



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR GRAFIK.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR SKEMA.....	x
KATA PENGANTAR.....	11
ABSTRAK.....	12
BAB I BANDUNG DAN THIRD PLACE UNTUK ANAK-ANAK.....	14
1. 1. Latar Belakang.....	14
1. 1. 1. Bandung dan Potensi menjadi Kota Ramah Anak	14
1. 1. 2. Bandung dan Respon terhadap Potensi Generasi Muda.....	15
1. 1. 3. Bermain sebagai Aktivitas Harian Anak-Anak.....	16
1. 2. Permasalahan	17
1. 2. 1. Dampak Penggunaan Gadget Berlebih pada Tumbuh Kembang Anak.....	17
1. 2. 2. Bergesernya Ketertarikan Anak-Anak terhadap Fasilitas Bermain Publik Kota.....	18
1. 3. Alur Berpikir.....	19
1. 4. Kesimpulan Latar Belakang dan Permasalahan	20
1. 4. 1. Permasalahan Umum.....	20
1. 4. 2. Permasalahan Khusus.....	20
1. 5. Tujuan dan Sasaran Penulisan.....	20
1. 6. Keaslian Penulisan.....	21
1. 7. Lingkup Penulisan.....	21
1. 7. 1. Fokus	21
1. 7. 2. Lokus.....	21



1.8 Metode Penulisan.....	21
1. 8. 1. Pengumpulan Data	21
1. 8. 2. Pengolahan Data	22
1. 8. 3. Sistematika Penulisan.....	22
BAB II TINJAUAN LITERATUR	24
2. 1. Third Place	24
2. 1. 1. Definisi Third Place	24
2. 1. 2. Tipologi <i>Third Place</i>	24
2. 2. Generasi Z.....	29
2. 2. 1. Definisi Generasi Z.....	29
2. 2. 2. Karakter Generasi Z.....	29
2. 3. Generasi Alfa	29
2. 3. 1 Definisi Generasi Alfa.....	29
2. 3. 2 Karakter Generasi Alfa	30
2. 4. Karakter Anak-Anak di Masa Sekarang.....	30
2. 5. Kebutuhan Ruang Bermain berdasarkan Usia	30
BAB III STUDI KASUS	32
3. 1. Third Space-Little Space, Islington, London.....	32
3. 1. 1. Fasilitas untuk Anak-Anak.....	32
3. 1. 2. Pemilihan Warna Ruangan	32
3. 1. 3. Fasilitas Pendukung	33
3. 2. PIXELAND, Mianyang, China	33
3. 2. 1. Inspirasi dan Implementasi Konsep	33
3. 2. 2. Objek Permainan.....	34
3. 2. 3. Permainan Ketinggian dan Inklusivitas	34
3. 3. Ruang Bermain Ramah Anak Taman Tongkeng, Bandung, Indonesia	35
3. 3. 1. Persyaratan dan Prinsip Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA)	36
3. 4. Kesimpulan Studi Kasus	37



BAB IV TINJAUAN LOKASI TAPAK.....	39
4. 1. Karakteristik Anak-anak di Kota Bandung	39
4. 1. 1. Demografi Anak-anak di Kota Bandung.....	39
4. 1. 2. Pola Bermain Anak-Anak di Kota Bandung	40
4. 2. Pemilihan Tapak.....	41
4. 2. 1. Syarat Pemilihan Tapak.....	41
4. 2. 2. Tapak Terpilih	42
4. 2. 3. Konsiderasi Pemilihan Tapak	42
4. 3. Analisis Tapak.....	43
4. 3. 1. Analisis Skala Makro.....	43
4. 3. 2. Analisis Skala Meso.....	44
4. 3. 3. Analisis Skala Mikro.....	47
4. 3. 4. Kesimpulan Analisis Tapak.....	48
BAB V PENDEKATAN KONSEP DESAIN.....	49
5. 1. Pendekatan Program Ruang.....	49
5. 1. 1. Pendekatan Jenis Aktivitas	49
5. 1. 2. Pendekatan Standar Kebutuhan Ruang.....	49
5. 2. Pendekatan Sirkulasi.....	51
5. 3. Pendekatan Karakter Anak-Anak.....	51
BAB VI KONSEP DESAIN	54
6. 1. Konsep Makro: Modernize Local Elements	54
6. 1. 1. Filosofi Permainan Congklak	54
6. 1. 2. Saung dan Pemanfaatan Tapak Eksisting.....	54
6. 2. Konsep Meso.....	55
6. 2. 1. <i>Interactive Public Space</i>	55
6. 2. 2. <i>Contemporary Playground</i>	56
6. 2. 3. <i>After School Space</i>	57
6. 2. 4. Fasilitas Komersil.....	59
6. 3. Konsep Mikro.....	59



6.3.1. Program Ruang	59
6.3.2. Zonasi	61
6.3.3. Tipologi Ruang	62
6.3.4. Organisasi Ruang.....	64
6.3.5. Sirkulasi	65
6.3.6. Olah Tapak	66
6.3.7. Furnitur	68
6.3.8. Struktur	68
6.3.9. Utilitas	68
6.3.10. <i>Maintenance</i>	70
6.4. Kegiatan Pokok	71
6.4.1. Pelaku Kegiatan.....	71
6.4.2. Tipe Kegiatan	72
6.4.3. Pelaku Kegiatan dan Fasilitas.....	72
DAFTAR PUSTAKA	74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Taman Badak dan Taman Dewi Sartika di Bandung	15
Gambar 2. Fasad Bandung Creative Hub (kiri) dan salah satu fasilitas yang tersedia di dalamnya (kanan).	16
Gambar 3. Suasana area rekreasi kolam dangkal di Taman Sejarah Bandung yang ramai pada hari Minggu	17
Gambar 4. Area Bermain Anak di Taman Superhero, Bandung.....	19
Gambar 5. The Red Planet, Cina.	24
Gambar 6. Kidspace Adventures, Croydon.....	25
Gambar 7. Penggunaan rubber mat sebagai material lantai dari area bermain untuk mengurangi risiko tergelincir	26
Gambar 8. Lokasi area bermain yang dekat dengan pabrik berbahaya bagi kesehatan pernapasan anak-anak.....	26
Gambar 9. Area bermain yang memiliki ruang gerak luas dan permainan dan sesuai standar anak-anak.....	26
Gambar 10. Area bermain yang inklusif dan bisa dimainkan oleh anak-anak dengan segala kondisi	27
Gambar 11. Area bermain yang memungkinkan orang tua untuk mengawasi anak-anak dari jauh maupun dekat	27
Gambar 12. Area bermain yang memiliki ciri-khas keindahan dan karakter	27
Gambar 13. PRAMA for Kids (kiri) dan Kids Artspace, Queensland (kanan).....	28
Gambar 14. Cafe sebagai fasilitas pendukung	28
Gambar 15. Lapangan Basket Indoor untuk Anak-Anak.....	32
Gambar 16. Penggunaan warna merah pada area bermain.....	33
Gambar 17. Lounge sebagai Tempat Istirahat untuk Anak-Anak.....	33
Gambar 18. Konsep digital pixel pada keseluruhan lanskap	33
Gambar 19. Variasi wahana bermain di tiap modul lantai yang tersedia di PIXELAND.....	34
Gambar 20. Implementasi tanaman sebagai pembatas antara area luar dan area dalam tapak.....	35
Gambar 21. Implementasi poin-poin panjat tebing pada ramps.....	35
Gambar 22. RBRA Taman Tongkeng, Bandung	35
Gambar 23. Taman Superhero, Bandung	40
Gambar 24. Lokasi Tapak	42
Gambar 25. Zonasi Lokasi Tapak Skala Makro menurut Peraturan Daerah Kota Bandung No. 18 Tahun 2011	43
Gambar 26. Delineasi Tapak	44
Gambar 27. Analisis Matahari dan Arah Angin	44



Gambar 28. Analisis Polusi Udara dan Polusi Suara.....	45
Gambar 29. Analisis Sirkulasi Kendaraan	45
Gambar 30. Analisis Utilitas	46
Gambar 31. Analisis Vegetasi	46
Gambar 32. Analisis Tapak Skala Mikro	47
Gambar 33. Dokumentasi Kondisi Eksisting Tapak.....	48
Gambar 34. Pola Jalur Sirkulasi menurut Ching (2015).....	51
Gambar 35. Permainan Tradisional Congklak	54
Gambar 36. Saung Kayu	55
Gambar 37. <i>Public space</i> yang didesain menyatu dengan taman bermain.....	56
Gambar 38. Objek permainan terowongan panjat jaring (kiri) dan panjatan jaring pada umumnya (kanan)	56
Gambar 39. UFO <i>Swing</i> dari jaring.....	57
Gambar 40. Ayunan (kiri) dan lantai musik interaktif (kanan) yang inklusif.....	57
Gambar 41. <i>Café dan Mini Market</i>	59
Gambar 42. Zonasi Tapak.....	61
Gambar 43. Transformasi grand concept saung terhadap desain rancangan	66
Gambar 44. Transformasi grand concept congklak terhadap desain rancangan	67
Gambar 45. Ilustrasi olah desain amphitheatre (kiri) dan gabungan antara area hijau, playground, jogging track, dan public space (kanan)	67



DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Persentase Anak Usia 5-6 Tahun (atas) dan Anak Usia 7-17 Tahun (bawah) yang Mengakses Internet selama Tiga Bulan Terakhir, 2019	18
Grafik 2. Grafik Alasan dan dengan Siapa Anak-Anak Usia 5-12 Tahun mengunjungi Taman Superhero	40



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Persentase Anak Usia 5-17 Tahun yang Mengakses Internet selama Tiga Bulan Terakhir, 2019	17
Tabel 2. Komparasi Keaslian Karya	21
Tabel 3. Tabel Analisis Implementasi Persyaratan RBRA di dalam RBRA Taman Tongkeng	36
Tabel 4. Tabel Jumlah Penduduk Anak-Anak Usia 5-14 Tahun di Kota Bandung Tahun 2019	39
Tabel 5. Tabel Objek Permainan yang digunakan oleh Anak-Anak	41
Tabel 6. Tabel Kegiatan Publik dan Member	58
Tabel 7. Jadwal Mingguan Kegiatan Member	58
Tabel 8. Tabel Kebutuhan Ruang pada Children's Third Place	59
Tabel 9. Tabel Zonasi Kebutuhan Ruang	62
Tabel 10. Tabel Tipologi Ruang	63
Tabel 11. Tabel Pelaku Kegiatan Tiap Ruang	72



DAFTAR SKEMA

Skema 1. Alur Berpikir Bab I	19
Skema 2. Transformasi Karakter Anak-anak menjadi Solusi Desain.....	52
Skema 3. Alur Berpikir Bab V.....	53
Skema 4. Diagram Organisasi Ruang.....	65
Skema 5. Skema Sistem Air Bersih	69
Skema 6. Skema Sistem Air Kotor	69