

## BAB VI KONSEP PERENCANAAN dan PERANCANGAN

Camp Permainan di Yogyakarta adalah tempat non-formal sebagai wadah sarana permainan anak dengan jenis permainan yang ditampung adalah permainan gerak, peran, konstruksi, prestasi, dan representasi. Permasalahan yang mendasari perancangan Camp Permainan adalah bagaimana wujud rancangan sehingga anak dapat merasakan suasana rekreatif melalui pengolahan ruang dan bentuk. Pengolahan ruang dan bentuk dilandasi dari morfologi jenis permainan yang ditampung didalam Camp Permainan.

### 6.1 Konsep Prognatik Ruang

#### 6.1.1 Konsep Dasar Kebutuhan Ruang

Berikut merupakan pemilahan kegiatan-kegiatan pelaku berdasarkan kelompok pelaku di Camp permainan yang dibagi menjadi 3 (tiga) yaitu kegiatan pelaku utama, kegiatan pendukung, dan kegiatan penunjang. Tiap kelompok pelaku dijabarkan kembali menurut kebutuhan dalam sub bagian yang lebih kecil dengan tujuan untuk memudahkan penentuan kebutuhan dan besaran ruang

Tabel 6.1 : Kebutuhan ruang Camp Permainan

JENIS KEGIATAN	PELAKU KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG	SUB (m <sup>2</sup> )	TOTAL (m <sup>2</sup> )
1. Permainan Gerak Arena bersepeda	40 anak	Jalur sepeda, jalur non-sepeda rg. istirahat		<b>618 m<sup>2</sup></b>
2. Permainan Peran Profesi dokter	30 anak 3 pembimbing Orang tua	Rg. Orientasi Rg. Demo Rg. Kostum Rg. Bermain		<b>294,8 m<sup>2</sup></b>
Profesi pemain band	20 anak 5 pembimbing Orang tua	Rg. Orientasi Rg. Demo Rg. Kostum Rg. Bermain		<b>370 m<sup>2</sup></b>
3. Permainan Konstruksi Level pemula	20 anak 5 pembimbing	Rg. Pajang, Rg. Konsultasi Rg. Bermain Rg. Pamer		<b>285,3 m<sup>2</sup></b>

Level mahir	15 anak 5 pembimbing	Rg. Pajang, Rg. Konsultasi, Rg. Bermain, Rg. Pamer		<b>353,4 m<sup>2</sup></b>
4. Permainan Prestasi	30 anak 10 pembimbing Orang tua	Rg. Bermain, Rg. Orientasi Rg. Semangat		<b>636,7 m<sup>2</sup></b>
5. Permainan Representasi	30 anak Orang tua	Rg. Bermain Rg. Semangat		<b>598 m<sup>2</sup></b>
6. Pengelola	Direktur Wa.Direktur Sekretaris  Bag.Administrasi Bag.Operasional	Rg. Direktur, Rg. Wa.Direktur, Rg. Sekretaris, Rg. Penerima tamu Rg. Rapat Rg. Adminstrasi Kantor Rg. MEE Rg. Kontrol Gudang alat	21,6 m <sup>2</sup> 21,6 m <sup>2</sup> 9,34 m <sup>2</sup> 24 m <sup>2</sup>  26,57 m <sup>2</sup> 90,28 m <sup>2</sup> 79,8 m <sup>2</sup> 11,2 m <sup>2</sup> 11,42 m <sup>2</sup> 4,6 m <sup>2</sup>	<b>480 m<sup>2</sup></b>
7. Penunjang		Parkir Droop off Hall Penerima Rg. Ganti Mushola Rg. istirahat Kafe Lavatory	732 m <sup>2</sup> 42,4 m <sup>2</sup> 246,6 m <sup>2</sup> 94 m <sup>2</sup> 51,8 m <sup>2</sup> 235 m <sup>2</sup> 170 m <sup>2</sup> 72 m <sup>2</sup>	<b>1643,8 m<sup>2</sup></b>
			+ sirkulasi 60% Luas Total kebutuhan =	<b>8640 m<sup>2</sup></b>

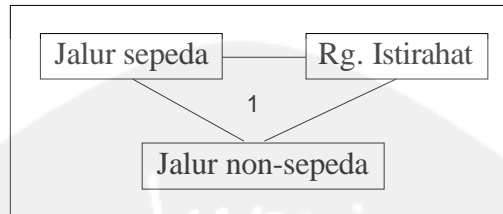
### 6.1.2 Konsep Dasar Hubungan Ruang

Konsep hubungan ruang dibagi menjadi 2 (dua) yaitu hubungan ruang dalam kelompok yang meliputi kelompok permainan, kelompok pengelola, kelompok penunjang, dan hubungan ruang antar kelompok yang mencakup keseluruhan hubungan ruang dalam Camp Permainan.

## A. Hubungan Ruang Dalam Kelompok

### 1. Permainan Gerak

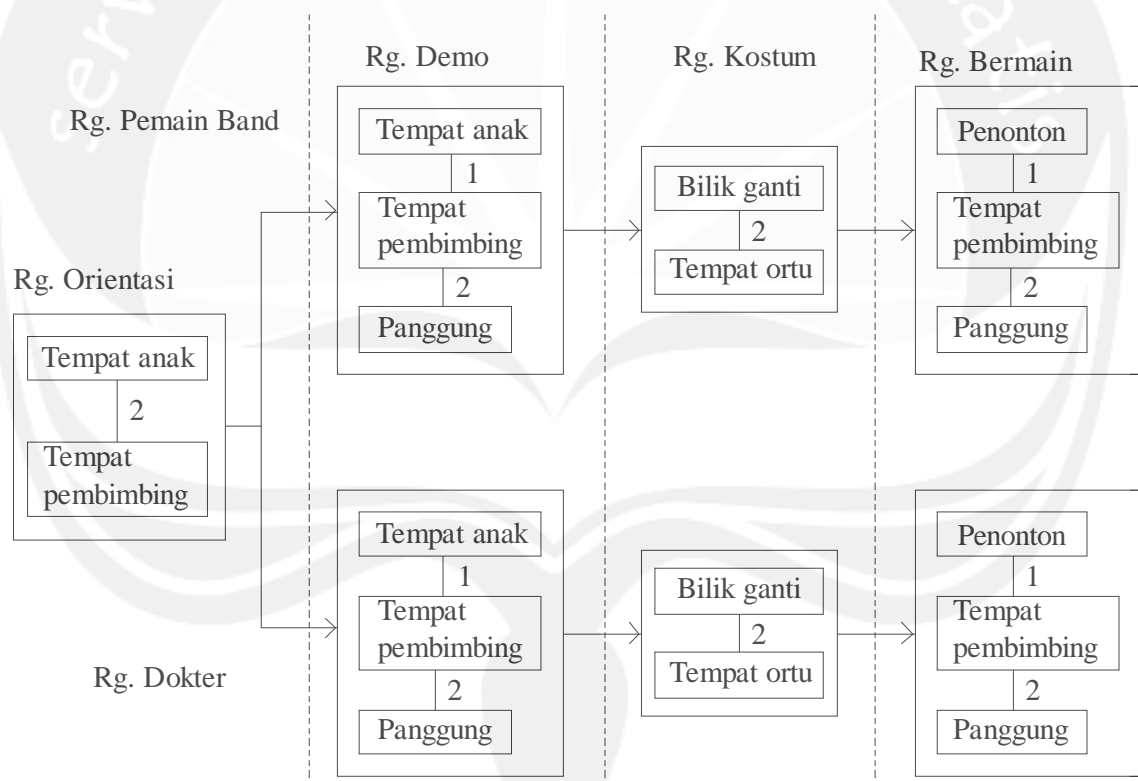
#### Ruang Bersepeda



1 : interaksi visual

### 2. Permainan Peran

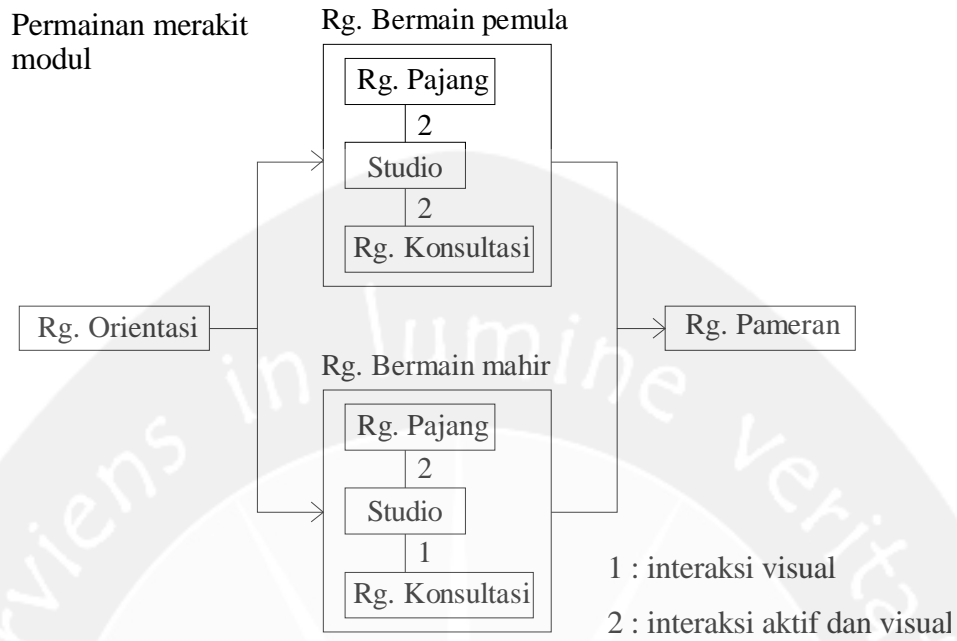
#### Permainan Peran Profesi



1 : interaksi visual

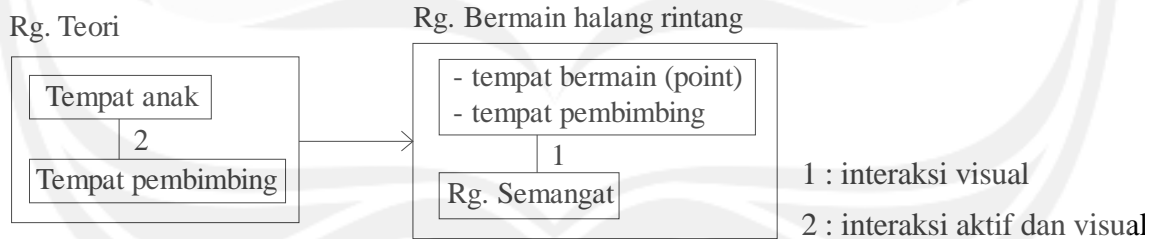
2 : interaksi aktif dan visual

### 3. Permainan Konstruksi



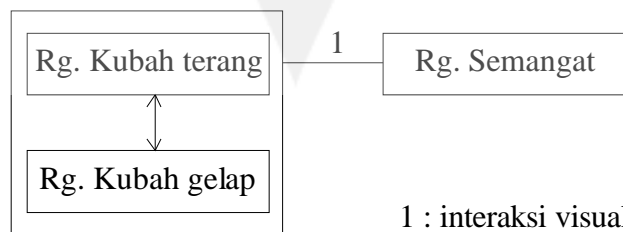
### 4. Permainan Prestasi

#### Permainan Halang rintang

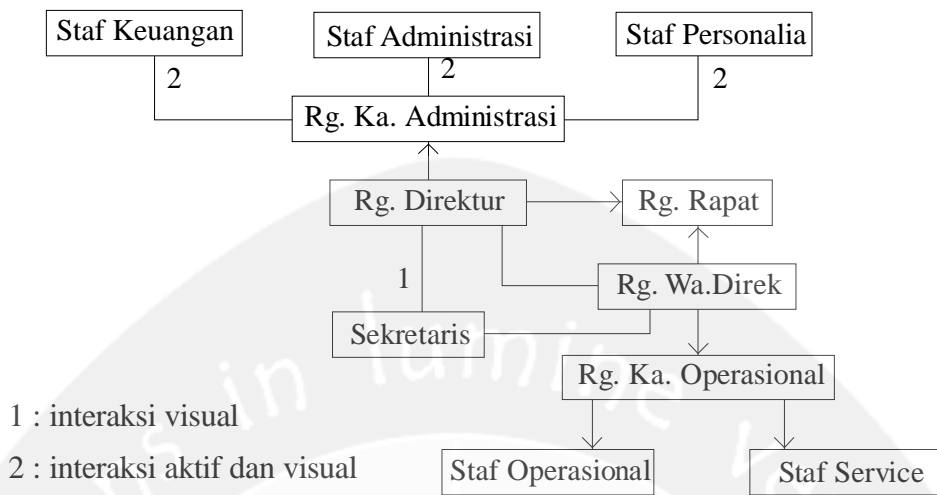


### 5. Permainan Representasi

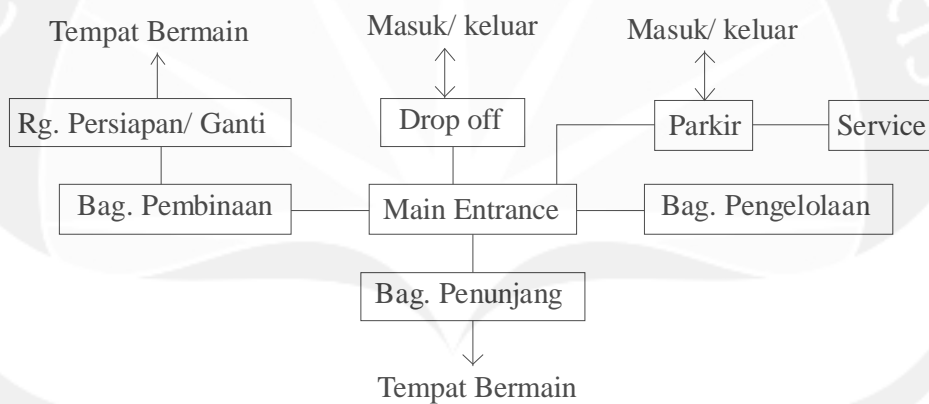
#### Permainan rotasi bumi



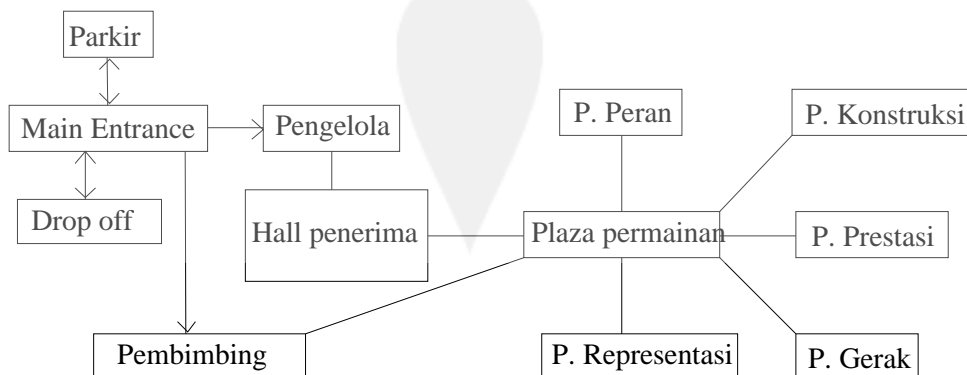
## 6. Pengelola



## 7. Penunjang

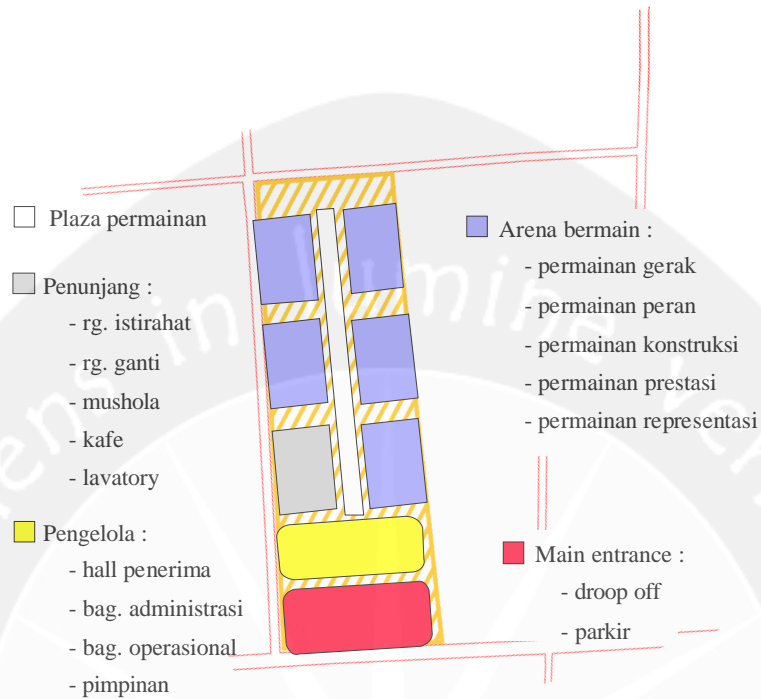


## B. Hubungan Ruang Antar Kelompok



### 6.1.3 Konsep Site

Site terpilih terletak di Kecamatan Umbulharjo, luas site 29.121 m<sup>2</sup>, KDB 40%, KLB 2, dan ketinggian lantai maksimal 4.



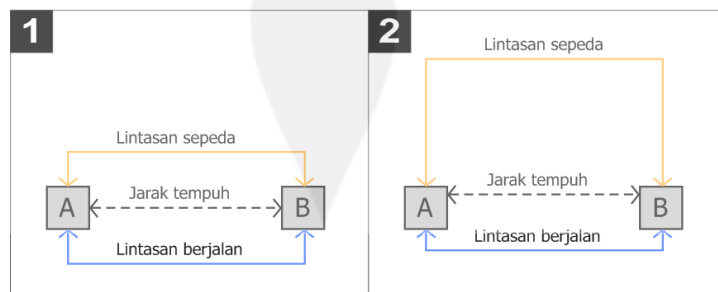
Gambar 6.1 : Zoning Camp Permainan  
Sumber : Analisa penulis, 2008

## 6.2 Konsep Pengolahan Ruang Berdasarkan Metafora Permainan

### A. Permainan Gerak

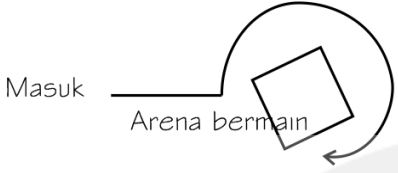
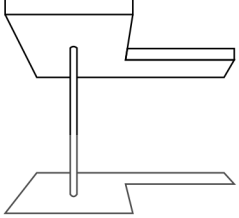
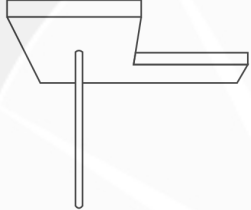

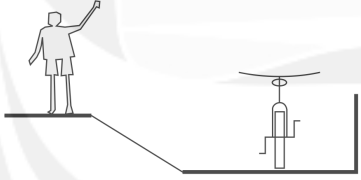
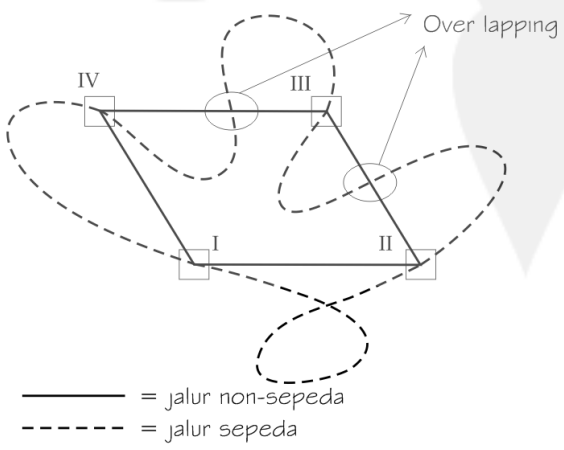
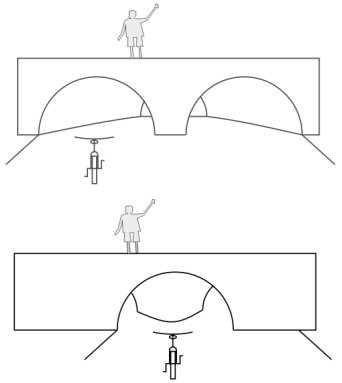
Alur adalah perjalanan yang telah ditentukan dan diarahkan.

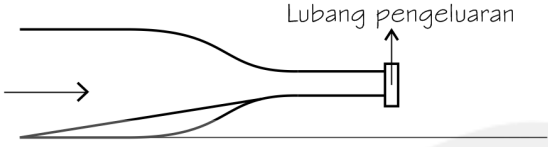
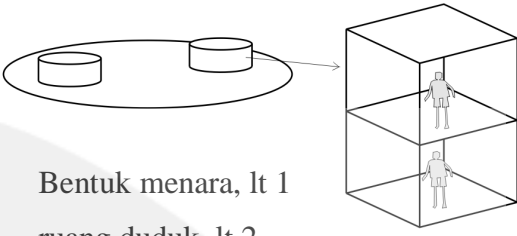
Magnet adalah tarik menarik untuk hal yang berlawanan dan tolak menolak untuk hal yang sama.



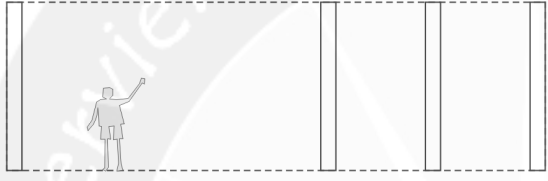
Gambar 6.2 Penataan jalur sepeda dan non-sepeda berdasarkan alur dan magnet  
Sumber : Analisa penulis, 2008

Tabel 6.2 : Metafora Alur dan Magnet terhadap Rekreatif

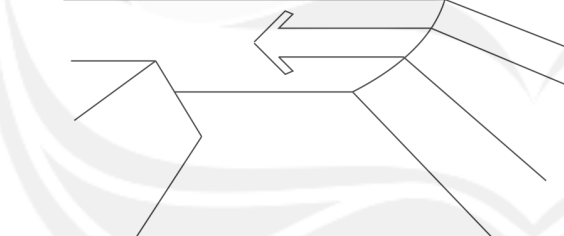
1. Sirkulasi pencapaian	
<p>Masuk </p> <p>Berputar : mengarahkan perjalanan. Anak dapat melihat bentuk arena bermain (track)</p>	 <p>Bentuk pencapaian menggunakan bidang horizontal untuk mengarahkan</p>
2. Bentuk	
<p>Jalur non-sepeda ruang jalur non-sepeda dibentuk dengan bidang tergantung diatas</p> 	<p>Jalur sepeda</p>  <p>Ruang jalur sepeda dibentuk komposisi terbuka-tertutup</p>
Hubungan jalur sepeda dan non-sepeda	
	<p>Batas jalur sepeda dan non-sepeda menggunakan bidang dasar yang ditenggelamkan</p>
3. Skema jalur sepeda dan non-sepeda	
 <p>— = jalur non-sepeda - - - = jalur sepeda</p>	<p>Bentuk over lapping jalur sepeda adalah melewati bawah jalur non-sepeda</p> 

<p>Titik pertemuan II dan IV sebagai tempat kompetisi antara sepeda dan non-sepeda</p>  <p>Bentuk bergerak dari besar menuju kecil</p>	<p>Titik pertemuan I dan III sebagai tempat beristirahat dan orientasi</p>  <p>Bentuk menara, lt 1 ruang duduk, lt 2 ruang orientasi</p>
---	--

4. Skala dan proporsi

<p>Jalur sepeda</p>  <p>Skala ruang lega, proporsi bidang vertikal saat jalur turun : normal : naik = 5:3:1</p>	<p>Titik pertemuan I dan III, skala ruang normal. Titik pertemuan II dan IV, skala ruang menekan</p>
--	--

5. Detail arsitektural

	<p>Bentuk panah membantu memberi arah pada jalur sepeda</p>
---	---

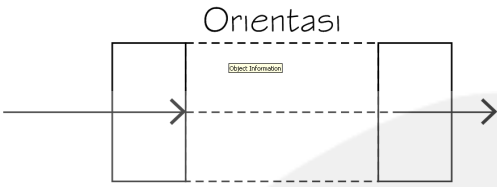
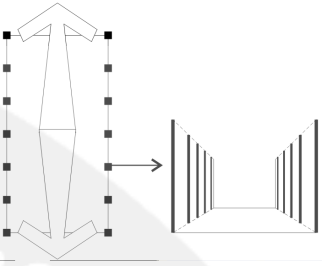
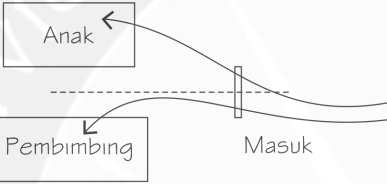
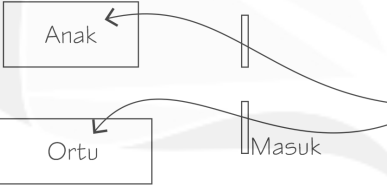
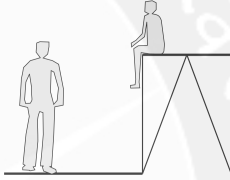

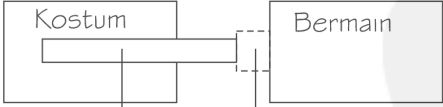
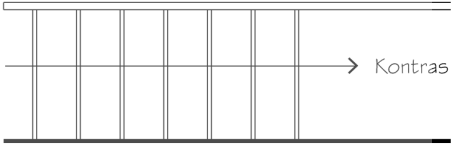
**B. Permainan Peran**

Perbedaan muncul apabila terjadi hal yang berlainan, minimal dua. Perbedaan dibagi menjadi 3 (tiga) yaitu perbedaan tersamar, terlihat, dan kontras.

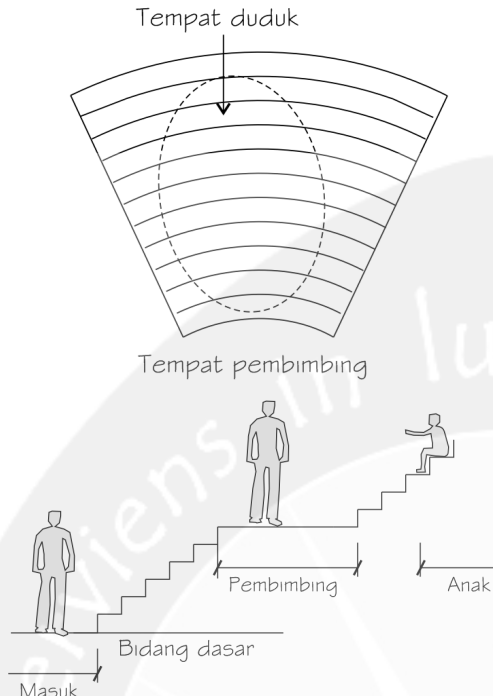
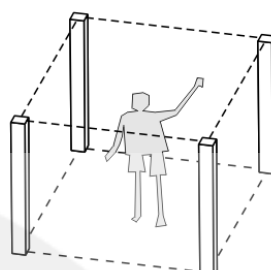

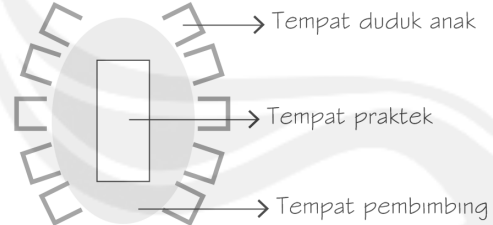
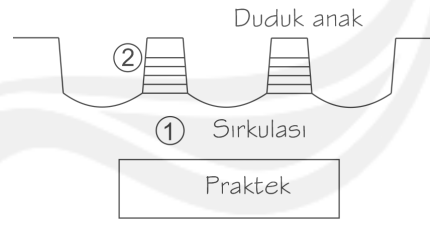
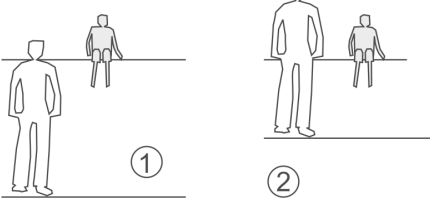
Adaptif berasal kata adaptasi yang berarti menyesuaikan diri, adaptif adalah sifat penyesuaian diri kepada sesuatu.

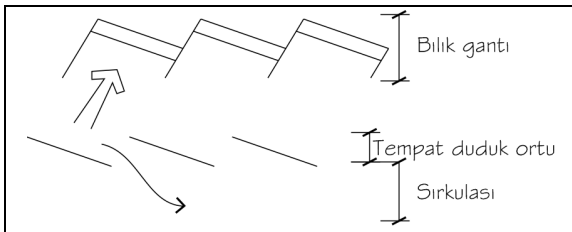
Tabel 6.3 : Metafora Perbedaan dan Adaptif terhadap Rekreatif

1. Sikulasi pencapaian

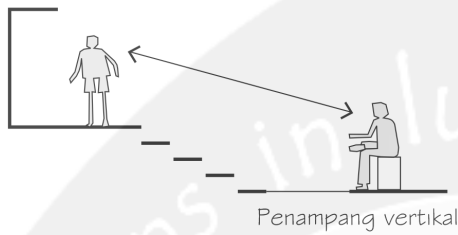
<p>Ruang tersamar</p>  <p>Langsung, merupakan pintu masuk dari arena bermain peran</p>	<p>Bentuk</p>  <p>Deretan kolom membentuk ruang dengan batas lemah</p>
<p>Ruang terlihat</p>  <p>Dipisah tetapi dalam satu pintu masuk</p>  <p>Dipisah dalam dua pintu masuk</p>	<p>Bentuk</p>  <p>Bentuk sirkulasi dipisah dalam satu pintu masuk dengan perbedaan ketinggian</p>  <p>Penampang vertikal</p> <p>Bentuk sirkulasi dalam dua pintu dengan pemisahan level lantai</p>
<p>Ruang kontras</p>  <p>Sirkulasi kostum      Transisi (orientasi)</p> <p>Diteruskan dari sirkulasi ruang terlihat kemudian dipatahkan.</p>	<p>Bentuk</p>  <p>Terlihat      Kontras</p> <p>Deretan kolom dan bidang horisontal yang dilanjutkan dari ruang terlihat.</p>

## 2. Bentuk

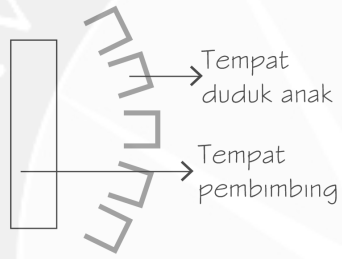
<p><b>Ruang tersamar</b></p>  <p>Bentuk undakan umum digunakan sebagai tempat duduk. Ruang tersamar berupa plaza dan juga pintu masuk bangunan.</p>	 <p>Ruang tersamar menggunakan batas yang terdiri dari kolom-kolom.</p>  <p>Sirkulasi Rg. Berkegiatan Sirkulasi</p> <p>Saat terjadi kegiatan sirkulasi plaza dialihkan pada sisi tepi.</p>
<p><b>Ruang terlihat</b> <b>Peran dokter</b></p>  <p>Ruang terlihat dengan adaptasi bahwa dokter berkerja memeriksa pasien dari segala arah</p>	  <p>Ruang terlihat dengan sistem tanjung, jarak visual ideal, jarak interaksi ideal</p>



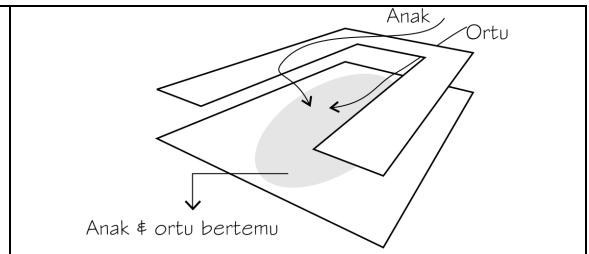
Bentuk 'gergaji' membantu mengenal tanpa secara frontal



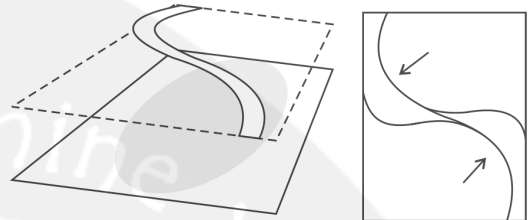
Ruang terlihat anak bertemu dengan orangtua  
Peran pemain band



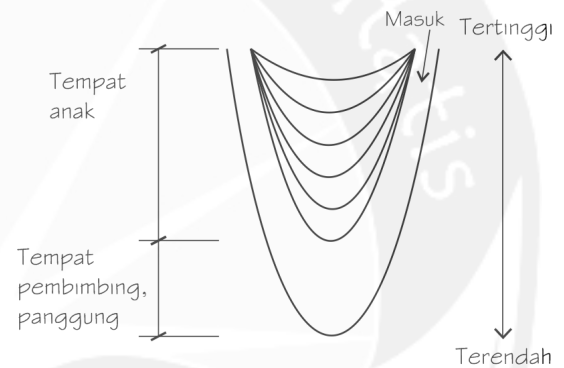
Ruang terlihat dengan adaptasi bahwa panggung pentas musik berhadapan frontal dengan penonton



Lantai mezzanine formal untuk peran dokter



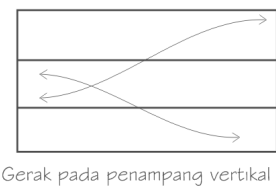
Lantai mezzanine informal untuk peran pemain band



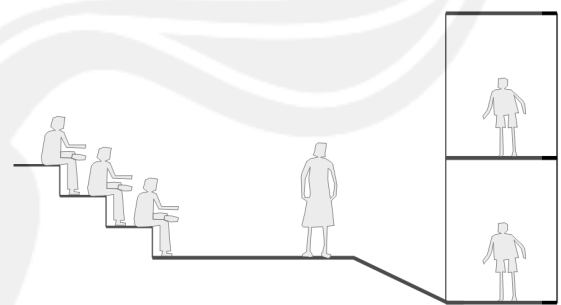
Ruang terlihat dengan sistem berundak, visual terjangkau

Ruang kontras

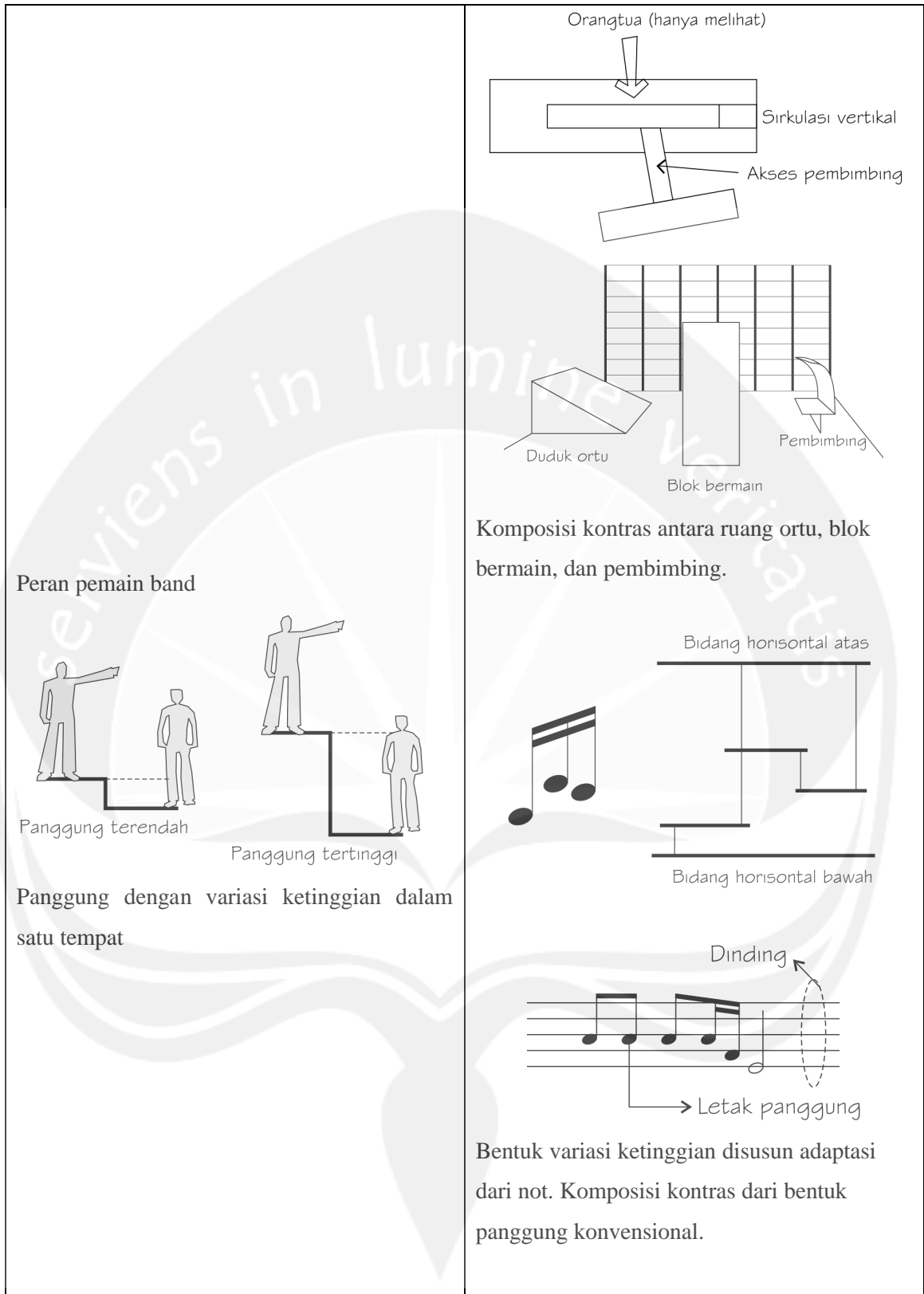
Peran dokter



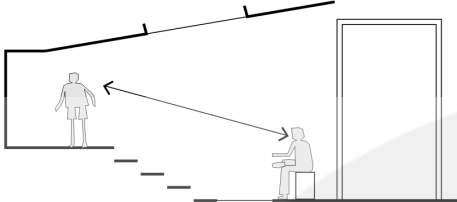
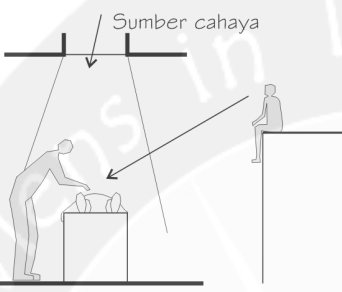
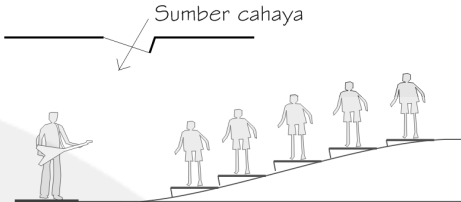
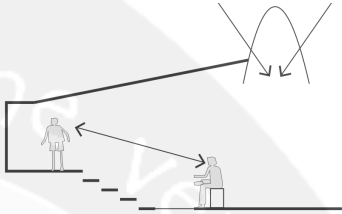
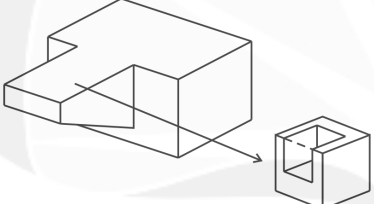

Dokter searah dengan rumah sakit. R.S terdiri dari ruang-ruang secara vertikal dan horisontal.



Blok bermain dua level, anak dapat bergerak arah vertikal.



### 3. Detail arsitektural

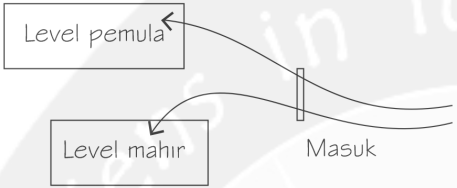

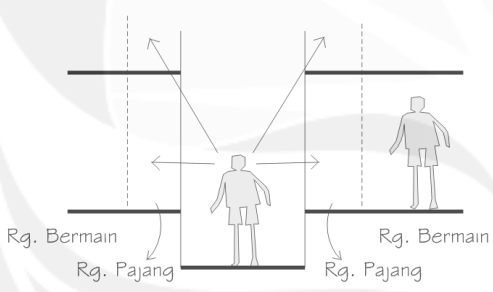
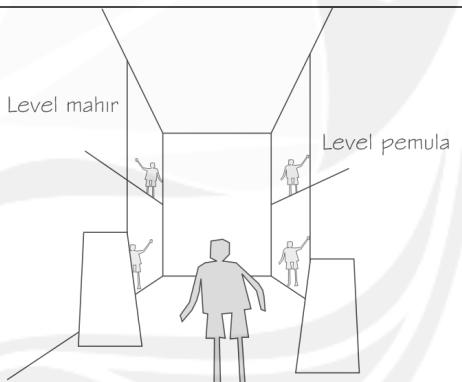
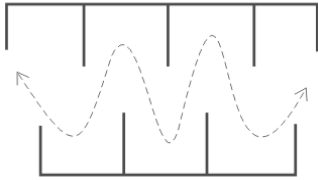
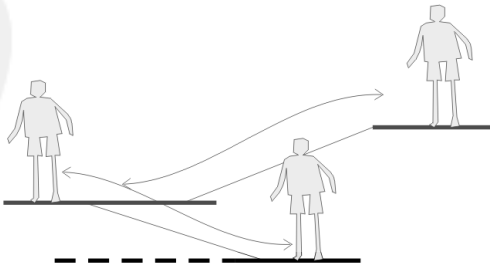
<p>Bukaan</p> <p>Ruang terlihat (peran dokter)</p>   <p>Bukaan diarahkan untuk proses demo (praktek menangani pasien)</p>	<p>Ruang terlihat (peran pemain band)</p>   <p>Bukaan diarahkan kepanggung, memberi kesan suasana pentas dan kearah jalur sirkulasi.</p>
 <p>Bentuk tempat duduk, formal dokter</p>	 <p>Bentuk detail dinding, informal pemain band (musik)</p>

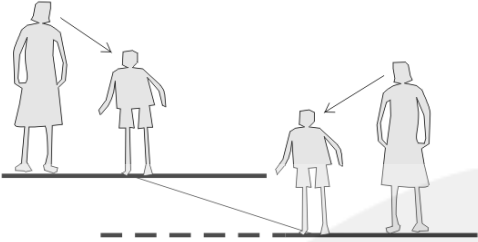
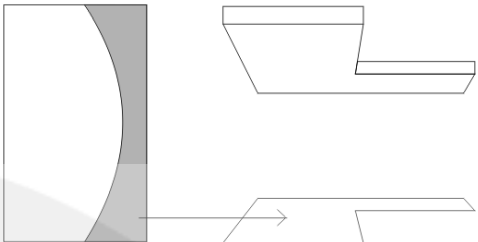
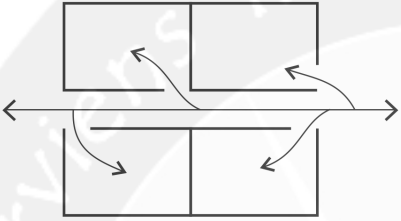
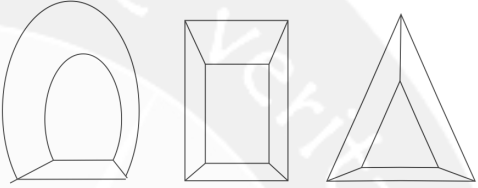
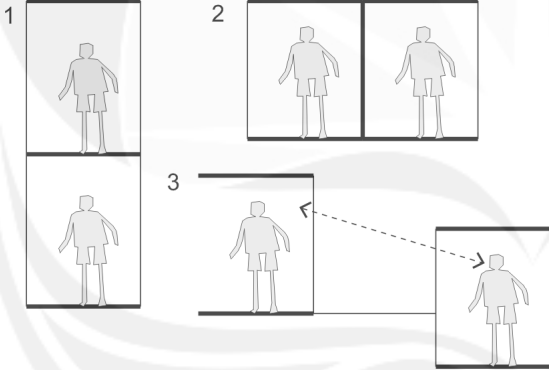
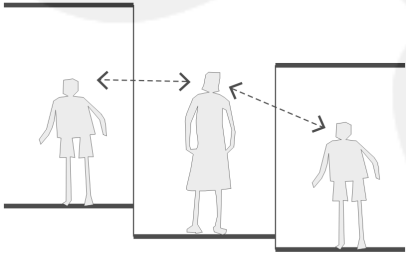
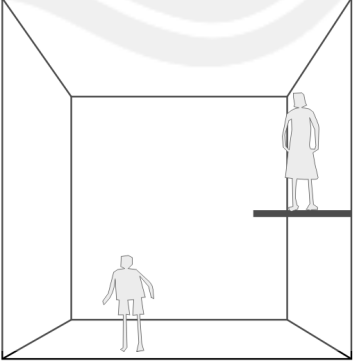
### C. Permaian Konstruksi



Logika dalam permainan konstruksi adalah tumpuan awal menentukan langkah selanjutnya.

Penghargaan dimaksudkan untuk menjaga analisis imajinasi anak.

Tabel 6.4 : Metafora Logika dan Penghargaan terhadap Rekreatif

1. Sirkulasi pencapaian	
 <p>Langsung, dengan langkah selanjutnya dipisahkan antara level pemula dan level mahir</p>	 <p>Ruang pajang sebagai orientasi adalah bentuk penghargaan untuk anak menentukan permainan</p>
2. Bentuk	
 <p>Ruang pajang diteruskan dengan jalur yang pasti menuju level terpilih</p>	 <p>Ruang bermain level pemula</p> <p>Ruang memberi keleluasaan anak berpindah</p>
 <p>Sistem split level memberikan kesatuan ruang dan visual, mendorong anak untuk berpindah dan mencoba</p>	

<p><b>Ruang pembimbing pemula</b></p>  <p>Pembimbing selalu ada di blok bermain anak, menjaga kualitas bermain anak</p>	 <p>Penggunaan bidang horisontal sebagai pemberi batas antara blok bermain dan ruang konsultasi</p>
<p><b>Ruang bermain level mahir</b></p>  <p>Bukaan ruang tidak berhadapan langsung, memutus keterhubungan ruang</p>	 <p>Bentuk pelingkup berbeda, ruang mempertahankan individualitas</p>
	<p>Memutus hubungan ruang</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membedakan lantai tiap aktivitas</li> <li>2. Pembatas kuat</li> <li>3. Memberi jarak, kesatuan visual terjaga</li> </ol>
<p><b>Ruang pembimbing mahir</b></p>  <p>Pertimbangan pembimbing dapat melakukan pengawasan visual ke blok bermain</p>	 <p>Ruang dalam ruang (pembimbing dalam ruang blok bermain)</p>


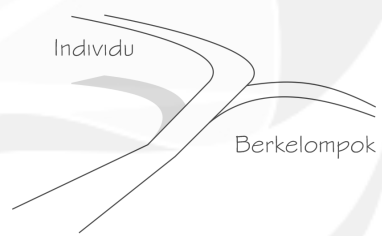

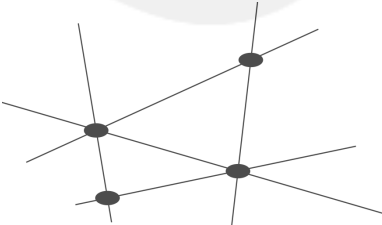
3. Skala dan proporsi	
<p>Level pemula</p>  <p>Skala normal, ruang selalu bergerak mengikuti level lantai</p>	<p>Level mahir</p>  <p>Selalu berubah sesuai modul yang dikerjakan</p>

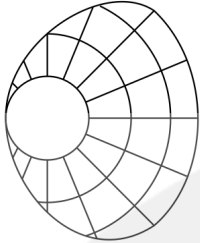
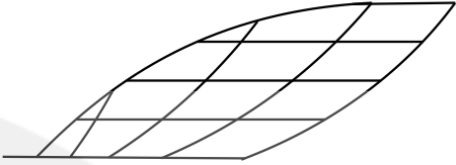

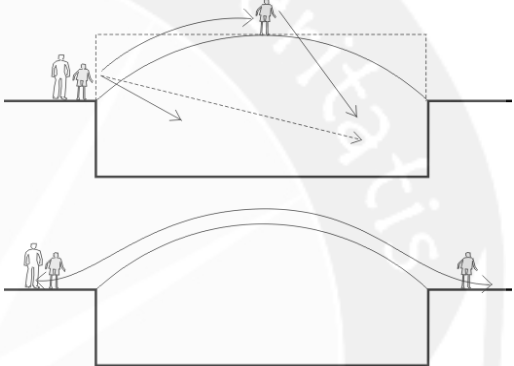
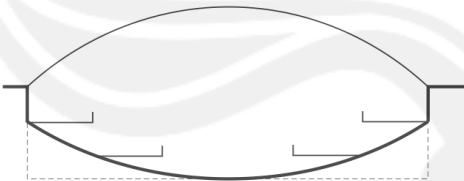
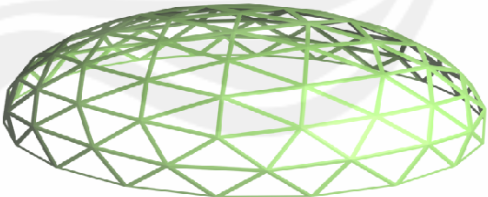
#### D. Permainan Prestasi

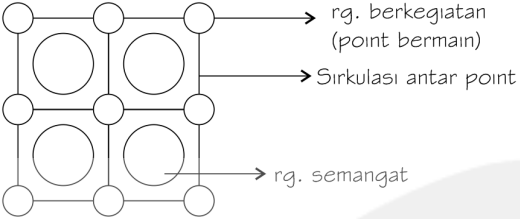
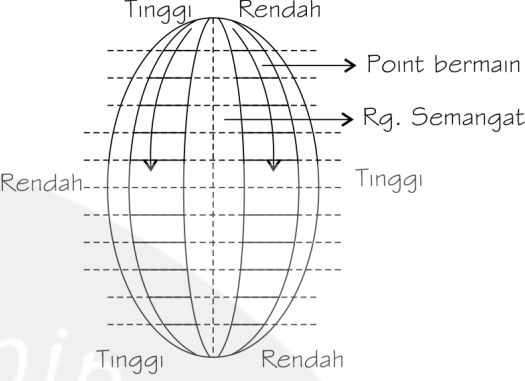
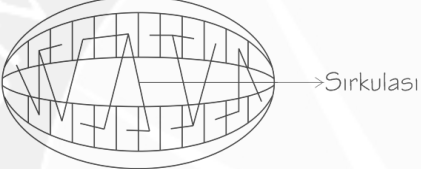
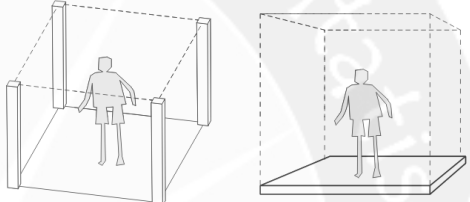
Kesatuan adalah menuju pada satu, ada persamaan yang menyatukan

Karakter adalah ciri khas/ yang dominan dari sebuah objek

Tabel 6.5 : Metafora Kesatuan dan Karakter terhadap Kreatif

1. Sirkulasi pencapaian	
<p>Ruang orientasi</p>  <p>Langsung, dengan langkah selanjutnya dipisah antara dominan individu dan berkumpul</p>	 <p>Individu kearah atas, berkelompok kearah bawah.</p>
<p>Ruang bermain</p>  <p>Berputar : digunakan untuk memberi anak melakukan eksplorasi terhadap halang-rintang yang dipilih</p>	 <p>Jaringan : digunakan di dalam ruang bermain, sirkulasi masuk dalam kegiatan halang-rintang</p>

<p>2. Bentuk</p>	
<p>Ruang orientasi</p>  <p>Bentuk melingkar memberi pandangan kearah tempat duduk</p>	 <p>Bentuk tangga memberi fokus ke satu titik dan memiliki unsur prestasi untuk mencapai tempat duduk</p>
<p>Ruang bermain</p>  <p>Bidang dasar ditenggelamkan, memberi kontinuitas visual terhadap ruang</p>	<p>Ruang eksplorasi</p>  <p>Pelingkup ruang bermain dijadikan sebagai ruang eksplorasi</p>
<p>Ruang bermain</p>  <p>Sistem lantai di dalam ruang bermain adalah split level, mendukung untuk kemudahan pencarian permainan</p>	<p>Ruang eksplorasi</p>  <p>Pelingkup untuk kegiatan eksplorasi</p>

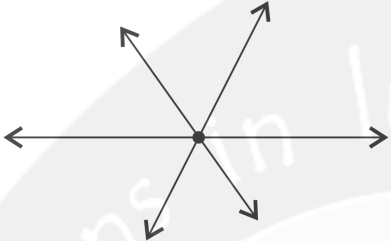
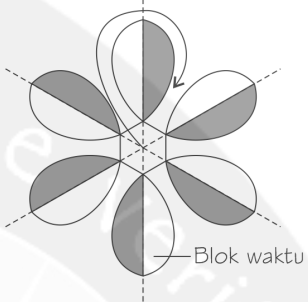
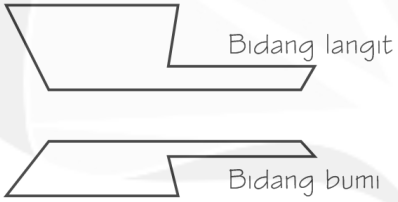
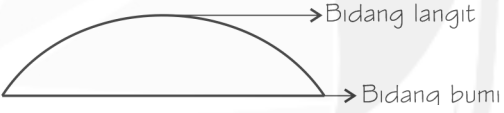
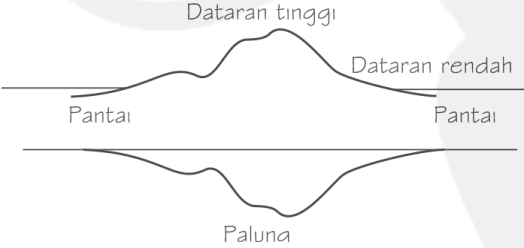

<p>Ruang bermain (bag. dalam)</p>	
 <p>Organisasi grid memberi keutuhan dan keteraturan ruang</p>	 <p>Susunan saling berkebalikan (tinggi – rendah) sebagai tanggapan dari karakter permainan yang dimainkan</p>
 <p>Sirkulasi menjadi bagian dari permainan</p>	 <p>Pembentuk ruang untuk ruang semangat adalah bidang vertikal (kolom-kolom), sedangkan point bermain adalah bidang horisontal</p>
<p>3. Skala proporsi</p>	
<p>Lega : memberikan unsur menjelajah terhadap ruang</p>	

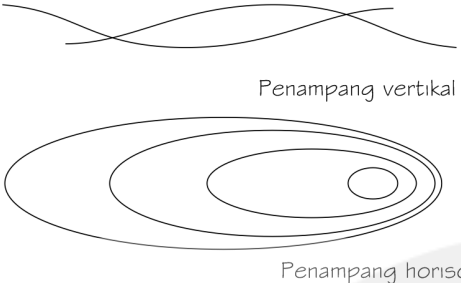
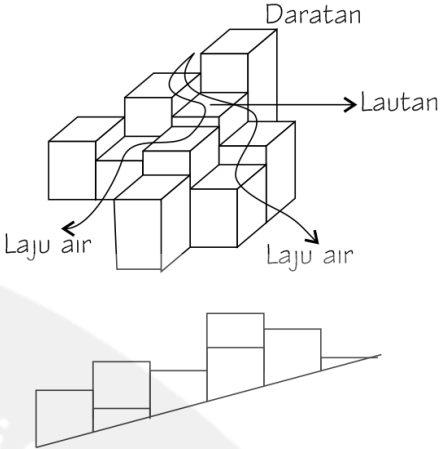

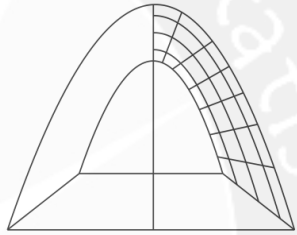
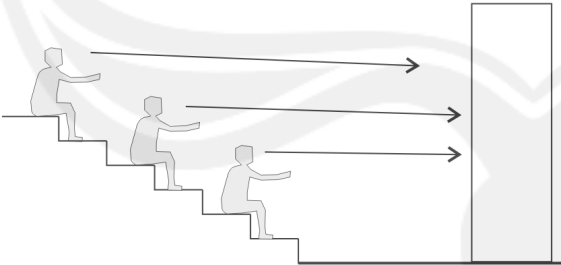
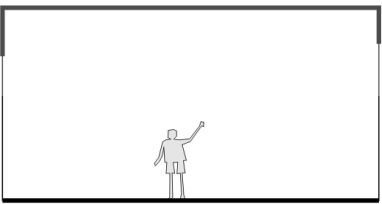
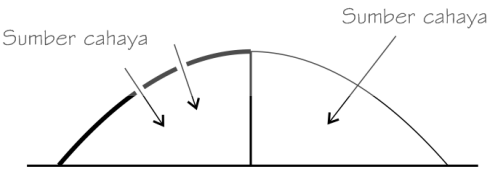
## E. Permainan Representasi

Makna adalah apa yang dirasakan, ditangkap, kemudian dipahami

Visualisasi adalah kesan indera (penglihatan) terhadap suatu hal

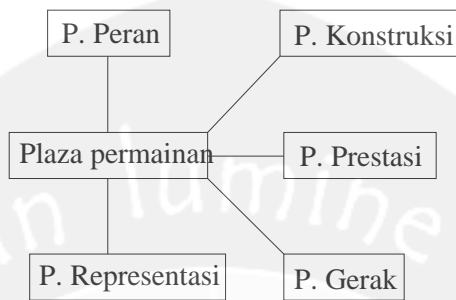
Tabel 6.6 : Metafora Makna dan Visualisasi terhadap Rekreatif

1. Sirkulasi pencapaian	
 <p>Radial : memilih jalan yang berkembang dari atau berhenti pada suatu titik (rotasi bumi)</p>	 <p>Titik pusat sebagai tempat kembalinya perjalanan dari tiap blok waktu</p>
2. Bentuk	
<p>Blok bermain</p>  <p>Ruang dibentuk dengan bidang horisontal atas dan bawah, makna dari bentuk bidang langit dan permukaan bumi</p>	 <p>Ujung lengkung bidang langit bertemu dengan bidang datar, visualisasi kubah langit dan muka bumi</p>
<p>bidang lantai</p>  <p>Permukaan terdiri dari bidang tinggi dan rendah</p>	 <p>Permukaan dengan bidang dasar ditingkatkan dan ditenggelamkan</p>

 <p>Perubahan dengan irama pada permukaan bumi (rendah-tinggi-rendah)</p>	 <p>Permukaan bumi terdiri dari daerah basah (berair) dan daerah kering, dengan kemiringan sehingga air dapat mengalir</p>
<p>Bidang atap</p>  <p>Bidang atap menggunakan daerah terang (kubah terang), ruang transisi, dan daerah gelap (kubah gelap)</p>	 <p>Daerah gelap menggunakan bidang masif, daerah terang menggunakan bidang transparan (tembus cahaya)</p>
<p>Ruang semangat</p>  <p>Ruang semangat adalah plaza yang mengelilingi arena bermain</p>	
<p>3. Skala dan proporsi</p>	<p>4. Bukaan</p>
 <p>Skala ruang bermain adalah monumental</p>	 <p>Bukaan kubah gelap berupa titik-titik (bintang), gubah terang terbuka.</p>

## F. Permainan ke Permainan

Pengolahan ruang antar permainan (hall permainan) dilakukan dengan melihat manfaat dari tiap permainan, yaitu dengan mengolah komposisi dan menggabungkan berdasarkan nilai kedekatan dari manfaat tiap permainan

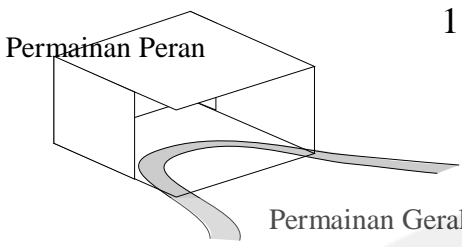
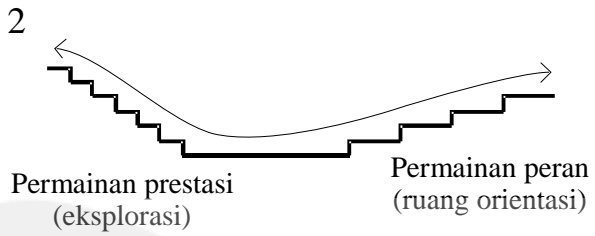
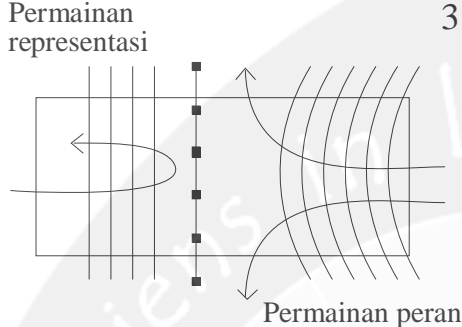
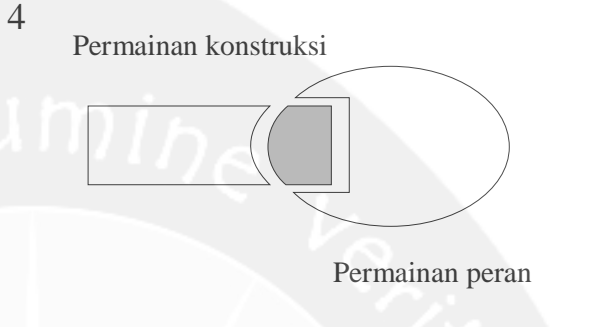


Sumber : Analisa penulis, 2008

Tabel 6.7 : Pengolahan Plaza Permainan

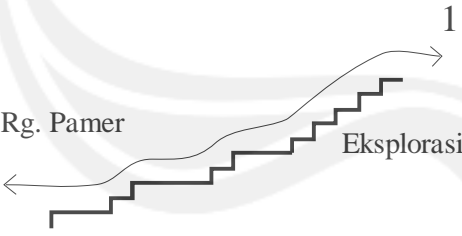
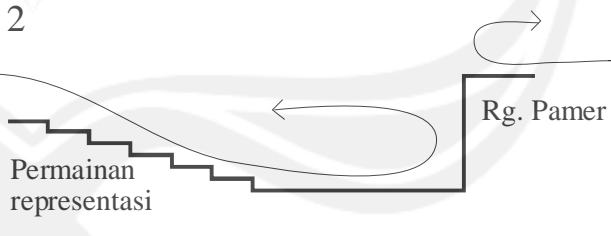
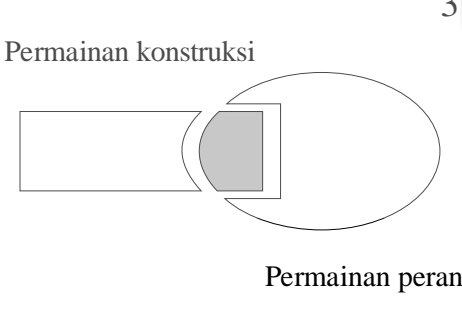
Permainan Gerak	
<p>Permainan prestasi</p> <p>Area refresh ← Permainan gerak</p>	<p>1 2</p> <p>Permainan representasi Permainan gerak</p>
<p>Permainan Peran</p> <p>Permainan Gerak</p>	<p>3</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ruang refresh digunakan untuk menghubungkan dua permainan</li> <li>2. Ruang istirahat permainan gerak (bersepeda) secara visual berhubungan, secara fisik terpisah dengan ruang semangat</li> <li>3. Jalur sepeda dan non-sepeda melintasi blok bermain permainan peran</li> </ol>

## Permainan Peran

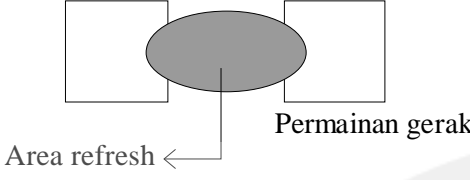
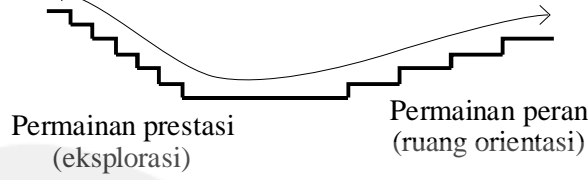
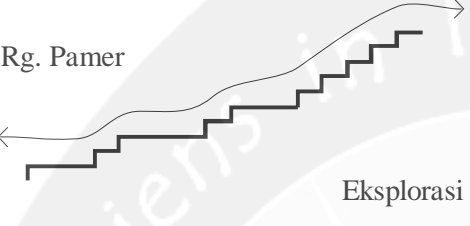
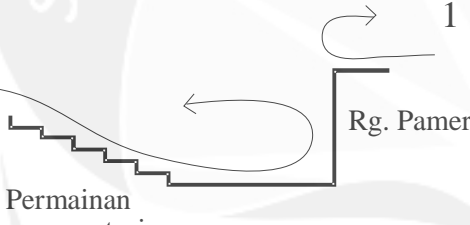
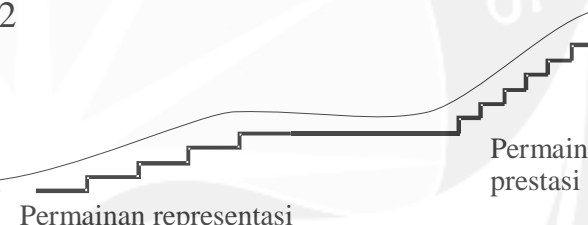
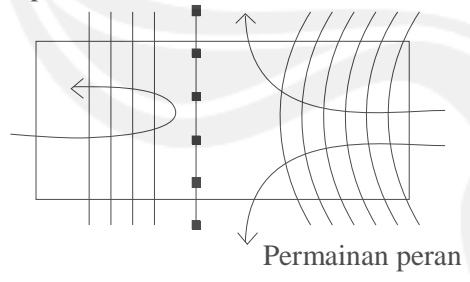
<p>1</p>  <p>Permainan Peran</p> <p>Permainan Gerak</p>	<p>2</p>  <p>Permainan prestasi (eksplorasi)</p> <p>Permainan peran (ruang orientasi)</p>
<p>3</p>  <p>Permainan representasi</p> <p>Permainan peran</p>	<p>4</p>  <p>Permainan konstruksi</p> <p>Permainan peran</p>

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

## Permainan Prestasi

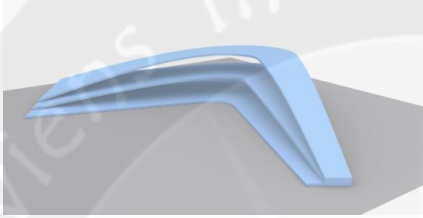
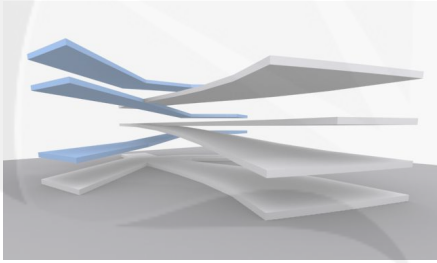
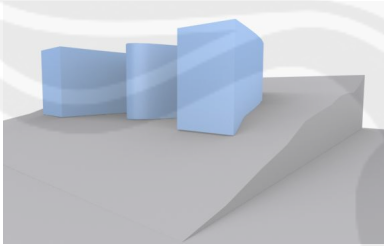
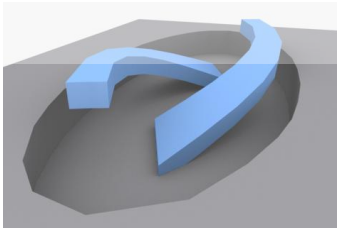
<p>Permainan prestasi</p>  <p>Area refresh ← Permainan gerak</p>	<p>1 2</p>  <p>Permainan prestasi (eksplorasi) Permainan peran (ruang orientasi)</p>
<p>Rg. Pamer</p>  <p>Eksplorasi</p>	<p>3</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ruang refresh digunakan untuk menghubungkan dua permainan</li> <li>2. Undakan menerus antara eksplorasi pada permainan prestasi dan ruang orientasi pada permainan peran</li> <li>3. Ruang pamer (undakan) yang diteruskan dengan undakan untuk kegiatan eksplorasi</li> </ol>
<h2>Permainan Representasi</h2>	
<p>Permainan representasi</p>  <p>Rg. Pamer</p>	<p>1 2</p>  <p>Permainan representasi Permainan prestasi</p>
<p>Permainan representasi</p>  <p>Permainan peran</p>	<p>3</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ruang pamer permainan konstruksi didukung dengan interaksi visual kearah ruang semangat permainan representasi</li> <li>2. Undakan menerus antara ruang semangat dan eksplorasi pada permainan prestasi</li> <li>3. Pembatas berupa deretan kolom antara ruang semangat permainan representasi dan ruang orientasi</li> </ol>

Sumber : Analisa penulis, 2008

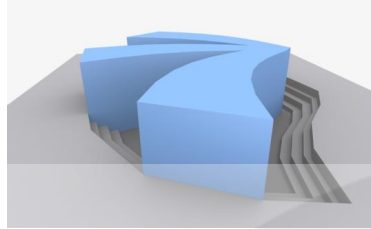
### 6.3 Konsep Tampilan Bangunan

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. Camp Permainan di Yogyakarta kualitas dicapai dengan memadukan karakter tiap permainan dengan dasar-dasar teori sehingga menghasilkan pengolahan bentuk dan ruang yang rekreatif.

Tabel 6.8 : Konsep Permainan terhadap Bentuk Masa

<p>1. Permainan gerak, konfigurasi bentuk 'L'</p> 	<p>Masa adalah sebuah perjalanan, berada diatas bidang dasar</p>
<p>2. Permainan peran, konfigurasi bentuk 'T'</p> 	<p>Masa terdiri dari bidang yang saling menembus, berada diatas bidang dasar</p>
<p>3. Permainan konstruksi, konfigurasi bentuk 'U'</p> 	<p>Masa dimasukkan pada kemiringan bidang dasar</p>
<p>4. Permainan prestasi, konfigurasi bidang sejajar</p> 	<p>Masa ditenggelamkan pada bidang dasar dan tertutup</p>

5. Permainan representasi, konfigurasi radial



Masa ditenggelamkan pada bidang dasar dan terbuka

Sumber : Analisa penulis, 2008

Tabel 6.9 : Metafora Permainan terhadap Warna dan Tekstur

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

10. Permainan Representasi	
Kebutuhan : gerak bebas terkondisi, kurang kebingungan	
Warna	Tekstur
Hijau : menyejukkan dan menenangkan	Kasar : kuat, alami, sederhana, bebas
Kuning : menarik perhatian, memberi motivasi	Halus : hangat lunak, memberi semangat

Sumber : Analisa penulis, 2008

#### 6.4 Konsep Sistem Struktur

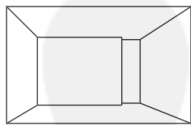
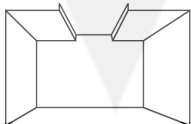
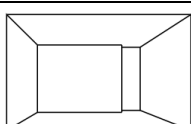
Struktur pada perancangan Camp Permainan terbagi menjadi 3 (tiga) yaitu :

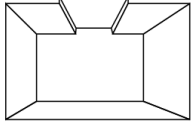
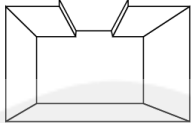
- Atap, dominasi menggunakan sistem rangka batang, dengan pertimbangan rangka batang membentuk ruang yang memberi hubungan visual dengan ruang lainnya.
- Super struktur, dominasi menggunakan beton bertulang, dengan pertimbangan beton bertulang dapat dibentuk dan memiliki kekuatan dalam menerima dan menyalurkan beban.
- Sub struktur, menggunakan fondasi foot plat

#### 6.5 Konsep Persyaratan Teknis Bangunan

Persyaratan teknis bangunan yang digunakan di Camp Permainan terdiri dari sistem pencahayaan, sistem penghawaan, dan sistem akustik, berikut konsep penerapannya :

##### 1. Sistem Pencahayaan Alami

Jenis Permainan	Sketsa	Keterangan
6. Permainan Gerak		Digunakan untuk jalur sepeda dan non sepeda saat melewati lorong
7. Permainan Peran		Digunakan untuk memberi aksen di ruang demo, ruang latihan, dan ruang bermain
8. Permainan Konstruksi		Digunakan untuk menjaga konsentrasi di ruang bermain

9. Permainan Prestasi		Digunakan untuk menjangkau ruang bermain yang gemuk
10. Permainan Representasi		Digunakan untuk memberi makna dan visualisasi di ruang bermain

## 2. 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)

## 3. 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 (kubah gelap)
6. Pengelola	Sirkulasi	Ruang kantor
7. Penunjang	Servis	-

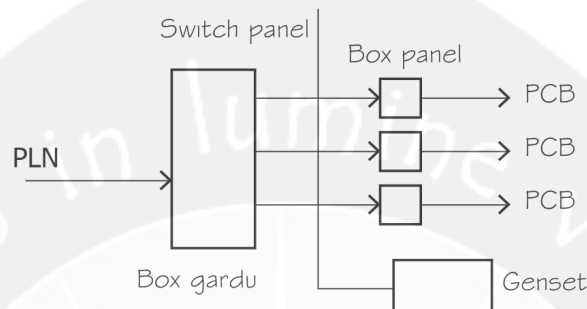
Untuk sistem penghawaan buatan dipilih dengan tipe paket terpisah (split) yaitu unit indoor AC yang dipasang dilangit-langit, dengan pertimbangan aliran udara yang dihembuskan lebih merata.

## 6.6 Konsep Utilitas

### 6.6.1 Konsep Jaringan 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)

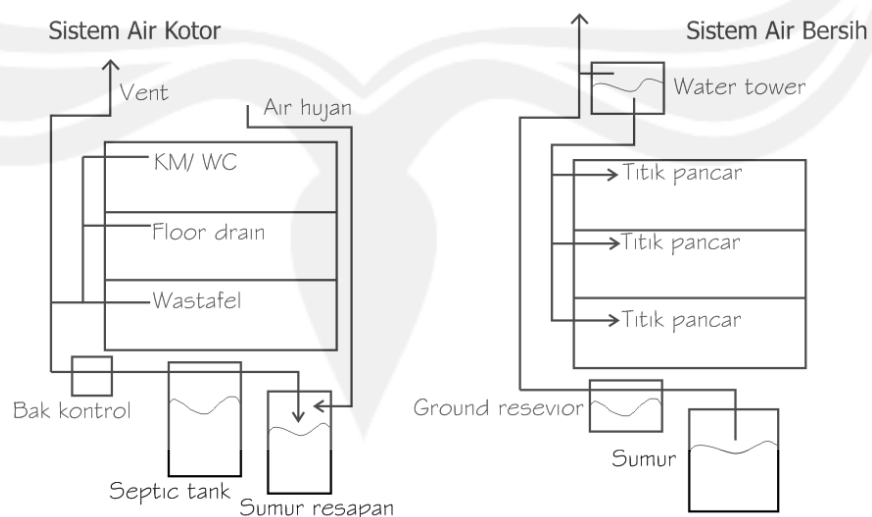
Skema Jaringan Listrik



### 6.6.2 Konsep Jaringan Air Bersih dan Air Kotor

Air bersih dipenuhi oleh dua sumber yaitu untuk keperluan konsumsi (makan, minum) menggunakan air sumur dengan sistem *downfeed* dan untuk keperluan non-konsumsi (sanitasi, penyiraman tanaman, pemeliharaan kebersihan) menggunakan air dari PDAM. Pengolahan air kotor dipisahkan menjadi dua yaitu air sisa buangan dan air hujan yang kemudian diteruskan ke riol kota.

Skema Jaringan Air Kotor dan Air Bersih *Downfeed*

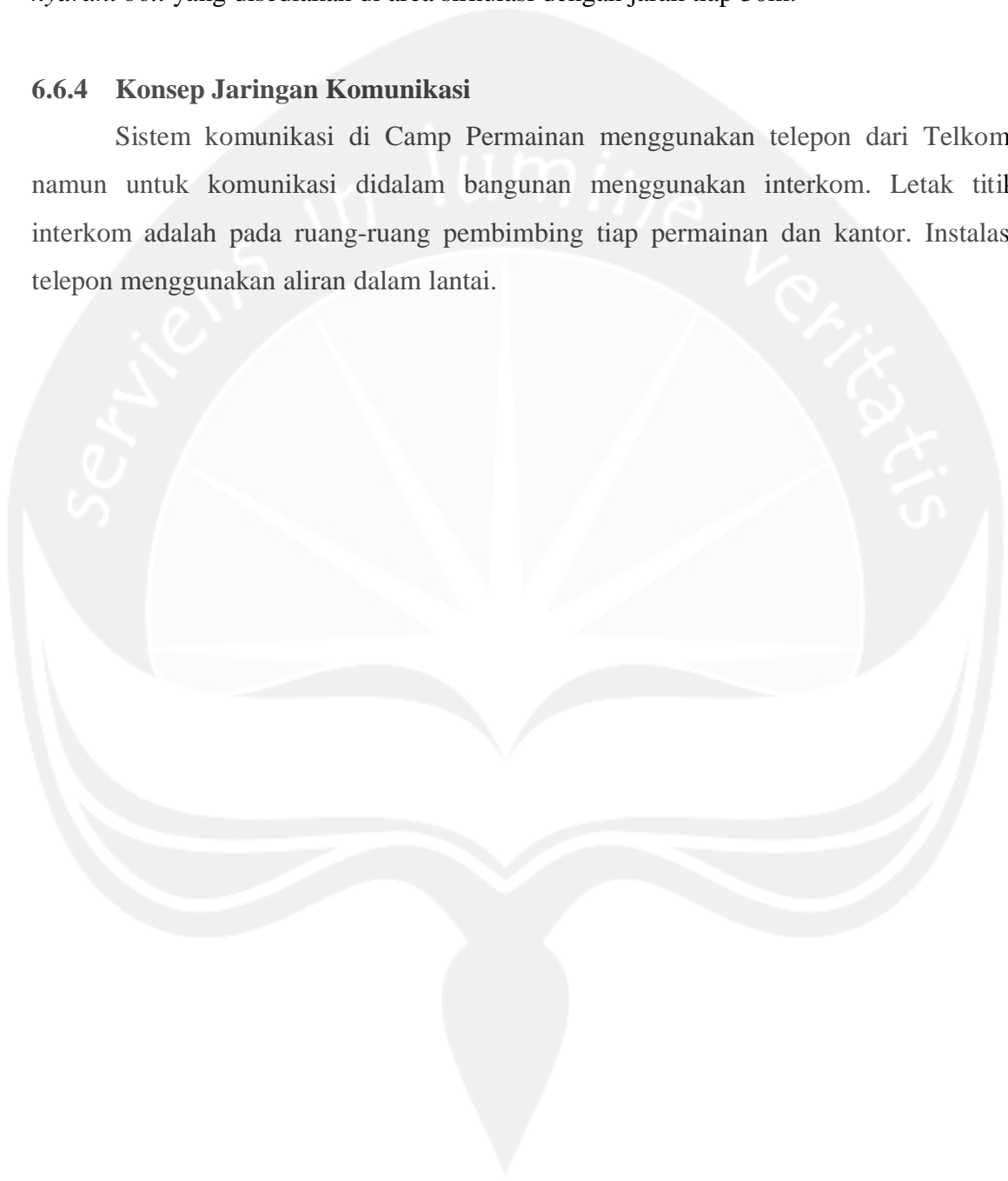


### **6.6.3 Konsep Sistem *Fire Protection***

Sistem pelindung terhadap bahaya kebakaran di Camp Permainan menggunakan beberapa tipe yaitu, springkler yang ditempatkan di jalur sirkulasi dan kantor, alarm yang dipasang di tiap kelompok permainan dan ruang pengelola, *smoke detector*, dan *hydrant box* yang disediakan di area sirkulasi dengan jarak tiap 30m.

### **6.6.4 Konsep Jaringan Komunikasi**

Sistem komunikasi di Camp Permainan menggunakan telepon dari Telkom, namun untuk komunikasi didalam bangunan menggunakan interkom. Letak titik interkom adalah pada ruang-ruang pembimbing tiap permainan dan kantor. Instalasi telepon menggunakan aliran dalam lantai.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad, dan Asrori, Mohammad, (2006), *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Antoniades, Anthony C, (1990), *Poetics of Architecture, Theory of Design*, Van Nostrand Reinhold, New York
- Auerbach, Stevanne, Ph.D (DR.Toy), (2007), *Smart Play Smart Toys (terjemahan)*, PT Buana Ilmu Populer, Jakarta
- Ching, Francis, D.K, (1985), *Architecture : Form, Space, and Order (terjemahan)*, Erlangga, Jakarta
- Desmita, (2005), *Psikologi Perkembangan*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Djiwandono, Sri Esti Wuryani, (2002), *Psikologi Pendidikan*, Grasindo, Jakarta
- Hariyono, Paulus, Drs., MT, (2007), *Sisiologi Kota Untuk Arsitek*, Bumi Aksara, Jakarta
- Kartono, Kartini, (1990), *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*, Mandar Maju, Bandung
- Koestoer, Raldi Hendro, dkk, (2001), *Dimensi Keruangan Kota : Teori dan Kasus*, Penerbit Universitas Indonesia, Jakarta
- Neufert, Ernst, (2002), *Data Arsitek Jilid 2, Edisi 33*, Erlangga, Jakarta
- Prasetyono, Dwi Sunar (2007), *Membedah Psikologi Bermain Anak*, think, Jogjakarta.
- Purwadarminto, W.J.S, (1976), *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta.
- Ratnawati, Sintha, (2002), *'Sekolah' Alternatif untuk Anak*, Penerbit Buku Kompas, Jakarta.
- Satwiko, Prasasto, (2004), *Fisika Bangunan 1, Edisi 1*, Penerbit Andi, Yogyakarta
- Sius Pas, Alfon, *Perilaku Agresif Anak yang Memiliki Hobi Bermain Video Games*, Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma.
- Tedjasaputra, Mayke.S, (2007), *Bermain, Mainan, dan Permainan*, Grasindo, Jakarta.
- White, Edward T, (1985), *Concept Sourcebook, A Vocabulary of Architectural Form, (terjemahan)*, Intermedia, Bandung
- Situs Internet
- Alun-alun Selatan, Sebuah Tempat Publik di Yogyakarta*,  
(<http://mycityblogging.com/yogyakarta/2007/06/22/alun-alun-selatan-sebuah-tempat-publik-di-yogyakarta/>)
- Belajar Lebih Penting Dari Bermain*, (<http://peyank.wordpress.com/2007/05/22/belajar-lebih-penting-dari-pada-bermain/>), May 22, 2007

Hidayat, Dodi, SH, *Taman Ciri Kota Anak*, (<http://www.pikiran-rakyat.com/cetak/2007/062007/02/0902.htm>)

Hazmirullah, dan Yudiawan, Deni, *Dimana Anak-anak Kita Bermain*,  
(<http://www.pikiran-rakyat.com/cetak/2006/032006/13/1001.htm>)

*Pengaruh Permainan pada Perkembangan Anak*,  
(<http://info.balitacerdas.com/mod.php?mod=publisher&op=viewarticle&artid=27>)

*Pentingnya Permainan*, (<http://www.sabda.org/pepak/pustaka/061151/>)

*Peluang Kreatif Mainan dan Permainan Tradisional*  
(<http://johnherf.wordpress.com/2007/07/18/peluang-kreatif-mainan-dan-permainan-tradisional/>), July 18th, 2007

Rindarsih, Erda, *Dimana Tempat Bermainku*, ([www.kabarindonesia.com](http://www.kabarindonesia.com)) 20 Juli 2007,  
06:48:45 WIB

*Spesifikasi Tempat Bermain di Ruang Terbuka Lingkungan Rumah Susun Sederhana*,  
([www.pu.go.id/.../RSNI%20CD/ABSTRAKS/Cipta%20Karya/RUMAH%20DAN%20GEDUNG/SPESIFIKASI/SNI%2003-6968-2003.pdf](http://www.pu.go.id/.../RSNI%20CD/ABSTRAKS/Cipta%20Karya/RUMAH%20DAN%20GEDUNG/SPESIFIKASI/SNI%2003-6968-2003.pdf))

*Taman Bermain Anak*, (<http://anak.i2.co.id/datainfoanak/info.asp?id=212>)

Media cetak

*Selamatkan Anak Mumpung Belum Terlambat*, Kedaulatan Rakyat, Senin 17 September  
2007

*Kompas*, Senin 17 September 2007

*Dari A sampai Z Tentang Perkembangan Anak*, Ayahbunda Edisi Khusus, 21 Agustus – 3  
September 1992.