

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 KESIMPULAN**

Revitalisasi Taman MPRJB telah menghidupkan kawasan tersebut dan menjadikannya ramai setiap hari. Taman MPRJB setelah revitalisasi memiliki skala ruang monumental yang terlihat pada tingginya repetisi pohon sejajar dengan jalan yang memperkuat fokus terhadap gedung sate dan mprjb, warna pelingkup ruang yang tidak mengalihkan fokus terhadap gedung sate dan mprjb, dimensi taman yang luas terlihat dari perbandingan jarak dengan tinggi pohon di dalam area bermain anak.

Penelitian ini menunjukkan bahwa setiap anak memiliki persepsi yang berbeda dipengaruhi oleh pertumbuhan, perkembangan, dan pengalaman anak. Elemen skala ruang yang mempengaruhi persepsi mayoritas anak adalah garis, bentuk, repetisi, *space*, gelap terang, dan tekstur. Sedangkan elemen skala ruang yang kurang mempengaruhi persepsi anak adalah warna dan pola.

Elemen skala ruang yang paling dirasakan dari mayoritas anak, dibuat strategi arsitektural untuk mereduksi skala monumental di area bermain anak, yaitu dengan memberikan objek yang menambah garis dan bentuk ruang untuk mendistraksi fokus terhadap MPRJB dan Gedung Sate, mengurangi repetisi elemen yang linier menuju MPRJB dan Gedung Sate, mengurangi *space* yang terbentuk antar elemennya, mengurangi kontras pencahayaan antara area bermain anak terhadap MPRJB dan Gedung Sate.

#### **5.2 SARAN**

Persepsi anak dalam suatu ruang sangat penting bagi proses tumbuh kembangnya. Taman bermain anak, sebagai salah satu sarana perkembangan, harus memperhatikan persepsi penggunaannya agar sesuai dengan kebutuhan tiap usia. Skala ruang monumental kurang cocok untuk taman bermain anak karena perbedaan ukuran yang besar antara perbandingan elemen ruang dengan proporsi badan anak yang relatif lebih kecil dari orang dewasa.

Selain perbedaan proporsi, keramaian juga menjadi faktor penting untuk menjaga keamanan taman bermain anak. Ruang berskala monumental biasanya digunakan untuk aktivitas publik dengan tingkat keramaian tinggi. Hal ini mempengaruhi keamanan dan

persepsi anak terhadap tempat tersebut. Meskipun pengadaan fasilitas permainan di ruang skala monumental dapat meningkatkan penggunaan ruang, tetapi hal tersebut juga dapat mengalihkan makna monumentalitas ruang menjadi tempat permainan biasa.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Ashihara, Yoshinobu. (1970). *Exterior design in architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold. Hal. 42-99
- Ching, Francis D.K. (2007). *Architecture: Form, Space, and Order*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc. Hal. 294-334
- Cullen, Gordon. 1961. *The Concise Townscape*. New York: Van Nostrand Reinhold Company. Hal. 17-21, diakses tanggal 6 Juni 2024 dari <https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.214409/page/n15/mode/2up>
- DeVito, J.A. (2016). *The Interpersonal Communication Book 14th edition*. England: Pearson Education. Hal. 84-87
- Eggen, Paul & Kauchak, Don. (2010). *Educational Psychology (6th edition)*. Columbus, Ohio : Merrill. Hal. 199-205
- Kostof, Spiro. (1991). *The City Shaped*. New York: Time Warner Book Group. Hal. 209-277. Diakses melalui <https://archive.org/details/cityshapedurbanp0000kost/page/n5/mode/2up>
- Köhler, Wolfgang. (1947). *Gestalt psychology, an introduction to new concepts in modern psychology*. New York: Liveright Pub. Corp. Hal. 80-96, 123-136. Diakses melalui <https://archive.org/details/gestaltpsycholog00kh/page/152/mode/1up>
- M., William. (1992). *Perception and Lighting as Formgivers for Architecture*. New York: Vans Nostrand Reinhold. Hal. 31-35
- Moore, G. (1979). *Architecture and Human Behavior: The Place of Environment-Behavior Studies in Architecture (First ed.)*. Madison: Wisconsin Architect. Hal. 20
- Olds, Anita Rui. (2001). *Child Care Design Guide*. New York: The Mc Graw-Hill Companies, Inc. Hal. 91-100. Diakses tanggal 4 Maret 2024 melalui <https://archive.org/details/childcaredesigng0000olds>
- Orr, Frank. (1985). *Scale in Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold Company
- Riadi, Muchlisin . *Persepsi (Pengertian, Proses, Jenis, dan Faktor yang Mempengaruhi)* . Diakses tanggal 3 April 2024, dari <https://www.kajianpustaka.com/2020/05/persepsi-pengertian-proses-jenis-dan-faktor-yang-mempengaruhi.html>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung
- Suralaga, Fadhilah. (2021). *Psikologi Pendidikan : Implikasi dalam Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada. Hal. 47-50
- White, Edward T. (1973). *Tata atur, Pengantar merancang arsitektur*. Bandung: Penerbit ITB Bandung
- Widyakusuma, Aryani . *Dampak Elemen Interior Terhadap Psikologis dan Perilaku Pengguna Ruang* . Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Borobudur

### Skripsi

- Firmansyah, Arie. (2014). *Strategi Promosi Museum Monumen Perjuangan Rakyat Jawa Barat dalam Meningkatkan Jumlah Kunjungan*. Skripsi tidak diterbitkan. Bandung: STIA Lan Bandung
- Nayaka, Ken. (2023). *Pengaruh Penataan Fisik Revitalisasi Taman Tegallega Bandung Tahun 2018 Terhadap Tingkat Kemonumentalitas Monumen Bandung Lautan Api*. Skripsi tidak diterbitkan. Bandung: Universitas Katolik Parahyangan

### **Jurnal**

Razani, Briliani; Nensi Golda Yuli. (2021). *Jurnal Pengaruh Tata Ruang Kamar terhadap Psikologis* . Seminar Karya & Pameran Arsitektur Indonesia 2021

### **Peraturan**

Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia. (2021). *Pedoman Standar Ruang Bermain Ramah Anak*. Deputi Bidang Pemenuhan Hak Anak. Hal. 10-68. Diakses tanggal 3 Maret 2024, dari <https://kemenpppa.go.id/page/view/MzM00Q==>

Standar Nasional Indonesia Ruang Bermain Ramah Anak. *SNI 9169:2023*. Diakses tanggal 4 Maret 2024, dari <https://akses-sni.bsn.go.id/viewsni/baca/9720>

### **Internet**

Harrouk, Christele. *Psychology of Scale : People, Buildings and Cities* Diakses tanggal 3 April 2024 melalui <https://www.archdaily.com/950321/psychology-of-scale-people-buildings-and-cities>

Perkembangan Anak. (2023). Diakses tanggal 6 Maret 2024, dari <https://www.halodoc.com/kesehatan/perkembangan-anak>

Prihatmoko, Setiyo. (2022). *Psikologi Ruang : Bagaimana Interior Memengaruhi Perilaku Kita?*. Diakses tanggal 2 April 2024 <https://desain-komunikasi-visual-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Psikologi-ruang-Bagaimana-interior-memengaruhi-perilaku-kita/b11087cdc42e5aa7b9cb9e9e4940a9247e2d1fe4>

Qotrun R. Rumus Slovin: Definisi, contoh soal, beserta pemahaman mengenai populasi dan sampel dalam penelitian. Diakses tanggal 8 April 2024, pada <https://www.gramedia.com/literasi/rumus-slovin/>

Zulfikar, Fahri. (2021). *Mengenal 6 Tahapan Bermain Menurut Perkembangan Sosial Anak*. Diakses tanggal 6 Maret 2024, dari <https://www.detik.com/edu/sekolah/d-5643768/mengenal-6-tahapan-bermain-menurut-perkembangan-sosial-anak>