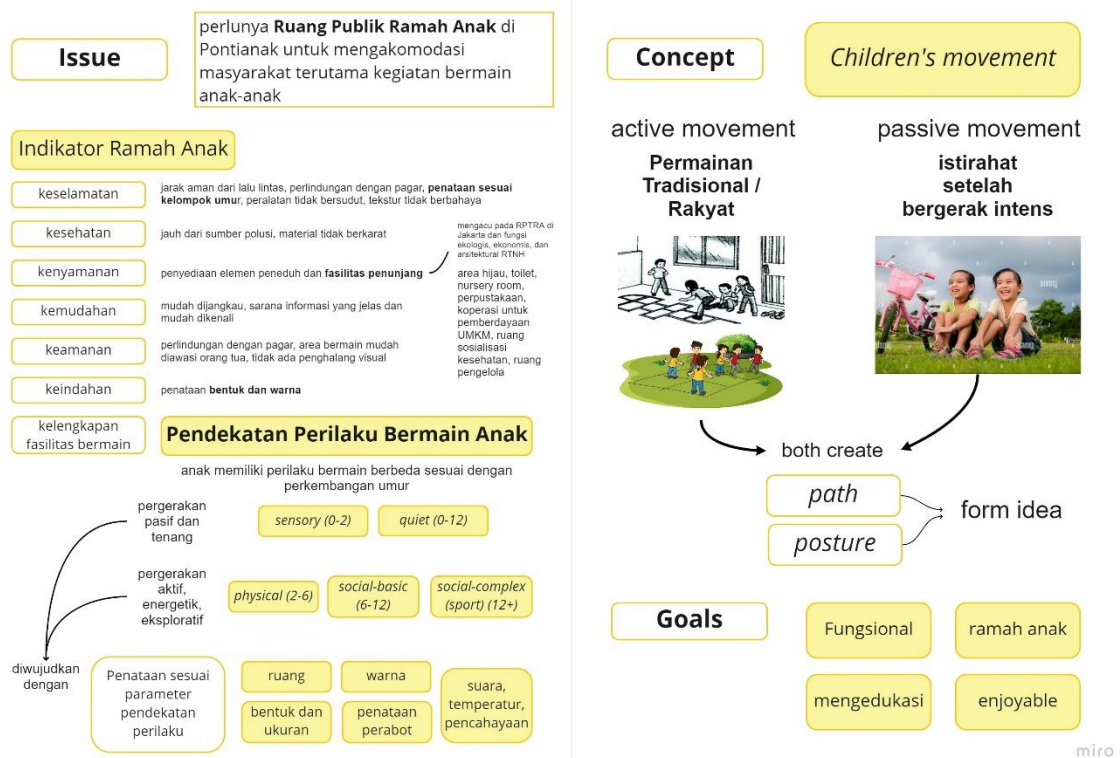


BAB 5

KONSEP

5.1. KONSEP MAKRO

Setelah dilakukan studi dan analisis terkait indikator ramah anak serta perilaku bermain anak sesuai rentang usia, dirumuskanlah sebuah sintesis konsep serta konsep yang diusulkan untuk menjadi acuan dalam perancangan Ruang Publik Ramah Anak.

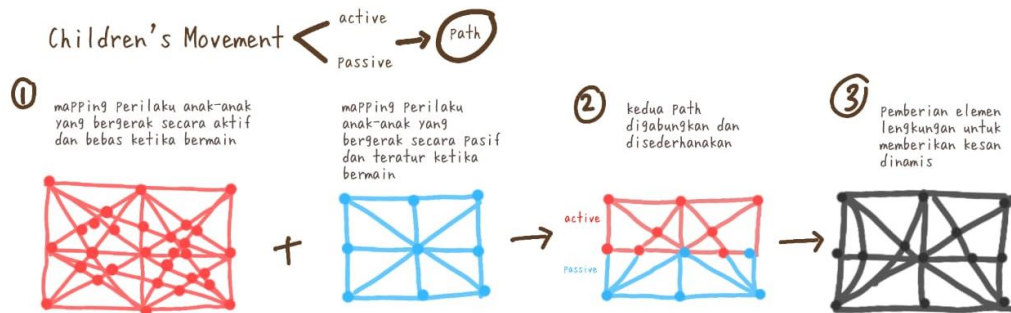


Gambar 5.1 Diagram Sintesis Konsep
Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Terinspirasi dari Permainan Tradisional luar ruangan yang mengharuskan anak-anak untuk bergerak, dirumuskan konsep dengan nama “*children movement*”. Pada konsep ini, perilaku anak-anak ketika bermain diibaratkan memiliki *path* pergerakan baik secara aktif dan bebas maupun pasif yang lebih teratur. Anak-anak juga memiliki *posture* tertentu baik ketika bermain secara aktif maupun secara pasif saat beristirahat. Perilaku yang menghasilkan *path and posture* ini akan diterjemahkan menjadi bentuk sehingga menghasilkan Ruang Publik Ramah Anak dengan sirkulasi dan bentuk yang menarik sehingga menggugah minat eksplorasi dan rasa bahagia bagi anak.

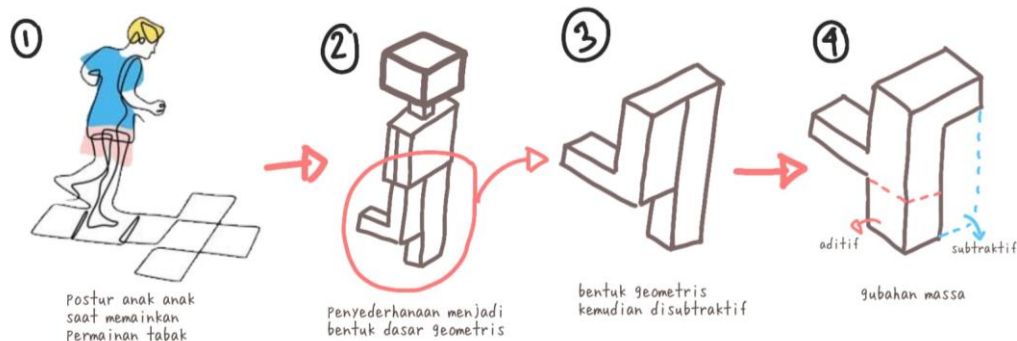
Perancangan yang dilakukan selain mengacu kepada konsep makro juga mengacu kepada analisis tapak yang telah dilakukan sehingga dapat menghasilkan sebuah ruang publik yang sesuai dengan konteks tapak.

5.2.TRANSFORMASI DESAIN



Gambar 5.2 Skema Transformasi Desain Sirkulasi Pengunjung
Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Children's Movement menghasilkan sebuah *path* yaitu jalur pergerakan anak yang bergerak. Perilaku anak yang bergerak secara aktif dan bebas digambarkan sebagai jalan-jalan yang membentuk jaringan rumit, sedangkan perilaku anak yang bergerak secara pasif digambarkan sebagai jalur yang teratur. Kedua *path* ini kemudian digabungkan dan ditransformasikan menjadi jalur yang tertera pada Gambar 5.2.

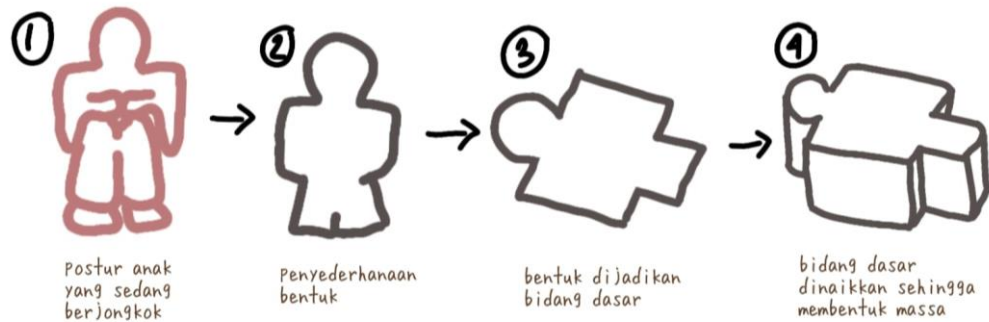


Gambar 5.3 Gubahan Massa 1
Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Telah disebutkan bahwa perilaku bermain anak-anak menghasilkan *posture* tertentu ketika bermain. Terinspirasi dari perilaku bermain anak yang bergerak aktif, pose anak-anak melompat sambil mengangkat satu kaki seperti yang dilakukan dalam permainan tradisional Kalimantan Barat “Tabak” ditransformasikan sehingga menghasilkan bentuk seperti tertera pada Gambar 5.3. Massa ini akan digunakan untuk *street furniture* pada zona bermain yang aktif, serta akan dimanfaatkan untuk massa *watching tower* untuk member kesan *iconic* pada kawasan.

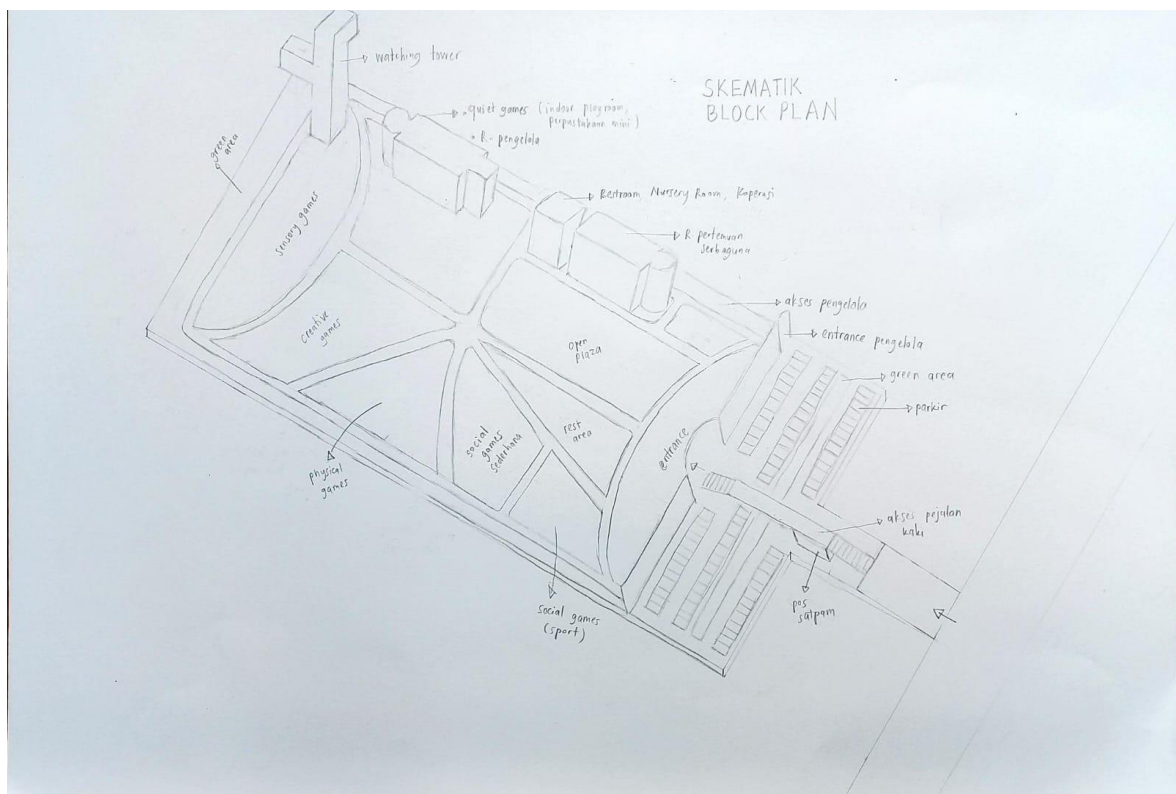
Selain bergerak secara aktif, anak-anak juga dapat merasa lelah dan memerlukan istirahat. Perilaku anak yang beristirahat ini digambarkan sebagai pose anak-anak yang

berjongkok, di mana kegiatan berjongkok ini diibaratkan terjadi ketika anak-anak sedang menunggu giliran bermain maupun sedang beristirahat sejenak. Pose ini kemudian mengalami transformasi yang menghasilkan massa bangunan seperti pada gambar 5.4. Massa yang diolah berdasarkan postur istirahat ini akan digunakan untuk zona-zona yang lebih pasif, seperti bangunan penunjang.



Gambar 5.4 Gubahan Massa 2
Sumber: Analisis Pribadi, 2022

5.3. BLOCK PLAN

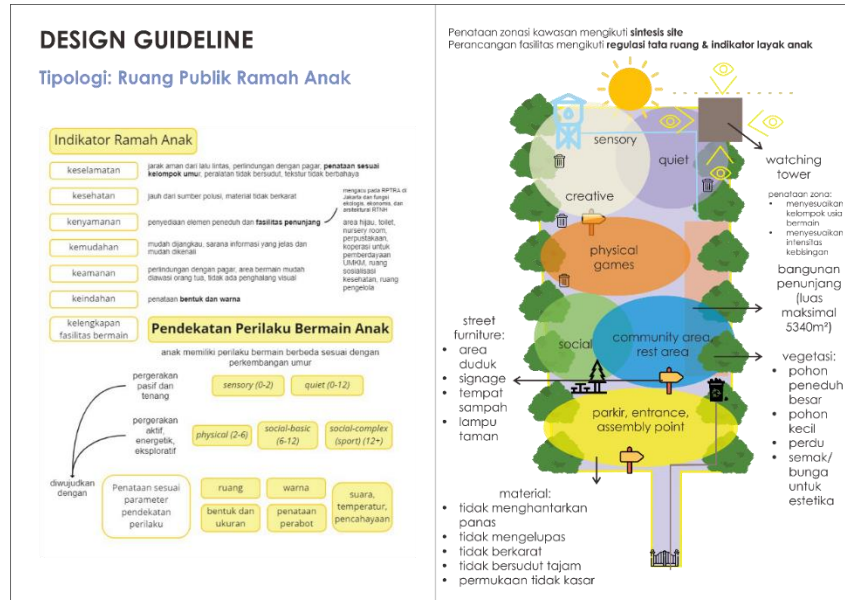


Gambar 5.5 Block Plan
Sumber: Analisis pribadi, 2022

Setelah transformasi, dilakukan penyusunan *block plan* yang menyesuaikan dengan sintesis site serta keterkaitan fungsi antar zona untuk memudahkan pergerakan pengunjung.

5.4. DESIGN GUIDELINE

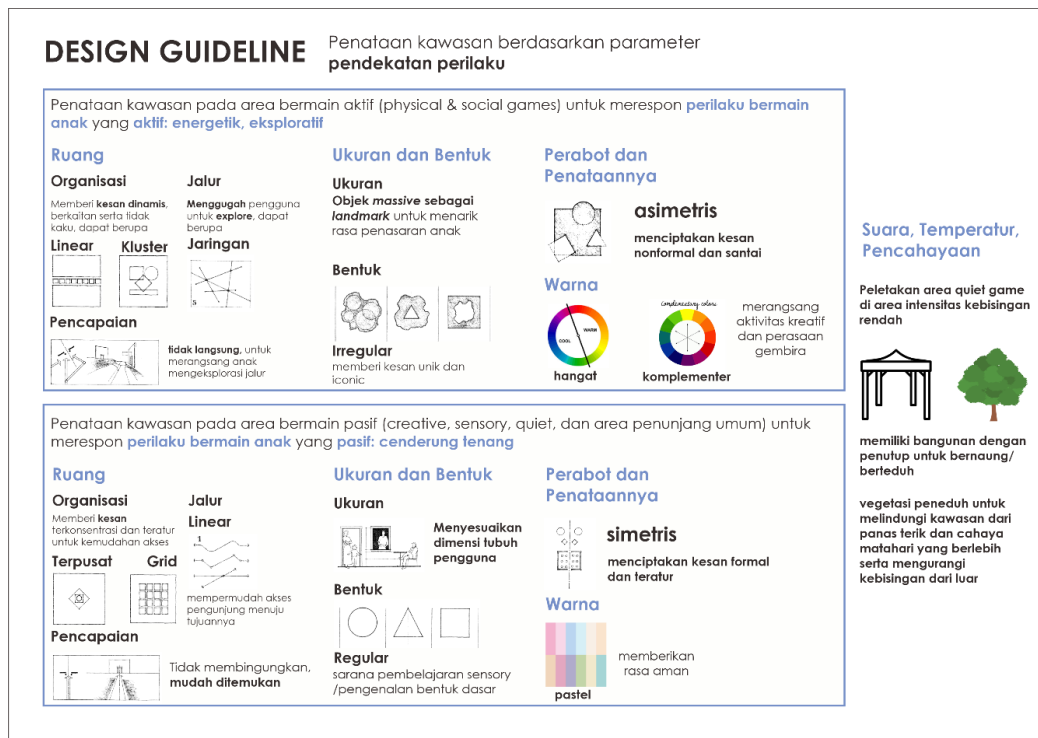
Adapun berdasarkan studi dan analisis yang telah dilakukan, serta konsep yang telah diusulkan, maka dirumuskan beberapa *design guideline* sebagai acuan dalam perancangan Ruang Bermain Ramah Anak yang dapat dilihat pada gambar di bawah.



Gambar 5.6 Design Guideline untuk Fasilitas dan Zonasi

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Pada gambar 5.6 dijelaskan bahwa fasilitas yang tersedia di Ruang Bermain Ramah Anak harus menyesuaikan tipologinya yang memiliki kebutuhan ruang spesifik. Kebutuhan ruang ini juga disesuaikan dengan analisis pelaku dan kegiatan pada sekitar kawasan. Adapun penataan zona ruang fungsionalnya harus sesuai dengan sintesis site, serta perancangan fasilitas harus mengikuti regulasi tata ruang dan indikator layak anak agar lebih aman bagi anak-anak.



Gambar 5.7 Design Guideline untuk Penataan Ruang Merespon Pendekatan Perilaku

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

Adapun gambar 5.7 menjelaskan bahwa penataan di dalam kawasan harus menyesuaikan dengan parameter pendekatan perilaku untuk mendukung terjadinya perilaku bermain anak yang bergerak aktif maupun pasif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Y., Purwantiasning, A. W., & Prayogi, L. (2018). Penerapan Konsep Arsitektur Perilaku Pada Penataan Kawasan Zona 4 Pekojaan Kota Tua Jakarta. *Jurnal Arsitektur PURWARUPA*, Vol. 2(No. 2), 83–92.
- Alifia, N., & Purnomo, Y. (2016). Identifikasi Letak dan Jenis Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Permukiman Perkotaan. *Langkau Betang*, Vol.3(No. 2), 25–38.
- Aryani, D. W. (2010). *Aku Tahu: Permainan Asli Indonesia*. PT Kopemdik Nusantara.
- Badan Pengembangan Infrastruktur Wilayah. (2018). *Profil Kota Pontianak*.
<http://perkotaan.bpiw.pu.go.id/v2/kota-besar/40>
- Bappeda Kota Pontianak. (2015). *Kondisi Fisik Dasar Kota Pontianak*.
<http://bappeda.pontianakkota.go.id/page/kondisi-fisik-dasar-kota-pontianak->
- Baskara, M. (2011). Prinsip Pengendalian Perancangan Taman Bermain Anak di Ruang Publik. *Jurnal Lanskap Indonesia*, Vol. 3(No. 1), 27–34.
- BPS Kota Pontianak. (2018a). *Luas Lahan Menurut Penggunaan di Kecamatan Pontianak Timur (Hektar), 2014-2017*. <https://pontianakkota.bps.go.id/dynamictable/2018/11/26/107/luas-lahan-menurut-penggunaan-di-kecamatan-pontianak-timur-hektar-2014-2017>
- BPS Kota Pontianak. (2018b). *Luas Lahan Menurut Penggunaan di Kota Pontianak (Hektar), 2014-2017*. Luas Lahan Menurut Penggunaan di Kota Pontianak (Hektar), 2014-2017
- Chiara, J., & Callender, J. H. (2001). *Time-Saver Standards For Building Types*. McGraw-Hill.
- Ching, F. D. K. (2007). *Architecture: Form, Space, and Order (Third Edition)* (3rd ed.). John Wiley & Sons, Inc.
- Construction Plus Asia. (2017). *RTH dan RPTRA Kalijodo*.
<https://www.constructionplusasia.com/id/rth-dan-rptra-kalijodo/>
- Dewiyanti, D. (2011). Ruang Terbuka Hijau Kota Bandung. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, Vol. 7(No. 1), 13–16.
- Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No. 05/PRT/M/2008, (2008).
- Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No. 12/PRT/M/2009, (2009).
- Disdukcapil Kota Pontianak. (2021a). *Penduduk Kota Pontianak Semester I Tahun 2021 Berjumlah 672.440*. <https://disdukcapil.pontianakkota.go.id/penduduk-kota-pontianak-semester-i-tahun-2021-berjumlah-672440>
- Disdukcapil Kota Pontianak. (2021b). *Penduduk Kota Pontianak Semester I Tahun 2021 Berjumlah 672.440*.
- Elang, A. P., Hernoviyanti, F. R., & Yuniarti, E. (2020). Karakteristik Ruang Terbuka Publik di Kota Pontianak. *JeLAST: Jurnal PWK, Laut, Sipil, Tambang*.
- Fitrianingsih, N., Wulandari, A., & Ayuningtyas, R. A. (2018). Perubahan Penggunaan Lahan di

- Kecamatan Pontianak Utara. *JeLAST: Jurnal PWK, Laut, Sipil, Tambang*, Vol. 5(No. 2), 1–13.
- Gita, Yuniarti, E., & Purnomo, Y. (2019). Evaluasi Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau Publik di Perumnas 1 Kelurahan Sungai Jawi Luar, Kecamatan Pontianak Barat, Kota Pontianak. *JeLAST: Jurnal PWK, Laut, Sipil, Tambang*, Vol. 6(No. 2).
- Handayani, O. D. (2019). Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) sebagai Sarana Sosialisasi bagi Anak. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 8(No. 2), 74–81.
- Haryadi, & Setiawan, B. (2010). *Arsitektur, Lingkungan, dan Perilaku* (Tim UGM Press (ed.); 4th ed.). Gadjah Mada University Press.
- Heimsath, C. (1977). *Behavioral Architecture, Towards an Accountable Design Process*. McGraw-Hill.
- Hernowo, E., & Navastara, A. M. (2017). Karakteristik Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Bahari di Kecamatan Cilandak Jakarta Selatan. *Jurnal Teknik ITS*, Vol. 6(No. 2).
- Janida, D. S. (2019). Kecanduan Online Anak Usia Dini. *Walasuji*, Vol. 10(No. 1), 57–68.
- Judhi, J., Hasriyanti, N., & Zulestari, A. (2013). Kajian Perilaku Pada Ruang Bermain Anak di Perumahan Mitra Indah Utama. *Jurnal Publikasi Ilmiah Vokasi*, Vol. 9(No. 1), 40–50.
- Jumansani, D. Y. (2022). *Tutup Taman Kota*. <https://ubahlaku.id/read/512302/tutup-taman-kota>
- Kamek Pontianak. (2016). *Permainan Tapok Kaleng*. https://web.facebook.com/kamekpontianak/photos/a.1141765672562198/1141765712562194/?type=3&_rdc=1&_rdr
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). *Jumlah Data Satuan Pendidikan Sekolah Per Kabupaten/Kota*. <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/index11.php?kode=130000&level=1>
- Khaliesh, H., & Putra, G. A. (2012). Studi Karakteristik Permukiman Tepian Sungai di Kalimantan Barat (Studi Kasus, Kampung Beting, Pontianak). *Seminar Nasional Scan*, 3, 185–197.
- KLA. (2017a). *Kondisi Lingkungan Bermain Anak*. KLa.Id. <https://www.kla.id/kondisi-lingkungan-bermain-anak/>
- KLA. (2017b). *Kondisi Lingkungan Bermain Anak*. KLa.Id.
- Lesil, S. M. (2016). *PONTIANAK WATERFRONT CITY SEBAGAI OBYEK WISATA RUANG TERBUKA PUBLIK*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Lestari, E. D. (2021a). *Hadang, Permainan Tradisional yang Tetap Bertahan*. Indonesiakaya.Com. <https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/hadang-permainan-tradisional-yang-tetap-bertahan/>
- Lestari, E. D. (2021b). *Hadang, Permainan Tradisional yang Tetap Bertahan*. Indonesiakaya.Com.
- Maisyaroh. (2015). Implementasi Kebijakan Pengembangan Kota Layak Anak di Kelurahan Batulayang Kecamatan Pontianak Utara Kota Pontianak. *Jurnal S-1 Ilmu Administrasi Negara*, Vol. 4(No. 4), 1–20.

- Mangunwijaya, Y. (1988). *Wastu Citra*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Marlina, H., & Ariska, D. (2019). Arsitektur Perilaku. *Jurnal Rumoh*, Vol. 9(No. 18), 47–49.
- meteoblue. (2022). *Weather*. meteoblue.com
- Minza, W. M. (2012). Young Migrants and Education-to-Work Transitions in Pontianak, West Kalimantan. *The Asia Pacific Journal of Anthropology*, Vol. 13(Issue. 1), 64–75.
- NH, M. (2017). *Ini Dia Yang Lagi Hits di Jakarta: RTH & RPTRA Kalijodo*.
<https://www.mytrip.co.id/article/ini-dia-yang-lagi-hits-di-jakarta-rth-rptra-kalijodo>
- Nugroho, R. (2019). *Evaluasi Ruang Terbuka Hijau (RTH) di Kecamatan Pontianak Kota, Kota Pontianak*. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Nurhidayati, E., Buchory, I., & Mussadun, M. (2016). Prediksi Perkembangan Lahan Permukiman Terhadap Kerentanan Bencana Banjir dan Kebakaran di Permukiman Tepian Sungai Kapuas Kota Pontianak. *Tata Loka*, Vol. 18(No. 4), 249–260.
- Permanasari, E., & Lientino, T. (2018). Transformasi Makna dan Fungsi Ruang di RPTRA Kalijodo dalam Pergulatan Citra Kota Jakarta. *Jurnal RUAS*, Vol. 16(No. 2), 13–27.
- Permanasari, E., Sahid, & Purisari, R. (2020). *Bunga Rampai RPTRA: Kisah Perjalanan Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) DKI Jakarta* (R. Purisari & Ek. Permanasari (eds.)). UPJ Press.
- Prastika, M. A. (2014). *Tapok Kaleng (Petak Umpet Dengan Menggunakan Kaleng)*.
- Purnomo, Y., & Wulandari, A. (2017). Sebaran Fasilitas Pelayanan Publik dan Pilihan Masyarakat di Kecamatan Pontianak Utara, Kota Pontianak. *Langkau Betang*, 4(2), 95–113.
- Putro, J. D., & Purwaningsih, D. L. (2014). Pengaruh Fasilitas Sosial Terhadap Kenyamanan Interaksi Sosial Penghuni Perumahan di Kelurahan Sungai Jawi Luar Pontianak. *Langkau Betang*, Vol. 1(No. 2), 43–53.
- Rachmawati, A. (2015). Redesain Taman Alun Kapuas Dengan Pendekatan Layak Anak. *Jurnal Online Mahasiswa Arsitektur Universitas Tanjungpura*, Vol. 3(No. 1), 18–36.
- Rizani, E. N., Wulandari, A., & Hernoviyanti, F. R. (2019). Klasifikasi Ruang Terbuka Hijau Taman Layak Anak di Kota Pontianak. *JeLAST: Jurnal PWK, Laut, Sipil, Tambang*, Vol. 6(No. 3).
- Saputra, R. (2018). Upaya Mewujudkan Kota Layak Anak di Medan (Sumatera Utara) dan Pontianak (Kalimantan Barat). *Jurnal Dukupil*, Vol. 6(No. 2), 189–208.
- Sari, S. M. (2004). Peran Warna Interior Terhadap Perkembangan dan Pendidikan Anak di Taman Kanak-Kanak. *Dimensi Interior*, Vol. 2(No. 1), 22–36.
- Setiawan, S. P. (2019). *Gelanggang Remaja di Kota Semarang*. Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.
- Simatupang, S. (2017). Proses Sosial dalam Produksi Ruang Publik RPTRA Kalijodo di Jakarta. *Jurnal SCALE*, Vol. 5(No. 1), 43–55.
- SIMTARU Kota Pontianak. (2022a). *SIMTARU Kota Pontianak*.

- <http://36.66.227.122/index2.php?page=peta2>
- SIMTARU Kota Pontianak. (2022b). *SIMTARU Kota Pontianak*.
- Sodik, M. A., & Afdila, I. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. <https://osf.io/65mk4/>
- Suyono, B., & Prianto, E. (2017). Kajian Sensasi Kenyamanan Termal dan Konsumsi Energi di Taman Srigunting Kota Lama Semarang. *MODUL*, Vol. 17(No. 2), 17–25.
- Syahrul, M., & Suharyani. (2020). Evaluasi Tingkat Kebisingan Ruang Terbuka Hijau Taman Tirtonadi Surakarta. *SINEKTIKA: Jurnal Arsitektur*, Vol. 17(No. 2), 178–182.
- Tandal, A. N., & Egam, I. P. P. (2011). Arsitektur Berwawasan Perilaku (Behaviorisme). *Media Matrasain*, Vol. 8(No. 1), 53–67.
- Tim Perencana Masterplan Ruang Terbuka Publik Kota Pontianak. (2021). *Laporan Pendahuluan Masterplan Ruang Terbuka Publik Kota Pontianak*.
- Peraturan Walikota Pontianak No. 25 Tahun 2019 Tentang Masterplan Pontianak Smart City Tahun 2019-2028, Pub. L. No. No. 25 Tahun 2019 (2019).
- Wuysang, J. H. (2020). Bermain Tabak di Museum Kalbar. *Antara News*.
<https://kalbar.antaraneews.com/berita/433406/bermain-tabak-di-meseum-kalbar>
- Yuliariatiningsih, M. S. (2015). Aktivitas Bermain di Luar Ruangan Dalam Pembelajaran di Taman Kanak Kanak. *Cakrawala Dini*, Vol. 5(No. 1).