

ABSTRAK

Kawasan wisata belajar dan bermain merupakan tempat wisata untuk belajar sambil bermain. Tempat ini bisa didatangi pengunjung dari berbagai usia akan tetapi dikhususkan kepada anak-anak yang usianya 3-12 tahun. Kawasan wisata belajar dan bermain menuntut anak untuk dapat belajar sambil bermain dimana prioritas yang paling utama sebenarnya adalah belajar. Dunia anak adalah dunia bermain yang diimbangi dengan belajar, sifat anak kecil yang selalu ingin mengetahui sesuatu bisa mencari jawabanya di kawasan wisata belajar dan bermain. Tempat ini akan memberikan pelajaran dan pengalaman dari sesuatu permainan.

Dengan adanya perencanaan kawasan wisata belajar dan bermain khususnya untuk anak-anak ini berusaha menjawab masalah-masalah Dari hasil, observasi pengamatan, kajian pustaka, latar belakang dan issue-issue menemukan permasalahan konsep perancangan wisata belajar dan bermain yang bisa mengembangkan dan merespon ketrampilan motorik, kognitif serta sensormotrik pada anak-anak di Ternate.(umum) dan menjawab permasalahan bagaimana merancang bentuk ruang luar dan ruang dalam pada wisata belajar dan bermain dengan permainan yang menggunakan potensi alami, yang mewadahi kegiatan belajar dan bermain untuk mendukung perkembangan anak usia 3-12 tahun.(khusus)

Didalam metode perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data, dengan cara survei taman pintar, observasi pengamatan, pemotretan, pengujian desain dan studi literature yang dilakukan secara langsung untuk dapat memaksimalkan hasil rancangan. Sedangkan metode analisis dilakukan dengan menganalisis site, program ruang, karakteristik kegiatan, konsep permainan sesuai dengan perkembangan motorik, kognitif, sensormotorik, analisis potensi alam. Metode pengujian dilakukan dengan mengaplikasikan antara data, informasi dengan memberikan hasil prarancangan atau konsep desain berupa Model/Cambar 3D setelah itu di tanyakan kepada ibu rumah tangga, mahasiswa yang pernah kuliah di jurusan psikologi dan anak yang dapat mengerti hasil rancangan berupa animasi.

DESAIN PREMIS

Seiring dengan berkembangnya jaman yang serba instan dan moderen seperti ini banyak permainan-permainan yang kurang mendidik bagi anak-anak. sehingga mengakibatkan anak-anak ini tumbuh dengan perilaku yang kurang baik. Bukan hanya perilaku yang kurang baik yang di temui bahkan secara fisik anak jaman sekarang lebih lemah di banding anak terlebih dahulu. Maka dari itu di perlukan suatu tempat yang dapat merespon masa perkembangan anak-anak baik dalam belajar maupun bermain. Sehingga anak-anak dapat mengembangkan kreatifitas sambil bermain dan belajar. Fungsi bangunan ini di rancang untuk mencerdaskan anak-anak Ternate dengan menciptakan kawasan wisata belajar dan bermain ini dapat merespon perkembangan anak ternate yang sesuai dengan karakter anak Ternate

Pertama kali masuk ke bangunan ini akan di sambut dengan jalur masuk kendaraan pribadi bagi yang menggunakannya sedangkan bagi yang datang menggunakan kendaraan umum di sambut dengan jalur pejalan kaki yang langsung menuju ke gedung pengelola untuk ke loket. Setelah dari loket pengunjung bisa masuk ke gedung utama, yang langsung menuju ke lantai dua sedangkan para pengunjng yang kurang mampu menaiki tangga bisa menggunakan jalur alternatif yang letaknya bersampingan dengan tangga masuk ke gedung utama. dengan menggunakan tangga.

Setelah masuk pengunjung berada di lantai dua, yang terdapat bioskop 3D di kanan dari arah pintu masuk, dan di kiri bangunan terdapat ruang permainan ilmu pengetahuan IPTEK. Lantai satu di dalam gedung utama ini terdapat permainan yang bersifat kognitif dan sesormotorik di bagian utara bangunan atau terletak di kanan bangunan, area kanan ini terdapat banyak permainan anak-anak yang berusia 3-7 tahun. Sedangkan area kiri bangunan atau selatan ini banyak terdapat permainan yang bersifat IPTEK untuk anak yang berusia 8-12 tahun. Setelah itu pengunjung dapat keluar dan menikmati permainan yang terletak di outdoor. pembagian zoning di area outdoor ini di bagi menjadi dua. zoning timur yang banyak terdapat permainan anak 8-12 tahun sedangkan area zoning barat terdapat jenis-jenis permainan untuk anak usia 3-7 tahun, alasan di letak sebelah barat supaya anak-anak terjaga dari laut dan di lindungi oleh anak-anak yang usia 8-12 tahun.

Untuk menarik perhatian anak-anak maka Konsep rancangan wisata belajar dan bermain ini melakukan proses transformasi inspirasi yang didapat dari bentuk-bentuk yang ada di laut dan bentuk-bentuk permainan yang ada di lingkungan. seperti bentuk ikan, gelembung air, ombak dan bentuk-bentuk pelampung.