

**PERENCANAAN TAMAN CERDAS SEMARANG SEBAGAI
IMPLEMENTASI KOTA LAYAK ANAK**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik**

Oleh:

ADITYA MULYA PRATAMA

D300 180 074

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERENCANAAN TAMAN CERDAS SEMARANG SEBAGAI
IMPLEMENTASI KOTA LAYAK ANAK**

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

ADITYA MULYA PRATAMA

D 300 180 074

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen
Pembimbing



Dr. Nur Rahmawati Syamsiyah, S.T., M.T

NIK.720

HALAMAN PENGESAHAN

**PERENCANAAN TAMAN CERDAS SEMARANG SEBAGAI
IMPLEMENTASI KOTA LAYAK ANAK**

OLEH
ADITYA MULYA PRATAMA
D300180074

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Teknik Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Kamis, 5 Januari 2023
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

- 1.Dr. Nur Rahmawati Syamsiyah, S.T., M.T**
(Pembimbing)
- 2.Dr. Dhani Mutiari, MT**
(Anggota I Dewan Penguji)
- 3.Ir. Nurhasan, MT**
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)
(.....)
(.....)

Dekan,

Rois Fatoni, ST, M.Sc, Ph.D.
NIK. 892

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 31 Januari 2022

Penulis



ADITYA MULYA
PRATAMA
D300180074

PERENCANAAN TAMAN CERDAS SEMARANG SEBAGAI IMPLEMENTASI KOTA LAYAK ANAK

Abstrak

Konferensi Habitat II atau City Summit yang diadakan di Turki tahun 1996, menghasilkan gagasan tentang Kota Layak Anak (KLA). Pada tahun 2005 Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Anak menunjuk beberapa Kota dan Kabupaten sebagai pilot dari proyek KLA. Kota Semarang merupakan Ibu Kota Provinsi Jawa Tengah yang menerapkan konsep KLA pada peraturan Walikota Semarang nomor 20 tahun 2010, pada tahun 2022 Kota Semarang mendapat peringkat ke 2 atau Nindya. Salah satu implementasi dari KLA adalah Taman Cerdas, taman ini tidak hanya sekedar taman bermain saja, tetapi terdapat fungsi edukasi serta pengembangan bakat. Kota Semarang sendiri mempunyai banyak taman kota, tetapi taman tersebut hanya sekedar taman bermain saja sehingga dapat memberi dampak rasa bosan pada anak-anak. Sasaran utama dari Perencanaan Taman Cerdas ini adalah memberi ruang untuk masyarakat khususnya anak-anak untuk bermain, belajar dan mengembangkan potensinya. Taman ini juga dapat dimanfaatkan masyarakat sekitar taman untuk melakukan berbagai kegiatan seperti berolahraga, melakukan sosialisasi dan kegiatan niaga. Diharapkan dengan adanya Taman Cerdas tersebut dapat memberi dampak positif bagi masyarakat Kota Semarang khususnya bagi masyarakat sekitar taman tersebut.

Kata Kunci: taman cerdas, kota layak anak, semarang, .

Abstract

The Habitat II Conference or City Summit which was held in Turkey in 1996, produced the idea of a Child Friendly City (KLA). In 2005, the Ministry of Empowerment of Women and Children appointed several cities and regencies as pilots for the KLA project. Semarang City is the Capital City of Central Java Province which applies the KLA concept to Semarang Mayor Regulation number 20 of 2010, in 2022 Semarang City will be ranked 2nd or Nindya. One of the implementations of KLA is the Smart Park, this park is not just a playground, but has educational functions and talent development. The city of Semarang itself has many city parks, but these parks are just playgrounds so they can have an impact on children's boredom. The main goal of the Smart Park Planning is to provide space for the community, especially children, to play, learn and develop their potential. This park can also be used by the community around the park to carry out various activities such as exercising, socializing and trading activities. It is hoped that the existence of the Smart Park can have a positive impact on the people of Semarang City, especially for the people around the park.

Keywords: child-friendly city, , scientific publication, template.

1. PENDAHULUAN

“Perencanaan Taman Cerdas Semarang Sebagai Implementasi Kota Layak Anak” merupakan perencaaan dan perancangan sebuah taman bermain, edukasi dan pengembangan bakat yang berada di Ibu Kota Provinsi Jawa Tengah yaitu Kota Semarang. Sehingga dengan keberadaan taman tersebut masyarakat Kota Semarang memiliki wadah untuk anak-anak bermain, rekreasi, belajar, dan mengembangkan bakatnya, selain itu taman itu juga dapat difungsikan untuk masyarakat dari berbagai kelompok usia untuk melakukan kegiatan atau event Kota Semarang. Konsep kota ramah anak diperkenalkan pada Konferensi Habitat II di Istanbul, Turki di tahun 1996. Pada konferensi tersebut, Unicef dan UNHABITAT memiliki inisiatif untuk mengenalkan konsep Kota Ramah Anak, yang dimotivasi oleh seorang arsitek Bernama Kevin Lynch. Berdasarkan latar belakang yang telah diuarikan, dengan demikian permasalahan yang dapat diangkat adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah desain taman cerdas yang bersifat edukatif, rekreatif dan berkonsep futuristic
2. Fasilitas apa saja yang dibutuhkan untuk tercapainya fungsi taman cerdas secara maksimal.

2. Metode

2.1 Metode yang digunakan

Metode penelitian yang digunakan dengan cara observasi, yaitu mencari data dengan cara datang ke lapangan secara langsung . Selain itu melakukan wawancara dengan narasumber seperti pengunjung maupun penjaga guna mendapat data yang lebih akurat serta dapat menunjang hasil observasi. Teknik studi literatur juga digunakan dalam mencari data dengan cara mencari beberapa jurnal yang terkait dengan objek yang diteliti. Metode terakhir menggunakan cara dokumentasi yaitu mendapatkan informasi dengan cara melihat foto ataupun arsip-arsip.

2.2 Pendekatan Perencanaan

2.2.1 Tinjauan Taman Cerdas Pengertian Taman Cerdas

Taman cerdas merupakan sebuah taman bermain, edukasi serta pengembangan bakat yang didirikan oleh Pemkot Kota Surakarta sebagai penerapan dari konsep KLA.

Pembangunan taman cerdas di karenakan Kota Surakarta merupakan salah satu pilot proyek pengembangan KLA di Indonesia saat dikenalkan oleh Kementrian Negara Pemberdayaan Perempuan tahun 2005. Peraturan taman cerdas sendiri sudah ditetapkan oleh Pemkot Surakarta sejak tahun 2008.

Tujuan Taman Cerdas

Tujuan dari pendirian taman cerdas sendiri tercantum pada PERWALI Kota

Surakarta Pasal 2, yaitu:

- a. Memberi tempat bagi anak-anak khususnya bagi anak-anak dari keluarga kurang mampu untuk :
 1. Mendapat kesempatan belajar teknologi khususnya alat komputer
 2. Mengembangkan bakat/ kreasi seni
 3. Mendapat ketrampilan
 4. Kesempatan membaca buku-buku pengetahuan, buku cerita di perpustakaan kampung.
 5. Mendapat tempat bermain yang nyaman dan aman
 6. Sebagai tempat untuk rekreasi
- b. Memberi kesempatan kepada orang tua dalam menambah pengetahuan dalam hal teknologi, dan buku bacaan sehingga dapat mendampingi dan mengarahkan anak-anaknya dalam mendapat pendidikan/pengetahuan di TAC
- c. Memenuhi kebutuhan anak dalam rangka mendukung Kota Surakarta sebagai lokasi pengembangan KLA.

2.2.2 Tinjauan Ruang Publik

Pengertian Ruang Publik

Ruang publik secara umum dapat dikaitkan dengan Taman, taman bermain, jalan raya, dan tempat terbuka biasanya dianggap sebagai ruang publik. Istilah "ruang publik" dapat digunakan untuk menggambarkan setiap area lahan yang terbuka untuk umum dan di mana anggota masyarakat dapat melakukan kegiatan sehari-hari atau sporadis serta berbagai kegiatan fungsional (Kusuma Wijaya, 2006). Sementara itu, setiap ruang publik menurut Roger Scurton (1984), memiliki arti suatu lokasi dengan desain minimal, mempunyai akses dengan lingkungan sekitar, berfungsi sebagai tempat bertemunya orang-orang yang menggunakan ruang publik, dan mendorong penggunaannya. untuk bertindak dengan cara yang konsisten dengan norma yang berlaku terhadap pengguna lain.

Menurut Stephen Carr, perencanaan ruang publik secara essensial harus memiliki 3 kriteria, yaitu :

- a. Dapat memberi makna (*meaningful*) bagi masyarakat baik secara individu maupun berkelompok.
- b. Tanggap (*responsive*) terhadap semua keinginan pengguna dan dapat mengakomodir seluruh kegiatan yang ada pada ruang publik tersebut.
- c. Demokratis (*democratic*) yaitu dapat menerima kehadiran berbagai lapisan masyarakat dengan bebas tanpa diskriminasi.

Fungsi Ruang Publik

Ruang publik dapat dibagi 4 klasifikasi berdasarkan fungsinya, berikut adalah klasifikasi fungsi menurut Matthew Carmona (2003):

- a. *Positive space*, merupakan ruang publik yang digunakan untuk berbagai kegiatan positif dan dikelola pemerintah. Ruang alami ataupun ruang semi alami, ruang publik dan ruang terbuka publik merupakan bentuk dari *positive space*.
- b. *Negative space*, yang berarti ruang publik ini tidak memiliki manfaat untuk aktivitas publik dengan baik dikarenakan fungsinya tidak sesuai dengan kenyamanan dan keamanan aktivitas sosial serta kondisinya tidak dikelola dengan baik. Bentuk dari ruangan ini seperti ruang pergerakan, ruang servis dan ruangan yang ditinggalkan karena kurang baiknya pada saat proses perencanaan.
- c. *Ambiguous space*, yaitu ruang yang digunakan untuk aktivitas peralihan dari kegiatan utama, biasanya bangunannya berbentuk seperti ruang bersantai di pertokoan, café, rumah peribadatan, ruang rekreasi dan sebagainya.⁸
- d. *Privat space*, adalah ruang yang dimiliki secara privat oleh masyarakat, yang biasanya berbentuk ruang terbuka privat seperti halaman rumah dan ruang di dalam bangunan.

Menurut Darmawan (2007), dalam pembentukan identitas dari sebuah kota, ruang publik memiliki fungsi seperti berikut:

- a. Sebagai pusat dari kegiatan untuk masyarakat berinteraksi, dan berkomunikasi baik informal ataupun formal
- b. Berfungsi sebagai penghubung dengan tempat lain
- c. Sebagai lokasi bagi pedagang
- d. Sebagai paru-paru kota

2.2.3 Tipologi Ruang Publik

Tipologi ruang publik terbagi dalam beberapa kategori dan karakter. Penjabaran tipologi ruang dari Stephen Carr (1992) yaitu :

- a. Taman Umum (*Publik Park*)

Adalah taman atau lapangan yang memiliki skala pelayanan yang sesuai peruntukannya dan terletak di pusat kota.

- Taman Nasional (*National Park*) memiliki skala pelayanan nasional, berlokasi pada pusat kota, memiliki pengaruh terhadap kegiatan bertaraf

nasional. Berbentuk kawasan terbuka dengan fungsi yang signifikan, memiliki luasan yang besar dari sebuah taman kota, dengan kegiatan berskala nasional, dan sebagai identitas nasional.

- *Downtown Park* (Taman Pusat Kota) adalah sebuah taman yang berada di area pusat kota, memiliki bentuk lapangan hijau yang dibatasi pepohonan dan dapat berupa hutan kota yang memiliki pola tradisional maupun dengan desain pengembangan baru. Ruang terbuka hijau kota yang terletak di lingkungan perkantoran, pertokoan, atau rumah, dimanfaatkan untuk kegiatan bersantai..
- *Neighborhood Park* (Taman Lingkungan) adalah adalah ruang terbuka publik yang dibuat di area perumahan atau pemukiman untuk rekreasi masyarakat dan kegiatan seperti olahraga dan permainan anak-anak.⁹
- Taman Kecil (*Mini Park*) merupakan taman kota dengan luasan yang kecil dan batasi oleh gedung atau bangunan, seperti taman yang ditemukan di sudut-sudut bangunan.

b. *Squares and Plazas* (Lapangan dan Plaza)

- Lapangan Pusat Kota (*Central Squares*) adalah area publik sebagai komponendari perkembangan sejarah kota dan sering digunakan untuk acara formal seperti upacara peringatan hari nasional, sebagai titik kumpul koridor-koridor lalu lintas di kawasan tersebut. Selain itu, digunakan untuk kegiatan sosial, ekonomi, dan budaya lingkungan.
 - Plasa Pengikat (*Corporate Plaza*) adalah plasa yang berfungsi sebagai penghubung bangunan-bangunan komersial atau perkantoran, yang terletak di pusat kota dan pemeliharaannya dilakukan oleh pemilik kantor atau kepala perusahaan tersebut.
- c. *Memorial* (Peringatan) adalah area publik yang berfungsi sebagai tempat masyarakat berkumpul untuk memperingati peristiwa atau kejadian penting bagi masyarakat di tingkat lokal atau nasional.
- d. *Markets* (Pasar) merupakan area publik atau sebagian dari lajur jalan dan difungsikan sebagai pasar tani atau pasar loak. Biasanya bersifat sementara dan terletak di area bebas seperti jalan, alun-alun, atau tempat parkir
- e. *Jalan* (*Streets*)
- Pedestrian sisi jalan (*Pedestrian Sidewalk*) adalah bagian dari area terbuka di kota yang digunakan orang untuk berjalan kaki untuk menyusuri rute satu yang terhubung dengan rute lain.

- *Mal pedestrian (Pedestrian Mall)* merupakan suatu jalan yang diperuntukkan bagi pejalan kaki. Fasilitas umum tersebut biasanya menggunakan pagar besi, tanaman yang terletak di jalan utama kota.
 - *Mal transit (Transit Mall)* adalah pengembangan akses transit bagi angkutan umum pada lajur jalan tertentu yang dikembangkan untuk area pejalan kaki.
 - *Jalur Lambat (Traffic restricted streets)* merupakan jalan yang difungsikan untuk ruang terbuka dan didesain seperti area pejalan kaki agar lalu lintas kendaraan berjalan dengan pelan, pada sisi jalan dihias dengan tanaman.
 - *Gang Kecil Kota (Town Trail)* merupakan komponen dari sistem jalan yang terhubung dengan berbagai bagian kota. Ruang publik ini dirancang dan diatur untuk membantu pengguna untuk mengenal dengan lingkungannya.
- f. *Tempat Bermain (Play Ground)*
- *Tempat Bermain (Playgrounds)* merupakan area publik yang terletak di lingkungan permukiman yang memiliki area permainan seperti perosotan, ayunan, dan fasilitas seperti tempat duduk bagi orang dewasa, selain itu juga tersedia permainan untuk kegiatan yang bersifat petualangan.
 - *Halaman sekolah (Schoolyard)* adalah ruang publik yang berada di halaman sekolah yang dilengkapi fasilitas untuk pendidikan lingkungan atau ruang untuk melakukan komunikasi.
- g. *Ruang Komunitas (Community Open Space)* atau bisa juga disebut dengan *Taman Masyarakat (Community Garden)* adalah sebidang lahan kosong pada kawasan perumahan yang dibuat, dipelihara, dan dikembangkan oleh masyarakat di lingkungan sekitar. Area ini memiliki fasilitas pelengkap taman seperti gardu pemandangan, areal bermain anak, *sitting group* dan fasilitas estetik lain. Kawasan ini sering dibangun di atas tanah tak bertuan yang tidak dikelola atau bisa juga di atas tanah pribadi.
- h. *Jalan Hijau dan Jalan Taman (Greenways and Parkways)* Merupakan area pejalan kaki yang terhubung dengan area terbuka dan tempat rekreasi.
- i. *Atrium/Pasar di dalam ruang (atrium/indoor market place)*
- *Atrium Ruang* adalah sebuah ruang dalam suatu bangunan yang memiliki fungsi sebagai atrium, yang memiliki peran untuk pengikat ruangan di sekitar yang sering difungsikan untuk kegiatan komersial dan merupakan area pejalan kaki. Biasanya pemilik gedung atau pengembang yang mengelolanya.
 - *Pasar/Pusat Perbelanjaan* di pusat kota kebanyakan menempati bangunan bersejarah atau tua yang telah direnovasi untuk memasukkan ruang komersial di luar atau di

dalam. Area ini kadang-kadang digunakan sebagai lokasi festival pasar dan dikelola oleh pemilik bangunan..

- j. Ruang Di Lingkungan Rumah (Found/Neighborhood Spaces) Area terbuka yang mudah dijangkau dari rumah misalnya terdapat sisa kapling ataulahan yang belum dipakai dapat digunakan untuk anak-anak bermain atau sebagai tempat berkumpulnya orang dewasa untuk menjalin komunikasi.
- k. Waterfront, Pelabuhan, pantai, tepi sungai, tepi danau, atau dermaga sering menjadi lokasi ini. Ruang terbuka ini dibuat sebagai taman untuk garis pantai di sepanjang jalur anak sungai kota..

2.2.4 Prinsip Penataan Ruang Publik

Area publik menawarkan berbagai kegunaan dan termasuk zona untuk relaksasi dan tamasya, maka itu bisa dikatakan sangat baik. Fokus pada area kegiatan membutuhkan beberapa hal penting, yaitu:

- a. Visibilitas
Pengunjung dapat melihat ke sekeliling tempat dari tempat duduk mana pun yang mereka inginkan sambil tetap melakukan aktivitas saat ini.
- b. Orientasi
Area yang terlindung dari sinar matahari langsung serta merupakan tempat berteduh yang aman, serta menyediakan tempat bertahan pada ruang tersebut.
- c. Pada area taman tersedia fasilitas tempat duduk dan istirahat.
- d. Tempat dimana anak-anak dapat bermain. Memberi ruang bagi orang tua dan anak saling bertemu pada area tersebut merupakan hal ini sangat penting.

Project for Public Spaces (PPS) mengemukakan bahwa terdapat 4 kunci keberhasilan ruang publik, yaitu :

- a. Akses dan hubungan
Area publik mudah untuk diakses dan keberadaanya harus bermanfaat. Oleh karena itu sistem jaringan pada jalan serta area publik harus memiliki persamaan. Sistem jalan harus terkait dengan sistem ruang publik, mudah diidentifikasi dan dapat memudahkan dalam berorientasi.(Gandarum, 2008:54-55)
- b. Kenyamanan dan Citra (Image)
Kenyamanan melingkupi opini tentang kebersihan, tersedianya fasilitas duduk serta keamanan.
- c. Penggunaan dan aktivitas
Adalah batas yang mendasar dari pengembangan suatu tempat. Mempunyai

kepentingan untuk melakukan sesuatu yang mendorong pengunjung untuk datang dan kembali di lain waktu.

d. Sosiabilitas

Ada beberapa atribut yang sulit diwujudkan oleh suatu ruang, tapi jika bisa diwujudkan hal itu akan menjadi komponen ideal untuk ruangan. tersebut. Pengunjung merasakan efek yang lebih kuat pada lokasi yang dapat menampung kegiatan sosial di dalamnya seperti ketika mereka menyapa tetangga, bertemu dengan temannya dan merasa nyaman saat melakukan interaksi dengan orang lain.

2.2.5 Tinjauan Ruang Publik Layak Anak Karakteristik Bermain Usia Dini

Tujuan utama dari aktivitas bermain anak adalah tumbuh kembang anak bisa meningkat secara baik. Kemampuan sosial pada anak dapat ditingkatkan dengan berteman dengan anak yang memiliki usia sebaya, selain itu kemampuan kreativitas anak akan bertambah saat bermain(Sujiono, 2012). Secara ilmiah kegiatan bermain dapat mempengaruhi perkembangan anak, misal mendapat pengetahuan tentang penyesuaian dengan kapasitas sensorik mereka (Rodger & Ziviani, 2006). Jeffree, Mc Conkey dan Hewson pada (Sujiono, 2012) memiliki pendapat terdapat yang perlu distimulasi dan dipahami terkait dengan karakteristik anak saat bermain, yaitu:

- a. Kegiatan bermain berkembang dari dalam diri anak. Aktivitas bermain harus muncul dari dalam diri anak itu sendiri, jadi anak bisa bersenang-senang dan melakukan kegiatan bermain apa saja yang mereka inginkan tanpa ada tekanan dari luar.
- b. Bermain harus menjadi aktivitas yang dinikmati dan bebas dari segala batasan yang mengikat, pada usia dini anak-anak memiliki cara unik mereka sendiri dalam menikmati kegiatan permainan. Maka, permainan seharusnya bersifat menyenangkan, asik dan bersemangat.
- c. Bermain mencakup perkembangan fisik dan mental anak, sehingga dianggap sebagai aktivitas yang nyata, Misalnya, ketika anak-anak bermain air, mereka terlibat dalam aktivitas nyata yang dapat mereka identifikasi.air pada kegiatan bermain hal ini dikarenakan fisik dan mental anak terlibat saat bermain.
- d. Fokus dari bermain mengedepankan proses bukan hasil, anak mengenal dan mendapat keterampilan sekaligus mengembangkannya dengan bermain.¹³

- e. Anak-anak harus mendominasi permainan, maksudnya adalah setiap permainan anak tidak ada ikut campur dari orang dewasa, orang dewasa tidak dianjurkan ikut dalam permainan dikarenakan anak tidak akan mendapat kan pelajaran.
- f. Pemain harus aktif berpartisipasi dalam permainan, karena pengalaman baru akan didapat oleh anak ketika mereka bermain. Bagi anak-anak, bermain memiliki tujuan yang sama dengan bekerja, yaitu memperoleh pengetahuan dan kemampuan baru.

Wolfgang dalam Sujiono(2012) dan Nutbrown(2006) menyebutkan kegiatan bermain memiliki sebuah tujuan, yaitu:

- a. Melalui gerak dapat mengembangkan kekuatan fisik.
- b. Emosional anak juga berkembang
- c. Kemampuan intelektual mengalami peningkatan.
- d. Rasa percaya diri dan mandiri meningkat.

Fungsi dan Manfaat Bermain

Menurut Ardini dan Anik aktivitas bermain pada anak tentunya memiliki fungsi,yaitu:

- a. Energi ekstra yang dimiliki anak dapat dimanfaatkan
- b. Setelah melakukan kegiatan, dapat untuk mengembalikan energi yang hilang.
- c. Keterampilan anak dapat dilatih
- d. Perkembangan pada diri anak
- e. Potensi anak dapat dikenali saat melakukan eksplorasi lingkungan serta melakukan pendampingan pada anak.
- f. Kesempatan untuk anak berinteraksi dengan orang lain.

Manfaat dari aktivitas stimulasi untuk perkembangan pada anak saat bermain

(Tedjasaputra, 2001), (Fadhillah, 2019), dan (Suminar, 2019) yaitu :

- a. Sarana untuk mendidik, mengevaluasi serta memantau tumbuh kembang pada anak.
- b. Menjadikan intervensi dan alat bagi anak berkebutuhan khusus.
- c. Perkembangan anak akan berkembang dari semua aspek
- d. Panca indera anak akan terasah¹⁴
- e. Keterampilan fisik meningkat.

Selain itu menurut Khobir dalam (Ardini & Anik, 2018), manfaat bermain pada anak sangatlah banyak, diantaranya:

- a. Anak-anak dapat mengembangkan kemampuan disik melalui bermain seperti berlari, menendang, dan melompat
- b. Panca indera akan terasah saat bermain

- c. Bermain menyusun balok, dan menggambar dapat mengembangkan kreativitas pada anak.
- d. Anak dapat mengenal dirinya sendiri serta mengetahui kekurangan dan kelebihan melalui bermain.
- e. Kepribadian anak dapat berkembang saat bermain, misalnya kerjasama, bertanggung jawab, dan banyak lagi.
- f. Kebutuhan anak yang tidak terpenuhi dapat disalurkan.
- g. Hubungan antara anggota keluarga dengan anggota keluarga yang lain dapat diakrabkan saat bermain.

Tahapan Perkembangan Bermain

Perkembangan anak sangat mempengaruhi pola bermain, maka dari itu terdapat beberapa tingkatan bermain pada anak yang sesuai pada tahap tumbuh kembang anak. Menurut Jean Piaget tingkatan perkembangan bermain anak adalah sebagai berikut :

- a. *Sensory Motor Play* (3 atau 4 bulan sampai 2 tahun)

Anak yang sedang berada ditahap ini menyukai kegiatan bermain melalui sensor dalam tubuh. Seperti ketika anak-anak memasukkan mainan ke dalam mulutnya hal ini terjadi karena aktivitas tersebut dinikmati oleh. Piaget mendasari tahapan tersebut berdasar tahapan perkembangan kognitif anak usia 0-2 tahun, melalui sensor motoric karena anak-anak berusaha mengenali lingkungan dan mendapat informasi tentang lingkungan sekitar melalui sensor otot.



Gambar 1.Sensory motor play

(Sumber: : <http://www.gracemelia.com/>)

b. *Symbolic/Make Believe Play* (2 sampai 7 tahun)

Anak yang memasuki tahap ini akan memiliki imajinasi yang berkembang pesat, maka dari itu saat berada di tahap ini anak memasuki masa bermain pura-pura atau symbolic/make believe play.



Gambar 2. Make believe play (Sumber: <https://www.montessori.com/>)

c. *Social Play Games with Rules* (8 sampai 11 tahun)

Memasuki tahap ini, perkembangan sosial anak menjadi semakin baik, anak-anak sudah mulai senang bermain dengan teman sebayanya. Pada usia ini anak sangat mematuhi aturan yang sudah dibuat sebelumnya. Piaget mengklasifikasikan bahwa pada usia 8-11 tahun adalah tahap bermain sosial dengan aturan.



Gambar 3. Social play game with rules (Sumber: <https://duckduckcat.com/>)

d. *Games with Rules and Sports* (11 tahun ke atas)

Pada usia 11 tahun ke atas, anak telah memasuki perkembangan kognitif formal operasional. Anak sudah mampu berpikir secara abstrak seperti layaknya orang dewasa. Maka dari itu fase perkembangan ini anak dapat menikmati bermain dengan aturan dan juga berolahraga.



Gambar 4. Game with rules and sports

(Sumber: <https://www.rijal09.com/>)

Selain itu menurut Parten dan Rogers dalam (Sujiono, 2012) tahapan perkembangan bermain anak meliputi:

a. *Unoccupied Play*

Anak tidak ikut dalam permainan saat berada di tingkatan ini, tetapi hanya akan mengamati anak lain yang sedang bermain. Anak tidak akan berinteraksi dengan anak yang sedang melakukan kegiatan bermain tetapi hanya mengamati saja.

b. *Solitary Play*

Pada tahap ini anak akan mengabaikan kegiatan interaksi yang dilakukan oleh anak atau orang lain, anak akan cenderung bermain dengan mainannya sendiri. Tahap ini saat anak mulai menginjak usia 2 hingga 3 tahun karena tahap perkembangan kognitif operasional konkret terjadi pada usia ini dan baru mengenal diri sendiri. Anak akan cenderung nyaman dengan mainannya sendiri hingga ada anak atau orang lain datang mengambil mainan yang digunakan

c. *Onlooker Play*

Tahap ini merupakan tingkatan sebelum anak mulai bergabung pada suatu permainan atau pada lingkungan baru. Anak akan mengamati anak-anak lain bermain, lalu anak akan mencoba bergabung dengan kelompok yang telah diamati.

d. Parallel Play

Anak yang memasuki usia 3-4 tahun, umumnya sudah berani untuk melakukan kegiatan dengan anak lain, namun interaksi belum terjadi bahkan hanya memainkan mainan di dekat temannya, maka dari itu tahap ini disebut dengan kegiatan parallel atau parallel play.

e. Assosiative Play

Pada tingkatan ini anak mampu membentuk sebuah hubungan yang lebih rumit, anak sudah bisa memberitahu temannya saat bermain, melakukan komunikasi, saling menukar mainan antara anak satu dengan yang lain, namun anak belum melakukan sebuah kerjasama saat bermain.

f. Cooperative Play

Memasuki tahap ini anak sudah mampu untuk bermain dengan temannya, kegiatan bermain anak lebih terstruktur dan setiap anak mampu menjalankan peran dan saling mempengaruhi satu sama lain. Kegiatan ini sudah dapat dilihat Ketika anak memasuki usia 5 tahun. Pada fase ini juga diperlukan peran dari orang tua atau pendidik untuk menstimulasi perkembangan anak.

2.2.6 Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah aktivitas bermain yang memiliki pengaruh budaya dari Indonesia, permainan ini biasa dimainkan secara berkelompok. Permainan tradisional menurut Wardani (2007) memiliki karakteristik sendiri, yaitu:

a. Permainan dapat dilakukan tanpa mengeluarkan biaya

Permainan tradisional biasanya memanfaatkan fasilitas atau alat yang tersedia pada lingkungan, sehingga pemain tidak mengeluarkan biaya untuk bermain.

b. Permainan tradisional cenderung dimainkan secara berkelompok

Permainan tradisional memprioritaskan kegembiraan atau kesenangan bersama, selain itu agar dapat mengakrabkan antara pemain satu dengan pemain lainnya.

2.2.7 Prinsip Pengendalian Perancangan Taman Bermain Anak di Ruang Publik

Menurut Alamo (2002) tata letak, peralatan permainan, struktur serta bahan yang digunakan merupakan beberapa elemen yang termasuk dalam lingkup yang diatur dalam desain taman bermain. Berikut adalah penjabarannya :

a. Lokasi

Pengaturan lokasi dapat berdasar pada masalah penempatan area bermain yang mana aktivitas di luar tapak akan menggangu atau bahkan aktivitas bermain akan berinteraksi dengan wilayah di luar tapak (misalnya suara anak-anak saat bermain). Pemilihan lokasi juga berdasar pertimbangan jika pengunjung taman bermain didominasi oleh anak-anak yang mana belum mempunyai rasa kepekaan pada lingkungan sekitar.

b. Tata Letak (layout)

Perancangan layout berfokus pada kesalahan layout alat bermain dan dapat mengakibatkan terjadinya resiko kecelakaan dan serta mengurangi kenyamanan.

c. Peralatan Bermain

Elemen paling sulit dan krusial yang harus diatur adalah peralatan atau wahana permainan anak. Pada area bermain merupakan tempat yang paling sering terjadi kecelakaan. Untuk mengendalikan bahaya perlu meminimalkan resiko, yaitu dengan mengatur letak peralatan permainan.

d. Konstruksi

Penempatan serta pengendalian komponen konstruksi berdasarkan pada kebutuhan peralatan bermain yang dapat menopang beban pada saat anak bermain.

e. Material atau Bahan

Ketentuan dari material berdasarkan pada kepekaan tubuh anak terhadap material yang tidak membahayakan sekalipun untuk orang yang sudah dewasa. Anak-anak akan bersentuhan langsung dengan materi bermain melalui indera penglihatan, penciuman, dan peraba mereka.

Anak-anak memiliki perbedaan pada sifat dan cara bermain tergantung setiap kelompok umurnya dimana perkembangan pertumbuhan sangat berpengaruh dalam pemilihan jenis permainan. Tujuan utama dari taman bermain anak mungkin tidak dapat tercapai jika tidak mempertimbangkan aspek keselamatan, kenyamanan, kemudahan serta kesehatan. Pengendalian perancangan taman bermain anak telah dirumuskan oleh Baskara (2011), yaitu:

- a. *Safety* (Keselamatan), bertujuan untuk melindungi anak dari kecelakaan saat mereka menggunakan peralatan bermain di taman. Kecelakaan pada area bermain adalah masalah yang cukup rumit, terdapat beberapa hal yang berbeda untuk menjadi penyebabnya.
- b. *Healthy* (Kesehatan), tujuan dari kesehatan adalah agar kesehatan anak yang bermain tidak terganggu. Pengguna material di taman merupakan salah satu faktor yang memberi pengaruh dalam kesehatan anak.
- c. *Comfort* (Kenyamanan), memiliki tujuan untuk membuat anak merasa nyaman saat bermain. Faktor yang mempengaruhi kenyamanan anak di tempat umum seperti besarnya ruang gerak, keterkaitan antar permainan, berbagai jenis kegiatan, penggunaan material yang sesuai dan memiliki pemandangan yang luas serta dampak dari lingkungan sekitar.
- d. *Flexibility* (kemudahan), memiliki tujuan untuk memberikan kemudahan anak-anak untuk bergerak dan beraktivitas. Penyediaan area bermain harus didasarkan pada prinsip persamaan hak bagi semua anak sehingga penyandang disabilitas fisik dan mental pun dapat menikmati permainan.
- e. *Security* (Keamanan), komponen memiliki tujuan untuk memberi rasa aman pada anak-anak sehingga dapat bermain dengan bebas. Orang tua atau orang dewasa lainnya juga harus mengawasi mereka untuk mencegah gangguan keamanan seperti penculikan.
- f. *Aesthetic* (Keindahan), agar tercipta keserasian dengan lingkungan sekitar, meningkatkan daya tarik visual, serta mampu meningkatkan karakter dari kawasan taman tersebut

2.3 Tinjauan Arsitektur Futuristik

Pengertian Arsitektur Futuristik

Futuristik menurut Tiffany yaitu perlambangan dari kebebasan mengemukakan sebuah ide ke dalam tampilan yang unik, seperti kreatif dan inovatif. Output dari futuristik memiliki sifat yang dinamis, yang berarti selalu berubah sesuai dengan kebutuhan dan keadaan. Penerapan tema futuristik ini dapat terlihat pada tampilan maupun tampak dengan tetap memperhatikan dan menghormati fungsi dan manfaat dari sebuah objek.

Sedangkan dalam *The American & Heritage Dictionaries*, gagasan bahwa masa depan, bukan terletak pada masa kini atau masa lalu tetapi merupakan kepercayaan dengan

tujuan dari kehidupan serta keinginan terletak di masa depan. Selain itu dampak pergerakan artistik dari Italia pada tahun 1910 yang bertujuan untuk menunjukkan energi, dinamis, dan kualitas dari kehidupan.

Berdasarkan ke dua pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa arsitektur futuristik adalah suatu cabang ilmu arsitektur yang berkembang di era modern yang mengacu kepadahal-hal tentang masa depan seperti perkembangan teknologi bangunan. Arsitektur futuristik sangat mengedepankan unsur teknologi termasuk material pada bangunan tersebut, selain itu konsep bangunan dalam arsitektur futuristik tidak terkait dengan aturan tertentu cenderung bebas mengambil bentuk apapun dan tetap berada dalam konsep masa depan.

2.4 Studi Preseden

2.4.1 Taman Anak Cerdas Surakarta

Taman anak cerdas (TAC) merupakan salah satu implementasi KLA di Kota Surakarta, yang mana Kota Surakarta merupakan salah satu pilot proyek pengembangan model KLA pada tahun 2006. TAC kota Surakarta mulai didirikan pada tahun 2008 yang awalnya hanya terdapat 3 TAC dan pada tahun 2022 Kota Surakarta memiliki 13 TAC yang tersebar di 5 Kecamatan.



Gambar 5. TAC Semanggi

(Sumber: Dokumentasi penulis, 2022)

TAC sendiri didirikan oleh Pemerintah Kota Surakarta bukan hanya sekadar taman bermain saja tetapi juga terdapat ruang IT dan perpustakaan sebagai wadah untuk sarana edukasi dan terdapat panggung seni ataupun teater terbuka untuk sarana pengembangan bakat bagi anak-anak sekitar TAC. Keberadaan TAC ini juga dimanfaatkan sebagai tempat

berkumpul atau berkegiatan bagi warga sekitar seperti rapat warga, belajar IT hingga berolahraga seperti senam.

2.4.2 Taman Cerdas Kota Salatiga

Taman Cerdas Salatiga dibangun di bekas terminal Soka, pembangunan taman ini selesai pada awal tahun 2022. Sebelum dipugar menjadi taman, lahan ini merupakan terminal bus yang sudah lama tidak digunakan sehingga berdampak menjadi sebuah tempat atau lahan kumuh. Pada saat masa pembangunan taman ini Wakil Ketua DPRD Kota Salatiga mengupayakan agar dalam pembangunan hingga pengelola taman cerdas melibatkan warga sekitar, hal ini bertujuan agar dapat meningkatkan kesejahteraan bagi warga sekitar taman cerdas.



Gambar 6. Taman Cerdas Salatiga

(Sumber: Dokumentasi penulis, 2022)

Dengan adanya taman ini masyarakat Kota Salatiga memiliki ruang terbuka hijau yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai kegiatan, hal ini di dukung dengan fasilitas yang tersedia di taman cerdas tersebut. Fasilitas yang tersedia pada taman cerdas ini yaitu adalah area bermain, perpustakaan, teater terbuka, taman lalu lintas, foodcourt, dan area rekreasi. Taman cerdas ini diharapkan dapat meningkatkan kesejahteraan bagi warga sekitar serta menambah destinasi wisata di Kota Salatiga.

2.4.3 Harry Thomas SR. Playground

Harry Thomas SR. Playground adalah sebuah taman bermain yang terletak di Washington DC, taman ini memiliki konsep yang cukup unik yaitu penggabungan matematika, sains, alam, seni, dan arsitektur. Taman ini dinobatkan sebagai salah satu dari 50 taman terbaik di Amerika Serikat sebagai zona pengembangan atau pendidikan anak usia dini.



Gambar 7. Harry Thomas Sr. Playground

(Sumber: dpr.dc.gov)

Penerapan deret fibonasi ini ditunjukkan pada tata letak ataupun sirkulasi yang menghubungkan setiap akses taman tersebut, selain itu pada wahana permainan anak juga terdapat penerapan deret fibonasi. Fasilitas yang terdapat di taman tersebut seperti taman bermain yang ditutupi paviliun atap hijau, taman komunitas, lapangan basket, lapangan tenis, area piknik, dan sistem pengelolaan air hujan yang ekstensif untuk taman.

2.4.4 Clemyjontri Park

Clemyjontri park merupakan salah satu dari 5 taman terbaik di Amerika, taman ini dibuka pada tahun 2006 dan difokuskan untuk perkembangan anak usia dini dan berlokasi di McLean di Fairfax County, Virginia. Taman Clemyjontri merupakan taman ramah bagi penyandang disabilitas, dikarenakan setiap permainan terdapat sebuah ruang yang disediakan untuk penyandang disabilitas, seperti yang ada pada komidi putar maupun pada ayunan.



Gambar 8. Clemyjontri Park
(Sumber: <https://www.insidenova.com/>)

Taman ini memiliki konsep colorful atau berwarna, pengaplikasian warna yang mencolok pada area bermain anak dapat memberi rasa senang atau ceria pada saat anak-anak bermain di taman tersebut. Komidi putar menjadi pusat dari taman Clemyjontri, yang mana disekitar komidi putar merupakan area bermain terbuka dan terdapat fasilitas umum seperti toilet.

2.4.5 New York Hall of Science Kidpower Playground

Taman bermain yang berada di area New York Hall of Science ini memiliki konsep yang berpegang pada prinsip fisika. Taman ini terletak di Flushing Meadows-Corona Park, wilayah Queens, New York City. Taman ini dibangun guna menunjang museum New York Hall of Science, yang mana pengunjung didorong untuk mempelajari prinsip-prinsip fisika.



Gambar 11. New York Hall of Science Kidpower
Playground(Sumber:
<https://www.apeoriginal.com/>)

Taman yang merupakan salah satu taman sains terbesar yang ada di Amerika, seluruhpermainannya berdasarkan prinsip fisika, seperti adanya skrup Archimedes yang besar yang bisa menyalurkan air dari bawah menuju ke atas yang kemudian disalurkan lagi kebawah, pada bagian bawah juga terdapat kincir air yang berbahan stainless steel.

2.5 Kesimpulan Studi Preseden

Dari 5 studi preseden taman, baik yang ada di dalam negeri dan di luar negeri dapatdisimpulkan sebagai berikut:

No.	Nama Taman	Konsep Taman
	TAC Surakarta	Taman yang tersebar di 5 Kecamatan Kota Surakarta ini memiliki konsep ramah anak, dikarenakan taman ini merupakan penunjang KLA di Surakarta, pada bangunannya terdapat sentuhan tradisionalnya yaitu pendopo dan

No.	Nama Taman	Konsep Taman
		permainan tradisional seperti congklak
	Taman Cerdas Salatiga	Konsep dari taman ini berasal dari visi Kota Salatiga yang disingkat SMART, salah satu penerapan SMART adalah tersedianya taman taman lalu lintas
		Taman ini memiliki konsep yang berpegang pada prinsip Fibonacci, yang dapat dilihat pada ornamen maupun wahana permainan di taman tersebut.
	Clemyjontri Park	Konsep pada taman ini adalah colorful atau berwarna, yang mana pada area bermain anak diberi sentuhan warna-warna yang mencolok. Selain itu taman ini juga ramah bagi penyandang disabilitas, fasilitas bermain seperti komidi putar dan beberapa permainan lainnya

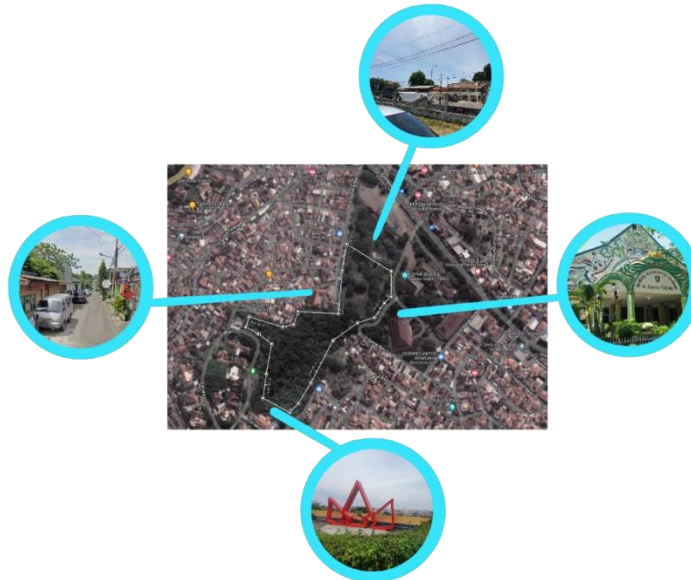
No.	Nama Taman	Konsep Taman
	New York Hall of Science Kidpower Playground	Taman yang berada di aream museum New York Hall of Science ini memiliki tempa yang tidak jauh dari museum tersebut, yaitu sains. Penerapan prinsip fisika dapat sering dijumpai di taman ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Gambaran Lokasi Perencanaan

Lokasi site berada Kecamatan Candisari, Kota Semarang, Jawa Tengah, tepatnya di bekas Taman Wonderia. Berikut merupakan detail site yang akan dijadikan lokasi :

Detail Lokasi	
Alamat	Jl. Sriwijaya, Tegalsari, Kec. Candisari, Kota Semarang, Jawa Tengah 50614
Luas Site	± 37.000 m ²
Batasan Site	Utara : Jl. Sriwijaya
	Selatan : Pemukiman warga
	Barat : Pemukiman Warga
	Timur : Area Taman Budaya Raden Saleh (TBRS)

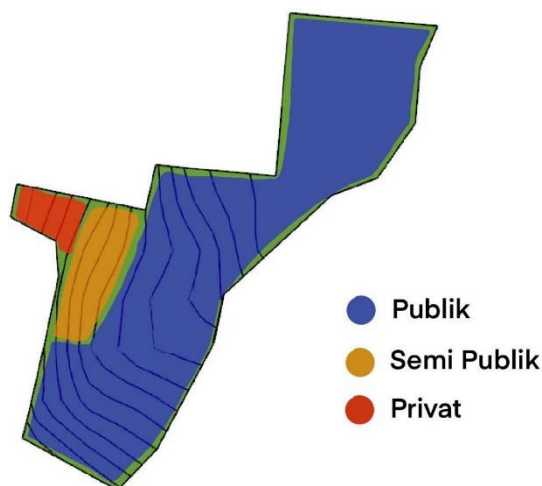


Gambar 9. Batasan Site

(Sumber: Analisa penulis, 2022)

3.2 Tata Massa Bangunan

Site memiliki luas $\pm 37.000 \text{ m}^2$, pada sisi timur terdapat TBRS yang mana kawasan tersebut akan terintegrasi dengan site, hal ini dikarenakan agar kedua kawasan tersebut bisa saling mendukung satu sama lain. Main entrance terletak pada bagian timur yang berbatasan langsung dengan area parkir TBRS sehingga pembagian area publik hingga privat akan berbentuk seperti gambar dibawah:



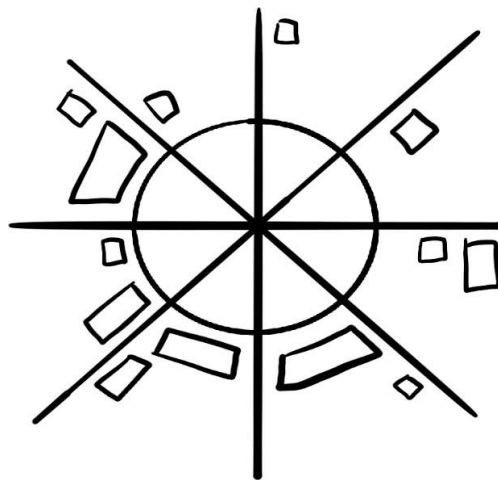
Gambar 10. Zonifikasi

(Sumber: Analisa penulis, 2022)

Area Publik digunakan untuk area bermain, edukasi, pengembangan bakat serta area foodcourt, sedangkan area semi publik digunakan untuk kantor pengelola dan area privat digunakan untuk bagian mekanikal

elektrikal.

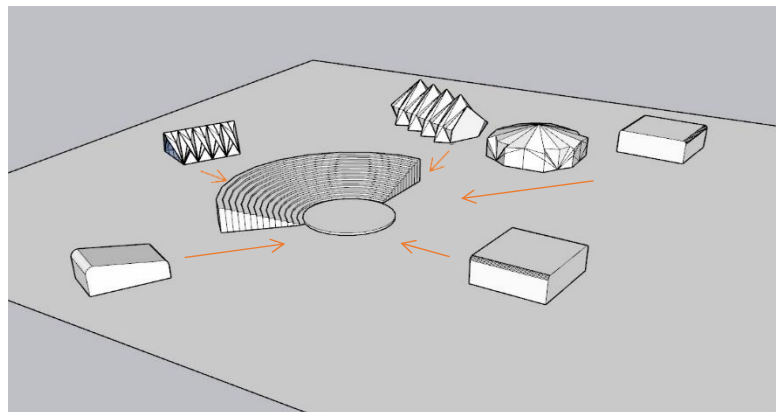
Dalam Perencanaan dan perancangan Taman Cerdas Semarang perlu adanya penyesuaian bentuk organisasi massa atau hubungan antar bangunan yang sesuai dengan kondisi site tersebut. pola sirkulasi pada taman dibuat tidak kaku dan fleksibelakan tetapi pengunjung tidak merasa kelelahan untuk mencapai bangunan atau massa tujuannya. Maka dari itu sirkulasi radial merupakan pola yang tepat untuk penerapan sirkulasi pada taman tersebut, sirkulasi tipe radial memiliki sirkulasi yang saling berhubungan walau tidak secara langsung.



Gambar 11. Pola Radial

(Sumber: Analisa penulis, 2022)

Pembagian massa bangunan mengikuti pola radial dengan teater terbuka sebagai pusatnya, massa bangunan ditata terpisah agar dapat memberi sirkulasi udara maupun cahaya matahari secara merata.



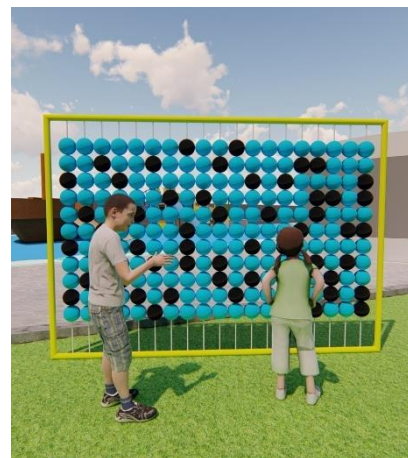
Gambar 12. Gubahan Massa

(Sumber: Analisa penulis, 2022)

3.3 Area Permainan Anak

Menurut Jean Piaget terdapat beberapa tingkatan bermain anak, hal ini tentunya akan mempengaruhi tumbuh kembang anak, berikut adalah permainan anak yang disesuaikan dengan tingkatannya

3.3.1 *Sensory Motor Play*



Gambar 13. Sensor Motor Play

(Sumber: Penulis, 2022)

Anak yang sedang berada ditahap ini menyukai kegiatan bermain melalui sensor dalam tubuh. Piaget mendasari tahapan tersebut berdasar tahapan perkembangan kognitif anak usia 0-2 tahun, melalui sensor motoric karena anak-anak berusaha mengenali lingkungan dan mendapat informasi tentang lingkungan sekitar melalui sensor otot.

3.3.2 *Symbolic/Make Believe Play*

Pada tahap ini anak-anak mempunyai imajinasi yang berkembang pesat, maka dari itu saat berada di tahap ini anak memasuki masa bermain pura-pura atau symbolic/make believe play.



Gambar 14. Make Believe Play

(Sumber: Penulis, 2022)

3.3.3 *Social Play Games with Rules*

Perkembangan sosial anak menjadi semakin baik pada usia 8-11 tahun , anak-anak sudah mulai bermain dengan teman seumurannya. Pada usia ini anak sangat mematuhi aturan yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 15. Social Play Games with Rules

(Sumber: Penulis, 2022)

3.3.4 *Games with Rules and Sports*

Pada usia 11 tahun ke atas, anak telah memasuki perkembangan kognitif formal operasional. Anak sudah mampu berpikir secara abstrak seperti layaknya orang dewasa. Maka dari itu fase perkembangan ini anak dapat menikmati bermain dengan aturan dan juga berolahraga.



Gambar 16. Games with Rules and Sports

(Sumber: Penulis, 2022)

3.4 Fasilitas Pendukung

Untuk menunjang Taman Cerdas Semarang dibutuhkan fasilitas pendukung untuk fungsi edukasi, pengembangan bakat, kegiatan makan dan minum serta beribadah. Berikut merupakan fasilitas pendukung dari perencanaan Taman Cerdas Semarang:

3.4.1 Fasilitas Edukasi

Fasilitas edukasi pada taman cerdas tidak hanya bisa didapat melalui fasilitas bermain saja, tetapi terdapat perpustakaan serta ruang IT untuk memberi edukasi dari buku bacaan atau teknologi untuk anak-anak. Bentuk bangunan untuk perpustakaan dan ruang IT dibuat unik dan berwarna sehingga dapat memberi stimulasi pada anak untuk mengenal bentuk serta warna, serta tidak memberi kesan monoton.



Gambar 17. Perpustakaan

(Sumber: Penulis, 2022)



Gambar 18. Ruang IT

(Sumber: Penulis, 2022)

Perpustakaan dan ruang IT diletakkan berdekatan sehingga memudahkan pengunjung untuk mengunjungi fasilitas edukasi yang tersedia di Taman Cerdas.

3.4.2 Fasilitas Pengembangan Bakat

Selain itu terdapat fasilitas untuk mengembangkan bakat anak seperti menari hingga olahraga, kegiatan tersebut dapat dilakukan pada area teater terbuka maupun di lapangan olahraga yang terdapat pada Taman Cerdas. Selain itu karena site Taman Cerdas terintegrasi dengan TBRS maka pada area terbuka dapat digunakan untuk kegiatan pementasan dari TBRS.



Gambar 19. Teater Terbuka

(Sumber: Penulis, 2022)

Teater terbuka juga dapat digunakan sebagai fungsi pengawasan orang tua untuk mengawasi anak-anak yang sedang bermain pada kawasan teater terbuka.



Gambar 20. Lapangan Olahraga

(Sumber: Penulis, 2022)

Terdapat lapangan olahraga yang dapat digunakan untuk pengembangan bakat yang berhubungan dengan fisik, seperti bermain bola, karate atau pencak silat. Untuk area ini juga dapat dimanfaatkan dari berbagai kelompok umur baik pengunjung maupun warga sekitar untuk berolahraga.

3.4.3 Foodcourt

Terdapat area foodcourt untuk pengunjung makan dan minum serta beristirahat menikmati taman, dengan adanya foodcourt di Taman Cerdas diharapkan dapat membantu perekonomian warga sekitar taman.



Gambar 21. Foodcourt

(Sumber: Penulis, 2022)

3.4.4 Musholla

Pada Taman Cerdas terdapat fasilitas untuk pengunjung muslim beribadah, sehingga dapat memudahkan pengunjung untuk menunaikan ibadah sholat.



Gambar 22. Musholla

(Sumber: Penulis, 2022)

4. PENUTUP

Masa kanak-kanak merupakan masa dimana seseorang anak tumbuh dan berkembang serta mempelajari banyak hal tentang lingkungan disekitar mereka. Perkembangan pada anak dapat dibedakan berdasarkan usia, dan dalam perkembangan tersebut memiliki aktivitas bermain dan belajar yang berbeda sesuai dengan tingkatan umur. Maka dari itu peran orang tua serta fasilitas yang tersedia harus sesuai dengan perkembangan anak.

Taman Cerdas Semarang bukan hanya sekedar taman kota pada umumnya yang hanya memiliki fungsi rekreasi semata, tetapi Taman Cerdas Semarang ini memiliki fungsi fungsi tambahan seperti fungsi edukasi, serta pengembangan bakat, sehingga taman ini dapat mendukung tumbuh kembang anak secara optimal.

Diharapkan dengan adanya Taman Cerdas Semarang ini dapat memenuhi kebutuhan anak-anak serta memberi dampak positif bagi tumbuh kembang anak-anak di Kota Semarang khususnya Kecamatan Candisari.

Daftar Pustaka

- Adhani, D. N., Hanifah, N., & Hasanah, I. (2017). MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI KEGIATAN BERMAIN WARNA. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*.
- Almano, & R, M. (2002). *Design for fun: Playgrounds*. Barcelona: LINKS International.
- Ardini, D. P., & Lestarinigrum, D. A. (2018). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Baskara, & Medha. (2011). Prinsip Pengendalian Perancangan Taman Bermain Anak di Ruang. *Jurnal Lanskap Indonesia*, 27-34.
- Budiharjo, E., & Sujarto, D. (1999). *Kota Berkelanjutan*. Bandung: Alumni.
- Carmona. (2003). *City Planning*. Elsevier.
- Carr, S., & dkk. (1992). *Public Space*. Combridge University Press. USA.
- Choiriyani, & Lissimia. (2020). Kajian Arsitektur Futuristik Pada Stasiun Tanjung Priuk dan Theater Jakarta Taman Ismail Marzuki. *PURWARUPA*.
- Dadan Dani Wardhana, H. H. (2014). Struktur Bawah Permukiman Kota Semarang Berdasarkan Data Gaya Berat. *RISSET Geologi dan Pertambangan*.
- Dani, W. (2007). *Potret Permainan Tradisional di Indonesia*. Kompas.
- Darmawan. (2008). *Peran Ruang PUblik dalam Perancangan Kota (Urban Design)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Duzenli, T., Yilmaz, S., & Alpak, E. M. (2019). CHILDREN'S IMAGINATIONS ABOUT ENVIRONMENT AND THEIR PERCEPTIONS ON ENVIRONMENTAL PROBLEMS. *Fresenius Environmental Bulletin Vol. 28 Issue 12 A*, 9798-9808.
- Gandarum, D. N. (2008). *Prinsip-prinsip pengembangan permukiman baru: tinjauan arsitektur kota*. Jakarta: Universitas Trisakti.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.
- Hughes, P. F. (1991). *Children Play, and Development*. Massachusetts: Simon and Schuster.

- KLA. (2017, March 26). *Kota Ramah Anak*. Retrieved from KLA.id:
<https://www.kla.id/kota-ramah-anak/>
- Nutbrown, C. (2006). *Threads of Thinking: Young Children Learning and The Role of Early Education*. London: Sage Publication Ltd.
- Pratama, A. M., & Syamsiyah, N. R. (2022). Karakteristik Taman Anak Cerdas Kota Surakarta Sebagai Penunjang Kota Layak Anak (KLA). *SINEKTIKA*.
- Rodger, S., & Ziviani, J. (2006). *OCCUPATIONAL THERAPY WITH CHILDREN: UNDERSTANDING CHILDREN'S OCCUPATION AND ENABLING PARTICIPATION*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Sari, N. P., & Kipuw, D. M. (2019). Identifikasi Prioritas Anak terhadap Indikator Kinerja Taman Bermain Layak Anak di Kota Surakarta. *Planners InSight*.
- Sari, R. P. (2017). Kesesuaian Taman Cerdas Sebagai Ruang Publik Skala Pelayanan Kelurahan Terhadap Konsep Kota Layak Anak. *Region*.
- Sari, S. M. (2004). Peran Warna Interior Terhadap Perkembangan dan Pendidikan Anak di Taman Kanak-Kanak. *Dimensi Interior, Vol. 2, No. 1, Juni 2004: 22 - 36*.
- Scurton, R. (1984). Public Space and The Classical Vernacular. *National Affairs*.
- Sujiono, & Nurani, Y. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Virginia, B., Barbara, D. G., & Martie, S. (2002). Setting Effects on Friendship Formation among Young Children with and without Disabilities. *SAGE Journal*.
- Wijaya, K. (2006). *Kota rumah kita*. Jakarta: Borneo.