

**PERANCANGAN WAHANA REKREASI ANAK BERBASIS EDUKASI PROFESI DENGAN
PENDEKATAN *BEHAVIOR SETTING* DI BATU**

TUGAS AKHIR

Oleh:

SITI NURUL AINI

NIM. 13660090



**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2018**

**PERANCANGAN WAHANA REKREASI ANAK BERBASIS EDUKASI PROFESI DENGAN
PENDEKATAN *BEHAVIOR SETTING* DI BATU**

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada:

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam

Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars)

Oleh:

SITI NURUL AINI

NIM. 13660090

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2018**

**PERANCANGAN WAHANA REKREASI ANAK BERBASIS EDUKASI PROFESI DENGAN
PENDEKATAN BEHAVIOR SETTING DI BATU**

TUGAS AKHIR

Oleh:

SITI NURUL AINI

NIM. 13660090

Telah diperiksa dan Disetujui untuk Diuji:

Tanggal: 26 Juni 2018

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Agung Sedayu, M.T.
NIP. 19781024 200501 1 003

A. Ghanaim Fasya, M.Si.
NIP. 19820616 200604 1 002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur,



Karranita Kusumadewi, M.T.
NIP. 19790913 200604 2 001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp/Faks. (0341) 558933

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Nurul Aini
NIM : 13660090
Jurusan : Teknik Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul Tugas Akhir : Perancangan Wahana Rekreasi Anak Berbasis Edukasi Profesi dengan Pendekatan *Behavior Setting* di Kota Batu

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa saya bertanggung jawab atas orisinalitas karya ini. Saya bersedia bertanggung jawab dan sanggup menerima sanksi yang ditentukan apabila dikemudian hari ditemukan berbagai bentuk kecurangan, tindakan plagiatisme dan indikasi ketidakjujuran di dalam karya ini.

Malang, 26 Juni 2018

Pembuat pernyataan,




Siti Nurul Aini
NIM. 13660090

**PERANCANGAN WAHANA REKREASI ANAK BERBASIS EDUKASI PROFESI DENGAN
PENDEKATAN BEHAVIOR SETTING DI BATU**

TUGAS AKHIR

Oleh:

**SITI NURUL AINI
NIM. 13660090**

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Tugas Akhir dan Dinyatakan
Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Arsitektur (S.Ars)

Tanggal 26 Juni 2018

Penguji Utama : Aldrin Y. Firmansyah, M.T.
NIP. 19770818 200501 1 001

Ketua Penguji : Agus Subaqin, M.T.
NIP. 19740825 200901 1 006

Sekretaris Penguji : Dr. Agung Sedayu, M.T.
NIP. 19781024 200501 1 003

Anggota Penguji : A. Ghana'im Fasya, M.Si.
NIP. 19820616 200604 1 002

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

Mengesahkan,

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur



Larranita Kusumadewi, M.T.
NIP. 19790913 200604 2 001

ABSTRAK

Aini, Siti Nurul, 2018, Perancangan Wahana Rekreasi Anak Berbasis Edukasi Profesi dengan *Behavior Setting* di Batu. Dosen Pembimbing : Dr. Agung Sedayu M.T., dan A. Luluk Maslucha, M.Sc.

Kata Kunci : Wahana Rekreasi Anak, Edukasi profesi, *Behavior Setting*.

Menanggapi isu MEA (Masyarakat Ekonomi Asean), pemerintah mengembangkan kurikulum pendidikan yang sesuai dengan MEA, yaitu pendidikan berbasis karakter. Pemerintah juga menyosialisasikan pendidikan karakter sebagai pencetak SDM (Sumber Daya Manusia) yang berkualitas dan mampu bersaing dengan pekerja asing. Penerapan pendidikan karakter di usia anak-anak akan lebih melekat dan efektif. Tanpa mengurangi kegiatan bermain yang merupakan kebutuhan esensial bagi usia anak-anak, yang mana bermain juga dapat meningkatkan perkembangan kognitif, efektif, afektif dan psikomotor, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, moral, dan kreatif. Wahana rekreasi berbasis edukasi profesi merupakan tempat anak-anak bermain peran dengan memperagakan profesi. Permainan peran profesi (*Role Play*) bertemakan 8 tipe kecerdasan anak (*Multiple Intellegence*), karena dengan model pengembangan dari multiple Intellegence akan menstimulus berdasarkan kecerdasan yang dimiliki anak.

Pendekatan perancangan yang diterapkan adalah *Behavior Setting*. Perancangan ini banyak menggunakan berbagai macam ruang yang mewadahi aktivitas anak-anak yang menirukan aktivitas kerja dari seorang profesional, maka dari itu pendekatan *Behaviour Setting* akan memberi batasan pada hirarki aktivitas kelompok satu dengan lainnya sehingga tidak terjadi tumpang tindih setiap aktivitas.

ABSTRACT

Aini, Siti Nurul, 2018, Designing Professional Education-Based of Kids Recreation Arena by Means of Behavior Setting in Batu. Advisors: Dr. Agung Sedayu M.T., and A. Luluk Maslucha, M.Sc.

Keywords: Kids Recreation Arena, Professional education, Behavior Setting.

Responding to MEA (Masyarakat Ekonomi Asean) issues, the government develops an education curriculum that suits MEA so called as character-based education. The government is also socializing this curriculum as the creator of quality human resources that prepare them well so they are able to compete against the foreign workers. The application of this curriculum to the children would be more inherent and effective without cutting down their play activities. It is an essential need during their childhood because playing can enhance not only their cognitive, effective, affective, and psychomotor development, but also their language development, discipline, moral, and creativity. The professional education-based of Kids recreation arena is a place where kids can do role-playing by demonstrating certain professions. This arena uses 8 types of children intelligent (Multiple Intellegence) theme since it can stimulate the children based on their own intelligent.

The approach of the applied design is Behavior Setting. This design employs several kinds of room so that these rooms can accommodate all children activities in doing role play as similar as the professionals. Moreover, this approach is able to limit the group activities hierarchy for one to another, therefore there would be no overlapping activities.

ملخص البحث

العيني، سبتي نور، 2018، تصميم مكان الترفيهي للأطفال مؤسسا على أساس تعليم المهنة بالمدخل إعداد السلوك في مدينة باتو. المشرف/ة: الدكتور أغونج سيدابو الماجستير و لولو مسلوخ الماجستير.

الكلمات المفتاحية: مكان الترفيهي للأطفال، تعليم المهنة، إعداد السلوك

استجابة على قضية المجتمع الاقتصادي بأسيان، قد تطور الحكومة المنهج مؤسسا على السلوك المناسب بالمجتمع الاقتصادي أسيان. و قد قررت أن التربية السلوكية أساس لإنشاء المصادر البشرية الجيدة و قدرة على المنافسة بالعمال الأجانب. و تطبيق التربية السلوكية للأطفال أكثر فعالة. بغير انحسار أنشطة اللعب للأطفال التي هي الاحتياج الجوهري لهم. و من الإمكان أن اللعب يرقى العقلية و السلوكية و الحركية لدي الأطفال بل يرقى اللغة و الانضباط، و الأخلاق، و الابتكار. و مكان الترفيهي مؤسسا على تعليم العمارة هو المكان للأطفال أن يعقد لعب الدور المهنة. و كان اللعب الدور المهنة يحتوي على 8 عنوان ذكاء الأطفال، و بنماذج لتنمية الذكاء المتعدد ستحفز الذكاء لدي الأطفال.

المدخل في التصميم تعني إعداد السلوك. و يستخدم هذا التصميم الغرف لوسائل أنشطة الأطفال الذي يحذو أنشطة الأعمال للعامل الماهر. و لذلك كان المدخل إعداد السلوك يحدد تسلسل أنشطة للمجتمع الواحد بغيره لألا تعقد التداخل لكل الأنشطة.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah rabbil'alamain, puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat dan rahmatNya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul "Perancangan Wahana Rekreasi Anak Berbasis Edukasi Profesi dengan Pendekatan *Behavior Setting* di Kota Batu". Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw. yang telah diutus oleh Allah sebagai penyempurna akhlak manusia di dunia.

Laporan tugas akhir ini mungkin tidak dapat selesai dengan baik tanpa adanya bantuan semangat, dukungan maupun materi dari berbagai pihak maka dari itu saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan limpahan karunia, memberikan kesabaran, ketabahan dan kemudahan pada setiap kesulitan dalam perjalanan hidup.
2. Nabi Muhammad saw atas segala ilmu dan tauladan yang dapat membawa umat manusia kepada agama yang diridhoi-Nya.
3. Bapak, mamak, abang, akak laila, adik hida dan si adek hayati tercinta yang telah memberikan segala doa, kepercayaan, segala bentuk materi, cinta kasih sayang yang tiada henti diberikan kepada penyusunan laporan ini.
4. Ibu Tarranita Kusumadewi, M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberi segala pengarahan dan kebijakan.
5. Bapak Aldrin Y. Firmansyah, M.T, dan Bapak Agus Subaqin, M.T., selaku penguji, yang memberikan bimbingan, pengarahan, diskusi pemikiran, kritik, dan saran yang sangat membantu.
6. Bapak Dr. Agung Sedayu, M.T. selaku pembimbing I, Ibu Luluk Maslucha, M.T. selaku pembimbing II, dan Bapak A. Ghanaim Fasya, M.Si. selaku pembimbing agama yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, diskusi pemikiran, kritik, dan saran yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini data terselesaikan dengan baik.
7. Teman-teman Jurusan Teknik Arsitektur 2013 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah bersedia membantu penulis mulai dari masa awal perkuliahan hingga tugas akhir.
8. Teman-teman Kontrakan Istana Gajayana, Kotrakan Ibu, bolo rantau dan bolo sehidup di kota Malang Nur Jannah, Ayu, Rafi, Marel, Sulfi, Yanma, Emak Rahma,

Rani, Ami yang telah memberikan waktunya untuk mendukung saya sampai selesainya penulisan tugas akhir.

9. Teman Hangout sekaligus teman kosan terakhir kosan Joyosuko yang berpersonilkan Arin, Sofwa, Sika, Pipit, Isma, Ainin, Lita dan teman makan kulinerku karima yang mau diajakin ngrefresh pikiran dan ngebetterin mood setelah studio tugas akhir.
10. Teman yang sudah saya anggap sahabat sedari tinggal di pondok pesantren At-tahdzib Diah, Zaida, Glora, dan semuanya yang tidak dapat saya tuliskan satu persatu terimakasih atas doa, motivasi serta kisah indah yang telah kita goreskan selama menempuh pendidikan di kota Jombang.

Manusia merupakan sebuah insan yang jauh dari sempurna maka dari itu apabila ada penulisan kata-kata maupun bahasa yang salah dan menyinggung dalam isi laporan ini untuk diberi kritik dan saran agar dapat diperbaiki dan semoga kedepannya menjadi lebih baik lagi. Amin Ya Robbal 'alamin.

Malang, 26 Juni 2018

Siti Nurul Aini
NIM. 13660090

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan	5
1.5 Manfaat	5
1.6 Batasan-batasan	6
1.7 Pendekatan Rancangan	7
BAB II STUDI PUSTAKA	8
2.1 Tinjauan Objek Rancangan.....	8
2.1.1 Definisi Objek.....	8
2.1.2 Sejarah dan Perkembangan	9
2.1.3 Unsur-unsur Wahana Rekreasi	9
2.2 Teori Objek Rancangan	17
2.2.1 Tinjauan Rekreasi	17
2.2.2 Tinjauan Edukasi Profesi.....	21
2.3 Teori Pendekatan Perancangan	24
2.3.1 <i>Behavior Setting</i>	24
2.3.2 Persepsi	26
2.3.3 Kesesuaian Pendekatan dengan Objek	29
2.4 Teori Pustaka Karakteristik Objek	29
2.4.1 Karakteristik Objek	29
2.4.2 Persyaratan Ruang	29
2.5 Integrasi Keislaman	40
2.6 Studi Banding	41
2.6.1 Studi Banding Objek	42
2.6.2 Studi Banding Pendekatan	46

BAB III METODE PERANCANGAN	49
3.1 Metode Perancangan dan Penelitian yang diterapkan	49
3.2 Teknik Pengumpulan dan pengolahan Data	49
3.2.1 Data Primer	49
3.2.2 Data Sekunder	50
3.3 Teknik Analisis	51
3.4 Teknik Sintesis	53
3.5 Diagram Alur Pola Pikir Perancangan	54
BAB IV TINJAUAN LOKASI	55
4.1 Gambaran Umum Lokasi	55
4.1.1 Syarat Ketentuan pada Tapak.....	55
4.1.2 Analisa Pemilihan Lokasi	56
4.1.3 Pemilihan Alternatif Lokasi.....	58
4.1.4 Wilayah Administrasi	60
4.1.5 Letak Geografis.....	60
4.2 Data Fisik.....	61
4.2.1 Topografi	61
4.2.2 Jenis Tanah.....	61
4.2.3 Hidrologi	61
4.2.4 Iklim	61
4.3 Data Non Fisik.....	62
4.3.1 Persebaran Penduduk	62
4.3.2 Potensi Ekonomi Wilayah	64
4.3.2 Isu Strategi	64
4.4 Profil Tapak	65
4.4.1 Bentuk Ukuran dan Kondisi Tapak.....	65
4.4.2 Kondisi Lingkungan.....	66
4.4.3 Peraturan Tata Guna Lahan	67
4.4.4 Batas-batas pada Tapak.....	67
4.4.5 Vegetasi.....	67
4.4.6 Site Structure	68
4.4.7 Site Furniture	69
4.4.8 Utilitas Tapak	70
4.4.9 Kebisingan	70
4.4.10 Klimatologi	71

BAB V ANALISIS PERANCANGAN	73
5.1 Ide / Analisis Rancangan	73
5.1.1 Teknik Analisis	73
5.1.2 Prinsip-prinsip Pendekatan	73
5.2 Analisis Objek Rancangan	74
5.2.1 Analisis Fungsi	74
5.2.2 Analisis Aktivitas	75
5.2.3 Analisis Sirkulasi	77
5.2.4 Analisis Ruang	79
5.3 Analisis Tapak	103
5.3.1 Analisis Analisis Batas Bangunan Tata Massa	103
5.3.2 Analisis Matahari	107
5.3.3 Analisis Angin	108
5.3.4 Analisis Vegetasi	110
5.3.5 Analisis View	112
5.3.6 Analisis Aksesibilitas	114
5.3.7 Analisis Kebisingan	116
5.3.8 Analisis Material	118
5.3.9 Analisis Struktur	119
5.3.10 Analisis Utilitas	121
BAB VI KONSEP PERANCANGAN	123
6.1 Konsep Dasar	123
6.2 Konsep Tapak	125
6.3 Konsep Ruang	129
6.4 Konsep Bentuk dan Tampilan	129
6.5 Konsep Utilitas	130
6.6 Konsep Struktur	132
BAB VII HASIL RANCANGAN	133
7.1 Dasar Perancangan	133
7.2 Hasil Rancangan Tapak	135
7.2.1 Penataan Massa	135
7.2.2 Penzoningan	136
7.2.3 Sirkulasi dan Aksesibilitas	137
7.2.4 Ruang Terbuka	140
7.2.5 View	142

BAB VIII PENUTUP	154
8.1 Kesimpulan	154
8.2 Saran.....	154
DAFTAR PUSTAKA	155
LAMPIRAN	156

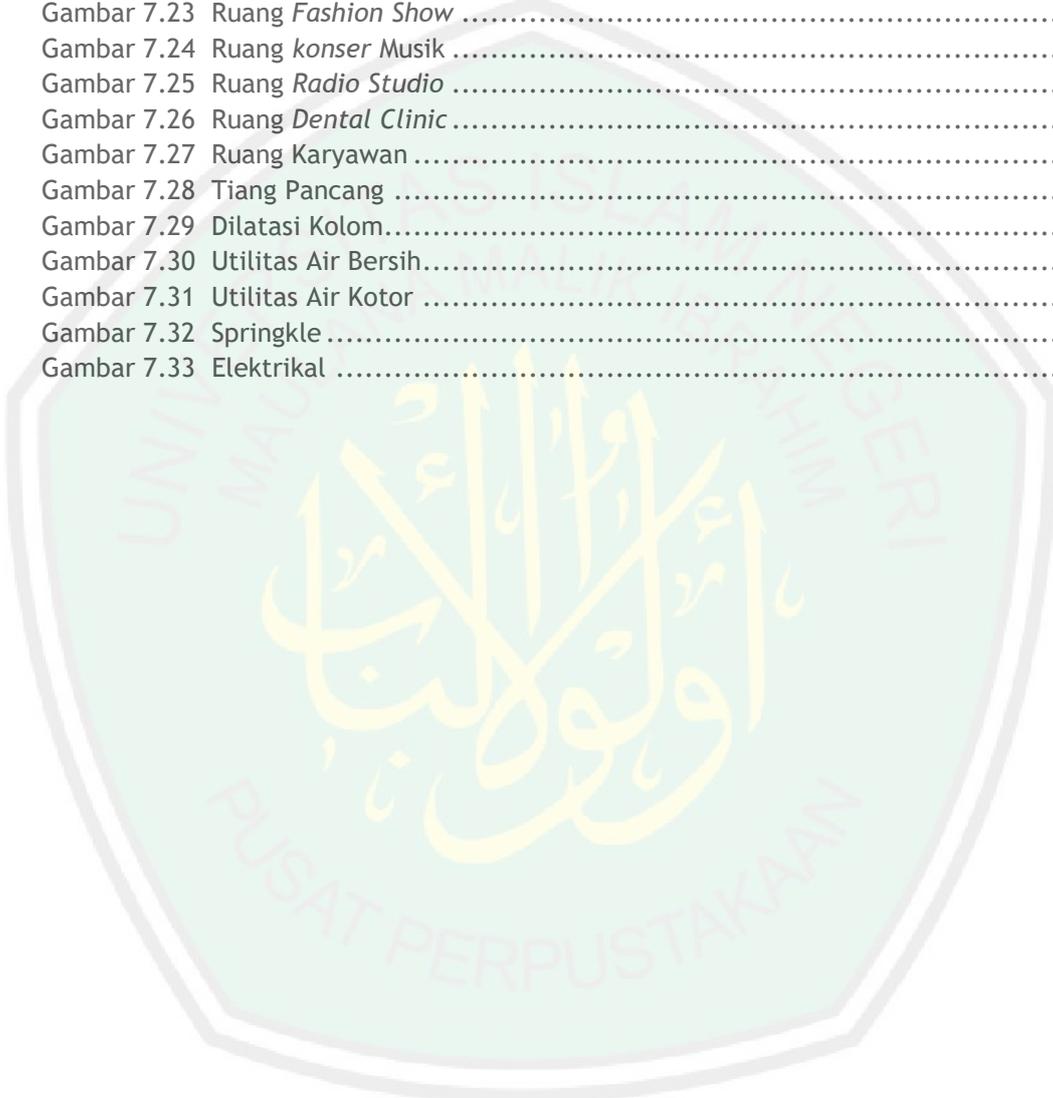


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kursi dan meja untuk standart kantor	30
Gambar 2.2 Ruang kelas	30
Gambar 2.3 Jarak pandang manusia.....	30
Gambar 2.4 Ukuran tinggi dan jarak pandang dewasa dan anak-anak	31
Gambar 2.5 Gerak manusia dewasa	31
Gambar 2.6 Pencahayaan pada bangunan museum	31
Gambar 2.7 Pencahayaan pada ruang kerja	32
Gambar 2.8 Studio radio berbentuk segi	32
Gambar 2.9 Plafon studio yang digantung.....	33
Gambar 2.10 Pintu dorong dengan tinggi 2.20 m	33
Gambar 2.11 Keranjang roda	33
Gambar 2.12 Skema ruang dan penyajian penjualan.....	34
Gambar 2.13 Rak penyaji jualan	34
Gambar 2.14 Skema Siaran TV.....	34
Gambar 2.15 Ruang Praktek Dokter	35
Gambar 2.16 ruang aktivitas dokter gigi.....	35
Gambar 2.17 Kursi dan Meja gambar	35
Gambar 2.18 Pola Ruang Desainer	36
Gambar 2.19 Rak penyimpanan	36
Gambar 2.20 Jarak Pandang pameran	36
Gambar 2.21 Zoning ruang perukaan roti	37
Gambar 2.22 Skema ruang perusahaan roti	37
Gambar 2.23 Ruang Studio musik	37
Gambar 2.24 Panggung Musik.....	38
Gambar 2.25 Laboratorium	38
Gambar 2.26 Parkir Mobil	38
Gambar 2.27 Parkir Bus.....	39
Gambar 2.28 Lavatory	39
Gambar 2.29 Standart Perabot belajar anak.....	39
Gambar 2.30 Mushola	39
Gambar 2.31 Restaurant.....	40
Gambar 2.32 Alat bermain anak-anak.....	40
Gambar 2.33 Tayoma Children’s Center	46
Gambar 2.34 Tayoma Children’s Center	47
Gambar 4.1 Peta Oro-oro Ombo Kec. Batu	56
Gambar 4.2 Peta Jalan Tlekung Oro-oro Ombo Kec. Batu	57
Gambar 4.3 Peta Oro-oro Ombo Kec. Batu	58
Gambar 4.4 Grafik Pertumbuhan Penduduk	66
Gambar 4.5 Grafik Pertumbuhan Penduduk	66
Gambar 4.6 Gambar Peta Persebaran penduduk	63
Gambar 4.7 Diaram Mata Pencarian Penduduk	64
Gambar 4.8 Grafik Distribusi Sektoral terhadap PDRB Kota Batu Tahun 2009	64
Gambar 4.9 Rencana Sistem dan Fungsi Perwilayahan BWK I	65
Gambar 4.10 Lokasi Peancangan	65
Gambar 4.11 Ukuran Tapak	66

Gambar 4.12 Strategis Tapak	66
Gambar 4.13 Batas-batas Tapak	67
Gambar 4.14 Vegetasi pada tapak	68
Gambar 4.15 Vegetasi pada Tapak	68
Gambar 4.16 Aksesibilitas	69
Gambar 4.17 Site Furniture Tapak.....	69
Gambar 4.18 Drainase pada Tapak	70
Gambar 4.19 Kebisingan pada Tapak.....	70
Gambar 4.20 Garis Matahari pada Tapak	71
Gambar 4.21 Data angin dan kelembapan Kota Batu.....	72
Gambar 6.1 Gubahan Massa Bangunan	125
Gambar 6.2 Zoning Massa Bangunan	125
Gambar 6.3 Batas Tapak	125
Gambar 6.4 Ruang Terbuka	126
Gambar 6.5 Aksesibilitas Gerbang Masuk	126
Gambar 6.6 Aksesibilitas Pedestrian.....	126
Gambar 6.7 View	127
Gambar 6.8 Konsep Ruang	127
Gambar 6.9 Konsep Ruang <i>Dental Clinic</i>	127
Gambar 6.10 Konsep Ruang Kantor Berita.....	128
Gambar 6.11 Konsep Ruang Konsep Musik.....	128
Gambar 6.12 Konsep Ruang Playground	128
Gambar 6.13 Konsep Bentuk dan Tampilan	129
Gambar 6.14 Konsep persediaan Air Bersih	130
Gambar 6.15 Konsep persediaan Air Kotor	130
Gambar 6.16 Konsep Jaringan Listrik	131
Gambar 6.17 Konsep Pemadam Kebakaran	131
Gambar 6.18 Konsep Dilatasi Kolom.....	132
Gambar 6.19 Konsep struktur Pondasi Kolom.....	132
Gambar 6.20 Konse Struktu Bangunan dan Atap.....	132
Gambar 7.1 Penataan Massa	135
Gambar 7.2 Zona Fungsi Ruang	136
Gambar 7.3 Zona Sifat Ruang	137
Gambar 7.4 Sirkulasi Kendaraan Pengunjung	138
Gambar 7.5 Sirkulasi Kendaraan Pengelola.....	138
Gambar 7.6 Sirkulasi Petugas Servis.....	139
Gambar 7.7 Sirkulasi Pejalan Kaki	140
Gambar 7.8 Ruang Terbuka	140
Gambar 7. 9 Taman Depan	141
Gambar 7.10 Taman Kantor	141
Gambar 7.11 Rest Area	142
Gambar 7.12 Taman Indoor	142
Gambar 7.13 View ke Dalam	143
Gambar 7.14 View ke luar.....	143
Gambar 7.15 Bentuk Bangunan.....	144
Gambar 7.16 Fasad Bangunan	144
Gambar 7.17 Aksesibilitas dalam Bangunan.....	145

Gambar 7.18	Akses naik ke lantai 2	145
Gambar 7.19	Akses turun dari lantai 2	145
Gambar 7.20	Detail Fasad	146
Gambar 7.21	Penataan Ruang	147
Gambar 7.22	Ruang <i>Parenting Class</i>	147
Gambar 7.23	Ruang <i>Fashion Show</i>	148
Gambar 7.24	Ruang <i>konser Musik</i>	148
Gambar 7.25	Ruang <i>Radio Studio</i>	149
Gambar 7.26	Ruang <i>Dental Clinic</i>	149
Gambar 7.27	Ruang Karyawan	150
Gambar 7.28	Tiang Pancang	150
Gambar 7.29	Dilatasi Kolom	151
Gambar 7.30	Utilitas Air Bersih	151
Gambar 7.31	Utilitas Air Kotor	152
Gambar 7.32	Springkle	152
Gambar 7.33	Elektrikal	153



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pengembangan Model Edukasi di Wahana Rekreasi Anak berbasis profesi ...	15
Tabel 2. 2 Penerapan tema terhadap rancangan	28
Tabel 2. 3 Tinggi rata-rata manusia	30
Tabel 2. 4 Rasio dimensi penyiar radio	32
Tabel 2. 5 Kegiatan Profesi Anak-anak di Kidzania	42
Tabel 2. 6 Studi Banding Tema	47
Tabel 4. 1 Penentuan kriteria tapak	55
Tabel 4. 2 Keterangan Alternatif Tapak 1	56
Tabel 4. 3 Keterangan Alternatif tapak 2	57
Tabel 4. 4 Keterangan Alternatif Tapak 3	58
Tabel 4. 5 Tabel Penilaian Tapak	58
Tabel 4. 6 Persebaran Penduduk	62
Tabel 4. 7 Angin dan suhu Kota Batu	72
Tabel 5.1 Prinsip-prinsip persepsi	73
Tabel 5.2 Konsep Analisis	74
Tabel 5.3 Analisis Aktivitas	76
Tabel 5.4 Analisis Pengguna	76
Tabel 5.5 Kebutuhan Ruang	88
Tabel 5.6 Persyaratan Ruang	88
Tabel 5.7 Dimensi Ruang	79
Tabel 6.1 Penerapan Konsep pada Rancangan	123
Tabel 7.1 Penerapan Konsep pada Rancangan	133

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

1.1.1. Latar Belakang Pemilihan Objek

Pendidikan dalam arti luas adalah proses belajar sepanjang hayat yang memungkinkan seseorang mengembangkan kapasitas dirinya sebagai individu dan sebagai anggota masyarakat secara menyeluruh dan berkesinambungan. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 3 menyatakan: “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Dalam pasal tersebut, secara tersirat dapat disimpulkan bahwa pendidikan nasional berfungsi dan bertujuan membentuk karakter (watak) peserta didik menjadi insan yang cerdas. Berdasarkan hal tersebut, salah satu bentuk upaya yaitu dengan melaksanakan pendidikan karakter pada anak usia dini. Anak usia dini adalah sosok individu yang mengalami proses perkembangan yang pesat dan fundamental bagi kehidupan di masa selanjutnya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang pesat dalam rentang perkembangan hidup manusia (Sujiona, 2009).

Dalam bidang pendidikan, pemerintah juga melakukan pengembangan kurikulum pendidikan yang sesuai dengan MEA, yaitu pendidikan yang berbasis karakter. Pendidikan sebagai pencetak sumber daya manusia (SDM) berkualitas menjadi jawaban terhadap kebutuhan sumber daya manusia. Oleh karena itu meningkatkan standar mutu sekolah menjadi keharusan agar lulusannya siap menghadapi persaingan. Pendidikan karakter menjadi modal yang sangat penting dalam menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA), Pemprov Jatim telah menyosialisasikan pentingnya pendidikan karakter. MEA 2015 menuntut semua yang berkecimpung didalamnya agar mempunyai mental luar biasa, karena berhadapan dengan masyarakat dari luar Indonesia. Didalam pendidikan karakter, diajarkan untuk menjadi manusia yang cerdas, jujur, tangguh, dan peduli. “Keempat hal tersebut, menjadi kunci sukses masyarakat Jatim bisa melewati MEA 2015 dan ambil bagian didalamnya,” ucap Saifullah Yusuf menyampaikan sambutan usai menganugerahkan penghargaan Widya Pakarti Nugraha 2014 yang diselenggarakan Dinas Pendidikan Jatim di Gramex Surabaya.

Pendidikan karakter dimasa sekarang sangat relevan untuk menyelesaikan persoalan moral yang sedang marak seperti sekarang ini. Ketika generasi muda dibekali dengan pendidikan karakter yang kuat serta dukungan dari semua pihak kemungkinan besar mereka akan sanggup menghadapi segala rintangan yang akan terjadi di masa depan, begitu pula saat menghadapi MEA. Penerapan pendidikan karakter haruslah sejak dini, remaja bahkan dewasa sehingga dapat membentuk karakter seseorang lebih bernilai dan bermoral. Dasar pendidikan karakter sebaiknya diterapkan sejak usia kanak-kanak atau yang biasa disebut para ahli psikologi sebagai usia emas (*golden age*) karena usia ini terbukti sangat menentukan kemampuan anak dalam mengembangkan potensinya (Anwar dan Arsyad ahmad, 2009).

Usia dini pada anak dikenal dengan *golden age*, karena pada usia tersebut anak mengalami perkembangan yang luar biasa bahkan mencapai kesempurnaan perkembangan otak. *Golden age* hanya datang sekali dan tidak dapat diulangi kembali, usia tersebut sangat menentukan pengembangan kualitas kehidupan anak di masa selanjutnya. Oleh karena itu, sudah sepatutnya pendidikan karakter dimulai dari lingkungan keluarga, yang merupakan lingkungan pertama bagi pertumbuhan karakter anak dan juga di laksanakan di Pendidikan Anak Usia Dini.

Pendidikan karakter diusia anak-anak akan lebih melekat dan akan menjadi karakter anak tersebut disaat tumbuh dewasa. Anak-anak akan tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter jika mendapat pendidikan berkarakter dari lingkungannya, karena sebagaimana hakikatnya anak-anak yang dilahirkan suci dapat berkembang secara optimal, sebagaimana hadist Nabi Muhammad SAW dalam Hadits shohih bukhari no. 1296 yang berbunyi :

حَدَّثَنَا آدَمُ حَدَّثَنَا ابْنُ أَبِي ذُنْبٍ عَنْ الزُّهْرِيِّ عَنْ أَبِي سَلَمَةَ بْنِ عَبْدِ الرَّحْمَنِ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ كَمَثَلِ الْبُهَيْمَةِ تُنْتَجُ الْبُهَيْمَةُ هَلْ تَرَى فِيهَا جَذَعَاءَ

Telah menceritakan kepada kami Adam telah menceritakan kepada kami Ibnu Abu Dza'bi dari Az Zuhriy dari Abu Salamah bin 'Abdurrahman dari Abu Hurairah radiallahu 'anhu berkata; Nabi Shallallahu'alaihiwasallam bersabda: *"Setiap anak dilahirkan dalam keadaan fithrah. Kemudian kedua orang tuanyalah yang akan menjadikan anak itu menjadi Yahudi, Nashrani atau Majusi sebagaimana binatang ternak yang melahirkan binatang ternak dengan sempurna. Apakah kalian melihat ada cacat padanya?"*

Berdasarkan hadist diatas seorang anak yang terlahir pada hakikatnya dalam keadaan suci dan orang tuanyalah yang membentuk karakter serta kepribadian dari anak tersebut. Membentuk karakter anak dapat melalui berbagai cara salah satunya dengan gagasan program pendidikan karakter, sebab di Indonesia selama ini proses pendidikan belum berhasil membangun manusia yang berkarakter. Menanggapi isu

pendidikan karakter sebagai modal menghadapi MEA sangat baik apabila dari sedini mungkin anak-anak dikenalkan dengan profesi yang dimana pada masa anak-anak lebih mengenal pada cita-cita. Sesuai dengan konsep pendidikan karakter anak-anak mempelajari hal yang berkaitan mengenai profesionalitas dari seorang pekerja. Berbagai metode sebagai alat untuk mendidik anak, salah satunya objek dengan metode belajar sambil bermain, karena anak-anak cenderung tertarik pada objek yang dapat ia manipulasi seperti mainan yang dimainkan dengan demikian, anak belajar mengenai sifat objek yang dimainkan (Shoba, 2009).

Bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada cara dari pada hasil dari kegiatan itu. Bermain berarti berlatih, mengeksplorasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentransfermasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa (Moeslichatoen, 1999). Bermain juga merupakan kebutuhan esensial bagi usia anak-anak karena dengan bermain akan mempunyai makna penting bagi pertumbuhan anak. Bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif, efektif, afektif dan psikomotor saja, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, moral, kreatif dan lain-lain.

Menanggapi isu diatas maka perlunya media anak-anak bermain karakter selayaknya usia anak-anak lebih suka dengan bercita-cita, maka dengan gagasan wahana rekreasi anak yang berbasis edukasi profesi yang merupakan tempat anak-anak bermain peran dengan memperagakan profesi, bukan dengan pengenalan melainkan anak-anak juga bermain layaknya profesi yang sebenarnya, sehingga anak-anak mengetahui pekerjaan yang dilakukan oleh seorang profesional yang diperankan. Profesi yang disediakan pada wahana ini untuk mendidik karakter anak sesuai dengan tipe kecerdasan anak (*Multiple Intellegence*). “Dengan menstimulus *Multiple Intellegence* anak dapat mengembangkan potensi kecerdasan anak tersebut. (Armstrong, 2002).

Pemilihan tempat perancangan adalah Kota Batu, sebagaimana Kota Batu yang merupakan salah satu kota Jawa Timur yang mengembangkan sektor pariwisata. Sesuai dengan pemerintah Kota Batu yang terus meningkatkan daya tarik Kota Batu sebagai kota pariwisata, dengan melakukan promosi dan *positioning* dibenak wisatawan dengan mengeluarkan *city branding* dengan tagline “*Shining Batu*” pada tanggal 31 Mei 2013.

Tujuan pemerintah membentuk *city branding* Kota Batu sesuai dengan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kota Batu tahun 2012-2017. Misi yang ditekankan pada RPJMD Kota Batu yang ke-4 yaitu meningkatkan posisi peran dari kota sentra pariwisata menjadi kota kepariwisataan. Sasaran yang ingin dicapai dari misi

RPJMD tersebut adalah tersebar luasnya promosi keunggulan dan kenyamanan wisata Kota Batu. Untuk mencapai sasaran RPMJD 2012-2017, pemerintah Kota Batu melakukan berbagai kebijakan salah satunya dengan promosi pariwisata daerah dan pementapan *city branding* Kota Batu sebagai Kota yang memiliki *image* wisata.

Penempatan Perancangan Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi di Kota Batu sesuai dengan peraturan pemerintah (RPMJD) Kota Batu, sehingga perancangan Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi ini tepat dan sesuai dirancang di Kota Batu.

1.1.2. Latar Belakang Pemilihan Pendekatan

Perancangan Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi menerapkan pendekatan *Behavior Setting*. *Behavior Setting* didalam kajian arsitektur lingkungan dan perilaku diartikan sebagai suatu interaksi antara suatu kegiatan dengan tempat yang spesifik. Dengan demikian *Behavior Setting* memiliki unsur-unsur sekelompok orang yang melakukan suatu kegiatan, aktivitas atau perilaku dari sekelompok orang tersebut tempat dimana kegiatan tersebut dilakukan, serta waktu spesifik saat kegiatan tersebut dilaksanakan.

Dalam merancang bangunan, kebutuhan psikologi merupakan salah satu dari lima *human issues*: fungsi, sosial, fisik, fisiologis, dan psikologis. Konteks ini membutuhkan pertimbangan yang intensif dalam mengartikulasikan program arsitektur, khususnya dalam mengakomodasi karakteristik dan kebutuhan psikologi pengguna. Karakter ini merupakan tingkat kebutuhan pengguna yang paling tinggi untuk mendasari proses artikulasi desain suatu bangunan sehingga dalam desain membutuhkan teori yang membantu untuk membentuk persepsi sebagai penyamaan artikulasi desain. Profesi yang ditawarkan yaitu profesi yang bekerja dalam bangunan maupun dilapangan. Anak-anak akan memakai seragam menyerupai profesi yang di perankan, dengan menggunakan fasilitas-fasilitas yang disediakan di setiap zona baik *indoor* ataupun *outdoor*, sehingga anak-anak akan mempersepsikan seperti benar-benar menjadi seorang profesional dari yang diperankan.

1.2. Identifikasi Masalah

Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi akan menghadirkan kemajemukan aktivitas sehingga sebagai perlunya *setting* perilaku dan *setting* aktivitas dari rancangan dengan menerapkan pendekatan *Behavior Setting*.

1. Pentingnya pendidikan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter.
2. Pentingnya pendidikan karakter sejak usia dini.
3. Pentingnya pengenalan karakter profesi dari usia dini.

4. Pentingnya pendidikan karakter profesi sebagai modal menghadapi MEA.
5. RPJMD Kota Batu sebagai Kota Pariwisata.
6. Rekreasi edukasi anak-anak berbasis profesi.
7. Perlunya perancangan wahana rekreasi anak berbasis profesi sebagai tempat edukasi anak mengenai pendidikan karakter sejak usia dini.

1.3. Rumusan Masalah

Untuk menjawab permasalahan pada rancangan tersebut, maka persoalan yang akan dipecahkan pada perancangan sebagai berikut :

1. Bagaimana rancangan Wahana Rekreasi Anak Berbasis Profesi mengakomodasi berbagai aktivitas dan kebutuhan psikologi pengguna?
2. Bagaimana perancangan Wahana Rekreasi Anak Berbasis Profesi menerapkan pendekatan *Behavior Setting*?

1.4. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk merancang perancangan Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi yang baik untuk sebagai pemenuhan kebutuhan aktivitas dan psikologi pengguna.
2. Untuk merancang Perancangan Wahana Rekreasi Anak Berbasis Profesi yang menerapkan *Behavior Setting*.

1.5. Manfaat

Manfaat Perancangan Wahana Rekreasi Anak Berbasis Profesi adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi Akademisi

Untuk menambah wawasan tentang Perancangan Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi dengan penerapan *Behavior Setting* sebagai pendekatan tema perancangan.
2. Manfaat bagi Masyarakat

Memberi sarana wisata yang berbasis edukasi dengan pengenalan dan pembinaan tentang profesi kepada anak-anak, dan membina karakter profesional sesuai dengan profesi yang dicita-citakan atau diminati.
3. Manfaat bagi Pemerintah Daerah Bagi Pemerintah Kota Batu

Perancangan ini bermanfaat untuk membantu pengembangan dalam sektor kepariwisataan di kota Batu, dan meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) melalui edukasi profesi.

1.6. Batasan-batasan

1. Batasan Objek

Objek Rancangan Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi di Kota Batu mewadahi aktivitas rekreasi dan edukasi anak-anak mengenai profesi sesuai dengan profesi yang ada di Kota Batu.

2. Batasan Fungsi

Wahana Rekreasi Anak-anak berbasis Profesi berfungsi sebagai rekreasi dan edukasi anak-anak. Fungsi rekreasi pada Wahana rekreasi Anak berbasis profesi adalah bermain peran, dengan bermain peran anak-anak akan menyerap pengalaman dan memahami, bermain peran juga dapat membantu anak-anak untuk melihat dan membangun pengetahuannya akan profesi yang diperankan selain itu bermain peran juga menyenangkan dan menjadi keseruan tersendiri bagi anak-anak. Profesi yang akan diperankan oleh anak-anak akan di bagi berdasarkan Multiple Intellegence anak yang meliputi : *Logis Matematis* (penjaga toko), *Linguistik* (Penulis koran, penyiar radio), *Intrapersonal* (pemimpin keagamaan), *Interpersonal* (pembaca berita), *Body Kinestetik* (dokter gigi), *Visual Spasial* (arsitek interior, pelukis, pembuat roti, desainer Baju), *Musical* (pemain musik), dan *Naturalis* (pertanian).

Adapun fungsi edukasi anak-anak dalam Wahana Rekreasi berbasis Profesi menyediakan tempat belajar anak, belajar dengan pengalaman tipe belajar ini merupakan tipe belajar holistik dan menyeluruh. Wahana Rekreasi berbasis Profesi sebagai sarana pemberdayaan anak-anak untuk menjadi tempat bermain peran dengan memprioritaskan edukasi denan bermain peran profesi anak-anak akan mendapatkan pengalaman, nilai-nilai, dab ketrampilan yang mendukung karakter anak.

3. Batasan Lokasi

Lokasi perancangan Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi berlokasi di Desa Oro-oro Ombo, Kota Batu dengan pertimbangan lokasi yang mengembangkan pariwisata daerah, serta lokasi yang strategis untuk kawasan pariwisata.

4. Batasan Pengguna

Pengguna Wahana Rekreasi ditujukan kepada anak-anak, dengan batas usia 4-16 tahun. Pengawas atau pemandu anak-anak dilokasi berperan sebagai supervisi dengan batas setiap wahana profesi memerlukan 4 orang supervisi. Orang tua atau

pengasuh yang mengantarkan anak diperkenankan mengawasi langsung dan juga disediakan kelas sesi orang tua yaitu *Parenting Class*.

5. Skala Layanan

Skala layanan pada objek Wahana Rekreasi Anak berbasis profesi mencakupi tingkat Provinsi Jawa Timur. Mencakupi bidang profesi kesenian, peneliti, sampai pada profesi kesehatan.

1.7. Pendekatan Rancangan

Perancangan Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi menerapkan pendekatan *Behavior Setting*. *Behavior Setting* pada perancangan Wahana Rekreasi difokuskan pada *system of setting* dan *system of activity*. *Behavior Setting* didalam kajian arsitektur lingkungan dan perilaku diartikan sebagai suatu interaksi antara suatu kegiatan dengan tempat yang spesifik. Dengan demikian, *Behavior Setting* memiliki unsur-unsur sekelompok orang yang melakukan suatu kegiatan, aktivitas atau perilaku dari sekelompok orang tersebut tempat dimana kegiatan tersebut dilakukan, serta waktu spesifik saat kegiatan tersebut dilaksanakan.

Dalam merancang bangunan, kebutuhan psikologi merupakan salah satu dari lima *human issues*: fungsi, sosial, fisik, fisiologis, dan psikologis (Hersberger, 1999:75). Konteks ini membutuhkan pertimbangan yang intensif dalam mengartikulasikan program arsitektur, khususnya dalam mengakomodasi karakteristik dan kebutuhan psikologi pengguna. Karakter ini merupakan tingkat kebutuhan manusia yang paling tinggi untuk mendasari proses artikulasi desain suatu bangunan.

Profesi yang ditawarkan yaitu profesi yang bekerja dalam bangunan maupun dilapangan. Anak-anak akan memakai seragam menyerupai profesi yang di perankan, dengan menggunakan fasilitas-fasilitas yang disediakan di setiap zona baik indoor ataupun outdoor sehingga anak-anak akan merasakan seperti benar-benar menjadi seorang profesional dari yang diperankan.

Pendekatan perancangan yang akan diterapkan adalah *Behavior Setting*, pendekatan ini dibatasi dengan batas yang jelas sehingga akan membentuk batas yang jelas antara batas akhir suatu *setting* dengan batas awal suatu *setting* lainnya. Pembatasan aktivitas dapat berupa batas simbolik, dengan adanya penanda batas maka pengguna akan mengerti batas aktivitasnya.

Perancangan ini banyak menggunakan berbagai macam ruang yang mawadahi aktivitas anak-anak yang menirukan aktivitas kerja dari seorang profesional, maka dari itu pendekatan *Behaviour Setting* akan memberi batasan pada hirarki aktivitas kelompok satu dengan lainnya sehingga tidak terjadi tumpang tindih setiap aktivitas.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Objek Perancangan

Objek rancangan adalah Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi yang berlokasi di Kota Batu. Pengertian objek rancangan akan di uraikan agar memberikan pemahaman terkait perancangan Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi dengan pendekatan *Behavior Setting*.

2.1.1. Definisi Objek

Wahana Rekreasi berbasis Edukasi Profesi Anak akan didefinisikan sebagai berikut :

1. Definisi Wahana

Wahana dapat diartikan sebagai: 1 kendaraan; alat pengangkut; 2 alat atau sarana untuk mencapai suatu tujuan (<http://kbbi.web.id/wahana>). Wahana adalah alat yang berupa sarana yang memiliki tujuan tertentu seperti wahana permainan yang berarti sarana atau alat yang dapat digunakan untuk bermain.

Wahana yang digunakan adalah replika bangunan yang menyerupai sebuah kota yang terdiri dari berbagai macam ruang berdasarkan tempat kerja profesi. Ruangan akan berisi fasilitas sesuai dengan kebutuhan aktivitas profesi seperti seragam, alat kerja profesi, dan fasilitas penunjang setiap profesi.

2. Definisi Rekreasi

Rekreasi merupakan suatu bentuk kegiatan yang khas (Haryono, 1978), sebagai salah satu sikap (*attitude*) ataupun sebagai suatu pendapat yang dianut terhadap suatu cara hidup yang khas. Rekreasi dapat dirasakan sebagai suatu bentuk pengalaman. Rekreasi juga dapat diartikan sebagai spirit hidup sehingga dapat dihubungkan dengan dianggap sebagai suatu pernyataan jiwa, bahkan beberapa orang dari kalangan pendidikan melihat rekreasi sebagai suatu cara atau metode sekaligus proses pendidikan.

3. Definisi Anak

Anak adalah bagian dari generasi muda sebagai salah satu sumber daya manusia yang merupakan potensi dan penerus cita-cita perjuangan bangsa yang memiliki peran strategis dan mempunyai ciri dan sifat khusus memerlukan pembinaan perlindungan dalam rangka menjamin pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, sosial secara utuh, serasi, selaras dan seimbang.

4. Definisi Profesi

Profesi adalah pekerjaan yang dilakukan sebagai kegiatan pokok untuk menghasilkan nafkah hidup dan yang mengandalkan suatu keahlian. Profesional adalah orang yang mempunyai profesi atau pekerjaan purna waktu dan hidup dari pekerjaan itu dengan mengandalkan suatu keahlian yang tinggi, atau seorang yang profesional adalah orang yang hidup mempraktekkan suatu keahlian tertentu atau dengan terlibat dalam suatu kegiatan tertentu yang menurut keahlian, sementara orang lain melakukan hal yang sama sebagai sekedar hobi untuk senang-senang atau mengisi waktu luang.

2.1.2. Sejarah dan Perkembangan Edukasi Profesi

Sejarah awal berdirinya wahana edukasi profesi didunia merupakan gagasan dari seorang pengusaha asal Meksiko yaitu *Xavier Lopez Ancona* seorang pengusaha Meksiko yang selalu memiliki semangat untuk menghibur dan mendidik anak-anak. Awal didirikan pada tahun 1996 oleh *Lopez* beserta rekan-rekan pengusahanya wahana ini mendapat kunjungan hampir 25 juta orang di empat belas lokasi yang ada diseluruh dunia. Wahana ini awal mulanya dikenal dengan *La Ciudad de los Nino*, pembukaan awal di *Santa Fe*, Meksiko (pinggiran kota Meksiko) pada bulan september tahun 1999. Pada tahun pertama dibuka, wahana ini menarik pengunjung sekitar 800.000 pengunjung.

2.1.3. Unsur-unsur Profesi

Berbagai unsur yang berkaitan dengan pengguna dalam Wahana Rekreasi Profesi antara lain :

1. Anak-anak

Kamus lengkap psikologi (J.P Chaplin, 2006) memberikan batasan pengertian anak sebagai seorang yang belum mencapai tingkat kedewasaan, dapat juga berarti sebagai individu yang berada diantara masa kelahiran dengan masa pubertas/ masa kanak-kanak dengan masa pubertas. Menurut ilmu psikologi, William Stren mengatakan :

“anak merupakan struktur kepribadian yang aktif, dan merupakan satu totalitas bulat yang dinamis. Anak bukan manusia dewasa dalam bentuk mini dengan pakaian, gaya, tingkah laku, fikiran, perasaan, kehidupan batin, dll yang sama dengan orang dewasa. Anak merupakan pribadi yang unik khas, yang berbeda sekali pribadinya dengan pribadi manusia dewasa. Anak-anak tersebut memiliki sifat-sifat serta dinamika yang khas”.

Anak-anak merupakan pemeran aktif yang akan memainkan peran berbagai macam profesi sehingga pelayanan utama adalah anak-anak. Waktu bermain anak-anak menggunakan sistem role play sehingga tidak terjadi penumpukan pemain disetiap wahana dengan durasi 20-40 menit anak-anak akan bergantian dengan pemain lainnya. Sistem merupakan paling efektif sehingga anak-anak akan mencoba berbagai wahana lainnya.

A) Karakter Perkembangan Anak

Karakter anak-anak yang berbeda akan menjadi pertimbangan pada perancangan, sehingga tidak membahayakan anak-anak pada saat memerankan profesi. Perbedaan karakter anak-anak ini akan perlu pengawas sehingga pada saat anak melakukan kreasi memerlukan pengawasan dari orang tua dan juga supervisor perusahaan. Menurut *Elizabet B. Hurlock* dalam buku karangannya berjudul “Psikologi Perkembangan”, mendefinisikan periode tumbuh kembang anak menjadi tiga tingkatan berdasarkan pada pola perkembangan dan perilaku tertentu, yaitu :

➤ Masa bayi (usia 2-24 bulan)

Masa paling dasar pada periode kehidupan, biasanya anak-anak mengalami pertumbuhan dan perubahan yang sangat cepat. Permainan yang digunakan pada bayi tidak terdapat aturan yang menuntut tertentu, dan bentuk permainan merupakan mainan berupa individu bukan bersifat sosial.

➤ Masa awal anak-anak (2-6 tahun)

Masa anak-anak sebagai prasekolah dan mulai mempelajari dasa-dasar perilaku sosial. Anak pada usia ini lebih suka menjelajahi dan rasa keingintahuan pada lingkungan lebih besar, mulai meniru dan berkreatif. Anak-anak mulai belajar ketrampilan menggunakan tangan dan kaki, serta berkembang mengikuti pola bermain, asosiatif, kooperatif. Awal usia pada anak mengenal warna-warna dana melakukan permainan dengan bentuk dominan, dramatisi, konstruksi, membaca buku, dan menonton film.

➤ Masa akhir anak-anak (6-12 tahun)

Biasanya anak pada usia ini disebut juga usia masa sekolah dasar, usia penyesuaian diri terhadap lingkungan sekitar dalam hal penampilan, bicara, dan berperilaku. Mulai mencari identitas diri dan menciptakan kreastivitas orosisil. Jenis kegiatan yang disukai bermain konstruktif (dalam skala besar), menjelajah, olahraga, hiburan, berimajinasi. Kontak interaksi dengan lingkungan luar semakin matang.

B) Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

Manusia selalu bertumbuh dan berkembang, dengan mengalami perubahan secara terus menerus sejak dalam kandungan hingga dewasa. Pada kehidupan anak-anak terdapat dua proses yang beroperasi secara *continue*, yaitu pertumbuhan dan perkembangan. Proses ini berlangsung secara independen, serta saling tergantung satu sama lainnya. Berikut definisinya :

➤ Pertumbuhan

Perubahan secara fisiologi sebagai hasil dari proses pematangan fungsi-fungsi fisik yang berlangsung secara normal pada anak sehat, dalam *passage* (peredaran waktu) tertentu. Pertumbuhan berkaitan dengan perubahan kuantitatif adalah : peningkatan ukuran dan struktur.

➤ Perkembangan

Perubahan-perubahan psiko-fisik sebagai hasil dari proses pematangan fungsi-fungsi psikis dan fisik pada anak, ditunjang oleh faktor lingkungan dan proses belajar dalam *passage* waktu tertentu menuju kedewasaan. Perkembangan berkaitan dengan perubahan kualitatif dan kuantitatif.

Dalam tumbuh kembang anak-anak akan mengalami kemajuan perkembangan mengalami progress, sebab anak merupakan agen atau subjek aktif yang memfungsikan segenap kemampuan dalam proses perkembangannya.

C) Faktor yang mempengaruhi Perkembangan Anak

Perkembangan anak tidak akan terjadi secara mekanis otomatis, sehingga perkembangan tersebut sangat bergantung pada faktor-faktor secara simultan yaitu:

➤ Faktor Herediter

Faktor secara bioogis atau yang disebut dengan warisan sejak lahir, bawaan. Penampakan ciri-ciri fisik yang karakteristik dan ciri-ciri psikis yang berkarakteristik. Ciri fisik seperti pastur tubuh, warna rambut, bentuk mata, hidung. Ciri psikis seperti kecerdasan atau intelegensia, vitalitas kelincahan, ketekunan, minat dan lain sebagainya.

➤ Faktor Lingkungan

Lingkungan yang menguntungkan atau merugikan. Faktor lingkungan ini terdapat jenis faktor, diantaranya adalah keluarga, masyarakat, adat-istiadat, agama, kehidupan politik dll.

- Faktor Fisik

Fungsi-fungsi organisasi dan fungsi-fungsi psikis yang mempengaruhi perkembangan anak.

- Aktivitas

Aktivitas anak sebagai subyek bebas yang berkemauan, berkemauan untuk seleksi, menolak atau menyetujui, punya emosi, serta usaha membangun diri. Merupakan cara bereaksi atau respon anak terhadap segala stimulti dari lingkungan.

D) Pola perilaku dalam situasi sosial pada masa kanak-kanak awal.

Mulanya terbentuk perilaku sosial. Sosialisasi dalam bentuk perilaku yang suka bergaul dimulai pada bulan ketiga, tatkala bayi dapat membedakan antara manusia dan benda di lingkungan mereka dan mereka bereaksi secara berbeda terhadap keduanya. Pada saat itu otot mereka cukup kuat dan terkordinasi sehingga memungkinkan untuk menatap orang atau benda dan mengikuti gerak atau benda tersebut, dan melihat sasaran dengan jelas. (*Elizabeth B. Hurlock*, (Jilid 1) 1978 : 259).

- Unik

Ya unik, setiap anak yang terlahir sudah memiliki keunikan tersendiri. Hal inilah yang menjadikan manusia memiliki perbedaan antara satu dengan lainnya. Karakter ini meliputi sifat bawaan, kapabilitas, minat, dan latar belakang.

- Egosentris

Sifat ini sudah pasti dimiliki oleh setiap anak. Hal ini dapat dibuktikan dengan sikap anak yang cenderung memahami dan memperhatikan suatu hal hanya dari sudut pandang kepentingan sendiri saja.

- Aktif dan Energik

Saat anak sudah mulai berkembang, biasanya mereka senang sekali melakukan berbagai aktifitas. Mereka seolah-olah tidak pernah lelah, tidak pernah merasa bosan, dan tidak pernah mau berhenti beraktifitas kecuali ketika mereka tidur.

- Rasa ingin tahu yang kuat

Bukan anak kecil jika mereka tidak memiliki rasa ingin tahu yang kuat. Umumnya setiap anak memiliki rasa penasaran dan ingin mengetahui ini dan itu. Setiap saat mereka ingin mengetahui hal-hal baru yang mereka belum ketahui.

➤ Eksploratif dan berjiwa petualang

Rasa ingin tahu yang kuat biasanya diiringi dengan menjelajahi sesuatu dan berjiwa petualang. Misalnya anak senang berjalan kesana kemari, mencorat-coret dinding, senang membongkar mainan yang baru dibelinya, dan sebagainya.

➤ Spontan

Karakter yang selanjutnya adalah sifat spontan yang ada pada anak. Perilaku dan sikap yang dilakukan pada anak umumnya adalah sikap asli mereka dan tanpa ada sikap rekayasa. Hal ini dapat anda jumpai ketika anak sering berbicara ceplas-ceplos dan merefleksikan apapun yang ada dalam hati dan pikiran mereka.

➤ Senang dan kaya dengan fantasi

Anak biasanya suka terhadap hal-hal yang imajinatif. Misalnya cerita dongeng. Mereka tidak hanya senang mendengarkan orang lain bercerita, tetapi mereka juga senang bercerita kepada orang lain.

➤ Mudah frustrasi

Rasa ingin tahu yang berlebihan dan tidak segera dituruti akan menjadikan anak mudah frustrasi. Sikap yang sering mereka lakukan ketika merasa frustrasi biasanya mereka ungkapkan dengan marah, menangis, dan sebagainya.

➤ Kurang pertimbangan

Anak biasanya kurang mempertimbangkan hal-hal yang mereka akan lakukan. Apakah yang dilakukan itu berbahaya bagi dirinya atau tidak. Misalnya ketika mereka bermain dengan benda-benda tajam, mereka lebih cenderung memainkannya daripada mendengarkan perkataan orang tuanya.

➤ Daya perhatian yang pendek

Karakter yang selanjutnya adalah anak pada umumnya memiliki daya perhatian yang pendek. Misalnya ketika mereka memperhatikan sesuatu apalagi yang bersifat membosankan, mereka akan secepatnya menolak/menghindar dan segera memperhatikan hal-hal yang menarik dan menyenangkan bagi dirinya.

➤ Semangat belajar yang tinggi

Ketika anak mempunyai keinginan yang menyenangkan dan menarik perhatiannya, biasanya mereka akan terus mencari cara untuk memahami apa yang mereka inginkan tadi. Misalnya mereka tertarik untuk mewarnai,

maka mereka akan melakukan kegiatan mewarnai berulang-ulang sehingga mereka merasa bisa.

➤ Semakin menunjukkan minat terhadap teman

Seiring pertumbuhan anak, mereka akan menunjukkan minat dan bersosialisasi dengan temannya. Misalnya mereka melakukan kerja sama atau berhubungan dengan temannya dengan cara meminjamkan mainannya atau membagikan makanan yang mereka punya.

Berdasarkan pertimbangan anak-anak diatas maka memerlukan perancangan yang safety untuk anak-anak, sedangkan pada wahana rekreasi edukasi akan didesain dengan menggunakan batas ruang yang nyata, anak-anak akan mengerti batasan saat bermain peran.

E) “Multiple Intellegence” Anak

Multiple Intellegence merupakan kecerdasan ganda yang mana teori ini di cetuskan oleh *Howard Gardner* yaitu seorang pakar psikologi dari *Harvard University*, pada tahun 1983 ia menulis macam kecerdasan sebagai berikut :

- Linguistik adalah kemampuan menggunakan kata-kata secara efektif.
- Logis Matematis adalah kecerdasan yang melibatkan ketrampilan mengolah angka atau memiliki kemahiran dalam menggunakan logika.
- Intrapersonal adalah kecerdasan memahami diri sendiri, mengetahui siapa dirinya sebenarnya.
- Interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan bekerja dengan orang lain.
- Body Kinestetik adalah kecerdasan dalam menggunakan tubuh.
- Visual Spasial adalah Kecerdasan menggambar atau visualisasi.
- Musikal adalah kecerdasan menyanyikan sebuah lagu, mengingat melodi musik, mempunyai kepekaan terhadap irama atau sekedar menikmati musik.
- Naturalis adalah kemampuan mengenali bentuk-bentuk alam di sekitar.

Gardner menjelaskan lebih lanjut bahwa dominasi kecerdasan yang dimiliki anak dapat dijadikan jalur untuk kelancaran dan kesuksesan belajar. (Armstrong, 2002). Adapun model pengembangan dari multiple Intellegence anak dan cara menstimulus anak sebagai berikut :

Tabel 2.1 Pengembangan Model Edukasi di Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi

<i>Multiple Intelligence</i>	Ciri-ciri	Cara Menstimulasi	Kegiatan
Linguistik	Senang dengan bidang bahasa baik lisan maupun tulisan.	Belajar bahasa lain, belajar menulis dengan memberi kebebasan anak dalam beropini.	Penulis koran
		Mendorong anak berani berpendapat atau beropini dengan berbicara.	Penyiar radio
Logis-Matematis	Kecerdasan dibidang logika dan kemampuan berhitung	Belajar mengoperasikan komputer dengan software ringan.	Penjaga toko
Intrapersonal	Kecerdasan mengatur diri atau mengendalikan diri	Mendorong anak bertanya dan melakukan bersama-sama. Tanya anak tentang pendapat sendiri. Mendorong anak untuk mengungkapkan emosionalnya.	Tokoh agama
Interpersonal	Kecerdasan untuk mengembangkan hubungan dengan orang lain	Mendorong anak untuk berbagi pendapat.	Pembaca berita
Body Kinstetik	Kecerdasan untuk mengolah gerakan badan	Mendorong untuk menjawab pertanyaan dengan bahasa tubuh, atau dengan ketrampilan tangan.	Dokter gigi
Visual Spasial	Kecerdasan dibidang pengaturan ruang	Mendorong untuk melontarkan ide dan pemikiran melalui gambar.	Arsitektur interior Fashion
		Mendorong anak bermain dengan menggunakan visualisasi.	Pelukis
		Mendorong anak bermain dengan indera perasa dan visualisasi rasa.	Pembuat roti
Musical	Kecerdasan dibidang musik	Mendorong anak untuk bermain musik.	Pemain music
Natural	Kecerdasan yang berkaitan dengan alam.	Mendukung aktivitas anak berkaitan dengan alam.	Petani

Sumber : Analisa Pribadi (2016)

2. Orang Tua

Dalam Kamus besar Indonesia (2005: 802), pengertian orang tua adalah ayah ibu kandung, orang yang dianggap tua (cerdik, pandai ahli dsb). Istilah orang tua juga tidak diartikan semata-merta bahwa orang yang tua melainkan istilah orang yang dituakan, karenanya diberi tanggung jawab untuk merawat dan mendidik anak menjadi manusia dewasa (Soelaeman, 2007).

Dalam peranan orang tua (Soelaeman, 2007) juga mengemukakan fungsi keluarga yang dilakukan oleh peranan orang tua yang itinya sebagai berikut :

➤ Fungsi Edukasi

Orang tua berperan dalam mendidik anak-anak yang mana orang tua adalah pendidikan awal anak, dan juga sebagai orang yang berpengaruh terhadap pembentuk karakter anak yang pertama kali dan setelahnya lingkungan.

- Fungsi Sosialisasi

Dalam melaksanakan fungsi sosial orang tua berperan sebagai penghubung antara kehidupan anak dengan sosial dan norma-norma sosial sehingga sosial sehingga kehidupan disekitarnya dapat dimengerti oleh anak-anak.
 - Fungsi Proteksi

Orang tua juga berperan sebagai proteksi (perlindungan) dalam keluarga yang mana menjaga dan memelihara anak serta anggota keluarga lainnya dari tindakan negatif yang mungkin timbul.
 - Fungsi Afeksi

Fungsi Afektif ialah didalam komunitasnya dengan dengan orang tua maupun dengan lingkungannya anak tidak saja menggunakan matadan telinga akan tetapi juga dengan perasaanya.
 - Fungsi Religius

Fungsi religius berkaitan dengan fungsi orang tua untuk mengenalkan, membimbing, memberi teladan dan melibatkan anak serta anggota keluarga lainnya mengenai kaidah-kaidah agama dan perilaku keagamaan.
 - Fungsi Rekreasi

Peran orang tua dalam fungsi rekreasi tidak harus dalam bentuk mewah melainkan membawa anak-anak kedalam suasana kehidupan yang harmonis dan tenang dengan keasyikan anak-anak dalam belajar juga akan membawanya pada kejenuhan sehingga peran fungsi rekreasi ini sangat dibutuhkan anak-anak.
3. Pengelola

Pengelola merupakan pengurus Wahana Rekreasi Anak dengan memberikan layanan berupa kenyamanan dan perawatan wahana, dan bertanggung jawab atas sistem wahana.
 4. Pengawas

Pelayan yang mengawasi dan sekaligus berperan sebagai pemandu anak-anak saat kegiatan berlangsung. Setiap pemandu berperan dalam mengawasi dan mengajari anak-anak pada setiap profesi yang diperankan anak-anak.
 5. Peneliti

Peneliti merupakan pengunjung yang sedang melakukan studi banding atau melakukakn pengamatan pada lokasi wahana ini. Sehingga peneliti memiliki peran pengamat pada wahana.

2.2. Teori Objek Rancangan

2.2.1. Tinjauan Rekreasi

Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi merupakan wahana edukasi rekreasi yang merupakan manusia melakukan rekreasi menurut (Haryono, 1978) adalah bertujuan sebagai berikut :

1. Individu : keinginan untuk memulihkan dan meningkatkan kesegaran badan, pikiran, menghindari diri dari aktivitas rutin serta mendapatkan kepuasan dan kesenangan.
2. Kelompok : menciptakan dan membina hubungan dan kontak sosial dengan manusia lain, dapat mengenal dan meningkatkan kecintaan pada lingkungan dan menjaga kelestarian.

Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi menerapkan kedua sistem kerja anak dalam bermain peran ada yang bermain secara individu dan kelompok, sistem ini akan fleksibel dan tergantung pada kebutuhan pekerjaan yang akan diperankan anak-anak. Kebutuhan peran individu maupun kelompok akan memberi pengalaman pada anak-anak sebagaimana bekerja secara individu akan melatih anak-anak untuk memecahkan masalah secara mandiri, sedangkan profesi yang berkerja dalam team akan memberi pengalaman pada anak-anak tentang bekerja sama atau gotong royong dan saling membantu untuk memecahkan masalah atau tugas dari supervisor.

Adapun jenis-jenis rekreasi seperti Menurut (Tahir, 2005), rekreasi dibagi menjadi 3 kelompok yaitu:

1. Berdasarkan kegiatan yang terjadi, rekreasi terkategori menjadi 2 yaitu:

Rekreasi aktif yaitu rekreasi yang terjadi secara langsung dan terjadi sesuai dengan ketrampilan atau sekedar hobi dari individu, misalnya berenang, *jogging*, dan lain sebagainya. Kategori kedua rekreasi pasif yaitu rekreasi yang tidak memerlukan energi atau ketrampilan fisik, misalnya menonton pameran seni, menikmati penorama alam, dan sebagainya.

Wahana rekreasi Anak berbasis Profesi merupakan rekreasi aktif. Rekreasi aktif adalah kebutuhan dari pemain profesi yang membutuhkan energi serta gerak dari pemain. Jenis kegiatan rekreasi yang aktif sesuai dengan wahana rekreasi profesi yang penggunaannya berperan aktif sebagai pemain peran profesi.

2. Berdasarkan tempat berlangsungnya kegiatan rekreasi dibedakan menjadi tiga wilayah, yaitu:
 - A. Wisata air adalah semua rekreasi yang bertempat di dalam atau di atas air.

- B. Wisata darat adalah rekreasi yang terdapat didarat, misalnya menikmati panorama alam.
- C. Wisata udara adalah rekreasi yang dilakukan diudara dengan menggunakan bantuan alat, misalnya paralayang dan sebagainya.

Wahana Rekreasi anak merupakan wisata yang bertempat di darat, yang mana pemilihan darat sesuai dengan karakter profesi yang dipilih merupakan profesi yang bekerja di dalam kantor atau di luar kantor.

- D. Berdasarkan aktivitasnya rekreasi terbagi atas :
 - A. Rekreasi fisik adalah rekreasi yang menggunakan banyak tenaga pada aktivitasnya.
 - B. Rekreasi luar ruang yaitu kegiatan rekreasi perorangan maupun terorganisir dengan menggunakan tempat di luar ruangan, seperti menonton pertandingan di lapangan olahraga dan sebagainya.
 - C. Rekreasi dalam ruangan yaitu rekreasi yang dilakukan didalam ruang dengan fasilitas yang tersedia, seperti futsal. Rekreasi pasif dalam ruangan seperti kegiatan menonton pertandingan atau bioskop.
 - D. Rekreasi sosial adalah rekreasi yang melibatkan interaksi sosial sebagai aktivitas utama.
 - E. Rekreasi pengamat adalah rekreasi yang meliputi budaya, pendidikan, kreatifitas, dan estetis.
 - F. Rekreasi alam adalah rekreasi yang memanfaatkan potensi alam sebagai wahana hiburan dengan kegiatan seperti panjat tebing, lintas alam, dan sebagainya.

Beberapa profesi membutuhkan aktivitas fisik sehingga rekreasi profesi yang berjenis seperti ini merupakan jenis rekreasi fisik. Jenis rekreasi profesi yang berada diluar ruangan diterapkan pada rekreasi profesi pertanian. Rekreasi dalam ruangan juga akan diperlukan oleh profesi yang melakukan praktek hanya didalam ruangan saja, seperti profesi dokter yang hanya membutuhkan tempat kerja didalam ruangan. Rekreasi sosial yang melibatkan interaksi sosial sebagai aktivitas utama seperti halnya dengan profesi wartawan disaat sesi wawancara. Adapun kriteria-kriteria terkait rekreasi sebagai berikut:

1. Komponen Rekreasi

Komponen rekreasi terdiri dari beberapa elemen komponen antara lain :

- A. Komponen fisik alami (*Natural Component*)
 - Daratan, berupa daratan rendah yang berupa seperti sawah, pantai. Dan daratan tinggi yang berupa gunung, hutan, atau pegunungan.

- Udara, berkaitan dengan udara yang sejuk dan bersih yang memberi daya tarik pada suatu kawasan sehingga menjadi objek rekreasi.
- Perairan berupa seperti danau, sungai, laut, air terjun dan sebagainya.
- Flora dan fauna, yang merupakan barbagai hal yang mengenai keanekaragaman vegetasi dan hewan.

B. Komponen buatan (*Artificial Component*)

- Rekreasi penuh, merupakan wahana rekreasi yang mendukung fungsi rekreasi misalnya arena permainan air, kolam renang, dan sebagainya.
- Rekreasi fungsional merupakan rekreasi yang bertujuan lebih spesifik seperti pada rekreasi danau buatan, menara, jembatan dan sebagainya.
- Rekreasi edukasi, rekreasi ini bertujuan sebagai tempat selain bermain juga mendapat edukasi seperti halnya rekreasi museum tubuh dan rekreasi kebun tanaman langka dan sebagainya.
- Rekreasi historis merupakan rekreasi yang mengembangkan nilai historis dan biasanya tempat rekreasi merupan tempat yang bersejarah dan memiliki daya tarik seperti halnya museum pahlawan.

2. Tingkatan Usia

Jenis rekreasi yang akan diterapkan pada perancangan adalah rekreasi edukasi sebagaimana rekreasi edukasi merupakan jenis komponen yang sangat tepat rekreasi juga mendapatkan edukasi tentang profesi.

A. Anak-anak usia 4-16 tahun

Anak-anak memperoleh kegembiraan denga mengaktifkan tubuh, misalnya dengan berlari-lari, bermain dengan alat, contohnya bermain dengan boneka, bola dan sebagainya.

B. Remaja usia 16-24 tahun

Golongan remaja memilih jenis rekreasi dimana mereka menemukan dinamika untuk mengembangkan kreatifitas, ketertarikan pada aktifitas fisik seperti olah raga, seni maupun sosial.

C. Dewasa usia 25-45 tahun

Orang dewasa cenderung tidak aktif, hiburan yang diperoleh dari program televisi, nonton di bioskop, membaca buku dan sebagainya.

D. Usia lanjut 55 tahun ke atas

Usia lanjut usia biasanya berekreasi dengan hal-hal yang bersifat santai, misalnya jalan-jalan, duduk-duduk di taman dan sebagainya.

3. Persyaratan Tempat Rekreasi

Persyaratan Tempat Rekreasi Berdasarkan suatu tempat rekreasi mempunyai persyaratan tersendiri. Persyaratan Umum meliputi :

- A. Lokasi : mudah dicapai dengan kendaraan umum, sesuai dengan perencanaan tata kota dan rencana induk pengembangan pariwisata daerah, bebas dari banjir, bebas dari bau yang tidak enak, debu, asap serta air yang tercemar.
 - B. Luas : lahan sekurang-kurangnya 3 Ha, lahan yang diusahakan harus ditata dan dibagi lebih lanjut agar sesuai.
 - C. Bangunan : harus memenuhi ketentuan tata bangunan dan sesuai dengan ketentuan peraturan dan perundangan yang berlaku, gaya disesuaikan dengan kondisi lingkungan.
 - D. Tempat Parkir : yang tersedia cukup luas dan kondisinya memadai untuk menampung kendaraan bus.
4. Fasilitas Yang Harus Tersedia pada wahana rekreasi meliputi :
- A. Pertamanan : dengan lahan terbuka yang ditumbuhi rumput, tanaman hias, atau tanaman bunga adan pohon peneduh, dilengkapi jalan taman dan tempat duduk.
 - B. Area Bermain anak-anak : teduh dan nyaman, disediakan fasilitas bermain yang mengandung unsur hiburan, pendidikan dan kebudayaan.
 - C. Fasilitas rekreasi dan hiburan : sekurang-kurangnya 3 jenis sarana rekreasi yang mengandung unsur hiburan, pendidikan dan kebudayaan.
 - D. Fasilitas pelayanan umum : kantor pengelola, tempat penerangan/informasi, *lavatory* yang cukup, tempat sampah, P3K cukup dan pos keamanan.
 - E. Instalasi teknik : tersedia sumber listrik dengan daya yang cukup, memenuhi peraturan yang cukup, tersedia sumber air bersih, tiap bangunan dilengkapi dengan alat pemadam kebakaran, mempunyai sistem tata suara yang baik an dapat digunakan untuk pengumuman.
5. Fasilitas Pelengkap yang harus tersedia pada wahana rekreasi meliputi :
- A. Jasa pelayanan makan dan minum: restoran atau kafeteria
 - B. Fasilitas akomodasi : hotel atau fasilitas akomodasi lainnya.Lain-lain : tempat penjualan cinderamata, barang keperluan lainnya, tempat ibadah, angkutan dalam tempat rekreasi dan pramuwisata.

2.2.2. Tinjauan Edukasi Profesi

Profesi adalah pekerjaan yang dilakukan sebagai kegiatan pokok untuk menghasilkan nafkah hidup dan yang mengandalkan suatu keahlian. Profesional adalah orang yang mempunyai profesi atau pekerjaan purna waktu dan hidup dari pekerjaan itu dengan mengandalkan suatu keahlian yang tinggi, atau seorang yang profesional adalah orang yang hidup mempraktekkan suatu keahlian tertentu atau dengan terlibat dalam suatu kegiatan tertentu yang menurut keahlian, sementara orang lain melakukan hal yang sama sebagai sekedar hobi untuk senang-senang atau mengisi waktu luang.

1. Penulis Koran

Tenaga kerja dalam kelompok ini mengumpulkan, memberikan dan membuat ulasan berita dan peristiwa aktual untuk surat kabar, penerbitan berkala, siaran radio dan televisi. Tugas-tugasnya mengumpulkan berita dan memberinya komentar untuk siaran di surat kabar dan majalah, siaran radio dan televisi, mencari informasi yang menjadi minat masyarakat untuk disajikan disurat kabar, majalah, radio, dan televisi, memberi ulasan mengenai pemberitaan dan masalah hangat. Melaksanakan tugas-tugas yang ebrhubungan dengan itu, mengawasi tenaga kerja lain yang terlibat dalam kegiatannya. Jenis pekerjaan yang diklasifikasi dalam kelompok ini adalah penulis berita dan pengulas berita.

2. Penyiar Radio

Tenaga kerja ini merupakan kelompok yang merencanakan dan mengorganisasi pertunjukan radio serta produksi atau pertunjukan panggung. Tugas-tugasnya mempelajari kata-kata dan syarat serta memainkan bagian-bagian dalam produksi drama dalam panggung radio, membawakan cerita atau membaca karya dengan suara keras untuk mendidik atau menghibur pendengar. Jenis pekerjaan yang diklasifikasi dalam kelompok ini adalah sutradara radio.

3. Penjaga Toko

Tugas dari pedagang adalah memperagakan dan menjual barang dalam perusahaan pedagang besar ke pedagang eceran maupun grosir atau ke pelanggan dalam perusahaan eceran dalam skala yang lebih besar lagi. Tugas-tugas yang mencakup :memindahkan barang dagangan dari gudang penyimpanan ke tempat penjualan dan menempatkan pada ruang pamer, menyakinkan pembeli tentang keaslian dan kualitas dari produk yang di inginkan oleh pembeli. Membantu pembeli mempermudah memilih barang dagangan, membungkus dan mengatur pengiriman barang dagang. Jenis pekerjaan yang diklasifikasi dalam kelompok ini Pramuniaga, penjual

perdagangan besar, pengawas penjualan, tenaga penjualan dan pramuniaga lainnya.

4. **Pemimpin Keagamaan**

Tenaga kerja dalam sub golongan ini berfungsi sebagai pelaksanaan dari teradisi, kebiasaan dan kepercayaan serta perayaan keagamaan, juga mengurus pembukaan upacara agama, memimpin seputar kegiatan keagamaan. Tugas-tuganya mencakup : Memberikan bimbingan spiritual dan moral keagamaan, mempersiapkan wejangan dan khotbah agama.

5. **Pembaca Berita**

Tenaga kerja ini adalah pengumpul, memberi dan membuat ulasan berita dan peristiwa aktual untuk surat kabar, penerbitan berkala siaran radio, dan televisi. Tugas-tugasnya mencakup : memberi ulasan mengenai pemberitaan dan mencari informasi dan dikumpulkan dan memberinya komentar untuk siarakan.

6. **Dokter Gigi**

Tenaga kerja dalam kelompok ini melakukan penelitian, memperbaiki dan mengembangkan konsep, teori dan metode operaional serta menerapkan ilmu kedokteran dalam bidang kedokteran gigi. Tugas-tugasnya mencakup : menyelenggarakan penelitian pada penyakit gii dan penyakit serta rasa sakit yang berhubungan dengan gigi serta metode pencegahan dan penyembuhannya. Membuat diagnosa, memberikan sarandan pengobatan gigi yang diperlukan. Memberikan perawatan,pengobatan dan bentuk laindari tindakan khusus untuk penyakit gigi dan mulut. Berpartisipasi dalam tindakan pada masyarakat untuk merawat dan memperbaiki standar kesehatan mulut dan perawatan gigi. Jenis pekerjaan yang diklasifikasikan dengan kelompok ini adalah dokter gigi (umum), dokter gigi spesialis, dokter gigi kesehatan masyarakat

7. **Arsitek Interior**

Dekorasi dan perancang komersial, tenaga kerja ini merupakan menerapkan teknik-teknik merancang suatu hasil atau produksi seperti dekorasi interior dan promosi jualan. Tugas-tugasnya merancang produksi industri dan komersial, termasuk jenis mode terbaru. Jenis pekerjaan yang diklasifikasi dalam kelompok ini adalah perancang dekorasi interior, seniman hias.

8. **Fashion Show**

Fashion show merupakan acara untuk umum yang mana model memakai pakaian dengan gaya atau desain yang baru, dimana desain yang dipamerkan tersebut merupakan desain hasil karya para desainer.

9. Pelukis

Tenaga kerja dalam kelompok ini membuat dan melaksanakan pekerjaan seni dengan memahat, mengecat, menggambar, menciptakan kartun, mengukir. Tugas-tugas mencakup : menciptakan gambaran serta melukiskan secara abstrak atau menggambar dengan mengecat menggunakan pensil, tinta, kapur, cat minyak, cat air, atau melalui penerapan lain. Menciptakan lukisan dan ukiran atau pengecatan pada kayu atau bahan-bahan lain. Jenis pekerjaan yang diklasifikasi adalah Pelukis seni, seniman poster, seniman kreasi pakaian kartunis.

10. Pembuat Roti

Tenaga kerja ini membuat berbagai macam roti sehingga hasil dari pekerjaannya akan dijual atau didistribusikan ke tempat lain untuk dijual. Tugas-tugasnya membuat roti dengan menggunakan bahan-bahan yang dibantu dengan menggunakan alat atau mesin. Jenis pekerjaan yang diklasifikasikan dalam kelompok ini adalah tukang roti, juru masak, dan pembuat coklat.

11. Pemain Musik

Tenaga kerja dalam kelompok ini mengubah dan merupakan pekerjaan musik serta memimpin atau berpartisipasi dalam pertunjukan mereka. Tugas-tugasnya adalah : memainkan alat musik sebagai pemain tunggal maupun orkestra, menyanyi secara solo maupun kelompok. Jenis pekerjaan : penyadur musik instrumen (orkestra), penyanyi, pemimpin panduan suara.

12. Petani

Petani merupakan jenis mata pencaharian yang mayoritas digeluti oleh masyarakat Indonesia. Berdasarkan pendekatan geografis, petani menurut Scott (1981) adalah mereka yang *mode of production*-nya di bidang pertanian dan tinggal di pedesaan. Tenaga kerja dalam golongan ini merencanakan dan menyelesaikan kegiatan penting untuk penanaman dan pemanenan ladang atau pohon dan semak-semak. Mengumpulkan buah-buahan dan menjaga tanaman dari tanaman liar. Hasil pertanian akan dikirim ke tangan pertama atau grosir, organisasi, pedagang atau pasar.

Tugas-tugas mencakup : menyiapkan tanah, pembibitan, penyemprotan, pemupukan dan penanaman hasil ladang, menanam buah-buahan dan tanaman lainnya dan memanen semak, menanam sayuran di kebun dan tanaman hortikultura, menanam atau mengumpulkan buah-buahan, obat-obatan, dan tumbuhan lain hasil pertanian.

2.3. Teori Pendekatan Perancangan

2.3.1. *Behavior Setting*

Istilah *Behavior Setting* kemudian dijabarkan dalam 2 istilah oleh Barker dalam Laurens (2005:184) yakni *system of setting* dan *system of activity*, dimana keterkaitan antara keduanya membentuk satu *behavior setting* tertentu. *System of setting* atau sistem tempat atau ruang diartikan sebagai rangkaian unsur - unsur fisik dan spasial yang mempunyai hubungan tertentu dan terkait hingga dapat dipakai untuk suatu kegiatan tertentu. Sementara *system of activity* atau sistem kegiatan diartikan sebagai suatu rangkaian perilaku yang secara sengaja dilakukan.

1. Sistem Aktivitas

Menurut Chapin dan Brail (1969;Porteous,1977) dalam Laurens (2005:184) sistem aktivitas dalam sebuah lingkungan terbentuk dari rangkaian sejumlah *Behavior Setting*. Sistem aktivitas seseorang menggambarkan motivasi, sikap, dan pengetahuannya tentang dunia dengan batasan penghasilan, kompetisi, dan nilai-nilai budaya yang bersangkutan. *Behavior Setting* dipengaruhi oleh beberapa aspek perilaku antara lain sebagai berikut :

A. Perilaku emosional yang jelas

Perilaku emosional yang jelas adalah tingkah laku yang nyata dari setiap orang yang sangat mempengaruhi *Behavior Setting*.

B. Perilaku mengatasi masalah

Perilaku mengatasi masalah beranggapan bahwa kebutuhan-kebutuhan lingkungan masalah yang harus diselesaikan dengan analisis seksama. Merancang tidak dianggap sebagai proses intuitif yang bercirikan ilham saja, tapi sebagai proses langkah demi langkah yang tergantung pada informasi yang padat. Maka dari itu, terciptanya suatu kebutuhan-kebutuhan lingkungan dan ruang dapat dianalisa melalui aktivitas dan pola perilaku individu atau sekelompok.

C. Aktivitas berpikir

Bermula dari aktivitas berfikir membentuk pola perilaku manusia. Karena dari kegiatan berfikirlah seseorang dapat berperilaku.

D. Hubungan Interpersonal

Adanya interaksi interpersonal atau antara orang yang membentuk adanya *behavior setting*. Ketika tidak ada interaksi personal, aktivitas dalam *setting* disebut tidak ada.

E. Manipulasi Objek

Memanipulasi objek yang dimaksud adalah objek yang dikelilingi oleh perilaku. Obejek ini mempengaruhi behavior setting karena objek inilah yang menentukan behavior setting.

2. Sistem *Setting*

Menurut Barker (1968), dalam Laurens (2004:131), *behaviour setting* di sebut juga dengan “tatar perilaku” yaitu pola perilaku manusia yang berkaitan dengan tatanan lingkungan fisiknya. Senada dengan Haviland (1967) dalam Laurens (2004:131) bahwa tata perilaku sama dengan “ruang aktivitas” untuk menggambarkan suatu unit hubungan antara perilaku dan lingkungan bagi perancangan arsitektur.

Barker dan Wright (1968) dalam Laurens (2004:133) mengungkapkan ada kelengkapan kriteria yang harus dipenuhi oleh sebuah entitas, agar dapat dikatakan sebagai sebuah *behaviour setting* yang merupakan suatu kombinasi yang stabil antara aktivitas, tempat, dengan kriteria sebagai berikut :

- A. Terdapat suatu aktivitas yang berulang, berupa suatu pola perilaku (*standing pattern of behavior*).
- B. Tata lingkungan tertentu (*circumjacent milieu*), milieu berkaitan dengan pola perilaku.
- C. Membentuk suatu hubungan yang sama antar keduanya, (*synomorphy*)
- D. Dilakukan pada priode waktu tertentu.

Selanjutnya yang harus dipenuhi oleh sebuah entitas untuk menjadi sebuah *behaviour setting* menurut Laurens (2004:136) adalah :

- A. Aktivitas
- B. Penghuni
- C. Kepemimpinan, untuk mengetahui posisi fungsional penghuni, untuk mengetahui peran sosialnya yang ada didalam komunitas tersebut.
- D. Populasi, sebuah *setting* dapat mempunyai banyak atau sedikit partisipan. Komunitas dianggap lebih baik apabila memiliki banyak *setting*.
- E. Ruang, ruang tempat terjadinya *setting* tertentu sangat beragam, bisa di ruang terbuka atau ruang tertutup.
- F. Waktu, kelangsungan sebuah *setting* dapat terjadi secara rutin atau sewaktu-waktu. Durasi pada *setting* yang sama dapat berlangsung sesaat atau terus-menerus sepanjang tahun.
- G. Objek
- H. Mekanisme Pelaku

3. Hubungan Antara Setting dan Prilaku Manusia

Aktivitas manusia sebagai wujud dari perilaku yang ditujukan mempengaruhi dan dipengaruhi oleh tatanan (*setting*) fisik yang terdapat dalam ruang yang menjadi wadahnya, sehingga untuk memenuhi hal tersebut di butuhkan adanya (*Widley dan Scheid dalam Weisman, 1987*)

- A. Kenyamanan, Menyangkut keadaan lingkungan yang memberikan rasa sesuai dengan panca indra.
- B. Aksesibilitas, menyangkut kemudahan bergerak melalui dan menggunakan lingkungan sehingga sirkulasi menjadi lancar dan tidak menyulitkan pemakai.
- C. Legibilitas, menyangkut kemudahan bagi pemakai untuk dapat mengenal dan memahami elemen-elemen kunci dan hubungannya dalam suatu lingkungan yang menyebabkan orang tersebut menemukan arah atau jalan.
- D. Kontrol, menyangkut kondisi suatu lingkungan untuk mewujudkan personalitas, menciptakan teritori dan membatasi suatu ruang.
- E. Teritorialitas, menyangkut suatu pola tingkah laku yang ada hubungannya dengan kepemilikan atau hak seseorang atau sekelompok orang atas suatu tempat. Pola tingkah laku ini mencakup personalisasi dan pertahanan terhadap gangguan dari luar (*Holahan,1982 dalam Hartanti 1997*)
- F. Keamanan, menyangkut rasa aman terhadap berbagai gangguan yang ada baik dari dalam maupun dari luar.

Ruang yang menjadi wadah dari aktivitas di upayakan untuk memenuhi kemungkinan kebutuhan yang diperlukan manusia, yang artinya menyediakan ruang yang memberikan kepuasan bagi pemakainya. *Setting* terkait langsung dengan aktivitas manusia sehingga dengan mengidentifikasi sistem aktivitas yang terjadi dalam suatu ruang akan teridentifikasi pula sistem *settingnya* yang terkait dengan keberadaan elemen dalam ruang. (*Rapoport,1991*)

2.3.2. Persepsi

Pada perancangan Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi menggunakan persepsi sebagai pendekatan untuk melengkapi dari pendekatan *Behavior Setting*, adapun prinsip-prinsip dari Teori *Gestalt* sebagai berikut :

1. *Kesamaan bentuk (Similarity)*

Bila elemen-elemen memiliki similiaritas atau kualitas yang sama dalam hal ukuran, tekstur dan warna, maka elemen-elemen tersebut cenderung akan diamati sebagai suatu kesatuan.

2. **Pendekatan posisi (Proximity)**

Kedekatan jarak merupakan kondisi yang paling sederhana dari suatu organisasi. Menurut *Teori Gestalt*, obyek-obyek yang memiliki jarak yang lebih dekat cenderung dilihat lebih berkelompok secara visual.

3. **Bidang dan simetri (Common Fate)**

Hukum ini menyatakan semakin kecil area tertutup dan simetris semakin cenderung terlihat sebagai suatu unit.

4. **Kesinambungan (Continuity)**

Hukum ini menyatakan bahwa seseorang akan cenderung mengamati suatu elemen yang berkesinambungan sebagai satu kesatuan unit.

5. **Ketertutupan (Closure)**

Unit visual cenderung membentuk suatu unit yang tertutup. Persepsi individu sangat tergantung dari fokus pandangannya, sehingga bagian yang terbuka pada suatu elemen akan otomatis dianggap sebagai suatu yang tertutup.

6. **Bentuk dan latar (Figure Ground)**

Bahwa sebuah obyek akan terlihat berbeda ketika sebuah bentuk memiliki latar yang kontras.

Adapun persepsi anak antara ruang dan lingkungan. Persepsi adalah kesan yang timbul pada saat orang mendengar atau melihat sesuatu. Persepsi penting bagi anak adalah penglihatan, pendengaran, dan perasaan, yang mana semuanya harus mencakup kedinamisan agar anak dapat mencerna melalui inderanya.

1. Persepsi penglihatan

Untuk penglihatan biasanya anak sering melihat symbol-simbol dan membuat persepsi, selain itu anak akan mempersepsikan sesuatu jika ada:

- ada suatu gerakan
- Melihat suatu yang kontras
- Melihat sesuatu yang lebih terang dari yang lain
- Ada suatu yang berbeda

2. Persepsi pendengaran

Anak akan membuat persepsi dari apa yang didengarnya, misalnya suatu yang jatuh, sehingga anak akan terkejut dan takut. Suara air akan memberi efek sejuk.

3. Persepsi perasaan

Persepsi ini didapat melalui indra peraba anak, misalnya dengan meraba muka orangtuanya, anak akan tahu yang mana orang tuanya dan yang bukan (untuk anak yang belum sempurna penglihatannya).

Unsur-unsur arsitektur yang menarik perhatian anak adalah:

1. Bentuk, yaitu :
 - Bentuk yang beraturan, adalah bentuk yang hubungannya antara bagian yang satu dengan yang lain tersusun dan konsisten, pada umumnya bentuk-bentuk yang bersifat stabil.
 - Bentuk yang tidak beraturan, adalah bentuk yang bagian-bagiannya tidak serupa dan hubungan antar bagian tidak konsisten.
2. Warna, memberi pengaruh psikologis sebagaimana yang telah diuraikan diatas.
3. Bahan bangunan dan material
 Penggunaan perabot dan material pada bangunan memiliki sifat dan kesan yang ditimbulkan berbeda-beda. Material bangunan dan perabot harus bersifat kokoh dan halus, dimana pengguna utama adalah anak-anak.

Kesimpulan Teori yang akan diterapkan dalam perancangan sebagai berikut :

Tabel 2.2. Penerapan Tema terhadap Rancangan

Tema Arsitektur Perilaku		Penerapan dalam Rancangan		Keterangan
Behavior Setting	Sistem Aktivitas	Ruang	Aksesibilitas	Kemudahan gerak didalam ruang terkait penataan perabot untuk keluasaan beraktivitas.
			Kontrol	Menciptakan teritori dan membatasi ruang untuk mewujudkan personalitas.
	Sistem Setting	Sirkulasi	Aktivitas berulang	Sirkulasi dibuat mengalir (keliling) sehingga kegiatan dapat berjalan dengan rapi dan teratur.
			Legibilitas	Bentuk yang mengarahkan sirkulasi dalam kawasan satu arah.
Persepsi	Kesamaan bentuk (Similarity)	Tampilan Bangunan	Memberikan persepsi melalui tampilan bukaan, lantai serta bentuk bangunan.	Menggunakan tekstur, warna dan elemen-elemen yang dapat menyatukan suatu tampilan gaya arsitektur yang menarik.
	<i>Pendekatan posisi (Proksimitas)</i>	Ruang	Menata jarak kedekatan antar ruang.	Mengatur zona wahana dengan meminimalis jarak sehingga aksesibilitas pada setiap wahana dapat dijangkau dengan mudah.
	<i>Bidang dan simetri (Common Fate)</i>	Tapak	Tampilan tapak dan bangunan menjadi suatu kesamaan arah pola.	Membentuk 2 unit yaitu bangunan dan tapak menjadi satu keselarasan sehingga memiliki kesamaan arah pola.
	<i>Kesinambungan (Continuity),</i>	Tampilan bangunan	Menampilkan persepsi melalui tampilan bangunan.	Bentuk bangunan selaras dengan bentuk bukaan, pintu, dan material sebagai estetika.
	<i>Closure (Ketertutupan)</i>	Ruang	Memberi batas ruangan	Membedakan tatanan zona ruang sehingga pengguna hanya dapat mengakses ruang sesuai kebutuhan.
	<i>Bentuk dan latar (Figure Ground)</i>	Tapak	Menata tatanan tapak dan bangunan	tapak menjadi latar dan bangunan menjadi fokus sehingga dalam tatanan massa akan memiliki pola.

Sumber : Analisis (2016)

2.3.3. Kesesuaian Pendekatan dengan Objek

Kesesuaian objek dengan tema adalah Wahana Rekreasi Profesi menggunakan banyak ruang yang dibutuhkan karena didalamnya mewadahi berbagai macam aktivitas sehingga memerlukan pengelompokan atau penzoningan pada ruang-ruang. Dengan pendekatan *Behavior Setting* maka permasalahan yang ada pada perancangan akan diselesaikan dengan mengatur skat ruang, estimasi waktu bermain setiap ruang dan pola aktivitas yang dapat mengatur berbagai aktivitas sehingga tidak terjadi tumpang tindih dalam perancangan.

2.4. Teori Pustaka Karakteristik Objek

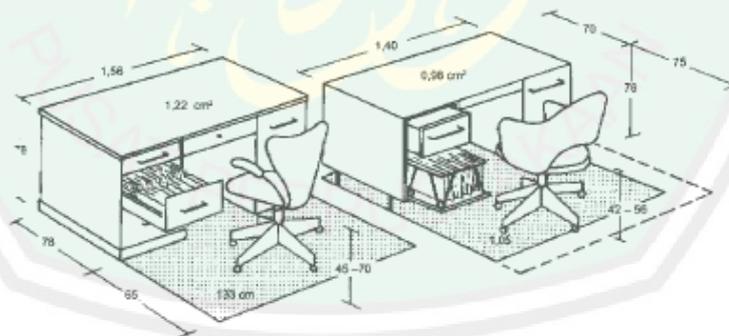
2.4.1. Karakteristik Objek

Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi merupakan sarana rekreasi anak-anak bermain peran sebagai profesi, sebagaimana usia anak-anak lebih mengenal profesi dengan sebutan cita-cita. Fungsi Wahana Rekreasi Profesi ini sebagai pembelajaran karakter sebagaimana yang diperankan anak-anak dengan konsep menyenangkan yaitu bermain peran.

2.4.2. Persyaratan Ruang

Persyaratan ruang Profesi :

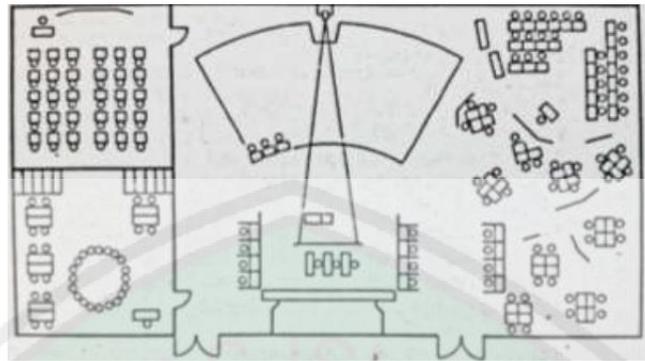
1. Kantor Pengelola



Gambar 2.1 Kursi Dan Meja untuk Standar Kantor
Sumber : Neufert, 2002

2. Ruang Briefing

Ruang briefing yang digunakan seperti ruang kelas yang mana pada standart arsitektur sebagai berikut :



Gambar 2.2 Ruang Kelas
Sumber : Neufert, 2002

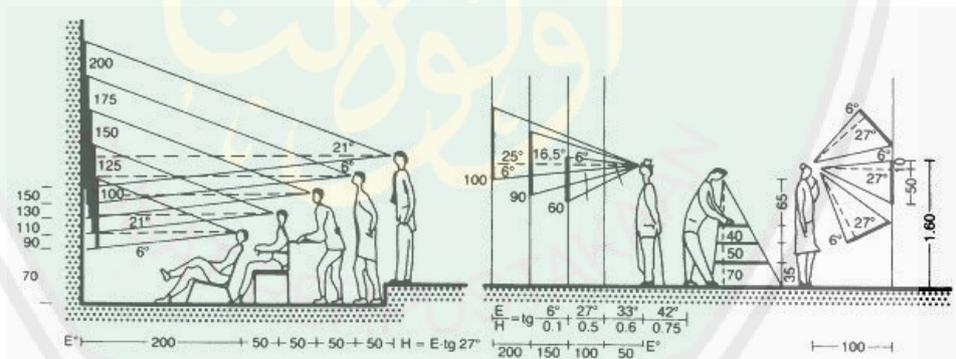
3. Gallery

Pada fasilitas galeri biasanya terdapat ruang yang mengakomodasi karya-karya visual *arts* dan kerajinan lainnya.

Tabel 2.3 Tinggi Rata-Rata Manusia

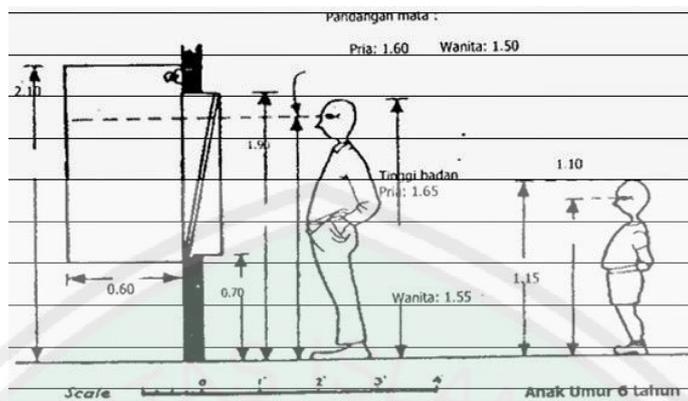
Jenis Kelamin	Tinggi Rata-rata	Pandangan Mata
Pria	165cm	160
Wanita	155cm	150
Anak-anak	115cm	100

Sumber : Nur Laela, 2013



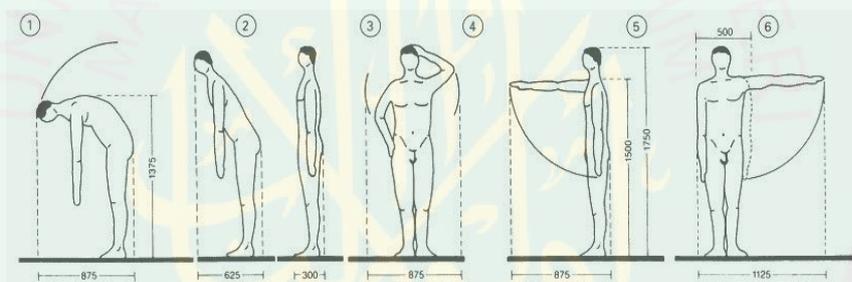
Gambar 2.3 Jarak Pandang Manusia
Sumber : Neufert, 2002

Untuk memudahkan pengunjung dalam melihat, menikmati, dan mengapresiasi koleksi, maka perletakan peraga atau koleksi turut berperan. Berikut standar-standar perletakan koleksi di ruang pameran museum.



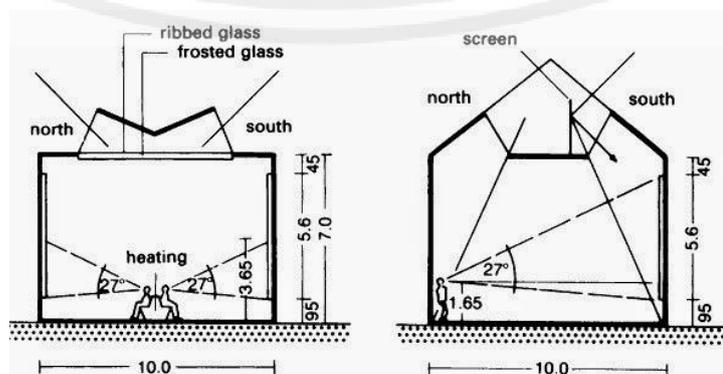
Gambar 2.4 Ukuran Tinggi dan Jarak Pandang Dewasa dan Anak-Anak
 Sumber : <http://www.rihants.com/2013/11/ergonomis.html>

Gerak antomi leher manusia sekitar 30° ke atas dan 40° kebawah atau ke samping, sehingga pengunjung merasa nyaman dalam bergerak untuk melihat karya-karya pada galeri.



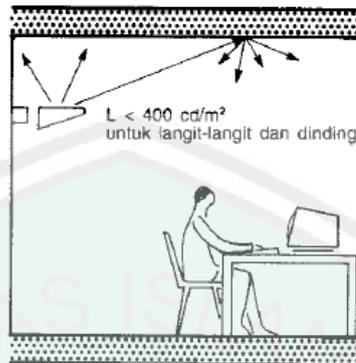
Gambar 2.5 Gerak Manusia Dewasa
 Sumber : Neufert, 2002

Pencahayaan dan penghawaan merupakan aspek teknis utama yang perlu diperhatikan untuk membantu memperlambat proses pelapukan dari koleksi. Untuk museum dengan koleksi utama kelembaban yang disarankan adalah 50% dengan suhu 210C - 260C. Intensitas cahaya yang disarankan sebesar 50 lux dengan meminimalisir radiasi ultra violet. Beberapa ketentuan dan contoh penggunaan cahaya alami pada museum sebagai berikut :



Gambar 2.6 Pencahayaan pada Bangunan Museum
 Sumber : Neufert, 2002

4. Ruang Kerja Penulis



Gambar 2.7 Pencahayaan pada Ruang Kerja
Sumber : Neufert, 2002

5. Penyiaran radio Ruang Studio On Air

Tabel 2.4 Rasio Dimensi Penyiar Radio

Ukuran Ruang Studio	Rasio Dimensi Ruang		
	Tinggi	Lebar	Panjang
Kecil	1,00	1,25	1,60
Sedang	1,00	1,50	2,50
Dengan Plafon Relatif Panjang	1,00	2,50	3,20
Dengan panjang luar biasa relatif terhadap lebar	1,00	1,25	3,20

Sumber : Nur Laela, 2013

Dinding ruang studio diusahakan tidak membentuk permukaan dinding sejajar berhadapan, karena cacat akustik (gema dan gaung) dapat terjadi dan terinput pada mikrofon. Ruang dapat berbentuk segi banyak (heksagon), lingkaran atau elips.



Gambar 2.8 Studio Radio Berbentuk Segi
Sumber : Nur Laela, 2013

Kaca merupakan reflektor maka pada pemasangannya dimiringkan keatas atau kebawah agar bunyi yang mengenainya tidak dipantulkan berulang kali oleh dinding-dinding ruangan. Agar diperoleh insulasi bunyi, pintu dipasang ganda dan kaca harus dibuat ganda dengan rongga udara minimal setebal 40cm diantaranya. Untuk mencegah hambatan bunyi structurebome sound dari rangan luar studio, plafonnya dibuat gantung.



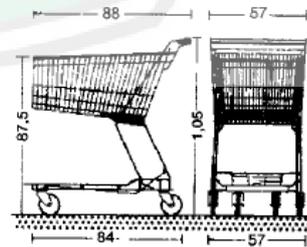
Gambar 2.9 Plafon Studio yang Digantung
 Sumber : http://www.studios.com/projects/xm_satellite_radio

6. Toko
 Persyaratan ruang pada bangunan swalayan sebagai berikut:

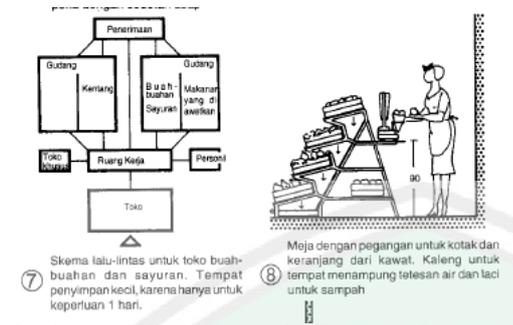


Pintu dorong tinggi 2,20

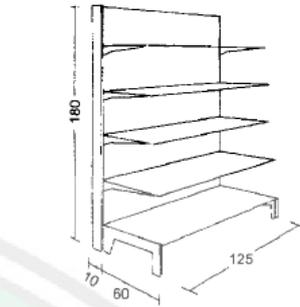
Gambar 2.10 Pintu Dorong dengan Tinggi 2.20 m
 Sumber : Neufert, 2002



Gambar 2.11 Keranjang Roda
 Sumber : Neufert, 2002



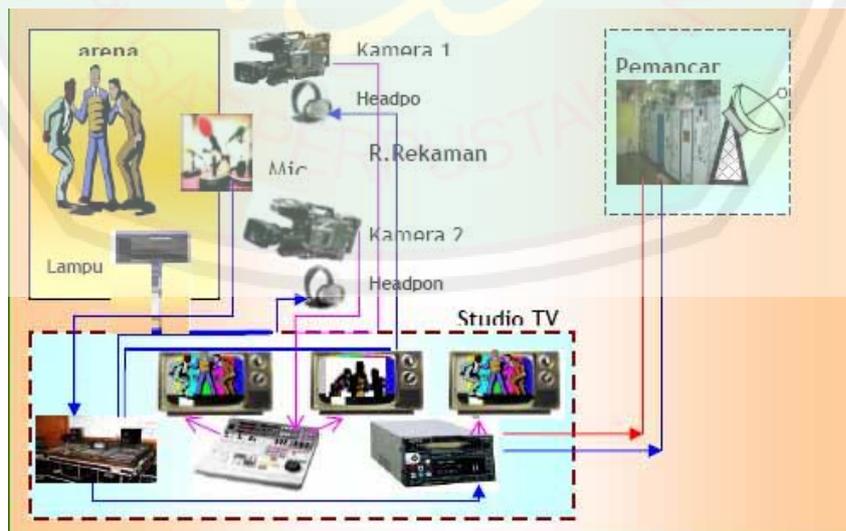
Gambar 2.12 Skema Ruang dan Penyajian Penjualan
Sumber : Neufert, 2002



Gambar 2.13 Rak Penyaji Jualan
Sumber : Neufert, 2002

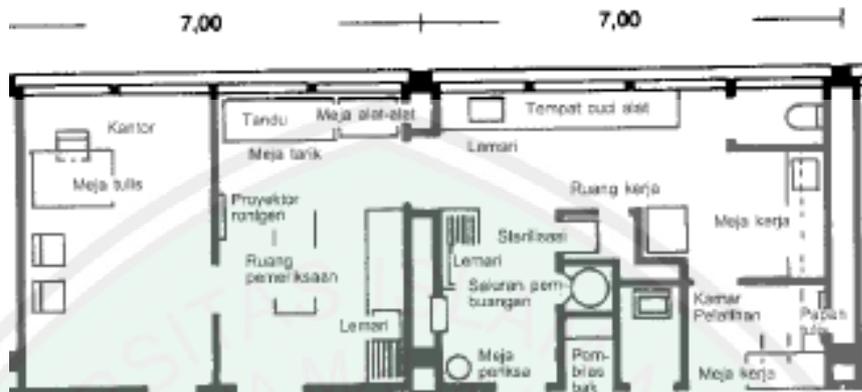
7. Studio Berita

Ruang Studio Siaran. Tempat penyiar / reporter menyiarkan informasi/ berita. Ruangan ini dilengkapi meja dan kursi siar serta dekorasi ruang yang mendukung estetika, Sistem penerangan studio, mic jepit dan beberapa kamera TV studio. Ruangan ini juga bisa digunakan untuk *shoting* paket siaran studio yang lain seperti dialog dan sebagainya. Ruangan ini didesain kedap suara dan berdampungan dengan ruang pengendali dan dibatasi dengan kaca yang hanya bisa dilihat/tembus pandang dari ruang pengendali sehingga sutradara / produser bisa mengamati secara langsung jalannya rekaman /siaran. Untuk keperluan *chromakey* biasanya tersedia latar biru secara portabel atau dibuat permanen.

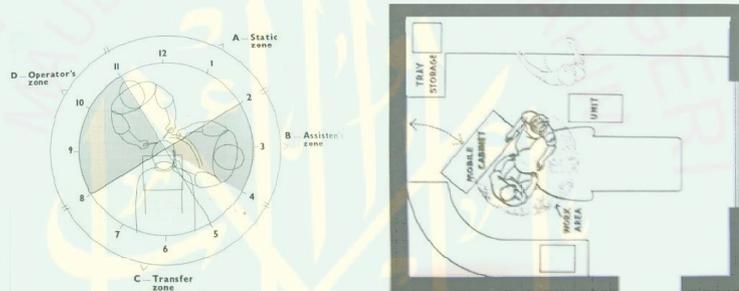


Gambar 2.14. Skema Siaran TV
Sumber : <http://ragilsepti.blogspot.co.id/2016/02/jurnalistik-elektronik-broadcasting-itu.html>

8. Praktek Dokter Gigi

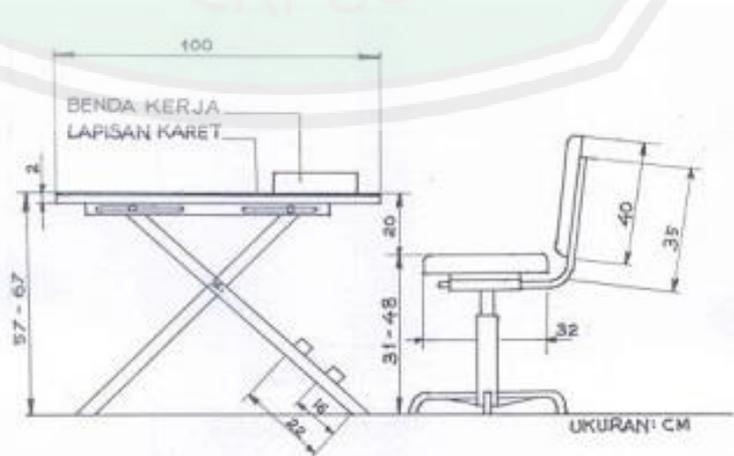


Gambar 2.15 Ruang Praktek Dokter
 Sumber : Neufert, 2002



Gambar 2.16 Ruang Aktivitas Dokter Gigi
 Sumber : Nusanti 2000

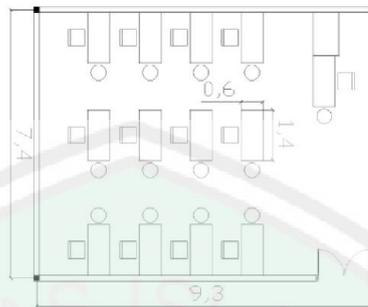
9. Ruang Gambar Arsitek



Gambar 2.17 Kursi dan Meja Gambar

Sumber : <http://abebe08.blogspot.co.id/2010/10/pengendalian-ergonomik-meja-dan-kursi.html>

10. Ruang Desain



Gambar 2.18 Pola Ruang Desainer
Sumber : Ayu, 2012

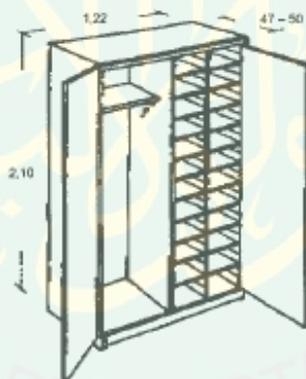
Perhitungan Skala perabot :

Area meja gambar = $1,4 \times 1,4 = 1,96 = 2 \text{ m}^2$

Kebutuhan gerak per orang = $1 \times 2 = 2 \text{ m}$

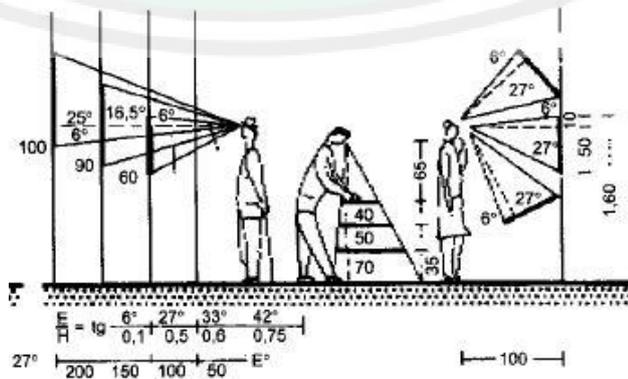
Manekin = $0,09 \text{ m}^2$, terdapat 12 manekin = $1,08 \text{ m}^2$

11. Rak Penyimpanan



Gambar 2.19 Rak Penyimpanan
Sumber : Neufert, 2002

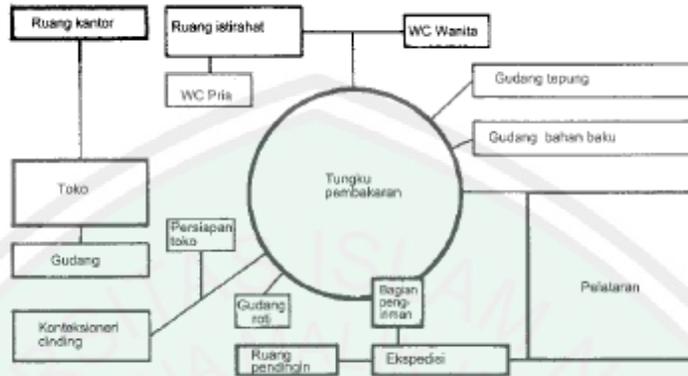
12. Ruang Pameran Lukisan



Gambar 2.20. Jarak Pandang Pameran
Sumber : Neufert, 2002

13. Dapur Chef

Pembuatan roti pada bangunan



Gambar 2.21 Zoning Ruang Perumahan Roti
Sumber : Neufert, 2002

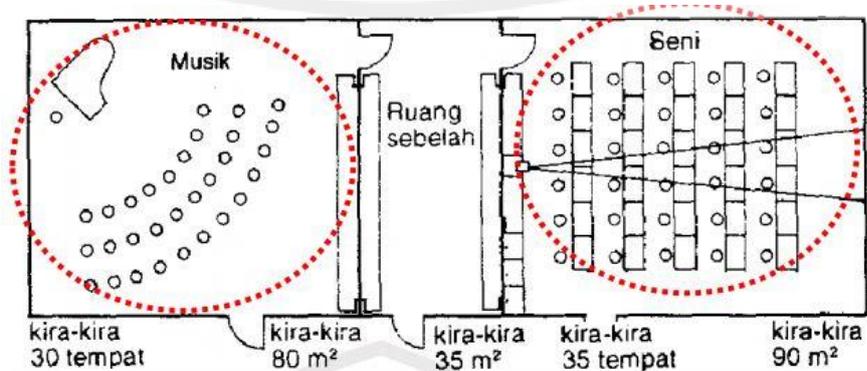


② Skema fungsi

Gambar 2.22 Skema Ruang Perusahaan Roti
Sumber : Neufert, 2002

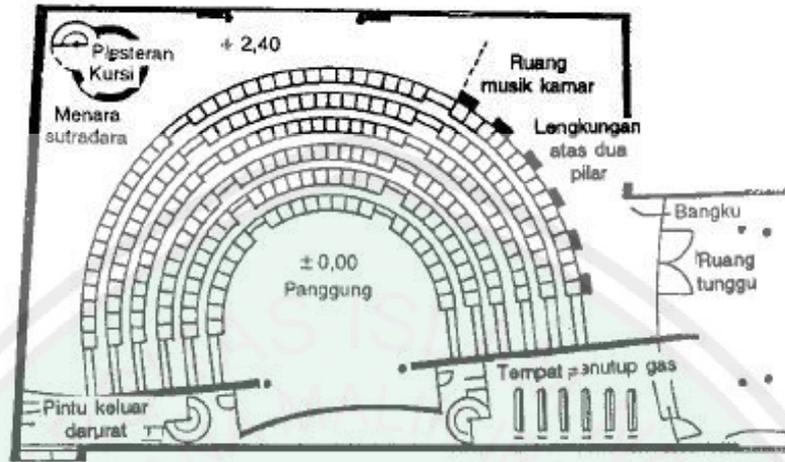
14. Studio Music

Ruang Latihan Bersama



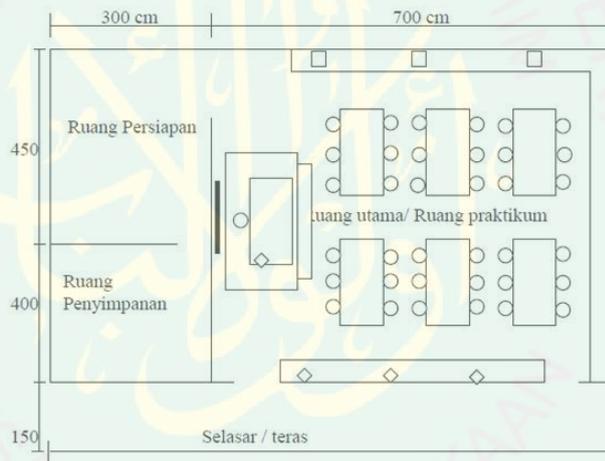
Gambar 2.23 Ruang Studio Musik
Sumber : Neufert, 2002

15. Teater



Gambar 2.24 Panggung Musik
Sumber : Neufert 2002

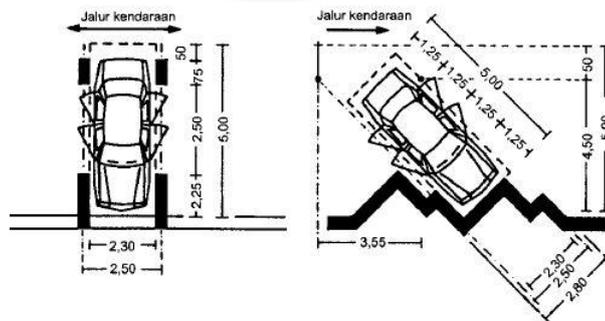
16. Laboratorium Pertanian



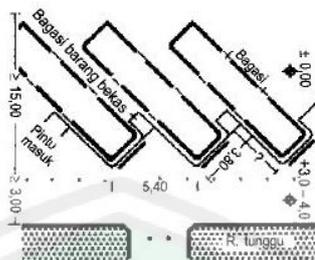
Gambar 2.25 Laboratorium
Sumber : Ayu, 2012

Persyaratan Ruang Penunjang

1. Parkir Kendaraan

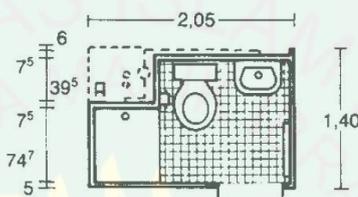


Gambar 2.26 Parkir Mobil
Sumber : Neufert 2002



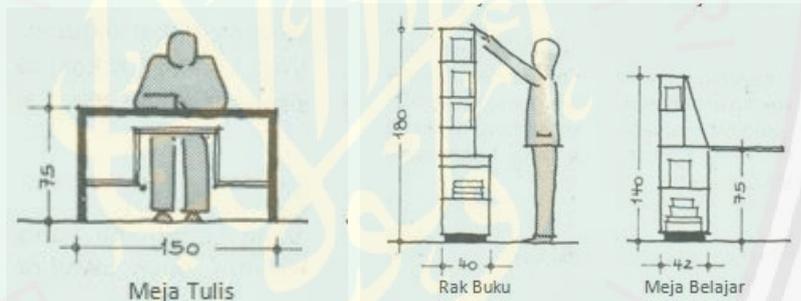
Gambar 2.27 Parkir Bus
Sumber : Neufert 2002

2. Lavatory



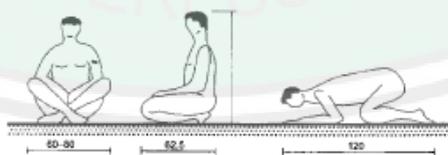
Gambar 2.28 Lavatory
Sumber : Neufert 2002

3. Perpustakaan Anak

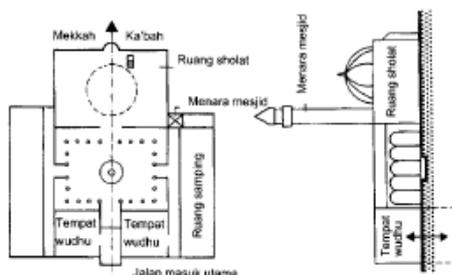


Gambar 2.29 Standart Perabot Belajar Anak
Sumber : <http://www.rihants.com/2013/11/ergonomis.html>

4. Mushola

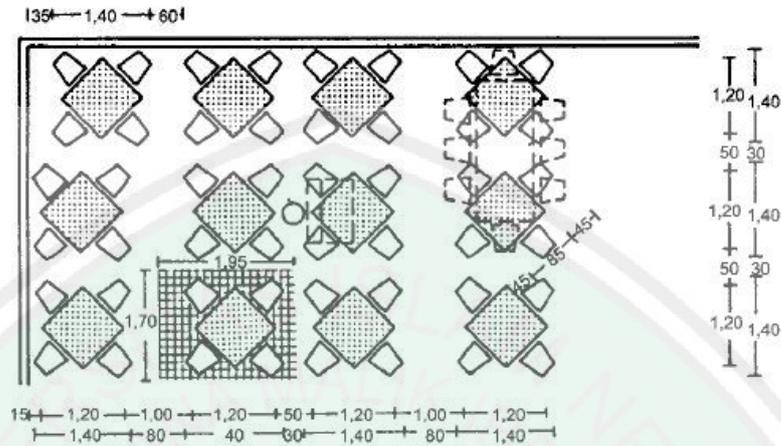


① Pada saat sholat



Gambar 2.30 Mushola
Sumber : Neufert 2002

5. Food Court



Gambar 2.31. Restaurant
Sumber : Neufert 2002

6. Taman Bermain



Gambar 2.32 Alat Bermain Anak-Anak
Sumber : Neufert 2002

2.5. Integrasi Islam

1. Menanamkan Tauhid kepada Anak Usia Dini

Pendidikan karakter anak usia dini dalam nasihat Lukman kepada anaknya pertama kali yaitu mengenai ketauhidan, karena pentingnya menanamkan jiwa tauhid dalam diri seorang anak, sebagaimana dijelaskan dalam surat Al-Quran Surat al-Lukman yang berbunyi :

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

“Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: “Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar”.” (QS. Lukman: 13).

Maka cara pertama menanamkan Tauhid kepada anak agar dia menjauhi kesyirikan dengan mengajari mereka do'a serta mengenalkan Allah dan rasulnya.

2. Bekerja secara Profesional

Manusia yang beriman dan bekerja dengan baik, sehingga melahirkan karya-karya besar yang bermanfaat bagi sesamanya, disebutkan al-Qur'an sebagai manusia yang paling baik dan terpuji. Sesungguhnya manusia yang paling mulia adalah yang paling banyak memberikan manfaat bagi sesamanya dan makhluk lain secara menyeluruh.

إِنَّ الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ أُولَٰئِكَ هُمْ خَيْرُ الْبَرِيَّةِ

“Sesungguhnya orang-orang yang beriman dan melakukan pekerjaan yang baik, mereka itu adalah sebaik-baik makhluk.” (QS. al-Bayyinah, 98:7)

Hadits Rasulullah saw banyak yang mengarahkan umat manusia agar beretos kerja yang tinggi dan mengarah kepada profesionalisme sesuai dengan pengarahannya dan bimbingan dari al-Qur'an seperti yang disebutkan di atas, diantaranya:

عَنْ عَائِشَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهَا قَالَتْ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: إِنَّ اللَّهَ تَعَالَى يُجِبُّ إِذَا عَمِلَ أَحَدُكُمْ عَمَلًا أَنْ يُثَقِّنَهُ (رواه الطبرني والبيهقي)

Dari Aisyah r.a., sesungguhnya Rasulullah s.a.w. bersabda: “Sesungguhnya Allah mencintai seseorang yang apabila bekerja, mengerjakannya secara profesional”. (HR. Thabrani, No: 891, Baihaqi, No: 334).

2.6. Studi Banding

Studi banding dilakukan sebagai kajian arsitektur maupun pendekatan. Adapun kajian studi banding objek dan pendekatan akan dijelaskan lebih lanjut di bawah ini.

2.6.1. Studi Banding Objek

Kajian preseden objek rancangan Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi yang memiliki kesamaan dengan objek rancangan adalah Kidzania. KidZania adalah sebuah theme park atau 'kota'-nya anak-anak yang mengedepankan unsur pendidikan dan hiburan (edutainment) yang pertama di Asia Tenggara bagi anak-anak usia 2-16 tahun. Dirancang dan dibangun khusus menyerupai replika sebuah kota yang sesungguhnya namun dalam skala anak-anak, lengkap dengan jalan raya, fasilitas kota seperti rumah sakit, supermarket, salon, theater, pabrik-pabrik dan masih banyak lagi. Di kota ini anak-anak bisa memainkan peran atau profesi orang dewasa, seperti menjadi dokter, pilot, polisi, juru masak, ilmuwan dan lebih dari 100 profesi lainnya. Berikut adalah beberapa kegiatan anak-anak di Kidzania sebagaimana rincian pada tabel di bawah ini :

Tabel 2.5 Kegiatan Profesi Anak-anak di Kidzania

Lokasi Pekerjaan	Peran Profesi	
Departement Store		
Deskripsi Aktivitas	Setelah lelah bekerja dan mendapatkan banyak kidZos, anak-anak dapat berbelanja di <i>Department Store</i> dan membeli barang-barang favorit mereka. Bagi yang ingin bekerja di sini, mereka dapat bekerja sebagai petugas Kasir yang membantu Pembeli menghitung barang-barang yang dibeli, dan sebagai seorang Visual Merchandiser yang mengatur barang-barang yang dipamerkan agar tampak menarik.	
Durasi	15 menit	
Nilai yang di Pelajari	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Bertanggung jawab - menjaga barang-barang yang ada di <i>Department Store</i> dengan tanggung jawab. ➢ Menghormati - para pembeli yang datang berbelanja di <i>Department Store</i>. 	
Ketrampilan yang diperoleh	Komunikasi - berkomunikasi dengan cara yang baik kepada pembeli. Kreativitas - menyusun barang-barang dengan cara yang menarik agar menarik perhatian. Berpikir kritis - mampu mengoperasikan mesin kasir. Matematika - menghitung jumlah kidZos yang diterima dari pembelian.	

Percetakan Koran			
	Deskripsi Aktivitas	Menulis berita dan menerbitkannya sehingga semua orang mendapatkan berita terkini.	
	Durasi	25 Menit	
	Nilai yang di Pelajari	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Kejujuran dan integritas - memahami betapa pentingnya berkata jujur, melaporkan fakta secara berimbang. ➢ Tanggung jawab - bertanggungjawab untuk memberikan berita yang benar dan layak kepada masyarakat. 	
	Ketrampilan yang di Peroleh	Komunikasi - bertanya kepada narasumber untuk mendapatkan informasi yang detail. Berpikiran kritis - menuliskan berita yang menarik, informatif, dan singkat. Bekerjasama - bekerja sama saat mencari berita.	
Radio Station			
	Deskripsi Aktivitas	Stasiun radio menghadirkan hiburan untuk kota dan juga menjadi titik point untuk memberikan informasi dan acara kepada para pengunjung. Radio tetap menjadi sumber terpenting untuk media, budaya, dan dunia hiburan.	
	Durasi	15 menit	
	Nilai yang di Pelajari	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Saling menghargai - anak-anak akan mendengarkan dan menghargai anak-anak lain saat mereka berbicara. Nilai positif lainnya akan berkembang selama kegiatan berlangsung. 	
	Ketrampilan yang di Peroleh	Komunikasi - selama siaran langsung anak-anak akan saling berbincang. Pemikiran kritis - anak-anak melakukan sesi tanya-jawab selama siaran berlangsung.	
Pembawa Acara/Berita			
	Deskripsi Aktivitas	Seorang Pembawa Acara atau Pembawa Berita dan menjadi orang yang menyebarkan berita ke penjuru Kota KidZania, atau menjadi seorang Kamerawan untuk mengoperasikan kamera dan merekam acara.	

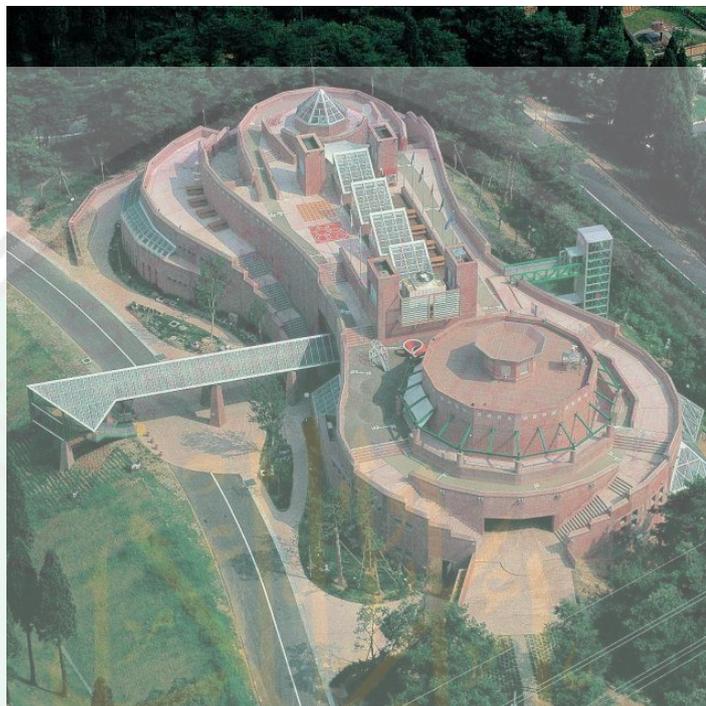
		Profesi lainnya, jadilah Operator mesin <i>switchboard</i> dan memastikan penyiaran berjalan lancar.
	Durasi	20 menit
	Nilai yang di Pelajari	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Percaya diri - saat membacakan berita di muka umum dan mengatasi tekanan saat siaran, juga saat bekerja dengan peralatan penyiaran. ➢ Komitmen - untuk memberikan berita terkini.
	Ketrampilan yang di Peroleh	<p>Bahasa - membaca naskah berita, berbicara tentang berita.</p> <p>Pengetahuan diri - mendapatkan pengetahuan baru dan berita terkini.</p> <p>Kolaborasi - bekerja sama dalam satu tim untuk menyiarkan berita/program.</p>
Dental Clinic		
	Deskripsi Aktivitas	Seorang Dokter Bedah yang melakukan operasi, dibantu oleh para Perawat. Paramedis yang membantu menangani keadaan darurat, dan Dokter Medis yang melakukan pemeriksaan kesehatan.
	Durasi	20 menit
	Nilai yang di Pelajari	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Integritas - mengatasi situasi darurat dengan penanganan dan perhatian penuh. ➢ Menghargai - setiap orang memiliki hak dan kesempatan yang sama untuk mendapatkan pelayanan kesehatan. ➢ Tanggung jawab - menolong dan memeriksa pasien dalam kondisi apapun.
	Ketrampilan yang di Peroleh	<p>Komunikasi - mengkomunikasikan kondisi kesehatan pasien.</p> <p>Berpikir Kritis - memahami tindakan medis apa yang harus diambil untuk kondisi kesehatan tertentu.</p> <p>Kolaborasi - bekerja sama dengan Perawat dan Asisten Dokter dalam menangani pasien.</p> <p>Motorik - bekerja menggunakan peralatan medis.</p>
Arsitek Interior		
	Deskripsi Aktivitas	Anak-anak mengekspresikan kekreativitasan mereka menggunakan cat Nippon paint di atas kertas untuk dibawa pulang sebagai hiasan dinding di rumah. Setelah itu akan ada tantangan untuk mengetahui seberapa cepat anak-anak mendekorasi sebuah

		ruangan. Anak-anak akan mengetahui bahwa sebelum mendekorasi ruangan dibutuhkan perencanaan yang akan menjadi panduan saat mendekorasi ruangan.
	Durasi	25 menit
	Nilai yang di Pelajari	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kekompakan team - dibutuhkan kekompakan team saat anak-anak bekerja sama mendekorasi ruangan sebagai team. ➤ Saling menghargai - anak-anak belajar saling menghargai pekerjaan yang dilakukan rekan satu teamnya.
	Ketrampilan yang di Peroleh	<p>Pengenalan diri - anak-anak akan menemukan keseimbangan antara emosi yang dirasakan dan cara untuk mewujudkannya dalam lukisan.</p> <p>Kreatifitas - anak-anak akan bersentuhan langsung dengan emosi mereka dan mencari cara artistik untuk mengekspresikannya.</p> <p>Bekerjasama - anak-anak akan bekerjasama sebagai team ketika mendekorasi ruangan.</p>
Aktor/Aktris		
	Deskripsi Aktivitas	Tunjukkan bakat berakting di panggung megah Teater Metropolitan KidZania
	Durasi	30 menit
	Nilai yang di Pelajari	➤ Nilai positif seperti menghormati, kedermawanan, penghargaan, kesetiaan, menolong dan kejujuran diajarkan dalam isi cerita yang dipertunjukkan.
	Ketrampilan yang di Peroleh	<p>Kolaborasi - memperkuat keterampilan kerja sama tim dengan memahami pentingnya setiap peran dalam pertunjukan.</p> <p>Sosial - bersosialisasi dengan yang lainnya dan berteman dengan orang-orang baru.</p> <p>Kreativitas - dalam mengekspresikan diri dan melakoni karakter dari cerita.</p>

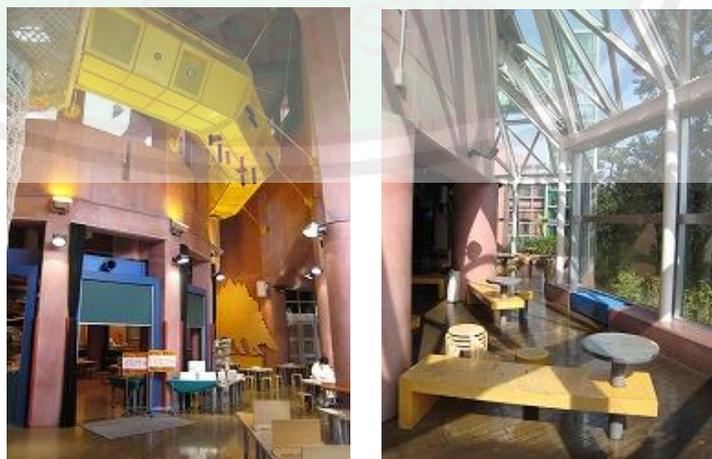
Sumber : <http://jakarta.kidzania.com/in-id/activities> (2016)

2.6.2. Studi Banding Pendekatan

Toyama Children's Center



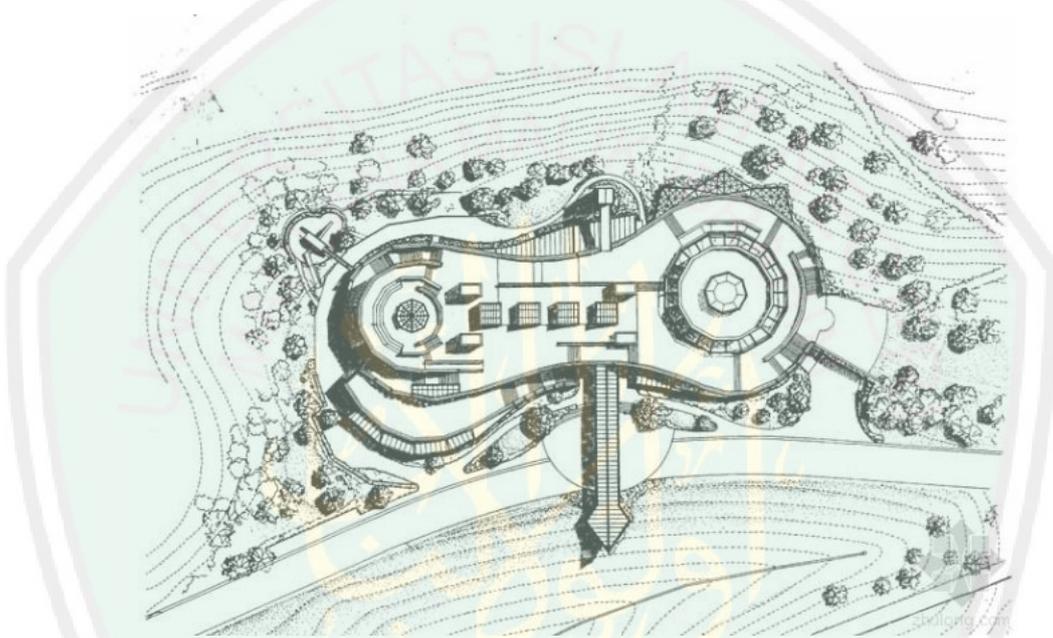
Toyama Children center adalah bangunan yang berfungsi sebagai tempat bermain anak-anak usia 5-12 tahun dengan pendampingan orang tua atau pengasuh. Kegiatan didalamnya merupakan bermain aktif dan pasif, baik didalam maupun luar ruangan berlatih kesenian , belajar dan membaca. Fasilitas yang tersedia diantaranya adalah hall bermain, relaxation area, workshop hall, gallery mainan, perpustakaan dan lain sebagainya.



Gambar 2.33. Tayoma Children's Center

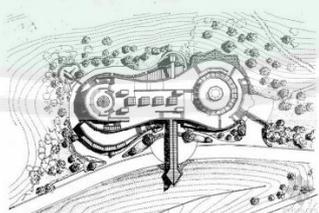
Sumber : (<http://www.ccr.kyutech.ac.jp/professors/tobata/t2/t2-1/entry-1953.html>)

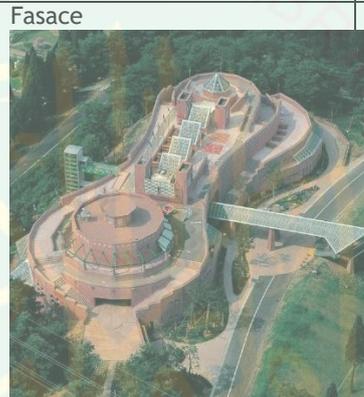
Bentuk masa berupa gabungan dari dua buah lingkaran yang menampilkan keceriaan, imajinatif dan kreativitas. Ruang yang berada lengkung digabungkan dengan elemen lurus sehingga menciptakan ruang yang dinamis. Pencahayaan serta penghawaan alami di terapkan pada bangunan ini, sedangkan pada interior lebih menonjolkan bentuk segienam dan lingkaran sebagai pelengkap warna interior menggunakan warna yang alami dan mencolok. Sistem sirkulasi yang linear bercabang dan berkelok-kelok memberi kesan mengalir dan tidak monoton.



Gambar 2.34 Tayoma Children's Center
 Sumber : (<http://www.ccr.kyutech.ac.jp/professors/tobata/t2/t2-1/entry-1953.html>)

Tabel 2.26 Studi Banding Tema

Studi Banding	Teori	Penerapan dalam Perancangan	
		Bentuk massa	Menerapkan gabungan lurus pada bangunan.
Tayoma Children's Center	Behavior Setting		
		Sirkulasi	Kesan mengalir sebagai keluasan aktivitas anakyang senang mengeksplere ruang dibentuk dengan desain linear bercabang dan berkelok.

			
Presepsi	Fasade		Desain bangunan menggunakan tampilan bangunan yang imajinatif untuk mengundang daya tarik anak-anak.
	Warna		Penggunaan warna-warna yang mencolok pada interior untuk meningkatkan semangat dan daya tarik anak melalui pewarnaan.

Sumber : Analisis (2016)

BAB III METODE PERANCANGAN

3.1. Metode Perancangan dan penelitian yang diterapkan

Merancang memerlukan proses bertahap, sehingga memudahkan perancang dalam mengembangkan ide pemikiran. Metode perancangan berisi tentang paparan atau proses perancangan yang dimulai dari gagasan sampai perumusan konsep rancangan. Metode yang dilakukan dalam merancang Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi adalah metode *deskriptif* yaitu model yang mengidentifikasi aksi dari peristiwa yang terjadi selama proses desain. Metode penelitian dengan pendekatan *Behavior setting* menggunakan teknik

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang dilakukan dengan dua tahap yaitu tahap *research* dan *development* (penelitian dan pengembangan). Pada tahap *research* ini dilakukan dengan tahapan penelitian deskriptif sedangkan tahap *development* penelitian yang menindaklanjuti hasil penelitian dengan menghasilkan pengembangan. Produk itu berupa *prototype*, model desain atau sampai dengan produk material yang sudah jadi (Sugiono, 2013).

Pada penelitian yang menggunakan metode deskriptif kualitatif menggunakan data yang dikumpulkan berupa dokumentasi, survey lapangan, maupun wawancara mendalam. Selanjutnya pada tahapan pengembangan *development* dilakukan dengan mendesain yang berupa sebuah solusi atas permasalahan yang ada. dilakukan dengan tahapan pra desain yaitu analisis secara arsitektural dan perumusan konsep. Proses analisis tersiri dari analisis yang berkaitan dengan tapak, ruang, bentuk serta sistem utilitas bangunan yang akan dijelaskan pada bahasan selanjutnya.

3.2. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

Pada penelitian ini dilakukan pengelompokan teknik pengumpulan data antara lain teknik pengumpulan data primer dan data sekunder.

3.2.1. Data Primer

Menurut S. Nasution dalam data primer adalah data yang diperoleh langsung dari lapangan atau lokasi penelitian yaitu perancang mendatangi langsung menuju objek. Ada 3 cara yang dilakukan yaitu :

1. Observasi

Pencarian data terkait dengan objek perancangan dengan melihat langsung lapangan tentang informasi yang dibutuhkan, seperti pada perancangan Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi, observasi dilakukan dengan datang langsung pada objek serupa, untuk mengetahui kebutuhan ruang yang dibutuhkan.

Observasi juga dilakukan untuk menunjang tahap analisis tapak sehingga data mengenai kondisi tapak dapat langsung dengan datang kelokasi dan merasakan langsung kondisinya. Observasi merupakan metode penggalan data yang dapat lebih bersifat kuantitatif , karena diukur berdasarkan fakta yang ada secara objektif. Observasi dilakukan di beberapa tempat, pertama lokasi tapak, kedua observasi dilakukan di studi banding objek sejenis dengan objek rancangan yaitu Kidzania Jakarta. Survei ini berfungsi untuk mendapatkan data mengenai :

1. Kondisi eksisting disekitar tapak seperti kondisi alam.
2. Untuk mengkaji kesesuaian tapak dengan ide gagasan rancangan.
3. Kebutuhan ruang dalam perancangan Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi.

2. Dokumentasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan pengambilan gambar pada proyek dengan menggunakan alat berupa kamera maupun sketsa. Perancang mengambil foto dari beberapa tempat sebagai data yaitu lokasi tapak, serta foto-foto terkait dengan studi banding objek sejenis.

3.2.2. Data sekunder

Yaitu data pendukung dalam rancangan sebagai bahan acuan dalam merancang Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi. Adapun data yang dibutuhkan antara lain :

1. Studi Literatur

Studi literatur akan mengambil dari berbagai macam sumber lainnya yang terkait dengan objek perancangan maupun terkait dengan tema. Data-data dari buku-buku, artikel, tesis, dan lain sebagainya merupakan sumber penguat dalam perancangan. Data literatur yang dibutuhkan meliputi :

- Data tentang kawasan tapak yang dipilih berupa peta kawasan yang akan dibutuhkan dalam tahap analisis dan konsep.
- Data mengenai Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi.
- Data tentang pendekatan rancangan berupa *Behavior Setting*.
- Data tentang peraturan pemerintah terkait dengan Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Batu.
- Peta garis Kota Batu yang akan dibutuhkan dalam tahap analisis.

2. Studi Komparasi

Studi komparasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang bangunan dengan tema sejenis. Objek yang dijadikan studi komparasi adalah Kidzania di Jakarta. Dari studi komparasi ini akan diketahui beberapa prinsip dalam bangunan tersebut yang akhirnya akan membantu dalam proses Perancangan Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi.

3. Integrasi Keislaman

Kajian integrasi keislaman terkait dengan bagaimana pandangan Islam terhadap objek perancangan, dimana akan didapat nilai-nilai keislaman yang bersumber dari alquran dan hadis. Tujuannya adalah supaya dalam merancang tidak melanggar kaidah dalam alquran. Adapun kaidah al-Quran yang menjelaskan tentang bangunan yang dibangun haruslah tidak membahayakan dan tidak merugikan, Adapun Surat as-Syu'ara' ayat 183 yang menjelaskan tentang untuk mejauhi hal yang merugikan :

وَلَا تَبْخَسُوا النَّاسَ أَشْيَاءَهُمْ وَلَا تَعْثَوْا فِي الْأَرْضِ مُفْسِدِينَ

“Dan janganlah kamu merugikan manusia pada hak-haknya dan janganlah kamu merajalela di muka bumi dengan membuat kerusakan.” (QS. as-Syu'ara' 26: 183)

Dari ayat tersebut dapat ditarik kesimpulan arsitektur islam memiliki prinsip yang pada bangunan tersebut tidak akan menimbulkan kerusakan, sehingga bangunan tersebut tidak bermanfaat untuk digunakan.

3.3. Teknik Analisis

Sebagai pertimbangan dalam merancang perlu dilakukan analisi untuk memberi alternatif dari berbagai sisi dalam perancangan. Analisis merupakan proses dari pengolahan data menjadi sebuah alternatif pilihan yang kemudian ditentukan salah satu untuk diterapkan pada perancangan. Pada perancangan Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi analisis meliputi :

1. Analisis Tapak

Analisis tapak merupakan tanggapan perancang terhadap kondisi eksisting tapak yang telah dipilih sebagai lokasi Perancangan Wahan Rekreasi Anak berbasis Profesi. Dimana tapak terpilih adalah yang memiliki potensi terhadap pariwisata edukasi. Analisis tapak yaitu terkait dengan beberapa aspek antara lain:

- Bentuk dan dimensi tapak
- Batas-batas tapak
- Potensi tapak
- View
- Pengaruh iklim pada tapak
- Udara dan kebisingan
- Orientasi dan penetapan masa bangunan terhadap tapak

Data diatas diperoleh dari hasil observasi, sehingga akan ditemukan permasalahan yang mencakup hal-hal diatas. Data-data tersebut akan

diwujudkan kedalam alternatif yang kemudian dipilih salah satu yang terbaik untuk diterapkan pada objek rancangan. Lokasi perancangan sendiri memilih di daerah Batu karena memiliki potensi pengembangan dan branding kota pariwisata Jawa Timur.

2. Analisis Fungsi

Menjadi satu rangkaian dengan analisis pengguna dan aktivitas untuk menghasilkan analisis ruang. Analisis fungsi dilakukan untuk menentukan fungsi primer, sekunder, serta fungsi penunjang dai objek rancangan tersebut. Ourput dari analisis fungsi adalah berupa pengguna dan aktivitas yang kemudian dianalisa lebih lanjut pada tahap selanjutnya.

3. Analisis Pengguna dan Aktivitas

Analisis fungsi merupakan analisis terhadap fungsi bangunan, analisis fungsi terbagi menjadi 3 yaitu : primer, sekunder serta penunjang. Dari sini akan didapat mengenai fungsi-fungsi yang sesuai terhadap objek rancangan. Secara garis besar fungsi yang terkait antara lain sebagai tempat pengenalan profesi orang dewasa terhadap anak-anak.

4. Analisi Ruang

Analisis ruang merupakan lanjutan dari analisis aktivitas dan pengguna, dimana akan diketahui ruang-ruang apa saja yang dibutuhkan dalam objek perancangan ini. Analisis ruang meliputi analisis hubungan antar ruang, besaran ruang dan lain-lain.

5. Analisi Bentuk

Analisis bentuk merupakan analisis terhadap bentuk-bentuk yang muncul dari analisis- analisis lainnya serta kesesuaian dengan tema dan yang diambil yaitu *Behaviour Setting*. Analisis ini meliputi bentuk bangunan dengan memperhitungkan kebutuhan aktivitas pengguna.

6. Analisi Struktur

Analisis struktur merupakan analisis terhadap pemakaian sistem struktur yang cocok dalam Perancangan Wahan Rekreasi Anak berbasis Profesi. Dimana sistem struktur yang dipakai adalah didominasi oleh material yang *safety* untuk anak-anak.

7. Analisis Utilitas

Utilitas merupakan sistem yang diterapkan pada bangunan untuk mewujudkan kenyamanan pengguna terhadap objek, sehingga utilitas menjadi sangat penting dalam sebuah perancangan. Analisis utilitas dilakukan untuk mempertimbangkan sistem utilitas yang akan diterapkan pada objek.

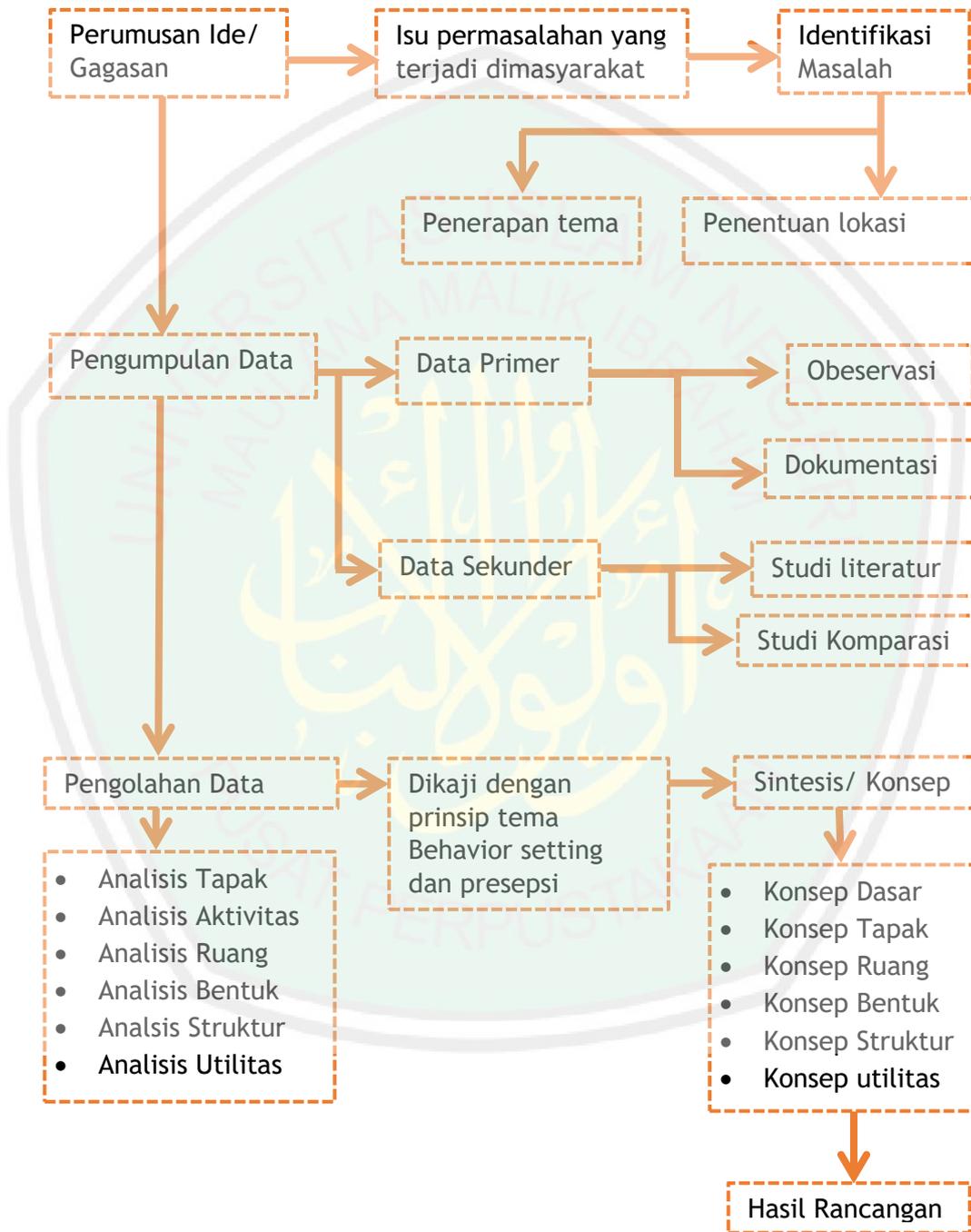
Pertimbangan tersebut disesuaikan dengan efisiensi pengguna dan kemudahan dalam perawatan. Analisis utilitas meliputi : lumbing, elektrikal, dan mekanikal, serta transportasi vertikal.

3.3 Teknik Sintesis (Konsep)

Setelah melukan tahap analisis yang menghasilkan bebrapa alternatif dalam berbagai aspek perancangan, ditentukanlah salah satu yang terbaik dari beberapa alternatif untuk dijadikan konsep. pendekatan perancangan akan menjadi landasan dalam penentuan alternatiif-alternatif tersebut, sehingga terwujudnya bangunan dengan penerapan prinsip-prinsip sesuai dengan pendekatan yang diterapkan. Tahap ini merupakan penentu bagaimana hasil dari rancangan Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi dengan pendekatan Behavior setting. Adapun pembagian konsep dasar, konsep tapak, konsep ruang, konsep bentuk konsep struktur serta konsep utilitas.



3.4 Diagram Alur Pola Pikir Perancangan



Skema 3.1 Diagram Alur Pola Pikir Perancangan
Sumber : Analisa, 2016

BAB IV

TINJAUAN UMUM LOKASI

4.1. Gambaran Umum Lokasi

Objek perancangan Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi berada di Kota Batu, sebagai Wahana rekreasi anak-anak yang mengedukasi anak-anak tentang profesi, dengan konsep bermain peran (profesi) akan meningkatkan ketrampilan, komunikasi, bahasa, dan kognitif anak-anak.

4.1.1. Syarat Ketentuan Lokasi pada Objek Perancangan

Rencana Pemerintah Menengah Jangka Daerah (RPMJD) Kota Batu yang memiliki rencana peningkatan posisi peran dari kota sentra pariwisata menjadi kota kepariwisataan international. Tujuan dari pengembangan adalah untuk mewujudkan kota Batu menjadi Kota tujuan pariwisata international. Sasaran dari RPMJD yang terwujudnya kota Batu sebagai destinasi wisata internasional “*Batu Destination*” berbasis budaya lokal dan agrowisata. Kriteria pemilihan Tapak berdasarkan persyaratan perancangan Wisata Modern memiliki penentuan sebagai berikut :

Tabel 4.1 Penentuan Kriteria Tapak

No.	Kriteria	Lokasi
1.	Lokasi	Mudah dicapai dengan kendaraan umum, sesuai dengan perencanaan tata kota dan rencana induk pengembangan pariwisata daerah, bebas dari banjir, bebas dari bau yang tidak enak, debu, asap serta air yang tercemar.
2.	Infrastruktur	Lokasi tapak terfasilitasi dengan infrastruktur kota, sehingga dapat mempermudah segala kebutuhan pengguna dan dapat mendukung kebutuhan aktivitas wisata.
3.	Area pendukung	Area pendukung sebagai potensi tapak, semakin banyak bangunan pendukung maka semakin baik nilai potensi tapak.
4.	Aksesibilitas	Kemudahan akses menuju lokasi sangat perlu karena semakin lokasi berada di jalan raya maka semakin mudah aksesnya.
5.	Kesesuaian RTRW	Kriteria pemilihan tapak harus sesuai dengan peraturan RTRW Kota Batu agar lokasi perancangan sesuai dengan PERDA.
6.	Kemudahan pencapaian	Pencapaian menuju tapak dapat diakses oleh kendaraan umum sehingga memberikan kemudahan para pengunjung.
7.	Luas	lahan sekurang-kurangnya 3 Ha, lahan yang diusahakan harus ditata dan dibagi lebih lanjut agar sesuai.

Sumber : Analisa Pribadi (2016)

4.1.2. Analisa Pemilihan Lokasi

Pemilihan lokasi Perancangan Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi menggunakan kriteria pemilihan tapak diatas disajikan dalam bentuk 3 alternatif, alternatif tersebut merupakan cara untuk mendapatkan tapak yang sesuai, sehingga untuk mempermudah pemilihan diperlukan penilaian kesesuaian tapak. Adapun analisa alternatif tapak sebagai berikut :

➤ Alternatif 1

Lokasi tapak 1 berada di Jalan Raya Oro-oro Ombo kecamatan Batu. Dasar pemilihan tapak karena lokasi yang berada diantara wisata Jatimpark 2 dan BNS, lokasi berada di Jalan Raya sehingga mempertimbangkan kemudahan akses menuju ke tapak. Lokasi ini diperuntukan sebagai kawasan perdagangan, jasa dan wisata modern.



Gambar 4.1. Peta Oro-oro Ombo Kec. Batu
 Sumber : <https://www.google.co.id/maps>

Berikut keterangan tapak berdasarkan survei lokasi

Tabel 4.2. Keterangan Tapak 1

Lokasi	Jalan Raya Oro-oro Ombo, Kec Batu, Batu
Kondisi tapak	<ul style="list-style-type: none"> • lokasi tapak yang berada di Jalan Raya, sehingga memudahkan aksesibilitas tapak. • Histori tapak yang berasal dari lahan kosong, sehingga pengolahan dapat menjaga keaslian tapak • Lokasi yang berada di tempat strategis yang berdekatan dengan pelayanan umum (Rumah sakit Baptis, Condotel, gedung kesenian, serta pusat perdagangan kota Batu) • Tapak berkontur dengan skala kontur landai dibawah 8 • Luas tapak 3,5 ha

Sumber : Analisa Penulis (2016)

➤ Alternatif 2

Lokasi tapak 2 berada di Jalan Langsep Oro-oro Ombo kecamatan Batu. Pemilihan tapak yang berdasarkan peruntukan lahan sebagai wisata, serta potensi tapak yang berada bersebelahan dengan lokasi wisata paralayang panderman.



Gambar 4.2 Peta Jalan Tlekung Oro-oro Ombo Kec. Batu
 Sumber : <https://www.google.co.id/maps>

Berikut keterangan tapak berdasarkan survei lokasi tapak.

Tabel 4.3 Keterangan Alternatif Tapak 2

Lokasi	Jalan Tlekung, Kec Batu, Batu
Kondisi tapak	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem drainase tapak yang baik • Memiliki potensi pada vista pegunungan kearah timur • Berdekatan dengan wisata alam paralayang panderman dan peternakan kuda • Kontur tapak dibawah nilai landai 8 • Kondisi jalan menuju tapak cukup baik • Luas Tapak 3,2

Sumber : Analisa Penulis (2016)

➤ Alternatif 3

Lokasi alternatif tapak 3 berada di Jalan Lingkar Barat No. 13 C. Dasar pemilihan tapak yang berdekatan dengan permukiman dan dekat dengan kantor saluran Batu TV, dan Wisata Coban Rais.



Gambar 4.3 Peta Oro-oro Ombo Kec. Batu
 Sumber : <https://www.google.co.id/maps>

Berikut keterangan tapak berdasarkan survei lokasi tapak.

Tabel 4.4 Keterangan Alternatif Tapak 3

Lokasi	Jalan Lingkar Barat No.31, Kec Batu, Batu
Kondisi tapak	<ul style="list-style-type: none"> • Tapak bekontur dibawah nilai landai 8 • Vista pada tapak sangat potensial • Berdekatan dengan Kantor Batu TV • Kondisi jalan aspal masih jelek • Luas lahan 3,4 ha • Jarak dari permukiman cukup jauh

Sumber : Analisa Penulis (2016)

4.1.3. Penilaian Alternatif Lokasi

Penilaian alternatif lokasi diperlukan untuk mengetahui kriteria tapak yang terbaik sehingga melalui penilaian ini akan ditemukan lokasi tapak yang paling tepat untuk digunakan dalam perancangan Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi. Adapun skor nilai yang digunakan sebagai pemberian nilai yaitu :

1 : Cukup 2 : Sedang 3 : Baik 4 : Sangat Baik

Penilaian alternatif tapak sebagai berikut :

Tabel 4.5 Tabel Penilaian Tapak

Parameter	Kriteria	Lokasi 1 Jl. Raya Oro-Oro Ombo	Lokasi 2 Jl. Langsep, Oro-oro Ombo	Lokasi 3 Jl. Lingkar Barat No. 13 C
Syarat lokasi	View	Potensi view gunung panderman.	View permukiman kota Batu yang terlihat dari atas tapak.	View perkebunan yang terlihat dari atas tapak, serta vie kebawah yang terlihat permukiman kota Batu.
	Nilai	2	3	3

	Potensi vegetasi	Terdapat vegetasi yang berjenis pohon tinggi dan rindang yang mengelilingi tapak, sehingga berpotensi sebagai batasan tapak dengan jl panderman hills.	Terdapat vegetasi yang berjenis semak dan rindang yang berada di dalam tapak karena tapak merupakan lahan pertanian..	Terdapat vegetasi yang berjenis semak dan rindang yang ada di dalam tapak, sehingga perlu pengolahan tapak agar terlihat indah.
	Nilai	4	2	2
	Ukuran Lahan	5 ha	4,5 ha	3 ha
	Nilai	3	3	2
	Topografi	lahan berkontur dengan nilai kelandaian kontur sekitar 4.	Lahan berkontur dengan nilai kelandaian kontur sekitar 5.	Lahan berkontur dengan nilai kelandaian kontur sekitar 6.
	Nilai	3	2	2
Infra-struktur	Lokasi terhadap fungsi sekitar yang mendukung	Berada di daerah permukiman, penginapan, perdagangan, serta bersebelahan dengan Jatim Park 2.	Berada dilokasi pariwisata paralayang, serta perkebunan.	Berada dilokasi perkantoran Batu Tv, Permukiman, pendidikan, serta perkebunan.
	Nilai	4	3	3
	Citra Lingkungan	Baik	Baik	Baik
	Nilai	3	3	3
Aksesibi-Litas	Jalur Sirkulasi	Jalan kendaraan selebar 6 m	Jalan kendaraan selebar 5 m	Jalan kendaraan selebar 6 m
	Nilai	3	2	3
Area Pendukung	Dekat dengan Fungsi Lain	Lokasi ini dekat dengan perdagangan, permukiman, dan penginapan.	Lokasi berdekatan dengan wisata paralayang dan perkebunan warga.	Lokasi berdekatan dengan tempat wisata dan perkantoran, pendidikan dan perdagangan.
	Nilai	3	3	3
	Sanitasi	Terdapat drainase tertutup dengan pola siku.	Terdapat drainase dengan pola jaringan siku.	Drainase pada tapak berupa drainase alamiyah.
	Nilai	3	3	2
	Sejarah tapak	Tapak berasal dari lahan kosong, yang akan dikembangkan menjadi pariwisata.	Lokasi berupa lahan kosong yang berasal dari lahan pertanian.	Lokasi berupa lahan kosong yang berasal dari lahan pertanian.
	Nilai	3	3	3
Kesesuaian RTRW	Sesuai dengan RTRW	Peruntuhkan lahan sebagai kawasan perdagangan, jasa dan wisata modern	Peruntuhkan lahan sebagai kawasan perdagangan, jasa dan wisata modern	Peruntuhkan lahan sebagai kawasan perdagangan, jasa dan wisata modern
	Nilai	4	4	4

Kemudahan Pencapaian	Kemudahan akses menggunakan kendaraan umum	Jl. Raya Oro-oro Ombo dilalui oleh angkutan umum (Angkot) kota Batu.	Jalan tidak dilalui angkutan umum.	Jalan tidak dilalui angkutan umum.
	Nilai	4	2	2
Syarat Luasan	Ukuran Lahan	3,5 ha	3,2 ha	3,4 ha
	Nilai	3	3	3
Total		43	36	35

Sumber : Analisis Pribadi (2016)

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian diatas maka tapak yang sesuai dan paling berpotensi dengan kriteria penilaian terbanyak sebagai lokasi perancangan Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi menggunakan tapak yang berada di Jl. Raya Oro-oro Ombo, Kelurahan Oro-oro Ombo, kecamatan Batu.

4.1.4. Wilayah Administrasi

Kecamatan Batu terdiri dari berberapa desa salah satunya adalah Desa Oro-Oro Ombo terbagi dalam tiga perdukunan, yakni Dusun Krajan Oro-Oro Ombo, Dusun Gondorejo, dan Dusun Dresel. Sedangkan untuk kelancaran dan kemudahan administrasi pemerintahan Desa Oro-oro Ombo terbagi dalam 13 Rukun Warga, yang tersebar pada tiga dusun. Dusun Krajan terdiri dari tujuh RW, sedangkan Dusun Dresel terdiri dari tiga RW, dan Dusun Gondorejo terdiri dari tiga RW.

4.1.5. Letak Geografis

Luas wilayah Desa Oro-oro Ombo adalah sebesar 11.969 km², dan membentang luas dari kaki gunung Panderman hingga ke bagian bawah daerah pusat Kota Batu. Sebagian besar kawasan Desa Oro-oro Ombo adalah pertanian, hutan dan datarannya relatif datar dan berbukit terletak di daerah cukup tinggi di bawah kaki gunung Panderman, dan tanah kas desa yang terletak di kaki gunung Panderman ini merupakan asset yang sangat menggiurkan bagi para pelaku bisnis jika masyarakat lokal tidak mampu mengolahnya secara baik dan benar. Secara geografis wilayah Desa Oro-oro Ombo terletak pada ketinggian <700-730 meter di atas permukaan air laut.

Adapun batas dari Desa Oro-oro Ombo sebagai Berikut :

Sebelah utara : Kelurahan Temas dan Kelurahan Sisir Kecamatan Batu

Sebelah Timur : Desa Beji Kecamatan Junrejo

Sebelah Selatan: Desa Tlekung Kecamatan Junrejo

Sebelah Barat : Wilayah Perhutani dan Gunung Panderman

4.2. Data Fisik

Data fisik tapak difokuskan pada cakupan wilayah kecamatan batu, Desa Oro-oro Ombo Kota Batu berdasarkan Rencana Tata Ruang Wilayah Batu.

4.2.1. Topografi

Dengan adanya rencana pusat-pusat kegiatan Kota Batu makadiarahkan pada wilayah yang memiliki topografi datar hingga landai dengan ketinggian 600 - 100 m dpl. Mengingat topografi Kota Batu yang kebanyakan merupakan dataran berbukit, maka pengembangan pusat kegiatan kota Batu diarahkan pada bagian selatan dari wilayah Kota Batu. Wilayah yang merupakan lokasi rencana pengembangan pusat-pusat kegiatan Kota Batu terdapat di :

1. Kecamatan Batu meliputi Kelurahan Batu, Kelurahan Ngaglik, Kelurahan Sisir, Kelurahan Temas, Kelurahan Ngaglik, Kelurahan Songgokerto, Desa Pesanggrahan, Desa Sumberejo, Desa Sidomulyo, dan Desa Oro-oro ombo.
2. Kecamatan Junrejo meliputi Desa Beji, Desa Junrejo, Desa Pendem, Desa Mojorejo, dan Desa Dadaprejo.
3. Kecamatan Bumiaji meliputi Desa Bumiaji, Desa Punten, Desa Giripurno, Desa Tlengkung dan Desa Tulungrejo

4.2.2. Jenis Tanah

Dilihat dari formasi geologi diatas menunjukkan bahwa Kota Batu merupakan wilayah yang subur untuk pertanian karena jenis tanahnya merupakan endapan dari sederetan gunung yang mengelilingi Kota Batu, sehingga di Kota Batu mata pencaharian penduduk didominasi oleh sektor pertanian. Kota Batu secara geologis tersusun atas endapan gunung api yang aktif pada masa lampau. Endapan hasil aktifitas gunung api ini sering disebut endapan Epiklastik dan Tiroklastika.

4.2.3. Hirologi

Kondisi hidrologi Kota Batu banyak di pengaruhi oleh sungai-sungai yang mengalir di bagian pusat kota, sehingga akan berpengaruh juga terhadap perkembangan kota. Hidrologi di Kota Batu dibedakan menjadi 3 (tiga) jenis yaitu air permukaan, air tanah dan sumber mata air.Sampai saat ini di wilayah Kota Batu telah diinventarisasi sebanyak 83 sumber mata air yang produktif dan selama ini telah digunakan oleh PDAM Unit Batu, PDAM Kabupaten Malang, PDAM Kota Malang maupun digunakan oleh swasta dan masyarakat untuk berbagai keperluan.

4.2.4. Iklim

Kota Batu merupakan daerah pegunungan dengan hawa dingin dengan suhu udara 21,3° C- 34,2° C. Adapun Kota Batu memiliki 2 iklim yaitu musim hujan dan musim kemarau. Ditinjau dari keadaan klimatologi kota batu pada tahun 2012 memiliki:

Suhu minimum : 16,7 - 21,2° C

Suhu maksimum : 24,9 - 29,5° C

kelembaban udara : 63 - 85%

curah hujan rata-rata : 147,37 mm per bulan

dengan hari hujan rata-rata : 13 hari per bulan Oleh karenanya Kota Batu tidak memiliki perubahan musim yang drastis antara musim kemarau dan musim penghujan.

4.3. Data Non Fisik

4.3.1. Persebaran Penduduk

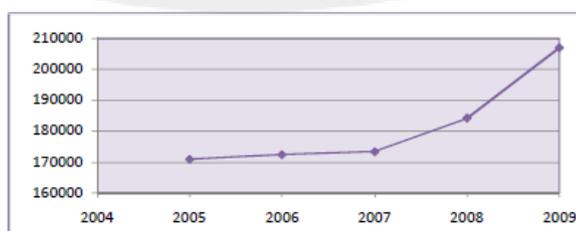
Jumlah penduduk Kota Batu pada tahun 2010 sebesar 206.980 jiwa yang tersebar di 3 kecamatan. Persebaran penduduk relatif memusat di Kecamatan Batu yaitu sebesar 97.881 jiwa dengan jumlah penduduk laki-laki sebesar 49.373 jiwa dan perempuan sebesar 48.508 jiwa, sedangkan untuk jumlah persebaran penduduk terkecil berada di Kecamatan Junrejo sebesar 50.447 jiwa dengan jumlah penduduk laki-laki sebesar 25.447 jiwa dan penduduk perempuan sebesar 25.000 jiwa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut :

Tabel 4.6 Persebaran Penduduk

No.	Kecamatan	Luas Wilayah (Km)	Jumlah Pendidikan	Jumlah Penduduk (Jiwa)		Kepadatan (Jiwa/ Km)
				Laki-laki	Perempuan	
1.	Batu	45,46	98.881	49.373	48.508	2.153
2.	Junrejo	25,65	50.447	25.447	25.000	1.967
3.	Bumiaji	127,98	58.652	29.559	29.053	458
Jumlah		199,087	206.980	104.419	102.561	1.040

Sumber : BPS Kota Batu, 2009

Untuk pertumbuhan penduduk di kota Batu selama 5 tahun terakhir mengalami kenaikan setiap tahunnya, dimana rata-rata kenaikan pertumbuhan penduduk dari tahun 2005 hingga taun 2009 sebesar 0,04 %. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik pertumbuhannya pada gambar dibawah ini :

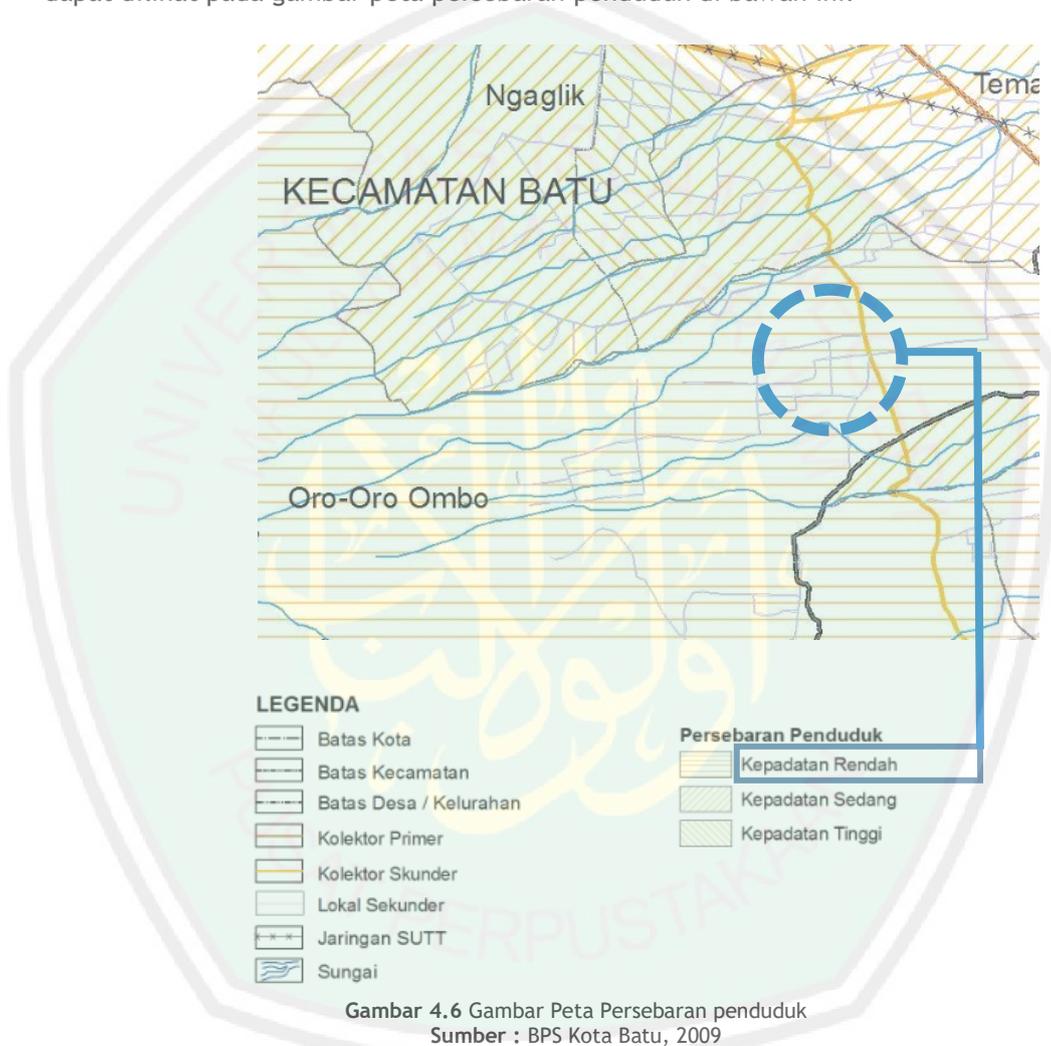


Gambar 4.5 Grafik Pertumbuhan Penduduk

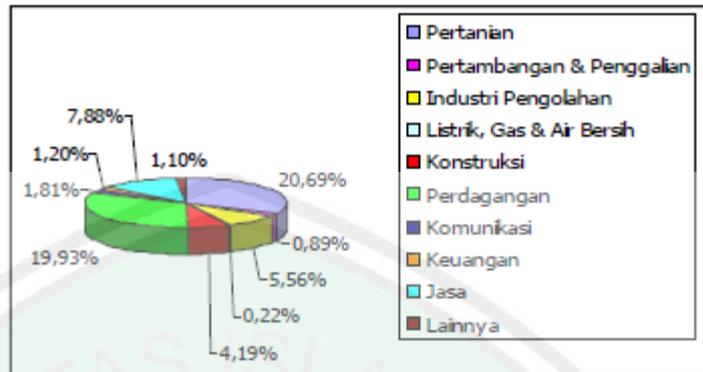
Sumber : BPS Kota Batu, 2009

Jumlah penduduk Kota Batu dari tahun ke tahun mengalami peningkatan sehingga berpengaruh terhadap kepadatan di setiap wilayah kecamatan. Berdasarkan

data tahun 2007 menunjukkan tingkat kepadatan penduduk di Kota Batu 870 jiwa / km, dimana kecamatan Batu paling tinggi di bandingkan kecamatan lainnya yaitu sebesar 1.783 jiwa / km dengan luas wilayah sebesar 45,46 km, sedangkan tingkat kepadatan penduduk di Desa Oro-oro Ombo termasuk kepadatan sedang, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar peta persebaran penduduk di bawah ini.



Adapun mata pencarian penduduk di Kota Batu terdiri atas pertanian, pertambangan, industri, listrik, gas, dan air, konstruksi, perdagangan, komunikasi, keuangan, jasa, dan lainnya. Jumlah penduduk menurut jenis mata pencarian di Kota Batu didominasi oleh sektor jasa dan lainnya serta sektor pertanian, dimana masing-masing sektor menyerap tenaga kerja sebanyak 75.104 jiwa untuk sektor jasa dan lain atau sebanyak 51,07 % dari total jumlah keseluruhan penduduk menurut mata pencarian di Kota Batu, sedangkan sebanyak 34.546 jiwa untuk sektor pertanian atau sebanyak 23,49 %.

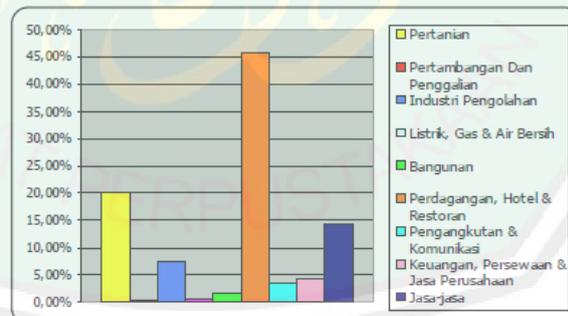


Gambar 4.7 Diaram Mata Pencarian Penduduk
Sumber : BPS Kota Batu, 2009

Berdasarkan kondisi eksisting yang ada di Kota Batu ini pola sebaran penduduk di dalam bermukim cenderung menyebar mengikuti pola jaringan jalan yang ada di setiap wilayah Kota batu.

4.3.2. Potensi Ekonomi Wilayah

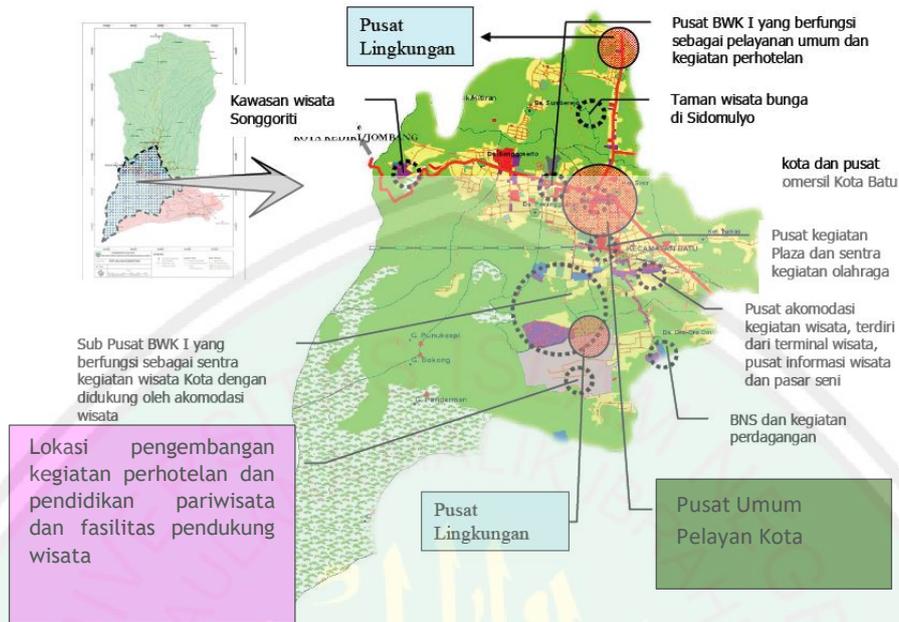
Perkembangan nilai PDRB di Kota Batu pada tahun 2009 didasarkan pada harga yang berlaku, dimana perkembangannya berdasarkan sektor/ sub sektor yang memberikan kontribusi terhadap PDRB meliputi sektor pertanian, pertambangan dan penggalian, industri pengolahan, listrik, gas dan air bersih, bangunan, perdagangan, hotel dan restoran, pengangkutan dan komunikasi, keuangan, persewaan dan jasa perusahaan serta sektor jasa-jasa.



Gambar 4.8 Grafik Distribusi Sektoral terhadap PDRB Kota Batu Tahun 2009
Sumber : BPS Kota Batu, 2009

4.3.3. Isu Strategis

Tapak perancangan Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi Edukasi berlokasi di Jl. Raya Oro-oro Ombo, Kelurahan Oro-oro Ombo, kecamatan Batu. Kawasan sangat strategis dengan perencanaan perkembangan kota batu yang mengembangkan kegiatan perhotelan, pendidikan wisata dan pertanian.



Gambar 4.9 Rencana Sistem dan Fungsi Perwilayahan BWK I
Sumber : Bappeda, 2010

4.4. Profil Tapak

Lokasi perancangan Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi tepat berada dilingkungan pariwisata. Perencanaan perancangan lokasi ini sesuai dengan peruntukan pengembangan pariwisata modern. Lokasi ini bertempat di Jl. Raya Oro-oro Ombo, Desa Oro-Oro Ombo.



Gambar 4.10 Lokasi Perancangan
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)

4.4.1. Bentuk, Ukuran, dan Kondisi Tapak

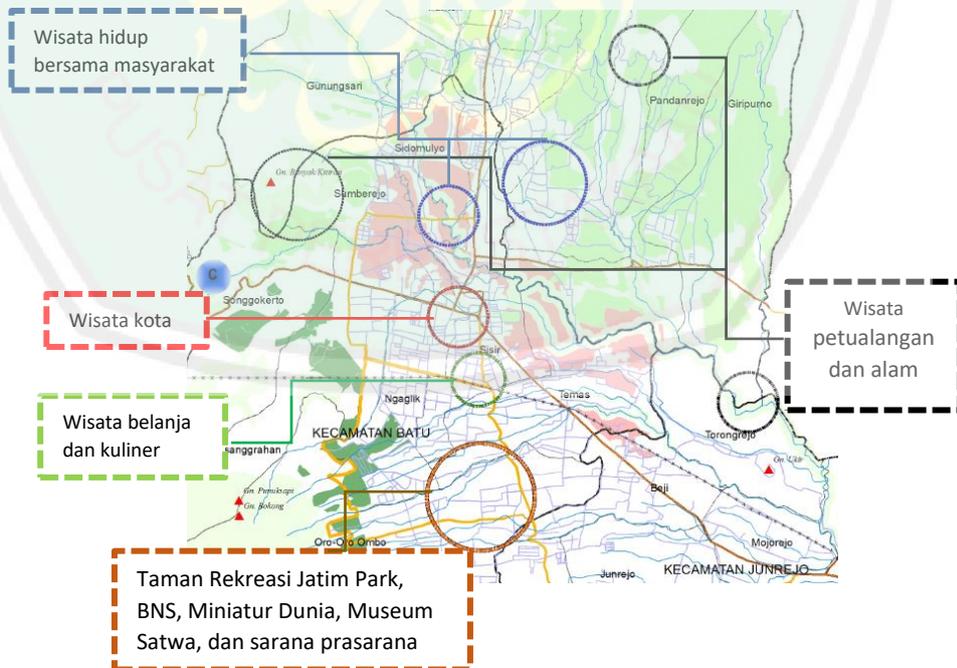
Tapak perancangan Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi sebagian besar berupa lahan kosong yang ditumbuhi oleh rumput-rumput sedangkan pada bagian pinggiran tapak ditumbuhi oleh vegetasi jenis perdu. Bentuk tapak trapesium dengan luas 3,5 ha dengan keliling 780 m².



Gambar 4.11 Ukuran Tapak
 Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)

4.4.2. Kondisi Lingkungan

Kondisi lingkungan tapak merupakan kondisi yang mendukung kegiatan pariwisata, dengan adanya pembagian zona pariwisata akan mendukung kegiatan sekitar. Dengan penzoningan juga tata lahan serta lingkungan akan mengembangkan sesuai dengan mendukung atau mengembangkan fasilitas yang menunjang kegiatan pariwisata, sehingga dalam suatu lingkungan akan saling bergantung dan berpengaruh dengan lingkungan lainnya.



Gambar 4.12 Strategis Tapak
 Sumber : BPS Kota Batu, 2009

4.4.3. Peraturan Tata Guna Lahan

Tapak akan digunakan sesuai dengan peraturan tata guna lahan yang mana pada tapak berlaku aturan sebagai berikut :

Garis Sepadan Bangunan (GSB) tepi jalan : 3 m

Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : 40 % - 60 %

Tinggi Lantai Bangunan (TLB) : 1-3 Lantai

Koefisien Lantai Bangunan (KLB) : 0,4 - 0,6

Data diatas sebagai acuan dalam perencanaan sehingga tidak akan terjadi kesalahan fatal dengan aturan tata guna lahan.

4.4.4. Batas-batas pada Tapak

Lokasi tapak perancangan Wahana Rekreasi Anak berbasis profesi merupakan lokasi yang digunakan sebagai lokasi wisata sehingga tapak berbatasan dengan objek wisata lain atau Jatim Park2.



Gambar 4.13 Batas-batas Tapak
Sumber : Dokumentasi Pribadi

4.4.5. Vegetasi

Vegetasi yang tumbuh pada cukup berpotensi karena jenis tumbuhan peneduh sehingga dapat dimanfaatkan sebagai potensi tapak agat sesuai dengan kebutuhan fungsinya. Vegetasi yang berjenis semak yang tumbuh di antara pepohonan akan memerlukan perlakuan khusus, dimanfaatkan atau dibuang.



Gambar 4.14 vegetasi pada tapak
 Sumber : Dokumentasi (2016)



ZONA A

Pada batas sebelah utara tapak dibatasi oleh vegetasi dengan jenis tumbuhan rindang, vegetasi dapat berfungsi sebagai peneduh bagi pedestrian, sehingga vegetasi pada sisi ini akan di manfaatkan sebagai batas tapak dan peneduh untuk pedestrian.



ZONA B

Jenis vegetasi pada sisi selatan ini berada di pojok tapak, vegetasi ini berjenis tumbuhan rindang yang berfungsi sebagai tumbuhan peneduh, vegetasi ini cukup pada dengan kerapatan tiap vegetasi yang dekat membuat sedikit padat dengan ditambah tumbuhan semak yang tumbuh diantara pepohonan.

Gambar 4.15 Vegetasi pada Tapak
 Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)

4.4.6. Site Structure

Site Structure yang ada pada tapak sangat sedikit yang mana pada dasarnya berasal dari lahan kosong, adapun site structure yang terdapat pada tapak adalah jalan akses menuju tapak yang beraspal dengan status tapak yang berada di pertigaan jalan sehingga site structure ada dua jalan aspal. Untuk lebih jelasnya ada pada gambar di bawah ini.

Jalan dengan 2 Arah Jalur menuju tapak dengan lebar total 9 Meter.



Gambar 4.15 Site Structure Tapak
Sumber : Analisis pribadi (2016)



Jalan Aspal Raya Oro-oro Ombo dengan lebar jalan 6 Meter.



Gambar 4.16 Aksesibilitas
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)

4.4.7. Site Furniture

Site furniture yang ada pada tapak hanya terdapat tiang listrik yang menerangi jalan, minimnya *site furniture* dikarenakan lokasi tapak yang bersal dari lahan kosong sehingga didalam tapak belum terdapat *site furniture*. Adapun letak tiang listrik pada tapak yang berada di sisi pinggir utara tapak, adapun penjelasan lebih lanjut pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.17 Site Furniture Tapak
Sumber : Analisis pribadi (2016)



Tiang listrik yang berfungsi sebagai penerang pada tapak dengan dimensi tiang yang sangat kecil.

4.4.8. Utilitas Tapak

A. Drainase Tapak

Jaringan Drainase yang ada di tapak, merupakan jaringan drainase bersiku dengan ditunjang kesesuaian dengan rencana BAPPEDA yaitu peningkatan sistem jaringan drainase yang mana tapak merupakan salah satu tempat wisata yang memerlukan sistem drainase yang baik.



Gambar 4.18 Drainase pada Tapak
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)

4.4.9. Tingkat Kebisingan

Tingkat kebisingan pada tapak cukup rendah hanya terjadi kebisingan samapi pada tingkat sedang yang terjadi pada tapak. Kebisingan terjadi karena eksisting tapak yang berada di Jalan sekunder dan jalan masuk menuju perhotelan serta villa yang berada di Panderman Hills. Adapu keterangan lebih detail pada gambar dibawah ini :



Kebisingan sedang dari Jl.Panderman Hills

Kebisingan sedang yang berasal dari Jl.Raya Oro-oro Ombo

Kebisingan rendah dari perkebunan

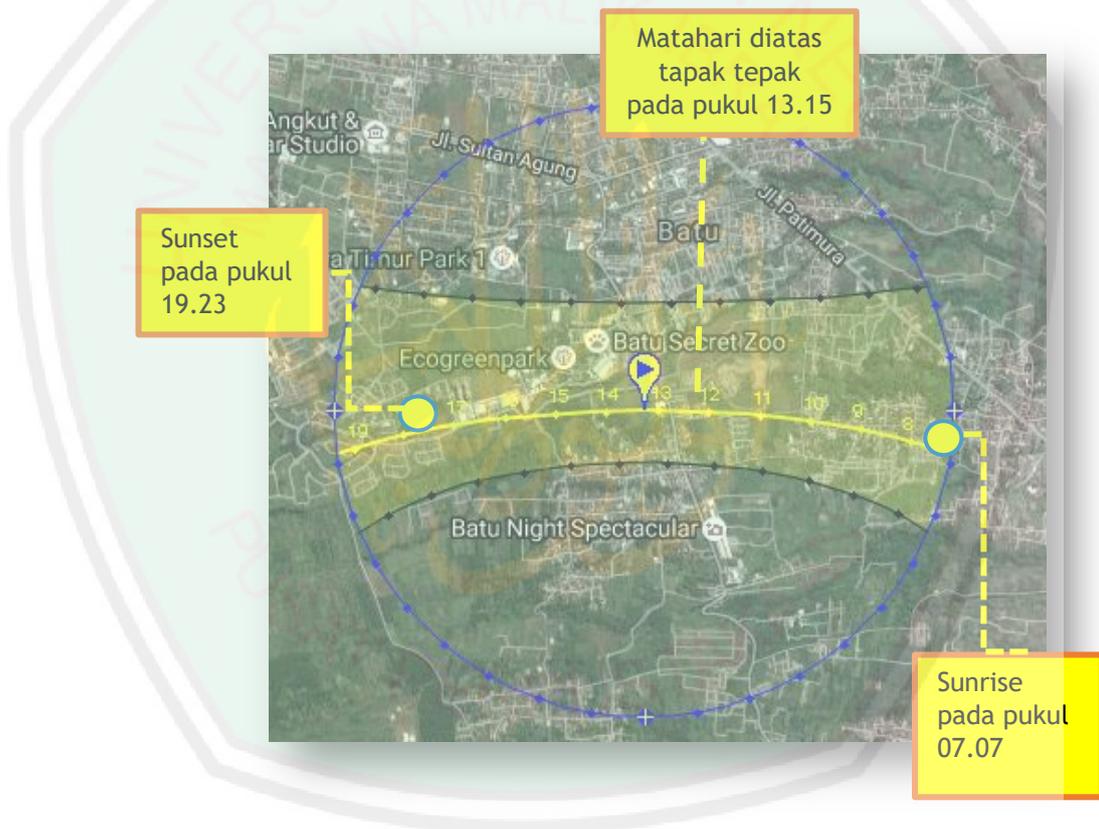
Kebisingan rendah dari perkebunan

Gambar 4.19 Kebisingan pada Tapak
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)

4.4.10. Klimatologi

1. Matahari

Matahari pada mulai terlihat saat pagi pada pukul 07.07 dengan intensitas cahaya cukup baik. Pencahayaan pagi dapat di manfaatkan sebagai pencahayaan alami. Pada siang hari panas matahari tidak terlalu menyengat dikarenakan kelembapan udara batu yang tinggi sehingga panas matahari pada siang hari tidak menyengat. matahari tepat berada diatas tapak perancangan pada pukul 13.15 Sedangkan pada sore hari matahari tenggelam pada pukul 19.23.



Gambar 4.20. Garis Matahari pada Tapak
 Sumber : http://www.sunearthtools.com/dp/tools/pos_sun.php#top

Efek matahari pada tapak cukup baik dengan histori tapak yang berasal dari lahan kosong sehingga tidak ada pembangan apapun yang mempengaruhi tapak, hanya saja terjadi pembangan cukup sedikit pada vegetasi dan tidak memiliki pengaruh pada tapak.

2. Angin

Arah angin berhembus pada tapak dari arah timur laut, yang mana pada tapak arah timur laut berbatasan dengan jalan yang memiliki furniture jalan berupa pepohonan yang membatasi tapak. Angin umumnya dari timur hingga selatan dengan kecepatan 05-30 km/ jam. Dengan suhu rata-rata berkisar 17-30 C, kelembapan kota Batu juga mencapai 45-88 %. (Kepala Seksi Observasi dan Informasi Stasiun Klimatologi Karangploso Malang) adapun detail diagram perhari pada kota batu pada tanggal 2 agustus-8 agustus 2016.

Tabel 4.7 Angin dan Suhu Kota Batu

Cuaca	Intensitas Hujan	Angin		Suhu (°C)	Kelembapan (%)	Keterangan
		Arah	Kecepatan (km/jam)			
 Cerah - Berawan		 Tenggara - Selatan	05 - 30	17 - 30	45 - 84	
 Cerah - Berawan		 Timur - Selatan	05 - 30	18 - 29	46 - 86	
 Berawan – Hujan lokal	ringan	 Timur Laut - Tenggara	05 - 30	18 - 30	47 - 89	Sore/Malam
 Cerah - Berawan		 Timur - Tenggara	05 - 30	17 - 29	46 - 84	
 Berawan – Hujan lokal	ringan	 Tenggara - Selatan	05 - 30	18 - 30	47 - 89	Sore/Malam
 Cerah - Berawan		 Timur Laut - Tenggara	05 - 30	17 - 29	46 - 86	
 Cerah - Berawan		 Timur - Selatan	05 - 30	18 - 30	45 - 85	

Sumber : [//karangploso.jatim.bmkg.go.id/owa/log.php](http://karangploso.jatim.bmkg.go.id/owa/log.php)

BAB V

ANALISIS PERANCANGAN

5.1. Ide / Pendekatan Rancangan

5.1.1. Teknik Analisis

Teknik analisis yang digunakan dalam perancangan Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi adalah teknik linier, yang mana teknik analisis linier prosesnya dimulai dengan melakukan analisis fungsi yang meliputi analisis aktifitas, perilaku, dan analisis ruang serta melakukan analisis pada tapak. Teknik analisis linier menggunakan tiga alternatif perancangan yang kemudian akan dipilih salah satu yang terbaik dan nantinya akan diterapkan sebagai konsep perancangan.

5.1.2. Prinsip-prinsip Pendekatan

Perancangan Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi menggunakan pendekatan behavior setting, sehingga pada perancangan harus memenuhi kebutuhan aktivitas pengguna sebagai wujud dari perilaku yang ditujukan mempengaruhi dan dipengaruhi oleh tatanan (setting) fisik yang terdapat dalam ruang yang menjadi wadahnya. Wahana Rekreasi Anak berbasis profesi mengusung prinsip-prinsip persepsi yang visual yang terkait dengan arsitektur adalah persepsi teori Gestalt, yang memiliki 6 prinsip utama, yakni : Similarity, proximity, common fate, continuity, closure, dan figure-ground (Rooks and Wilson, 2000).

Tabel 5.1. Prinsip-Prinsip Persepsi

Prinsip-Prinsip Persepsi	
(Similarity) Kesamaan Bentuk	Kesamaan grup berbagai karakter seperti shape, warna, ukuran, tekstur, sehingga mereka dapat dikatakan satu kesatuan.
(Proximity) Pendekatan posisi	Jarak yang memisahkan antar bentuk yang cenderung dekat membentuk satu grup.
(Common fate) Kesamaan arah gerak	Merupakan perpaduan dari prinsip kedekatan (proximity) dan kesamaan (similarity) yang mana keseluruhan grup disusun berdasarkan jarak kedekatan dan kesamaannya secara bersamaan.
(Continuity) Kesesinambungan pola	Melihat adanya kontinuitas dari suatu bentuk sehingga dia tidak terputus ditengah-tengah, namun justru keseluruhan yang ada pada bentuk dapat dilihat dari konsistensi kelanjutan bentuk tersebut.
(Closure) Penutupan bentuk	Kecenderungan untuk mematahkan konsistensi bentuk yang ada sehingga akan ada efek dimana ada suatu bentuk yang hilang.
(Figure-ground) Hubungan figure-ground	Hubungan <i>figure-ground</i> inilah yang dapat mempersepsikan mana dalam dan luar (<i>inside-outside</i>), termasuk dan tidak termasuk (<i>include-exclude</i>).

Sumber : Analisis Pribadi, 2016

Kriteria pada poin diatas sebagai memenuhi kebutuhan yang diperlukan manusia, yang tujuannya menyediakan ruang yang memberikan kepuasan bagi penggunaanya.

Tabel 5.2. Konsep Analisis

Prinsip Objek	Prinsip Pendekatan	Prinsip Integrasi
Merekreasi	Similarity	Surat Al-Isra ayat 70
Mengedukasi	Proximity	Manusia adalah ciptaan Allah yang paling sempurna, yang diberi keistimewaan.
Membimbing	Common fate	
	Continuity	Nilai dalam surat adalah :
	Closure	-Saling tolong menolong
	Figure-ground	-Menuntut ilmu
		-Peduli terhadap sesama
		-Memaksimalkan potensi diri

Sumber : Analisis Pribadi, 2016

5.2. Analisis Objek Rancangan

Analisa objek dibagi menjadi 3 analisis, yaitu analisis fungsi, analisis aktivitas dan analisa pengguna. Adapun rincian setiap analisa sebagai berikut:

5.2.1. Analisis Fungsi

Analisis fungsi adalah analisis yang membahas tentang setiap fungsi pada bangunan, yang berkaitan dengan aktivitas dan pengguna dalam fungsi yang mana bertujuan untuk efektifitas ruang yang didapat. Pada perancangan Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi diklasifikasikan berdasarkan uregensinya menjadi tiga bagian, yaitu fungsi primer, fungsi sekunder, dan penunjang. Keterangan lebih detail pada setiap fungsi sebagai berikut :

1. Fungsi Primer

Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi sebagai wadah untuk anak-anak berekreasi dengan cara bermain peran profesi, kegiatan bermain peran ini sebagai kesempatan untuk anak meningkatkan ketrampilannya dibidang sosial, komunikasi, bahasa, kognitif dan fisik. Fungsi primer lainnya adalah edukasi dengan bermain peran profesi anak-anak bersimulasi sehingga dapat memaksimalkan kemampuan anak-anak dengan segala macam gaya belajar, untuk memperoleh dan mengolah serta menguasai pengetahuan.

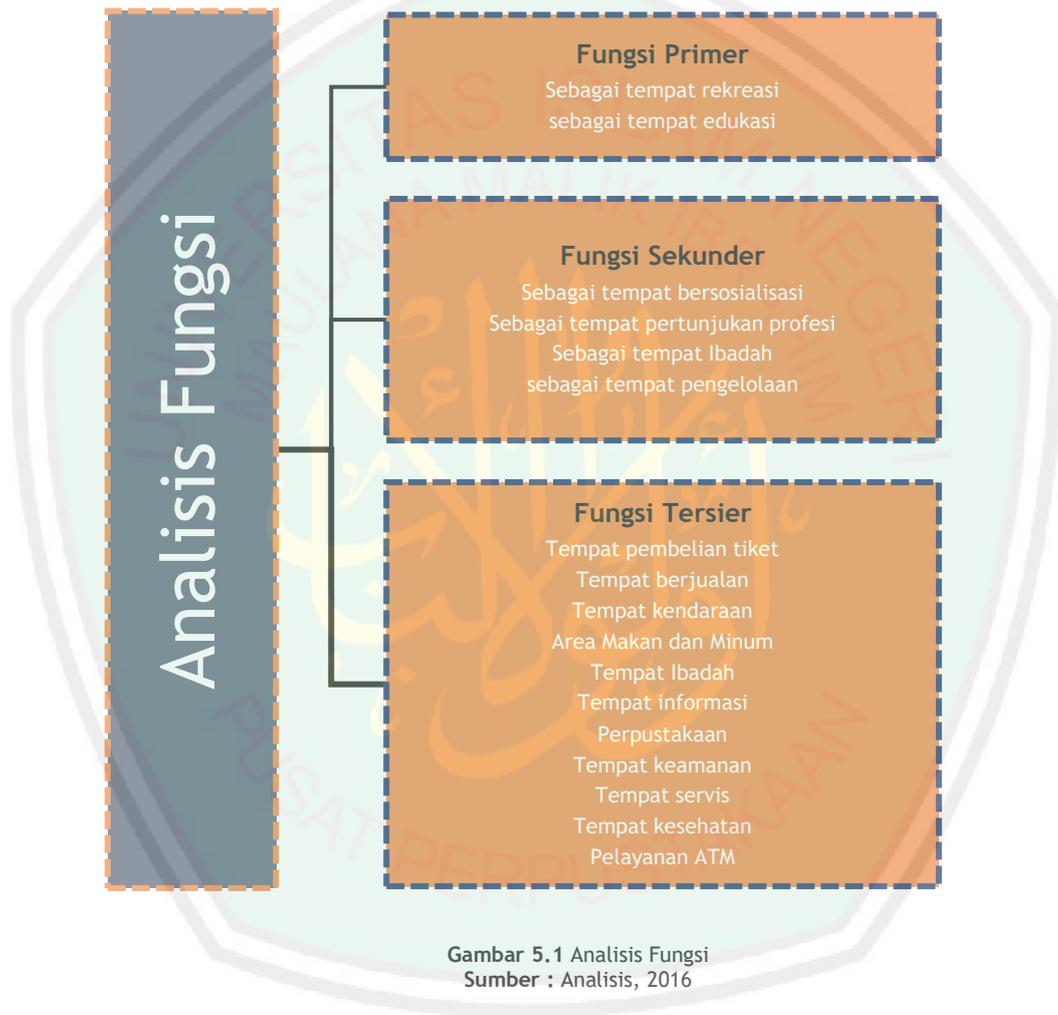
2. Fungsi Sekunder

Fungsi sekunder ditujukan sebagai pendukung kegiatan utama yaitu dengan menyediakan Exhibition profesi sebagai basis edukasi, kelas briefing dan kelas parenting. Fungsi sekunder ini menjadi tempat bersosialisasi, pertunjukan profesi, tempat ibadah, dan pengelolaan.

3. Fungsi Penunjang

Fungsi penunjang yang merupakan kelengkapan fasilitas sarana yang menunjang fungsi primer dan sekunder yang terjadi dalam objek rancangan.

Berikut adalah penjabaran yang mengenai fungsi primer, sekunder dan fungsi penunjang pada Wahana Rekreasi Anak berbasis profesi :



5.2.2. Analisis Aktivitas

Dalam hal ini aktivitas pada Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi dapat diketahui berdasarkan hasil analisis fungsi yang sudah dilakukan sebelumnya. Berikut ini penjelasan analisis aktivitas pada objek adalah :

Tabel 5.4 Analisis Pengguna

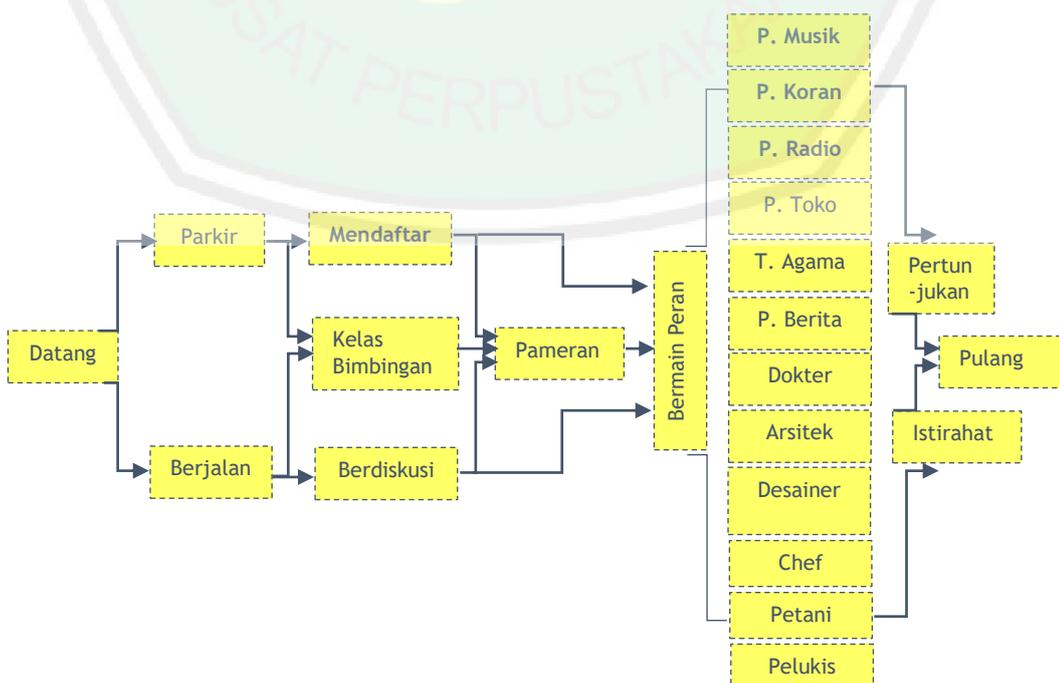
Jenis Aktivitas	Aktivitas	Jumlah Pengguna	Durasi	Sifat Pengguna	
Primer					
Rekreasi	Bermain peran sebagai penulis surat kabar	Anak-anak Supervisor	8 4	30 menit	Aktif dan rutin
	Bermain peran sebagai penyiar radio	Anak-anak Supervisor	6 2	30 menit	Aktif dan rutin
	Bermain peran sebagai penjaga toko	Anak-anak Supervisor	5 2	30 menit	Aktif dan rutin
	Bermain Peran Tokoh Agama	Anak-anak Supervisor	6 2	30 Menit	Aktif dan rutin
	Bermain Peran pembawa berita	Anak-anak Supervisor	8 2	30 Menit	Aktif dan rutin
	Bermain peran sebagai ahli kesehatan (dokter gigi)	Anak-anak Supervisor	8 4	45 menit	Aktif dan rutin
	Bermain peran sebagai arsitek interior	Anak-anak Supervisor	6 3	45 menit	Aktif dan rutin
	Bermain peran sebagai Model (Fashion Show)	Anak-anak Supervisor	15 5	45 menit	Aktif dan rutin
	Bermain peran sebagai seniman (pelukis)	Anak-anak Supervisor	6 2	45 menit	Aktif dan rutin
	Bermain peran sebagai pembuat roti	Anak-anak Supervisor	12 4	45 menit	Aktif dan rutin
	Bermain Peran sebagai Pemusik	Anak-anak Supervisor	10 5	45 menit	Aktif dan rutin
	Bermain peran sebagai petani	Anak-anak Supervisi	10 2	45 menit	Aktif dan Rutin
	Edukasi	Belajar melalui pembimbingan	Anak-anak Supervisor orang tua	24 4 8	30 menit
Parenting class		Orang tua Supervisor	26 4	10 menit	Aktif dan tidak rutin
Sekunder					
Berkumpul	Bermain menunggu antrean	Anak-anak Orang tua security	30 20 5	20 menit	Aktif dan rutin
Pertunjukan	Exhibition	Anak-anak Tour guide orang tua	10 2 10	45 menit	Aktif dan rutin
	Pertunjukan (acara khusus) di auditorium	Pengunjung pengelola	400 20	Tak tentu	Aktif dan tidak rutin
pengolahan	Pengolahan/ administrasi	Pengelola	25	8 jam	Aktif dan rutin
Penunjang					
Informasi	Mencari info terkait profesi	Pengunjung Pengelola	2 4	20 menit	Aktif dan tidak rutin
Berjualan	Membeli oleh-oleh dan membayar	Pengunjung Pengelola	30 4	30 menit	Aktif dan tidak rutin

Tiket	Membeli dan membayar tiket	Pengunjung Pengelola	15 5	5 menit	Aktif dan rutin
Berkedaraan	Menaruh kendaraan	Pengunjung Pengelola	510 150	10 menit	Aktif dan rutin
Makan dan Minum	Memakan makanan dan minum	pengunjung supervisor pengelola	100 4 20	20 menit	Aktif dan tidak rutin
Beribadah	Beribadah	Pengunjung Pengelola	50 10	10 menit	Aktif dan rutin
Bermain	Play ground Outdoor	pengunjung supervisor	50 2	Tak tentu	Aktif dan tidak rutin
Keamanan	Berjaga	Security	6	8 jam	Aktif dan rutin
Kesehatan	Memeriksa	Pengelola Pengunjung	2 3	20 menit	Pasif tidak rutin
Menunggu	Bersantai	Orang tua Anak-anak	10 10	Tak tentu	Aktif dan tidak rutin
Merawat balita	Mengganti kebutuhan balita, memberi asi, dll	Orang tua Balita	5 5	Tak tentu	Aktif dan tidak rutin
BAB/ BAK	Buang air kecil dan besar	Pengunjung Pengelola	40 4	15 menit	Aktif dan tidak rutin
Servis	Mengatur dan menjaga alat-alat serta melaukakan perawatan.	Pengelola	10	Tak tentu	Aktif dan rutin
Jumlah Total pengguna bangunan			1.116		

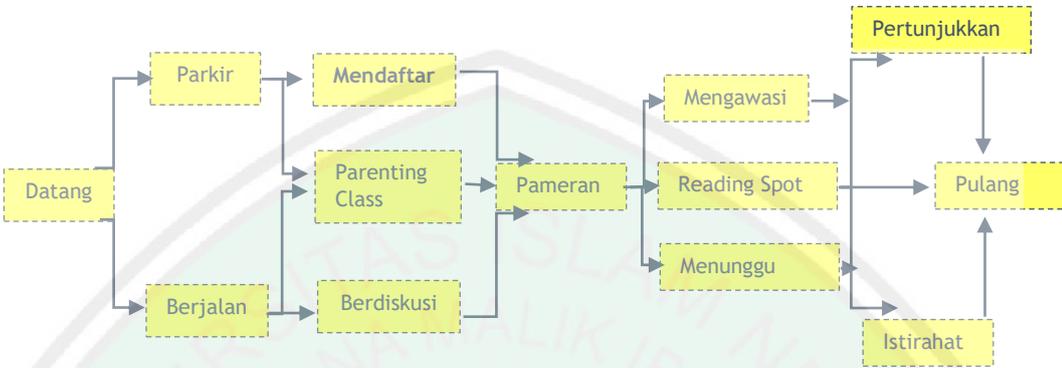
Sumber : Analisis Pribadi, 2016

5.2.3. Analisis Sirkulasi

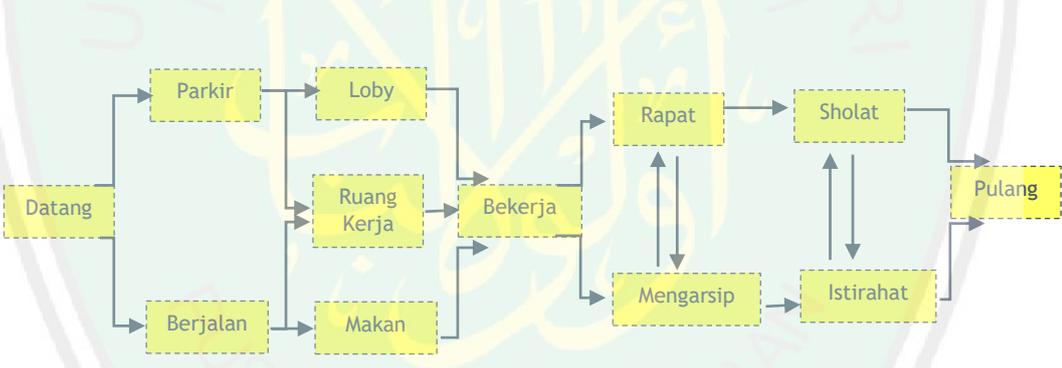
Pola Sirkulasi Pengguna (Anak-anak) di Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi



Pola Sirkulasi Pengunjung (Orang Tua) di Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi



Pola Sirkulasi Pengelola (Pengelola Administrasi) di Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi



Pola Sirkulasi Pengelola (Pengelola servis) di Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi



Pola Sirkulasi Pengelola (Pengelola Teknis) di Wahana Rekreasi Anak berbasis Profesi



5.2.4. Analisis Ruang

5.2.4.1. Analisis Kebutuhan dan Besaran Ruang

Dalam memenuhi kebutuhan ruang yang sesuai sehingga efektif dan efisien untuk aktifitas user maka dalam perancangan Wahana Rekreasi Anak berbasis Edukasi Profesi ini menggunakan beberapa metode sebagai sumber dalam menentukan dimensi ruang yang dibutuhkan, antara lain adalah sebagai berikut:

- *Neufert Achitect's Data (NAD)*
- Asumsi Kebutuhan (A)

Tabel 5.7. Dimensi Ruang

Jenis kegiatan	Jenis ruang	Standart	Sum ber	Kapas itas (Org)	Dimensi ruang	Luas total	
R E K R E A S I	Bermain peran sebagai petani	Farm House					
	Laboratorium	30 m ² / unit	NAD	2	30 x (2) + sirkulasi 30 %	78 m ²	
	Green house	2,32 m ² / unit	NAD	10	2,32 x (10) + sirkulasi 30 %	31 m ²	
	Perkebunan budidaya	4 m ²	NAD	5	4 x (5) + sirkulasi 30 %	26 m ²	
	Kantor pimpinan	Standart ruang 20-25 m ²	NAD	1 org	25 m ²	25 m ²	
	Kantor Staff	Standart ruang 4 m ²	NAD	15 org	4 m ² x(40)	60 m ²	
Auditorium	1,2 m ² / org	NAD	50 org	1.2 x (50) m ²	60 m ²		

	Ruang Kontrol	$2 \times 0,72 = 1,44$ m^2 / unit	NAD	5	$1,44 \times (5)$	7,2m ²
					Total = 288 m²	
Bermain peran sebagai pedagang	Swalayan					
	Kantor pimpinan	Standart ruang 20-25 m ²	NAD	1 org	25 m ²	25 m ²
	Kantor Staff	Standart ruang 4 m ²	NAD	10 org	4 m ² x (40)	80 m ²
	Ruang penjualan	10 m x 4 m = 40 m ²	A	1	40 m ² x (1)	40 m ²
	Kasir	1 m ² / org	NAD	2	1 m ² x (2)	2 m ²
	Ruang penyimpanan	3 m ² / unit	A	2	3 m ² x (2)	6 m ²
	Loading dock	12 m ²	A	1	12 m ² x (1)	12 m
					Total = 165 m²	
Bermain peran sebagai tokoh agama	Office of Religius Affair					
	Kantor pimpinan	Standart ruang 20-25 m ²	NAD	1 org	25 m ²	25 m ²
	Kantor Staff	Standart ruang 4 m ²	NAD	10 org	4 m ² (10)	40 m ²
	R. edukasi	2 m ² / org	NAD	15	2 m ² x (15) + 30 %	39 m ²
	Ruang Rapat	2,5 m ² / org	A	10	2,5 m ² / org x (10)	25 m ²
	R. Audio Visual	2 m ² / org	A	12	2 m ² x (12) + sirkulasi 30 %	32 m ²
	R.penyimpana n	3 m ²	A	2	3 m ² x (2)	6 m ²
					Total= 167 m²	
Bermain peran sebagai penjahit (desainer)	Fashion Office					
	R. Fashion show	2,5 m ²	NAD	10 org	2,5 m ² x (10)	25 m ²
	R. Pattern Maker	2,5 m ²	NAD	10 org	2,5 m ² x (10)	25 m ²
	R. Menjahit	2,5 m ²	NAD	10 org	2,5 m ² x (10) + sirkulasi 40 %	35 m ²
	R. Fashion Show	2 m ² / org	NAD	15 org	2 m ² x (15) + 30 %	39 m ²
	R. preparing SH	2 m ² / org	NAD	15 org	2 m ² x (15) + 30 %	39 m ²
	Area Penonton	1,2 m ²	NAD	30 Org	1,2 x (30)	36 m ²

	Kantor Pimpinan	Standart ruang 20-25 m ²	NAD	1 org	25 m ²	25 m ²
	Kantor Staff	Standart ruang 4 m ²	NAD	10 org	4 m ² (10)	40 m ²
	Loading Dock	12 m ²	NAD		12 m ²	12 m ²
	Gudang	3 m ² / unit	A	1	3 m ²	3m ²
					Total = 279 m²	
Bermain peran sebagai seniman (pelukis)	Art Office					
	Studio lukis	2,5 m ² / org	NAD	20 org	2,5 m ² x (20)	50 m ²
	R. Pameran	2 x 1,2 = 2,4 m ² / org Area pameran 40 m ²	NAD	20 org	2,4 m ² x (40) + 40 m ² + sirkulasi 30 %	115 m ²
	R. Auditorium	1,2 m ² / org	NAD	20 org	1,2 m ² x (20) + sirkulasi 30 %	32 m ²
	R. Informasi	1,2 m ² / org	NAD	3 org	1,2 m ² x (3)	3,6 m ²
	R. Edukasi	1,2 m ² / org	NAD	20 org	1,2 m ² x (20)	24 m ²
	Kantor pimpinan	Standart ruang 20-25 m ²	NAD	1 org	25 m ²	25 m ²
	Kantor staff	Standart ruang 4 m ²	NAD	10 org	4 m ² (10)	40 m ²
	R.Penyimpanan	3 m ²	NAD	1 unit	3 m ²	3 m ²
					Total = 293 m²	
Bermain peran sebagai ahli kesehatan (dokter umum dan gigi)	Dental Klinik					
	Resepsionis	2,4 m ²	NAD	4 unit	2,4 m ² x (4)	9,6 m ²
	Ruang tunggu	2,5 m ² / seats	NAD	4 unit	2,5 m ² x (4)	10 m ²
	R. konsultasi	3,25 m ²	NAD	2 unit	3,25 m ² x (2) + sirkulasi 30 %	8,5 m ²
	R. praktek dokter	3,3 x 3,3 = 11 m ²	NAD	1 org	11 m ²	11 m ²
	Kantor pimpinan	Standart ruang 20-25 m ²	NAD	1 org	25 m ²	25 m ²
	Kantor staff	Standart ruang 4 m ²	NAD	10 org	4 m ² (10)	40 m ²
	Lab teknik gigi	2,5x2,5 = 6,25 m ²	NAD	1 unit	6,25 m ² + sirkulasi 30 %	8 m ²

	Ruang material gigi	2,35 m ²	NAD	2 org	2,35 m ² x (2)	5 m ²
	R. oral biologi	2,35 m ²	NAD	2 org	2,35 m ² x (2)	5 m ²
	R. Sterilisasi utama	1,8 x 3,65 = 6,5 m ²	NAD	3 org	6,5 m ² x (3)	19,5 m ²
	R. farmasi	2,5 m ² / org	NAD	2 org	2,5 m ² x (2)	5 m ²
	Laundry	3 x 3,65 = 11 m ²	NAD	1 unit	11 m ²	11 m ²
	Total = 157 m ²					
	Dokter umum					
	Ruang Dokter umum	2,5 x 2 + 3,25 x 2,5 = 13 m ²	NAD	1 unit	13 m ² + sirkulasi 30 %	17 m ²
	R. Rekam medis	3,5 x 5 + 2,35 x 3 = 24,5 m ²	NAD	1 unit	24,5 m ² + sirkulasi 100 %	49 m ²
	R. Tunggu	2,5 m ²	NAD	4 org	2,5 m ² x (4)	10 m ²
	Total = 76 m ²					
	Bermain peran sebagai penulis surat kabar					
	Kantor pimpinan	Standart ruang 20-25 m ²	NAD	1 org	25 m ²	25 m ²
	Kantor staff	Standart ruang 4 m ²	NAD	15 org	4 m ² x (10)	40 m ²
	Ruang pengarang	2,5 m ² / org	NAD	5 org	2,5 m ² x (5)	12,5 m ²
	Ruang edit	2,5 m ² / org	NAD	5 org	2,5 m ² x (5)	12,5 m ²
	Ruang cetak	Alat cetak 3 m ² / unit	NAD	5 org	3 m ² x 20 %	3,6m ²
	Total = 94 m ²					
	Bermain peran sebagai arsitek interior					
	Kantor Arsitek	Standart ruang 20-25 m ²	NAD	1 org	25 m ²	25 m ²
	Kantor Staff	Standart ruang 4 m ²	NAD	15 org	4 m ² x (10)	40 m ²
	Studio Gambar	2,25 m ² / unit	A	20 unit	2,25 m ² x (20)	45 m ²
	Ruang peragaan Interior	9 m ² / unit	A	3 unit	9 m ² x (3)	24 m ²
	Total = 144 m ²					
	Bermain peran sebagai pembuat					
	Chef office	Standart ruang 20-25 m ²	NAD	1 org	25 m ²	25 m ²
	Kantor Staff	Standart ruang	NAD	10	4 m ² x (10)	40 m ²

	roti		4 m ²		org		
		Tempat pencucian	1 x 1,8 m ² / unit	A	1 org	1,8 m ² x (1)	1,8 m ²
		Tempat penyimpanan bahan	3 m ² / unit	A	1 unit	3 m ²	3 m ²
		Tempat pengepakan	3 m ² / unit	A	1 Unit	3 m ²	3 m ²
		Tempat persiapan	2,5 m ² /unit	A	1 unit	2,5 m ²	2,5 m ²
		Tempat display makanan	2 x 2 m = 4 m ² / unit	A	1 unit	4 m ²	4 m ²
		Kasir	1 m ² / org	NAD	2 org	1 m ² x (2)	2 m ²
		Loading dock	12 m ²	NAD		12 m ²	12 m ²
		Workshop	1,2 m ² / org	NAD	30 org	1,2 m ² x (30) + sirkulasi 30 %	47 m ²
		Ruang ganti	1,5 x 1 m = 1,5 m ²	NAD	4 org	1,5 m ² x (4)	6 m ²
						Total = 146 m²	
	Bermain peran sebagai penyiar radio	Radio Station					
		Kantor Pimpinan	Standart ruang 20-25 m ²	NAD	1 org	25 m ²	25 m ²
		Kantor Staff	Standart ruang 4 m ²	NAD	10 org	4 m ² x (10)	40 m ²
		Studio	5x 6 = 30 m ² / unit 1,2 x 0,8 = 0,96 m ²	A	1 unit	30 m ² + 4 (0,96 m ²) + sirkulasi 30 %	40 m ²
		R. Master kontrol	2 x 2 m = 4 m ²	A	1 unit	4 m ²	4 m ²
		R. Rekaman	3 x 2 = 6 m ²	A	1 unit	6 m ²	6 m ²
		Tranmisi	2 x 2 = 4 m ²	A	1 unit	4 m ²	4 m ²
		Penerimaan	2 x 2 = 4 m ²	A	1 unit	4 m ²	4 m ²
						Total = 106 m²	
E	Belajar	Kelas	0,8 x 1,2 = 0,96 m ² / org	NAD	25 Org	0,96 m ² x (25)	24 m ²
D	melalui	pembimbinga					
U	pembimbi	n Karakter					
K	ngan						

A S I	Belajar melalui stimulasi profesi	Kelas Briefing	0,8 x 1,2 = 0,96 m ² / org	NAD	30 org	0.96 m ² x (30)	29 m ²
	Total = 53 m²						
P E N J A N G	Bermain peran secara bersama dengan kelompok profesi	Ruang diskusi bersama					
		Ruang diskusi bersama	0,8 x 1,2 = 0,96/org Meja 1,4 x 0,7 =0,98/unit Kursi 0,3 x 0,7 =0,21/unit	NAD	10 unit	9,6 m ² + 9,8 m ² + 2,1 = 21,5 m ² + sirkulasi 30 %	28 m ²
		R. supervisor	0,8 x 1,2 = 0,96 m ² / org	NAD	2 Org	0,98 x (2)	2 m ²
	Total = 30 m²						
	Berkarya	Ruang hasil cipta karya profesional					
		Pameran hasil karya	100 m ² / ruang pameran	A	1 unit	100 m ²	100 m ²
		Foto spot pameran	3 m ² / unit	A	4 unit	3 m ² x (4)	12 m ²
	Total = 112 m²						
	Pertunjukan tokoh profesional dan hasilnya	Ruang Pameran (Exhibition Hall)					
		Ruang Pameran Tata letak panil	Ruang pameran 50 m ²	NAD	50 org	36 m + 9,8 m + 50 m + 29 m	125 m ²
	Ruang Servis	Ruang servis 4 m ²	NAD	5	3,6 m + 0,6 m + 1,3 m	6 m ²	
Total = 131 m²							
Pengolahan/ administrasi	Kantor pengelola						
	Kantor Pimpinan	Standart ruang 20-25 m ²	NAD	1 org	25 m ²	25 m ²	
	Kantor Staff	Standart ruang 4 m ²	NAD	20 org	4 m ² (40)	80 m ²	
	Kantor Kabag	Standart ruang 4 m ²	NAD	5 org	4 m ² (5)	20 m ²	
	R. resepsionis	1,5 m ² / org	NAD	5 org	1,5 m ² (5)	75 m ²	
	R. tunggu tamu	1,4 m ² / org	NAD	10 org	1,4 m ² (10)	14 m ²	
	Pantry	1,2 m ² / org	NAD	5 org	1,2 m ² (5)	6 m ²	
	Lavatory	2,52 m ² / unit	NAD	8 org	2,52 m ² (8)	21 m ²	

	R. Arsip	9 m ² / ruang	A	1 unit	9 m ²	9 m ²
	R. Rapat	Standart ruang koferensi 80-85 m ²	NAD	-	80 m ²	80 m ²
	Sirkulasi				99 m ²	99 m ²
					Total = 429 m²	
Mencari info terkait profesi	Information center					
	R. lobby	1,2m ² /org	NAD	2 org	4 m ²	4 m ²
	R. tamu	1,2m ² /org	NAD	15 org	-	18m ²
	R. admin	1,5m ² /org	NAD	2 org	3 x(2)	6 m ²
	Lavatory	2 m ² /org		4 org	2 x(4)	8 m ²
	Sirkulasi					10 m ²
					Total = 36 m²	
Membeli oleh-oleh dan membayar	Toko souvenir					
	Rak jualan	0,4 x 1,5 = 0,6 m ²	A	4 unit	0,6 x (4) + sirkulasi 30 %	3,2 m ²
	Kasir	1 m ²	NAD	1 org	1 m ²	1 m ²
	Gudang	3 m ²	NAD	1 unit	3 m ²	3 m ²
					Total = 7,5 m²	
Membeli dan membayar tiket	Loket					
	Loket	2 m ² / unit	A	4 unit	2 m ² x (4)	8 m ²
					Total = 8 m²	
Menaruh kendaraan	Parkir					
	Drop off area		A	1 unit	50 m ²	50m ²
	Parkir mobil pengelola	5 m ² /unit	NAD	20 unit	5 x(20)	100 m ²
	parkir mobil pengunjung	5 m ² /unit	NAD	80 unit	5 x(80)	400 m ²
	parkir sepeda motor	3 m ² /unit	NAD	500 unit	3 x(500)	1500 m ²
	Parkir mobil antar jemput	5 m ² /unit	NAD	3 unit	5 x(3)	15 m ²
	Sirkulasi					2065 m ²
					Total = 2.065 m²	
Memakan makanan	Food Court					
	R. Makan	1,2 m ² / org	NAD	100	1,2x (100)	120

dan minum				org		m ²
	R. Penyajian	3,5 m ² / org	NAD	4 org	3,5 x (4)	14 m ²
	Dapur	5 m ² / org	NAD	6 org	5 x (6)	30 m ²
	R. cuci	2 m ² / org	NAD	2 org	2 x (2)	4 m ²
	Gudang	4 m ² / org	NAD	1 org	4 m ²	4 m ²
	R. pengelola	9 m ² / org	NAD	1 org	9 m ²	9 m ²
	R. ganti	1,5 m ² / org	NAD	4 org	1,5 x (6)	6 m ²
	Lavatory	1,5 m ² / org	NAD	6 org	1,5 x(6)	9 m ²
	Ruang kasir	1 m ² / org	NAD	2 org	1 x (2)	2 m ²
Total = 198 m²						
Beribadah	Mushola					
	R. Mihrab	3 m ²	NAD		3 m ²	3 m ²
	R. Sholat	1 m ² / org	NAD	150 org	1 m ² (150)	150 m ²
	Lavatory	1,2 m ² / org	NAD	8 org	1,2 m ² (8)	9,6 m ²
	T. wudhu	8 m ²	NAD		8 m ²	8 m ²
	Teras				10 m ²	10 m ²
Total = 180 m²						
Memeriksa	KLlinik					
	Kantor Dokter	2x 2,5 / org		1 org	2x 2,5	5 m ²
	Kantor Staff	2 x 1,5/ org		2 org	2 x 1,5x (2)	6 m ²
	Ruang praktek	3,3 x 3,3 / org		1 org	3,3 x 3,3	11 m ²
	Ruang konsultasi	2x 2,5 / org		1 org	2x 2,5	5 m ²
	Ruang pendaftaran	2,4 m ²		4 org	2,4 x (4)	9,6 m ²
	Ruang tunggu	2,5		5 Org	2,5 x (5)	12,5 m ²
	Ruang farmasi	2,35 m ² / org		2 org	2,35 x 2	4,7 m ²
	Lavatory	2.52 m ² / org		2 org	2.25 x (2)	4,5m ²
Total = 59 m²						
Berjaga	Pos keamanan					
	Pos Keamanan	6 m ² / unit	A	4 org	6 x (4)	24m ²
Total = 24 m²						
Membaca buku	Reading Spot					
	R. Staff perpustakaan	Kantor pengurus 20m ²	NAD	1 org	20 m ²	20 m ²

	R. koleksi	Sirkulasi rak 30 m ² Rak buku untuk 300 Buku : 3x 25 = 75 m ²	NAD	3000 buku	75 m ²	75 m ²
	R. membaca	Ruang baca 1,2 m ² / org	NAD	50 org	60+50+25+41 = 176 m ²	176 m ²
	Lavatory	2,25 m ² /org	NAD	-	2,25 m ² (4)	9 m ²
	Gudang		A	-	6 m ²	6 m ²
	Tempat barang		NAD	-	0.8 m ² (5)	4 m ²
					Total = 290 m²	
Bersantai	Play Ground					
	Play Ground	0,8 x 1,2 = 0.96 m ² / org	NAD	50 org	0.96 m ² x (50)+ sirkulasi 30 %	63 m ²
					Total = 63 m²	
Merawat balita	Nursing Room					
	Ruang perawatan	2 m ² x 7 = 14 m ²	A	7	14 m ²	
					Total 14 m²	
Buang air kecil dan besar	Lavatory					
	Lavatory	2,25 m ² / org	NAD	25 org	2,25 m ² (25)	57 m ²
					Total = 57 m²	
Mengatur dan menjaga alat-alat serta melaukakan perawatan.	Ruang servis					
	R. genset	Standart 24 m ²	DU	-	24 m ²	24 m ²
	R. PLN, Trafo, dan Panel listrik	Standart 20 m ²	DU	-	20 m ²	20 m ²
	R. pompa	Standart 12m ²	DU	-	12 m ²	12 m ²
	R. AHU	Standart 20 m ²	A	-	20 m ²	20 m ²
	Gudang	9m ² /ruang	Tss	-	9 m ²	9 m ²
	Dapur	Standart 70-75 m ²	NAD	-	70 m ²	70 m ²
	Lavatory	2,25 m ² /org	NAD	5 org	2,25 m ² (5)	11,25 m ²
					Total = 167 m²	
Total keseluruhan =					15. 500 m²	

5.2.4.2. Analisis Persyaratan Ruang

Analisis persyaratan ruang dibutuhkan untuk menentukan karakter ruang yang dibutuhkan pada bangunan yang akan dirancang.

Tabel 5.6 Persyaratan Ruang

Ruang	Pencahayaan		penghawaan		Akses publik	Akuistik	Saluran air	Peralatan khusus
	alami	Buatan	alami	buatan				
Farm House								
Swalayan								
Office of Religius Affair								
Fashion Office								
Art Office								
Hospital								
Newspaper								
Design Office								
Chef office								
Radio Station								
Music Office								
Kelas Parenting								
Kelas pengenalan profesi								
Ruang diskusi bersama								
Ruang koleksi karya								
Ruang Pameran (Exhibition Hall)								
Kantor pengelola								
Information center								
Toko souvenir								
Loket								
Parkir								
Food Court								
Mushola								
Reading spot								
Pos keamanan								
Reading Spot								
Play Ground								
Nursing Room								
Lavatory								
Ruang servis								

Sumber : Analisis Pribadi, 2016

Keterangan :

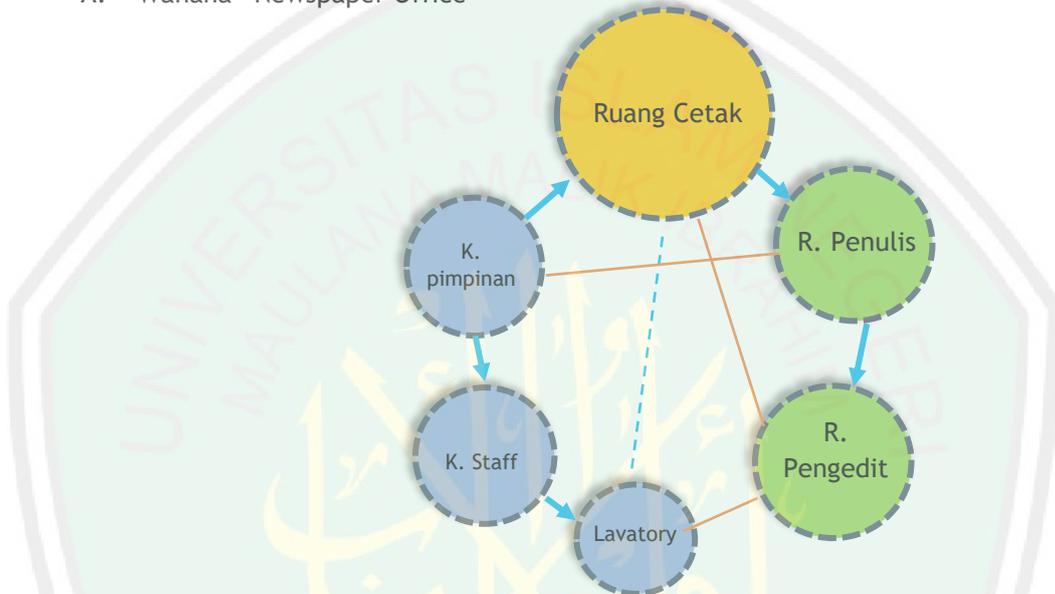
Sangat butuh dengan perlakuan khusus	Tinggi
Sangat butuh	Sedang
Butuh	Rendah
Tidak butuh	Tidak
Ya	

5.2.4.3. Analisis Hubungan antar Ruang

1. Analisis Kedekatan Ruang Mikro

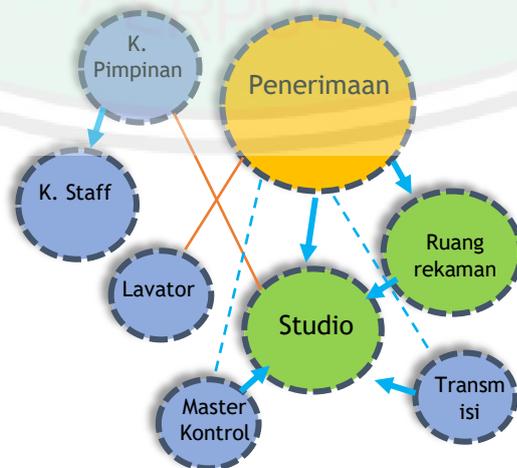
Analisis kedekatan ruang mikro diperlukan sebelum melakukan analisis kedekatan ruang makro. Adapun ruang mikro berdasarkan kedekatannya sebagai berikut :

A. Wahana “Newspaper Office”



Gambar 5.1 Hubungan Ruang Kerja Penulis Surat Kabar pada Wahana Rekreasi
 Sumber : Analisis Pribadi, 2016

B. Wahana “Radio Station”



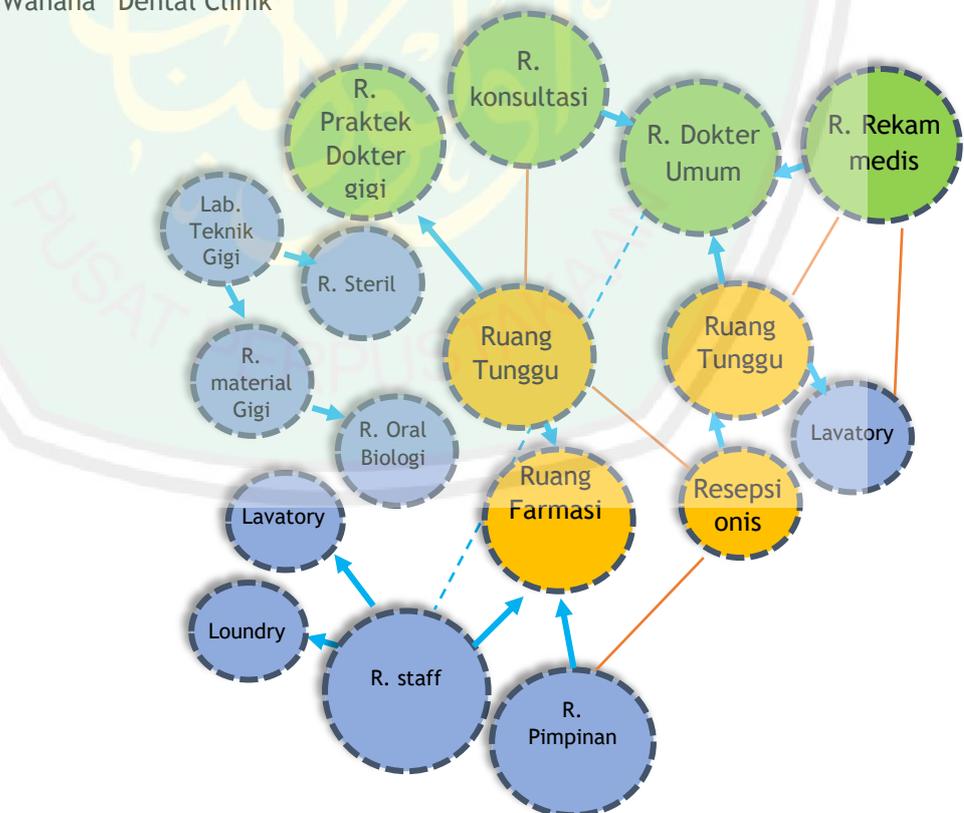
Gambar 5.2 Hubungan Ruang Kerja Penyiar Radio pada Wahana Rekreasi
 Sumber : Analisis Pribadi, 2016

C. Wahana “Swalayan”



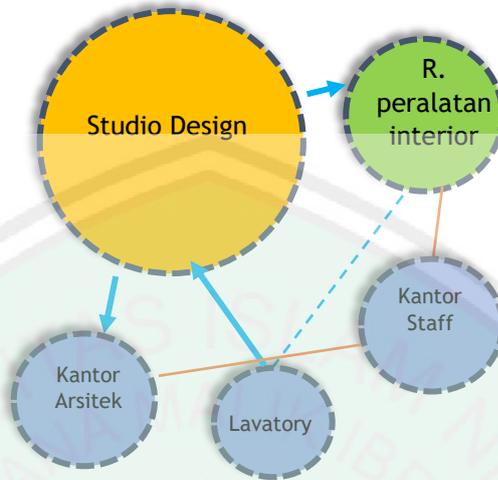
Gambar 5.3 Hubungan Ruang Swalayan pada Wahana Rekreasi
 Sumber : Analisis Pribadi, 2016

D. Wahana “Dental Klinik”



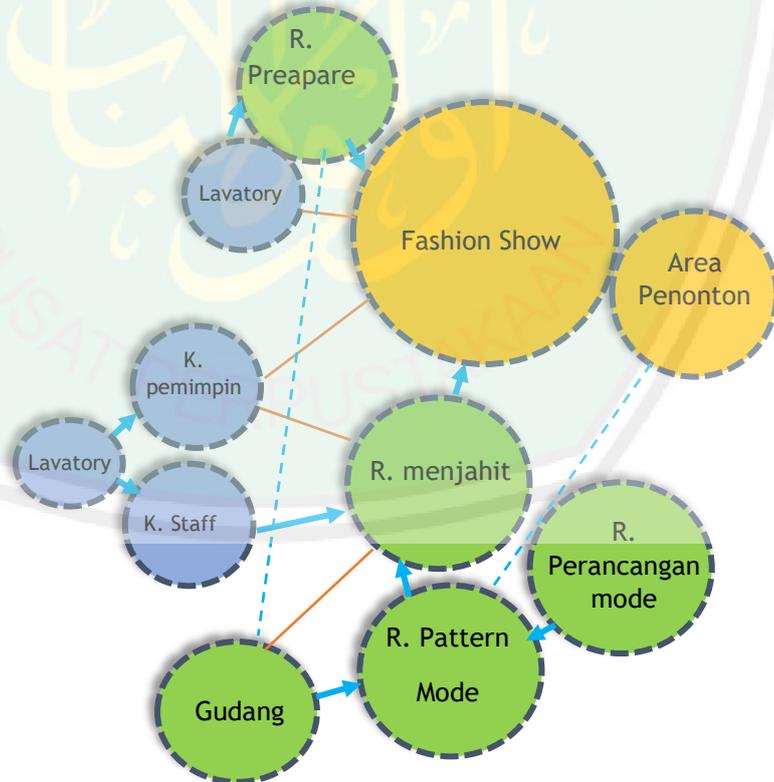
Gambar 5.4 Hubungan Ruang Kerja Dokter pada Wahana Rekreasi
 Sumber : Analisis Pribadi, 2016

E. Wahana “Interior Design”



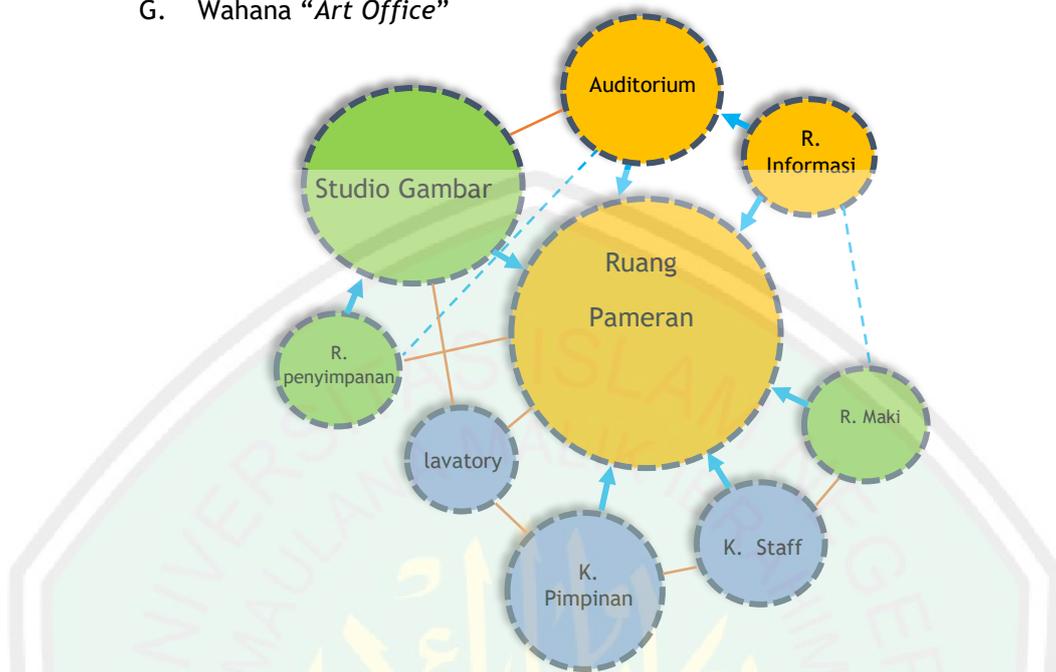
Gambar 5.5 Hubungan Ruang Kerja Arsitek pada Wahana Rekreasi
 Sumber : Analisis Pribadi, 2016

F. Wahana “Fashion Designer”



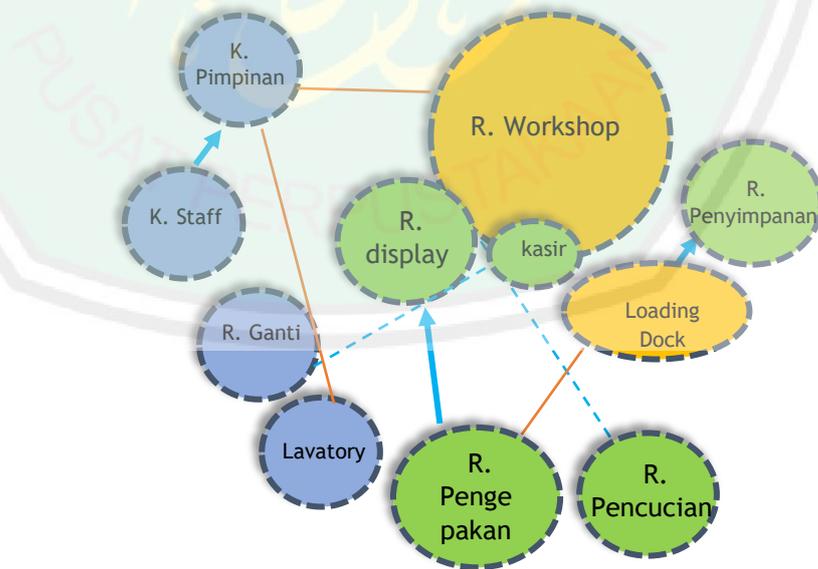
Gambar 5.6 Hubungan Ruang Penjahit pada Wahana Rekreasi
 Sumber : Analisis Pribadi, 2016

G. Wahana "Art Office"



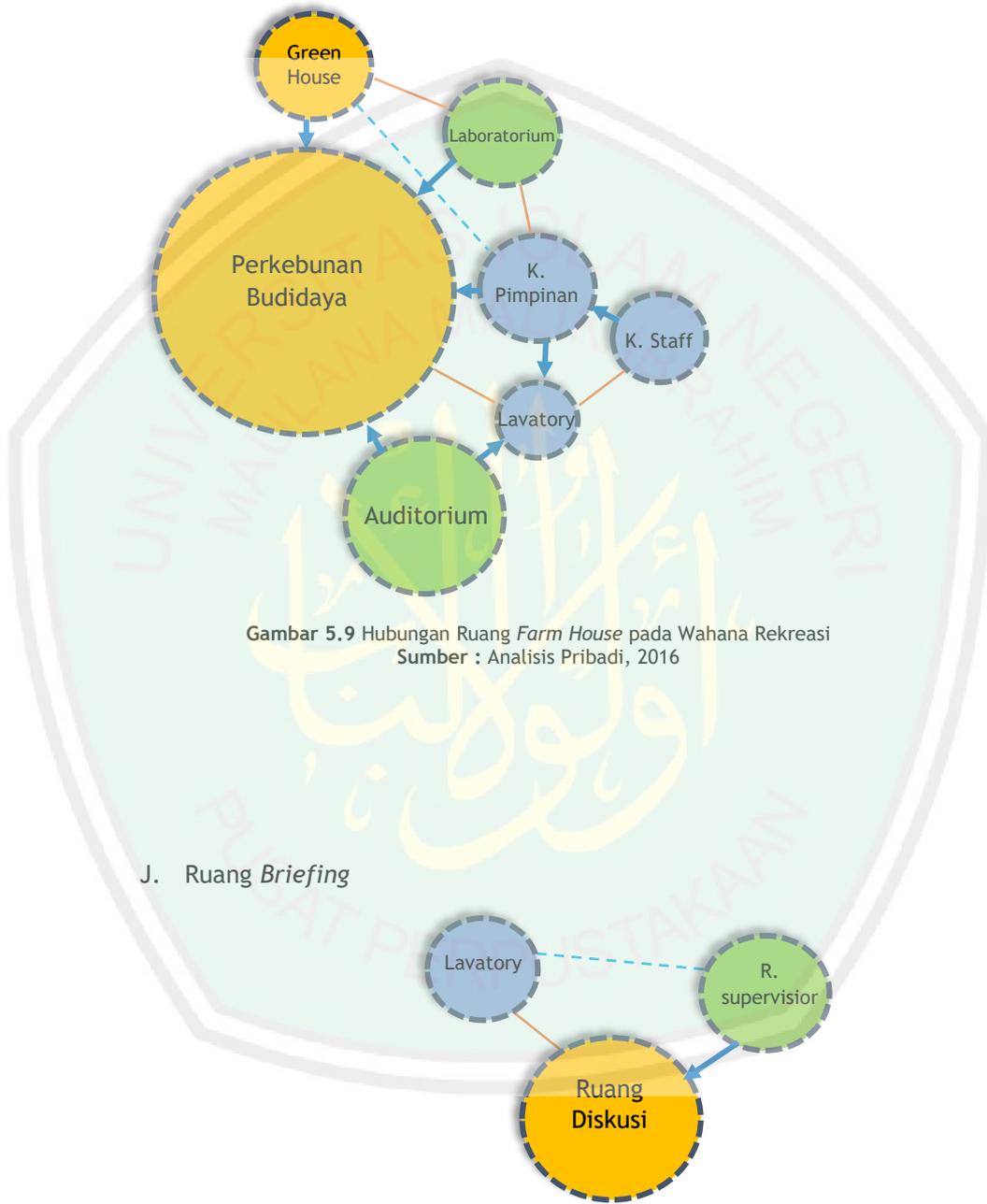
Gambar 5.7 Hubungan Ruang Pelukis pada Wahana Rekreasi
 Sumber : Analisis Pribadi, 2016

H. Wahana "Chef"



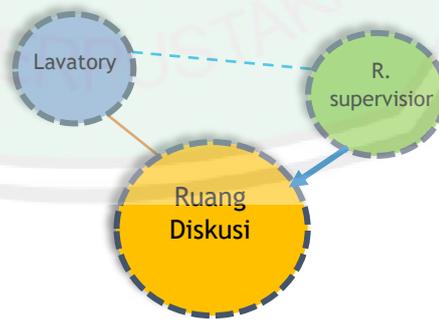
Gambar 5.8 Hubungan Ruang Kerja pembuat roti pada Wahana Rekreasi
 Sumber : Analisis Pribadi, 2016

I. Wahana “Farm House”



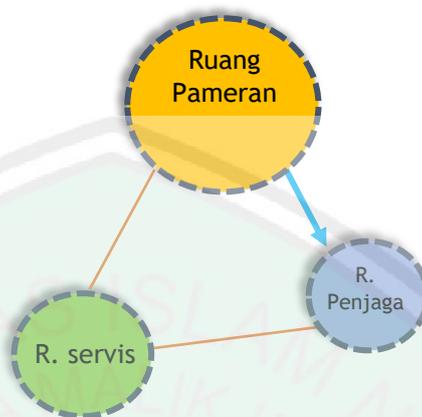
Gambar 5.9 Hubungan Ruang Farm House pada Wahana Rekreasi
 Sumber : Analisis Pribadi, 2016

J. Ruang Briefing



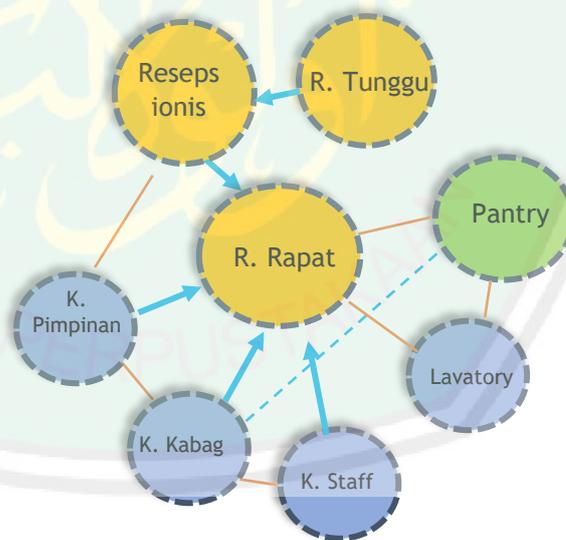
Gambar 5.10 Hubungan Ruang Kelas Edukasi pada Wahana Rekreasi
 Sumber : Analisis Pribadi, 2016

K. Ruang Exhibition Hall



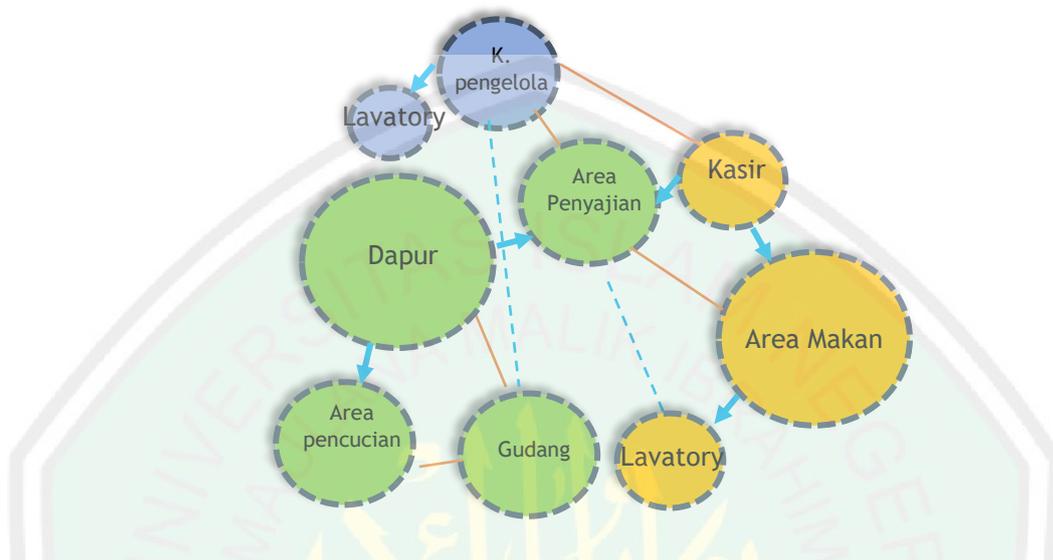
Gambar 5.11 Hubungan Ruang pada Exhibition Hall Wahana Rekreasi
 Sumber : Analisis Pribadi, 2016

L. Kantor Pengelola



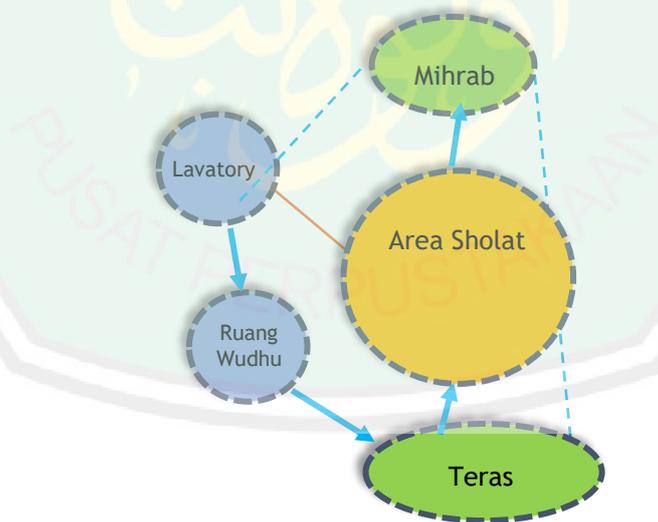
Gambar 5.12 Hubungan Ruang Kantor Pengelola Wahana Rekreasi
 Sumber : Analisis Pribadi, 2016

M. Food Court



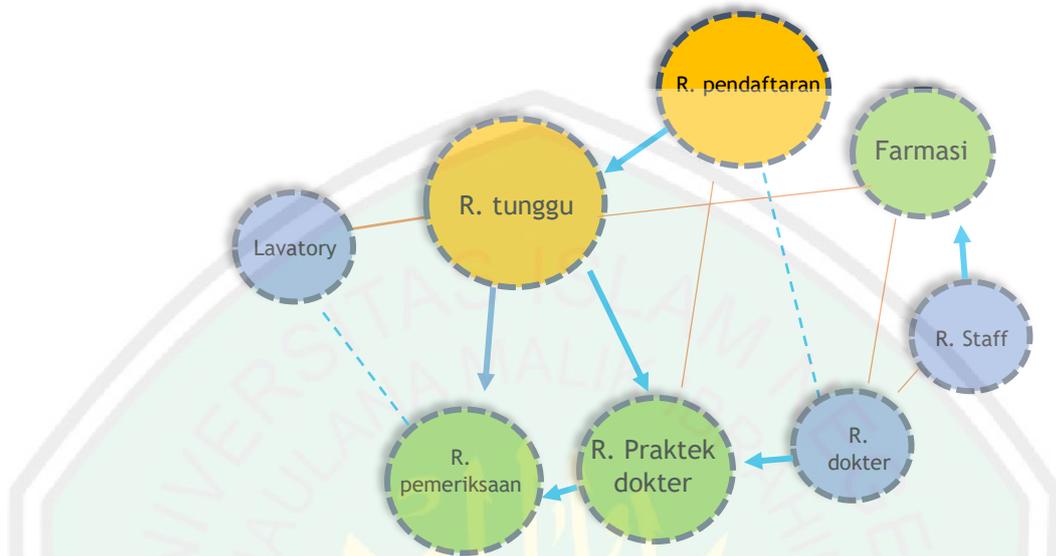
Gambar 5.13 Hubungan Ruang Food Court Wahana Rekreasi
 Sumber : Analisis Pribadi, 2016

N. Musholla



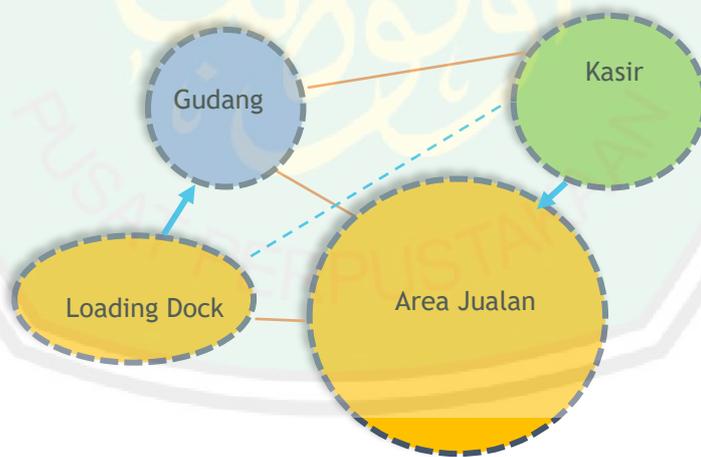
Gambar 5.14 Hubungan Ruang Musholla Wahana Rekreasi
 Sumber : Analisis Pribadi, 2016

O. Klinik



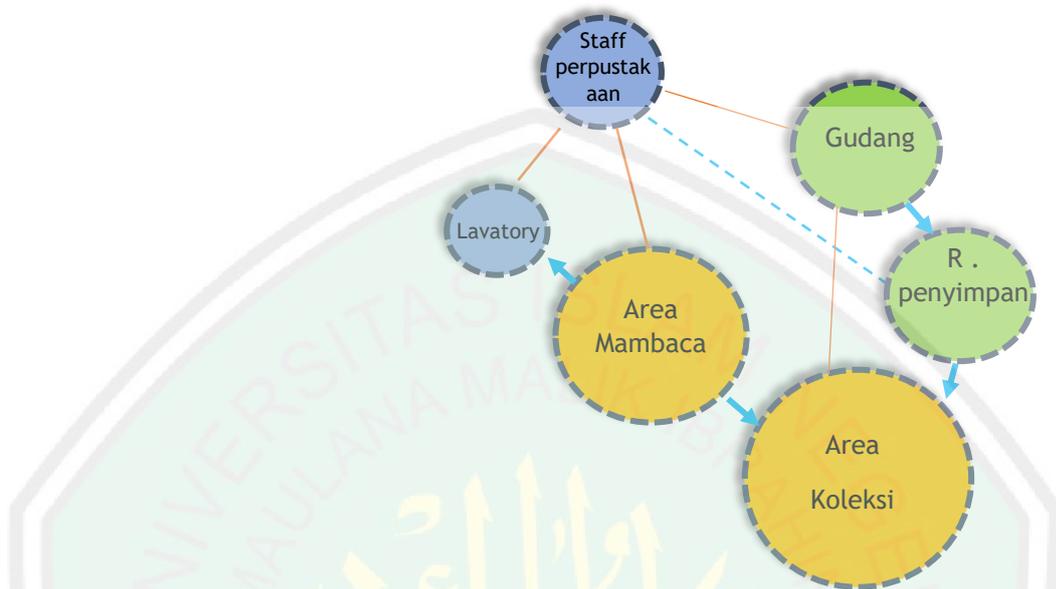
Gambar 5.15 Hubungan Ruang Klinik Wahana Rekreasi
 Sumber : Analisis Pribadi, 2016

P. Toko Souvenir



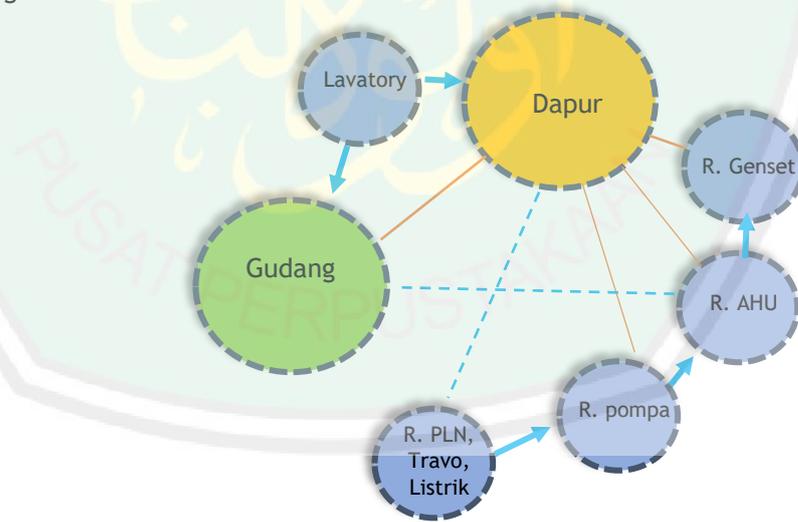
Gambar 5.16 Hubungan Ruang Toko Souvenir Wahana Rekreasi
 Sumber : Analisis Pribadi, 2016

Q. Reading Area



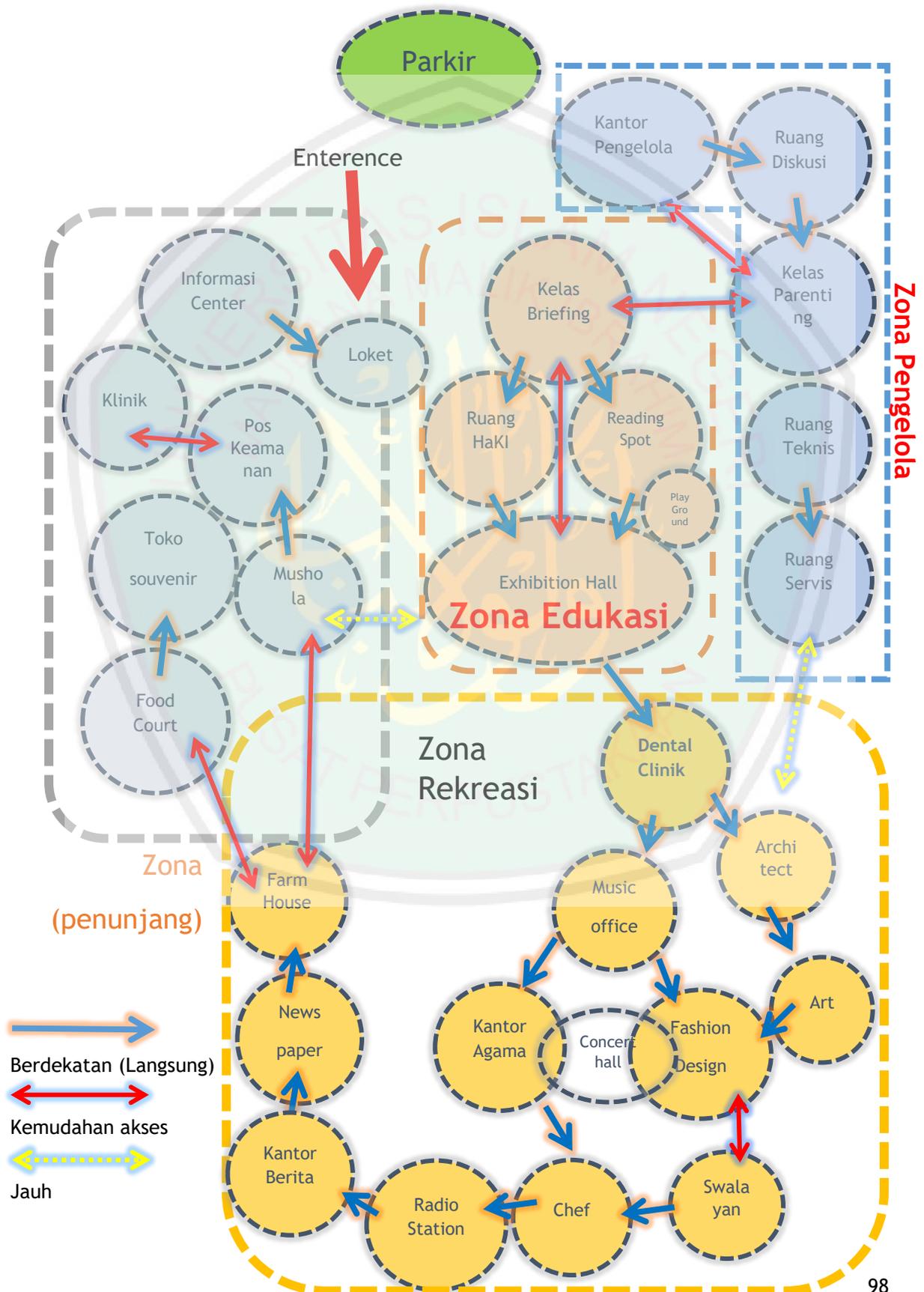
Gambar 5.17 Hubungan Ruang Perpustakaan Wahana Rekreasi
 Sumber : Analisis Pribadi, 2016

R. Ruang Servis



Gambar 5.18 Hubungan Ruang Servis pada Wahana Rekreasi
 Sumber : Analisis Pribadi, 2016

2. Analisis Zoning Ruang Makro



5.2.4.4. Bubble Diagram

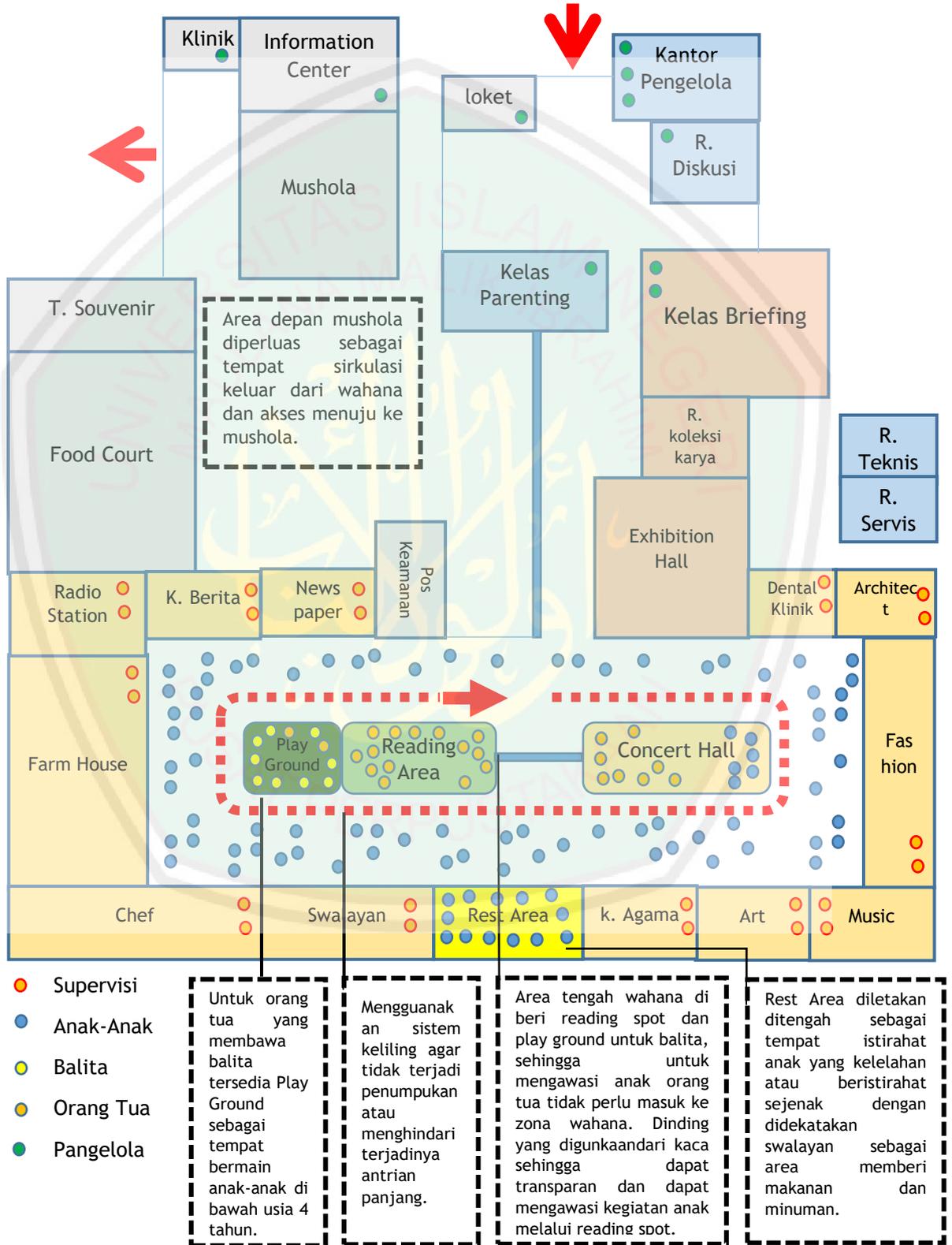
Analisis hubungan antar ruang dilakukan berdasarkan kebutuhan fungsi bangunan dan analisis berdasarkan karakteristik perilaku dan aktivitas pengguna.



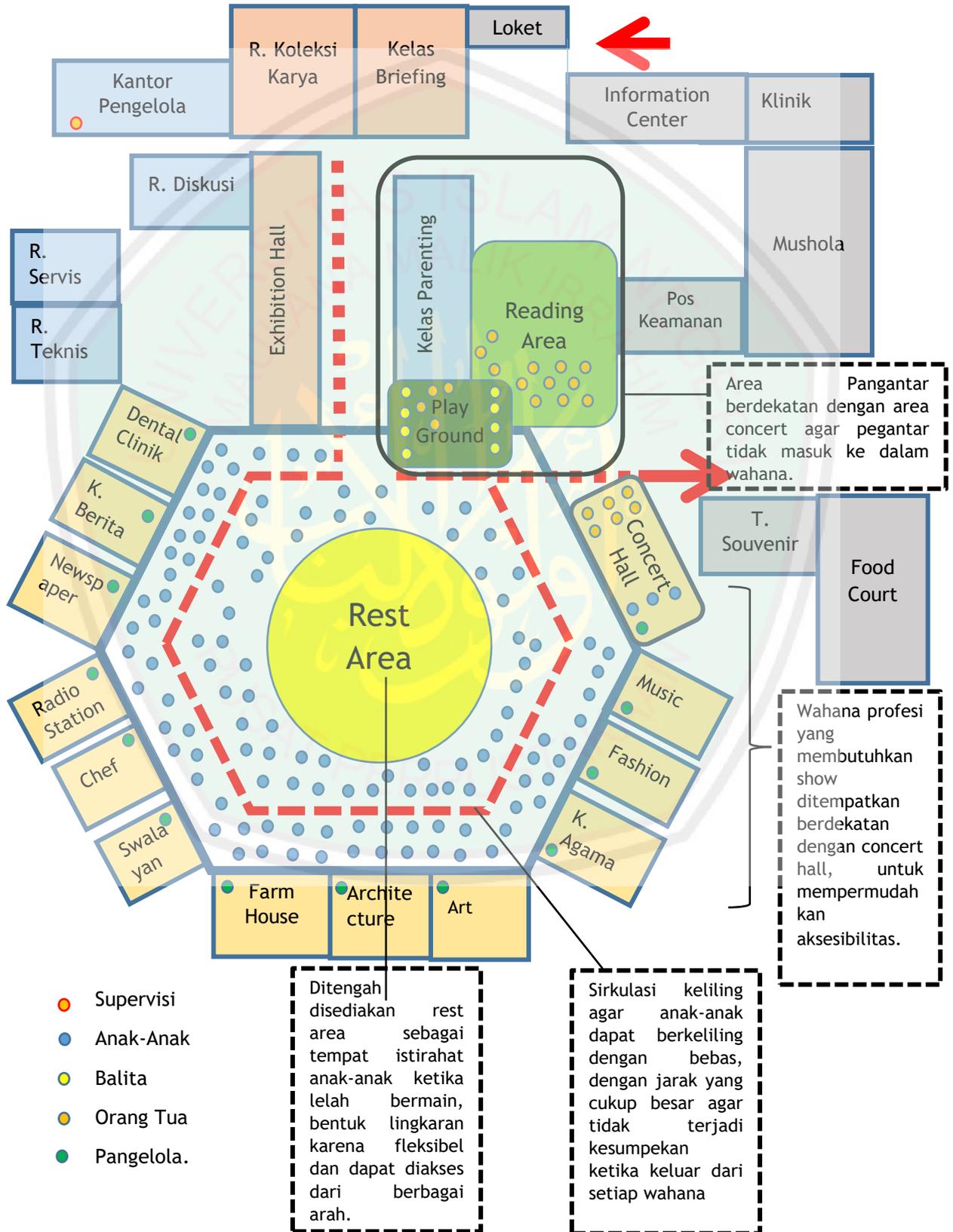
Gambar 5.19 Diagram Keterkaitan Antar Ruang
Sumber : Analisis Pribadi, 2016

5.2.4.4. Block Plan

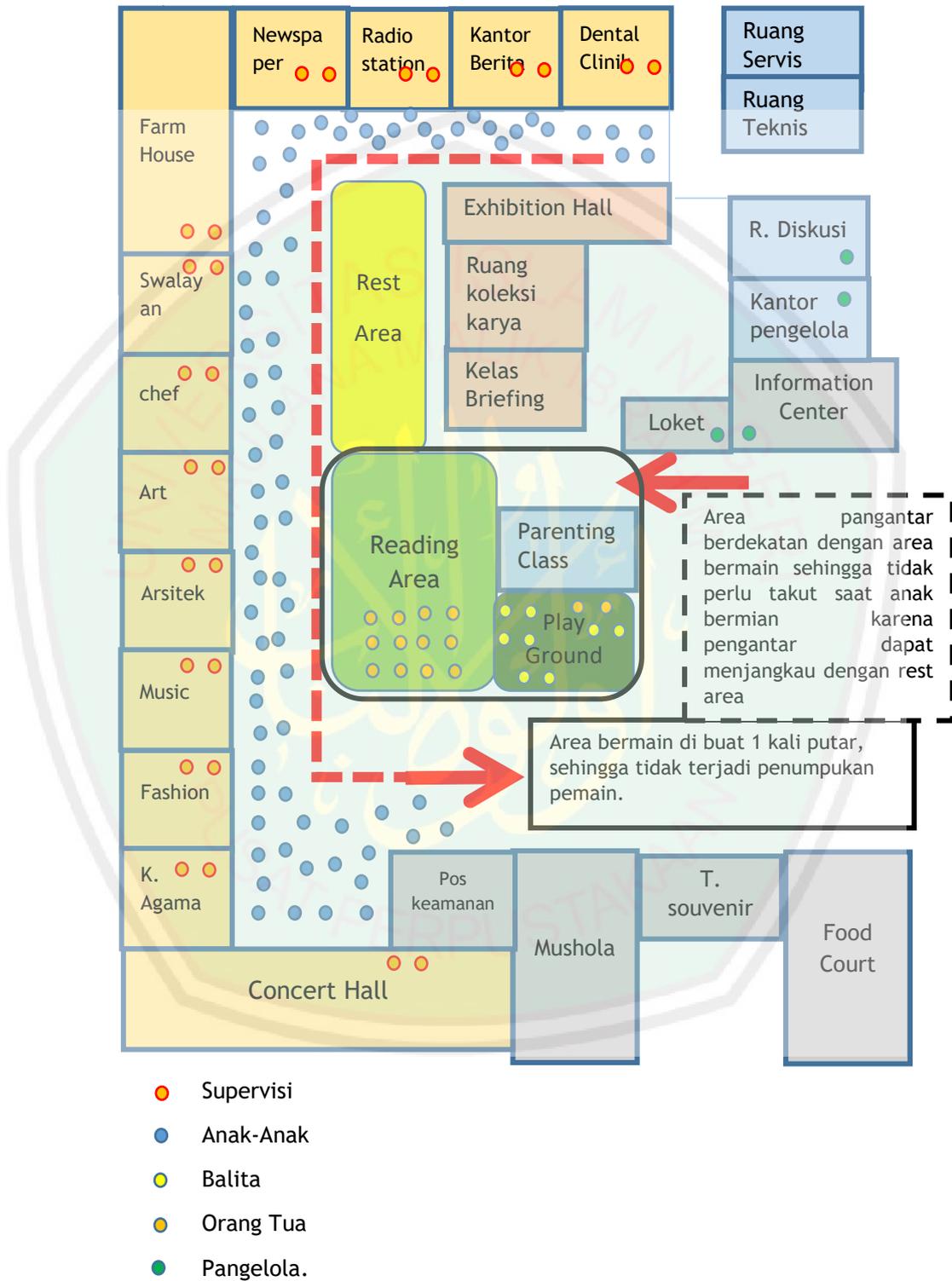
➤ Analisis Block Plan Behavior Setting 1



➤ Analisis Block Plan Behavior Setting 2



➤ Analisis Block Plan Behavior Setting 3



Berdasarkan ide *block plan* diatas, maka proses bentuk rancangan Wahana Rekreasi Anak berbasis Edukasi Profesi berdasarkan ide *block plan* diatas.

5.3. Analisis Tapak

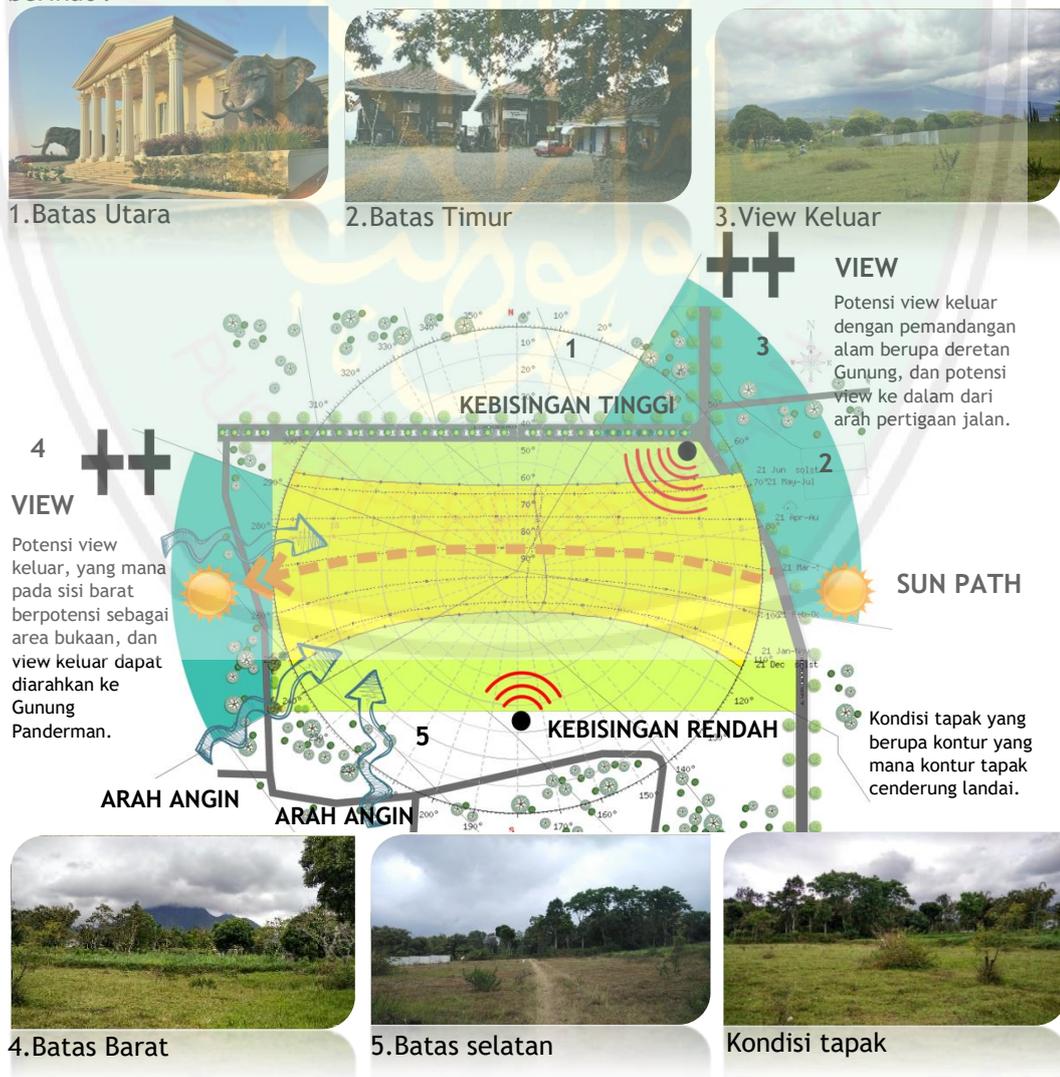
Analisis Tapak merupakan sebuah cara dalam menggambar alternatif ide gagasan dalam desain melalui sebuah pertimbangan dari tapak, objek dan tema nantinya akan menghasilkan sebuah output berupa konsep perancangan.

5.3.4. Analisis Batas Bangunan dan Tata Massa

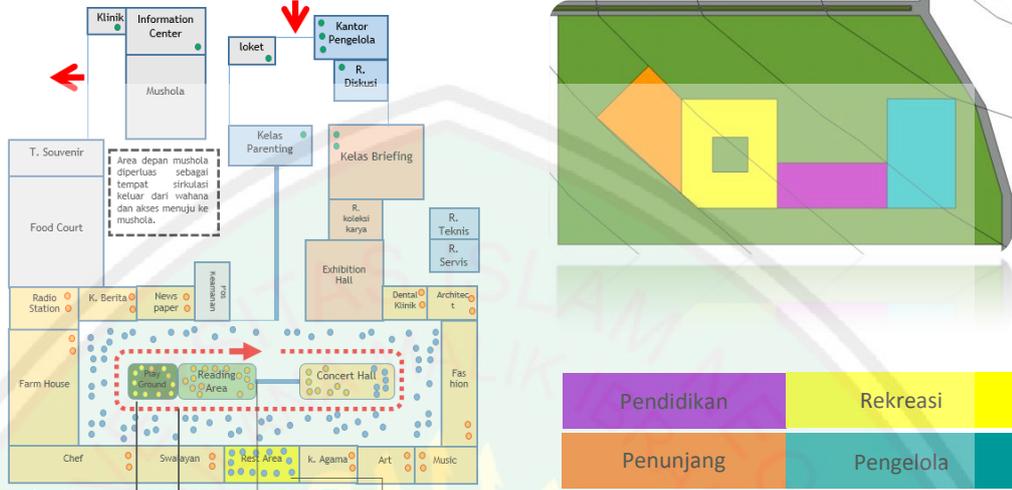
Analisis Batas dan Tatanan Massa bertujuan untuk memberikan gambaran sebagai ide rancangan terkait penzoningan dalam massa bangunan yang menggunakan pendekatan behavior setting.

Kondisi Tapak

Luasan dari lokasi tapak adalah 3,5 Ha dengan bentuk tapak trapesium. Potensi tapak yang berada di Jl. Raya Oro-oro Ombo yang merupakan akses jalan pariwisata di Kota Batu. Kondisi fisik tapak berumput, dengan jenis tanah yang cukup padat, tapak berkontur dan asal tapak merupakan tanah kosong. Adapun batas-batas tapak sebagai berikut :



IDE RANCANGAN 1



Tata Massa

Bentuk mengikuti ide analisis block plan ke 1, yaitu : “Dengan menempatkan zona sesuai dengan kebutuhan privasinya dan menyesuaikan dengan analisis behavior setting.

No	Module Prinsip	Kesesuaian terkait alternatif	Keterangan
1.	(Similarity) Kesamaan Bentuk	Pada 4 zona bangunan dijadikan 4 masa, bentuk mengadopsi dari analisis behavior setting 1, dengan dominan bentuk persegi.	+
2.	(Proximity) Pendekatan posisi	Jarak yang berdekatan dengan menyambungkan bentuk satu dengan lainnya untuk kemudahan aksesibilitas.	+
3.	(Common fate) Kesamaan arah gerak	Sistem arah gerak pada bangunan disesuaikan dengan pola bangunan yang mengarahkan pengguna untuk berkeliling khususnya pada zona rekreasi.	+
4.	(Continuity) Kesinambungan pola	4 masa bangunan mengadopsi bentuk kotak sebagai kesamaan pola sehingga terdapat kesinambungan.	+
5.	(Closure) Penutupan bentuk	Bentuk pola kaku dan terpaku pada persegi.	-
6.	(Figure-ground) Figure-ground	Susunan bentuk pola dengan tapak tidak menyatu.	-

Batas Tapak

Pagar dengan bentuk sempoa sebagai bentuk icon pagar dengan warna yang kontras sebagai point of interest. Dengan latar tanaman green wall sebagai pembatas view, sehingga dapat membuat fokus pandangan pengunjung pada sempoa.



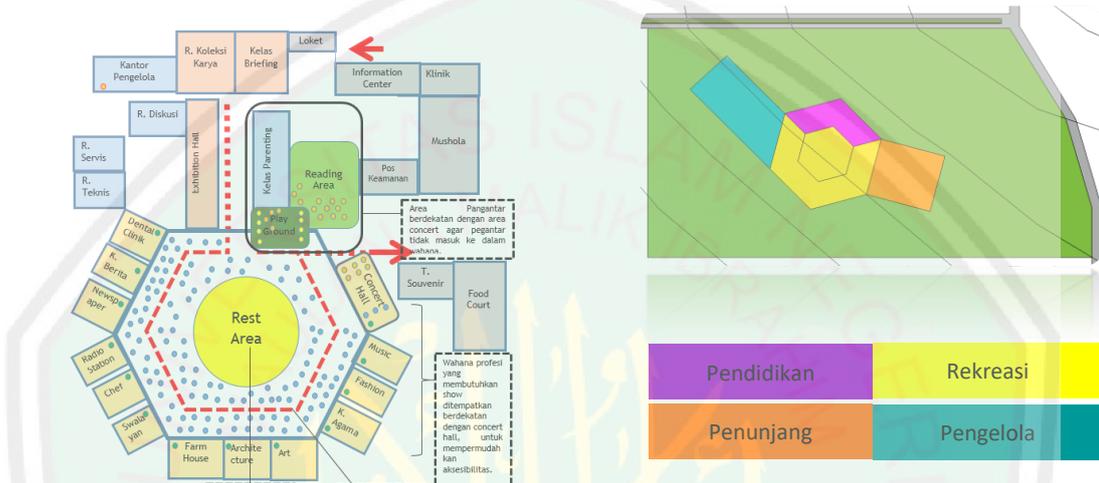
Pagar merupakan batas akses tapak, dengan pemberian pagar jenis besi dengan green wall sebagai penghias tanaman pada pagar.

— Terkesan minimalis.

IDE RANCANGAN 2

Tata Massa

Bentuk berdasarkan pola ide analisis behavior setting 2, yaitu “Dengan menempatkan wahana rekreasi ditengah untuk mempermudah jangkauan anak-anak saat bermain, bentuk segi enam untuk membentuk pola bermain anak dengan berkeliling.”



N	Module Prinsip	Kesesuaian terkait alternatif	Keterangan
0.			
1.	(Similarity) Kesamaan Bentuk	Empat zona bangunan menjadi satu kesatuan dengan pertimbangan kemudahan akses bagi pengguna.	+
2.	(Proximity) Pendekatan posisi	Kedekatan posisi setiap zona yang menjadi satu dengan pertimbangan kemudahan penjangkauan.	+
3.	(Common fate) Kesamaan arah gerak	Arah gerak pada masa bangunan diarahkan melalui zona edukasi-zona rekreasi- hingga ke zona penunjang	+
4.	(Continuity) Kesesinambungan pola	Pola zona mengikuti bentuk kontur sehingga mempermudah aksesibilitas.	+
5.	(Closure) Penutupan bentuk	Zona rekreasi yang berbentuk segi enam menyetting pola bermain secara mengelilingi dan pola ini memiliki keluasan view sehingga dapat berpotensi sebagai area bukaan.	+
6.	(Figure-ground)	Susunan pola dengan tapak merupakan satu kesatuan.	+

Batas Tapak

Pagar didesain dengan bentuk modern dengan perulangan bentuk segi empat.

- Pagar memberi kesan minimalis modern.
- Unik dan menyenangkan.

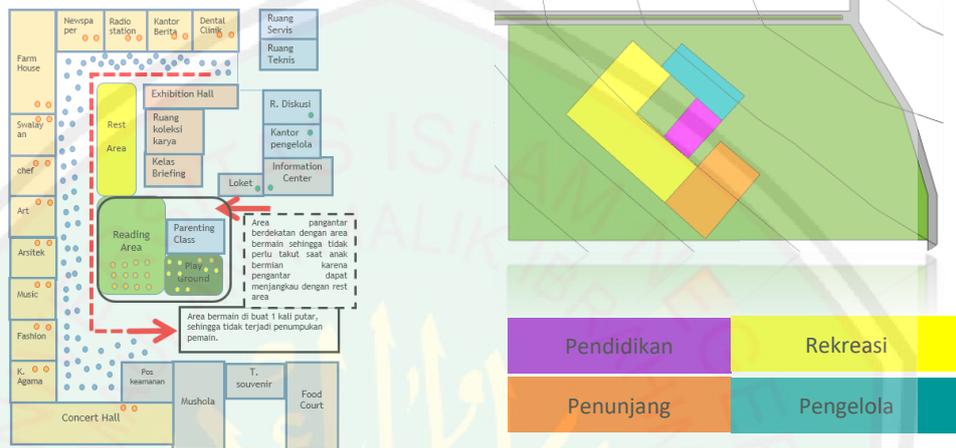
minimalis



IDE RANCANGAN 3

Tata Massa

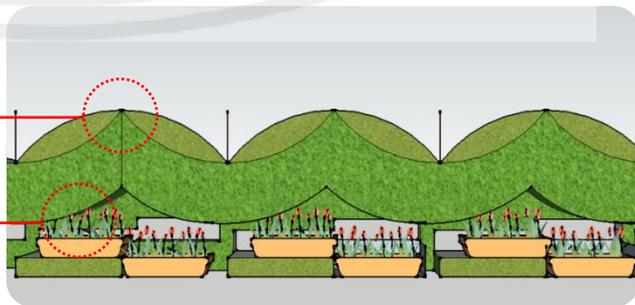
Bentuk mengikuti ide analisis block plan analisis behavior setting, yaitu “ Dengan memisahkan zona penunjang untuk memudahkan akses bagi pengunjung.”



N	Module Prinsip	Kesesuaian terkait alternatif	Keterangan
0.			
1.	(Similarity) Kesamaan Bentuk	Empat zona bangunan menjadi satu dengan sedikit membedakan pola pada zona penunjang untuk memudahkan akses pengunjung dari luar.	+
2.	(Proximity) Pendekatan posisi	Kedekatan posisi setiap zona yang menjadi satu dengan pertimbangan kemudahan penjangkauan.	+
3.	(Common fate) Kesamaan arah gerak	Arah gerak pada masa bangunan diarahkan melalui 2 arah yaitu zona rekreasi dan zona penunjang.	-
4.	(Continuity) Kesinambungan pola	Pola zona dan kontur terdapat kesinambungan.	+
5.	(Closure) Penutupan bentuk	Massa mengikuti pola kontur sehingga menjadi kesatuan.	+
6.	(Figure-ground) Figure-ground	Massa dengan kontur menyambung menjadi suatu kesatuan.	+

Pagar dari labirin dengan bentuk lengkung untuk memberi kesan santai.

Tanaman hias berwarna dipot untuk batas jalan untuk menghindari pejalan kaki

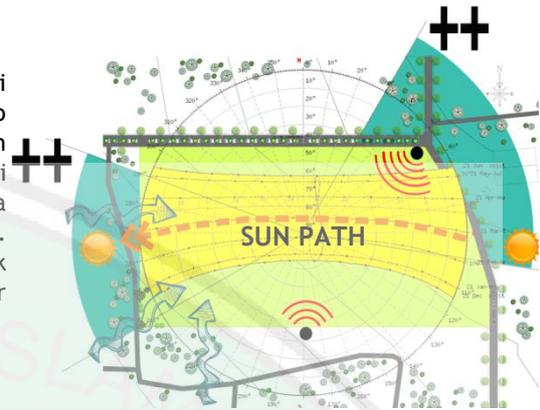


Pagar sangat aman dan terkesan indah dengan batas pagar bunga hias

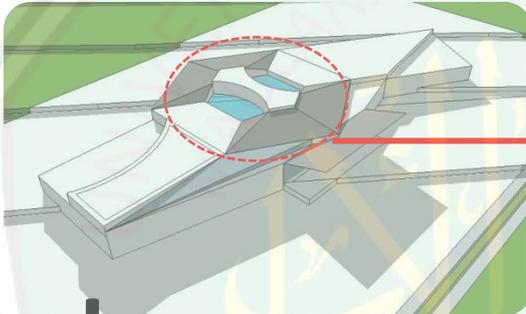
— Memerlukan perawatan pada labirin.

5.3.2. Analisis Matahari

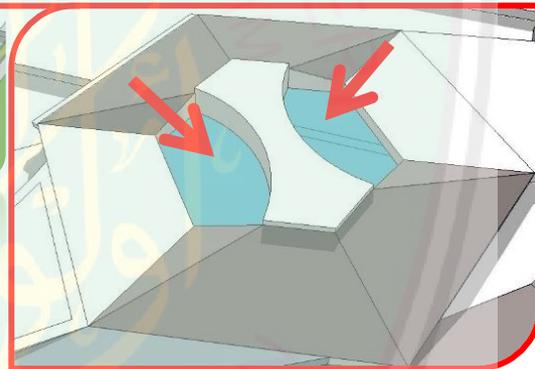
Matahari mulai terlihat pada pagi pukul 07.07 dengan intensitas cahaya cukup baik. Pencahayaan pagi dapat dimanfaatkan sebagai pencahayaan alami. Pada siang hari panas cahaya matahari tidak menyengat karena suhu kota Batu yang cenderung lembab. Sedangkan matahari berada tepat diatas tapak pada pukul 13.15 dan akan tenggelam sekitar pukul 19.23.



IDE RANCANGAN 1



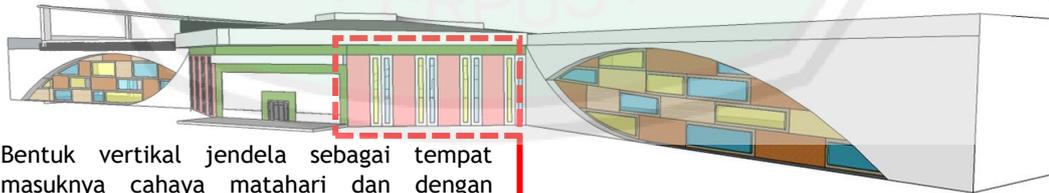
Pembuatan Sky-Light pada atap untuk membuat cahaya matahari masuk ke dalam bangunan. Dua sisi skylight timur dan barat untuk memaksimalkan cahaya pagi-sore.



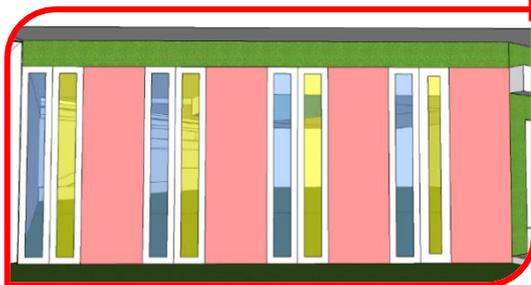
++ Cahaya alami dapat dimanfaatkan sebagai sumber cahaya di dalam bangunan, sehingga memudahkan aktivitas pengguna. Pencahayaan alami mengurangi penggunaan energi listrik.

— Kaca Laminated memerlukan maintenance ekstra.

IDE RANCANGAN 2



Bentuk vertikal jendela sebagai tempat masuknya cahaya matahari dan dengan pewarnaan cerah sebagai pemberi persepsi warna yaitu ceria dan menenangkan.



++ Dapat memberikan persepsi kepada anak-anak melalui warna, dan jendela akan membantu pencahayaan dalam ruangan.

— Kesan bentuk formal

IDE RANCANGAN 3

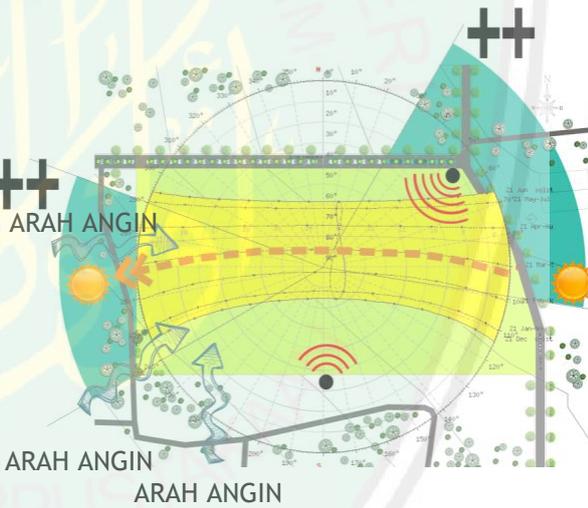


Pencahayaan melalui kaca dengan shading sebagai penghalau panas cahaya. Susunan kaca disusun rapi sebagaimana fungsi dari zona bermain anak yang memerankan profesi merupakan pekerja yang rapi dan teratur.

- ++** Kesan rapi menggambarkan seorang profesional. Kaca horizontal memberikan kesan tinggi pada ruangan.
- Bukan berupa kaca masif berkesan lebih formal.

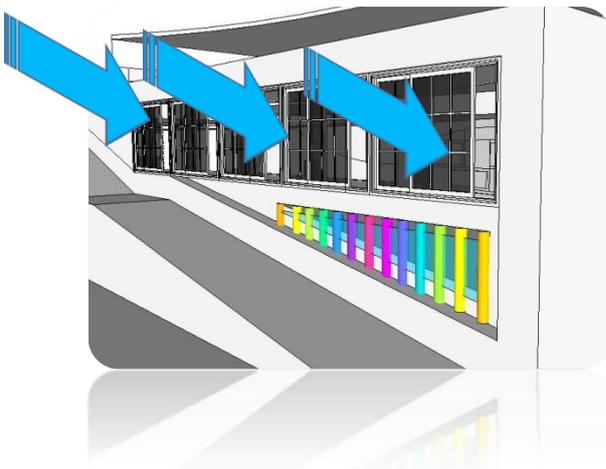
5.3.3. Analisis Angin

Arah angin berhembus pada tapak dari arah timur laut, yang mana pada tapak arah timur laut berbatasan dengan jalan yang memiliki furniture jalan berupa pepohonan yang membatasi tapak. Angin umumnya dari timur hingga selatan dengan kecepatan 05-30 km/ jam. Dengan suhu rata-rata berkisar 17-30 C, kelembapan kota Batu juga mencapai 45-88 %. (Kepala Seksi Observasi dan Informasi Stasiun Klimatologi Karangploso Malang) adapun detail diagram perhari pada kota batu pada tanggal 2 agustus-8 agustus 2016.



IDE RANCANGAN 1

Bukaan jendela kaca dapat dibuka tutup, dengan bentuk kotak. Dan membuat warna-warni pada pagar sebagai fokus view dengan bukaan kaca untuk inlet angin.



- ++** Jendela fleksibel dapat dibuka tutup sesuai dengan kebutuhan penggunaan. Pagar warna-warni sebagai point of view.
- Saat hujan kaca tidak dapat dibuka karena tidak terdapat shading.

IDE RANCANGAN 2

Kisi kisi dinding dengan jeda jarak per kayu dapat menjadi inlet angin dan Bentuk dinding lengkung untuk memberi kesan santai sebagaimana fungsi bangunan sebagai tempat rekreasi, menempatkan dinding dengan bentuk menyerupai anyaman, sebagai kisi, dan kisi-kisi ini terdapat celah sebagai tempat masuk angin ke bangunan.

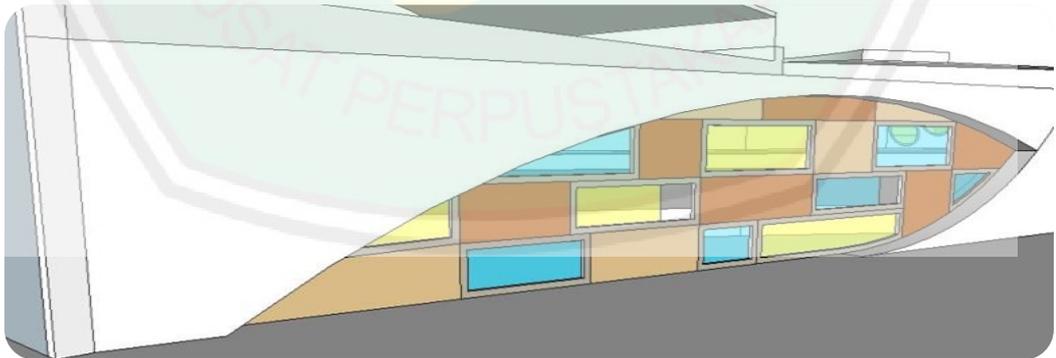


Kisi-kisi multifungsi sebagai dinding dan juga inlet angin, bentukan pelapis dinding terkesan santai.

— Perlu maintenance untuk merawat kisi-kisi.

IDE RANCANGAN 3

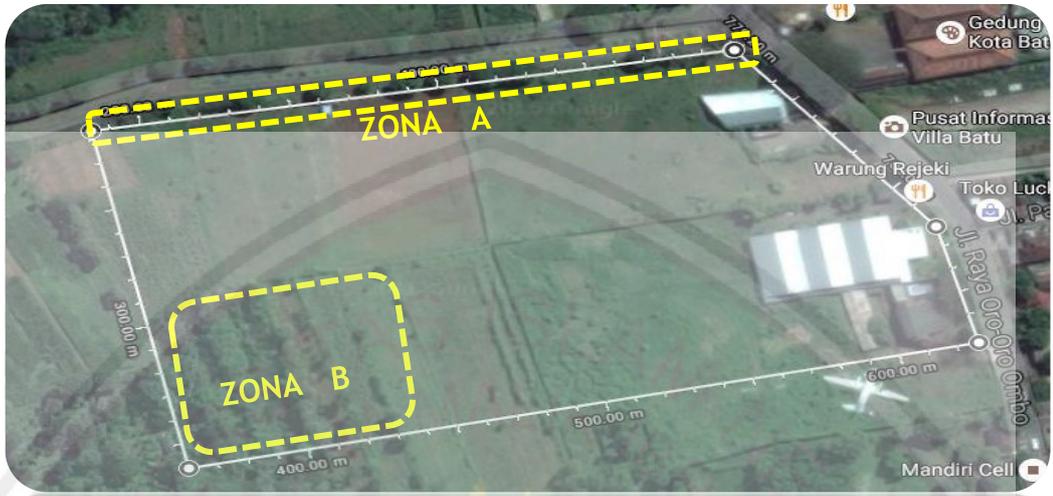
Bentuk lengkung dengan jendela warna-warni dengan menggunakan warna ceria dan ketenangan sebagai presepsi, sebagaimana fungsi bangunan yang berkarakter edukasi dan rekreasi.



Jenis jendela dapat dibuka tutup dengan bentuk kotak-kotak sebagai point of you dan bentuk lengkung lengkung diding sebagai pemberi kesan santai.

— Memerlukan perawatan pada jendela kaca.

5.3.4. Analisis Vegetasi



ZONA A

Pada batas sebelah utara tapak dibatasi oleh vegetasi dengan jenis tumbuhan rindang, vegetasi dapat berfungsi sebagai peneduh bagi pedestrian, sehingga vegetasi pada sisi ini akan di manfaatkan sebagai batas tapak dan peneduh untuk pedestrian.



ZONA B

Jenis vegetasi pada sisi selatan ini berada di pojok tapak, vegetasi ini berjenis tumbuhan rindang yang berfungsi sebagai tumbuhan peneduh, vegetasi ini cukup pada dengan kerapatan tiap vegetasi yang dekat membuat sedikit padat dengan ditambah tumbuhan semak yang tumbuh diantara pepohonan.

IDE RANCANGAN 1



Memanfaatkan vegetasi sudah ada yaitu pada sisi Jl. Panderman Hills yang akan digunakan sebagai vegetasi batas tapak. Dan memberikan pembatas agar vegetasi lebih terawat.



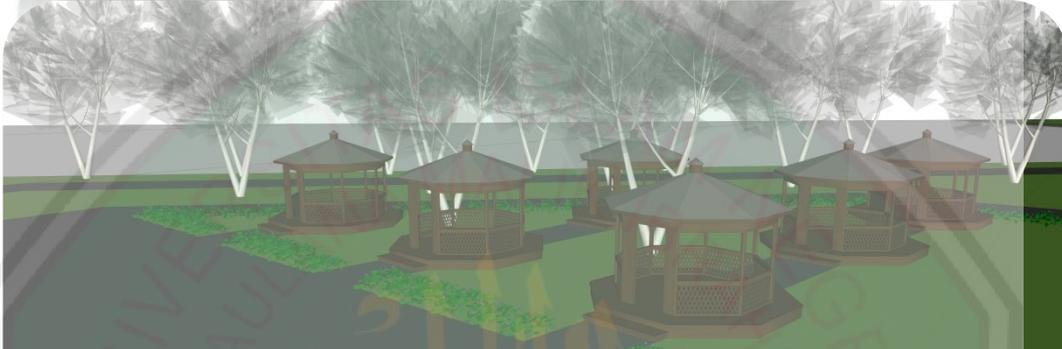
Memanfaatkan potensial tapak yaitu dengan membiarkan vegetasi akasia tetap sebagai vegetasi pembatas tapak. Jenis pohon akasia yang ringang dapat menambah keteduhan pada pedestrian jl. Panderman Hills.

Memerlukan dimensi berbeda pada setiap pohon.

IDE RANCANGAN 2



Vegetasi pada sisi selatan dimanfaatkan sebagian sebagai peneduh dari parkir mobil pengelola dan mini garden sebagai tempat area terbuka yang berdekatan dengan kantor pengelola.



Mengolah potensi yang ada.
Vegetasi jenis peneduh dapat digunakan sebagai peneduh parkir dan pedestrian.
Area sisi selatan berpotensi sebagai area RTH.



Perlunya penataan yang disebabkan tumbuhnya pohon akasia ini yang tidak teratur.

IDE RANCANGAN 3

Membuat Green Roof seagai potensi view keluar dengan membuat batas berupa tatanan pot tanaman.

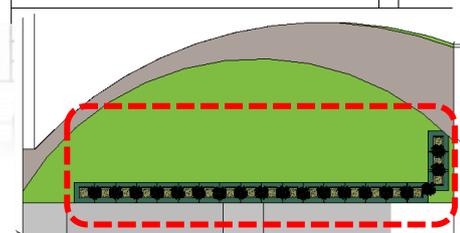


Vegetasi yang ditanam pada pot tampak rapi dengan disistem susun keatas maaka dapat dijadikan batas dari area green roof.

Menghias green roof dengan vegetasi

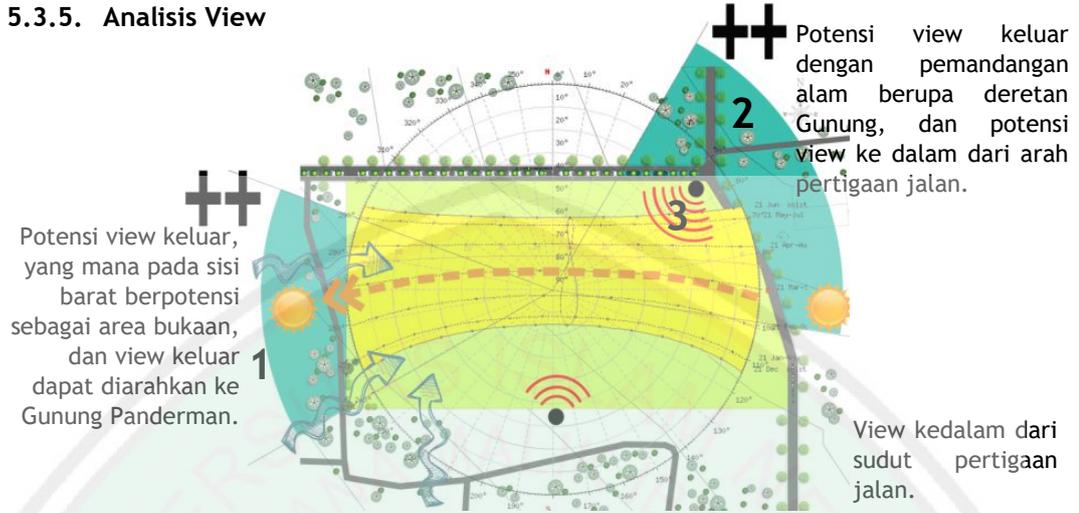


Memerlukan perawatan khususnya tempat penyiraman yang ada diatas (Green roof untuk menyiram.)



Tampak atas

5.3.5. Analisis View



1. Gunung Panderman



2. Gunung Banyak



3. View kedalam tapak

IDE RANCANGAN 1



View dari luar kedalam bangunan terdapat bentuk bangunan yang bewarna-warni untuk menghasirkan persepsi sebagai tempat rekreasi atau karakter bangunan yang merupakan jenis bangunan non formal.

++ Setiap sisi bangunan memiliki fokus sehingga ketika dilihat secara keseluruhan bangunan akan memberikan kesan ramai, santai, ceria, dan unik.

— Terdapat banyak point of view

IDE RANCANGAN 2



View dari dalam keluar memanfaatkan pemandangan view dari gunung banyak dengan memberi roof garden sebagai photospot dari bangunan keluar.



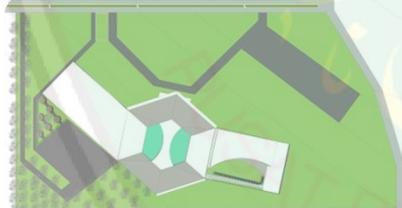
+ Kesan bangunan akan tetap berasa ketika sudah diluar dengan hadirnya taman green roof yang dapat di lihat dari luar tapak.

— Taman Green Roof memerlukan perawatan khusus.



View Gunung Banyak

IDE RANCANGAN 3



Mini Garden di sisi barat dimanfaatkan sebagai tempat untuk menikmati potensi dari vista tapak ke arah barat yaitu gunung Panderman sebagai potensi vista.

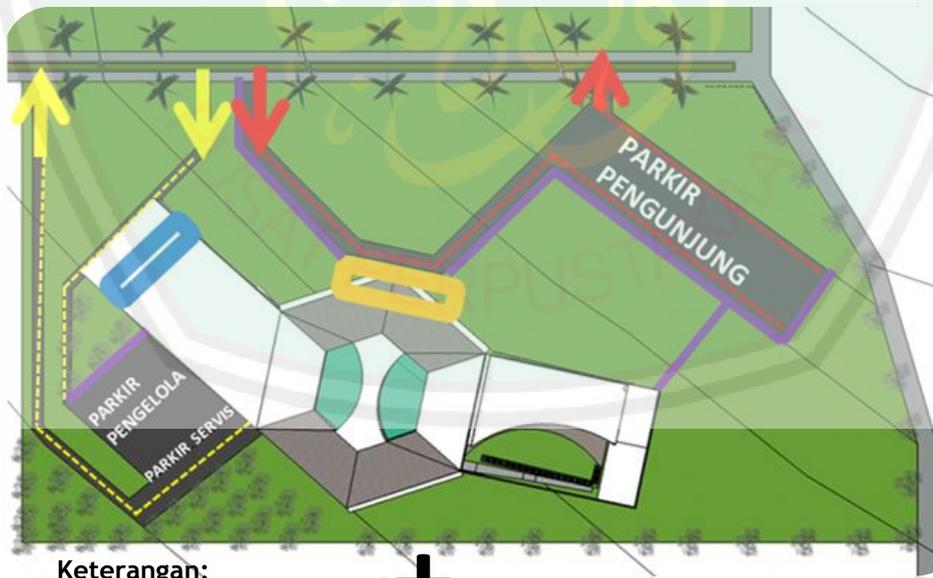
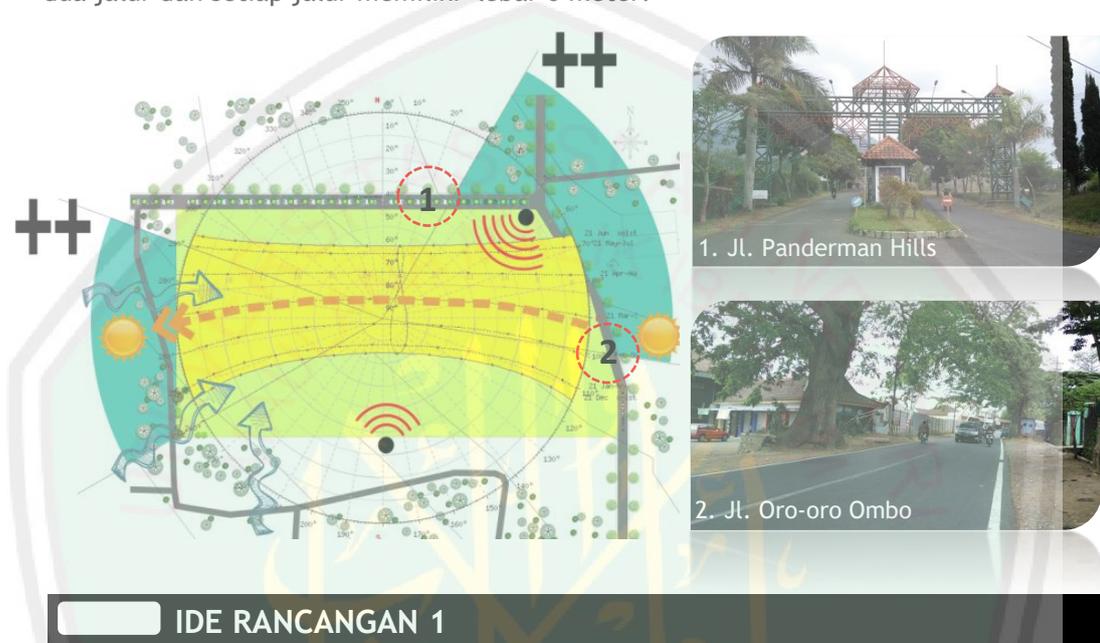


+ Mini garden sebagai tempat pengelola menikmati vista keluar.

— Memerlukan maintenance pada taman.

5.3.6. Analisis Aksesibilitas

Potensi jalan oro-oro ombo sebagai akses menuju tapak, karena jalan ini merupakan jalan sekunder Kota Batu yang menjadi akses kawasan pariwisata. Jalan Panderman Hills juga berpotensi sebagai aksesibilitas yang mana pada jalan ini terdapat dua jalur dan setiap jalur memiliki lebar 6 meter.



Keterangan:

- Entence pengunjung
- Out Pengunjung
- Entence Pengelola
- Entence Servis
- Our Servis
- Drop Off Pengunjung
- Drop off Pengelola
- Loding Dock
- Pedestrian



Dengan membedakan parkir akan menyetting aktivitas dan pola ruang pada bangunan. Sehingga terjaga privasi antara pengelola dan pengunjung.

Akses parkir servis dengan pengelola berdekatan.

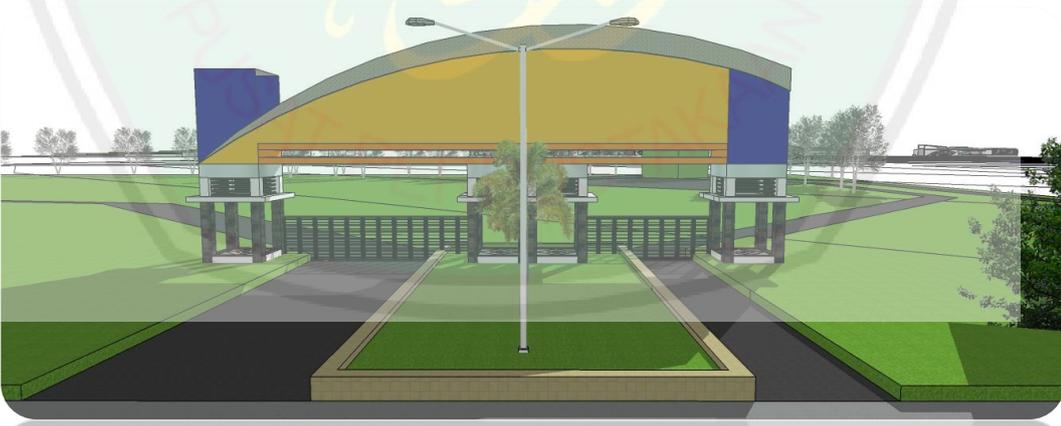
IDE RANCANGAN 2

Jalan pedestrian diberi naungan sebagai penebuh panas dan juga menaungi pejalan kaki saat hujan. Tektur pada pedestrian dibuat berbeda agar difable akan dapat membedakan jalur kendaraan dengan jalur pedetrian.



- ++** Jalan pedestrian dibedakan dengan jalan mobil atau dengan pemberian batas pepohonan/ mini garden dan zona penyebrangan dengan tanda berbeda sebagai setting hati-hati untuk pengedara.
- Membutuhkan fiber glass yang cukup banyak.

IDE RANCANGAN 3

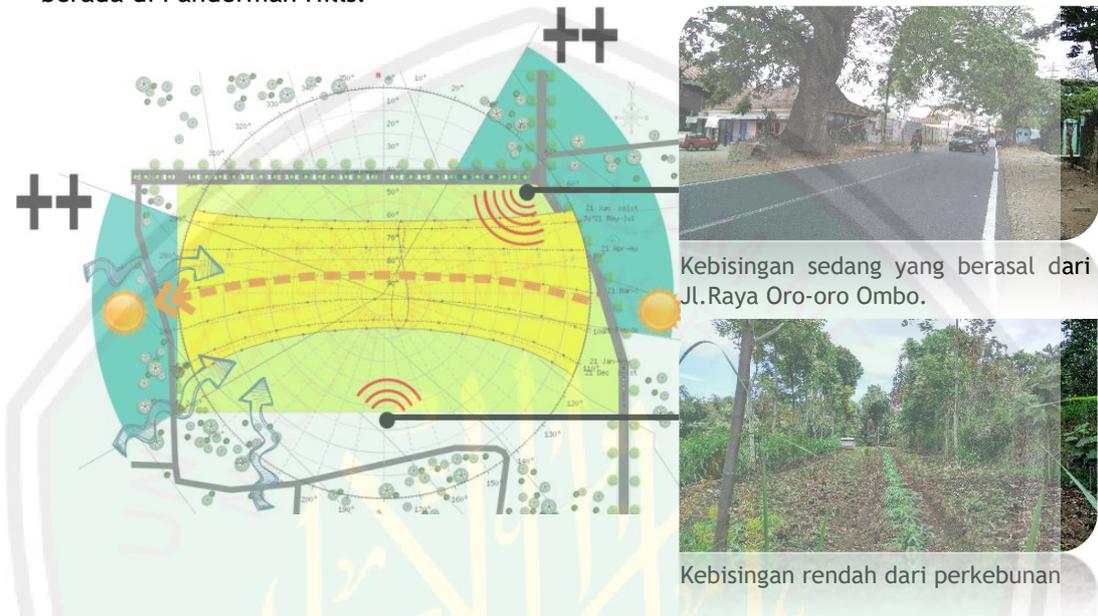


Pemberian icon pada jalur masuk sebagai penanda penerimaan, jalur dua akses digunakan untuk membedakan pengunjung dengan pengelola.

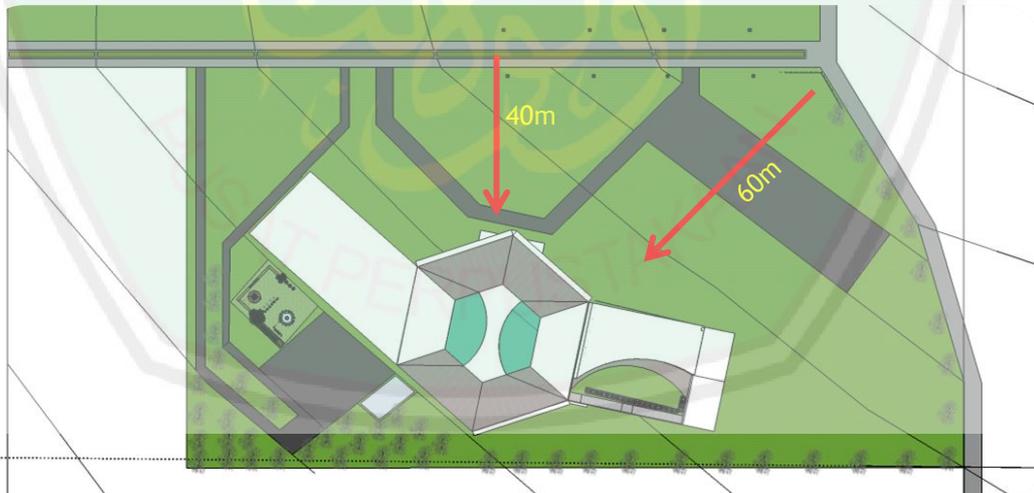
- ++** Memberikan kesan penerimaan, Warna cerah sebagai penanda keceriaan sebagai icon warna tempat rekreasi.
- Model gerbang minimalis

5.3.7. Analisis Kebisingan

Tingkat kebisingan pada tapak cukup rendah hanya terjadi kebisingan samapi pada tingkat sedang yang terjadi pada tapak. Kebisingan terjadi karena eksisting tapak yang berada di Jalan sekunder dan jalan masuk menuju perhotelan serta villa yang berada di Panderman Hills.



IDE RANCANGAN 1



Meletakkan parkir di depan, dan bangunan dijauhkan dari kebisingan.

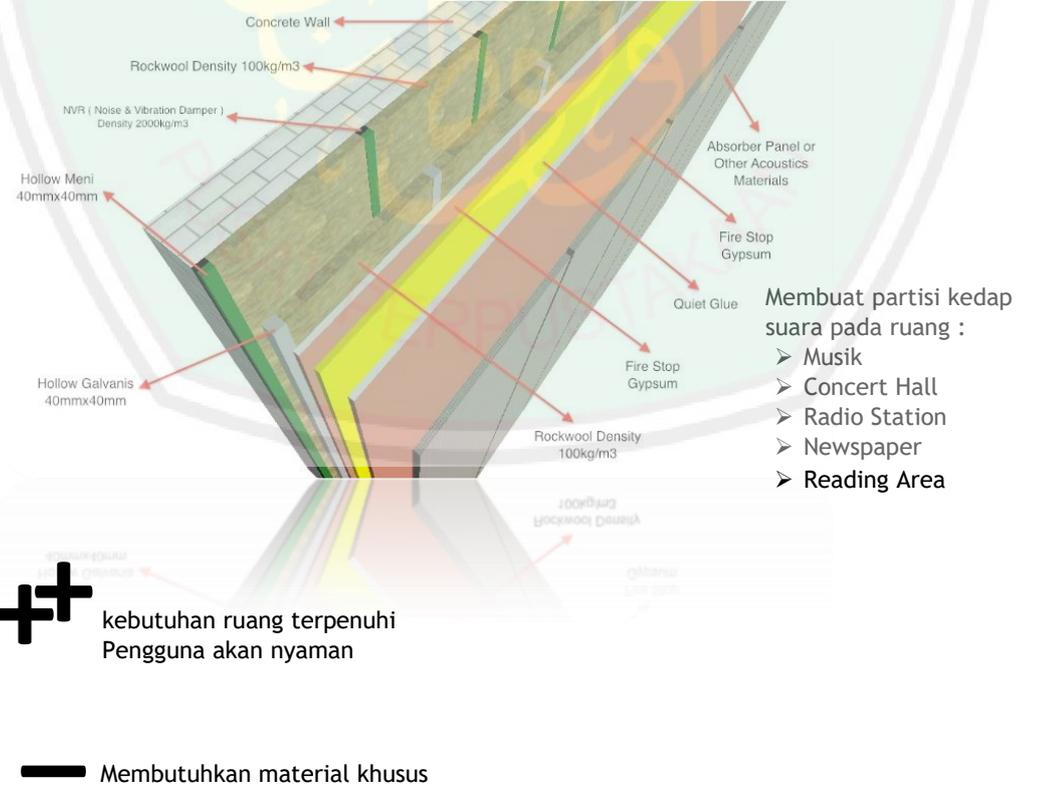
++ Memanfaatkan jarak bangunan sebagai penghalau kebisingan.

— kebisingan dalam zona akan ditangani dengan menggunakan perlakuan khusus pada pemakaian material.

IDE RANCANGAN 2

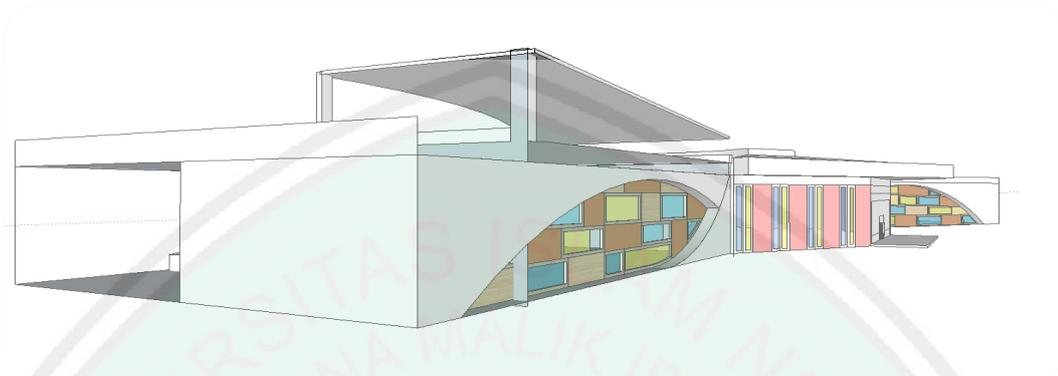


IDE RANCANGAN 3



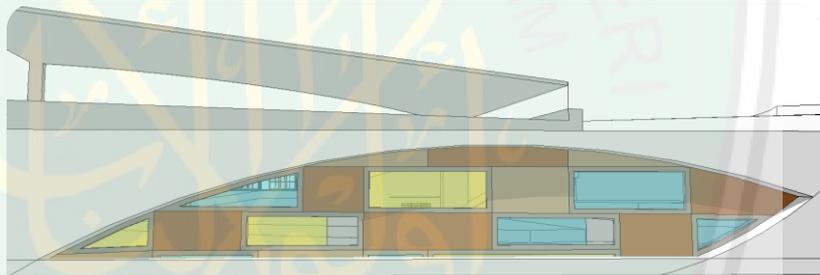
5.3.8. Analisis Material

Analisis material berdasarkan bukaan serta kebutuhan dari bangunan untuk menunjang estetika serta keunikan bangunan.



IDE RANCANGAN 1

Kaca terbuat dari frame baja dengan dilengkapi material kaca sebagai bukaan pada jendela, dan kayu sebagai material penutup pada sisa dinding.

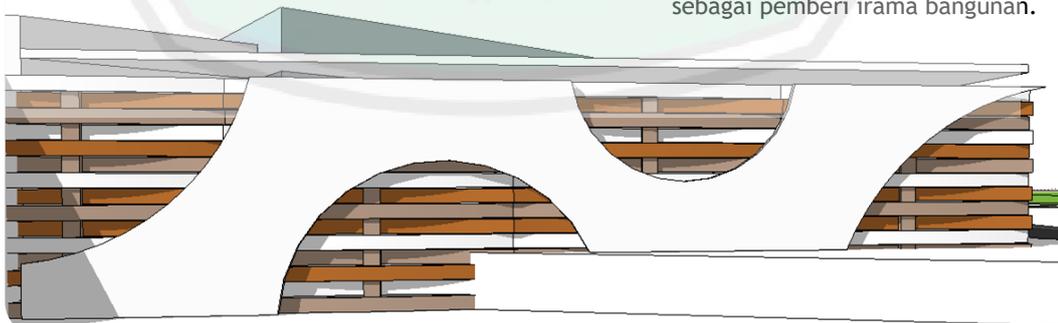


Material yang digunakan murah dan merupakan material yang umum dipasaran.

— Pemasangan memerlukan pemasang ahli

IDE RANCANGAN 2

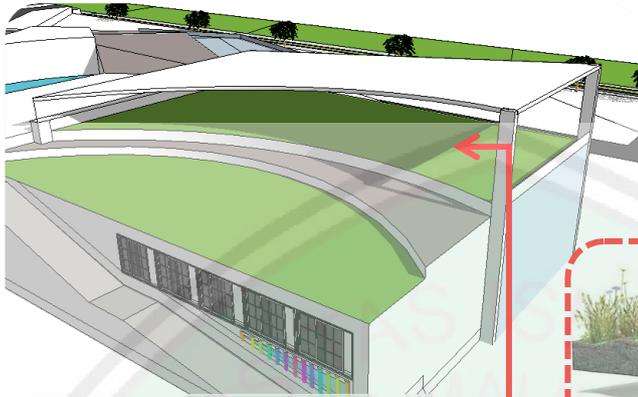
Kisi-kisi dari susunan kayu yang dicat dengan bentukan tembok sebagai pemberi irama bangunan.



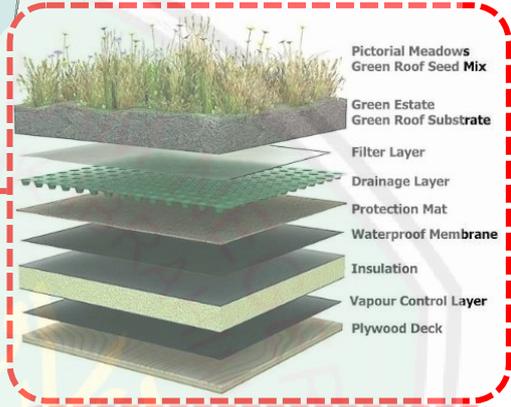
Material kayu dengan pembuatan cat sangat mudah dalam pembuatannya.
Material yang digunakan tidak mahal.

— Penyusunan material kisi-kisi memerlukan penanganan khusus.

IDE RANCANGAN 3



Area atap dack dimanfaatkan sebagai area green roof adapun detail lapisan material sebagai berikut :

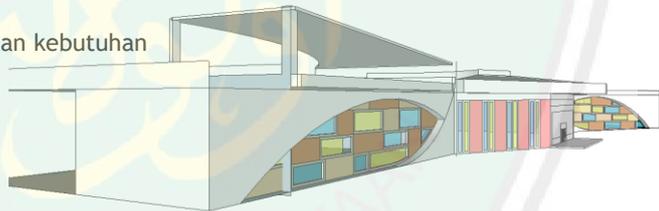


- ++** Material green roof mampu memberikan penurunan pada suhu bangunan.
- Dapat memberikan kesan tenang dan nyaman.
- Perawatan green roof yang intensif.

5.3.9. Analisis Struktur

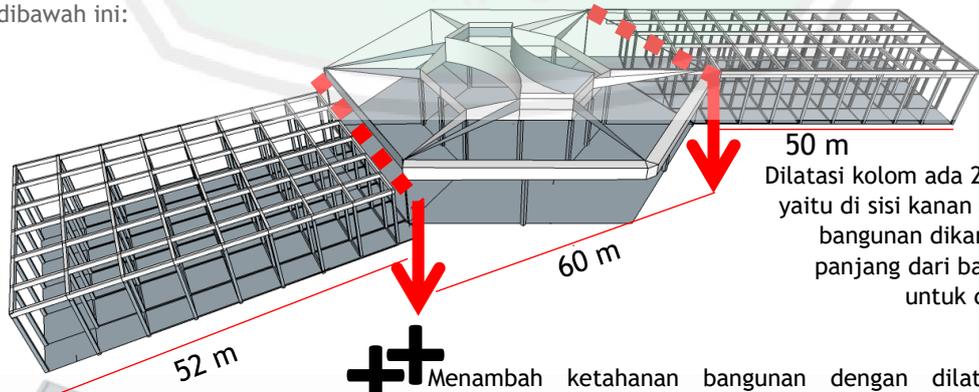
Struktur yang digunakan berdasarkan kebutuhan bangunan meliputi :

- struktur dilatasi kolom
- struktur pondasi
- struktur atap.



IDE RANCANGAN 1

Struktur yang digunakan berupa struktur dilatasi kolom dengan logika struktur seperti dibawah ini:



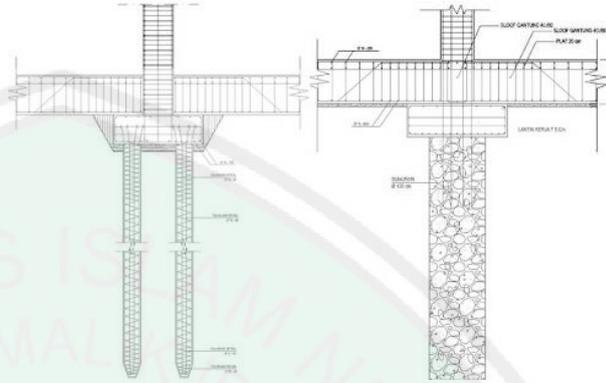
50 m
Dilatasi kolom ada 2 bagian yaitu di sisi kanan dan kiri bangunan dikarenakan panjang dari bangunan untuk dilatasi.

- ++** Menambah ketahanan bangunan dengan dilatasi kolom. Beban akan tersalurkan secara seimbang.

— Perlunya pembuatan khusus pada dilatasi kolom

IDE RANCANGAN 2

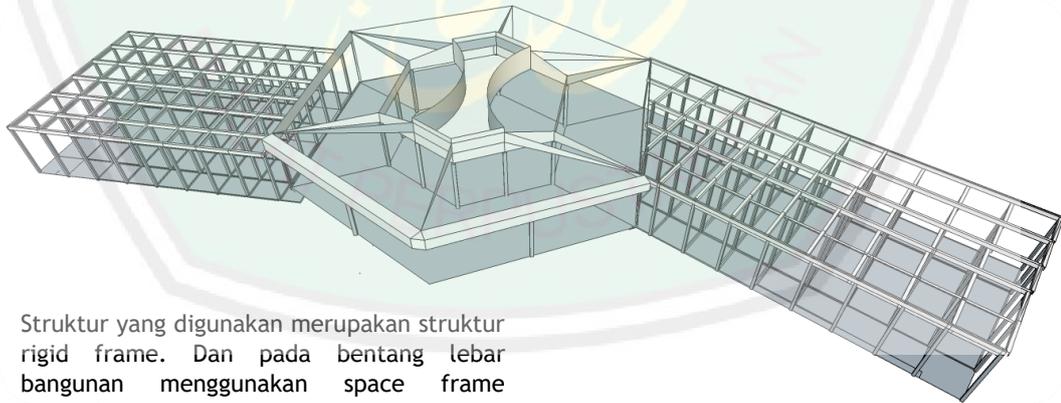
Pondasi tiang pancang sebagai struktur pondasi dengan pertimbangan tanah yang berkontur serta jenis bangunan yang struktur bentang lebar



Ketahanan struktur pondasi akan sangat baik
Jenis bangunan bentang lebar akan lebih baik jika menggunakan struktur pondasi tiang pancang.

— Pondasi tiang pancang saat pemasangan memerlukan peralatan khusus.

IDE RANCANGAN 3



Struktur yang digunakan merupakan struktur rigid frame. Dan pada bentang lebar bangunan menggunakan space frame sebagai struktur atap bangunan.



struktur rigid frame mudah digunakan dan dipasang.

— Memerlukan material baja yang cukup banyak untuk struktur bangunan ini.

5.3.10. Analisis Utilitas

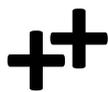
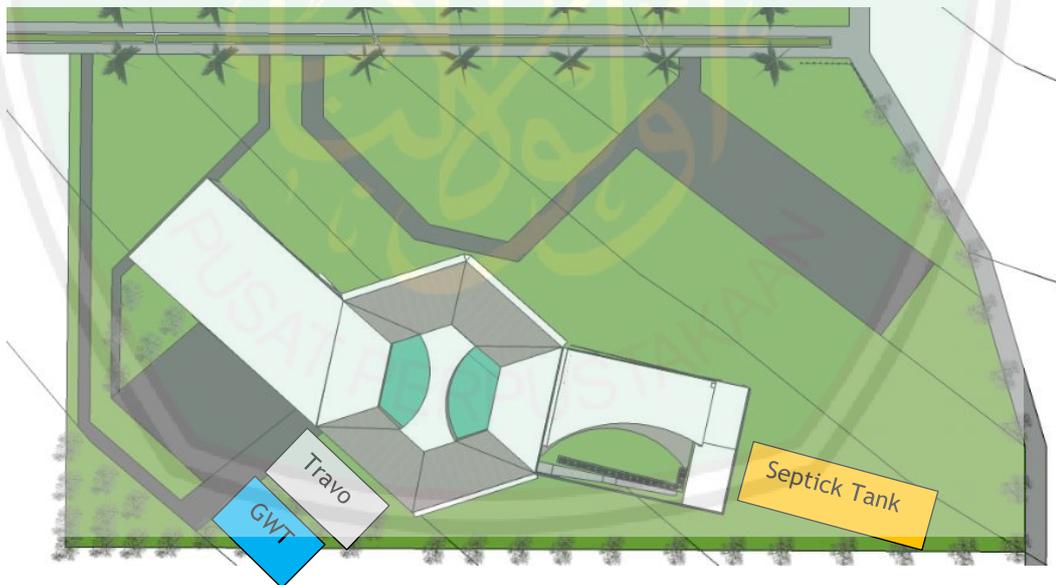
Utilitas berkaitan dengan sistem serta jenis penyaluran yang akan dipakai ditapak dan di bangunan.



Jenis tapak yang berkontur sangat potensial untuk memanfaatkan ketinggian kontur sebagai sistem distribusi air.

IDE RANCANGAN 1

GWT atau ground water tank diletakkan di kontur paling atas. Dan septic Tank diletakkan di kontur terendah.



Memanfaatkan kondisi kontur.

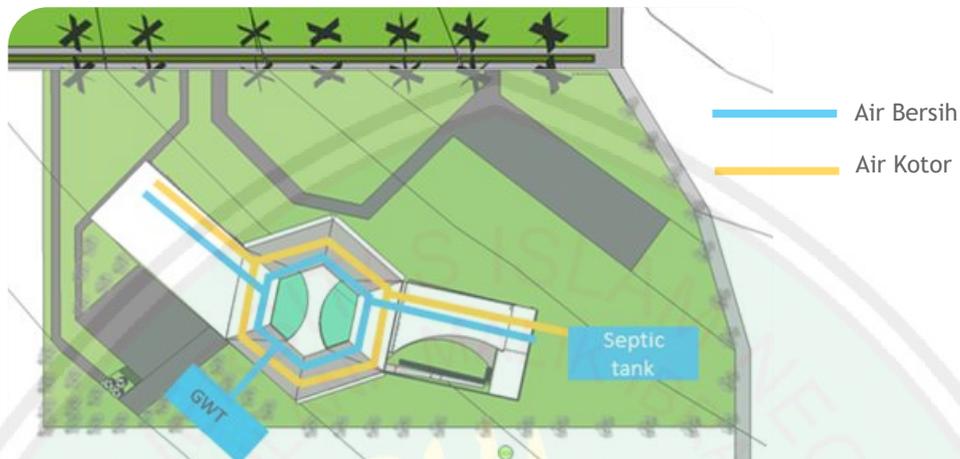
Meminimalisir penggunaan listrik untuk pompa distribusi air.



Pompa tetap digunakan untuk menjaga stabilitas penyaluran air di bangunan.

IDE RANCANGAN 2

Sistem air bersih dan air kotor



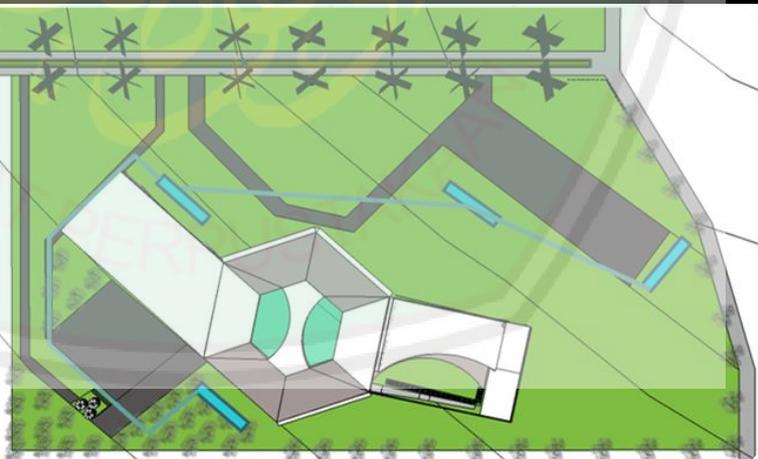
++ Penyaluran air bersih memanfaatkan jenis kontur tapak dengan bantuan pompa booster untuk menstabilkan tekanan aliran air.

Pembuangan limbah padat sangat efisien menggunakan bio septic tank.

— kemiringan pada tapak berpengaruh pada perletakan pipa.

IDE RANCANGAN 3

Sampah akan diangkat oleh petugas dengan deadline waktu tertentu. Ditapak dilakukan pemilahan sampah dengan menerapkan eco building sehingga wahana rekreasi ini menjadi bersih dan nyaman.



++ Penyediaan tempat sampah akan menjadi fasilitas pengguna untuk membuang sampah pada tempatnya.

Titik pusat pengumpulan sampah berdekatan dengan zona servis akan mempermudah pembuangan.

— Perlu Inovasi tempat pembuangan sampah yang unik.

BAB VI KONSEP PERANCANGAN

6.1. Konsep Dasar

Konsep dasar pada racangan Wahana Rekreasi Anak berbasis Edukasi Profesi menerapkan konsep “*Connection*”. Penerapan *Connection* yaitu membuat sirkulasi dengan maksud mempermudah pengguna untuk mencapai ruang-ruang yang dituju, sirkulasi keliling dibuat untuk mencegah terjadinya penumpukan antar pemain peran profesi, dan sirkulasi keliling menjadi potensi untuk anak-anak mencoba setiap wahana. Adapun tabel konsep dasar behavior setting dan penerapan persepsi pada desain sebagai berikut :

Tabel 6.1 Penerapan Konsep pada Rancangan

	Tema Arsitektur Perilaku	Penerapan dalam Rancangan		Keterangan
BEHAVIOR SETTING	Sistem Aktivitas	Ruang	Aksesibilitas	<u>Observasi</u> Perilaku anak yang aktif gerak akan membutuhkan keluasan beraktivitas serta kemudahan mengakses di ruangan. <u>Penerapan</u> Meletakkan perabot dengan memusat/menyebar, memberi space sirkulasi ruang yang luas sebagai area bebas gerak anak.
			Kontrol	<u>Observasi</u> Anak-anak memiliki kecenderungan yang mana belum bisa membedakan, dan belum mengetahui batasan dalam aktivitas. <u>Penerapan</u> Membedakan warna pada setiap ruang sebagai identitas dan karakter ruang agar anak mudah membedakan, serta penanda sebagai teritori ruang.
		Sirkulasi	Aktivitas berulang	<u>Observasi</u> Karakter anak yang susah diatur juga tak dapat diprediksi memerlukan arahan dalam alur berkegiatan. <u>Penerapan</u> Setiap wahana memiliki penjaga (pemandu) agar aktivitas terorganisir serta tertata rapi.
			Legibilitas	<u>Observasi</u> Anak-anak membutuhkan petunjuk sebagai pengarah alur dalam bermain wahana. <u>Penerapan</u> Petunjuk berupa peta digital sebagai pengarah bermain anak.
PERSEPSI	Kesamaan bentuk (Similarity)	Tampilan Bangunan	Memberikan persepsi melalui tampilan bukaan, lantai serta bentuk bangunan.	<u>Observasi</u> Anak-anak akan mudah mengenali benda dengan warna dan tekstur sebagai penanda suatu objek. <u>Penerapan</u> Pembedaan material yang digunakan pada dinding, plafond, dan bukaan pada ruang.
	Pendekatan posisi (Proksimitas)		Ruang	Menata jarak kedekatan antar ruang.

			berikutnya.
			<u>Penerapan</u> Zona wahana diatur berdekatan agar memudahkan aksesibilitas anak-anak bermain dari wahana satu ke wahana berikutnya.
<i>Bidang dan simetri (Common Fate)</i>	Tapak	Tampilan tapak dan bangunan menjadi satu kesamaan arah pola.	<u>Observasi</u> Tampilan desain harus mewakili karakter dari anak-anak. <u>Penerapan</u> Tapak dan bangunan mengikuti pola kontur agar selaras, untuk karakteristik anak menggunakan warna-warni pada tampilan bangunan.
<i>Kesinambungan (Continuity),</i>	Tampilan bangunan	Menampilkan persepsi melalui tampilan bangunan.	<u>Observasi</u> Bukaan yang menunjukkan karakter anak-anak yang playfull. <u>Penerapan</u> Bentukan bukaan yang menggunakan tampilan vertikal dengan perulangan warna-warni sebagai karakteristik playfull anak-anak.
<i>Closure (Ketertutupan)</i>	Ruang	Memberi batas ruangan	<u>Observasi</u> Setiap wahana untuk memulai permainan menggunakan pengecekan tiket (berupa jam tangan) agar memudahkan membedakan batas waktu main anak-anak di setiap wahana. <u>Penerapan</u> Penjaga tiket disetiap wahana sebagai pengecekan tiket serta pemandu permainan anak.
<i>Bentuk dan latar (Figure Ground)</i>	Tapak	Menata tatanan tapak dan bangunan	<u>Observasi</u> Keselarasan tapak dan bangunan sangat diperlukan agar menjadi satu kesatuan desain. <u>Penerapan</u> Tapak menjadi latar dan bangunan menjadi fokus dengan memanfaatkan pola kontur sebagai grid pola keselarasan bangunan dengan tapak.

Sumber : Konsep (2018)

Penerapan Konsep diatas berdasarkan pada integrasi dari al Qur'an yang berbunyi :

وَلَا تَبْخَسُوا النَّاسَ أَشْيَاءَهُمْ وَلَا تَعْتُوا فِي الْأَرْضِ مُفْسِدِينَ

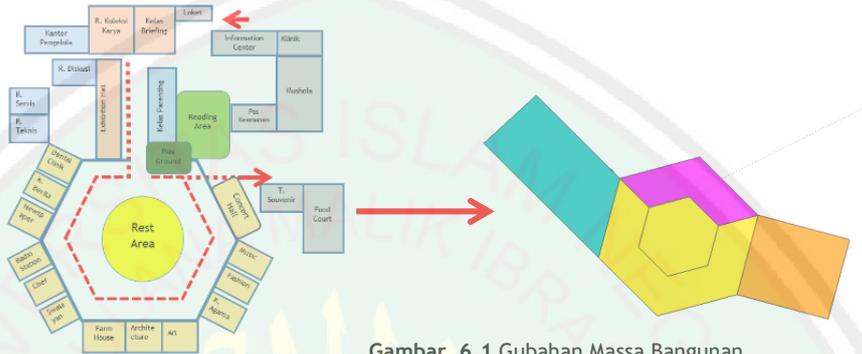
“Dan janganlah kamu merugikan manusia dengan mengurangi hak-haknya dan janganlah membuat kerusakan di bumi.” (asy-Syu'ara' 26:183).

Konsep *Connection* yang merupakan konsep dasar dari tema behavior setting yang akan memberi batasan pada hirarki aktivitas kelompok satu dengan lainnya sehingga tidak terjadi tumpang tindih setiap aktivitas, dan hak setiap pemain akan terpenuhi. Adapun kondisi tapak yang berkontur akan dimanfaatkan sebagai pola bangunan dan tapak sehingga pada pengaplikasian rancangan tidak terlalu banyak mengubah keaslian dari potensi tapak tersebut.

6.2. Konsep Tapak

➤ Gubahan Massa

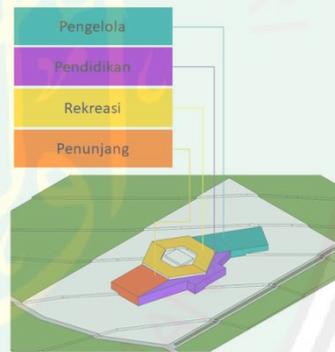
Tahap awal, gubahan massa memberikan kemudahan untuk pengguna dengan analisis block plan dan mengoptimalkan alur gerak pengguna khususnya anak-anak.



Gambar 6.1 Gubahan Massa Bangunan
Sumber : Konsep Rancangan (2018)

➤ Zoning Massa

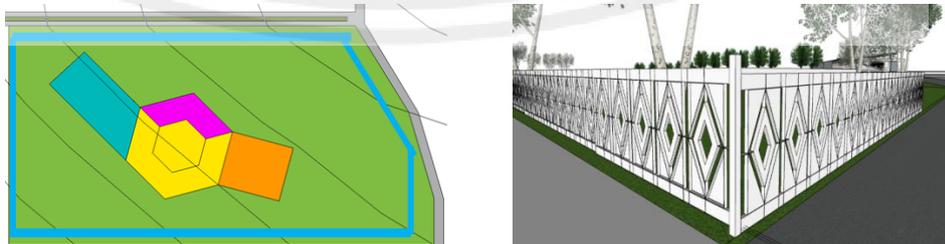
Perletakan zoning bangunan berdasarkan kriteria fungsi dan perbedaan zoning antara anak-anak dan pengantar sebagai pertimbangan kemandirian anak.



Gambar 6.2 Zoning Massa Bangunan
Sumber : Konsep Rancangan (2018)

➤ Batas Tapak

Perletakan zoning bangunan berdasarkan kriteria fungsi dan perbedaan zoning antara anak-anak dan pengantar sebagai pertimbangan kemandirian anak.



Gambar 6.3 Batas Tapak
Sumber : Konsep Rancangan (2018)

Batas tapak menggunakan model pagar minimalis sebagai pembentuk karakter tertata pada bangunan.

➤ **Ruang Terbuka**

Konsep ruang terbuka lebih ditonjolkan pada ruang roof garden, ruang terbuka ini dapat menjadi point of view ke luar maupun ke dalam.



Gambar 6.4 Ruang Terbuka
Sumber : Konsep Rancangan (2018)

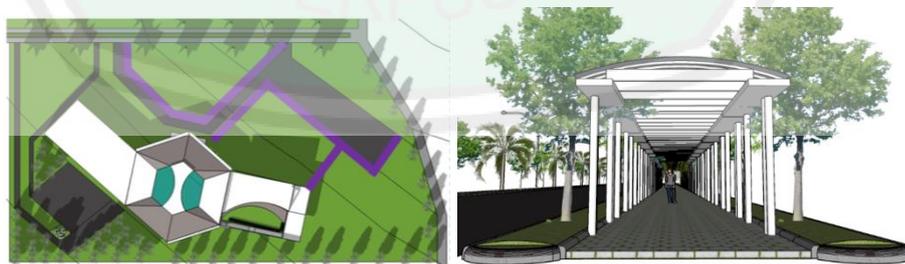
➤ **Konsep Aksesibilitas**

Gerbang penerimaan dibuat atap lengkung sehingga memberi kesan continue dari gerbang dengan bangunan.



Gambar 6.5 Aksesibilitas Gerbang Masuk
Sumber : Konsep Rancangan (2018)

Akses pedestrian bersandingan dengan jalan akses kendaraan dengan menggunakan batas ketinggian serta pohon.



Gambar 6.6 Aksesibilitas Pedestrian
Sumber : Konsep Rancangan (2018)

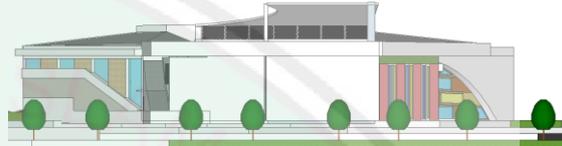
Pedestrian diberi naungan agar memberi kenyamanan pengguna dari cahaya matahari dan menaungi dari hujan. Tektur jalur pedestrian menggunakan paving agar dapat dibedakan oleh para difable untuk mudah mengenali pedestrian.

➤ **View**



Tampak bangunan dari depan dimanfaatkan sebagai potensi view kedalam tapak. Tampak bangunan dapat di jangkau melalui jalan Panderman hills.

Tampak bangunan dari sisi timur dengan bentuk atap green roof yang ditonjolkan, pada bagian ini dapat diakses dari Jl. Raya Oro-oro Ombo.



Gambar 6.7 View
 Sumber : Konsep Rancangan (2018)

6.3. Konsep Ruang

Kemudahan akses terlihat pada zona rekreasi yang mana arah sirkulasi mengelilingi, sehingga anak-anak dapat bermain dengan nyaman.



Gambar 6.8 Konsep Ruang
 Sumber : Konsep Rancangan (2018)

➤ **Dental Clinic**

Ruang dental clinic plafound berupa awan agar terkesan santai dan pada dinding terdapat stiker gigi sebagai identitas ruang yang merupakan ruang perawatan gigi.



Gambar 6.9 Konsep Ruang Dental Clinic
 Sumber : Konsep Rancangan (2018)

➤ **Kantor Berita**

Aksen pohon sebagai pemberi kesan ruang menjadi santai dan aplikasi pada meja menggunakan warna alami kayu agar terkesan natural, serta aksen kuning agar terkesan playfull.



Gambar 6.10 Konsep Ruang Kantor Berita
Sumber : Konsep Rancangan (2018)

➤ **Konser Musik**

Studio musik menggunakan aksen partitur untuk kesan karakter pada ruangan.



Gambar 6.11 Konsep Ruang Konser Musik
Sumber : Konsep Rancangan (2018)

➤ **Playground**

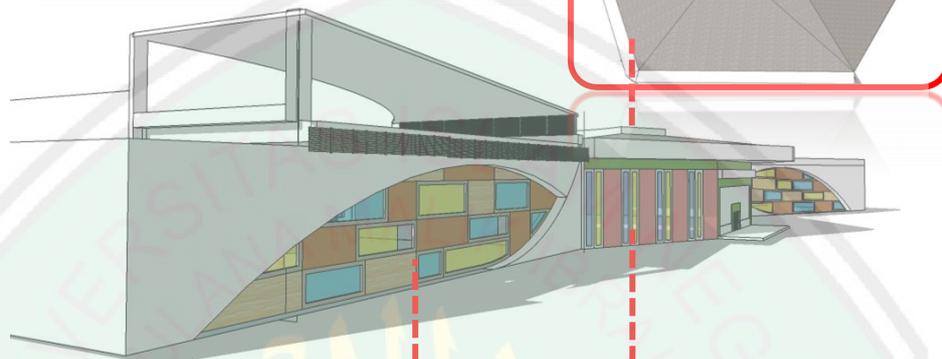
Playground menggunakan warna terang agar terkesan playfull dan santai.



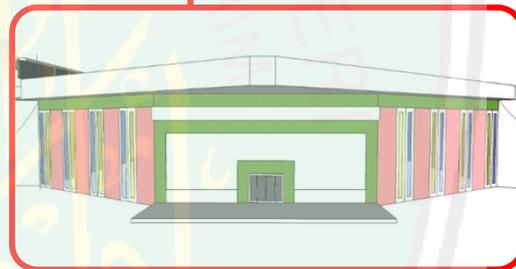
Gambar 6.12 Konsep Ruang Playground
Sumber : Konsep Rancangan (2018)

6.4. Konsep Bentuk dan Tampilan

Bentuk mengikuti pola heksagon sebagai area bentang lebar dengan bukaan sky light sebagai tempat cahaya matahari masuk.



Bukaan pada bangunan menggunakan kaca warna-warni sebagai inlet outlet angin dan juga berfungsi sebagai pembebas persepsi ceria, bentukan lengkung juga memberikan kesan lebih santai sehingga menjadikan bangunan tidak terkesan formal.



Latar depan di buat masif sebagai fokus dari samping kanan-kiri yang full colour. Adapun green wall untuk aksen batas dari zona penerimaan.

Pada bagian belakang fasad diolah dengan memberikan aksen vertikal agar memberikan kesan tinggi dan bukaan kaca besar untuk memaksimalkan cahaya alami untuk masuk ke dalam bangunan.

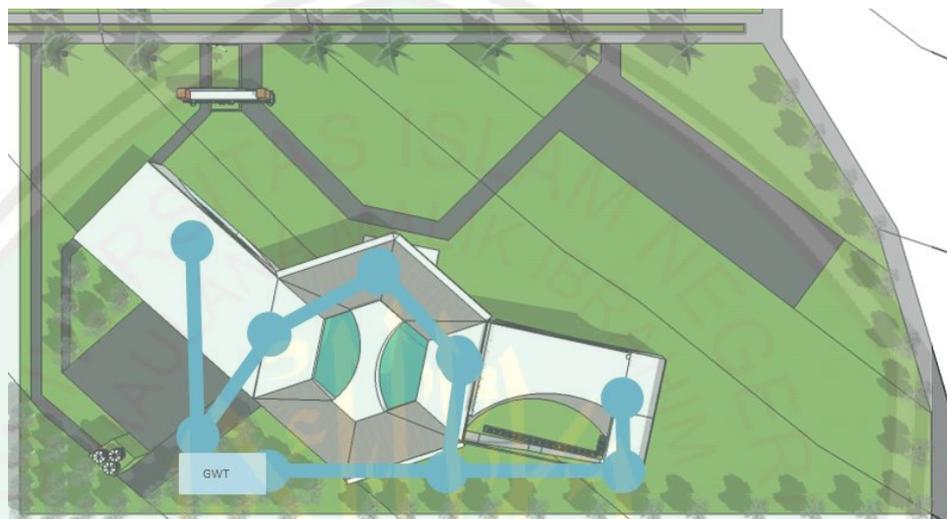


Gambar 6.13 Konsep Bentuk dan Tampilan
Sumber : Konsep Rancangan (2018)

6.5. Konsep Utilitas

➤ Sistem Penyediaan Air Bersih

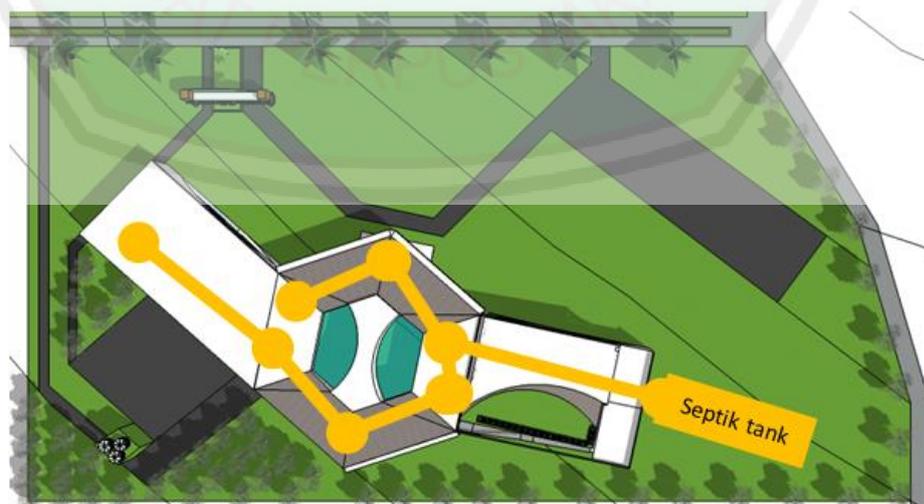
Air dari sumber dimasukkan ke GWT dan disaring didlm Clean water tank, lalu air didistribusikan ke dlm bangunan menggunakan gaya gravitasi yang didukung oleh booster pump.



Gambar 6.14 Konsep persediaan Air Bersih
Sumber : Konsep Rancangan (2018)

➤ Sistem Penyediaan Air Kotor

Limbah padat melalui soil tank sedangkan limbah cair melalui waste stack, yang kemudian dua pipa disalurkan ke house drain, lalu ke house sewer untuk menghindari bau, sebelumnya limbah disalurkan menuju parit limbah sudah bebas dari polutan.



Gambar 6.15 Konsep persediaan Air Kotor
Sumber : Konsep Rancangan (2018)

➤ Sistem Jaringan Listrik

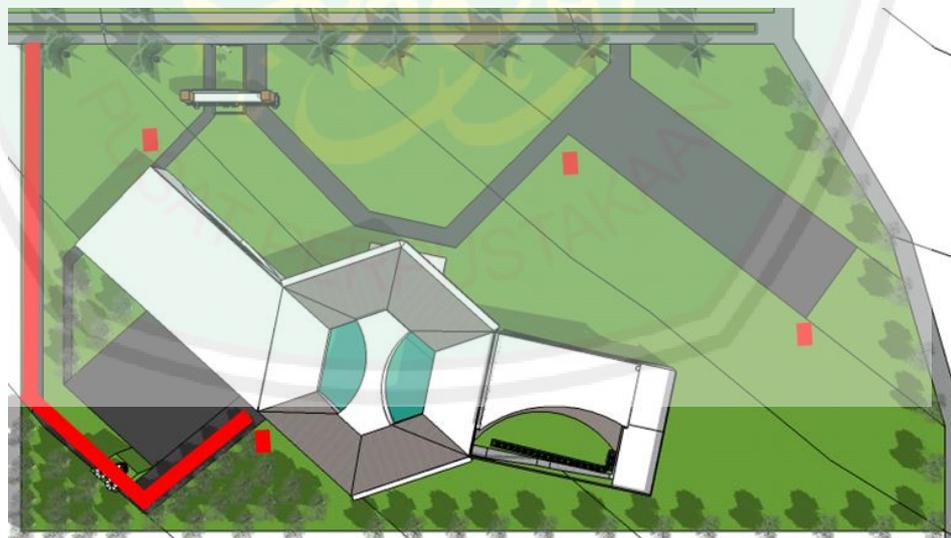
Sumber listrik berasal dari PLN, pada saat pemadaman tersedia genset sebagai cadangan utama untuk digunakan pada saat pertunjukan maupun berekreasi.



Gambar 6.16 Konsep Jaringan Listrik
Sumber : Konsep Rancangan (2018)

➤ Sistem Pemadam kebakaran

Jalur evakuasi ke dalam melalui jalur servis, sedangkan pada area luar maupun dalam bangunan juga disediakan hidran pada titik-titik tertentu.

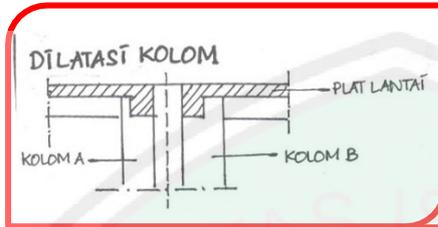


Gambar 6.17 Konsep Pemadam Kebakaran
Sumber : Konsep Rancangan (2018)

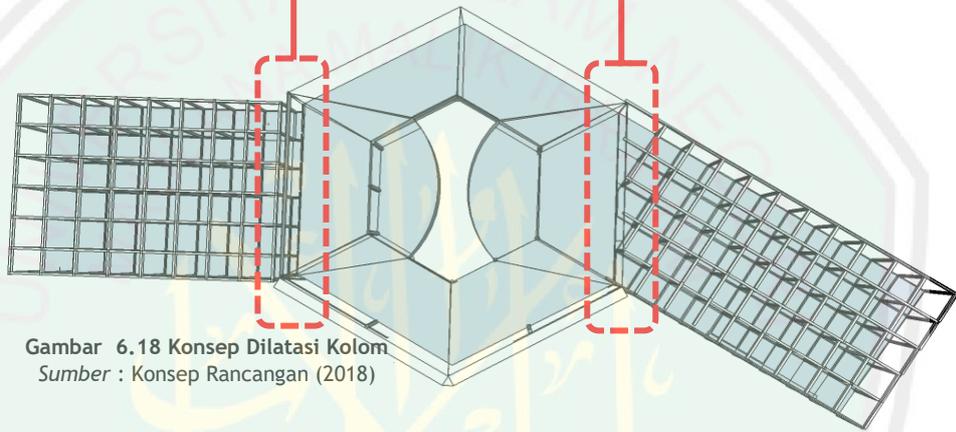
6.6. Konsep Struktur

Struktur yang digunakan berdasarkan kebutuhan bangunan yaitu :

- Dilatasi Kolom



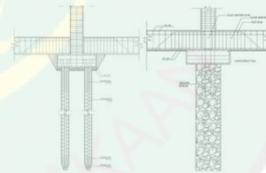
Struktur pada kolom yang digunakan adalah struktur kolom dilatasi sehingga pada bangunan bentang lebar akan semakin kuat dari segi struktur.



Gambar 6.18 Konsep Dilatasi Kolom
Sumber : Konsep Rancangan (2018)

- Struktur Pondasi

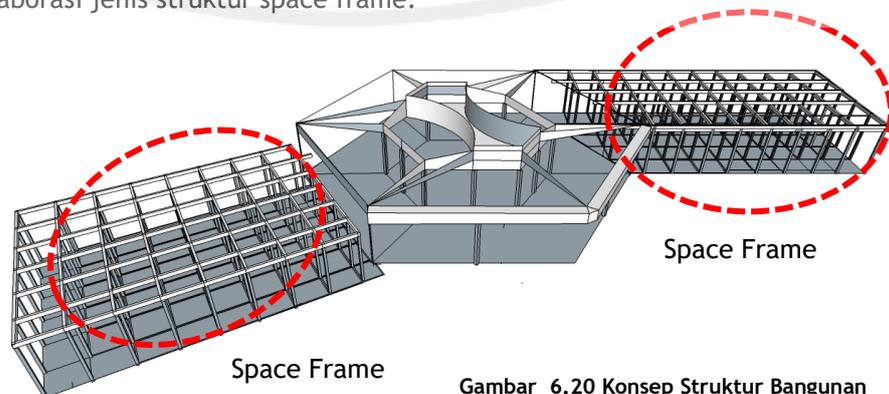
Pondasi tiang pancang sebagai struktur pondasi dengan pertimbangan tanah yang berkontur serta jenis bangunan yang struktur bentang lebar.



Gambar 6.19 Konsep Struktur Pondasi
Sumber : Konsep Rancangan (2018)

- Struktur Bangunan dan Atap

Bentang lebar bangunan yang lebar sehingga struktur yang digunakan adalah kolaborasi jenis struktur space frame.



Gambar 6.20 Konsep Struktur Bangunan dan Atap
Sumber : Konsep Rancangan (2018)

BAB VII

HASIL RANCANGAN

7.1. Dasar Perancangan

Hasil perancangan Wahana Rekreasi Anak berbasis Edukasi Profesi menerapkan konsep yaitu “CONNECTION”. *Connection* adalah konsep rancangan yang menghubungkan ruang satu dengan ruang lainnya, dengan eksplorasi tata letak ruang serta membuat sirkulasi mengelilingi agar dapat mengantisipasi tumpang tindih pengguna antara wahana satu dengan lainnya. Konsep *Connection* ini diterapkan sebagaimana dalam al-Quran berbunyi :

وَلَا تَبْخَسُوا النَّاسَ أَشْيَاءَهُمْ وَلَا تَعْتُوا فِي الْأَرْضِ مُفْسِدِينَ

“Dan janganlah kamu merugikan manusia dengan mengurangi hak-haknya dan janganlah membuat kerusakan di bumi.” (Surat asy-Syu’ara’ ayat 183).

Maksud dari ayat diatas akan diterapkannya teritori pada setiap ruangan, sehingga pengguna akan merasa lebih nyaman dengan adanya personalitas dari ruang yang digunakan. Penerapan integrasi di atas juga mengacu pada aktivitas dan perilaku pengguna sehingga pendekatan perancangan menerapkan *Behavior setting* sebagai dasar perancangan. *Behavior setting* dijabarkan dalam sistem aktivitas dan sistem setting yang mana keduanya saling terkait sehingga membentuk satu behavior setting tertentu. Pendekatan rancangan juga menerapkan prinsip-prinsip persepsi sebagaimana yang diterangkan dalam teori Gestalt, untuk penjelasannya sebagai berikut :

Tabel 7.1 Penerapan *Behavior Setting* pada Rancangan

Tema Arsitektur Perilaku		Penerapan dalam Rancangan		Keterangan
BEHAVIOR SETTING	Sistem Aktivitas	Ruang	Aksesibilitas	<u>Observasi</u> Perilaku anak yang aktif gerak akan membutuhkan keluasan beraktivitas serta kemudahan mengakses di ruangan.
				<u>Penerapan</u> Meletakkan perabot dengan memusat/menyebarkan, memberi space sirkulasi ruang yang luas sebagai area bebas gerak anak.
		Kontrol		<u>Observasi</u> Anak-anak memiliki kecenderungan yang mana belum bisa membedakan, dan belum mengetahui batasan dalam aktivitas.
				<u>Penerapan</u> Membedakan warna pada setiap ruang sebagai identitas dan karakter ruang agar anak mudah membedakan, serta penanda sebagai teritori ruang.

PERSEPSI GESTALT	Sistem Setting	Sirkulasi	Aktivitas berulang	<p><u>Observasi</u> Karakter anak yang susah diatur juga tak dapat diprediksi memerlukan arahan dalam alur berkegiatan.</p> <p><u>Penerapan</u> Setiap wahana memiliki penjaga (pemandu) agar aktivitas terorganisir serta tertata rapi.</p>
			Legibilitas	<p><u>Observasi</u> Anak-anak membutuhkan petunjuk sebagai pengarah alur dalam bermain wahana.</p> <p><u>Penerapan</u> Petunjuk berupa peta digital sebagai pengarah bermain anak.</p>
	Kesamaan bentuk (Similarity)	Tampilan Bangunan	Memberikan persepsi melalui tampilan bukaan, lantai serta bentuk bangunan.	<p><u>Observasi</u> Anak-anak akan mudah mengenali benda dengan warna dan tekstur sebagai penanda suatu objek.</p> <p><u>Penerapan</u> Pembedaan material yang digunakan pada dinding, plafond, dan bukaan pada ruang.</p>
	Pendekatan posisi (Proksimitas)	Ruang	Menata jarak kedekatan antar ruang.	<p><u>Observasi</u> Anak-anak yang memerlukan kemudahan aktivitas dalam bermain wahana satu dengan ke wahana berikutnya.</p> <p><u>Penerapan</u> Zona wahana diatur berdekatan agar memudahkan aksesibilitas anak-anak bermain dari wahana satu ke wahana berikutnya.</p>
	Bidang dan simetri (Common Fate)	Tapak	Tampilan tapak dan bangunan menjadi satu kesamaan arah pola.	<p><u>Observasi</u> Tampilan desain harus mewakili karakter dari anak-anak.</p> <p><u>Penerapan</u> Tapak dan bangunan mengikuti pola kontur agar selaras, untuk karakteristik anak menggunakan warna-warni pada tampilan bangunan.</p>
	Kesinambungan (Continuity),	Tampilan bangunan	Menampilkan persepsi melalui tampilan bangunan.	<p><u>Observasi</u> Bukaan yang menunjukkan karakter anak-anak yang playfull.</p> <p><u>Penerapan</u> Bentukan bukaan yang menggunakan tampilan vertikal dengan perulangan warna-warni sebagai karakteristik playfull anak-anak.</p>
	Closure (Ketertutupan)	Ruang	Memberi batas ruangan	<p><u>Observasi</u> Setiap wahana untuk memulai permainan menggunakan pengecekan tiket (berupa jam tangan) agar memudahkan membedakan batas waktu main anak-anak di setiap wahana.</p> <p><u>Penerapan</u> Penjaga tiket disetiap wahana sebagai pengecekan tiket serta pemandu permainan anak.</p>
	Bentuk dan latar (Figure Ground)	Tapak	Menata tatanan tapak dan bangunan	<p><u>Observasi</u> Keselarasan tapak dan bangunan sangat diperlukan agar menjadi satu kesatuan desain.</p> <p><u>Penerapan</u> Tapak menjadi latar dan bangunan menjadi fokus dengan memanfaatkan pola kontur sebagai grid pola keselarasan bangunan dengan tapak.</p>

Sumber : Hasil Rancangan 2018

Berdasarkan tabel diatas penjelasan hasil dari rancangan tersebut akan dibahas pada bab ini, beserta penerapan pendekatan behavior setting dan persepsi dalam rancangan. Meskipun terdapat hasil yang berbeda antara analisis yang telah dirumuskan dengan konsep rancangan, namun perbedaan tersebut masih mengacu pada prinsip-prinsip yang diterapkan dan tidak menyimpang hanya saja dalam perwujudan yang berbeda.

7.2. Hasil Perancangan Tapak

7.2.1. Penataan Massa

Penataan massa mengacu pada peraturan tata guna lahan Kota Batu sebagaimana pada aturan Koefisien Dasar Bangunan (KDB) yaitu 40 % - 60 %. Dengan luasan total pada tapak 3,5 Ha, dan area yang terbangun adalah 15.500 m², atau sekitar 44 % dari total keseluruhan luas tapak. Jadi, secara perhitungan rasio luas area yang terbangun memenuhi persyaratan.

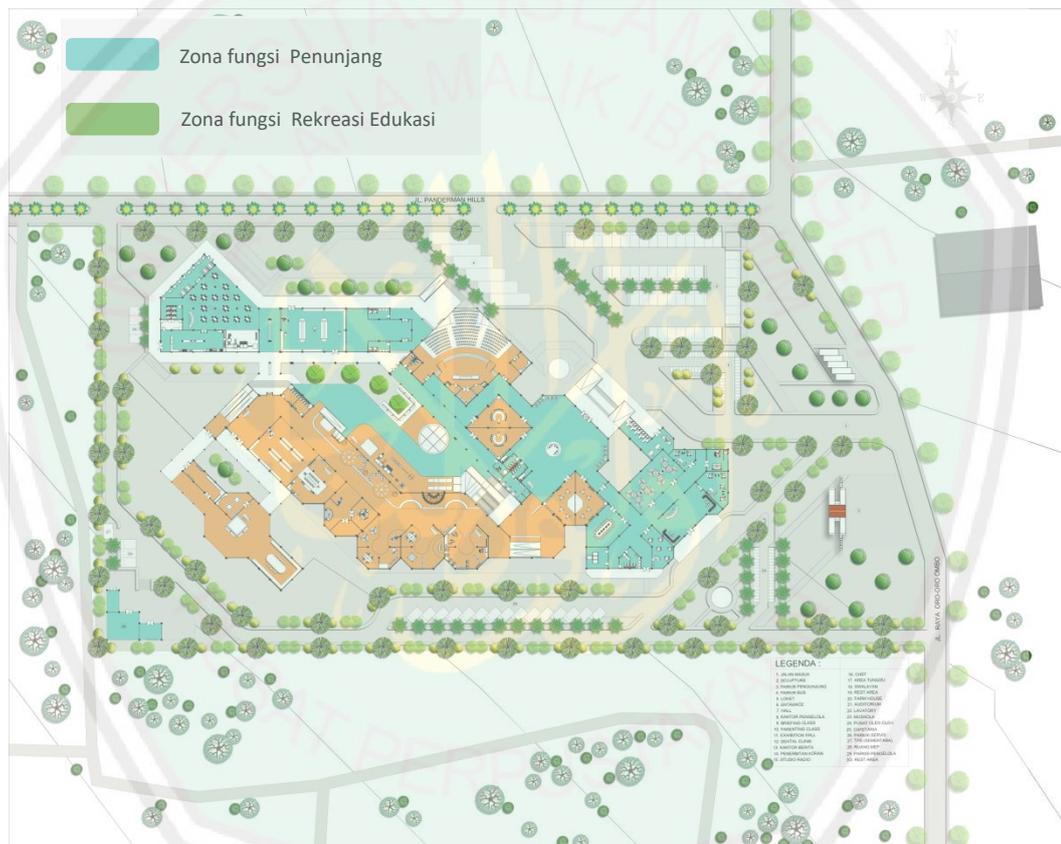


Gambar 7.1 Penataan Massa
Sumber : Hasil Rancangan (2018)

7.2.2. Penzoningan

1. Zona Berdasarkan Fungsi

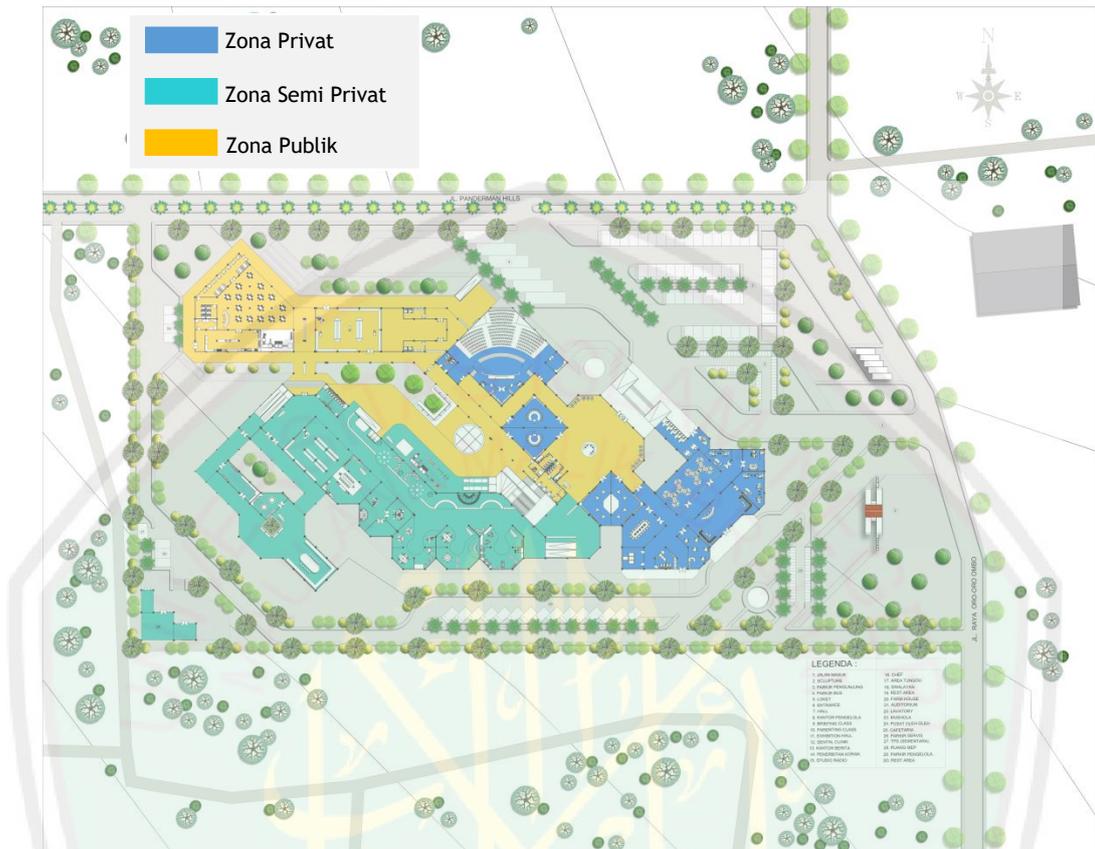
Zona pada rancangan terbagi menjadi dua yaitu zona rekreasi edukasi dan zona pendukung. Zona rekreasi edukasi merupakan ruang-ruang yang memiliki fungsi sebagai bermain dan belajar, seperti ruang wahana-wahana profesi, ruang parenting serta ruang briefing. Sebagai pendukung aktivitas rekreasi edukasi, zona penunjang juga memiliki kategori penunjang seperti ruang pengelola, ruang auditorium, mushola, pusat oleh-oleh serta cafetaria.



Gambar 7.2 Zona Fungsi Ruang
Sumber : Hasil Rancangan (2018)

2. Zona Berdasarkan Sifat

Adanya penzoningan berdasarkan sifat pada tapak dan bangunan untuk mengatur zona yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, dengan meminimalisir jarak sehingga memudahkan aksesibilitas pengguna ke ruang-ruang yang dituju.



Gambar 7.3 Zona Sifat Ruang
Sumber : Hasil Rancangan (2018)

7.2.3. Sirkulasi dan Aksesibilitas

1. Sirkulasi Kendaraan Pengunjung

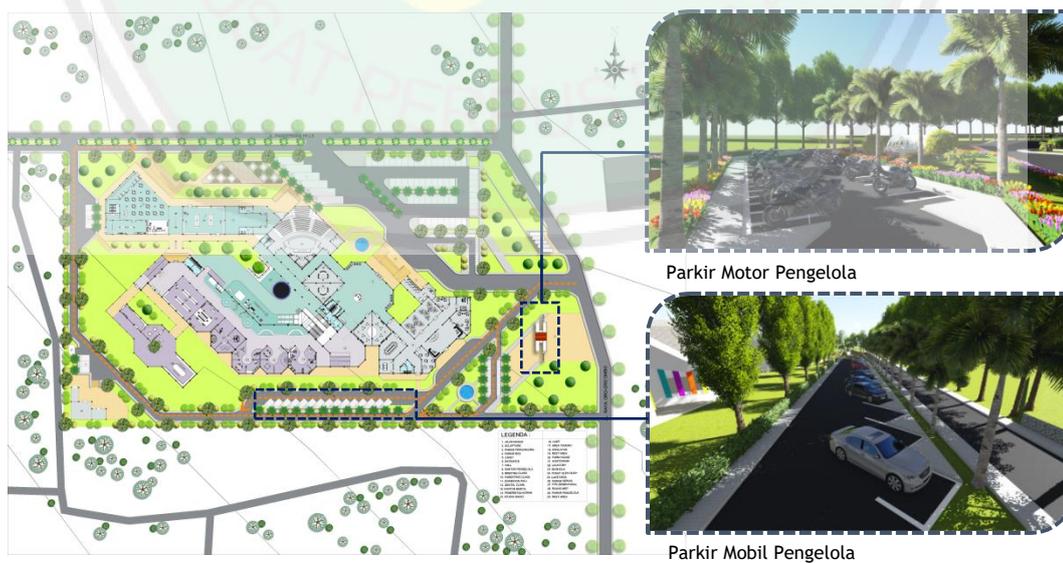
Pengunjung hanya dapat mengakses jalan masuk utama, dan memarkirkan kendaraan dibagian parkir depan. Parkir diletakkan diarea depan sebagai kontrol untuk menciptakan teritori ruang dan memudahkan pengunjung untuk memarkirkan kendaraannya. Adapun sculpture sebagai eye catching dari area ini, penempatan sculpture dibagian kiri jalan masuk, sebagai pemberi persepsi identitas kawasan dan sebagai penanda area masuk kawasan.



Gambar 7.4 Sirkulasi Kendaraan Pengunjung
Sumber : Hasil Rancangan (2018)

2. Sirkulasi Kendaraan Pengelola

Selain pengunjung, pengelola juga dapat mengakses jalan masuk utama dengan pembedaan jalur jalan yang mana area pengelola lebih tersembunyi dan area parkir berada didepan dan samping kantor. Perletakan parkir pengelola tersembunyi dibalik sculpture dengan tujuan agar tidak terekspose oleh pengunjung. Parkiran yang dekat dengan kantor pengelola bertujuan agar memudahkan pengelola mengakses masuk ke bangunan kantor.



Gambar 7.5 Sirkulasi Kendaraan Pengelola
Sumber : Hasil Rancangan (2018)

3. Sirkulasi Servis

Petugas servis dapat mengakses masuk ke kawasan dengan jalur masuk servis, yang mana jalur masuk servis ini berada di sisi paling selatan tapak. Jalan masuk lebih tersembunyi dengan lebar jalan 5 meter, berbeda dengan jalan masuk utama yang memiliki lebar jalan 8 meter sebagaimana menyesuaikan dengan kebutuhan dari penggunaan jalan yang mana jalan servis cenderung jarang di lalui, dan bersifat privat dan jalan masuk utama lebih luas dengan pertimbangan mobilitas lebih tinggi dan sering, juga pertimbangan kendaraan bus yang memerlukan ruang gerak jalan yang lebih luas. Sepanjang jalan masuk area servis terdapat tanaman perdu sedang sebagai estetika juga berfungsi sebagai penanda batas dari tapak.



Gambar 7.6 Sirkulasi Petugas Servis
Sumber : Hasil Rancangan (2018)

4. Sirkulasi Pejalan Kaki

Akses untuk pejalan kaki dapat menggunakan pedestrian yang mana lebar dari pedestrian 150 cm. Pedestrian ini dapat digunakan 2 orang yang berlalu lalang secara berlawanan. Adapun pepohonan berjenis rindang sebagai peneduh untuk pengguna pedestrian, serta penanaman tanaman perdu yang berjenis bunga bewarna-warni sebagai pemberi kesan estetika dan rapi.



Gambar 7.7 Sirkulasi Pejalan Kaki
 Sumber : Hasil Rancangan (2018)

7.2.4. Ruang Terbuka

Pada tatanan ruang luar, kawasan *Kinder Park* memiliki 4 ruang terbuka dengan hiasan berbagai macam jenis tanaman yang menjadikan kawasan semakin berestetika, adapun karakter pada setiap ruang luar untuk memberikan kesan yang berbeda pada setiap penggunaannya.



Gambar 7.8 Ruang Terbuka
 Sumber : Hasil Rancangan (2018)

1. Taman Depan

Taman pada bagian depan lebih cenderung dengan tanaman perdu, yang mana taman ini berada di pertigaan jalan, sehingga untuk menangkap view kedalam jenis tanaman yang dipilih berupa tanaman perdu. Adapun tanaman berjenis rindang pada area ini sebagai peneduh untuk pedestrian pada taman.



Gambar 7.9 Taman Depan
Sumber : Hasil Rancangan (2018)

2. Taman Kantor

Taman kantor berada didepan bangunan kantor, pada taman ini terdapat air mancur sebagai eye catching juga berfungsi memberikan kesan relaxasi pada pengelola. Taman ini banyak ditanami tanaman perdu, dan air mancur sebagai point of view.



Gambar 7.10 Taman Kantor
Sumber : Hasil Rancangan (2018)

3. Rest Area

Rest area merupakan ruang luar yang disediakan untuk menampung sementara pengunjung yang datang berombongan. Rest area ini berdekatan dengan mushola, shopping area serta cafetaria sehingga untuk pengunjung yang menunggu dapat mudah mengakses fasilitas penunjang yang disediakan. Adapun fasilitas gazebo untuk area tunggu, serta tersedianya ayunan agar anak-anak dapat bermain.

Penempatan 2 pohon rindang pada area ini untuk menambah kesan asri dan berfungsi sebagai peneduh.



Gambar 7.11 Rest Area
Sumber : Hasil Rancangan (2018)

4. Taman Indoor

Taman indoor merupakan ruang terbuka yang berada di area playground indoor, taman indoor sebagai penyelaras serta memberi kesan fresh pada area ini serta berpotensi sebagai point of view. Taman yang berada di tengah sebagai batas agar mengatur arah gerak pengunjung agar hanya melewati area yang berteras saja.



Gambar 7.12 Taman Indoor
Sumber : Hasil Rancangan (2018)

7.2.5. View

1. View ke Dalam

Bentuk bangunan dimanfaatkan sebagai potensi view kedalam, dengan bentukan area masuk yang unik serta menggunakan warna mencolok dapat menjadi point of you pada area ini, sehingga dapat menarik perhatian pengunjung. Adapun pewarnaan garis-garis dengan perulangan warna dapat memberi persepsi playfull pada orang yang melihat. Arah hadap bangunan yan mengarah pada pertigaan jalan sebagai pertimbangan untuk memberi kesan penerimaan juga potensi view kedalam.



Gambar 7.13 View ke Dalam
Sumber : Hasil Rancangan (2018)

2. View ke Luar

Bukaan pada lantai dua menggunakan kaca, pemilihan metrial kaca dirasa dapat berpotensi agar pengunjung lebih mudah melihat view keluar. Dengan memanfaatkan potensi bentukan bangunan area playground indoor serta taman tengah dapat menjadikan area ini sebagai eye catching pengunjung dari lantai dua.

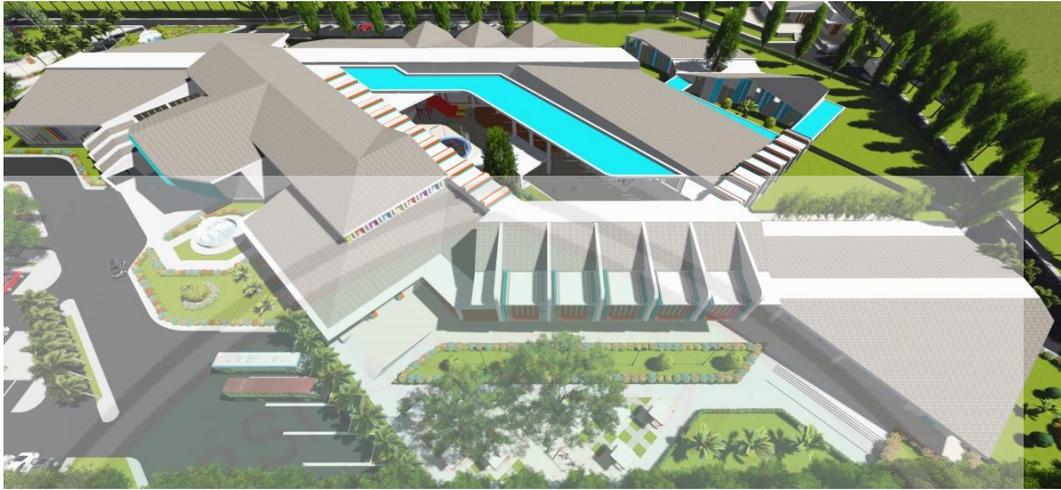


Gambar 7.14 View ke luar
Sumber : Hasil Rancangan (2018)

7.3. Hasil Rancangan Bangunan

7.3.1. Bentuk Bangunan

Bentukan bangunan dan tatanan massa mengikuti pola kontur agar menjadi satu keselaran. Adapun tapak sebagai latar dan bangunan menjadi *point of view*. Bentuk bangunan merupakan satu massa bentang lebar, dengan pertimbangan lebih mudah mengkoneksikan zona satu dengan zona lainnya.



Gambar 7.15 Bentuk Bangunan
 Sumber : Hasil Rancangan (2018)

7.3.2. Fasad Bangunan

Fasad bangunan memiliki perulangan pola berupa garis-garis horisontal, dengan pewarnaan tetrad komplementer. Pemilihan keempat warna ini secara psikologi merupakan warna-warna yang dapat mewakili dari Kinder Park serta memberi kesan playfull pada tampilan. Adapun karakter pemilihan warna yang menurut psikologi sebagai berikut :

-  : Merupakan warna yang kuat dan hangat.
-  : Merupakan warna spiritual, kekayaan dan kebijaksanaan
-  : Ceria serta menyenangkan, cenderung menarik perhatian
-  : Merupakan warna yang dingin dan tenang.

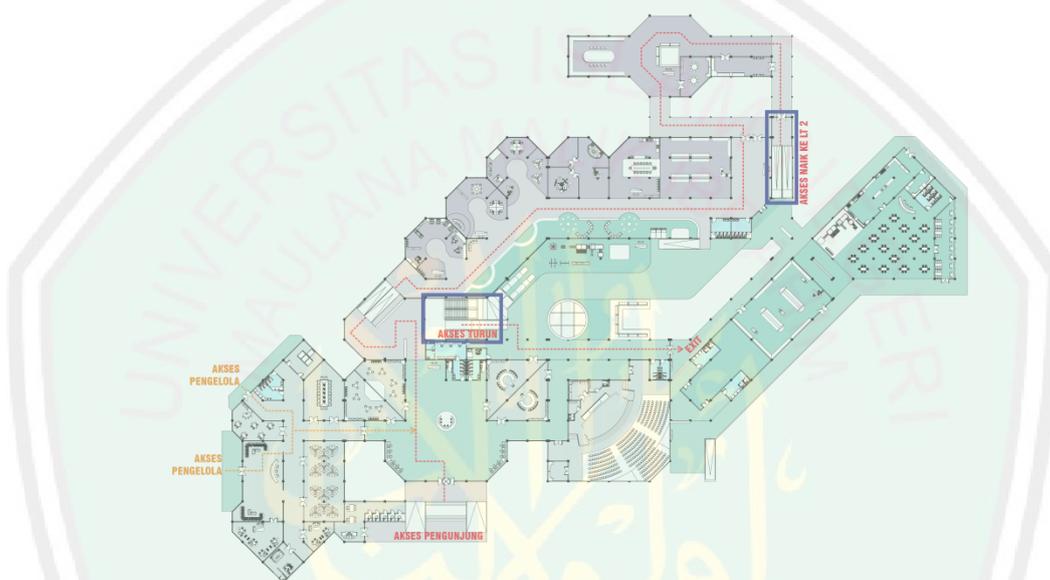


Bentukan pada area depan dibuat lebih eye catching sehingga dapat menjadi point of view serta dapat dengan membedakan warna pintu masuk dapat memberi kesan penerimaan pada pengunjung

Gambar 7.16 Fasad Bangunan
 Sumber : Hasil Rancangan (2018)

7.3.3. Sirkulasi dalam Bangunan

Akses pengelola dapat dijangkau menggunakan 2 pintu masuk kantor, pintu yang utama adalah pintu utama yang juga dapat diakses oleh tamu yang datang, dan pintu yang kedua merupakan pintu servis, dengan pintu ini pengelola yang memarkirkan kendaraan pada sisi selatan dapat mengakses kantor dengan pintu servis. Adapun kelebihan dari pintu servis sebagai akses lalu lalang petugas servis atau mobilitas barang yang masuk kekantor.



Gambar 7.17 Aksesibilitas dalam Bangunan
Sumber : Hasil Rancangan (2018)

Pengunjung dapat mengakses masuk melalui pintu masuk utama dengan melewati pemeriksaan tiket pengunjung baru dapat mengakses area wahana. Untuk memberi keluasan sirkulasi, zona wahana dengan waiting area dipisahkan, untuk membedakan dua personalitas ruang yang berbeda. Akses pengunjung di dalam bangunan diarahkan dengan sirkulasi yang mengalir (keliling) sehingga aktivitas didalam bangunan dapat berjalan dengan rapi dan teratur. Adapun 2 zona aksesibilitas yang digunakan naik turun.



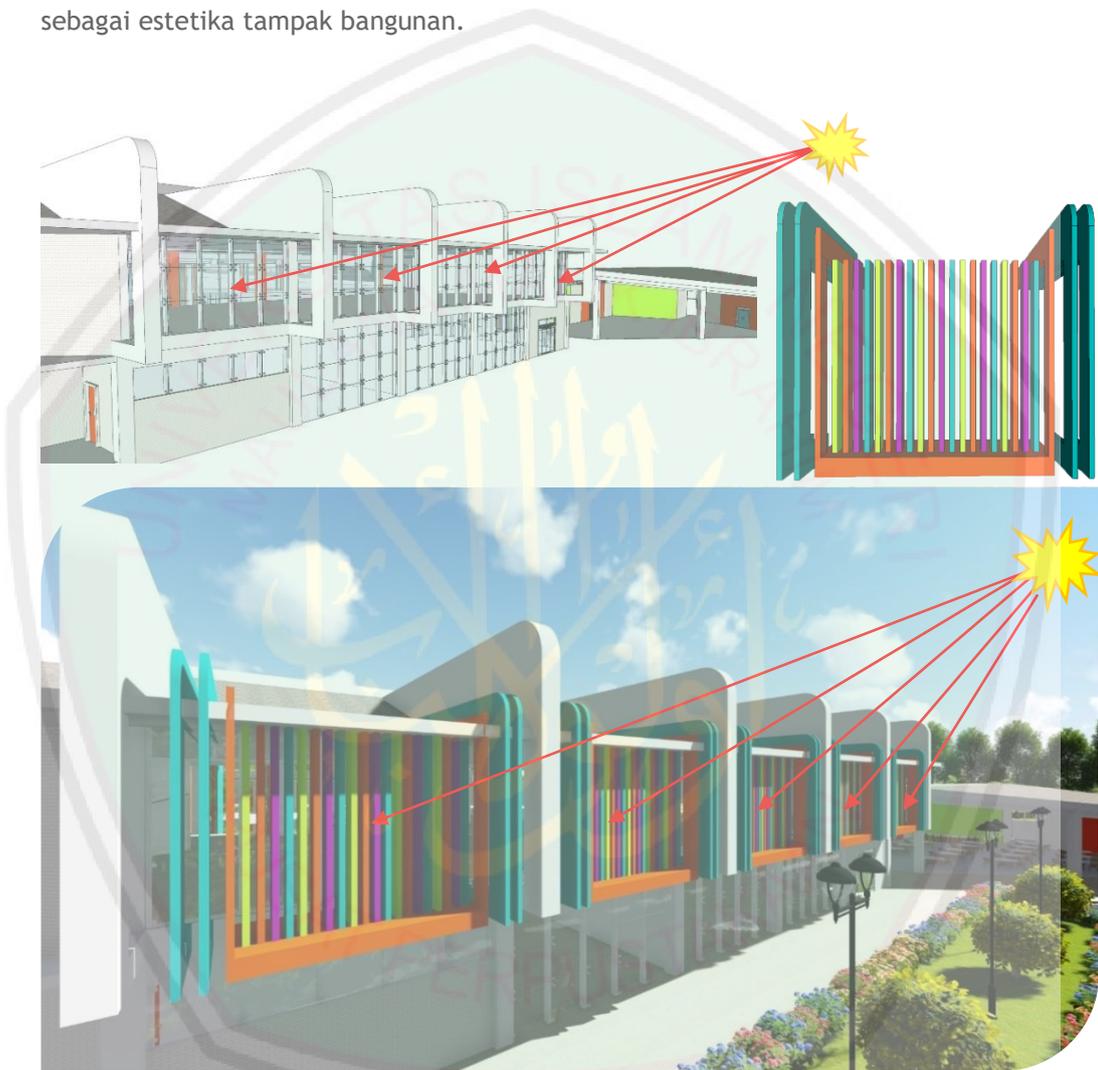
Gambar 7.18 Akses naik ke lantai 2
Sumber : Hasil Rancangan (2018)



Gambar 7.19 Akses turun dari lantai 2
Sumber : Hasil Rancangan (2018)

7.3.4. Detail pada bangunan

Detail pada fasad bangunan yang menggunakan *secondary skin* sebagai pengalau cahaya sinar matahari yang masuk melalui bukaan kaca pada lantai dua. Adapun bentuk dan warna mengikuti bentuk pola yaitu vertikal dengan perungan warna sebagai estetika tampak bangunan.

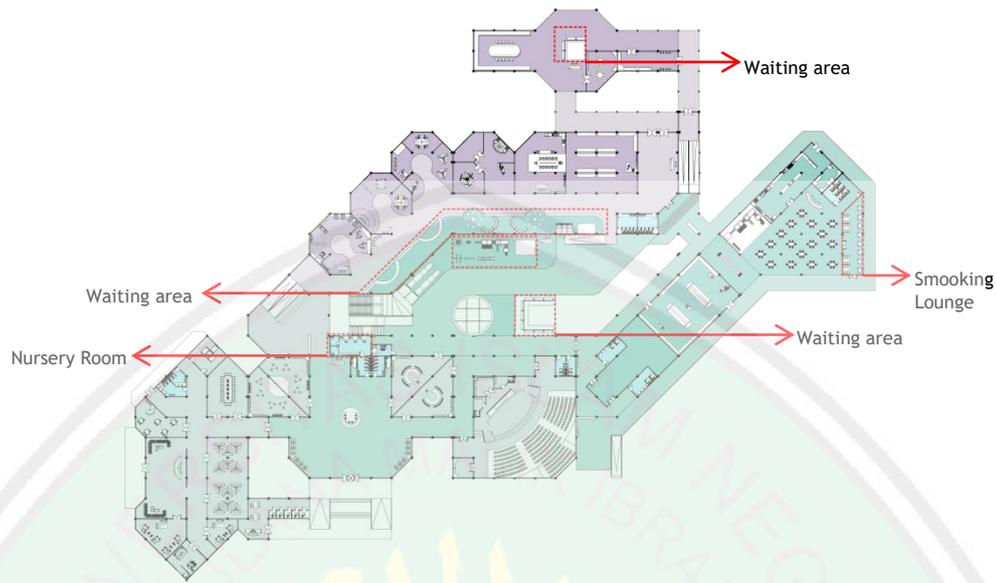


Gambar 7.20 Detail Fasad
Sumber : Hasil Rancangan (2018)

7.4. Hasil Rancangan Ruang

7.4.1. Penataan Ruang

Waiting area terdapat pada setiap wahana, untuk para orang tua yang menunggu. Sedangkan *nursery room* terdapat berdekatan pada *playground outdoor* dan lobby agar mudah diakses oleh pengunjung. Untuk pengguna yang merokok tersedia *smoking lounge* pada *cafeteria*, sehingga kawasan pada bangunan seluruhnya area tanpa rokok.



Gambar 7.21 Penataan Ruang
Sumber : Hasil Rancangan (2018)

7.4.2. Suasana ruang

1. Parenting Class

Ruang pada *Parenting class* dibuat melingkar, untuk kesan lebih dekat dan berhadapan, adapun perletakan perabot di tata meminggir untuk space sirkulasi dalam ruang lebih luas. Akses ada dua pintu masuk dan keluar, akses dibedakan untuk mengarahkan pengguna ke zona berikutnya.



Gambar 7.22 Ruang *Parenting Class*
Sumber : Hasil Rancangan (2018)

Ketinggian ruang pada *Parenting class* ini adalah 4 meter, dengan pertimbangan jumlah pengguna pada ruang sekitar 15 orang sehingga kesan luas dan tinggi diperlukan, sehingga tidak terkesan sesak saat didalamnya. Untuk pewarnaan dinding menggunakan warna hijau kekuningan agar terkesan ceria dan warna putih sebagai warna latar mural, fokus dinding terdapat pada mural yang bergambar

ilustrasi *Multiple intelligence* pada anak. Mural ini sebagai penguat fungsi pada ruang yang digunakan yaitu *Parenting class*.

2. Fashion Show

Ruangan disetting dengan perletakan perabot memusat untuk mempermudah sirkulasi, panggung yang dikelilingi penonton dengan barisan utama penonton anak-anak serta barisan belakang untuk orang tua yang menonton. Adapun skala dengan tinggi 5 meter dengan pertimbangan fungsi ruang yang digunakan oleh orang banyak dan dengan perabot fubrikasi lampu yang cukup banyak membuat panas ruangan sehingga skala ruang didesain lebih luas agar tidak terkesan sesak.



Gambar 7.23 Ruang *Fashion Show*
Sumber : Hasil Rancangan (2018)

3. Wahana Musik

Wahana Konser musik didesain secara central, yang mana kursi berjejer oval mengarah ke panggung. Ketinggian pada panggung 2 meter dengan pertimbangan pengguna yang merupakan anak-anak, serta pada area penonton panggung didesain lebih tinggi yaitu 3 meter dengan pertimbangan pengguna yang merupakan orang tua yang menonton anaknya yang bermain musik.



Gambar 7.24 Ruang konser Musik
Sumber : Hasil Rancangan (2018)

4. Wahana Radio Station

Ruang studio radio menggunakan dinding yang di cat caryon sebagai simbol kreatifitas anak. Penambahan warna orange pada dinding untuk kesan ceria dan menarik pada anak. Sedangkan line garis hijau toska sebagai tampilan warna yang senada dengan lainnya juga memberi kesan dingin. Untuk skala ruangan 2 meter pada area tengah dengan kesan pada area siaran lebih dekat dan central, sehingga orang yang melihat akan fokus pada point of view pada area siaran.



Gambar 7.25 Ruang Radio Studio
Sumber : Hasil Rancangan (2018)

5. Dental Clinic

Ruang dental clinic menggunakan dominan warna hijau toska untuk kesan dingin dan tenang, sedangkan pada dinding menggunakan walpaper gambar cartoon gigi untuk penguat kesan identitas ruang lebih kuat. Skala tinggi ruang 2 meter pada area perawatan gigi, sedangkan tinggi ruang pada area tengah lebih tinggi yaitu 2.5 meter. Perabot pada wahana di desain dengan perletak di pinggir sehingga area tengah kosong yang mana akan difungsikan sebagai area sirkulasi dalam ruangan.



Gambar 7.26 Ruang Dental Clinic
Sumber : Hasil Rancangan (2018)

6. Ruang Karyawan

Ruang kantor didominasi warna putih sebagai kesan warna formal serta aksent-aksen warna hijau pada kolom agar selaras dengan ruang lainnya. Adapun perletakan perabot yang ditengah untuk kesan dekat, dan dengan adanya skat untuk pekerja agar tetap fokus dalam bekerja. Pada ruang ini dibagi menjadi dua zona agar sirkulasi memudahkan sirkulasi dan memberi ruang gerak yang lebih luas. Skala ruangan ini memiliki tinggi 4 meter dengan pertimbangan aktivitas ruang yang digunakan sebagai ruang bersama dalam bekerja sehingga ruangan didesain tinggi. Dan pada area plafound terdapat lingkaran sebagai zona lampu dan berfungsi sebagai aksent dalam ruangan ini.



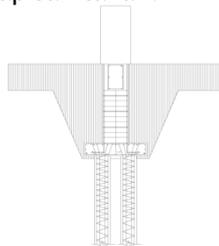
Gambar 7.27 Ruang Karyawan
Sumber : Hasil Rancangan (2018)

7.5. Hasil Rancangan Struktur

Jenis struktur yang digunakan pada bangunan merupakan struktur bentang lebar, dengan kondisi lahan yang berkontur menjadi pertimbangan desain dalam menentukan jenis pondasi.

7.5.1. Pondasi

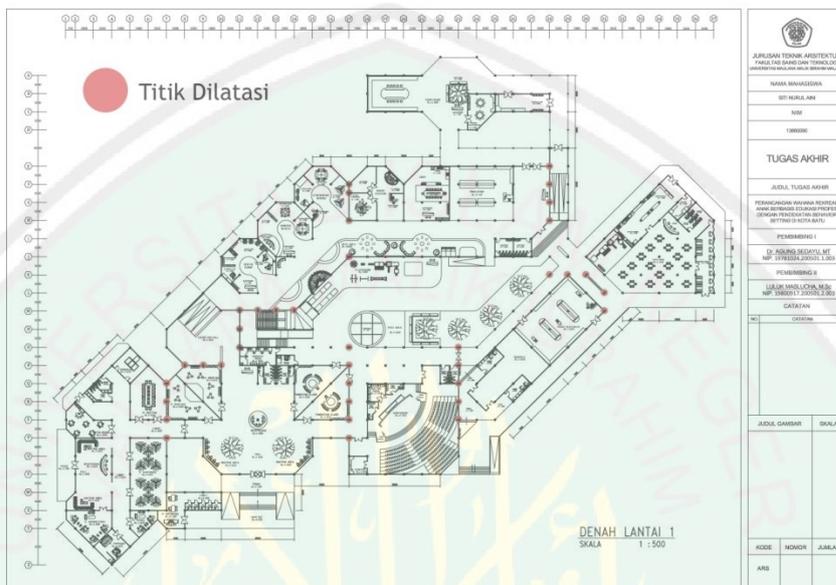
Struktur bangunan yang berupa bentang lebar dengan kondisi tapak berkontur maka pondasi yang digunakan untuk pada bangunan adalah pondasi tiang pancang. Adapun keunggulan pondasi tiang pancang sebagai pembawa beban beban kontruksi diatas permukaan tanah kedalam lapisan tanah.



Gambar 7.28 Tiang Pancang
Sumber : Hasil Rancangan (2018)

7.5.2. Dilatasi Bangunan

Berdasarkan jenis bangunan yang merupakan bentang lebar maka pada titik tertentu dibuat struktur dilatasi pada kolom untuk memperkuat struktur pada bangunan. Adapun titik dilatasi terdapat pada tanda merah pada gambar dibawah ini.

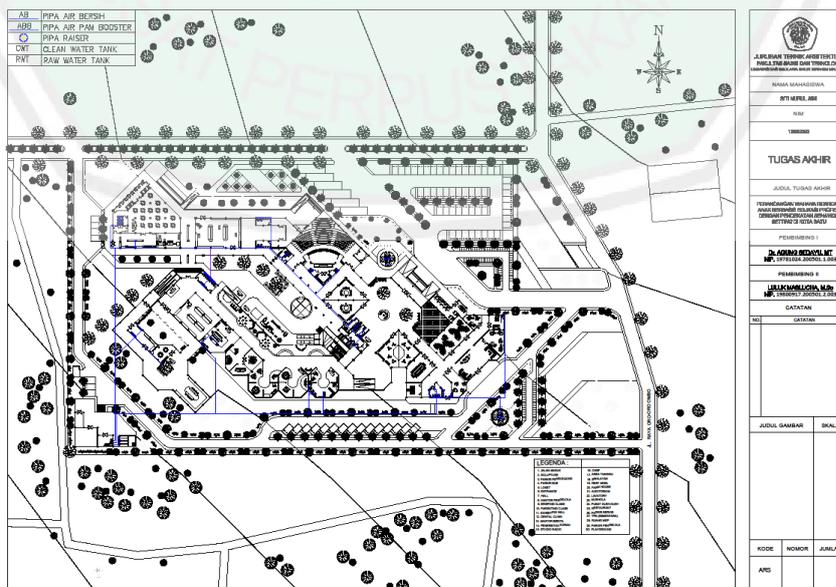


Gambar 7.29 Dilatasi Kolom
Sumber : Hasil Rancangan (2018)

7.6. Hasil Rancangan Utilitas

1. Air Bersih

Air dari sumber dimasukkan ke GWT dan disaring didlm Clean water tank, lalu air didistribusikan ke dlm bangunan menggunakan gaya gravitasi yang didukung oleh booster.



Gambar 7.30 Utilitas Air Bersih
Sumber : Hasil Rancangan (2018)

2. Air Kotor

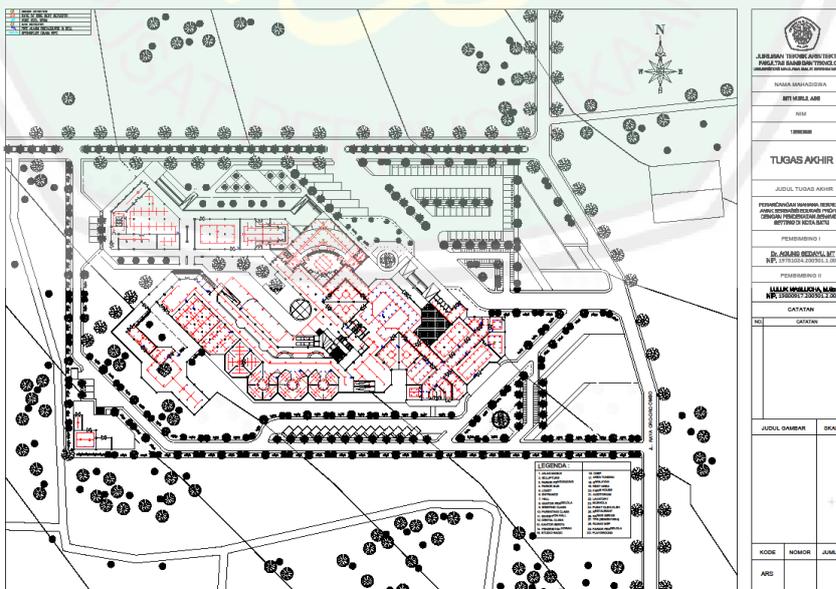
Limbah padat melalui soil tank sedangkan limbah cair melalui waste stack, yang kemudian dua pipa disalurkan ke house drain, lalu ke house sewer untuk menghindari bau, sebelumnya limbah disalurkan menuju parit limbah sudah bebas dari polutan.



Gambar 7.31 Utilitas Air Kotor
Sumber : Hasil Rancangan (2018)

3. Sprinkle

Sebagai pemanfaatan air hujan springkel menggunakan air hujan, air dari pdam sebagai air cadangan. Desain sprikle tersimpan diatas plafound sehingga tidak mengganggu interior ruang.



Gambar 7.32 Springkel
Sumber : Hasil Rancangan (2018)

BAB VIII

PENUTUP

8.1. Kesimpulan

Pendidikan karakter anak pada usia dini sangat penting, banyak cara untuk menstimulus anak-anak agar kecerdasan (*Multiple Intellegence*) semakin meningkat. Perancangan Wahana Rekreasi Anak Berbasis Edukasi Profesi merupakan tempat bermain anak dengan metode belajar sambil bermain, dengan konsep bermain peran (*Role Play*) profesi yang mudah dan menyenangkan untuk dimainkan anak-anak. Pemilihan profesi berdasarkan 8 kecerdasan (*Multiple Intellegence*). Pendekatan perancangan menggunakan *Behavior Setting*, dan prinsip-prinsip persepsi dari teori Gestalt. Dengan *Behavior Setting* diharapkan dapat mengatur aktivitas dan perilaku pengguna dalam bermain. Dan terapan persepsi diharapkan akan memberi kesan pada pengguna seperti benar-benar sedang berprofesi. Dari kedua pendekatan tersebut dilakukan analisis dengan pilihan beberapa opsi yang pada akhirnya menghasilkan sebuah kesimpulan berupa konsep yaitu *Connection* yang berarti mempermudah pengguna dalam beraktivitas dengan membuat sirkulasi mengelilingi, sehingga pengguna akan mudah menjangkau area-area wahana. Pada rancangan berbasis edukasi profesi diharapkan bisa menjadi sarana pengenalan profesi, serta tempat bermain peran untuk anak-anak sehingga anak-anak akan termotivasi dalam bercita-cita. Sedangkan edukasi untuk para orang tua adalah pentingnya mengenal bakat anak sedari dini sehingga akan mempermudah orang tua dalam mengarahkan anak.

8.2. Saran

Banyak hal yang mungkin belum tersentuh pada aspek-aspek perancangan Wahana Rekreasi Anak ini, maka dari itu perlunya kajian yang lebih lanjut mengenai objek ataupun pendekatan yang digunakan demi kesempurnaan perancangan ini. Dalam perancangan Wahana Rekreasi Anak ini tentunya masih banyak hal yang perlu diperhatikan dan dikaji lebih dalam lagi, terkait objek perancangan yaitu Wahana Rekreasi Anak, pendekatan rancangan yaitu Behavior Setting. Jadi perlu diketahui bahwa perancangan objek ini masih dalam lingkup desain perancangan arsitektur yang menerapkan dasar dan prinsip arsitektur drngan integrasi islam.

Dengan hal tersebut, diharapkan perancangan objek ini nantinya dapat menjadi kajian pembahasan arsitektur lebih lanjut mengenai objek dan pendekatan rancangan. Selain itu juga dapat dikembangkan menjadi lebih lengkap sehingga dapat bermanfaat bagi keilmuan arsitektur dan pemahaman terhadap objek dan pendekatan rancangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: PT Indeks.
- Anwar dan Arsyad. 2009. Pendidikan Anak Usia Dini. Bandung: Alfabeta.
- Lidwa shohih bukari, 1296.
- Shoba Dewey Chugani, *Anak yang cerdas, Anak yang bermain*. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. 2009), h.19.
- Armstrong, Thomas. 2002. Setiap Anak Cerdas (terjemah oleh Rina Buntaman). Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- <http://bappesda.jatimprov.go.id>. Diakses pada tanggal 21 April 2016.
- <http://kbbi.web.id/wahana>
- Chaplin, J.P. 2006. Kamus Lengkap Psikologi. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING/PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Agung Sedayu, M.T.
NIP : 19781024 200501 1 003

Selaku dosen pembimbing I Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Siti Nurul Aini
NIM : 13660090
Judul Tugas Akhir : Perancangan Wahana Rekreasi Anak Berbasis
Edukasi Profesi dengan Pendekatan *Behavior*
Setting di Kota Batu

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars).

Malang, 26 Juni 2018
Yang menyatakan,

Dr. Agung Sedayu, M.T.
NIP. 19781024 200501 1 003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING/PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : A. Ghanaim Fasya, Msi.

NIP : 19820616 200604 1 002

Selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Siti Nurul Aini

NIM : 13660090

Judul Tugas Akhir : Perancangan Wahana Rekreasi Anak Berbasis
Edukasi Profesi dengan Pendekatan *Behavior*
Setting di Kota Batu

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars).

Malang, 26 Juni 2018
Yang menyatakan,

A. Ghanaim Fasya, M.Si
NIP. 19820616 200604 1 002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING/PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aldrin Y. Firmansyah, M.T.

NIP : 19770818 200501 1 001

Selaku dosen penguji utama Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Siti Nurul Aini

NIM : 13660090

Judul Tugas Akhir : Perancangan Wahana Rekreasi Anak Berbasis
Edukasi Profesi dengan Pendekatan *Behavior*
Setting di Kota Batu

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars).

Malang, 26 Juni 2018
Yang menyatakan,

Aldrin Y. Firmansyah, M.T.
NIP. 19770818 200501 1 001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING/PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agus Subaqin, M.T.

NIP : 19740825 200901 1 006

Selaku dosen ketua pengujian Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Siti Nurul Aini

NIM : 13660090

Judul Tugas Akhir : Perancangan Wahana Rekreasi Anak Berbasis
Edukasi Profesi dengan Pendekatan *Behavior*
Setting di Kota Batu

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars).

Malang, 26 Juni 2018

Yang menyatakan,

Agus Subaqin, M.T.
NIP. 19740825 200901 1 006



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**FORM PERSETUJUAN REVISI
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Nama : Siti Nurul Aini
NIM : 13660090
Judul Tugas Akhir : Perancangan Wahana Rekreasi Anak Berbasis
Edukasi Profesi dengan Pendekatan *Behavior*
Setting di Kota Batu

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 26 Juni 2018
Dosen Pembimbing I,

Dr. Agung Sedayu, M.T.
NIP. 19781024 200501 1 003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**FORM PERSETUJUAN REVISI
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Nama : Siti Nurul Aini
NIM : 13660090
Judul Tugas Akhir : Perancangan Wahana Rekreasi Anak Berbasis
Edukasi Profesi dengan Pendekatan *Behavior*
Setting di Kota Batu

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen) :

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 26 Juni 2018
Dosen Pembimbing II,

A. Ghanaim Fasya, M.Si
NIP. 19820616 200604 1 002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**FORM PERSETUJUAN REVISI
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Nama : Siti Nurul Aini
NIM : 13660090
Judul Tugas Akhir : Perancangan Wahana Rekreasi Anak Berbasis
Edukasi Profesi dengan Pendekatan *Behavior*
Setting di Kota Batu

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 26 Juni 2018
Dosen Penguji Utama,

Aldrin Y. Firmansyah, M.T.
NIP. 19770818 200501 1 001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**FORM PERSETUJUAN REVISI
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Nama : Siti Nurul Aini
NIM : 13660090
Judul Tugas Akhir : Perancangan Wahana Rekreasi Anak Berbasis
Edukasi Profesi dengan Pendekatan *Behavior*
Setting di Kota Batu

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 26 Juni 2018
Dosen Ketua Penguji,

Agus Subaqin, M.T.
NIP. 19740825 200901 1 006



 <p>JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>		
NAMA MAHASISWA		
SITI NURUL ANI		
NIM		
13860190		
TUGAS AKHIR		
JUDUL TUGAS AKHIR		
PERANCANGAN WAHANA REKREASI ANAK BERBASIS EDUKASI PROFESI DENGAN PENDEKATAN BEHAVIOR SETTING DI POKOK BERTU		
PEMBIMBING I		
Dr. AGUNG SEDAYU MT NIP. 19781024.200501.1.003		
PEMBIMBING II		
LULUK MASLUCHA, M.Si. NIP. 19800917.200501.2.003		
CATATAN		
NO	CATATAN	
JUDUL GAMBAR		
SKALA		
KODE ARS	NOMOR	JUMLAH





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

SITI NURUL ANI

NIM

13600060

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN RUANGAN PERSESAN ANAK BERBASIS EDGAS PROFESI DENGAN PENDEKATAN BEHAVIOR SETTING DI KOTA BATU

PEMBIMBING I

DR. AGUNG BEDAYU, MT
NIP. 197810242005011003

PEMBIMBING II

LULUK MASLUCHA, M.Sc
NIP. 198609172005012003

CATATAN

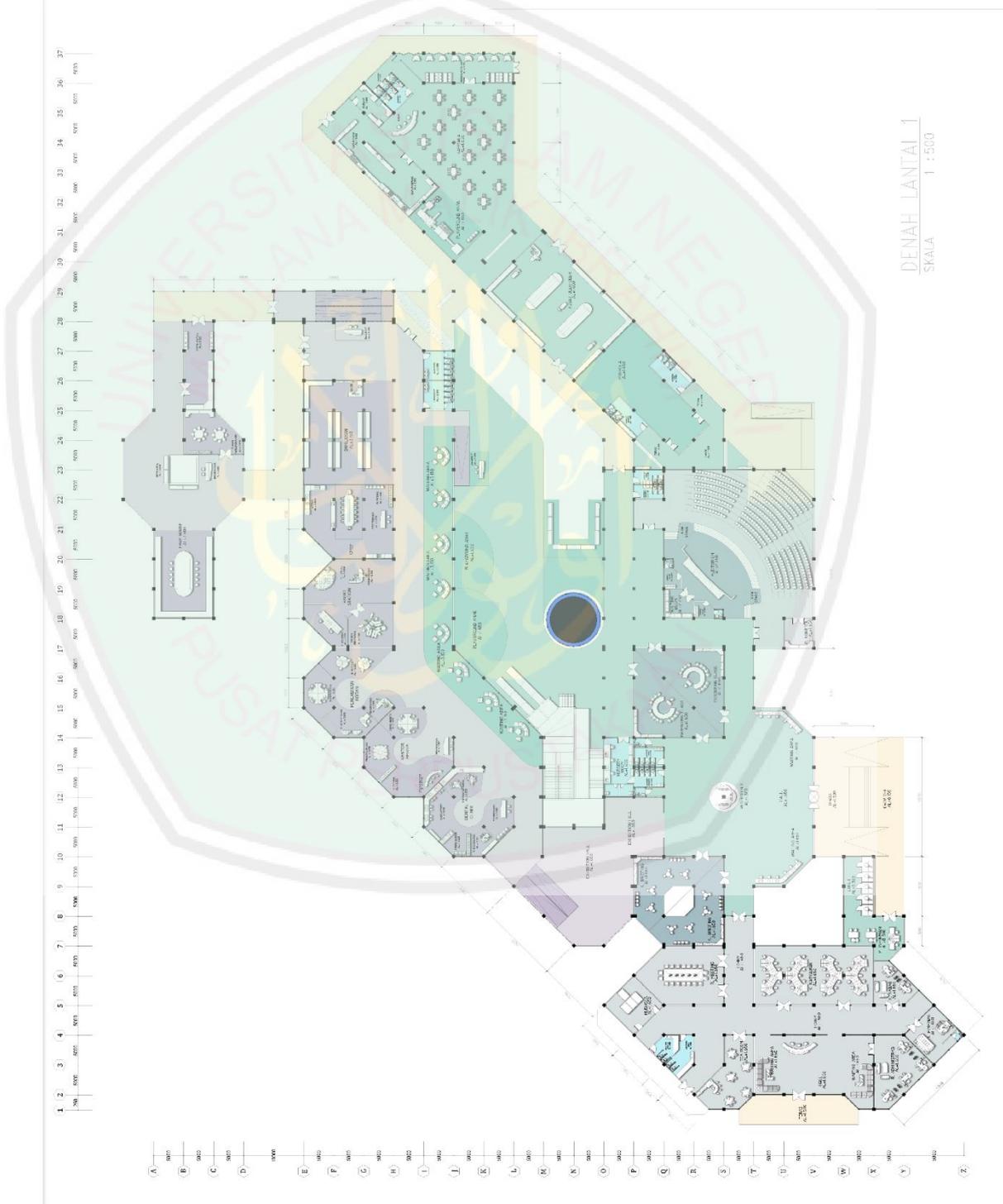
NO. CATATAN

JUDUL GAMBAR

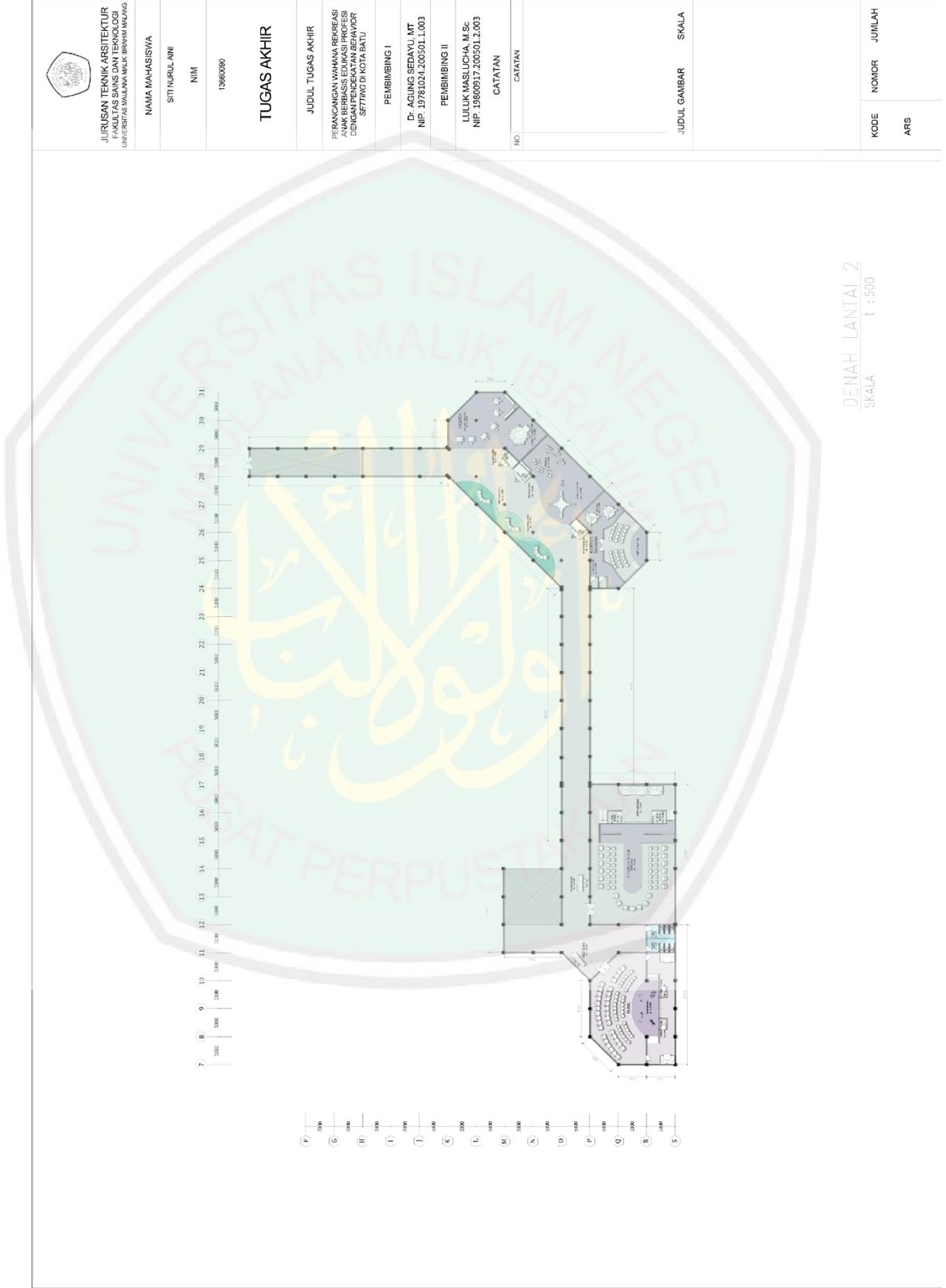
SKALA

KODE NOMOR JUMLAH

ARS

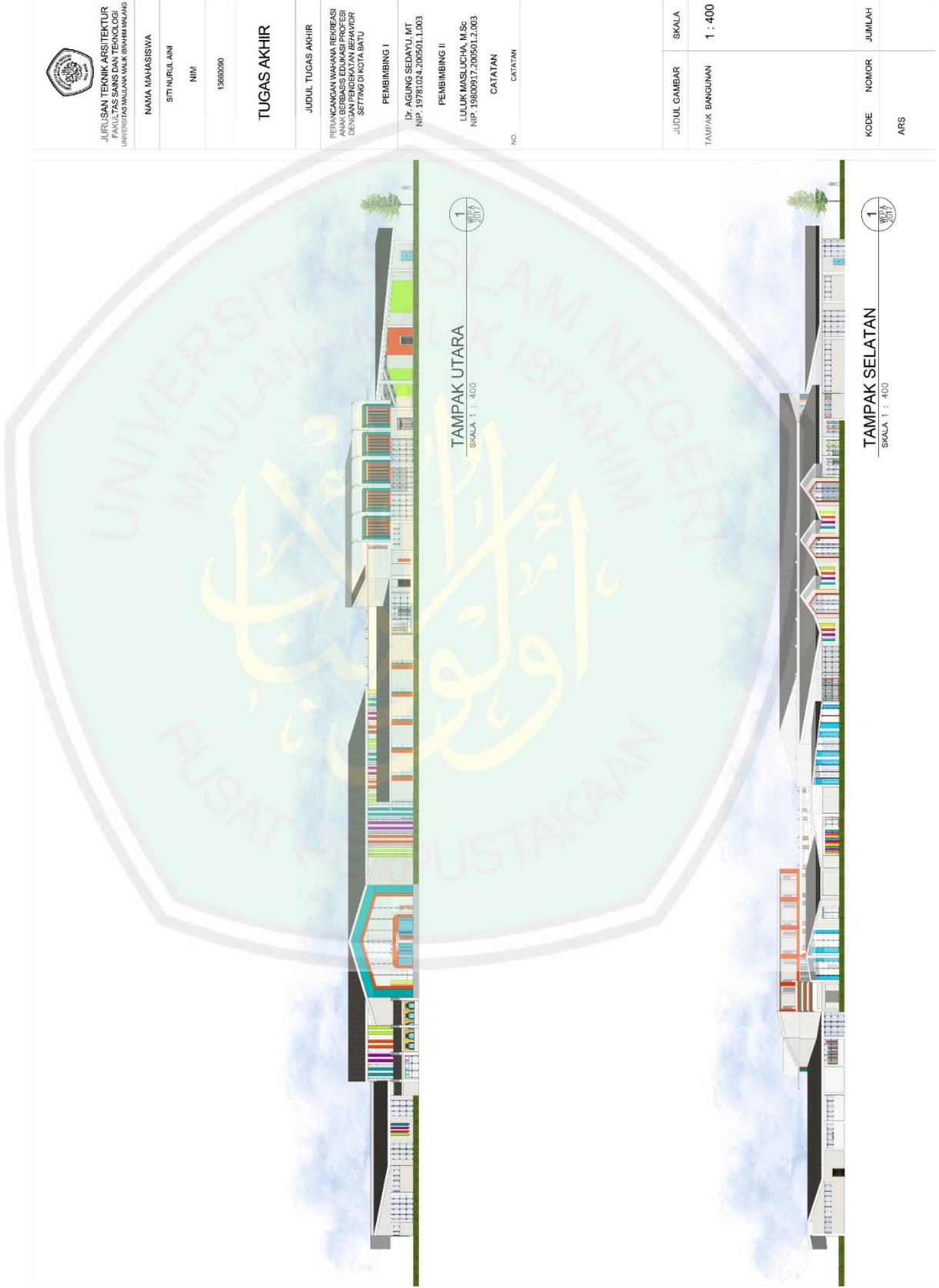


DENAH LANTAI 1
SKALA 1 : 500



DENAH LANTAI 2
SKALA 1 : 500

 <p>JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>		
NAMA MAHASISWA		
SITI NURUL ANI		
NIM		
13960090		
TUGAS AKHIR		
JUDUL TUGAS AKHIR		
PERANCANGAN WAHANA REKREASI ANAK BERBASIS EDUKASI PROFESI DAN KEMAMPUAN KAWANAN SETTING DI KOTA BATU		
PEMBIMBING I		
Dr. AGUNG SEDAYU MT NIP. 19781024.200501.1.003		
PEMBIMBING II		
LULUK MASLUCHA, M.Sc NIP. 19860917.200501.2.003		
CATATAN		
NO	CATATAN	
JUDUL GAMBAR		
SKALA		
KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA
SITI NURUL ANI
NIM
13600090

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN WAHANA REKREASI
ANAK BERBASIS EDUKASI PROFESI
DENGAN TEMA KAWAN PAVIOR
SETING DI KOTA BATU

PEMBIMBING I

Dr. AGUNG SEDAYU, MT
NIP. 19781024-2005011003

PEMBIMBING II

ILUJUK MASLUCHA, M.Sc
NIP. 19800917-2005012003

CATATAN

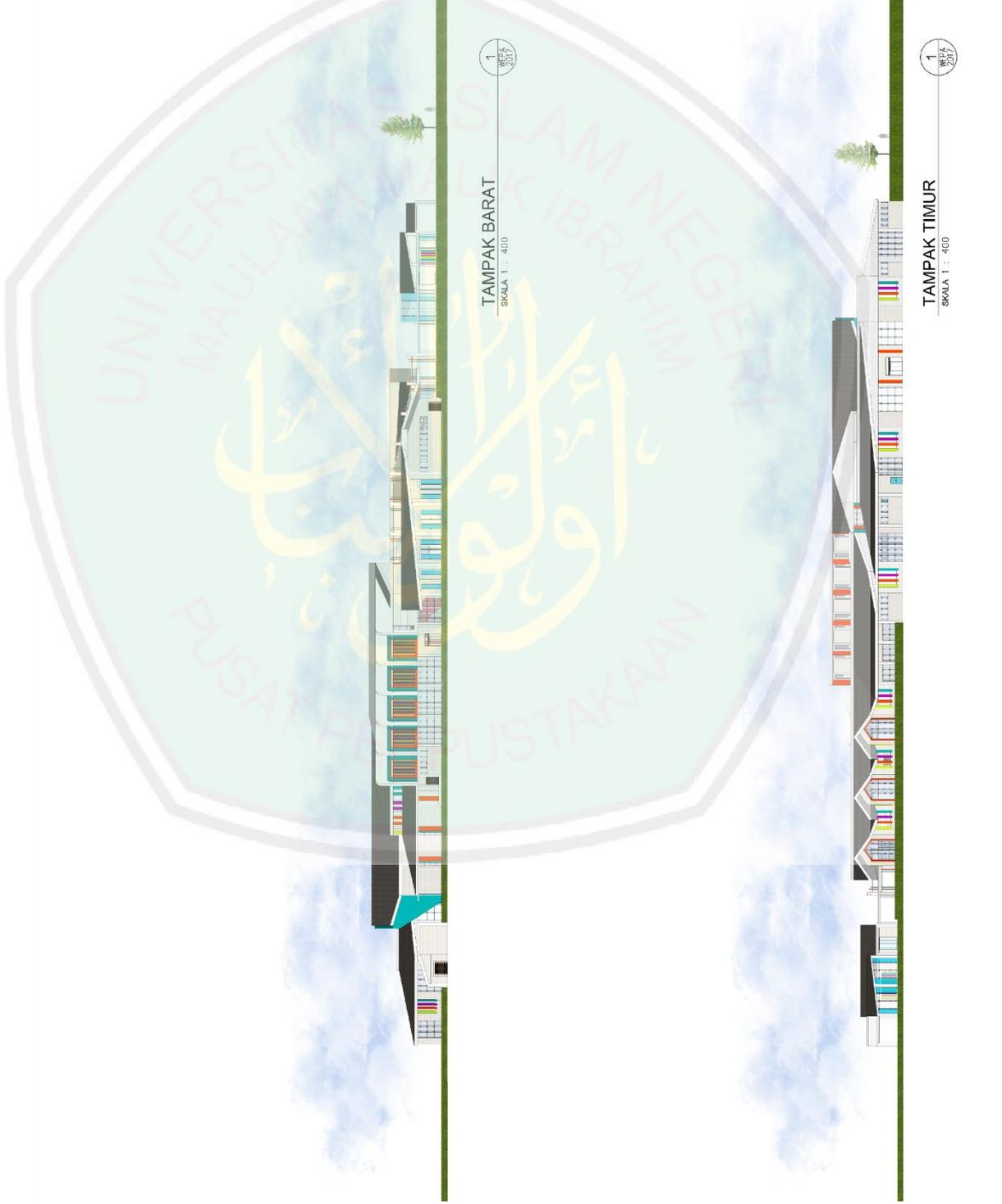
NO. CATATAN

JUDUL GAMBAR SKALA

TAMPAK BANGUNAN 1 : 400

KODE NOMOR JUMLAH

ARS



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

SITI NURUL ANI

NIM

13660060

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN WILAYAH REKREASI
ANAK BERBASIS EDUKASI PROFESI
DIEN KEMAHAYWAKILAN
SETTING DI KOTA BATU

PEMBIMBING I

Dr. AGUNG SEDAYU, MT
NIP. 19781024-2005011003

PEMBIMBING II

LULUK MASLUCHA, M.Sc
NIP. 19860317-2005012003

CATATAN

NO.

CAVATAM

JUDUL GAMBAR SKALA

TAMPAK BANGUNAN 1 : 400

KODE NOMOR JUMLAH

ARS

TAMPAK TIMUR
SKALA 1 : 400





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

SITI NURUL ANI

NIM

13660090

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN WAHANA REKREASI
ANAK BERBASIS EDUKASI PROFESI
DENGAN TEMA KAWANAN
SITTING DI KOTA BATU

PEMBIMBING I

Dr. AGUNG SEDAYU, MT
NIP. 19781024.200501.1.003

PEMBIMBING II

LULUK MASLUCHA, M.Sc
NIP. 19860317.200501.2.003

CATATAN

NO

CATATAN

JUDUL GAMBAR

SKALA

TAMPAK KAWASAN 1 : 500

KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAWA MAHASISWA

SITI NURUL ANI

NIM

13660090

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN WAIANA REKREASI
ANAK BERBASIS EDUKASI PROFESI
DEKAT DENGAN KAWASAN WISATA
SETINGGI DI KOTA BAKU

PEMIMBING I

Dr. AGUNG SEDAYU MT
NIP. 19781024.200501.1.003

PEMIMBING II

LUKLUK MASLUCHA, M.Si
NIP. 19800917.200912.009

CATATAN

NO. CATATAN

JUDUL GAMBAR

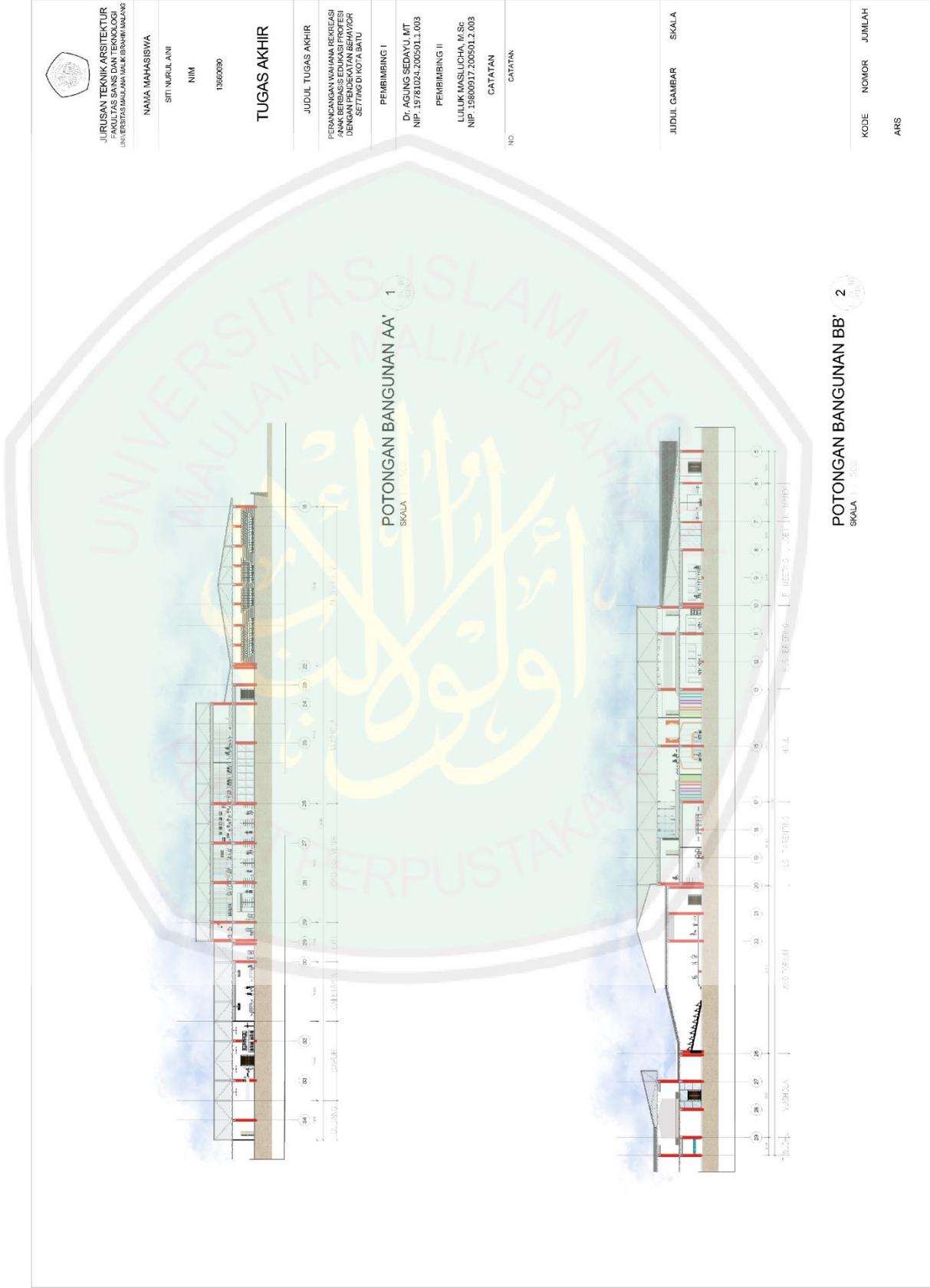
SKALA

POTONGAN BANGUNAN BB' 2

SKALA

KODE NOMOR JUMLAH

ARS





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

SITI NURULANI

NIM

13850090

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERENCANAAN WAHANA REKREASI
ANAK BERBASIS EDUKASI PROFESI
DESAIN DAN KONSTRUKSI
SETTING DI KOTA BATU

PEMBIMBING I

Dr. AGUNG SEDAYU MT
NIP. 197810242005011003

PEMBIMBING II

LULUK MASLUCHA M.Si
NIP. 198609172005012003

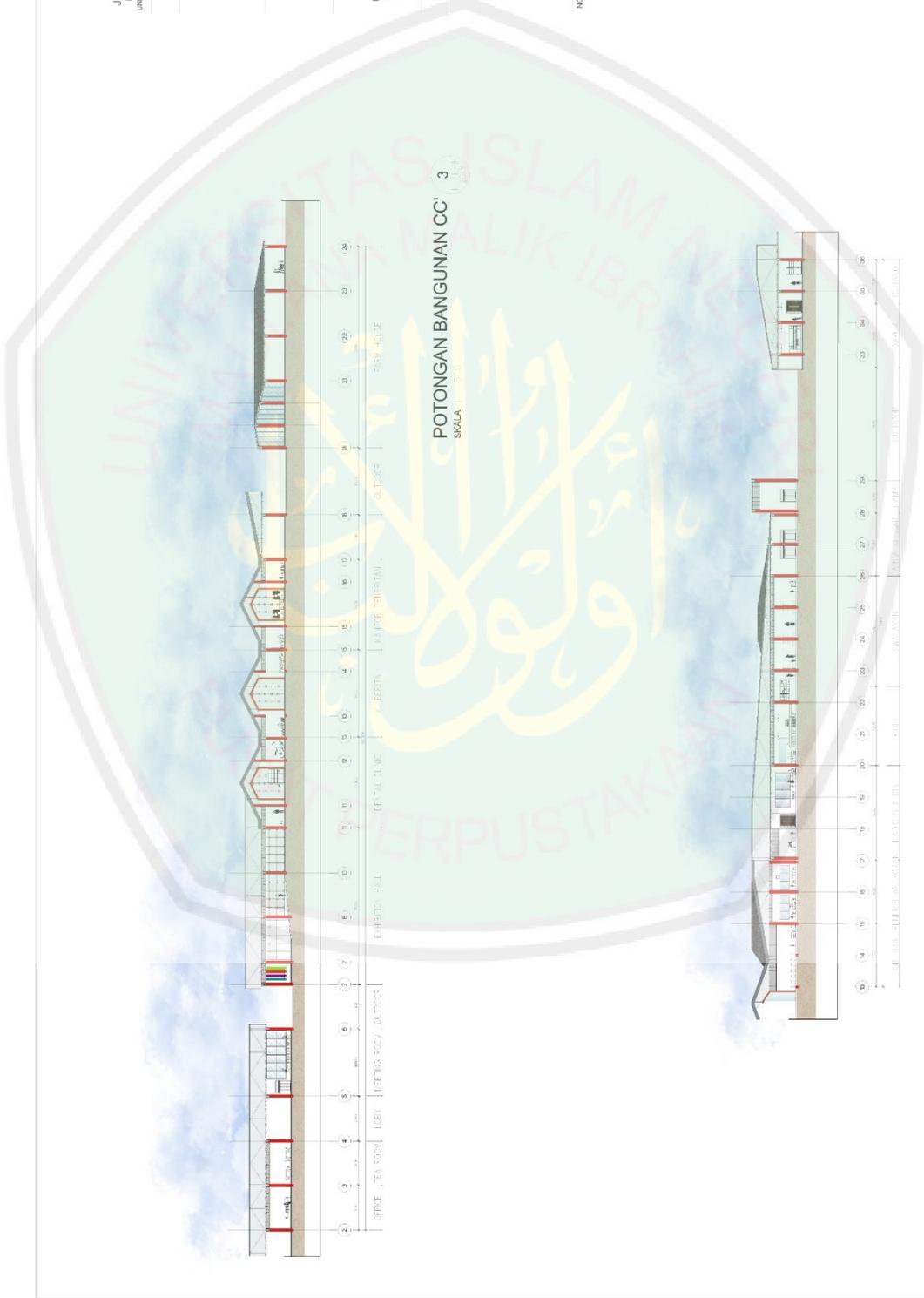
CATATAN

NO.

CATATAN

JUDUL GAMBAR

SKALA



POTONGAN BANGUNAN DD' 2
SKALA 1 : 500

KODE NOMOR

JUMLAH

ARS



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

SITI NURUL ANI

NIM

13860060

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN WAHANA REKREASI
ANAK BERBASIS EDUKASI PROFESI
DOKTER GIGI DAN MULOK
SITTING DI KOTA BNTU

PEMBIMBING I

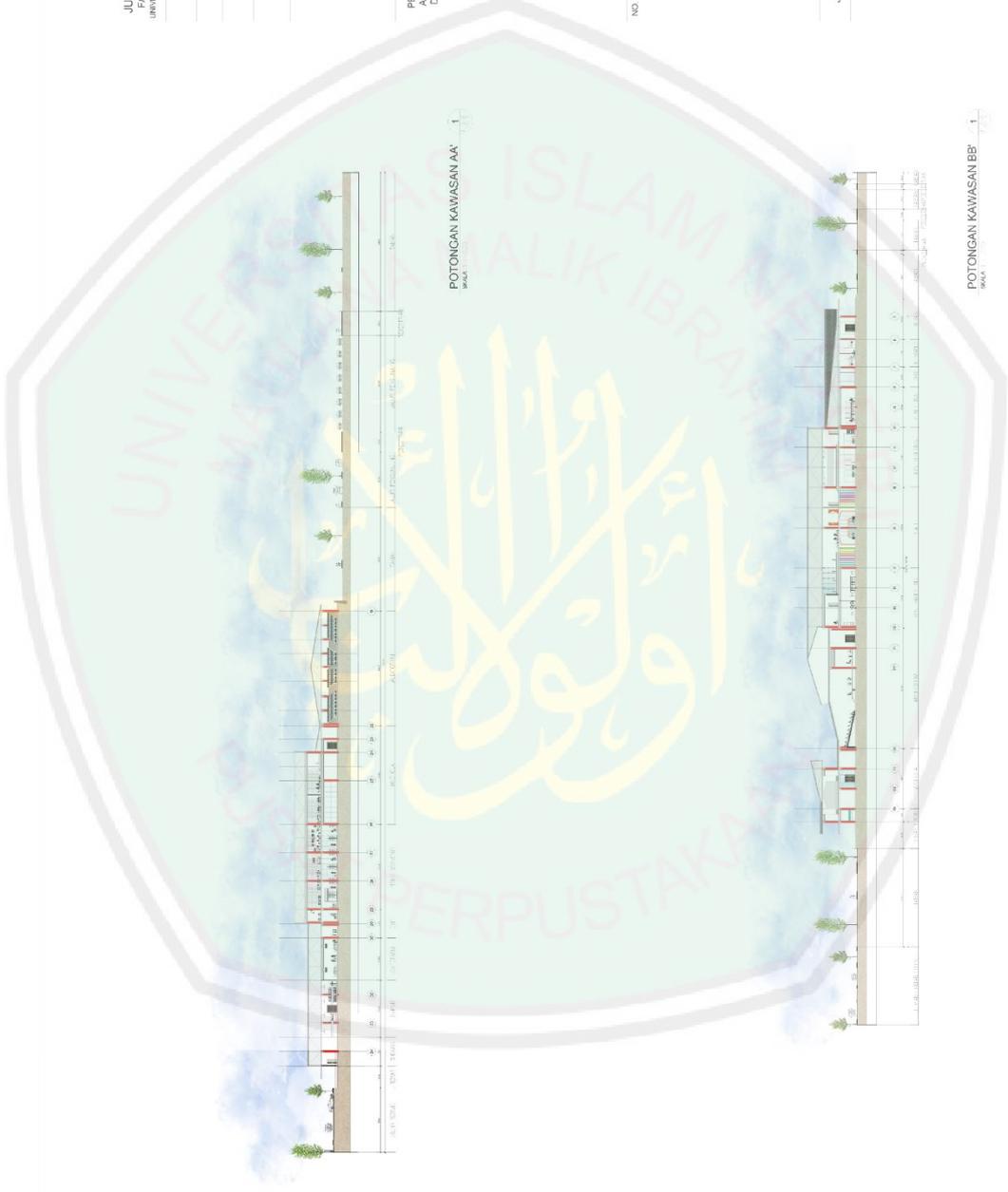
Dr. AGUNG SEDAYU, MT
NIP. 15781021.200501.1.003

PEMBIMBING II

LULUK MASLUCHA, MSc
NIP. 15800517.200501.2.003

CATATAN

NO CATATAN



KODE NOMOR JUMLAH

ARS



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

SITI NURUL ANI

NIM

13660060

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN WILAYAH REKREASI
 ANAK BERBASIS EDUKASI PROFESI
 DESAIN ARSITEKTUR LANSKAP
 SETTING DI KOTA BATU

PEMBIMBING I

Dr. AGUNG SEDAYU, MT
 NIP. 1978.024.200501.1.003

PEMBIMBING II

LULUK MASLUCHIA, M.Sc
 NIP. 19860917.200601.2.003

CATATAN

NO.

DAFTARIN

JUDUL GAMBAR SKALA

TAMPAK BANGUNAN 1 : 400

KODE NOMOR JUMLAH

ARS



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

SITI NURUL ANI

NIM

13860090

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN WAHANA REKREASI
ANAK BERBASIS EDUKASI PROFESI
DENGAN TEMA PROFESI
ARSITEKTUR DI KOTA BATU

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, MT
NIP. 197810242005011003

PEMBIMBING II

LULUK MASLUCHA, M.Sc
NIP. 198603172005011003

CATATAN

NO.

CATATAN

JUDUL GAMBAR SKALA

TAMPAK BANGUNAN 1 : 400

KODE NOMOR JUILAH

ARS



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

SITI NURUL ANI

NIM

13860090

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN WAWANA REKREASI
ANAK BERBASIS EDUKASI PROFESI
DENGAN BERKAITAN DENGAN
KAWASAN KOTA BARU
SEKITAR DI KOTA BARU

PEMBIMBING I

DR. AGLUNG SEDAYU, MT
NIP. 19781024.2005011.003

PEMBIMBING II

LULUK MASLUCHA, M.Sc
NIP. 19860917.2005011.003

CATATAN

NO.

CATATAN

JUDUL GAMBAR SKALA

TAMPILAN BANGUNAN 1 : 400

KODE NOMOR JUMLAH

ARS



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

SITI MURUL ANI

NIM

13860096

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN WAHANA REKREASI
ANAK BERBASIS EDUKASI PROFESI
DENGAN TEMA PROFESI
SERTIFIKASI KOTA BATU

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, MT
NIP. 19781024.2005011.003

PEMBIMBING II

LULUK MASLUCHA, M.Sc
NIP. 19860317.2005011.003

CATATAN

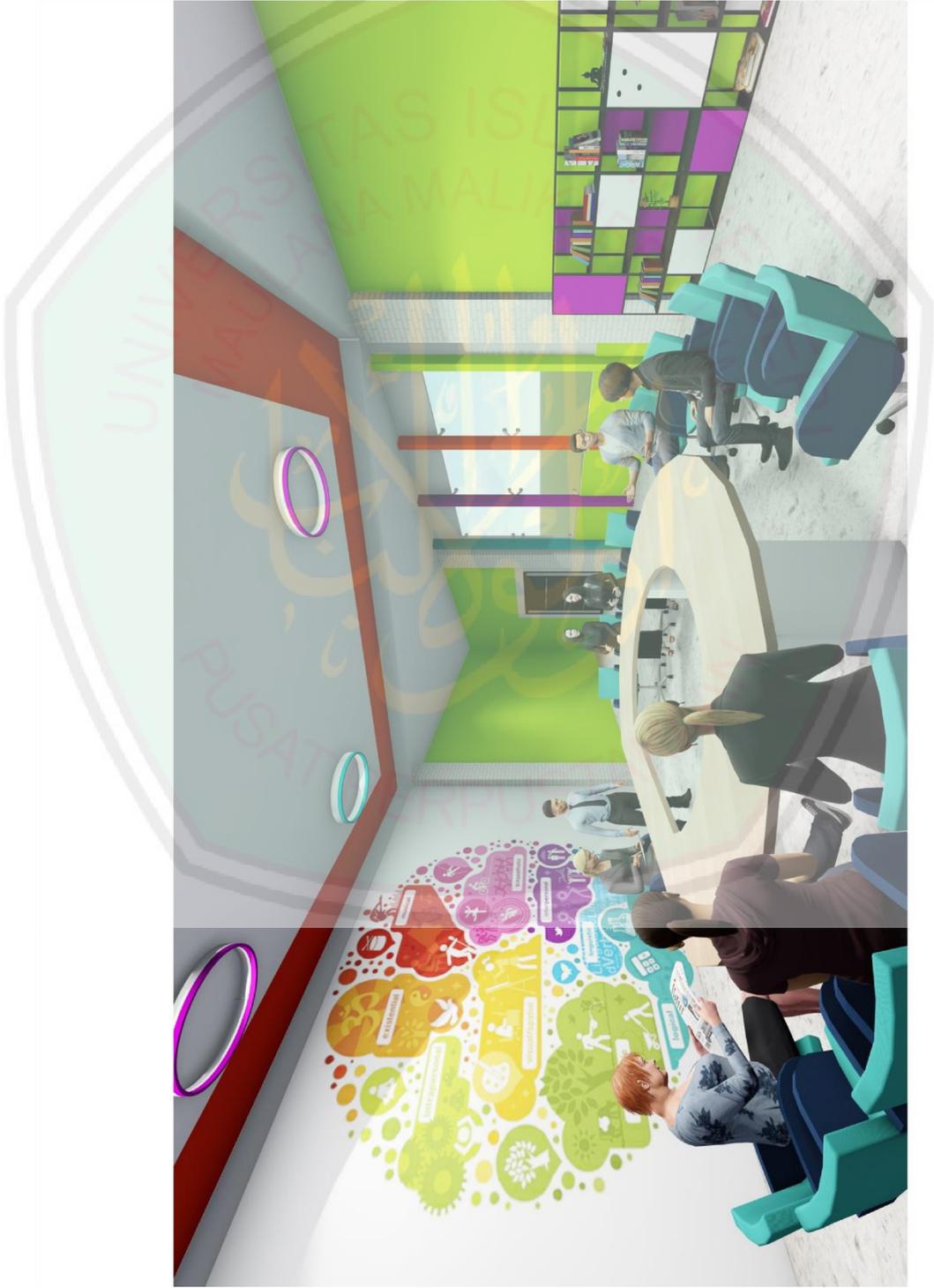
NO. CATATAN

JUDUL GAMBAR SKALA

TAMPIK BANGUNAN 1 : 400

KODE NOMOR JMLAH

ARS



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

SITINURUL ANI

NIM

1360090

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN WILAYAH REKREASI
ANAK BERBASIS EDUKASI PROFESI
DENGAN METODE SNIYOK
DI WILAYAH KOTA BATU

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, MT
NIP. 197810242005011003

PEMBIMBING II

LULUK MASLUCHA, M.Sc
NIP. 198603172005011003

CATATAN

NO.

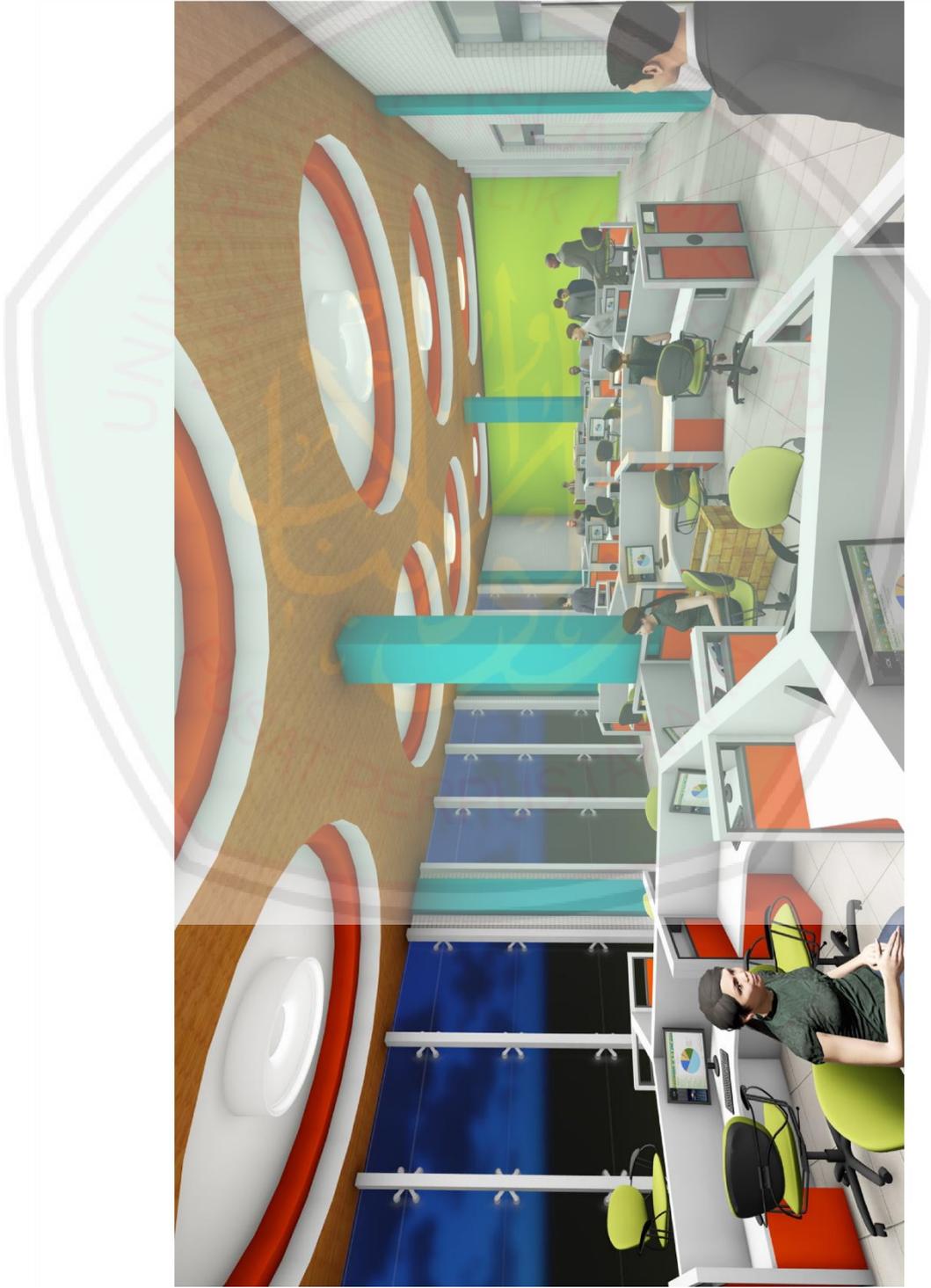
CATATAN

JUDUL GAMBAR SKALA

TAMPAK BANGUNAN 1 : 400

KODE NOMOR JUILAH

ARS



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

SITI NURUL ANI

NIM

13600060

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PETANCANGAN WAWANA REKREASI
ANAK BERBASIS EDUKASI PROFESI
DININSAKSI KAWANAN BAYUR
KAWANAN KAWANAN
SETTING DI KOTA BATU

PEMBIMBING I

Dr. AGUNG SEDAYU, MT
NIP. 19781024-2005011003

PEMBIMBING II

LULUK MASLUCHA, M.Sc
NIP. 19860917-2005012003

CATATAN

NO.

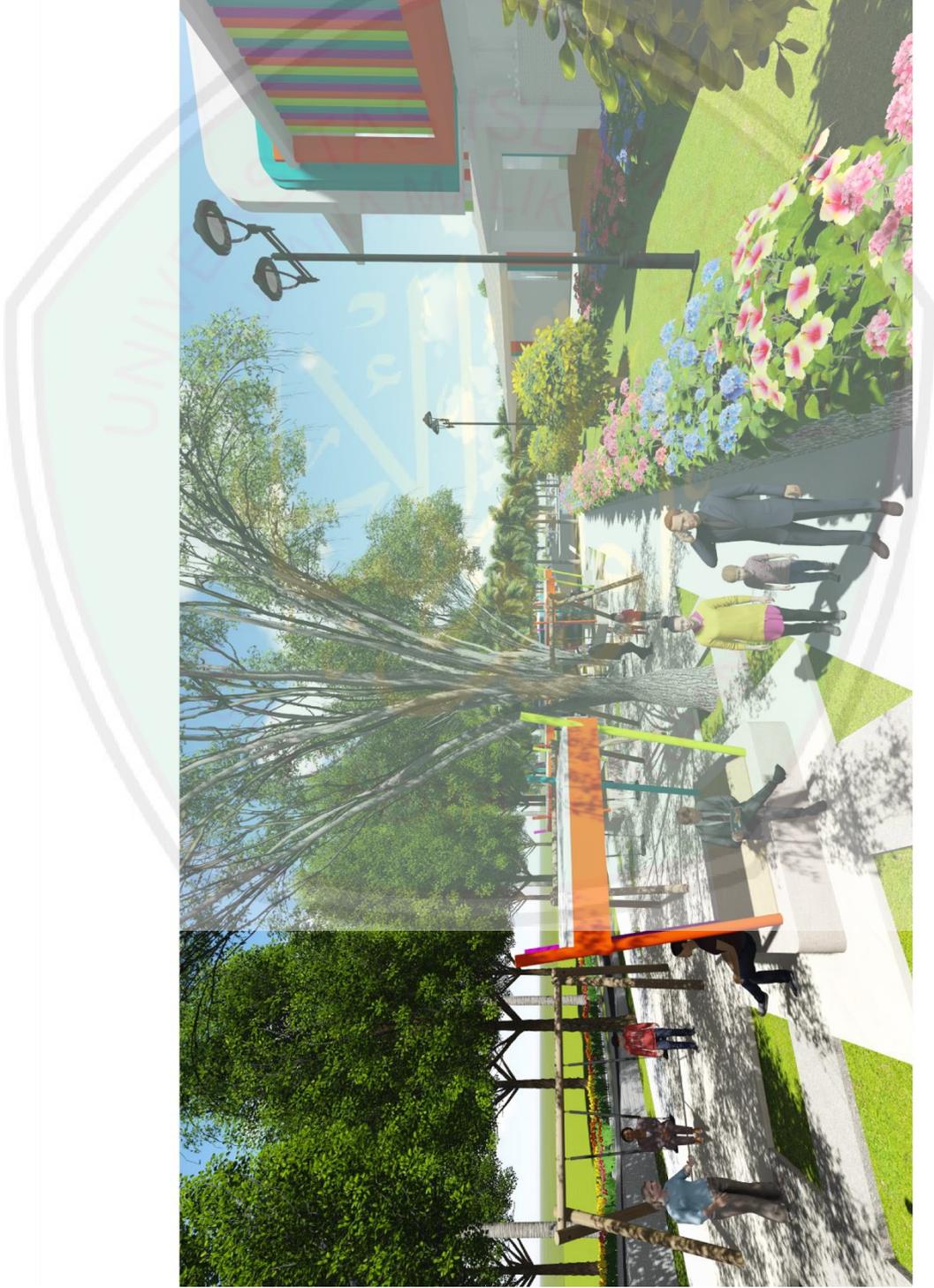
DAFTARIN

JUDUL GAMBAR SKALA

TAMPAK BANGUNAN 1 : 400

KODE NOMOR JUMLAH

ARS



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

SITI MURUL ANI

NIM

13860096

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN WAHANA REKREASI
ANAK BERBASIS EDUKASI PROFESI
DENGAN TEMA PROFESI ADVOKAT
SEKITAR DI KOTA BATU

PEMBIMBING I

DR. AGUNG SEDAYU, MT
NIP. 19781024.2005011.003

PEMBIMBING II

LULUK MASLUCHA, M.Sc
NIP. 19860317.2005011.003

CATATAN

NO.

CATATAN

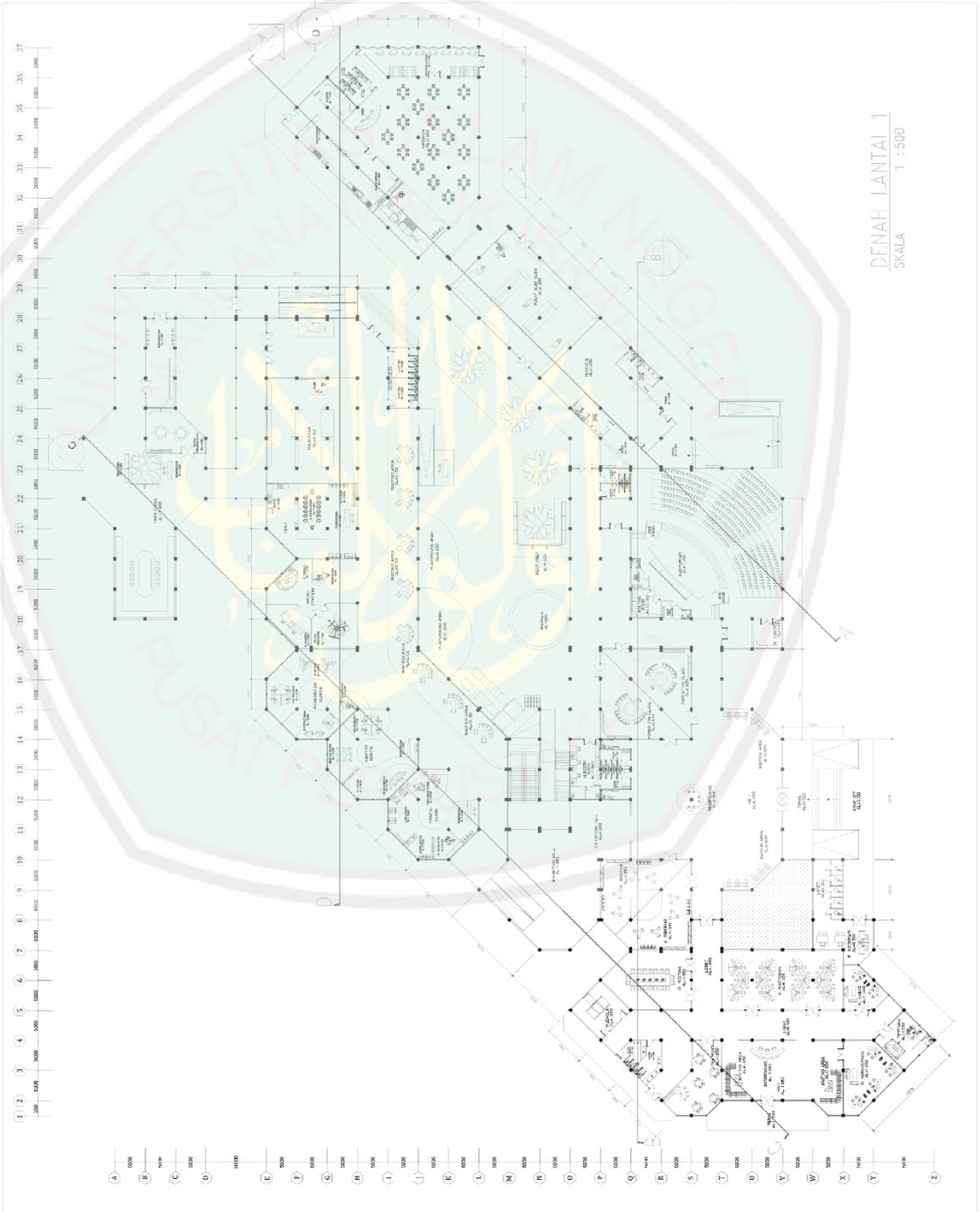
JUDUL GAMBAR SKALA

TAMPIK BANGUNAN 1 : 400

KODE NOMOR JMLAH

ARS

 <p>JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>		
<p>NAMA MAHASISWA SITTI NURUL ANI</p>		
<p>NIM 13600060</p>		
<p>TUGAS AKHIR</p>		
<p>JUDUL TUGAS AKHIR PERENCANAAN RUANG BERSERASI / ANAK BERKECENDERUNGAN DISABILITAS DENGAN PENEBATAN BEHAVIOR SETTING DI KOTA BATU</p>		
<p>PEMBIMBING I D. AGUNG SEDAYU, MT NIP. 19791024-2008011-003</p>		
<p>PEMBIMBING II LULUK MASLUCHA, M.Sc NIP. 19860917-2005012-003</p>		
<p>CATATAN NO. CATATAN</p>		
<p>JUDUL GAMBAR SKALA</p>		
KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

SITI NURUL ANI

NIM

13860080

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN WAHANA BERBASIS ANAK BERBASIS EDUKASI PROFESI DENGAN PENDEKATAN BEHAVIOR SETTING DI NOTIA BATU

PEMBIMBING I

Dr. AGUNG SEDAYU MT
NIP. 19781024.200501.1.003

PEMBIMBING II

LULUK MASLUCHA, M.Sc
NIP. 19800917.200501.2.003

CATATAN

NO.

CATATAN

JUDUL GAMBAR

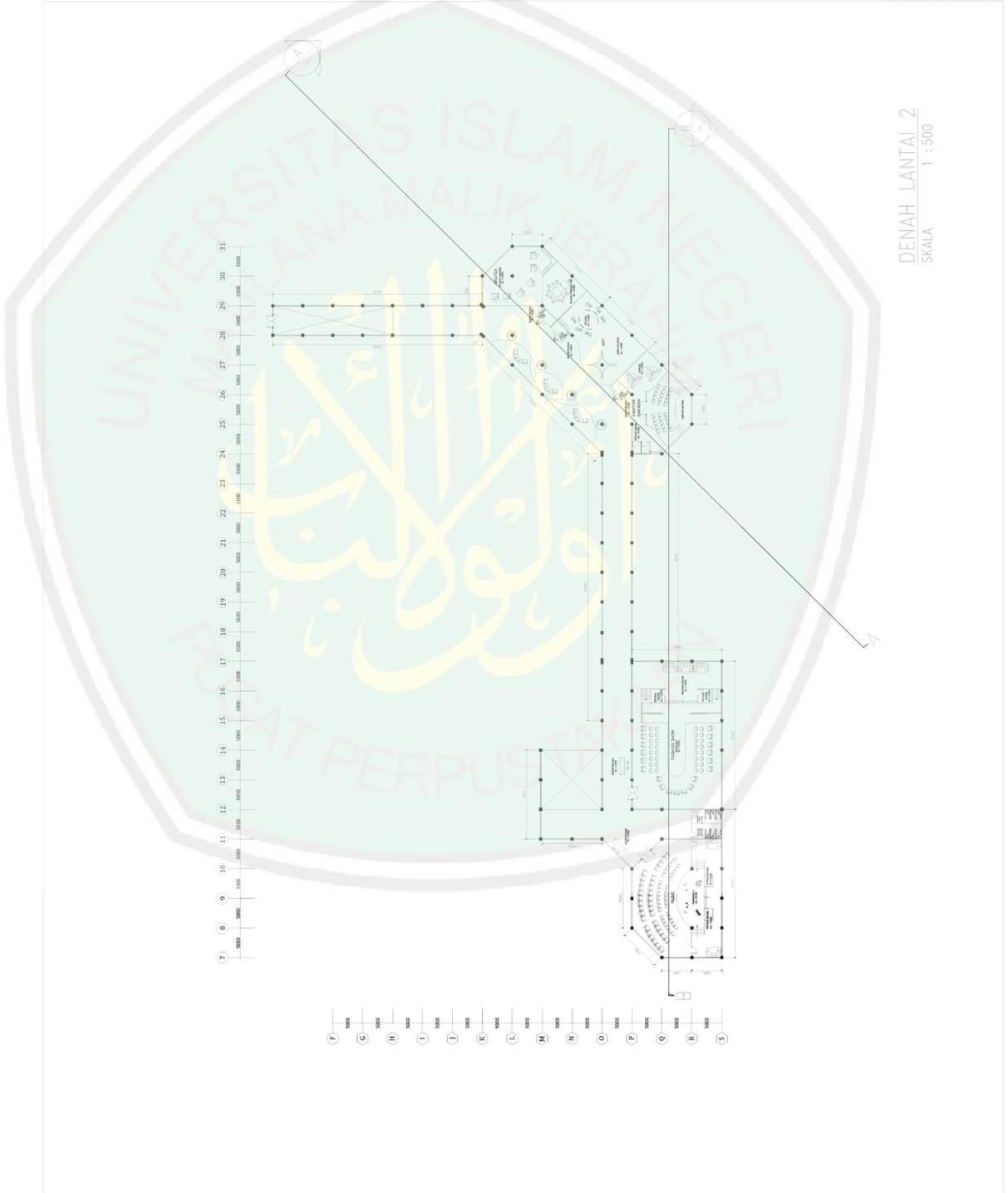
SKALA

KODE

NO.UMOR

JUMLAH

ARS



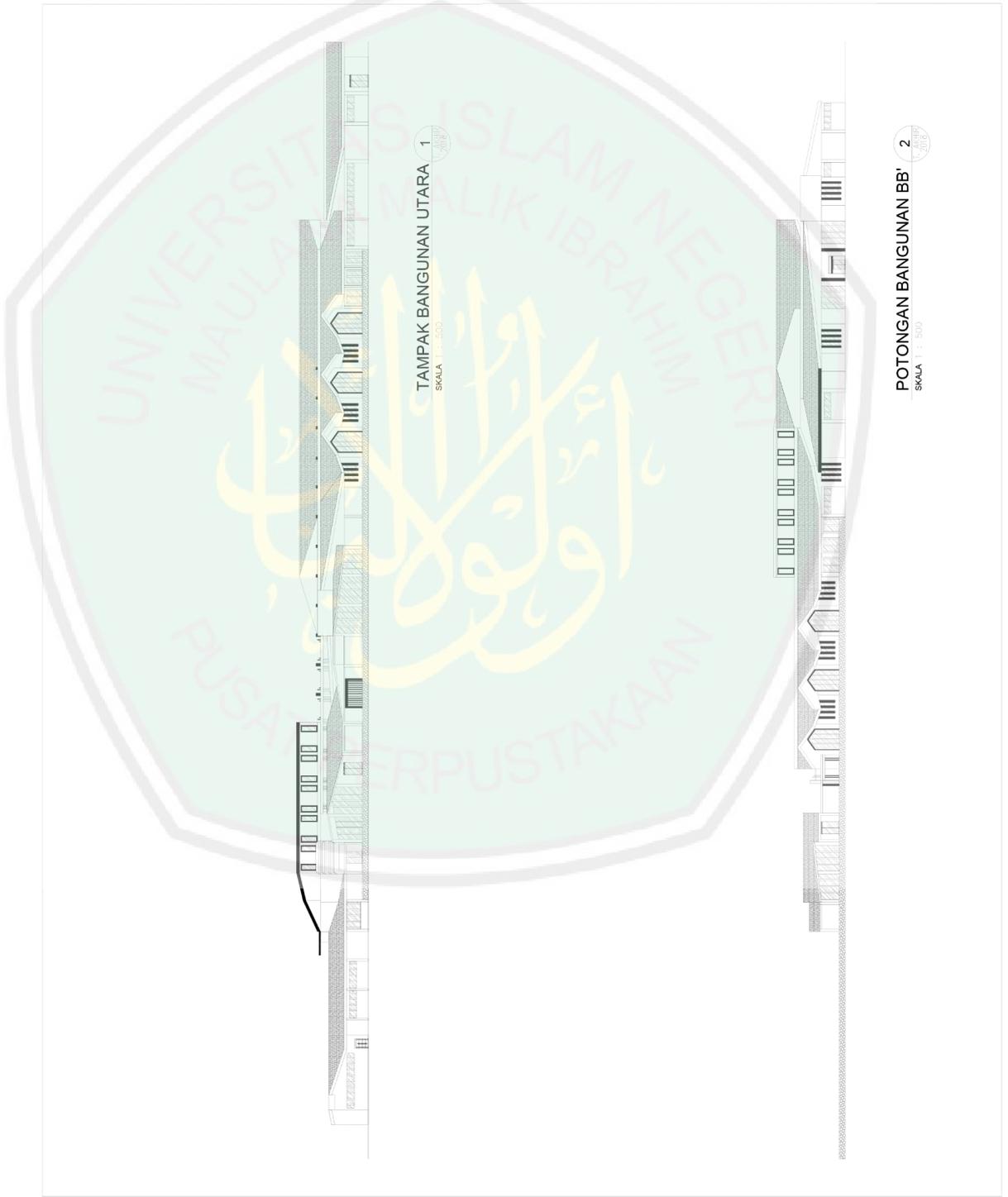
DENAH LANTAI 2
SKALA 1 : 500



 <p>JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>		
<p>NAMA MAHASISWA SITI NURUL ANI</p>		
<p>NIM 13600090</p>		
<p>TUGAS AKHIR</p>		
<p>JUDUL TUGAS AKHIR PERANCANGAN WAHANA REKREASI ANAK BERBASIS EDUKASI PROFESI DENGAN PERIKATAN BEHAVIOR SETIAP DI NYATA BARU</p>		
<p>PEMBIMBING I Dr. AGUNG SEDAYU, MT NIP. 19781024.2005011.003</p>		
<p>PEMBIMBING II LULUK MASLUCHA, M.Sc. NIP. 19860917.2005012.003</p>		
<p>CATATAN</p>		
NO.	CATATAN	
<p>JUDUL GAMBAR SKALA</p>		
KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		

TAMPAK BANGUNAN UTARA 1
 SKALA 1 : 500

TAMPAK BANGUNAN BARAT 2
 SKALA 1 : 500



 <p>JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>		
NAMA MAHASISWA		
SITI NURUL ANI		
NIM		
13860080		
TUGAS AKHIR		
JUDUL TUGAS AKHIR		
PERANCANGAN MAHANA RECREASI ANAK BERBASIS EDUKASI PROFESI DENGAN PENDEKATAN BEHAVIOR SETTING DI KOTA BATU		
PEMBIMBING I		
Dr. AGUNG SEDAYU MT NIP. 19781024.200501.1.003		
PEMBIMBING II		
LULUK MASLUCHA M.Sc NIP. 19860917.200501.2.003		
CATATAN		
NO.	CATATAN	
JUDUL GAMBAR	SKALA	
KODE	NOMOR	JUMLAH
ARS		



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA
SITI NURULLANI
NIM
13860090

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN WAHANA REKREASI ANAK BERBASIS EDUKASI PROFESI DENGAN PERUBAHAN BEHAVIOR SETIAP DI HARI BARU

PEMBIMBING I
Dr. AGUNG SEDAYU, MT
NIP. 19781024.200501.1.003

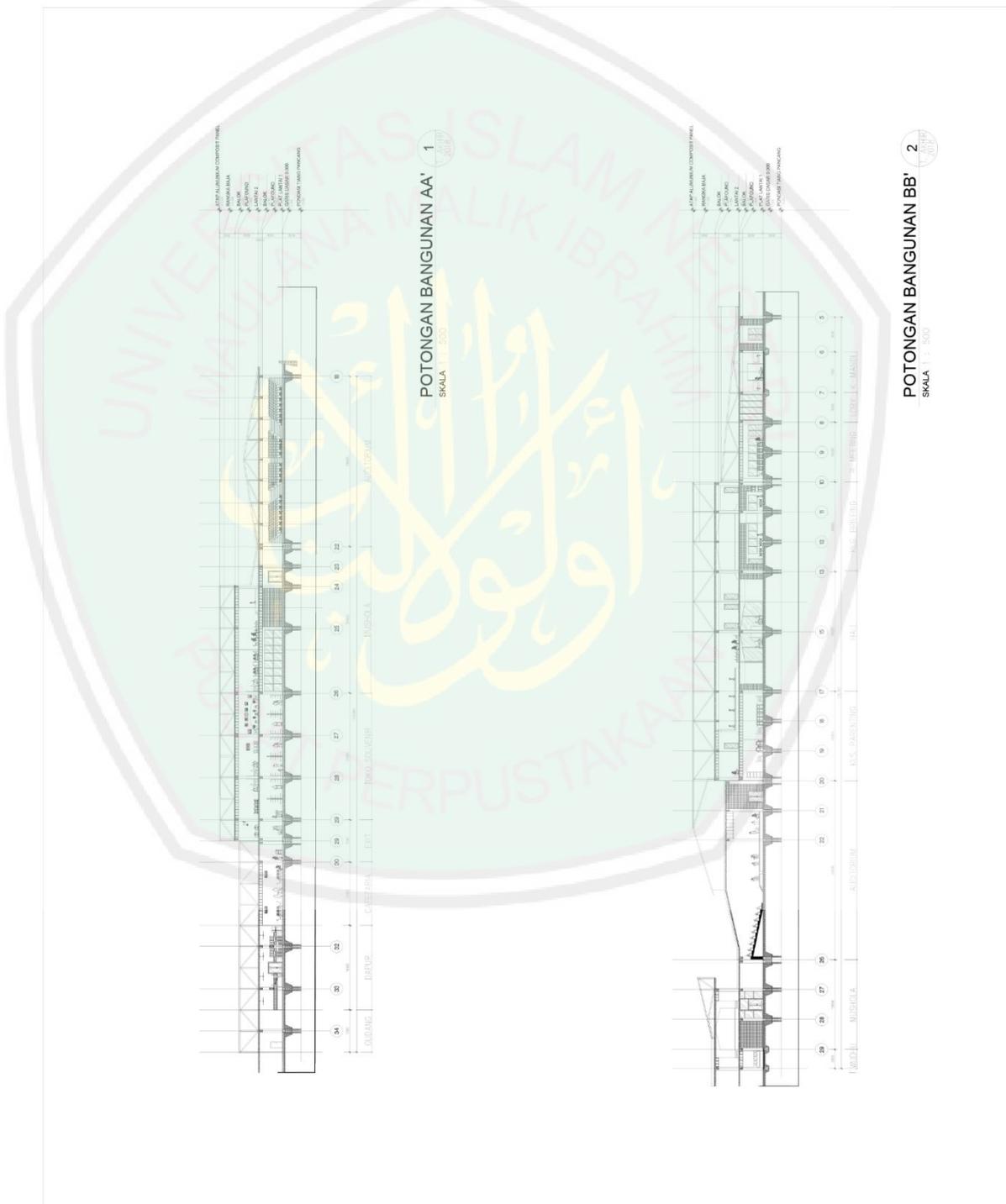
PEMBIMBING II
LULUK MASLUCHA, M.Sc.
NIP. 19860917.200501.2.003

CATATAN
NO. CAKUPAN

JUDUL GAMBAR
SKALA

KODE
ARS

NOMOR
JUMLAH





JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

NAMA MAHASISWA

SITI NURUL ANI

NIM

13862090

TUGAS AKHIR

JUDUL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN WAKANA REKRREASI
ANAK BERBASIS EDUKASI PROFESI
DENGAN PENINGKATAN BEHAVIOR
SETTING DI KOTA BATU

PEMBIMBING I

Dr. AGLING SEDAYU MT
NIP. 19781024-2005011.003

PEMBIMBING II

LULUK MASLUCHA, M.Sc
NIP. 19800917-2005012.003

CATATAN

NO.

CATATAN

JUDUL GAMBAR

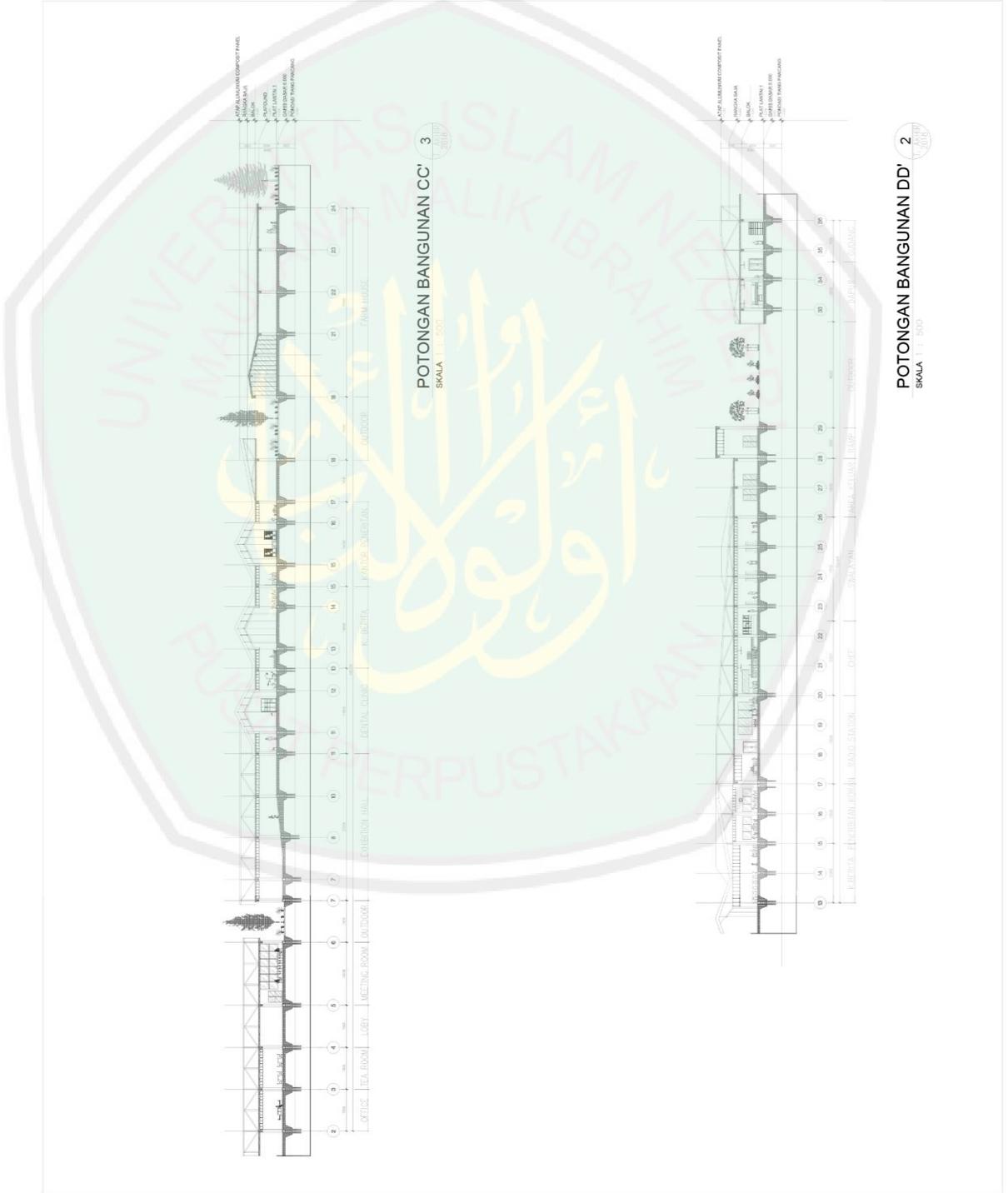
SKALA

KODE

NOMOR

JUMLAH

ARS



POTONGAN BANGUNAN CC' 3
SKALA 1 : 500

POTONGAN BANGUNAN DD' 2
SKALA 1 : 500

 <p>JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</p>	
<p>NAMA MAHASISWA SITI NURUL ANI</p>	
<p>NIM 13860090</p>	
<p>TUGAS AKHIR</p>	
<p>JUDUL TUGAS AKHIR PERANCANGAN WAHANA REKREASI ANAK BERBASIS EDUKASI PROFESI DENGAN PENDEKATAN BEHAVIOR SETTING DI KOTA BATU</p>	
<p>PEMBIMBING I Dr. AGUNG SEDAYU MT NIP. 19781024.200501.1.003</p>	
<p>PEMBIMBING II LULUK MASLUCHA M.Sc NIP. 19880917.200501.2.003</p>	
<p>CATATAN</p>	
<p>NO.</p>	
<p>CATATAN</p>	
<p>JUDUL GAMBAR</p>	
<p>SKALA</p>	
<p>KODE</p>	
<p>NOMOR</p>	
<p>JUMLAH</p>	
<p>ARS</p>	

