

ABSTRAK

Masa kanak-kanak, khususnya usia 2–7 tahun, adalah periode paling kritis dalam perkembangan manusia. Pada fase ini, anak belajar bukan melalui abstraksi, melainkan melalui pengalaman tubuh yang melibatkan seluruh indera. Lingkungan bermain, karenanya, bukan sekadar fasilitas rekreasi, melainkan medium tumbuh kembang itu sendiri. Kenyataan di Kota Semarang justru berbanding terbalik: dari sekitar 64 taman aktif, hanya 3 yang bersertifikasi Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA), sementara RTH publik kota hanya mencapai 3,97%—jauh di bawah kewajiban 20% menurut UU No. 26/2007—di tengah populasi anak yang mencapai lebih dari 352.000 jiwa. Sebagian besar taman yang ada masih didominasi perangkat permainan pabrikan tanpa variasi tekstur, elemen alam, maupun stimulasi inderawi yang bermakna. Perancangan ini mengusulkan Taman Bermain Anak di Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang, berbasis pendekatan Sensory Design—strategi perancangan yang menempatkan stimulasi visual, taktil, auditori, olfaktori, dan kinestetik sebagai prinsip utama pembentukan ruang. Menggunakan metode deskriptif-kualitatif melalui observasi lapangan, wawancara, studi literatur, dan studi preseden, penelitian ini menghasilkan program ruang terpadu yang mengintegrasikan zona bermain sensorik—area pasir dan air, topografi beragam, elemen vegetasi, instalasi bunyi, serta pengolahan cahaya—dalam satu tapak publik yang dapat diakses secara gratis dan merata. Karya ini hadir sebagai respons terhadap defisit ruang bermain berkualitas di Semarang, sekaligus sebagai pernyataan bahwa arsitektur dapat menjadi wujud nyata penghargaan terhadap cara anak-anak memahami dunianya.

Kata kunci: *taman bermain anak; sensory design; stimulasi multisensori; ruang bermain publik; Kota Semarang*