

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan kasih-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pemanfaatan Ruang Taman Bermain di Kawasan Perumahan sebagai Ruang Sosial Generasi Z”. Penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Strata Satu pada Program Studi Arsitektur di Universitas Pelita Harapan.

Penghargaan dan terima kasih sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang mendukung dan membantu terhadap penulisan skripsi ini, yaitu kepada:

1. Kedua orang tua dan saudara-saudari penulis yang telah memberikan dukungan dan doa selama proses penyusunan skripsi.
2. Dr. Undi Gunawan, S. T., M. T. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah mengarahkan dan membimbing selama proses penyusunan skripsi.
3. Seluruh dosen yang telah memberikan wawasan dan komentar kepada penulis.
4. Teman-teman terdekat penulis (Karin, Benedicta, Jessica, dan Michelle) yang telah mendukung, menyemangatkan, memberi banyak saran dan masukan selama proses penulisan skripsi.
5. Teman-teman dan semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah mendukung, selama penulisan skripsi ini.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih belum sempurna dan masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis berhadap adanya saran, kritik, dan masukan yang bersifat membangun guna penyempurnaan tulisan skripsi ini. Akhir kata penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan bagi setiap pihak yang membacanya

Tangerang, 5 Juni 2020

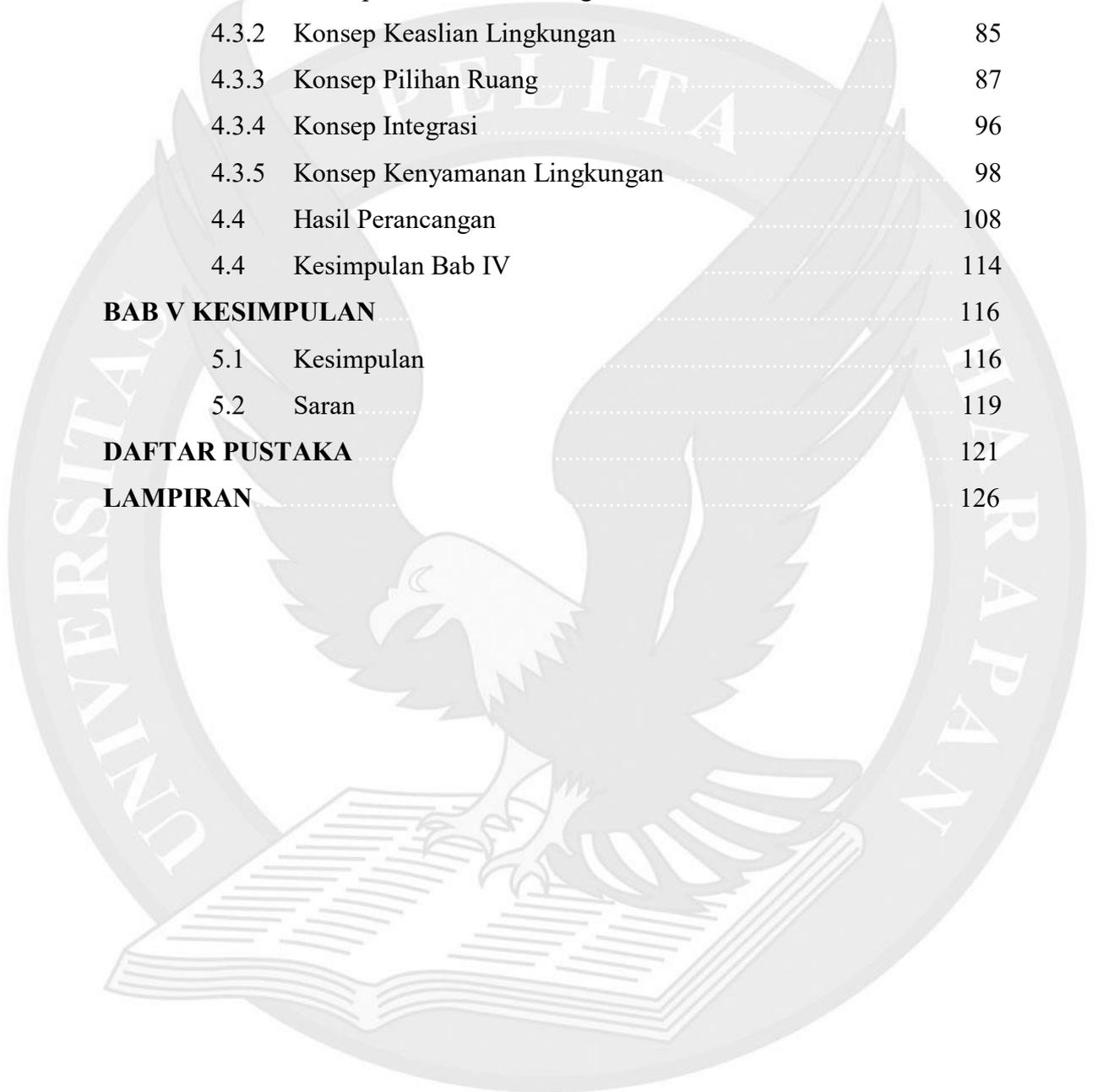
Yevelyn Andrea

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR</b> .....	ii
<b>PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR</b> .....	iii
<b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian .....	3
1.4 Manfaat Penelitian .....	3
1.5 Sistematika penulisan .....	4
<b>BAB II TAMAN BERMAIN DI KAWASAN PERUMAHAN, GENERASI Z DAN RUANG SOSIAL</b> .....	6
2.1 Taman Bermain di Kawasan Perumahan .....	6
2.1.1 Definisi Lingkungan, Ruang Terbuka Hijau dan Taman Bermain .....	6
2.1.2 Pemanfaatan Ruang Taman Bermain .....	8
2.2 Generasi Z .....	18
2.2.1 Definisi Generasi Z .....	18
2.2.2 Karakteristik Lingkungan Generasi Z .....	18
2.3 Ruang Sosial .....	23

2.3.1	Definisi Ruang Sosial	23
2.3.2	Karakteristik Ruang Sosial	24
2.3.2	Bentuk-bentuk Ruang Sosial	26
2.4	Kesimpulan Studi Teori	31
2.5	Studi Preseden	32
2.5.1	RF Julier Reserve, Dunstan Pde, PORT MELBOURNE, Victoria, Australia. 3207	32
2.5.2	Cornwall Park Playground, 666-668 Manukau Road, Epsom, Auckland 10223, Selandia baru	39
2.6	Kesimpulan Bab II	45
<b>BAB III PROSES PENELITIAN TAMAN BERMAIN DI KAWASAN PERUMAHAN (PARKLAND PONDOK HIJAU GOLF)</b>		48
3.1	Objek Penelitian	48
3.1.1	Lokasi Penelitian	48
3.1.1	Regulasi Pemerintah	50
3.2	Analisis Parkland Pondok Hijau Golf	52
3.2.1	Analisis Karakteristik Fleksibilitas	53
3.2.2	Analisis Karakteristik Keaslian	56
3.2.3	Analisis Karakteristik Pilihan	58
3.2.4	Analisis Karakteristik Integrasi	61
3.2.5	Analisis Karakteristik Kenyamanan	61
3.3	Kesimpulan Analisis	66
3.4	Konsep Perancangan Desain	67
3.4.1	Konsep umum	67
3.4.2	Konsep khusus	68
3.5	Kesimpulan Bab III	72
<b>BAB IV PROSES PERANCANGAN TAMAN BERMAIN DI KAWASAN PERUMAHAN (PARKLAND PONDOK HIJAU GOLF)</b>		73
4.1	Deskripsi tapak	73
4.1.1	Lokasi dan Luas Tapak	73
4.1.2	Peraturan Pemerintah	74

4.1.3	Analisis Tapak	75
4.2	Konsep Perancangan Umum	77
4.3	Konsep Perancangan Khusus	79
4.3.1	Konsep Fleksibilitas Ruang	79
4.3.2	Konsep Keaslian Lingkungan	85
4.3.3	Konsep Pilihan Ruang	87
4.3.4	Konsep Integrasi	96
4.3.5	Konsep Kenyamanan Lingkungan	98
4.4	Hasil Perancangan	108
4.4	Kesimpulan Bab IV	114
<b>BAB V KESIMPULAN</b>		116
5.1	Kesimpulan	116
5.2	Saran	119
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		121
<b>LAMPIRAN</b>		126



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 <i>Bronfenbrenner's ecological systems theory</i>	7
Gambar 2.2 Konsep permainan <i>loose parts</i> yang merujuk pada benda-benda yang bisa dipindahkan, ditumpuk dan diubah	10
Gambar 2.3 Indeks kenyamanan cuaca	11
Gambar 2.4 Baku tingkat kebisingan lingkungan	11
Gambar 2.5 Indeks kualitas udara	11
Gambar 2.6 Tempat duduk diletakkan didepan area bermain	12
Gambar 2.7 <i>Interactive parkbench design</i> : Tempat duduk yang berhadapan dapat mengundang terjadinya interaksi sosial	13
Gambar 2.8 Dimensi minimum area permainan di sekitar peralatan bermain	14
Gambar 2.9 Desain taman bermain alami	15
Gambar 2.10 Peletakkan alat bermain di dekat pohon yang rindang	16
Gambar 2.11 Alat permainan sensorik yang dapat dimainkan oleh semua orang	16
Gambar 2.12 Sandaran duduk dan pengaman pada kursi ayun.	17
Gambar 2.13 Desain dinding yang bisa digunakan untuk duduk	19
Gambar 2.14 Kursi yang bisa dipindahkan untuk meningkatkan fleksibilitas ruang	20
Gambar 2.15 Media tanaman yang bisa dipindahkan dan diatur sesuai kebutuhan	20
Gambar 2.16 <i>Charging station</i> bertenaga surya dirancang agar perangkat dapat digunakan di luar ruangan dengan cara yang ramah lingkungan	23
Gambar 2.17 Konsep permainan <i>loose parts</i> yang merujuk pada benda-benda yang bisa dipindahkan, ditumpuk dan diubah	23
Gambar 2.18 Ruang sosial terjadi dan didukung oleh mekanisme yang memetakan ruang fisik.	24
Gambar 2.19 Prioritas generasi terhadap kualitas lingkungan sosial yang ideal	27
Gambar 2.20 Contoh fasilitas permainan yang ambigu untuk kelompok usia anak-anak	27
Gambar 2.21 Contoh aplikasi seni interaktif pada jalur pedestrian	28
Gambar 2.22 Contoh pameran seni interaktif.	29
Gambar 2.23 Area piknik taman yang fotogenik.	29
Gambar 2.24 Contoh instalasi seni interaktif juga berfungsi sebagai tempat duduk	30
Gambar 2.25 Analisis pemanfaatan ruang taman bermain <i>RF Julier Reserve</i> .	34
Gambar 2.26 Pemanfaatan area permainan dan fasilitas taman bermain <i>RF Julier Reserve</i> berdasarkan kelompok usia	35
Gambar 2.27 Analisis pemanfaatan ruang taman bermain <i>Cornwall Park</i>	40
Gambar 2.28 Pemanfaatan area permainan dan fasilitas taman bermain <i>Cornwall Park</i> berdasarkan kelompok usia	41
Gambar 3.1 Zonasi kawasan	49

Gambar 3.2	Data penduduk kecamatan kelapa dua, Tangerang	49
Gambar 3.3	Sarana pendidikan di sekitar kawasan perumahan Pondok Hijau Golf	50
Gambar 3.4	Akses dan sirkulasi kawasan	51
Gambar 3.5	Lokasi parkland terhadap hunian penduduk Pondok Hijau Golf	52
Gambar 3.6	Analisis karakteristik fleksibilitas di Parkland Pondok Hijau Golf	55
Gambar 3.7	Analisis karakteristik keaslian di Parkland Pondok Hijau Golf	57
Gambar 3.8	Analisis karakteristik pilihan di Parkland Pondok Hijau Golf	60
Gambar 3.9	Analisis karakteristik kenyamanan di Parkland Pondok Hijau Golf 1	64
Gambar 3.10	Analisis karakteristik kenyamanan di Parkland Pondok Hijau Golf 2	65
Gambar 3.11	Bubble diagram	68
Gambar 3.12	Konsep <i>flexibility</i>	69
Gambar 3.13	Konsep <i>authenticity</i>	69
Gambar 3.14	Konsep <i>space diversity</i>	70
Gambar 3.15	Konsep <i>integration</i>	71
Gambar 3.16	Konsep <i>safety surface</i>	71
Gambar 4.1	Lokasi dan Luas Parkland	73
Gambar 4.2	Batasan tapak	74
Gambar 4.3	Analisis pergerakan matahari (Denah)	75
Gambar 4.4	Analisis pergerakan matahari (Potongan)	76
Gambar 4.5	Analisis view tapak	76
Gambar 4.6	Zoning program ruang taman bermain	78
Gambar 4.7	Strategi perancangan karakter fleksibilitas	81
Gambar 4.8	Strategi perancangan karakter keaslian	86
Gambar 4.9	Keragaman fasilitas taman bermain Parkland	89
Gambar 4.10	Hasil perancangan karakter integrasi di taman bermain	97
Gambar 4.11	Strategi desain kenyamanan lingkungan berdasarkan letak tapak	99
Gambar 4.12	Kenyamanan material pada area taman bermain	100
Gambar 4.13	Desain geometri lingkungan dan fasilitas	100
Gambar 4.14	Kenyamanan dan keamanan taman bermain	101
Gambar 4.15	Desain terhadap cuaca	102
Gambar 4.16	Area <i>nature play</i>	109
Gambar 4.17	Objek-objek rekreasi alam	109
Gambar 4.18	Ruang rekreasi alami pada area taman bermain	109
Gambar 4.19	<i>Multi-purpose sport court</i>	110
Gambar 4.20	Area <i>fitness outdoor</i>	110
Gambar 4.21	Level pertama area bermain anak-anak	111
Gambar 4.22	Level kedua area bermain anak-anak	111
Gambar 4.23	Area pameran	112
Gambar 4.24	Area pedestrian	112
Gambar 4.25	Desain pagar dan vegetasi pada area bersantai	113
Gambar 4.26	Desain furnitur taman <i>moveable</i>	113
Gambar 4.27	Desain fasilitas <i>charging station</i>	114

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Tabel penyediaan RTH berdasarkan jumlah penduduk	9
Tabel 2.2 Contoh jenis tumbuhan dan pohon untuk taman lingkungan	9
Tabel 2.3 Tabel bentuk-bentuk ruang sosial generasi z di taman bermain	31
Tabel 2.4 Tabel parameter desain lingkungan taman bermain berdasarkan karakteristik lingkungan generasi z	32
Tabel 2.5 Tabel analisis karakteristik desain lingkungan taman bermain <i>RF Julier Reserve</i> berdasarkan karakteristik lingkungan generasi z	36
Tabel 2.6 Tabel analisis karakteristik desain lingkungan taman bermain <i>Cornwall Park</i> berdasarkan karakteristik lingkungan generasi z	42
Tabel 2.7 Tabel kesimpulan bab 2	45
Tabel 3.1 Tabel analisis karakteristik desain lingkungan Parkland Pondok Hijau Golf berdasarkan karakteristik fleksibilitas generasi z	54
Tabel 3.2 Tabel analisis karakteristik desain lingkungan Parkland Pondok Hijau Golf berdasarkan karakteristik keaslian generasi z	56
Tabel 3.3 Tabel analisis karakteristik desain lingkungan Parkland Pondok Hijau Golf berdasarkan karakteristik pilihan generasi z	59
Tabel 3.4 Tabel analisis karakteristik desain lingkungan Parkland Pondok Hijau Golf berdasarkan karakteristik integrasi generasi z	61
Tabel 3.5 Tabel analisis karakteristik desain lingkungan Parkland Pondok Hijau Golf berdasarkan karakteristik kenyamanan generasi z	63
Tabel 3.6 Tabel kesimpulan analisis	66
Tabel 4.1 Ketentuan umum intensitas pemanfaatan ruang Parkland	74
Tabel 4.2 Strategi perancangan karakter fleksibilitas di taman bermain	81
Tabel 4.3 Strategi perancangan karakter keaslian di taman bermain	86
Tabel 4.4 Strategi perancangan karakter pilihan di taman bermain	90
Tabel 4.5 Strategi perancangan karakter integrasi di taman bermain	98
Tabel 4.6 Strategi perancangan karakter kenyamanan di taman bermain	102

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A1 Block plan taman bermain Parkland	A-1
Lampiran A2 Site plan taman bermain Parkland	A-2
Lampiran A3 Denah taman bermain Parkland	A-3
Lampiran A4 Potongan A-A' taman bermain Parkland	A-4
Lampiran A5 Potongan B-B' taman bermain Parkland	A-5
Lampiran A6 Tampak A taman bermain Parkland	A-6
Lampiran A7 Tampak B taman bermain Parkland	A-7

