

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
ABSTRAKSI.....	vi
DESAIN PREMIS.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Batasan Pengertian Judul.....	1
1.2 Latar Belakang.....	1
1.2.1 Pengaruh perkembangan ilmu teknologi Di Indonesia.....	1
1.2.2 Pendidikan Di Ternate.....	2
1.2.3 Kondisi Ternate.....	3
1.2.4 Cara Bermain Anak Ternate.....	4
1.2.5 Pola Bermain Awal Masa Anak-Anak.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.3.1 Permasalahan Umum.....	6
1.3.2 Permasalahan Khusus.....	6
1.4 Tujuan.....	6
1.4.1 Tujuan Umum.....	6
1.4.2 Tujuan Khusus.....	6
1.5 Sasaran.....	7
1.6 Lingkup Pembahasan.....	7
1.7 Metode Pembahasan.....	7
1.7.1 Identifikasi Masalah.....	7
1.7.2 Pengumpulan Data.....	8
1.7.3 Analisis Dan Sintesis.....	8

1.7.4 Perumusan Konsep.....	8
1.8 Keaslian Penulisan.....	8
BAB II KAJIAN LITERATUR.....	10
2.1 Teori Perkembangan Anak.....	10
2.1.1 Mengenal Perkembangan Anak	10
2.1.2 Perkembangan Kognitif Anak.....	10
2.1.3 Perkembangan PSYCHO-SOSIAL.....	11
2.1.4 Perkembangan Memori.....	14
2.1.5 Bermain.....	15
2.2 Desain Arsitek.....	
2.2.1 Anak-Anak Dan Lingkungan.....	20
2.3 Ruang luar dan Ruang dalam.....	20
2.4 Teory Theme park.....	21
2.5 Ruang Lingkup IPTEK.....	23
2.6 Potensi Alam.....	25
2.7 Studi Kasus.....	26
2.7.1 Taman mini Indonesia.....	26
2.7.2 Trans Studio Theme Park.....	29
2.7.3 Taman Pintar Yogyakarta.....	31
BAB III METODE PERANCANGAN.....	34
3.1 Metode Pengumpulan Data.....	34
3.1.1 Observasi Pengamatan	34
3.1.2 Interview	34
3.1.3 Pemotretan (Foto).....	35
3.2 Metode Analisa	35
3.3 Metode Pengujian.....	35
3.4 Kerangka Alur Pola Pikir.....	36
BAB IV HASIL OBSERVASI.....	37
4.1 Hasil Pengumpulan Data.....	37
4.1.1 Observasi Pengamatan	37

4.1.2 Interview.....	39
4.1.3 Pemotretan (Foto)	39
4.2 Metode Analisa.....	41
4.3 Data Lokasi	42
4.3.1 Penentuan Site.....	43
4.3.2 Dasar Pertimbangan.....	43
4.3.3 Kelebihan Site.....	44
BAB V ANALISA.....	45
5.1 Analisis Prilaku Anak	45
5.1.1 Analisis Prilaku Anak Ternate	45
5.1.2 Analisis Prilaku Anak bermain dan belajar.....	45
5.2 Analisis Jenis Permainan.....	48
5.2.1 Bermain Dan Belajar.....	48
5.2.2 konsep Bermain Dan Belajar.....	52
5.3 Analisis Sirkulasi Kegiatan.....	56
5.3.1 Klasifikasi Gerak Pengujung.....	58
5.4 Analisis Pengelompokan Konsep Bermain Dan Belajar.....	60
5.5 Program Ruang.....	61
5.5.1 Analisa Pelaku, Jenis permainan, Jenis kegiatan, konsep dan letak	62
5.5.2 Analisa Dimensi, Kapasitas, Dan Kebutuha Ruang.....	64
5.6 Analisis Site.....	71
4.6.1 Kondisi Lingkungan Site.....	71
4.6.2 Analisis Potensi Alam.....	73
5.7 Analisis Pola Sirkulasi Ruang.....	76
5.8 Analisis Gubahan Masa	77
5.9 Analisa peletakan zoning bermain.....	78
5.10 Analisa Tata Ruang.....	79
5.10.1 Ruang dalam.....	79
5.10.2 Ruang Luar.....	80

BAB VI KONSEP PERANCANGAN	81
6.1 Konsep Pengelolaan Site.....	81
6.1.1 Zoning.....	81
6.1.2 Konsep Gubahan Masa.....	83
6.2 Konsep Tata Landscape	84
6.3 Konsep pemanfaatan Alam.....	85
6.4 Konsep Fasad.....	87
6.5 Konsep Tata Ruang Luar.....	89
6.6 Konsep Tata Ruang Dalam.....	91
BAB VII SKEMATIK	93
7.1 Skematik Zoning.....	93
7.2 Skematik Gubaha Masa.....	94
7.3 Skematik Pembagian Zoning.....	95
7.4 Skematik Jalur Sirkulasi.....	96
7.5 Skematik Bentuk Keamanan.....	97
7.6 Skematik Bentuk Landscape Outdoor.....	98
7.7 Skematik Pemanfaatan Alam.....	99
7.8 Skematik Fasad.....	100
7.9 Skematik Ruang Luar.....	104
7.10 Skematik Ruang Dalam.....	108
BAB VIII UJI DESAIN	111
8.1 Hasil Uji Desain.....	111
8.1.1 Dari hasil uji presepsi.....	111
8.1.2 Tanggapan Rancangan	113
BAB IX LAPORAN PENGEMBANGAN DESAIN	115
9.1 Penataan Masa.....	115
9.2 Gubahan Masa.....	117
9.3 Desain Ruang Dalam.....	118
9.4 Penempatan Bangunan.....	121

9.5 Potensi Alam Yang Digunakan.....	122
9.6 Peletakan Ruang Luar.....	123
9.7 Bentuk Fasad.....	126
Daftar Pustaka.....	128
Penutup.....	130



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.2.3 Peta Pulau Ternate	3
Gambar 2.3 Batasan Zoning	21
Gambar 2.4 Kidsplay-Equipment	23
Gambar 2.7.1a Istana Anak-Anak	26
Gambar 2.7.1b Perahu Angsa	27
Gambar 2.7.2 Peta Trans Studio	29
Gambar 2.7.3a Gerbang Masuk Taman Pintar	31
Gambar 2.7.3b Permainan	31
Gambar 2.7.3c Permainan Pipa Gaung	32
Gambar 2.7.3d Permainan Rumah Pohon	32
Gambar 2.7.3e Permainan Parabola Berbisik	32
Gambar 2.7.1f Melihat Planet Dengan Cara Menggunakan Alat Teknologi	33
Gambar 4.1 Gerak Pengunjung Anak Usia 5 Tahun Di Taman Pintar	37
Gambar 4.1 Gerak Pengunjung Anak Usia 11 Tahun Di Taman Pintar	38
Gambar 4.1.3a Bermain Air	39
Gambar 4.1.3b Permainan Pipa Gaung	40
Gambar 4.1.3c Tempat Bermain Yang Teduh	40
Gambar 4.1.3d Tempat Duduk Yang Terbatas	40
Gambar 4.1.3e Suasana Saat Banyak Pengunjung	40
Gambar 4.3 Situasi Lokasi	42
Gambar 4.3.1 Situasi Site Disore Hari	43
Gambar 5.1 Perilaku Anak Ternate Yang Senang Bermain Dengan Permainan Alam	45
Gambar 5.1.2a Perilaku Anak Dengan Alat Bermain Yang Bergerak	46
Gambar 5.1.2b Perilaku Anak Dengan Alat Bermain Yang Berteknologi	46
Gambar 5.1.2c Perilaku Anak Dengan Alat Bermain Yang Pasif	47
Gambar 5.1.2d Perilaku Anak Dan Orang Tua Ketika Istrahat Di Taman Pintar	47
Gambar 5.3.1 Analisis Aktifitas Pergerakan Anak Usia 3-7 Tahun	58

Gambar 5.3.1 Analisis Aktifitas Pergerakan Anak Usia 3-7 Tahun	59
Gambar 5.6.1a Kondisi Eksisting Lingkungan	71
Gambar 5.6.1b Kondisi Eksisting Sirkulasi	72
Gambar 5.6.1c Kondisi Tanggapan Sirkulasi	72
Gambar 5.6.1e Kondisi Eksisting Cuaca	73
Gambar 5.6.1e Kondisi Tanggapan Cuaca	73
Gambar 5.6.2 Potensi Alam Yang Di Gunakan Pada Site	74
Gambar 5.7 Merupakan Analisa Peletakan Gubahan Masa	76
Gambar 5.8 Merupakan Analisa Peletakan Gubahan Masa	77
Gambar 5.9 Merupakan Analisa Peletakan Zoning Bermain	78
Gambar 5.10.1 Analisis Tata Ruang Dalam	79
Gambar 5.10.2 Analisis Tata Ruang Luar	80
Gambar 6.1a Konsep Zoning	81
Gambar 6.1b Konsep Sirkulasi	82
Gambar 6.1.2 Gubahan Masa	83
Gambar 6.2.A Konsep Tata Landscape	84
Gambar 6.2b. Perspektif Konsep Landacape	85
Gambar 6.4a Konsep Gedung Circle	87
Gambar 6.4b Konsep Fasad Gedung Restoran	87
Gambar 6.4c Konsep Gedung Penyewaan Alat Pancing	88
Gambar 6.4d Konsep Gedung Pengelola	88
Gambar 6.4e Gedung Penyewaan Sepeda	89
Gambar 6.6a Konsep Ruang Dalam Gedung Circle	91
Gambar 7.1 Skema Zoning.	93
Gambar 7.2 Skema Gubaha Masa	94
Gambar 7.3 Skema Pembagian Zoning	95
Gambar 7.4 Skema Jalur Sirkulas	96
Gambar 7.5 Skema Bentuk Keamanan	97
Gambar 7.6 Skema Bentuk Landscape Outdoor	98
Gambar 7.7 Skematik Pemanfaatan Alam	99
Gambar 7.8a Tampak Depan Gedung Restoran	100
Gambar 7.8b Tampak Perspektif Gedung Restoran	100
Gambar 7.8c Tampak Perspektif Gedung Penyewaan Alat Mancing	100

Gambar 7.8d Tampak Depan Gedung Penyewaan Alat Mancing	100
Gambar 7.8e Tampak Selatan Gedung Circle	101
Gambar 7.8f Tampak Depan Gedung Circle	101
Gambar 7.8g Tampak Perspektif Gedung Circle	101
Gambar 7.8h Tampak Depan Gedung Pengelola	102
Gambar 7.8i Tampak 3d Gedung Pengelola	102
Gambar 7.8j Tampak Perspektif Gedung Penyewaan Sepeda	102
Gambar 7.8k Tampak Depan Gedung Penyewaan Sepeda	102
Gambar 7.9a Akses Masuk Pejalan Kaki	103
Gambar 7.9b Aksesmasuk Gedung Circle	103
Gambar 7.9c Shelter Dan Jembatan	103
Gambar 7.9d Aquarium Ikan	104
Gambar 7.9e Aquarium Ikan Dari Dalam	104
Gambar 7.9f Kolam Renang Anak-Anak	105
Gambar 7.9g Kolam Renang Remaja	105
Gambar 7.9h Tempat Bermain Berkonsep <i>Back To Nature</i>	106
Gambar 7.9i Jalur Permainan Sepeda	106
Gambar 7.9j Gazebo	106
Gambar 7.9k Jalur Keluar Dari Kawassan Wisata	107
Gambar 7.9l Jalur Keluar Kendaraan Pribadi	107
Gambar 7.10a Pola Dinding	108
Gambar 7.10b Pola Penataan	108
Gambar 7.10c Bahan Material Dinding	109
Gambar 7.10d Perspektif Ruang Dalam	109
Gambar 7.10e Bahan Material Dinding	110
Gambar 8.1.2a Uji desain	113
Gambar 8.1.2b Hasil tanggapan	113
Gambar 8.1.2c Jalur alternatif masuk ke arena bermain	114
Gambar 8.1.2d Hasil uji desain tempat pemancingan	114
Gambar 8.1.2e Hasil desain tempat pemancingan	114
Gambar 9.1a Penataan masa	115
Gambar 9.1b Plotting zonatifikasi kegiatan pada site	115
Gambar 9.1c Proses pembentkan masa	116

Gambar 9.2a Proses terciptanya gedung circle	117
Gambar 9.2b Lantai 1 gedung circle	118
Gambar 9.2c Jalur sirkulasi lantai 1 gedung circle	118
Gambar 9.2d Lantai 2 gedung circle	120
Gambar 9.4 Penempatan Bangunan	121
Gambar 9.5 Penggunaan potensi alam	122
Gambar 9.6 Tataletak Luar bangunan	123



DAFTAR TABEL

Tabel 2.5	Perkembangan ilmu teknologi.....	24
Tabel 5.2.2	Pengolongan permainan dengan konsep bermain dan belajar. Sesuai pembagian konsep.....	55
Tabel 5.5.1	Daftar analisa pelaku, jenis permainan jenis kegiatan, konsep dan letak.....	63
Tabel 5.5.2.1	Daftar analisa perilaku, dimensi ruang pada gedung circle dan kebutuhan permainan.....	65
Tabel 5.5.2.2	Daftar Analisa Perilaku, Dimensi Ruang pada gedung pengelola	66
Tabel 5.5.2.3	Daftar Analisa Perilaku, Dimensi Ruang pada gedung restoran dan souvenir.....	67
Tabel 5.5.2.4	Daftar Analisa Perilaku, Dimensi Ruang pada gedung restaurant dan souvenir.....	67
Tabel 5.5.2.5	Daftar Analisa Perilaku, Dimensi Ruang pada gedung Penyewaan alat pancing.....	68
Tabel 5.5.2.6	Daftar Analisa seluruh ruang indoor.....	68
Tabel 5.5.2.7	Daftar Analisa seluruh dimensi outdoor.....	69