

## **BAB II**

### **TINJAUAN PROYEK ARENA BERMAIN ANAK PADA KAWASAN RUANG PUBLIK TERPADU RAMAH ANAK (RPTRA)**

#### **II.1. KAJIAN OBJEK RANCANGAN**

**Arena** dapat diartikan sebagai tempat/ruang yang dapat digunakan untuk mewadahi/ melakukan kegiatan seperti bermain, olahraga, dan bidang kompetisi yang dapat difungsikan secara efektif dan efisien. Menurut Kamus Umum Besar Bahasa Indonesia ( Balai Pustaka, 1995) arena memiliki arti yang sama seperti gelanggang. Gelanggang merupakan ruang / lapangan tempat menyabung ayam bertinju, berpacu (kuda), bermain, olahraga dan sebagainya.

**Edukasi** merupakan proses belajar yang memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi yang ada didalam diri para peserta didik. Proses pembelajaran ini juga bertujuan untuk mengembangkan kePenulisan dan kecerdasan peserta didik serta mendidik akhlak peserta didik agar menjadi akhlak yang mulia.

Berikut merupakan pengertian edukasi menurut para ahli :

- a. Menurut Driyarka : Untuk mensiasati perkembangan zaman yang sangat pesat, manusia harus memiliki usaha-usaha yang ditujukan untuk diri sendiri dengan memberikan pegangan serta mengangkat jiwa-jiwa muda agar menjadi insani disebut dengan edukasi. Hal ini sangat penting karena dengan adanya edukasi, manusia bisa menjalankan kehidupan sehari-harinya sesuai dengan peran yang ada.
- b. Menurut Ahmad D. Marimba : Edukasi merupakan proses pembelajaran yang dilakukan dalam pendidikan secara sadar untuk mengembangkan jasmani dan rohani agar menjadi hal yang baik. Hal tersebut ditujukan dalam pembentukan kePenulisan agar dapat

menjadi insan yang berkualitas sehingga berguna bagi masyarakat, nusa dan bangsa.

- c. Menurut Notoadmojo : Edukasi merupakan berbagai upaya yang dilakukan untuk bisa mempengaruhi orang lain baik secara individu maupun berkelompok untuk menjalankan atau melaksanakan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan.

Proses pembelajaran ini dapat dilakukan secara berkelompok maupun individu. Dan proses pengajaran dapat dilakukan secara formal maupun non formal. Salah satu sarana yang memberikan sarana edukasi yang memberikan banyak manfaat bagi peserta didik ialah sekolah. Karena sekolah mengenalkan peserta didik untuk belajar bersosialisasi dan juga mendidik peserta didik agar menjadi generasi yang diharapkan oleh bangsa dan negara. Dalam pengertiannya, edukasi dibagi menjadi 3 bagian yakni edukasi formal, edukasi non formal dan edukasi informal.

- a. Edukasi Formal : Edukasi formal merupakan proses pembelajaran yang pada umumnya peserta didik dapatkan di sekolah. Dalam edukasi formal, peserta didik akan terikat peraturan disekolah yang harus ditaati oleh peserta didik.
- b. Edukasi non-Formal : Edukasi non-formal merupakan proses pembelajaran yang pada umumnya peserta didik dapatkan di lingkungan sekitar. Salah satu contoh edukasi non-formal bagi peserta didik ialah taman bermain.
- c. Edukasi Informal : Edukasi informal merupakan proses pembelajaran yang pada umumnya peserta didik dapatkan di lingkungan keluarga. Dimana orang tua sebagai pendidik yang mengajari anaknya sebagai peserta didik.

**Rekreasi** merupakan aktivitas yang sering kali dilakukan di waktu senggang yang memiliki tujuan untuk menyegarkan fisik, pikiran, mental yang terganggu akibat padatnya aktivitas yang dijalani sehari hari. Rekreasi ini diperlukan untuk mencari kesenangan maupun kegembiraan mengganti dari waktu yang hilang akibat padatnya aktivitas, sehingga mampu untuk memberikan kepuasan lahir maupun batin manusia.

Terdapat berbagai macam definisi rekreasi menurut para ahli. Berikut merupakan definisi rekreasi menurut para ahli :

- a. Menurut Kraus, rekreasi adalah waktu senggang yang dipergunakan untuk melakukan aktivitas atau pengalaman.
- b. Menurut Mary Helen, rekreasi adalah mengembalikan tenaga baik secara fisik ataupun mental dengan melupakan aktivitas pada waktu senggang yang membuat menjadi gembira.
- c. Menurut Marjono, rekreasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan kesenangan serta kepuasan Penulis dengan langsung dan segera yang dikerjakan oleh individu atau kelompok dalam waktu senggang secara sadar dan sukarela.

Dalam pengaplikasiannya, terdapat beberapa jenis rekreasi yang dimanfaatkan oleh individu ataupun kelompok. Menurut Patricia Farrel dalam *The Process of Recreation Programming* dan Ivor Selly dalam *Outdoor Recreation and The Urban Environment* terdapat beberapa jenis rekreasi yang dibedakan menurut :

- a. Fungsi :
  - Sebagai sarana hiburan untuk mendapatkan kesenangan.
  - Sebagai sarana pendidikan untuk memberikan fungsi hiburan dan juga mendidik.
- b. Sifat Kegiatan :
  - Sebagai sarana bermain dan olahraga.

**Arena Bermain Anak** merupakan adalah sebuah tempat/ruang bagi anak untuk belajar dan bermain yang memiliki fungsi sebagai proses dalam perkembangan motorik anak maupun pembentukan karakter anak. Melakukan Teknik belajar dengan cara memberikan dorongan terhadap pengarahannya diri dan juga memberikan informasi-informasi dengan ide baru untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan seseorang yang disebut dengan edukasi. Berbagai cara dapat dilakukan individu atau kelompok untuk mendapatkan kemandirian salah satunya ialah dengan beredukasi.

Pada anak usia dini, kegiatan edukasi lebih mengarah ke arah kegiatan edukasi yang langsung berhubungan dengan suatu objek, kegiatan tersebut

juga dibuat lebih menarik perhatian agar dapat membantu dan menyenangkan bagi perkembangan anak usia dini. Kegiatan edukasi tersebut diimbangi dengan kegiatan yang sesuai dengan perkembangan motorik anak.

Arena kegiatan edukasi dan rekreasi merupakan sarana yang cukup penting bagi perkembangan anak. Karena arena ini yang akan membantu anak dalam berkembang pada usia keemasan anak. Pada arena ini, kegiatan pendidikan dan rekreasi menjadi kegiatan yang utama dan berperan penting bagi perkembangan anak. Dari penjabaran tersebut, pada proyek ini tipologi yang berhubungan ada 2 tipologi, yakni **tipologi perpustakaan** yang menunjang dari aspek edukasi dan **tipologi *amusement center*/ruang bermain** yang menunjang dari aspek rekreasi.

## **II.1.2 Tipologi *Amusement Center***

### **II.1.2.1 Definisi *Amusement Center***

Hiburan merupakan kegiatan yang diperlukan oleh setiap kalangan, baik kalangan anak-anak-anak maupun kalangan orang tua. Hiburan difungsikan untuk melupakan sejenak akibat padatnya kegiatan sehari-hari. Tujuan dari hiburan untuk mengurangi beban pikiran yang dialami pelaku ketika menjalani hari-harinya, melatih bersosialisasi dengan orang lain, sebagai tempat rekreasi untuk liburan dan lain-lain.

Bangunan sarana hiburan atau wujud suatu ruang berstruktur yang bisa menampung jalannya kegiatan menarik sebagai ajang pertemuan bagi masyarakat dari seluruh kalangan usia disebut dengan *Amusement Centre*. Adapun tujuan dari bangunan tersebut dibuat adalah untuk memulihkan kesejahteraan jasmani dan juga rohani, selain akan mendapatkan kesenangan dan juga hiburan. *Amusement Centre* juga dapat dikatakan sebagai ruang bermain, dikarenakan fungsinya yang sama untuk memberikan kesejahteraan jasmani dan juga rohani. Pada proyek ini, *amusement centre* yang menjadi sasaran utama pengguna ialah anak-anak, pada akhirnya,

proyek *amusement centre* ini lebih mengarah ke pusat hiburan/ pusat permainan anak.

Pusat hiburan anak/ *amusement centre* merupakan tempat yang dimanfaatkan anak-anak untuk tumbuh kembangnya dan berfungsi untuk mengembangkan intelegensinya. Tempat ini akan berfungsi bagi anak untuk belajar mengenai sensor otak anak maupun proses kinerja otak anak. Selain itu juga membantu anak untuk berkontak dan berproses dengan lingkungan sekitarnya. Dalam pusat hiburan anak, tidak hanya berbicara mengenai bangunan namun juga berbicara mengenai lingkungan sekitar yang mampu untuk mendukung dari pusat hiburan tersebut. Penyediaan ruang terbuka hijau pada pusat hiburan anak dikarenakan akan memberikan manfaat bagi peningkatan kualitas lingkungan sekitar dan mampu mencakup untuk meningkatkan mutu lingkungan sehingga terjadi keselarasan antara lingkungan alam dengan lingkungan buatan. Selain itu berfungsi juga untuk membantu dalam mengedukasi anak mengenai jenis-jenis tumbuhan dan juga membantu anak dalam mengedukasi mengenai pentingnya alam bagi kehidupan.

Menurut Karya Widyawati 2014, dalam merancang pusat permainan anak/ ruang bermain anak harus mempertimbangkan keselamatan anak, kesehatan dan keamanan anak, menciptakan kenyamanan, dan kemudahan bagi anak, keharmonisan estetika visual dengan karakter lingkungan sekitarnya, memberikan penjelasan mengenai fungsi dari alat permainan dan kekuatan konstruksinya. Karena hal-hal tersebut merupakan persyaratan umum dalam merancang taman bermain anak/ruang bermain anak.

Terdapat indikator dalam merancang pusat permainan anak berdasarkan aspek-aspek keindahan, keamanan, kenyamanan, keselamatan, Kesehatan dan kemudahan :

**Tabel 2.1 Indikator perancangan pusat permainan anak**

Kriteria	Indikator
KEINDAHAN	Menarik secara visual, mendorong orang untuk datang dan memiliki citra serta identitas khusus sebagai taman bermain anak
KEAMANAN	Bebas terhadap hal-hal yang memungkinkan terjadinya tindak kejahatan ataupun vandalisme.
KENYAMANAN	Kenyamanan fisik: kebebasan dalam penggunaan fasilitas bermain, tidak terganggu dalam beraktivitas. Kenyamanan psikologi: memiliki rasa aman dari lingkungan sekitar, terlindungi dan iklim yang mengganggu.
KESELAMATAN	Fisik fasilitas permainan tidak menimbulkan/memungkinkannya terjadi kecelakaan saat digunakan bermain.
KESEHATAN	Bebas terhadap hal-hal yang menyebabkan terganggunya kesehatan dalam jangka pendek maupun jangka panjang.
KEMUDAHAN	Semua fasilitas permainan dapat dengan mudah digunakan, dimengerti dan dijangkau oleh semua anak.

Sumber : Jurnal Lanskap Indonesia, 2011

### II.1.2.2 Permainan Anak

Menurut Alamo MR 2002, terdapat beberapa tahapan pertumbuhan anak anak berdasarkan kebiasaan bermain pada setiap usianya/ fase perkembangannya :

#### a. Usia 0-3 Tahun

Pada usia anak 0-3 tahun, anak lebih bermain secara individu dan cenderung bereksperimen dengan sendirinya dengan sentuhan, penglihatan dan suara. Pada usia anak 0-3 tahun anak lebih belajar mengenai pengalaman formatif dan lebih belajar ke arah mengendalikan pergerakannya.

#### b. Usia 3-6 Tahun

Pada usia anak 3-6 tahun anak cenderung bermain secara berkelompok hal ini akan membantu pertumbuhan anak

mengenai hubungan interpersonal anak dan kemampuan bersosialisasi anak. Pada usia 3-6 tahun, anak mulai mempunyai kesadaran akan lingkungan sosial disekitarnya.

**c. Usia 6-8 Tahun**

Pada usia anak menginjak 6-8 tahun, anak mulai membangun dan meningkatkan kemampuan fisiknya serta anak cenderung menyertakan aktivitas yang berhubungan mengenai pergerakan dan aksi reaksi.

**d. Usia 8-10 Tahun – ke atas**

Pada usia anak 8-10 tahun ke atas, anak akan menginjak masa masa remaja, anak akan lebih cenderung beraktivitas secara berkelompok tanpa adanya pengawasan dari anak-anak yang lebih muda.

Dari penjabaran cara bermain diatas, menurut Alamo MR 2002, terdapat beberapa jenis permainan anak dalam ruang/ taman bermain anak seperti :

**a. *Physical Games* (Permainan Fisik)**

Permainan fisik lebih menuntuk anak untuk bermain menggunakan fisik/ tubuh mereka. Permainan ini lebih mengarah ke system gerak badan mereka seperti berlari, melompat, bersepeda, memanjat dan lain lain. Dari permainan fisik ini akan melatih sistem motorik anak dan mampu mengembangkan sistem motorik anak. Selain melatih dari sistem motorik anak, permainan fisik juga akan membantu anak dalam belajar bersosialisasi dengan teman sebayanya. Dari hal tersebut akan membantu anak dalam pertumbuhan psikis maupun fisik anak.





**Gambar 2.1. *Physical Games* ( Permainan Fisik)**

*Sumber : Pinterest.com*

**b. *Creative Games* ( Permainan Kreatif)**

Permainan kreatif ini dapat membantu untuk mengembangkan imajinasi dan khayalan seorang anak. Permainan ini juga mampu sebagai mengembangkan kapasitas otak anak. Diperlukan media untuk bermain permainan kreatif. Media yang digunakan dapat berupa apa saja yang dapat dipilih anak sesuai dengan imajinasi dan kreatif anak.



**Gambar 2.2 *Creative Games* ( Permainan Kreatif)**

*Sumber: Pinterest.com*

**c. *Social Games* ( Permainan Sosial )**

Pada permainan ini lebih mengutamakan hubungan sosialisasi anak dalam bermain. Permainan ini cenderung berkelompok sehingga mampu untuk meningkatkan kerjasama antar anak dan mampu melatih kemampuan bersosialisasi antar anak.





**Gambar 2.3 Social Games (Permainan Sosial)**

*Sumber : Google images*

**b. Sensorial Games ( Permainan Indera )**

Permainan ini lebih mengarah ke permainan yang menitik beratkan ke area indera manusia, seperti peraba, penglihatan, pendengaran.



**Gambar 2.4 Sensorial Games ( Permainan Indera )**

*Sumber : Pinterest.com*

**c. Permainan dan Ketenangan**

Permainan ini lebih kearah anak untuk berdiam sejenak dan diberikan pilihan untuk bermain dalam berkelompok atau individu dalam suasana yang tenang. Hal itu untuk memberikan kebebasan bagi anak untuk mengikuti dari keinginan dirinya sendiri.



**Gambar 2.5 Permainan dan Ketenangan**

*Sumber : Pinterest.com*

### **II.1.2.2.1 Standar Permainan Anak**

#### **II.1.2.2.1.1 Luas areal dan jarak capai tempat bermain.**

Menurut Standar Nasional Indonesia No. 03-6968-2003 mengenai spesifikasi tempat bermain anak di ruang terbuka dimensi tempat bermain, mencakup : Minimal luas areal, maksimum jarak yang dilayani dan standar pelayanan tiap satuan fasilitas sesuai tabel 2.6 :

**Tabel 2.2 Luas areal dan jarak pencapaian**

Wadah Kegiatan	Maksimum jarak dari unit yang dilayani	Minimal luas area (m <sup>2</sup> )	Standar pelayanan setiap satuan fasilitas.	Standar
Tempat Bermain untuk usia 1 sampai 5 tahun.	90-120 ( dan e n t r a n s bangunan).	54 - 180	30 anak atau 100 keluarga	0.3 anak usia pra sekolah tiap satu keluarga. 1.8 m <sup>2</sup> tiap keluarga/tiap anak.
Tempat Bermain untuk usia 6 sampai 12 tahun.	400	450	250 keluarga	0.6 tiap anak atau 1.8 m <sup>2</sup> t i a p keluarga/tiap anak.

*Sumber : Standar Nasional Indonesia No. 03-6968 Tahun 2003*

#### **II.1.2.2.1.2 Luas areal dengan variasi perlengkapan bermain**

Menurut Standar Nasional Indonesia No. 03-6968-2003 mengenai spesifikasi tempat bermain anak di ruang terbuka luas areal dengan perlengkapan bermain anak ditentukan berdasarkan ergonomi pengguna dan sesuai tabel 2.7 dan tabel 2.8:

**Tabel 2.3 Luas areal dengan variasi perlengkapan bermain untuk anak usia 1-5 tahun.**

Perangkat Permainan	Luas Areal (m <sup>2</sup> )	Kapasitas (Dalam jumlah Anak)	Keterangan
Area tertutup dengan perlengkapan permainan. 1 bh panjatan, area berpasir, ayunan.	180	30	Setara dengan 100 keluarga.
Area tertutup dengan perlengkapan permainan. Dilengkapi dengan ruang terbuka tanpa perkerasan untuk permainan aktif dan terdapat area temaungi untuk aktifitas yang membutuhkan ketenangan.	360	50	Setara dengan 165 keluarga.
Ruang terbuka tanpa perkerasan dengan rumput sebagai penutup permukaan.	36	6	Untuk permainan aktif.
Elemen ruang terbuka untuk pengawasan orang tua, jalur jalan dan perkerasan lain untuk kereta dorong, sepeda roda tiga, sepeda	20% dari total area tempat bermain.	-	-
Elemen untuk pembatas area bermain (bangku, jalan, pohon dan perdu, kran air, kontainer sampah, tanaman lansekap).	5% dari total area tempat bermain.	-	-

Sumber : Standar Nasional Indonesia No. 03-6968 Tahun 2003

**Tabel 2.4 Luas areal dengan variasi perlengkapan bermain untuk anak usia 6-12 tahun.**

Perangkat Permainan	Luas Areal (m <sup>2</sup> )	Kapasitas (Dalam jumlah Anak)	Keterangan
Area dilengkapi ayunan, panjatan, menampung luncuran, papan jungkit.	175	10	Pada suatu saat bersamaan harus dapat menampung 20 anak
Area untuk permainan informasi, seperti berlari, melompat, berguling, dsb	50	5	Bila lokasi bersatu dengan tempat bermain untuk anak balita, maka fasilitas ini ditata dekat tempat bermain untuk anak balita.
Lapangan untuk olah raga	175	20	Bila bersatu dengan sekolah dan fasilitas olah raga
Area yang membutuhkan ketenangan misalnya permainan catur, membuat pekerjaan tangan atau kegiatan lain.	50	7	-
Kolam Kecil	10	5	-

Area tempat duduk untuk orang tua mengawasi anak atau untuk anak-anak beristirahat setelah lelah bermain	25	10	Mencakup elemen-elemen tempat sampah, toilet, kran, air, jalan-jalan untuk kereta dorong, bermain sepeda, jalur pejalan kaki.
CATATAN: fasilitas P3K harus selalu tersedia atau mudah dicapai			

Sumber : Standar Nasional Indonesia No. 03-6968 Tahun 2003

### II.1.2.2.1.3 Kemiringan tanah serta penutup permukaan

Menurut Standar Nasional Indonesia No. 03-6968-2003 mengenai standar kemiringan tanah serta penutup permukaan harus memenuhi dari tabel 2.9 :

**Tabel 2.5 Kemiringan tanah serta penutup permukaan**

Fasilitas	Kemiringan Tanah	Penutup Permukaan
Tempat bermain untuk anak usia 1-5 tahun	≤2%	Rumput atau elemen lembut lain.
Tempat bermain untuk anak usia 6-12 tahun	≤5%	Dapat merupakan kombinasi antara lembut dan keras (rumput dan atau perkerasan jalan).

Sumber : Standar Nasional Indonesia No. 03-6968 Tahun 2003

### II.1.2.2.1.4 Kinerja

Menurut Standar Nasional Indonesia No. 03-6968-2003, kinerja dari tempat bermain di ruang terbuka harus memenuhi dari kriteria-kriteria lokasi, posisi komponen dan elemen, dapat ditunjukkan pada tabel 2.10 :

**Tabel 2.6 Kriteria tempat bermain anak usia 1-5 tahun**

Lokasi	Posisi	Komponen		Elemen		
		Fasilitas bermain aktif	Fasilitas bermain pasif	Penutup permukaan	Pembatas ruang	Perangkat bermain
1	2	3	4	5	6	7
Dekat entrance atau mudah dicapai.	Daftar arah timur mendapatkan sinar matahari pagi	Mudah diawasi dan mudah dicapai.	Merupakan area yang dapat digunakan untuk mengawasi ke lokasi tempat bermain aktif.	Rumput atau : <ul style="list-style-type: none"> <li>Tanah tidak diperkeras, lembut dan tidak licin</li> <li>Elemen yang aman digunakan.</li> </ul>	Membatasi dari : <ul style="list-style-type: none"> <li>Gangguan anak-anak yang lebih besar;</li> <li>gangguan binatang</li> </ul>	1. Sesuai dengan ergonomi pengguna. 2. Mampu menimbulkan rasa gembira 3. Keterampilan. 4. Aman digunakan.

Berada pada jarak jangkauan pandang.	Berada pada posisi yang dilengkapi dengan penghalang angin (dapat berupa tumbuhan), untuk mendapatkan pergerakan angin mikro dan pergerakan udara tidak langsung.	Mampu menimbulkan rasa senang, dan rasa aman.	Mampu memberikan ketenangan.	Elemen yang aman digunakan.	-	-
Tidak memotong jalur jalan kendaraan dan parkir.	Posisi berada pada lahan yang terlindung pohon/bayangan bangunan pada siang hari untuk mendapatkan suhu udara yang nyaman.	Menunjang program pendidikan pra sekolah dengan dilengkapi bak dan pasir, panjatan, luncuran dan ayunan.	Area teraungi untuk aktivitas yang membutuhkan ketenangan.	-	-	-
Memenuhi jangkauan keamanan pencapaian	Tidak berada dekat sumber kelembaban (selokan, tempat septic) untuk menghindari udara lembab.	Tidak membosankan.	-	-	-	-
Jalur pejalan khaki disekitar tempat bermain mempunyai kemiringan yang cukup mudah dilalui kereta dorong, sepeda roda tiga, sepeda.	-	-	-	-	-	-
Mudah mencapai toilet.	-	-	-	-	-	-

Sumber : Standar Nasional Indonesia No. 03-6968-2003

**Tabel 2.7 Kriteria tempat bermain anak usia 6-12 tahun**

Lokasi	Posisi	Komponen		Elemen	
		Fasilitas bermain aktif	Fasilitas bermain pasif	Penutup permukaan	Perangkat bermain
1	2	3	4	5	6
Merupakan bagian integral dengan sekolah dasar atau berdiri sendiri.	Terdapat area serbaguna dengan perkerasan untuk olah raga ringan.	Terdapat area teraungi untuk aktivitas yang membutuhkan ketenangan	Perkerasan dapat digunakan untuk olah raga, namun cukup aman untuk bermain.	Membatasi kegaduhan yang disebabkan oleh aktivitas aktif.	Lebih kompleks dan beragam jenisnya.
Dapat berada dekat atau digabung dengan tempat bermain anak untuk anak usia 1-5 tahun.	Jalur sirkulasi untuk permainan sepatu roda atau bersepeda.	Terdapat ruang terlindung dengan penghalang.	Terdapat ruang terlindung dengan penghalang.	-	-
Mudah tercapai dari unit hunian yang dilayani	-	Arah pandang ke pemandangan yang baik dan ditata secara alami	-	-	-
Area fasilitas bermain pasir mengarah lebih dekat ke lingkungan permukiman.	-	Jalur pejalan khaki yang teraungi.	-	-	-

Area bermain merupakan sumber kegaduhan sehingga perlu ditata menjauhi lingkungan hunian atau dipisahkan dengan barrier/penghalang gaduh	-	Jalur pejalan khaki yang teraungi.	-	-	-
--	---	------------------------------------	---	---	---

Sumber : Standar Nasional Indonesia No. 03-6968-2003

### II.1.2.3 Definisi Perpustakaan/*Microlibrary*

Perpustakaan merupakan ruang yang dapat digunakan sebagai ruang/ tempat membaca, seperti buku, koran, majalah, dan lain lain. Dalam bahasa inggris, perpustakaan lebih dikenal dengan istilah *library*. *Library* merupakan istilah lain yang berasal dari kata *libri* atau *liber* yang berarti buku. Menurut Sulistyono-Basuki (1993: 3), pengertian perpustakaan adalah ruangan yang berada di dalam gedung yang dimanfaatkan sebagai penyimpanan buku yang biasanya disimpan menyesuaikan terbitannya dan huruf abjad buku yang dapat dimanfaatkan bagi pembaca dan tidak untuk diperjual belikan. Sedangkan, menurut UU RI Nomor 43 Tahun 2007 mengenai perpustakaan, perpustakaan adalah sebuah institusi yang memenuhi dari kebutuhan materi bagi pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi dan rekreasi. Institusi ini mengelola hasil dari koleksi karya tulis maupun cetak yang dilakukan secara profesional dan lebih mengarah ke system yang baku.

Selain definisi yang tertera diatas, perpustakaan juga memiliki fungsi dan peran, yakni :

- A. Peran :**
  - a.** Sebagai sumber ilmu pengetahuan dan juga sebagai media antara pembaca buku dengan kolektor buku.
  - b.** Sebagai media pembangkit niat belajar atau membaca buku.
  - c.** Sebagai fasilitator bagi pengguna dalam mencari buku maupun informasi dalam bentuk karya tulis.
- B. Fungsi :**
  - d. Fungsi penyimpanan**



Perpustakaan sebagai wadah untuk menyimpan dari berbagai koleksi buku yang berasal dari berbagai sumber.

**e. Fungsi Informasi**

Perpustakaan sebagai penyedia berbagai informasi yang dapat dicari atau dimanfaatkan oleh pengguna.

**c. Fungsi Pendidikan**

Perpustakaan sebagai penyedia fasilitas pendidikan secara formal maupun informal.

**d. Fungsi Rekreasi**

Perpustakaan juga sebagai ruang rekreasi yang dapat digunakan untuk membaca buku dongeng maupun cerita.

Terdapat jenis jenis perpustakaan yang ada di Indonesia. Perbedaan jenis jenis tersebut berdasarkan tujuan perpustakaan, koleksi buku yang tersedia pada perpustakaan, sasaran pengguna perpustakaan. IFLA ( International Federation of Librartu Association) membagi jenis jenis perpustakaan tersebut seperti :

**a. Perpustakaan Nasional**

Perpustakaan Nasional merupakan perpustakaan induk dari semua perpustakaan yang berada didalam satu negara yang berada di ibu kota negara yang didirikan oleh pemerintah pusat.

**b. Perpustakaan Umum (*Public Library*)**

Perpustakaan yang memiliki fungsi untuk mengumpulkan, mengatur, menyimpan dan menyajikan bahan pustaka untuk masyarakat umum. Adanya perpustakaan umum ini untuk memberikan fasilitas edukasi bagi masyarakat umum/publik tanpa melihat dari suku, ras agama, umur, jenis kelamin, latar belakang pendidikan pengguna dan lain lain.

**c. Perpustakaan Perguruan Tinggi (*University Library*)**

Perpustakaan ini berfungsi untuk menyediakan, memelihara, mengumpulkan bahan pustakanya untuk membantu pengguna perpustakaan ini dalam mencari berbagai informasi sebagai acuan pembelajaran.

**d. Perpustakaan Sekolah (*School Library*)**

Perpustakaan ini berfungsi untuk menyediakan, memelihara, mengumpulkan bahan pustakanya untuk membantu pengguna perpustakaan ini dalam mencari berbagai informasi sebagai acuan pembelajaran.

**e. Perpustakaan Khusus (*Special Library*)**

Perpustakaan ini berfungsi untuk menyediakan, memelihara, mengumpulkan bahan pustakanya yang dapat menunjang dari kegiatan kantor atau instansi lainnya. Perpustakaan ini berada dalam naungan kantor maupun instansi yang mendirikan perpustakaan ini.

**f. Perpustakaan Wilayah**

Perpustakaan ini merupakan perpustakaan yang berada dibawah naungan dari instansi pemerintah dan berfungsi untuk menyediakan, memelihara, mengumpulkan seluruh penerbitan daerah yang bersangkutan.

**g. Perpustakaan Keliling**

Perpustakaan ini merupakan perpustakaan yang berkeliling untuk menunjang dari kebutuhan pengguna yang didaerahnya tidak terdapat perpustakaan.

Keberadaan perpustakaan sangat dibutuhkan oleh masyarakat. Hal ini dilatar belakangi bahwa masyarakat membutuhkan informasi dan ilmu pengetahuan untuk kehidupan sehari-hari. Masyarakat membutuhkan perpustakaan untuk memenuhi kebutuhan seperti sumber informasi, mencari materi untuk penelitian, dan juga rekreasi bagi masyarakat dengan profesional dan proporsional. Unsur masyarakat juga harus dilibatkan oleh perpustakaan agar terjalin keselarasan antara sumber informasi dengan informasi yang disediakan oleh perpustakaan nantinya. Menurut Kalida 2014, Lembaga yang menyediakan kebutuhan masyarakat dalam informasi dan ilmu pengetahuan dalam bentuk karya tulis, atau bahan bacaan dan dikelola oleh masyarakat disebut taman bacaan masyarakat (TBM). Taman baca masyarakat pada era sekarang

lebih dikenal dengan sebutan *microlibrary*. Perbedaan antara perpustakaan dengan *microlibrary* dapat dilihat dari system pengelolaannya. Pada perpustakaan pengelola disebut professional, namun dalam *microlibrary* pengelola lebih mengarah sebagai motivator, bersifat tidak baku dan dapat berasal dari unsur masyarakat sekitar. Dari segi pengelolaan, perpustakaan dikelola lebih kearah yang bersifat baku sedangkan *microlibrary* lebih mengarahkan ke dalam kegemaran untuk membaca dengan menyediakan literasi dengan sifat yang informal.

#### II.1.2.3.1 Persyaratan Ruang

Dalam merancang *microlibrary* perlu memperhatikan beberapa hal dalam perancangan agar pengunjung atau pengguna merasa nyaman dan mudah ketika menggunakan fasilitas ataupun melakukan kegiatan edukasi pada area tersebut. Hal hal tersebut diantaranya :

**Tabel 2.8 Persyaratan Ruang**

Unsur Persyaratan	Uraian Persyaratan
Persyaratan Umum	
Lokasi	a. Ruang edukasi mudah dicapai dengan transportasi, baik pribadi maupun umum b. Lokasi harus sesuai dengan perencanaan tata kota c. Lokasi harus bebas dari banjir, para pengunjung harus bebas dari: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bau tidak sedap</li> <li>• Debu dan asap</li> <li>• Air yang tercemar</li> </ul>

Sumber : Florentina, 2015

**Tabel 2.9 Persyaratan Ruang**

Unsur Persyaratan	Uraian Persyaratan
<b>Persyaratan Umum</b>	
Luas dan Penataan Lahan Ruang Edukasi	Lahan yang diusahakan harus ditata dan dibagi lebih lanjut dalam suatu lingkungan tertentu sesuai dengan peruntukannya dengan memperhatikan kenyamanan pengunjung.
Bangunan Edukasi	a. Bangunan yang ada harus memenuhi ketentuan tata bangunan dan sesuai dengan ketentuan perundangan yang berlaku. b. Gaya bangunan disesuaikan dengan kondisi lingkungan untuk menampilkan ciri daerah.
Pintu Gerbang	a. Pintu gerbang dilengkapi dengan papan petunjuk yang jelas dan mudah dibaca b. Pintu gerbang dilengkapi dengan jalur masuk dan jalur keluar yang terpisah
Tempat Parkir	Tersedia tempat parkir kendaraan dengan luas yang memiliki sirkulasi cukup sehingga mampu menampung seluruh kendaraan

*Sumber : Florentina, 2015*

**Tabel 2.10 Fasilitas Ruang**

Unsur Persyaratan	Uraian Persyaratan
<b>Fasilitas Yang Harus Tersedia</b>	
Taman	Yang harus tersedia di area taman: a. Lahan terbuka yang ditumbuhi rumput tanaman hias atau bunga, dan pohon peneduh b. Jalan taman dan tempat duduk
Area Bermain Anak	Area bermain anak harus teduh dan nyaman dan menyediakan fasilitas bermain anak yang mengandung unsur hiburan dan pendidikan.
Fasilitas Kantor a. Kantor b. Informasi c. Pos keamanan d. P3K e. Fasilitas Kebersihan f. Toilet	- Tersedia ruangan kantor bagi untuk pengelolaan - Tersedia ruang informasi dengan staff yang cukup - Tersedia pos keamanan dengan staff yang memadai - Tersedia perlengkapan P3K dalam jumlah yang cukup - Tersedia tempat sampah dan petugas kebersihan yang cukup - Tersedia toilet untuk pria dan wanita dengan jumlah serta kondisi yang memadai

*Sumber : Florentina, 2015*

**Tabel 2.11 Fasilitas Ruang**

Unsur Persyaratan	Uraian Persyaratan
<b>Fasilitas Yang Harus Tersedia</b>	
Instalasi Teknik	-Tersedia air bersih, baik untuk keperluan umum maupun untuk instalasi
a. Air	-Tersedia aliran listrik yang cukup dan memiliki tenaga listrik cadangan
b. Listrik	-Tersedia ruangan untuk pembangkit tenaga listrik dengan bangunan yang terpisah dengan bangunan lain dan dilengkapi dengan alat pemadam kebakaran
c. Ruang engineering	• Sistem riolering untuk tiap bangunan harus dilengkapi dengan septic tank
d. Sistem siolering dan drainase	• Drainase yang baik harus mencakup saluran taman dan berhubungan dengan sistem saluran pembuangan air umum
e. Komunikasi	-Tersedia sekurang-kurangnya satu saluran telepon untuk umum
f. Saluran pembuangan air kotor/limbah	-Tersedia pesawat telepon untuk intern pada setiap ruang tertentu
g. Sistem tata suara	-Semua sisa air kotor/limbah harus disalurkan air secara lancar
h. Ruang perlengkapan dan peralatan	-Memiliki sistem tata suara yang baik dan dapat digunakan untuk pengumuman dan keperluan lainnya
	-Tersedia ruangan cukup untuk penyimpanan perlengkapan dan peralatan

Sumber : Florentina, 2015

#### II.1.2.4 Pujasera / Food Court

Tempat makan yang terdiri dari gerai-gerai atau disebut counters makanan disebut dengan Pujasera yang menawarkan berbagai varian menu makanan dan juga minuman. Menurut Sutedja (2006) pusat jajanan serba ada disebut dengan pujasera. Didalam pujasera terdapat spot spot penjual yang terdiri atas gerai-gerai makanan yang menjual berbagai pilihan makanan dan minuman yang beraneka ragam. Selain sebagai tempat untuk menjual makanan dan minuman, pujasera juga digunakan sebagai ruang untuk beristirahat dan juga bersosialisasi antar pengguna.

Konsep makanan cepat saji dan konsep pesan di meja makan merupakan 2 konsep dalam mengelola pujasera. Konsep yang

mengarahkan pengguna pujasera untuk memesan makanan atau minuman secara langsung di kios kios pedagang disebut dengan konsep “makanan cepat saji”. Pada konsep ini produk yang ditawarkan merupakan produk yang siap saji dan cepat untuk dihidangkan, maksimal estimasi waktu dalam produksi dan penyajiannya 10 hingga 15 menit. Konsep ini biasanya terealisasi di pusat perbelanjaan/mall dan area perkantoran yang pengunjungnya cenderung ramai dan tidak memiliki waktu luang yang lama/ memiliki waktu yang terbatas. Konsep yang memanjakan pengunjung dengan pelayanan seperti restoran disebut dengan konsep “pesan di meja makan”. Pada konsep ini, pengunjung hanya diam di meja makan, pramusaji (waiter) yang akan menuju meja pengunjung untuk melayani dari pesananan pengunjung dengan ramah dan cepat. Konsep ini cukup memerlukan waktu yang lama dikarenakan dalam proses dan penyajiannya tidak tersedia secara instant melainkan menunggu dari pesanan pengunjung. Konsep ini biasanya terealisasi pada pusat perbelanjaan yang dinamis.

Menurut Budiarmoko 2011, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pengelolaan pujasera, yakni :

- a. Pedagang yang berjualan di pujasera diusahakan tidak menjual jenis makanan atau minuman yang sama antar kios.
- b. Uang sewa dapat dibayarkan pada awal bulan, hal tersebut untuk menghindari terjadinya tunggakan. Dan pengelola dapat menggunakan system uang jaminan dalam menerapkan system bagi hasil.
- c. Untuk menjaga kebersihan pujasera, pengelola dapat membuat jadwal piket bagi setiap pedagang kios. Dari adanya jadwal piket pembersihan pujasera dapat dilakukan secara bergiliran antara pedagang kios.
- d. Jam operasional pujasera harus jelas dengan mengikuti ketentuan sewa.



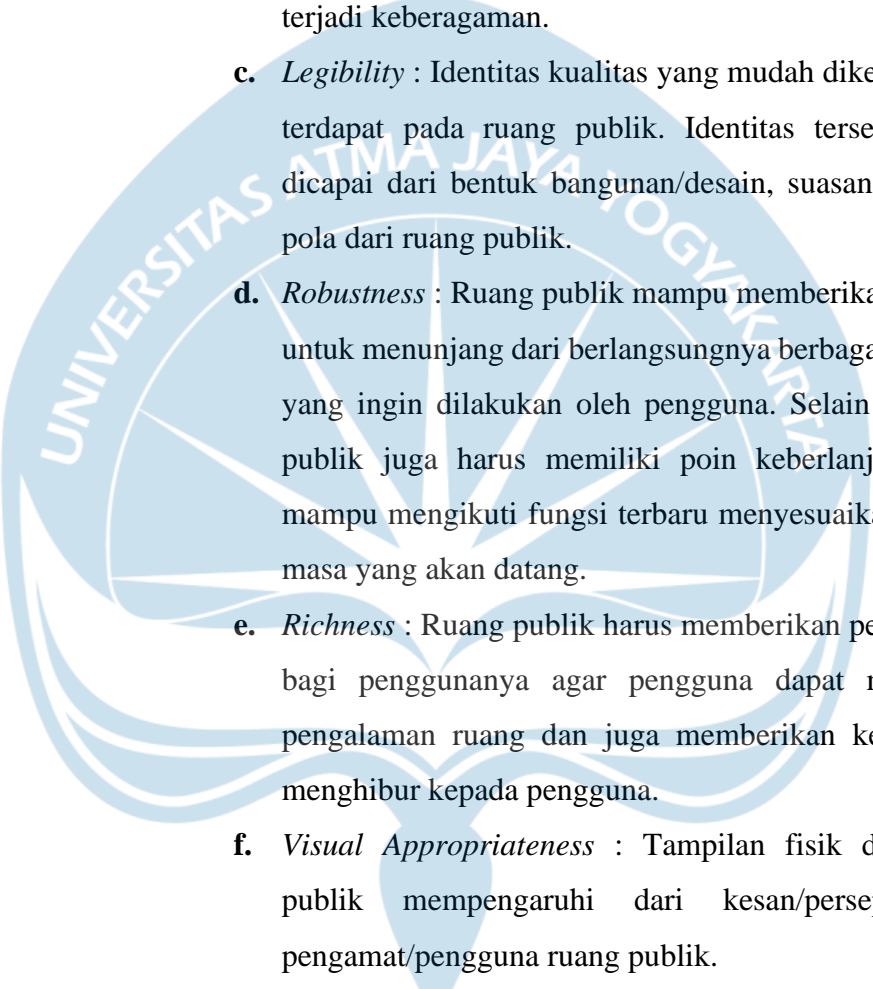
### II.1.2.5 Ruang Publik

Ruang yang dapat dikatakan ruang publik adalah suatu ruang yang mampu dimanfaatkan atau mampu mewedahi kepentingan masyarakat/publik. Ruang publik ini berfungsi untuk wadah bagi masyarakat untuk mampu berinteraksi dengan sesama manusia ataupun melakukan kegiatan atau aktivitas bersama. Menurut Rustam Hakim (1987), ruang yang mampu untuk mewedahi atau menampung aktivitas masyarakat, baik secara individu maupun kelompok dapat dikatakan sebagai ruang publik. Penyusunan massa serta pola bangunan akan mempengaruhi dari bentuk ruang publik itu sendiri.

Dalam penerapannya, ruang publik merupakan ruang terbuka yang berada di wilayah pusat/ pinggir kota yang mudah diakses oleh masyarakat umum/publik dan berfungsi untuk menampung atau memberikan wadah bagi masyarakat sebagai tempat pertemuan atau melakukan aktivitas bersama di ruang terbuka. Ruang publik ini memungkinkan untuk masyarakat umum untuk saling bersosialisasi atau berinteraksi dengan sesamanya selain berinteraksi juga digunakan untuk berkegiatan bersama sehingga ruang publik ini dapat dikatakan sebagai ruang umum. Menurut sifat dari ruang publik tersebut, terdapat 2 jenis ruang publik yakni :

- a. Ruang publik terbuka : Merupakan ruang publik yang berada diareal terbuka. Ruang publik ini lebih kearah ruang rekreasi yang berada di luar Gedung/bangunan atau biasa disebut dengan *open space*.
- b. Ruang publik tertutup : Merupakan ruang publik yang berada didalam bangunan.

Untuk menilai dari kualitas suatu ruang publik, yang bersahabat dan tanggap, menurut Ian Bentley terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, seperti:

- 
- a. *Permeability* : Akses yang diberikan suatu lingkungan/ruang publik kepada warga harus bersifat aksesibel agar mudah untuk dikunjungi.
  - b. *Variety* : Variasi yang diperlukan untuk memberikan kesan yang berbeda. Variasi yang diciptakan dapat melalui bentuk ruang kegunaan dan juga makna sehingga terjadi keberagaman.
  - c. *Legibility* : Identitas kualitas yang mudah dikenali harus terdapat pada ruang publik. Identitas tersebut dapat dicapai dari bentuk bangunan/desain, suasana maupun pola dari ruang publik.
  - d. *Robustness* : Ruang publik mampu memberikan fasilitas untuk menunjang dari berlangsungnya berbagai aktivitas yang ingin dilakukan oleh pengguna. Selain itu ruang publik juga harus memiliki poin keberlanjutan agar mampu mengikuti fungsi terbaru menyesuaikan dengan masa yang akan datang.
  - e. *Richness* : Ruang publik harus memberikan pengalaman bagi penggunanya agar pengguna dapat merasakan pengalaman ruang dan juga memberikan kesan yang menghibur kepada pengguna.
  - f. *Visual Appropriateness* : Tampilan fisik dari ruang publik mempengaruhi dari kesan/persepsi bagi pengamat/pengguna ruang publik.
  - g. *Personalization* : Perlu adanya interaksi antara bangunan dengan lingkungannya, agar bangunan dan lingkungan menjadi selaras.

#### **II.1.2.4.1 Jenis ruang publik**

Menurut Carmona dalam *Public Places – Urban Spaces, 2013*, berdasarkan pelingkupnya ruang publik terbagi kedalam beberapa tipologi:

- a. *External Public Space*

*External Public Space* merupakan ruang publik yang dapat diakses oleh masyarakat umum/ semua orang dan biasanya berbentuk ruang luar. *External Public Space* berbentuk seperti alun-alun, taman kota dan taman bermain anak.



**Gambar 2.6. External Public Space**

*Sumber : pinterest.com*

**b. Internal Public Space**

*Internal Public Space* merupakan ruang publik yang dikelola oleh pemerintah yang berupa fasilitas umum dan dapat diakses oleh masyarakat umum tanpa ada batasan tertentu. Ruang publik ini seperti rumah sakit, kantor polisi, kantor pos, dan pusat pelayanan warga lainnya.



**Gambar 2.7 Internal Public Space**

*Sumber : pinterest.com*

**c. External dan Internal “quasi” public space**

Pengertian *External dan Internal “quasi” public space* hampir sama dengan *Internal Public Space*, namun pada *External dan Internal “quasi” public space* fasilitas yang tersedia dikelola oleh sektor privat dan memiliki aturan yang berlaku sehingga patut dipatuhi oleh pengguna/pengunjung. Contoh dari *External dan Internal “quasi” public space* seperti diskotik, mall, restoran dll.



**Gambar 2.8** *External Dan Internal “Quasi” Public Space*

*Sumber : pinterest.com*

Menurut Carmona, *Public Space: The Management Dimension* tahun 2008 , selain sebagai pelingkup, ruang publik juga dapat dibagi berdasarkan fungsinya seperti :

**a.** *Positive Space*

*Positive Space* merupakan ruang publik yang digunakan untuk berkegiatan/beraktifitas yang bersifat positif dan dapat digunakan oleh masyarakat umum/publik. *Positive Space* ini biasanya dikelola oleh instansi pemerintah dan bentuk dari *positive space* ini dapat berupa ruang terbuka hijau/ ruang terbuka publik.



**Gambar 2.9 Positive Space**

*Sumber : Pinterest.com*

**b. Negative Space**

*Negative Space* merupakan ruang yang sudah tidak dapat dimanfaatkan kembali bagi masyarakat umum/publik dikarenakan ruang tersebut tidak memenuhi dari fungsi dari ruang tersebut maupun ruang tersebut tidak sesuai dengan kenyamanan serta keamanan bagi pengguna ruang publik tersebut. Selain itu, ruang ini kondisinya sudah tidak baik dikarenakan ruang ini tidak dikelola dengan baik. Contoh dari *negative space* ini seperti ruang servis dan ruang ruang yang sudah tidak layak pakai dikarenakan kurang baiknya proses perencanaan.



**Gambar 2.10 Negative Space**

*Sumber : Pinterest.com*

**c. Ambiguous Space**



*Ambiguous Space* adalah ruang yang dimanfaatkan sebagai ruang peralihan bagi pengguna. Peralihan yang dimaksud ialah peralihan dari aktivitas utama pengguna ke aktivitas bersantai. Pada akhirnya ruang ini dapat dikatakan sebagai ruang bersantai, contohnya ialah pertokoan, cafetaria, ruang rekreasi dll.



**Gambar 2.11 Ambiguos Space**

*Sumber : Pinterest.com*

**d. *Private Space***

*Private Space* merupakan ruang yang berbentuk privat yang dimiliki oleh masing masing pengguna/warga. Bentuk dari *private space* ini dapat berupa halaman rumah maupun ruang didalam bangunan rumah masing masing pengguna.



**Gambar 2.12 Private Space**

*Sumber : Pinterest.com*

## **II.2. STUDI PRESEDEN**

Dalam merancang proyek ini diperlukan metode studi preseden yang digunakan sebagai acuan atau referensi dalam menentukan konsep bangunan yang akan dibangun dan juga referensi dalam merencanakan tata



ruang dalam dan luar yang nantinya akan digunakan. Dalam kasus ini menggunakan 3 buah preseden yang berada didalam maupun luar negeri. Seluruh preseden yang digunakan merupakan preseden yang memiliki kemenarikan maupun kemencolokannya masing masing. Preseden pertama lebih mencolok pada konsep yang digunakan, preseden kedua lebih mencolok pada ruang edukasi yang lebih ke arah non formal dan disenangi anak anak dan preseden ketiga lebih mencolok pada area bermain dan publik yang ramah akan anak dari segala usia.

### II.2.1 Marmara Forum Cloud Playground



Gambar 2.13 Marmara Forum Cloud Playground

Sumber : Archdaily.com

Data Proyek :

- Lokasi : Istanbul, Turkey
- Fungsi : Ruang Publik , Playground
- Luas Area : 400  $m^2$
- Tahun Proyek : 2020
- Arsitek : Carve

*Marmara forum cloud playground* merupakan taman bermain terbuka bagi anak yang berada di taman atap pusat perbelanjaan di distrik Bakirköy. Taman bermain ini menjadi landmark ikonik yang baru pada atap Marmara Forum.



**Gambar 2.14 Pengaplikasian Konsep**

*Sumber : Archdaily.com*

Konsep pada bangunan *Marmara forum cloud playground* adalah taman bermain yang menyesuaikan permainan dan tempat bermain berdasarkan kelompok. Dapat dilihat pada gambar 2.9, hal tersebut diaplikasikan pada permainan dan bentuk bangunan. Pada bangunan yang memiliki dimensi yang besar diperuntukan untuk usia anak 9-12 tahun. Bangunan yang memiliki dimensi yang lebih rendah diperuntukan bagi anak dengan usia 3-8 tahun. Dalam bentuk bangunan ukiran yang terdapat pada bangunan diperuntukan agar anak mendapatkan pengalaman menyentuh awan karena bangunan ini berada sekitar delapan lantai di atas tanah. Kaca yang berada pada bangunan juga akan berubah warna menyesuaikan dari waktu hari. Hal tersebut dibuat untuk memberikan psikologis anak menjadi lebih bahagia. Dalam segi permainan anak, pada bangunan ini memiliki elemen permainan anak seperti anak dapat memanjat, meluncur dan bersantai di tempat tidur gantung dan merasakan ketinggian dari balik jendela sambil melihat cakrawala kota. Untuk bangunan

### **II.2.3 Microlibrary Warak Kayu**



**Gambar 2.15 Microlibrary Warak Kayu**

*Sumber : Archdaily.com*

Data Proyek :

- Lokasi : Semarang, Indonesia
- Fungsi : *Microlibrary*, Ruang Publik
- Luas Area : 182 m<sup>2</sup>
- Tahun Proyek : 2020
- Arsitek : SHAU Indonesia

*Microlibrary* Warak Kayu adalah sebuah perpustakaan mini yang berada di Kota Semarang, Jawa Tengah. *Microlibrary* ini menjadi tambahan lanskap arsitektu bagi Kota Semarang. *Microlibrary* ini dibangun di pusat Kota Semarang dan lokasinya berdekatan dengan sungai. *Microlibrary* ini memiliki pemandangan yang indah ke Kampung Pelangi yang merupakan sebuah tempat wisata lokal Kota Semarang.

Pembangunan *microlibrary* ini untuk meningkatkan minat baca anak dengan menciptakan ruang yang multi-fungsi yang mampu meningkatkan kinerja sosial. Desain dan bahan bangunan yang sadar lingkungan untuk meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan dan memberikan kesan yang non formal pada bangunan ini. Bentuk bangunan yang dibuat seperti “rumah panggung” karena *microlibrary* ini tidak hanya berfungsi sebagai perpustakaan saja namun menambah nilai lingkungan dan kesan ruang publik.

Perpustakaan yang berada dilantai 2, berbagai macam kefiatan maupun berbagai konfigurasi spasial dapat dilakukan. Di lantai 1 yang merupakan area semi outdoor dapat difungsikan sebagai area bermain anak atau lebih kedalam ruang yang dapat digunakan untuk menarik perhatian anak.



**Gambar 2.16 Area Perpustakaan**

*Sumber : Archdaily.com*

Dilantai 2 merupakan area perpustakaan anak. Desain yang dibuat semi outdoor untuk menciptakan suasana yang akrab antar pengguna. Terdapat fasilitas tempat tidur jaring pada area perpustakaan dapat dilihat pada gambar 2.11 yang dapat digunakan anak untuk bersantai maupun berbaring sembari membaca buku dan dapat langsung diawasi oleh orang tua maupun wali dari ruang bawah. Pendekatan bangunan yang multiprogram ini untuk merubah *mindset* anak mengenai perpustakaan merupakan tempat yang membosankan sehingga pada desain ini memadukan antara desain yang rekreasi dan edukasi untuk menjadikan anak semangat datang ke *microlibrary*.

### II.2.3 Mountain Lake Park Playground



**Gambar 2.17 Mountain Lake Park Playground**

*Sumber : Archdaily.com*

Data Proyek :

- Lokasi : San Fransisco, United States
- Fungsi : Ruang Bermain Anak, Ruang Publik
- Luas Area : 6700 m<sup>2</sup>
- Tahun Proyek : 2017
- Arsitek : Bohlin Cywinski Jackson

*Mountain Lake Park Playground* merupakan taman bermain anak yang berada di tengah tengah pepohonan cemara yang rimbun dan berada dekat dengan pantai mountain lake di tepi selatan Taman Nasional Presidio. Pembangunan dari ruang bermain anak ini untuk menciptakan rasa/perasaan mengenai taman bermain anak berada dimana mana khususnya di bagian wilayah san francisco. Taman bermain ini memanfaatkan topografi situs yang berada disana sehingga area bermain terpisah di teras dan diatur berdasarkan usia dan kemampuan bermain anak. Terdapat banyak rute yang dapat digunakan untuk mencapai ruang bermain ini. Jalur yang berkelok-kelok untuk meningkatkan daya fisik anak untuk bermain pada ruang bermain ini. Area permainan yang luas dan juga memiliki warna yang cerah memberikan suasana hati anak ketika bermain



menjadi lebih senang/bahagia. Terdapat berbagai macam permainan pada area bermain ini seperti seluncuran, bukit pasir, ayunan, outbond dll. Ruang bermain ini sangat digemari anak dikarenakan bentuk ruang publik yang unik dan tidak monoton serta masih berada dikawasan yang banyak tumbuhan sehingga anak merasa lebih fresh dan juga suasana hatinya menjadi lebih girang.

