



BAB V

ANALISA

5.1 Analisis Perilaku Anak

5.1.1 Analisis Perilaku Anak Ternate

Sifat perilaku anak pada dasarnya sama walaupun anak tumbuh dan besar dimana pun. Akan tetapi ada faktor-faktor yang membedakan perilaku dan sifat anak yang terbentuk. Faktor-faktor yang dimaksud yakni, faktor lingkungan, faktor ekonomi, faktor alam, faktor sosial masyarakat, dan faktor budaya.

Perilaku Cara bermain anak Ternate agak sedikit lebih keras, dan mereka cenderung senang bermain dengan permainan yang bersifat alami. Kebanyakan permainan anak Ternate ini menguji fisik, sehingga mereka suka dengan tantangan. Maka dari itulah perilaku mereka agak sedikit berbeda dengan anak-anak di luar Ternate, Ini dibuktikan dengan gambar di bawah. Bukan hanya itu saja, anak-anak Ternate biasanya jika sedang bermain mereka lebih senang berkelompok.



Gambar 5.1 Photo perilaku anak Ternate yang senang bermain dengan permainan alam

Terlihat dengan jelas gambar yang saya ambil di pantai Sulamadaha kecamatan Ternate utara, di atas tampak perilaku anak Ternate yang sedang bermain berkelompok, mereka sangat berani bermain di laut lepas. Ini salah satu bukti mereka sangat suka dengan tantangan, berani, dan senang bermain berkelompok.

Anak-anak paling senang bermain setelah pulang sekolah, biasanya mereka bermain di antara waktu pukul 12:00-17:00 dan di malam hari saatnya mereka mengerjakan tugas dan belajar. Maka dari itu suasana ruangan ilmu pengetahuan setidaknya mirip dengan suasana malam.



5.1.2 Analisis Perilaku Anak bermain dan belajar



Gambar 5.1.2a Perilaku anak dengan alat bermain yang bergerak atau biasanya di sebut permainan Aktif di Taman Pintar

Perilaku anak pada saat bermain dengan menggunakan alat, mereka harus bergerak aktif untuk menggunakan permainan yang bergerak ini sehingga penuh kehati-hatian. Saat bermain, walaupun begitu anak-anak ini sangat bersemangat dan senang.



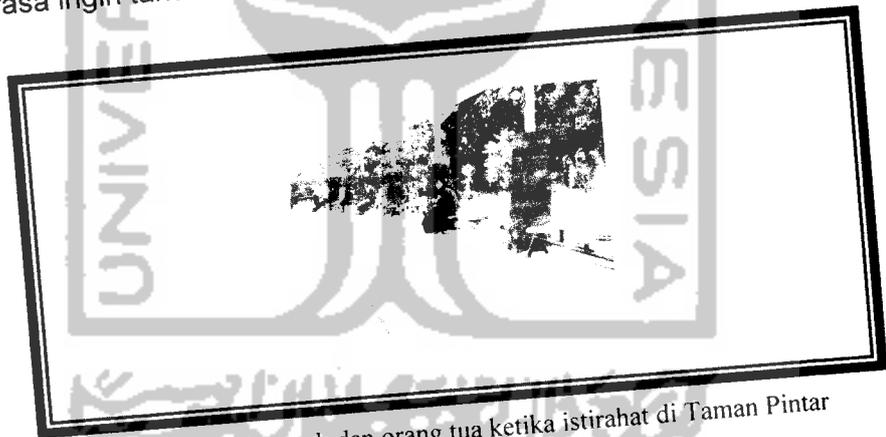
Gambar 5.1.2b Perilaku anak dengan alat bermain yang berteknologi di Taman Pintar

Terlihat dengan jelas, anak yang berusia di atas 7 tahun sedang bermain dengan permainan yang menggunakan alat teknologi. Permainan ini menguji kognitif anak pada saat bermain. Mereka sangat senang jika sudah dapat menyelesaikan permainan tersebut.



Gambar 5.1.2c Perilaku anak dengan alat bermain yang Pasif di Taman Pintar
Sumber <http://www.tamanpintar.com>

Terdapat pengunjung yang lagi asik menggunakan alat berteknologi untuk bermain game, terlihat anak-anak di sini agak sedikit melihat monitor ke atas. Pandangan mata ke arah monitor tidak sejajar. Maka dari itu di perlukan dimensi untuk anak-anak juga. Dan pada gambar di samping kanan, tampak perilaku anak yang rasa ingin tahu sesuatu dan ingin mencoba sangat tinggi.



Gambar 5.1.2d Perilaku anak dan orang tua ketika istirahat di Taman Pintar

Terlihat dengan jelas setiap pengunjung yang datang bersama anaknya juga membutuhkan tempat berteduh atau tempat untuk mengontrol anak-anaknya bermain. Supaya orang tuanya bisa bersantai maka di perlukan tempat duduk yang nyaman yang tidak terpisah-pisah dengan anak-anak mereka.



5.2 Analisis Jenis Permainan

Anak-anak Ternate biasanya suka dengan tantangan, dan cara bermain sedikit lebih keras di bandingkan dengan anak-anak di Indonesia bagian barat. Maka dari itu perlu adanya tempat permainan yang merespon pengembangan mereka. Berikut ini adalah jenis-jenis permainan yang merespon sifat dan karakter anak-anak Ternate.

5.2.1 Bermain Dan Belajar

Bermain ialah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan, tanpa ada tujuan atau sasaran yang hendak dicapai. Jadi, apa pun kegiatannya, bila dilakukan dengan senang bisa dikatakan bermain.²³

Menurut James O Whittaker²⁴ Belajar ialah suatu proses di mana tingkah laku di timbulkan atau di ubah melalau latihan bahkan pengalaman. Sedangkan menurut Cronchbach (Djamarah Syaful Bahri, 1999)²⁴. Belajar ialah suatu aktifitas yang di tunjukan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.

Bermain sambil belajar adalah suatu proses kegiatan atau aktifitas yang bisa membuat senang, yang hasil akhir dari bermain ini akan di dapati pengalaman-pengalaman yang berharga. Dari pengalaman itu bisa diambil suatu kesimpulan yang bisa menjadi pelajaran baik di masa kini maupun di masa akan datang.

Mempelajari Berbagai Permainan yang Mendidik

Maksud permainan yang mendidik di sini yakni permainan yang dapat memdidik anak-anak bukan hanya sekedar bermain dan bermain akan tetepi mereka mendapatkan ilmu dari apa yang mereka mainkan.

Berikut ini adalah jenis permainan yang akan hadir dalam wahana wisata taman bermain dan belajar menurut usia.

1. Usia 3-7 tahun
2. Usia 8-12 tahun

²³ <http://pepak.sabda.org/pustaka/040476>

²⁴ <http://husniabdillah.multiply.com/jurnal/item/8>



1. Usia 3-7 tahun

- *Permainan Pipa Gaung*

Permainan pipa gaung ini termasuk dalam kategori permainan yang bersifat sensorimotorik, alasan diadakannya permainan ini karena permainan ini termasuk belajar sambil bermain. Tujuan permainan ini untuk menguji kepekaan pendengaran bagi anak-anak.

- *Permainan Parabola Berbisik*

Permainan parabola berbisik ini termasuk dalam kategori permainan yang bersifat sensorimotorik. Tujuan permainan ini untuk mengukur cepat rambat suara dari parabola satu ke parabola yang lain.

- *Permainan Warna*

Permainan warna termasuk permainan dalam kategori yang bersifat sensorimotorik permainan ini dapat merangsang visual atau penglihatan bagi anak. Seberapa peka mereka membedakan warna yang satu dengan warna yang lainnya.

- *Permainan 3D*

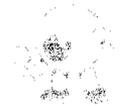
Permainan 3 dimensi termasuk permainan dalam kategori yang bersifat kognitif di mana permainan ini dapat menguji daya ingat dan imajinasi untuk menebak hasil akhir dari film yang di tampilkan.

- *Permainan menyusun obyek mainan*

Permainan menyusun obyek mainan termasuk permainan dalam kategori yang bersifat kognitif di mana permainan ini dapat menguji kreatifitas dan imajinasi untuk bermain dengan permainan yang di sediakan, misalnya menyusun balok dan puzzle.

- *Permainan Rumah Pohon*

Permainan rumah pohon ini digolongkan permainan alami karena permainan rumah pohon akan di desain bertekstur alami. Permainan ini termasuk permainan yang aktif. Permainan ini juga merespon keberanian anak-anak yang berani memanjat.



- *Permainan pasir*

Permainan pasir merupakan permainan yang termasuk dalam kategori perkembangan motorik. Permainan ini juga termasuk dalam jenis permainan aktif game. Permainan ini juga dapat membantu mengasah kreatifitas sejak dini.

- *Permainan percikan air*

Permainan air ini diadopsi dari permainan air di taman pintar. Alasan saya mengadopsi permainan ini, karena permainan percikan air ini bertujuan agar anak dapat mempelajari percikan air yang keluar jika terkena cahaya. Permainan ini disebut permainan alami karena jenis permainannya menggunakan air. Permainan ini tergolong dalam jenis permainan aktif dan di kategorikan dalam permainan motorik.

- *Permainan Bersepeda*

Permainan bersepeda ini termasuk dalam jenis permainan aktif dan tergolong dalam kategori permainan motorik. Permainan ini bertujuan untuk menyehatkan anggota tubuh.

- *Permainan Jungkak*

Permainan jungkak ini termasuk dalam jenis permainan active game dan tergolong dalam kategori permainan yang bersifat Motorik permainan ini bertujuan untuk melatih menjaga keseimbangan dan melatih untuk berinteraksi dengan teman.

- *Permainan ayunan*

Permainan ayunan ini di masukan ke dalam kategori golongan permainan motorik dan terdapat di jenis permainan active game. Permainan ini tujuannya untuk menguji keberanian dan kekuatan untuk berayun.



2. Usia 8-11 tahun

- *Permainan Mix Panjat dinding*

Permainan *Mix Panjat Dinding* ini adalah permainan panjat dinding yang dimix dengan permainan jaring laba-laba. Permainan ini bertujuan untuk merespon perilaku anak Ternate yang senang dengan tantangan. Permainan ini termasuk dalam jenis permainan yang aktif game dan tergolong dalam kategori permainan yang bersifat motorik.

- *Permainan berteknologi dan pengetahuan*

Permainan berteknologi ini bersifat kognitif dan tergolong dalam jenis permainan *Silence Game*, di mana permainan ini dapat ditarik kesimpulan dari hasil bermain. Contoh permainan ini seperti sepeda listrik yang akan mengeluarkan tegangan listrik jika di dayung semakin kencang.

Permainan Internet ini mengenalkan teknologi permainan yang terdapat di website. Fungsi dari permainan ini dapat mengakses berbagai macam informasi dan sebagai jendela dunia.

Permainan game termasuk permainan dalam kategori yang bersifat kognitif. Di mana permainan ini dapat menguji kreatifitas dan imajinasi. Permainan ini juga termasuk dalam permainan *Cooperative Game*.

- *Permainan Memancing*

Permainan memancing ini akan diletakan di sepanjang tepi pantai. Tergolong alami karena permainan ini menggunakan potensi alam seperti ikan dan air laut. Ikan yang di dapat, bisa di bawa pulang. Permainan ini termasuk ke dalam jenis permainan yang *Cooperative Game*. Permainan ini dikategorikan dalam permainan yang bersifat Motorik.

- *Permainan baramasweng*

Baramasweng ini adalah permainan adat Ternate yang di mana di perlukan ruang yang luas untuk bergerak. Alat permainan ini menggunakan bambu, permainan ini biasa di sebut bambu gila. Permainan ini termasuk dalam jenis permainan Aktive game dan di golongankan dalam kategori permainan yang bersifat Motorik.



- *Permainan Sepeda*

Permainan sepeda ini bertujuan untuk mengembangkan hobby yang kurang tersalurkan dan anak-anak dapat belajar bagaimana cara memecahkan masalah. Permainan ini termasuk dalam golongan permainan yang *Cooperative Game*, dan di golongkan dalam kategori permainan yang bersifat Motorik.

- *Permainan Mendayung*

Permainan ini untuk melatih atau menguji keberanian. Permainan ini termasuk dalam jenis permainan *Cooperative Game* dan tergolong dalam kategori permainan yang bersifat Motorik.

5.2.2 konsep Bermain Dan Belajar

Berikut ini adalah konsep-konsep permainan yang dapat bermain sekaligus mendapatkan ilmu:

- **konsep audio**

Permainan yang di maksud di sini yaitu parabola berbisik, pipa gaung dan permainan kaleng di ikat menggunakan benang. Tujuan permainan ini untuk mengukur cepat rambat suara sekaligus melatih vocal dan pendengaran, khususnya anak yang masih usia 3-7 tahun. Permainan ini juga bisa di gunakan untuk semua usia.

- **konsep imagenasion**

Permainan yang berkonsep imagenasi yaitu permainan yang tujuannya menjadikan dunia khayalan seolah-olah menjadi nyata. Permainan yang ada Misalkan permainan teater di mana permainan ini dapat membantu daya ingat anak-anak. Ada juga permainan warna tujuannya untuk anak mengenali warna sejak dini, agar terlihat hidup warna ini akan di modifikasi dengan warna-warna lain.

- **konsep back to nature**

Konsep back to nature akan menggunakan potensi-potensi alam sekitar, misalkan rumah pohon dan permainan pasir permainan ini akan mendukung anak-anak dalam pengembangan motorik sedangkan fungsi bermain pasir untuk bereaksi dengan pasir dan meningkatkan imajinasi dalam pembentukan



permainan..dan juga permainan percikan air permainan ini bertujuan untuk mengenalkan pencahayaan yang terkena percikan air bagi anak-anak.

- **konsep sport**

Konsep sport atau olahraga ini bertujuan untuk membantu mengembangkan sifat kognitif motorik sensormotorik. Misalkan permainan sepeda, permainan berlari dan permainan mendayung.

- **konsep adventure**

Permainan berkonsep adventure di sini bertujuan untuk mendukung proses perkembangan sifat anak Ternate yang di mana sifatnya senang berpetualangan. Permainan yang ada nanti seperti panjat dinding. Panjat dinding ini akan di modifikasikan atau di kombinasikan dengan beberapa elemen permainan petualang sehingga permainan ini akan memiliki ciri khusus tertentu.

- **Konsep IPTEK**

Seiring dengan berkembangnya jaman di mana sesuatu yang kita kerjakan serba instant dan lebih modern maka perlu adanya permainan yang mendukung informasi seperti melihat planet dengan alat elektronik. Dan masih ada lagi beberapa elemen.

Dari hasil pengamatan permainan berbasis pengetahuan teknologi yang di temui di Ternate sangat minim, itu pun yang ada hanya game online dan game online pun terdapat di warnet-warnet dan sekolah-sekolah yang menyediakan fasilitas internet. Sedangkan dalam dunia *science* perkembangan teknologi pun masih minim. Misalkan permainan di taman pintar yang berteknologi melihat proses terjadinya listrik dan bisa melihat planet dengan menggunakan alat elektronik yang berteknologi.

Anak-anak Ternate pada dasarnya mengrtahui cara proses terjadinya listrik dan besar kecil jarak jauh dekatnya planet melalui pelajaran di sekolah. Akan tetapi lebih baik jika pelajaran itu diimplementasikan ke dalam bentuk tiga dimensi baik yang nyata seperti maket dan alat elektronik berteknologi.



• **Konsep back to nature**

Konsep back to nature atau Permainan Alami adalah permainan yang memanfaatkan potensi alam. Misalkan permainan air, memanjat pohon, permainan pasir. Rumah pohon yang berbentuk pohon.

Jenis permainan yang sering di lakukan atau yang sering di mainkan oleh anak-anak Ternate yang bersifat alami contohnya permainan air. Dimana anak-anak ini paling senang bermain di tepi pantai dan berenang di pantai. Ada juga permainan memanjat terutama jika musim buah-buahan, dengan senang mereka mamanjatnya. Ada juga permainan tradinasional Ternate yang terbuat dari bamboo permainan ini di sebut permainan baramasweng atau bambu gila.

• **Konsep sport**

konsep sport atau biasa di sebut olahraga, tujuannya untuk mengembangkan motorik dan bakat atau hobi yang belum sempat tersalurkan. Permainan ini sama seperti permainan anak usia 8-12 tahun akan tetapi yang membedakan di sini yaitu jalur atau zoning-zoningnya di bataskan.

Berikut ini adalah pengolongan permainan dengan konsep bermain dan belajar. Sesuai pembagian Konsep

Usia	Konsep	Kategori sifat Permainan			keterangan
		Motorik	Sensormotorik	Kognitif	
3-7 tahun	Audio		P. pipa gaung P. parabola berbisik		Tujuannya untuk merangsang telinga dan mengukur cepat rambat suara
	Imagenasio n		P. warna	P. menyusun obyek P. 3 Dimensi	Menguji daya ingat anak
	Back To Nature	P. rumah pohon		Percikan air	Merespon karakter anak



		P. pasir			Ternate dan melatih keberanian secara individu
	Sport	P. sepeda P. Ayunan P. jungk k			Mengembang kan hoby yang belum tersalurkan

Usia	Konsep	Kategori sifat permainan			keterangan
		Motorik	Sensormotori k	Kognitif	
8-12 Tahun	Adventur e	P. mix Panjat dinding			Untuk merespon karakter anak Ternate
	IPTEK	P. Sepeda Listrik		P. Interne t P. game P. planet	Tujuan untuk mempermudah mendapatkan informasi
	Back To Nature	P. memancing			Tujuannya untuk menguji kesabaran
	Sport	P. sepeda P. mendayung P. baramaswen g			Tujuannya untuk melatih dan mengembangkan hobby

Table 5.2.2 Pengolongan permainan dengan konsep bermain dan belajar. Sesuai pembagian konsep



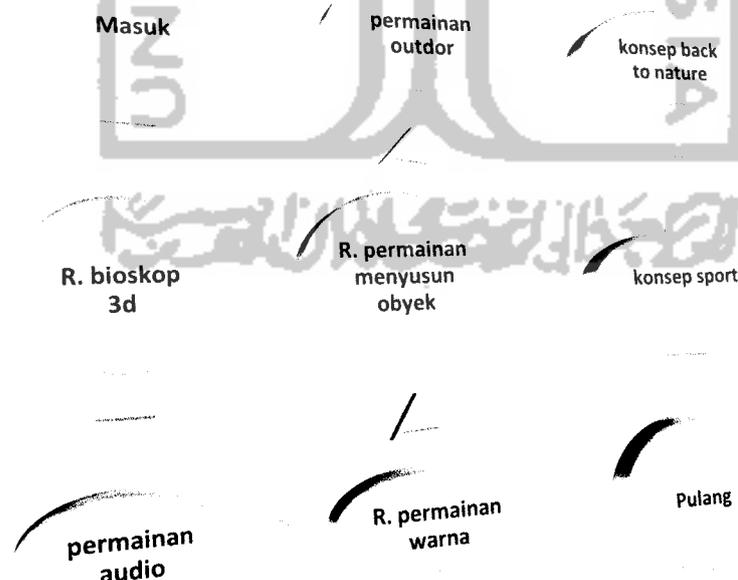
5.3 Analisis Sirkulasi Kegiatan

Dari hasil survey, banyak anak-anak yang datang di wahana hiburan beserta keluarga, teman-teman, dan tujuan utama datang ke wahana hiburan bersama keluarga untuk mengakraban suasana kekeluargaan. Pergi ke wahana wisata bersama teman merupakan pengalaman yang menyenangkan dan bisa memberikan masukan-masukan untuk ilmu pengetahuan.

Kegiatan Wisata yang akan di munculkan

Khusus Bagi usia 3-7 tahun

Perilaku anak usia 3-7 tahun saat bermain pada dasarnya tidak terpaku pada suatu benda atau permainan jika sudah bosan anak itu akan mencari permainan lain yang lebih menarik. Ketertarikan pada suatu permainan pada anak berbeda-beda, maka dari itu sirkulasi untuk anak-anak biasanya paling cocok menggunakan pola linear, radial terpusat dan menyebar

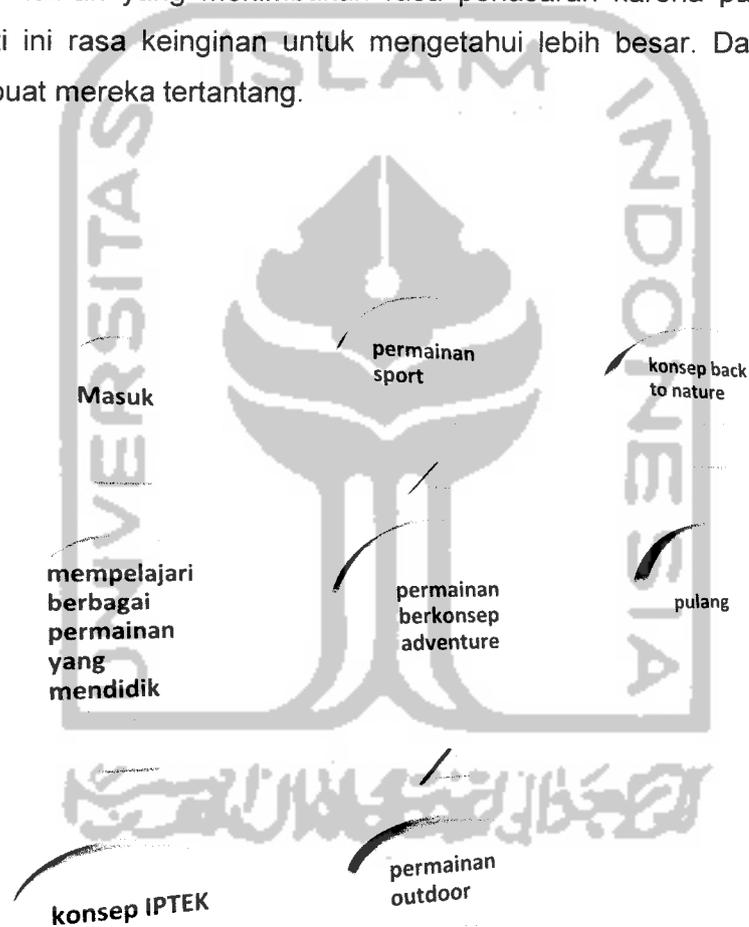




Kegiatan Wisata yang akan di Hadirkan

Khusus Bagi usia 8-12 tahun

Perilaku anak saat 8-12 tahun pada dasarnya sudah dapat membaca dengan lancar. Sehingga lebih mudah mengatur sirkulasi. Mereka akan tertarik dengan permainan yang menimbulkan rasa penasaran karena pada saat-saat usia seperti ini rasa keinginan untuk mengetahui lebih besar. Dan permainan yang membuat mereka tertantang.





5.3.1 Klasifikasi Gerak Pengujung

Anak usia 3-7

Anak yang datang bersama orang tua ini datang ke wahana biasanya pertama kali datang yang di lakukan adalah bermain yang bisa melatih gerakan tubuh, seperti berlari-larian. Aktivitas ini berdurasi sampai 20 menit.

Biasanya anak yang usia 3 tahun berlari didampingi oleh ibunya atau pembimbingnya, untuk membantu dan mengikuti dari belakang. Setelah berlarian anak biasanya perlu istirahat sekitar 5 menit. Setelah istirahat anak bermain permainan yang berbeda, biasanya menurut anak permainan yang dapat menarik suasana hati. Si anak lebih tertarik dengan permainan yang banyak berwarna.

Aktivitas yang terakhir dilakukan sebelum pulang yaitu si anak bermain permainan yang alami. Seperti bermain pasir dan bermain air.



Gambar 5.3.1 analisis aktifitas pergerakan anak usia 3-7 tahun

Pergerakan anak usia 3-7 tahun di wahana bermain dan belajar ini setelah keluar dari zona indoor, anak ini akan menuju ke elemen-elemen permainan yang bagi si anak warnanya menarik atau permainannya menantang.



Di sini di beri kebebasan bagi anak untuk memilih permainan mana yang dia suka.

Anak usia 8-12 tahun

Anak 8-12 tahun pada umumnya sudah dapat membaca. Sudah mengerti cara memperagakan permainan. Hal yang pertama di lakukan ketika masuk ke wahana ini yakni berjalan-jalan melihat arena wahana yang layak di gunakan.

Setelah puas dengan wahana yang ada si anak akan mencari sesuatu yang berbeda seperti ilmu pengetahuan yang pernah di ajarkan di sekolah akan tetapi tidak pernah di alami di kehidupan nyata begitupun sebaliknya sering terjadi di kehidupan nyata akan tetapi cara prosesnya yang biasa di baca di buku tidak selengkap dengan prakteknya di wahana ini.



Gambar 5.3.1 Analisis aktifitas pergerakan anak usia 3-7 tahun

Pergerakan anak usia 8-12 tahun di wahana bermain dan belajar ini setelah keluar dari zona indoor, anak ini akan menuju ke elemen-elemen permainan yang menantang dan sesuai dengan hobby si anak ini.



5.4 Analisis Pengelompokan Konsep Bermain Dan Belajar

Konsep bermain dan belajar di wisata ini terdapat 4 konsep untuk usia 3-7 tahun dan 4 konsep untuk usia 8-12. Di dalam 4 konsep ini ada 2 konsep yang sama antara konsep untuk 3-7 tahun dan 8-12 tahun.

Berikut ini adalah pembagian konsep-konsep sesuai usia 3-7 tahun

- Konsep audio**
 - Permainan pipa gaung
 - Permainan parabola berbisik
- Imajinasi**
 - permainan warna
 - permainan 3dimensi
- Nature**
 - Permainan rumah pohon
 - Permainan pasir
 - Permainan ayunan
 - Permainan keseimbangan
- Konsep Spon**
 - permainan bersepeda
 - permainan kejar-kejaran

Berikut ini adalah pembagian konsep-konsep sesuai usia 8-12 tahun

- Adventure**
 - Permainan Mix Panjat Dinding
- Konsep IT TEK**
 - Permainan Sepeda Listrik
 - Permainan 3dimensi
- Nature**
 - Permainan Memancing
 - Permainan Baramasweng
- Konsep Spon**
 - Permainan Bersepeda
 - Permainan Mendayung



5.5 Program Ruang

Analisis karakteristik pengunjung

1. Anak Usia 3-12 Tahun

Merupakan Pemeran utama dalam mengunjungi wisata bermain dan belajar

2. Orang Tua

Orang tua bertanggung jawab sebagai pengarah dan pengontrol bagi anak-anak yang masih di bawah umur.

3. Umum

Umum atau masyarakat, remaja merupakan pengunjung yang datang melihat-lihat atau sekedar mencari informasi mengenai ilmu pengetahuan.

Analisis karakteristik pengelola

4. Pengelola

Bertugas untuk mengelola wisata bermain.

5. Karyawan

Bertugas untuk mengelola wisata bermain dan belajar, sebagian karyawan, administrator, marketing.

6. Petugas service dan security

Bertugas mengontrol kebersihan dan merawat alat-alat yang ada di dalam wisata bermain dan belajar. Misalkan satpam dan para penjaga.



5.5.1 Analisa Pelaku, Jenis permainan, Jenis kegiatan, konsep dan letak

pelaku	Konsep	Jenis permainan	Perilaku kegiatan	Peletakan		
				indoor	outdoor	
Anak usia 3-7 tahun	Audio	P. pipa gaung	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berteriak ▪ Tertawa ▪ Berlari 	✓		
		P. parabola berbisik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berteriak ▪ Tertawa 		✓	
	Imagenasion	P. warna	<ul style="list-style-type: none"> ▪Membeda-Bedakan Warna ▪Mencampur-campur Warna dasar 	✓		
		P. menyusun obyek	<ul style="list-style-type: none"> ▪Menyusun-Nyusun Permainan (balok,puzzle) ▪ Mengobrol 	✓		
		P. 3 Dimensi	<ul style="list-style-type: none"> ▪Duduk ▪Nonton 	✓		
	Back To Nature	P. rumah pohon	<ul style="list-style-type: none"> ▪Manjat ▪Berlari 		✓	
		P. pasir	<ul style="list-style-type: none"> ▪Duduk ▪Lempar-Lemparan Pasir ▪Membuat Castile 		✓	
		P.Percikan air	<ul style="list-style-type: none"> ▪Berlari ▪Bergerak Maju Dan Mundur ▪Basah-Basahan ▪lempar-lemparan air 		✓	
	Sport	P. sepeda	<ul style="list-style-type: none"> ▪Bergerak Maju, Mundur ▪Balapan 		✓	
		P. Ayunan	<ul style="list-style-type: none"> ▪Bergerak Maju, Mundur ▪Berteriak,tertawa 		✓	
		P.jungkok	<ul style="list-style-type: none"> ▪Bergerak naik turun ▪Teriak dan tertawa 		✓	
		P. berenang	<ul style="list-style-type: none"> ▪ bergerak ▪ Tertawa,berteriak 		✓	
	Anak usia 8-12 tahun	Adventure	P. mix Panjat dinding	<ul style="list-style-type: none"> ▪Memanjat ▪Bergerak keatas dan kesamping 	✓	
		IPTEK	P. Sepeda Listrik	<ul style="list-style-type: none"> ▪Mendayung sepeda ▪bergerak 	✓	



Anak usia 8-12 tahun	IPTEK	P. Internet	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Duduk ▪ Menatap monitor 	✓	
		P. game	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berdiri ▪ menatap monitor 	✓	
		P. planet	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Berdiri ▪ menatap monitor 	✓	
	Back To Nature	P. memancing	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Duduk ▪ Diam 		✓
		P. Kolam berenang	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bergerak ▪ tertawa 		✓
	Sport	P. sepeda	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengendarai sepeda ▪ Gaduh 		✓
		P. mendayung	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bergerak maju, mundur, kiri & kanan ▪ Memancing 		✓
		P. baramasweng	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bergerak maju, mundur, kiri & kanan ▪ Berlari ▪ Berjalan 		✓
	Orang Tua	Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> ▪ mengawasi ▪ melihat-lihat ▪ mengobrol ▪ duduk ▪ makan ▪ minum 		
Umum		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melihat-Lihat ▪ Mengobrol ▪ Berfoto-Foto ▪ Istirahat ▪ Makan ▪ Minum 			
Pengelola		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memantau dari segi manapun ▪ Mengelola Wisata bermain dan belajar 			
Karyawan		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melayani pengunjung 			
Petugas Service		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melayani pengelola, Karyawan dan pengunjung 			

Tabel 5.5.1 Daftar analisa pelaku, jenis permainan
jenis kegiatan, konsep dan letak



5.5.2 Analisa Dimensi, Kapasitas, Dan Kebutuhan Ruang

Dari hasil analisis perilaku dan jenis-jenis permainan maka kawasan wisata ini terdapat satu bangunan utama, satu bangunan pengelola dan 3 bangunan pendukung. Berikut ini adalah program ruang bangunan:

1. Gedung Circle (gedung utama) dan permainan

Pelaku	Tata letak	Kebutuhan ruang	Kapasitas (orang)	Luas ruang(m ²)	sumber
Anak usia 3-7 tahun	Indoor	P. pipa gaung	10	40	Survey Di taman pintar
		P. menyusun obyek	15	40	survey
		P. warna	15	40	Asumsi
		P. science	20	75	Survey Di taman pintar
		P. 3 Dimensi	80	200	DA
		Jumlah total	120	395	
	outdoor	P. pipa gaung	4	20	Survey Di taman pintar
		P. rumah pohon	10	26	Survey Di taman pintar
		P. pasir	15	18	asumsi
		P.Percikan air	15	20	Survey Di taman pintar
		P. sepeda	15	200	DA
		P. Ayunan	6	20	Survey Di taman pintar
		P.jungkak	8	20	Survey Di taman pintar
		P. berenang	15	105	Asumsi
		Jumlah total	88	429	



Pelaku	Tata letak	Kebutuhan ruang	Kapasitas (orang)	Luas ruang(m ²)	sumber
Anak usia 8-12 tahun	Indoor	P. sepeda listrik	10	40	survey
		P. Internet	10	40	asumsi
		P. game	6	30	asumsi
		P. planet	10	30	asumsi
		Jumlah Total	36	140	
	outdoor	P. memancing	20	80	Asumsi
		P. perahu	20	2150	Asumsi
		P. baramasweng	20	60	Asumsi
		P. sepeda	15	200	Asumsi
		P. berenang	30	300	Asumsi
		P. mix panjat dinding	15	107	Asumsi
		Jumlah Total	90	2897	
	Pengelola	Indoor	Toilet	8	20
Retail			12	20	DA
Jualan Tiket			15	20	DA
Jumlah Total			35	60	

Tabel 5.5.2.1 Daftar Analisa Perilaku,
Dimensi Ruang pada gedung circle dan kebutuhan permainan



2. Gedung pengelola

Pelaku	Tata letak	Kebutuhan Ruang	Kapasitas (Orang)	Luas Ruang(M ²)	Sumber	
Pengelola	Indoor	R. antry tiket	15	18	asumsi	
		R. loket	2	12		
		R. info	1	6		
		R. keuangan	1	12	DA	
		R. Administrasi	4	24	DA	
		R. pantry	4	19.3	asumsi	
		R. toilet	4	14	DA	
		R. UKS	3	26	asumsi	
		R. musoallah	90	77	survey	
		R. Pengelola	1	24	survey	
		R. Rapat	12	24	survey	
		R. Kerja	8	48	asumsi	
		R. Kepala Bagian	1	11	survey	
		R. Toilet	4	22	DA	
		R. smoking Area	3	4	asumsi	
			Jumlah Total	153	342.5	
		outdoor	Parkiran Karyawan		108	DA
	Jumlah Total			108		

Tabel 5.5.2.2 Daftar Analisa Perilaku, Dimensi Ruang pada gedung pengelola



3. Gedung Restaurant Dan souvenir

Pelaku	Tata letak	Kebutuhan Ruang	Kapasitas (Orang)	Luas Ruang(M ²)	Sumber
Pengelola Dan pengunjung	Indoor	Restaurant	62	90	Survey
		retail	4	60	Asumsi
		T. souvenir	8	34	Asumsi
		T. makanan	8	34	Asumsi
		T. buku	20	82	Asumsi
		Jumlah Total	102	300	
		Tempat makan	16	92	Asumsi
	Outdoor	Jumlah Total	16	92	

Tabel 5.5.2.3 Daftar Analisa Perilaku, Dimensi Ruang pada gedung restaurant dan souvenir

4. Gedung Penyewaan sepeda

Pelaku	Kebutuhan Ruang	Kapasitas (Orang)	Luas Ruang(M ²)	Sumber
Pengunjung Dan pengelola	Kasir	2		Asumsi
	Tempat parkir sepeda	84		DA
	Bengkel sepeda	19		DA
	Toilet	6		DA
	Jumlah Total	111		

Tabel 5.5.2.4 Daftar Analisa Perilaku, Dimensi Ruang pada gedung restaurant dan souvenir



5. Gedung Penyewaan Alat pancingan

Pelaku	Kebutuhan Ruang	Kapasitas (Orang)	Luas Ruang(M ²)	Sumber
Pengunjung Dan pengelola	Kasir	2		Asumsi
	Tempat alat memancing	48		DA
	Toilet	6		DA
	Jumlah Total	56		

Tabel 5.5.2.5 Daftar Analisa Perilaku, Dimensi Ruang pada gedung Penyewaan alat pancing

6. Luasan Bangunan Indoor

no	Nama bangunan	Lantai 1 Luasan (m ²)	Lantai 2 Luasan (m ²)	Total
1	Bangunan Circle	2040	2100	4140
2	Bangunan Pengelola	212.5	130	342.5
3	Bangunan Restaurant Dan Souvenir	310		310
4	Bangunan Penyewaan Sepeda	111		111
5	Bangunan Penyewaan Alat Pancing	56		56
Luas total		2729.5	2230	4959.5

Tabel 5.5.2.6 Daftar Analisa seluruh ruang indoor



7. Luasan Bangunan Outdoor

Pelaku	Tata letak	Kebutuhan Ruang	Kapasitas (Orang)	Luas Ruang(M ²)	Sumber
Pengunjung	outdoor (darat)	Parkiran motor	50	190	DA
		Parkiran mobil	20	195	
		Taman	20	446	
		P. pipa gaung	4	20	
		P. rumah pohon	10	26	
		P. pasir	15	18	
		P.Percikan air	15	20	
		P. sepeda	15	200	
		P. Ayunan	6	20	
		P.jungkak	8	20	
		P. berenang	15	105	
		P. baramasweng	20	60	
		P. sepeda	15	200	
		P. mix panjat dinding	15	107	
		Jumlah Total		213	1567
	outdoor (laut)	Gazebo	30	120	
		Tempat pemancingan	20	80	
		Permainan perahu	20	2150	
		Kolam renang	20	300	
		Jumlah total		90	2650
pengelola	Outdoor	Parkir mobil	4	82	
		Parkir motor	10	17.5	
		Tempat makan	16	92	
		Jumlah total	30	191.5	

Tabel 5.5.2.7 Daftar Analisa seluruh dimensi outdoor



Perhitungan Site

Dik	Jumlah Pengunjung	400 Orang
	Jumlah Karyawan	40 Orang
	Luas Area	10200 M ²
	Luasan Indoor	4959.5 M ²
	Luasan Outdoor	4408.5 M ²
	Luasan Lantai 1	2729.5 M ²
	Luasan Lantai 2	2230 M ²

Ditanya: Berapa persen area terbangun dan luas Area terbuka

$$\begin{aligned} \text{Jadi BC} &= \frac{2779.5}{10200} \times 100 \\ &= 27.25\% \end{aligned}$$

Jadi area outdoor yang ada sebesar 72.75 % dari luasan area

Berdasarkan Sifat Kegiatan

Pengelompokan ruang berdasarkan jenis kegiatan bermain sambil belajar dan jenis permainan yang sesuai dengan usia. Antara lain:

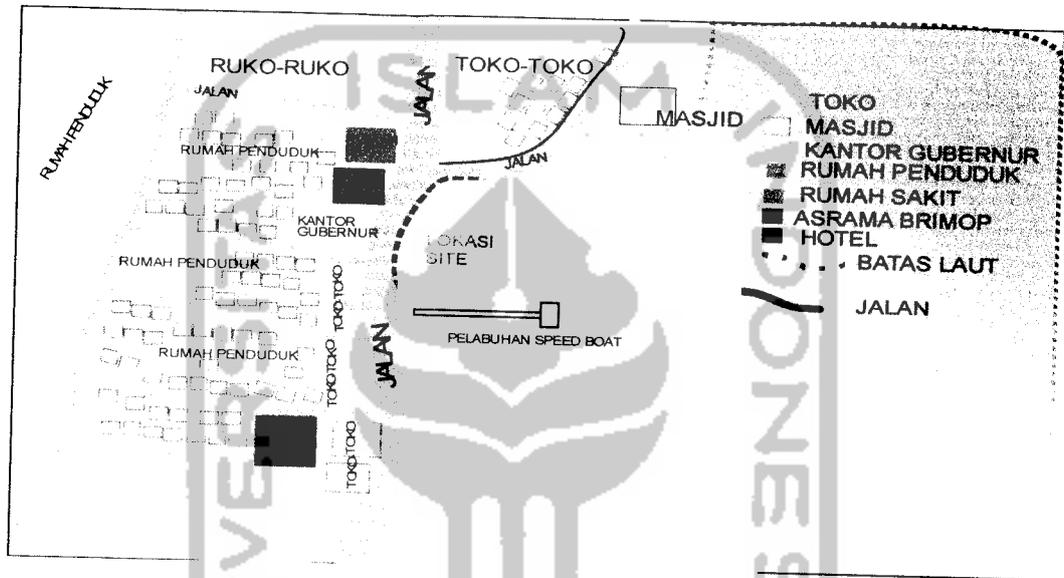
1. Ruang Bermain Kognitif
 - a. Usia 3-7 tahun : Permainan menyusun obyek, permainan 3D permainan percikan air.
 - b. Usia 8-12 tahun : Permainan internet, permainan game, Permainan Informasi planet.
2. Ruang bermain Sensormotorik
 - a. usia 3-7 tahun : Permainan pipa gaung, parabola berbsik, permainan warna.
3. Ruang Bermain motorik
 - a. usia 3-7 Tahun : Permainan rumah, permainan pohon, permainan pasir, permainan sepeda, permainan renang, permainan ayunan dan permainan tungkang jungkak.



- b. Usia 8-12 tahun : mix panjat dinding, Permainan sepeda listrik, permainan memancing, permainan sepeda, permainan mendayung permainan berenang dan permainan baramasweng.

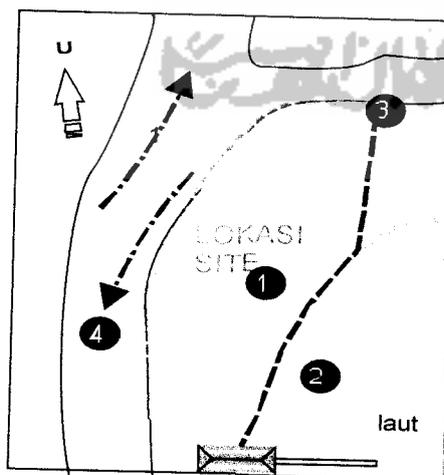
5.6 Analisis Site

5.6.1 Kondisi Lingkungan Site



Gambar 5.6.1a kondisi eksisting lingkungan

Kondisi Eksisting

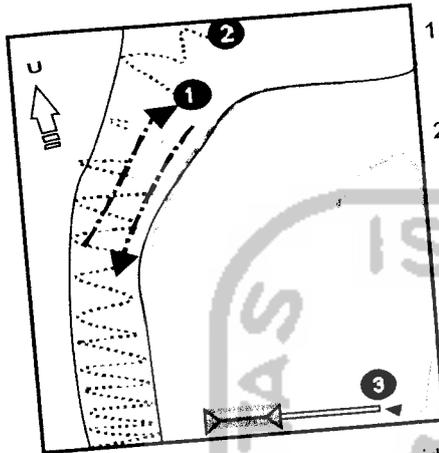


1. Site berupa tanah kosong yang tidak berkontur. site ini tidak hidup di pagi hari hingga sore. lokasi site ini terjadi aktivitas di atas jam 5 sore.
2. Dari seluruh luas site, 1/4 site berada di atas permukaan air
3. perbatasan antara darat dan laut yang di batasi dengan bendungan yang sudah cor dengan beton
4. jalur angkutan darat dua arah



Analisa Sirkulasi

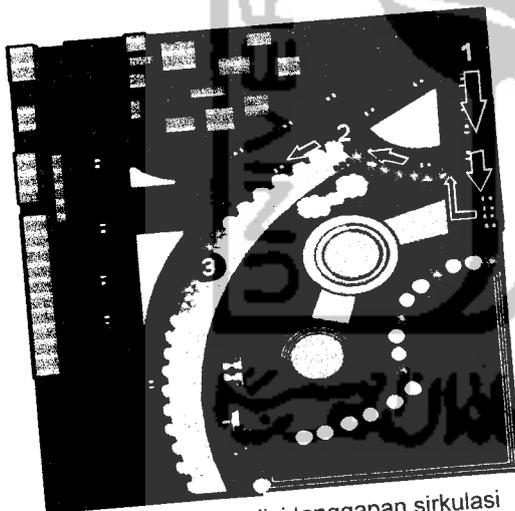
Kondisi Eksisting



1. Jalur sirkulasi darat di bagi menjadi dua arah, dari site jalur kiri yang mengarah ke selatan dan jalur kanan mengarah ke utara.
2. jalan umum ini di lewati semua jenis kendaraan darat, dengan arah dua jalur. jalan umum utama ini mempunyai lebar 23 m. kepadatan dan kebisingan tinggi disaat jam 7-9 pagi dan 4-5 sore
3. jalur penghubung antara pulau ternate dan pulau-pulau kecil di sekitarnya, melalui transportasi laut. transportasi yang bisa memasuki

Gambar 5.6.1b kondisi eksisting sirkulasi

Tanggapan Rancangan



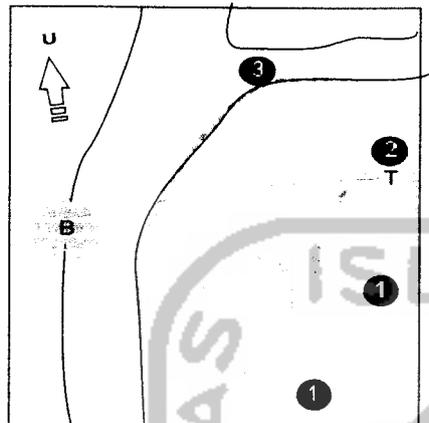
1. jalur sirkulasi bagi transportasi darat dan laut untuk pengunjung yang memasuki taman wisata ini juga berfungsi sebagai entrance
2. jalur keluar bagi pengunjung, jalur digunakan satu arah fungsinya untuk mencegah kemacetan
3. pepohonan di sekitar site berfungsi untuk memantulkan bunyi yang datang dari arah jalan

Gambar 5.6.1c kondisi tanggapan sirkulasi



Analisa Cuaca

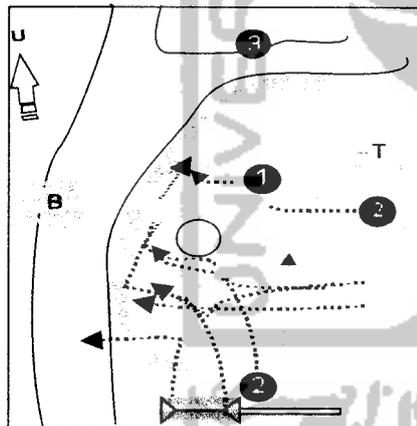
Kondisi Eksisting



1. hembusan arah angin yang datang dari selatan sitewaktu malam dan pagi hari berbeda. kecepatan di malam hari lebih tinggi di bandingkan dpagi hari
2. sinar matahari di pagi hari terasa panas ini di karenakan minimnya tumbuhan-tumbuhan yang berarda di sekitar site matahari terasa panas terik di jam 12.00
3. air hujan yang datang dari utara mengalir ke air laut

Gambar 5.6.1d kondisi eksisting cuaca

Tanggapan Rancangan



1. posisi bangunan yang akan di dirikan mundur 15m dari permukaan jalan posisi bangunan menjorok ke timur dengan tujuannya melindungi site di pagi hari saat matahari terbit.
2. posisi angin dari laut dan angin dari selatan membuat kondisi tekanan yag berbeda. sehingga perlu adanya pepohonan tujuannya untuk membelok-belokan angin
3. Peletakan bangunan ini diletakan agak lebih tinggi agar terlindungidari masalah-masalah drainase.
4. Bukaan pada site sebagian besar tidak di pasang conblok akan tetapi di buat taman tujuannya supaya penyerapan air hujan tidak langsung di buang ke air laut

Gambar 5.6.1e kondisi tanggapan cuaca

5.6.2 Analisis Potensi Alam

Wisata belajar dan bermain merupakan suatu kegiatan yang mendidik, maka dari itu pasal yang berbunyi "Dalam zona pemanfaatan dapat di lakukan kegiatan pemanfaatan kawasan dan pontensinya dalam bentuk kegiatan penelitian, pendidikan dan wisata alam" maka dari itu pasal ini berlaku untuk wisata belajar dan bermain.



Dengan adanya lokasi site di antara darat dan laut, maka site ini sangat berpotensi untuk membangun wisata belajar dan bermain dengan tidak mengabaikan potensi alam. Sehingga wisata ini dapat merespon belajar dan bermain para anak-anak Ternate.

Pemanfaatan potensi alam akan di terapkan pada area outdoor hal ini dikarenakan pemanfaatan alam sebagian besar, cara bermain sangat aktif, dan memerlukan tenaga. Selain itu juga baersifat motorik. Sehingga solusi pemanfaatan alam ini sangat tepat di gunakan di area outdoor.

Pemanfaatan alam yang sangat berpotensi di lokasi site yaitu penggunaan air laut dan pemanfaatan alam di sekitar site ini. Pemanfaatan alam yang di gunakan di dalam wisata belajar dan bermain sebagai berikut :

1. tempat pemancingan dan permainan perahu
2. kolam Renang dewasa
3. aquarium budidaya ikan laut
4. Kolam renang anak
5. permainan pasir
6. permainan air



Gambar 5.6.2 potensi alam yang di gunakan pada site



1. Tempat pemancingan dan permainan perahu

Tempat permainan pemancingan ikan dan perahu-perahuan. Memanfaatkan potensi alam berupa air laut dan ikan ikan laut yang masih terasa alaminya. Yang belum tersentuh sehingga terasa suasana alami.

2. kolam Renang dewasa

Peletakan kolam renang dewasa ini di tentukan dari pembagian zona-zona bermain yang sesuai dengan usia. kolam renang dewasa ini memanfaatkan air laut yang di saring sehingga dapat memanfaatkan.

3. Aquarium budidaya ikan laut

Peletakan aquarium budidaya ikan laut ini berfungsi sebagai pembatas zona permainan antara anak usia 3-7 tahun dan anak yang berusia 8-12 tahun. Pemanfaatan alam yang di gunakan yakni budidaya ikan laut yang banyak di jumpai di daerah Ternate. Dan air laut yang ada di sekitar site

4 .Kolam renang anak

Kolam renang orang anak-anak sama dengan pemanfaatan kolam renang orang dewasa yang di mana air laut akan dirubah menjadi air tawar dengan bantuan alat mesin pompa air. Peletakan kolam renang anak ini sama dengan alasan peletakan kolam renang untuk dewasa yaitu tentukan dari pembagian zona-zona bermain yang sesuai dengan usia.

5. permainan pasir

Permainan pasir ini terletak di erea zona permainan anak-anak permainan pasir ini menggunakan pasir dan bebatuan yang ada di sekitar site.pasir dan bebatuan ini juga merupakan pemanfaatan potensi alam.

6. permainan air

Permainan air ini maksudnya permainan yang mengeluarkan air. Permainan ini juga terletak di area permainan anak-anak. Permainan air ini hampir sama perinsip kerjanya, di mana menggunakan penyaring air yang dari asin menjadi tawar dengan menggunakan alat bantu mesin pemompa setelah itu siap di gunakan untuk keperluan.



5.7 Analisis Pola Sirkulasi Ruang

Berikut ini gambaran pembagian zona-zona sesuai dengan konsep

Zona yang terdapat di dalam site ini di bagi menjadi 2 yaitu zona A sebagai zona indoor dan zona B sebagai Zona outdoor.

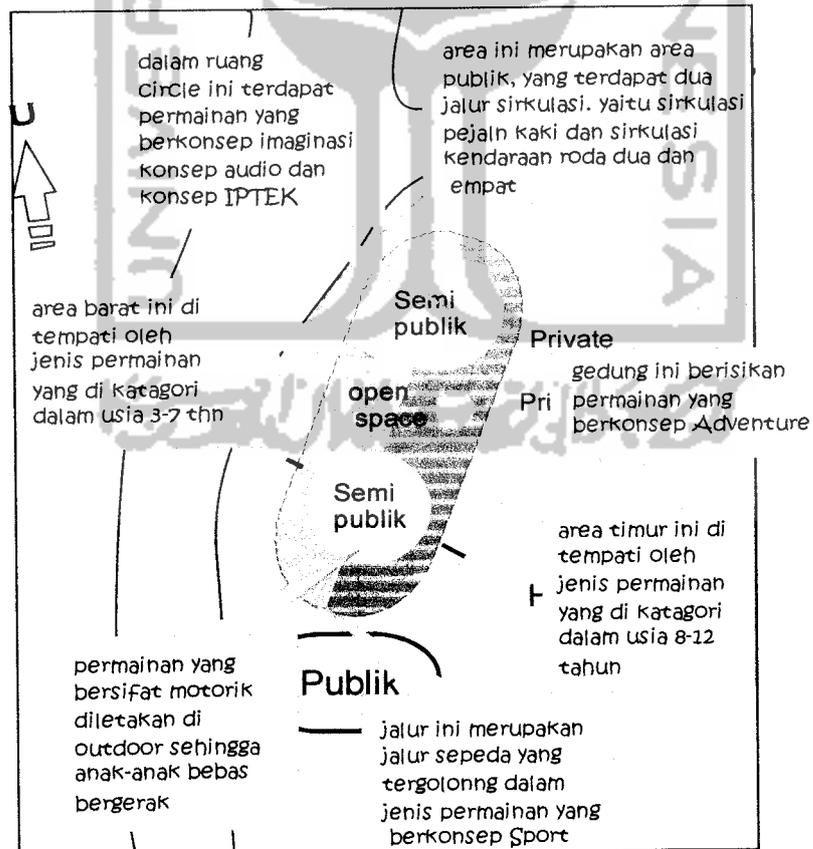
Zona A atau indoor terdiri dari

- Konsep audio
- Konsep imagenasi
- Konsep Adventure
- Konsep IPTEK

Zona B atau outdoor terdiri dari

- Konsep Back to nature
- Konsep Sport

Zona A dan Zona B akan di bagi menjadi dua yakni bagian barat dan timur. Pada bagian barat site di kategorikan sebagai area usia 3-7 tahun. Sedangkan di bagian timur di kategorikan sebagai area usia 8-12 tahun. Peletakan zoning ini dipertimbangkan oleh faktor keamanan

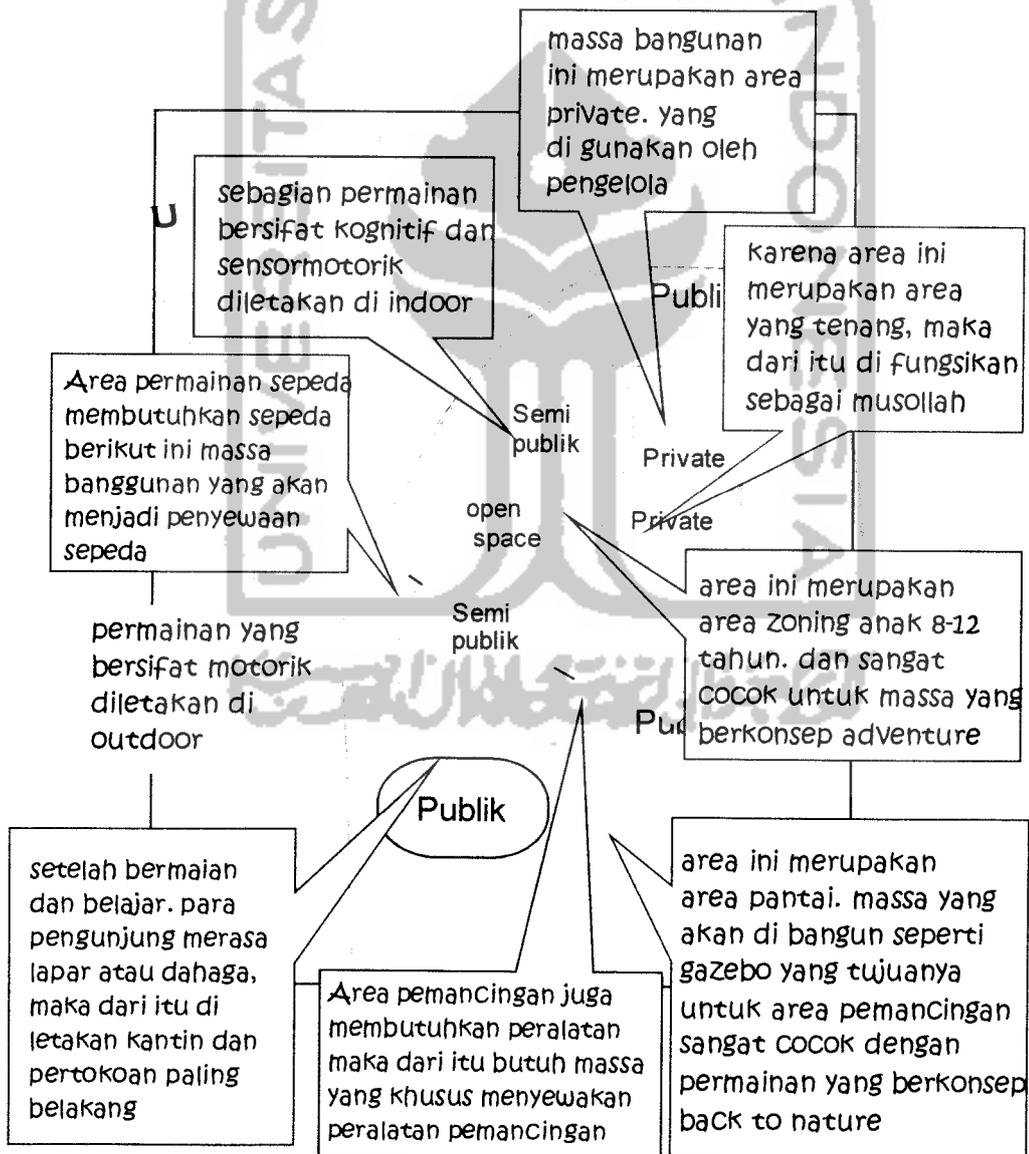


Gambar 5.7 merupakan analisa peletakan gubahan masa



5.8 Analisis Gubahan Masa

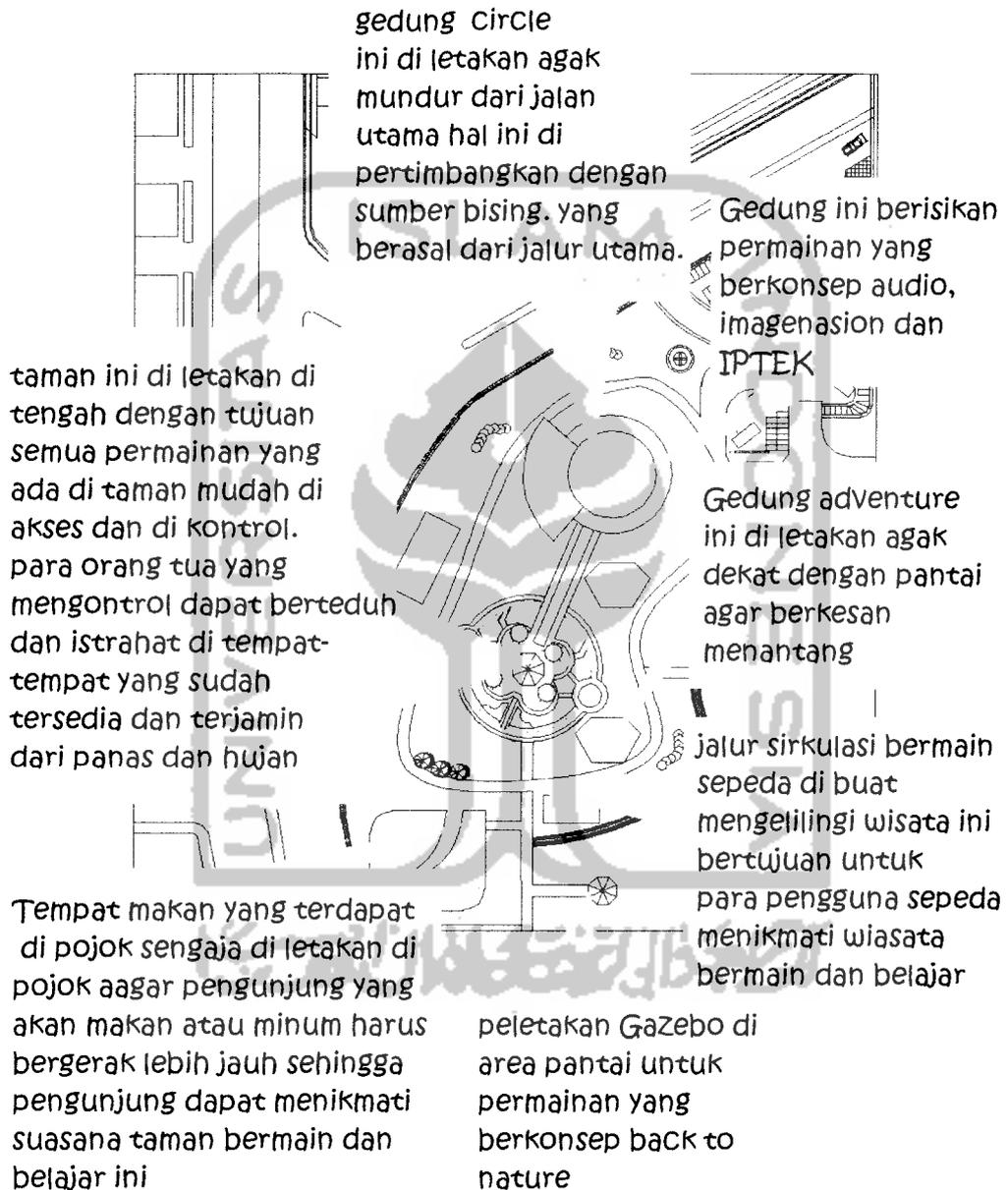
Pola susunan gubahan masa dari bentuk komposisi yang tidak beraturan dari bentuk-bentuk yang teratur, dikatakan demikian karena bentuk masa yang berada di kawasan wisata ini bersifat stabil dan simetris terhadap beberapa sumbu, dengan dasar rancangan sebagai mana cara pemilihan dilakukan anak-anak yang tidak teratur, akan tetapi dalam permainan mempunyai peraturan karena aturan inilah yang membuat mereka menjadi teratur dan disiplin. Yang sering di temui pada permainan anak-anak



Gambar 5.8 merupakan analisa peletakan gubahan masa



5.9 Analisis peletakan zoning bermain

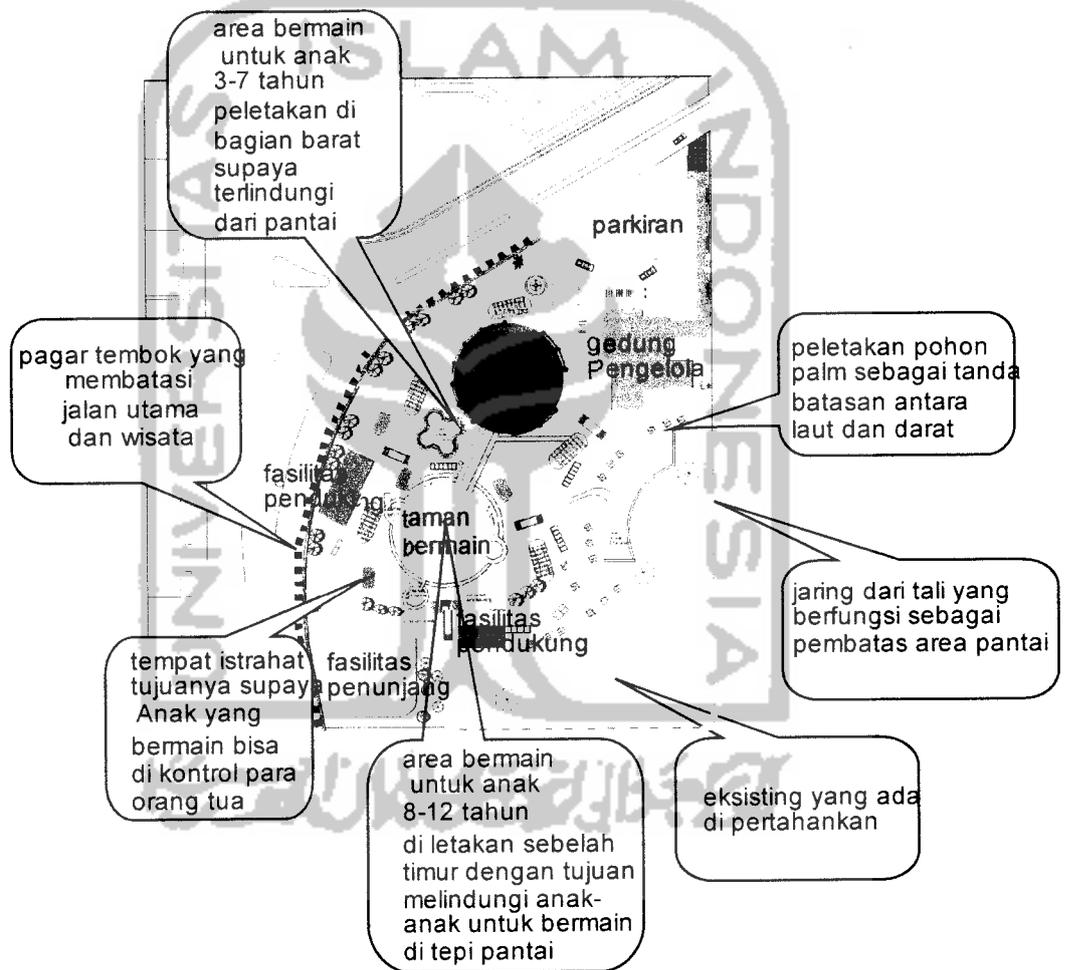


Gambar 5.9 merupakan analisa peletakan zoning Bermain



5.10.2 Ruang Luar

Analisis Tata Ruang Luar



Gambar 5.10.2 Analisis tata ruang luar