

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Deskripsi Judul

Agar dapat memberikan kejelasan mengenai maksud dari judul *Punokawan Park Sebagai Pusat Permainan anak di Solo* yang diangkat, maka tiap-tiap kata dari judul tersebut perlu dijabarkan pengertiannya, sebagai berikut

1. Punakawan adalah karakter yang khas dalam wayang Indonesia. Mereka melambangkan orang kebanyakan. Karakternya mengindikasikan bermacam-macam peran, seperti Penasihat Para Ksatria, penghibur, kritisi sosial, badut bahkan sumber kebenaran dan kebijakan. Setiap sosok Punokawan tentunya memiliki karakteristik yang berbeda-beda antar satu dengan yang lainnya sehingga mereka terlihat nyata satu tim yang memiliki nuansa kekeluargaan begitu erat. Yogyakarta, (Mashudi Antoro, 17 Juni 2009)
- 2 *Park* (Taman) (bahasa Inggris), adalah sebuah areal yang berisikan komponen material keras dan lunak yang saling mendukung satu sama lainnya yang sengaja direncanakan dan dibuat oleh Manusia dalam kegunaanya sebagai tempat penyegar dalam dan luar ruangan (id.wikipedia.org/taman, 14 Feb 2010).
- 3 Anak adalah MakhluK yang membutuhkan kasih sayang, pemeliharaan dan tempat bagi perkembangannya. Selain itu anak merupakan bagian dari keluarga. Keluarga memberi kesempatan bagi anak untuk belajar. Tingkah laku yang penting untuk perkembangan yang cukup baik dalam kehidupan bersama. Haditono(Damayati,1992)
- 4 Solo (Surakarta) adalah Kota terbesar kedua setelah Kota Semarang di Provinsi Jawa Tengah.

- 5 Pusat adalah Tempat yang dianggap penting/tumpuan dari berbagai kedudukan/kegiatan sesuai dengan golongannya. (Poerwadarminta, W.J.S. 1985. Kamus Umum Bahasa Indonesia.)
- 6 Permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Permainan ada dua, pertama permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan adalah aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kepuasan, namun ditandai pencarian menang kalah. (Hans Daeng (dalam Andang Ismail, 2009: 17)

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian judul ***Punokawan Park Sebagai Pusat Permainan anak di Solo*** adalah Pembangunan Kawasan wisata (Taman Bermain) di Kota Solo. yang berfungsi sebagai tempat untuk penyegaran kembali jasmani dan rohani dengan dukungan fasilitas komponen lunak dan keras yang direncanakan di dalamnya yang memungkinkan dilaksanakannya aktivitas rekreasi, pendidikan, budaya, dll.

1.2 Alasan Pemilihan Tema Punokawan

Surakarta merupakan bagian dari wilayah Indonesia yang salah satunya mempunyai ciri khas budaya tersendiri yang tidak dimiliki oleh kota-kota lain, dengan perkembangan jaman Surakarta masih disebut sebagai kota budaya karena masih melestarikan kebudayaan yang diwariskan oleh nenek moyang, yang masih dipelihara oleh masyarakat Surakarta salah satunya wayang kulit dari berbagai budaya yang ada di Surakarta oleh sebab itu tema yang diambil dalam ***Punokawan Park Sebagai Pusat Permainan anak di Solo*** adalah tokoh punokawan yang ada dalam pagelaran pewayangan yang dimana tokoh tersebut mempunyai karakter yang khas dalam wayang Indonesia. Karakternya

mengindikasikan bermacam-macam peran, seperti Penasihat Para Ksatria, penghibur, kritisi sosial, badut bahkan sumber kebenaran dan kebijakan. Setiap sosok Punokawan tentunya memiliki karakteristik yang berbeda-beda antar satu dengan yang lainnya sehingga mereka terlihat nyata satu tim yang memiliki nuansa kekeluargaan begitu erat.

1.3 Latar Belakang

1.3.1 Gambaran Umum Kota Solo

Kota Surakarta adalah kota yang terletak di Provinsi Jawa Tengah. Luas Wilayah Kota dengan penduduk 503.421 Jiwa pada 2010 ini adalah 44,04 km² (Surakarta kota.go.id/pemerintahan, 3 Feb).

Secara umum Kota Surakarta yang sangat dikenal sebagai Kota Solo merupakan sebuah dataran yang terletak dicekungan lereng Pegunungan Lawu dan Pegunungan Merapi dengan ketinggian sekitar 92m diatas permukaan air laut dengan luas sekitar 44,04 km², Surakarta terletak diantara 110° 45' 15"- 110°45'35"bujur timur dan 70°36'-70°56' lintang selatan. Kota Surakarta dibelah dan dialiri oleh 3 (tiga) buah Sungai besar yaitu Bengawan Solo, Kali Jenes dan Kali Pepe.

Batas administrasi Kota Surakarta sebagai berikut:

- A. Sebelah utara : Kabupaten Boyolali dan Kabupaten Karanganyar
- B. Sebelah timur : Kabupaten Sukoharjo dan Kabupaten Karanganyar
- C. Sebelah selata : Kabupaten Sukoharjo
- D. Sebelah barat : Kabupaten Sukoharjo dan Kabupaten Karanganyar

1.3.2. Pengaruh Video Game Pada Anak-Anak

Pada mulanya, video games atau sejenisnya diciptakan hanya sekedar untuk mengisi waktu luang misalnya sedang menunggu, dan sebagai jenisnya. Jenis ini dikenal dengan istilah dingdong. Karena itu, penempatannya pun hanya di pusat-pusat perbelanjaan atau di

gedung-gedung bioskop dan pusat bermain. Namun kenyataannya, kehadiran dindong ini banyak disalah gunakan, misalkan saja didirikan didekat sekolahan dan tempat-tempat yang kurang layak. Barangkali ini penyebab anak membolos sekolah.

Menurut Seto Mulyadi alias Kak Seto, permainan ini dimaksudkan untuk merangsang kecakapan beraksi. Tapi parahnya, permainan itu mampu membuat anak kecanduan. Dengan sendirinya anak akan lupa belajar, makan dan sebagainya. Ini tentu saja akan mengganggu fisik dan mental si anak.

Positif dan negative dari permainan anak saat ini tersebut sangat menonjol. Sosiolog dari UI, Dra. Siti Hidayati, menilai video games cukup gawat pengaruhnya pada sosialisasi anak. Dalam proses sosialisasi, anak butuh teman sebaya untuk bermain. Bermain di sini diartikan sebagai proses belajar bermasyarakat. Ini pasti perlu ruang dan waktu. Konyolnya, katanya, lahan bermain makin lenyap, sementara waktu pun hilang begitu saja di depan layar video games.

“Dalam permainan ini, anak berhadapan dengan benda mati. Jadi, tak ada interaksi yang kreatif,” papar Siti seraya menambahkan, akhirnya tersimpulkan bahwa di situ tak ada interaksi kreatif dalam diri anak. “cepat atau lambat, hal ini akan mengikis proses sosialisasi anak sebelum akhirnya mengambil peran dalam masyarakat,” katanya.

Prof. Dr. Utami Munandar, psikolog, mengingatkan bahwa dampak buruk yang bisa ditimbulkan akibat kecanduan permainan ini adalah melemahnya fisik dan psikis, tanpa disadari anak. Rentetan berikutnya, menyebabkan anak kekurangan energi dan melemahnya konsentrasi. Maka, jangan heran jika sewaktu-waktu nilai di rapor anak menurun, dan tidak usah kaget bila tiba-tiba seorang anak berubah jadi pemarah dan mudah tersinggung. “Memang

pengaruhnya besar sekali terhadap perkembangan inteligensia anak-anak,” ujar Utami.

Sejauh permainan itu belum membuat kecanduan, Dra. Shinto B. Adelar, M.Sc, sekretaris jurusan Psikologi perkembangan UI melihat adanya dua sisi positif dan negatif dalam video games. Dampak positif yang ditimbulkan permainan ini adalah belajar menemukan strategi. dalam video games anak dirangsang menemukan atau mencapai score tertinggi, dengan sendirinya ia mempelajari setiap kesalahan yang telah diperbuat. Score itu dimaksudkan sebagai penghargaan atas jerih payah anak.

Selain itu, kata Shinto, masih ada segi positif lainnya, yakni melatih keterampilan tangan, koordinasi motorik mata dan tangan menjadi lebih terlatih. Segi lain adalah ketekunan. namun “ketekunan” di sini dapat berarti buruk. Untuk sisi negatifnya, Shinto menilai video games bisa menumbuhkan sikap agresif. contohnya, untuk mencari score tertentu ia harus menghancurkan lawan, dengan cara “membunuh” dan sebagainya. hal ini, kata Shinto, bisa membingungkan anak bila tak dapat membandingkan antara permainan yang sifatnya fantasi dengan realitas kehidupan sekelilingnya. (Albert Godlike, 2008)

1.3.3. Sejarah Terbentuknya Kota Solo Kota Budaya

Kota Surakarta pada mulanya adalah wilayah Kerajaan Mataram. Kota ini bahkan pernah menjadi pusat pemerintahan Mataram. karena propaganda kolonialisme Belanda, kemudian terjadi pemecahan pusat pemerintahan menjadi dua, yaitu pusat pemerintahan di Surakarta dan Yogyakarta. Selanjutnya, pusat pemerintahan di Surakarta dibagi lagi menjadi dua, yaitu kasunanan Surakarta dan Mangkunegaran.

Kasunanan Surakarta dipimpin oleh PB III (Pakubuwono II). Sedangkan Kasultanan Jogjakarta dipimpin oleh HB I (Hamengkubuwono I). Pembagian kerajaan tersebut tertulis dalam perjanjian Giyanti pada tanggal 13 Februari 1755, yang sekarang disimpan di Arsip Nasional RI.

Pada tahun 1742, orang-orang Tiong Hoa memberontak dan melawan kekuasaan PB II yang bertahta di Kartasura, sehingga Keraton Kartasura hancur dan PB II menyingkir ke Ponorogo, Jawa Timur. Dengan bantuan VOC, pemberontakan tersebut berhasil ditumpas dan Kartasura dapat direbut kembali. Sebagai ganti Ibukota Kerajaan yang telah hancur, maka didirikanlah Keraton baru di Surakarta, 20 km ke arah selatan-timur dari Kartasura pada tahun 1745. Peristiwa ini, kemudian dianggap sebagai titik awal didirikannya Kota Surakarta.

Kota Surakarta sendiri mempunyai beberapa nama lain. Bersamaan adanya pihak-pihak (“ priyayi agung ”) yang mengusulkan agar Kota Surakarta diganti menjadi “ Solo ” yang didasarkan pada stempel pos, nama Kota Solo dianggap lebih mudah dikenal di Mancanegara daripada nama Kota Surakarta.

Yang perlu diperhatikan dari Nama lain Kota Solo yaitu Kota Sala, dikarenakan daerah ini dahulu banyak ditumbuhi tanaman pohon “ Sala “, seperti yang tertulis dalam “ Serat Babad Sengkala “ yang disimpan di “ Sasana Budaya Jogjakarta “. Pemberian nama tersebut didasarkan pada “ Babon Yasan “ (semacam upacara pertemuan pejabat kerajaan), di rumah Sinuhun Sultan HB I, pada hari Senin tanggal 30 Rabiul Awal, tahun 1731.

Sala berasal dari bahasa Jawa asli yang merupakan nama pohon sebangsa pinus yang tumbuh di daerah Sala. Sebelum menjadi

Kota ataupun Istana kerajaan. Berdasarkan keterangan diatas, maka Kota Sala mempunyai nama lain, antara lain :

- a) Solo
- b) Nunggak Semi Kartasura
- c) Surakarta
- d) Nagari

Kota Gora Surakarta

Ada juga istilah :

- a) Keraton Surakarta
- b) Karisidenan Surakarta
- c) Kota Praja Surakarta
- d) Kota Madya Surakarta
- e) Kota Gora Surakarta
- f) Surakarta Hadiningrat

Ada juga yang menyebut Kota Sala dengan :

- a) Kota Bengawan
- b) Kota Budaya
- c) Kota Pariwisata
- d) Kota Yang Tak Pernah Tidur
- e) Kota Berseri
- f) Kota Walang Kekek

Bersamaan dengan pindahnya Keraton Surakarta ke Desa Sala, lalu Kota Sala diberi Nama Surakarta Hadiningrat. Jadi, Surakarta Hadiningrat dijadikan sebagai nama Ibukota Surakarta.

Saat ini Kota Surakarta telah berkembang menjadi Kota Besar yang mempunyai fungsi ganda yaitu sebagai pusat administrasi tingkat regional, Kota Industri, Kota Perdagangan, Pariwisata, Budaya dan Olah raga sebagai Kota Budaya Surakarta memiliki ciri karakteristik dan sifat yang khas dan patut

dipertimbangkan dalam proses perencanaan yang tertuang dalam RUTRK Kota Madya Surakarta 1993-2013 seperti berikut :

1. Sebagian Kota di pengaruhi oleh Kebudayaan dan kepercayaan Jawa Tradisional.
2. Mempunyai Jiwa Seni dan Dunia usaha.
3. Senang berekreasi.
4. Pelan, tapi punya keinginan, bergerak maju dan pasti.
5. Bertata karma etis Jawa yang masih kental.

Memperhatikan dari lima karakteristik Kota Surakarta yang identik dengan kebudayaan yang masih kental ini dan semakin berkembangnya kota maka perlu didukung infrastruktur, perturan-peraturan yang sangat diperlukan. Sehingga diharapkan arah pembangunan Kota Surakarta bisa dikendalikan sesuai koridor untuk memperbaiki segala permasalahan perkotaan yang dihadapi dan mencerminkan karakteristik Kota Surakarta

1.3.4 Potensi Obyek Wisata Surakarta

Dinas Pariwisata Kota Solo pada awal tahun ini melaporkan selama 2008 terjadi peningkatan cukup signifikan dalam jumlah kunjungan wisatawan di Kota Solo. Kunjungan wisatawan asing pada 2008 jumlahnya 13.859 dan wisatawan domestik jumlahnya 1.029.003. Jumlah itu meningkat dibandingkan dengan laporan untuk tahun 2007. Wisatawan asing jumlahnya 11.922 dan wisatawan domestik 960.625. Peningkatan tersebut tentu menunjukkan kerja keras dari berbagai pihak dan dukungan dari acara-acara besar yang selama tahun 2008 diadakan di Kota Solo dalam level nasional dan internasional. (Suara Merdeka, Senin 9 Maret 2009).

Dari tahun ke tahun tingkat kunjungan wisatawan ke Solo semakin meningkat. Berdasarkan salah satu sumber dari media tabulasi nasional, tahun lalu, Solo menduduki peringkat 8 (delapan)

tujuan wisata Nasional dan sekarang telah bergeser ke peringkat 4 (empat). Kota Solo merupakan salah satu Kota di Jawa Tengah yang masih sangat lekat dengan kebudayaan Jawanya. Sebagai Kota Budaya dan sebagai “*Solo The Spirit Of Java*” kebijakan Pemerintah Kota Surakarta yang sangat ramah terhadap kegiatan usaha sangat membuka peluang ekonomi baru bagi warganya sendiri maupun bagi investor. Hal itu membuat Solo menjadi kota yang sangat terbuka terhadap dunia usaha, khususnya dalam perdagangan mulai yang berskala besar berupa mal dan pasar swalayan yang mendatangkan investor ke Kota Solo. Kota Solo sendiri mempunyai fasilitas Transportasi, fasilitas Pendidikan, fasilitas Kesehatan, fasilitas Perbelanjaan, kawasan Bisnis dan lain-lain. Pemerintah Kota Surakarta pada tahun 2010 menetapkan branding Solo sebagai Kota *MICE* (*meeting, incentive, convention and exhibition*), sehingga ke depan berusaha keras untuk mengembangkan potensi dengan fasilitas *MICE* tersebut, adanya event event berkelas internasional tidak selalu diselenggarakan di Kota-Kota besar, seperti Jakarta ataupun Bali tetapi dapat diselenggarakan di Kota Solo.

Kota Solo nampaknya akan terus berkembang, sebagai Kota Perdagangan dan juga menjadi Kota Pariwisata yang kaya akan Budaya Jawa yang sangat kental. oleh karena itu, di Solo terus bertumbuhan hotel-hotel dari kelas melati hingga bintang. Perkembangan menjadi kota tersebut akan ditunjang sarana Transportasi udara dengan adanya Bandara Internasional Adi Sumarmo, maupun Transportasi Darat berupa Kereta Api (KA) dan bus dengan berbagai jurusan. Beberapa potensi dari Kota Solo dilihat dari beberapa sektor sebagai berikut :

1. Wisata Bangunan Bersejarah :

Keraton Surakarta, Pura Mangkunegaran, Benteng Vastenberg.

2. Wisata Ibadah / Religi :

Masjid Agung Surakarta, Masjid Mangunegaran, Masjid Laweyan, Gereja Katholik Antonius, Klenteng Tri Dharma Tien Kok Sien, Vihara Am Po Kian

3. Wisata Alam :

Taman Satwa Taru Jurug, Wisata Water Boom Pandawa, Taman Balekambang, Taman Sriwedari.

4. Wisata Museum :

Museum Radya Pustaka, Museum Batik Danar Hadi, Museum Batik Wuryaningratan.

5. Wisata Perbelanjaan :

Pasar Klewer, Pasar Gede, Solo Grand Mall, PGS, Pusat Tekstil Beteng, Batik Danar Hadi & Batik Keris.

6. Wisata Kuliner yang bisa ditemukan di Jalan Slamet Riyadi, Gladag Labgen, Bogan.

7. Wisata Kesenian Tradisional :

Wayang Kulit dan Seni Tari.yang sering di adakan di taman sriwedari.

8. Wisata Festival dan Perayaan Rutin :

Kirab Pusaka 1 Suro, Sekaten, Grebeg Mulud, Tinggalan Dalem Jumenengan, Grebeg Pasa, Syawalan, Grebeg Besar.

Sedangkan wisata Kota-Kota lain di sekitar Solo tidak sedikit jumlahnya. Hal ini tentunya diperlukan fasilitas pendukung berupa hunian bermalam dengan Kota Solo. (*Sumber: Dinas pariwisata Kota Surakarta.2010*).

Kota Surakarta beberapa tahun ini menunjukkan perubahan sangat pesat. Seiring dengan banyaknya bangunan modern yang ada di kota Surakarta. Hal ini didukung dengan beroperasinya sejumlah pusat perbelanjaan dan perkantoran di pusat kota dan di lokasi lain di sekitar Kota Surakarta. Adanya berbagai wisata dan tinjauan dari

Kota Surakarta sebagai kota yang memiliki kebudayaan yang besar, maka Kota Surakarta sangat potensial menjadi lokasi site yang dapat menjadi alternative kontribusi untuk memwadhahi segala aktifitas yang bertujuan untuk mengembangkan pendidikan dan pariwisata. Wisata Kota Solo juga didukung oleh lokasinya yang strategis di jalur lintas utara. Jadi dari segi transferabilitas dan aksesibilitas, transportasi dan komunikasi sampai akomodasi (karena banyak hotel mulai dari yang berbintang sampai melati terdapat di kota ini) sudah tidak menjadi masalah. Meskipun demikian masih banyak obyek wisata yang sepi dari pengunjung dan bukan suatu hal yang dapat dipungkiri bahwa dalam bidang Pariwisata Kota Solo tertinggal jauh dengan Kota tetangganya yaitu Yogyakarta dan juga Bali yang memang sudah cukup lama dikenal masyarakat dunia.

Walaupun Bandara Adi Sumarmo sudah lama menjadi sebuah Bandara Internasional bahkan yang pertama sebagai Bandara Internasional di wilayah Jawa Tengah dan Yogyakarta, namun hal ini ternyata belum cukup untuk meningkatkan gairah kepariwisataan di Kota Solo. Berdasarkan data dari Dinas Pariwisata Solo, jumlah wisatawan yang berkunjung dapat dilihat pada table I.1 berikut :

Tabel I.1 : Jumlah Wisatawan di Kota Surakarta tahun 2005 - 2010

No	Tahun	WSTW manca negara	WSTW domestik	Jumlah	Keterangan
1.	2005	9.649	760.095	769.744	
2.	2006	10.625	904.984	915.610	Naik 18,9 %
3.	2007	11.922	960.625	972.547	Naik 6,2%
4.	2008	13.859	1.029.003	1.042.862	Naik 7,2%
5.	2009	26.047	1.054.286	1.080.330	Naik 3,59 %
6.	2010	26.279	988.363	1.014.894	Turun 6,05 %

Sumber :Dinas Pariwisata Seni dan Kebudayaan Kota Surakarta

Oleh karena itu dalam upaya penjabaran strategi kawasan berwawasan lingkungan dan sehat, salah satu sektor yang

mendukung adalah sektor rekreasi/wisata. Sektor wisata yang dikembangkan yaitu berupa pengembangan wisata taman kota yang memiliki jenis spesifik. Fasilitas–fasilitas pendukung seperti atraksi–atraksi wisata seperti taman burung, wisata air, teater, tempat festival, pesanggrahan dan sebagainya dapat menjadi sarana agar pengunjung betah di dalamnya serta memiliki banyak alternatif tujuan. Dengan adanya tempat rekreasi jenis yang bernuansa dan berwawasan alam, diharapkan dapat menjadi alternatif objek wisata di Surakarta.

1.4 Rumusan permasalahan

Berbicara tentang Kota Solo tidak lepas dari sebuah kebudayaan Khas Jawa yang identik dimiliki Kota Solo yang merupakan bagian Pariwisata Indonesia yang mempunyai potensi namun potensi tersebut belum banyak dukungan dari pemerintah kota baik dukungan fisik maupun nonfisik.

Berdasarkan latar belakang yang ada maka diuraikan beberapa dasar permasalahan:

1. Bagaimana menetapkan jenis Atraksi
2. Bagaimana menata lanskap pada Kawasan taman
3. Bagaimana merancang suatu penataan dan ketersediaan lahan kawasan wisata agar dapat berfungsi dengan baik.

Permasalahan yang dapat dirumuskan adalah ”Bagaimana pendekatan yang sesuai untuk merencanakan Kawasan Rekreasi Taman Bermain sebagai ruang publik yang bertema Punokawan. Sejarah perkembangan Kota Surakarta yang dapat menjadi *Ikon* Kota Surakarta di masa datang dengan mengeksposisikan Kebudayaan Surakarta.

1.5 Tujuan dan Sasaran

1.5.1 Tujuan

1. Meningkatkan citra Kota Solo sebagai Kota Budaya dan Pariwisata
2. Meningkatkan daya tarik wisata Kota Solo sehingga mampu menarik kunjungan wisatawan baik domestik maupun Internasional
3. Mendorong terwujudnya ruang publik yang bertema Taman Bermain bagi Anak-Anak
4. Mengerakan seluruh potensi ekonomi daerah sebagai pemicu Tumbuh dan Berkembangnya Pariwisata secara berkelanjutan dengan mendaya gunakan potensi Alam dan Budaya Lokal.

1.5.2 Sasaran

1. Menjadikan Kawasan perencanaan sebagai *Ikon* Surakarta sebagai Kota Budaya Jawa
2. Menjadikan Kawasan Perencanaan sebagai ruang publik Taman Bermain bagi anak-anak yang aksesibel, baik pencapaian dari luar kawasan maupun pergerakan di dalam kawasan, melalui dukungan infrasturktur Lansekap yang memadai.
3. Menjadikan kawasan perencanaan sebagai ruang publik yang interaktif-informatif, dengan atraksi yang menarik, mendidik, dan berkualitas.
4. Menjadikan kawasan perencanaan sebagai ruang publik yang murah bagi semua kalangan sehingga dapat menjadi milik seluruh warga Kota.
5. Menjadikan kawasan perencanaan sebagai ruang publik yang aman, baik dari segi kriminalitas maupun bencana alam.
6. Menjadikan kawasan perencanaan sebagai ruang publik yang nyaman dikunjungi.

7. Menjadikan kawasan perencanaan sebagai kawasan yang memiliki sistem drainase yang baik dalam mengantisipasi masalah banjir.
8. Mendisain bangunan publik Bertema Punokawan.

1.6 Lingkup Pembahasan

Agar tujuan dan sasaran dapat tercapai, maka lingkup pembahasan dibatasi sebagai berikut :

1. Batasan substansi materi, yaitu membahas teori umum tentang *park* di Area Taman Bermain sebagai ruang publik sesuai dengan lingkup kajian ilmu Arsitektur dan Lansekap,
2. Pembahasan ditekankan pada aspek penapilan bentuk Bangunan yang memiliki karakter formal (Pendidikan), kreatif , menarik dan budaya.
3. Batasan pembiayaan, pada dasarnya pembiayaan pembangunan ruang publik merupakan tanggung jawab dari pemerintah, namun tidak menutup kemungkinan untuk bekerja sama dengan pihak swasta atau lainnya.

1.7 Luaran

Luaran yang dihasilkan terdiri atas dua produk, yaitu konsep perancangan yang merupakan produk utama berupa laporan tertulis yang tersusun dalam Dasar-dasar Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (DP3A), serta gambar desain arsitektural yang merupakan produk tersendiri namun tidak terpisahkan dari keseluruhan luaran yang tersusun dalam Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (PPA).

1.8 Metode Pembahasan

Metode pembahasan yang digunakan dalam perencanaan dan perancangan ini adalah :

1. Metode pengumpulan data melalui observasi, yaitu melakukan pengamatan terhadap tapak perencanaan untuk mengetahui kondisi eksisting kawasan, baik permasalahan maupun kemungkinan potensi, serta kajian literatur, yaitu melakukan penelaahan teori-teori mengenai permasalahan dan pengembangan kawasan taman bermain.
2. Metode analisis data melalui kajian komperasi yaitu memperbandingkan kondisi kawasan taman bermain anak-anak yang telah berkembang di beberapa tempat untuk mendapatkan poin-poin perencanaan terbaik untuk kemudian disesuaikan dengan standar yang berlaku untuk kawasan publik sehingga dapat mencapai tujuan yang hendak dicapai.
3. Metode pembahasan konsep melalui analisis deskriptif, yaitu menguraikan permasalahan dengan menggambarkan kondisi faktual dengan mengemukakan fakta-fakta yang ada di lapangan untuk kemudian mencari solusi pemecahan masalah yang akan menjadi konsep perencanaan.

1.9 Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan tentang latar belakang permasalahan yang diangkat sebagai dasar perencanaan dan perancangan untuk mewujudkan tujuan yang hendak dicapai dalam sasaran dengan penggunaan metode-metode tertentu.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan tentang teori-teori yang terkait dengan *park*, ruang publik dan konsep perancangannya, punokawan, sejarah Kota surakarta, budaya,serta studi komparasi tentang taman bermain anak-anak.

BAB III GAMBARAN UMUM WILAYAH PERENCANAAN

Berisikan tentang tinjauan lokasi dan lingkungan eksternalnya, aspek fisik, aspek aktivitas, keterkaitan aspek ekonomi dengan pariwisata, serta aspek kebijakan pengembangan kawasan.

BAB IV ANALISIS PENDEKATAN DAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Pendekaan konsep dasar perencanaan (pemilihan site, tata lahan, zoning, utilitas, pola sirkulasi). Dan pendekatan konsep dasar perencanaan (kebutuhan ruang, besaran ruang,tata hubungan ruang, tata ruang dalam, bentuk bangunan,element bangunan, struktur) dan konsep dasar dan perancangan berisi tentang penerapan konsep umum yang merupakan hasil sintesa dan analisis pendekatan.