

**ANALISIS KONSEP TEMATIK PADA TAMAN PERUMAHAN DI KOTA BARU  
PARAHYANGAN SEBAGAI DAYA TARIK BAGI ANAK-ANAK**  
*(The Thematic Concept Analysis of the Neighborhood Parks in Kota Baru Parahyangan as  
an Attraction for Children)*

**Setiamurti Rahardjo<sup>1)</sup>, Andreas Handoyo<sup>2)</sup>**

<sup>1,2</sup> School of Creative Industries, Telkom University  
Jl. Telekomunikasi No. 01, Terusan Buah Batu, Bandung  
icusrahardjo@tcis.telkomuniversity.ac.id  
ashandoyo@tcis.telkomuniversity.ac.id

**ABSTRACT**

*Neighborhood parks are generally designed as esthetical elements. Nevertheless, some are intentionally designed to become recreational facilities to the residents, especially in a form of playground for children. Kota Baru Parahyangan (KBP) is a residential area with clusters, all of which are complemented by thematic park(s). With each cluster adopts a different theme for its park(s), the implementation of the thematic concept of the park may vary between one cluster and another. Therefore, this paper aims to analyze the implementation of the thematic concept in the neighborhood park design as an attraction for children. It also aims to bring out the park that has applied this concept most successfully, as a reference for further park design and planning in the residential neighborhood context. The research is performed sequentially which includes: scoring the park facilities in 9 clusters that are already built through a quantitative method, followed by the discussion of the analysis through a qualitative method. As the result, Tatar (cluster) Jinggaanagara is found as the best cluster that has successfully integrated its thematic concept to the rest of the facilities in the park, and contributed good impacts to the cluster itself and the other clusters nearby.*

**Keywords:** *thematic park, children, facilities, cluster, housing*

**ABSTRAK**

Taman di lingkungan perumahan pada umumnya dirancang sebagai elemen estetis. Akan tetapi, beberapa di antaranya dapat didesain khusus untuk menjadi fasilitas rekreasi warga, yakni dalam rupa taman bermain anak-anak. Kota Baru Parahyangan (KBP) merupakan sebuah kawasan permukiman yang setiap klasternya dilengkapi dengan taman tematik dengan implementasi yang berbeda antara desain taman yang satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu, penulisan ini bertujuan untuk menganalisa keberhasilan penerapan tema pada taman di lingkungan perumahan sebagai daya tarik bagi anak-anak, dengan harapan bahwa hasilnya dapat menjadi acuan bagi perencanaan dan perancangan taman di lingkungan kompleks perumahan. Penelitian dilakukan secara bertahap, yaitu dengan menilai fasilitas taman secara kuantitatif pada sembilan klaster yang sudah selesai terbangun, lalu dilanjutkan dengan pembahasan analisa secara kualitatif. Sebagai hasil, Tatar Jinggaanagara ditemukan sebagai tatar terbaik yang dapat mengintegrasikan implemetasi tematiknya pada fasilitas-fasilitas yang ada di taman, juga memberikan dampak yang baik terhadap klaster bersangkutan maupun klaster-klaster lain di sekitarnya.

**Kata kunci:** taman tematik, anak-anak, fasilitas, fasilitas, klaster, perumahan

## PENDAHULUAN

### Taman Perumahan sebagai Sarana Rekreasi dan Edukasi Anak

Keberadaan taman pada lingkungan perumahan memiliki peran yang serupa dengan ruang terbuka pada umumnya. Taman sebagai ruang terbuka hijau (RTH) ditata dengan berbagai vegetasi yang memberikan kontribusi pada ekosistem di lingkungan perumahan tersebut. Keberadaan pepohonan dan tetanaman dapat menjadi faktor penyejuk lingkungan. Adanya vegetasi dapat memberikan pembayangan pada area yang mendapat radiasi matahari langsung berlebih sekaligus mengatur alur sirkulasi udara untuk mengendalikan temperatur dan kelembapan lingkungan. Elemen-elemen atau pun fasilitas lain yang terdapat pada taman berupa perkerasan, area duduk, maupun area bermain, dapat dimanfaatkan oleh para warga perumahan sebagai sarana interaksi sosial dan rekreasi.

Anak-anak sebagai pengguna utama taman perumahan memiliki kebutuhan rekreasi beragam sesuai dengan usia dan proses pertumbuhannya, baik secara motorik maupun kognitif. Misalnya saja penerapan warna-warna primer yang kontras pada permainan jungkat-jungkit yang sekaligus menjawab kebutuhan anak akan pengenalan warna dan melatih otot motorik kasarnya. Selain memiliki berbagai fasilitas untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan tersebut, sebuah taman yang baik juga akan memikirkan tampilan desain yang menarik dan bersifat mengundang. Hal ini akan memicu kedatangan anak-anak ke taman, sehingga taman tidak hanya dapat memberikan kesenangan bagi anak-anak tetapi juga bermanfaat bagi kebutuhan tumbuh-kembang anak (Marcus dan Sarkissian, 1988, 135).

### Keragaman Tema Taman di Klaster Perumahan Kota Baru Parahyangan

Kota Baru Parahyangan (KBP) sebagai cikal bakal kota satelit bagi kota Bandung memiliki sebuah koridor perumahan dan 11 klaster (dinamakan *tatar*) perumahan yang sudah terbangun pada saat penelitian ini dilakukan. Perumahan bertipe koridor ditempatkan

berjejer di area jalan utama menuju gerbang-gerbang klaster, sedangkan setiap klaster dibuat tertutup dengan gerbang masuk khusus yang dijaga oleh petugas keamanan. Dengan mengusung pilar budaya, sejarah, dan pendidikan sebagai konsep pengembangan kawasan, KBP secara berhati-hati menerapkan pengayaan pada bentuk rumah tinggal di setiap klusternya serta tema khusus pada desain taman di masing-masing klaster. Pengayaan tersebut selain menjadi penanda nilai jual klaster berdasarkan luas kavling dan luas bangunan, juga menunjukkan kekhasan nuansa pada sebuah klaster. Sementara adanya desain tematik khusus pada taman di setiap klaster menjadi daya tarik tersendiri bagi warga, terutama dominasi anak-anak yang memanfaatkan fasilitas permainan di taman (Bandung Creative Movement, 2015:78).

Hampir semua klaster perumahan KBP memiliki taman tematik yang ditata menyatu dengan area perumahan sebagai elemen *path*, *edge*, *node*, atau *landmark* (Lynch, 1960:41). Apa pun pola yang diterapkan, adanya fasilitas bermain membuat setiap taman berfungsi sebagai sarana rekreasi warga klaster tempat taman itu berada. Hal ini tidak menutup kemungkinan taman tersebut didatangi atau dimanfaatkan oleh warga klaster lain di dalam lingkungan KBP.

Untuk memenuhi kebutuhan sebagian besar warga yang adalah keluarga muda yang memiliki anak-anak, maka selain menyediakan area bermain sebagai fasilitas utama, taman-taman di setiap klaster juga dilengkapi dengan fitur-fitur estetis yang menarik bagi anak-anak. Dilihat dari tampilan visualnya, desain taman mengaplikasikan tema melalui penataan lansekap dengan elemen *sculptural* yang dibuat dalam dimensi besar. Penambahan dengan warna pada elemen tersebut, tentunya akan menjadi sesuatu yang memikat bagi anak-anak yang masih mengembangkan kemampuan pengindraannya (Moore, Goltsman, Iacofano, 1992, 20). Taman pada akhirnya tidak hanya menjadi sarana rekreasi bagi anak-anak, tetapi juga sebagai wadah aktivitas sosial bagi kelompok usia lain,

terutama orang dewasa yang menemani anak-anak bermain di taman.

Setiap klaster menerapkan tema desain yang bervariasi. Tidak ada dua klaster yang menerapkan satu tema yang sama. Implementasi tema pada taman di setiap klaster tersebut dapat berbeda-beda antara desain yang satu dengan lainnya. Berdasarkan kondisi tersebut, penulisan ini akan mengulas analisa mengenai bagaimana integrasi tema yang bervariasi tersebut dengan fasilitas taman, serta memunculkan klaster dengan tema taman terbaik yang berhasil menarik minat anak-anak, bahkan mungkin orang tua dari anak-anak, untuk datang dan beraktivitas di sana, sehingga kebutuhan rekreasi mereka terpenuhi dan suasana lingkungan perumahan menjadi lebih hidup. Agar pembahasan lebih terfokus, maka taman yang dipilih hanya taman yang dilengkapi dengan fasilitas bermain anak-anak (*playground*). Dengan ulasan ini, diharapkan konsep yang diterapkan oleh klaster tersebut dapat menjadi acuan bagi perencanaan dan perancangan taman ada kompleks perumahan lainnya.

## **KAJIAN TEORI**

### **Tema sebagai Estetika Desain**

Sebuah karya lingkungan binaan tidak hanya sebatas kegunaan dan fungsi. Tanpa adanya keindahan, maka karya tersebut tidak akan lengkap. Bahkan ada jargon yang mengatakan bahwa seorang perancang bisa saja membuat karya yang berfungsi baik, tapi tanpa adanya nilai estetis, karya tersebut tidak dapat disebut arsitektur. Pendapat ini sejalan dengan pendapat Yoshinobu Ashihara (1970:10) yang menyatakan bahwa hubungan antara objek dalam sebuah ruang dengan manusia utamanya ditentukan oleh visualisasi.

Hal senada juga diutarakan oleh Smithies (1981:3) yang mengatakan bahwa persepsi manusia terhadap lingkungannya yang paling dominan diperoleh dari apa yang dilihatnya. Smithies menambahkan bahwa terdapat tiga prinsip berkaitan dengan sasaran desain secara visual, yaitu: 1) komposisi visual; 2) dampak desain tersebut terhadap pandangan manusia yang mengamatinya, serta; 3) hubungan yang

lebih luas antara desain dan *setting* lokasi dan waktu, termasuk hubungannya secara ukuran dalam skala manusia (1981:5).

Taman sebagai ruang publik dituntut untuk memiliki kualitas yang ditentukan secara fisik dan sosial-kultural, serta dalam menyediakan wadah yang dapat digunakan dan dinikmati manusia (Carmona, 2003:3). Manusia membutuhkan taman sebagai sarana rekreasi, tapi selain itu masih banyak cara lain untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Media elektronik, *fitness center*, restoran, kafe, bahkan pekarangan rumah pribadi dapat menjadi pesaing taman yang ada di area publik. Dipicu oleh hal ini, maka taman harus menjadi sesuatu yang baik melebihi apa yang bisa ditawarkan tempat-tempat lainnya (Harnik, 2010:33). Nilai estetis dari sebuah taman pun menjadi nilai yang tidak dapat dikesampingkan. Tidak hanya sebagai identitas atau ciri khas yang menjadi kebanggaan bagi perumahan tempat di mana taman tersebut berada, tapi juga sebagai daya saing terhadap sarana rekreasi lainnya.

Akan tetapi, kemampuan seorang arsitek untuk mengintegrasikan keindahan dengan desain yang fungsional adalah proses yang dipupuk melalui pengalaman. Pada umumnya, hasil visual rancangan yang memuaskan tercipta melalui intuisi (Smithies, 1981:3).

Tentunya, mengandalkan intuisi semata dalam perancangan bukan hal yang bisa dipertanggungjawabkan secara valid. Oleh karena itu, pendekatan perancangan melalui tema kerap dipakai untuk memunculkan keunikan sebuah estetika desain dengan lebih bertanggung jawab. Sebagai sebuah pendekatan desain yang mengarah pada tampilan visual, tema menjadi suatu hal yang dapat dilihat dan dengan demikian dapat memberikan persepsi tersendiri bagi manusia selaku pengamat.

### **Kriteria Kebutuhan Anak-anak akan Taman di Perumahan**

Taman dalam lingkungan perumahan dapat bersifat privat atau publik. Taman pribadi dalam masing-masing unit rumah tetap merupakan ruang terbuka, tapi bersifat privat karena hanya

dapat diakses oleh pemilik rumah yang bersangkutan. Sementara itu, taman yang berada di ruang publik menjadi terbuka dan dapat diakses oleh umum, atau setidaknya oleh warga yang mendiami perumahan yang sama. Hal ini akan mempengaruhi atau menggambarkan hubungan sosial antar warga dilihat dari segi lingkungan binaan. Bila semua ini ditata, maka akan tercipta kesatuan sistem permukiman dengan berbagai sarana penunjang. Bentuk arsitekturalnya bisa beraneka ragam dan masing-masing bisa memiliki ciri tertentu. (Purnomohadi et. al., 2006:88).

Kebutuhan akan taman di lingkungan perumahan dapat berbeda-beda bergantung pada status sosial atau kekayaan penghuninya (Harnik, 2010:38). Keluarga yang memiliki kekayaan cukup untuk membangun rumah besar dengan taman privat cenderung merasa tidak memerlukan adanya taman publik di area permukimannya karena apa yang ia butuhkan dari taman sudah bisa didapatkan di lingkungannya sendiri. Akan tetapi, taman privat tidak dapat memfasilitasi kebutuhan sosial sebaik taman terbuka yang bersifat publik, kecuali pemilik rumah yang bersangkutan membuka tamannya untuk didatangi publik.

Sebuah studi terhadap permukiman *Pin Green* yang dilakukan oleh Edinburg University menunjukkan hasil bahwa 85 persen dari anak-anak menggunakan area terbuka untuk bermain, sedangkan 15 persen bermain di jalanan dan area parkir kendaraan (Marcus and Sarkisian, 1986: 107). Taman publik tetap diperlukan sebagai fasilitas bersama, tempat anak-anak saling bertemu dan bersosialisasi. Bagi anak-anak, kebutuhan sosial ini sangat penting karena merupakan salah satu bagian proses tumbuh-kembangnya. Carmona menyatakan bahwa visualisasi, audial, penciuman, dan sentuhan merupakan hal yang paling sering dilakukan dalam mendukung proses perkembangan kognitif, afektif, kemampuan interpretasi, dan kemampuan mengevaluasi anak (2003:87). Hal ini diperkuat oleh Moore, Goltsman, dan Lacofano bahwa kehadiran taman bagi anak-anak, diharapkan dapat memberikan

peluang bagi kebutuhan perkembangan mereka, antara lain perkembangan motorik, pengambilan keputusan, pembelajaran melalui *trials & errors*, kemampuan bersosialisasi, dan kemampuan imajinatifnya (1992:3). Karena dalam tahap perkembangan itu, anak-anak merupakan kelompok usia yang paling mudah terpengaruh oleh keadaan dan kondisi lingkungan yang ada di sekitarnya. Mereka memiliki kesempatan yang besar untuk belajar. Dengan begitu, lingkungan perumahan termasuk taman harus dapat dirancang sedemikian rupa agar memiliki kesan mengundang bagi anak-anak. Tidak hanya bermain bersama dengan anak-anak yang seumuran (2-3 orang atau lebih), tetapi juga bermain bersama orang dewasa yang menemaninya.

#### **Sarana dan Prasarana Taman di Perumahan bagi Anak-anak**

Sebuah taman harus dapat akses dengan mudah dan aman agar bisa digunakan oleh anak-anak. Area tersebut harus pula bersifat terbuka agar mudah diawasi oleh orang dewasa (Marcus dan Sarkisian, 1986:109).

Pada umumnya, faktor-faktor mendasar yang dibutuhkan oleh lingkungan untuk mendukung kebutuhan anak-anak, antara lain lokasi, kecocokan fungsi, elemen alam, karakteristik sosial, dan fitur-fitur taman, seperti topografi, penataan lansekap dan vegetasi, area berteduh, dan area olahraga.

Tabel 1. Syarat dan Kebutuhan Fasilitas Taman bagi Anak-anak (4-12 tahun)

Kebutuhan	Kriteria
Aksesibilitas	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jalur menerus.</li> <li>2. Permukaan material tidak licin.</li> <li>3. Diposisikan sedemikian rupa untuk meminimalkan kontak dengan jalur kendaraan.</li> <li>4. Pencapaian yang aman dan mudah.</li> <li>5. Dapat dilihat dari rumah sekitarnya.</li> <li>6. Dibatasi dengan pagar atau <i>softscapes</i> untuk membatasi dengan area lain.</li> </ol>
Tempat bermain	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memiliki keragaman jenis alat permainan (Permainan Konvensional dan Permainan Petualangan).</li> <li>2. Fleksibel, memiliki variasi penyelesaian permainan, variasi tingkat kesulitan/ketangkasan permainan, dan variasi gerakan.</li> <li>3. Dapat digunakan oleh orang dewasa sewaktu-waktu.</li> <li>4. Dilengkapi area duduk bagi pendamping/pengawas.</li> <li>5. Variasi warna, bentuk, wujud, dan tekstur.</li> <li>6. Didominasi area terbuka, cukup untuk aktivitas berlari.</li> <li>7. Terbuka, dapat dilihat dari sekeliling atau area duduk pendamping.</li> <li>8. Dilengkapi ruang/tempat untuk aktivitas/olahraga fisik.</li> <li>9. Terpisah dengan area kendaraan/ parkir.</li> <li>10. Dilengkapi area berteduh/<i>shelter</i>.</li> </ol>
Elemen Alami	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melindungi pengguna dari angin, sinar matahari, hujan, atau suara.</li> <li>2. Variasi area datar dan naik-turun.</li> <li>3. Menediakan area pembayangan/ berteduh.</li> <li>4. Keragaman vegetasi.</li> </ol>
Fitur Taman	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Area duduk, sesuai antropometri anak-anak.</li> <li>2. Area duduk, dapat mengakomodasi kebutuhan sosial anak-anak (grup kecil atau grup besar).</li> <li>3. Skala dan dimensi anak-anak.</li> <li>4. Tenggara untuk orientasi tempat.</li> <li>5. Memiliki sekuen pengalaman ruang.</li> </ol>
Keamanan ( <i>safety</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dilengkapi dengan area lunak, di bawah alat permainan (mis. pasir).</li> <li>2. Kemiringan tanah yang landai.</li> </ol>

(Sumber : Diadaptasi dari *People Places*, Marcus dan Francis, 1998; *Public Place-Urban Space*, Carmona, 2003; dan *Play for All*, Moore, Goltsman, Iacofano, 1992 )

## HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN

### Aplikasi Desain Tematik pada Taman Perumahan di Kota Baru Parahyangan

Seperti yang telah diuraikan sebelumnya, setiap klaster perumahan KBP memiliki tema taman yang berbeda-beda, tetapi tujuannya tetap sejalan dengan konsep pengembangan kawasan yang berkaitan dengan budaya, sejarah, dan pendidikan. Penggunaan tema pada

masing-masing taman berperan sebagai media informasi untuk menambah wawasan warga yang berkunjung ke taman tersebut, dengan sasaran utama anak-anak sebagai pengguna terbanyak. Istilah-istilah seperti 'transportasi', 'geografi dan tujuh keajaiban dunia',

'komunikasi', 'astronomi', dan beberapa istilah lain dipakai sebagai nama tema taman yang dipublikasikan oleh KBP. Aplikasi tema tersebut dapat dilihat melalui penataan lansekap dengan elemen *sculptural* yang dibuat dalam dimensi besar, namun dengan adanya perbedaan nama tema yang dipilih, realisasi penerapannya berbeda-beda bergantung pada pengertian dari nama tema tersebut.

Sebagai contoh, Tatar Wangsakerta memiliki taman dengan tema transportasi. Istilah 'transportasi' itu sendiri dengan mudah dideskripsikan secara visual melalui perwujudan bentuk kendaraan serta moda transportasi darat, laut, atau udara. Pada klaster ini, tema tersebut diwujudkan melalui figur miniatur balon udara, kereta api, perahu, kapal laut, serta roket. Sebagian fitur bisa sekaligus digunakan sebagai sarana permainan, tetapi sebagian lagi hanya menjadi bentuk elemen estetis yang ikut mewarnai suasana taman (gambar 1).



**Gambar 1. Penggabungan Fasilitas Permainan dengan tema di Tatar Wangsakerta. (Sumber : Dokumentasi Penulis, 2015).**

Contoh lain adalah Tatar Mayangsunda dengan kondisi yang kontras. 'Informasi' sebagai nama tema yang diusungnya rupanya lebih sulit diaplikasikan secara visual jika dibandingkan dengan taman pada klaster sebelumnya. Berbeda dengan yang terjadi di Tatar Wangsakerta, pendeskripsian informasi' pada taman di Tatar Mayangsunda diwujudkan melalui panel-panel berisi narasi deskriptif mengenai media digital. Di taman ini juga tidak terdapat figur tiga dimensional yang merepresentasikan benda-benda yang berkaitan dengan informasi. Satu-satunya

figur *sculptural* yang ada di taman ini adalah bentuk huruf A kapital berwarna merah tanpa penjelasan mengenai pengertiannya, yang dapat memunculkan persepsi berbeda-beda bagi manusia yang datang ke taman (gambar 2). Orang dewasa bisa saja menginterpretasikan huruf A tersebut sebagai simbol tertentu lalu membuat penilaian mengenai makna yang ada di baliknya yang tidak terlihat, tapi anak-anak hanya akan mendeskripsikan bentuk apa adanya secara ikonik dan melakukan penilaian berdasarkan apa yang terlihat saja. Jika bentuk tersebut indah dilihat, maka anak-anak akan tertarik.



**Gambar 2. Fitur 3D yang diaplikasikan di Tatar Mayangsunda. (Sumber : Dokumentasi Penulis, 2015)**

Kondisi yang berbeda lagi ditemukan pada taman di Tatar Larangtapa. Dengan tema 'alam', suasana ruang dapat mendeskripsikan tema dengan lebih baik dibandingkan dengan penempatan elemen ikonik seperti pada taman-taman lainnya. Keberadaan vegetasi dalam bermacam-macam jenis dan ukuran yang tertata baik sudah dapat mencerminkan suasana alam. Dengan tambahan fitur rumah-rumahan kayu dengan permainan seluncur, taman ini terasa seperti hutan mini bagi anak-anak. Penerapan warna-warna kontras untuk menarik perhatian anak-anak juga tidak perlu diterapkan terlalu banyak. Dominasi warna hijau dari vegetasi alami itulah yang membuat taman cocok diberi tema 'alam', sedangkan warna-warni kontras ditempatkan sebagai aksen pada fitur-fitur permainan.



**Gambar 3. Kondisi lingkungan sekitar taman di Tatar Larangtapa (Sumber : Dokumentasi Penulis, 2015)**

Melalui contoh-contoh situasi yang dijabarkan di atas, dapat terlihat bahwa pendekatan desain yang dilakukan untuk menerapkan tema pada suatu taman berbeda-beda, tergantung pada definisi dari tema yang dipilih. Namun demikian, anak-anak tidak akan memikirkan bagaimana upaya seorang perancang dalam mengaplikasikan suatu tema. Mereka hanya akan menilai keindahan taman berdasarkan apa yang mereka lihat menurut persepsi mereka. Mengambil contoh dari taman di Tatar Larangtapa, keberhasilan taman tersebut dalam mengusung istilah 'alam' pada tema hanya tercapai apabila secara visual taman terlihat seperti tempat yang bernuansa alam atau dekat dengan alam.

### **Daya Tarik Desain Tematik pada Taman di Tatar Jinggaanagara**

Pada penelitian yang dilaksanakan bulan Juni 2015 telah dilakukan pendataan terhadap taman di setiap klaster KBP yang menerapkan konsep tematik pada desainnya. Pada saat penelitian berlangsung, terdapat 12 klaster serta satu koridor perumahan yang sudah siap huni. Dari kelompok perumahan tersebut, pada akhirnya ditemukan hanya ada 9 klaster perumahan dengan taman yang siap diteliti. Jenis perumahan koridor tidak memiliki taman karena terletak langsung di pinggir jalan utama, 1 klaster ternyata tidak memiliki taman bermain khusus, sedangkan 2 klaster sisanya belum selesai menyelesaikan

pembangunan taman meski sebagian besar unit-unit rumahnya sudah siap huni. Dengan memprioritaskan pada aspek kebutuhan anak-anak telah dilakukan penilaian terhadap taman-taman yang berada di kesembilan klaster tersebut (tabel 2). Hasilnya menunjukkan bahwa taman di Tatar Jinggaanagara dinilai sempurna mengalahkan taman di klaster-klaster lainnya.

Tabel 2. Penilaian Tema Desain pada Taman di KBP

Tatar/ Tema	Visual				Integrasi Fungsi	Skor
	Ikon	Warna	Variasi Bentuk	Skala		
<b>Wangsakarta</b> <i>Transportasi</i>	v	v	v	v		4
<b>Pitaloka</b> <i>Astronomi</i>	v			v	v	3
<b>Banyaksumba</b> <i>Kreasi</i>	v	v		v		3
<b>Ratnasasih</b> <i>Seni</i>	v			v	v	3
<b>Jingganagara</b> <i>Geografi</i>	v	v	v	v	v	5
<b>Mayangsunda</b> <i>Informasi</i>	v			v		2
<b>Larangtapa</b> <i>Alam</i>		v	v	v	v	4
<b>Naganingrum</b> <i>Sejarah</i>	v	v	v	v		4
<b>Candraresmi</b> <i>Literatur</i>	v	v	v	v		4

(Sumber : Analisa Penulis, 2015)

Taman di Tatar Jingganagara mengangkat tema 'Geografi dan Tujuh Keajaiban Dunia' yang sudah tercatat dalam sejarah dunia. Pemilihan tema tersebut sangat berkaitan dengan tempat yang spesifik di mana 'keajaiban dunia' itu berada. Cara paling tepat untuk membuat anak-anak paham akan tema tersebut adalah dengan menyediakan miniatur lokasi yang ingin dipaparkan. Fitur-fitur *sculptural* yang ikonik menjadi hal yang sangat penting dalam upaya membuat anak-anak memahami apa yang ingin diterangkan oleh perancang. Dengan banyaknya varian miniatur *landmark* yang memang harus dibuat demi kepentingan tema, secara otomatis menambah keragaman bentuk yang dapat dinikmati secara visual.

Pada aplikasinya, taman di Tatar Jingganagara tidak hanya membuat fitur ikonik yang representatif, tapi juga

menatanya dengan baik sehingga tercipta penataan ruang yang berbeda-beda. Dengan bentuk tapak yang linier, penataan semakin terasa melalui *sequence* yang tercipta oleh perletakan fitur-fitur tersebut. Selagi berjalan, para pengunjung taman akan merasa diajak berpindah-pindah tempat di belahan dunia yang berbeda-beda. Secara bergantian, aplikasi tema tersebut diterapkan pada elemen *sculptural* yang bersifat dekoratif dan yang fungsional, baik sebagai fasilitas untuk interaksi sosial yang ada pada area duduk atau bangku-bangku taman (gambar 4), sebagai elemen hias pada lansekap yang sekaligus memberikan informasi tentang sebuah objek pada suatu lokasi (gambar 5), juga sebagai sarana aktivitas yang terintegrasi dalam wahana permainan (gambar 6).





**Gambar 4. Fasilitas di taman Tatar Jinggaanagara sebagai elemen estetis yang fungsional.**  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2015)



**Gambar 5. Aplikasi tema ke dalam elemen estetis taman yang informatif.**  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2015)



**Gambar 6. Integrasi sarana permainan dengan tema taman di Tatar Jinggaanagara.**  
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2015)

Berdasarkan hasil pendataan, taman pada Tatar Jinggaanagara memenuhi setiap aspek visual yang berkaitan dengan tema, serta memiliki integrasi tema tersebut terhadap fasilitas yang ada di dalamnya. Seperti yang telah diuraikan sebelumnya, tuntutan tema secara otomatis membuat taman dipenuhi oleh bentuk-bentuk ikonik yang bervariasi, yang masing-masing memiliki warna

berbeda sesuai perwujudan benda aslinya. Sesuai nama temanya 'Geografi dan Tujuh Keajaiban Dunia', setidaknya ada tujuh ikon yang ditampilkan oleh taman, dan ditambah lagi oleh representasi tempat-tempat di dunia yang akan semakin memperluas pengetahuan anak-anak. Jika dibandingkan dengan taman di klaster-klaster lainnya, penggunaan tema ini secara tidak langsung menuntut taman untuk menghadirkan varian bentuk yang banyak, dan pada realitanya taman ini memiliki varian bentuk desain atau ikonik yang paling banyak dibanding taman di klaster-klaster lainnya.

Meski terdapat berbagai macam versi mengenai Tujuh Keajaiban Dunia, tapi terdapat beberapa *landmark* dunia yang terlihat, antara lain: Candi Borobudur, Menara Eiffel, dan Piramid. Selain itu, terdapat pula penguasaan beberapa budaya dan negara di dunia, seperti melalui munculnya bentuk pura khas Bali, taman Zen ala Jepang, serta bentuk rumah-rumahan ala suku Indian. Seluruh perwujudan bentuk tersebut dihadirkan sebagai miniatur yang skalanya dibuat menyesuaikan dengan anak-anak.

Dengan demikian, segala aspek visual yang berkaitan dengan kebutuhan anak-anak dipenuhi oleh taman ini. Ditambah lagi dengan adanya integrasi tema pada beberapa fasilitas taman yang fungsional, taman di Tatar Jinggaanagara ini berhasil menonjolkan diri sebagai taman tematik dengan daya tarik tertinggi. Anak-anak yang datang ke taman tidak hanya tertarik untuk datang karena kebutuhan visualnya tercukupi, tetapi mereka juga dapat dengan mudah memahami apa yang ingin diangkat melalui tema melalui elemen-elemen fisik yang terlihat. Taman menjadi fasilitas bagi anak-anak untuk belajar sambil memenuhi kebutuhan rekreasinya.

### **Dampak Keberhasilan Perancangan Taman terhadap Tatar Jinggaanagara**

Ditinjau dari skala perumahan, keberhasilan taman di Tatar Jinggaanagara dalam mengaplikasikan temanya tidak hanya menambah daya tarik taman bagi anak-anak di klaster yang sama, tetapi juga dari klaster berbeda di dalam

lingkungan KBP. Meski setiap klaster di kawasan KBP dirancang dengan eksklusif, tapi sesama warga KBP masih memiliki keleluasaan untuk berkunjung ke klaster-klaster lainnya dengan tanda pengenal yang dipakai untuk membuka portal elektronik di bibir gerbang. Keleluasaan ini memudahkan warga klaster lain yang ingin memperkenalkan dunia dalam bentuk miniatur pada anak-anaknya untuk datang ke taman di Tatar Jinggaanagara ini.

Namun jika dicermati dari penataan tapak area permukiman, rupanya pihak perencana sudah memperkirakan situasi ini. Satu kavling di setiap penghujung taman selalu dibiarkan kosong. Seolah-olah hal ini dipersiapkan kalau-kalau sesekali ada pengunjung dari klaster tetangga yang mampir ke taman dan memarkirkan kendaraannya. Dengan pola penataan seperti ini, privasi warga Tatar Jinggaanagara sendiri tidak akan terganggu.

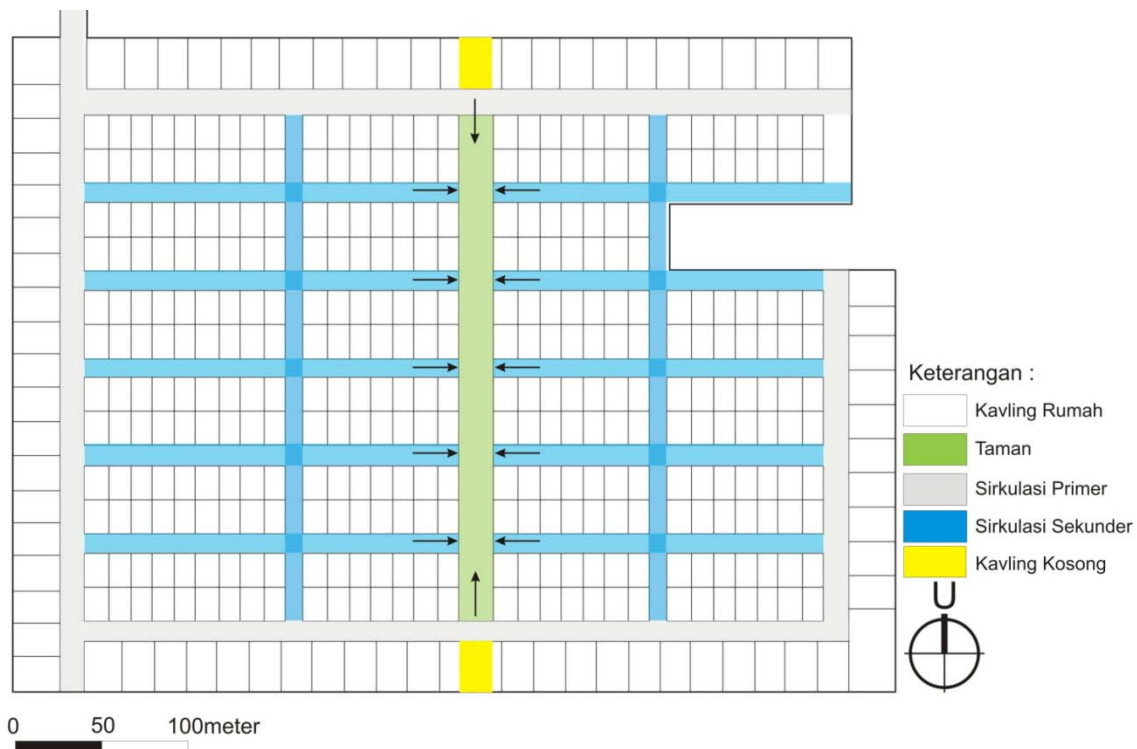


**Gambar 7. Lokasi taman dengan kavling Rumah, memudahkan pengawasan oleh orang dewasa untuk menciptakan lingkungan yang aman bagi anak-anak (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2015)**

Jika dilihat lebih luas lagi pada tatanan massa perumahannya, taman di Tatar Jinggaanagara ini dibuat linier sebagai *edge* yang memutus jalur sirkulasi kendaraan dari sisi Barat dan Timur perumahan. Jalur kendaraan yang terputus itu kemudian dijadikan akses pejalan kaki untuk masuk ke dalam taman, sehingga taman dapat diakses dari setiap koridor permukiman yang mengapitnya

(gambar 7). Lebar taman yang cukup kecil memudahkan penghuni/orang dewasa mengawasi taman/area bermain dari rumah, sehingga menciptakan lingkungan yang aman bagi anak-anak. Secara teknis, hal ini juga menguntungkan bagi warga yang ingin melintas ke sisi permukiman yang berlawanan. Warga tidak perlu mengambil jalur berputar, tapi bisa berjalan melalui taman yang dapat memberikan pengalaman ruang yang berbeda. Terputusnya jalur kendaraan itu sendiri secara tidak langsung menyediakan akses yang aman dan nyaman bagi anak-anak untuk bermain di taman ataupun di jalan depan rumah.

Melalui deskripsi tersebut, dapat dianalisa bahwa ketika taman dirancang berdasarkan keragaman elemen estetis, taman menarik semakin banyak anak-anak untuk datang dan beraktivitas di dalamnya, taman di Tatar Jinggaanagara dapat dikatakan sudah siap dengan kebutuhan-kebutuhan lainnya yang juga muncul. Pendekatan semacam ini akan membantu orang tua/ pendamping untuk mengajar dan mengenalkan anak-anak pada dunia sekitarnya. Selain akses masuk utamanya yang sudah dibuat berjarak dari koridor perumahan, taman ini juga memiliki akses terpisah dari jalur kendaraan utama, aman untuk dipakai sebagai sarana bermain anak-anak. Satu-satunya yang menjadi pertimbangan adalah aspek perawatan taman. Namun hal tersebut tampaknya sudah menjadi isu yang sangat klise bagi fasilitas umum manapun yang ada di Indonesia sehingga tidak menurunkan nilai keberhasilan penerapan tema dalam taman ini. Dengan tema yang menarik, aksesibilitas yang mendukung bagi warga di klaster yang sama maupun dari klaster sekitarnya, anak-anak akan senang beraktivitas di taman. Taman pun akan dapat menjalankan perannya sebagai penyedia fasilitas rekreasi, sosialisasi, maupun edukasi anak seperti yang diharapkan dari konsep permukiman KBP.



**Gambar 8. Posisi taman tematik terhadap penataan Tatar Jinggaanagara**  
(Sumber : Analisa Penulis, 2015)

## **PENUTUP** **Kesimpulan**

Kebutuhan anak-anak akan rekreasi tidak jauh berbeda dengan kebutuhan orang dewasa. Sebagai makhluk sosial yang memiliki emosi, anak-anak juga bisa merasa bosan, membutuhkan hiburan, serta membutuhkan sosialisasi dengan orang lain, yakni dengan anak-anak lain dan orang dewasa. Dengan anak-anak sebagai pengguna utama, taman perumahan perlu menyediakan fasilitas yang sesuai bagi kebutuhan anak-anak, sehingga kebutuhannya yang berkaitan dengan aktivitas di taman dapat dipenuhi secara spesifik. Daya tarik taman menjadi satu hal yang penting bagi anak-anak karena pada hakikatnya persepsi manusia terbentuk paling dominan dari sesuatu yang visual.

Penerapan konsep desain tematik adalah salah satu cara menarik minat anak-anak untuk datang ke taman karena hasilnya dapat dilihat oleh mata. Inilah yang diupayakan oleh hampir setiap klaster perumahan di Kota Baru Parahyangan. Pada fase anak-anak, persepsi terhadap bentuk visual masih sangat mendasar. Anak-anak cenderung

menilai objek apa adanya berdasarkan apa yang dilihatnya, sehingga yang paling cocok diterapkan adalah bentuk-bentuk ikonik. Namun rupanya tidak semua tema yang dipilih dapat diterjemahkan dalam bentuk ikonik secara mudah. Hal inilah yang menyebabkan aplikasi tematik desain pada taman-taman di KBP berbeda-beda.

Setelah melakukan penilaian, didapati hasil bahwa taman pada Tatar Jinggaanagara muncul sebagai taman yang paling berhasil mengaplikasikan konsep desain tematiknya secara visual. Aspek-aspek yang terkait dengan keragaman bentuk, warna, skala, serta keberadaan ikon *sculptural* ditampilkan secara menyeluruh pada fitur-fitur taman. Selain itu, terdapat pula implementasi tema yang bisa diintegrasikan ke dalam fasilitas taman yang bisa dipergunakan sebagai sarana bermain. Tentunya, keberhasilan taman ini dalam mengaplikasikan tema tidak terlepas dari tema yang dipilih itu sendiri. Taman pada Tatar Jinggaanagara sedikit banyak diuntungkan dengan pemilihan tema 'Geografi dan Tujuh Keajaiban Dunia' yang memang menuntut adanya keragaman bentuk miniatur

beberapa tempat dan *landmark* di dunia yang dapat menjadi definisi dari tema tersebut. Secara otomatis, banyak aspek visual yang dapat langsung terpenuhi di taman ini. Meskipun Tatar Jingga Nagara sudah terbukti berhasil menerapkan desain tematik dengan baik, melalui uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pemilihan tema memegang peranan penting untuk menentukan keberhasilan taman menjadi daya tarik bagi sasaran yang dituju.

### Saran

Sesuai dengan pembahasan yang dilakukan pada bagian sebelumnya, klaster-klaster pada perumahan di Kota Baru Parahyangan memiliki konsep yang baik dalam menempatkan desain tematik. Melalui analisa yang dilakukan terhadap taman di Tatar Jingga Nagara, kita bisa mendapatkan suatu contoh yang baik bagi penataan lansekap sebuah lingkungan tempat tinggal, khususnya dalam mendesain taman bermain anak sebagai bagian dari perumahan. Meskipun kendala mengenai perawatan dan tidak menutup kemungkinan adanya kekurangan lain yang akan ditemukan, taman ini bisa dijadikan referensi untuk perencanaan dan perancangan perumahan lain di Indonesia dengan kategori sejenis.

Dengan adanya pemaparan penelitian ini, para pengusaha pengembang perumahan juga dapat mengetahui hal-hal apa saja yang penting dan dibutuhkan oleh para warga. Selain itu, diharapkan juga para pengurus operasional perumahan dapat memberi perhatian lebih besar kepada perawatan taman. Jika taman terawat dengan baik, maka desain yang sudah baik akan semakin menonjol dan warga maupun pengunjung dapat betul-betul menikmati berkegiatan di taman. Selain itu, usia taman juga akan semakin panjang sehingga dapat dipakai secara terus menerus seiring perkembangan dan pertumbuhan warganya.

### Ucapan Terima Kasih

Penulis ingin mengapresiasi dan berterima kasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung selama proses penelitian dan penulisan :

1. Para warga di KBP, Bpk. Medhi Widjaja, Ibu Frieda, Ibu Fanny, Ibu Maria Regina, Ibu Anita Gunawan, Ibu Sheila Stefanie, Ibu Natalia Christmastuti, Ibu Assisia Astri, Ibu Mia Moon, Ibu Victoria Bessie, Bpk. Teguh Indrokusumo.
2. Arsitek dan praktisi desain lansekap, Bpk. Agus Soeriatmadja dan Ibu Intan Silviyani.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ashihara, Yoshinobu. 1970. *Exterior Design In Architecture*. New York : Van Nostrand Reinhold Company.
- Carmona. 2003. *Public Places - Urban Spaces The Dimension of Urban Design*. Oxford : Architectural Press.
- Harnik, Peter. 2010. *Urban Green – Innovative Parks for Resurgent Cities*. Washington DC : Island Press.
- Lang, Jon et. al. 1974. *Designing for Human Behavior : Architecture and the Behavioral Sciences*. Pennsylvania : Dowden, Hutchinsonson & Ross, Inc.
- Lawson, Bryan. 2001. *The Language of Space*. Oxford : The Architectural Press.
- Lynch, Kevin. 1970. *The Image of The City*. Cambridge : MIT Press, Cambridge.
- Marcus, Clare Cooper dan Francis, Carolyn,. 1998. *People Places – Design Guidelines for Urban Open Space*. New York : Van Nostrand Reinhold.
- Marcus, Clare Cooper dan Sarkissian, Wendy. 1986. *Housing as if People Mattered*. California: University of California Press.
- Moore, Robin; Goltsman, Susan; dan Iacofano, Daniel. 1992. *Play for All Guidelines: Planning, Design, and Management of Outdoor Play Settings for All Children*. Berkeley : MIG Communications
- Purnomohadi, Ning, et. al. 2006. *Ruang Terbuka Hijau Sebagai Unsur Utama Tata Ruang Kota*. Jakarta: Direktorat Jendral Penataan Ruang.

Rahardjo, Setiamurti dan Handoyo, Andreas. 2015 (9 September). "The Contribution of Parks' Facilities to Social Interactions in the Clusters at Kota Baru Parahyangan" dalam *Bandung Creative Movement : Strive to Improve Creativity*. Bandung : Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom

Smithies, K.W. 1981. *Principles of Design in Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.

<http://www.kotabaruparahyangan.com/id/residensial>, diakses: 1 Juni 2015, pukul 10.18 WIB.

J u r n a l  
Tesa  
Arsitektur  
Journal of Architectural Discourses