

HADIAH/2010

TGL. TERIMA : 29-5-2010

NO. JUDUL : 3810

NO. INV. : 5120003810001.

NO. INDUK : 003810

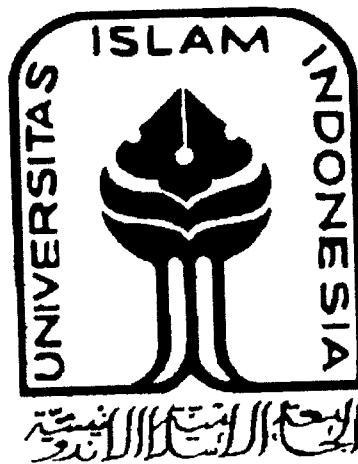
TUGAS AKHIR

KAWASAN WISATA BELAJAR DAN BERMAIN ANAK

Rancangan Bangunan yang Dapat Merespon Proses Perkembangan
Anak di Ternate

RECREATION AREA CHILDREN LEARN AND PLAY

Design Building that can Respond To a Child Development Process
In Ternate



DISUSUN OLEH

NAMA OLIVIA IRENE

NIM 05.512.150

Dosen Pembimbing Ir. Hj. Rini Darmawati MT

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2010



LEMBAR PENGESAHAN

"KAWASAN WISATA BELAJAR dan BERMAIN ANAK"
*Rancangan Bangunan Yang Dapat Merespon Proses Perkembangan Anak
di Ternate*

Oleh:
OLIVIA IRENE
05512150

Yogyakarta, Januari 2010

MENGETAHUI

Ketua Jurusan **Arsitektur**

Ir. Hj. Hastuti Saptorini MA



MENYETUJUI

Dosen Pembimbing

Ir. Rini Darmawati MT

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Olivia Irene

No Mahasiswa : 05512150

Program Studi : Arsitektur

Melalui surat ini saya membuat pernyataan bahwa

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Januari 2010

Yang menyatakan



Olivia Irene

PRAKATA



Assalamu 'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah Rabbi'l'amin, puji syukur penulis panjatkan kepada ALLAH SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Sholawat dan salam juga, penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. Bagi penulis tugas akhir memberi begitu banyak pembelajaran. Tidak hanya sekedar aplikasi untuk meneliti berdasarkan teori yang dipelajari, tapi juga terdapat beragam proses yang dilalui untuk menjadi lebih baik. Dalam penyusunan dan pengumpulan data, penulis tak lepas dari bimbingan, dorongan moral, spiritual, dan material dari berbagai pihak.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini. Karena itu, tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu terwujudkannya laporan ini, antara lain kepada:

1. Ibu Ir. Hj. Hastuti Saptorini MA, Ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia
2. Ibu Ir. Rini Darmawati MT, selaku Dosen Pembimbing Utama atas segala waktu, dorongan, dukungan, pengertian, dan kesabaran, Mohon maaf jika selama proses bimbingan pembuatan tugas akhir ini ada hal-hal yang kurang berkenan di hati.
3. Bapak Dr. Ing. Ilya Fajar Maharika, selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan-masukan dan ide-ide yang luar biasa, sehingga menjadi sebuah karya Tugas Akhir yang bermanfaat bagi penulis.
4. Seluruh dosen yang pernah mengampu penulis, khususnya dosen Jurusan Arsitektur atas segala bimbingan dan ilmu yang telah diberikani.
5. Ayah dan Mama, Muarlis dan Eviza yang selalu memberikan kasih sayang yang berlimpah, doa dan pengorbanan yang tiada henti serta semangat untuk menyelesaikan tugas akhir. Terimakasih atas segala yang telah diberikan kepadaku, jasa kalian tak akan terbalas oleh apapun dalam Dunia ini.
6. Kakak dan adikku, Zulva Delismen dan Muhammad Rezky Yunanda yang selalu dalam sayangku. Terimakasih atas doa dan dukungannya.

7. Teman seperjuangan tugas akhir Dela, Mba Apay, Tara Dan Alfiah yang dari awal sampai akhir selalu berbagi keceriaan dan kesedihan, terimakasih atas masukan-masukan, info dan jemputannya.
8. Teman-teman “*chubby club*”, Febry, Aka, Juni, Nandaka, Shinta dan Erwin, yang selalu buat hidup berwarna, nonton dan wisata kuliner adalah obatnya. Iin, Irfan, terimakasih sudah bantu dalam Tugas Akhir ini, Ijum, Nawal, Ifa, Jonet, terimakasih untuk jemputan selama kuliah ini, Riska, Yuma, Ludi, Sekar, Tia, ari, arham, Panji Kapan kita berpetualangan lagi.
9. Teman-teman Arch05 yang tak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih untuk kekompakannya dan hiburan selama kuliah.
10. Anak-anak Kos Pa RT, Lodadi. Yara, terimakasih sudah menemani selama kuliah hingga *survey* tugas akhir, Mba Anti, Echi, Bundo Mamay, Mak Ou Awi, Nila, owek dan Tita yang sudah memberi nasehat dan doa. Anak-anak Kos Amanah, Girirupo. Chichi, Anna, Ita, Yati, Sari, Nita, Rina, Nia, Ayu dan Lina. Terimakasih kalian telah memberikan kenyamanan dan kekeluargaan.
11. Teman-teman Ternate yang berkelana di Jogja, Fira yang sudah duluan balik ke Ternate makasih untuk masukan, saran dan nasehat, bobon makasih sudah ikut *survey site*, Iwan, Anty, Ety, Dinda yang selalu menemani di saat butuh hiburan dan semangat hidup lewat *fesbuk*, Teman-teman Ternate yang selalu mendukung dari jauh, Ima, Imi, Fitso, Kaan, Iksan, Ucen dan Amay yang sudah ikut *survey*.
12. Seluruh pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini, yang tidak dapat di sebut satu persatu trimakasih atas doa dan nasehat.

Akhir kata, penulis menyadari dalam penulisan laporan ini masih jauh dari sempurna. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembacanya. Amin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, Januari 2010

Penulis

Olivia Irene

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/Gambar 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.

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



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.¹

Wisata : Berpergian bersama-sama untuk memperluas pengetahuan, bersenang-senang¹.

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

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

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 instan².

¹ www.pusatbahasadiknas.go.id/index.php.2008

² (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.

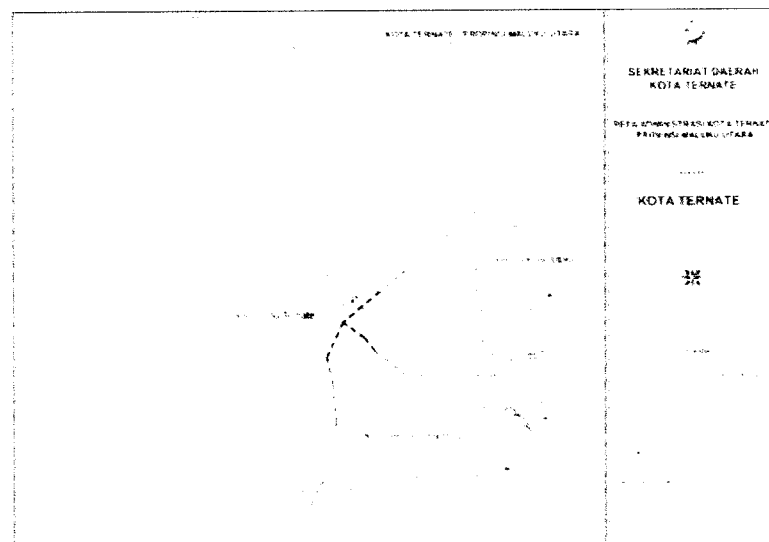


Walaupun dunia pendidikan di Ternate sudah maju akan tetapi ilmu teknologi yang dijumpai sangat minim ini di buktikan dengan contoh-contoh kecil misalnya tempat internet yang ada di kota Ternate sangat sedikit dijumpai.

1.2.3 Kondisi Ternate

Ternate merupakan Kota Kepulauan yang wilayahnya dikelilingi oleh laut dengan kondisi geografisnya adalah berada pada posisi 0° - 2° Lintang Utara dan 126° - 128° 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.³

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>

³Data 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 km² dan jumlah penduduk sebanyak 176.838 jiwa maka kepadatan penduduk Kota Ternate pada tahun 2007 sebesar 704 jiwa per km², hal ini berarti mengalami peningkatan sebanyak 24 jiwa per km² atau 3,53 % bila dibandingkan tahun 2006 yang berjumlah 680 jiwa per km² ³.

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 di karenakan 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.

³ 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.⁴

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 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* Film, Radio Dan Televisi Jarang sekali kita temui anak-anak yang melihat bioskop, tetapi ia senang film kartun, film tentang binatang dan film rumah tentang anggota keluarga, anak-anak juga senang mendengarkan radio, tetapi lebih senang melihat televisi.

⁴ 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 tersebut⁴.

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

⁴ 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 Pengelolaan 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.



BAB II

KAJIAN LITERATUR

2.1 Teori Perkembangan Anak

2.1.1 Mengenal Perkembangan Anak

Seperti biasanya setiap Senin sampai Jumat, kegiatan anak-anak 6-12 tahun ini bersekolah, kecuali pada hari minggu. Memang benar mengajar di sekolah minggu bukanlah hal yang sukar. Anggapan seperti inilah yang sering menjadi penyebab kegagalan dalam mengajar. Karena seorang Guru Sekolah Minggu dituntut untuk memahami/memperhatikan perkembangan Psikologi Anak berdasarkan usianya. Hal ini akan berdampak pada tehnik mengajar yang harus digunakan sesuai dengan perkembangan usia mereka. Dari berbagai ahli yang menyusun tentang tingkat perkembangan anak.⁵

2.1.2 Perkembangan Kognitif Anak

Menurut PIAGET⁶ perkembangan ini dibagi dalam 4 tahap:

1. Sensori Motor (usia 0-2 tahun)
2. Pra-operasional (usia 2-7 tahun)
3. Operasional Kongkrit (usia 7-11 tahun)
4. Operasional Formal (usia 11 tahun ke atas)

Pada masa pertumbuhan saat Usia 0-2 tahun, Dalam tahap ini perkembangan panca indra sangat berpengaruh dalam diri anak. Keinginan terbesarnya adalah keinginan untuk menyentuh/memegang, panggung boneka akan sangat membantu dalam perkembangan.

⁵www.pemudakristen.com . di unduh pada tanggal 08 september 2009

⁶www.g-excess.com/content/view/466/"title="Perkembangan anak" Perkembangan anak di unduh pada tanggal 2 september 2009 pukul 01:15



Pada usia 2-7 tahun anak menjadi 'egosentris', sehingga berkesan 'pelit', karena ia tidak bisa melihat dari sudut pandang orang lain. Anak tersebut juga memiliki kecenderungan untuk meniru orang disekelilingnya. Meskipun pada saat berusia 6-7 tahun mereka sudah mulai mengerti motivasi, namun mereka tidak mengerti cara berpikir yang sistematis - rumit. Dalam menyampaikan cerita harus ada alat peraga.

Pada usia 7-11 tahun anak mulai meninggalkan 'egosentris'-nya dan dapat bermain dalam kelompok dengan aturan kelompok (bekerja sama). Anak sudah dapat dimotivasi dan mengerti hal-hal yang sistematis.

Pada saat usia akhir perkembangan sekitar usia 11 tahun ke atas Pengajaran pada anak pra-remaja ini menjadi sedikit lebih mudah, karena mereka sudah mengerti konsep dan dapat berpikir, baik secara konkrit maupun abstrak, sehingga tidak perlu menggunakan alat peraga.

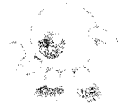
2.1.3 Perkembangan PSYCHO-SOSIAL

Menurut ERICK ERICKSON⁷ perkembangan Psycho-sosial atau perkembangan jiwa manusia yang dipengaruhi oleh masyarakat dibagi menjadi beberapa tahap:

1. percaya >< tidak percaya
2. Mandiri >< Ragu-ragu
3. Inisiatif >< Rasa Bersalah (usia 4-5 tahun)
4. Industri/Rajin >< Inferioriti (usia 6-11 tahun)

Tahap pertama antara usia 0-1 tahun adalah tahap pengembangan rasa percaya diri. Fokus terletak pada Panca Indera, sehingga mereka sangat memerlukan sentuhan dan pelukan.

⁷ www.g-excess.com/content/view/466/"title="Perkembangan anak" Perkembangan anak di unduh pada tanggal 2 september 2009 pukul 01:15



Saat usia 2-3 tahun Tahap ini bisa dikatakan sebagai masa pemberontakan anak atau masa 'nakal'-nya. karena ini adalah tahap dimana anak sedang mengembangkan kemampuan motorik (fisik) dan mental (kognitif). tahap ini biasanya di tandai dengan sifat mandiri atau ragu-ragu

Di usia 4-5 tahun, tahap ini anak akan banyak bertanya dalam segala hal, sehingga berkesan cerewet. Pada usia ini juga mereka mengalami pengembangan inisiatif/ide, sampai pada hal-hal yang berbau fantasi. Saat usia 6-11 tahun anak bisa di katagorikan dengan rajin atau tidak rajin, anak usia ini sudah mengerjakan tugas-tugas sekolah - termotivasi untuk belajar. Namun masih memiliki kecenderungan untuk kurang hati-hati dan menuntut perhatian.

Perkembangan Anak Periode ini merupakan kelanjutan dari masa bayi (lahir – usia 4 th) yang ditandai dengan terjadinya perkembangan fisik, motorik dan kognitif (perubahan dalam sikap, nilai, dan perilaku psikosial serta diikuti oleh perubahan – perubahan yang lain

1. Perkembangan Fisik

Pertumbuhan fisik pada masa ini lambat dan relatif seimbang. Peningkatan berat badan anak lebih banyak dari pada panjang badannya. Peningkatan berat badan anak terjadi terutama karena bertambahnya ukuran sistem rangka, otot dan ukuran beberapa organ tubuh lainnya. dengan adanya perkembangan fisik maka kebutuhan ruang untuk permainan harus sesuai dengan usia.

2. Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik pada usia 6-11 tahun ini menjadi lebih halus dan lebih terkoordinasi dibandingkan dengan masa bayi. Anak – anak terlihat lebih cepat dalam berlari dan pandai meloncat serta mampu menjaga keseimbangan badannya. Untuk memperhalus ketrampilan – ketrampilan motorik, anak – anak terus melakukan berbagai aktivitas fisik yang terkadang bersifat informal dalam bentuk permainan. Disamping itu, anak – anak juga melibatkan diri dalam aktivitas permainan olahraga yang bersifat formal, seperti senam, berenang, dll.



Beberapa perkembangan motorik (kasar maupun halus) selama periode ini, antara lain :

a). Anak Usia 5 Tahun

- Mampu melompat dan menari
- Menggambarkan orang yang terdiri dari kepala, lengan dan badan
- Dapat menghitung jari – jarinya
- Mendengar dan mengulang hal – hal penting dan mampu bercerita
- Mempunyai minat terhadap kata-kata baru beserta artinya
- Memprotes bila dilarang apa yang menjadi keinginannya
- Mampu membedakan besar dan kecil

b). Anak Usia 6 Tahun

- Ketangkasan meningkat
- Melompat tali
- Bermain sepeda
- Mengetahui kanan dan kiri
- Mungkin bertindak menentang dan tidak sopan
- Mampu menguraikan objek-objek dengan gambar

c). Anak Usia 7 Tahun

- Mulai membaca dengan lancar
- Cemas terhadap kegagalan
- Peningkatan minat pada bidang spiritual
- Kadang Malu atau sedih

d). Anak Usia 8 – 9 Tahun

- Kecepatan dan kehalusan aktivitas motorik meningkat
- Mampu menggunakan peralatan rumah tangga
- Ketrampilan lebih individual
- Ingin terlibat dalam sesuatu
- Menyukai kelompok dan mode
- Mencari teman secara aktif.



e). Anak Usia 10 – 12 Tahun

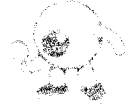
- Perubahan sifat berkaitan dengan berubahnya postur tubuh yang berhubungan dengan puberitas mulai tampak
- Mampu melakukan aktivitas rumah tangga, seperti mencuci, menjemur pakaian sendiri
- Adanya keinginan anak untuk menyenangkan dan membantu orang lain

2.1.4 Perkembangan Memori

Selama periode ini, memori jangka pendek anak telah berkembang dengan baik. Akan tetapi, memori jangka panjang tidak terjadi banyak peningkatan dengan disertai adanya keterbatasan – keterbatasan. Untuk mengurangi keterbatasan tersebut, anak berusaha menggunakan strategi memori (*memory strategy*), yaitu merupakan perilaku disengaja yang digunakan untuk meningkatkan memori.⁸ menyebutkan 4 macam strategi memori yang penting, yaitu :

1. *Rehearsal* (Pengulangan): Suatu strategi meningkatkan memori dengan cara mengulang berkali-kali informasi yang telah disampaikan.
2. *Organization* (Organisasi): Pengelompokan dan pengkategorian sesuatu yang digunakan untuk meningkatkan memori. Seperti, anak SD sering mengingat nama-nama teman sekelasnya menurut susunan dimana mereka duduk dalam satu kelas.
3. *Imagery* (Perbandingan): Membandingkan sesuatu dengan tipe dari karakteristik pembayangan dari seseorang.
4. *Retrieval* (Pemunculan Kembali): Proses mengeluarkan atau mengangkat informasi dari tempat penyimpanan. Ketika suatu isyarat yang mungkin dapat membantu memunculkan kembali sebuah memori, mereka akan menggunakannya secara spontan.

⁸ www.g-excess.com/content/view/466/ "title="Perkembangan anak" Perkembangan anak di unduh pada tanggal 7 september 2009 pukul 11:50



Selain strategi-strategi memori diatas, terdapat hal lain yang mempengaruhi memori anak, seperti tingkat usia, sifat anak (termasuk sikap, kesehatan dan motivasi), serta pengetahuan yang diperoleh anak sebelumnya

A. Perkembangan Hubungan dengan Keluarga

Rata-rata anak menghabiskan waktunya di sekolah. Interaksi guru dan teman sebaya di sekolah memberikan suatu peluang yang besar bagi anak-anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan ketrampilan sosial. Dalam hal ini, orang tua merasakan pengontrolan dirinya terhadap tingkah laku anak mereka berkurang dari waktu ke waktu dibandingkan dengan periode sebelumnya.

B. Perkembangan Hubungan dengan Teman Sebaya

Berinteraksi dengan teman sebaya merupakan aktivitas yang banyak menyita waktu. Umumnya mereka meluangkan waktu lebih dari 40% untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan terkadang terdapat duatu grup/kelompok. Anak idak lagi puas bermain sendirian dirumah. Hal ini karena anak mempunyai keinginan kuat untuk diterima sebagai anggota kelompok.

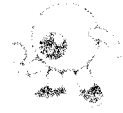
2.1.5 Bermain

1. Pengertian Bermain

Dunia anak adalah dunia bermain. Karena Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak

bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak⁹.

⁹ Hurlock, E. B., 1999. *Perkembangan Anak Jilid 1*(Edisi 6). Penerbit Erlangga : Jakarta



Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan. Bermain menurut Mulyadi (2004)¹⁰, secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain :

1. Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak
2. Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik
3. Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak
4. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak
5. Memilikii hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya

Banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui aktivitas bermain. Pada usia prasekolah, anak perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain.

Bermain, jika ditinjau dari sumber kegembiraannya di bagi menjadi dua, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Sedangkan jika ditinjau dari aktivitasnya, bermain dapat dibagi menjadi empat, yaitu bermain fisik, bermain kreatif, bermain imajinatif, dan bermain manipulatif. Jenis bermain tersebut juga merupakan ciri bermain pada anak usia pra sekolah dengan menekankan permainan dengan alat (balok, bola, dan sebagainya) dan drama⁹

¹⁰sumber <http://deviarimariani.wordpress.com>



2. Jenis-Jenis permainan Anak

Berikut ini adalah jenis permainan anak yang dapat mengembangkan kognitif, sensorimotorik dan motorik.¹¹

1. *Silence Game*, yaitu permainan yang memadukan ilmu pengetahuan dan permainan sehingga permainan ini tidak terasa membosankan oleh anak. Permainan ini juga termasuk dalam karakter permainan yang merangsang kognitif anak contoh permainan ini berupa buku gambar, puzzle, boneka.
2. *Creatif Game*, yaitu permainan yang termasuk dalam karakter permainan kognitif dan termasuk dalam golongan permainan pasif. contoh permainan creative game ini misalkan berupa melukis, musik, menari, ataupun berkhayal.
3. *Aktive Game*, yaitu permainan yang kurang lebih seluruh anggota tubuh bergerak secara aktif, sehingga memerlukan tenaga untuk bermain. Permainan ini termasuk dalam karakteristik permainan Motorik contoh permainan ini berupa sepakbola, berlari, ataupun membuat istana pasir.
4. *Cooperative Game*, permainan ini berupa permainan yang memerlukan strategis, permainan ini termasuk permainan kognitif karena perlu berfiir untuk memenangkan permainan ini, contoh permainan ini bisa berupa sepak bola, petak umpet.
5. *Social Game*, permainan ini mengajak anak-anak menanggapi bagaimana cara bersikap menghadapi orang banyak. Contoh permainan ini menjadi dokter, polisi, ataupun hakim.
6. *Manipulatif Game*, permainan ini melibatkan permainan tangan, otot dan mata. Seperti, menggunting, puzzle

¹¹ <http://starwrite.biz>



3. Tahapan Perkembangan Bermain

Pada umumnya para ahli hanya membedakan atau mengkatégorikan kegiatan bermain tanpa secara jelas mengemukakan bahwa suatu jenis kegiatan bermain lebih tinggi tingkatan perkembangannya dibandingkan dengan jenis kegiatan lainnya.

Adapun tahapan kegiatan bermain menurut Piaget¹² adalah sebagai berikut:

1) Permainan Sensori Motorik (\pm 3/4 bulan – ½ tahun)

Bermain diambil pada periode perkembangan kognitif sensori motor, sebelum 3-4 bulan yang belum dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain. Kegiatan ini hanya merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperoleh seperti kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Jadi merupakan pengulangan dari hal-hal sebelumnya dan disebut *reproductive assimilation*.

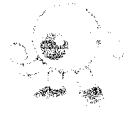
2) Permainan Simbolik (\pm 2-7 tahun)

Merupakan ciri periode pra operasional yang ditemukan pada usia 2-7 tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas dan sebagainya .

3) Permainan Sosial yang Memiliki Aturan (\pm 8-11 tahun)

Pada usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan *games with rules* dimana kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh peraturan permainan.

¹² Hurlock, E. B., 1999. *Perkembangan Anak Jilid 1*(Edisi 6). Penerbit Erlangga : Jakarta



4) Permainan yang Memiliki Aturan dan Olahraga (11 tahun keatas)

Kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olahraga. Kegiatan bermain ini menyenangkan dan dinikmati anak-anak meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong games seperti kartu atau kasti. Anak senang melakukan berulang-ulang dan terpacu mencapai prestasi yang sebaik-baiknya.

4. Bermain dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini

Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Kreativitas memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang sangat besar dan penghargaan yang memiliki pengaruh nyata pada perkembangan pribadinya. Menjadi kreatif juga penting artinya bagi anak usia dini, karena menambah bumbu dalam permainannya. Jika kreativitas dapat membuat permainan menjadi menyenangkan, mereka akan merasa bahagia dan puas. Selain itu bermain memberikan kesempatan pada individu untuk berpikir dan bertindak imajinatif, serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak

Berbagai bentuk bermain yang dapat membantu mengembangkan kreativitas, antara lain

1. Mendongeng
2. Menggambar
3. Bermain alat musik sederhana
4. Bermain dengan lilin atau malam
5. Permainan tulisan tempel
6. Permainan dengan balok
7. Berolahraga



2.2. Desain Arsitek

2.2.1 Anak-Anak Dan Lingkungan

Teory psikolog perkembangan swiss, Jean Piaget,¹³ "Anak-anak berkembang dari suatu interaksi antara gerakan-gerakan dalam dan kondisi-kondisi lingkungan luar". Piaget juga mengemukakan bahwa perkembangan juga merupakan hasil dari hubungan sosial anak dengan lingkungan, yaitu sanggup secara aktif menggunakan lingkungan dan melihat hasil-hasil penggunaan ini. Perkembangan kognitif, umpamanya, berkembang dari pemahaman-pemahaman yang kongkrit dari segala sesuatu kepada pemahaman-pemahaman abstrak, dan proses perkembangan ini dimudahkan bila si anak kecil secara aktif dapat menyelidiki dan melakukan eksperimen dengan lingkungan

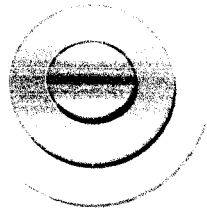
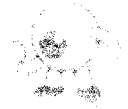
2.3 Ruang luar dan Ruang dalam




Dalam perancangan arsitektur yang paling sering di perhatikan atau yang paling sering di fokuskan yaitu ruang dalam. Karena interior bangunan yang sering di utamakan dalam proyek, interior bangunan memang penting untuk diperhatikan, namun situasinya juga di pengaruhi oleh lingkungan eksteriornya. Akan tetapi perhatian "ruang dalam" sering di batasi sampai pada tembok bangunan saja, karena jarang di perhatikan secara khusus interior dengan eksterior.

Ruang luar sering di samakan dengan ruang eksterior, namun ruang luar bersifat ambigu: ruang yang berarda di luar bangunan sering dianggap ruang luar, walaupun ruang luar tersebut juga menjadi "ruang dalam" bagi tingkatan yang lain. Sebetulnya ruang luar yang murni jarang terdapat dalam lingkungan arsitektur. Hanya pada proyek arsitektur yang dibangun di tengah alam semata atau yag di letakkan di ruang eksterior yang sangat luas dapat dipakai istilah ruang luar¹⁴

¹³Jemes C. Snyder 1991 Dalam Buku pengantar Arsitektur

¹⁴Zahnd, Markus. 2007, *Pendekatan Dalam Perancangan Arsitektur*, bagian satu halaman 20



-  (merah) Ruang dalam/ private
-  (biru) Ruang antara semi privat dan semi public
-  (hijau) Ruang luar atau Ruang public

Gambar 2.3 batasan zoning

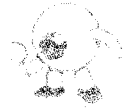
2.4 Teory Theme park

Theme Park atau 'taman bertema' memiliki arti yang lebih luas. Salah satunya definisi tentang Theme Park sebagai 'dunia' atau tempat yang memiliki ciri antara lain tidak terikat pada geografi tertentu, lingkungan yang terkontrol dan teramati, memberikan stimulasi tanpa henti (Sorkin, Michael; 1992;ix).¹⁵

Salah satu faktor pendorong munculnya konsep Theme Park yang seiring kita lihat di berbagai media-media, yakni dunia hiburan. Akan tetapi begitu besarnya khayalan manusia tentang suatu kondisi dimana 'dunia' mereka nampak atau jauh 'lebih baik' inilah yang menyebabkan naiknya popularitas konsep ini.

Dengan visi menghiburkan, kesenangan terkendali dan teratur walaupun seringkali menggunakan bentuk/wujud artistik yang cenderung menipu, intrik atau memperdaya. theme park merupakan suatu 'pengganti' dunia nyata manusia dan bahkan menjadi lebih menarik dan menyenangkan karena orang diberi 'stimulasi' dan 'simulasi' tentang keadaan yang jauh lebih baik dari kenyataan dimana tidak ada kondisi negatif seperti kemiskinan, kecelakaan, kesenjangan sosial, kejahatan, sampah/limbah dan lain-lain, karena komponen elemen-elemen wahana ini dalam lingkungan ini dapat dikontrol sesuai kondisi paling ideal yang diharapkan atau yang di inginkan.

¹⁵ di dalam tugas Steve Jm 2008 dengan alamat <http://jiwangga.com>.



Salah satu Wahana atau wisata hiburan yang sangat berpengaruh terhadap theme park dunia yakni Disney dan industri film Hollywood. Disebut berpengaruh karena Michael Eisner sebagai pimpinan Disney yang baru, mengeluarkan ide untuk membangun sebuah kawasan terpadu yang terdiri dari taman hiburan, hotel, resort, pusat perbelanjaan dan lainnya. Keberhasilan ide tersebut membuat banyak pihak mencoba mengikutinya dengan konsep dan tema yang kurang lebih sama. Beberapa bahkan bereksperimen lebih jauh dengan mengintegrasikan juga area kerja mereka seperti studio, setting lokasi pengambilan gambar, kondisi pengambilan gambar yang sebenarnya, ke dalam kawasan terpadu tersebut sehingga menghasilkan variasi dan mixed-use yang begitu menarik dan seolah-olah hidup yang belum pernah di temukan di dunia nyata.

Penggunaan dan Penerapan konsep Theme Park tidaklah terbatas pada desain taman hiburan atau rekreasi (Amusement Park) saja, akan tetapi sebagian konsep theme park yang cocok dengan perkembangan kota akan diterapkan dalam perkembangan kota.¹⁶

Dalam merencanakan dan merancang fasilitas permainan anak ada hal-hal yang harus diperhatikan yaitu:

- Agar dapat memberikan keamanan dan kenyamanan pada anak-anak kita maka perlengkapan permainan harus memenuhi standar keamanan tinggi
- Dalam mendesain area tanaman Hindari sudut-sudut runcing, seperti pinggiran dinding, undakan, dan lainnya yang dapat melukai pengunjung terutama anak-anak.
- Hindari menanam tanaman atau vegetasi yang mempunyai duri dan beracun seperti *Nerium oleander* atau tanaman beracun lainnya.
- Pasang *safety flooring* atau biasa yang di sebut alas lantai yang nyaman di area permainan anak untuk melindungi anak jatuh ke lantai secara langsung.

¹⁶ Sumber dari <http://www.desainlansekap.com>, july 2009)



- Banyak rumput juga dapat menjadi alternative atau solusi desain, karena biasanya anak-anak suka berlarian kesana kemari.
- Menyediakan tempat beristirahat seperti tempat duduk, paragola atau shelter, dan lainnya, yang berfungsi untuk mengontrol anak-anak yang sedang bermain
- menjaga kebersihan dan merawat semua vegetasi dan permainan yang ada di lingkungan taman. (Sumber dari <http://www.desainlansekap.com> july 2009)



Gambar 2.4 judul gambar Kidsplay-equipment
<http://desainlansekap.files.wordpress.com/2009/07/kidsplay-equipment.jpg?w=300>

2.5 Ruang Lingkup IPTEK

Pengetahuan merupakan produk dari kegiatan berpikir sedangkan ilmu pada dasarnya mempunyai pengertian dengan ilmu pengetahuan yaitu ilmu dalah pengetahuan yang didapat melalui proses tertentu yang di namakan metode ke ilmuan. ilmu pengetahuan industry yang praktis, pengetahuan sistematis mengenai kemampuan industri atau pengalaman ketrampilan dan mempunyai kecenderungan untuk berindustri.

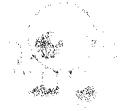
¹⁷ Dalam TA Agus sudarmo 1997. Ull tidak di publikasikan



Dalam TA Agus Sudarmo. Terdapat Tabel teknologi dan cultur yang di kelompokkan. Berikut tabel permainan yang menggunakan alat yang lebih moderen.

Teknologi	Pendukung
Perhubungan	Perhubungan udara Perhubungan Laut Perhubungan darat
Material Dan Prosesnya	Pertambangan Industry kimia, minyak, gas, karet, plastik Keramik, kaca, semen, kertas, tekstil
Mekanikal Dan Teknologi Elektromagnetik	Perangkat mesin, instrument dan computer Mesin percetakan, mesin jahit dan pembangkit tenaga
Komunikasi	Percetakan, radio, fotografi dan telpon telegraph phonograp dan perekam
Teknologi Militer	
Industry Arkeologi	
Rekayasa Tehnik Sipil	Arsitektur dan konstruksi bangunan Jembatan, pelabuhan terminal Pemetaan hartografi urban engineering penanganan
Sumber Energy	System hidrolis, mesin uap, pembangkit listrik, penerangan, ua panas, nuklir, sinar matahari, biogas
Pertanian Dan Teknologi Pangan	
Organisasi industri	Teknik manajemen Teknik produk

Tabel 2.5 perkembangan ilmu teknologi



2.6 Potensi Alam

Seperti yang kita ketahui potensi fisik kepulauan Indonesia yang dilingkupi air memungkinkan pengembangan konsep permukiman di tepi atau atas air (terapung). Contohnya, permukiman tepian sungai di Kalimantan yang memaksimalkan potensi sungai, urat nadi kehidupan masyarakat. Rekayasa teknis seperti di Dubai Islan.¹⁸ kota Ternate juga berpotensi mengembangkan permukiman di tepi pantai yang sebagai mana letak kepulauan Ternate di lingkupi air.

Aspek penataan ruang

PP no.47 tahun 1997 tentang RTRWN dan UU no.26 tahun 2007 tentang Penataan Ruang menjadi sangat penting karena memuat kebijaksanaan pola dan struktur wilayah nasional masa mendatang¹⁸.

Undang-undang yang ada dalam kegiatan ekowisata di taman nasional¹⁹

Hal-hal yang di perbolehkan (SK Dirjen PHPA no 129 tahun 1996)

- Dalam zona pemanfaatan dapat di lakukan kegitan pemanfaatann kawasan dan pontensinya dalam bentuk kegiatan penelitian, pendidikan dan wisata alam
- dalam zona pemanfaatan dapat di bangun sarana dan prasarana pengelolaan, pemnelitian, pembangunannya harus memperlihatkan gaya arsitektur setempat
- dalam Zona pemanfaatan di perkenankan adanya pemanfaaan tradinasional.

¹⁸<http://anisavitri.wordpress.com/2009/09/02/desain-arsitektur-kota-merespon-pemanasan-global>

¹⁹<http://ekowisata.info/kriteria-pengembangan-ekowisata.html>



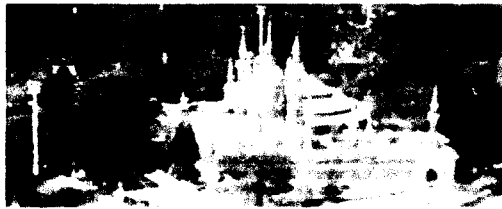
2. 7 STUDI KASUS

2.7.1 Taman mini Indonesia

A. Aneka Wahana

Berbagai jenis wahana dan fasilitas tersebut semuanya mempunyai dimensi rekreasi, pendidikan, pelestarian, sekaligus pemerdayaan cakrawala pengetahuan dan pewarisan nilai-nilai budaya bangsa Indonesia, khususnya bagi generasi muda²⁰

1. Istana Anak-Anak Indonesia



Gambar 2.7.1a istana anak-anak

(<http://www.tamanmini.com/images/image/tamanmini45321984.jpg>)

Istana Anak-Anak Indonesia dibangun dengan dasar pemikiran bahwa pendidikan anak-anak untuk menyongsong hari depan sangat penting. Istana ini dilengkapi benda-benda peraga ilmu pengetahuan dan teknologi, alat musik diatonik dan pentatonik, medan permainan sehat dan mendidik, serta alat peraga lain yang menumbuhkan keinginan untuk tahu lebih banyak.

Di halaman depan disediakan sarana bermain sehat, misalnya rumah bola, telepon cerita, gua sigura-gura, kincir, giring ombak, roda tamasya, dan kereta api kelinci, sedang di halaman belakang terdapat air terjun buatan, kolam renang Sendang Sejodo, serta hutan buatan.

²⁰ <http://www.tamanmini.com>



2. Perahu Angsa

Danau Miniatur Arsipel Indonesia adalah sebuah danau luas yang di tengahnya terdapat pulau-pulau yang dibuat sesuai dengan kepulauan Indonesia yang sebenarnya. Bagi pengunjung, terutama anak-anak, yang ingin berkeliling disediakan perahu angsa dengan berbagai warna. Dengan perahu ini pengunjung dapat menikmati suasana lautan sambil membayangkan betapa luasnya kepulauan Indonesia



Gambar 2.7.1b perahu angsa

(<http://www.tamanmini.com/images/image/tamanmini20090824143711.jpg>)

Dengan perahu angsa itu pula pengunjung diajak mengenali satu persatu pulau-pulau yang ada di Indonesia. Selain menikmati keindahan pemandangan dari danau pengunjung memperoleh pengetahuan geografi dan kekayaan alam Indonesia. Kesan yang diperoleh seakan pengunjung telah menjelajahi seluruh kepulauan Indonesia dengan perahu dalam waktu singkat.

3. Pusat Peragaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi

Peragaan di PP IPTEK dibuat sangat menyenangkan dan menghibur. Momok mengenai ilmu pengetahuan dan teknologi yang serius dan membosankan terbantahkan. Pengunjung dapat mengembangkan motivasi dalam memahami prinsip-prinsip ilmu pengetahuan dan teknologi dengan mudah dan berkesan melalui 250 alat peraga yang bisa disentuh, dipegang, dan dimainkan. Peraga disiapkan untuk anak-anak dari Taman Kanak-kanak (TK) sampai dengan Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA) dan disediakan lembar kerja sains yang akan memandu anak didik untuk belajar ilmu pengetahuan dan teknologi agar lebih terarah dan intensif. Beberapa alat peraga menantang,



misalnya sepeda layang, roket air, *try science*, generator *van de graff*, dan simulator gempa bumi.

Kegiatan yang ditawarkan kepada pengunjung beragam dan disesuaikan dengan sasaran: untuk tingkat Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Umum (SMU), dan keluarga; meliputi sanggar kerja dan demo ilmu pengetahuan dan teknologi, pelatihan perancangan alat peraga, *science fair*, pelatihan proses Ilmu Pengetahuan Alam, pelatihan peduli lingkungan hidup, *science camp*, peneropongan bintang, aneka lomba kreatifitas dan kuis, dan lomba perancangan alat peraga.

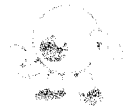
4. Theater 4 Dimensi dan Wonder Adventure

walnya merupakan bioskop untuk pemutaran film tiga dimensi. Berkat kemajuan teknologi sinematografi, khususnya animasi, teater ini berkembang menjadi Theater 4D (D'Motion) pada 15 April 2007 dan memutar film-film animasi tiga dimensi. Teater ini terletak di Gedung Pusat Informasi Budaya dan Wisata (PIBW) dengan luas bangunan 1.098 m² dan berdaya tampung 260 tempat duduk penonton.

Dengan menggunakan kacamata khusus, penonton serasa dibawa ke dalam petualangan nyata dan seolah-olah bisa bersentuhan. Penonton juga bisa merasakan angin, hujan, dan aroma wangi-wangian yang menyentuh berkat adanya efek tambahan. Sebelumnya, film-film yang diputar di Teater 4 Dimensi pernah meraih sukses di Amerika, Jepang, Cina, dan Korea.

5. TMII Waterpark

Taman air ini sangat menarik karena dirancang dengan pemandangan berciri petualangan. Banyak pilihan permainan air yang bisa dinikmati anak-anak, remaja, ataupun orang dewasa. Di sini dikembangkan berbagai fasilitas wisata air yang menyajikan bermacam tantangan air yang seru, menegangkan, dan mengasyikan. Dengan suasana lingkungan yang asri, nyaman, dan menyenangkan tempat ini menjadi wahana wisata air favorit buat keluarga.



Fasilitas permainan air yang menantang dalam berbagai bentuk kolam disajikan di sini antara lain kolam seluncur (*landing pool*), kolam ombak (*wave pool*), kolam pusaran air (*vortex pool*), dan kolam arus (*wave river*); kesemuanya memberikan pengalaman yang tak terlupakan. Fasilitas bermain untuk anak-anak juga disediakan kolam permainan air yang menyenangkan antara lain *tots pool*, *play pool*, dan *kids pool*. Selain itu, masih tersedia fasilitas lain yang menyegarkan tubuh seperti *cool beach*, *cool water* dan *hot spa*.

2.7.2 Trans Studio Theme Park



Kawasan kompleks Trans Studio terbagi dalam dua area, yakni Trans Studio Theme Park sebagai tempat hiburan keluarga, dan Trans Studio Walk yang merupakan pusat perbelanjaan kelas dunia

(gambar 2.7.2 peta trans studio Sumber Theme+Park.jpg_files/ThemePark.jpg)

Gambaran Umum

Theme Park Trans Studio World Makassar mengadopsi konsep Universal Studio di Amerika Serikat. Berisi ruang-ruang simulasi beberapa program stasiun televisi, Trans TV, atau peristiwa di Indonesia. Konsep theme park di Trans Studio World bakal memberikan pengalaman tersendiri.

Zona wahana

Kawasan kompleks Trans Studio terbagi dalam dua area, yakni Trans Studio Theme Park sebagai tempat hiburan keluarga, dan Trans Studio Walk yang merupakan pusat perbelanjaan kelas dunia. **Trans Studio Theme Park** terinspirasi oleh Disneyland dan Universal Studio. Area itu berada pada lahan seluas 2,7 hektar dengan 21 wahana permainan yang terbagi dalam empat zona dengan tema berbeda.

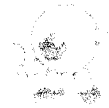
Pertama Studio Central, tempat para pengunjung akan bisa merasakan bagaimana rasanya menjadi bintang dan mengetahui rahasia di balik layar tayangan-tayangan favorit.



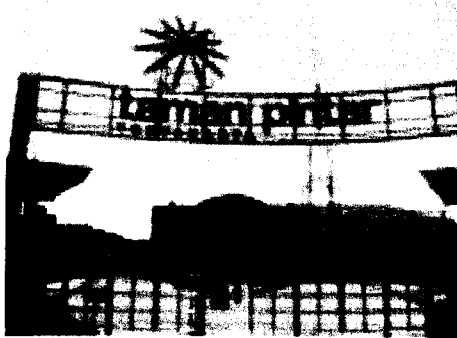
Kedua Lost City, yang merupakan suatu kawasan seru yang menampilkan petualangan menegangkan ala Indiana Jones.

Ketiga, Cartoon City, yang merupakan dunia penuh warna, fantasi dan keajaiban. Di zona ini anak-anak akan larut dalam kegembiraan pada kenangan masa kecil yang ceria.

Keempat, Magic Corner, merupakan zona penuh suasana magis yang membuat pengunjung yakin pada apa yang disaksikan karena sensasi yang ditimbulkan.²¹



2.7.3 Taman Pintar Yogyakarta



Disebut Taman Pintar karena di kawasan ini siswa mulai pra sekolah sampai SLTA bisa dengan leluasa memperdalam pemahamannya soal materi pelajaran yang diterima di sekolah dan berekreasi.

Gambar 2.7.3a Gerbang Masuk Taman Pintar
Sumber <http://www.tamanpintar.com>

Pendekatan untuk menyampaikan ilmu pengetahuan eksakta dan teknologi dilakukan melalui berbagai media dengan tujuan meningkatkan apresiasi terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi. Secara garis besar materi isi Taman Pintar terbagi menurut kelompok usia dan penekanan materi. Menurut kelompok usia terbagi atas usia tingkat pra sekolah hingga taman kanak - kanak dan sekolah dasar hingga sekolah menengah, sedangkan menurut penekanan materi diwujudkan dalam interaksi antara pengunjung dengan materi yang disampaikan melalui anjungan yang ada.

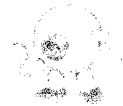
Di taman pintar ini pengunjung tidak saja hanya bisa melihat berbagai jenis sains yang diperagakan, melainkan mereka juga dapat menikmati, mencoba dan beratraksi. Mereka dapat "bermain" dengan alat peraga sains yang tersedia sehingga dapat merasakan bagaimana sains itu



salah satu dari sejumlah permainan yang disediakan di Taman Pintar, adalah Permainan Air yang memperkenalkan bagaimana terjadinya pelangi²².

Gambar 2.7.3b permainan air <http://www.tamanpintar.com>

²² <http://www.tamanpintar.com>



Di sini juga tersedia permainan Pipa Gaung. Konsep gaung, anak-anak bisa berisi atau bicara dari ujung-ujung pipa. Suara itu bisa merambat melalui pipa bisa dipantulkan sehingga bisa terdengar di ujung satunya. Pipanya di pendam.

Gambar 2.7.3c permainan pipa gaung
<http://www.tamanpintar.com>



wahana permainan rumah pohon ini melatih kecepatan ketangkasan dan kelincahan anak dalam memanjat.

Gambar 2.7.3d permainan rumah pohon
<http://www.tamanpintar.com>



Permainan yang tidak kalah menariknya, adalah Parabola Berbisik. Masing-masing anak berdiri di depan parabola yang jaraknya sekitar 15 meter, kemudian mereka berbisik. Nah temannya yang jauh dari parabola itu nanti akan mendengar. Itu namanya konvort rambatan pantulan gelombang suara, jadi melalui media udara.²²

Gambar 2.7.3e permainan parabola berbisik
<http://www.tamanpintar.com>

Wahana Taman Bermain, misalnya, selain dapat digunakan sebagai ruang tunggu dan ruang publik bagi pengunjung, juga dapat digunakan sebagai area bermain anak-anak guna menumbuhkan kecerdasan dan keterampilan. Anak-anak bisa belajar sains dengan gembira.

²² <http://www.tamanpintar.com>



Wahana lainnya adalah Titian Sains yang memperkenalkan pembelajaran dengan metode ilmiah. Wahana ini memiliki dua bagian untuk anak-anak yang berminat pada penelitian, yaitu anjungan duga-duga yang memaparkan urutan langkah-langkah dalam metode penelitian dan anjungan penggalian fosil yang merupakan contoh konkret dari langkah-langkah penelitian tersebut. Selain itu, di Taman Pintar ini juga terdapat wahana Jembatan Sains untuk memperkenalkan ilmu-ilmu dasar seperti matematika, fisika, kimia, dan biologi dengan penekanan pada penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Model penyampaiannya pun dilakukan secara interaktif sehingga dapat meningkatkan apresiasi pengunjung terhadap sains²².

Sementara dalam wahana Teknologi Populer, pengunjung dapat mengenal teknologi yang sering digunakan masyarakat luas dari sudut pandang ilmu pengetahuan, sehingga mempunyai apresiasi untuk mengembangkan teknologi yang telah ada. Sedangkan dalam wahana Teknologi Canggih, pengunjung diajak bermain-main dengan imajinasi dalam penerapan teknologi masa depan.



gambar2.7.1f melihat planet dengan cara menggunakan alat teknologi
<http://www.wisatamelayu.com/id/object.php?a=RExtL3Fxdy9P=&nav=geo>

²² <http://www.tamanpintar.com>



BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Wisata Belajar Anak ini berlokasi di Propinsi Maluku Utara Kabupaten Kota Ternate, Kecamatan Ternate Selatan. Wisata Belajar Anak ini menggunakan metode perancangan dengan mengumpulkan data dengan cara:

3.1.1 Observasi Pengamatan

1. Person- Centered Mapping

Person- Centered Mapping Merupakan pengamatan perilaku berdasarkan subjek pelakunya dimana di tinjau dari aktifitas pelaku pada suatu tempat dan dalam waktu tertentu²³ dengan demikian metoda ini akan berkaitan dengan tidak hanya satu tempat atau lokasi akan tetapi dengan beberapa tempat atau lokasi.

Person centered mapping ini peneliti berhadapan langsung dengan seseorang yang khusus di amati, tahap berikutnya adalah mengikuti pergerakan dan aktifitas yang di lakukan oleh orang atau sekelompok orang yang kita amati tersebut. Pengamatan ini dapat di lakukan dengan membuat sketsa-sketsa dan catatan-catatan pada suatu peta dasar yang sudah di siapkan

3.1.2 Interview

1. wawancara dengan psikolog

Wawancara ini bertujuan untuk mencari tahu perkembangan anak yang sedang berkembang itu seperti apa, dan kegiatan apa yang paling disenangi anak yang usianya 3-7 tahun dan 8-12 tahun. terutama anak-anak yang hidup di lingkungan Ternate. Melalui wawancara dengan alumni mahasiswa yang pernah kuliah di jurusan psikolog.

²³ Sommer, 1980. Lengkapnya untuk daftar pustaka Sommer, Robert, dan Sommer, Barbara, 1980, *A Practical Guide to Behavioral Research, Tools and Technique*, Oxford University Press, New York.



2. wawancara dengan Anak 12 tahun

Wawancara ini di lakukan atas dasar untuk mengenal anak yang sedang berkembang, apa saja kegiatan yang di lakukan setiap hari, tujuannya untuk mengetahui jika di bangun kawasan wisata nanti, pengunjung paling ramai di waktu kapan saja, wawancara ini sama dengan wawancara dengan psikolog, yang bertujuan untuk mencari tahu apa yang di gemari oleh anak. Terutama untuk anak yang usianya 12 tahun.

3.1.3 Pemotretan (foto)

Pengamatan di lakukan dengan memperhatikan gerak pengunjung terutama pada anak yang usianya 3-6 tahun, 7-11 tahun dan orang tua. Dan melihat suasana pengunjung yang datang berkelompok, sehingga mengetahui apa saja yang akan di perlukan pengunjung saat datang ke kawasan wisata.

3.2 Metoda Analisa

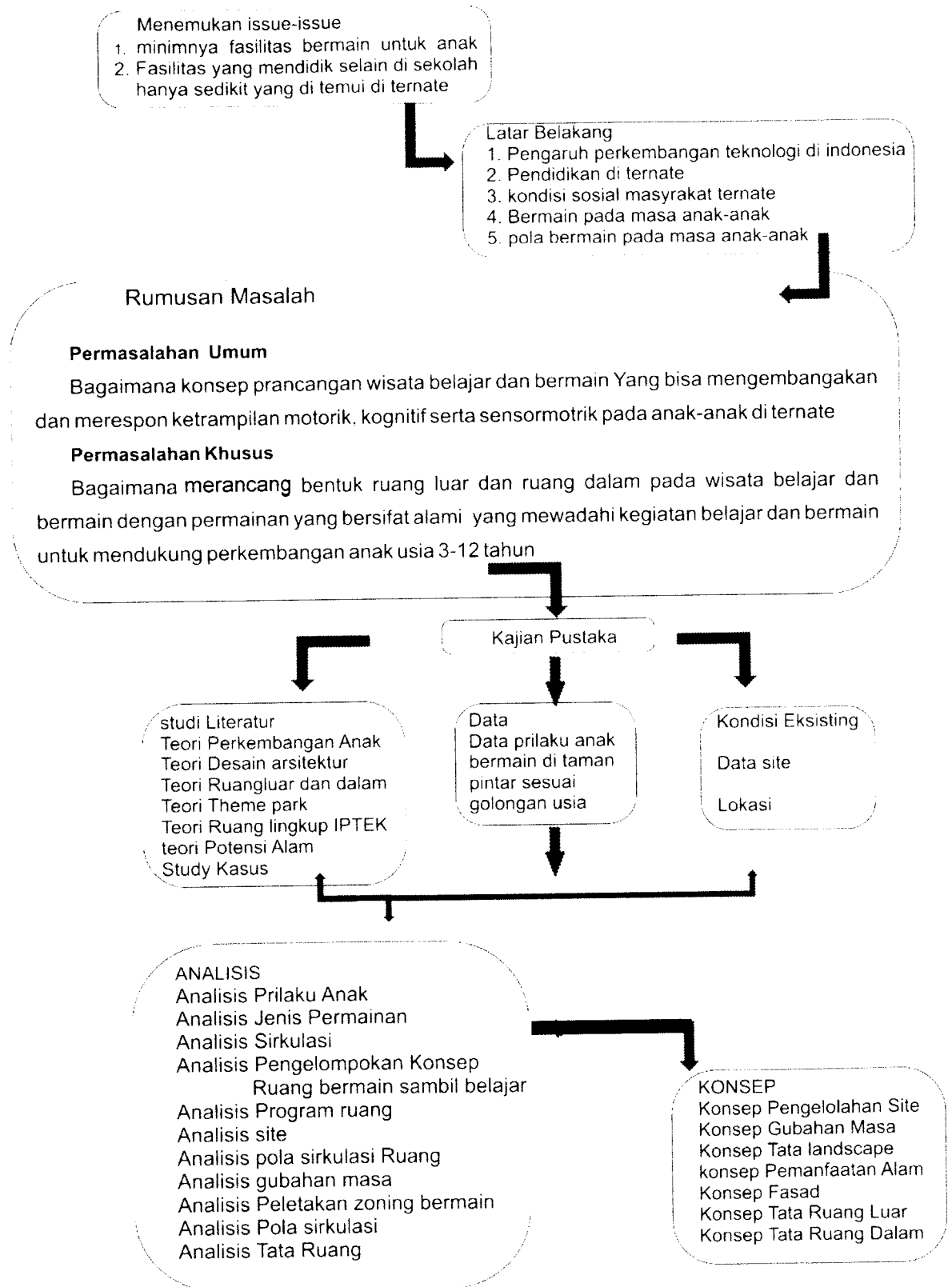
Dari data pengamatan perilaku anak-anak, literatur, internet, wawancara yang di klasifikasi sesuai usia, perlu juga menganalisis study kasus untuk melengkapi kekurangan yang akan muncul didalam kawasan wisata belajar dan bermain saat di bangun, akan di analisa untuk mendapatkan hasil yang maksimal

3.3 Metoda Pengujian

Pengujian Rancangan di lakukan dengan cara melakukan evaluasi (mengkomunikasikan) hasil rancangan yang menunjukkan pengenalan informasi teknologi dan aneka ragam yang berupa dua dimensi dan tiga dimensi baik di ruang dalam maupun ruang luar bangunan. Yang akan di uji persepsi oleh para orang tua dan mahasiswa psikolog kemudian mempertimbangkan masukan-masukan dan melengkapi kekurangan, seperti kekurangan rancangan.



3.4 Kerangka Alur Pola Pikir





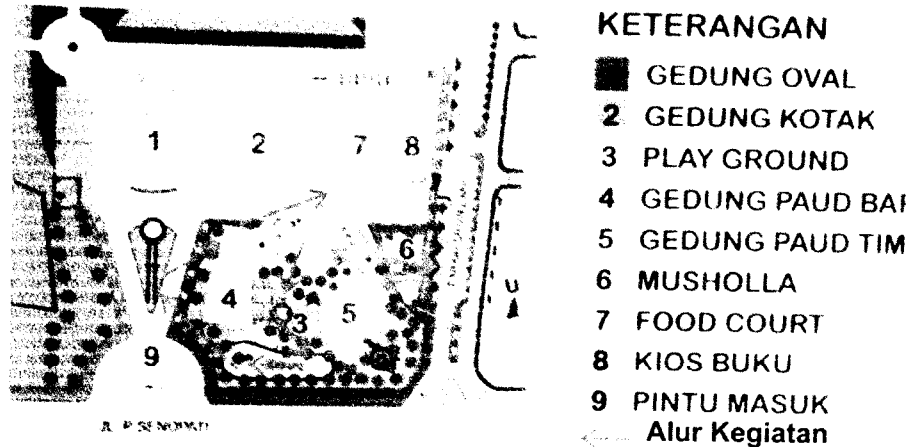
BAB IV

HASIL OBSERVASI

4.1 Hasil Pengumpulan Data

4.1.1 Observasi Pengamatan

1. Person- Centered Mapping

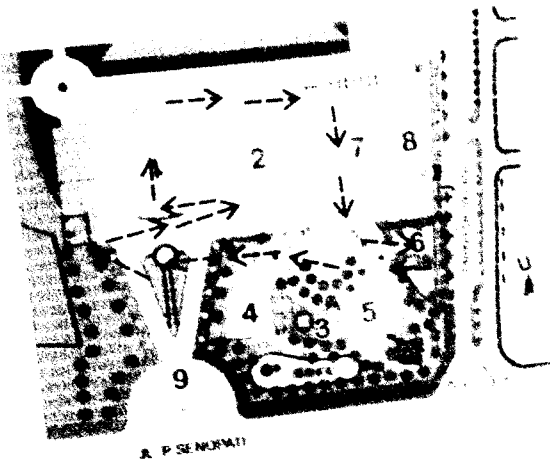


Gambar 4.1 gerak pengunjung anak usia 5 tahun di taman pintar

Dari hasil pengamatan berdasarkan klasifikasi usia, tiap usia melakukan aktifitas yang beraneka ragam di mana anak-anak yang usianya 3-6 tahun lebih banyak beraktifitas di luar bangunan, di luar bangunan ini terdapat beragam mainan dan mereka senang lari-lari, loncat-loncatan, dan lain lain

Berikut ini adalah pergerakan anak usia 5 tahun bersama orang tua di taman pintar

masuk bersama orang tua pukul 9:10	bermain sambil lari-larian dan loncat-loncatan di labyrin mini pukul 9:15	bermain di rumah pohon pukul 9:45
bermain di taman dan mengenali sejarah 10:40	bermain sambil belajar dengan cara mengenali bentukan 10:25	bermain ayunan dan putaran di bimbing orang tua 10:05
bermain sambil mengenali permainan warna 10:50	pulang 11:00	



KETERANGAN

- GEDUNG OVAL
- 2 GEDUNG KOTAK
- 3 PLAY GROUND
- 4 GEDUNG PAUD BAI
- 5 GEDUNG PAUD TIM
- 6 MUSHOLLA
- 7 FOOD COURT
- 8 KIOS BUKU
- 9 PINTU MASUK
- ← Alur Kegiatan

Gambar 4.1 gerak pengunjung anak usia 11 tahun di taman pintar

Sedangkan anak yang usianya 8-12 senang berada di ruang dalam bangunan yang terdapat informasi-informasi teknologi. biasanya anak-anak yang usianya 3-7 tahun berkunjung ke taman pintar ini dibawah pengawasan orang tua, sedangkan 8-12 tahun ada yang datang dengan orang tua dan ada juga yang datang kelompok rombongan sekolah.

Berikut ini adalah pergerakan anak usia 11 tahun bersama teman-teman di taman pintar:

masuk bersama
teman-teman 11:00

melihat-lihat area
bermain 11:05

mempelajari sejarah
indonesia di taman
11:20

masuk ke gedung
oval 12:10

setelah
mengelilingi
semuanya, beli
tiket masuk 11:58

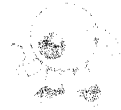
melihat-lihat patung-
patung di taman dan
foto-foto 11:35

melihat-lihat
permainan dan
bermain di
12:15

keluar dari gedung oval
lalu ke restaurant
13:20

keluar dari
restoran
langsung pulang
14:00

Dari hasil pengamatan kebanyakan anak kecil datang bersama orang tua dan keluarga bermain di luar bangunan sedangkan anak 11 tahun kebanyakan menghabiskan bermain dan belajar di dalam gedung.



4.1.2 Interview

1. wawancara dengan psikolog

Hasil wawancara dengan seorang teman psikolog mengatakan bahwa pada dasarnya semua perilaku anak kecil semuanya sama, mulai dari sifat yang ingin selalu mengetahui, lebih senang bermain sampai dengan mau mencoba sesuatu yang baru. Ada pun karakter anak kecil yang sering menyimpang atau berbeda dengan anak biasanya di sebabkan karena faktor ekonomi, alam, sosial, budaya dan faktor lingkungan. Begitupun anak Ternate pada dasarnya sama seperti anak-anak lain Akan tetapi anak-anak Ternate perilakunya keras, keras di sini maksudnya dalam cara berbicara, menanggapi sesuatu lebih senang menggunakan otot. Karena faktor alamnya yang keras maka mereka juga sangat menyukai permainan yang banyak melibatkan fisik. Maka dari itu mereka senang bermain dengan alam.

2. wawancara dengan Anak 12 tahun

Dari hasil wawancara dengan seorang anak sekolah dasar kelas 6 di Kota Ternate dia mengatakan bahwa dia lebih senang bermain di bandingkan belajar. Kegiatan anak ini sehari hari mulai dari Senin hingga Sabtu bersekolah mulai dari pukul 07:00 sampai pulang jam 12.30 setelah itu di rumah pada siang hari menghabiskan waktunya dengan bermain hingga sore hari dari jam 14:00-17:30 kegiatan di malam hari melakukan mengaji dan belajar

4.1.3 Pemotretan (foto)

Pengamatan di lakukan dengan memperhatikan gerak pengunjung terutama pada anak yang usianya 3-6 tahun dan 7-11 tahun.

Aktifitas anak usia 5 tahun



Gambar 4.1.3a bermain air sumber <http://www.tamanpintar.com>



Dari hasil pengamatan anak-usia 5 tahun di mana mereka sangat senang bermain-main dengan air dan mereka lebih senang bermain dengan teman sebaya, mereka merasa lebih nyaman dan mudah memahami teman sebaya

Aktifitas anak usia 7-11 tahun

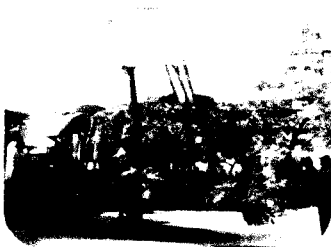


Gambar 4.1.3b permainan pipa gaung

http://www.tamanpintar.com/taman/component/option,com_files/pipa.jpg

Dari hasil pengamatan anak-anak 7-11 tahun mereka datang ke tempat ini untuk membuktikan hasil pelajaran yang mereka dapatkan di sekolah. Misalkan pada gelombang suara ini mereka mempelajari di ilmu pengetahuan fisika dan membuktikan cepat rambat gelombang suara

Suasana Taman Pintar



Gambar 4.1.3c
tempat bermain yang teduh
Sumber foto sendiri



Gambar 4.1.3d
Tempat duduk yang terbatas



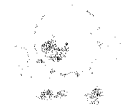
Gambar 4.1.3e
suasana saat banyak pengunjung

Hasil pengamatan melalui pemotretan, banyak pengunjung yang datang sehingga terlihat fungsi ruang untuk istirahat dan berteduh da mengontrol anak-anak saat bermain tersedia terbatas akibatnya banyak pengunjung duduk di tempat yang tidak seharusnya.



4.2 Metoda Analisa

Dari data pengamatan perilaku anak-anak, literatur, internet, wawancara yang di klasifikasi sesuai usia, maka di peroleh klasifikasi interaksi yang berkaitan dengan suasana bermain yang mempunyai konsep berbeda-beda sesuai dengan perkembangan anak, dengan pendekatan perancangan dengan studi perilaku anak, kebiasaan anak saat bermain. maka di peroleh dimensi ruang dalam dan ruang luar. Berikut ini metoda yang akan di analisis.



4.3 Data Lokasi

Lokasi site terletak di pusat kota Jalan Pahlawan Reveolusi Desa Falajawadua Kelurahan Muhajirin Kecamatan Kota Ternate Tengah. Dengan luas site sebesar 10.200 m²

Site berupa tanah kosong yang berbatasan dengan:

1. Sebelah utara : Berbatasan dengan masjid agung Ternate
2. Sebelah timur : Berbatasan dengan laut
3. Sebelah selatan : Berbatasan dengan pelabuhan kecil
4. Sebelah barat : Berbatasan dengan kantor gubernur dan pertokoan



Kantor Gubernur Kota Ternate
Sumber: foto sendiri



Situasi site di kota Ternate
Sumber: lintas cipta desain
2008



Masjid agung kota Ternate
Sumber: lintas cipta desain
2008



Ruko-ruko dan pertokoan
Sumber: lintas cipta desain
2008



Pantai swering
Sumber: foto Sendiri

Gambar 4.3 situasi lokasi

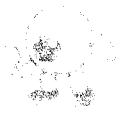


Foto Lokasi yang akan di gunakan



Gambar 4.3.1 situasi site disore hari Sumber gambar lintas cipta desain 2008

4.3.1 Penentuan Site

1. Latar Belakang Site

kawasan ini adalah kawasan pusat kota di mana aktifitas setiap hari yang terjadi sangat sibuk hal ini di karenakan kawasan ini termaksud daerah perdagangan. Jam sibuk yang terjadi di lokasi site yakni jam 17;00 -23;00 pada jam-jam tersebut banyak penjual atau pedagang kaki lima yang berjualan. Dari Hasil pengamatan lokasi ini memiliki

- Site terletak di kawasan pusat kota dan sangat strategis
- Dilewati oleh semua angkutan umum
- Infrastuktur Jalan dengan lebar jalan 23meter
- Ketersediaan sarana dan prasarana jaringan utilitas

4.3.2 Dasar Pertimbangan

Faktor infrastruktur

Infrastruktur jalan dan kondisi transportasi sangat lancar tidak ada hambatan dan semua kendraan umum melewati jalur ini, di tengah jalan raya ini terdapat taman yang berfungsi untuk menjadi penunjuk arah jalan. Lebar jalan secara keseluruhan 23m. pada site ini juga terdapat jaringan utilitas yang memadai misalnya listrik, telepon, jaringan air, sanitasi, dan drainase.

Faktor Site



Lokasi site yang akan di kelola merupakan lahan kosong yang terletak di Jalan Reveolusi Desa Falajawadua Kelurahan Muhajirin Kecamatan Kota Ternate Tengah. Lokasi ini berada di tengah-tengah kawasan perdagangan. Karena lokasi site ini terletak di sekitar pantai tempat ini selalu ramai pada sore hingga malam hari

Faktor Tapak

Lokasi ini memiliki tapak berada di area tepi pantai yang di mana berada di tengah-tengah kawasan perniagaan.

4.3.3 Kelebihan site

- a. Lokasi site yang terletak di pusat kota dan kawasan perniagaan
- b. Mudah di akses oleh angkutn umum.



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.

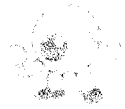
Perilaku Cara bermain anak Ternate agak sedikit lebih keras, dan mereka cenderung senang bermain dengan permainan yang bersifat alami. Kebanyakan permainan anak Ternate ini menguji fisik, sehingga mereka suka dengan tantangan. Maka dari itulah perilaku mereka agak sedikit berbeda dengan anak-anak di 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



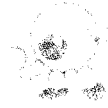
Gambar 5.1.2a Perilaku anak dengan alat bermain yang bergerak atau biasanya di sebut permainan Aktif di Taman Pintar

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.



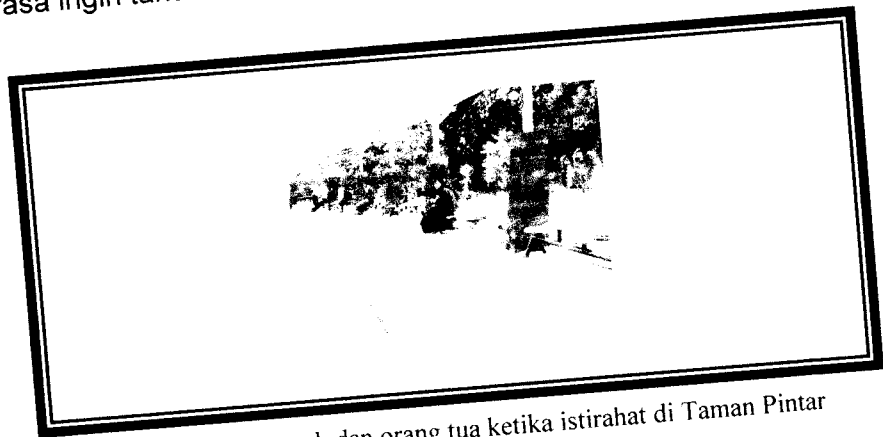
Gambar 5.1.2b Perilaku anak dengan alat bermain yang berteknologi di Taman Pintar

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*

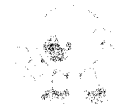
Permainan 3 dimensi termasuk permainan dalam kategori yang bersifat kognitif di mana permainan ini dapat menguji daya ingat dan imajinasi untuk menebak hasil akhir dari film yang di tampilkan.

- *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 Jungkuk*

Permainan jungkuk 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 termaksud 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 termaksud 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**

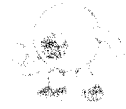
Permainan yang di maksud di sini yaitu parabola berbisik, pipa gaung dan permainan kaleng di ikat menggunakan benang. Tujuan permainan ini untuk mengukur cepat rambat suara sekaligus melatih vocal dan pendengaran, khususnya anak yang masih usia 3-7 tahun. Permainan ini juga bisa di gunakan untuk semua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

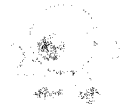
Jenis permainan yang sering di lakukan atau yang sering di mainkan oleh anak-anak Ternate yang bersifat alami contohnya permainan air. Dimana anak-anak ini paling senang bermain di tepi pantai dan berenang di pantai. Ada juga permainan memanjat terutama jika musim buah-buahan, dengan senang mereka mamanjatnya.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

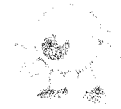
Usia	Konsep	Kategori sifat Permainan			keterangan
		Motorik	Sensormotorik	Kognitif	
3-7 tahun	Audio		P. pipa gaung P. parabola berbisik		Tujuannya untuk merangsang telinga dan mengukur cepat rambat suara
	Imagenasio n		P. warna	P. menyusun obyek P. 3 Dimensi	Menguji daya ingat anak
	Back To Nature	P.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



		P. pasir			Ternate dan melatih keberanian secara individu
	Sport	P. sepeda P. Ayunan P. jungka k			Mengembangkan hoby yang belum tersalurkan

Usia	Konsep	Kategori sifat permainan			keterangan
		Motorik	Sensormotorik	Kognitif	
8-12 Tahun	Adventure	P. mix Panjat dinding			Untuk merespon karakter anak Ternate
	IPTEK	P. Sepeda Listrik		P. Internet P. game P. planet	Tujuan untuk mempermudah mendapatkan informasi
	Back To Nature	P. memancing			Tujuannya untuk menguji kesabaran
	Sport	P. sepeda P. mendayung P. baramasweng			Tujuannya untuk melatih dan mengembangkan hobby

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



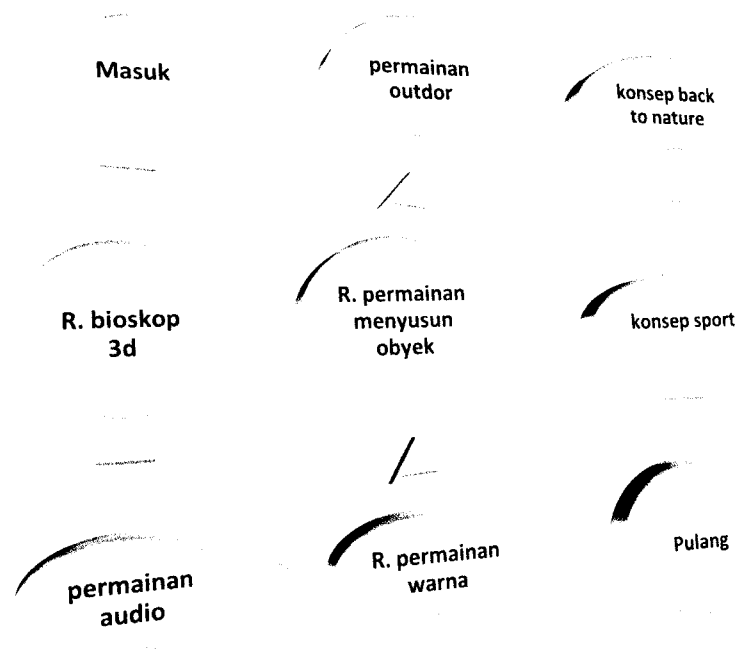
5.3 Analisis Sirkulasi Kegiatan

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

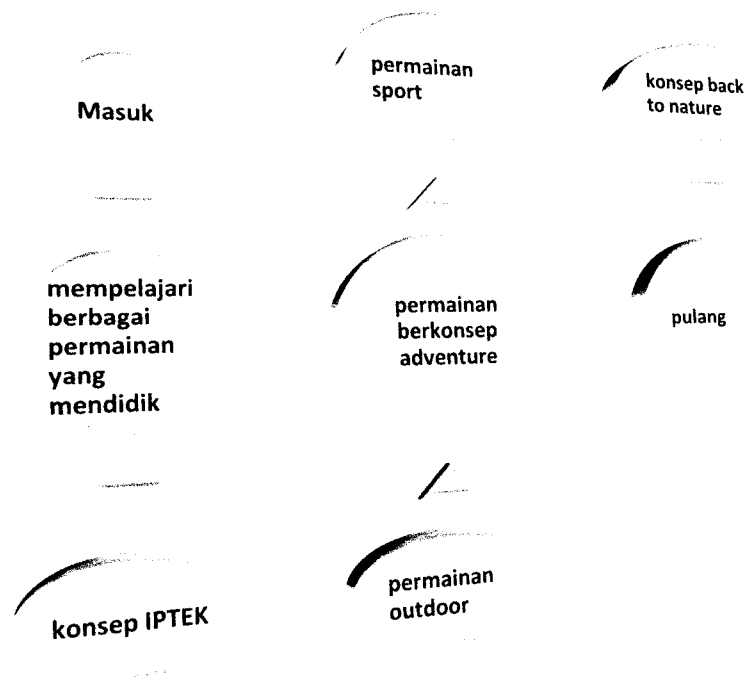




Kegiatan Wisata yang akan di Hadirkan

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.





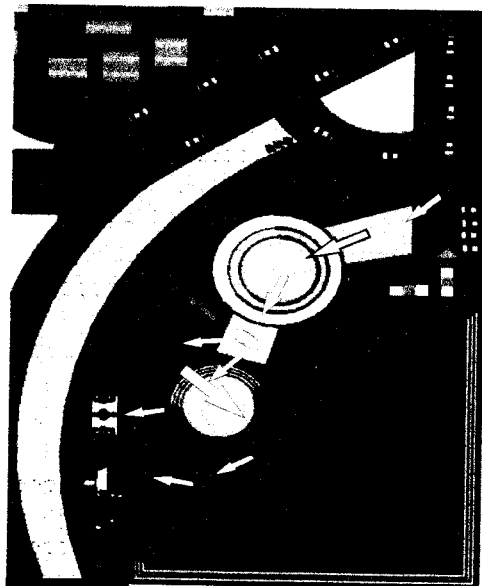
5.3.1 Klasifikasi Gerak Pengujung

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.

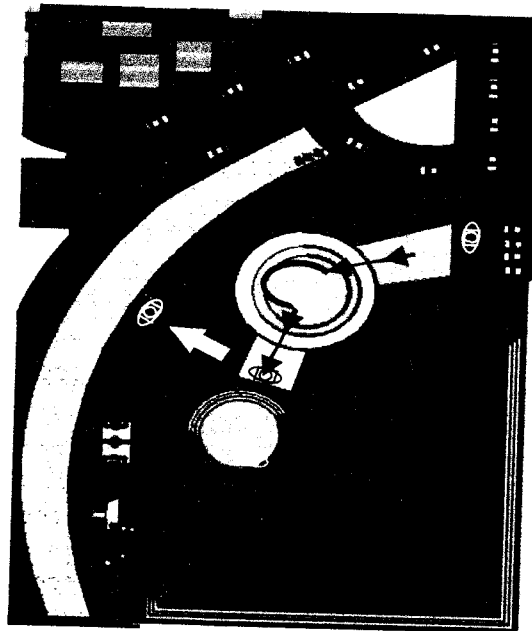


Di sini di beri kebebasan bagi anak untuk memilih permainan mana yang dia suka.

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

Imagenasion

- permainan warna
- permainan 3dimensi

Nature

- Permainan rumah pohon
- Permainan pasir
- Permainan ayunan
- Permainan keseimbangan

Konsep Outdoor

- 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 Sport

- 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.

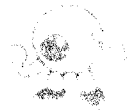
6. Petugas service dan security

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:

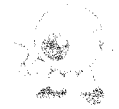
1. Gedung Circle (gedung utama) dan permainan

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	

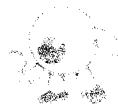
Tabel 5.5.2.1 Daftar Analisa Perilaku,
Dimensi Ruang pada gedung circle dan kebutuhan permainan



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

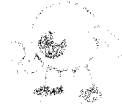
Pelaku	Tata letak	Kebutuhan Ruang	Kapasitas (Orang)	Luas Ruang(M ²)	Sumber
Pengelola Dan pengunjung	Indoor	Restaurant	62	90	Survey
		retail	4	60	Asumsi
		T. souvenir	8	34	Asumsi
		T. makanan	8	34	Asumsi
		T. buku	20	82	Asumsi
		Jumlah Total	102	300	
	Outdoor	Tempat makan	16	92	Asumsi
		Jumlah Total	16	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				Asumsi
	Kasir	2		DA
	Tempat parkir sepeda	84		DA
	Bengkel sepeda	19		DA
	Toilet	6		
	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:

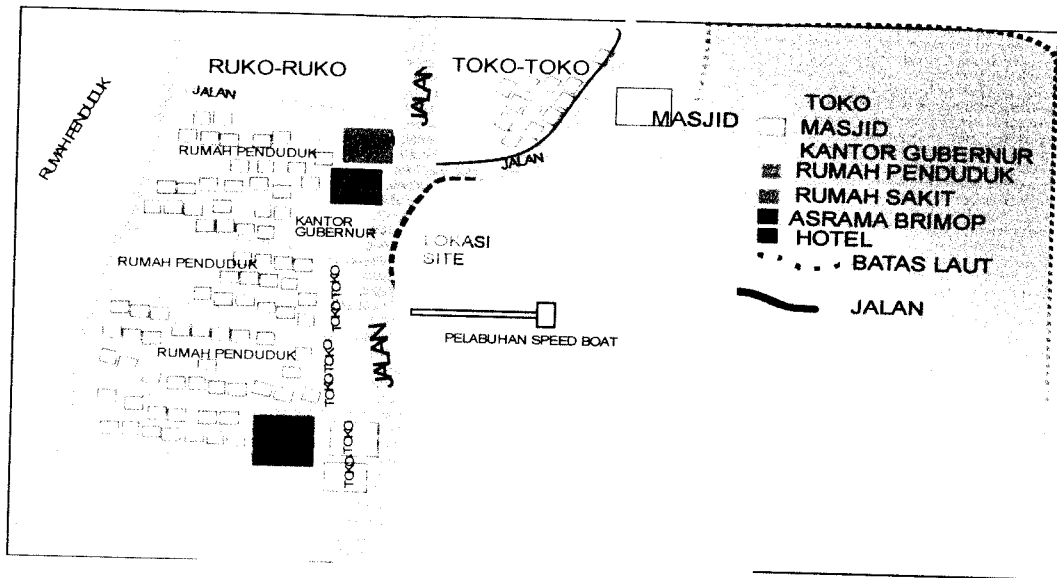
1. Ruang Bermain Kognitif
 - a. Usia 3-7 tahun : Permainan menyusun obyek, permainan 3D permainan percikan air.
 - b. Usia 8-12 tahun : Permainan internet, permainan game, Permainan Informasi planet.
2. Ruang bermain Sensormotorik
 - a. usia 3-7 tahun : Permainan pipa gaung, parabola berbsik, permainan 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.

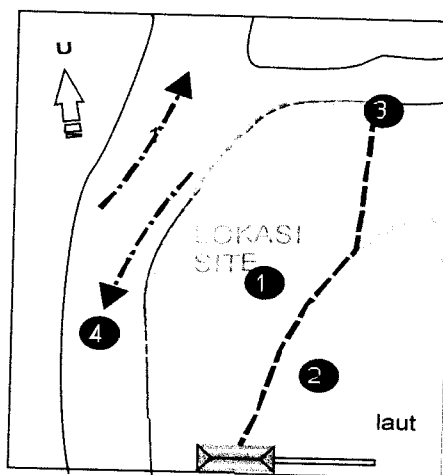
5.6 Analisis Site

5.6.1 Kondisi Lingkungan Site



Gambar 5.6. 1a kondisi eksisting lingkungan

Kondisi Eksisting

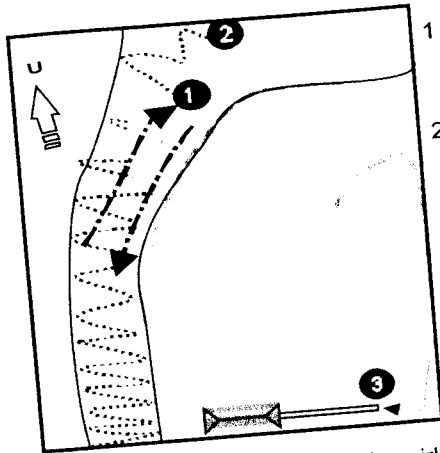


1. Site berupa tanah kosong yang tidak berkontur. site ini tidak hidup di pagi hari hingga sore. lokasi site ini terjadi aktivitas di atas jam 5 sore.
2. Dari seluruh luas site, 1/4 site berada di atas permukaan air
3. perbatasan antara darat dan laut yang di batasi dengan bendungan yang sudah cor dengan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



Analisa Sirkulasi

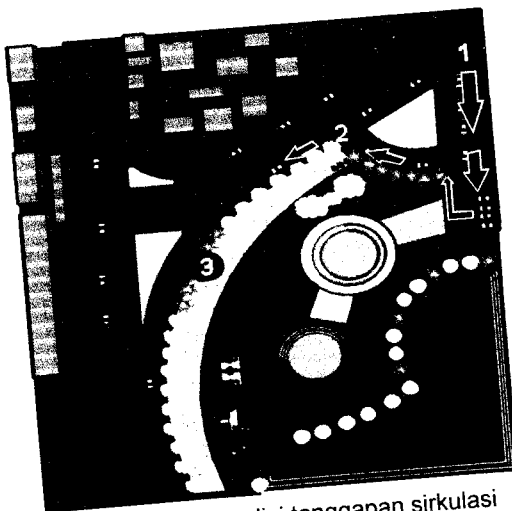
Kondisi Eksisting



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 mempunya 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



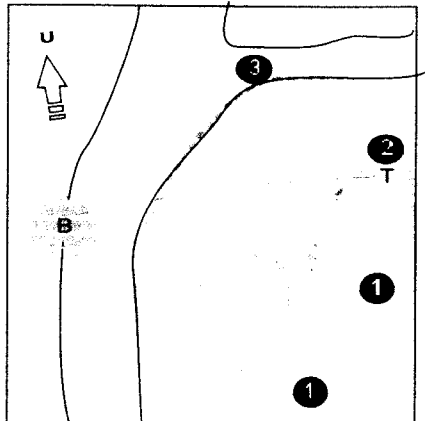
1. jalur sirkulasi bagi transportasi darat dan laut untuk pengunjung yang memasuki taman wisata ini juga berfungsi sebagai entrance
2. jalur keluar bagi pengunjung, jalur digunakan satu arah fungsinya untuk mencegah kemacetan
3. pepohonan di sekitar site berfungsi untuk memantulkan bunyi yang datang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

Gambar 5.6.1c kondisi tanggapan sirkulasi



Analisa Cuaca

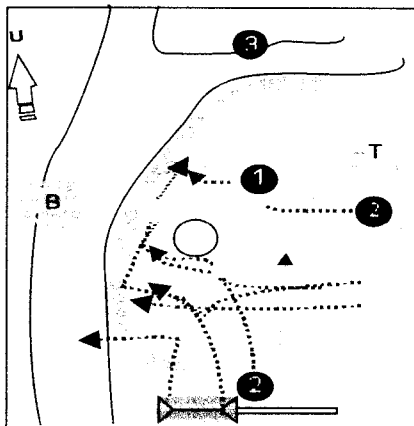
Kondisi Eksisting



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

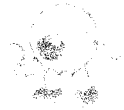


Gambar 5.6.1e kondisi tanggapan cuaca

1. posisi bangnan 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

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.



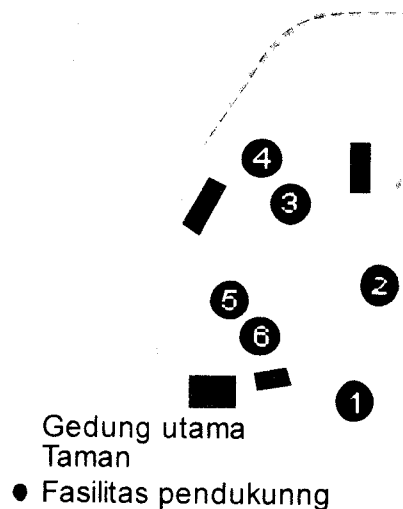
Dengan adanya lokasi site di antara darat dan laut, maka site ini sangat berpotensi untuk membangun wisata belajar dan bermain dengan tidak mengabaikan potensi alam. Sehingga wisata ini dapat merespon belajar dan bermain para anak-anak Ternate.

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

u



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.

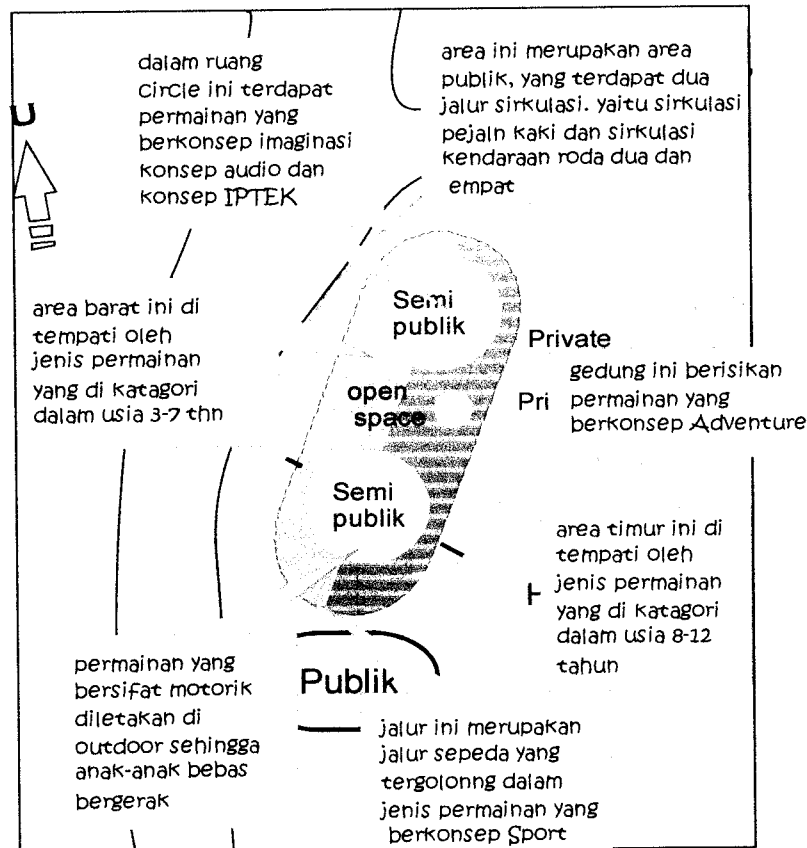
Zona A atau indoor terdiri dari

- 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

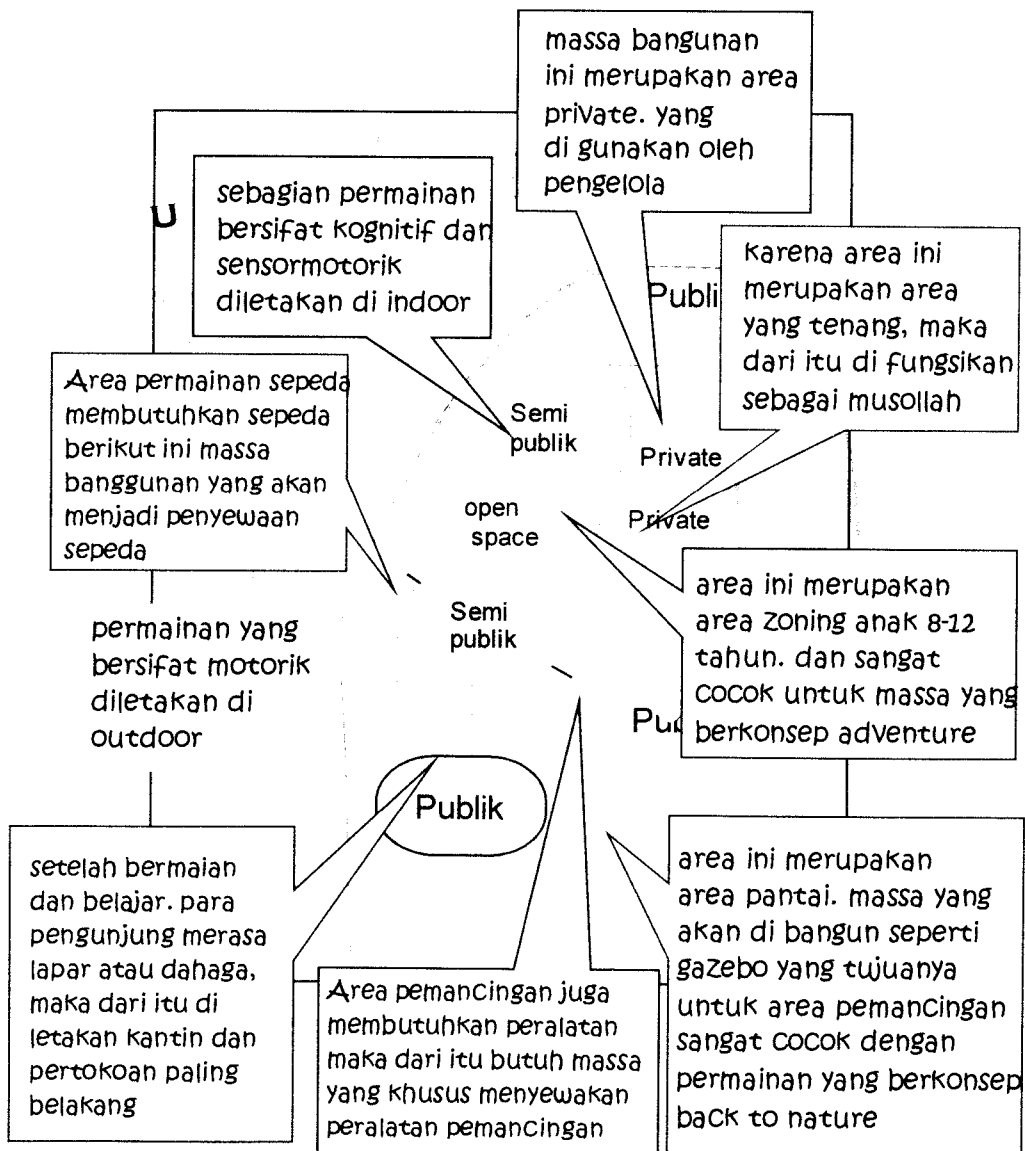


Gambar 5.7 merupakan analisa peletakan gubahan masa



5.8 Analisis Gubahan Masa

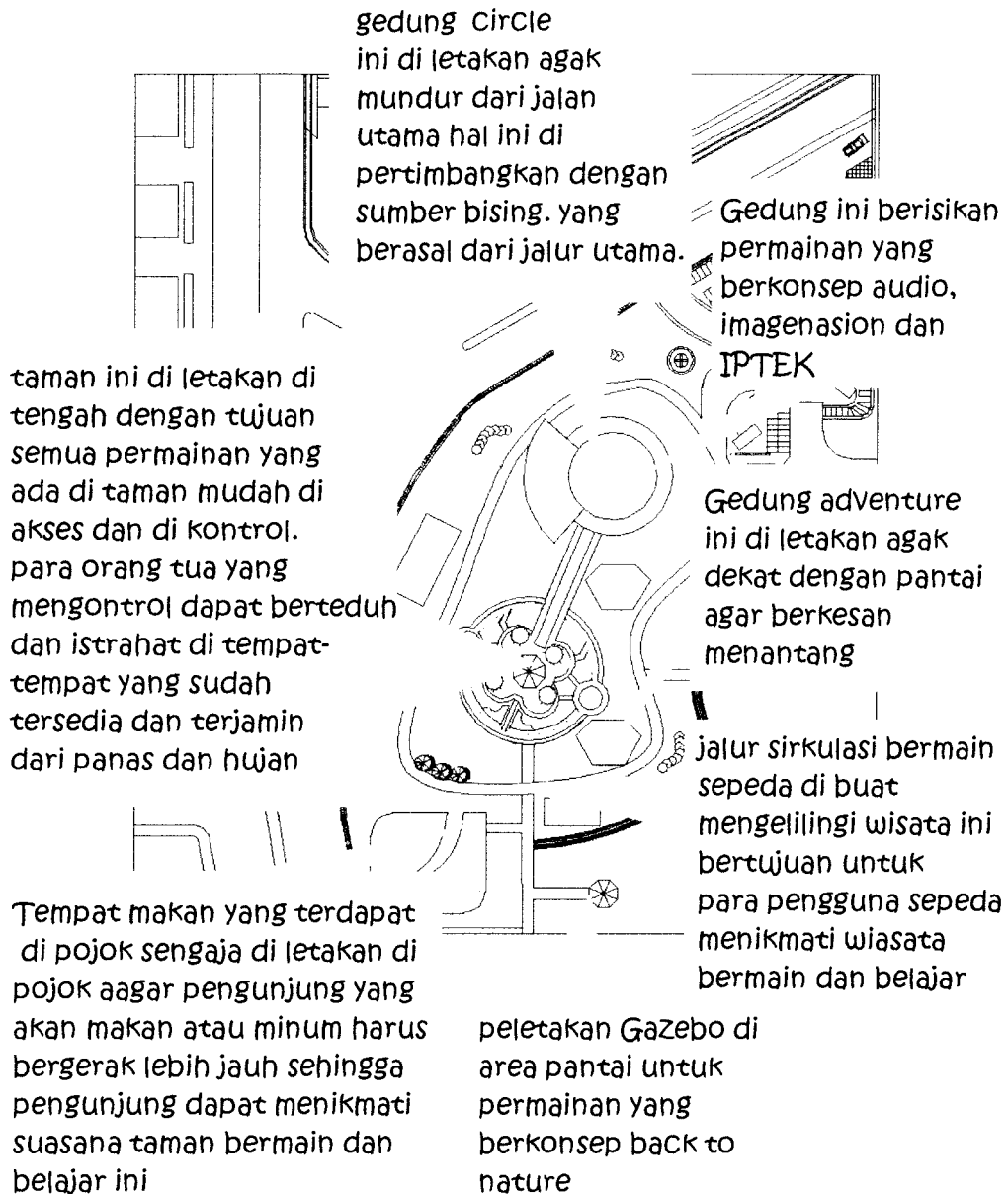
Pola susunan gubahan masa dari bentuk komposisi yang tidak beraturan dari bentuk-bentuk yang teratur, dikatakan demikian karena bentuk masa yang berada di kawasan wisata ini bersifat stabil dan simetris terhadap beberapa sumbu, dengan dasar rancangan sebagai mana cara pemilihan dilakukan anak-anak yang 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

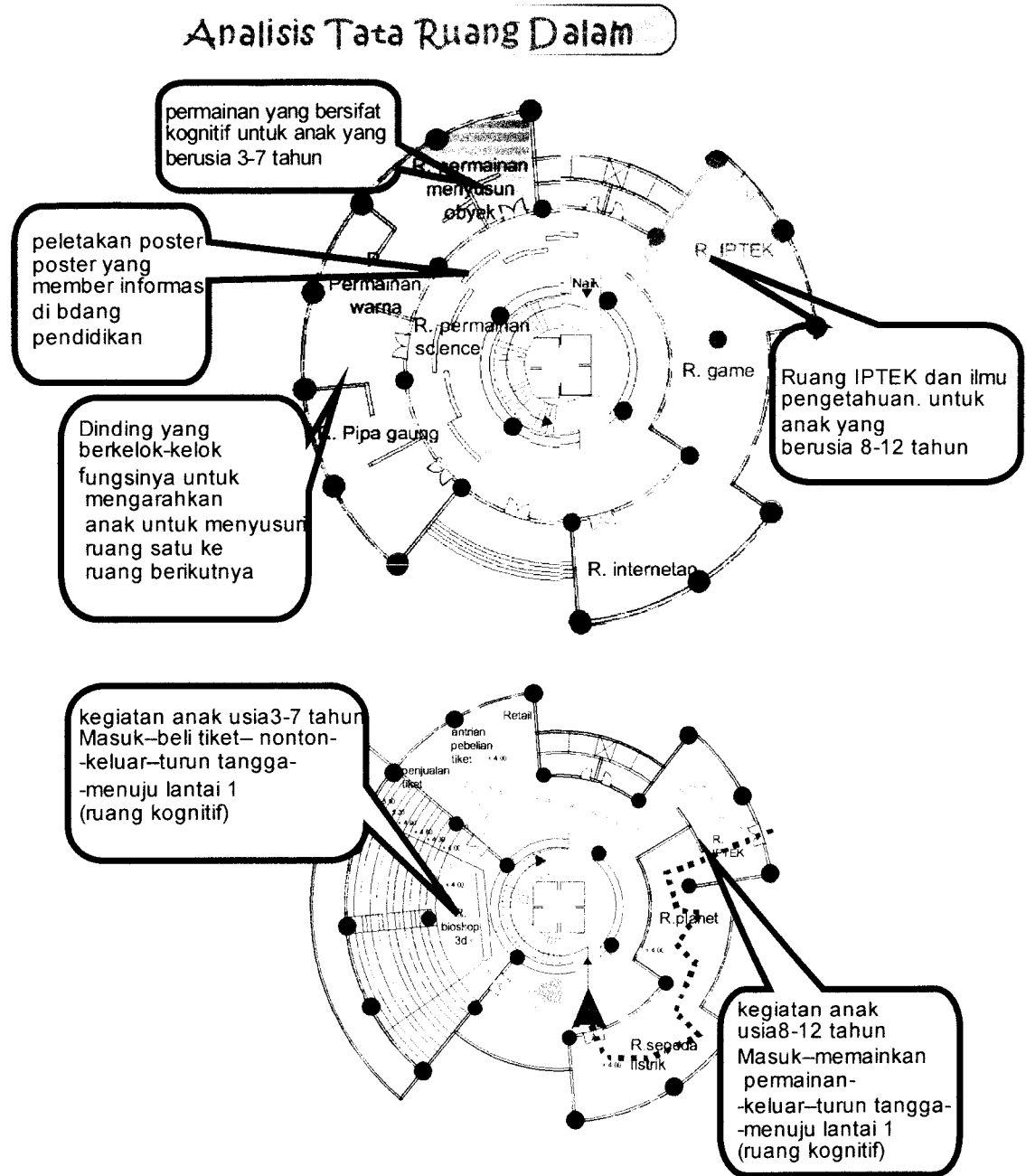


Gambar 5.9 merupakan analisa peletakan zoning Bermain



5.10 Analisa Tata Ruang

5.10.1 Ruang dalam

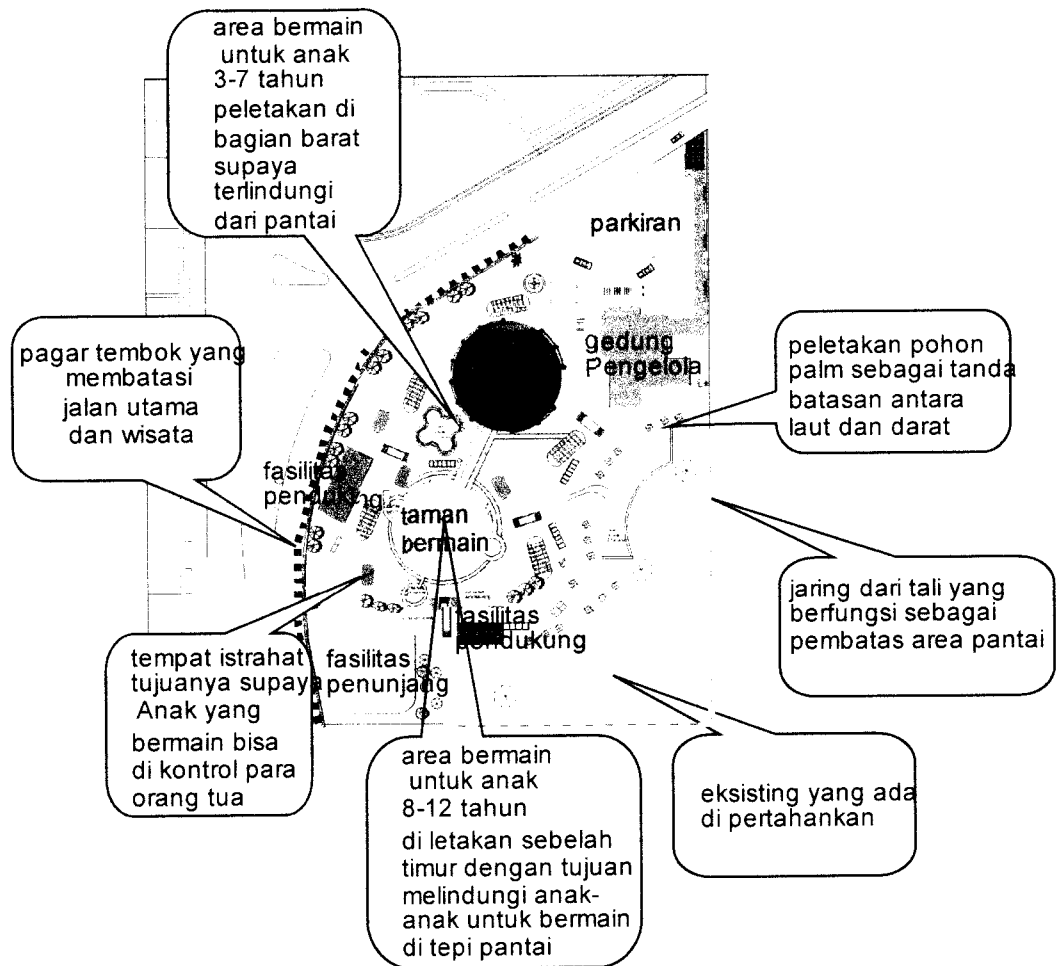


Gambar 5.10.1 Analisis tata ruang dalam

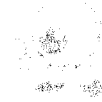


5.10.2 Ruang Luar

Analisis Tata Ruang Luar



Gambar 5.10.2 Analisis tata ruang luar



BAB VI

KONSEP PERANCANGAN

6.1 Konsep Pengolahan Site

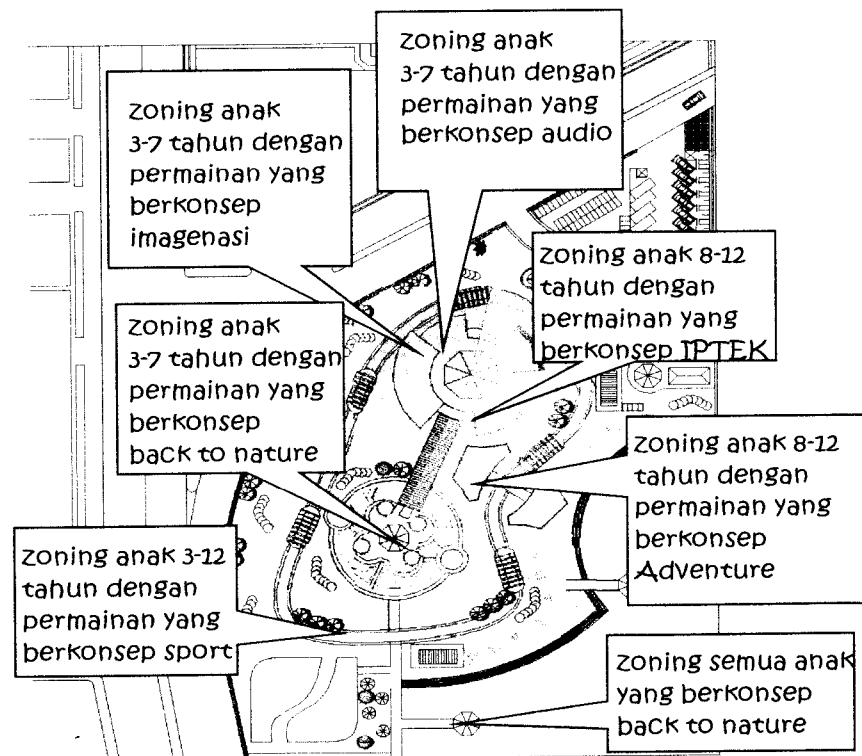
6.1.1 Zoning

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 A ini digunakan sebagai area anak usia 8-12 tahun. Area ini memiliki permainan yang berkonsep audio, adventure, sport dan back to nature.

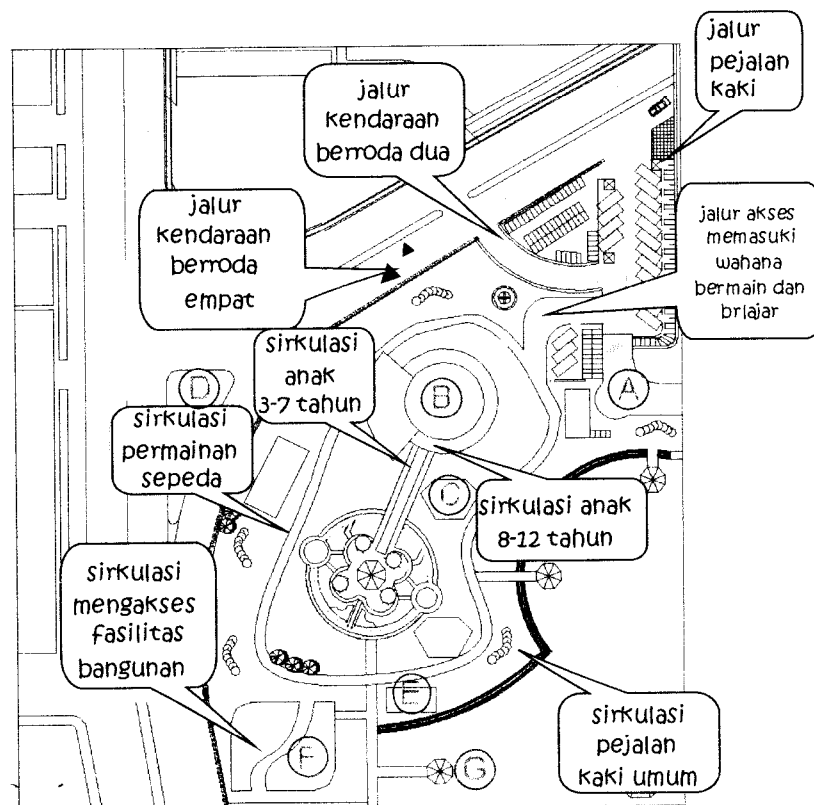


Gambar 5.1a konsep zoning



b. Konsep menurut sirkulasi.

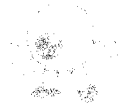
- Sirkulasi Penghubung Bangunan utama dengan taman di bagi menjadi dua yaitu, jalur untuk anak usia 3-7 tahun dan jalur untuk anak usia 8-12 tahun.
- Sirkulasi pada area Permainan, jalan ini di fungsikan sebagai jalur pengendaraan sepeda didalam area permainan.
- Sirkulasi pejalan kaki untuk pengunjung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



keterangan

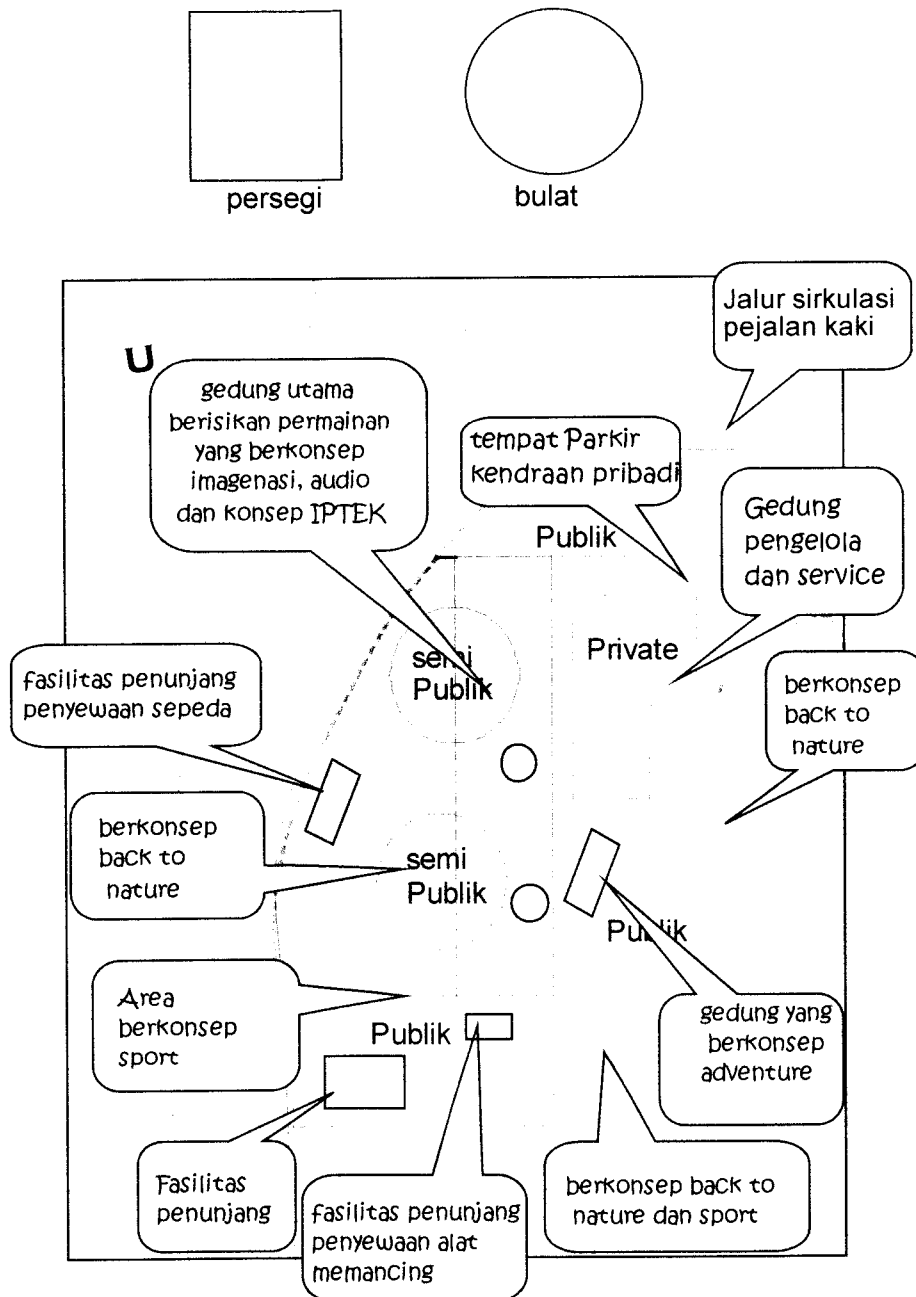
- (A) Bangunan pengelola
- (B) Bangunan Circle
- (C) Bangunan adventure
- (D) Bangunan penyewaan memncing
- (E) Bangunan souvenir dan restoran
- (F) Bangunan gazebo

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

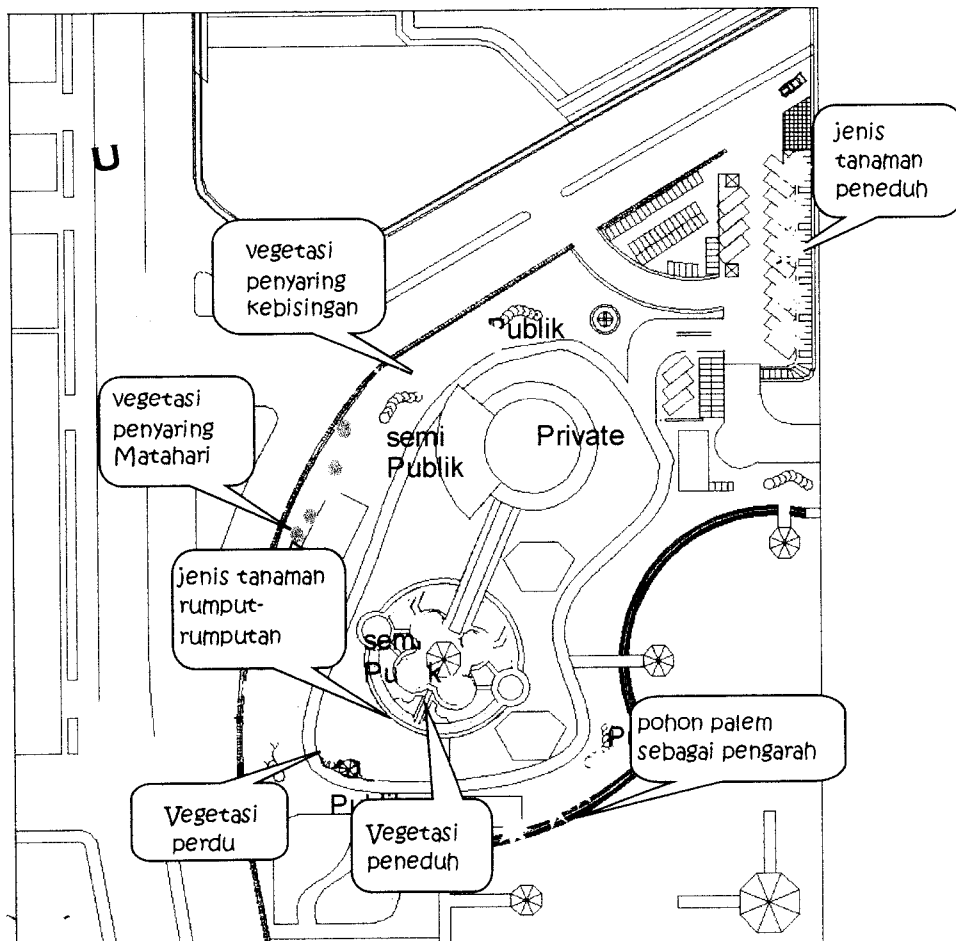
6.2 Konsep Tata Landscape

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 |

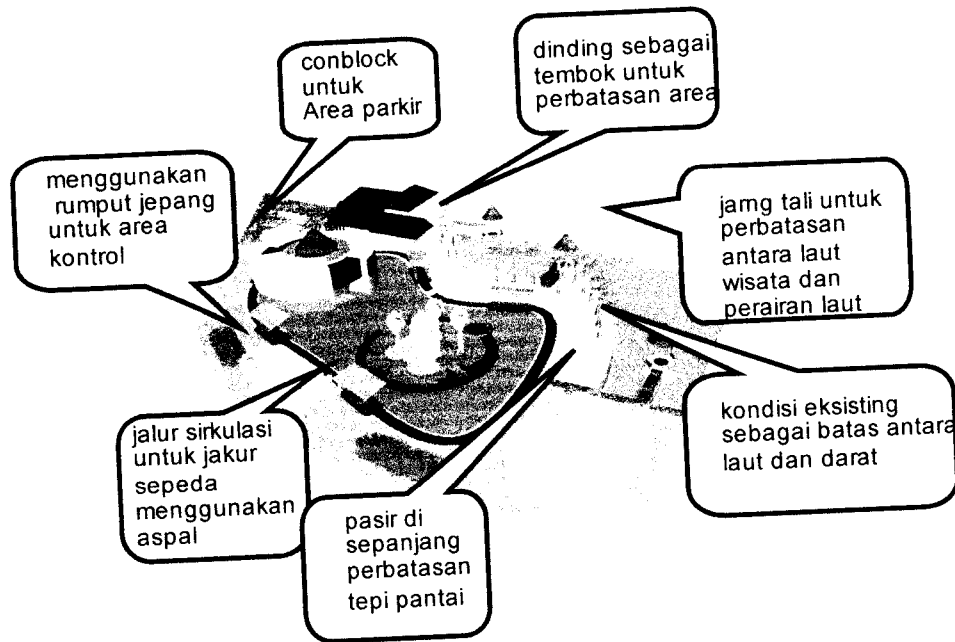
Konsep Tata Landscape



gambar analisis 6.2.a konsep Tata Lanscape



Konsep Landscape



Gambar 6.2b. konsep landacape

6.3 Konsep Pemanfaatan Alam

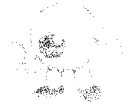
1. Konsep Tempat Pemancingan dan Permainan Perahu.

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.

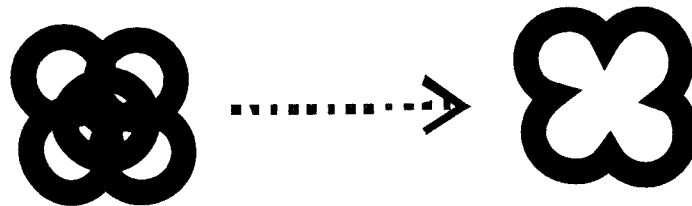
3. Aquarium Budidaya Ikan Laut

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.



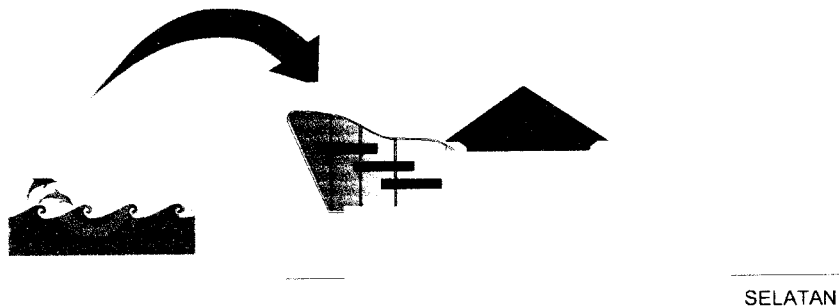
6.4 Konsep Fasad

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.

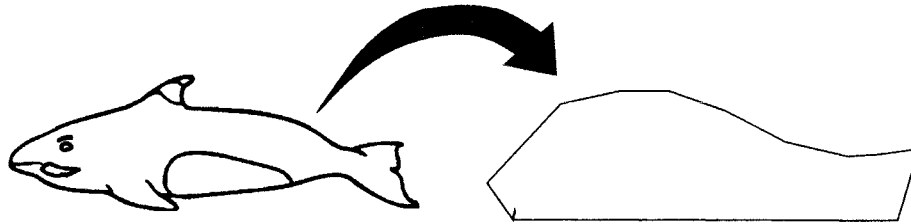
Sedangkan tampak dinding dan jendela menggunakan Tema gelembung-gelembung air, gelembung-gelembung air ini memiliki perbedaan diameter gelembung dari diameter yang berukuran kecil hingga ukuran besar, tetapi tidak semua dinding menggunakan finishing gelembung.



Gambar konsep gedung circle

b. Gedung restaurant dan souvenir

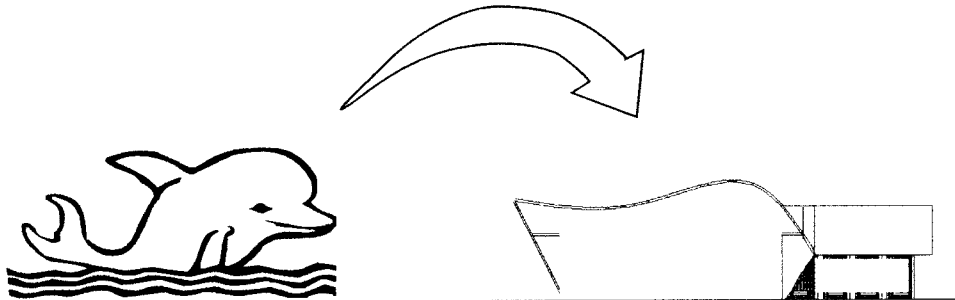
Pada bagian atap menggunakan konsep yang mengadopsi bentuk ikan. Penggunaan atap yang mirip seperti ikan ini bertujuan untuk dapat menarik perhatian anak. Letak restaurant ini di ujung selatan site . pele. Peletakkan restaurant pada bagian ujung selatan site bertujuan untuk pengenalan area kawasan wisata. 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

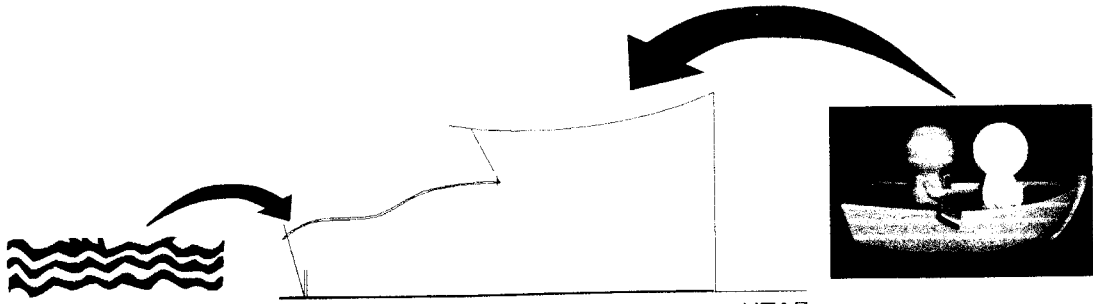
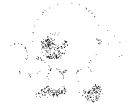
Pada gedung penyewaan sepeda menggunakan tema kapal-kapalan yang di kombinasikan dengan gelombang laut. Terlihat pada pojokan sebelah barat bangunan ini yang berfungsi sebagai penopang atap yang terbuat dari kayu berbentuk menyerupai kapal sedangkan pada bagian atap menyerupai gelombang air laut. Untuk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



Gambar konsep gedung penyewaan alat pancing

d. Gedung pengelola

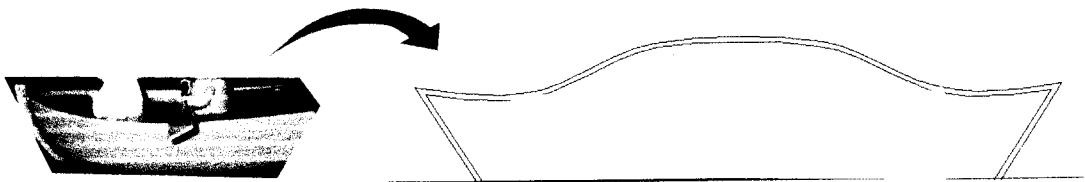
Gedung pengelola ini menggunakan atap miring yang menyerupai bentuk kapal. Sedangkan pada mushola menggunakan atap bergelombang sehingga jika di lihat seakan-akan penyatuan kapal yang berada di atas laut.



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.

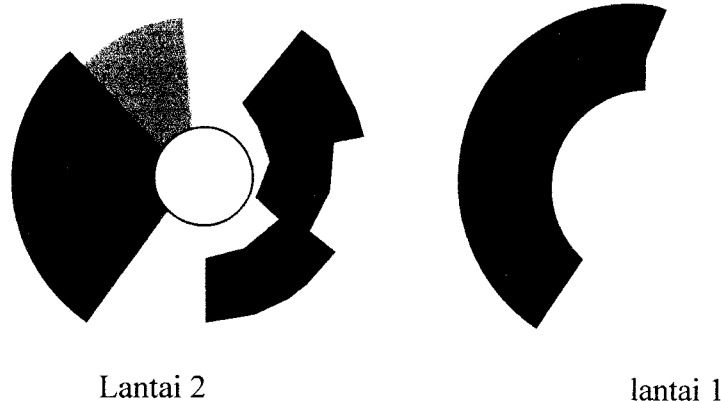
6. Gazebo

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.



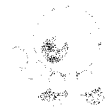
Lantai 2

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

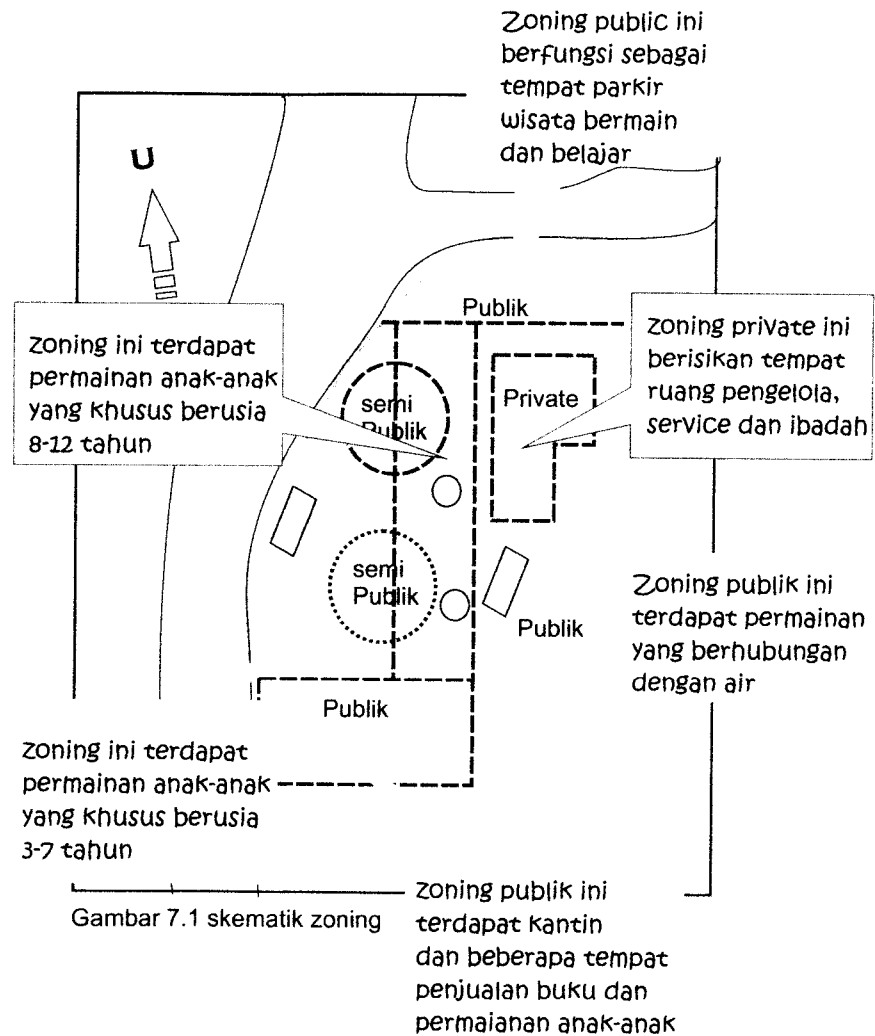
Gedung ini terletak di barat site, Gedung penyewaan sepeda ini memiliki fasilitas bengkel kecil untuk memperbaiki sepeda dan perawatan. Dan terdapat etalase-etalase untuk menjual pernik-pernik dan aksesoris sepeda untuk bisa dijadikan oleh-oleh.

5. Gedung Penyewaan Alat Pancing

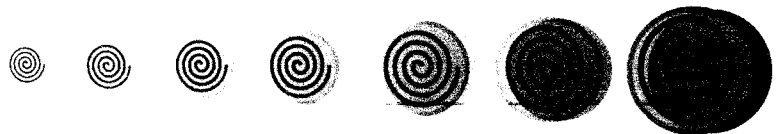
Gedung ini terletak di pinggiran pantai sehingga memudahkan pengunjung untuk menyewakan alat pancing, bagi yang tidak membawakan alat pancing.

BAB VII SKEMATIK

7.1 Skematik Zoning

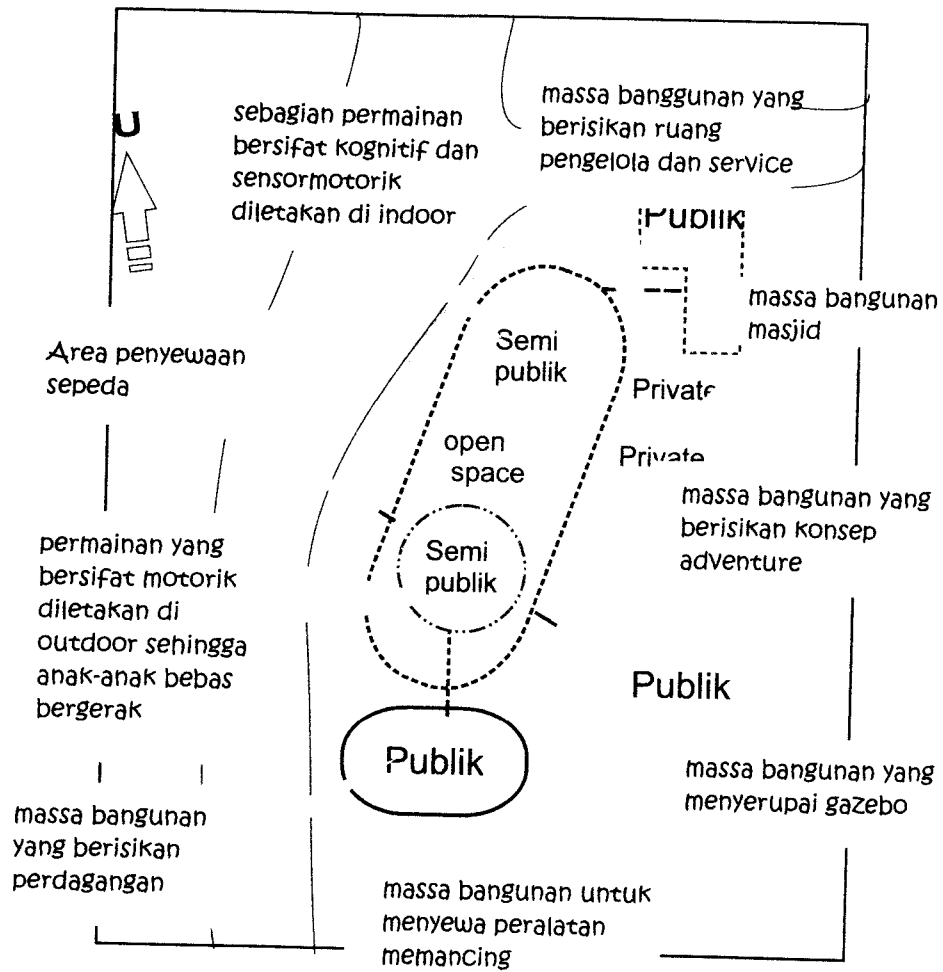


Skematik Desain



Olivia Irene (05.512.150)

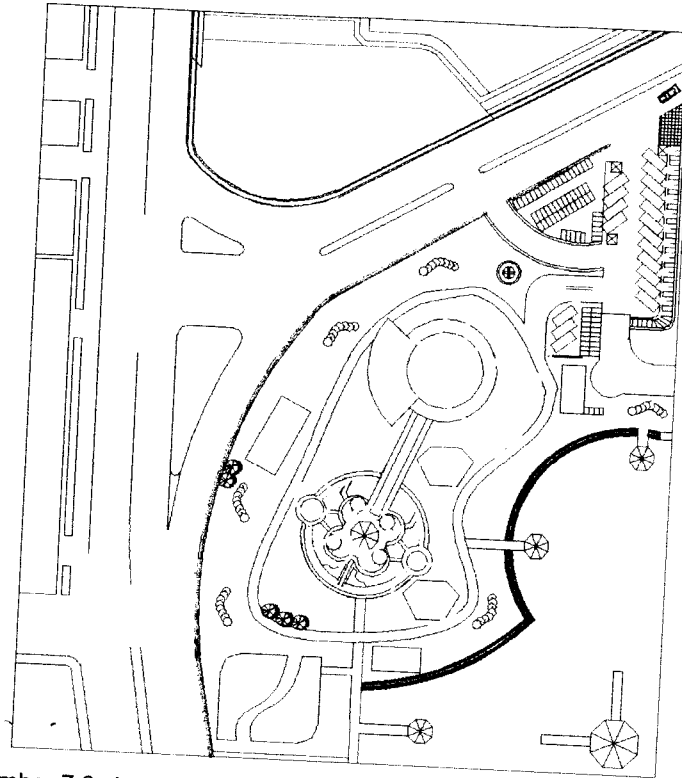
7.2 Skematik Gubahan Massa



Gambar 7.2 Gubahan masa

Skematik Design

7.3 Skematik Pembagian zoning Bermain



Gambar 7.3 skematik pembagian zoning



Area anak usia 8-12 tahun

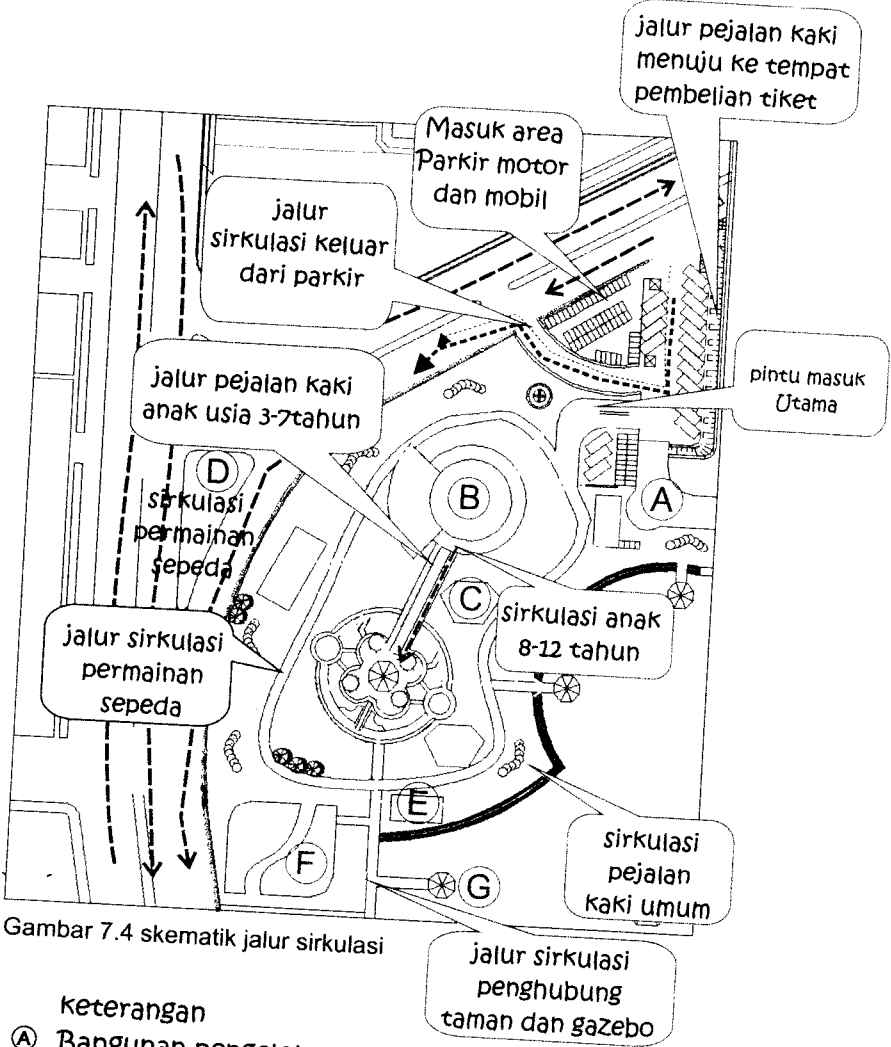


Area anak 3-7 tahun

Skematik Design

Olivia Irene (05.512.150)

7.4 Skematik jalur sirkulasi



Gambar 7.4 skematik jalur sirkulasi

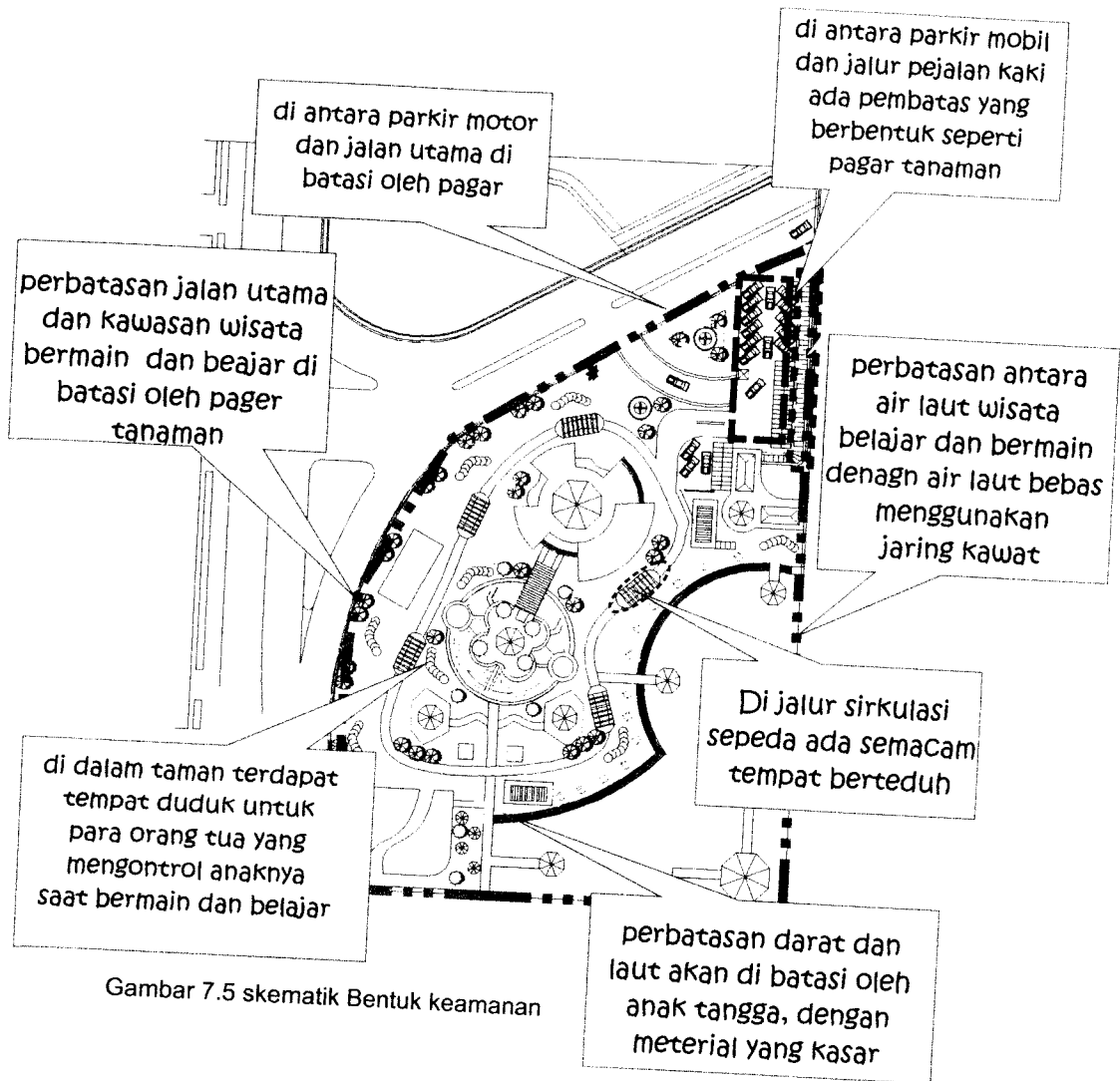
- keterangan
- Ⓐ Bangunan pengelola
 - Ⓑ Bangunan circle
 - Ⓒ Bangunan adventure
 - Ⓓ Bangunan penyewaan memncing
 - Ⓔ Bangunan souvenir dan restoran
 - Ⓖ Bangunan gazebo

Skematik Design



Olivia Irene (05.512.150)

7.5 Skematik bentuk keaman



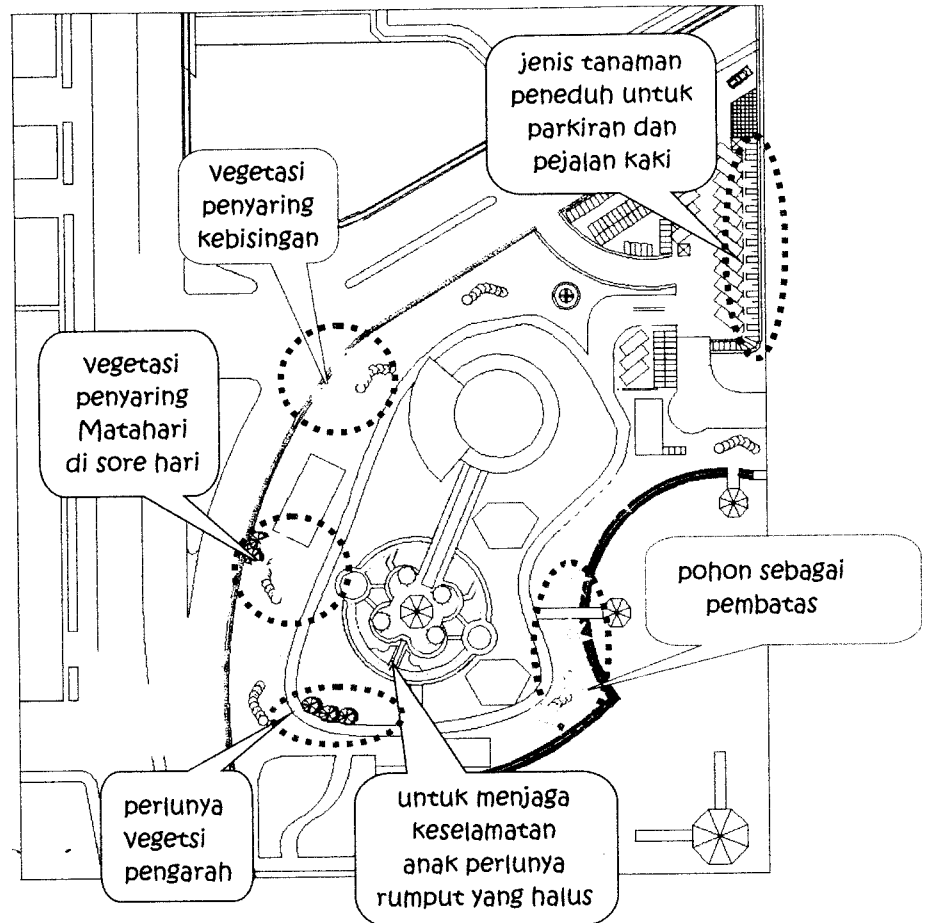
Gambar 7.5 skematik Bentuk keamanan

Skematik De



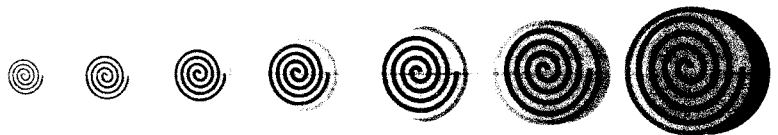
Olivia Irene (05.512.150)

7.6 Skematik Bentuk Landscape outdoor



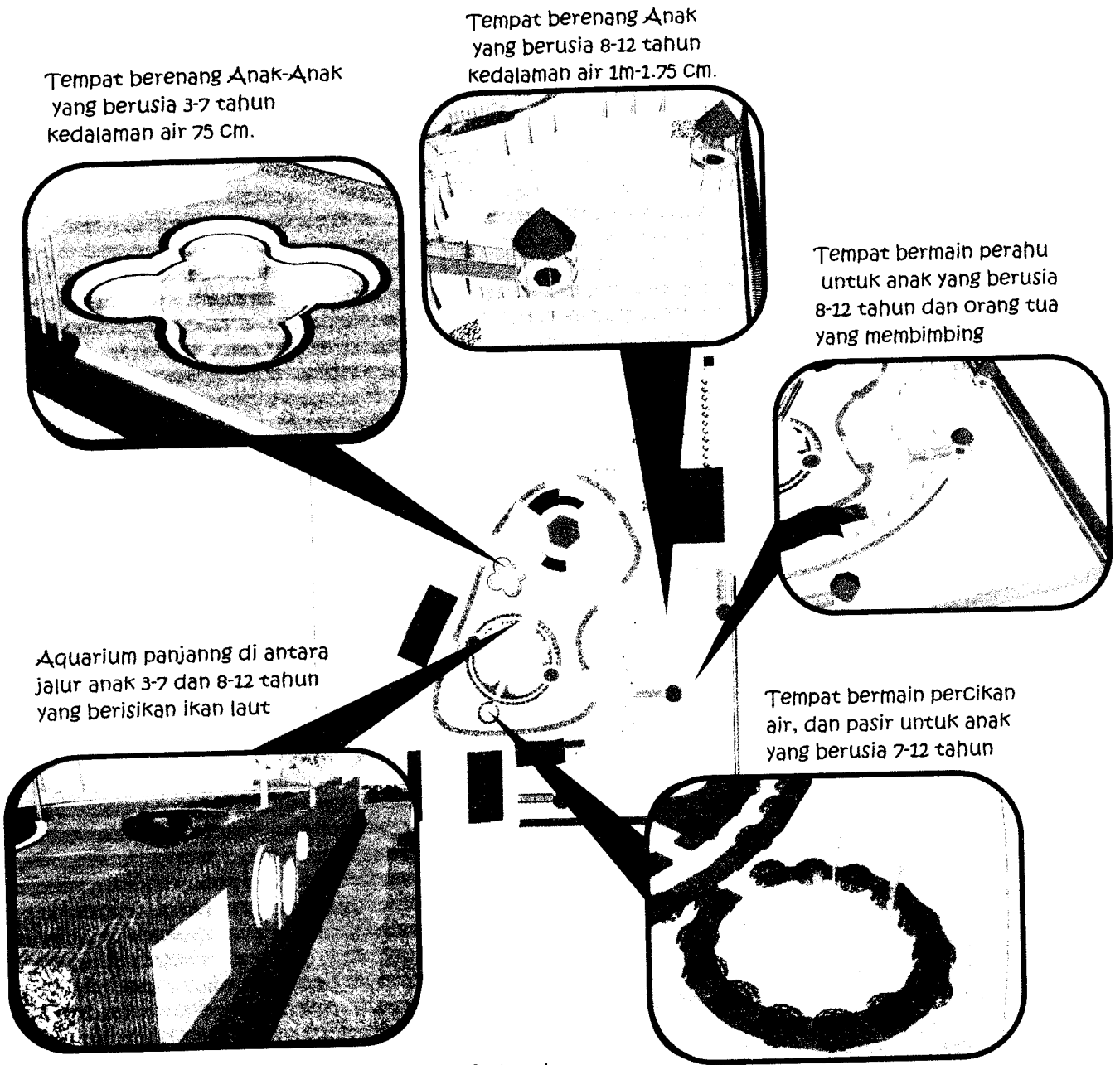
Gambar 7.6 skematik landscape

Skematik Design



Olivia Irene (05.512.150)

7.7 Skematik Pemanfaatan Alam



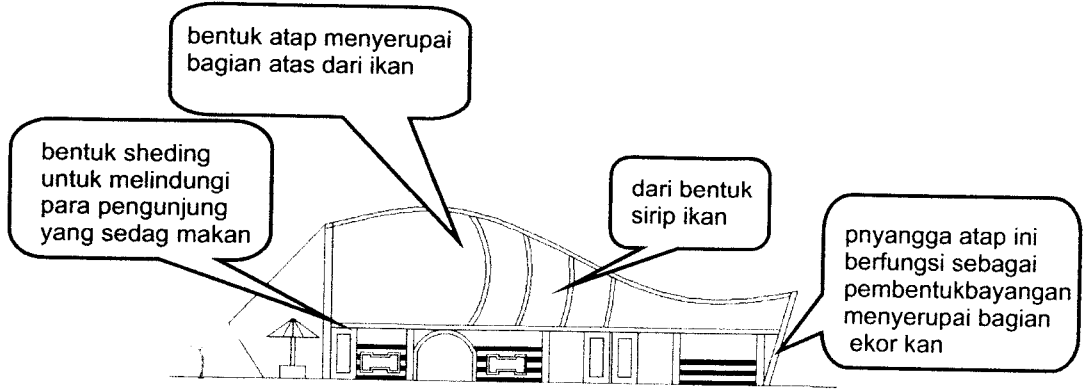
Gambar 7.7 skematik pemanfaatan alam

skematik Design



Olivia Irene (05.512.150)

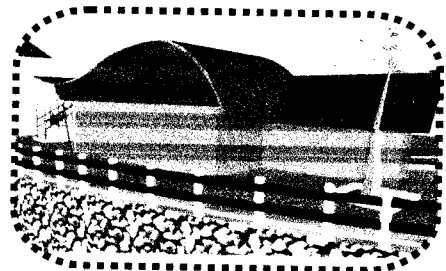
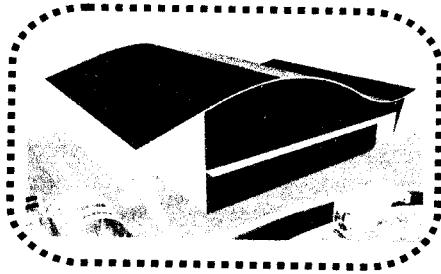
7.8 skematik Fas



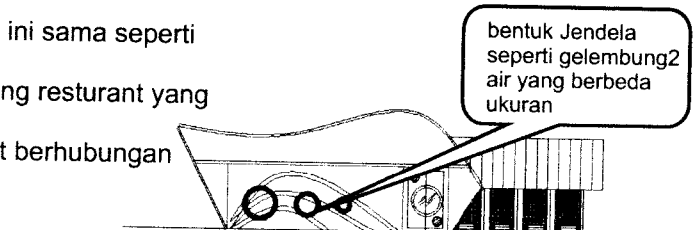
gambar 7.8a tampak depan gedung restaurant

UTARA

bentuk restaurant ini berbentuk ikan tujuannya untuk menarik perhatian anak kecil utuk mendatangi bangunan ini seperti yang kita ketahui sifat anak kecil yang slalu ingin tahu dan mencoba- coba



Gedung penyewaan ini sama seperti konsep bentuk gedung resturan yang mengambil tema laut berhubungan dengan ikan



Gambar 7.8d tampak depan penyewaan

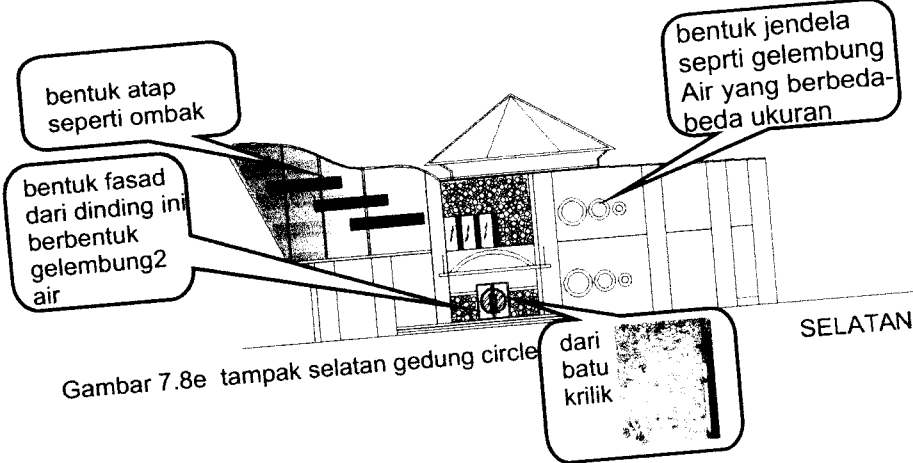
SELATAN

skematik Do

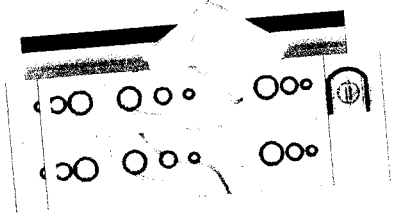


Olivia Irene (05.512.150)

skematik Fasad

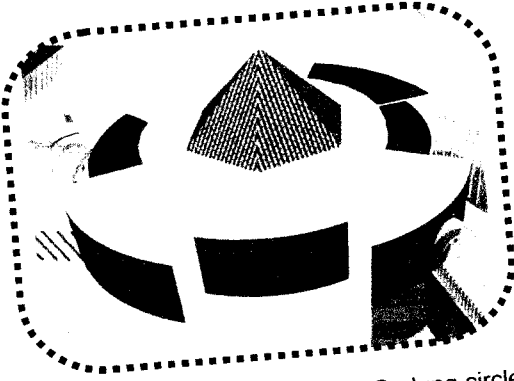


seluruh fasad dari gedung circel ini transformasinya dari bentuk air laut



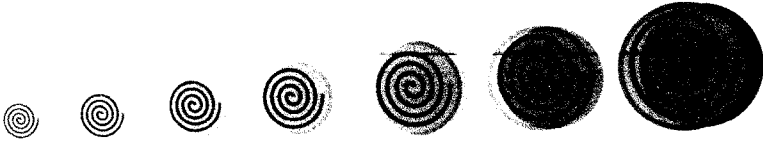
Gambar 7.8f tampak depan gedung circle

TIMUR



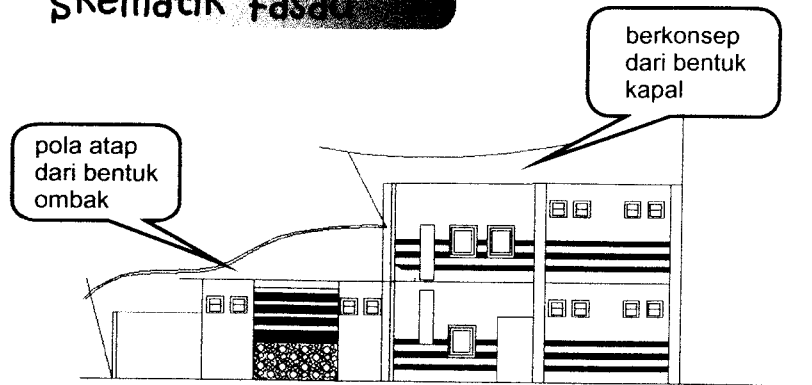
Gambar 7.8g tampak perspektif Gedung circle

skematik D



Olivia Irene (05.512.150)

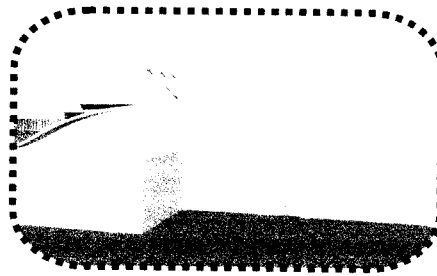
Skematik Fasad



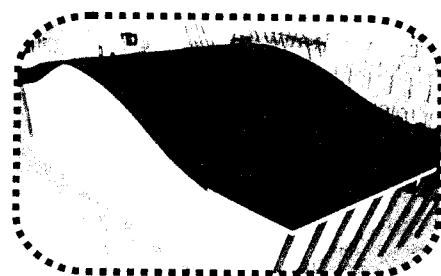
Gambar 7.8h tampak depan gedung pengelola

gambar 5.4H tampak depan gedung pengelola

Bentuk atap ini bagaikan gelombang ombak air laut dan kapal yang sedang menyatu



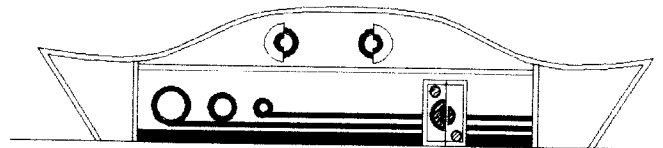
Gambar 7.8i tampak 3 dimensi gedung pengelola



Gambar 7.8J tampak perspektif gedung penyewaan sepeda

konsep bangunan penyewaan sepeda ini berbentuk seperti kapal

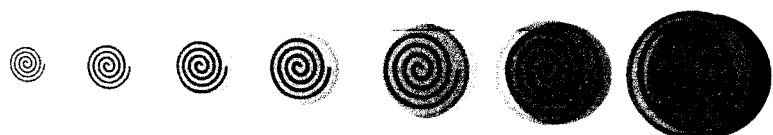
dan ventilasi menyerupai roda-roda sepeda begitupun dengan jendelanya



Gambar 7.8K tampak depan gedung penyewaan sepeda

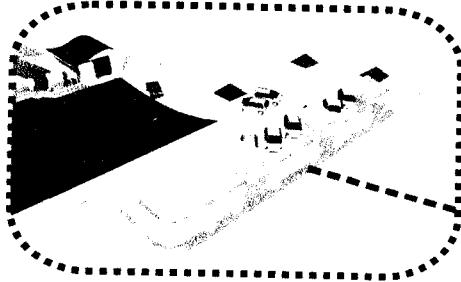
TIMUR

skematik Detail



Olivia Irene (05.512.150)

7.9 Skematik Ruang

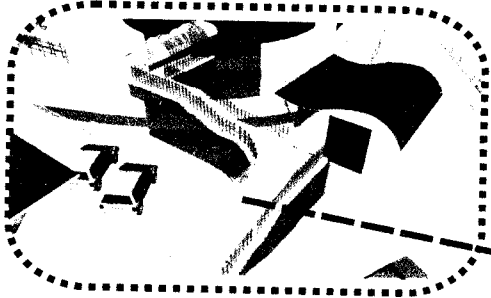


Gambar 7.9a akses masuk pejalan kaki

jalan untuk pejalan kaki ini menggunakan perkerasan conblok yang di padukan dengan krikil-krikil yang di hasilkan oleh site setempat fungsi krikil ini untuk mencegah terjadinya kecelakaan saat basah



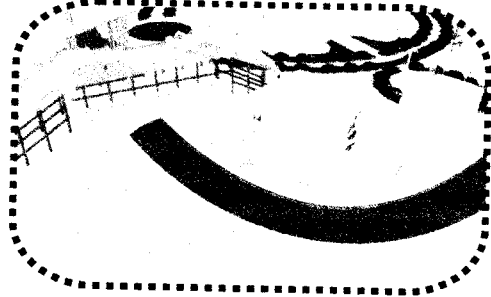
conblok yang akan di gunakan



Gambar 7.9b akses masuk gedung circle



jalur akses masuk gedung ini langsung masuk ke lantai 2 tujuannya agar merespon tingkah laku anak ternate yang aktif dan cenderung lebih dominan ke sifat Motori

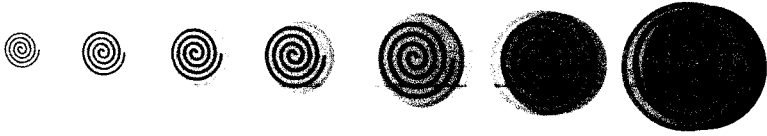


Gambar 7.9c shelter dan jembatan

shelter ini berfungsi untuk para orang tua yang butuh tempat untuk mengontrol para anak-anak yang sedang asik bermain dan berfungsi juga untuk tempat berisrahat

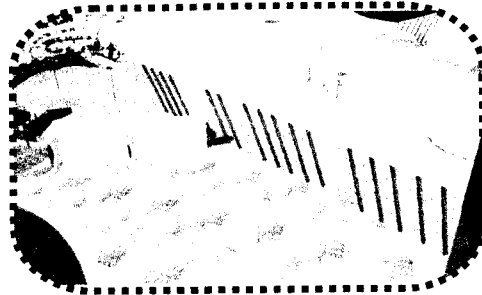
Jembatan ini terletak diatas jalur pengguna sepeda. jembatan ini berfungsi untuk menyebrangkan pengunjung supaya tidak terjadi kecealkaan antara engunjung dan pengguna sepeda

skematik Desain



Olivia Irene (05.512.150)

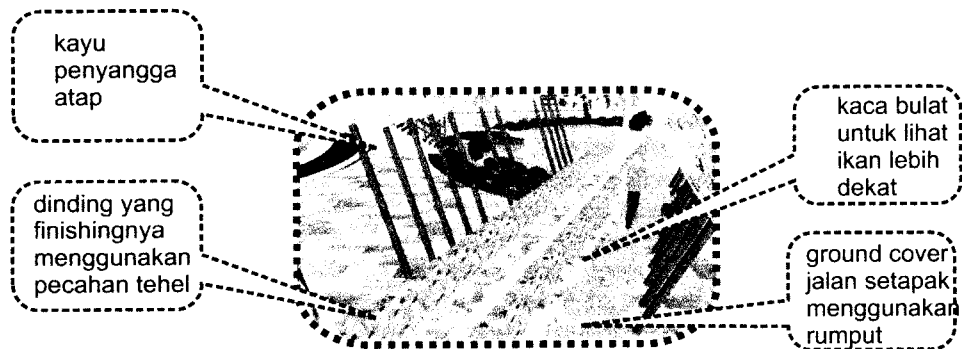
Skematik Ruang luar



Gambar 7.9d aquarium ikan

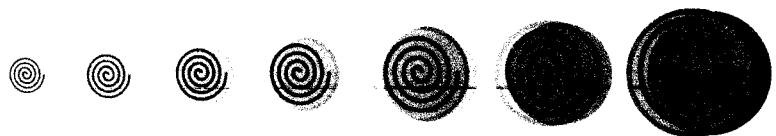
Aquarium ini berisikan ikan-ikan yang banyak di jumpai di area Indonesia timur fungsinya para pengunjung dapat mempelajari ikan-ikan tersebut.

Aquarium ini membatasi antara zona anak usia 3-7 tahun dan zona 8-12 tahun. Aquarium ini juga berfungsi sebagai batas keselamatan untuk anak-anak yang berlarian ke pantai.



Gambar 7.9e aquarium ikan dari dalam

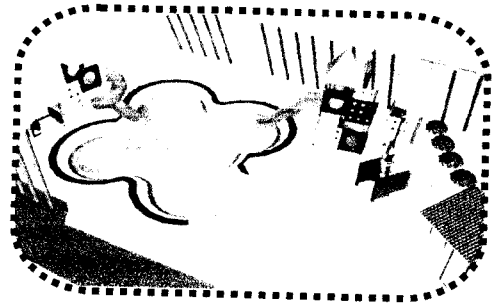
skematik Detail



Olivia Irene (05.512.150)

Skematik Ruang luar

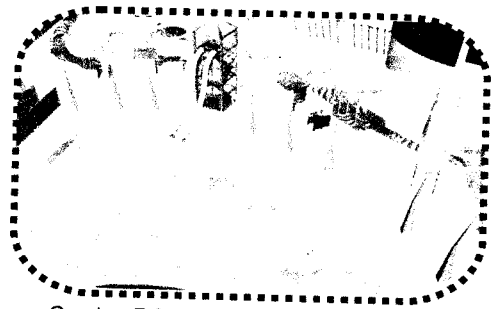
kolam renang ini untuk anak-anak yang berusia 3-7 tahun. pola bentuk kolam ini di transformasi dari bentuk pelampung 5 buah yang di susun



Gambar 7.9f kolam renang anak-anak

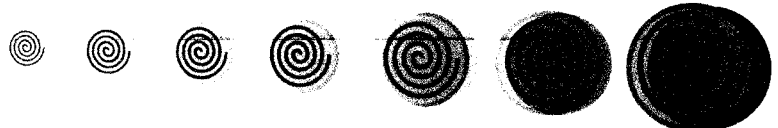
pengambilan Warna pada kolam di dasari oleh warna-warna pelangi. alasan pengambilan warna ini karena warna pelangi banyak di gemari oleh anak-anak sehingga dapat menarik perhatian anak-anak

kolam renang ini untuk anak usia 8-12 tahun pola kolam ini mengikuti site atau batasan darat dan laut. tujuan peletakan 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 bersakit-sakit dahulu bersenang-senang kemudian.



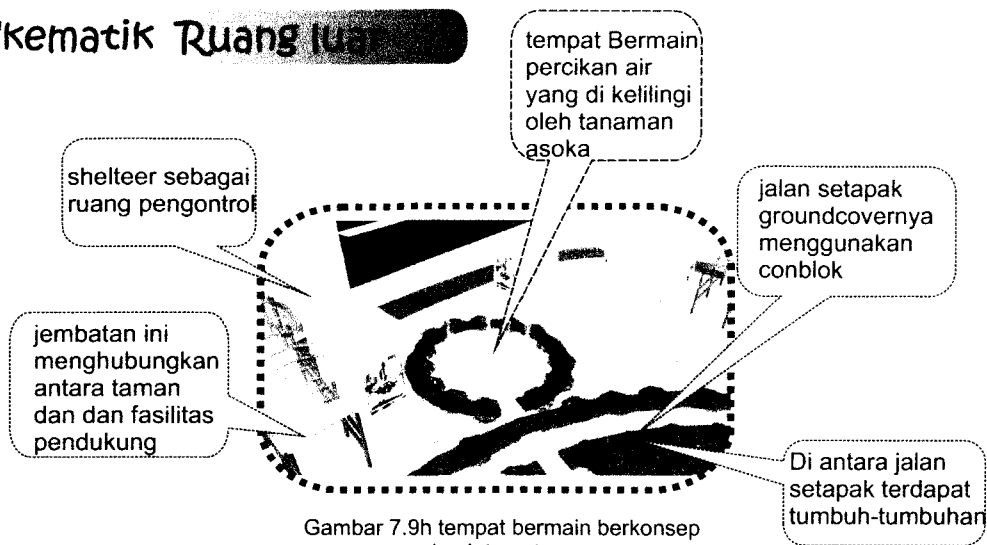
Gambar 7.9g kolam renang remaja

skematik D



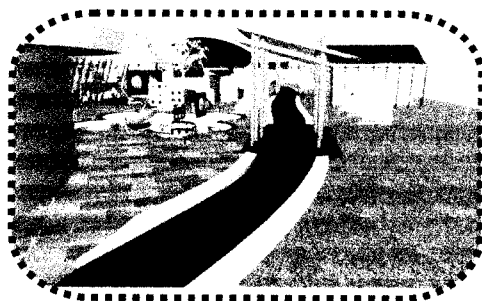
Olivia Irene (05.512.150)

Skematik Ruang luar

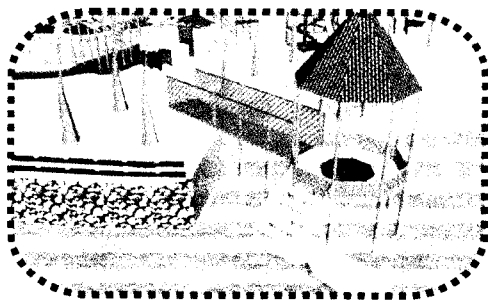


Gambar 7.9h tempat bermain berkonsep back to nature

jalur jalan sirkulasi 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



Gambar 7.9i jalur permainan sepeda



Gambar 7.9j gazebo

gazebo ini berfungsi sebagai tempat pemncingan ikan. alasan gazebo ada di dalam wisata ini karena gazebo ini akan memberi pelajaran ilmu sabar

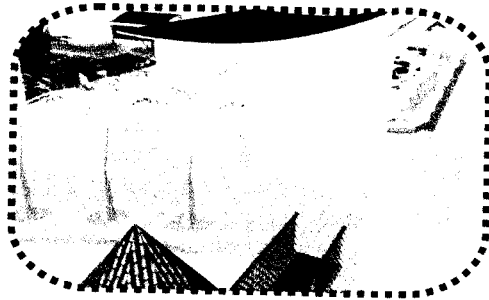
Gazebo ini berfungsi sebagai penghubung pengunjung dengan permainan perahu.

skematik Da



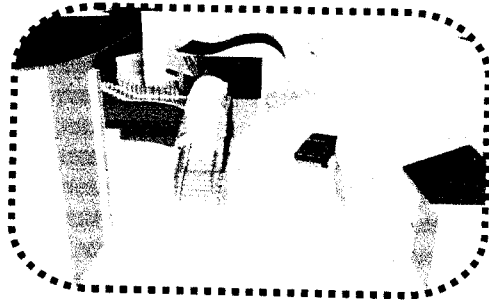
Olivia Irene (05.512.150)

Skematik Ruang luar



Gambar 7.9k jalur keluar dari wisata

jalur keluar setelah bermain dan belajar di batasi oleh dinding dan berada di antara pagar pembatas dan jalur sirkulasi pejalan kaki yang hendak membeli tiket

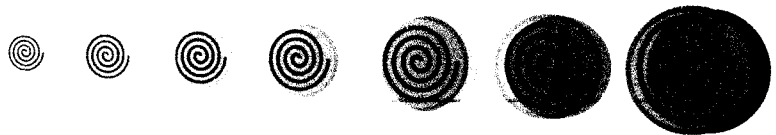


Gambar 7.9l jalur keluar kendaraan pribadi dari wisata belajar dan bermain

jalur sirkulasi keluar untuk mobil dan motor setelah berwisata.

di samping jalur keluar kendaraan pribadi ini terdapat jalur masuk pejalan kaki untuk ke gedung circle

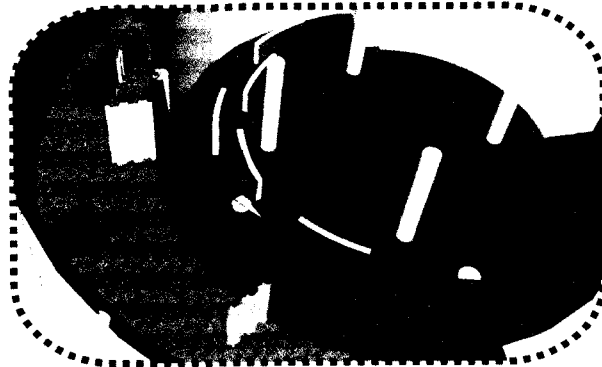
skematik Detail



Olivia Irene (05.512.150)

7.10 Skematik Ruang

Gedung



Gambar 7.10a Pola dinding

Penataan ruang dalam lantai 1 zona anak 3-7 tahun

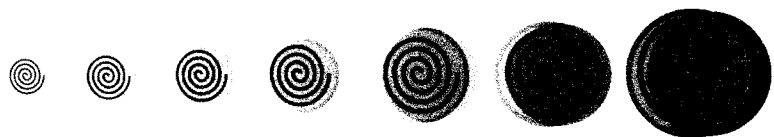
Transformasi penataan ruang dalam pada zona anak ini, terutama terdapat pada dinding perbatasan ruang satu dengan yang lain. dinding pembatas atau sekat ini terinspirasi dari Taman Labyrinth.

Konsep labyrinth di ambil karena labyrinth ini merupakan taman yang menguji daya ingat seseorang. jadi konsep dinding yang berkelak kelok pada permukaan dinding dengan permainan pada ketinggian dinding ini berfungsi untuk melatih daya ingat anak kecil. selain itu juga labyrinth ini berfungsi untuk menguji mental anak kecil apakah dia siap menerima baik buruk terhadap suatu keputusan yang sudah di ambil



Gambar 7.10b pola penataan

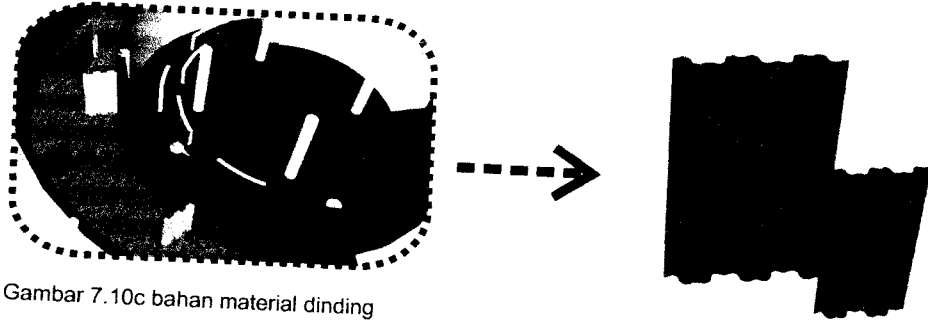
Konsep Desain



Olivia Irene (05.512.150)

Skematik Ruang Dalam

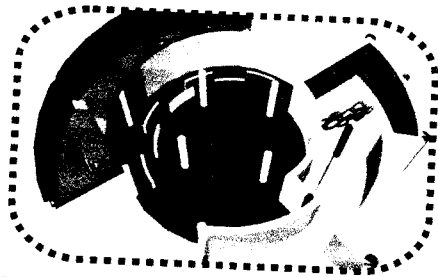
Lantai



Gambar 7.10c bahan material dinding

Ruang dalam permainan anak ini di batasi dengan sekat sekat yang berbahan material kayu

sekat ini di susun dengan cara tidak teratur tujuannya setiap anak yang masuk akan berjalan mengikuti pola sekat. pola jalan ini dapat memacu kreatifitas anak dimana anak ini berjalan berkelok-kelok



Gambar 7.10d perspektif ruang dalam

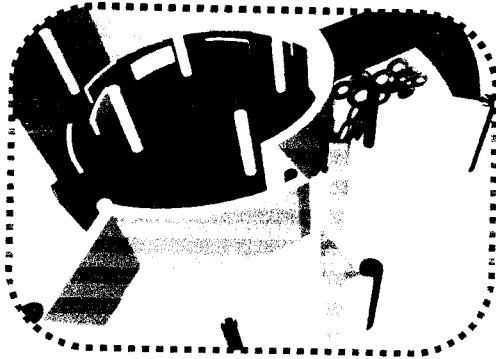
Dinding ini menggunakan gradasi warna sehingga dapat menarik perhatian anak-anak pada dasarnya anak-anak sangat menyukai warna yang terang terang yang dapat menarik perhatian anak

skematik D

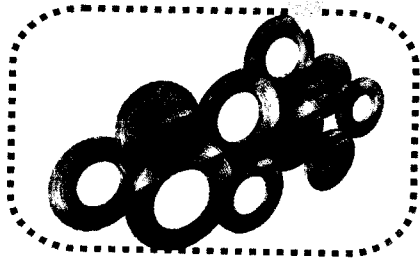


Olivia Irene (05.512.150)

Skematik Ruang Dalam



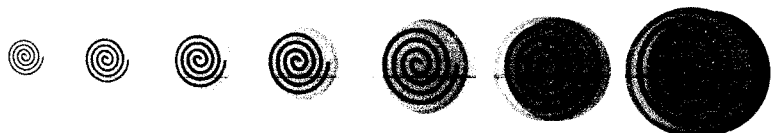
Ruang dalam permainan anak ini
di batasi dengan sekat
sekat yang berbahan material kayu



pandangan para pengunjung
tidak terbatas sehingga
pengunjung dapat menikmati
permainan yang ada di di balik sekat

Gambar 7.10e bahan material dinding

skematik Dinding



Olivia Irene (05.512.150)



BAB VIII

UJI DESAIN

8.1 Hasil Uji Desain

8.1.1 Dari hasil uji persepsi

hasil uji persepsi ini di dapatkan dari beberapa pertanyaan yang di tanyakan kepada beberapa mahasiswa psikologi, ibu rumah tangga dan anak yang berusia 12 tahun

no	Parameter yang di ujikan	Tingkat keberhasilan Rancangan		
		Ya	Cukup	Tidak
1.	Apakah tangga masuk ini sudah aman untuk di lalui anak-anak dan lansia	42.85%	42.85%	14.30%
2.	Apakah Bentuk Bangunan Dapat Menarik Perhatian Anak	71.42%	28.58%	-
3.	Dari Segi Keselamatan Sudah Amankah Tempat Pemancingan Bagi anak-anak	14.30%	57.14%	28.56%
4.	Apakah pembagian Tempat bermain sudah tepat	57.15%	42.85%	-
5.	Apakah Tata letak untuk Tempat bermain Anak usia 3-7 tahun sudah sesuai dengan usianya	71.42%	28.58%	-
6.	Apakah Tata letak untuk Tempat bermain Anak usia 8-12 tahun sudah sesuai dengan usianya	57.15%	42.85%	-
7.	Apakah jalur jalan di lingkungan bermain dapat mengarahkan anak untuk melihat-lihat sekitar wahana bermain dan belajar	28.56%	57.14%	14.30%
8.	Apakah jalur jalan di dalam bangunan wisata bermain dan belajar ini sudah dapat mengarahkan anak untuk mengamati dan bermain	57.14%	28.56%	14.30%
9.	Apakah posisi tempat duduk atau tempat istirahat yang telah di sediakan dapat Mengontrol anak yang sedang bermain	57.15%	42.85%	-



10	Apakah dinding di dalam bangunan utama, dapat mengarah anak-anak berjalan ke ruang berikutnya	42.85%	57.15%	-
----	---	--------	--------	---

Tabel 8.1 pertanyaan uji desain

Kesimpulan

1. Bentuk bangunan dapat menarik perhatian Anak-anak
2. Pembagian zoning bermain sudah sangat aman
3. Tempat duduk untuk mengontrol anak-anak yang sedang bermain sudah sangat tepat.
4. sirkulasi jalan kaki di area lingkungan bermain sudah teratur namun belum terarah dengan jelas.
5. keselamatan anak-anak saat bermain memancing ikan sangat minim

Masukan-masukan dari beberapa orang yang di tanyai, selain pertanyaan yang di diberikan.

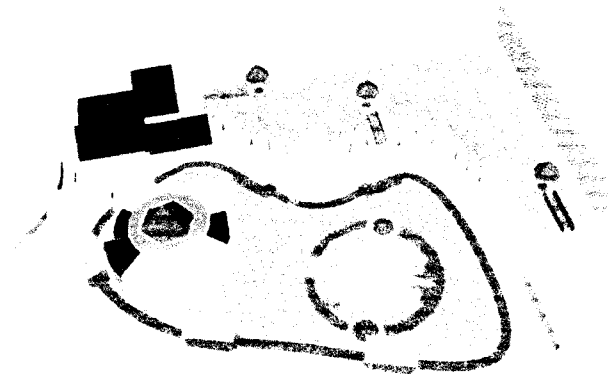
1. perkerasan di taman bermain seharusnya menggunakan conblok supaya, anak-anak tidak terpeleket saat bermain basah basahan
2. Keselamatan anak saat memancing sepertinya kurang aman.
3. membuat jalur alternatif untuk masuk ke arena bermain.



8.1.2 Tanggapan Rancangan

Berikut ini hasil revisi setelah ditanyakan kepada calon pengunjung, tujuannya untuk melengkapi kekurangan dari desain.

1. perkerasan di taman bermain seharusnya menggunakan conblok supaya, anak-anak tidak terpeleket saat bermain basah-basahan berikut ini hasil uji desain:

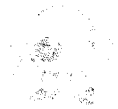


Gambar 8.1.2a uji desain

Hasil tanggapan:

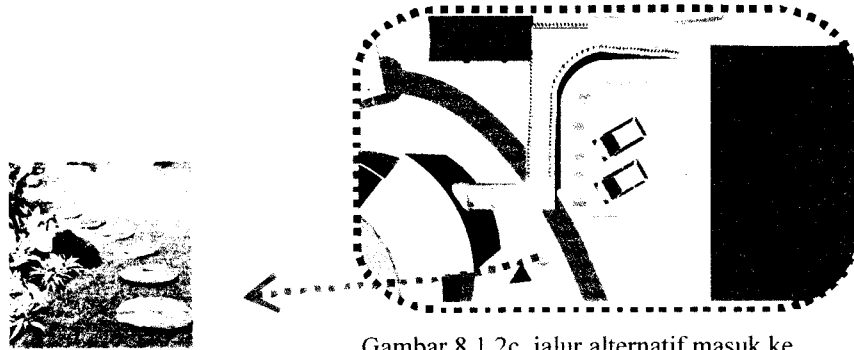


Gambar 8.1.2b Hasil tanggapan



2. Membuat jalur alternatif untuk masuk ke arena bermain.

Jalur alternatif ini biasanya yang menggunakan orang tua yang tak sanggup menaiki anak tangga maka dari itu agar memudahkan jalur masuk tiap pijakan kaki di kasih arahan seperti kayu bekas atau hasil sisa dari penebangan pohon.



Gambar 8.1.2c jalur alternatif masuk ke arena bermain

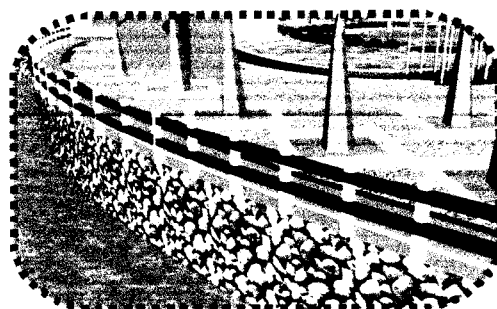
3. Keselamatan anak saat memancing sepertinya kurang aman.

Gambar rancangan uji desain ini belum memikirkan keselamatan anak-anak yang memancing.



Gambar 8.1.2d hasil uji desain tempat pemancingan

Gambar setelah merespon tanggapan. Demi keselamatan anak maka tempat pancingan ikan ini di buatkan pagar dari kayu yang di cat warna-warna dasar

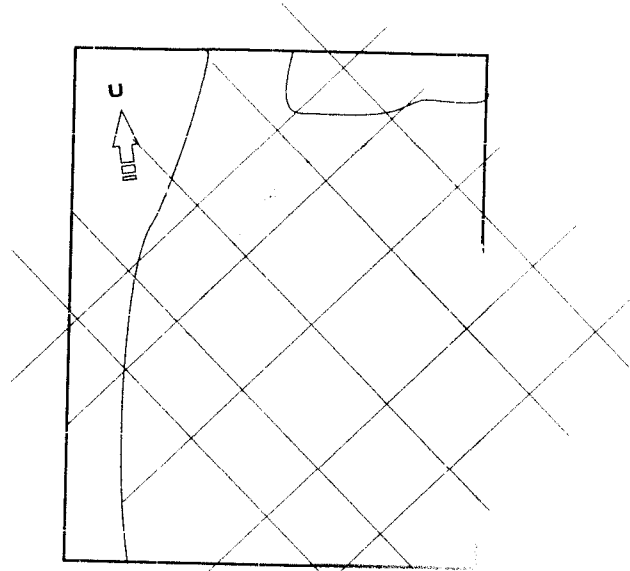


Gambar 8.1.2e hasil desain tempat pemancingan

Bab IX Pengembangan Desain

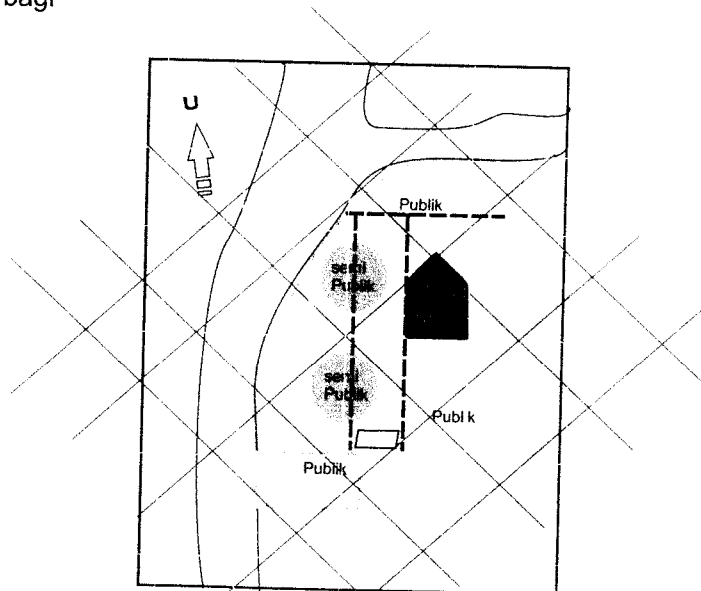
9.1 Penataan Masa

Penataan masa menggunakan sumbu linier (x),(y) dan imajiner dapat di lihat sebagai berikut:



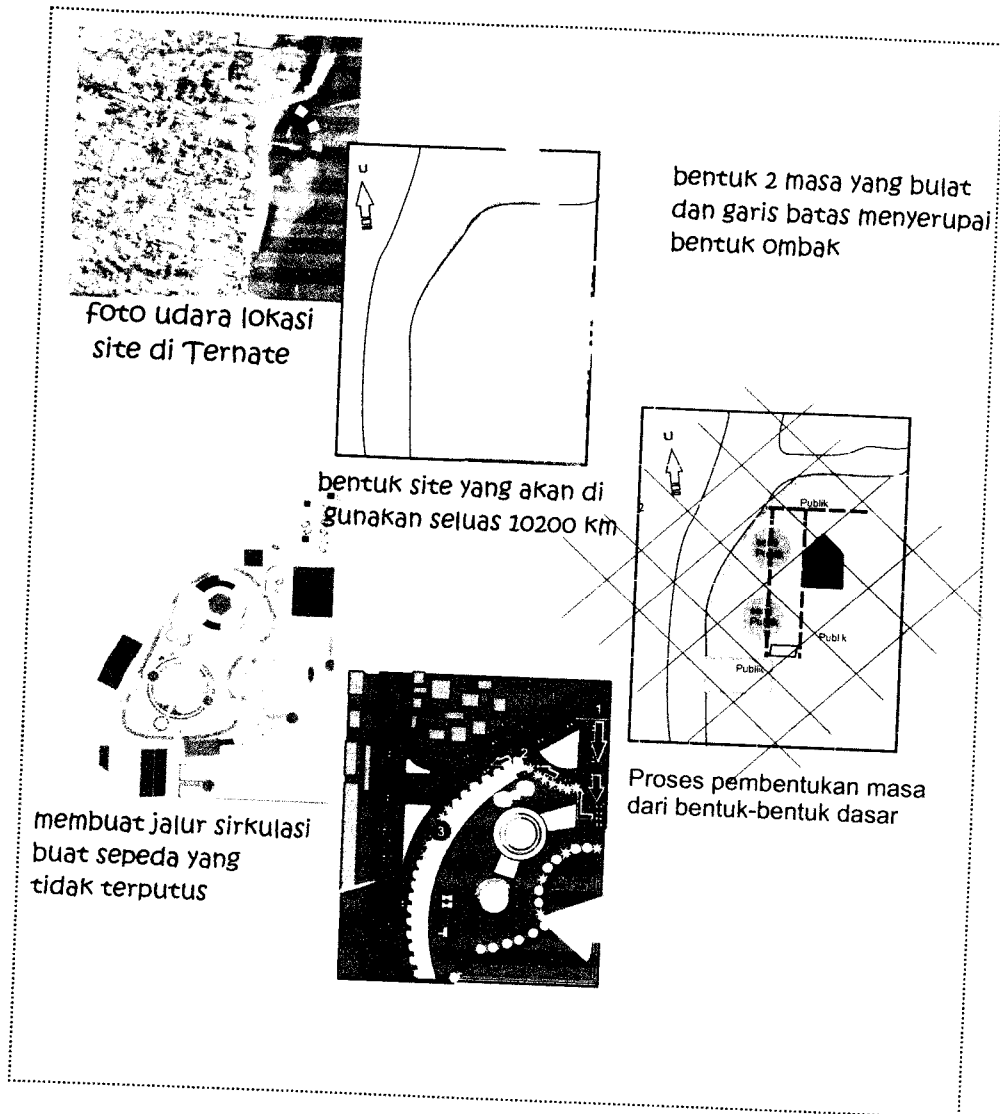
Gambar 9.1a Penataan masa

secara umum bentuk tercipta dari beberapa bentuk dasar seperti kotak, bulat dan segi tiga. maka dari itu sumbu sumbu di atas akan di plottingkan bersama bentuk-bentuk dasar kedalam site dan di sesuaikan dengan masing-masing zona yang sudah di bagi



Gambar 9.1b Ploting zonifikasi kegiatan pada site

Proses pemilihan site hingga pembentukan masa

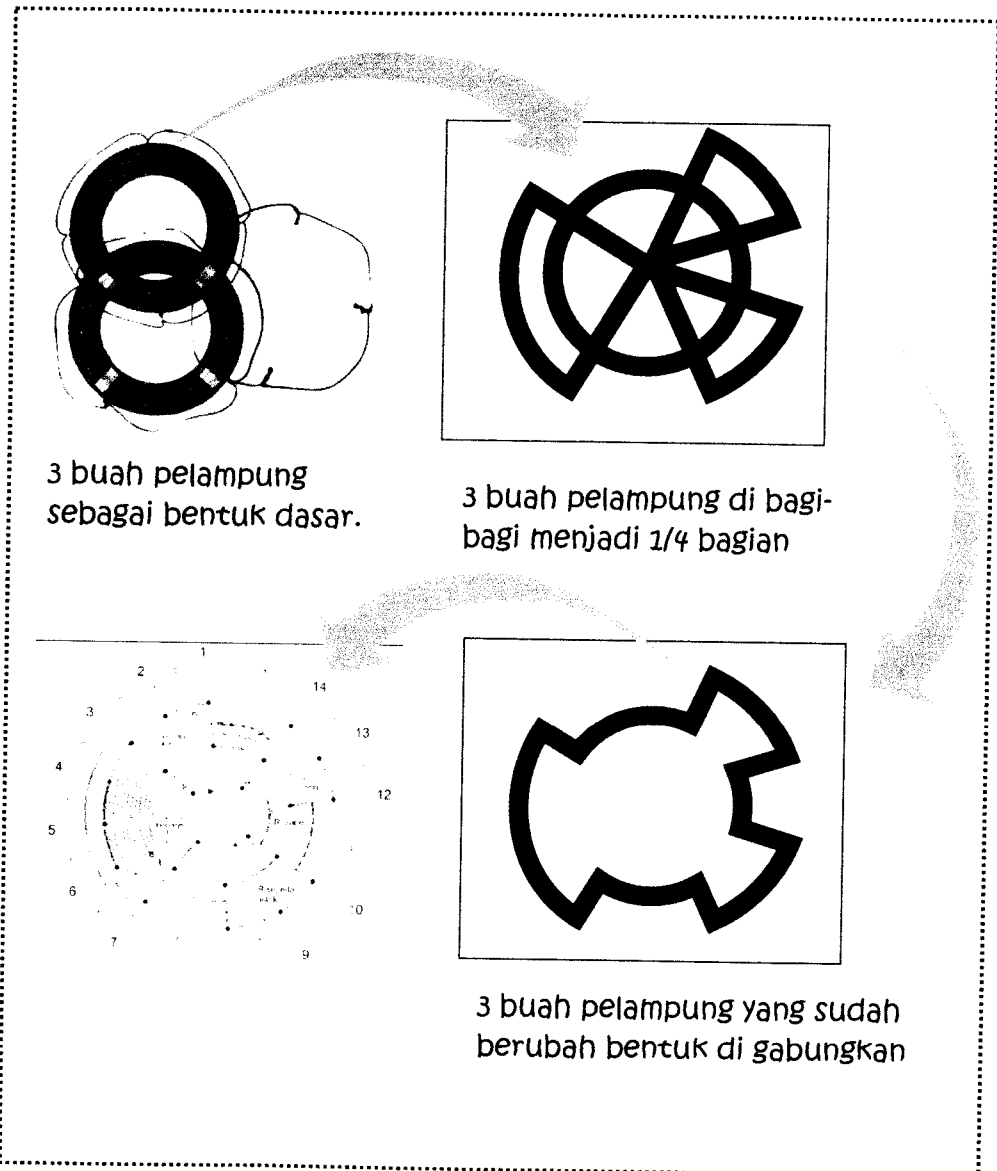


Gambar 9.1c Proses pembentukan masa

9.2 Gubahan Masa

9.2.1 gedung circle (utama)

Berikut ini adalah gedung utama, yang berbentuk circle atau bulat. bentuk ini tercipta dari bentuk pelampung yang bundar dan terarah menuju ke satu titik pusat.



Gambar 9.2a Tercipta gedung circle

9.3 Desain Ruang Dalam

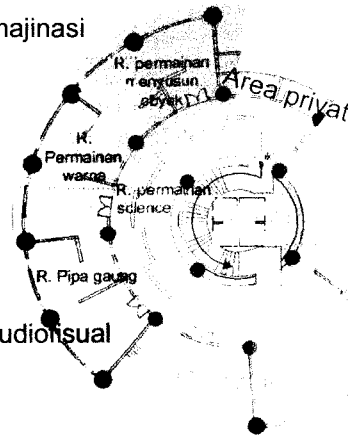
1. Lantai 1 gedung circle

lantai 1 gedung circle terdiri dari ruangan yang berkonsep IPTEK, ruangan yang berkonsep imajinasi dan ruangan yang berkonsep audio.

Ruang berkonsep imajinasi

Ruang pajangan

Ruang berkonsep audiovisual



Ruang berkonsep IPTEK

sirkulasi

Gambar 9.2b Lantai 1 gedung circle

● area anak usia 3-7 tahun

● area anak usia 8-12 tahun

● sirkulasi untuk pajangan poster tentang informasi pengetahuan

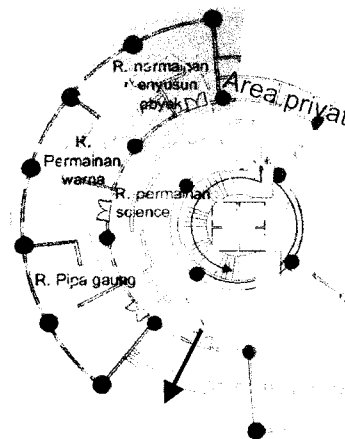
● area publik yang terdiri dari tangga penghubung lantai 1 dan 2

● area privat terdiri dari toilet wanita dan pria

konsep imajinasi terdiri dari ruang permainan warna ruang penyusunan obyek

konsep audiovisual terdiri dari ruang permainan pipa gaung

konsep IPTEK terdiri dari ruang permainan warna ruang penyusunan obyek

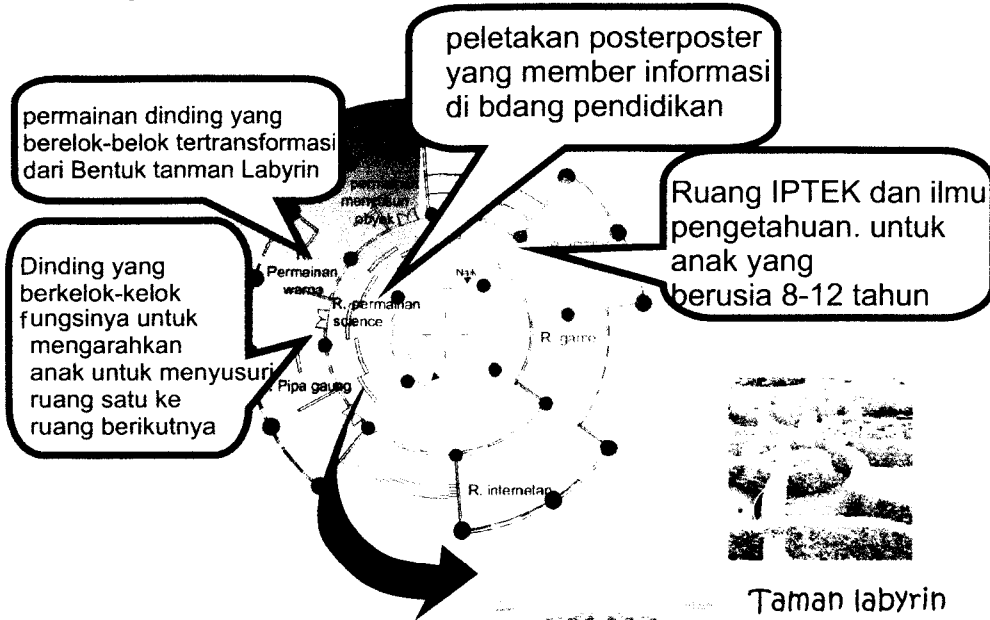


jalur sirkulasi anak 3-7 tahun

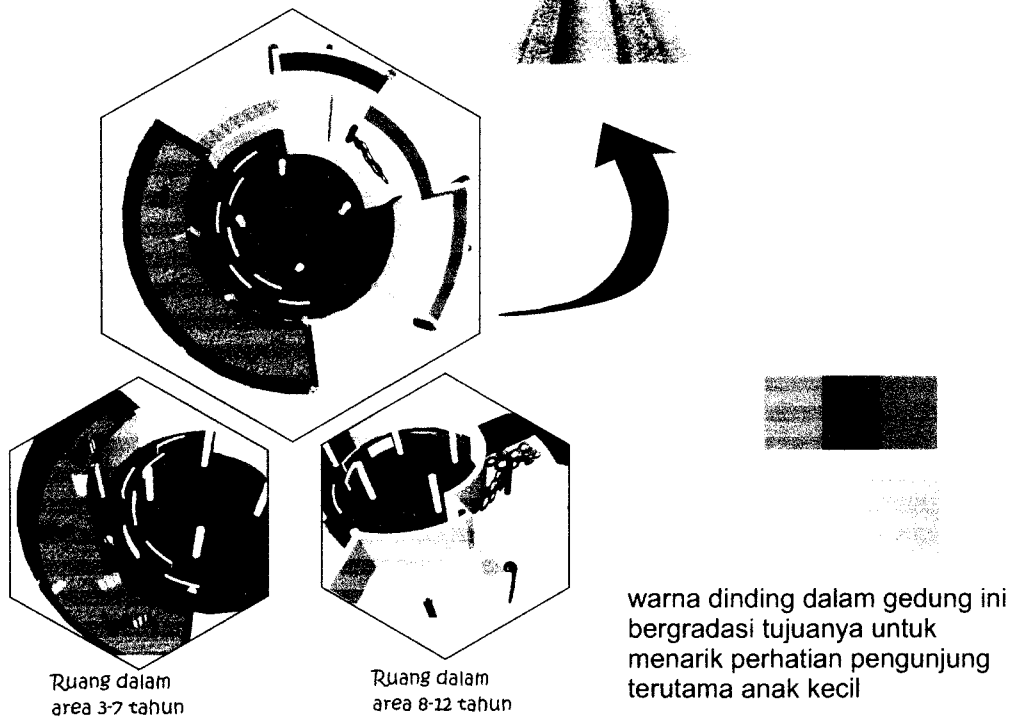
jalur sirkulasi anak 8-13 tahun

Gambar 9.2c Jalur sirkulasi Lantai 1 gedung circle

Gedung circle



Lantai 1 gedung circle

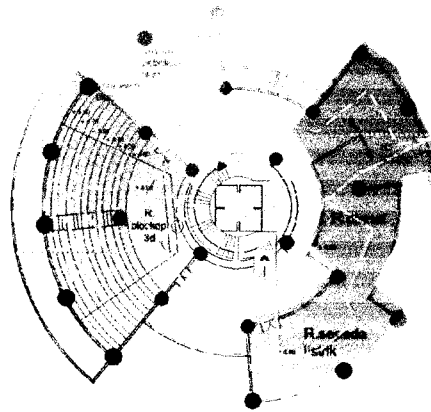


2. Lantai 2 gedung circle

lantai 2 gedung circle merupakan zona publik, dimana semua bisa memasuki area ini ruang yang berkonsep IPTEK terdapat permainan yang moderen.

retail makanan

Ruang bioskop 3D



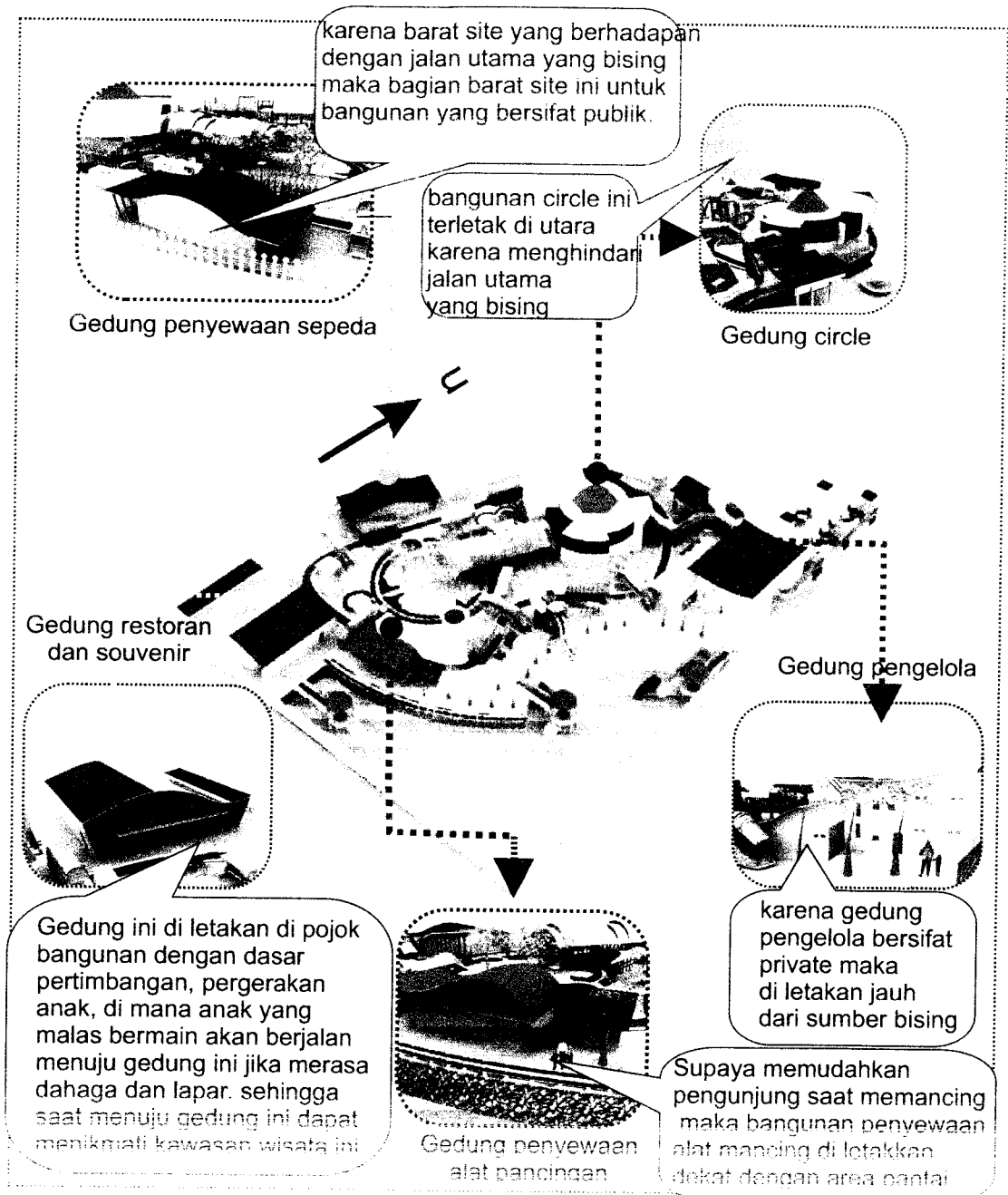
Ruang IPTEK

Ruang publik

Gambar 9.2d Lantai 2 gedung circle

9.4 Penempatan Bangunan

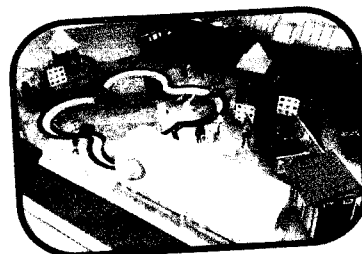
Berikut ini peletakan bangunan berdasarkan hasil analisis.



Gambar 9.4 penempatan bangunan

9.5 Potensi alam yang di gunakan

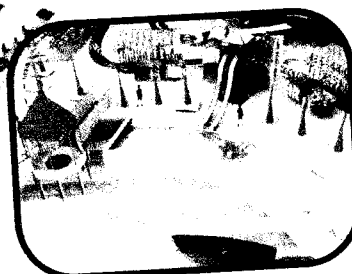
Potensi alam yang di gunakan yaitu potensi laut memanfaatkan air laut dengan cara membuat kolam renang, aquarium permainan percikan air dan permainan pasir



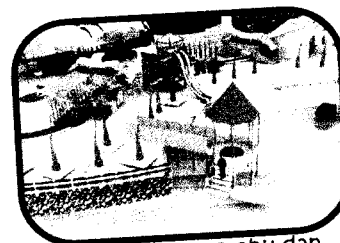
1. permainan kolam
Renang usia 3-7 tahun



2. aquarium budidaya ikan



3. permainan kolam
Renang usia 8-12 tahun



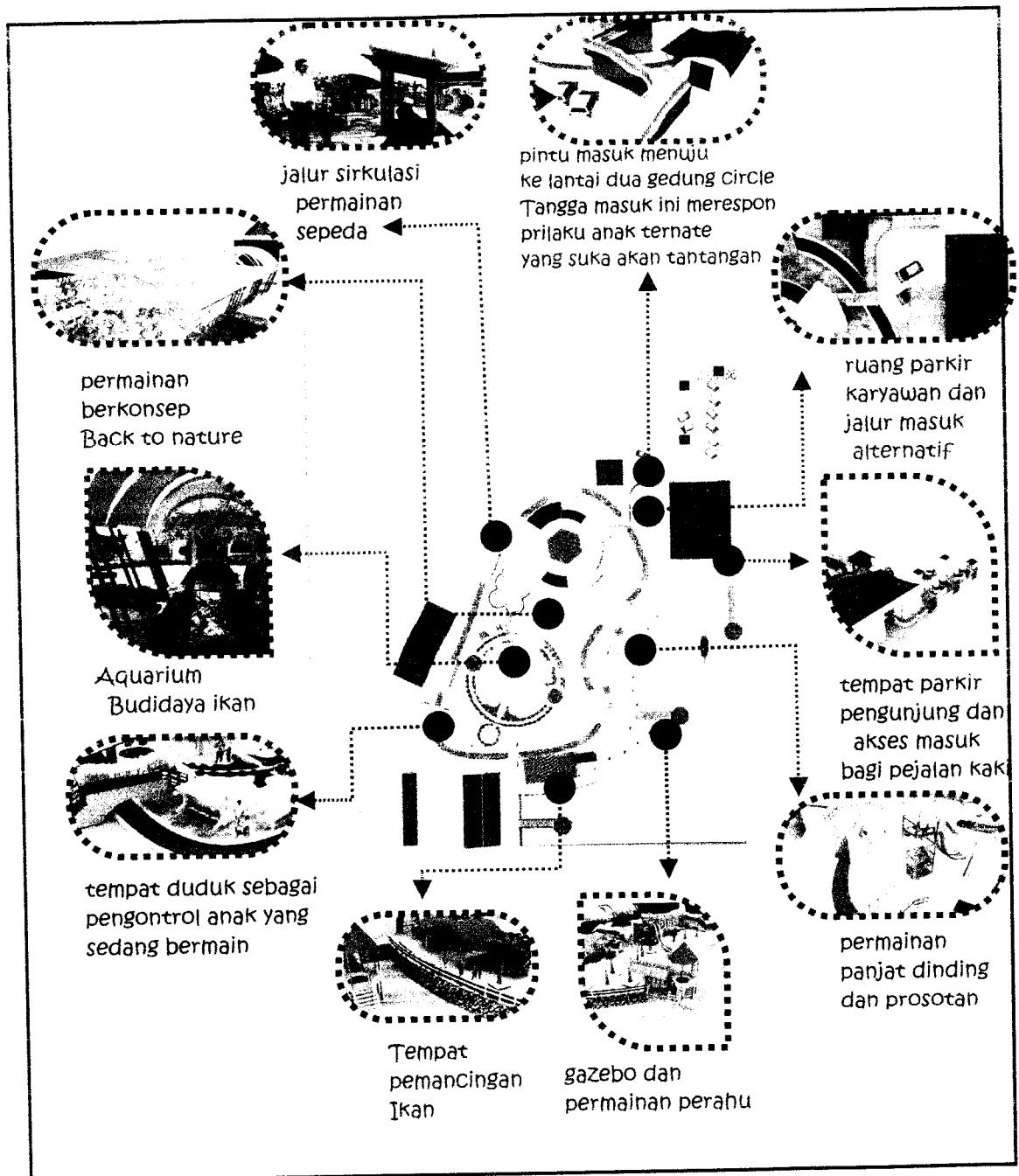
4. permainan perahu dan
tempat pemancingan ikan



5. permainan percikan Air

Gambar 9.5 Penggunaan potensi alam

9.6 Peletakan ruang luar



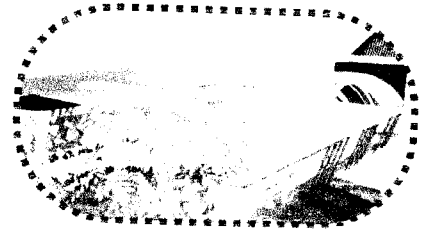
Gambar 9.6 Tataletak ruang luar bangunan



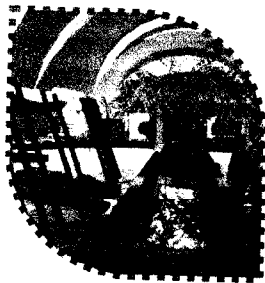
area dapat dimanfaatkan sebagai tempat
yang sudah capek naik di suatu jalur seperti
yang mengelilingi area bermain sehingga
pengunjung yang sudah capek dapat
mengelilingi site dengan menaiki sepeda

Jalur sirkulasi permainan sepeda

permainan bertema back to nature ini berfungsi
sebagai permainan yang bermain dengan unsur
alam seperti adanya unsur air yang ada di aquarium
yang fungsinya membatasi anak-anak antara usia
3-7 tahun dan 8-12 tahun

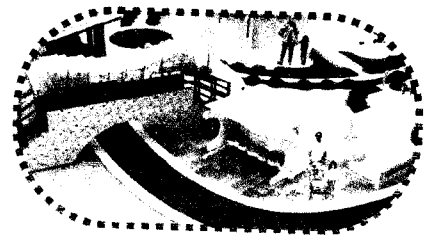


permainan
berkonsep
Back to nature

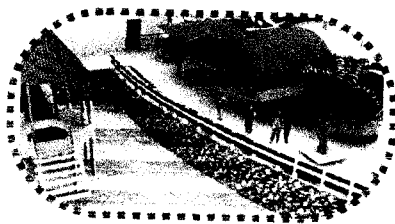


Aquarium
Budidaya ikan

ruang kontrol ini trlrak di setiap permainan
tujuannya untuk para pengawas anak-anak
bisa beristirahat dan mengontrol anak-anak
yang sedang bermain dari tempat duduk ini



tempat duduk sebagai
pengontrol anak yang
sedang bermain

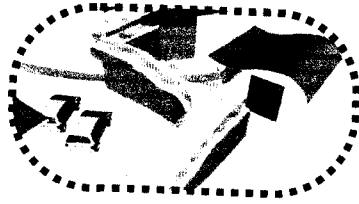


Tempat
pemancingan
Ikan

tempat pemancingan ikan ini terletak di pesisir selatan site
di letakan di selatan supaya jauh dari area bising sehingga
pengunjung yang hendak memancing akan tenang

KAWASAN WISATA
BELAJAR DAN
BERMAIN ANAK

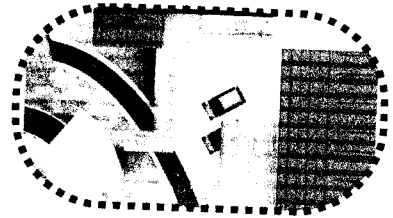
Rancangan Bangunan yang Dapat Merespon Proses
Perkembangan Anak
di Ternate



tangga masuk menuju
ke lantai dua gedung circle

Tangga masuk ini langsung ke lantai dua
dengan tujuan merespon anak-anak Ternate
yang senang akan perbedaan level
sehingga dapat

jalur alternatif ini terletak bersampingan
dengan tangga utama sehingga pengunjung
yang akan masuk dapat berjalan
dengan teratur



ruang parkir karyawan dan
jalur masuk alternatif



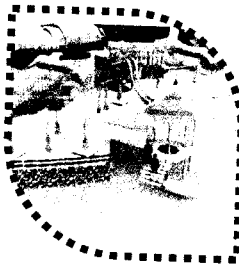
tempat parkir
pengunjung dan
akses masuk
bagi pejalan kaki

parkiran di letakan di utara site karena berdekatan
dengan jalan sehingga dapat memudahkan
pengunjung untuk memasuki area ini

permainan panjat dinding ini
diletakan dekat pantai
dengan tujuan dapat
memacu adrenalin
ketika melihat pantai dari
ketinggian 20m



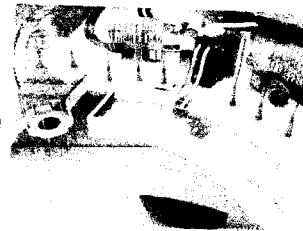
permainan panjat dinding dan prosotan



gazebo dan
permainan perahu

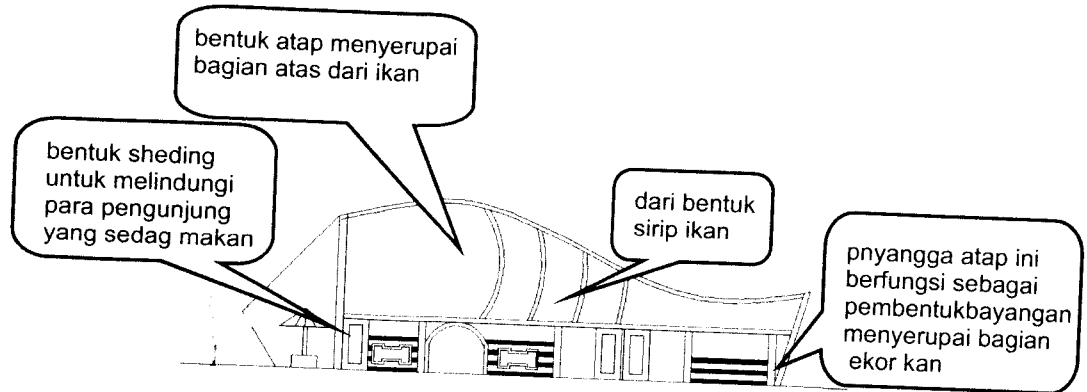
gazebo ini di letakan di pantai supaya
anak-anak dapat memancing ikan dan
juga berfungsi sebagai tempat persinggahan
permainan perahu

tempat pemandian atau kolam renang
di letakan di pesisir pantai untuk
memacu adrenalin anak-anak
yang akan bermain di sini



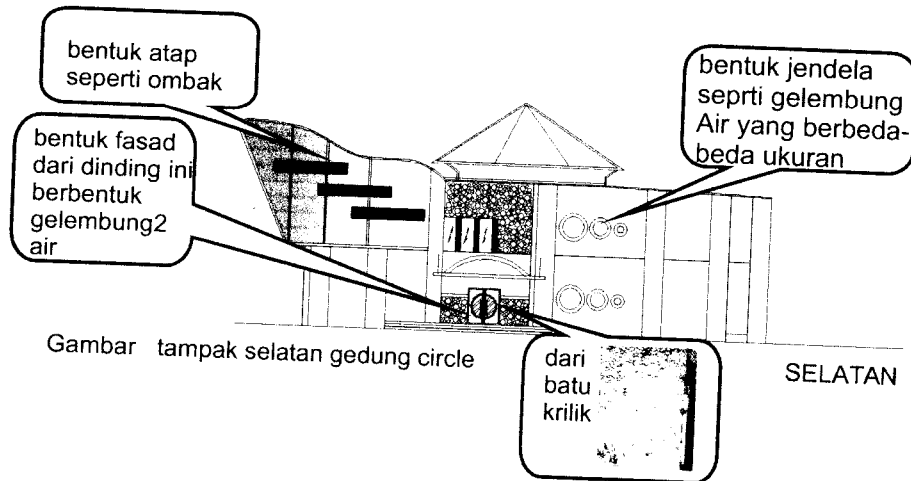
Olivia Irene (05.512.150)

9.7 Bentuk Fasad



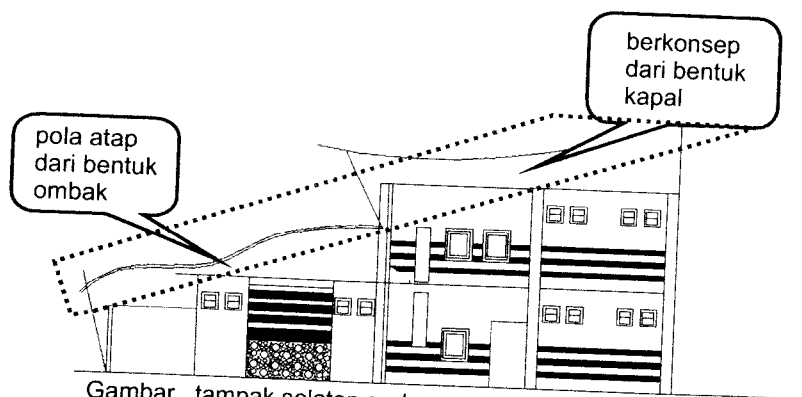
gambar tampak depan gedung restaurant

UTARA



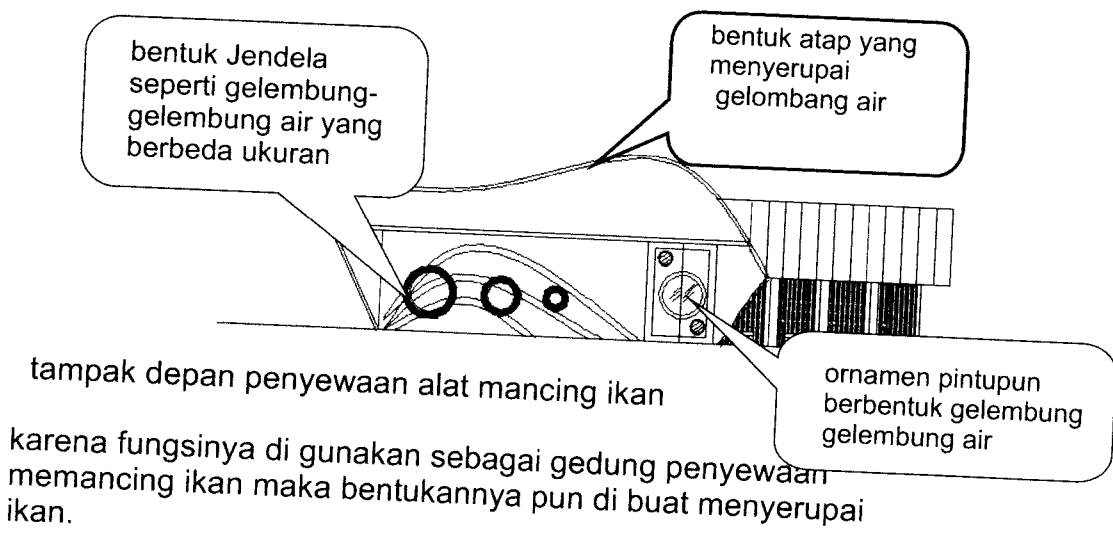
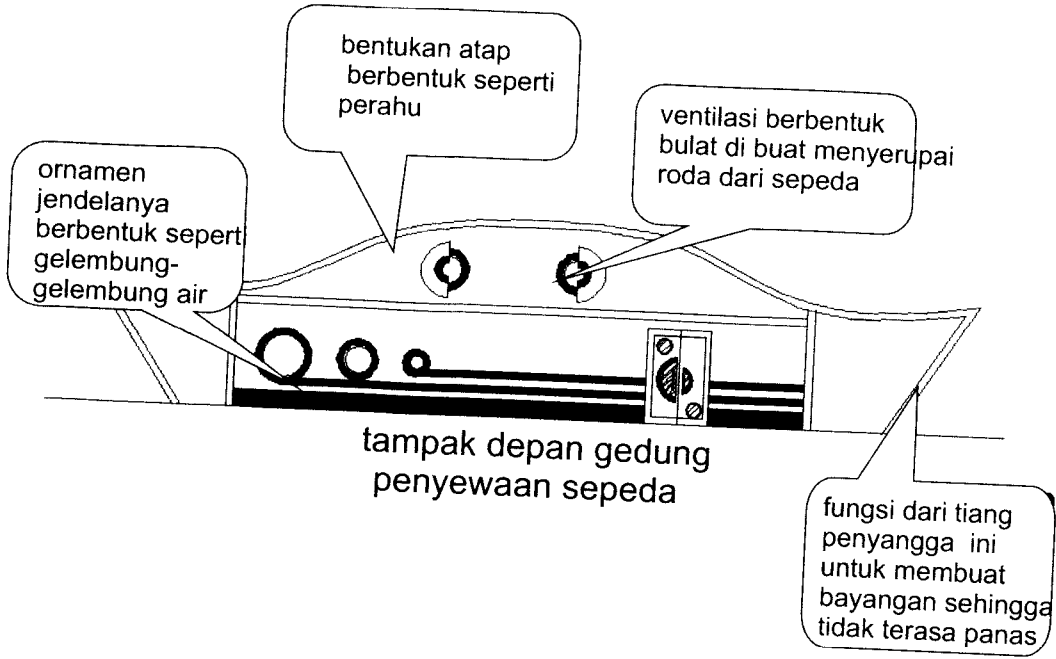
Gambar tampak selatan gedung circle

SELATAN



Gambar tampak selatan gedung pengelola

Bentuk atap ini bagaikan gelombang ombak air laut dan kapal yang sedang menyatu





Daftar pustaka

- Ernst Neufert 1996 Data Arsitektur 1 (edisi 33), ahli bahasa sunarto Tjahjadi Erlangga, Jakarta
- Haryadi B. setiawan. 1995. *Arsitektur dan perilaku. Bab 2 dan 4.* Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia . Yogyakarta
- Hurlock, B. Elisabeth, 1980, *Psikologi Perkembangan* (edisi kelima), ahli bahasa Dra istiwidayanti dkk, Erlangga, Jakarta.
- Jemes c. snyder, Anthony J. Catanese, Harvey Z. Robinowitz. 1991. *Pengantar Arsitektur.* Bab 3 halaman 101 Erlangga, Jakarta
- Santrock, John w. 1995. *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup.* (edisi kelima) ahli bahasa Ehusairi Achmad dkk. Erlangga. Jakarta
- Sommer, 1980. Lengkapnya untuk daftar pustaka Sommer, Robert, dan Sommer, Barbara, 1980, *A Practical Guide to Behavioral Research, Tools and Technique*, Oxford University Press, New York.
- Zahnd, Markus. 2007, *Pendekatan Dalam Perancangan Arsitektur*, bagian satu halaman 20, Kanisus, Yogyakarta
- Website : www.g-excess.com/perkembangananak.html 1999. *Perkembangan Pada Anak* di kutip pada tanggal 2 september 2009 pada pukul 01:15
- Website: <http://herusu71.wordpress.com/2009/06/30/merangkai-tradisi-dalam-permainan-baru/> di unduh pada tanggal 8 september 09 jam 23:45
- Website : http://jiwangga.com/index.php?option=com_content&view=article&id=123. 2008 *Theme Park dan Arsitektur Post-Modern* di unduh pada hari/tanggal minggu 11 oktober 2009 jam 14:15
- Website : www.ocw.gunadarma.ac.id/course/civil-and-planning. 2002. teori tentang bentuk ruang di kutip pada tanggal 9 september 2009 jam 11:30
- Website: <http://www.pemudakristen.com/artikel/sekolah-minggu.php> *Mengenal Perkembangan Anak* di unduh pada tanggal .08 september 2009 jam 15:15
- Website : <http://www.tamanmini.com/> 1998. *Refrensi taman mini Indonesia indah* di unduh pada hari/tanggal minggu 11 oktober 2009 jam 2:15
- Website : <http://www.ternatekota.go.id>. 2008. *Peta kota ternate* di unduh pada tanggal 29 agustus 2009 jam 20.10



- Website : <http://www.ternatekota.go.id.2008>. *Kondisi Ternate* di unduh pada tanggal 29 agustus 2009 jam 20.10
- Website : www.pemudakristen.com . *Mengenal perkembangan Anak* di unduh pada tanggal 08 september 2009 jam 14:15
- Website : <http://deviarimariani.wordpress.com>. *Lima Pengertian Bermain*. Di unduh pada tanggal 7 september 2009 jam 16: 08
- Website : <http://starwrite.biz.2009>. *Jenis Permainan Anak* di unduh pada tanggal 3 oktober 2009 jam 13:20
- Website : <http://desainlansekap.files.wordpress.com/2009>. *Konsep theme park* di unduh pada tanggal 5 oktober 2009 jam 12:30
- Website:<http://anisavitri.wordpress.com/2009/09/02/desain-arsitektur-kota-merespon-pemanasan-global> *potensi alam* di unduh pada tanggal 29 desember 2009 oktober jam 22:10
- Website: <http://ekowisata.info/kriteria-pengembangan-ekowisata.html>
Potensi Alam di nduh pada tanggal 29 desember2009 jam 23:30
- Website: <http://pusatbahasadiknas.go.id/index.php> pengertian dari kawasan wisata belajar dan bermain di nduh pada tanggal 30 september 2009 jam 20:30



PENUTUP

Salah satu Karya atau tugas akhir dari saya ini masih sangat banyak kekurangan. Dari hasil seminar, kekurangan terletak pada keselamatan anak pada saat akan memancing ikan di pesisir pantai, kekurangannya yang lain yakni kurangnya vegetasi atau pohon perindang yang membuat pengunjung merasa terlindungi dari sinar matahari. Area kolam bermain di perbatasan pantai perlu di perhatikan keselamatannya. Selain itu kekurangan yang ada di dalam karya ini pembagian zoning bermain yang sangat kontras, seharusnya mempunyai area bermain yang menyatukan pengunjung antara usia 3-7 tahun, 8-12 tahun dan orang tua atau orang yang mengontrol anak-anak saat bermain. Demikian pernyataan dari saya, segala kekurangan adalah milik saya dan segala kelebihan tentunya datang dari Allah, maka harap di maklumi jika ada kekurangan dalam penulisan dan gambar kerja di dalam karya tugas akhir ini.

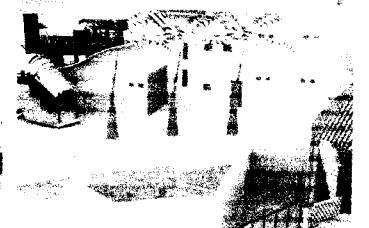
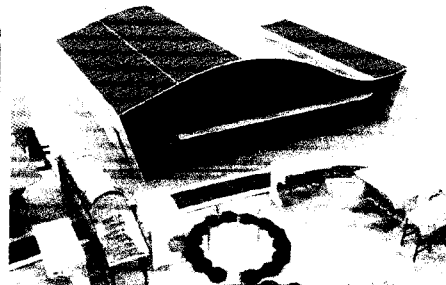
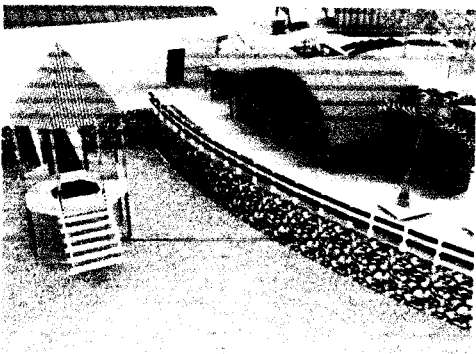
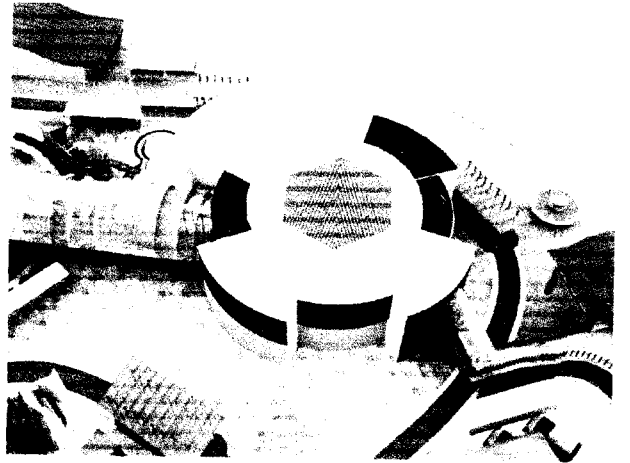
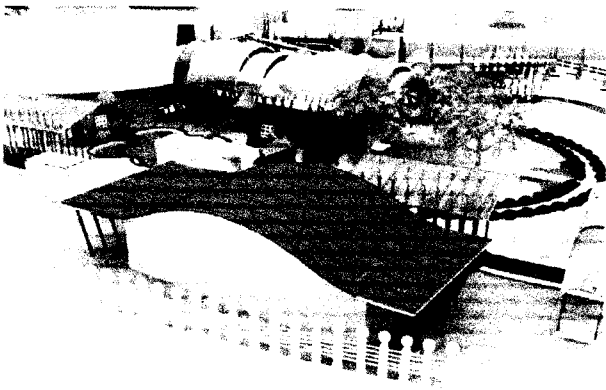
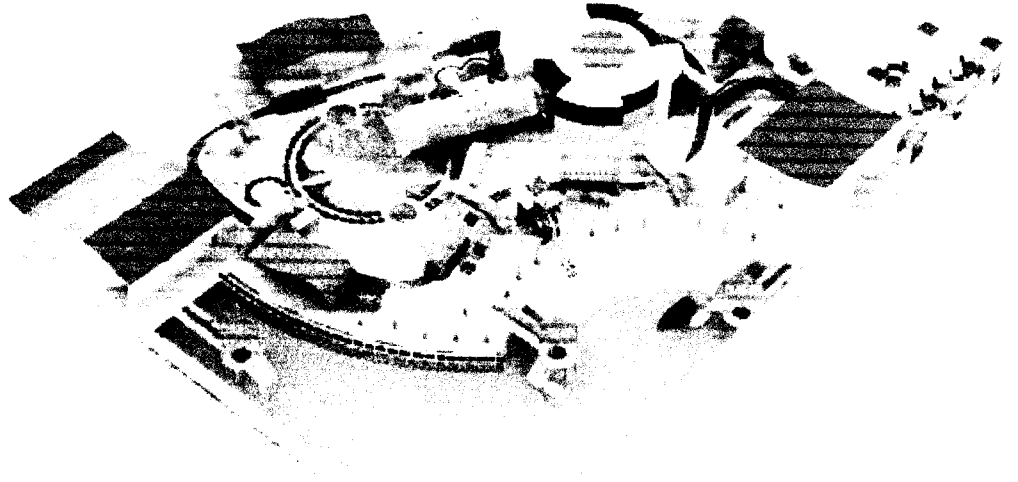
Yogyakarta, January 2010

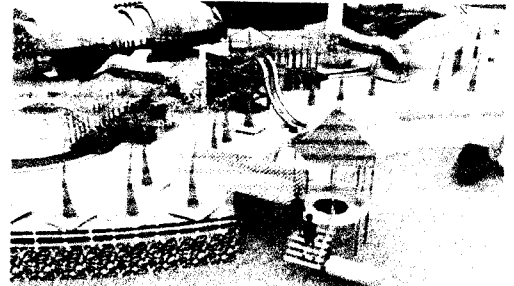
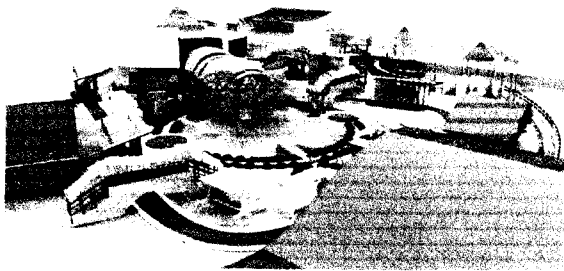
Yang menyatakan

(olivia irene)

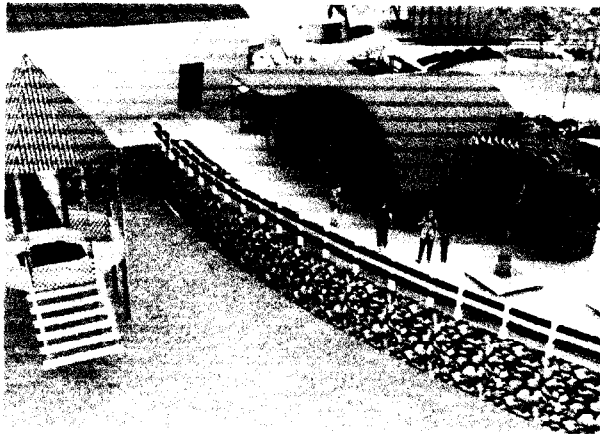
Dosen Pembimbing

(Ir. Haji Rini Darmawati.MT)

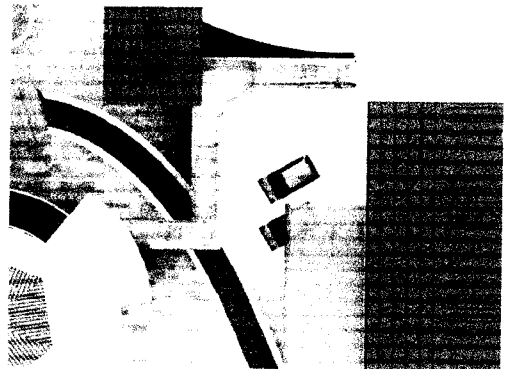




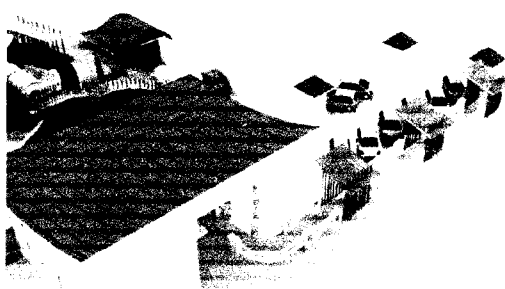
gazebo dan permainan perahu



Tempat pemancingan Ikan



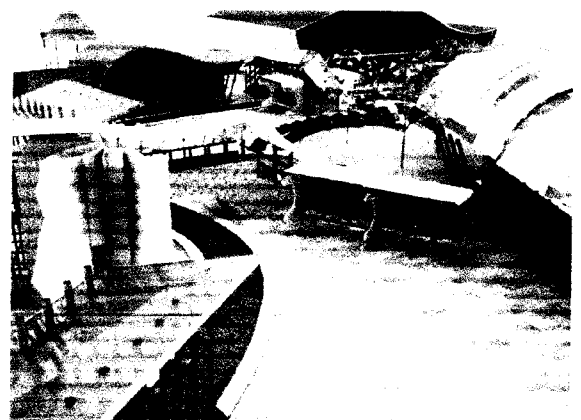
ruang parkir karyawan dan jalur masuk alternatif



Tempat parkir pengunjung dan akses masuk bagi pejalan kaki



permainan panjat dinding dan prosotan





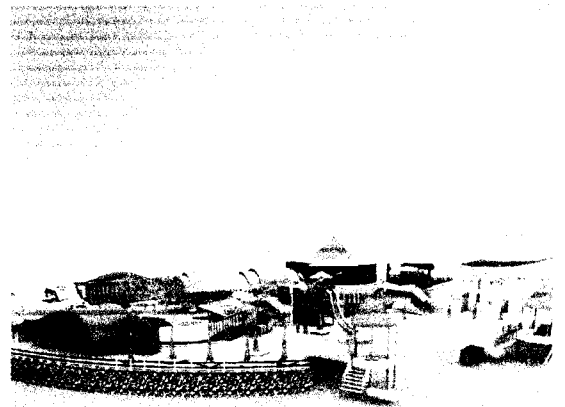
Permainan berkonsep Back to nature



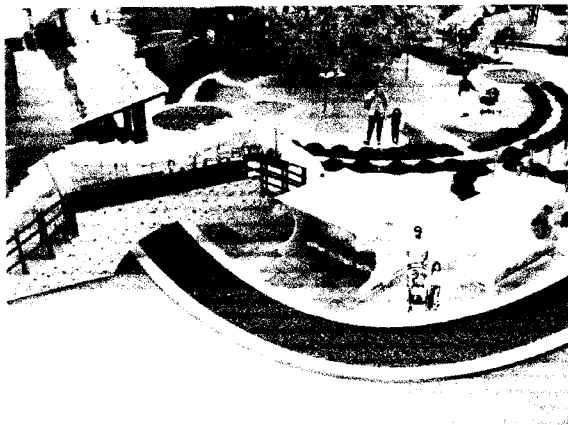
jalur sirkulasi permainan sepeda



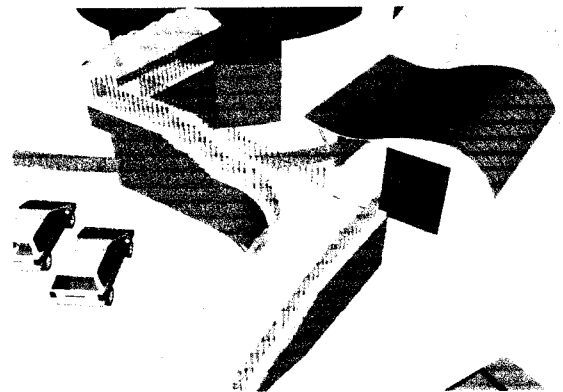
Aquarium Budidaya ikan



jalur sirkulasi permainan perahu



Tempat duduk sebagai pengontrol anak yang sedang bermain



pintu masuk menuju ke lantai dua gedung circle
Tangga masuk ini merespon perilaku anak Ternate yang suka akan tantangan