu</p> <p>Muka tanah</p> <p>rg. Semangat</p> <p>rg. semangat berupa plaza yang mengelilingi ruang bermain representasi</p> 

5.4 Analisa Organisasi Ruang

5.4.1 Analisa Hubungan Ruang

1. Permainan Gerak

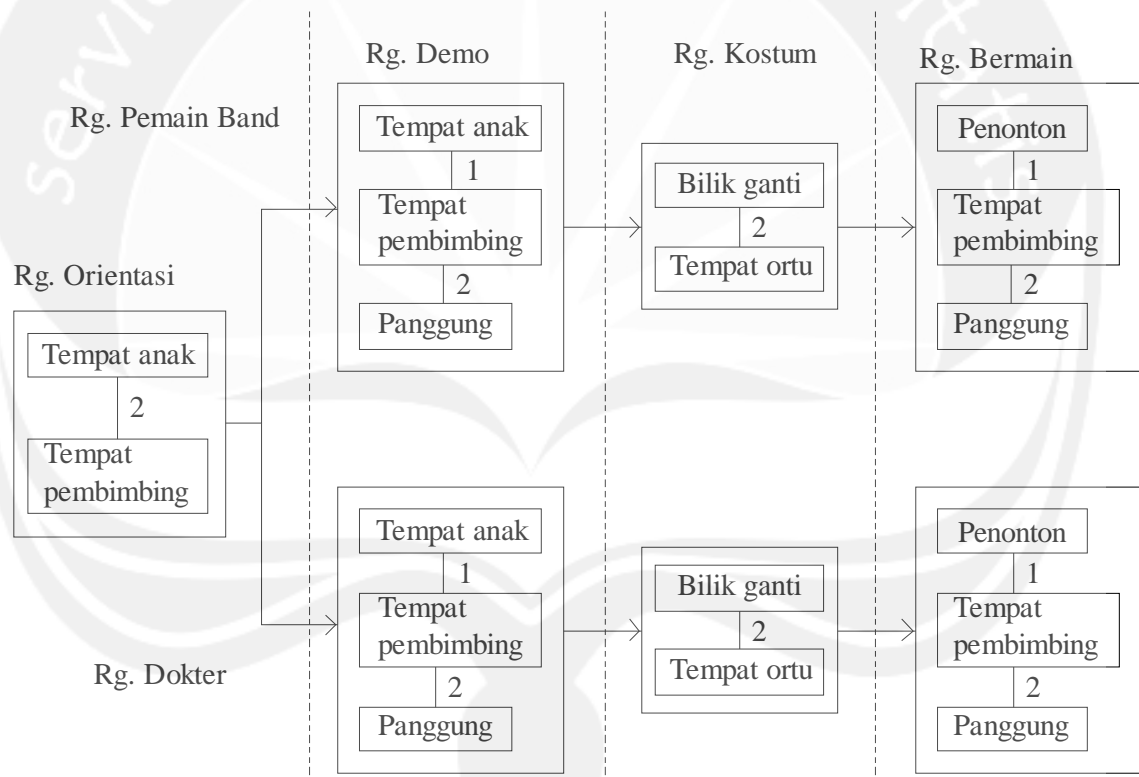
Ruang Bersepeda



1 : interaksi visual

2. Permainan Peran

Permainan Peran Profesi

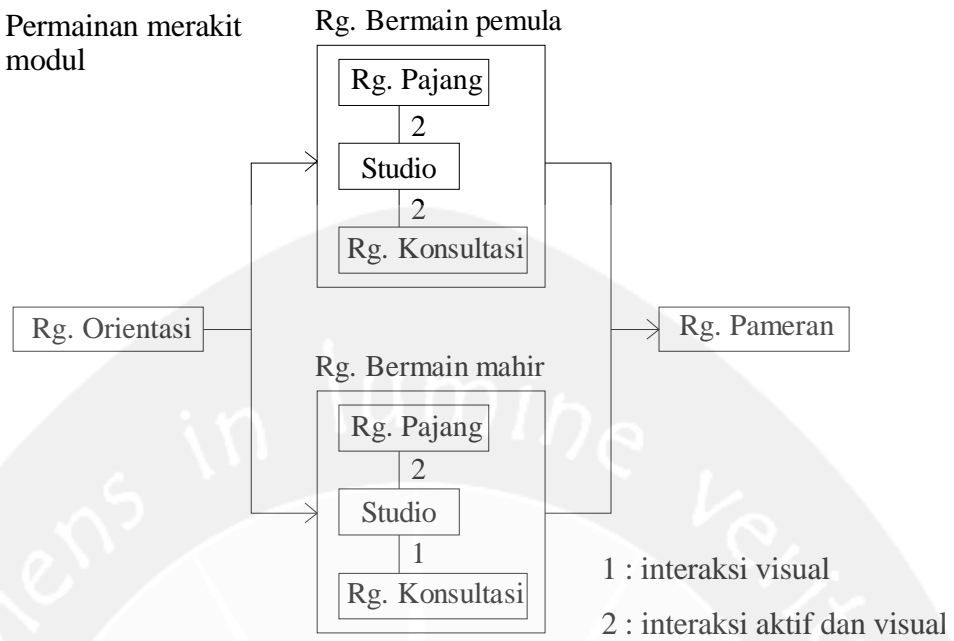


1 : interaksi visual

2 : interaksi aktif dan visual

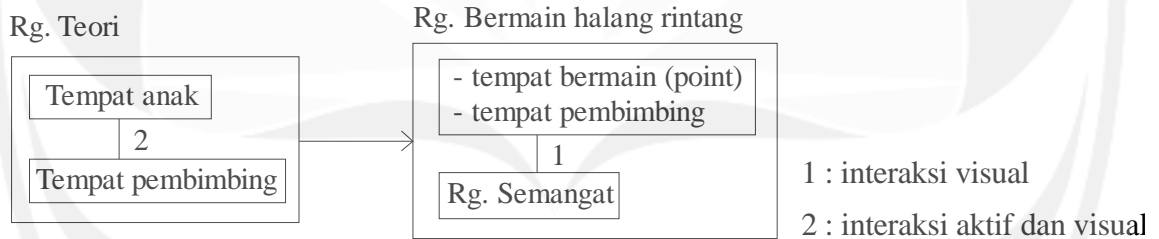
3. Permainan Konstruksi

Permainan merakit modul

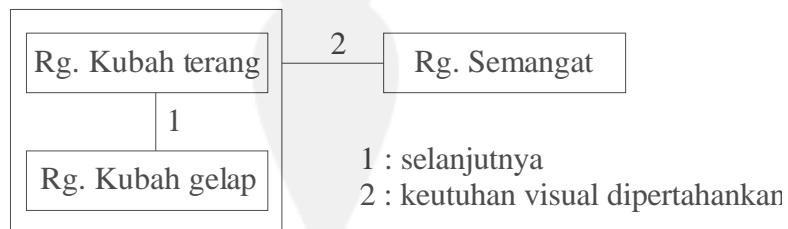


4. Permainan Prestasi

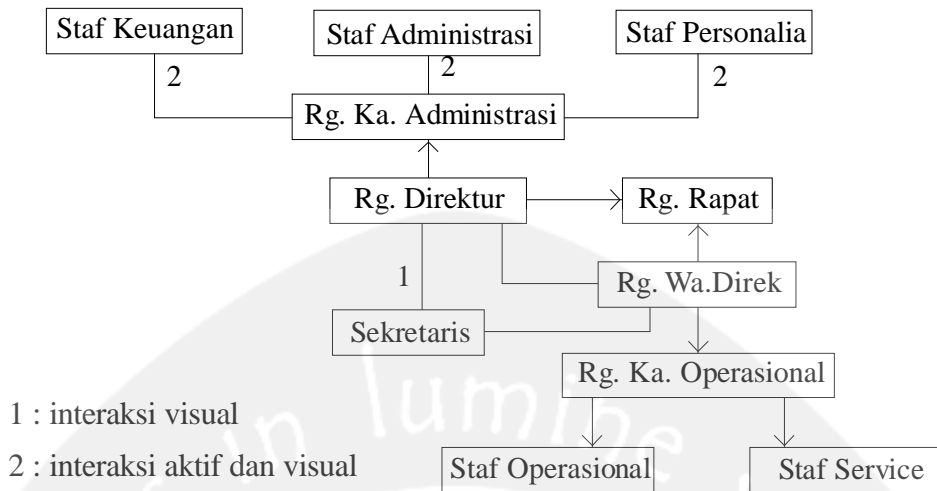
Permainan Halang rintang



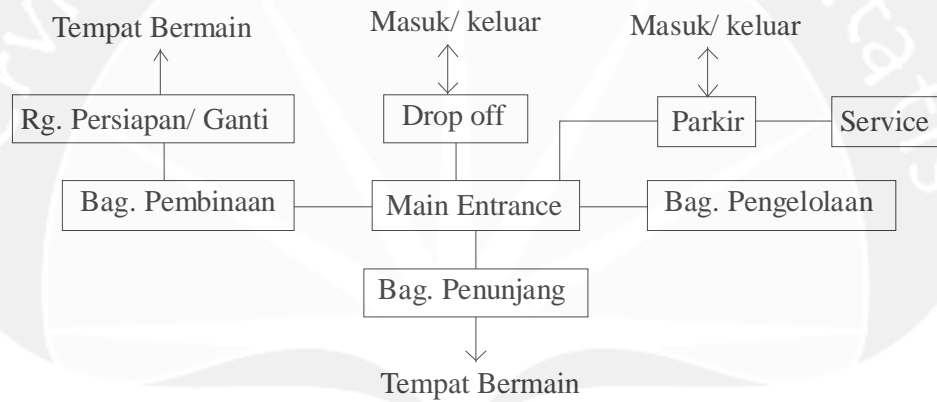
5. Permainan Representasi



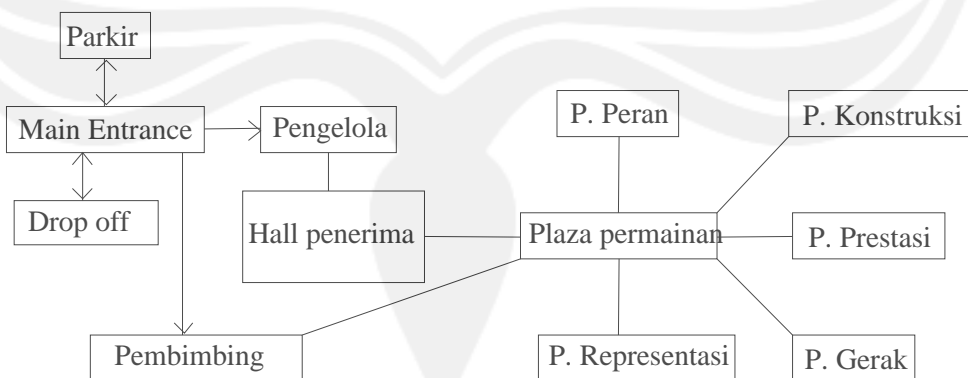
6. Pengelola



7. Penunjang



8. Hubungan ruang Camp Permainan



5.4.2 Besaran Ruang

JENIS RUANG	PELAKU KEGIATAN	JENIS PERABOT	DIMENSI	TOTAL (m ²)
1. Permainan Gerak Arena Bersepeda	40 anak	20 sepeda 20 anak 10 kursi	20 x 12 = 240 m ² 20 x 6 = 120 m ² 20 (1,2 x 0,6) = 14,4 20 (0,6 x 0,6) = 7,2 10 (0,68 x 0,68) = 4,6 Sirkulasi 60% = 232	618 m²
2. Permainan Peran a. Peran Dokter Ruang orientasi	30 anak 5 pembimbing	Kursi Meja, kursi	30 (0,68 x 0,68) = 13,88 5 (0,68 x 0,68) = 2,3 5 (0,8 x 0,8) = 3,2 Sirkulasi 60% = 11,62	31 m ²
Ruang demo	30 anak 5 pembimbing	Kursi Meja rawat Alat rawat 2 rak	30 (0,68 x 0,68) = 13,88 5 (0,68 x 0,68) = 2,3 5 (0,8 x 0,8) = 3,2 2 x 0,8 = 1,6 2 x 1 = 2 2 (0,6 x 1,2) = 1,44 Sirkulasi 60% = 14,65	39 m ²

Ruang bermain (10 kelompok)	30 anak 5 pembimbing Orang tua	10 Blok rawat 5 Kursi Blok ortu	$10 (2 \times 3) = 60$ $5 (0,68 \times 0,68) = 2,3$ $5 (0,8 \times 0,8) = 3,2$ Asumsi blok ortu = 20 Sirkulasi 60% = 51,3	116,8 m ²
Ruang kostum	30 anak Orang tua	10 bilik Kursi	$10 (2 \times 3) = 60$ Asumsi blok ortu = 20 Sirkulasi 60% = 48	108 m ²
				294,8 m²
b. Peran Pemain Band Ruang orientasi	30 anak 5 pembimbing	Kursi Meja, kursi	$30 (0,68 \times 0,68) = 13,88$ $5 (0,68 \times 0,68) = 2,3$ $5 (0,8 \times 0,8) = 3,2$ Sirkulasi 60% = 11,62	31 m ²
Ruang Demo	32 anak 8 pembimbing	Set alat 2 rak	$32 (0,68 \times 0,68) = 14,8$ $8 (0,68 \times 0,68) = 3,67$ $8 (0,8 \times 0,8) = 5,12$ Set alat = 10 $2 (0,6 \times 1,2) = 1,44$ Sirkulasi 60% = 21	56 m ²

Ruang bermain (8 kelompok)	32 anak 8 pembimbing Orang tua	8 blok band Blok ortu	$8 (2 \times 4) = 64$ $8 (0,68 \times 0,68) = 3,67$ $8 (0,8 \times 0,8) = 5,12$ Asumsi blok ortu = 20 Sirkulasi 60% = 55,6	148,5 m ²
Ruang kostum	32 anak Orang tua	8 bilik Kursi	$8 (2 \times 4) = 64$ Asumsi blok ortu = 20 Sirkulasi 60% = 50,4	134,4m ²
				370 m²
3. Permainan Konstruksi a. Level pemula Ruang pajang	-	5 meja 5 display sementara	$5 (2 \times 1) = 10$ $5 (2 \times 2) = 20$ Sirkulasi 40% = 12	42 m ²
Ruang konsultasi	5 anak 1 pembimbing	Meja, kursi	$5 (1,2 \times 1,2) = 7,2$ $0,8 \times 0,8 = 0,64$ $0,9 \times 1,2 = 2,16$ Sirkulasi 60% = 6	16 m ²
Ruang bermain	30 anak 6 pembimbing	10 meja kerja 5 rak 15 kursi	$30 (1,2 \times 1,2) = 43,2$ $6 (0,8 \times 0,8) = 3,84$ $10 (2 \times 1) = 20$ $5 (0,6 \times 1,2) = 3,6$ $15 (0,68 \times 0,68) = 7$ Sirkulasi 100% = 77,64	155,3 m ²

Ruang pameran	10 penunjang	10 modul 3D	$10 (1,2 \times 1,2) = 14,4$ $10 (2 \times 2) = 40$ Sirkulasi 80% = 32	72 m ²
b. Level mahir				285,3 m²
Ruang pameran	-	5 display sementara	$3 (2 \times 2) = 12$ $2 (4 \times 4) = 32$ Sirkulasi 40% = 17,6	61,6 m ²
Ruang konsultasi	5 pembimbing	5 meja, kursi	$5 (0,8 \times 0,8) = 3,2$ $5 (0,9 \times 1,2) = 5,4$ Sirkulasi 60% = 5,2	13,8 m ²
Ruang bermain	20 anak 4 pembimbing	10 meja kerja 5 rak 15 kursi	$20 (1,2 \times 1,2) = 28,8$ $4 (0,8 \times 0,8) = 2,56$ $6 (2 \times 2) = 24$ $4 (1,5 \times 1,5) = 9$ $10 (1,5 \times 1) = 15$ $5 (0,6 \times 1,2) = 3,6$ $15 (0,68 \times 0,68) = 7$ Sirkulasi 60% = 54	144 m ²
Ruang pameran	10 penunjang	10 modul 3D	$10 (1,2 \times 1,2) = 14,4$ $10 (2 \times 3) = 60$ Sirkulasi 80% = 59,52	134 m ²
				353,4 m²
4. Permainan Prestasi Ruang teori	30 anak 4 pembimbing	20 kursi	$30 (1,2 \times 1,2) = 43,2$	

			$4 (0,8 \times 0,8) = 2,56$ $20 (0,68 \times 0,68) = 9,24$ Sirkulasi 80% = 44	100 m ²
Ruang semangat	Orang tua	Blok ortu	Asumsi blok ortu = 30 Sirkulasi 100% = 30	60 m ²
Ruang bermain	30 anak 10 pembimbing	15 point bermain bermain 15 rak	$30 (0,68 \times 0,68) = 13,88$ $10 (0,8 \times 0,8) = 6,4$ $6 (2 \times 1,5) = 18$ $4 (2 \times 3) = 24$ $5 (1,2 \times 1,2) = 7,2$ Sirkulasi 80% = 102 $15 (0,6 \times 1) = 9$ Sirkulasi total 200% = 318	476,64 m ²
				636,6 m²
5. Permainan Representasi Ruang bermain	30 anak	12 Blok waktu	$30 (1,2 \times 1,2) = 43,2$ $12 \times 25 = 300$ Sirkulasi 60% = 206	550 m ²
Ruang semangat	Orang tua	Blok ortu	Asumsi blok ortu = 30 Sirkulasi 60% = 18	48 m ²

				598 m ²
Bagian Pengelolaan				
6. Rg. direktur	1 orang	1 set sofa 1 meja-kursi 1 rak arsip 1 rak buku	1 (3 x 3) = 9 1 (2,2 x 2,5) = 5,5 1 (0,5 x 0,9) = 0,45 1 (0,4 x 1,2) = 0,48 Sirkulasi 40% = 6,2	21,6 m ²
7. Rg. Wa. Dir	1 orang	1 set sofa 1 meja-kursi 1 rak arsip 1 rak buku	1 (3 x 3) = 9 1 (2,2 x 2,5) = 5,5 1 (0,5 x 0,9) = 0,45 1 (0,4 x 1,2) = 0,48 Sirkulasi 40% = 6,2	21,6 m ²
8. Rg. Sekretaris	1 orang	1 meja-kursi 1 rak arsip 1 lemari	1 (2,2 x 2,5) = 5,5 1 (0,5 x 0,9) = 0,45 1 (0,6 x 1,2) = 0,72 Sirkulasi 40% = 2,7	9,34 m ²
9. Rg. Terima Tamu		1 set sofa	1 (4,75 x 3,5) = 16,63 Sirkulasi 40% = 6,65	24 m ²
10. Rg. Rapat	10 orang	1 set meja rapat	1 (3,1 x 6,1) = 18,91 Sirkulasi 40% = 7,56	26,57 m ²
11. Rg. Administrasi	9 orang	9 meja-kursi 9 rak arsip 4 lemari	9 (2,2 x 2,5) = 49,5 9 (0,5 x 0,9) = 4,05 4 (0,6 x 1,2) = 2,88 Sirkulasi 60% = 33,85	90,28 m ²

12.Rg. Operasional				
a. Kantor	8 orang	8 meja-kursi 8 rak arsip 3 lemari	8 (2,2 x 2,5) = 44 8 (0,5 x 0,9) = 3,6 3 (0,6 x 1,2) = 2,16 Sirkulasi 60% = 30	79,8 m ²
b. Rg. MEE		1 set genset 1 set mesin pompa	1 (2 x 2) = 4 1 (2 x 2) = 4 Sirkulasi 40% = 3,2	11,2 m ²
c. Rg. Kontrol	2 orang	2 meja-kursi 1 rak	2 (2 x 1,8) = 7,2 1 (0,8 x 1,2) = 0,96 Sirkulasi 40% = 3,26	11,42 m ²
d. Gudang alat		4 lemari	4 (0,6 x 1,2) = 2,88 Sirkulasi 60% = 1,73	4,6 m ² 300 m²
Bagian Penunjang				
13.Parkir		20 mobil 80 motor	20 (2,4 x 5,5) = 264 80 (1,2 x 2) = 192 Sirkulasi 60% = 92	732 m ²
14.Droop off		2 mobil	2 (2,4 x 5,5) = 26,4 Sirkulasi 60% = 16	42,4 m ²
15.Hall Penerima	100 orang	Blok tiketing Blok informasi	100 (1,2 x 1,2) = 144 2 x 2 = 4 2 x 3 = 6 Sirkulasi 60% = 92,4	246,6 m ²

16.Rg. Ganti	50 orang	8 modul 50 loker 5 kursi	50 (0,8 x 0,8) = 32 8 (1,5 x 1,5) = 18 50 (0,5 x 0,4) = 10 5 (2,4 x 0,6) = 7,2 Sirkulasi 40% = 26,88	94 m ²
17.Mushola	30 orang	1 lemari Modul wudhu	30 (0,8 x 1,2) = 28,8 1 (0,6 x 1,2) = 0,72 4 (0,9 x 0,9) = 3,24 Sirkulasi 60% = 19	51,8 m ²
18.Rg. Istirahat	60 orang	25 kursi 15 meja-kursi 20 orang	25 (0,8 x 1,2) = 24 15 (2,2 x 2,5) = 82,5 20 (1,2 x 1,2) = 28,8 Sirkulasi 80% = 100	235 m ²
19.Kafe	20 orang	20 meja-kursi 1 meja saji 1 kitchen set	20 (2,2 x 2,5) = 110 1 (3 x 0,6) = 1,8 1 (2,5 x 4) = 10 Sirkulasi 40% = 48	170 m ²
20.Lavatory		3 modul unit	3 (6 x 4) = 72	72 m ²
				1643,8 m²

Rekapitulasi besaran ruang

1. Bagian permainan : $(618 \text{ m}^2 + 294,8 \text{ m}^2 + 370 \text{ m}^2 + 285,3 \text{ m}^2 + 353,4 \text{ m}^2 + 636,64 \text{ m}^2 + 598 \text{ m}^2) + \text{sirkulasi } 60\% = \mathbf{5050 \text{ m}^2}$
2. Bagian Pengelolaan : $300 \text{ m}^2 + \text{sirkulasi } 60\% = \mathbf{480 \text{ m}^2}$

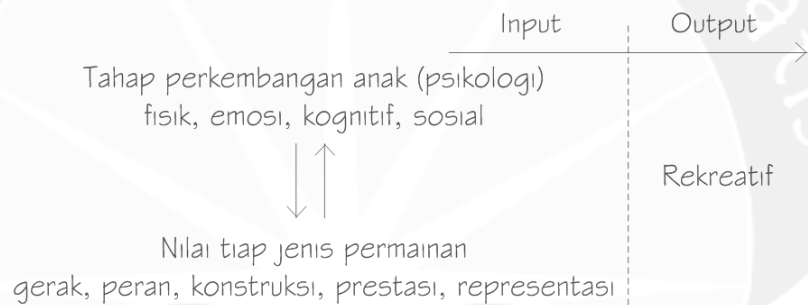
3. Bagian Penunjang : $1643,8 \text{ m}^2 + \text{sirkulasi } 60\% = 2630 \text{ m}^2$

Total besaran ruang = 8640 m^2

5.5 Analisa Program Ruang

Camp permainan diwujudkan dengan pengolahan ruang dan bentuk yang rekreatif berdasarkan morfologi permainan. Rekreatif diartikan sebagai perihai variasi yang menyenangkan. Morfologi permainan adalah bentuk permainan yang dibagi berdasarkan manfaat yang dapat diperoleh tiap tahap perkembangan anak yaitu perkembangan fisik, perkembangan emosi, perkembangan kognitif, perkembangan sosial

5.5.1 Analisa Hubungan Antar Ruang Permainan

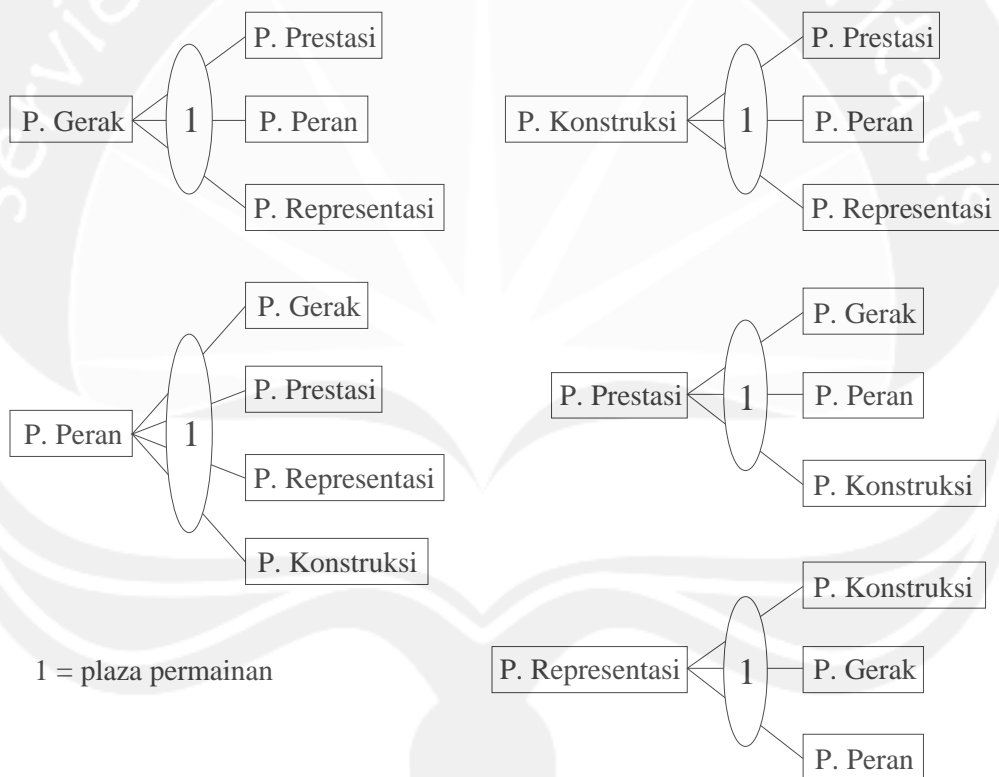


Tabel 5.7 : Nilai Psikologi Jenis Permainan

Jenis permainan	Nilai
1. Permainan Gerak Manfaat permainan : menstimulasi perkembangan motorik dan koordinasi antara mata atau tangan, dan kepercayaan diri	Fisik dan Sosial
2. Permainan Peran Manfaat permainan : membantu penyesuaian diri anak, belajar untuk mematuhi peraturan atau peran yang telah ditetapkan oleh anggota permainan.	Sosial dan Emosi
3. Permainan Konstruksi Manfaat Permainan : permainan merangkai yang akan memperhalus koordinasi mata dan tangan melalui petunjuk	Kognitif dan Emosi

<p>dan memahami suatu rangkaian dan proporsi spatial.</p> <p>4. Permainan Prestasi Manfaat Permainan : prestasi identik dengan olah raga, yaitu kontes fisik yang digabung dengan kontes mental.</p> <p>5. Permainan Representasi Manfaat Permainan : merangsang keingintahuan tentang fenomena yang terjadi disekitar lingkungan dan berinteraksi, karena permainan peran biasa dilakukan secara bersama-sama</p>	<p>Fisik dan Emosi</p> <p>Kognitif dan Sosial</p>
--	---

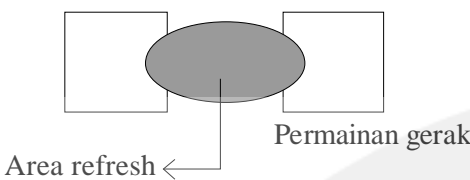
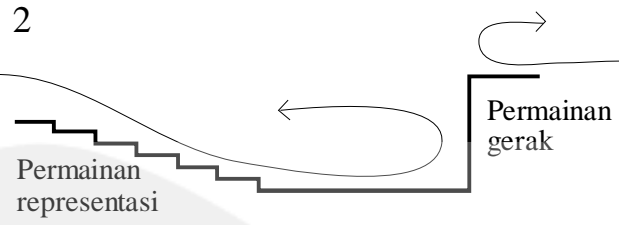
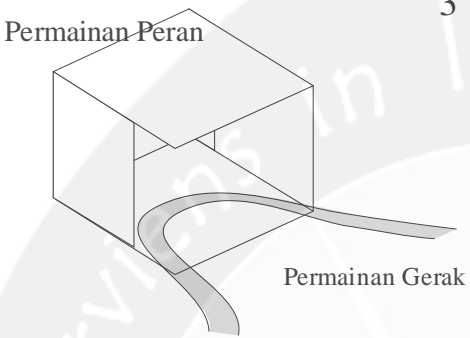
Sumber : Data primer



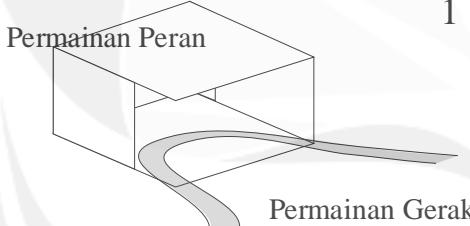
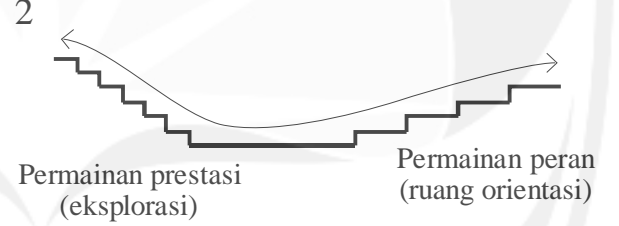
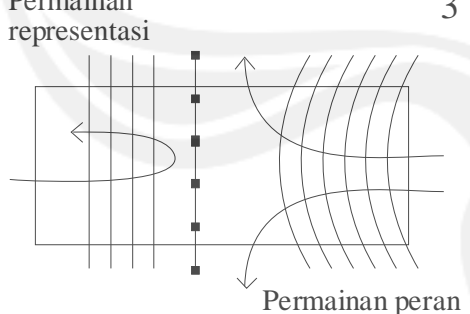
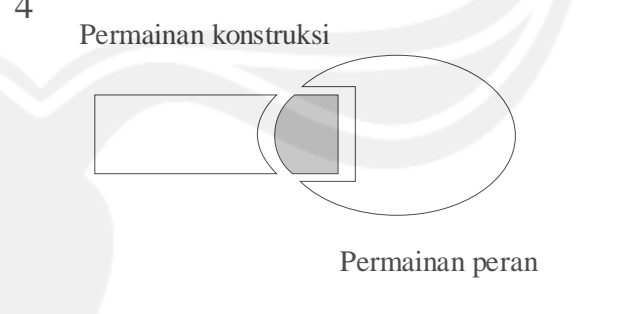
Gambar 5.4 : Skema pengolahan hall permainan
Sumber : Analisa penulis 2008

Tabel 5.7 : Pengolahan Plaza Permainan

Permainan Gerak

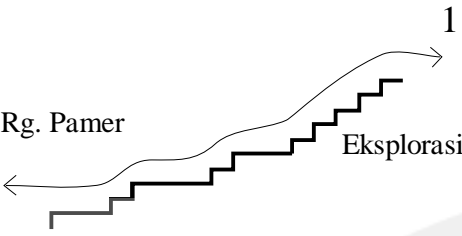
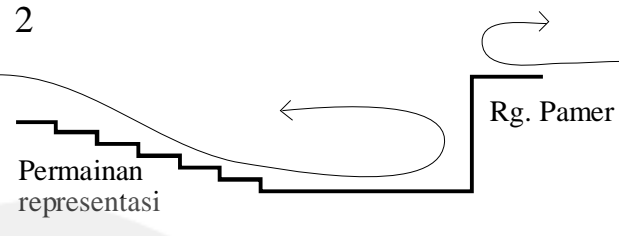
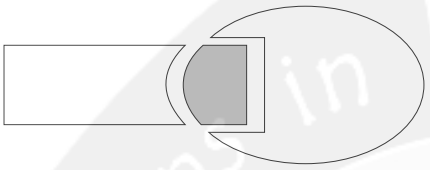
<p>Permainan prestasi 1</p>  <p>Area refresh ← Permainan gerak</p>	<p>2</p>  <p>Permainan representasi Permainan gerak</p>
<p>Permainan Peran 3</p>  <p>Permainan Gerak</p>	<p>1. Ruang refresh digunakan untuk menghubungkan dua permainan</p> <p>2. Ruang istirahat permainan gerak (bersepeda) secara visual berhubungan, secara fisik terpisah dengan ruang semangat</p> <p>3. Jalur sepeda dan non-sepeda melintasi blok bermain permainan peran</p>

Permainan Peran

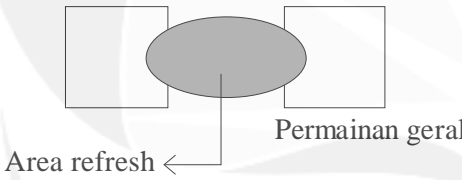
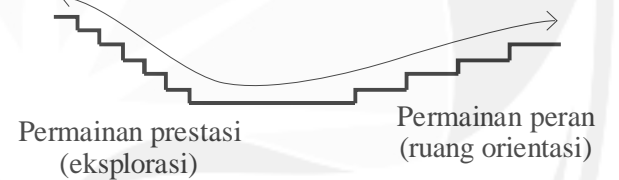
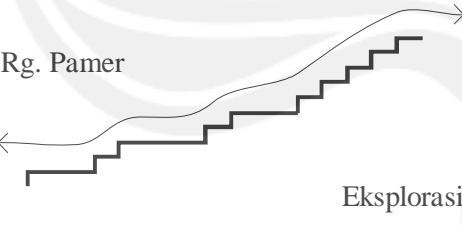
<p>Permainan Peran 1</p>  <p>Permainan Gerak</p>	<p>2</p>  <p>Permainan prestasi (eksplorasi) Permainan peran (ruang orientasi)</p>
<p>Permainan representasi 3</p>  <p>Permainan representasi Permainan peran</p>	<p>4</p> <p>Permainan konstruksi</p>  <p>Permainan peran</p>

1. Jalur sepeda dan non-sepeda melintasi blok bermain permainan peran
2. Undakan menerus antara eksplorasi pada permainan prestasi dan ruang orientasi pada permainan peran
3. Pembatas berupa deretan kolom antara ruang semangat permainan representasi dan ruang orientasi
4. Selesai dengan ruang pameran pengunjung ditemukan dengan blok bermain permainan peran secara visual

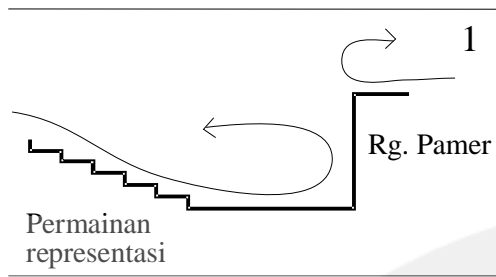
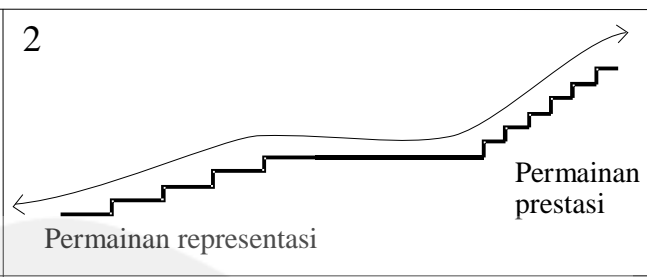
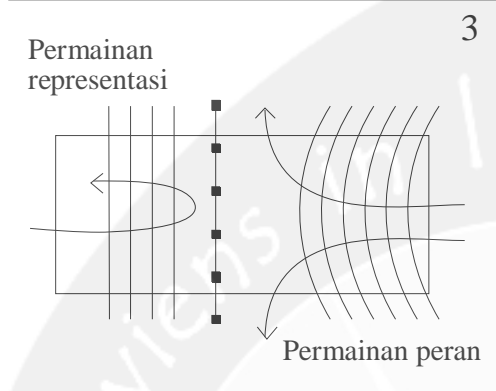
Permainan Konstruksi

 <p>1</p>	 <p>2</p>
<p>Permainan konstruksi</p>  <p>3</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang pamer (undakan) yang diteruskan dengan undakan untuk kegiatan eksplorasi 2. Ruang pamer permainan konstruksi didukung dengan interaksi visual kearah ruang semangat permainan representasi 3. Selesai dengan ruang pamer pengunjung ditemukan dengan blok bermain permainan peran secara visual

Permainan Prestasi

<p>Permainan prestasi</p>  <p>1</p>	 <p>2</p>
<p>Rg. Pamer</p>  <p>3</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang refresh digunakan untuk menghubungkan dua permainan 2. Undakan menerus antara eksplorasi pada permainan prestasi dan ruang orientasi pada permainan peran 3. Ruang pamer (undakan) yang diteruskan dengan undakan untuk kegiatan eksplorasi

Permainan Representasi

	<p>1 2</p> 
<p>Permainan representasi</p> 	<p>3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang pameran permainan konstruksi didukung dengan interaksi visual kearah ruang semangat permainan representasi 2. Undakan menerus antara ruang semangat dan eksplorasi pada permainan prestasi 3. Pembatas berupa deretan kolom antara ruang semangat permainan representasi dan ruang orientasi

Sumber : Analisa penulis, 2008

5.5.2 Analisa Elemen Arsitektural

Sebuah tampilan bangunan adalah perpaduan dari komposisi bentuk, pemilihan material dan tekstur yang digunakan untuk meningkatkan kualitas permukaan bidang dan warna sehingga menghasilkan sejumlah kualitas yang diinginkan. Dalam Camp Permainan di Yogyakarta kualitas yang diinginkan dicapai dengan memadukan karakter tiap permainan dengan dasar-dasar teori sehingga menghasilkan pengolahan bentuk dan ruang yang rekreatif.

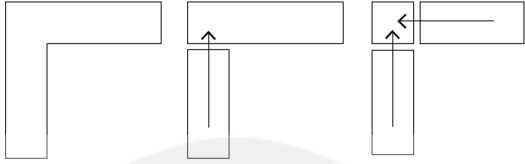

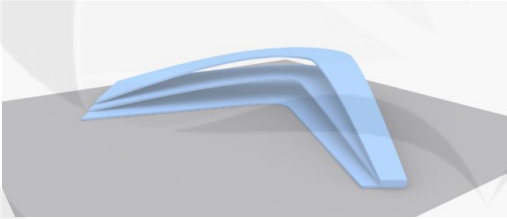



1. Permainan Gerak

Kata kunci permainan gerak :

- Alur yaitu perjalanan yang telah ditentukan arahnya
- Magnet yaitu tarik menarik untuk hal yang berbeda, tolak menolak untuk hal yang sama

Tabel 5.8 : Metafora Permainan Gerak terhadap Rekreatif

<p>Kajian teori bentuk yang menampilkan Alur dan Magnet</p>  <p>Konfigurasi bentuk 'L' terdiri dari bentuk linier yang bertemu pada sudut. Hasil dari komposisi ini adalah dua lengan yang saling berhubungan pada titik tertentu.</p>	
<p>Alternatif komposisi :</p>  <p>Penampang horisontal</p>	
	
<p>Masa adalah sebuah perjalanan, berada diatas bidang dasar</p>	

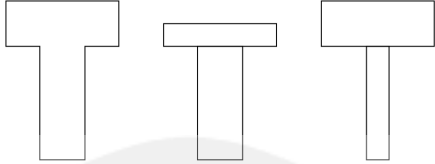
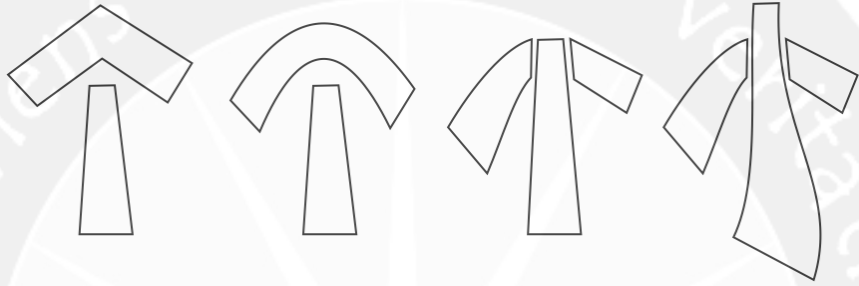

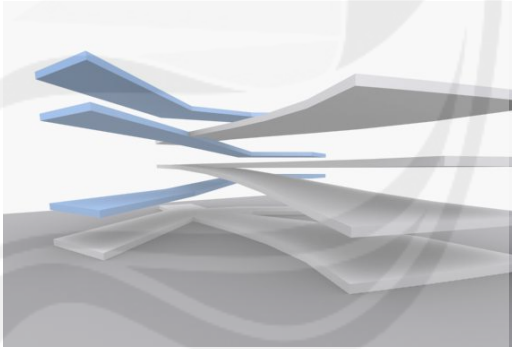
Sumber : Analisa penulis, 2008

2. Permainan Peran

Kata kunci permainan peran :

- Perbedaan yaitu muncul apabila terdapat sesuatu yang berlainan, minimal dua.
- Adaptif berasal dari kata adaptasi yang sifat menyesuaikan diri terhadap hal baru.

Tabel 5.9 : Metafora Permainan Peran terhadap Rekreatif

<p>Kajian teori bentuk yang menampilkan Perbedaan dan Adaptif</p>  <p>Konfigurasi bentuk 'T' terdiri dari dua bentuk yang berbeda yaitu vertikal dan horisontal yang masing-masing memiliki karakter yang berbeda.</p>	
<p>Alternatif komposisi :</p>  <p>Penampang horisontal</p>	
	
<p>Masa terdiri dari bidang yang saling menembus, berada diatas bidang dasar</p>	

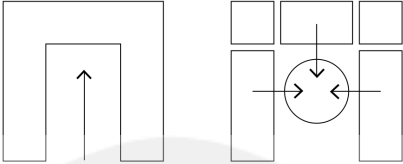

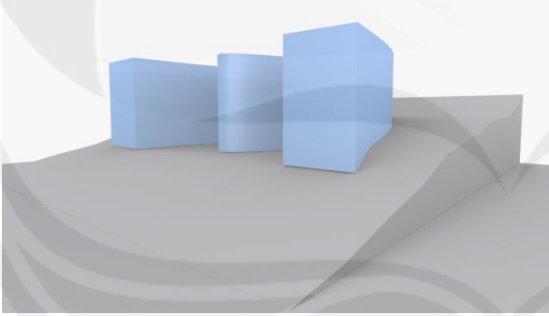
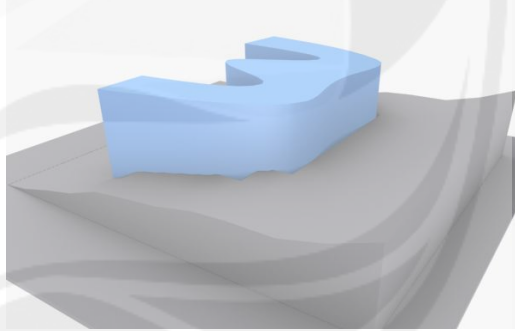
Sumber : Analisa penulis, 2008

3. Permainan Konstruksi

Kata kunci permainan kostruksi :

- Logika yaitu tumpuan awal menentukan langkah selanjutnya
- Penghargaan yaitu menjaga analisis imajinasi anak

Tabel 5.10 : Metafora Permainan Konstruksi terhadap Rekreatif

<p>Kajian teori bentuk yang menampilkan Logika dan Penghargaan</p>  <p>Konfigurasi bentuk 'U' terdiri dari bentuk yang melingkupi suatu kawasan, sebagai wadah dan mengaturnya. Memberi pengertian ruang tengah sebagai titik orientasi.</p>	
<p>Alternatif komposisi :</p>  <p>Penampung horisontal</p>	
	
<p>Masa dimasukkan pada kemiringan bidang dasar</p>	

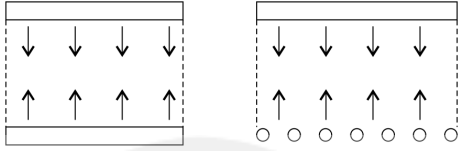
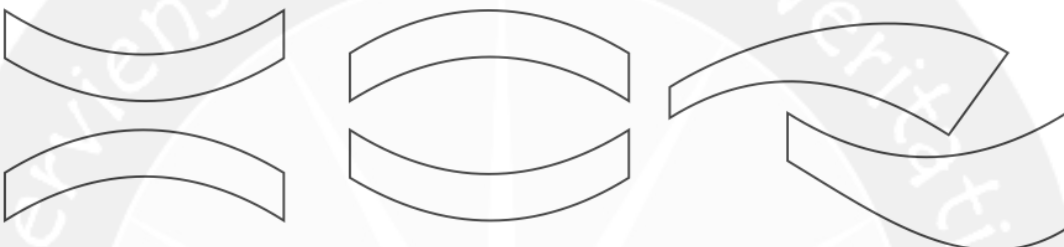
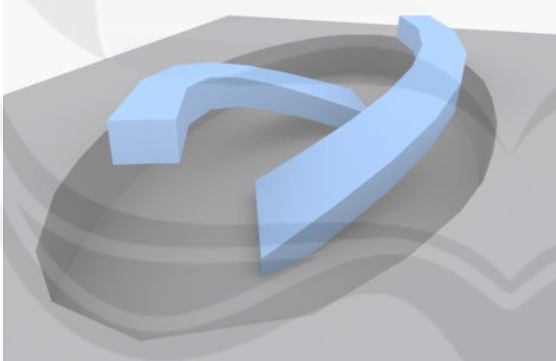
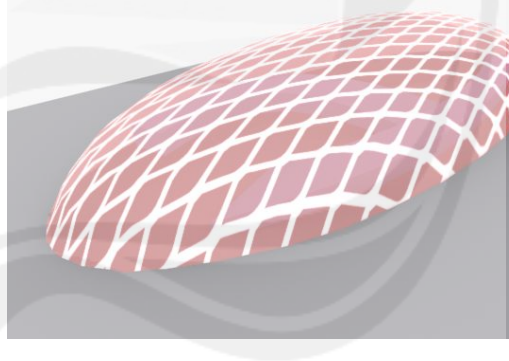
Sumber : Analisis penulis, 2008

4. Permainan Prestasi

Kata kunci permainan prestasi :

- Kesatuan yaitu menuju pada satu, ada persamaan yang menyatukan
- Karakter yaitu ciri yang tampak dominan dari sebuah objek

Tabel 5.11: Metafora Permainan Prestasi terhadap Rekreatif

<p>Kajian teori bentuk yang menampilkan Kesatuan dan Karakter</p>  <p>Konfigurasi sejajar membentuk sisi yang terbuka dan saling berhadapan, keadaan ini memberi arah tarikan sebagai kesatuan. Ujung yang terbuka karena bidang tidak bertemu berkesan ekstrovet.</p>	
<p>Alternatif komposisi :</p>  <p>Penampang horisontal</p>	
	
<p>Masa ditenggelamkan pada bidang dasar dan tertutup</p>	

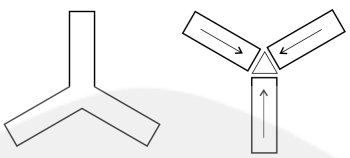
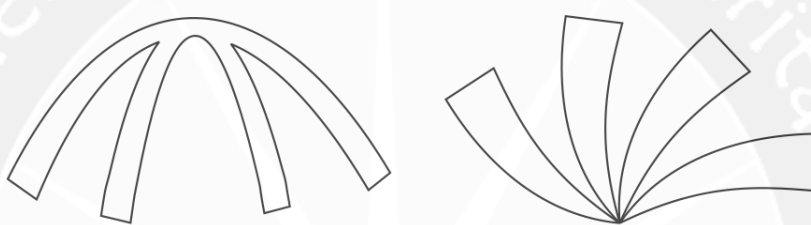
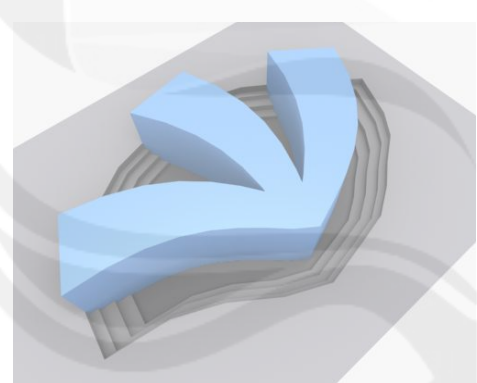
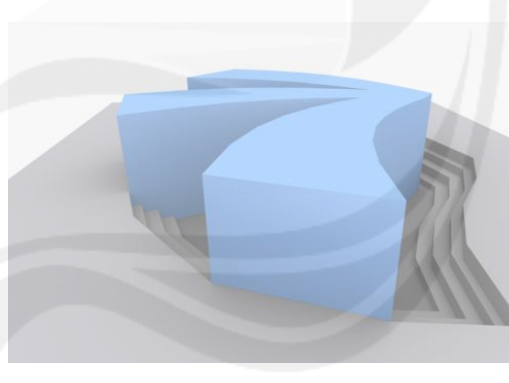
Sumber : Analisa penulis, 2008

5. Permainan Representasi

Kata kunci permainan representasi :

- Makna yaitu apa yang dirasakan, ditangkap, kemudian dipahami
- Visualisasi yaitu kesan dari indera (penglihatan) terhadap suatu hal

Tabel 5.12 : Metafora Permainan Representasi terhadap Rekreatif

<p>Kajian teori bentuk yang menampilkan Makna dan Visualisasi</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Organisasi radial terbentuk dari bidang yang saling bersilang pada titik tertentu. Walaupun titik pertemuan secara tak kuat namun memberi kesan sebagai pusat berkembangnya bidang.</p>	
<p>Alternatif komposisi :</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Penampang horisontal</p>	
	
<p>Masa ditenggelamkan pada bidang dasar dan terbuka</p>	

Sumber : Analisa penulis, 2008

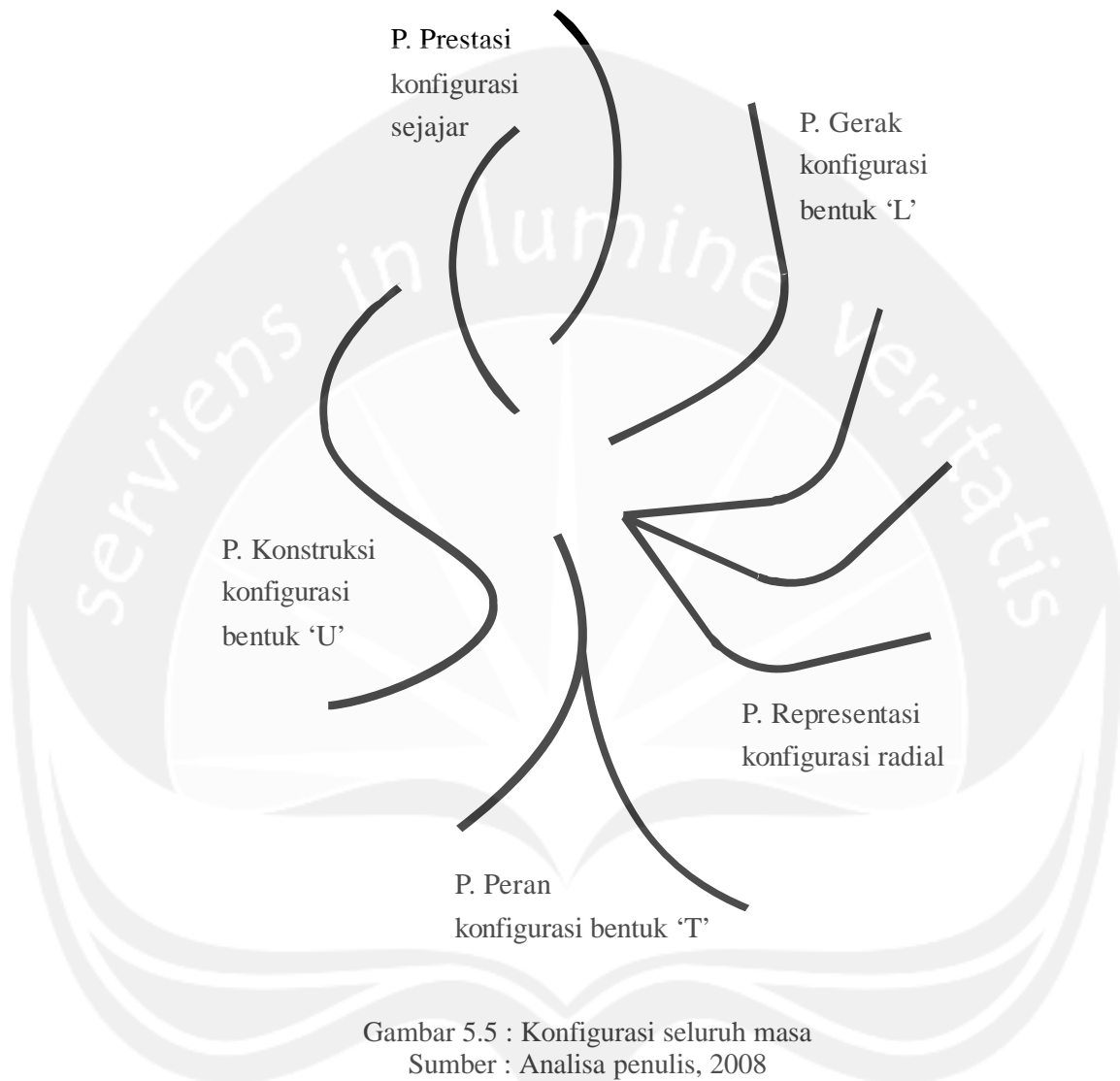
Karakter dari sebuah masa dapat diperkuat dengan menambahkan aksesoris yaitu dengan memberi warna dan tekstur.

Tabel 5.13 : Metafora Permainan terhadap Warna dan Tekstur

1. Permainan Gerak Kebutuhan : ruang menjelajah yang luas, pengawasan dan kontrol aktivitas	
Warna (De Chiera, dkk)	Tekstur (Hendraningsih, dkk)
Hijau : menyejukkan dan menenangkan Biru : Mengurangi gairah yang berlebihan	Kasar : kuat, alami, sederhana, bebas Halus : hangat lunak, memberi semangat
2. Permainan Peran Kebutuhan : kegiatan membaaur, suasana kondusif	
Warna	Tekstur
Oranye : ceria, tenang, dan memberi hangat Putih : memberi perasaan ruang, mengesankan tanpa emosi	Halus : hangat, lunak Lembut : tenang
3. Permainan Konstruksi Kebutuhan : minimal detail/ kelelahan pikiran, hal yang terstruktur	
Warna	Tekstur
Kuning : menarik perhatian, memberi motivasi Hijau : alami, keseimbangan, menenangkan	Kasar : kuat, sederhana Lembut : tenang, ringan
4. Permainan Prestasi Kebutuhan : kurangi aktifitas pasif, hindari intimidasi	
Warna	Tekstur
Merah : membangkitkan semangat, menyenangkan, dan agresif Biru : Mengurangi gairah yang berlebihan	Halus : memberi semangat Lembut : tenang, ringan
5. Permainan Representasi Kebutuhan : gerak bebas terkondisi, kurangi kebingungan	
Warna	Tekstur
Hijau : menyejukkan dan menenangkan Kuning : menarik perhatian, memberi motivasi	Kasar : kuat, alami, sederhana, bebas Halus : hangat lunak, memberi semangat

Sumber : Analisa penulis, 2008

Pencapaian *unity* dari Camp Permainan dilakukan dengan cara melihat kebutuhan hubungan dari permainan ke permainan lain yang digabungkan dengan konfigurasi bentuk masa tiap permainan



5.6 Analisa Tapak

5.6.1 Penentuan Lokasi

Pemilihan lokasi yang strategis merupakan salah satu faktor penting dalam perencanaan Camp Permainan. Skala pelayanan utama Camp Permainan direncanakan adalah regional yaitu Kota Yogyakarta. Hal ini berdasarkan Visi Pembangunan Kota Yogyakarta tahun 2005-2025 yaitu Kota Yogyakarta Sebagai Kota Pendidikan Berkualitas, Pariwisata Berbasis Budaya dan Pusat Pelayanan Jasa yang Berwawasan Lingkungan²⁸.

Lokasi terpilih adalah suatu area yang cukup luas sehingga dapat menampung kebutuhan dari Camp Permainan yang didasari oleh kriteria-kriteria sebagai berikut :

- a. Camp Permainan adalah sarana bermain anak dan masuk dalam kategori fasilitas rekreasi dan pariwisata, sehingga penentuan lokasi harus sesuai dengan peruntukan tata guna lahan yaitu sebagai kelompok pelayanan jasa.
- b. Camp Permainan harus dapat dicapai dengan kendaraan umum, kendaraan pribadi, dan pejalan kaki. Sirkulasi yang terjadi dilingkungan terbangun tidak menimbulkan titik kemacetan baru, sehingga keamanan anak saat bermain dapat dipenuhi.
- c. Camp Permainan adalah sarana bermain yang diprioritaskan melayani anak usia 6 – 12 tahun dengan waktu pelayanan setiap hari. Diasumsikan usia tersebut adalah usia anak Sekolah Dasar sehingga jarak lokasi terpilih sebaiknya relatif dekat dengan titik-titik sekolah.

Kecamatan Umbulharjo merupakan lokasi yang tepat dengan pertimbangan bahwa kecamatan Gondokusuman memiliki lahan untuk kelompok pelayanan jasa seluas $\pm 10,24$ % dari total luas wilayah namun tidak didukung dengan kecukupan penyediaan fasilitas rekreasi. Kecamatan Umbulharjo memiliki jumlah SD terbesar yaitu 27 sekolah dan letak nya dekat dengan pusat kota maupun kawasan pinggiran kota.

5.6.2 Penentuan Site

Dalam menentukan site Camp Permainan di Kecamatan Umbulharjo harus memiliki kriteria-kriteria antara lain faktor pencapaian, faktor lingkungan, dan faktor tata guna lahan.

²⁸ Peraturan Daerah Kota Yogyakarta No 1 Tahun 2007, tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah (RPJPD) Kota Yogyakarta

A. Faktor Pencapaian

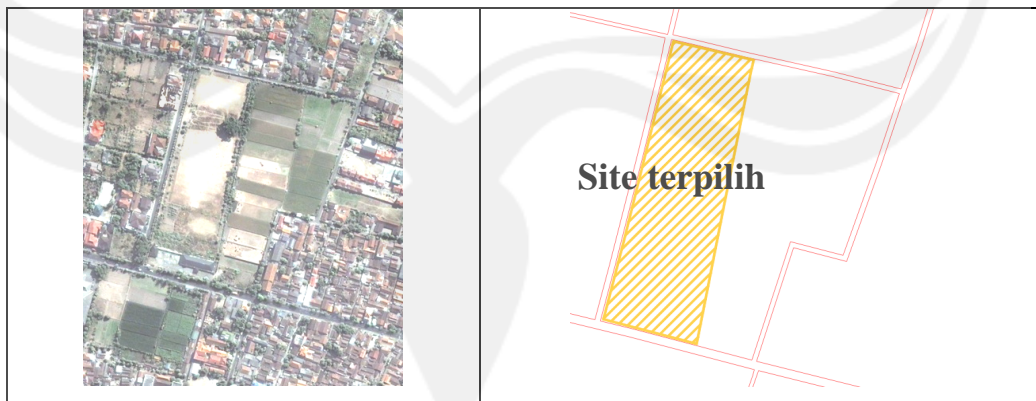
Site terpilih terletak di Kecamatan Umbulharjo, Kelurahan Miliran mempunyai pencapaian yang mudah dan jelas untuk menuju tapak karena terletak di sebelah timur Stadion Mandala Krida dan berada di tepi jalan kolektor. Dan didukung dengan letak yang dekat dengan pusat pemerintahan Kota Yogyakarta.

B. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan merupakan tinjauan dukungan fasilitas disekitar tapak yang menunjang. Lingkungan sekitar site terpilih terdiri dari area pendidikan, komplek perumahan, area persawahan, area perkantoran, dan fasilitas olah raga. Pengaruh lingkungan yang ada disekitar site merupakan lingkungan yang sehat, secara fisik dan sosial.

C. Faktor Tata Guna Lahan

- Site terpilih diperuntukkan sebagai bidang pelayanan dan jasa yang berbatasan langsung dengan bidang kantor dan perumahan.
- Intensitas pemanfaatan lahan adalah sedang dengan KDB 40%, KLB 2, tinggi bangunan maximal 4 lantai
- Sempadan jalan kolektor 9m dari as jalan
- Luas site adalah 29.121 m²



Gambar 5.6 : Site terpilih
Sumber : Data primer

Batas site terpilih

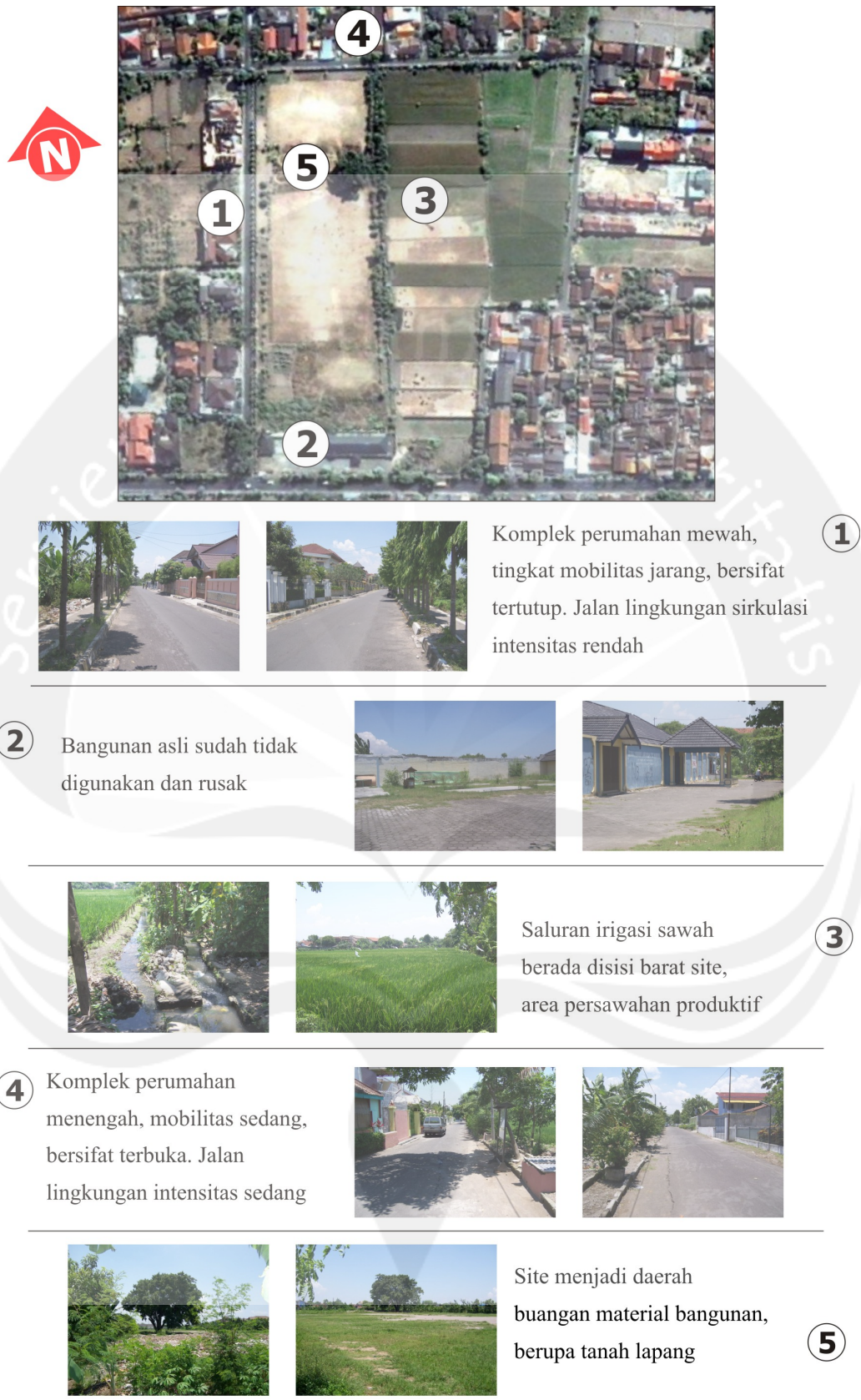
Utara : Pemukiman penduduk

Selatan : Area pelayanan jasa dan kantor

Timur : Area persawahan

Barat : Pemukiman penduduk

5.6.3 Analisa Tautan Tapak



Gambar 5.7 : Kondisi eksisting tapak
Sumber : Data primer

RELOKASI TAPAK



Kondisi existing

Respon desain

1. Buang timbunan sisa material yang membatasi site depan dan belakang, pertimbangan kualitas tanah site
2. Pertahankan saluran irigasi dengan mengatur ulang saluran menggunakan saluran air semi permanen
3. Hancurkan bangunan asli, pertimbangan kualitas tapak

Gambar 5.7 : Analisa relokasi tapak
Sumber : Analisa penulis, 2008

BENTUK SITE

Site berbentuk memanjang ke belakang dengan perbandingan panjang : lebar = 4 : 1. Sisi depan site adalah bentang pendek.

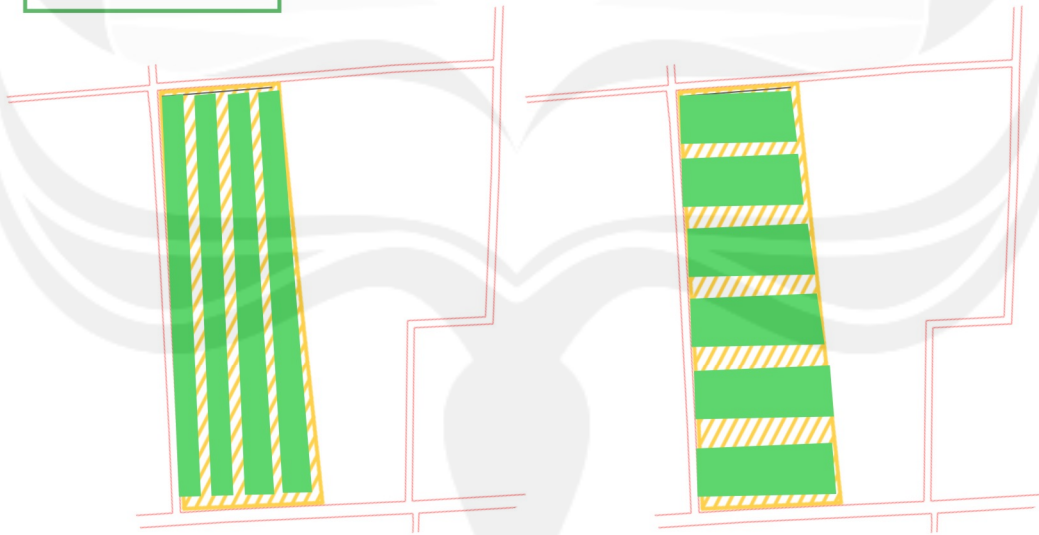
PANJANG

LEBAR



Kondisi existing

Respon desain



Memanfaatkan panjang site dengan orgainsasi liner secara vertikal atau linier secara horisontal

Gambar 5.9 : Analisa bentuk site
Sumber : Analisa penulis, 2008



Jalan lingkungan lebar 6m,
jalan dengan intensitas gerak
sedang

SIRKULASI



Jalan lingkungan lebar 6m, jalan
dengan intensitas gerak rendah



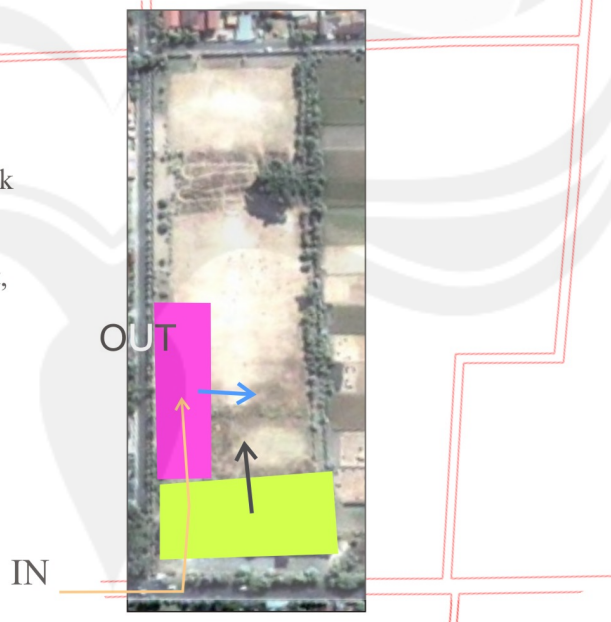
Jalan kolektor lebar 9m, jalan
dengan intensitas gerak tinggi



Kondisi existing

Respon desain

1. Konsentrasi sirkulasi drop off pada sisi depan site, dengan masuk dan keluar di bagian barat.
2. Parkir kendaraan berada sisi barat, kendaraan mudah untuk keluar.
3. Pisahkan pintu masuk kendaraan dan pejalan/ drop off, hindari waktu tunggu terlalu lama.



Gambar 5.10 : Analisa sirkulasi
Sumber : Analisa penulis, 2008

MATAHARI



Kondisi existing



Masa bangunan belakang relatif rendah, bayangan jatuh jauh dari site



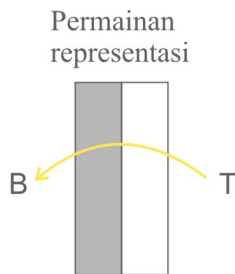
Masa bangunan sisi barat tinggi, jarak jauh, bayangan jatuh jauh dari site

Sawah di sisi timur site, matahari tidak terganggu

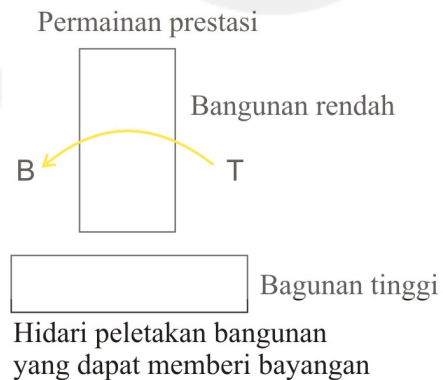


Respon desain

1. Pertahankan jarak untuk menghindari pembayangan bangunan pada arena permainan yang membutuhkan matahari
2. Batasi efek matahari dengan vegetasi dan pengurangan perkerasan site pada arena permainan yang membutuhkan matahari
3. Orientasi bangunan

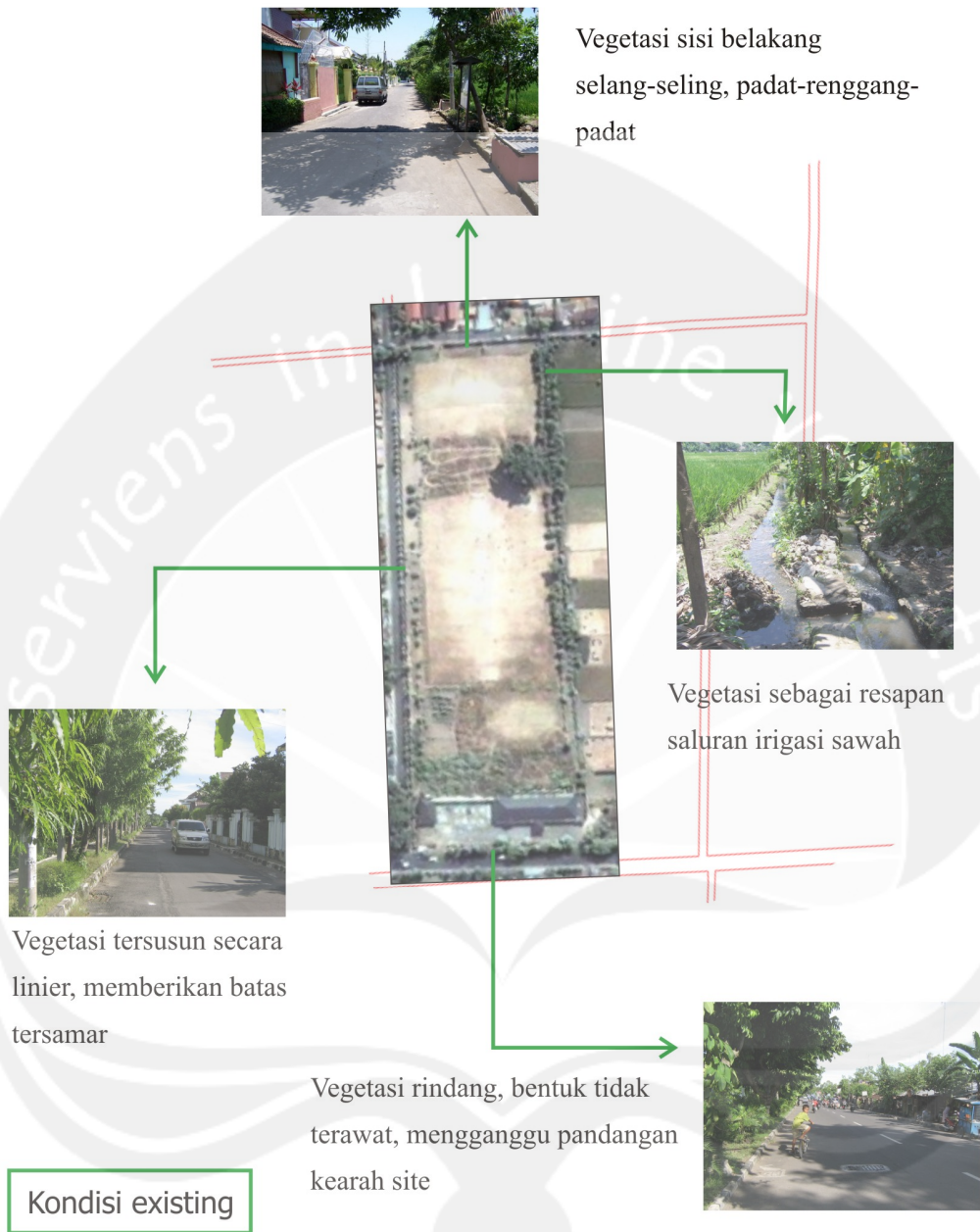


Gubah terang berada disisi timur
Gubah gelap berada disisi barat



Gambar 5.11 : Analisa terhadap sinar matahari
Sumber : Analisa penulis, 2008

VEGETASI



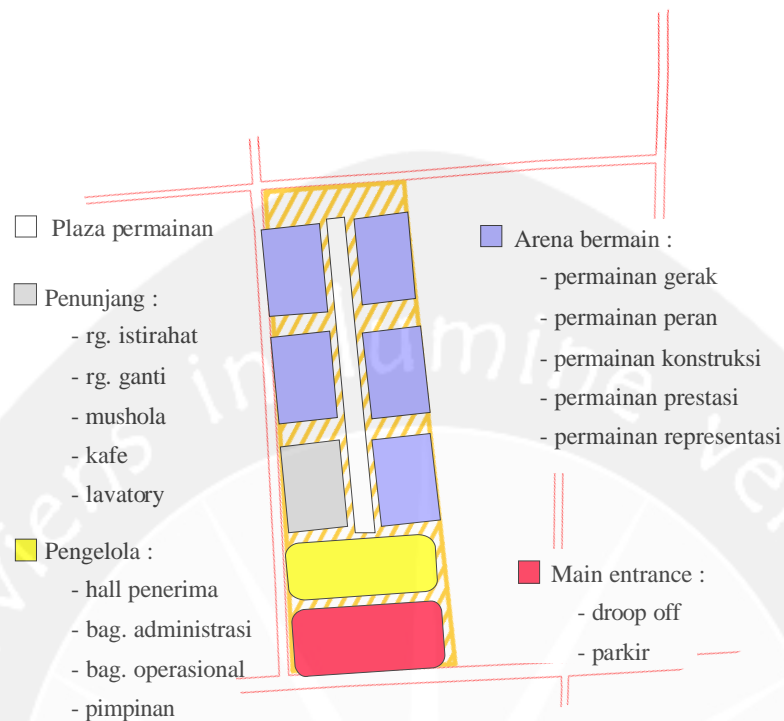
Kondisi existing

Respon desain

1. Pertahankan vegetasi sisi barat
2. Rapikan vegetasi sisi selatan, tidak mengganggu pandangan kearah tapak
3. Pertahankan daerah pendukung resapan air
4. Perbaiki kualitas vegetasi sisi utara

Gambar 5.12 : Analisa vegetasi
Sumber : Analisa penulis, 2008

Zoning dilakukan dengan melihat hubungan antar permainan, kebutuhan tiap permainan dan kondisi site terpilih



Gambar 5.13 : Analisa zoning
Sumber : Analisa penulis, 2008

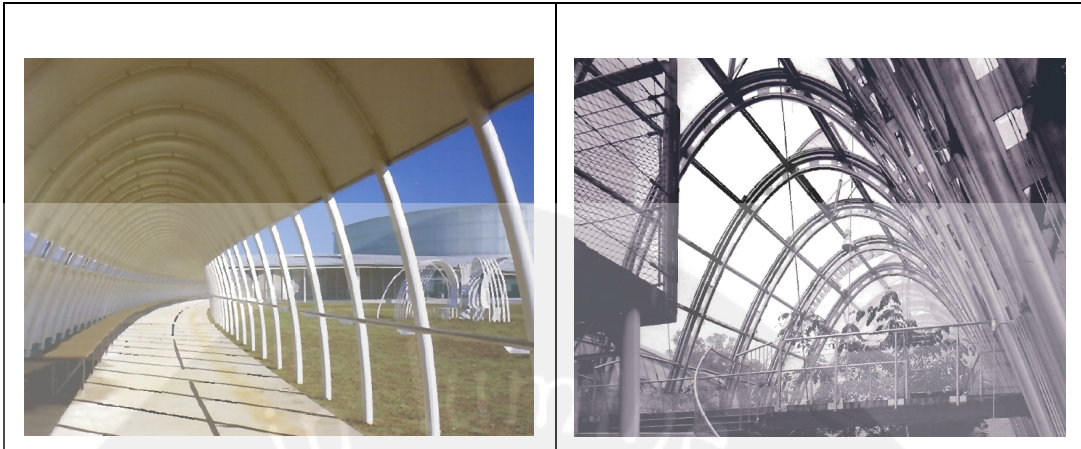
5.7 Analisa Sistem Struktur

Tuntutan penampilan bangunan merupakan perihal yang diperhatikan dalam pemilihan struktur, yaitu tuntutan wadah dalam mewujudkan kegiatan dari tiap permainan di Camp Permainan disamping juga tuntutan penyaluran beban secepatnya kedalam tanah.

Sistem struktur yang direkomendasikan untuk mewujudkan bentuk berdasarkan morfologi permainan adalah sebagai berikut :

1. Atap

Menggunakan sistem utama rangka batang, dengan pertimbangan bahwa sistem ini dapat mewujudkan ruang luas tanpa banyak batang (kolom) penyalur beban ke tanah. Disamping pemenuhan kebutuhan struktur sistem rangka batang juga dapat diamplikasikan sebagai elemen dekoratif yang memberi kedekatan secara visual. Berikut beberapa penerapan dari sistem rangka batang



Rangka batang membentuk ruang yang memberi hubungan visual dengan ruang lainnya

2. Super Struktur

Struktur utama adalah beton bertulang, dengan pertimbangan beton bertulang memiliki kekuatan untuk menerima beban dan menyalurkan beban. Nilai tambah dari beton bertulang adalah sistem ini dapat dikombinasikan dengan elemen lainnya misalnya batu bata dan kaca. Beton bertulang juga dapat dibentuk sesuai kualitas yang ingin ditampilkan. Berikut beberapa penerapan dari sistem beton bertulang.



Karya Gehry (kanan) menggunakan struktur beton bertulang untuk bentuk-bentuk yang tidak beraturan (gabungan lengkung dan lurus) dan Meier (kiri) menggunakannya untuk bentuk-bentuk beraturan

3. Sub Struktur

Sub struktur utama adalah menggunakan fondasi foot plat, dengan pertimbangan foot plat dapat digunakan untuk menyalurkan beban *low rise building*. Sistem ini dapat dirangkai menjadi satu menerus dengan dinding beton bertulang sebagai turap penahan tanah untuk ruang-ruang *basement*.

5.8 Analisa Persyaratan Teknis Bangunan

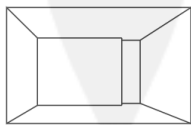
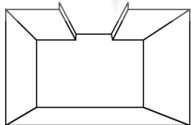
Suasana dengan tingkat kenyamanan yang baik menjadi faktor yang penting dalam mendukung kegiatan bermain. Anak-anak akan merasa betah berada dalam ruang bermain sehingga nilai rekreatif yang ditawarkan dapat dengan lebih mudah ditangkap oleh anak. Faktor yang mendukung kualitas kenyamanan adalah pencahayaan, penghawaan, dan akustik.

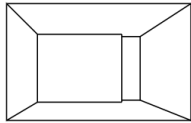
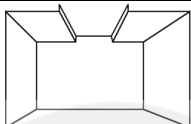
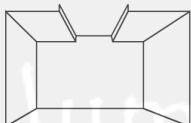
5.8.1 Analisa Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan dibedakan menjadi dua; pencahayaan alami yaitu sistem pencahayaan yang sumber cahayanya didapatkan dari matahari dan gubah langit (sumber alam), dan pencahayaan buatan yaitu sistem pencahayaan yang sumber cahayanya didapatkan dengan bantuan peralatan (buatan manusia).

Pertimbangan pemilihan sistem pencahayaan didasarkan pada bentuk kegiatan dan waktu pelaksanaan kegiatan. Camp Permainan adalah sarana bermain dengan kegiatan utama pada pagi hingga sore hari. Dengan demikian sistem yang akan digunakan adalah pencahayaan alami sedangkan pencahayaan buatan digunakan sebagai pendukung jika jumlah cahaya yang disediakan sistem utama kurang.

Tabel 5.14 : Strategi Sistem Pencahayaan Alami

Jenis Permainan	Sketsa	Keterangan
1. Permainan Gerak		Digunakan untuk jalur sepeda dan non sepeda saat melewati lorong
2. Permainan Peran		Digunakan untuk memberi aksen di ruang demo, ruang latihan, dan ruang bermain

3. Permainan Konstruksi		Digunakan untuk menjaga konsentrasi di ruang bermain
4. Permainan Prestasi		Digunakan untuk menjangkau ruang bermain yang gemuk
5. Permainan Representasi		Digunakan untuk memberi makna dan visualisasi di ruang bermain

Sumber : Analisa penulis, 2008

Tabel 5.15 : Strategi Sistem Pencahayaan Buatan

Jenis Permainan	Pilihan	Keterangan
1. Permainan Gerak	-	-
2. Permainan Peran	Pencahayaan langsung	Digunakan di blok bermain peran dokter dan panggung peran pemain band
3. Permainan Konstruksi	Pencahayaan dipantulan	Digunakan di ruang pameran
4. Permainan Prestasi	Pencahayaan merata	Digunakan di ruang bermain
5. Permainan Representasi	Pencahayaan langsung	Digunakan di ruang bermain (kubah gelap)

Sumber : Analisa penulis, 2008

5.8.2 Analisa Sistem Penghawaan

Pada dasarnya kenyamanan *thermal* tergantung pada kondisi udara lingkungan sekitar dan kegiatan yang dilaksanakan sehingga tubuh melakukan respon terhadap dampak kegiatan tersebut. Sehingga pemahaman tentang iklim dan cuaca setempat menjadi sangat penting. Satwiko (2004), menguraikan Indonesia memiliki iklim tropis lembab dengan ciri-ciri :

- Kelembaban udara tinggi (60 – 95%), sehingga kulit akan terasa lengket jika berkeringat
- Suhu udara relatif tinggi (24⁰ – 32⁰ C) dengan amplitudo kecil
- Berdebu

- Kecepatan angin rendah (terutama pagi dan malam hari). Siang hari pada umumnya angin berhembus cukup kuat

Sistem penghawaan yang nyaman udara perlu diperhatikan untuk mendukung produktivitas kerja (berkegiatan). Karena tubuh akan memberikan respon terhadap keadaan thermal yang ada disekitarnya.

Tabel 5.16 : Strategi Sistem Penghawaan

Jenis Ruang	Penghawaan alami	Penghawaan Buatan
1. Permainan Gerak	Rg bermain	-
2. Permainan Peran	Rg. latihan, rg. bermain, rg. kostum, dan sirkulasi	Blok bermain
3. Permainan Konstruksi	Sirkulasi, rg. pameran	Rg. bermain, rg. pembimbing
4. Permainan Prestasi	Rg. bermain	Point bermain
5. Permainan Representasi	Rg. bermain (kubah terang)	Rg. bermain (gubah gelap)
6. Pengelola		Ruang kantor
7. Penunjang	Sirkulasi , Servis	-

Sumber : Analisa penulis, 2008

5.8.3 Analisa Sistem Akustik

Faktor *noise* yang berpengaruh pada bangunan dapat digolongkan menjadi 3 (tiga), yaitu :

- Sumber : dapat berasal dari luar, misalnya jalan, atau dari dalam bangunan sendiri, misalnya keramaian kegiatan yang sedang berlangsung.
- Medium : dapat berupa udara atau melalui struktur bangunan.
- Objek : arah orientasi (hadap) bangunan berpengaruh pada tingkat kebisingan yang akan diterima oleh bangunan.

Noise dapat ditanggulangi dengan mempertimbangkan bagaimana merespon terhadapnya, yaitu :

- *Sound Insulation* : reduksi dari *sound energy* yang disebabkan karena penggunaan bahan – bahan yang akan menginsulasi sebagian dari suara ketika melewatinya.
- *Sound Absorption* : reduksi dari *sound energy* yang disebabkan karena penyerapan oleh permukaan bidang dimana suara jatuh

Tabel 5.17 : Strategi Sistem Akustik

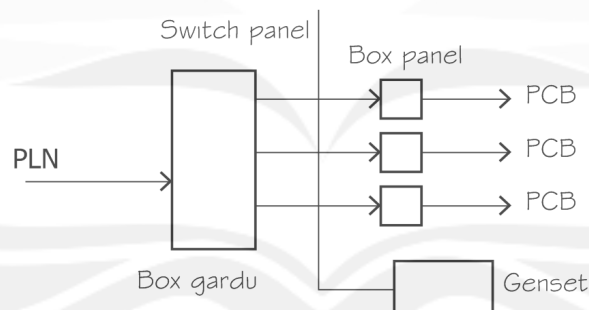
Jenis permainan	Sistem akustik	Keterangan
1. Permainan Konstruksi	<i>Sound Insulation</i>	Digunakan untuk ruang bermain kelompok mahir
2. Permainan Peran	<i>Sound Absorption</i>	Digunakan untuk ruang latihan, dan ruang bermain (panggung) permainan peran

Sumber : Analisa penulis, 2008

5.9 Analisa Utilitas

5.9.1 Analisa Jaringan Listrik

Camp Permainan menggunakan listrik untuk menunjang kelancaran kegiatan bermain anak. Konsumsi terbesar listrik adalah untuk memenuhi kebutuhan pencahayaan dan penghawaan. Kebutuhan listrik lain seperti peralatan kantor, jaringan air bersih menjadi pertimbangan dalam sistem pemenuhan listrik. Pemenuhan energi listrik Camp Permainan berasal dari dua sumber yaitu sumber utama memanfaatkan jaringan yang telah disediakan PLN dan sumber cadangan dari Generator Set (genset)



Gambar 5.14 : Skema jaringan listrik
Sumber : Data primer

5.9.2 Analisa Jaringan Air Bersih dan Kotor

A. Jaringan Air Bersih

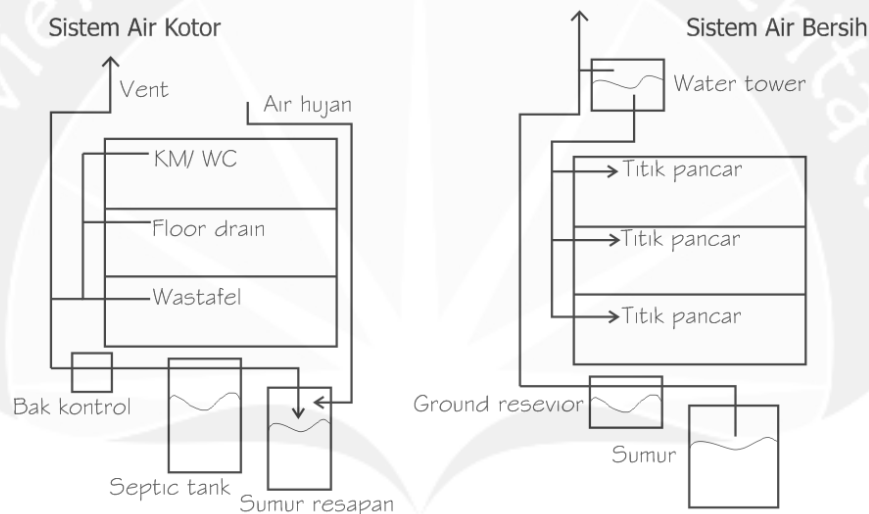
Kebutuhan air Camp Permainan terbagi dalam dua kategori yaitu untuk kegiatan konsumsi dan non-konsumsi. Kegiatan konsumsi meliputi kebutuhan minum dan makan dipenuhi oleh air sumur sedangkan kegiatan non-konsumsi meliputi penyiraman tanaman, pemeliharaan kebersihan, kebutuhan sanitasi dan pemadam kebakaran dipenuhi oleh air suplai PDAM. Air bersih dari sumur dipompa dan ditampung dalam

Ground Reservoir kemudian dipompa kembali ke *water tower* dan dengan menggunakan gaya gravitasi didistribusikan melalui pipa ke titik-titik pancar.

B. Jaringan Air Kotor

Air kotor di Camp Permainan berasal dari air hujan dan air sisa buangan. Untuk air hujan disalurkan kebawah melalui *roof drain* dan ditampung dalam sumur resapan air hujan kemudian diteruskan ke riol kota. Untuk air sisa buangan dari dapur dan KM/ WC disalurkan ke bak kontrol menuju *septic tank* untuk kemudian disalurkan ke sumur resapan.

Skema Jaringan Air Kotor dan Air Bersih *Downfeed*



Gambar 5.15 : Skema jaringan air kotor dan air bersih *downfeed*
Sumber : Data primer

5.9.3 Analisa Sistem *Fire Protection*

Perlindungan terhadap bahaya kebakaran di Camp Permainan menggunakan sistem otomatis dan sistem manual yang dikategorikan dalam detektor bahaya kebakaran dan alat pemadam kebakaran

A. Detektor Bahaya Kebakaran

Detektor bahaya kebakaran yang digunakan di Camp Permainan adalah sebagai berikut:

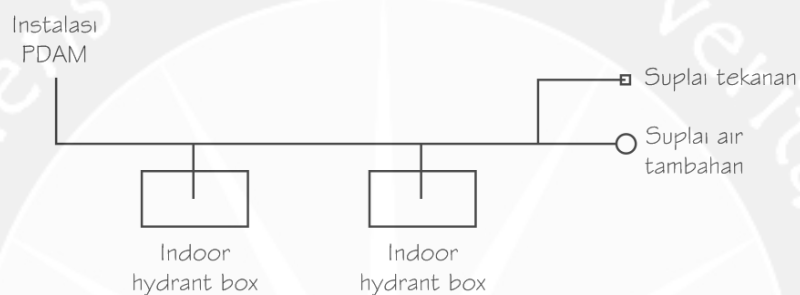
1. *Sprinkler* : alat pemadam kebakaran semi otomatis, katup akan pecah dan menyembrotkan spray air pada suhu tertentu. *Sprinkler* terhubung dengan alarm

untuk memberikan peringatan bahaya kepada penghuni bangunan. Ditempatkan di jalur sirkulasi dan ruang kantor.

2. Alarm : alat peringatan secara audio terhadap bahaya kebakaran. Alarm dipasang di tiap kelompok permainan dan kelompok pengelola (kantor).
3. *Smoke detector* : alat yang merespon keberadaan asap dan memberi peringatan.

B. Alat Pemadam Kebakaran

Alat pemadam kebakaran menggunakan hydrant box yang diletakkan setiap jarak 30 meter di area sirkulasi seperti koridor sehingga dapat dengan mudah dijangkau.



Gambar 5.16 : Skema pemasangan *hydrant box*
Sumber : Data primer

5.9.4 Analisa Jaringan Komunikasi

Perlengkapan komunikasi di Camp Permainan dibagi menjadi dua yaitu komunikasi antar person didalam bangunan menggunakan interkom dan komunikasi dengan luar bangunan menggunakan telepon. Letak titik interkom adalah pada ruang-ruang pembimbing tiap permainan dan kantor. Instalasi telepon menggunakan aliran dalam lantai.