

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Objek

Objek adalah Perancangan Wisata Permainan merupakan objek yang difungsikan sebagai sebuah wadah untuk menghibur diri dari kesibukan kerja maupun kesibukan berpendidikan dan juga sebagai sarana hiburan yang dapat mengajarkan pada anak tentang nilai-nilai yang terkandung.

2.1.1 Definisi Wisata Permainan Tradisional Anak

Wisata adalah perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari daya tarik wisata yang dikunjunginya dalam jangka waktu sementara. wisata permainan tradisional merupakan objek wisata, dimana jenis permainan yang ada, mengadopsi dan kemudian di kembangkan dari nilai-nilai tradisional yang ada di nusantara.

2.1.2 Pengelompokan Permainan

Permainan adalah suatu upaya manusia yang dapat menjadikan manusia tersebut dapat terhibur lewat kegiatan-kegiatan yang menyenangkan. Permainan sering dilakukan ketika seseorang tersebut mengalami kejenuhan atau merasa bosan dalam suatu kegiatan. Kebanyakan dari wisata permainan ataupun lokasi yang mewadahi permainan merupakan tempat yang berbasis wisata dalam arti menjadi sarana memanfaatkan untuk waktu luang untuk menghilangkan tekanan

jiwa akibat pekerjaan yang melelahkan ataupun kesibukan dalam hal pendidikan yang menjenuhkan.

Kedua aspek tersebut saling berhubungan satu dengan yang lain dimana permainan adalah salah satu upaya untuk memunculkan kesan terhibur dan menyenangkan yang diwadahi oleh suatu tempat yang berbasis wisata. Permainan dapat di kelompokkan dalam beberapa kategori antara lain:

1. Tipe Bermain Aktif

Tipe permainan aktif merupakan tipe bermain yang menggunakan gerakan fisik dalam kegiatannya, Dengan melakukan permainan aktif maka secara tidak langsung memberi keuntungan dalam pengembangan psikomotor, kognitif, afektif, dan fisik anak.



Gambar 2.1 Permainan petak umpet dan layang-layang
(sumber:suryachandragobel.blogspot.com)

Gambar 2.1 adalah sebagian permainan aktif, permainan petak umpet dan layang-layang merupakan jenis permainan aktif dimana kedua permainan tersebut menggunakan gerak fisik dalam aktifitasnya. Terlihat dari proses bermain kedua jenis permainan tersebut yang membutuhkan mobilitas fisik untuk mendukung

permainan tersebut. Ketangkasan dalam hal fisik menjadi kunci dasar dalam permainan aktif, Selain itu Permainan petak umpet dan permainan layang-layang merupakan permainan yang juga memerlukan strategi dalam pelaksanaannya.

2. Tipe Bermain Pasif

Permainan pasif merupakan tipe permainan yang tidak melibatkan fisik langsung dalam permainan namun mereka merasa senang serta nyaman ketika melihat permainan tersebut dilakukan dengan cara hanya menonton. Permainan pasif cenderung sering dilakukan pada kaum remaja.



Gambar 2.2 Menonton Permainan yang Bersifat Pasif
(sumber:koarnews.blogspot.com)

Gambar 2.2 adalah salah satu contoh dari permainan pasif yang dilakukan oleh satu orang ataupun dalam jumlah beberapa orang dimana orang tersebut melakukan aktifitas berupa melihat suatu permainan aktif yaitu sepak bola. Orang tersebut akan merasa senang dan nyaman ketika melihatnya. Aktifitas nonton

adalah salah satu aktifitas yang tergolong permainan pasif adapun contoh permainan aktif lainya misalnya: Mendengarkan musik dan membaca

3. Tipe Bermain Intelektual

Permainan intelektual adalah salah satu permainan yang memiliki konsentrasi yang cukup tinggi untuk memperoleh kepuasan dalam permainan tersebut dimana kebanyakan permainan intelektual tidak memerlukan fisik yang berlebih namun menggunakan strategi serta pengetahuan yang luas tentang permainan yang dimainkan.



Gambar 2.3 Catur dan Susun Balok
(sumber: www.kaskus.co.id dan health.kompas.com)

Permainan catur merupakan permainan yang memerlukan konsentrasi yang cukup tinggi serta membutuhkan strategi yang tepat untuk memenagkan sebuah permainan. Terlihat dari jenis permainan ini pemain menjadi kunci utama dengan kata lain menjadi pengendali untuk menggerakan akan kemana tujuan bidak catur di arahkan sesuai dngan peraturan yang berlaku. Selain itu pemain juga harus mempertahankan bidak catur yang di miliki. permainan bidak catur memerlukan konsentrasi serta strategi yang tepat oleh karena itulah permainan catur tergolong permaina intelektual. Permainan susun balok juga merupakan

permainan yang tergolong permainan intelektual, dimana anak di dituntut untuk dapat menyusun balok sehingga dapat membentuk suatu rangkaian yang rapih dan baik. Dalam permainan ini otak kanan serta otak kiri sangatlah diperlukan untuk mendukung permainan tersebut.

2.1.3 Pengertian Anak

Anak merupakan individu yang berada dalam satu rentang perubahan perkembangan yang dimulai dari bayi hingga remaja. Anak memiliki kebiasaan serta memiliki cara sendiri untuk beraktifitas. Berbeda dengan subjek manusia dewasa yang memiliki ketegasan dan pemikiran yang matang dalam bertindak. Adapun kesenjangan secara perilaku antara manusia dewasa dengan manusia yang tergolong anak-anak. Anak dapat di bedakan dalam berbagi golongan menurut usia antara lain.

1. **Bayi**

Fase ini anak berusia (0-1 tahun) yang memiliki daya tahan tubuh yang belum sempurna yang sangat rentang terhadap penyakit maupun ketahan fisik.

2. **Batita**

(1-2,5 tahun) Merupakan fase dimana anak mulai memiliki rasa ingin tau yang di tujukan dengan merebut semua yang di lihat dia yang nantinya dipergunakan sebagai bermain atau *oddlr* .

3. Balita

Fase (2,5-5 tahun) dimana anak mulai diajarkan untuk beraktifitas yang baik secara sederhana, biasanya pada tahap ini anak di berikan pendidikan pra sekolah berupa pendidikan play group dan TK.

4. Anak-anak

Pada usia (5-11 tahun) anak tergolong dalam usia sekolah dimana anak diberikan pendidikan secara formal dan secara mendasar.

5. Remaja

Pada usia remaja (11-18 tahun) merupakan usia dimana mereka dilepaskan secara permanen dalam arti mereka di berikan kebebasan dalam hal mencari ilmu pengetahuan sendiri serta cara bersosialisasi sendiri antar remaja. namun pada fase ini mereka belum bisa menentukan mana yang baik dan mana yang tidak dan mulai memiliki rasa ego.

Anak memiliki perilaku yang cenderung tidak memikirkan suatu hal secara mendetail dimana hal tersebut dapat mengakibatkan hal yang negative, Selain itu anak merupakan subjek yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi yang ditujukan dalam aktifitas merebut semua yang ada di hadapannya. Anak juga subjek yang masih memiliki perilaku yang labil dalam kondisi apapun.

Ada beberapa sifat dasar yang dimiliki oleh anak-anak antara lain:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.

Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar. Pada masa bayi rasa ingin tahu ditunjukkan dengan aktifitas mengambil benda yang ada

Didepannya kemudian memasukkannya ke mulutnya. Pada usia 3-4 tahun anak sering membongkar pasang segala sesuatu untuk memenuhi rasa ingin tahunya.

2. Merupakan pribadi yang unik.

Setiap anak memiliki ciri khas tersendiri dalam hal bakat, minat, gaya belajar, dan sebagainya. Keunikan ini berasal dari faktor genetis dan juga lingkungan anak tersebut.

3. Suka berfantasi dan berimajinasi.

Anak usia dini sangat suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal jauh melampaui logika. Bahkan terkadang mereka dapat menciptakan adanya teman imajiner atau teman khayalan. Teman imajiner itu bisa berupa orang, benda, hewan ataupun hal yang berwujud.

4. Masa paling potensial untuk belajar.

Masa itu sering juga disebut sebagai “golden age” atau usia emas. Karena pada rentang usia itu anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat di berbagai aspek. Pendidik perlu memberikan berbagai stimulasi yang tepat agar masa peka ini tidak terlewatkan begitu saja. Tetap mengisinya dengan hal-hal yang dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak.

5. Menunjukkan sikap egosentris.

Pada usia ini anak memandang segala sesuatu dari sudut pandangnya sendiri. Anak cenderung Tidak memperdulikan orang lain. Hal itu terlihat dari perilaku anak yang masih suka berebut mainan, menangis atau merengek sampai keinginannya terpenuhi.

6. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek.

Anak usia dini memiliki rentang perhatian yang sangat pendek. Perhatian anak akan mudah teralih pada hal lain terutama yang menarik perhatiannya seperti halnya bentuk.

7. Sebagai bagian dari makhluk sosial.

Anak usia dini mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebayanya. Ia mulai belajar berbagi, mau menunggu giliran, dan mengalah terhadap temannya. Melalui interaksi sosial ini anak membentuk konsep dirinya.

2.1.4 Jenis- Jenis Permainan Tradisional

Tradisional merupakan bagian gaya hidup yang dianut oleh suatu adat, suku, kelompok masyarakat dimana mereka memiliki tradisi yang berbeda antara suku, adat, bangsa ataupun kaum. Tradisional berasal dari kata tradisi yang berasal dari kata latin yaitu *traditio* atau bisa disebut dengan kebiasaan yang dapat diartikan suatu yang sering dilakukan pada zaman dahulu sehingga menjadi sebuah kebiasaan dari suatu kelompok masyarakat, adat, suku, bangsa dan lain-lain. tradisional identik dengan aturan-aturan yang di buat oleh nenek moyang kita terdahulu untuk beraktifitas sehari-hari

Poin yang paling mendasar dari kata tradisional adalah pemberian suatu informasi secara turun-temurun baik tertulis maupun tidak tertulis, Hal itulah yang membuat suatu tradisi tetap abadi sampai masa kini. Tradisi juga merupakan sesuatu kekayaan budaya kita yang harus dijaga serta dipertahankan keberadaanya.

2.1.4.1 Permainan Pengundian

Permainan undian adalah permainan yang dilakukan bukan untuk tujuan permainan melainkan untuk menentukan siapa yang akan menjadi pemain dan siapa yang akan menjadi si aktor atau tersangka. Permainan ini sering dilakukan sebelum permainan yang sebenarnya di mulai. Ada beberapa jenis permainan pengundian yang dapat dilihat pada tabel 2.1

Tabel 2.1 Tabel Permainan Pengundian

No	Jenis permainan	Cara bermain
1	Suit	Permainan pengundian satu lawan satu dengan hanya menggunakan 3 jari yaitu jempol, telunjuk, kelingking
2	Cang kacang panjang	Semua pemanin berkumpul membentuk lingkaran dimana salah satu tangan pemain digunakan dalam permainan ini dengan menegaknya, siapa yang kalah dia yang berbeda posisi
3	Hom pim pa	Terdiri dari minimal orang 3 dengan cara menelungkupkan telapak tangan atau menegadakan telapak tangan siapa yang beda itu yang kalah
4	Lempar koin	Terdiri dari 2 orang atau group dengan menebak koin yang akan di lempar dan menebaknya jika salah dalam menebak dia yang kalah

Sumber : 100 permainan tradisional indonesia

Jenis permainan di atas merupakan permainan yang menjadi landasan pembagian untuk melakukan permainan akan bertindak sebagai apa dalam pemain tersebut ataupun siapa yang akan menjadi pemain pertama untuk mengawali suatu permainan yang akan dilakukan.

2.1.4.2 Permainan Luar Ruang (*Out Door*)

Permainan luar ruangan merupakan jenis permainan yang dilakukan pada area terbuka dimana area tersebut memiliki lahan yang cukup luas. Biasanya permainan ini merupakan permainan yang memiliki pemain yang cukup banyak. Adapun jenis jenis permainan luar ruangan antara lain dapat di lihat pada tabel 2.2

Perancangan Wisata permainan Tradisional Anak di Batu
Rahmad Deky Zakaria _ 10660065

Tabel 2.2 Jenis Permainan Tradisional Out Door

No	Jenis permainan	Keterangan	Sifat Perilaku anak	Karakteristik
1	Gobak sodor	Terdiri dari 2 group yaitu group jaga dan group lawan.	Bersosialisasi dengan teman sebaya	Ketangkasan, kepemimpinan, kerja sama
2	Boy-boyan	Terdiri dari 2 group, group lawan dan main yang tegasnya merubuhkan genting.	Imajinasi tinggi	Ketangkasan, kepemimpinan, kerja sama, strategi
3	Bancangan	Satu orang menjadi penjaga pemain lain melempar batu.	pribadi yang unik.	Ketangkasan
4	Ucing-ucingan	Terdapat pemain yang bertindak sebagai kucing dimana kucing tersebut mencari umpan lain.	Egosentris	Ketangkasan, strategi
5	Ucing nyetrum	Terdapat pemain yang bertindak sebagai kucing dimana kucing tersebut mencari umpan lain	Egosentris	Ketangkasan, kepemimpinan, kerja sama
6	Kethek menek	Menghindari kejaran si kthek dengan memanjat barang yang memiliki ketinggian lebih	Rasa ingin tahu yang besar	Ketangkasan, strategi kejujuran
7	Ular naga	Dua anak bergandengan membentuk terowongan dan pemain lain melewatinya	Daya konsentrasi yang pendek	Ketangkasan
8	Oray-orayan	Pemain berbaris membentuk ular dimana terdapat pemimpin yang berkuasa meliuk-liuk .	Bersosialisasi dengan teman sebaya	Ketangkasan
9	Lompat tali	Terdiri dari 2 pemain yaitu 2 penjaga dan pemain dimana penjaga tersebut memegang karet sebagai benda yang diloncati	Bersosialisasi dengan teman sebaya	Ketangkasan
10	lompat jauh	Sapu lidi yang dijadikan batas lompatan, pemain harus melompat sejauh lidi yang ditentukan	daya konsentrasi yang pendek	Ketangkasan
11	Sapintrong	2 orang masiang-masing memengan karet dan memutarnya. Teman yang lain melompat	daya konsentrasi yang pendek	Ketangkasan
12	Sorodot gaplok	Terdiri dari 2 group penjaga dan pemain, penjaga harus menjaga mereka harus menjejernya batu dengan posisi berdiri	Bersosialisasi dengan teman sebaya	Ketangkasan, strategi, kerjasama sebaya
13	Hulahoop	Pemain harus memutarakan hulahoop di bagian perut	Egosentris	Ketangkasan
14	Si kaya dan si	Tersiri dari 2 group si kaya	Imajinasi tinggi	Ketangkasan

Perancangan Wisata permainan Tradisional Anak di Batu
Rahmad Deky Zakaria _ 10660065

	miskin	dan si miskin sikaya, kemudian hendak meminta anak kepada si miskin		kerjasama
15	Sedang apa ?	Terdiri dari dua groun dimana mereka saling berhadapan	Bersosialisasi dengan teman sebaya	Kerjasama,wawasan
16	Sondah 1	Pemain membuat kotakan sondah yang kemudian harus melewati kotak tersebut dengan engklek.	Bersosialisasi dengan teman sebaya	Ketangkasan
17	Sondah 2	Pemain membuat kotakan yang berbedapola dari sondal 1 dan kemudian melewati kotak dengan engklek	Bersosialisasi dengan teman sebaya	Ketangkasan
18	Bentengan	Permainan ini dimainkan oleh dua kelompok Dimana tiap kelompok terdiri dari 4 sampai 8 orang pemain. Kemudian kedua kelompok tersebut akan memilih tempat atau bisa dikatakan sebagai benten. Dari kegiatan permainan ini berusaha untuk mengambil alih benteng lawan	Imajinasi tinggi Bersosialisasi dengan teman sebaya	Srstrategi, kerjasama, ketangkasan
19	Layang layang	memerlukan tempat luas seperti: lapangan, sawah, dan lain-lain Cara bermain permainan ini dengan menerbangkan layang ke udara.	Egosentris .	Kreativitas, ketangkasan
20	Petak umpet	pemain berupaya untuk bersembunyi dari temannya untuk mengamankan dari pencarian si pencari yang biasanya di sebut dengan si kucing.	Rasa ingin tahu yang besar	Ketangkasan, kejujuran
21	Jajangkungan (enggrang)	Permainan ini menggunakan fasilitas bambu atau kayu dalam medianya. Permainan ini cukup sederhana namun membutuhkan usaha yang cukup serius untuk mengawasinya	Bersosialisasi dengan teman sebaya. Egosentris	Ketangkasan
22	Panggal	Permainan memerlukan media tali dan gasing dari kayu.	Daya konsentrasi yang pendek	Ketangkasan
23	Dobrak pintu	Permainan ini memiliki aturan dimana 2 anak berkugas menjadi pintu dari ke dua tangannya dan yang lain	Rasa ingin tahu yang besar	Ketangkasan, strategi,

Perancangan Wisata permainan Tradisional Anak di Batu
Rahmad Deky Zakaria _ 10660065

		sebagai pemain yang harus melewati pintu yang telah di buat dengan cara salah satu kaki pemain melewati pintu tersebut dan menyentuh tanah tanpa di ketahui oleh anak yang menjadi pintu		
24	Balap kelereng dalam sendok	balap kelereng dalam sendok yang menggunakan sendok dan kelereng dalam permainannya. permainan ini memiliki aturan menaruh kelereng dalam sebuah sadah sendok dimana sendok tersebut bawa dengan media mulut	daya konsentrasi yang pendek	Ketangkasan, kreativias
25	Sandal bakiak	yang menggunakan media kayu sebagi alat bantu permainan. Bakiak merupakan jenis sandal yang terbuat dari bahan kayu yang digunakan alas kaki tempo dulu. Dalam permainan ini bakiak disusun untuk dapat di pakai beberapa orang	daya konsentrasi yang pendek	Ketangkasan, kerjasama, kepemimpinan, kejujuran
26	Galah jidar	Media permainan ini menggunakan dua buah kayu atau semacamnya yang berukuran tipis dengan panjang kurang lebih 30 cm sebagai tanda atau batas penentuan jarak (jidar).	egosentris.	Strategi, ketangkasan, kreativitas
27	Gatrik	Permainan gatrik terdiri dari dua kelompok. Kelompok pertama bertugas untuk menjaga dan kelompok satunya bertugas sebagai pemain	Bersosialisasi dengan teman sebaya	Ketangkasan, kerja sama
28	Bedil-bedilan	Media yang digunakan dalam permainan ini adalah satu ruas bambu kecil yang memiliki panjang kurang lebih 25 cm berdiameter 1 cm sebagai bedil (senapan), sedangkan peluru senapan tersebut terbuat dari kertas yang dibasahi dan kemudian di gumpalkan sesuai ukuran bambu.	Imajinasi tinggi Bersosialisasi dengan teman sebaya I	Strategi, kerja sama, kepemimpinan, krtangkasan

Sumber : 100 permainan tradisional Indonesia

2.1.4.2 Permainan Dalam Ruang

Permainan dalam ruang merupakan permainan yang dilakukan di dalam ruangan. Biasanya permainan dalam ruang ini tidak perlu memerlukan fisik yang cukup besar namun memakai wawasan, strategi ataupun ketangkasan dalam bermain. Adapun jenis permainan dalam ruang yang dapat dilihat pada table 2.3

Table 2.3 Permainan Tradisional dalam Ruang

No	Jenis permainan	Keterangan	Sifat Perilaku anak	Karakter permainan
1	Do Mi Ka Do	Pemain membentuk lingkaran, telapak kanan diatas telapak tangan kiri temanya. Permainan dimulai telapak tangan pemain menepuk tangan temanya.	egosentris.	Ketangkasan
2	Pesan berantai	Buat kalimat kemudian kelmat tersebut akan dibisikan pemain maksimal 2 kali. pemain pertama harua membisikan ke pemain selanjutnya dan selanjutnya dan pada akhirnya akan di omongkan secara keras	Potensial untuk belajar	Kreativitas, kerja sama wawasan, kejujuran
3	Kata bersambung	Pemain memebentuk lingkaran, pemain pertama menyebutkan satu kata dan pemain lain bertugas melanjutkan katatersebut	Potensial untuk belajar	Kreatifitas, wawasan, kerjasama
4	Numpang tanyak	Membentuk lingkaran dan menepuk tangan sampinya dengan bernyanyi . ketika berhenti pemain harus menyebutkan nama buah dan kemudia menepuk pemain yang lain	Rasa ingin tahu yang besar	Kreativitas dan wawasan
5	Cingciripit	Seorang yang kalah dalam permainan undian menjadi penebak siapa pemain lain yang telah membunyikan batu.	Rasa ingin tahu yang besar	Kejujuran
6	Si lutung	Antar pemain mencubit punggung tamanya siapa yang tidak mampu mencubit temanya tereliminasi.		Ketangkasan, kreativitas, kerja sama
7	Tebak gambar	Terdiri dari 2 group masin-masing group mengutus pemain untk menggambar sedangkan pemain bertugas untuk menebak	potensial untuk belajar	Kerjasama, kreativitas, wawasan, kejujuran
8	Bingo	Setiap pemain membuat kotak 5x5 dan setiap kotak di isi 1-25 secara	egosentris.	Kerjasama, kreativitas,

Perancangan Wisata permainan Tradisional Anak di Batu
Rahmad Deky Zakaria _ 10660065

		acak.setiap pemain menyebutkan angka untuk kemudian mencoret pemain sebanyak yang diharapkan		wawasan, kejujuran
9	Perintah terbalik	Pemain berkonsentrasi untuk menaati perintah si wasit manun kebalikanya misal acukan tangan kanan tapi harus acukan tagan kiri	egosentris.	Kreatifitas
10	Congklak	Aturan permainan ini memasukan buah congkak ke tiap lubang yang telah di sediakan secara bergiliran. Media permainan ini memakai kayu yang berukuran 50 cm x 20 cm dan tebal 8 cm	Daya konsentrasi yang pendek	Kretangkaasan
11	Gagarudaa n	menjawab serta mencari kata-kata dari suatu abjad yang telah di tentukan. Permainan ini memerlukan kosa kata yang cukup banyank .	Rasa ingin tahu yang besar	Wawasan, ketangkasan
12	Bekel	membutuhkan konsentrasi serta ketangkasan. Saat dilempar pemain mengambil kuwuk, lalu menangkap bolanya. Bola hanya boleh mementul pada lantai sebanyak satu kali	egosentris.	Ketangkaasan
13	Drama	Terdiri dari beberapa pemain yang kemudia mempunyai peran masing-masing dimana permainan cerita permainan ini berjalan begitu saja tanpa ada arahan yang jelas. Permainan ini membutuhkan ketangkasan serta kreativitas	potensial untuk belajar	Ketangkasan, kreativitas, kerjasama, kepemimpinan
14	Cerdas cermat	Cerdas cermat merupakan permainan yang memerlukan wawasan yang luas dan percaya diri yang tinggi untuk memenangkanya terlihat ketika permainan berjalan	egosentris. potensial untuk belajar	Wawasan, ketangkasan
15	ular tangga	ular tangga adalah permainan yag menggunakan dadu untuk menentukan berapa nilai angka yang keluar dan kemudian nilai tersebut adalah yang penentu berapa langkah yang dijalani.	egosentris.	Ketangkasan, strategi
16	Monopoli	Permainan ini menggunakan satu set permainan dimana permainan tersebut terdiri dari papa permainan, uang-uangan, bidak, dua buah dadu, dan kartu bonus bonus lain. permainan ini bersifat seperti pengusaha dimana pemain di beri uang untuk leluasa membeli.	egosentris. potensial untuk belajar	Strategi, ketangkasan

Sumber : 100 permainan tradisional Indonesia

2.2 Tinjauan Arsitektural

Fungsi rancangan ini secara umum adalah sebagai wisata permainan tradisional anak, dimana tempat ini diharapkan sebagai alternative tujuan wisata yang memenuhi standarisasi dari tempat wisata yang telah ada dengan cakupan fungsi hiburan. Secara umum dapat di sebutkan sebagai berikut:

- Pusat edukasi permainan tradisional.
- Sarana rekreasi berbasis permainan tradisional.
- Sarana pendidikan luas sekolah

Untuk mendukung adanya tempat tersebut diminati serta memberikan fasilitas yang lengkap, maka terdapat penambahan sarana yang ada ditempat tersebut misalnya; adanya fasilitas ruang bersama berupa auditorium yang mewadahi kegiatan yang bersifat komunal, hotel sebagai penginapan, restoran, tempat penjualan souvenir, serta museum permainan.

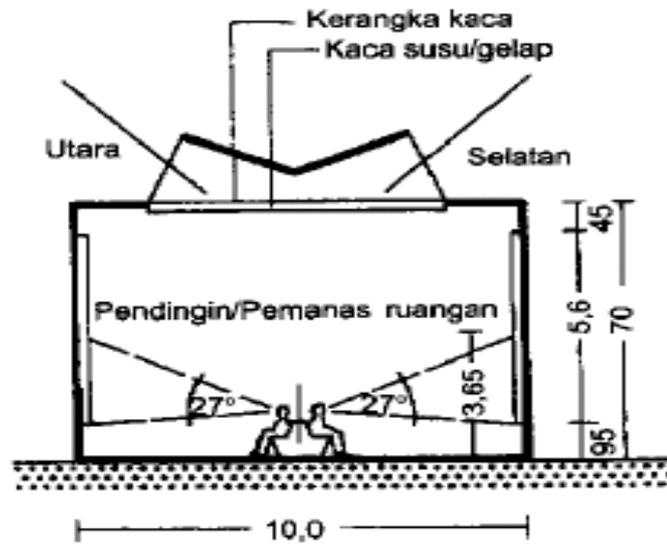
2.2.1 Fasilitas Edukasi

Seperti halnya tempat budidaya lain yang merupakan tempat untuk melestarikan ataupun mempertahankan tradisi khususnya permainan tradisional serta benda-benda yang telah menghilang dalam hal ini mengabadikan serta menyimpan jenis alat-alat permainan tradisional, maka perlu adanya tempat yang dapat mengamankan serta memiliki ikatan emosional terhadap lokasi tersebut. Adapun kriteria yang harus di penuhi antara lain:

1. Museum Permainan

Merupakan bangunan yang memamerkan jenis alat-alat permainan tradisional, dimana pada area ini anak dapat mengetahui alat-alat yang

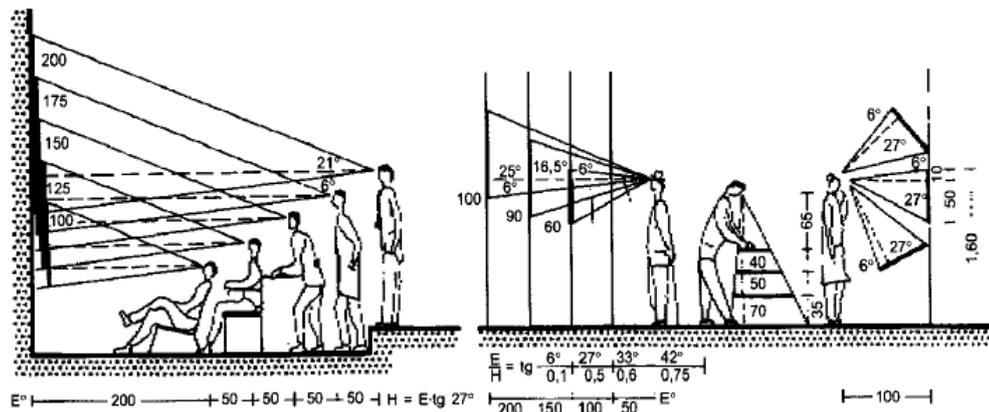
dipergunakan dalam permainan tradisional serta para pengunjung dapat langsung praktek langsung dalam pembuatan alat-alat dalam permainan tradisional.



Gambar 2.4 Gambar Sirkulasi Cahaya
(sumber : Ernst neufert)

Untuk mendapatkan cahaya matahari secara maksimal tanpa mengenai benda di dalamnya secara langsung, maka pada bagian atas bangunan terdapat bentukan yang memberikan ruang bagi cahaya matahari untuk masuk, dengan menggunakan material seperti kaca ataupun material lain yang dapat diterobos oleh cahaya di sisi utara dan selatan, Selain itu dengan menggunakan memanfaatkan cahaya alami dapat mengurangi pemakaian energi listrik pada bangunan.

Pada area museum perlu adanya perhitungan yang tepat untuk menentukan sudut pandang yang jelas dan nyaman ketika melihat suatu benda yang dipamerkan.



Gambar 2.5 Pandangan manusia
(sumber : Ernst neufert)

Gambar 2.5 merupakan standarisasi yang harus dipenuhi untuk mendapatkan jarak serta sudut pandangan yang sesuai dan nyaman bagi para pengunjung untuk melihat. Disamping itu adanya standarisasi perletakan benda yang hendak di pameran dimana setiap jarak tertentu memiliki perletakan serta ukuran yang berbeda.

2.2.2 Fasilitas Rekreatif

Fungsi rekreatif dalam arti menjadikan objek sebagai tujuan wisata yang menyenangkan serta memberikan kenyamanan secara baik. Adapun sarana yang mendukung adanya tempat rekreatif antara lain.

1. Ruang Bermain

Ruang bermain menjadi salah satu ruang yang wajib ada dalam objek rekreatif dimana ruang ini menjadi ruang yang menjadi tujuan utama, selain itu ruang ini tempat yang paling sering dan banyak di kunjungi oleh para pengunjung.

Tabel 2.4 Luasan Bidang Anak

Kelompok umur	Luas bidang (m²)	Jarak dari rumah dalam m		Dalam minimal
0-6	0,6	95-190	110-230	2
6-12	0,5	750-2400	350-450	5
12-18	0,9	3400-6250	700-1000	15
dias 18	1,5	dias 1500	sampai 1000	15

Sumber : (sumber : Ernst neufert)

Gambar tabel diatas merupakan gabungan antara kelompok berdasarkan usia dimana setiap kategori kelompok umur 0-6 tahun memiliki luas bidang manusia 0.6m² umur 6-12 tahun 0.5 m², umur 12-18 tahun 0.9 m², dan diatas 18 tahun memerlukan luasan 1.5 m². Sedangkan pada table jarak merupakan penentuan untuk jumlah pengguna yang di terapkan pada table dalam minimal. Terlihat dari jarak 90m-190m memerlukan jumlah luasan anak 2, pada jarak 750m-2400m memerlukan jumlah luasan 5 anak, pada jarak 3400m-6250m memerlukan luasan 15 anak, jarak diatas 1500 m memerlukan luasan 15 anak. Jumlah anak tersebut akan dikalikan dengan luasan bidang sesuai dengan kelompok usia anak yang akan menggunakan tempat bermain tersebut. Ruang bermain dapat dikelompokkan menjadi dua macam yaitu :

a. Ruang bermain out door (RTH)

ruang bermain outdoor merupakan salah satu fungsi dari ruang terbuka hijau yang dapat dimana ruang terbuka hijau salah satunya dapat di manfaatkan sebagai tempat rekreasi .Taman rekreasi merupakan tempat rekreasi yang berada di alam terbuka tanpa dibatasi oleh suatu bangunan, atau rekreasi yang berhubungan dengan lingkungan dan berorientasi pada penggunaan sumberdaya

alam seperti air, hujan, pemandangan alam atau kehidupan di alam bebas.(permendagri no,1 tahun 2007)

2. Restoran

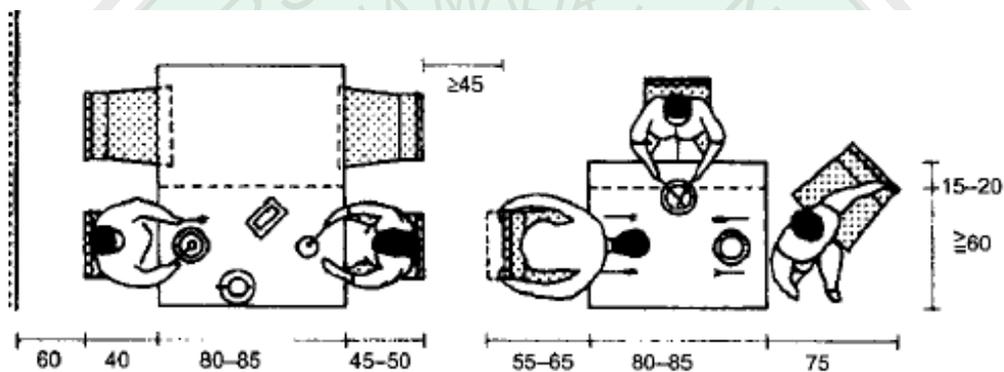
Restoran merupakan salah satu fasilitas yang mendukung kenyamanan para pengunjung untuk mendapatkan makanan serta minuman dimana tempat ini bersifat komersial atau digunakan sebagai lokasi perdagangan dalam hal makanan dan minuman. Seringkali Restoran juga dimanfaatkan sebagai tempat istirahat bagi para pengunjung, maka dari itu diperlukanya tempat yang nyaman serta aman bagi pengunjung. Adapun ketentuan tempat duduk yang baik untuk restoran.



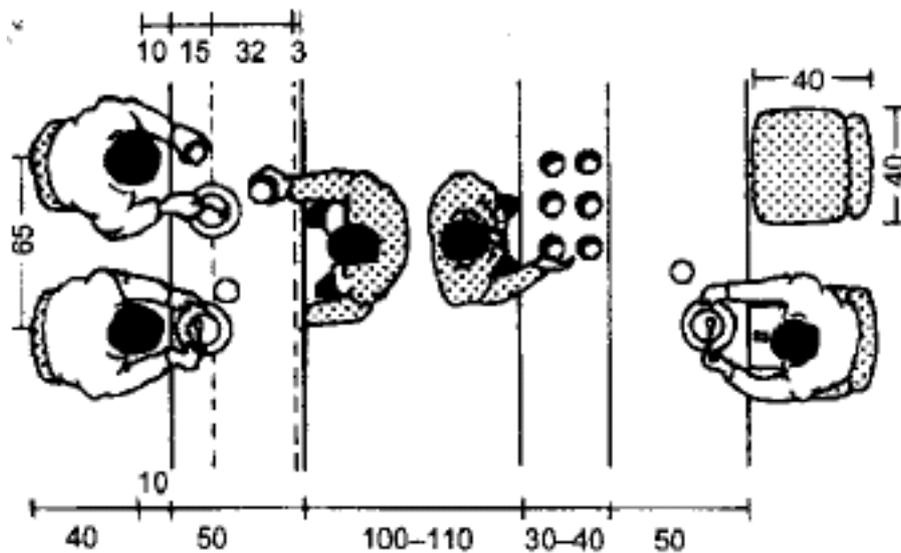
Gambar 2.6 : Gambar Pengukuran Meja dan Kursi
(sumber : Ernst neufert)

Gambar 2.6 menunjukkan bahwa jarak ideal yang dipergunakan untuk ukuran kursi yang sering di pergunakan pada restoran-restoran, Disamping itu gambar di atas menunjukkan bahwa ukuran meja yang perlu di sesuaikan bagi para pengunjung ataupun para pelayan yang melayani para pengunjung.

Selain itu ukuran meja juga menjadi poin yang dapat menambah kenyamanan dalam aktifitas makan. Kebutuhan para pengunjung dalam hal meja makan, hal yang mendasar untuk mendukung aktifitas makan, seperti ruang untuk menaruh peralatan makan dimana jika meja makan tersebut, tidak menyediakan meja yang sesuai dengan kebutuhan akan terjadi rasa stress pada pengunjung. Adapun standar ukuran mejasesuai dengan ketentuan yang sering dipergunakan dalam restoran.



Gambar 2.7 Ukuran Meja Serta Kursi Pelanggan
(sumber : Ernst neufert)



Gambar 2.8 Ukuran Meja Serta Kursi Pelayan dan Pelanggan
(sumber : Ernst neufert)

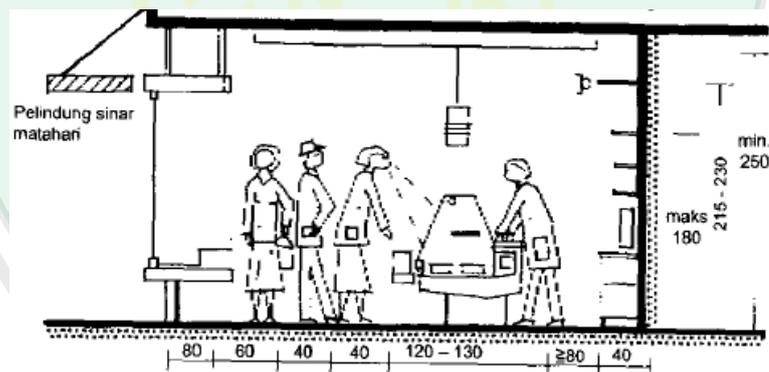
Pada gambar 2.11 penginapan di atas ada 2 tipe ukuran yang ada pada gambar kiri menunjukkan bahwa luas penginapan yang memiliki ukuran 650cm x 400 cm pada setiap kamar inap dan pada gambar kanan memiliki lusan yang lebih besar di bandingkan gambar kiri yang ber ukuran 625cm x550cm.

4. Pusat Perbelanjaan

Pusat perbelanjaan merupakan tempat dimana para pengunjung dapat mendapatkan kebutuhanya ataupun keinginan ketika pengunjung berada di tempat wisata tersebut. Pusat berbelanja memiliki beberapa kios yang dipergunakan berdasarkan fungsinya, antara lain :

1. kios makanan

kios makanan adalah toko yang memperjualkan makanan baik yang dapat di makan di tempat tersebut maupun makan yang dikemas dan dapat dibawa pulang .

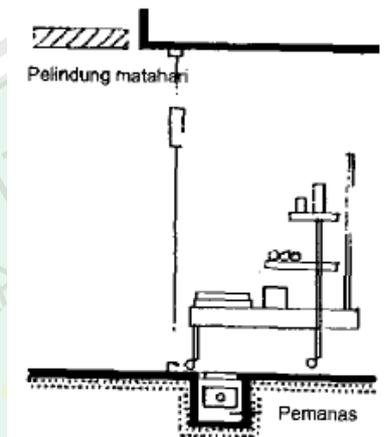


Gambar 2.12 kios makanan
(sumber : Ernst neufert)

Pada gambar 2.12 menunjukan standar kios makanan yang dikemas. Terdapat material pelindung cahaya matahari langsung yang berada di bagian depan. Memiliki ketinggian berkisar 250 cm dari titik 0. Dan memiliki ruang penyimpanan yang mempunyai lebar 180 cm. dan memiliki luas toko 460cm dari muka toko.

2. kios souvenir

kios *souvenir* merupakan kios yang menjual beberapa souvenir, baju, cindra mata, dimana pada kios tersebut menjual memperjual belikan barang yang dapat dijadikan sebagai oleh-oleh.



Gambar 2.13 Kios *Souvenir*
(sumber : Ernst neufert)

Gambar 2.13 merupakan standar kios souvenir yang sederhana dimana kios tersebut berukuran sekitar 180cm-240cm. dan memiliki bahan material yang dapat melindungi dari cahaya matahari langsung .

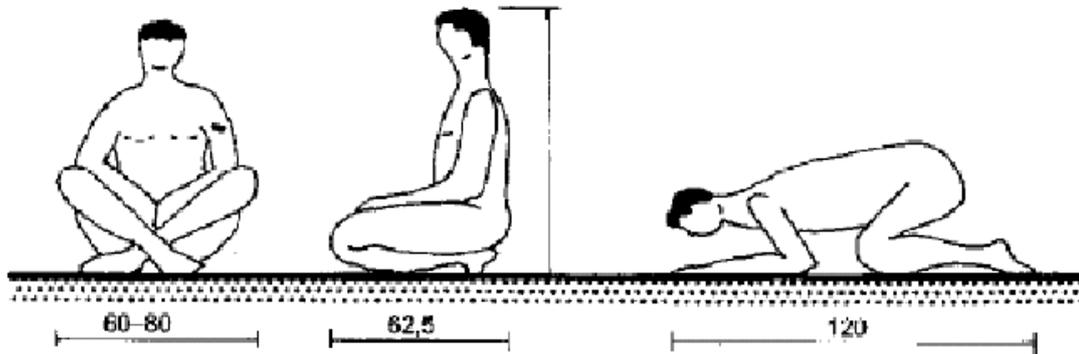
2.2.3 Fasilitas Penunjang

Untuk menjadikan tempat wisata yang nyaman serta memiliki sirkulasi kendaraan yang nyaman maka diperlukannya ukuran-ukuran sesuai dengan *standart* yang berlaku yang ada

1. Masjid

Masjid merupakan tempat peribadatan bagi umat agama islam khususnya, Dimana tempat tersebut digunakan sholat secara rutin. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa masjid dijadikan sebagai fungsi lain seperti halnya kegiatan pendidikan keislaman ataupun aktifitas pendidikan yang lain serta sebagai tempat

musyawarah. Adapun standar ruang untuk orang untuk melakukan ibadah sholat yang dapat dilihat pada gambar 2.14



Gambar 2.14 Ukuran Orang Ketika Sholat
(sumber : Ernst neufert)

Gambar 2.14 di atas merupakan standart mengenai ukuran seseorang untuk melakukan sholat. Terlihat bahwa ketika orang dalam posisi bersila memerlukan lebar 60 cm samapai 80 cm untuk mendapatkan ruang yang nyaman serta panjang 62,5cm. sedangkan ketika seseorang bersujud memerlukan panjang 120cm.

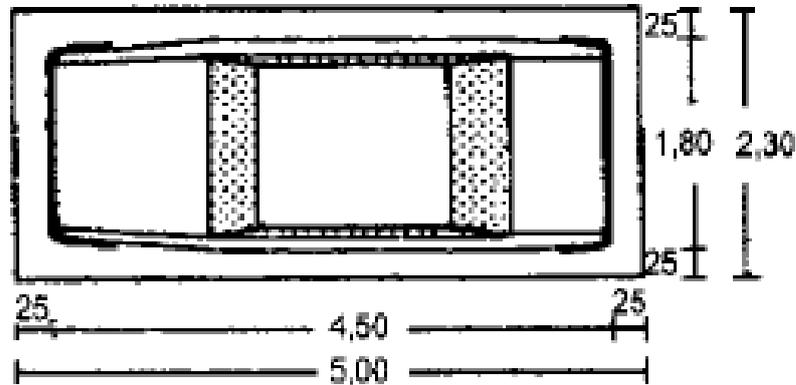
2. Ruang tunggu

Ruang tunggu adalah tempat ruang sementara untuk menunggu suatu aktifitas yang ataupun menunggu aktifitas lain seperti mengawasi anak ketika bermain. Ruang tunggu hanya bersifat sementara dimana pengunjung sewaktu-waktu dapat meninggalkan tempat. Namun di didalam ruang tunggu memerlukan kenyamanan ketika pengunjung menempati tempat tersebut.

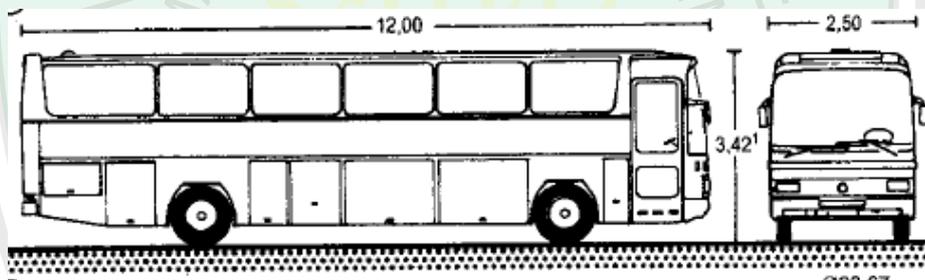
3. Parkir

Parkir merupakan sarana wajib yang dimiliki oleh tempat wisata guna mendukung para pengunjung yang hendak mengunjungi tempat wisata serta guna menyeterilkan jalan raya dari kendaraan yang berhenti. Parkir pada umumnya dibatasi oleh warna (putih atau kuning) yang terletak di samping atau di depan

dengan jarak 12 -20 cm. (ing sunarto, 1996:105) adapun standar ukuran serta kemiringan yang ada.

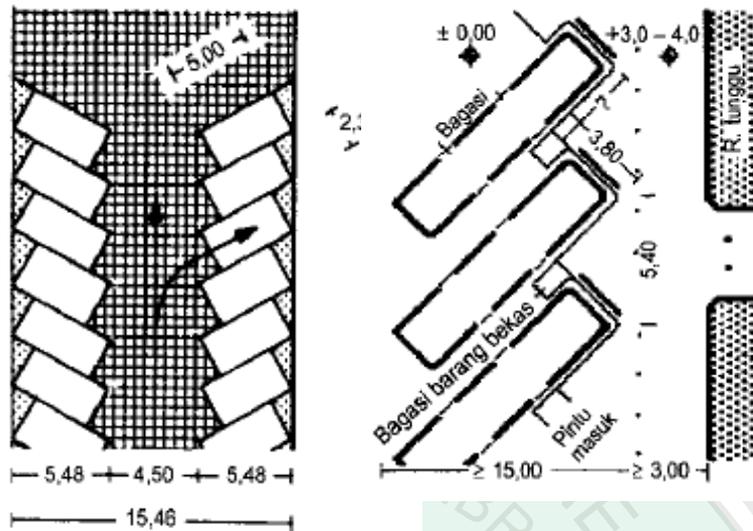


Gambar 2.15 Ukuran Mobil
(sumber : Ernst neufert)



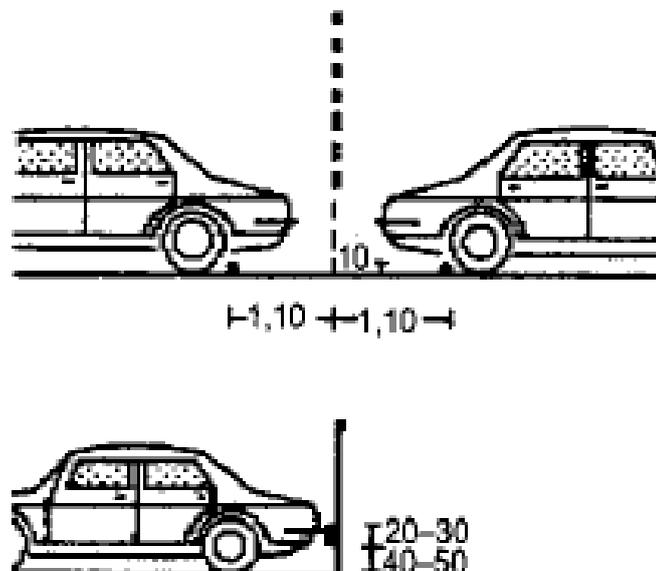
Gambar 2.16 Ukuran Bus
(sumber : Ernst neufert)

Pada gambar 2.15 dan 2.16 gambar menunjukkan bahwa ukuran kendaraan yang sering menempati sebuah ruang dimana kedua kendaraan tersebut memiliki ukuran yang jauh berbeda dimana mobil memerlukan ukuran 5mx2.30m untuk parkir sedangkan bus 2.5m untuk ukuran bus dimana memerlukan ukuran parkir 3.5m dan panjang 12m, hal ini berfungsi sebagai penentuan ukuran parker yang nantinya akan di terapkan pada parkir Wisata Permainan Tradisional Anak di kota Batu.



Gambar 2.17 Penataan Parkir
(sumber : Ernst neufert)

Gambar 2.17 diatas merupakan gambar posisi parkir serta peletakan kendaraan yang sesuai ketentuan baik kendaraan bis ataupun kendaraan mobil. Dimana posisi kendaraan tersebut memiliki jarak putaran sekitar 60° dari arak kendaraan datang.



Gambar 2.18 Jarak Pembatas Parkir
(sumber : Ernst neufert)

Gambar 2.18 tersebut merupakan gambar pembatas yang harus di berikan pada bagian belakang kendaraan guna memperkecil kejadian benturan pada bagian belakang mobil. Pembatas tersebut memiliki jarak 1.10m dari pembatas menuju dinding ataupun garis parkir yang telah dibuat.

2.3 Tinjauan Tema Perancangan

Tema merupakan landasan dasar berfikir untuk menghasilkan ide ataupun konsep dasar yang digunakan sehingga memiliki nilai yang lebih dalam bangunan. Tema juga merupakan upaya untuk pemecahan yang ada di lingkungan sekitar yang nantinya akan di terapkan pada rancangan akhir yang yang diharapkan sesuai dengan lingkungan sekitar.

2.3.1 Definisi Tema Perilaku

Perilaku menunjukkan manusia dalam aksinya, berkaitan dengan semua aktivitas manusia secara fisik berupa interaksi manusia dengan sesamanya ataupun dengan lingkungan fisik (Joyce, 2005:1). Churchill dalam Joyce (2005) menjelaskan bahwa perilaku merupakan suatu kegiatan interaksi yang dilakukan oleh manusia terhadap manusia lain ataupun terjadinya interaksi dengan lingkungan baik benda mati ataupun makhluk hidup lainnya.

Sementara itu berdasarkan kebutuhan manusia terdapat dua persepsi yang berbeda mengenai hal tersebut. Persepsi pertama menekankan pada *nature*, yaitu semua perilaku manusia yang bersumber dari pembawaan biologis manusia atau dapat di katakan unsure genetika, Hal ini menunjukkan bahwa perilaku manusia dapat muncul dari naluri manusia itu sendiri sesuai dengan keadaan biologisnya. Persepsi kedua memiliki kecenderungan bahwa semua perilaku manusia berasal

dari *nurture*, yaitu perilaku manusia yang didasari melalui pengalaman serta pelatihan yang di jalannya. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman seseorang sangatlah berpengaruh terhadap pembentukan perilaku orang tersebut.

2.3.2 Perilaku Sebagai Suatu Pendekatan

Pendekatan perilaku menekankan keterkaitan dialektik antara ruang manusia dan masyarakat yang memanfaatkan atau menghuni ruang tersebut (Haryadi, 2010:16). Pendekatan menekankan pada hubungan antar manusia atau masyarakat yang bertujuan untuk saling memahami antar manusia serta masyarakat. Pendekatan ini memerlukan beberapa aspek yang mendukung terciptanya interaksi antara lain aspek sosial, budaya, psikologi masyarakat, sehingga pada setiap interaksi yang terjadi akan menghasilkan perilaku yang berbeda untuk menyesuaikan dengan masyarakat.

Secara konseptual, pendekatan perilaku menekankan bahwa manusia merupakan makhluk berfikir yang mempunyai persepsi dan keputusan dalam interaksinya dengan lingkungan (haryadi, 2010:17) dalam hal ini setiap manusia sebagai objek yang berfikir memiliki cara sendiri-sendiri dalam proses berinteraksi, dimana setiap orang memiliki pandangan secara berbeda-beda, hal ini di dipengaruhi oleh pengalaman orang tersebut dalam berinteraksi serta kepekaan terhadap situasi yang terjadi pada waktu itu.

Pendekatan yang di ambil dari bidang psikologi serta dari bidang lingkungan memiliki keterkaitan yang erat dalam penerapannya, dimana dalam kedua bidang tersebut memiliki kompleksitas yang mendasari ilmu arsitektur perilaku. Kerangka studi merupakan perkawinan antara pendekatan *ecological*

psychology dan *environmental*(stokols dalam haryadi , 1977). Kedua bidang tersebut dapat di lihat pada table 2.5.

Tabel 2.5 Substansi dan Unit Analisis Kajian Perilaku dan Lingkungan

(hal-hal yang mempengaruhi perilaku)	Proses intrapersonal		Dimensi lingkungan		
	Proses fisiologis	Proses psikologis	Lingkungan fisik	Lingkungan social	Lingkungan budaya
Pengaruh tingkatan					
Mikro		Psikologi lingkungan			
<i>intermediate</i>		Psikologi ekologi			
Makro			Ekologi lingkungan Ekologi manusia		

Sumber : Stokols, Danie 1997

Pada tabel 2.5 di atas menunjukkan bahwa hubungan ilmu perilaku manusia dan lingkungan yang terjadi. Pada tabel proses intrapersonal menunjukkan bahwa proses yang terjadi di setiap individu dimana dapat dibagi menjadi dua yaitu proses fisiologi dan psikologi.

Pada tabel dimensi lingkungan menunjukkan bahwa apa saja yang mempengaruhi terhadap lingkungan dimana dimensi lingkungan dapat di bagi menjadi 3 sub bagian dimensi yaitu lingkungan fisik, lingkungan sosial, lingkungan budaya. Lingkungan fisik merupakan dimensi yang dapat kita rasakan dan dapat kita lihat.

Adapun tabel yang membujur vertikal merupakan ranah ataupun cakupan yang terjadi, ada tiga cakupan yaitu yakni mikro, *intermediate* dan *makro*. Tingkat mikro digunakan apabila kita berhadapan dengan individu. tingkat *intermediate* dipergunakan apabila menganalisisi suatu kelompok tertentu

sedangkan makro dipergunakan untuk menganalisis suatu masyarakat dalam seting yang luas.

Dalam tabel 2.5 di atas menunjukkan hubungan yang terjadi antara kajian perilaku dan dimensi lingkungan yang terjadi. Perihal dari hubungan mikro yang terjadi dimana aspek psikologi lingkungan merupakan gabungan dari proses psikologi dengan dimensi lingkungan. Dan proses *intermediate* terdapat aspek psikologi yang juga merupakan gabungan dari proses psikologis dan dimensi lingkungan namun dalam aspek ini memiliki ranah yang lebih luas yakni dalam suatu kelompok, sedangkan makro memiliki prinsip yang berbeda dalam penarapannya dimana pada dimensi lingkungan terdapat dua sub aspek yang mengalami penyambungan yang menghasilkan ekologi lingkungan dan ekologi manusia. kedua aspek tersebut merupakan gabungan dari dimensi lingkungan sosial dan lingkungan budaya dimana aspek-aspek tersebut hasil dari analisis budaya dan sosial. pada aspek tersebut terdapat unsure psikologi yang telah diamati dengan skala besar dengan kata lain hasil yang ada dalam analisis lingkungan budaya dan sosial merupakan garis besar dari kebiasaan dan sifat umum dalam suatu wilayah.

2.3.3 Beberapa Konsep Kajian Arsitektur Lingkungan dan Perilaku

kajian arsitektur lingkungan dan perilaku diawali dengan kajian psikologi dimana kajian tersebut sebagai dasar pengembangan ilmu arsitektur lingkungan dan perilaku. Kajian ilmu arsitektur tersebut mengaitkan ilmu psikologis(miasalnya kongnisi, persepsi, privasi) dengan ilmu lingkungan. Selain itu masyarakat mempunyai kecenderungan berbeda tentang lingkungan sehingga

dalam hal arsitektur lingkungan dan perilaku terdapat pengembangan beberapa konsep penting antara lain:

1. Seting Perilaku (*Behaviour setting*)

Behaviour setting merupakan suatu interaksi antara kegiatan yang dilakukan di tempat tertentu. Dengan kata lain terjadi di kelompok yang melakukan suatu kegiatan. Contoh dari *behavior setting* dapat di temui dalam kegiatan berpendidikan, pasar, tempat rekreasi dan lain-lain.

2. Persepsi Tentang Lingkungan (*environmental perception*)

Persepsi Lingkungan adalah interpretasi suatu seting individu dimana individu tersebut dipengaruhi oleh budaya, nalar serta pengalaman individu tersebut. Maka dari itu setiap orang memiliki persepsi yang berbeda-beda, namun tidak menutup kemungkinan bahwa dalam suatu kelompok memiliki persepsi yang sama dikarenakan memiliki latar belakang yang sama seperti latar belakang budaya yang sama.

3. Pemahaman Lingkungan (*environmental learning*)

Environmental learning dapat di artikan sebagai keseluruhan proses pembentukan yang berputar dari kognisi.

4. Kualitas Lingkungan

Kualitas lingkungan adalah kajian yang penting untuk mencapai kualitas lingkungan yang baik dan sesuai dengan harapan. Kualitas lingkungan dapat didefinisikan sebagai lingkungan yang memenuhi preferensi imajinasi ideal seorang atau sekelompok orang.

5. Teritori

Teritori adalah batas tempat organisme hidup menentukan tuntutan, menandai, serta mempertahankannya, terutama dari kemungkinan investasi pihak lain. Dengan kata lain teritori sebagai usaha untuk memenuhi kebutuhan baik emosional, fisik, serta kultural. Teritori dapat dibagi menjadi 3 kategori yaitu :

1. Teritori utama (*primary*)

Teritori utama adalah suatu area yang dimiliki digunakan secara eksklusif, disadari oleh orang lain, dikendalikan secara permanen, serta menjadi bagian utama dalam kehidupan sehari-hari penghuninya.

2. Teritori sekunder

Suatu area yang tidak dipergunakan secara eksklusif oleh seorang atau sekelompok orang, mempunyai cakupan yang relatif luas, dilakukan secara berkala oleh kelompok yang menuntunya.

3. Teritori publik

Suatu area yang boleh dimasuki siapapun, namun jika memasuki area tersebut harus mematuhi norma-norma yang ditentukan pada daerah tersebut.

6. Ruang Personal dan kesesakan(*personal space and crowding*)

Ruang Personal merupakan ruang privat sebagai batas tak tampak di sekitar seseorang, yang mana orang lain tidak boleh atau enggan untuk memasukinya (Sommer dalam Haryadi , 1969). Ruang personal menjadi bagian dari kajian tentang arsitektur perilaku. Dalam kajian ruang personal

akan sangat berpengaruh terhadap kajian arsitektur lingkungan dan perilaku yang lain seperti halnya kesesakan (*crowding*). Kesesakan adalah situasi ketika seorang atau sekelompok orang sudah tidak mampu mempertahankan ruang privasinya

(Haryadi, 2010:43) hal ini sering di akibatkan karena tidak cukupnya ruangan untuk menampung manusia yang menempati suatu ruang tertentu, jika hal ini terjadi begitu lama tanpa ada penyelesaian akan mengakibatkan *stress*.

2.3.4 Penerapan Tema Terhadap Rancangan

Dalam arsitektur perilaku dan lingkungan terdapat berbagai macam prinsip yang masing-masingnya memiliki asal usul serta alasan yang berbeda. Selain itu untuk menanggapi penyelesaian permasalahan yang banyak terhadap perancangan pusat permainan tradisional perlu penyesuaian yang dapat di selesaikan dengan mempergunakan tema arsitektur perilaku dan lingkungan sebagai filter menuju aplikasi rancangan. Adapun tranformasi dari ilmu arsitektur perilaku menuju aplkasi rancangan terlihat pada tabel 2.6

Tabel 2.6 Transformasi tema terhadap karakteristik dan aplikasi

No	Teori prilaku	Karakteristik permainan	Makna Arsitektural	Aplikasi rancangan
1	Persepsi	Ketangkasan	Pembacaan Pengamatan Pengembangan Berlatih	Adanya penanda pada bahwa bangunan tersebut atau lokasi tersebut berfungsi sebagai tempat bermain berupa bangunan ataupun warna yang ada .
		Strategi	Pengamatan Pengembangan Berlatih	Lokasi yang menedepankan strategi diwujudkan dengan ruang yang luas .
		Wawasan	Pembacaan Pengamatan Pengenalan	Terdapat suatu pengetahuan yang menginformasikan pada setiap materialnya desain bangunan

Perancangan Wisata permainan Tradisional Anak di Batu
Rahmad Diky Zakaria _ 10660065

				ataupun bentukan lain
		Kreativitas	Pengembangan Berlatih	Adanya sirkulasi yang memudahkan para pengunjung bermobilitas dengan cara menghubungkan setiap akses yang ada.
2	Behaviour setting	Kepemimpinan	Beraktifitas Berinteraksi	Adanya motivasi lewat moto yang tersebar pada area wisata, serta permainan rung sosial yang dapat mempertemukan individu di dalamnya
		Kerja sama	Beraktifitas Berinteraksi	Adanya sarana interaksi sosial yang terdapat pada setiap lokasi permainan. berupa sarana umum yang masih memiliki pandangan yang luas untuk mengawasi dari jarak jauh.
3	Teritori	Zoning	Pengamatan Pembacaan	Adanya penzoningan tiap permainan yang ada, setra penzoningan permainan yang dipengaruhi permainan tersebut dilakukan secara berkelompok ataupun individu. Pezoningan ini di wujudkan dengan penanda berupa luasan bangunan dimana permainan individu memerlukan ruang yang kecil sedangkan kelompok memerlukan ruang yang cukup besar.

Sumber: analisis pribadi

Pada tabel 2.6 menunjukkan tranformasi yang terjadi antara prinsip-prinsip yang ada pada keilmuan arsitektur perilaku dan karakteristik dari permainan tradisional yang ada, serta dikembangkan kembali pada aplikasi perancangan yang ada di tabel 2.6 dengan tujuan agar mendapatkan perancangan yang sesuai dengan tema perancangan arsitektur perilaku. Didalam sebuah teori arsitektur perilaku terdapat beberapa prinsip yang mendasari dalam sebuah rancangan, yaitu persepsi, *behavior arsitektur*, teritori dimana prinsip tersebut menjadi acuan dasar untuk mengembangkan kepribadian dalam hal ini di khususnya pengembangan kepribadian anak. Dimana prinsip tersebut dapat dijadikan dasar perkembangan

untuk perkembangan anak yang dapat dilihat pada tabel 2.6 dimana persepsi kembangkan menjadi 4 aspek antara lain ketangkasan, strategi, wawasan, dan kreativitas dimana keempat aspek tersebut berlandaskan pada prinsip persepsi. *Behavior setting* juga merupakan prinsip yang di ambil untuk mendukung pengembangan kepribadian anak yang dapat menghasilkan beberapa aspek yaitu kerjasama dan kepemimpinan, dimana kedua aspek tersebut memerlukan interaksi dalam penerapannya.

2.4 Integrasi Keislaman

Manusia merupakan makhluk yang diciptakan oleh sang pencipta guna menyembah padanya, Selain menyembah, manusia di anjurkan untuk mencari ilmu sebanyak - banyaknya. Sepertihalnya tercantum dalam surat *al-Alaq* ayat 1 yang berbunyi:

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan “(QS. al-Alaq’ ayat 31).

Ayat ini menyerukan anjuran kepada umat manusia untuk selalu belajar yang mencari ilmu yang ditunjukan dengan kata bacalah. Selain itu dalam surat Al-Alaq menganjurkan bahwa ketika umat islam belajar ataupun mencari ilmu hendaknya manusia selalu ingat kebesaran Allah SWT serta mengembalikan semua ciptaan serta pengetahuan yang kita dapat adalah karunia yang diberikan pada umat manusia, Dengan mempelajari semua hal yang ada di alam semesta maka perlu adanya upaya untuk mengajarkan ilmu tersebut pada setiap orang yang ingin mempelajarinya.

Dari karakteristik bermain tradisional yang ada dapat di tarik kesimpulan bahwa karakter tersebut dapat di terapkan tema arsitektur perilaku dimana tema tersebut dapat mengembangkan karakteristik yang dimiliki oleh permainan tradisional. Dari spesifik karakteristik tersebut dapat di adaptasikan dengan nilai keislaman yang berlandaskan dengan al-Qura'an. Runtutan transformasi tersebut dapat di lihat dari tabel

Tabel 2.7 Transformasi tema terhadap kajian keislaman

No	Teori perilaku	Karakteristik permainan	Kajian keislaman
1	Persepsi	Ketangkasan	Al Hasyr ayat 59
		Strategi	
		Wawasan	
		Kreativitas	Al-Alaq' ayat 31
2	Behavior setting	Kepemimpinan	As Sajdah ayat 24
		Kerja sama	
3	Teritori	Kejujuran	Muhammad' ayat 21

Sumber: analisis pribadi

Pada tabel di atas menunjukkan beberapa sifat yang dianjurkan dalam al-qur'an antara lain:

“Dia-lah yang mengeluarkan orang-orang kafir di antara ahli kitab dari kampung-kampung mereka pada saat pengusiran yang pertama^[1463]. Kamu tidak menyangka, bahwa mereka akan keluar dan merekapun yakin, bahwa benteng-benteng mereka dapat mempertahankan mereka dari (siksa) Allah; maka Allah mendatangkan kepada mereka (hukuman) dari arah yang tidak mereka sangka-sangka. Dan Allah melemparkan ketakutan dalam hati mereka; mereka memusnahkan rumah-rumah mereka dengan tangan mereka “sendiri dan tangan orang-orang mukmin. Maka ambillah (kejadian itu) untuk menjadi pelajaran, hai orang-orang yang mempunyai wawasan “(Al Hasyr' ayat 59)

Ayat di atas menyarankan umat manusia untuk menjadi orang yang memiliki wawasan. Dimana wawasan menghindarkan kita dari kejadian-kejadian yang tercela serta dalam ayat tersebut mengajarkan kepada umat manusia bahwa mengambil pelajaran dari kisah-kisah yang terjadi karena didalam kisah memiliki makna yang dalam untuk memperbaiki akhlak manusia dari akhlak tercela.

Sedangkan dalam hal kepemimpinan dapat berasal dari surat as-sajdah ayat 24 yang berbunyi sebagai berikut:

“Dan Kami jadikan di antara mereka itu pemimpin-pemimpin yang memberi petunjuk dengan perintah Kami ketika mereka sabar^[1195]. Dan adalah mereka meyakini ayat-ayat Kami. (As Sajdah ayat 24)

Dalam ayat as-Sajdah menjelaskan bahwa orang yang memiliki jiwa pemimpin merupakan mereka yang mempunyai sifat kesabaran didalamnya serta memiliki wawasan yang luas karena dari kedua sikap tersebut dapat menentukan mana yang baik dan mana yang kurang baik dilakukan oleh seorang pemimpin. Didalam sebuah kepemimpinan juga memerlukan sebuah kerja sama yang baik guna menghasilkan kinerja yang baik pula. Ketegasan juga merupakan sifat yang di perlu dimiliki oleh pemimpin karena ketegasanlah yang dapat menjadikan sebuah kepemimpinan terbentuk.

“21. Ta'at dan mengucapkan perkataan yang baik (adalah lebih baik bagi mereka). Apabila telah tetap perintah perang (mereka tidak menyukainya). Tetapi jikalau mereka benar (imannya) terhadap Allah, niscaya yang demikian itu lebih baik bagi mereka. (Muhammad' ayat 21)

Dalam surat Muhammad' ayat 21 menjelaskan bahwa perkataan yang baik dalam arti yang sebenarnya, merupakan upaya yang dilakukan untuk mendapatkan kejujuran. Hal tersebut merupakan anjuran agama untuk bersifat jujur.

2.5 Studi Banding

Studi banding merupakan upaya yang sering dilakukan perancang guna mendapatkan data secara langsung ataupun sebagai acuan dimana standar itu di tentukan oleh studi banding. Dalam Perancangan Pusat Permainan Tradisional Anak terdapat dua kelompok studi banding yaitu studi Banding objek dan tema.

2.5.1 Studi Banding Objek Taman Mini Indonesia Indah



Gambar 2.19 Taman Mini Indonesia Indah
(sumber : www.tamanmini.com)

Objek : Taman mini Indonesia indah

Lokasi : Jakarta Timur

Luas : 150 hektar

Taman mini Indonesia indah yang lebih dikenal dengan sebutan TMII merupakan tempat wisata yang berada di Jakarta Timur. Wisata ini bertujuan untuk sebagai gambaran tentang Negara Indonesia dimana Negara Indonesia memiliki berbagai macam pulau sekaligus berbagai macam budaya beberapa lokasi diantaranya adalah pulau-pulau Indonesia mulai dari Sabang sampai Merauke, Wahana bermain, Museum, Teater Keong Mas, Wisata anak dan lain-lain.

1. Sejarah Taman Mini Indonesia Indah

Gagasan awal pembangunan TMII berasal dari Siti Hartinah yang lebih dikenal dengan ibu Tien Soeharto. Ibu Tien menyampaikan gagasannya pada tanggal 13 Maret 1970 di Jl. Cendana No. 8, Jakarta. Bentuk serta wahana yang dicanangkan berupa berbagai rumah-rumah adat daerah yang dilengkapi dengan sarana pagelaran seni, kekayaan alam sekitar serta kekayaan budaya yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Awal pembangunan wisata TMII pada 30 Juni 1972 dan selesai pada tanggal 20 April 1975 yang selanjutnya diresmikan oleh presiden pada masa tersebut yaitu Soeharto.

Sebagai pencetus pertama kali tentang pembangunan TMII ibu Tien yang juga sebagai ibu Negara waktu itu, telah memikirkan bahwa perlu adanya miniatur yang dapat menampung kekayaan bangsa Indonesia pada satu tempat, mulai dari kekayaan budaya, kekayaan amal, serta kekayaan lain yang dimiliki oleh Indonesia. Cita-cita ini diwujudkanlah suatu proyek pertama yang disebut Proyek Miniatur Indonesia “Indonesia Indah”, yang dilaksanakan oleh Yayasan Harapan Kita.

Perancangan Wisata permainan Tradisional Anak di Batu
Rahmad Deky Zakaria _ 10660065

Pemrakarsa ibu Tien berawal dari sumber bahwa bangsa Indonesia dianugerahi berbagai macam kekayaan yang melimpah ruah. Indonesia memiliki belasan ribu pulau, ratusan suku , berbagai macam bahasa, perilaku, adat istiadat, dimana hal tersebut memiliki ciri khas masing-masing secara berbeda.



- Taman Mini Indonesia Indah Jakarta, Indonesia**
- | | | | | |
|--|---|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> A Jambi Pavilion B Bengkulu Pavilion C South Sumatera Pavilion D Riau Pavilion E West Sumatra Pavilion F North Sumatra Pavilion G Aceh Pavilion H West Kalimantan Pavilion I South Kalimantan Pavilion J East Kalimantan Pavilion K Maluku Pavilion L Central Kalimantan Pavilion M North Sulawesi Pavilion N Central Sulawesi Pavilion O Papua Pavilion P Southeast Sulawesi Pavilion Q South Sulawesi Pavilion R East Nusa Tenggara Pavilion S West Nusa Tenggara Pavilion T Bali Pavilion U East Java Pavilion V Yogyakarta Pavilion | <ul style="list-style-type: none"> W Central Java Pavilion X West Java Pavilion Y Lampung Pavilion Z Jakarta Pavilion a West Sulawesi Pavilion b Riau Islands Pavilion c Gorontalo Pavilion d North Maluku Pavilion e Banten Pavilion f Bangka Belitung Pavilion g East Timor Museum (Former East Timor Pavilion) 1. Kala Makara Gate 2. Ticket Box 3. Purna Bhakti Pertiwi Museum 4. Flower Clock 5. The Flame of Pancasila Monument 6. Salawati Base-reliefs of Indonesian History 7. Sky Lift (Cable Car) Station 8. Graha Wisata Remaja Youth Hostel 9. Security Center | <ul style="list-style-type: none"> 10. Snow Bay Waterpark 11. Indonesia Museum 12. Sasana Utomo Jiglo Main Building 13. Sasana Langen Buloyo Cultural Performance Building 14. Sasana Adiguno Multipurpose Hall 15. Management Building 16. Sasana Kriya Handicraft Center 17. Miniature of Borobudur 18. Mini Train Station 19. Taman Budaya Aeromovel Monorail Station 20. Tanah Airku Theatre 21. Culture and Tourism Information Centre 22. 4D Theatre 23. Taman Nusa Aeromovel Monorail Station 24. Women Activity Center 25. Information Museum 26. Children Playground 27. Cactus Garden 28. Medicinal Herbs Garden 29. Jasmine Garden | <ul style="list-style-type: none"> 30. Bekisar Park 31. Bird Park 32. Bird Park 33. Taman Burung Aeromovel Monorail Station 34. Science Center 35. Non-alignment Nations Friendship Monument 36. Graha Widya Patra Oil and Gas Museum 37. Electricity and New Energy Museum 38. Telaga Mina Fishing Pond 39. Indonesian Chinese Cultural Park 40. Stamp Museum 41. Komodo Indonesian Fauna Museum and Reptile Park 42. Desa Wisata Youth Hostel 43. Aeromovel Monorail Station 44. Waterfall 45. Indonesian Children Castle 46. Kelinci Mini Train Station 47. Children Art Center 48. Taman Ria Atmaja Music Stage 49. Orchid Garden | <ul style="list-style-type: none"> 50. Ceping Gunung Restaurant 51. Transportation Museum 52. Kids Building 53. Indonesian Heroes Museum 54. Heilfoom Museum 55. Insectarium 56. Fresh Water Aquarium 57. Aneka Museum 58. Keang Emas Flower Garden 59. Adirasa Building 60. Arya Dwipa Arama Buddhist Vihara 61. Penataran Agung Kertabhumi Hindu temple 62. Hialuya Protestant Church 63. Santa Catharina Catholic Church 64. Prince Diponegoro Mosque 65. Kong Miao Confucian Temple 66. Keang Emas Imax Theatre 67. Sport Museum 68. Telecommunication Museum 69. Bayt Al Quran and Ijtialq Islamic Museum |
|--|---|---|---|--|

Gambar 2.20 Site Plan Taman Mini Indonesia Indah
(sumber :www.tamanmini.com)

Tabel 2.8 Kekurangan dan Kelebihan Tanam Mini Indonesia Indah

No	Aspek	Kelebihan	Kekurangan
1	Sirkulasi	Memiliki sirkulasi yang teratur dan tertata	Tidak adanya sirkulasi yang menghubungkan pada sisi utara dan barat secara langsung
2	Pencapaian	Memiliki kenyamanan yang tinggi	Pencapaian antar wahana terlalu jauh sehingga memerlukan waktu yang lama
3	Zonasi	Memiliki tatanan <i>grid</i> yang dapat memudahkan pengunjung	Kurang adanya jalan yang menghubungkan antar zoning.

Sumber: analisis peribadi

2.5.2 Studi Banding Tema Kidzania



Gambar 2.21 kidzania
(sumber :www.kidzania.co.id)

Objek : Kidzania Jakarta

Lokasi : Pacific Place Shopping Mall Lt 6, Jl. Jend. Sudirman Kav 52-53,
Kawasan Niaga Sudirman (SCBD), Jakarta 12190.

KIDZANIA adalah sebuah pusat rekreasi berkonsep *EDUTAINMENT* yang unik bagi anak-anak usia 2-16 tahun serta orang tua nya yang bersifat indoor. Kidzania merupakan tempat wisata yang memiliki sebuah ide dari replika sebuah kota yang dipenuhi oleh kesibukan-kesibukan kerja dimana pada akhirnya akan mendapatkan sebuah imbalan akan jasanya. Wisata ini disesuaikan dengan pengguna wisata tersebut terutama anak-anak umur 6 tahun sampai 16 tahun lengkap dengan mobil-mobilan, jalan raya, bangunan, ritel kendaraan yang ada di sekeliling kota.

Di kota ini anak – anak di ajarkan melakukan peran sebagai orang dewasa dimana ketika dewasa akan melakukan sebuah profesi yang telah di sediakan seperti halnya dokter, pilot, pekerja konstruksi, detektif swasta, arkeolog, pembalap F1 dan lebih dari 100 jenis profesi dan pekerjaan orang dewasa lainnya. Selain itu kidzania terdapat bangunan-bangunan yang umumnya terdapat di sebuah kota, seperti Rumah Sakit, supermarket, salon, teater, kawasan Industri, dan lain-lain.

Dalam rangka mendukung anak-anak untuk mengambil keputusan sendiri para orang tua tidak di perbolehkan masuk dimana terdapat ruang tersendiri untuk menunggu anak-anak mereka di suatu tempat bernama *Parents Lounge*

Kidzania merupakan salah satu tempat yang memiliki harapan tempat yang aman, interaktif dan memiliki unsure pendidikan yang tinggi dimana anak-anak memakai seragam dan melakukan profesi yang mereka mainkan. Dalam wisata ini anak di ajarkan untuk mengatur uang mereka karena pada setiap profesi yang mereka kerjakan akan mendapatkan uang dengan mata uang kidzania.

Kidzania merupakan tempat wisata yang mengedepankan faktor dalam bidang pendidikan, ketangkasan, wawasan dimana hal tersebut merupakan tujuan utama mereka untuk mendidik anak tersebut. Dalam upaya menerapkan tema perilaku dalam objek wisata ini terlihat dari pezonangan tempat yang di tujuan dengan tidak bolehnya masuk para orang dewasa untuk mengikiti dan mendampingi anak dapat di terapkan pada prinsip behaviour setting, Serta anak di tuntut untuk mandiri dan beraktifitas sendiri tanpa adanya dampingan dimana hal

tersebut menuntut prinsip persepsi di perhitungkan untuk memiliki kelancaran dalam beraktifitas.



Gambar 2.22 Denah kidzania Lantai 1
(sumber : www.kidzania.co.id)



Gambar 2.23 Denah kidzania Lantai 2
(sumber: www.kidzania.co.id)

Pada gambar 2.22 dan gambar 2.23 merupakan gambar lay out kidzania Jakarta yang terdiri dari 2 lantai dimana pada lantai satu dan lantai 2 memiliki fungsi yang berbeda-beda sesuai dengan jenis profesi yang akan dipergunakan. Pada gambar lay out tersebut terdapat angka yang menunjukkan jenis area profesi apa yang ada di tersebut. Jenis profesi tersebut dapat dilihat pada gambar 2.24 dan gambar 2.25 yang merupakan gambar legenda dari lay out kidzania



Gambar 2.24 legenda kidzania
 (sumber :www.kidzania.co.id)

Establishments	
Transportation	
1 Airport	Ⓜ — — — — ☆
10 City Tour	+2 📄 🕒 🕒
Culture	
13 Tatto's Shop	📄 🕒 🕒
15 Water Research Center (access from upper level)	+2 🕒 🕒
25 Innovation Workshop	+2 🕒 🕒
29 Magic Studio	+2 📄 🕒 🕒 🕒
31 Acting Academy	+2 📄 🕒 🕒 🕒
32 Theater	— — — — 🕒 🕒 🕒
33 Modeling School	+2 🕒 🕒
36 Health Institute	+2 🕒 🕒
46 Science Lab.	+2 🕒 🕒
Residential	
16 Building on Fire	— — — — —
17 Construction Site	+2 🕒 🕒
18 House Painting	+2 🕒 🕒
Retail	
2 KZ National Store	Ⓜ
20 Minimarket	+2 🕒 🕒
30 Magic & Photography P.O.S	Ⓜ
41 Joy Basket	Ⓜ
42 Dept. Store	📄
43 Jewelry Shop	📄 🕒 🕒
45 Snack Corner	Ⓜ
Restaurants	
34 Zuperburger	📄 🕒 🕒
35 Zuperburger P.O.S	Ⓜ 🕒
44 Coffee Stop	Ⓜ
47 Pizzeria + P.O.S	Ⓜ 📄 🕒 🕒 🕒
Sports	
27 Sport Gymnasium	+2 🕒 🕒
40 Building Climbing	📄 🕒 🕒
11 KZ 1 Race Track	📄 🕒 🕒
<small>Height Requirement</small>	
Media	
37 Radio Station	+2 🕒 🕒
38 Newspaper Edition	+2 🕒 🕒
21 Dubbing Studio	+2 🕒 🕒
9 Newsstand	+2 🕒 🕒
Service Establishment	
3 Immigration	— — — — ☆
12 New Excitement	+2 🕒 🕒
14 Secret Agent (access from upper level)	+2 🕒 🕒
19 Baking Center	+2 🕒 🕒
21 Bank	+2 🕒 🕒
23 Distribution Center	+2 🕒 🕒
24 Advertising Company	+2 🕒 🕒
26 Window Washing	+2 🕒 🕒
26 Bread House	+2 🕒 🕒
39 Shoe Shine	+2 📄 🕒 🕒 🕒 ☆
36 Court House	+2 🕒 🕒 ☆
57 Jail	— — — — —
55 Police Station	+2 🕒 🕒
54 C.S.I	+2 🕒 🕒
30 Telephone Company	+2 🕒 🕒
48 Dentist	+2 🕒 🕒
49 Hospital	+2 📄 🕒 🕒
51 Nursery	+2 🕒 🕒
52 Taxi Reservation Center	+2 📄 🕒 🕒
53 Fire Station	+2 🕒 🕒
Automobile	
4 Pro Tires Shop	+2 🕒 🕒
5 Gas Station	+2 🕒 🕒
6 Safety Riding School	📄 🕒 🕒
7 Driving School	📄 🕒 🕒
8 Car Dealership	+2 🕒 🕒
● Coming Soon	

Gambar 2.25 legenda kidzania
 (sumber :www.kidzania.co.id)

Tabel 2.9 Transformasi Tema Terhadap Kekurangan dan Kelebihan

No	Teori perilaku	Karakteristik permainan	Kelebihan	Kekurangan
1	Persepsi	Ketangkasan	Memiliki zona orang tua seta anak anak yang berbeda	Tidak adanya zona yang berdasarkan jenis profesi
		Wawasan	Tedapat berbagai macam wawasan mengenai profesi	Kurang adanya wawasan yang perlu dimiliki anak
		Kraektivitas	Fasade wisata menimbulkan anak berimajinasi	Tiadak adanya profesi yang di bidang kreativitas
2	Behavior setting	Kepemimpinan	Wahana dapat mengembangkan ketegasan pada anak	Tidak adanya penunjuan ketua permainan
		Kerja sama	wahana melibatkan orang banyak dalam penerapannya	Sering terjadinya pertikaian antar anak yang diakibatkan banyaknya anka yang ingin brmain suatu profesi tertentu
3	Teritori	Kejujuran	Adanya sifat kejujuran pada anak mau dibuat apa uang tersebut	Kurang adanya pemantauan tentan keuangan pengunjung anak.

Sumber : analisis pribadi