



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Batasan Pengertian Judul

Kawasan wisata belajar dan bermain anak artinya

Kawasan : Daerah tertentu yang mempunyai ciri tertentu, seperti tempat  
Tinggal.<sup>1</sup>

Wisata :Bepergian bersama-sama untuk memperluas pengetahuan,  
bersenang-senang<sup>1</sup>.

Belajar :suatu proses aktifitas/kegiatan yang hasil akhirnya  
menghasilkan sesuatu.

Bermain : Melakukan sesuatu untuk bersenang-senang (tiap perbuatan  
ada akibatnya)<sup>1</sup>.

Kesimpulan

Dari arti diatas dapat di simpulkan pengertian judul "Wisata Belajar"  
artinya suatu tempat yang mewadahi kegiatan rekreasi yang didalamnya  
terdapat suatu proses aktifitas baik belajar maupun bermain. Proses aktifitas  
yang dimaksud yakni aktifitas gerak, belajar atau pun bermain. Yang hasil  
akhirnya akan menghasilkan sesuatu baik dalam menghasilkan ilmu  
pengetahuan maupun pengalaman yang bisa dipetik untuk menjadikan panduan.

#### 1.2 Latar Belakang

##### 1.2.1 Pengaruh perkembangan ilmu teknologi Di Indonesia

Percepatan informasi membuat taraf hidup meningkat dan kebutuhan  
yang juga semakin bertambah, selain sifat konsumerisme yang makin  
membesar, masyarakat dengan kemampuan ekonomi lebih mulai menuntut  
sesuatu yang berbeda dari sekedar belajar terutama dari segi kenyamanan.  
Dengan adanya teknologi-teknologi baru banyak bermunculan satu persatu  
permainan yang serba instan<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> [www.pusatbahasadiknas.go.id/index.php](http://www.pusatbahasadiknas.go.id/index.php).2008

<sup>2</sup> (sumber *majalah indonesia design* Desember 2006)



Perlunya menciptakan anak-anak yang berpotensi bagi kemajuan bangsa dengan meningkatkan program pendidikan yang mengacu pada ilmu pengetahuan dan teknologi namun perlu juga di dukung dan di imbangi oleh perilaku yang baik.

Untuk itu diperlukan suatu wadah pendidikan yang menitik beratkan pada pembinaan moral dan mental pada tiap-tiap individu anak-anak itu sendiri. Wadah yang tepat bagi program pengembangan ilmu teknologi dan ilmu mendidik moral ini adalah Wisata Belajar Anak yang mempunyai fungsi sosial sebagai sarana membantu proses belajar pada anak dan transformasi teknologi.

### 1.2.2 Pendidikan Di Ternate

Perkembangan Pendidikan di Ternate tiap tahun semakin maju hal ini dibuktikan dengan masuknya kurikulum baru yang setara dengan Pulau Jawa. Bukan hanya itu saja, pembangunan dibidang pendidikan terus diupayakan Pemerintah Kota Ternate melalui program dan kebijakan seperti penyediaan dan pengembangan sarana dan prasarana di bidang pendidikan berupa rehabilitasi maupun penambahan gedung sekolah baru serta peningkatan kualitas tenaga pendidik melalui pendidikan dan pelatihan, disamping itu juga mengikutsertakan dan membantu pihak swasta dalam mengelola pendidikan di daerah ini.

Pemerintah Ternate hanya berkonsentrasi memajukan pendidikan secara formal akan tetapi kurangnya perhatian pemerintah daerah terhadap pendidikan yang non formal. Hal ini dapat di lihat dari minimnya fasilitas bermain bagi anak-anak. Dan kurangnya arena bermain yang bermacam-macam. Fasilitas bermain anak-anak di Ternate baik secara formal maupun non formal sangat minim. Minimnya fasilitas bermain yang bervariasi secara moderen, membuat permainan daerah didapati secara turun temurun ini tidak punah.

Dengan adanya perkembangan zaman, dunia ilmu pendidikan dan teknologi (IPTEK) pun berkembang semakin pesat, perlunya suatu respon pemerintah daerah terhadap ilmu pendidikan dan teknologi ini. Sehingga mempunyai suatu tempat khusus yang mana tempat ini dapat merespon dengan baik tentang kemajuan ilmu pendidikan dan teknologi.

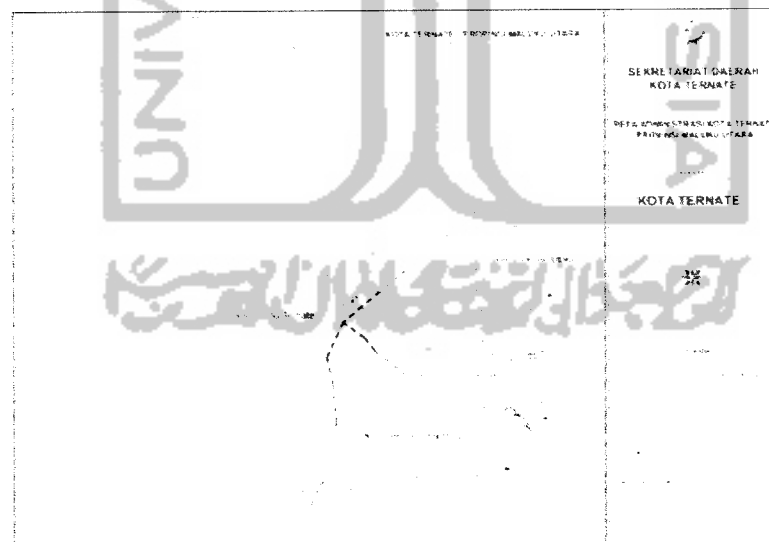


Walaupun dunia pendidikan di Ternate sudah maju akan tetapi ilmu teknologi yang dijumpai sangat minim ini di buktikan dengan contoh-contoh kecil misalnya tempat internet yang ada di kota Ternate sangat sedikit dijumpai.

### 1.2.3 Kondisi Ternate

Ternate merupakan Kota Kepulauan yang wilayahnya dikelilingi oleh laut dengan kondisi geografisnya adalah berada pada posisi  $0^{\circ}$  -  $2^{\circ}$  Lintang Utara dan  $126^{\circ}$  -  $128^{\circ}$  Bujur Timur. Luas daratan Kota Ternate sebesar  $250,85 \text{ km}^2$ , sementara lautannya  $5.547,55 \text{ km}^2$ . Wilayah ini seluruhnya dikelilingi oleh laut.<sup>3</sup>

Hampir Sepanjang pesisir pantai banyak digunakan sebagai tempat aktifitas sehari-hari hal ini dibuktikan dengan adanya tempat bertransaksi seperti pasar yang di bangun di atas pantai, ada juga pelabuhan besar dan pelabuhan kecil, tempat pelelangan ikan, beberapa wisata pantai yang ramai di saat akhir pekan dan liburan. Walaupun kota Ternate di pesisir pantai akan tetapi masyarakat Ternate tidak sembarangan mandi di area pantai yang bebas. Mereka lebih senang mandi di pantai yang berkualitas seperti wisata pantaiyang sudah terjamin



Gambar 1.2.3 peta pulau Ternate

Sumber <http://www.kota.ternate.go.id>

<sup>3</sup>Data di ambil dari situs website <http://www.Ternatekota.go.id>.2008



Seiring dengan perkembangan Kota Ternate yang saat ini sebagai ibukota sementara Propinsi Maluku Utara berdampak pada meningkatnya jumlah penduduk wilayah ini. Dengan luas wilayah daratan 250,85 km<sup>2</sup> dan jumlah penduduk sebanyak 176.838 jiwa maka kepadatan penduduk Kota Ternate pada tahun 2007 sebesar 704 jiwa per km<sup>2</sup>, hal ini berarti mengalami peningkatan sebanyak 24 jiwa per km<sup>2</sup> atau 3,53 % bila dibandingkan tahun 2006 yang berjumlah 680 jiwa per km<sup>2</sup> <sup>3</sup>.

Dari data tersebut pertumbuhan masyarakat Ternate tiap tahun ke tahun sangat meningkat ini disebabkan karena banyaknya penduduk dari luar pulau Ternate yang masuk di Ternate ini. Sehingga Ternate makin lama-makin banyak penduduk asing.

Pada bulan Juni dan Juli atau masa liburan, perhubungan laut dan perhubungan darat sangat sibuk hal ini dikarenakan penduduk asing atau pendatang mempunyai batas waktu yang panjang untuk liburan, ke luar kota, kebanyakan orang yang ingin berlibur menggunakan kapal laut sedangkan orang yang akan melanjutkan study ke luar kota menggunakan pesawat terbang. Alasan orang yang berlibur ke luar kota karena ingin mencoba hal-hal baru yang belum ada di Ternate, misalkan wisata outbone, wahana wisata air dan permainan-permainan yang sangat moderen dan lainnya. biasanya tujuan liburan ke luar kota seperti manado, makassar, surabaya yogya dan Jakarta. salah satu pencegahan lonjakan liburan keluar kota yakni mendirikan wisata belajar anak, bukan hanya bermain, ilmu pengetahuan yang mereka dapatkan di sini akan tetapi pengalaman.

#### 1.2.4 Cara Bermain Anak Ternate

Anak-anak Ternate didalam bermain agak sedikit berbeda dengan anak-anak kota lainnya, yang dimaksud dengan berbeda di sini yaitu cara bermainnya, dimana cara bermainnya agak sedikit lebih keras, selain itu anak-anak Ternate dalam bermain sangat lincah, berani dan juga mereka sangat suka dengan tantangan. Karakter inilah yang akan menjadi dasar pertimbangan dalam merancang.

<sup>3</sup> Data di ambil dari situs website <http://www.Ternatekota.go.id>.2008

Dalam bermain Anak Ternate lebih senang bermain berkelompok, dibandingkan dengan bermain secara individu. Banyaknya alat bermain dan banyaknya ruangan untuk bermain, keduanya dipengaruhi oleh status sosial ekonomi keluarga, juga mempengaruhi pola permainan anak. Jenis alat bermain juga mempengaruhi pola bermain. Semakin banyak mainan dan alat-alat yang dapat dimanipulasi, semakin anak menyukai alat-alat tersebut dan semakin banyak ia bermain dengan alat-alat tersebut.<sup>4</sup>

### 1.2.5 Pola Bermain Awal Masa Anak-Anak

Bermain Dengan Mainan, Bermain dengan mainan merupakan bentuk yang dominan. Minat bermain dengan mainan mulai berkurang pada akhir awal masa kanak-kanak pada saat anak tidak dapat lagi membayangkan bahwa mainannya mempunyai sifat-sifat hidup seperti yang dikhayalkan sebelumnya. Pola Bermain Dengan Konstruksi biasanya Anak-anak senang membuat bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting dan krayon. Biasanya konstruksi yang di buat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop dan televisi. *Pola Bermain Dengan Permainan* Memasuki usia ke empat anak mulai lebih menyukai permainan yang dimainkan bersama teman-teman sebaya daripada dengan orang-orang dewasa. Permainan yang menguji ketrampilan seperti melempar dan menangkap bola juga populer.

*Pola Bermain Dengan Membaca* Pada dasarnya Anak-anak senang dibacakan dan dan melihat gambar-gambar dari buku, yang sangat menarik adalah dongeng-dongeng, nyayian anak-anak, cerita-cerita tentang hewan dan kejadian-kejadian sehari-hari. *Pola Bermain Dengan Menyimak Filem, Radio Dan Televisi* Jarang sekali kita temui anak-anak yang melihat bioskop, tetapi ia senang filem kartun, filem tentang binatang dan filem rumah tentang anggota-anggota keluarga, anak-anak juga senang mendengarkan radio, tetapi lebih senang melihat televisi.

<sup>4</sup> Hurlock, B. Elisabeth, 1980



Anak-anak senang melihat acara televisi untuk anak-anak yang lebih besar dan juga anak-anak untuk prasekolah. Anak-anak mengalami situasi rumah yang aman sehingga biasanya tidak merasa takut kalau ada unsur-unsur yang menakutkan dalam acara televise tersebut<sup>4</sup>.

### **1.3 Rumusan Masalah**

#### **1.3.1 Permasalahan Umum**

Bagaimana konsep prancangan wisata belajar dan bermain yang bisa mengembangkan dan merespon ketrampilan motorik, kognitif serta sensormotrik pada anak-anak di Ternate.

#### **1.3.2 Permasalahan Khusus**

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.

### **1.4 Tujuan**

#### **1.4.1 Tujuan Umum**

Dengan adanya wisata belajar anak diharapkan masyarakat Ternate dapat mengembangkan ilmu pengetahuan baik dalam IPTEK atau dalam bidang pendidikan dan bebas mengekspresi maupun menyalurkan bakat.

#### **1.4.2 Tujuan Khusus**

- a. Tujuan dari konsep perancangan ini diharapkan anak-anak Ternate dapat bermain sesuai dengan konsep-konsep permainan yang akan dirancang
- b. Dengan adanya Kawasan wisata belajar dan bermain ini bisa mencerdaskan anak-anak Ternate dan membantu merespon perkembangan anak-anak Ternate

<sup>4</sup> Hurlock, B. Elisabeth, 1980



## **1.5 Sasaran**

- a. Aspek kajian untuk menentukan lokasi dan site.
- b. Aspek kajian tentang tata ruang dalam dan tata ruang luar yang sesuai dengan jenis-jenis permainan
- c. Aspek kajian tentang konsep-konsep permainan yang sesuai dengan perkembangan kognitif, perkembangan motorik dan perkembangan sensormotorik

## **1.6 Lingkup Pembahasan**

- a. Pembahasan mengenai ketrampilan motorik, kognitif dan sensormotorik
- b. Pembahasan mengenai jenis-jenis permainan yang dikelompokkan sesuai dengan konsep-konsep rancangan
- c. Pembahasan mengenai konsep permainan yang telah dikelompokkan sesuai dengan usia 3-7 tahun dan 8-12 tahun

## **1.7 Metode Pembahasan**

### **1.7.1 Identifikasi Masalah**

Deskripsi mengenai Pengaruh perkembangan teknologi di Indonesia, Pendidikan di Ternate, kondisi sosial masyarakat Ternate, Bermain pada masa anak-anak dan pola bermain pada masa anak-anak

### **Pengumpulan Data**

- a. Studi Literatur
  - Teori perkembangan Anak
  - Teori desain arsitektur
  - Teori ruang luar dan ruang dalam
  - Teori theme park
  - Teori ruang lingkup IPTEK
  - Teori potensi alam
  - Study Kasus.
- b. Person centred mapping
- c. Pemotretan
- d. Interview
- e. Tinjauan data primer dari websitei BPS Ternate



### 1.7.2 Analisis Dan Sintesis

- a. Analisis Prilaku Anak
- b. Analisis Jenis Permainan
- c. Analisis Sirkulasi
- d. Analisis Pengelompokan Konsep Ruang bermain sambil belajar
- e. Analisis Program ruang
- f. Analisis site
- g. Analisis pola sirkulasi Ruang
- h. Analisis gubahan masa
- i. Analisis Peletakan zoning bermain

### 1.7.4 Perumusan Konsep

- a. Konsep Pengelolahan Site
- b. Konsep Gubahan Masa
- c. Konsep Tata landscape
- d. konsep Sirkulasi
- e. Konsep Bentuk masa
- f. Konsep Fasad
- g. Konsep Tata Ruang Dalam
- h. Konsep Tata Ruang Luar

### 1.8 Keaslian Penulisan

Dalam menyusun rancangan bangunan wisata belajar anak ini digunakan beberapa refrensi mengenai proyek yang sama yaitu membangun suatu fasilitas bermain dan belajar

Refrensi tersebut adalah

1. Judul : Pusat Informasi Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi  
Penekanan : Tujuan khusus pemanfaatan teknologi rancangan bangunan sebagai upaya optimalisasi rancangan alam  
Oleh : Nanang Priyo Utomo / 93 340 027 / TA / UII





2. Judul : Sanggar Belajar Dalam Bermain  
Penekanan : Desain arsitektur yang di desain oleh sarana bermain anak  
Oleh : Triwiwino / 01 512 191 / TA/ UII
3. Judul : Pusat Seni Anak di Bengkulu  
Penekanan : Pada karakteristik anak pada tata ruang dalam  
Oleh : Trisye Widia Sari / 99 512 002 / TA/ UII
4. Judul : Fasilitas Anak Pra Sekolah terpadu di Yogyakarta  
Penekanan : Perancangan ruang luar dan ruang dalam melalui pendekatan study lay out ruang untuk mencapai keterpaduan ruang  
Oleh : Inne Haryati / 97 512 099 / TA/ UII
5. Judul : Adventure Corner For Kids di Semarang  
Penekanan : Pada desain bangunan yang menggabungkan unsur pendidikan dan petualangan berdasar atas multiple intelligence anak sesuai dengan kebutuhan dan fungsi  
Oleh : Adisty Fitria / 99 512 111 / TA/ UII

Dalam penulisan tugas akhir ini menekankan rancangan bangunan yang dapat membantu merespon proses belajar dan bermain pada anak di Ternate. Dengan pembahasan mengenai bagaimana merancang wisata belajar dan bermain yang mewadahi kegiatan belajar dan bermain berdasarkan ketrampilan motorik, kognitif dan sensormotorik pada anak yang berusia sekitar 3-12 tahun. Dengan situasi kondisi perkembangan masyarakat Ternate.