

Sumber informasi karya ilmiah arsitektur

RANCANG BANGUN TAMAN BERMAIN TRADISIONAL DI PERUMAHAN JOYOGRAND RW 9 KELURAHAN MERJOSARI KOTA MALANG

Suyo Tri Harjanto; Hamka; Adhi Widyarthara

KAJIAN METODE DESAIN BERDASARKAN PROBLEM SEEKING (Studi Kasus: Metode Desain Hunian Arsitek Akademisi)

Redi Sigit Febrianto; Bayu Teguh Ujianto; Bambang Joko Wiji Utomo

PERENCANAAN GEDUNG KELAS SEBAGAI TAMPAK DEPAN KOMPLEKS SMK WIDYA DHARMA, TUREN

Gaguk Sukowiyono; Debby Budi Susanti; Breeze Maringka

KONSEP KAWASAN WISATA BERBASIS BUDAYA "RT DOLANAN NUSANTARA" Mohammad Reza; Endratno

Mohammad Reza; Maria Christina Enderwati; Arif Setyawan

OPTIMALISASI MODEL LANTAI DAN JENDELA UNTUK PERBAIKAN WAKTU DENGUNG RUANG KULIAH

Yunita Ardianti Sabtalistia; Sintia Dewi Wulanningrum

SIGNIFIKANSI ELEMEN ARSITEKTUR BANGUNAN KOLONIAL BERGAYA ART DECO DI KOTA MALANG

Syamsun Ramli; Herry Santosa; Antariksa

REDESAIN TAMAN PERUM P&K KEMANGGISAN ,JAKARTA BARAT

Sintia Dewi Wulanningrum; Yunita Ardianti Sabtalistia

KARAKTERISTIK BANGUNAN HIJAU PADA RUMAH SUSUN UMUM DI DAERAH BERIKLIM TROPIS LEMBAB

Putri Herlia Pramitasari; Suyo Tri Harjanto, Muhammad Nelza Mulki Iqbal

JARINGAN LINTAS KOMUNITAS MENUJU PEMBANGUNAN PARTISIPATIF BERKELANJUTAN

Muhammad Nelza Mulki Iqbal; Putri Herlia Pramitasari

ANALISA KUALITAS VISUAL DAN NON VISUAL RUANG PUBLIK YANG BERBASIS CSR. STUDI KASUS: TAMAN NIVEA MALANG

Ghoustonjiwani Adi Putra; Daim Triwahyono





Karya ilmiah sebagai wacana ilmu pengetahuan dan teknologi bidang arsitektur semakin beragam dengan pemaparan dari pelbagai sisi. Apapun bentuknya, ini adalah suatu pemahaman aspek dunia arsitektur yang semakin kompleks dan berkembang sesuai dengan tuntutan globalisasi.

Jurnal Pawon

akan selalu hadir secara berkala dalam upaya menambah wawasan ilmu arsitektur.

DEWAN REDAKSI

Pemimpin Umum : Ir. Daim Triwahyono, MSA.
Redaktur Pelaksana : Debby Budi Susanti, ST. MT.
Staf Redaksi : Maria Istiqoma, S.Pd. M.Pd.

MITRA BESTARI

Prof. Ir. Respati Wikantyo, MSA. Ph.D. (Universitas Merdeka Malang)
Dr. Ir. Lalu Mulyadi, MT. (Institut Teknologi Nasional Malang)
Pindo Tutuko, ST. MT. Ph.D. (Universitas Merdeka Malang)
Dr. Ir. Kustamar, MT. (Institut Teknologi Nasional Malang)
Dr. Ir. Ibnu Sasongko, MT. (Institut Teknologi Nasional Malang)
Dr. Ir. Sutanto Hidayat, MT. (Institut Teknologi Nasional Malang)



Daftar Isi

Kelurahan Merjosari Kota Malang

Suyo Tri Harjanto; Hamka; Adhi Widyarthara

Kajian Metode Desain Berdasarkan Problem Seeking (Studi Kasus: Metode Desain Hunian Arsitek Akademisi)

Redi Sigit Febrianto; Bayu Teguh Ujianto; Bambang Joko Wiji Utomo

Perencanaan Gedung Kelas Sebagai Tampak Depan Kompleks Smk Widya Dharma, Turen

Gagak Sukowiyono; Debby Budi Susanti; Breeze Maringka

Konsep Kawasan Wisata Berbasis Budaya “Rt Dolanan Nusantara”

Mohammad Reza; Maria Christina Endarwati; Arif Setyawan

Optimalisasi Model Lantai Dan Jendela Untuk Perbaikan Waktu Dengung Ruang Kuliah

Yunita Ardianti Sabtalistia; Sintia Dewi Wulanningrum

Signifikansi Elemen Arsitektur Bangunan Kolonial Bergaya Art Deco Di Kota Malang

Syamsun Ramli; Herry Santosa; Antariksa

Redesain Taman Perum P&K Kemanggisan ,Jakarta Barat

Sintia Dewi Wulanningrum; Yunita Ardianti Sabtalistia

Karakteristik Bangunan Hijau Pada Rumah Susun Umum Di Daerah Beriklim Tropis Lembab

Putri Herlia Pramitasari; Suyo Tri Harjanto; Muhammad Nelza Mulki Iqbal

Jaringan Lintas Komunitas Menuju Pembangunan Partisipatif Berkelanjutan
Muhammad Nelza Mulki Iqbal; Putri Herlia Pramitasari

Analisa Kualitas Visual Dan Non Visual Ruang Publik Yang Berbasis Csr. Studi
Kasus: Taman Nivea Malang
Ghoustanjiwani Adi Putra; DaimTriwahyono

REDESAIN TAMAN PERUM P&K KEMANGGISAN , JAKARTA BARAT

Sintia Dewi Wulanningrum¹

Dosen Prodi S1 Arsitektur, Jurusan Arsitektur dan Perencanaan, Fakultas Teknik,
Universitas Tarumanagara, Jakarta

e-mail: sintiaw@ft.untar.ac.id

Yunita Ardianti Sabtalistia²

Dosen Prodi S1 Arsitektur, Jurusan Arsitektur dan Perencanaan, Fakultas Teknik,
Universitas Tarumanagara, Jakarta

e-mail: yunitas@ft.untar.ac.id

ABSTRAK

Taman Perum P&K berada di Kelurahan Kemanggisian, Kecamatan Palmerah, Jakarta Barat. Taman Perum P&K memiliki fungsi utama sebagai tempat bermain anak bagi warga sekitar Kemanggisian. Pada eksisting Taman Perum P&K masih kurang tertata dan terawat, serta fasilitas bermain anak yang telah rusak, sehingga membuat kenyamanan dan keamanan pengguna khususnya anak-anak menjadi kurang optimal. Salah satu wujud Kota Layak Anak (KLA) adalah adanya Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) yang aman dan nyaman, sehingga dapat digunakan anak-anak sebagai tempat bermain mereka. Tujuan penelitian adalah untuk merencanakan dan mendesain kembali (Redesain) Taman Perum P&K yang aman dan nyaman. Metode penelitian yang dipakai yaitu kualitatif deduktif untuk merumuskan konsep yang sesuai untuk redesain Taman Perum P & K Kemanggisian. Hasil penelitian yaitu penerapan aspek fisik, kognitif dan sosial pada desain taman, serta penerapan desain yang memperhatikan kenyamanan dan keamanan anak melalui kegiatan yang memperhatikan perkembangan anak antara lain; social play, imaginative play, constructive play, experimental play, sensory experience, challenging play dan learning skills.

Kata kunci : Redesain, Taman, Taman Perum P & K

ABSTRACT

Perum P&K Park is located in Kelurahan Kemanggisian, Kecamatan Palmerah, Jakarta Barat. Perum P&K Park has main function as a children's playground for residents Kemanggisian. The existing Perum P&K Park are poorly organized and well-maintained, and children's play facilities have been damaged, its make the comfort and safety of users, especially children is not optimal. One of the Child-Friendly City purpose is realizing of Child-Friendly integrated space. The purposes of the research are to plan and redesign the Perum P&K Park that secure and safety. The method of this research is deductive qualitative to realize the concept of redesign of the Perum P&K Park Kemanggisian. The results of the study are implementing physical aspects, cognitive and social aspects to the park

design, and implementing designs that care to the comfort and safety of children through activities that care to children's development, for example; social play, imaginative play, constructive play, experimental play, sensory experience, challenging play dan learning skills.

Keywords: Redesign, Park, Perum P&K Park

1. PENDAHULUAN

Taman Perum P&K memiliki fungsi utama sebagai taman bermain anak. Lokasi penelitian berada di Taman Perum P& K, Kelurahan Kemanggisan, Kecamatan Palmerah, Jakarta Barat dan memiliki luas 807,046 m². Taman yang nyaman dan aman merupakan indikator wujud teciptanya kota layak anak. Dengan adanya taman yang nyaman dapat mendukung kebutuhan tumbuh kembang anak, salah satunya sarana bermain yang aman untuk anak-anak. Salah satu wujud Kota Layak Anak (KLA) adalah dengan adanya Ruang Terpadu Layak Anak (RPTRA) yang dapat digunakan anak-anak sebagai tempat bermain mereka. Secara umum tujuan perancangan taman bermain anak adalah menyediakan fasilitas permainan yang aman, nyaman, dan dapat digunakan bagi semua anak termasuk anak yang memiliki keterbatasan fisik. Artikel ilmiah ini, merupakan kelanjutan dari penelitian sebelumnya yang telah dibuat oleh penulis dengan judul: "Kesesuaian Taman Kota Berdasarkan Pendekatan Layak Anak (Studi Kasus : Taman Perum P&K Kelurahan Kemanggisan Kecamatan Palmerah Jakarta Barat), berdasarkan hasil penelitian tersebut, menunjukkan bahwa; Taman Perum P&K, masih tidak sesuai berdasarkan pendekatan konsep layak anak (yang aman, nyaman, bersih, lengkap fasilitas bermain dan fasilitas penunjang), karena fasilitas bermain yang telah rusak dan berkarat, seperti perosotan yang telah rusak yang dapat membahayakan anak-anak ketika bermain, dan kurangnya fasilitas bermain untuk anak, serta fasilitas penunjang telah rusak dan tidak layak lagi, seperti; bangku taman yang telah rusak dan jumlahnya terbatas, lampu taman yang rusak sehingga ketika malam hari berada di taman kurang nyaman, karena pencahayaan yang kurang optimal. Selain itu, kebersihan di Taman juga kurang terjaga banyak sekali ditemukan sampah serta sisa daun kering (Wulanningrum, S.D, 2019). Tujuan penulisan artikel ilmiah yaitu untuk melanjutkan penelitian sebelumnya yang masih berupa kajian kesesuaian taman berdasarkan konsep layak anak, untuk dilanjutkan menjadi desain ulang (*Redesain*) Taman Perum P&K Kemanggisan yang aman dan nyaman, dengan

menerapkan dan mengoptimalkan aspek fisik, kognitif dan sosial pada desain taman, melalui kegiatan yang memperhatikan perkembangan anak antara lain ; *social play, imaginative play, constructive play, experimental play, sensory experience, challenging play dan learning skills* .

2. TINJAUAN PUSTAKA

Ruang Terpadu Ramah Anak (RPTRA) adalah tempat/atau ruang terbuka yang memadukan kegiatan dan aktivitas warga dengan mengimplementasikan 10 (sepuluh) program Pokok Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga dengan mengintegrasikan dengan program Kota Layak Anak (Pergub DKI Jakarta, 2016).

Kota Layak Anak (KLA) adalah Kota yang mempunyai sistem pembangunan berbasis hak anak melalui pengintegrasian komitmen dan sumber daya pemerintah, masyarakat, dan dunia usaha yang terencana secara menyeluruh dan berkelanjutan dalam kebijakan, program dan kegiatan untuk menjamin terpenuhinya hak anak (Pergub DKI Jakarta, 2016).

Taman kota berdasarkan konsep kota layak anak adalah taman kota yang menerapkan prinsip-prinsip kota layak anak dalam menjalankan fungsinya. Untuk menentukan taman kota berdasarkan konsep kota layak anak dilakukan persilangan teori antara taman kota dengan konsep kota layak anak. Komponen taman kota yang harus sesuai dengan konsep kota layak anak meliputi aksesibilitas, sarana rekreatif, sarana olahraga, fasilitas pendukung dan vegetasi (Widyastuti, S. H. A. & A. Putri, R, 2017).

Menurut Carr (1992) taman yang dikelola untuk kepentingan umum (publik) dan merupakan bagian dari fasilitas umum yang dibangun untuk mendukung kepentingan masyarakat harus memiliki fungsi sosial. Beberapa hal yang perlu diperhatikan terkait dengan kebutuhan anak dalam ruang, yaitu kebebasan, rasa aman, rasa nyaman dan rangsangan. Kebutuhan perkembangan fisik dan psikis anak menjadi 4 kelompok, yaitu: perkembangan fisik, perkembangan sosial, perkembangan kognitif dan perkembangan emosional.

Sedangkan untuk kegiatan anak sangat identik dengan bermain. Melalui bermain banyak hal yang akan diperoleh anak untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya. Untuk itu Scott (2010) menyebutkan 8 jenis kegiatan dan permainan anak berdasarkan cara anak-anak bermain, yaitu :

1. *Social play* (bermain sosial), yaitu suatu kegiatan dimana anak dapat memiliki interaksi dengan orang lain.
2. *Imaginative play* (bermain imajinatif), Suatu kegiatan dimana anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan bahasa, memahami orang

lain, mengembangkan kreativitasnya, dan mengenali diri sendiri. Seperti : membacakan buku, bermain peran, dan lain-lain.

3. *Constructive play* (bermain konstruktif/membangun), merupakan kombinasi dari aktivitas sensorimotor, aktivitas repetitif, dan simbolisasi representasi ide/imajinasi. Contohnya seperti menyusun balok, membuat kereta api dari bangku-bangku yang disusun, membuat karya-karya seni, dan lainnya.
4. *Experimental play* (bermain percobaan), jenis kegiatan bermain yang dapat dilakukan anak dimanapun saat mereka menemukan sesuatu yang baru dan lingkungan baru. Permainan jenis ini juga berhubungan dengan bermain secara petualangan karena anak-anak secara alami ingin tahu dan ingin mencari tahu salah satu caranya dengan melakukan petualangan.
5. *Exploration* (eksplorasi), yaitu suatu kegiatan bermain yang dilakukan untuk mengenal dunia sekitar lewat panca indera. Seperti permainan jalan, jemabatan, hutan, lereng kecil, dan tempat-tempat rahasia. Permainan eksplorasi juga dapat dikategorikan sebagai bermain sosial.
6. *Sensory experience* (pengalaman panca indra), jenis kegiatan atau berbagai jenis permainan yang dapat merangsang alat indra, contohnya warna-warni tanaman yang dapat merangsang penglihatan anak dengan warna-warna bunga yang menarik serta bau bunga yang harum, permainan tekstur pada elemen taman, menggambar di dinding dan lainnya.
7. *Challenging play* (bermain tantangan), melibatkan tantangan fisik dan mental. Salah satu contoh permainan ini adalah permainan memanjat, bermain bola, dan lainnya.
8. *Learning skills* (belajar keterampilan), jenis kegiatan ini dilakukan anak untuk mengembangkan keterampilannya. Jenis keterampilan pada kegiatan ini beragam seperti keterampilan kognitif dan motorik anak maupun keterampilan independen dan sosial anak.

Elemen arsitektural yang harus dipertimbangkan untuk anak menurut Scott (2010) adalah :

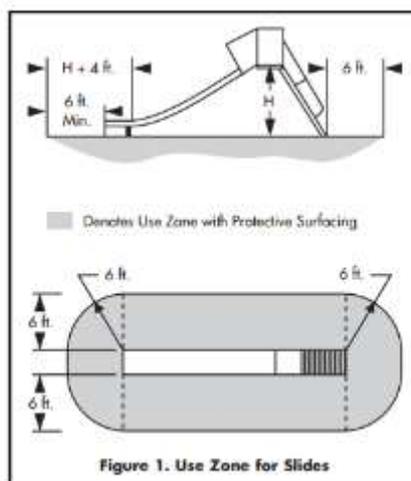
1. Ruang untuk komunitas sebagai pusat kegiatan sosial anak
2. Permainan ruang pada bentuk-bentuk geometri yang memiliki definisi untuk menciptakan persepsi anak terhadap ruang
3. Akustik, warna, cahaya, skala, akses ke lingkungan alam di pertimbangkan agar dapat merangsang, melindungi, nyaman dan indah untuk anak
4. Warna, menarik dan menyenangkan anak
5. Pencahayaan, tidak gelap, tidak silau, dan lembut
6. Tektur dan pola, sebagai media belajar dan kombinasi dari berbagai finishing lantai

7. Bau , bebas dari bau kimia, memanfaatkan bau-bau yang natural seperti taman bunga
8. Suara, tenang dan ada unsur fitur musik
9. Skala, menyesuaikan dimensi dengan anak dengan memperimbangan rasa keselamatan, kontrol, dan kepemilikan.

Ketentuan keselamatan alat bermain anak berdasarkan *Handbook for Public Playground Safety* (No.Pub.25) antara lain :

1. Perosotan

Jarak minimum akses pada perosotan adalah 6 kaki (1 kaki : 0.3048m) . Akses keluar pada perosotan yaitu $H+4$ kaki dimana H adalah jarak lantai ke tinggi tertinggi perosotan. Lebar ruang yang digunakan sebabiknya minimal 6 kaki dan lebar maksimum tidak lebih dari 14 kaki.

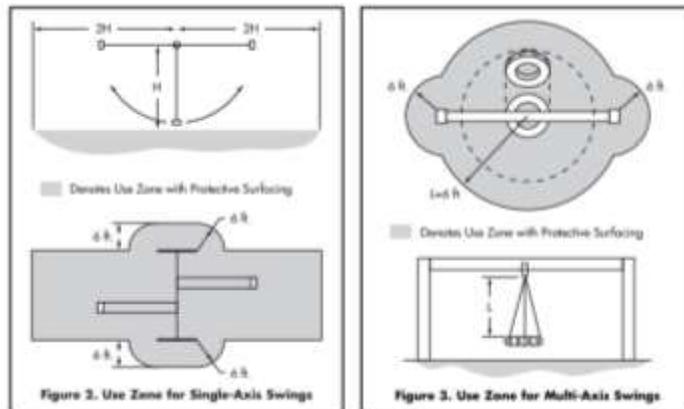


Gambar 1.
Jarak aman perosotan

Sumber : *Handbook for Public Playground Safety, No.Pub.25*

2. Ayunan

Jarak dari titik tengah ayunan ke jarak minimal di depan 2 kali titik teratas ayunan ke bawah. Untuk ayunan multi-axis swings jarak dianjurkan dari titik tengah ayunan adalah $L+6$ kaki dimana L adalah panjang tali ayunan. Untuk tiang disebelah kanan dan kiri disediakan ruang dengan radius 6 kaki. Peletakkan alat bermain yang bergerak seperti ayunan sebaiknya diletakkan di sudut tepi atau pinggir taman bermain.

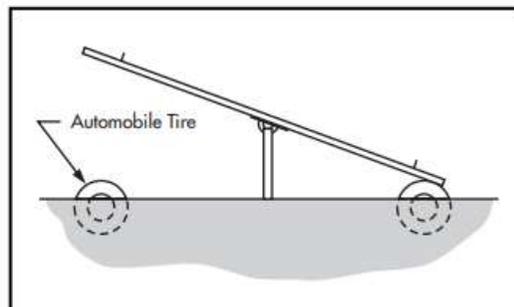


Gambar 2.
Jarak aman ayunan

Sumber : Handbook for Public Playground Safety, No.Pub.25

3. Papan jungkat jungkit

Sebaiknya bantalan seperti ban mobil bekas agar kursi tidak langsung menyentuh tanah. Sudut yang direkomendasikan yaitu ketika kemiringan apapan saat diam dan garis horisontal membentuk sudut 25°.

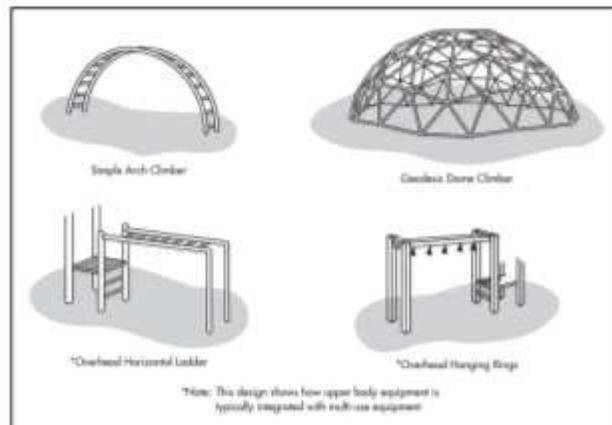


Gambar 3.
Jarak aman jungkat-jungkit

Sumber : Handbook for Public Playground Safety, No.Pub.25

4. Alat bermain panjang

Alat bermain panjang mengacu pada berbagai peralatan, termasuk pendaki lengkung, tiang geser, rantai atau jaring pendaki, peralatan tubuh bagian atas (overhead horisontal tangga, cincin overhead), pendaki kubah, bar paralel, balok keseimbangan, jalan kabel, jembatan gantung, dan pemanjat spiral).



Gambar 4.

Jarak aman alat bermain panjat

Sumber : Handbook for Public Playground Safety, No.Pub.25

5. Komediputar

Jarak aman disekitar komedi dianjurkan 6 feet. Jarak aman dipertimbangkan jika anak bermain di dekat alat bermain ketika diputar.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian dengan menggunakan kualitatif deduktif. Kualitatif deduktif digunakan untuk mengidentifikasi *eksisting* di Taman P&K Kemanggisan serta menghimpun pemahaman mengenai konsep Taman yang aman dan nyaman, berdasarkan aspek perkembangan anak, kemudian dianalisis dan diterapkan pada rancangan redesain Taman Perum P&K Kemanggisan.

Metode pengumpulan data diperoleh melalui data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui survey lapangan, observasi di Taman P & K Kemanggisan. Data sekunder diperoleh melalui kajian literatur seperti; jurnal, buku dan peraturan-peraturan yang berkaitan tentang ruang terbuka hijau, standart tempat bermain anak dan lain sebagainya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada *eksisting* Taman Perum P&K Kemanggisan terdapat area bermain anak yaitu; area panjat dan perosotan anak. Jumlah area panjat pada taman sebanyak dua buah yaitu pada sisi barat dan sisi timur. Perosotan pada taman terdapat dua buah yaitu sisi barat dan berada pada sisi timur. Pada sisi barat, kondisi perosotan telah rusak terutama pada area panjat, sehingga mempengaruhi kenyamanan pengguna. Sedangkan kondisi area panjat pada sisi barat dan sisi timur telah berkarat, sehingga mengurangi kenyamanan pengguna, khususnya anak-anak.



Gambar 5.
Area bermain di Taman Perum P&K
Sumber : Penulis

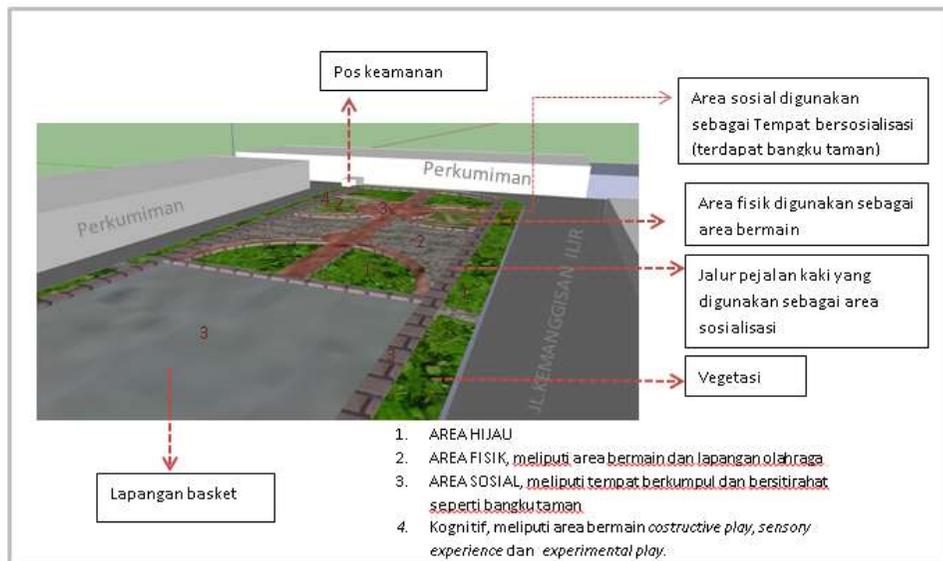
Fasilitas penunjang pada Taman Perum P&K antara lain; bangku taman, tempat sampah, lampu taman, area pejalan kaki dan area parkir. Bangku taman pada area taman berada melingkar pada sisi tengah area taman dengan lebar sekitar 40 cm. Tidak terdapat tempat sampah didalam area taman, tempat sampah hanya berada di luar area taman yaitu di depan pintu masuk utama taman (sisi timur). Posisi tempat sampah yang berada di luar area membuat kondisi di dalam taman kurang bersih karena pengunjung terkadang membuang sampah tidak pada tempatnya. Penerangan buatan pada teman berasal dari lampu jalan dan lampu taman bulat. Lampu taman pada area taman berada pada sisi tengah taman berupa lampu bulat. Area pejalan kaki pada taman memiliki lebar sekitar 1,7 meter yang mengelilingi taman.

Konsep Desain Taman Perum P&K

Aspek fisik pada eksisting taman berupa fasilitas bermain anak meliputi area panjat dan area perosotan, kondisi fasilitas bermain juga sudah mulai rusak dan berkarat, oleh sebab itu perlu dilakukan redesain untuk mengoptimalkan sarana bermain yang ada di Taman Perum P&K Kemanggisan. Sedangkan area sosial pada Taman Perum P&K, berupa area berkumpul yaitu; bangku taman serta jalur pejalan kaki yang digunakan pengunjung untuk berinteraksi, akan tetapi keberadaan bangku pada taman sudah mulai rusak sehingga area berinteraksi menjadi kurang optimal.



Gambar 6.
Zoning Pembagian Area Taman Perum P&K
Sumber : Penulis



Gambar 7.
Rencana Zoning Pembagian Area Taman

Sumber : Penulis

Perancangan area fisik taman terdiri dari area bermain dan area olahraga. Area bermain meliputi; area perosotan dan area panjat (sisi barat dan sisi timur taman), pada area perosotan media penutup tanah yang digunakan adalah pasir, yang bertujuan selain untuk area bermain anak, juga digunakan anak, ketika sedang bermain di area perosotan, karena pasir tidak tidak berbauhan keras. Sedangkan pada area panjat, media penutup tanah yang digunakan adalah rumput manila. Rumput manila merupakan rumput yang kekuatan jenis yang cukup tinggi, dan rumput digunakan sebagai pijakan kaki di lapangan bola. Area olahraga pada taman yaitu lapangan basket yang berada pada sisi utara taman.

Area kognitif pada taman diterapkan pada area bermain yaitu pada area perosotan, dimana terdapat media penutup tanah berupa pasir, pada area ini, anak-anak dapat bermain menyusun balok (sebagai *constructive play*) dan mini plaza yang berada di tengah bangku sebagai *sensory experience*, karena memiliki perkerasan yang berbeda-beda, untuk meningkatkan sensory pada anak.

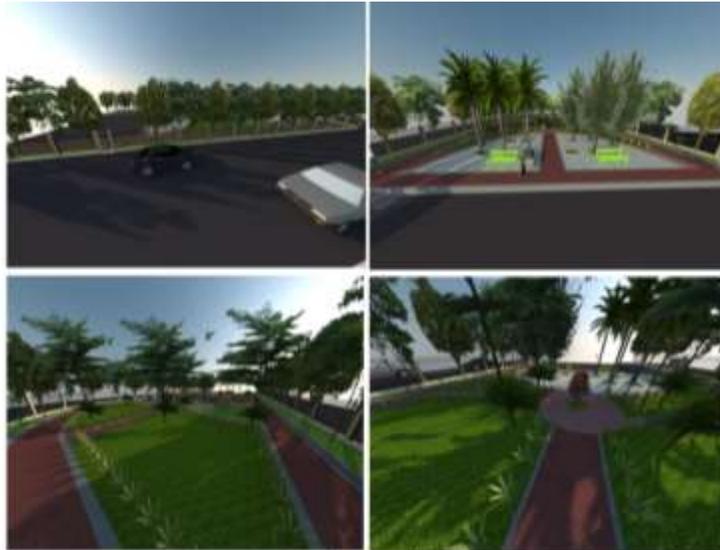


Gambar 8.
Area Perosotan dan Area Panjat Taman
Sumber : Penulis



Gambar 9.
Bangku Taman Perum P&K
Sumber : Penulis

Penataan vegetasi (gambar 10) pada Taman Perum P&K tidak terlalu merubah eksisting vegetasi yang sudah ada sebelumnya. Vegetasi yang berada di Taman antara lain pohon palem putri, pucuk merah, pohon cemara, pohon mahoni, pohon ketapang kencana, *furcrare*, rumput gajah mini, rumput manila (diletakkan sebagai material penutup tanah.pada area panjat)



Gambar 10.
Penataan Vegetasi di Taman Perum P&K
Sumber : Penulis

Area sosial yang ada di Taman Perum P&K antara lain; area bangku bulat yang berada di tengah-tengah taman. Pada area ini terdapat empat bangku yang dibuat melingkar, sesuai dengan kondisi eksistingnya. Pada area ini, diharapkan anak-anak dapat melakukan interaksi satu sama lain, sebagai tempat berkumpul, beristirahat, maupun bermain, serta *exploration activity* dapat dilakukan di area ini, melalui mini plaza yang berada di tengah-tengah bangku taman. Pada area tengah terdapat material penutup tanah yang bermotif dan memiliki material yang berbeda-beda, seperti; paving blok warna-warni dan material batu koral untuk refleksi. Selain itu, area sosialisasi yang lain, berada di sisi utara taman, yang terdapat dua buah bangku memanjang. Pada area ini, awalnya hanya terdapat satu buah bangku memanjang, sehingga untuk meningkatkan kenyamanan pengunjung dibuat satu buah bangku tambahan disisi barat.



Gambar 11.
Area Bermain Sisi Timur
Sumber : Penulis

Pada area bermain sisi timur terdapat area panjat dan perosotan yang dikelilingi dengan *paving blok* warna-warni untuk meningkatkan aspek kognitif pada anak-anak, khususnya untuk meningkatkan *Sensory experience* (pengalaman panca indra), yang mana jenis kegiatan atau berbagai jenis permainan yang dapat merangsang alat indra melalui perbedaan warna dari *paving blok*.

Untuk menjaga keamanan pada taman terdapat pos penjaga (gambar 12) yang berada di sisi selatan taman sesuai *eksisting*, serta terdapat pagar pembatas yang mengelilingi taman sehingga lebih aman. Dengan adanya pagar pembatas keamanan serta keselamatan anak lebih terjamin, karena posisi taman yang berbatasan langsung dengan jalan raya yang banyak dilalui kendaraan bermotor. Sedangkan, pada pos penjaga, terdapat dua akses keluar masuk bisa dari dalam taman maupun luar taman, sehingga keadaan didalam maupun luar taman bisa dipantau oleh penjaga.



Gambar 12.
Pos Keamanan di Taman Perum P&K
Sumber : Penulis

5. KESIMPULAN

Redesain Taman Perum P&K dirancang untuk meningkatkan kualitas taman bermain anak yang meliputi; mengoptimalkan fungsi sosial, fungsi fisik, kognitif dan penataan vegetasi. Fungsi fisik pada taman diterapkan dengan adanya area bermain dan area olahraga. Area bermain pada taman meliputi; area perosotan dan area panjat. Sedangkan area olahraga pada taman yaitu lapangan basket yang berada disisi utara taman. Fungsi sosial bertujuan untuk meningkatkan interaksi diantara anak , yang diwujudkan dengan adanya plaza yang berada ditengah taman. Pada Plaza terdapat bangku yang melingkar, bertujuan untuk kegiatan berkumpul, beristirahat anak, sebagai area sosialisasi anak maupun pengunjung taman serta *exploration activity* dapat dilakukan di area ini, melalui mini plaza yang berada di tengah-tengah bangku taman. Area kognitif pada taman diterapkan pada area bermain yaitu; pada area perosotan, dimana terdapat media penutup tanah berupa pasir. Pada area ini, anak-anak dapat bermain menyusun balok (sebagai *constructive play*) dan mini plaza yang berada di tengah bangku sebagai *sensory experience*, karena memiliki perkerasan yang berbeda-beda, untuk meningkatkan sensory pada anak.

Saran

Dalam merancang sebuah taman bermain harus memperhatikan aspek perkembangan anak, seperti: aspek fisik dan kognitif, yang dapat memberikan manfaat perkembangan anak , yaitu melalui aktivitas-aktivitas yang direncanakan, meliputi; *Social play*, *Imaginative play*, *Constructive*

play, Experimental play, Sensory experience, Challenging play dan Learning skills.

Diperlukan peran serta dari *stake holder*; pemerintah, dan masyarakat sekitar untuk menjaga dan merawat Taman Perum P&K, supaya dapat dimanfaatkan secara optimal oleh warga sekitar, khususnya anak-anak sebagai area bermain yang aman dan nyaman.

DAFTAR PUSTAKA

Peraturan Gubernur DKI Jakarta. 2016. *Standarisasi Kebutuhan Ruang Publik Terpadu Ramah Anak*. No. 213

Pub No 25. Handbook for Public Palyground Safety. U.S.A, Consumer Product Safety Commision

Scott, Sarah. 2010. *Architecture For Children*. Australia: ACER Press.

Sthepen, Carr, et al. 1992. *Public Space*. United Stated. Cambridge University Press

Widyastuti, S. H. A. & A. Putri, R. 2017. *Kesesuaian Taman Kota Di Surakarta Berdasarkan Konsep Kota Layak Anak*. Jurnal Region, Vol. 12, No. 02, 194-205

Wulanningrum, S.D. 2019. *Kesesuaian Taman Kota Berdasarkan Pendekatan Layak Anak (Studi Kasus : Taman Perum P&K Kelurahan Kemanggisan Kecamatan Palmerah Jakarta Barat)*. Jurnal Arjouna Unkris. Vol. 03, No.02

