

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kasih, hanya karena anugrah dan karuniaNya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Tugas Akhir dengan judul ini “REVITALISASI RUANG KOTA DI KOTA TUA JAKARTA MELALUI STRATEGI INTEGRASI RUANG KOTA RAMAH ANAK” ini ditunjukkan untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh Sarjana Arsitektur Fakultas Desain Universitas Pelita Harapan, Tangerang.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak, Tugas Akhir ini tidak akan dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini, yaitu kepada:

- 1) Dr. Martin Luqman Katoppo, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Desain.
- 2) Alvar Mensana, B. Arch., M.S.AAD., selaku Ketua Program Studi Arsitektur.
- 3) Dr. Susinety Prakoso, MAUD, MLA., selaku pembimbing Tugas Akhir.
- 4) Jacky Thiodore, S.Ars., M.Arch., selaku Penasehat Akademik penulis.
- 5) Semua dosen yang telah mengajar penulis selama berkuliah di program studi Arsitektur Universitas Pelita Harapan.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh karenanya saran dan kritik dari pembaca akan sangat bermanfaat bagi penulis. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Tangerang, 20 Mei 2021



Nathanael Christopher Ng

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II	8
UNSUR BERMAIN PADA RUANG KOTA RAMAH ANAK.....	8
2.1 Bermain	8
2.1.1 Manfaat Bermain	8
2.1.2 Esensi Bermain	9
2.1.3 Kesimpulan Karakteristik Esensi Bermain	12

2.2	Bermain sebagai sebuah Jaringan.....	14
2.2.1	Jaringan Bermain	14
2.2.2	Kesimpulan Jaringan Bermain	16
2.3	Ruang Jalan Ramah Anak	18
2.3.1	Elemen Ruang Jalan Ramah Anak	19
2.3.2	Kesimpulan Jalan Ramah Anak	21
2.4	Kesimpulan Bab II.....	24
BAB III	27
	ANALISIS STRATEGI INTEGRASI DESAIN UNSUR BERMAIN PADA	
	RUANG KOTA RAMAH ANAK.....	27
3.1	Analisis City Museum.....	27
3.1.1	Analisis Karakteristik Esensi Bermain	28
3.1.2	Analisis Jaringan Bermain	32
3.1.3	Analisis Ruang Jalan Ramah Anak.....	35
3.1.4	Kesimpulan Studi Preseden 1	36
3.2	Analisis Jalan Dragão do Mar	33
3.2.1	Analisis Karakteristik Esensi Bermain	34
3.2.2	Analisis Jaringan Bermain	36
3.2.3	Analisis Ruang Jalan Ramah Anak.....	38
3.2.4	Kesimpulan Studi Preseden 2	39
3.3	Analisis Perempatan Le Gare	43
3.3.1	Analisis Karakteristik Esensi Bermain	44
3.3.2	Analisis Jaringan Bermain.....	45
3.3.3	Analisis Ruang Jalan Ramah Anak	46
3.3.4	Kesimpulan Studi Preseden 3	48

3.2	Kesimpulan Bab III	52
BAB IV	58
STRATEGI DESAIN RUANG KOTA RAMAH ANAK	58
4.1	Kota Tua.....	58
4.1.1	Tata Guna Lahan.....	58
4.1.2	Jenis Bangunan	59
4.1.3	Ruang Publik.....	60
4.1.4	Jalur Mobilisasi dan transit	60
4.1.5	Kondisi Bangunan.....	61
4.2	Rumusan Strategi Desain	62
BAB V	66
RANCANGAN INTEGRASI UNSUR BERMAIN ANAK KOTA TUA JAKARTA	66
5.1	Konsep desain	66
5.2	Proses Desain	72
5.3	Program Ruang.....	77
5.4	Modul Program Ruang.....	79
5.5	Proses Desain Courtyard	80
5.6	Desain Akhir	81
BAB VI	88
KESIMPULAN DAN SARAN	88
6.1	Kesimpulan.....	88
6.2	Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	92

Lampiran 1. Block Plan	92
Lampiran 2. Site Plan.....	93
Lampiran 3. Denah Site A1 Lantai 1	94
Lampiran 4. Denah Site A1 Lantai 2	95
Lampiran 5. Denah Site A2 Lantai 1	95
Lampiran 6. Denah Site A2 Lantai 2	97
Lampiran 7. Denah Site B1 Lantai 1.....	98
Lampiran 8. Denah Site B1 Lantai 2.....	99
Lampiran 9. Denah Site B1 Lantai 3.....	100
Lampiran 10. Denah Site B1 Lantai 4.....	101
Lampiran 11. Denah Site B2 Lantai 1.....	102
Lampiran 12. Denah Site B2 Lantai 2.....	103
Lampiran 13. Denah Site B2 Lantai 3.....	104
Lampiran 14. Denah Site B2 Lantai 4.....	105
Lampiran 15. Potongan Site A.....	106
Lampiran 16. Potongan site A2	107
Lampiran 17. Potongan Site A1.....	108
Lampiran 18. Potongan Site B.....	109
Lampiran 19. Potongan Site B1	110
Lampiran 20. Potongan Site B2	111
Lampiran 21. Potongan Prinsip A.....	112
Lampiran 22. Potongan Prinsip B.....	113
Lampiran 23. Tampak Selatan Site A	114
Lampiran 24. Tampak Timur Site A.....	115
Lampiran 25. Tampak Timur Site B	116

Lampiran 26. Tampak Barat Site B	117
Lampiran 27. Aksonometri Terurai Site A	118
Lampiran 28. Aksonometri Terurai Site B	119
Lampiran 29. Aksonometri Utilitas Site A	120
Lampiran 30. Aksonometri Utilitas Site B	121
Lampiran 31. Perspektif Taman Stasiun Jakarta Kota.....	122
Lampiran 32. Perspektif 1 Jalan Lada.....	123
Lampiran 33. Perspektif 2 Jalan Lada.....	124
Lampiran 34. Perspektif Taman Hijau.....	125
Lampiran 35. Perspektif Taman Hijau 2.....	126
Lampiran 36. Perspektif Area Eksplorasi.....	127
Lampiran 37. Perspektif Jembatan.....	128
Lampiran 38. Perspektif Area Memanjat.....	129
Lampiran 39. Perspektif Area Istirahat.....	130
Lampiran 40. Perspektif Taman Bermain Anak.....	131
Lampiran 41. Perspektif Jaringan Bermain 1.....	132
Lampiran 42. Perspektif Jaringan Bermain 2.....	133
Lampiran 43. Perspektif Perpustakaan Lantai 1.....	134
Lampiran 44. Perspektif Perpustakaan Lantai 2.....	135
Lampiran 45. Perspektif Area Bermain Air.....	136
Lampiran 46. Site Plan.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kesimpulan Karakteristik Esensi Bermain	13
Tabel 2.2 Kesimpulan Jaringan Bermain	17
Tabel 2.3 Kesimpulan Ruang Jalan Ramah Anak.....	23
Tabel 3.1 Analisis Strategi dan Elemen Desain Karakteristik Esensi Studi Preseden I	32
Tabel 3.3 Analisis Strategi dan Elemen Desain Karakteristik Esensi Bermain Studi Preseden II	40
Tabel 3.4 Analisis Strategi dan Elemen Desain Jaringan Bermain Studi Preseden II	41
Tabel 3.5 Analisis Strategi dan Elemen Desain Jalan Ramah Anak Studi Preseden II.....	42
Tabel 3.6 Analisis Strategi dan Elemen Desain Unsur Bermain Studi Preseden III	49
Tabel 3.7 Analisis Strategi dan Elemen Desain Jaringan Bermain Studi Preseden III.....	50
Tabel 3.8 Analisis Strategi dan Elemen Desain Jalan Ramah Anak Studi Preseden III.....	51
Tabel 3.9 Kesimpulan Elemen dan Strategi Desain Karakteristik Esensi Bermain	53
Tabel 3.10 Kesimpulan Elemen dan Strategi Desain Jaringan Bermain.....	54
Tabel 3.11 Kesimpulan Elemen dan Strategi Desain Ruang Jalan Ramah Anak	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram jaringan bermain.....	16
Gambar 2.2 Diagram parameter ruang jalan ramah anak	21
Gambar 2.3 Isometri implementasi parameter ruang jalan ramah anak	22
Gambar 2.4 Diagram pemikiran kesimpulan Bab II	24
Gambar 2.5 Diagram implementasi unsur bermain dan jaringan bermain	25
Gambar 2.6 Diagram implementasi unsur bermain dan jalan ramah anak	25
Gambar 2.7 Isometri implementasi jaringan bermain dan jalan ramah anak.....	26
Gambar 3.1 <i>City Museum</i>	27
Gambar 3.2 Suasana lantai dasar <i>City Museum</i>	28
Gambar 3.3 Ruang bermain atap <i>City Museum</i>	29
Gambar 3.4 Roda pengamatan di atas atap	29
Gambar 3.5 Area memanjat (kiri), seluncur 10 lantai (kanan)	30
Gambar 3.6 Goa warna-warni (kiri) seluncur dengan material bahan bangunan bekas (kanan)	31
Gambar 3.7 Pipa besi di atas langit.....	31
Gambar 3.8 Ikan beton mejadi hiasan tangga lantai 1 ke lantai 2	33
Gambar 3.9 Sebuah pipa besi digunakan sebagai konektor ke lantai 3	34
Gambar 3.10 konektor jalan ke lantai atas	34
Gambar 3.11 Peta Taman <i>City Museum</i>	35
Gambar 3.12 Jalan Dragão do Mar sebelum renovasi	33
Gambar 3.13 Jalan Dragão do Mar setelah renovasi	33
Gambar 3.14 Bermain <i>Hopscotch</i> di jalan Dragão do Mar karena adanya pola permainan.....	34
Gambar 3.15 Anak sedang melompat mengikuti angka yang dicat di jalan.....	35

Gambar 3.16 Penampilan bernyanyi di atas panggung.....	35
Gambar 3.17 Area jalan yang sudah digunakan ulang sebagai area makan dan berkumpul	36
Gambar 3.18 Tembok yang dicat warna-warni.....	37
Gambar 3.19 Jalan berwarna-warni	37
Gambar 3.20 Jalan sebelum dan sesudah direnovasi	38
Gambar 3.21 Bersepeda dan berkumpul di sepanjang jalan	39
Gambar 3.22 Sebelum dan Setelah Perempatan LeGare	43
Gambar 3.23 Anak-anak bermain dengan pembatas jalan.....	44
Gambar 3.24 Pola warna trotoar	45
Gambar 3.25 Artis Lokal sedang mengecat ruang jalan	46
Gambar 3.26 diagram pelebaran radius belokan jalan.....	46
Gambar 3.27 denah sebelum (kiri) dan sesudah (kanan) transformasi ruang jalan	47
Gambar 3.28 Diagram buffer hijau di jalan LeGare	48
Gambar 2.30 Diagram parameter jalan ramah anak dengan unsur bermain.....	56
Gambar 3.31 Diagram implementasi unsur bermain, jaringan bermain, dan jalan ramah anak	57
Gambar 4.1 Programming Kota Tua.....	58
Gambar 4.2 Jenis Bangunan Kota Tua	59
Gambar 4.3 Jenis bangunan Kota Tua	59
Gambar 4.4 Ruang Publik Terbuka Kota Tua.....	60
Gambar 4.5 Jalur Mobilisasi Bus	61
Gambar 4.6 Kondisi Bangunan Kota Tua.....	61
Gambar 4.7 Potensi Rancangan ruang bermain anak	62
Gambar 4.8 Isometric SW Ruang Bermain Anak.....	63

Gambar 4.9 Perspektif Ruang Bermain	64
Gambar 4.10 Penumpukkan area-area bermain	64
Gambar 5.1 Eksplorasi Bentuk Fasad Permeabilitas	66
Gambar 5.2 Eksplorasi Akses Lansekap.....	67
Gambar 5.3 Fasad Bangunan Bersejarah Dengan Program Ruang Area Bermain	67
Gambar 5.4 Skema Titik-Titik Bermain Kawasan.....	68
Gambar 5.5 Diagram Hubungan Area Bermain Dengan Jalan Raya.....	69
Gambar 5.6 Perspektif Konsep Permeabilitas dilihat dari Jalan Lada.....	69
Gambar 5.7 Diagram Hubungan Area Bermain Dengan Jalan Pedestrian	70
Gambar 5.8 Isometri Konsep Lansekap Berhubungan Dengan Jalan Pedestrian ..	70
Gambar 5.9 Diagram Hubungan Area Bermain Dengan Fasad Bangunan Bersejarah	71
Gambar 5.10 Isometri Konsep <i>Hidden Gem</i>	71
Gambar 5.11 Isometri Terurai Konsep <i>Hidden Gem</i>	72
Gambar 5.12 Titik Site Area Bermain Kotatua Jakarta	73
Gambar 5.13 Proses Desain Site A	74
Gambar 5.14 Proses Desain Site B	74
Gambar 5.15 Potongan Jalan Pedestrian Eksisting.....	75
Gambar 5.16 Potongan Jalan Pedestrian Variasi 1	75
Gambar 5.17 Potongan Jalan Pedestrian Variasi 2	76
Gambar 5.18 Potongan Jalan Lada Eksisting	76
Gambar 5.19 Potongan Jalan Lada Implementasi Ruang Jalan Ramah Anak.....	76
Gambar 5.20 Isometri Desain Kawasan Kota Tua.....	77
Gambar 5.21 Program Ruang Site A	78
Gambar 5.22 Program Ruang Site B.....	78

Gambar 5.23 Penataan program ruang.....	78
Gambar 5.24 Modul program ruang	79
Gambar 5.25 Modul program ruang jalan pedestrian	79
Gambar 5.26 Struktur baja modul.....	80
Gambar 5.27 Proses desain <i>courtyard</i> site B	80
Gambar 5.28 Isonometri Kawasan Rancangan Ruang Bermain Ramah Anak.....	81
Gambar 5.29 Siteplan.....	82
Gambar 5.30 Potongan E-E Site A	83
Gambar 5.31 Perspektif Suasana Taman Air	83
Gambar 5.32 Perspektif Suasana Perpustakaan	83
Gambar 5.33 Potongan D-D Program Ruang Bermain Anak.....	84
Gambar 5.34 Perspektif Suasana Taman Bermain Site B.....	84
Gambar 5.35 Perspektif Ruang Memanjat	84
Gambar 5.36 Denah Lt 1 Kawasan Site B	85
Gambar 5.37 Perspektif Taman Hijau Site B.....	85
Gambar 5.38 Perspektif Titik Bermain Pedestrian	86
Gambar 5.39 Perspektif Fasad Bangunan Area Bermain menghadap Jalan Lada.....	86
Gambar: 5.40 Perspektif Suasana Taman Stasiun Jakarta Kota	87
Gambar 5.41 Potongan Prinsip	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Block Plan.....	92
Lampiran 2. Site Plan.....	93
Lampiran 3. Denah Site A1 Lantai 1	94
Lampiran 4. Denah Site A1 Lantai 2	95
Lampiran 5. Denah Site A2 Lantai 1	95
Lampiran 6. Denah Site A2 Lantai 2	97
Lampiran 7. Denah Site B1 Lantai 1.....	98
Lampiran 8. Denah Site B1 Lantai 2.....	99
Lampiran 9. Denah Site B1 Lantai 3.....	100
Lampiran 10. Denah Site B1 Lantai 4.....	101
Lampiran 11. Denah Site B2 Lantai 1.....	102
Lampiran 12. Denah Site B2 Lantai 2.....	103
Lampiran 13. Denah Site B2 Lantai 3.....	104
Lampiran 14. Denah Site B2 Lantai 4.....	105
Lampiran 15. Potongan Site A.....	106
Lampiran 16. Potongan site A2.....	107
Lampiran 17. Potongan Site A1.....	108
Lampiran 18. Potongan Site B	109
Lampiran 19. Potongan Site B1	110
Lampiran 20. Potongan Site B2	111
Lampiran 21. Potongan Prinsip A.....	112
Lampiran 22. Potongan Prinsip B	113
Lampiran 23. Tampak Selatan Site A	114
Lampiran 24. Tampak Timur Site A.....	115

Lampiran 25. Tampak Timur Site B	116
Lampiran 26. Tampak Barat Site B.....	117
Lampiran 27. Aksonometri Terurai Site A	118
Lampiran 28. Aksonometri Terurai Site B.....	119
Lampiran 29. Aksonometri Utilitas Site A	120
Lampiran 30. Aksonometri Utilitas Site B.....	121
Lampiran 31. Perspektif Taman Stasiun Jakarta Kota.....	122
Lampiran 32. Perspektif 1 Jalan Lada.....	123
Lampiran 33. Perspektif 2 Jalan Lada.....	124
Lampiran 34. Perspektif Taman Hijau	125
Lampiran 35. Perspektif Taman Hijau 2	126
Lampiran 36. Perspektif Area Eksplorasi	127
Lampiran 37. Perspektif Jembatan.....	128
Lampiran 38. Perspektif Area Memanjat.....	129
Lampiran 39. Perspektif Area Istirahat.....	130
Lampiran 40. Perspektif Taman Bermain Anak	131
Lampiran 41. Perspektif Jaringan Bermain 1.....	132
Lampiran 42. Perspektif Jaringan Bermain 2.....	133
Lampiran 43. Perspektif Perpustakaan Lantai 1	134
Lampiran 44. Perspektif Perpustakaan Lantai 2	135
Lampiran 45. Perspektif Area Bermain Air	136