

BAB IV

ANALISIS RANCANGAN

Sebuah proses perancangan memerlukan merupakan proses analisis dinamika proses tersebut berfungsi sebagai perkiraan atau ramalan yang dipergunakan guna menghasilkan rancangan tepat. Proses ini mempertimbangkan segala aspek yang dibutuhkan dan segala karakteristik yang terdapat dalam perancangan tersebut. Dalam hal ini adalah analisis pusat permainan tradisional anak di batu. Ada beberapa analisis yang diperlukan untuk mendukung perancangan pusat permainan tradisional mulai dari analisis yang berhubungan dengan manusia itu sendiri selaku penggunaan objek wisata sampai analisi alam sebagai objek yang ditempati.

4.1 Analisis Fungsi

Berdasarkan aktifitas yang terjadi pada objek pusat permainan tradisional anak yaitu memberikan pelayanan tentang permainan tradisional. Yang nantinya para pengunjung diharapkan dapat menikmati serta melakukan aktifitas rekreasi secara nyaman dan aman. Maka dari itu perlu adanya perencanaan yang jelas mengenai fungsi objek pusat permainan tradisional anak. Dalam perancangan pusat permainan tradisional anak ini terdiri dari beberapa fungsi yang nantinya dapat di kelompokkan menjadi 3 bagian.

4.1.1 Fungsi Primer

Dalam perancangan pusat permainan tradisional anak di batu mempunyai fungsi primer atau fungsi utama sebagai wadah pengembangan permainan tradisional dalam beberapa aspek, yaitu

1. **Rekreatif**

Fungsi rekreatif merupakan fungsi utama dari sebuah tempat wisata khususnya dalam perancangan pusat permainan tradisional anak. Dalam hal ini mempunyai arahan melakukan kegiatan rekreatif dengan sebuah objek permainan tradisional.

2. **Edukasi**

Fungsi edukasi merupakan fungsi utama yang lain dari sebuah objek perancangan pusat permainan tradisional anak. Dimana fungsi edukasi ini berjalan bersamaan seiring dengan fungsi rekreatif di jalankan.

4.1.2 Fungsi Sekunder

Fungsi sekunder merupakan fungsi yang mendukung dari fungsi utama namun masih memiliki hubungan dengan suatu objek. Dalam perancangan ini memiliki fungsi sekunder sebagai tempat yang dapat melestarikan budaya nusantara khususnya budaya permainan tradisional anak, hal ini dapat mendukung adanya pelestarian permainan tradisional.

4.1.3 Fungsi Penunjang

Fungsi penunjang merupakan salah satu upaya untuk mendukung adanya fungsi primer dan fungsi sekunder dari objek pusat permainan tradisional anak. Termasuk didalamnya adalah kegiatan service ataupun kegiatan yang tidak memiliki berhubungan dengan permainan tradisional baik yang tergolong kebutuhan ataupun bukan kebutuhan serta kebutuhan pengelola pusat permainan tradisional antara lain

1. Ruang pengelola

Ruang pengelola merupakan fungsi penunjang objek pusat permainan tradisional anak, yang berfungsi sebagai tempat pusat aktifitas para karyawan yang mengelola pada objek tersebut serta sebagai tempat pelayanan bagi para pengunjung baik untuk mendapatkan informasi ataupun memintak pertolongan dalam hal tertentu .ruang pengelola dapa di di bagi beberapa macam ruang diantaranya

- a. Ruang karyawan
- b. Ruang elektrikal
- c. Ruang pompa
- d. Kantor
- e. Loket
- f. Pusat informasi

2. Restorant

Restoran menjadi upaya mempermudah bagi para pengunjung untuk mendapatkan maknan. Selain itu pada perancangan pusat permainan tradisional juga

terdapat kios-kios makanan yang relative lebih kecil. Hal ini dapat mendukung dan mempermudah bagi para pengunjung untuk mendapatkan kebutuhan dalam hal makanan.

3. Penginapan

Penginapan juga menjadi aspek yang mendukung di dalam suatu tempat wisata dalam hal persewaan tempat beristirahat terutama tidur. Hal ini dapat mempermudah para pengunjung untuk bermalam karena lokasi pusat permainan tradisional anak berada di kawasan alam yang banyak di tempati rumah-rumah warga.

4. Masjid

Tempat peribadatan menjadi hal yang sangat mendukung pada kawasan wisata permainan tradisional karena kebanyakan orang berwisata di kawasan tersebut dengan rentang waktu yang cukup lama, sehingga pada objek pusat permainan tradisional di perlukanya tempat peribadatan sebagai tempat sholat para pengunjung tanpa harus keluar kawasan pusat peramainan tradisional anak.

5. Parkir

Fungsi parkir merupakan salah satu wujud upaya untuk mendukung fungsi primer dalm hal ini tempat bagi pengunjung yang membawa kendaraan bermotor dalam kunjunganya. Selain itu karyawan juga memerlukan tempat ini untuk mendukung oprasional kawasan untuk mobilitas suatu barang ataupun orang dengan baik.

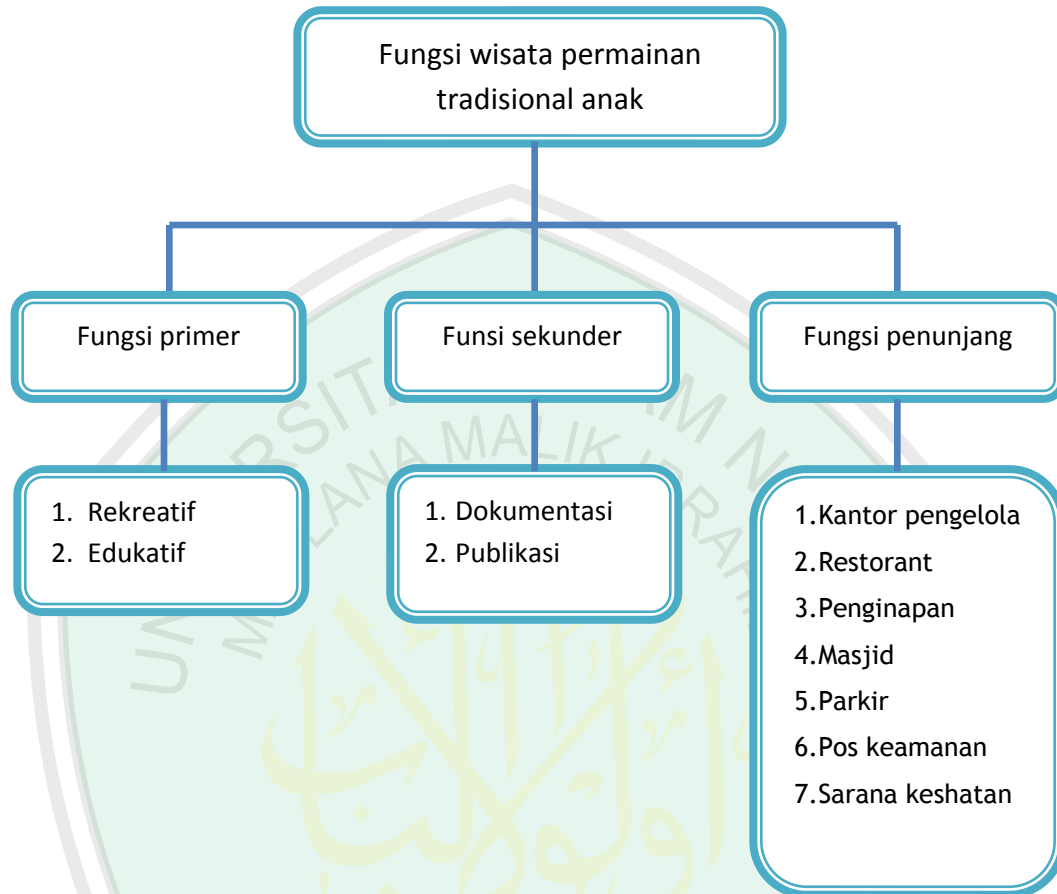
6. Pos keamanan

Lokasi pusat permainan tradisional merupakan tempat yang dibuka untuk semua kalangan. Hal ini membuktikan bahwa lokasi tersebut dapat menampung berbagai lapisan masyarakat mulai dari orang biasa sampai orang yang memiliki materi lebih. Hal ini juga menjadi tempat bertemunya segala macam karakter dan profesi dimana dapat memicu sebuah konflik ataupun tindakan criminal. Maka dari itu diperlukanya pos untuk mengontrol serta mengkondisikan sebuah kawasan yang aman dan nyaman.

7. Sarana kesehatan

Fungsi sarana kesehatan untuk mengantisipasi adanya penanganan kesehatan bila sewaktu-waktu pengunjung mengalami cedera ataupun masalah kesehatan pada anggota tubuh mereka.

Dari beberapa aspek yang telah dikaji di atas bahwa kategori fungsi dapat di bagi menjadi 3 yaitu primer, skunder, dan penunjang. Hal tersebut dapat di sederhanakan kembali berupa mind map. Berikut adalah mind map hasil dari penyederhanaan yang analisis fungsi yang telah di bahas sebelumnya.



4.1.4 Analisis Aktivitas

Analisis aktifitas pada perancangan Pusat Permainan Tradisional Anak di Batu merupakan lanjutan dari analisis fungsi yang telah di bahas diatas. Berikut pengembangan analisis fungsi pada objek pusat permainan tradisional anak di Batu.

Tabel 4.1 Analisis Aktivitas

Klasifikasi Fungsi	Penjabaran fungsi	Jenis Aktivitas	Sifat Aktivitas	Perilaku/Beraktivitas
Primer	Rekreatif	Bermain	Setiap hari Publik	Melakukan aktivitas bermain sambil belajar
	Edukasi	Belajar	Setiap hari Publik	Melakukan pengamatan oleh mentor-mentor yang bertugas
		Pembuatan	Sabtu dan minggu Publik	Membuat peralatan bermain
Sekunder	Dokumentasi	Memperkenalkan	Sabtu dan minggu Publik	Melakukan pengajaran serta mempublikasikan kepada pengunjung
		Mengamati	Rutin Public	Mengamati koleksi yang dimiliki museum
	Publikasi	Menerapkan	Sabtu dan minggu Publik	Membuat peralatan bermain
		Pentas	Sabtu dan minggu Publik	Mementaskan drama anak
Penunjang	Kebutuhan pengelola	Pengelolaan	Setiap hari Publik	Duduk dan menikmati sajian
		Mengelola taman	Rutin Public	Beristirahat
		Menjaga keamanan	Rutin Public	Melakukan ritual ibadah berupa sholat
		Beristirahat	Rutin Public	Menjual oleh-oleh dan makanan ringan serta benda
		Memperbaiki	Rutin Public	Menaiki kendaraan untuk mencari posisi mobil
		Mengawasi	Setiap hari Publik	Duduk mengawasi anak
	Mendukung adanya objek yang bersifat kebutuhan	Makan dan minum	Setiap hari Publik	Duduk dan menikmati sajian
		Penginapan	Rutin Public	Beristirahat
		Beribadah	Rutin Public	Melakukan ritual ibadah berupa sholat
		Belanja	Rutin Public	Menjual oleh-oleh dan makanan ringan serta benda
		Parkir	Rutin Public	Menaiki kendaraan untuk mencari posisi mobil
		Mengawasi	Setiap hari	Duduk mengawasi anak

			Publik	
	Layanan umum	Melayani penjualan tiket	Rutin Public	Melayani penjualan tiket wisata
		Pemberian informasi	Rutin Public	Memberikan informasi tentang pengumuman yang ada
		Menitipkan barang	Rutin Privat	Menitipkan barang
		Toilet	Rutin Public	Membuang air kecil maupun besar
		Smoking area	Rutin Public	Tempat merokok bagi perokok
		Penanganan kesehatan	Rutin Semi privat	Mengobatipasiaen yang telahcedera
	Kebutuhan kesehatan	Mengobati	Senin sampai jum'at Privat	Membaca, mengawasi dan menilai
		Beristirahat	Rutin Privat	Mengawasi sekaligus merawat taman
		Memantau pasien Memperbaiki	Rutin Privat	Menantau, menjaga pengunjung yang mengalami gangguan kesehatan serta kecelakaan.

(Sumber : Analisis 2013)

4.1.5 Analisis Perilaku Pengguna

Pusat Permainan Tradisional Anak merupakan suatu tempat yang menampung aktifitas yang telah di sediakan, seperti halnya aktifitas rekreatif menjadi aktifitas utama dalam objek ini.hal tersebut berdampak pada sebuah kebutuhan ruang dalam dan ruang luar.Adapun pelaku kegiatan yang hanya di anggap sebagai penunjang tujuan wisata yaitu pengelola.

Analisis pengguna di butuhkan untuk memenuhi kebutuhan ruang para pengguna. Dalam objek pusat permainan tradisional anak Pengguna dapat di bedakan menjadi 2 macam yaitu:

1. Pengunjung
2. Pegelola

Tabel 4.2 Analisis perilaku pengguna

Jenis Aktivitas	Rincian aktifitas	Ruang	Jenis Pengguna	Jumlah Pengguna	Rentang Waktu Pengguna
Fungsi primer					
Belajar	Melihat Mendengar Mencoba Membaca bertanya	R. Bermain out door R. Bermain in door	anak – anak	300 anak	10 – 20menit
Bermain	Bermain Lari –lari Berfikir	R. Bermain out door R. Bermain in door	Anak -anak	300 orang	10 – 20menit
Membuat	Melihat mendengar menerapkan	Studio pembuatan	Anak-anak	300 orang	15 – 30menit
Fungsi sekunder					
Memperkenalkan	Berbicara Berdiri Menunjukkan	Studio pembuatan R. Bermain	Karyawan	15 orang	15 – 30 menit
Mengamati	Melihat Membaca	Museum	Pengunjung	50 orang	15 – 30 menit
Membuat	Melihat mendengar menerapkan	Studio pembuatan	Anak-anak	300 orang	15 – 30menit
Pentas	Melihat Mendengar Berbicara Duduk	Panggung sandiwara	Pengunjung	100 orang	45 -90 menit
Fungsi penunjang					
Pengelola	Merekap Rapat Duduk Meneliti	Kantor	Karyawan	25 orang	1 – 8 jam
Mengelola taman	Memeriksa Mempersiapkan Memebersihkan Mengawasi	Janitor Pantry	Karyawan	25 orang	1 – 8 jam

PerancanganWisatapernmainanTradisionalAnak di Batu

RahmadDekyZakaria _ 10660065

Mengawasi keamanan	Menjaga Mengawasi Menunjukkanarah memertibkan	Pos keamanan	Karyawan	16 orang	Setiap saat
Beristirahat	Duduk Berbicang Makan Ganti	Ruang kayawan	Karyawan	25 orang	10 -30 menit
Memperbaiki	Mengganti Membenarkan Mengecek Mengawasi Menghidupan	Ruang mekanikal Ruang pompa Ruang control	Karyawan	16 orang	1 – 8 jam
Makan dan minum	Makan Minum Santai Browsing Membayar	Restoran Stand makanan	Pengunjung	150 Orang	15 – 30 menit
Menginap	Mandi Tidur Bersantai Tidur Nonton tv	Cottage	Pengunjung	100 orang	12– 24 jam
Sholat	Wudhu Sholat Merapikanpakaia n Berdoa	Mushollah	Pengunjung	50 orang	5 – 10 menit
Belanja	Membeli Berjalan Menawar	Stand	Pengunjung	100 orang	15 – 30 menit
memarkir	Mencari posisi Memarkir Mengeluarkan Melayani	Pos parkir	Karyawan	100 kendaraan	5 – 10 menit
	Mencari posisi Memarkir Mengeluarkan barang	Tempat parkir	pengunjung	300 kendaraan	5 – 10 menit
Mengawasi	Duduk Memperhatikan	Ruang tunggu	Orang tua Pengasuh	300 orang	10– 20 menit
	Mengarahkan Berdiri	R. Bermain Museum	Karyawan	50 orang	5 – 10 menit
Melayani penjualan tiket	Membayar Berdiri	Loket	pengunjung	15 orang	5 - 10 menit

PerancanganWisatapernmainanTradisionalAnak di Batu

RahmadDekyZakaria _ 10660065

	Melayani Memberi informasi Duduk	Loket	Karyawan	6 orang	1 - 8 jam
Pemberian informasi	Bertanya Menjawab Meminta petunjuk Meminta pertolongan	Customer service	Pengunjung	10	5 - 10 menit
	Duduk Menjawab pertanyaan Mengarahkan	Customer service	Karyawan	4 orang	
Menunggu	Menunggu Duduk Membeli tiket Mengantri	Lobby R. tunggu	Pengunjung	40 orang	5 – 15 menit
Menitipkan barang	Memberikan Mengambil	Loker	Pengunjung	20 orang	1 - 2menit
Buang air	Berdiri Cuci tangan Duduk	Toilet	Pengunjung	25 orang	5 - 10 menit
merokok	Duduk Bersantai	Smoking area	Pengunjung	10 orang	5 - 15menit
Penanganan kesehatan	Berbaring Merawatmengob ati Memeriksa Menjaga	Clinik	Karyawan	4 orang	1 – 8 jam
	Berbaring Tidur	Clinik	Pengunjung	6 orang	1 -3 jam

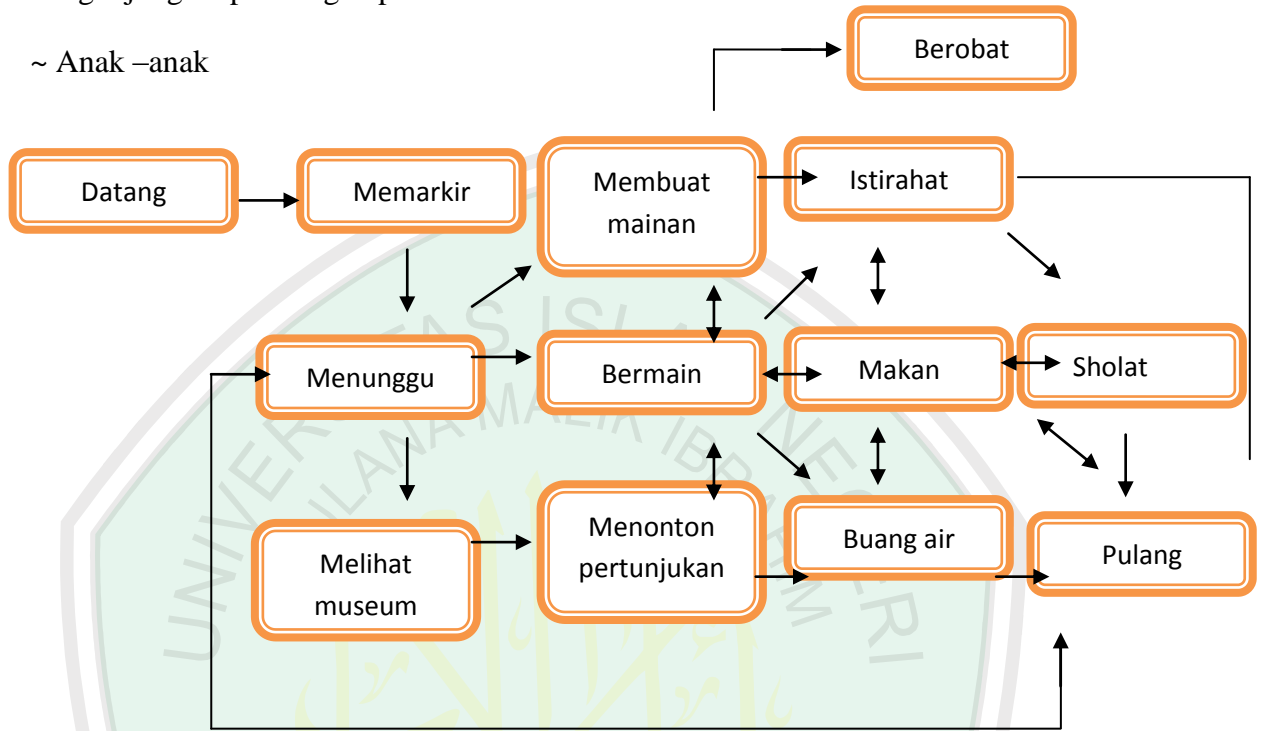
(Sumber : Analisis 2013)

PerancanganWisatapermainanTradisionalAnak di Batu

RahmadDekyZakaria _ 10660065

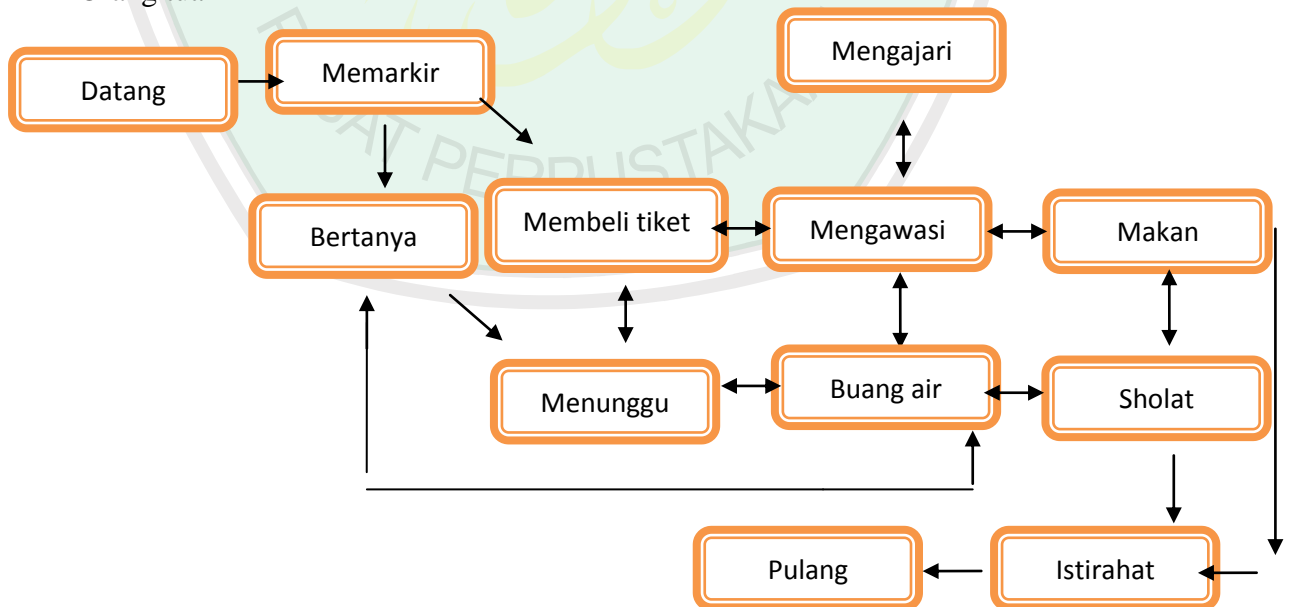
Pengunjung tanpa menginap

~ Anak –anak



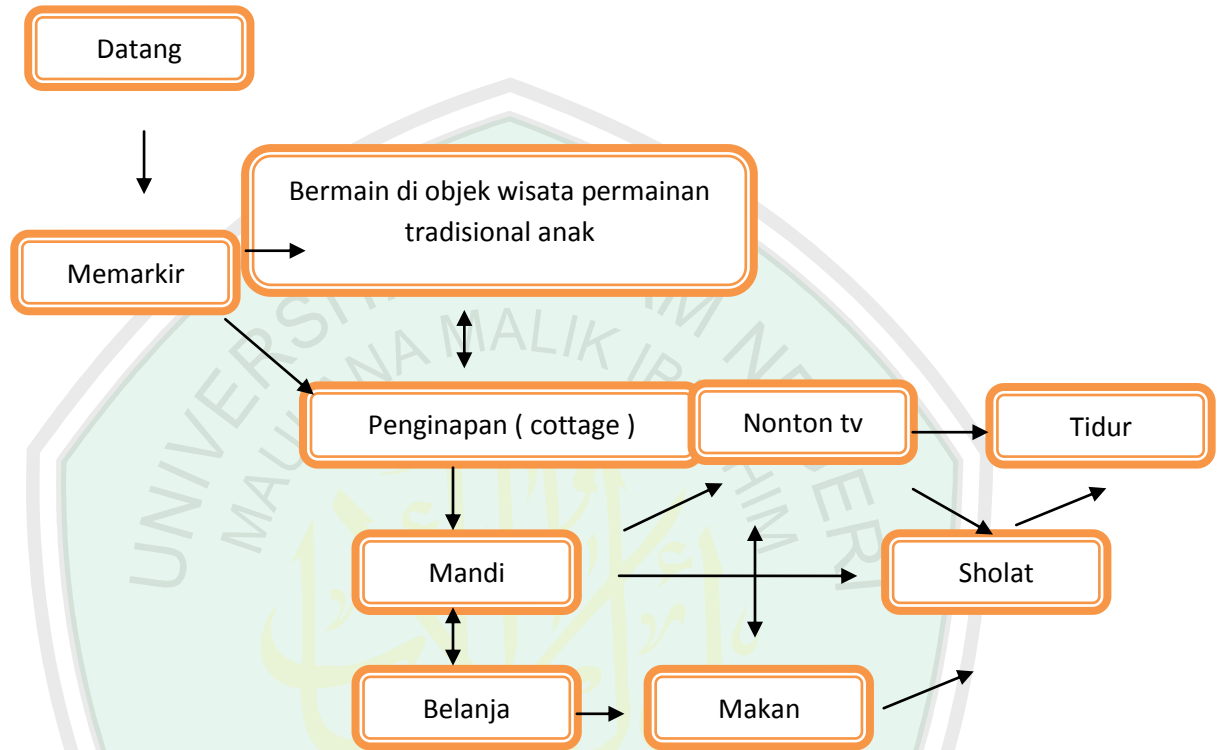
(Sumber : Analisis 2013)

~ Orang tua



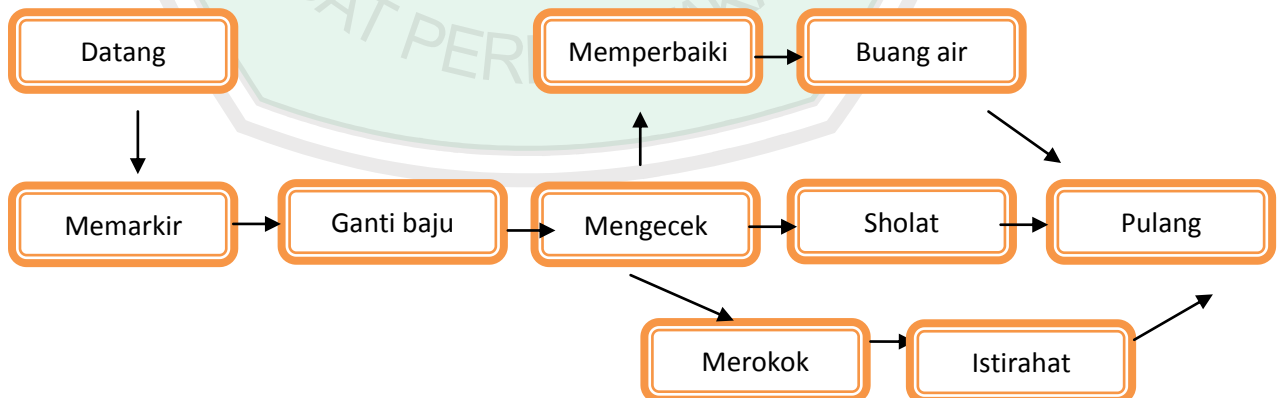
(Sumber : Analisis 2013)

Pengunjung dengan menginap

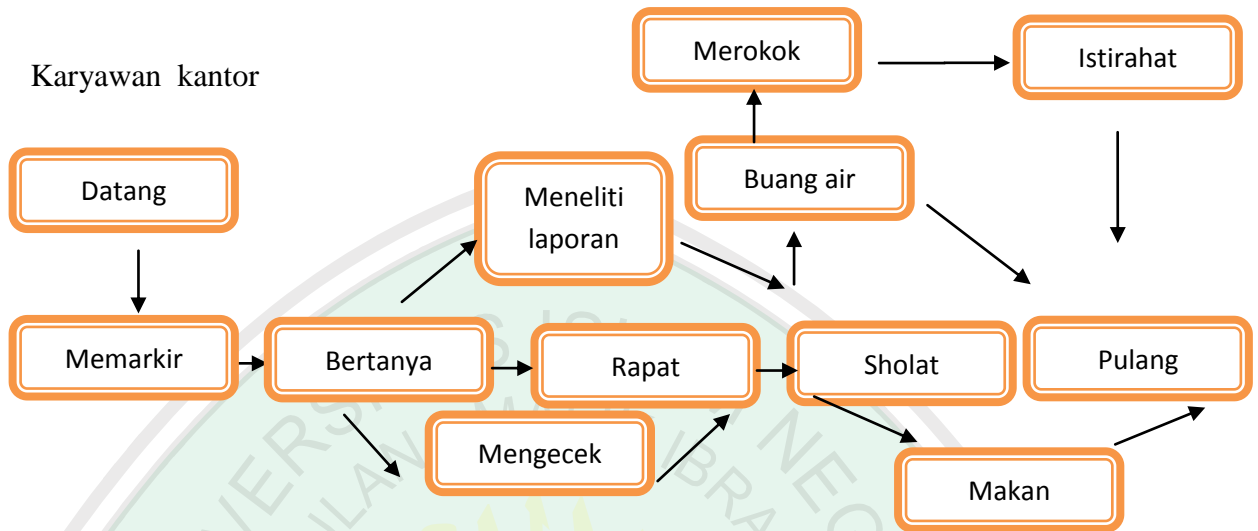


(Sumber : Analisis 2013)

Karyawan lapangan



(Sumber : Analisis 2013)



(Sumber : Analisis 2013)

4.1.6 Analisis Kebutuhan Ruang

Analisis kebutuhan ruang merupakan upaya untuk mendapatkan ukuran yang sesuai dengan standart dan nyaman ketika aktifitas itu dilaksanakan begitu juga dengan perancangan pusat permainan tradisional anak di Batu.

Tabel 4.3 Kebutuhan Ruang

Bagunan	Ruang	Dimensi ruang		Kapasitas	Sumber	Total
		Furniture	Standart			
Taman bermain out door	Gobak sodor	Ruang gerak (orang)	20x 1,2= 24 m ² Sirkulasi 60%	20 orang	asumsi	38 m ²
		Ruang gerak (orang)	10x 1,2 = 12 m ² 8 x8 = 64m ² Area	10 orang	asumsi	78 m ²
	Bentengan	Ruang gerak (orang)	10x 1,2 = 12 m ² 2 x 9 = 18 m ²	10 orang	asumsi	30 m ²
		Markas				
Sandal bakiak	Ruang gerak (orang)	10x 1,2 = 12 m ²	10 orang	asumsi	42 m ²	
		3 x 10 = 30 m ²				

Perancangan Wisatapermainan Tradisional Anak di Batu

RahmadDekyZakaria _ 10660065

P R I M E R		Sirkuit				
		Galah jidar	Ruang gerak (orang) Jidar Omah	$10 \times 1,2 = 12 \text{ m}^2$ $2 \times 4 = 8 \text{ m}^2$ $1 \times 4 = 4 \text{ m}^2$	10 orang	asumsi 24 m ²
		Bedil-bedilan	Ruang gerak (orang) Markas Benteng	$10 \times 1,2 = 12 \text{ m}^2$ $4 \times 2 = 8 \text{ m}^2$ $2 \times 4 = 8 \text{ m}^2$	10 orang	asumsi 28 m ²
		Panggung sandiwara Out door	Ruang gerak (orang) Sound	$25 \times 1,2 = 30 \text{ m}^2$ $8 \times 0,6 = 4,8 \text{ m}^2$	20 orang	asumsi 20 m ²
	Taman bermain indoor	Pesan berantai	Ruang gerak (orang) Meja	$15 \times 1,2 = 18 \text{ m}^2$ $5 \times 0,35 = 1,75$	15 orang	asumsi 19,75 m ²
		Cingciripit	Ruang gerak (orang) Meja	$15 \times 1,2 = 18 \text{ m}^2$ $5 \times 0,35 = 1,75 \text{ m}^2$	15 orang	asumsi 19,75
		Tebak gambar	Ruang gerak (orang) Papan meja	$15 \times 1,2 = 18 \text{ m}^2$ $1 \times 0,5 = 0,5 \text{ m}^2$ $5 \times 0,35 = 1,75 \text{ m}^2$	15 orang	asumsi 19,8
		Bingo	Ruang gerak (orang) Meja	$15 \times 1,2 = 18 \text{ m}^2$ $5 \times 0,35 = 1,75 \text{ m}^2$	15 orang	asumsi 19,75
		Perintah terbalik	Ruang gerak (orang)	$15 \times 1,2 = 18 \text{ m}^2$	15 orang	asumsi 18 18 m ²
		Congklak	Ruang gerak (orang) Meja Kursi congklak	$10 \times 1,2 = 12 \text{ m}^2$ $5 \times 0,35 = 1,75 \text{ m}^2$ $10 \times 0,36 = 3,6 \text{ m}^2$ $5 \times 0,12 = 0,6 \text{ m}^2$	10 orang	asumsi 16,75 m ²
	Bekel	Ruang gerak	$10 \times 1,2 = 12 \text{ m}^2$	10 orang	asumsi 13,75 m ²	

Perancangan Wisatapermainan Tradisional Anak di Batu

RahmadDekyZakaria _ 10660065

		(orang) Meja	$5 \times 0,35 = 1,75\text{m}^2$			
	Do Mi ka do	Ruang gerak (orang)	$15 \times 1,2 = 18 \text{ m}^2$	15 orang	asumsi	18 m^2
	Cerdas cermat	Ruang gerak (orang) Meja kursi papan	$15 \times 1,2 = 18 \text{ m}^2$ $5 \times 0,35 = 1,75 \text{ m}^2$ $20 \times 0,36 = 7,2\text{m}^2$ $1 \times 0,5 = 0,5\text{m}^2$	15 orang	asumsi	19 m^2
	Panggung sandiwara In door	Ruang gerak (orang) Sound	$25 \times 1,2 = 30 \text{ m}^2$ $8 \times 0,6 = 4,8 \text{ m}^2$ Sirkulasi 40 % $48,72 \text{ m}^2$	25 orang	asumsi	20 m^2
	Ruangtunggu	Ruang gerak (orang) Kursi	$20 \times 1,2 = 24\text{m}^2$ $10 \times 1,2 = 12 \text{ m}^2$ 20% sirkulasi $28,8 \text{ m}^2$	20 orang	DA	300 m^2
	Ruang penonton	Ruang gerak (orang) Kursi	$100 \times 1,2 = 120 \text{ m}^2$	100 orang	DA	120 m^2
	Ruang control	Ruang gerak (orang) Meja Kursi Almari	$4 \times 1,2 = 4,8 \text{ m}^2$ $5 \times 0,6 = 3 \text{ m}^2$ $6 \times 0,36 = 2,16 \text{ m}^2$ $1 \times 0,6 = 0,6 \text{ m}^2$ 40% sirkulasi $14,89 \text{ m}^2$	4 orang	DA	20 m^2
	Toilet	Ruang gerak (orang) Toilet Wastafel	$4 \times 1,2 = 4,8 \text{ m}^2$ $4 \times 2,52 = 10,58 \text{ m}^2$ $2 \times 0,3 \text{ m}^2 = 0,6\text{m}^2$ 60% sirkulasi $17,84 \text{ m}^2$	4 orang	DA	$17,84 \text{ m}^2$

Perancangan Wisata Permainan Tradisional Anak di Batu

RahmadDekyZakaria _ 10660065

	Janitor	Ruang gerak (orang) Rak Meja Kursi	$4 \times 1,2\text{m} = 4,8\text{m}$ $6 \times 0,96 = 5,76\text{m}^2$ $2 \times 0,6\text{m}^2 = 1,2\text{m}^2$ $2 \times 0,36 = 0,72\text{m}^2$ 60 % sirkulasi $11,71\text{m}^2$	4 orang	DA	36 m ²
	Pantri	Ruang gerak (orang) Kursi meja	$6 \times 1,2 = 7,2\text{m}^2$ $3 \times 0,36 = 1,08\text{m}^2$ $4 \times 0,36 = 1,44\text{m}^2$ 40% sirkulasi $12,6\text{m}^2$	6 orang	DA	16 m ²

(Sumber : Analisis 2013)

Tabel 4.4 Analisis Besaran Ruang Sekunder

	Bagunan	Ruang	Dimensi ruang		Kapasitas	sumbe r	Total
			Furniture	Standart			
S E K U D E R	Museum	Museum	Ruang gerak (orang) Meja Kursi Display dinding Display tengah	$100 \times 1,2\text{m} = 120$ $8 \times 0,6\text{m} = 4,8$ $4 \times 0,3\text{m} = 1,2$ - $15 \times 4\text{m} = 60$ 40% sirkulasi Total 400,4m	100 orang	asumsi	400 m ²
		Ruang perawatan	Ruang gerak (orang) Meja Kursi Rak Almari Wastafel	$3 \times 1,2 = 3,6$ $2 \times 0,6 = 1,2$ $2 \times 0,3 = 0,6$ $1 \times 0,6 = 0,6$ $2 \times 0,6 = 0,6$ $1 \times 0,3 = 0,3$ 60 % sirkulasi Total 5,31 m	3 orang	DA	9 m ²
		Ruang control	Ruang gerak (orang) meja kursi	$4 \times 1,2\text{m} = 4,8$ $4 \times 0,6 = 2,4$ $4 \times 0,36$	4 orang	DA	12 m ²

Perancangan Wisata Permainan Tradisional Anak di Batu

Rahmad Diky Zakaria _ 10660065

				=1,44 40% sirkulasi 12,09 m ²		
	Toilet	Toilet/set wastafel 60% sirkulasi 17,84 m		4 x 2,52 m ² =10,58 2 x 0,3 m ² = 0,6 60% sirkulasi 17,84 m	4 orang	DA 120 m ²
	Janitor	rak Meja kursi		6 x 0,96 = 5,76 m ² 2 x 0,6 m ² = 1,2 m ² 1 x 0,36 = 0,36 m ² 60% sirkulasi 11,71 m ²	1 orang	DA 36 m ²
	Pantri	Ruang gerak (orang) kursi meja		6 x 1,2 m ² = 7,2 m 3 x 0,36 = 1,08 m 4 x 0,36 = 1,44 m 40% sirkulasi 12,6 m ²	6 orang	DA 16 m ²
Studio pembuatan	Kelas	Ruang gerak (orang) kursi meja		15 x 1,2 m ² = 18 m 15 x 0,36 = 5,4 m 10 x 0,36 = 3,6 m	15 orang	DA 108 m ²
Bagunan	Ruang	Dimensi ruang		Kapasitas	Sumber	Total
		Furniture	Standart			
Gedung pengelola	Ruang manager	Kursi Meja Almari Sofa Mejatv Kamar mandi Rak 40% sirkulasi		3 x 0,36 = 1,08 2 x 0,6 = 1,2 1 x 0,6 = 0,6 1 x 1 x 1,08 = 1,08 1 x 2,56 = 2,56 2 x 1,5 = 1,5 40% sirkulasi	1 orang	DA 16 m ²
	Ruang jendral menejer	Kursi Meja Almari Sofa rak		3 x 0,36 = 1,08 2 x 0,6 = 1,2 1 x 0,6 = 0,6 1 1	1 orang	DA 27 m ²

Perancangan Wisatapermainan Tradisional Anak di Batu

RahmadDekyZakaria _ 10660065

P E N U J A N G			40 % sirkulasi	40 % sirkulasi			
	Ruang kepala bagian	Kursi Meja Almari	3 x 0,36 =1,0 2x 0,6 =1,2 1x 0,6 =0,6 40 % sirkulasi	3 x 0,36 =1,0 2x 0,6 =1,2 1x 0,6 =0,6 40 % sirkulasi	1orang	DA	54 m ²
	Ruang staf	3,25 m ² / set meja da kursi 40% sirkulasi	3,25 m ² / set meja da kursi 40% sirkulasi	3,25 m ² / set meja da kursi 40% sirkulasi	6 orang	DA	80 m ²
	Ruang super veser	Kursi Meja Almari	3x 0,36 =1,0 2 x 0,6 =1,2 1x 0,6 =0,6	3x 0,36 =1,0 2 x 0,6 =1,2 1x 0,6 =0,6	6 orang	DA	54 m ²
	Ruang ganti	rak Kamarganti 60 % sirkulasi	100 x 0,24=24m ² 20 x1,5= 30 m ² 60 % sirkulasi	100 x 0,24=24m ² 20 x1,5= 30 m ² 60 % sirkulasi	20 orang	DA	192 m ²
	Ruang control	Ruang gerak (orang) meja kursi 40% sirkulasi	4 x 1,2m ² = 4,8 4 x 0,36 =1,44 4 x 0,36 =1,44 40% sirkulasi	4 x 1,2m ² = 4,8 4 x 0,36 =1,44 4 x 0,36 =1,44 40% sirkulasi	3 orang	DA	36 m ²
	Toilet	Toilet/set wastafel 60% sirkulasi 17,84 m	4 x2,52 m ² =10,58 2 x 0,3 m ² = 0,6 60% sirkulasi 17,84 m	4 x2,52 m ² =10,58 2 x 0,3 m ² = 0,6 60% sirkulasi 17,84 m	4 orang	DA	120 m ²
	Janitor	rak Meja kursi 60 % sirkulasi 11,71 m ²	6 x 0,9 =5,76 m ² 2 x 0,6m ² =1,2 m ² 1x 0,3 = 0,36 m ² 60 % sirkulasi 11,71 m ²	6 x 0,9 =5,76 m ² 2 x 0,6m ² =1,2 m ² 1x 0,3 = 0,36 m ² 60 % sirkulasi 11,71 m ²	1 orang	DA	36 m ²
	Pantri	Ruang gerak (orang) kursi meja 40% sirkulasi 12,6 m ²	6 x 1,2m ² =7,2m 3 x 0,36 =1,08 m 4 x 0,36 = 1,44m 40% sirkulasi 12,6 m ²	6 x 1,2m ² =7,2m 3 x 0,36 =1,08 m 4 x 0,36 = 1,44m 40% sirkulasi 12,6 m ²	6 orang	DA	16 m ²

(Sumber : Analisis 2013)

Tabel 4.5 Analisis Besaran Ruang Penunjang

	Bagunan	Ruang	Dimensi Ruang		Jumlah	Sumber	Total
			Furniture	Standart			
P E N U J A N G	Pusat informasi	Toilet	toilet/set wastafel 60% sirkulasi 17,84 m	4 x 2,52 m ² = 10,58 2 x 0,3 m ² = 0,6 60% sirkulasi 17,84 m	4 orang	DA	120 m ²
		Janitor	rak Meja Kursi 60 % sirkulasi 11,71 m ²	6 x 0,96 = 5,76 m ² 2 x 0,6 m ² = 1,2 m ² 1 x 0,36 = 0,36 m ² 60 % sirkulasi 11,71 m ²	1 orang	DA	36 m ²
		Pantri	Ruang gerak (orang) kursi meja 40% sirkulasi 12,6 m ²	6 x 1,2 m ² = 7,2 m ² 3 x 0,36 = 1,08 m ² 2 x 0,6 m ² = 1,2 m ² 40% sirkulasi 12,6 m ²	6 orang	DA	16 m ²
		Ruang staf	3,25 m ² / set meja 40% sirkulasi	3,25 m ² / set meja 40% sirkulasi	4 orang	DA	24 m ²
		Ruang kesehatan	kasur meja Almari	6 x 2,4 m ² = 14,4 6 x 0,36 m ² = 2,16 2 x 0,6 m ² = 1,2	3 orang	DA	36 m ²
		Poskeamanan	Pos 1,2 m / orang 0,6 m / meja 40 % Sirkulasi	1,2 m / orang 0,6 m / meja 40 % Sirkulasi	4 orang	DA	16 m ²
		Ruang monitoring	Ruang gerak (orang)	4 x 1,2 m ² / = 4,8	4 orang	DA	36 m ²

Perancangan Wisata Permainan Tradisional Anak di Batu

Rahmad Diky Zakaria _ 10660065

		meja kursi 40% sirkulasi	$4 \times 0,36 = 1,44$ $4 \times 0,36 = 1,44$ 40% sirkulasi			
Mekanikal elektrikal	Ruang genset	Genset	$7 \times 7 = 49 \text{ m}$	2 orang	asumsi	49 m^2
	Ruang monitoring	meja kursi	$4 \times 0,6 = 2,4$ $4 \times 0,36 = 1,44$	4 orang	DA	12 m^2
	Ruang travo	Travo	$6 \times 6 = 36 \text{ m}$	2 orang	DA	36 m^2
Mekanikal air	Ruang pompa	Mesin pompa	$3 \times 3 = 9 \text{ m}$	2 orang	asumsi	18 m^2
	Ruang penampungan air	Tendon 4×4	$5 \times 5 = 25 \text{ m}$	2 orang	asumsi	50 m^2
Masjid	Ruang sholat	40 Orang x $1,28 = 52 \text{ m}^2$ 40% sirkulasi	8 x 1,2 m orang 60 % Sirkulasi $7 \times 8 = 56 \text{ m}$	1 orang	DA	56 m^2
	Tempat wudhu	8 x 1,2 m / orang 60 % Sirkulasi	$2 \times 4 = 8 \text{ m}$	8 orang	DA	16 m^2
	Toilet	toilet/set wastafel 60% sirkulasi 17,84 m	$4 \times 2,52 \text{ m}^2 = 10,58$ $2 \times 0,3 \text{ m}^2 = 0,6$ 60% sirkulasi 17,84 m	6 orang	DA	120 m^2
Lobby	Loket	kursi meja komputer 40 % Sirkulasi	$4 \times 0,36 = 1,44$ $2 \times 0,6 = 1,2$ $2 \times 0,6 = 1,2$ 40 % Sirkulasi	3 orang	DA	15 m^2
	Ruang tunggu	$30 \times 0,36 = 10,8$ 40 % sirkulasi	$30 \times 0,36 = 10,8$ 40 % sirkulasi	30 orang	DA	48 m^2
	Customer service	$1,2 \text{ m}^2 / \text{orang}$ $0,6 \text{ m} / \text{meja}$	$1,2 \text{ m}^2 / \text{orang}$ $0,6 \text{ m} / \text{meja}$	6 orang	DA	8 m^2

Perancangan Wisata Permainan Tradisional Anak di Batu

Rahmad Diky Zakaria _ 10660065

			40 % Sirkulasi	40 % Sirkulasi			
	Parkir		mobil motor 1 Vegetasi 60% sirkulasi	$150 \times 15 \text{m}^2 = 2250$ $100 \times 3 \text{m}^2 = 300$ $100 \times 4 \text{m}^2 = 400$ m 60% sirkulasi	250 kendaraan	DA	4800 m ²

(Sumber : Analisis 2013)

Tabel 4.6 Analisis Besaran Ruang Penunjang (Penginapan)

		Dimensi Ruang					
	Bagunan	Ruang	Furniture	Standart	Kapasitas	Sumber	Total
P E	Hotel	Lobby	Sofa kecil Sofa besar Meja Televisi Ruang gerak (orang)	$6 \times 0,49 = 2,94$ $6 \times 1,16 = 6,96$ $3 \times 1,05 = 3,15$ $2 \times 0,6 = 1,2$ $18 \times 1,2 = 21,6$ 40% sirkulasi furniture 60% sirkulasi jalan	18 orang	DA	64 m ²
		Receptionis	3 Kursi 3 Meja 3 rak 3 Meja com Ruang gerak (orang)	$3 \times 0,36 = 1,08$ $3 \times 0,6 = 1,8$ $3 \times 0,5 = 1,5$ $3 \times 0,6 = 1,2$ $12 \times 1,2 = 14,2$ 60 % sirkulasi barang 20% sirkulasi jalan	12 orang	DA	38,5 m ²
		Kamar tidur kls vvip family	Meja Kasur sofa k mandi k mandian ank Televisi Almari Mini kitchen	$4 \times 0,6 = 2,4$ $2 \times 3,6 = 7,2$ $2 \times 1,12 = 2,24$ $1 \times 5,4 = 5,4$ $1 \times 3,2 = 3,2$ $1 \times 0,6 = 0,6$ $2 \times 0,6 = 1,2$ $1 \times 1,2 = 3,6$ 60 % sirkulasi 41,344m	4 orang	DA	210 m ²
		Kamar tidur kls 1	Meja Kasur	$3 \times 0,6 = 1,8$ $1 \times 3,6 = 3,6$	4 orang	DA	90 m ²

Perancangan Wisata Permainan Tradisional Anak di Batu

RahmadDekyZakaria _ 10660065

N U J A N G			sofa k. mandi Televisi Almari 60 % sirkulasi 17,59 m	1 x 0,49 =0,49 1 x 3,9 =3,9 1 x 0,6 =0,6 2 x 0,6 =1,2 60 % sirkulasi 17,59 m			
		Kamar tidur cls 2	Meja Kasur sofa mandi Televisi Almari 60 % sirkulasi 15,824 m	2 x 0,6 =1,2 1 x 3,6 =3,6 1 x 0,49 =0,49 1 x 3,4 =3,4 1 x 0,6 =0,6 2 x 0,6 =0,6 60 % sirkulasi 15,824 m	4 orang	DA	160 m ²
		Kamar tidur cls family 1	Meja Kasur sofa k mandi Televisi 2Almari 40 % sirkulasi 22,05 m 40 % sirkulasijalan =44,184	3 x 0,6 =1,8 2x 3,6 =7,2 2 x 0,49 =0,98 1 x 5,05 =5,05 1 x 0,6 =0,6 2 x 0,6 =1,2 40 % sirkulasi 22,05 m 40 % sirkulasijalan =44,184	4 orang	DA	225 m ²
		Kamartidurkl s family 2	Meja Kasur kasur sofa k mandi Televisi Almari 40 % sirkulasi 20,2 40 % sirkulasijalan =44,184	2 x 0,6 = 1,2 1 x 3,6 =3,6 1 x 2,3 =2,4 2 x 0,49 =0,98 1 x 5,05 =5,05 1 x 0,6 =0,6 2 x 0,6 = 1,2 40 % sirkulasi 20,2 40 % sirkulasijalan =44,184	4 orang	DA	20 m ²

Perancangan Wisatapermainan Tradisional Anak di Batu

RahmadDekyZakaria _ 10660065

P E N J A N G	Restoran	Mejamakan Kursi Mejakasir Ruang gerak (orang) 60 %Sirkulasi 72,5m 40 % sirkulasijalan =44,184	12 x 1,44 = 17,28 48 x 0,36= 17,28 2 x 0,6 = 1,2 8 x 1,2=9,6 60 %Sirkulasi 72,5m 40 % sirkulasijalan =44,184	48 orang	DA	42 m ²
	Dapur	Kompore Oven Cucisayur Meja pressmpah Lemaaries 60% sirkulasi 38,1 m	4 x 0,12 = 0,48 2 x 0,36 = 0,72 2 x 0,6 = 1,2 8 x 0,6 = 4,8 1 x 2,4 = 1,2 2 x 0,6 = 1,2 12x 1,2 = 14,4 60% sirkulasi 38,1 m	12 orang	DA	42 m ²
	Gudang bahan makanan	rak lemaries 60 % sirkulasi 6,8	4 x 0,6 = 2,4 3 x 0,6 = 1,8 60 % sirkulasi 6,8	2 orang	DA	9 m ²
	Toilet	Toilet/set wastafel 60% sirkulasi 17,84 m	4x2,52 m ² =10,58 2 x 0.3 m ² = 0,6 60% sirkulasi 17,84 m	Orang	DA	120 m ²
	Janitor	rak Meja kursi 60 % sirkulasi 11,71 m ²	6 x 0,96=5,76 m ² 2 x 0,6 = 1,2m ² 1 x 0,36=0,36 m ² 60 % sirkulasi 11,71 m ²	4 orang	DA	36 m ²
	Pantri	Ruang gerak	6 x	1 orang	DA	16 m ²

Perancangan Wisatapermainan Tradisional Anak di Batu

RahmadDekyZakaria _ 10660065

P E N J A N G			(orang) kursi meja 40% sirkulasi 12,6 m ²	1,2m ² =7,2m 3 x 0,36 =1,08m 4 x 0,36 =1,44m 40% sirkulasi 12,6 m ²			
		Ruang cuci	Mesincuci Bak air Ruang gerak (orang) 60 % sirkulasi 11.3 m	6 x 0,36 = 2,16 2 x 0,5 = 1 3 x 1,2 = 3,9 60 % sirkulasi 11.3 m	3 orang	DA	12 m ²
		Ruang pegawai	Meja Kursi Rak 60 % sirkulasi 14,9m	3 x 0,6 = 1,8 16 x 0,36 = 5,76 3 x 0,6 = 1,8 60 % sirkulasi 14,9m	8 orang	DA	48 m ²
		Ruang manager	kursi Meja Rak TV Sofa 60 % sirkulasi 7,2 m	3 x 0,36 = 1,08 2 x 0,6 = 0,6 1 x 0,6 = 0,6 1 x 0,6 = 0,6 3x 0,49 = 1,47 60 % sirkulasi 7,2 m	1 orang	DA	12 m ²

(Sumber : Analisis 2013)

Tabel 4.7 Analisis Besaran Ruang Sekunder (food court)

	Bagunan	Ruang	Dimensi Ruang		Kapasitas	Sumber	Total
			Furniture	Standart			
	Food court	Stand makanan	Meja Kompom Kursi Ruang gerak (orang) 60% sirkulasi	2 x 0,6 = 0,6 Kompom 2x0,36=0,72m ² 2 Orang 2,4m ² 60% sirkulasi	30 orang	DA	300 m ²
		Ruang makan bersama	0,36 + 0,36 = 0,72 40 %	0,36 + 0,36 = 0,72 40 % sirkulasi	120 orang	DA	400 m ²

Perancangan Wisata Permainan Tradisional Anak di Batu

Rahmad Dedy Zakaria _ 10660065

P E N U J A N G			sirkulasi 1,2 m ² /set mejamakan 1,2 x 200 =240 m ² 6 wastafel x 0,3 = 1,8 m ² Sirkulasi 40%	1,2 m ² /set mejamakan 1,2 x 200 =240 m ² 6 wastafel x 0,3 = 1,8 m ² Sirkulasi 40%			
		Ruang cuci piring	4 meja 2,88m ² 4 orang 4,8m ² 4 kursi 1,44m ² 40 % sirkulasi	4 meja 2,88m ² 4 orang 4,8m ² 4 kursi 1,44m ² 40 % sirkulasi	4 orang	DA	12 m ²
		Toilet	toilet/set wastafel 60% sirkulasi 17,84 m	4x2,52m ² =10,58 2x0.3 m ² = 0,6 60% sirkulasi 17,84 m	4 orang	DA	120 m ²
		Janitor	Rak Meja kursi 60 % sirkulasi 11,71 m ²	6 rak x 0,96 = 5,76 m ² 2Meja x 0,6 m ² = 1,2 m ² 1kursi x 0,36 = 0,36 m ² 60 % sirkulasi 11,71 m ²	4 orang	DA	36 m ²
		Pantri	Ruang gerak (orang) kursi meja = 1,44m 40% sirkulasi 12,6 m ²	6x 1,2m ² =7,2m 3x 0,36 =1,08 m 4x 0,36 = 1,44m 40% sirkulasi 12,6 m ²	1 orang	DA	16 m ²

(Sumber : Analisis 2013)

4.1.7 Analisis Persyaratan Ruang

Analisis persyaratan ruang merupakan salah satu upaya yang dilakukan demi mendapatkan kenyamanan bagi para pengguna ketika mempergunakan ruang atau tempat tersebut, kenamanan tersebut meliputi aksesibilitas, pencahayaan, penghawaan, ketenangan, view dan lain lain.

Tabel 4.8 Analisis Persyaratan Ruang

Jenis Ruang	Aksesibilitas	Pencahayaan		Penghawaan		Ketenangan	View		Sifat ruang
		Alami	Buatan	Alami	Buatan		Ke dalam	Ke luar	
Gobak sodor	+++	+++	+	++ +	+	+	++	++	Terbuka
Ucing-ucingan	+++	++	+	++	+	+	++	++	Terbuka
Bentengan	++	+++	+	++ +	+	+	++	++	Terbuka
Sandal bakiak	+++	+++	+	++ +	++	+	++	++	Terbuka
Galah jidar	++	++	++	++	+	+	+	+	Terbuka
Bedil-bedilan	+++	+++	+	++ +	+	+	++	++	Terbuka
Panggung sandiwara Out door	+++	+++	+	++ +	+	+	+++	+	Terbuka
Pesan berantai	++	++	+	++	+	++	+	++	Tertutup
Cingciripit	++	++	+	++	+	++	+	++	Tertutup
Tebak gambar	++	++	++	++	++	+	++	++	Tertutup
Bingo	++	++	++	+	+	++	+	++	Tertutup
Perintah terbalik	++	++	+	++	+	++	+	++	Tertutup
Congklak	+++	++	++	++	++	+	++	++	Tertutup
Bekel	+++	++	++	+	+	++	+	++	Tertutup
Do Mi ka do	+++	++	+	++	+	++	+	++	Tertutup
Cerdas cermat	++	++	+	++	+	++	+	++	Tertutup
Panggung sandiwara	+++	++	++	++	+	+	+	+	Tertutup

Perancangan Wisata Permainan Tradisional Anak di Batu

Rahmad Diky Zakaria _ 10660065

In door									
Ruang tunggu	++	++	++	+	++	+	+	++	Tertutup
Ruang control	+	+	++	+	++	+	+	++	Tertutup
Museum	++	+	++	++	+	+	++	++	Tertutup
Ruang perawatan	+	++	++	+	++	++	+	++	Tertutup
Ruang control	+	++	+	++	+	++	++	++	Tertutup
Studio pembuatan	+	++	++	++	++	+++	+	++	Tertutup
Lobby	++	++	++	++	++	+	+	++	Tertutup
Receptionis	+++	++	+++	++	++	++	+	++	Tertutup
Kamar tidur kls vip family	+	++	++	++	++	+++	+	++	Tertutup
Kamar tidur kls 1	++	++	++	+	++	++	+	++	Tertutup
Kamar tidur kls 2	++	++	++	++	++	++	+	++	Tertutup
Kamar tidur kls family 1	++	++	++	++	++	++	+	++	Tertutup
Kamar tidur kls family 2	++	++	++	+	++	+++	+	++	Tertutup
Restoran	++	++	++	++	++	+	+	++	Tertutup
Dapur	+	++	++	++	++	+	+	++	Tertutup
Gudang bahan makanan	+	++	++	+	+	+	+	++	Tertutup
Ruang pegawai	+	+	++	+	++	+	+	++	Tertutup
Ruang manager	++	+	++	++	+	+	++	++	Tertutup
Retail	+	++	++	+	++	++	+	++	Tertutup
Ruang makan bersama	+	++	+	++	+	++	++	++	Tertutup
Ruang cuci piring	+	++	+	+	++	+	++	+	Tertutup
Ruang manager	+	++	++	++	++	+	+	++	Tertutup
Ruang jendral menejer	+	++	++	++	+	+	++	++	Tertutup
Ruang kepala	+	+	++	++	+	++	++	+	Tertutup

bagian									
Ruang staf	+	++	++	+	++	+	++	++	Tertutup
Ruang super veser	+	++	++	++	+	++	++	++	Tertutup
Ruang ganti	+	++	++	++	+	++	++	++	Tertutup
Ruang control	+	++	++	+	++	+	++	++	Tertutup
Toilet	+	+	+	+	++	++	-	-	Tertutup
Janitor	+	+	+	+	++	+	-	-	Tertutup
Pantri	+	+	+	+	++	+	-	-	Tertutup
Ruang staf	+	+	++	+	+	+	+	++	Tertutup
Ruang kesehatan	++	++	+	+	++	++	+	++	Tertutup
Pos	+++	+++	++	++	+++	++	++	++	Tertutup
Ruang monitoring	++	+	++	++	-	+	++	+	Tertutup
Ruang genset	+	+	++	+	+	+	+	++	Tertutup
Ruang travo	+	+	++	+	+	+	+	+	Tertutup
Ruang pompa	++	+	++	++	-	+	++	+	Tertutup
Ruang penampungan air	+	+	++	+	+	+	+	++	Tertutup
Ruang sholat	++	++	+	+	++	++	+	++	Tertutup
Tempat wudhu	++	++	+	+	++	+	++	++	Tertutup
Toilet	++	++	+	+	++	+	++	++	Tertutup
Loket	+++	++	++	+	+	++	+	+	Tertutup
Ruang tunggu	++	+	++	+	+	++	+	+	Tertutup
Customer service	++	+	++	++	++	+++	++	++	Tertutup

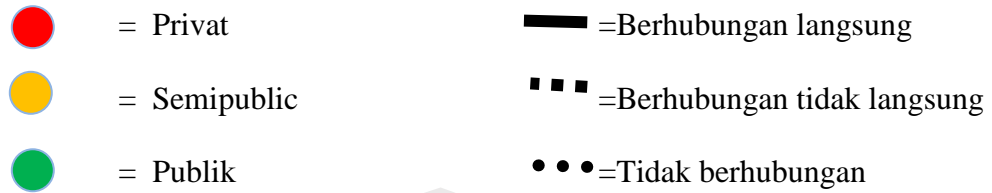
(Sumber : Analisis 2013)

4.1.8 Hubungan Antar Ruang

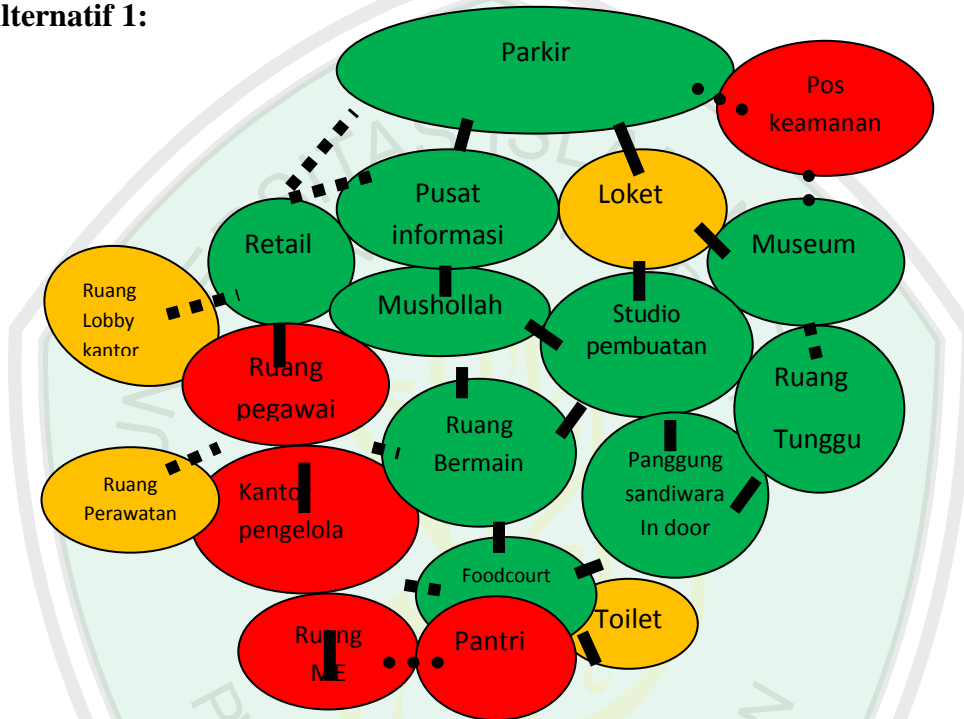
Diagram bubble berfungsi untuk mengetahui penzoningan ruang dalam Perancangan Pusat Permainan Tradisionlan Anak di Batu. Analisis ini juga dapat memperlihatkan kedekatan ruang ruang yang telah direncanakan.

Perancangan Wisatapermainan Tradisional Anak di Batu

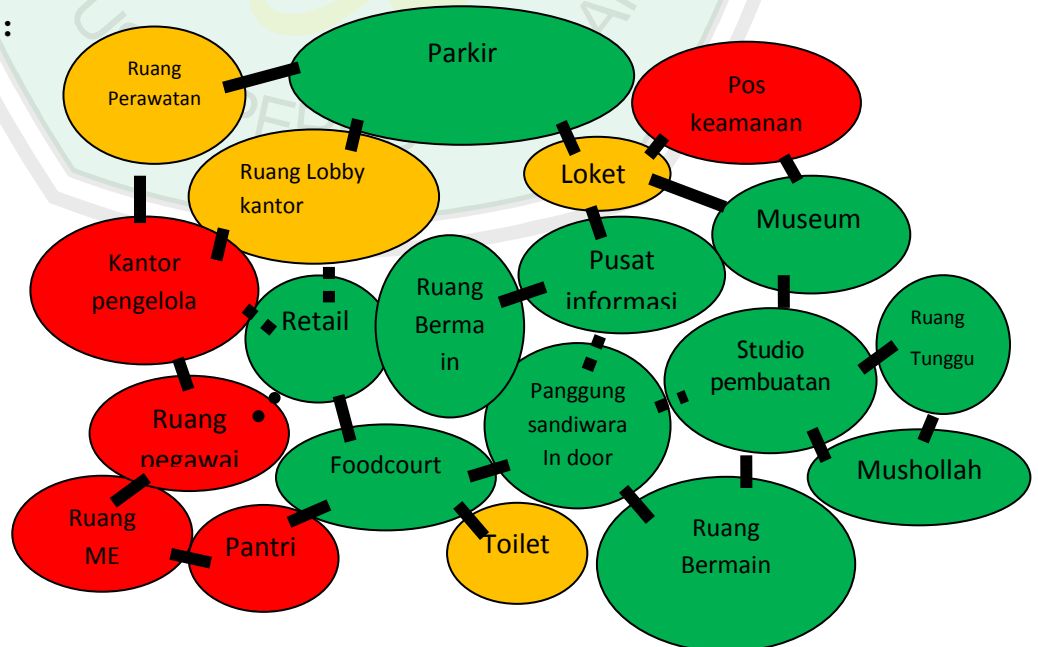
RahmadDekyZakaria _ 10660065



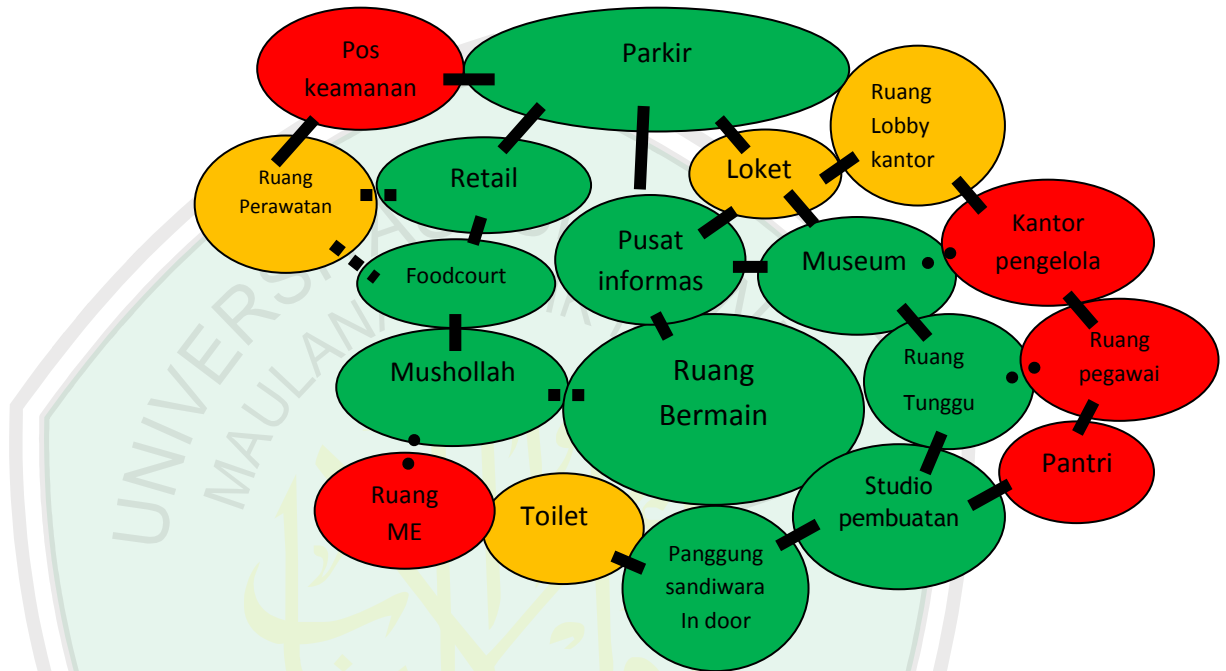
Alternatif 1:



Alternatif 2 :



Alternatif :



Gambar 4.1 Foto Kondisi Tapak
(Sumber : Analisis 2013)

4.2 Analisis Tapak

Analisis tapak merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk mengatasi masalah masalah yang terdapat pada tapak serta penyelesaiannya. Dalam analisi tapak juga dapat menjadi langkah untuk menyesuaikan beberapa aspek yaitu antara aspek keilmuan arsitektur yang berupa tema perancangan, objek perancangan yang akan di rancang dan lokasi tapak.

4.2.1 Alasan Pemilihan Tapak

Kota Batu merupakan salah satu kota pariwisata yang terdapat di wilayah Jawa Timur, Dimana kota tersebut berpotensi untuk menjadi tujuan masyarakat untuk berwisata di kota Batu, terutama pada wilayah desa oro-oro ombo yang telah direncanakan oleh dinas tata kota batu sebagai daerah wisata buatan sekaligus daerah penginapan dimana tertera di perda 7 tahun 2011 mengenai RTRW (Rencana Tata Ruang Wilayah) Kota Batu.

Dalam Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Batu Tahun 2010-2030 desa oro-oro ombo, termasuk dalam wilayah BWK I dimana mempunyai fungsi utama sebagai wilayah pengembangan pusat pemerintahan kota, pengembangan kawasan kegiatan perdagangan dan jasa modern, kawasan pengembangan kegiatan pariwisata dan jasa penunjang akomodasi wisata serta kawasan pendidikan menengah. Pada desa oro-oro ombo khususnya ditetapkan sebagai pusat lingkungan berfungsi sebagai pusat pemerintahan skala desa, pusat perdagangan pendukung pariwisata dan pusat kegiatan wisata modern dilengkapi dengan kawasan perdagangan pendukung pusat pariwisata buatan, jasa pendukung pariwisata Tapak merupakan daerah wisata dimana terdapat beberapa penginapan yang tersebar di daerah tersebut, hal ini bertujuan mendukung aktifitas wisatawan yang hendak menginap pada area tersebut. Selain itu terdapat beberapa perumahan yang ada di sekitar area tapak.

Lokasi tapak terdapat di belakang area Batu Night spektakuler. Dilewati jalan panderman yang membentang dari arah timur ke barat. Selain itu akses menuju jalan panderman tergolong mudah terlihat, sehingga para wisatawan dapat mudah untuk mengetahui lokasi wisata permainan tradisional maupun jalan panderman.

Tapak merupakan daerah yang tergolong subur untuk ditanami tumbuh-tumbuhan. Hal ini berpotensi untuk memperbanyak daerah hijau dan menimbulkan kesan nyaman dan segar pada daerah tersebut. selain itu daerah ini dapat dijadikan lokasi.

a. Potensi tapak

Lokasi tapak merupakan daerah yang berkontur dimana air hujan maupun air limbah manusia lebih mudah di mengalir.Tapak memiliki saluran drainase yang cukup besar pada sisi utara tapak. Selain dalam hal utilitas air tapak memiliki potensi dalam halview (pemandangan) yang memperlihatkan daerah pegunungan yang hijau.

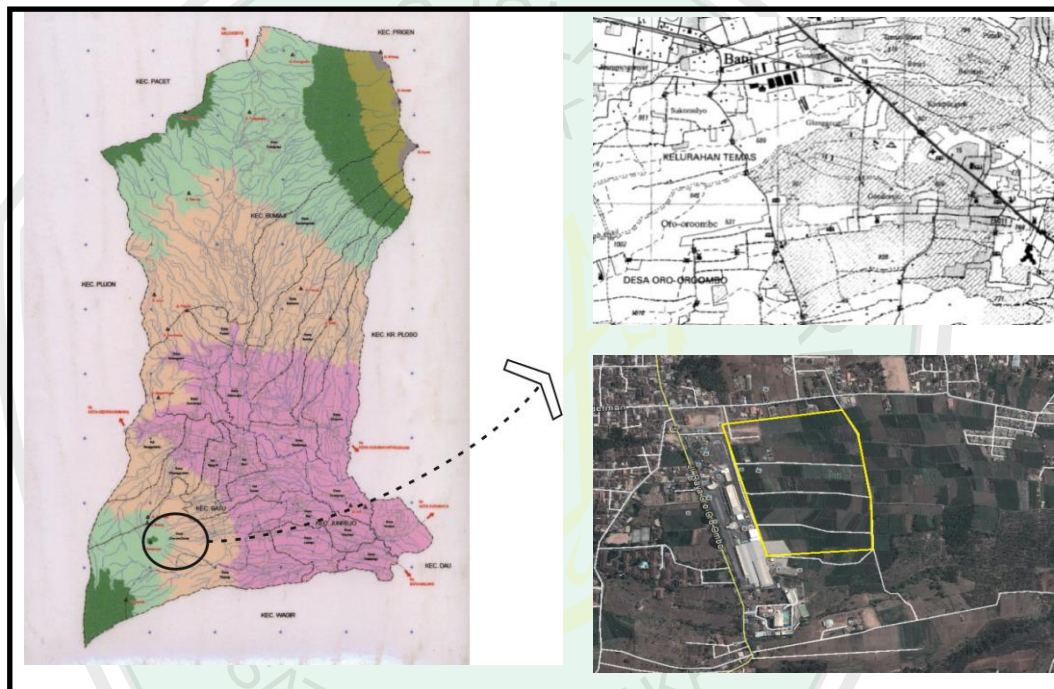


Gambar 4.1 Foto Kondisi Tapak
(sumber :Dokumentasi pribadi)

Selain itu lokasi tapak memiliki akses jalan yang mengelilingi tapak hal ini dapat mempermudah akses masuk dari segala arah baik dari sisi utara, sisi selatan, sisi timur serta dari sisi barat.

4.2.2 Lokasi dan Ukuran Tapak

Lokasi berada di jl panderman, Desa oro-oro ombo kec. Batu Kota Batu



Gambar 4.2 Peta Kota Batu
(sumber :Dinas Kota Batu)

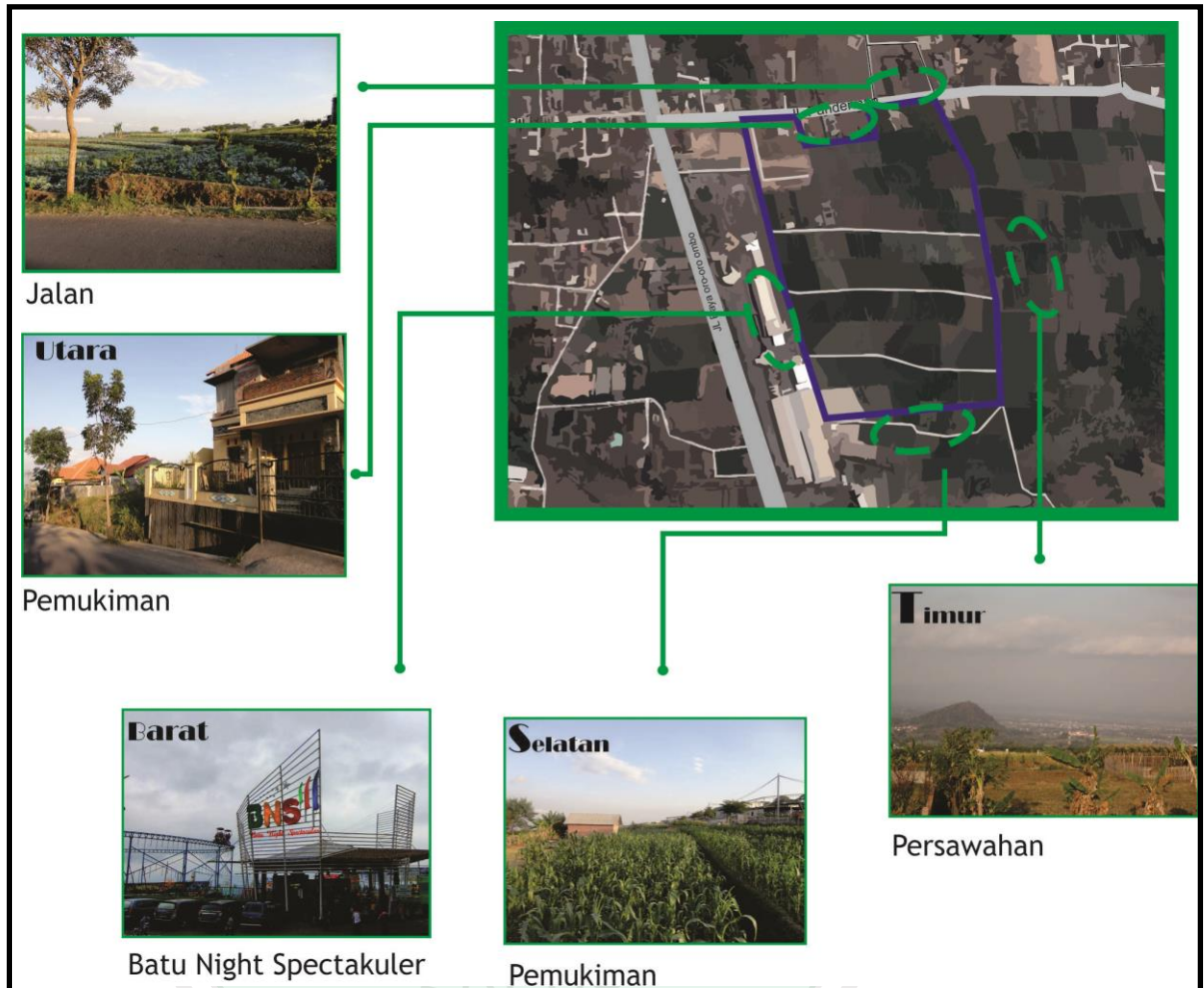
Lokasi tapak dalam perancangan pusat permainan tradisional anak di batu merupakan daerah yang termasuk BWK I, dimana lingkungan BWK I dijadikan sebagai daerah wisata dalam hal wisata buatan yang tertera pada perda7 tahun 2011 mengenai RTRW (Rencana Tata Ruang Wilayah) Kota Batu. Memiliki luas tapak 135000 m²



Gambar 4.3 Bentuk tapak
(sumber :Dinas Kota Batu)

4.2.3 Kondisi Eksisting Batas, Bentuk.

Data kondisi tapak berguna untuk melihat kondisi yang ada ditapak baik kelebihan maupun kekurangan yang terdapat pada tapak. Hai ini meliputi lingkungan sekitar tapak, bentuk fisik tapak, kondisi kontur tapak, batas-batas tapak. Data eksisting tapak tersebut merupakan data utama yang di pergunakan dalam proses perancangan selanjutnya yaitu proses analisis tapak.



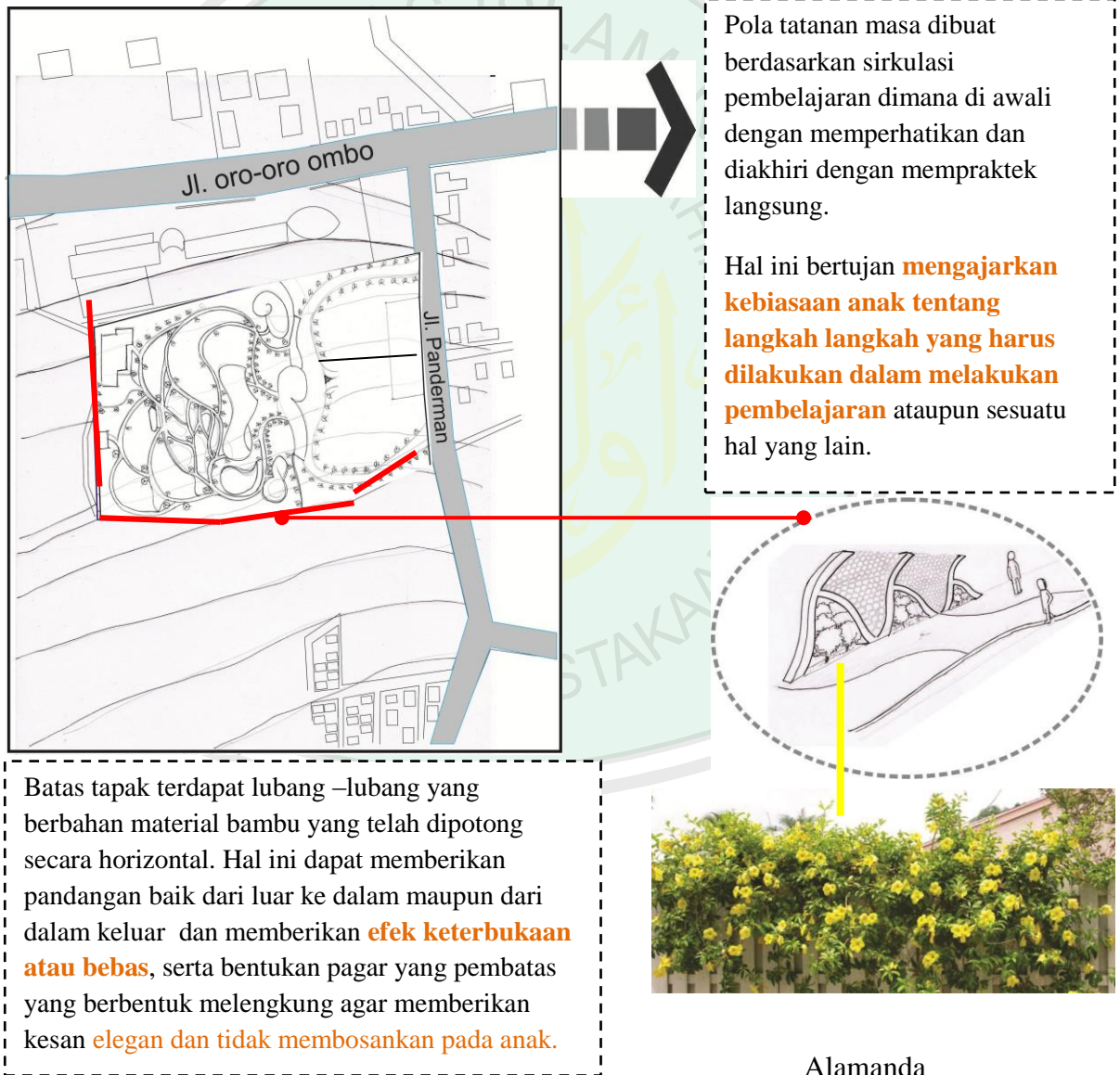
Gambar 4.4 Batasan Tapak
(sumber :Dinas Kota Batu)

Dari gambar Gambar 4.4 terlihat bahwa Tapak dibatasi oleh beberapa bangunan serta persawahan yang mengelilinginya antara lain, pada Sisi utara dibatasi oleh 2 macam objek yaitu pemukiman warga dan jalan raya. Pada sisi barat dibatasi

oleh objek wisata yaitu Batu Night Spectajuler. Pada sisi selatan dan sisi timur dibatasi oleh area persawahan.

A. Analisis Batas, bentuk tapak

Alternatif 1

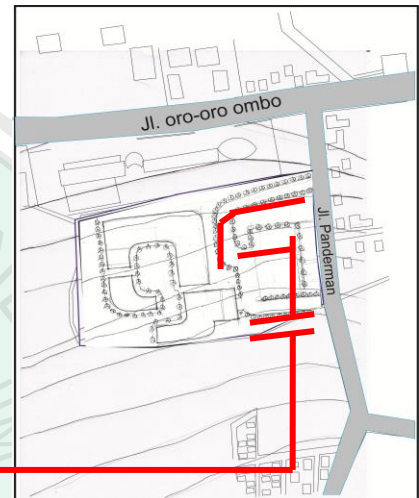
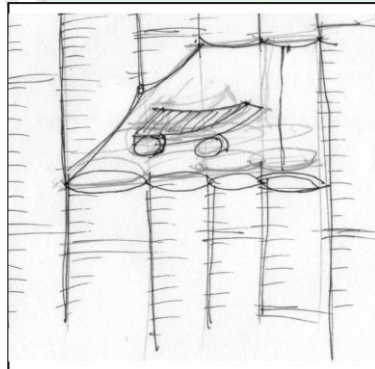
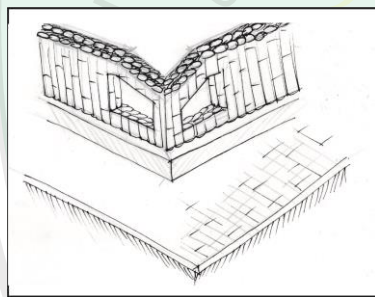


Gambar 4.5 Analisis 1 Batas dan Bentuk Tapak
(sumber :Analisis 2013)

Alternatif 2

Pola tatanan disesuaikan dengan **sifat aktifitas dinama setiap aktifitas memiliki perilaku yang berbeda-beda** sesuai dengan jenis aktifitas yang dilakukan.

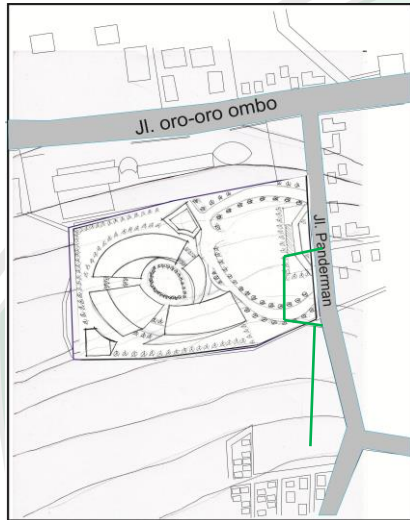
Pola tersebut berdasarkan sifat permainan. **baik aktif, pasif dan berkelompok ataupun individu.**



Pemberian pagar berupa bambu yang yang disusun rapi memberikan kesan alami. Pada bagian yang lubang berfungsi sebagai tempat display alat permainan tradisional. **Hal ini bertujuan dapat mempublikasikan alat permainan tradisional serta memberi wawasan** pada setiap para pengunjung, selain itu **tinggi pagar memberikan kesan terbuka**

Gambar 4.6 Analisis 2 Batas dan Bentuk Tapak
(sumber : Analisis 2013)

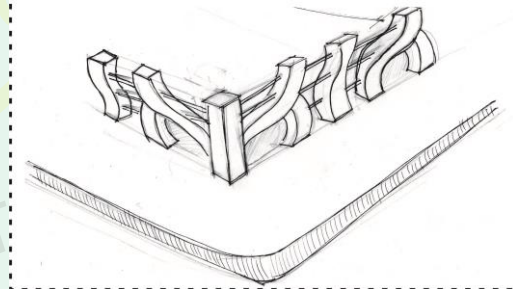
Alternatif 3



Pola tatanan masa dibuat **melengkung dengan berpusat pada satu titik tengah** yang dijadikan sebagai pemotong antar bangunan namun dihubungkan dengan sebuah selasar.

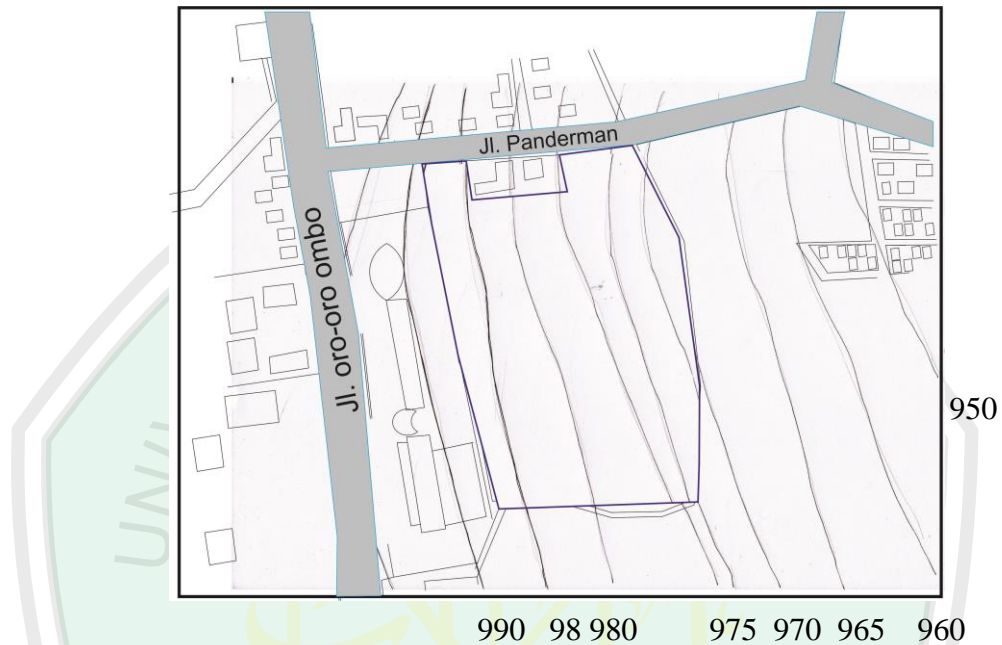
Hal ini bertujuan **memfokuskan** para pengunjung untuk mengamati aktifitas permainan yang sebagian besar berada di bagian tengah.

Bentukan pagar menyerupai bentukan bangunan dimana memiliki bentukan dasar lengkung. Bentuk ini memberikan **keluasan pandangan kepada pengunjung yang akan berwisata** ataupun masyarakat yang hendak melewati wisata permainan tradisional.



Gambar 4.7 Analisis 3 Batas dan Bentuk Tapak
(sumber : Analisis 2013)

4.2.4 Kontur Tapak



Gambar 4.8 Eksisting kontur
(sumber : Analisis 2013)

Lokasi merupakan daerah pegunungan dimana memiliki beberapa ketinggian kontur antara lain mulai dari 975 sampai dengan 985. Daerah berkontur memiliki karakteristik yang berbeda dimana dapat mempengaruhi beberapa hal antara lain:

1. Cahaya matahari

Kemiringan serta bayangan yang di timbulkan pada sisi barat dan sisi timur berbeda dikarenakan memiliki ketinggian yang berbeda yang berdampak pada pembayangan terhadap cahaya matahari.

2. Angin

Angin dari kontur terendah akan mengalami penyatuan dengan angin yang berada di kontur lebih tinggi yang mengakibatkan semakin kencang angin yang berhembus

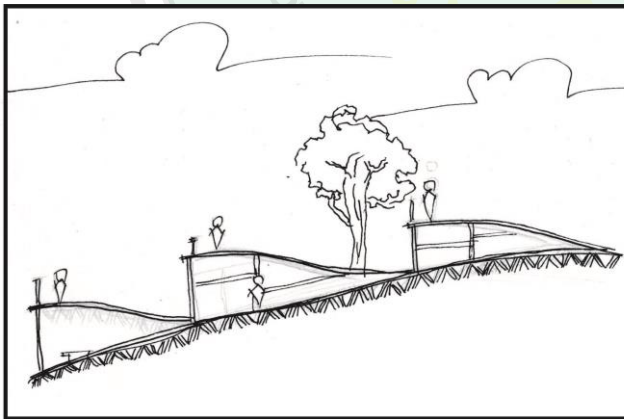
3. Sirkulasi

Sirkulasi pencapaian memiliki penyesuaian terhadap kontur berupa ramdan tangga.

4. View

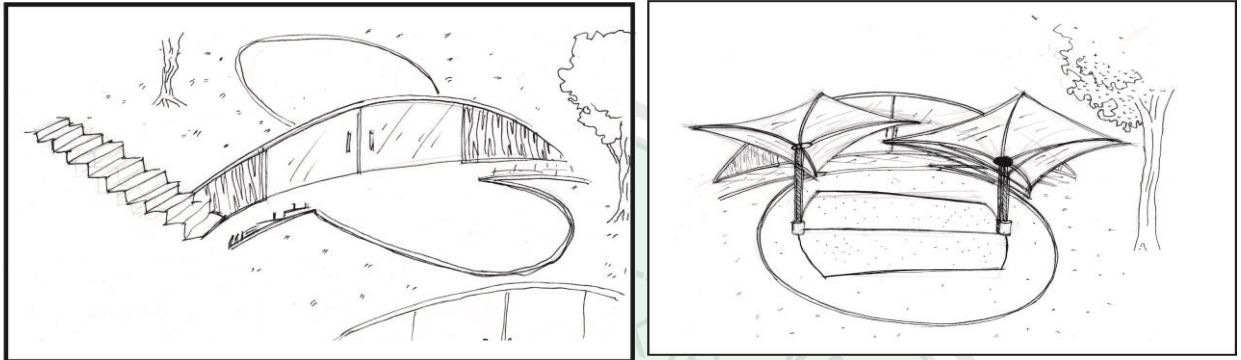
View dari arah barat ke tapak lebih jelas sedangkan dari timur kurang terlihat dikarenakan tertutup objek BNS serta memiliki kontur yang lebih tinggi.

Alternatif 1



Kontur pada tapak dimanfaatkan sebagai bangunan dimana pada bagian atas bangunan dapat dimanfaatkan sebagai ruang bermain maupun ruang tunggu. Hal ini merupakan salah satu cara yang dilakukan untuk memberikan **keluasan pandangan kepada para pengunjung khususnya orang tua yang mengawasi kegiatan anak mereka.**

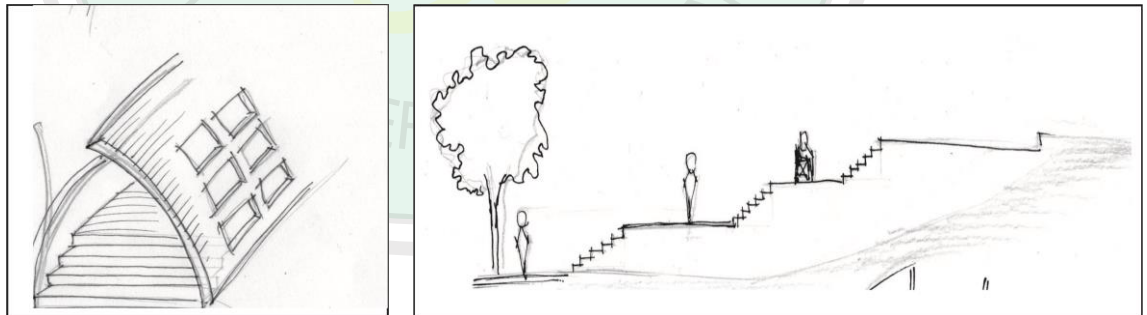
Selain itu para anak juga dapat mudah menemukan orang tua mereka ketika selesai bermain. Pada bagian dasar dipergunakan sebagai restoran dimana pengunjung dapat mudah membeli makanan .



Pemberian tangga secara berkala untuk mengurangi rasa capek ketika pengunjung hendak naik maupun turun. Serta pada lokasi tempat bermain out door diberikan peneduh yang juga berfungsi sebagai tiang benteng dalam permainan bentengan. peneduh tersebut memancing agar para pengunjung memilih permainan tersebut dengan pemikiran aman dan nyaman serta menumbuhkan sifat tangkas untuk menentukan suatu pilihan

Gambar 4.9 Analisis 1 Kontur
(sumber : Analisis 2013)

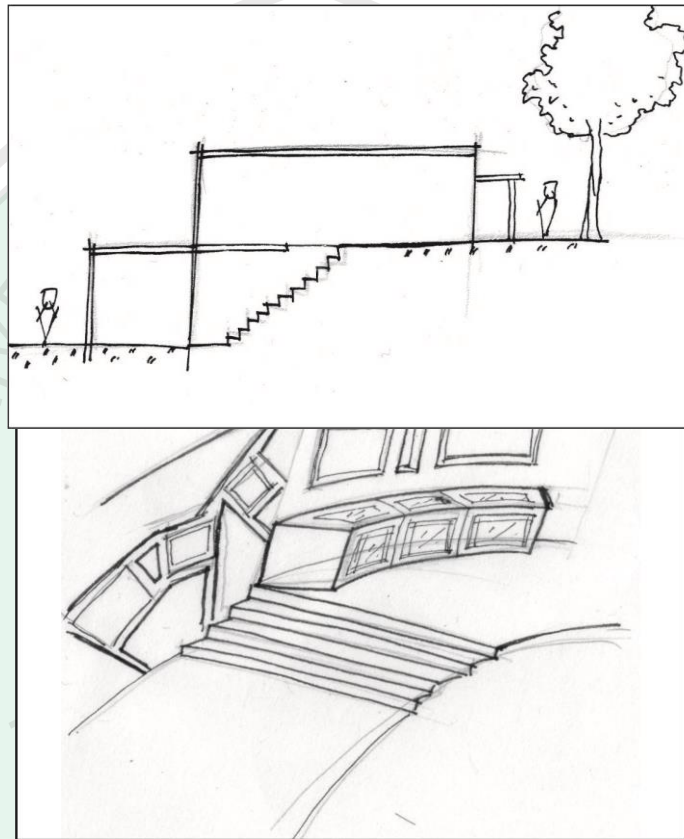
Alternatif 2



Pemberian tangga secara berkala untuk mengurangi rasa capek ketika pengunjung hendak naik maupun turun. Serta pada dinding pembatas diberi lubang yang dilapisi kaca tembus dimana terdapat gambar foto secara transparan. Hal ini memberikan identitas lokasi serta wawasan tentang permainan tradisional .

Gambar 4.10 Analisis 2 Kontur
(sumber :Analisis 2013)

Alternatif 3

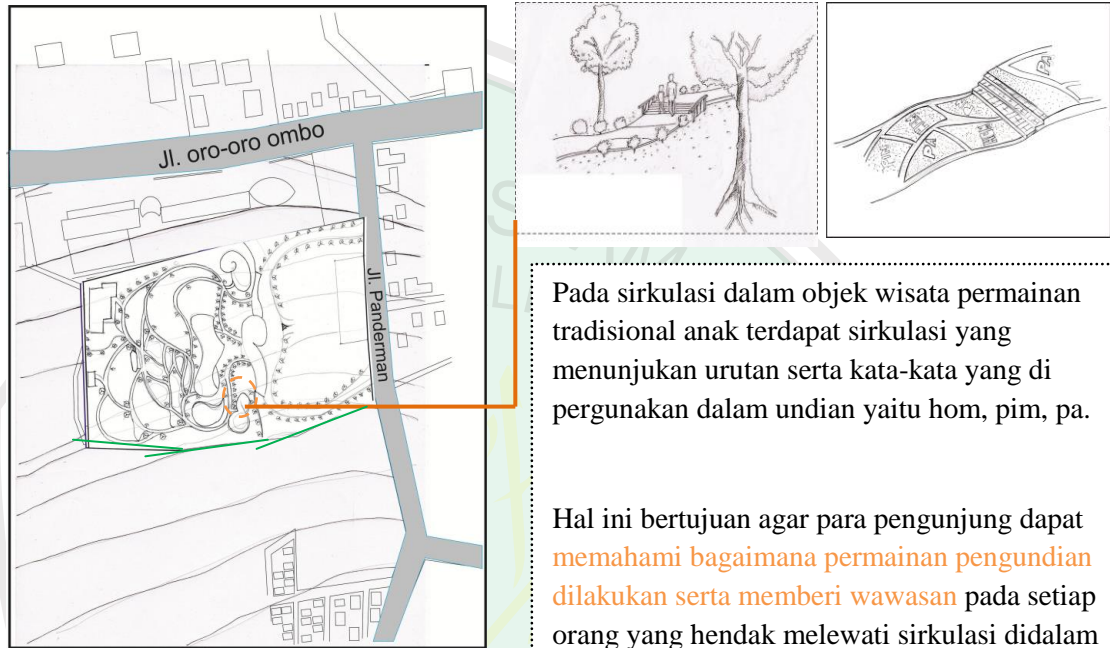


Bangunan dimanfaatkan sebagai penghubung antara kontur yang tinggi ke kontur yang lebih rendah hal ini bertujuan mengurangi perasaan membosankan ketika menuruni tangga karena pada bangunan tersebut di lengkapi koleksi yang ditata ketika pengunjung menuruni anak tangga .Hal ini mengurangi perasaan letih kesadaran ketika para pengunjung hendak naik maupun menuruni ketinggian kontur.

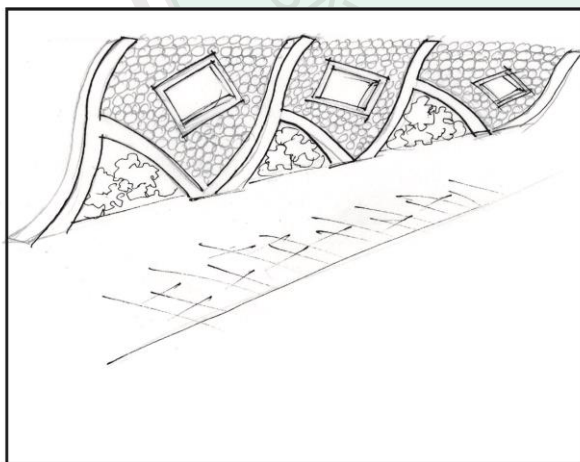
Gambar 4.11 Analisis 3 Kontur
(sumber :Analisis 2013)

B. Aksesibilitas

Alternatif 1

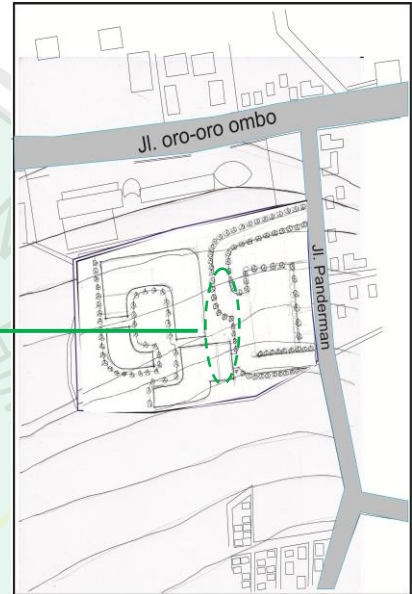
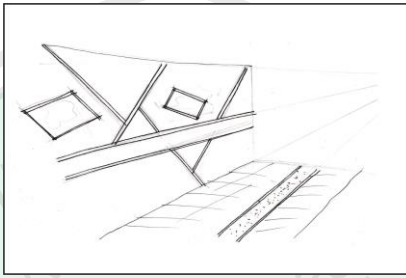
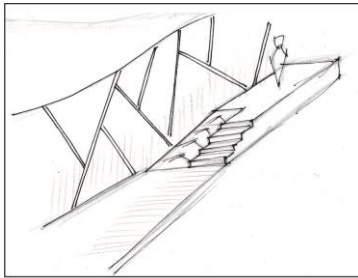


Gambar 4.12 Analisis 1 Akseibilitas
(sumber :Analisis 2013)

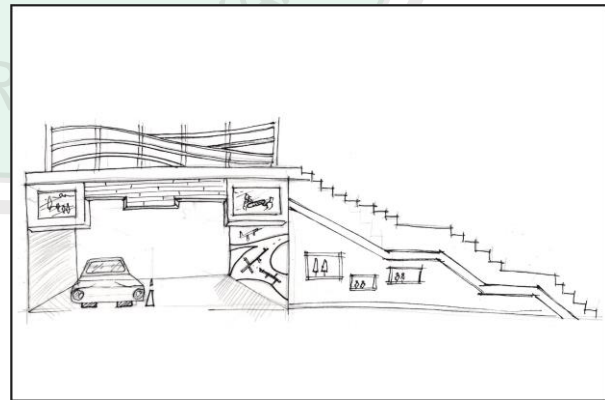
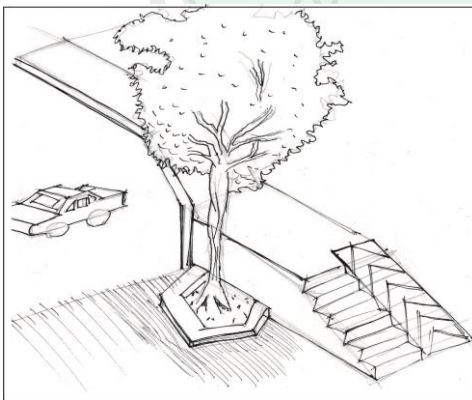


Gambar 4.13 Analisis 2 Akseibilitas
(sumber :Analisis 2013)

Alternatif 2



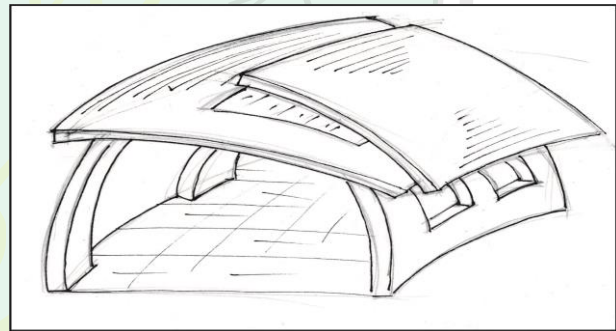
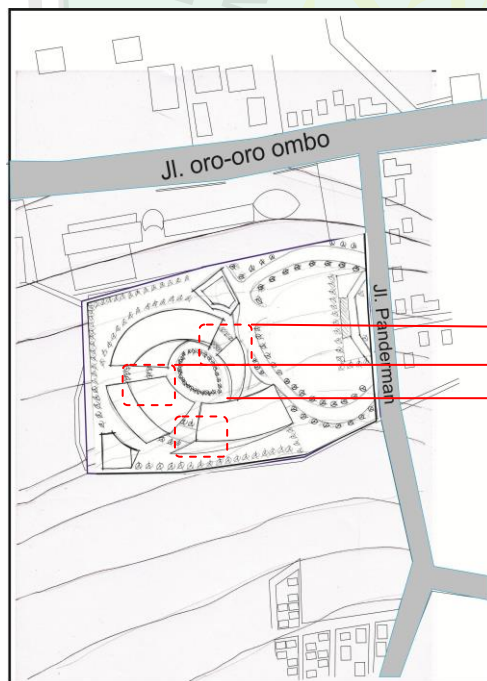
Pada area sirkulasi luar wisata terdapat beberapa anak tangga dinama dan ram yang dipergunakan bagi pengunjung yang memiliki cacat fisik dan lantai tekstur untuk tuna netra. Selain itu terdapat jembatan penyebrangan yang menghubungkan antara tempat parkir dan tempat wisata. Hal ini bertujuan memberikan rasa aman pada para pengunjung yang hendak menuju lokasi wisata. Para pengguna kebanyakan adalah anak-anak dimana mereka memiliki sifat tidak berfikir panjang dan gegabah. Dan juga pada dinding bangunan terdapat foyo alat permainan tradisional



Gambar 4.14 Analisis 3 Akseibilitas
(sumber : Analisis 2013)

Kendaraan bermotor melewati jembatan penyebrangan.Hal tersebut juga menjadi solusi bagi sirkulasi kendaraan bermotor mengenai ketinggian kontur yang berbeda.Selain itu **menghindarkan anak dari aktifitas yang membahayakan anak** tersebut dikarenakan anak memiliki sifat yang terlalu berani tanpa mempertmbangkan logikanya. Selain itu pada bagian langit-langit jembata terdapat layar lcd yang menontankan video permainan tradisional di

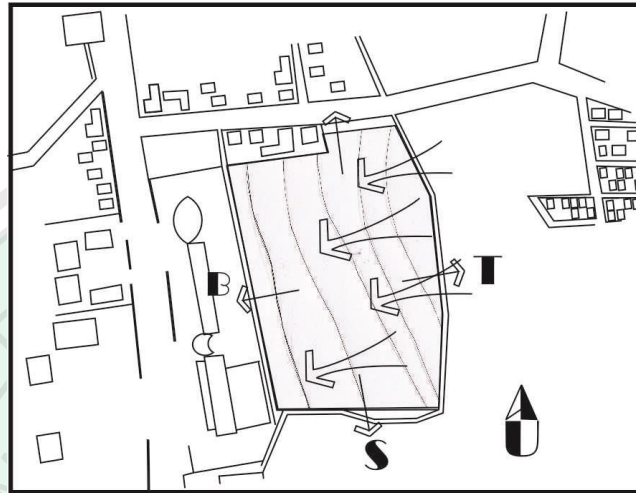
Alternatif 3



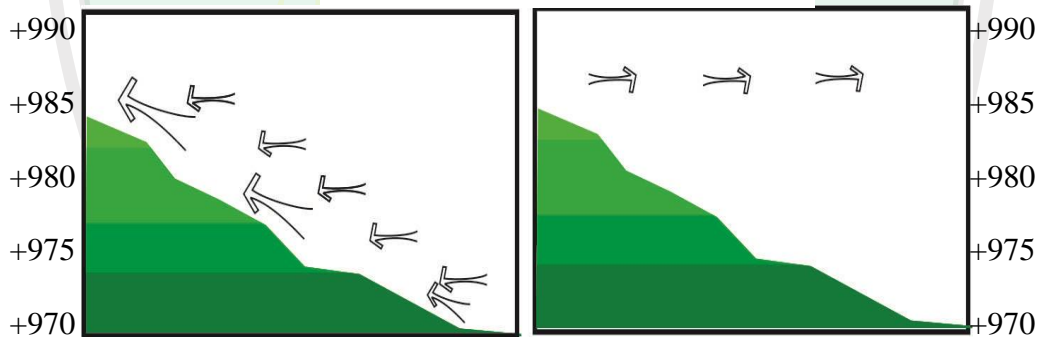
Adanya selasar yang menghubungkan beberapa bangunan yang terpisah.Hal agar mempermudah pengunjung untuk bermobilitasi.Selasar bersifat terbuka.Selain itu selasar bertujuan untuk **melindungi para pengujung dari sinar matahari langsung** ataupun hujan ketika terjadi hujan yang **memiliki mobilitas yang besar salah satunya anak-anak**. Selain itu pada bagian tertentu terdapat **lubang dinding berguna untuk menampilkan display alat permainan tradisional**.

Gambar 4.15 Analisis 3 Akseibilitas
(sumber :Analisis 2013)

4.2.5 kondisi eksisting angin



Gambar 4.16 Eksisting Arah Angin
(sumber : Analisis 2013)



Gambar 4.17 Eksisting Angin
(sumber : Analisis 2013)

Tapak merupakan daerah berkontur dimana arah angin lebih dominan dari bawah ke atas atau dari sisi timur menuju ke arah barat.hal ini di akibatkan karena angin yang berasal dari timur menuju barat saling bertemuang satu sama sehingga semakin keatas semakin besar pula angin yang di hasilkan.

Alternatif 1



Pada bangunan diberikan shading yang berada di atap yang nantinya akan di arahkan menuju permukaan bangunan .hal ini dapat memberikan rasa nyaman pada anak yang hendak bermain sehingga anak merasa nyaman .

Gambar 4.18 Alternatif 1 Angin
(sumber : Analisis 2013)

Alternatif 2

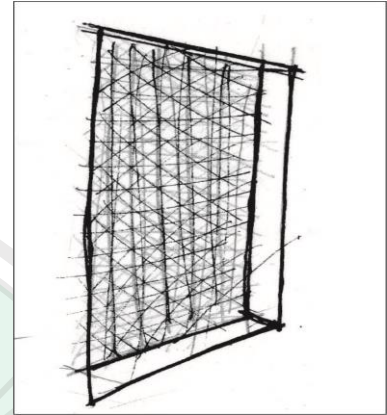
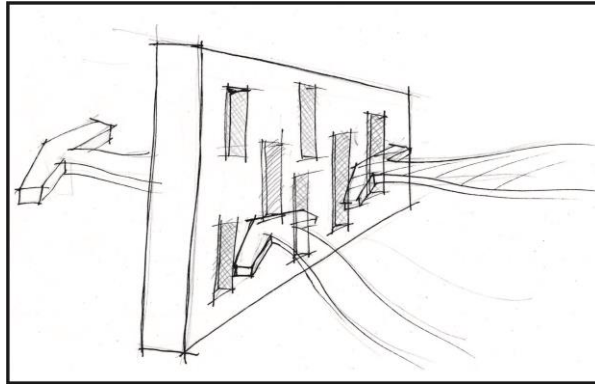
Pohon merupakan material penghambat laju angin terbaik. selain itu pohon memberikan efek alami, segar dan memiliki sifat terbuka dimana dapat memberikan pada sejuk serta alami. Angin yang berhembus dari timur ke barat akan diredam oleh pohon-pohon yang ada di area wisata.

Hal ini dapat mengontrol angin yang masuk dalam tapak sehingga menghasilkan laju angin yang sesuai.



Gambar 4.19 Alternatif 2 Angin
(sumber : Analisis 2013)

Alternatif 3

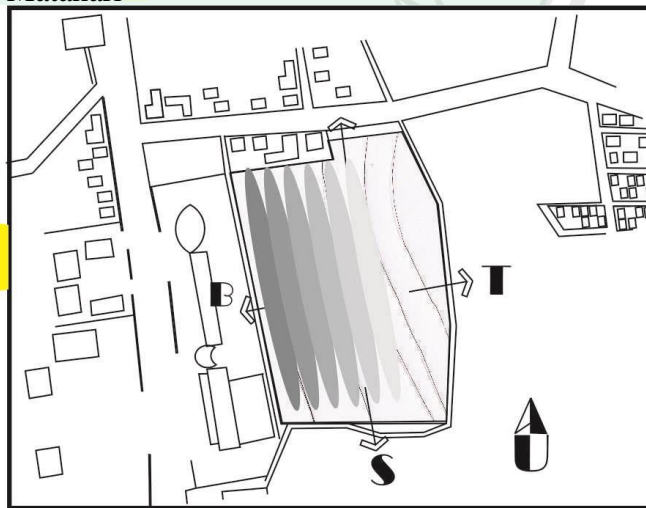


Pada dinding bangunan terdapat lubang-lubang angin yang dapat memasukan angin serta cahaya kedalam gedung. Dimana hal ini akan terlihat seperti pendingin ruangan yang brbentuk balok. Selain itu bentukan ini dapat memberikan kesan tidak terlalu tertutup hal ini berhubungan degan psikologi anak dimana anak-anak memiliki sifat tidak suka di paksa ataupun tertekan.

Pada bentukan-bentukan shading yang terdapat pada bangunan adanya material yang berfungsi sebagai penyaring udara yang akan masuk kedalam ruangan. Hal ini bertujuan memberikan kenyamanan bagi para pengunjung yang ada di dalamnya selain itu menghindarkan penyakit bagi para bengunjung ketika bermain.

Gambar 4.20 Alternatif 3 Angin
(sumber :Analisis 2013)

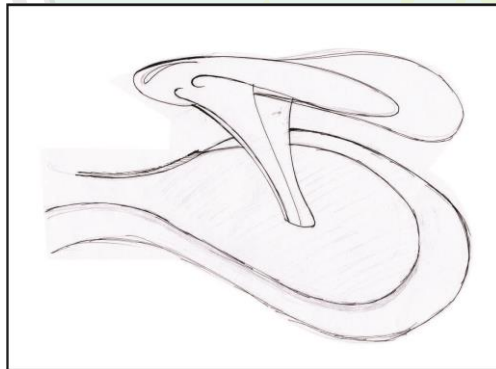
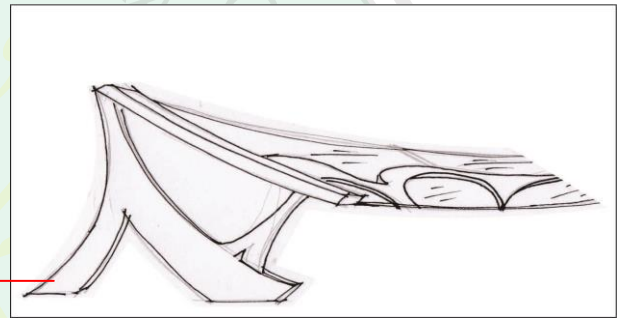
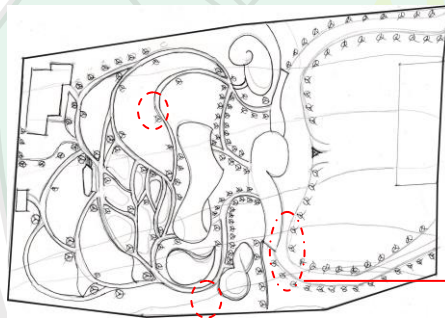
4.2.5 Kondisi Eksisting Matanari



Gambar 4.21 kondisi Eksisting Matahari
(sumber :Analisis 2013)

Pada jam 6 sampai jam 2 siang tapak mendapatkan penyinaran secara menyeluruh dan maksimal, namun pada jam 2 sampai jam 5.30 bagian barat tapak kurang mendapatkan cahaya dikarenakan terhalangi oleh kontur tapak. hal ini membuktikan bahwa intensitas sinar yang perlu di kontrol pada pagi sampai siang dan pada siang sampai sore tapak memerlukan bantuan cahaya khususnya pada sisi barat.

Alternatif 1

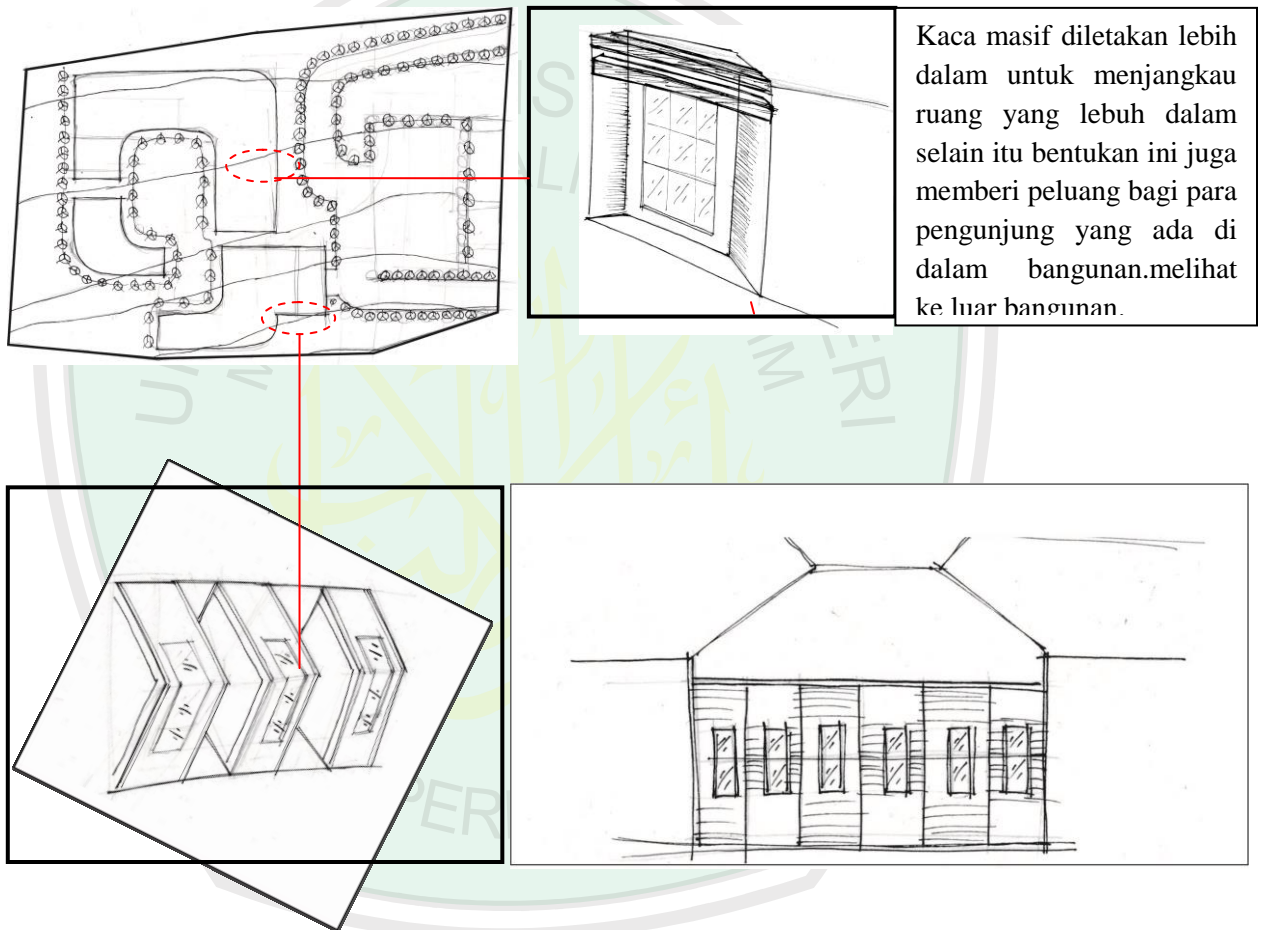


Pada atap diberikan sky light guna memasukan cahaya dari matahari menuju ke dasar tapak dan dari dasar tapak memiliki pencahayaan yang cukup dan aman untuk adanya aktifitas. hal ini bertujuan untuk menghindari cahaya matahari langsung yang ada, dimana anak tidak memikirkan akibat dari sengatan matahari secara langsung selain itu dapat memberikan persepsi aman pada orang tua ketika anak mereka bermain .

Pada area out door diberikanya pos-pos peristirahatan pada setiap wahana yang ada yang berguna sebagai ruang tunggu orang tua dan tempat peristirahatan.hal ini bersifat terbuka untuk menghasikan pandangan yang luas.

Gambar 4.22 Analisis 1 Matahari
(sumber :Analisis 2013)

Alternatif 2

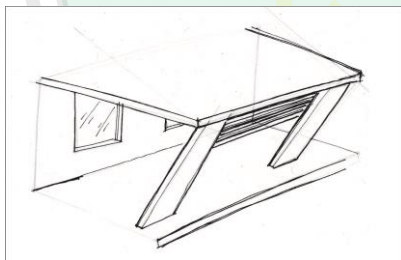
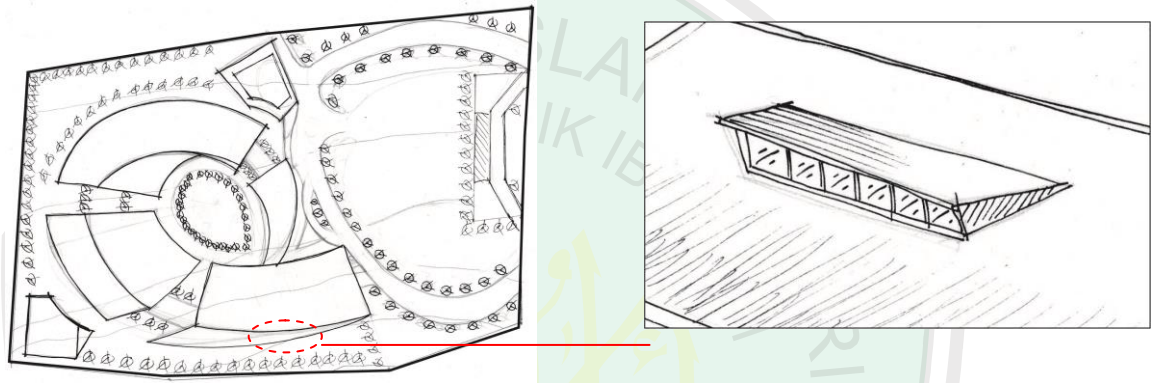


Kaca masif diletakan lebih dalam untuk menjangkau ruang yang lebu dalam selain itu bentukan ini juga memberi peluang bagi para pengunjung yang ada di dalam bangunan.melihat ke luar bangunan.

Pada dinding bangunan terdapat kaca yang disusun secara berbaris guna mengontrol cahaya yang masuk dalam bangunan.Bentukan dapat memasukan cahaya lebih dalam dari jendela yang di susun secara mendatar. **Memberikan fariasi bentuk untuk mengurangi kesan membosakan .**

Gambar 4.23 Analisis 2 Matahari
(sumber :Analisis 2013)

Alternatif 3



hal ini dapat mengurangi dampak terkena cahaya matahari langsung oleh anak dimana anak merupakan individu yang memiliki mobilitas yang tinggi .

Untuk sisi barat dan sisi timur diberikan cantilever guna menghindari cahaya matahari pada jam 8 sampai dengan jam 3. Dikarenakan pada jam tersebut mengandung ultraviolet yang dapat menyakiti kulit anak .

Bukaan cahaya terletak di atas atap yang dapat menjadikan seluruh ruangan mendapatkan cahaya matahari secara tidak langsung.

Gambar 4.24 Analisis 3 Matahari
(sumber : Analisis 2013)

4.2.7 kondisi vegetasi



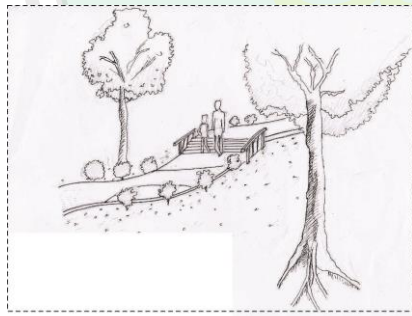
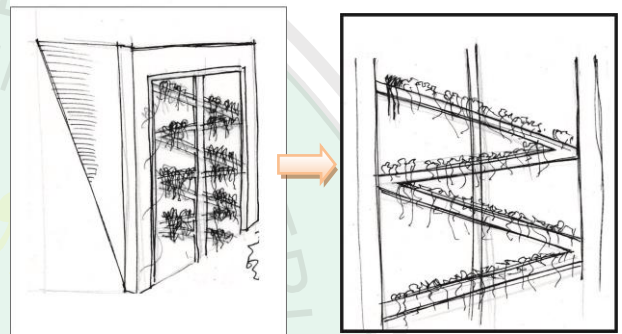
Gambar 4.25 Kondisi Eksisting Vegetasi
(sumber :Analisis 2013)

Vegetasi yang terdapat pada area tapak merupakan tanaman sayur- sayuran dimana tapak tersebut memiliki fungsi awal sebagai lahan pertanian.Maka dari lokasi tapak merupakan daerah yang tergolong memiliki kesuburan yang sangat tinggi namun pada tapak yang berbatasan langsung dengan jalan panderman, terdapat beberapa pohon yang tumbuh pada perbatasan tapak pusat permainan tradisional anak.

Alternatif 1



Pemberian vertical garden yang diletakan pada dinding bangunan. Vertikal garden ini juga dapt berfungsi sebagai fentilasi udara. Vegetasi berupa tanaman rambat.

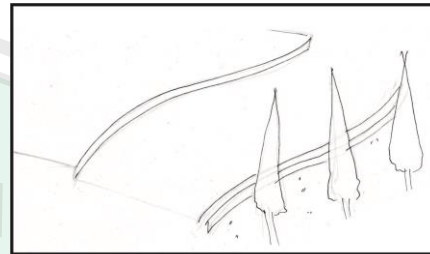
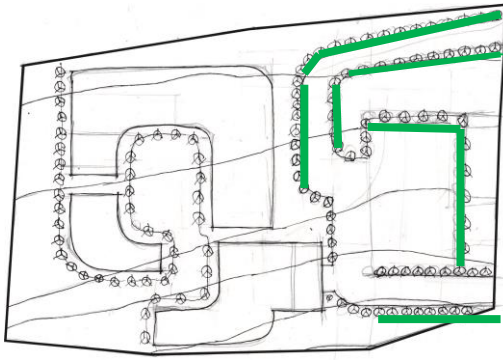


Peberian vegetasi pohon angšana guna memberikan area bayangan padapada area sirkulasi wisata.

Hal ini dapat **menambah kenyamanan** ketika para pengunjung menggunakan area sirkulasi tersebut.

Gambar 4.26 Analisis 1 Vegetasi
(sumber :Analisis 2013)

Alternatif 2



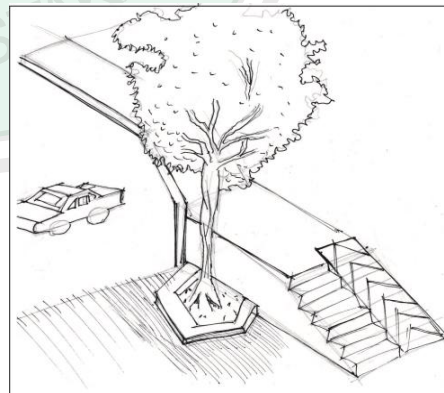
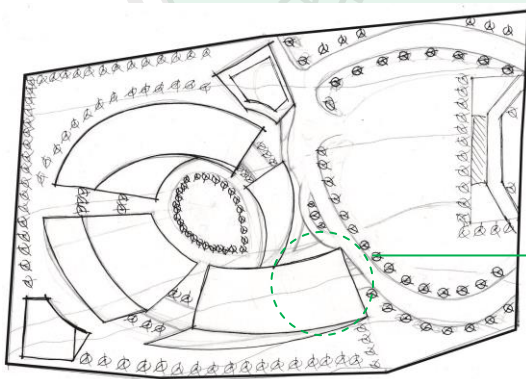
Cemara

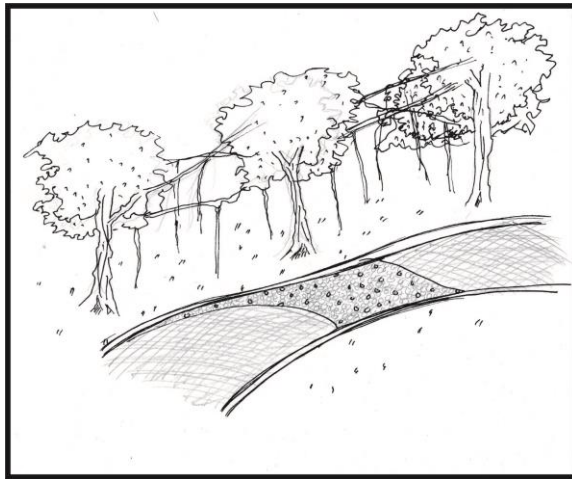
b. Kondisi lingkungan

Adanya Pohon cemara yang ditanam sesuai dengan sirkulasi jalan kendaraan dimana juga dapat berfungsi sebagai pembatas secara alami. Hal ini dapat memudahkan para pengunjung ketika mereka hendak menuju kesuatu tempat .

Gambar 4.27 Analisis 2 Vegetasi
(sumber : Analisis 2013)

Alternatif 3





Peberian vegetasi pohon mahoni guna memberikan area bayangan padapada area sirkulasi wisata dengan ditambahi daun pohon yang terdapat serabut akar di bagian atas

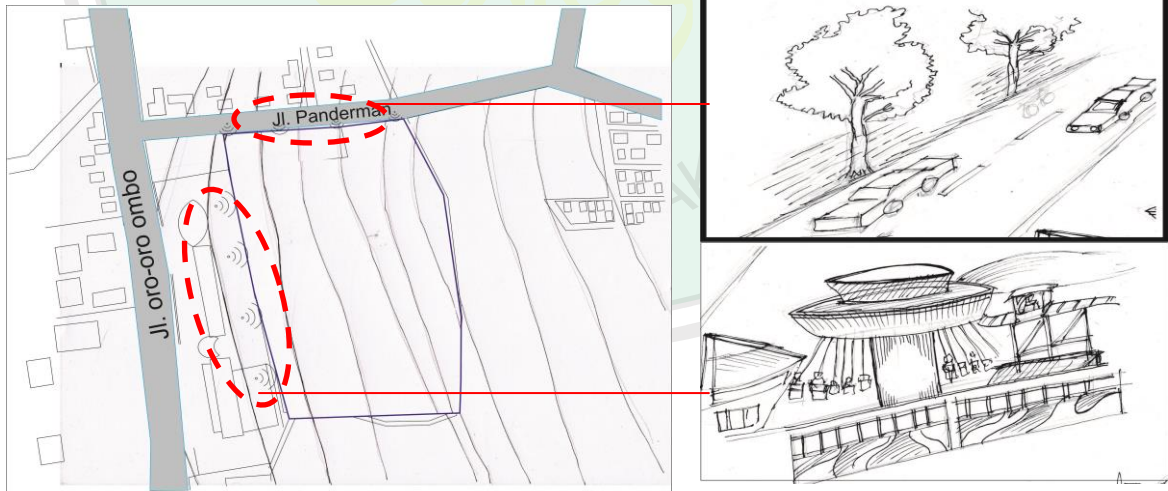
Hal ini dapat **menambah kenyamanan** ketika para pengunjung menggunakan area sirkulasi serta menimbulkan **daya imajinasi bagi anak** ketika melihat vegetasi tersebut tersebut.Pohon Mahoni



Pohon mahoni

Gambar 4.28 Analisis 3 Vegetasi (sumber :Analisis 2013)

4.2.8 Kondisi Eksisting Kebisingan



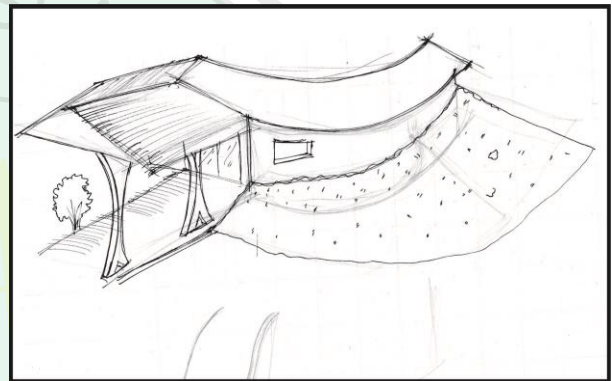
Gambar 4.29 Konsisi Eksisting kebisingan (sumber :Analisis 2013)

Kebisingan didominasi dari dua arah yang yaitu pada arah utara yang diakibatkan aktifitas kendaraan bermotor, serta pada sisi barat yang di aibatkan oleh aktifitas wisata pada BATu Night Spektakuler.

Alternatif 1

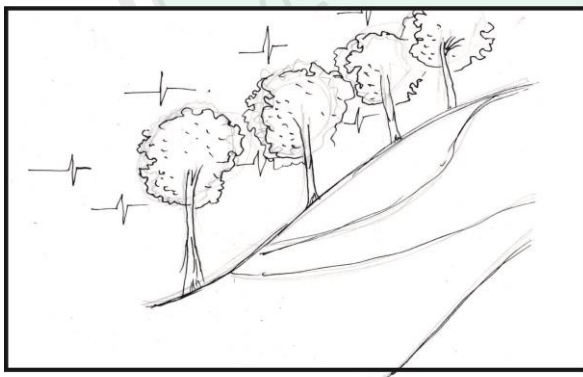
Pada altrnatif ini dinding bangunan tertutupi oleh tanah yang ditinggikan oleh karena tanah merupakan salah satu peredam kebisingan yang baik.

Hal ini bertujuan untuk **memperluas pandangan** para pengunjung serta sebagai solusi dari perbedaan ketinggian kontur .



Gambar 4.30 Analisis 1 kebisingan
(sumber :Analisis 2013)

Alternatif 2

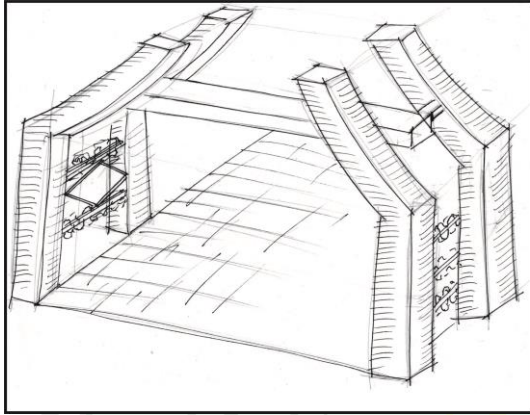


Pemberia pohon pada area wisata permainan tradisional sebagai penganti sekaligus penentralisir dari suara kendaraan bermotor ataupun polusi suara yang lainya.

Suara **gemirih pohon dapat merilekskan seseorang dan menenangkan pikiran**.Hal ini menjadikan para pengunjung dapat menikmati keindahan suara alam yang telah diberikan sang pencipta .

Gambar 4.31 Analisis 2 kebisingan
(sumber :Analisis 2013)

Alternatif 3



Pemberuan selasar yang berfungsi untuk mengurangi intensitas kebisingan serta di tumbuh-tumbuhan rambat yang menjalar si setiap ruang yang kosong.

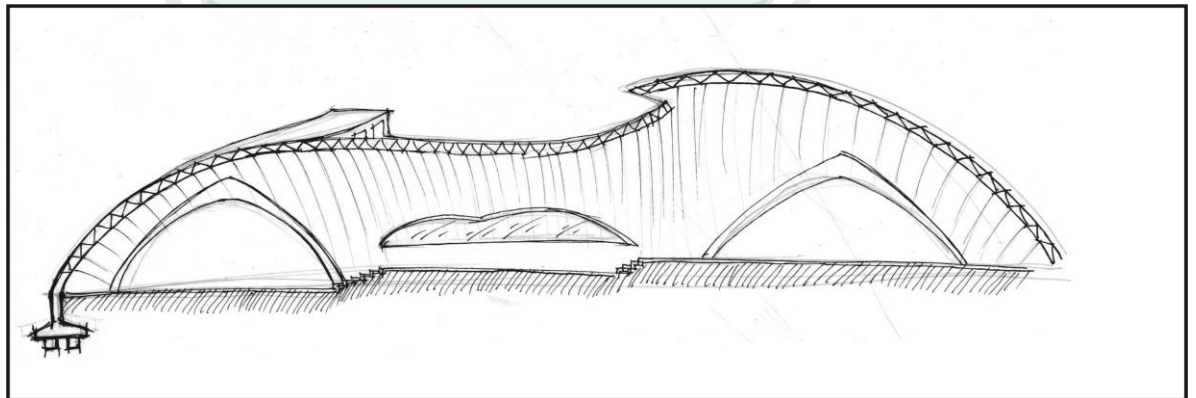
Selain itu adanya **frame-frame yang menunjukkan aktifitas permainan tradisional anak**. Hal ini bertujuan agar pengunjung yang **hendak bermobilitas ke tempat lain tidak terganggu dengan suara yang ditimbulkan** oleh kegiatan bermain.

Gambar 4.31 Analisis 3 kebisingan
(sumber : Analisis 2013)

4.2.9 Analisis Struktur

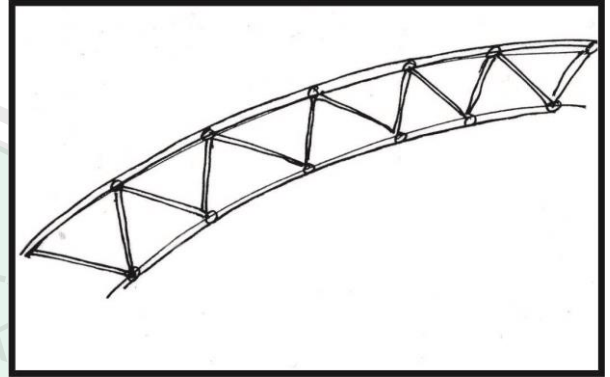
Dalam sebuah perancangan analisis struktur merupakan sapek yang wajib dilakukan demi menghasilkan rancangan yang matang serta kuat. Kegiatan tersebut dilakukan dengan melihat kondisi tapak yang ada, mulai dari unsure tanah yang ada di tapak, kontur serta lingkungan.

Alternatif 1



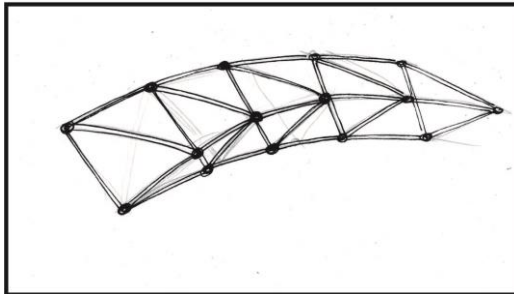
Bentukan cangkang tergolong bebas kolom dimana kolom pada bangunan terdapat di bagian luar. Struktur menggunakan baja ruang yang menghiasi langit-langit bangunan.

Hal ini untuk **memberikan ruang gerak secara luas** tanpa adanya kolom pada bagian tengah, selain itu struktur ini dapat menunculkanesan imajinasi dari bentuk maupun struktur yang dipakai dalam bangunan tersebut .



Gambar 4.32 Analisis 1 struktur
(sumber : Analisis 2013)

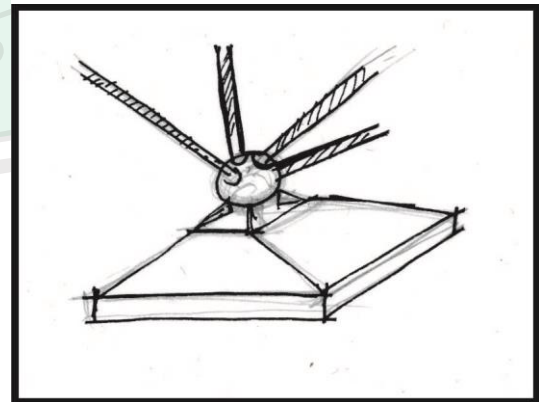
Alternatif 2



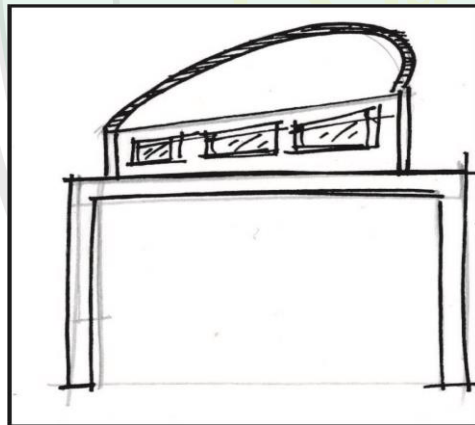
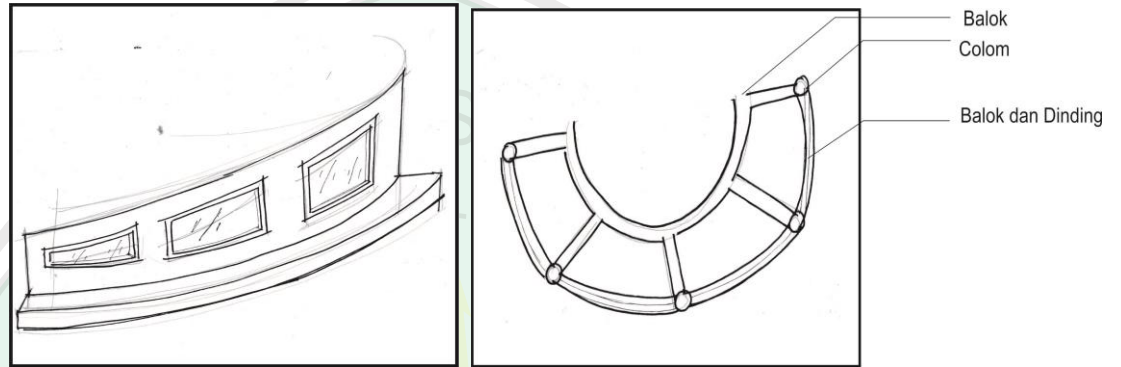
Setiap batang baja dihubungkan dengan sambungan yang berbentuk lingkaran, hal ini sebagai pemusatan momen yang nantinya akan dialirkan pada kolom.

Gambar 4.33 Analisis 2 struktur
(sumber : Analisis 2013)

Penggunaan baja ruang yang dipergunakan. bagian atap bangunan berpotensi untuk memberikan ventilasi serta pada area bangunan .



Alternatif 3



Pada bagian atap bangunan terdapat jendela permanen yang berfungsi sebagai pencahayaan alami. Bentuk ini di dukung oleh balok yang terdapat dibawahnya. Struktur ini biasa terlihat di bangunan peribadatan seperti masjid.

Pada gambar 2 menunjukan denah yang menjelaskan hubungan antar kolom dengan balok serta dinding. Gambar 3 menunjukan arus pembebanan mulai dari atap bangunan sampai

Gambar 4.34 Analisis 3 struktur
(sumber : Analisis 2013)