



Konsep Desain Taman Bermain Ramah Anak di Lapangan Kapten Mudita Bangli

I Gusti Ngurah Agung Putra Kusuma¹, Naniek Kohdrata^{1*}, Ni Wayan Sri Sutari²
¹Prodi Arsitektur Lanskap, Fakultas Pertanian, Universitas Udayana, Indonesia 80236
²Prodi Agroekoteknologi, Fakultas Pertanian, Universitas Udayana, Indonesia 80236
E-mail : putrakusuma31121997@gmail.com

Diterima pada 14 Mei 2021	Direvisi pada 30 Mei 2021	Disetujui pada 02 Juni 2021
------------------------------	------------------------------	--------------------------------

Abstrak

Untuk mendukung agar Kota Bangli bisa meraih predikat Kabupaten Layak Anak, diperlukan pembenahan dan pengembangan fasilitas kota, salah satunya dengan membangun sebuah taman bermain yang ramah anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi tapak pada Lapangan Kapten Mudita Bangli, menganalisis dan melakukan sintesis dari membuat konsep desain taman bermain untuk anak dalam konteks Kabupaten Layak Anak. Penelitian ini dilakukan dengan metode deskriptif dengan teknik survei yang dimulai dari tahapan inventarisasi data, analisis data dan sintesis. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi yaitu turun langsung ke lapangan, studi pustaka dengan meneliti berbagai macam dokumen yang bermanfaat bagi penelitian, dan terakhir wawancara yang dilakukan terhadap pihak dinas yang terkait. Hasil penelitian ini berupa konsep desain taman bermain ramah anak di lapangan Kapten Mudita Bangli.

Kata kunci : Kota atau Kabupaten Layak Anak, Lapangan Kapten Mudita Bangli, Taman Bermain anak, desain taman.

Abstract

Supporting Bangli City in its effort to achieve Child-Friendly Regency (CFR) by improving and developing a child-friendly playground as one of the CFR requirements. This study aims to determine the site conditions in the Kapten Mudita Bangli city park, to analyze, synthesize, and propose a conceptual design of children playground that meets the program of Child-Friendly Regency. This research was conducted using a descriptive method with survey techniques starting from the stages of data inventory, data analysis and synthesis. The data collection techniques used were observation, namely going directly to the city park, literature study by examining various kinds of documents that were useful for research, and finally interviews conducted with government. The result of this research is a child-friendly playground design concept in the city park of Kapten Mudita Bangli.

Keywords : Child-Friendly City or Regency, Children Playground, Captain Mudita City Park, Children Playground Design.

PENDAHULUAN

Kabupaten Bangli merupakan salah satu Kabupaten di Bali yang belum menyandang predikat Kabupaten atau Kota layak anak (KLA). Hal ini disebabkan Kabupaten Bangli masih belum memenuhi sejumlah persyaratan yang ditentukan dalam KLA. Kabupaten Bangli masih kekurangan sejumlah fasilitas yang memenuhi kebutuhan hak anak, diantaranya seperti sekolah ramah anak, puskesmas ramah anak, ruang bermain ramah anak dan sarana prasarana dengan sumber daya manusia yang terkait dengan pendampingan dan penanganan kasus kekerasan anak.

Salah satu dari beberapa indikator tertentu yang dapat memenuhi kriteria KLA menurut Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia nomor 12 tahun 2011 tentang indikator kabupaten/kota layak anak (pasal 11 e) menjelaskan bahwa tersedia fasilitas untuk kegiatan kreatif dan rekreatif yang ramah anak, di luar sekolah, yang dapat diakses semua anak. Untuk mendukung agar Kota Bangli bisa meraih predikat Kabupaten Layak Anak, diperlukan pembenahan dan pengembangan fasilitas kota dengan membangun sebuah taman bermain yang ramah anak.

Pada lapangan Kapten Mudita Bangli terdapat salah satu bagian area yang berpotensi untuk taman bermain bagi anak. Tapak memiliki luas 1.200 m². Tapak ini merupakan sebuah lahan yang di dalamnya terdapat tanaman yang kurang tertata. Tapak memiliki potensi untuk dibangun taman bermain karena memiliki akses yang mudah dijangkau dan terletak di area perkotaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi tapak pada Lapangan Kapten Mudita Bangli, menganalisis dan membuat sintesis agar potensi yang ada dapat dikembangkan secara maksimal dan kendala yang terjadi dapat dihilangkan dan diatasi. Hasil penelitian ini berupa konsep desain taman bermain ramah anak di lapangan Kapten Mudita Bangli.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode deskriptif dengan teknik survei yang dimulai dari tahapan inventarisasi data, analisis data dan sintesis. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi yaitu dengan melakukan pengamatan langsung di lapang, studi pustaka dengan meneliti berbagai macam dokumen yang bermanfaat bagi penelitian, dan terakhir wawancara yang dilakukan terhadap pihak dinas yang terkait. Penelitian ini menggunakan alat berupa meteran sebagai alat ukur, Laptop sebagai pengolah data, *Handphone* yang difungsikan sebagai pengambil gambar. Serta perangkat lunak pada laptop seperti *Microsoft Word*, *AutoCAD*, *SketchUp*, *Endscape*, *Lumion*, *Adobe Photoshop*, dan *Corel Draw*. Penelitian ini akan dibatasi hingga hasil berupa konsep desain taman bermain berupa *conceptual design plan*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Umum Tapak

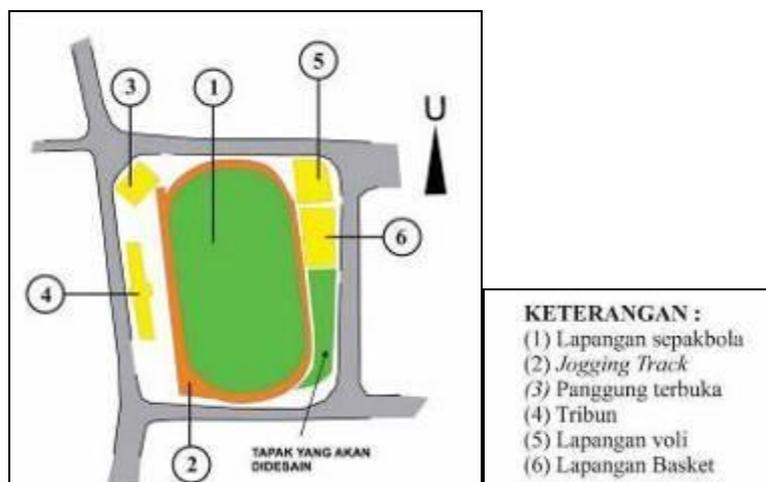
Tapak merupakan sebidang lahan yang ditumbuhi berbagai macam tanaman yang kondisinya kurang tertata. Luas tapak sekitar 1.200 m². Tapak berada di bagian tenggara lapangan Kapten Mudita Bangli (Gambar 1).



Gambar 1. Lokasi penelitian.
(Sumber : penelusuran *google earth*, 2021)

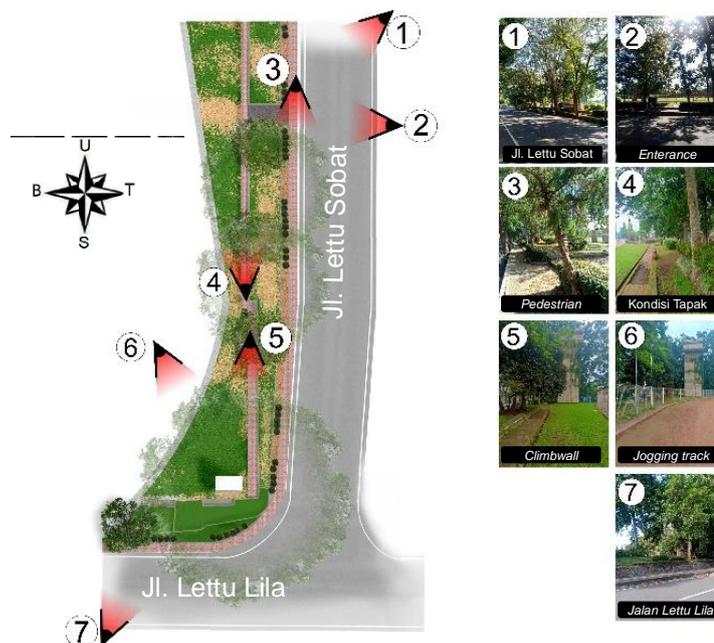
Tapak berbatasan langsung dengan lapangan basket pada sebelah utara, *jogging track* pada sebelah barat, Jalan Lettu Sobat pada sebelah timur, dan Jalan Lettu Lila pada sebelah selatan. Tapak ini memiliki kendala dan juga potensi untuk dikembangkan menjadi areal tempat bermain untuk anak – anak. Kendala yang terdapat dari lokasi ini yaitu adanya arena panjat tebing (*Climbing wall*) yang kondisinya sangat tidak terurus (lihat foto nomor 5 dan 6 pada gambar 3). Fasilitas *Climbing wall* sudah tidak pernah dipakai lagi dikarenakan peminatnya sangat rendah sehingga perlu adanya pemindahan dari fasilitas ini ke daerah yang peminatnya lebih banyak. Kendala berikutnya adalah lokasi ini berada dekat lapangan sepak bola (lihat

gambar 2) sehingga terdapat kemungkinan adanya bola mengarah ke lokasi tapak yang dapat membahayakan pengunjung. Untuk menghindari hal tersebut, maka perlu ditematkannya sebuah pagar penghalang.



Gambar 2. Denah fasilitas lapangan.
(Sumber : Hasil inventarisasi, 2021)

Sedangkan potensi yang dimiliki tapak adalah lokasinya yang strategis yaitu di tengah area perkotaan, memiliki keadaan lalu lintas yang tidak padat sehingga mengurangi tingkat kebisingan oleh kendaraan bermotor (Lihat foto nomor 1 dan 7 pada gambar 3).



Gambar 3. Tampak lokasi penelitian
(Sumber : Hasil inventarisasi, 2021)

2. Aspek Biofisik

Tapak terletak di dataran tinggi di terbentuk dari berbagai macam bahan induk tanah, mineral liatnya didominasi oleh *smektit*, dan mempunyai sifat yang retak-retak bila kering (Prasetyo 2007). Secara kimiawi Vertisol tergolong tanah yang relatif kaya akan hara karena mempunyai cadangan sumber hara yang tinggi, dengan kapasitas tukar kation tinggi dan pH netral hingga alkali (Deckers *et al.* 2001 Kabupaten Bangli yang berada pada ketinggian 2.403 mdpl memiliki kelerengan yang relatif rata. Perbedaan elevasi di tapak dari titik tertinggi dan titik

terendah hanya 50 cm. Elevasi terendah berada pada bagian barat tapak dengan penutup tanah berupa rumput dan elevasi tertinggi berada di bagian timur tapak yang berupa area tanaman.

Lapangan Kapten Mudita di Kecamatan Bangli didominasi oleh jenis tanah vertisol gembur. Vertisol adalah tanah hitam dan subur, dapat dalam Prasetyo 2007).

Vegetasi asal yang ditemukan pada tapak didominasi oleh pohon-pohon besar dan semak yang tidak tertata. Secara umum ekosistem pada tapak dapat dikatakan cukup baik karena masih terdapat beberapa satwa yang dapat dijumpai. Satwa yang paling mudah untuk dijumpai yaitu semut merah dan burung. Namun keberadaan semut merah dapat mengganggu kenyamanan pengunjung.

Sumber kebisingan yang dapat ditemukan dari tapak yaitu kendaraan bermotor yang berlalu di jalan Lettu Sobat dan Jalan Lettu Lila. Tapak memiliki tingkat kebisingan paling tinggi yaitu sebesar 60 dB. Tingkat kebisingan di jalan tersebut tidaklah terlalu mengganggu pengguna karena frekuensi kendaraan bermotor yang melintas sangat jarang.

Sebagian besar daerah Kabupaten Bangli merupakan dataran tinggi. Hal ini berpengaruh terhadap keadaan iklim di wilayah ini. Keadaan iklim dan perputaran atau pertemuan arus udara yang disebabkan karena adanya pegunungan yang menyebabkan curah hujan di daerah ini relatif tinggi. Berdasarkan data iklim dari Badan Meteorologi, Klimatologi dan Geofisika (BMKG) tingkat hujan tertinggi dalam periode lima tahun (2014-2018) terakhir jatuh pada bulan Januari.

4. Aspek Sosial

Pengunjung Lapangan Kapten Mudita Bangli pada umumnya adalah dari kalangan para remaja, lansia, dan anak-anak. Aktifitas yang sering dilakukan di lapangan ini yaitu berolah raga, berkumpul atau bersosialisasi sembari menikmati suasana senja dan bermain khususnya bagi anak-anak.

Kerap kali dijumpai anak-anak yang bermain di tempat yang seharusnya tidak diperuntukan untuk aktifitas bermain. Contohnya terdapat pada lapangan basket. Mereka kerap kali bermain di area tersebut dikarenakan tidak ada tempat yang dapat mendukung untuk aktifitas bermain. Apabila anak-anak bermain dilokasi tersebut, maka akan timbul konflik kepentingan yang melibatkan anak-anak dengan pengguna lapangan basket yang lebih dewasa. Ketika terjadi konflik kepentingan, tentunya anak-anak yang menggunakan sarana tersebut akan mengalami situasi yang cukup membahayakan bagi keselamatan.

5. Analisis dan Sintesis

Tapak ini terletak di kawasan Lapangan Kapten Mudita Bangli. Beberapa fasilitas yang tersedia di lapangan ini menunjang aktifitas olahraga. Tapak berbatasan langsung dengan Lapangan basket di sebelah utara, dan Lapangan sepak bola di bagian barat. Hal ini berpotensi membahayakan pengguna taman bermain, misalnya terdapat bola yang melesat ke taman bermain. Maka perlu dibangun sebuah pagar pelindung agar para pengguna taman bermain terlindung dari bola yang melesat menuju tapak.

Tapak yang berdampingan dengan Jalan Lettu Sobat merupakan kendala dari segi keamanan pengguna taman yang dikhususkan untuk anak-anak. Terdapat resiko anak-anak bermain melewati batas area bermain yang ditentukan sehingga perlu adanya pembatas agar anak-anak tidak mudah keluar dari taman bermain. Pemilihan tanaman perlu diatur ke dalam desain untuk membatasi pergerakan anak-anak untuk keluar dari taman bermain. Tanaman pagar dapat digunakan ke dalam desain, contohnya *Achalypa sianesis*. Mengaplikasikan rambu-rambu lalu lintas untuk memberikan peringatan kepada para pengguna jalan untuk lebih waspada bahwa kawasan tersebut merupakan kawasan yang banyak anak-anak.

Pada bagian selatan tapak terdapat arena panjat tebing yang kondisinya sudah sangat usang. Sehingga mengganggu tampilan dari taman bermain. Sangat disarankan untuk memindahkan arena ini ke tapak yang berada di sebelah barat daya lapangan Kapten Mudita atau dipindahkan ke Kecamatan Kintamani. Karena peminat dari olahraga ini sangat diminati di kawasan Kecamatan Kintamani.

Tanah akan berlumpur jika terjadi hujan, khususnya pada area yang gundul dan timbul genangan air pada bagian yang cekung. Kondisi tanah yang berlumpur akibat hujan dapat diatasi dengan menanam rumput agar dapat melindungi permukaan tanah. Pemilihan rumput

yang memiliki estetika dan perakaran yang kuat. Disarankan agar menanam rumput jenis *zoisia matrella* karena memiliki akar yang sangat kuat dan memiliki warna hijau yang baik. Permukaan tanah perlu memiliki kemiringan yang memungkinkan aliran air permukaan secara lancar ke drainase. Sehingga menghindari terbentuknya genangan air.

Curah hujan yang cukup tinggi khususnya pada bulan Januari di setiap tahun sehingga diperlukan naungan untuk tempat berlindung dari hujan dan juga sekaligus dapat dimanfaatkan sebagai naungan dari sinar matahari. Permukaan tapak tidak akan sepenuhnya ditutup oleh perkerasan sehingga area *softscape* akan berguna sebagai daerah resapan air.

Taman bermain didesain agar sinar matahari yang masuk ke taman cukup baik. Dengan demikian taman bermain menghindari pemilihan tanaman berdaun terlalu rimbun sehingga dapat menghalangi sinar matahari. Tanaman yang akan dieleminasi yaitu tanaman pohon yang jaraknya terlalu rapat dan tumbuh secara rimbun. Eleminasi tidak dilakukan pada seluruh jenis pohon melainkan hanya beberapa pohon, contohnya satu *Magnolia champaca* dan *Mangifera indica*.

Keberadaan semut merah pada tapak dapat mengganggu kenyamanan pengunjung terutama pada anak-anak. Semut merah dapat menimbulkan ancaman bagi anak-anak yaitu gigitannya. Diperlukan upaya untuk mengurangi populasi semut merah dengan menggunakan pestisida. Dengan demikian pengunjung khususnya anak-anak dapat terhindar dari ancaman semut merah.

6. Konsep Dasar

Konsep dasar dari desain taman bermain yang akan direncanakan adalah *Inspired by Nature* (terinspirasi oleh alam). Konsep dasar ini diharapkan dapat menciptakan sebuah taman bermain yang di dalamnya terdapat unsur-unsur permainan yang terinspirasi dari alam. Tujuan dari konsep ini yaitu mengajak anak untuk mengenal alam sebagai tempat bermain yang menyenangkan. Anak akan diberi kesempatan untuk berimajinasi seolah-olah mereka berada di lingkungan alam terbuka. Memanfaatkan kondisi fisik alam sekitar sebagai sarana permainan pendukung.

7. Konsep Desain

Konsep yang diadopsi akan ditampilkan secara tidak langsung maupun langsung. Konsep desain yang akan diterapkan terinspirasi dari wujud pelangi. Pelangi merupakan suatu fenomena yang terbentuk dari proses alam. Penerapan metafora pelangi dipilih karena memiliki pesan tersendiri bahwa pelangi itu indah karena terdapat perbedaan warna, hal ini akan memberikan pelajaran bagi anak-anak bahwa dengan adanya perbedaan, niscaya akan membuat kehidupan akan semakin berwarna.

Penerapan bentuk pelangi ke dalam desain dapat ditunjukkan melalui site yang berbentuk melengkung layaknya bentuk pola pelangi pada umumnya. Bentuk melengkung memiliki arti dinamis dan ceria. Penggunaan warna yang beragam akan diterapkan di beberapa elemen taman bermain, guna menarik perhatian anak-anak dan menambah kesan ceria pada taman bermain.



Gambar 4. Penggambaran Konsep Desain.

(Sumber : Hasil desain peneliti, 2021)

Mengadaptasi kriteria dan indikator taman bermain dari Baskara (2011) maka peralatan permainan menjadi komponen paling penting sekaligus kompleks untuk didesain dan dikendalikan. Upaya pengendalian diperlukan untuk meminimalkan resiko yang ada. Prinsip perancangan untuk komponen pengendalian peralatan adalah Keselamatan, Kesehatan, Kenyamanan, Kemudahan, Keamanan, Keindahan

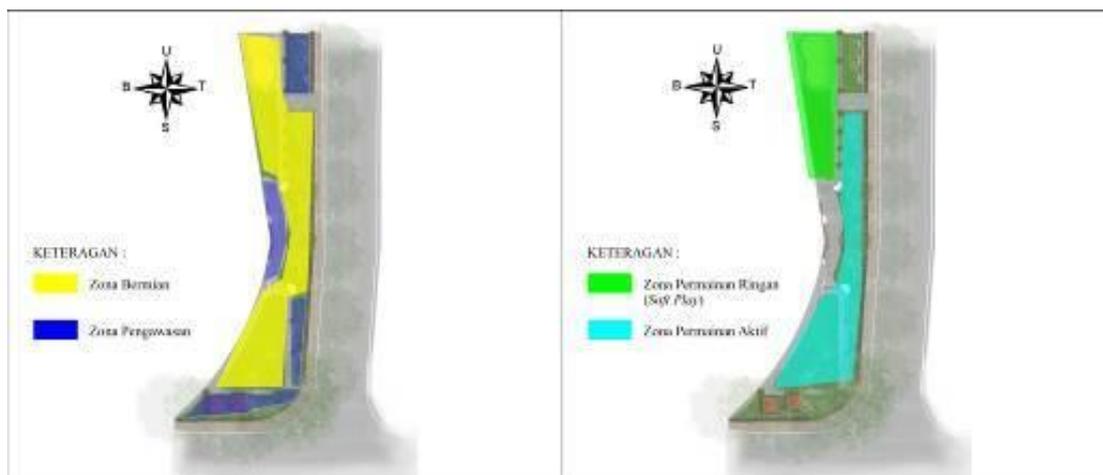
Tabel 1. Hubungan kriteria, indikator dan pengembangan pada taman bermain.

Kriteria	Indikator	Pengembangan
Keselamatan	Fisik fasilitas permainan tidak menimbulkan/ memungkinkannya terjadi kecelakaan saat digunakan bermain	Dikelilingi oleh pagar pembatas yang tidak mudah dipanjat oleh anak. Material alat permainan yang ramah anak yaitu kayu dan plastik, tidak runcing. Alas permainan yang aman yaitu berupa rumput dan pasir pantai.
Kesehatan	Bebas terhadap hal-hal yang menyebabkan terganggunya kesehatan dalam jangka pendek maupun jangka panjang.	Adanya tanaman jauh dari polusi udara. Tersedia P3K pada pos keamanan. Material ramah anak pada peralatan permainan.
Kenyamanan	Kenyamanan fisik : kebebasan dalam penggunaan fasilitas bermain, tidak terganggu dalam beraktivitas. Kenyamanan Psikologis : memiliki rasa aman dari lingkungan sekitar, terlindung dari iklim yang mengganggu.	Tidak terganggu oleh aktifitas di luar taman. Tersedia fasilitas tempat duduk bagi orang tua. Tersedia fasilitas pelindung saat hujan.
Kemudahan	Semua fasilitas permainan dapat dengan mudah digunakan, dimengerti dan dijangkau oleh semua anak-anak.	Peralatan permainan memiliki desain yang sederhana sehingga mudah digunakan oleh anak-anak. Lokasi mudah dijangkau. Didukung sarana sirkulasi yang mudah dilalui anak melalui jalur datar maupun ramp.
Keamanan	Bebas terhadap hal-hal yang memungkinkan terjadinya tindak kejahatan ataupun vandalism.	Dikelilingi pagar pembatas, pembatasan jumlah pengunjung untuk melindungi anak-anak dari gangguan fisik dari luar kawasan. Terdapat pos penjaga untuk menjaga keamanan.
Keindahan	Menarik secara visual, mendorong orang untuk datang dan memiliki citra dan identitas khusus sebagai taman bermain anak.	Peralatan permainan mempunyai bentuk yang mampu mengeksplorasi daya imajinasi anak dan memiliki warna yang menarik.

(Sumber : Hasil pengolahan data, 2021)

8. Zonasi Ruang

Konsep zonasi ruang pada taman bermain akan dibagi menjadi dua bagian. Pembagian zonasi ini dibedakan menurut jenis kegiatannya, yaitu zona bermain dan zona pengawasan. Pada zona bermain akan dibedakan menjadi dua bagian yaitu zona permainan ringan (*soft play*) dan zona permainan aktif (*natural playground*).



Gambar 5. Zonasi Ruang
(Sumber : Hasil desain peneliti, 2021)

9. Fasilitas Permainan

Fasilitas yang digunakan pada taman bermain lapangan Kapten Mudita dapat berupa beberapa alat permainan yang dapat menunjang aktivitas bermain dan belajar anak. Dan juga beberapa fasilitas penunjang bagi orang tua anak dan fasilitas bagi penyandang disabilitas. Permainan ringan seperti perosotan kecil, kolam pasir, jungkat-jungkit, dan ayunan dapat diletakan di area permainan ringan. Pengaplikasian warna harus beragam dan mencolok sehingga anak dapat mengetahui dan mengenal warna dan terlihat lebih menarik. Selanjutnya pada area permainan bebas akan diletakan beberapa permainan penunjang seperti jungkat-jungkit, *mini climb wall*, jaring laba-laba, permainan keseimbangan, permainan melatih psikomotorik, dan indra pendengaran. Khusus pada area *Natural Playground* diletakan beberapa permainan yang memiliki bahan material alami yaitu kayu. Peralatan permainan diusahakan dapat menyatu dengan beberapa pohon asal yang telah didesain untuk dipertahankan dan dimanfaatkan sebagai bagian dari sarana permainan pendukung. Pemilihan material kayu juga dapat mengurangi biaya produksi peralatan dan menambah ciri khas dari taman bermain di Lapangan Kabupaten Bangli.



Gambar 6. Konsep Permainan
(Sumber : Hasil desain peneliti, 2021)

Elemen dekoratif juga dapat diaplikasikan pada taman. Patung dapat dipergunakan sebagai elemen dekoratif untuk menambah nilai estetika taman. Selain memberikan kesan estetis pada taman, patung juga dapat digunakan sebagai bagian dari elemen pembelajaran untuk anak. Beberapa patung-patung dengan bentuk tumbuhan dan hewan akan diaplikasikan. Pemilihan elemen dekoratif taman akan menyesuaikan dengan konsep dasar taman bermain. Patung berwujud tanaman dan hewan bertujuan untuk menarik perhatian anak-anak untuk berimajinasi dengan unsur-unsur yang secara visual masih berkaitan dengan alam. Berikut merupakan pemaparan alat permainan dengan aspek perkembangan anak yang akan dilatih dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hubungan Fasilitas Permainan Dengan Aspek Perkembangan Anak.

No	Nama Permainan	Aktifitas	Aspek perkembangan yang dilatih
1	 <i>Mini Outbond</i>	Memanjat, melompat, melatih keseimbangan, melatih imajinasi anak.	Psikomotorik dan Kognitif
2	 <i>Singing Pole</i>	Berlarian sembari memukul tiang-tiang nada dengan pemukul khusus. Sehingga dapat menghasilkan bunyi yang berbeda beda dari setiap tiangnya. Anak akan mengenal perbedaan nada dan bergerak aktif.	Psikomotorik dan Kognitif
3	 <i>Mini Climb Wall</i>	Memanjat dan bergelantungan dapat melatih kekuatan otot dan adrenalin.	Psikomotorik
4	  Prosotan wujud buah dan hewan	Bermain sembari mengenal bentuk buah dan hewan melalui alat permainan. Bermain dengan imajinasi.	Psikomotorik dan Kognitif
5	 <i>Jungkat Jungkit Pelangi</i>	Bermain bersama teman, mengenal warna.	Psikomotorik, Afektif dan Kognitif

6		Bermain bersama teman, bersosialisasi, melatih kreatifitas dengan bermain pasir.	Kognitif dan Afektif
7		Melompat, melatih konsentrasi, bermain bersama teman, dan mengenal budaya permainan daerah.	Psikomotorik, afektif dan kognitif
8		Berimajinasi, mengenal bentuk hewan seperti kodok. dan tumbuhan seperti jamur, bunga, dan buah buahan.	Afektif dan Kognitif.
9		Melatih konsentrasi dan keseimbangan.	Psikomotorik

Stepping and Ballance

(Sumber : Hasil pengolahan data dan desain peneliti, 2021)

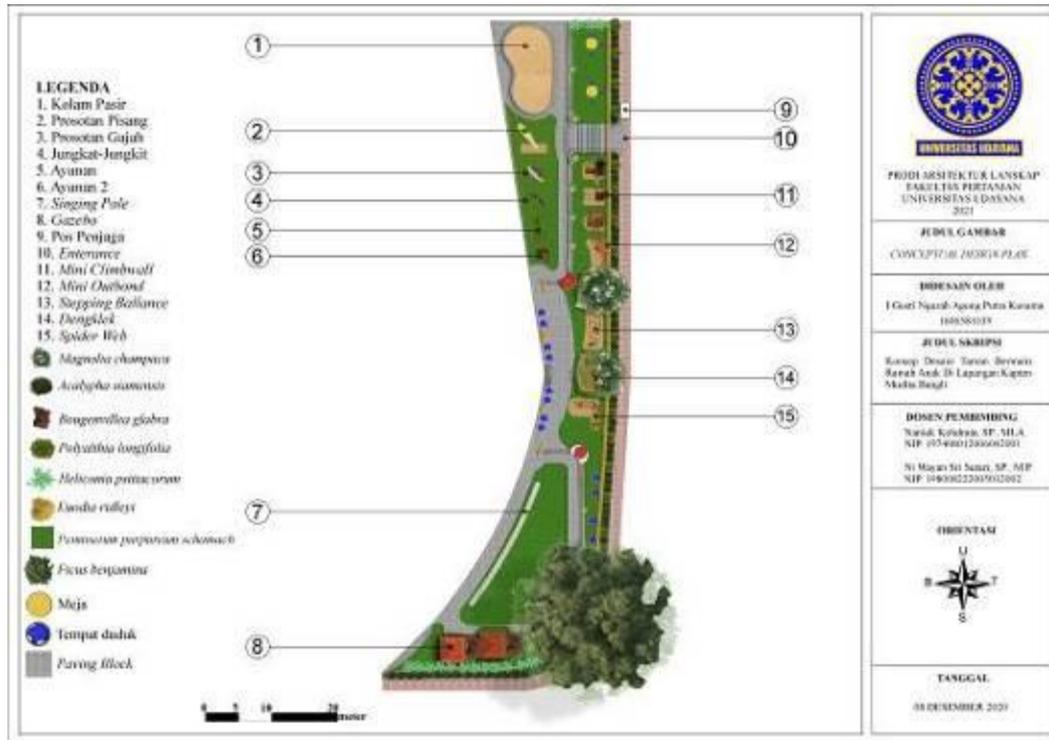
10. Fasilitas Penunjang

Fasilitas penunjang bertujuan untuk mendukung aktifitas para pengunjung taman bermain. Fasilitas yang terdapat pada taman bermain berupa fasilitas *ramp*, *enterance*, bangku taman, *canopy membrane*, *gazebo*, pos penjaga, dan pagar pembatas. Berikut merupakan ilustrasi dari setiap fasilitas (gambar 5).

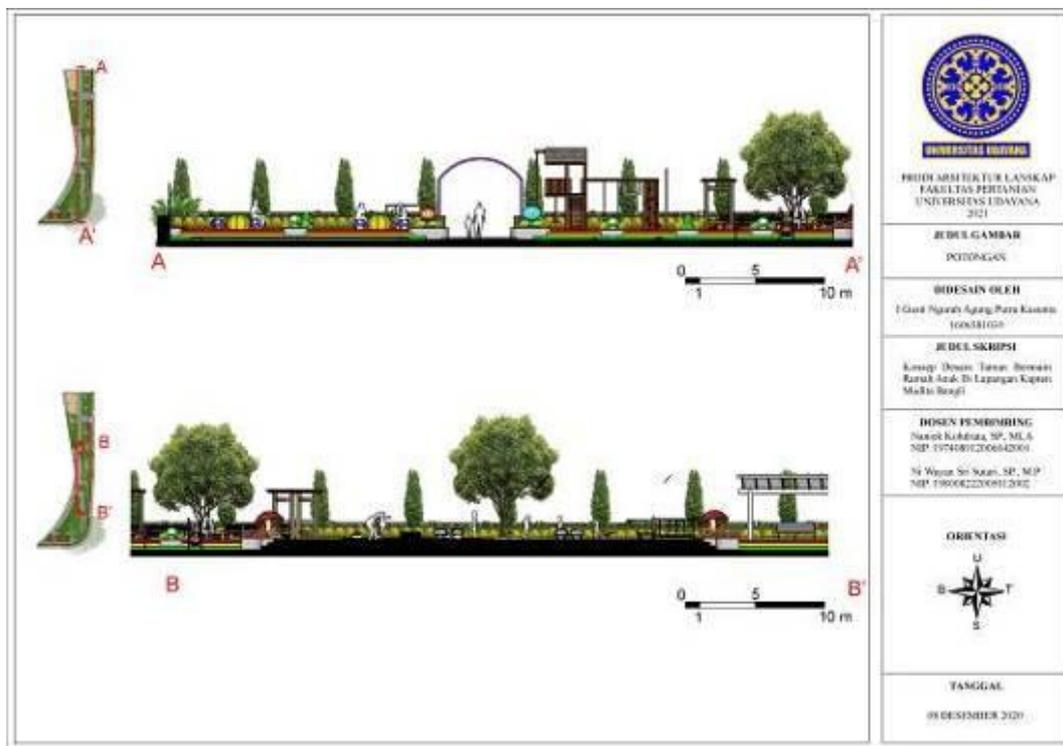


Gambar 7. Fasilitas penunjang taman bermain.
(Sumber : Hasil desain peneliti, 2021)

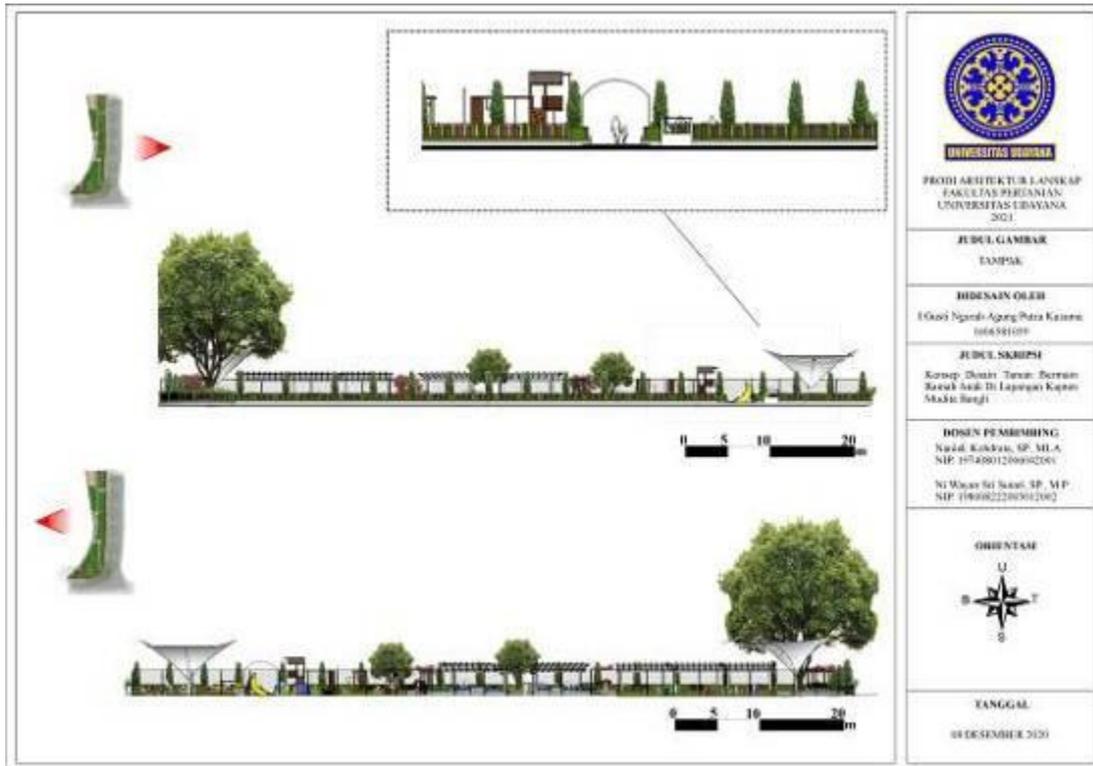
Conceptual Design Plan merupakan tahap akhir dari rangkaian proses perancangan taman bermain ramah anak dalam penelitian ini. Produk gambar yang dihasilkan berupa *site design*, gambar potongan, gambar tampak, dan ilustrasi perspektif *bird eye view*.



Gambar 8. *Conceptual Design Plan*
(Sumber : Hasil desain peneliti, 2021)



Gambar 9. Gambar Potongan
(Sumber : Hasil desain peneliti, 2021)



 UNIVERSITAS UBAYANA
PRODI ARSITEKTUR LANSKAP FAKULTAS PERTANIAN UNIVERSITAS UBAYANA 2021
JUDUL GAMBAR TAMPAK
DESAIN OLEH I Gusti Ngurah Agung Putra Kusuma 006581009
JUDUL SKRIPSI Konsep Desain Taman Beranda Rantai Asah Di Lapangan Kapten Makhil Bangli
DOSEN PEMBIMBING Nuzul Kohkha, SP, M.A. NIP. 1974801210002004
Ni Wawan Sri Satri, SP, M.P. NIP. 19668222009012002
ORIENTASI U  B S T
TANGGAL 08 DESEMBER 2020

Gambar 10. Gambar Tampak
 (Sumber : Hasil desain peneliti, 2021)



 UNIVERSITAS UBAYANA
PRODI ARSITEKTUR LANSKAP FAKULTAS PERTANIAN UNIVERSITAS UBAYANA 2021
JUDUL GAMBAR BIRD VIEW AND PLAN
DESAIN OLEH I Gusti Ngurah Agung Putra Kusuma 006581009
JUDUL SKRIPSI Konsep Desain Taman Beranda Rantai Asah Di Lapangan Kapten Makhil Bangli
DOSEN PEMBIMBING Nuzul Kohkha, SP, M.A. NIP. 1974801210002004
Ni Wawan Sri Satri, SP, M.P. NIP. 19668222009012002
KEY PLAN 
TANGGAL 08 DESEMBER 2020

Gambar 11. Bird View
 (Sumber : Hasil desain peneliti, 2021)

SIMPULAN

Lapangan Kapten Mudita Bangli memiliki potensi yang dapat dikembangkan untuk dijadikan area yang lebih bermanfaat khususnya bagi anak-anak. Konsep dasar dari taman bermain adalah *Inspired by Nature*. Konsep dasar ini diharapkan dapat menciptakan sebuah taman bermain yang di dalamnya terdapat unsur-unsur permainan yang terinspirasi dari alam. Tujuan dari konsep ini yaitu mengajak anak untuk mengenal alam sebagai tempat bermain yang menyenangkan. Anak akan diberi kesempatan untuk berimajinasi seolah-olah mereka berada di lingkungan alam terbuka. Alam identik dengan pohon, kayu, daun, batang pohon, tumbuhan dan hewan, maka dari itu beberapa bentuk komponen permainan akan menyesuaikan seperti hal-hal tersebut. Situasi alam akan mempengaruhi anak untuk melihat, mengingat, dan menyentuh sesuatu yang ada di sekitarnya.

Hasil dari konsep desain taman bermain ramah anak di lapangan Kapten Mudita di Kecamatan Bangli ini diharapkan dapat menjadi referensi alternatif bagi konsep pengembangan daerah penataan Lapangan Kapten Mudita dan dapat menjadi masukan bagi pemerintah Kota Bangli dalam masalah rencana pembangunan taman bermain ramah anak di lapangan Kapten Mudita Bangli.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad H, dkk. 2016. Analisis Struktur Vegetasi Pada Habitat Kupu-kupu papilio Ulysses Di Pulau Kasiruta. *Jurnal FKIP Universitas Khairun*. 4(2). 517-527.
- Alfian, dkk (2016). Pengaruh Fungsi Vegetasi terhadap Kenyamanan Termal Lanskap Jalan di Kawasan Kolonial Jalan Besar Idjen, Malang. *Temu Ilmiah IPLBI (2016) :A 079-084*.
- Aripin & Haryadi, T. 2015. Melatih Kecerdasan Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Anak Sekolah Dasar melalui Perancangan Game Simulasi "Warungku". *ANDHARUPA Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*. 1(2). 39-50.
- Badan Pusat Statistik. 2017. Laju Pertumbuhan Penduduk Menurut Kecamatan di Kabupaten Bangli, 2009 -2016. Badan Pusat Statistik Kota Bangli. Bangli.
- Badan Pusat Statistik. 2017. Kepadatan Penduduk Menurut Kecamatan di Kabupaten Bangli 2010 - 2016. Badan Pusat Statistik Kota Bangli. Bangli.
- Balai Besar Meteorologi Klimatologi dan Geofisika Wilayah III Denpasar. 2020. Data Unsur Iklim Curah Hujan Bulanan. Pelayanan Jasa Informasi Klimatologi.
- Baskara, M. 2011. Prinsip Pengendalian Perancangan Taman Bermain Anak Di Ruang Publik. *Jurnal Lanskap Indonesia*, 3(1), 27-34.
- Dollah, A. S., Rasmawarni, R., & M., A. T. 2019. Analisis Ruang Terbuka Hijau (Rth) Dari Aspek Keterlaksanaan Fungsi Sosial Di Kota Makassar. *Jurnal Linears*, 1(2), 62–71. Tersedia di : <https://doi.org/10.26618/j-linears.v1i2.1810>
- Erfayliana, Y.(2016). Aktivitas Bermain Dan Perkembangan Jasmani Anak. *TERAMPIL-Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 3(1). 145-158.
- Fredey Mercury, M. (2019, 8 Juli). Minim Fasilitas dan Gagal Verifikasi Lapangan, Bangli Jadi Kabupaten yang Belum Layak Anak (Halaman Web) Diakses dari Minim Fasilitas dan Gagal Verifikasi Lapangan, Bangli Jadi Kabupaten yang Belum Layak Anak - Tribun Bali (tribunnews.com).
- Hakim, R. 2012. Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap : Prinsip-Unsur dan Aplikasi Desain. Jakarta : Bumi Kasara.
- Hartoyo, H., & M.T, S. 2018. Kriteria Ruang Publik Kalijodo Pendukung Aksesibilitas Dan Peningkatan Aktivitas. *ARTEKS, Jurnal Teknik Arsitektur*, 2(2), 113-124
- Idris, M. 2010. Wisata Tama Religi (Tema: Regionalisme Reinventing)[Skripsi]. Malang : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Ismail, N. K., & Raidi, S. 2015. Evaluasi Fungsi Taman Kampus Edu Park Universitas Muhammadiyah Surakarta Sebagai Open Space Kampus. *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, 14(2), 269–283.
- Ilmijayanti, F. & Intan 2015. Persepsi Pengguna Taman Tematik Kota Bandung Terhadap Aksesibilitas dan Pemanfaatannya. *Ruang*, 1(1), 21–30. <https://doi.org/10.14710/ruang.1.1.21-30>

- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. 2011. Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Nomor 12 tahun 2011 pasal 1 tentang Kebijakan Pengembangan Kabupaten/Kota Layak Anak. Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia. Jakarta.
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. 2011. Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Nomor 12 tahun 2011 pasal 11 tentang Indikator Kabupaten/Kota Layak Anak. Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia. Jakarta.
- Lestari, Garsinia dan Puspa Kencana. 2015. Tanaman Hias Lanskap. Jakarta : Penebar Swadaya.
- Murni, 2017. Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikososial pada masa kanak-kanak awal 2-6 tahun. *Universitas Islam Negeri AR-RINARY*. 3(1). 19-33.
- Nasrullah, R. 2015. Internet dan Ruang Publik Virtual, Sebuah Refleksi atas Teori Ruang Publik Habermas. *Komunikator*, 4(1),26-35. Tersedia di: <http://journal.umy.ac.id/index.php/jkm/article/view/188>
- Peraturan Menteri Pekerjaan Umum. 2008. Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 05/PRT/M/2008 tentang pedoman penyediaan dan pemanfaatan ruang terbuka hijau di kawasan perkotaan. Peraturan Menteri Pekerjaan Umum. Jakarta.
- Priskila, Milka. 2019. Ruang Terbuka Hijau : Pengertian, Manfaat, Jenis, Dan Penyediaan. (Online) Tersedia di : <http://foresteract.com/Ruang-terbuka-hijau/>. Diakses Pada tanggal 31 Desember 2019.
- Pusat Data Dan Statistik Pendidikan Dan Kebudayaan. Data Penduduk Berdasarkan Sumber Data Kabupaten Bangli 2019. Badan Pusat Data Dan Statistik Dan Kebudayaan Kota Bangli. Bangli.
- Prasetyo, B.H. 2007. Perbedaan Sifat-Sifat Tanah Vertisol Dari Berbagai Bahan Induk. *Jurnal Ilmu-Ilmu Pertanian Indonesia*, 9(1), 20-31.
- Purwanto, E. 2014. Privatisasi Ruang Publik Dari Civic Centre Menjadi Central Business District (Belajar dari Kasus Kawasan Simpang Lima Semarang). *Tata Loka*, 16(3), 153-167.