

# Ruang Bermain Anak dalam Kegiatan Komersial sebagai Wujud Kota Ramah Anak di Surabaya.

Dahnar Achlis dan Rabbani Kharismawan

Departemen Arsitektur, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

*e-mail:* rabbani@its.ac.id

**Abstrak**—Kepadatan perkotaan menyebabkan semakin terbatasnya ruang kota. Ruang kota merupakan ruang hidup bagi masyarakat yang tinggal di dalamnya, tak terkecuali anak-anak. Keterbatasan ruang kota berdampak pada berkurangnya ruang bermain bagi anak di perkotaan. Seiring dengan perkembangan zaman, ruang-ruang kota lebih banyak difungsikan sebagai area komersial maupun permukiman yang dinilai lebih menguntungkan dari segi ekonomi. Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia yang sebagian besar lahan terbangun difungsikan sebagai area komersial. Akibat dari terbatasnya ruang tersebut, tak jarang anak-anak menempati ruang-ruang sisa maupun ruang yang berbahaya untuk bermain seperti jalan raya. Hal tersebut bertolak belakang dengan apa yang telah tercantum di undang-undang, di mana ruang bermain merupakan kebutuhan dan hak bagi setiap anak sehingga anak dapat bermain dengan aman dan nyaman. Sebagai salah satu upaya untuk mendukung Kota Ramah Anak, objek ruang bermain anak dihadirkan untuk mewadahi ruang bermain, edukasi, serta sosialisasi. Pelaku utama adalah anak usia sekolah dasar yang memiliki karakteristik senang bermain, senang bergerak, dan menyukai bekerja dalam kelompok. Lokasi rancangan berada di kompleks ruko sebagai bentuk aktivitas komersial di perkotaan. Gagasan dari rancangan yakni menggabungkan antara fungsi komersial yang memiliki sifat dan konfigurasi spasial yang berbeda dengan sifat dan konfigurasi spasial dari ruang bermain anak dengan menggunakan metode *transprogramming*.

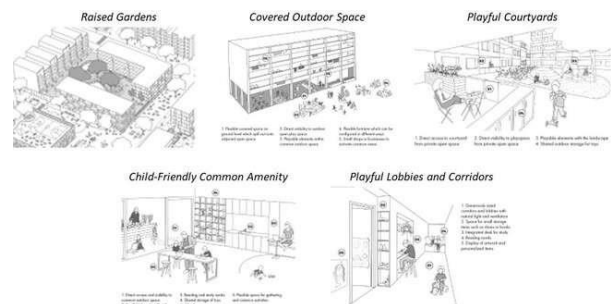
**Kata Kunci**— Anak Usia Sekolah, Komersial, Ruang Bermain, *Transprogramming*.

## I. PENDAHULUAN

**K**EPADATAN daerah perkotaan menyebabkan lahan ruang perkotaan menjadi terbatas. Masyarakat dituntut untuk adaptif dalam memanfaatkan ruang-ruang kota agar kebutuhan mereka terpenuhi. Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia dengan luas wilayah 326,8 km<sup>2</sup>, kawasan terbangun meliputi hampir 2/3 dari seluruh luas wilayah yang peruntukannya didominasi oleh permukiman dan fasilitas perniagaan [1]. Keterbatasan ruang tersebut juga berdampak pada berkurangnya ruang bagi anak di perkotaan. Ruang khusus bagi anak-anak mulai tergeser oleh fasilitas komersial maupun pemukiman karena dinilai lebih menguntungkan secara ekonomi dibanding ruang khusus bagi anak seperti ruang bermain [2]. Tak jarang ruang bermain yang seharusnya dapat dinikmati secara gratis turut dikomersialkan, sehingga tidak semua anak mendapatkan hak untuk bermain secara leluasa. Hal tersebut bertolak belakang dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2012 Pasal 11 tentang Perlindungan Anak.



Gambar 1. Anak-anak bermain di jalan raya.



Gambar 2. *Building design interventions*.

Tabel 1.  
Kriteria Desain

Anak-anak merasa aman dan nyaman saat bermain dan beraktivitas
Ruang bermain yang bebas, fleksibel, mewadahi kebutuhan, dan kegiatan aktif anak-anak
Menyediakan ruang bagi anak dan pengguna agar dapat saling berinteraksi
Ruang bermain yang turut menstimulasi perkembangan anak
Kegiatan komersial dan anak-anak saling terintegrasi; transprogram
Aktivitas kegiatan eksisting (komersial) tidak terganggu oleh kegiatan anak-anak dan sebaliknya

Bermain di ruang yang bukan diperuntukkan sesuai fungsinya menjadi kegiatan yang lumrah meskipun berisiko, misalnya di jalan raya. Bukan tanpa alasan mereka bermain di jalan, sebab tempat bermain mulai jarang ditemukan. Di Surabaya, pusat perbelanjaan atau *mall* lebih mudah untuk dijumpai. Kini, marak pusat perbelanjaan yang turut menyediakan tempat hiburan, contohnya Timezone dan Kidzoona. Namun, baik Timezone dan Kidzoona, keduanya tidak dapat diakses secara gratis, sehingga permainan tersebut terbatas. Selain pusat perbelanjaan, ruko merupakan wujud kegiatan komersial yang marak dijumpai di Surabaya. Ruko atau rumah toko menjadi alternatif untuk tempat usaha sekaligus rumah tinggal, meskipun kini jarang ditemukan ruko yang difungsikan sebagai rumah. Ruko umumnya berderet, berlokasi strategis, dan mudah untuk diakses. Ruko memiliki potensi untuk mewadahi beragam jenis usaha, mulai dari tempat berjualan barang, tempat kuliner, jasa servis, kantor, maupun tempat ibadah seperti gereja. Beberapa kawasan di Surabaya terkenal dengan deret rukonya, seperti

Tabel 2. Konsep Desain.

Sirkulasi	Pembagian sirkulasi antara kendaraan dan pejalan kaki	S1
	Minimalisir sirkulasi kendaraan dalam tapak	S2
	Sirkulasi pejalan kaki yang terbuka	S3
Material	Kemudahan dalam berpindah tempat; dinamis, bebas bergerak	S4
	Penggunaan material khusus pada ruang yang beresiko anak terluka	T1
	Penggunaan material transparan (terawasi dan mengundang)	T2
Program	Permainan tekstur melatih indera anak	T3
	Ruang bermain memiliki akses terhubung dengan ruang terbuka	P1
	Ruang luar menjadi titik kumpul anak bermain	P2
Interior	Peletakan ruang sesuai dengan zonasi	P3
	Keterhubungan antar program	P4
	Dimensi besaran ruang sesuai dengan kapasitas dan fungsi	N1
Program	Ketinggian dan luas ruangan yang cukup untuk bermain	N2
	Perabot tidak banyak sudut (minimalisir resiko terluka)	N3
	Ruang yang dinamis dan fleksibel	N4
Program	Penggunaan warna yang sesuai dengan fungsi psikologis warna	N5
	Terdapat nodes-nodes tempat berkumpul	P5
	Menyediakan instalasi-instalasi atraktif	P6
Program	Seating area yang mudah dijumpai	P7
	Penggunaan elemen warna, tekstur, pola, material, dan bentuk agar menciptakan ruang yang atraktif bagi anak	P8
	Ruang bermain dan ruko dapat saling terhubung	P9
Sirkulasi	Arkade sebagai area bermain sekaligus koridor pejalan kaki	P10
	Peletakan jenis-jenis ruang sesuai dengan fungsi dan zonasi	P11
	Kegiatan komersial dan anak terpisahkan oleh elemen fisik; lantai, dinding	P12
Massa	Penentuan aktivitas kegiatan komersial yang dapat dilakukan transprogramming dengan kegiatan anak-anak	P13
	Aksesibilitas menuju tenant yang mudah (parkiran-ruko)	S5
	Teras sebagai sirkulasi dan penghubung antar tenant	S6
Struktur	Integrasi dengan sirkulasi lingkungan sekitar tapak	S7
	Bangunan tidak alien dengan sekitarnya	M1
	Tinggi maksimal 3 lantai	M2
Sirkulasi	Fasad atraktif dan harmonis dengan wajah koridor bangunan	M3
	Penggunaan struktur rangka (sesuai dengan tipologi ruko, kemudahan dalam penentuan luas ruang, fleksibel)	R1

Nama Ruang	Okupansi		Okupansi			Total Luas (m <sup>2</sup> )
	Pengguna	Aktivitas	Waktu pakai	Kapasitas (orang)	Luas (m <sup>2</sup> )	
<b>Bermain dan Rekreasi: 780 m<sup>2</sup> + 20% sirkulasi: 136 m<sup>2</sup></b>						
Ruang katagasan	Anak usia 50 Persewas	Bermain katagasan		30	80	1
Ruang finding treasures	Anak usia 50 Persewas	Bermain mencari fisik, saringan, saringan, rumpang, rumpang		30	80	1
Ruang musik	Anak usia 50 Persewas	Bermain mencari fisik, saringan, saringan, rumpang, rumpang	08.00-17.00	20	60	1
Ruang tari	Anak usia 50 Persewas	Memori		25	60	1
<b>Edukasi dan Pembelajaran: 350 m<sup>2</sup> + 20% sirkulasi: 420 m<sup>2</sup></b>						
Ruang workshop clay	Anak usia 50 Persewas	Belajar membuat clay		20	50	1
Ruang workshop warna	Anak usia 50 Persewas	Belajar mengenal warna		20	50	1
Ruang workshop digital	Anak usia 50 Persewas	Belajar permainan digital dan teknologi	08.00-17.00	20	50	1
Perpustakaan	Anak usia 50 Persewas	Mem baca		50	200	1
<b>Komersial (ukuran standar ruko 5x15): 6750 m<sup>2</sup> + 20% sirkulasi: 8100 m<sup>2</sup></b>						
Ruko dan Rukan	Karyawan Customer	Kegiatan jual beli	08.00-17.00	20-40	750	20
<b>Taman dan Ruang Luar: 790 m<sup>2</sup> + 20% sirkulasi: 948 m<sup>2</sup></b>						
Taman	Anak usia 50 Limur	Bermain, berolahraga		10% dari Total luas Tapak		580
Outdoor playground	Anak usia 50 Limur	Bermain	24 jam	5	20	3
Thousand chairs	Anak usia 50 Limur	Duduk santai				50
<b>Penunjang dan Servis: 1078 m<sup>2</sup> + 20% sirkulasi: 1223 m<sup>2</sup></b>						
Ruang serbaguna	Anak usia 50 Limur	Bermain, workshop				50
Ruang pengelola	Pegelola	Berdikusi	08.00-17.00	20	50	1
Toilet	Peserta	Makan		40	80	1
Parkiran mobil	Limur	Menyediakan		3	10	Menyediakan
Parkiran motor	Limur	Makan		10	17,5	60
MEP	Pegelola	Maintenansi utilitas dan alat	24 jam	80	1,6	80

Gambar 3. Program Ruang pada Rancangan



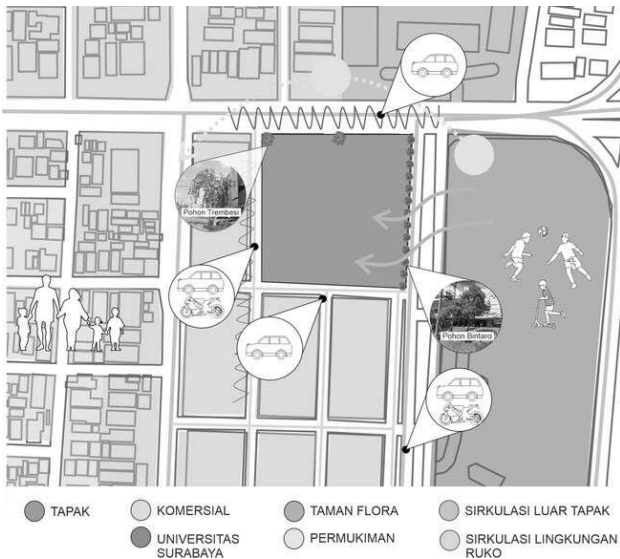
Gambar 4. Lokasi dan Ukuran Tapak

di Jalan *Middle East Ring Road* (MERR), Jalan Klampis, dan Jalan Ngagel Jaya Selatan.

Sebagai upaya mendukung Kota Ramah Anak, ruang bermain anak diharapkan dapat memenuhi kebutuhan akan edukasi, rekreasi, dan sosialisasi pada anak. Dengan memperhatikan karakteristik erta faktor lingkungan untuk memaksimalkan potensi kembang anak. Objek rancang akan mewadahi fasilitas berupa perpustakaan, tempat pengembangan kreativitas serta bakat anak, taman bermain, tempat bersosialisasi, dan rekreasi anak.

Dalam buku *Designing Child-Friendly High Density Neighbourhoods* terdapat beberapa strategi desain (*design interventions*) untuk mewujudkan lingkungan binaan

“impian” yang ramah bagi anak-anak. Strategi desain tersebut terbagi atas skala lingkungan dan skala bangunan. Pada skala bangunan, strategi pertama adalah *raised gardens*; memperluas ruang bermain *outdoor* dan menjauhkan dari bahaya kendaraan. Kedua, *covered outdoor space*; instalasi atau permainan yang dapat dimainkan di ruang luar, penggunaan furnitur yang fleksibel dan mudah untuk dikonfigurasi ulang, visibilitas langsung menuju ruang bermain *outdoor*, toko kecil/ komersial untuk mengaktifkan area umum. Ketiga, *playful courtyards* (fasilitas di luar ruangan untuk bermain dan bersosialisasi); akses fisik dan visual antara area privat dan ruang terbuka, elemen/ instalasi permainan pada lanskap ruang luar. Keempat, *child-friendly*



Gambar 5. Diagram Analisis Tapak



Gambar 6. Transprogramming antara ruko dan children play center.



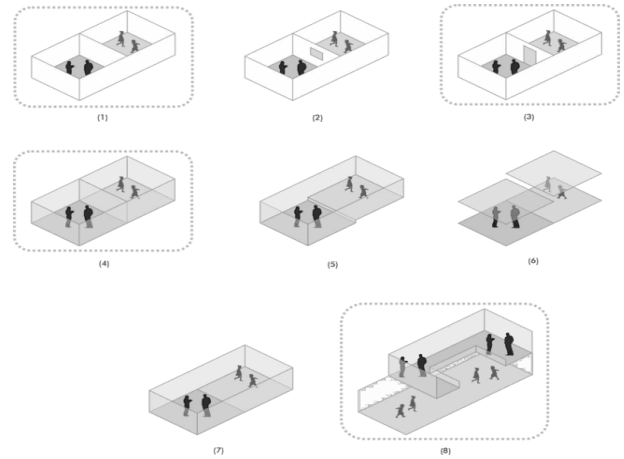
Gambar 7. Ragam Jenis Kegiatan Komersial Objek Rancang.

*common amenity* (ruang komunal untuk bermain dan bersosialisasi); akses dan visibilitas langsung ke ruang luar, area baca dan belajar, ruang fleksibel untuk berkumpul dan berkegiatan umum. Terakhir, *playful lobbies and corridor*; koridor yang berukuran besar dengan pencahayaan dan ventilasi alami, tampilan karya seni atau *colorful wall* Gambar 3.

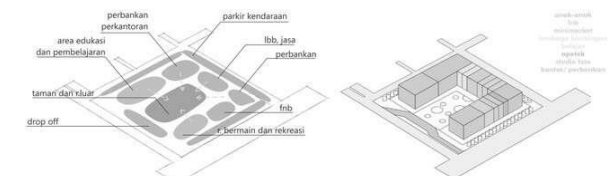
II. METODE DESAIN

A. Deskripsi Tapak

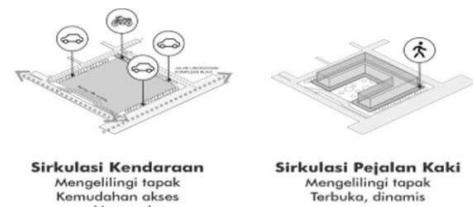
Tapak terpilih berlokasi di kompleks Central Ruko RMI berbatasan dengan Jalan Ngagel Jaya Selatan (utara), kompleks Central Ruko RMI (selatan dan barat), dan Taman Flora (timur). Metode analisis tapak dilakukan dengan pengumpulan data sekunder secara online melalui Google



Gambar 8. Konsep Ruang pada Objek Rancang.



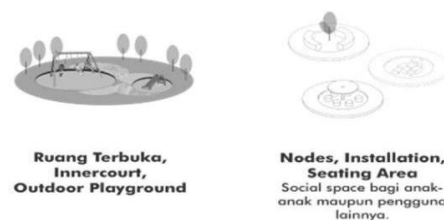
Gambar 9. Konsep Tapak.



Gambar 10. Konsep Sirkulasi.



Gambar 11. Konsep Fasad Bangunan.



Gambar 12. Konsep Ruang Luar.

Maps, Google Earth, Peta RDTR, website pemerintah Kota Surabaya, serta dilakukan juga survey secara langsung. Berikut hasil analisis SWOT tapak:

Strength

- a) Lokasi tapak strategis dan mudah untuk diakses.
- b) Kawasan sekitar tapak didominasi oleh fasilitas komersial, sehingga ramai pengunjung.

Weakness

- a) Sirkulasi antara kendaraan dan pejalan kaki berbaur.
- b) Tingkat kebisingan yang cukup tinggi berasal dari jalan raya dan kegiatan ruko.
- c) Minimnya vegetasi di dalam tapak.

Opportunities

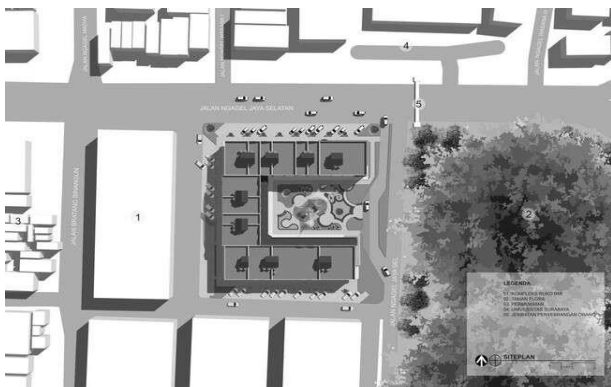
- a) Keberadaan Taman Flora dan permukiman warga yang berlokasi di dekat tapak berpeluang untuk menjadikan tapak ramai dan sebagai objek rekreasi baru bagi keluarga.



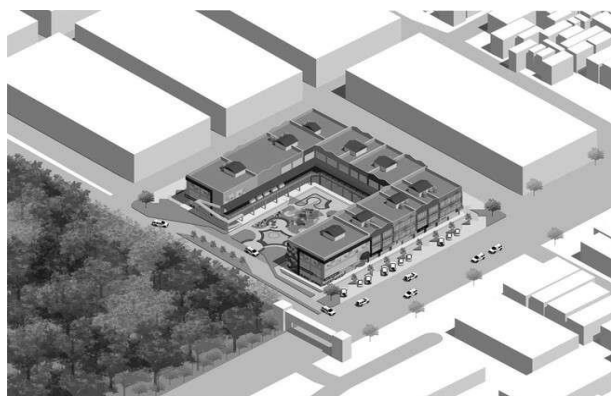
Gambar 13. Elemen Arkade, Transparansi, Interior.



Gambar 14. Konsep Struktur



Gambar 15. Siteplan.



Gambar 16. Perspektif Mata Burung

- b) Lokasi tapak berada di sudut (*hook*) sehingga memiliki dua akses serta dua fasad (mengarah ke Jl Ngagel Jaya Selatan dan Taman Flora).

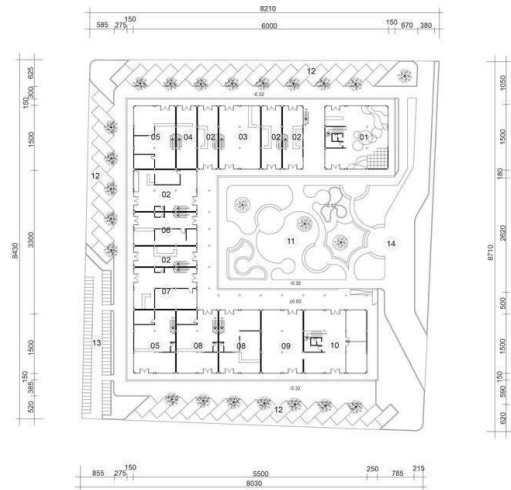
**Threat**

- a) Kendaraan yang ramai lalu lalang membahayakan aktivitas anak-anak (*safety*).
- b) Tingkat polusi dari kendaraan di sekitar tapak.

**B. Kota Ramah Anak**

Kota Ramah Anak merupakan serangkaian sistem yang bertujuan untuk memenuhi hak dan melindungi anak. Dalam merancang objek untuk mewujudkan kota ramah anak, terdapat beberapa prinsip yang harus dipenuhi [3].

1. Keselamatan (*safety*), prinsip utama dalam merancang objek bagi anak-anak, berupa keselamatan dari kecelakaan kendaraan hingga risiko penyakit.
2. Keamanan (*security*), anak-anak berkewajiban untuk merasa aman saat berada di suatu tempat, salah satu



Gambar 17. Layout Plan.

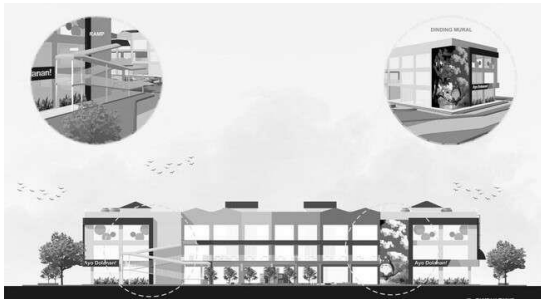


Gambar 18. Denah Lantai 2.

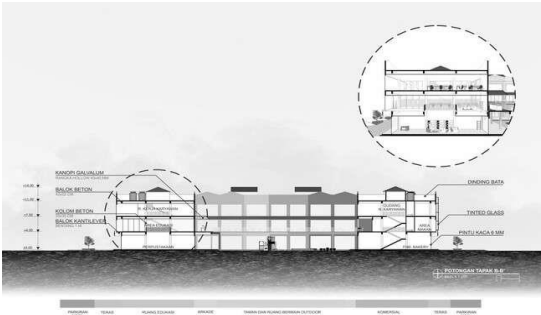


Gambar 19. Tampak Utara.

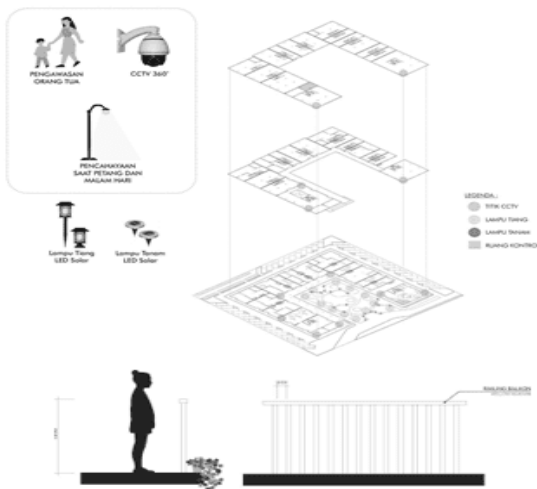
- indikasinya adalah intensitas anak-anak dalam mengunjungi tempat tersebut.
- 3. Tempat berlindung (*shelter*) baik dari iklim, angin, hujan, ataupun cuaca.
- 4. Ruang (*space*), anak-anak memiliki kecenderungan untuk berlari, melompat, serta kegiatan aktif lainnya.
- 5. Interaksi sosial dan tanggung jawab (*sociability and independence*), kedua faktor tersebut merupakan bagian penting dalam perkembangan anak. Dalam ruang publik, penting untuk menyediakan fasilitas yang memunculkan interaksi dan bentuk tanggung jawab anak, misalnya dengan menyediakan tempat duduk dan area berkumpul.
- 6. Stimulasi (*stimulation*), menstimulasi anak-anak melalui indera, meningkatkan pengalaman, serta meningkatkan *sense of place*.
- 7. Inklusif bagi anak-anak (*friendly places for all children*), bertujuan agar anak-anak merasa aman untuk



Gambar 20. Tampak Timur.



Gambar 21. Potongan Tapak.



Gambar 22. Sistem Keamanan dan Keselamatan.

mengakses, serta dapat digunakan dan dinikmati oleh sebanyak mungkin orang.

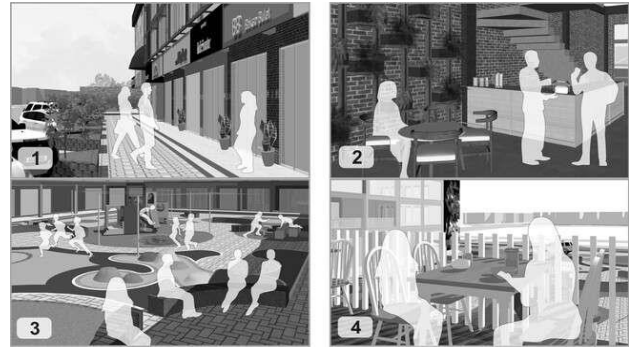
C. *Transprogramming sebagai Metode*

*Transprogramming* dikenalkan oleh Bernard Tschumi melalui bukunya yang berjudul *Architecture and Disjunction*. *Transprogramming* dilakukan dengan menggabungkan dua program yang berbeda, terlepas dari ketidakcocokan antar program dan konfigurasi spasialnya [4]. Perancangan menggabungkan program eksiting yang ada pada tapak yakni kompleks ruko dengan program baru yakni ruang bermain anak Gambar 6. Ruko memiliki sifat dan konfigurasi spasial yang cenderung kaku dan formal, dikombinasikan dengan program baru berupa ruang bermain anak yang dari segi perilaku anak-anak mereka membutuhkan ruang yang bebas, aktif, dan berwarna.

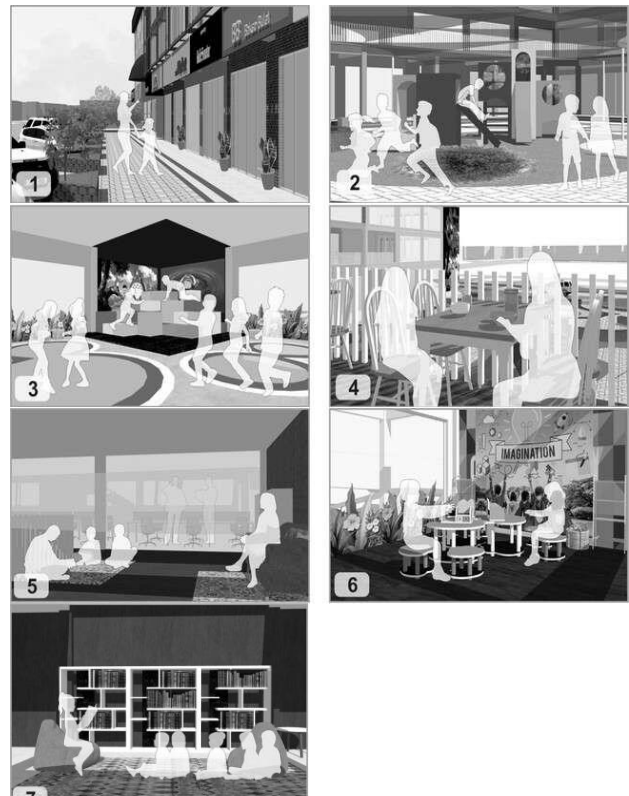
III. HASIL DAN EKSPLORASI

A. *Fungsi Rancangan*

Fungsi rancangan berupa ruang bermain dan belajar bagi anak-anak (dikhususkan bagi anak usia sekolah dasar) yang



Gambar 23. Sekuensial Aktivitas Pengunjung.



Gambar 24. Sekuensial Aktivitas Anak-anak.

digabungkan dengan fungsi komersial dan/atau perkantoran sebagai fungsi eksiting dari tapak. Ruang bermain dan belajar dirancang agar dapat diakses secara gratis dengan tujuan untuk mendukung Surabaya sebagai Kota Ramah Anak. Dengan 3 program besar yang diwadahi:

1. Bermain dan rekreasi: Memberikan beragam jenis model permainan yang dapat mendukung perkembangan anak usia sekolah dasar.
2. Edukasi atau pembelajaran: Mewadahi kebutuhan edukasi dan perkembangan pola pikir anak dengan ruang pembelajaran yang interaktif.
3. Komersial: Mewadahi fungsi eksiting dari tapak berupa kegiatan jual beli dan/atau perkantoran.

Oleh karena itu, secara garis besar kriteria mencoba untuk mengintegrasikan kedua fungsi tersebut dengan pertimbangan aspek lain yakni kajian analisis lahan, preseden, kajian teori, serta regulasi yang berlaku. Kriteria desain (Tabel 1) ditetapkan sebagai batasan dan kondisi ideal yang diharapkan pada objek rancang, yang kemudian diterjemahkan menjadi konsep-konsep dalam arsitektur seperti sirkulasi, material, program, interior, struktur, maupun massa (Tabel 2).



Gambar 25. Sekuensial Aktivitas Pengelola.

### B. Penentuan Jenis Permainan dan Kegiatan Komersial

Penentuan ragam jenis permainan didasarkan pada karakteristik anak usia sekolah dasar (6-12 tahun) dengan karakter senang bermain, bergerak, dan menyukai kegiatan berkelompok. Baik fisik, motorik, dan kognitif anak usia sekolah dasar semakin berkembang, dapat lebih fokus dan berpikir secara cermat. Jenis permainan terbagi atas empat macam. Pertama, permainan dengan aktivitas fisik difasilitasi melalui ruang ketangkasan, *playground*, maupun taman. Kedua, permainan yang mengasah tingkat emosional dan kreativitas anak, melalui ruang *finding treasure*, ruang musik, ruang tari, dan area *thousand chairs*. Ketiga, untuk memenuhi kebutuhan interaksi dan sosialisasi anak difasilitasi dengan adanya *social space* yang ada di luar maupun dalam ruangan, *seating area*, serta *playground* di mana anak dapat bermain bersama teman-teman. Keempat, untuk mengasah kemampuan intelektual dan kognitif anak diwadahi dengan ruang edukasi berupa *workshop clay*, *workshop warna*, *workshop digital*, serta perpustakaan.

Kemudian penentuan ragam jenis kegiatan komersial. Kompleks Ruko RMI terdiri atas beragam jenis kegiatan komersial, mulai dari usaha *food and beverages*, jasa, pendidikan, kesehatan, perbankan, perkantoran, hingga tempat ibadah. Penetapan jenis kegiatan komersial didasarkan atas beberapa syarat, yakni terdapat ragam jenis aktivitas kegiatan komersial (minimal 5 kegiatan), jenis kegiatan komersial yang aktif hingga sore maupun malam hari (sebagai pengawasan juga terhadap kegiatan anak-anak), ramai dan menarik orang untuk berkunjung, potensi kegiatan dapat dipertontonkan (*window display*), serta mendukung kegiatan anak-anak (sebagai sarana edukasi bagi anak-anak tentang ragam kegiatan usaha maupun profesi). Dari persyaratan di atas, terpilih tujuh kegiatan komersial yang diwadahi Gambar 7, yakni perbankan, perkantoran, *food and beverages* baik restoran/ kafe/ toko roti, *minimarket*, lembaga bimbingan belajar, studio foto, dan apotek (Kode P13).

### C. Konsep Ruang

*Transprogramming* dilakukan antara kegiatan komersial dan kegiatan anak-anak. Kegiatan komersial secara umum memiliki sifat ruang yang cenderung kaku dan formal, berkebalikan dengan kegiatan anak-anak yang membutuhkan

ruang yang aktif dan fleksibel. Agar kedua kegiatan tersebut dapat terintegrasi maka dilakukan eksplorasi elemen terdekat dengan arsitektur, yakni ruang. Eksplorasi dilakukan dengan iterasi *enclosure* ruang, baik itu dinding, lantai, maupun perbedaan ketinggian langit-langit Gambar 8. Mulai ruang yang terpisahkan satu sama lain, terhubung secara visual, hingga terhubung secara langsung. Berdasarkan hasil iterasi yang dilakukan, opsi yang paling memungkinkan untuk diterapkan pada rancangan adalah opsi pertama, ketiga, keempat, dan kedelapan (Kode P9, P12).

### D. Konsep Tapak dan Bangunan

Peletakan program dan konsep zonasi tapak didasarkan pada hasil dari keterhubungan antar ruang serta kajian analisis tapak Gambar 9. Tapak dapat diakses melalui keempat sisinya, sisi utara tapak merupakan fasad utama yang menghadap ke Jalan Ngagel Jaya Selatan. Sisi timur tapak yang menghadap ke Taman Flora menjadi akses untuk *drop off* pengunjung (Kode P3, P4, P11, S5).

Konsep sirkulasi rancangan mengintegrasikan sirkulasi eksisting pada kompleks ruko Gambar 10. Sebagai faktor keselamatan pengguna pada rancangan, maka dilakukan pembagian sirkulasi antara kendaraan dan pejalan kaki. Sirkulasi kendaraan hanya pada perimeter tapak, sehingga area parkir juga diletakkan di sisi tersebut. Peletakan parkir ini juga sebagai konsep kemudahan aksesibilitas ruko. Sirkulasi pejalan kaki dimaksimalkan dalam tapak, dengan sirkulasi yang dinamis dan terbuka diharapkan pengguna (terutama anak-anak) dapat bebas bergerak dan berpindah tempat dengan mudah (Kode S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7).

Kompleks ruko RMI yang menghadap Jalan Ngagel Jaya Selatan memiliki koridor wajah yang beragam dan didominasi material kaca *reflective* maupun penggunaan *secondary skin* yang menutup sebagian wajah bangunan. Konsep fasad rancangan mengadaptasi material dari wajah kompleks ruko RMI, seperti penggunaan *reflective glass*, *secondary skin*, dan bentuk geometris agar fasad rancangan tetap harmonis dengan wajah koridor bangunan Gambar 11. Agar rancangan atraktif dan menampilkan kesan *playfull*, maka digunakan permainan warna yang cerah pada fasad bangunan (Kode N5, M1, M2, M3).

Ruang luar pada rancangan menjadi salah satu fokus, berfungsi sebagai tempat bermain *outdoor* bagi anak-anak serta area berkumpul bagi pengguna lain. Agar tiap ruangan terhubung dengan ruang luar, maka peletakan ruang luar berada pada bagian tengah tapak/ sebagai *innercourt*, sehingga tiap ruangan memiliki akses baik secara langsung maupun visual Gambar 12. Sebagai area berkumpul, *nodes* pada taman berfungsi sebagai *social space* dengan beragam instalasi dan tempat duduk yang dapat digunakan oleh pengunjung (Kode P1, P2, P5, P7).

Elemen arkade (*five foot way*) dihadirkan pada rancangan. Arkade merupakan adaptasi dari ruko terhadap kondisi iklim tropis, berfungsi untuk melindungi pejalan kaki dari cuaca panas dan hujan [5]. Arkade pada rancangan selain berfungsi sebagai sirkulasi juga digunakan untuk area bermain. Konsep transparansi digunakan agar ruang dan ruang luar memiliki keterhubungan secara visual. Pengguna dari luar dapat melihat aktivitas di dalam ruangan, sekaligus sebagai edukasi bagi anak-anak mengenai ragam jenis usaha dan profesi. Konsep transparansi juga mendukung faktor keamanan anak-

anak yang secara tidak langsung mereka dapat terawasi Gambar 13. Pada bagian interior, ruang memiliki konsep *open plan layout* agar mempermudah penataan ulang ruang, fleksibel, dan memudahkan anak untuk bergerak dalam ruangan. Penambahan material untuk menjaga keselamatan dan mengurangi risiko cedera anak saat bermain, seperti karpet dan karpet *anti slip* (Kode T1, T2, P1, N4, P10).

#### E. Hasil Rancangan

Rancangan memiliki luas 6.800 m<sup>2</sup> berlokasi di Kompleks Ruko RMI. Bersebelahan dengan jalan protokol menyebabkan lokasi rancangan strategis dan akses yang mudah. Mengadaptasi dari sirkulasi eksisting pada tapak, akses masuk utama menuju rancangan melalui Jalan Ngagel Jaya Selatan. Peletakan parkir berada di sepanjang perimeter tapak untuk mempermudah akses dari parkir menuju ruko. Terdapat taman tengah (*innercourt*) yang berwarna cerah dan terbuka mengarah ke sisi timur. Area *drop off* pengunjung berada pada sisi timur agar tidak menimbulkan kemacetan pada jalan utama. Tiap unit ruko memiliki dua akses, yakni dari depan/ parkir (akses utama) dan dari belakang (akses sekunder) mengarah ke taman.

Gambar *layout* menunjukkan peletakan ruang dan perbedaan elevasi lantai. Ruang untuk anak-anak diletakkan pada ujung timur bangunan, pada sisi yang berdekatan dengan Jalan Ngagel Jaya Selatan digunakan sebagai area bermain untuk menarik perhatian anak-anak, sedangkan pada sisi seberang sebagai area edukasi dan pembelajaran yang membutuhkan ruang minim kebisingan. Sisi utara bangunan digunakan untuk unit usaha yang menarik pengunjung seperti *food and beverages*, *mini market*, apotek, dan perbankan. Sisi barat digunakan untuk unit usaha yang lebih membutuhkan ketenangan seperti lembaga bimbingan belajar. Sisi selatan lebih banyak untuk unit usaha formal seperti perbankan dan perkantoran yang mana akan tetap ramai pengunjung.

Parkir kendaraan roda empat berada di depan tiap unit ruko sehingga memudahkan pengunjung untuk mengakses tiap toko yang ingin didatangi, sedangkan agar lebih tertata maka kantong parkir untuk kendaraan roda dua berada di sisi barat daya tapak yang mampu menampung hingga 80 kendaraan roda dua. Sirkulasi dalam tapak mengutamakan untuk pejalan kaki, dengan bentuk bangunan yang memiliki *layout* U, sirkulasi dibuat untuk mengelilingi bangunan. Koridor yang ada di depan unit memiliki lebar 1,5 meter (*five foot way*) sedangkan pada koridor yang menghadap taman memiliki lebar 5 meter. Taman digunakan sebagai *outdoor playground* dan ruang sosial bagi para pengunjung. Bangunan memiliki empat lantai dengan lantai teratas merupakan atap dan area utilitas. Tiap unit ruko memiliki dua akses dan dua *window display*. Dari sisi taman, anak-anak dapat mengamati kegiatan yang berlangsung di tiap unit yang secara tidak langsung mereka akan belajar mengenai ragam jenis usaha dan profesi, sedangkan dari sisi dalam ruangan, pengunjung dapat melihat aktivitas yang ada di taman. Arkade digunakan sebagai sirkulasi sekaligus ruang bermain anak yang sewaktu-waktu dapat digunakan sebagai tempat melakukan pameran. Terdapat akses vertikal untuk berpindah lantai yang dapat digunakan oleh publik pada sisi utara yang berupa tangga dan pada sisi selatan berupa *ramp*. Pada lantai dua bangunan terdapat pugasera dan area makan luar ruangan yang berkapasitas 50 tempat duduk. Untuk mengakses lantai ini

dapat menggunakan tangga di sisi utara, *ramp* pada sisi selatan, maupun tangga pada masing-masing unit ruko. Tiap unit ruko memiliki *shaft* utilitas yang mandiri, terdiri atas tangga, kamar mandi, dan pipa untuk plambing maupun elektrikal.

Sebagai representasi dari anak-anak, maka digunakan permainan warna pada wajah bangunan. Warna yang dipilih merupakan warna analogus sehingga tampak terlihat harmonis. Penggunaan *tinted glass* sebagai *secondary skin* dipasang pada unit ruko yang membutuhkan privasi. Penggunaan kaca dimaksudkan untuk menarik pengunjung sekaligus sebagai bentuk pengawasan. Peletakan *signage* tiap unit ruko diseragamkan pada ketinggian 2,6 meter dari lantai. Pada salah satu sisi dinding digunakan sebagai dinding mural dengan gambar kartun maupun *colorful* yang dapat diganti secara berkala.

Dikarenakan pelaku utama rancangan adalah anak-anak, maka sistem keamanan pada rancangan sangat diperlukan agar anak merasa aman saat berkegiatan. Pengawasan orang tua merupakan hal utama di samping adanya pengawasan melalui CCTV yang terpasang pada sudut-sudut bangunan. Sistem pencahayaan dibutuhkan untuk memberikan rasa aman bagi pengguna di saat malam hari. Pagar balkon pada lantai 2 didesain agar aman dan ramah bagi anak. Pagar memiliki tinggi 110 cm dengan jarak 10 cm agar kepala anak tidak dapat masuk antar celah. Balkon memiliki lidah sepanjang 25 cm untuk menghalangi benda langsung terjatuh, perpanjangan balkon tersebut dapat difungsikan untuk menaruh pot tanaman Gambar 22.

Sekuensial aktivitas menunjukkan rangkaian aktivitas yang terjadi pada objek rancangan yang dibedakan menjadi tiga pelaku, yakni pengunjung, anak-anak, serta pengelola.

#### 1) Pengunjung

Setelah memarkirkan kendaraan, pengunjung akan disambut dengan deret toko yang beragam, setelah menyelesaikan urusan, pengunjung dapat berkunjung ke kafe atau duduk santai di taman tengah, dan jika lapar pengunjung dapat mengisi perut di pugasera lantai dua.

#### 2) Anak-anak

Anak-anak dapat melakukan beragam kegiatan, mulai dari bermain di taman tengah, bermain di dalam ruangan, membaca buku, melakukan workshop, hingga mendengarkan dongeng bersama.

#### 3) Pengelola

Terdapat dua macam pengelola dalam rancangan, pengelola ruang bermain anak dan pengelola tiap unit ruko. Untuk pengelola ruang bermain, mereka akan bersiap untuk melayani anak-anak. Sedangkan untuk pengelola/ pekerja lain mereka bersiap untuk bekerja, ada yang duduk menatap layar serta ada pula yang bersiap untuk membuka toko. Saat suntuk dan jam istirahat, taman tengah dan pugasera dapat menjadi pilihan untuk melepas penat

## IV. KESIMPULAN

Gagasan *transprogramming* pada rancangan menjawab permasalahan akan keterbatasan ruang bermain bagi anak di perkotaan. Meskipun antara fungsi komersial dan ruang bermain anak memiliki konfigurasi dan spasialitas ruang yang berbeda (fungsi komersial identik dengan ruang yang formal dan cenderung kaku, sedangkan fungsi ruang bermain

anak yang fleksibel bahkan cenderung bebas dan tidak mengikat), ternyata dapat diterapkan pada objek rancang. Agar kedua fungsi saling terintegrasi maka dilakukan pemilihan jenis kegiatan komersial serta jenis permainan anak yang diwadahi dalam rancangan. Anak-anak sebagai pelaku utama dari rancangan sehingga beberapa aspek perlu diperhatikan agar anak-anak serta pengguna lain merasa aman dan nyaman saat berada di objek rancang. Konsep transparansi agar anak-anak dapat terawasi, sirkulasi yang dibuat terbuka dan mengelilingi bangunan, teras dan arkade dibuat lebih lebar, penggunaan material khusus pada ruang bermain anak agar mengurangi resiko cedera, hingga keberadaan taman yang juga difungsikan sebagai *outdoor playground* dan ruang sosial bagi para pengguna lain.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] I Nyoman Dita P.Putra, N. Anwar, C. Utomo, B. M. Sukojo, and N. Setiawan, "Evaluasi penggunaan lahan dan prediksi perkembangan sektor primer, sekunder dan tersier pada Wilayah Kota Surabaya berdasarkan PDRB," *Jurnal Teknik Sipil KERN*, vol. 1, no. 2, p. 12, 2011.
- [2] Parmonangan Manurung, "Kepadatan permukiman dan ketersediaan ruang bermain anak," *Jurnal Arsitektur dan Perkotaan "KORIDOR"*, vol. 8, no. 2, pp. 149–153, Jul. 2017, doi: <https://doi.org/10.32734/koridor.v8i2.1342>.
- [3] James Hennessey, "Designing Places For Children & Young People. Guidelines for Child Centred Planning, Design and Stewardship for the Built Environment in Northern Ireland," 2021. [Online]. Available: <https://www.belfasthealthycities.com/sites/default/files/publications/Designing%20Places%20CYP%20FINAL.pdf>
- [4] Bernard Tschumi, *Architecture and Disjunction*. The MIT Press, 1996.
- [5] R. Kharismawan, "Model Penataan Ruang Luar Ruko sebagai Upaya Peningkatan Vitalitas Kawasan di Jalan Klampis Jaya, Surabaya," in *Seminar Nasional Pascasarjana VI 2006*, Mar. 2006. doi: 10.13140/RG.2.1.3366.6085.