PERPUSTAKAAN FTSP UII
HADIAH/BELI
TGL. TERIMA : 26/07/2006
NO. JUDUL : 002141
NO. INV. : 5120002141001

LAPORAN PERANCANGAN
TUGAS AKHIR

TAMAN REKREASI dan APRESIASI ANAK di YOGYAKARTA

Penekanan Pada Pengolahan Ruang Luar dan Ruang Dalam yang Atraktif dan Imajinatif

CHILDREN APPRECIATION and RECREATIONAL CENTER in YOGYAKARTA

Emphasis On Imaginative and Attractive Exterior and Interior



Disusun Oleh:

ARIEF WICAKSONO

01 512 029

Dosen Pembimbing :

Ir. HASTUTI SAPTORINI, MA.

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2006

PERPUSTAKAAN FTSP UII
YOGYAKARTA

LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR

Judul :

TAMAN REKREASI dan APRESIASI ANAK di YOGYAKARTA

Penekanan Pada Pengolahan Ruang Luar dan Ruang Dalam yang Atraktif dan Imajinatif

CHILDREN APPRECIATION and RECREATIONAL CENTER in YOGYAKARTA
Emphasis on Imaginative and Attractive Exterior and Interior

Disusun oleh :

ARIF WICAKSONO

NO. MHS : 01 512 029

Jogjakarta, April 2006

Mengesahkan,

Ir. Hastuti Saptorini, MA

Dosen Pembimbing Tugas Akhir

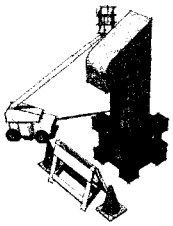
Mengetahui,

Ir. Revianto B. Santoso, M. Arch

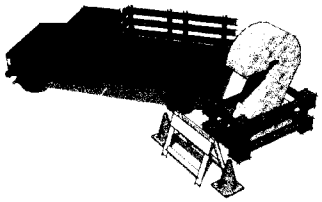
Ketua Jurusan Teknik Arsitektur

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Tugas akhir ini Untuk



Bapak dan Mama tercinta "Terima Kasih Atas Kasih Sayang,Dukungan,Semangat,dan Kesabarannya"



Saudaraku yang tersayang,heboh, dan baik. Mas Aryo"My best rival in Game", Anisa"adikku satu-satunya"

PRAKATA

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Perancangan Tugas Akhir ini yang berjudul : " TAMAN BERMAIN dan APRESIASI ANAK di YOGYAKARTA".

Adapun kesulitan yang dialami selama melakukan penyusunan Tugas Akhir tersebut dapat penulis atasi berkat bantuan dari dosen pembimbing dan semua pihak. Dengan terselesaikannya Laporan Perancangan Tugas Akhir ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Ir. Revianto Budi Santosa, M. Arch selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
2. Ibu Ir. Hastuti Saptorini, MA selaku dosen pembimbing yang telah memberikan ilmu, waktu dan semangat demi kelancaran pelaksanaan Tugas Akhir ini.
3. Ibu Ir. Endy Marlina, MT selaku dosen penguji yang telah banyak memberikan masukan untuk Tugas Akhir ini.
4. Dosen-dosen Teknik Arsitektur atas ilmu dan bimbingannya.
5. Kedua orang tuaku tercinta atas doa, dukungan dan semangatnya, serta kedua saudaraku Mas Aryo(karyo/kang Aryo) Adekku yang cantik Anisa.
6. TheArch Rangers : Arif "mona", Bangun "Beng-Beng", Bayu "cabul" Dedi "Pedet", Ridho "Jabrik" BERUBAH.Terima kasih atas persahabatan kalian selama ini, dan kegokilan kalian, ampun deh. Semoga persahabatan kita tidak berhenti sampai disini Amien. Special Buat Dedi thank's bantuan maketnya dan sukses selalu.
7. My Twin House's Family : Visa "Sapi", Waming "Gori", Indo "Kokom" (Ratna), Fajar "Bajaj". Buat kalian idem deh kaya di atas, 3 tahun tinggal sama kalian membuatku tambah gila, tapi asyik.

8. Teman-teman studioku : Adi, Iwan, Joko, Didit, Bayu "Koplak", Bayu "Copet", Mastiardi, Syed, Angga "Simba", Grahadi, Irfan, Taufik, Heru, Rahmawan, Arga, Erwin, Damai, Sigit "mongol", Si Kancil, Aang Cewek, Erlina, Lia, Idot, "Akhirnya kita lepas dari penderitaan, sampai ketemu di Ulil Albab ya". Mas Tutut dan Mas Sarjiman, "makasih dah mau ngurus kita selama di studio yaa..".
9. Gank Ceriwis?? : Dyah "Tiwuk", Birrul, Dewi "Preman", Putut, Dewi "PJ", Sari, Urni, Nina "Nenek", Silvi, Nita "Nyit-Nyit", Ari thank's atas masukannya, cerita-ceritanya, dan gossip-gosip kalian yang..... pokoknya terima kasih ya atas semuanya
10. Teman-teman Arsitektur UII angkatan 2001: Aries "Wedhus" ST, Arif Rizka ST, Sony ST, Ronald ST, Tedy ST, Hendra ST, Ade ST, Tasya ST, Lina ST, Bogie, Ardiansis, Hanan, Adit "Hohok", Jorzi, Agriwan, Hanif, Indra VJ, Iqbal, Alun, Aga, Bimo, Rahmat, Wahab, Ferdian, Agus "Gusur", Nanang, Adit Pasarela, Kakek, Angga "Gali", Satko, Herman, Hargita & Amri, Rubby, Arum, dan buat semuanya, "makasih atas kebersamaannya selama ini
11. Adik angkatan Arsitektur, 2002 (Andi, wisnu, Kadir"agung:", Bams, Enno, Novika) 2003(Haris, Reina , Opal, Rena, Anas, Dinda) 2004,2005. semoga kalian cepet lulus ya, amin.
12. Teman-teman Unit 52 : Aniez, Razak, Fajar "Panjul", Cahyo "Kurus", Okta, Janah, Yeni, Shakira, Shinta n Joji. Oi kapan kumpul-kumpul lagi?? Thank's ya atas dukungan kalian. Tanpa kalian aku ga bakal lulus KKN.
13. The McDanu family : Om dan Tante Danu, Nora, Babo, Syahril "kotil", Bulek, Ilham"Gendot" terima kasih sudah mau menjadi keluarga keduaku selama di Jogja
14. Eyang Muh, Eyang Kun, dan Om Ruly terima kasih atas doa dan dukungannya.
15. Kos-kosan Bu danu :Dicky, Rio, Irwan, Arif naser, Ari, Opan, Erick. Kangen deh pengen main Game bareng kalian.
16. Teman-temanku di jogja : Bambang, Aries "Bendot", Eko "To'on", Marlond, Nita, Dinda, Astrid, Dwi, Mbak Teta, Ike, Sigit, Agus "provost".
17. dan semua orang yang telah mendukung proses tugas akhir ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu terima kasih atas semuanya

Laporan Perancangan Tugas Akhir ini, harap dimaklumi. Akhir kata, penulis mengharapkan dengan terselesaikannya Tugas Akhir ini, semoga dapat dijadikan salah satu referensi dari Tugas Akhir berikutnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Jogjakarta, Mei 2006

(Arief Wicaksono)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i

HALAMAN PERSEMBAHAN ii

PRAKARTA iii

ABSTRAK vi

DAFTAR ISI vii

1.Bagian 1 KONSEP PERANCANGAN

1.Pendahuluan

1.1 Pengertian judul 1

1.2 Latar belakang 2

1.2.1 Kebutuhan taman rekreasi dan apresiasi anak di yogyakarta 2

1.2.2 Pentingnya bermain bagi anak 3

1.2.3 Taman rekreasi dan apresiasi anak yang atraktif dan imajinatif 3

1.3 Rumusan permasalahan 4

1.3.1 Permasalahan umum 4

1.3.2 Permasalahan khusus 4

1.4 Tujuan dan sasaran 4

1.4.1 Tujuan 4

1.4.2 Sasaran 5

1.5 Lingkup pembahasan 5

1.5.1 Lingkup arsitektural 5

1.5.2 Lingkup non arsitektural 5

1.6 Metode pembahasan 5

1.6.1 Identifikasi masalah 5

1.6.2 Pengumpulan data 6

1.6.3 Analisa permasalahan 6

1.7 Identifikasi proyek 7

1.7.1 Lokasi site 7

1.7.2 Pelaku kegiatan 8

1.8 Keaslian Penulis 9

2. Tijauan factual dan teoritis

2.1 Taman rekreasi dan apresiasi anak 10

2.1.1 Pengertian Rekreasi 10

2.1.2 Pengertian apresiasi 10

2.1.3 Pengertian Taman rekreasi dan apresiasi anak 12

2.1.4 Jenis permainan 13

2.2 Perkembangan anak 15

2.2.1 Perkembangan fisik anak 15

2.2.2 Perkembangan Bermain 16

2.2.3 Pengaruh bermain bagi perkembangan anak 18

2.2.4 Karakteristik permainan anak 19

2.2.5 Faktor yang mempengaruhi permainan anak 20

2.2.6 Jenis permainan masa kanak-kanak 22

2.2.7 Sumbangan penting hiburan bagi penyesuaian anak ... 23

2.3 Tinjauan teoritis tata ruang 24

2.3.1 Ruang luar 24

2.3.2 Ruang dalam 25

2.4 Studi Kasus 27

2.5 Kesimpulan studi kasus 31

3. Analisis

3.1 Analisis tata ruang luar 32

3.2 Analisis tata ruang dalam 36

3.3 Penampilan bangunan 38

4. Konsep

4.1 Konsep tata ruang luar 39

4.2 Konsep tata ruang dalam 41

4.3 Konsep penampilan bangunan 44

4.4 Konsep struktur 45

4.5 Konsep utilitas 45

2.Bagian 2 SKEMATIK DESAIN

2.1 Skema zoning 47

2.2 Skema gubahan masa 48

2.3 Skema zoning 49
2.4 Skema Orientasi masa..... 50
2.5 Skema sirkulasi ruang luar 51
2.6 Skema tata ruang dalam 52
2.7 Skema Denah 55
2.8 Skema tampak..... 56
2.9 Skema potongan 56
2.10 Skema siteplan 57
3.Bagian 3 PENGEMBANGAN DESAIN
3.1 Situasi 58
3.2 Siteplan 59
3.3. Denah..... 63
3.4 Tampak 64
3.5 Potongan 66
3.6 Rencana 67
3.7 Perspektif 70
3.8 Detail-detail 73

DAFTAR PUSTAKA x
LAMPIRAN GAMBAR xi

TAMAN REKREASI DAN APRESIASI ANAK di YOGYAKARTA
Penakanan Pada Pengolahan Ruang Luar dam Ruang Dalam yang Atraktif dan Imajinatif

CHILDREN APPRECIATION and RECREATIONAL CENTER in YOGYAKARTA
Emphasis on Imaginative and Attractive Exterior and Interior

Disusun oleh : Arif wicaksono
No.Mahasiswa : 01512029
Dosen Pembimbing : Ir. Hastuti Saptorini, MA

ABSTRAK

Taman rekreasi dan Apresiasi Anak di Yogyakarta merupakan sarana dan prasarana yang berfungsi sebagai tempat berrmain dan mengapresiasikan bakat anak. upaya ini diharapkan membantu perkembangan motorik, kognitif dan afektif melalui rancangan ruang luar dan ruang dalam yang menarik dan dapat mengembangkan atau menumbuhkan imajinasi anak. Nilai imajinatif dan atraktif diperoleh melalui studi kasus, yaitu melalui bentuk susunan bangunan yang teratur, permainan pola landscape.penggunaan warna yang full colour, dan permainan elemen dan komposisi bangunan (bentukan atap, kedalaman dinding, dan ketinggian lantai).

Skematik desain diarahkan untuk menggali rancangan yang bernuansa imajinasi. Skema perwilayahan kegiatan yang dialokasikan melalui pembagian zoning pada site, zona public meliputi area permainan, panggung, dan parker, zona privat meliputi area pengelola, dan zona servis meliputi area penunjang atau ruang penunjang. Gubahan masa merupakan impelementasi dari sebuah ranting pada sebuah pohon, dengan orientasi bagunan menghadap ke open space yang berfungsi untuk memasukkan unsure outdoor ke indoor, dan sebagai pengikat antar masa. Sirkulasi pada runag luar menggunakan penggabungan dua pola sirkulasi yaitu linear dan radial. Entrance pada site dibagi dua yaitu main entrance pada bagian selatan dan side entrance pada bagian utara. Tata hijau diolah dengan menggunakan pohon ketapang pada area parkir. Pohon palem raja sebagai pagar site bagian depan, pohon cemara lilin, perdu, dan pinus sebagai aksen pemanis didalam pengolahan landscape.

Pengembangan desain merupakan tahap akhir yang merupakan pengaplikasian konsep imajinasi dan atraktif kedalam gambar kerja. Aplikasi tersebut diterapkan dengan penggunaan atap poly carbonat semi transparan berwarna hijau yang dapat memasukkan unsure outdor ke indoor. Kombinasi warna cerah hijau daun, biru, kuning pada tampak bangunan dan corak jamur pada atap doom. Plafond pada ruangan bergelombang dengan bahan acrylic sebagai imajinasi langit dan awan. Dinding nonpermanent yang dapat dirubah sesuai dengan konsep atau tema sehingga tidak terjadi kebosanan dan dapat memberikan kesan atraktif dan imajinatif kepada anak. Bukaan yang lebar pada ruangan bermain yang menghubungkan outdoor dan indoor. Pengolahan pola lantai yang sesuai dengan sikulasi sehingga dapat mengembangkan imajinasi anak, dan memperjelas lokasi dan jenis permainan.

BAGIAN I

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Pengertian Judul

Taman

Tempat bersenang-senang atau yang menyenangkan.

Rekreasi

Penyegaran kembali badan dan pikiran;sesuatu yamg menggembirakan hati dan menyegarkan hati dan menyegarkan seperti hiburan/piknik[1].

Taman Rekreasi

Kawasan khusus,biasanya tertutup sehingga untuk memasukinya perlu membayar, pengunjung dapat bersantai dan menghibur diri dengan memanfaatkan beraneka ragam fasilitas hiburan, pertunjukkan, permainan, restoran, atau toko cindera mata[1].

Apresiasi

Kesadaran terhadap nilai seni dan budaya

Penilaian (penghargaan) terhadap sesuatu.

Atraktif

Mempunyai daya tarik, bersifat menyenangkan[1].

Sesuatu yang memiliki kekuatan atau kualitas untuk menarik agar mendekat, melekat/mengikuti, dengan pengaruh estetis atau emosional dan mendapatkan respon dari yang dipengaruhi.

Imajinatif

Mempunyai atau menggunakan imajinasi

Berangan-agan

Daya pikir membayangkan , membayangkan suatu pengalaman.



Ruang luar dan Ruang dalam yang Atraktif dan Imajinatif

Bangunan yang memberikan kesan/gambaran memiliki kekuatan menarik, dan imajinatif, lain dari yang biasa, dengan cara pengolahan ruang luar dan ruang dalam.

Kesimpulan

Berdasarkan pengertian di atas maka pengertian judul:

Taman Rekreasi dan Apresiasi anak di Yogyakarta Penekanan pada Pengolahn Ruang Luar dan Ruang dalam yang Atraktif dan Imajinatif adalah:

Suatu tempat bermain dan mengapresiasikan atau menunjukkan bakat dan kesenian anak yang terletak di Yogyakarta dengan ciri bangunan yang memberikan kesan menarik, dan imajinatif melalui pengolahan ruang luar dan ruang dalam.

1.2 Latar Belakang

1.2.1 Kebutuhan Taman Rekreasi dan Apresiasi Anak di Yogyakarta

Yogyakarta dikenal sebagai kota pelajar terdapat banyak sekolah-sekolah dan taman kanak-kanak yang memiliki siswa yang berbakat tetapi mereka kesulitan untuk mendapatkan tempat untuk menunjukkan bakatnya ke masyarakat umum /banyak, sehingga bakat yang terdapat dalam anak itu tidak tersalurkan dan bahkan hilang akibat tidak mendapat perhatian lebih dari masyarakat, guru dan orang tua dari anak tersebut.maka mereka perlu suatu tempat atau wadah untuk mengapresiasikan bakatnya. Dimana dari sana dapat dilihat bakat yang terdapat didalamnya sehingga orang tua, guru, dan masyarakat dapat mengarahkan bakat anak itu ketingkat yang lebih tinggi jenjangnya dan mengarah ke kegiatan yang lebih positif dan mendapat pengakuan dari masyarakat luas.

Anak-anak sebagaimana halnya orang dewasa juga mengalami ketegangan-ketegangan. Seorang anak dapat menjadi sangant agresif dan sering marah-marah tanpa alasan. Anak-anak yang memiliki energi atau stamina berlebih dan tidak mempunyai sarana untuk melampiaskan apalagi jika ditambah dengan kondisi frustasi, sifat

agresivitas mudah muncul yang mengarah pada perilaku negatif sehinnga mereka membutuhkan sebuah taman rekreasi dan variasi kegiatan yang dapat menghilangkan kejenuhan rutinitasnya.

Rekreasi dapat digunakan untuk mencegah berkembangnya kejahatan-kejahatan, dan kenakalan-kenakalan anak-anak dan remaja, walaupun dalam hal ini rekreasi bukan merupakan usaha untuk menghilangkan kejadian tersebut. Manfaatnya adalah untuk menyalurkan ambisi dan kehausan aktivitas anak-anak ke arah yang lebih berguna (bermain).

1.2.2 Pentingnya Bermain Bagi Anak

Kreativitas pada anak tak bisa dilepaskan dari faktor bermain. Kehidupan bermain adalah kehidupan anak-anak, dan mealalui bermain mereka meniru aktivitas yang dilakukan orang dewasa. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan dorongan-dorongan kreatifnya. Dengan demikian suasana bermain memungkinkan anak untuk berpikir dan bertindak imajinatif dan penuh daya khayal.

Selain itu, kegiatan bermain juga mendukung perkembangan keterampilan gerakan kasar dan halus, perkembangan sosial dan emosional. Melalui bermain anak akan mengembangkan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah, belajar menampilkan emosi yang diterima lingkungannya dan juga belajar bersosialisasi agar kelak terampil dan bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan. Hal ini memungkinkan anak menguasai keterampilan –keterampilan dan mengenali nilai sosial dalam lingkungan. Oleh karena itu kreativitas anak dapat ditingkatkan dengan mengembangkan berbagai kegiatan dan suasana bermain.

1.2.3 Taman Rekreasi dan Apresiasi Anak yang Atraktif dan Imajinatif

Anak-anak sejak usia dini harus mendapatkan suatu binaan dan bimbingan bakat dan kreativitas karena pada tahapan usia inilah merupakan tahap yang paling berpengaruh terhadap keseluruhan hidup anak. Anak-anak pada umur 6-12 tahun sangat senang dengan hal-hal yang menarik/atraktif dan imajinatif. Kedua hal ini saling berhubungan, anak akan merasa tertarik dan senang mempelajari suatu hal, apabila hal tersebut sesuai dengan imanjinasi mereka. Maka perlu diadakan kegiatan yang atraktif

dimana kata atraktif mengandung makna kata selain menarik dan menyenangkan juga penuh kreativitas dan dapat mendorong anak bermain sambil belajar.

Anak akan senang dan tertarik pada hal-hal yang bersifat imajinasi/tidak nyata, ceria dan menyenangkan. Anak suka berkhayal karena jalan pikiran mereka yang menganggap bahwa hal (tidak nyata) apapun dapat terjadi didunia ini. Anak menganggap semua hal apapun dapat diselesaikan dengan mudah, karena mereka tidak memikirkan bagaimana cara pemecahan/penyelesainnya, mereka hanya berpikir sesuai dengan imajinasi mereka.

Maka dari itu perlu adanya penekanan khusus pada perancangan ruang luar dan ruang dalam yang atraktif dan sesuai dengan imajinasi anak, sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang kearah yang lebih baik. Anak dapat menyalurkan bakat dan minatnnya sesuai dengan kemampuannya.

1.3 Rumusan Masalah

1.3.1 Permasalahan Umum

Bagaimana konsep Tempat Rekreasi dan Apresiasi Anak yang memenuhi kebutuhan rekreasi, serta mewadahi apresiasi anak dan menambah variasi kegiatan bagi anak-anak.

1.3.2 Permasalahan Khusus

Bagaimana konsep Taman Rekreasi dan Apresiasi Anak yang kreatif dan imajinatif melalui pengolahan dan gabungan ruang luar dan ruang dalam.

1.4 Tujuan dan Sasaran

1.4.1 Tujuan

Merancang taman rekreasi dan apresiasi anak pada wilayah urban dalam bentuk arena fantasi yang rekreatif, atraktif, dan imajinatif.

1.4.2 Sasaran

Menyusun konsep perancangan dan perencanaan taman rekreasi dan apresiasi anak yang atraktif, imajinatif dan mewadahi bakat anak.

1.5 Lingkup Pembahasan

1.5.1 Lingkup Arsitektural

- Pembahasan mengenai kebutuhan ruang yange meliputi (jenis, jumlah, besaran, dan persyaratan ruang), kawasan, zoning area, bentukan masa, organisasi ruang, macam kegiatan, sirkulasi, struktur bangunan, utilitas bangunan seperti pencahayaan, penghawaaan, air bersih/kotor.yang terdapat dalam konsep perencanaan dan perancangan.
- Pembahasan mengenai pengaturan tata ruang luar dan tata ruang dalam melalui pendekatan citra bangunan yang atraktif dan inovatif.

1.5.1 Lingkup Non Arsitektural

- Pemahaman mengenai bentuk-bentuk dan jenis-jenis arena bermain pada fasilitas rekreasi, dan perawatan peralatan.
- Pemahaman mengenai cara pengelolaan fasilitas rekreasi dan hiburan yang baik.
- Pemahaman mengenai Psikologi anak,khususnya anak 5-12 tahun.

1.6 Metode Pembahasan

1.6.1 Identifikasi Masalah

Metode pembahasan dimulai dengan pengungkapan masalah yaitu bagaimana menciptakan taman rekreasi dan apresiasi yang kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan dan mewadahi bakat dan minat bagi anak2.

1.6.2 Pengumpulan data

- Survey lapangan atau Data Primer

  Melakukan survey langsung terhadap fisik/obyek bangunan dan fasilitas permainan dan mengambil dokumentasi berupa gambar/foto mengenai bentuk/fasade bangunan dan fasilitas permainan., mengamati fungsi dari setiap jenis fasilitas permainan,dan mengamati perilaku dan aktifitas pengguna bangunan dan fasilitas permainan itu sendiri, yang akan digunakan sebagai data primer.

- Studi literature atau Data Sekunder

  Memperoleh data-data sekunder melalui buku-buku, majalah, internet, dan foto-foto yang berkaitan dengan taman rekreasi dan apresiasi anak sebagai bahan analisa tentang fasade bangunan dan fasilitas permainan.

- Wawancara atau interview

  Mengadakan wawancara dengan pihak-pihak terkait baik secara langsung maupun tidak langsung mengenai segala sesuatu yang ada kaitannya dengan permasalahan yang dihadapi untuk mendapatkan data yang dibutuhkan bagi proses perancangan.

1.6.3 Analisa permasalahan.

Mengolah data-data yang telah diperoleh dan menerapkannya guna mendapatkan pendekatan konsep perencanaan dan perancangan citra bangunan yang menciptakan sesuatu yang atraktif dan imajinatif melalui pengolahan ruangg luar dan ruang dalam.

1.7 Identifikasi Proyek

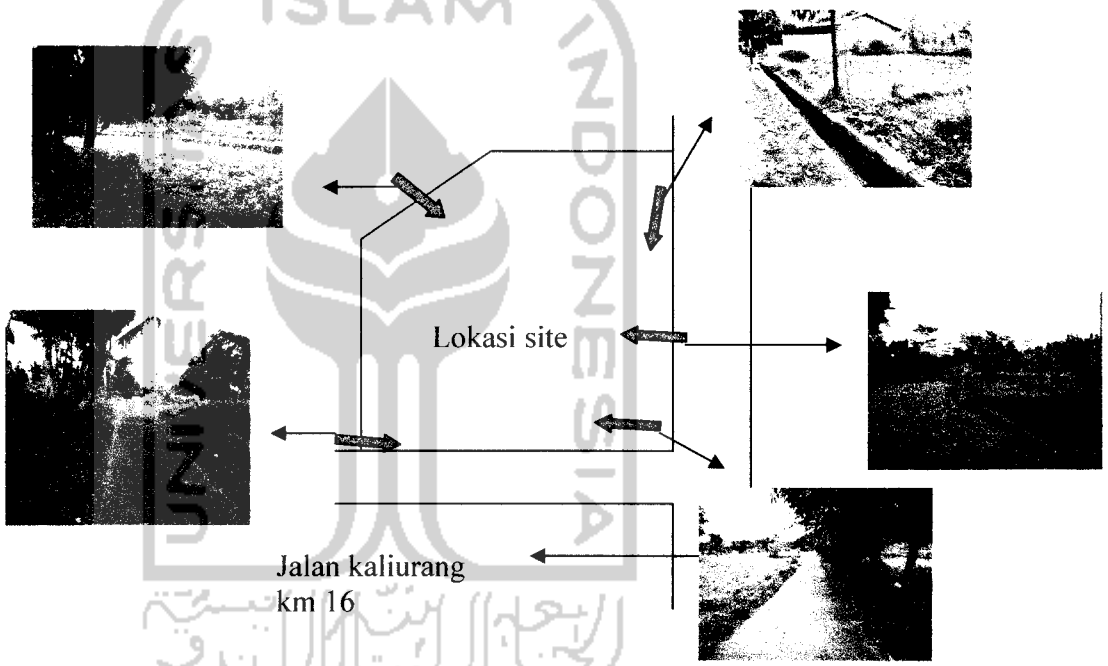
1.7.1 Lokasi/Site

Lokasi proyek berada di daerah sisi Kaliurang km 16, Ngemplak, Sleman, Yogyakarta

Luas total site adalah :

Batasan site adalah sebagai berikut :

- Sebelah utara :sawah
- Sebelah timur :jalan Kaliurang
- Sebelah selatan :sawah
- Sebelah barat :sawah



Pemilihan Site ini berdasarkan beberapa pertimbangan, yaitu :

- Kondisi alam yang baik.
- Lokasi berada pada daerah yang mudah dijangkau dan tersedia sarana dan prasarana penunjang bangunan.
- Site berada pada daerah yang mudah dijangkau oleh transportasi, roda 4 dan roda 2

1.7.2 Pelaku Kegiatan

- Pengunjung

  Dalam hal (taman rekreasi dan apresiasi anak) ini pengunjung mempunyai peran yang sangat penting. karena pengunjung merupakan inti permasalahan dalam perancangan taman rekreasi ini. Apabila dalam sebuah taman rekreasi tidak mempunyai pengunjung atau minim akan pengunjung maka taman ini akan mengalami kegagalan, dan ini dapat berdampak kepada tutupnya taman rekreasi tersebut.

  Pengunjung di dalam perancangan ini dibagi dua yaitu:

  I. Anak-anak

     Dalam hal ini anak-anak merupakan inti permasalahan, karena taman ini dirancang untuk anak-anak,dan ditekankan untuk anak-anak. Dimana anak-anak dapat bermain sesuka mereka disamping dapat mengembangkan dan menyalurkan bakat dan minat mereka.

  II. Orang tua/guru

     Orang tua dan guru hanya untuk menjaga, mengawasi dan mengarahkan anak-anak ketika meraka bermain.

- Pengelola

  Peran pengelola juga sangat penting didalam sebuah raman rekreasi. Pengelola berfungsi untuk menjaga dan merawat semua fasilitas yang ada di dalam taman,termasuk infrastruktur taman.atau pengelola dapat dikatakan sebagai tenaga servis.

- Karyawan

  Peran karyawan adalah sebagai pengatur manajemen taman, administrasi taman, pengatur kegiatan, dan segala sesuatu kegiatan non fisik taman rekreasi.



1.8 Keaslian Penulisan

keaslian penulisan bertujuan untuk menghindari duplikasi penulisan dan untuk menjaga keorisinilan dan kealian pemikiran dan ide-ide serta gagasan-gagasan mengenai penulisan tugas akhir. Berikut ini terdapat beberapa thesis tugas akhir yanga dapat dijadikan sebagai studi literature dala penulisan ini :

1. Jeany Mutia Hussein/0051206/TA/UII

   Judul :Taman Kanak-Kanak Islam di Yogyakarta

   Penekanan :Tata ruang dan penampilan bangunan yang dapat menumbuhkan fantasi anak.

2. Munandar Mucharam/98512144/TA/UII

   Judul :Pusat Kreativitas Anak di Yogyakarta

   Penekanan :Perancangan ruang luar dan ruang dalam melalui pendekatan terhadap perkembanag fisik dan non fisik snsk usia pra sekolah

BAB II
TINJAUAN FAKTUAL DAN TEORITIS

2.1 Taman Rekreasi dan Apresiasi Anak

2.1.1 Pengertian Rekreasi

Para ahli pendidikan berpendapat bahwa dala rekreasi terdapat elemen-elemen permainan, sehingga orang yang berekreasi dikatakan sedang bermain dan dibedakan menurut kelompok umur.

Rekreasi adalah kegiatan yang dilakuakn selama waktu senggang, baik secara individu maupun kelompok, sifatnya bebas dan menyenangkan sehingga orang cenderung untuk melakukannya.

Rekreasi adalah bersifat luwes atau fleksibel ini berarti rekreasi tidak dibatasi oleh tempat, ataupun fasilitas alat tertentu. Alat dan fasilitas adalah sarana yang mendukung berlangsungnya kegiatan rekreasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa rekreasi merupakan salah satu kebutuhan hidup yang dilakukan tanpa paksaan, merasa senang, puas, dan segar kembali baik jasmani dan rohani.

2.1.2 Pengertian Apresiasi

Istilah apresiasi banyak digunakan salam pembicaraan tentang seni. Seperti dalamseni sastra dikenal adanya apresiasi sastra, dalam film ada apresiasi film, dalam musik ada apresiasi seni musik dan sebagainya.

Apresiasi berasal dari kata appreciate (bahasa inggris) artinya penghargaan, penilaian, penghayatan. Secara istilah bias diartikan kegiatan mengakrabi karya seni dengan sungguh-sungguh, sehingga timbul dalam suatu diri suatu pengertian, minat, penghargaan dan kepekaan yang baik terhadap karya seni.

kegiatan belajar-mengajar itu hendaknya tidaklah tersekat sebatas di kelas. "Melainkan mencakup kegiatan di luar agar anak-anak mengenali lingkungannya dan siap menghadapinya kelak di kemudian hari," lanjutnya

ketika menanggapi pentingnya program apresiasi sebagai pengisi bagi kegiatan anak-anak di luar kelas.

- **Labrousse**

Menurut "Labrousse peneliti dan pengelola berkala *Archipe"* Apresiasi sejak dini itu penting. Kemudian ia pun menceritakan bahwa sejak dini anak-anak di Prancis sudah dibiasakan untuk datang dan menonton di gedung konser musik, teater, tari, dan perpustakaan. Demikian pula kunjungan ke berbagai museum seni ataupun nonseni dilakukan secara berkala baik secara terikat atau pun lepas dari kurikulum.

Labrousse menjelaskan bahwa tingkat kepentingannya berangkai-rangkai seluas kehidupan itu sendiri. Pergi atau berangkatnya anak-anak secara bersama dari sekolah ke gedung apresiasi pun sudah menjadi sesuatu. "Ia berkesempatan melihat banyak hal di sepanjang jalan, mereka pun menjalani dan menghayati kebersamaan dan kegembiraan yang artinya berkait dengan pendidikan sosial. Bahkan pelajaran menghitung di sini menjadi bagian dari kehidupan, tak usah diulang-ajarkan di sana tapi lewat jalan hidupnya anak-anak secara langsung berhubungan dengan jarak tempuh, waktu, dll., misalnya," kata Labrousse. Ketika tiba di gedung tempat apresiasi, anak-anak mulai belajar menghormati dan menghargai. Mereka mulai belajar bahwa di hadapan gedung dan karya seni sebagai isinya sesungguhnya mencerminkan dunia akal pikiran, kreasi, dan kecendekiaan. Di situlah rasa memiliki dan kebanggaan ditumbuhkan, sekaligus di situ pula mental kritis mulai ditanamkan.

- **Prof Dr M Jazulli MHum Ketua Program Studi S2 Pendidikan Seni Unnes**

Pendidikan seni pada anak usia dini seyogianya diarahkan pada upaya peningkatan apresiasi. Untuk mencapai tujuan itu, proses pembelajaran yang dilakukan sebaiknya lebih tertuju pada pemberian ruang berekspresi seluas-luasnya. Dengan begitu, anak bisa menjelajah ke pelbagai kemungkinan yang terkait dengan pengembangan kepribadiannya.

Menurut Jazuli, anak tidak boleh dibelenggu kreativitasnya dengan pembelajaran seni yang menitikberatkan pada materi pelajaran (*subject matter*).

"Pengenalan pada pakem-pakem kesenian bisa dilakukan pada kelas yang lebih tinggi. Pada anak usia kelompok belajar dan taman kanak-kanak, lebih baik dibebaskan saja," saran dia.

Lebih jauh Jazuli menandaskan, penting untuk melakukan pembelajaran seni yang menyenangkan bagi anak. Sebab, sesuai konsep dasarnya, pendidikan prasekolah pada hakikatnya merupakan tempat anak bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Pada tingkat itu, fokus pembelajaran tidak tertuju pada usaha percepatan penyajian bahan atau materi pelajaran. Pembelajaran lebih ditujukan pada peletakan dasar ke arah perkembangan sikap, perilaku, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta.

"Misalkan, pada pembelajaran tari anak diajak untuk melihat seekor kelinci, lalu menirukannya. Biar dia melakukan sesuai yang dilihat dan hendak dilakukannya. Setiap anak boleh memiliki sendiri konsepnya tentang sesuatu. Kalaupun ada konsep *wiraga, wirama,* dan *wirasa,* sebaiknya bisa diterjemahkan secara sederhana sesuai perkembangan pengetahuan anak,"

2.1.3 Pengertian Taman Rekreasi dan Apresiasi Anak

Adalah taman bermain anak sebagai sarana untuk menghibur dan sebagai sarana untuk mempertunjukkan dan mengembangkan bakat dan kemampuan anak.

Taman rekreasi dan apresiasi anak hampir serupa dengan taman kanak-kanak, tetapi memiliki perbedaan dimana taman ini tidak memiliki kelas sebagai tempat untuk belajar dan tidak terdapat kurikulum seperti TK seperti biasanya. Taman rekreasi dan apresiasi anak mempunyai tujuan untuk memenuhi kebutuhan fisik maupun psikologis anak dan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya secara optimal sebagai individu yang unik, atau dapat dijelaskan pula bahwa Taman rekreasi dan apresiasi anak merupakan

tempat bermain dan belajar di luar jam sekolah sehingga memberikan kesempatan pada anak untuk bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain.

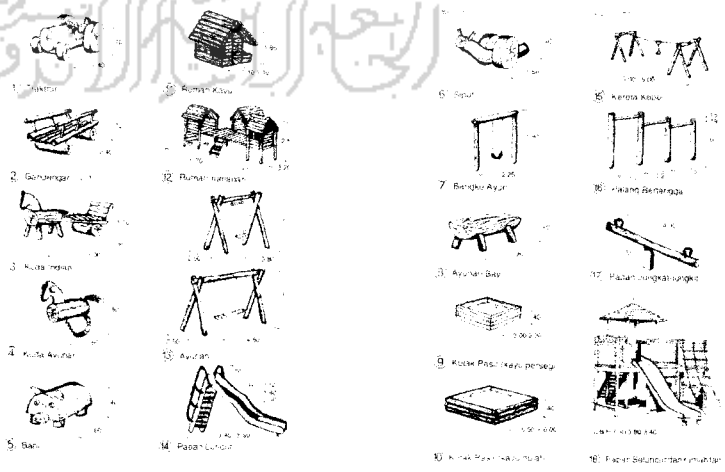
2.1.4 Jenis permainan

Pada jenis permainan ini dikelompokkan menjadi 2 jenis permainan yaitu aktif dan pasif

1. permainan aktif
   - dinamis, banyak pergerakan, spontan. Tujuan utama adalah untuk melatih kemampuan motorik anak, perkembangan kognitif dan sosial
   - cenderung berinteraksi dengan alat-alat permainan yang dapat mengembangkan kreativitas
   - membuthkan ruang yang leluasa untuk bergerak aktif, bebas, dan dinamis
   - pembatasan bidang permainan bersifat tidak kaku dan tidak monoton

Macam kegiatan permainan aktif

- Permaianan gerak, fungsi untuk melatih kemampuan fisik dan motorik, misalnya : berlari, ayunan, jungkat-jungkit, luncuran, dll.



(data Arsitek jilid 1, Ernest N,1997)

- Permainan kelompok. Fungsi untuk menumbuhkan hubungan sosial anak dan memperkenalkan pentingnya kerjasama dalam hidup bermasyarakat, seperti : perang-perangan, boom-bom car, kolam bola, dan lain-lain
- Permainan keterampilan dan ketangkasan. Fungsi untuk menambah keterampilan,ketangkasan, ketelitian, dan kecerdasan anak, seperti : permainan ketangkasan




2. Permainan pasif
   - Tidak menuntut banyak pergerakan, baik dari alat permainan maupun pelaku.
   - Interaksi dengan alat permainan tidak selalu terjadi secara langsung. Lebih mengembangkan kemampuan kognitif anak, bias lebih bersifat soliter.
   - Karena kegiatan membutuhkan konsentrasi, maka membutuhkan ruang yang tenang dan nyaman.
   - Bersifat menghibur
   - Batas bidang permainan jelas

Macam kegiatan permainan pasif

- Permaina reseptif. Sifatnya menyaksikan atau mendengarkan suatu pertunjukkan atau cerita, misalnya menyaksikan sulap atau tarian.



- Permainan yang tidak mengeluarkan banyak tenaga dan bersifat menghibur, misal : komedi putar, bianglala, dll.

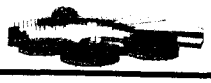


2.2 Perkembangan Anak

2.2.1 Perkembangan Fisik Anak

Pentingnya mempelajari perkembangan fisik anak karena perkembangan ini jelas dapat mempengaruhi anak. Secara langsung pengaruh tersebut akan menentukan apa saja yang dapat dikerjakannya, perkembangan fisik seorang anak akan menentukan keterampilan dalam bergerak, seorang anak usia 6 tahun yang ukuran/fsisk tubunya sesuai untuk usia tersebut akan dapat melakukan hal-hal yang lazim dilakukan oleh anak berumur 6 tahun, bila ia mengalami hambatan atau cacat tertentu, sehingga fisiknya tidak berkembang sempurna maka jelas tidak mungkin mengikuti permainan yang dilakuakn oleh teman sebayanya. Dan secara tidak langsung pertumbuhan dan perkembangan fisik akan mempengarui bagaimana anak ini memandang dirinya sendiri dan bagaimana dia memandang orang lain. Ini semua akan tercermin dari pola penyesuaian diri anak secara umum. Seorang anak, misalnya, yang terlalu gemuk akan cepat menyadari bahwa dia tidak dapat mengikuti permainan yang dilakikan oleh teman sebayanya. Dipihak lain, teman-temannya akan menganggap anak gendut itu terlalu lamban, dan tidak pernah lagi diajak bermain. Semula timbul perasaan tidak mampu, selanjutnya akan mucul perasaan selalu tertimpa nasib buruk. Perpaduan kedua perasaan ini akan memberikan warna tersendiri pada perkembangan kepribadain anak.

Sepanjang tahap pertumbuhan, dikenal adanya empat daur pertumbuhan , dua daur yang termasuk cepat dan dua lainnya lagi berlangsung lambat. Daur pertumbuhan dan perkembangan dapat menimbulkan pengaruh terhadao anak, misalnya dalam pembentukan sikap, prilaku, tenaga,



kemampuan mempertahankan keseimbangan tubuh, dan besar kecilnya kadar kecanggungan anak.[2]

Berikut ini adalah beberapa fase perkembangan penting berdasarkan usia (1001 tentag si kecil,exx media.inc)

USIA	Yang anak lakukan dan alami	Yang anak pahami	Interaksi
6-7	• Menyukai banyak aktifitas • Gigi bayi mulai tanggal • Senang menggambar • Daya lihat anak sama dengan daya lihat orang dewasa	• Mengerti konsep bilangan • Mengetahui perbedaan waktu siang dan malam • Dapat menyalin bentuk gambar yang rumit • Mampu memahami perintah dengan tiga instruksi yang terpisah • Mampu menjelaskan objek dan pengguna • Mampu membaca buku-buku untuk seusianya	• bekerjasama dan berbagi • senang bermain sendirian meski perkawanan menjadi semakin penting • cenderung bermain dengan anak seusia dan sesama jenis
8-9	• Semakin baik dalam gerakan • Mampu memakai baju dan berdandan sendiri • Dapat menggunakan perkakas seperti palu dan obeng	• Mampu menghitung dari belakang • Mampu membaca secara lebih baik • Mengetahui tanggal • Memahami konsep ruang • Memahami bilangan pecahan	• Senang berkompetisi • Mulai berkawan dengan mereka yang berlawanan jenis • Menyenamgi kehidupan kelompok • Mulai tertarik kepada interaktif laki-perempuan
10-12	• Sisa gigi permanen akan terus berkembang • Telah mampu menjahit dan mengecat	• Mampu menulis cerita • Mampu dan senang menulis surat • Kemampuan membaca terus bertambah baik	• Perkawanan menjadi sangat penting. Anak memiliki kawan dekat • Menyukai dan menghormati orang tua • Senang berbicara dengan orang lain

2.2.2 Perkembangan Bermain

Bermain merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti sesungguhnya hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang

[2] Elizabeth B. Hurlock,Perkembangan Anak jilid 1.Erlangga



dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.bermain dilakukan secara suka rela dan atdak ada paksaan dan tekanan dari luar atau kewajiban.menurut bettelheim kegiatan beramin adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.

Bermain berbeda dari bekerja atau beban, bukan karena kegiatan itu sendiri melainkan karena sikap inidvidu terhadap kegiatan tersebut. Bermain memberikan banyak sumbangan bagi penyesuaian pribadi dan sosial anak dan karenanya merupakan pengalaman belajar yang penting. Terdapat berbagai karakteristik permainan anak. Yang paling penting di antaranya adalah bahwa ia dipengaruhi tradisi, mengikuti pola perkembangan yang dapat diramalkan, jumlah kegiatannya berkurang sesuai dengan pertambahan usia, meningkat menjadi lebih sosial dengan bertambahnya usia, jumlah teman bermain menurun dengan bertambahnya usia, meningkat kesesuaiannya dengan jenis kelamin dan berubag dari informal menjadi formal, kurang aktif secara fisik dengan bertambahnya usia dan dapat meramalkan penyesuaian anak.

Bermian secara garis besar dapat dibagi kedalam dua kategori, aktif dan pasif. Berikut penjelasannya:

- Bermain aktif

  Dalam bermain aktif, kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu,apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat. Anak-anak kurang melakukan kegiatan bermain secara aktif ketika mendekati masa remaja dan mempunyai tanggung jawab lebih besar dirumah dan disekolah serta kurang bertenaga karena pertumbuhan pesat dan perubahan tubuh.

- Bermain pasif (hiburan)

  Dalam bermain pasif atau hiburan kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Pemain menghabiskan sedikit energi. Anak yang menikmati temannya bermain, memandang orang atau hewan di televise, menonton adegan lucu atau membaca

buku adalah bermain tanpa menghabiskan banyak tenaga, tetapi kesenangannya hamper seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenagannya di tempat olah raga atau tempat bermain.

2.2.3 Pengaruh Bermain bagi Perkembangan Anak

Perkembangan fisik. Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya, bermain juga berfungsi sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan yang bila terpendam akan terus membuat anak tegang gelisah dan mudah tersinggung.

Dorongan berkomunikasi. Agar dapat bermain dengan baik bersama yang lain, anak harus belajar berkomunikasi dalam arti mereka dapat mengertidan sebaliknya mereka harus belajar mengerti apa yang dikomukasikan anak lain.

Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam. Bermain merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.

Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan. Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain seringkali dapat dipenuhi dengan bermain. Anak yang tidak mampu mencapai peran pemimpin dalam kehidupan nyata mungkin akan memperoleh pemenuhan keinginan itu dengan menjadi pemimpin tentara mainan.

Sumber belajar. Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal, melalui buku, televise, atau mejelajahi lingkungan, yang tidak diperoleh anak dari belajar dirumah atau disekolah.

Rangsangan bagi kreativitas. Melalui eksperimentasi dalam bermain anak-anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang abru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Selanjutnya mareka dapat menimbulkan kepuasan. Selanjutnya mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi di luar dunia bermain.



Perkembangan wawasan diri. Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuannya dengan temannya bermain. Ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan konsep dirinya dengan lebih pasti dan nyata.

Belajar bermasyarakat. Dengan bermain bersama anak lain, mereka nelajar bagaiamana membentuk hubungan sosial dan bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.

Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan. Dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerjasama, murah hati, jujur, sportif, dan disukai orang.

Standar moral. Walaupun anak belajar di rumah dan disekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, tidak ada pemaksaan standar moral paling teguh selain dalam kelompok bermain.

2.2.4 Karakteristik Permainan anak

Studi mengenai bagaimana anak bermain telah mengungkapkan bahwa bermain selama masa kanak-kanak mempunyai karakteristik tertentu yang membedakannya dari permainan remaja dan orang dewasa.

Bermain mengikuti pola perkembangan yang dapat diramalkan. Sejak masa bayi hingga masa pematangan beberapa kegiatan permainan tertentu popular pada suatu tingkat usia dan tidak pada usia yang lain, tanpa mempersoalkan lingkungan, bangsa status sosialekonomi, dan jenis kelamin anak. Kegiatan bermain ini sangat popular secara universal dan dapat diramalakan sehingga merupakan hal yang lazim untuk membagi tahun masa kanak-kanak kefalam tahapan bermain ynag spesifik, masing masing dengan namanya sendiri. Berbagai macam permainan juga mengikuti pola yang dapat diramalkan. Misalnya permainan balok kayu dilaporkan dalam empat tahap yang berbeda. Pertama, anak lebih banyak memegang, menjelajah, membawa balok dan menumpukkannya dalam bentuk tidak teratur; kedua, mereka membangun drertan dan menara; ketiga, mereka mengembangkan teknik kerancangan yang lebih rumit; dan keempat, mereka mendramatisir dan menghasilkan sturktur yang sebenarnya.

Ragam kegiatan permainan menurun dengan bertambahnya usia. Ragam kegiatan permainan yang dilakukan anak-anak secara bertahap berkurang dengan



bertambahnya usia. Studi perbandingan melaporkan bahwa di kalangan anak yang berusia 8 tahun, rata-rata terdapat 40,11 ragam kegiatan permainan yang dilakukan dalam satu minggu, sedangkan antara usia 12 tahun atau lebih, rata-rata 17,71. Kegiatan bermain yang melibatkan anak lain juga berkurang dengan bertambahnya usia. Pada usia 7½ tahun, rata-rata 27 dibandingkan dengan 21 pada usia 11 tahun dan 13 pada usia 16 tahun. Pengecilan jumlah ragam kegiatan bermain ini mungkin karena tidak adanya teman bermain. Anak yang tidak diterima dalam kelompok teman sebaya menemukan keterbatasan dalam kegiatan yang dapat dinikmatinya sendiri. Hal ini terutama terjadi pada anak yang lebih besar karena kebanyakan permainan pada usia ini berpusat pada kegiatan gang.

Jumlah teman bermain menurun dengan bertambahnya usia. Anak kecil akan bermain dengan siapa saja yang ada dan mau bermain dengannya. Jika mereka melihat ada anak yang sedang bermain dengan cara yang lebih menarik, mereka beralih dari teman yang lama ke teman yang baru. Dalam kelompok tetangga atau prasekolah, anak-anak menganggap semua anggota kelompok sebagai teman bermian potensial. Setelah anak menjadi anggota gang semuanya berubah. Mereka ingin bermain dengan kelompok yang kebih kecil yang terpilih "gang saya" yang anggotanya mempunyai perhatian yang sama dan permainan yang dapat menimbulkan kepuasan tertentu bagi mereka. Anak yang lebih besar membatasi jumlah teman bermainnya dab menghabiskan sebagian besar waktu bermain denga mereka.

2.2.5 Faktor yang mempengaruhi permainan anak

Bermain aktif adalah bermain yang kegembiraannya timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri. Kebanyakan anak melakukan berbagai bentuk bermain aktif, tetapi banyaknya waktu yang digunakan dan banyaknya kegembiraan yang akan diperoleh dari setiap permainan sangat bervariasi. Variasi ini disebabkan oleh beberapa factor.

1. Kesehatan

   Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti permainan dan olah raga. Anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai hiburan.



2. Perkembangan motorik

   Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembnagan motorik mereka. Pengendalian motortik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

3. Intelegensi

   Pada setiap usia, anak yang pandai lebih akitf ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya usia, mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatic, konstruksi, dan membaca. Anak yang panadai menunjukkan keseimbangan permainan yang lebih besar, termasuk upaya menyeimbangkan factor fisik dan intelektual yang nyata.

4. jenis kelamin

   anak laki-laki bermain lebih kasar ketimbang anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olah raga ketimbang berbagai jenis permainan lain. Pada awal masa kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak ketimbang anak perempuan tetapi sebaliknya terjadi pada akhir masa kanak-kanak.

5. lingkungan

   anak dari lingkungan yang buruk kurang bermain ketimbang anak lainnya karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermian ketimbnag mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.

6. Satus sosialekonomi

   Anak dari kelompok sosiaekonomi yang lebih tinggi lebih menyukaimkegiatan yang mahal, seperti lomba atletik, bermian sepatu roda, sedangkan mereka dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermian bola dan berenang. Kelas sosial



mempengaruhi buku yang dibaca dan filim yang ditonton anak, jenis kelompok rekreasi yang dimilikinya dan supervise terhadap mereka.

7. jumlah waktu bebas

   jumlah waktu bermain terutama bergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumahtangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tanaga yang besar.

8. peralatan bermain

   peralatan bermain yang dimilki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya, dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan pura-pura, banyaknya balok, kayu, cat air, dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konsrtuktif.

2.2.6 Jenis permainan masa kanak-kanak.

Permainan bayi

Permainan sederhana yang dimainkan dengan anggota keluarga atau anak yang lebih besar, menyenagkan bayi sebelum mereka berusai sau tahun. Permainan tradisional yang diturunkan dari generasi kegenerasi, termasuk main petakumpet, main dakon, atau kejar-kejaran.

Permainan perorangan

Pada waktu anak berusia 4 atau 5 tahun, mereka bermain untuk menguji kecakapannya letimbnag hanya sebagai kesenangan. Bermian bersifat perseorangan dan bersaing dengan prestasinya di masa lampau. Peraturannya sedikit dan sering diubah atau bahkan dilanggar. Permainan ini antara lain berjalan diatas sisi trotoar atau rel kereta api, meloncat tangga meloncat diatas satu kaki, dan memukul bola.

Permainan tetangga

Meskipun anak merasa tertarik dengan permainan perorangan, mereka juga mengembangkan minat dalam permainan tetangga sejenis permainan kelompok yang tidak teridentifikasi, dimana setiap orang dapat bermain. Persamaan ini mungkin diorganisasi oleh orang yang lebih tua atau ditemukan oleh anak0anak sendiri.



Permainan tradisional dari jenis ini misalnya petal umpet, bermain polisi dan penajahat.

Permainan team

Permainan team muali popular dikalangan anak yang berusia 8 samapai 10 tahun. Permainan ini sanagat terorganisasi dan mempunyai peraturan dan bersuasana persaingan yang kuat. Pada mulanya, hanya sedikit anak yang bermain, lambat laun jumlah pemain bertambah dengan meningkatnyakecakapan dan persaingan menjadi lebih kuat. Permainan yang umum dari jenis ini adalah modifikasi dari sepakbola, bola basket, kasti dan lari.

Permainan dalam ruangan

Permainan dalam ruangan kurang melelahkan ketimbang permainan luar dan terutama dimainkan bila anak harus tinggal dirumak karena lelah, sakit, atau cuaca buruk. Pada mulanya mereka bermian dengan orang tua atau saudara kandung, selanjutnya dengan teman sebaya. Peraturan menjadi lebih keras dan persaingan lebih tajam dengan bertambahnya usia anak.

2.2.7 Sumbangan penting hiburan bagi penyesuaian anak

- Hiburan merupakan sumber pengetahuan yang penting
- Dari hiburan anak belajar kata-kata dan bagaimana menggunakannya untuk berkomunikasi dengan orang lain.
- Dengan mengidentifikasi diri denga tokoh di media massa, anak-anak mengembangkan wawasan sosial yang akan membantu mereka menyesuaikan diri dengan kehidupan sosial.
- Identifikasidenga tokoh di media massa yang mempunyai masalah yang serupa dengan dirinya, anak dapat mrngrnal dirinya dengan lebih baik.
- Dengan mengamati bagaimana tokoh do media massa menghadapi dan memecahkn masalah emosionalnya, hal itu membantu anak menangani aspek mental dari masalah emosiaonalnya sendiri dengan berhasil.
- Hiburan memenuhi kebuthan dan keinginan anak yang tidak dapat dipenuhi situasi hidup sebenarnya.



- Dari mengamati begaimana tanggapan orang di media massa terhadap nereka yang gagal memenuhi harapan masyarakat dalam bentuk peraturan atau hokum, anak mengembangkan motivasi yang kuat untuk belajar memenuhi harapan itu.
- Untuk mampu menikmati berbagai macam hiburan anak harus belajar memusatkan perhatian, mengingat, dan menalar ini membantu perkembangan kecerdasannya.
- Banyak bentuk hiburan menyediakan bahan kreativitas dan mendorong anak untuk menggunakanny dalam melakukan sesuatu yang orisinal.
- Dari media massa anak-anak banyak mempelajari berbagai peran yang terwujud dalam hidup dan bagaimana orang menanggapi mereka yang gagal menjalankan peran tersebut secara memuaskan.
- Banyak bentuk media massa menyediakan model cirri kepribadian yang direstui dalam masyarakat yang dapat digunakan anak sebagai model pengembangan kepribadian mereka.

2.3 Tinjauan teoritis tata ruang

2.3.1 Ruang luar

ruang luar merupakan suatu wadah yabg tidak nyata, akan tetapi dapat dirasakan oleh manusia. Pembatasan ruang luar terdiri dari

1. Lantai

   Sebagai bidang alas besar pengaruhnya terhadap pembentukan ruang luar, karena bidang ini erat hubungannya dengan fungsi ruangnya. Permukaan lantai pada ruang dapat dibedakan menjadi dua yaitu :

   a. Bahan keras. Misalnya adalah batu, kerikil, pasir, beton, aspal. Elemen ini dapat sebagai pembatas lingkungan alam dan juga penunjang keindahan pada pengolahan taman

   b. Bahan lunak. Misalnya adalah rumput, tanah, pasir, dan sebagainya. Elemen ini dapat membuat kesan nyaman dan nonformal.

      Sebidang lantau yang mempunyai sifat bahan berbeda dari permukaan lantai sekitarnya akan membuat kesan ruang tersendiri dan membedakan fungsi. Selain itu perbedaan tinggi pada suatu lantaiakan membentuk kesan

dan fungsi ruang yang baru tanpa mengganggu hubungan visual antar ruang.

2. Dinding

   Dinding merupakan bidang vertikal berfungsi sebagai pembatas ruang luar, dapat dibedakan menjadi 3 macam, yaitu :

   a. Dinding masif, adalah pembatas berupa bahan yang keras, misalnya pasangan batu bata, beton. Sifat dinding ini sangat kuat dalam pembentukan ruang
   b. Dinding transpara, terbentuk dari bahan yang transparan atau dari bahan masif yang tidak rapat, sehingga pandangan dapat menembusnya.
   c. Dinding semu, merupakan dinding yang dibentuk oleh perasaan pengamat setelah mengamati suatu obyek atau keadaan. Adapun dinding ini dapat terbentuk oleh garis-garis batas, misal : garis batas, air sungai, air laut, cakrawala, dll

3. Sirkulasi ruang luar

   Hubungan jalur sirkulasi dengan ruang dapat dibedakan menjadi 3 macam :

   a. Jalur melalui ruang
   b. Jalur memotong ruang
   c. Jalur berakhir pada ruang

2.3.2 Ruang dalam

sebuah bidang yang dikembangkan (menurut arah selain dari yang telah ada) berubah menjadi ruang. Berdasarkan konsepnya, sebuah ruang mempunyai tiga dimensi, yaitu : panjang, lebar, dan tinggi

Ruang dibatasi oleh 3 bidang yaitu :

a) Lantai

   Fungsinya adalah sebagai elemen dasar dalam ruangan yang juga sekaligus sebagai elemen pendukung dalam kegiatan, dapat dibedakan menjadi 3 macam bentuk yaitu :

   a. Bidang yang datar
   b. Bidang yang diangkat
   c. Bidang yang direndahkan



b) Dinding

Elemen vertikal yang berfungsi sebagai pembatas, pembentuk ruang dan atau merupakan bagian dari struktur bangunan. Elemen vertikal ini dapat berupa dinding masif, dinding transparan, dan dinding berlubang

c) Langit-langit

Elemen horizontal yang dapat melindungi dari cuaca dan dapat memberikan kesan meruang.

Skala

Skala bertitik tolak bagaimana kita memandang besarnya unsure sebuah bengunan atau ruang secara relative terhadap bentuk-brntuk disekitarnya. Didalam arsitektur, kita mengenal dua unsur skala, yaitu :

a. Skala umum : ukuran relative sebuah bangunan terhadap bentuk-bentuk lain didalam lingkupnya.
b. Skala manusia : ukuran relative sebuah unsure bangunan atau ruang terhadap dimensi dan proporsi tubuh manusia.

Bentuk / konfigurasi

Pembentukan ruang meliputi bentuk :

a. Persegi, memberi kesan formal dan kaku
b. Lingkaran, memberi kesan fleksibel dan santai
c. Tidak beraturan, memberi kesan atraktif dan nonformal

2.4. Studi kasus

DUNIA FANTASI, JAKARTA

Menempati areal seluas 20 hektar, Dunia Fantasi mulai dibangun tahun 1983 dan dioperasikan pada tahun 1985. Dunia Fantasi mengoperasikan sejumlah wahana hiburan dan permainan dengan tema spesifik tertentu, yang masing-masing dibagi atas beberapa kawasan. Yakni Kawasan Jakarta, Kawasan Eropa, Fantasi Hikayat, Kawasan Balada Kera, Kawasan Amerika dan Kawasan Istana Boneka, Kawasan Indonesia dan Kawasan Asia.

Istana boneka

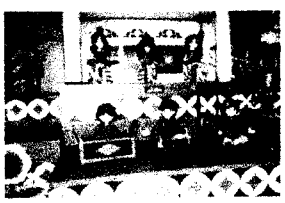


Salah satu wahana yang terdapat di dalam dunia fantasi adalah istana boneka. Istana ini menampilkan imajinasi akan adanya boneka. Imajinasi wujud istana boneka diimplikasikan ke dalam penampilan bangunan dan tata ruangan.



Warna warna yang digunakan didalam bangunan di didominasi oleh warna-warna cerah dan kontras antara warna satu dengan warna yang lain. Anak-anak sangat senang dengan warna cerah karena dapat menimbulkan kesan ceria dan penuh dengan imajinasi. Bangunan mempunyai Susunan bentuk yang berirama/repetisi mempermudah anak dalam mengasumsikan imajinasi mereka.bentukan hirarki yang diperjelas oleh penempatan yang seusai dan warna yang berbeda antar masa pada benguanan



Ruang dalam yang dapat membangkitkan ilusi didominasi oleh penampilan karakter-karakter unik dalam bentuk 2d dan 3d. karakter ini disusun sedemikan rupa untuk merpresentasikan seluruh kegiatan imajinasinya. Penataan ruang dalam juga

didukung oleh tata warna yang cerah dari wujud-wujud binatang dan tanaman. Warna yang dipakai pada ruangan dalam sangat beragam. Beragamnya corak akan menambahkan kemampuan anak untuk berimajinasi dan membantu anak dalam pengenalan benda.

Jenis jalu sirkulasi pada ruang dalam adalah linear, dimana air mengalir sebagai pembantu yang membawa anak ke setiap ruangan yang memiliki konsep mengelilingi dunia. Dengan boneka sebagai media penyaluran boneka

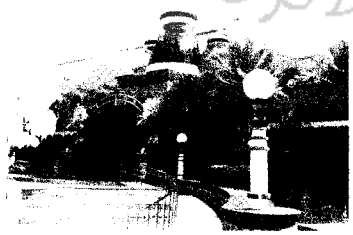
Panggung Maksima



Terdapat panggung pertunjukan Maksima, tempat dipentaskannya sajian spektakuler karya musisi. Panggung ini didominasi oleh warna yang cerah dan bekarakter tenang (calm).Warna biru muda sebagai background utama yang memberi kesan luas, terbuka, tenang, membangkitkan imajinasi, dan menyejukkan. Sehingga dapat menimbulkan rasa percaya diri ketika anak mempertunjukkan kemampuan dan bakat mereka tanpa merasa takut dan canggung.

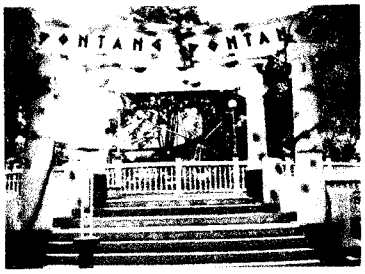
Wahana permainan lainnya

a) Penampilan bangunan



Tampak bangunan yang atraktif dapat dilihat pada bentukan atap kerucut dan bola diatasnya, dinding masif yang mempunyai bentuk repetisi gelombang laut, dan hirarki sebagai penjelas pada entrance bangunan. Sehingga anak akan mengasumsikan suatu imajinasinya melalui permainan bentuk.

b) Entrance pada taman rekreasi



Entrance pada taman rekreasi dirancang berkesan monumental, dengan ukuran dimensi entrance dua kali ukuran manusia, dan ukuran strukutur yang besar. Bahan struktur menggunakan batu alam, dan kayu. Sehinnga menimbulkan imajinasi anak tentang alam

c) Sirkulasi yang bertema



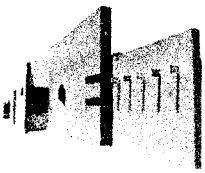
Pencapaian antar masa pada banguna inidicapai dengan sirkulasi yang bertema. Suasana imajinasi akan membawa anak-anakke suatu ilusi akan Negara yang berbeda. Sehinnga tema-tema setiap masa akan mempengaruhi pemilihan bahan dan tanaman.

KINDERGARTEN IN CASAREA, ISRAEL



Taman kanak-kanak ini dirancang untuk memberikan kesan 'friendly' dan 'inviting'. Perancang memberikan perhatian yang lebih pada penampilan bangunan.

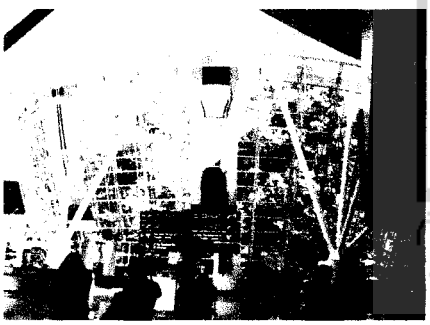




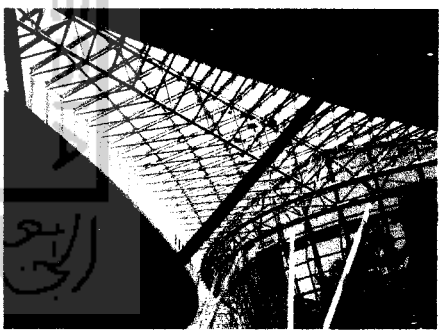
Penampilan bangunan. Dinding bagian luar mempunyai tekstur dan menggunakan warna yang sesuai dengan keadaan alam dan warna yang full colour, sehingga bangunan menjadi satu dengan kondisi alam setempat. .Bentuk dinding yang disusun berirama dan warna yang kontras, anak akan berimajinasi bahwa tentang sekumpulan gajah

Memasukkan unsur outdorr ke indoor

Internasional airport Malaysia, kuala lumpur



Dinding kaca pada indoor bagunan, sehingga unsur outdoor akan terasa ke dalam bangunan. Dan imajinasi anak tidak terputus ketika memasuki runag dalam. Atap



transparan agar cahaya matahari dapat masuk kedalam ruangan sebagai pendukung unsure outdoor dala indoor.

2.5 Kesimpulan studi kasus

2.5.1 Tata ruang luar

- sirkulasi yang bertema sesuai dengan imajinasi anak berpengaruh pada pemilihan bahan penyusun ruang luar , penyebaran vegetasi, dan tanaman.
- Bentuk susunan bangunan yang teratur dan sesuai dengan prinsip penyusunan masa, dapat mempermudah tumbuhya imajinasi anak.
- Pola landscape yang menggunakan perpaduanelemen tumbuhan dan batu alam sebagai pembentukan imajinasi anak tentang alam. Tumbuhan sebagai pengara, pemisah, penerima kegiatan, dan peneduh, batu sebagai konstruksi jakur sirkulasi dan finishing pada bangunan.

2.5.2 Tata ruang dalam

- Penggunaan warna yang full colour dapat menumbuhkan imajinasi anak dan membantu anak dalam pengenalan benda.
- Sirkulasi dengan jenis linear, dan mengalir dapat membimbing anak berimajinasi sesuai dengan kemampuan dan daya pikir mereka, dibantu oleh media-media yang terdapat di dalam ruangan.
- Memasukan unsure outdoor ke indoor untuk mempererat hubungan ruang luar dan ruang dalam melalui imajinasi anak.

2.5.3 Penampilan bangunan

- Warna bangunan yang disenangi anak identik dengan warna-warna yang cerah.
- Bangunan mempunyai tampak dan bentuk atraktif dengan permainan elemen dan komposisi bagunan, seperti bentukan atap,kedalaman dinding,dan ketinggian lantai.

2.5.4 Entrance kawasan taman

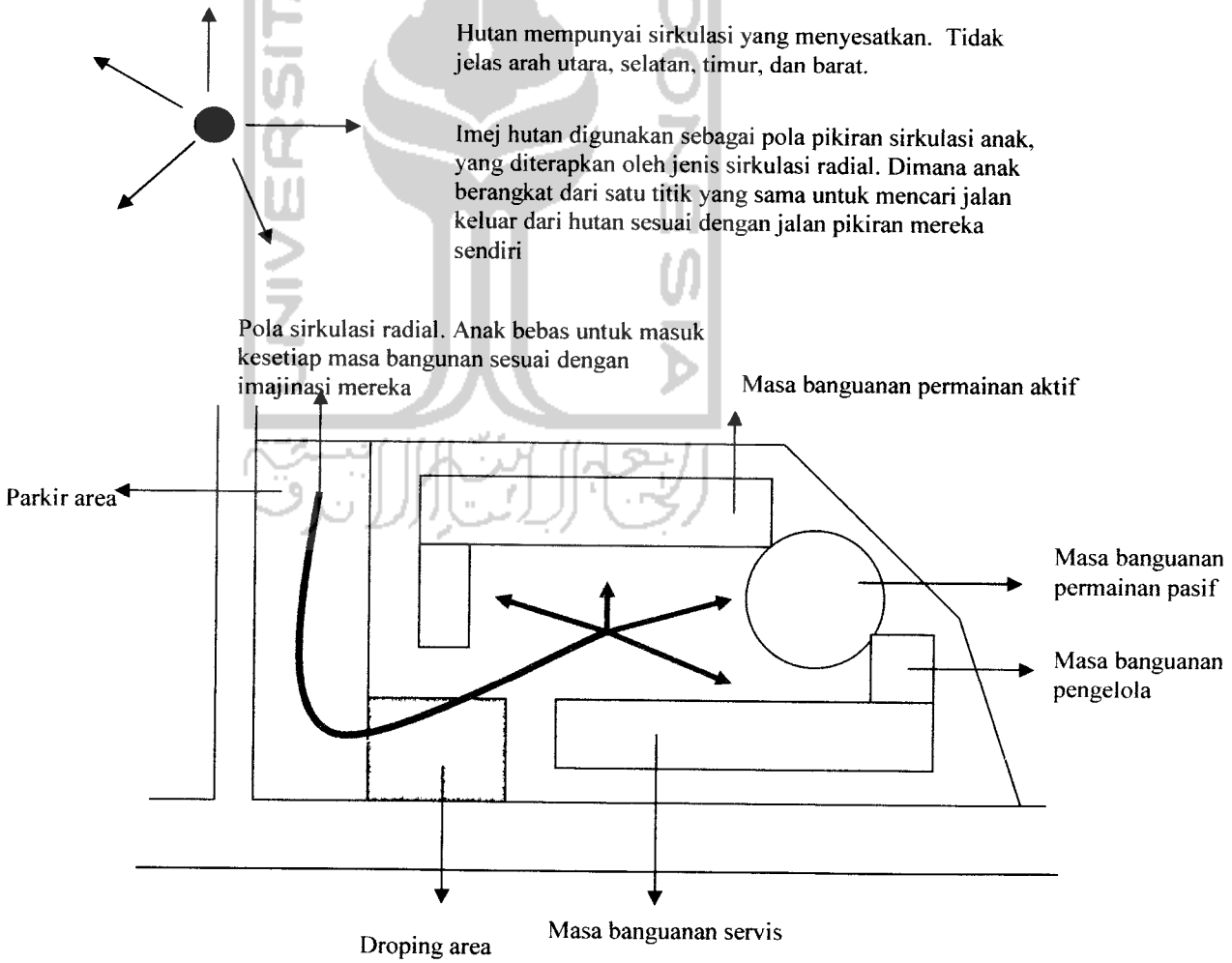
- Entrance pada taman menggunakan konsep monumental, dengan ukuran/dimensi yang besar, sehingga dapat menumbuhkan imajinasi anak tentang bentuk.

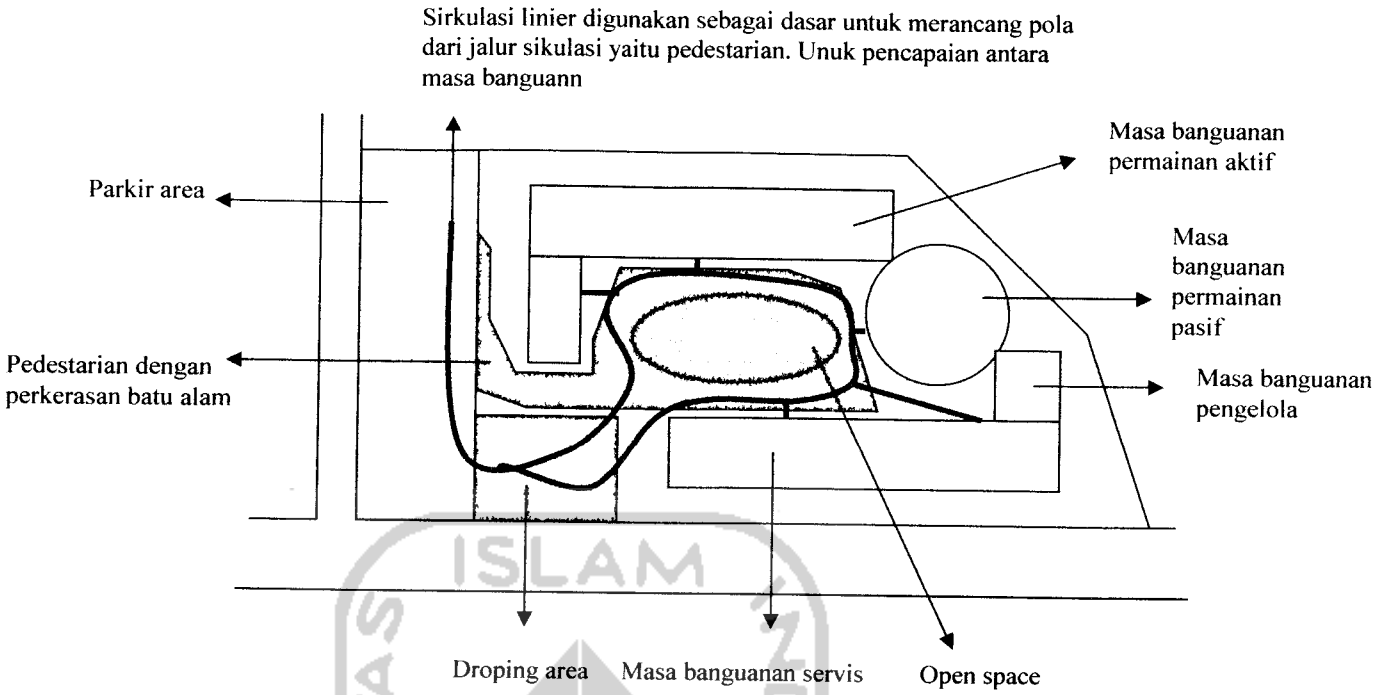
BAB III
ANALISIS

3.1 Analisis Tata Ruang luar

3.1.1 Sirkulasi Pejalan kaki

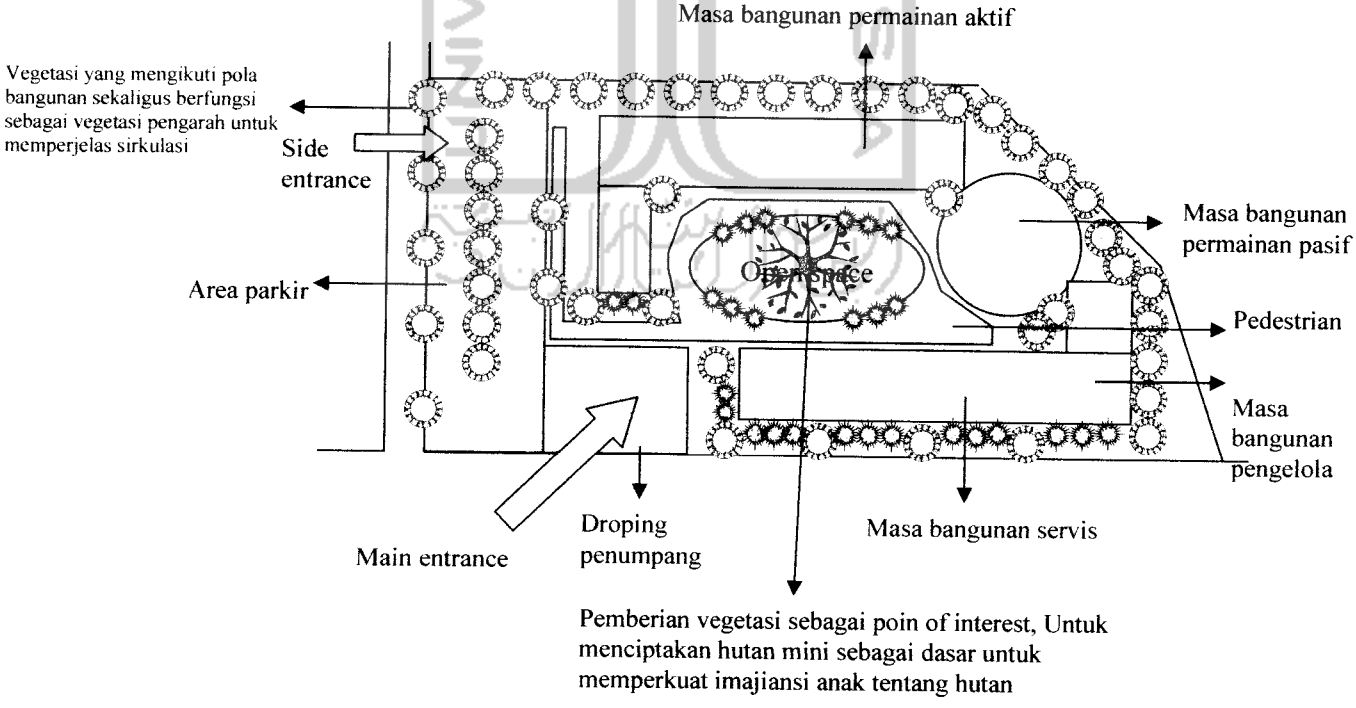
Pencapaian antar masa pada bangunan dengan jenis sirkulasi radial dan linier. Sirkulasi luar bangunan mempunyai pola yang mengajak anak berimajinasi tentang Hutan. Disetiap ruang/masa bangunan memilki jenis permainan yang berbeda. Masa pada setiap bangunan memilki tema tersendiri. Sehingga anak akan merasakan imajinasi yang berbeda pada setiap kawasan.





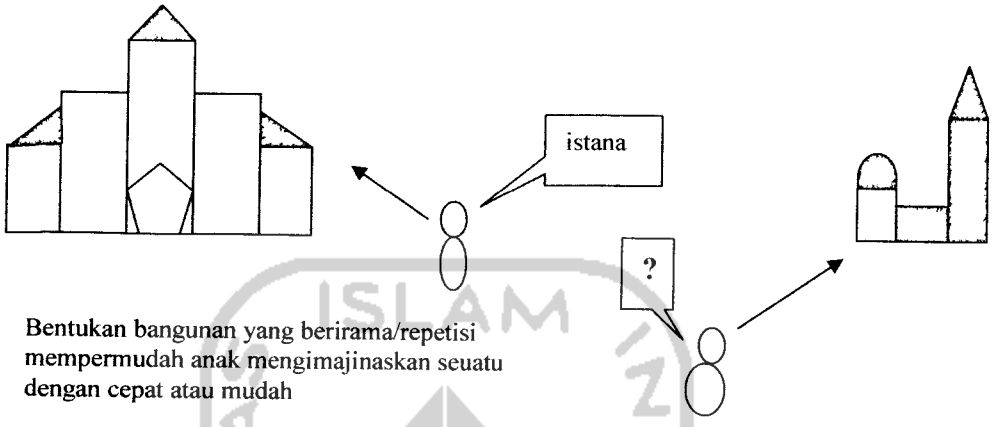
3.1.2 landscape

Unsur landscape yang digunakan adalah tanaman dan batu alam sebagai penguat imej hutan yang alami.



3.1.3 Tata masa

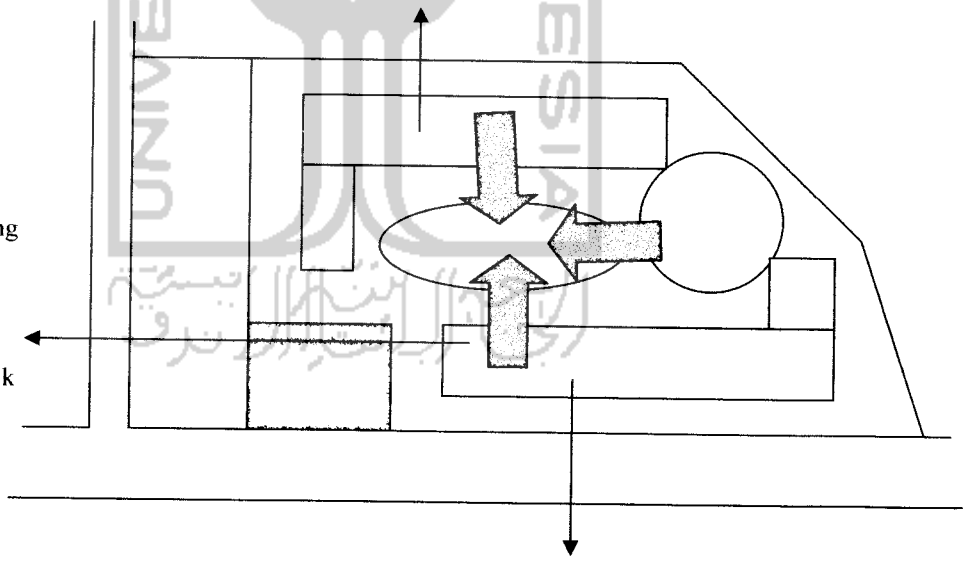
Bangunan mempunyai Susunan bentuk yang berirama/repetisi mempermudah anak dalam mengasumsikan imajinasi mereka. Bentukan hirarki yang diperjelas oleh penempatan yang seusai dan warna yang berbeda antar masa pada bangunan.



Bentukan bangunan yang berirama/repetisi mempermudah anak mengimajinaskan seuatu dengan cepat atau mudah

Susunan gubahan masa yang memutari taman rekreasi. Sebagai batasan agar imajinasi anak tentang hutan tidak keluar dari kawasan dan imajinasi anak tidak terganggu oleh keadaan luar kawasan. Berfunsi sebagai batas keamanan dan menjaga privasi yang ada di dalam kawasan.

Bentukan hirarki mempermudah imajinasi anak tentang perbedaan bangunan yang memiliki tema. Sehingga masing-masing masa mempunyai daya tarik tesendiri



Arah orientasi bangunan (bukaan) mengarah ke open space untuk mempererat hubungan ruang dalam dan luar. Sehinnga imej hutan terbawa ke dalam ruangan, dan imajinasi anak tentang hutan tidak terputus ketika masuk ke dalam ruangan

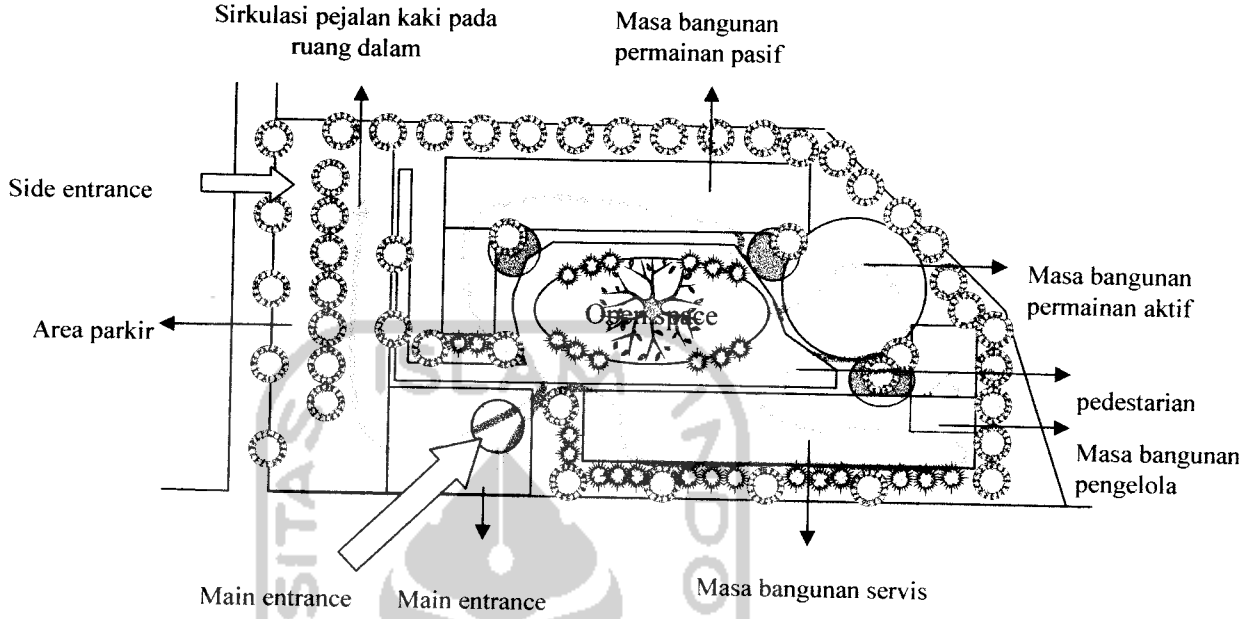
3.1.4 Pintu gerbang pada Main entrance

pintu gerbang dengan transformasi dari pohon agar sesuai dengan konsep utama. elemen penyusun pada main entrance menggunakan bahan-bahan yang dapat mengembangkan imajinasi anak dan terlihat menarik atau atraktif.

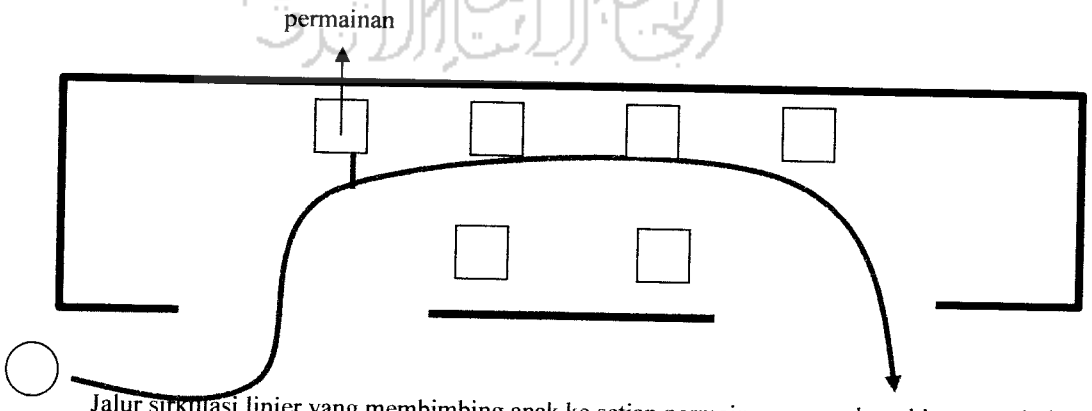


3.2 Analisis Tata Ruang Dalam

3.2.1 Sirkulasi



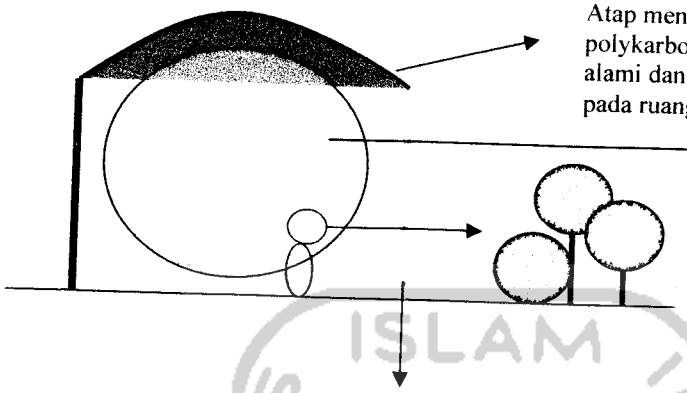
Sirkulasi pejalan kaki pada ruang dalam menggunakan metode linier. Metode sirkulasi ini digunakan atas dasar penyesuaian terhadap bentuk bangunan dan agar anak-anak mengalami setiap Suasana keruangan yang berbeda-beda, mencapai semua jenis permainan, sehingga anak mengalami imajinasi yang berbeda-beda di setiap ruangan/masa bangunan.



Jalur sirkulasi linier yang membimbing anak ke setiap permainan yang ada, sehingga anak dapat mengimajinasikan permainan sesuai dengan kemampuan mereka

3.2.2 Pemasukan Unsur outdoor ke indoor

unsure outdoor dimasukkan kedalam bangunan untuk mengajak anak terus berimajinasi tentang hutan.



3.2.3 Warna

Warna pada interior menggunakan warna yang cerah, dan disesuaikan dengan jenis permainan yang ada di dalamnya.

Pada masa bangunan aktif menggunakan warna merah sebagai dominasi karena karakter warna merah mempunyai karakter dapat membangkitkan energi, aktif, dan bersemangat. Tetapi apabila terlalu banyak warna merrah bias merangsang kemarahan dan agresivitas

Pada masa banguan pasif mengguanak warna hijau dan biru dimana karakter kedua waran ini hampir sama, yaitu memberikan kesan tenang, sejuk, kenyaman. Tetapi apabila terlau banyak warna hijau akan memberikan perasaan terperangkap, sedangkan biru menimbulkan kelesuan.

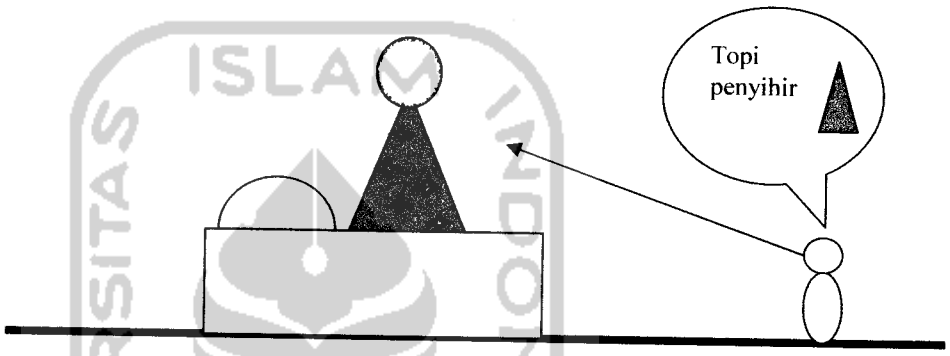
3.3 Penampilan Bangunan

3.3.1 Warna

Warna cerah menjadi warna dominant pada bangunan. Sehingga suasana yang dirasakan ketika berada di taman rekreasi dan apresiasi adalah suasana yang penuh imajinasi untuk mendorong semangat bermain sambil belajar.

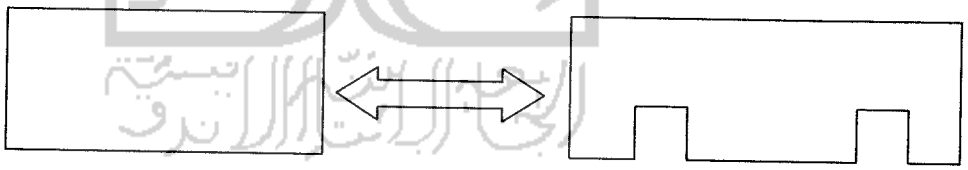
3.3.2 Tampak dan Bentuk bangunan

Permainan bentuk atap yang dapat menumbuhkan dan merangsang keluarnya imajinasi anak. Dan sebagai estetika banguan



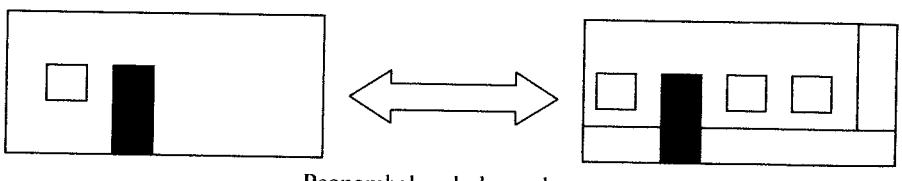
Anak melihat bentukan atap yang menarik. Dan imajininasinya mulai keluar

Permainan kedalaman dinding yang dapat menghilangkan kesan masif pada bangunan, alternative lain dengan memberikan bukaan dan ornament lain sebagai penutup dinding.



Masif

Permainan kedalaman dinding yang menghilangkan kesan masif

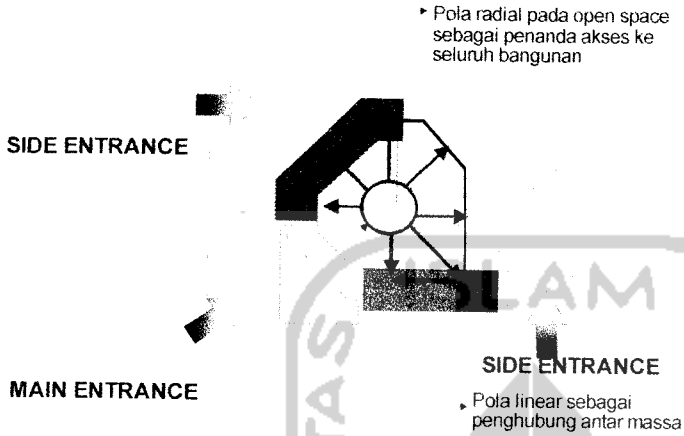


Peanambahan bukaan dan ornamen yang menghilangkan kesan masif

BAB IV
KONSEP

4.1 Konsep tata ruang luar

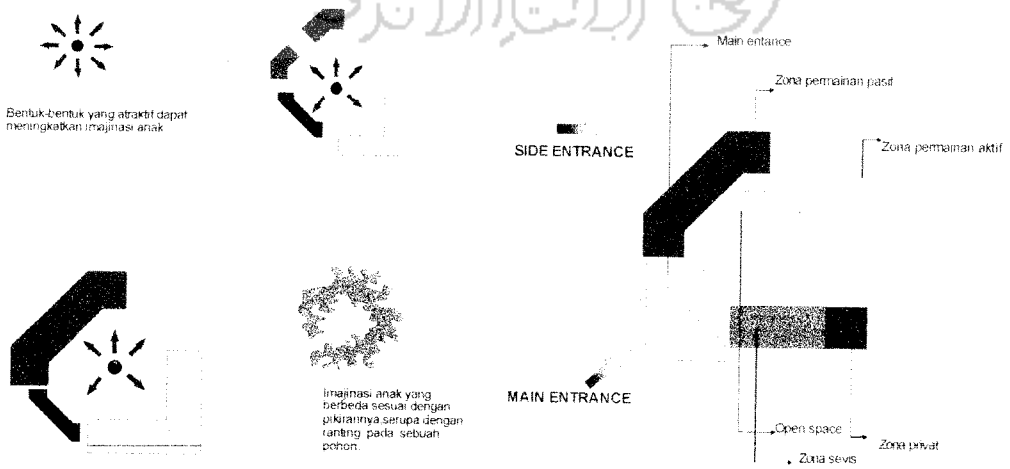
4.1.1 Sirkulasi



Sirkulasi pada taman rekreasi anak ini didesain berdasarkan implikasi dari sebuah pohon yang memiliki ranting yang bercabang, sesuai dengan imanjinasi anak yang beraneka ragam,dan berbeda setiap individu. pola sirkulasi yang sesuai adalah radial, dan linear yang berfungsi sebagai penghubung antar massa

4.1.2 Gubahan masa

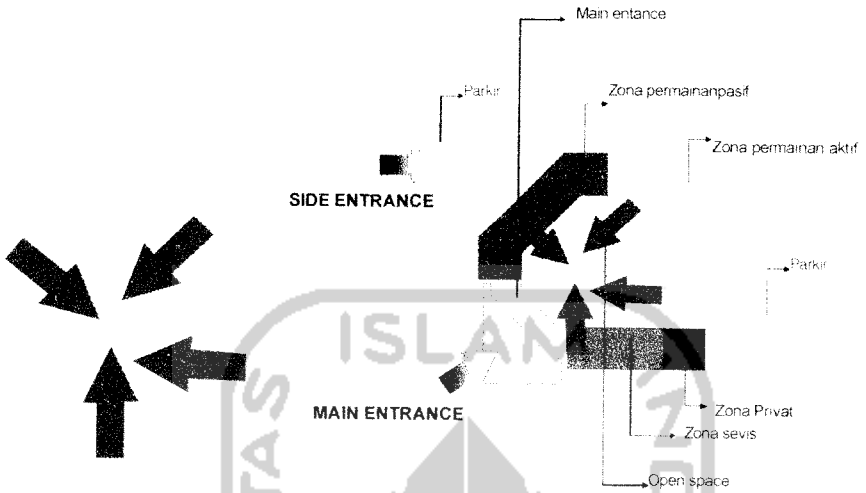
Bentuk masa yang tercipta pada fasilitas ini merupakan bentukan masa yang mengikuti alur sirkulasi. Alur sirkulasi menggunakan pola radial dan linear sebagai penjelmaan imajinasi anak dan ranting pada pohon. Bentukan masa yang tercipta juga sebagai transformasi dari sebuah pohon sebagai pemersatu imajinasi anak.



4.1.2 Orientasi masa

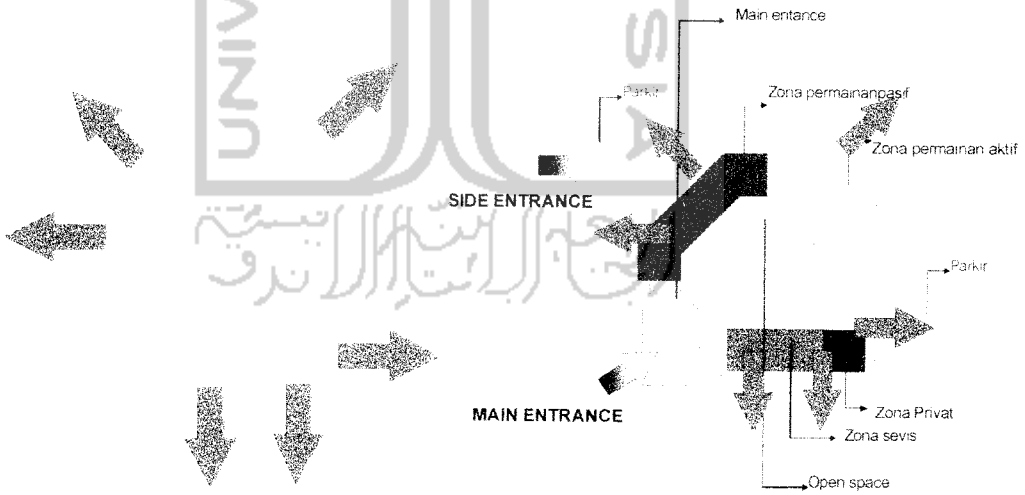
Orientasi kedalam

Masa diorientasikan kearah open space yang berfungsi sebagai pengikat dan magnet antar masa bagunan,dan memasukkan unsure outdoor ke indoor.



Orientasi keluar

Orientasi keluar pada fasilitas ini lebih lemah dibandingkan dengan orientasi kedalam. Masa bangunan yang berorientasi keluar adalah masa bangunan permainan.





4.2 Konsep tata ruang dalam

4.2.1 Program Ruang

NAMA RUANG	KAPASITAS	STANDAR (M2/ORANG)	SIRKULASI 20%	JML H	LUAS	TOTAL (m2)
-Ruang permainan						
1. R.Permainan Motorik	150	3	90	1	450+90	540
2. R.Permainan ketangkasan	75	3	45	1	225+45	270
3. R.Permainan aktif	150	3	90	1	450+90	540
4. R.Permainan pasif	150	3	90	1	450+90	540
5. R.Auditorium/panggung	100	3	60	1	300+60	360
-Ruang Pengelola						
1. R.Pimpinan	1	3	0.6	1	3+0.6	3.6
2. R.Kepala bagian	5	2	2	1	10+2	12
3. R.Sekretaris	2	2	0.8	1	4+0.8	4.8
4. R.Adiministrasi	5	2	2	1	10+2	12
5. R.Tamu	10	1.5	3	1	15+3	18
6. R.Ganti dan loker	50	1.5	15	1	75+15	90
7. R.Tiket	3	2	2.5	5	6+2.5	42.5
8. R.Rapat	20	2	8	1	40+8	48
-Ruang servis						
1. Kantin	100	2	40	1	200+40	240
2. R.M & E		10x10		1	100	100
3. R.Gudang & alat		10x10		1	100	100
4. R.dapur	3	2	2.5	5	6+2.5	42.5
5. Musholla	100	1.5	30	1	150+30	180
6. R.Toko	15	2	6	13	30+6	468
7. Lavatory	10	2	4	8	20+4	192
-Ruang klinik						
1. R. Dokter anak	6	2	2.4	1	12+2.4	14.4
2. R. Tunggu	6	2	2.4	1	12+2.4	14.4



-Ruang Luar						
1. R.Parkir Mobil	80	@15	240	1	1200+240	1440
2. R.Parkir Motor	60	@1.5	18	1	90+18	108
JUMLAH						5365.8

4.2.2 Konsep Sirkulasi Ruang dalam

Sirkulasi dalam ruangan menggunakan pola linier yang sesuai dengan imajinasi anak yang terus berkembang searah dengan umur anak tersebut, dan membimbing mereka ke setiap permainan, sehingga mereka dapat mengimajinasikan permainan sesuai dengan kemampuan mereka.



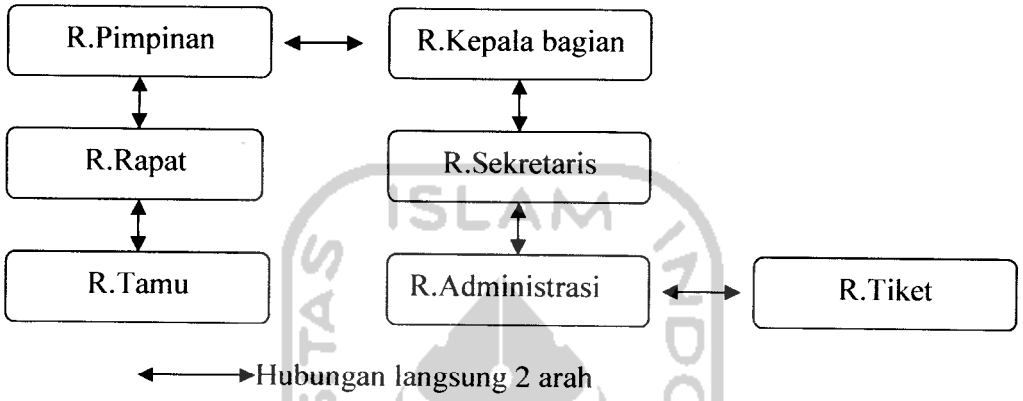
4.2.3 Konsep warna ruang dalam

Penggunaan warna pada ruangan dalam dibedakan menurut jenis kegiatan pada masing-masing ruangan.

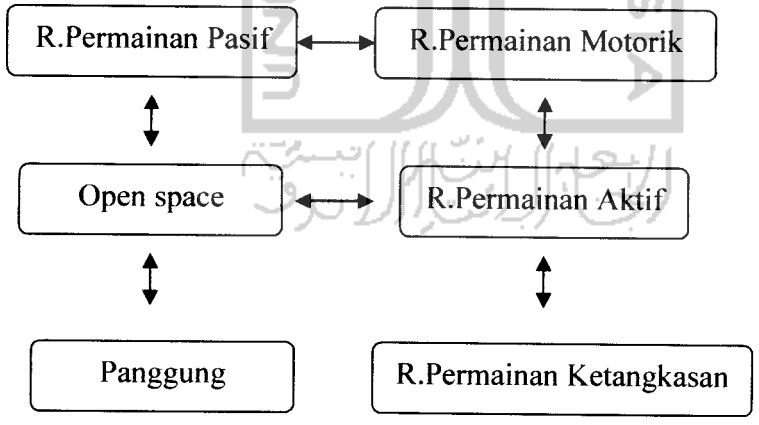
- Pada masa bangunan aktif menggunakan warna merah sebagai dominasi karena karakter warna merah mempunyai karakter dapat membangkitkan energi, aktif, dan bersemangat.
- Pada masa banguan pasif mengguanak warna hijau dan biru dimana karakter kedua waran ini hampir sama, yaitu memberikan kesan tenang, sejuk, kenyaman.

4.2.4 Konsep Hubungan Ruang

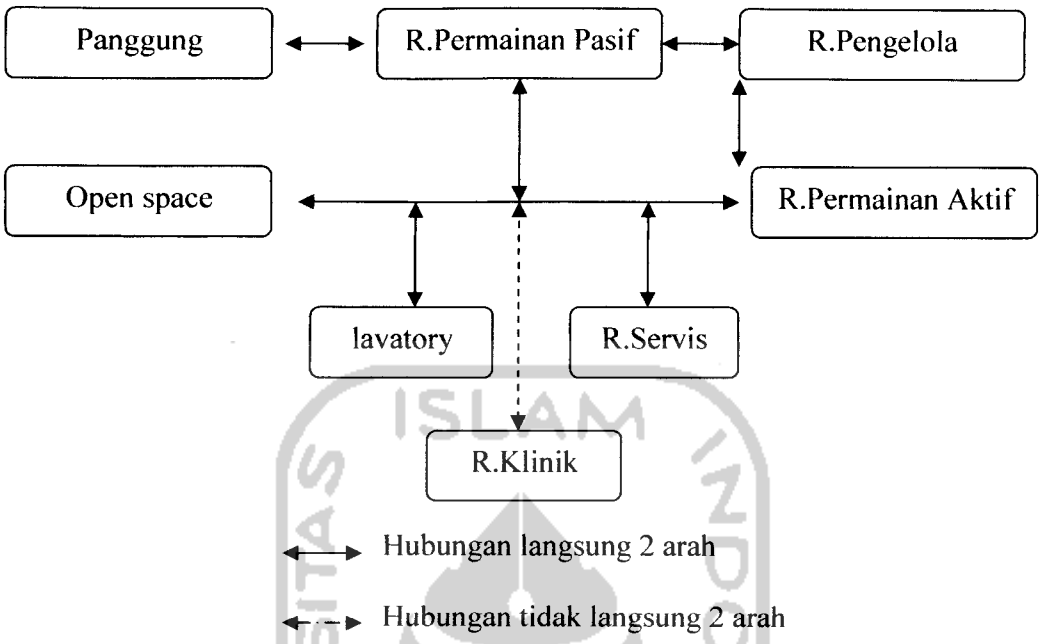
4.2.4.1 Hubungan R. Pengelola



4.2.4.2 Hubungan R. Permainan



4.2.4.3 Keterpaduan hubungan antar ruang



4.3 Konsep Penampilan bangunan

4.3.1 Atap

Atap menggunakan perpaduan dari bentukan atap datar dan doom. Bahan atap yang digunakan adalah polikarbonat yang dimplikasikan menjadi atap skylight. Besarnya dan ketinggian atap yang disesuaikan dengan dimensi ruangan dan irama penampilan yang akan diciptakan.

4.3.2 Irama

Irama bangunan menggunakan irama. Naik turunnya irama diimplikasikan melaui konsep hirarki dan repetisi yang dipadukan. Repetisi akan diaplikasikan pada pengulangan bentuk atap, bukaan-bukaan dengan dimensi yng berbeda-beda sesuai dengan dimensi ruangannya. Pusat hirarki pada penampilan bangunan berada dipusat bangunan atau main entrance.

4.3.3 Warna, corak dan bentuk

Ruang dalam bangunan akan diberi warna-warna yang cerah yang diberi motif-motif dan corak-corak yang imajinatif.untuk ruangan luar menggunakan warna-warna yang kontras yang membuat suasana menjadi gembira dan ceria

4.4 Konsep struktur

4.4.1 Atap

Bentuk atap merupakan transformasi dari pohon sehinnga terbentuk plat datar, setengah lingkara. Dengan menggunakan rangaka spaceframe.

4.4.2 Dinding

Penggunaan bahan dari batu bata seperti bangunan rendah lainnya dengan material finishing yang tidak mengganggu kesehatan anak-anak.

4.4.3 Lantai

Lantai yang dugunakan pada ruangan untuk anak-anak menggunakan keramik dan pentup lantai yang aman bagi anak-anak.untuk kantor dan ruang penunjang lainnya menggunakan keramik biasa dan karpet sebagai penutup.

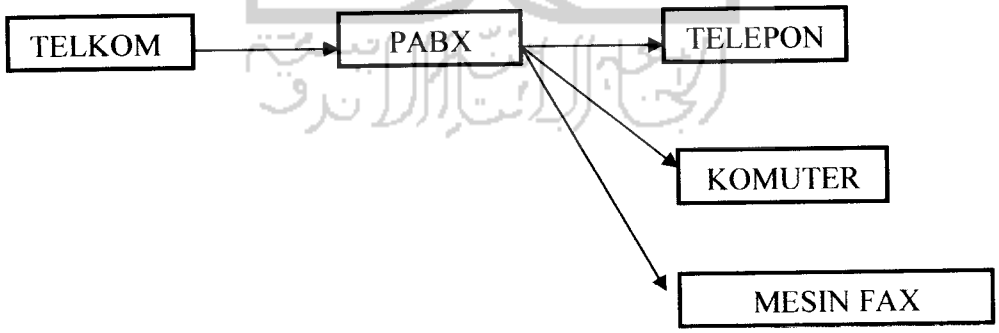
4.4.4 Pondasi

Pondasi yang digunakan adalah pondasi menerus batu kali dan footlplat yang ukurannya disesuaikan dengan dimensi ruangan.

4.5 Konsep utilitas

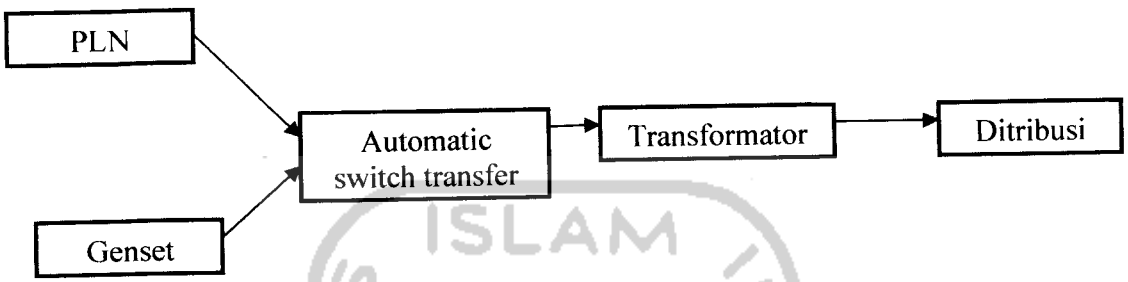
4.5.1 Jaringan komunikasi

Jaringan komunikasi pada bangunan ini menggunakan komunikasi yang telah disediakan dari telkom lalu didistribusikan kepada ruang-ruang yang membutuhkan



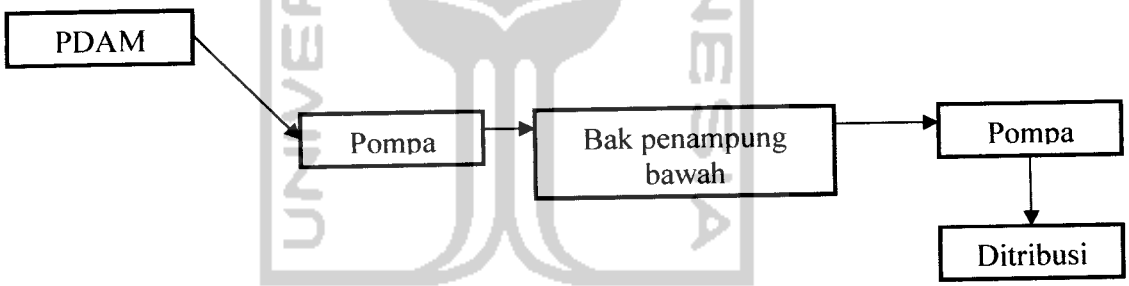
4.5.2 Jaringan listrik

Jaringan lisrtik pada bangunan ini digunakan untuk penerangan, energi penggerakan mesin, dan penghawaan. Jaringan listrik diperoleh dari PLN dan genset sebagai cadangan. Pendistribusian jaringan akan diperoleh dari otomatic switch dan transformator.



4.5.3 Jaringan air bersih

Pada bangunan ini jaringan air bersih didistribusikan dengan sistim up feet air yang digunakan bersumber dari PDAM.



4.5.4 Jaringn air kotor

Air kotor pada bangunan ini berasal dari lavatory, bak mandi, wastafel dan air hujan. Sebelum dikeluarkan melalui pembuangan akhir, kotoran ini akan disalurkan melalui bak control dan sumur peresapan.

4.5.5 Fire protection

Penempatan instalasi fire hydrant pada ruangan luar yang keberadaanya tidak mengganggu aktifitas anak-anak dan mempunyai jarak yang dekat dengan bangunan. Pemasangan tabung pemadam kebakaran pada tempat strategis yang mudah dijangkau oleh orang dewasa.



SKEMA ZONING

Zonifikasi merupakan pembagian perwilayahan kegiatan yang dibagi berdasarkan atas jenis dan sifat kegiatan

Pembagian Zona ruang :

Zona Publik meliputi Ruang permainan aktif da Ruang permainan Pasif

Ruang permainan Aktif
- R.permainan motorik
- R.permainan kelompok
- R.permainan ketangkasan dan ketrampilan

Ruang permainan Pasif
- R.Auditorium
- R.Permainan Pasif

Zona Privat meliputi ruang pengelola

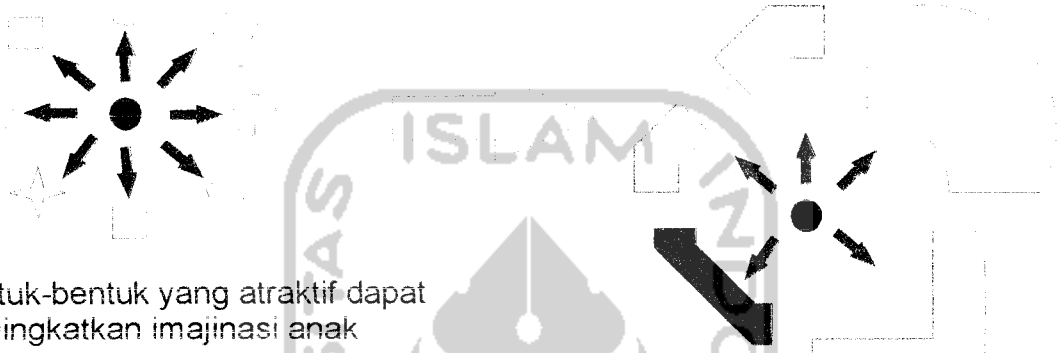
Ruang Pengelola
- R.pimpinan
- R.Kepala bagian
- R.sekretaris
- R.administrasi
- R.tamu
- R.ganti dan loker

Zona Servis meliputi ruang-ruang pendukung

- Kantin
- R.Mtt
- Musholla
- Dapur
- Gudang
- Wc/Lavatory

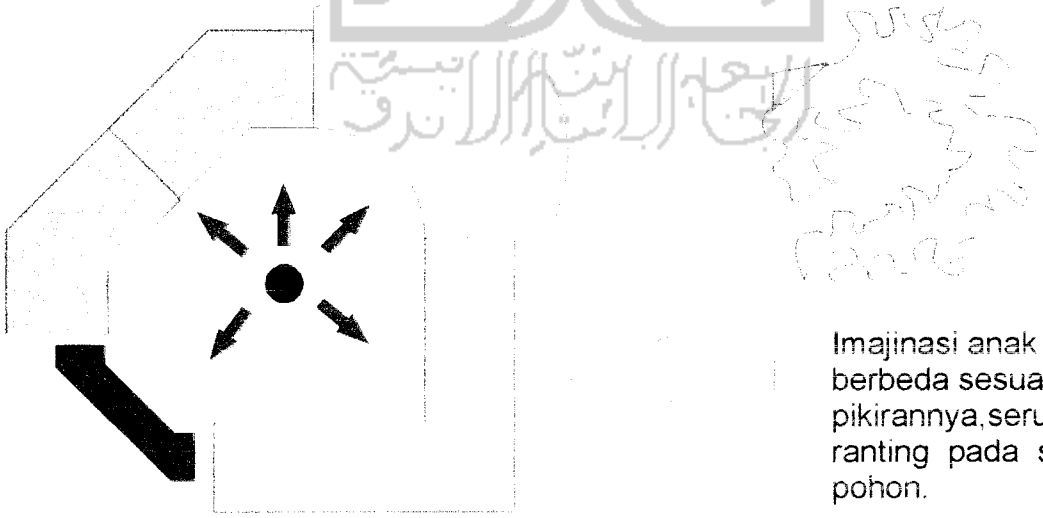
SKEMA GUBAHAN MASSA

Gubahan massa taman rekreasi dan apresiasi anak merupakan implementasi dari imajinasi anak yang berbeda setiap individu, yang di selaraskan dengan imajinasi tentang pohon sebagai pemersatu imajinasi anak.



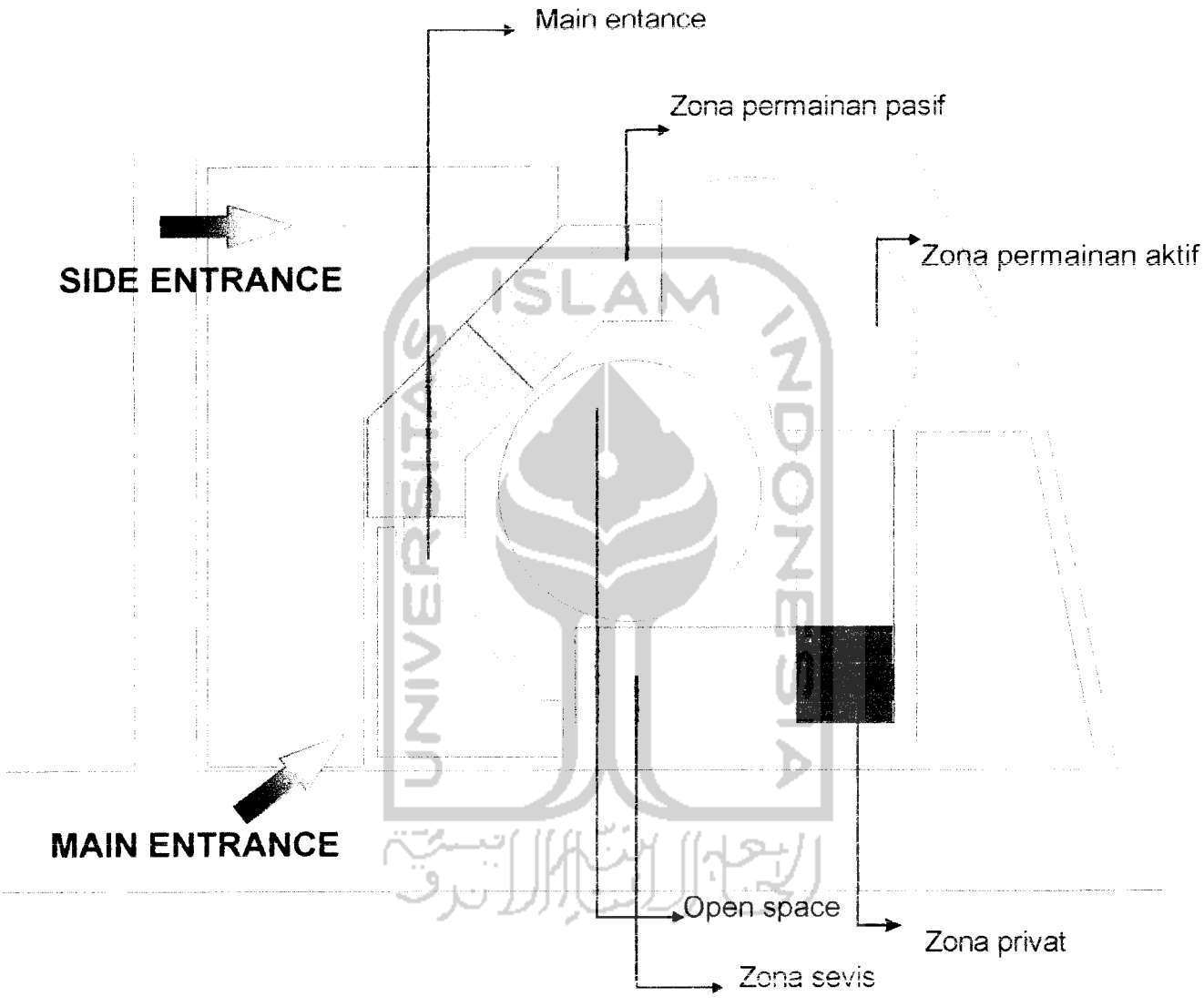
Bentuk-bentuk yang atraktif dapat meningkatkan imajinasi anak

4.1.2 Gubahan masa



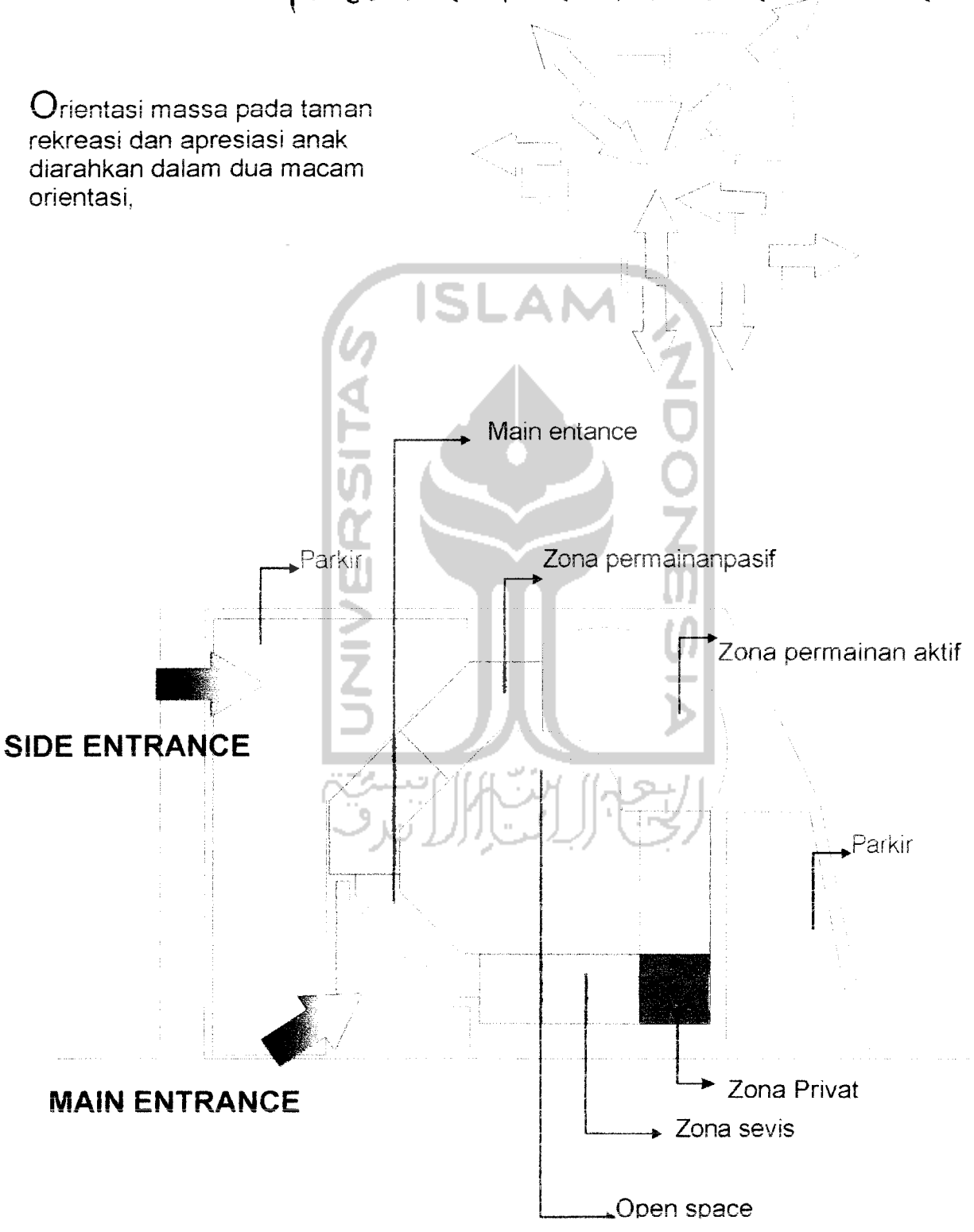
Imajinasi anak yang berbeda sesuai dengan pikirannya,serupa dengan ranting pada sebuah pohon.

SKEMA ZONING



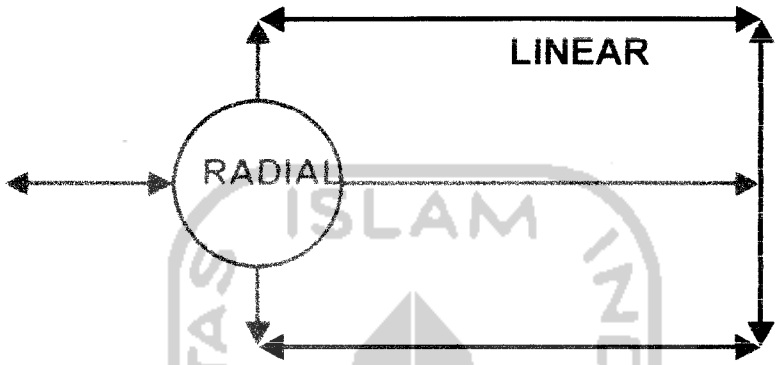
SKEMA GUBAHAN MASSA

Orientasi massa pada taman rekreasi dan apresiasi anak diarahkan dalam dua macam orientasi,

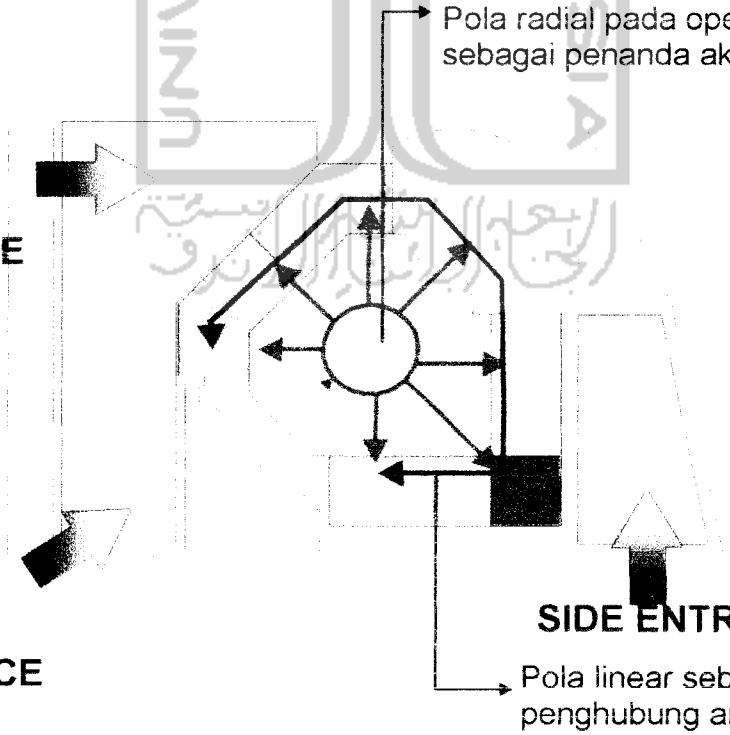


SKEMA SIRKULASI RUANG LUAR

Pola sirkulasi yang digunakan dalam taman rekreasi dan apresiasi anak adalah penggabungan sirkulasi Radial dan Linear yang mengimpilkasikan imajinasi sebuah pohon.



Nilai imajinatif.pola sirkulasi yang berimpilkasi pada ranting sebuah pohon yang menyebar dari satu batang. Pola ini akan menimbulkan kebebasan anak untuk mengembangkan imajinasi mereka.



SKEMA TATA RUANG DALAM

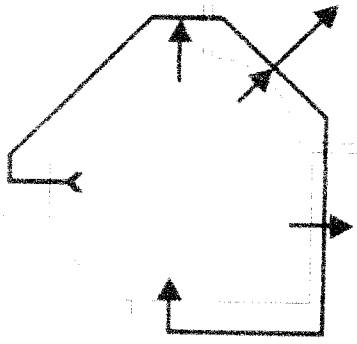
Zona Publik Ruang permainan Aktif
- R.permainan motorik
- R.permaiinan kelompok
- R.permainan ketangkasan dan ketrampilan

Ruang permainan Pasif
- R.Auditorium
- R.Permainan Pasif

Zona Privat Ruang Pengelola
- R.pimpinan
- R.Kepala bagian
- R.sekretaris
- R.administrasi
- R.tamu
- R.ganti dan loker

Zona Servis
- Kantin
- R.MEE
- Musholla
- Dapur
- Gudang
- Wc/Lavatory

Pola sirkulasi ruang dalam menggunakan pola linear



SKEMA
TATA RUANG DALAM

ay out Ruang dalam





y out permainan aktif

ay out massa permainan aktif berdasarkan jenis permainan yang didomonasi oleh permainan yang membutuhkan tenaga dan kiran. bentuk ruang didesain berdasarkan sifat ktif yang banyak bergerak.









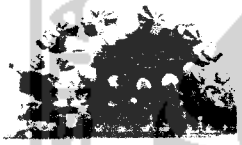




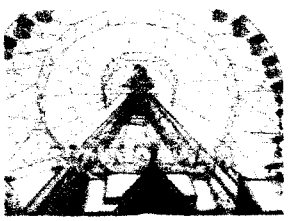
SKEMA
TATA RUANG DALAM

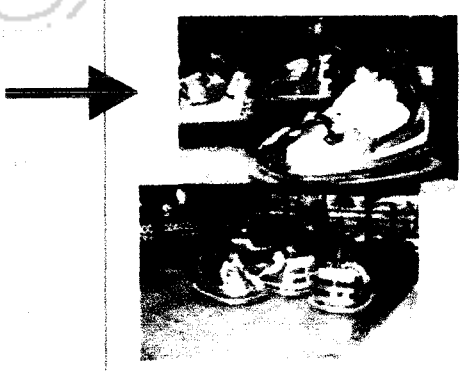
Lay out pada massa permainan pasif didominasi oleh permainan yang bersifat menikmati atau tidak mengeluarkan banyak tenaga,atau verupa hiburan.
Bentuk ruang didesain berdasar sifat pasif yang kalem



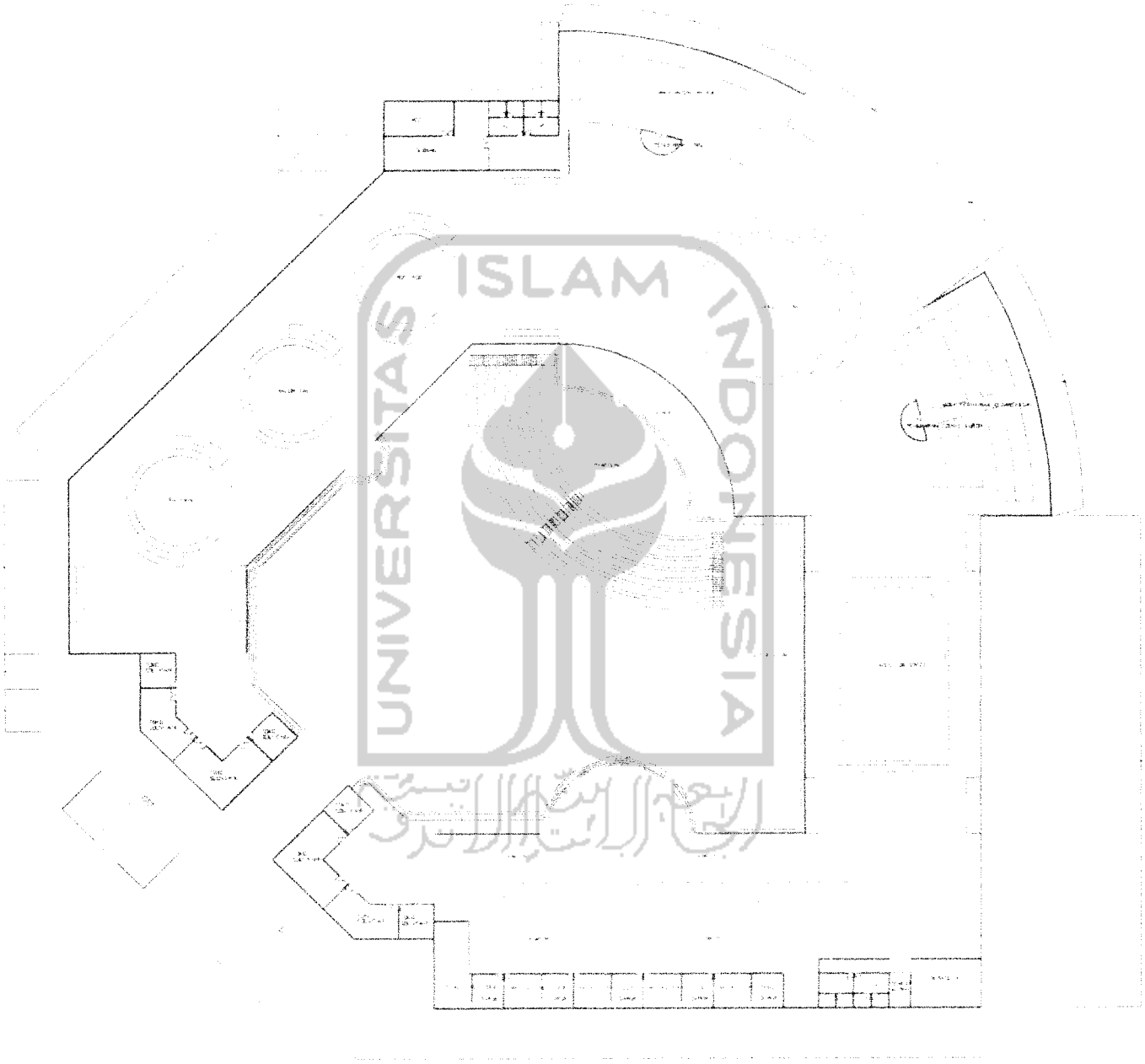








SKEMA DENAH



SKEMA TAMPAK

majinatif dan Atraktif

Bentuk-bentuk yang atraktif yang dapat menimbulkan imajinasi anak

Atap dome merupakan trabsformasi dari jamur

Atap dak bergelombang. Agar tampak tidak monoton. Dan transformasi dari air

Atap datar merupakan transformasi dari pohon, atap merupakan bagian daun.

Permainan tinggi rendah bangunan yang mempertegas main entrance pada bangunan, dan memperjelas konsep dari tampak.

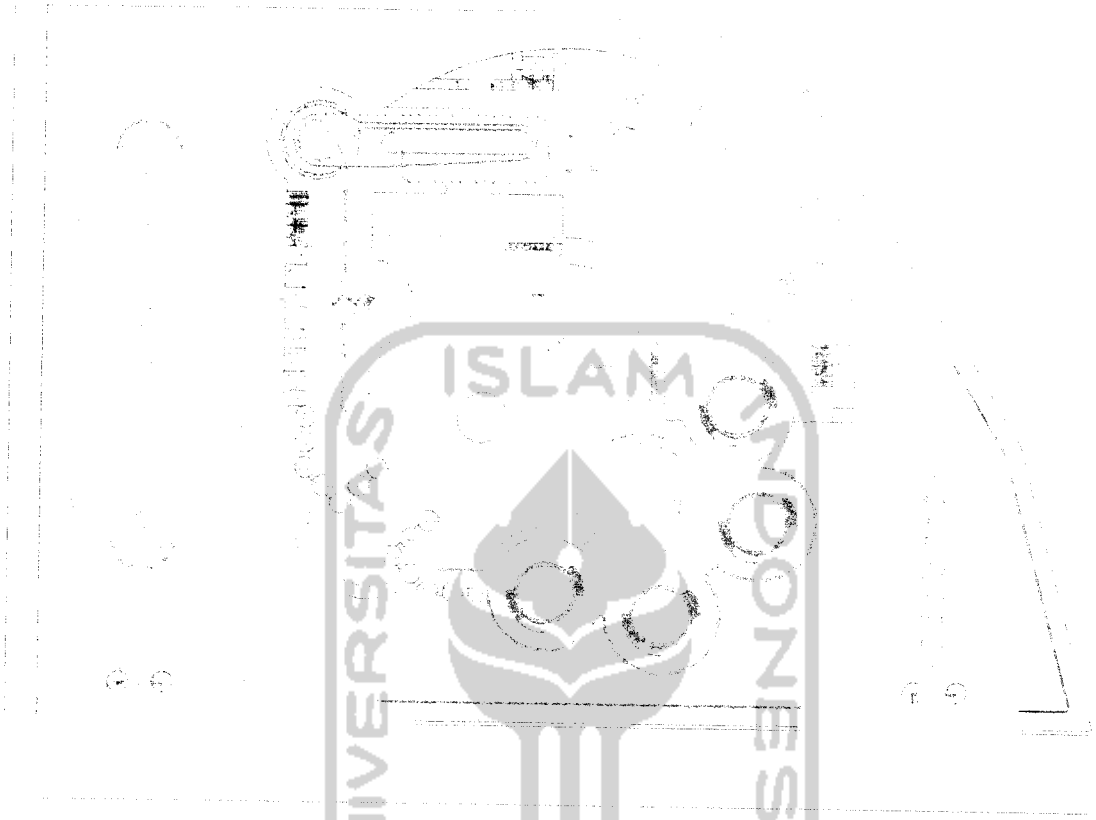
SKEMA POTONGAN

Atap rangka space frame dengan penutup atap polikarbonat, sebagai skyligth untuk mendapatkan pencahayaan alami

Atap plat beton 12 cm

Pondasi menerus batu kali sebagai penyangga dinding, dan footplat sebagai penyangga struktur utama

SKEMA SITE PLAN

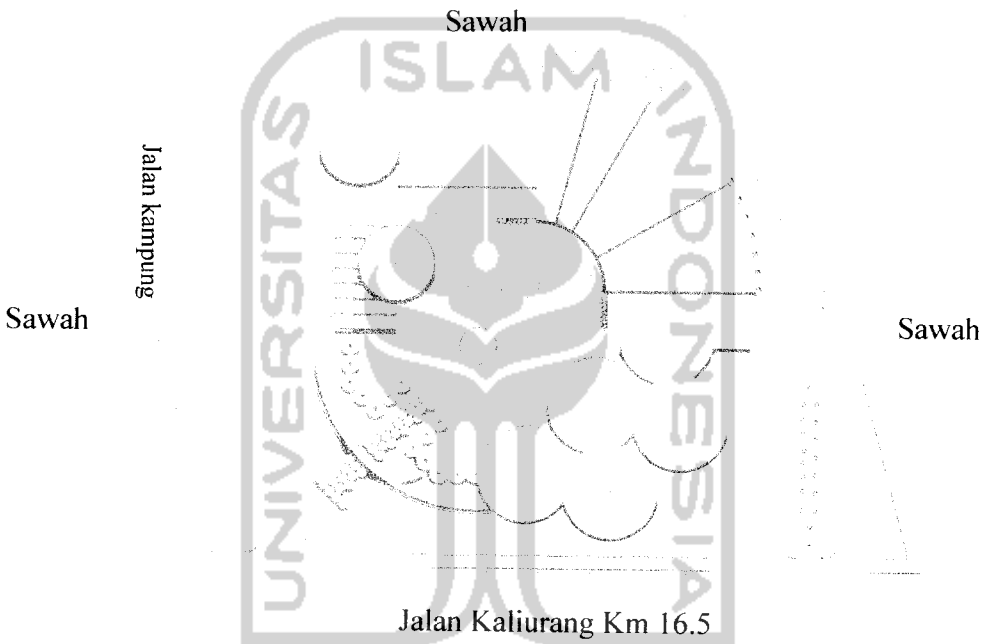


Luasan site adalah 3.5 hektar. Dengan batas sawah pada sejeliling site, kecuali pada bagaian barat site yaitu jalan kaliurang km16. Main entrance terletak di bagian selatan site, ini disebabkan ramainya arah pengunjung dan kendaraan yang lewat dari arah selatan menuju utara

BAGIAN III
PENGEMBANGAN DESAIN

Pada tahap pengembangan desain rancangan mengacu pada pendesainan ruang luar dam ruang dalam yang sesuai dengan konsep awal yaitu ruang luar dan ruang dalam yang atraktif dan imajinatif .

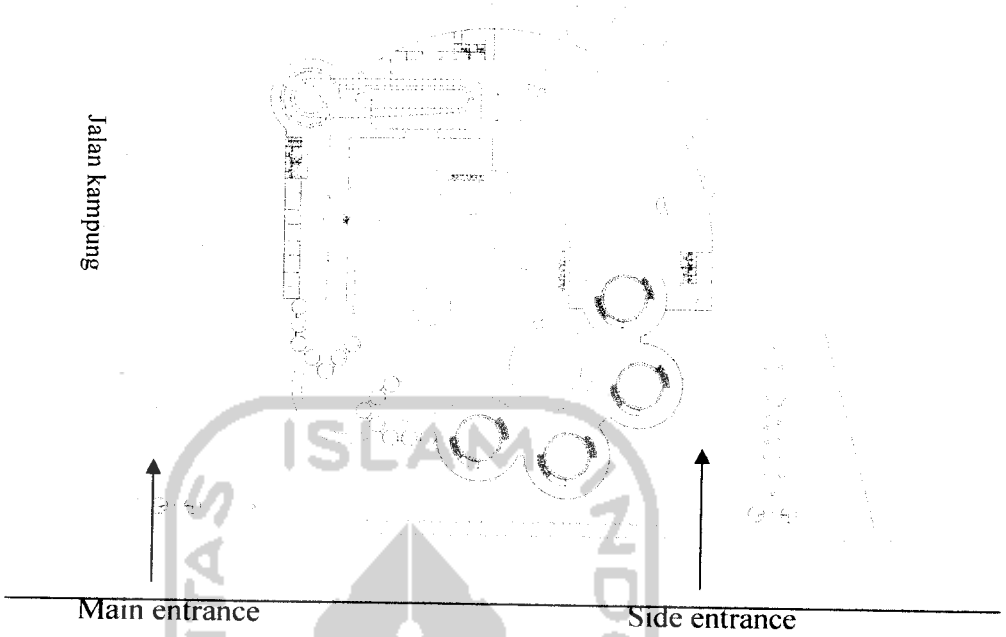
3.1 Situasi



Gubahan masa merupakan penyesuaian dari pola sirkulasi didalam ruangan dan bentukan yang didapat dalam skematik desain yaitu bentukan sebuah pohon/kawasan hutan sebagai pemersatu imajinasi anak dan konsep dari taman bermain ini sendiri. Pola ini akan menunjang perkembangan imajinasi anak.

Orientasi bangunan menghadap kejalan Kaliurang yang meruapakan jalan utama. Parkir kendaraan bermotor terletak pada dua sisi site yaitu selatan dan utara, dimana pada selatan site adalah parkir utama yang bersebelahan dengan main entrance. Pada utara site merupakan parkir untuk bis pariwisata dan karyawan yang bersebelahan dengan side entrance. Tata hijau ditanam disekeliling site sebagai peneduh,penghalang sirkulasi anak, dan pagar dari taman bermain.

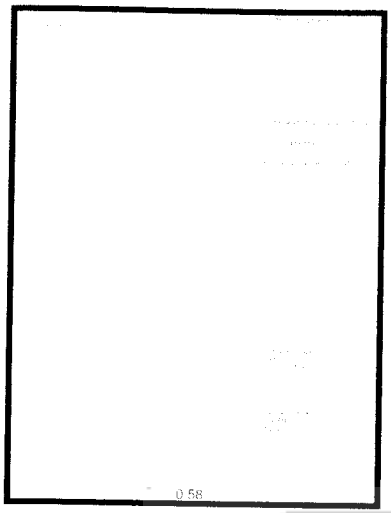
3.2 Site Plan

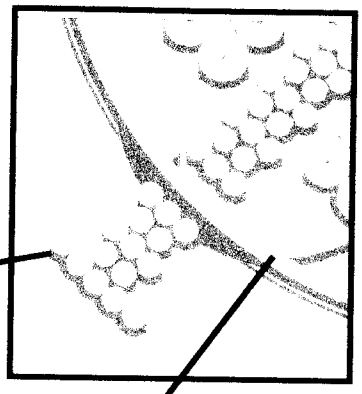


Site terletak di jalan kaliurang Km17. Dengan luasan site ± 3.5 hektar. Luas bangunan yang tercantum pada skematik desain ±5365.8 m² , mengalami perubahan yang disebabkan oleh penambahan ruang untuk alat permainan dan mesin permainan pada setiap ruangan, sehingga mengalami perubahan luasan bagunan menjadi ±.....m². perubahan terjadi pada side entrance yang pada skematik terletak di bagian selatan site, yang berpindah ke bagian utara site, yang disebabkan oleh kecilnya jalan kampong yang hanya dapat dilewati satu mobil.

3.2.1 Main entrance

Berdasarkan konsep dan skematik desain yang telah dibuat, main entrance terletak pada sebelah selatan. Pengembangan main entrance diwujudkan dengan membuat open space yang luas. Penutup atap berupa kanopi yang diambil dari bentukan pohon, dengan ketinggian yang berbeda antar kanopi terdapat disepanjang dari area droping sampai dengan pintu masuk taman bermain. Dari arah parkir motor terdapat selasar yang memanjang hingga ke loket pembelian tiket. Untuk perkerasan lantai menggunakan batu alam, dan keramik bertekstur kasar.



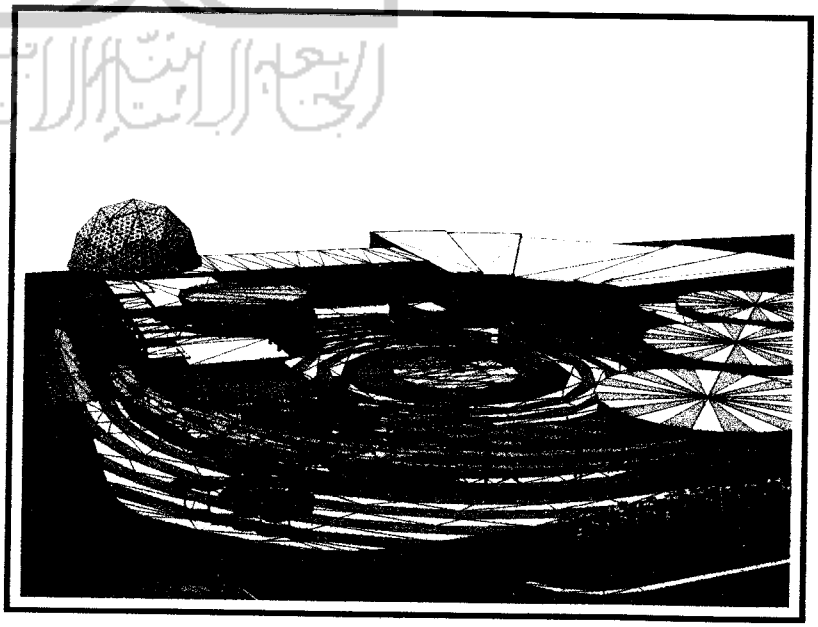


Kanopi pada main entrance

Selasar yang memanjang dari parkir motor.



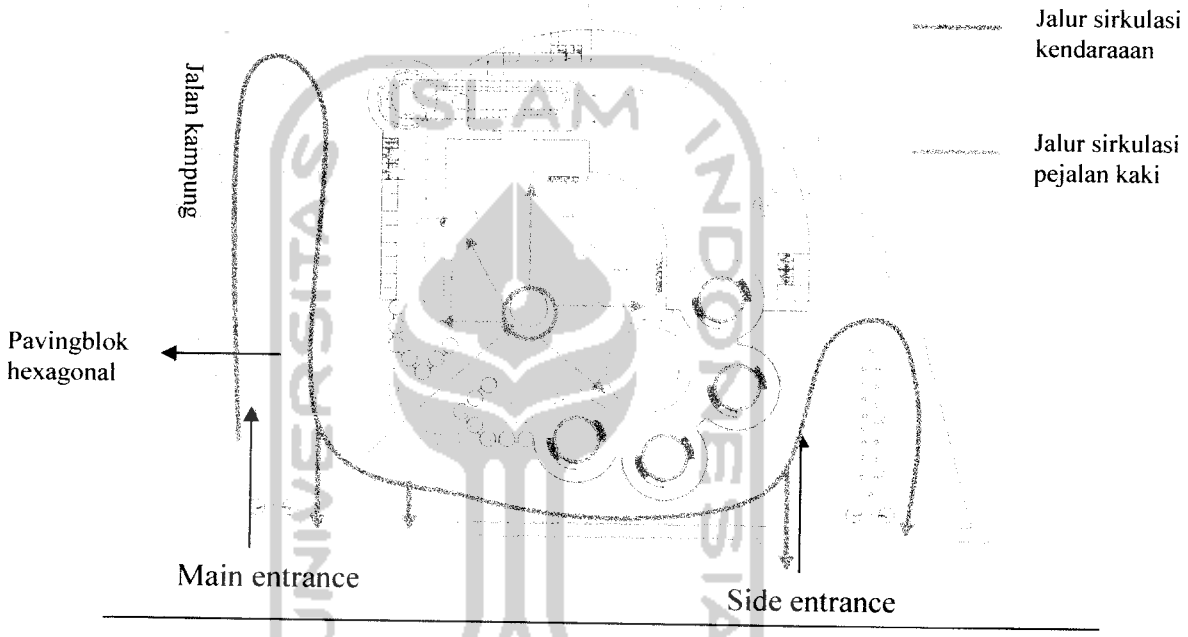
3dimensi kanopi pada entrance taman bermain, dengan bahan penutup atap polikarbonat berwarna hijau daun. Dan selasar pada entrance yang memanjang pada entrance bangunan.



Penerapan kanopi pada main entrance bangunan pada site dan bangunan.

3.2.2 Sirkulasi ruang luar

Sirkulasi ruang luar dibuat menggunanakn pola radial yang merupakan implemtasi dari sebuah ranting pohon. Pola sirkulasi ini diterapkan dengan cara pemberian pola perkerasan yang mengarah kesetiap entrance bangunan. Perkerasan pada sirkulasi menggunakan batu candi dan keramik bertekstur kasar, sehingga anak-anak tidak gampang tergelincir. Lebar jalan pada sirkulasi kendaraaan adalah 6 meter, sedangkan pada jalan depan lebar ±10 meter sehingga dapat dilewati bis. Konstruksi yang digunakan pada jalur kendaraan adalah aspal. Dan untuk parkir area menggunakan paving blok hexagonal.



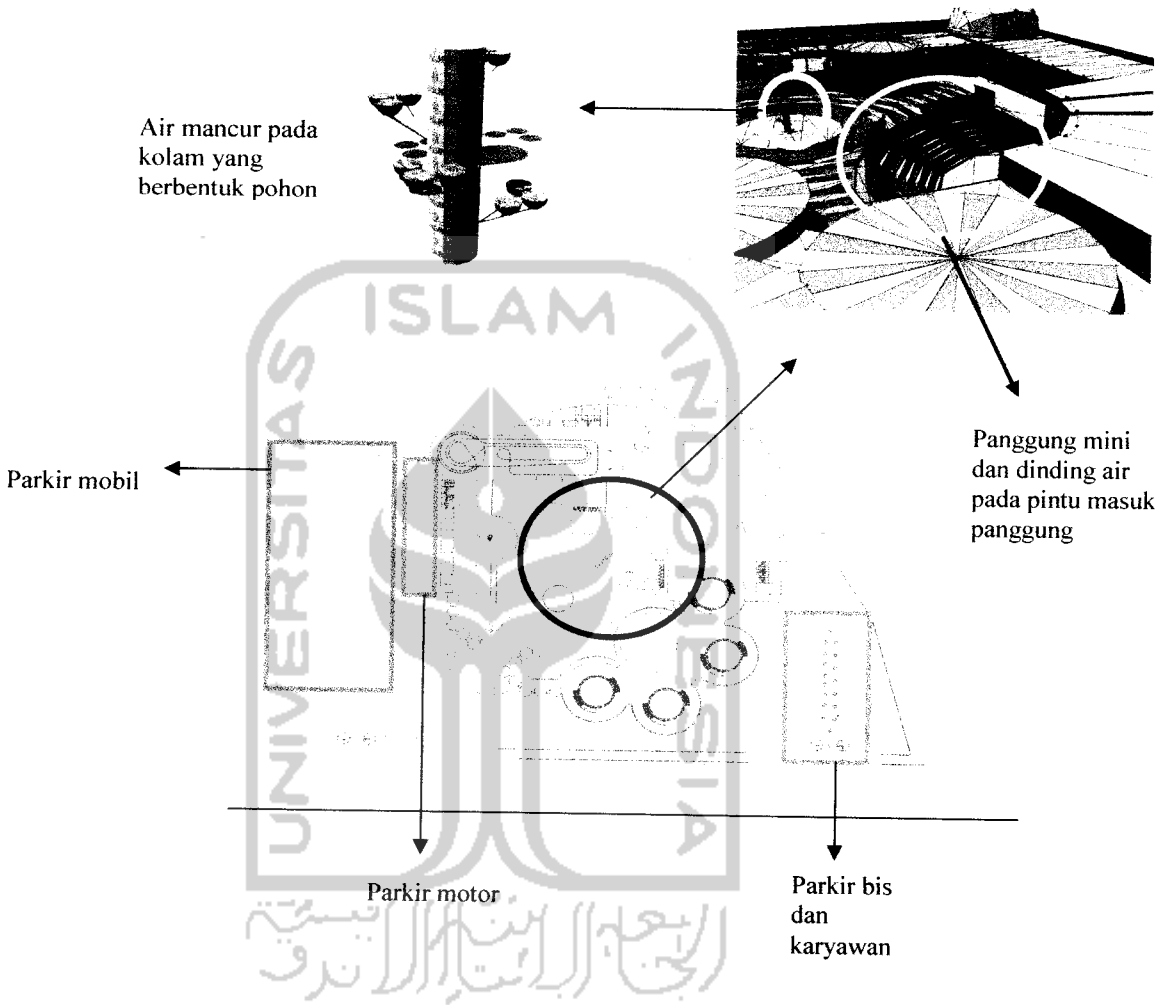
3.2.3 Parkir

Parkir pada taman dibagi 2. pada bagia selatan terdapat parker mobil berkapasitas 90 mobil dan motor 40 mobil. Dengan ukuran parker mobil @2.5m x 5.5m. dan untuk motor @1.75m x 3m. pada bagian utara terdapat parker bis dan kendaraan karyawan dengan ukuran 4m x 12m untuk bis, dengan kapasitas 6 bis.

3.2.4 Open space

Pada open space terdapat kolam dan air mancur yang berbentuk pohon dan berfungsi sebagai symbol dan pusat dari taman rekreasi ini.bahan yang digunakan adalah beton dengan finishing batu candi dan kayu.

Pada open space terdapat juga panggung mini untuk anak-anak mengapresiasikan dan menunjukkan bakatnya dalam bidang seni, pada pintu masuk panggung terdapat kolam dan tembok yang dialiri air sebagai pembatas dan keamanan bagi anak. Dinding air di finishing dengan batu candi.



3.2.5 Landscape

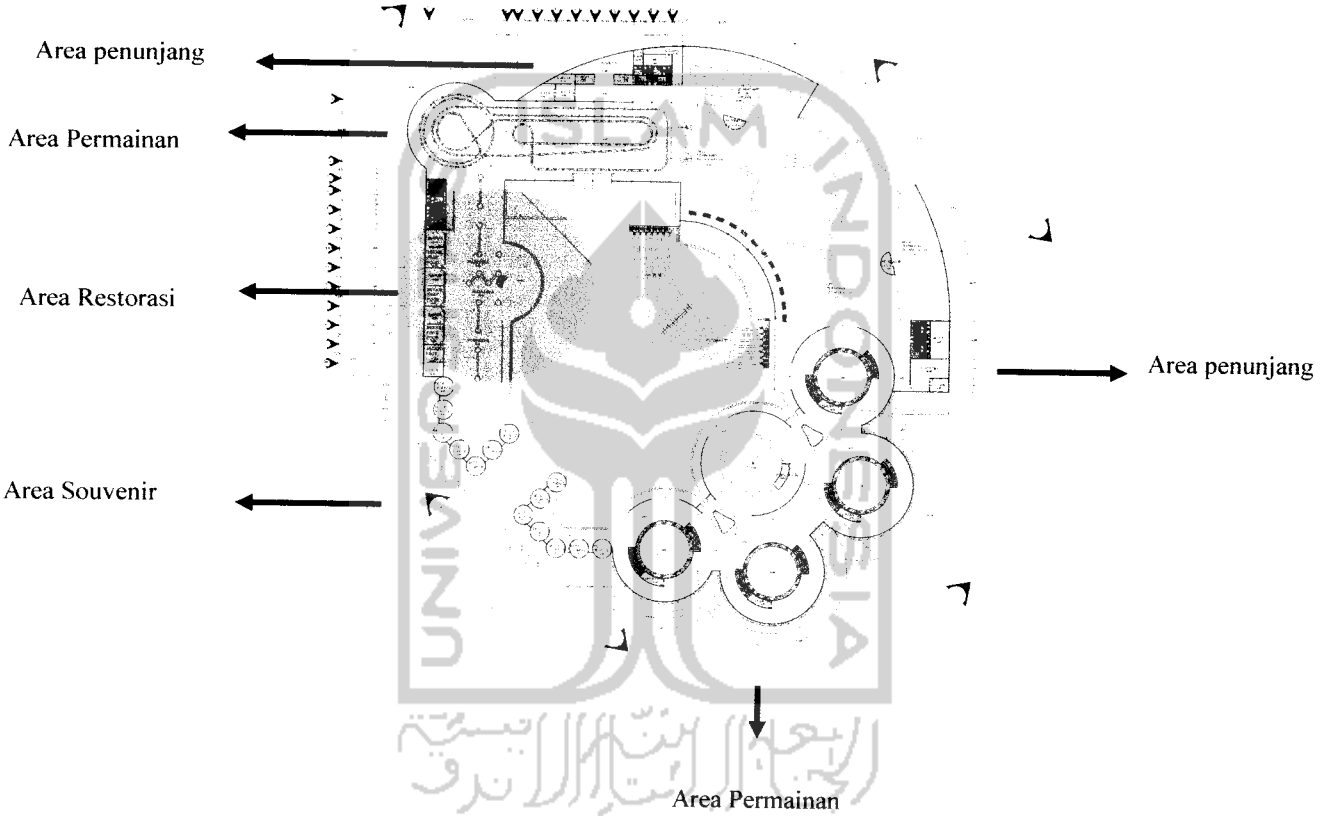
Elemen pembentuk landscape adalah vegetasi, air dan batu/kerikil. Vegetasi yang digunakan adalah pohon ketapang sebagai peneduh pada parkir. Pohon palem raja sebagai pagar site. Pohon cemara lilin, perdu, dan pinus sebagai aksen pemanis di dalam pengolahan landscape. Dan untuk penutup landccape adalah rumput gajah.

3.3 Denah

Bangunan ini terdiri atas 1 masa yang dihubungkan oleh Jalur sirkulasi sehingga membentuk beberapa area.bangunan memilki dua lantai.

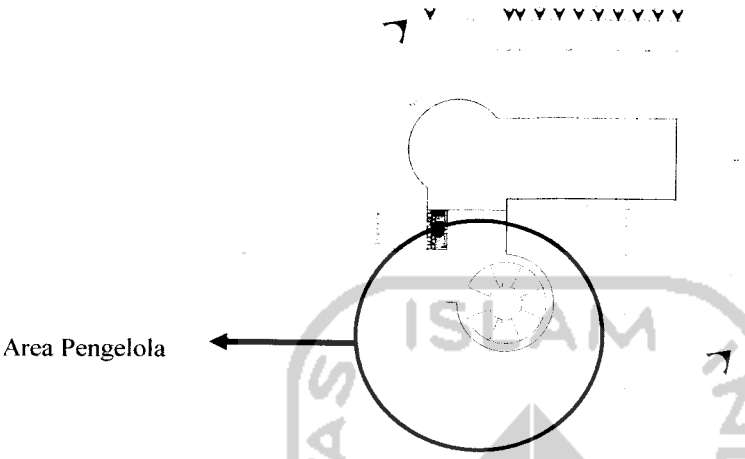
3.3.1 Denah Lantai 1

Denah lantai dibagi menjadi empat area yaitu area permainan, area restorasi, took cinderamata atau souvenir dan penunjang (mushola, gudang, MEE, AHU, loker/ruang ganti, dan lavatory).



3.3.2 Denah Lantai 2

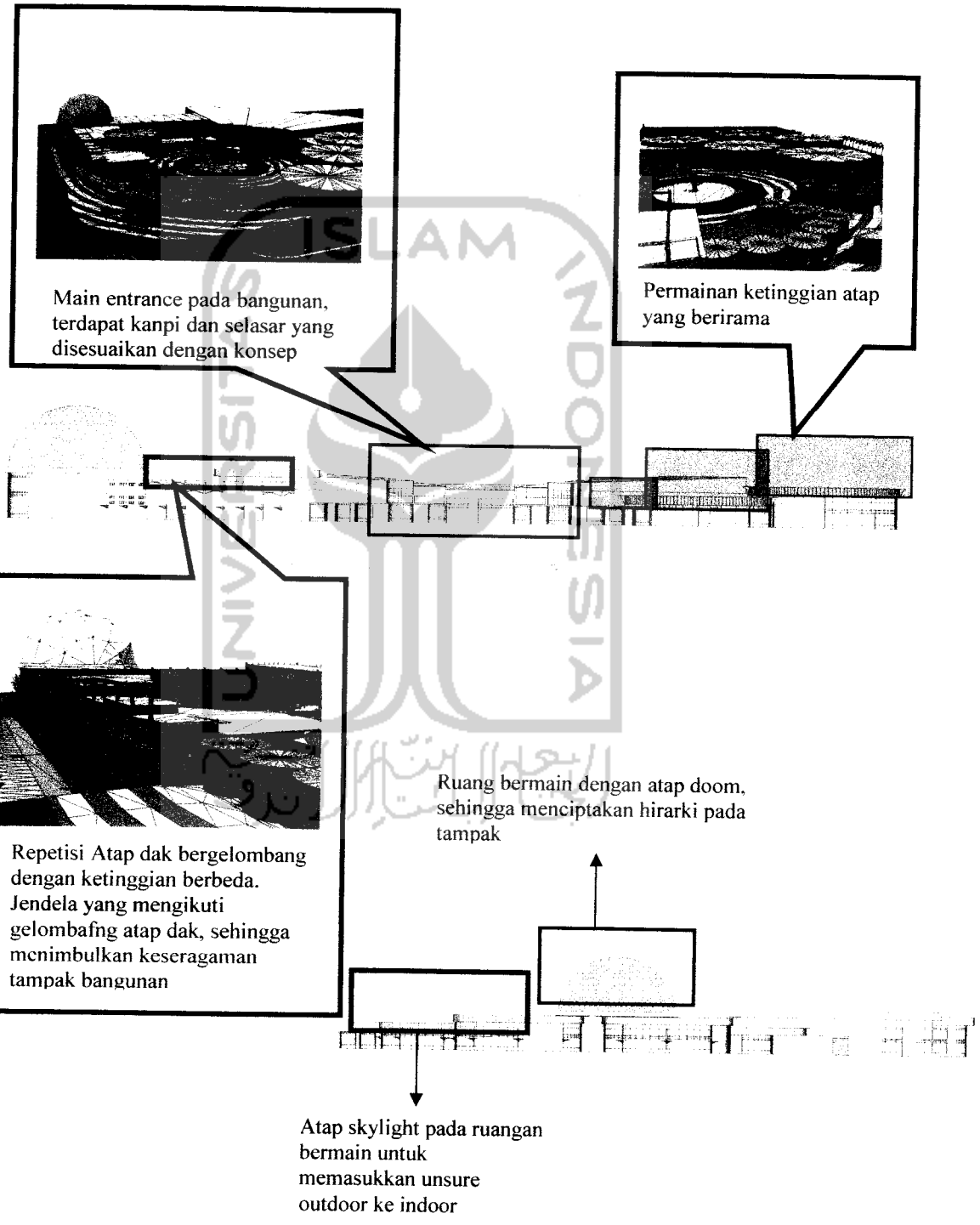
Pada denah lantai 2 ini hanya difungsikan sebagai ruang-ruang pengelola, yaitu ruang ruang pimpinan, ruang kepala bagian, ruang sekretaris, ruang administrasi. Ruang tamu, dan ruang rapat.



3.4 Tampak

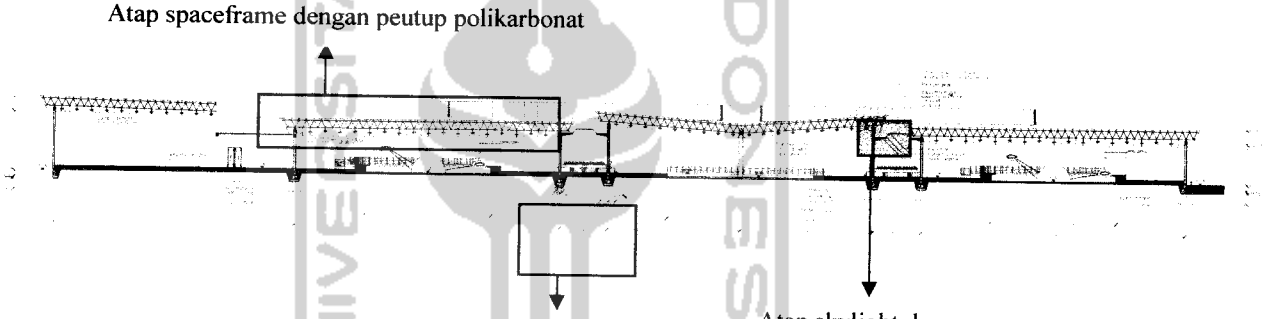
Konsep dasar pada bangunan diwujudkan melalui tampilan yang dapat menimbulkan imajinasi anak. Konsep tampak diambil dari imajinasi anak tentang hutan dan tumbuhan. Dan ini diaplikasikan dan ditransformasikan melalui bahan-bahan yang digunakan, dan penggunaaan warna pada bagunan. Bahan penutup atap yang digunakan adalah polycarbonate berwarna hijau daun yang merupakan perwujudan dari daun pada pohon, ini diaplikasikan pada sebagian besar ruang bermain, agar unsure cahaya dapat masuk. Pada sebagian runang permainan lainnya menggunakan aplikasi atap dome dengan finishing warna atau corak jamur. Pada ruang restorasi menggunakan atap dak bergelombang. Atap pada bangunan dirancang dengan mempermainkan perbedaan ketinggian antara atap yang satu dengan yang lain. Hal ini merupakan aplikasi dari hirarki dan repetisi penampilan yang akan mempermudah anak mengimajinasikan sesuatu dan memperkenalkan anak akan ujuran dan skala. Penggunaan warna pada bangunan menggunakan warna-warna yang alamiah dan cerah sehinnga menimbulkan suasana gembira dan ceria.

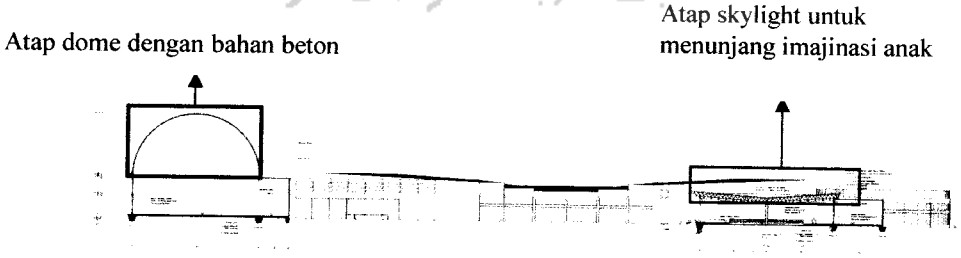
Hampir seluruh atap yang digunakan merupakan atap datar, agar atap datar terlihat atraktif dan dapat menumbuhkan imajinasi anak maka dapat disiasati dengan permainan ketinggian atap pada bagunan yang berirama dan pemberian warna yang cerah atau sesuai dengan konsep.

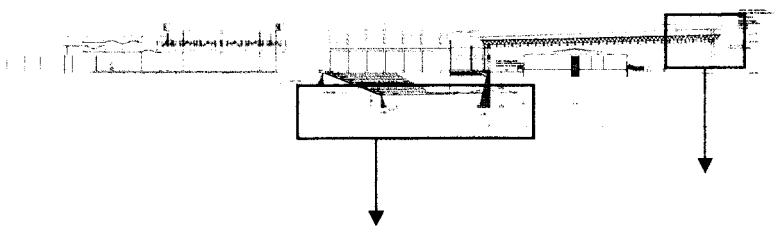


3.5 Potongan

Kesesuaian rancangan berdasarkan konsep terlihat pada bentuk potongan bangunan secara keseluruhan. Bahan atap pada ruangan bermain di dominasi oleh atap polikarbonat sebagai penutup atap, dengan menggunakan struktur rangka, atau spaceframe system baja hollow yang di simpulkan oleh joint ball. Atap spaceframe dipadukan dengan atap dome dan atap dak yang disangga kolom struktur bulat berdiameter 40cm pada atap doom, dan 30cm pada atap dak, balok yang digunakan adalah 25/35cm. untuk dinding menggunakan ½ bata yang dipadukan dengan dinding kaca setebal 5mm. pada atap spaceframe digunakan plafond dengan bahan acrtlic 3mm yang dibuat bergelombang dan berwarna semi transparan. Jenis pondasi yang digunakan adalah pondasi batu kali, talud dan foot plat.







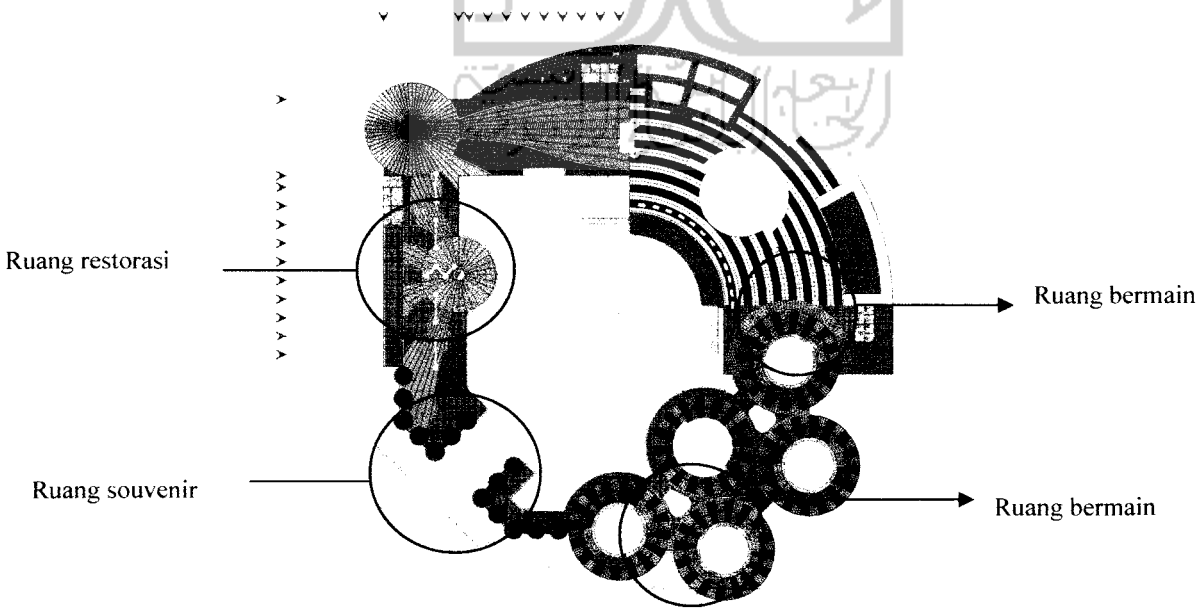
Talud digunakan sebagai penahan tanah dan estetika pada area panggung

Plafond acrylic yang dibuat bergelombang dan diaplikasikan dengan perbedaaan ketinggian

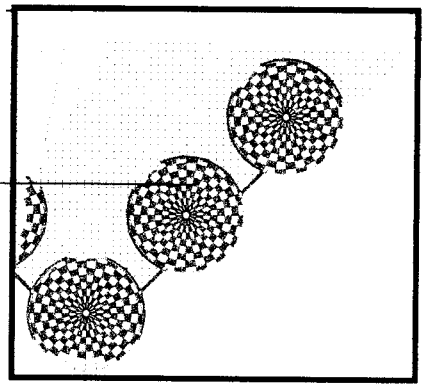
3.6 Rencana

3.6.1 Rencana Pola lantai

Pemilihan bahan lantai yang bertekstur kasar akan memberikn rasa aman pada anak agar tidak gampang terpleset,untuk itu digunakan batu candi yang dipadukan dengan parket yang dipasang secara berganti dan berpola.

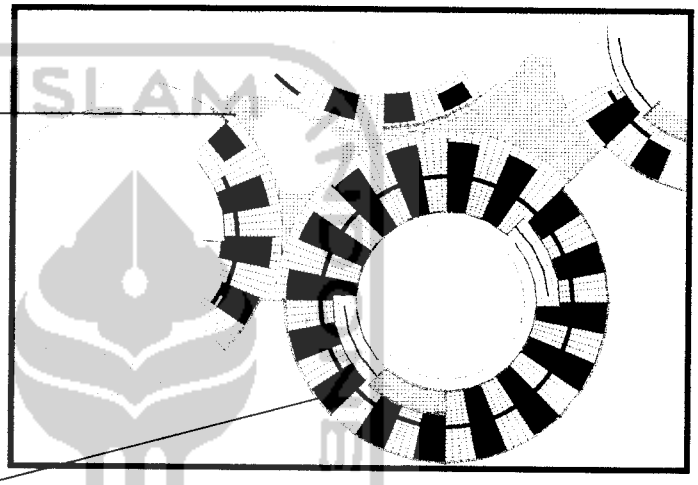


Ruang souvenir menggunakan perpaduan lantai parket dan batu candi yang dipasang bergantian

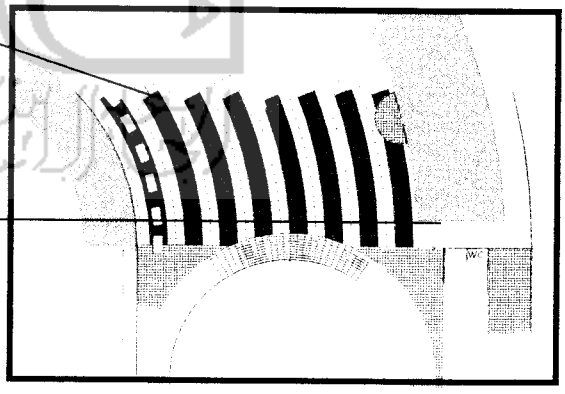


Ruang bermain dengan keramik bertekstur kasar 30x30cm berwarna kuning

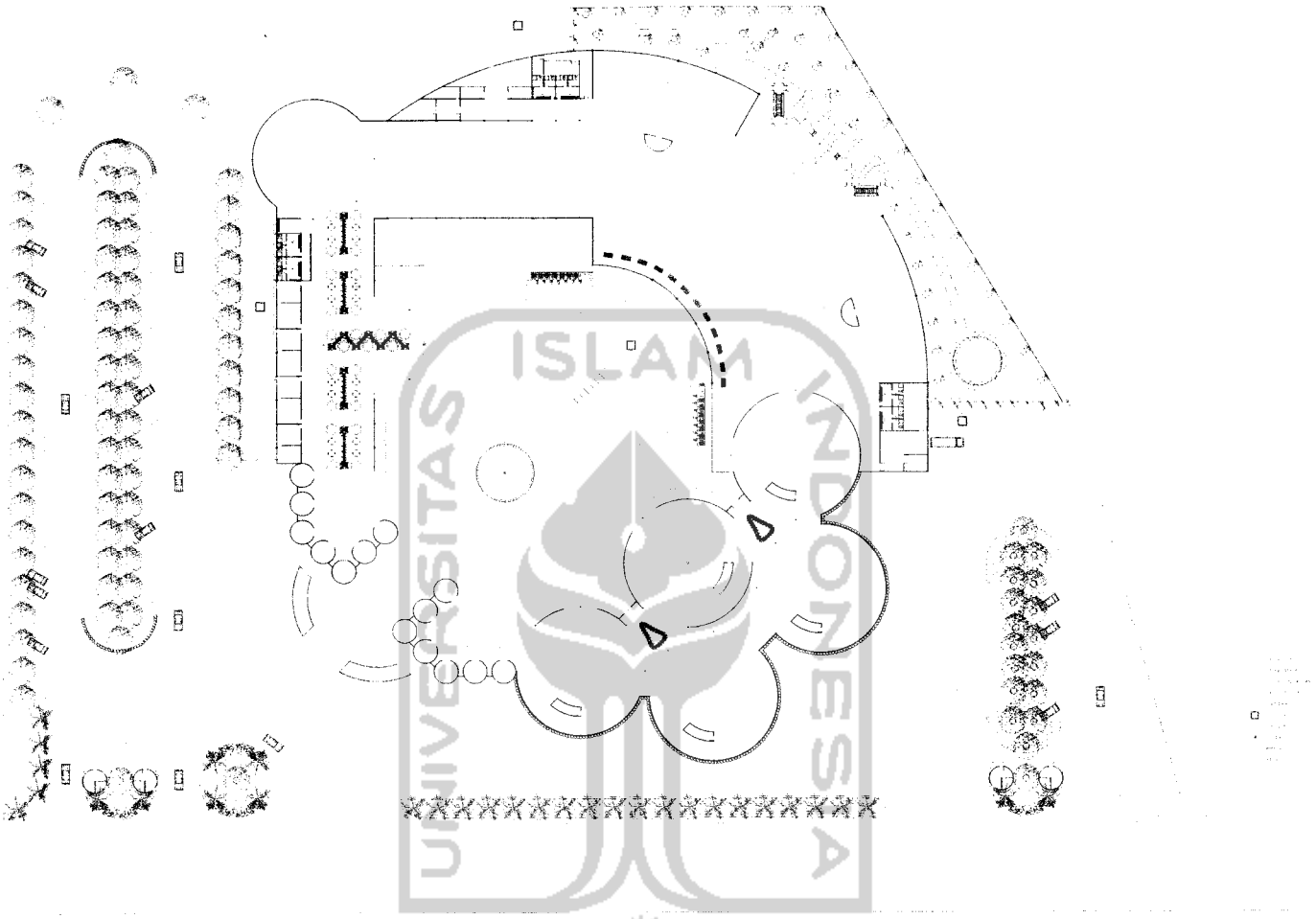
Ruang bermain menggunakan perpaduan lantai parket dan batu candi yang dipasang bergantian



Ruang bermain menggunakan keramik ukuran 15x30 dipasanag secara diagonal.



3.6.2 Rencana Sanitasi

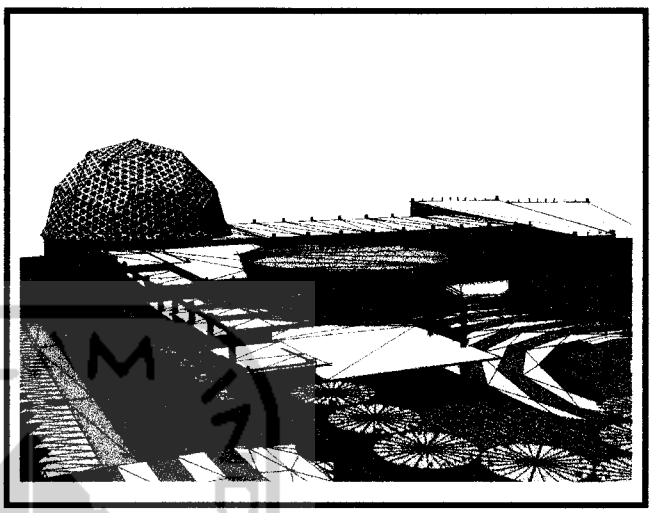


Sistim sanitasi air bersih menggunakan sistim up feet, sumber air bersih dan air kolam berasal dari PDAM. Untuk saluran air kotor dan air hujan langsung dialirkan ke riol kota dan sumur peresapan. Sedangkan untuk kotoran padat dialirkan ke septictank dan diteruskan ke sumur peresapan. Peletakan bak control untuk mengontrol jalur aliran setiap 6 meter.

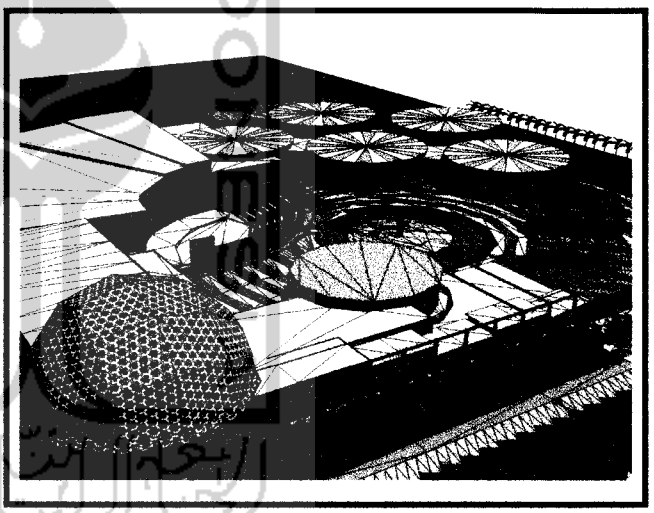
3.7 Perspektif

3.7.1 Eksterior

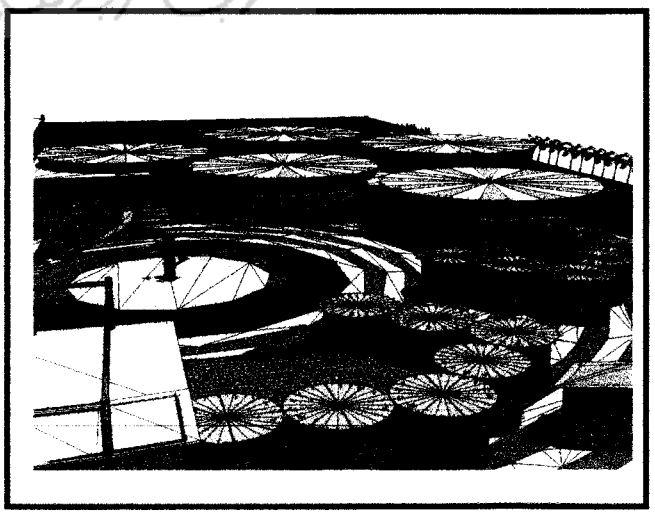
Atap bergelombang pada area restorasi yang digantung pada balok diatasnya, dan atap dome yang difnishing dengan cat bercorak jamur.



Exterior mata burung dari arah timur, terlihat keseleruhan masa bangunan.

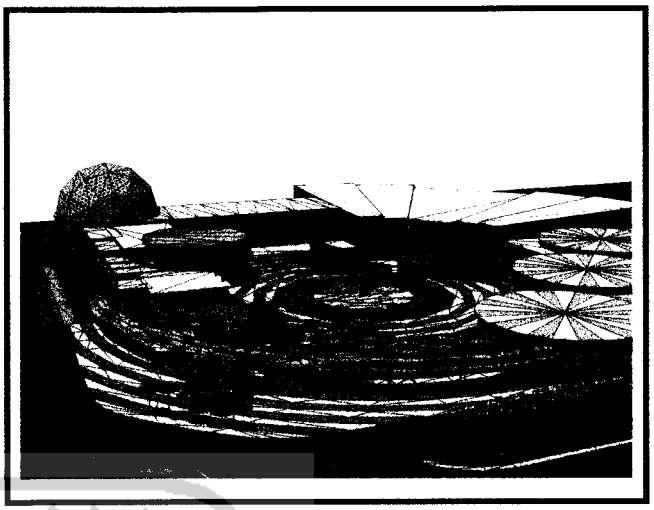


Exterior masa permainan yang merupakan transformasi dari sebuah pohon. Permainan ketinggian atap dan warna untuk mensiasati atap datar agar terlihat imajinatif dan atraktif bagi anak-anak.

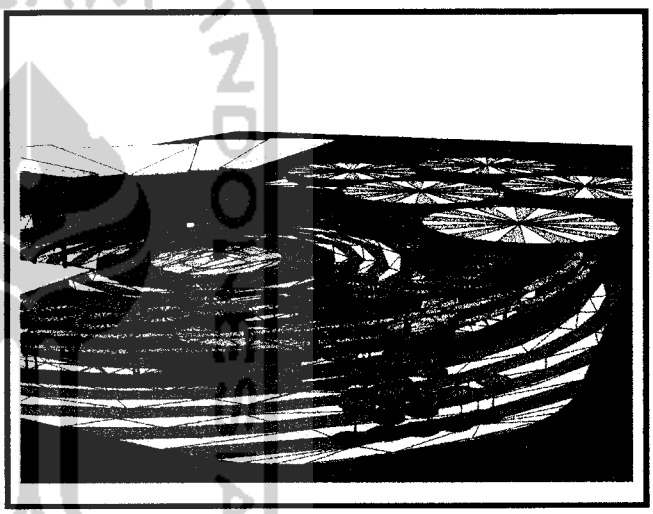




Exterior mata burung dari arah timur. Terlihat main entrance pada keseluruhan bangunan.

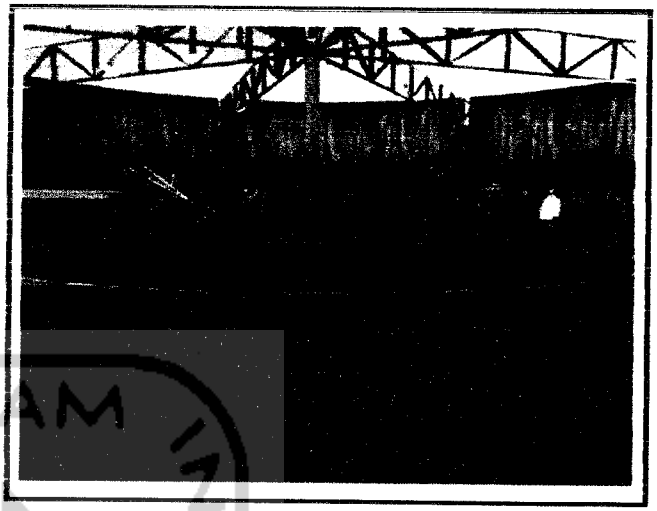


Perpaduan entrance pada bangunan yang disesuaikan dengan konsep tampak bangunan.

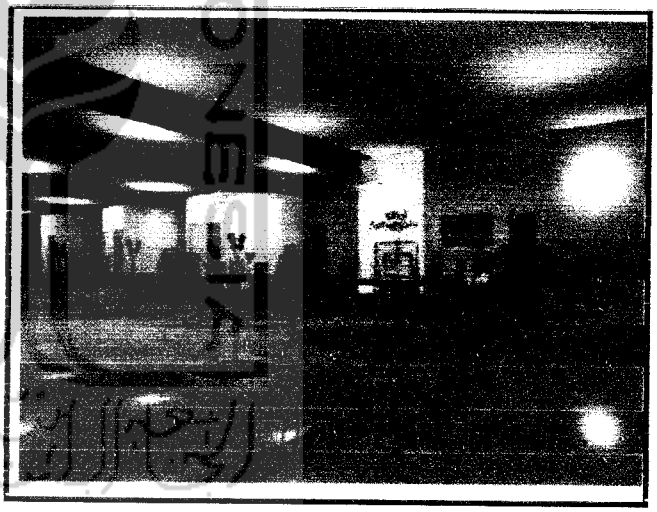


3.7.2 Interior

Interior salah satu ruangan permainan. Dengan salah satu jenis permainan.

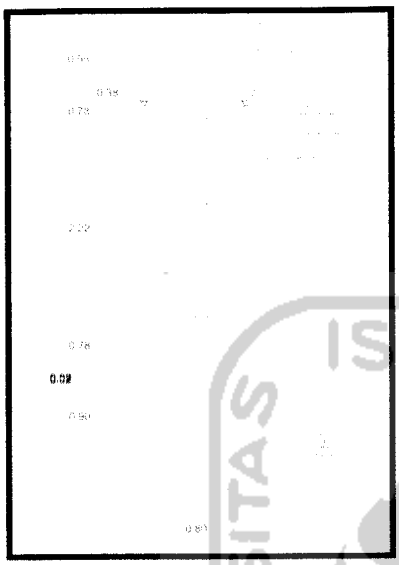


Interior pada ruang restorasi denngan system lampu down light.



3.8 Detail-Detail

Detail lampu taman



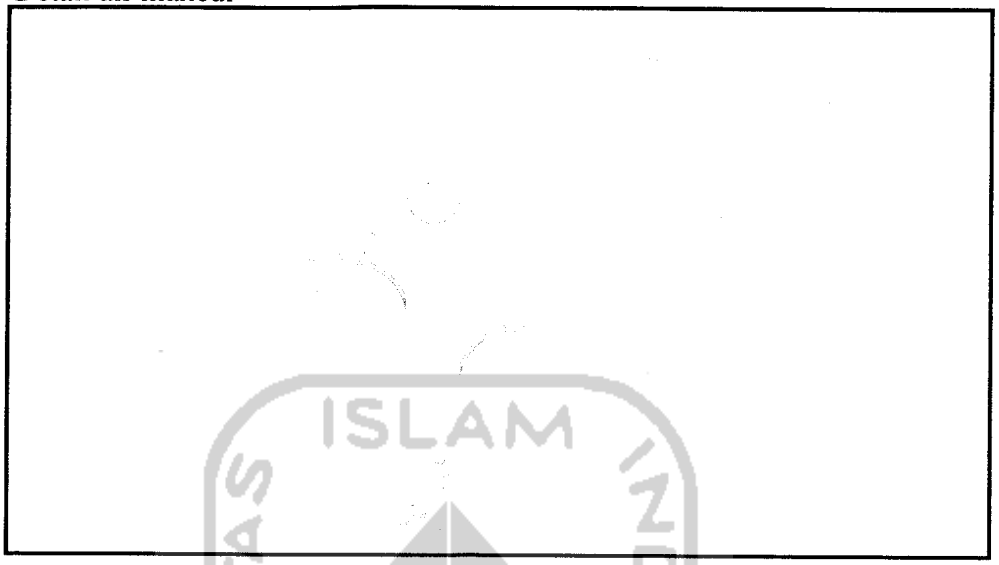
Lampu taman menggunakan bahan kayu sebagai tiang utama dan stainless stell untuk lengan lampu, dengan ornament daun disesuaikan dengan konsep.

Detail kanopi



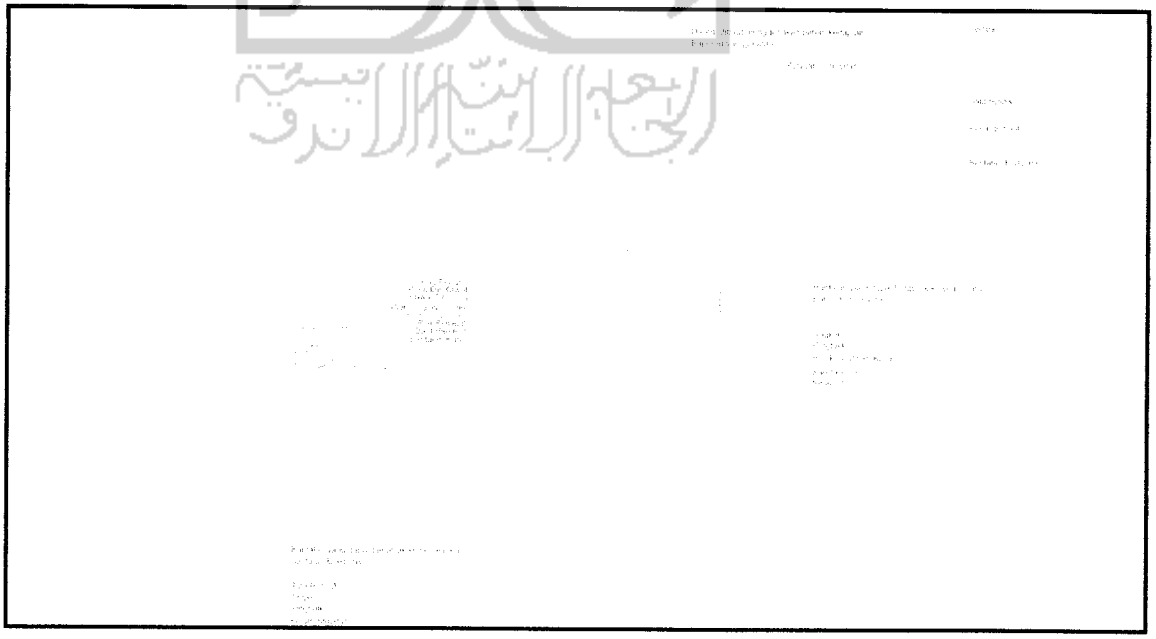
Kanopi pada entrance menggunakan bahan stainless stell pada struktur utama, dan penutup atap manggunakan bahan polikarbonat 3mm. terdapat lampu dengan oranament bunga.

Detail air mancur



Air mancur menggunakan bahan batu bata dengan finishing parket atau kayu. Stainless stell pada tiang penyangga mangkok.

Detail Space frame

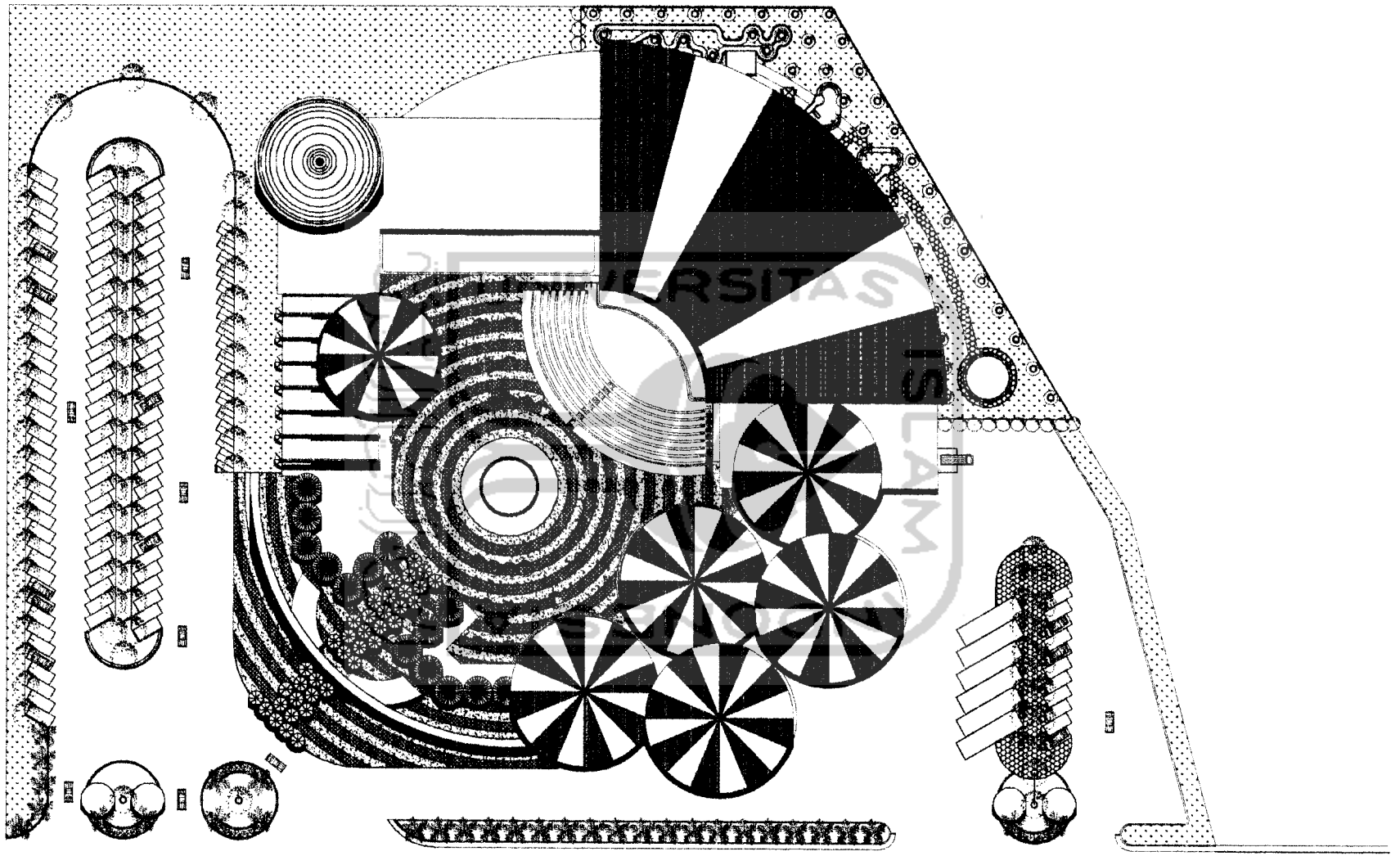


DAFTAR PUSTAKA

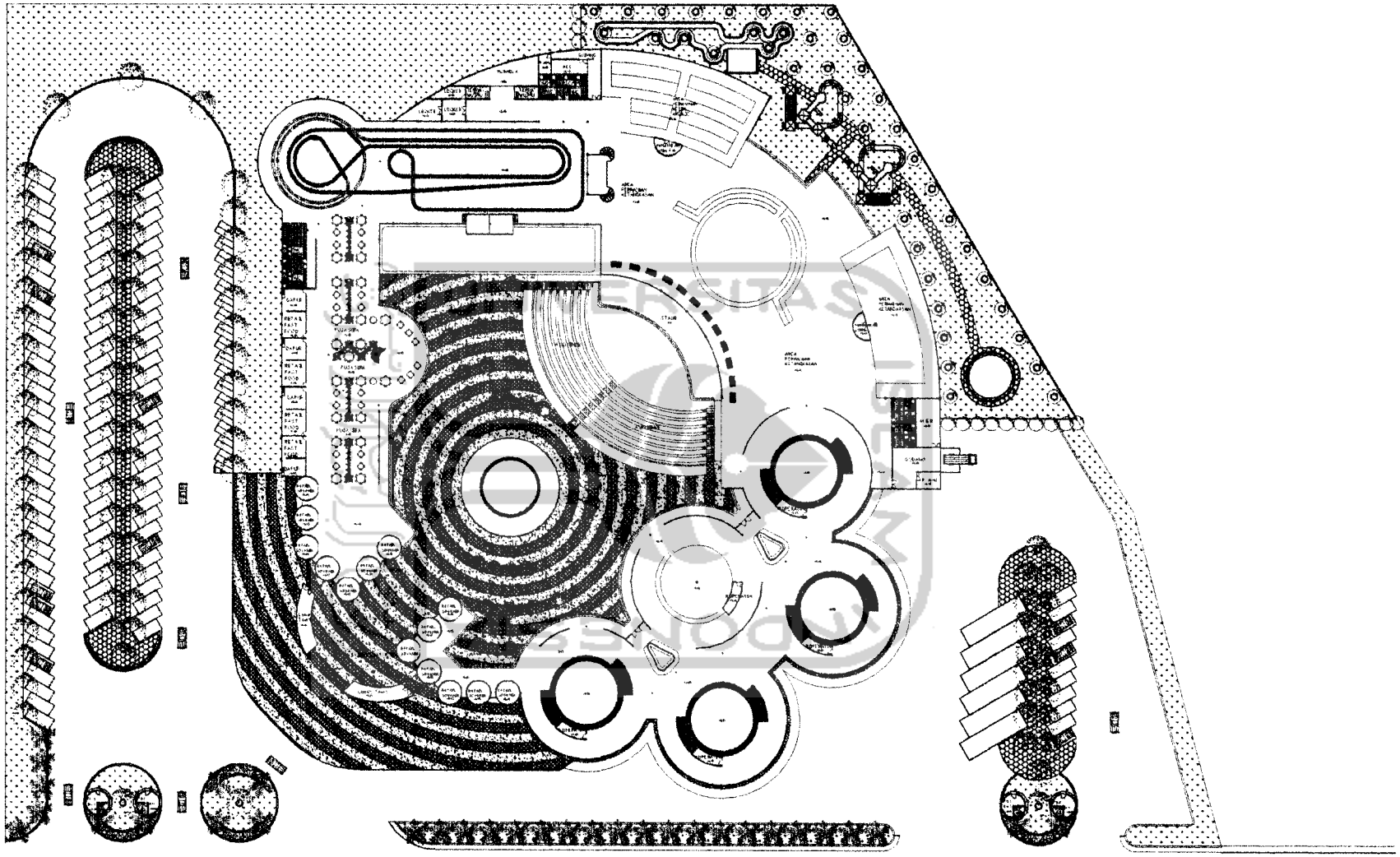
1. Hurlock, E.B, 1993, Perkembangan Anak, Erlangga, Jakarta
2. Neufert, Ernst, 1997, Data Arsitek Jilid 1 & 2 edisi 33, Erlangga, Jakarta
3. Sandjaya, Imelda, 2002, Kamar Anak dan Remaja, Gramedia Jakarta
4. Tabloid Rumah, 2003, Merancang Kamar Anak, Jakarta
5. Tedjasaputra, Mayke S, 2003, Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini, Gramedia, Jakarta
6. Aurora Cuito, 2004, Vacation House, Harper Design International, New York
7. Majalah Serial Rumah, 2004, Tangga, Gramedia, Jakarta
8. Majalah Serial Rumah, 2004, Kombinasi Warna, Gramedia, Jakarta
9. Majalah Serial Rumah, 2004, Lighting, Gramedia, Jakarta
10. Didukung Juga Oleh :

www.activekids.co.uk

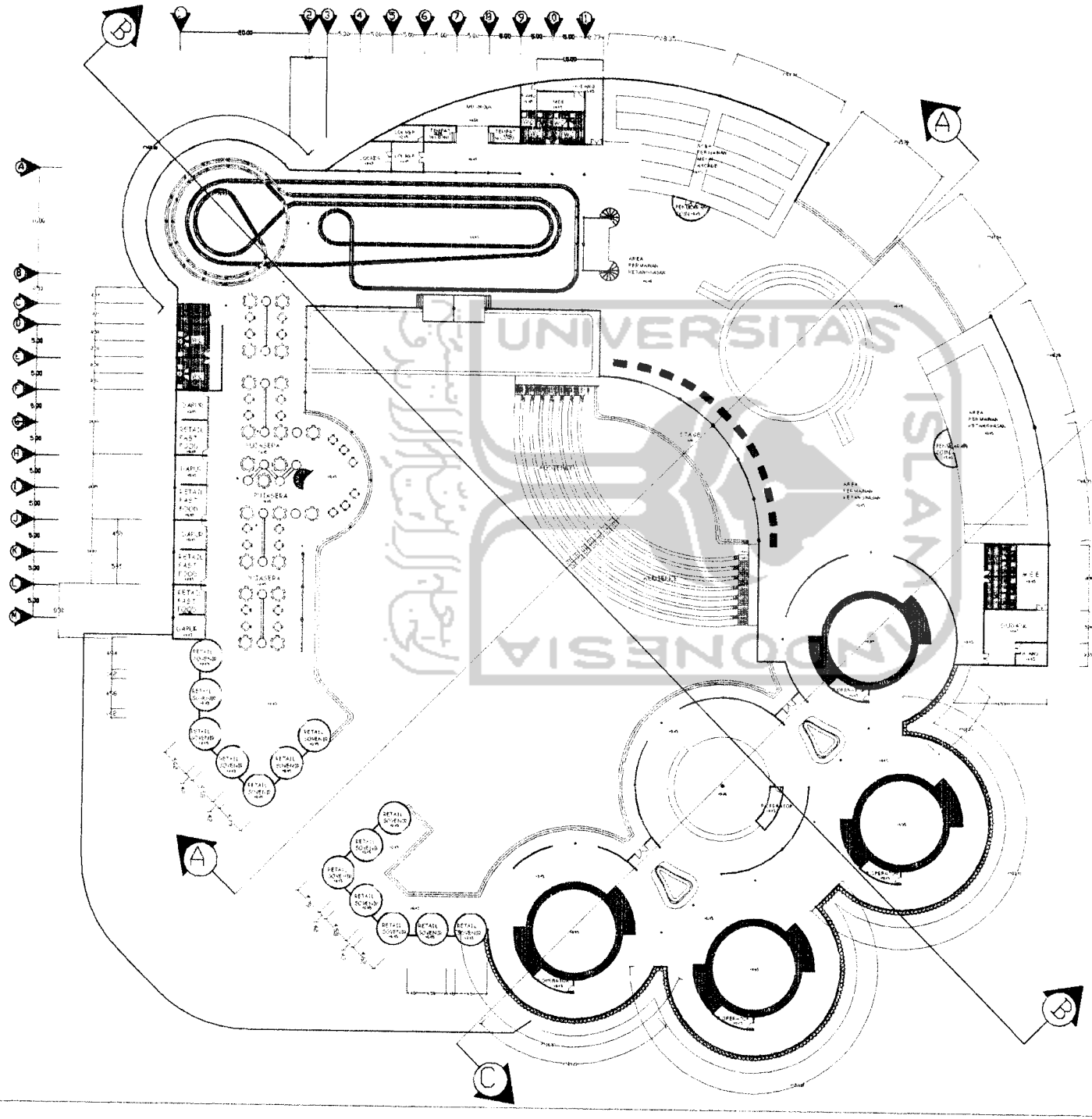
Pikiran Rakyat Cyber Media



TUGAS AKHIR	PERIODE I TAHUN AKADEMIK TH. 2005/2006	TAMAN REKREASI DAN APRESIASI ANAK di YOGYAKARTA Penekanan Pada Pengolahan Ruang Luar dan Ruang Dalam yang Atraktif dan Inspiratif	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA				NAMA	ARIF WICAKSONO	SITUASI	1 : 400			
				NO. MHS	01512029					
				TANDA TANGAN						



TUGAS AKHIR	PERIODE I TAHUN AKADEMIK TH. 2005/2006	TAMAN REKREASI DAN APRESIASI ANAK di YOGYAKARTA Penekanan Pada Pengolahan Ruang Luar dan Ruang Dalam yang Atraktif dan Inspiratif	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA				NAMA	ARIF WICAKSONO	SITEPLAN	1 : 400			
				NO. MHS	01512029					
				TANDA TANGAN						



TUGAS AKHIR

PERIODE I
TAHUN AKADEMIK
2004/2005

Taman Rekreasi dan Apresiasi Anak di Yogyakarta

Pemahaman Pada Pengolahan Ruang Luar dan Ruang Dalam yang Atraktif dan Imajinatif

IDENTITAS MAHASISWA	
NAMA	: Arif Wicaksono
NO. MHS	: 01512029
TTD	:

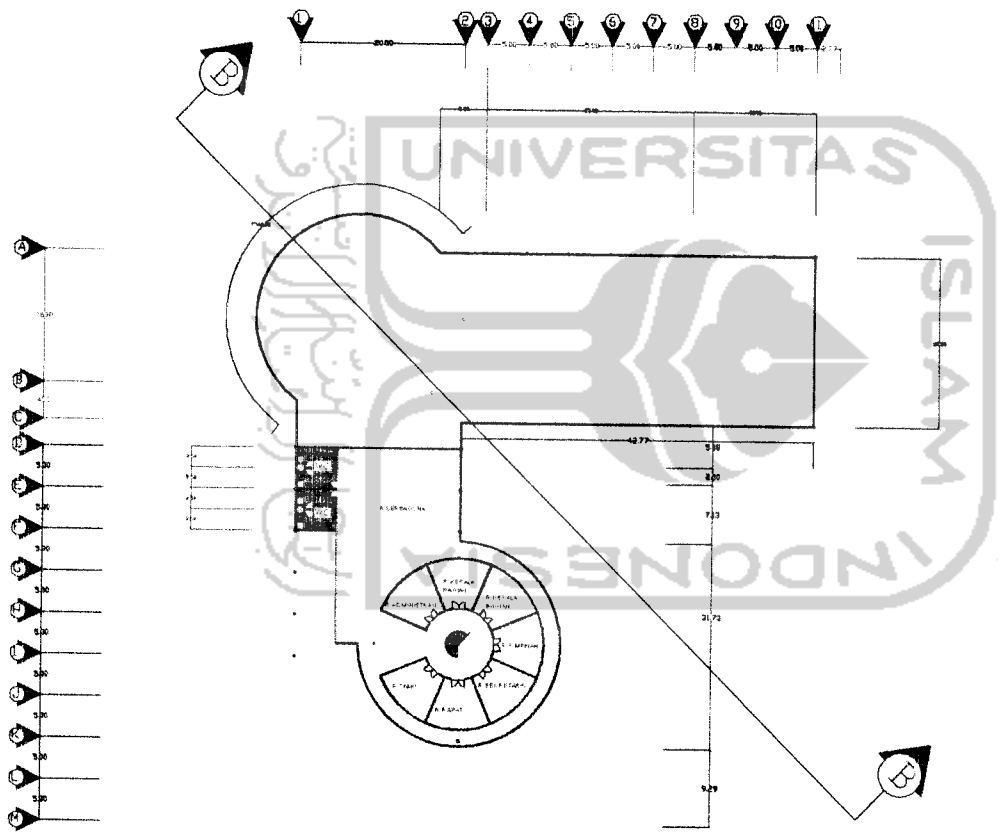
DOSEN PEMBIMBING

Ir. Hastuti Saptorini, MA

NAMA GAMBAR	SKALA
DENAH LANTAI 1	1:200

NO. LBR	JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

PERIODE I
TAHUN AKADEMIK
2004/2005

Taman Rekreasi dan Apresiasi Anak di Yogyakarta

Pemikiran Pada Pengolahan Ruang Luar dan Ruang Dalam yang Atraktif dan Inspiratif

IDENTITAS MAHASISWA	
NAMA	: Arif Wicaksono
NO. MHS	: 01512029
TTD	:

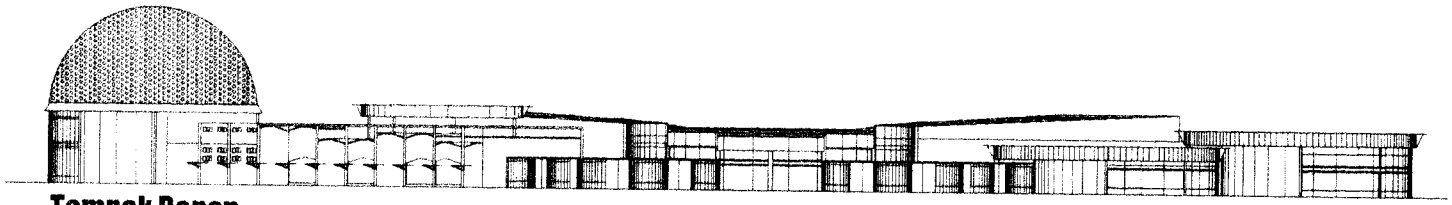
DOSEN PEMBIMBING

Ir. Hastuti Saptorini, MA

NAMA GAMBAR	SKALA
DENAH LANTAI 2	1:200

NO. LBR	JML LBR

PENGESAHAN



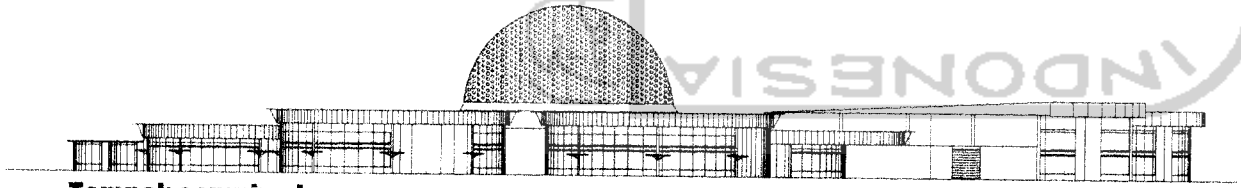
Tampak Depan

skala 1 : 200



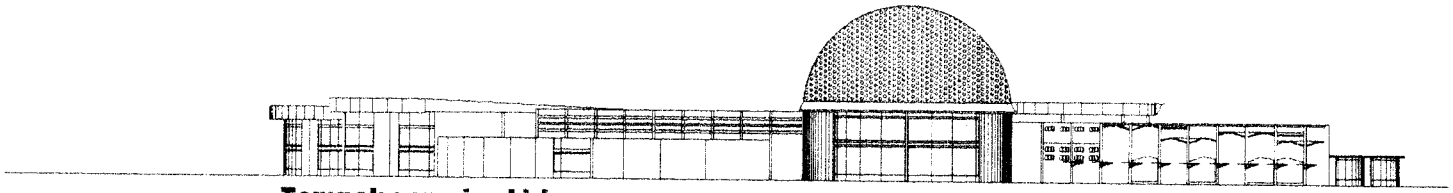
Tampak belakang

skala 1 : 200



Tampak samping kanan

skala 1 : 200



Tampak samping kiri

skala 1 : 200

TUGAS AKHIR

PERIODE I
TAHUN AKADEMIK
2004/2005

Taman Rekreasi dan Apresiasi Anak di Yogyakarta

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA : Arif Wicaksono

NO. MHS : 01512025

TTD :

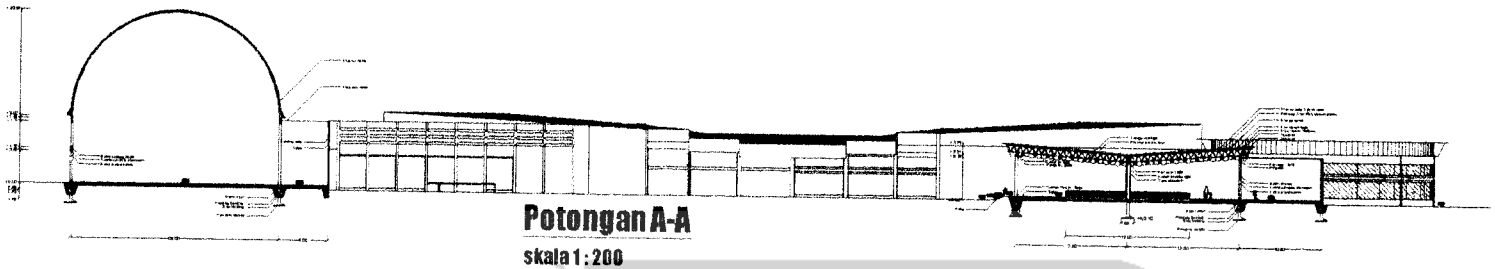
DOSEN PEMBIMBING

Ir. Hastuti Saptorini, MA

NAMA GAMBAR	SKALA
TAMPAK	1:200

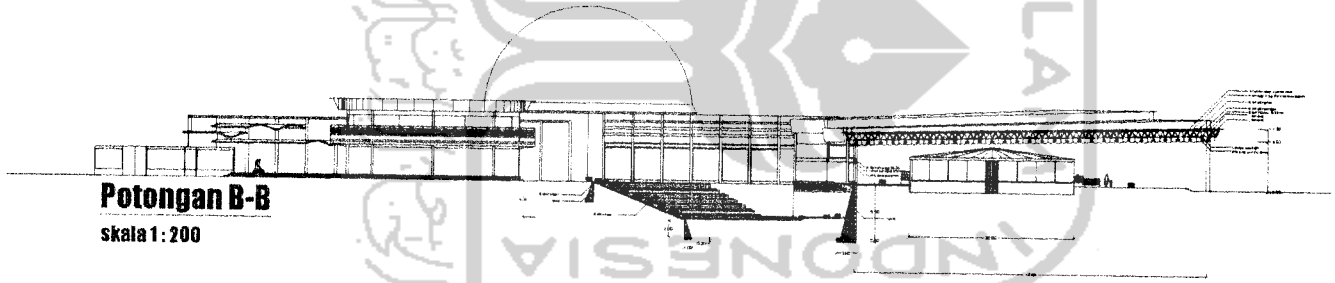
NO. LBR JML LBR

PENGESAHAN



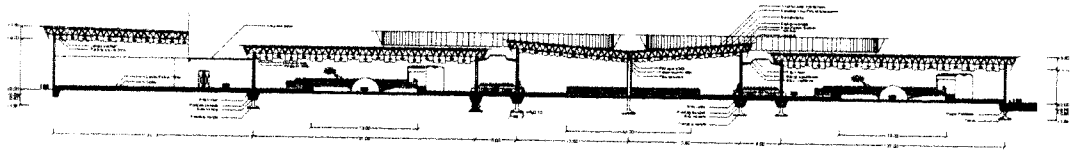
Potongan A-A

skala 1 : 200



Potongan B-B

skala 1 : 200



Potongan C-C

skala 1 : 200

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAT TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE I
TAHUN AKADEMIK
2004/2005

Taman Rekreasi dan Apresiasi Anak di Yogyakarta

Penekanan Pada Pengolahan Ruang Luar dan Ruang Dalam yang Atraktif dan Interaktif

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA : Arif Mcaksono

NO. MHS : 01512025

TTD :

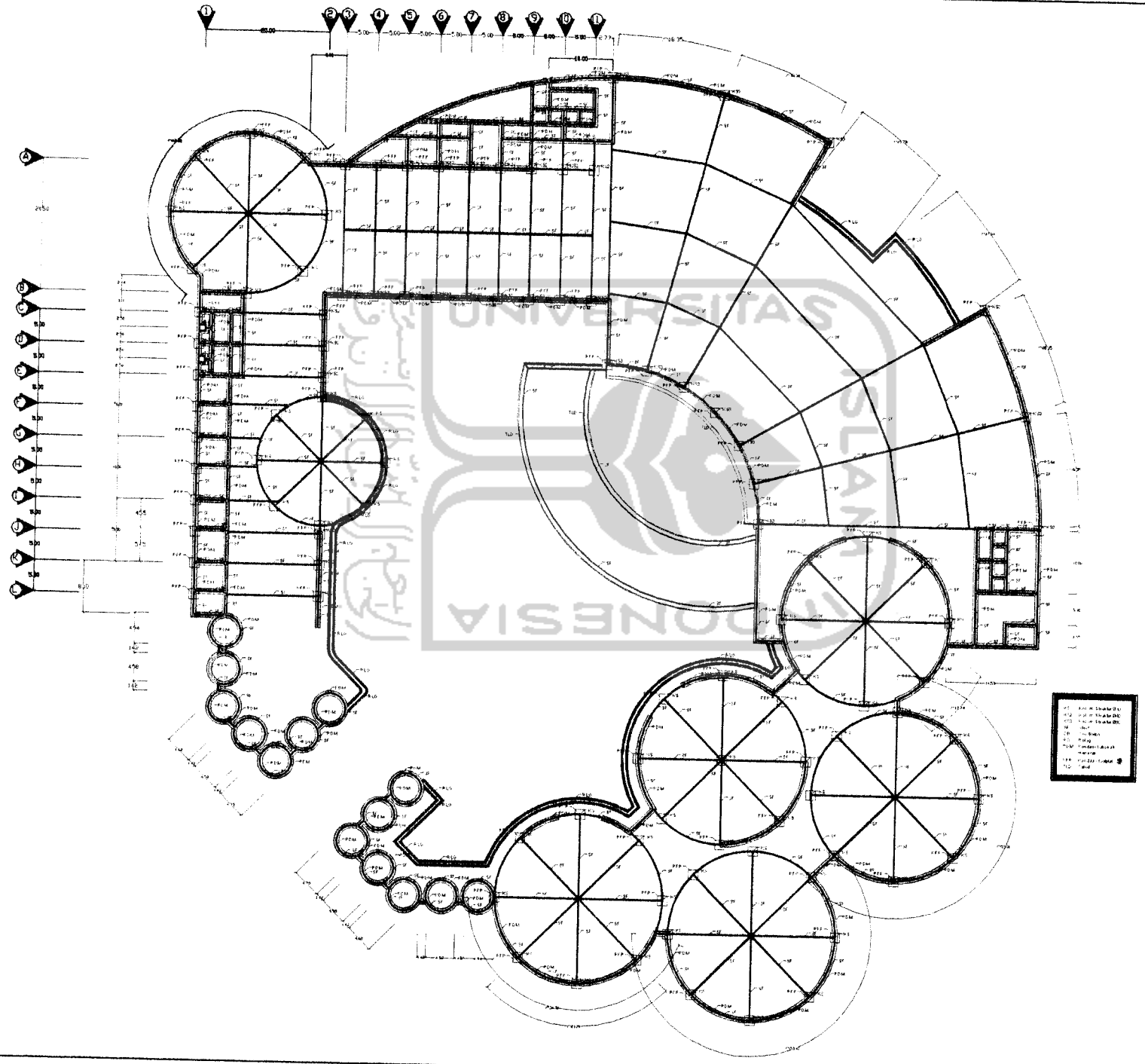
DOSEN PEMBIMBING

Ir. Hastuti Saptorini, MA

NAMA GAMBAR	SKALA
POTONGAN	1:200

NO. LBR JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

PERIODE I
TAHUN AKADEMIK
2004/2005

Taman Rekreasi dan Apresiasi Anak di Yogyakarta

Pendekatan Pada Pengolahan Ruang Luar dan Ruang Dalam yang Arsitektur dan Inspiratif

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA : Arif Wiaksono

NO. MHS : 01512029

TTD :

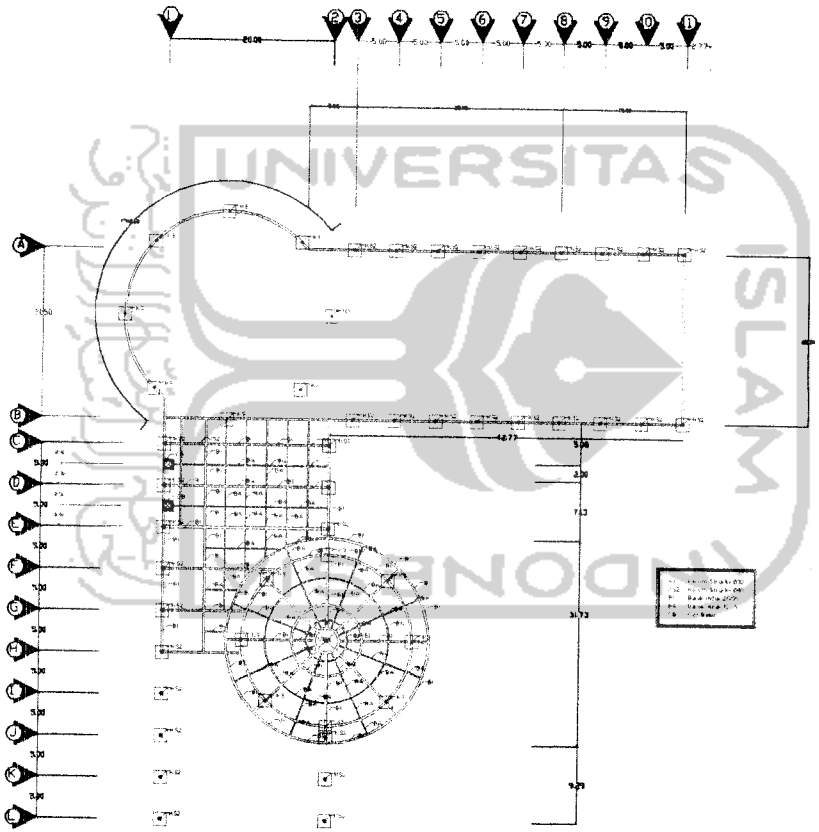
DOSEN PEMBIMBING

Ir. Hastuti Saptorini, MA

NAMA GAMBAR	SKALA
RENCANA PONDASI	1:200

NO. LBR	JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

PERIODE I
TAHUN AKADEMIK
2004/2005

Taman Rekreasi dan Apresiasi Anak di Yogyakarta

Pendekatan Pada Pengolahan Ruang Luar dan Ruang Dalam yang Atraktif dan Inspiratif

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA : Arif Wicaksono

NO. MHS : 01512029

TTD :

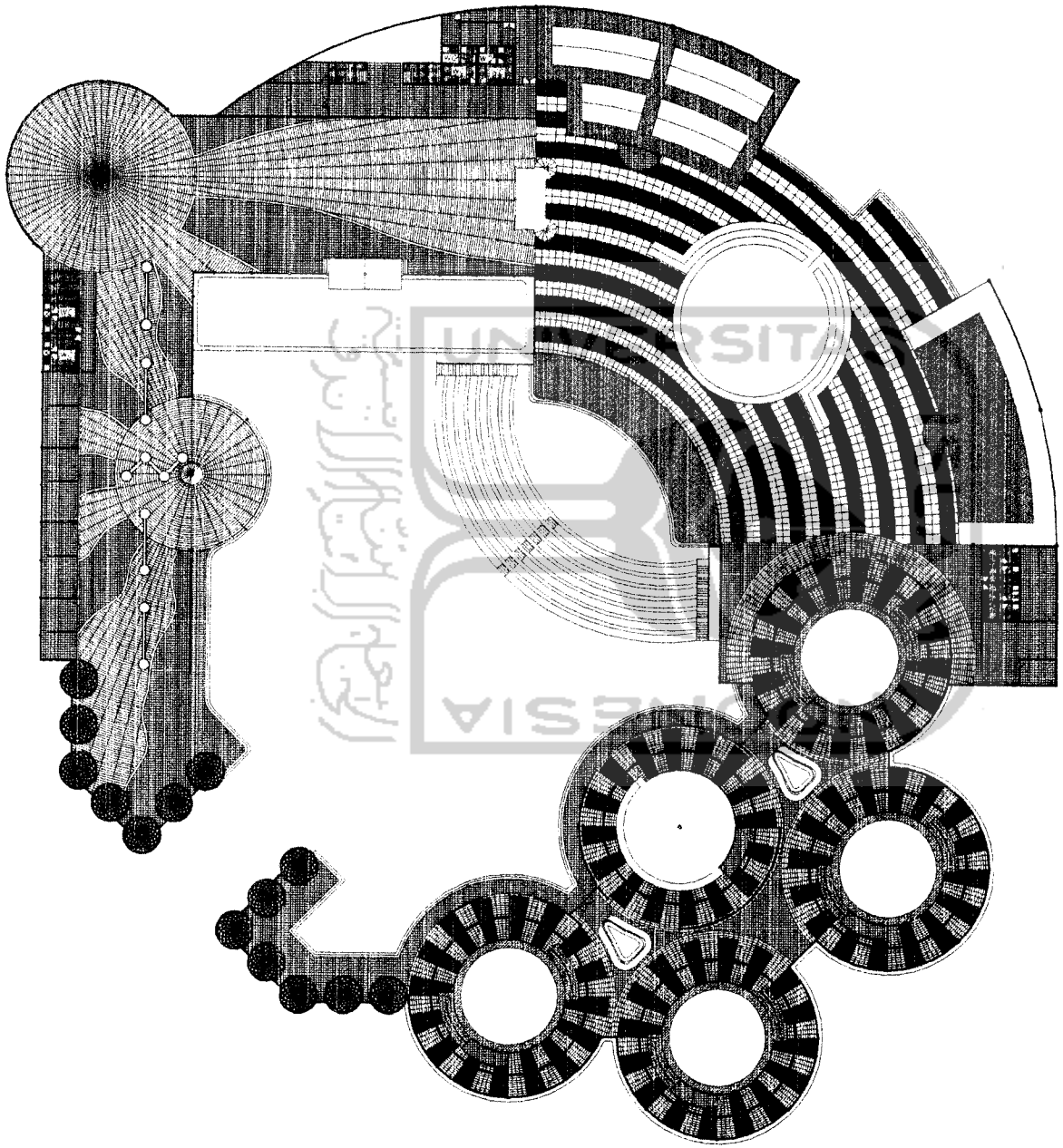
DOSEN PEMBIMBING

Ir. Hastiti Saptorini, MA

NAMA GAMBAR	SKALA
RENCANA BALOK	1:200

NO. LBR JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

PERIODE I
TAHUN AKADEMIK
2004/2005

Taman Rekreasi dan Apresiasi Anak di Yogyakarta

Pemikiran Pada Pengolahan Ruang Luar dan Ruang Dalam yang Artistik dan Inspiratif

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA : Arif Wicaksono

NO. MHS : 01512029

TTD :

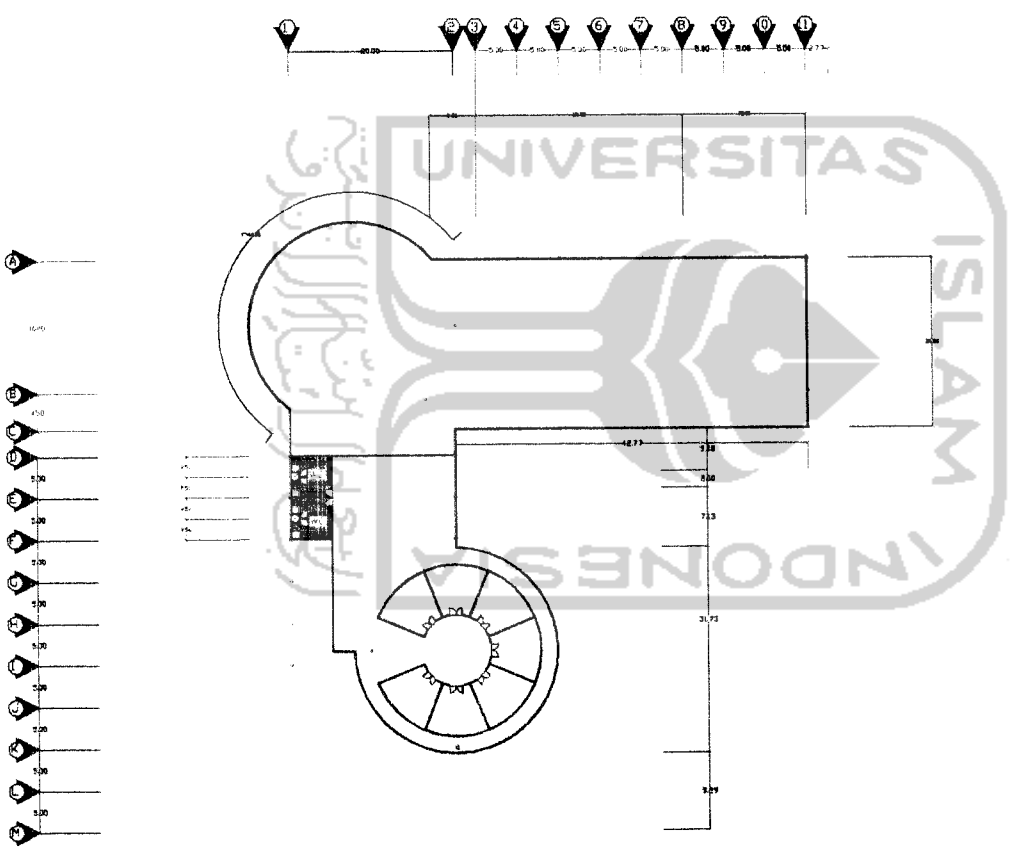
DOSEN PEMBIMBING

Ir. Hastuti Saptorini, MA

NAMA GAMBAR	SKALA
RENCANA Pola Lantai	1:200

NO. LBR JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

PERIODE I
TAHUN AKADEMIK
2004/2005

Taman Rekreasi dan Apresiasi Anak di Yogyakarta

Pemakaian Pada Pengolahan Ruang Luar dan Ruang Dalam yang Artistik dan Imajinatif

IDENTITAS MAHASISWA	
NAMA	: Arif Wicaksono
NO. MHS	: 01512029
TTD	:

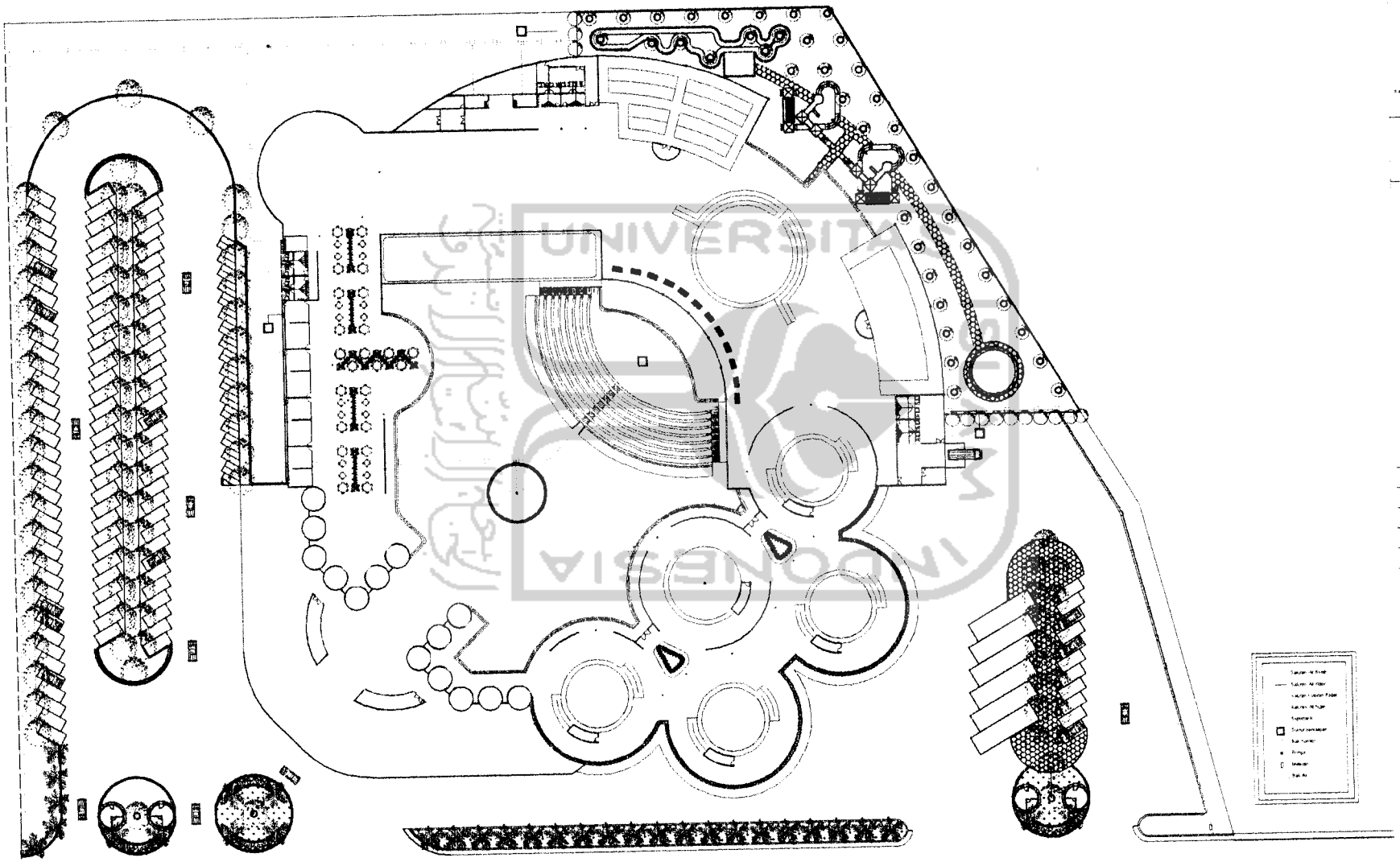
DOSEN PEMBIMBING

Ir. Hastuti Saptorini, MA

NAMA GAMBAR	SKALA
RENCANA Pola Lantai	1:200

NO. LBR	JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE :
TAHUN AKADEMIK
2005/2006

Taman Rekreasi dan Apresiasi Anak di Yogyakarta

Pemakaian Pada Pengolahan Ruang Luar dan Ruang Dalam

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	Arif Wicaksono
NO. MHS	01511028
TTD	

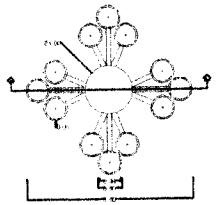
DOSEN PEMBIMBING

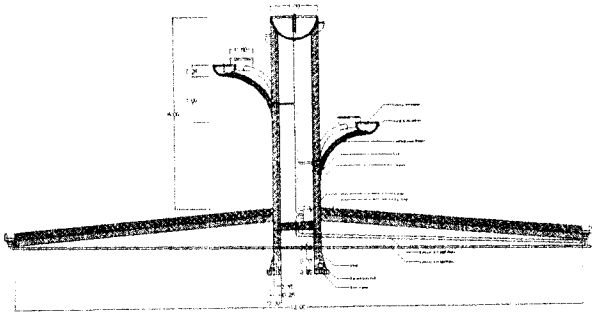
Ir. Hastuti Saptorini, MA

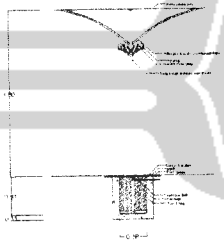
NAMA GAMBAR	SKALA
Rencana Sanitasi	1:400

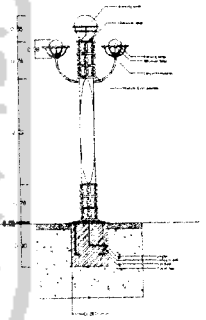
NO. LBR	JML LBR

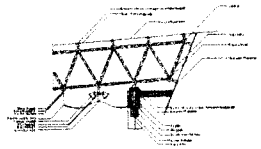
PENGESAHAN

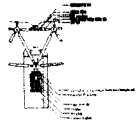












UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

TUGAS AKHIR

PERIODE I
TAHUN AKADEMIK
2004/2005

Taman Rekreasi dan Apresiasi Anak di Yogyakarta

Penekanan Pada Pengolahan Ruang Luar dan Ruang Dalam yang Akrabat dan Imajinatif

IDENTITAS MAHASISWA	
NAMA	Arif Wicaksono
NO. MHS	01512029
TTD	

DOSEN PEMBIMBING

Ir. Hastuti Saptorini, MA

NAMA GAMBAR	SKALA
DETAIL	1:20

NO. LBR	JML LBR

PENGESAHAN