

BAB VI

KONSEP PERANCANGAN

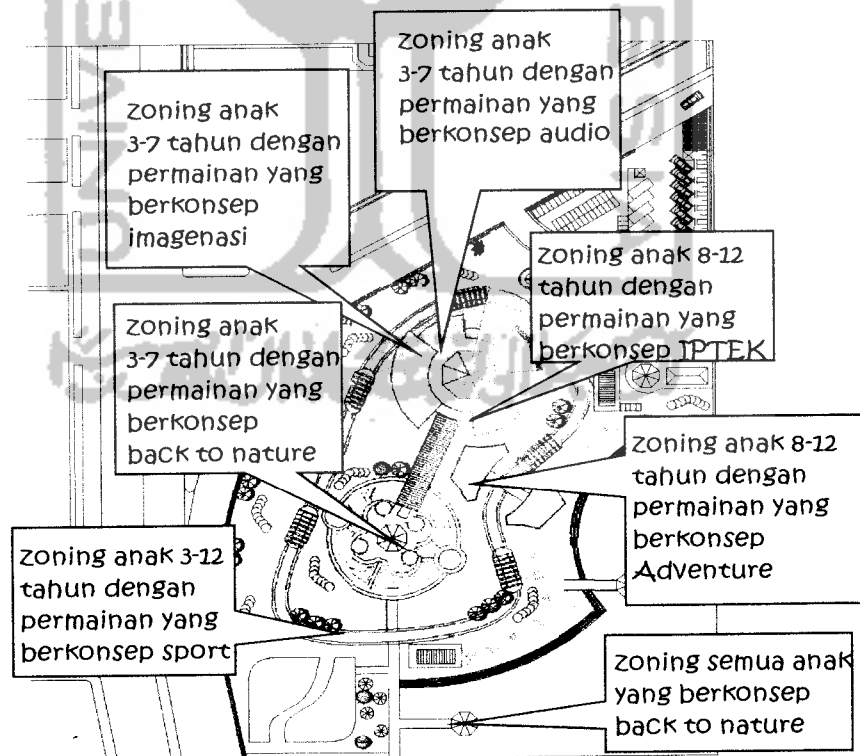
6.1 Konsep Pengolahan Site

6.1.1 Zoning

Pengelola pada site, berdasarkan konsep gubahan masa dan konsep sirkulasi

a. Konsep menurut Jenis Permainan

- Zoning A : zoning A ini digunakan sebagai area untuk anak usia 3-7 tahun. Area ini memiliki fasilitas permainan yang berkonsep audio, imagenasi, sport dan back to nature.
- Zoning B : zoning B ini digunakan sebagai area anak usia 8-12 tahun. Area ini memiliki permainan yang berkonsep audio, adventure, sport dan back to nature.

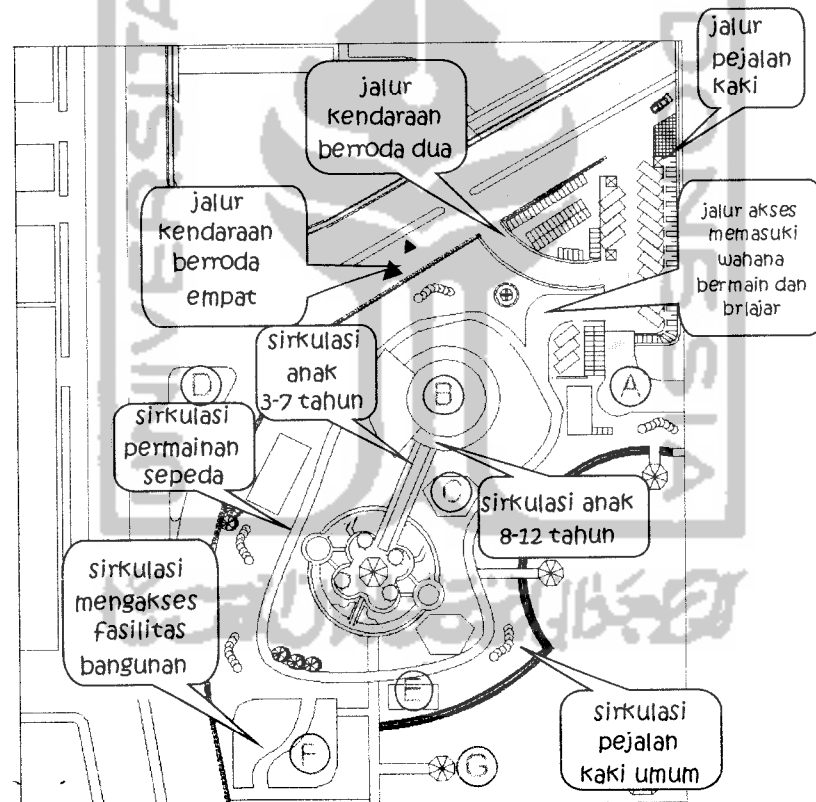


Gambar 5.1a konsep zoning



b. Konsep menurut sirkulasi.

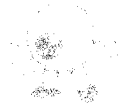
- Sirkulasi Penghubung Bangunan utama dengan taman di bagi menjadi dua yaitu, jalur untuk anak usia 3-7 tahun dan jalur untuk anak usia 8-12 tahun.
- Sirkulasi pada area Permainan, jalan ini di fungsikan sebagai jalur pengendaraan sepeda didalam area permainan.
- Sirkulasi pejalan kaki untuk pengunjung yang datang menggunakan kendaraan umum.
- Sirkulasi umum untuk pengunjung yang menggunakan kendaraan dapat langsung mengakses tempat parkir.



keterangan

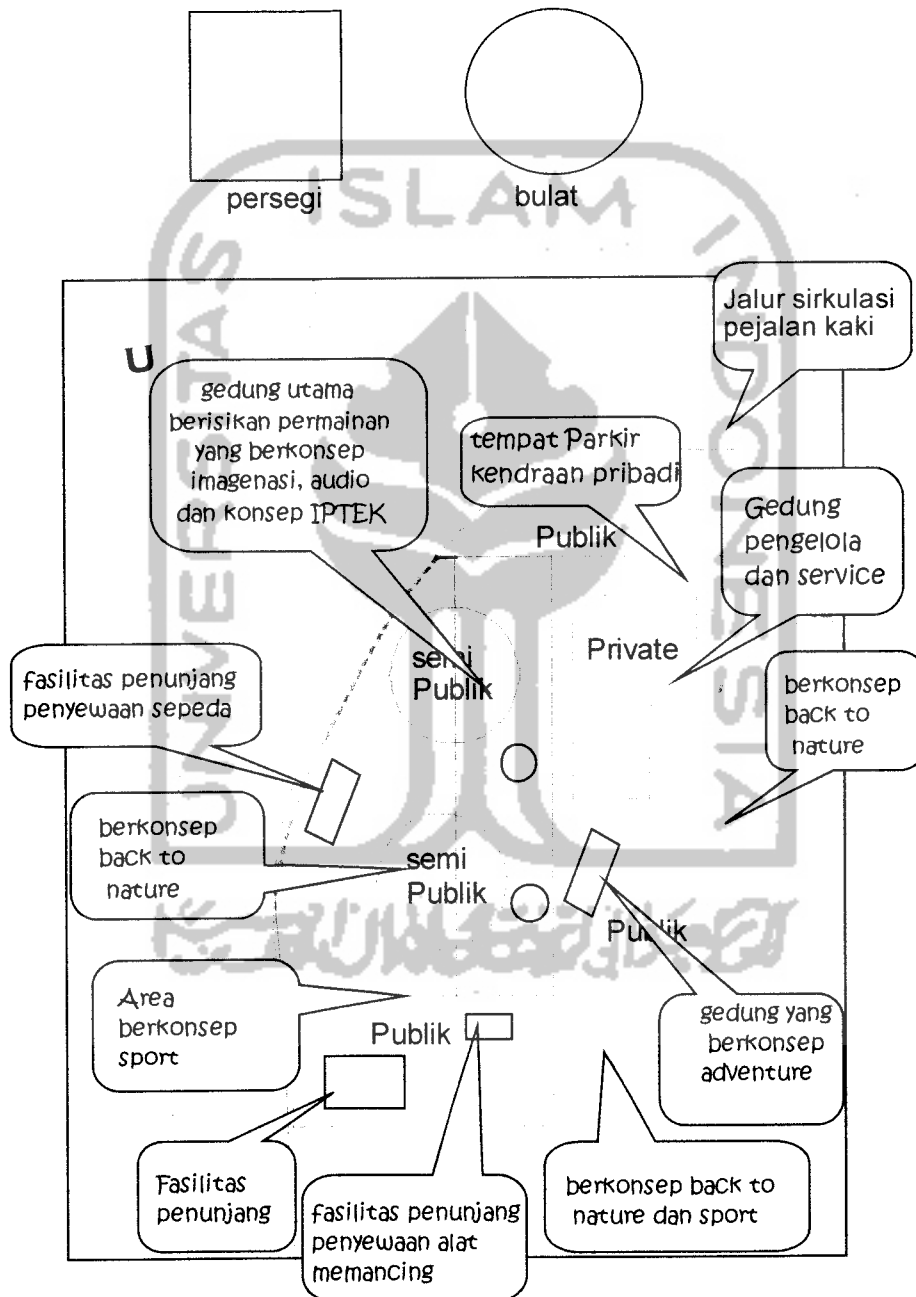
- (A) Bangunan pengelola
- (B) Bangunan Circle
- (C) Bangunan adventure
- (D) Bangunan penyewaan memancing
- (E) Bangunan souvenir dan restoran
- (F) Bangunan gazebo

Gambar 5.1b konsep zoning sirkulasi



6.1.2 Konsep Gubahan Massa

Konsep pola gubahan massa menggunakan bentukan dasar seperti bulat dan persegi yang di adopsi dari bentuk permainan anak. Bentuk gubahan Bangunan Wisata bermain dan belajar terdiri dari :



Gambar 5.1.2 Gubahan Massa

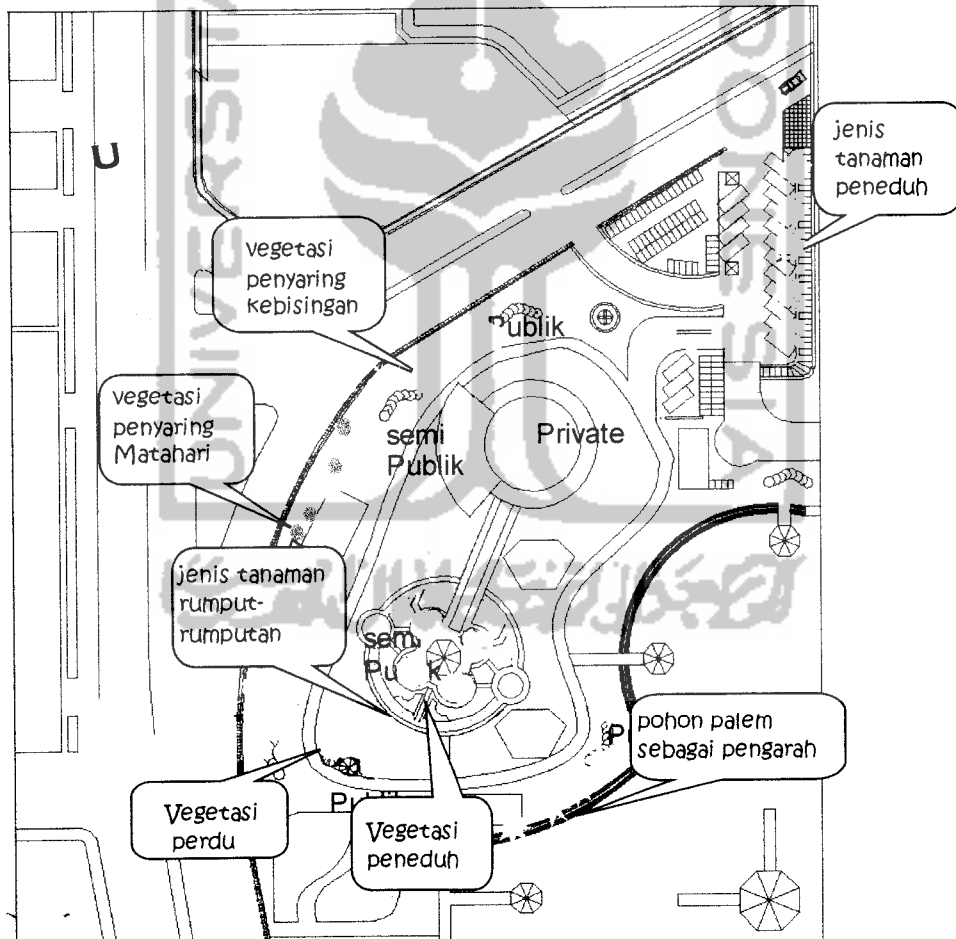
6.2 Konsep Tata Landscape

A. Lanscape yang berada di darat

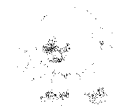
Landscape dalam hal ini berfungsi sebagai Vegetasi

- | | |
|----------------------------|-------------------------------|
| ☉ peneduh | Vegetasi Tanaman Pagar |
| -Liang liu 4-7m | -pangkas kuning 1m |
| ☉ Vegetasi pengarah | -tanaman Soka 0,5-2m |
| -Pohon kelapa 3-5m | |
| ☉ Vegetasi penyaring panas | Vegetasi Penyaring Kebisingan |
| -Pohon pinus 2-4m | -Pohon pinus 2-4m |

Konsep Tata Landscape



gambar analisis 6.2.a konsep Tata Lanscape



Konsep Landscape



Gambar 6.2b. konsep landacape

6.3 Konsep Pemanfaatan Alam

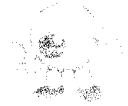
1. Konsep Tempat Pemancingan dan Permainan Perahu.

Letak tempat pemancingan ini berada di antara selatan site dan timur site. Tempat pemancingan ini dilengkapi dengan tempat duduk yang berfungsi sebagai tempat memancing dan berbahan material beton dan pagar pembatas berupa kayu.

Antara area pemancingan dengan area permainan perahu yang terletak dipesisir pantai dihubungkan dengan tiga buah gazebo. Area permainan perahu ini di beri pembatas di sebelah timur dan selatan yang bertujuan sebagai pengaman bagi anak-anak yang bermain di area ini. Sedangkan pembatas dari laut ini menggunakan jaring-jaring yang terbuat dari tali.

2. Konsep Kolam Renang Anak usia 8-12 Tahun.

Bentuk Kolam Renang untuk anak usia 8-12 tahun mengikuti bentuk site, yang terletak di pesisir pantai yang bertujuan untuk menantang anak-anak



Ternate yang senang memacu adrenalin. Kolam ini berisikan air tawar yang dilengkapi perosotan.

3. Aquarium Budidaya Ikan Laut

Aqarium ini terletak di antara zona untuk anak usia 3-7 tahun dan area anak-anak 8-12 tahun yang menggunakan material dari batu bata yang di finishing dengan pecahan-pecahan tehel.

Dengan bentuk atap yang tidak sejajar. Di katakan tidak sejajar karena atap ini bermain dengan perbedaan level. Dengan adanya perbedaan level atap satu dengan yang lainnya, sirkulasi udara dapat masuk ke aquarium secara maksimal.

4 .Kolam Renang Anak

Kolam renang anak ini terletak di sebelah Barat site. Kolam ini di lengkapi dengan mainan yang merespon sifat Motorik anak yaitu prosotan. Tinggi prosotan 2m dari tanah dengan bahan meterial beton. Agar tidak terjatuh karena basah maka perkerasan untuk lantai pada kolam renang anak menggunakan conblok,yang hasil finisingnya menggunakan tehel sebagai finishing dasar dari kolam renang anak.



5. Permainan Pasir

Permainan pasir ini terletak di selatan site, dengan memanfaatkan pasir yang ada di sekitar site.

6. Permainan percikan air Air

Permainan air ini berbentuk bulat, selain berbentuk bulat permainan ini menggunakan konsep hirarki di mana terdapat perbedaan antar level, sehingga percikan air terletak paling dasar level. Disekitar percikan air ini tidak terdapat pohon tujuannya supaya percikan air ini jika terkena cahaya matahari akan mengeluarkan warna-warna pelangi.



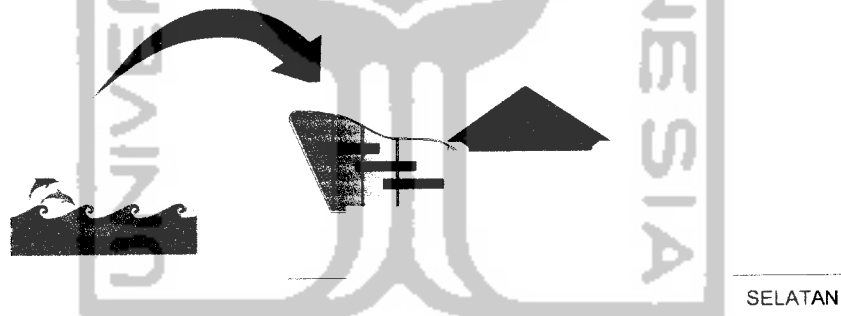
6.4 Konsep Fasad

Semua konsep fasad menggunakan tema alam dan tema yang mendominasi adalah tema alam laut.

a. Gedung Utama (Gedung Circle)

Konsep Atap di bagian gedung utama ini terdapat tiga jenis atap. Atap gelombang, atap datar dan atap limasan. Atap gelombang ini mengadopsi bentuk gelombang laut, yang frekuensi obaknya naik turun. Pada atap limasan bahan atap menggunakan sakura roof sedangkan pada atap datar menggunakan cororan beton.

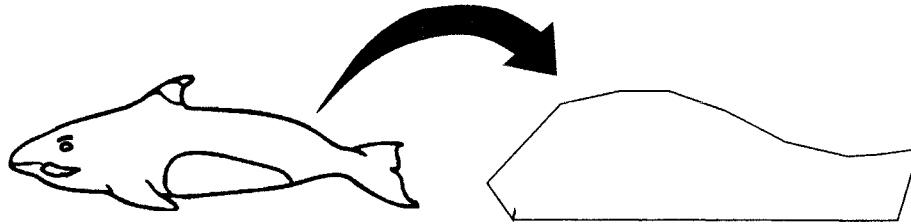
Sedangkan tampak dinding dan jendela menggunakan Tema gelembung-gelembung air, gelembung-gelembung air ini memiliki perbedaan diameter gelembung dari diameter yang berukuran kecil hingga ukuran besar, tetapi tidak semua dinding menggunakan finishing gelembung.



Gambar konsep gedung circle

b. Gedung restaurant dan souvenir

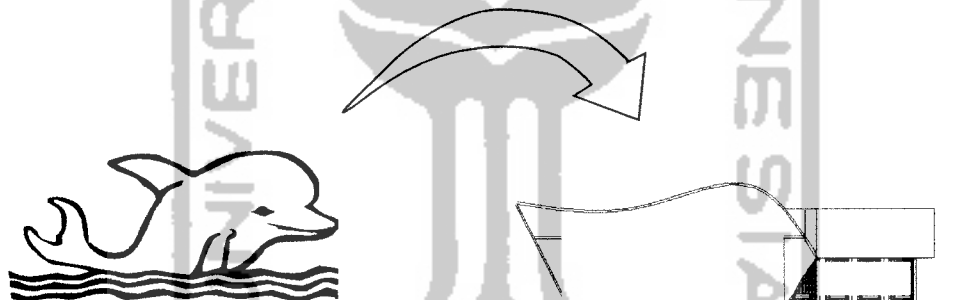
Pada bagian atap menggunakan konsep yang mengadopsi bentuk ikan. Penggunaan atap yang mirip seperti ikan ini bertujuan untuk dapat menarik perhatian anak. Letak restaurant ini di ujung selatan site . pele. Peletakkan restaurant pada bagian ujung selatan site bertujuan untuk pengenalan area kawasan wisata. Sehingga anak ini dapat melihat-lihat permainan di sekitar. Supaya cahaya masuk kedalam ruangan secara maksimal dengan menggunakan atap yang tepat di atas jalan atau di atas lorong masuk menggunakan atap skylight.



Gambar konsep fasad gedung restoran

c. Gedung penyewaan alat Pancing

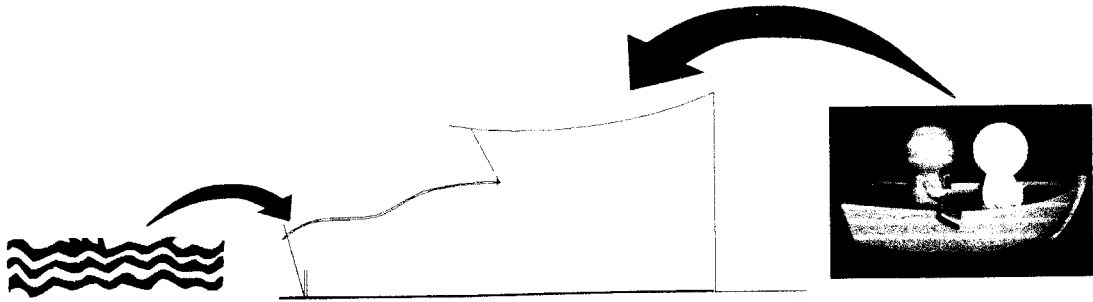
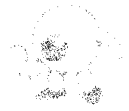
Pada gedung penyewaan sepeda menggunakan tema kapal-kapalan yang di kombinasikan dengan gelombang laut. Terlihat pada pojokan sebelah barat bangunan ini yang berfungsi sebagai penopang atap yang terbuat dari kayu berbentuk menyerupai kapal sedangkan pada bagian atap menyerupai gelombang air laut. Untuk bentuk jendela polanya menyerupai gelembung-gelembung air.



Gambar konsep gedung penyewaan alat pancing

d. Gedung pengelola

Gedung pengelola ini menggunakan atap miring yang menyerupai bentuk kapal. Sedangkan pada mushola menggunakan atap bergelombang sehingga jika di lihat seakan-akan penyatuan kapal yang berada di atas laut.



Gambar konsep gedung pengelola

e. Gedung Penyewaan Sepeda

Tempat penyewaan sepeda ini menggunakan tema kapal-kapalan yang di kombinasikan dengan gelombang laut. Terlihat pada kedua pojokan sebelah utara dan selatan bangunan ini yang berfungsi sebagai penompang atap yang terbuat dari kayu yang mengadopsi bentuk kapal sedangkan pada bagian atap menyerupai gelombang air laut. Bentuk jendela menggunakan pola yang menyerupai gelembung-gelembung air.



Gambar gedung penyewaan sepeda

6.5 Konsep Tata Ruang Luar

Supaya dapat memenuhi segala aktifitas belajar dan bermain, penataan ruang luar sangat penting dalam pemilihan jenis permainan dan cara bermain sehingga dapat menghasilkan ilmu pengetahuan.

Berikut ini adalah beberapa jenis permainan yang berada di luar gedung atau outdoor



1. Aquarium Budidaya Ikan

Pemilihan conblok sebagai groundcover di bagian luar aquarium di sekitar bertujuan untuk keselamatan para pengunjung supaya tidak terjatuh saat basah.

Penggunaan Atapnya berbahan polycarbonate, yang bentuk atapnya bermain dengan Level ketinggian, tujuannya untuk memasuki udara yang datang dari selatan sehingga orang yang berada di bawah atap ini tidak terasa terlalu panas walau letak wisata ini di tepi pantai sedangkan kayu penyangga atap ini berfungsi untuk merespon matahari yang terbit dan terbenam. Dinding aquarium ini berbahan bata dan kaca

2. Kolam Renang Anak-Anak Usia 3-7 Tahun

Pengambilan Warna pada kolam di dasari oleh warna-warna pelangi. alasan pengambilan warna ini karena warna pelangi banyak di gemari oleh anak-anak sehingga dapat menarik perhatian anak-anak.

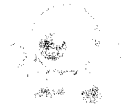
3. Kolam Renang Anak-Anak Usia 8-12 Tahun

kolam renang ini untuk anak usia 8-12 tahun pola kolam ini mengikuti site atau batas antara daratan dan lautan. Tujuan peletakan kolam ini di antara laut dan darat untuk memacu adrenaline sebelum berseluncur para pengunjung bisa menaiki panjat dinding setelah sampai di puncak para pengunjung bisa berseluncur, tema ini seperti kata pepatah bersakit-sakit dahulu bersenang-senang kemudian.

Bagi anak-anak yang suka tantangan bisa menaiki prosotan melalui panjat dinding.dengan tinggi tebing 15m.

4. Permainan percikan Air

Di sekitar permainan air ini tidak terdapat pohon-pohon yang rindang hanya terdapat tumbuh-tumbuhan tujuannya supaya percikan air yang terbias cahaya matahari akan membentuk pelangi.



5. Permainan sepeda

Sirkulasi jalan para pengguna sepeda dengan lebar 2m dan sirkuit sepeda ini terdapat tempat berteduh sepanjang 5m dengan atap datar berbahan polycarbonate groundcover jalur sepeda ini menggunakan aspal.

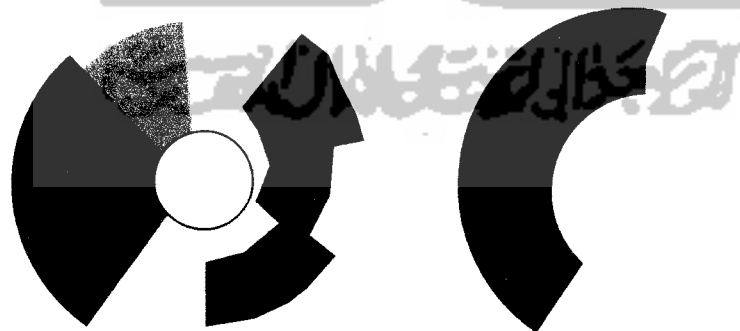
6. Gazebo

Gazebo ini berfungsi sebagai tempat pemancingan ikan. alasan gazebo ada di dalam wisata ini karena gazebo ini akan memberi pelajaran ilmu rasa sabar. Gazebo ini berfungsi sebagai penghubung pengunjung dengan permainan perahu.

6.7 Konsep Tata Ruang Dalam

1. Gedung circle

Gedung utama ini berlantai dua, kedua lantai ini dibagi dua zoning sebelah utara dan zoning selatan, zoning utara lantai dua terdapat ruang yang berkonsep imagenation yang berisikan bioskop dan di selatan terdapat ruang yang berkonsep IPTEK yang berisikan permainan yang berhubungan dengan teknologi. Sedangkan lantai satu dibagi menjadi tiga konsep. Di sebelah utara terdapat ruang yang berkonsep audio dan imagenasion sedangkan di bagian selatan berkonsep IPTEK.



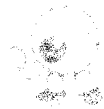
Lantai 2

lantai 1

Gambar konsep ruang dalam gedung circle

2. Gedung Pengelola

Pemilihan Warna pada Ruang-ruang pengelola sangat soft. jika di bandingkan dengan mushola yang penuh warna-warni, yang tujuannya membuat



anak-anak merasa betah dan nyaman sholat di tempat ini sambil belajar ilmu agama. Sedangkan pemilihan warna soft pada warna gedung pengelola bertujuan agar terlihat lebih resmi atau rapih.

3. Gedung Restoran dan Souvenir

Gedung ini bertemakan ceria sehingga warna dalam gedung ini terlihat seperti pelangi seperti merah, kuning, hijau, biru, jingga, dan lain-lain. seperti pada tempat penjualan souvenir dan tempat penjualan buku terdapat warna pelangi sedangkan pada bangunan restoran untuk interior, dinding menggunakan poster-poster makanan.

4. Gedung Penyewaan Sepeda

Gedung ini terletak di barat site, Gedung penyewaan sepeda ini memiliki fasilitas bengkel kecil untuk memperbaiki sepeda dan perawatan. Dan terdapat etalase-etalase untuk menjual pernak-pernik dan aksesoris sepeda untuk bisa dijadikan oleh-oleh.

5. Gedung Penyewaan Alat Mancing

Gedung ini terletak di pinggiran pantai sehingga memudahkan pengunjung untuk menyewakan alat pancing, bagi yang tidak membawakan alat pancing.