

TUGAS AKHIR

TAMAN PERMAINAN ANAK YOGYAKARTA



B. SURYO ADINUGROHO

21.09.1335

PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
YOGYAKARTA

2013

TUGAS AKHIR
TAMAN PERMAINAN ANAK YOGYAKARTA

Diajukan kepada Fakultas Arsitektur dan Desain Program Studi Teknik Arsitektur
Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta
sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Teknik

Disusun Oleh :
Bartolomeus Suryo Adinugroho
21 09 1335

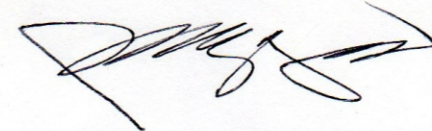
Diperiksa di : Yogyakarta
Tanggal : 14 – 08 – 2013

Dosen Pembimbing I,



Dr. -Ing. Wiyatiningsih, ST., MT.

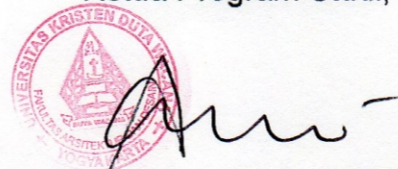
Dosen Pembimbing II,



Ir. Priyo Pratikno, MT.

Mengetahui

Ketua Program Studi,



Ir. Eddy Christianto, MT., IAI.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi :

TAMAN PERMAINAN ANAK YOGYAKARTA

Adalah benar-benar hasil karya sendiri. Pernyataan, ide, maupun kutipan langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam skripsi ini pada catatan kaki dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan duplikasi atau plagiasi sebagian atau seluruhnya dari skripsi ini, maka gelar dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

Yogyakarta, 14 – 08 – 2013.



Bartolomeus Suryo Adinugroho

21 09 1335

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Taman Permainan Anak Yogyakarta
Nama Mahasiswa : Bartolomeus Suryo Adinugroho
NIM : 21 09 1335
Mata Kuliah : Tugas Akhir Kode : TA8306
Semester : Genap Tahun : 2012/2013
Fakultas : Arsitektur dan Desain Prodi : Teknik Arsitektur
Universitas : Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir
Fakultas Arsitektur dan Desain Program Studi Teknik Arsitektur
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta

dan dinyatakan

DITERIMA

untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Teknik
pada tanggal 31 - 07 - 2013

Yogyakarta, 14 - 08 - 2013

Dosen Pembimbing I,



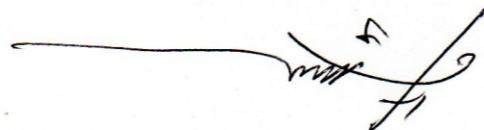
Dr. -Ing. Wiyatiningsih, ST., MT.

Dosen Pembimbing II,



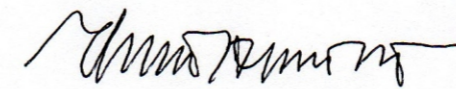
Ir. Priyo Pratikno, MT.

Dosen Penguji I,



Parmonangan Manurung, ST., MT.

Dosen Penguji II,



Ir. Dwi Atmono G., MT.



DUTA WACANA

RESUME

YOGYAKARTA CHILDREN'S PLAYGROUND

The Initial Idea to Design Children's Playground in Yogyakarta

Culture is the proponent of existence of the nation. There are two ways to learn culture, formal and informal process. In formal process, we can learn culture from school, whereas in informal process, it can be learned from our daily activities. Folk toys is one kind of way to learn culture by informal process. Folk toys is full of culture's value, it also participate in children's potential's development. But unfortunately, folk toys shifted from traditional to modern, which was inclined to give bad effect for children's development. Children prefer to play modern game like videogame, playstation, etc which can give bad effect for their development. This is the initial idea to design children's playground in Yogyakarta. The aim is to sustain the existence of folk toys, also introduce culture to children by informal process.

Transformation Design

The transformation design inspired by children's characteristic : active, happy, cheerful, creative and energetic, and the requirement of children's playground which must be safe and fun, healthy and educational. So the design use arc and circle form as main form of the concept. And because majority of traditional game is outdoor game, so the proportion of design concept is open space is larger than the building.

Final Design

In the final design, the main concept of the building is contains of many building mass, which distinction by their function. Main building is the biggest than another, because it contains a lot of activities, also will be the main façade from a whole of children's playground. The distribution of zoning divided by their activities, there are outdoor play area, outdoor class, gazebo, etc. By distribution of zoning appropriate by their activities, children is more facilitated to access the whole area.

Conclusion

The initial purpose designing children's playground in Yogyakarta is to create a new building to introduce children about culture, especially folk toys and traditional game in Yogyakarta. Children can play many traditional games here, also learn about culture of Yogyakarta. It is a good place for people to learn, to share, and to know any kind of educational game. This project contain a total space programming which offered more public function rather than private. From this project, traditional culture especially folk toys can be known and sustain.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, berkat, karunia, dan kesempatan yang telah diberikan-Nya sehingga Laporan Tugas Akhir yang berjudul '**Taman Permainan Anak Yogyakarta**' ini dapat diselesaikan dengan lancar dan dalam kurun waktu yang telah ditentukan. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu persyaratan menempuh kelulusan jenjang pendidikan Strata-1 dalam bidang Teknik Arsitektur.

Taman Permainan Anak Yogyakarta merupakan sebuah sarana publik yang menunjang kegiatan pengenalan kebudayaan kepada anak-anak secara informal. Anak-anak dapat belajar mengenal kebudayaan daerah melalui sistem pembelajaran yang lebih santai dan menyenangkan.

Dengan adanya Taman Permainan Anak Yogyakarta, diharapkan anak-anak mengenal kembali permainan-permainan tradisional, sekaligus dapat menjaga eksistensi permainan anak yang kini sudah mulai ditinggalkan.

Dengan menekankan public space sebagai pusat dari kegiatan yang ada, Taman Permainan Anak Yogyakarta ini dapat menjadi sebuah wadah yang menarik baik masyarakat khususnya anak-anak. Konsep fasade bangunan yang tradisional, dinamis dan adem menimbulkan perasaan seakan-akan kembali ke suasana jaman dahulu, dimana permainan anak sering dimainkan di teras rumah. Dengan fasilitas yang ada, seperti workshop area, ruang kelas, perpustakaan, ruang A/V, dsb, menjadikan Taman Permainan Anak Yogyakarta menjadi suatu taman yang tidak hanya bersifat rekreatif namun juga edukasional.

Dalam bagian akhir ini penulis ingin memberikan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulis menyadari, tanpa dukungan dan bantuan dari semua pihak-pihak tersebut, penulis tidak akan mungkin dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini, maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak dan Ibu tercinta, yang begitu baik memberikan banyak bantuan baik dalam hal moral maupun material. Terima kasih banyak untuk segala kasih sayang dan perhatian yang telah Bapak dan Ibu berikan.
2. Keluarga Besar Yayasan Hashim Djojohadikusumo, yang telah memberi kesempatan penulis untuk menempuh jenjang pendidikan Perguruan Tinggi di Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.
3. Kedua kakak, Mas Aryo dan Mbak Irma beserta keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan, semangat dan doa.
4. Bapak dan Ibu Dosen beserta seluruh staff Fakultas Arsitektur dan Desain, yang dengan sabar mengajar dan membantu penulis selama proses perkuliahan.
5. Ibu Dr. -Ing. Wiyatiningsih, ST., MT. dan Bapak Ir. Priyo Pratikno, MT. selaku Dosen Pembimbing, serta Bapak Parmonangan Manurung, ST., MT., dan Bapak Ir. Dwi Armono G., MT. selaku Dosen Penguji, yang memberi banyak saran dan masukan kepada penulis selama proses pelaksanaan Tugas Akhir.
6. Teman-teman Arsitektur 2009 yang bersama-sama berjuang dari awal kuliah hingga akhir
7. Semua pihak yang telah membantu, yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih banyak.

Yogyakarta, Agustus 2013

Penulis

DAFTAR ISI

1. PENDAHULUAN

Kerangka Berpikir
Latar Belakang
Rumusan Masalah
Fokus Permasalahan
Tujuan

2. POTENSI

Data Anak di DIY
Kesenian di DIY
Permainan Anak di DIY
Objek Wisata Pendukung Kegiatan Anak di DIY

3. TAMAN BERMAIN ANAK

Pengertian Taman Bermain
Kriteria dalam Perancangan
Prinsip Perancangan
Persyaratan Perancangan
Arahan Desain

4. ANAK

Pengertian Anak
Karakteristik Anak Usia Sekolah
Perkembangan Anak Usia Sekolah
Masa Sekolah Dasar

5. BERMAIN DAN PERMAINAN

Pengertian Bermain
Klasifikasi Bermain
Fungsi Bermain
Permainan Anak Internasional
Permainan Anak Indonesia

6. STUDI PRESEDEN

Taman Pintar, Yogyakarta - Indonesia
Komunitas Hong, Jawa Barat - Indonesia
Green School, Bali - Indonesia

7. TINJAUAN LOKASI

Site Terpilih
Analisis Site

8. ANALISIS DAN PROGRAMMING

Analisis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang
Analisis Sirkulasi
Analisis Fasad Bangunan
Analisis Struktur dan Material
Analisis Landscape
Analisis Utilitas

9. PROGRAMMING

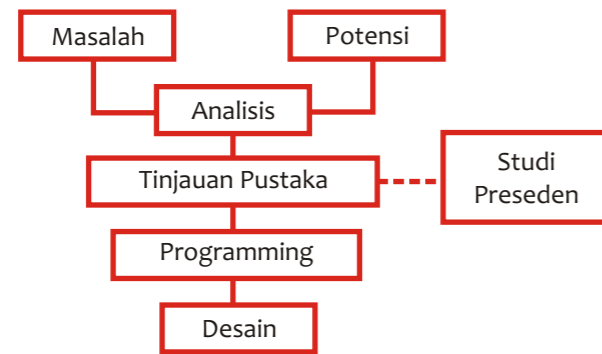
Kelompok Kegiatan
Kebutuhan Ruang
Diagram Alir Pola Kegiatan
Pengelompokan Ruang
Besaran Ruang

10. DAFTAR PUSTAKA

11. LAMPIRAN

PENDAHULUAN

KERANGKA BERPIKIR



LATAR BELAKANG

- Permainan anak termasuk di dalam unsur kebudayaan dalam konteks pembelajaran kebudayaan secara non formal
- Permainan anak sarat akan nilai budaya, turut berperan dalam proses pengembangan potensi anak
- Permainan anak mengalami transformasi dari tradisional ke modern, yang cenderung berdampak buruk bagi perkembangan anak

RUMUSAN MASALAH

Bagaimana menjaga eksistensi permainan anak tradisional agar tetap terjaga di era modernisasi yang kini lebih mengunggulkan pada teknologi yang sudah maju dan canggih?

FOKUS PERMASALAHAN

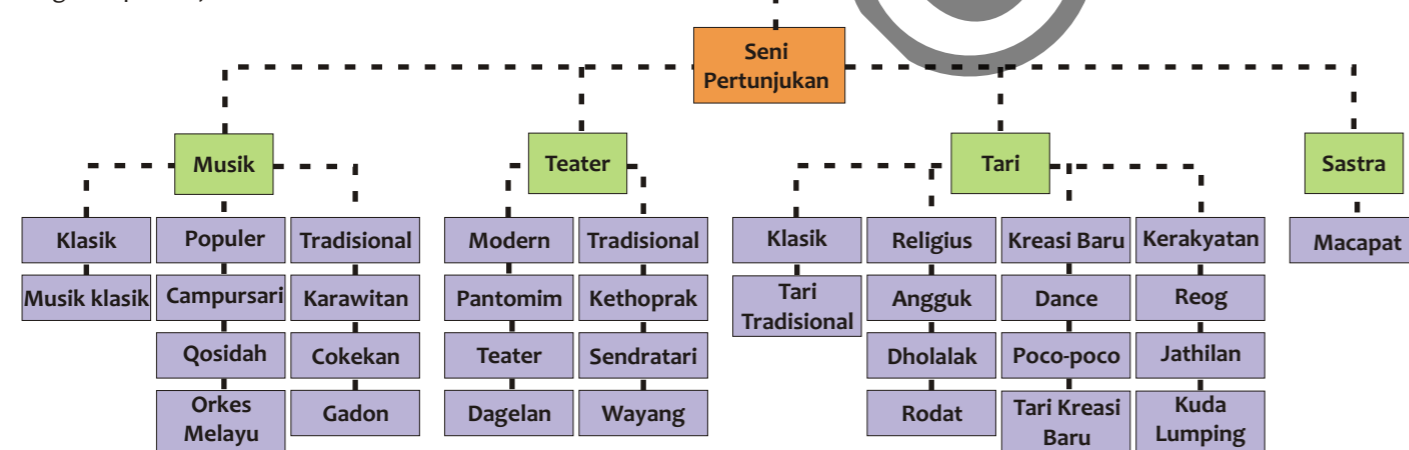
- Keberadaan permainan anak tradisional sudah mulai langka
- Anak-anak cenderung lebih menyukai permainan modern
- Fasilitas / sarana pendukung pelestarian permainan anak tradisional masih kurang memadai

TUJUAN

- Anak-anak mengenal permainan anak tradisional
- Menjaga eksistensi permainan anak tradisional
- Anak-anak memiliki alternatif arena bermain dan tempat rekreasi

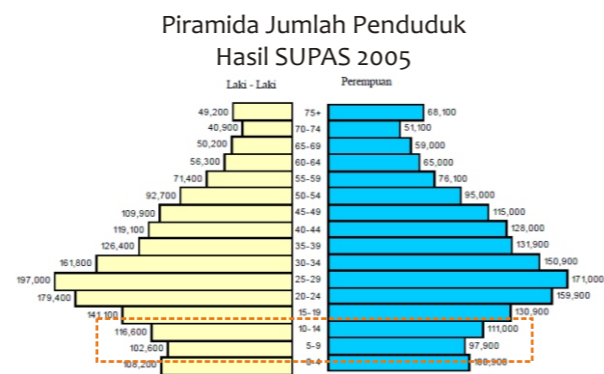
KESENIAN DI DIY

Pengelompokan jenis kesenian di Provinsi DIY



Sumber : Laporan Akhir Database Bid. Kebudayaan, 2008

DATA ANAK DI DIY



Jumlah Penduduk Hasil SUPAS 2005 menurut Kelompok Umur di DIY

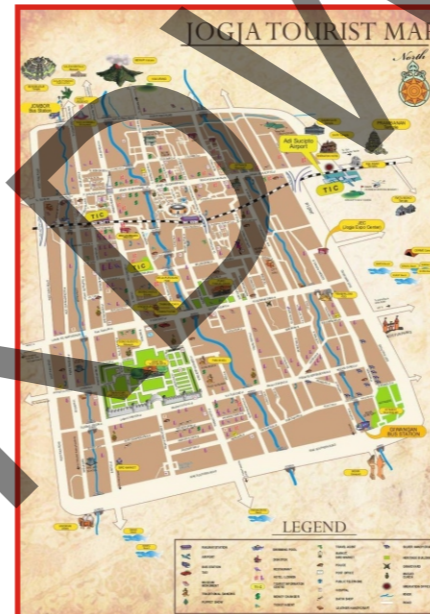
Kelompok Usia Age Group	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
0-4	208,9	206,9	209,3	211,9	214,5	217,8	220,4	223,9	227,4	230,9	234,4
5-9	196,4	198,5	200,5	202,5	204,5	206,5	208,5	210,5	212,5	214,5	216,5
10-14	341,5	354,7	377,6	391,7	407,5	424,7	442,4	460,6	479,3	498,5	518,1
15-19	274,4	274,0	272,0	269,2	265,8	261,9	257,5	252,6	247,2	241,3	235,0
20-24	343,6	351,2	358,3	365,3	372,3	379,2	386,0	392,7	399,4	406,0	412,6
25-29	399,6	402,1	404,8	407,5	410,2	412,9	415,6	418,3	421,0	423,7	426,4
30-34	277,1	291,7	312,7	330,6	346,3	360,2	373,7	387,7	401,2	414,2	426,8
35-39	233,6	256,4	283,3	313,2	346,3	382,7	420,6	459,7	500,0	541,2	582,4
40-44	241,1	244,3	247,1	250,1	253,2	256,3	259,4	262,5	265,6	268,7	271,8
45-49	212,1	218,9	224,9	231,0	237,1	243,2	249,3	255,4	261,5	267,6	273,7
50-54	172,2	179,8	187,7	194,3	201,9	209,8	217,7	225,6	233,5	241,4	249,3
55-59	137,3	142,6	147,5	152,8	158,9	164,9	170,8	176,7	182,6	188,5	194,4
60-64	121,7	120,4	121,3	121,8	122,3	122,9	123,4	123,9	124,4	124,9	125,4
65-69	111,2	110,3	109,3	108,4	107,6	106,8	106,0	105,2	104,4	103,6	102,8
70-74	81,8	80,3	82,0	81,7	81,8	82,3	82,8	83,3	83,8	84,3	84,8
75+	111,4	114,0	117,3	120,8	125,3	130,8	136,3	141,8	147,3	152,8	158,3
Jumlah Total	3.345,5	3.400,1	3.454,5	3.508,9	3.563,3	3.617,7	3.672,1	3.726,5	3.780,9	3.835,3	3.889,7

OBJEK WISATA PENDUKUNG KEGIATAN ANAK DI DIY

Beberapa objek wisata pendukung kegiatan bermain dan belajar anak di DIY :

1. Museum Anak Kolong Tangga
2. Taman Budaya
3. Taman Pintar
4. Kampung Dolanan Anak
5. Kids Fun
6. Grand Puri Waterpark
7. Balong Waterpark
8. Kebun Binatang Gembira Loka
9. Museum Dirgantara
10. Monumen Jogja Kembali
11. Taman Lampion
12. Benteng Vredenburg
13. Tamansari
14. Alun-alun Selatan
15. Purawisata
16. Museum Affandi
17. Candi Prambanan

Hanya terdapat beberapa objek wisata yang memunculkan permainan anak tradisional **POTENSI BESAR**



Daerah Istimewa Yogyakarta yang terdiri dari 4 Kabupaten (Sleman, Bantul, Kulonprogo dan Gunungkidul) dan 1 Kotamadya, pada tahun 2008 menurut data DIY Dalam Angka 2008 memiliki total jumlah penduduk laki-laki sebanyak 1.740,8 ribu jiwa dan total penduduk perempuan sebanyak 1.727,7 ribu jiwa. Dimana pada rentang usia 4-9 tahun terdiri dari 203,5 ribu jiwa dan rentang usia 10-14 tahun terdiri dari 221,7 ribu jiwa.

Berdasarkan data tersebut, maka dapat dilihat bahwa jumlah anak usia sekolah di DIY cukup besar yaitu sebesar 12,25 % dari keseluruhan populasi penduduk berdasarkan kelompok umur.

Data jumlah **anak usia sekolah** sebesar 12,25 % menjadi gambaran kondisi populasi di DIY, dimana anak merupakan **user** dari Taman Permainan Anak ini.

PERMAINAN ANAK DI DIY

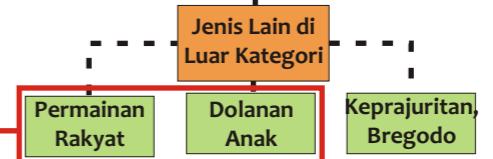
Tabel Permainan Anak di DIY

No	Jenis Permainan	Alat Permainan	Jenis Permainan	No	Jenis Permainan	Alat Permainan	Jenis Permainan
1	Ancak-ancak alis	Tidak	Outdoor	21	Sliring gendhing	Ya	Indoor
2	Bethet thing thong	Tidak	Outdoor	22	Soyang	Tidak	Outdoor
3	Bibi tumbas timun	Tidak	Outdoor	23	Bas-basan sepur	Ya	Indoor
4	Cacah benches	Tidak	Outdoor	24	Dhakon	Ya	Indoor
5	Cublak-cublak suweng	Ya	Indoor	25	Macanan	Ya	Indoor
6	Genukan	Tidak	Outdoor	26	Mul-mulan	Ya	Indoor
7	Gowokan	Tidak	Outdoor	27	Anjir	Ya	Outdoor
8	Jamuran	Tidak	Indoor / Outdoor	28	Angklek	Ya	Outdoor
9	Koko-koko	Tidak	Outdoor	29	Bangkat	Ya	Outdoor
10	Lepetan	Tidak	Outdoor	30	Benthik	Ya	Outdoor
11	Nini thowong	Ya	Outdoor	31	Dekepan	Ya	Indoor / Outdoor
12	Dhingklik oglak-aglik	Tidak	Outdoor	32	Dhing-dhingan	Tidak	Outdoor
13	Dhoktri	Ya	Indoor / Outdoor	33	Dhukter	Ya	Indoor / Outdoor
14	Epek-epek	Tidak	Outdoor	34	Dhul-dhulan	Tidak	Outdoor
15	Gajah talena	Tidak	Outdoor	35	Embek-embekan	Tidak	Outdoor
16	Gatheng	Ya	Indoor / Outdoor	36	Jeg-jegan	Tidak	Outdoor
17	Kubuk	Ya	Indoor	37	Jirak	Ya	Indoor / Outdoor
18	Kubuk manuk	Ya	Indoor	38	Layung	Ya	Outdoor
19	Kucing-kucingan	Tidak	Outdoor	39	Pathon	Ya	Indoor / Outdoor
20	Layangan	Ya	Outdoor	40	Patil lele	Tidak	Outdoor

Sumber : Dharmamulya, 2005

Terdapat ± 40 macam Permainan Anak (tradisional) di DIY, dan sebagian besar lebih banyak menggunakan aktivitas fisik, sehingga lebih banyak dilakukan di lahan terbuka yang luas.

Data jenis Permainan Anak di DIY menjadi gambaran macam-macam permainan yang akan diwadahi dalam Taman Permainan Anak Yogyakarta ini.



Permainan Rakyat dan Dolanan Anak merupakan bagian dari kesenian yang terdapat di DIY. Meskipun keduanya tidak termasuk dalam kategori Seni Pertunjukan dan Seni Non Pertunjukan, namun keberadaan Permainan Rakyat dan Dolanan Anak tidak dapat dihilangkan dari kategori, karena keduanya termasuk kesenian daerah DIY.

Kesenian yang akan diwadahi dalam Taman Permainan Anak Yogyakarta

POTENSI

OBJEK WISATA PERMAINAN ANAK DI DIY

Beberapa objek wisata permainan anak di DIY :

1. Museum Anak Kolong Tangga
2. Taman Pintar
3. Kampung Dolanan Anak

TAMAN PINTAR

Lokasi : Jalan P. Senopati No. 3 Yogyakarta

Luas : 12.000 m²

Tahun : 2006

Konsep : PENDIDIKAN & PERMAINAN

Materi dibagi menurut :

Kelompok usia :

- Tingkat Pra-sekolah
- Taman Kanak-kanak
- Sekolah Dasar
- Sekolah Menengah

Penekanan materi :

- Anjungan permainan
- Anjungan pengenalan
- Anjungan materi ilmu-ilmu dasar
- Anjungan penerapan IPTEK

Zonasi di Taman Pintar :

1. Playground

Zona penyambutan dan permainan, serta ruang publik pengunjung

2. Gedung Oval

Lantai 1 : Zona pengenalan lingkungan dan eksepsi IPTEK

Lantai 2 : Zona pemaparan sejarah IPTEK

3. Gedung Kotak

Lantai 1 : Zona sarana pendukung (exhibition hall, ruang AV, foodcourt)

Lantai 2 : Zona materi dasar dan penerapan IPTEK

4. Gedung PAUD

untuk PAUD (pra-sekolah sampai TK)

5. Gedung Memorabilia

Sejarah Kesultanan Yogyakarta, Sejarah Presiden RI, dsb



Taman Pintar sebagai taman bermain anak terbesar di Yogyakarta menjadi acuan dalam mendesain taman bermain di Yogyakarta.

KAMPUNG DOLANAN ANAK

Lokasi : Dusun Pandes, Panggungharjo, Sewon, Bantul

Luas : 564,54 ha

Tahun : 2008

Dusun Pandes, Panggungharjo dikenal masyarakat sebagai kampung dolanan anak tradisional sejak jaman pemerintahan Sri Sultan HB VIII. Beberapa warganya bermata pencaharian sebagai pembuat mainan anak tradisional.

Menurut sejarah, dulunya Dusun Pandes bernama Dusun Sompoan (berasal dari nama Nyai Sompo dari Kerajaan Majapahit). Kedatangan Nyai Sompo di dusun Pandes lantas menyebarkan keterampilan membuat permainan anak.



MUSEUM ANAK KOLONG TANGGA

Lokasi : Dinas Kebudayaan Taman Budaya Yogyakarta

Jalan Sriwedani No. 1 Yogyakarta

Pendiri : Rudi Corens

Tahun : 2007

VISI & MISI:

- Mengumpulkan objek-objek yang berkaitan dengan mainan tradisional tempo dulu, baik dari Indonesia dan luar negeri (jika memungkinkan)
- Melestarikan objek-objek kerajinan rakyat yang masih tersisa yang berhubungan dengan mainan tradisional untuk menjaga tradisi supaya tetap hidup

KEGIATAN

Beberapa kegiatan Museum Anak Kolong Tangga antara lain :

1. Workshop di dalam ruangan (Indoor Workshop), seperti :
membuat boneka tradisional, membuat wayang kertas, dsb
2. Workshop dan aktivitas di luar ruangan, seperti :
bermain gobag sodor, benthik, belajar profesi (dokter, polisi, dsb)
3. Kunjungan ke Rumah Sakit (The Museum Comes to Visit You)
4. Perpustakaan Burung Biru

KOLEKSI

± 900 macam koleksi permainan anak

80% koleksi pribadi Mr. Rudi Corens (pencetus Museum Anak Kolong Tangga)

*setiap 6 (enam) bulan sekali koleksi diputar



Museum Anak Kolong Tangga dengan berbagai koleksi permainan anak yang dimilikinya menjadi referensi macam-macam permainan anak yang ada. Dan karena keterbatasan lahan yang ada saat ini sehingga sangat mungkin diadakan kolaborasi untuk mengisi kegiatan serta gallery dalam Taman Permainan Anak.

Data jumlah anak di DIY

Data objek wisata permainan anak di DIY

Data jumlah dan jenis permainan anak di DIY

Tidak seimbang,
Kurang memadai

Kebutuhan taman bermain permainan anak jaman dahulu untuk pelestarian kebudayaan daerah

**TAMAN PERMAINAN ANAK
YOGYAKARTA**

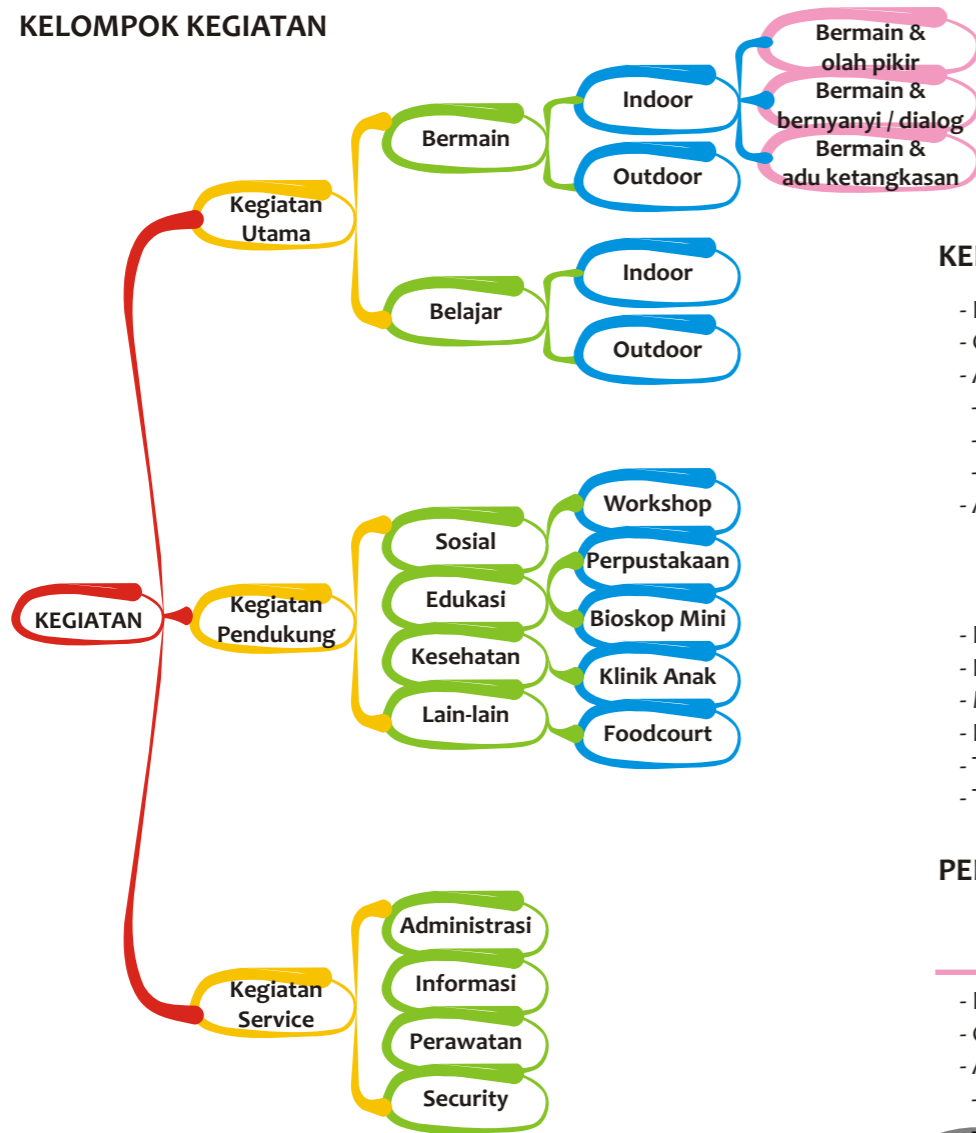
Keistimewaan :

- menjadi satu-satunya kampung wisata yang masih melestarikan permainan anak tradisional
- menjadi kampung yang setia menciptakan dolanan anak tradisional turun-temurun



PROGRAMMING

KELOMPOK KEGIATAN



KEBUTUHAN RUANG

- Lobby
- Galeri / area pameran
- Area permainan indoor
- bermain & olah pikir
- bermain & bernyanyi / dialog
- bermain & adu ketangkasan
- Area belajar indoor
- Ruang kelas
- Ruang workshop
- Perpustakaan mini
- Bioskop mini
- Klinik Anak
- Mushola
- Foodcourt
- Toko Souvenir
- Taman / Public space
- Ruang administrasi
- Ruang perawatan
- Ruang security
- Ruang informasi
- Gudang
- Ruang ME
- KM / WC
- Parkir motor
- Parkir mobil

PENGELOMPOKAN RUANG

Ruang	Publik	Semi Private	Private
- Lobby	■		
- Galeri / area pameran	■		
- Area permainan indoor	■		
- bermain & olah pikir			
- bermain & bernyanyi / dialog			
- bermain & adu ketangkasan			
- Area belajar indoor	■		
- Ruang kelas	■		
- Ruang workshop		■	
- Perpustakaan mini	■		
- Bioskop mini	■		
- Klinik Anak	■		
- Mushola		■	
- Foodcourt	■		
- Toko Souvenir	■		
- Ruang administrasi			■
- Ruang perawatan			■
- Ruang security			■
- Ruang informasi		■	
- Gudang			■
- Ruang ME			■
- KM / WC		■	
- Parkir motor	■		
- Parkir mobil	■		
- Taman / Public space	■		

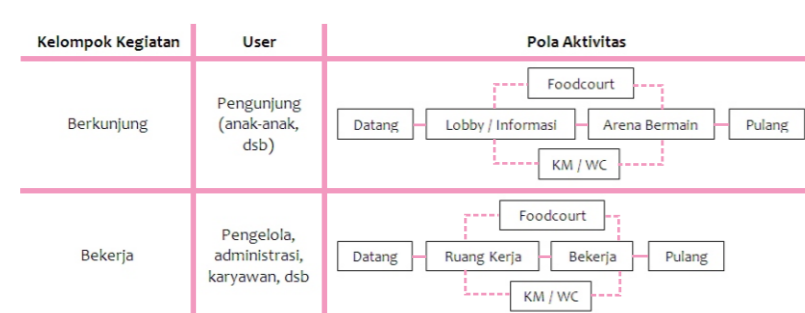
BESARAN RUANG

Ruang	Standar	Jumlah	Luas (m2)
- Lobby	2 m2 / org	200 orang	400
- Galeri / area pameran	10 x 20 m	1 buah	200
- Area permainan indoor			
- bermain & olah pikir			
- bas-basan sepur	2 m2 / org	2 orang	4
- dhakon	2 m2 / org	2 orang	4
- macanan	2 m2 / org	2 orang	4
- mul-mulan	2 m2 / org	2 orang	4
- bermain & bernyanyi / dialog			
- cublak-cublak suweng	2 m2 / org	5 - 7 org	14
- jamuran	2 m2 / org	4 - 12 org	24
- dhoktri	2 m2 / org	3 - 8 org	16
- gatheng	2 m2 / org	2 - 5 org	10
- kubuk	2 m2 / org	2 - 6 org	12
- kubuk manuk	2 m2 / org	2 - 6 org	12
- sliring gendhing	2 m2 / org	4 - 8 org	16
- bermain & adu ketangkasan			
- dekepan	2 m2 / org	2 orang	4
- dhukter	2 m2 / org	2 - 7 org	14
- jirak	2 m2 / org	2 - 8 org	16
- pathon	2 m2 / org	2 orang	4
- Area belajar indoor			
- Ruang kelas	2 m2 / org	30 orang	60
- Ruang workshop	2 m2 / org	50 orang	100
- Perpustakaan mini	23 - 46 m2	1 buah	50
- Bioskop mini			
- tempat duduk	0,5 m2 / org	50 orang	25
- panggung	5 x 10 m	1 buah	50
- Klinik Anak	9 x 10 m	1 buah	90
- Mushola	2 m2 / org	30 orang	60
- Foodcourt	362,6 m2	1 buah	400
- Toko Souvenir	8 x 9 m	1 buah	72
- Ruang administrasi	8 x 9 m	1 buah	72
- Ruang perawatan	8 x 9 m	1 buah	72
- Ruang security	2,5 x 2 m	4 buah	20
- Ruang informasi	6 x 3 m	1 buah	18
- Gudang	18 m2	1 buah	20
- Ruang ME	10 x 6 m	1 buah	60
- KM / WC	1,5 x 1 m	4 buah	8
- Parkir motor	2 x 1 m	50 motor	100
+ sirkulasi 50%			50
- Parkir mobil	3 x 5 m	10 mobil	150
+ sirkulasi 50%			75
- Taman / Public space		50% x luas	1500
			3810

ISSUE

Issue	Pembahasan
Human issue	Fungsional, psikologikal
Environmental issue	Site, iklim, sumber daya, limbah
Cultural issue	Peraturan, undang-undang
Technological issue	Material, sistem struktur, konstruksi, perencanaan, perancangan
Aesthetic issue	Bentuk, karakter ruang, citra ruang, makna
Safety issue	Struktural, bahaya api, kimia, radiasi

DIAGRAM ALIR POLA KEGIATAN



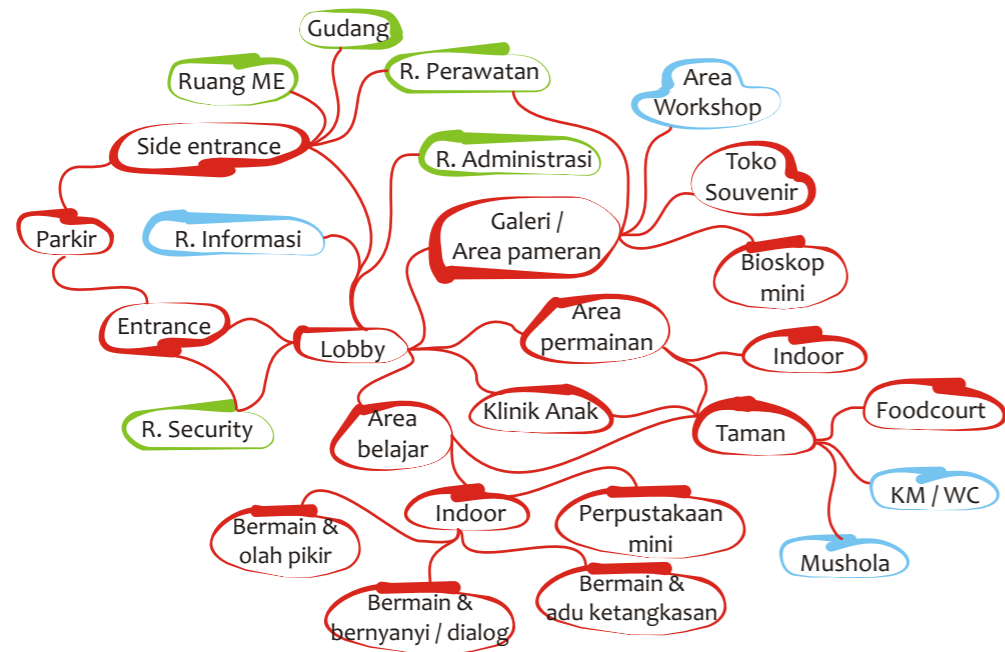
Perkiraan Kebutuhan Luas Area

± 3.810 m²

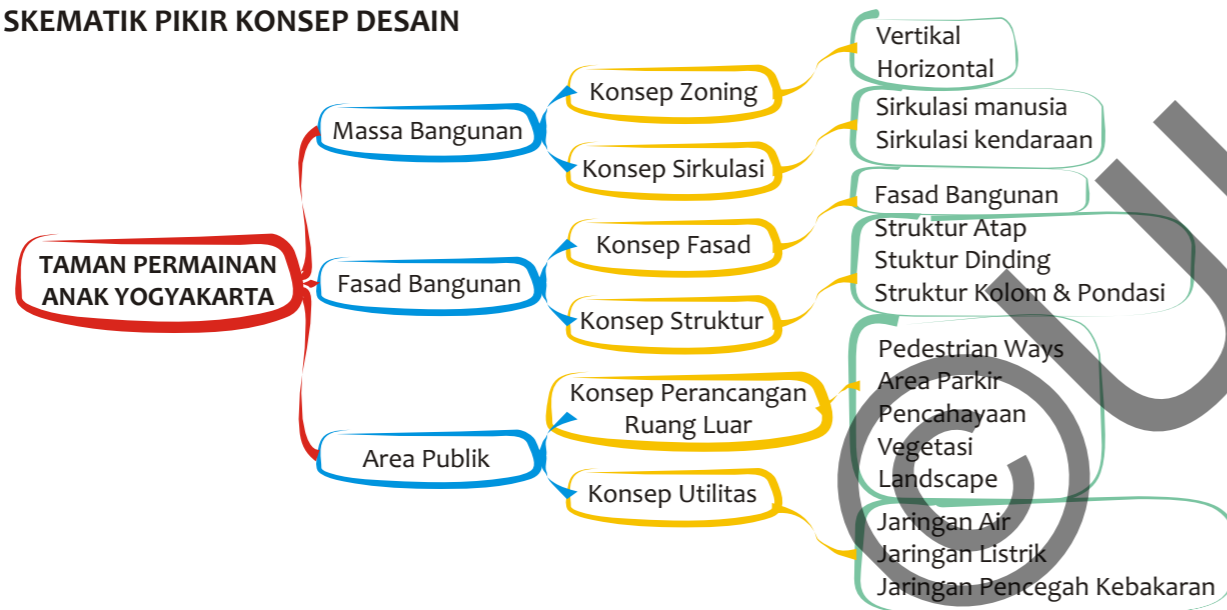
- merupakan acuan minimal, bukan keputusan final desain
- dimensi, luasan dapat membesar / mengecil sesuai kondisi lapangan

PROGRAMMING

SKEMA HUBUNGAN ANTAR RUANG



SKEMATIK PIKIR KONSEP DESAIN



POLA HUBUNGAN RUANG

Parkir



Galeri / Area pameran



Klinik Anak



Area Belajar



Area Bermain



Bioskop Mini



Ruang Workshop



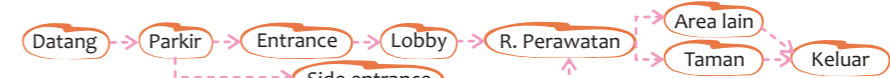
Ruang Administrasi



Ruang Security



Ruang Perawatan



DAFTAR PUSTAKA

- Dharmamulya, S. (2005). *Permainan tradisional Jawa*. Yogyakarta: Penerbit KEPEL PRESS.
- Husna, M.A. (2009). *100+ permainan tradisional Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Muliawan, J.U. (2009). *Manajemen playgroup dan taman kanak-kanak*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Neufert, E. (1996). *Data arsitek*. Jakarta: Erlangga.
- Poerwadarminta, W.J.S. (1954). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Perpustakaan Perguruan Kementerian P.P. dan K.
- Santrock, J.W. (2002). *Life-span development: Perkembangan masa hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Senda, M. (1992). *Design for children's play environments*. New York: McGraw-hill, Inc.
- Senda, M. (1988). *Playspace for children*. Tokyo: Ichigaya Publishing Co., Ltd.
- Wilkinson, P.F. (1980). *Innovation in play environments*. New York: St. Martin's Press.