



KONSEP PERENCANAAN PERANCANGAN

TAMAN BERMAIN ANAK DI BALIKPAPAN

V.1. Konsep Dasar Taman Bermain Anak di Balikpapan

Permasalahan dalam perencanaan dan perancangan Taman Bermain Anak di Balikpapan adalah bagaimana wujud rancangan Taman Bermain Anak di Balikpapan yang mengekspresikan jiwa anak – anak melalui kualitas hubungan tata ruang luar, tata ruang dalam dan bentuk arsitektural?

Wujud Taman Bermain Anak di Balikpapan yang mengekspresikan anak – anak diwujudkan dengan menggunakan konsep atraktif, kreatif dan dinamis.

V.2. Konsep Pelaku

Pelaku :

- Anak – anak > Usia sekolah
- Remaja
- Kaum muda
- Keluarga (ayah, ibu, anak)
- Manager Taman Bermain
- Karyawan Taman Bermain
- Resepsionist
- Koki Cafe
- Pramusaji
- Kasir Cafe
- Tim medis
- Staff peralatan
- Petugas cleaning service
- Petugas keamanan
- Petugas parkir



TAMAN BERMAIN ANAK DI BALIKPAPAN

Tabel 5.1. Jumlah Pelaku

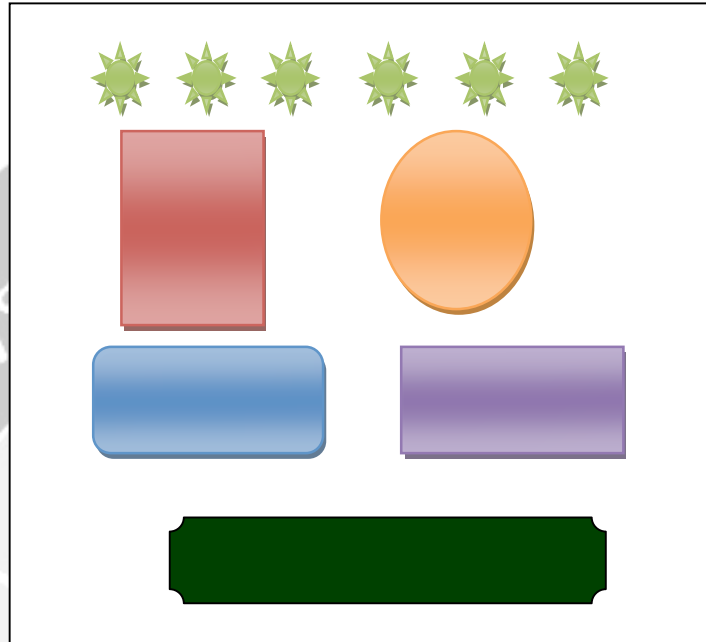
PELAKU	KETERANGAN
Pengunjung	3150 orang
Manager	1 orang
Karyawan kantor pengelola	8 orang
Resepsionist	3 orang
Koki cafe	4 orang
Pramusaji	10 orang
Tim medis	5 orang
Staff peralatan	4 orang
Petugas cleaning service	10 orang
Petugas keamanan (satpam)	5 orang
Petugas parkir	4 orang

Sumber : pemikiran penulis



- Tata Massa

Sumber : pemikiran penulis



KETERANGAN :



OUTDOOR



KANTIN



INDOOR



**RUANG
PENGELOLA**



ENTRANCE



PARKIR



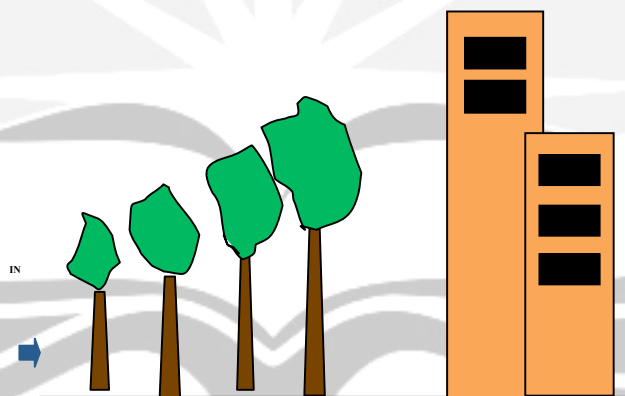
TAMAN BERMAIN ANAK DI BALIKPAPAN

• Potensi Alam (tata ruang luar)

Kreatif dan atraktif :

Penempatan vegetasi pada akses parkir yang menuju fasad. Vegetasi disusun menggunakan permainan level ketinggian tanaman. Level ketinggian tanaman diperoleh dari penempatan berbagai jenis tanaman, seperti tanaman perdu dan perindang yang mempunyai kemaksimalan ketinggian yang berbeda. Vegetasi disusun dari level ketinggian rendah ke tinggi.

- Pengkomposisian jenis tanaman yang berbeda untuk akses sirkulasi jalan menuju entrance dengan permainan ketinggian. Jenis tanaman yang berbeda jenis, mempunyai kemaksimalan ketinggian yang berbeda juga.
- Menerapkan pada perancangan:
 - Susunan tanaman dari ketinggian rendah ke tinggi mengurangi monotonitas.



Sumber : pemikiran penulis

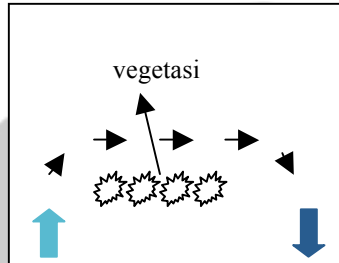
- Permainan level vegetasi dari rendah ke tinggi merupakan cara yang tepat menampakkan view fasad dari area parkir, membuat *point of interest fasad*.
- **Tata ruang dalam**
Kreatif dan dinamis :
 - Vegetasi yang dipertahankan berdasarkan kebutuhan masing – masing permainan.
 - Kontur diolah dan dipertahankan sesuai dengan kebutuhan.



TAMAN BERMAIN ANAK DI BALIKPAPAN

Beberapa permainan banyak menggunakan pohon besar sebagai media salah satu alat.

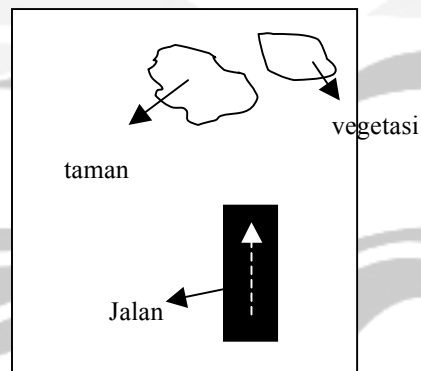
- **Parkir**



Sumber : pemikiran penulis

Vegetasi yang ditata, menjadi batas parkir yang membantu menciptakan sirkulasi kendaraan yang baik dan dapat menjadi petunjuk arah. Selain membantu sirkulasi, vegetasi mampu menjadi perindang. Parkir menyatu dengan alam.

- **Tata Ruang Luar Taman**



Sumber : pemikiran penulis

Vegetasi menjadi perindang bagi para pejalan kaki. Vegetasi yang disusun menambah kesan kuat menuju taman yang bernuansa serba alami.

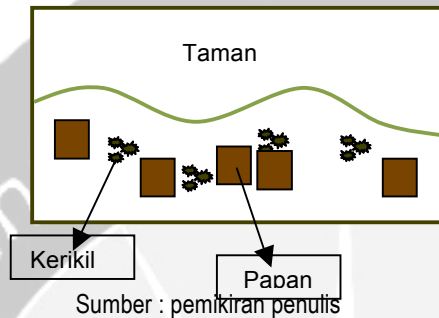


TAMAN BERMAIN ANAK DI BALIKPAPAN

• **Barrier**

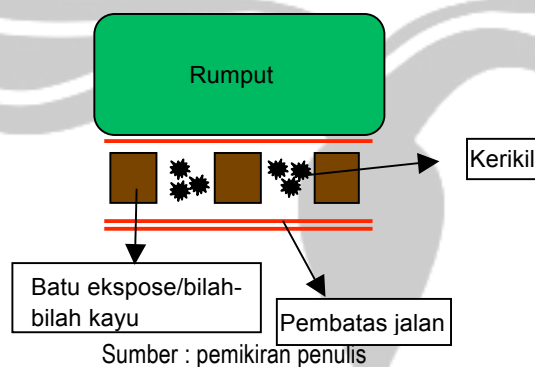
Vegetasi dikombinasikan dengan pagar setinggi 1m (sebagai barrier padat) dengan maksud mengurangi kemasifan bangunan dan mempertegas kesan unity dengan alam.

• **Jalan Setapak**

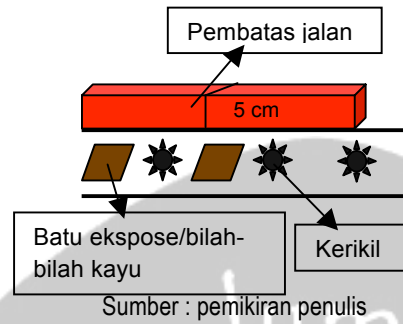


- Menggunakan papan kayu atau bilah – bilah kayu ukuran 1/2m x 1/2m.
- Batu – batu kerikil menambah kesan alamiah, unity dengan alam sekitar (taman dan vegetasi di dalamnya).
- Kerikil dapat juga sebagai terapi bagi pejalan kaki untuk pencegahan bermacam – macam penyakit.

• **Jalan Setapak**

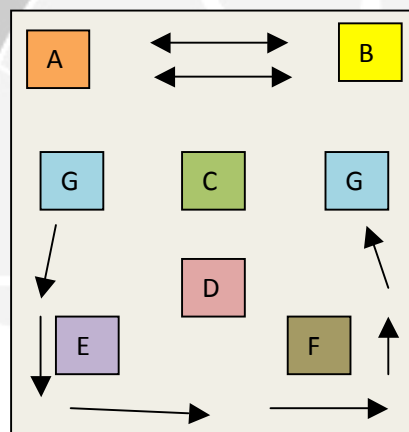


Pembatas jalur jalan berfungsi sebagai sumber informasi bagi pejalan kaki. Pembatas jalan menggunakan warna yang mencolok, yaitu warna merah.



Pembatas menggunakan concreteblok yang ditinggikan 5 cm dicat dengan warna merah dengan peninggian 5cm akan menjadi jelas fungsi pembatas tersebut menjadi penanda.

- **Stand permainan**



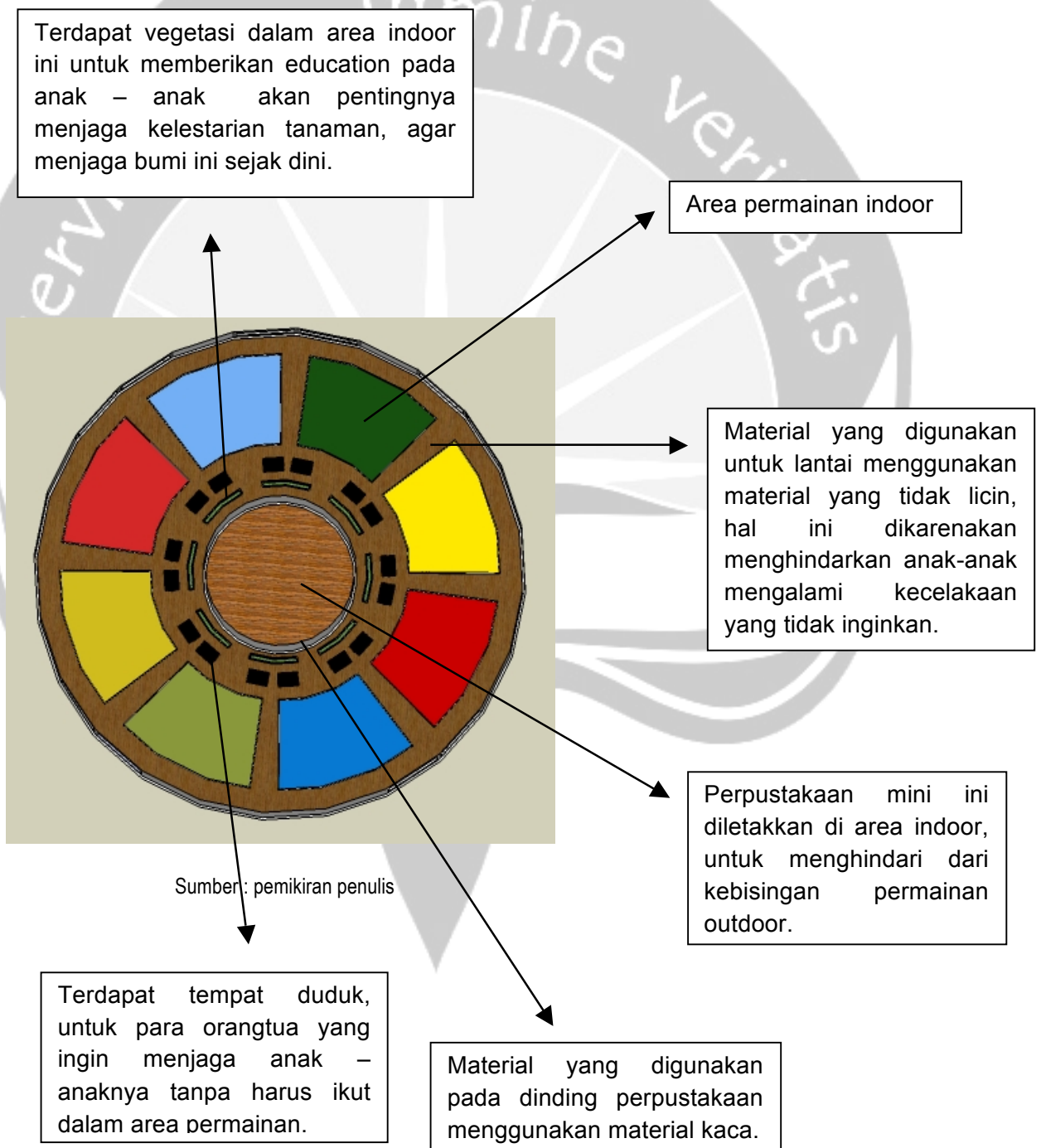
Sumber : pemikiran penulis

- A : spider web game, media pohon besar. Menggunakan pohon jati.
- B : two lines bridge game, juga membutuhkan media pohon besar. Menggunakan pohon jati.
- C : Balon Bouncer
- D : Rumah Kayu
- E : Trampoline
- F : Mangkok Putar
- G : Area Bersepeda



• **Tata Massa dan Gubahan Massa**

- Pada bangunan indoor terdapat area permainan indoor dan perpustakaan mini, area permainan satu sama lain dibatasi dengan pagar besi agar menjadi kesatuan masing – masing.



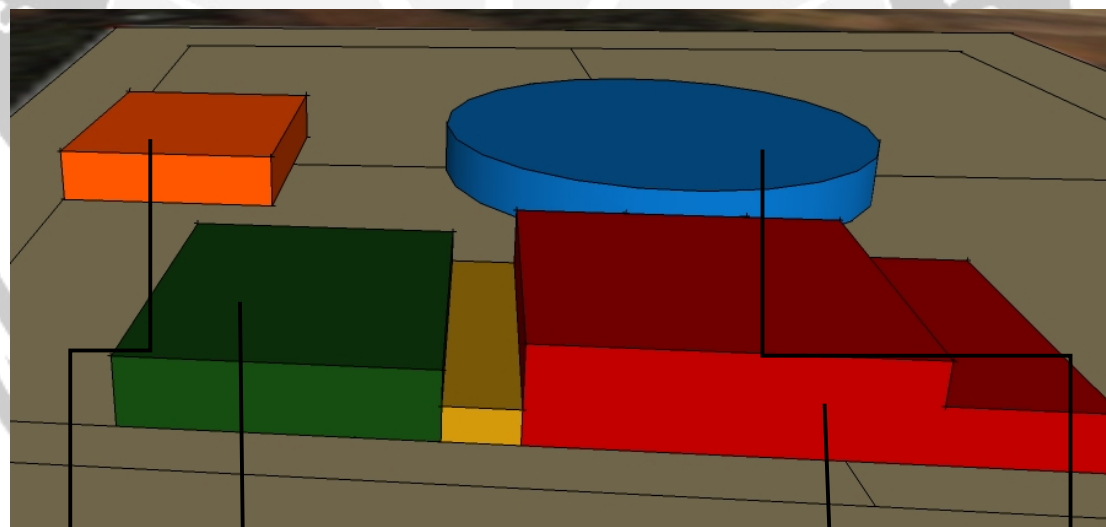


TAMAN BERMAIN ANAK DI BALIKPAPAN

- Batas atau Frame dapat diwujudkan melalui penataan bentuk dan wujud, bentuk yang diartikan sebagai batas adalah bentuk masif atau solid yang berfungsi sebagai pelingkup atau dinding.



Sumber : pemikiran penulis



Restaurant

Sumber : pemikiran penulis

Ruang Penaeolah

Entrance

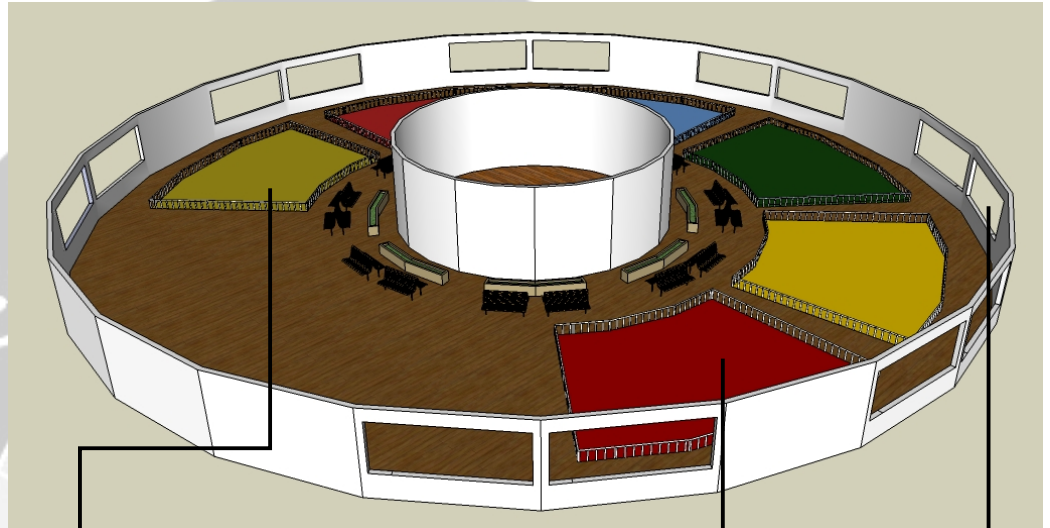
Playground indoor



TAMAN BERMAIN ANAK DI BALIKPAPAN

➤ Indoor playground

Pada masa bangunan ini, area permainan untuk anak – anaknya dibedakan dengan warna. Hal ini untuk menarik perhatian dan minat anak – anak, selain itu juga dunia anak penuh dengan warna.



Sumber : pemikiran penulis

Dasar lantai divariasikan dengan warna – warna yang menarik

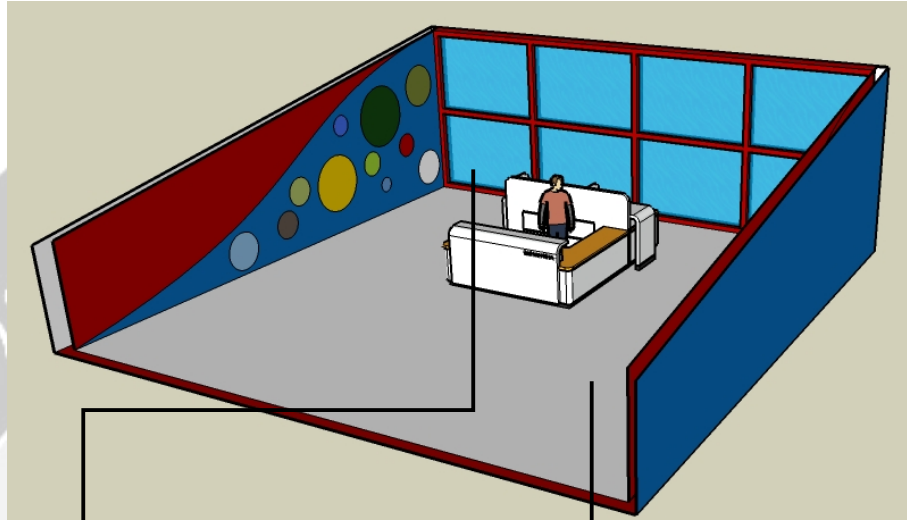
Material yang digunakan lebih banyak kaca, hal ini bermanfaat untuk pencahayaan alami serta membantu memudahkan dalam memantau anak – anak.



TAMAN BERMAIN ANAK DI BALIKPAPAN

➤ Pewarnaan Ruangan

Dalam setiap ruangan banyak menggunakan bermacam – macam warna, agar lebih menarik pengunjung.



Sumber : pemikiran penulis

Material kaca juga digunakan pada ruang entrance ini, guna memanfaatkan pencahayaan alami untuk pencahayaan ruangan.

Pada lantai menggunakan kubin yang tidak licin, guna menghindarkan para pengunjung terutama anak - anak dari kecelakaan.



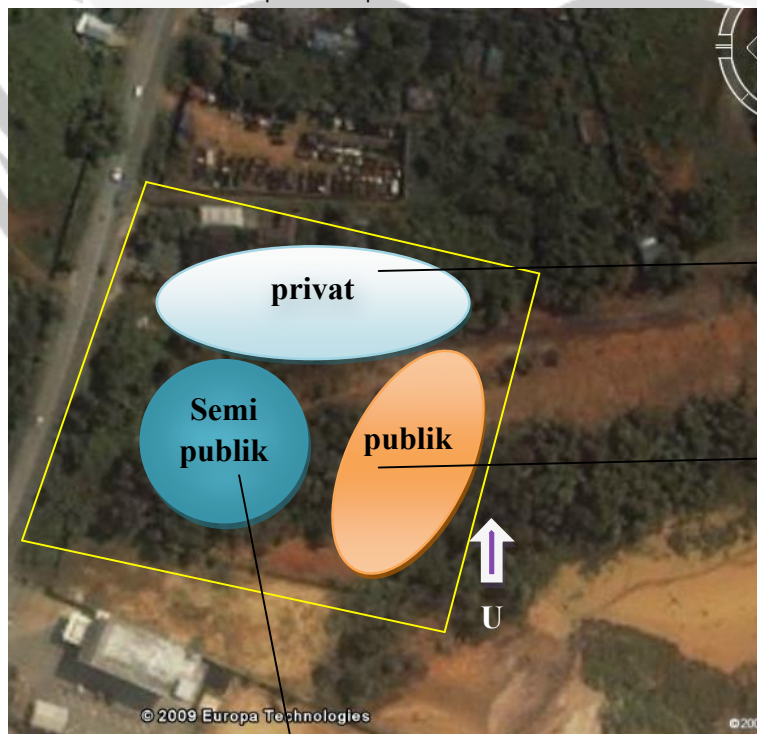
Kawasan Taman Bermain Anak ini dapat dibagi ke dalam beberapa bagian :

- **Ruang publik :**
 - Area permainan outdoor
 - Perpustakaan mini
 - Cafe
 - Taman
 - Area parkir

- **Ruang semi publik :**
 - Ruang permainan indoor
 - Ruang peralatan
 - Resepsionist
 - mushola

- **Ruang privat :**
 - Kantor pengelola

Sumber : pemikiran penulis



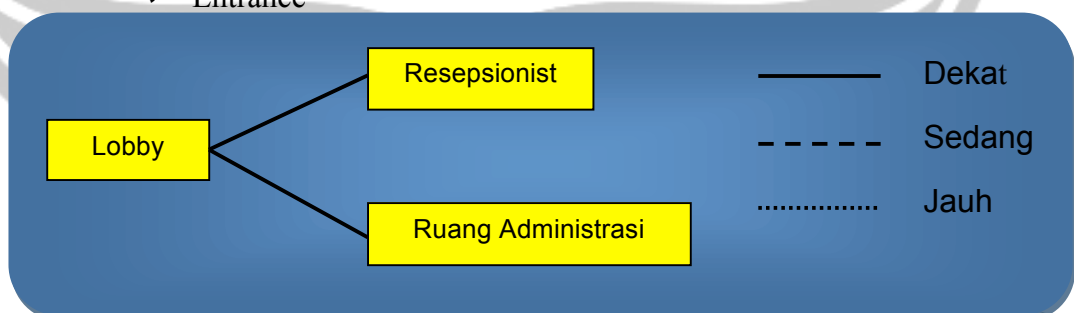
Ruang permainan indoor, ruang peralatan, resepsionist, mushola



TAMAN BERMAIN ANAK DI BALIKPAPAN

Penempatan tersebut menggunakan beberapa pertimbangan :

- Area permainan outdoor, cafe, dan area parkir yang masuk area publik, diletakkan jauh dari jalan. Hal itu dimaksudkan agar anak – anak terhindar dari kontak langsung dengan area luar, selain itu agar lebih merasa memiliki dunia sendiri yang menyatu dengan alam. Sedangkan perpustakaan mini akan diletakkan di tengah site, sehingga pengunjung dapat mengakses ke tempat – tempat atau ke wahana yang lain.
- Area semi publik yang terdiri dari ruang permainan indoor dan resepsionist, sehingga masih terlihat dari akses jalan utama. Peletakan ini dengan tujuan agar permainan yang sedang berlangsung di dalam gedung permainan indoor dapat terlihat dari luar, dengan harapan menumbuhkan animo masyarakat untuk masuk ke dalam Taman Bermain Anak. Ruang peralatan berada di sisi timur bagian site. Ruang peralatan berada dekat dengan area permainan, tetapi tidak semua orang dapat masuk dalam ruag peralatan. Ruang ini hanya diperbolehkan untuk dimasuki oleh karyawan yag bersangkutan.
- Area privat hanya terdiri dari kantor pengelolah, kantor pengelola diletakkan dekat dengan jalan utama. Privat dalam artian zona ini tidak bisa sembarang orang yang dapat masuk ke ruang ini, tetapi tidak menghindarkan dari kebisingan. Karena tingkat kebisingan pada site yang terpilih ini tidak tinggi.
 - Hubungan Ruang
 - ✓ Entrance



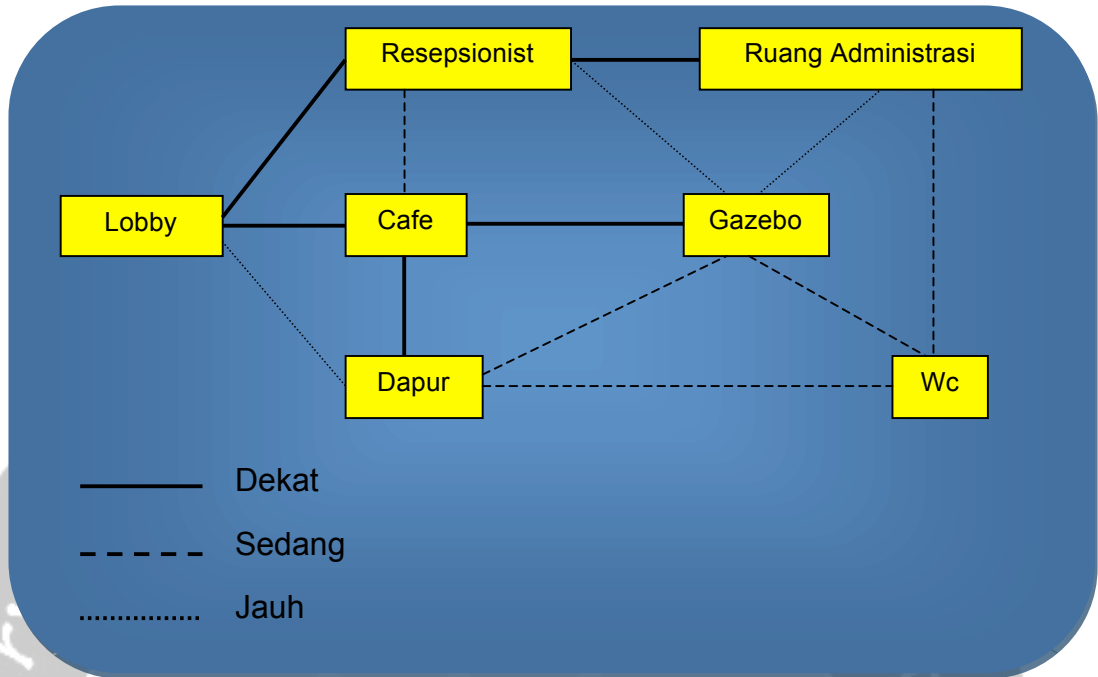
Sumber : pemikiran penulis





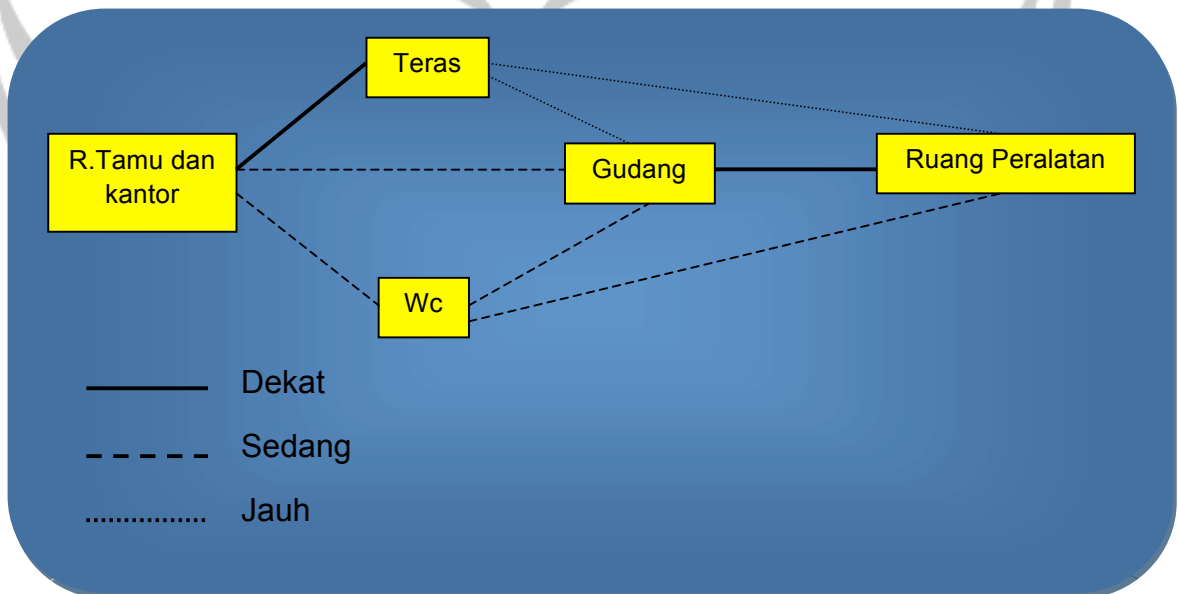
TAMAN BERMAIN ANAK DI BALIKPAPAN

✓ Cafe



Sumber : pemikiran penulis

✓ Ruang Peralatan

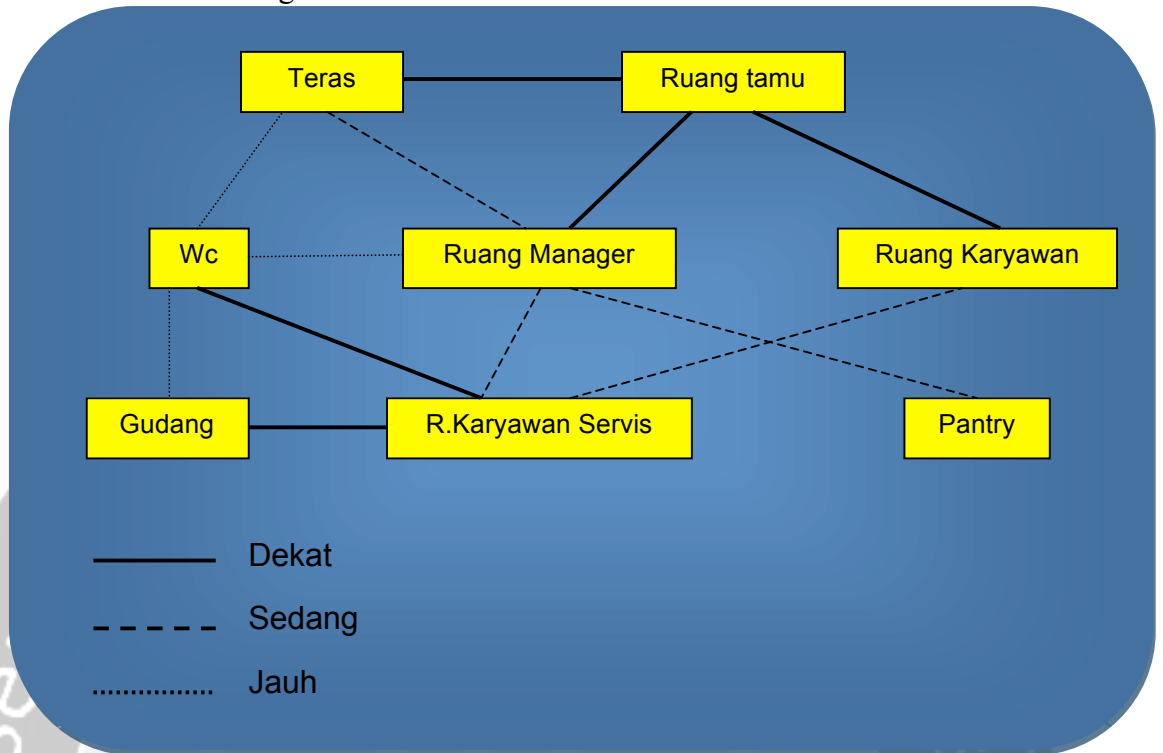


Sumber : pemikiran penulis



TAMAN BERMAIN ANAK DI BALIKPAPAN

✓ Ruang Kantor



Sumber : pemikiran penulis

✓ Gedung indoor

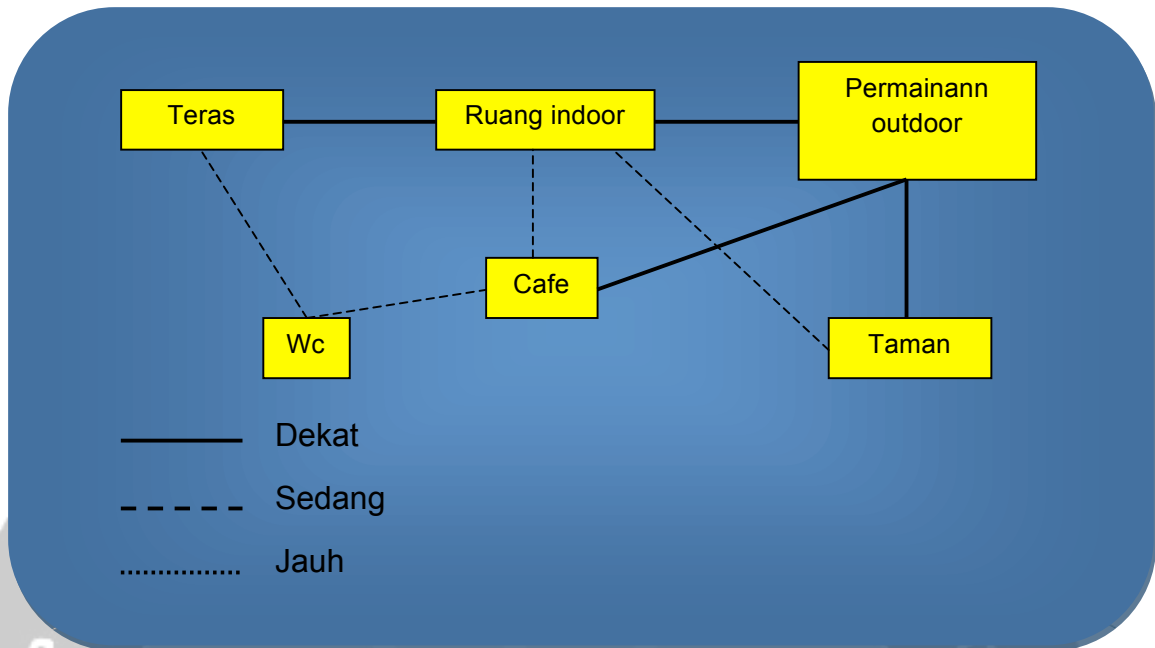


Sumber : pemikiran penulis



TAMAN BERMAIN ANAK DI BALIKPAPAN

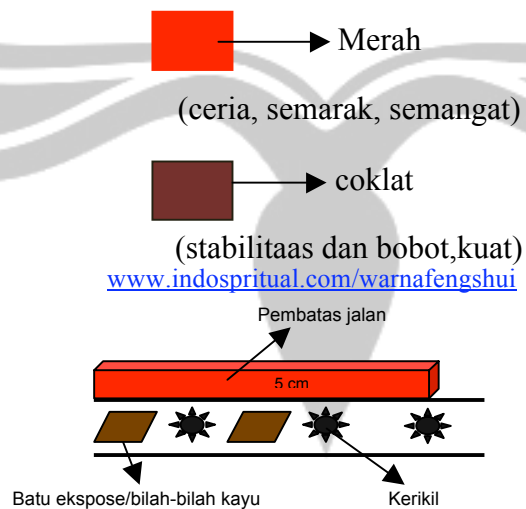
✓ Outdoor game



Sumber : pemikiran penulis

V.6. Konsep Material

- Pembatas jalur jalan berfungsi sebagai sumber informasi bagi pejalan kaki. Pembatas jalan menggunakan warna yang mencolok, yaitu warna merah.



Sumber : pemikiran penulis

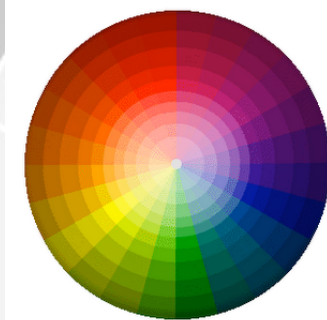


TAMAN BERMAIN ANAK DI BALIKPAPAN




- Pembatas menggunakan coneblok yang ditinggikan 5 cm dicat dengan warnamerah dengan peninggian 5cm akan menjadi jelas fungsi pembatas tersebut menjadi penanda.
- Material Kaca banyak digunakan untuk pencahayaan alami selain itu juga untuk membantu mengawasi anak – anak karena transparan.
- Menggunakan material Baja dan Beton karena memiliki daya tahan yang kuat, yang dapat menunjang untuk jangka panjang dalam perancangan.

V.7. Konsep Warna

- **Tekstur dan pemilihan warna**



Sumber : pemikiran penulis

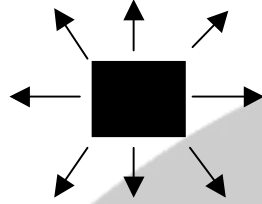
	merah
	hijau
	biru tua
	cokelat

Sumber : pemikiran penulis

- Merah adalah hangat, semangat, semarak menarik.
- Hijau adalah menenangkan dan menyegarkan
- Biru adalah memberi kesan luas pada ruangan. Biru mempunyai makna dingin, menjaga dan sedikit menekan
- Cokelat adalah hangat, nyaman, kuat



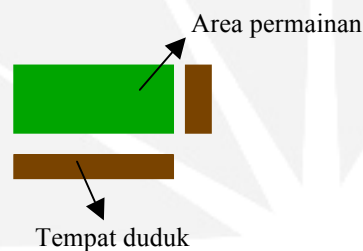
- **Menara Pengawas**



Sumber : pemikiran penulis

Menara pengawas disusun dengan pola radial. Menara pengawas diletakkan di beberapa tempat, agar pengawasan terhadap keamanan dan kenyamanan maksimal. Menara pengawas dilengkapi dengan cctv.

- **Taman**



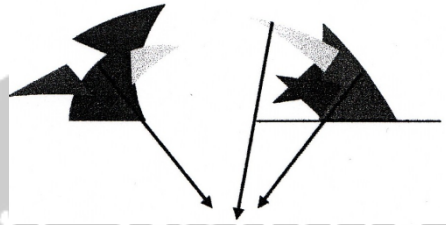
Sumber : pemikiran penulis

Taman Bermain Anak di Balikpapan ini merupakan area permainan dan belajar yang lebih mengeksplorasi kegiatan luar ruangan, sehingga taman dilengkapi dengan tempat duduk sangat dibutuhkan untuk mendukung kegiatan outdoor. Taman dengan tempat duduk berada di sekitar area permainan.



V.9. Konsep Struktur

- Struktur cangkang dipergunakan untuk atap ruang indoor.



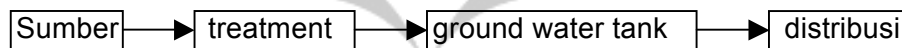
Elemen segitiga lengkungan

Sumber : pemikiran penulis

- Material beton dan baja dipergunakan adalah ruang peralatan, ruang pengelola, dan ruang permainan indoor.
- Material kaca juga banyak digunakan pada semua bangunan, untuk pencahayaan alami yang dimaksimalkan.
- Pada restoran dan entrance menggunakan struktur kolom balok.
- Ruang pengelola menggunakan struktur framing

V.10. Konsep Utilitas

- Sistem penyediaan air bersih



Sumber : pemikiran penulis

- Sistem pemipaan yang digunakan adalah *two pipe system*, yaitu :
Sistem pemipaan pembuangan air kotor dengan mempergunakan dua buah pipa vertical sebagai pipa utama yang berfungsi sebagai *waste pipe* dan *soil pipe*.



- *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, Panero 1979.
- **Neufert, Ernst**, *Data Arsitek Jilid 1*, alih bahasa Sjamsu Amril, Penerbit Erlangga Jakarta, 1989.
- **Neufert, Ernst**, *Data Arsitek Jilid 2*, alih bahasa Sjamsu Amril, Penerbit Erlangga Jakarta, 1989.
- Materi kuliah Utilitas
- *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Penerbit Balai Pustaka.
- www.google-earth.com.
- www.zoysea.blogspot.com
- www.sabda.org/ylsa/
- www.senangbisjabintang.com
- www.wikipedia_bahasa_Indonesia,ensiklopedia_bebas.htm
- www.studio.id.or.id
- www.balikipapan.com
- www.tamanpintardiyogyakarta.com
- www.binadikaoutbound.com
- www.oogitu.wordpress.com
- www.griyagayatri.com
- www.myhouse-indonesia.com
- www.selecta-wisata.com