

---

## KARAKTERISTIK TAMAN ANAK CERDAS KOTA SURAKARTA SEBAGAI PENUNJANG KOTA LAYAK ANAK (KLA)

---

### Aditya Mulya Pratama

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
d300180074@student.ac.id

### Nur Rahmawati Syamsiyah

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
[nur\\_rahmawati@ums.ac.id](mailto:nur_rahmawati@ums.ac.id)

### ABSTRAK

Konferensi Habitat II atau *City Summit* yang diadakan di Turki tahun 1996, menghasilkan gagasan tentang Kota Layak Anak (KLA). Tahun 2005 Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Anak mengenalkan KLA dan menunjuk Kota Surakarta menjadi salah satu *pilot project* pengembangan KLA. Penerapan konsep KLA yang telah dilakukan Pemerintah Kota Surakarta adalah Taman Anak Cerdas atau TAC. Saat ini Kota Surakarta memiliki 13 TAC yang tersebar di 5 Kecamatan. Peraturan tentang TAC terdapat dalam Peraturan Walikota Surakarta No.6 Tahun 2008. TAC bertujuan agar anak-anak dari keluarga kurang mampu mendapat kesempatan belajar IT, mengembangkan bakat dan mendapat tempat bermain. Dari 13 TAC tentunya memiliki perbedaan aktivitas yang dapat dilakukan di TAC tersebut. Karena itu timbul pertanyaan tentang apakah fasilitas dan aktivitas di 13 TAC memiliki karakteristik tersendiri. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan hasil apakah fasilitas dan kegiatan pada 13 TAC memiliki ciri khas atau tidak. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dimana pencarian data dengan observasi secara langsung serta melakukan dokumentasi dan wawancara terbuka kepada pengelola dan pengunjung. Analisis dan pembahasan dengan deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil analisis ditemukan bahwa karakteristik TAC Kota Surakarta terbagi dalam 3 kategori yaitu berdasarkan aktivitas, fasilitas, dan *style* bangunan. Aktivitas di TAC ditunjang oleh beberapa fasilitas yang mendukung kecerdasan anak melalui permainan logika, permainan atraktif (motorik aktif) dan permainan tradisional. Sementara itu *style* bangunan dari semua TAC didominasi bangunan berbentuk pendopo. Bentuk ini memiliki makna kerukunan atau *guyub* sehingga dapat menjadi ciri khas TAC di Surakarta.

**KATA KUNCI:** kota layak anak, karakteristik, taman anak cerdas

### Riwayat naskah:

Naskah diterima 27 Mei 2022

Naskah revisi akhir diterima 4 Juni 2022

---

*Child-Friendly City is an idea that was introduced at the Habitat II Conference or City Summit held in Istanbul, Turkey in 1996. Surakarta City has been designated as a pilot project for the development of Child Friendly Cities by the Minister of Women and Children Empowerment (KLA). TAC, or Smart Children's Park, is one of the applications of the KLA concept carried out by the Surakarta City Government. Surakarta City currently has 13 TAC's spread across 5 sub-districts. TCA regulations are contained in Mayor of Surakarta Regulation No. 6 of 2008. TAC's mission is to provide children from low-income families with the opportunity to learn IT, develop talents, and have a comfortable and safe place to play. There are different activities at the TAC. Therefore, the question arises whether the facilities and activities in the 13 TAC's have their own characteristics. The purpose of this study was to obtain results on whether the facilities and activities at the 13 TAC's have characteristics or not. This research uses a qualitative descriptive method in which data is gathered through direct observation of objects and documentation, as well as open interviews with managers and visitors. the results of the analysis, it was found that TAC in Surakarta is not only for children but also for adults. TAC's characteristics are classified into three categories: activities, facilities, and building style. Facilities that support children's intelligence through logic games, attractive games (active motoric), and traditional games are used to support activities. Meanwhile, the art stage structures dominate the architectural styles of all TACs. The shape of a traditional Javanese house, 'pendopo' means harmony or friendship.*

**KEYWORDS:** child-friendly city, characteristics, intelligent children's park

---

### PENDAHULUAN

Kota Layak Anak (KLA) merupakan gagasan yang diperkenalkan pada Konferensi Habitat II atau *City Summit* yang diadakan di Istanbul, Turki pada tahun 1996. Inisiatif Kota Ramah Anak atau *Child Friendly City*

*Initiative* diperkenalkan oleh UNICEF dan UNHABITAT pada konferensi tersebut. Hal ini terinspirasi oleh seorang arsitek dari *Massachusetts Institute of Technology*, yaitu Kevin Lynch yang telah melakukan penelitian tentang *Children's Preception of the Evironment* di 4 kota. Menurut Lynch lingkungan kota

yang terbaik bagi anak merupakan lingkungan yang mempunyai komunitas yang kuat secara fisik maupun sosial, komunitas yang memiliki aturan yang jelas dan tegas, serta fasilitas pendidikan yang memberi kesempatan pada anak untuk mempelajari dan meneliti lingkungan dan dunia mereka sendiri (Duzenli, Yilmaz, & Alpak, 2019). Inti dari inisiatif UNICEF adalah kota yang menjamin setiap hak anak sebagai bagian dari warga kota, yang memiliki hak untuk mempengaruhi sebuah keputusan yang menyangkut kotanya; hak untuk mengekspresikan pendapat mereka tentang kota yang mereka inginkan; hak untuk dapat berperan serta dalam kehidupan keluarga, komunitas, dan sosial; hak untuk menerima pelayanan dasar seperti Kesehatan dan Pendidikan; hak untuk mendapat air minum segar dan mendapat akses terhadap sanitasi yang baik; hak untuk terlindungi dari eksploitasi, kekejaman, dan perlakuan salah; hak untuk aman berjalan di jalan; hak untuk bermain dan bertemu dengan temannya; hak untuk mendapat ruang hijau untuk tanaman dan hewan; hak untuk hidup di lingkungan yang bebas dari polusi; hak untuk berperan serta dalam kegiatan budaya dan sosial; dan hak untuk mengakses setiap pelayanan tanpa memperhatikan suku bangsa, agama, kekayaan, gender, dan status penyandang disabilitas (UNICEF, 2004; KLA, 2017; Lynch, 1997)

KLA diperkenalkan pertama kali di Indonesia oleh Kementerian Negara Pemberdayaan Perempuan pada tahun 2005 melalui Kebijakan KLA dan menunjuk 5 kota atau kabupaten yang menjadi pilot proyek pengembangan model KLA pada tahun 2006 melalui Keputusan Menteri Negara Pemberdayaan Perempuan RI No. SK-49/MEN.PP/IV/2007. Berdasarkan Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Nomor 11 Tahun 2011 tentang Kebijakan Pengembangan Kabupaten atau Kota Layak Anak didefinisikan bahwa : "Kabupaten/Kota Layak Anak yang selanjutnya disingkat KLA adalah Kabupaten/Kota yang mempunyai sistem pembangunan berbasis hak anak melalui pengintegrasian komitmen dan sumber daya pemerintah, masyarakat dan dunia usaha yang terencana secara menyeluruh dan berkelanjutan dalam kebijakan, program dan kegiatan untuk menjamin terpenuhinya hak anak".

Kota Surakarta menjadi salah satu Kota yang ditunjuk untuk menjadi pilot proyek pengembangan model KLA pada tahun 2006. Predikat Madya telah didapatkan Kota Surakarta sejak tahun 2011 yang kemudian mendapat predikat Nindya dan hingga saat ini mendapat predikat Utama sebanyak 4 kali sejak tahun 2017 hingga pada tahun 2021 (Prakoso, 2021). Taman Anak Cerdas (TAC) merupakan salah satu dari konsep atau model KLA yang telah diimplementasikan

oleh Pemerintah Kota Surakarta. Pada tahun 2008, Kota Surakarta meresmikan 3 TAC yang berada di Kelurahan Kadipiro, Kelurahan Sumber, dan Kelurahan Joyotakan. Setahun kemudian 3 TAC baru diresmikan, yang berada di Kelurahan Mojosongo, Kelurahan Gandekan dan Kelurahan Pajang, dan hingga saat ini pada tahun 2022 Kota Surakarta memiliki 13 TAC.

### Taman Anak Cerdas (TAC)

TAC merupakan sebuah sarana untuk bermain, edukasi dan pengembangan bakat yang didirikan Pemerintah Kota Surakarta guna menunjang KLA di Surakarta. Pemerintah Kota Surakarta sendiri sudah menetapkan peraturan tentang taman cerdas, yaitu pada Peraturan Walikota No. 6 Tahun 2008 Tentang Petunjuk Pelaksanaan TAC. Tujuan didirikannya TAC tercantum pada PERWALI Pasal 2 yaitu:

- Memberi tempat bagi anak-anak khususnya bagi anak-anak dari keluarga kurang mampu untuk:
  - ❖ Mendapat kesempatan belajar teknologi khususnya alat komputer
  - ❖ Mengembangkan bakat/kreasi seni
  - ❖ Mendapat ketrampilan
  - ❖ Kesempatan membaca buku-buku pengetahuan, buku cerita di perpustakaan kampung
  - ❖ Mendapat tempat bermain yang nyaman dan aman
  - ❖ Sebagai tempat untuk rekreasi.
- Memberi kesempatan kepada orang tua dalam menambah pengetahuan dalam hal teknologi, dan buku bacaan sehingga dapat mendampingi dan mengarahkan anak-anaknya dalam mendapat pendidikan/pengetahuan di TAC.
- Memenuhi kebutuhan anak dalam rangka mendukung Kota Surakarta sebagai lokasi pengembangan KLA.

Target dan sasaran TAC juga tercantum dalam PERWALI pasal 3 yaitu:

- Terpenuhinya hak anak, yaitu hak untuk hidup, tumbuh dan berkembang, perlindungan serta partisipasi anak.
- Adanya tempat untuk bermain, beradaptasi dengan lingkungan/alam, tempat untuk mengembangkan bakat/seni, keterampilan, berkreasi, menambah pengetahuan dan teknologi, yang semuanya berada di lingkungan Kota.
- Adanya tempat untuk masyarakat dalam menambah pengetahuannya dalam hal teknologi dan buku bacaan sehingga dapat mendampingi dan mengarahkan anak dalam mendapatkan pengetahuan di TAC.
- Terpenuhinya program pengembangan KLA di Kota Surakarta.

Sasaran TAC adalah:

- Untuk anak-anak keluarga yang tidak mampu disekitar TAC dan masyarakat umum di lokasi kelurahan TAC.
- Untuk anak-anak yang termarginalkan seperti anak jalanan, anak pengamen, anak keluarga miskin, defable, yang membutuhkan tempat untuk mendapat wawasan pengetahuan, pengembangan bakat, pengenalan IT, tempat bermain, tempat rekreasi, tempat beradaptasi dengan lingkungannya.

#### Karakteristik Bermain Anak

Anak-anak tentunya memiliki karakteristik atau sifat yang berbeda saat bermain. Taman bermain setidaknya harus memiliki beberapa sifat permainan yang berbeda-beda sesuai dengan perkembangan anak. Menurut Fadlillah (2012) terdapat beberapa karakteristik pada anak, yaitu:

- Unik, setiap anak memiliki perbedaan antara anak satu dengan yang lain. Anak memiliki pembawaan, kapabilitas, minat dan latar belakang yang berbeda
- Egosentris, anak lebih cenderung memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya pribadi
- Aktif dan energik, merupakan kegiatan yang lazim dilakukan anak-anak, terlebih saat anak dihadapkan pada suatu aktivitas yang terbilang baru
- Rasa ingin tahu yang kuat, anak-anak cenderung memperhatikan, dan bertanya berbagai hal yang dilihat ataupun didengar
- Eksploratif dan berjiwa petualang, anak dengan keingintahuan yang kuat dan senang melakukan penjelajahan dan mempelajari hal yang baru
- Senang dan imajinatif, anak-anak sangat menyukai hal-hal yang bersifat fantasi atau imajinatif
- Memiliki semangat untuk belajar dan belajar dari pengalaman, anak-anak senang dengan kegiatan atau aktivitas yang dapat menyebabkan perubahan tingkah laku pada dirinya
- Anak-anak semakin menunjukkan ketertarikannya terhadap teman, anak-anak akan mulai menunjukkan untuk melakukan Kerja sama dan berhubungan dengan teman-temannya.

Kegiatan bermain anak sambil belajar merupakan pendidikan non-formal yang terorganisasi (Coombs, 1973). Kamil (2009) mengatakan bahwa pendidikan non-formal bagi orang dewasa dan remaja putus sekolah di negara berkembang dapat memotivasi untuk meningkatkan produktivitas dan meningkatkan kehidupan standar mereka.

Penelitian tentang pentingnya menumbuhkan kecerdasan anak sejak awal sudah banyak dilakukan, seperti intervensi pendidikan awal dengan

membacakan cerita secara interaktif (Protzko, Aronson, & Blair, 2013), dan permainan petualangan (Brussoni, Olsen, Pike, & Sleet, 2012). Permainan petualangan atau permainan beresiko sesuai karakter anak, dimana anak-anak memiliki kecenderungan alami terhadap permainan beresiko. Penjagaan terhadap anak-anak tetap aman adalah dengan membiarkan anak-anak mengambil dan mengelola risiko. Literatur dari berbagai disiplin ilmu mendukung gagasan bahwa upaya keselamatan harus diimbangi dengan peluang untuk perkembangan anak melalui permainan beresiko di luar ruangan. Strategi yang dikembangkan adalah strategi optimal untuk menjaga anak-anak "seaman yang diperlukan," bukan "seaman mungkin." (Green, 2008).

TAC sebagai sarana bermain dan belajar anak di Surakarta perlu dikaji karakteristiknya dalam memberikan pelayanan bermain dan belajar anak untuk meningkatkan kecerdasannya.

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu dengan cara melakukan observasi atau pengamatan secara langsung. Penelitian dengan metode deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang menggambarkan atau menghasilkan keadaan sesuai dengan fakta dan apa adanya (Nawawi & Martini, 1996) dan berusaha menjelaskan keadaan sesuai saat dilakukannya penelitian (Mukhtar, 2013).

Pemilihan metode deskriptif kualitatif bertujuan untuk memperoleh deskripsi secara utuh dan realistis tentang 13 TAC di Kota Surakarta. Sumber data yang digunakan berupa data primer yaitu dengan cara observasi secara langsung di lapangan, melakukan dokumentasi, dan melakukan wawancara bebas dengan narasumber serta data sekunder yang merupakan pustaka atau dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Lokasi penelitian berada di 13 TAC yang tersebar di Kota Surakarta, yaitu TAC Mojosoongo, TAC Jebres (Permatasari, 2021), TAC Pucangsawit, TAC Gandekan, TAC Nusukan, TAC Sumber, TAC Gilingan, TAC Joglo, TAC Kerten, TAC Pajang, TAC Keratonan, TAC Joyotakan, dan TAC Semanggi.

Variabel pengamatan meliputi fasilitas, kegiatan dan karakteristik bangunan yang ada di 13 TAC.

**Tabel 1.** Variabel Penelitian

| No | Variabel                       | Sub Variabel   |
|----|--------------------------------|--|
| 1. | Fasilitas yang tersedia di TAC | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Fasilitas bermain dan rekreasi</li> <li>▪ Fasilitas pendidikan</li> <li>▪ Fasilitas Pengembangan bakat</li> </ul> |
| 2. | Kegiatan di TAC                | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kegiatan anak-anak</li> <li>▪ Kegiatan warga (umum)</li> </ul>  |
| 3. | Karakteristik TAC              | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Panggung seni</li> <li>▪ <i>Open space</i></li> </ul>   |

**HASIL PENELITIAN**

TAC memiliki tujuan sebagai tempat edukasi, rekreasi dan pengembangan bakat bagi anak, warga sekitar lokasi TAC maupun masyarakat umum. TAC dibangun oleh Pemerintah Kota Surakarta dalam rangka menunjang program KLA di Surakarta. Gambar 1 menunjukkan salah satu TAC yang berada di Kelurahan Semanggi Surakarta.



**Gambar 1.** TAC di Kota Surakarta (sumber: Dokumentasi penulis, 2022)

**Fasilitas TAC**

Sebagai wadah atau sarana edukasi, rekreasi dan pengembangan bakat, TAC harus memiliki fasilitas untuk mendukung kegiatan tersebut. TAC harus memiliki ruang baca atau perpustakaan dan ruang IT sebagai sarana edukasi, area bermain untuk anak, dan panggung seni untuk sarana pengembangan bakat. Tabel 2 menunjukkan kondisi fasilitas 13 TAC di Kota Surakarta.

**Tabel 2.** Fasilitas 13 TAC Kota Surakarta

| Lokasi TAC    | Fasilitas Bermain dan Rekreasi            | Fasilitas Pendidikan             | Fasilitas Pengembangan Bakat |
|---------------|---|----------------------------------|------------------------------|
| TAC Mojosongo | ayunan, panjatan catur, lapangan olahraga | Perpustakaan dan ruang IT        | panggung seni                |
| TAC Jebres    | Ayunan, panjatan dan area                 | perpustakaan dan ruang IT (dalam | aula dan teater terbuka      |

| Lokasi TAC       | Fasilitas Bermain dan Rekreasi   | Fasilitas Pendidikan                                    | Fasilitas Pengembangan Bakat               |
|------------------|--|---|--|
|                  | permainan petualangan anak   | Gedung utama)   |  |
| TAC Jebres       | Ayunan, panjatan dan area permainan petualangan anak                         | perpustakaan dan ruang IT (dalam Gedung utama)          | aula dan teater terbuka                    |
| TAC Pucang sawit | ayunan, perosotan dan panjatan, permainan tradisional seperti congklak/dakon | perpustakaan dan ruang IT                               | pendopo                                    |
| TAC Gandekan     | ayunan, jungkat-jungkit, dan panjatan  | perpustakaan dan ruang IT                               | panggung seni                              |
| TAC Sumber       | ayunan, jungkat-jungkit, dan panjatan  | perpustakaan dan ruang IT                               | panggung seni                              |
| TAC Joglo        | perosotan, panjatan, dan ayunan  | perpustakaan ,ruang IT                                  | panggung seni                              |
| TAC Gilingan     | ruang terbuka yang cukup luas  | perpustakaan ,ruang IT                                  | pendopo dan ruang kesenian                 |
| TAC Nusukan      | ayunan, panjatan, perosotan, dan permainan petualangan anak                  | ruang IT dan Perpustakaan                               | aula tertutup (lt 2 gedung, teater terbuka |
| TAC Pajang       | ayunan, jungkat-jungkit, perosotan, dan panjatan                             | ruang IT dan Perpustakaan                               | panggung seni                              |
| TAC Kerten       | ayunan, panjatan, dan magkuk putar   | ruang IT, ruang belajar dan Perpustakaan                | teater terbuka                             |
| TAC Semanggi     | ayunan, panjatan, dan magkuk putar, lapangan olahraga                        | perpustakaan untuk anak-anak dan remaja, serta ruang IT | pendopo dan aula                           |

| Lokasi TAC    | Fasilitas Bermain dan Rekreasi                        | Fasilitas Pendidikan      | Fasilitas Pengembangan Bakat |
|---------------|---|---------------------------|------------------------------|
| TAC Joyotakan | ayunan, panjatan, dan magkuk putar, lapangan olahraga | ruang IT dan Perpustakaan | panggung seni                |
| TAC Keratonan | ayunan, panjatan, dan magkuk putar, dan kuda-kudaan   | perpustakaan, ruang IT    | pendopo                      |

Sejumlah 12 dari 13 TAC di Kota Surakarta memiliki 4 fasilitas utama yaitu fasilitas bermain, rekreasi, pendidikan dan pengembangan bakat yang sesuai dengan Peraturan Walikota No. 6 Tahun 2008. Berdasarkan Tabel 2, jenis fasilitas TAC dan macamnya, seluruhnya berupa permainan yang menuntut gerak motorik anak, baik kasar maupun halus, serta menuntut kognitif aktif (Rohmah, 2016). Fasilitas tersebut dapat dikategorisasikan ke dalam 4 kategori berdasarkan fungsi fasilitas sesuai Tabel 3.

**Tabel 3.** Kategori Fasilitas TAC

| No. | Macam Fasilitas   | Kategori Fasilitas dan sifat              |
|-----|---|---|
| 1.  | Ayunan, mangkuk putar, kuda-kudaan, lapangan, jungkat-jungkit | Permainan aktif (motorik kasar, kognitif) |
| 2.  | Papan catur, IT, perpustakaan                                 | Permainan logika (kognitif)               |
| 3.  | Panjatan, perosotan, permainan petualangan                    | Permainan atraktif (motorik kasar)        |
| 4.  | Dakon/congklak, engklek, pendopo/ panggung seni               | Permainan tradisional (motorik halus)     |

Permainan aktif merupakan permainan yang mengutamakan fisik dan mental anak bergerak aktif, sedangkan atraktif adalah permainan yang memberikan daya tarik, menyenangkan dan membuat anak bergerak aktif sekaligus membuat kagum, terpesona, dan bangga bagi yang melihatnya (KBBI, 2022). Seluruh permainan membuat aktif pelakunya, namun tidak semua yang aktif itu bersifat atraktif. Terdapat permainan yang cukup menarik yaitu permainan logika dimana anak-anak juga dilatih untuk menggunakan akal. Permainan tradisional tidak kalah menarik, dimana menuntut gerak motorik halus anak dan ada komunikasi, interaksi antar pelaku, seperti permainan congklak atau dakon. Permainan congklak membuat anak akan menggerakkan jari tangan,

menjumpt, dan menjatuhkan satu persatu biji congklak sehingga dapat menstimulasi motorik halus anak-anak. Permainan tradisional ini mengenalkan konsep bilangan (Rohmah, 2016).

### Kegiatan TAC

**Tabel 4.** Data Kegiatan TAC

| Lokasi TAC       | Kegiatan Anak-Anak  | Kegiatan Warga (Umum)  |
|------------------|---|--|
| TAC Mojo songo   | Bermain, belajar membaca, mempelajari <i>software</i> dasar komputer belajar bersama oleh mahasiswa, menari, dan bermain gamelan                      | rapat karang taruna, rapat warga Senam, olahraga, karawitan oleh lansia                              |
| TAC Jebres       | Bermain, membaca di perpustakaan, belajar dan bermain komputer di ruang IT. pengembangan bakat seperti Latihan taekwondo, aikido                      | Jalan sehat, bermain gamelan, festival lampion, belajar hidroponik, perlombaan setiap setahun sekali |
| TAC Pucang sawit | Bermain di area bermain, bermain congklak, belajar komputer di ruang IT, belajar membaca, menggambar, Latihan tari tradisional                        | rapat warga, rapat karang taruna, kegiatan posyandu, sosialisasi oleh dinas                          |
| TAC Gande kan    | Bermain di area permainan, engklek, belajar membaca, belajar dasar komputer, belajar bersama oleh mahasiswa, menari, belajar reog                     | Senam, rapat warga, rapat karang taruna  |
| TAC Sumber       | Bermain, belajar membaca, belajar <i>software</i> dasar komputer, belajar bersama oleh mahasiswa, menari  | Senam, rapat warga   |
| TAC Joglo        | Bermain, belajar membaca, belajar <i>software</i> dasar komputer, menari  | Senam, rapat warga   |
| TAC Gilingan     | bermain, belajar membaca di perpustakaan, belajar <i>software</i> dasar komputer, belajar bersama oleh mahasiswa, menari, taekwondo, dan pencak silat | Senam, rapat warga, hajatan, dan bazar takjil  |
| TAC Nusu kan     | Bermain, belajar membaca di perpustakaan, belajar   | Rapat warga, rapat karang taruna, menjadi tempat   |

| Lokasi TAC    | Kegiatan Anak-Anak  | Kegiatan Warga (Umum)   |
|---------------|---|---|
|               | <i>software</i> dasar komputer, latihan taekwondo   | sebagai sentra kegiatan sosial  |
| TAC Pajang    | Bermain, belajar membaca di perpustakaan, mempelajari <i>software</i> dasar komputer, belajar bersama oleh mahasiswa, menari                          |   |
| TAC Kerten    | Bermain, belajar membaca, belajar <i>software</i> dasar komputer di ruang IT.   | Rapat warga, rapat karang taruna, kegiatan belajar bersama (BEKELAN)  |
| TAC Semanggi  | Bermain, belajar membaca di perpustakaan, belajar <i>software</i> dasar komputer, menari, selain itu terdapat latihan taekwondo                       | Rapat warga, rapat karang taruna, senam, acara TK/PAUD setempat, sebagai tempat untuk ujian tari SMK disekitar TAC. |
| TAC Joyotakan | Bermain di area permainan dan di area terbuka (lapangan), belajar membaca di perpustakaan, belajar <i>software</i> dasar komputer di ruang IT, menari | Rapat warga, rapat karang taruna, senam, sosialisasi, dan perlombaan yang diadakan setiap setahun sekali.           |
| TAC Keraton   | Bermain, belajar membaca di perpustakaan, belajar <i>software</i> dasar komputer di ruang IT, menari, melukis dan macapat                             | Rapat warga, rapat karang taruna.   |

Berdasarkan data di atas terdapat temuan jika kegiatan di TAC Kota Surakarta tidak hanya diisi oleh kegiatan bermain anak, tetapi juga kegiatan warga sekitar (umum). Kegiatan terbagi atas 3 kategori: bermain, belajar dan berlatih, sebagaimana Tabel 5.

**Tabel 5.** Kategori Kegiatan di TAC

| Kategori        | Kegiatan Anak   | Kegiatan Warga (Umum) |
|-----------------|---|-----------------------|
| <b>Bermain</b>  | Permainan aktif dan atraktif                              | Olah raga/senam       |
| <b>Belajar</b>  | Membaca, menulis dan mempelajari <i>software</i> dasar    | -                     |
| <b>Berlatih</b> | Menari, melukis, mocapat, taekwondo, aikido, pencak silat | Karawitan/ gamelan    |

Mayoritas pengguna TAC adalah anak-anak, dengan rentang usia dari 5-10 tahunan. Pada usia tersebut anak-anak masih dalam masa aktif bermain, sehingga kegiatan anak-anak di TAC didominasi dengan bermain, seperti Gambar 2 di TAC Gandekan. Disisi lain anak-anak yang tinggal di lingkungan sekitar TAC tidak hanya bermain saja, tetapi juga diajak untuk belajar membaca ataupun menulis hingga belajar bersama yang dibimbing oleh komunitas Solo Mengajar yang setiap 2 hingga 3 kali dalam seminggu membantu anak-anak dalam belajar di luar sekolah. Selain itu anak-anak juga dapat mempelajari tentang IT yang dimana pada jaman sekarang ini banyak menggunakan teknologi, pembelajaran IT ini dibimbing langsung oleh staf dari masing-masing Kelurahan.



**Gambar 2.** Aktivitas Anak-Anak Bermain (sumber: Dokumentasi penulis, 2022)

Kerjasama dari komunitas sanggar tari, senam hingga komunitas bela diri seperti taekwondo, dan pencak silat juga dilakukan oleh pengurus TAC. Hal ini dilakukan agar anak-anak bahkan warga di sekitar TAC dapat mempelajari seni dan budaya, serta mengembangkan potensi atau bakat yang dimiliki.



**Gambar 3.** Aktivitas Lansia Berlatih Karawitan (sumber: Dokumentasi penulis, 2022)

Hal yang menarik adalah multifungsi TAC di Kota Surakarta, dimana tidak saja untuk kegiatan bermain dan belajar bagi anak, namun juga berfungsi untuk kegiatan sosial bagi warga sekitar TAC, seperti kegiatan rapat karang taruna, rapat warga, posyandu,

belajar hidroponik, Latihan karawitan, sosialisasi program untuk warga sebagai acara tahunan dan kegiatan hajatan. Kehadiran orang dewasa di TAC tidak semata ingin turut belajar, namun lebih kepada mengisi waktu ketika harus menunggu adik atau anak bermain dan belajar.

Bagi orang dewasa kegiatan bermain seperti yang dilakukan anak-anak merupakan kegiatan yang dianggap membuang waktu, namun tidak untuk anak-anak. Anak-anak bermain dalam rangka mengembangkan aspek sosial, membangun kreativitas, serta mengasah kemampuan pikir dan kebahasaan anak dalam berkomunikasi, serta belajar memposisikan diri dalam lingkungan (Tedjasaputra, 2001) .

### Keunikan TAC di Surakarta

Keseluruhan TAC memiliki ruang terbuka dan bangunan. Ruang terbuka atau *openspace* digunakan untuk kegiatan permainan aktif dan atraktif seperti bermain bola, berlari serta melakukan permainan tradisional seperti engklek. Selain itu ruang terbuka ini untuk menampung berbagai kegiatan warga seperti senam, bazar takjil, acara tahunan hingga hajatan. Tetapi hanya beberapa TAC memiliki ruang terbuka yang luas.

Sementara itu bangunan pada 13 TAC di Kota Surakarta memiliki bentuk dan pola penempatan bangunan yang berbeda, namun terdapat sebuah bangunan yang memiliki bentuk yang sama, yaitu panggung seni. Panggung Seni merupakan salah satu bangunan atau fasilitas yang memiliki fungsi sebagai sarana pengembangan bakat dan harus tersedia di setiap TAC di Surakarta. Beberapa TAC tidak memiliki panggung seni, tetapi terdapat teater terbuka atau aula sebagai penggantinya.



**Gambar 4.** Panggung Seni TAC Gilingan  
(Sumber: Dokumentasi penulis, 2022)

Dari sudut pandang arsitektur juga memiliki pengaruh dalam pelestarian seni dan budaya di suatu tempat. Representasi unsur kebudayaan dapat berwujud dalam berbagai hal, seperti wujud fisik

ataupun ruang. Dalam bentuk fisik, representasi dari nilai kebudayaan dapat berupa bentuk dan fasad dari suatu bangunan. Begitupun dengan bentuk dari panggung seni di TAC memiliki keunikan atau karakteristik tersendiri, yaitu berbentuk pendopo. Bentuk dari pendopo ini merupakan representasi nilai kebudayaan Jawa, yaitu merupakan salah satu bagian rumah tradisional Jawa yang terletak di depan bangunan utama memiliki fungsi untuk menerima tamu maupun bersosialisasi terhadap warga sekitar. Penerapan unsur kebudayaan ini merupakan salah satu bentuk pelestarian secara visual. Hal ini dilakukan agar selaras dengan fungsi bangunan yang merupakan panggung seni dan fungsi dari filosofis bangunan itu.

Apabila dipandang dari sudut kecerdasan anak, maka bentuk bangunan yang monoton bagi anak tidak memancing anak berpikir dan tidak menumbuhkan rasa ingin tahu tinggi, serta kurang memberikan rangsangan kecerdasan anak. Bentuk geometris bertema *puzzle* sangat menarik bagi anak (Azmi, 2012).

Selain itu permainan warna pada bangunan juga penting, karena dapat mempengaruhi psikologi pada anak. Peran dari warna dapat menciptakan suasana tertentu bahkan dapat memotivasi anak untuk beraktivitas, kreatif, serta meningkatkan konsentrasi saat belajar (Sari S. M., 2004)



**Gambar 5.** Biomuseo oleh Frank Gehry  
(Sumber: relofirm.com)



**Gambar 6.** Gedung Kuggen oleh Wingardh Arkitektkontor  
(Sumber: Archilovers.com, 2011)

## KESIMPULAN

Karakteristik TAC di Surakarta memberikan gambaran adanya fasilitas yang terbagi menjadi 4 kategori, yaitu fasilitas permainan aktif, logika, atraktif dan tradisional. Fasilitas sesuai dengan aktivitas yang terjadi di dalamnya, dimana terbagi menjadi 3 kategori; aktivitas bermain, belajar dan berlatih. TAC ini menjadi wadah pendidikan non-formal bagi anak-anak. Hal ini karena anak-anak dapat belajar melalui perpustakaan ataupun dengan bimbingan komunitas Solo Mengajar atau dari karang taruna setempat. Anak-anak juga dapat mengembangkan bakat baik di bidang seni budaya ataupun dibidang fisik.

Hal menarik yang ditemui adalah bahwa TAC tidak saja berfungsi untuk bermain dan belajar bagi anak-anak, namun juga untuk dewasa. TAC dapat digunakan sebagai tempat berkumpul atau mengadakan berbagai kegiatan sosial warga, dengan memanfaatkan ruang terbuka ataupun pendopo. Kegiatan ini dapat merupakan penunjang fungsi utama dari TAC.

Hal menarik lain yang perlu menjadi catatan adalah fungsi taman turut mencerdaskan anak melalui tampilan arsitektur bangunan, belum menunjukkan bangunan atraktif yang baru dikenal dan dapat memancing anak berpikir dan mencerdaskan. Panggung seni di setiap TAC berbentuk pendopo berkesan monoton, karena sudah dikenal oleh anak-anak. Sekalipun pendopo memiliki filosofi mengaktualisasi bentuk kerukunan atau guyub bagi warga atau masyarakat di sekitar TAC.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azmi, R. N. (2012). Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Alat Peraga Eduktif Puzzle. *Jurnal Empowerment Vol. 1 No. 2*, 85-91.
- Brussoni, M., Olsen, L., Pike, I., & Sleet, D. (2012). Risky Play and Children's Safety: Balancing Priorities for Optimal Child Development. *International Journal of Environmental Research and Public Health Vol. 9 Issue 9*, 3134-3148.
- Coombs. (1973). *New Part To Learning*. New York: ICED.
- Duzenli, T., Yilmaz, S., & Alpak, E. M. (2019). Children's Imaginations About Environment And Their Perceptions On Environmental Problems. *Fresenius Environmental Bulletin Vol. 28 Issue 12 A*, 9798-9808.
- Fadlillah, M. (2012). *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: AR\_RUZZ MEDIA.
- Green, J. M. (2008). Risk and the Construction of Social Identity: Children's Talk about Accidents. *International Journal of Sociology of Health & Illness Vol. 19 Issue 4*, 457-479.
- Kamil, M. (2009). *Pendidikan Nonformal*. Bandung: Alfabeta.
- KLA. (2017, March 26). *Kota Ramah Anak*. Retrieved from KLA.id: <https://www.kla.id/kota-ramah-anak/>
- Lynch, K. A. (1997). *Growing Up in City*. Cambridge: MIT Press ISBN: 9780262120784.
- Mukhtar. (2013). *Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: GP Press Group.
- Nawawi, H. H., & Martini, H. M. (1996). *Penelitian Terapan*. Yogyakarta: UGM Press.
- Peraturan Walikota Surakarta Nomor 6 Tahun 2008. (N.D.). *Tentang Petunjuk Pelaksanaan Taman Anak Cerdas (TAC) Kota Surakarta*.
- Permatasari, N. F. (2021). Evaluasi Purna Huni Taman Cerdas Jebres Sebagai Ruang Publik Ramah Anak di Surakarta. *Seminar Ilmiah Arsitektur II*.
- Prakoso, W. (2021, July 31). *Soloraya*. Retrieved from solopos.com: <https://www.solopos.com/selamat-solo-raih-predikat-kota-layak-anak-kategori-utama-untuk-kali-keempat-1142701#:~:text=Solopos.com%2C%20SOLO%20%E2%80%94%20Kota,29%2F7%2F2021>
- Protzko, J., Aronson, J., & Blair, C. (2013). How to Make a Young Child Smarter: Evidence From the Database of Raising Intelligence. *Perspectives on Psychological Science*, doi.10.1177/1745691612462585.
- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi Vol. 13 No. 2*, 27-35.
- Sari, N. P., & Kipuw, D. M. (2019). Identifikasi Prioritas Anak terhadap Indikator Kinerja Taman Bermain Layak Anak di Kota Surakarta. *Planners InSight*.
- Sari, R. P. (2017). Kesesuaian Taman Cerdas Sebagai Ruang Publik Skala Pelayanan Kelurahan Terhadap Konsep Kota Layak Anak. *Region*.
- Sari, S. M. (2004). Peran Warna Interior Terhadap Perkembangan dan Pendidikan Anak di Taman Kanak-Kanak. *Dimensi Interior, Vol. 2, No. 1, Juni 2004: 22 - 36*.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, mainan dan permainan*. Jakarta: PT. GRAMEDIA WIDIASARANA INDONESIA.
- UNICEF. (2004). *Building Child Friendly Cities (A Framework for Action)*. Florence, Italy: Innocenti Research Centre .
- Yasmin, A. P., & Giriwati, N. S. (2019). Kualitas Taman Cerdas Trunojoyo Malang Dengan Pendekatan Kriteria Layak Anak. *Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur*.