

## IDENTIFIKASI DESAIN FASILITAS TAMAN RAMAH ANAK DAN LANSIA PADA TAMAN KOTA SIMPANG LIMA SEMARANG

Oleh : Winda Veronika Sitorus, M. Sahid Indraswara

*Keberadaan taman kota sangat penting bagi sebuah kota yakni sebagai ruang publik. Taman kota sebagai ruang publik perkotaan dikatakan memenuhi kualitas apabila mencapai kelayakan terhadap kriteria: pelayanan pengguna, tingkat aktivitas, tingkat kebermaknaan dan kemudahan akses. Persepsi dan preferensi pengguna taman kota merupakan salah satu cara untuk mengetahui kualitas taman kota di Kota Semarang agar dapat digunakan secara maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti kualitas desain fasilitas pada Taman Kota Simpang Lima, apakah sudah memenuhi standar kelayakan desain taman yang ramah anak dan lansia, serta menambah pengetahuan dan cakrawala pandang mengenai desain taman kota, sesuai standar kelayakan dan prinsip desain universal. Metode yang digunakan bersifat kualitatif yaitu dengan mengumpulkan data-data melalui kegiatan survey dan menghitung ukuran setiap fasilitas pada taman Simpang Lima yang berkaitan serta luasannya.*

*Berdasarkan teori hingga hasil analisis terkait Lapangan Pancasila, maka diperoleh hasil bahwa kualitas desain fasilitas taman Simpang lima masih kurang memenuhi standar fasilitas taman yang ramah anak dan lansia*

**Kata Kunci :** Lapangan Pancasila, Ruang Terbuka Publik, Fasilitas taman, anak, lansia

### 1. LATAR BELAKANG

Sebagai kota metropolitan, Kota Semarang berkembang dengan pesat, salah satunya adalah dalam pembuatan taman kota sebagai Ruang Terbuka Hijau. Menurut Purnomohadi N fungsi taman kota yaitu, nilai edukatif, ruang kegiatan dan tempat fasilitas kota, nilai estetika, kegiatan ekonomi, dan menurut Atmojo fungsi taman kota adalah fungsi sosial, fungsi ekologi, fungsi hidorologi, fungsi kesehatan dan fungsi estetika. Keberadaan taman kota sangat penting bagi sebuah kota yakni sebagai ruang publik. Salah satunya melalui desain ramah anak dan juga pihak lansia pada taman kota. Hal ini memunculkan rumusan masalah yaitu bagaimana kualitas desain ramah anak dan lansia pada Taman Kota Simpang Lima di Kota Semarang berdasarkan persepsi dan preferensi pengguna.

### 2. RUMUSAN MASALAH

Diperlukan pengamatan dan pengumpulan data serta mempelajari lebih lanjut tentang ruang terbuka hijau, taman kota Simpang Lima, dan peraturan-peraturan mengenai desain taman yang ramah anak dan lansia untuk mengetahui kualitas desain fasilitas

Taman Kota Simpang Lima apakah sudah ramah anak dan ramah lansia.

### 3. METODOLOGI

Metodologi yang digunakan adalah metode kualitatif, dengan cara mengamati langsung kegiatan dan fasilitas di Taman Kota Simpang Lima juga mengumpulkan data-data serta menghitung ukuran setiap fasilitas yang berkaitan dan luasannya.

### 4. KAJIAN PUSTAKA

#### 4.1. Tinjauan Taman Kota

Taman adalah sebidang lahan berpagar yang digunakan untuk mendapatkan kesenangan, kegembiraan, dan kenyamanan. (Laurie, 1986:9). Kota adalah tempat berlangsungnya proses hidup dan kehidupan atau sebagai tempat berlangsungnya aktifitas manusia (Setiyaningrum, Diyah, 2002:4). Menurut Irwan (2007), taman kota adalah ruang terbuka hijau yang mempunyai fungsi utama untuk keindahan dan interaksi sosial. Taman kota sebagai salah satu ruang terbuka hijau juga memiliki fungsi, sedangkan menurut Zoer'aini (1997) fungsi taman kota yaitu, fungsi lansekap, fungsi pelestarian lingkungan, fungsi estetika.

Standar taman kota berdasarkan fungsinya:

- Standar Fungsi sosial : tempat melakukan aktifitas bersama, komunikasi sosial, peralihan dan menunggu, bermain dan olah raga, sarana olah raga dan rekreasi, sarana penghubung antara tempat satu dengan tempat lainnya, pembatas diantara massa bangunan, sarana penelitian dan pendidikan serta penyuluhan bagi masyarakat untuk membentuk kesadaran lingkungan hidup, sarana untuk menciptakan kebersihan, kesehatan, keserasian, dan keindahan lingkungan.
- Standar fungsi ekologis : sarana kesehatan (higienis), pengaturan iklim (klimatologis), perlindungan (Protektif), hidrologis, sosial-ekonomi.

#### 4.2. Tinjauan Ruang Terbuka Publik

Ruang terbuka publik merupakan ruang yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja tanpa batasan. Menurut Carr (1992) ruang terbuka yang efektif setidaknya meliputi 3 prinsip, yaitu responsif, demokratis dan bermakna. Responsif, mampu memenuhi kebutuhan setiap individu pengguna ruang terbuka publik. Demokratis, mampu memberikan perlindungan terhadap hak-hak individu. Bermakna, mampu memberikan interaksi yang luas antara individu dan lingkungannya. Ruang terbuka publik dapat berupa alun-alun, taman, jalur pejalan kaki.

Taman kota sebagai RTH (lapangan hijau) dilengkapi dengan fasilitas rekreasi, taman bermain (anak/balita), taman bunga, taman khusus (untuk lansia), fasilitas olah raga terbatas, dan kompleks olah raga dengan minimal RTH 30%. Semua fasilitas tersebut terbuka untuk umum.

Koefisien Daerah Hijau (KDh)	Fasilitas	Vegetasi
70-80 %	1) lapangan terbuka; 2) unit lapangan basket (14x26 m); 3) unit lapangan volley (15 x 24 m); 4) trek lari, lebar 7 m panjang 400 m; 5) WC umum; 6) parkir kendaraan termasuk sarana kios (jika diperlukan); 7) panggung terbuka; 8) area bermain anak; 9) prasarana tertentu: kolam retensi untuk pengendali air larian; 10) kursi.	1) 150 pohon (pohon sedang dan kecil) semak; 2) perdu; 3) penutup tanah.

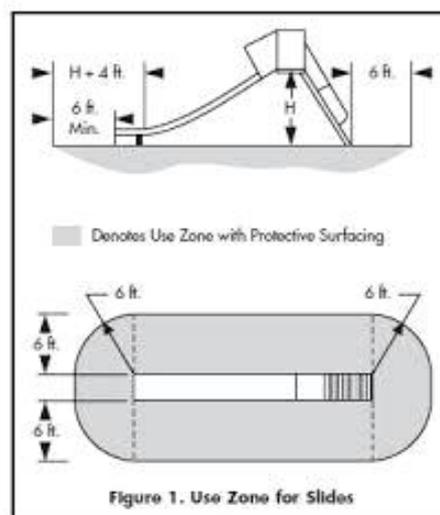
**Tabel 1 :** Contoh Kelengkapan Fasilitas RTH Taman Kota  
Sumber: Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 5 Tahun 2008

#### 4.3. Anak-anak dalam Ruang Terbuka Publik

Anak didefinisikan sebagai manusia yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih berada di dalam kandungan (Peraturan Menteri Negara PPPA RI Nomor 11 Tahun 2011). Berikut ini beberapa ketentuan keselamatan alat bermain berdasarkan Handbook for Public Playground safety (No. Pub. 25), yaitu :

##### ▪ Perosotan

Jarak minimal untuk akses naik pada perosotan adalah 6 kaki ( 1 kaki : 0.3048 m) . Akses keluar dari perosotan yaitu H + 4 kaki dimana H adalah jarak dari lantai ke titik tertinggi perosotan seperti yang dapat dilihat pada gambar. Lebar ruang yang digunakan sebaiknya minimal 6 kaki dan tidak terlalu lebar dari 14 kaki.



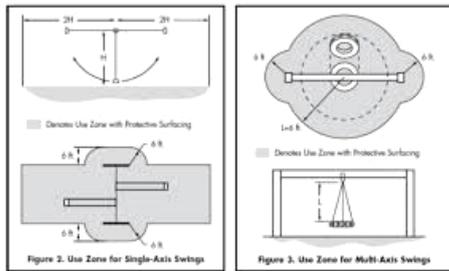
**Gambar 1 :** Jarak aman perosotan

Sumber : Handbook for Public Playground safety, No. Pub. 25

##### ▪ Ayunan

Jarak dari titik tengah ayunan ke jarak minimal di depan 2 kali titik teratas ayunan ke bawah. Untuk ayunan multi-axis swings jarak yang dianjurkan dari titik tengah jari ayunan adalah L+6 kaki dimana L adalah panjang tali ayunan. Untuk tiang disebelah kanan dan kiri juga disediakan ruang dengan radius 6 kaki. Peletakan alat bermain yang bergerak seperti ayunan sebaiknya diletakkan di sudut, tepi, atau pinggir taman bermain .

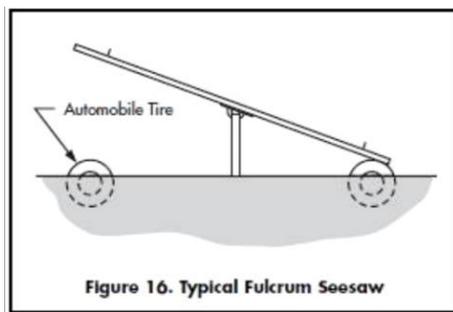
IDENTIFIKASI DESAIN FASILITAS TAMAN RAMAH ANAK DAN LANSIA PADA TAMAN KOTA SIMPANG LIMA SEMARANG



**Gambar 2** : Jarak aman ayunan  
 Sumber : Handbook for Public Playground safety, No. Pub. 25

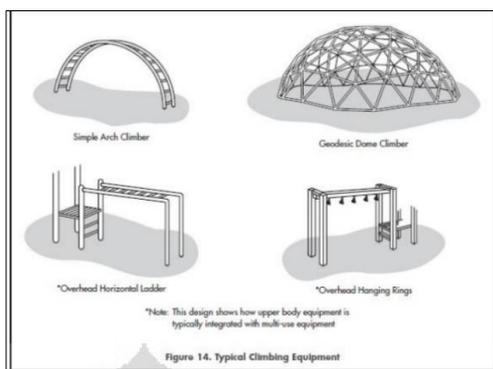
▪ Papan jungkat-jungkit

Sebaiknya menggunakan bantalan seperti ban mobil bekas agar kursi tidak langsung menyentuh tanah. Sudut yang direkomendasikan yaitu ketika kemiringan papan saat diam dan garis horizontal membentuk sudut 25°.



**Gambar 3** : Tampak samping jungkat-jungkit  
 Sumber : Handbook for Public Playground safety,

▪ Alat bermain yang dipanjat



**Gambar 4** : Alat panjat  
 Sumber : Handbook for Public Playground safety, No. Pub. 25

• Komedi putar

Jarak aman disekitar komedi putar dianjurkan 6 feet.. Jarak aman dipertimbangkan jika anak bermain di dekat alat bermain ketika berputar.

Berikut kriteria dan indikator dalam perancangan RPTRA :

Kriteria	Indikator
Keselamatan (K1)	Fisik taman bermain dan fasilitas permainan yang ada di dalamnya tidak menimbulkan/memungkinkan terjadinya kecelakaan saat digunakan untuk bermain.
Kesehatan (K2)	Bebas terhadap hal-hal yang menyebabkan terganggunya kesehatan dalam jangka pendek maupun jangka panjang.
Kenyamanan (K3)	Kenyamanan Fisik : kebebasan dalam penggunaan fasilitas bermain, tidak terganggu dalam beraktivitas. Kenyamanan Psikologis : memiliki rasa aman dari lingkungan sekitar, terlindung dari iklim yang mengganggu.
Kemudahan Aksesibilitas (K4)	Taman bermain dan semua fasilitas permainan dapat dengan mudah digunakan, dimengerti dan dijangkau oleh semua anak-anak tanpa terkecuali.
Keamanan (K5)	Bebas terhadap hal-hal yang memungkinkan terjadinya tindak kejahatan ataupun vandalisme.
Keindahan (K6)	Menarik secara visual, mendorong orang untuk datang berkunjung dan memiliki citra dan identitas khusus sebagai taman bermain anak.

**Tabel 2** : Kriteria dan Indikator Perancangan RTPA  
 Sumber : Baskara, 2011

Adapun hubungan antara kriteria dan komponen dalam perancangan RPTRA dapat dilihat pada Tabel.

Kriteria	K1	K 2	K 3	K 4	K 5	K 6
Lokasi	*	*	*	*	*	*
Tata Letak	*	*	*	*	*	*
Peralatan Permainan	*	*	*	*	*	*
Konstruksi	*	*	*	*	*	*
Material/Bahan	*	*	*	*	*	*

**Tabel 3** : Kriteria dan indikator dalam perancangan RPTRA  
 Sumber : Baskara, 2011

Dari pengkajian literatur yang telah dilakukan sebelumnya didapat variabel penelitian seperti berikut :

Variabel	Sub variabel	Indikator
Faktor Keselamatan	Lokasi	Taman bermain terlindungi oleh pagar yang tidak mudah dipanjat oleh anak-anak.
	Tata Letak	- Pengaturan tata letak taman bermain anak didasarkan pada zonasi aktivitas bermain aktif pasif, kelompok umur dan jenis permainan (untuk memastikan tidak saling terganggunya antar kegiatan bermain) - Perletakan fasilitas permainan didasarkan pada alur pergerakan (sirkulasi) untuk meminimalisir terjadinya benturan.
Peralatan Permainan	Area alas peralatan permainan	Area alas peralatan permainan harus dirancang dengan material yang mampu meminimalisir benturan.
	Konstruksi	Sambungan peralatan permainan harus

		dipasang dengan meminimalisir adanya tonjolan.
	Materi/Bahan	- Bahan yang bersentuhan langsung dengan kulit anak harus memiliki tekstur yang halus. - Bahan pijakan harus mampu meminimalisir terjadinya slip saat anak-anak bermain. - Area pinggir dan pojokan harus dibentuk dengan tingkat kelengkungan tinggi serta dihindarkan dari bentuk yang tajam dan membentuk sudut.
Faktor Kesehatan	Lokasi	Taman bermain jauh dari polusi udara, air, bunyi dan odor (bau).
	Materi/Bahan	Materi fasilitas dan taman bermain tidak mudah korosi/berkarat.
Faktor Kenyamanan	Lokasi	- Taman bermain tidak terganggu oleh aktivitas yang terjadi di lingkungan sekitarnya. - Lokasi taman bermain ternaungi oleh vegetasi / struktur bangunan.
	Tata Letak	- Tata letak memungkinkan anak-anak bebas bergerak dari satu permainan ke permainan lainnya. - Tersedianya fasilitas tempat duduk sebagai area tunggu dan istirahat bagi orang tua dan pendamping anak-anak. - Tersedianya fasilitas berlindung saat terjadi hujan dan gangguan alam lainnya.
	Peralatan Permainan	Peralatan permainan harus mampu digunakan dengan nyaman oleh semua anak tanpa terkecuali.
	Materi/Bahan	- Tidak menggunakan bahan yang mudah menghantarkan panas pada area taman yang mendapatkan sinar matahari secara langsung. - Material yang dipilih harus mempunyai daya tahan tinggi, higienis dan mudah secara pemeliharaan. - Ukuran fasilitas permainan yang ergonomis.
Faktor Kemudahan Aksesibilitas	Lokasi	- Lokasi taman bermain mudah dijangkau oleh semua anak dengan adanya sarana aksesibilitas yang baik (termasuk anak dengan keterbatasan fisik dan mental) - Sistem informasi menuju lokasi dan gerbang taman bermain mudah terlihat dan direspon.
	Tata Letak	Tata letak didukung dengan sarana sirkulasi yang mudah dilalui oleh semua anak baik berupa jalur datar maupun jalur ramp.
	Peralatan Permainan	Peralatan permainan dapat dimengerti dan digunakan oleh semua anak dengan mudah.
Faktor Keamanan	Lokasi	Tersedia pos keamanan untuk menjaga keamanan di lokasi tersebut. - akses masuk lokasi bermain anak-anak dibatasi jumlahnya agar meminimalisir dan melindungi serta mampu mengontrol anak dari gangguan luar/kejahatan.
	Tata Letak	Tata letak taman bermain memudahkan orang tua maupun pendamping dalam mengawasi anak-anak yang sedang bermain.
Faktor Keindahan	Lokasi	Penetapan lokasi taman bermain memperhatikan keindahan lingkungan sekitar sehingga pengunjung mendapatkan kenyamanan visual.
	Tata Letak	Tata letak memperhatikan keindahan lingkungan sekitar sehingga pada titik tertentu pengunjung taman bermain dapat menikmati pemandangan yang indah di dalam maupun di luar kawasan taman.
	Peralatan Permainan	Peralatan permainan mempunyai bentuk yang mampu mengeksplorasi daya imajinasi anak-anak.
	Konstruksi	Desain struktur harus menciptakan kesatuan estetika dengan fasilitas taman lainnya serta lingkungan sekitar.

**Tabel 4 : Penjabaran variabel penelitian**  
Sumber : Penulis

#### 4.4. Lansia dalam Ruang Terbuka Publik

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 1998 tentang Kesejahteraan Lanjut Usia dalam Bab 1 Pasal 1 ayat 2 yang berbunyi bahwa “lanjut usia adalah seseorang yang mencapai usia 60 (enam puluh) tahun ke atas”

No	Pelayanan Untuk Lansia Pada Pertamanan dan Tempat Rekreasi
1	Penyediaan tempat duduk khusus
2	Penyediaan alat bantu lanjut usia (railing tangga)
3	Penyediaan alat bantu lanjut usia (ramp dengan kemiringan landai untuk yang berkursi roda)
4	Pemanfaatan taman-taman untuk olah raga
5	Akses ke pertamanan dan tempat rekreasi
6	Akses dari pertamanan dan tempat rekreasi
7	Akses di dalam pertamanan dan tempat rekreasi
8	Tempat parkir
9	Tempat naik turun penumpang
10	Tempat telepon
11	Tempat minum
12	Toilet
13	Informasi tentang taman dan tempat rekreasi
14	Tanda-tanda atau sinyal untuk akses menuju taman dan tempat rekreasi

**Tabel 5 : Pelayanan Untuk Lansia Pada Pertamanan dan Tempat Rekreasi**  
Sumber : PP no 43/2004

Untuk menganalisis kondisi taman kota ramah lansia digunakan 5 kriteria taman kota ramah lansia yang dikembangkan berdasarkan: Kelengkapan fasilitas taman kota (Permen PU No 05/PRT/M/2008); kebutuhan taman untuk lansia (UU No 13/1998, PP No 43/2011), Pedoman Perencanaan Ruang terbuka Publik Untuk Lansia (SarkissindanStenberg,2013), dan Hasil penelitian Survei Meter dan CAS UI tahun 2013 tentang Kota Ramah Lansia. Lima Kriteria tersebut adalah : lokasi, aksesibilitas, fasilitas, pencahayaan, dan vegetasi yang dirinci menjadi 40 indikator. Observasi terhadap kondisi taman menggunakan kriteria dan indikator pada Tabel.

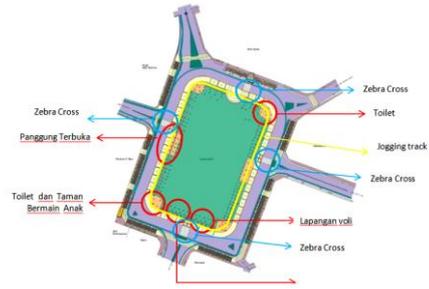
No	Kriteria	Indikator
1	Lokasi	1. Dekat dengan Fasilitas Sosial/ekonomi
		2. Tenang
		3. Mudah dijangkau
		4. Tidak berpolusi
		5. Aman
2	Aksesibilitas	1. Pintu masuk dari berbagai sisi
		2. Pintu masuk mudah diakses
		3. Jalur Pejalan kaki dalam taman kondisi baik
		4. Jalur pejalan kaki menghubungkan antar aktivitas dalam taman
		5. Jalur pejalan kaki cukup luas untuk kursi roda
		6. Trotoar menuju taman dikhususkan untuk pejalan kaki
		7. Trotoar menuju taman cukup luas untuk kursi roda
		8. Tangga landai dan tidak licin
		9. Terdapat ramp utk masuk dengan kemiringan yg sesuai bagi lansia
3	Vegetasi	1. Terdapat pohon peneduh
		2. Terdapat tanaman pengarah
		3. Lapangan ditutupi rumput
		4. Vegetasi tidak menutupi aktivitas dalam taman
		5. Vegetasi mampu menciptakan iklim mikro yang sejuk dan sehat
		6. Terdapat variasi bentuk, pola dan warna bunga/tanaman hias
4	Pencahaya	1. Pencahaya cukup (tidak gelap atau terlalu terang)
		2. Lampu penerangan tersedia di berbagai lokasi
5	Fasilitas	1. Tempat duduk mudah dicapai
		2. Tempat duduk terdapat di berbagai tempat kegiatan
		3. Tempat duduk aman bagi lansia
		4. Terdapat tempat duduk panjang untuk berkumpul
		5. Toilet tersedia
		6. Toilet mudah dicapai
		7. Lantai toilet tidak licin dan bersih
		8. Terdapat tempat sampah

# IDENTIFIKASI DESAIN FASILITAS TAMAN RAMAH ANAK DAN LANSIA PADA TAMAN KOTA SIMPANG LIMA SEMARANG

9. Tempat sampah mudah dijangkau
10. Tempat sampah tersebar diberbagai lokasi kegiatan
11. Terdapat informasi ttg taman
12. Terdapat sarana olah raga (senam ,jogging)
13. Terdapat sarana untuk refleksi
14. Sarana olah raga cukup luas
15. Drainase baik
16. Terdapat elemen air
17. Terdapat tempat parkir
18. Tempat parkir terhubung dengan taman

**Tabel 6 :** Kriteria dan Indikator Taman Kota Ramah Lansia

Sumber : Survei Meter dan CAS UI, 2013



**Gambar 5 :** Site Plan Lapangan Pancasila  
Sumber : Penulis, 2020

## 4.5. Prinsip Universal Desain

- *Equitable Use*, desain yang dapat digunakan oleh pengguna dengan beragam kemampuan
- *Flexibility in Use*, desain yang mengakomodasi beragam pilihan dan kemampuan individu pengguna.
- *Simple and Intuitive Use*, desain yang mudah dipahami dengan mengakomodir berbagai pengalaman, pengetahuan, kemampuan bahasa datau tingkat konsentrasi pengguna.
- *Perceptible Information*, desain yang mampu mengkomunikasikan informasi secara efektif kepada pengguna dengan mengakomodir seluruh kondisi sekitar atau kemampuan sensorik pengguna.
- *Tolerance for Error*, desain yang meminimalkan bahaya dan kerugian akibat kecelakaan atau kejadian yang tidak diinginkan.
- *Low Physical Effort*, desain dapat digunakan secara efisien dan nyaman tanpa kelelahan dan atau tingkat kelelahan yang rendah.
- *Size and Space for Approach and Use*, desain ukuran dan ruang yang sesuai disediakan untuk pendekatan, jangkauan, manipulasi, dan penggunaan dengan mengakomodir semua ukuran tubuh, postur, atau mobilitas pengguna.

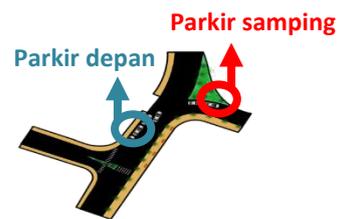
## 5. KAJIAN LOKASI

Lokasi Taman Kota Simpang Lima berada pusat di Kota Semarang di Jl. Simpang Lima, Pleburan, Semarang Sel., Kota Semarang, Jawa Tengah 50241. Taman Kota Simpang Lima ini memiliki luas + 33,400 m<sup>2</sup>.

## 5.1. Fasilitas Simpang Lima

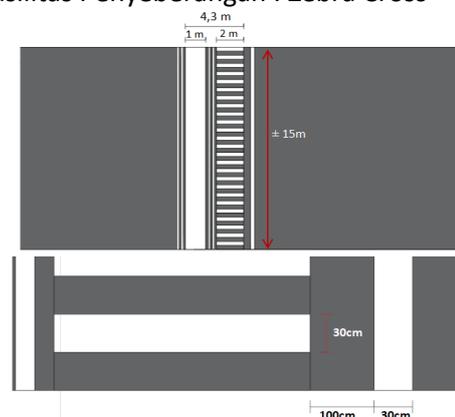
### Tempat Parkir

Belum ada tempat parkir khusus bagi pengunjung Lapangan Pancasila Simpang Lima. Jadi para pengunjung Lapangan Pancasila yang membawa kendaraan memarkirkannya pada fasilitas di sekeliling Taman Kota Simpang Lima.



**Gambar 6 :** Lokasi Parkir Lap.Simpang Lima  
Sumber : Penulis, 2020

### Fasilitas Penyeberangan : Zebra Cross

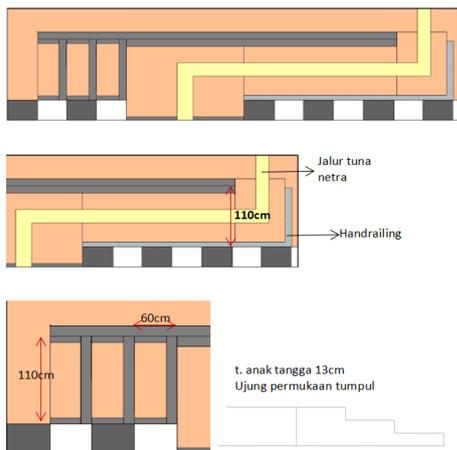


**Gambar 7 :** Zebra Cross  
Sumber : Penulis, 2020

- Entrance : Ramp dan Tangga  
Terdapat 4 Akses untuk masuk di kawasan Simpang Lima Sebelah Barat/Timur dan Utara/Selatan. Untuk Barat dan Timur dilengkapi dengan ram yang panjangnya 2.5m (tuna daksa), hand railing 90 cm, tangga dengan tinggi trap 13 cm (lanjut usia) dan tanda rute khusus bagi tuna netra dan lebarnya 1.1m. Dan untuk Sebelah Utara dan Selatan dilengkapi dengan tangga trap 13 cm dan lebar jalan 1.1m dan juga ada tanda rute khusus bagi tuna netra.

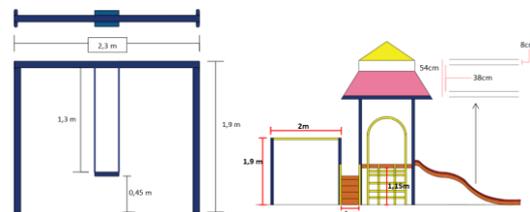


**Gambar 11** :Jogging track Lap.Simpang Lima  
Sumber : Penulis, 2020

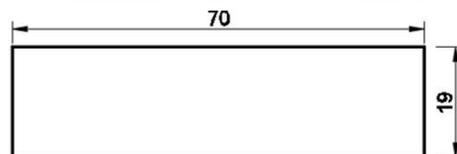


**Gambar 8** : Entrance Lap.Simpang Lima  
Sumber : Penulis, 2020

▪ Fasilitas Rekreasi

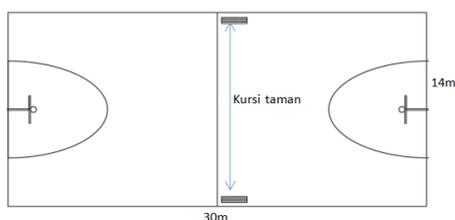


**Gambar 12** :Ayunan dan 1 Set mainan perosotan dan alat panjat  
Sumber : Penulis, 2020



**Gambar 13** :Panggung terbuka Lap.Simpang Lima  
Sumber : Penulis, 2020

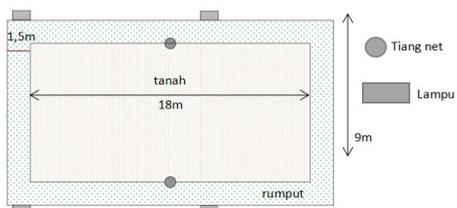
▪ Fasilitas Olahraga



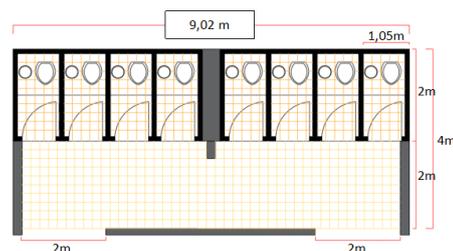
**Gambar 9** : Lap.basket Lap.Simpang Lima  
Sumber : Penulis, 2020

▪ Toilet

Terdapat 2 bangunan toilet Taman Kota Simpang Lima, masing- masing memiliki 4 unit kamar mandi untuk perempuan dan laki-laki sehingga total menjadi 8 unit kamar mandi.



**Gambar 10** : Lap.voli Lap.Simpang Lima  
Sumber : Penulis, 2020

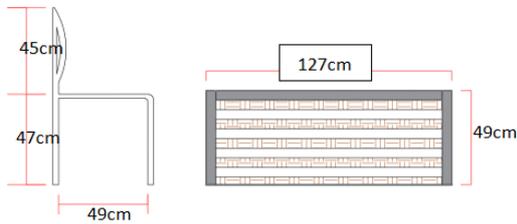


IDENTIFIKASI DESAIN FASILITAS TAMAN RAMAH ANAK DAN LANSIA PADA TAMAN KOTA SIMPANG LIMA SEMARANG

**Gambar 14** :Toilet Lap.Simpang Lima  
Sumber : Penulis, 2020

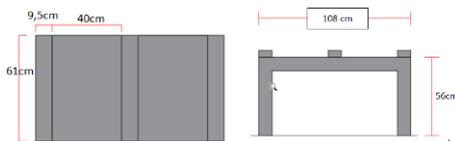
▪ Bangku Taman

Tipe 1



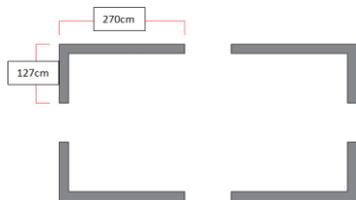
**Gambar 15** :Tempat duduk (bangku taman) tipe 1  
Sumber : Penulis, 2020

Tipe 2



**Gambar 16** :Tempat duduk (bangku taman) tipe 2  
Sumber : Penulis, 2020

Tipe 3



**Gambar 17** :Tempat duduk (bangku taman) tipe 3  
Sumber : Penulis, 2020

▪ Vegetasi

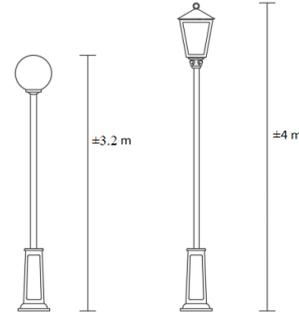


**Gambar 18** :Vegetasi Lap.Pancasila  
Sumber : Penulis, 2020

Jenis pohon tersebut antara lain Glodokan Tiang, Asam Jawa, Bonsai dan Palem. 277 pohon ini diletakkan di sekeliling Lapangan Pancasila dan di sekitar bagian luar Simpang Lima (di bagian jalan pedestrian). Jumlah

pohon yang berada di bagian dalam Taman Simpang Lima berjumlah ±198 pohon (tidak termasuk semak maupun tanaman kecil lainnya).

▪ Fasilitas Penerangan (lampu taman)

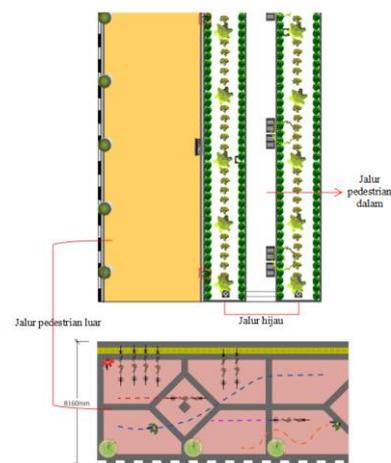


**Gambar 19** :Lampu Taman  
Sumber : Penulis, 2020

Secara keseluruhan lampu penerangan pada taman sudah cukup baik, namun karena pantulan lampu penerangan dari bangunan di sekitar taman membantu kondisi pencahayaan taman. Pada beberapa titik belum terdapat lampu penerang seperti pada ramp taman dan juga beberapa cahaya lampu taman tertutupi oleh pohon taman.

▪ Jalur Pedestrian

Jalur pedestrian terbagi untuk 2 kegiatan,yaitu jalur pedestrian luar untuk pejalan kaki dan penyewaan sepeda hias dan jalur pedestrian dalam yaitu area yang kedua sisinya dibatasi jalur hijau taman.



**Gambar 20** : Jalur Pedestrian  
Sumber : Penulis, 2020

## 6. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut tabel hasil penilaian identifikasi desain fasilitas Taman Simpang Lima terkait kriteria taman ramah anak :

Variabel	Sub variabel	Indikator	Kontribusi taman		
			Memenuhi	Tidak memenuhi	
Faktor Keselamatan	Lokasi	Taman bermain terlindungi oleh pagar yang tidak mudah dipanjat oleh anak-anak.		√	
		Tata Letak	Pengaturan tata letak taman bermain anak didasarkan pada zonasi aktivitas bermain aktif pasif, kelompok umur dan jenis permainan (untuk memastikan tidak saling terganggunya antar kegiatan bermain)		√
	Peralatan Permainan	Perletakan fasilitas permainan didasarkan pada alur pergerakan (sirkulasi) untuk meminimalisir terjadinya benturan.	√		
		Area alas peralatan permainan harus dirancang dengan material yang mampu meminimalisir benturan.	√		
	Konstruksi	Sambungan peralatan permainan harus dipasang dengan meminimalisir adanya tonjolan.	√		
	Material/Bahan	Bahan yang bersentuhan langsung dengan kulit anak harus memiliki tekstur yang halus.	√		
	Faktor Kenyamanan	Lokasi	Taman bermain tidak terganggu oleh aktivitas yang terjadi di lingkungan sekitarnya.	√	
			Lokasi taman bermain teraungi oleh vegetasi / struktur bangunan.	√	
		Tata Letak	Tata letak memungkinkan anak-anak bebas bergerak dari satu permainan ke permainan lainnya.	√	
			Tersedianya fasilitas tempat duduk sebagai area tunggu dan istirahat bagi orang tua dan pendamping anak-anak	√	
	Peralatan Permainan	Tersedianya fasilitas berindung saat terjadi hujan dan gangguan alam lainnya.		√	
		Peralatan permainan harus mampu digunakan dengan nyaman oleh semua anak tanpa terkecuali.	√		
	Material/Bahan	Tidak menggunakan bahan yang mudah menghantarkan panas pada area taman yang mendapatkan sinar matahari secara langsung.	√		
		Material yang dipilih harus mempunyai daya tahan tinggi, higienis dan mudah secara pemeliharaan.	√		
		Ukuran fasilitas permainan yang ergonomis.	√		

Faktor Kemudahan Aksesibilitas	Lokasi	Lokasi taman bermain mudah dijangkau oleh semua anak dengan adanya sarana aksesibilitas yang baik (termasuk anak dengan keterbatasan fisik dan mental)		√
		Sistem informasi menuju lokasi dan gerbang taman bermain mudah terlihat dan dikenali.		√
	Tata Letak	Tata letak didukung dengan sarana		√
	Peralatan Permainan	sirkulasi yang mudah dilalui oleh semua anak baik berupa jalur datar maupun jalur <i>ramp</i> .		
		Peralatan permainan dapat dimengerti dan digunakan oleh semua anak dengan mudah.	√	
Faktor Keamanan	Lokasi	Tersedia pos keamanan untuk menjaga keamanan di lokasi tersebut.		√
		Akses masuk lokasi bermain anak-anak dibatasi jumlahnya agar meminimalisir dan melindungi serta mampu mengontrol anak dari gangguan luar/kejahatan.		√
	Tata Letak	Tata letak taman bermain memudahkan orang tua maupun pendamping dalam mengawasi anak-anak yang sedang bermain.	√	
Faktor Keindahan	Lokasi	Penetapan lokasi taman bermain memperhatikan keindahan lingkungan sekitar sehingga pengunjung mendapatkan kenyamanan visual.		√
		Tata Letak	Tata letak memperhatikan keindahan lingkungan sekitar sehingga pada titik tertentu pengunjung taman bermain dapat menikmati pemandangan yang indah di dalam maupun di luar kawasan taman.	

**Tabel 7 :** hasil penilaian identifikasi desain fasilitas Taman Simpang Lima terkait kriteria taman ramah anak  
Sumber : Penulis, 2020

Berikut skor persentase penilaian terhadap kualitas desain fasilitas Taman Simpang Lima terkait kriteria taman ramah anak:

Tabulasi data skor dengan memberikan skor 1 untuk “Ya” dan 0 untuk “Tidak”. Maka skor yang diperoleh adalah 17 dari 30 skor.

Rumus yang digunakan :

$$\begin{aligned}
 \text{persentase} &= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \\
 &= \frac{17}{30} \times 100\% = 56.6\%
 \end{aligned}$$

## IDENTIFIKASI DESAIN FASILITAS TAMAN RAMAH ANAK DAN LANSIA PADA TAMAN KOTA SIMPANG LIMA SEMARANG

Konversi skor persentase yang diperoleh menjadi nilai kualitatif berdasarkan kategori penilaian skala lima menurut Slameto (2001: 189).

Rentang Persentase Skor yang Diperoleh	Kategori
90% - 100%	Sangat Memenuhi
80% - 89%	Memenuhi
65% - 79%	Cukup Memenuhi
55% - 64%	Kurang Memenuhi
0% - 55%	Sangat Kurang Memenuhi

**Tabel 8 :** Skala penilaian kualitas taman  
Sumber : Slameto (2001: 189)

Maka dapat disimpulkan bahwa desain fasilitas Taman Simpang Lima “kurang memenuhi” standarisasi desain taman ramah anak

Berikut hasil penilaian identifikasi desain fasilitas Taman Simpang Lima terkait kriteria taman ramah lansia.

4	Pencahayaannya	Pencahayaannya cukup (tidak gelap atau terlalu terang)	√	
		Lampu penerangan tersedia diberbagai lokasi	√	
5	Fasilitas	Tempat duduk mudah dicapai	√	
		Tempat duduk terdapat diberbagai tempat kegiatan	√	
		Tempat duduk aman bagi lansia		√
		Terdapat tempat duduk panjang untuk berkumpul	√	
		Toilet tersedia	√	
		Toilet mudah dicapai		√
		Lantai toilet tidak licin dan bersih	√	
		Terdapat tempat sampah	√	
		Tempat sampah mudah dijangkau	√	
		Tempat sampah tersebar diberbagai lokasi kegiatan	√	
		Terdapat informasi tentang taman		√
		Terdapat sarana olah raga (senam, jogging)	√	
		Terdapat sarana untuk refleksi	√	
		Sarana olah raga cukup luas	√	
		Drainase baik	√	
Terdapat elemen air		√		
Terdapat tempat parkir		√		
Tempat parkir terhubung dengan taman		√		

**Tabel 9 :** Hasil penilaian identifikasi desain fasilitas Taman Simpang Lima terkait kriteria taman ramah lansia

Sumber : Penulis, 2020

Berikut skor persentase penilaian terhadap kualitas desain fasilitas Taman Simpang Lima terkait kriteria taman ramah lansia:

$$\frac{25}{40} \times 100\% = 62.5\%$$

Maka dapat disimpulkan bahwa desain fasilitas Taman Simpang Lima “kurang memenuhi” standarisasi desain taman ramah lansia.

Tabel hasil penilaian identifikasi desain fasilitas Taman Simpang Lima terkait kriteria desain universal.

No	Kriteria	Indikator	Kontribusi taman	
			Memenuhi	Tidak memenuhi
1	Lokasi	Dekat dengan Fasilitas Sosial/ekonomi	√	
		Tenang		√
		Mudah dijangkau	√	
		Tidak berpolusi		√
		Aman		√
2	Aksesibilitas	Pintu masuk dari berbagai sisi	√	
		Pintu masuk mudah diakses	√	
		Jalur Pejalan kaki dalam taman kondisi baik	√	
		Jalur pejalan kaki menghubungkan antar aktivitas dalam taman	√	
		Jalur pejalan kaki cukup luas untuk kursi roda	√	
		Trotoar menuju taman dikhususkan untuk pejalan kaki	√	
		Trotoar menuju taman cukup luas untuk kursi roda	√	
		Tangga landai dan tidak licin	√	
Terdapat ramp untuk masuk dengan kemiringan yang sesuai bagi lansia		√		
3	Vegetasi	Terdapat pohon peneduh	√	
		Terdapat tanaman pengarah		√
		Lapangan ditutupi rumput	√	
		Vegetasi tidak menutupi aktivitas dalam taman	√	
		Vegetasi mampu menciptakan iklim mikro yang sejuk dan sehat		√
		Terdapat variasi bentuk, pola dan warna bunga/tanaman hias		√

7 Prinsip Desain Universal	Fasilitas Taman						
	Tempat Parkir	Fasilitas Penyeberangan	Tangga	Ramp	Toilet	Bangku Taman	Jalur Pedestrian
Equitable use	x	x	x	x	x	x	√
Flexibility in use	x	√	x	x	x	x	√
Simple and intuitive use	x	√	√	√	x	x	√
Perceptible information	x	x	x	x	x	x	x
Tolerance for error	x	x	x	x	x	x	x
Low physical effort	x	x	x	x	x	x	x
Size and space for approach and use.	x	√	√	√	x	x	√

**Tabel 10 :** Hasil penilaian identifikasi desain fasilitas Taman Simpang Lima terkait kriteria desain universal  
Sumber : Penulis, 2020

Berikut skor persentase penilaian terhadap kualitas desain fasilitas Taman Simpang Lima terkait 7 prinsip desain universal:

$$\frac{11}{49} \times 100\% = 22.4\%$$

Maka dapat disimpulkan bahwa desain fasilitas Taman Simpang Lima “sangat kurang memenuhi” standar universal desain.

## 7. KESIMPULAN

Taman Simpang Lima Semarang adalah sebuah lapangan yang berada di pusat kota Semarang dijalur Nasional 14 yang juga disebut Lapangan Pancasila. Lapangan Pancasila ini sudah menjadi landmark kota Semarang dan menjadi ruang terbuka hijau yang aktif karena sering digunakan oleh masyarakat Semarang untuk beraktifitas, seperti berolahraga, jalan-jalan, rekreasi, bersosialisasi, dan aktivitas lainnya. Namun dilihat dari tinjauan data yang sudah dianalisa, fasilitas dan keadaan fisik Taman Simpang Lima masih kurang memenuhi standar terkait fasilitas taman yang ramah anak dan lansia. Begitu juga terkait penerapan prinsip universal desain yang masih sangat kurang terpenuhi.

Sehingga diharapkan adanya perbaikan dan penyediaan fasilitas yang diperlukan untuk mencapai fungsi taman kota yang mampu memwadhahi semua kebutuhan penggunanya sesuai standar dan peraturan yang berlaku

## 8. REKOMENDASI

Sesuai hasil penelitian dan kesimpulan analisis data sebelumnya, maka rekomendasi yang dapat penulis sampaikan adalah:

- Adanya penambahan fasilitas pada area bermain anak sesuai pengelompokkan/klasifikasi umur anak, dan disediakan fasilitas bagi anak-anak dengan keterbatasan fisik, agar anak tidak merasa bingung, tetapi merasa jelas dan menikmati

serta bisa mengurangi resiko keamanan bagi anak.;

- Pemasangan signage/marka/rambu yang jelas sebagai petunjuk karena sangat diperlukan..
- Pembuatan elemen/pagar pembatas antara jalur pedestrian dan jalan raya.
- Adanya fasilitas/elemen pendukung bagi lansia, seperti handrail pada toilet dan area khusus lansia yang mampu memberikan kesan tenang.

## 9. DAFTAR PUSTAKA

Ghisniawan, Rais Budhi, Sumarwanto. 2013. Perencanaan Desain Aksesibilitas pada Ruang Terbuka Publik. 242-251.

SNI 03-6968-2003. 2001. Spesifikasi Fasilitas Tempat Bermain Di ruang Terbuka Lingkungan Rumah Susun Sederhana. Jakarta.

Pemerintah Kota Semarang. 2011. Peraturan Daerah Kota Semarang No 14 Tahun 2011 Tentang RTRW Kota Semarang Tahun 2011-2031. Semarang: Pemerintah Kota Semarang.

Dewi, Indarti Komala, Saidah, Eneng Dayu. 2017. Taman Kota Ramah Lansia Untuk Mendukung Daya Tarik Pariwisata Kota Bogor (Kasus Studi : Taman Heulang). 113-120.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang Terbuka Hijau Kawasan Perkotaan.