

PERPUSTAKAAN FTSP UH

HADIAH/SELI

TGL TERIMA : 26-11-2007

NO. JUDUL : 2564

NO. INV. : 5120002564001

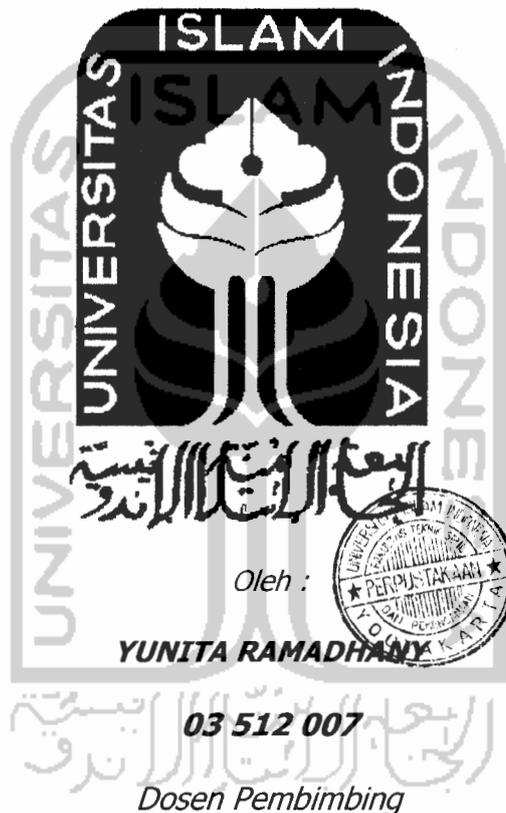
NO. INDUK : 002564

LAPORAN PERANCANGAN  
TUGAS AKHIR

PUSAT PELATIHAN PETUALANGAN ANAK DI PULAU KEMBANG  
KALIMATAN SELATAN

*PENEKANAN FILOSOFI "WAJA SAMPAI KAPUTING" PADA FASAD BANGUNAN  
AKOMODASI*

*Adventure Training Center For Kids in Pulau Kembang South Kalimantan  
Emphasis Philosophy "Waja Sampai Kaputing" in Facade of Building Accomodation*



***Ir.Hastuti Saptorini, MA***

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2007

MILIK PERPUSTAKAAN  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN  
PERENCANAAN UH YOGYAKARTA

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PUSAT PELATIHAN PETUALANGAN ANAK DI PULAU KEMBANG KALIMATAN SELATAN**  
*PENEKANAN FILOSOFI "WAJA SAMPAI KAPUTING" PADA FASAD BANGUNAN AKOMODASI*

**Adventure Training Center For Kids in Pulau Kembang South Kalimantan**  
Emphasis Philosophy "Waja Sampai Kaputing" in Fasade of Building Accomodation

Disusun dan diajukan  
Sebagai syarat penyelesaian program studi strata- 1  
Universitas Islam Indonesia  
Yogyakarta

Oleh :

**Nama : Yunita Ramadhany**  
**No. Mhs : 03.512.007**  
**Jurusan : Arsitektur**

Laporan Tugas Akhir ini telah diseminarkan pada tanggal

5 September 2007

Telah diperiksa dan disetujui oleh

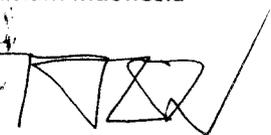
Dosen Pembimbing



Ir. Hastuti Saptorini, MA

Mengetahui

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur  
Fakultas Teknik Sipil Perencanaan  
Universitas Islam Indonesia



Ir. Hastuti Saptorini, MA

Ulun persembahkan karya ulun ini untuk .....

*Orang tua dan keluarga tercinta*

Abah mama, tak ada yang lebih indah dan seberuntung ini terlahir menjadi diriulun, Rasa bangga ulun ini tak bias tergantikan, walaupun ulun harus berganti peran mejadi orang lain dan apa pun itu.

Hanya di keluarga ini ulun bias belajar bertahan hidup!!

Dan terus bersemangat menjalani hidup ini.

Abah mama, terimakasih atas seluruh hidup ulun ini .

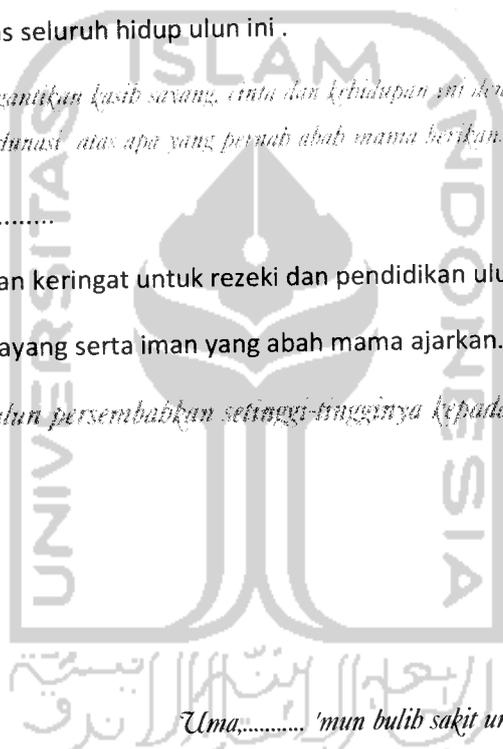
*Andai kan bisa ulun balas dan gantikan kasih sayang, cinta dan ketidupan ini dengan sekerab bakti dipanjang hidup ulun ini, ulun rasa itu belum tertunasi atas apa yang pernah abah mama berikan.*

Atas semua pengorbanan,.....

Atas rasa sakit, jerih payah dan keringat untuk rezeki dan pendidikan ulun .....

Atas keluarga , cinta, kasih sayang serta iman yang abah mama ajarkan.....

*Untuk itu karya ulun ini, ulun persembahkan setinggi-tingginya kepada abah-mama atas rasa Syukur selama ini.....*



*Uma,..... 'mun bulib sakit uma ku gantiakan lathan sagala pabalaku  
Abah,..... 'mun bulib palub abab ku gantiakan lathan sagala amalku*

*Uma Ratu'ai.....*

*Abab Raja'ai.....*

*Ya Allah Ya Robbi*

*Kucium batis uma nang manyayangi*

*Kucium batis abab nang malindungi*

**Mungkin potongan bait-bait lagu ini bisa mewakili ungkapan hati ulun.....**

**Ku awali dengan**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

قَالَ رَبِّ اشْرَحْ لِي صَدْرِي ﴿٢٥﴾ وَبَسِّرْ لِي أَمْرِي ﴿٢٦﴾ وَأَحْلِلْ عُقْدَةَ مِنِّ لِسَانِي ﴿٢٧﴾ يَفْقَهُوا قَوْلِي ﴿٢٨﴾

25. Berkata Musa: "Ya Tuhanku, lapangkanlah untukku dadaku[915],
26. Dan mudahkanlah untukku urusanku,
27. Dan lepaskanlah kekakuan dari lidahku,
28. Supaya mereka mengerti perkataanku, THAAHAA : 25-28

..... فَإِذَا عَزَمْتَ فَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ ۚ إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُتَوَكِّلِينَ ﴿١٥٦﴾

Kemudian apabila kamu Telah membulatkan tekad, Maka bertawakkallah kepada Allah. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertawakkal kepada-Nya. ( Ali Imron 3:159)



*Jika kamu melangkah dengan ragu-ragu, maka sesungguhnya engkau tidak benar-benar melangkah!*

# بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Alhamdulillah Rabbil'alamin.* Maha suci Allah yang menganugerahi setiap manusia jalan yang berbeda-beda. Pada kesempatan ini penulis benar-benar menghaturkan sembah dan syukur atas segala kemudahan yang telah diberikan-Nya, sehingga karya sederhana ini akhirnya dapat terselesaikan.

Keberhasilan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini tentu tidak terlepas dari doa, bantuan, kepercayaan, semangat dan dorongan yang telah diberikan oleh berbagai pihak yang secara langsung maupun tidak langsung membantu saya. Dengan hormat saya menghaturkan syukur, terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya penulis sampaikan kepada :

1. Allah SWT Maha pemilik segala kerinduan yang telah memberi segalanya bagi penulis.
2. Rasulullah Muhammad SAW, teladan terbaik sepanjang masa.
3. Ir. Hastuti Saptorini, MA selaku Dosen Pembimbing, terima kasih atas bimbingannya, ilmu pengetahuan, waktu dan kesabaran dalam membimbing saya.
4. Ir. Fajrianto, MTP selaku Dosen Penguji, terimakasih atas saran dan masukan selama menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Abah H.M Tahmid, mama Hj. Chairida yang tak henti-hentinya memberikan semangat, dorongan dan doa selama ini.....abah mama tugas akhir ini belum seberapa bila dibandingkan dengan perjuangan dan pengorbanan serta kasih sayang abah dan mama. "abah mama doakan ulun terus lah "

Petungsewu Wildlife Center, sumber inspirasi, informasi dan barometer dalam perantangan  
Pusat Pelatihan Petualangan Anak ini.

parwisata dan kebudayaan Kalimantan Selatan, terimakasih atas bantuan dalam mendapatkan informasi dan data yang diperlukan.

8. A-Deni, K'ani, Juwita, mahrita hmmm apa yang harus diucapkan ya... hehe pokoknya kalo pun harus ditulis dalam berlembar-lembar ucapan terimakasih ini tak kan selesai walaupun dalam seratus halaman... haha berlebihan, bro n' sis intinya makasih banyak terlebih didetik-detik tuang... ini.

9. Adik ku tercinta faisal, yang selama ini telah memberikan dukungan baik itu dukungan moral maupun materil selama menyelesaikan studi ini.

10. Amisha Saula dan Gazha Al Gifari ponakan ku yang lucu-lucu kalian tolak ukur dan dimensi

kehidupan Anak ini. Kalo gambar, tante selalu ingat kalian berdua.

11. Sefty Farina, sef terimakasih transfer semangatnya selama ini "gawi ja tugas akhirnya, jangan kena-kena" Aku selalu ingat itu sef.

12. M.Rosyadi Razak...inspirasi a venture ,KK selalu sabar ya terimakasih semua-muanya..ku tunggu dua tahun kedepan. Hehehe

13. Komputerku tercinta, semoga kamu lelah berpikir terima kasih atas kerjasamanya dan cuma kamu yang paling setia menemani... bur...

14. Nink sahabat yang selalu antar jemput teman rufat selama ini nink kenapa ya kita selalu berlebihan (We Are such drama queen) heheh tapi masih parah nink, so...moga? kita ga panikan lg makasih ya nink.

15. Bunda DV...kedewasan, pengertian dan kepandaian semoga fortular ke aku hehehe makasih ya Vi kapan kita key-in, ngeprint, buat maket lagi...terima kasih juga sudah mengajak berlari sampai kita bisa sama-sama bareng menyelesaikan S1 ini.

16. Echa...Aku masih ingat ca, duju pekta masih hitam putih bareng dan sekarang kita harus wisuda memakai toga bareng juga ya... Aku Sayang echa. Kita hebat ya ca...hehe

...selalu sayang fika...ku tunggu fika-perfari biar kita bisa berdiri digaris yang sama  
sapat!! Dinner, nonton, foto-foto dan saat kita bersama-sama akan ku ingat selalu momen itu.

17. MIA...persahabatan kita tak akan pernah selesai ya...ku tunggu kejutan - kejutan  
berikutnya.

Teman-teman studio periode 3...Maya,nana, fate,indah, fajar,westri,asa, alia,ba, cipi, ba  
gede, riza, bayu,an,tri, putra,isa,tira, mas dani, mas ans, mas mandra,mas kafni, ica dan  
lain-lain ...akhirnya studio,pendadaran,dan TA usal...Ayo kita berlari lagi meraih masa  
depan yang oke.

19. Rian "chicot"...makasih ya sudah bantuin selama pembuatan TA ini... semoga sft perbulan  
dan rencana...

20. Gunawan ... Terimakasih dan maaf buat semuanya hehehe apa coba.

21. Teman-teman arsitek 03...pengalaman menjadi mahasiswa bersama-sama menampung  
ilmu dan pengalaman selama 4 tahun ini tidak akan pernah terlupakan. Terimakasih atas  
semangat dan dan dukungan selama studi ini. Dan kita berikan kembali ilmu ini kepada  
masyarakat biar semua menjadi rahmatan lil alamin ya... hehehe terasa Ga.UII nya...

22. Mas Tutut dan Mas Sarjiman terimakasih informasi,saran,serta kesabaran selama tugas  
akhir ini...

Alhamdulillah hiroblilalamin.....

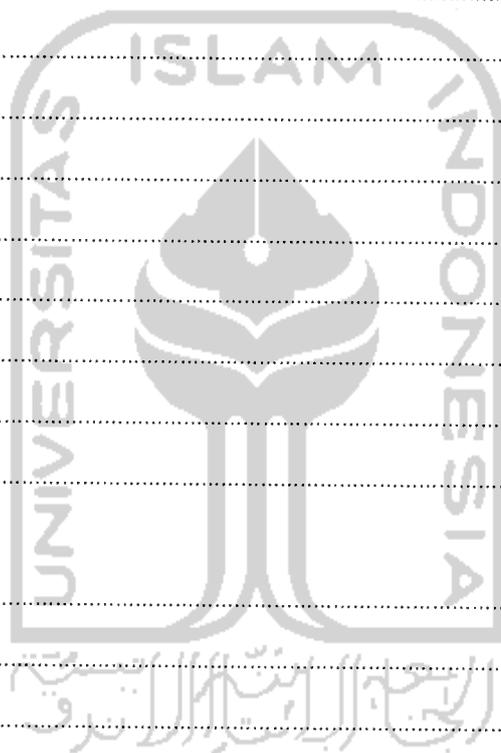
Jogjakarta, September 2007  
Penulis

Siti Yunita Ramadhany

## DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan.....	i
Halaman Persembahan.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
ABSRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
1. BAGIAN. 1	
1.1 PENDAHULUAN.....	1
1.1.1 Pengertian judul.....	1
1.1.2 Latar belakang.....	2
1.1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.1.4 Tujuan dan Sasaran.....	6
1.1.5 Lingkup pembahasan.....	6
1.1.6 Identifikasi Proyek.....	7
1.1.7 Sistematika Pembahasan.....	9
1.1.8 keaslian penulisan.....	10
1.2 DATA FAKTUAL DAN TEORITIS.....	11
1.2.1 Pengertian filosofi waja sampai kaputing.....	11
1.2.2 Pengertian pusat pelatihan.....	11
1.2.3 Pengertian petualang anak.....	11
1.2.4 Jenis permainan.....	13
1.2.5 Antropometrik Dan kemampuan dalam bermain.....	14
1.2.6 karakter kegiatan petualangan Out-door.....	15
1.2. 7 Studi kasus.....	22
1.2.8 kesimpulan studi kasus.....	28
1.2.9 Tinjauan site.....	30
1.3 ANALISIS.....	34
1.3.1 Analisis Tata ruang luar.....	34

1.3.2 Analisis Tata ruang dalam.....	39
1.3.3 Analisis penampilan bangunan.....	48
2. BAGIAN. 2	
Skema perwilayahan kegiatan.....	62
Skema Zonifikasi.....	63
skema Gubaham Masa.....	64
Skema Orientasi Masa.....	65
Orientasi Masa Keluar.....	65
Skema Sirkulasi Ruang Luar.....	66
Skema Sirkulasi (Open Space).....	68
Skema Tata Hijau.....	69
Sirkulasi Ruang Dalam.....	71
Skema ungkapan Interior.....	72
Skema Siteplan.....	74
Skema Tampak.....	75
3. BAGIAN. 3	
3.1 Situasi.....	76
3.2 siteplan.....	78
3.3 Denah.....	80
3.4 Tampak.....	85
3.5 Potongan.....	87
3.6 Detail Arsitektural.....	89
Eksterior.....	90
Interior.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN.....	92



# PUSAT PELATIHAN PETUALANGAN ANAK DI PULAU KEMBANG KALIMANTAN

## Penekanan Filosofi Waja Sampai Kaputing Pada Fasad Bangunan Akomodasi

*Disusun oleh :*

*Yunita Ramadhany*

*Dosen Pembimbing:*

*Ir.Hastuti Saptorini MA.*

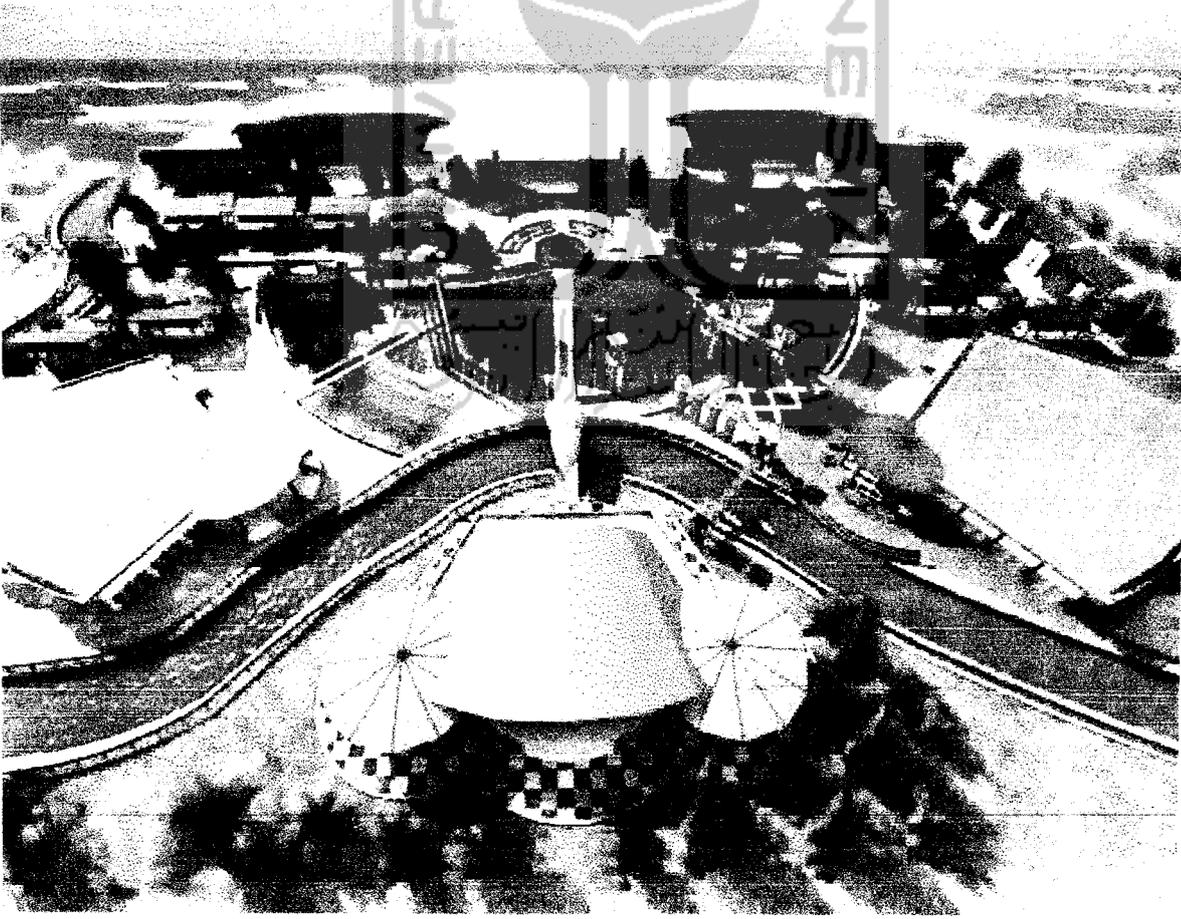
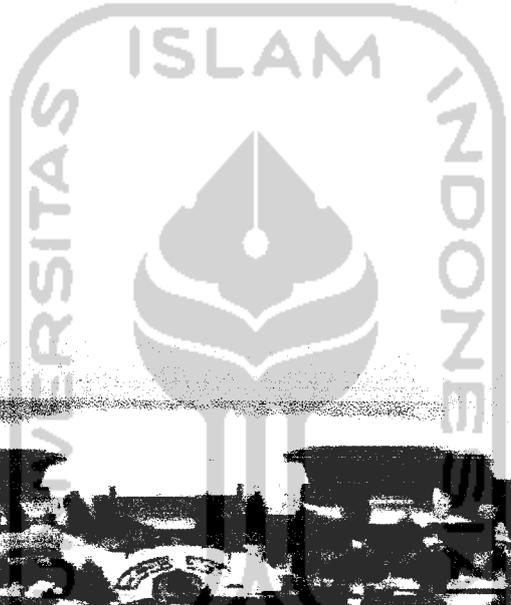
### ABSTRAK

Pusat pelatihan petualangan anak di Pulau Kembang Kalimantan Selatan adalah tempat pelatihan di alam terbuka yang menyajikan permainan, simulasi, tempat diskusi dan petualangan anak sehingga anak akan mendapatkan pengalaman baru yang belum pernah mereka alami sebelumnya. Output yang diharapkan adalah dapat memperkaya kepekaan afektif dan sosial anak. Sejahtera ini anak hanya bermain secara individual tidak jarang banyak anak menjadi individualisme, egois, pertahanan tubuh lemah, susah bersosial, suka kekerasan, introvert serta manja. Ada ketakutan dengan adanya keadaan seperti ini membuat anak akan tidak peka pada lingkungan dan orang lain sehingga kepekaan sosial dan hatinya menjadi tumpul. Dari hal tersebutlah yang menjadikan alasan dirancangnya pusat pelatihan petualangan di Pulau Kembang Kalimantan Selatan dengan penekanan filosofi Waja Sampai Kaputing pada fasad bangunan akomodasi. Sedangkan makna dari filosofi tersebut adalah selalu tekun dalam bekerja melaksanakan segala aktivitas dengan penuh rasa kesanggupan dan konsekwen tanpa berhenti ditengah jalan. Konsep yang diterapkan adalah penyederhanaan makna filosofi kedalam tiga kata kunci yaitu kuat, keras dan kokoh kedalam fasad bangunan akomodasi, dalam penerapannya ketiga kata kunci tersebut diwakilkan secara direct analogi dengan adanya bentukan cangkang siput agar anak mudah memahami makna didalamnya.

Konsep ini diimplementasikan secara menyeluruh kedalam skematik desain yang menerapkan dari ketiga kata kunci kuat, keras dan kokoh kedalam bentukan masa, kolom, tekstur dinding, bingkai pintu jendela serta material perkerasan. Skema perwilayah kegiatan yang meliputi unit petualangan indoor, ruang cerita, dan perpustakaan, massa privat terdiri atas ruang pengelola, mess pegawai, ruang instruktur, gudang alat sedangkan massa servis terdiri atas balai makan, mushola, ruang medis. Skema gubahan masa terbentuk dari pola radial yang mengacu pada bentukan lengkung, sebaran vegetasi yang ada dan orientasi masa terhadap bentuk site. Skema sirkulasi ruang luar di bentuk berdasarkan pola radial yang terfokus pada bagian plaza dan kemudian menyebar secara linear berdasarkan arahan vegetasi dari pohon-pohon eksisting. Entrance bangunan terdiri atas main entrance pada bagian timur, hal ini untuk memudahkan dalam hal pengawasan keluar masuk anak kedalam pusat petualangan. Skema tata hijau ditata berdasarkan pohon-pohon eksisting yang ada, yang bermanfaat sebagai perindang dan peneduh sedangkan penataan perdu sebagai pembatas pada bagian pedestrian.

Tahap akhir perancangan, dikembangkan berdasarkan konsep-konsep yang menjadi rujukan dalam skematik desain. Filosofi Waja Sampai Kaputing diimplementasikan kedalam fasad bangunan akomodasi sehingga terciptalah fasad dengan perpaduan makna kuat, keras dan kokoh. Penerapan-penerapan tersebut diungkapkan melalui bentukan entrance yang menyerupai cangkang siput. Pada bagian mess pegawai dan balai makan permainan atap lengkung, ada yang dinaik turunkan sehingga dari tampak samping bentukan cangkang siput dapat terlihat bahkan bukan hanya itu motif caprut dan sisir pada finishing dinding menambah kesan kuat keras dan kokoh pada bagian fasad akomodasi. Penambahan material batu koral sikat yang diberi warna-warna primer yang hangat seperti merah, hijau, biru, dan kuning pada bagian dinding sehingga membuat kesan ceria yang mewakili jiwa anak-anak. Bingkai pintu dan jendela juga ditonjol kedepan dengan ketebalan 10cm yang dilapisi dengan batu koral tekstur kasar sehingga memperlihatkan kekokohan pada fasad bangunan.







*Karomah Kebahagiaan: Kisah Karim Tahaq, Pemuda Terbang*

## 1.1. PENDAHULUAN

### 1.1.1. Pengertian Judul

- Pusat = Fasilitas dimana terdapat berbagai macam kegiatan didalamnya.
- Pelatihan = Tempat belajar membiasakan diri agar pandai (terampil) menyangkut cara dan proses:<sup>1</sup>.
- Petualangan = Kegiatan mencari sesuatu yang baru
- Anak = Manusia yang masih kecil
- Pulau kembang = Sebuah delta yang berada di pertengahan sungai barito kabupaten Barito kuala Kalimantan Selatan yang merupakan hutan wisata habitat jenis kera bekantan dan burung.
- Waja sampai kaputing = Filosofi bahwa penduduk Kalimantan Selatan telah tekun dalam bekerja melaksanakan segala Sesuatu dengan penuh rasa kesanggupan dan konsekwen tanpa berhenti ditengah Jalan.<sup>2</sup>
- Akomodasi = Sarana yang di sediakan untuk makan ,menginap dan lainnya sebagai pelengkap dari fasilitas yang ada.

Sehingga diambil kesimpulan bahwa pusat petualangan di maksud adalah tempat pelatihan dialam terbuka yang menyajikan permainan, simulasi,tempat diskusi dan petualangan anak sehingga anak akan mendapatkan pengalaman yang baru yang belum pernah mereka alami sebelumnya.Sedangkan citra dari akomodasi yang

<sup>1</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia,

<sup>2</sup><http://www.depdagri.go.id>



disediakan merupakan tema akan keberadaan pusat pelatihan petualang ini. Filosofi “waja sampai kaputing” sebagai cerminan dari jiwa petualang anak yang tak kenal menyerah sebelum menyelesaikan segala permainan yang ada. Dan Filosofi ini akan dirasa pada fasad bangunan yang disediakan seperti pada entrance, asrama, mess pegawai, balai makan, unit petualangan indoor dan , arena outbound.

### 1.1.2. Latar Belakang

Berangkat dari sebuah jurnal yang ditulis oleh seorang dosen UNLAM Banjarmasin M .Ansori menerangkan bahwa Collaborative teamwork learning , adalah suatu model pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan mahasiswa bekerja secara kolaboratif dalam tim. Dalam penjelasan jurnal tersebut, Ansori banyak memaparkan betapa pentingnya sebuah kerjasama dalam perkembangan menyangkut hubungan sosial dan lingkungan sekitar. Sehingga ada pemikiran mengapa hal demikian tidak dimulai kepada anak usia sekolah dasar agar nantinya anak-anak tidak mengalami culturescok ketika bekerjasama baik di lingkungan pendidikan maupun sosial dimasyarakat. Namun apa bila kita menerawang jauh dengan kondisi sebenarnya, hmbawan dari jurnal tersebut, sangat kontras dengan kehidupan anak usia sekolah terutama di kota Banjarmasin.

Dewasa ini pesatnya perkembangan tempat hiburan di Banjarmasin membuat jasa hiburan berlomba-lomba untuk mendapatkan pasar. Tidak terlepas dari semua itu anak-anak merupakan target sasaran mereka .Kerap kali jasa hiburan yang ditawarkan adalah yang memicu anak-anak menjadi individualisme, egois, pertahanan tubuh lema, susah bersosial, suka kekerasan, introvert ,serta manja .Keegoisan anak-anak ini tercermin dari cara mereka memilih permainan hanya untuk dirinya sendiri. Dahulu namanya permainan tidak terlepas dengan teman atau sahabat . Sedangkan sekarang dengan hadirnya gameboy, PlayStation Anak mampu memuaskan rasa akan hiburan hanya dengan diri sendiri .Ada ketakutan dengan keadaan seperti ini membuat anak akan tidak peka pada lingkungan dan orang lain serta hanya mementingkan dirinya sendiri sehingga kepekaan batin nya menjadi tumpul.

Masa anak-anak identik dengan bermain bersama-sama dan berpetulang penuh suka cita. Idealnya dalam sebuah permainan anak-anak belajar menjelajahi lingkungannya, mengenal objek disekitarnya dan tentunya mereka akan belajar



memecahkan masalah yang ada dalam sebuah permainan. Rasulullah SAW pernah bersabda; "Hobi, permainan dan kelincahan gerak seorang anak pada waktu kecil, akan mempertajam pemikirannya ketika dewasa." (HR At-Tirmidzi).

Imam Al-Ghazali menjelaskan dalam Ihya 'Ulumuddin juz V bab Mengobati Penyakit Hati, "Hendaknya anak kecil diberi kesempatan bermain. Melarangnya bermain dan menyibukkannya dengan belajar terus akan mematikan hatinya, mengurangi kecerdasannya, dan membuatnya jemu terhadap hidup, sehingga ia akan sering mencari alasan untuk membebaskan diri dari keadaan sumpek itu."<sup>3</sup>

Sehingga dengan pemikiran demikian menjadi rujukan mengapa anak-anak perlu dirangkul dalam sebuah pendidikan yang berbasis permainan yang beranah pada petualangan sehingga proses mendapatkan ilmu pengetahuan tidak berjalan sekaku dan seformal seperti pada lingkup sekolah. Dengan demikian penyerapan ilmu pengetahuan dapat berjalan dengan baik.

Adapun pengaruh bermain bagi perkembangan anak :

- a. Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak
- b. Bermain dapat digunakan sebagai terapi
- c. Bermain dapat mempengaruhi dan menambah pengetahuan anak
- d. Bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak
- e. Bermain dapat mempengaruhi perkembangan tingkah laku sosial anak
- f. Bermain dapat mempengaruhi nilai moral anak.<sup>4</sup>

Hetherington dan Parke (1979) mendefinisikan permainan bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut.

<sup>5</sup>Dan hal ini juga di sebutkan oleh Schwartzman (1978) Ia menyatakan bahwa, bagi anak-anak proses melakukan sesuatu lebih menarik dari pada hasil yang di dapatkannya. Sehingga dari petikan kata dari para psikologi menjadi rujukan bahwa kegiatan bermain dapat melatih perkembangan anak-anak. . Terutama permainan yang mengharuskan mereka untuk terlibat langsung dalam sebuah permainan tersebut. Anak-anak di paksa

<sup>3</sup> [http://indonesian.irib.ir/keluarga/jujur\\_anak.htm](http://indonesian.irib.ir/keluarga/jujur_anak.htm)

<sup>4</sup> <http://smartschool.com>

<sup>5</sup> Desmita .Psikologi Perkembangan hal 141 PT Remaja Rosdakarya ,Bandung 2005.



untuk berpetualang berdasarkan imajinasi mereka sendiri menemukan cara untuk mendapat kepuasan diri, rasa bangga dan senang akan diri mereka sendiri.

### **Teori perkembangan anak sebagai acuan terhadap sasaran perancangan**

Pada kasus ini Pusat Pelatihan Petualangan anak yang dirancang, sasaran diarahkan kepada anak dengan kategori usia Sekolah , Yaitu anak dengan umur 7 sampai dengan 12 tahun , hal ini dikarenakan sejak usia 6 tahun, Koordinasi anatara mata dan tangan ( Visio Motorik ) yang di butuhkan untuk membidik, menyepak, melempar dan menangkap sudah berkembang secara baik. Selain itu juga pada saat usia anak mencapai masa sekolah kebanyakan permainan anak lebih mengarah kepada kepekaan afektif , hal ini terlihat dari permainan mereka lebih asik apa bila dilakukan secara bersama-sama<sup>6</sup>

Sehingga dari keterangan diatas maka didapat bahwa alat bantu permainan yang dipakai adalah yang mampu mengasah afektif mereka . Adapun permainan yang dapat membangkitkan rasa afektif dan sosial anak adalah seperti permainan ketangkasan, petualangan, serta bermain air bersama-sama.

Media alam yang sangat dekat dengan anak adalah air dan pasir ,Kerena dari kedua elemen tersebut anak dengan mudah berimajinasi .Air dan pasir merupakan salah satu objek yang sangat di gemari oleh anak-anak .Dari media air yang dilengkapi peralatan bermain dapat diciptakan permainan yang dapat melatih motorik dan keseimbangan mereka.

### **Keterkaitan filosofi Waja Sampai Kaputing terhadap Petaulangan anak dan fasad bangunan**

Waja sampai kaputing merupakan filosofi yang di pegang oleh warga banjar Kalimantan yang menjadi pegangan mereka dalam melakukan aktifitas Waja sendiri berarti baja kaputing artinya ke ujung .Maksud dari filosofi tersebut adalah kemauan sekuat baja dengan sampai akhir tanpa berhenti ditengah jalan.Dari filosofi ini merupakan cermin dari karakter sosial masyarakat Banjar dalam keseharian mereka bekerja. Terlepas dari semua itu, masyarakat banjar sendiri percaya apa bila pekerjaan dilakukan sepenuh hati maka hasil yang di capai tentunya maksimal dan membanggakan hati. Filosofi ini dipakai sebagai

<sup>6</sup> Elizabeth B.Hurlock , Perkembangan Anak Jilid 1 ,PT Pabelan,Jakarta



penekanan dari fasad yang akan dirancang tentunya dengan harapan bahwa anak-anak dalam melakukan aktifitas petualangannya “men-setting” keinginan mereka untuk pantang menyerah dalam melakukan kegiatan belajar maupun bermain.

Semangat pantang menyerah sangat diperlukan dalam sebuah permainan atau aktifitas sehari-hari. Karena dengan semangat merupakan bagian dari tameng kita untuk percaya diri menyakini bahwa kita dapat menyelesaikan dan berhasil dalam permainan dan pekerjaan. Pada filosofi Waja Sampai Kaputing ini terdapat pesan bahwa kita harus memiliki mental baja dalam menyelesaikan pekerjaan. Kata baja sendiri memiliki makna kuat, kokoh, dan keras. Serta itulah yang menjadi kata kunci dalam menghadirkan imajinasi pada sebuah citra pada bangunan, ketika orang melihat pada bentuk bangunan maka orang akan menyimpulkan bahwa tempat ini erat kaitannya dengan petualangan, semangat yang kokoh. Maka dari image yang akan dibangun ini lah yang menjadikannya fasade bangunan.

### **Wajah (fasade) Dalam Arsitektural**

Arsitektur adalah salah satu cara kita membahasakan sebuah ide dalam bentuk bangunan yang tidak bergerak. Sama halnya image dalam sebuah bangunan Y.B Mangunwijaya dalam *Watu Citra* (1988:31) Citra sebetulnya hanya menunjukkan suatu gambaran (image), suatu kesan penghayatan yang menagkap arti bagi seseorang. Sehingga dari hal tersebut diatas bangunan layaknya manusia dapat dinilai keindahannya dari fasad atau wajah yang terlihat oleh penginderaan kita.

Wujud memperlihatkan sisi luar karakteristik suatu bidang atau konfigurasi permukaan. Wujud merupakan sarana pokok yang memungkinkan kita mengenal, mengidentifikasi dan mengkatagorikan<sup>7</sup>. Sedangkan cara untuk mengukur sebuah wujud dari fasade tersebut di atas adalah bagaimana panca indra kita terutama penglihatan dapat menagkap dari apa yang dirancang berdasarkan unsur filosofi di yang diangkat. Misalnya kesan kokoh, kuat, serta keras tersebut dapat di tampilkan dengan perpaduan warna-warna yang kuat, material yang memiliki tekstur yang kasar serta tampilan bangunan yang masif

---

<sup>7</sup> Francis D.K Ching, *Arsitektur bentuk, Ruang, Tatanan*, Erlangga 2000 Jakarta.



### **1.1.3. Permasalahan**

#### **1.1.3.1. Permasalahan Umum**

Bagaimana merancang sebuah Pusat Pelatihan Petualangan Anak baik menyangkut fasilitas petualangan indoor dan outdoor serta fasilitas akomodasi yang edukatif terhadap petualangan.

#### **1.1.3.2. Permasalahan Khusus**

Bagaimana merancang fasilitas akomodasi pusat petualangan yang membangun semangat anak dengan pendekatan semboyan Waja Sampai Kaputing sebagai cerminan terhadap fasad atau citra dari bangunan yang akan dirancang.

### **1.1.4. Tujuan dan sasaran**

#### **1.1.4.1. Tujuan**

Merancang pusat petualangan anak yang memanfaatkan karakteristik alam pulau kembang dengan pendekatan unsur semboyan daerah sebagai pasad dari citra visual dari akomodasi yang akan dirancang pada fasilitas petualangan anak dan akomodasi yang disediakan pada pusat pendidikan tersebut.

#### **1.1.4.2. Sasaran**

Menciptakan penampilan dari bangunan yang menjadi akomodasi dari pusat pelatihan petualangan dengan pendekatan semboyan daerah sehingga terkesan selaras dengan apa yang didapat dalam bagian petualangan permainan tersebut dan kepekaan afekti anak pun dapat dicapai.

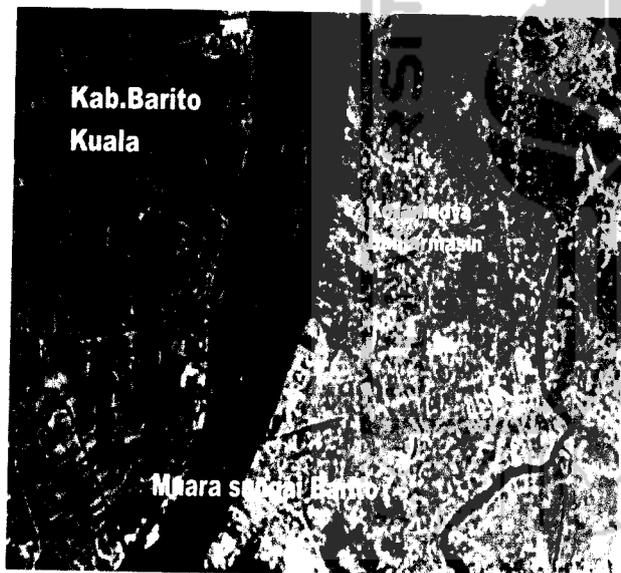
### **1.1.5. Lingkup Pembahasan**

Pembahasan dibatasi masalah yang menyangkut ilmu arsitektur yang dapat menghasilkan faktor penentu dalam perencaan fasilitas akomodasi pusat pelatihan petualangan, antara lain analisis site, analisis bentuk bangunan, penampilan bangunan, serta penataan tata ruang luar (landscape) yang selaras dengan lingkungan pulau yang dapat membuat anak dapat mengambil pengalaman (experien by doing) dari materi yang di dapat berupa out bound.

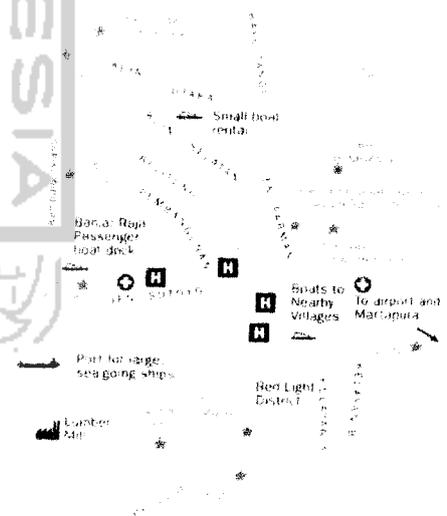


### 1.1.6. Identifikasi Proyek

- **Bagunan** : Pusat Pelatihan Petualangan Anak
- **Berfungsi** : Tempat anak bermain dan belajar di lingkungan alam agar Anak memperoleh pengalaman yang baru yang belum pernah mereka alami sebelumnya sehingga menumbuhkan semangat petualang muda dan hal yang utama kepekaan afektif dan sosial anak pun dapat terasah
- **Pengguna** : Anak-anak usia sekolah 7-12 tahun
- **Lokasi** : Pulau Kembang Kalimantan Selatan
- **Keterangan** : Hutan Wisata
- **Luas** : ± 17.000M<sup>2</sup>
- 

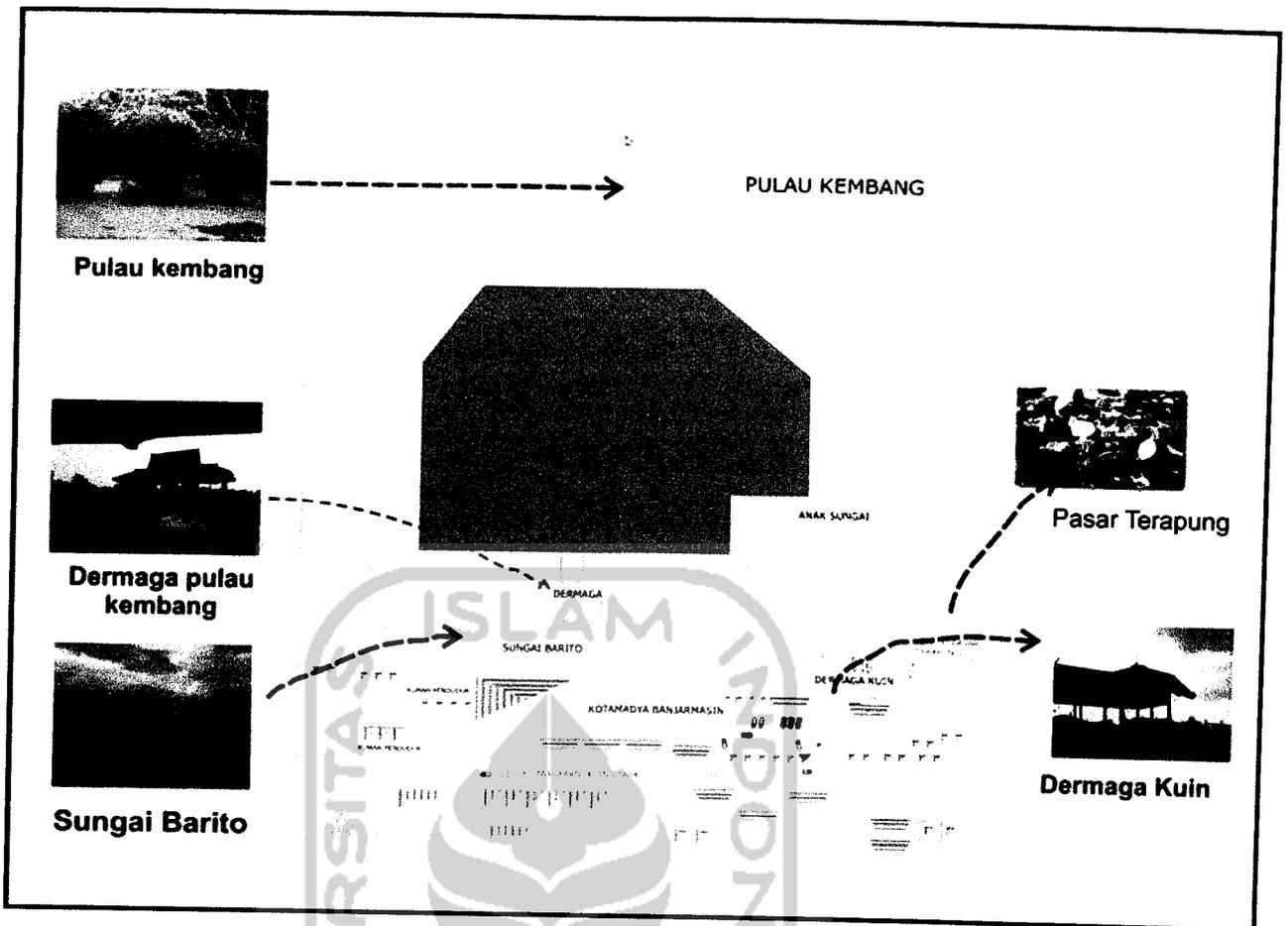


### Banjarmasin



Dok.Dinas Pariwisata Seni dan Budaya  
Kalimantan Selatan





### 1.1.6.1. Latar Belakang Pemilihan Site



Barito kuala memiliki 6 buah pulau yang mana salah satunya, adalah Pulau Kembang yang merupakan hutan wisata tempat habitat kera ekor panjang Pulau Kembang ditetapkan sebagai hutan wisata berdasarkan SK Menteri pertanian No.778/Kptsum 12/1976<sup>8</sup>. Pulau Kembang merupakan sebuah delta yang terletak di tengah sungai barito yang termasuk dalam Kecamatan

Alalak, Kabupaten Barito Kuala dan juga merupakan sebuah pulau yang tidak jauh dari pasar terapung, perjalanan dari pasar terapung memakan waktu sekitar 10 menit

<sup>8</sup> Tour Planner Kalimantan Selatan, Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Kalimantan Selatan



dengan menggunakan klotok. Pulau ini merupakan hutan lindung seluas kira-kira 60 hektar, didiami hanya oleh spesies kera dan monyet Kalimantan. Salah satu jenis kera yang ada yaitu "Bekantan" (*Nasalis larvatus*).

Sejatinya sebuah pulau yang di jadikan sebagai hutan wisata . tentunya banyak menawarkan fasilitas yang berhubungan dengan taman wisata yang sifatnya petualangan. Namun pulau kembang walaupun memiliki potensinya masih sangat kurang menyangkut akomodasi yang disediakan untuk fasilitas kawasan wisata.

Hal ini lah yang menjadi alasan, mengapa pulau kembang di pilihan untuk site suatu akomodasi pusat pendidikan petualangan anak. Luasan site yang mendukung juga faktor alam yang masih asri keberadaanya. Banyaknya pohon-pohon rambai , serta view yang menghadap ke muara laut, habitat kera dan burung yang menjadi identitas dari pulau kembang ini serta budaya sungai yang kental saat pencapaian ke pulau kembang ini. Tentunya ini adalah salah satu potensial dari pulau kembang yang masih identik dengan alam .

Dari Pulau Kembang yang alami ini maka dapat di tentukan akomodari yang mendukung terhadap pusat pelatihan petualangan anak yang menjadi bagian dari rekreasi petualangan anak. Adanya fasilitas akomodaris seperti hal nya asrama anak-anak , balai makan, mess pegawai, unit petualangan indoor dan lainnya yang menjadi pelengkap dari akomodasi Pelatihan Petualangan.

### 1.1.7. Sistematika Pembahasan

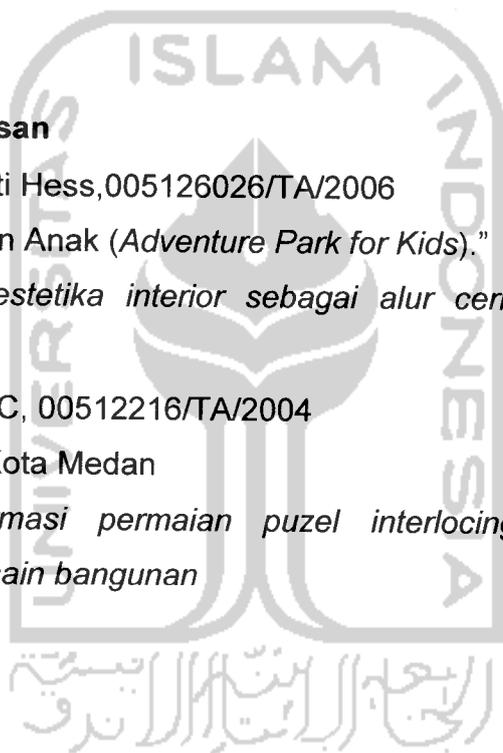
- |           |  |
|-----------|--|
| Bagian I  | <b>PENDAHULUAN</b><br>Mengulas tentang judul, latar belakang, rumusan permasalahan, pembahasan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, identifikasi proyek, sistematika pembahasan. |
| Bagian II | <b>Data Faktual dan Teoritis</b><br>Berisi data factual dan teoritis tentang aktifitas dan pusat Pendidikan petualangan.   |



- Bagian III Analisis  
Merupakan tahap analisa dari perencanaan bangunan Pusat Pendidikan petualangan dengan pembahasan Penampilan bangunan dan citra dari penekanan Filosofi “Waja Sampai Kaputing”.
- Bagian IV Konsep  
Berisi konsep-konsep yang akan diterapkan dalam penataan ruang dalam dan ruang luar yang sesuai dengan pendekatan filosofi “Waja Sampai Kaputing” pada penampilan bangunan

#### 1.1.8. Keaslian Penulisan

- Renata Heryawati Hess, 005126026/TA/2006  
“Taman Petualangan Anak (*Adventure Park for Kids*).”  
*Penekanan pada estetika interior sebagai alur cerita petualangan anak yang atraktif.*
- Diah Larentari D.C, 00512216/TA/2004  
“Kids Art Center Di Kota Medan  
*Penekanan transformasi permainan puzzle interlocking dan filosofi pendidikan Montessori pada desain bangunan*



Merupakan filosofi yang di pegang oleh warga banjar Kalimantan yang menjadi acuan mereka dalam melakukan aktifitas Waja sendiri berarti baja kaputing artinya ke ujung .Maksud dari filosofi tersebut adalah kemauan sekuat baja dengan sampai akhir tanpa berhenti ditengah jalan<sup>1</sup>.Dari filosofi ini merupakan cermin dari karakter sosial masyarakat Banjar dalam keseharian mereka bekerja. Terlepas dari semua itu, masyarakat banjar sendiri percaya apa bila pekerjaan dilakukan sepenuh hati maka hasil yang di capai tentunya maksimal dan membanggakan hati. Filosofi ini dipakai sebagai penekanan dari fasad yang akan dirancang tentunya dengan harapan bahwa anak-anak dalam melakukan aktifitas petualanganya “men-setting” keinginan mereka untuk pantang menyerah dalam melakukan kegiatan belajar maupun bermain dalam sebuah pusat pelatihan.

Tempat dimana berlatih dan bermain di alam terbuka yang di fokuskan pada suatu tempat yang natural, diharapkan pada temat ini anak-anak dapat memetik manfaat dari apa yang mereka pelajari secara langsung dan tidak langsung. Pada pusat pelatihan ini anak-anak diajar salah satunya mengenai Out bound OMT *Outbound Manajemen Training* merupakan suatu program pelatihan manajemen di alam terbuka yang berdasarkan pada perinsip “experiential learning “(belajar melalui pengalaman langsung) yang di sajikan dalam bentuk permainan, simulasi, diskusi dan petualangan sebagai media penyampaian materi.<sup>2</sup>

Kegiatan dimana seorang anak menemukan sesuatu yang baru dari apa yang telah disediakan. Ada kebebasan yang dirasa oleh anak dari pengalaman baru yang belum pernah dialami sebelumnya. Anak akan bermain dan bersuka cita dari petualangan serta akan merasakan bagaimana meningkatkan rasa percaya diri.Membuka wawasan baru

<sup>1</sup> www. depdagri.go.id

<sup>2</sup> Prop.Djamluddin Ancok,Ph.D.outbound management training hal 41 UII press



dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial dan bekerjasama serta belajar untuk menyelesaikan suatu masalah. Petualangan juga memberi pengalaman untuk anak belajar mandiri dan meningkatkan kemampuan kreatif serta belajar berkomenikasi secara Afeksi atau psikososal<sup>3</sup>.

Kerap kali petualangan bagi seorang anak adalah lahan untuk bermain dengan teman-teman sebaya mereka. Dalam sebuah permainan sendiri ada makna yang tersimpan dari setiap aktivitas keceriaan ini yang terkadang orang tua tidak tau bahwa seorang anak sedang melatih kepekaan akan afektif mereka.

Meskipun anak merasa tertarik dengan permainan perorangan , mereka juga mengembangkan minat dalam permainan yang sifatnya bekerjasama sehingga ini lah yang menyebabkan anak membutuhkan teman dalam setiap bermain. Menurut Elizabeth B. Hurlock dalam Perkembangan anak (1978:325) menyatakan bahwa dengan bertambahnya jumlah hubungan social, kualitas permainan mereka menjadi lebih social. Pada saat anak mencapai usia sekolah , kebanyakan permainan mereka dapat dikatagorikan permainan sosial, seperti yang terlihat dalam bermain yang membutuhkan kerjasama. Permainan yang menyenangkan bagi anak adalah permainan yang bersama-sama karena anak akan terbawa suasana keceriaan anak-anak yang lainnya.

Sehingga permainan petualangan yang menyenangkan adalah permainan yang di dalamnya diikuti oleh anak-anak lainnya secara bersama-sama. Dari segi perkembangan sosial pada tahap usia masuk ekolah ada kecendrungan anak untuk berhubungan dengan lingkungan dan aturan-aturan atau norma-norma yang berlaku didalam masyarakat. Dan tanda-tanda tersebut dapat terlihat dari<sup>4</sup>

- Anak mulai mengetahui dan tunduk pada aturan-aturan baik dilingkungan keluarga maupun lingkungan bermain.
- Anak sudah mulai menyadari hak atau kepentingan orang lain.
- Anak mulai dapat bermain bersama anak-anak lain, atau teman sebaya.

<http://www.advantureindonesia.co.id>

<sup>4</sup> Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja, Yusuf, Syamsu, PT Remaja Rosdakarrya, 2001

11 .asat Pelatihan Petualangan Anak Di Pulau Kembang Kalimantan Selatan| Penekanan filosofi “ Waja Sampai Kaputing” pada fasad bangunan akomodasi





Kecendrungan Anak Bermain Dengan Sebaya

Sumber : [www.sekolahalabandung.com](http://www.sekolahalabandung.com)

Jenis permainan di kategorikan menjadi 2 jenis permainan yaitu aktif dan pasif

1. Permainan aktif merupakan permainan yang kegembiraannya timbul dari apa yang dilakukan anak-anak itu sendiri, memiliki ciri-ciri seperti :

- Dinamis, banyak bergerak, spontan
- Permainan ini cenderung melelahkan
- Membutuhkan beberapa alat permainan
- Memerlukan tempat bermain yang luas
- Keterikatan dengan teman bermain

Contoh dari permainan ini yaitu, bermain bola, bermain dakon, bermain drama, permainan ketangkasan, perang-perangan dan yang lainnya

2. Permainan pasif merupakan permainan yang mana anak dapat memperoleh kegembiraan dengan usaha minimum dan berasal dari orang lain, cirri-cirinya yaitu :

- Tidak menuntut banyak bergerak
- Tidak terikat dengan alat permainan
- Membutuhkan ruang yang tenang
- Bias dilakukan dengan sendiri

Contoh dari permainan jenis ini adalah mendengarkan cerita, menonton tv, membaca komik, menyaksikan tari dan pertunjukan dan sebagainya



Antropometrik anak dapat mempengaruhi dalam perancangan serta kemampuannya dalam melakukan permainan dan olah gerak tubuhnya. Tinggi badan dan ukuran tubuh lainnya akan berpengaruh akan berpengaruh pada penataan ruang,kenyamanan gerak serta jenis permainan dan petualangan. Seperti pada table dibawah ini.

Petualangan memiliki beberapa kegiatan yang didalamnya melatih kepekaan Afektif

7-8 Tahun	8-10 Tahun	10-12 Tahun
122 - 127.08 Cm	127.08 - 137.24 Cm	137.24 - 147.4 Cm
22.5 - 24.75Kg	24.75 - 31.5 Kg	31.5 - 38.25 Kg
122 - 127.16 Cm	127.6 - 137 Cm	137 Cm -150 Cm
37.15 - 39.52 Cm	39.52 - 43.42 Cm	43.42 - 47.29
144.83 - 152.5 Cm	152.5 - 167.76 Cm	167.76 - 183 Cm
18.05 - 21.2 Cm	21.2 - 21.9 Cm	21.9 - 23 Cm
7.5 cm	7.5 - 8.75 Cm	8.75 - 9.03 Cm
7.5 - 7.85 Cm	7.85 - 8.62 Cm	8.62 - 9 Cm
13.5 - 13.75 Cm	13.75 - 14.75 Cm	14.75 - 16.12 Cm
Roller Skates, Bersepeda, Berenang, Dapat bermain yang mengkoordinasikan motorik seperti main bola atau pan empuk, dapat bermain dengan aburan, dapat melakukan dengan penutur ketelitian bermain dengan selompok	*Dapat melompat vertikal dengan jarak 21.6 - 25.4 Cm *Dapat melempar bola antara 12.2 - 21.3 m *Dapat berlari dengan perkutan 5.2 m/dtk	* melompat dengan perkutan lebih 14.15M *Memungkinkan untuk loncat tinggi dengan perkutan 91.4 Cm

Sumber Design Standards for Children's environment  
Linda Cain Ruth, AIA Dan diolah

(emosional ) yang mana menjadikan anak lebih tanggap terhdap kehidupan sosial serta pelatihan fisik yang membuat anak sehat secara jasmani.

Dalam petualangan diluar maupun didalam ruangan menghadirkan 3 jenis permainan berdasarkan kategori paket yang diambil. Paket satu hari diwakili petualangan bernuansa hutan petualanga, paket hari ke dua di wakili oleh petualangan bernuansa gurun. Dan pada hari ke 3 di wakili oleh nuansa petualangan laut. Dalam paket-paket ini ada beberapa misi yang didapat anak. Hari pertama anak diajarkan untuk sabar. Pada hari kedua anak dirangsang untuk mudah bekerjasam. Hari 3 anak dia stimulasi untuk menumbuhkan kepekaan akan pantang menyerah dan selalu bersemangat.Dan paket tersebut adalah :



### 1) paket hari pertama, Jungle Adventure

Petualangan dalam ruangan yang ditawarkan adalah mengajarkan anak untuk sabar dan tidak manja dalam menyelesaikan masalah. Dalam permainan ini anak berpetualang sendiri-sendiri, anak yang telah melalui petualangan diiringi oleh anak-anak lainnya. Nuansa hutan yang dihadirkan merangsang rasa kedekatan dengan alam dan kepekaan akan imajinasi anak. Dalam kategori ini dapat diklasifikasikan dengan kategori mudah. Hal ini terlihat dari permainan yang jumlahnya lebih sedikit dibanding paket hari lain-lainnya. Sedangkan untuk permainan di luar ruangan meliputi

- a. **Wall climbing** merupakan jenis permainan di mana anak di ajak untuk memanjat sebuah dinding yang telah dibuat sedemikian rupa menyerupai



tebing yang ada di gunung. Tebing buatan ini terbuat dari campuran semen yang dibuat berkontur secara kasar. Tinggi papan panjat 10 M dan lebar 2.44 M. Aturan permainannya anak akan menaiki papan sendiri-sendiri secara bergantian jumlah instruktur yang terlibat 4 orang. Pada permainan ini anak di latih untuk berani dan pantang menyerah. Karena pada permainan ini anak di haruskan untuk mencapai puncak dari dinding tersebut melalui poin – poin sebagai pijakan dan



pegangan untuk memanjat dinding tersebut. Pada permainan ini anak akan dilengkapi dengan pengaman berupa helm dan *Harnes* yang dipasangkan dipinggang yang kemudian dikaitkan kepada tali carmantel sebagai tali pengaman apabila anak terjatuh atau terlepas dari dinding.

- b. **Elvis Line** adalah permainan anak menyerupai sebuah jembatan yang menggunakan tali tambang dan dibentangkan diatas ketinggian 3m dimana



kedua ujung tali tersebut diikatkan pada dua menara baja dengan pondasi tiang pancang yang berseberangan hanya menggunakan satu tali tambang dengan jarak 7 m yang berguna sebagai pijakan. Kemudian terdapat tali lainnya yang membentang diatas tali tambang tadi secara vertikal dimana ditali tersebut terdapat

bagian – bagian tali lainnya yang menjuntai kebawah serta berguna sebagai pegangan untuk melintasi jembatan tambang tadi. Aturan pada permainan ini anak melewati elvis lina bergiliran satusatu .Setelah satu selesai selanjutnya anak yang 1 lagi. Instruktur berjumlah 4 orang pada permainan ini. petualangan ini menggunakan pengamanan berupa helm dan *Harnes* yang dipasangkan dipinggang yang kemudian dikaitkan kepada tali carmantel sebagai tali. Makna yang terdapat dari permainan ini adalah melatih anak untuk lebih waspada dan cepat tanggap terhadap sebuah rintangan. pengaman apabila anak terjatuh.



- c. **Flying Fox** adalah jenis permainan yang menantang keberanian anak. Dalam permainan ini anak akan menggunakan alat pengaman bernama *Harnes* yang dipasangkan dipinggang, serta *Carabiner* pengait untuk mengaitkan *Harnes* pada tali *carmantel*. Anak akan menaiki sebuah menara dengan ketinggian 12m serta lebar 1.5 m



jarak antar menara adalah 60 M , Kemudian setelah berada di puncak anak akan di beri pengarahan untuk meluncur kebawah melalui tali *carmantel* tadi. Menara yang digunakan adalah yang berbahan mental. Aturan permainannya yaitu setiap anak akan meluncur kebawah secara bergantian .Instruktur yang berda pada permainan ini berjumlah 4 orang.Pada permainan ini anak akan dilatih untuk berani mengambil keputusan, dan kesigapan.

## 2) Paket Hari kedua,Adventure in Sahara

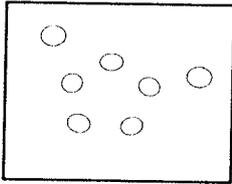
Paket adventure in sahara yang ditawarkan, adalah anak akan bermain-main dengan pasir seolah-olah berada di gurun.material yang banyak dipakai adalah pasir pantai, jenis kayu, plastic dan tali tambang.Dalam petualangan ini anak bermain secara berkelompok dalam sebuah tim.Mereka akan dibekali sebuah misi untuk menemukan sebuah barang yang diperintahkan.Petualangan ini mengajarkan anak untuk bisa bekerjasama, mudah menolong,dan Komenikasi aktif antar kelompok.Dalam sebuah tim terdiri atas 3-5orang anak.Petualangan yang dihadirkan bernuansa gurun pasir dan piramid mesir.Pencipataan ini terlihat dari interior dan penggunaan warna yang mendekati dengan nuansa gurun. Sedangkan petualangan diluar ruangan meliputi :



- a. Outbound yang merupakan permainan di alam terbuka .Dalam outbound anak dilatih keterampilan, kerjasama , keberanian serta kekompakan antar anggota.Pada permainan ini anak akan



3 M



3 M

dikelompokkan antara 5-10 orang. Selanjutnya anak akan dilombakan antar kelompok untuk mendapatkan point berdasarkan kekompakan serta kerja sama mereka. Permainan ini dilakukan di area terbuka. Pada saat permainan berlangsung instruktur akan memberi aturan terkait dari permainan tersebut. Salah satu permainan tersebut adalah team work building. Perbandingan Instruktur dengan peserta permainan adalah 2 : 5. Luas



area untuk 1 kelompok adalah 3 x 3m. Karena anak berdiskusi antar membangun kerjasama antar kelompok Output yang didapat anak akan belajar untuk menjadi anak yang tidak egois, tidak manja, dan bias berinteraksi antar anggota dan kelompok yang lain nya secara baik.

b. Spider Walking merupakan permainan anak yang mengasyikkan karena mereka



diajak untuk merayap seperti laba – laba dibawah jaring – jaring tali tambang dengan ketebalan 5” yang telah dibentangkan selebar 9x12m. Tinggi jaring- jaring dengan permukaan tanah berjarak 50cm. Mereka akan merayap menggunakan siku dan kaki tanpa mengenai sedikitpun terhadap jaring – jaring tali tadi. Aturan permainan ini yaitu anak

akan berkelompok 5-10 anak , mereka akan melauinya satu-satu dan diharuskan melewati rintangan yang .Selanjutnya kelompok akan perlombakan berdasarkan kecepatan waktu. Kelompok yang unggul dalam waktu dinyatakan menang dalam permainan ini. Instruktur berjumlah 2 orang. Permainan ini bermakna melatih anak untuk tangkas dan tidak mudah menyerah terhadap keadaan serta melatih kesabaran dalam menyelesaikan masalah.



### 3) paket hari ketiga, Adventure in ocean

Paket didalam ruangan ini banyak mengajak anak untuk berpetualang dengan air. Dari jenis air yang muncrat dari arah vertikal, dan horizontal. Material yang banyak dipakai adalah jenis vinil , karet , tali tambang dan beberapa plastic material ini terlihat dari

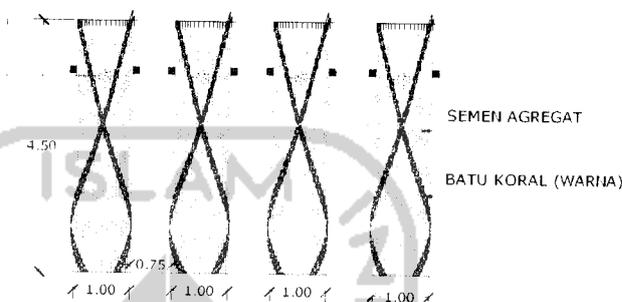


senis peralatan permainan yang dipakai. Dalam permainan ini anak diajarkan untuk tidak pantang menyerah, menguasai emosi diri, dan terus bersemangat. Pada permainan ini penggunaan air adalah sebagai penghalang atau jebakan dari setiap misi yang harus diselesaikan. Permainan ini adalah permainan kelompok terdiri dari 3-5 orang anak untuk menyelesaikan misi, mereka harus bahu-membahu dan kompak, karena petualangan ini anak akan berlomba dengan waktu yang sesingkat-singkatnya. Sedangkan untuk permainan di luar ruangan meliputi:

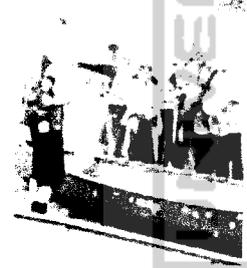
- a. **Memanjat** adalah hal yang sangat menyenangkan karena anak akan berada pada posisi yang lebih tinggi seolah-olah dekat dengan awan. Apalagi setelah memanjat pada puncak anak dapat menembakan peluru air pada objek sasaran berupa tumpukan air. Permainan ini di perlombakan dengan Kelompok lainnya. Dalam satu kelompok terdapat 5-10 anak dengan perbandingan 1 instruktur untuk 5 orang anak. Proses permainan yaitu anak akan di perintahkan untuk menaiki



kolom semen dengan kontur yang kasar seperti batang pohon setinggi 3 meter secara bergiliran setiap anggotanya, berdasarkan waktu yang ditentukan setelah berada di atas anak akan membakar air pada penampung sejauh 3M. Air yang terbanyak dikumpulkan kelompok maka dinyatakan sebagai pemenang. Memanjat sendiri selain melatih kekuatan tangan mereka juga melatih mereka untuk tidak pantang menyerah ketika mereka berada di bawah mereka membungkus tekad dan keberanian untuk mencapai puncak. Sama halnya ketika mereka menginginkan prestasi maka mereka melaluinya dengan perjuangan dan usaha yang keras.



b. **Bermain Perahu** adalah jenis permainan yang menawarkan petualangan untuk

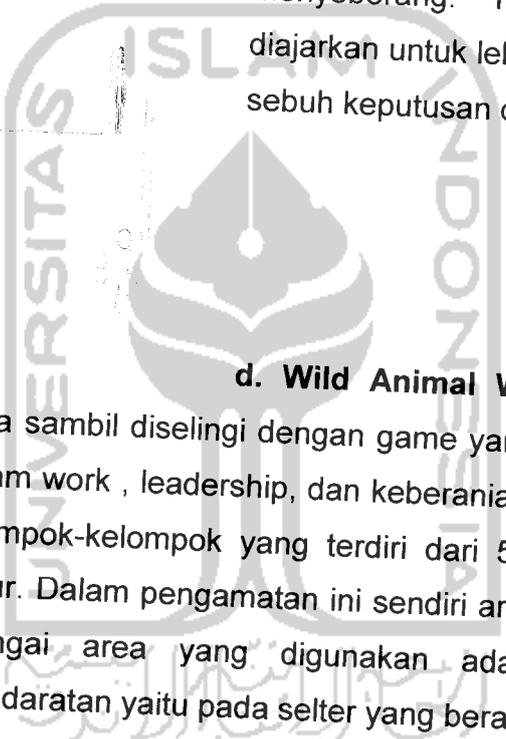


menelusuri anak sungai dengan arus deras yang menggunakan perahu jukung yang terbuat dari kayu dengan dilengkapi alat dayung. Tetapi sebelumnya anak akan dilengkapi alat pengaman berupa helm untuk melindungi kepala dari benturan dan pelampung yang berguna untuk mengapungkan

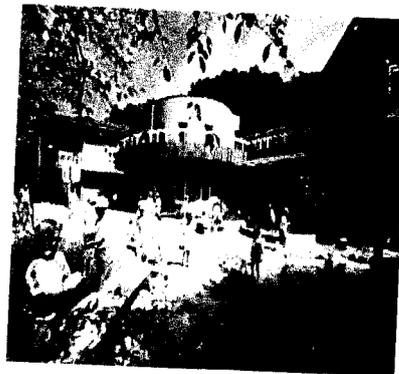
anak ketika tercebur kedalam air. Kedalaman air  $\pm$  1 meter ruter petualanganya menyusuri pulau kembang tersebut. Aturan permainan nya adalah kelompok terdiri atas 3-5 anak menaiki 1 perahu Instruktur akan berada ditepi aliran sungai untuk mengawasi. Pada permainan ini anak diberi misi untuk mengumpulkan petunjuk sebanyakya berdasarkan kecepatan waktu.



c. **Jembatan Vibrate** merupakan jembatan yang dibuat dari potongan –potongan kayu yang dirangkaikan dengan tali tambang 5” Kemudian diikatkan pada sebuah kolom/ menara dengan bentang sejauh 5m dimana dibawahnya terdapat sungai yang mengalir, kemudian diatas jembatan tersebut terbentang sebuah tali yang berguna sebagai pegangan untuk melintasi jembatan vibrate tadi. Anak akan diarahkan untuk menyeberangi jembatan tersebut dimana mereka akan dilengkapi peralatan pengaman berupa helm dan pelampung sehingga akan terjaga keselamatannya ketika mereka menyeberang. Pada permainan ini mereka diajarkan untuk lebih berhati hati ketika mengambil sebuah keputusan dan kestabilan emosional anak.



d. **Wild Animal Watching** Adalah pengamatan binatang di alam terbuka sambil diselingi dengan game yang menrangsang mereka untuk belajar bekerjasama, team work , leadership, dan keberanian. Dalam pengamatan ini anak di bentuk menjadi kelompok-kelompok yang terdiri dari 5-10 anggota. Setiap kelompok didampingi oleh instruktur. Dalam pengamatan ini sendiri area yang dipakai adalah sungai dan daratan. Pada sungai area yang digunakan adalah aliran air petualangan perahu. Sedangkan pada daratan yaitu pada selter yang berada pada alam terbuka.



Anak bermain dan menangkap jenis ikan dan hewan air lainnya



Anak bermain game di selter, dan mengamati kehidupan di darat

ting” pada fasad bangunan akomodasi



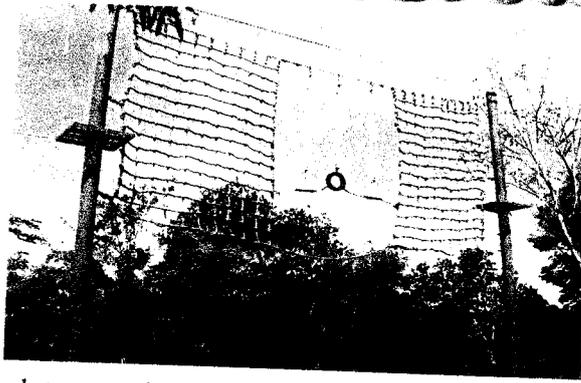
Dari permainan yang ditawarkan merupakan pencerminan step by step menuju keberhasilan akhir dari pencapaian pribadi yang tidak manja, tidak egois, bersemangat dan tangguh.

### **Petungsewu Wildlife Education Center**

Petungsewu Wildlife Education Center (P-WEC) adalah pusat pendidikan informal tentang pelestarian satwa liar dan habitatnya. P-WEC didirikan oleh ProFauna Indonesia pada akhir tahun 2003. Di P-WEC metode pendidikan yang dipakai adalah pendidikan pengalaman (experiential learning) atau sering juga disebut learning by doing. Dalam pelaksanaannya, alam digunakan sebagai media belajar, sebagian besar waktu belajar dihabiskan di luar ruangan (out door). Di P-WEC, di ajarkan dan dikenalkan dunia pelestarian satwa liar lewat permainan, petualangan dan rekreasi. Dengan ditunjang oleh suasana yang alami, sejuk dengan nuansa pedesaan, diharapkan orang akan lebih nyaman mengikuti program di P-WEC. Adapun paket yang di tawarkan meliputi :

1. Paket edukasi satwa liar
2. Bird Watching/ Pengamatan Burung
3. WAW in P-WEC
4. Outbound Training
5. Team Work Building
6. Famili Gathering





Berapa alat permainan out door pada P-WEC .banyak menggunakan tali tambang , ban bekas dan bahan metal pada setiap tiang menara dan penopang terdiri atas banyak permainan yang beurutan dari satu permainan –kepermainan yang lain setiap permainan untuk menumbuhkan keberanian. Semangat yang pantang menyerah .serta kuat dan kokoh dalam membentuk kepribadian



Tiang Menara menggunakan baja setinggi 6 M. Sifat baja yang kuat, keras dan kokoh menjamin keselamatan peserta dalam setiap permainannya

Pondasi di naikan dan di buat komposit terhadap tiang-tiang yang ada menjamin kekakuan dan kekerasan kolom baja terhadap bidang vertikal

### Akomodasi



Balai Makan, Café primata

Balai makan di buat dengan bukaan yang besar pandangan keluar menyajikan hamparat hijau perbukitan di Malang, selain itu juga tamu dapat melihat langsung permainan out door yang ada. Dari sini sambil makan dan istirahat tamu dapat menganalisa keberanian dan kepekaan mereka untuk bertahan pada setiap permainannya



Asrama



Guest house



Mess



Kehirarkian fungsi terlihat dari akomodasi penginapan yang disediakan P-wec.

Jumlah daya tampung tamu mempengaruhi terhadap besaran ruangan untuk guest house sendiri berkapasitas 5 orang .Mess yang terdiri dari 3 kamar dengan kemampuan total daya tampung adalah 18 orang. Dan asrama dengan daya tampung 36 orang setiap asramanyanya.



Salah satu interior ruangan pada mess

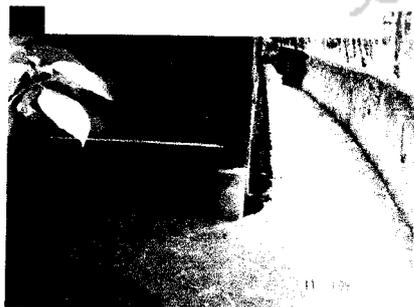
Nuansa yang di hadirkan pada interior ruang tidur adalah yang mengharirkan rasa tenang,dan nyaman setelah beraktifitas mengeluarkan semua tenaga untuk tetap semangat saat bermain

Penataan tempat tidur yang saling berdekatan, mampu menghadirkan rasa kebersamaan dan saling memberi semangat.Sesuai dengan filosofi permainan group yang ditawarkan



Balai pertemuan / Auditorium

Di P-WEC terdapat Balai Pertemuan yang bisa menampung 100 orang. Balai Pertemuan ini bisa digunakan untuk kegiatan seminar, sarasehan, pelatihan atau workshop. Selain balai pertemuan (indoor), juga ada beberapa tempat diskusi di alam terbuka (out door). Balai pertemuan indoor menggunakan warna kayu yang alami namun masih kuat dalam struktur yang digunakan

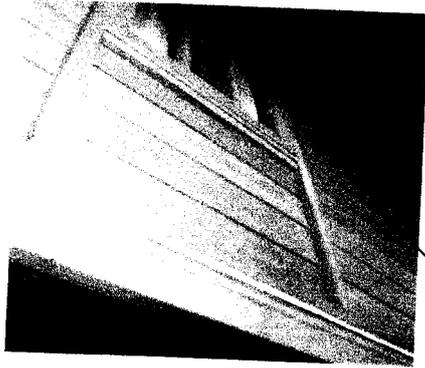


Penataan luar ruangan

Tata ruang luar dibuat sedemikian untuk kenyamanan sirkulasi penjalan kali. Dengan lebar 50cm mampu mewardahi untuk mobilitas.Perkerasan menggunakan pecahan batu gunung yang memiliki image yang keras, serta kuat, mewakili fungsinya sebagai jalur pergerakan.

Penataan landscape yang indah menambah keasrian P-WEC dengan adanya pohon-pohon di sekitar akomodasi dan area permainan outdoor.





Salah satu material yang digunakan pada asrama adalah wood plank papan fiber, yang mana sifatnya alami namun tetap kuat terhadap air, api dan rayap. Sehingga tidak menghilangkan natural pada bangunan

### Lodge hotel sbrainerd



Nuansa petualangan hutan mampu dihadirkan dengan memberikan suasana hutan kedalam ruangan. Dengan berimajinasi anak dapat menumbuhkan semangat dalam beraktifitas.

### Taman Bermain Cikal



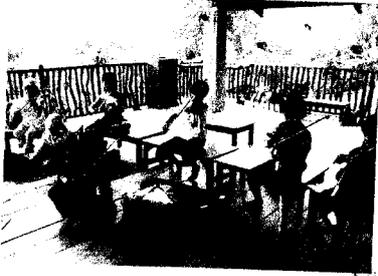
Tema hutan, dunia bawah laut, pantai atau gua akan menarik perhatian perhatian anak terhadap ruang, sehingga anak mempunyai semangat untuk melakukan aktivitas di dalam ruangan.  
*Sumber : Griya Asri NO.266/030. Juni (2002:62)*

### Sekolah Alam Bandung

Sekolah Alam Bandung merupakan sekolah dengan pola pendidikan belajar di alam terbuka. Sekolah alam yang berada di kawasan Jawa Barat di desa Citatah ini dengan setting pegunungan yang sejuk mengajak anak untuk belajar langsung dari apa yang



anak lihat disekitar mereka. Konsep learning by doing yang diterapkan membuat anak menjadi lebih tau ketimbang teori yang mereka dapat dari Sekolah formal.



Anak-anak belajar di kelas dengan kondisi kelas semi terbuka. Memudahkan guru memberikan langsung materi yang dapat ditangkap oleh anak dalam terbuka. Rasa semangat anak dalam belajar dan bermain mampu diciptakan didalam kelas dengan kondisi kelas yang banyak bukaannya. Sehingga anak tidak merasa terkekang dan aktivitasnya terbatas



Mengadopsi bentuk arsitektural tradisional sesuai dengan kondisi alam tanah Citatah. Bangunan dengan dua lantai ini berfungsi sebagai kelas untuk belajar anak. Bangunan dengan dominasi material kayu memberi kesan simple namun mampu memberi suasana hangat antara guru, murid dan alam. Bentuk atap pelana dengan material setempat memberi citra dekat terhadap alam

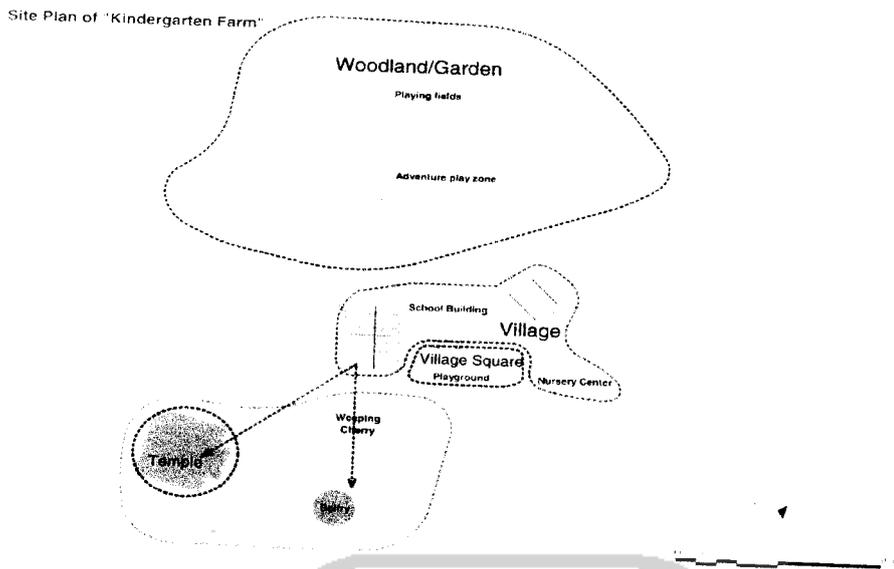


Dengan struktur panggung sebagai solusi kondisi alam yang lembap mampu membuat bangunan tampak berdiri kuat dan kokoh walaupun dengan material setempat

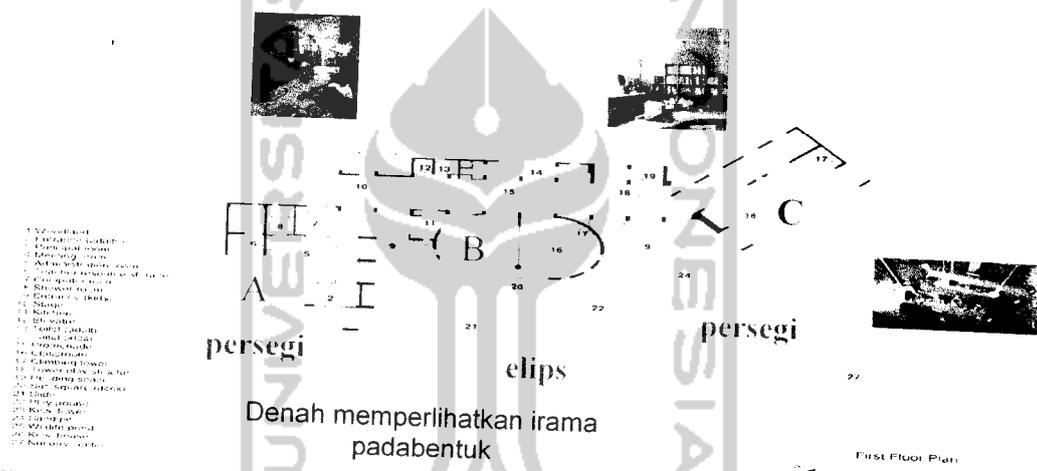
### Houtoku Kindergarden, Jepang

Houtoku kindegarden merupakan fasilitas Anak yang bergerak di bidang tumbuh kembang, pendidikan dan bermain anak. Children center ini berdekatan dengan kuil sehingga mendekatkan anak pada agama. Di tempat ini juga di pasilitasi dengan woodland yang merupakan taman terbuka untuk bermain anak, climbing tower, net of cloud salah satu tempat bermain didalam ruangan , terdapat perpustakaan, nursery center serta fasilitas lainya yang merangsang anak akan bakat dan minat.





Pada site plan terlihat zona studi, zona bermain di alam terbuka dan kawasan religi anak



Denah memperlihatkan irama padabentuk

Bentuk bangunan Houtoku kindegarden menggunakan hirarki dari bentukan geometri seperti persegi, elips, persegi. Bentuk silinder pada bagian tengah merupakan pengikat antar dua bentuk bangunan. Silinder merupakan metamorfosis dari bentuk lingkaran. Lingkaran sendiri bermakna terpusat, berarah, kedalam, stabil dan sebagai poros<sup>5</sup>. Dengan bentukan lingkaran dapat memusatkan sebuah semangat yang pantang menyerah kedalam bentukan massa.

Pembagian masa-masa bangunan sesuai dengan fungsi dari setiap ruang yang di pakai. Pada zona A adalah ruang-ruang pengelola. Pada Zona B adalah ruang-ruang aktivitas bermain anak. Dan pada zona C adalah zona studi yang banyak

<sup>5</sup> Arsitektur bentuk, ruang dan tatanan, Francis D.K Ching. Pabelan 2000 : 39

11 Pusat Pelatihan Petualangan Anak Di Pulau Kembang Kalimantan Selatan| Penekanan filosofi "Waja Sampai Kaputing" pada fasad bangunan akomodasi



membutuhkan ketenangan sehingga penempatannya berada pada sayap kanan bangunan jauh dari tempat bermain.

### Disney Animation building



Pada fasade depan bangunan ini mampu menghadirkan rasa petualangan dengan bentuk-bentuk lengkungan yang dimodifikasi. Tidak hanya itu warna pada bangunan ini mampu menghadirkan semangat dari warna-warna primer yang di aplikasikan: Penggunaan struktur space frame dapat digunakan untuk membentuk bentuk-bentuk yang

### Kids Sport- Bintaro



#### In-door activity room

- Warna yang dapat merangsang semangat dan kreativitas anak seperti biru, kuning, merah dan hijau

Warna primer sendiri mampu menghadirkan kesan bersemangat, aktif dan dinamis. warna merah, kuning, biru juga disukai oleh anak-anak usia sekolah.

Sumber: *Imelda Akmal, Kamar Anak dan Remaja (2002:27)*

- benda-benda yang dipakai haruslah yang empuk dan elastis serta ringan

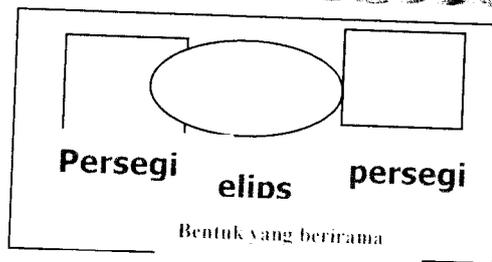
Sumber : Griya Asri NO.266/030.juni 2002

Setelah melakukan studi kasus pada bangunan yang dapat menghadirkan semangat pantang menyerah, maka dapat ditarik kesimpulan dari persamaan yang ada yaitu:

#### Tatanan Masa

Tatanan masa yang berirama mampu menampilkan sebuah proses dalam pembentukan semangat dalam berpetualang. Penempatan masa disertai dengan dimensi yang berbeda pada pusat komposisi mengakibatkan adanya suatu irama yang dapat menunjukkan kehirarkian sebuah masa. Irama layaknya sebuah proses dalam mendefinisikan proses pencapaian sebuah semangat.

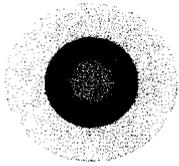




### Bentuk

Bentukan yang mampu mencitrakan sebuah bangunan yang memberikan rasa semangat dan pantang menyerah adalah bangunan yang terikat keseluruhan tanpa putus. dan ini terlihat dari bentukan lingkaran. Lingkaran adalah suatu yang terpusat, berarah ke dalam dan pada umumnya bersifat stabil dan sebagai poros<sup>6</sup>

### Warna



Penampilan bangunan yang bersemangat dapat diadopsi dari warna-warna primer yang dikomposisikan dengan warna-warna cerah. Warna yang kuat dapat menghadirkan semangat anak yang pantang menyerah dalam menjalankan aktivitasnya dalam pusat petualangan ini.

Primer mampu menciptakan suasana semangat, kuat, keceriaan dan penuh tenaga

*Sumber the healthy home, Gina lazenby, conran octopus hal 113*

### Interior

Penampilan interior dalam dengan tema-tema yang berbeda mampu memberi rasa semangat terhadap anak ketika memasuki ruangan sehingga aktivitas bermain dapat berjalan.

Nuansa hutan

Nuansa Laut

Nuansa gurun

### Material

- Material yang di pakai pada bangunan adalah yang mampu menyelimuti sebuah bangunan dengan memperlihatkan kekokohan seperti halnya

<sup>6</sup> Arsitektur bentuk, ruang, dan tatanan, D.K Ching PT. Pabelan

<sup>11</sup> Usat Pelatihan Petualangan Anak Di Pulau Kembang Kalimantan Selatan| Penekanan filosofi " Waja Sampai Kaputing" pada fasad bangunan akomodasi



besi,baja,beton,serta penggunaan finishing semen yang mampu menghasilkan kesan kuat, keras dan kokoh seperti pengaplikasian motif caprut, sisir ataupun motif colek.

- Sedangkan pada fasilitas permainan indoor material yang dipakai adalah yang berbahan elastis,empuk dan ringan agar tidak membahayakan pada anak ketika melakukan aktivitasnya.

### **Bukaan**

Rasa semangat anak dalam belajar dan bermain mampu diciptakan didalam ruangan dengan bukaan yang banyak karena anak tidak merasa terkekang dengan kondisi demikian.Untuk memasukan unsur alam kedalam ruangan maka material atap yang digunakan tentunya yang bersifat transparan seperti polikarbonat. Sedangkan untuk pintu jendela, agar menghasilkan efek kuat,keras dan kokoh maka bingkang pintu jendela yang berdimensi tebal dan berteksture dapat diaplikasikan pada fasad pintu dan jendela

### **Struktur**

Setruktur yang dipakai dikondisikan dengan tipologi setempat karena dengan demikian bangunan dapat berdiri secara kuat dan kokoh sesuai dengan semangat pantang menyerah dari citra yang diciptakan. Untuk pondasi yang cocok dipakai pada site terpilih adalah footflat dengan perpaduan pancangan galam.

Lokasi : Pulau kembang

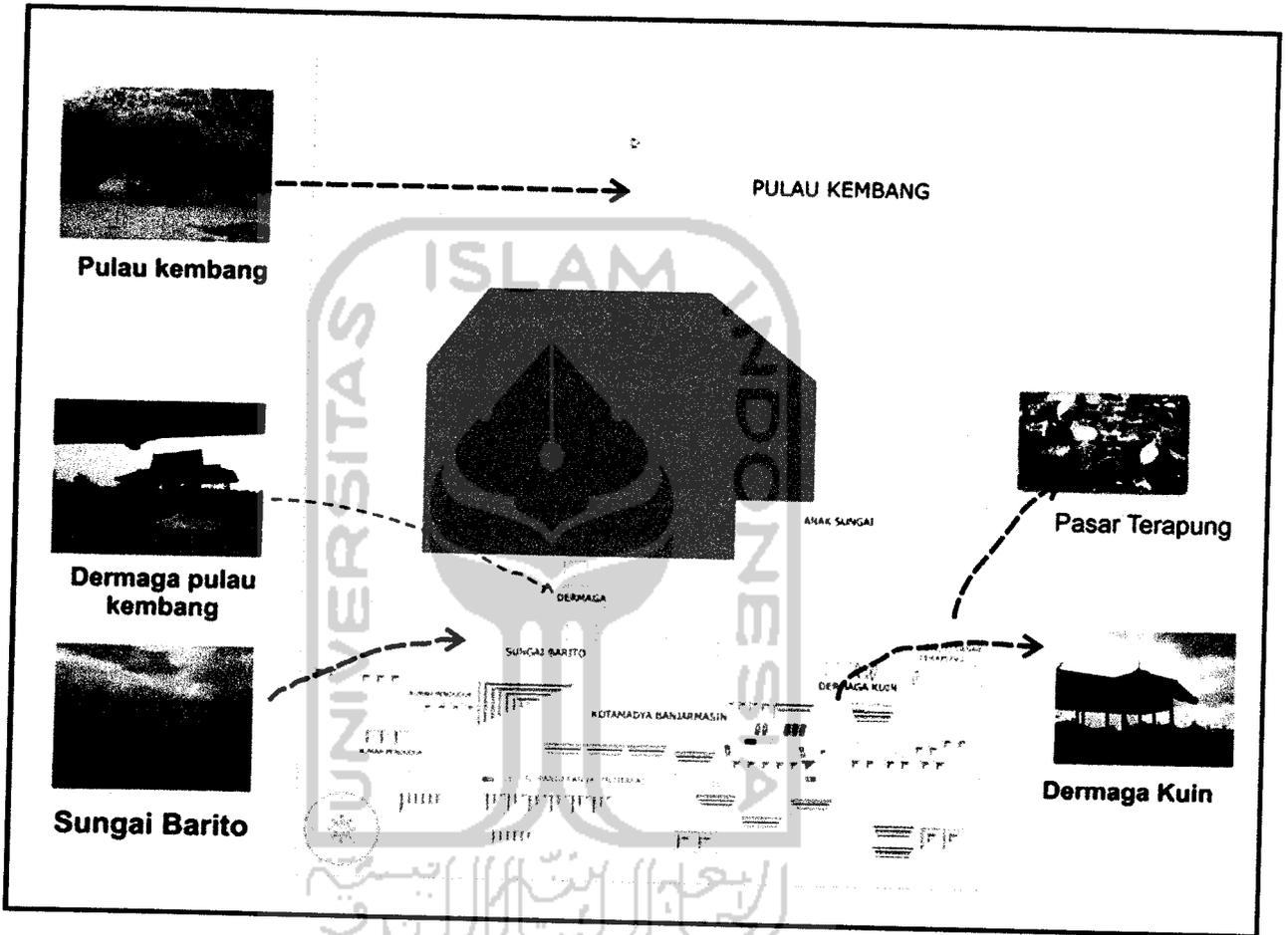
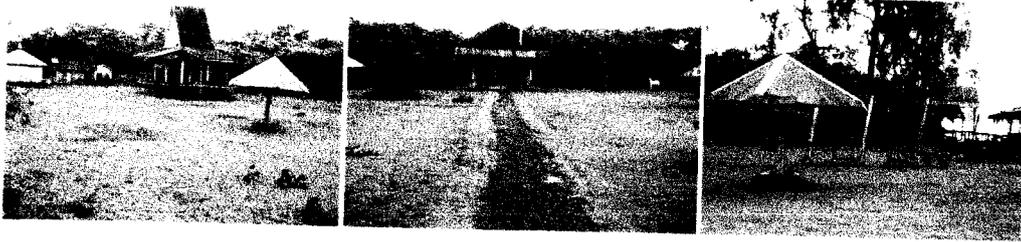
Keterangan : Hutan wisata konserfasi hewan kera

Luas : ± 17.000M<sup>2</sup>

Panjang :112 M

Lebar :161 M





Gambar Lokasi

Secara Umum Batas-batas lokasi adalah sebagai berikut

Utara : Sungai Barito, lokasi pasar terapung

Selatan : Muara sungai Barito

Timur : Pulau kembang

Barat : Kotamadya Banjarmasin



## Keunggulan Lokasi Terpilih

Pada lokasi terpilih terdapat keunggulan sebagai berikut, sesuai dengan kriteria pemilihan lokasi dan factor pemilihan site :

- Pengolahan site relative tidak sulit
- Lokasi dekat dengan objek wisata yang ada di Banjarmasin yaitu lokasi Pasat Terapung, dan wisata jiarah Makam Sultan Suriansyah
- Terdapat sarana transportasi yang penuh petualangan sebelum pencapaian site yaitu dengan menggunakan transportasi laut seperti kapal motor dan perahu.
- Adanya tempat konservasi hewan kera menjadi konteks kelengkapan fasilitas petualangan anak.
- Kondisi setempat masih sangat asri karena merupakan hutan wisata

Berdasarkan pertimbangan dan factor penentu site yang sesuai dengan Pusat Pelatihan Petualangan Anak. Namun ada factor pertimbangan lainya yaitu factor kelemahan lokasi dan diantaranya yaitu

- Belum ada infrastruktur yang lengkap sehingga perlu adanya tambahan khusus terhadap perlengkapan listrik, kominikasi dan lainya
- Karena posisi pulau yang bersisian dengan sungai menyebabkan perlu penanagana keamanan terhadap anak.
- Banyaknya kera-kera yang berkeliaran di sekitar site maka perlu di buat pembatasan khusus antara area konservasi dan pusat petualangan yang akan dirancang.

## Cahaya Dan View

Sumbu acuan dalam mendesain pusat petualangan adalah garis edar matahari dan arah mata angin. Keuntungan yang didapat dari site adalah ketegasan garis edar matahari. Timur adalah sumbu patokan sehingga dengan mudah meramal garis edar matahari. Sisi timur dan barat adalah sisi yang banyak mendapat cahaya matahari. Timur untuk pagi hari dan barat pada sore hari padahal entrance berada pada arah timur, sehingga perlu



penanganan yang khusus seperti pemberian sirip, seding maupun penambahan barier pada daerah yang akan dilindungi



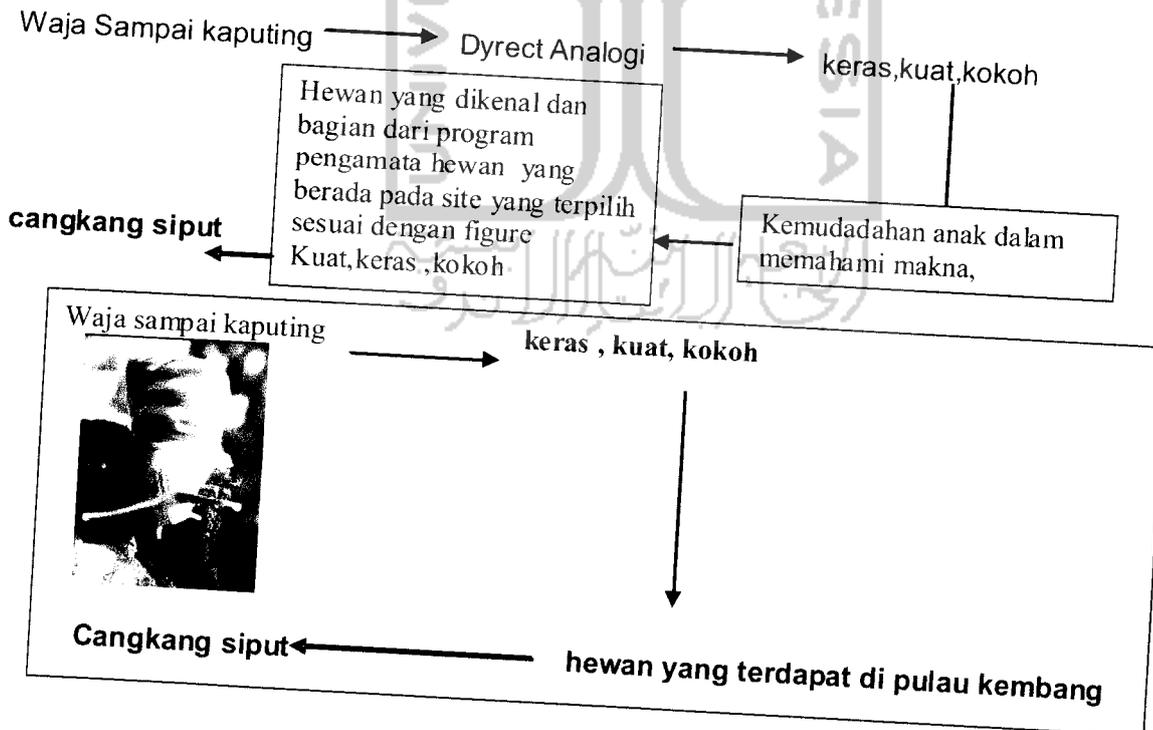
11 Pusat Pelatihan Petualangan Anak Di Pulau Kembang Kalimantan Selatan | Penekanan filosofi “ Waja Sampai Kaputing ” pada fasad bangunan akomodasi

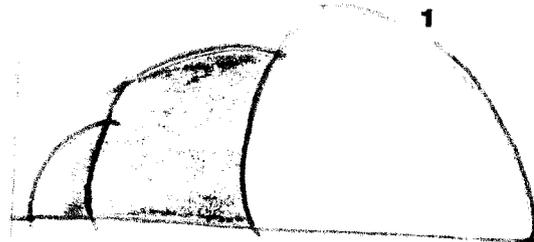
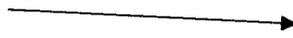
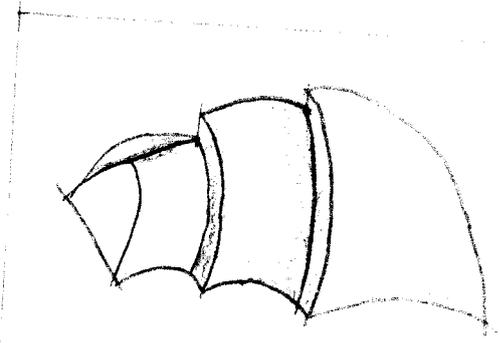


### 1.3.1.1 Tata masa

Bangunan mempunyai susunan bentuk yang berirama yang memudahkan anak dalam mengasumsikan sebuah semangat yang merupakan tahap dalam sebuah pencapaian keinginan. Tatanan masa berupa ritme juga terlihat pada penempatan masa yang diatur. Bentuk masa di pengaruhi oleh filosofi Waja Sampai Kaputing yang bermakna pantang menyerah dalam menyelesaikan aktivitas. Pantang menyerah sendiri berarti kita harus memiliki semangat yang kuat, kokoh, dan keras didalam alam sendiri dapat ditemukan pada image cangkang siput selain bentuknya melengkung dengan ruasan-ruasan yang berberbeda, selain itu juga cangkang memiliki sifat yang keras kokoh, dan kuat.

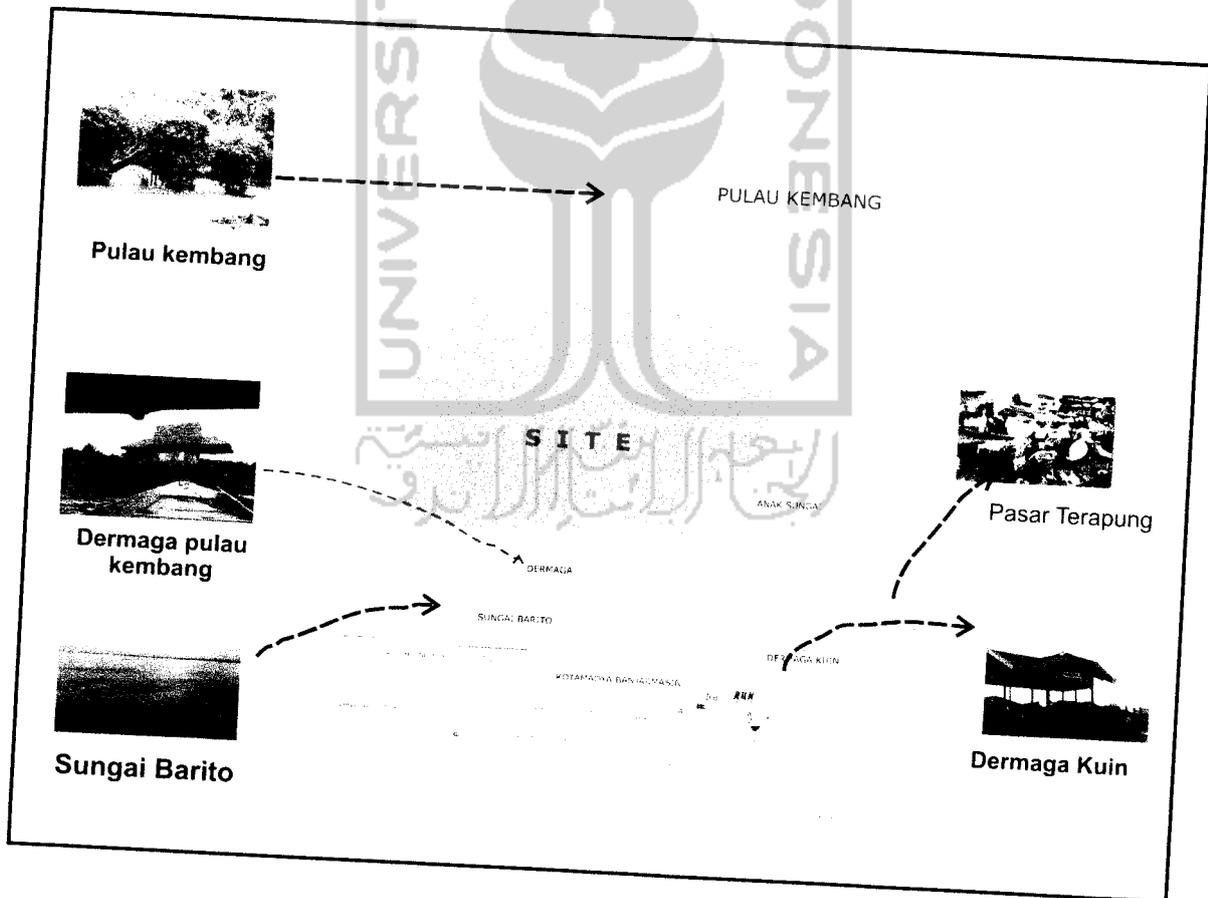
Menurut Harun Yahya dalam <http://www.harunyahya.com> menyebutkan bahwa Garis pinggiran luar dari cangkang menambah kekokohan cangkang, sehingga meningkatkan kekuatannya.





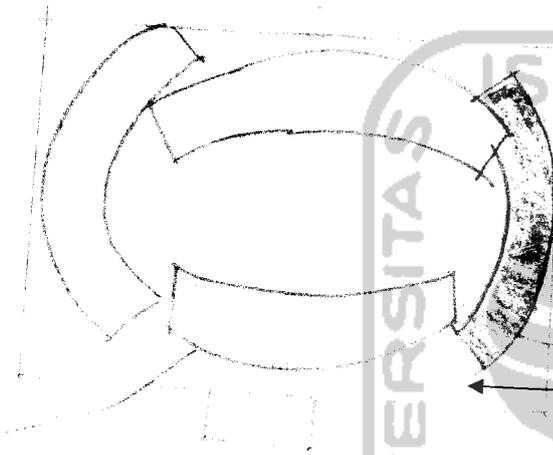
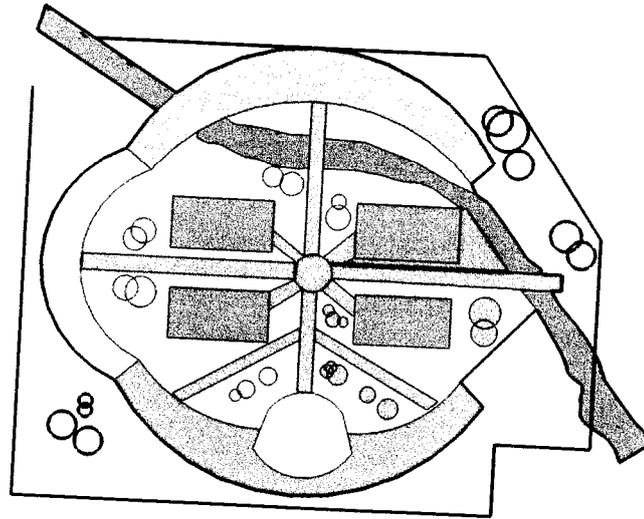
Ruasan di setiap masa bangunan menambah kekakuan dan kekokohan bentuk. Ditambah dengan perpaduan material dan warna yang mampu membangkitkan semangat anak

Di implementasikan pada bagian tampak bangunan yang berirama juga kejelasan bangunan yang massif menekankan kekokohan bangunan.



Pusat Pelatihan Petualangan Anak Di Pulau Kembang kalimantan Selatan | Penekanan filosofi "Waja Sampai Kaputing" pada fasad bangunan  
tkomodasi



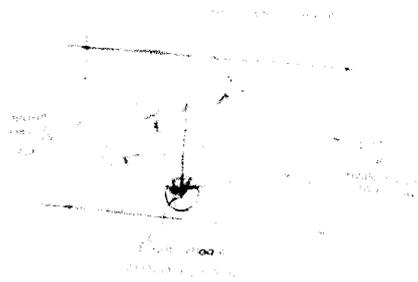


Masa dengan bentukan lingkaran sebagai penyeimbang dari kesan petualangan yang bebas namun masih dalam lingkup pengawasan. bentukan yang melengkung mampu menciptakan kesan aman dan kebersamaan

### 1.3.1.2 Tata pergerakan

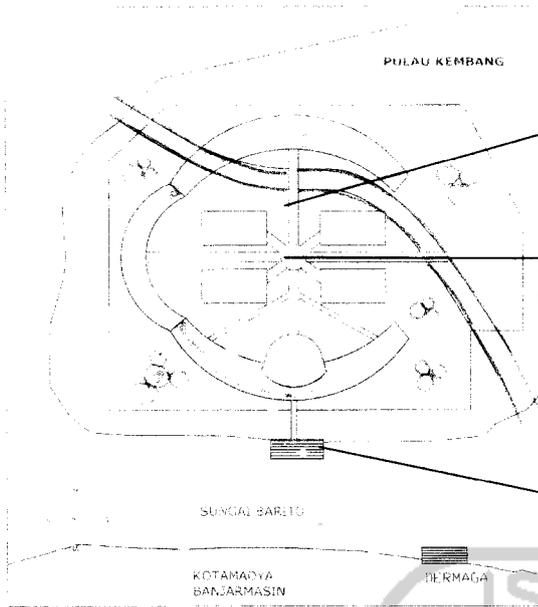
Sirkulasi penjalan kaki

Pencapaian antara masa pada bangunan dengan jenis sirkulasi linear dan radial sirkulsi luar bangun mempunyai pola yng mengajak anak untuk bersemangat dalam melewati petualangan .Disetiap masa bangunan memiliki tema-tema yang berbeda sehingga anak mampu memotifasi diri untuk tetap bertahan dalam menyelesaikan suatu aktivitas.



Pemaknaan sebuah semangat didalam bentuk pola radial pedestrian

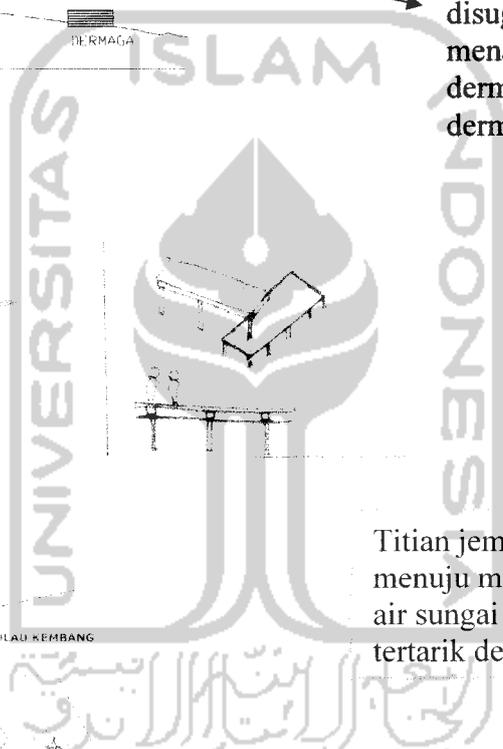
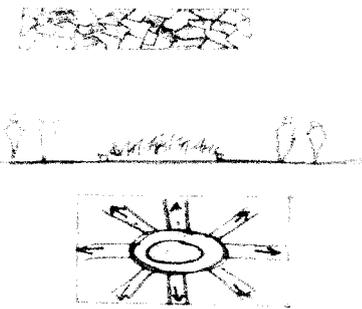




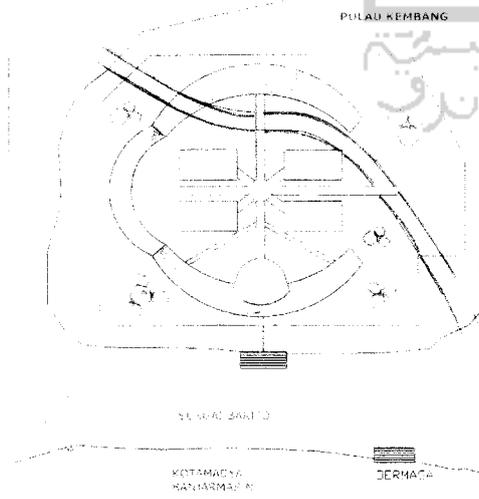
Perkerasan pada jalur sirkulasi openspace memberi ketegasan pedestrian

Pola sirkulasi radial pada openspace mengarahkan anak untuk berpetualang mencari jalan menuju kesebuah bangunan.

Sebelum memasuki wahana petualangan, anak sudah disuguhkan petualangan ketika menaiki perahu (10 menit) ,dari dermaga jalan kuin menuju dermaga pusat petualangan



Titian jembatan dengan pola linear menuju masa bangunan dengan dialiri air sungai membuat anak semakin tertarik dengan petualangan

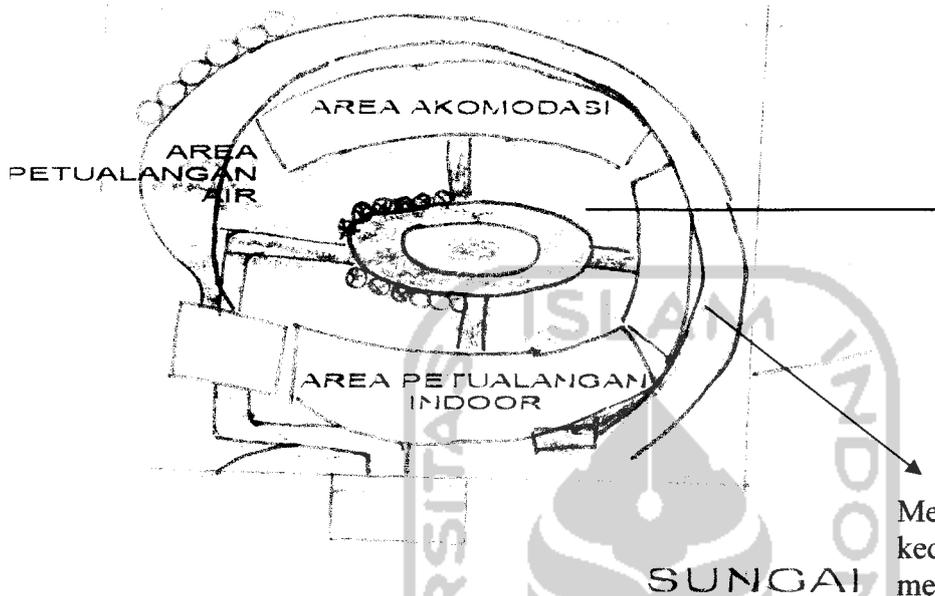


Sirkulasi linear digunakan sebagai dasar untuk merancang pola jalur sirkulasi pedestrian. Untuk pencapaian antara dermaga menuju masa bangunan, antara bangunan satu dengan bangunan yang lainnya



### 1.3.1.3 Tata landscape

Unsur landscape yang digunakan adalah tanaman dan batu alam sebagai penguat image ketegasan dalam mengarahkan sebuah bangunan maupun sebuah pedestrian.



Pola vegetasi memberikan ketegasan menuju bangunan dan fasilitas lainnya. Sehingga kesan kuat antara bangunan dapat tercipta dengan hadirnya vegetasi yang runtun dan terarah

Memasukan unsur sungai kedalam site. Sehingga mampu menciptakan petualangan air. Anak akan lebih senang bermain yang didalamnya terdapat unsur air

Tanaman perdu sebagai penegas masa bangunan memberi batasan antar sirkulasi.

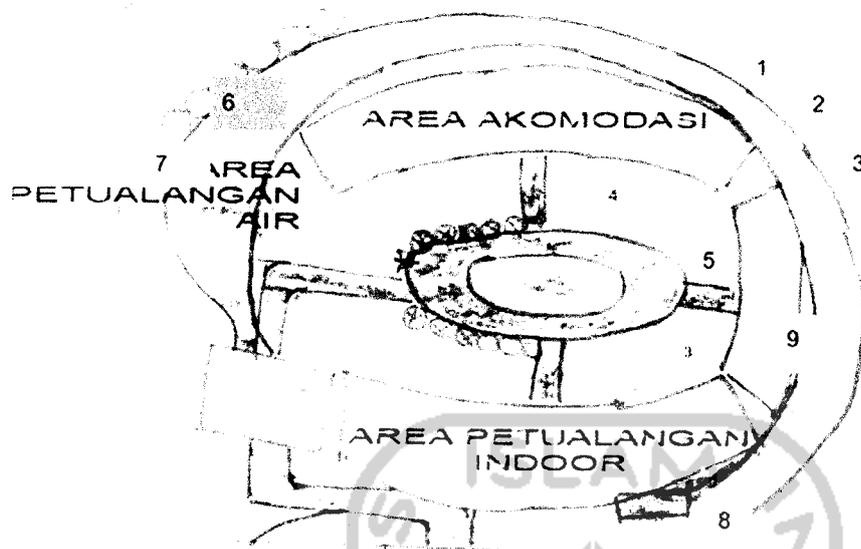
Pohon-pohon yang besar selain sebagai barrier juga memberi kesan asri dan teduh sehingga nyaman untuk berpetualang



Vegetasi mampu melindungi bangunan



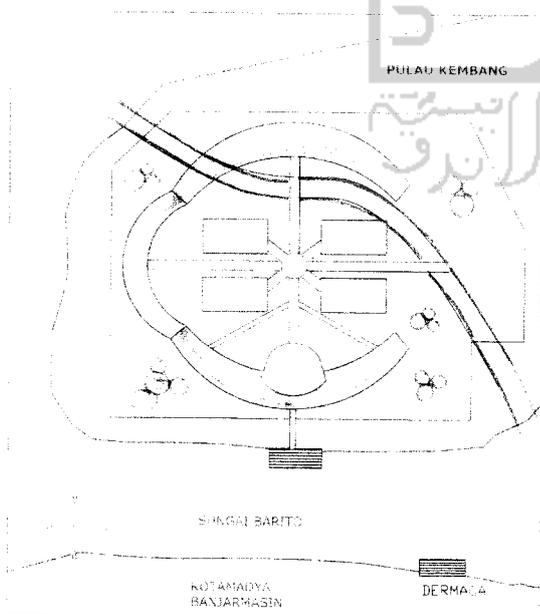
**Tata landscape petualangan outdoor.**



Keterangan:

- 1. Wall Climbing
- 2. Elvis Line
- 3. Flying Fox
- 4. Area Outbound
- 5. Spider Walking
- 6. Memanjat
- 7. Permainan Perahu.
- 8. Jembatan Vibrate
- 9. Area WAW

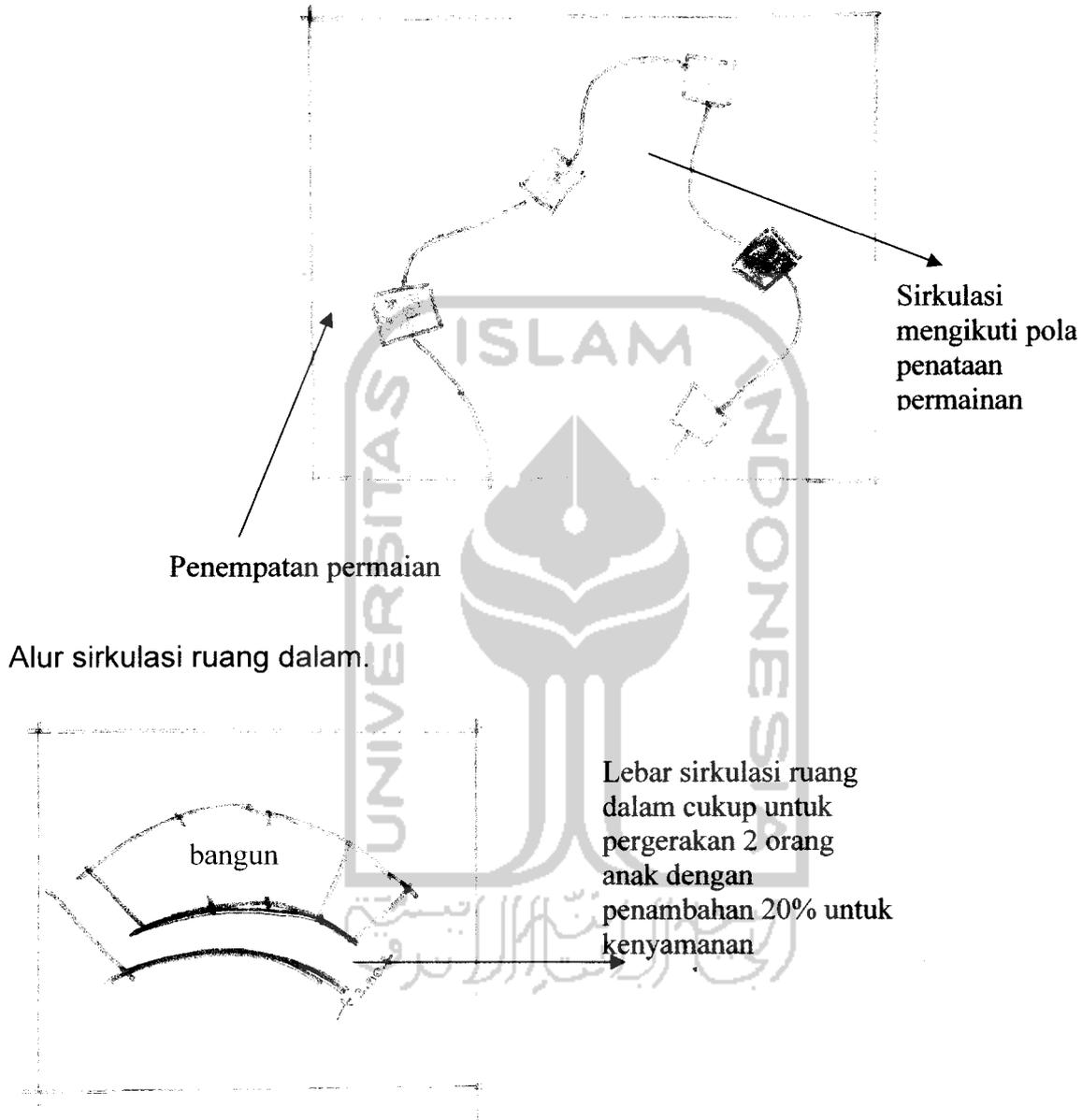
**1.3.2.1 Sirkulasi ruang dalam**



Pola linear pada sirkulasi ruang dalam. terarah dalam menentukan arah dan tujuan dalam permainan agar anak tetap bersemangat dan tidak bosan dalam berpetualang didalam ruangan



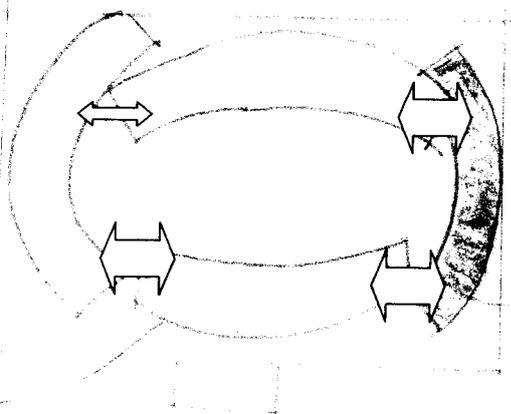
Pola linear digunakan atas dasar penyesuaian terhadap penataan permainan didalam ruangan sehingga sirkulasi ikut terpengaruh. Dengan pola linear anak akan mengikuti penempatan permainan tersebut sehingga anak tidak pantang menyerah dalam berpetualang.



**1.3.2.2 Hubungan kelompok ruang**

Hubungan ruang yang membangkitkan rasa pantang menyerah anak adalah ruangan yang saling berkaitan dan terpadu .Ruang yang saling terpadu dapat membangkitkan semangat anak dengan arahan dan desing interior yang diberi nuansa-nuansa yang jelas.





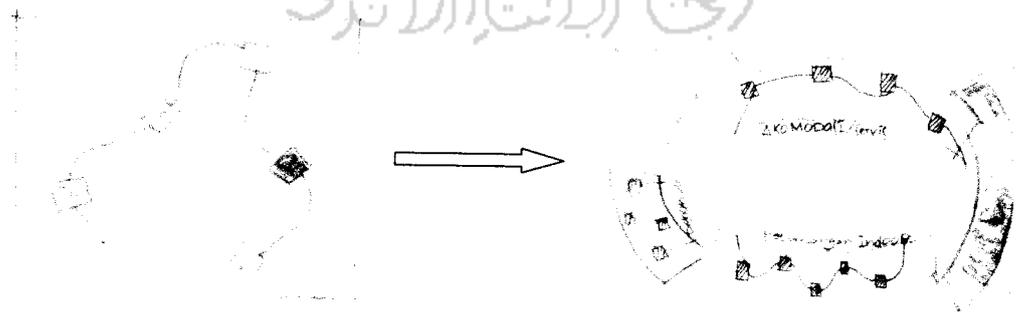
Hubungan antara ruang dengan ruang yang lain saling berkesinambungan

Hubungan antar ruang

Hubungan ruang secara makro

### 1.3.2.3 Bentuk ruang

Bentukan ruangan yang penuh semangat adalah ruangan yang dapat mengakomodasikan kegiatan dengan berurutan tanpa putus. Sehingga tercermin disitu semangat yang tak putus-putusnya hingga masa pencapaian yang ditentukan. ruang mengikuti pola permainan yangn penuh semangat



ruang



## Analisi kebutuhan ruang

### Identifikasi pelaku kegiatan

Dalam merancang sebuah bangunan yang berfungsi sebagai pusat pelatihan petualangan yang memiliki fasilitas petualangan didalam ruangan , tentunya membutuhkan ruangan yang cukup luas sesuai dengan kebutuhan aktivitas pelaku.berikut identifikasi pelaku beserta pola kegiatan:

- Peserta petualangan ( Anak-anak usia 7-12 tahun)

Merupakan objek utama dalam proses perancangan pusat petualangan ini , kategori tersebut meliputi:

- a. Peserta paket satu hari adalah anak yang mengambil paket ini hanya berselang satu hari saja . Petualangan ini melatih anak untuk sabar dan pantang menyerah dalam menyelesaikan permainannya. Pada paket petualangan ini permainan yang disajikan berupa petualangan outdoor, indoor dan diskusi. Paket hari pertama sendiri bertemakan Adventure in jungle dengan tatanan yang memasukan unsur atmosfer hutan kedalam petualangan
- b. Peserta paket dua hari adalah anak yang mengambil petualangan ini dengan 2 hari masa petualangan hari pertama adalah paket yang mengajak anak untuk bersikap sabar selanjutnya pada hari kedua anak akan diajak untuk bermain berkelompok, dalam paket ini anak diharuskan untuk menginap diasrama. Sedangkan maksud dari petualangan ini adalah agar anak mampu bekerjasama dalam sebuah tim serta dapat berkomunikasi secara aktif dengan teman satu timnya. Petualangan kategori ini bernuansa padang pasir karena anak akan diajak berpetualang dengan unsur-unsur pasir.
- c. Peserta paket tiga hari adalah anak yang



mengambil masa petualangan selama 3 hari , dan diharuskan menginap selama 2 malam 3 hari. Pada petualangan ini tidak jauh beda dengan paket hari ketiga hanya dalam permainannya lebih ditekankan pada penanaman mental yang pantang menyerah hal ini terlihat pada petualangan yang didesain dengan tambahan rintangan-rintangan dengan nuansa air. Agar menambah semangat anak dalam beraktivitas.

- Pengunjung orang tua/dewasa  
Pengunjung dengan kategori ini adlah guru atau pendamping menemani selama selama permaian tanpa mengikuti seluruh aktivitas anak
  - a. Mengantar anak berpetualang
  - b. Menemani anak berpetualang
  - c. Menunggu anak berpetualang
  - d. Menemani anak istirahat
  
- Pengelola  
Merupakan pemegang keseluruhan pada bidang akomodasi dan proses petualangan. Adapun karakteristik kegiatan pengelola adalah Mengelola bidang administrasi, dan perlengkapan lainnya.
  
- Instruktur  
Merupakn pendukung dalam urusan pengawasan dan pelatihan. Karakteristik kegiatan instruktur meliputi :
  - a. Melatih anak dalam melatih permainan
  - b. Memberi petunjuk permainan
  - c. Mendampingi anak dalam bermain
  - d. Mengawasi keselamatan anak-anaksaat bermain



- **Petugas Servis**

Petugas servis meliputi petugas kebersihan , petugas kantin, petugas control mesin, petugas medis, petugas keamanan, dan petugas reparasi.karakteristik tersebut meliputi

- a. Petugas kebersihan

Membersihkan seluruh ruangan

Membersihkan bagian eksterior

Merawat interior dan ekterior

- b. Petugas kantin

Memasak dan melayani

- c. Petugas control mesin

Merawat mesin penggerak

Mengontrol mesin

- d. Petugas medis

Merawat anak-anak yang cedera

Melayani konsultasi medik

- e. Petugas keamanan

Menjaga keamanan lingkungan

Pusat Petualangan Anak

- f. Petugas Reparasi

Memperbaiki property ruang

bermain



## 1. Kategori (pengelompokan) kegiatan

### Kegiatan utama

Merupakan kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan berpetualang. Ada pun macam kegiatan itu meliputi :

- Paket satu hari

Dalam kegiatan satu hari jenis ini di ragam permainan melatih anak untuk sabar, tidak manja dan tidak tergantung dengan orang lain. Dalam petualangan ini bertemakan Adventur in jungle Rangkaian kegiatan meliputi petualangan outdoor (wall climbing, elvis line, dan flying fox)–wild animal–istirahat–petualangan indoor (jaring, jembatan goyang, berayun, slide, ruang labirin).

Tempat petualangan outdoor berada pada halaman luar dengan penatan khusus penambahan vegetasi yang banyak sesuai dengan nuansa hutan. Jenis vegetasi taman penutup (cover land) banyak dipakai sebagai pengganti elemen lantai. Sedangkan alat permainan yang banyak dipakai berbahan logam yang kuat, kokoh dan keras serta jenis tali tambang sedangkan tempat petualangan indoor berada pada dalam bangunan dengan luasan 100m<sup>2</sup> serta bahan material berjenis kayu dan plastic. Namun sebelum memasuki ruangan petualangan ini anak-anak diajak untuk melakukan konservasi dan pengenalan habitat binatang yang ada pada site. Pada kegiatan ini anak diajarkan merawat dan memberi makan binatang.

### Analisi interior adventure in jungle.



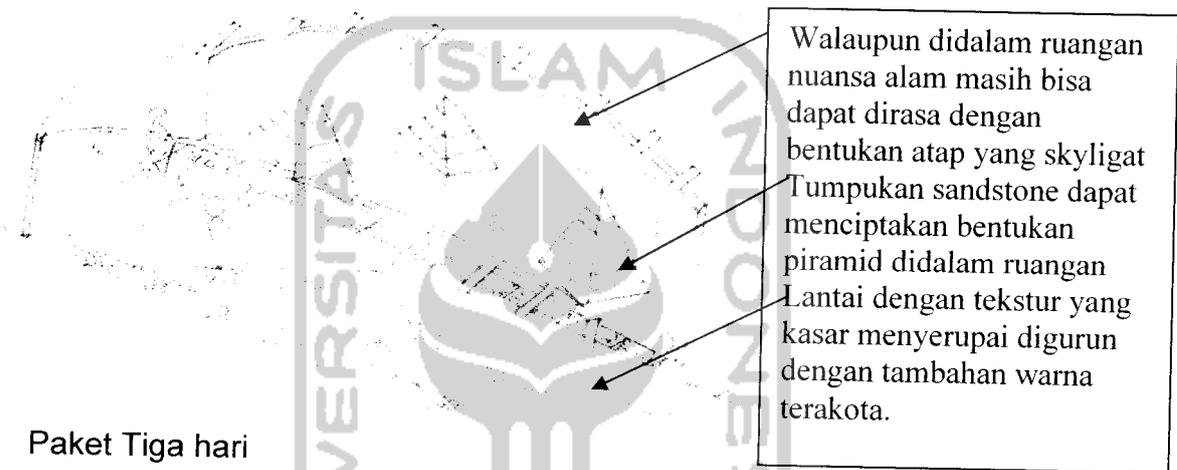
Menggunakan atap skylight, agar anak saat berpetualang tidak merasa terkekang walaupun didalam ruangan. Pemberian warna-warna dan elemen hutan seperti pohon. Penggunaan material dengan tekstur yang keras menambah nilai filosofi pantang menyerah dalam melangkah kepermainan selanjutnya.

Pada paket ini



adalah kelanjutan dari paket hari pertama , kegiatan ini meliputi out door(outbound\_spider walking) dan indoor(memanjat,slide,menyisir gurun,single lock,jarring perangkap, rumah pipa) selanjutnya pada malam hari kegiatan diskusi dengan pemutaran film satwa.Tema gurun yang dirancang menambah keakraban dan bisa bekerjasama antar anggota. Luasn ruagn yang diperluakan adalah 144m<sup>2</sup> dengan material yang digunakan adalah betekstur kasar sesuai dengan tema gurun yang dirancang. Sedangkan pada peralatan permainan yang dipakai menggunakan jenis kayu dan peralatan lainnya yang menggunakan system knock down.

### **Analisi interior adventure in sahara**

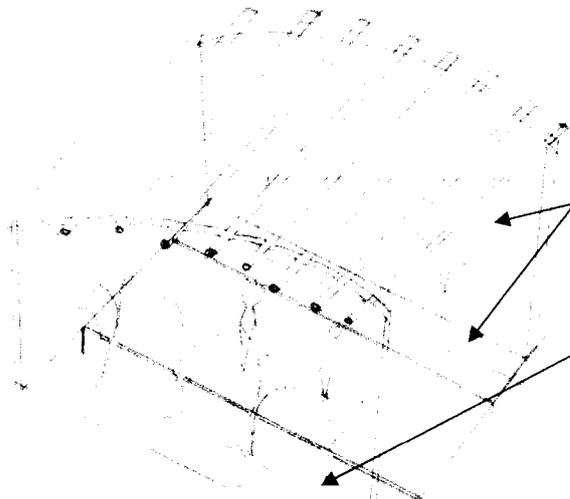


- **Paket Tiga hari**

Paket tiga hari merupakan kelanjutan dari paket dua hari .Dalam pertualangan ini anak di ajak untuk melatih diri untuk tetap bersemangat dan pantang menyerah serta tangguh karena dalm petualangan ini anak sudah dihadapkan penghalang atau rintanga-rintangan yang harus mereka lalui diantaranya permainan tersebut yaitu petualangan outdoor(panjatan monyet,jembatan v,bermain perahu)—petualangan indoor(tangga air,slide,lantai muncrat, jalan air, tembok berair, nabung berair, titian dan labirin).Ruangan yang dibutuhkan adalah dengan besaran 150m<sup>2</sup>.Pada ruangan ini jenis material yang banyak di pakai adalah bahan plastik ,fiberglas namun tidak mengurangi kekuatan dan kekokohan .

### **Analisi interior adventure in ocean**





Memasukan nuansa air kedalam ruangan, agar anak bersemangat dalam berpetualang.  
 Pemberian material woodplank yang tahan terhadap air sesuai dngan keadan ruangan dengan nuansa air  
 Air muncrat dan mengalir menjadi pola dalam petualangan ini

### Kegiatan pengawasan

Berupa sarana yang diperlukan sebagai pengawasan atau keamanan kegiatan utama. Hal ini dapat berupa pos-pos penjagaan, ruang tunggu orang tua, dan ruang instruktur. Yang nantinya di tambah sarana medis untuk kecelakaan.

#### a. Ruang Tunggu

Ruang tunggu ini sebenarnya diperuntukan bagi para pengunjung yang ingin menemani dan mengawasi sendiri anak bermain. Ruangan didesain dengan bukaan yang banyak dengan demikian dapat mengawasi anak-anak bermain.

#### b. Ruang Instruktur

Ruang ini diperuntukkan untuk instruktur. Disetiap permainan memiliki instruktur sendiri, oleh karena itu untuk mempermudah para instruktur mengawasi muridnya maka ruangan ini harus tersambung secara tidak langsung dengan ruang bermain.



c. Ruang medik

Ruangan ini sebagai ruang pertolongan pertama pada kecelakaan, guna mengurangi resiko akibat kecelakaan saat bermain. Ruang didesain menjadi sebuah klinik anak-anak, yang suasanaya dibuat menyenangkan dengan pemberian warna-warna pastel seperti biru muda dan kuning muda untuk memberi ketenangan pada anak yang menjadi pasien.

- Kegiatan Perkantoran

Merupakan pemegang keseluruhan pada bidang akomodasi karakteristik kegiatan tersebut meliputi:

1. Mengelola bidang administrasi
2. Melakukan informasi dan promosi tentang petualangan

Analisa Penampilan Interior dan ekterior

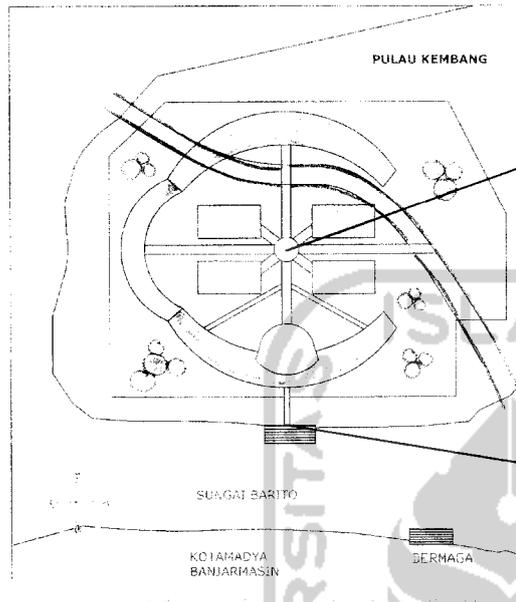
- Warna : warna yang akan ditampilkan adalah warna-warna yang mampu mengekspresikan semangat kepada anak-anak. Dan warna-warna tersebut dapat dihadirkan dengan menggunakan warna-warna primer seperti merah, hijau, kuning serta biru. Sehingga dalam penerapannya warna ini dapat dipakai pada latta-alata permainan indoor dan out door serta tampilan ruang petualangan indoor.
- Tekstur material yang bermacam-macam mampu menghadirkan suasana, apa bila di aplikasikan. Material dengan kontur tersendiri bisa di terapkan pada ruangan dengan tema-tema tertentu. contohnya saja penggunaan beton pada dinding yang diberi tekstore kasar seperti model caprut, sikat colek dan bahkan sisir. Bukan hanya itu saja pengaplikasin materil batu besar, kecil mampu menciptakan tekstur yang terasa kasar
- Atap  
Atap yang digunakan adalah bentukan lengkung yang mampu menciptakan kesan kuat, keras, dan kokoh. Atap lengkung juga dapat dimodifikasi naik turun sehingga apa bila terligat dari samping maka scara visual seolah-olah teligat seperti ruasan cangkang siput.



Tidak kalah penting dalam perencanaan atap adalah material yang mampu di terapkan terhap bentukan atap dengan desain melengkung adalah materil atap metal zinalum, sedangkan material yang digunakan pada unit masa petualangan indoor adalah polikarbonat, karena sifatnya yang transferan tersebut



#### 1.4.1.1. Tata pergerakan (Sirkulasi)



Sirkulasi pada bagian openspace menggunakan pola radial sesuai dengan tema bangunan pantang menyerah dan tangguh



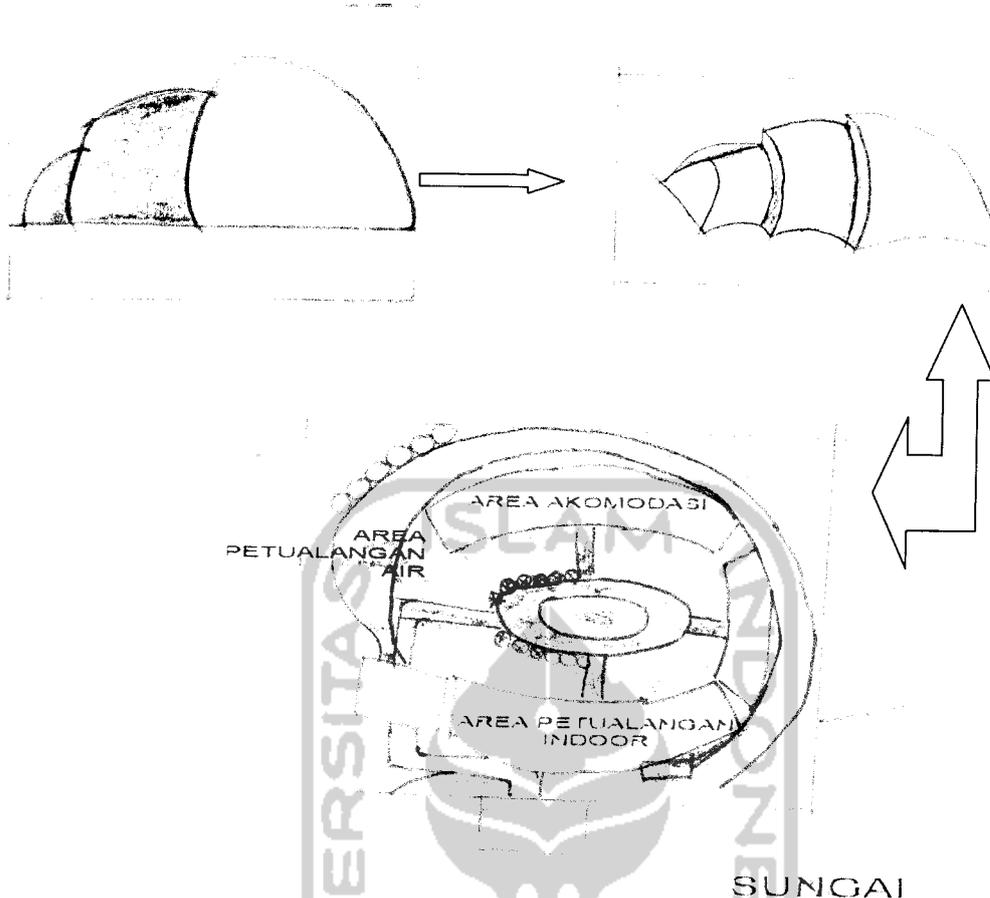
Pola sirkulasi linear dari dermaga (entrance) menuju masa bangunan

sirkulasi yang ada pada tata ruang luar berupa sirkulasi bagi penjalan kaki. Setelah memasuki dermaga pengunjung akan berjalan kaki tanpa ada alat transportasi yang digunakan. Hal ini sesuai dengan tema bangunan yang membuat pengunjung agar bersemangat dan berusaha. Selain itu juga karena site berada di sebuah pulau yang berdekatan dengan sungai factor keamanan menjadi pertimbangan agar entrance dan exit berada pada satu jalur saja dengan harapan kemudahan dalam pengawasannya.

#### 1.4.1.2 Tata Masa

Tata masa yang terjadi merupakan transformasi dari filosofi Waja Sampai Kaputing yang bermakna pantang menyerah dalam beraktivitas. Tentunya untuk mendapatkan spirit demikian harus lah memiliki semangat sekeras baja. Semangat sendiri adalah sebuah proses yang dapat di transformasikan kedalam tatanan masa yang berirama dari masa satu ke masa yang lain. Walaupun menggunakan bentukan-bentukan setengah lingkaran dengan posisi-posisi yang berbeda.





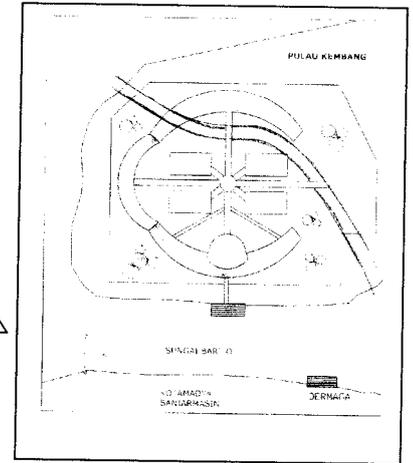
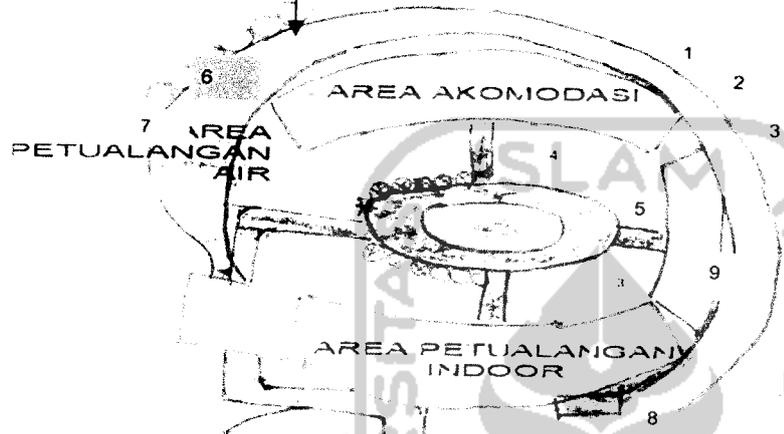
Masa yang dengan pola ritme

#### 1.4.1.3 Tata Landscape

Tata landscape pada fasilitas ini terinteraksi dari makna filosofi yang keras, kuat, serta kokoh seperti baja dan hal ini terlihat dari tatanan vegetasi yang dipakai sebagai memberi ketegasan terhadap jalur pergerakan serta pemberi batasan masa terhadap ruang luar. Area luar digunakan sebagai arena petualangan outdoor. Area petualangan ini ditutupi oleh perkerasan yang aman bagi anak yaitu rumput (cover land) dan tanah. Sedangkan elemen air merupakan bagian dari fasilitas outdoor adventure sekaligus sebagai penyejuk iklim makro.



Elemen air sebagai area petualangan out door juga sebagai penyejuk iklim makro

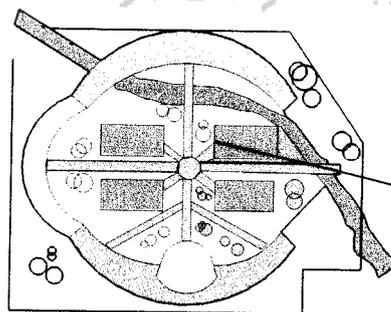


- Keterangan:
1. Wall Climbing
  2. Elvis Line
  3. Flying Fox
  4. Area Outbound
  5. Spider Walking
  6. Memanjat
  7. Permainan Perahu.
  8. Jembatan Vibrate
  9. Area WAW

SUNGAI

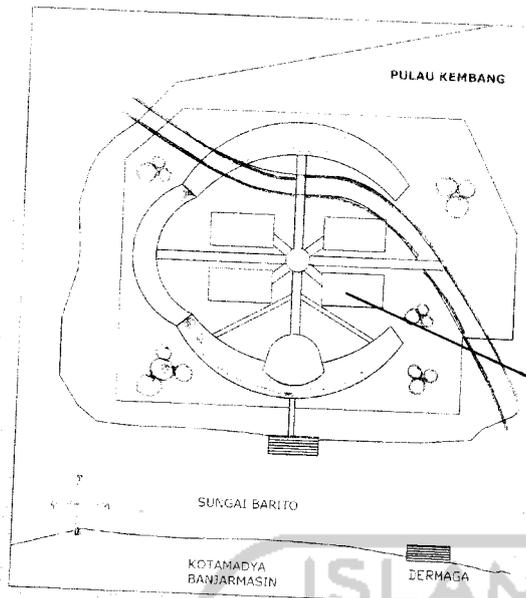
#### 1.4.2.1 Sirkulasi

Pola sirkulasi dalam ruangan memakai pola linier dan radial yang merupakan arah ketegasan semangat dalam meraih sesuatu yang diinginkan .



Pola sirkulasi linier

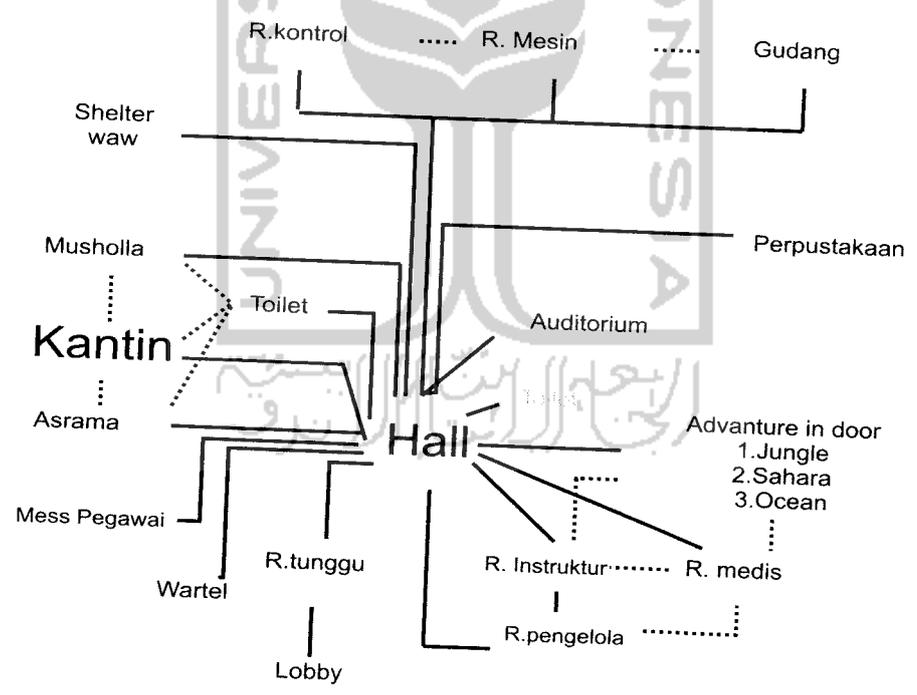




Pola linear pada sirkulasi ruang dalam. terarah dalam menentukan arah dan tujuan dalam permainan agar anak tetap bersemangat dan tidak bosan dalam berpetualang didalam ruangan

1.4.2.2 Hubungan Antar Ruang

Di bawah ini merupakan diagram hubungan antar ruang



Keterangan :  
 Hubungan antar ruang langsung —————  
 Hubungan antar ruang tidak langsung .....



#### 1.4.2.3 .Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang terbagi empat bagian yaitu: Semi privat, privat, public, dan servis.

##### 1. Semi privat

Digunakan untuk pengunjung umum ruangan tersebut meliputi petualangan dalam ruangan (adventure in jungle, sahara dan ocean), klinik darurat, , perpustakaan mini, ruang tunggu bermain(shelter), ruang cerita dsb.

Untuk ruangan unti petualangan masa-masa bangunan dipisahkan berdasarkan pecahan jalur-jalur jalur sirkulasi, maksudnya adalah agar dalam aktivitasnya tidak membuang waktu dan tempat.

##### 2. Privat

Khusus untuk r. Pengelola, mess pegawai serta asrama .Untuk perkantoran meliputi : r.pimpinan, r.pegawai, ruang rapat,dan ruang administrasi  
.: instruktur, ruang medis, dsb.

##### 3. Service

Digunakan sebagai ruang penunjang mainten Ruang kontrol, MEE, Genset,Gudang reparasi, dapur , balai makan, mushola, toilet , ruang medis ,dsb

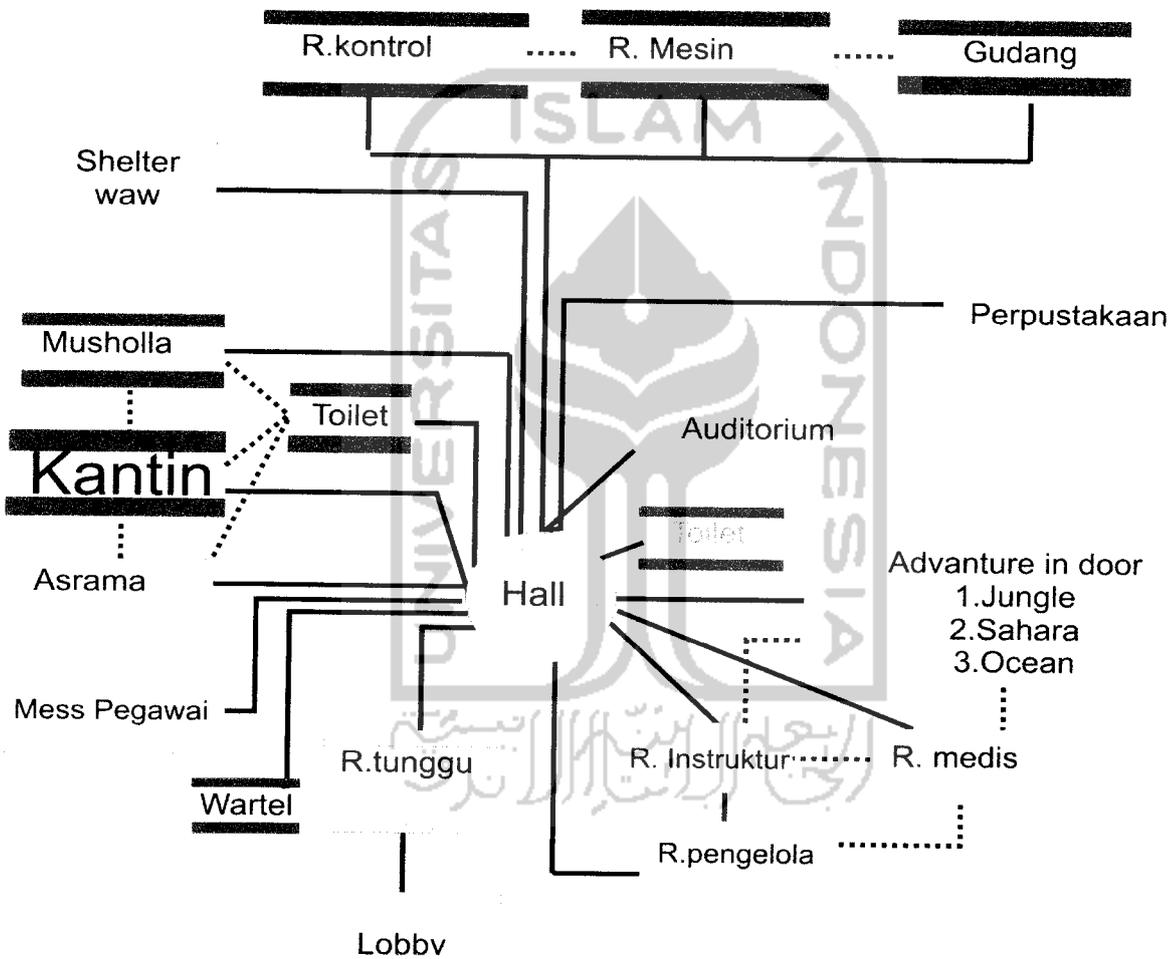




### 1.42.3. BESARAN RUANG

Luas site : 16.279M<sup>2</sup>  
 KDB : 60%  
 Luas Dasar Bangunan :  $60 \times 5540.8M^2 = 3324.48M^2$   
 100

Pengelompokan ruang berdasarkan sifatnya



.3

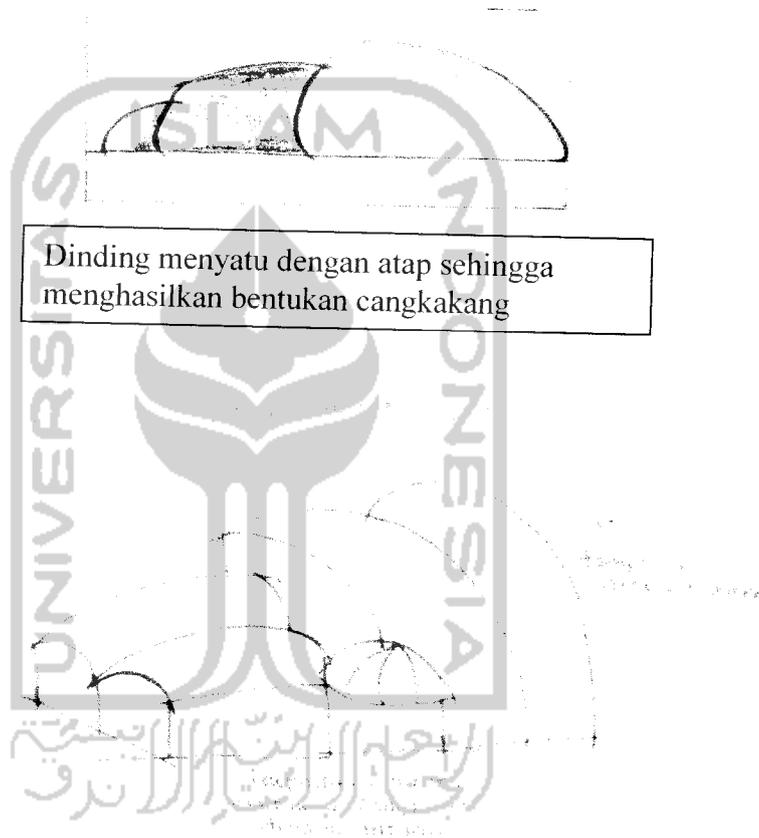
Keterangan :  
 Area publik  
 Area semi privat  
 Area privat  
 Area servis

### 1.4.3 Penampilan Bangunan

#### 1. Atap

- Bentuk atap

Bentuk atap menggunakan bentukan yang mampu menyesuaikan dengan bentukan bangunan yaitu lingkaran atau pun lengkungan. Sesuai dengan tema dan hal ini di dapat dari bentukan cangkang siput yang keras, kokoh serta kuat sesuai dengan makna filosofi waja sampai kaputing.



- Bahan Atap

Bahan atap menggunakan material lokal yaitu sirap .dan juga bahan polikarbonat yang diimplikasikan manjadi atap skylight pada ruang petualangan in-door dan lainnya. Besarnya dan ketinggian atap disesuaikan dengan dimensi ruangan dan irama penampilan yang diciptakan. Sedangkan untuk ruang mess pegawai dan balai



makan material yang digunakan adalah zinalum yang permukaannya berpasir sehingga dapat menahan panas dan menciptakan tekstur yang kasar.

#### Warna dan tekstur material

- Warna yang digunakan adalah warna warna hangat yang mampu membangkitkan semangat anak dalam berpetualang. Sehingga warna yang diaplikasikan kedalam bangunan adalah warna-warna primer seperti merah.hijau, kuning serta biru. Sesuai dengan tema-tema ruangan seperti tema hutan,gurun serta laut.
- Material yang digunakan adalah material dengan tekstur yang keras sehingga tercipta citra yang sesuai dengan tema bangunan yang keras,kuat serta kokoh yang mampu menghadirkan semangat saat anak berpetualang dan beraktivitas. Salah satu dari material tersebut adalah jenis batu-batuan batu koral, batu gunung batu kali dan sebagainya.

#### 2. Furniture

- Furniture anak memiliki sudut-sudut tumpul yang dapat mencegah anak agar tidak terbentur.
- Finishing pada perabotan tidak mengandung bahan beracun.
- Daya jangkau furniture di sesuaikan dengan dengan proporsi tubuh anak.

#### 3. Konsep Struktur

Bentuk atap cangkang merupakan transformasi dari bentuk cangkang siput yang keras,kuat, dan kokoh sesuai dengan Filosofi Waja Sampai Kaputing dengan menggunakan sistem struktur cangkang.

##### a. Dinding

Penggunaan bahan dari batu bata untuk dinding yang massif, sedangkan untuk dinding tansparan menggunakan jenis kaca dengan tekstur yang kasar. Finishing yang dapat dipakai adalah dengan finishing semen yang memiliki motif caprut, sisir, dan colek. Hal ini dikarenakan untuk mendapat citra banguan sesuai dengan semangat pantang



menyerah. Sedangkan pada ruangan petualangan dengan tema sahara material yang dipakai adalah jenis batuan yang mendekati warna-warna gurun.

b. Lantai

Lantai pada ruang anak disesuaikan dengan tema masing-masing petualangan. Untuk ruang adventure in jungle menggunakan lantai papan kayu. Untuk lantai pada ruang adventure in sahara menggunakan lantai dengan jenis batu-batu dan papan kayu dengan tekstur yang kasar. Sedangkan untuk tema ocean menggunakan vinil dan karet. Pada ruang kantor dan ruang semi privat lainnya menggunakan kramik yang memiliki tekstur kasar. Sedangkan untuk unit balai makan materiil lantai yang diterapkan adalah dengan perpaduan lantai keramik dan batu coral sikat dengan warna-warna hangat. Seperti kuning dan orange

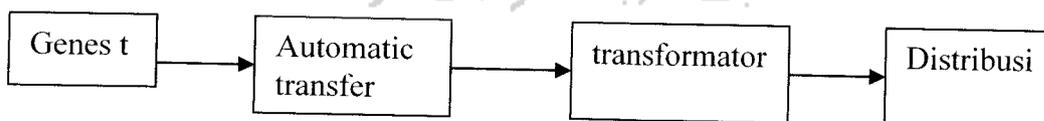
c. Pondasi

Pondasi yang sesuai dengan kondisi alam pulau kembang adalah dengan menggunakan pondasi tiang pancang serta footflat dengan demensi yang sesuai.

c. Konsep utilitas

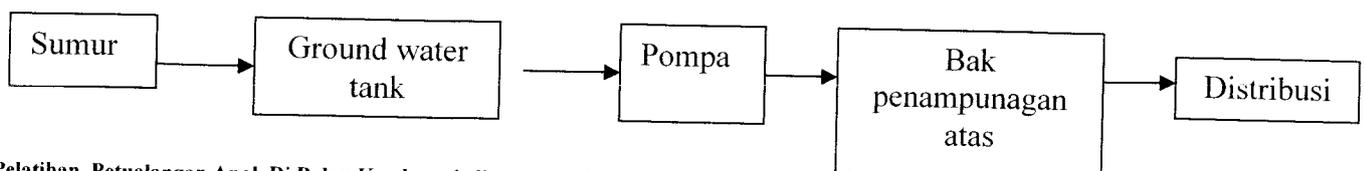
*Jaringan listrik*

Jaringan listrik pada bangunan ini digunakan untuk penerangan, energi, menggerakkan mesin dan penghawaan. Jaringan listrik diperoleh dari genset. Pendistribusian jaringan akan diperoleh dari automatic switch dan transformator.



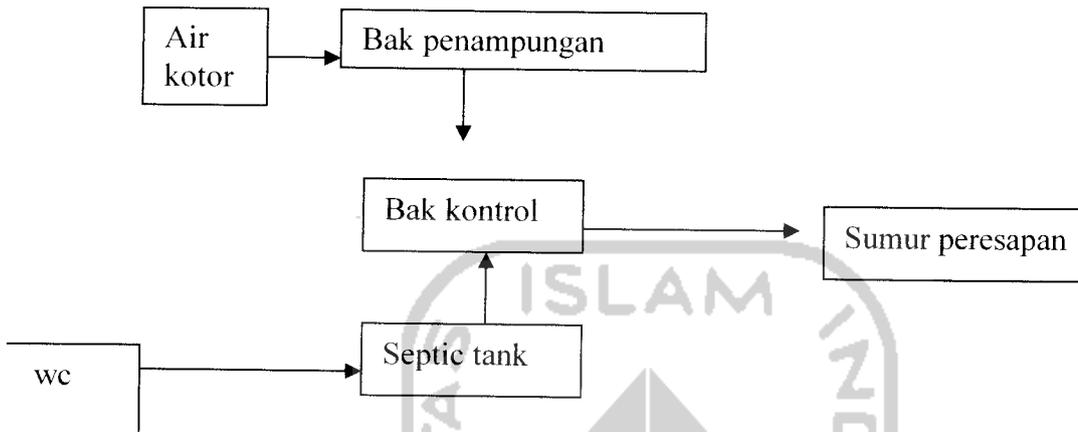
*Jaringan air bersih*

Pada bangunan ini jaringan air bersih didistribusikan dengan down feet. Air yang digunakan bersumber dari air sumur yang telah diolah



### *Sistem pembuangan air kotor*

Air kotor pada bangunan ini berasal dari lavatory, wastafel, dapur, dan air hujan. Sebelum dikeluarkan melalui pembuangan akhir, kotoran ini akan disalurkan melewati bak kontrol dan sumur peresapan.



### *Fire protection sistem*

Penanggulangan bahaya kebakaran pada bangunan ini dapat digunakan dengan cara :

- Penempatan instalasi fire hidrant pada ruang luar yang keberadaanya tidak mengganggu aktifitas anak-anak dan mempunyai jarak yang dekat dengan bangunan.
- Pemasangan tabung pemadam kebakaran pada tempat strategis yang mudah dijangkau oleh orang dewasa.
- Pemasangan alarm kebakaran pada setiap ruangan

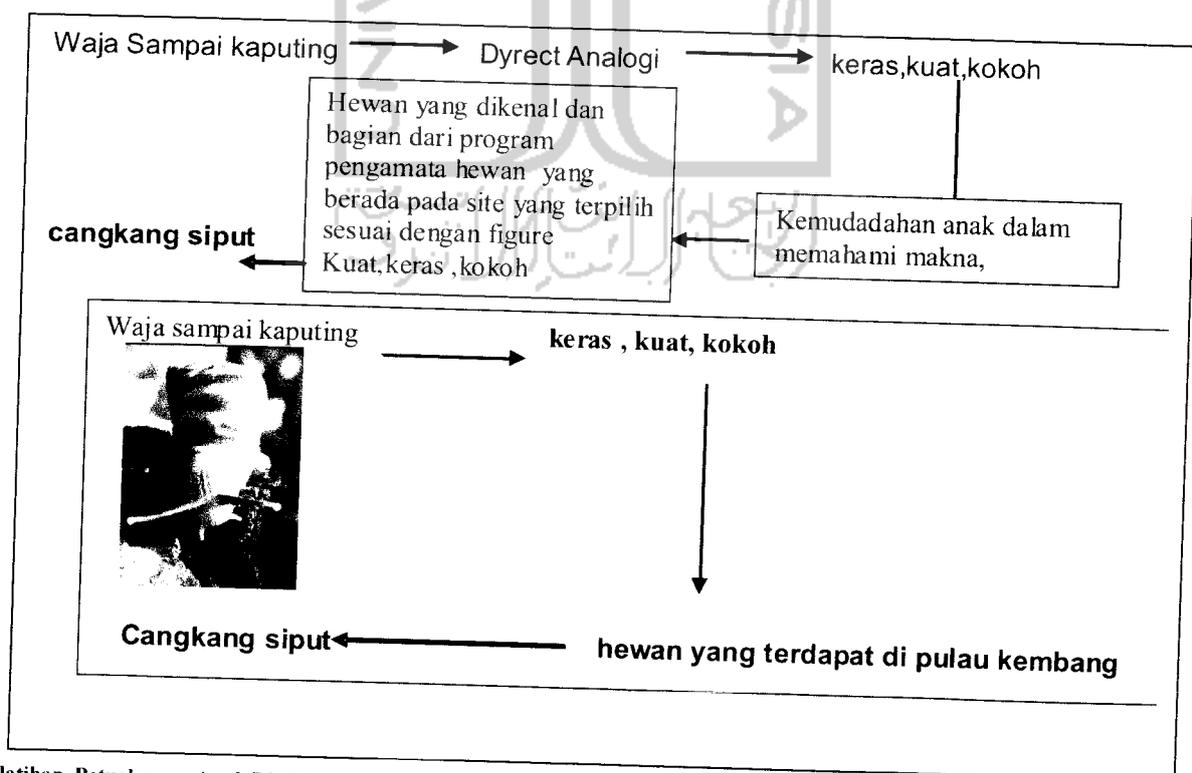
### **Wajah (fasade) Dalam Arsitektural**

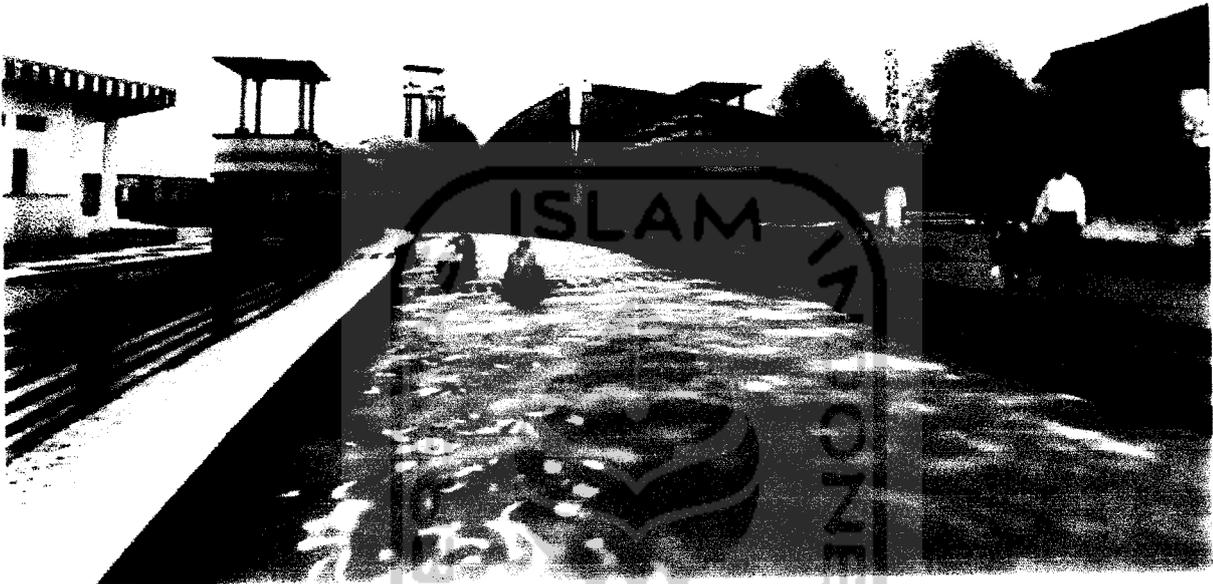
Arsitektur adalah salah satu cara kita membahasakan sebuah ide dalam bentuk bangunan yang tidak bergerak. Sama halnya image dalam sebuah bangunan Y.B Mangunwijaya dalam Watu Citra (1988:31) Citra sebetulnya hanya menunjukan suatu gambaran (image), suatu kesan penghayatan yang menangkap arti bagi seseorang. Sehingga dari hal tersebut diatas bangunan layaknya manusia dapat dinilai keindahanya dari fasad atau wajah yang terlihat oleh pengindraan kita.



## Makna filosofi “waja Sampai Kaputing”

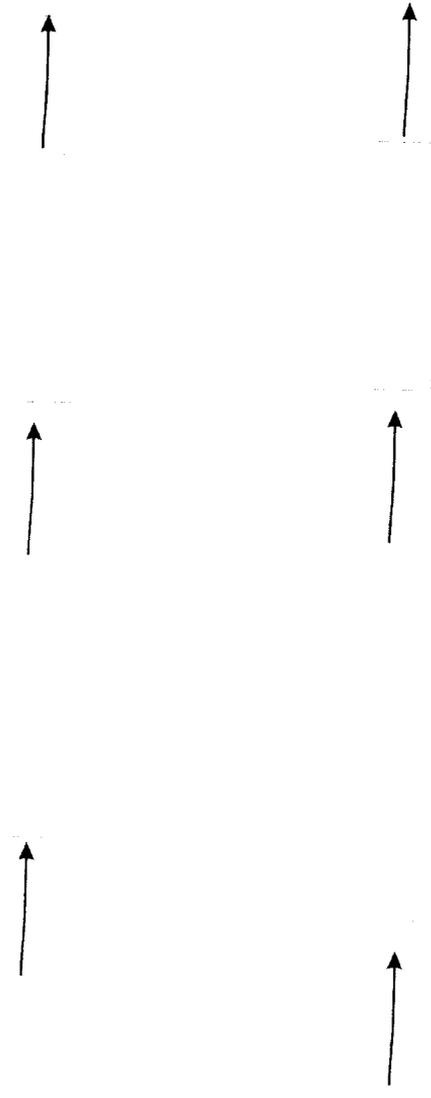
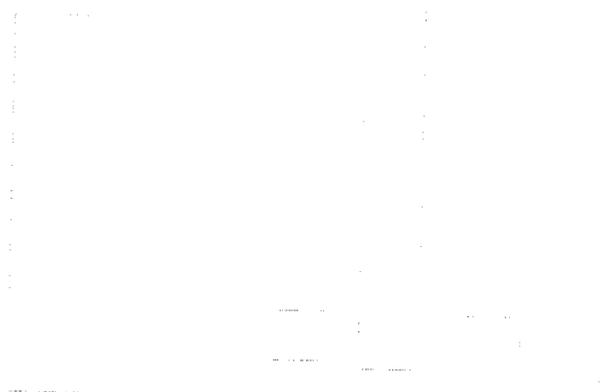
Waja sampai kaputing merupakan filosofi yang di pegang oleh warga banjar Kalimantan yang menjadi pegangan mereka dalam melakukan aktifitas Waja sendiri berarti baja kaputing artinya ke ujung .Maksud dari filosofi tersebut adalah kemauan sekuat baja dengan sampai akhir tanpa berhenti ditengah jalan.Dari filosofi ini merupakan cermin dari karakter sosial masyarakat Banjar dalam keseharian mereka bekerja. Terlepas dari semua itu, masyarakat banjar sendiri percaya apa bila pekerjaan dilakukan sepenuh hati maka hasil yang di capai tentunya maksimal dan membanggakan hati. Filosofi ini dipakai sebagai penekanan dari fasad yang akan dirancang tentunya dengan harapan bahwa anak-anak dalam melakukan aktifitas petualanganya “men-setting” keinginan mereka untuk pantang menyerah dan kuat seperti baja dalam melakukan kegiatan belajar maupun berpetualang. Kata baja sendiri memiliki makna **kuat, Kokoh, dan keras** .dari ketiga kata kunci tersebut diambil sebuah penyederhanaan untuk mengungkapkan kata kunci tersebut maka diambilah bentuk cangkang siput secara direct analogi, yang kebetulan hewan tersebut memang ada di daerah site sehingga anak mudah mengartikan makna dari tampilan bangunan tersebut.





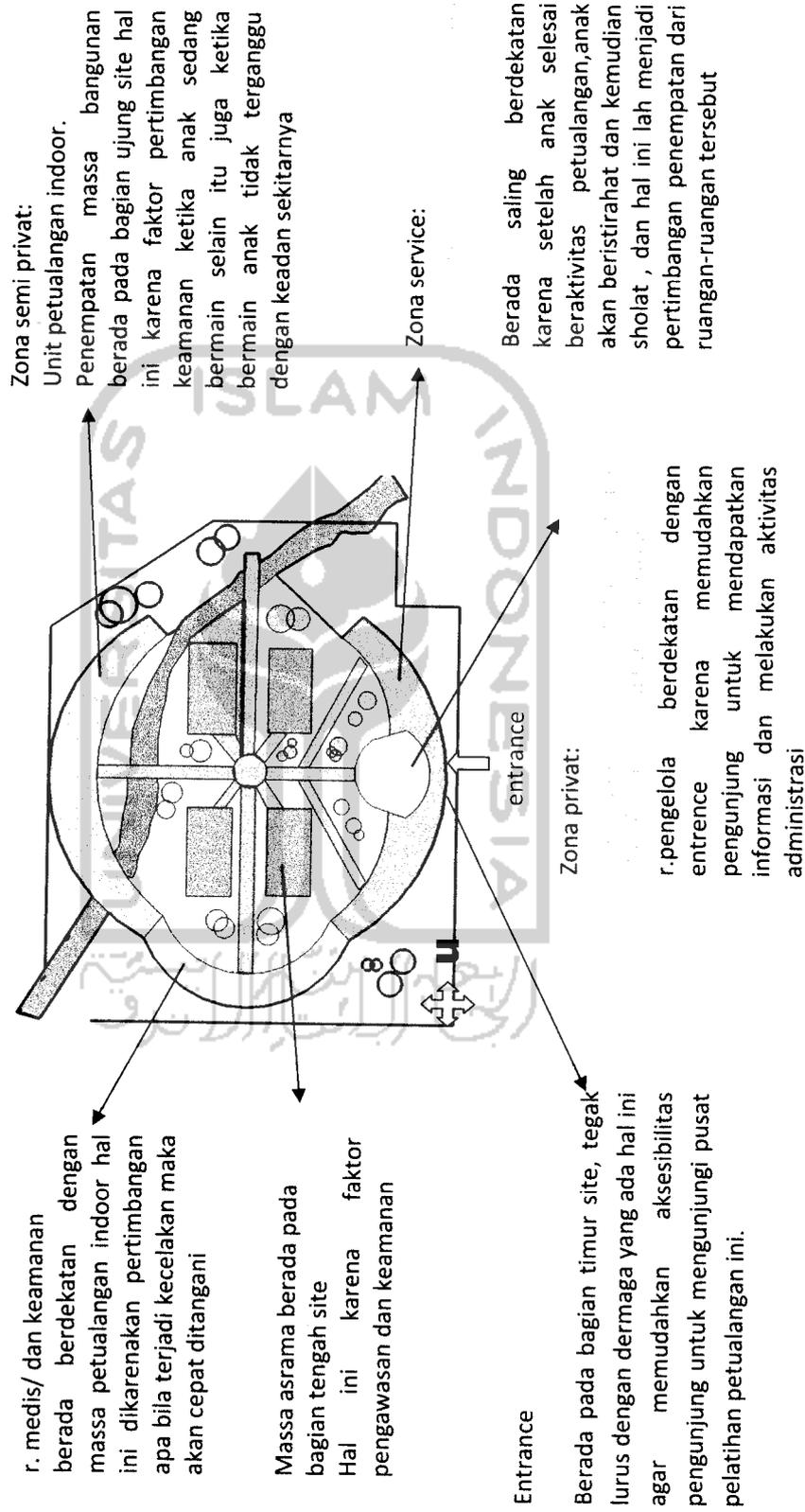


**BAGIAN 2**



# kema onifikasi

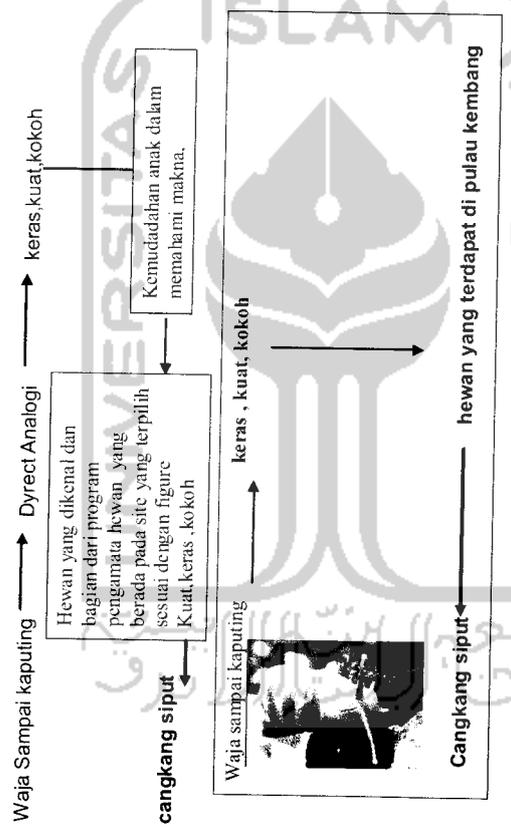
Zonifikasi terdiri atas tiga kategori yang mana setiap zona mewakili fungsi masing-masing wilayah, zona tersebut yaitu zona privat, semi privat dan zona service.





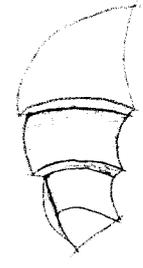
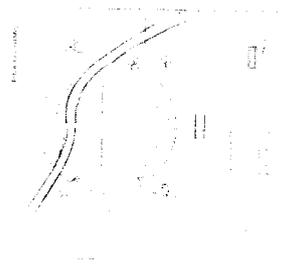
# kema ubaham asa

Bentukan yang mampu mencerminkan makna kuat, keras dan kokoh adalah bentukan yang mewakili secara direc anakogi sehingga anak mampu memahami makna di dalam nya. Dan hal ini bentukan cangkang siput lah yang menjadi pertimbangan dalam menentukan bentukan massa bangunan.



Sehingga di dapat bentukan masa yang dapat mewakili sifat cangkang siput yang kuat keras serta kokoh

Setiap ruasan masa bangunan yang melengkung lengkung mewakili sifat petualangan yang akan menumbuhkan anak yang berjiwa pantang menyerah sesuai dengan image dari cangkang yang kuat kerasserta kokoh



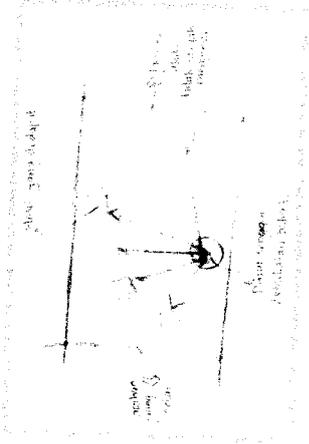
DI IMPLIMENTASIKAN PADA BAGIAN TAMPAK BANGUNAN YANG BERIRAMA JUGA KEJELASAN BANGUNAN YANG MASSIF YANG MENEKANKAN MAKNA KUAT KERAS DAN KOKOH

# kema rientasi asa

Orientasi masa bangunan terbagi menjadi dua orientasi, yaitu,

- Orientasi masa kedalam
- Orientasi masa keluar

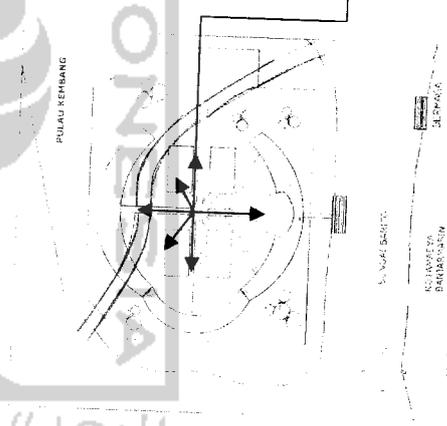
Orientasi masa pada petualangan ini dibagi menjadi dua arah orientasi. Baik orientasi masa kedalam maupun orientasi luar. Setiap orientasi mengarahkan anak untuk terus bersemangat dan pantang menyerah sesuai dengan tema pusat petualangan ini. Untuk orientasi masa ke dalam dan keluar open space sebagai titik acuan arah orientasi dan juga sebagai pengikat antar masa bangunan



Pemakaian sebuah semangat kedalam bentuk pola radial  
Open space sebagai arah orientasi masa

## kema rientasi masa kedalam

Orientasi masa kedalam diimplikasikan dengan orientasi masa yang mengarah pada masa bangunan. Open space sebagai orientasi yang dianalogikan sebagai titik acuan kebulatan tekat, sedangkan jalur menuju ke masa yang dituju, adalah hasil dari usaha tersebut.



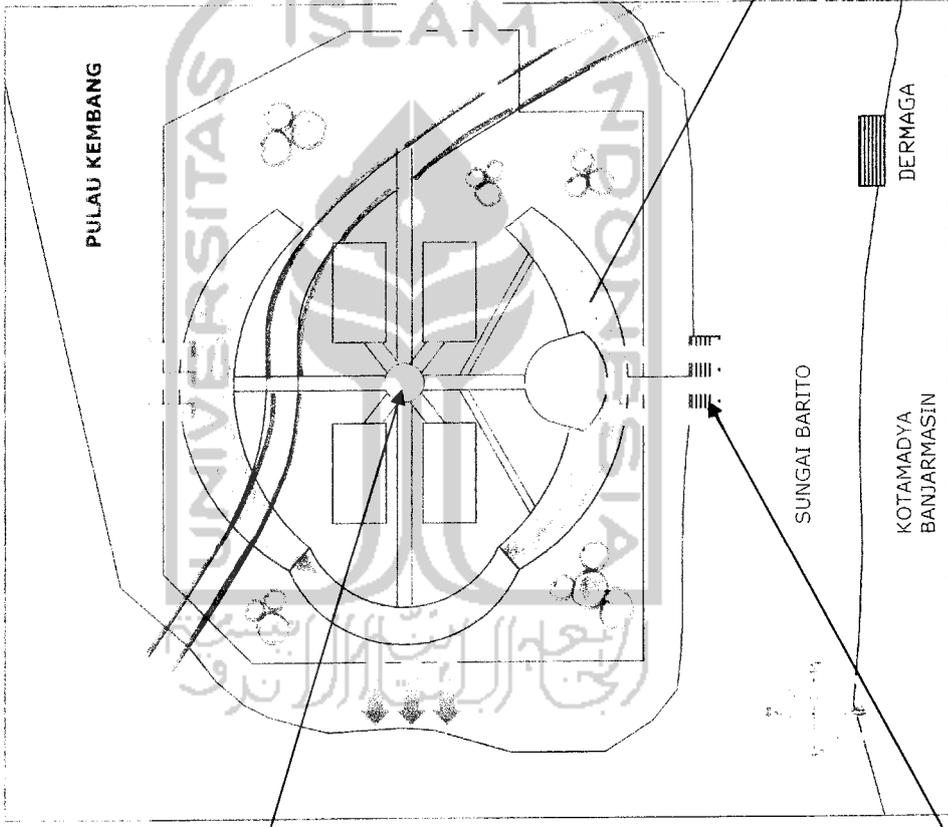
Arah orientasi kedalam .  
open space sebagai titik  
acuan pola radial. Dan  
pengikat antar masa

## Orientasi masa keluar

Orientasi keluar diarahkan langsung ke arah pulau kembang. Open space masih menjadi titik acuan. Beberapa masa mengarahkan banyak bukaan agar mampu memasukam suasana outdoor kedalam ruangan sehingga kesan alami yang mampu memudahkan anak untuk tetap bersemangat ketika sedang bermain.

Setelah berada didalam ruangan dengan orientasi masa keluar, anak-anak akan disuguhi admosfer alam dengan adanya open space sebagai landasan point intereres

Entrance dan exit berada pada satu jalur untuk memudahkan pengunjung kerual dan masuk dan juga memudahkan untuk keamanan dan keselamatan anak



Arah orientasi masa keluar yaitu mengarah ke luar pulau kembang. Sehingga orientasi masa keluar lebih terlihat dari bangunan fasad yang mewakili tema keras, kuat kokoh. Berdasarkan direct analogi dari cangkang siput yang beruas-ru

## kema sirkulasi

Alur pergerakan sirkulasi ruang luar merupakan penggabungan pola radial dan pola linear . Pola radila merupakan pada bagian dalam yang mana sebagai pusat pergerakan adalah open space.Sedangkan pola linear diaplikasikan pada entrance menuju masa bangunan .

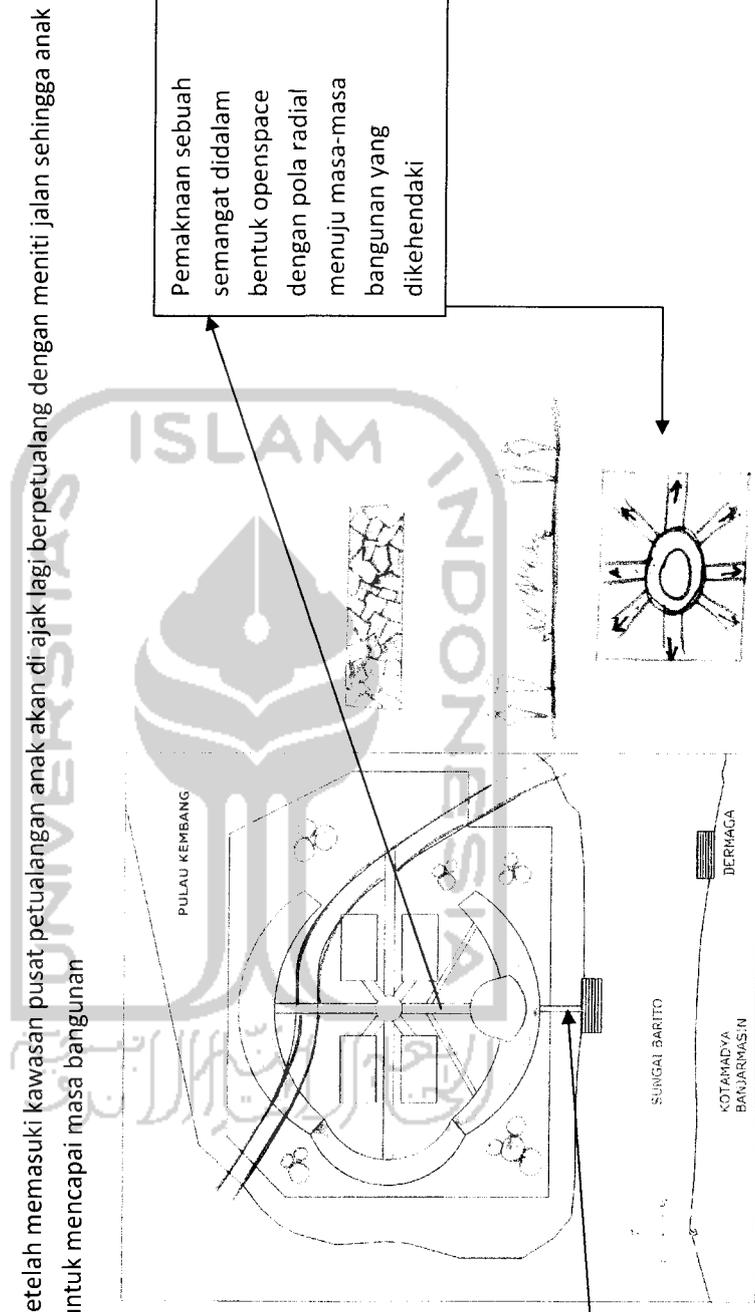
Sebelum mencapai pusat petualangan anak sudah di ajak berpetualang menggunakan transportasi laut yaitu perahu (10mnt)dari dermaga kuin menuju dermaga pusat petualangan.

Pola sirkulasi linear pengubung antara dermaga menuju masa bangunan.

Berada pada bagian depan sirkulasi setelah memasuki kawasan pusat petualangan anak akan di ajak lagi berpetualang dengan meniti jalan sehingga anak tidak bosan dan terus bersemangat untuk mencapai masa bangunan

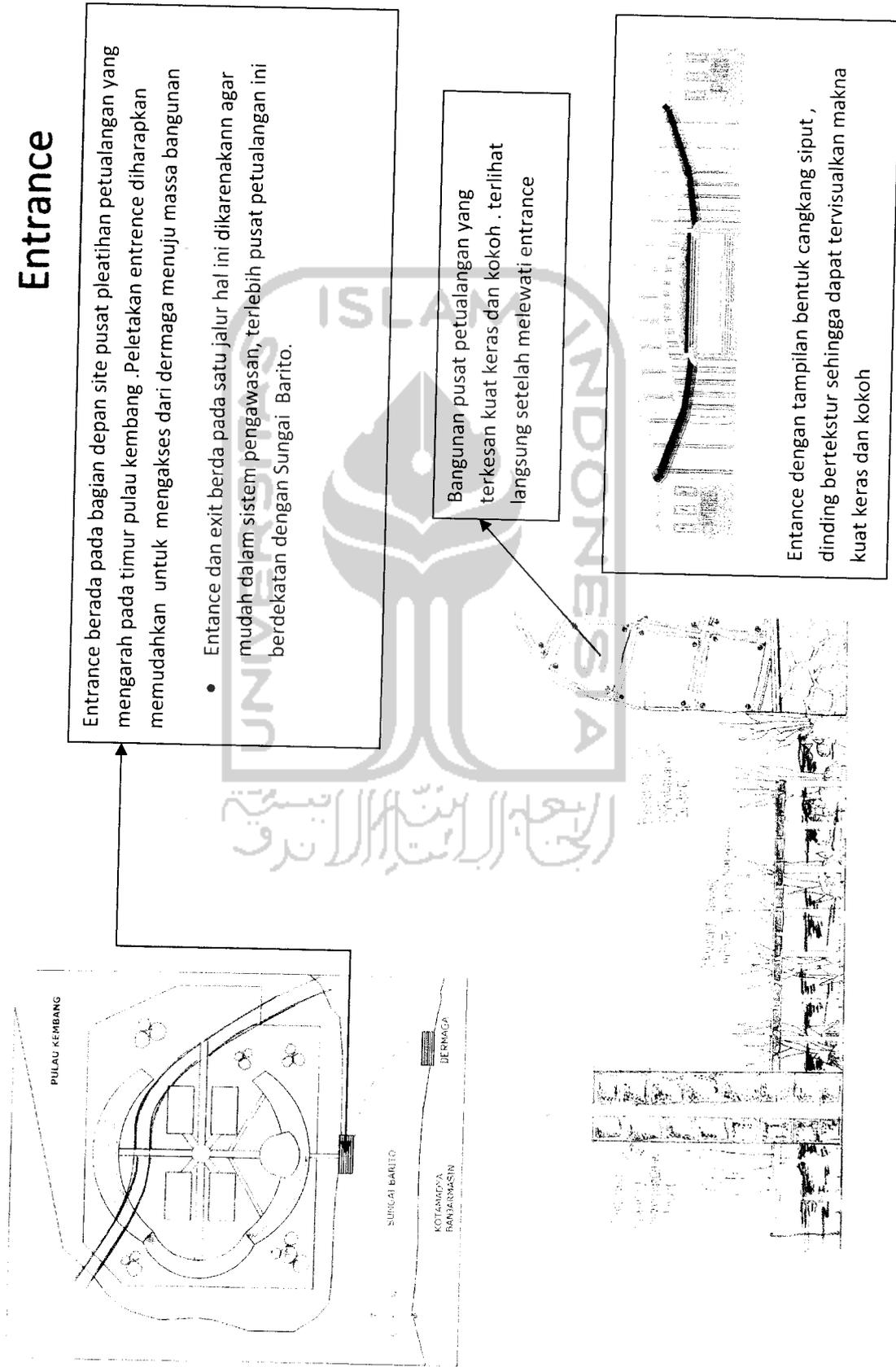
Pola sirkulasi linear pengubung antara dermaga menuju masa bangunan.

Berada pada bagian depan sirkulasi setelah memasuki kawasan pusat petualangan anak akan di ajak lagi berpetualang dengan meniti pedestriam dengan ,materil yang berbeda-beda sehingga anak tidak bosan dan terus bersemangat untuk mencapai masa bangunan



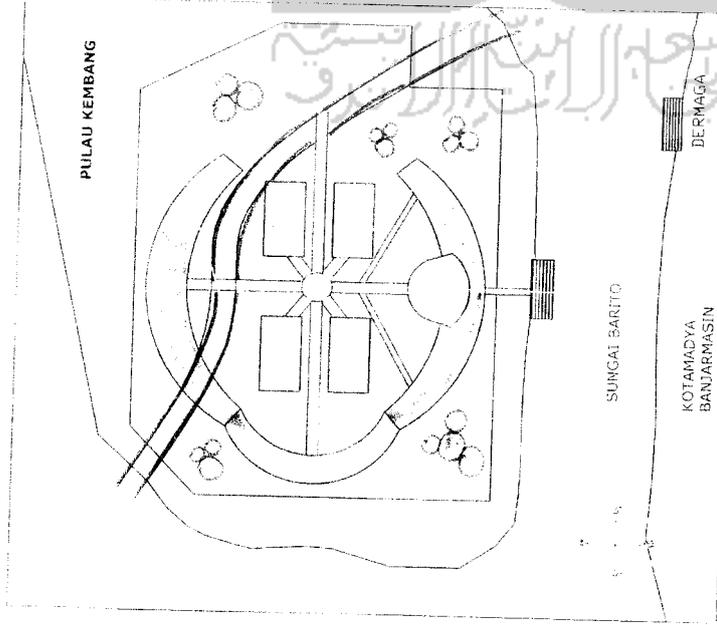
open space dengan pola radial

# kema sirkulasi



Pusat Pelatihan Petualangan Anak Di Pulau Kembang Kalimantan Selatan | Penekanan filosofi " Waja Sampai Kaputing" pada fasad bangunan akomodasi

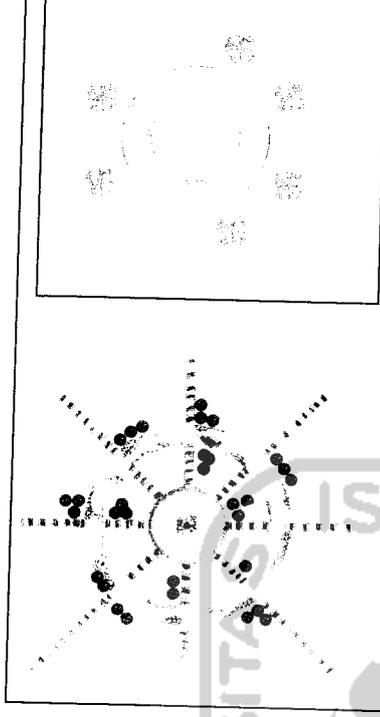
# kema sirkulasi



Area permainan air. Sungai buatan ini dimanfaatkan untuk aliran permainan perahu

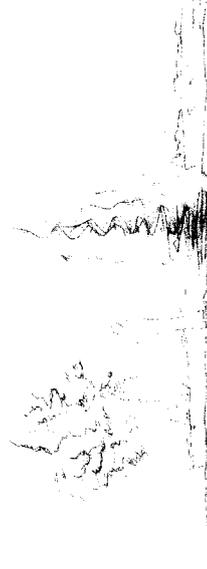
Openspace dimanfaatkan sebagai area permainan outdoor (outbound)

Plaza pada openspace merupakan titik pusat dari sirkulasi dengan pola radial



Area open space merupakan center dari pola radial penataan perkerasan dengan batu pecah dan bahan agregat selaras dengan makna kuat, keras dan kokoh

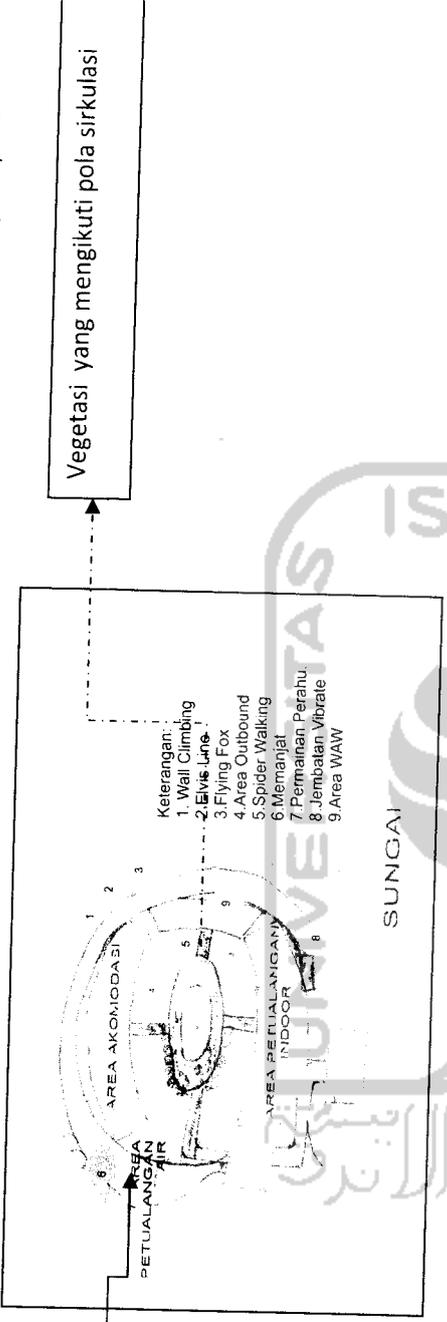
Center dari openspace adalah adanya air muncrat sebagai point interes, anak akan tertarik dengan alam .Air adalah salah satu elemen yang mampu membuat mereka tertarik. Air yang keluar dari atas kebawah dari atas kebawah .Dengan demikian anak akan bersemangat dalam melalui setiap petualangan yang ditawarkan



# kema ata ijab

Open space diwujudkan dalam lansekap yang memberikan kesan petualangan yang merupakan ekspresi dari konsep alam bebas. Open space merupakan bagian dari ruang luar.

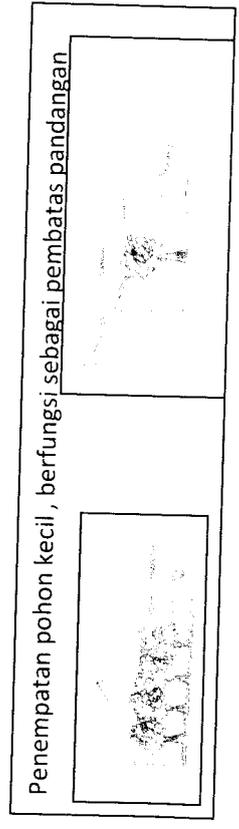
Elemen air sebagai area petualangan outdoor dan juga sebagai penyejuk iklim makro



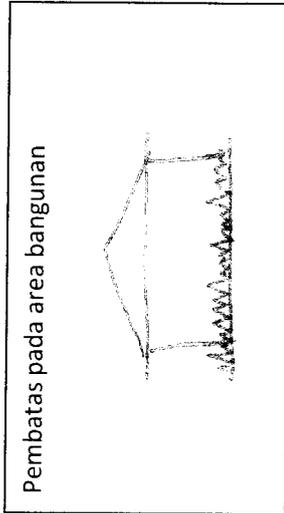
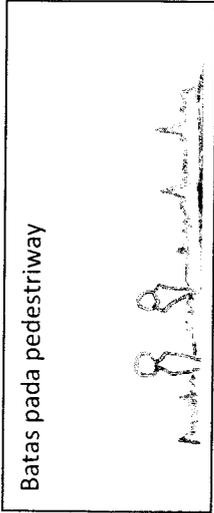
elemen yang digunakan sebagai pembentuk lansekap, yaitu : **fungsi:**

- Vegetasi
- Unsur air
- Tanah
- Pasir dan
- Batu-batuan.

POHON EKSTING YANG BESAR PADA AREA OPEN SPACE AKAN DIFUNGSIKAN SEBAGAI ACUAN PENEMPATAN MASSA DAN JUGA SEBAGAI PENEHUN UNTUK MELINDUNGI ANAK DARI SINAR MATAHARI KETIKA SEDANG BERPETUALANG



Penataan lansekap pada pedestrian berfungsi sebagai pengarah pada pedestrian dan juga sebagai batas bangunan

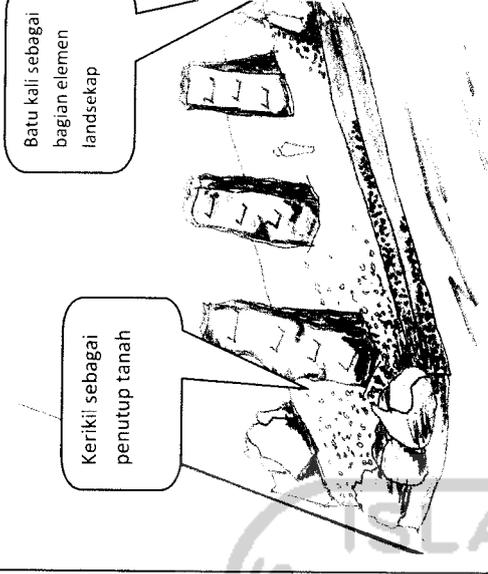


Penataan lansekap sebagai penyejuk iklim mikro dan menumbuhkan semangat dalam berpetualang, terutama penempatannya yang berada pada centre open space.



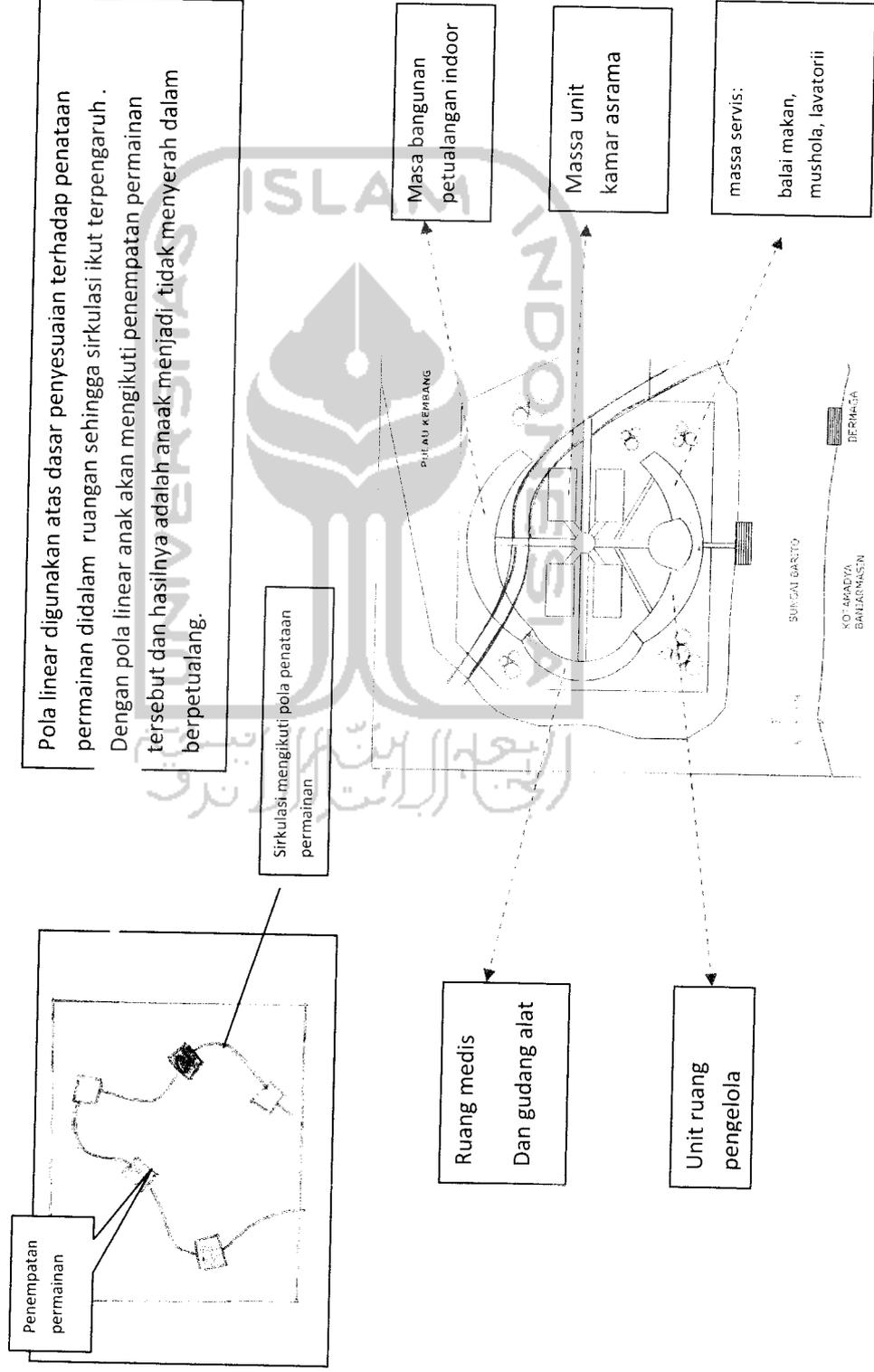
Air muncrat pada center open space

Penataan lansekap pada pedestrian diaplikasikan sebagai penutup tanah dan elemen pelengkap dalam penataan lansekap



# Sirkulasi Ruang Dalam

Penempatan permainan yang baik akan meningkatkan sirkulasi udara dan cahaya di dalam ruangan. Dengan penempatan permainan yang baik, sirkulasi udara dan cahaya akan lebih lancar dan merata di seluruh ruangan. Hal ini akan meningkatkan kenyamanan dan kesehatan penghuni ruangan.



: Pelatihan Petualangan Anak Di Pulau Kembang Kalimantan Selatan | Penekanan filosofi " Waja Sampai Kaputing" pada fasad bangunan akomod

# Sudina Ungkapan Interior

1. Konsep dan Tema Interior

Interior design yang berfokus pada estetika dan kenyamanan. Konsepnya adalah menciptakan ruang yang fungsional, estetis, dan nyaman. Tema utamanya adalah modern, minimalis, dan fungsional. Konsep ini menekankan pada penggunaan warna-warna netral, garis-garis yang tegas, dan furnitur yang sederhana. Selain itu, konsep ini juga memperhatikan aspek-aspek seperti pencahayaan, sirkulasi udara, dan akustik.

Warna

Dengan tema lora

2. Konsep

2.1. Konsep dan warna

Warna primer seperti biru

dan putih sebagai warna

dominan untuk menciptakan

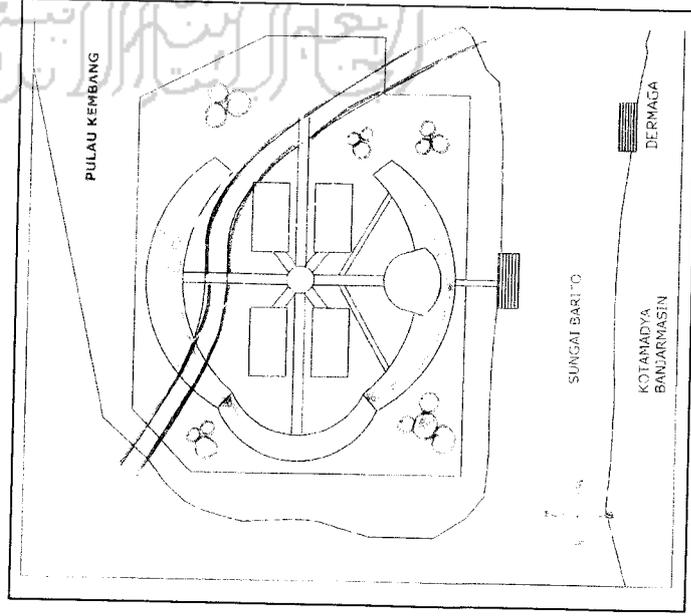
lingkungan yang bersih

dan terang.

Kilat

Keras

Kokoh



Unit petualangan indoor dengan tema gurun(sahara)

Warna-warna yang dipakai adalah warna kuning, coklat teracota, dan jingga

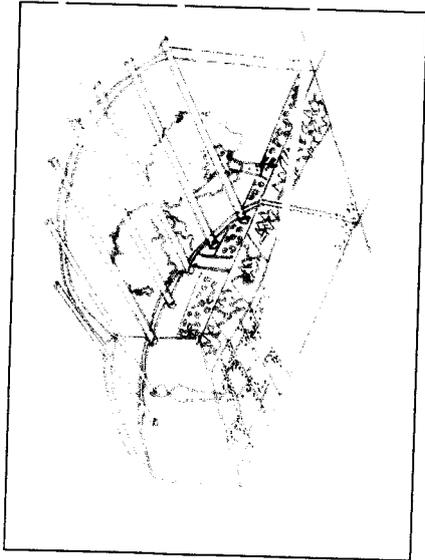
Unit petualangan indoor dengan tema jungle(hutan)

Warna-warna yang dipakai adalah warna hijau daun dan perpaduan hijau tua

Unit petualangan indoor dengan tema ocean

Warna-warna yang dipakai adalah warna biru laut dan dipadukan dengan biru tua

: Pelatihan Petualangan Anak Di Pulau Kembang kalimantan Selatan | Penekanan filosofi " Waja Sampai Kaputing" pada fasad bangunan akomod



Menggunakan atap transparan agar anak saat berpetualang tidak merasa terkekang, walaupun didalam ruangan.

Pemberian warna-warna dan elemen hutan seperti pohon butan kedalam ruangan.

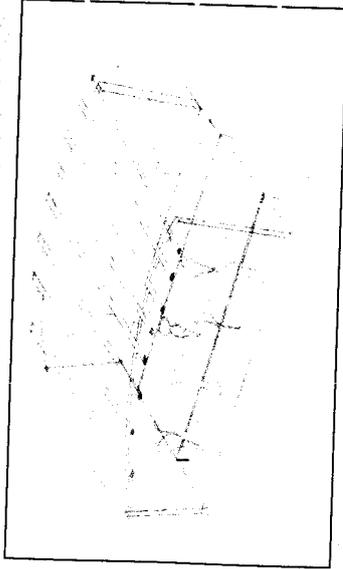
Penggunaan material dengan teksture yang kasar agar anak tidak mencederai anak ketika bermain.



Walaupun di dalam ruangan nuansa alam masih bisa dapat dirasa dengan penutup atap yang transparan.

Tumpukan batu alam dapat menciptakan bentukun piramid didalam ruangan.

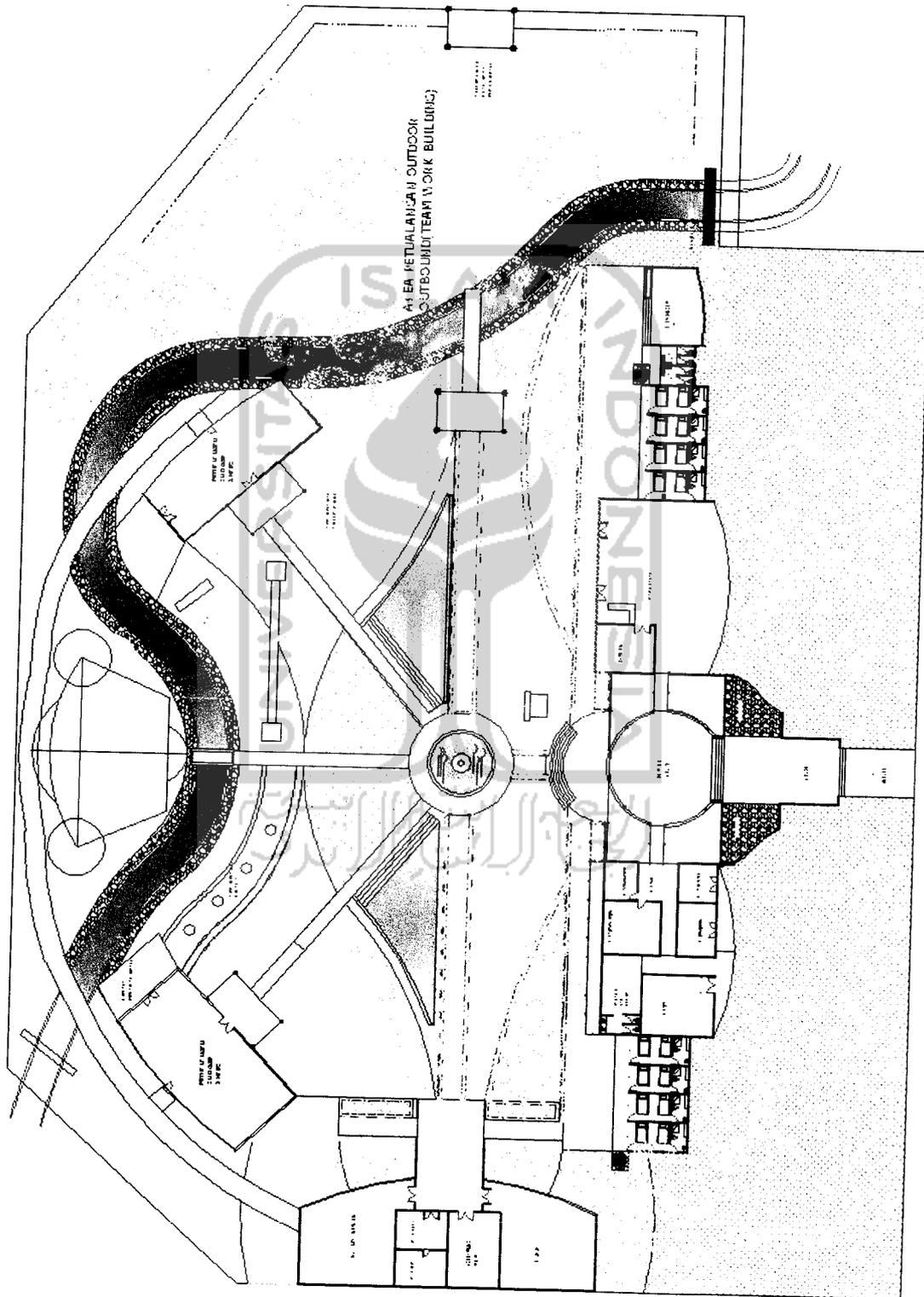
Penggunaan pasir pantai untuk menciptakan kesan gurun didalam ruangan.

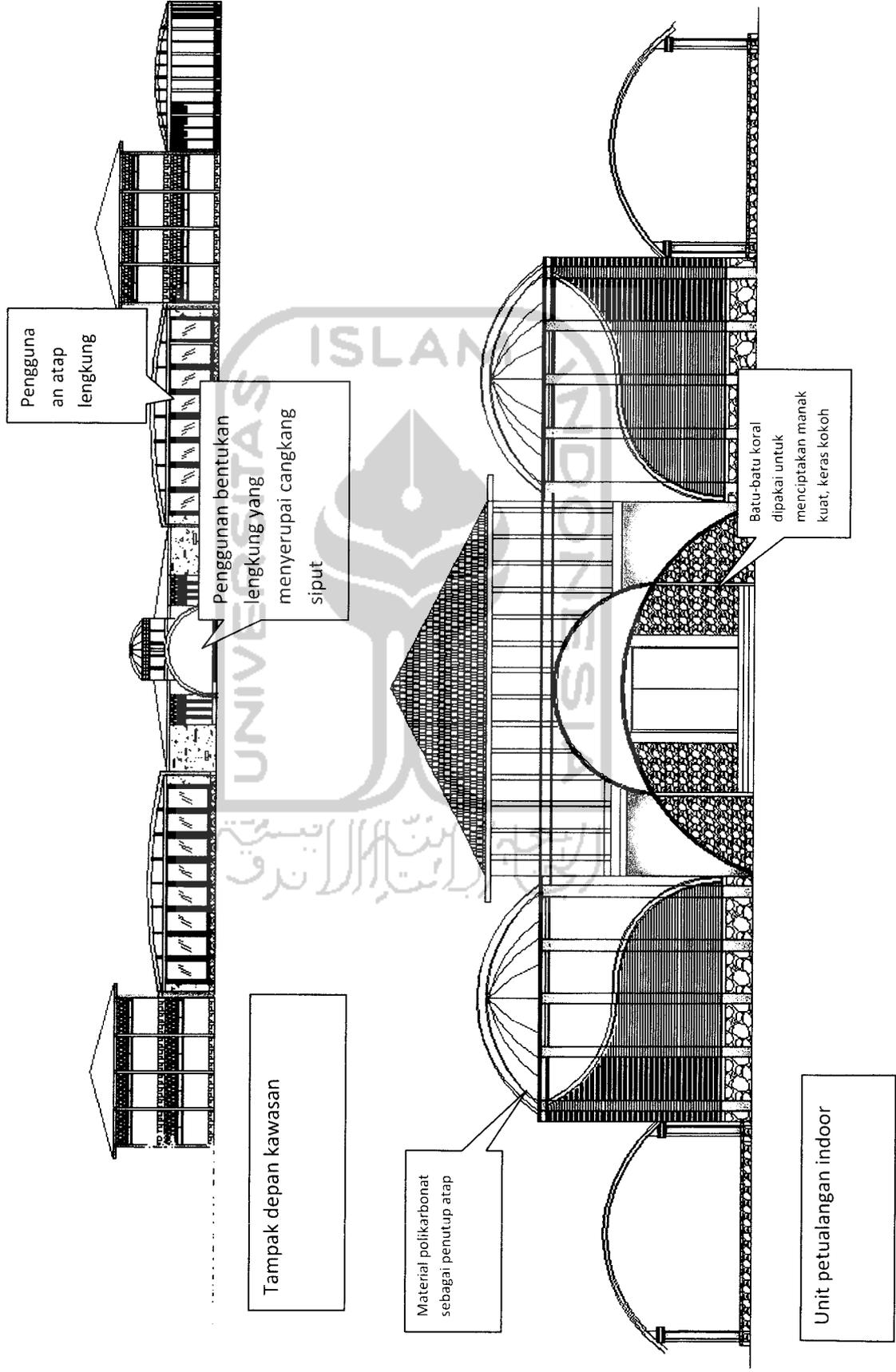


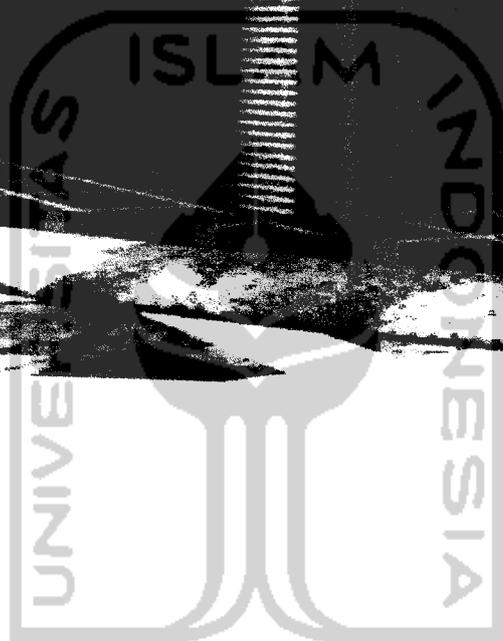
Memasukan nuansa air kedalam ruangan, agar anak dapat merasakan admosfer laut didalam ruangan.

Pemberian material karet dan bahan vinil yang tahan terhadap air.

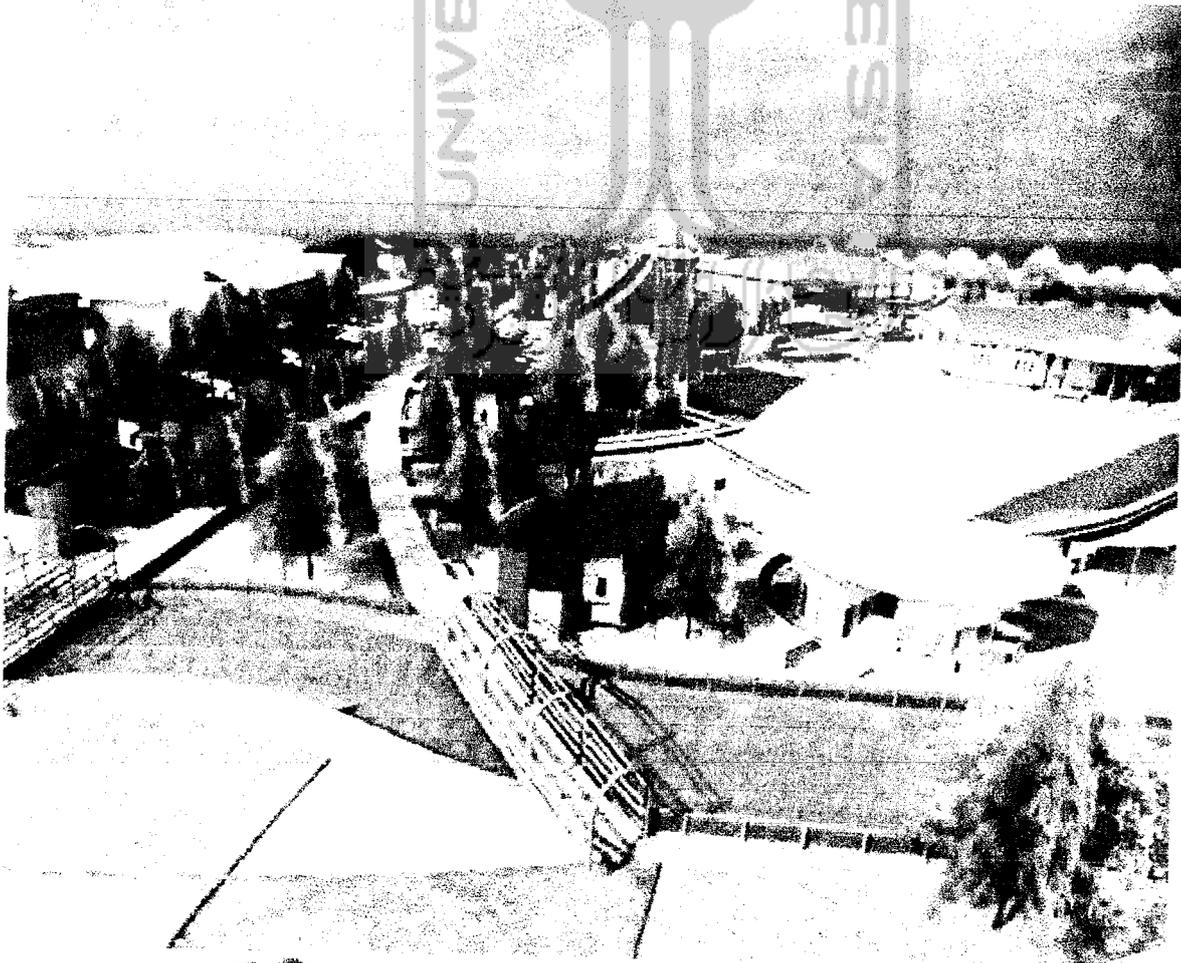
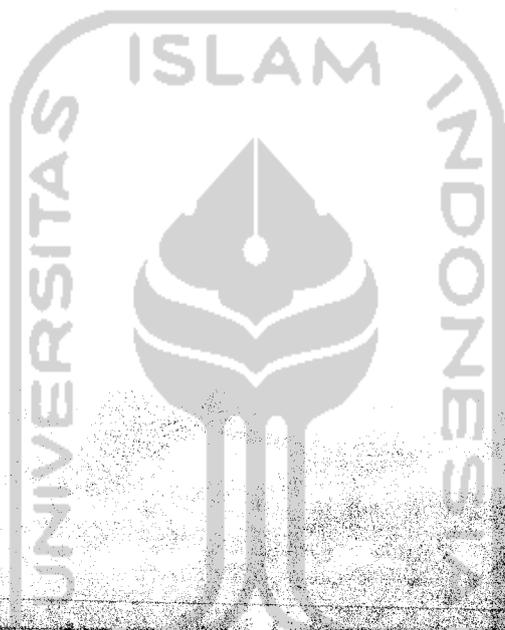
Berupa kolam-kolam buatan didalam ruangan





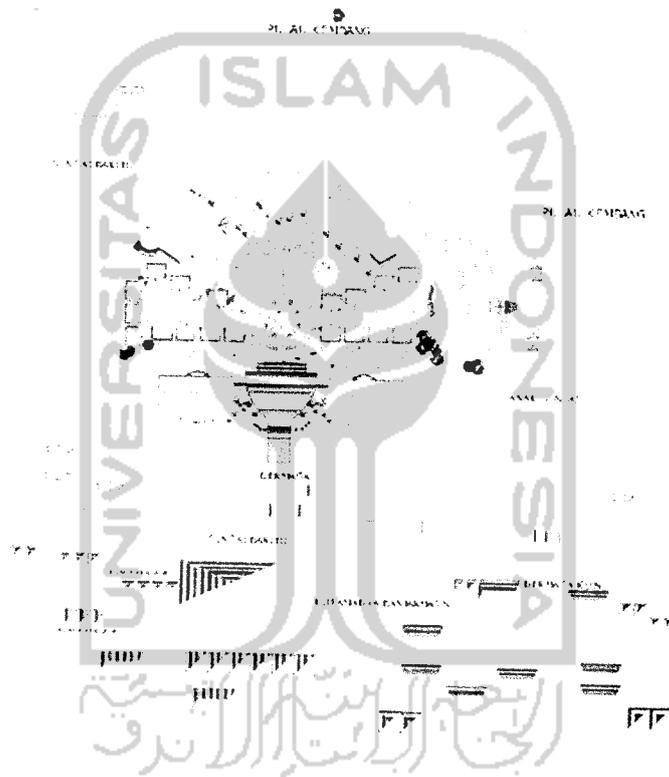


جامعة الإسلام  
الاندونيسية



## PENGEMBANGAN DESAIN

Pengembangan desain yang diungkapkan dalam konteks situasi digambarkan dalam perwujudan gubahan masa, penataan ruang luar dan dan penataan lansekap.



Pada situasi, site terletak di pulau Kembang yang dibatasi oleh sebelah timur dan selatan sungai Barito sebelah barat dan utara adalah pulau Kembang. Sebaran masa bangunan mengikuti arahan dengan vegetasi yang ada, sehingga pohon eksisting yang berada di daerah tersebut masih terjaga pertumbuhannya. Dengan potensi tersebut unsur alam tetap terjaga dan atmosfer hutan dapat dimasukkan ke dalam site.

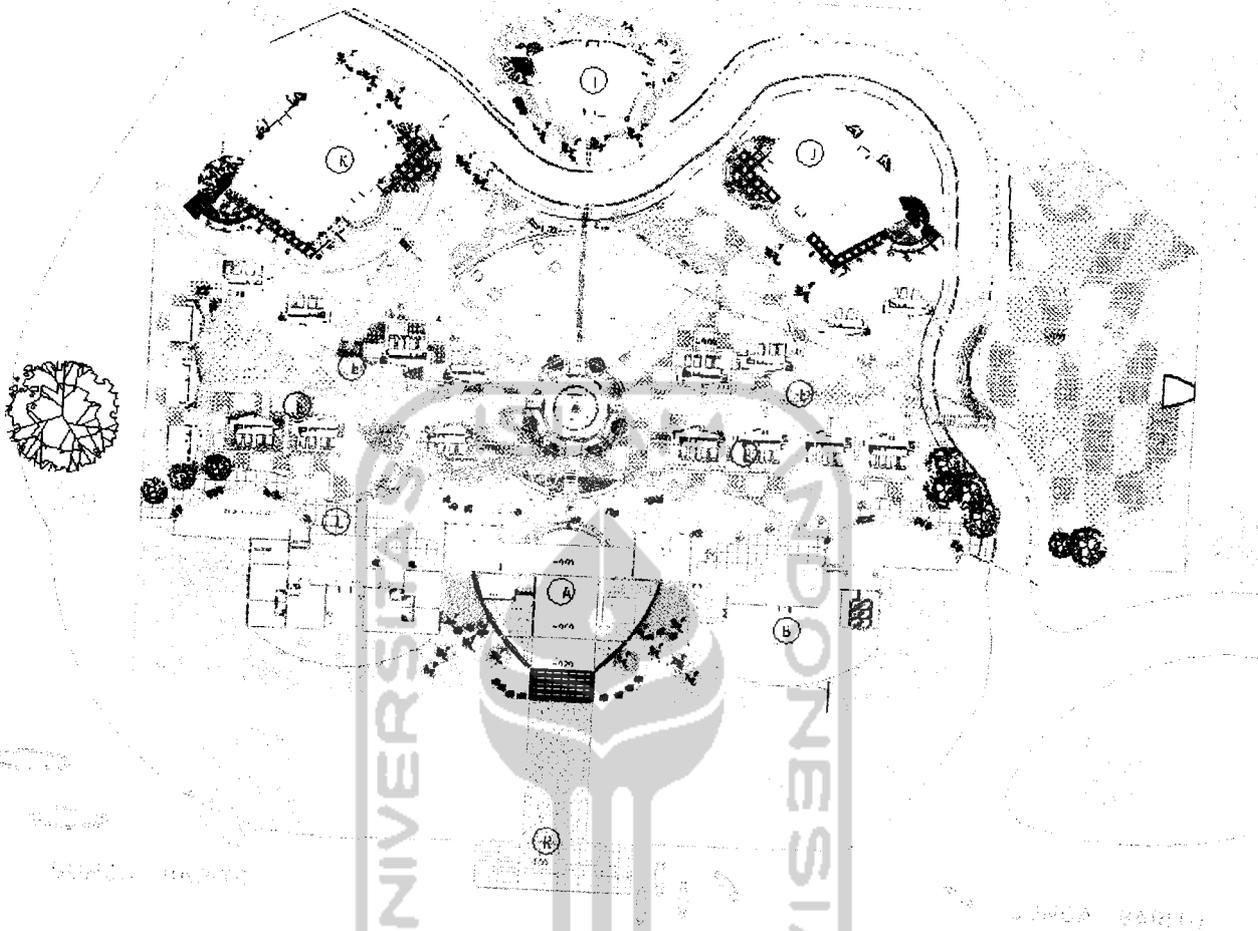
Site yang berada di alur sungai Barito menjadi lebih representatif untuk dikunjungi karena untuk mencapai ke area ini pengunjung akan mendapat pengalaman



berpetualang dengan menyeberangi sungai barito dari dermaga Kuin menuju dermaga yang berada di pulau Kembang menggunakan transportasi tradisional yaitu perahu.

Gubahan masa yang diterapkan adalah hasil dari konsep yang menjadi penekanan dari pusat pelatihan petualangan ini yaitu bentukan yang mampu mengabungkan ketiga konsep dasar dari kuat, keras dan kokoh yang merupakan penyederhanaan kata dari filosofi "Waja Sampai Kaputing".



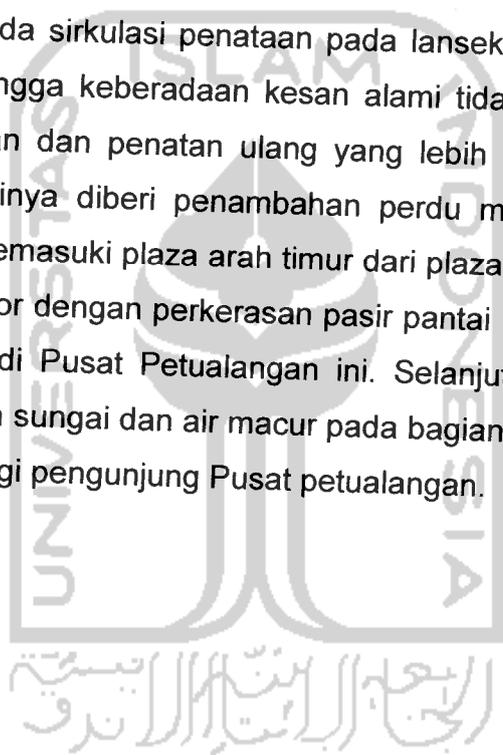


Site berada di alur sungai Barito, dengan luas site  $\pm 1.7$  hektar. Didalam site terdapat 7 masa unit yang berbeda bentuk dan fungsinya. Dengan adanya perubahan desain pada tahap skematik desain, pada awalnya bangunan terdiri atas 4 unit yang meliputi blok 1 (r.pengelola) blok 2 (balai makan, asrama, balai makandan mushola) blok 3 (ruang petualangan indoor, ruang nonton dan perpustakaan) serta blok 4 (gudang, ruang peralatan, ruang instruktur serta ruang medis). Sedangkan desain terakhir ini terdiri atas 7 unit yang berbeda. Diantaranya terdiri atas entrance, balai makan, mess pegawai, asrama dan tiga unit petualangan indoor. Penataan masa bangunan mengacu pada lengan-lengan radial yang terfokus pada bangian plaza.



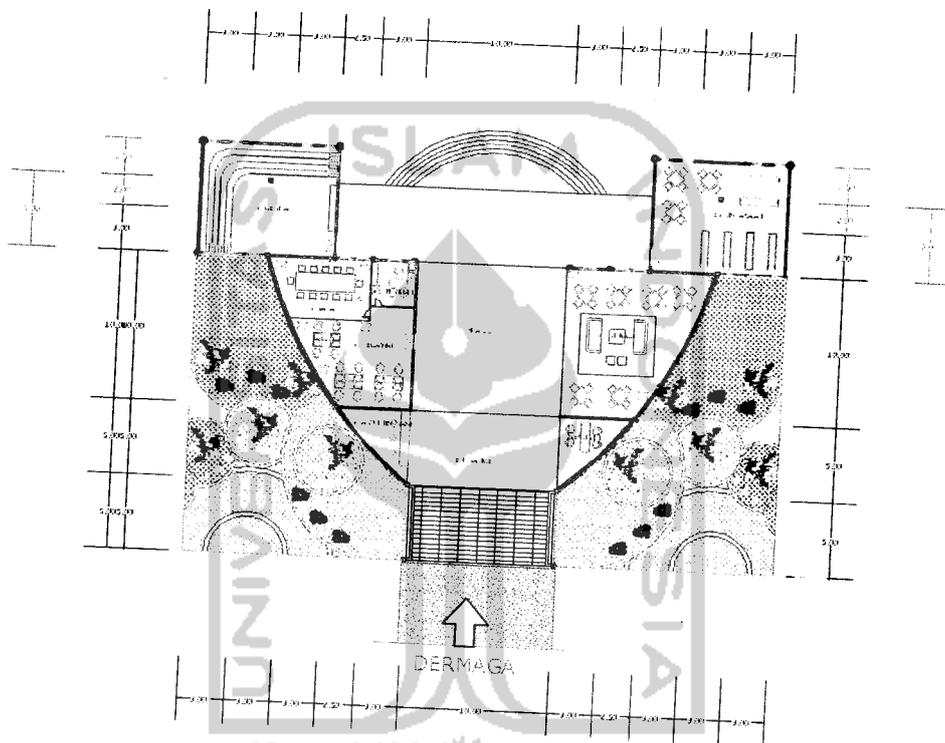
Sedangkan untuk sirkulasi main entrance berada tegak lurus dengan dermaga yang berada di pulau kembang. Entrance hanya berada pada satu jalur hal itu dikarenakan faktor keamanan agar pengawasan keluar masuk hanya satu fokus saja. Untuk bagian dalam site sirkulasi berdasarkan lengan-lengan dari percabangan yang menjuru kesegala site, dengan acuan berdasarkan pola radial tanpa merusak pola-pola vegetasi eksisting. Perpaduan pola radial dan linear sebagai penghubung masa menjadi lebih kuat keberadaanya dengan perkerasan sirkulasi yang berbeda-beda materialnya sehingga anak dapat bermain-main walaupun mereka sekedar melintasi jalur-jalur sirkulasi saja.

Sama halnya pada sirkulasi penataan pada lansekap berdasarkan acuan pada vegetasi eksisting sehingga keberadaan kesan alami tidak harus dirubah melainkan mengalami penambahan dan penatan ulang yang lebih menarik hal ini terlihat pada plaza pada bagian tepinya diberi penambahan perdu maupun pohon dengan jenis Palem putri. Setelah memasuki plaza arah timur dari plaza tersebut maka akan ditemui area petualangan outdoor dengan perkerasan pasir pantai yang menjadi bagian dalam penyajian petualangan di Pusat Petualangan ini. Selanjutnya perpaduan elemen air dapat terlihat pada aliran sungai dan air macur pada bagian plaza. Elemen air ini dapat menjadi point interest bagi pengunjung Pusat petualangan.



Masa pada pusat petualangan ini adalah terdiri atas tujuh unit masa yang satu sama salin saling berkaitan, sedangkan dua diantaranya adalah tipikal. Hal ini dapat dilihat dari unit masa balai makan dan mess pegawai, unit asrama dengan ruang instruktur, r. Medis dan ruang alat .

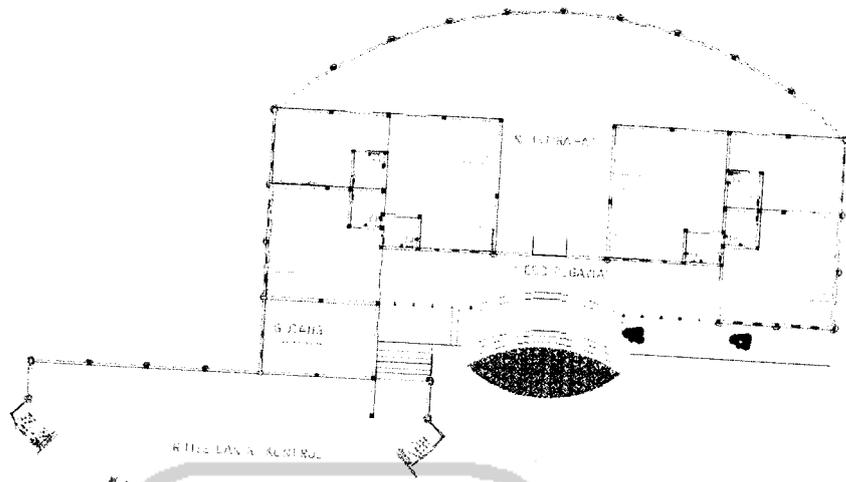
### 3.3.1. Denah Entrance



Pada denah entrance ini ruang pengelola terdapat dibagian kiri bangunan sedangkan ruang administrasi dan informasi pada bagian depan. Bersebrangan dengan ruang pengelola terdapat ruang tunggu yang mana fungsinya adalah untuk ruang istirahat sementara, yang merupakan transisi sebelum memasuki area pusat pelatihan. Sisi kanan dan kiri pada ujung bangunan ini terdapat r.cerita dan perpustakaan yang merupakan bagian dari fasilitas dari pusat petualangan ini.

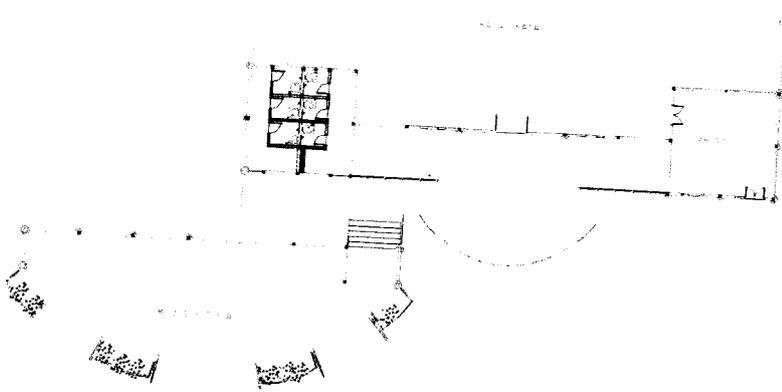


### 3.3.2 Denah unit mess pegawai



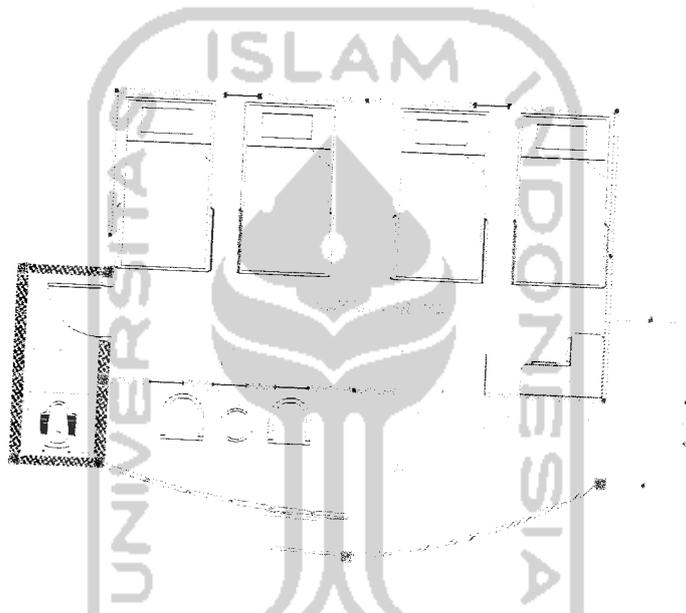
Mess pegawai adalah ruang istirahat para pegawai terutama para instruktur petualangan terdiri atas enam kamar dengan kapasitas tampung untuk 20 orang. Didalam mess pegawai ini terdapat ruang istirahat yang dilengkapi dengan furniture pendukung seperti sofa dan alat elektronik. Pada depan mess pegawai terdapat gudang alat perkebunan ruang kontrol serta MEE. Denah ini sama bentuk nya dengan balai makan namun dalam fungsi dan pembagian ruang nya berbeda. Gubahan masa dari kedua unit tersebut mengacu kepada bentukan cangkag siput yang di balik

### 3.3.3 Denah unit balai makan



Balai makan dengan daya tampung  $\pm 88$  orang berada disebelah kanan entrance. Memasuki balai makan pada sisi kanan terdapat dapur dan tempat penyajian makanan sedangkan pada samping kiri terdapat lavatori dan tempat wudhu. Balai makan ini pada bagian depannya terbuka sehingga orang yang berada didalamnya dapat menikmati pemandangan kearah sungai. Pemilihan meja bundar dan tatanan kursi tersebut dimaksudkan dapat menjalin kebersamaan dan keakrapan ketika anak makan bersama-sama satu sama lain. Pada bagian depan balai makan ini terdapat mushola sebagai sarana penunjang anak untuk beribadah.

#### 3.3.4 Unit kamar asrama



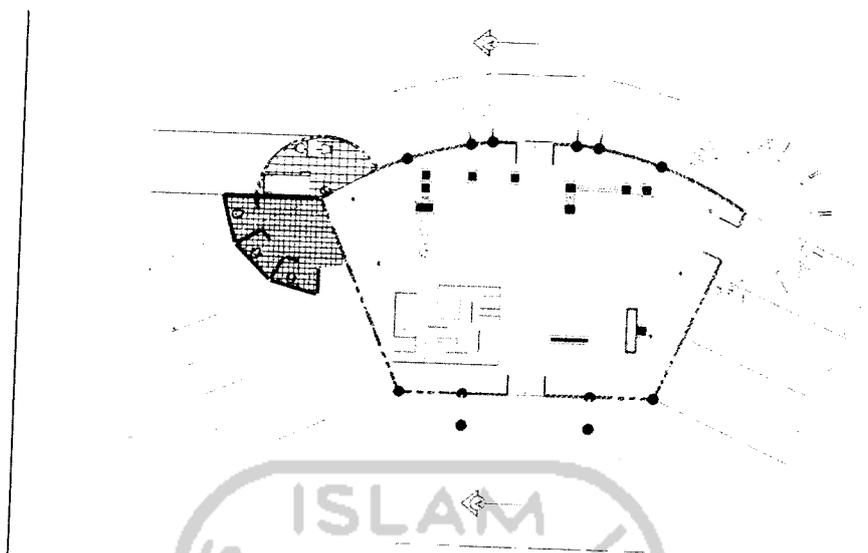
Kamar asrama pada site terdiri atas 16 kamar . Dengan setiap kamar berdaya tampung untuk 4 orang anak. Bangunan asrama terlihat seperti layaknya rumah panggung hal ini dimaksudkan untuk menciptakan rasa homy seperti berada dirumah sendiri terlebih dengan banyaknya elemen kayu yang diaplikasikan pada dinding dan lantai bangunan. Penciptaan fasad kuat, keras dan kokoh terlihat pada bagian depan bangunan dengan adanya sirip-sirip yang menggunakan elemen batu koral sikat yang di beri warna-warna ceria seperi perpaduan merah, hijau dan kuning.

#### 3.3.5 Unit Petualangan indoor

Pada unit ini terdapat 3 unit bangunan yang berbeda bentuk dan fungsinya sesuai tema-tema yang ada. Ketiga unit tersebut yaitu jungle, sahara dan ocean.

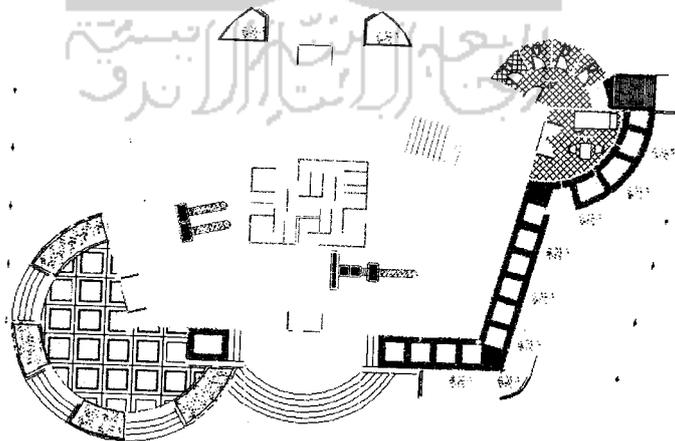


## JUNGLE



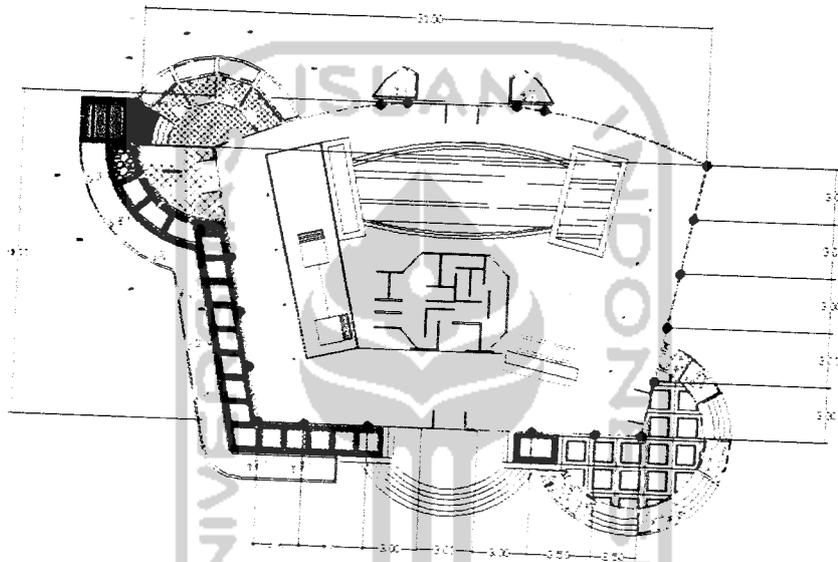
Pada unit petualangan indoor dengan tema jungle ini mewadahi 5 permainan yang berda didalamnya. Unit ini berukuran 12x20m .Pada unit ini terdapat juga ruang medis serta lavatory sedangkan pada bagian kanan terdapat serambi yang berguna sebagai shelter.

## SAHARA



Sahara adalah unti petualangan paket hari kedua unit ini berukuran 15x22m . Pada unit ini bertemakan sahara atau gurun hal ini lebih berat keberadaanya dengan adanya pasir pantai didalam ruangan. Sama halnya pada unit petualangan indoor dengan tema jungle , ruang medis dan lavatori serta shelter menjadi bagian penunjang pada unit ini. Didalam unit ini terdapat 6 permainan.

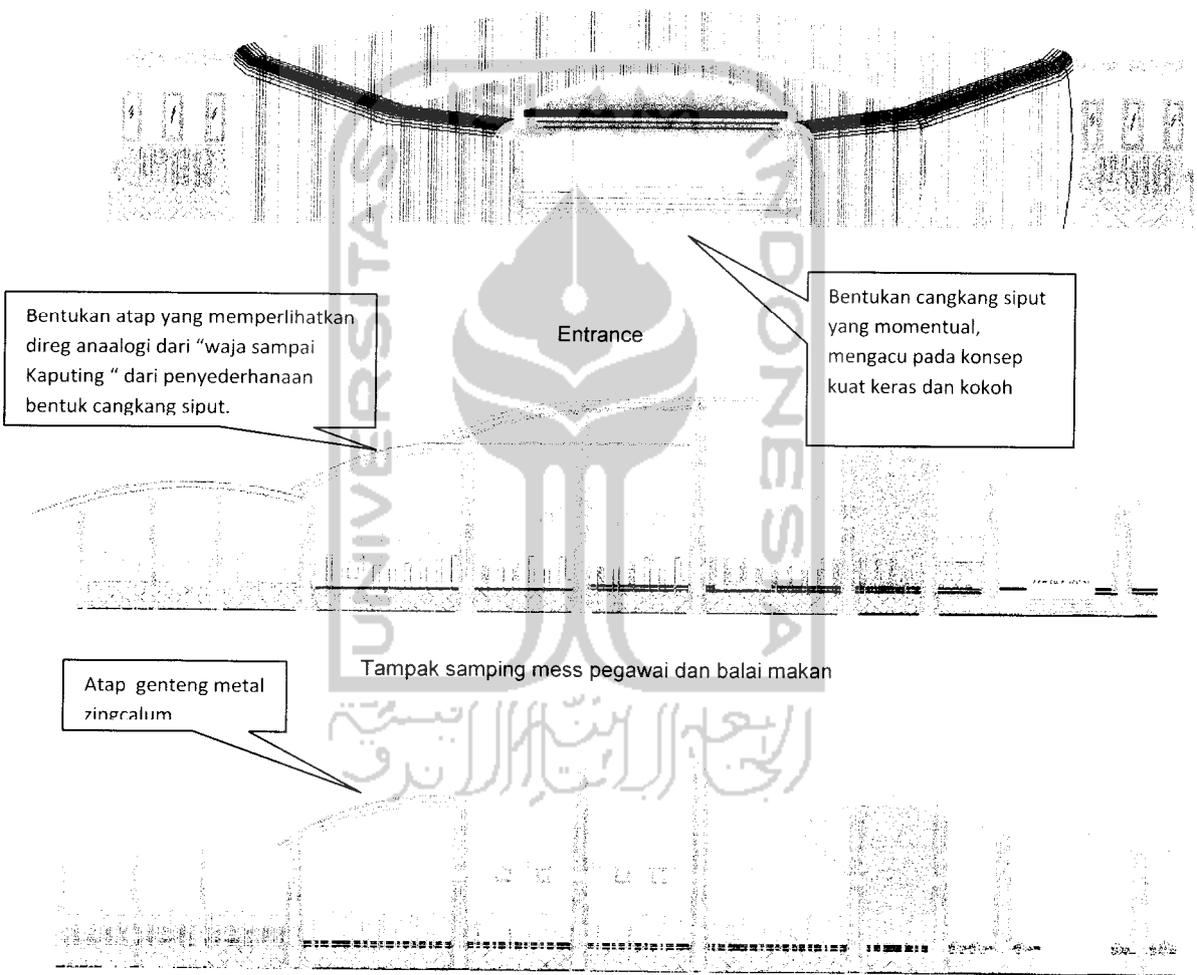
## OCEAN



Unit dengan tema ocean ini berada pada bagian kiri ujung site Pusat Pelatihan Petualangan . Diantara ketiga unit petualangan indoor unit ini adalah yang terbesar karena bangunan ini berukuran 18x31m sehingga dapat menampung 7 permainan. Sesuai dengan namanya ocean, didalam unit ini terdapat permainan air yang diwadahi dengan kolam-kolam khusus sehingga permainan dirasa lebih menarik. Ruang lavatori dan ruang medis berada pada sisi kiri dan shelter berada pada sisi kanan.



Konsep dasar pada bangunan diwujudkan melalui tampilan yang mampu menimbulkan kesan kuat keras dan kokoh sesuai dengan penyederhanaan makna di filosofi "Waja Sampai kaputing". Secara visual bentukan cangkang siput terlihat ketika memasuki area Pusat Pelatihan Petualangan. Dal hal ini terlihat kuat pada depan bangunan yang merupakan entrance, mess pegawai dan balai makan dari Pusat Pelatihan Petualangan ini.



Bentukan atap yang memperlihatkan direg anaalogi dari "waja sampai Kaputing " dari penyederhanaan bentuk cangkang siput.

Bentukan cangkang siput yang momentual, mengacu pada konsep kuat keras dan kokoh

Atap genteng metal zingcalum

Tampak samping mess pegawai dan balai makan

Penjabaran dari konsep "waja Sampai Kaputing" dapat dilihat dengan adanya bentukan cangkang pada entrance masa bangunan sehingga anak mudah dijabarkan secara direg anaalogi

TAMPAK DEPAN (timur)

Balai makan dengan adanya kolom-kolom yang besar dan rigid serta permainan ketinggian pada atap dan juga penutup atap yang berbahan genteng metal zingcalum berlapis pasir menambah image kekokohan masa bangunan di



Pengunaan atap lengkung dengan material polycarbonat berwarna biru, maksudnya adalah agar pencahayaan mudah masuk sehingga dapat memasukan unsur alam kedalam ruangan

TAMPAK BELAKANG (barat)

Unit-unit petualangan indoor terlihat dari belakang site

Pada tampak belakang site terlihat ketiga bangunan unit petualangan yang mana masing-masing bangunan memiliki kesamaan dari segi material bentuk yang relatif sama, namun dari segi ukuran, daya tampung dari setiap permainan, serta warna memiliki perbedaan sesuai dengan tema-tema yang ada.

Pintu masuk sebagai penghubung hutan wisata pulau kembang. Pintu masuk berbentuk cangkang siput

Balai makan pada samping kanan terlihat seperti bentukan cangkang siput ditambah dengan material kuda-kuda atap yang ekspos sehingga konsep dapat diaplikasikan kedalam fasad bangunan

TAMPAK SAMPING KANAN(UTARA)

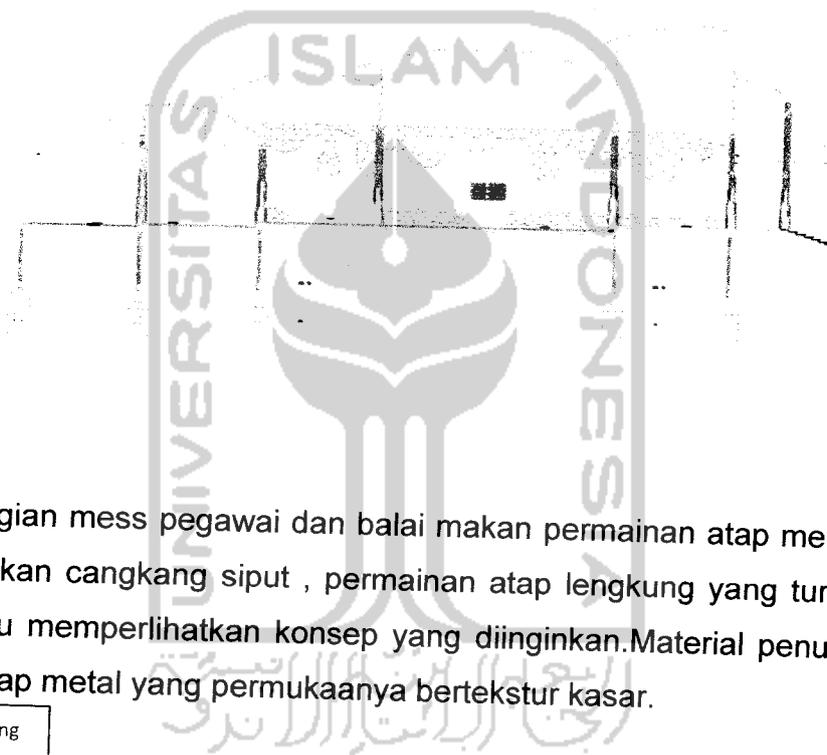
Pilar-pilar pembentuk kesan kuat, keras dan kokoh yang diaplikasikan dengan material bata yang diekspos serta tampilan dinding yang dibuat dengan tekstur kasar

Unit r. Pengelola sama bentuk, ukuran dan aplikasi material dengan unit kamar asrama

TAMPAK SAMPING KIRI (SELATAN)



Kesesuaian rancangan berdasarkan konsep terlihat pada bentuk potongan bangunan secara keseluruhan. Bahan atap pada ruang petualangan indoor didominasi oleh atap polykarbonat dengan warna biru. Dengan struktur rangka atap yang menggunakan baja hollow sehingga menciptakan bentuk kan atap lengkung dapat terlihat. Sedangkan pada entrance struktur lengkung dengan material beton yang dilengkungkan menyerupai cangkang siput dari atas tanah sampai permukaan atap dipadukan dengan pondasi footplat pancang galam.

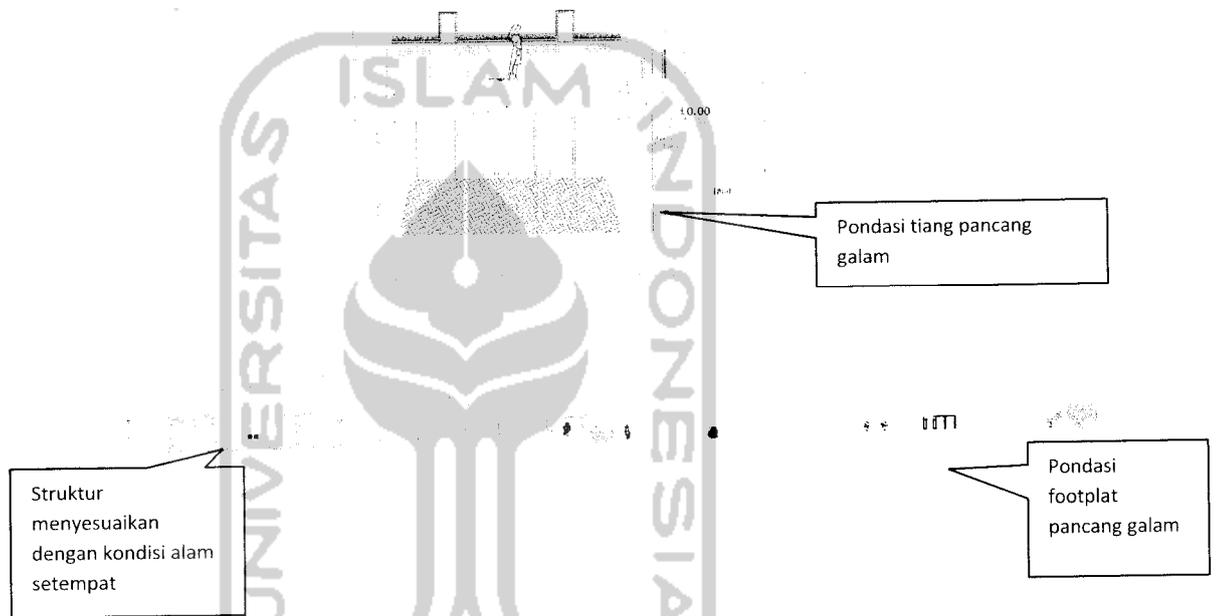


Pada bagian mess pegawai dan balai makan permainan atap menjadi visualitas pencipta menentukan cangkang siput, permainan atap lengkung yang turun naik setiap levelnya mampu memperlihatkan konsep yang diinginkan. Material penutup atap yang dipilih adalah atap metal yang permukaanya bertekstur kasar.

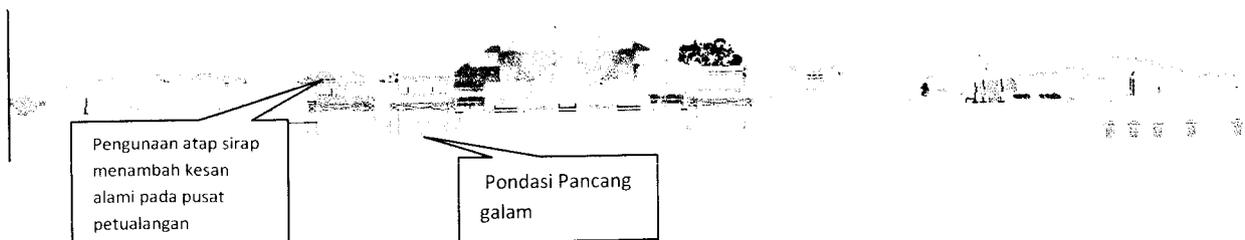
Permainan ataplengkung yang diturun naik kan dengan material penutup atap yaitu zing alum



Unit kamar asrama adalah unit paling kecil diantara masa bangunan lainnya. Penggunaan atap yang dimainkan turun naik selaras dengan bentukan atap mess pegawai dan balai makan, walaupun pada kamar asrama ini atap tidak harus dilengkungkan seperti layaknya pada balai makan. Sedangkan untuk penggunaan material penutup atap yang digunakan adalah sirap agar kesan alami dapat tercipta dari perpaduan material tersebut.



Terlepas dari penggunaan atap dan struktur yang digunakan, pada bagian pondasi juga mengalami penyesuaian terhadap kondisi alam setempat. Kondisi tanah Kalimantan yang cenderung tidak padat sehingga mengharuskan penggunaan pondasi tiang pancang, namun dalam pengaplikasiannya pada rancangan ini adalah perpaduan antara footplat dan pancangan kayu galam. Namun dalam kamar asrama pondasi yang digunakan hanyalah pancang galam saja.



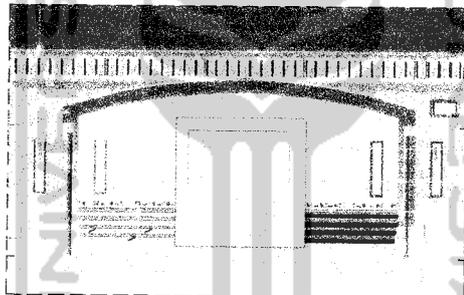
Tampilan bingkai pintu yang menerapkan konsep kuat keras dan kokoh terlihat dengan adanya elemen batu koral yang menyelubungi bingkai pintu.

Model bingkai jendela dengan dilengkapi bingkai pada bagian luar

Detail Fasad

Pintu ulin

Batu koral



الجامعة الإسلامية  
البنية التحتية

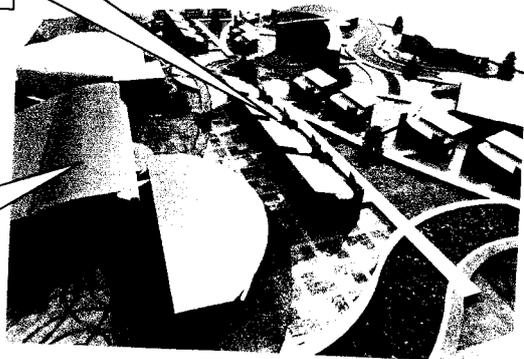


Detail kolom pada fasad unit petualangan indoor.

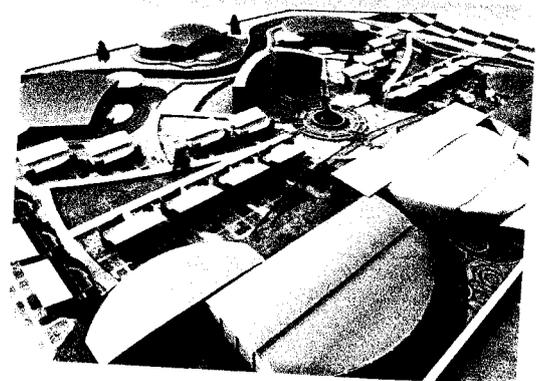
### III. 6 Perspektif Ekterior

Area kamar asrama tersusun mengikuti sirkulasi

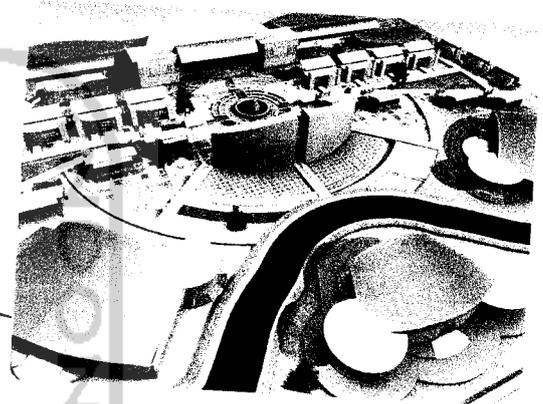
Atap lengkung pada balai makan



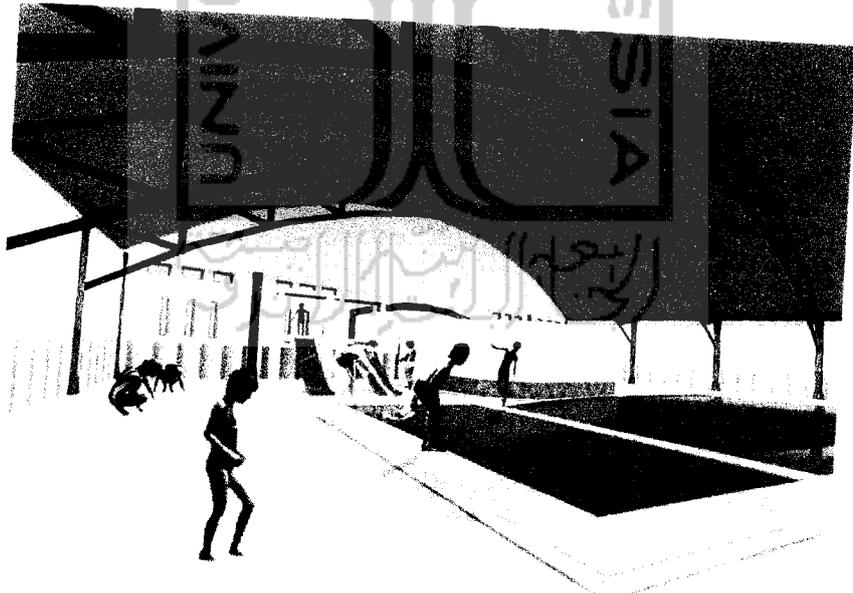
Pespektif mata burung  
memerlihatkan keseluruhan  
area Pusat Pelatihan  
Petualangan anak



Perspektif mata burung view  
menghadap ke arah barat



INTERIOR



Ocean





Pusat Pelatihan Petualangan Anak Di Pulau Kembang Kalimantan Selatan | Penekanan filosofi "Waja Sampai Kaputing" pada fasad bangunan akomodasi



## DAFTAR PUSTAKA

1. Ancok, Djamaluddin, 2002, *Outbound Management Training*, UII Press, Yogyakarta.
2. Dalyono, 2005, *Psikologi Pendidikan*, PT Asdi mahasatya, Jakarta.
3. Desmita, 2005, *Psikologi perkembangan* PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
4. Halim, Dedy, 2005, *Psikologi Arsitektur pengantar kajian lintas disiplin*, PT. Gramedia widiasarana Indonesia, Jakarta.
5. Hurlock, E.B, 1993, *Perkembangan Anak*, Erlangga, Jakarta.
6. Majalah Griya Asri, 2002, *Dunia Anak*, NO.226/030 Juni, Jakarta.
7. Majalah Griya Asri, 2004, *Konstruksi Panggung di Tebing Karang*, NO.251/ 055 Juli, Jakarta.
8. Majalah Griya Kreasi, 2006, *Batu Alam ragam dan fungsi untuk bangunan*, Penebar Swadaya, Jakarta.
9. Majalah IDEA, 2007, *Fasad & Secondary Skin*, Edisi April, PT. Gramedia, Jakarta.
10. Majalah Serial Rumah, *Atap*, PT. Gramedia, Jakarta.
11. Majalah Serial Rumah, 2007, *kayu & Aplikasinya*, Edisi Maret, PT. Gramedia, Jakarta.
12. Majalah Serial Rumah, 2007, *20 Inspirasi Tampak Depan Rumah*, Edisi Juli, PT. Gramedia, Jakarta.
13. Olds, Rui A, 2000, *Child Care Design Guide*, McGrow Hill Companies, New York.
14. Ruth, Cain L, 1999, *Library of Congress Cataloging-in-Publication Data*, McGrow Hill Companies, New York.
15. Sandjaya, Imelda, 2002, *Kamar Anak dan Remaja, Seri Menata Rumah*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
16. Setyobroto, Sudiby, 2002, *Psikologi Olahraga*, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta.
17. Tabloid Home guide, 2007, *Area bermain Indoor & outdoor*, edisi 24, Jakarta.
18. Walker, Theodore, 2002, *Rancangan Tapak dan Pembuatan Detil Konstruksi*.
19. WS Dos, Emir Threes & Hadibroto Cherry, 2000, *Rahasia Kebun Asri, Seri Rumah Asri & Nyaman*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.

## Jadwal Harian Paket Pelatihan Petualangan Anak Pada Fasilitas Yang Direncanakan

### Paket 1 hari (adventure in jungle )

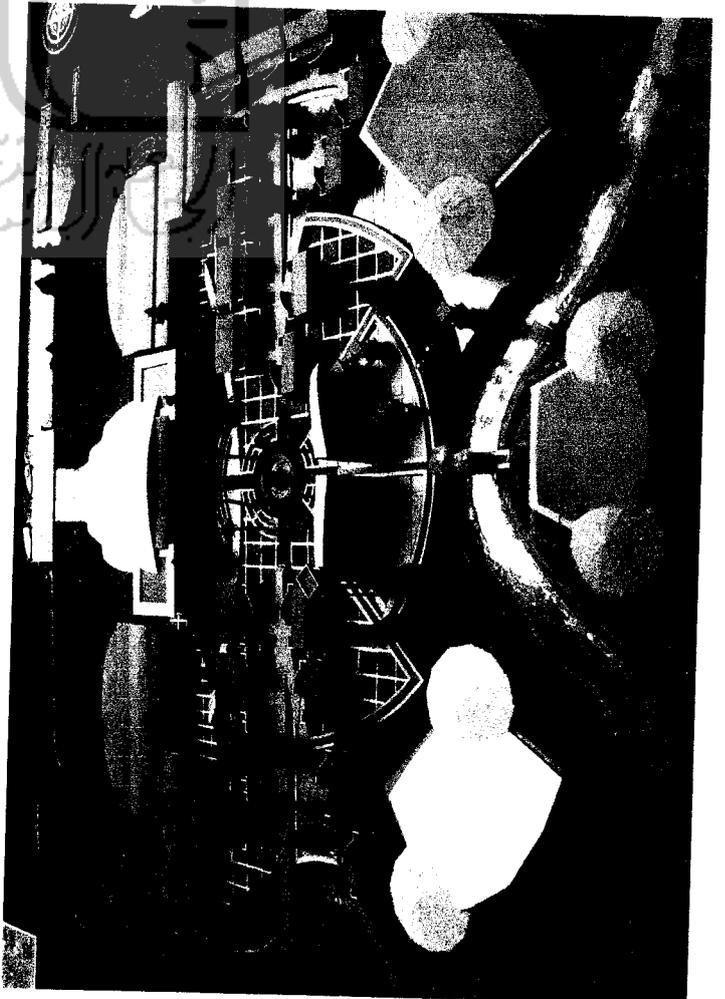
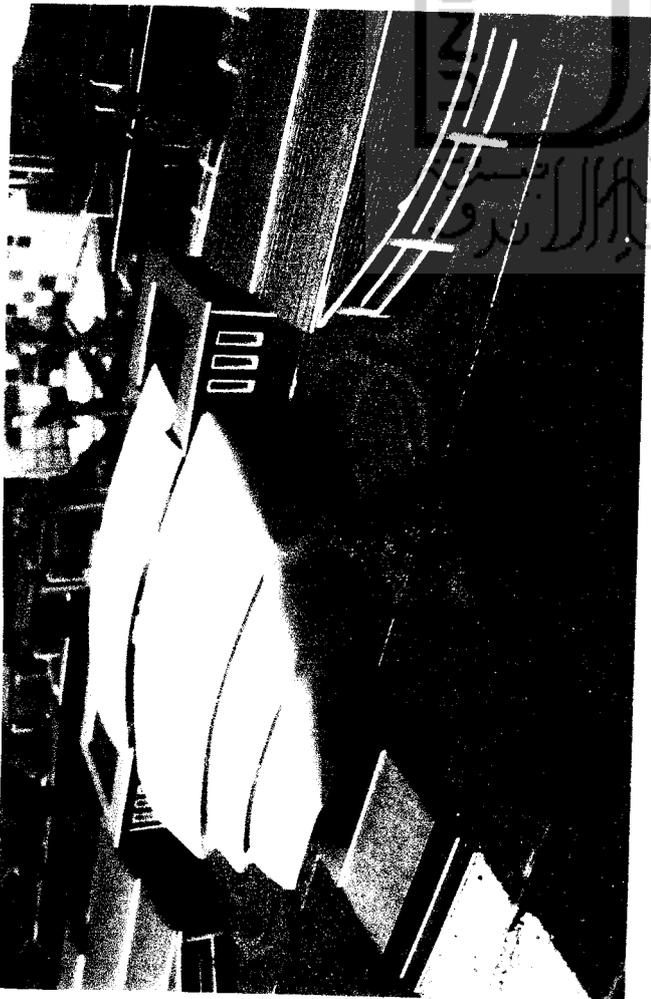
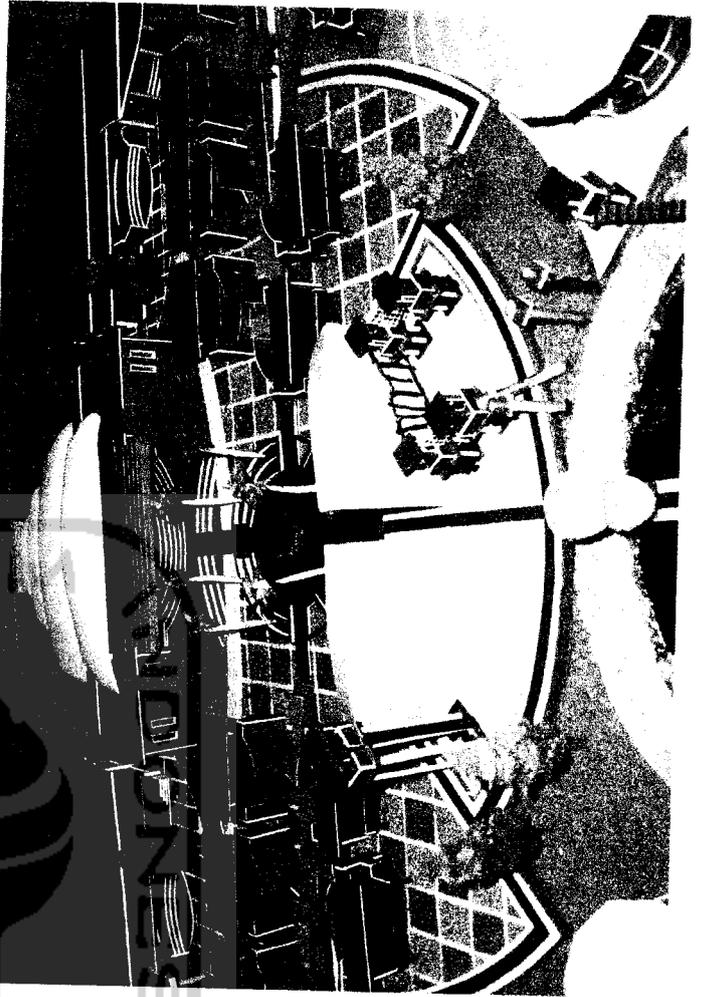
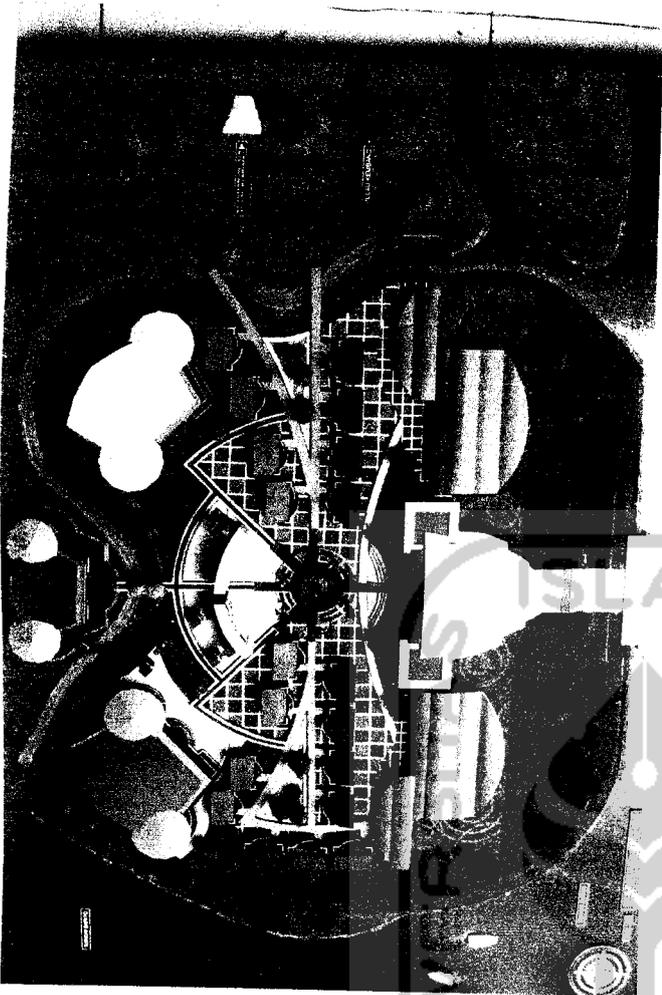
Persiapan perkenalan alat	ampiteater	8.00-8.30
Pemanasan	Area out door	8.30-9.00
Wall Climbing	Area out door	9.00-10.45(asumsi 2mnt/anak)
Elvis line	Area out door	10.45-11.45(asumsi 1mnt/anak)
Flying fox	Area out door	11.45-12.45(asumsi 1mnt/anak)
Isoma	Mushola, balai makan	12.45- 14.00
Petualangan indoor adventure in jungle	Adventure in jungle room	14.00-15.30
Wild Animal Watching	Pulau kembang	15.30-16.30
Pesiapan dan pembekalan pulang	ampiteater	16.30 -17.00

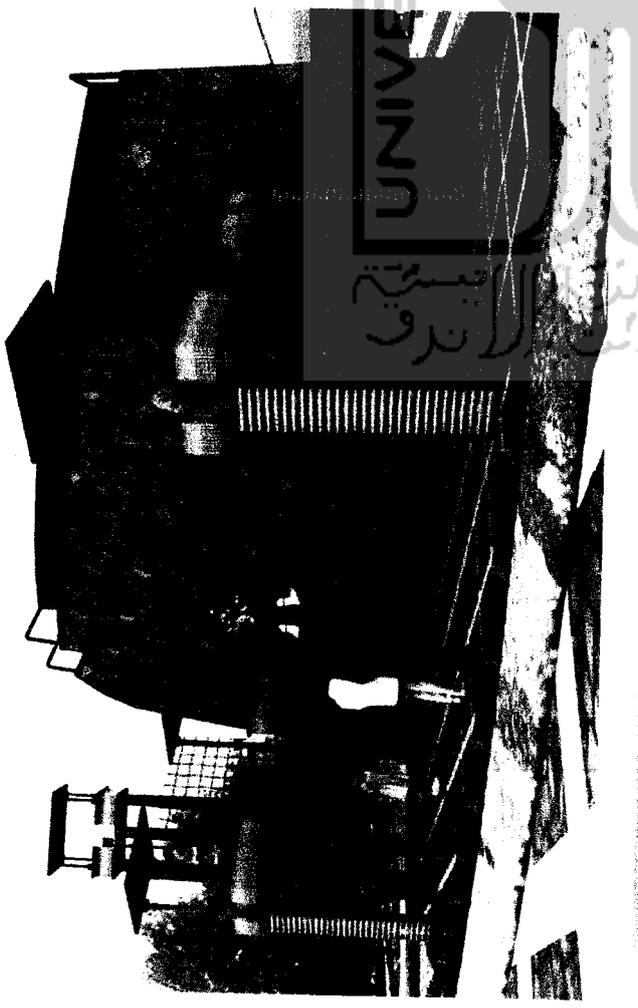
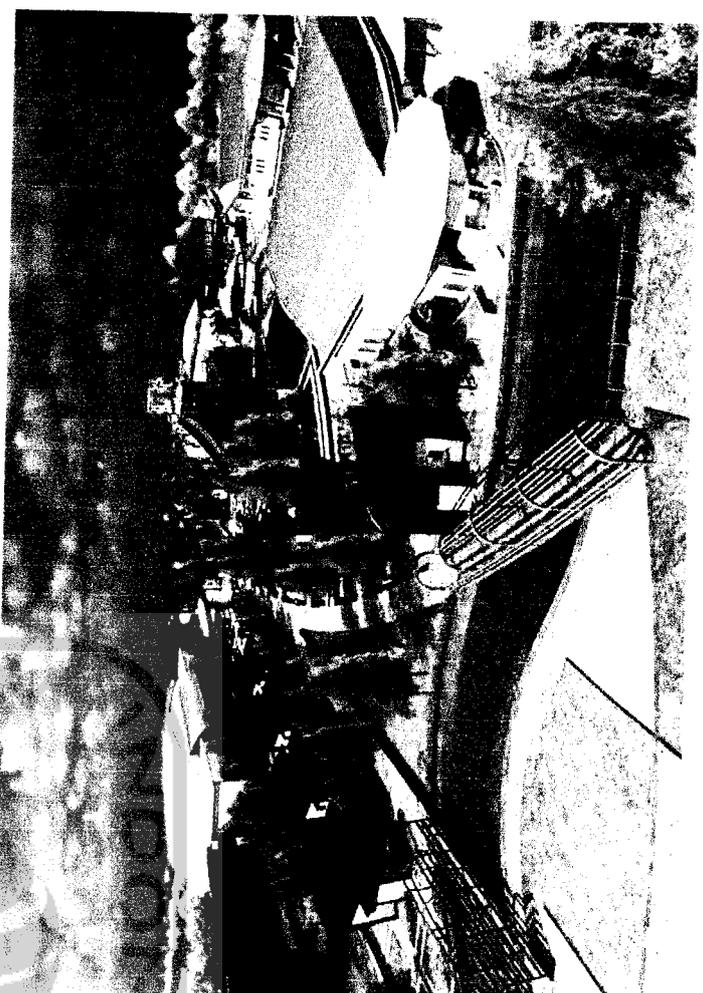
### Paket 2 hari (adventure in sahara )

Sharing	ampiteater	16.30-17.00
Ishoma	Mushola, balai makan, asrama	17.00-19.00
Nonton bareng	Ruang nonton	19.00-21.00
Istirahat	Asrama	21.00- 5.00
Isoma	Mushola, balai makan	5.00-7.00
Persiapan perkenalan alat	ampiteater	7.00-7.30
Pemanasan	Area outdoor	7.30-8.00
Out bound/team work building	Area outbound	8.00-10.00
Spider walking	Spider walking area	10.00-12.00
Isoma	Balaimakan, mushola	12.00-14.00
Waw, konserfasi	Pulau kembang	14.00-15.00

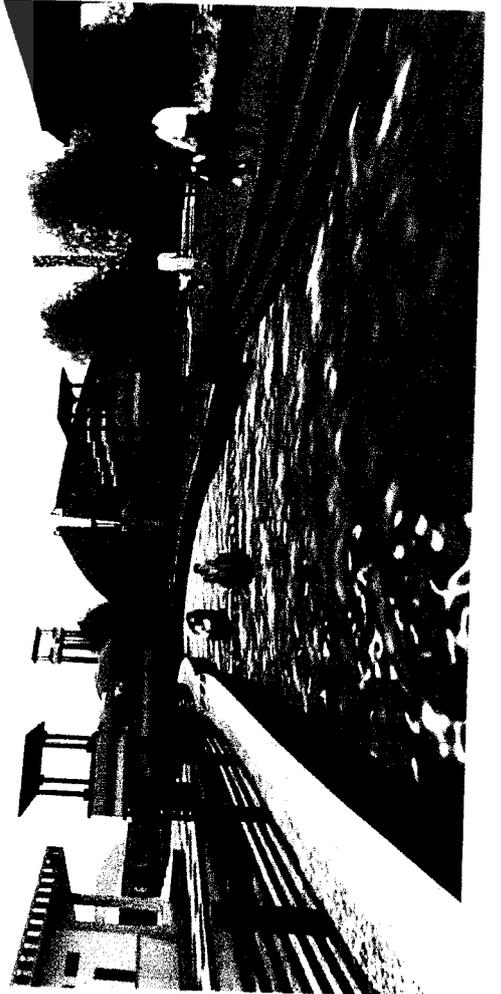
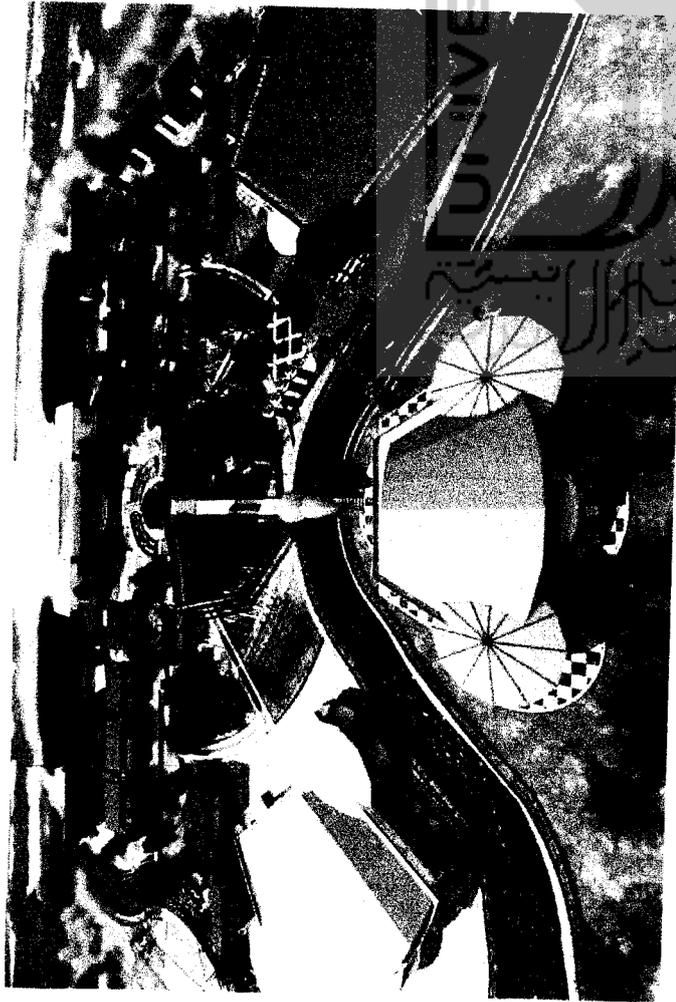
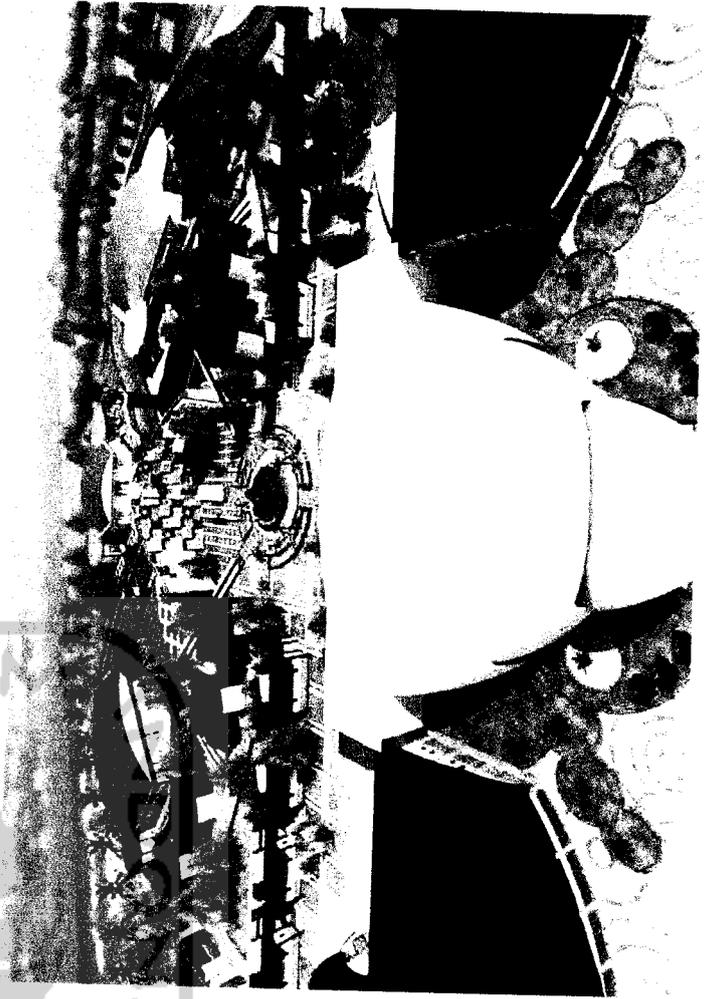
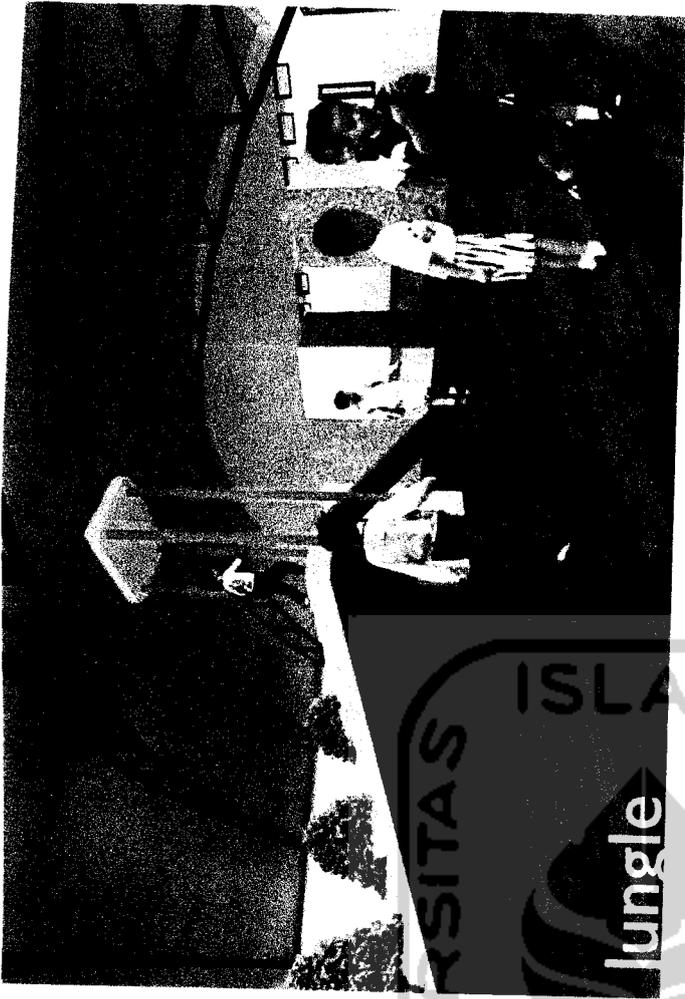
**Paket 3 hari  
adventure in  
ocean**

keras			
Petualangan in sahara	In sahara room		15.00-17.00
Isoma	Mushola, balai		17.00-17.30
Persiapan, pembekalan pulang	ampiteater		17.30-18.00
Isoma,	Mushola, balaimakan, asrama		17.00-18.00
Simulasi permainan team	Ruang nonton		18.00-18.30
Sharing, hiburan, sholat	Outdoor, mushola		18.30-21.00
Istirahat	Asrama		21.00-05.00
Isoma	Mushola, balaimakan		05.00-7.00
Persiapan, pengenalan alat, pemanasan	Shelter adventure in ocean		07.00-07.30
Memanjat	Area out door		07.30-8.30
Bermain perahu	Area sungai petualangan		8.30-10.30
Jembatan vibrate	Area out door		10.30-11.30
Waw ( konservasai senis ikan)	Area sungai petualangan		11.30-12.30
Isoma	Mushola, balai makan, asrama		12.30-13.30
Petualangan in ocean	In ocean room		13.30-15.00
<b>Pembekalan, pulang</b>	<b>Shelter</b>		<b>15.00-16.00</b>



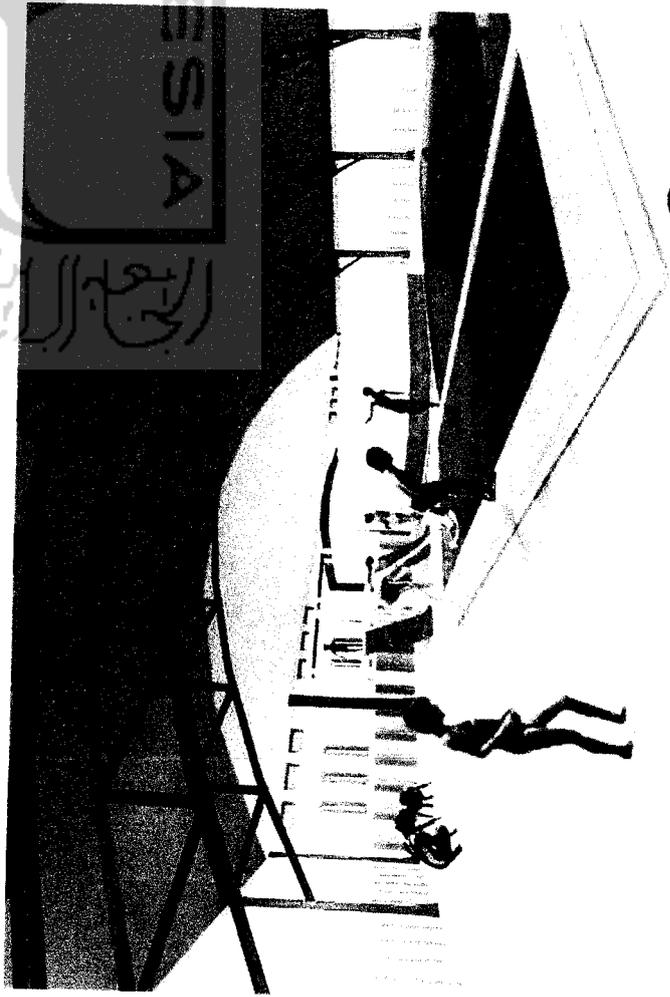
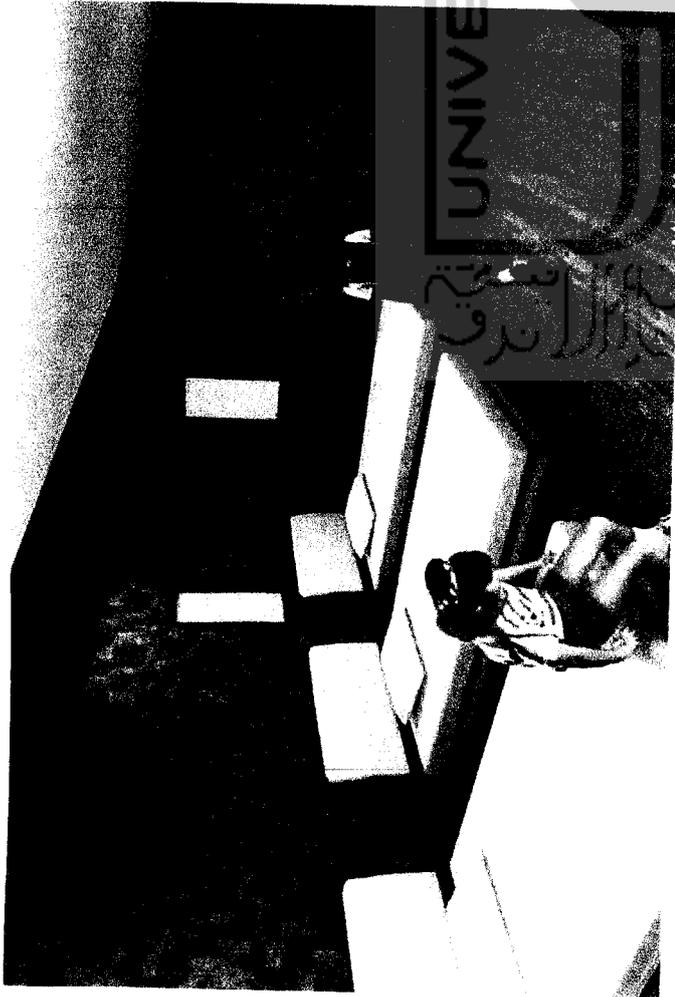


UNIVERSITY OF SAUDI  
ARABIA  
جامعة  
السعودية  
جامعة  
السعودية

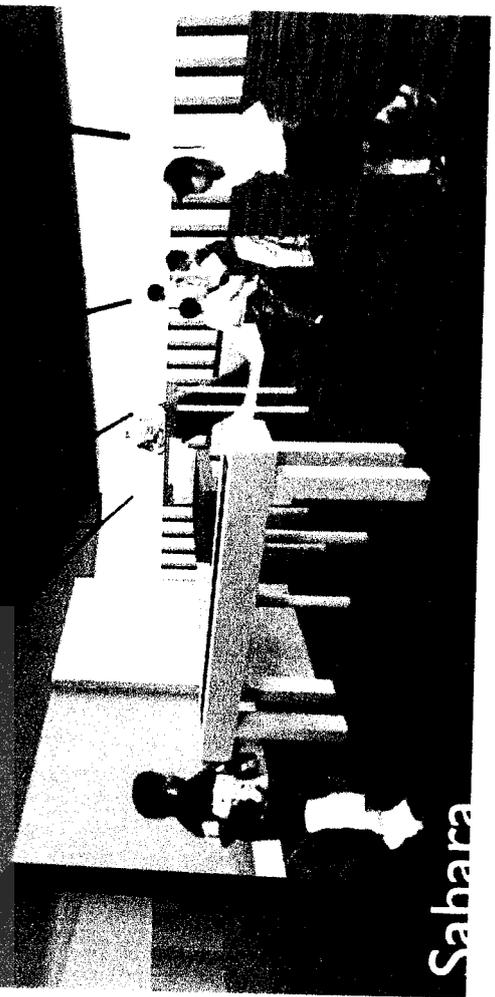


UNIVERSITAS ISLAM  
Jungle  
ESIA

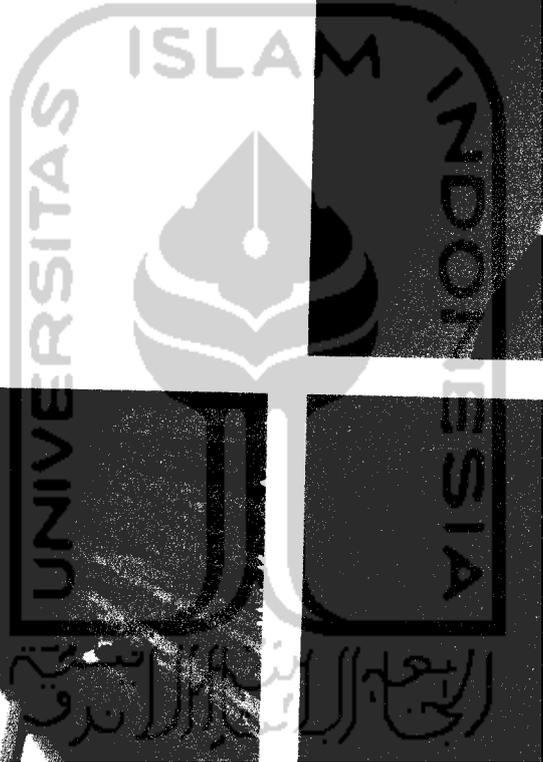
الجامعة الإسلامية  
بنها



Ocean



Sahara

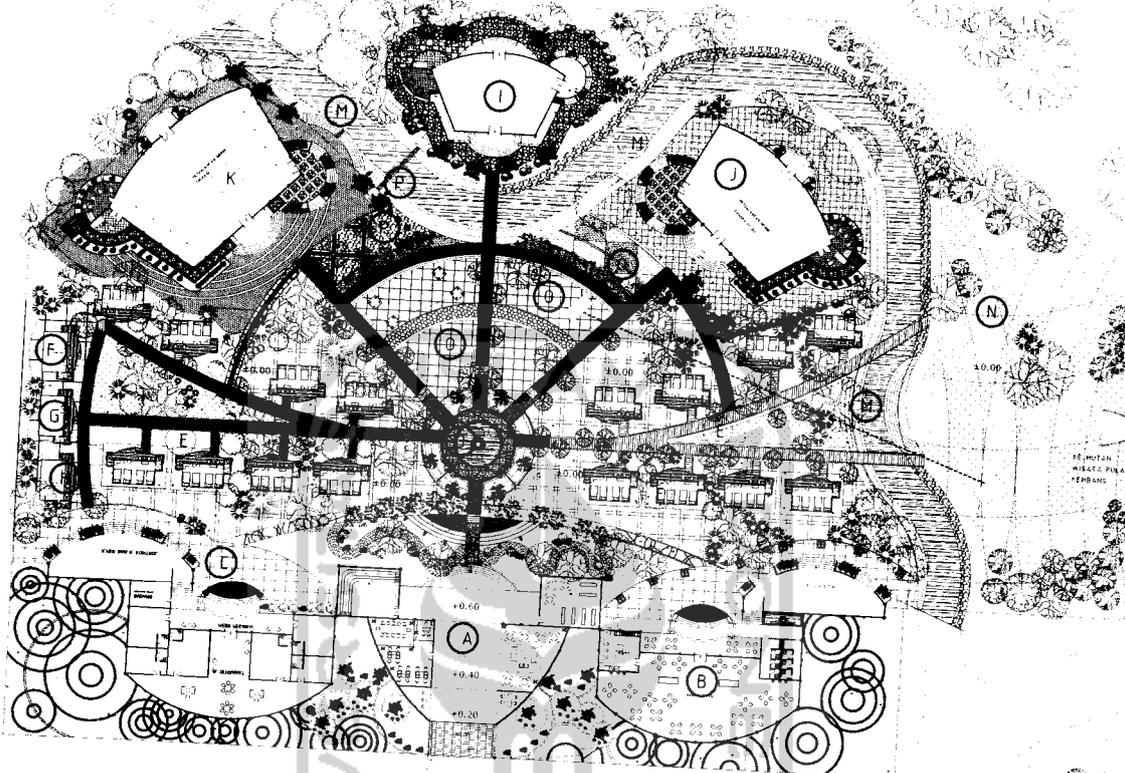


الجامعة الإسلامية  
الاندونيسية

# SITEPLAN PUSAT PELATIHAN PETUALANGAN ANAK

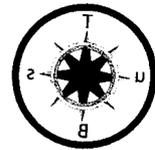
UNGAI BARITO

PULAU KEMBANG



SUNGGAI BARITO

SUNGGAI BARITO



- (A) ENTRANCE
- (B) BALAI MAKAN/MUSHOLA
- (C) MESS PEGAWAI
- (D) PLAZA
- (E) UNIT ASRAMA
- (F) UNIT R. INSTRUKTUR
- (G) UNIT R. MEDIS KESEHATAN
- (H) UNIT GUDANG ALAT
- (J) UNIT PETUALANGAN INDOOR (JUNGLE)
- (J) UNIT PETUALANGAN INDOOR (SAHARA)
- (K) UNIT PETUALANGAN INDOOR (OCEAN)
- (L) AMPITEATER
- (M) SUNGGAI
- (N) OUTBOUND(TEAM WORK BUILDING AREA)
- (Q) AREA FLYING FOX, WALLCLIMBING, ELVIS LINE
- (P) AREA PERMAINAN PERAHU, MEMANJAT, JEMBATAN V
- (Q) AREA SPIDER WALKING
- (R) DERMAGA

■ SITEPLAN PUSAT PELATIHAN PETUALANGAN ANAK

SKALA 1 : 400

<b>TUGAS AKHIR</b> <small>JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN</small>	<small>PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2006/2007</small>	<small>PUSAT PELATIHAN PETUALANGAN ANAK DI PULAU KEMBANG KALIMANTAN SELATAN</small>	DOSEN PEMBIMBING		IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML. LBR	PENGESAHAN
			IR. HASTUTI SAPTORINI MA		NAMA	YUNITA RAMADHANY	SITEPLAN	1:400			
					NO. NIS	03.512.007					
					TANDA TANGAN						

PULAU KEMBANG

SUNGAI BARITO

PULAU KEMBANG

ANAK SUNGAI

DERMAGA

SUNGAI BARITO

MENUJU PASAR TERAPUNG

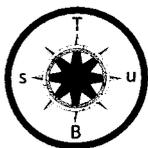
DERMAGA KUIN

KOTAMADYA BANJARMASIN

JL. PANGERAN (KUIN UTARA)

RUMAH PENDUDUK

RUMAH PENDUDUK



SITUASI

SKALA 1 : 400

<p><b>TUGAS AKHIR</b> JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN PUSAT PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT</p>	<p>PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2006/2007</p>	<p>PUSAT PELATIHAN PETUALANGAN ANAK DI PULAU KEMBANG KALIMANTAN SELATAN</p>	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA	NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML. LBR	PENGESAHAN
			IR. HASTUTI SAPTORINI, MA	NAMA YUNITA RAMADHANY	SITUASI	1 : 400	2		
				NO. NPM 03.512.007					
				TANDA TANGAN					





TAMPAK TIMUR  
SKALA 1 : 200

TAMPAK BARAT  
SKALA 1 : 200

<b>TUGAS AKHIR</b> JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2006/2007	PUSAT PELATIHAN PETUALANGAN ANAK DI PULAU KEMBANG KALIMANTAN SELATAN <small>PEKERJAAN TELOSOP: "WAKIL SAMPAI KARYITING"          PADA TINGKAT BANGUNAN ARKONDISI</small>	DOSEN PEMBIMBING IR. HASTUTI SAPTORINI, MA			IDENTITAS MAHASISWA NAMA: YUNTA RAMADHANY NO. MHS: 03.312.007 TANDA TANGAN:			NAMA GAMBAR TAMPAK KAWASAN TIMUR-BARAT	SKALA 1 : 200	NO. LBR 4	JML. LBR	PENGESAHAN
			(Empty space for student signature and stamp)										



TAMPAK KAWASAN SELATAN  
SKALA 1 : 200



TAMPAK KAWASAN UTARA  
SKALA 1 : 200



**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



PERIODE III  
TAHUN AKADEMIK  
2006/2007

PUSAT PELATIHAN PETUALANGAN ANAK  
DI PULAU KEMBAR KALIMANTAN SELATAN  
PENYERAN, PULAU KEMBAR, KABUPATEN  
PANGKAJENE NEARU, KABUPATEN  
PANGKAJENE NEARU, SULAWESI SELATAN

**DOSEN PEMBIMBING**

IR. HASTUTI SAPTORINI, M.A.

**IDENTITAS MAHASISWA**

NAMA	YUNITA RAMADHANY
N.O. MHS	03.512.007
TANDA TANGAN	

**NAMA GAMBAR**

TAMPAK KAWASAN  
UTARA-SELATAN

**SKALA**

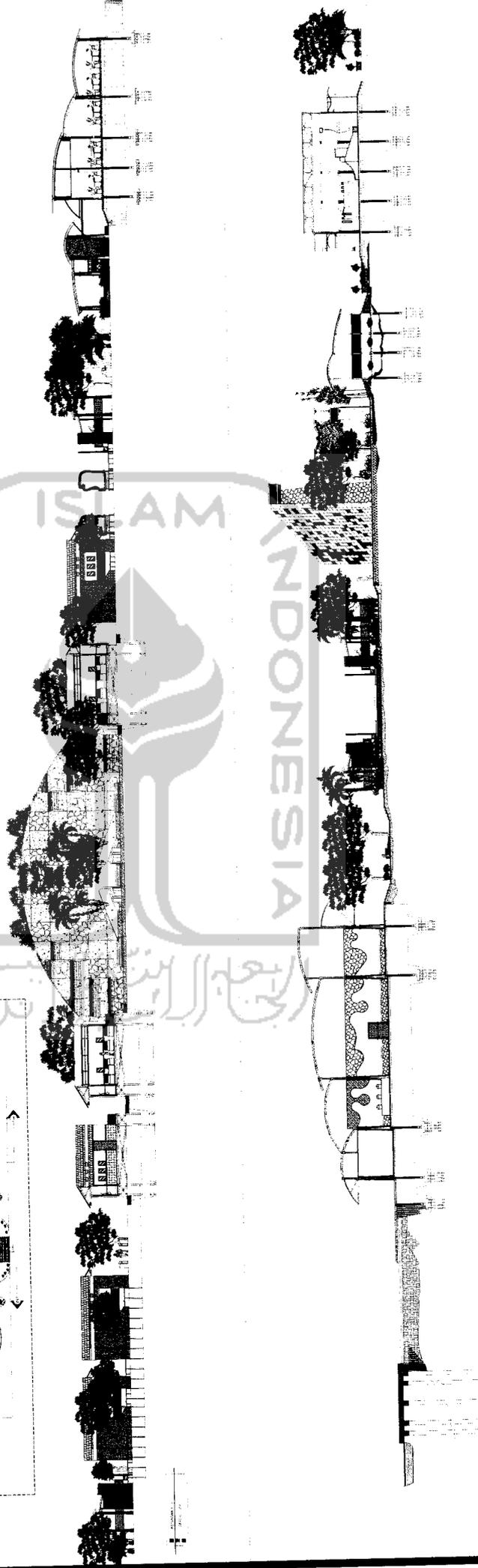
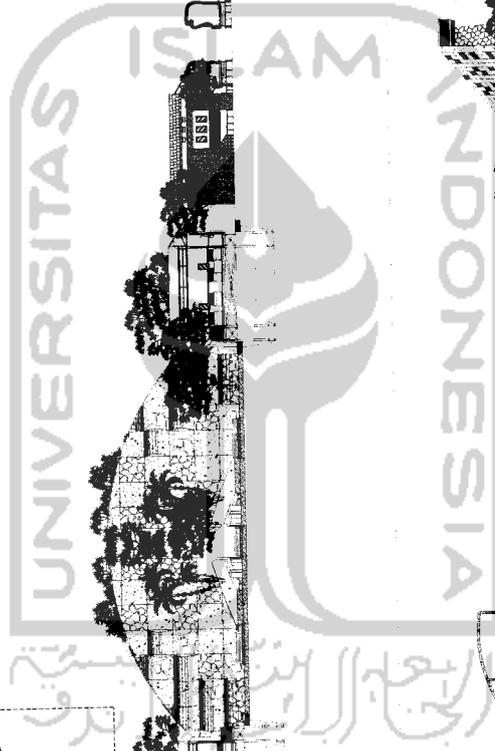
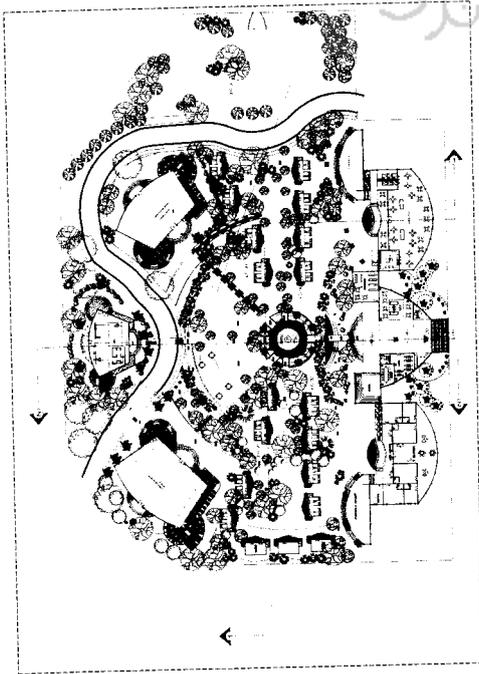
1 : 200

**NO. LBR**

5

**JML. LBR**

**PENGESAHAN**



**TUGAS AKHIR**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**PERIODE III**  
**TAHUN AKADEMIK**  
**2006/2007**

**PUSAT PELATIHAN PETUALANGAN ANAK**  
**DI PULAU KEMBANG KALIMANTAN SELATAN**  
 PENYAMPAI TELUSUT "NANA SAMBAK ARABITING"  
 PADA FASAD BANGUNAN AKOMODASI

**DOSEN PEMBIMBING**  
 IR HASTUTI SAPTORINI, MA

**IDENTITAS MAHASISWA**

NAMA	YUNITA RAMADHANY
NO. MHS	03.512.007
TANDA TANGAN	

**NAMA GAMBAR**  
 POTONGAN

**SKALA**  
 1 : 200

**NO. LBR**  
 6

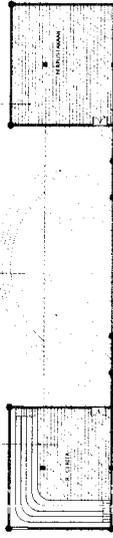
**JML LBR**  
 6

**PENGESAHAN**

COR BETON

LANTAI KAYU BANGKIRAI

LANTAI KAYU BANGKIRAI



KRAMIK 30X 30  
KRAMIK 20X20  
(TEKSTUR KASAR)

BATU KERIKIL  
BETON COR  
KRAMIK 20X20  
(TEKSTUR KASAR)

LANTAI TERASO  
PERKERASAN KORAL  
SIKAT

POLA LANTAI  
SKALA 1:200

DERMAGA

DENAH UNIT PENGELOLA  
SKALA 1:200

TAMPAK DEPAN  
SKALA 1:200

TAMPAK BELAKANG  
SKALA 1:200

POTONGAN  
SKALA 1:200

**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS BINA NEGERI PADANG

PERIODE III  
TAHUN AKADEMIK  
2006/2007

PUSAT PELATIHAN PETUALANGAN ANAK  
DI PULAU KEMBANG KALIMANTAN SELATAN  
PEREKAMAN FLOSIPTI "WAKA SAPRITA MARITING"  
PADANG (PUSAT BANGUNAN ARSITEKTUR)

DOSEN PEMBIMBING  
IR. HASTUTI SAPTORINI, MA

IDENTITAS MAHASISWA  
NAMA YUNITA RAMADHANY  
NO. MHS 03.512.007  
TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR  
UNIT ENTRANCE  
PENGELOLA

SKALA  
1 : 200

NO. LBR  
7

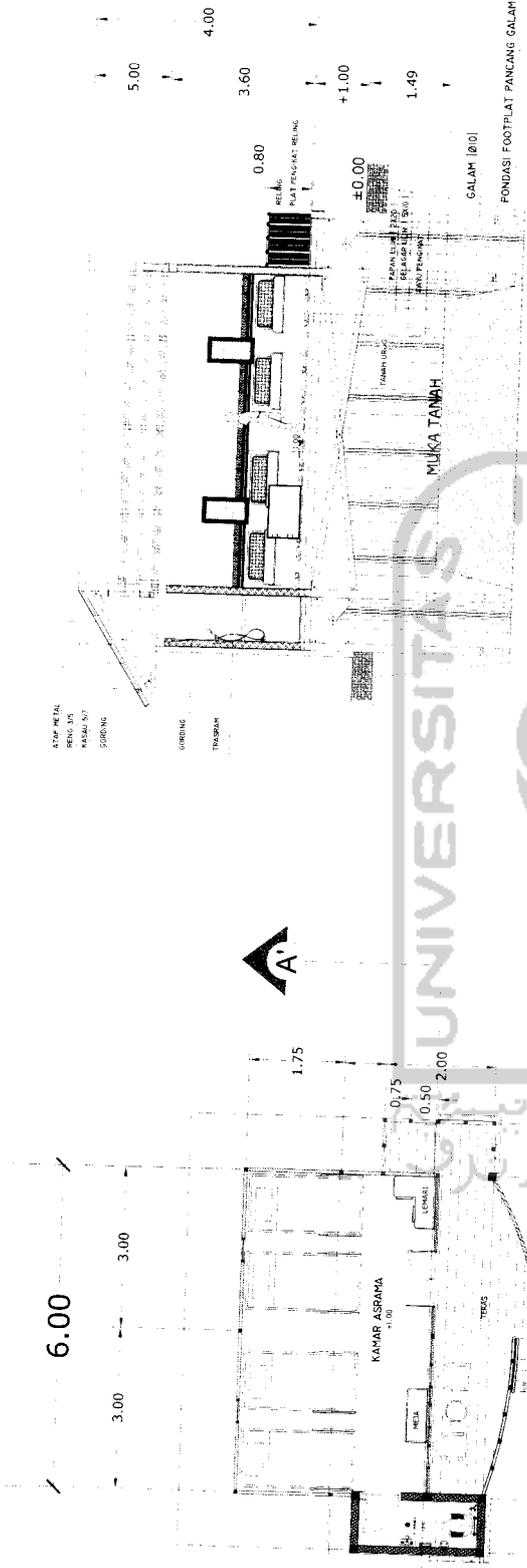
JML LBR  
7

PENGESAHAN



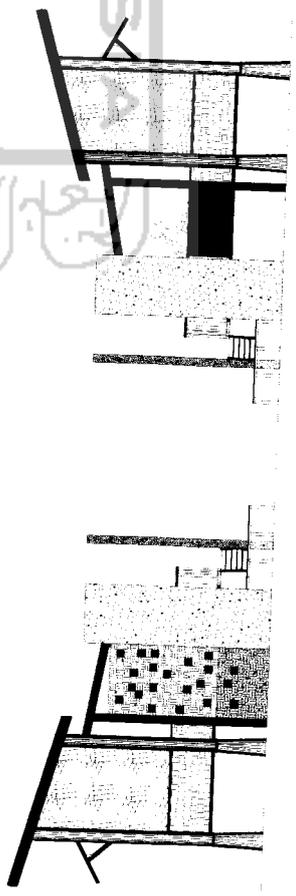




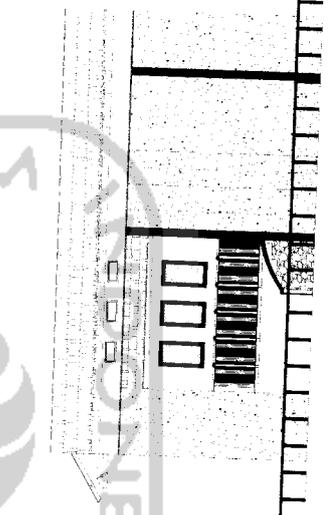


DENAH KAMAR ASRAMA  
SKALA 1 : 50

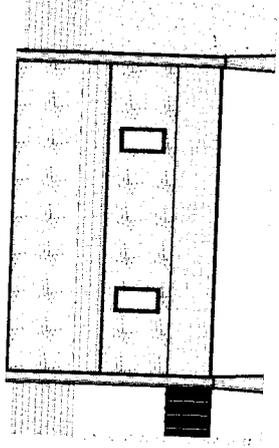
POTONGAN A-A'  
SKALA 1 : 50



TAMPAK SAMPING KIRI  
SKALA 1 : 50



TAMPAK SAMPING KANAN  
SKALA 1 : 50



TAMPAK DEPAN  
SKALA 1 : 50

TAMPAK DEPAN  
SKALA 1 : 50

**TUGAS AKHIR**  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
TAHUN AKADEMIK  
2006/2007

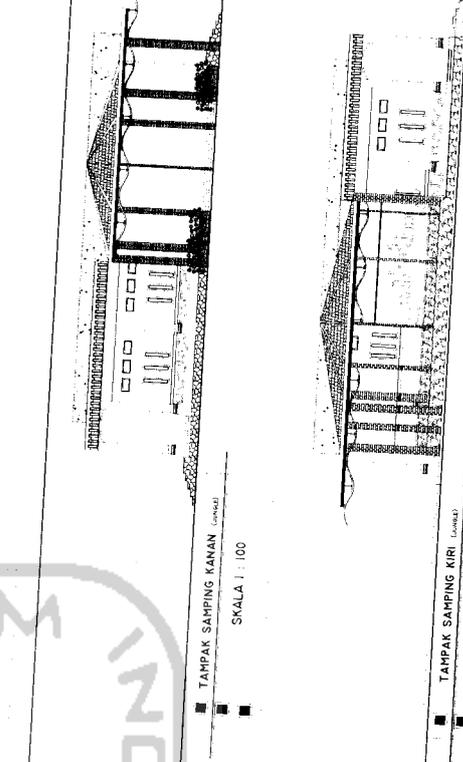
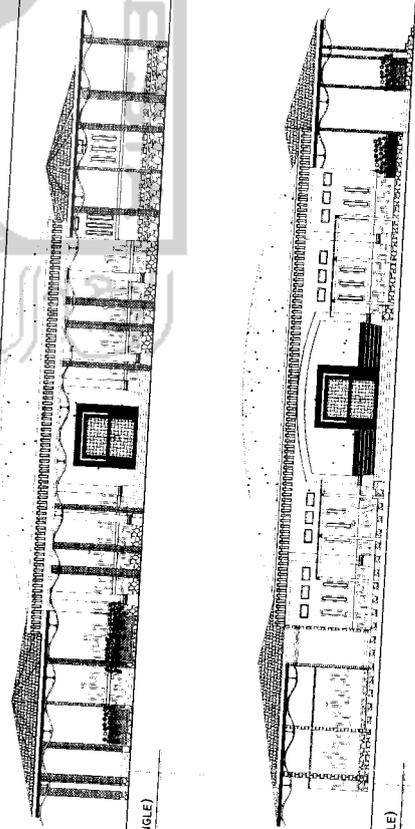
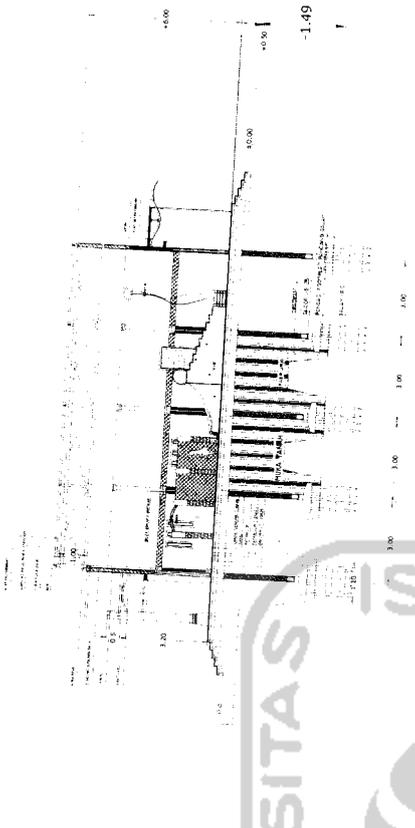
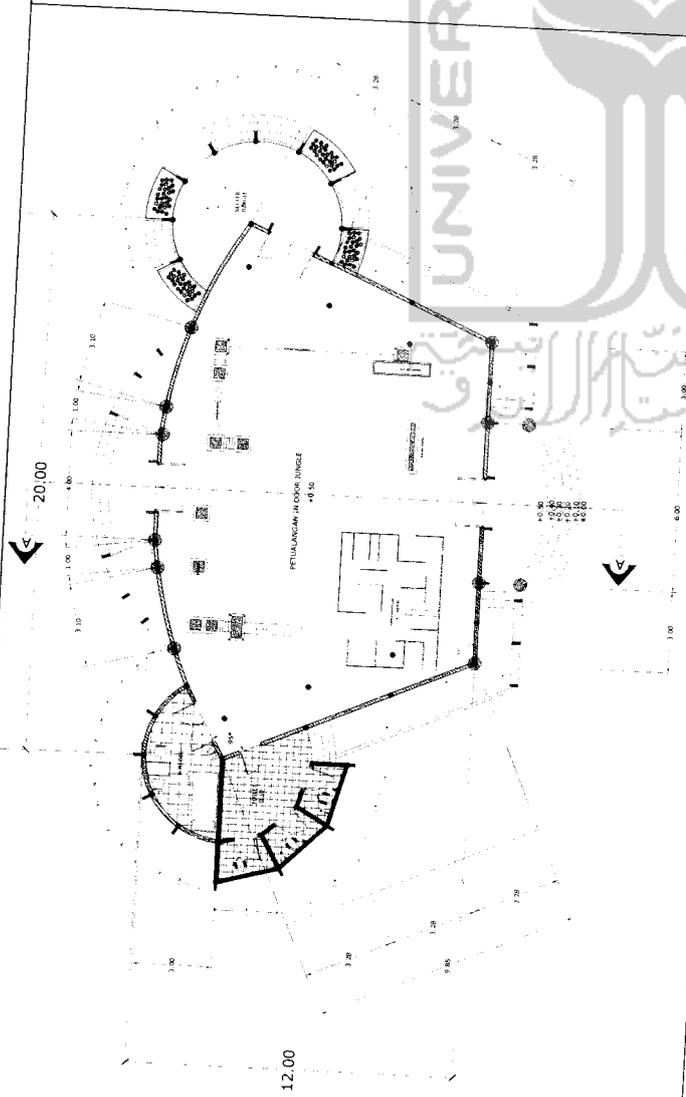
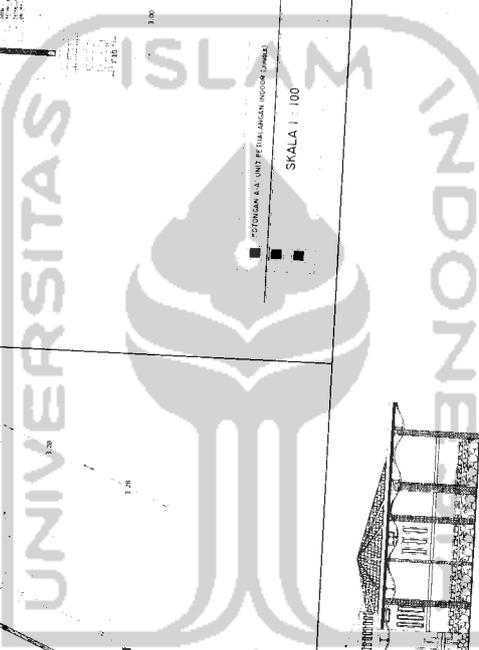
PUSAT PELATIHAN PETUALANGAN ANAK  
DI PULAU KEMBANG KALIMANTAN SELATAN  
PENYEMBAH FILLOSOF "WALIA SAMPURI KARITING"  
PADA PASANG BANGUNAN AGROKOSMI

DOSEN PEMBIMBING  
IR. HASTUTI SAPTORINI, MA

IDENTITAS MAHASISWA  
NAMA YUNITA RAMADHANY  
NO. IMHS 03.512.007  
TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR  
UNIT ASRAMA

SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
1 : 50	10		



TAMPAK BELAKANG (JUNGLE)  
SKALA 1 : 100

TAMPAK DEPAN (JUNGLE)  
SKALA 1 : 100

TAMPAK SAMPING KANAN (JUNGLE)  
SKALA 1 : 100

TAMPAK SAMPING KIRI (JUNGLE)  
SKALA 1 : 100

**TUGAS AKHIR**  
JURISAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
TAHUN AKADEMIK  
2006/2007

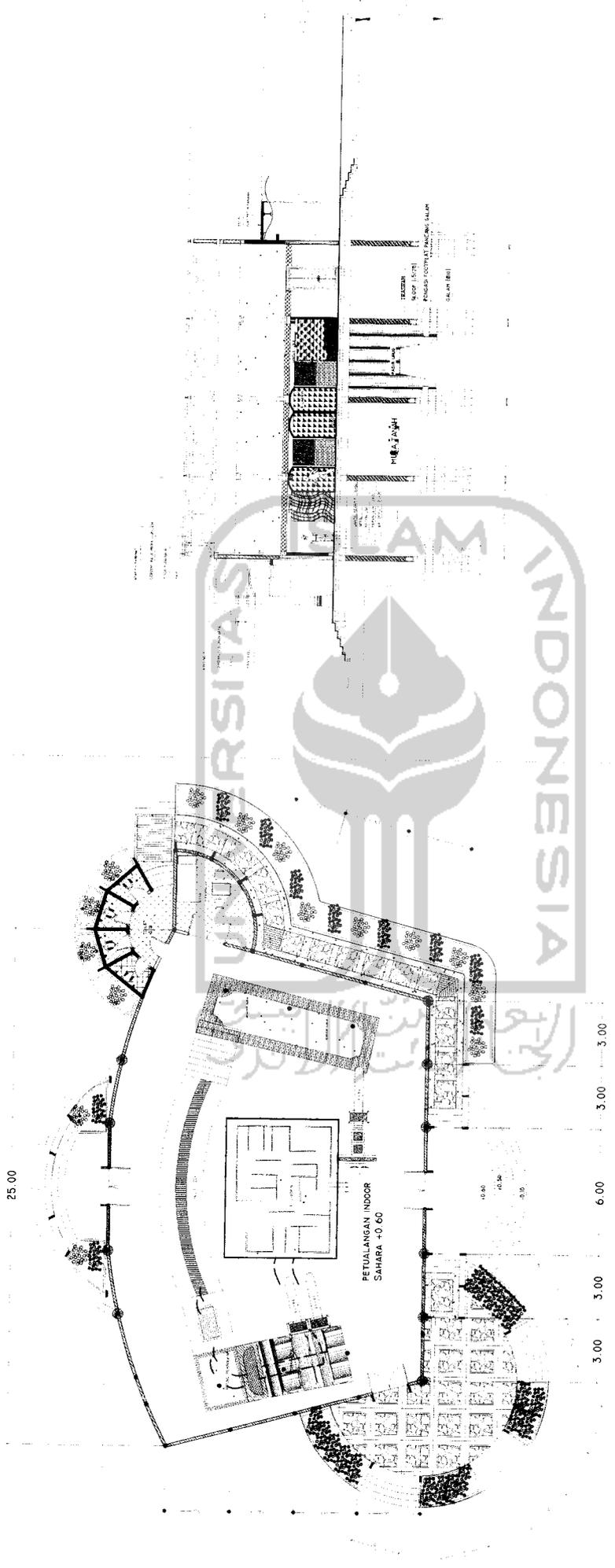
PUSAT PELATIHAN PETUALANGAN ANAK  
DI PULAU KEMBANG KALIMANTAN SELATAN  
PENYERAPAN FLOSOFI "WALIA SAMAHA MASQUETING"  
PADA PASAD BANGUNAN AKONKUDA

DOSEN PEMBIMBING  
IR. HASTUTI SAPTORINI, MA

IDENTITAS MAHASISWA  
NAMA YUNITA RAMADHANY  
NO. IMHS 03.512.007  
TANDA TANGAN

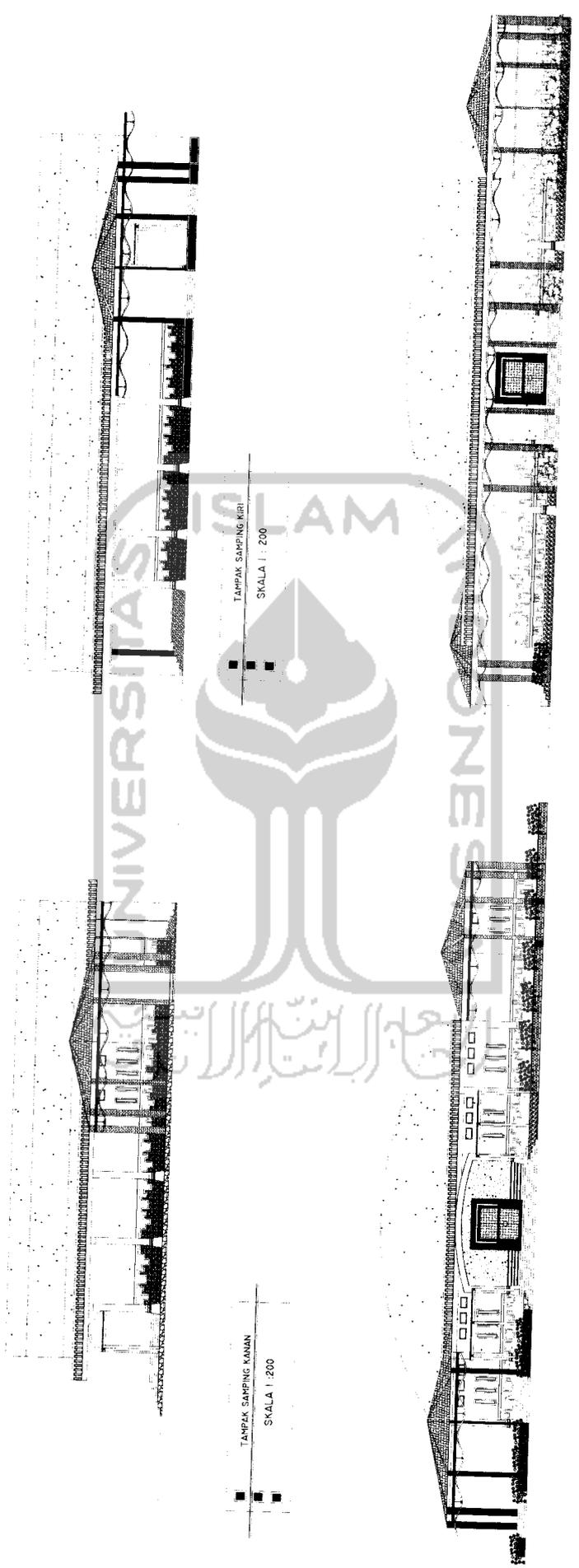
NAMA GAMBAR  
UNIT PETUALANGAN IN DOOR  
JUNGLE

SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
1 : 100	11		



POTONGAN UNIT PETUALANGAN INDOOR (SAHARA)  
 SKALA 1 : 100

 <b>TUGAS AKHIR</b> JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN <small>UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</small>	<b>PERIODE III</b> <b>TAHUN AKADEMIK</b> <b>2006/2007</b>	<b>PUSAT PELATIHAN PETUALANGAN ANAK</b> <b>DI PULAU KEMBANG KALIMANTAN SELATAN</b> <small>PERENCANAAN TELOSORI "WANA SAMPAH KARTING"          PADA FASAD BANGUNAN AKRODISASI</small>	<b>DOSEN PEMBIMBING</b> IR-HASTUTI SAPTORINI,MA	<b>IDENTITAS MAHASISWA</b> <table border="1"> <tr> <td><b>NAMA</b></td> <td>YUNTA RAMADHANY</td> </tr> <tr> <td><b>NO. MHS</b></td> <td>03.512.007</td> </tr> <tr> <td><b>TANDA TANGAN</b></td> <td></td> </tr> </table>	<b>NAMA</b>	YUNTA RAMADHANY	<b>NO. MHS</b>	03.512.007	<b>TANDA TANGAN</b>		<b>NAMA GAMBAR</b> DENAH DAN POTONGAN UNIT PETUALANGAN INDOOR (SAHARA)	<b>SKALA</b> 1 : 100	<b>NO. LBR</b> 12	<b>JML LBR</b>	<b>PENGESAHAN</b>
	<b>NAMA</b>	YUNTA RAMADHANY													
<b>NO. MHS</b>	03.512.007														
<b>TANDA TANGAN</b>															



TAMPAK SAMPING KANAN  
SKALA 1 : 200

TAMPAK SAMPING KIRI  
SKALA 1 : 200

TAMPAK DEPAN  
SKALA 1 : 200

TAMPAK BELAKANG  
SKALA 1 : 200

**TUGAS AKHIR**  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
TAHUN AKADEMIK  
2006/2007

PUSAT PELATIHAN PETUALANGAN ANAK  
DI PULAU KEMBANG KALIMANTAN SELATAN  
PEKERJAAN FLOSIOR "WALA SAMPAI KARVING"  
PALUA TAGAD BANGUNAN AKROTIKAI

DOSEN PEMBIMBING  
JR. HASTUTI SAPTORINI, MA

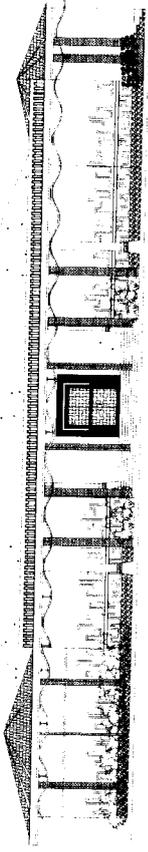
IDENTITAS MAHASISWA  
NAMA YUNITA RAMADHANY  
NO. MHS 03.512.007  
TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR  
TAMPAK UNIT PETUALANGAN INDOOR  
SAHARA

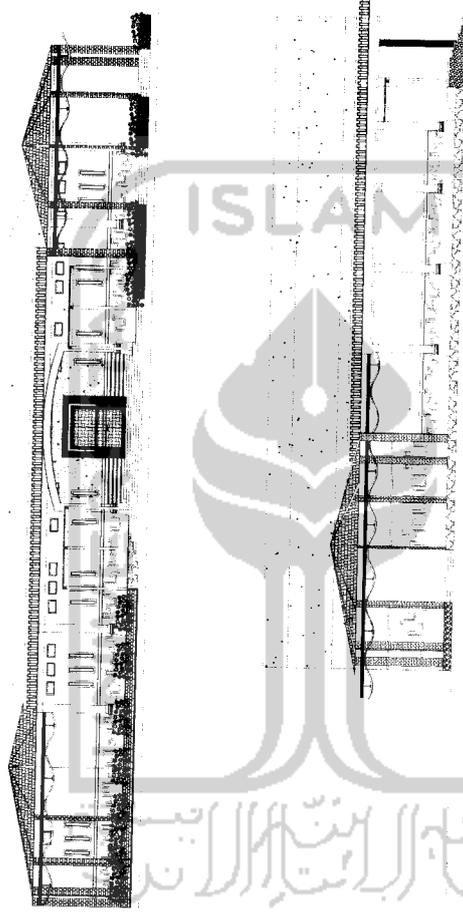
SKALA 1 : 100  
NO. LBR 13  
JML LBR

PENGESAHAN

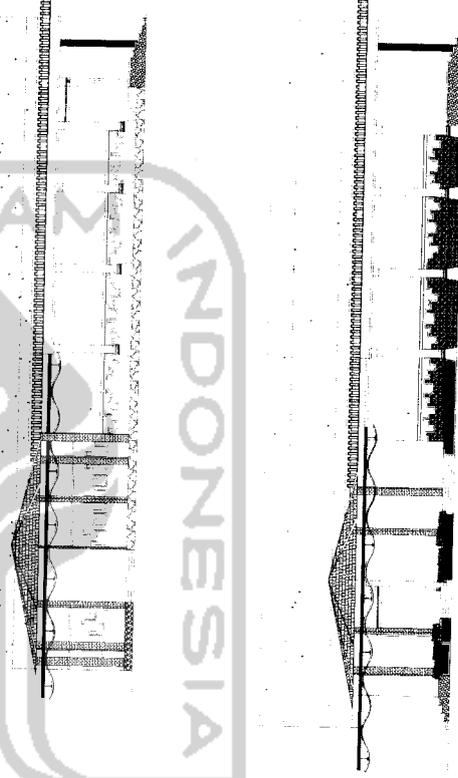




TAMPAK BELAKANG (OCEAN)  
SKALA 1 : 100



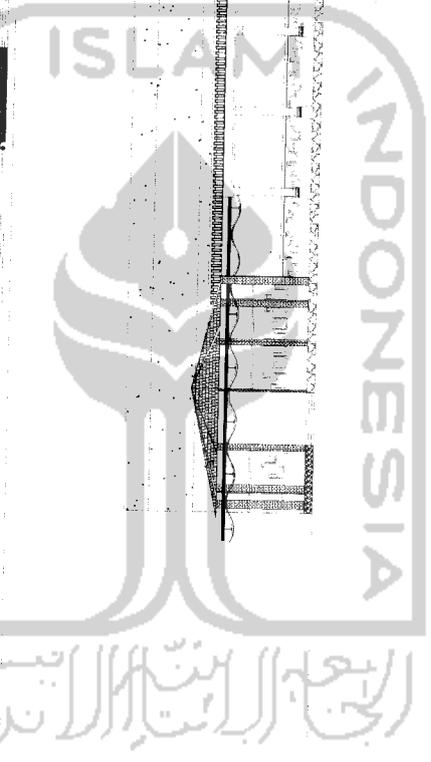
TAMPAK DEPAN (OCEAN)  
SKALA 1 : 100



TAMPAK SAMPING KANAN (OCEAN)  
SKALA 1 : 100



TAMPAK SAMPING KIRI (OCEAN)  
SKALA 1 : 100



**TUGAS AKHIR**  
JURISAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
TAHUN AKADEMIK  
2008/2009

PUSAT PELATIHAN PETUALANGAN ANAK  
DI PULAU KEMBANG KALIMANTAN SELATAN  
PERENCANAAN FLOORS "WALIA SAMBAH KEBUTING"  
PADA FASAD BANGUNAN AKONKORDASI

DOSEN PEMBIMBING  
IR. HASTUTI SAFTORINI, MA

IDENTITAS MAHASISWA  
NAMA YUNITA RAMADHANY  
NO. IMHS 03.812.007  
TANDA TANGAN

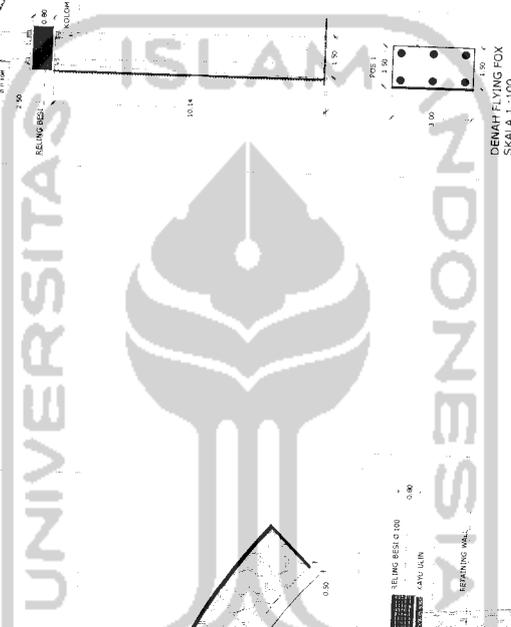
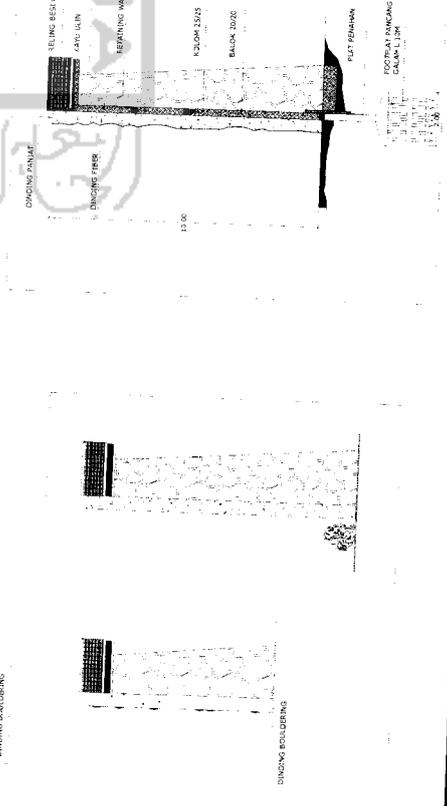
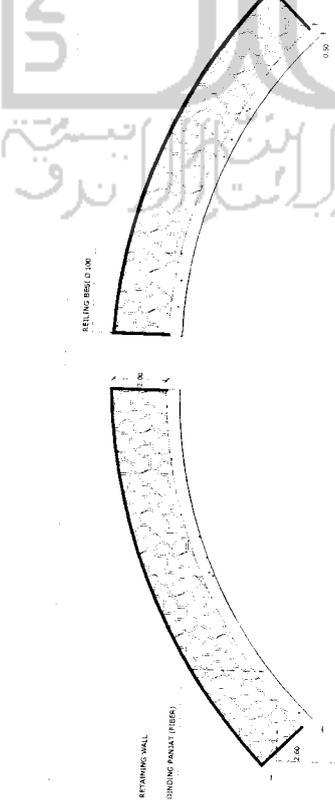
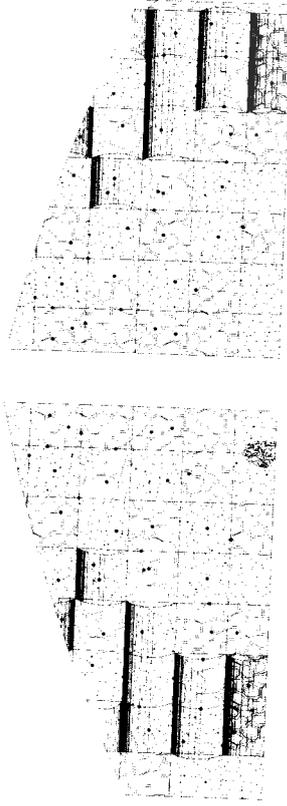
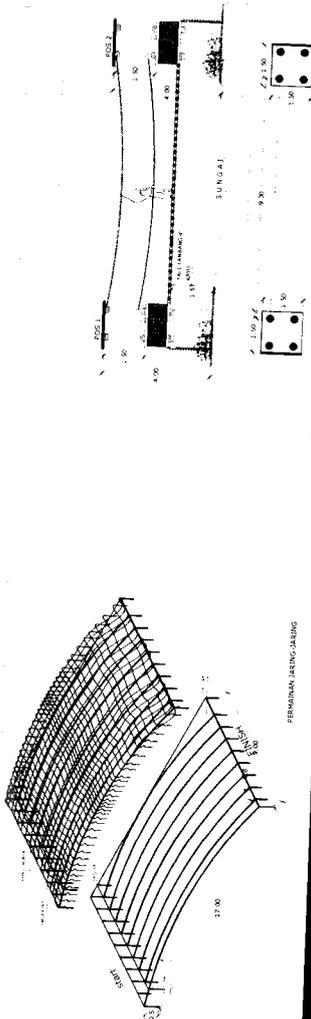
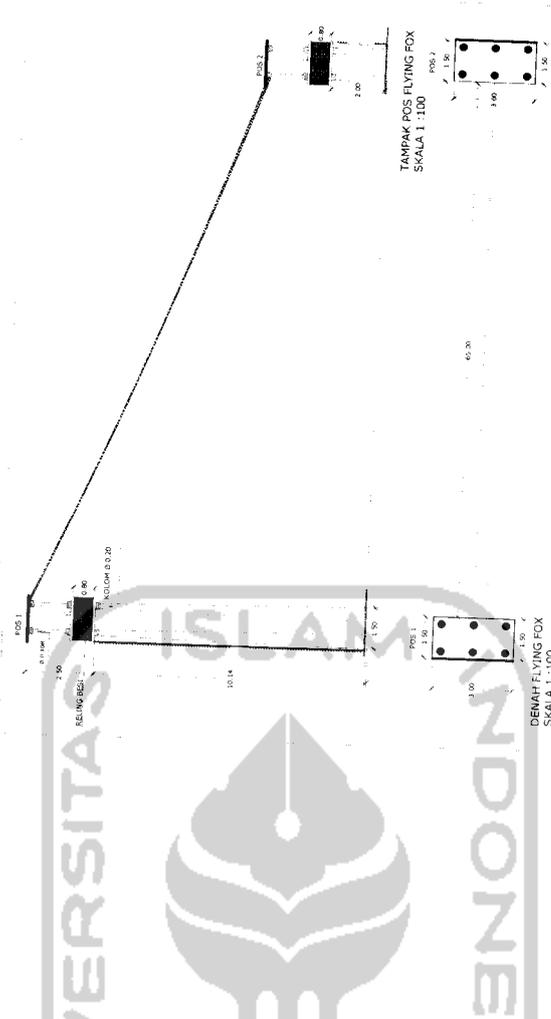
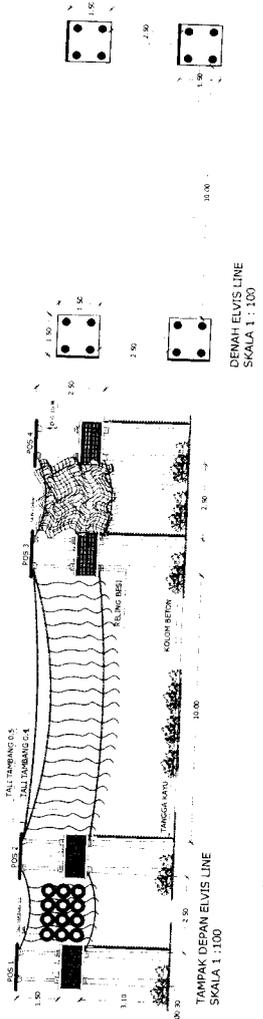
NAMA GAMBAR  
UNIT PETUALANGAN INDOOR  
(OCEAN)

SKALA 1 : 100

NO. LBR 15

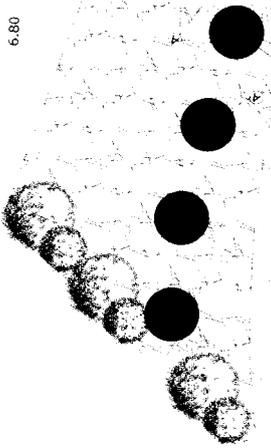
JML LBR

PENGESAHAN



<b>TUGAS AKHIR</b> JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	<b>PERIODE III</b> <b>TAHUN AKADEMIK</b> <b>2006/2007</b>		<b>PUSAT PELATIHAN PETUALANGAN ANAK</b> <b>DI PULAU KEMBANG KALIMANTAN SELATAN</b> <small>PERKERJAAN FLODROT "WALA SAWAHI KAPTINTAN"</small> <small>YUNI YUSRI BANGUNAN AKRODISASI</small>		<b>DOSEN PEMBIMBING</b> I.R. HASTUTI SAPTORINI, MA	<b>IDENTITAS MAHASISWA</b> NAMA YUNITA RAMADHANY NO. IMHS 03.512.007 TANDA TANGAN	<b>NAMA GAMBAR</b> DETAIL PERMAINAN	<b>SKALA</b> 1 : 100	<b>NO. LBR</b> 16	<b>JML LBR</b>	<b>PENGESAHAN</b>
	(Signature area for approval)										

6.80



3.18

TOMBOL TEKAN

KARET PEGAS

AIR KELUAR

HANDLE

PIJAKAN KAKI

TANGGA

FIBERGLAS

PIPA PVC

MESIN POMPA

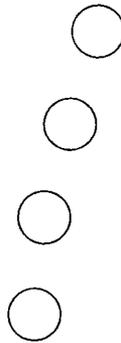
KARET PEGAS

SUNGAI

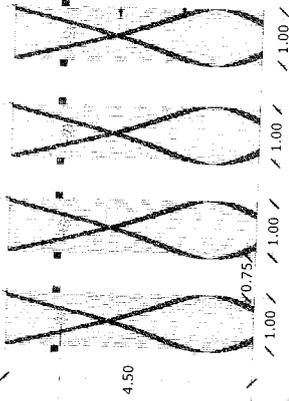
PLAT PEMUNGKUS

PIPA PVC

1.00 /



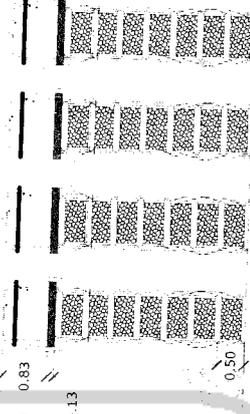
DENAH PERMAINAN  
MEMANJAT  
SKALA 1 : 50



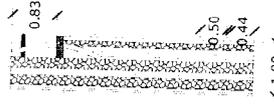
SEMEN AGREGAT

BATU KORAL (WARNA)

TAMPAK DEPAN PERMAINAN 1 : 50

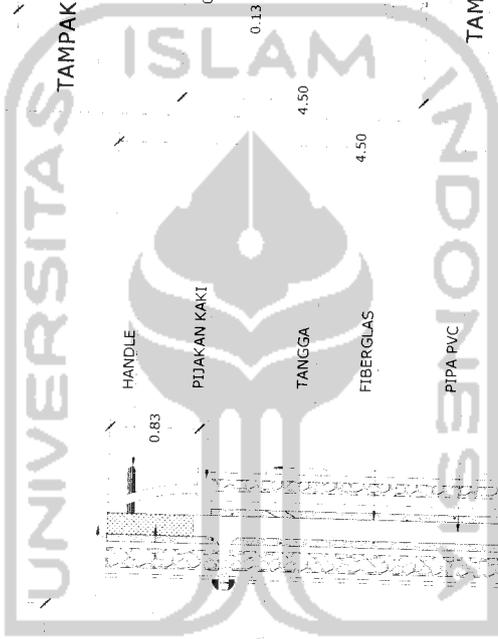


TAMPAK BELAKANG PERMAINAN 1 : 50



TAMPAK SAMPING PERMAINAN SKALA 1 : 50

POTONGAN PERMAINAN SKALA 1:25



**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
TAHUN AKADEMIK  
2006/2007

PUSAT PELATIHAN PETUALANGAN ANAK  
DI PULAU KEMBANG KALIMANTAN SELATAN  
PEREKAMAN FLOSDOT "WAWA SAMPAH KARUTING"  
PADA TAPAK BANGUNAN AGRONOGIS

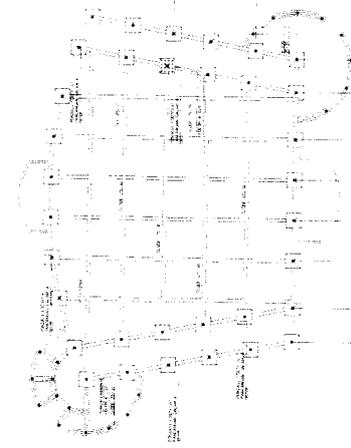
DOSEN PEMBIMBING  
IR. HASTUTI SAPTORINI, MA

IDENTITAS MAHASISWA  
NAMA YUNITA RAMADHANY  
NO. MHS 03.512.007  
TANDA TANGAN

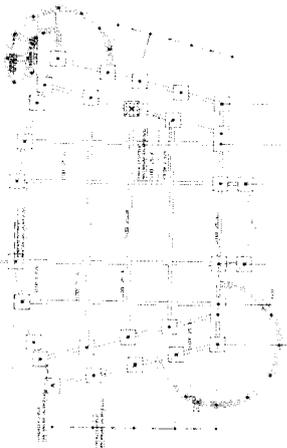
NAMA GAMBAR  
DETAIL PERMAINAN MEMANJAT

SKALA  
NO. LBR  
JML LBR  
PENGESAHAN

17



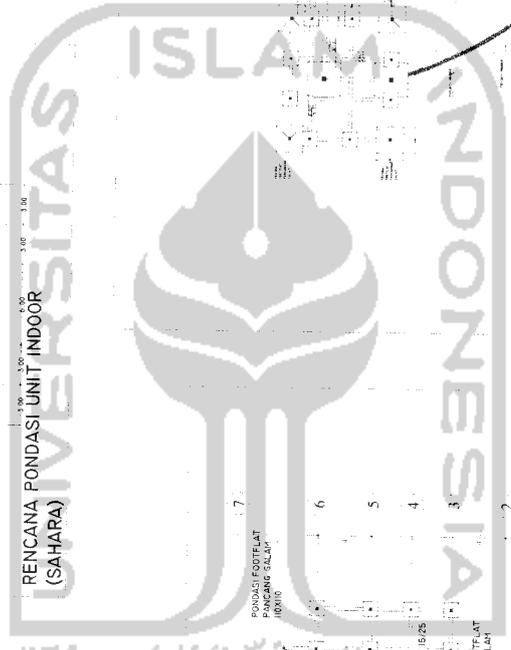
RENCANA PONDASI UNIT PERMAINAN INDOOR(OCEAN)



RENCANA PONDASI UNIT INDOOR (SAHARA)



RENCANA PONDASI UNIT INDOOR (JUNGLE)



RENCANA PONDASI UNIT MESS PEGAWAI DAN BALAI MAKAN SKALA 1:200

RENCANA PONDASI UNIT PENGELOLA SKALA 1:200

A B C D E F G H I J K L M N O

**TUGAS AKHIR**  
 JURISAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
 TAHUN AKADEMIK  
 2006/2007

PUSAT PELATIHAN PETUALANGAN ANAK  
 DI PULAU KEMBANG KALIMANTAN SELATAN  
 PENYUSUNAN: I. R. HASUTI SAPTORINI, MA  
 PAUVA PASAD BANGUNGAN ARSITEKTUR

DOSEN PEMBIMBING  
 I. R. HASUTI SAPTORINI, MA

IDENTITAS MAHASISWA  
 NAMA: YUNITA RAMADHANY  
 NO. MHS: 03.512.007  
 TANDA TANGAN:

NAMA GAMBAR  
 RENCANA PONDASI

SKALA  
 1 : 200

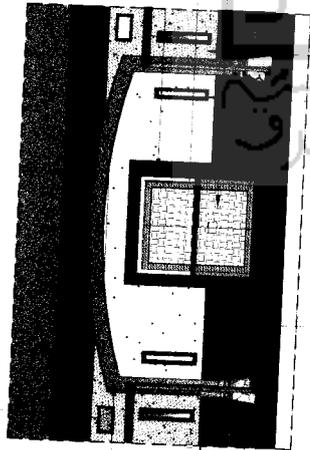
NO. LBR  
 18

JML LBR

PENGESAHAN



LIS WARNA BIRU



KOLOM WARNA BIRU FINISHING BATU KORAL

LIS L 24 CM DINDING KORAL SIKAT WARNA

LIS L 10 CM DINDING KORAL SIKAT WARNA

DINDING TEKSTUR SISIR (WARNA COKLAT)

BINGKAI JENDELA (BETON)  
10 CM

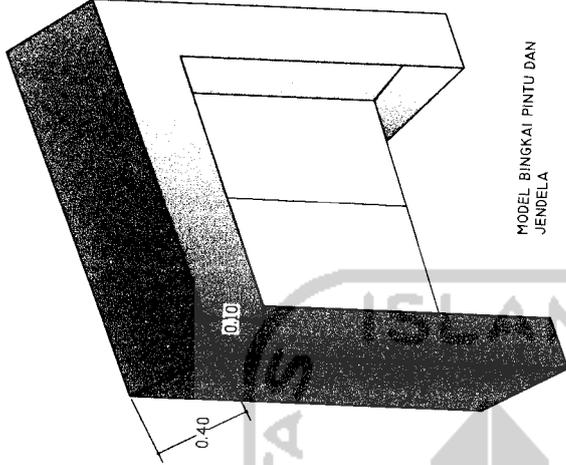
BINGKAI BETON WARNA BIRU 40 CM

PINTU DENGAN MOTIF ANYAH KETEBALAN 1 CM

KUSEN KAYU 12 CM

TANGGA TEGEL 30X30 TEKSTUR KASAR

DINDING DENGAN TEKSTUR CAPRUT



MODEL BINGKAI PINTU DAN JENDELA

LIS DINDING KORAL (WARNA) 5 CM

KOLOM Ø 30CM

KOLOM WARNA BIRU

BATU KORAL WARNA

DINDING TEKSTURE SISIR 5 CM

DINDING TEKSTUR CAPRUT

DINDING TEKSTUR

BATU PECAH

**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN



PERIODE III  
TAHUN AKADEMIK  
2006/2007

PUSAT PELATIHAN PETUALANGAN ANAK  
DI PULAU KEMBANG KALIMANTAN SELATAN  
PEKERJANNI ELISYATI, NANA, ANI, KARTINI\*  
PADA FASAD BANGUNAN ANTIKOROSI

**DOSEN PEMBIMBING**

IR-HASTUTI SAPTORNAMA

**IDENTITAS MAHASISWA**

NAMA YUNTA RAMADHANY  
NO. MHS 03.512.007  
TANDA TANGAN

**NAMA GAMBAR**

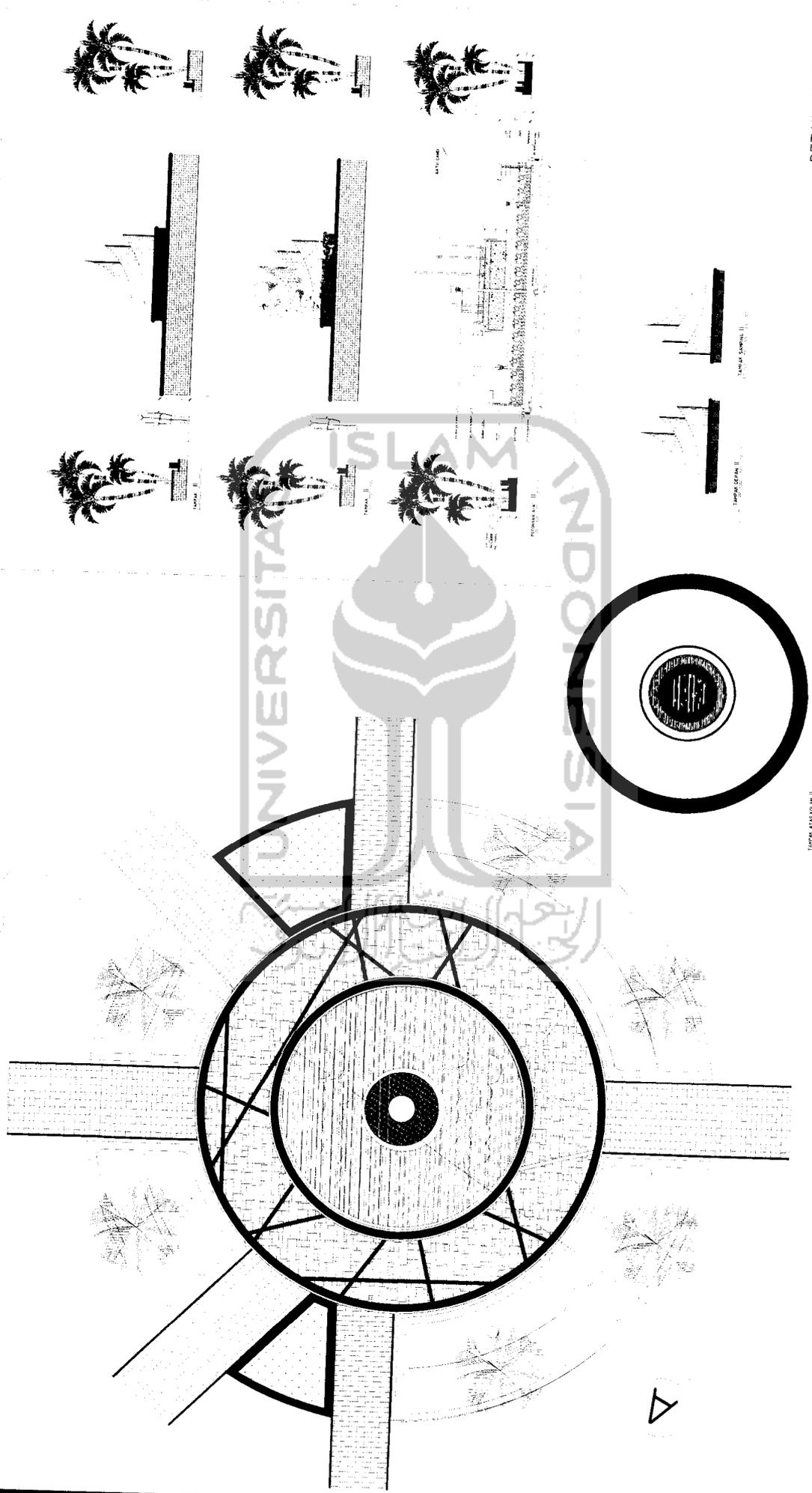
DETAIL FASAD

SKALA 1 : 50

NO. LBR 19

JML LBR

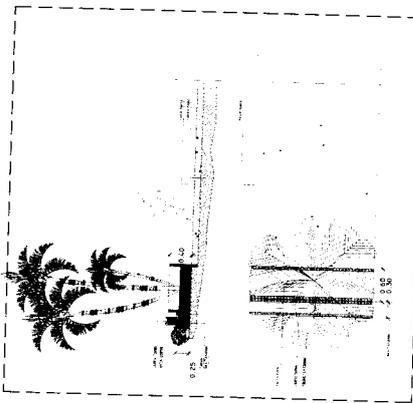
PENGESAHAN



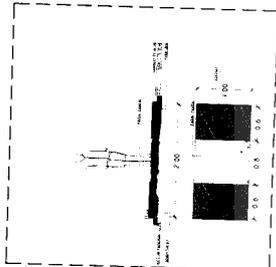
DETAIL LANSEKAP  
PLAZA

 <p><b>TUGAS AKHIR</b> JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</p>	<p><b>PERIODE III</b> <b>TAHUN AKADEMIK</b> <b>2006/2007</b></p>	<p><b>PUSAT PELATIHAN PETUALANGAN ANAK</b> DI PULAU KEMBANG KALIMANTAN SELATAN PERENCANAAN PELOUPOK "WALIA SANGKA ARABITUNG" PADANG PASIR RANGKUMAY ANAPRODASI</p>	<p><b>DOSEN PEMBIMBING</b> IR. HASTUTI SAPTORINI, MA</p>	<p><b>IDENTITAS MAHASISWA</b></p> <table border="1"> <tr> <td><b>NAMA</b></td> <td>Yunita Ramadhany</td> </tr> <tr> <td><b>NO. MHS</b></td> <td>03.512.007</td> </tr> <tr> <td><b>TANDA TANGAN</b></td> <td></td> </tr> </table>	<b>NAMA</b>	Yunita Ramadhany	<b>NO. MHS</b>	03.512.007	<b>TANDA TANGAN</b>		<p><b>NAMA GAMBAR</b> DETAIL LANSEKAP Plaza</p>	<p><b>SKALA</b> 1 : 50</p>	<p><b>NO. LBR</b> 20</p>	<p><b>JML LBR</b></p>	<p><b>PENGESAHAN</b></p>
	<b>NAMA</b>	Yunita Ramadhany													
<b>NO. MHS</b>	03.512.007														
<b>TANDA TANGAN</b>															
<p>DETAIL LANSEKAP PLAZA</p>															

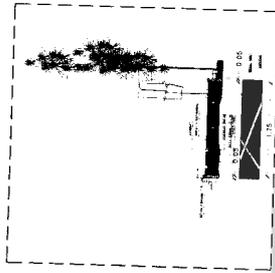
PERKERASAN PADA AREA PERMAINAN  
WALL CLIMBING, FLYING FOX, ELVISLINE



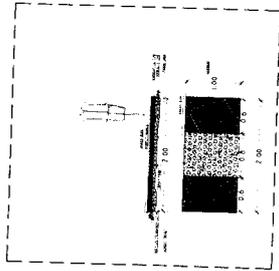
PERKERASAN PASIR PANTAI DAN AGREGAT



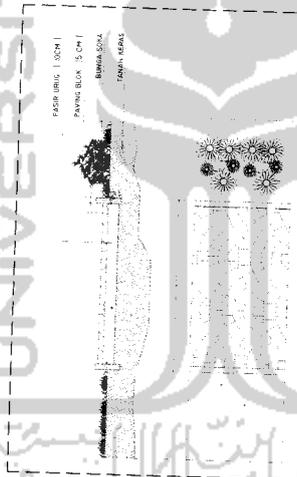
PERKERASAN KORAL SIKAT DAN AGREGAT



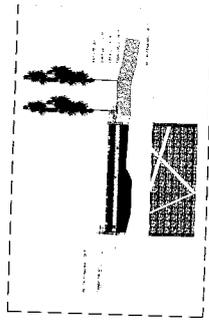
PERKERASAN GRASS BLOK SIKAT DAN AGREGAT



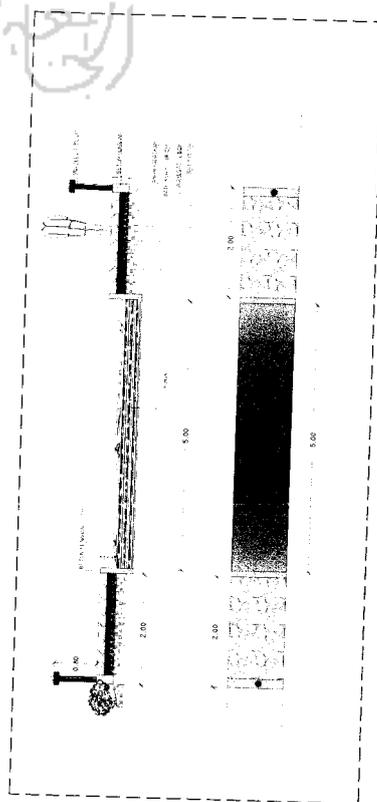
PERKERASAN DENGAN PAVING BLOK



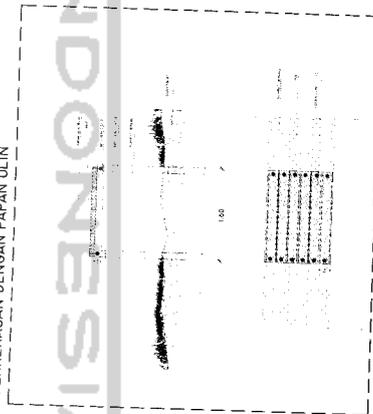
PERKERASAN DENGAN BATU PECAH



PERKERASAN PADA BAGIAN TEPIAN SUNGAI



PERKERASAN DENGAN PAPAN ULIN



PAVING BLOK

