



TINJAUAN UMUM TENTANG TAMAN BERMAIN ANAK

II.1. Essensi Taman Bermain Anak

“ *Taman* adalah sebuah tempat yang terencana atau sengaja di rencanakan di buat oleh manusia, biasanya di luar ruangan, di buat untuk menampilkan keindahan dari berbagai tanaman dan bentuk alami. Taman dapat di bagi dalam taman alami dan taman buatan. Taman yang sering di jumpai adalah rumah tinggal, taman lingkungan, taman bermain, taman rekreasi dan taman botani.”¹⁾

Taman berasal dari kata *Gard* yang berarti *menjaga* dan *Eden* yang berarti *kesenangan*, jadi bisa diartikan bahwa *taman* adalah sebuah tempat yang di gunakan untuk kesenangan yang di jaga keberadaannya. “¹⁾

Buat anak balita, bermain adalah pekerjaannya. Makanya dikatakan, dunia anak adalah dunia bermain. Namun, sambil bermain, sebenarnya anak belajar, yaitu mengembangkan seluruh aspek dalam dirinya. *Bermain ialah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan, tanpa ada tujuan atau sasaran yang hendak dicapai.*”²⁾

II.2. Manfaat Taman Bermain Anak di Balikpapan dalam Pendidikan

Konsep pendidikan di alam adalah perwujudan dari pendidikan di luar ruangan. Alam sebagai media belajar merupakan solusi ketika terjadinya kejenuhan terhadap sistem pendidikan di dalam ruangan.

¹ Pengertian Taman, dilihat 18 Agustus 2009, www.Zoysea.blogspot.com

² Pengertian Bermain, dilihat 18 Agustus 2009, <http://www.sabda.org/ylsa/>





TAMAN BERMAIN ANAK DI BALIKPAPAN

Alam merupakan anugerah Tuhan yang kaya akan sumber pengetahuan, dan memiliki karakteristik dan manfaat yang luar biasa bagi keseimbangan (siklus) kehidupan. Banyak penemuan dan teori – teori hebat yang ditemukan oleh manusia berasal dari pembelajaran alam sekitar. Dengan mengakrabi alam, anak – anak dituntun untuk berjiwa kreatif, bertanggung jawab, dan berpikir dengan alam. Alam menjadi ruang inspirasi dan wahana belajar matematika, fisika, kimia, dan sebagainya.

Proses pembelajaran dalam dunia pendidikan yang lebih bermakna menurut Bartlet adalah proses pembelajaran yang membangun makna (input), kemudian prosesnya melalui struktur kognitif sehingga akan berkesan lama dalam ingatan / memori (terjadi rekonstruksi).

“ Sementara itu, menurut John Dewey, pembelajaran sejati adalah lebih berdasar pada penjelajahan yang terbimbing dengan pendampingan daripada sekedar transmisi pengetahuan. Pembelajaran merupakan individual discovery. Pendidikan memberikan kesempatan dan pengalaman dalam proses pencarian informasi, menyelesaikan masalah dan membuat keputusan bagi kehidupan sendirinya.”³⁾

II.3. Sasaran Taman Bermain Anak di Balikpapan

Taman Bermain Anak ini disajikan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan yang berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan/atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat. Terutama bagi anak – anak yang masih dibawah pengawasan orang tua, seperti anak – anak yang masih duduk di Taman Kanak – kanak (TK) dan yang duduk di Sekolah Dasar (SD).

³ Dilihat 18 Agustus 2009, www.senangbisajadibintang.com





II.4. Taman Bermain Anak di Balikpapan yang mengekspresikan jiwa anak – anak

Taman Bermain Anak di Balikpapan ini dirancang dengan sasaran warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan yang berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan/atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat. Terutama bagi anak – anak yang masih dibawah pengawasan orang tua, anak – anak balita dan yang masih duduk di Sekolah Dasar (SD). Banyak permainan yang ditawarkan mampu memberikan sumbangan bagi dunia pendidikan dan mengandung pesan moral.

Meskipun sasaran utamanya adalah anak – anak yang masih dibawah pengawasan orang tua, anak – anak balita dan yang masih duduk di Sekolah Dasar (SD). Tetapi Taman Bermain Anak di Balikpapan ini juga diciptakan bagi siapa saja yang berjiwa muda tanpa memandang usia. Taman Bermain Anak di Balikpapan ini akan menjadi salah satu pilihan wisata untuk keluarga, karena dapat dinikmati oleh semua anggota keluarga tanpa batasan usia.

II.4.1. Kreatif

Anak – anak identik dengan jiwa yang kreatif, jiwa yang penuh dengan kreativitas. Adapun arti kata kreatif sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah :

Kreatif : **1** memiliki daya cipta: memiliki kemampuan untuk menciptakan: **2** bersifat (mengandung) daya cipta: pekerjaan yang – menghendaki kecerdasan dan imajinasi : (sumber : Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka hal : 529).

“Kreativitas adalah proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan atau konsep baru, atau hubungan baru antara gagasan atau konsep yang sudah ada. Dari sudut pandang keilmuan, hasil dari pemikiran kreatif (kadang disebut pemikiran divergen) biasanya dianggap memiliki keaslian dan kepantasan.

Sebagai alternatif, konsep sehari – hari dari kreativitas adalah tindakan membuat sesuatu yang baru.”⁴⁾



II.4.2. Attraktif

Salah satu kata yang mampu mewakili ekspresi jiwa muda adalah kata attraktif. Kata serapan dari Bahasa Inggris ini tidak asing di telinga kita. Apa arti kata attraktif?

“Attraktif merupakan karakter perilaku tidak kasat mata yang tidak hanya bersifat psikomotorik, melainkan juga kognitif dan efektif. Karakter attraktif memiliki nilai psikologis yang perlu diungkapkan terhadap wadah permainan yang berwujud bangunan yang bersifat tantangan.”⁵⁾

Dalam hal ini Taman Bermain Anak merupakan bangunan yang beralasan untuk mengakomodasinya. Taman Bermain Anak yang berlokasi di Balikpapan ini menampung kegiatan yang menyatu dengan alam, sosialisasi dengan satu sama lain, ketangkasan, percaya diri dan kerja sama dalam tim melalui pengalaman berpetualang.

II.4.3. Dinamis

Dinamis mungkin lebih mudah diartikan sebagai suatu sikap yang fleksibel, tidak kaku dan mampu menyesuaikan dengan keadaan yang dialami. Suatu sikap yang tanggap dengan situasi yang terjadi.

Dinamis menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti penuh semangat dan tenaga sehingga cepat bergerak dan mudah menyesuaikan diri dengan keadaan.”⁶⁾

⁴ Pengertian Kreatif, dilihat 18 Agustus 2009, www.wikipedia_bahasa_indonesia.ensiklopedia_bebas.htm

⁵ Pengertian Atraktif, dilihat 18 Agustus 2009, www.wikipedia_bahasa_indonesia.ensiklopedia_bebas.htm

⁶ Pengertian Dinamis, dilihat 18 Agustus 2009, www.wikipedia_bahasa_indonesia.ensiklopedia_bebas.htm





TAMAN BERMAIN ANAK DI BALIKPAPAN

Permainan yang ditawarkan dalam Taman Bermain Anak di Balikpapan ini bersifat memberikan tantangan secara individu maupun kerjasama dalam suatu tim. Dari tantangan tersebut diharapkan para anak tertantang untuk menyelesaikan permainan. Sehingga sifat dinamis yang berisi penuh semangat, cekatan dan mudah menyesuaikan diri dengan keadaan sangat dibutuhkan dalam permainan.

II.5. Persyaratan Taman Bermain Anak

Syarat – syarat membangun Taman Bermain Anak, antara lain :

- Ketika merancang taman bermain, tiga masalah adalah hal yang terpenting: keamanan, daya tahan, dan anggaran.

Menurut Komisi Keamanan Produk Konsumen (CPSC), terdapat lebih dari 200.000 peralatan bermain terkait cedera setiap tahun, hanya sebagian kecil yang melibatkan peralatan di kompleks apartemen. To help keep that percentage low, industry professionals adhere to strict building guidelines set forth by the American Society of Testing and Materials (ASTM) and the CPSC. Untuk membantu menjaga persentase yang rendah, profesional di bidang industri mematuhi pedoman bangunan yang ketat yang ditetapkan oleh American Society of Testing dan Material (ASTM) dan CPSC.

Selain panduan ini, peralatan bermain juga harus memenuhi persyaratan dari Amerika dengan Disabilities Act (ADA) yang membutuhkan - antara lain - bahwa fasilitas rekreasi dan area bermain yang mudah diakses dan digunakan oleh individu dinonaktifkan.

- **Kid-bantal-bantal**

Pemilihan peralatan bermain hampir sama pentingnya dengan pilihan permukaan yang duduk di atas. Jatuh dari peralatan bermain ke permukaan di bawah ini merupakan faktor yang berkontribusi di 79 persen dari semua cedera bermain. Akibatnya, sekarang ada bersertifikat permukaan bermain yang membantu untuk memastikan keamanan maksimum dan melindungi anak-anak dari jatuh. Pilihan atas permukaan seperti karet menuangkan, karet





TAMAN BERMAIN ANAK DI BALIKPAPAN

diparut, dan serat kayu. Menurut informasi Gotham's permukaan, menuangkan permukaan karet adalah solusi yang paling permanen yang menyediakan bantalan tebal dan serap shock, sedangkan lapisan atas menyediakan durabilitas. Shredded karet adalah pelindung permukaan longgar yang memberikan cara ketika anak jatuh. Kayu adalah serat - serat kayu rekayasa yang tidak mengandung kayu limbah dan ramah lingkungan

➤ **Playground Profesional**

Forum Anda harus mengetahui anggaran sebelum pertemuan dengan taman bermain profesional untuk merancang sebuah unit sesuai dengan kebutuhan Anda. Ketika merancang sebuah situs, Lauren Martelli, pemilik dan desainer dari Universal Play Systems Inc di Pelham, New York, mengatakan perlu diingat bahwa peralatan dapat dimasukkan ke taman bermain untuk anak-anak yang lebih tua juga, serta orang-orang yang akan duduk dengan anak-anak . "Playground peralatan dapat termasuk bermain air, perlengkapan basket untuk remaja, atau bahkan kursus kebugaran," kata Martelli. "Anda juga ingin mengingat orang tua dan senior yang mungkin telah makan siang di meja sambil menonton anak-anak mereka."

Ada juga berbagai tambahan untuk memilih dari, seperti bangku, meja dan pilihan berbagai bayangan. "Kreativitas dan desain untuk bermain mendapatkan rumit," kata Romanello. "Dengan itu teknologi saat ini, Anda dapat cetakan peralatan ke dalam warna dan bentuk yang Anda inginkan, sehingga merancang situs bisa menyenangkan. Tema seperti dinosaurus, istana, dan truk pemadam kebakaran juga menjadi populer di peralatan bermain hari ini.

➤ **Jika Ini adalah Swing Lama**

Jika bangunan Anda sudah memiliki tempat bermain, mungkin sudah melihat hari yang lebih baik. Taman bermain sudah ada banyak dibangun di sekitar tahun 1960-an atau sebelumnya, dan tidak pernah diperbaiki secara





TAMAN BERMAIN ANAK DI BALIKPAPAN

substansial. Peralatan tersebut mungkin bagian yang hilang atau rusak, fitur standar keselamatan-sub, atau komponen ADA-compliant memadai.

Namun, memiliki desainer bermain profesional dan inspektur menceritakan apa kondisi unit sedang dalam perbaikan dan jika sepadan dengan biaya. "Anda harus berhati-hati tentang permukaan dan peralatan yang digunakan; yang memenuhi pedoman yang paling terbaru dan itu cacat diakses," kata Romanello. "Depending on the condition of the unit, we might suggest removing the entire thing." "Tergantung pada kondisi unit, kita bisa menyarankan menghapus seluruh hal."

Apakah Anda memperbaiki atau membuat sistem baru, penilaian oleh profesional adalah penting. "Salah satu alasan untuk kunjungan awal kami adalah untuk menentukan kebutuhan bangunan," kata Rooney. "Misalnya, anak-anak muda usia 2-5 akan membutuhkan peralatan bermain yang berbeda dari anak usia yang lebih tua lima sampai 12. Setelah selesai, Anda biasanya akan memilih peralatan yang membantu keterampilan motorik kasar, bermain imajinatif, dan interaksi sosial, seperti slide, mendaki potongan, merangkak melalui terowongan, atau panel driver dan panel gigi kunci. Tetapi anggaran dan ruang. "

➤ **Choosing Wisely Bijak Memilih**

Memilih peralatan yang terbaik untuk drama itu luas bangunan Anda harus memikirkannya. Menurut sebuah artikel dari International Play Equipment Manufacturers Association (IPEMA), "Sebuah tempat bermain luar biasa bukan hanya kumpulan peralatan bermain kreatif, desain harus mempertimbangkan cara anak-anak akan menggunakannya. Untuk mencapai tujuan tersebut, lingkungan taman bermain diproduksi ideal berisi elemen untuk interaksi sosial, gerakan, pengalaman indrawi, dan kontak dengan alam. "

Sebuah desain instalasi bermain profesional dan perusahaan dapat membantu forum Anda berbaur sosial, sensorik, dan hanya menikmati permainan elemen



TAMAN BERMAIN ANAK DI BALIKPAPAN

dari tempat bermain baik menjadi yang membangun ruang Anda dan kendala ekonomi.

Menciptakan lingkungan yang aman bagi penduduk adalah perhatian utama, namun para ahli mengingatkan bahwa pemilik gedung dapat dihindari, dan tidak, terjadi. "Anak-anak bisa terluka," lanjut Romanello, "sehingga kami mengasumsikan bangunan yang memiliki asuransi kewajiban mereka sendiri untuk membangun." Martelli setuju, "Kewajiban merupakan masalah besar, terutama ketika Anda memiliki anak-anak lain di daerah tersebut menggunakan peralatan tersebut juga."

o **Kondisi Tempat Bermain Anak di Perumahan**

Sedemikian pentingnya bermain pada anak, sehingga Pemerintah mengakomodirnya didalam UU Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak pada Pasal 11 : Setiap anak berhak beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, *bergaul dengan anak sebaya, bermain, berekreasi dan berkreasi* sesuai dengan minat, bakat dan tingkat kecerdaannya demi pengembangan diri. Disamping itu untuk memenuhi hak tersebut, pada Pasal 56 ayat 1 butir d, e dan f, disebutkan bahwa Pemerintah dalam menyelenggarakan pemeliharaan dan perawatan wajib mengupayakan dan membantu anak, agar anak dapat

- o *Bebas berserikat dan berkumpul*
- o *bebas bersitirahat, bermain, berkreasi, berekreasi dan berkarya seni budaya dan memperoleh sarana bermain yang memenuhi syarat kesehatan dan keselamatan.*

Sementara itu, secara kuantitatif, melalui Kep. Men PU No. 378/KPTS/1987, Pemerintah juga telah membuat standart luasan minimum yang harus di penuhi.

Namun demikian, berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan pada beberapa perumahan formal, umumnya tempat bermain anak hanya disediakan dalam tingkat RW, tempat bermain tersebut juga umumnya digabung dengan beberapa fasilitas lain. Penggabungan fungsi ini menyebabkan banyak





TAMAN BERMAIN ANAK DI BALIKPAPAN

masalah, dan biasanya, sebagaimana 'hukum rimba' maka yang terlemahlah yang kalah, dalam hal ini anak selalu dalam posisi yang kalah. Nani Zara (2002) yang mengadakan penelitian pada dua Perumahan Sederhana yaitu Perumnas II Depok dan Perumnas Indraprasta II Bogor. Dengan menggunakan metode kuantitatif pada 27 responden, kesimpulan hasil penelitian yang dimuat di Skripsi Jurusan Arsitektur, terungkap bahwa 50 % responden mengatakan bahwa fasilitas bermain anak kurang memuaskan. Pada lingkungan Perumnas II Depok ditemukan fakta bahwa sebagian besar (56 %) anak tidak menggunakan ruang terbuka sebagai tempat bermain, umumnya mereka bermain pada jalanan di depan rumah dan lapangan. Hal ini didasari dari jenis permainan mereka yang masih didominasi oleh permainan yang bersifat aktif. Sementara itu pada lingkungan Perumnas Indraprasta II ditemukan juga fakta bahwa 60 % anak bermain ditempat bukan ruang terbuka.

o Kemungkinan Apa yang Terjadi ?

Fenomena di atas menunjukkan bahwa tempat bermain anak yang sering digabung dengan fasilitas lain dalam satu ruang terbuka, saat ini sudah tidak begitu menarik lagi pada anak. Beberapa kemungkinan yang terjadi diantaranya adalah :

1. Ketakutan orang tua akan keamanan dan keselamatan anak pada saat bermain di ruang terbuka.
2. Kondisi ruang terbuka yang tidak nyaman.
3. Jenis permainan anak yang sudah meninggalkan permainan tradisional
4. Pengaruh kelompok.





TAMAN BERMAIN ANAK DI BALIKPAPAN

II.6. Macam – macam Permainan Taman Bermain Anak di Balikpapan

- Spider Web

Merupakan suatu permainan yang dengan cara memanjat pada tambang yang dirajut seperti jaring laba – laba.



<http://www.griyagayatri.com/daftar>

<http://uploads.iklanmax.com/88877/balon-bouncer.gif>

Permainan ini melatih anak – anak untuk tidak menyerah , karena kelenturan jaring dan ketinggian yang harus dipanjat benar – benar membutuhkan perjuangan.

- Balon Bouncer



Balon bouncer, playground, playhouse, treehouse, taman bermain anak, cocok untuk sekolah Playgroup, TK, SD, SMP , SMA, Hotel, Apartment, Mal, Rumah Sakit, Taman, Rumah - rumahan, lainnya.

Gambar 2.2. Balon Bouncer

<http://www.myhouse-indonesia.com> (data 2009)



TAMAN BERMAIN ANAK DI BALIKPAPAN

Hampir sama dengan balon bouncer, tetapi ini permainan ini menggunakan meterial kayu.



Gambar 2.3. Rumah Kayu

<http://www.myhouse-indonesia.com> (data 2009)

- Trampoline



Permainan ini banyak diminati anak – anak karena mereka merasa dapat terbang.

Gambar 2.4. Trampoline

<http://www.griyagayatri.com/daftar.php?id=02> (data 2009)



TAMAN BERMAIN ANAK DI BALIKPAPAN

Menara Segi Pelangi (wooden toys)



Gambar 2.5. Menara Segi Pelangi

<http://mainan.iklanmax.com/2008/12/29/menara-segi-pelangi-wooden-toys.html> (data 2009)

Menara ini digunakan untuk permainan anak untuk melatih siswa mengenal warna dan bentuk dan menyusunnya sesuai dengan warna tertentu, terbuat dari kayu dikerjakan dengan rapih dan aman untuk anak. Permainan ini dilakukan di indoornya.

- Mangkok Putar
Mangkok Putar adalah alat untuk bermain anak anak di Sekolah TK atau taman, terbuat dari galvanis pilihan dengan bermacam macam warna yang disukai anak anak.



Gambar 2.6. Mangkok Putar

<http://tatakids.indonetwork.co.id/> (data 2009)

- Area Permainan Bersepeda adalah sebuah kegiatan rekreasi atau olahraga, serta merupakan salah satu moda transportasi darat yang menggunakan sepeda. Banyak penggemar bersepeda yang melakukan kegiatan tersebut di berbagai macam medan, misalnya bukit-bukit, medan yang terjal maupun hanya sekedar berlomba kecepatan saja.



Gambar 2.7. Loncatan

<http://oogitu.wordpress.com/2009/01/15/permainan-anak-jaman-dulu/> (data 2009)

Loncatan : Permainan menggunakan tali karet, permainan ini merupakan permainan tradisional. Dimana peloncat tidak boleh kena karet. Cara meloncat bisa menggunakan gaya 'wedo'an' atau 'lanangan'. Buat yang belum bisa loncat, biasanya anak kecil, dijadikan 'pupuk bawang'. Dia boleh loncat mengenai karet. Atau ada istilah 'ranjuk', buat mereka yang tidak bisa loncat. Tahapannya, pertama tali digoyang-goyang di atas mengenai tanah, lalu tali dinaikkan setinggi lutut / dengkul, lalu setinggi pinggang atau 'ugil-ugil', lalu setinggi dada, setinggi telinga/ kuping, setinggi kepala, diteruskan setinggi tangan yang dikepalkan ke atas / merdeka, terakhir istilahnya 'merdeka tim' yaitu seperti merdeka ditambah ujung telunjuk mengarah ke atas.



Gambar 2.8. Permainan Bekel

<http://oogitu.wordpress.com/2009/01/15/permainan-anak-jaman-dulu/> (data 2009)



TAMAN BERMAIN ANAK DI BALIKPAPAN

Bekel: juga merupakan permainan tradisional, permainan ini menggunakan bola karet kecil dan lima buah 'bekel'. Ada lima tahap dilalui yaitu, tahap pertama sambil duduk, bola dilemparkan kira-kira setinggi kepala, selama bola di udara bekel diambil satu-satu, lalu diambil dua-dua, sampai lima limanya diambil. Tahap kedua: 'pit', Ketiga: 'ro', Keempat 'klat', kelima 's'. Maksud saya disini, bekel harus diubah menurut posisi menurut urutan. Tahap keenam, Naspel. Waktu 'naspel', bekel diubah posisi seperti tadi hanya saja pemain tidak boleh terlihat gigi. Bila gagal, ganti pemain lain.

- Two Lines Bridge



Gambar 2.9. Two Lines Bridge

<http://www.binadikaoutbound.com/sample.html> (data 2009)

Menyeberang dari Pohon satu ke pohon lainnya hanya dengan bantuan dua utas tali, di mana yang satu tali sebagai pijakan dan yang satu tali lagi sebagai pegangan.

Permainan ini ditujukan melatih konsentrasi peserta, karena untuk dapat sampai ke seberang peserta harus benar-benar berkonsentrasi penuh untuk menjaga keseimbangannya.



II.7.1. Latar Belakang Taman Pintar di Yogyakarta



Gambar 2.10. Peta Taman Bermain Anak

<http://www.google.co.id/search?q=taman+pintar+di+yogyakarta> (data 2009)

Taman Pintar Yogyakarta di Jl. Senopati

Sejak terjadinya ledakan perkembangan sains sekitar tahun 90-an, terutama Teknologi Informasi, pada gilirannya telah menghantarkan peradaban manusia menuju era tanpa batas. Perkembangan sains ini adalah sesuatu yang patut disyukuri dan tentunya menjanjikan kemudahan-kemudahan bagi perbaikan kualitas hidup manusia. Menghadapi realitas perkembangan dunia semacam itu, dan wujud kepedulian terhadap pendidikan, maka Pemerintah Kota Yogyakarta menggagas sebuah ide untuk Pembangunan "Taman Pintar".

Disebut "Taman Pintar", karena di kawasan ini nantinya para siswa, mulai pra sekolah sampai sekolah menengah bisa dengan leluasa memperdalam pemahaman soal materi-materi pelajaran yang telah diterima di sekolah dan sekaligus berekreasi. Dengan Target Pembangunan Taman Pintar adalah memperkenalkan science kepada siswa mulai dari dini, harapan lebih luas kreatifitas anak didik terus diasah, sehingga bangsa Indonesia tidak hanya menjadi sasaran eksploitasi pasar teknologi belaka, tetapi juga berusaha untuk dapat menciptakan teknologi sendiri.



TAMAN BERMAIN ANAK DI BALIKPAPAN

Bangunan Taman Pintar ini dibangun di eks kawasan Shopping Center, dengan pertimbangan tetap adanya keterkaitan yang erat antara Taman Pintar dengan fungsi dan kegiatan bangunan yang ada di sekitarnya, seperti Taman Budaya, Benteng Vredeburg, Societiet Militer dan Gedung Agung.

Zonasi Taman Pintar

Playground : Daerah penyambutan dan permainan serta sebagai ruang publik bagi pengunjung. Pada daerah ini disediakan sejumlah wahana bermain untuk anak seperti Pipa Bercerita, Parabola Berbisik, Rumah Pohon, Air Menari, Koridor Air, Desaku Permai, Spektrum Warna Dinding Berdendang, Sistem Katrol, Jembatan Goyang, Jungkat-jungkit, Istana Pasir, Engklek, dan Forum Batu.

Gedung Heritage : Daerah ini diperuntukkan bagi pendidikan anak berusia dini (PAUD), yang terdiri dari anak-anak usia pra-sekolah hingga TK.

II.7.2. Fasilitas :

Terdapat beberapa fasilitas yang di Taman Pintar di Yogyakarta, antara lain :

- Alat peraga iptek interaktif
- Ruang pameran dan audiovisual
- Food court
- Mushola
- Toko souvenir
- Pusat Informasi



TAMAN BERMAIN ANAK DI BALIKPAPAN
Taman Pintar di Yogyakarta



Gambar 2.11. Anjungan

Sumber : www.google.com/tamanpintaryogyakarta.com (data 2009)



Gambar 2.12. Permainan 1

Sumber : www.google.com/tamanpintaryogyakarta.com (data 2009)



TAMAN BERMAIN ANAK DI BALIKPAPAN



Gambar 2.13. Gerbang Masuk

Sumber : www.google.com/tamanpintaryogyakarta.com (data 2009)



Gambar 2.14. Area Permainan

Sumber : www.google.com/tamanpintaryogyakarta.com (data 2009)



Gambar 2.15. Permainan 2

Sumber : www.google.com/tamanpintaryogyakarta.com (data 2009)