

BAB V

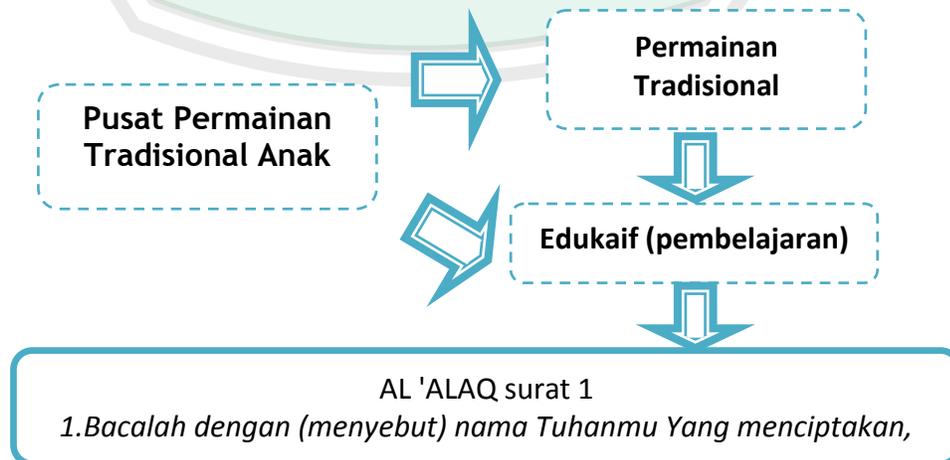
KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Perancangan

Konsep merupakan ide yang digunakan dalam suatu perancangan untuk menghasilkan karya yang sesuai dengan kebutuhan serta tujuan yang jelas, begitu juga dengan objek wisata tradisional anak.

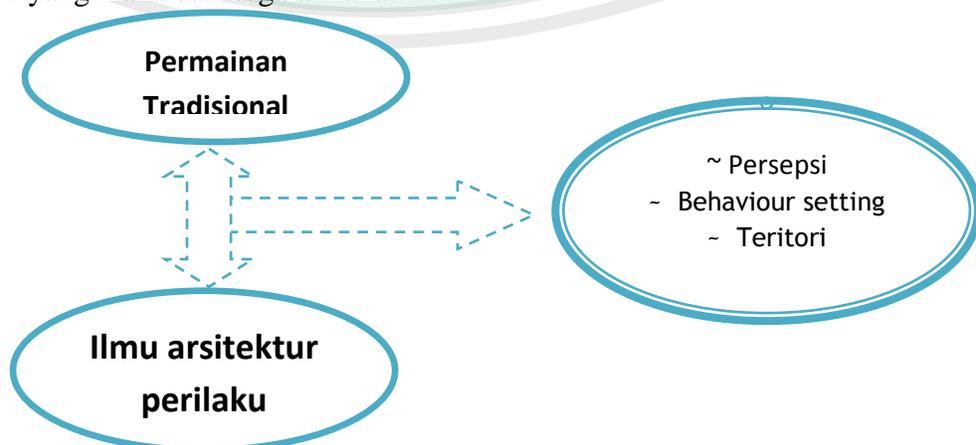
5.1 Konsep dasar

Pusat permainan tradisional anak merupakan tempat rekreasi yang memiliki fungsi hiburan, selain itu didalam setiap permainan tradisional juga mengandung fungsi edukasi yang melekat pada setiap jenis permainan tersebut. hal ini sangat berpengaruh pada perilaku terhadap objek pengguna khususnya anak pada anak. Maka dari itu, diperlukan kajian tentang ilmu arsitektur perilaku untuk mendukung kedua fungsi yaitu aspek rekreatif atau hiburan serta edukasi ataupun pembelajaran. Seperti pada bagan di bawah menjelaskan tentang mekanisme penjabaran konsep pada objek Wisata Permainan Tradisional Anak di Batu.



Dari bagan di atas menjelaskan tentang konsep dasar perancangan Wisata Permainan Tradisional Anak di Batu yang dilandasi dari 3 poin utama yaitu permainan tradisional, kaidah pembelajaran, dan integrasi keislaman.

Dari surat al-Alaq ayat pertama menjelaskan bahwa manusia di anugrahi kemampuan berfikir dimana hendaknya pada setiap aktifitas manusia yang dilakukan dapat mengambil hikmah atau pembelajaran dari kejadian-kejadian yang terjadi. Dimana pembelajaran tersebut dilakukan bukan hanya dengan membaca saja melainkan dengan cara lain seperti melihat, mendengar, melakukan. Hal ini khususnya pada perancangan pusat permainan tradisional anak yang mengajakan pada anak tentang nilai dan norma yang terkandung dalam setiap permainan tradisional yang terkandung. Selain unsur edukasi atau pembelajaran yang terkandung dalam permainan tradisional, manusia hendaknya kembali merujuk pada kekuasaan Allah SWT bahwa Semua ilmu, pembelajaran, ataupun hiburan merupakan ciptaan Allah yang harus disyukuri dengan cara-cara yang di anjurkan dalam agama. Sebaik-baiknya manusia atau sepintar-pintarnya manusia ilmu pengetahuan datangnya dari Allah SWT yang maha dari segala maha.



Dalam perancangan Wisata Permainan Tradisional Anak di Batu terdapat 3 prinsip dalam *behaviour* Yang digunakan, hal ini juga dapat dijadikan karakteristik pada objwk wisata. Prinsip tersebut antara lain :

- Persepsi

Setiap individu mempunyai pemahaman serta pengetahuan yang berbeda-beda tergantung dari pengalaman serta lingkungan yang sesuai dengan kaidah-kaidah yang terdapat pada masyarakat kita ataupun tidak sejalan dengan kaidah-kaidah yang ada. Dalam perancangan pusat permaianan anak-anak khususnya di ajarkan mengenai proses pembelajaran yang efektif pada anakamulai dari proses melihat dimana akan di ajak untuk melihat karya-karya permainan yang ada dan dilanjutkan dengan proses pembelajaran dalam hal membuat alat-alat yang dipergunakan dalam permainan tradisional anak sampai proses dimana anak tersebut melakukan paermainan tersebut.

- Behaviour setting

Didalam setiap manusia memiliki jiwa sosial didalamnya karena manusia merupakan makhluk sosial terlepas dari manusia tersebut memiliki jiwa sosial yang tinggi ataupun tidak. Dalam perancangan ini pada objek permainan-permainan tradisional yang ada di ajarkan tentang kebiasaan-kebiasaan yang sering di lakukan pada masyarakat. Selain ini jiwa kepemimpinan serta kerja sama antar kelompok merupakan tujuan utama dari pembelajaran tentang cara bersosialisasi.

- Teritori

Teritori merupakan batasan tempat manusia, serta mempertahankannya tempatnya, dengan kata lain terdapat zoning yang dapat membedakan setiap aktifitas yang terjadi pada empat tersebut. pada perancangan pusat permainan tradisional ini jenis permainan dikelompokkan sesuai dengan sifat permainan tradisional yang dapat dibagi menjadi dua aspek yaitu permainan yang dilakukan secara berkelompok maupun permainan yang dilakukan secara individu.

Konsep dasar

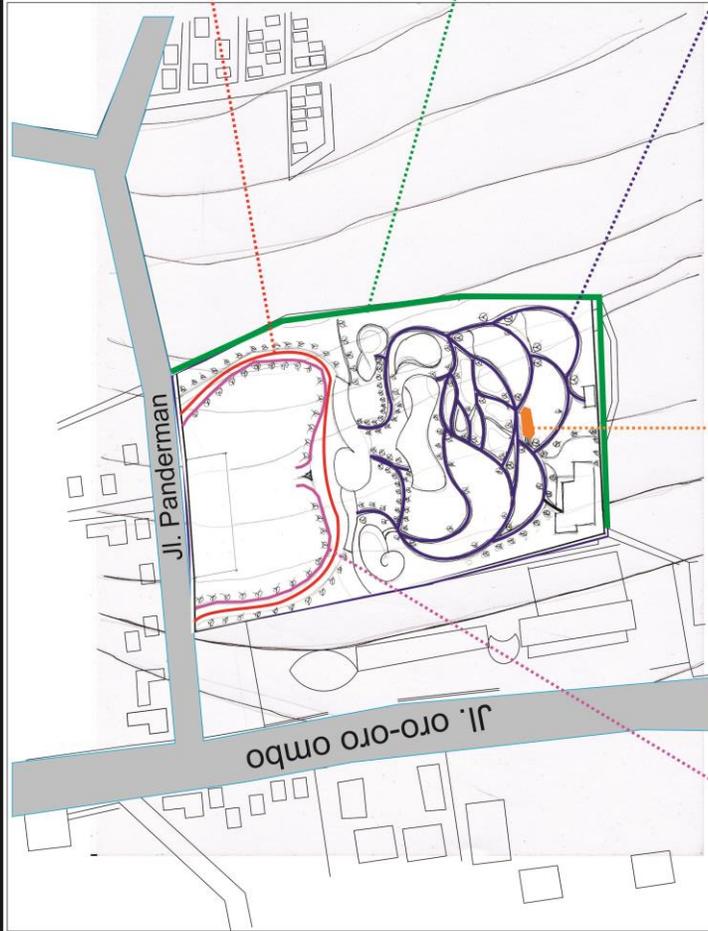
AL' ALAQ surat 1

1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan,

Dari surat al-alaq ayat pertama menjelaskan bahwa manusia di anugrahi kemampuan berfikir dimana hendaknya pada setiap aktifitas manusia yang dilakukan dapat mengambil hikmah atau pembelajaran dari kejadian-kejadian yang terjadi. Dimana pembelajaran tersebut dilakukan bukan hanya dengan membaca saja melainkan dengan cara lain seperti melihat, mendengar, melakukan. Hal ini khususya pada perancangan pusat permainan tradisional anak yang mengajarkan pada anak tentang nilai dan norma yang terkandung dalam setiap permainan tradisional yang terkandung. Selain unsur edukasi atau pembelajaran yang terkandung dalam permainan tradisional, manusia hendaknya kembali merujuk pada kekuasaan Allah SWT bahwa Semua ilmu, pembelajaran, ataupun hiburan merupakan ciptaan Allah yang harus disyukuri dengan cara-cara yang di anjurkan dalam agama. Sebaik-baiknya manusia atau sempitarnya manusia ilmu pengetahuannya dari Allah SWT yang maha dari segala maha.

-Berapasi	-Berapasi	-Berapasi
<p>Individu mempunyai pemahaman serta pengetahuan yang berbeda-beda . anak-anak khususnya diajarkan mengenai proses pembelajaran yang efektif mulai dari proses pelihat dimana akan di ajak untuk melihat karya-karya permainan yang ada dan dilanjutkan dengan proses pembelajaran dalam hal membuat alat-alat yang dipergunakan dala permainan tradisional anak sampai perses dimana anak tersebut melakukan paermainan tersebut.</p> <p>1. Wawasan Wawasan menjadikan tahapan awal yang ada dalam perancangan wisata permainan tradisional anak. Tahap ini dijadikan sebagai lokasi yang memberikan pengetahuan tentang permainan tradisional. Sebagian besar kawasan wisata memiliki desain yang mendukung adanya informasi serta atau pengetahuan yang dapat dilihat, dipegang serta tidak menutup kemungkinan dimainkan.</p> <p>2. Ketangkasan Ketangkasan merupakan upaya mengembangkan keaktifan anak terhadap permainan serta wawasan yang telah disediakan agar memberikan permainan yang dapat mencuri perhatian pengunjung, pengunjung diarahkan untuk memainkan benda ataupun bentukuan yang ada.</p> <p>3. Strategi Melalui permainan yang disediakan pengunjung diarahkan untuk memiliki rencana dalam sebuah akfritasnya. Melalui permainan yang disediakan para pengunjung dapat melihat diri mereka sendiri, pengembangan strategi tersebut dilakukan dengan cara pengamatan-pengamatan dalam kegiatan tertentu.</p> <p>4. Kreativitas Kreativiti adalah upaya untuk mencari jalan keluar atau menyelesaikan permasalahan yang ada. Hal ini diterangkan dalam sebuah ungkapan serta jajak pandang pengunjung Jarak pandang para pengunjung dapat menjadi sudut pandang cara berakfritas orang lain ataupun aktifitas orang lain, sebagian orang mendapat inspirasi ketika mereka melihat aktifitas orang lain ataupun benda lain.</p>	<p>Didalam setiap manusia memiliki jiwa sosial didalamnya karena manusia merupakan makhluk sosial terlepas dari manusia tersebut memiliki jiwa sosial yang tinggi ataupun tidak. pada objek permainan-permainan tradisional yang ada di ajarkan tentang kebiasaan-kebiasaan yang sering di lakukan pada masyarakat. Selain inti jiwa kepemimpinan serta kerja sama antar kelompok merupakan tujuan utama dari pembelajaran tentang cara bersosialisasi.</p> <p>1. Kerjasama Sifat kerjasama sangat dibutuhkan dalam semua kegiatan yang di lakukan lebih khususnya dalam suatu kelompok. kerjasama akan terjalin dengan baik ketika orang yang ada dalam kelompok tersebut, memiliki toleransi serta jiwa sosial yang tinggi. dalam permainan yang ada di wisata permainan ini anak di ajarkan untuk dapat belajar tentang toleransi serta jiwa sosial yang tinggi, serta memberikan pengajaran tentang bagaimana kerjasama dalam permainan berjalan dengan baik tanpa ada rasa egois.</p> <p>2. Kepemimpinan kepemimpinan menjadikan hal yang terpenting dalam suatu kelompok begitu juga dengan permainan yang dilakukan dengan berkelompok, suatu kelompok dapat berjalan dengan baik ketika salah satu dari mereka dapat memimpin sebuah permainan ataupun sebuah kegiatan yang dapat berjalan dengan konduktir. Kepemimpinan menjadi tujuan kedua yang perlu di tanamkan oleh setiap anak.</p>	<p>Perancangan pusat permainan tradisional ini jenis permainan dikelompokkan sesuai dengan sifat permainan tradisional yang dapat dibagi menjadi dua aspek yaitu permainan yang dilakukan secara berkelompok maupun permainan yang dilakukan secara</p> <p>1. Zoning Zoning menjadi dasar perlelahan jenis permainan berdasarkan sifat permainan tradisional dalam arti apakah permainan tersebut dilakukan dengan cara berkelompok ataupun dengan cara individu. Dalam penzoningan wisata tradisional anak antara permainan yang dilakukan dengan berkelompok dengan dilakukan secara individu.</p>

Konsep tapak



Sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan luar area wisata

Sirkulasi yang bersebelahan antara sirkulasi kendaraan bermotor dengan sirkulasi pejalan kaki yang berada di area luar wisata, untuk pedestrian way dibuat melengkung untuk mengurangi sudut agar menghindari gesakan yang menyebabkan kerusakan mobil secara fatal, hal ini dikarenakan sifat mobil tidak bisa membelok sebarata tehak lurus, sirkulasi ditunjukkan dengan warna merah.

Sirkulasi pejalan kaki luar area wisata

Area batasan tapak terdapat pedestrian way berupa beton yang dikombinasikan dengan material alam berupa bambu yang terdapat lubang pada seliap intu pada bagian bawah terdapat vegetasi yang memberi kesan alami serta sejuk pada sirkulasi luar, hal ini berupaya untuk memunculkan unsur tidak tertutup dan tidak menghalangi pandangan ketika masyarakat yang hendak lewat, sirkulasi ini ditunjukkan dengan warna hijau.

Sirkulasi pejalan kaki dalam tempat wisata

Pada sirkulasi wisata permainan tradisional khususnya pejalan kaki bersifat terbuka dimana sirkulasi tersebut di balasi vegetasi yang berukuran punggung manusia, hal ini dapat memberi kesan terbuka serta luas bagi para pengunjung yang menggunakan sirkulasi tersebut, sirkulasi ini di tunjukkan dengan warna biru.

Pada sebagian selasar

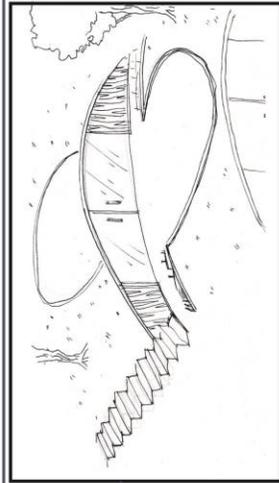
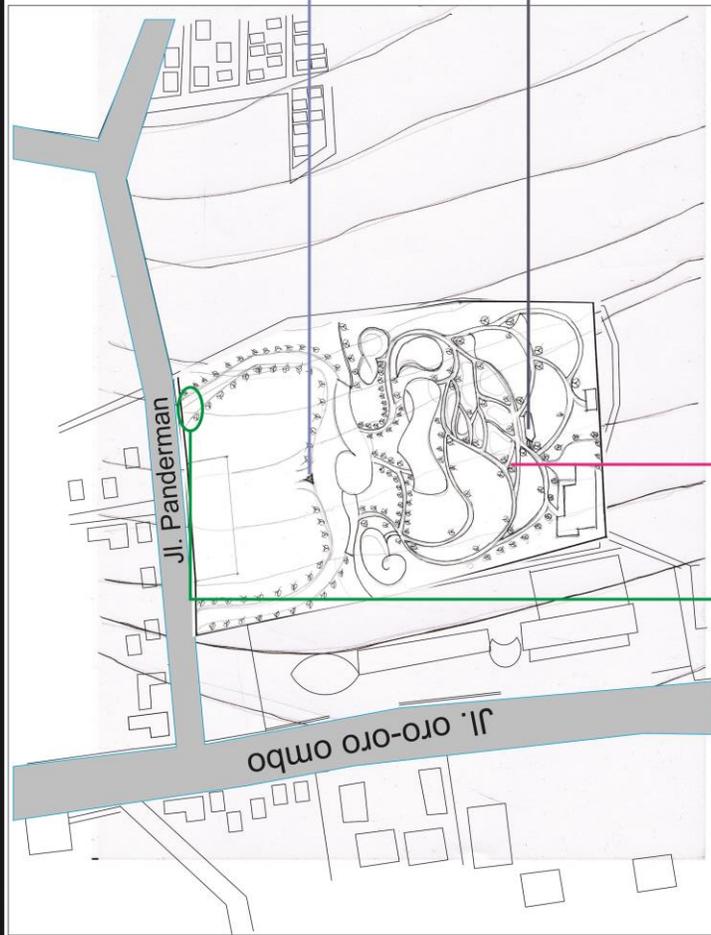
berbahakan kayu yang disusun dengan rapi dimana terdapat tanaman rambat yang menghiasi selasar selain itu pula terdapat sebuah bingkai foto yang disusun namun tanpa adanya foto melainkan dibiarkan kosong, hal ini bertujuan memberitahukan bahwa apa yang dilihatnya lewat bingkai tersebut memiliki manfaat tersendiri.

Pada pagar pembatas luar

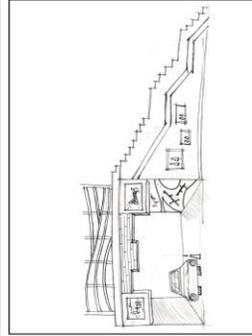
adanya lubang yang berfungsi sebagai ruang display alat-alat serata benda yang di pergunakan dalam permainan tradisional anak.



Konsep tapak



Pada daerah yang memiliki ketinggian berbeda dimanfaatkan sebagai area bermain yang berbeda-beda yang memiliki ketinggian berbeda-beda. Perbedaan kontur tersebut selain ketinggian kontur, berupa terdapat area bermain anak dan di bawah area bermain anak, terdapat terdapat bangunan yang berfungsi sebagai ruang tunggu para orang tua serta dilengkapi dengan retail makanan yang tersedia.



Pada daerah depan memiliki kontur yang berbeda yang di manfaatkan sebagai basement parkir. Pada bagian depan jalur basement terdapat ICD tv serta gambar-gambar yang menarik untuk hal ini dapat memacu rasa ingin tahu pada anak.



Adanya ruang tunggu yang bersifat terbuka dimana ruang tunggu tersebut tidak diberikan pembatas agar para orang tua mudah untuk memantau perkembangan serta keadaan anak mereka



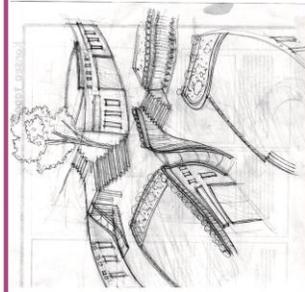
Gambar disamping adalah Entrance kawasan ketika hendak masuk tempat wisata, bentuk ini menyerupai bentuk selengah lingkaran.

Konsep Ruana



- = Publik
- = Privat
- = Semi publik
- = Area bermain

Pada konsep ruang perletakan masa disesuaikan dengan sifat permainan tradisional yang berdasarkan sifat fisik yaitu bermain dilakukan dengan ruang terbuka dan bermain dilakukan di ruang tertutup, serta sifat permainan tersebut, yaitu dimainkan secara berkelompok maupun di lakukan dengan individu .



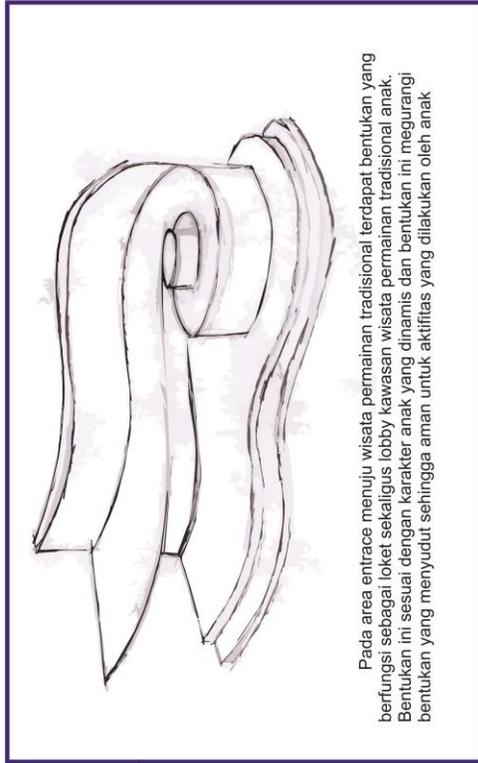
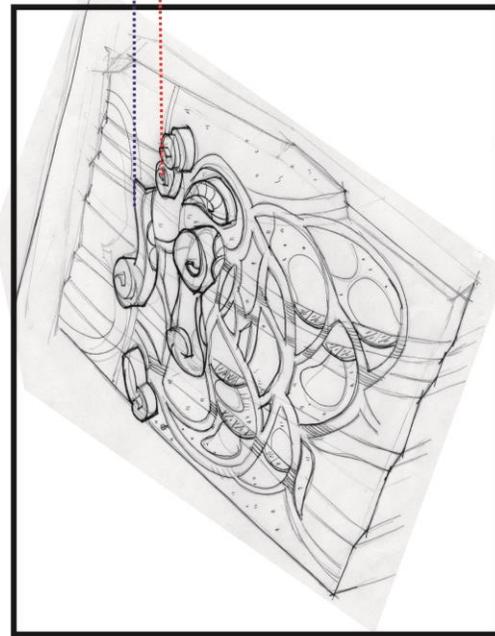
Area bermain Out door memanfaatkan kontur dalam menata tempat permainan tradisional, Dimana para pengunjung mendapatkan pandangan yang luas dan dapat melihat seluruh kawasan wisata. hal ini berpotensi menambah inspirasi anak dalam memilih ataupun menumbuhkan kekreatifitasan anak ketika melihat orang lain bermain.

Pada ruang museum di bentuk secara melingkar yang dapat mempermudah para pengunjung untuk mengetahui arah dan memperluas pandangan para pengunjung yang berada di dalam museum, selain itu bentuk ini memfokuskan pandangan pengunjung kearah tengah ruangan dimana pada area tengah terdapat display alat-alat yang di gunakan dalam permainan tradisional

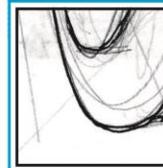


Pada studio pembuat bangunan lebih bersifat terbuka, dimana pada tempat tersebut para pengunjung dapat melihat secara bebas dan dapat melihat penerapan permainan tradisional. selain itu kesan terbuka dapat menghilangkan kesan terkekang dalam proses pembelajaran pembuatan alat permainan tradisional. tiap kelas memiliki keitinggian kontur yang berbeda dan memiliki pembelajaran pembuatan alat yang berbeda pula.

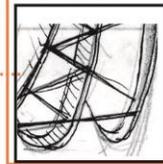
Konsep Bentuk



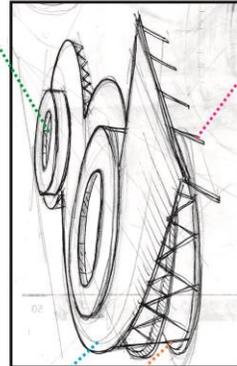
Pada area entrace menuju wisata permainan tradisional terdapat bentuk yang berfungsi sebagai loket sekaligus lobby kawasan wisata permainan tradisional anak. Bentuk ini sesuai dengan karakter anak yang dinamis dan bentuk ini megarangi bentuk yang menyudut sehingga aman untuk aktifitas yang dilakukan oleh anak



Pada bagian atap bangunan memiliki level ketinggian yang berbagai macam tingkatan yang di manfaatkan sebagai masuknya cahaya.



struktur di tampilan guna menghasilkan desain yang memiliki sudut pandang yang luas.



Bentuk ini merupakan bentuk museum yang memiliki bentuk dasar lingkaran dimana memiliki 2 lingkaran yang berfungsi sebagai sumber pencahayaan alami bangunan. .
 Bentuk ini dibuat melengkung dimana bentuk itu lebih diminat anak dan terkesan serta memberikan pandangan yang luas bagi para pengunjung .

Bentuk ini juga merupakan penyelesaian dari ketinggian kontur yang berbeda dimana dapat menuruni kontur lewat bangunan museum.



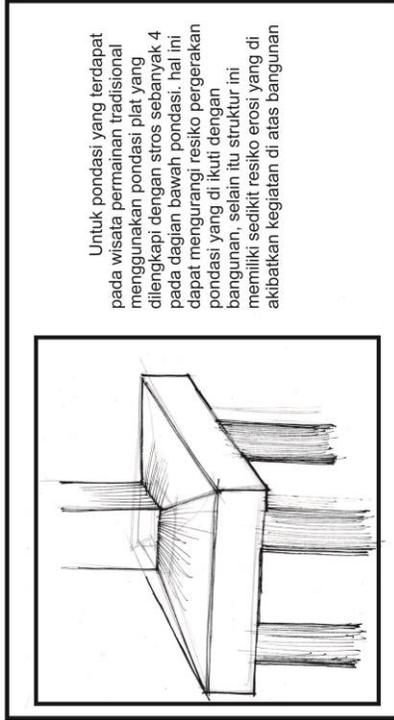
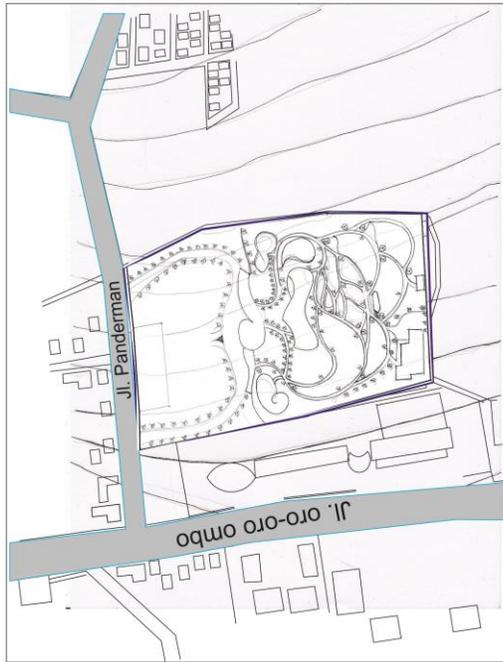
Terdapat beberapa bentuk lingkaran dimana pada tiap lingkaran mempunyai ketinggian yang berbeda-beda

Pada poros lingkaran terdapat kaca yang kisi-kisi yang berfungsi sebagai sirkulasi udara dan cahaya dari luar.

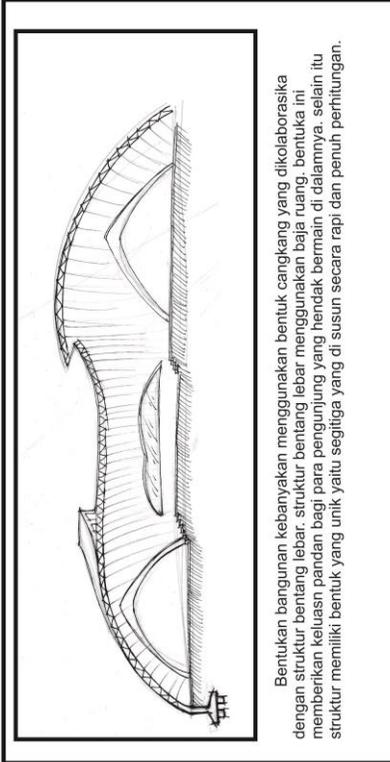


Terdapat struktur yang mendukung pandangan pengunjung.

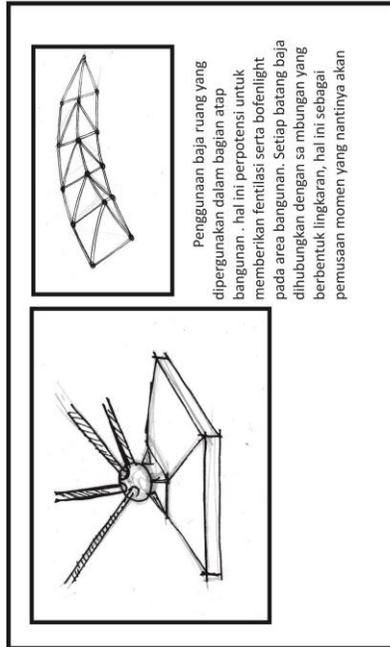
Konsep struktur



Untuk pondasi yang terdapat pada wisata permainan tradisional menggunakan pondasi plat yang dilengkapi dengan stros sebanyak 4 pada dagian bawah pondasi. hal ini dapat mengurangi resiko pergerakan pondasi yang di ikuti dengan bangunan, selain itu struktur ini memiliki sedikit resiko erosi yang di akibatkan kegiatan di atas bangunan



Bentukan bangunan kebanyakan menggunakan bentuk cangkang yang dikolaborasi dengan struktur bentang lebar. struktur bentang lebar menggunakan baja ruang, bentuka ini memberikan keluasan pandangan bagi para pengunjung yang hendak bermain di dalamnya. selain itu struktur memiliki bentuk yang unik yaitu segitiga yang di susun secara rapi dan penuh perhitungan.



Penggunaan baja ruang yang dipergunakan dalam bagian atap bangunan . hal ini berpotensi untuk memberikan ventilasi serta bofenlight pada area bangunan. Setiap batang baja dihubungkan dengan sa mbugan yang berbentuk lingkaran, hal ini sebagai pemusaaan momen yang nantinya akan