

LAPORAN PENDAHULUAN

Perancangan *Petting Zoo* di Kebun Binatang Surabaya
dengan Pendekatan *Child Friendly Space* yang Edukatif dan Rekreatif

*Design of Petting Zoo in Surabaya Zoo using Child Friendly Space Approach with
Recreational and Educational Architecture*

**PROYEK AKHIR SARJANA
LAPORAN PENDAHULUAN**
Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur



Diusulkan oleh:
Diandra Asaputri Ayuditya
14512067

Dosen Pembimbing:
Ir. Hastuti Saptorini, M.A

**PROGRAM SARJANA PROGRAM
STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2019-2020**



LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir Sarjana yang Berjudul :

Bachelor Final Project Entitled

Perancangan *Petting Zoo* di Kebun Binatang Surabaya
dengan Pendekatan *Child Friendly Space* yang Edukatif dan Rekreatif
Design of Petting Zoo in Surabaya Zoo using Child Friendly Space Approach
with Recreational and Educational Architecture

Nama Lengkap Mahasiswa : Diandra Asaputri Ayuditya

Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : 14512067

Student's Identification Number

Telah diuji dan disetujui pada : Yogyakarta, 5 September 2020

Has been evaluated and agreed on Yogyakarta September 4th 2020

Pembimbing

Supervisor

Ir. Hastuti Saptorini, M.A

Penguji

Jury

Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI., AA

Diketahui oleh :

Acknowledged by

Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur

Head of Architecture Undergraduate Program



Dr. Yulianto P. Prihatmaji, IPM., IAI

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Berikut ini adalah penilaian Laporan Tugas Akhir :

Nama : Diandra Asaputri Ayuditya
No. Mahasiswa : 14512067
Judul Tugas Akhir : Perancangan *Petting Zoo* di Kebun Binatang Surabaya dengan Pendekatan *Child Friendly Space* yang Edukatif dan Rekreatif

Kualitas Buku Laporan Tugas Akhir : Sedang *) Baik *) Baik

Sekali *)

Sehingga, Direkomendasikan / Tidak Direkomendasikan *)

Untuk menjadi acuan produk Laporan Tugas Akhir

Yogyakarta, 5 September 2020

Dosen Pembimbing

Ir Hastuti Saptorini, M.A

*) Dilingkari yang sesuai

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya saya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan Pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, 18 September 2020



Penulis

Diandra Asaputri Ayuditya



KATA PENGANTAR DAN UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat serta kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan PAS ini dengan judul “Rancangan *Petting Zoo* di Kebun Binatang Surabaya dengan Pendekatan *Child Friendly Space* yang Rekreatif dan Edukatif”. Penulisan laporan PAS ini bertujuan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan bagi mahasiswa program S1 jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia. Penulis menyadari bahwa PAS ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan PAS ini.

Selesainya PAS ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil secara langsung maupun tidak langsung kepada penulis dalam penyusunan PAS ini hingga selesai, terutama kepada yang saya hormati:

1. Bapak Dr. yulianto Purwono Prihatmaji, ST., MT., IPM., IAI selaku Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan izin untuk menjalankan penulisan Proyek Akhir Sarjana ini sampai selesai.
2. Ibu Ir. Hastuti Saptorini MA selaku dosen pembimbing yang telah memberikan tuntunan, arahan, ilmu, saran, kritik, masukan dan kesabaran dalam membimbing penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir Sarjana dengan baik.
3. Bapak Ir. Ahmad Saifudin Mutaqi MT., IAI., AA selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan masukan yang membangun dalam penyusunan Proyek Akhir Sarjana ini.
4. Bapak /Ibu dosen dan staff di lingkungan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, khususnya Program Studi Arsitektur yang telah banyak membantu penulis dalam proses menjalankan studi.

Teristimewa ucapan terimakasih tak henti-hentinya dihaturkan kepada :

1. PAPA R. Yudi Wijanarko sebagai figur orang tua yang luar biasa memberikan inspirasi tentang kerja keras, rasa percaya diri dan pikiran positif serta telah menjadi imam keluarga yang selalu mencurahkan perhatian dan dukungan secara penuh terhadap penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studi S1.
2. MAMA Liswanti sebagai figur orang tua yang luar biasa memberikan dukungan penuh,

melatih mental, menanamkan nilai agama serta telah menjadi panutan seumur hidup bagi penulis sehingga, penulis mampu menunaikan janji mendapatkan dalam menyelesaikan program S1 ini.

Semoga Allah senantiasa melimpahkan Rahman dan Rahim kepada papa dan mama sehingga kebahagiaan dunia dan akhirat menjadi balasan yang pantas atas segala pengorbanan dan kasih sayang yang telah diberikan kepada penulis. Aamiin. Ucapan terimakasih juga tak lupa diucapkan kepada :

1. Kakak dan adik penulis Rahadian Argananta Yudityo dan Aufar Al-Ghazali yang telah memberikan nasehat, dukungan dan mengajarkan cara berbagi serta menjadi saudara sekaligus sahabat seumur hidup. Semoga Allah memberikan kelancaran studi, jodoh, karir dan kebahagiaan dunia dan akhirat kepada kalian berdua. Aamiin.
2. Henry yang selama masa studi banyak mendukung dan membantu penulis. Terimakasih sudah menjadi pribadi yang banyak berperan dalam setahun terakhir, semoga Allah selalu melindungi dan mengabulkan mimpimimpimu dan semoga Allah memberikan kebahagiaan dunia dan akhirat sebagai balasan atas kebaikan. Aamiin.
3. Keluarga kecilku para sahabat “absis” yang berada di Surabaya, Intan, Vidya, Nia, Kamel, dan juga kelompok “KBFF” yang selalu menemani, Brily, Fitri, Aulia, Sofi, Ryanti terimakasih selalu mengisi hari-hari penulis dengan canda tawa dan selalu ada ketika penulis menghadapi permasalahan selama kurang lebih 5 tahun terakhir. Semoga persahabatan ini terus berlanjut tanpa putus-putusnya dan semoga Allah melimpah curahkan kasih sayang dan rahmatnya kepada kita semua. Aamiin.
4. Sahabat-sahabat penulis di angkatan Archi14 UII, SMAN 2 SDA, SMPN 6 SDA dan SDN SIDOKARE 4 SDA yang namanya tak dapat disebutkan satu persatu, semoga Allah mencurahkan kasih sayang kepada kalian semua. Aamiin.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan penulis berharap semoga proyek akhir sarjana ini bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan bagi dunia pendidikan.

Yogyakarta, 18 September 2020
Diandra Asaputri Ayuditya
14512067

ABSTRAK

Meningkatnya kenakalan anak dewasa ini merupakan salah satu masalah yang tengah dihadapi oleh kota-kota besar di Indonesia, termasuk Surabaya. Berbagai faktor penyebab kenakalan anak ini salah satunya didapat dari menurunnya rasa empati anak terhadap lingkungan sekitarnya. Kurangnya pengenalan lingkungan sekitar kepada anak oleh orang tua dan memberikan anak *gadget* adalah salah satu penyebab anak-anak enggan untuk keluar rumah dan lebih memilih untuk bermain dengan *gadget*.

Merespon akan fenomena ini, Kota Surabaya yang kini sedang membangun citranya menjadi kota ramah anak, bertujuan untuk menarik minat anak untuk keluar rumah, bermain dan bersosialisasi dengan teman sebayanya di ruang kota yang sudah disediakan. Salah satu fasilitas wisata edukasi lingkungan tumbuhan dan hewan adalah Kebun Binatang Surabaya. Sayangnya, fasilitas wisata fauna satu-satunya di Surabaya ini terjerat beberapa masalah internal sehingga KBS (Kebun Binatang Surabaya) menjadi salah satu kebun binatang di Indonesia yang paling memprihatinkan karena banyaknya hewan yang mati dan kandang yang tidak layak.

Oleh sebab itu, perlu diambil tindakan dalam pembaharuan dan pemulihan kembali citra KBS dengan cita-cita kota Surabaya menjadi kota ramah anak. Penambahan wahana baru berupa *petting zoo* dalam kebun binatang Surabaya yang dapat menarik minat pengunjung dan juga menawarkan suasana baru dalam pengenalan satwa yang ada menjadi salah satu solusi yang ditawarkan guna mewujudkan cita-cita pemerintah Kota Surabaya dengan upaya penurunan tingkat kenakalan anak dalam kaitannya meningkatkan empati anak.

Metoda perancangan *petting zoo* di kebun binatang Surabaya ini menggunakan konsep *child friendly space* yang rekreatif dan edukatif. Penekanan ini berkaitan dengan tujuan *petting zoo* sebagai wadah pengenalan satwa dengan cara interaksi langsung namun tetap memperhatikan keamanan dan kenyamanan pengunjung. Penekanan kedua berkaitan dengan rekreatif dan edukatif demi memberikan informasi kepada anak secara menyeluruh namun tetap menyenangkan. Kedua penekanan ini diterapkan pada tata ruang yang mewadahi kegiatan interaksi langsung anak dengan hewan yang mempertimbangkan dimensi anak-anak. Penerapan selanjutnya, merespon kawasan kebun binatang Surabaya dengan memadukan konsep bangunan modern dan bangunan yang menyatu dengan alam sebagai upaya pembaharuan desain kawasan dengan konsep *compatible contras* sebagai dasar rancangan dan penambahan elemen pencahayaan dan warna sebagai elemen interaktif.

Hasil rancangan *petting zoo* dengan pendekatan *child friendly space* yang rekreatif dan edukatif ini menawarkan pengalaman baru kepada pengunjung dengan berbagai aktivitas yang ada di dalamnya, yakni, berinteraksi dengan hewan secara langsung dan memberi makan hewan. Dengan demikian, diharapkan anak-anak yang telah mengetahui lingkungan sekitar yang ada dan telah merasakan pengalaman berada di tengah makhluk hidup lain dapat meningkatkan rasa empati anak sehingga mengurangi tingkat kenakalan anak pada era *modern* ini.

Kata Kunci: *Petting Zoo, Kebun Binatang Surabaya, Child Friendly Space, Eekreatif, Edukatif*



ABSTRACT

The increase in juvenile delinquency today is one of the problems faced by big cities in Indonesia, including Surabaya. One of the factors that causes delinquency is the decrease in the child's sense of empathy for the surrounding environment. Lack of recognition of their surroundings to children by parents and providing children with gadgets is one of the reasons children are reluctant to leave the house and prefer to play with gadgets.

Responding to this phenomenon, the city of Surabaya, which is currently building its image as a child-friendly city, aims to attract children to leave the house, play and socialize with their peers in the provided city spaces. One of the environmental educational tourism facilities for plants and animals is the Surabaya Zoo. Unfortunately, the only animal tourism facility in Surabaya is entangled in several internal problems so that KBS (Surabaya Zoo) is one of the most worrying zoos in Indonesia because of the large number of dead animals and inappropriate drums.

Therefore, it is necessary to take action in renewing and restoring the image of KBS with the goal of Surabaya becoming a child-friendly city. The addition of a new vehicle in the form of a petting zoo in the Surabaya Zoo that can attract visitors and also offers a new atmosphere in introducing existing animals is one of the solutions offered to realize the aspirations of the Surabaya City government by reducing the level of children's delinquency in relation to increasing children's empathy .

The petting zoo design method in Surabaya zoo uses the concept of child friendly space which is recreational and educational. This emphasis is related to the aim of the petting zoo as a forum for introducing animals by means of direct interaction while still paying attention to the safety and comfort of visitors. The second emphasis has to do with being creative and educational in order to provide information to children in a comprehensive but still fun way. Both of these perceptions are applied to a spatial structure that facilitates direct interaction between children and animals by considering the dimensions of children. The next application is to respond to the Surabaya zoo area by combining the concept of modern buildings and buildings that blend with nature as an effort to renew the area's design with the concept of compatible contrasts as a design basis and adding lighting and color elements as interactive elements.

The result of the petting zoo design with a recreational and educational child friendly space approach offers visitors a new experience with a variety of activities in it, namely, interacting with animals directly and feeding them. Thus, it is hoped that children who already

know the surrounding environment and have experienced being in the midst of other living creatures can increase the child's sense of empathy so as to reduce the level of children's delinquency in this modern era.

Keywords: Petting Zoo, Surabaya Zoo, Child Friendly Space, Creative, Educational



Daftar Isi

PROYEK AKHIR SARJANA	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
CATATAN DOSEN PEMBIMBING	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
KATA PENGANTAR DAN UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Judul Proyek	1
1.2 Deskripsi Judul	1
1.2.1 Petting Zoo	1
1.2.2 Child Friendly Space	1
1.2.3 Rekreatif Edukatif	1
1.3 Premis Rancangan	2
1.4 Latar Belakang	4
1.5 Rumusan Masalah	7
1.5.1 Rumusan Masalah Umum	7
1.5.2 Rumusan Masalah Khusus	7
1.6 Tujuan dan Sasaran	7
1.6.1 Tujuan Perancangan	7

1.6.2 Sasaran Perancangan	8
1.7 Metode Pemecahan Persoalan Rancangan	8
1.7.1 Metode Penelusuran Masalah	8
1.7.2 Diagram Metode Perancangan.....	9
1.8 Originalitas dan Kebaruan.....	10
BAB II PENELUSURAN PERSOALAN DESAIN.....	12
2.1 Konteks Kawasan	12
2.1.1 Lokasi Perancangan	12
2.1.2 Pemilihan Lokasi Perancangan	13
2.1.3 Ukuran Lahan dan Bangunan	17
2.1.4 Analisis Tapak Eksisting	18
2.2 Kajian Tipologi Bangunan	22
2.2.1 Pengertian Kebun Binatang	22
2.2.2 Fungsi Kebun Binatang	22
2.2.3 Tipe Kebun Binatang.....	22
2.2.4 Klasifikasi Petting Zoo	23
2.2.5 Persyaratan Petting Zoo.....	25
2.2.6 Jenis Kegiatan	28
2.2.7 Jenis Kegiatan	28
2.2.8 Pembagian Ruang.....	28
2.2.9 Jenis Hewan dan Karakteristiknya	29
2.2.10 Pengguna Petting Zoo	32
2.2.11 Program Waktu	32
2.3 Kajian Pendekatan Child Friendly Space.....	34
2.3.1 Pengertian Child Friendly Space.....	34

2.3.2	Membangun Lingkungan Binaan untuk Anak.....	36
2.3.3	Psikologi Anak.....	37
2.3.4	Perkembangan Psikologi Anak.....	38
2.3.5	Kesan Warna Terhadap Psikologi Anak.....	39
2.3.6	Kesimpulan Child Friendly Space.....	41
2.4	Kajian Arsitektur Edukatif dan Rekreatif.....	41
2.4.1	Pengertian Arsitektur Edukatif dan Rekreatif.....	42
2.4.2	Karakteristik Kegiatan Edukatif dan Rekreatif.....	42
2.5	Interpretasi Tema.....	50
2.6	Kajian Preseden Bangunan.....	53
BAB III PENYESALAN PERSOALAN MASALAH.....		60
3.1	Tata Ruang.....	60
3.1.1	Pelaku dalam Rancangan.....	60
3.1.2	Aktivitas dalam Petting Zoo.....	61
3.1.3	Kebutuhan Ruang.....	61
3.1.4	Besaran Ruang.....	66
3.1.5	Klasifikasi Ruang.....	70
3.1.6	Hubungan ruang.....	71
3.1.7	Organisasi Ruang.....	73
3.1.8	Tata Ruang Berdasarkan Zonasi dan Organisasi Ruang.....	73
3.2	Fasad.....	75
3.2.1	Konsep Fasad.....	74
3.3	Lansekap.....	75
3.3.1	Tata Lanskap Berdasarkan Konsep Child Friendly Space.....	75
3.3.2	Tata Lanskap Berdasarkan Aktivitas Rekreatif Edukatif.....	76

BAB IV KONSEP PERANCANGAN	79
4.1 Konsep Lansekap.....	79
4.2 Konsep Tata Ruang.....	82
4.2.1 Tata Ruang Berdasarkan Aktivitas.....	82
4.2.2 Tata Ruang Berdasarkan Interior	82
4.2.3 Tata Ruang Berdasarkan Sirkulasi	82
4.3 Konsep Fasad	83
4.4 Pengujian Desain	83
BAB V HASIL RANCANGAN.....	64
5.1 Spesifikasi Rancangan	84
5.2 Hasil Rancangan	85
5.2.1 Situasi	85
5.2.2 Siteplan	86
5.2.3 Tampak	89
5.2.4 Potongan	90
5.2.5 Perspektif Eksterior	91
5.2.6 Perspektif Interior	93
5.2.7 Detail	94
Daftar Pustaka.....	96

Daftar Gambar

Gambar 1.1 Gate Kebun Binatang Surabaya.....	8
Gambar 1.2 Peta Kebun Binatang Surabaya	8
Gambar 1.3 Skema Penelusuran Masalah	10
Gambar 1.4 Diagram Metode Perancangan.....	11

Gambar 2.1 Peta Kawasan Kebun Binatang Surabaya	14
Gambar 2.2 Peta Kebun Binatang Surabaya	15
Gambar 2.3 Kondisi Eksisting Kebun Binatang Surabaya.....	15
Gambar 2.4 Alternatif Pemilihan Lokasi	16
Gambar 2.5 Lokasi Site Terpilih.....	19
Gambar 2.6 Luasan Site	19
Gambar 2.7 Guidelines Layout Petting Zoo.....	29
Gambar 2.8 Warna Primer.....	41
Gambar 2.9 Warna Sekunder	42
Gambar 2.10 Schlossgarten in Ohringen.....	55
Gambar 2.11 Schlossgarten in Ohringen.....	56
Gambar 2.12 Overseas Returnee Indoor Petting Zoo	57
Gambar 2.13 Overseas Returnee Indoor Petting Zoo	58
Gambar 2.14 Traveling Petting Zoo	59
Gambar 2.15 Traveling Petting Zoo	60
Gambar 3.1 Skema Alur Kegiatan Pengunjung.....	61
Gambar 3.2 Skema Alur Kegiatan Pengelola.....	61
Gambar 3.3 Alur Tata Ruang Tematik Petting Zoo.....	62
Gambar 3.4 Klasifikasi Ruang berdasarkan Privasi.....	70
Gambar 3.5 Klasifikasi Ruang berdasarkan Frekuensi Aktivitas	71
Gambar 3.6 Skema Hubungan Ruang.....	71
Gambar 3.7 Matriks Ruang	72
Gambar 3.8 Organisasi Ruang	73
Gambar 3.9 Tata Ruang Berdasarkan Zonasi dan Organisasi Ruang	74
Gambar 3.10 Tata Ruang berdasarkan Sifat Zonasi	74

Gambar 3.11 Penyelesaian Lansekap Berdasarkan Konsep CFS	76
Gambar 3.12 Penyelesaian Lansekap Berdasarkan Aktivitas Rekreatif edukatif	76
Gambar 4.1 Skema Pola Kawasan Terancang	79
Gambar 4.2 Skematik Peletakan Vegetasi pada Kawasan	80
Gambar 4.3 Skematik Zonasi Tata Ruang	80
Gambar 4.4 Skematik Peletakan Masa Bangunan	81
Gambar 4.5 Transformasi Gubahan Massa	81
Gambar 5.1 Hasil Rancangan Situasi	85
Gambar 5.2 Hasil Rancangan Site Plan	86
Gambar 5.3 Hasil Rancangan Denah Ground Floor	87
Gambar 5.4 Hasil Rancangan Denah Lantai 1	88
Gambar 5.5 Hasil Rancangan Tampak Utara Kawasan	89
Gambar 5.6 Hasil Rancangan Tampak Timur Kawasan	89
Gambar 5.7 Hasil Rancangan Tampak Selatan Kawasan	89
Gambar 5.8 Hasil Rancangan Tampak Barat Kawasan	89
Gambar 5.9 Potongan Bangunan Penunjang	90
Gambar 5.10 Potongan Bangunan Utama	90
Gambar 5.11 Perspektif Eksterior	92
Gambar 5.12 Perspektif Interior Indoor Petting Area	93
Gambar 5.13 Perspektif Interior Display 2D dan 3D	93
Gambar 5.14 Detail Selubung Bangunan	94
Gambar 5.15 Detail Ramp	94
Gambar 5.16 Detail Atap	95
Gambar 5.17 Detail Pintu Jendela	95

Daftar Tabel

Tabel 2.1 Matriks Pemilihan Lokasi Perancangan	17
Tabel 2.2 Pembagian Petting Zoo Berdasarkan Pelayanannya	26
Tabel 2.3 Tabel Pembagian Jenis Hewan.....	32
Tabel 2.4 Ragam Aktivitas Berdasarkan Waktu.....	36
Tabel 2.5 Hubungan Warna dengan Efek Psikologis pada Anal	42
Tabel 2.6 Pengelompokn Tipologi Kegiatan Rekreatif Edukatif	45
Tabel 2.7 Pengelompokan Tipologi Aktivitas Physical Recreation	46
Tabel 2.8 Pengelompokan Tipologi Aktivitas Social Activities	48
Tabel 2.9 Pengelompokan Tipologi Aktivitas Cognitive Recreation	49
Tabel 2.10 Pengelompokan Tipologi Aktivitas Refreshment	51
Tabel 3.1 Pelaku dalam Rancangan	67
Tabel 3.2 Kebutuhan Ruang	63
Tabel 3.3 Kebutuhan Ruang Berdasarkan Aktivitas	63
Tabel 3.4 Bersaran Ruang Berdasarkan Pelaku.....	74
Tabel 3.5 Bersaran Ruang Berdasarkan Furniture	75
Tabel 3.6 Bersaran Ruang Berdasarkan Aktivitas	76
Tabel 3.7 Bersaran Ruang Total	76
Tabel 3.8 Hasil Penyelesaian Persoalan Rancangan	84

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Judul Proyek

Petting Zoo di Kebun Binatang Surabaya

Wisata Taman Satwa dengan Pendekatan *Child Friendly Space* yang Edukatif dan Rekreatif

1.2 Deskripsi Judul

1.2.1 *Petting Zoo*

Menurut Wikipedia, *Petting Zoo* atau biasa disebut *children zoo* adalah sebuah tempat menampilkan hewan-hewan domestik yang dapat disentuh dan diberi makan oleh pengunjung di dalam ruangan.

1.2.2 *Child Friendly Space*

Child Friendly Space secara harafiah berarti ruang aman untuk anak. Dalam Undang-Undang No. 35 tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang N0.23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak, pasal 9, berbunyi, Setiap Anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakat. Selain itu, dalam pasal selanjutnya juga disebutkan bahwa anak-anak berhak mendapatkan sarana bermain dan belajar yang memenuhi syarat kesehatan dan keselamatan. Dengan demikian, penerapan *Children Friendly Space* ini ditujukan untuk memfasilitasi anak-anak dengan segala kegiatannya di dalam suatu ruangan yang mendukung perkembangan anak secara psikis dan intelektualnya dan tetap memperhatikan kenyamanan dan keamanan anak.

1.2.3 Rekreatif Edukatif

Menurut KBBI rekreatif berasal dari bahasa Latin yaitu *creature* yang berarti menciptakan, lalu diberi awalan “re” yang berarti “pemulihan daya cipta atau penyegaran daya cipta”. Rekreatif sendiri merupakan kata sifat yang berasal dari kata dasar rekreasi yang juga

berarti hiburan atau kesenangan. Maka, rekreatif adalah sebuah kegiatan yang memberikan hiburan dan memunculkan perasaan senang. Edukatif adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi diri. Sedangkan menurut KBBI, definisi edukatif adalah bersifat mendidik dan berkenaan dengan pendidikan. Maka, edukatif adalah kegiatan yang terencana dalam upaya diri untuk menambah pengetahuan dan potensi diri.

1.3 Premis Rancangan

Petting Zoo di Kebun Binatang Surabaya dengan *Pendekatan Child Friendly Space* yang Rekreatif dan Edukatif adalah sebuah rancangan bangunan publik untuk mewadahi kegiatan pengenalan hewan-hewan domestik kepada anak dengan cara berinteraksi secara langsung, seperti memberi makan, bermain, dan merawat hewan.

Adanya kegiatan yang mempertemukan anak-anak dengan hewan kemudian memunculkan suatu pertimbangan perancangan dengan pendekatan *child friendly space* yang rekreatif dan edukatif bertujuan untuk memberikan keamanan dan kenyamanan terhadap anak saat berinteraksi dengan hewan secara langsung tetapi juga tetap memberikan informasi dan hiburan tentang satwa/hewan yang bersifat rekreatif dan edukatif sehingga menumbuhkan rasa senang dan empati anak.

Konsep ramah anak (*child friendly space*) dipilih dalam merancang *petting zoo* ini didasarkan pada pola perilaku anak. Kegiatan anak yang dapat dibagi berdasarkan tingkatan usia anak dari usia 1,5 hingga 6 tahun, yaitu motorik kasar, motorik halus, bahasa, kognitif / pemecahan masalah, dan social / emosional. Kegiatan-kegiatan tersebut memiliki pengaruh terhadap perkembangan kemampuan anak yang menuntut lingkungan untuk menyesuaikan diri terhadap pola perilaku anak. Menciptakan sebuah lingkungan yang dapat merespon pola perilaku anak dengan memberi rasa aman, nyaman, menyenangkan dan sehat namun juga dapat memberikan nilai-nilai edukasi menjadi sangat penting pada masa pertumbuhan emas

anak. Merujuk pada pola perilaku anak diatas, UNICEF mengeluarkan teori kriteria desain ramah anak dalam merespon langsung perilaku anak, seperti terdapat transparansi ruang, area *outdoor*, fleksibilitas ruang, detail ruang, area imajinatif, dan area berkumpul. Dengan memperhatikan pola perilaku anak dalam masa kembangnya, maka rancangan *petting zoo* ini diharapkan dapat merespon berbagai aktivitas interaksi antara anak dan hewan secara langsung.

1.4 Latar Belakang

Dalam beberapa tahun terakhir ini, isu yang sedang marak dan semakin berkembang di Indonesia adalah masalah kenakalan remaja (*Juvenile Delinquency*). Persoalan ini menjadi semakin kompleks dan banyak dijumpai di kota-kota besar, seperti Surabaya. Kenakalan remaja di kota Surabaya mengalami peningkatan pada tahun 2016, hal ini dibuktikan dengan adanya 793 kasus laporan yang masuk kepada tim satpol PP Kota Surabaya. banyak dari anak-anak tersebut terjaring kasus narkoba, minum-minuman keras, membolos sekolah untuk bermain game online di warnet dan lain sebagainya. Kenakalan sendiri pada dasarnya adalah salah satu tahap dalam perkembangan anak, karena pada tahap ini anak-anak belajar untuk mengontrol diri, memahami lingkungan sekitar serta belajar nilai-nilai dalam keluarga dan masyarakat. Selain itu, pengaruh lingkungan sosial, budaya dan psikologis pada tahap kenakalan anak ini memiliki peranan penting dalam pembentukan tingkah laku mereka. Sarwono dalam bukunya (*Zakiah, 1974*) mengatakan bahwa keluarga adalah lingkungan primer setiap individu, sebelum anak mengenal lingkungan yang luas, ia terlebih dahulu mengenal lingkungan keluarganya. Oleh karena itu sebelum anak mengenal norma dan nilai yang berlaku di masyarakat, pertama kali anak menyerap norma dan nilai yang berlaku di keluarga untuk dijadikan bagian dari kepribadiannya.

Pentingnya peran orang tua dalam meminimalisir kenakalan anak ini dapat dimulai dari hal yang paling dasar dan sederhana seperti mengenalkan anak-anak kepada hewan sejak dini. Bagi anak-anak, menyaksikan hewan dan makhluk hidup lain di sekitarnya adalah salah satu kesenangan tersendiri karena secara alamiah rasa keterikatan sesama makhluk hidup sudah ada sejak

anak-anak mengenal lingkungan sekitarnya (*Wilson, Biophilia Hypothesis, 1984*). Bahkan sejak bayi, anak-anak menunjukkan rasa ingin tahu dan ketertarikan mereka terhadap hewan (*Kidd & Kidd, 1987*). Mereka memperhatikan secara seksama, menyentuh atau menirukan gerakan dan suara hewan. Anak-anak yang tumbuh dengan mengenal dan memiliki hewan peliharaan di dalam rumah cenderung lebih menunjukkan kemauannya untuk turut berpartisipasi dalam kegiatan merawat hewan dan menyayanginya secara langsung dengan cara ikut memberi makan, menyisir bulu, dan berbicara kepada peliharaannya (*Katcher, 2002; Poresky, 1990*). Secara teori, pengenalan dan hubungan antara anak-anak dan hewan ini memiliki dampak positif dan berbagai manfaat terhadap tumbuh kembang anak diantaranya adalah menumbuhkan rasa empati, belajar ketulusan, menaikkan rasa toleransi, melatih sikap terbuka, melatih ketekunan, tidak egois, dan meningkatkan kepercayaan diri anak.

Dalam memenuhi proses pengenalan anak terhadap hewan tidak hanya berhenti pada kepemilikan hewan peliharaan saja, ada pula berbagai fasilitas yang dapat dijadikan rujukan orang tua dalam mengenalkan anak terhadap hewan yakni kebun binatang, museum zoology, dan *petting zoo*. Kebun binatang dan museum zoology menawarkan pengalaman mengamati dan belajar tentang hewan dari dekat, sedangkan di *Petting zoo* anak-anak dapat melakukan interaksi secara langsung dengan hewan. Hewan-hewan yang ada di dalam *petting zoo* ini adalah termasuk jenis hewan peliharaan yang jinak dan aman saat berinteraksi langsung dengan pengunjung, utamanya anak-anak. Tujuan dari *Petting zoo* ini adalah untuk mengembangkan perilaku positif anak saat berkontak langsung dengan hewan (*Kidd & Kidd, 1997*). Di Indonesia sendiri sudah ada beberapa *petting zoo* yang beroperasi, yakni Farmhouse Lembang Bandung, *Petting zoo* di Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta dan Bintaro Mini Farm Jakarta. Dengan mulai berkembangnya wisata yang menawarkan interaksi secara langsung dari anak terhadap hewan ini di Indonesia, diharapkan akan dapat meminimalisir kenakalan remaja dikemudian hari sebagaimana merujuk pada penjelasan diatas bahwa adanya hubungan antara anak dan

hewan dapat membuat anak tumbuh menjadi lebih berempati dan penyayang serta memiliki rasa percaya diri yang tinggi.

Surabaya sendiri yang sedang membangun citranya sebagai kota ramah anak mulai memberikan fasilitas kepada anak-anak dengan menyiapkan ruang bermain dan belajar agar anak-anak bisa berprestasi. Tidak hanya taman, pemerintah kota juga mengklaim telah membangun ratusan lapangan olahraga agar anak-anak lebih banyak melakukan kegiatan positif. Salah satu fasilitas lain yang berfokus pada pemenuhan kebutuhan informasi dan pengetahuan anak tentang keanekaragaman dunia fauna adalah Kebun Binatang Surabaya (KBS) yang kini terus melakukan perbaikan pasca tragedi yang sempat terjadi pada tahun 2013 sehingga banyak media yang menyorot kebun binatang ini karena lalainya kepengurus kebun binatang dalam mengelola satu-satunya wisata fauna di Kota Surabaya ini. Namun, kini KBS sudah mulai berbenah. Pertengahan 2016, pemerintah setempat akhirnya mengambil alih kepengurusan KBS dengan menunjuk Perusahaan Daerah Taman Satwa (PDTS) sebagai pengelola baru KBS. Berbagai upaya perbaikan mulai dari pemeliharaan satwa hingga perbaikan fasilitas umum. Kandang-kandang hewan di Kebun Binatang Surabaya direvitalisasi. Bersamaan dengan terus berjalannya pemulihan KBS dan penambahan berbagai wahana di KBS. Salah satu penambahan wahana yang berdasarkan pada visi misi kota Surabaya sebagai kota ramah anak dan upayanya dalam meminimalis kenakalan anak, maka diusulkan sebuah wahana baru berupa “*Petting Zoo*” di dalam kebun binatang Surabaya.



Gambar 1.1 Gate Kebun Binatang Surabaya

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019



Gambar 1.2 Peta Kebun Binatang Surabaya

Sumber: Doumentasi Penulis, 2019

Konsep rancangan *petting zoo* ini menggunakan pendekatan *child friendly space* yang edukatif dan rekreatif pada dasar perancangan. Maka hal-hal yang perlu diperhatikan adalah pemenuhan keamanan dan kenyamanan aktivitas interaksi baik untuk pengunjung juga hewan-hewan yang berada di dalam bangunan terancang. Dalam pendekatan *child friendly space* juga perlu diperhatikan bagaimana menciptakan lingkungan yang menyenangkan (*Entertaining Environment*) atau rekreatif yang memiliki nilai edukasi. Beberapa elemen desain yang dapat membantu dalam pembentukan suasana menyenangkan adalah pemilihan bentuk, material, warna,

pengolahan masa bangunan serta kenyamanan dalam ruang.

Berdasar pada tipologi *petting zoo* sebagai wisata edukasi satwa , maka hewan-hewan domestik dan pola perilaku anak adalah komponen utama yang mempengaruhi seluruh aktivitas atraksi yang dihadirkan di dalam maupun diluar bangunan. Sehingga perancangan dari *petting zoo* ini adalah untuk menghadirkan interaksi antara anak dan hewan sebagai wisata edukasi yang rekreatif, mewadahi seluruh karakteristik aktivitas pola perilaku anak dengan interaksi terhadap hewan dan dengan mempertimbangkan zonasi atau pengelompokan kegiatan dalam rancangan berbasis pada wisata edukasi hewan yang rekreatif, edukatif, memperhatikan keamanan, kebersihan, kesehatan dan keselamatan pengunjung.

1.5 Rumusan Masalah

1.5.1 Rumusan Masalah Umum

Bagaimana merancang *Petting Zoo* di Kebun Binatang Surabaya yang mampu mewadahi interaksi secara langsung antara anak dan hewan dengan pendekatan *child friendly space* yang edukatif dan rekreatif.

1.5.2 Rumusan Masalah Khusus

- a. Bagaimana merancang *petting zoo* yang mewadahi berbagai aktivitas interaksi anak dan hewan sehingga dapat membangkitkan rasa empati anak?
- b. Bagaimana merancang *petting zoo* yang dapat memberikan rasa aman dan nyaman bagi anak dalam melakukan interaksi langsung dengan hewan?
- c. Bagaimana merancang *petting zoo* yang dapat memberikan suasana edukatif dan rekreatif pada pengunjung agar dapat menarik minat pengunjung untuk datang?

1.6 Tujuan dan Sasaran

1.6.1 Tujuan Perancangan

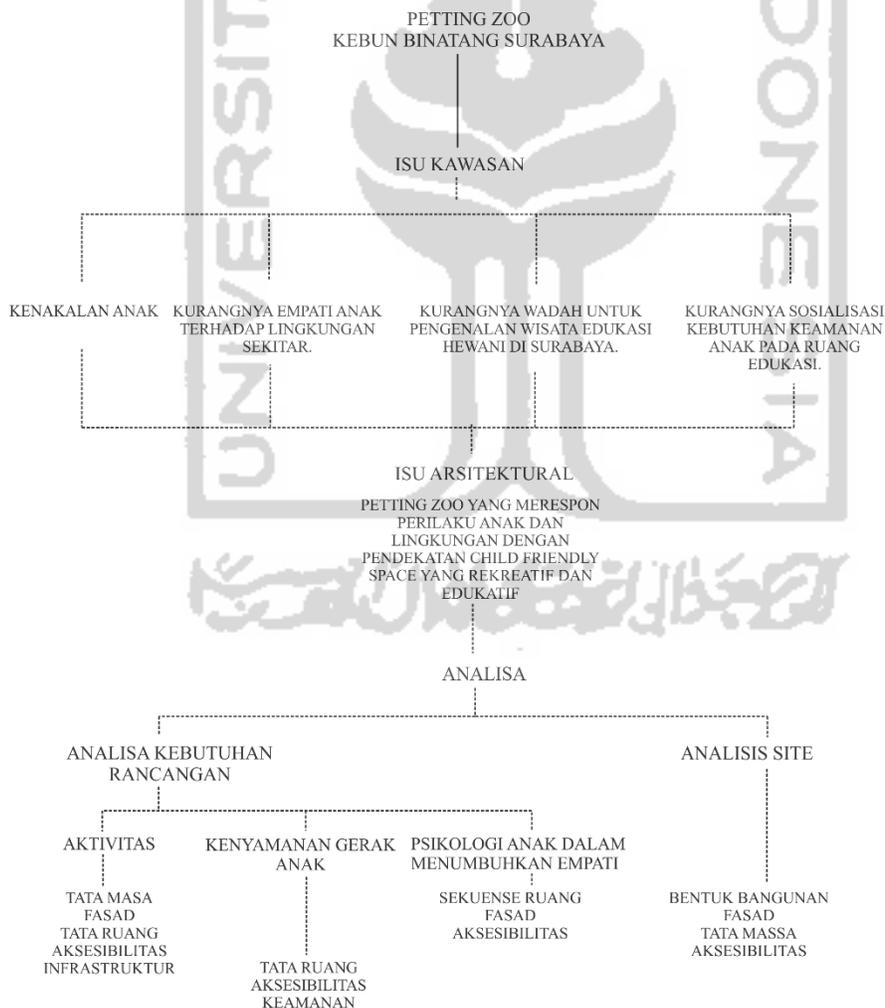
Merancang *Petting Zoo* di Kebun Binatang Surabaya yang mampu mewadahi interaksi secara langsung antara anak dan hewan dengan pendekatan *child friendly space* yang edukatif dan rekreatif.

1.6.2 Sasaran Perancangan

- a. Merancang *petting zoo* yang mewadahi berbagai aktivitas interaksi anak dan hewan sehingga dapat membangkitkan rasa empati anak.
- b. Merancang *petting zoo* yang dapat memberikan rasa aman dan nyaman bagi anak dalam melakukan interaksi langsung dengan hewan.
- c. Merancang *petting zoo* yang dapat memberikan suasana edukatif dan rekreatif pada pengunjung agar dapat menarik minat pengunjung untuk datang.

1.7 Metode Pemecahan Persoalan Rancangan

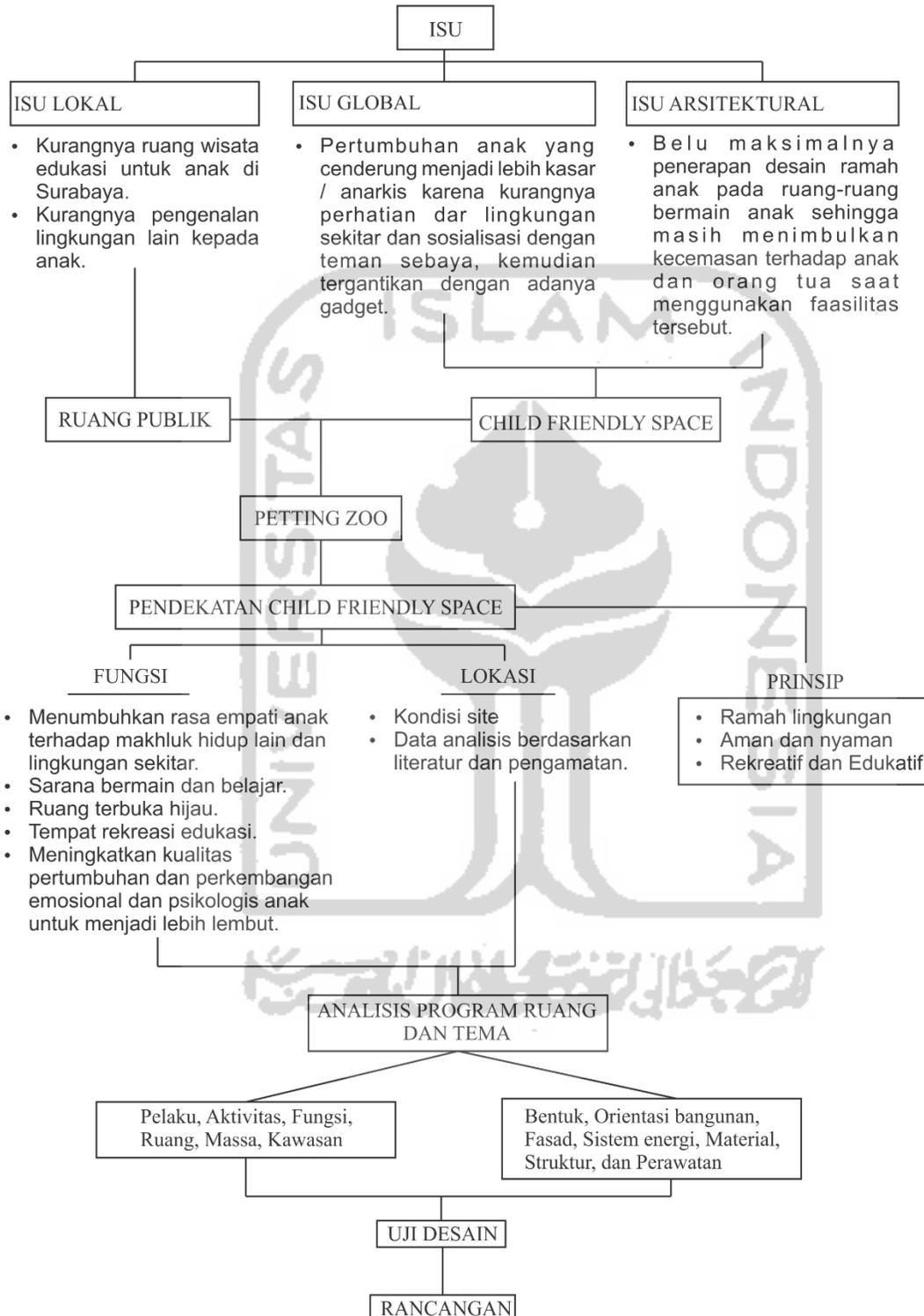
1.7.1 Metode Penelusuran Masalah



Gambar 1.3 Skema Penelusuran Masalah

Sumber: Analisis Penulis, 2020

1.7.2 Diagram Metode Perancangan



Gambar 1.4 Diagram Metode Perancangan

Sumber: Analisis Penulis, 2020

1.8 Originalitas dan Kebaruan

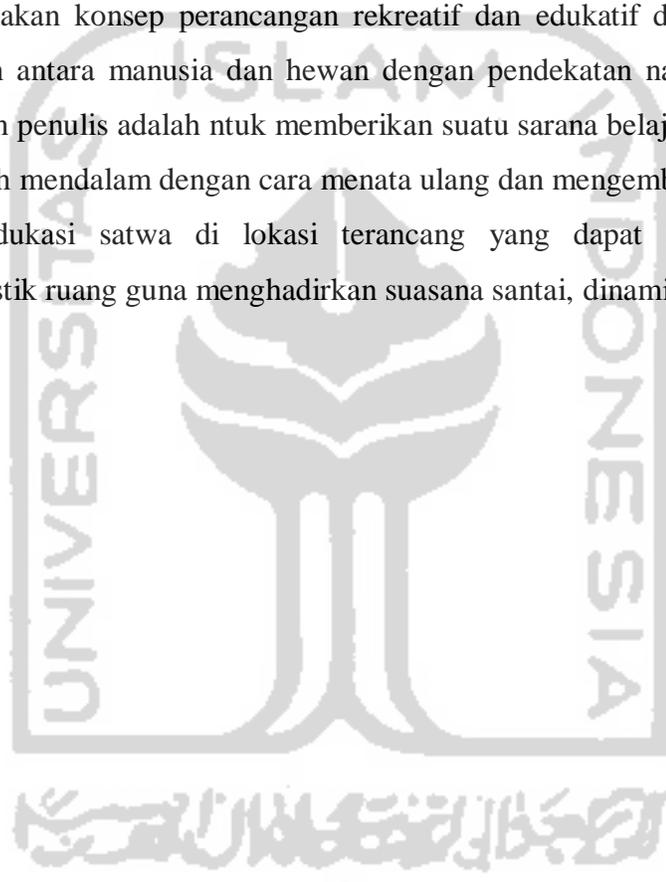
- a. **Re-desain Kebun Binatang Surabaya** dengan Pendekatan Biophilic
Zafni Zul Fahmi, 2017. Program Studi Teknik Arsitektur Institut Teknologi Surabaya
Menggunakan pendekatan Biophilic untuk mengatasi polusi kota Surabaya yang semakin meningkat dan merancang ulang tatanan zonasi Kebun Binatang Surabaya menggunakan pola grid phyllotaxis untuk efisiensi pengunjung dan hewan. Sedangkan penulis lebih terfokus kepada penambahan wahana *indoor petting zoo* dengan pemilihan hewan domestik yang dapat berinteraksi langsung dengan pengunjung utamanya anak-anak.
- b. **Penerapan *Child Friendly Space*** pada Ruang Publik Kampung Badran Yogyakarta
Ani Farida, 2014. Program Seni Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta
Menggunakan penerapan konsep *child friendly safe* pada ruang publik di Kampung Badran Yogyakarta yang menghasilkan ruang bermain dan bersosialisasi yang aman untuk anak-anak, penyediaan fasilitas pendukung aktivitas untuk anak-anak seperti kolam renang, ayunan dan gazebo. Penulis menggunakan penerapan *child friendly safe* pada *indoor petting zoo* yang memiliki tipologi bangunan yang sama sekali berbeda di mana penulis berfokus pada harmonisasi kenyamanan dan keamanan kedua objek yakni anak-anak dan hewan yang ada di dalamnya.
- c. **Konsep Perencanaan dan Perancangan Kebun Binatang Pendidikan** di Boyolali dengan Pendekatan Arsitektur Ekologis
Feronika Ayu Triastuti, 2013. Program Studi Arsitektur Universitas Sebelas Maret
Menggunakan pendekatan ekologis di mana perlunya hubungan timbal balik antara manusia, satwa dan lingkungan tempat tinggalnya untuk mencapai kenyamanan bagi manusia, satwa dan lingkungan. Pendekatan Ekologis diterapkan dalam penataan massa bangunan, pengolahan tapak,

sistem utilitas, lansekap dan material bangunan. Sedangkan penulis menggunakan tema *indoor petting zoo* yang rekreatif dan edukatif untuk terciptanya rancangan tata masa dan lansekap yang dinamis dengan eksisting sekitar.

d. Taman Edukasi Satwa di Yogyakarta

Yuliana Harja, 2017. Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya
Yogyakarta

Menggunakan konsep perancangan rekreatif dan edukatif dalam memwadhahi hubungan antara manusia dan hewan dengan pendekatan naturalis. Sasaran rancangan penulis adalah ntuk memberikan suatu sarana belajar tentang satwa yang lebih mendalam dengan cara menata ulang dan mengembangkan fasilitas taman edukasi satwa di lokasi terancang yang dapat mengungkapkan karakteristik ruang guna menghadirkan suasana santai, dinamis dan rekreatif.



BAB 11

PENELUSURAN PERSOALAN DESAIN

2.1 Konteks Kawasan

2.1.1 Lokasi Perancangan

Kawasan Kebun Binatang Surabaya berlokasi di Jalan Setail No.1, Darmo, Surabaya, Jawa Timur. Berada di lokasi yang sangat strategis di simpul empat jalan protokol, yaitu Jalan Raya Wonokromo, Joyoboyo, Darmo, dan Diponegoro, dengan koordinat 7,295833°LS 112,736111°BT.

Berikut adalah detail dari kawasan KBS;

1. Luasan: 17 ha / 169.734 m²
2. Batasan
 - Utara : Taman Mayangkara
 - Timur : Terminal Joyoboyo
 - Selatan : Ex. Stasiun Trem Wonokromo
 - Barat : Hotel Graha Bumi Putera Surabaya



Gambar 2.1 Peta Kawasan Kebun Binatang Surabaya

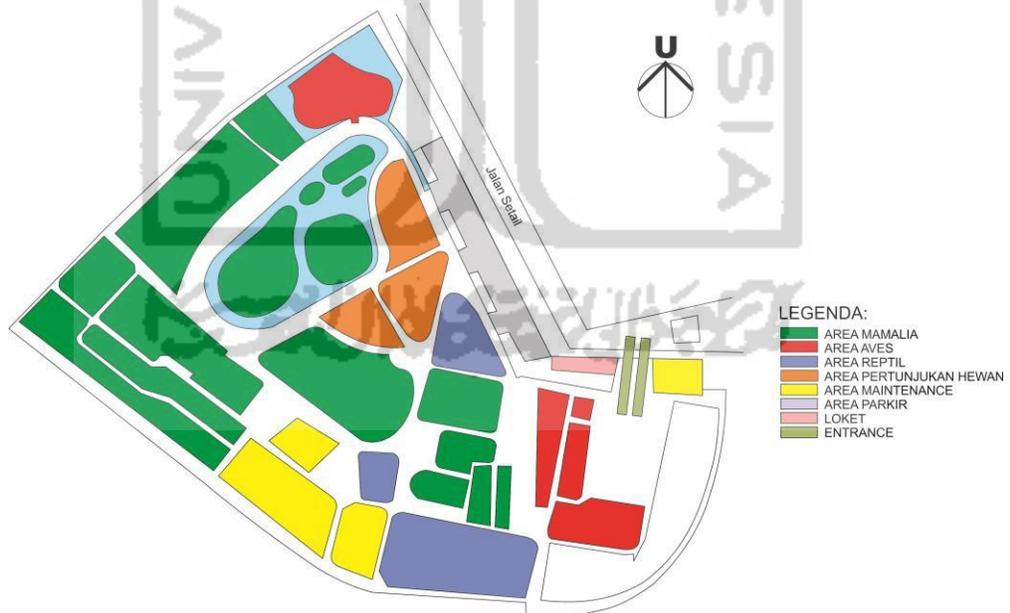
Sumber: Penulis, 2019



Gambar 2.2 Peta Kebun Binatang Surabaya

Sumber: PDTs Surabaya, 2019

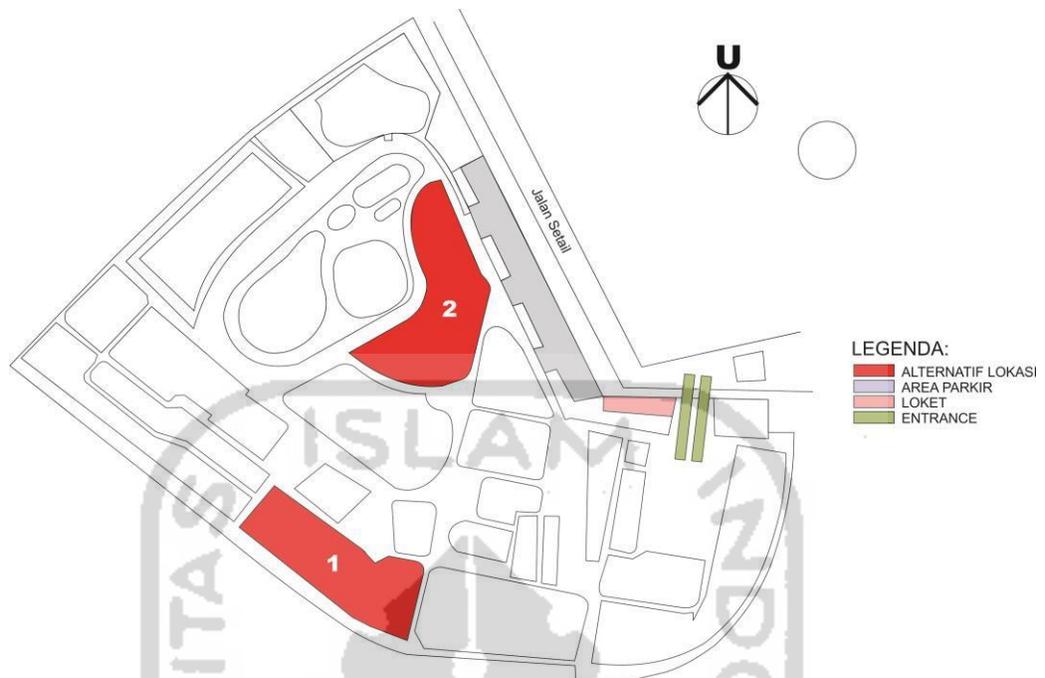
2.1.2 Pemilihan Lokasi Perancangan



LEGENDA:
 AREA MAMALIA
 AREA AVES
 AREA REPTIL
 AREA PERTUNJUKAN HEWAN
 AREA MAINTENANCE
 AREA PARKIR
 LOKET
 ENTRANCE

Gambar 2.3 Kondisi Eksisting Kebun Binatang Surabaya

Sumber: PDTs Surabaya, Visualisasi Penulis 2019



Gambar 2.4 Alternatif Pemilihan Lokasi

Sumber: Analisis Penulis, 2019

Kebun Binatang Surabaya adalah termasuk dari kawasan hutan kota dan tempat rekreasi kota. Luas area terbangun pada Kebun Binatang Surabaya saat ini mencapai 2,5 hektar atau 16,7%. Mengacu pada Perda Kota Surabaya, prosentase luar RTH pada kawasan rekreasi adalah 60% dan 40% sisanya sebagai sarana pendukung.

Pemilihan lokasi site didasarkan dari teori yang diungkapkan oleh *Environmental Health Directorate* tentang *Petting Zoo Guidelines* (2007) yaitu setidaknya bangunan *Petting Zoo* memenuhi kriteria sebagai berikut:

- a. Lokasi setidaknya memiliki luas minimal 5000m²
- b. Lokasi harus mudah dicapai
- c. Lokasi tidak boleh berdekatan dengan daerah kumuh

Dari kriteria di atas dapat diambil parameter untuk menentukan lokasi perancangan. Adapun parameter tersebut adalah aksesibilitas, kesesuaian peruntukan lahan, ketersediaan infrastruktur, dan potensi

jangkauan pengunjung. Kemudian pertimbangan pemilihan lokasi dilakukan dengan menggunakan matriks yang memiliki range penilaian -1 sampai dengan 1. Besarnya angka menunjukkan kesesuaian lokasi untuk perancangan. Sehingga didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 2.1 Matriks Pemilihan Lokasi Perancangan

Lokasi	Parameter	Keterangan	Nilai	Total Nilai
Lokasi 1	Aksesibilitas	Berada di sisi selatan kebun binatang Surabaya, berdekatan dengan area fasilitas umum seperti gedung perpustakaan (utara site), aquarium, diorama, dan musholah. Lokasi ini berbatasan langsung dengan dinding pembatas sisi selatan kebun binatang dengan area terminal joyoboyo Surabaya.	-1	0
	Kesesuaian peruntukan lahan	Pada lahan ini sudah berdiri bangunan fasilitas perawatan dan penelitian hewan di kebun binatang Surabaya dan kantin lama yang sudah tidak beroperasi.	0	
	Ketersediaan Infrastruktur	Infrastruktur pada kawasan ini terbilang kurang karena memang lokasi ini adalah lokasi bangunan lama yang sudah jarang dilewati pengunjung kebun binatang.	0	

	Potensi Jangkauan pengunjung	Lokasi ini dikelilingi oleh gedung-gedung fasilitas dan wahana lain di kebun binatang Surabaya.	1	
Lokasi 2	Aksesibilitas	Berada di sisi utara kebun binatang Surabaya, site ini berbatasan dengan area primata dan area parkir pengunjung kebun binatang serta kantin baru.	1	
	Kesesuaian peruntukan lahan	Lahan ini disediakan oleh pihak pengelola kebun binatang Surabaya sebagai tempat atraksi hewan yang bersifat eventual seperti <i>breakfast with elephant</i> atau menunggang unta.	0	
	Ketersediaan Infrastruktur	Ketersediaan infrastruktur baik karena memang lokasi ini adalah pusat dari kebun binatang Surabaya dan di mana pengunjung akan melaluinya saat selesai mengeksplorasi kebun binatang.	1	3
	Potensi Jangkauan Pengunjung	Berada di rea pusat kebun binatang Surabaya dan dikelilingi oleh satwa yang ditampilkan oleh kebun binatang Surabaya. lokasi ini berbatasan langsung dengan pintu keluar.	1	

Sumber: Analisis Penulis, 2019

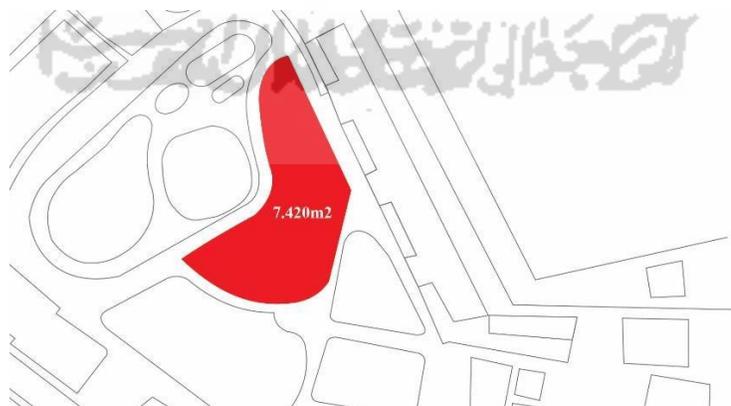
Dari kedua lokasi tersebut didapatkan hasil yang paling mendekati parameter terpilih adalah lokasi ke dua. Pada lokasi ini adalah salah satu area pertunjukan hewan yang bersifat *temporary* atau eventual pada kawasan kebun binatang. Saat tidak digunakan untuk pertunjukan, lokasi yang memiliki outdoor theater ini hanya menjadi tempat beristirahat pengunjung yang lelah setelah mengeksplorasi kebun binatang Surabaya. Maka, demi meningkatkan kegunaan lahan pada lokasi pertimbangan untuk mengganti lokasi tersebut menjadi *petting zoo*.



Gambar 2.5 Lokasi Site Terpilih
Sumber: Observasi Penulis, 2019

2.1.3 Ukuran Lahan dan Bangunan

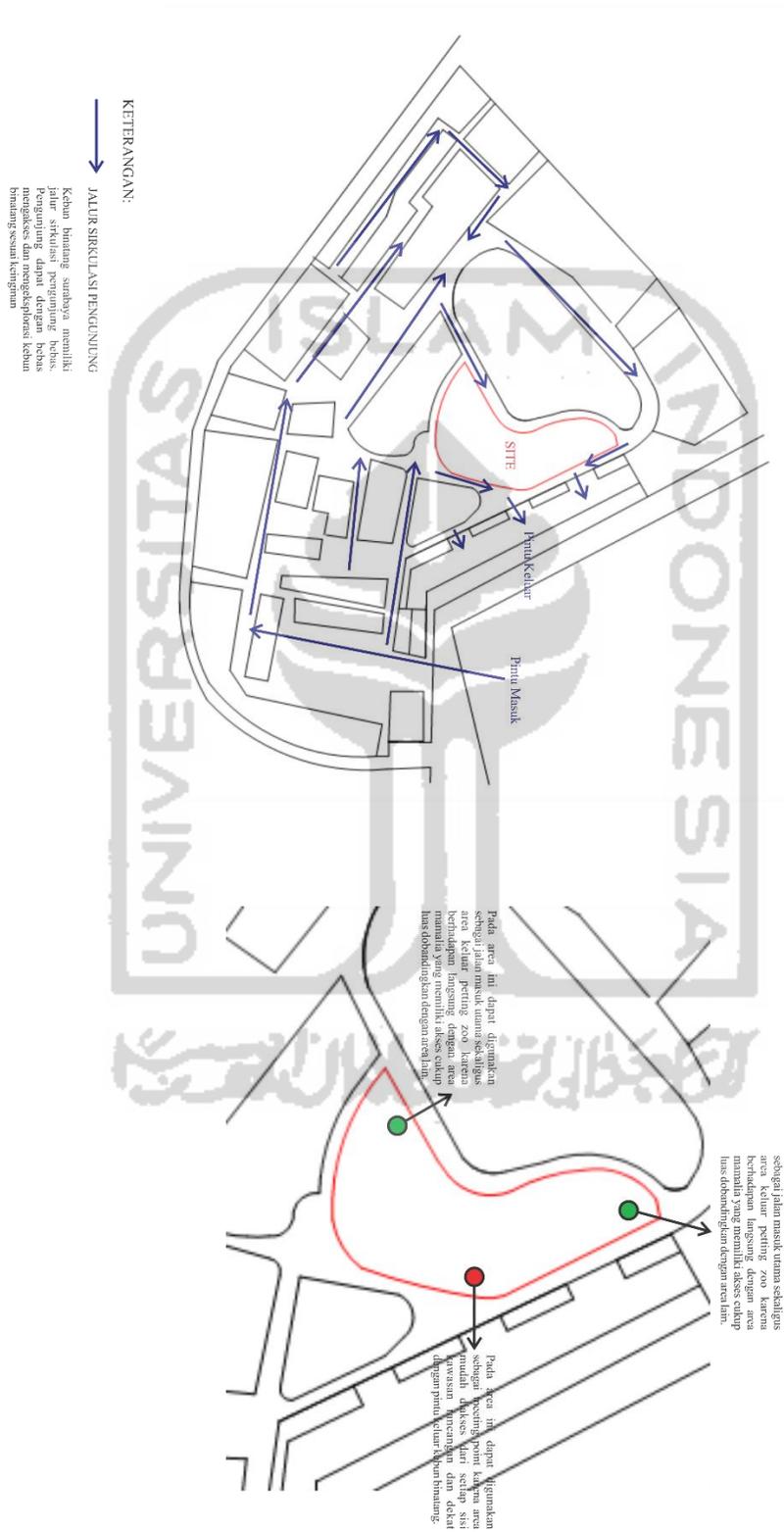
Lokasi perancangan *Petting Zoo* memiliki luas sebesar 7.420m² dengan ukuran seperti yang tertera pada gambar 2.4 berikut.



Gambar 2.6 Luasan Site
Sumber: Observasi Penulis, 2019

2.1.4 Analisis Tapak Eksisting

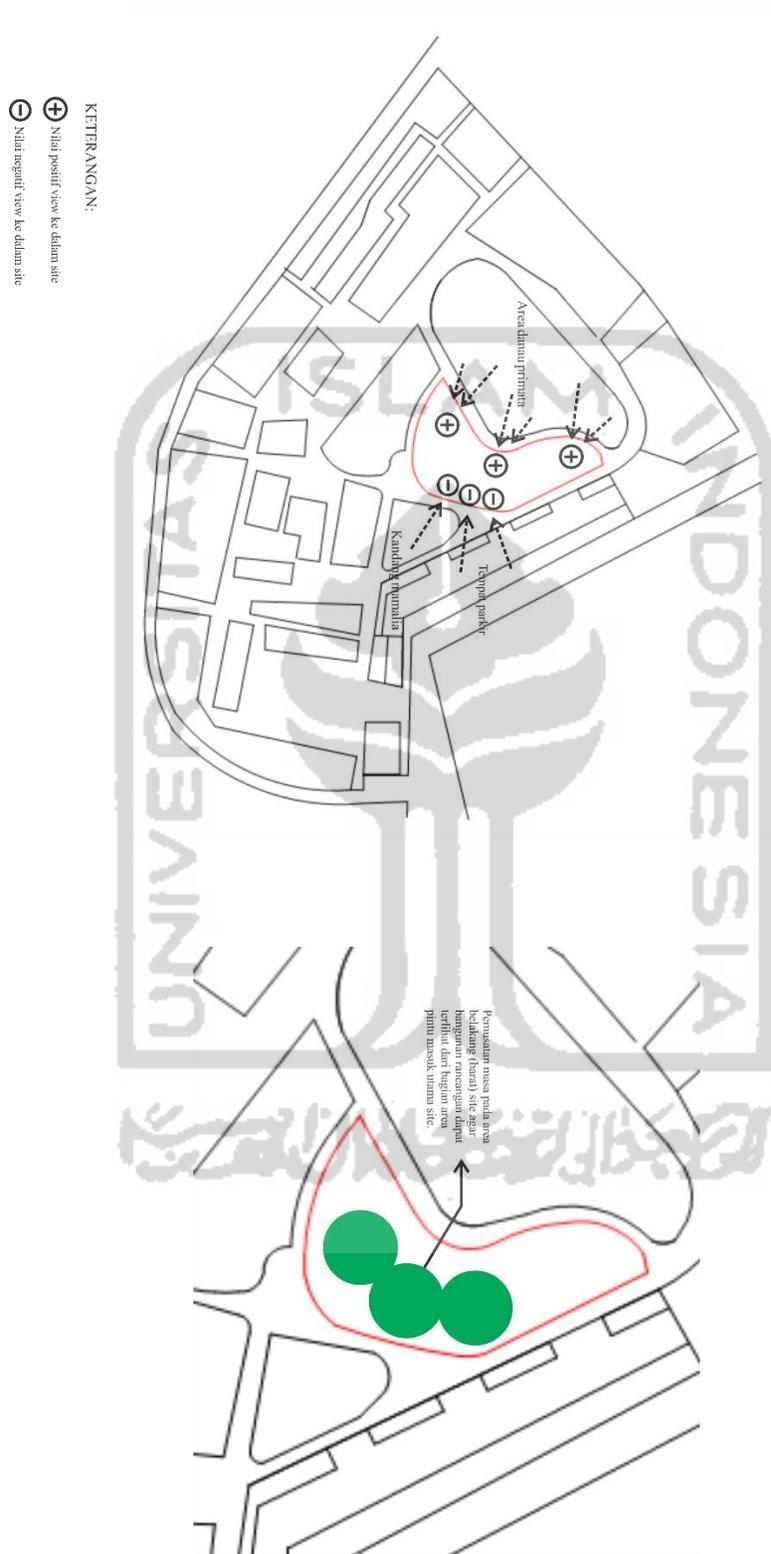
1. Analisis Sirkulasi Kawasan



DATA

ANALISIS

2. Analisis View In-site

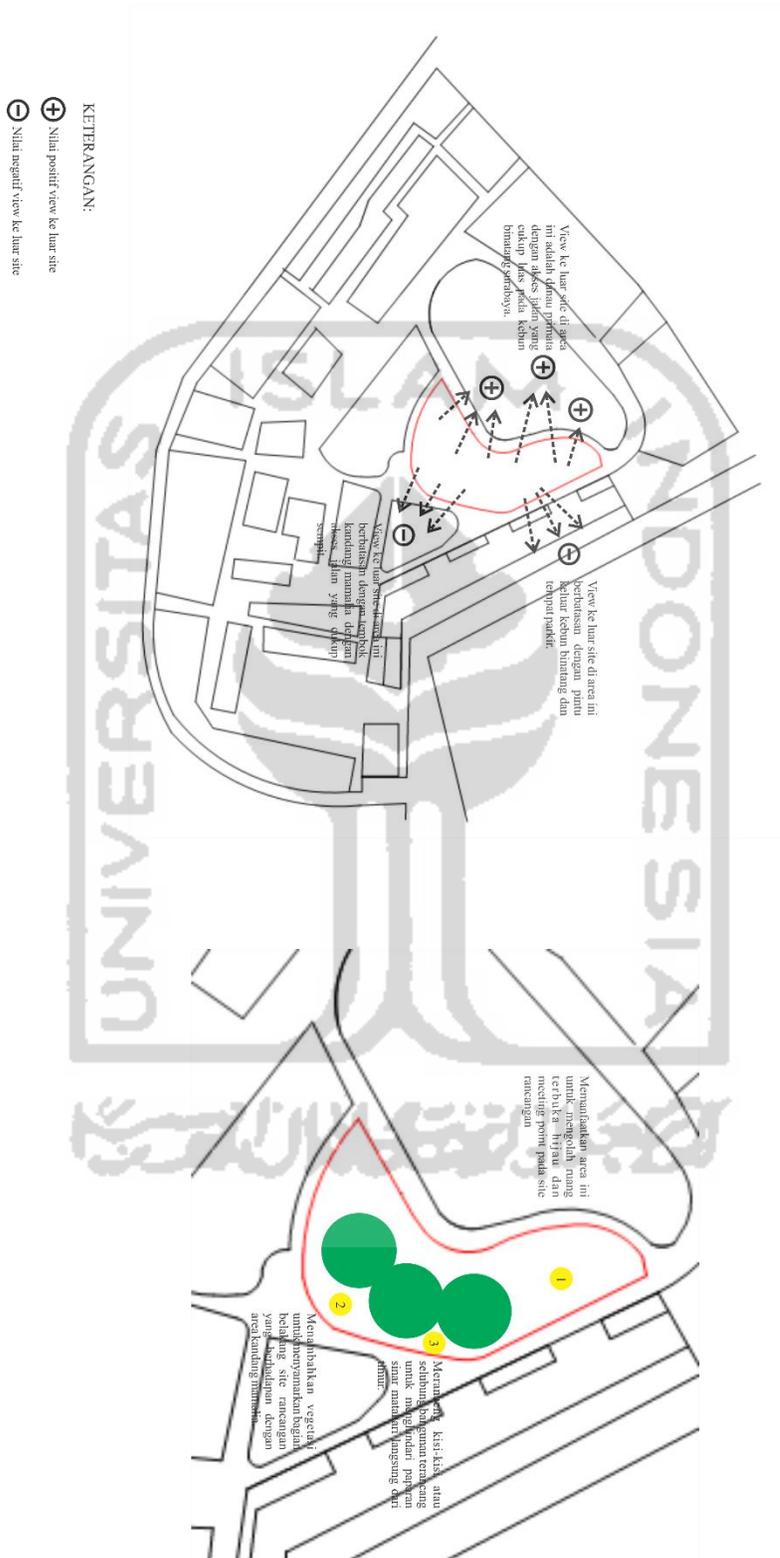


DATA

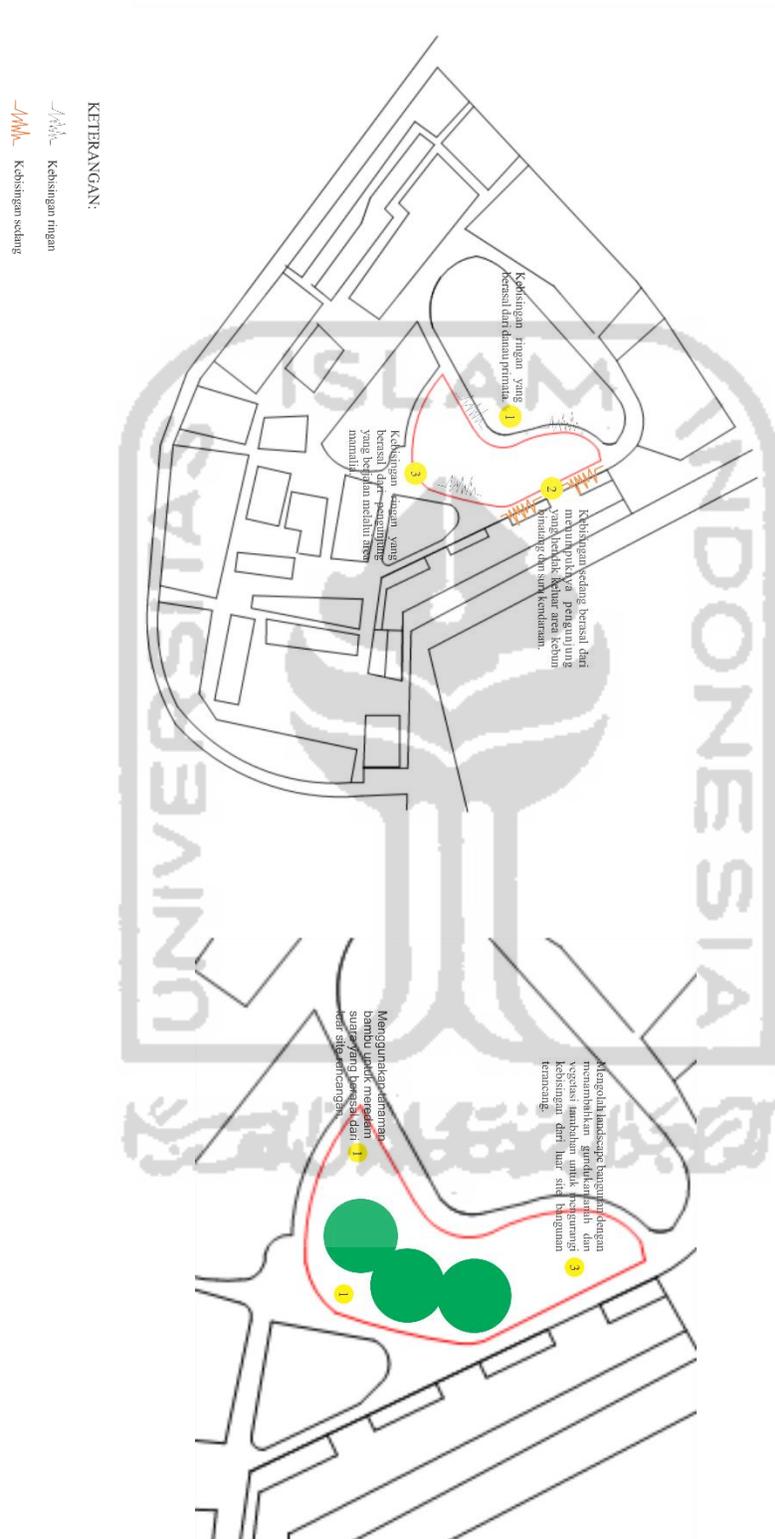
ANALISIS



3. Analisis View Ex-site



4. Analisis Kebisingan



2.2 Kajian Tipologi Bangunan Kebun Binatang

2.2.1 Pengertian Kebun Binatang

Menurut PKBSI (Perhimpunan Kebun Binatang Seluruh Indonesia), kebun binatang adalah tempat yang bertujuan untuk memberikan kesejahteraan terhadap satwa (*animal welfare*) dengan memelihara satwa atau hewan dalam lingkup buatan yang kemudian dipertunjukkan kepada publik. Selain menjadi sarana rekreasi, taman satwa atau kebun binatang juga dibangun untuk tujuan konservasi bagi hewan-hewan yang terancam punah, pendidikan, dan riset.

2.2.2 Fungsi Kebun Binatang

Secara umum kebun binatang memiliki fungsi dan mafaat sebagai habitat buatan satwa-satwa dilindungi maupun satwa domestik. Selain itu kebun binatang atau taman satwa juga berperan sebagai berikut:

a. Konservasi

Sebagai lembaga konservasi ex-situ (tempat penangkaran satwa langka diluar habitatnya) dan menjadi benteng terakhir penyelamatan satwa.

b. Pendidikan

Sebagai sarana pendidikan ilmu pengetahuan satwa kepada masyarakat dan menumbuhkan rasa cinta terhadap satwa dan alam sejak dini melalui pengenalan satwa dan lingkungan.

c. Riset dan Penelitian

Sebagai lokasi penelitian bagi berbagai disiplin ilmu, seperti kedokteran hewan, biologi, peternakan dan pariwisata

d. Rekreasi

Sebagai sarana hiburan layak dan terjangkau bagi masyarakat yang juga memberikan edukasi terhadap satwa dan alam / lingkungan

2.2.3 Tipe Kebun Binatang

Berikut adalah tipe kebun binatang berdasarkan cara penyajian kepada publik dan pemeliharaan hewan atau satwa:

a. Taman Safari

Konsep taman safari adalah kebun binatang dengan luas lahan luar ruangan yang sangat luas. Batasan pada taman safari umumnya berupa parit / selokan atau pagar. Di taman safari pengunjung dimungkinkan untuk melewati koleksi satwa secara lebih dekat dan berkeliling menggunakan kendaraan.

b. *Aquria*

Aquaria adalah konsep taman satwa air di mana hewan / satwa yang dipamerkan berbatas pada satwa air saja. Contoh dari taman satwa *aquaria* di Indonesia adalah *Sea World* – Taman Impian Jaya Ancol, Jakarta.

c. *Taman Hewan*

Taman hewan adalah gabungan dari taman bermain dan kebun binatang, tujuannya adalah untuk hiburan dan komersial. Pada *taman hewan* banyak ditampilkan hiburan berupa atraksi satwa dan semacamnya (*sirkus*).

d. *Petting Zoo*

Menurut Wikipedia, *Petting zoo* dikenal pula dengan sebutan peternakan atau kebun binatang anak. Koleksi hewan yang ada sebagian besar merupakan hewan domestic dengan beberapa spesies liar namun yang jinak.

Merujuk pada tipe dan fungsi kebun binatang yang sudah dijabarkan di atas, perancangan yang diajukan penulis adalah kebun binatang dengan tipe *Petting Zoo*, dengan fungsinya sebagai wisata pendidikan satwa yang menawarkan pengalaman berinteraksi secara langsung dengan hewan-hewan yang ditampilkan kepada pengunjung.

2.2.4 Klasifikasi *petting zoo*

Dari berbagai *petting zoo* yang ada di Indonesia, *petting zoo* memiliki perbedaan klasifikasi menurut lingkup skala pelayanannya. *Petting zoo* yang berada di kota-kota besar biasanya memiliki

pelayanan yang besar pula. Berikut adalah klasifikasi *petting zoo* berdasarkan lingkup pelayanannya :

- a. *Petting Zoo* Nasional, yaitu *petting zoo* yang pengunjungnya mencakup tingkat nasional dan regional karena memiliki kelebihan di koleksi fauna, pelayanan, fasilitas, dan atraksi/kegiatan yang ditawarkan.
- b. *Petting Zoo* Regional / Propinsi, yaitu *petting zoo* yang pengunjungnya mencakup tingkat regional, *petting zoo* ini memiliki keterbatasan dalam hal koleksi fauna, pelayanan dan fasilitas penunjang lain.
- c. *Petting Zoo* Kota / Lokal, yaitu *petting zoo* yang pengunjungnya sebagian besar dari kota tersebut atau daerah terdekat sekitarnya karena adanya keterbatasan aspek penunjang bakfasilitas dan sarana, atraksi/kegiatan dan sebagainya.

Berikut adalah table perbedaan pada *petting zoo* yang ada di Indonesia berdasarkan lingkup pelayanannya :

Tabel 2.2 Pembagian *Petting Zoo* di Indonesia Berdasarkan Pelayanannya

Nama dan Lokasi <i>Petting Zoo</i>	Skala		
	Nasional	Regional	Kota / Lokal
<i>Farmhouse</i> Bandung	•		
Moyudan <i>Petting Zoo</i> Yogyakarta		•	
<i>Batu Secret Zoo</i> Malang	•		
Bali <i>Zoo</i>	•		
<i>Children Zoo</i> Jakarta	•		
<i>Petting Zoo</i> Taman Satwa Jurug Srakarta			•
<i>Petting Zoo</i> Taman Satwa Cisarua Bogor			•

Sumber: Observasi Penulis, 2019

2.2.5 Persyaratan *Petting Zoo*

Menurut *Guidelines for the Operation of Petting Zoo and Open Farm* 2012, ada beberapa 5 persyaratan yang perlu diperhatikan saat akan mendesain sebuah *Petting Zoo*, berikut kelima syarat tersebut:

1. *Desain layout*:

- *Petting Zoo* harus berada di area yang tertutup dan memiliki satu pintu keluar dan pintu masuk.
- Harus ada pembatas antara hewan dan pengunjung.
- Area yang tidak dapat diakses pengunjung harus menyediakan ruang untuk penyimpanan keperluan perawatan hewan dan tempat di mana hewan-hewan beristirahat.
- Ruang penyediaan makanan dan pemberian makanan kepada hewan harus terpisah.
- Harus ada *signage* / petunjuk penandaan area yang sesuai.

2. *Hand Washing*

- Para *staff* / pengawas binatang harus mewajibkan pengunjung untuk mencuci tangan saat sebelum dan sesudah berinteraksi dengan hewan.
- Harus ada setidaknya satu tempat mencuci tangan yang menyediakan air hangat, sabun cair, dan *paper towel* pada setiap sudut area *petting*.
- Tambahan tempat cuci tangan pada setiap pintu keluar *petting zoo*.
- Penggunaan wastafel dengan system *tap* sangat dianjurkan dan juga sabun cair dan *paper towel* harus berada di container.
- Harus ada pengawas pada pintu keluar untuk memastikan pengunjung mencuci tangan saat hendak keluar area *petting zoo*.
- Wastafel harus aksesibel kepada semua pengunjung dan

memperhatikan standar ketinggian untuk semua pengunjung baik orang dewasa dan anak-anak.

- Harus ada petunjuk cuci tangan yang benar pada setiap *washing hands stations*.

3. *Operation*

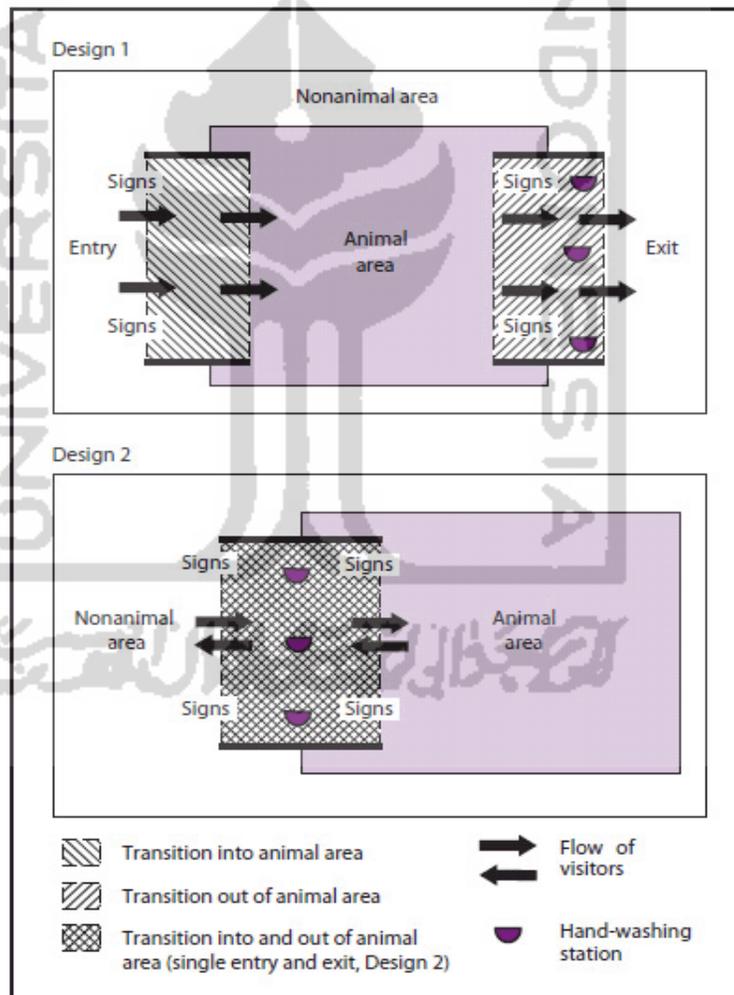
- Pengunjung tidak diperbolehkan melakukan interaksi dengan hewan secara langsung tanpa pengawasan langsung dari *staff* yang sudah dilatih untuk menangi hewan tertentu.
- *Staff* harus memperhatikan kebersihan dari tempat perawatan hewan dan ruang *petting zoo* sendiri setiap harinya agar selalu terjaga kebersihannya.
- *Unpasteurized milk* (susu perah yang belum dipasteurisasi) tidak boleh ditawarkan kepada pengunjung secara langsung.
- Pengawas hewan harus mengawasi hewan-hewan *display* dengan seksama baik dalam kesehatan dan tingkah laku hewan saat berinteraksi dengan pengunjung.
- Pengawas harus memberikan peringatan untuk tidak menyentuh bagian mulut dari hewan-hewan tersebut kepada pengunjung.

4. Binatang

- Hewan-hewan yang memiliki potensi berbahaya tidak dianjurkan untuk ada di *petting zoo*, seperti hewan-hewan dalam jenis amphi dan reptile.
- Semua hewan *display* harus dalam keadaan sehat tanpa terkecuali.
- Semua hewan harus melakukan vaksin secara berkala untuk memastikan kesehatannya.
- Semua hewan yang menjadi *display* di *petting zoo* harus memiliki karakteristik yang *friendly* dan terbiasa dengan sentuhan serta interaksi dengan manusia.

5. Singage

- Mencuci tangan dengan sabun dan air hangat setelah berinteraksi langsung dengan hewan, saat tangan terlihat kotor karena menyentuh peralatan yang ada di area *petting zoo* dan saat sebelum makan atau minum.
- Pengawas dan orang dewasa pendamping anak harus saling mengingatkan untuk mencuci tangan.
- Hindari menyentuh wajah dan mulut saat sebelum mencuci tangan.
- Tidak boleh memberi makanan pada area *petting* hewan.



Gambar 2.7 Guidelines Layout Petting Zoo

Sumber: *Guidelines for the Operation of Petting Zoo and Open Farm 2012*

2.2.6 Jenis Kegiatan Pada *Petting Zoo*

Jenis-jenis kegiatan yang ada di dalam *petting zoo* yang didapat dari persyaratan *petting zoo* pada *point* 2.2.5 dan hasil observasi penulis secara langsung adalah sebagai berikut:

a. Bermain dan belajar

Kegiatan bermain dan belajar yang dimaksud adalah di mana pengunjung dapat menerima informasi tentang hewan yang ditampilkan secara langsung saat berinteraksi / menyentuh / bermain dengan hewan tersebut.

b. Memberi makan

Kegiatan memberi makan adalah kegiatan di mana pengunjung dapat memberi makan kepada hewan dengan makanan yang sudah disediakan.

c. *Grooming*

Kegiatan *grooming* atau merawat hewan ini adalah kegiatan yang menawarkan pengalaman khusus kepada pengunjung tentang bagaimana memperlakukan hewan dengan baik dan benar, seperti pemerah susu sapi, memotong bulu domba, menyikat kuda dan lain sebagainya.

d. Pengelolaan

Kegiatan pengelola yang mewadahi kegiatan ketatausahaan, pengawasan dan *maintenance petting zoo* yang meliputi kegiatan administrasi, kebersihan dan keamanan.

2.1.2 Pembagian Ruang Pada *Petting Zoo*

Pembagian Ruang pada *petting zoo* yang merujuk pada kegiatan dan persyaratan yang ada di dalam *petting zoo* mendapatkan hasil sebagai berikut:

- a. Ruang *petting* hewan
- b. Ruang *feeding* hewan
- c. Ruang makanan hewan
- d. Ruang cuci tangan

- e. Ruang pendukung
- f. Ruang tiket
- g. Ruang perawatan hewan
- h. Toko souvenir
- i. Ruang informasi
- j. Ruang workshop
- k. Ruang audiovisual
- l. Ruang peralatan dan gudang

2.1.3 Jenis Hewan dan Karakteristinya di Dalam *Petting Zoo*

Mukhlisi dalam jurnalnya yang berjudul “Domestikasi Satwa Liar” mengatakan bahwa domestikasi satwa liar adalah salah satu produk peradaban yang paling berhasil seiring dengan proses evolusi makhluk hidup. Domestikasi sendiri artinya adalah suatu populasi hewan atau tumbuhan liar yang melalui proses seleksi dan terbiasa hidup di sekitar dan berada dalam kendali manusia. Di era *modern* ini domestikasi satwa liar diwujudkan dalam suatu rancangan berupa kebun binatang atau *petting zoo*.

Ragam jenis hewan domestik menurut *Our World Encyclopedia*, 1983;78 adalah hewan-hewan yang dapat dipelihara dan dapat hidup berdampingan dengan manusia. Untuk memudahkan klasifikasi dan penempatannya pada ruang-ruang pemeliharaan, hewan tersebut dibagi menjadi dua kelompok, yaitu:

- a. Hewan besar (ternak), seperti sapi, domba, kuda, dll.
- b. Hewan kecil (peliharaan/kesayangan), seperti kucing, anjing, hamster, kelinci, dll

Meujuk pada penjabaran dari Mukhlisi dan *Guidelines petting zoo*, berikut adalah tabel pembagian jenis dan karakteristik hewan yang sesuai untuk dijadikan *display* pada rancangan *petting zoo*:

Tabel 2.3 Tabel Pembagian Jenis Hewan Display di Petting Zoo

Mamalia Kecil			
Jenis	Perawatan		Karakteristik
	Makanan	Masa Hidup	
Kelinci 	- Rumput - Dedaunan - Wortel	12 tahun	Mudah dijinakkan Aktif
Hamster 	- Biji-bijian - Gandum	7-10 tahun	Binatang malam Suka menggigit Suka bersembunyi
Sugar Glider 	- Biji- bijian - Buah - Sayur - Kacang	12 tahun	Mudah stress saat berada di tempat yang terlalu bising
Landak Mini 	Cacing Jangkrik	10 tahun	
Mamalia Besar			
Jenis	Perawatan		Karakteristik
	Makanan	Masa Hidup	
Domba	Rumput Dedaunan	10-12 tahun	Tenang Memamahbiak

	Jerami		Mudah dijinakkan
Sapi 	Rumput Dedaunan Jerami	18-22 tahun	Tenang Memamahbiak Mudah dijinakkan
Kuda Pony 	Rumput	20-30 tahun	Tenang Memamahbiak Aktif
Aves			
Jenis	Perawatan		Karakteristik
	Makanan	Masa Hidup	
Kakak Tua 	Biji-bijian Buah	12 tahun	
Beo 	Buah	12 tahun	
Ikan Hias			
Jenis	Perawatan		Karakteristik
	Makanan	Masa Hidup	

<p>Ikan Mas</p> 	<p>Cacing sutra Dedak</p>	<p>40 tahun</p>	
<p>Ikan Koi</p> 	<p>Cacing sutra Ganggang</p>	<p>10 tahun</p>	
<p>Ikan Cupang</p> 	<p>Cacing sutra Ganggang</p>	<p>10 tahun</p>	
<p>Ikan Badut</p> 	<p>Palet ikan Cacing Ganggang</p>	<p>10 tahun</p>	

Sumber: Analisis Penulis, 2020

2.1.4 Pengguna *Petting Zoo*

Sehubungan dengan jenis kegiatan di dalam *indoor petting zoo*, maka pengguna dapat dikategorikan menjadi:

a. Pekerja *petting zoo*

Merupakan kelompok pengguna yang berkaitan langsung dengan perawatan dan pengawasan terhadap hewan-hewan di dalam *petting zoo*, diantaranya adalah:

1. *Animal trainer* (pawang hewan)
2. *Animal caretaker* (perawat hewan)

b. Pengunjung

Merupakan kelompok yang menikmati fasilitas *petting zoo*

dalam rangka berinteraksi dengan hewan seperti, bermain, memegang, memberi makan, *grooming* dan lain sebagainya yang berkaitan dengan fasilitas *petting zoo* tersebut.

Pengunjung dikategorikan menjadi 2, yaitu:

1. Orang tua / Orang dewasa
2. Anak-anak

c. Pengelola

Merupakan kelompok yang bertanggung jawab terhadap pengelolaan fasilitas yaitu dalam hal perawatan bangunan, keamanan dan administrasi *petting zoo*, dan lain sebagainya, seperti:

1. *Security*
2. *Cleaning service*
3. *Ticketing*
4. *Chasier*
5. *Souvenir's Shop keeper*

2.1.5 Program Waktu dalam *Petting Zoo*

Berdasarkan pada *Guidelines for the Operation of Petting Zoo and Open Farm 2012*, sebuah *petting zoo* memiliki program-program yang dilaksanakan dalam tiga kategori waktu, yaitu sebagai berikut:

a. Program Berkala

Dilaksanakan pada waktu-waktu tertentu secara teratur atau rutin. Program yang dimaksud dalam kategori ini adalah seperti sarapan bersama hewan, memandikan hewan dan pertunjukan hewan.

b. Program Rutin Harian

Dilaksanakan secara teratur, setiap hari. Program yang dimaksud dalam kategori ini adalah seluruh kegiatan yang ada selain dari kegiatan dalam program berkala.

c. Program Insidental

Dilaksanakan pada waktu yang tidak pasti atau belum

ditentukan. Program ini ditujukan untuk kegiatan-kegiatan yang berada diluar program dan kegiatan interaksi dengan hewan yang suatu saat akan diadakan, seperti mengunjungi bayi binatang yang baru lahir.

Merujuk pada pengelompokan kategori waktu dalam *petting zoo*, maka pada *Petting Zoo* di Kebun Binatang Surabaya didapatkan adanya dua jenis aktivitas yang dikelompokkan berdasarkan waktu, yaitu program aktivitas rutin dan berkala, berikut penjelasan pada tabel :

Tabel 2.4 Ragam Aktivitas Berdasarkan Waktu

Petting Zoo	Rutin	Berkala
Indoor	<ul style="list-style-type: none"> · <i>Petting</i> · Memberi makan · Belajar 	<ul style="list-style-type: none"> · <i>Breakfast with animal</i> · <i>Watching animal film</i>
Outdoor	<ul style="list-style-type: none"> · Bermain · <i>Grooming</i> 	<ul style="list-style-type: none"> · Atraksi hewan · Memandikan hewan · <i>Horse/Pony ride</i>

Sumber: Penulis, 2019

2.3 Kajian Pendekatan *Child Friendly Space*

2.3.1 Pengertian *Child Friendly Space*

Child Friendly Space pada ruang adalah perwujudan dari gagasan bahwasanya setiap anak memiliki kesempatan untuk memperoleh pendidikan dengan lingkup belajar yang aman, nyaman dan menyenangkan (Unicef.org.2009). Sejak tahun 1999 *child friendly space* digunakan untuk melindungi anak-anak dengan menyediakan ruang yang aman dan penyediaan pengawasan terhadap kegiatan dengan kesadaran risiko terhadap anak-anak dan memobilisasi masyarakat untuk memulai lingkup perlindungan. *Child friendly space* dirancang dan dilaksanakan secara parsitipasif, di mana lokasi anak-anak berada dapat diberikan lingkungan yang aman, dalam hal ini meliputi ruang bermain, rekreasi, pendidikan dan kesehatan.

Merujuk pada buku *A Practical Guide to Developing Child Friendly Space* terdapat enam prinsip utama yang digunakan dalam child friendly space, yakni:

1. *Child Friendly Space* merupakan tempat yang aman dan terlindungi untuk anak-anak.
2. *Child Friendly Space* menyediakan lingkungan yang mendukung dan merangsang pertumbuhan anak.
3. *Child Friendly Space* dibangun di dalam masyarakat.
4. *Child Friendly Space* menggunakan pendekatan partisipatif sepenuhnya untuk desain implementasi.
5. *Child Friendly Space* menyediakan layanan dukungan dan program terpadu.
6. *Child Friendly Space* adalah tempat terbuka dan tidak diskriminatif.

Ruang terbuka berupa taman bermain merupakan lingkungan yang penting bagi anak-anak dalam kaitannya dengan interaksi antar teman sebaya. Kegiatan dan aktivitas bermain tersebut dilengkapi dengan tempat yang aman dan nyaman sehingga menjadi lebih hidup, namun tetap dalam pengawasan orang tua. Tidak hanya bermain, lingkup tersebut dapat juga memberikan informasi atau pelajaran baru kepada anak-anak dengan suasana yang lebih menyenangkan.

Dampak dari child friendly space ini sendiri diungkapkan oleh United Nation Convention On the Right of The Children (UNCRC) sebagai penggagas dari pendekatan child friendly space, bahwa setiap anak memiliki sifat yang berbeda-beda. Di situasi darurat anak memiliki karakteristik umum yang mempengaruhi struktur psikologis dan menjadi kannya lebih kuat, seperti:

1. Menyimpan rasa kasih sayang untuk merawat lingkungan terdekatnya (ex, orang tua, peliharaan, dll).
2. Memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi hal-hal positif dan role model yang baik.
3. Memiliki interaksi yang baik dengan orang dewasa dan teman

sebayanya.

4. Memiliki kemandirian dan kemampuan untuk membantu jika diperlukan.
5. Memiliki kemampuan untuk beradaptasi.
6. Memiliki kecenderungan untuk berpikir sebelum bertindak.

2.3.2 Membangun Lingkungan Binaan untuk Anak-anak

Membangun lingkungan mengacu pada hal-hal di sekitar yang dibangun berdasarkan adaptasi manusia, seperti bangunan, taman, ruang belajar, ruang untuk bekerja dan melanjutkan hidupnya. Fasilitas komersial dan non-komersial seperti sekolah, pertokoan, transportasi public, dan lain sebagainya adalah merupakan bagian dari lingkungan.

Pada dasarnya, membangun lingkungan berdampak langsung pada anak-anak yang sedang tumbuh di lingkungan tersebut. Lingkungan fisik di sekitar anak-anak tumbuh dapat mempengaruhi bagaimana mereka berinteraksi, bentuk kepribadian, karakter kepribadian dan pengalaman untuk dibawa kemudian pada masa dewasa.

Ruang untuk anak-anak berdampak pada kebiasaan yang akan mempengaruhi tingkat kesenangan dan cara mereka menjalani dan menikmati hidup di lingkungannya. Lingkungan memiliki kemampuan untuk menghidupkan inspirasi, imajinasi, dan eksplorasi anak.

Hal-hal yang dibutuhkan dalam lingkungan bagi anak adalah lingkungan yang menyenangkan dan penuh aktivitas, merasa aman, dan terdapat pula ruang-ruang yang flexible. Fasilitas seperti taman, tempat bermain, kebun binatang, dan lain sebagainya untuk anak perlu disediakan demi mengembangkan kenyamanan anak dalam lingkungannya. Merasa aman adalah salah satu hal yang penting untuk anak, hal ini dikarenakan kondisi aman adalah salah satu factor yang menunjukkan bahwa lingkungan tersebut ramah bagi anak. Lingkungan yang aman dan terlindungi menciptakan safe

space untuk anak dalam berpartisipasi dengan aktivitas di lingkungan sekitarnya. Merasa aman di dalam ruang publik terkonsentrasikan pada sirkulasi publik untuk anak. Commissioner Children and Young People menyatakan bahwa anak-anak merasa tidak aman ketika ruangan terkesan gelap dan kotor. Lingkungan dikatakan baik, ketika anak-anak mampu mengeksplorasi lingkungan tanpa rasa khawatir, sebagaimana pula orang tua atau pengwas tidak merasa khawatir akan lingkungan tersebut.

Berikut adalah lima faktor yang diperlukan untuk menumbuhkan design ruang yang ramah anak:

1. Memungkinkan anak-anak untuk aktif dan memiliki lifestyle yang sehat.
2. Merancang ruang publik yang hijau dan ramah.
3. Menyediakan anak-anak pilihan akses yang aman dan nyaman.
4. Merancang ruang dengan aman untuk anak secara fisik dan psikologis.
5. Merancang ruang dengan tingkat aksesibilitas yang mudah dan multifungsi.

2.3.3 Psikologi Anak

Setiap masing-masing individu memiliki perasaan atau emosi. Tidak hanya pada orang dewasa, anak-anak juga merasakan emosi tersebut. Bahkan sebenarnya anak-anak merasakan emosi yang lebih dibandingkan orang-orang dewasa. Hal ini dikarenakan belum mampunya mereka untuk mengendalikan emosi (Kozier, Erb, Berman, & Snyder, 2011). Berikut adalah emosi yang biasa terjadi pada anak-anak:

1. Amarah

Kondisi marah ini terjadi biasanya dipicu oleh pertengkaran dalam permainan, di mana anak akan saling berebut dan bersaing dengan anak lain. Amarah ditandai dengan ledakan tangisan, menendang, menggetak atau

memukul.

2. Takut

Takut pada anak bias disebabkan karena berbagai sebab seperti pembiasaan (ditakut-takuti), peniruan, mengalami hal buruk yang membuatnya mengingatnya secara terus-menerus, merasa terancam dan tidak nyaman atau kurang menyenangkan. Dalam kondisi takut, anak-anak akan cenderung untuk melarikan diri atau bersembunyi.

3. Cemburu

Anak akan merasa cemburu pada saat perhatian orang lain yang ada disekelilingnya berpindah arah kepada orang lain. Sikap cemburu ini dapat dilihat dari perilaku anak yang melakukan segala cara agar dapat mendapat perhatian lagi, contohnya dengan ber-akting.

4. Ingin tahu

Anak-anak memang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tanpa memperdulikan lingkungan dan dengan siapa ia berbicara.

2.3.4 Perkembangan Psikologi Anak

Perkembangan emosi pada anak biasanya akan mengikuti perkembangan usia kronologisnya. Untuk anak-anak usia sekolah 6-12 tahun, pada periode yang biasa disebut sebagai masa anak-anak pertengahan atau masa laten ini, mereka menemui tantangan baru. Berikut adalah tahapan perkembangan emosi anak pada usia sekolah, yakni usia 6-12 tahun (Behrman, Kliegman, & Arvin, 2000):

a. 6 tahun

Pada usia ini, emosi anak akan semakin matang. Anak akan semakin mudah mengerti hal-hal apa saja yang mereka dapatkan dari emosi yang mereka miliki.

b. 7-8 tahun

Anak-anak pada fase usia ini memiliki emosi yang semakin

matang dan semakin dapat mengendalikan diri. Fokus dan perhatian mereka mulai pada hal-hal yang bersifat eksternal. Kestabilan emosi semakin terbentuk sehingga mulai muncul rasa empati terhadap manusia, lingkungan dan makhluk hidup di sekitarnya.

c. 8-12 tahun

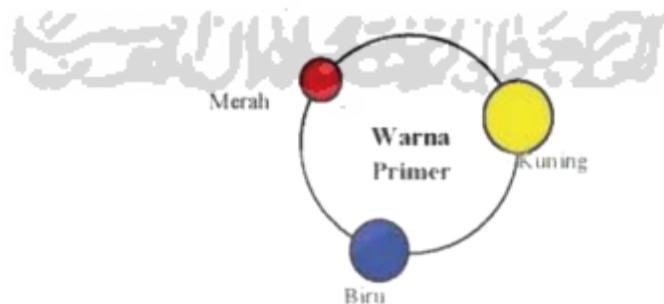
Pada fase usia ini, anak akan belajar bagaimana beradaptasi dengan kelompok dan mulai mengembangkan beberapa keterampilan sosial, yaitu:

1. Bagaimana mematuhi aturan
2. Bagaimana menjalin relasi pertemanan
3. Bagaimana bermain dengan aturan tertentu
4. Mampu mendisiplinkan diri dan mulai mengenal norma-norma yang ada di sekitar.

2.3.5 Warna Dalam Kaitannya Terhadap Psikologi Anak

1. Pengertian Jenis Warna

Warna pada dasarnya adalah objek yang dapat mendatangkan manfaat secara spiritual, emosional, mental dan fisik. Warna sendiri terdiri dari dua kelompok secara psikologis, yakni kelompok warna positif atau warna yang digambarkan untuk meningkatkan kesenangan dan kegembiraan), contohnya adalah warna merah, jingga dan kuning.

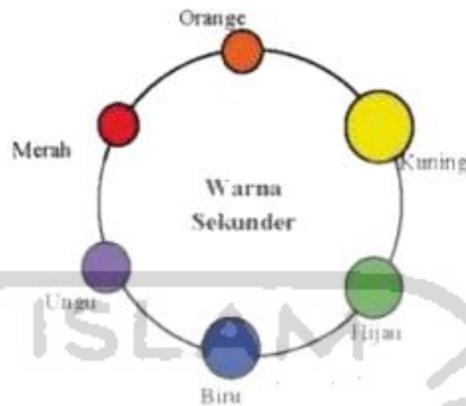


Gambar 2.8 Warna Primer

Sumber:Olds, 1999, Child Cre Design Guide

Kemudian untuk kelompok kedua adalah warna negative atau warna yang menyebabkan emosi tidak stabil seperti warna hijau, biru,

dan ungu. Tidak hanya dikelompokkan berdasarkan kelompok secara psikologis, warna sendiri terdiri dari warna primer dan sekunder.



Gambar 2.9 Warna Sekunder

Sumber:Olds, 1999, Child Cre Design Guide

2. Pengaruh Jenis Warna

Warna yang dipakai dalam kehidupan manusia sehari-hari mampu mempengaruhi manusia dari unsur warna tersebut. Contohnya dalam pembuatan poster film, penggunaan warna orange, kuning dan jingga adalah pilihan untuk meningkatkan nafsu makan agar menarik penikmat film agar merasakan juga nafsu makan yang meningkat saat melihatnya. Warna pada bangunan tidak hanya diterapkan pada dinding, tetapi juga pada peralatan atau furniture yang lain.

Berikut adalah table yang menunjukkan hubungan warna dengan efek psikologis terhadap manusia:

Tabel 2.5 Hubungan Warna dengan Efek Psikologis pada Anak

Warna	Efek yang ditimbulkan
Merah	Energik, hangat, membangkitkan, optimis, dan inisiatif.
Orange	Ceria, percaya diri, membangkitkan.
Kuning	Meningkatkan konsentrasi dan inspirasi.
Hijau	Menenangkan, sejuk, natural.
Biru	Dingin, damai, sejuk.
Ungu	Lembut, anggun dan tenang.

Warna	Efek yang ditimbulkan
Putih	Netral, seimbang dan bersih.
Hitam	Kuat, misterius dan memberikan rasa kurang nyaman.
Coklat	Netral, seimbang dan natural.
Abu-abu	Netral, seimbang dan penuh.
Emas	Hangat, menarik perhatian, mewah.
Perak	Dingin

Sumber: Skripsi Rohana Veramyha, Perpustakaan Sebagai Sarana Tumbuh Kembang Anak di Yogyakarta, hal 101

2.3.6 Kesimpulan *Child Friendly Space*

Child Friendly Space pada kesejahteraan anak-anak untuk mendapatkan hak-hak sesuai dengan usia dan tingkat emosionalnya, seperti mendapatkan ruang untuk bermain, belajar, dan berinteraksi dengan rekan sebayanya tanpa adanya rasa terancam atau takut dan tidak aman.

Jika dilihat dari pemaparan secara keseluruhan terhadap *Child friendly space* dan kaitannya dengan perkembangan emosional anak berdasarkan usianya, maka rancangan *Petting Zoo* ini memerlukan konsep ruang bermain dan belajar (dalam kaitannya tentang hewan) yang rekreatif dan edukatif. Hal ini ditujukan untuk memberikan hak-hak anak secara utuh dalam memperoleh kesenangan dan informasi atau edukasi terhadap lingkungan sekitarnya yang kemudian akan menumbuhkan rasa empati tidak hanya kepada orang-orang di sekitarnya namun juga pada makhluk lain seperti hewan.

2.4 Kajian Arsitektur rekreatif dan Edukatif

2.4.1 Pengertian Arsitektur Rekreatif dan Edukatif

Rekreatif adalah suatu kegiatan yang bersifat rekreasi. Kamus Webster mendefinisikan rekreasi sebagai sarana untuk menyegarkan kembali pikiran melalui kegiatan yang mengandung hiburan dan menimbulkan rasa senang. Edukatif adalah suatu kegiatan yang bersifat mendidik atau menambah wawasan. Edukasi sendiri adalah sarana

untuk memperoleh sebuah pengetahuan atau ilmu.

Dari kedua penjabaran di atas, maka rekreatif dan edukatif merupakan suatu upaya perancangan dalam menciptakan suatu kegiatan yang memberikan hiburan sekaligus juga memberikan ilmu pengetahuan atau mengedukasi sehingga dalam prosesnya kegiatan belajar atau menerima informasi ini menimbulkan rasa senang.

2.4.2 Karakteristik Kegiatan Rekretif dan Edukatif

Menurut dalam bukunya yang berjudul *The Process of Recreation Programming* dan Ivor Selly dalam *Outdoor Recreation and The Urban Environment* bahwa jenis-jenis karakteristik kegiatan rekreasi dibedakan menjadi 6, yakni:

1. Fungsi
 - a. Hiburan, untuk mendapatkan kesenangan
 - b. Pendidikan, memberikan hiburan namun tetap mendidik
2. Sifat Kegiatan
 - a. Bermain / olah raga
 - b. Bersenang-senang, belanja, menonton film, makan, jalan-jalan, bersantai; music, pemandangan
3. Rekreasi Budaya yaitu rekreasi dengan objek wisata berupa benda-benda atau hal-hal yang memiliki nilai seni, budaya, sejarah yang tinggi
4. Rekreasi Buatan yaitu rekreasi dengan objek wisata berupa buatan manusia
5. Rekreasi Alam yaitu rekreasi yang memanfaatkan potensi alam sebagai objek utama
6. Tingkat Usia
 - a. Anak-anak usia 5-13 tahun

Anak-anak pada kelompok usia ini memperoleh kegembiraan dengan melakukan banyak kegiatan yang berkaitan dengan gerak / motorik, seperti, berlari-lari, bermain dengan suatu objek, bermain dengan hewan, bermain dengan boneka dan sebagainya.

- b. Remaja Usia 14-24 tahun

Kelompok usia remaja cenderung memilih jenis rekreasi di mana mereka dapat menemukan dinamika untuk mengembangkan kreatifitas, dan lebih tertarik untuk melakukan aktifitas fisik seperti olah raga, seni maupun social.

c. Dewasa Usia 25-45 tahun

Pada usia ini, orang dewasa tidak lagi terlihat aktif dan cenderung menghindari kegiatan fisik. Hiburan yang didapat adalah berupa membaca buku, menonton film di bioskop dan lain sebagainya.

Dari 6 jenis kegiatan yang sudah dijelaskan di atas, maka diambil 5 kategori kegiatan sebagai karakteristik kegiatan rekreatif edukatif, yaitu:

1. *Social activities* : rekreasi dengan tujuan social, melibatkan interaksi social sebagai kegiatan utama, seperti berbincang, jalan-jalan bersama, dan lain sebagainya
2. *Physical recreation* :melakukan kegiatan fisik sebagai kegiatan utama
3. *Cognitive recreation* : Melibatkan kebudayaan, pendidikan, dan kreatifitas
4. *Nature learning* : rekreasi di alam terbuka
5. *Relaxation* : rekreasi dengan tujuan melepaskan diri dari ketegangan dan kelelahan baik mental maupun fisik untuk mencapai kesenangan, seperti menikmati pemandangan alam, duduk di taman, dan lain-lain.

Kelima macam kegiatan rekreatif edukatif tersebut di atas kemudian dikelompokkan sesuai dengan aktivitas yang ada di *petting zoo* dijelaskan pada table di bawah ini:

Tabel 2.6 Pengelompokan Tipologi Kegiatan di *Petting Zoo* berdasarkan Karakteristik Kegiatan Rekreatif Edukatif

No.	Jenis Kegiatan	Physical Recreation	Social Activities	Cognitive Recreation	Nature Learning	Relaxation
1.	<i>Petting</i>	✓				

No.	Jenis Kegiatan	Physical Recreation	Social Activities	Cognitive Recreation	Nature Learning	Relaxation
2.	Memberi makan			✓		
3.	<i>Grooming</i>			✓		
4.	<i>Riding Pony</i>	✓				
5.	Bermain		✓			
6.	Kuliner		✓			
7.	Istirahat					✓
8.	Nonton Film					✓

Sumber: Analisis Penulis, 2019

Dari table di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan yang ditawarkan di *petting zoo* merata, mulai dari *physical recreation* dengan *petting* (berinteraksi dengan hewan secara langsung) dan *riding pony*. Kemudian untuk *social activities* atau kegiatan berbasis social diisi dengan kegiatan bermain bersama dan kuliner. Lalu diikuti dengan *cognitive recreation* yang menawarkan kegiatan memberi makan hewan dan *grooming* (*taking care of the animals*) dan terakhir adalah *relaxation*, di mana kegiatan beristirahat dan nonton film (hewan) adalah aktivitas terakhir yang dihadirkan di *petting zoo* Kebun Binatang Surabaya.

Dari kelima macam kategori muatan aktivitas rekreatif edukatif tersebut, kemudian ditemukan karakteristik masing-masing aktivitas menurut kelompok muatan rekreatif edukatif yang dijabarkan sebagai berikut:

A. Aktivitas bermuatan Physical Recreation

Berikut adalah pemetaan dari aktivitas fisik yang ditawarkan di bangunan terancang, *petting zoo*:

Tabel 2.7 Pengelompokan Tipologi Aktivitas di Petting Zoo berdasarkan Muatan Physical Recreation

No.	Jenis Aktivitas	Karakteristik
1.	Petting	<p>Aktivitas petting di petting zoo adalah kegiatan utama di mana pengunjung berinteraksi langsung dengan hewan dengan cara bermain bersama hewan (menyentuh secara langsung)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan yang dilakukan sebelum <i>petting</i> adalah mencuci tangan, mendengarkan arahan <i>animal trainer</i> dan kemudian memasuki area <i>petting</i>. • Aktivitas <i>petting</i> ini dapat dilakukan secara berkelompok dengan memperhatikan jumlah anak yang tidak lebih dari 5 orang, hal ini dilakukan untuk menjaga agar hewan yang ditampilkan tidak terlalu <i>stress</i> dengan kehadiran banyak manusia.
2.	Pony Riding	<p>Aktivitas Pony Riding diadakan secara berkala di mana anak-anak dapat mengendarai kuda pony berkeliling kawasan rancangan <i>petting zoo</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan yang dilakukan sebelum <i>pony riding</i> adalah mencuci

No.	Jenis Aktivitas	Karakteristik
		<p>tangan, memakai helm, dan memegang erat tali kuda. Kegiatan ini didampingi oleh <i>animal trainer</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan ini hanya dapat dilakukan satu anak tiap satu kuda dan diberlakukan system antri.

Sumber: Analisis Penulis, 2020

B. Aktivitas bermuatan Social

Tabel 2.8 Pengelompokan Tipologi Aktivitas di Petting Zoo berdasarkan Muatan Social Activities

No.	Jenis Aktivitas	Karakteristik
1.	Bermain	<p>Aktivitas bermain di petting zoo ini adalah aktivitas bebas yang dapat dilakukan anak pada area playground yang disediakan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan yang dilakukan sebelum bermain adalah mencuci tangan, memasuki area playground, bermain bersama teman, kemudian saat selesai kembali mencuci tangan. • Aktivitas bermain ini tentu saja dapat dilakukan secara

No.	Jenis Aktivitas	Karakteristik
		berkelompok, dengan demikian juga dapat menumbuhkan social dari sang anak dan mendapatkan teman bermain sebaya.
2.	Kuliner	<p>Aktivitas kuliner ini merupakan bagian dari aktivitas tambahan yang disediakan <i>petting zoo</i> saat anak-anak sudah lelah bermain dan berinteraksi dengan hewan dan pengunjung lain.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan yang dilakukan sebelum kuliner atau memasuki area kantin adalah mencuci tangan, kemudian memesan makanan yang diinginkan dan mencari tempat duduk yang tersedia. • Kegiatan ini dapat dilakukan oleh semua pengunjung yang merasa perlu untuk mengisi perut yang lapar.

Sumber: Analisis Penulis, 2020

C. Aktivitas bermuatan Cognitive Recreation

Tabel 2.9 Pengelompokan Tipologi Aktivitas di Petting Zoo berdasarkan Muatan Cognitive Recreation

No.	Jenis Aktivitas	Karakteristik
1.	Memberi Makan hewan	<p>Aktivitas memberi makan hewan merupakan salah satu dari aktivitas utama yang ditawarkan petting zoo untuk pengunjung agar dapat menikmati interaksi langsung dengan hewan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan yang dilakukan sebelum memberi makan adalah mencuci tangan, membeli makanan hewan pada booth yang sudah disediakan, memasuki area <i>feeding</i>, memberi makan, kemudian saat selesai kembali mencuci tangan. • Aktivitas memberi makan ini dibatasi pembelian makanannya agar tidak membuat hewan terlalu kenyang. Kegiatan ini juga diawasi oleh <i>animal trainer</i>.
2.	<i>Grooming</i>	<p><i>Grooming</i> adalah aktivitas merawat hewan. Pemberian informasi kepada pengunjung bagaimana merawat hewan ternak seperti mencukur bulu domba.</p>

No.	Jenis Aktivitas	Karakteristik
		<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan yang dilakukan sebelum grooming adalah mendengarkan informasi yang diberikan dari animal trainer, memperhatikan tata cara grooming, mencuci tangan, kemudian mempraktekan hal yang sudah dicontohkan. • Kegiatan ini hanya dapat dilakukan oleh pengunjung dewasa / pengawas / remaja.

Sumber: Analisis Penulis, 2020

D. Aktivitas bermuatan Refreshment

Tabel 2.10 Pengelompokan Tipologi Aktivitas di Petting Zoo berdasarkan Muatan Refreshment

No.	Jenis Aktivitas	Karakteristik
1.	Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung yang sedang mengawasi anak-anak bermain. • Melepaskan lelah sejenak dengan duduk-duduk di bangku yang sudah disiapkan di setiap sudut area petting zoo.

2.	Nonton Film	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan menonton film ini disuguhkan di awal pada saat sebelum pengunjung memasuki area interaksi langsung dengan hewan. Film yang disuguhkan adalah tentang hewan-hewan yang di-display.
----	-------------	--

Sumber: Analisis Penulis, 2020

2.5 Interpretasi Tema

Beberapa kriteria dari penerapan pendekatan *Child Friendly Space* yang Rekreatif dan Edukatif perlu diperhatikan dan diwujudkan dalam perancangan bangunan *Petting Zoo* agar dapat memunculkan suasana bangunan yang aman, rekreatif dan edukatif. Kriteria tersebut didasarkan pada sub judul 2.3.2 komponen *child friendly space* dan simpulan dari karakteristik desain bangunan rekreatif dan edukatif yang didapatkan dari penjabaran karakteristik kegiatan rekreatif dan edukatif pada 2.3.3 yang kemudian didapat :

1. Bangunan merupakan gabungan dari dua unsur kegiatan yakni rekreasi dan edukasi.
2. Bangunan harus dapat memberi identitas yang memiliki sifat atau karakter bangunan rekreatif dan edukatif.
3. Bangunan harus mampu menciptakan suasana edukasi yang rekreatif dan menyenangkan juga menghibur namun tetap aman.
4. Bangunan memiliki karakter yang invitatif (mengundang) untuk menarik rasa ingin tahu pengunjung.

Kriteria pembentuk tema yang sudah disebutkan diatas harus dipertimbangkan dalam upaya pencapaian menciptakan kesan rekreatif dan edukatif bagi pengguna bangunan dengan tidak mengesampingkan keamanan bangunan.

Pencapaian tema dalam perancangan didukung oleh beberapa faktor pendukung, yakni:

a. View

View harus dapat memberikan kesan penyegaran fisik dan mental serta memberikan kesempatan pada pengguna untuk merelaksasikan dirinya dan rehat sejenak dari rutinitas yang menguras energi.

b. Sequence Ruang dan Pengalaman Ruang (*experience*)

Masih berkaitan erat dengan *view*. Pengalaman berbeda yang dialami pengguna dalam lingkup rancangan (dalam maupun luar ruangan) dapat membuat pengguna merasa tertarik untuk melakukan kegiatan rekreasi sambil belajar.

c. Sirkulasi

Kenyamanan sirkulasi menjadi salah satu tuntutan yang harus dipenuhi pada setiap lingkungan rancangan. Pola atau alur sirkulasi yang dituntut dalam penerapan tema rekreatif adalah sirkulasi yang menghasilkan vista, baik penggunaan sirkulasi lurus maupun kurva.

d. Material dan Tekstur

Material yang dipilih adalah material yang alami untuk memunculkan kesan rekreatif dan kesan yang berbeda pada bangunan.

e. Style Bangunan

Perlu memperhatikan *image* yang akan ditampilkan untuk memberi kesan atau identitas kepada bangunan.

f. Warna

Seperti yang sudah dijabarkan di 2.3.2 tentang komponen *child friendly space*, warna memiliki peranan penting untuk memberikan pengaruh psikologis pada pengunjung. Penerapan warna digunakan untuk memberikan kesan / pengalaman pengguna bangunan.

Sehingga untuk menciptakan ruangan pada rancangan *petting zoo* di Kebun Binatang Surabaya yang rekreatif dan edukatif dibutuhkan beberapa aspek yang perlu dipenuhi. Menurut Seymour M. Gold dalam *Recreation Planning & Design*, dijelaskan bahwa penciptaan suasana rekreatif juga dapat diperoleh dengan:

a. Pergerakan Manusia dan Aktifitas

Pergerakan yang dimaksud adalah pergerakan yang tidak monoton sehingga dapat menimbulkan kesan rekreatif. Sehingga pada *petting zoo* ini akan diterapkan karakteristik desain yang menghindari kesan monoton di dalamnya dengan strategi sebagai berikut:

1. pengaturan sirkulasi pengunjung yang berbeda saat datang dan pulang sehingga tidak terjadi tumpukan pengunjung yang rawan menimbulkan kesan membingungkan.
2. Penyuguhan beragam aktivitas dengan beragam pula karakteristik aktivitasnya yang sudah dijelaskan pada table 2.4 yang mendapatkan hasil pembagian 4 zona ruang aktivitas yang berbeda yang adalah *physical*, *cognitive*, *social*, dan *relaxation*.

b. Ruang yang digunakan bersama

Ruang yang dapat digunakan bersama diartikan sebagai ruangan yang dapat digunakan untuk berinteraksi, baik dengan sesama pengunjung ataupun dengan objek pameran *petting zoo* (satwa). Pada rancangan *petting zoo* ini maka ruang yang dimaksud dapat berupa public space / taman bermain outdoor atau area *petting* itu sendiri dan juga ruang audiovisual. Dengan melihat hal tersebut, maka *petting zoo* akan menerapkan strategi sebagai berikut :

1. Tempat bermain adalah sarana berinteraksi antar sesama pengunjung.
2. Ruang audiovisual di mana pengunjung disuguhi tontonan untuk memberikan pengetahuan lebih terhadap satwa yang dipamerkan.

c. Orang bisa saling melihat

Secara naluriah manusia mempunyai kebutuhan untuk bersosialisasi, begitu juga dengan anak-anak yang cenderung pemalu. Dengan melihat dan dilihat orang, maka akan sedikit

timbul rasa aman untuk anak karena dia tidak merasa sendiri. Oleh karenanya, strategi yang diterapkan pada *petting zoo* adalah:

1. Ruang *petting* yang terbuka dan luas tanpa sekat-sekat.
2. Kesan *indoor outdoor* yang seakan menyatu.
3. Penataan tata massa bangunan yang sebisa mungkin tidak menutupi sirkulasi pengunjung saat melakukan aktivitas.

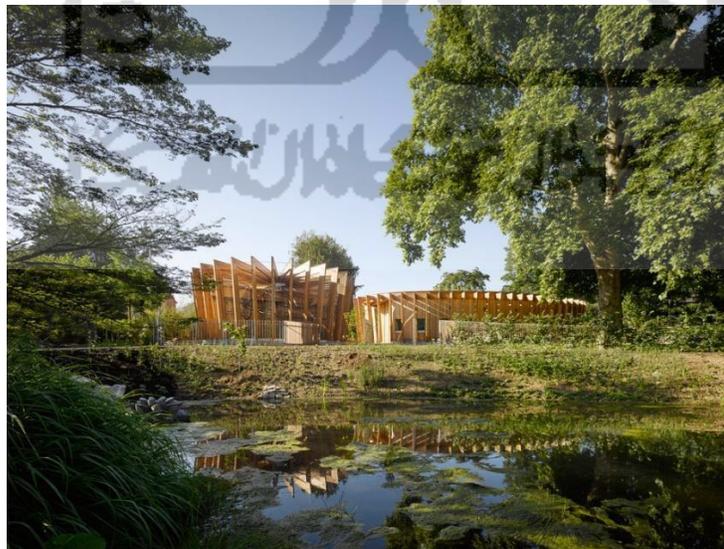
d. Explorasi

Mengundang pengunjung untuk merasakan segala sesuatu yang ada di dalam bangunan terancang. Explorasi pada *petting zoo* yang akan diterapkan adalah sebagai berikut :

1. Terdapat kegiatan *eventual* seperti makan bersama binatang, *pony riding*, dan pemerah sapi.
2. Penerapan material bangunan yang bervariasi dengan perpaduan warna yang ceria dan disesuaikan dengan tema dalam ruangan sehingga menimbulkan kesan yang berbeda di setiap peralihan tema ruang.

2.5 Kajian Preseden Bangunan

2.5.1 Schlossgarten (*petting zoo*) in Ohringen, Germany



Gambar 2.5 Schlossgarten (*petting zoo*) in Ohringen, Germany

Sumber: Archdaily

Petting zoo Ohringen ini adalah salah satu fasilitas rekreasi fauna yang ada di German. *Petting zoo* ini menggunakan konsep menyatu dengan alam, di mana bangunannya yang berbentuk cylinder ini menggunakan bahan dari alam, yakni kayu dapat berjalan selaras dengan kondisi eksisting kawasan. Yang menarik dari *petting zoo* ini adalah di mana bangunan yang menampung 30 spesies hewan domestic ini membagi zonasinya dengan meletakkan beberapa jenis hewan di bagian luar (keledai, kuda poni dan llama). Pada bagian dalam bangunan yang terdiri dari dua massa bangunan kemudian dipisah kembali berdasarkan kelompok hewannya. Massa bangunan utama diisi oleh hewan-hewan domestic kecil, termasuk baby kangaroo yang menjadi point utama dari *petting zoo* ini dan pada massa bangunan kedua, masih berbentuk cylinder, terdapat aviary (kandang burung) yang dibiarkan terbuka sebagian dengan dinding kaca.





Gambar 2.6 Schlossgarten (*petting zoo*) in Ohringen, Germany

Sumber: Archdaily

Lesson learn:

Hal yang dapat diambil dari Schlossgarten Ohringen ini adalah pembagian zona *indoor* dan *outdoor* hewan. Dengan posisi German sebagai negara dengan 4 musim, pembagian zona ini menjadi efektif dan efisien, sedangkan di Surabaya dengan keadaan cuaca yang sewaktu-waktu dapat berubah dari terik panas matahari hingga hujan deras. Kemudian konsep bangunan dari Schlossgarten Ohringen ini juga sangat menarik dengan menggunakan bahan alami (kayu) untuk memberi kesan menyatu dengan kondisi eksisting. Penggunaan material yang ramah lingkungan menjadi salah satu pertimbangan dalam perancangan *indoor petting zoo* di kebun binatang Surabaya.

2.5.2 Overseas Returnee Indoor Petting Zoo, Chongqing, China



Gambar 2.7 Overseas Returnee Indoor Petting Zoo

Sumber: Chinadaily.com

Indoor petting zoo di China ini memiliki 60-70 hewan dengan pengelompokan hewan berdasarkan tema. *Petting zoo* ini menyuguhkan pengalaman ruang yang berbeda dengan seakan membawa kita merasakan habitat alami hewan-hewan tersebut. Dengan didukung penggunaan perkerasan yang berbeda-beda pada lantai dan pohon serta dinding bergambar sesuai tema membuat *petting zoo* ini terasa lebih hidup. Indoor petting zoo ini awalnya adalah milik individu, Zheng, yang kemudian menjadi kebanggaan kota Chongqing.





Gambar 2.8 Overseas Returnee Indoor Petting Zoo

Sumber: Chinadaily.com

Lesson learn:

Hal yang dapat diambil dari Overseas Returnee Indoor Petting Zoo adalah bagaimana menarik pengunjung dengan cara menawarkan pengalaman ruang yang berbeda dari petting zoo lain yang terkesan monoton dan hanya sekedar berinteraksi dengan hewan. penggunaan tema pada tiap pengelompokan hewan ini sangat baik untuk anak-anak agar tidak mudah bosan saat berada di dalam suatu ruang. Untuk rancangan *indoor petting zoo* di kebun binatang Surabaya akan baik jika menerapkan tema pada ruang dalam untuk menghidupkan dan menghadirkan pengalaman ruang yang mengesankan bagi pengunjung.

2.5.3 The Friendly Farmyard Traveling Petting Zoo, New Jersey, US



Gambar 2.9 The Friendly Farmyard Traveling Petting Zoo, New Jersey, US

Sumber: Thefriendlyfarm.com

Friendly farmyard traveling petting zoo ini adalah kebun binatang keliling yang ada di New Jersey, US. Seperti namanya, mereka memiliki konsep petting zoo yang berkeliling dan mendatangi sekolah-sekolah anak (mobile). Yang menarik adalah mereka menawarkan berbagai kegiatan yang edukatif, masing-masing kelompok hewan memiliki trainer/penjaga untuk mengenalkan lebih dalam tentang seluk-beluk hewan kepada anak-anak, dengan demikian anak-anak tetap dapat bermain dengan hewan tersebut namun juga tetap mendapat informasi yang cukup dari sang trainer. Friendly farmyard traveling petting zoo ini memiliki event yang menarik seperti menunggangi kuda pony.





Gambar 2.10 The Friendly Farmyard Traveling Petting Zoo, New Jersey, US

Sumber: Thefriendlyfarm.com

Lesson learn:

Pendampingan ahli sangat perlu saat anak-anak berinteraksi dengan hewan, selain untuk menjaga keamanan juga sang trainer dapat memberikan informasi secara langsung bagaimana memperlakukan hewan dengan baik. Adanya event-event yang menawarkan pengalaman lebih seperti menunggangi kuda pony juga menambah nilai dari petting zoo yang rekreatif.

BAB 1II

PENYELESAIAN PERSOALAN RANCANGAN

Pada bagian ini akan dipaparkan mengenai penyelesaian persoalan perancangan terkait dengan hasil yang diperoleh dari bagian latar belakang maupun kajian pustaka. Maka diperoleh konsep rancangan bangunan yang akan dibahas kemudian diaplikasikan pada bangunan rancangan *Petting Zoo* di Kebun Binatang Surabaya.

3.1 Tata Ruang

Penjabaran tata ruang berikut akan membahas hal yang berkaitan dengan kebutuhan ruang pengguna, besaran ruang, sifat dan hubungan ruang, klasifikasi hingga organisasi ruang.

3.1.1 Pelaku dalam Rancangan

Pengguna dalam *petting zoo* dibagi menjadi 2 kelompok besar, yaitu pengelola dan pengunjung yang secara rinci dipaparkan pada table berikut.

Tabel 3.1 Pelaku dalam Rancangan

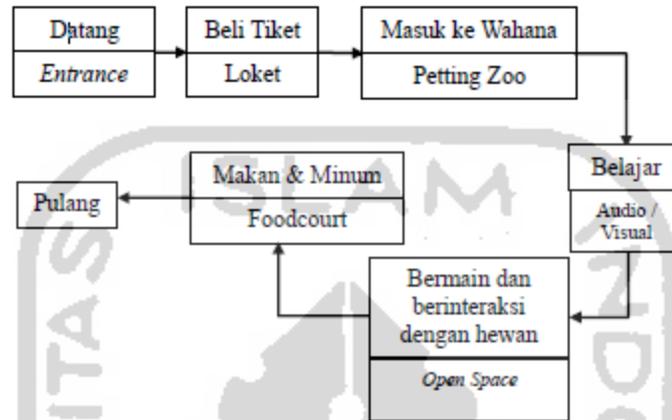
Pengelola	Bagian administrasi <i>Animal trainer</i> <i>Animal keeper</i>
Pengunjung	Anak-anak Dewasa
Service	Petugas kebersihan Petugas keamanan Petugas kantin Petugas Tiket

Sumber: Analisis Penulis 2020 berdasarkan Guidelines *Petting Zoo*, 2012

3.1.2 Aktivitas dalam *Petting Zoo*

Aktivitas dalam rancangan bangunan pada *petting zoo* mengacu pada pendekatan *child friendly space* yang rekreatif dan edukatif yang juga sudah dipaparkan pada point 2.4.2, berikut adalah scenario alur aktivitas pengguna

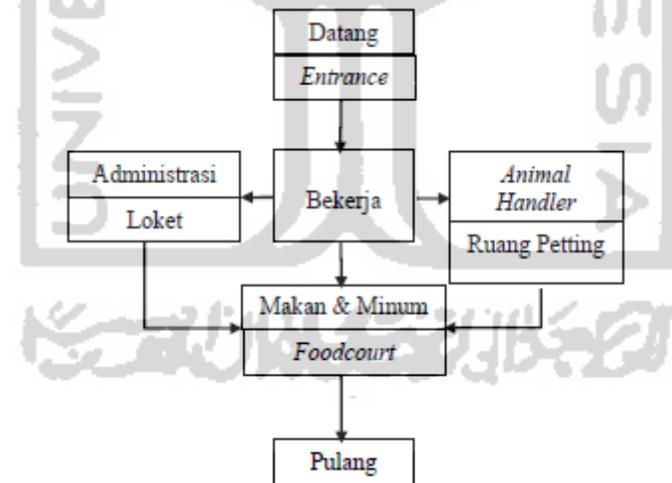
1. Pengunjung



Gambar : Skema Alur Kegiatan Pengunjung di Dalam *Petting Zoo*

Sumber: Penulis 2020

2. Pengelola / Staff



Gambar : Skema Alur Kegiatan Pengelola di Dalam *Petting Zoo*

Sumber: Penulis 2020

3.1.3 Kebutuhan Ruang

Berdasarkan kesimpulan persoalan desain pada bagian 2.1.2 maka ruang-ruang *petting zoo* yang dibutuhkan adalah sebagaimana table berikut.

Tabel 3.2 Kebutuhan Ruang Petting Zoo Berdasarkan Hasil Persoalan Desain

Jenis	Ruang yang Diperlukan dalam Rancangan
Ruang Pokok	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang <i>petting</i> • Ruang <i>feeding</i> • Ruang cuci tangan • Ruang orientasi • Ruang audiovisual • Ruang perawatan hewan • Ruang bermain • Ruang Peralatan / Gudang
Ruang Penunjang	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang tiket • Lobi • Toilet umum • Taman • Ruang petugas keamanan • Ruang CCTV

Sumber : Analisis Penulis 2020

Sedangkan berdasarkan aktivitas pengguna petting zoo, ruang yang dibutuhkan dalam rancangan petting zoo sebagaimana yang tertera pada table berikut.

Tabel 3.3 Kebutuhan Ruang Petting Zoo Berdasarkan Aktivitas Pengguna

Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Pengunjung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kunjungan dan pemanduan dalam petting zoo berupa dialog edukasi dan berinteraksi dengan hewan secara langsung. 2. Belajar dan bermain bersama 3. Memberi makan hewan 4. Pameran audiovisual 5. Display hewan 6. Grooming 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang orientasi • Ruang petting • Ruang feeding • Ruang grooming • Display corner • Ruang audiovisual • Ruang tunggu • Hall
Pengelola dan Service	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persiapan 2. Ibadah 3. Makan 4. Istirahat 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang ganti dan Loker • Tiket • Ruang CCTV

Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
		<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Security • Pantry • Mushola • Janitor • Gudang

Sumber: Penulis 2020

A. Tata dan Zonasi Display

Untuk mewujudkan penerapan konsep rekreatif edukatif pada bangunan petting zoo, maka kebutuhan ruang petting sendiri perlu diperhatikan. Aspek yang diperhatikan adalah sekuens ruang, alur pengenalan hewan kepada anak, tata display hewan, pewarnaan ruang, pencahayaan penghawaan dalam ruang serta zonasi hewan dalam petting zoo rancangan yang masing-masing akan dibahas sebagai berikut.

1. Konsep Tata dan Zonasi Ruang Display

Pada ruang petting akan dibagi menjadi 3 klasifikasi sesuai dengan urutan pengenalan hewan kepada anak, yaitu jenis display hewan 2D (informasi gambar hewan), 3D/Replika (patung atau 3d model dari hewan) dan hewan asli. Pembagian ini juga berdasarkan jenis kelompok hewan dan karakteristiknya. Hal ini bertujuan agar anak dapat mengetahui bagaimana menghadapi hewan sebelum kemudian berinteraksi langsung.



Gambar 3.1 Alur Tata Zonasi Petting Zoo

Sumber: Penulis 2020

Sirkulasi dalam sebuah ruang *petting zoo* membutuhkan skenario

pengenalan tertentu sebagaimana berdasarkan observasi penulis terhadap salah satu preseden petting zoo yang sudah dipelajari yang menerapkan pengenalan hewan berdasarkan jenis dan spesiesnya juga ukuran dan tingkat interaksi yang dapat dilakukan dengan hewan tersebut. Tujuan dari pembagian pengenalan hewan ini menurut penulis adalah untuk memudahkan anak dalam membedakan sifat atau karakteristik hewan yang terbagi dalam jenis dan kelompoknya sehingga anak juga dapat menyerap informasi secara runtut dan lebih memahami dibandingkan dengan pengenalan hewan secara acak.

Mengatasi hal tersebut, pada bangunan petting zoo akan menambahkan layer-layer interaktif yang menayangkan proses atau siklus hidup hewan yang ditampilkan sesuai dengan jenis dan kelompoknya. Layer-layer interaktif ini disebar di sepanjang ruang-ruang display 2D sebagai objek tambahan informasi selain gambar dan tulisan.. Layer interaktif ini digunakan untuk menampilkan karya seni audiovisual dengan durasi tertentu sehingga pengunjung dapat menyaksikan dari berbagai sisi. Selain layer interaksi, pada ruang display 2D ini juga diisi dengan sesi story telling oleh crew yang mendampingi dan pada ruang display 3D, tidak hanya diisi dengan replica hewan saja, namun juga dengan media interaktif di mana anak-anak dapat mengenal anatomi tubuh dari hewan tersebut.

2. Tata Fasilitas Pengunjung

Mengacu pada konsep pengenalan hewan terhadap anak, maka jalannya sebuah pameran / display pada petting zoo ini sebaiknya dilengkapi dengan fasilitas penunjang seperti fasilitas keamanan dan akses ke dalam bangunan terancang. Sebagaimana hasil analisis zonasi petting zoo, terdapat 2 area yang dapat digunakan sebagai entrance petting zoo yaitu pada bagian Utara dan Barat lokasi rancangan.

Berdasar pada pendekatan *child friendly space* yang mengutamakan keamana dan kemudahan anak dalam suatu lingkup ruang dan ketentuan dari petting zoo yang mengharuskan untuk memiliki satu pintu masuk dan satu pintu keluar, maka diputuskan untuk menggunakan satu entrance yang berada di bagian Barat site dengan pertimbangan pada bagian ini adalah bagian yang lebih sering dilewati oleh pengunjung di dalam kebun binatang Surabaya.

Kemudian pada bagian Utara site ditetapkan sebagai pintu keluar dengan pertimbangan lebih dekat dengan pintu keluar kebun binatang Surabaya.

Kemudian yang perlu diperhatikan pada bangunan petting zoo adalah perlindungan dari keamanan dan kenyamanan pengunjung juga hewan display yang meliputi, bahaya kebakaran, dan ketersediaan air bersih. Untuk mengatasi hal itu, perlindungan yang akan digunakan dalam petting zoo rancangan adalah sebagaimana poin-poin berikut.

1. CCTV terletak di setiap sudut ruangan pada area sirkulasi, area khusus seperti ticketing, ruang display, ruang orientasi dan pada bagian entrance juga exit bangunan.
 2. Sistem pemadam kebakaran seperti APAR terletak di setiap 15 meter, sedangkan springkler akan diletakkan di area sirkulasi. Peletakan smoke detector pada masing-masing ruang petting zoo dan kamar mandi.
 3. Peletakan metal dan infrared detector pada pintu masuk dan pintu keluar untuk menghindari pencurian.
3. Pencahayaan
- Untuk pencahayaan dalam bangunan petting zoo pada bagian ruang display 2D dan 3D menggunakan lampu sorot dengan kuat cahaya 200 lux untuk menerangi display gambar, panel dan replica. Beberapa panel pada ruang display 2D juga berfungsi sebagai pencahayaan dan penggunaan media seperti laayr interaktif dan replica interaktif.’
4. Pewarnaan Ruang
- Penggunaan pewarnaan pada ruang di dalam petting zoo dibagi menjadi 2, yakni untuk ruang display 2D dan 3D juga untuk ruang petting sendiri. Pada bagian ruang display 2D dan 3D penggunaan warna-warna netral digunakan untuk memaksimalkan pencahayaan dalam ruang. Pada langit-langit ruang display digunakan warna gelap dengan finishing yang bersifat matte untuk menghindari pantulan berlebih dari pencahayaan dalam ruang display. Kemudian menurut Ernst Neufert (1996) untuk dinding pada ruang display menggunakan warna putih atau cream untuk memberikan kesan luas pada bagian dalam bangunan.

Sedangkan pada ruang petting indoor dengan display hewan asli, digunakan warna-warna yang menyerupai habitat asli dari hewan yang ditampilkan. Hal ini untuk memberikan kesan pada pengunjung seakan memasuki lingkungan asli di mana hewan tersebut hidup.

5. Penghawaan

Pada bagian display 2D dan 3D, penghawaan dalam ruang pameran sangat berpengaruh terhadap keawetan objek display. Untuk menjaga suhu dan kelembaban ruang maka diperlukan adanya fasilitas pendukung seperti air conditioner dan dehumidifier.

Sedangkan pada ruang petting indoor, penggunaan banyak bukaan dan system cross ventilation untuk mengatur pergantian udara di dalam bangunan agar bau yang dihasilkan oleh hewan tidak terlalu mengganggu pengunjung.

B. Tata Ruang Terkait Dimensi Petting Zoo

Untuk menjawab permasalahan kenyamanan anak dalam menerima informasi dari petting zoo yang mempengaruhi tata ruang maka didapatkan dari hasil analisis tentang dimensi penyajian display 2D dan 3D yang menyesuaikan dengan dimensi pengunjung, dalam hal ini kaitannya dengan anak. Penyesuaian ini didapatkan dengan penerapan ketinggian display maksimum 70 cm dengan mengacu pada standar pameran yang ditetapkan oleh Depdikbud dan dimensi anak-anak maksimum. Sedangkan untuk ukuran ketinggian display maksimum adalah 120cm berdasarkan dari hasil analisis. Berikut adalah dimensi display yang akan digunakan sebagaimana gambar berikut.

3.1.4 Besaran Ruang

Besaran ruang pada petting zoo rancangan berkaitan dengan 3 hal yaitu berdasarkan pelaku, berdasarkan aktifitas, berdasarkan furniture. Besaran ruang terhadap pelaku diprediksi dengan besaran antropomorfik (besaran tubuh) dan jumlah pengguna ruangan (Auyudi, 2016). Besaran ruang juga terkait dengan ketinggian ruang display yang berdasarkan hasil analisis sebelumnya bahwa ketinggian ruang berdasarkan antropometri didapatkan hasil minimum setinggi 1.9m untuk ruang yang mewadahi kegiatan pameran 2D dan 3D. Namun ketinggian bangunan pada rancangan ruang petting indoor akan menggunakan ketinggian

minimum 5m dengan pertimbangan penghawaan dan lain sebagainya.

A. Besaran Ruang Berdasarkan Pelaku

Dalam menentukan besaran ruang terhadap pelaku dapat dihitung berdasarkan kebutuhan ruang, jumlah pelaku dan dimensi pelaku di masing-masing ruangnya. Mengacu pada dimensi pengguna maksimum adalah selebar 1,8 meter per individu yang dalam hal ini berarti masing-masing individu memiliki luasan maksimum sebesar 3,2m² sehingga berdasarkan perhitungan tersebut didapatkan perhitungan sebagaimana table berikut.

Tabel 3.1 Besaran Ruang Berdasarkan Pelaku

No.	Nama Ruang	Pelaku	Jumlah pelaku	Luas Individu (m ²)	Luas Total (m ²)	Luas Tiap Ruang (m ²)
1	Ruang Orientasi	Pengunjung	10	3,2	32	38,5
		Karyawan	2	3,2	6,4	
2	Lobby	Pengunjung	10	3,2	32	38,5
		Karyawan	2	3,2	6,4	
3	Ruang Display 2D dan 3D	Pengunjung	50	3,2	160	166,4
		Karyawan	2	3,2	6,4	
4	Ruang Petting Indoor	Pengunjung	10	3,2	32	38,5
		Karyawan	2	3,2	6,4	
5	Ruang Petting Outdoor	Pengunjung	20	3,2	32	38,5
		Karyawan	2	3,2	6,4	
6	Ruang Feeding	Pengunjung	10	3,2	32	38,5
7	Ruang Animal Bedding	Karyawan	2	3,2	6,4	
8	Ruang Cuci Tangan	Pengunjung	10	3,2	32	38,5
		Karyawan	2	3,2	6,4	
9	Ruang Audiovisual	Pengunjung	20	3,2	64	64
10	Gudang	Karyawan	1	3,2	3,2	3,2
11	Toilet	Pengunjung	4	3,2	12,8	25,6
		Karyawan	4	3,2	12,8	
12	Ruang Janitor	Karyawan	2	3,2	6,4	6,4
13	Mushola	Pengunjung	25	3,2	80	80
		Karyawan				
14	Ruang wudhu	Pengunjung	5	3,2	16	16
		Karyawan				
15	Cafetaria	Pengunjung	50	3,2	160	176
		Karyawan	5	3,2	16	
16	Ruang Tunggu	Pengunjung	10	3,2	32	32
17	Ruang Nursery	Pengunjung	2	3,2	6,4	6,4
18	Ruang MEE	Karyawan	2	3,2	6,4	6,4
19	Ruang kontrol CCTV	Karyawan	2	3,2	6,4	6,4
20	Loket	Pengunjung	4	3,2	12,8	19,2
		Karyawan	2	3,2	6,4	
Luas Total Aktivitas Petting Zoo (m ²)						897

Sumber: Analisis Penulis 2020

Dari hasil perhitungan besaran ruang didapatkan luasan ruang petting zoo keseluruhan berdasarkan dimensi pelaku adalah 897m².

B. Besaran Ruang Berdasarkan Furniture

Besaran ruang berdasarkan furniture mengacu pada jumlah furniture dan luas permukaan alas karena berpengaruh pada luasan permukaan lantai bangunan

yang akan ditempati. Perhitungan besaran ruang secara detail pada tabel berikut.

Tabel 3.2 Besaran Ruang Berdasarkan Furniture

No.	Nama Ruang	Furniture	Jumlah	Luas Alas(m2)	Luas Total (m2)	Luas Tiap Ruang (m2)
1	Ruang Orientasi	Metal Detektor	2	0,4	0,8	3,14
		Meja	1	1,22	1,22	
		Kursi	5	0,22	1,1	
2	Lobby	Sofa	2	0,56	1,12	2,34
		Meja	1	1,22	1,22	
3	Ruang Display 2D dan 3D	Panel	100	1,5	150	255,4
		Meja Pamer	10	0,54	5,4	
34	Ruang Petting Indoor	Animal Fence	6	9	54	56
		Bench	3	1	1	
		Singage	6	0	0	
5	Ruang Petting Outdoor	Animal Fence	3	25	75	76
		Bench	3	1	1	
		Singage	3	0	0	
6	Ruang Feeding	Rak Makanan	2	0,18	0,36	5,16
7	Ruang Animal Bedding	Animal Fence	3	1,5	4,5	4,5
8	Ruang Cuci Tangan	Wastafel	10	0,3	3	5,5
		Singage	10	0,25	2,5	
9	Ruang Audiovisual	Screen	1	0	0	3,6
		Proyektor	1	0	0	
		Speaker	4	0,9	3,6	
10	Gudang	Rak Barang	5	0,18	0,9	0,9
11	Toilet	Kloset	16	0,28	4,48	8,44
		Wastafel	12	0,3	3,6	
		Trash	4	0,09	0,36	
12	Ruang Janitor	Rak Barang	1	0,18	0,18	0,18
13	Mushola	Rak Peralatan Ibadah	1	0,18	0,18	0,36
		Rak Sepatu	1	0,18	0,18	
14	Ruang wudhu	Kran Air	3	0,09	0,27	0,33
		Water Drain	1	0,06	0,06	
15	Cafetaria	Dining Table Set	20	80	1600	2100
		Food Stall	5	100	500	
16	Ruang Tunggu	Bench	1	1	1	1
17	Ruang Nursery	Meja	1	1,22	1,22	1,62
		Kursi	1	0,22	0,22	
		Rak	1	0,18	0,18	
18	Ruang MEE	Panel	3	1,5	4,5	4,94
		Kursi	2	0,22	0,44	
19	Ruang kontrol CCTV	Meja Komputer	1	1,22	1,22	1,66
		Kursi	2	0,22	0,44	
		LCD / Screen	12	0	0	
20	Loket	Meja	2	1,22	2,44	2,88
		Kursi	2	0,22	0,44	
Luas Total Aktivitas Petting Zoo (m2)						2294,45

Sumber: Analisis Penulis 2020

Dari hasil perhitungan besaran ruang didapatkan luasan ruang petting zoo keseluruhan berdasarkan dimensi pelaku adalah 2.295m².

C. Besaran Ruang Berdasarkan Aktivitas

Besaran ruang berdasarkan aktifitas diambil sebanyak 20% dari jumlah luasan aktivitas pelaku dan luasan furniture. Persentase 20% diambil dari

efisiensi ruang berdasarkan faktor ekonomi konstruksi (Auyudi, 2016). Sehingga besaran ruang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.3 Besaran Ruang Berdasarkan Aktivitas

No.	Nama Ruang	Besaran Ruang
1	Ruang Orientasi	8,328
2	Lobby dan Loket	12,584
3	Ruang Display 2D dan 3D	84,36
34	Ruang Petting Indoor	18,902
5	Ruang Petting Outdoor	22,902
6	Ruang Feeding	8,732
7	Ruang Animal Bedding	2,18
8	Ruang Cuci Tangan	8,18
9	Ruang Audiovisual	13,52
10	Gudang	0,82
11	Toilet	6,808
12	Ruang Janitor	1,316
13	Mushola	16,072
14	Ruang wudhu	3,266
15	Cafeteria	455
16	Ruang Tunggu	6,4
17	Ruang Nursery	1,604
18	Ruang MEE	2,268
19	Ruang kontrol CCTV	1,612
Luas Total Aktivitas Petting Zoo (m2)		674,854

Sumber: Analisis Penulis 2020

Berdasarkan tabel, didapatkan luas total ruang berdasarkan aktivitas sebesar 674,854m² yaitu setara dengan 13,4% dari luasan lokasi rancangan yang dapat dibangun

D. Besaran Ruang Total pada Petting Zoo

Besaran ruang total pada petting zoo rancangan didapatkan dengan menjumlahkan luasan aktivitas pelaku, luas permukaan alas furniture dan luasan aktivitas berdasarkan persentase efisiensi ruang. Perhitungan ketiga aspek tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.4 Besaran Ruang Berdasarkan Aktivitas

No.	Nama Ruang	Pelaku (m ²)	Furniture (m ²)	Aktivitas (20% x (p+f))	Total Luas (p+f+a) (m ²)
1	Ruang Orientasi	38,5	3,14	8,328	49,968
2	Lobby	38,5	2,34	12,584	53,424
3	Ruang Display 2D dan 3D	166,4	255,4	84,36	506,16
4	Ruang Petting Indoor	38,5	56	18,902	113,402
5	Ruang Petting Outdoor	38,5	76	22,902	137,402
6	Ruang Feeding	38,5	5,16	8,732	32,392
7	Ruang Animal Bedding	38,5	4,5	2,18	45,18
8	Ruang Cuci Tangan	38,5	5,5	8,18	52,18
9	Ruang Audiovisual	64	3,6	13,52	81,12
10	Gudang	3,2	0,9	0,82	4,92

No.	Nama Ruang	Pelaku (m2)	Furniture (m2)	Aktivitas (20% x (p+f))	Total Luas (p+f+a) (m2)
11	Toilet	25,6	8,44	6,808	40,848
12	Ruang Janitor	6,4	0,18	1,316	7,896
13	Mushola	80	0,36	16,072	96,432
14	Ruang wudhu	16	0,33	3,266	19,596
15	Cafetaria	176	2100	455	2731
16	Ruang Tunggu	3,2	1	6,4	10,6
17	Ruang Nursery	6,4	1,62	1,604	9,624
18	Ruang MEE	6,4	4,94	2,268	13,608
19	Ruang kontrol CCTV	6,4	1,66	1,612	67,272
20	Loket	19,2	2,88	8,328	30,408
Luas Total Petting Zoo Rancangan					4221

Sumber: Analisis Penulis 2020

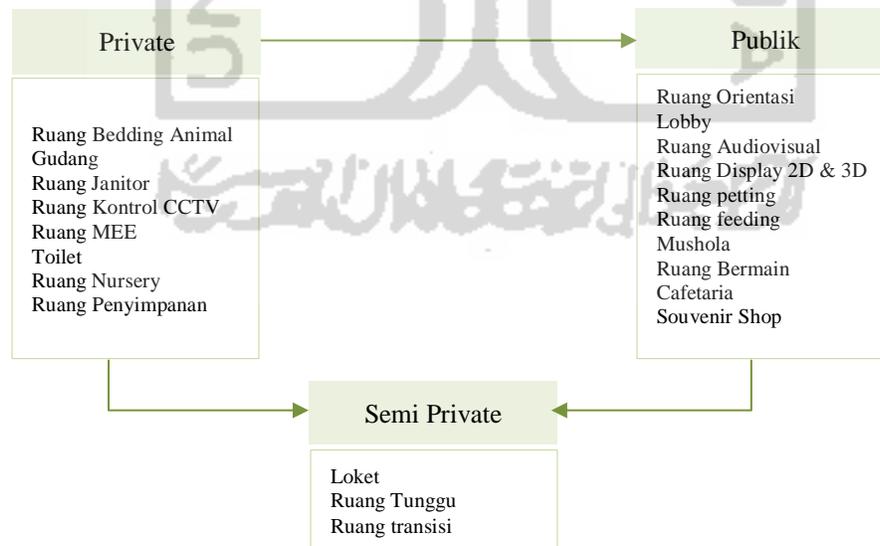
Berdasarkan hasil analisis diatas, didapatkan total luas rancangan bangunan petting zoo adalah 4.221m² dengan total luas site 7.420m².

3.1.5 Klasifikasi Ruang

Pengklasifikasian ruang petting zoo berdasarkan privasi dan frekuensi aktivitas rekreasi dan edukasi dalam kaitannya dengan perwujudan aktivitas di dalam bangunan terancang. Klasifikasi ruang petting zoo dipaparkan sebagai berikut.

A. Klasifikasi Ruang Berdasarkan Privasi

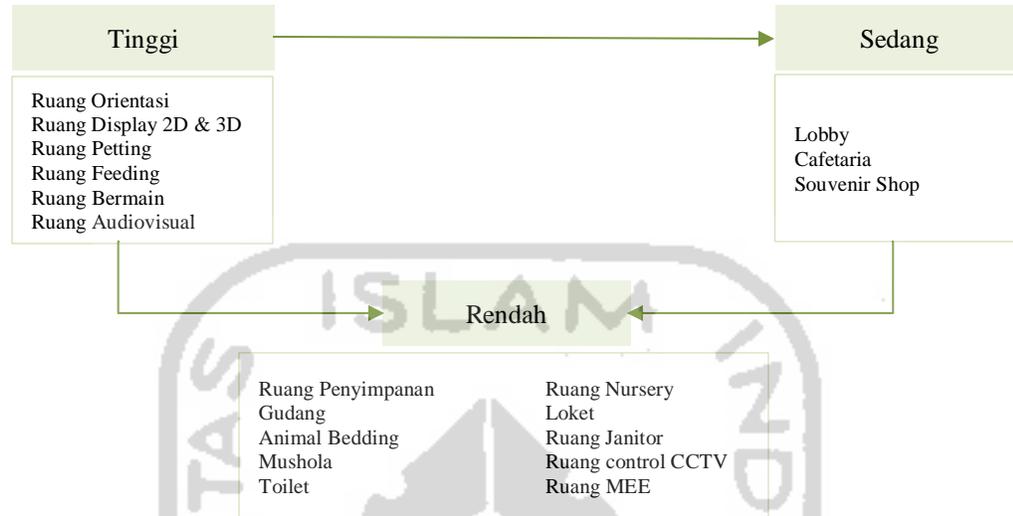
Membagi petting zoo menjadi 3 jenis yaitu ruang public, privat dan semi-privat sebagaimana yang dijelaskan pada skema berikut.



Gambar 3.2 Klasifikasi Ruang Berdasarkan Privasi
Sumber: Ilustrasi Penulis 2020

B. Klasifikasi Ruang Berdasarkan Frekuensi Aktivitas

Pada bagian ini, ruang petting zoo akan dibagi berdasarkan frekuensi aktivitas rekreasi edukasi. Berikut adalah skema aktivitas yang dimaksud.



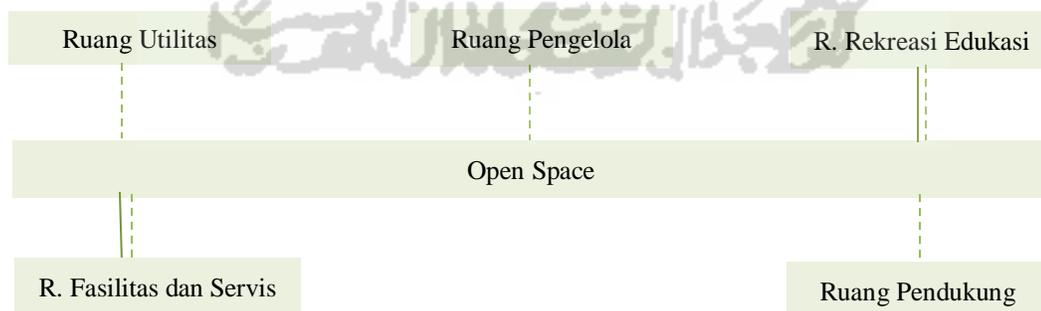
Gambar 3.3 Klasifikasi Ruang Berdasarkan Frekuensi Aktivitas

Sumber: Ilustrasi Penulis 2020

Kemudian kedua klasifikasi yang sudah dijelaskan di atas akan dijadikan pertimbangan dalam merancang zonasi ruang dalam petting zoo yang selanjutnya akan didukung dengan hubungan ruang.

3.1.6 Hubungan Ruang

Hubungan ruang berdasarkan pertimbangan aktivitas pengguna petting zoo rancangan. Hubungan ruang akan dijelaskan melalui skema berikut dan dilanjutkan dalam matriks activity relationship diagram yang dipaparkan sebagai berikut.



Gambar 3.4 Skema Hubungan Ruang

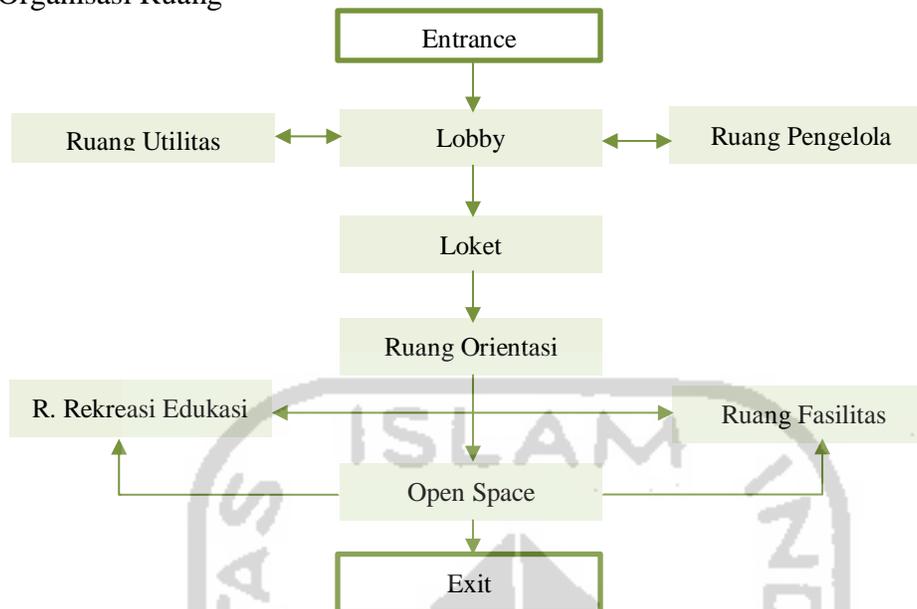
Sumber: Ilustrasi Penulis 2020

Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat bahwa seluruh ruang disatukan oleh open space sebagai pengikat. Ruang-ruang petting zoo dikelompokkan menjadi 5 bagian, yakni ruang rekreasi edukasi, ruang fasilitas, ruang pengelola, ruang pendukung dan ruang utilitas. Ruang-ruang di dalam petting zoo ini kemudian digambarkan pada matriks ruang yang berfungsi sebagai dasar organisasi ruang. Berikut adalah gambar matriks ruang petting zoo.

No.	Nama Ruang	Luas (m2)	Privasi			Frekuensi			
			Pv	SPv	Pb	R	S	T	
1	Ruang Orientasi	49,968							
2	Lobby	53,424							
3	Ruang Display 2D dan 3D	506,16							
4	Ruang Petting Indoor	113,402							
5	Ruang Petting Outdoor	137,402							
6	Ruang Feeding	32,392							
7	Ruang Animal Bedding	45,18							
8	Ruang Cuci Tangan	52,18							
9	Ruang Audiovisual	81,12							
10	Gudang	4,92							
11	Toilet	40,848							
12	Ruang Janitor	7,896							
13	Mushola	96,432							
14	Ruang wudhu	19,596							
15	Cafetaria	2731							
16	Ruang Tunggu	10,6							
17	Ruang Nursery	9,624							
18	Ruang MEE	13,608							
19	Ruang kontrol CCTV	67,272							
20	Loket	30,408							

Gambar 3.5 Matriks Ruang
Sumber: Ilustrasi Penulis 2020

3.1.7 Organisasi Ruang

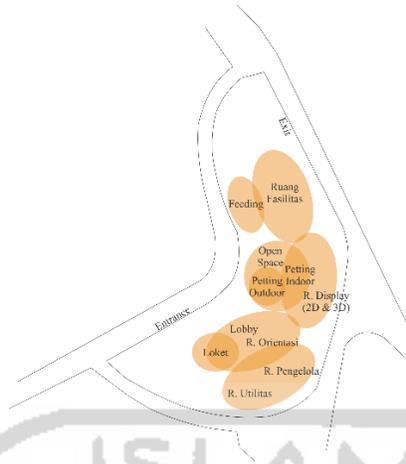


Gambar 3.6 Organisasi Ruang
Sumber: Ilustrasi Penulis 2020

3.1.8 Tata Ruang Berdasarkan Zonasi dan Organisasi Ruang

Kemudian untuk mendapatkan ruang yang merespon kondisi sekitar yang mencakup view, sirkulasi, matahari dan kebisingan maka diperlukan adanya penggabungan antara kondisi zonasi tapak eksisting dengan organisasi ruang yang telah dipaparkan pada gambar 3.6 sehingga, didapatkan tata ruang yang menyesuaikan kondisi sekitar.

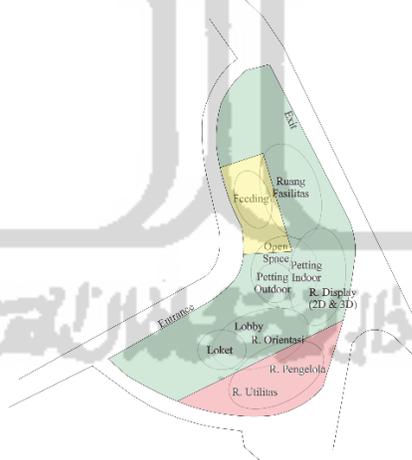
Kawasan petting zoo yang merespon lanskap kebun binatang Surabaya dengan pendekatan child friendly space yang rekreatif edukatif untuk menunjang kegiatan pengenalan hewan kepada anak dalam kaitannya dengan meningkatkan rasa empati anak. Adapun hasil dari penggabungan ke dua aspek tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini yang menjadi zonasi dasar perancangan petting zoo.



Gambar 3.7 Tata Ruang Berdasarkan Zonasi dan Organisasi Ruang

Sumber: Ilustrasi Penulis 2020

Ruang display dan petting diletakkan di tengah site dengan pertimbangan intensitas cahaya dan memaksimalkan penghawaan alami yang baik didapatkan dari arah timur site dengan demikian dapat membantu ruang petting agar tetap nyaman dan sehat. Sedangkan ruang fasilitas yang dan feeding ada di bagian utara site decay dengan pintu keluar karena pengunjung yang sudah puas mengeksplorasi petting zoo rancangan dapat beristirahat sejenak dan kemudian meninggalkan site.



Gambar 3.8 Tata Ruang Berdasarkan Sifat Zonasi

Sumber: Ilustrasi Penulis 2020

Berdasarkan zonasi pada gambar 3.8 maka pemisahan zonasi ruang utama dan pendukung dilakukan secara horizontal sehingga gubahan massa yang dipilih ada 3 gubahan massa bangunan utama, dan 2 gubahan massa untuk bangunan pendukung. Pemecahan gubahan massa ini diperoleh dari pertimbangan pemisahan ruang antara aktivitas pengenalan hewan dengan aktivitas pendukung lain diambil dari penerapan

child friendly space yang menyatakan bahwa anak-anak akan mudah terintimidasi dengan bangunan yang massive dan terlalu lebar.

Sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya, massa petting zoo yang berjumlah total 5 massa ini memiliki respon terhadap penerapan child friendly space dan kaitannya dengan rekreasi edukasi sebagai berikut:

1. Massa utama memiliki bentuk dinamis (tidak kaku) dan terletak pada bagian tengah site dengan mengelilingi open space.
2. Ruang transisi berupa jalan setapak dengan singage (penunjuk arah) untuk menuju massa bangunan ke dua dan ke tiga.
3. Massa bangunan penunjang (servis) terletak di sisi selatan site dengan bangunan utama agar selaras.

3.2 Fasad

3.2.1 Konsep Fasad

Merespon persoalan fasad bangunan petting zoo, dengan pendekatan child friendly space yang rekreatif dan edukatif, maka beberapa hal yang harus dipertimbangkan adalah:

1. Bentuk fasad dinamis (tidak kaku) menyesuaikan dengan karakteristik anak.
2. Fasad menyatu dengan lingkungan sekitar. Menggunakan perpaduan material alam dan ornamen-ornamen 3D / curtain wall untuk menarik pengunjung.
3. Dinding pada fasad diberi finishing warna-warna cerah, hal ini agar menarik perhatian anak secara psikologis.
4. Material pada bangunan rancangan menggunakan beton bertulang (struktur cangkang/shell) sebagai struktur utama.
5. Pada bagian muka bangunan dirancang dengan area terbuka sehingga pengunjung dapat langsung melihat entrance bangunan.

3.3 Lansekap

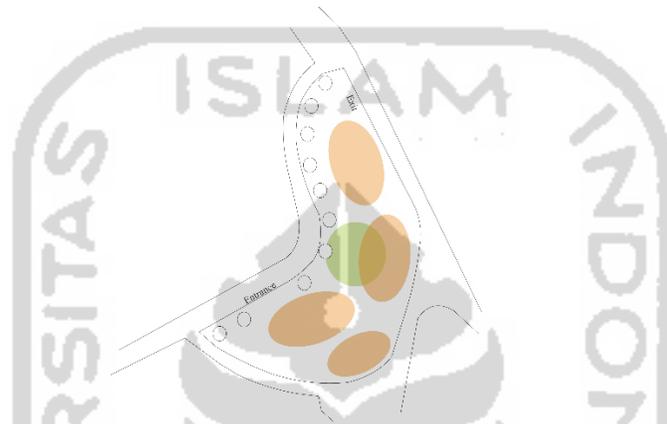
3.3.1 Tata Lansekap Berdasarkan Konsep Child Friendly Space

Lansekap pada kawasan rancangan akan digunakan sebagai sarana rekreasi dan edukasi yang memenuhi konsep child friendly space. Respon terhadap child friendly space dilakukan dengan pengaplikasian beberapa poin di bawah ini, yaitu:

1. Menggunakan sistem organisasi terpusat di mana area terbuka dikelilingi oleh massa bangunan sehingga mendapatkan kesan aman untuk psikologis anak.

2. Zonasi terdiri dari ruang terbuka yang di dalamnya terdapat wadah petting hewan secara outdoor dan feeding (memberi makan hewan) bersifat publik, juga area bermain anak.
3. Meletakkan pohon peneduh di bagian terluar site sebagai barrier antara site dengan kawasan kebun binatang.

Dari poin-poin yang sudah disebutkan diatas, berikut adalah bentukan dasar dari tata lansekap kawasan terancang.

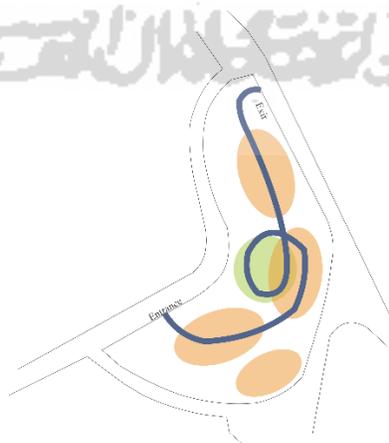


Gambar 3.10 Penyelesaian Lansekap Berdasarkan Konsep Child Friendly Space

Sumber: Ilustrasi Penulis 2020

3.3.2 Tata Lansekap Berdasarkan Aktivitas Rekreatif Edukatif

Lansekap pada bangunan petting zoo akan digunakan sebagai aktivitas rekreatif edukatif, maka berdasarkan fungsinya sebagai petting zoo, pada lansekap petting zoo akan diaplikasikan sistem sirkulasi linear, di mana anak dapat dengan mudah mengeksplorasi kawasan namun tetap dalam satu jalur.



Gambar 3.11 Penyelesaian Lansekap Berdasarkan Aktivitas Rekratif Edukatif

Sumber: Ilustrasi Penulis 2020

3.4 Kesimpulan Penyelesaian

Berdasarkan hasil di atas maka didapatkan pedoman untuk menemukan konsep dalam rancangan bangunan petting zoo. Persoalan yang akan diselesaikan kembali terkait dengan permasalahan khusus proyek akhir sarjana yaitu:

1. Bagaimana mewujudkan tata ruang petting zoo yang mewadahi aktivitas interaksi anak dan hewan yang menimbulkan rasa empati pada perancangan petting zoo?
2. Bagaiman merancang fasad petting zoo yang merespon kawasan kebun binatang Surabaya namun juga berperan sebagai komponen yang menarik pada petting zoo?
3. Bagaimana menata lansekap pada kawasan petting zoo yang mewadahi kegiatan rekreatif edukatif sehingga anak merasa aman dan nyaman berada di kawasan terancang?

Dari hasil analisi yang sudah dilakukan, maka didapatkan hasil persoalan desain berdasarkan permasalahan sebagaimana yang tertera berikut ini.

Tabel 3.5 hasil Penyelesaian Persoalan Rancangan

Sintesis Perancangan	Hasil Penyelesaian Persoalan Perancangan
Tata ruang terkait pengguna dan konsep child friendly space	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang display terbagi menjadi 3, yakni display 2D, 3D dan Petting. Dengan pengelompokan sesuai jenis hewan. 2. Susunan ruang display dibuat menyebar untuk efisiensi ruang dan kebebasan eksplorasi ruang untuk anak. 3. Sirkulasi ruang display linear mulai dari pintu masuk menuju ke pintu keluar. 4. Penggunaan layer interaktif sebagai pendukung kegiatan penyampaian informasi seputar hewan yang disebar di seluruh ruang display. 5. Ruang petting indoor dan outdoor dibuat seakan berbaur satu dengan lainnya menggunakan bukaan besar yang membatasi keudanya. 6. Entrance pengunjung berada di bagian timur site. 7. Menggunakan pencahayaan lampu sorot pada ruang display. 8. Penggunaan warna gelap pada atap sedangkan warna terang atau netral pada dinding ruang display 9. Penerapan warna yang menyerupai habitat asli hewan pada ruang petting indoor. 10. Ketinggian minimum lantai bangunan 2,8m 11. Lebar sirkulasi ruang display minimum 2m

Sintesis Perancangan	Hasil Penyelesaian Persoalan Perancangan
	<ol style="list-style-type: none"> 12. Terdapat penghawaan menggunakan humidifier dan air conditioner untuk ruang display 2D dan 3D. 13. Menggunakan banyak bukaan dan cross ventilation pada ruang petting indoor untuk menjaga kenyamanan pengunjung terhadap bau hewan.
Fasad yang merespon kawasan dan menarik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan elemen fasad interaktif seperti curtain wall, double skin facade dengan dilengkapi fasad statis dan lampu LED. 2. Menerapkan bentukan fasad yang dinamis sesuai dengan karakter anak. 3. Menggunakan struktur cangkang pada masa bangunan pendukung 4. Memecah fasad menjadi 3 bangunan utama dan 2 bangunan servis. 5. Material beton bertulang untuk dinding dan atap shell.
Lanskap yang mewadahi aktivitas rekreatif dan edukatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan sistem organisasi terpusat. 2. Massa mengelilingi open space. 3. Terdapat saran bermain dengan hewan dan memberi makan hewan. 4. Menerapkan sistem sirkulasi linear dari mulai entrance menuju ke ecit. 5. Pembagian zonasi menjadi 3 yaitu publik, semi-private, dan private. 6. Meletakkan zona servis pada bagian selatan site.

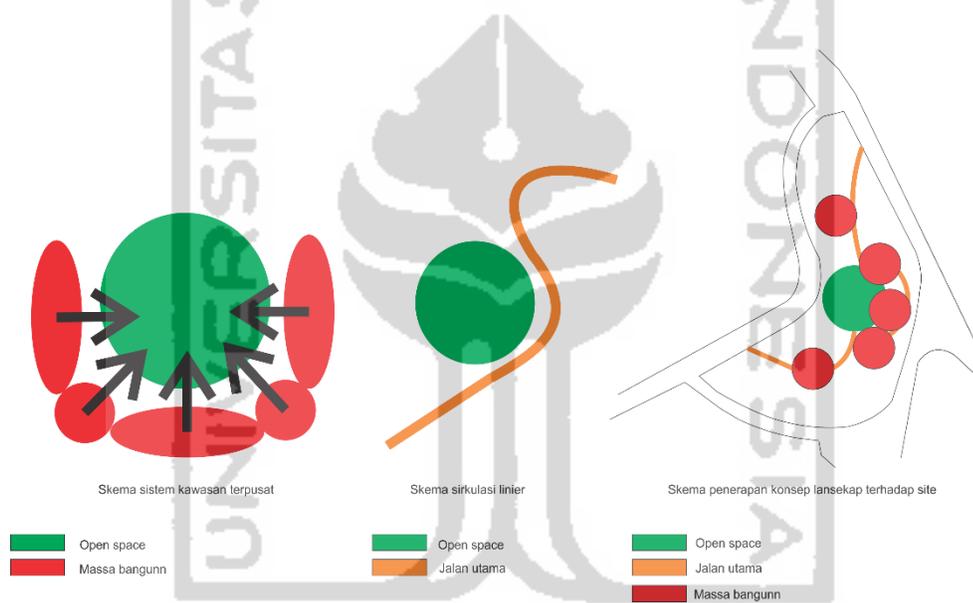
Sumber: Analisis Penulis 2020

BAB IV

KONSEP PERANCANGAN

4.1 Konsep Lansekap

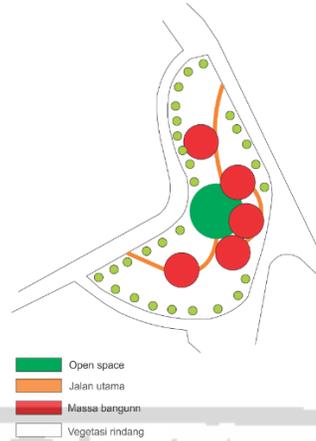
Merujuk pada konsep *child friendly space* yang mengutamakan keamanan dan kenyamanan anak pada ruang terbuka dengan perwujudan open space yang dikelilingi oleh masa bangunan (kawasan terpusat), kemudian penulis menggabungkan konsep kawasan terpusat dan sirkulasi linier sebagai dasar pembentukan pola lansekap kawasan yang kemudian dikembangkan sebagaimana gambar berikut.



Gambar 4.1 Skema Pola Kawasan Terancang

Sumber: Penulis, 2020

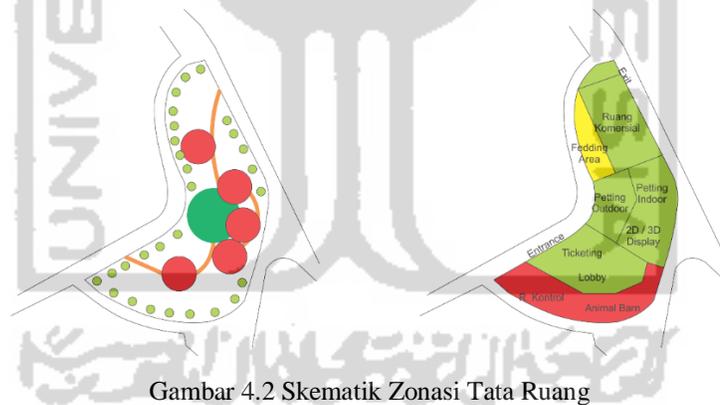
Penggunaan sirkulasi langsung dan linier pada kawasan didapat dari pertimbangan kemudahan akses anak (pengunjung) dalam area terancang. Selanjutnya, terkait dengan visual kawasan rancangan akan dirancang dengan penambahan vegetasi peneduh pada perimeter luar kawasan rancangan sebagai batas antara lokasi rancangan dengan jalan utama. Berikut adalah gambar peletakan vegetasi dalam site terancang.



Gambar 4.2 Skematik Peletakan Vegetasi pada Kawasan Terancang

Sumber: Penulis, 2020

Selain aspek vegetasi, yang menjadi pertimbangan lain terkait dengan lansekap kawasan adalah zonasi tata ruang yang membagi lansekap menjadi area public, privat dan service sebagaimana telah dipaparkan sebelumnya sehingga, apabila diaplikasikan pada kawasan rancangan, hal ini akan direspon sebagaimana gambar berikut.



Gambar 4.2 Skematik Zonasi Tata Ruang

Sumber: Penulis, 2020

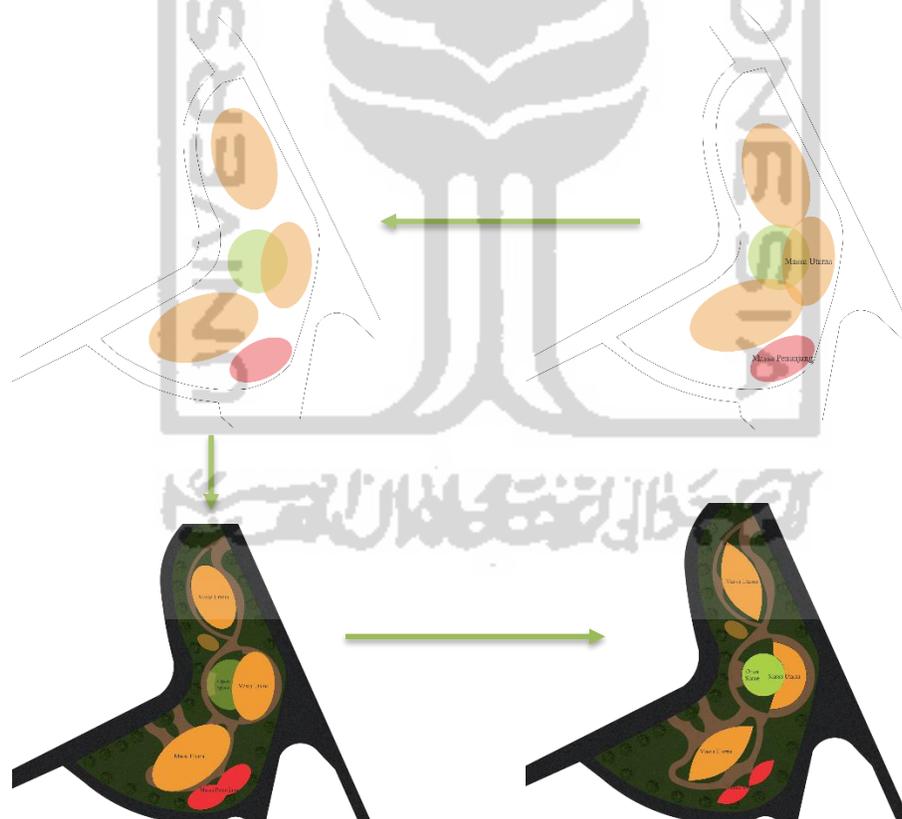
Peletakan massa utama dalam lansekap seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, akan merespon konsep child friendly space yaitu terletak mengelilingi public space atau area terbuka pada lokasi rancangan. Sedangkan masa penunjang terletak pada area perimeter luar lokasi terancang dengan orientasi kearah Barat. Pusat kawasan adalah ruang terbuka yang akan difungsikan sebagai area *feeding* hewan, bermain, dan meeting point untuk memasuki bangunan museum rancangan yang dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.3 Skematik Peletakan Massa Bangunan dengan Zonasi

Sumber: Ilustrasi Penulis 2020

Selanjutnya, hasil dari skema di atas diaplikasikan pada lansekap kawasan rancangan sehingga didapatkan bentukun sebagaimana berikut.



Gambar 4.5 Transformasi Gubahan Massa

Sumber: Ilustrasi Penulis 2020

4.2 Konsep Tata Ruang

4.2.1 Tata Ruang Berdasarkan Aktivitas

Berdasarkan penataan ruang *petting zoo* secara umum yang telah dipaparkan sebelumnya untuk merespon ruang-ruang rekreasi-edukasi yang terbagi berdasarkan tahap pengenalan hewan dapat dilihat pada gambar berikut.

Pada hasil analisis dikatakan bahwa ruang-ruang rekreatif edukatif saling berbaur, sehingga untuk memaksimalkan fungsi ruang, *petting zoo* menggunakan ruang tanpa sekat pada bagian display 2d dan 3d agar pengunjung dapat melakukan pergerakan secara bebas (dinamis) dalam ruang.

4.2.2 Tata Ruang Berdasarkan Interior

Berdasarkan dari hasil kajian teori sebelumnya, bahwa penataan interior terbagi menjadi 3 aspek yaitu, peletakan dan dimensi kandang area *petting* berdasarkan pengguna, pencahayaan ruang display dan pewarnaan ruang dalam pada *petting zoo* rancangan. Aspek pertama yang berpengaruh terhadap tata ruang interior display pada *petting zoo* berkaitan dengan dimensi bisual manusia sebagai pengguna bangunan untuk merespon tata ruang berdasarkan permasalahan yang telah dikaji sebelumnya. Adapun dimensi yang diterapkan pada interior *petting zoo* adalah sebagai berikut.

Aspek kedua yang digunakan dalam interior *petting zoo* adalah terkait dengan pewarnaan ruang, di mana dinding pada ruang display 2d dan 3d akan menggunakan warna terang dan pada langit-langit dan lantai akan menggunakan warna gelap. Kemudian pada bagian ruang *petting* atau display hewan akan menggunakan pewarnaan yang memberikan kesan tempat tinggal alami hewan tersebut sebagaimana skema berikut.

Aspek selanjutnya pada tata ruang interior *petting zoo* adalah pencahayaan dalam ruang display yang menggunakan lampu 200 lux yang menerangi benda display museum. Berikut adalah gambar dari pencahayaan yang digunakan dalam ruang display.

4.2.3 Tata Ruang Berdasarkan Sirkulasi

Berdasarkan hasil penyelesaian persoalan bahwa, sirkulasi *petting zoo* rancangan menggunakan sirkulasi satu arah. Berikut adalah skema penggambaran sirkulasi pada rancangan.

Untuk mendukung sirkulasi linear pada museum khususnya pada ruang pameran 2d dan 3d, digunakan denah open plan sehingga, sirkulasi sangat bergantung pada peletakan display yang memiliki jarak kurang lebih sebesar 2 meter antara satu dan lainnya.

4.3 Konsep Fasad

Fasad pada bangunan rancangan menggunakan pendekatan *child friendly space* yang rekreatif dan edukatif sehingga pada penerapannya bagian fasad akan dirancang dengan konsep modern di kawasan kebun binatang Surabaya menggunakan curtain wall, precast dan double skin façade dilengkapi dengan fasad statis dan LED serta dikontraskan dengan penambahan elemen alam.

4.4 Pengujian Desain

Dalam Proses perancangan *petting zoo* di kebun binatang Surabaya, terdapat konsep dan target permasalahan yang akan diselesaikan sehingga untuk mengetahui rancangan sudah mencapai solusi dan telah menjawab permasalahan maka dibutuhkan adanya pengujian rancangan. Pengujian rancangan pada bab ini akan dilakukan dengan menilai respon bangunan rancangan terhadap indikator *child friendly space*. Selanjutnya, untuk pengujian terhadap aktivitas rekreasi dan edukasi bangunan rancangan, dilakukan diskusi dengan 3 orang pengunjung dan perwakilan dari pihak kebun binatang Surabaya. Bahan diskusi adalah dengan menampilkan rancangan sehingga, setiap anggota diskusi memberikan masukan dan saran.

4.4.1 Pengujian Tata Ruang dan Fasad *Petting Zoo* Berdasarkan Indikator *Child Friendly Space*

4.4.2 Pengujian Lanskap Berdasarkan Aktivitas Rekreasi-Edukasi

4.4.3 Kesimpulan Uji Desain

BAB V

HASIL RANCANGAN

5.1 Spesifikasi Rancangan

Bangunan ini adalah bangunan yang berfungsi sebagai petting zoo yang dibina oleh Yayasan Taman Flora dan Satwa Surabaya dan Pemkot Surabaya. Adapun sebagaimana klasifikasinya, petting zoo ini adalah merupakan wahana yang diusulkan di dalam kawasan kebun binatang Surabaya dengan menawarkan interaksi langsung antara anak dan hewan.

Bangunan ini dirancang dengan pendekatan *child friendly space* yang rekreatif dan edukatif sebagai pertimbangan tata ruang, fasad dan lanskap. Upaya pembaharuan penambahan wahana pada kebun binatang Surabaya ini selain untuk mengenalkan anak kepada hewan, juga untuk menarik minat pengunjung untuk datang berwisata ke kebun binatang. Spesifikasi pada rancangan ini adalah :

1. Fungsi : Petting Zoo
2. Lokasi : Jalan Setail No.1, Darmo, Surabaya, Jawa Timur
3. Luas Site : 7.420m²
4. KDB : Total 4.221m²
5. Ketinggian : 0 – 27.500 meter diatas permukaan tanah

5.2 Hasil Rancangan

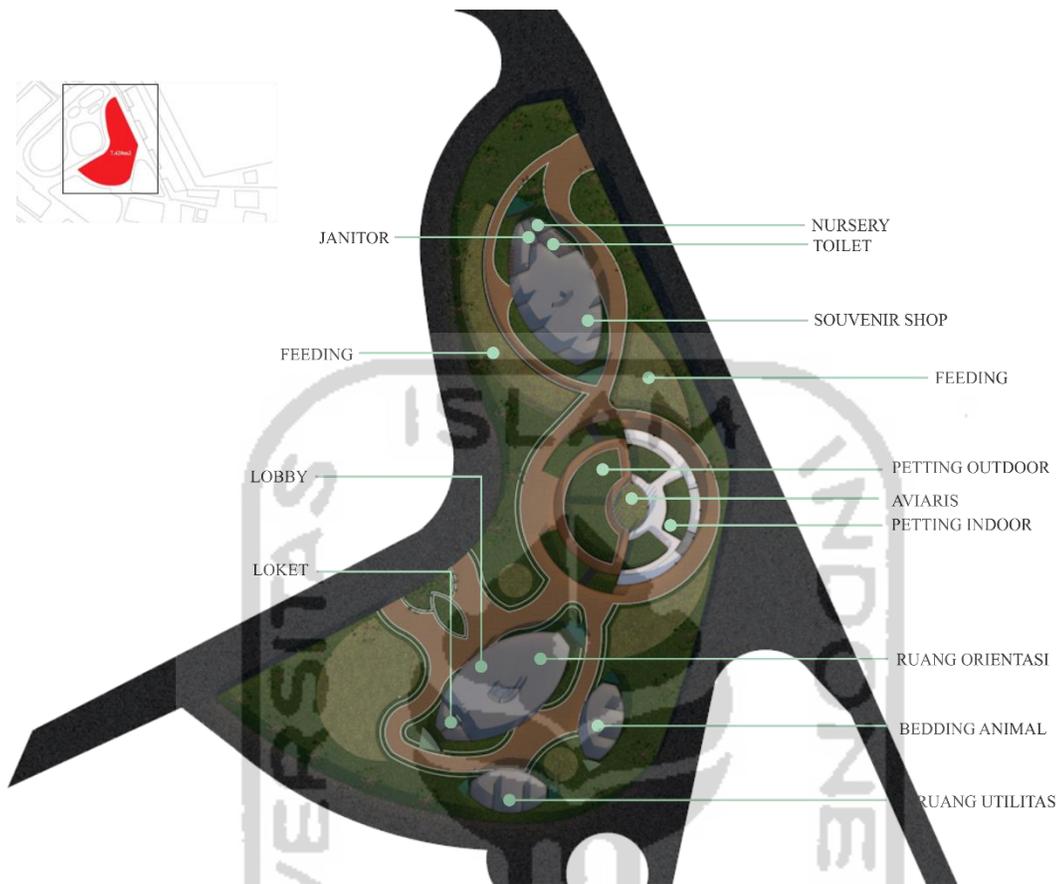
5.2.1 Situasi



Gambar 5.1 Hasil Rancangan Situasi

Sumber: Ilustrasi Penulis 2020

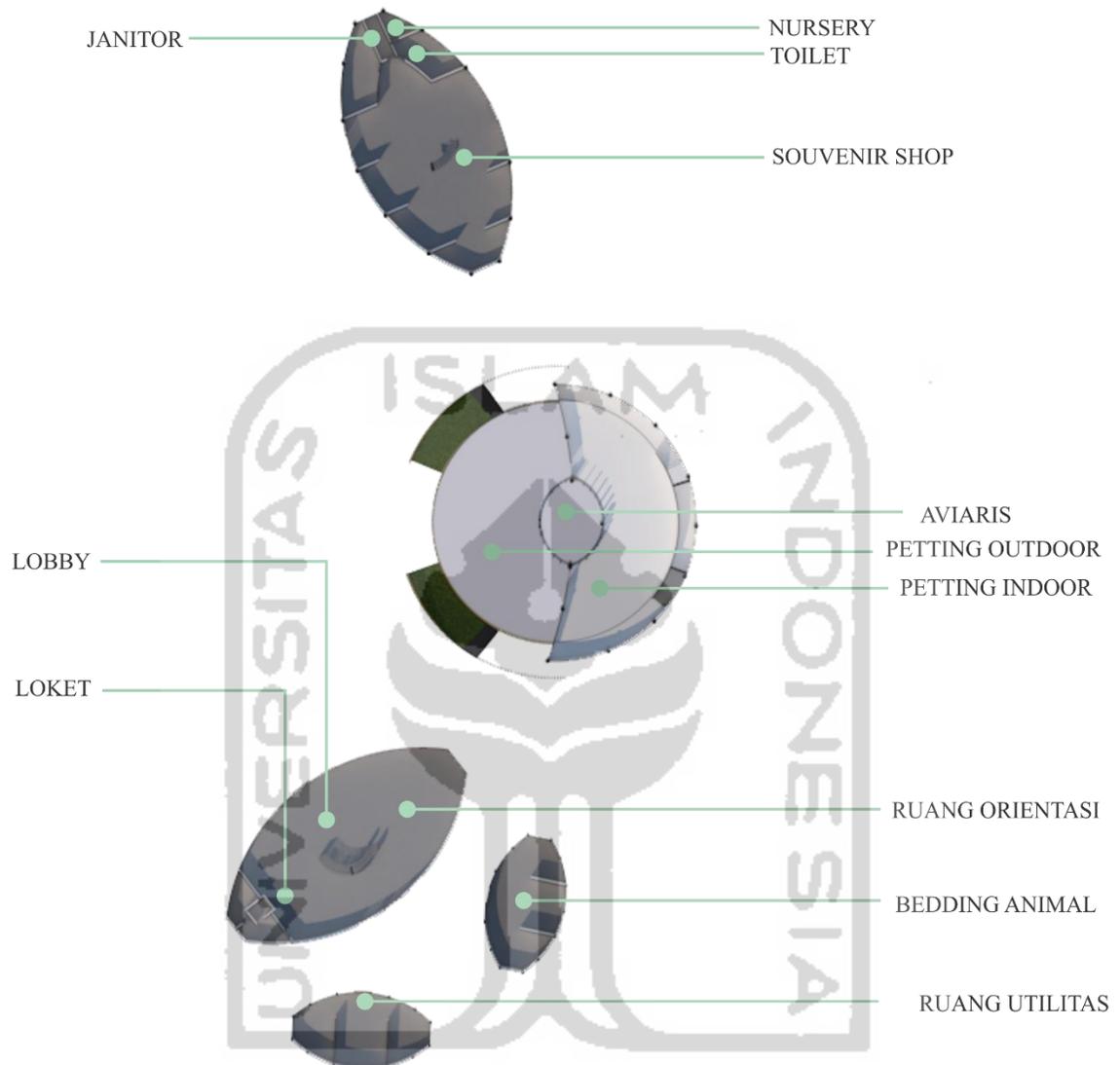
5.2.2 Siteplan



Gambar 5.2 Hasil Rancangan Siteplan

Sumber: Ilustrasi Penulis 2020

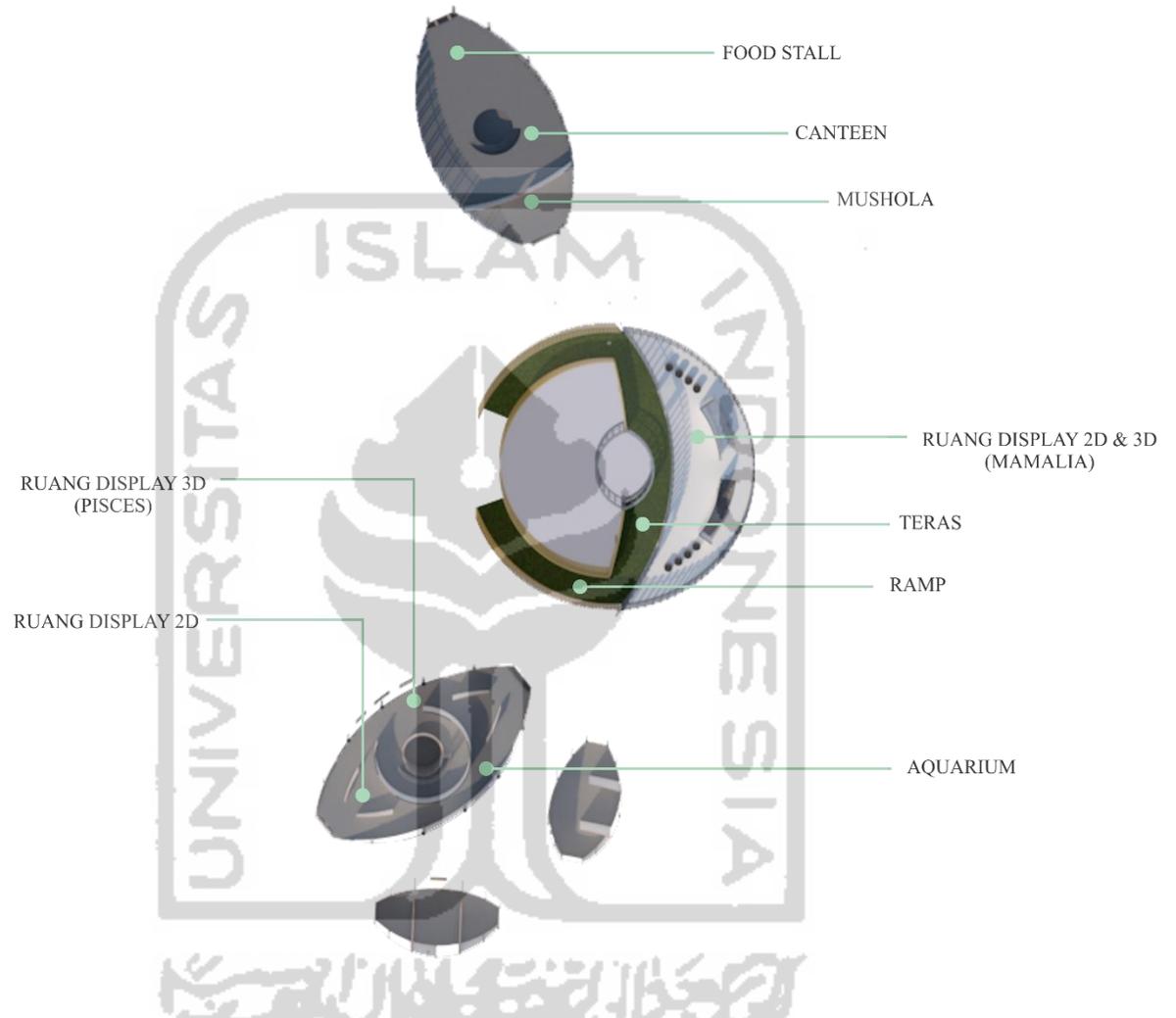
Denah Lantai Dasar



Gambar 5.3 Hasil Rancangan Denah Ground Floor

Sumber: Ilustrasi Penulis 2020

Denah Lantai 1



Gambar 5.4 Hasil Rancangan Denah 1st Floor

Sumber: Ilustrasi Penulis 2020

5.2.3 Tampak



Gambar 5.5 Tampak Utara Kawasan Bangunan

Sumber: Ilustrasi Penulis 2020



Gambar 5.6 Tampak Timur Kawasan Bangunan

Sumber: Ilustrasi Penulis 2020



Gambar 5.7 Tampak Selatan Kawasan Bangunan

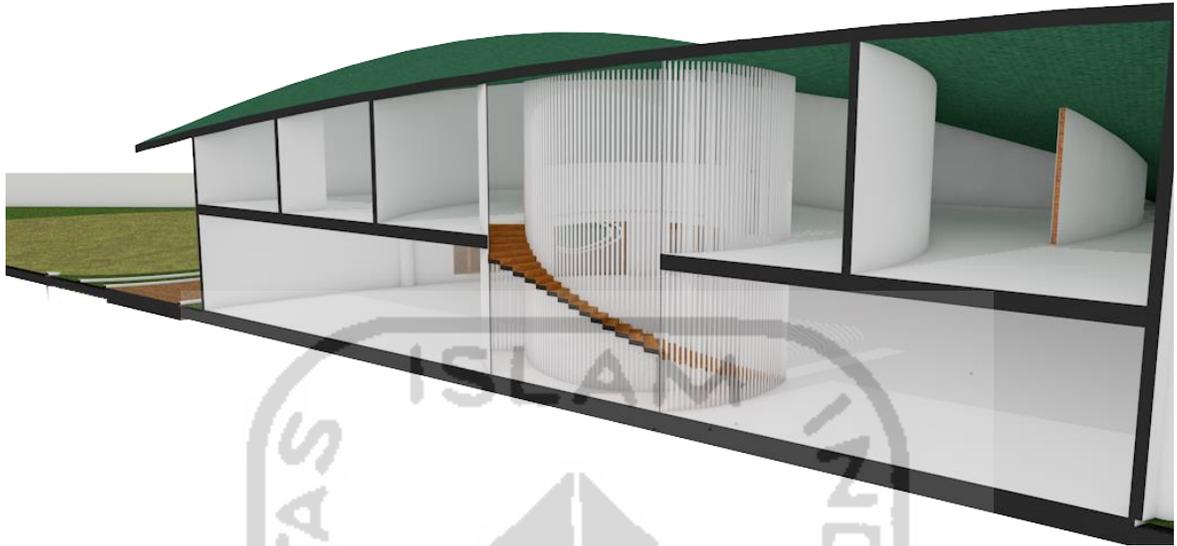
Sumber: Ilustrasi Penulis 2020



Gambar 5.8 Tampak barat Kawasan Bangunan

Sumber: Ilustrasi Penulis 2020

5.2.4 Potongan



Gambar 5.9 Potongan Bangunan Penunjang

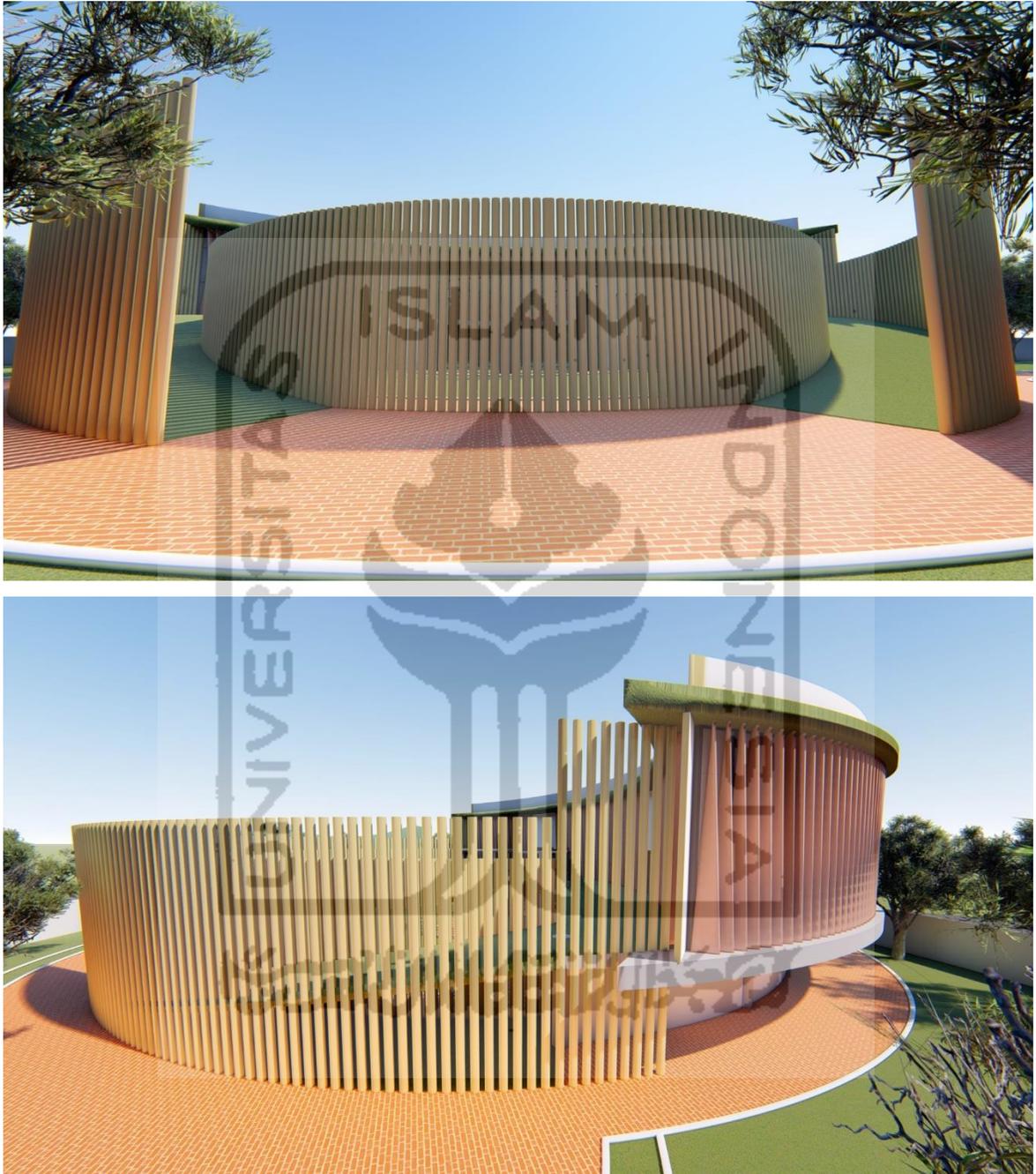
Sumber: Ilustrasi Penulis 2020



Gambar 5.10 Potongan Bangunan Utama

Sumber: Ilustrasi Penulis 2020

5.2.5 Perspektif Exterior





Gambar 5.11 Perspektif Eksterior

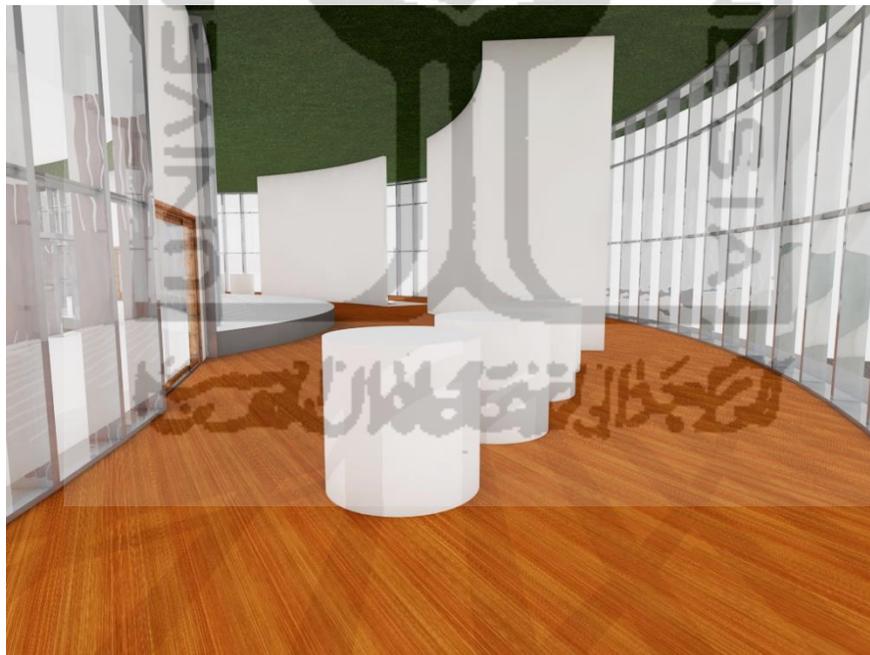
Sumber: Ilustrasi Penulis 2020

5.2.6 Perspektif Interior



Gambar 5.12 Perspektif Interior Indoor Petting

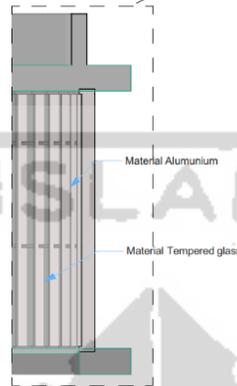
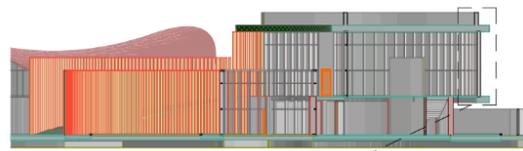
Sumber: Ilustrasi Penulis 2020



Gambar 5.13 Perspektif Interior Display 2D dan 3D

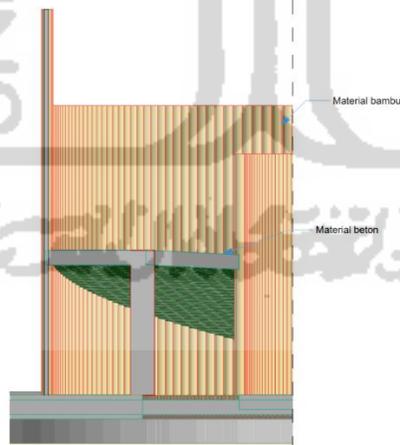
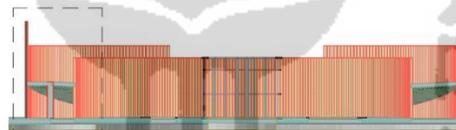
Sumber: Ilustrasi Penulis 2020

5.2.7 Detail



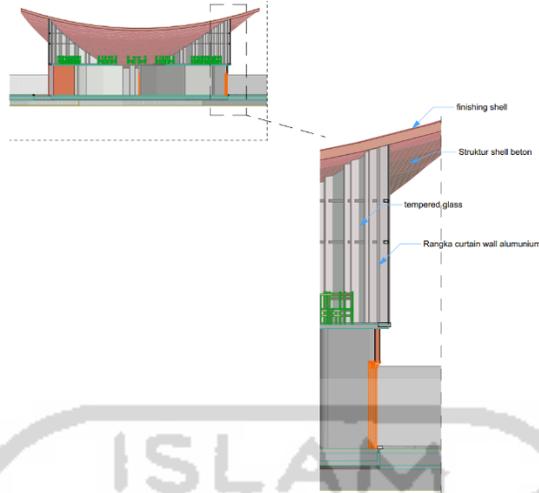
Gambar 5.14 Detail Selubung Bangunan

Sumber: Ilustrasi Penulis 2020

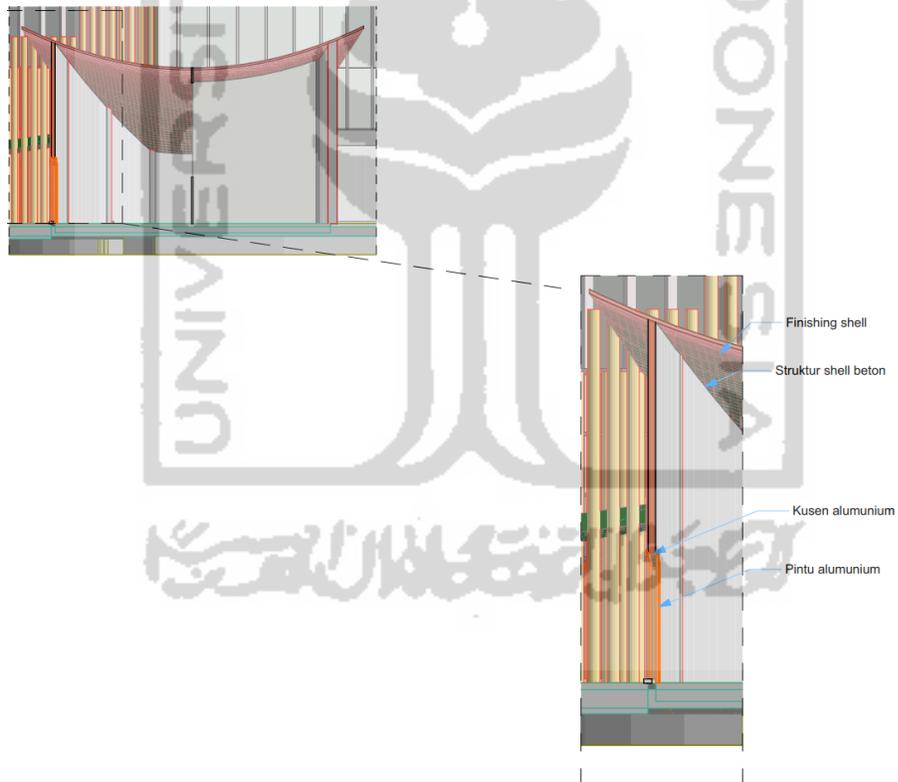


Gambar 5.15 Detail Ramp

Sumber: Ilustrasi Penulis 2020



Gambar 5.16 Detail Atap
 Sumber: Ilustrasi Penulis 2020



Gambar 5.17 Pintu Jendela
 Sumber: Ilustrasi Penulis 2020

Daftar Pustaka

- Pemerintah Indonesia. 2014. *Undang-Undang No. 35 tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang NO.23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak*
- UNICEF. 2011. *GUIDELINES FOR CHILD FRIENDLY SPACES: UNICEF*
- Anonim. 2015. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. Kbbi.web.id. Diakses pada 13 September 2019*
- Daradjat, Zakiah. 1974. *Problema Remaja di Indonesia, Jakarta: Bulan Bintang.*
- Wilson, Edward. 1984. *Biophilia Hypothesis, Harvard University Press*
- Kidd, A. H., & Kidd, R.M. 1987. *Reaction of Infants and Toddlers to Live and Toy Animals. Psychological Reports*
- Kellert, S. 1997. *Kinship to Mastery: Biophilia in Human Evolution and Development, Washington, D. C.: Island Press*
- Katcher, A. and Teumar, S. 2002. *Animal-assisted Therapy, 2nd ed. Amsterdam: Elsevier*
- Gee N. R. 2012. *The Role of Therapy Animals for Children. London: CrossRef*
- Hachey A. C. & Butler D. 2012. *YC Yonug Children. Washington, D.C.: Island Press*
- Acar, I. H., & Torquati, J. 2010. *The Power of Nature: Young Children.*
- Public Health. 2012. *Guidelines for the Operation of Petting Zoo and Open Farm*

DK Ching, Franchis. 1996. Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Tatahan Edisi kedua. Jakarta: Erlangga

Suptandar, J.Pamudji. 1999. Desain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desai dan Arsitektur. Jakarta : Djambatan

Willis, Judy. 2006. Research Based Strategies to Ignite Student Learning : Insight from a Neurologist and Classroom Teacher. Alexandria, VA: ASCD

Chiara, Joseph De. "Time Saver for Residential Development". McGraw Hill Book Company, New York. 1984.

Chiara, Joseph De, Julius Panero, and Martin Zelnik. "Time-Saver Standars for Interior Design and Space Planning". McGraw Hill Companies, USA. 1991.

Ching, Francis D. K. 2011. "Desain Interior dalam Ilustrasi". Jakarta : PT. Indeks.

Ching, Francis D. K. 1993. "Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya". Alih Bahasa : Ir. Paulus Hanoto Adjie. Jakarta : Erlangga.





PROYEK

RANCANGAN *PETTING ZOO*
DI KEBUN BINATANG SURABAYA

MENGETAHUI

DOSEN PEMBIMBING
Ir. Hastuti Saptorini, M.A.

DOSEN PENGUJI
Ir. Ahmad Saifudin Mutaqi, M.T., IAI

LOKASI

Kebun Binatang Surabaya
Jalan Setail 1, Surabaya

DIDESAIN OLEH

Diandra Asaputri Ayuditya
14512067

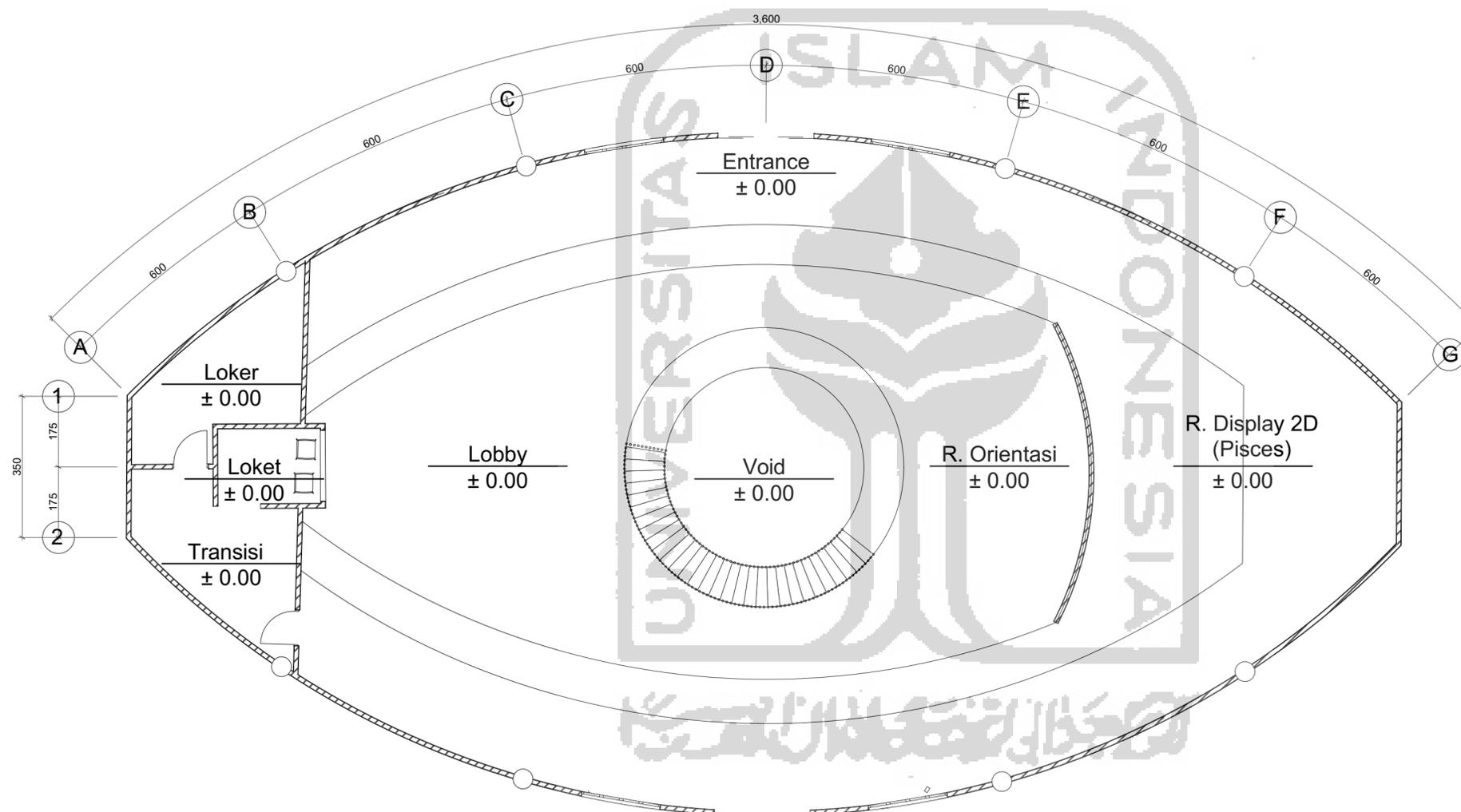
JUDUL GAMBAR

Denah Locket & Aquarium
Ground Floor

SKALA

A2

KETERANGAN



DENAH GROUND FLOOR
SKALA 1:100



PROYEK

RANCANGAN *PETTING ZOO*
DI KEBUN BINATANG SURABAYA

MENGETAHUI

DOSEN PEMBIMBING
Ir. Hastuti Saptorini, M.A.

DOSEN PENGUJI
Ir. Ahmad Saifudin Mutaqi, M.T., IAI

LOKASI

Kebun Binatang Surabaya
Jalan Setail 1, Surabaya

DIDESAIN OLEH

Diandra Asaputri Ayuditya
14512067

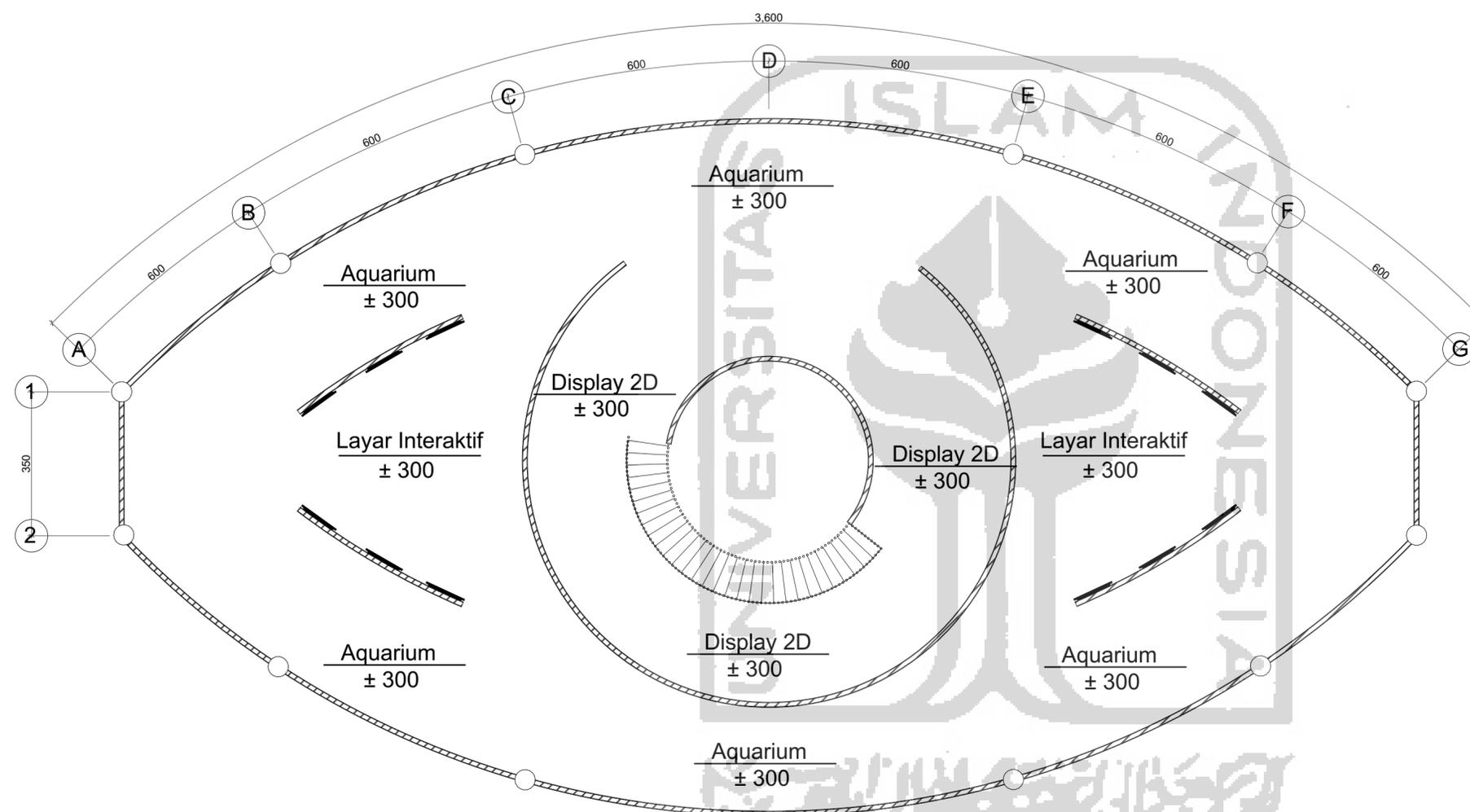
JUDUL GAMBAR

Denah Locket & Aquarium
LT 1

SKALA

A2

KETERANGAN



DENAH LT 1
SKALA 1:100



PROYEK

RANCANGAN PETTING ZOO
DI KEBUN BINATANG SURABAYA

MENGETAHUI

DOSEN PEMBIMBING
Ir. Hastuti Saptorini, M.A.

DOSEN PENGUJI
Ir. Ahmad Saifudin Mutaqi, M.T., IAI

LOKASI

Kebun Binatang Surabaya
Jalan Setail 1, Surabaya

DIDESAIN OLEH

Diandra Asaputri Ayuditya
14512067

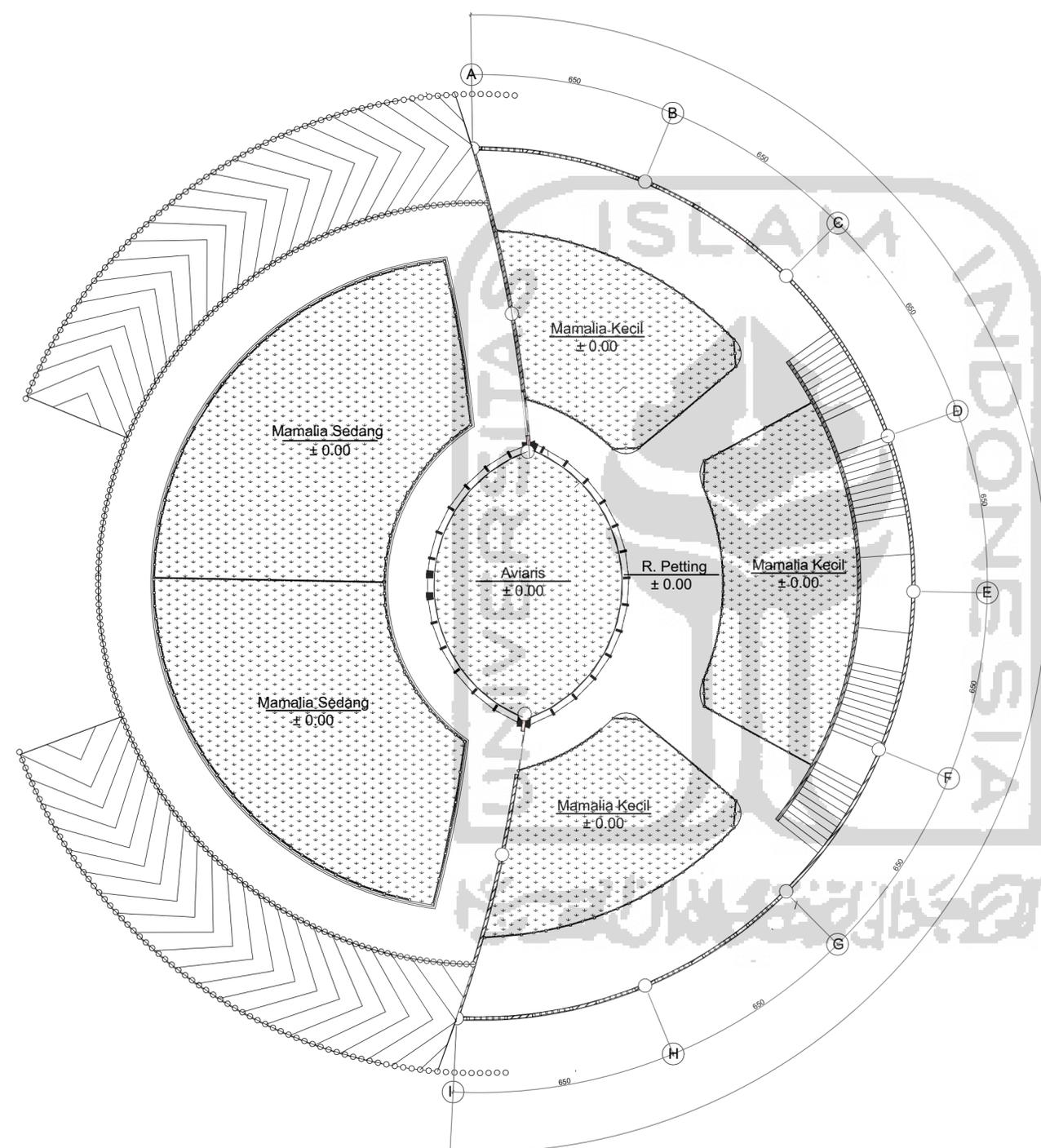
JUDUL GAMBAR

Denah Petting Indoor & Outdoor

SKALA

A2

KETERANGAN



DENAH GROUND FLOOR
SKALA 1:150



PROYEK

RANCANGAN *PETTING ZOO*
DI KEBUN BINATANG SURABAYA

MENGETAHUI

DOSEN PEMBIMBING
Ir. Hastuti Saptorini, M.A.

DOSEN PENGUJI
Ir. Ahmad Saifudin Mutaqi, M.T., IAI

LOKASI

Kebun Binatang Surabaya
Jalan Setail 1, Surabaya

DIDESAIN OLEH

Diandra Asaputri Ayuditya
14512067

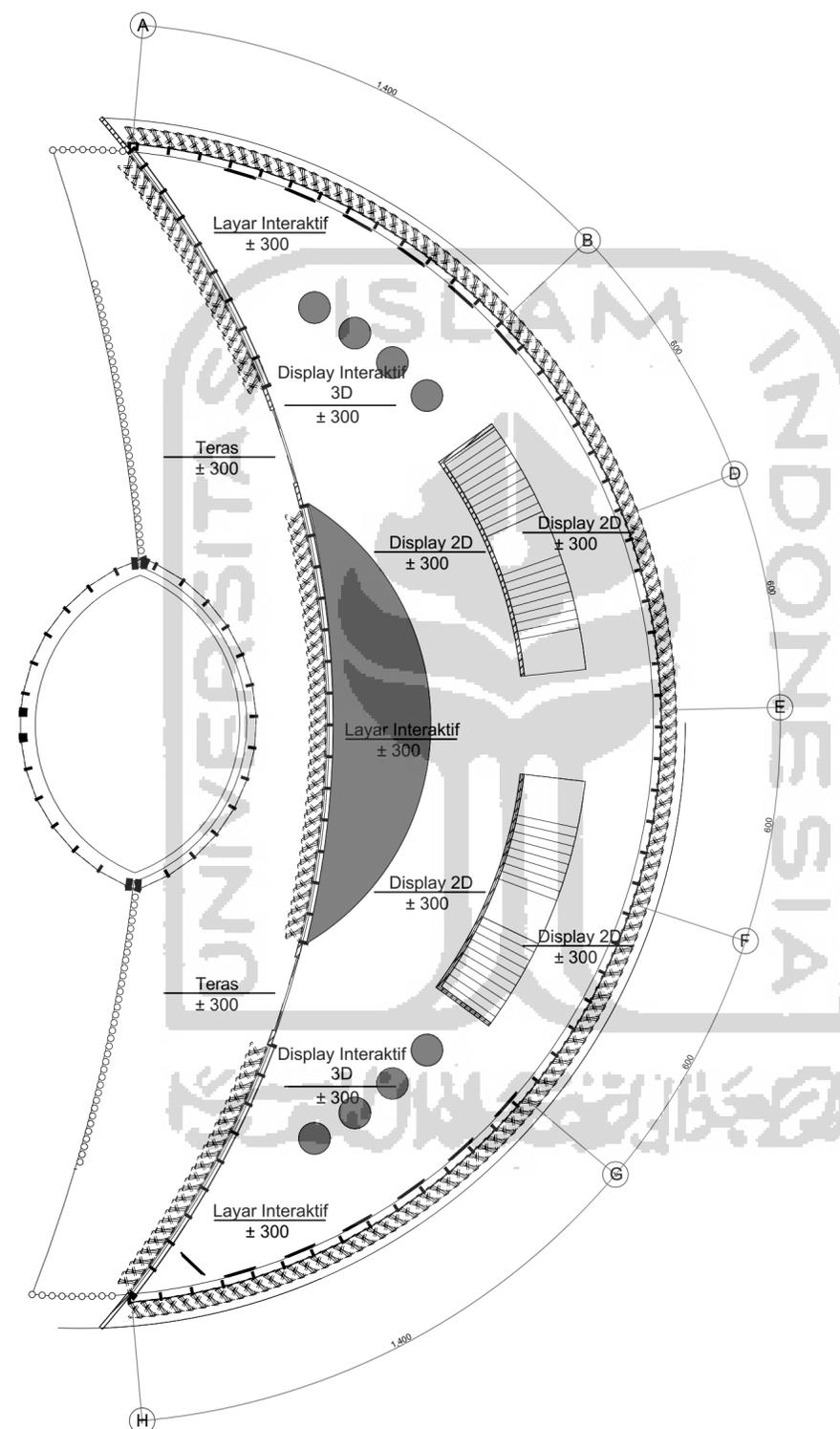
JUDUL GAMBAR

Denah Display 2D & 3D

SKALA

A2

KETERANGAN



DENAH LT 1
SKALA 1:150



PROYEK

RANCANGAN *PETTING ZOO*
DI KEBUN BINATANG SURABAYA

MENGETAHUI

DOSEN PEMBIMBING
Ir. Hastuti Saptorini, M.A.

DOSEN PENGUJI
Ir. Ahmad Saifudin Mutaqi, M.T., IAI

LOKASI

Kebun Binatang Surabaya
Jalan Setail 1, Surabaya

DIDESAIN OLEH

Diandra Asaputri Ayuditya
14512067

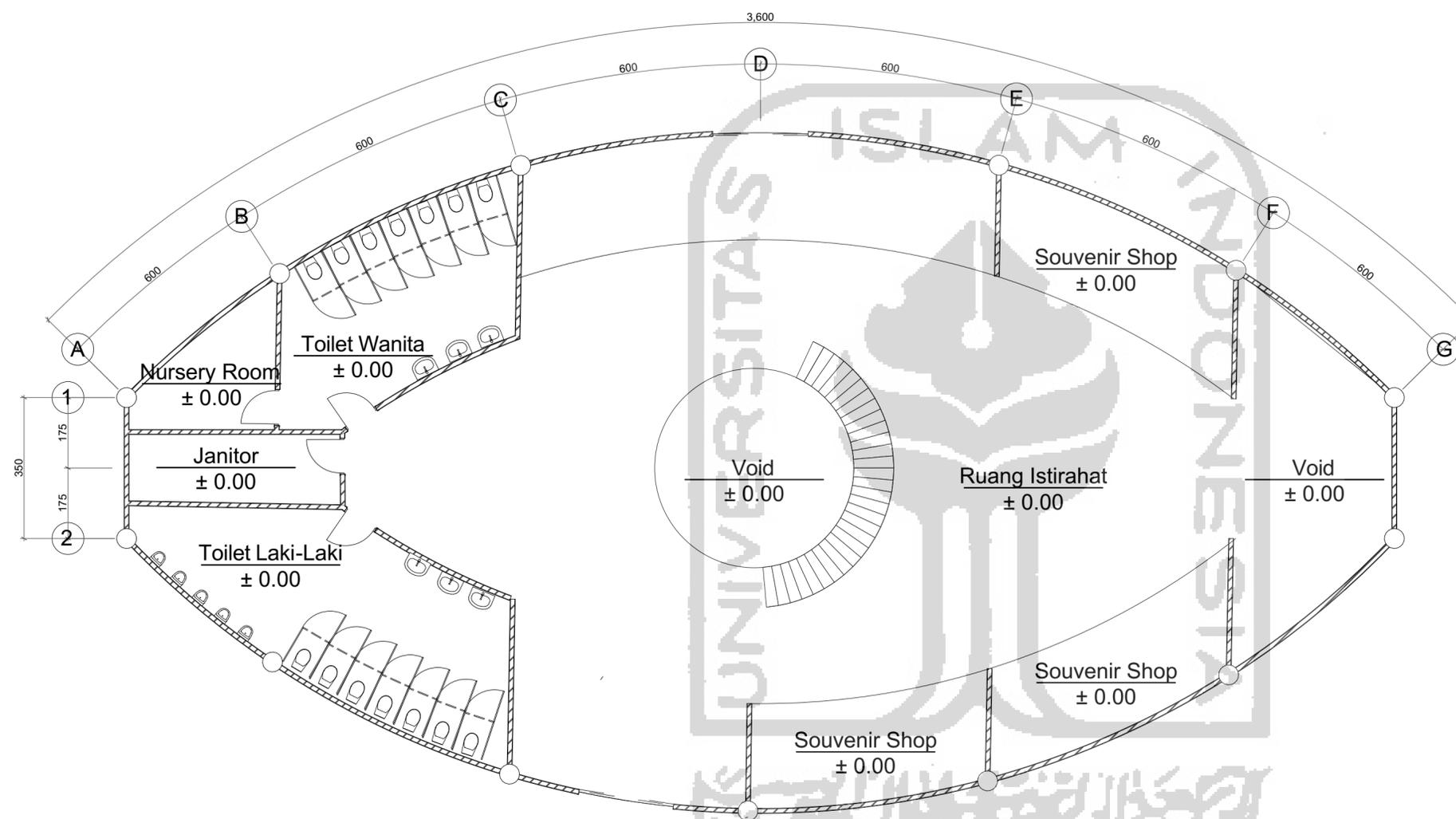
JUDUL GAMBAR

Denah Retail & Cafeteria

SKALA

A2

KETERANGAN



DENAH GROUND FLOOR
SKALA 1:100



PROYEK

RANCANGAN *PETTING ZOO*
DI KEBUN BINATANG SURABAYA

MENGETAHUI

DOSEN PEMBIMBING
Ir. Hastuti Saptorini, M.A.

DOSEN PENGUJI
Ir. Ahmad Saifudin Mutaqi, M.T., IAI

LOKASI

Kebun Binatang Surabaya
Jalan Setail 1, Surabaya

DIDESAIN OLEH

Diandra Asaputri Ayuditya
14512067

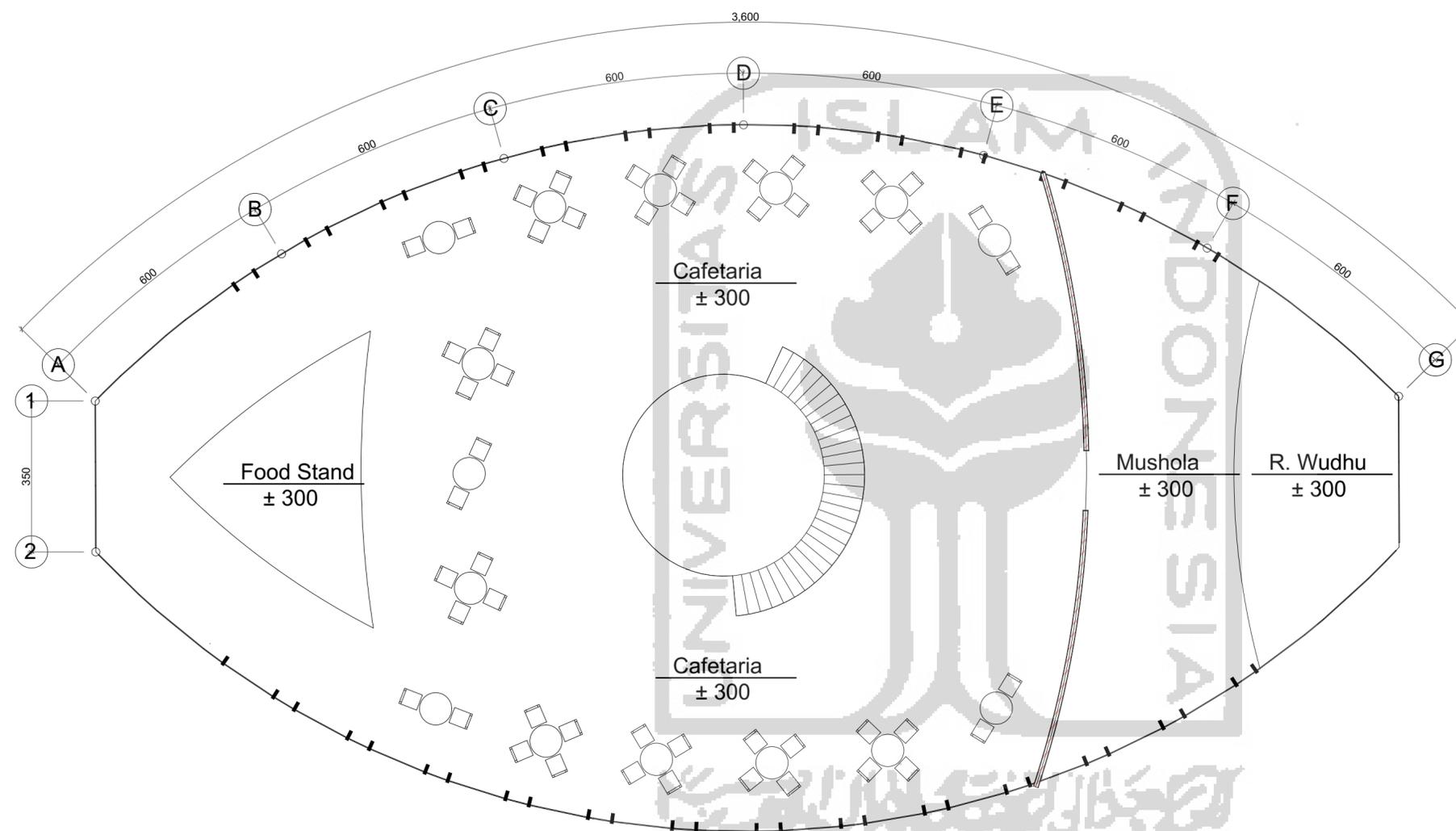
JUDUL GAMBAR

Denah Retail & Cafeteria

SKALA

A2

KETERANGAN



DENAH LT 1
SKALA 1:100



PROYEK

RANCANGAN PETTING ZOO
DI KEBUN BINATANG SURABAYA

MENGETAHUI

DOSEN PEMBIMBING
Ir. Hastuti Saptorini, M.A.
DOSEN PENGUJI
Ir. Ahmad Saifudin Mutaqi, M.T., IAI

LOKASI

Kebun Binatang Surabaya
Jalan Setail 1, Surabaya

DIDESAIN OLEH

Diandra Asaputri Ayuditya
14512067

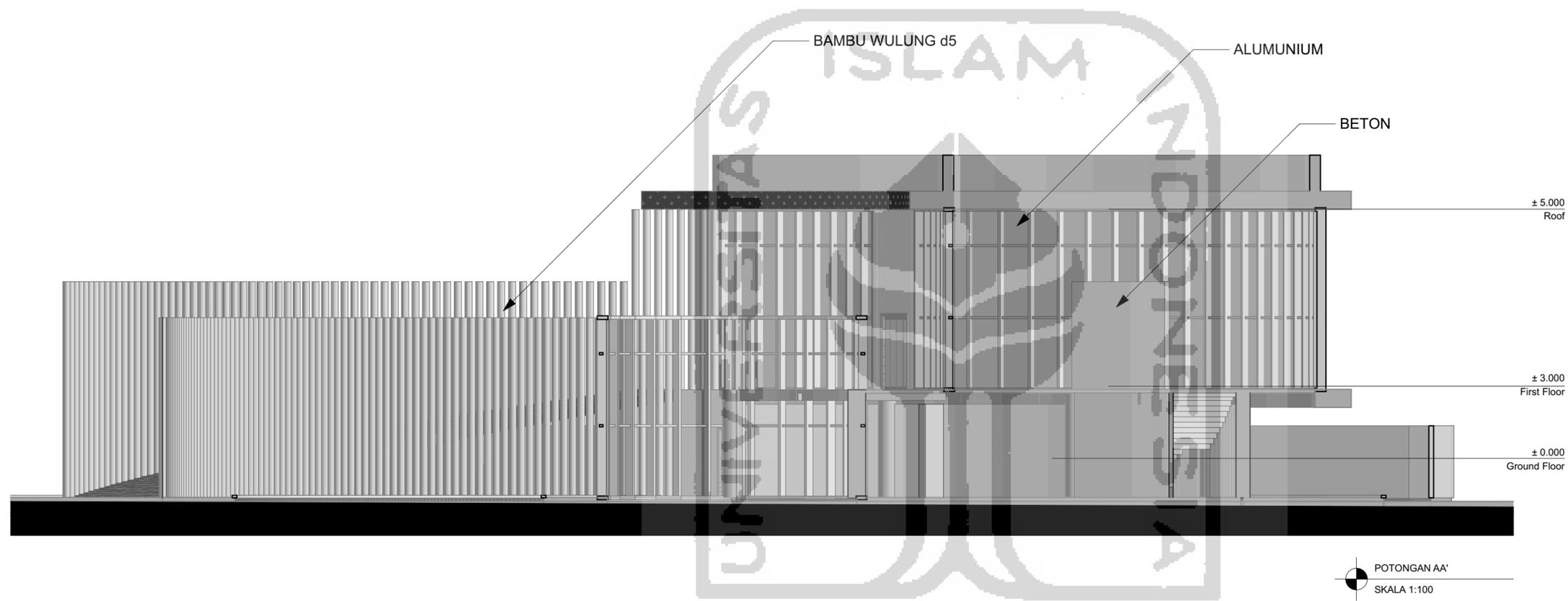
JUDUL GAMBAR

POTONGAN AA'

SKALA

A2

KETERANGAN





PROYEK

RANCANGAN *PETTING ZOO*
DI KEBUN BINATANG SURABAYA

MENGETAHUI

DOSEN PEMBIMBING
Ir. Hastuti Saptorini, M.A.

DOSEN PENGUJI
Ir. Ahmad Saifudin Mutaqi, M.T., IAI

LOKASI

Kebun Binatang Surabaya
Jalan Setail 1, Surabaya

DIDESAIN OLEH

Diandra Asaputri Ayuditya
14512067

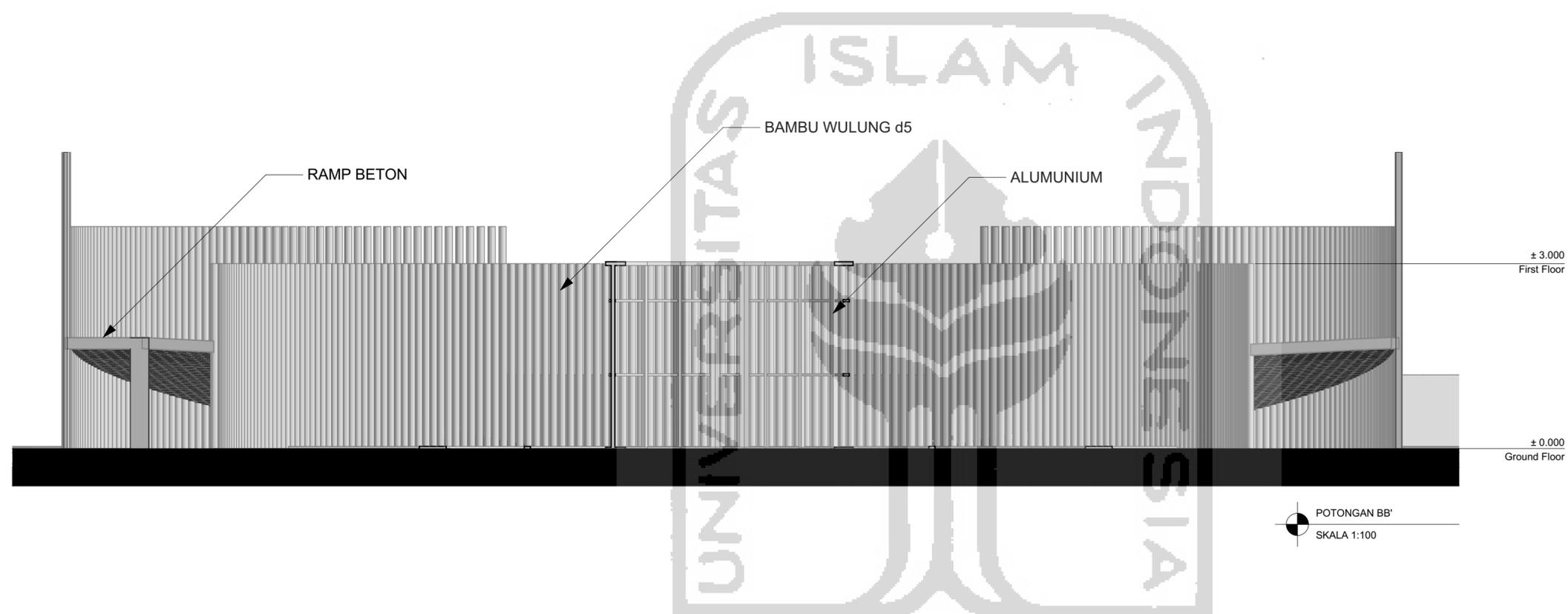
JUDUL GAMBAR

POTONGAN BB'

SKALA

A2

KETERANGAN



POTONGAN BB'
SKALA 1:100



PROYEK

RANCANGAN *PETTING ZOO*
DI KEBUN BINATANG SURABAYA

MENGETAHUI

DOSEN PEMBIMBING
Ir. Hastuti Saptorini, M.A.

DOSEN PENGUJI
Ir. Ahmad Saifudin Mutaqi, M.T., IAI

LOKASI

Kebun Binatang Surabaya
Jalan Setail 1, Surabaya

DIDESAIN OLEH

Diandra Asaputri Ayuditya
14512067

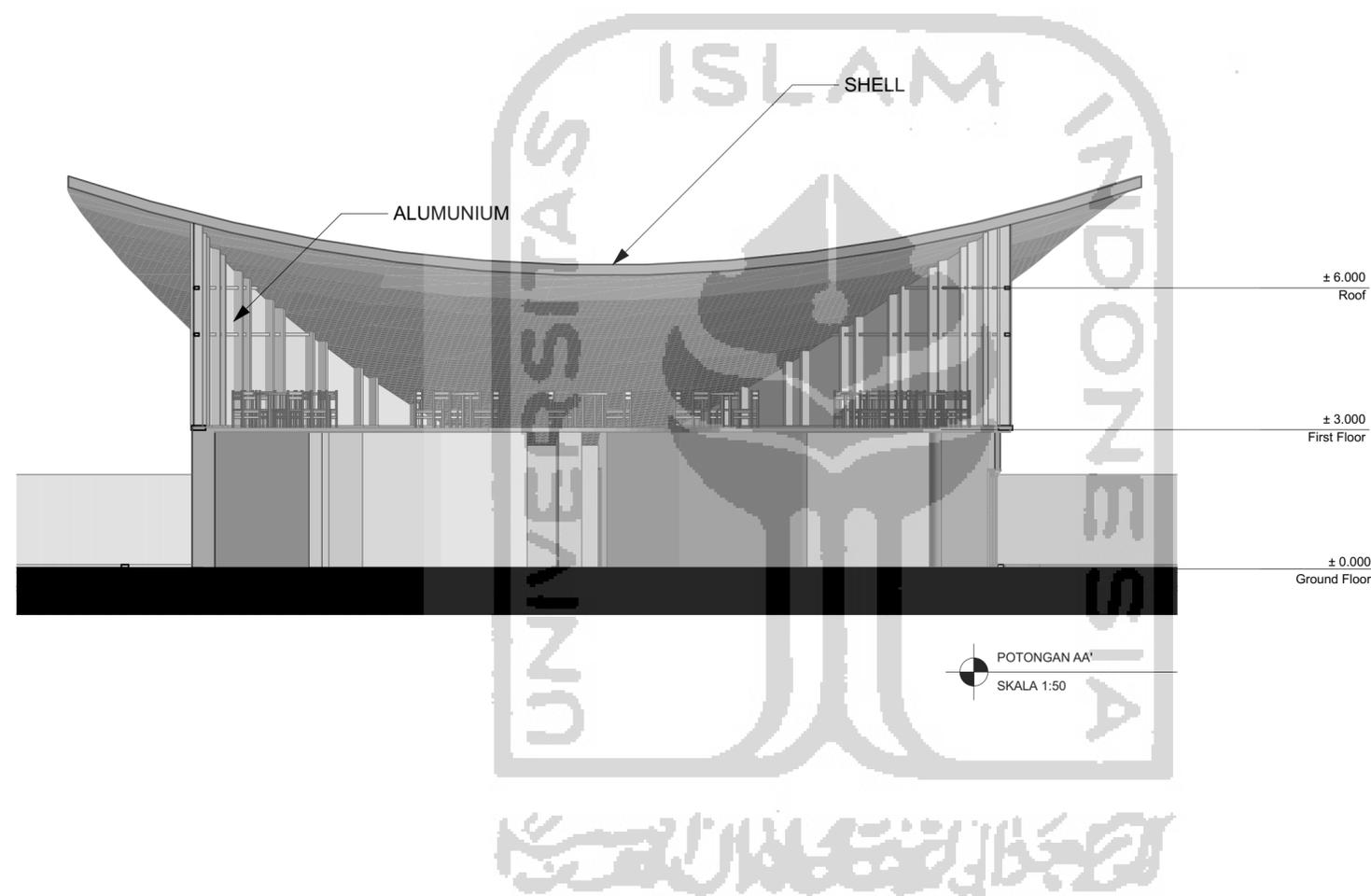
JUDUL GAMBAR

POTONGAN AA'

SKALA

A2

KETERANGAN





DEPARTMENT of
ARCHITECTURE

PROYEK

RANCANGAN *PETTING ZOO*
DI KEBUN BINATANG SURABAYA

MENGETAHUI

DOSEN PEMBIMBING
Ir. Hastuti Saptorini, M.A.

DOSEN PENGUJI
Ir. Ahmad Saifudin Mutaqi, M.T., IAI

LOKASI

Kebun Binatang Surabaya
Jalan Setail 1, Surabaya

DIDESAIN OLEH

Diandra Asaputri Ayuditya
14512067

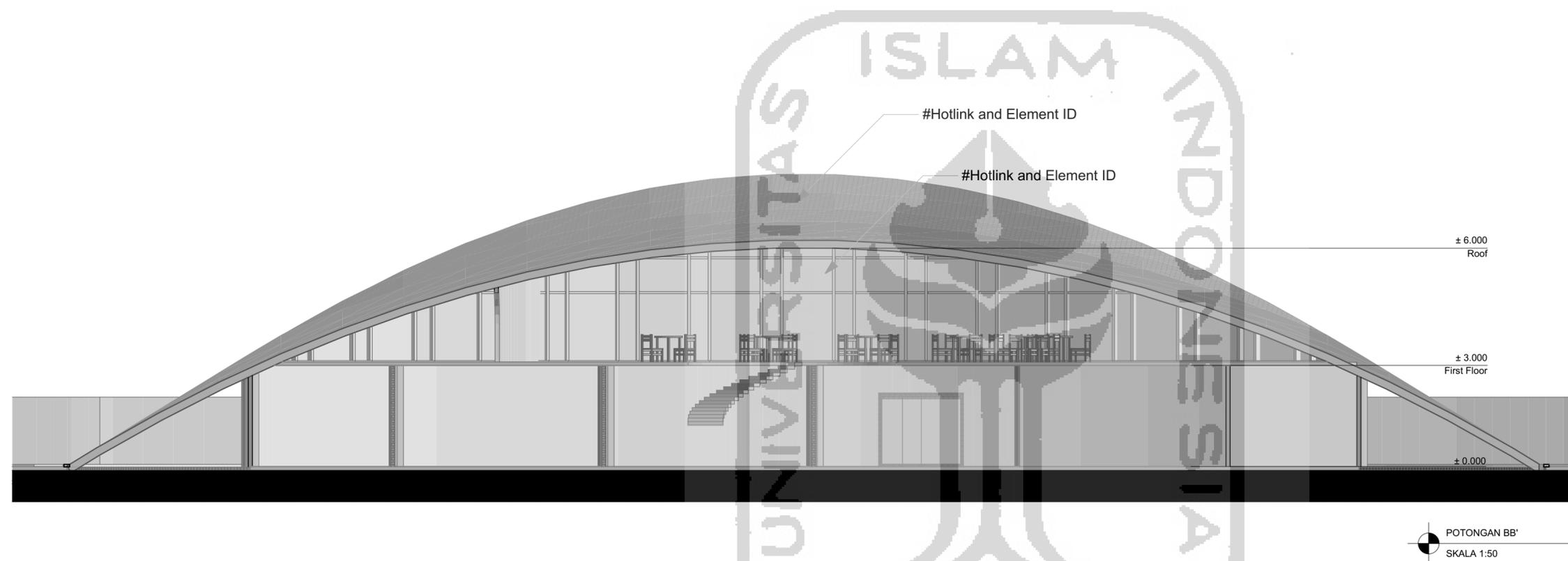
JUDUL GAMBAR

POTONGAN BB'

SKALA

A2

KETERANGAN





PROYEK

RANCANGAN *PETTING ZOO*
DI KEBUN BINATANG SURABAYA

MENGETAHUI

DOSEN PEMBIMBING
Ir. Hastuti Saptorini, M.A.

DOSEN PENGUJI
Ir. Ahmad Saifudin Mutaqi, M.T., IAI

LOKASI

Kebun Binatang Surabaya
Jalan Setail 1, Surabaya

DIDESAIN OLEH

Diandra Asaputri Ayuditya
14512067

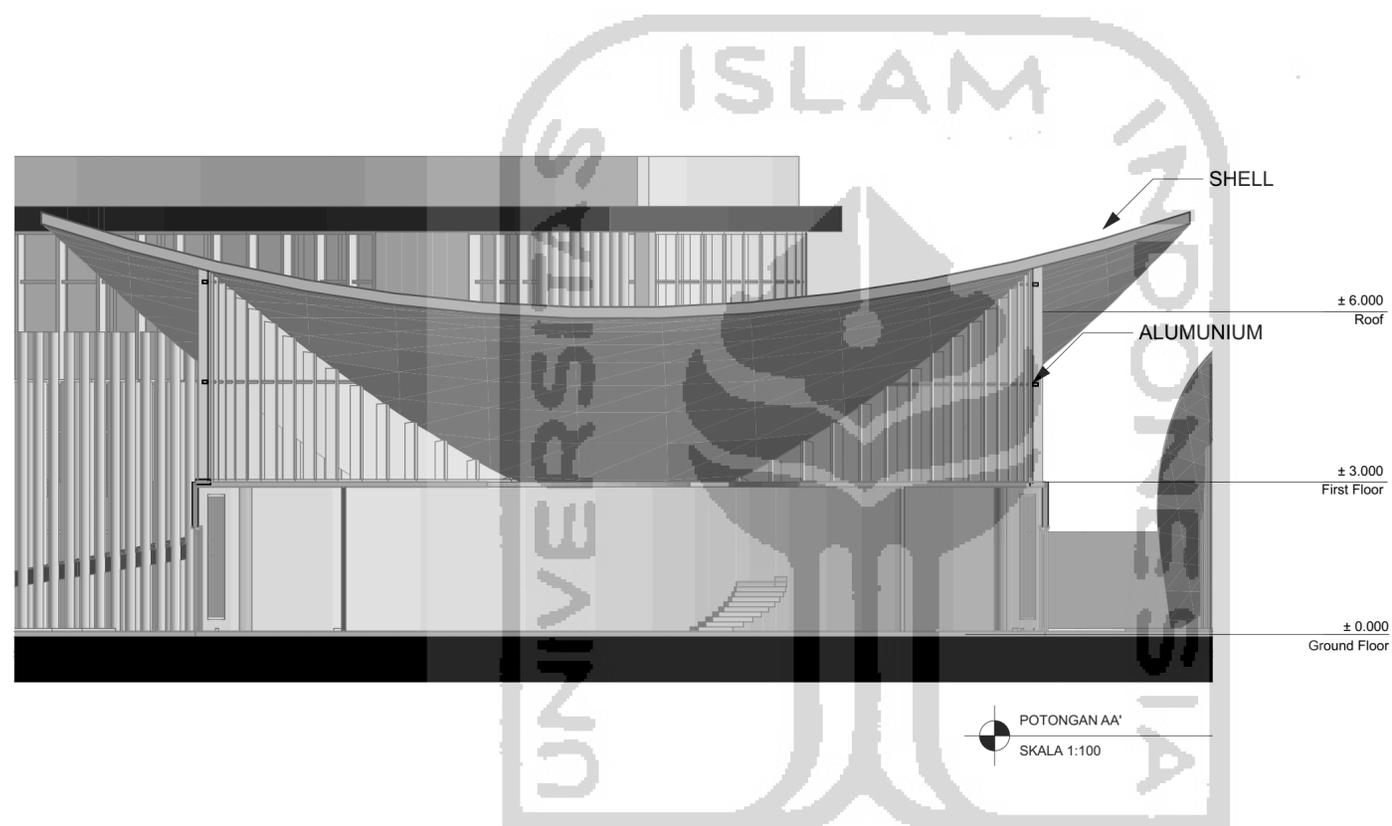
JUDUL GAMBAR

POTONGAN AA'

SKALA

A2

KETERANGAN





PROYEK

RANCANGAN *PETTING ZOO*
DI KEBUN BINATANG SURABAYA

MENGETAHUI

DOSEN PEMBIMBING
Ir. Hastuti Saptorini, M.A.

DOSEN PENGUJI
Ir. Ahmad Saifudin Mutaqi, M.T., IAI

LOKASI

Kebun Binatang Surabaya
Jalan Setail 1, Surabaya

DIDESAIN OLEH

Diandra Asaputri Ayuditya
14512067

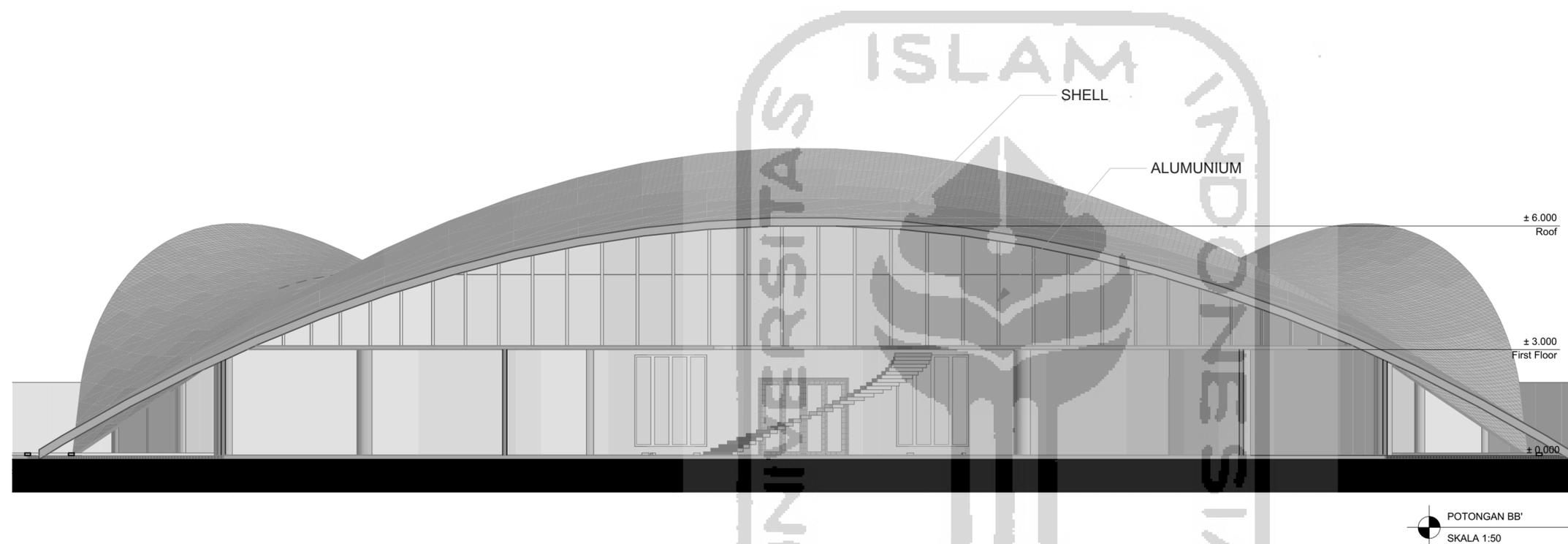
JUDUL GAMBAR

POTONGAN BB'

SKALA

A2

KETERANGAN





PROYEK

RANCANGAN *PETTING ZOO*
DI KEBUN BINATANG SURABAYA

MENGETAHUI

DOSEN PEMBIMBING
Ir. Hastuti Saptorini, M.A.

DOSEN PENGUJI
Ir. Ahmad Saifudin Mutaqi, M.T., IAI

LOKASI

Kebun Binatang Surabaya
Jalan Setail 1, Surabaya

DIDESAIN OLEH

Diandra Asaputri Ayuditya
14512067

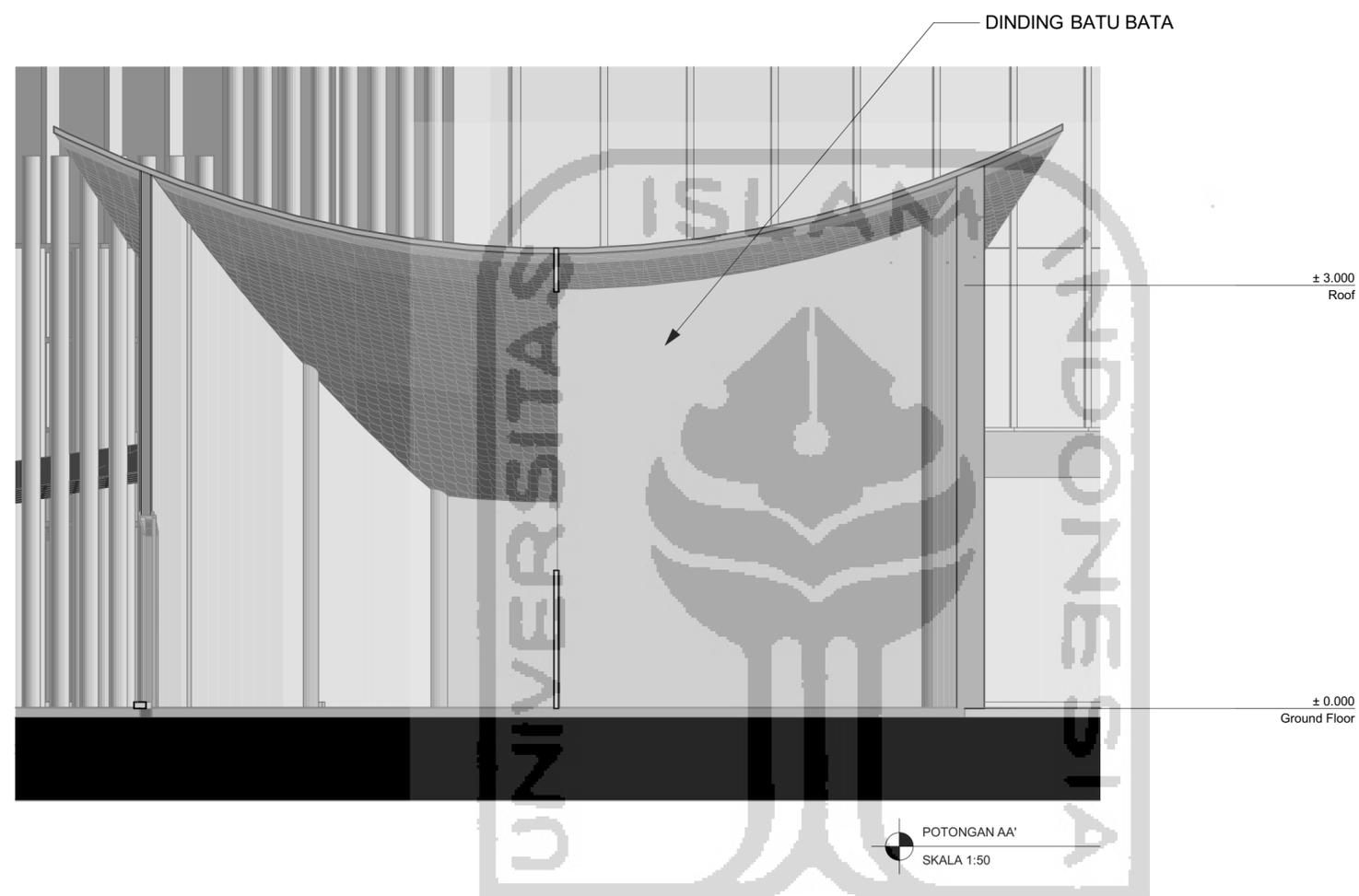
JUDUL GAMBAR

POTONGAN AA'

SKALA

A2

KETERANGAN





DEPARTMENT of
ARCHITECTURE

PROYEK

RANCANGAN *PETTING ZOO*
DI KEBUN BINATANG SURABAYA

MENGETAHUI

DOSEN PEMBIMBING
Ir. Hastuti Saptorini, M.A.

DOSEN PENGUJI
Ir. Ahmad Saifudin Mutaqi, M.T., IAI

LOKASI

Kebun Binatang Surabaya
Jalan Setail 1, Surabaya

DIDESAIN OLEH

Diandra Asaputri Ayuditya
14512067

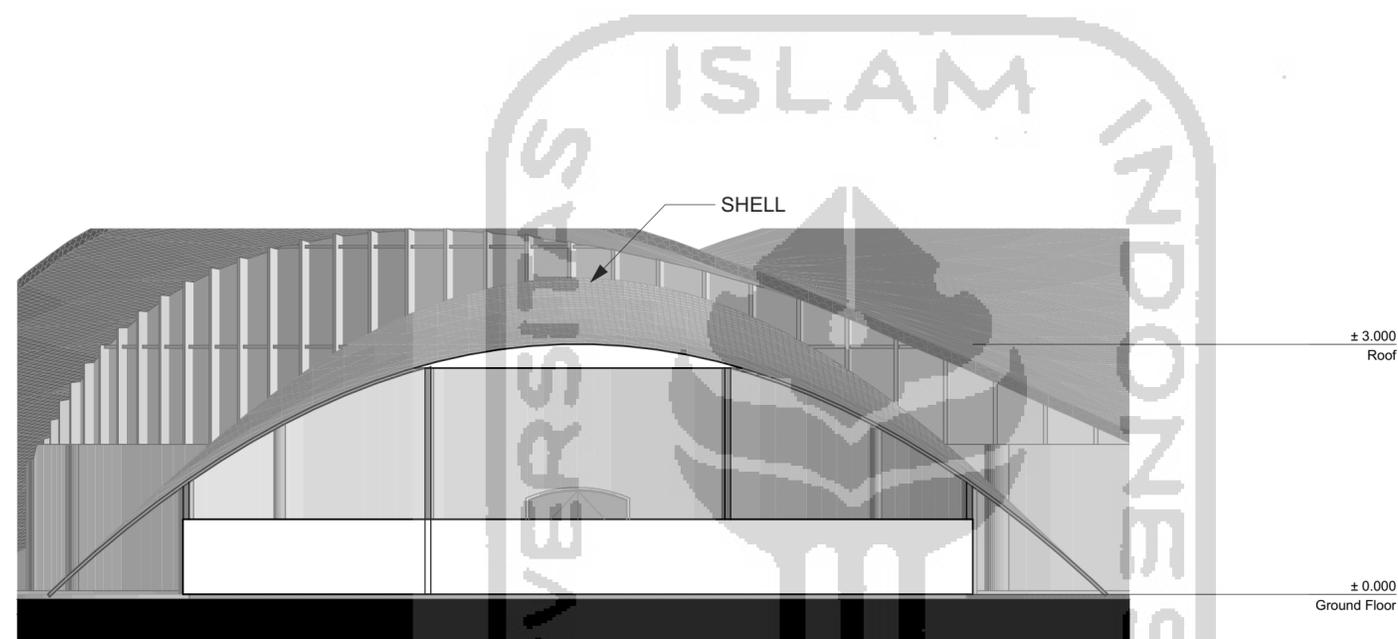
JUDUL GAMBAR

POTONGAN BB'

SKALA

A2

KETERANGAN



POTONGAN BB'
SKALA 1:100



PROYEK

RANCANGAN *PETTING ZOO*
DI KEBUN BINATANG SURABAYA

MENGETAHUI

DOSEN PEMBIMBING
Ir. Hastuti Saptorini, M.A.

DOSEN PENGUJI
Ir. Ahmad Saifudin Mutaqi, M.T., IAI

LOKASI

Kebun Binatang Surabaya
Jalan Setail 1, Surabaya

DIDESAIN OLEH

Diandra Asaputri Ayuditya
14512067

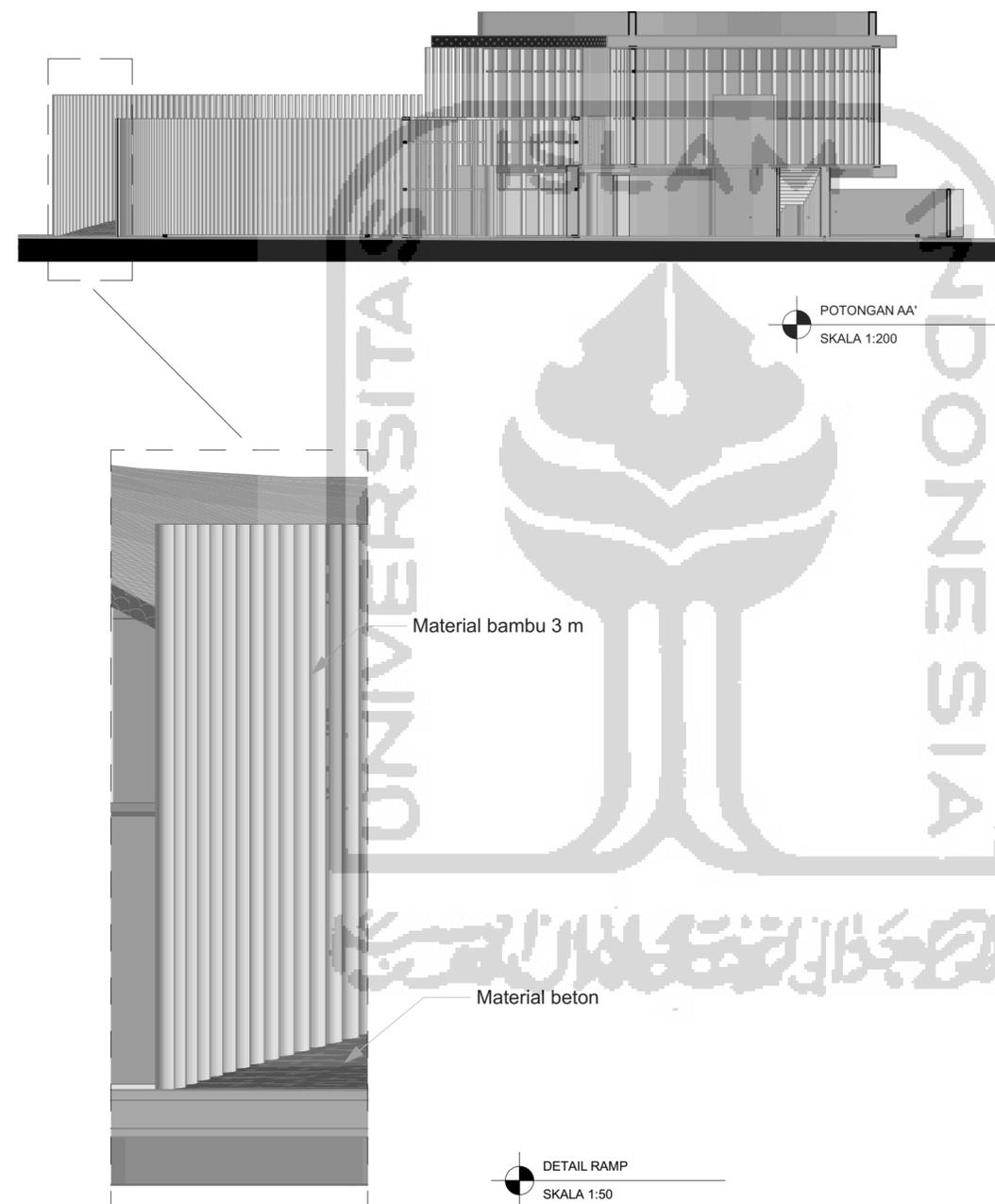
JUDUL GAMBAR

Detail

SKALA

A2

KETERANGAN





PROYEK

RANCANGAN *PETTING ZOO*
DI KEBUN BINATANG SURABAYA

MENGETAHUI

DOSEN PEMBIMBING
Ir. Hastuti Saptorini, M.A.

DOSEN PENGUJI
Ir. Ahmad Saifudin Mutaqi, M.T., IAI

LOKASI

Kebun Binatang Surabaya
Jalan Setail 1, Surabaya

DIDESAIN OLEH

Diandra Asaputri Ayuditya
14512067

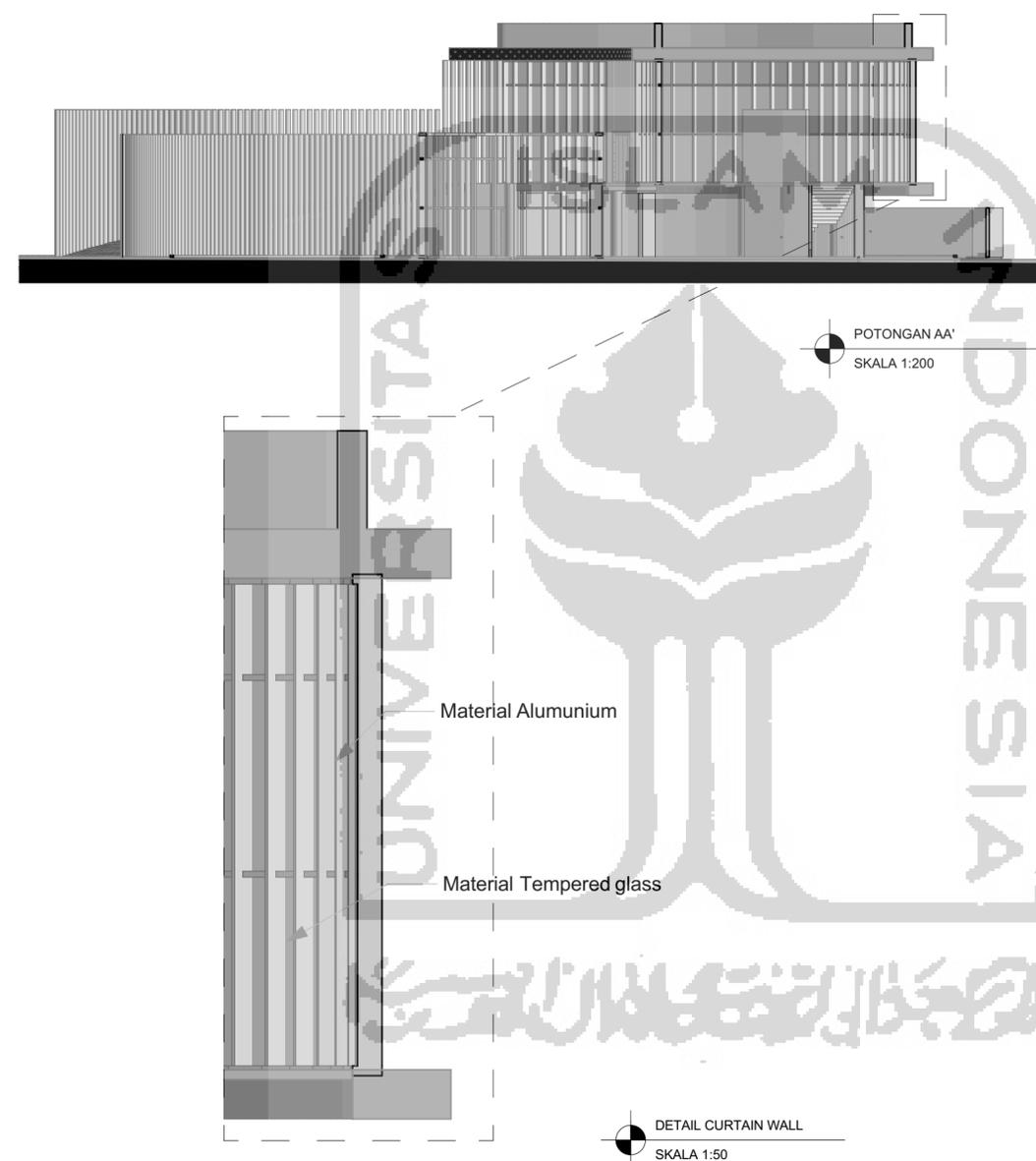
JUDUL GAMBAR

Detail

SKALA

A2

KETERANGAN





PROYEK

RANCANGAN *PETTING ZOO*
DI KEBUN BINATANG SURABAYA

MENGETAHUI

DOSEN PEMBIMBING
Ir. Hastuti Saptorini, M.A.

DOSEN PENGUJI
Ir. Ahmad Saifudin Mutaqi, M.T., IAI

LOKASI

Kebun Binatang Surabaya
Jalan Setail 1, Surabaya

DIDESAIN OLEH

Diandra Asaputri Ayuditya
14512067

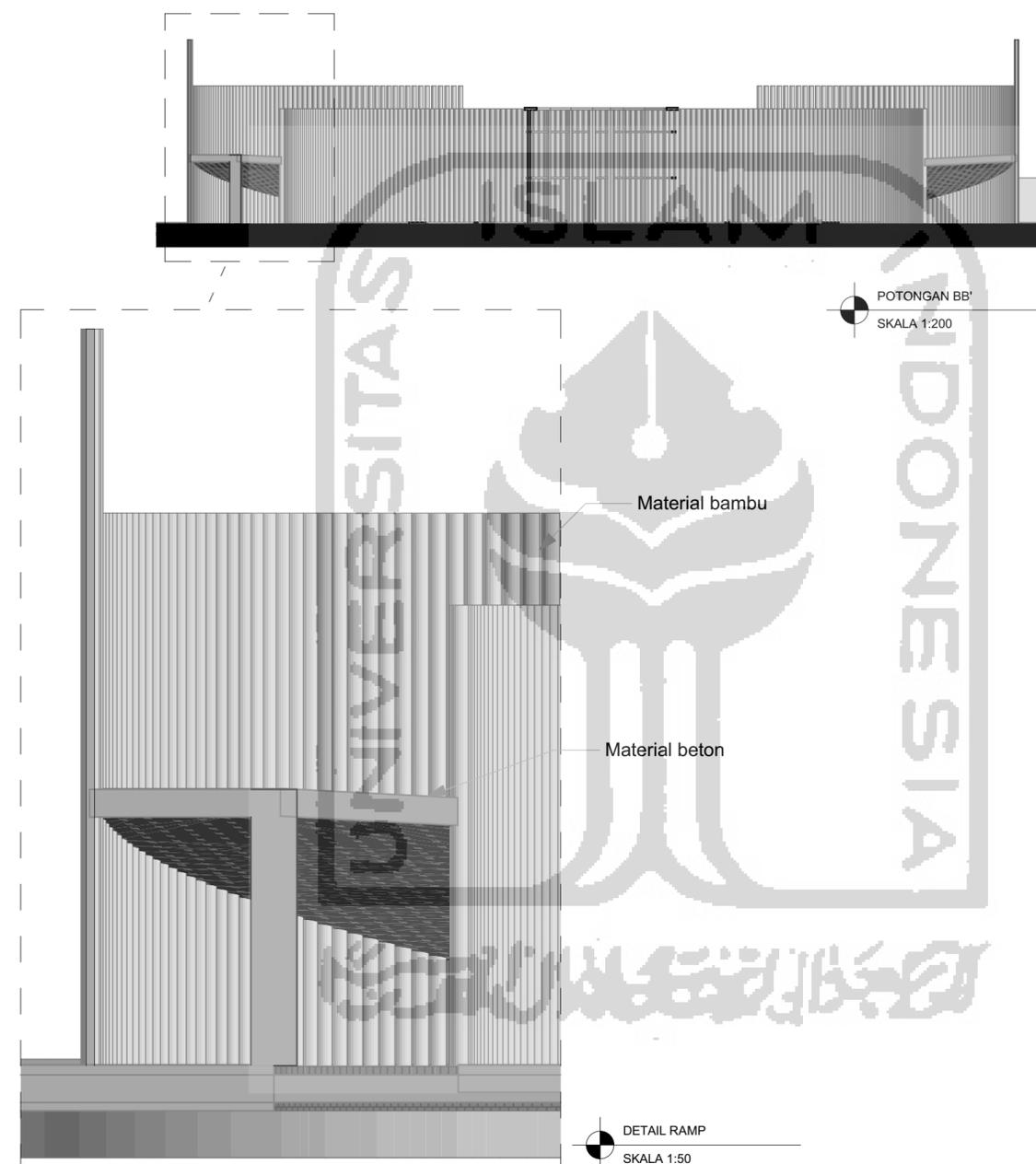
JUDUL GAMBAR

Detail

SKALA

A2

KETERANGAN





PROYEK

RANCANGAN *PETTING ZOO*
DI KEBUN BINATANG SURABAYA

MENGETAHUI

DOSEN PEMBIMBING
Ir. Hastuti Saptorini, M.A.

DOSEN PENGUJI
Ir. Ahmad Saifudin Mutaqi, M.T., IAI

LOKASI

Kebun Binatang Surabaya
Jalan Setail 1, Surabaya

DIDESAIN OLEH

Diandra Asaputri Ayuditya
14512067

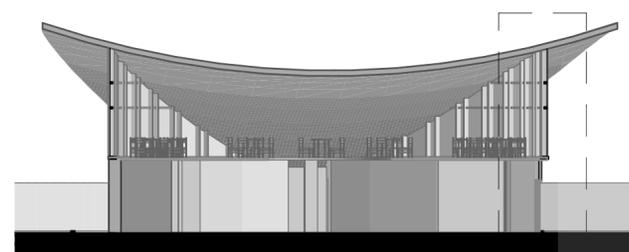
JUDUL GAMBAR

Detail

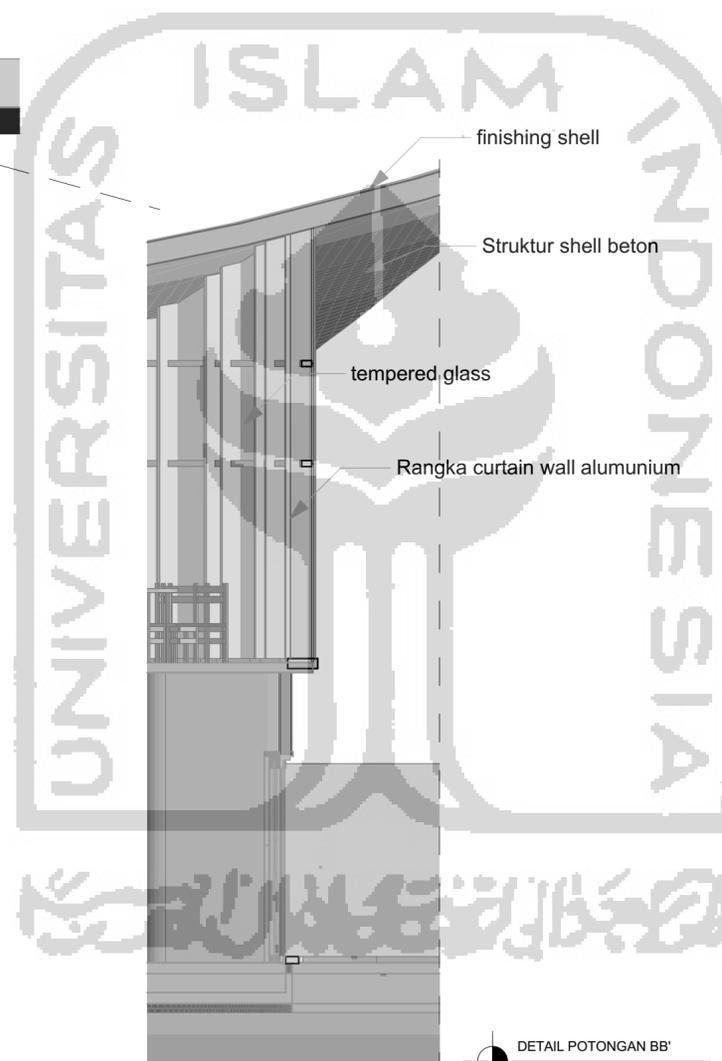
SKALA

A2

KETERANGAN



POTONGAN BB'
SKALA 1:200



DETAIL POTONGAN BB'
SKALA 1:50



PROYEK

RANCANGAN *PETTING ZOO*
DI KEBUN BINATANG SURABAYA

MENGETAHUI

DOSEN PEMBIMBING
Ir. Hastuti Saptorini, M.A.

DOSEN PENGUJI
Ir. Ahmad Saifudin Mutaqi, M.T., IAI

LOKASI

Kebun Binatang Surabaya
Jalan Setail 1, Surabaya

DIDESAIN OLEH

Diandra Asaputri Ayuditya
14512067

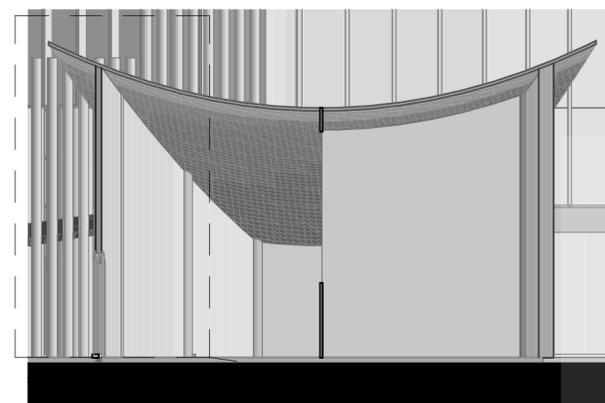
JUDUL GAMBAR

Detail

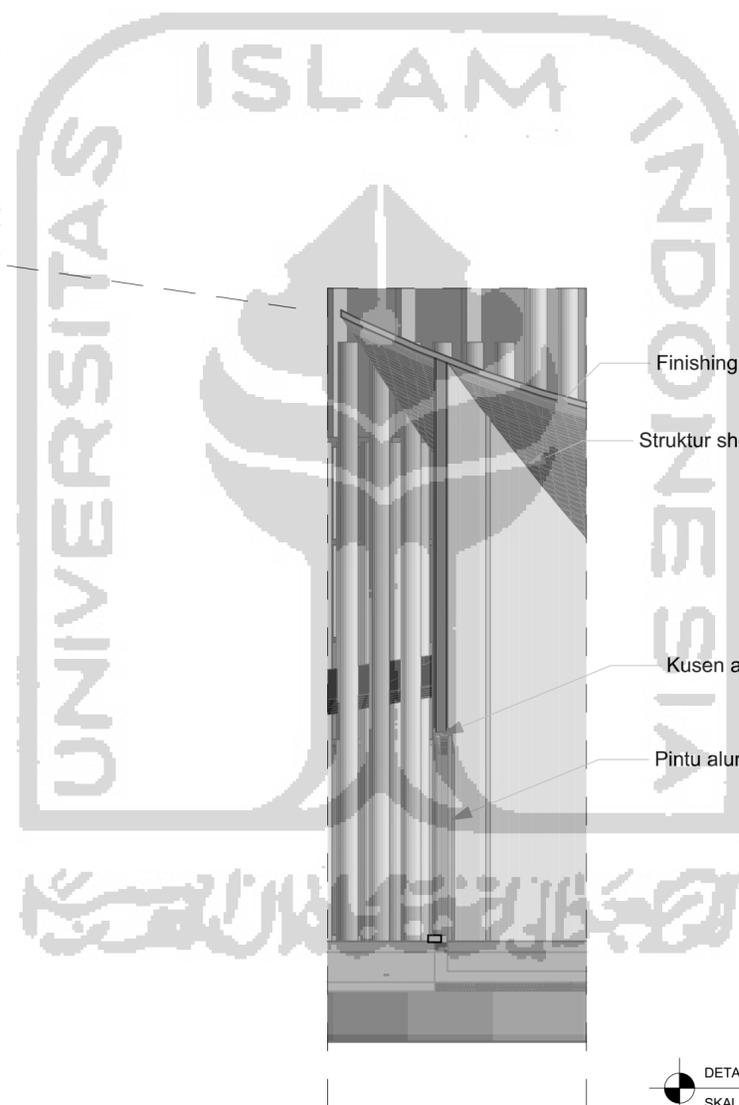
SKALA

A2

KETERANGAN



POTONGAN BB'
SKALA 1:200



Finishing shell

Struktur shell beton

Kusen aluminium

Pintu aluminium

DETAIL POTONGAN BB'
SKALA 1:50



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE

PROYEK

RANCANGAN *PETTING ZOO*
DI KEBUN BINATANG SURABAYA

MENGETAHUI

DOSEN PEMBIMBING
Ir. Hastuti Saptorini, M.A.

DOSEN PENGUJI
Ir. Ahmad Saifudin Mutaqi, M.T., IAI

LOKASI

Kebun Binatang Surabaya
Jalan Setail 1, Surabaya

DIDESAIN OLEH

Diandra Asaputri Ayuditya
14512067

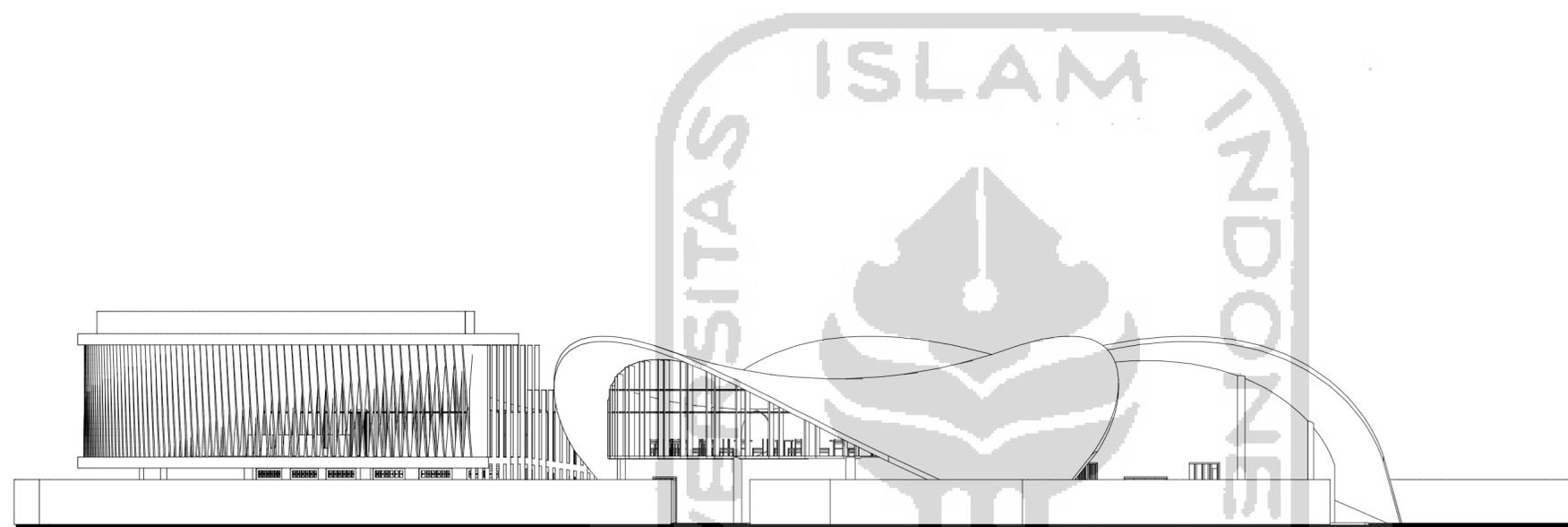
JUDUL GAMBAR

Tampak Utara

SKALA

A2

KETERANGAN



TAMPAK UTARA
SKALA 1:100



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE

PROYEK

RANCANGAN *PETTING ZOO*
DI KEBUN BINATANG SURABAYA

MENGETAHUI

DOSEN PEMBIMBING
Ir. Hastuti Saptorini, M.A.

DOSEN PENGUJI
Ir. Ahmad Saifudin Mutaqi, M.T., IAI

LOKASI

Kebun Binatang Surabaya
Jalan Setail 1, Surabaya

DIDESAIN OLEH

Diandra Asaputri Ayuditya
14512067

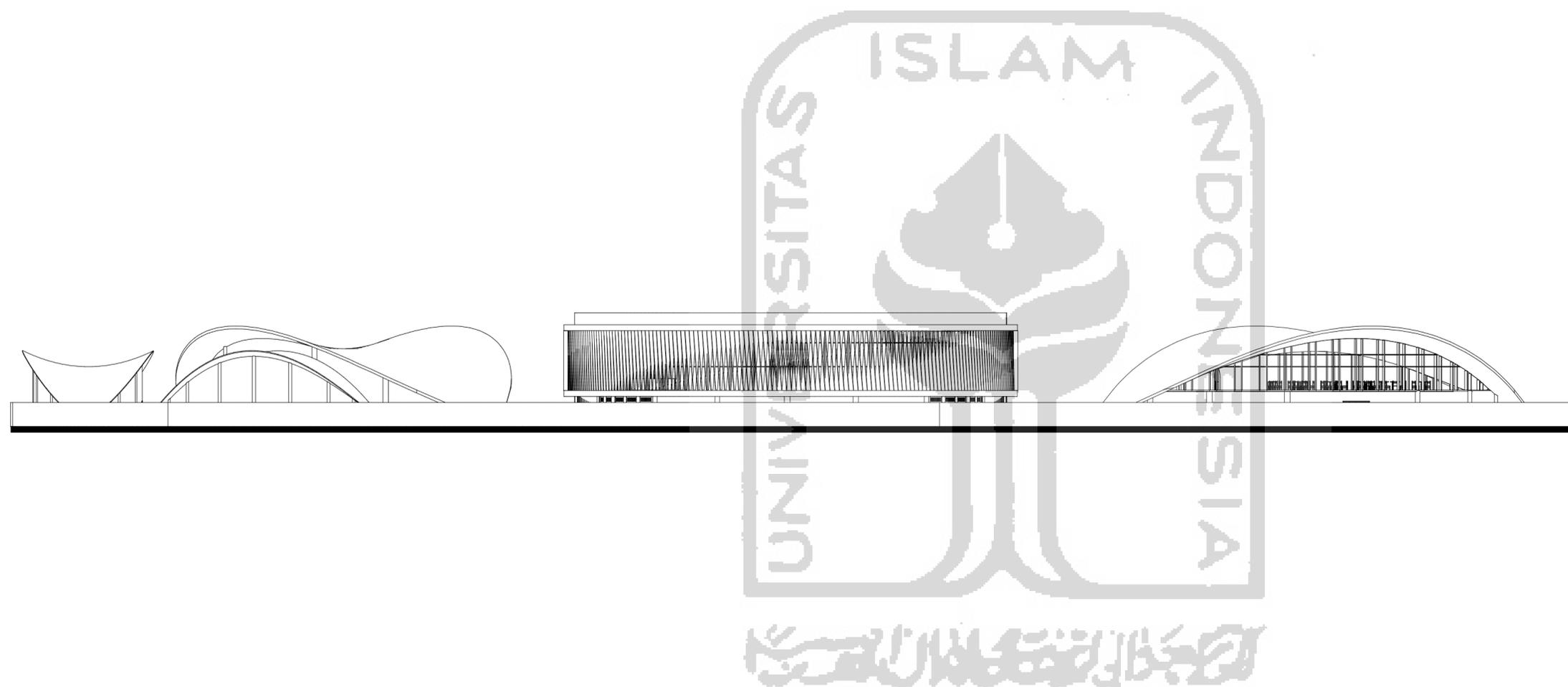
JUDUL GAMBAR

Tampak Timur

SKALA

A2

KETERANGAN



TAMPAK TIMUR
SKALA 1:100



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE

PROYEK

RANCANGAN *PETTING ZOO*
DI KEBUN BINATANG SURABAYA

MENGETAHUI

DOSEN PEMBIMBING
Ir. Hastuti Saptorini, M.A.

DOSEN PENGUJI
Ir. Ahmad Saifudin Mutaqi, M.T., IAI

LOKASI

Kebun Binatang Surabaya
Jalan Setail 1, Surabaya

DIDESAIN OLEH

Diandra Asaputri Ayuditya
14512067

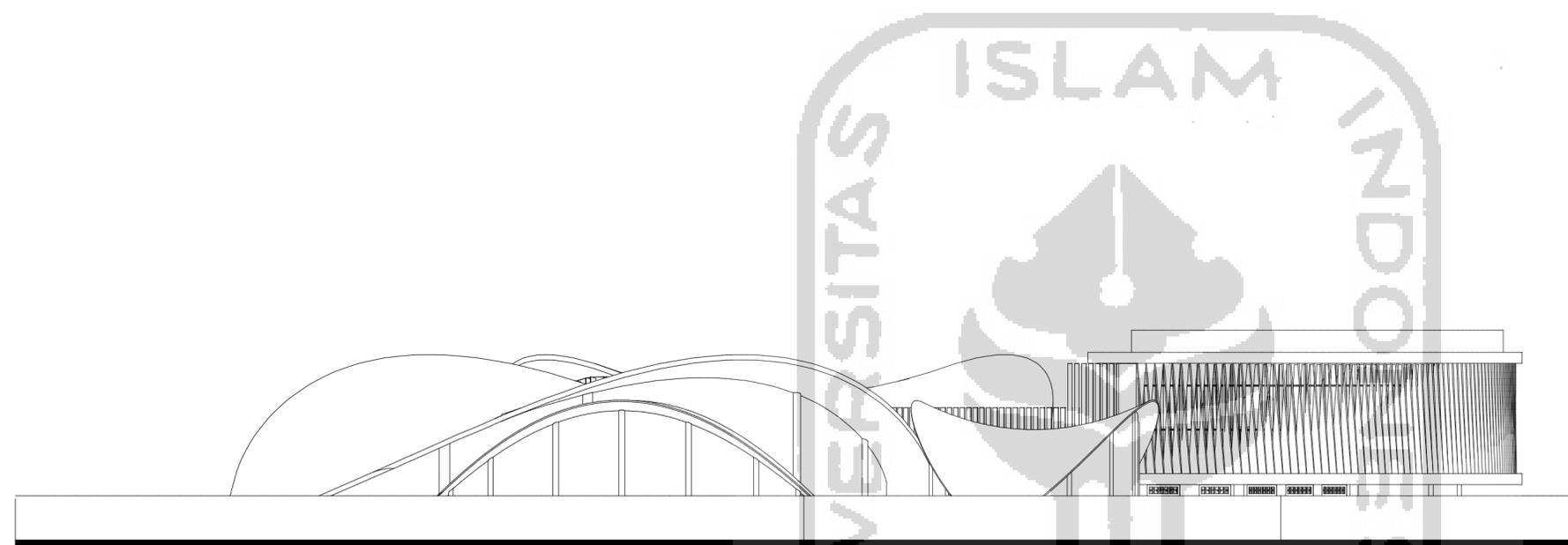
JUDUL GAMBAR

Tampak Selatan

SKALA

A2

KETERANGAN



TAMPAK SELATAN
SKALA 1:100



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE

PROYEK

RANCANGAN *PETTING ZOO*
DI KEBUN BINATANG SURABAYA

MENGETAHUI

DOSEN PEMBIMBING
Ir. Hastuti Saptorini, M.A.

DOSEN PENGUJI
Ir. Ahmad Saifudin Mutaqi, M.T., IAI

LOKASI

Kebun Binatang Surabaya
Jalan Setail 1, Surabaya

DIDESAIN OLEH

Diandra Asaputri Ayuditya
14512067

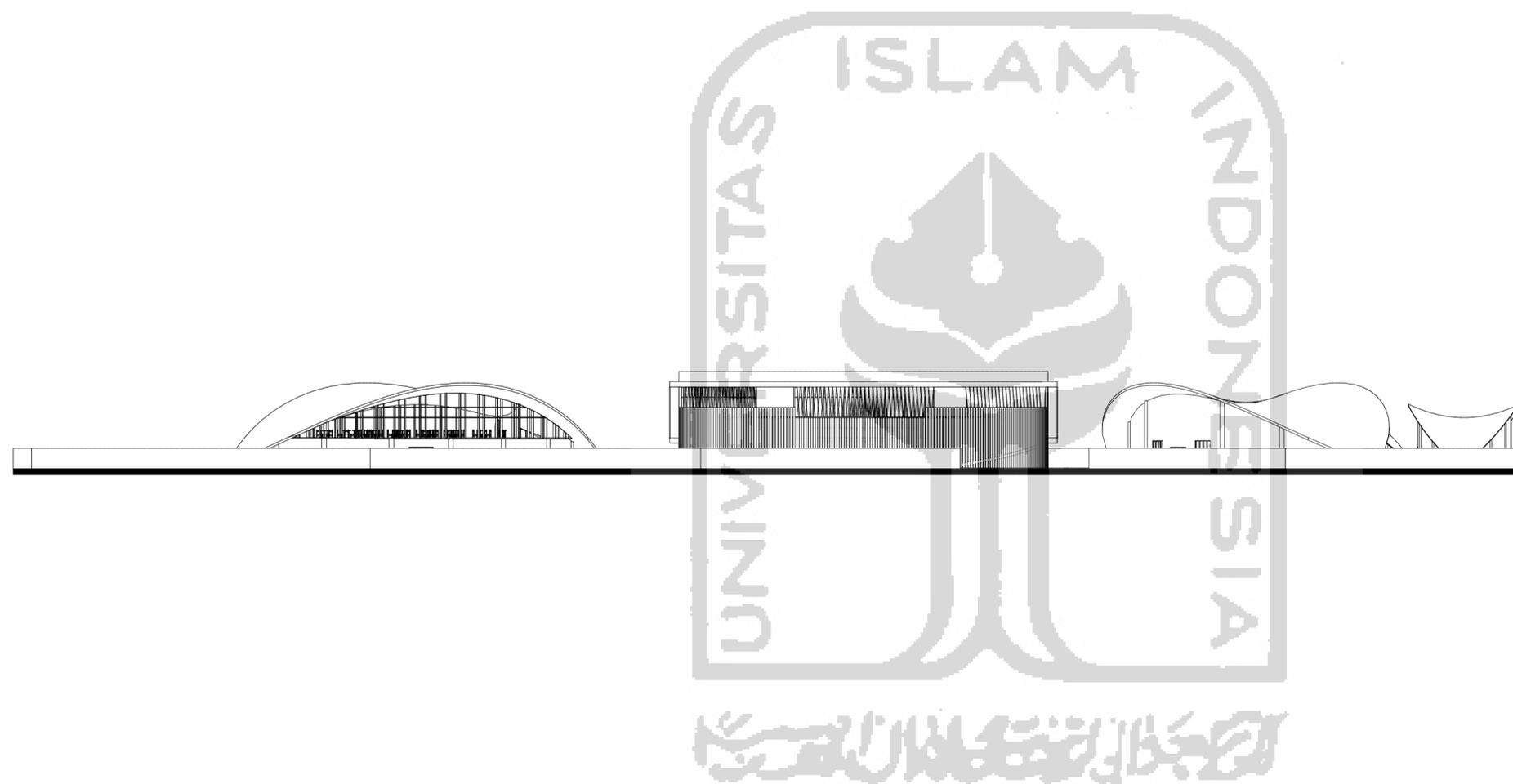
JUDUL GAMBAR

Tampak Barat

SKALA

A2

KETERANGAN



TAMPAK BARAT
SKALA 1:100

PETTING ZOO

Kebun Binatang Surabaya

Petting Zoo di Kebun Binatang Surabaya dengan Pendekatan Child Friendly Space yang Rekreatif dan Edukatif adalah sebuah rancangan bangunan publik untuk mewadahi kegiatan pengenalan hewan-hewan domestik kepada anak dengan cara berinteraksi secara langsung, seperti memberi makan, bermain, dan merawat hewan.

Adanya kegiatan yang mempertemukan anak-anak dengan hewan kemudian memunculkan suatu pertimbangan perancangan dengan pendekatan child friendly space yang rekreatif dan edukatif bertujuan untuk memberikan keamanan dan kenyamanan terhadap anak saat berinteraksi dengan hewan secara langsung tetapi juga tetap memberikan informasi dan hiburan tentang satwa/hewan yang bersifat rekreatif dan edukatif sehingga menumbuhkan rasa senang dan empati anak. Konsep ramah anak (child friendly space) dipilih dalam merancang petting zoo ini didasarkan pada pola perilaku anak. Kegiatan anak yang dapat dibagi berdasarkan tingkatan usia anak dari usia 1,5 hingga 6 tahun, yaitu motorik kasar, motorik halus, bahasa, kognitif/pemecahan masalah, dan social/emotional. Kegiatan-kegiatan tersebut memiliki pengaruh terhadap perkembangan kemampuan anak yang menuntut lingkungan untuk menyesuaikan diri terhadap pola perilaku anak. Menciptakan sebuah lingkungan yang dapat merespon pola perilaku anak dengan memberi rasa aman, nyaman, menyenangkan dan sehat namun juga dapat memberikan nilai-nilai edukasi menjadi sangat penting pada masa pertumbuhan emas anak. Merujuk pada pola perilaku anak diatas, UNICEF mengeluarkan teori kriteria desain ramah anak dalam merespon perilaku anak, seperti terdapat transparansi ruang, area outdoor, fleksibilitas ruang, detail ruang, area imajinatif, dan area berkumpul. Dengan memperhatikan pola perilaku anak dalam masa kembangnya, maka rancangan petting zoo ini diharapkan dapat merespon berbagai aktivitas interaksi antara anak dan hewan secara langsung.

Issue | Human Behavior



MENURUNNYA RASA EMPATI ANAK PADA SESAMA SEHINGGA MENINGKATKAN ANGKA KENAKALAN ANAK DALAM BEBERAPA TAHUN TERAKHIR



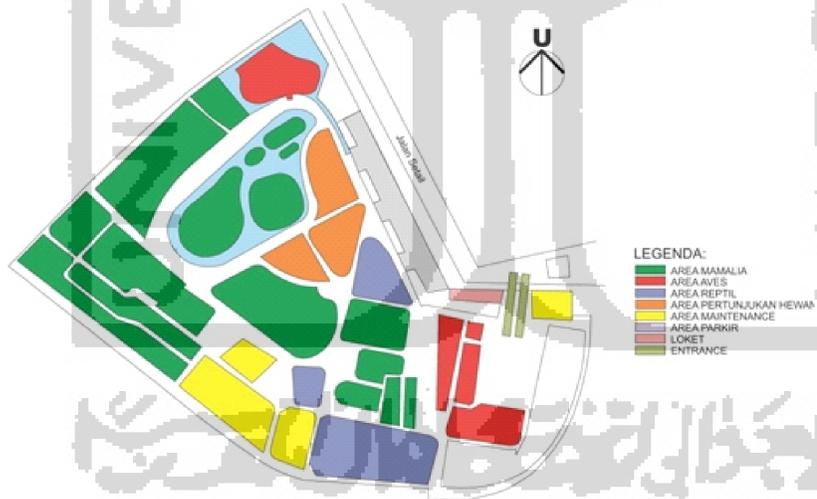
MASYARAKAT SEKITAR YANG MULAI MENCARI WAHANA WISATA DAN EDUKASI BARU BERUPA ALAM DAN SATWA DI SURABAYA



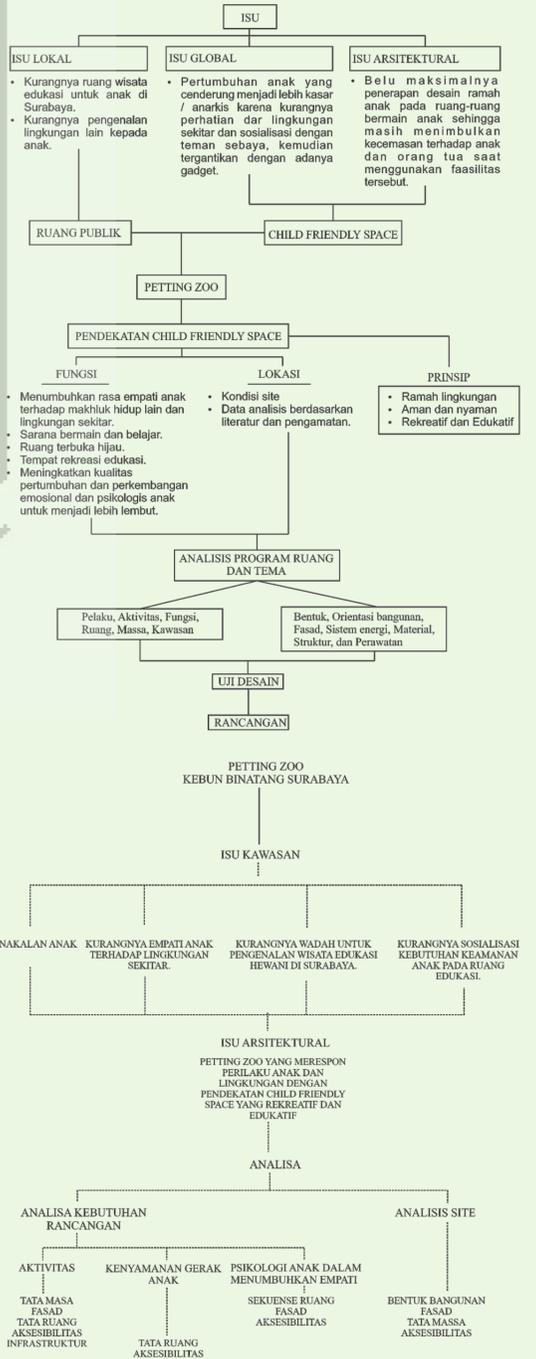
KEBUN BINATANG SURABAYA YANG MENGALAMI PENURUNAN JUMLAH PENUNJUNG AKIBAT BERBAGAI MACAM HAL

Context | Architecture and Society

Pada tahun 2018 ini Surabaya mulai membangun citra baru sebagai Kota Ramah Anak dibawah kepemimpinan walikota Surabaya, Tri Rismaharini, hal ini diungkapkan Risma. Salah satu fasilitas yang diberikan oleh Risma untuk anak-anak Surabaya adalah taman. Pemerintah telah menyiapkan ruang terdekat agar anak-anak bisa berprestasi di sekitar rumah mereka.



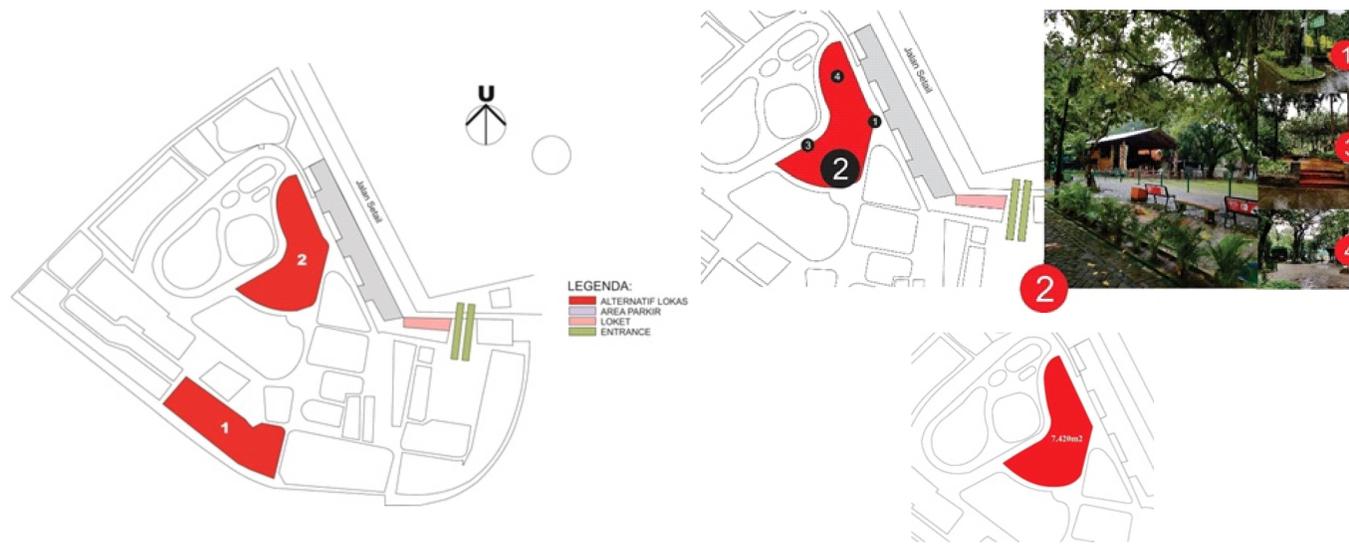
Design Methode



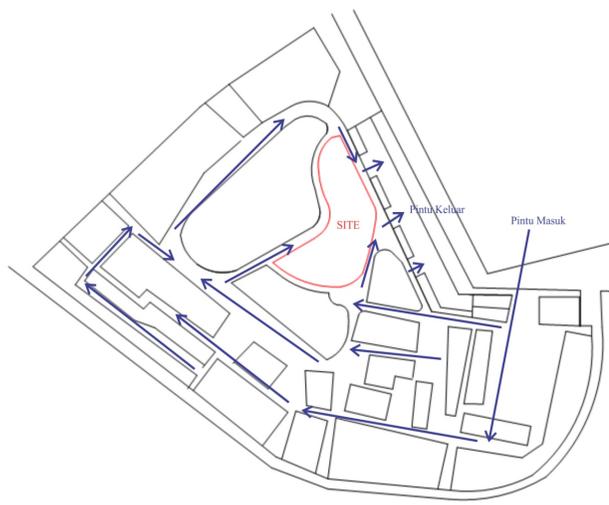
Context Site and Location

Kebun Binatang Surabaya adalah termasuk dari kawasan hutan kota dan tempat rekreasi kota. Luas area terbangun pada Kebun Binatang Surabaya saat ini mencapai 2,5 hektar atau 16,7%. Mengacu pada Perda Kota Surabaya, prosentase luar RTH pada kawasan rekreasi adalah 60% dan 40% sisanya sebagai sarana pendukung.

Pemilihan lokasi site didasarkan dari teori yang diungkapkan oleh Environmental Health Directorat tentang Petting Zoo Guidelines (2007).



DATA

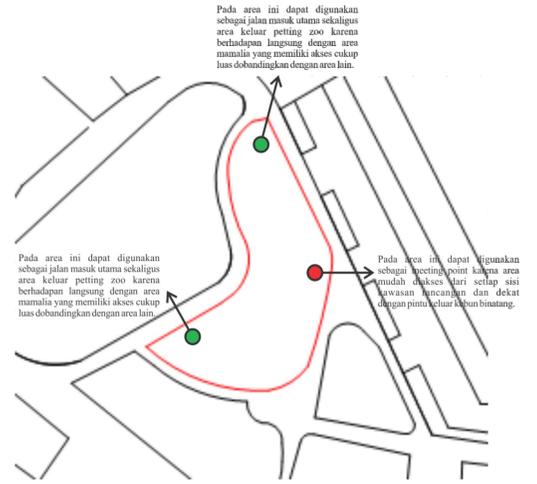


KETERANGAN:

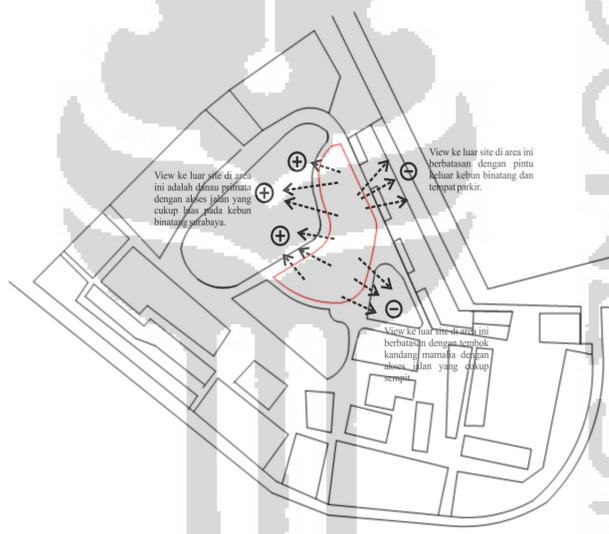
➔ JALUR SIRKULASI PENGUNJUNG

Kebun binatang surabaya memiliki jalur sirkulasi pengunjung bebas. Pengunjung dapat dengan bebas mengakses dan mengeksplorasi kebun binatang sesuai keinginan

ANALISIS



DATA



KETERANGAN:

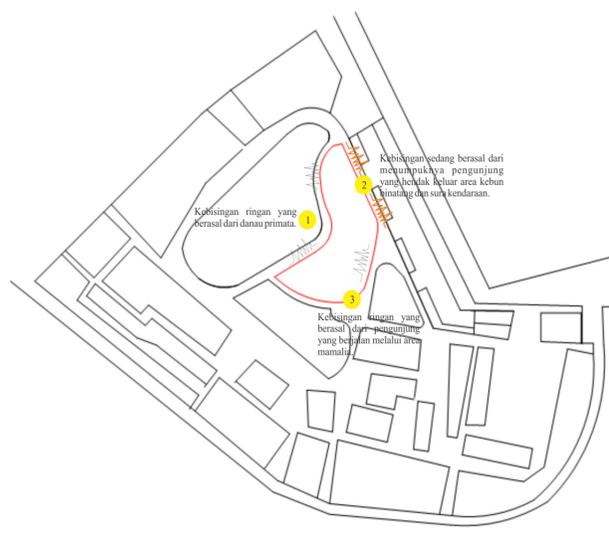
⊕ Nilai positif view ke luar site

⊖ Nilai negatif view ke luar site

ANALISIS



DATA



KETERANGAN:

~ Kebisingan ringan

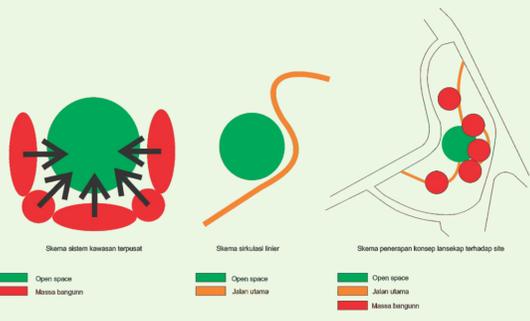
~ Kebisingan sedang

Lokasi perancangan Petting Zoo memiliki luas sebesar 7.420m²

ANALISIS



Concept | Landscape



Merujuk pada konsep child friendly space yang mengutamakan keamanan dan kenyamanan anak pada ruang terbuka dengan perwujudan open space yang dikelilingi oleh masa bangunan (kawasan terpusat), kemudian penulis menggabungkan konsep kawasan terpusat dan sirkulasi linier sebagai dasar pembentukan pola lansekap kawasan.



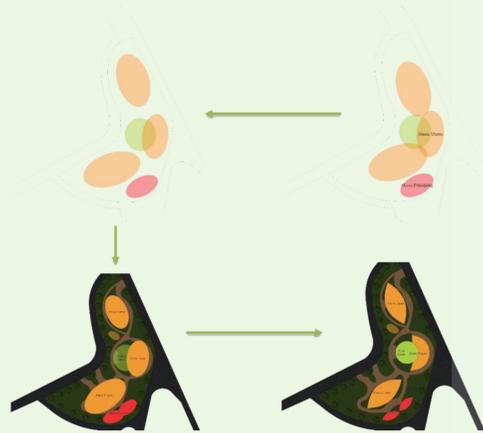
Concept | Spacial

Pada ruang petting akan dibagi menjadi 3 klasifikasi sesuai dengan urutan pengenalan hewan kepada anak, yaitu jenis display hewan 2D (informasi gambar hewan), 3D/Replika (patung atau 3d model dari hewan) dan hewan asli. Pembagian ini juga berdasarkan jenis kelompok hewan dan karakteristiknya. Hal ini bertujuan agar anak dapat mengetahui bagaimana menghadapi hewan sebelum kemudian berinteraksi langsung



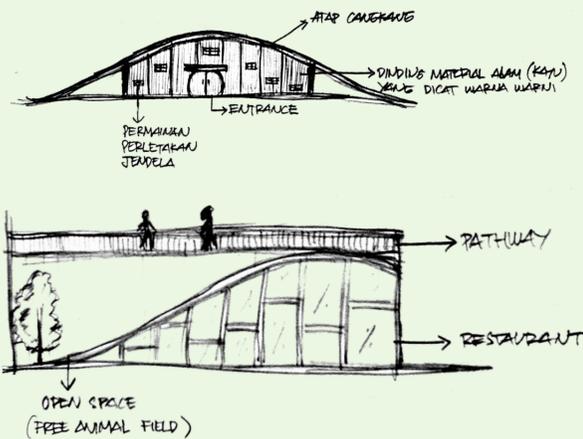
Concept | Mass Compoition

Peletakan massa utama dalam lansekap seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, akan merespon konsep child friendly space yaitu terletak mengelilingi public space atau area terbuka pada lokasi rancangan. Sedangkan masa penunjang terletak pada area perimeter luar lokasi terancang dengan orientasi kearah Barat. Pusat kawasn adalah ruang terbuka yang akan difungsikan sebagai area feeding hewan, bermain, dan meeting point.

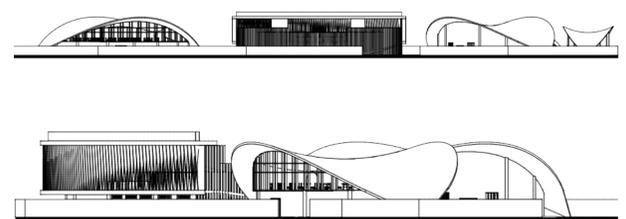
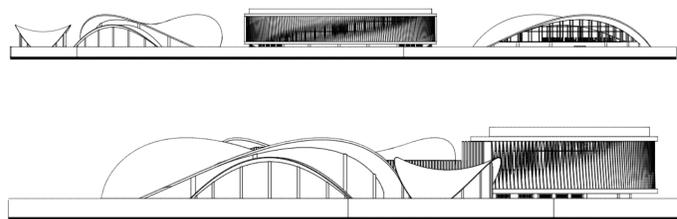
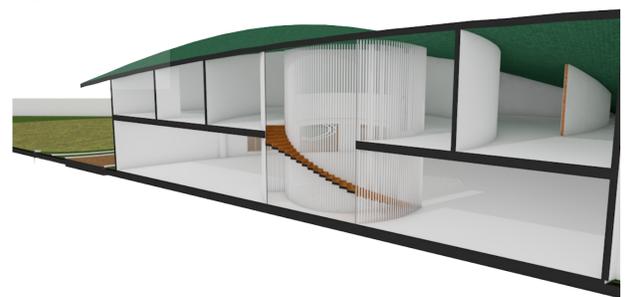
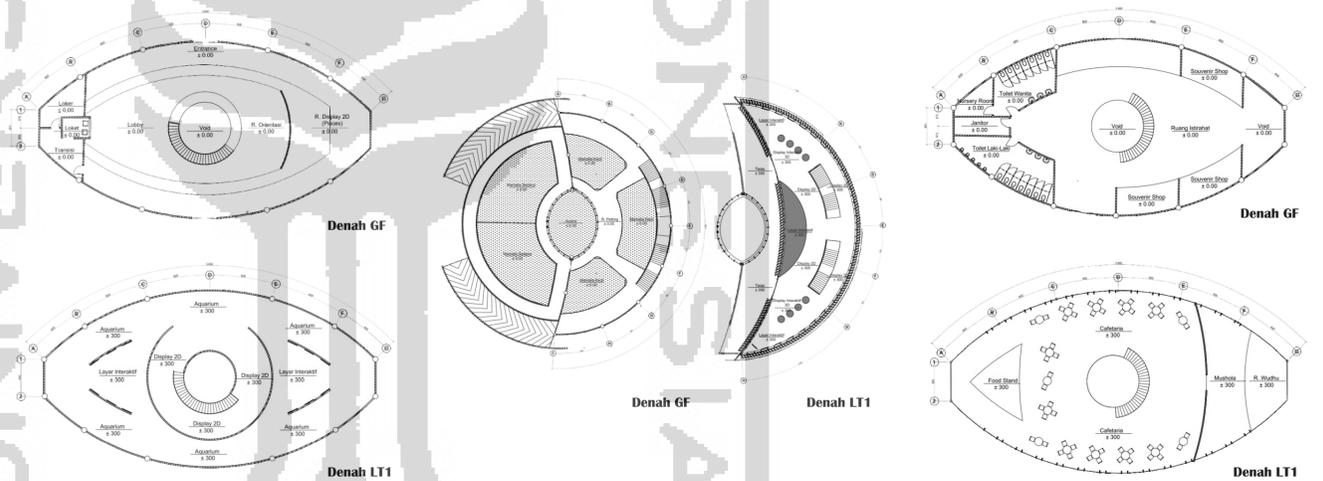


Concept | Facade

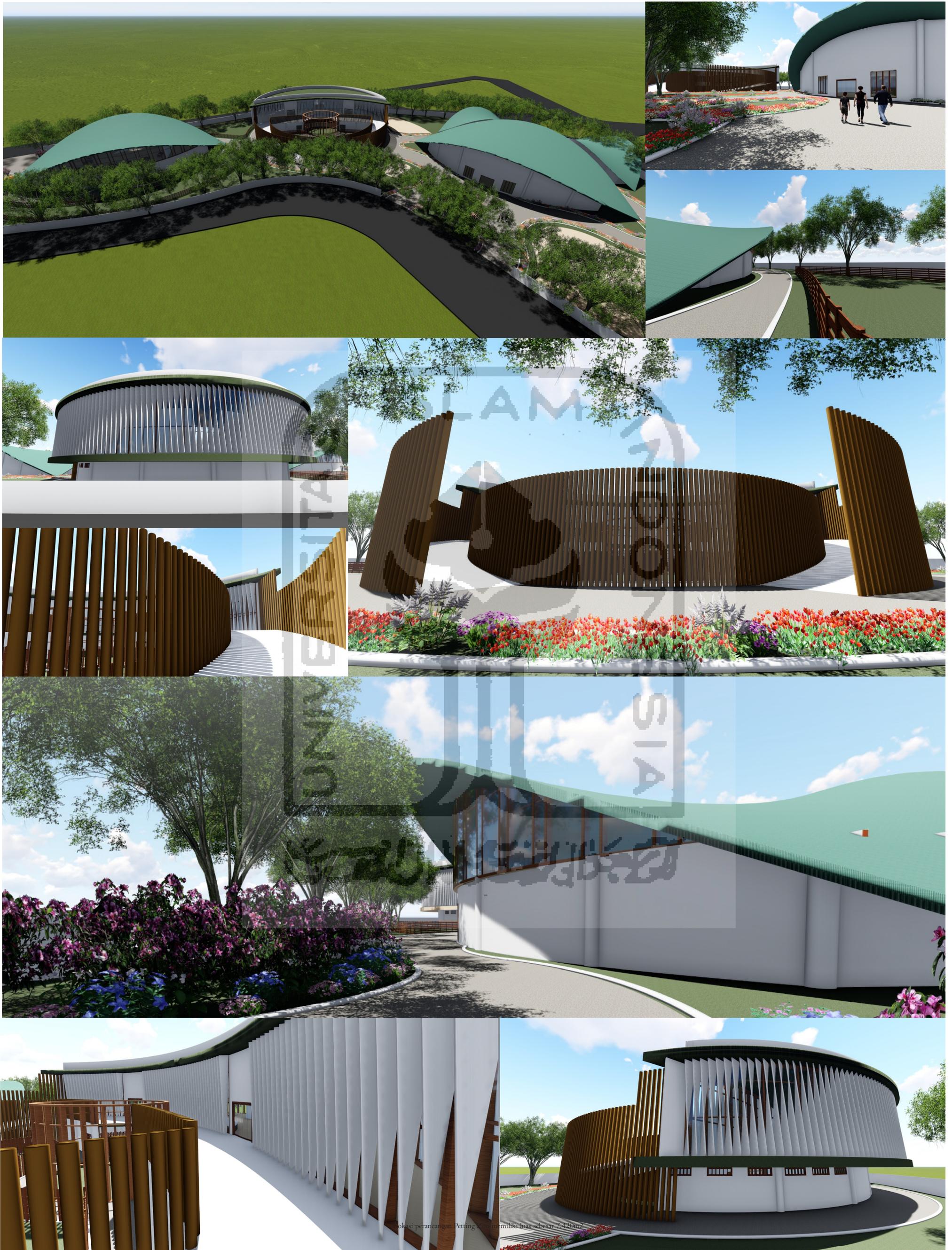
Fasad pada bangunan rancangan menggunakan pendekatan child friendly space yang rekreatif dan edukatif sehingga pada penerapannya bagian fasad akan dirancang dengan konsep modern di kawasan kebun binatang Surabaya menggunakan curtain wall, precast dan double skin façade dilengkapi dengan fasad statis dan LED serta dikontraskan dengan penambahan elemen alam.



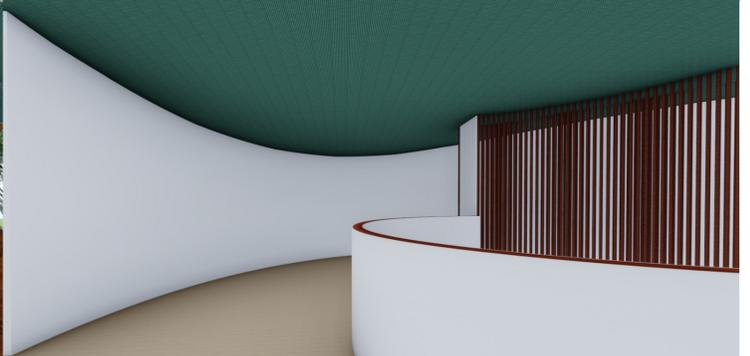
Design Development



Lokasi perancangan Petting Zoo memiliki luas sebesar 7.420m²



Lokasi perancangan Petting Zoo memiliki luas sebesar 7,420m²



Lokasi perancangan Petting Zoo di Kebun Binatang Surabaya