

01

PENDAHULUAN

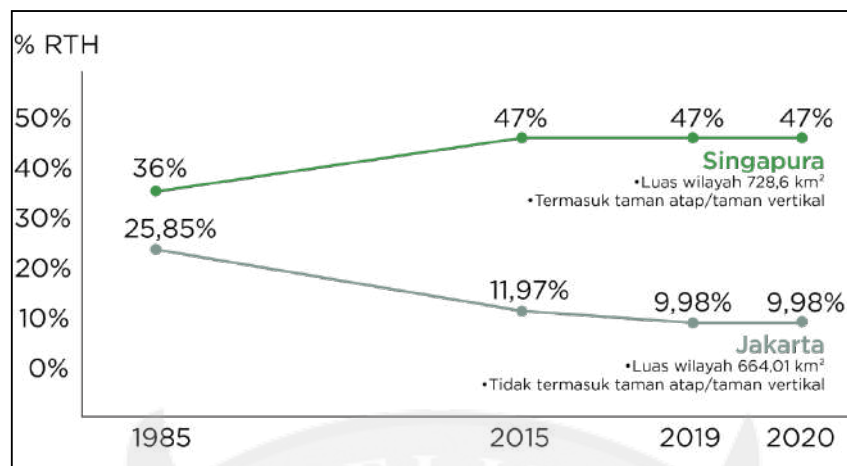
1.1 LATAR BELAKANG



Gambar 1.1 kolase latar belakang konsep

Ruang bermain adalah elemen penting dalam perkembangan anak, menyediakan kesempatan bagi mereka untuk mengeksplorasi, belajar, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Ruang ini tidak hanya berfungsi sebagai area rekreasi tetapi juga sebagai arena di mana anak-anak dapat mengembangkan keterampilan sosial, emosional, fisik, dan kognitif mereka. Dalam konteks perkotaan yang padat seperti Jakarta, kebutuhan akan ruang bermain yang berkualitas semakin mendesak. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak yang memiliki akses ke ruang bermain yang baik cenderung memiliki keterampilan sosial yang lebih baik dan tingkat kebugaran yang lebih tinggi. Namun, realita yang dihadapi di kota-kota besar sering kali menunjukkan bahwa ruang bermain yang memadai terbatas oleh lahan yang minim akibat urbanisasi, prioritas pembangunan infrastruktur yang berorientasi komersial, serta peningkatan kepadatan penduduk (Gambar 1.2).

Keterbatasan ruang bermain menciptakan ketimpangan akses bagi anak-anak untuk menikmati manfaat dari ruang terbuka hijau yang aman dan inklusif. Dalam banyak kasus, ruang bermain yang ada tidak dirancang untuk memenuhi kebutuhan spesifik anak-anak, seperti aspek keselamatan, kenyamanan, dan interaksi sosial. Hal ini menekankan urgensi untuk merancang ruang bermain yang tidak hanya dapat memaksimalkan fungsi lahan yang terbatas, tetapi juga memberikan lingkungan yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak-anak secara alami tertarik pada elemen alam seperti tanah, air, angin, dan api, yang berperan dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan sensoris mereka. Elemen-elemen ini juga menciptakan pengalaman bermain interaktif yang lebih bermakna dan mendekatkan anak dengan alam. Oleh karena itu, integrasi elemen-elemen tersebut dalam ruang bermain ramah anak dapat meningkatkan kualitas interaksi dan pendidikan ekologis secara bersamaan.



Gambar 1.2 Perbandingan Data RTH Singapura dan Jakarta
sumber: *Jakarta Property Institute*

Salah satu solusi inovatif yang dapat diterapkan adalah mengintegrasikan konsep urban farming ke dalam desain ruang bermain. Urban farming atau pertanian perkotaan mencakup berbagai kegiatan pertanian yang dilakukan di area perkotaan, dan semakin populer seiring dengan meningkatnya kesadaran akan pentingnya keberlanjutan lingkungan dan ketahanan pangan. Dengan menggabungkan elemen pertanian di ruang bermain, kita dapat menciptakan lingkungan yang tidak hanya menyediakan ruang hijau, tetapi juga berfungsi sebagai sarana edukasi bagi anak-anak mengenai pentingnya keberlanjutan, pengelolaan sumber daya alam, dan pola hidup sehat. Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak memiliki ketertarikan yang kuat terhadap elemen air, yang menawarkan pengalaman sensoris dan eksplorasi yang bermanfaat bagi perkembangan mereka. Elemen air dalam ruang bermain dapat meningkatkan daya tarik dan interaksi anak-anak, serta mendukung perkembangan motorik halus dan keterampilan kognitif mereka.

Pendekatan arsitektur regeneratif memberikan landasan yang kuat untuk desain ruang bermain yang berkelanjutan. Arsitektur regeneratif adalah pendekatan yang tidak hanya berfokus pada

keberlanjutan, tetapi juga pada pemulihan dan regenerasi ekosistem yang telah rusak akibat aktivitas manusia. Dalam konteks Jakarta, di mana ruang hijau sangat terbatas, arsitektur regeneratif dapat membantu memulihkan ekosistem lokal sambil memenuhi kebutuhan masyarakat perkotaan. Dengan menerapkan prinsip-prinsip arsitektur regeneratif, desain ruang bermain dapat memperbaiki lingkungan yang terdegradasi, meningkatkan kualitas udara, dan menyediakan ruang yang sehat dan ramah anak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi hubungan antara ruang bermain, urban farming, dan arsitektur regeneratif. Dengan memahami dan mengintegrasikan ketiga elemen ini, diharapkan dapat merancang ruang bermain yang tidak hanya memenuhi kebutuhan anak-anak akan tempat bermain yang aman dan menarik, tetapi juga mendukung keberlanjutan lingkungan dan memberikan edukasi mengenai pentingnya pengelolaan sumber daya alam. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi perencanaan tata kota yang berkelanjutan, meningkatkan kualitas hidup anak-anak, dan menciptakan lingkungan yang lebih baik di Jakarta.

01

PENDAHULUAN

1.2 RUMUSAN MASALAH

- Bagaimana menciptakan ruang bermain anak yang edukatif dan interaktif melalui pendekatan urban farming?
- Bagaimana merancang ruang yang mendorong aktivitas fisik anak (MVPA) dalam konteks ruang terbuka hijau yang terbatas?
- Bagaimana bentuk arsitektur regeneratif dapat mendukung keberlanjutan fungsi ruang bermain dan ruang tanam secara bersamaan?

1.3 TUJUAN DAN SASARAN

- Merancang ruang bermain yang tidak hanya aman dan menyenangkan, tetapi juga mendukung pembelajaran melalui interaksi dengan alam.
- Mengintegrasikan urban farming ke dalam program arsitektur sebagai media edukasi dan regenerasi lingkungan.
- Menghadirkan desain yang mengakomodasi aktivitas fisik sedang hingga berat (MVPA) pada anak-anak usia 6–12 tahun.
- Menghasilkan tipologi ruang yang ringan, berskala kecil-menengah, dan tersebar agar tetap menjaga kualitas ruang hijau pada tapak.

1.4 KONTEKS



Gambar 1.3 Konteks Tapak

Lokasi yang dipilih berada di dekat Senayan Park yang merupakan lingkungan perkotaan dengan dominasi area hardscape dan minimnya ruang hijau yang dikhususkan untuk anak-anak. Saat ini, kawasan tersebut lebih banyak digunakan oleh remaja dan orang dewasa, sementara infrastruktur yang mendukung aktivitas bermain dan eksplorasi anak masih terbatas. Proyek ini bertujuan untuk menghadirkan ruang bermain yang terintegrasi dengan pertanian urban sebagai respons terhadap kondisi tersebut, dengan mengubah area yang kurang dimanfaatkan menjadi lingkungan belajar berbasis alam. Intervensi ini selaras dengan prinsip arsitektur regeneratif, di mana ruang yang diciptakan tidak hanya

berfungsi sebagai taman bermain tetapi juga berkontribusi pada produksi pangan perkotaan, regulasi iklim mikro, dan inklusivitas sosial.

Lingkungan proyek juga memperlihatkan tantangan berupa flatness tapak dan intensitas cahaya matahari yang tinggi (Gambar 1.3). Hal ini direspons dalam desain dengan menciptakan bangunan berskala rendah dan tersebar (*scattered typology*) agar tidak mendominasi tapak, serta tetap membuka ruang interaksi alam—baik dengan cahaya, air, maupun vegetasi.