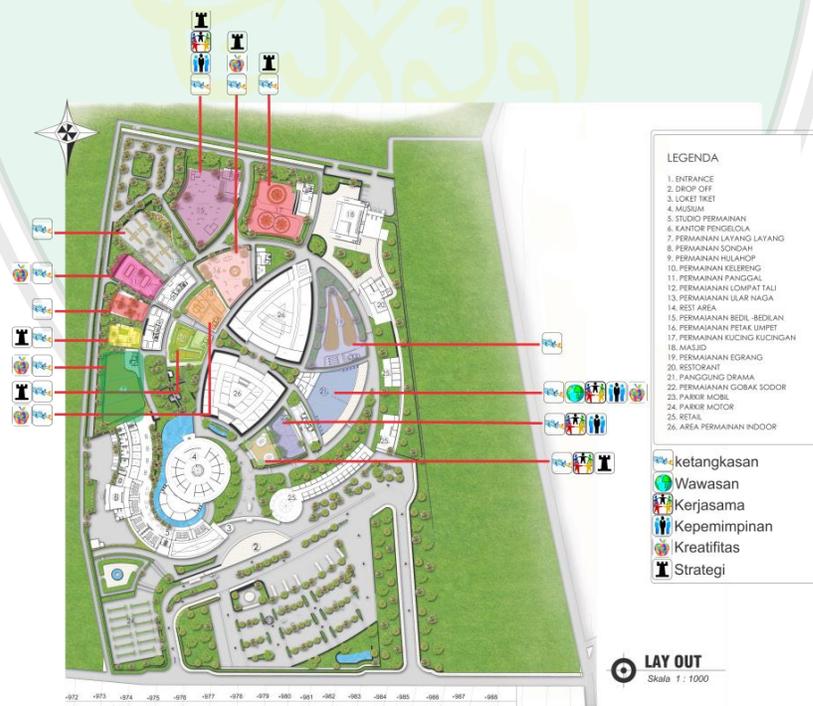


BAB VI

HASIL PERANCANGAN

6.1 Penerapan Integrasi Keislaman pada Hasil Rancangan

Hasil rancangan dari konsep dasar *fun and learning* yang ditunjukkan dengan permainan gasing yang didasarkan pada Al-Qur'an surat al-Alaq surat ayat 1 sampai 5. Surat tersebut merupakan ayat yang pertama kali diturunkan, surat tersebut merupakan petunjuk awal untuk berkehidupan. Surat al Alaq ayat pertamamenghimbau agar manusia selalu belajar dalam segala hal, dalam Perancangan Wisata Permainan Tradisional Anak ini mengambil pembelajaran mengenai ilmu terapan sosial.



Gambar 6.1 Integrasi Keislaman
(Sumber: Hasil rancangan, 2015)

Keenam poin tersebut merupakan aspek yang meleat pada permainan tradisional anak. Ke enam poin tersebut antara lain :

1. Wawasan

Wawasan merupakan salah satu poin yang ada di dalam rancangan yang diharapkan anak-anak dapat mengetahui jenis-jenis alat yang di pergunakan dalam sebuah permainan tradisional anak selain selain itu aspek ini dapat menambah daya tarik akan permainan tradional yang ada pada lokasi wisata.

2. Ketangkasan

Dalam sebuah permainan tradisional diperlukan ketangkasan pada anak untuk dapat memenangkan permainan tersebut ataupun bisa menainkan permainan tersebut, dalam hai ini anak diajarkan untuk dapat melakukan permainan dengan tanggap dan sigap.hal ini ditunjukkan dengan desain yang mempermudah anak untuk bermobilitas serta saling berinteraksi antar anak.

3. Strategi

Ketika memainkan sebuah permainan tradisional anak diperlukan strategi khusus untuk memenakan permainan, dalam hal ini anak diajarkan untuk membuat rencana dari awal ataupun bayangan sebelum melakukan permainan. Hal ini aplikasikan dengan adanya tempat pengarahan permainan sebelum melakukan permainan tradisional itu sendiri. Hal ini diharapkan dapat memberikan bayangan serta pengetahuan tentang permainan yang akan dilakukan sehingga anak dapat merencanakan strategi yang akan dimainkan.

4. Kreativitas

Kreatifitas diharapkan muncul ketika para pemain cilik melakukan permainan dengan adanya ide-ide lain untuk dapat memainkan permainan tradisional selain itu diharapkan anak dapat mengembangkan permainan tradisional anak di daerah mereka masing-masing sesuai dengan kreatifitas mereka masing-masing. selain itu anak-anak juga dapat mengembangkan alat-alat permainan tradisional anak.

5. Kerjasama

Dalam permainan tradisional diperlukanya kerjasama antar anak hal ini diperlukan untuk memenagakan permainan tradisional, selain itu pemain tradisional memerlukan memerlukan perilaku gotong royong ketika memainkannya, gotong-royong tersebut dapat terjalin ketika saling membantu dalam menyukseskan pembelajaran seperti saling mengajari satu sama lain.

6. Kepemimpinan

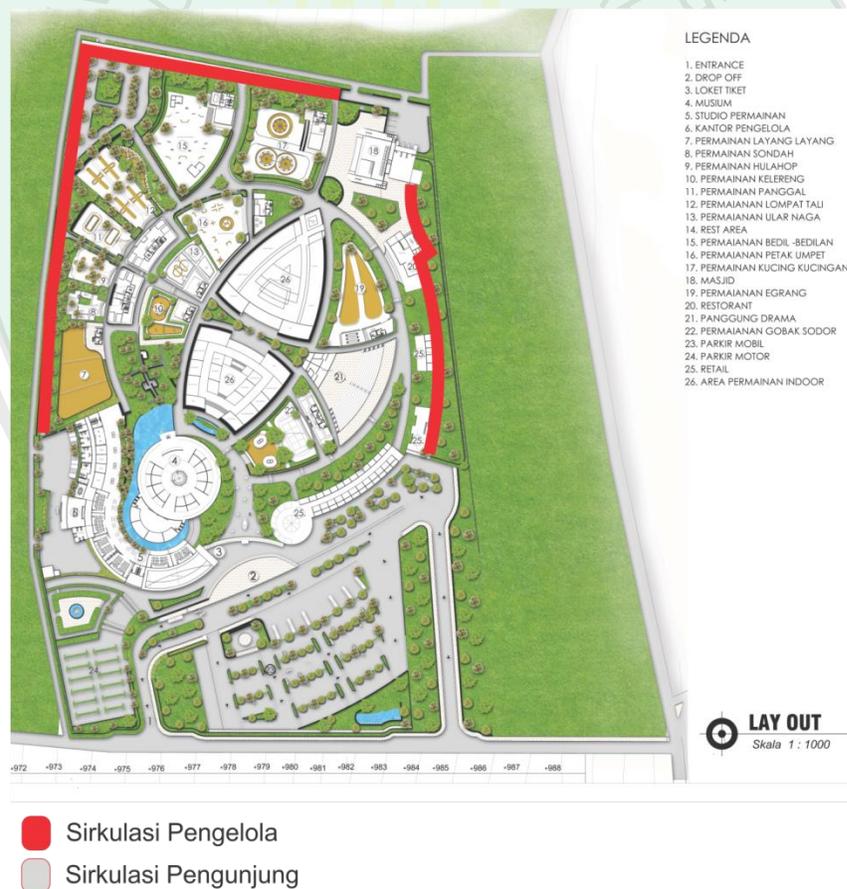
Dalam sebuah permainan leader sangat diperlukan untuk mengatur jalanya permainan dengan dengan baik hal ini akan muncul secara otomatis ketika permainan tradisional sering dimainkan pada anak tersebut, salah satu upaya dalam mengembangkan aspek ini dengan adanya permainan yang memerlukan kordinasi seperti bentengan, bedil bedilan, drama.

6.2 Hasil Rancangan Tapak

Hasil rancang tapak pada Wisata Permainan Tradisional anak di Batu ini mengacu pada konsep perancangan yang telah ditetapkan yaitu *fun and learning* yang mengambil dasar dari surat al-Alaq

6.2.1 Sirkulasi

Keseluruhan sirkulasi pada kawasan Wisata Permainan Tradisional Anak di Batu terbentuk dari sebuah proses yang ditunjukkan dalam surat al Alaq ayat 1 sampai dengan 5, dimana manusia diajarkan belajar dengan sebuah proses yang bertahap.

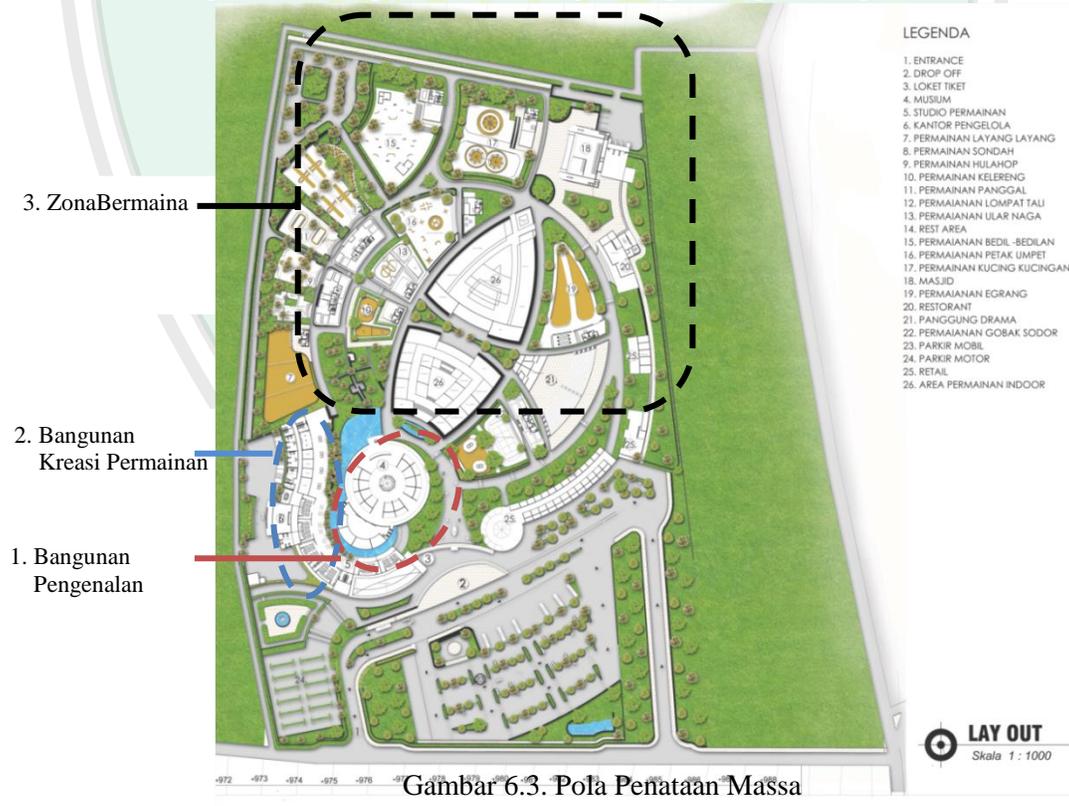


Gambar 6.2 Sirkulasi
(Sumber: Hasil Perancangan, 2015)

Pada sirkulasi Wisata Permainan Tradisional Anak di Batu dibagi menjadi 2 jalur, yaitu jalur pengunjung yang di tandai dengan warna abu-abu. Sirkulasi ini melewati setiap objek permainan yang ada, dan sirkulasi kedua ditandai dengan warna merah yang diperuntukan bagi pengelola selain itu sirkulasi pengelola juga dapat berfungsi sebagai jalur *emergency*.

6.2.2 Pola Penataan Massa

Pola penataan massa pada Wisata Permainan Tradisional Anak di Batu menyesuaikan dengan pola sirkulasi yang berlandaskan pada surat al-Alaq ayat 2 yang menerangkan sebuah proses dalam objek ini proses pembelajaran.



Gambar 6.3. Pola Penataan Massa
(Sumber: Hasil Perancangan, 2015)

Seperti pada gambar 6.3 merupakan gambaran penataan massa yang diterapkan pada rancangan permainan tradisional anak di Batu, dimana pada Angka no 1 menunjukkan areapengenalan yang di wujudkan dengan musium peraga tentang jenis, alat, dan cara bermain dalam permainan tradisional pada no 2 menunjukkan penzoningan kreasi permainan yang diwujudkan dengan studio permainan dimana anak dapat mencoba membuat permainan tradisional dan no 3 menunjukkan area bermain yang diwujudkan dengan area bermain permainan tradisional anak. Dan kemudia di teruskan pad pintu keluar wisata permainan tradisional anak di kota Batu.

Pola penataanWisata Permainan Tradisional Anak di Batu mengambil pelajaran dari surat al-alaq ayat ke dua menerangkan sebuah proses pembentukan manusia dapat diartikan dalam sebuah pembelajar memerlukan proses yang sesuai dengan kemampuannya. Proses ini diawali dengan :

1. Pengenalan

Dalam hal ini anak diajarkan untuk memahami permainan mulai dari melihat jenis, alat, dan cara yang diperlukan untuk memainkan permainan tradisional anak. wujudkan dengan adanya musium peraga dimana anak dapat melihat langsung jenis-jenis permainan tradisional beserta alat-alatnya dan sedikit mencoba permainan, hal ini bertujuan menumbuhkan kreatififitasan pada

2. Kreasi Permainan

Dalam zona ini diwadahi dengan lokasi pembuatan permainan tradisional anak yang bertempat di studio permainan. Anak-anak diajarkan untuk membuat permainan yang nantinya diharapkan mereka dapat membuat permainan tradisional itu sendiri.

3. Bermain

Area bermain adalah area kesimpulan dari wisata permainan tradisional anak, dimana anak mulai melakukan dan menerapkan pengetahuannya yang didapat dari perjalanan wisata tradisional.

6.2.3 Aksesibilitas

Pencapaian menuju kawasan wisata permainan tradisional anak dilakukan dari jalan raya oro-oro ombo yang memiliki lebar 12 meter dan memiliki 2 lajur. Jalan oro-oro ombo merupakan jalan yang dilewati oleh bis, mobil pribadi dan motor pribadi serta angkutan umum. Sehingga memudahkan pengunjung yang hendak menuju kawasan wisata permainan tradisional anak.

Pada sirkulasi area wisata dibagi 2 jalur, jalur pertama menuju drop off wisata permainan terlebih dahulu, sedangkan jalur 2 langsung menuju parkir mobil atau bus. Untuk parkir motor berada pada entrance kawasan wisata.



Gambar 6.4 Aksesibilitas
(Sumber: Hasil Perancangan, 2015)

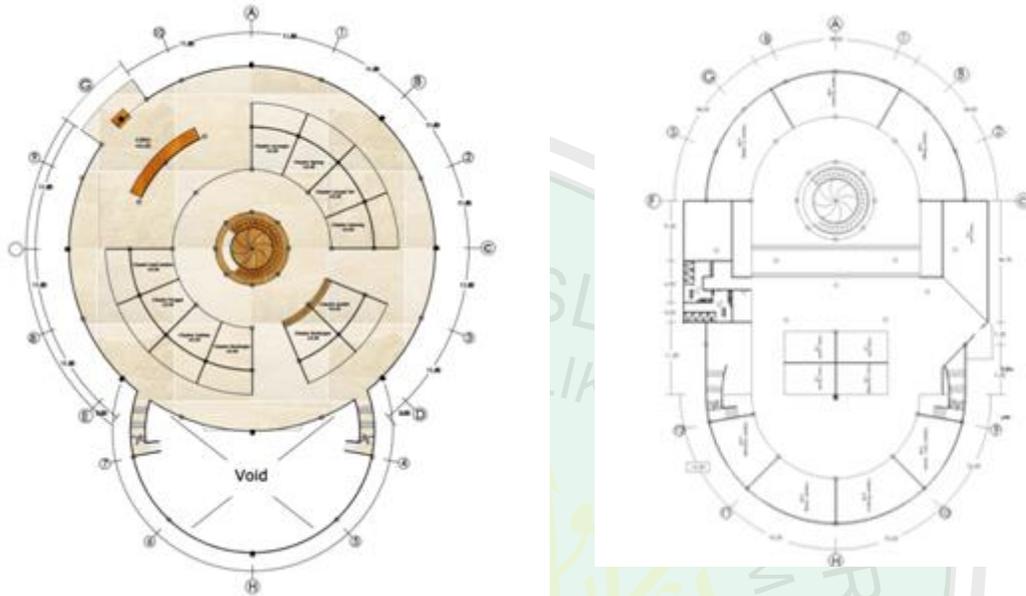
Akses keluar kawasan wisata terbagi menjadi 2 dimana jalur pertama dari parkir pengunjung dapat langsung keluar kawasan wisata dan pada jalur ke 2 pengunjung dapat menjemput para pengunjung lain di area drop off. Batasan batasan tersebut diwujudkan dengan adanya boulevard yang berada pada as jalan. Akses pencapaian tersebut masing-masing jalur memiliki luas 8 meter.

6.3 Hasil Rancangan Ruang

Konsep ruang pada wisata permainan tradisional anak ini yaitu memberikan kemudahan sesuai dengan pemahaman anak dan mengembangkan pembelajaran mengenai aspek social yang sering terjadi di kebanyakan masyarakat lewat permainan permainan yang ada, selain itu menambah wawasan mengenai permainan permainan yang dimainkan pada zaman dulu sehingga di dalamnya terdapat fasilitas ruang edukasi berupa museum peraga, Studio pembuatan permainan tradisional, area bermain anak *out door* dan area bermain anak *indoor* , area pembelajaran permainan anak serta ruang pertunjukkan atau panggung, Serta fasilitas pendukung lainnya, antara lain yaitu *office*, ruang pelayanan, masjid, , *toilet*, *retail*, tempat parker. Rancangan Ruang pada Wisata Permainan Tradisional Anak di Batu dapat di kelompokkan menjadi 3 ruang, dimana ketiga ruang tersebut memiliki karakteristik serta fungsi yang berbeda-beda . ketiga ruang tersebut antara lain :

6.3.1 Bangunan Pengenalan

Bangunan pengenalan merupakan area museum peraga dimana pada lokasi ini anak dapat mengetahui jenis permainan-permainan tradisional beserta macam-macam bentuk permainan mulai dari bentuk sampai dengan cara permainan. Selain melihat-lihat permainan pengunjung juga dapat melakukan percobaan langsung permainan tradisional yang ada di wisata permainan tradisional anak namun secara sederhana. Hal ini bertujuan agar menumbuhkan daya tarik pada anak sebelum mereka melakukan permainan yang ada di lokasi wisata.



Gambar 6.5 Denah Musium Peraga Lantai 1, Denah musium Peraga Lantai Ground
(Sumber: Hasil Perancangan, 2015)



Gambar 6.6 Tampak Depan dan Tampak Samping
(Sumber: Hasil Perancangan, 2015)

Pada bangunan musim peraga memiliki 2 lantai, pada lantai pertama berfungsi sebagai area publikasi permainan tradisional anak yang bersifat terbuka (*Out door*) dan lantai ground merupakan area publikasi permainan yang dilakukan di dalam ruangan (*indoor*).

6.3.2 Bangunan Kreasi Permainan

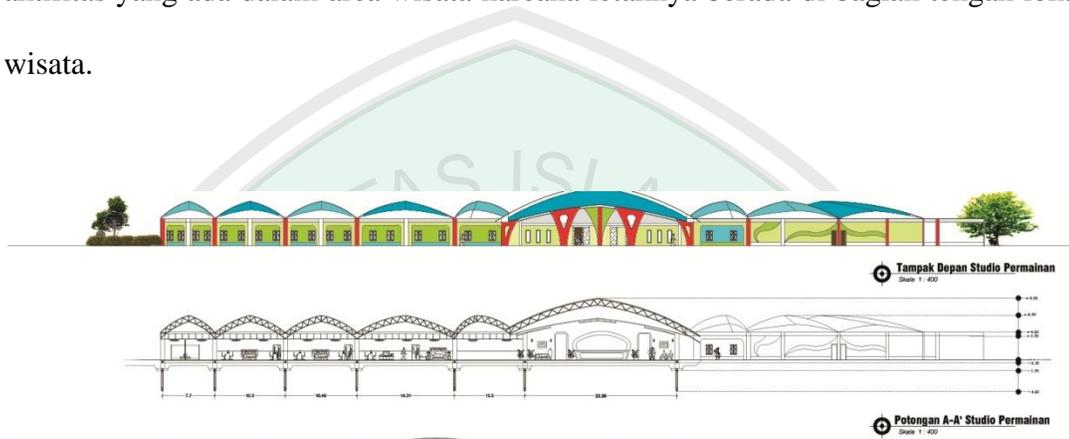
Pada area Bangunan Kreasi Permainan terdapat 1 masa bangunan yang dapat menampung beberapa jenis permainan tradisional yang ada di dalam kawasan permainan tradisional anak. Di lokasi ini anak-anak diajarkan untuk melakukan pembuatan permainan tradisional, hal ini tidak menutup kemungkinan untuk di dampingi para orang tua yang akan ikut serta membantu anak-anak mereka dalam pembuat peralatan permainan tradisional anak.



Gambar 6.7 Denah studio permainan tradisional
(Sumber: Hasil Perancangan, 2015)

Bentuk bangunan disesuaikan dengan bentuk museum praga yang terdapat pada samping bangunan. Bangunan studio permainan memiliki 2 fungsi dimana pada bagian dalam dipergunakan sebagai area studio permainan dan area luar dipergunakan

sebagai area penunjang yaitu area kantor manajemen permainan tradisional hai ini bertujuan memudahkan karyawan wisata permainan tradisional untuk mengawasi aktifitas yang ada dalam area wisata karena letaknya berada di bagian tengah lokasi wisata.



Gambar 6.8 Tampak Studio Permainan Tradisional
(Sumber: Hasil Perancangan, 2015)

Bentuk bangunan menyerupai bangunan museum yang diambil dari satu sisi yaitu pelana. Hal ini bertujuan untuk menjadikan kesan satu kesatuan pada bagian atap bangunan, selain itu pada area dinding terdapat motif untuk menambah kesan informal, dikarenakan anak memiliki sifat yang senang pada bentuk informal salah satunya corak melengkung.

6.3.3 Area Bermain

Area bermain merupakan area terakhir dalam konsep sirkulasi wisata permainan tradisional anak. Dalam area ini anak-anak mulai melakukan permainan tradisional namun sebelum para pemain melakukan permainan tradisional anak-anak terlebih dahulu diajarkan mengenai tata cara permainan-permainan tersebut di lakukan, lokasi pembelajaran berada berseberangan disetiap jenis permainan sehingga

anak-anak dapat mudah mengunjungi lokasi pembelajaran. Hal ini bertujuan agar anak-anak mengetahui tata cara melakukan permainan dengan baik dan benar sesuai dengan aturan pada setiap permainan selain itu agar para tutor lebih mudah dalam melaksanakan pengawasan dalam sebuah permainan.

Pada area bermain tradisional dapat dikelompokkan menjadi 2 jenis permainan, yaitu

1. Area bermain out door

Pada area bermain out door terdapat 14 jenis permainan, dimana pada setiap jenis permainan tersebut memiliki tata lay out yang berbeda-beda yang disesuaikan dengan sifat, aturan, pola permainan, dan kebutuhan ruang yang sesuai dengan jenis tiap-tiap permainan. Hal ini bertujuan agar mendapatkan kebutuhan ruang yang sesuai dengan aktifitas yang dijalankan.



Gambar 6.9 Lay Out Permainan Bedil-bedilan dan Permainan Eggrang

(Sumber: Hasil Perancangan, 2015)

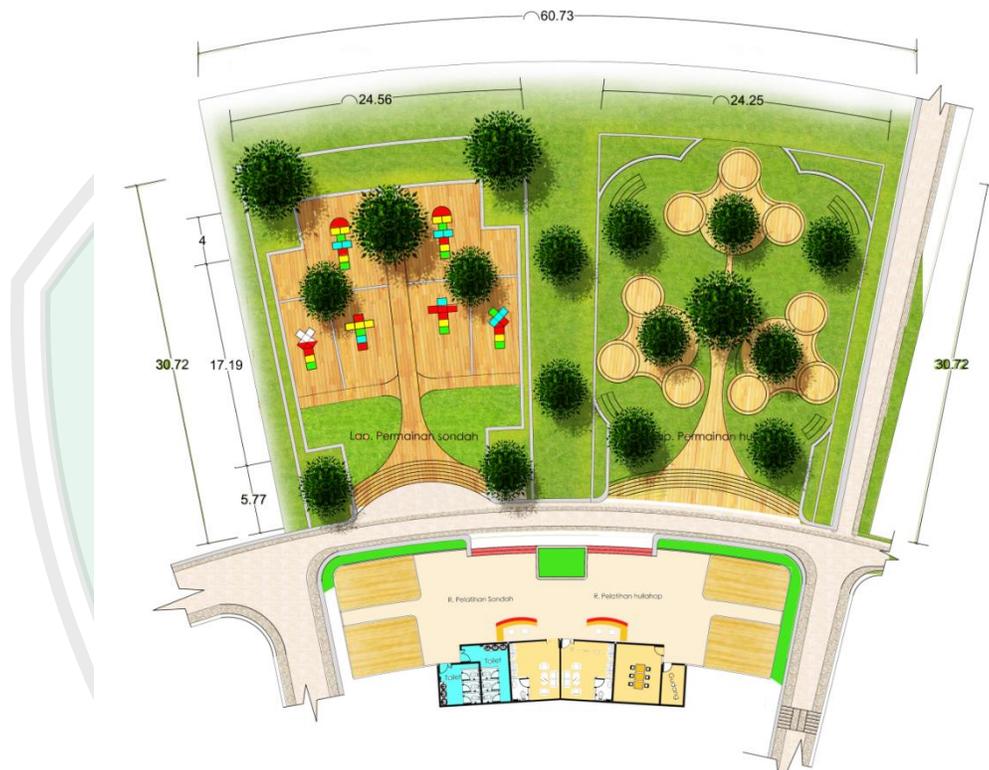
Pada lay out permainan bedi-bedilan diatas menggunakan material parket kayu yang dapat mengurangi resiko kecelakaan pada anak. Selain itu penyekat penyekat yang terdapat di area permainan bersifat lunak semisal ban yang memiliki bahan yang fleksibel. Pada area bangunan terdapat area ruang senjata dan rompi dimana anak-anak dapat memilih jenis alat permainan bedil bedilan sesuai dengan kesenangannya. Pada bagian kanan atas terdapat ruang tunggu para orang tua.

Pada area bermain eggrang menggunakan bahan pasir yang dapat mengurangi resiko jatuh dari benda tumpul. Sebelum memainkan permainan eggrang para pemain disarankan berlatih terlebih dahulu pada area pembelajaran, dalam area pembelajaran eggrang terdapat area yang membantu pada pengunjung yang hendak bermain dengan menambahkan lantai yang berbeda ketinggian sesuai dengan kemampuan hal ini ditunjukkan dengan garis lurus yang berada di area pembelajaran. permainan hal ini bertujuan mengurangi resiko jatuh karena permainan eggrang tergolong permainan yang sulit dilakukan dan memiliki resiko yang sangat tinggi.



Gambar 6.10Tampak Permainan Kelereng dan Ular Naga
(Sumber: Hasil Perancangan, 2015)

fasade bangunan menyesuaikan dengan warn -warna yang di gemari oleh anak, hal ini dapat mempengaruhi psikologi anak sehingga mereka dapat tertarik dapa lokasi permainan dan mulai mencoba permainan.



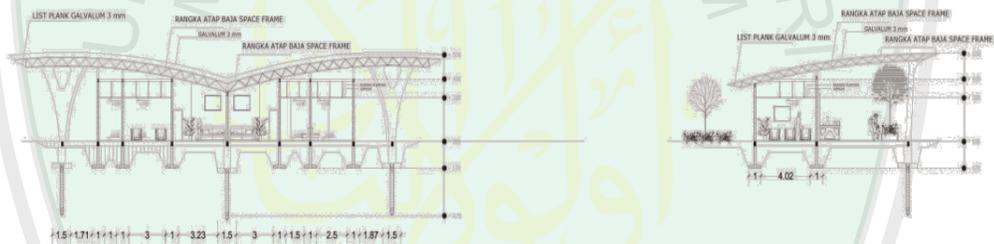
Gambar 6.11 Lay Out Permainan Sondah dan Permainan Hullahop
(Sumber: Hasil Perancangan, 2015)

Area bermain permainan sondah terdiri dari 3 pola permainan dimana masing-masing pola memiliki 2 area. Area tersebut dibatasi oleh rollag setinggi 15 cm sehingga, tidak membatasi pandangan anak. Hal ini juga dapat mempermudah anak untuk mencapai permainan sondah dengan pola yang lainnya. Sedangkan pada area bermain hullahop memiliki pola memusat dengan berpusat pada vegetasi yaitu pohon mahoni yang dapat meneduhi aktifitas dibawahnya. Pola memusat bertujuan untuk

memudahkan para anak saling membantu dalam mempelajari permainan tradisional anak dan menumbuhkan rasa gotong royong pada anak.



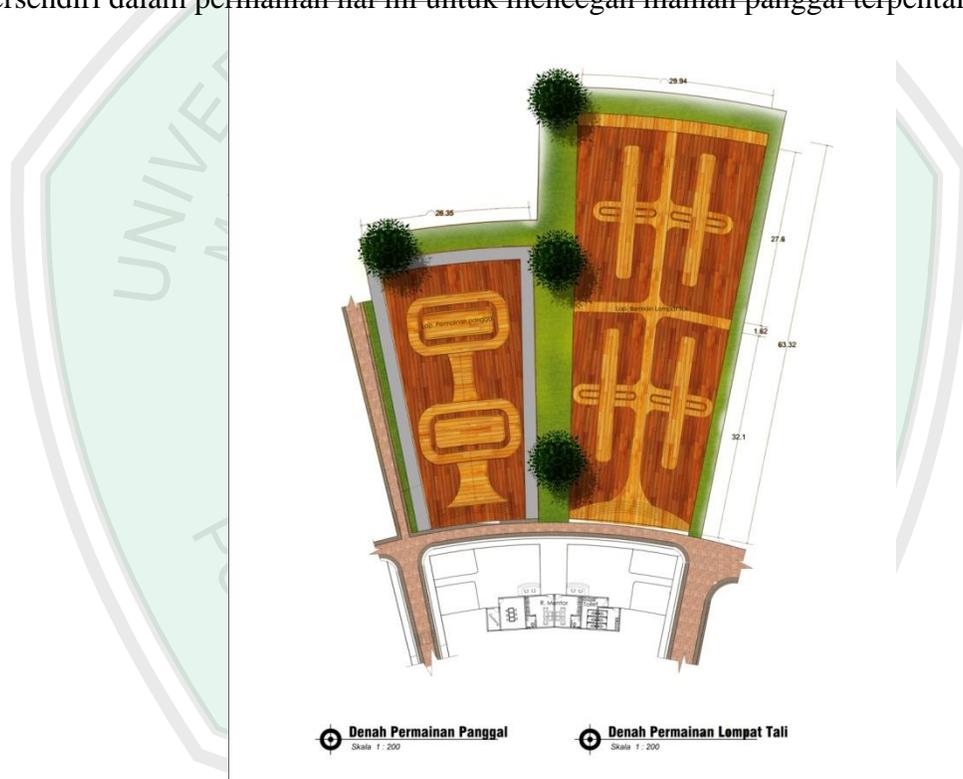
Gambar 6.12TampakPermainana Sondah dan Permainan Hullahop
(Sumber: Hasil Perancangan, 2015)



Gambar 6.13TampakSondah dan Permainan Hullahop
(Sumber: Hasil Perancangan, 2015)

Pada fasade bangunan pelatihan sondah dan hullahop sedikit mempergunakan pola permainan sondah. ini bertujuan untuk sebagai penanda bahwa lokasi tersebut diperuntukan sebagai tempat permainan sondah dan hulla hop selain itu pada kolom bangunan menggunakan material pelapis dan menghindari bentukan yang menyudut yang dapat mengurangi resiko benturan yang menyebabkan cedera.

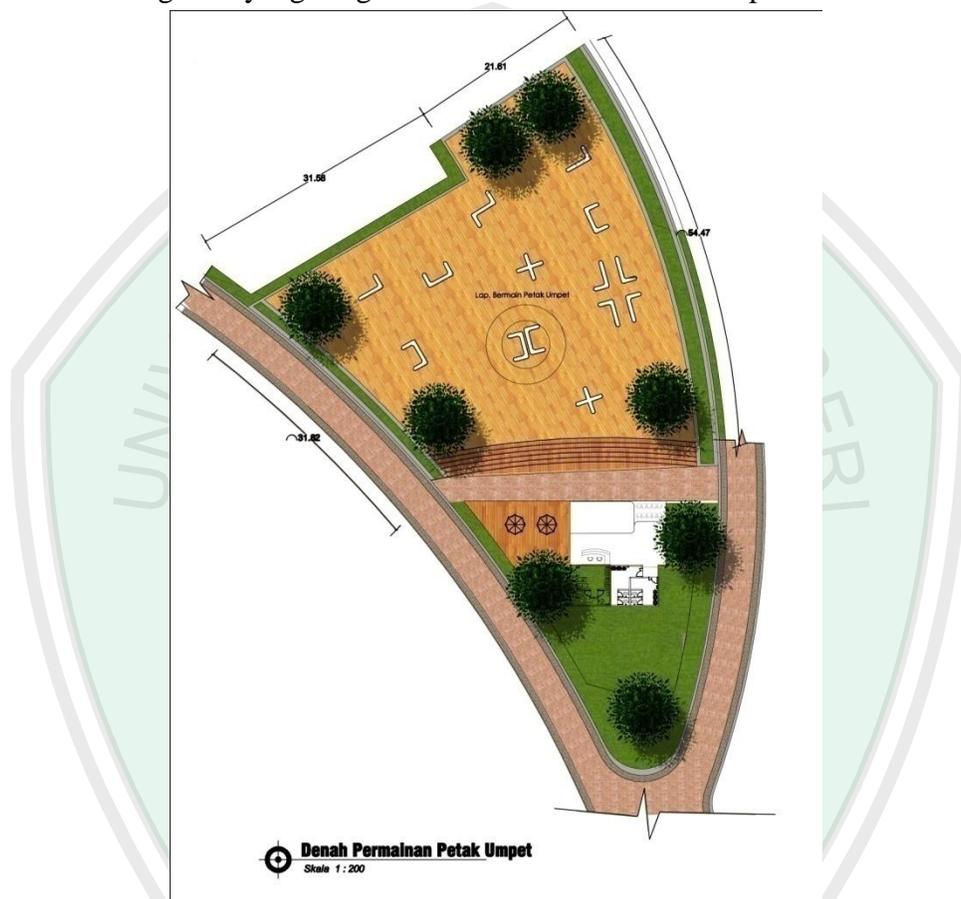
Permainan panggah dan permainan lompat tali merupakan permainan yang bersifat individual dimana anak dipacu untuk mandiri serta berusaha sendiri, hal ini yang dijadikan dasar dalam desain rancangan, seperti halnya lay out permainan panggah yang menyediakan tempat khusus bagi pengunjung yang mau melihat maupun anak yang sedang bermain, sedangkan permainan panggah memiliki tempat tersendiri dalam permainan hal ini untuk mencegah mainan panggah terpelant keluar.



Gambar 6.14 Denah Permainan Kelereng dan Permainan Ular Naga
(Sumber: Hasil Perancangan, 2015)

Pada permainan lompat tali terdapat pola memanjang demi memperoleh kuda-kuda saat mau melompat. Selain itu material yang dipergunakan dalam permainan lompat tali adalah parket, dimana parket memiliki karakteristik semi lunak jadi dapat mengurangi resiko jatuh pada anak.

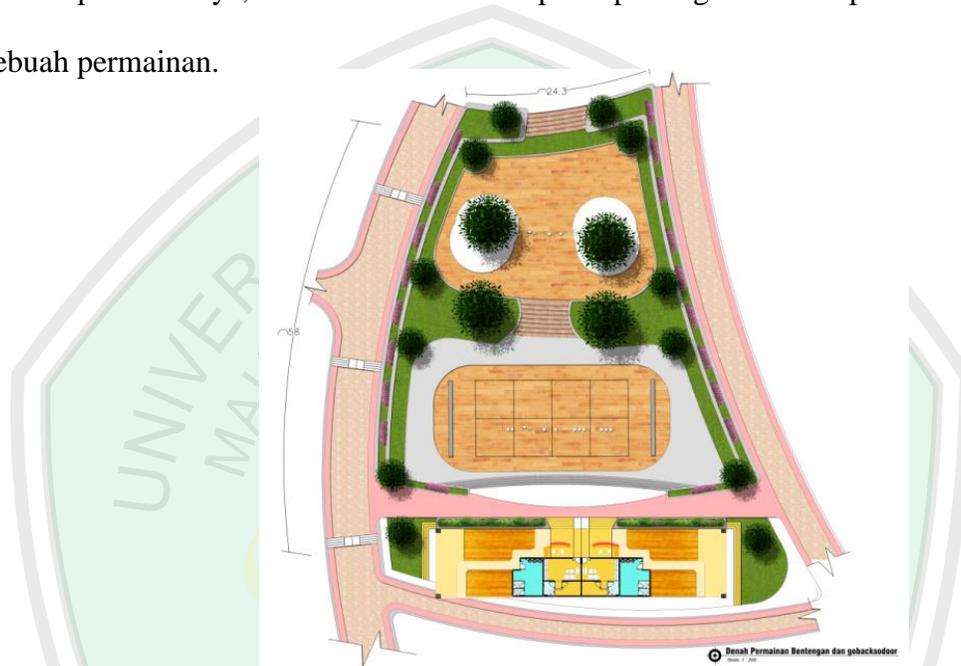
Pada permainan petak umpet menhgunakan materil parket yang bertujuan untuk mengurangi resiko dari kecelakaan karena pada permainan ini, anak tergolong melakukan kegiatan yang sangat aktif dan memerlukan kecepatan



Gambar 6.15 Denah Permainan Kelereng dan Permainan Ular Naga
(Sumber: Hasil Perancangan, 2015)

Bagian tengah lay out permainan tradisional anak terdapat pohon-pohon yang berfungsi sebagai peneduh dan sebagai tempat yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat persembunyian. Hal ini agar menumbuhkan rasa ketergantungan manusia terhadap alam dan menghargai alam.

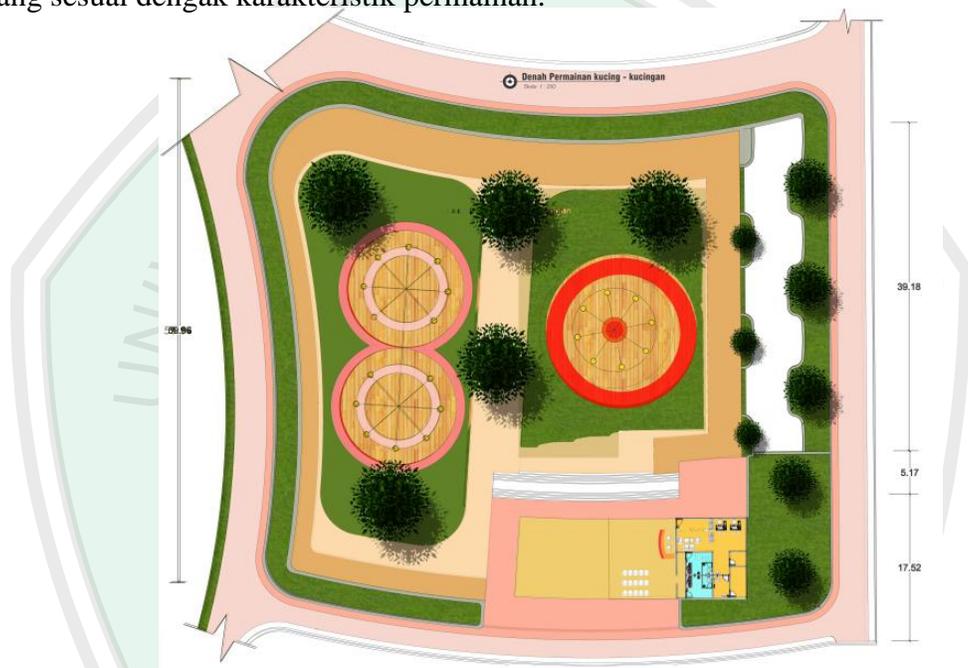
Permainan bentengan dan permainan goback sodoor merupakan permainan yang dimainkan secara berkelompok. Permainan ini memerlukan kerjasama yang tinggi dalam permainannya, komunikasi adalah poin penting untuk dapat memenangkan sebuah permainan.



Gambar 6.16 Denah Permainan Bentengan dan Permainan goback sodoor
(Sumber: Hasil Perancangan, 2015)

Terlihat dalam Gambar 6.15 pola permainan dibuat secara permanen dengan menggunakan warna yang berbeda, hal ini bertujuan agar para pemain dapat berkomunikasi secara mudah dengan teman 1 timnya, selain itu pada area bermain menggunakan material yang dapat mengurangi resiko kecelakaan yaitu material parket, maka diharapkan para pemain dapat memanfaatkan pola pola permainan yang ada dengan menggunakan strategi terlebih dahulu sebelum memainkan sebuah permainan tradisional.

Permainan kucing-kucingan merupakan salah satu permainan yang menggunakan ketangkasan dalam permainannya, selain itu terdapat beberapa aturan yang ada dalam permainannya, hal ini menjadi dasar untuk mengeluarkan rancangan yang sesuai dengan karakteristik permainan.



Gambar 6.17 kucing-kucingan
(Sumber: Hasil Perancangan, 2015)

Terlihat pada gambar 6.16 pola permainan digambarkan secara jelas dengan warna mencolok yaitu merah. Hal ini agar pemain dengan mudah mengetahui batasan-batasan yang boleh dilalui oleh para pemain selain itu pola tersebut berfungsi sebagai arahan yang boleh dilewati. Permainan kucing-kucingan menggunakan parket untuk mengurangi resiko kecelakaan

Pada Permainan Kelereng dan Permainan Ular Naga merupakan permainan yang bersifat individu namun tidak bias dimainkan secara individu namun memerlukan lawan dan kawan, seperti halnya permainan kelereng memerlukan lawan dan ular naga memerlukan anak yang menjadi gerbang. Permainan ini memerlukan ketangkasan, strategi serta kreatifitas untuk memainkannya.



Gambar 6.18 Lay Out Permainan Kelereng dan Permainan Ular Naga
(Sumber: Hasil Perancangan, 2015)

Terlihat pada gambar diatas permainan ular naga terdiri dari 3 lokasi dimana lokasi pertama merupakan lokasi pemula, dimana arah sebuah ular naga ditentukan dengan adanya jalan yang berwarna kuning dan merah dan untuk kedua lokasi yang lain diperuntukan bagi anak yang sudah bias dan mulai membuat pola sendiri-sendiri sesuai dengan kreatifitas mereka. Sedangkan permainan kelereng menggunakan material pasir dimana para pemain harus mengatur strategi untuk membentur satu kelereng dengan kelereng yang lain.

6.4 Hasil Rancangan Bentuk

Hasilrancanga bentuk pada Wisata Permainan Tradisional anak di Batu inimenyesuaikan dengan perilaku anak, dimana anak lebih tertarik pada warna-warna yang cerah, serta bentukan non formal seperti baris lengkung, selain itu pada bentukan bentuknya menghindari bentukan yang menyudut untuk mengurangi resiko cidera yang fatal jika terjadi benturan.

6.4.1 Pengenalan (musium)

Dalam hal ini anak diajarkan memahami permainan mulai dari melihat jenis, alat, dan cara yang diperlukan dalam permainan tradisional anak. wujudkan dengan adanya bangunan musium peraga dimana anak dapat melihat jenis-jenis permainan tradisional beserta alat-alatnya.



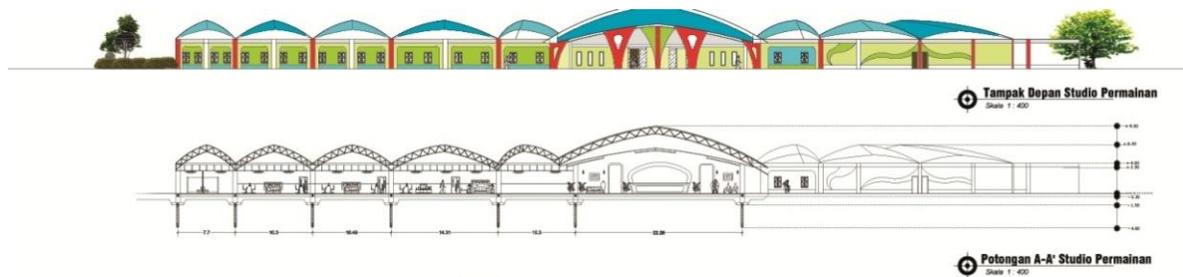
Gambar 6.19Tampak Museum Praga
(Sumber: Hasil Perancangan, 2015)

6.4.2 Kreasi Permainan(Studio Permainan)

Dalan zona ini diwadahi dengan lokasi pembuatan permainan tradisional anak yang bertempat di studio permainan. Anak-anak diajarkan untuk membuat permainan yang nantinya diharapkan mereka dapat membuat permainan tradisional itu sendiri.

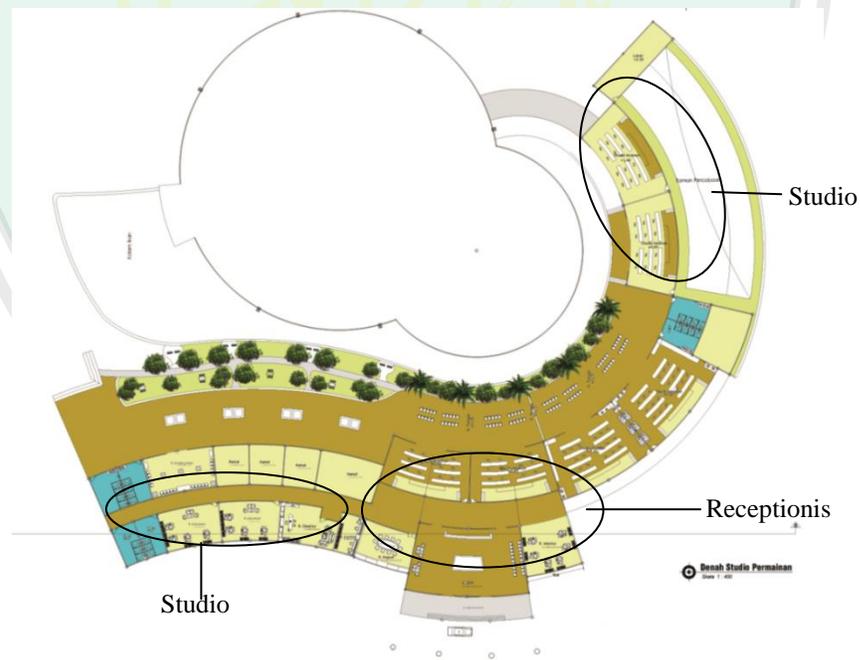
Perancangan Wisata permainan Tradisional Anak di Batu

Rahmad Deky Zakaria _ 10660065



Gambar 6.20 Tampak Studio Permainan
(Sumber: Hasil Perancangan, 2015)

Pada bangunan studio permainan dan kantor pengelola menyesuaikan dengan dengan perilaku anak dengan warna serta bentukan yang non formal serta menghindari bentukan yang menyudut. Selain itu bentukan atap tipikal guna mendapatkan sekatan disain. Atap yang tergolong tinggi dapat memberikan kesan luas dan kesan luas tidak ada tekanan serta bebas.



Gambar 6.21 Studio Permainan
(Sumber: Hasil Perancangan, 2015)



Gambar 6.22 Interior Studio Permainan dan *Receptionist*
(Sumber: Hasil Perancangan, 2015)

Dari gambar 6.21 tentang interior studio permainan dan interior menunjukkan bahwa warna yang digunakan menggunakan warna warna cerah seperti halnya warna kuning, hijau toska, merah, biru laut dan lain-lain. Selain itu pentukan perbot yang ada pada interior bangunan studio permainan menyesuaikan dengan sifat anak dimana mengurangi bentukan yang menyudut guna mengurangi resiko kecelakaan secara fatal.

6.4.3 Area bermain (permainan)

Area bermain adalah area kesimpulan dari wisata permainan tradisional anak, dimana anak mulai melakukan dan menerapkan pengetahuannya yang didapat dari perjalanan wisata tradisional.



Gambar 6.23 interior Permainan Indoor dan Panggung Drama
(Sumber: Hasil Perancangan, 2015)

Bentuk interior di sesuaikan dengan fasade bangunan dimana menggunakan warna yang cerah dan terkesan ceria, selain itu bentukan plafon dinding buat menyerupai awan manusia hewan yang berfungsi menambah ketertarikan anak untuk mencoba permainan tradisional dan kolom dibuat menyerupai permainan tradisional. Untuk permainan out terdapat 2 lokasi dimana lokasi pertama untuk pemula, dimana terdapat pola garis yang ditandai dengan warna merah, hal ini bertujuan untuk memberikan gambaran pada pemula dalam memainkan permainan ular naga dan lokasi 2 untuk para pengunjung yang sudah pernah memainkan permainan tradisional, hal ini bertujuan untuk mengembangkan kreativitas pada anak ketika mulai memainkan permainan tradisional yang ada, selain itu



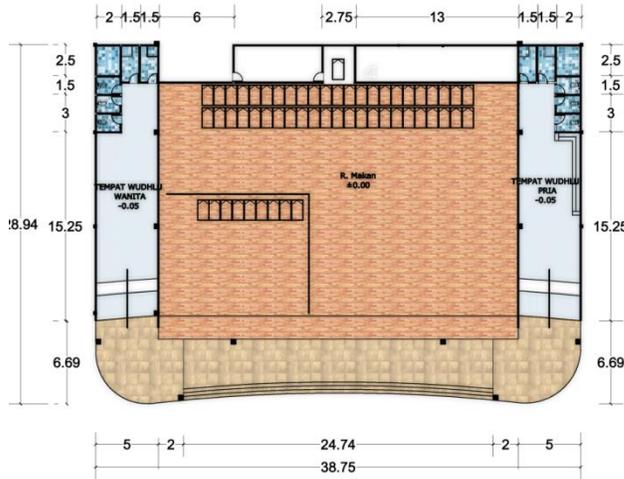
Gambar 6.24 Area Bermain Ular Naga dan Eksterior Bangunan Permainan Indoor
(Sumber: Hasil Perancangan, 2015)

6.4.4 Fasilitas pendukung

wisata permainan tradisional anak memiliki beberapa bangunan pendukung, hal ini bertujuan untuk memfasilitasi para pengunjung dalam memperoleh kebutuhan dalam area wisata. Fasilitas pendukung tersebut antara lain :

1. Masjid

Masjid merupakan salah satu tempat ibadah bagi umat islam. Melihat dari masyarakat Indonesia yang mayoritas agama islam maka diberikanya fasilitas tempat ibadah. Masjid ini berada di area servise Wisata Permainan Tradisional anak. Dengan tujuan memberikan waktu ibadah yang sesuai dengan waktunya.



Gambar 6.25 Denah Masjid dan Interior Masjid
(Sumber: Hasil Perancangan, 2015)

2. Food court

Food court terletak pada sirkulasi akhir area servis Wisata Permainan Tradisional Anak di Batu, hal ini bertujuan untuk memberikan pelayanan setelah melakukan aktifitas bermain.



Gambar 6.26 Perspektif *Food Court*
(Sumber: Hasil Perancangan, 2015)

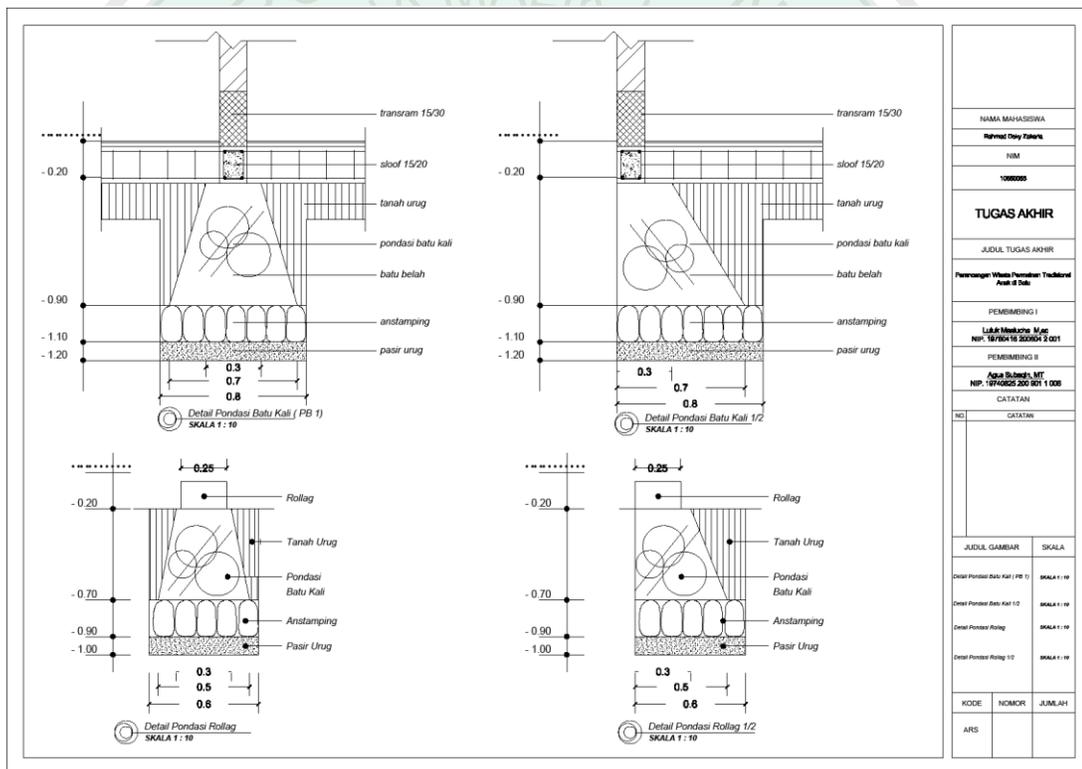
Pada gambar 6.18 merupakan tampilan *Food court* yang berada di area permainan tradisional anak. *Food court* merupakan salah satu fasilitas penunjang yang ada di kawasan Wisata Permainan Tradisional Anak, maka dari itu interior bangunan menyesuaikan bangunan yang lain dimana dominan menggunakan warna yang cerah, hal ini bertujuan untuk menarik perhatian anak. Warna biru menjadi warna dominan pada bangunan *Food court* yang bertujuan untuk menimbulkan kesan atau perasaan *rileks*.

6.5 Hasil Rancangan Struktur

Sistem struktur yang dipakai pada wisata permainan tradisional ini menggunakan struktur inti, antara lain struktur pondasi *strause*, kolom beton bertulang dan batu merah, dan atap rangka batang dan *space frame*. Adanya penggabungan jenis struktur yang terjadi seperti halnya beton bertulang yang gabungan dengan struktur baja ruang, *space frame* yang dikombinasikan dengan beton bertulang . Hal ini di perlukan demi menghasilkan kenyamanan serta kebutuhan ketika para pengunjung melakukan permainan ataupun sekedar mengawasinya aktifitas bermain didalamnya .

6.5.1. Pondasi

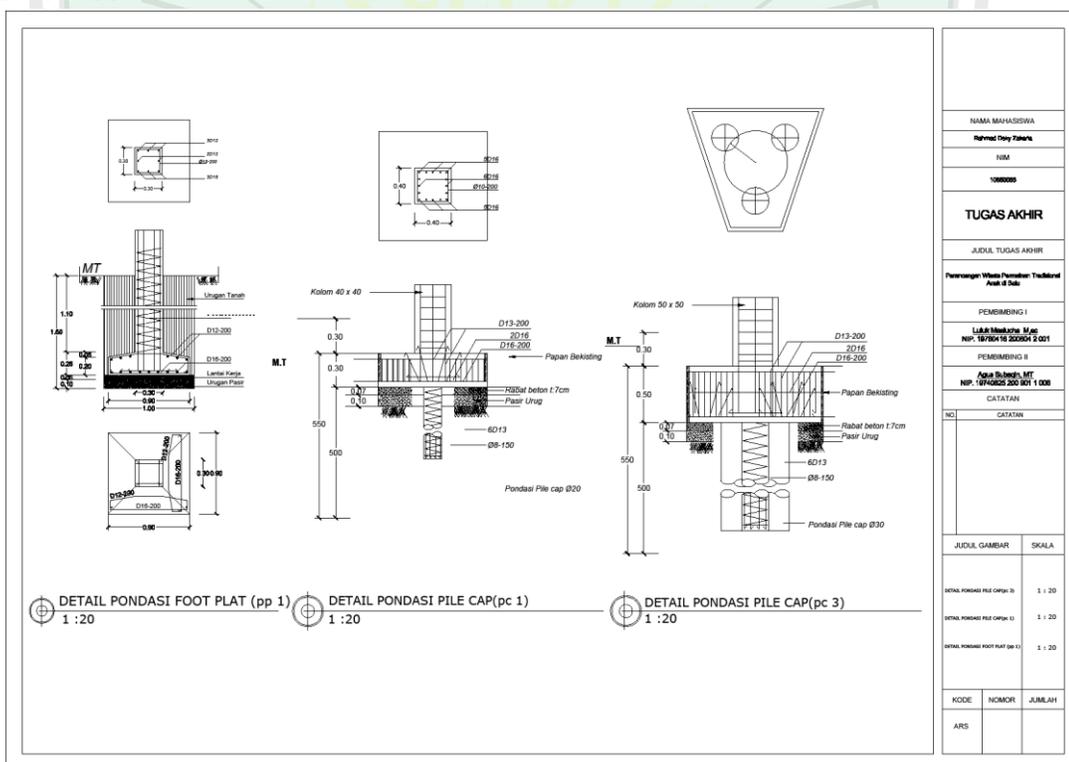
Pondasi merupakan salahsatu komponen struktur yang penting demi menjaga ketahan bangunan baik dari alam, benda ataupun manusia sendiri. Selain itu pondasi juga dapr berfungsi sebagai pemerata beban sekaligus perantara ke tannah, dalam rencana rancangan pondasi di Wisata Permainan Tradisional Anak di Batu ini menggunakan beberapa jenis pondasi antara lain: Pondasi batu kali, Pondasi Pile Cap.



Gambar 6.27 Detail Pondasi Batu Kali
 (Sumber: Hasil Perancangan, 2015)

Jenis struktur yang dipergunakan dalam rancangan ada 2 macam yaitu pondasi batu kalidan pondasi *pile cap*. Pondasi yang menggunakan batu kali ada 3 macam

yaitu, pondasi patu kali yang di disain secara utuh, pondasi batu kali yang di buat setengah serta pondasi *pile cap* sebagai pembatas dalam lay out permainan tradisional. Pondasi batu kali tersebut di pergunakan sebagai penunjang kolom praktis, pembatas serta penahan dinding. Selain itu pada rancangan wisata permainan tradisional anak juga menggunakan 2 jenis pondasi *pile cap*, yaitu pile cap yang memiliki pile 1 dan pondasi yang memiliki pile 3 dikarenakan pada bangunan museum diperlukan penyangga yang seimbang dari segala bidang. Hal tersebut juga dapat memberikan kekuatan dan daya tahan yang kuat dikarenakan memiliki banyak penyangga.

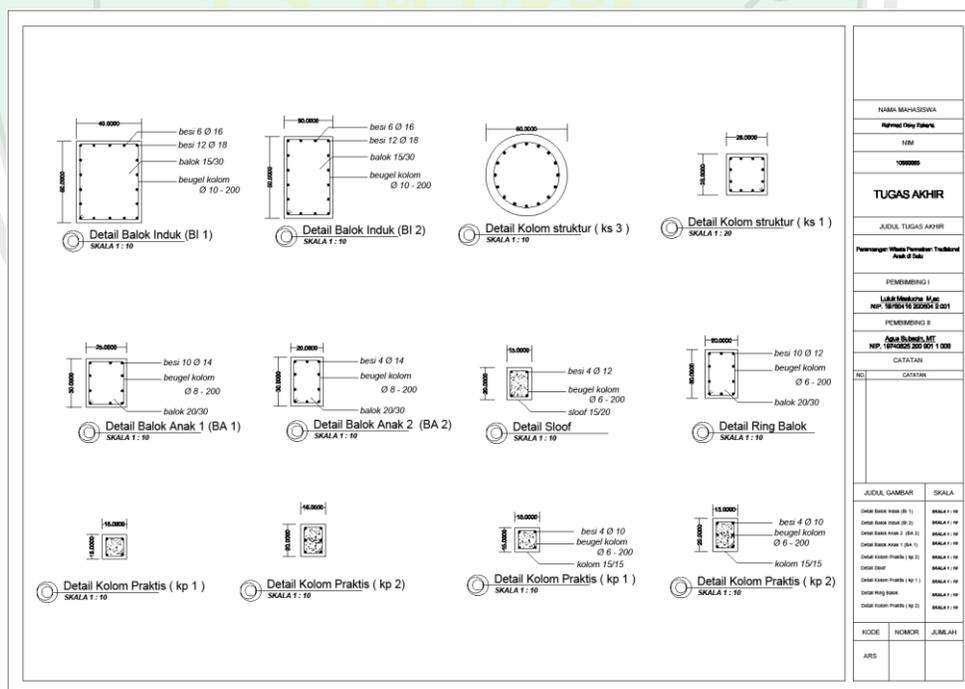


Gambar 6.28 Detail Pondasi *Pile Cap*
 (Sumber: Hasil Perancangan, 2015)

Seperti halnya gambar Gambar 6.5 diatas posisi pondasi pile cap yang memiliki pile sebanyak 3 membentuk bidang segitiga untuk mendapatkan keseimbangan dari ketiga sisi pondasi. Sedangkan pada pondasi yang memiliki pile cap 1, diletakan pada bagian tenagh yang langsung berhubungan dengan kolmo bangunan.

6.5.2. Kolom dan Balok

Rancangan wisata permainan memiliki jenis ukuran pondasi dan kolom yang dilelatakan sesuai dari kebutuhan dan perhitungan beban para pengunjung yang hendak berwisata.

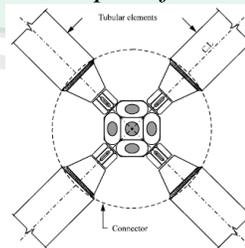


Gambar 6.29 Detail Pondasi dan Kolom
 (Sumber: Hasil Perancangan, 2015)

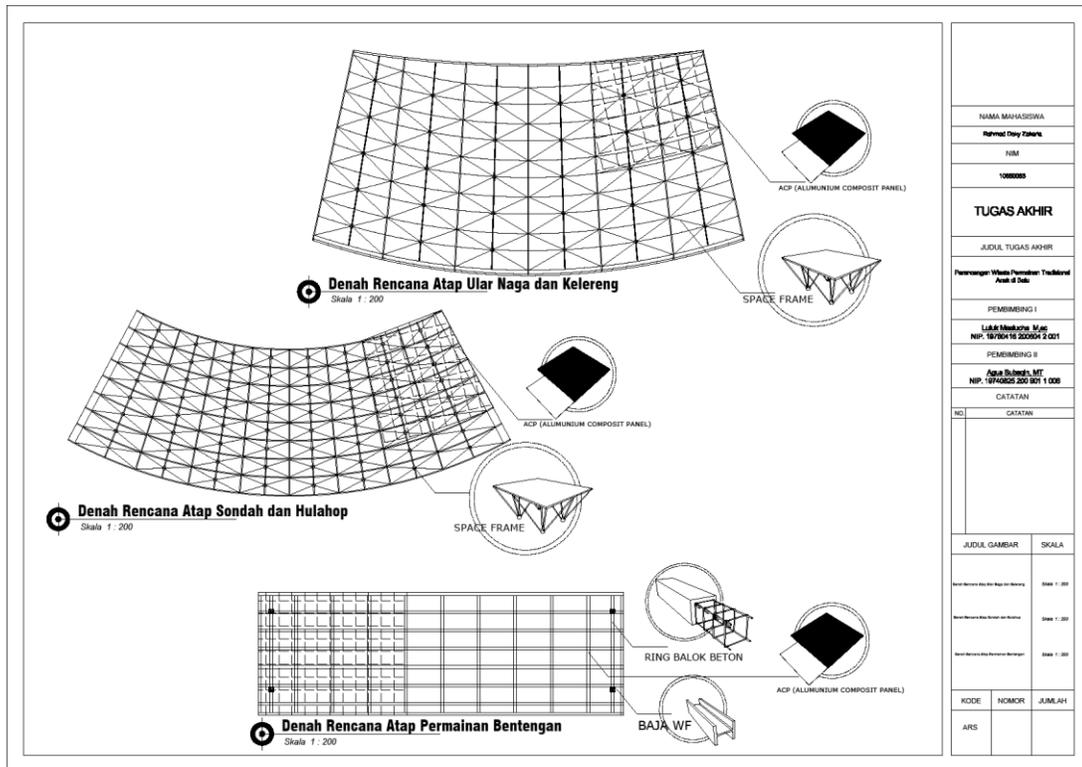
Seperti halnya pada gambar 6.21 terdapat beberapa jenis kolom yang dipergunakan mulai dari kolom struktur yang berbentuk lingkaran, kolom struktur yang berbentuk persegi dan kolom yang berbentuk kotak. Hal ini dipergunakan untuk menghasilkan rancangan yang hemat biaya. Selain itu terdapat kolom praktis yang berfungsi sebagai pengikat sekaligus pembantu untuk menahan dinding dari hampasan angin. Sedangkan pada pembalokan terdapat 3 jenis balok yang dipergunakan antara lain balok induk, balok anak dan ring balok. seperti halnya pada gambar kolom dan balok menggunakan beton bertulang.

6.4.3. Atap

Rancangan wisata permainan memiliki 2 jenis struktur atap yang digunakan antara lain menggunakan struktur rangka batang dimana digunakan pada bangunan yang memiliki bentuk sederhana atau biasa dalam bentuk persegi. Selain itu jenis struktur *space frame* yang dipergunakan pada bentukan bangunan dengan pola melengkung untuk memudahkan pembuatan atap. Pada struktur *space frame* memerlukan komponen-komponen untuk menyempurnakan pembebanannya komponen tersebut antara lain *joint ball space frame* yang ditunjukkan pada gambar



Gambar 6.30 Detail Joint Ball
(Sumber: Hasil Perancangan, 2015)



Gambar 6.31 Rencana atap Hulahop, bentengan ular naga
 (Sumber: Hasil Perancangan, 2015)

6.6 Sistem Utilitas

Rancangan utilitas pada kawasan wisata permainan tradisional antara lain

6.6.1. Sistem Utilitas Plumbing

Pada area rancangan wisata permainan tradisional anak terdapat 3 sistem plumbing antara lain, utilitas air kotor, utilitas hydrant, utilitas air bersih dan utilitas air siap minum. Untuk utilitas air bersih berasal dari PDAM kota dan di kombinasikan dengan air sumur bor yang berada pada kontur tertinggi yaitu pada arah timur kawasan wisata. Sedangkan pada pembuangan air kotor terdapat pada tepi sirkulasi pejalan kaki yang kemudian sebagian dialirkan sumur resapan dan sebagian dialirkan

ke drainase jalan atau kota, utilitas air minum bersumber pada sumur bor yang disterilisasikan, sterilisasi tersebut berada didekat sumur bor yang letaknya ada pada arah timur bangunan. Berikut adalah gambar aliran air .



Gambar 6.32 Rencana Plumbing
(Sumber: Hasil Perancangan, 2015)

6.6.2. Sistem Utilitas Eletrikal

Energi listrik yang barasal dari PT. PLN dan dibantu Genset disimpan pada massa bangunan mekanikal eletrikal dan didistribusikan ke semua massa bangunan dengan memberikan kotak MCB di tiap zona. Letak Genset berada di area service yaitu di dekat bangunan kantor .



Gambar 6.33 Mekanika Elektrikal
(Sumber: Hasil Perancangan, 2015)

6.6.3 Sistem Jalur *Emergency*

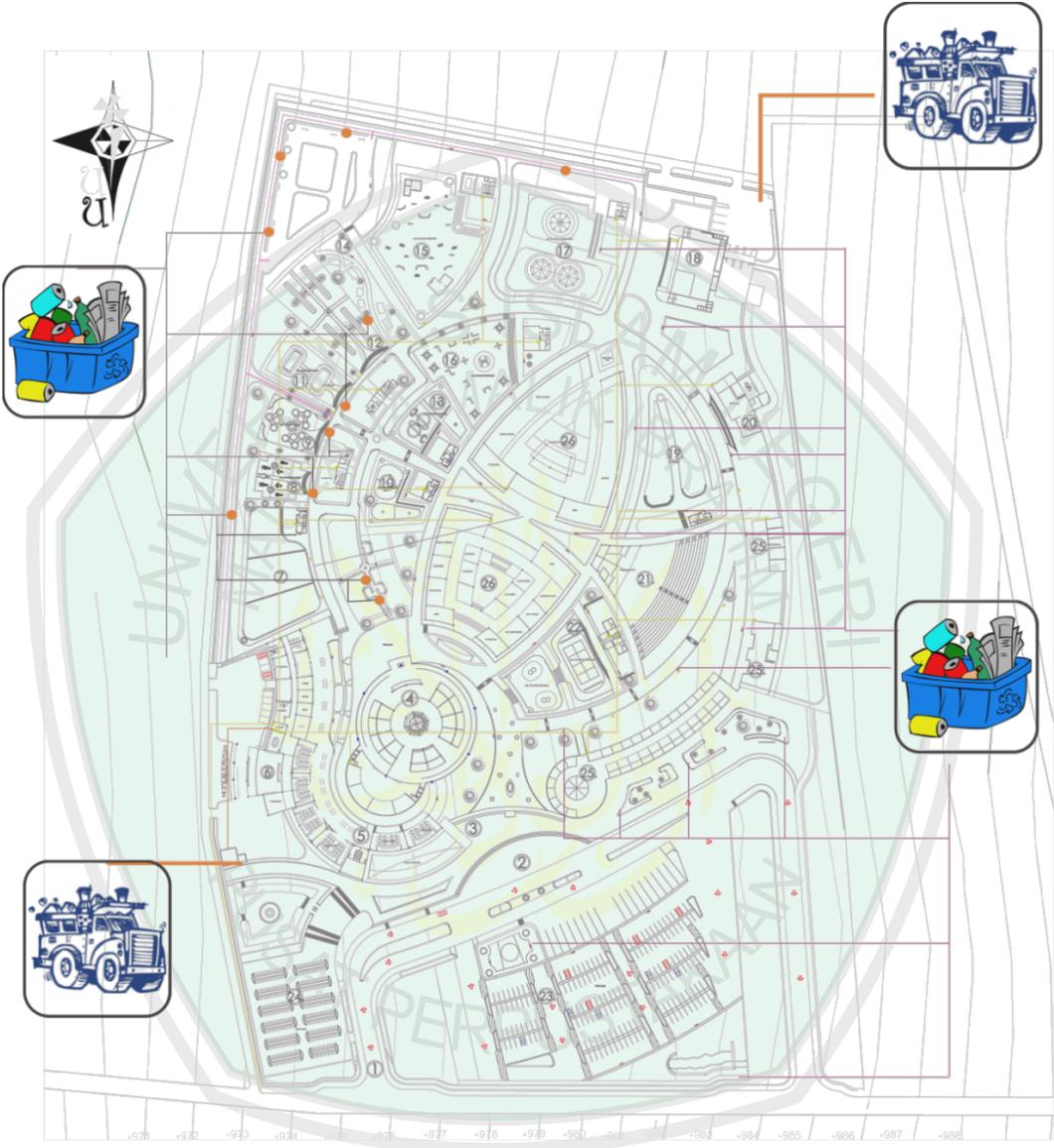
Jalur *emergency* diletakkan pada tepi site wisata permainan tradisional anak, bertujuan untuk mendapatkan jalur yang mudah mudal dilalui serta menghindari bentukan belokkan, dikarenakan jalur *emergency* merupakan jalur darurat yang berfungsi sebagai jalur cepat. Jalur ini dipergunakan bagi karyawan serta bagi keluarga yang mengalami kecelakaan ataupun perlu penanganan secara cepat. Selain itu jalur ini juga berfungsi sebagai jalur karyawan untuk mencapai tiap tiap permainan yang ada di kawasan wisata permainan tradisional anak.

Pada gambar 6.35 merupakan gambar detail dimana menggunakan bahan mererial yang berwarna merah dan abu-abu. Warna merah yang menimbulkan penyelamatan darurat, hal ini berfungsi sebagai tanda pada pengunjung maupun karyawan untuk tau dengan mudah. setiap warna memiliki material dan fungsi yang beda antara lain, pada warna merah menggunakan bahan material batu yang berfungsi sebagai jalur yang digunakan bagi orang yang mampu berjalan sendiri dan pada warna putih menggunakan plester beton material yang halus, hal ini berfungsi mengurangi getara pada kursi roda maupun alat bantu yang lain. Jalur ini dipergunakan untuk para pasien yang mengalami kecelakaan di area wisata.

6.6.4 Sistem Jalur Sampah

Sampah adalah salah satu aspek yang perlu adanya demi mewujudkan kawasan wisata yang bersih, indah, dan alami. Untk menghasilkan sistempengelolaan sampah yang sesuai maka perlu adanya pospos dimana sampah tersebut diletakan dan dari mana sampah tersebut diambil. Dapat dilihat pada gambar 6.34 dibawah ini.

Sistem sampah yang digunakan pada area wisata permainan tradisional anak ini menggunakan system pendistributoran dimana sampah bermula dari pos pembuangan kecil yang berada di seluruh area wisata permainan tradisional dan kemudian di distributorkan ke 2 yang di sebut bank sampah. Yang berada area karyawan dan area servise. Dari bank sampah tersebut akan di angkut oleh truk sampah yang difasilitasi oleh dinas terkait.



Keterangan :  = Bank Sampah

 = Bank Sampah

Gambar 6.36 Utilitas Sampah
(Sumber: Hasil Perancangan, 2015)