

**PERANCANGAN TAMAN *EDUTAINMENT*
DENGAN METODE *ROLE PLAYING***

(Skripsi)

Oleh:

ISHMAH AL AZIZAH

1515012029



**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2022

ABSTRAK

PERANCANGAN TAMAN *EDUTAINMENT* DENGAN METODE *ROLE PLAYING*

Oleh:

ISHMAH AL AZIZAH

Sebagai generasi penerus bangsa, anak dibekali pendidikan yang baik untuk membentuk perilaku, pola pikir, dan wawasan anak. Kecenderungan anak yang senang bermain dapat dimanfaatkan untuk mendidik anak melalui media permainan. Pendidikan untuk anak tidak hanya didapat dari pendidikan formal saja, namun anak juga membutuhkan fasilitas pendukung untuk melengkapi proses belajarnya. Bermain bagi anak menjadi sebuah kebutuhan untuk mendukung tumbuh kembang anak. Hak anak atas ruang bermain menuntut ketersediaan akan fasilitas ruang bermain yang memadai dan sesuai dengan kebutuhan serta standar anak. Taman *edutainment* merupakan taman bermain yang edukatif dan rekreatif (*edutainment*) untuk meningkatkan kemampuan dasar pada anak melalui keberagaman jenis permainan di dalamnya. Anak dalam proses belajar tak jauh dari proses meniru apa yang terjadi di sekitarnya, baik itu anak sebagai peran pasif (memperhatikan, mendengarkan, atau menyaksikan) maupun peran aktif (mendapatkan perlakuan atau perintah langsung) dari perilaku orang, objek, dan lingkungan sekitarnya. Tulisan ini menguraikan kebutuhan bermain anak melalui metode bermain peran (*role playing*) dalam menyediakan fasilitas bermain sambil belajar anak. Adapun *output* dari penulisan laporan perancangan ini yaitu desain Taman *Edutainment* untuk Anak di Bandar Lampung dengan menerapkan metode bermain peran (*role playing*) yang sesuai dengan standar anak, kebutuhan anak, dan menerapkan desain ramah anak.

Kata Kunci: Anak, Taman *Edutainment*, Metode *Role Playing*

ABSTRACT**EDUTAINMENT PARK DESIGN USING
ROLE PLAYING METHOD****By:****ISHMAH AL AZIZAH**

As the nation's next generation, children are provided with a good education to shape their behavior, mindset, and insight. The tendency of children who like to play can be used to educate children through the media game. Education for children is not only obtained from formal education, but children also need supporting facilities to complete the learning process. Playing for children becomes a necessity to support the growth and development of children. The right of children to play space demands the availability of adequate playroom facilities and in accordance with the needs and standards of children. The edutainment park is an educational and recreational playground (edutainment) to improve the basic abilities of children through the diversity of types of games in it. Children in the learning process are not far from the process of imitating what is happening around them, whether children are in a passive role (paying attention, listening, or witnessing) or active roles (getting direct treatment or orders) from the behavior of people, objects, and the surrounding environment. This paper describes the need for children's play through the role playing method in providing play facilities while learning for children. The output of writing this design report is the design of an Edutainment Park for Children in Bandar Lampung by applying a role playing method that is in accordance with children's standards, children's needs, and applying a child-friendly design.

Keywords: *Children, Edutainment Park, Role Playing Method*

**PERANCANGAN TAMAN *EDUTAINMENT*
DENGAN METODE *ROLE PLAYING***

Oleh:

ISHMAH AL AZIZAH

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Mencapai Gelar
SARJANA ARSITEKTUR**

Pada

**Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Universitas Lampung**



**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

Judul Skripsi : PERANCANGAN TAMAN *EDUTAINMENT*
DENGAN METODE *ROLE PLAYING*

Nama Mahasiswa : *Ishmah Al Azizah*


Nomor Pokok Mahasiswa : 1515012029

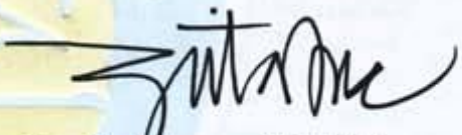
Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Teknik

MENYETUJUI,

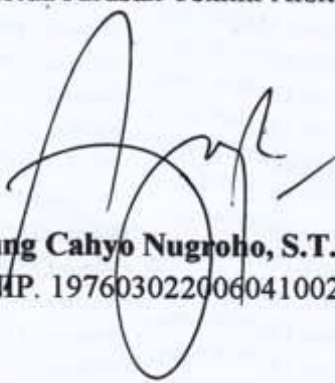
Komisi Pembimbing


Kelik Hendro B., S.T., M.T.
NIP. 197312182005011002


Yunita Kesuma, S.T., M.Sc.
NIP. 198206242015042001

MENGETAHUI,

Plt. Ketua Jurusan Teknik Arsitektur


Ir. Agung Cahyo Nugroho, S.T., M.T.
NIP. 197603022006041002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Kelik Hendro B., S.T., M.T.
NIP. 197312182005011002

Sekretaris : Yunita Kesuma, S.T., M.Sc.
NIP. 198206242015042001

Penguji : MM Hizbullah S., S.T., M.T.
(Bukan Pembimbing) NIP. 198108232008121001

2. Dekan Fakultas Teknik Universitas Lampung



Dr. Eng. Ir. Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc. ✓
NIP. 197509282001121002

Tanggal Ujian : 7 Juli 2022

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Skripsi/Laporan Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana/Ahli madya), baik di Universitas Lampung maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas atau dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi.

Bandar Lampung, Juli 2022

Yang membuat pernyataan



Ishmah Al Azizah

NPM. 1515012029

MOTTO

*“Khairunnas anfa’uhum linnas, sebaik-baik manusia adalah yang bermanfaat
untuk orang lain”.*

(HR. Ahmad Ath Thabrani)

*“Ketika engkau sudah berada dalam jalan kebenaran menuju Allah, maka
berlarilah. Jika sulit bagimu, maka berlari kecil lah. Jika kamu lelah,
berjalanlah. Jika itupun tidak mampu, merangkaklah. Namun jangan pernah
berbalik atau berhenti.”*

(Imam Syafi’i)

Love yourself

RIWAYAT HIDUP

ISHMAH AL AZIZAH, lahir di Jakarta pada tanggal 1 Mei 1997, sebagai anak kedua dari lima bersaudara, terlahir dari pasangan suami-istri bahagia bapak Achmad Fauzi dan ibu Ni'mah. Pendidikan yang telah ditempuh penulis antara lain sebagai berikut :

1. TQIT Nurul Fikri, Depok, Provinsi Jawa Barat (2003).
2. SDIT Nurul Fikri, Depok, Provinsi Jawa Barat (2009).
3. SMP Negeri 1 Bojonggede, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat (2012)
4. SMA Negeri 2 Cibinong, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat (2015)

Selanjutnya pada tahun 2015 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lampung. Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah aktif di dalam beberapa organisasi internal kampus yaitu anggota di Himpunan Mahasiswa Arsitektur (Himatur) Universitas Lampung pada tahun 2017, Ketua Badan Khusus Pemberdayaan Muslimah di UKMF Forum Silaturahmi dan Studi Islam (FOSSI) Fakultas Teknik pada tahun 2017, Bendahara Umum di UKMU Bina Rohani Mahasiswa (Birohmah) Universitas Lampung pada tahun 2018, dan Sekretaris Menteri Kementerian Dalam Negeri BEMU KBM Universitas Lampung pada tahun 2019. Selain itu penulis aktif di organisasi eksternal kampus yang bergerak di bidang literasi yaitu Komunitas Giat Buku sejak tahun 2020 sampai sekarang sebagai Bendahara Umum Komunitas.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
COVER DALAM	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
PERNYATAAN	vi
MOTO	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
PERSEMBAHAN	ix
SANWACANA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Rumusan Masalah	6
1.4. Batasan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian	6
1.6. Manfaat Penelitian	7
1.7. Sistematika Penulisan	7
1.8. Kerangka Pikir	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1. Tinjauan Umum Taman <i>Edutainment</i>	10
2.1.1. Pengertian Taman <i>Edutainment</i>	10
2.1.2. Pengertian <i>Edutainment</i>	10
2.2. Tinjauan Taman Edukasi Berbasis Profesi	12
2.2.1. Pengertian Taman Edukasi Berbasis Profesi	13
2.2.2. Persyaratan Taman Edukasi	15
2.2.3. Prinsip Desain Taman Edukasi	15
2.2.4. Kebutuhan Bangunan Taman Edukasi	21

2.3. Tinjauan Metode Role Playing (Bermain Peran)	22
2.3.1. Pengertian Bermain	22
2.3.2. Jenis Bermain	23
2.3.3. Metode <i>Role Playing</i>	24
2.3.3.1. Pengertian <i>Role Playing</i>	24
2.3.3.2. Tujuan <i>Role Playing</i>	25
2.3.3.3. Langkah-Langkah <i>Role Playing</i>	26
2.3.3.4. Keunggulan <i>Role Playing</i>	26
2.3.3.3. Fungsi <i>Role Play</i>	28
2.3.4. Jenis-Jenis Bidang Profesi	30
2.4. Tinjauan Pelaku	31
2.4.1. Kelompok Pengelola	31
2.4.2. Kelompok Karyawan	31
2.4.3. Kelompok Pengunjung	32
2.4.3.1. Kelompok Pengunjung Berdasarkan Tujuan	32
2.4.3.2. Kelompok Pengunjung Berdasarkan Asal	33
2.4.3.3. Kelompok Servis	33
2.5. Tinjauan Karakter Anak Berdasarkan Batas Usia	34
2.6. Tinjauan Kemampuan Dasar Anak	39
2.6.1. Kemampuan Kognitif (Proses Berfikir)	39
2.6.2. Kemampuan Afektif (Nilai atau Sikap)	41
2.6.3. Kemampuan Psikomotorik (Keterampilan)	42
2.7. Studi Literatur	45
2.8. Studi Preseden	46
2.8.1. <i>Seoul Children's Museum</i> , Korea Selatan	46
2.8.2. Kidzania Indonesia, Jakarta	57
2.8.3. Taman Pintar Yogyakarta	63
2.9. Studi Komparasi Preseden	77
BAB III METODE PERANCANGAN	81
3.1. Ide Perancangan	81
3.2. Pendekatan Perancangan	81
3.3. Titik Berat Perancangan	83

3.4. Jenis Penelitian	83
3.5. Metode Pengumpulan Data	84
3.6. Metode Pengolahan Data	86
3.6.1. Analisis	86
3.6.2. Konsep Perancangan	87
3.7. Skema Perancangan	89
BAB IV ANALISIS PERANCANGAN	90
4.1. Analisis Spasial	90
4.1.1. Analisis Makro	90
4.1.2. Pemilihan Site	92
4.1.2.1. Kriteria Pemilihan Site	92
4.1.2.2. Alternatif Site	93
4.1.2.3. Pembobotan Site	94
4.1.3. Analisis Mikro	95
4.1.3.1. Regulasi pada Tapak	96
4.1.3.2. Tautan Lingkungan dan Aksesibilitas	96
4.2. Analisis Fungsi	102
4.2.1. Fungsi Primer	102
4.2.2. Fungsi Sekunder	103
4.2.3. Fungsi Penunjang	103
4.3. Analisis Wahana Bermain Berdasarkan Usia Anak	104
4.3.1. Perkembangan dan Sifat Anak	104
4.3.2. Pembagian Jenis Permainan Menurut Batas Usia	106
4.4. Analisis Konsep Bermain Peran	111
4.4.1. Bidang Pengenalan Profesi	111
4.4.2. Bidang Bermain Peran Aktif	116
4.4.3. Bidang Eksplorasi	117
4.5. Analisis Pelaku dan Aktivitas	118
4.5.1. Analisis Pelaku	118
4.5.2. Analisis Aktivitas	120
4.5.3. Analisis Sirkulasi	130
4.6. Analisis Ruang	131

4.7. Analisis Hubungan Ruang	142
BAB V KONSEP PERANCANGAN	144
5.1. Konsep Perancangan Tapak	144
5.1.1. Tanggapan Analisis	144
5.1.2. Zonasi	146
5.1.3. Konsep Ruang Luar	147
5.2. Konsep Desain Arsitektur	149
5.2.1. Gubahan Massa	150
5.2.2. Konsep Fasad	150
5.3. Konsep Desain Arsitektrur.....	151
5.4. Konsep Sistem Struktur	161
5.5. Konsep Utilitas Bangunan	162
5.5.1. Sistem Penyediaan Air Bersih	163
5.5.2. Sistem Pembuangan Air Kotor	164
5.5.3. Sistem Pengelolaan Limbah	164
5.5.4. Sistem Penghawaan	165
5.5.5. Sistem Pencahayaan	166
5.5.6. Sistem Evakuasi dan Proteksi Kebakaran	168
5.6. Hasil Perancangan	169
BAB VI PENUTUP	178
6.1. Kesimpulan	178
6.2. Saran	181

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Kerangka Pikir	9
Gambar 2.1. Taksonomi Bloom	43
Gambar 2.2. <i>Entrance Seoul Children’s Museum</i>	46
Gambar 2.3. <i>Basement Seoul Children’s Museum</i>	47
Gambar 2.4. <i>First Floor Seoul Children’s Museum</i>	47
Gambar 2.5. <i>Second Floor Seoul Children’s Museum</i>	48
Gambar 2.6. <i>Third Floor Seoul Children’s Museum</i>	48
Gambar 2.7. Ruang Terbuka Hijau Indoor	48
Gambar 2.8. Pencahayaan Alami	49
Gambar 2.9. Bagan Konsep Pameran	52
Gambar 2.10. Layout Denah Lantai Bawah Kidzania	58
Gambar 2.11. Layout Denah Lantai Atas Kidzania	59
Gambar 2.12. Pintu Masuk Taman Pintar Yogyakarta	64
Gambar 2.13. <i>Site Plan</i> Taman Pintar Yogyakarta	64
Gambar 2.14. Peta Wahana TPY	65
Gambar 2.15. Gedung Paud Barat	66
Gambar 2.16. Gedung Paud Timur	66
Gambar 2.17. Gedung Oval	67
Gambar 2.18. Gedung Kotak	69
Gambar 2.19. Zona Biopori dan Komposter (kiri)	73
Gambar 2.20. Zona <i>Black Soldier Fly</i> (kanan)	73
Gambar 2.21. Wahana Bahari	73
Gambar 2.22. Gong Perdamaian	74
Gambar 2.23. Sistem Katrol	74
Gambar 2.24. Teater Seni	74
Gambar 2.25. Kreasi Batik	75
Gambar 2.26. Kreasi Gerabah	75
Gambar 2.27. Lukis Gerabah	75
Gambar 2.28. Lukis Kaos	75
Gambar 2.29. Perpustakaan Taman Pintar	76

Gambar 2.30.	Planetarium	76
Gambar 3.1.	Langkah dalam urutan bermain peran	82
Gambar 3.2.	Skema Perancangan	89
Gambar 4.1.	Peta Provinsi Lampung dan Bandar Lampung	90
Gambar 4.2.	Lokasi Taman Bermain Anak di Bandar Lampung	91
Gambar 4.3.	Lokasi site terpilih	95
Gambar 4.4.	Tautan Lingkungan dan Aksesibilitas	97
Gambar 4.5.	Analisis Fungsi	104
Gambar 4.6.	Ilustrasi Taksonomi Bloom	106
Gambar 4.7.	Wahana dan Usia	110
Gambar 4.8.	Zona <i>Kidz City</i>	116
Gambar 4.9.	Zona Kidzone	117
Gambar 4.10.	Zona <i>Exhibition Space</i>	118
Gambar 4.11.	Persentase Pengguna Taman <i>Edutainment</i>	130
Gambar 4.12.	Pola Sirkulasi Anak	130
Gambar 4.13.	Pola Sirkulasi Pendamping	131
Gambar 4.14.	Pola Sirkulasi Pengelola	131
Gambar 4.15.	Pola Sirkulasi Petugas	131
Gambar 4.16.	Proporsi Manusia	132
Gambar 4.17.	Persentase Kebutuhan Ruang	142
Gambar 4.18.	<i>Bubble</i> Hubungan Ruang	143
Gambar 5.1.	Rencana Zonasi Tapak	146
Gambar 5.2.	Rencana Zonasi Ruang	146
Gambar 5.3.	Rencana Zonasi Vegetasi	147
Gambar 5.4.	Rencana Penerapan Vegetasi	147
Gambar 5.5.	Ilustrasi Vegetasi <i>IndoorI</i> (kiri), <i>Outdoor</i> (kanan)	149
Gambar 5.6.	Gubahan Massa	150
Gambar 5.7.	Ilustrasi Konsep Fasad	151
Gambar 5.8.	Plafon <i>Gypsum Board</i> (kiri) dan Aplikasinya (kanan)	152
Gambar 5.9.	Ilustrasi Penerapan Dinding <i>Sliding-Wall</i>	153
Gambar 5.10.	Lantai Linoleum (kiri), dan Aplikasinya (kanan)	153
Gambar 5.11.	Lantai Dilapisi <i>Puzzle Mat</i>	154

Gambar 5.12. Ilustrasi Pemanfaatan Transportasi Vertikal	154
Gambar 5.13. Ilustrasi Dimensi Tangga Ramah Anak	155
Gambar 5.14. Ilustrasi Meja dan Kursi Anak	155
Gambar 5.15. Contoh Ruang Dinamis	156
Gambar 5.16. Contoh Ruang yang Proporsi dan Sirkulasi Tepat	156
Gambar 5.17. Contoh Susunan Ruang Bermain Anak	157
Gambar 5.18. Contoh Penerapan Tekstur dan Material	157
Gambar 5.19. Contoh Aplikasi <i>Sky-Light</i> pada Koridor (kiri) dan Hall (kanan)	158
Gambar 5.20. Contoh Aplikasi <i>Sky-Light</i> pada <i>Nursing Room</i>	158
Gambar 5.21. Ilustrasi Desain Bukaannya dan <i>Sun-Shading</i>	159
Gambar 5.22. Ilustrasi Dinding Interaktif	160
Gambar 5.23. Ilustrasi Dinding Untuk Area Membaca	160
Gambar 5.24. Komposisi Warna Ruang	161
Gambar 5.25. Pondasi <i>Footplate</i>	162
Gambar 5.26. Sistem Struktur <i>Rigid Frame</i>	162
Gambar 5.27. <i>Rainwater Harvesting</i>	163
Gambar 5.28. Alur Distribusi Air Bersih	164
Gambar 5.29. Alur Pembuangan Air Kotor	164
Gambar 5.30. <i>Sewage Treatment Plant (STP) Process</i>	165
Gambar 5.31. Pemilihan Sampah	165
Gambar 5.32. Penerapan Penghawaan Alami	165
Gambar 5.33. <i>Blockplan</i>	169
Gambar 5.34. <i>Siteplan</i>	169
Gambar 5.35. Denah Basement	170
Gambar 5.36. Denah Bangunan Utama Lantai 1	170
Gambar 5.37. Denah Bangunan Utama Lantai 2	171
Gambar 5.38. Denah Bangunan Kidz City Lantai 1	171
Gambar 5.39. Denah Bangunan Kidz City Lantai 2	172
Gambar 5.40. Denah Bangunan Kidz City Lantai 3	172
Gambar 5.41. Tampak Kawasan Depan (atas), Belakang (tengah), Samping (bawah)	173
Gambar 5.42. Potongan Bangunan Utama	173

Gambar 5.43. Potongan Bangunan Kidz City	173
Gambar 5.44. Atrium <i>Hall</i> (kiri), Taman Indoor (kanan)	174
Gambar 5.45. <i>Playground Indoor</i> (kiri), Auditorium (kanan)	174
Gambar 5.46. Ruang Koleksi (kiri), Ruang Baca (kanan)	174
Gambar 5.47. <i>Lobby</i> dan Ruang Tunggu Kidz City	174
Gambar 5.48. Koridor (kiri), Jembatan Indoor <i>Skylight</i> (kanan)	175
Gambar 5.49. Wahana Profesi Kidz City Bengkel (kiri), <i>Medical Center</i> (kanan)	175
Gambar 5.50. <i>Entrance</i> Kawasan Taman <i>Edutainment</i>	175
Gambar 5.51. <i>Entrance</i> Bangunan Utama (kiri), <i>Entrance</i> Kidz City (kanan)	175
Gambar 5.52. Parkir Pengunjung (kiri), Area <i>Drop off</i> (kanan)	176
Gambar 5.53. <i>Bridge</i>	176
Gambar 5.54. <i>Playground Outdoor</i> (kiri) dan Taman Air (kanan)	176
Gambar 5.55. <i>Playground</i> Profesi Rumah-Rumahan (kiri), Berlayar (kanan) ..	176
Gambar 5.56. Wahana Profesi Kidz City SPBU, Terminal, dan Jalan (kiri), Polisi dan Bus Anak (kanan)	177
Gambar 5.57. Wahana Profesi Kidz City Bandar Udara (kiri), Stasiun Kereta (kanan)	177
Gambar 5.58. <i>Birdeye View</i>	177

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1.	Data Kelompok Usia, Jenis Kelamin, dan Rasio Jenis Kelamin ..	4
Tabel 2.1.	Prinsip-Prinsip Pengaturan Lokasi	16
Tabel 2.2.	Prinsip-Prinsip Pengaturan Tata Letak	17
Tabel 2.3.	Prinsip-Prinsip Pengaturan Peralatan Permainan	19
Tabel 2.4.	Prinsip-Prinsip Pengaturan Konstruksi	20
Tabel 2.5.	Prinsip-Prinsip Pengaturan Material Bahan	20
Tabel 2.6.	Jenis Bidang Profesi	30
Tabel 2.7.	Studi Literatur Penulis	45
Tabel 2.8.	Fasilitas Penunjang Museum Anak Seoul	50
Tabel 2.9.	Fasilitas Pameran	52
Tabel 2.10.	Fasilitas Edukasi <i>Space</i>	55
Tabel 2.11.	Program Ruang Kidzania Indonesia	59
Tabel 2.12.	Bidang Pengenalan Profesi	61
Tabel 2.13.	Kelompok Ruang Profesi di Kidzania	63
Tabel 2.14.	Zona Pada Gedung Oval	67
Tabel 2.15.	Zona Pada Gedung Kotak	70
Tabel 2.16.	Komparasi Preseden Bangunan	77
Tabel 4.1.	Kriteria Pemilihan Site	92
Tabel 4.2.	Deskripsi Singkat Alternatif Site	93
Tabel 4.3.	Penilaian Alternatif Lokasi	94
Tabel 4.4.	Analisis Tapak	97
Tabel 4.5.	Perkembangan Anak dengan Sifatnya	104
Tabel 4.6.	Pembagian Wahana <i>Edutainment</i> Menurut Batas Usia	106
Tabel 4.7.	Bidang Pengenalan Profesi <i>Kidz City</i>	111
Tabel 4.8.	Analisis Aktivitas Berdasarkan Sifat Ruang	120
Tabel 4.9.	Total Perkiraan Pengguna Per-Zona	129
Tabel 4.10.	Total Perkiraan Pengguna Per-Pelaku	129
Tabel 4.11.	Kebutuhan Ruang Bermain <i>Edutainment</i>	132
Tabel 4.12.	Kebutuhan Ruang Penunjang	137
Tabel 4.13.	Kebutuhan Ruang Pengelola	139

Tabel 4.14. Kebutuhan Ruang Servis	140
Tabel 4.15. Kebutuhan Ruang Penunjang Luar	141
Tabel 4.16. Akumulasi Kebutuhan Ruang	141
Tabel 5.1. Konsep Tapak	144
Tabel 5.2. Rencana Vegetasi	148
Tabel 5.3. Sistem Penghawaan Buatan	166
Tabel 5.4. Sistem Pencahayaan	167
Tabel 5.5. Sistem Evakuasi dan Proteksi Kebakaran	168

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Anak merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari keberlangsungan hidup manusia dan keberlangsungan hidup bernegara. Sebagai generasi penerus bangsa, anak-anak harus dibekali pendidikan yang baik karena pendidikan merupakan unsur penting pembentuk perilaku, pola pikir serta wawasan anak. Para ilmuwan sains yang mempelajari perkembangan anak secara menyeluruh mulai dari Freud, kemudian Piaget, Vigotsky dan Bruner, mengakui bahwa masa kanak-kanak merupakan periode paling mendasar dari perkembangan manusia (Tonucci, 2020). Oleh karena itu, perkembangan kecerdasan dan kemampuan dasar anak sangatlah penting untuk diperhatikan.

Kecenderungan anak yang senang bermain dapat dimanfaatkan untuk mendidik anak melalui media permainan. Bermain bagi anak menjadi sebuah kebutuhan untuk mendukung tumbuh kembang anak karena dengan bermain anak dapat mengaktualisasikan dirinya sendiri. Bermain merupakan proses dinamis untuk mengembangkan aspek fisik, sosial, dan sistem komunikasi pada anak. Dengan bermain, anak mampu mengenali dunia sekitarnya.

Hak anak atas ruang bermain terdapat dalam UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak (Pasal 11) yang mengatakan bahwa beristirahat, bermain, dan

berekreasi merupakan hak anak. Namun pada aplikasinya masih sulit untuk merealisasikan kebutuhan tersebut apabila tidak dikaitkan dengan keberadaan ruang-ruang bermain yang ada ataupun keberadaannya tidak diperuntukkan khusus untuk anak-anak, sehingga peran dari bermain tersebut belum memenuhi kebutuhan mereka yang seharusnya. Untuk itu diperlukan suatu fasilitas bermain yang tidak hanya bersifat hiburan untuk anak-anak namun juga perlu mengandung nilai pembelajaran (edukatif), seperti area bermain sambil belajar yang dirancang dalam bentuk Taman *Edutainment* untuk Anak.

Taman *edutainment* merupakan sarana rekreasi edukatif yang menjadi salah satu upaya untuk menuju kabupaten/kota yang ramah anak. Indikator kota layak anak dalam Permen PPPA No.12 tahun 2011 dikelompokkan dalam 5 klaster hak anak yang terdiri dari: hak sipil dan kebebasan; lingkungan keluarga dan pengasuhan alternatif; kesehatan dan kesejahteraan dasar; pendidikan, pemanfaatan waktu luang dan kegiatan budaya; serta perlindungan khusus. Salah satu indikator substansi dari klaster 4 yaitu fasilitas kegiatan kreatif dan rekreatif yang ramah anak dengan tolak ukur tersedianya ruang kreatifitas anak dan dapat diakses/dimanfaatkan oleh semua anak.

Pengembangan kabupaten/kota layak anak (KLA) menjadi program prioritas nasional seperti yang tertuang dalam INPRES No. 01 Tahun 2010. Program KLA bertujuan untuk membangun inisiatif pemerintah kabupaten/kota yang mengarah pada upaya transformasi Konvensi Hak Anak (*Convention on the Rights of the Child*) dari kerangka hukum ke dalam definisi, strategi dan intervensi pembangunan, dalam bentuk: kebijakan, program dan kegiatan pembangunan yang

ditujukan untuk pemenuhan hak dan perlindungan anak (PHPA) pada suatu wilayah kabupaten/kota (Lenny, 2016).

Dalam pengembangan KLA, kota Bandar Lampung telah meraih predikat madya sebagai kota layak anak dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Anak (PPPA) pada tahun 2021. Namun upaya-upaya untuk mendukung tercapainya kota layak anak yang ideal di Bandar Lampung perlu terus ditingkatkan dengan kordinasi yang intens antar organisasi perangkat daerah yang terlibat di lingkungan pemerintahan Kota Bandar Lampung.

Program KLA menjadi penting untuk diwujudkan karena berbagai alasan diantaranya yaitu: Jumlah anak sekitar sepertiga dari total penduduk; Tingginya kekerasan terhadap anak baik di lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, dan lingkungan keluarga; Kordinasi dan kemitraan antar pemangku kepentingan terkait pemenuhan hak anak dan perlindungan anak masih lemah dan harus diperkuat agar terintegrasi, holistik, dan berkelanjutan; Masih terbatasnya ruang bermain anak yang dapat meningkatkan kreatifitas anak; dsb.

Berdasarkan survei BPS pada tahun 2019, jumlah anak di Indonesia mencapai 84,4 juta yang terdiri dari 43,2 juta anak laki-laki dan 41,1 juta anak perempuan. Presentase anak di Indonesia pada tahun 2019 sebesar 31,6 persen, meningkat 1,5 persen dari tahun 2018 atau bertambah sekitar 4,9 juta jiwa (Sitepu, 2020). Sedangkan presentase anak usia 0-17 tahun di provinsi Lampung 32,4 persen. Hal ini menunjukkan bahwa sekitar sepertiga jumlah penduduk merupakan anak usia 0-17 tahun. Jumlah yang cukup besar ini tentu menuntut pemenuhan hak dan perlindungan anak yang lebih maksimal. Satu diantaranya yaitu pemenuhan hak pendidikan, pemanfaatan waktu luang dan kegiatan budaya dengan menyediakan

fasilitas yang mewadahi kegiatan kreatif dan rekreatif yang ramah anak. Berikut data penduduk Indonesia menurut kelompok usia, jenis kelamin, dan rasio jenis kelamin tahun 2019.

Tabel 1.1. Data Kelompok Usia, Jenis Kelamin, dan Rasio Jenis Kelamin

Kelompok Usia	Laki-laki		Perempuan		Laki-laki + Perempuan		Rasio Jenis Kelamin (RJK)
	Jumlah (Ribuan)	%	Jumlah (Ribuan)	%	Jumlah (Ribuan)	%	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
0-17	43,223	32,2	41,142	31,0	84,365	31,6	105
18+	91,158	67,8	91,784	69,0	182,941	68,4	99,32
Jumlah	134,381	100	132,926	100	267,307	100	101,09

Sumber: Profil Anak Indonesia, 2020

Penyediaan fasilitas tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dasar (motorik, kognitif, dan afektif) pada anak melalui keberagaman jenis permainan di dalamnya. Perkembangan ketiga kemampuan dasar tersebut tak lepas dari apa yang didapat oleh anak dari orang-orang dan kondisi di sekitarnya, seperti bagaimana mereka diperlakukan, apa yang mereka dapatkan, apa yang dilihat, didengar, dan dirasa, sehingga memunculkan hasil yang akan diperlihatkan oleh anak melalui sikap dan perasaannya. Apa yang anak dapat kemudian membentuk karakter dan sifat mereka, karena anak dalam perkembangannya mereka akan cenderung meniru apa yang mereka dapatkan.

Memperhatikan kondisi tersebut, maka dirasa tepat untuk menggunakan metode bermain peran (*role playing*) pada taman rekreasi edukatif. Metode bermain peran (*role playing*) atau disebut juga dengan istilah sosiodrama diterapkan atas dasar pemilihan peranan profesi yang memiliki nilai-nilai moral. Metode ini dapat memberikan dampak positif bagi anak, antara lain dapat menanamkan pengertian peranan suatu profesi dalam kehidupan, menanamkan kemampuan bertanggung

jawab dalam bekerja sama dengan orang lain, menghargai pendapat dan kemampuan orang lain, dan belajar mengambil keputusan dalam hubungan kerja kelompok. Hal ini lah yang kemudian menjadi pertimbangan dalam menerapkan metode bermain sambil belajar yang digunakan pada Taman *Edutainment* untuk Anak di Bandar Lampung. Fasilitas atau wahana bermain yang bersifat edukasi ini dapat menjadi sarana yang potensial untuk menarik wisatawan luar kota, khususnya anak-anak dalam rangka kegiatan bermain dan edukasi. Di samping itu, potensi juga diperoleh dari segi investasi yang akan masuk ke Kota Bandar Lampung.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan kondisi latar belakang yang sudah diuraikan di atas, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut.

- 1.2.1. Pendidikan merupakan unsur penting pembentuk perilaku, pola pikir serta wawasan anak. Perkembangan kecerdasan dan kemampuan dasar anak sangat penting untuk diperhatikan karena masa kanak-kanak merupakan periode paling mendasar dari perkembangan manusia.
- 1.2.2. Kecenderungan anak yang senang bermain dapat dimanfaatkan untuk mendidik anak melalui media permainan. Bermain menjadi sebuah usaha dalam mendukung tumbuh kembang anak baik dalam perkembangan kemampuan motorik, kognitif, dan afektif.
- 1.2.3. Untuk mewujudkan kota ramah anak yang ideal, Kota Bandar Lampung perlu menyediakan fasilitas yang mewadahi kegiatan kreatif dan rekreatif sebagai pemenuhan anak atas hak pendidikan,

pemanfaatan waktu luang dan budaya sesuai dengan indikator pada program Kota/Kabupaten Layak Anak.

- 1.2.4. Perkembangan karakter dan kemampuan dasar anak tak lepas dari apa yang didapat oleh anak dari orang-orang dan kondisi di sekitarnya, karena itu diperlukan suatu lingkungan yang mewadahi kegiatan rekreasi edukatif untuk pendukung aktifitas belajar sambil bermain anak

1.3. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut.

- 1.3.1. Bagaimana fasilitas rekreasi edukatif yang ramah anak (sebagai pemenuhan hak anak atas pendidikan dan pemanfaatan waktu luang) dapat diwujudkan?
- 1.3.2. Bagaimana fasilitas rekreasi edukatif Taman *Edutainment* dapat mendukung aktifitas belajar sambil bermain anak?

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah pada perancangan ini adalah sebagai berikut.

- 1.4.1. Membahas mengenai perancangan Taman *Edutainment* untuk Anak yang mewadahi kegiatan pembelajaran non formal, edukasi profesi, serta menyediakan alat peraga yang atraktif.
- 1.4.2. Taman *Edutainment* sebagai fasilitas rekreasi edukatif ditujukan untuk anak usia 4-16 tahun.

1.5. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah mewujudkan konsep arsitektural Taman *Edutainment* untuk Anak sebagai sarana bermain edukatif untuk mengembangkan

karakter anak dalam hidup bermasyarakat dengan lingkungan sosialnya, serta mendukung pengembangan kemampuan motorik, kognitif, dan afektif pada anak.

1.6. Manfaat Perancangan

Hasil perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1.6.1. Memberikan pengetahuan dan informasi mengenai konsep *edutainment* serta penerapan metode *role playing* (permainan peranan) pada fasilitas rekreasi edukatif
- 1.6.2. Menawarkan alternatif wahana bermain edukasi yang dapat menjadi pendukung perkembangan anak melalui proses bermain sambil belajar.
- 1.6.3. Memberikan masukan kepada insititusi terkait dalam pemenuhan hak anak atas pendidikan dan pemanfaatan waktu luang, melalui penyediaan fasilitas rekreasi edukatif yang ramah anak

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dan penyusunan laporan perancangan ini antara lain sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, batasan pembahasan, sistematika dalam penulisan, serta kerangka pikir penulis pada Perancangan Taman *Edutainment* untuk Anak di Bandar Lampung.

BAB II TINJAUAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori yang berkaitan dengan pengertian dan fungsi Taman *Edutainment* Anak, tinjauan berupa batas usia bermain anak, metode *role playing*, serta studi preseden bangunan terkait.

BAB III METODE PERANCANGAN

Menguraikan metode yang dilakukan penulis dalam proses perancangan mulai dari teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan sintesis data yang berkaitan dengan perancangan ini.

BAB IV ANALISIS PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai pemilihan tapak, analisis makro dan mikro, analisis aktifitas dan pelaku, serta analisis yang berkaitan dengan kebutuhan ruang dan perilaku anak.

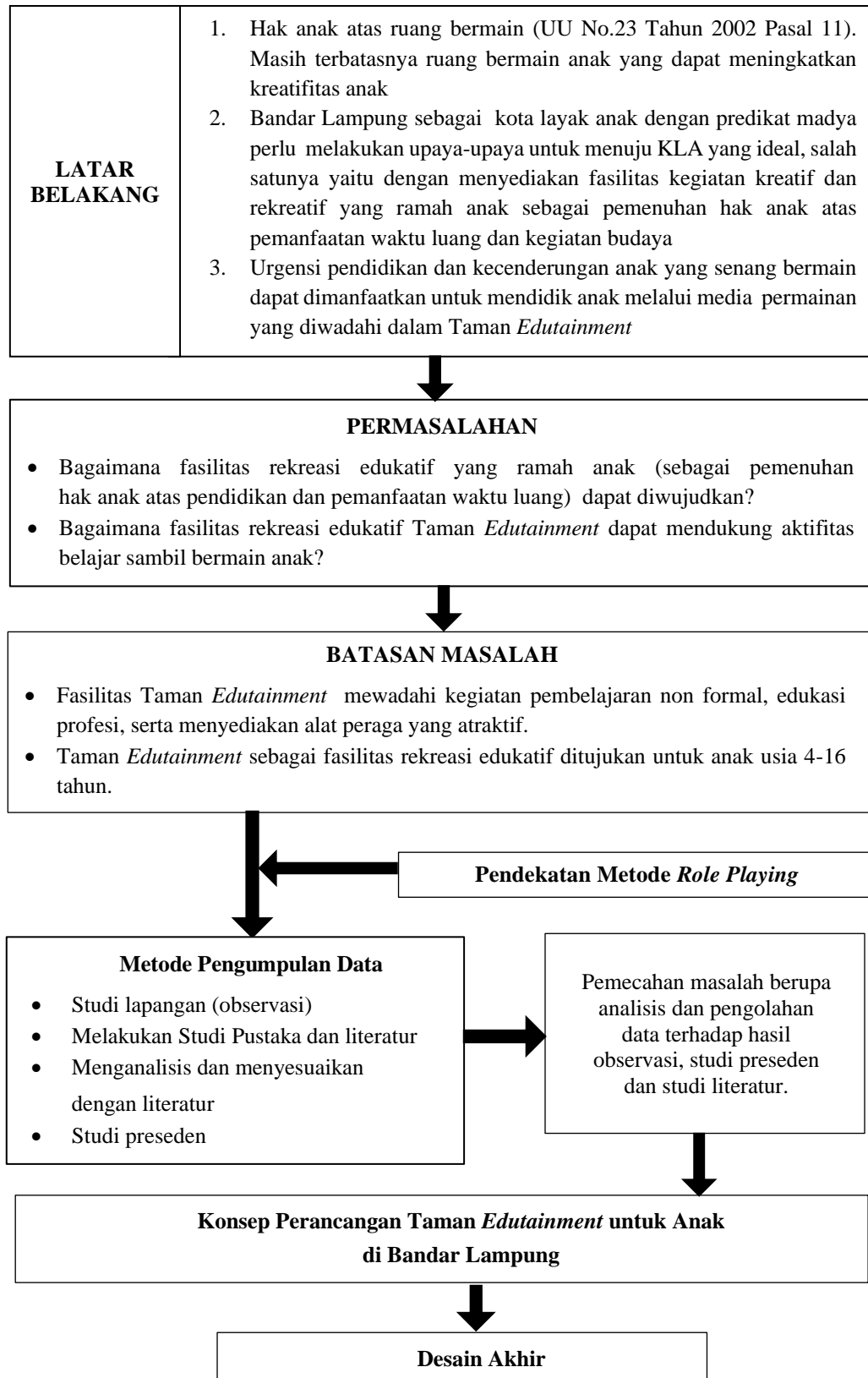
BAB V KONSEP PERANCANGAN

Pada bab ini penulis membahas mengenai konsep perancangan tapak, perancangan arsitektural pada ruang interior dan eksterior, konsep struktur, serta konsep utilitas.

BAB VI PENUTUP

Menguraikan kesimpulan dan saran dari hasil perancangan Taman *Edutainment* untuk Anak di Bandar Lampung.

1.8. Kerangka Pikir



Gambar 1.1. Kerangka Pikir

Sumber : Ilustrasi Penulis

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Umum Taman *Edutainment*

2.1.1. Pengertian Taman

Taman adalah sebidang tanah terbuka dengan luasan tertentu di dalamnya ditanam pepohonan, perdu, semak dan rerumputan yang dapat dikombinasikan dengan kreasi dari bahan lainnya. Umumnya dipergunakan untuk olah raga, bersantai, bermain dan sebagainya (Irwan Z, 2005).

Park (taman) dalam *Oxford Advanced American Dictionary* adalah ‘an area of public land in a town or a city where people go to walk, play and relax; (in compounds) an area of land used for a particular purpose (science --; wildlife --), yang berarti area lahan publik di sebuah kota di mana orang pergi untuk berjalan, bermain dan bersantai atau area lahan yang digunakan untuk tujuan tertentu baik itu untuk sains atau alam liar.

Dengan demikian taman merupakan suatu lahan dengan luasan tertentu yang dibatasi dan dapat diakses secara umum atau publik sebagai tempat untuk melakukan kegiatan yang menyenangkan.

2.1.2. Pengertian *Edutainment*

Edutainment secara etimologi terdiri dari kata *education* yang memiliki arti pendidikan dan *entertainment* yang artinya hiburan. Sedangkan secara terminologi, *edutainment as a form of entertainment that is design to be*

educational. Yaitu, sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan (Hamruni,2008:124).

Edutainment merupakan salah satu bentuk fasilitas yang memiliki fungsi sebagai sarana atau media pembelajaran yang didukung dengan teknologi sekaligus mampu berfungsi sebagai sarana bermain bagi anak usia sekitar 4-16 tahun (Sugianto, dkk 2019).

Konsep *edutainment* dapat diterapkan seperti pada hal-hal berikut : menggunakan demonstrasi; menerapkan penggunaan multimedia; mengkombinasikan belajar sambil bernyanyi; menggabungkan pendidikan dengan permainan (*game*); menyelipkan humor yang berhubungan dengan pendidikan; serta menggunakan metode bermain peran (*role-play*) pada pendidikan.

Konsep *edutainment* bertujuan agar anak-anak bisa mengikuti dan merasakan proses pembelajaran yang menyenangkan, menghibur, dan mencerdaskan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Manfaat yang dapat diperoleh dari penerapan konsep *edutainment* ini diantaranya yaitu:

1. Perasaan positif seperti senang maupun gembira akan mampu mempercepat proses pembelajaran
2. Bisa menjadi batu loncatan untuk meraih prestasi belajar karena emosi anak/peserta didik terkendali dan bisa mengembangkan nalar anak atau peserta didik

3. Pembelajaran yang menyenangkan bisa meningkatkan minat dan motivasi anak/peserta didik dalam pembelajaran
4. Mencapai hasil belajar yang optimal

Konsep *edutainment* terdapat dalam berbagai teori belajar seperti teori pembelajaran aktif, teori belajar akselerasi, teori belajar quantum, dan teori belajar kooperatif (Yuberti, 2014). Secara umum teori-teori tersebut berkaitan dengan keterlibatan multi-indera dan variasi metode pembelajaran dengan tujuan memaksimalkan berbagai jenis potensi kecerdasan yang dimiliki anak.

Taman *Edutainment* merupakan wadah yang disediakan khusus untuk anak sebagai penerapan dari konsep bermain sambil belajar serta didukung oleh fasilitas pendukung yang bertujuan membantu perkembangan anak. Perancangan Taman *Edutainment* ini diharapkan dapat memaksimalkan potensi anak sehingga anak bisa secara bebas berekspresi dalam kegiatan belajarnya karena mendapatkan rasa aman, nyaman, dan menyenangkan. Taman *Edutainment* mewadahi berbagai sarana baik indoor maupun outdoor dengan dalam memberikan fasilitas bermain yang edukatif atau mengandung unsur pendidikan.

2.2. Tinjauan Taman Edukasi Berbasis Profesi

Seperti yang sudah diuraikan di atas, taman *edutainment* adalah area lahan publik di sebuah kota yang digunakan untuk fungsi pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan. Taman *edutainment* yang direncanakan ini merupakan taman edukasi berbasis profesi.

2.2.1. Pengertian Taman Edukasi Berbasis Profesi

Pendidikan atau edukasi menurut UU RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan nonformal berfungsi mengembangkan potensi peserta didik dengan penekanan pada penguasaan, pengetahuan, dan keterampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian profesional. Dalam hal ini, perancangan bangunan Taman Edukasi dan Rekreasi (*Edutainment*) mengambil fungsi dari pendidikan nonformal dengan harapan memberikan edukasi pendukung yang tidak didapatkan di pendidikan formal (sekolah) untuk meningkatkan kemampuan anak sesuai dengan karakter anak pada usianya.

Menurut Satori (2008) Profesi adalah suatu jabatan atau pekerjaan yang menuntut keahlian (*expertise*) dari para anggotanya. Artinya, suatu profesi tidak bisa dilakukan oleh sembarang orang. Orang yang menjalankan suatu profesi harus mempunyai keahlian khusus dan memiliki kemampuan yang dapat dari pendidikan khusus bagi profesi tersebut.

Profesi dalam Schein (1991) adalah suatu kumpulan atau set pekerjaan yang membangun suatu set norma yang sangat khusus yang berasal dari perannya yang khusus di masyarakat.

Dari pengertian di atas, maka dapat diartikan Taman Edukasi berbasis profesi adalah suatu ruang, wadah, atau tempat untuk melakukan aktivitas menyenangkan yang di dalamnya mengandung pendidikan dengan metode *role playing* atau bermain peran, dalam hal ini peran profesi.

Gagasan awal berdirinya taman edukasi berbasis profesi di dunia dipelopori oleh seorang pengusaha Meksiko yaitu Xavier López Ancona. Didirikan pada tahun 1996 oleh López Ancona dan sekelompok pengusaha Meksiko, yang sudah dikunjungi hampir 20 juta orang di delapan lokasi di seluruh dunia pada saat itu. Awal mula wahana semacam ini dikenal sebagai La Ciudad de los Niños, dibuka di Santa Fe, Meksiko (pinggiran *Mexico City*) pada bulan September 1999. Pada tahun pertama, wahana ini mampu menarik hampir 800.000 pengunjung dan sampai saat ini sekitar 10 juta anak telah mengunjungi lokasi ini.

Gambaran profesi yang disajikan merupakan profesi yang mempunyai peran di masa depan dan memiliki nilai-nilai moral. Hal ini dilakukan untuk membuka wawasan anak dalam dunia profesi, disamping itu profesi yang disajikan diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap perilaku anak. Berbeda anak, berbeda pula keinginan untuk menjalankan profesi. Untuk anak perempuan, banyak yang menjalani peran yang lebih feminim misalkan sebagai model, sekolah akting, menjadi kapster, dokter anak, perawat dan lain sebagainya. Sedangkan bagi anak laki-laki, profesi yang dapat dimainkan juga sangat beragam, seperti pilot, pembalap, polisi atau sebagai teknisi, reporter, dokter, peneliti dan lain-lain. (Maya, 2016).

Dari gambaran tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan utama dari taman edukasi hiburan berbasis profesi yaitu bermain dengan metode pengenalan dan pembelajaran profesi, dimana anak-anak akan terlibat langsung dan memainkan peran mereka masing-masing (*role playing*) sesuai dengan profesi yang dipilih.

2.2.2. Persyaratan Taman Edukasi

Taman sebagai wadah berinteraksi dan beraktivitas tentunya memiliki ketentuan di dalamnya. Selain sebagai tempat berbagai kegiatan, taman juga menjadi jalur sirkulasi pengguna dan elemen di dalamnya yang perlu ditata dan dikomposisikan dengan baik.

Secara umum ruang-ruang dalam taman edukasi memiliki kriteria sebagai berikut.

- a. Ruang bersifat mendidik dan memiliki fungsi rekreasi (hiburan) bagi penggunanya
- b. Memiliki sifat dinamis pada bentuk dan sirkulasi pengguna.
- c. Memberikan rasa aman, nyaman, terang, dan memenuhi kriteria kesehatan untuk anak. Standar ruang hingga fasilitas yang diberikan di dalamnya tidak hanya dipertimbangkan berdasarkan kebutuhan untuk anak saja, melainkan para pendamping seperti orangtua, wali, ataupun pengasuh juga dapat merasakan hal tersebut.

2.2.3. Prinsip Desain Taman Edukasi

Perancangan dan pembangunan taman edukasi profesi dan rekreasi anak memerlukan prinsip-prinsip perancangan untuk memastikan tingkat

keselamatannya. Berikut prinsip-prinsip desain taman anak sebagai ruang publik (Medha, 2011).

a) Lokasi

Pengaturan komponen lokasi didasari pada persoalan penempatan lokasi bermain yang terganggu aktivitas di luar tapak atau justru kegiatan bermain mengganggu wilayah di luar tapak (misal dari suara anak-anak bermain). Pengaturan lokasi ini juga berdasarkan pada pertimbangan bahwa konsumen taman edukasi adalah anak-anak dimana belum mempunyai kesadaran yang tinggi akan lingkungan sekitarnya. Prinsip-prinsip perancangan untuk komponen pengendalian lokasi adalah sebagai berikut.

Tabel 2.1. Prinsip-Prinsip Pengaturan Lokasi

No.	Prinsip	Uraian
1.	Kemudahan	<ul style="list-style-type: none"> a. Lokasi mudah dijangkau dengan sarana aksesibilitas yang baik oleh anak-anak dari semua latar belakang dan kemampuan (termasuk anak dengan keterbatasan fisik dan mental). b. Sistem informasi menuju lokasi dan gerbang taman mudah terlihat dan dikenali.
2.	Keselamatan	<ul style="list-style-type: none"> a. Memanfaatkan ruang publik yang tidak menimbulkan bahaya atau mengancam keselamatan anak-anak. b. Penempatan lokasi pada area yang seminimal mungkin anak-anak tidak mendapatkan gangguan atau konflik saat perjalanan mencapai lokasi. c. Secara fisik terlindungi dengan pagar yang tidak mudah dipanjat oleh anak-anak.
3.	Kesehatan	<ul style="list-style-type: none"> a. Lokasi tidak ditempatkan pada area dengan tingkat gangguan kesehatan yang tinggi terutama polusi udara, air, bunyi, dan penciuman (bau) yang dapat mempengaruhi aktivitas bermain anak. b. Menghindari dihindari pada area yang sensitif terhadap suara yang ditimbulkan anak-anak bermain

4..	Kenyamanan	<ul style="list-style-type: none"> a. Penetapan lokasi didasarkan kebutuhan dan keinginan stakeholder setempat. b. Tidak mengganggu aktivitas yang terjadi diluar kawasan. c. Mempunyai iklim mikro yang nyaman dengan memanfaatkan area yang ternaungi oleh vegetasi atau struktur bangunan.
5.	Keamanan	Akses masuk lokasi bermain anak-anak dibatasi jumlahnya untuk melindungi anak- anak dari gangguan fisik dari luar kawasan sehingga kejahatan dapat diminimalisir dan dikontrol dengan baik, serta diberi pagar yang secara fisik membatasi pergerakan dari dalam dan luar kawasan.
6.	Keindahan	Penetapan lokasi taman edukasi dan rekreasi memperhatikan keindahan lingkungan sekitar sehingga anak-anak merasa nyaman secara visual.

Sumber: Baskara,Medha.2011

b) Tata Letak (*Layout*)

Pengaturan komponen tata letak didasari pada persoalan kesalahan tata letak fasilitas permainan sehingga terjadi konflik antar jenis permainan yang berakibat resiko terjadi kecelakaan dan terganggunya kenyamanan saat bermain. Prinsip perancangan untuk komponen pengendalian tata letak adalah sebagai berikut.

Tabel 2.2. Prinsip-Prinsip Pengaturan Tata Letak

No.	Prinsip	Uraian
1.	Keselamatan	<ul style="list-style-type: none"> a. Didasari zonasi aktivitas bermain aktif-pasif, kelompok umur dan jenis permainan. Pemisahan diperlukan untuk memastikan tidak saling terganggunya antar kegiatan bermain. b. Peletakan fasilitas-fasilitas permainan didasari pergerakan dan meminimalkan terjadi benturan antar anak maupun anak-anak dengan peralatan permainan yang bergerak (misal ayunan jungkat-jungkit dan lainnya).

3.	Kenyamanan	<ul style="list-style-type: none"> d. Tata letak memungkinkan anak-anak bebas bergerak dari satu area permainan ke area permainan lainnya. e. Tata letak permainan memberikan pilihan bagi anak-anak untuk bebas memilih jenis permainan yang berbeda. f. Terdapat pembagian lokasi permainan yang ternaungi dan yang terbuka sehingga terkena sinar matahari dapat secara langsung. g. Tersedianya fasilitas rest area yang dapat digunakan untuk beristirahat setelah bermain maupun area tunggu bagi orang tua dan pendamping lainnya. h. Tersedianya fasilitas berlindung saat terjadi kondisi hujan dan gangguan alam lainnya.
4.	Kemudahan	<ul style="list-style-type: none"> c. Tata letak didukung dengan sarana sirkulasi yang mudah dilalui semua anak-anak baik yang datar maupun naik turun dengan ramp. d. Sistem informasi didalam taman mudah terlihat dan dikenali.
5.	Keamanan	Tata letak taman memungkinkan orang tua maupun pendamping dapat mengawasi dengan mudah anak-anak yang sedang bermain.
6.	Keindahan	Tata letak memperhatikan keindahan lingkungan sekitar sehingga pada titik tertentu pengunjung dapat menikmati pemandangan yang indah didalam maupun diluar kawasan.

Sumber: Baskara,Medha.2011

c) Peralatan Permainan

Peralatan permainan merupakan komponen yang paling kompleks dan paling penting untuk dikendalikan karena anak-anak banyak terkonsentrasi disekitarnya. Kecelakaan di area bermain sebagian besar terjadi di lokasi peralatan permainan. Upaya pengendalian diperlukan untuk meminimalkan resiko yang ada. Prinsip perancangan untuk komponen pengendalian peralatan permainan adalah sebagai berikut.

Tabel 2.3. Prinsip-Prinsip Pengaturan Peralatan Permainan

No.	Prinsip	Uraian
1.	Keselamatan	<ul style="list-style-type: none"> a. Area alas atau dibawah peralatan permainan harus dengan bahan yang mampu meminimalkan benturan saat anak terjatuh dari peralatan permainan. b. Pengaturan dimensi minimum dan maksimum pada ruang gerak untuk setiap peralatan permainan anak-anak saat bermain. c. Peralatan permainan harus mempunyai perlindungan samping dan bawah bila mempunyai ketinggian dari permukaan alas. d. Hindari desain yang memungkinkan terjadinya anggota tubuh anak-anak yang terjepit.
2.	Kenyamanan	<ul style="list-style-type: none"> a. Peralatan permainan harus mampu digunakan dengan nyaman oleh semua anak-anak sehingga disediakan fasilitas tambahan bagi anak-anak dengan keterbatasan fisik. b. Terdapat perbedaan pemilihan bahan/material pada area yang ternaungi dan yang tidak ternaungi. c. Hindari desain yang terlalu rumit yang menyulitkan kegiatan pemeliharaan.
3.	Kemudahan	Peralatan permainan harus dengan mudah dimengerti dan digunakan oleh semua anak.
4.	Keindahan	<ul style="list-style-type: none"> a. Peralatan permainan mempunyai bentuk yang mampu mengeksplorasi daya imajinasi anak-anak. b. Peralatan menyesuaikan kondisi fisik lingkungan tapak taman bermain anak seperti topografi.

Sumber: Baskara, Medha. 2011

d) Konstruksi

Pengaturan dan pengendalian komponen konstruksi didasari pada persoalan kekuatan peralatan sehingga mampu menahan beban kegiatan bermain anak. Prinsip perancangan untuk komponen pengendalian tata letak adalah sebagai berikut.

Tabel 2.4. Prinsip-Prinsip Pengaturan Konstruksi

No.	Prinsip	Uraian
1.	Keselamatan	<ul style="list-style-type: none"> a. Konstruksi harus memenuhi ketentuan kekuatan berdasarkan Standar Nasional Indonesia (SNI) seperti beban, rangka, pondasi, dan ketinggian. b. Sambungan peralatan permainan harus dipasang dengan meminimalisasi terjadinya tonjolan. c. Kekuatan bahan konstruksi dalam perhitungan harus lebih besar dari beban daya tampung maksimal anak-anak yang bermain dalam satu waktu.
2.	Keindahan	Desain struktur harus diperhitungkan sehingga tercipta kesatuan estetika dengan fasilitas taman lainnya serta lingkungan wilayah sekitar.

Sumber: Baskara, Medha. 2011

e) Material Bahan

Pengaturan komponen material didasari pada persoalan sensitivitas tubuh anak-anak terhadap bahan dan material aman sekalipun bagi orang dewasa. Material yang digunakan pada taman bermain akan banyak bersentuhan langsung dengan anak-anak baik melalui indera peraba, penglihatan dan penciuman. Prinsip perancangan untuk komponen pengendalian tata letak sebagai berikut.

Tabel 2.5. Prinsip-Prinsip Pengaturan Material Bahan

No.	Prinsip	Uraian
1.	Keselamatan	<ul style="list-style-type: none"> a. Bahan yang bersentuhan langsung pada kulit anak-anak dengan intensitas tinggi harus mempunyai tingkat tekstur yang halus. b. Bahan pijakan harus mampu meminimalisasikan terjadinya slip saat anak-anak melakukan kegiatan bermain. c. Bahan pegangan tangan tidak bersifat licin dan mudah slip serta berdimensi yang memudahkan tangan berpegang secara kuat. d. Area pinggir dan pojokan harus dibentuk dengan tingkat kelengkungan tinggi dan dihindari bentuk yang tajam dan membentuk sudut.

- | | | |
|----|------------|---|
| 2. | Kesehatan | <ul style="list-style-type: none"> a. Material yang digunakan tidak mengandung racun bagi tubuh anak-anak seperti bahan pestisida pengawet kayu yang berbahaya baik jangka pendek maupun jangka panjang. b. Material pelindung karat pada logam harus mempunyai kekuatan yang tinggi sehingga tidak mudah mengelupas dan terhirup yang sangat membahayakan kesehatan anak-anak. |
| 3. | Kenyamanan | <ul style="list-style-type: none"> a. Pada area dengan intensitas penyinaran matahari tinggi tidak digunakan bahan yang mudah menghantarkan panas. b. Material yang dipilih harus mempunyai daya tahan tinggi, higienis dan mudah secara pemeliharaan. |

Sumber: Baskara, Medha. 2011

2.2.4. Kebutuhan Bangunan Taman Edukasi

Dalam perancangan sebuah bangunan Taman Edukasi Hiburan (*edutainment*) tentunya memiliki tuntutan kebutuhan ruang yang harus terpenuhi terkait dengan jenis aktivitas yang ada di dalamnya sesuai dengan target penggunaannya. Berikut kebutuhan ruang yang biasa ada dalam perancangan taman edukasi hiburan (*edutainment*).

- a. *Exhibition Hall*, sebagai tempat melaksanakan event-event pendukung kegiatan edukasi dan rekreasi anak serta untuk menyelenggarakan pameran hasil kegiatan anak-anak.
- b. Ruang Audiovisual, sebagai ruang pertemuan seperti kegiatan sosialisasi untuk diberikan kepada anak dan orangtua atau wali anak.
- c. *Activity Room*, yaitu ruang bermain anak, bersosialisasi dengan sesama, mengembangkan kreativitas anak, dan kegiatan anak lainnya baik di *indoor* ataupun *outdoor*.

- d. *Educational Recreation Space* (Ruang Edukasi dan Rekreasi), yaitu ruang berkegiatan anak belajar sambil bermain untuk perkembangan karakter anak.
- e. Ruang Pendukung, yaitu ruang yang disediakan sebagai penunjang untuk membantu operasional aktivitas pengguna di Taman Edukasi tersebut, seperti ruang kantor, ruang lobby, ruang informasi, ruang pengawas, ruang *service*, kamar mandi, musholla, dan sebagainya.

Selain memerhatikan jenis ruang yang perlu disediakan dalam perancangan taman edukasi tersebut, pembagian zona edukasi dan rekreasi juga perlu diperhatikan sesuai dengan karakteristik ruang dan fungsinya agar tujuan dapat tercapai secara maksimal. Ruang-ruang yang diperlukan tersebut perlu dilakukan penataan yang baik agar memudahkan penggunaan sebagai ruang publik.

2.3. Tinjauan Metode *Role Playing* (Bermain Peran)

2.3.1. Pengertian Bermain

Bermain menurut *Encarta World English Dictionary* (Smith,2010) berarti mengambil bagian dari aktivitas yang menyenangkan untuk kepentingan hiburan, juga berarti melakukan sesuatu untuk kesenangan, tanpa ketekunan.

Menurut Huges dalam Diana 2010 seorang ahli perkembangan anak, kegiatan bermain memiliki lima unsur sebagai berikut.

1. Mempunyai tujuan. Permainan menjadi keinginan pribadi dari anak itu sendiri.

2. Dapat memilih dengan bebas atas kehendak dirinya sendiri tanpa paksaan.
3. Memberikan rasa senang dan mudah dinikmati.
4. Mengembangkan daya kreativitas dan imajinatif.
5. Dilakukan secara aktif dan dengan kesadaran.

Dari hal ini dapat dikatakan bahwa bagi anak, bermain merupakan sebuah aktivitas khusus yang menyenangkan dimana anak dapat mengekspresikan diri secara bebas yang memberikan kebahagiaan.

2.3.2. Jenis Bermain

Menurut Elizabeth B. Hurlock, permainan anak terbagi menjadi dua jenis sebagai berikut.

a. Bermain Aktif

Bermain aktif adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam rangka memperoleh kesenangan dan kepuasan dari aktivitas yang dilakukannya sendiri. Kegiatan bermain aktif juga bisa disebut sebagai kegiatan yang melibatkan beragam aktivitas tubuh atau gerakan tubuh. Jenis kegiatan bermain aktif seperti; bermain bebas dan spontan. Bermain konstruktif, bermain peran/pura-pura, mengumpulkan barang, melakukan penjelajahan, permainan olahraga, permainan musik, permainan dengan media seperti komputer serta alat elektronik lainnya.

b. Bermain Pasif

Bermain pasif adalah kumpulan aktivitas yang dilakukan individu atau kelompok dengan mengikuti pola atau aturan yang datang dari luar

dirinya. Kegiatan bermain pasif seperti; membaca, menonton film atau televisi, mendengarkan musik atau radio, dan sebagainya.

Selain itu, bermain juga bisa dikelompokkan menjadi empat macam sebagai berikut.

1. Bermain fisik, yaitu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik anak.
2. Bermain kreatif, yaitu bentuk permainan yang mengembangkan kreativitas anak.
3. Bermain imajinatif, yaitu permainan yang melibatkan daya imajinatif atau fantasi anak.
4. Bermain manipulasi, yaitu permainan yang menggunakan media tertentu untuk pengembangan khusus pada kemampuan anak.

2.3.3. Metode *Role Playing*

2.3.3.1. Pengertian *Role Playing*

Ditinjau dari sisi bahasa, *role playing* terdiri dari dua suku kata: *role* (peran) dan *playing* (permainan). Konsep *role* dapat diartikan sebagai pola perasaan, kata-kata, dan tindakan yang ditunjukkan/diperformasikan oleh seseorang dalam berhubungan dengan orang lain. Dalam bidang pendidikan, *role playing* merupakan model pembelajaran dimana individu (anak) memerankan situasi yang imajinatif (dan paralel dengan kehidupan nyata) dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan-keterampilan (termasuk keterampilan *problem solving*), menganalisis perilaku, atau

menunjukkan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus berperilaku (Wina, 2009).

Santrock (1995:272) mengutarakan *roleplay* merupakan kegiatan yang menyenangkan dan dilakukan oleh individu atau kelompok orang untuk memperoleh kesenangan. Dalam bidang psikologi, *roleplay* merupakan salah satu metode yang digunakan untuk bimbingan dan konseling kelompok yang dilakukan secara sadar. Dengan metode ini menurut Santrock memungkinkan anak untuk mengatasi frustrasi dan serta dapat menganalisis konflik-konflik dan cara mengatasinya.

Roleplay dalam dunia pendidikan merupakan salah satu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan peserta didik dengan memerankan tokoh hidup dalam kehidupan nyata ataupun sebagai benda mati. Model pembelajaran *roleplay* juga dikenal dengan nama model pembelajaran Bermain Peran (Heru, 2013).

2.3.3.2. Tujuan Role Playing

Bermain peran atau *role playing* bertujuan untuk menggambarkan suatu peristiwa yang sudah terjadi (masa lampau), cerita yang baru terjadi baik kini maupun yang akan datang, kemudian ditunjuk beberapa peserta untuk melakukan peran tersebut sesuai alur yang dimainkan. Tujuan bermain peran yaitu sebagai berikut. (Heru, 2013):

- a. Memahami orang lain
- b. Membagi tanggung jawab sesuai dengan perannya

- c. Menghargai penghayatan orang lain
- d. Melatih dalam pengambilan keputusan.

Adapun menurut Corsini (1996) menyatakan bahwa *roleplay* dapat digunakan sebagai alat untuk mendiagnosis atau mengetahui seseorang dengan cara mengamati pelakunya waktu memerankan peran secara spontan terhadap situasi atau kejadian yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.

2.3.3.3.Langkah-Langkah *Role Playing*

Sebagai sebuah metode, maka metode ini memerlukan langkah-langkah dalam pelaksanaannya. Berikut langkah-langkah *role playing* (Heru, 2013).

- a. Menentukan masalah yang hendak dimainkan
- b. Memilih peran
- c. Menyusun skenario
- d. Menyiapkan penonton sebagai pengamat
- e. Memainkan *roleplay*
- f. Melakukan diskusi dan evaluasi
- g. Memainkan ulang
- h. Berbagi pengalaman dan menarik kesimpulan

2.3.3.4.Keunggulan *Role Playing*

Beberapa keunggulan dari metode *role playing* adalah sebagai berikut (Hisam, 2008).

- a. Anak melatih dirinya untuk belajar, memahami, dan mengingat peran profesi yang akan dimainkan. Sebagai pemeran, harus memahami dan mengerti cara kerja suatu profesi secara keseluruhan, terutama untuk profesi yang memerlukan prosedur yang jelas. Dengan demikian, daya ingatan anak akan tajam dan tahan lama.
- b. Anak akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada saat memerankan profesi, anak dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan durasi waktu yang tersedia.
- c. Bakat yang terdapat pada anak dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bakat dari wahana ini. Jika anak-anak memiliki keinginan untuk masa depannya, maka kemungkinan besar mereka akan menekuni bidang tersebut kelak di kemudian hari.
- d. Kerja sama antar anak dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- e. Anak memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- f. Bahasa lisan anak dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Dalam (Heru 2013) *roleplay* banyak digunakan di berbagai bidang pengembangan, yaitu bidang psikologi, bidang pendidikan, dan kemudian diadopsi mejadi metode pelatihan di bidang teatrikal. Metode *roleplay* ini memiliki kelebihan sebagai berikut.

- a. Media belajar kerjasama antar personal.

- b. Media belajar bahasa yang baik dan benar
- c. Melatih pengambilan keputusan dengan cepat dan dapat mengekspresikan sesuatu secara utuh.
- d. Media evaluasi pengalaman saat permainan berlangsung.
- e. Memberikan kesan yang kuat dan tahan lama.
- f. Memberikan pengalaman menyenangkan
- g. Membangun rasa optimis
- h. Menumbuhkan rasa kebersamaan dan meningkatkan jiwa sosial.
- i. Peserta dapat menghayati suatu peristiwa yang sedang dimainkan dengan mudah serta dapat mengambil makna yang terkandung dalam permainan tersebut.
- j. Melatih jiwa profesionalitas.

2.3.3.5. Fungsi *Roleplay*

Roleplay adalah permainan memeragakan atau memerankan orang lain secara sadar. Pola permainan *roleplay* dilakukan secara spontan tanpa menghafal suatu teks atau naskah terlebih dahulu tetapi memahami rangkaian cerita dari peran yang dimainkan. *Roleplay* memiliki fungsi sebagai berikut (Heru, 2013).

- a) Mengatasi kesulitan diri. Pada proses permainan *roleplay* peserta bebas menggunakan daya imajinasi mereka untuk mengembangkan peran yang sedang dimainkan.
- b) Meningkatkan kemampuan simpati dan empati. Pada proses permainan *roleplay* dimana seseorang melakukan sesuatu yang bukan bukan dirinya sendiri, maka dibutuhkan proses

pemindahan jiwa dengan melibatkan rasa simpati dan empati untuk menciptakan peran yang sedang dimainkan.

- c) Mengembangkan pola pikir adaptif, yaitu kemampuan berpikir seseorang untuk beradaptasi dengan berbagai lingkungan dan masalah.
- d) Media pengolah emosi. Dengan bermain peran yang melibatkan komunikasi sosial, peserta dapat mengolah emosinya terhadap dirinya sendiri dan orang lain.
- e) Meningkatkan *interpersonal skill*, yaitu keterampilan seseorang untuk memahami orang lain agar mampu bekerjasama dengan baik.
- f) Media pemecah masalah. Dalam suatu lingkup permainan peran tentunya ada sebuah masalah yang harus diselesaikan bersama. Dengan mengolah emosi dan memanfaatkan *interpersonal skill*, peserta mampu memecahkan masalah yang dihadapi dalam permainan yang sedang diperankan.
- g) Membentuk individu bertanggungjawab. Peserta dengan peran tertentu memainkan sebuah peran dan bertanggung jawab pada peran yang sedang dimainkan serta menaati peraturan yang sudah dibuat bersama.

Dengan demikian, fungsi dari metode *roleplay* seperti yang diuraikan di atas akan diaplikasikan ke dalam perancangan Taman *Edutainment* dengan bermain peran khususnya peran profesi sebagai jenis permainan yang akan diutamakan.

2.3.4. Jenis-Jenis Bidang Profesi

Di dalam wahana bermain anak yang disusun untuk merancang bangunan Taman *Edutainment* yang berbasis permainan profesi ini, jenis-jenis taman bermain yang disajikan dikelompokkan menjadi beberapa bidang seperti dalam tabel berikut.

Tabel. 2.6. Jenis Bidang Profesi

No.	Jenis Bidang	Profesi
1.	Transportasi	Pilot, pramugari, astronot, nahkoda, supir bus, supir taxi, montir bengkel, petugas pom bensin
2.	Retail	1. Salon kecantikan dan perawatan 2. Supermarket dan minimarket 3. Dunia busana, seperti model, peraga busana, sampai desainer busana. 4. Pedagang di toko atau retail.
3.	Makanan dan minuman	1. Restoran: koki, barista, pramusaji, resepsionis, kasir, <i>dishwasher</i> , pengantar makanan (<i>delivery driver</i>) 2. Kafe: barista, pembuat kue, pramusaji kafe, petugas kasir
4.	Jasa	a. Keamanan: polisi detektif, pemadam kebakaran b. Hukum: hakim pengacara. c. Kesehatan dan perawatan: perawat, dokter umum, bidan, dokter bedah, dokter gigi, dokter hewan, petugas ambulans, apoteker hingga pasien. d. Telekomunikasi: teknisi perusahaan, petugas elektrikal. e. Teknisi rumahan: petugas pengecatan rumah, perbaikan elektrikal rumah, penata ruang dalam dan luar rumah (taman). f. Petugas perusahaan: resepsionis, pembersih kaca gedung tinggi, dan lain-lain. g. Pekerja konstruksi seperti arsitek, teknisi elektrikal, dan pekerja pembangunan lainnya.
5.	Media	1. Jurnalistik: penulis koran, wartawan, penulis berita, kameramen berita, dan penyiar berita. 2. Studio TV: operator kamera, desain set, pengisi acara atau <i>host</i> . 3. Penyiar radio 4. Periklanan: Fotografer, <i>copywriter</i> , <i>art director</i> .

		5. Pengisi suara, penyanyi, penari, pemain peran dan <i>event organizer</i> .
6.	Budaya	1. Arkeologis 2. Teater pentas seni 3. Pembatik, pelukis, pematung, dan pemahat
7.	Industri dan wirausaha	1. Pembuat teh 2. Pembuat es krim 3. Pabrik makanan dan minuman 4. Pabrik pengolahan barang

Sumber : Beragam Literatur Penulis

2.4. Tinjauan Pelaku

Taman Edukasi Hiburan (*edutainment*) terbagi kedalam empat bagian yaitu kelompok pengelola, kelompok karyawan, kelompok pengunjung, dan kelompok servis yang akan diuraikan lebih lanjut berikut ini.

2.4.1. Kelompok Pengelola

Kelompok pengelola berupa kumpulan orang-orang yang secara terstruktur dan terorganisir sesuai dengan tingkatan tugasnya mengurus serta mengelola Taman *Edutainment*. Kelompok pengelola tersebut di antaranya yaitu presiden, *head staff*, manajer, dan pengelola lain sesuai kebutuhan pengelolaan bangunan.

2.4.2. Kelompok Karyawan

Berikut bagian dari kelompok karyawan.

1. Karyawan ruang terbuka hijau (RTH)
2. Karyawan edukasi
3. Karyawan wahana bermain
4. Karyawan informasi
5. Karyawan area penunjang lainnya

2.4.3. Kelompok Pengunjung

2.4.3.1. Kelompok Pengunjung Berdasarkan Tujuan

Pengunjung Taman *Edutainment* berdasarkan tujuan dari perancangan bangunan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Pengunjung Utama

Pengunjung utama dimana anak sebagai pelaku utama sekaligus sasaran utama perancangan Taman *Edutainment*. Jenis fasilitas dan permainan yang direncanakan dalam perancangan Taman *Edutainment* ini menyesuaikan kebutuhan dari anak sesuai karakter pada usianya, sehingga dengan berkunjung anak dapat mengembangkan kemampuannya untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan mereka. Karakter perilaku anak secara rinci akan diuraikan pada subbab selanjutnya.

2. Pendamping

Selain anak, pengguna dari bangunan Taman Edukasi Hiburan (*edutainment*) lainnya adalah pendamping. Pendamping disini merupakan orang dewasa seperti orang tua, guru, atau wali yang datang untuk mendampingi anak. Tidak hanya menemani, namun pendamping dapat ikut andil menjadi fasilitator dalam mengarahkan, mencontohkan, atau mengawasi kegiatan anak sesuai instruksi dan ketentuan dari fasilitator yang disediakan pengelola selama kegiatan anak berlangsung.

2.4.3.2. Kelompok Pengunjung Berdasarkan Asal

Adapun kelompok pengunjung berdasarkan asal kedatangan terbagi menjadi tiga bagian berikut.

1. Masyarakat Lampung, sebagai sasaran pengunjung utama.
2. Wisatawan Domestik, baik itu berasal dari daerah sekitar Provinsi Lampung, pulau Sumatera, maupun daerah-daerah di Indonesia.
3. Wisatawan Asing, yaitu pengunjung dari luar negeri baik itu sengaja datang ataupun warga negara asing yang sedang berdomisili di Indonesia pada jangka waktu tertentu, yang tertarik untuk berkunjung.

2.4.3.3. Kelompok Servis

Berikut kelompok servis untuk Taman *Edutainment*.

1. Kelompok keamanan, yaitu petugas pelayanan keamanan baik di luar maupun di dalam bangunan berupa satpam, petugas keamanan ruang CCTV, dan petugas parker
2. Kelompok MEP (mekanik, elektrik, dan pemipaan), yaitu petugas yang paham dibidang MEP untuk memelihara dan memastikan keberjalanan proses utilitas bangunan.
3. Kelompok *celaning service*, sebagai petugas kebersihan dan pelayanan lain untuk mendukung keberlangsungan kebutuhan pengunjung maupun pengelola bangunan.

2.5. Tinjauan Karakter Anak Berdasarkan Batas Usia

Anak memiliki karakter sesuai dengan batas usianya yang perlu dikenali untuk menyesuaikan jenis, fungsi, dan pola ruang dalam merancang bangunan Taman

Edutainment. Pada tinjauan ini dibatasi untuk anak dengan usia TK, SD, dan SMP saja, karena batas usia ini yang membutuhkan sarana permainan edukasi rekreasi (*edutainment*) berbasis profesi serta menjadi pengguna utama Taman *Edutainment*. Berikut uraian lebih lanjut mengenai anak dan karakternya berdasarkan batas usia.

a) Karakter Perilaku Anak Usia TK

Anak-anak yang berada dalam usia TK adalah masa dimana anak sedang dalam masa berkembang. Usia Taman Kanak-Kanak (TK) menurut Permendikbud 1 Tahun 2021 tentang PPDB yaitu rentang usia 4 (empat) sampai dengan 6 (enam) tahun. Pada masa ini anak memiliki sifat suka meniru tanpa mempertimbangkan kemampuan yang ada pada dirinya. Hal ini didorong oleh rasa ingin tahu dan ingin mencoba sesuatu yang diminati, yang kadang kala muncul secara spontan. Sikap jujur yang menunjukkan kepolosan seorang anak merupakan ciri yang juga dimiliki oleh anak. Berikut adalah identifikasi karakteristik anak usia prasekolah.

1. Anak bersifat unik

Anak sebagai seorang individu berbeda dengan individu lainnya. Perbedaan ini dapat dilihat dari aspek bawaan, minat, motivasi dan pengalaman yang diperoleh dari kehidupannya masing-masing. Ini berarti bahwa walaupun ada acuan pola perkembangan anak secara umum, dan kenyataan anak sebagai individu berkembang dengan potensi yang berbeda-beda.

2. Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan.

Ekspresi perilaku secara spontan oleh anak akan menampilkan bahwa perilaku yang dimunculkan anak bersifat asli atau tidak ditutup-tutupi. Dengan kata lain tidak ada penghalang yang dapat membatasi ekspresi yang dirasakan oleh anak. Anak akan membantah atau menentang kalau ia merasa tidak suka. Begitu pula halnya dengan sikap marah, senang, sedih, dan menangis jika dirangsang oleh situasi yang sesuai.

3. Anak bersifat aktif dan energik.

Bergerak secara aktif bagi anak usia prasekolah merupakan suatu kesenangan yang kadang kala terlihat seakan-akan tidak ada hentinya. Sikap aktif dan energik ini akan tampak lebih intens jika ia menghadapi suatu kegiatan yang baru dan menyenangkan.

4. Anak itu egosentris.

Sifat egosentris yang dimiliki anak menyebabkan ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri.

5. Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat terhadap banyak hal.

Anak pada usia ini memiliki sifat banyak memperhatikan, membicarakan dan mempertanyakan berbagai hal yang dilihat dan didengarnya terutama berkenaan dengan hal-hal yang baru.

6. Anak bersifat eksploratif dan petualang.

Ada dorongan rasa ingin tahu yang sangat kuat terhadap segala sesuatu, sehingga anak lebih anak lebih senang untuk mencoba,

menjelajah, dan ingin mempelajari hal-hal yang baru. Sifat seperti ini misalnya, terlihat pada saat anak ingin membongkar pasang alat-alat mainan yang ada, ia akan cenderung mengeksplorasi apa yang membuatnya penasaran.

7. Anak umumnya kaya dengan fantasi.

Anak menyenangi hal yang bersifat imajinatif. Oleh karena itu, mereka mampu untuk bercerita melebihi apa yang dipikirkan orang dewasa kebanyakan.

8. Anak masih mudah frustrasi.

Sifat frustrasi ditunjukkan dengan marah atau menangis apabila suatu kejadian tidak sesuai dengan apa yang diinginkannya. Sifat ini juga terkait dengan sifat lainnya seperti spontanitas dan egosentris.

9. Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu.

Apakah suatu aktivitas dapat berbahaya atau tidak terhadap dirinya, seorang anak belum memiliki pertimbangan yang matang untuk itu. Oleh karena itu lingkungan anak terutama untuk kepentingan pembelajaran perlu terhindar dari hal atau keadaan yang membahayakan.

10. Anak memiliki daya perhatian yang pendek.

Anak umumnya memiliki daya perhatian yang pendek. Ia hanya terfokus pada hal-hal yang sangat disenanginya atau yang sedang menyita perhatiannya.

b) Karakter Perilaku Anak Usia SD

Menurut Afifudin (1988) karakteristik yang umum dimiliki anak-anak usia SD sebagai berikut.

1. Senang bergerak

Berbeda dengan orang dewasa yang betah duduk berjam-jam, anak-anak usia SD lebih senang bergerak. Anak-anak usia ini dapat duduk dengan tenang maksimal sekitar 30 menit.

2. Senang bermain

Dunia anak memang dunia bermain yang penuh kegembiraan, demikian juga dengan anak-anak usia sekolah dasar, mereka masih sangat senang bermain. Apalagi anak-anak SD kelas rendah.

3. Senang melakukan sesuatu secara langsung

Anak-anak usia SD akan lebih mudah memahami sesuatu yang diberikan orang lain jika ia dapat mempraktikkan sendiri secara langsung hal tersebut.

4. Senang bekerja dalam kelompok

Pada usia SD, anak-anak mulai intens bersosialisasi. Pergaulan dengan kelompok sebaya, akan membuat anak usia SD bisa belajar banyak hal, misalnya setia kawan.

c) Karakter Perilaku Anak Usia SMP

Santrock menyebutkan sejumlah karakteristik penting perkembangan konsep diri pada masa remaja yaitu sebagai berikut.

1. *Abstrak and Idealistic*

Pada masa remaja anak–anak lebih mungkin membuat gambaran tentang diri mereka dengan kata–kata yang abstrak dan idealistik. Gambaran tentang konsep diri yang abstrak misalnya dapat dilihat dari pernyataan remaja usia 14 tahun mengenai dirinya. “saya seorang manusia. Saya tidak dapat memutuskan sesuatu saya tidak tahu siapa diri saya.”

2. *Differentiated*

Konsep diri pada remaja bisa menjadi semakin terdiferensiasi. Dibandingkan dengan anak yang lebih muda remaja lebih mungkin untuk menggambarkan dirinya sesuai dengan konteks atau situasi yang semakin terdiferensiasi.

3. *Contradictions Within the Self*

Setelah remaja mendiferensiasikan dirinya kedalam sejumlah peran dan dalam konteks yang berbeda beda, maka munculah kontradiksi antara diri-diri yang terdiferensiasi ini.

4. *The Fluctuating Self*

Sifat yang kontradiktif dalam diri remaja pada gilirannya memunculkan fluktuasi diri dalam berbagai situasi dan lintas waktu yang tidak mengejutkan. Seorang peneliti menjelaskan sifat fluktuasi dari diri remaja tersebut dengan metafora.

5. *Real and Ideal True and False Selves*

Munculnya kemampuan remaja untuk mengkonstruksikan diri ideal mereka disamping diri yang sebenarnya, merupakan sesuatu yang

membingungkan bagi remaja tersebut. Kemampuan untuk menyadari adanya perbedaan antara diri yang nyata dengan diri yang ideal menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif mereka.

2.6. Tinjauan Kemampuan Dasar Anak

Pendidikan sebagai sebuah proses belajar memang tidak cukup dengan sekedar mengejar masalah kecerdasannya saja. Berbagai potensi anak didik atau subyek belajar lainnya juga harus mendapatkan perhatian yang proporsional agar berkembang secara optimal. Karena itulah aspek atau faktor rasa atau emosi maupun ketrampilan fisik juga perlu mendapatkan kesempatan yang sama untuk berkembang.

Konsep kognitif, afektif, dan psikomotorik dicetuskan oleh Benyamin Bloom pada tahun 1956. Karena itulah konsep tersebut juga dikenal dengan istilah Taksonomi Bloom. Taksonomi Bloom ini terbagi menjadi tiga domain, ranah atau kawasan potensi manusia belajar yaitu sebagai berikut:.

2.6.1. Kemampuan Kognitif (Proses Berfikir)

Kognitif adalah kemampuan intelektual anak dalam berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Menurut Bloom (1956) tujuan domain kognitif terdiri atas enam bagian berikut.

a) Pengetahuan (*knowledge*)

Mengacu kepada kemampuan mengenal materi yang sudah dipelajari dari yang sederhana sampai pada teori-teori yang sukar. Hal penting dari bagian pengetahuan ini adalah kemampuan mengingat keterangan dengan benar.

b) Pemahaman (*comprehension*)

Mengacu kepada kemampuan memahami makna materi. Aspek ini satu tingkat di atas pengetahuan dan merupakan tingkat berfikir yang rendah.

c) Penerapan (*application*)

Mengacu kepada kemampuan menggunakan atau menerapkan materi yang sudah dipelajari pada situasi yang baru dan menyangkut penggunaan aturan dan prinsip. Penerapan merupakan tingkat kemampuan berfikir yang lebih tinggi dari pada pemahaman.

d) Analisis (*analysis*)

Mengacu kepada kemampuan menguraikan materi ke dalam komponen-komponen atau faktor-faktor penyebabnya dan mampu memahami hubungan di antara bagian yang satu dengan yang lainnya sehingga struktur dan aturannya dapat lebih dimengerti. Analisis merupakan tingkat kemampuan berfikir yang lebih tinggi daripada aspek pemahaman maupun penerapan.

e) Sintesa (*synthesis*)

Mengacu kepada kemampuan memadukan konsep atau komponen-komponen sehingga membentuk suatu pola struktur atau bentuk baru. Aspek ini memerlukan tingkah laku yang kreatif. Sintesis merupakan kemampuan tingkat berfikir yang lebih tinggi daripada kemampuan sebelumnya.

f) Evaluasi (*evaluation*)

- g) Mengacu kemampuan memberikan pertimbangan terhadap nilai-nilai materi untuk tujuan tertentu. Evaluasi merupakan tingkat kemampuan berfikir yang tinggi.

2.6.2. Kemampuan Afektif (Nilai atau Sikap)

Afektif atau intelektual adalah mengenai sikap, minat, emosi, nilai hidup dan operasi anak. Menurut Krathwol (1964) klasifikasi tujuan domain afektif terbagi lima kategori sebagai berikut.

1. Penerimaan (*receiving*)

Mengacu kepada kemampuan memperhatikan dan memberikan respon terhadap stimulasi yang tepat. Penerimaan merupakan tingkat hasil belajar terendah dalam domain afektif.

2. Pemberian respon atau partisipasi (*responding*)

Satu tingkat di atas penerimaan. Dalam hal ini anak menjadi terlibat secara afektif, menjadi peserta dan tertarik.

3. Penilaian atau penentuan sikap (*valuing*)

Mengacu kepada nilai atau pentingnya menterikatkan diri pada objek atau kejadian tertentu dengan reaksi-reaksi seperti menerima, menolak atau tidak menghiraukan. Tujuan-tujuan tersebut dapat diklasifikasikan menjadi “sikap dan operasi”.

4. Organisasi (*organization*)

Mengacu kepada penyatuan nilai, sikap-sikap yang berbeda yang membuat lebih konsisten dapat menimbulkan konflik-konflik internal dan membentuk suatu sistem nilai internal, mencakup tingkah laku yang tercermin dalam suatu filsafat hidup.

5. Karakterisasi pola hidup (*characterization by a value complex*)

Mengacu kepada karakter dan daya hidup seseorang.

Nilai-nilai sangat berkembang nilai teratur sehingga tingkah laku menjadi lebih konsisten dan lebih mudah diperkirakan. Tujuan dalam kategori ini ada hubungannya dengan keteraturan pribadi, social dan emosi jiwa.

2.6.3. Kemampuan Psikomotorik (Keterampilan)

Psikomotorik adalah kemampuan yang menyangkut kegiatan otot dan fisik. Menurut Davc (1970) klasifikasi tujuan domain psikomotor terbagi lima kategori yakni sebagai berikut.

1. Peniruan

Terjadi ketika anak mengamati suatu gerakan. Mulai memberi respons serupa dengan yang diamati. Mengurangi koordinasi dan kontrol otot-otot saraf. Peniruan ini pada umumnya dalam bentuk global dan tidak sempurna.

2. Manipulasi

Menekankan perkembangan kemampuan mengikuti pengarahannya, penampilan dan gerakan pilihan yang menetapkan suatu penampilan melalui latihan. Pada tingkat ini anak menampilkan sesuatu menurut petunjuk-petunjuk tidak hanya meniru tingkah laku saja.

3. Ketetapan

Memerlukan kecermatan, proporsi dan kepastian yang lebih tinggi dalam penampilan. Respon-respon lebih terkoreksi dan kesalahan-kesalahan dibatasi sampai pada tingkat minimum.

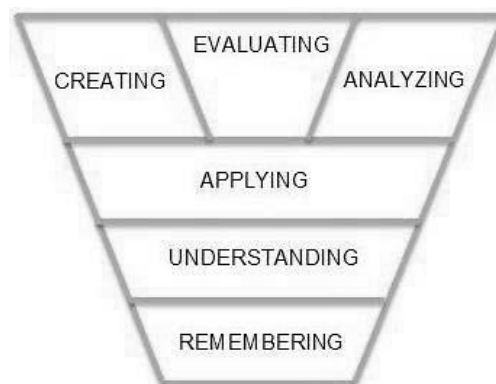
4. Artikulasi

Menekankan koordinasi suatu rangkaian gerakan dengan membuat urutan yang tepat dan mencapai yang diharapkan atau konsistensi internal di antara gerakan-gerakan yang berbeda.

5. Pengalamiahan

Menurut tingkah laku yang ditampilkan dengan paling sedikit mengeluarkan energi fisik maupun psikis. Gerakannya dilakukan secara rutin. Pengalamiahan merupakan tingkat kemampuan tertinggi dalam domain psikomotorik.

Dari tiga aspek perilaku (Taksonomi Bloom) tersebut, dapat diambil kesimpulan seperti pada gambar berikut ini.



Gambar 2.1. Taksonomi Bloom
Sumber : Utari, Retno.2011

a. *Creating*

Anak-anak diajarkan membuat suatu produk baik itu makanan atau minuman seperti mie, susu, teh, kopi dsb. Hal ini diwujudkan dengan adanya fasilitas pengenalan profesi di bidang industri atau pabrik, bidang budaya dan bidang hobi.

b. *Evaluating*

Anak-anak diajarkan mengevaluasi dan mengomentari sesuatu. Hal ini diwujudkan dengan adanya fasilitas laboratorium, dimana anak dapat melakukan test terhadap suatu mikroba dan kemudian dipresentasikan kepada teman yang lain.

c. *Analyzing*

Anak-anak diajarkan menganalisa suatu hasil penelitian. Hal ini diwujudkan dengan adanya fasilitas bidang teknologi dan laboratorium.

d. *Applying*

Anak-anak diajarkan cara penggunaan dari alat peraga pada dunia profesi. Hal ini diwujudkan dengan adanya fasilitas bidang media, bidang pelayanan dan jasa serta bidang transportasi.

e. *Understanding*

Anak-anak diajarkan untuk berdiskusi, bekerja sama dan saling pengertian. Hal ini diwujudkan dengan adanya fasilitas bidang olahraga dan bidang hobi. Dan anak diberikan pengertian pula bagaimana cara mengantri giliran dan berganti peran dengan baik.

f. *Remembering*

Pada akhirnya anak-anak akan mengingat jenis dan nama profesi apa saja yang telah dimainkan. Hal ini baik untuk masa depan dan cita-cita anak, dimana setidaknya dapat membuka wawasan mengenai dunia profesi.

2.7. Studi Literatur

Pada subbab ini mendeskripsikan tentang penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan judul penelitian yang penulis lakukan. Studi literatur dirangkum ke dalam sebuah tabel sebagai berikut.

Tabel 2.7. Studi Literatur Penulis

No.	Nama	Judul	Fokus Bahasan
1.	Linawati, 2011	Istana Anak	<ul style="list-style-type: none"> • Taman bermain berupa Istana Anak • Penerapan metode bermain sambil belajar • Penekanan tumbuh kembang pada kemampuan dasar anak (motorik, kognitif, dan afektif)
2.	Rida Ayu Dwi Anggraeni	<i>Edutainment Center</i> – Sebagai Sarana Pengembangan Kreatifitas Anak dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku	<ul style="list-style-type: none"> • Pusat Edukasi Hiburan (<i>edutainment</i>) • Pengembangan kreativitas anak • Pendekatan Arsitektur Perilaku
2.	Maya Novianty, 2016	Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Anak Di Yogyakarta	<ul style="list-style-type: none"> • Taman Bermain • Nilai Edukasi dan Rekreasi • Pendekatan Psikologis Anak • Wujud perancangan interior dan eksterior • Metode bermain <i>role playing</i> (sosiodrama) • Wahana edukasi berbasis profesi
3.	Teguh Wiyono, 2017	Wahana Edukasi Anak di Kota Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku	<ul style="list-style-type: none"> • Wahana Edukasi • Pendekatan Arsitektur Perilaku • Metode <i>role playing</i> • Wahana edukasi berbasis profesi • Wujud perancangan interior
4.	Siti Nurul Ani, 2018	Perancangan Wahana Rekreasi Anak Berbasis Edukasi Profesi dengan Pendekatan <i>Behaviour Setting</i> di Batu.	<ul style="list-style-type: none"> • Wahana Rekreasi berbasis edukasi profesi • Pendekatan <i>behaviour setting</i> • Metode <i>role playing</i> • Pemilihan profesi berdasarkan kecerdasan (<i>multiple intellegence</i>)

Sumber : Analisa Penulis

2.8. Studi Preseden

Studi preseden diperlukan untuk memperoleh informasi dan membandingkan objek rancangan sehingga dapat dikembangkan menjadi lebih baik. Objek yang akan dijadikan sebagai studi preseden pada konteks ini adalah bangunan yang memiliki tema sejenis dengan menerapkan permainan edukasi profesi dalam perencanaan dan perancangan.

2.8.1. *Seoul Children's Museum, Korea Selatan*

A. Lokasi

Seoul Children's Museum atau Museum Anak Seoul terletak di 216 Neungdong-ro, Neung-dong, Gwangjin-gu, Kota Seoul, Korea Selatan dengan luas area 6.600 m². Museum Anak Seoul ini memiliki 3 lantai di atas permukaan tanah, dan 3 lantai di bawah permukaan tanah. Adapun lantai yang menjadi area bermain pengunjung ada pada basement lantai 1, lantai 1, lantai 2, dan lantai 3.



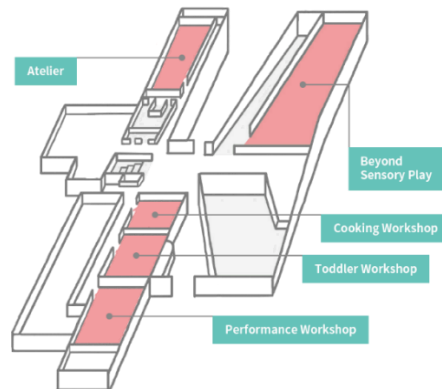
Gambar 2.2. *Entrance Seoul Children's Museum*
Sumber : www.seoulchildrensmuseum.org

B. Informasi Singkat

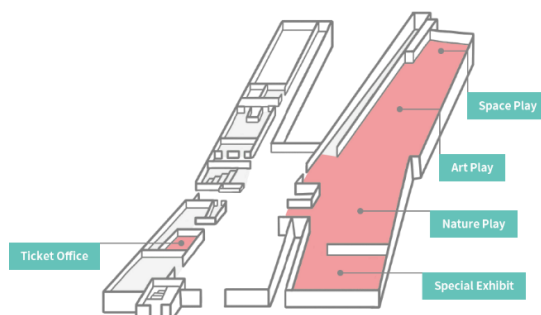
Museum Anak Seoul dibangun oleh pemerintah Kota Seoul di *Children's Grand Park* untuk menyediakan ruang belajar kreatif dimana anak-anak dan orangtua mereka dapat belajar melalui bermain. Konsep yang dibangun menggunakan konsep arsitektural taman

bermain sehingga *indoor* dan *outdoor*-nya memiliki kesan menarik, informatif, dan edukatif.

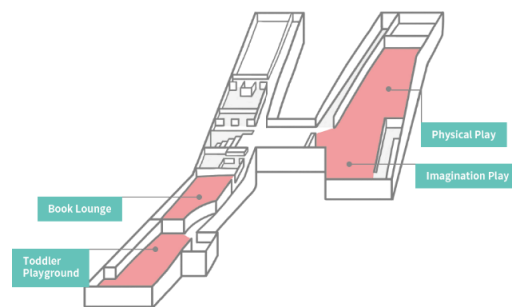
Museum ini terdiri dari ruang pameran dan edukasi yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak-anak, termasuk di dalamnya terdapat ruang untuk balita, area pameran untuk eksplorasi dan penemuan, hingga menyediakan permainan untuk anak-anak penyandang disabilitas seperti permainan *beyond sensory play* agar semua usia anak dan perkembangannya dapat menikmati fasilitas yang disediakan oleh Museum Anak ini. Untuk menambah kenyamanan pengunjung Museum Anak Seoul ini memiliki berbagai fasilitas kenyamanan seperti area kelompok, area cuci tangan di dalam ruangan pameran, dan ruang perawatan. Berikut ilustrasi 3D dari tiap lantai.



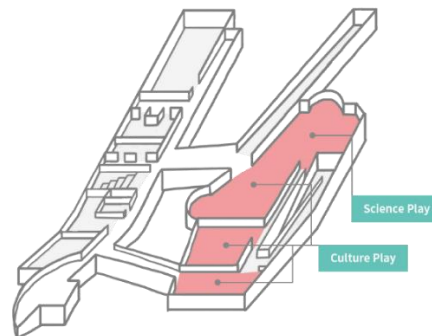
Gambar 2.3. *Basement Seoul Children's Museum*
 Sumber : www.seoulchildrensmuseum.org



Gambar 2.4. *First Floor Seoul Children's Museum*
 Sumber : www.seoulchildrensmuseum.org



Gambar 2.5. *Second Floor Seoul Children's Museum*
 Sumber : www.seoulchildrensmuseum.org



Gambar 2.6. *Third Floor Seoul Children's Museum*
 Sumber : www.seoulchildrensmuseum.org

C. Konsep Bangunan

1. Konsep harmonisasi dengan alam



Gambar 2.7. *Ruang Terbuka Hijau Indoor*
 Sumber : www.seoulchildrensmuseum.org

Museum Anak Seoul memiliki karakteristik yang unik. Ruang pameran terletak di sebelah barat, dan fasilitas pendukung terletak di sebelah timur bangunan. Memiliki ruang terbuka hijau berupa taman yang menerus secara aktif dibawa ke dalam bangunan untuk menjaga

hubungan antara halaman, lereng dan dek luar, sehingga anak-anak dapat menikmati fasilitas bangunan di dalamnya selaras dengan alam.

2. Bangunan hemat energi dan ramah lingkungan

Museum ini menggunakan pencahayaan alami yang dimaksimalkan di dalam ruangan sehingga ramah lingkungan, dengan membuat langit terlihat dari tengah bangunan, dan membiarkan cahaya masuk ke ruangan bagian eksperimen dan edukasi (*educational space*).



Gambar 2.8. Pencahayaan Alami
Sumber : www.seoulchildrensmuseum.org

Pada Musem Anak Seoul ini memiliki kaca-kaca lebar sebagai jendela sekaligus dindingnya dengan sistem elektrik sehingga memungkinkan ventilasi alami dalam waktu singkat dan mengurangi panas berlebih di dalam bangunan. Bangunan ini telah memiliki bersertifikat *green buliding* dengan secara aktif memanfaatkan energi terbarukan melalui penggunaan energi matahari, LED efisiensi tinggi dan sistem panas bumi. Bahan ramah lingkungan diterapkan untuk finishing dan desain universal yang mengutamakan keselamatan dan kenyamanan anak-anak yang diterapkan di seluruh bangunan.

D. Aksesibilitas



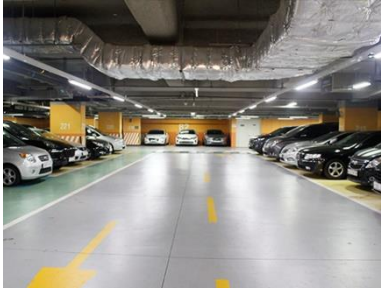



Museum Anak Seoul dapat diakses dengan beragam macam moda transportasi. Selain dengan kendaraan pribadi juga dapat diakses melalui moda transportasi umum seperti bus dan subway.

E. Fasilitas Penunjang

Fasilitas penunjang berupa fasilitas yang melengkapi aktivitas pengguna di dalam bangunan. Berikut fasilitas penunjang yang ada di *Seoul Children's Museum*.

Tabel 2.8. Fasilitas Penunjang Museum Anak Seoul

No.	Fasilitas	No.	Gambar
1.	Penyimpanan stroller untuk anak bayi dan balita 	2.	<i>Nursing Room</i> 
3.	Ruang Loker 	4.	Ruang Kesehatan 
5.	Ruang Grup 	6.	Ruang Baca 

7.	<i>Family Lounge</i> 	8.	<i>Café</i> 
9.	<i>Area Parkir</i> 	10.	<i>Area Pengisi Baterai Telepon</i> 
11.	<i>Rental kursi roda</i> 	12.	<i>Playgorund</i> 

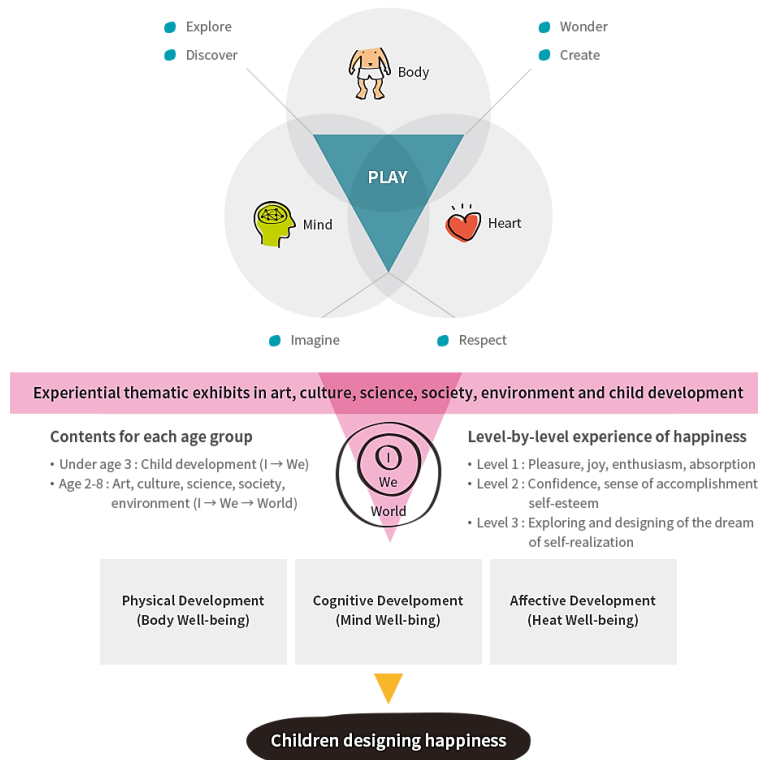
Sumber : www.seoulchildrensmuseum.org

F. Pameran (*Exhibition*)

1) Konsep Pameran

Konsep dari pameran ini adalah menekankan pada anak-anak merancang kebahagiaan. Program pameran dirancang berdasarkan persepsi anak tersebut, bahwa anak-anak bukan menjadi subjek pasif yang membutuhkan perawatan dan perlindungan, melainkan anak itu sendiri sebagai individu aktif yang memiliki kemampuan untuk mengejar kebahagiaan mereka sendiri. Itulah sebabnya filosofi edukasi pada bangunan ini sangat mementingkan pengalaman bermain. Konsep pameran yang dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik


setiap tahap perkembangan bayi dan anak di bawah usia 8 tahun dan mengambil pendekatan memperluas pola pikir anak-anak dari "Saya" ke "Kami" ke "Dunia". dan pengalaman tak terlupakan dari pameran dengan berpartisipasi dalam kegiatan eksperiensial yang dirancang secara kreatif.






Gambar 2.9. Bagan Konsep Pameran
 Sumber : www.seoulchildrensmuseum.org/

2) Fasilitas Pameran

Tabel 2.9. Fasilitas Pameran

No.	Nama	Tujuan	Lantai	Gambar
1	Permainan Sains Aliran Air dan Angin	Sebuah pameran untuk membangun pemikiran ilmiah dan pikiran yang ingin tahu melalui kegiatan dengan air dan angin.	3	

2	<p>Permainan Pengembangan Sensitivitas</p> <p>Berkomunikasi dengan dunia melalui pengalaman suara.</p>	<p>Sebuah pameran untuk membangun pemahaman dan pertimbangan bagi orang lain melalui keragaman-kegiatan belajar</p>	B1	
3	<p>Dunia Komputer</p> <p>Komputer dan koding</p>	<p>Pameran berbasis permainan dan praktik yang kreatif berdasarkan prinsip-prinsip komputer untuk anak-anak, yang semuanya hidup dalam masyarakat digital saat ini.</p>	1	
4	<p>Permainan Alam</p> <p>Memahami hewan dan hubungannya dengan manusia</p>	<p>Pameran ini bertujuan untuk mempromosikan pemahaman tentang hubungan antara manusia dan hewan dan mendorong pemirsa untuk hidup berdampingan dengan hewan secara harmonis.</p>	1	
5	<p>Permainan Seni</p>	<p>Sebuah pameran untuk menemukan daya tarik seni di Art Street, dan mengalami kegembiraan bermain kreatif dan mendalam.</p>	1	
6	<p>Ruang bermain Lorong Seni yang Unik</p>	<p>Pameran untuk menjelajahi diri sendiri, dunia, serta cahaya dan bayangan.</p>	1	






7	Permainan Fisik Ruang eksplorasi	Pameran untuk menumbuhkan jiwa dan raga yang sehat sambil mempelajari pentingnya kerjasama dan aturan melalui permainan <i>space race</i> .	2	
8	Permainan Imajinasi Komunikasi dan Luar Angkasa	Pameran untuk berlatih berkomunikasi dengan orang lain dan meningkatkan rasa ingin tahu akan ruang angkasa melalui kapal satelit.	2	
9	Permainan Budaya Keragaman Budaya & Permainan Konstruksi	Sebuah pameran untuk membantu anak-anak tumbuh menjadi masyarakat dan membayangkan diri mereka di masa depan dengan mengalami berbagai budaya dan pekerjaan.	3	
10	Taman Bermain Balita	Pameran untuk balita di bawah 36 bulan untuk bersenang-senang bermain dengan orang tua dan teman di taman bermain yang didekorasi sebagai taman besar.	2	







Sumber : www.seoulchildrensmuseum.org




G. Fasilitas Edukasi *Space*

Museum Anak Seoul memiliki fasilitas ruang edukasi baik itu yang diperuntukkan untuk suatu kelompok ataupun keluarga. Jenis kegiatan menekankan edukasi pada anak seperti memasak, melukis, seni, dan playground. Berikut fasilitas dari Edukasi *Space*.

Tabel 2.10. Fasilitas Edukasi *Space*

No.	Nama	Tujuan	Lantai/ Usia	Gambar
1.	Kelas Memasak Keluarga	Program memasak keluarga untuk membangun hubungan keluarga yang kuat dengan menjelajahi bahan-bahan, memasak, dan mencicipi kreasi yang sudah dibuat.	B1 Usia 4 th	
2.	Kelas Memasak Sensorik	Program memasak yang memberikan pengalaman sensorik kepada anak-anak sambil mengembangkan keterampilan numerik, linguistik, kognitif, motorik, komunikasi, dan sosial.	B1 Usia 5 th	
3.	Bermain Ekspresi	Sebuah program dengan berbagai tema yang membantu anak-anak belajar mengekspresikan pikiran dan perasaan mereka menggunakan bahasa, tubuh mereka, dan sarana artistik.	B1 Usia 5 th	
4.	Kelas Seni Sensitivitas	Kelas seni bagi anak-anak untuk mengapresiasi karya seni, mengekspresikan pikiran mereka dan mengembangkan kepekaan, estetika dan kreativitas.	B1 Usia 5 th	
5.	Kelas Sains Kreatif	Program sains untuk membuat objek sehari-hari menggunakan prinsip-prinsip ilmiah dan teknik artistik.	B1 Usia 7 th	

6.	Kelas Aktivitas Bayi	Program aktivitas fisik untuk perkembangan emosi dan fisik bayi.	B1 Usia 36 bulan	
7.	Kelas Pameran	Kelas pameran untuk membantu anak-anak memperkuat kemampuan belajar mandiri mereka dengan berpartisipasi dalam kegiatan pengalaman pameran intensif.	2 Usia 5 th	
8.	Kelas Memasak Anak-Anak	Kelas memasak bagi anak-anak untuk merasakan budaya dan seni, mempelajari konsep matematika dan ilmiah, mempelajari tata krama, dan merasakan pencapaian.	1 Usia 5-7 th	
9.	Kelas Memasak Bayi	Kelas memasak untuk membangun ikatan yang lebih kuat dengan orang tua saat mereka memasak bersama mereka. Melalui kegiatan bermain sensorik, anak menjadi akrab dengan banyak bahan di sekitar mereka.	B1 Usia 24-40 bulan	
10.	Taman Bermain Bayi	Pengembangan kemampuan fisik, sosial, emosional, linguistik dan kognitif melalui kegiatan mingguan tematik yang menyenangkan dalam bahasa, gym, seni, melodi dan memasak.	B1 Usia 20-36 bulan	
11.	Sekolah Seni Imajinatif	Program seni komprehensif bagi anak-anak untuk merasa lebih dekat dengan seni dan mengembangkan keterampilan emosional dan kognitif dengan mengalami berbagai genre seni seperti drama, musik, tari dan arsitektur melalui kegiatan seni.	B1 Kelas 1-4	

12.	Sekolah Drama Terbuka	Program drama untuk anak-anak melihat dunia dari perspektif baru melalui interpretasi verbal dan ekspresi fisik, menumbuhkan kreativitas dan imajinasi.	B1 Usia 6-7 th	
13.	Bermain Kebahagiaan 1	Program bagi anak-anak di lembaga kesejahteraan sosial untuk merasakan kegiatan pameran dan workshop	B1 Usia 6 th	
14.	Bermain Kebahagiaan 2	Sebuah program untuk anak-anak di lembaga kesejahteraan sosial untuk mengeksplor pameran.	Ruang Pameran Usia 6 th	

Sumber : www.seoulchildrensmuseum.org

2.8.2. Kidzania Indonesia, Jakarta

A. Lokasi

Kidzania adalah sebuah fasilitas indoor, yang berlokasi di *Pacific Place Shopping Mall* lantai 6, Jl. Jend. Sudirman Kav 52-53, Kawasan Niaga Sudirman (SCBD), Jakarta 12190. Wahana seluas 7.500 m² ini memiliki 71 paviliun atau disebut juga dengan *establishment*.

B. Informasi Singkat

Kidzania adalah sebuah pusat rekreasi berkonsep rekreasi indoor yang unik bagi anak-anak usia 4-16 tahun dan orang tuanya. Kidzania dibangun khusus menyerupai replika sebuah kota yang sesungguhnya, Ada Balai Kota, tempat makan, teater pertunjukkan hingga rumah sakit,

namun dalam ukuran anak-anak, lengkap dengan jalan raya, bangunan, retail juga berbagai kendaraan yang berjalan di sekeliling kota.

C. Pembagian Program Ruang Kidzania

Kidzania menyediakan fasilitas taman edukasi yang berbasis profesi dan rekreasi bagi anak-anak dan orang tua, yaitu berupa konsep lingkungan pendidikan yang aman, unik, dan sangat realistis yang memungkinkan anak-anak usia dua hingga empat belas tahun untuk dididik dengan meniru kegiatan atau profesi orang dewasa (*role playing*) secara alami.



Keterangan Ruang

- | | | | |
|----------------------------|------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| 1. Airport | 2. The Nasional Store | Journalistic | 39. Shoeshine |
| 2. City Tour | 20. Minimarket | 9. News Stand | 29. Hospital |
| Culture | 30. Magic Shop | 21. Dubbing Studio | 50. Telephone Company |
| 13. Tatto Shop | 41. Joy Basket | 37. Radio Station | 51. Nursery |
| 15. Water Research Center | 42. Dept. Store | 38. Newspaper Edition | 52. Taxi Reservation Center |
| 25. Innovation Workshop | 43. Jewely Shop | Sercis Establishment | 53. Fire Station\ |
| 29. Magig Studio | 45. Snack Corner | 3. Imigratiom Exit | 54. C.S.I. |
| 31. Acting Academy | Restaurant | 12. New Excitement | 55. Police Station |
| 32. Theatre | 34. Zuperburger | 14. Secret Argwet | 56. Court House |
| 33. Modeling School | 35. Zuberburger P.O.S. | (access from upper level) | 57. Jail |
| 36. Interior Design Studio | 44. Coffe Shop | 19. Baking Center | Automobile |
| 46. Science Lab | 47. Pizzania + P.O.S. | 21. Bank | 4. Pro Tires Shop |
| Residential | Sports | 23. Distribution Center | 5. Gas Station |
| 16. Building on Fire | 11. Race Track | 24. Advertising Company | 6. Safety Riding School |
| 17. Construction Site | 27. Sport Gymnasium | 26. Window Washing | 7. Driving School |
| 18. House Painting | 40. Building Climbing | 28. Bread House | 8. Car Dealership |

Gambar 2.10. Layout Denah Lantai Bawah Kidzania

Sumber : www.kidzania.co.id



Keterangan Ruang

Transportation

1. Fight Simulator

Culture

7. Secret Agent

10. Water Research Center

14. Kz Corner

19. Nugget Factory

23. Games Room

26. University

27. Towel Factory

Industry

3. Book Factory

4. Water Factory

5. Milk Factory

6. New Excitement

8. Noodle Factory

9. Shoe Factory

22. Cofee Factory

24. Tea Factory

25. Chocolate Factory

Service Establishments

11. Hospital

12. Pharmacy

13. Digital Learning Center

20. Chiropractic

21. City Clock

28. Vita's Tailor

Residential

15. Beauty Salon

16. Vita's Kitchen

17. Urban Green House

18. Vita's Green House

Media


2. TV Station




Gambar 2.11. Layout Denah Lantai Atas Kidzania

Sumber : www.kidzania.co.id

Secara fisik bangunan merupakan taman hiburan *indoor* yang didalamnya terdapat berbagai fasilitas menyerupai kota sungguhan yang dibangun dengan skala ukuran anak-anak, seperti bangunan, jalan-jalan beraspal, kendaraan, dan lain sebagainya. Berikut pembagian program ruang berdasarkan kegiatannya.

Tabel 2.11. Program Ruang Kidzania Indonesia

No.	Nama Kegiatan	Gambar	Keterangan
1.	Kegiatan Penerima		Ruang penerimaan sebagai ruanh utama yang pertama kali sebelum masuk menikmati fasilitas dalam bangunan.

2.	Kegiatan Utama		Kegiatan utama Kidzania yaitu area bermain peran profesi dimana peletakkan ruangnya terbagi sesuai bidang profesinya.
3.	Kegiatan Penunjang		<p>Ruangan penunjang disediakan khusus untuk orang dewasa atau wali yang mendampingi anak-anak selama beraktivitas di Kidzania.</p> <p>Ruangan ini dilengkapi area membaca, area komputer (akses internet), area permainan (catur dan kartu) dan juga area home theater.</p>
4.	Kegiatan Pengelola		Ruang pengelola terdiri dari beberapa bagian, sebagai ruang pelayanan bank, asuransi, administrasi dan sebagainya.

Sumber : www.kidzania.co.id





D. Fasilitas Pengenalan Profesi





Konsep *role playing* menjadi sarana universal bermain yang dinikmati oleh setiap anak-anak. Selain menyenangkan, konsep ini memiliki manfaat yang sangat positif dalam hal pendidikan, psikologis dan sarana motivasi. Dalam pelaksanaannya tentu anak-anak akan

didampingi oleh petugas atau pembimbing yang difasilitasi langsung oleh Kidzania.

Fasilitas pengenalan profesi yang disediakan di Kidzania terbagi menjadi beberapa bidang sebagai berikut.

Tabel 2.12. Bidang Pengenalan Profesi

No.	Nama Bidang	Gambar	Keterangan
1.	Bidang Pelayanan (<i>service</i>)		<p>Anak belajar menjadi dokter bedah, dokter gigi, perawat dan paramedik, hingga menjadi pasien. Dilengkapi dengan ambulans yang dapat membawa pasien kerumah sakit.</p>
2.	Bidang Tempat Tinggal		<p>Anak belajar melakukan pengecatan dinding, kerja sebagai teknisi struktur, elektrik, pembersihan kaca gedung, dan lain-lain. Dilengkapi alat-alat teknisi beserta seragam <i>safety</i>-nya.</p>
3.	Bidang Budaya		<p>Anak berperan menjadi arkeolog, pegawai bank, animasi dan desain, universitas, pelukis, dan lain-lain.</p>
4.	Bidang Transportasi		<p>Anak berperan menjadi supir bus, dealer mobil cuci mobil, montir, taksi, dan lain-lain. Pada area ini dilengkapi dengan kendaraan yang besarnya disesuaikan dengan anak-anak dan penggunaannya tentu dibawah pengawasan.</p>

5.	Bidang Jasa		<p>Anak berperan menjadi petugas bidang jasa dengan studi kasus tertentu sesuai profesi.</p> <p>Area ini dilengkapi dengan fasilitas dan petugas yang berperan di tiap-tiap permainan di bidang jasa..</p>
6.	Bidang Media		<p>Anak berperan menjadi petugas di bidang media baik di depan layar ataupun belakang layar.</p> <p><i>Setting</i> tempat <i>establish</i> ini dibuat sedemikian rupa sehingga mirip dengan aslinya.</p>
7.	Bidang Retail		<p>Peran: Salon kecantikan, model agensi, studio tato, teater, dan lain-lain.</p> <p>Adapun pengunjung retail berupa anak-anak yang ikut bermain peran di dalamnya.</p>
8.	Bidang Industri		<p>Anak berperan menjadi karyawan sebuah pabrik industri, seperti pabrik makanan dan minuman.</p> <p>Bidang ini tentu dilengkapi petugas sebagai tutor dan pendamping untuk anak-anak.</p>

Sumber : www.kidzania.co.id

Aspek keselamatan dan keamanan di kidzania menjadi prioritas utama. Detail infrastruktur yang disediakan di semua wahana sangat ramah terhadap anak-anak. Orang tua tidak perlu khawatir terhadap bahaya- bahaya yang mengancam bagi keselamatan anak saat bermain dan belajar. *Safety* di Kidzania diimplementasikan dengan 3 langkah,

yaitu prosedurnya dan SDM di setiap kondisi sudah sangat menguasai. Kedua, peralatan yang *friendly use* mudah digunakan untuk anak-anak, selain mudah digunakan juga ringan. Lalu infrastruktur lingkungan bermain, baik ukuran dan bentuk kondisinya tidak berbahaya. Kidzania menjamin semua anak yang masuk wahana akan aman, baik yang didampingi orang tua atau tidak.

Berikut ini merupakan pengelompokan ruang pada area bermain peran profesi di Kidzania.

Tabel 2.13. Kelompok Ruang Profesi di Kidzania

No.	Kelompok Ruang	Jenis Profesi
1.	Jasa	Pemadam kebakaran, polisi dan penjara, rumah sakit, bank, farmasi, pengadilan, interior studio, jasa keamanan dan deposito,
2.	Tempat Tinggal	Konstruksi, pengecatan rumah, rumah kaca, hotel royal
3.	Budaya	Teater, penelitian air, sekolah kuliner, sekolah sulap, sekolah akting, universitas, laboratorium, arkeologi
4.	Pinggir Kota	Trek balap, panjat gedung, tato, hotel
5.	Industri	Pabrik teh, pabrik coklat, pabrik wafer, pabrik wafer, pabrik mie, pabrik sepatu, <i>innovation workshop</i>
6.	Media	Stasiun radio, studio tv, studio sulih suara, perusahaan iklan, penerbitan surat kabar, perusahaan telepon
7.	Restoran	Toko hamburger, toko pizza, restoran
8.	Retail	Salon, department store, rumah mode, minimarket, toko kue
9.	Transportasi	Transportasi publik, airport, dealer mobil, bengkel mobil, SPBU, rental mobil, safety riding school

Sumber : www.kidzania.co.id

2.8.3. Taman Pintar Yogyakarta

A. Lokasi

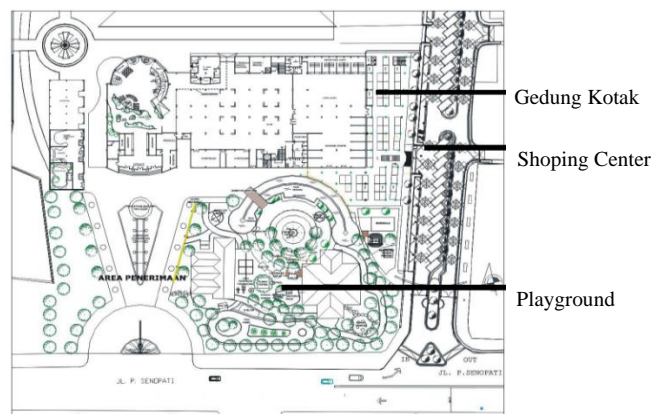
Taman Pintar Yogyakarta (TYP) terletak di Jl. P.Senopati 1-3 Yogyakarta, D.I.Yogyakarta, Indonesia, dengan titik koordinat 7.8⁰ LS 110.365⁰ BT.

B. Informasi Singkat

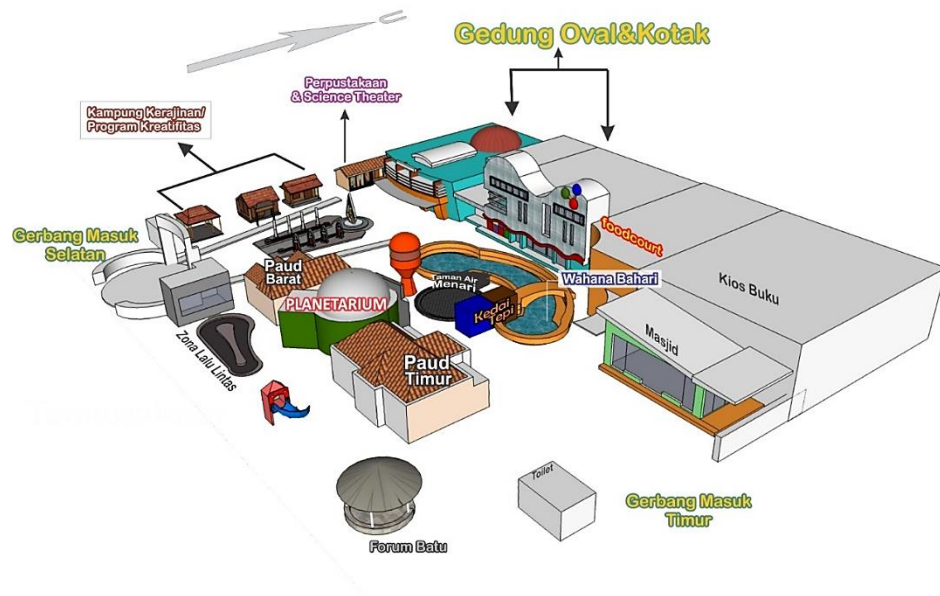


Gambar 2.12. Pintu Masuk Taman Pintar Yogyakarta
 Sumber : afiaanwas.blogspot.com

Sebuah wahana wisata baru untuk anak-anak, yakni Taman Pintar dibangun sebagai wahana ekspresi, apresiasi dan kreasi dalam suasana yang menyenangkan. Dengan moto mencerdaskan dan menyenangkan, taman yang mulai dibangun pada 2003 ini ingin menumbuhkembangkan minat anak dan generasi muda terhadap sains melalui imajinasi, percobaan, dan permainan dalam rangka pengembangan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas. Taman Pintar Yogyakarta juga ingin mewujudkan salah satu ajaran Ki Hajar Dewantara yaitu *niteni* atau memahami, *niroke* atau menirukan, dan *nambahi* atau mengembangkan.



Gambar 2.13. Site Plan Taman Pintar Yogyakarta
 Sumber : Jafar Yazid, 2013



Gambar 2.14 Peta Wahana TPY
 Sumber : tamanpintar.co.id

Bangunan Taman Pintar ini dibangun di bekas kawasan *shopping center*, dengan pertimbangan tetap adanya keterkaitan yang erat antara Taman Pintar dengan fungsi dan kegiatan bangunan yang ada di sekitarnya, seperti Taman Budaya, Benteng *Vredeburg*, *Societiet Militer* dan Gedung Agung. Relokasi area mulai dilakukan pada tahun 2003, dilanjutkan dengan tahapan pembangunan Tahap I adalah Playground dan Gedung PAUD Barat serta PAUD Timur, Pembangunan Tahap II adalah Gedung Oval lantai I dan II serta Gedung Kotak lantai I, Pembangunan Tahap III adalah Gedung Kotak lantai II dan III, Tapak Presiden dan Gedung Memorabilia.

C. Zonasi

1) Gedung Paud Barat



Gambar 2.15. Gedung Paud Barat
Sumber : Teguh Wiyono, 2017

Gedung Paud Barat menampilkan peralatan peraga dan permainan edukasi bagi anak-anak, diantaranya ruang bermain lego, sains dan teknologi, ruang bermain profesi, perpustakaan anak, dan komputer kids.

2) Gedung Paud Timur



Gambar 2.16. Gedung Paud Timur
Sumber : Teguh Wiyono, 2017

Gedung Paud Timur menampilkan peralatan peraga dan permainan edukasi untuk anak-anak, diantaranya ruang flora dan fauna, ruang olahraga, ruang bermain alat musik, panggung pertunjukan, dan ruang laktasi.



3) Gedung Oval









Gambar 2.17. Gedung Oval
Sumber : *tamanpintar.co.id*

Gedung Oval merupakan zona pengenalan lingkungan dan eksibisi ilmu pengetahuan, zona sejarah, serta zona ilmu pengetahuan dan teknologi. Transportasi yang digunakan untuk naik ke lantai berikutnya menggunakan ram yang cukup lebar, yang diharapkan tidak mengganggu pengunjung lain dan bagi pengunjung difabel tidak akan kesulitan selama berkunjung ke Taman Pintar.

Tabel 2.14. Zona Pada Gedung Oval

No.	Nama	Keterangan	Gambar
1.	Zona Pedal	Melakukan kegiatan interaktif dengan menciptakan sumber energi berupa listrik dari tenaga manusia yang melakukan gerakan memutar pedal sehingga menghasilkan listrik untuk menhidupkan lampu.	
2.	Zona Terowong Ilusi	Sebuah alat peraga yang berbentuk cakram dengan papan berputar yang memiliki pola tertentu.	

3.	Zona Generator Van de Graff	Eksperimen mengalirkan listrik statis pada manusia yang menyebabkan rambut di kepala berdiri.	
4.	Zona Cuaca, Iklam, dan Gempa Bumi	<p>Zona ini terdapat simulator gempa yang sudah terkomputerisasi untuk simulasi guncangan gempa bumi dengan tingkatan skala menyerupai aslinya.</p> <p>Terdapat desiminasi informasi gempa bumi dan tsunami, ICT Pembelajaran Cuaca, Iklim, Gempa Bumi serta informasi online BMKG yang dapat memberikan informasi mengenai kondisi cuaca, iklim dan data gempa bumi secara <i>real time</i>.</p>	
5.	Zona Aquarium Air Tawar	Zona aquarium dibangun berbentuk setengah lingkaran sehingga pengunjung Taman Pintar dapat berjalan di lorong Aquarium dan merasakan sensasi khusus karena dikelilingi oleh ikan-ikan air tawar baik disamping maupun di atasnya.	
6.	Zona Dom Area	Mengoperasikan Mesin Whimshurst dan rel udara.	
7.	Zona Kehidupan Purba	Menampilkan patung-patung, gambar-gambar dan peraga lain tentang kondisi jaman purba. Belajar sejarah zaman purba, sejarah penemuan fosil melalui Teori Perkembangan Evolusi Antar Waktu Arkeologi Biologi. Hewan purba yang ditampilkan dilengkapi dengan teknologi <i>robotic</i> .	

8.	Zona Tata Surya	Melihat dan belajar tentang tata surya, terletak di lantai 2. Zona ini dilengkapi dengan ICT sehingga pengunjung dapat “berpetualang” ke sebuah planet dalam sistem tata surya dan menggali pengetahuan tentang planet yang dikunjungi.	
----	-----------------	---	--

Sumber : tamanpintar.co.id

4) Gedung Kotak

Gedung Kotak terletak berdekatan dengan Gedung Oval, dan di dalamnya memiliki akses masuk langsung yang menghubungkan dua bangunan tersebut. Gedung ini memiliki tiga lantai dengan pembagian zona di setiap lantainya sebagai berikut.

- Lantai 1 : sebagai zona sarana pelengkap diantaranya ruang audiovisual, ruang pameran, ruang radio anak jogja, *foodcourt*, dan *souvenir counter*.
- Lantai 2 : sebagai zona materi dasar dan penerapan IPTEK terdiri dari wahana Indonesiaku, jembatan sains, teknologi populer, teknologi canggih, dan perpustakaan.
- Lantai 3 terdiri dari Laboratorium, sains, animasi dan TV, serta *courses class*.















Gambar 2.18. Gedung Kotak
Sumber : tamanpintar.co.id

Fasilitas yang disediakan di kawasan ini antara lain; alat peraga iptek interaktif, ruang pameran dan audiovisual, *foodcourt*, musholla, toko souvenir, dan pusat informasi.

Tabel 2.15. Zona Pada Gedung Kotak

No.	Nama	Keterangan	Gambar
1.	Zona Air Untuk Kebaikan Hidup	Pada zona ini dapat ditemukan berbagai ilmu mengenai air. Diantaranya adalah melalui; <i>water diorama</i> , eksperimen air dan udara, <i>kinect water sport</i> , cinema 4D siklus air, roket air, serta kalkulator hidrasi.	
2.	Zona Teknologi Populer	Menyajikan fitur yang menyesuaikan dengan perkembangan teknologi kekinian, dan didominasi oleh lampu led dan neon glow.	
6.	Zona Dino Adventure dan Teater 4D	Petualangan mengelilingi kehidupan purba yaitu kehidupan dinosaurus dengan menggunakan kereta. Teater 4D merupakan pemutaran film animasi anak dalam bentuk 4D seperti merasakan langsung kejadian yang ada di film.	
3.	Lorong Ilusi	Memberikan sensasi ilusi optis, fisiologis, dan kognitif.	
4.	Zona TEPI TV	Merupakan zona <i>broadcasting</i> , yaitu pengunjung dapat mengekspresikan diri sebagai pembawa berita. Hasil rekaman shooting dapat dibawa pulang dalam bentuk CD.	

5.	Wahana Jejak Nutrisi	Wahana ini memberikan sensasi petualangan pada sebuah pabrik susu, mulai dari tahap sterilisasi hingga pengemasan.	 A photograph of an interactive exhibit titled 'Wahana JEJAK NUTRISI'. It features a large, illuminated sign and a display area with various informational panels and a small stage area.
7.	Zona Sahabat Pemberani KPK	Di zona ini pengunjung diharapkan dapat memperoleh informasi tentang sikap anti korupsi. Pengunjung juga dapat menuliskan harapan mereka terhadap sikap anti korupsi di pohon pengharapan.	 A photograph of an exhibit titled 'Zona Sahabat Pemberani KPK'. It features a large, illuminated sign and a display area with various informational panels and a small stage area.
8.	Zona Memorabilia	Menampilkan sejarah Indonesia di berbagai daerah.	 A photograph of an exhibit titled 'Zona Memorabilia'. It features a large, illuminated sign and a display area with various informational panels and a small stage area.
9.	Zona Indonesiaku	Terdiri dari beberapa galeri dan permainan, seperti galeri candi Borobudur, wayang, keris, batik, dan alat musik gamelan.	 A photograph of an exhibit titled 'Zona Indonesiaku'. It features a large, illuminated sign and a display area with various informational panels and a small stage area.
16.	Zona KPU	Zona ini terdiri dari Ruang Tunggu, Ruang Audio Visual, Ruang Simulasi, dan Ruang Pameran. Ruang Tunggu berisi tata cara pemungutan suara, proses pemilu, peta 498 TPSLN yang tersebar di 130 negara.	 A photograph of an exhibit titled 'Zona Demokrasi dan Pemilu'. It features a large, illuminated sign and a display area with various informational panels and a small stage area.
10.	Zona Galeri Pusaka	Menampilkan galeri-galeri pusaka daerah.	 A photograph of an exhibit titled 'Zona Galeri Pusaka'. It features a large, illuminated sign and a display area with various informational panels and a small stage area.
11.	Zona Olahraga	Pengunjung dapat bermain basket mini, nitendo mini berupa permainan tenis, sepak bola proyektor, dan balap mobil.	 A photograph of an exhibit titled 'Zona Olahraga'. It features a large, illuminated sign and a display area with various informational panels and a small stage area.

12.	Zona Nuklir	Memperkenalkan manfaat nuklir di berbagai bidang. Di zona ini pengunjung dapat mengetahui sisi positif dari teknologi nuklir sehingga masyarakat tidak beranggapan bahwa nuklir berbahaya.	
13.	Zona SNI	Zona pengetahuan standar baku yang ditetapkan dalam kehidupan sehari-hari di Indonesia, seperti makanan, bahan bangunan, mesin atm, kain batik, baju bayi, mainan anak, dan alat-alat laboratorium.	
14.	<i>Hand on Science</i>	Laboratorium IPA taman pintar Yogyakarta memberi pelayanan kepada pengunjung untuk mempraktikkan ilmu sains sesuai dengan kurikulum sekolah.	
15.	Zona Menara Eiffel	Di zona ini pengunjung dapat melihat video tentang kondisi dan situasi Menara Eiffel saat ini, serta <i>lettering infografi</i> Menara Eiffel, melihat perbandingan waktu antara Jogja dan Perancis dengan menggunakan jam dinding.	
17.	Zona Panas Bumi (Geothermal)	Memberikan gambaran tentang proses pengeboran geothermal yang mendekati aslinya, dari mulai proses penelitian sampai pengolahan.	

Sumber : tamanpintar.co.id

5) Zona Pengolahan Sampah

Zona ini terdiri dari empat cara pengolahan sampah organik dengan lokasi yang berbeda-beda, yaitu dengan biopori, komposter komunal, cacing, dan lalat tentara hitam atau *Black Soldier Fly* (BSF).



Gambar 2.19. Zona Biopori dan Komposter
Sumber : tamanpintar.co.id



Gambar 2.20. Zona Black Soldier Fly
Sumber : tamanpintar.co.id

6) Wahana Bahari

Wahana bahari merupakan wahana permainan anak-anak berpetualang mengelilingi perairan buatan dengan kapal mini.



Gambar 2.21. Wahana Bahari
Sumber : tamanpintar.co.id

7) Playground

Playground terletak di luar bangunan sebagai area penyambutan dan permainan ruang publik yang dapat diakses secara cuma-cuma (gratis). Pada area ini disediakan berbagai jenis wahana bermain untuk anak dengan berbagai alat peraga yang menyenangkan bagi anak dan keluarga, seperti forum batu, istana pasir, jungkat-jungkit, permainan putaran, jembatan goyang, sistem katrol, desaku permai, koridor air, air

menari, terowongan pohon, parabola berbisik, pipa bercerita, dinding berdendang, pembangkit listrik tenaga matahari, gong perdamaian, dan lain-lain.



Gambar 2.22. Gong Perdamaian
Sumber : tamanpintar.co.id



Gambar 2.23. Sistem Katrol
Sumber : tamanpintar.co.id

8) Teater Seni (*Science Theater*)

Merupakan gedung audiovisual yang digunakan untuk pemutaran film sains dan pertunjukan demo sains. Gedung teater seni terletak di sebelah perpustakaan Taman Pintar atau di area barat Taman Pintar.



Gambar 2.24. Teater Seni
Sumber : tamanpintar.co.id

9) Kampung Kerajinan



Gambar 2.25. Kreasi Batik
Sumber : tamanpintar.co.id



Gambar 2.26. Kreasi Gerabah
Sumber : tamanpintar.co.id

Kampung kerajinan menyediakan beragam wadah kreasi tangan, seperti kreasi gerabah, kreasi batik, lukis gerabah, dan lukis kaos. Wahana ini menyediakan bahan beserta peralatannya untuk digunakan pengunjung dengan nyaman yang didampingi fasilitator.



Gambar 2.27. Lukis Gerabah
Sumber : tamanpintar.co.id



Gambar 2.28. Lukis Kaos
Sumber : tamanpintar.co.id

10) Zona Perpustakaan

Zona perpustakaan menyediakan beragam buku bacaan, beberapa komputer untuk akses ensikloteriapi pengetahuan berbentuk film animasi, dan pertunjukan panggung boneka.



Gambar 2.29. PerpustakaanTaman Pintar
Sumber : tamanpintar.co.id

11) Planetarium

Planetarium Taman Pintar menyediakan proyek digital untuk peragaan benda-benda langit untuk menampilkan simulasi langit kota, benda luar angkasa, dan susnan bintang.



Gambar 2.30. Planetarium
Sumber : tamanpintar.co.id

2.9. Studi Komparasi Preseden

Berikut analisis komparasi dari tiga preseden bangunan yang diambil untuk dijadikan acuan dalam perancangan Taman *Edutainment*.

Tabel 2.16. Komparasi Preseden Bangunan

No.	Aspek	Nama Bangunan		
		<i>Seoul Children Museum</i>	Kidzania, Jakarta	Taman Pintar Yogyakarta
1.	General	 <ul style="list-style-type: none"> - Luas : 6.600 m² - Merupakan satu bangunan utuh yang terletak di ibu kota dengan konsep modern yang ramah lingkungan - Jumlah lantai 6 (3 lantai dan 3 basemen) dengan jumlah lantai yang menjadi area bermain 4 lantai (3 lantai dan 1 basemen). - Pembangunan lantai berdasarkan jenis fasilitas edukukasi dan pengguna. 	 <ul style="list-style-type: none"> - Luas : 7.500 m² - Merupakan wahana bermain indoor. - Menempati 2 lantai (atas-bawah) di dalam sebuah bangunan publik mall, yaitu Pacific Place Mall 	 <ul style="list-style-type: none"> - Luas : 12.000 m² - Merupakan wahana bermain outdoor dan indoor dengan nilai edukasi - Berupa satu kesatuan kawasan dengan beberapa bangunan (Playground, PAUD, Gedung Kotak, Gedung Oval, Perpustakaan, Kampung Kerajinan, Planetarium dan Teater Seni, Wahana Bahari)

2.	Ruang Utama	Pameran dan edukasi	Area bermain profesi	Edukasi simulasi dengan alat peraga teknologi
3.	Pengguna	Balita dan anak dengan usia sekolah dasar	Usia 2-16 tahun	Usia Pra TK hingga semua umur
4.	Konsep Wahana Edukasi	Wahana edukasi menggunakan alat peraga dengan anak sebagai pelaku utama, berupa kejadian sains, kreativitas, sosial dan pameran. Program pameran dirancang berdasarkan persepsi anak, bahwa anak bukan menjadi subjek pasif yang membutuhkan perawatan dan perlindungan, melainkan anak itu sendiri sebagai individu aktif yang memiliki kemampuan untuk mengejar kebahagiaan mereka sendiri.	Merupakan pusat rekreasi berkonsep <i>edutainment</i> berupa miniatur kehidupan profesi dalam skala anak . Bermain peran profesi sebagai konsep edukasi utama dengan lebih dari 100 profesi yang disediakan. Dengan konsep dunia anak, dimana anak-anak dapat mencicipi beragam peran di sekelilingnya, baik itu profesi penyedia barang dan jasa, termasuk perekonomian dengan menyediakan mata uang khusus sebagai alat tukar.	Wahana ekspresi, apresiasi, dan sains, berupa edukasi <i>space</i> yang dilengkapi alat peraga teknologi <i>robotic</i> hingga tradisional yang bernilai sains dan kreativitas.
5.	Konsep Bangunan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Harmonisasi dengan alam: Memiliki ruang terbuka hijau berupa taman yang menerus secara aktif dibawa ke dalam bangunan untuk menjaga hubungan antara halaman, lereng dan dek luar. 2. <i>Low energy</i>: Menggunakan pencahayaan alami, memiliki kaca-kaca lebar sebagai jendela sekaligus dinding dengan sistem elektrik berfungsi sebagai ventilasi alami dalam waktu singkat dan mengurangi panas berlebih di dalam bangunan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dirancang menyerupai replika kota dalam skala anak-anak. 2. Menyajikan beragam sarana dan prasarana yang ramah anak dan disesuaikan dengan ukuran anak, termasuk di dalamnya fasilitas jalan, kendaraan, ruang publik, area servis, dan lain-lain. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdiri dari beberapa bangunan terpisah dalam satu kawasan, dengan pembagian peran bangunan menyesuaikan jenis kegiatan/wahana dan usia pengunjung. 2. Wahana outdoor untuk permainan yang bersifat olahraga dan pameran sains mini, diakses secara cuma-cuma. 3. Wahana indoor untuk edukasi <i>space</i> berupa simulasi dan pameran sains serta kejadian alam.

6.	Aksesibilitas	Dapat diakses dengan beragam moda transportasi, baik umum (bus dan subway) maupun pribadi.	Dapat diakses dengan beragam moda transportasi; umum (bus, KRL, dan MRT) dan kendaraan pribadi.	Dapat diakses dengan kendaraan pribadi, bus, dan kereta.
7.	Fasilitas Utama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pameran Fasilitas pameran yang disediakan berupa pameran sains, teknologi komputer, perkembangan indera anak, alam, kesenian dan budaya, serta wahana bermain balita. 2. Edukasi <i>Space</i> Tersedia untuk kelompok atau keluarga dengan menyediakan beragam kelas keterampilan, dimana anak secara langsung sebagai pelaku utama yang memerankan kegiatan tersebut. 	Edukasi <i>space</i> berupa aktivitas bermain peran, dengan beragam alat peraga utama dan pendukung sesuai dengan profesi yang diperankan.	<p>Terbagi kedalam beberapa bangunan utama</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gedung Paud : untuk anak usia paud 2. Planetarium mini 3. Wahana bahari : permainan yang bersifat hiburan 4. Perpustakaan dan Teater seni 5. Gedung Oval & Kotak: wahana edukasi space yang utama
8.	Penerapan Metode <i>Role Play</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Anak sebagai pengunjung utama secara langsung menjadi pelaku utama dalam menikmati fasilitas/ruang edukasi yang disediakan. - Pameran disajikan untuk anak dimana anak dapat mencoba dan menyaksikan langsung simulasi dari suatu kejadian ilmiah di kehidupan sekitar anak menggunakan alat peraga modern yang disediakan. - Ruang edukasi yang disediakan berupa keterampilan umum dengan didominasi 	Wahana permainan yang menerapkan permainan peran dengan konsep dunia anak, dimana anak-anak dapat mencicipi beragam peran di sekelilingnya, baik itu profesi penyedia barang dan jasa.	<ul style="list-style-type: none"> - Anak sebagai pelaku utama secara mandiri dapat menyaksikan langsung dari wahana sains yang disajikan. - Pameran disajikan untuk anak dimana anak dapat mencoba dan menyaksikan langsung simulasi dari suatu kejadian ilmiah di kehidupan sekitar anak menggunakan alat peraga modern yang disediakan. - Ruang edukasi yang disediakan berupa keterampilan umum seperti kerajinan batik dan lukis kaos.

		<p>pengembangan imajinasi, bermain peran/teater, dan keterampilan, seperti kelas memasak.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyediakan permainan untuk anak penyandang disabilitas (seperti <i>beyond sensory play</i>). 		
9.	Penunjang Bangunan	Dilengkapi fasilitas pendukung yang ramah disabilitas dan <i>family friendly</i> , seperti area kelompok, area cuci tangan, area kesehatan dan perawatan, hingga menyediakan layanan peminjaman stroller untuk balita dan kursi roda.	Dilengkapi fasilitas pendukung yang ramah disabilitas, seperti kursi roda dan lift.	Dilengkapi fasilitas permainan hiburan seperti wahana bahari, fasilitas penunjang edukasi seperti hall, <i>playground outdoor</i> , perpustakaan, dan lain-lain.
10.	Organisasi Ruang	<p>Fungsi ruang berbeda di setiap lantai menyesuaikan wahana yang disajikan dan usia pengunjung.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Area basemen : studio, permainan sensorik, ruang memasak, ruang pertunjukan - Lantai 1 : ruang bermain, bermain seni, bermain alam, pameran spesial - Lantai 2 : permainan fisik, permainan imajinasi, ruang buku, taman bermain balita - Lantai 3 : permainan sains dan budaya 	<p>Terdiri 2 dua lantai di dalam sebuah bangunan mall, sehingga bersifat indoor dan tidak memiliki area terbuka hijau</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lantai bawah: wahana profesi bandara, budaya, perumahan dan konstruksi, restoran, olahraga, jurnalis, layanan umum, otomotif - Lantai bawah: wahana profesi pemadam kebakaran, budaya, industri, layanan publik kesehatan, digital dan pakaian, perawatan dan makanan, serta media TV. 	<p>Terbagi menjadi beberapa bangunan dalam satu kawasan dengan wahana sesuai dengan jenis permainan edukasi dan usia.</p> <p>Jumlah lantai dari tiap bangunan berbeda-beda.</p>

Sumber : Analisa Penulis

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1. Ide perancangan

Ide atau gagasan perancangan yang penulis rumuskan yaitu sebagai berikut:

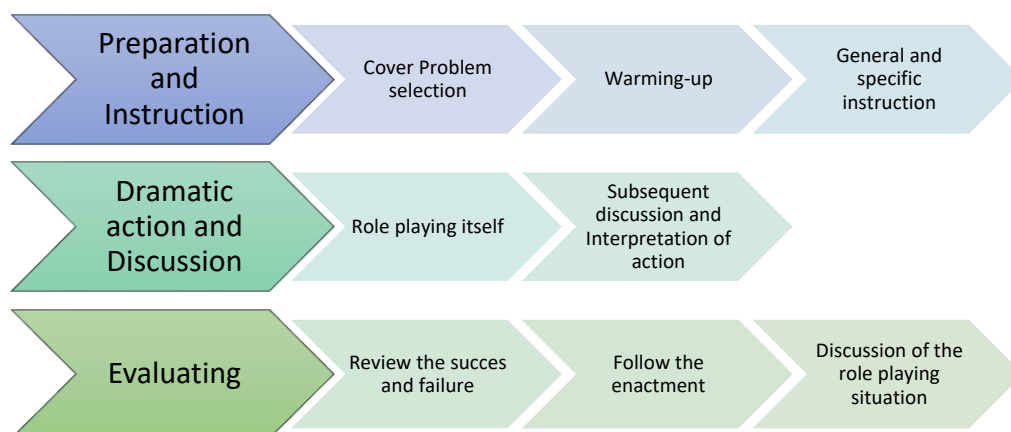
1. Taman *Edutainment* untuk anak merupakan fasilitas yang mewadahi kegiatan kreatif dan rekreatif yang ramah anak sebagai bagian dari pemenuhan hak pendidikan, pemanfaatan waktu luang dan kegiatan budaya untuk mewujudkan Kota Layak Anak di Bandar Lampung.
2. Taman *Edutainment* menjadi sarana wisata yang memadukan unsur pendidikan atau '*education*' dan hiburan atau '*entertainment*', yang berfungsi sebagai wadah pembelajaran non formal, pengenalan serta pengembangan ilmu pengetahuan dan profesi, sarana pendukung peningkatan kualitas pendidikan, dan penyedia alat peraga yang atraktif.
3. Menggunakan metode *role playing* dalam mewujudkan suatu lingkungan yang mewadahi kegiatan rekreasi edukatif untuk mendukung aktifitas belajar sambil bermain anak, karena perkembangan anak tak lepas dari apa yang didapat oleh anak dari lingkungan di sekitarnya.

3.2. Pendekatan Perancangan

Pendekatan yang digunakan pada perancangan Taman *Edutainment* untuk Anak yaitu pendekatan konsep *Edutainment* yang diterapkan dengan metode

role playing (permainan peranan) serta penggunaan alat peraga dalam bermain dan belajar.

Tiga komponen utama yang diperlukan untuk berhasil menerapkan permainan peran: skenario, peran/karakter, dan pemandu/fasilitator. Sedangkan langkah dalam urutan bermain peran adalah:



Gambar 3.1. Langkah dalam urutan bermain peran
Sumber : Chesler, 1966

Metode *role playing* atau disebut juga dengan istilah sosiodrama adalah permainan yang dilakukan oleh anak tentang satu situasi, yang diterapkan atas dasar pemilihan peranan profesi yang memiliki nilai-nilai moral. Metode ini dapat memberikan dampak positif bagi anak, antara lain dapat menanamkan pengertian peranan suatu profesi dalam kehidupan, menanamkan kemampuan bertanggung jawab dalam bekerja sama dengan orang lain, menghargai pendapat dan kemampuan orang lain, dan belajar mengambil keputusan dalam hubungan kerja kelompok.

Hal-hal tersebut meningkatkan perkembangan tiga kemampuan dasar anak (kognitif, motorik dan afektif). Perkembangan ketiga kemampuan ini tak lepas dari apa yang didapat oleh anak dari orang-orang dan kondisi di sekitarnya, seperti bagaimana mereka diperlakukan, apa yang mereka dapatkan, apa yang

dilihat, didengar, dan dirasa, sehingga memunculkan hasil yang akan diperlihatkan oleh anak melalui sikap dan perasaannya. Apa yang anak dapat kemudian membentuk karakter dan sifat mereka, karena anak dalam perkembangannya mereka akan cenderung meniru apa yang mereka dapatkan.

3.3. Titik Berat Perancangan

1. Menciptakan bangunan yang tidak hanya memenuhi kebutuhan dan standar saja, tetapi juga mewadahi kebutuhan pengguna dengan solusi desain yang kreatif, imajinatif, dan aplikatif.
2. Menyesuaikan dengan karakter dan kebutuhan anak sesuai dengan usianya.
3. Menekankan pada aspek-aspek pembentuk desain seperti warna, bentuk, susunan, ruang, dan pencahayaan yang kemudian menjadi acuan dalam merancang interior dan eksterior.
4. Merencanakan Taman *Edutainment* untuk Anak yang imajinatif dan edukatif.

3.4. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode deskriptif merupakan pemecahan masalah secara sistematis yang diselidiki dengan menggambarkan keadaan objek penelitian, yang dalam hal ini yaitu bangunan Taman Edukasi Rekreasi untuk Anak berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau apa adanya sehingga dapat lebih mudah dipahami dan disimpulkan melalui studi literatur dan komparasi desain yang sudah ada. Fakta-fakta tersebut mengenai fasilitas yang tersedia serta pemenuhan nilai-nilai yang dibutuhkan untuk pengembangan kemampuan anak.

Penelitian kualitatif dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada dan dikembangkan menjadi sebuah riset dan beberapa analisis. Pendekatan kualitatif ini tidak menekankan pada data-data yang bersifat angka (numerikal), melainkan data-data yang bersifat gagasan, ide, nilai-nilai, dan pikiran. Tujuan penelitian kualitatif bukan untuk memformulasi atau menguji hipotesis, melainkan untuk mendapatkan produk baru atau proses baru. Penggalan data dilakukan melalui observasi secara langsung mengenai objek penelitian.

3.5. Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, penulis memperoleh data dari berbagai macam sumber dengan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

3.5.1. Data Primer

Data primer merupakan data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti, tanpa perantara siapapun. Data yang diperoleh melalui observasi langsung, pengukuran dan dokumentasi yang dilakukan sendiri oleh penulis. Pada perancangan ini, observasi digunakan dalam mengumpulkan data fisik tapak terpilih dan aspek yang meliputinya.

3.5.2. Data Sekunder

Data sekunder berupa data atau informasi yang mendukung program perancangan Taman *Edutainment* untuk Anak. Data ini di dapat dari studi literatur atau sumber tertulis yang berhubungan dengan Taman *Edutainment* untuk Anak itu sendiri. Studi tersebut diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang berasal dari kegiatan kepastakaan seperti melalui media internet dan membaca buku, jurnal, majalah, hasil dari penelitian yang terdahulu, dan sebagainya dimana berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Studi Pustaka dilakukan untuk mencari kondisi ideal dan parameter yang dibutuhkan untuk mencapai kondisi tersebut, standar dan karakteristik Taman *Edutainment* untuk Anak, bagaimana kondisi ideal fasilitas Taman *Edutainment* untuk Anak, bagaimana seharusnya mendesain interior dan eksterior dari Taman *Edutainment* untuk Anak, peraturan apa yang ada dalam mendesain sebuah fasilitas Taman *Edutainment* untuk Anak di Indonesia, dan lain sebagainya.

2. Studi Preseden

Studi preseden dari beberapa bangunan sejenis yang ada didalam maupun luar negri sebagai acuan desain yang cocok untuk diterapkan pada perencanaan bangunan Taman *Edutainment* untuk Anak berbasis profesi. Studi preseden merupakan teknik yang dilakukan untuk mendapatkan data dengan cara menghimpun data-data dari objek yang terkait dengan objek penelitian. Studi preseden yang dipilih penulis adalah sebagai berikut.

- a. Museum Anak Seoul, Korea Selatan
- b. Kidzania Jakarta, Indonesia
- c. Taman Pintar Yogyakarta, Indonesia.

3.6. Metode Pengolahan Data

Pada perancangan ini, data-data yang telah didapat penulis analisis menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Teknik analisis data deskriptif kualitatif yaitu dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesis, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari serta memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

3.6.1. Analisis

Analisis data dilakukan dengan memberikan ulasan atau interpretasi terhadap data yang diperoleh sehingga menjadi lebih jelas dan bermakna. Langkah-langkahnya adalah reduksi data, penyajian data dengan bagan dan teks, dan kemudian penarikan kesimpulan. Rangkaian mereduksi data yang penulis lakukan yaitu merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, serta mencari tema dan pola pada bangunan Taman *Edutainment* untuk Anak. Data yang telah didapatkan disajikan dalam bentuk narasi, tabel, gambar dan ilustrasi sehingga data yang diperoleh terorganisasi dan mudah dipahami. Analisis yang dilakukan penulis terdiri dari sebagai berikut.

- a. Analisis tapak, untuk mengidentifikasi tapak perancangan terhadap bangunan yang dirancang dengan kondisi sekitar.

- b. Analisis fungsional, meliputi kegiatan penentu ruang yang mempertimbangkan pelaku, fungsi dan aktivitas yang diwadahi oleh ruang.
- c. Analisis aktivitas meliputi pelaku, tipe aktivitas dan alur aktivitas.
- d. Analisis pelaku yang ditentukan dari analisis fungsi pelaku ruang dalam bangunan.
- e. Analisis ruang, meliputi hubungan antar ruang, kebutuhan ruang, karakteristik ruang, besaran ruang, tatanan ruang dan bentuk.

3.6.2. Konsep Perancangan

Langkah selanjutnya adalah penarikan kesimpulan. Kesimpulan yang didapat, diharapkan dapat menjawab permasalahan pada perancangan dan menjadi strategi penerapan metode *role playing* (permainan peranan) pada Taman *Edutainment* untuk Anak di Bandar Lampung. Pemecahan masalah ini dirumuskan dalam konsep-konsep perancangan yang terdiri dari:

- a) Konsep Perancangan Tapak
- b) Konsep Fasad, meliputi aspek imajinatif dan efisien.
- c) Konsep Interior Bangunan

Meliputi bentuk, pemilihan warna, susunan ruang, ukuran ruang, kebutuhan ruang, pencahayaan ruang, dan material pembentuk ruang pada plafond, dinding, lantai, furnitur, dan pelengkap lainnya.

d) Konsep Eksterior

Terkait aspek-aspek ruang publik pada ruang terbuka hijau, seperti pemilihan vegetasi, susunan penunjang ruang terbuka, pencahayaan, serta pemilihan material.

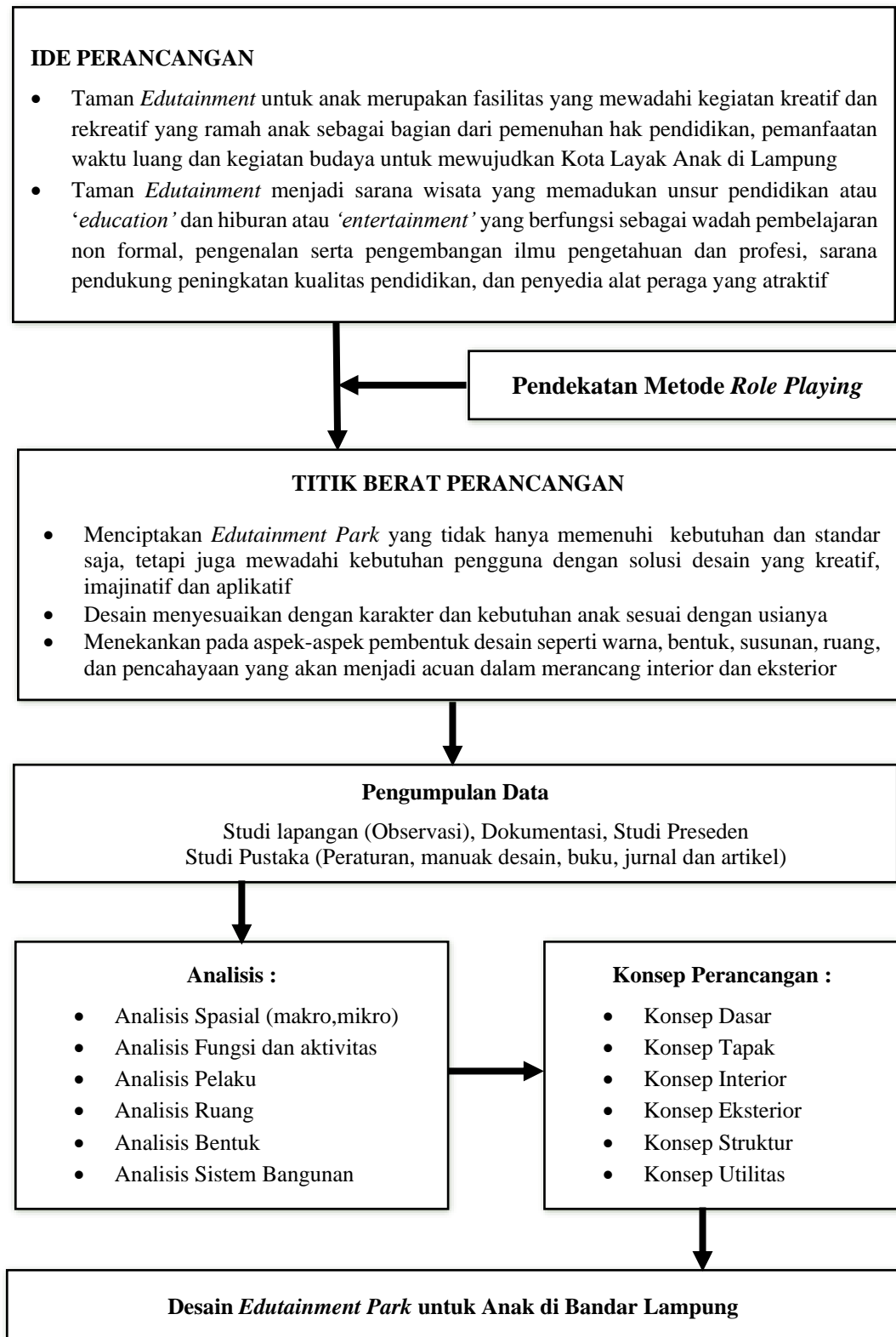
e) Konsep Struktur

Meliputi struktur utama dan pelengkap yang disesuaikan dengan standar umum serta standar untuk anak.

f) Konsep Utilitas

Meliputi sistem elektrikal, mekanikal, dan pemipaan.

3.7. Skema Perancangan



Gambar 3.2. Skema Perancangan

Sumber : Ilustrasi Penulis

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Taman *Edutainment* merupakan sarana rekreasi edukatif yang menjadi salah satu upaya untuk menuju kabupaten/kota yang ramah anak. Wadah bermain sambil belajar ini menerapkan metode *role playing*, yakni metode bermain peran dimana seorang anak dalam pertumbuhan dan perkembangannya tak jauh dari proses meniru apa yang terjadi di sekitarnya, baik itu anak sebagai peran pasif (memperhatikan, mendengarkan, atau menyaksikan) maupun peran aktif (mendapatkan perlakuan atau perintah langsung) dari perilaku orang, objek, dan lingkungan sekitarnya. Dalam merancang sebuah bangunan untuk anak perlu memperhatikan kebutuhan dan standar anak agar dapat mendukung aktivitas belajar sambil belajar anak. Perancangan Taman *Edutainment* yang direncanakan dengan menerapkan metode *role playing* dan bangunan ramah anak dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penentuan unsur-unsur desain sesuai dengan prinsip desain taman edukatif, seperti pemilihan lokasi, tata letak, peralatan permainan, konstruksi, dan material bahan.
2. Lokasi yang dipilih yaitu Jalan ZA Pagar Alam, Kecamatan Rajabasa, Kota Bandar Lampung dengan memerhatikan aspek-aspek berikut; luas lahan,

jaringan jalan, pencapaian, fasilitas penunjang, kebisingan, fungsi eksisting, topografi lahan, jaringan utilitas, dan kualitas view.

3. Studi preseden yang diambil dari *Seoul Children's Museum*, Kidzania Jakarta, dan Taman Pintar Yogyakarta yaitu pola ruang, rentang usia, konsep wahana edukasi yang diterapkan, fasilitas utama dan penunjang, serta penerapan metode *role playing* untuk jenis permainan yang disediakan.
4. Metode *role playing* yang diterapkan pada Taman *Edutainment* adalah sebagai berikut.
 - a. Wahana bermain peran profesi; sebuah replika kota anak dalam skala anak dengan menyediakan beragam bidang profesi untuk rentang usia 7 (tujuh) sampai dengan 16 (enam belas) tahun. Terdapat 8 bidang profesi dengan kurang lebih 32 kelompok peran profesi yang disediakan di *Kidz City* baik itu dalam ruangan *indoor* maupun *semi-outdoor*.
 - b. Wahana bermain peran atraktif, interaktif, dan keterampilan; wahana simulasi aktif anak dengan media permainan beragam yang bisa digunakan oleh anak untuk rentang usia 4 (empat) sampai 6 (enam) tahun atau sama dengan usia pra-sekolah.
 - c. Pameran (*exhibition space*); wahana eksplorasi melalui pameran aktif maupun pasif sebagai media pembelajaran mengenal beragam hal melalui galeri 2D, galeri 3D, serta digital atau ayar menggunakan teknologi.

5. Pemilihan permainan sesuai usia anak membatasi rentang usia *pre-school* hingga remaja awal atau usia 4 (empat) sampai 16 (enam belas) tahun, dimana rentang usia tersebut merupakan usia pertumbuhan yang perlu didukung dengan beragam media bermain sambil belajar dengan memerhatikan karakter dan interaksi terhadap lingkungannya.
6. Pembagian wahana permainan pada Taman *Edutainment* yang diklasifikasikan berdasarkan karakter anak sesuai usianya dengan memerhatikan tiga kemampuan dasar anak, yaitu motorik, kognitif, dan afektif.
7. Konsep bangunan yang direncanakan menerapkan gubahan masa dengan transformasi bentuk dan fasad *welcoming look*, dinamis, serta aspek pendukung perancangan lainnya seperti desain interior dan eksterior yang ramah anak seperti berikut.
 - a. Pemilihan jenis plafon, dinding, lantai, dan tangga memiliki ukuran yang sesuai kebutuhan aktivitas anak di dalamnya.
 - b. Pemilihan furnitur dan elemen pembentuk ruang lainnya baik interior maupun eksterior disesuaikan dengan standar dan kebutuhan agar menciptakan kesan nyaman dan menyenangkan pada anak.
 - c. Bentuk ruang, susunan ruang, bahan material, pencahayaan dan penghawaan, kenyamanan thermal, pembentuk interior serta penentuan warna dipilih menyesuaikan pada lokasi ruang, fungsi ruang, aktivitas ruang, dan pengguna.

6.2. Saran

Penulis menyarankan untuk mencapai tujuan terciptanya wahana bermain sambil belajar pada anak dengan metode *role playing* perlu adanya tinjauan penelitian yang lebih dalam, baik melalui studi literatur ataupun observasi agar menghasilkan simpulan pemilihan wahana yang lebih mendetail sesuai usia, karakter, kebutuhan dan standar anak, khususnya untuk anak di Lampung. Selanjutnya, pada pemilihan model permainan belum secara mendetail terkonsep dalam perancangan ini, oleh karena itu untuk merealisasikannya perlu adanya kerjasama dengan pihak lain seperti pengamat pendidikan anak, pengembangan media permainan anak, pengamat peluang dan potensi pembangunan *public space* untuk anak yang berbasis edukasi rekreasi (*edutainment*), serta pihak birokrasi setempat untuk lebih mengenal kebutuhan dan karakter anak sesuai tujuan pengguna atau sarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu Dwi A., Rida. 2011. *Edutainment Center*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Baskara, Medha. 2011. *Prinsip Pengendalian Perancangan Taman Bermain Anak di Ruang Publik*. Jurnal Lanskap Indonesia. Vol. 03. Universitas Brawijaya.
- Caroline C., Safira. Jurnal: *Perancangan Interior Fasilitas Dolanan Edutainment untuk Anak Usia 4-12 Tahun di Surabaya*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Djam'an , Satori. 2008. *Profesi Keguruan*. Jakarta.
- Edgar, H. Schein. 1991. *Organizational Culture and Leadership*. San Fransisco: Oxford Jossey Bass Publisher.
- Halim, Deddy. 2005. *Psikologi Arsitektur*. Jakarta: Gramedia.
- Indra, Satrio. 2017. *Character Building Center Di Kaliurang, Sleman, DIY*. Yogyakarta.
- Irwan, Z. D. 2005. *Tantangan Lingkungan dan Lansekap Hutan Kota*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Langeveld, M.J. 1995. *Menuju Ke Pemikiran Filsafat*. Terj. GJ Claessen. Jakarta. PT. Pembangunan.
- Lillemyr. 2009. *Taking Play Seriously: Children and Play in Early Childhood Education-an Existing Challenge*.
- Linawati. 2011. *Istana Anak dengan Penerapan Metode Bermain Sambil Belajar*. Surakarta.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Neufert, Ernest. 2002. *Data Arsitek*. Jakarta: Erlangga.
- Novianty, Maya. 2016. *Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Anak di Yogyakarta*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Nurul Ani, Siti. 2018. *Perancangan Wahana Rekreasi Anak Berbasis Edukasi Profesi dengan Pendekatan Behaviour Setting di Batu*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 1 Tahun 2021 Tentang PPDB.
- Rifqi, Khairul. 2015. *Area Bermain Edukatif Anak*. Surabaya.
- Ronggur H., Christofer, dkk. Jurnal: *Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan Dan Kenyamanan Di Tarekot Malang*. Malang.

- Rosalin, Lenny, et al. 2016. *Kabupaten/Kota Layak Anak, Bahan Advokasi Kebijakan KLA*. Jakarta: Deputi Bidang Tumbuh Kembang Anak, Kementerian PPPA.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta. Kencana.
- Santrock. 1995. *Child Development*. USA: McGraw-Hill Higher Education.
- Sitepu, N P, et al. 2020. *Profil Anak Indonesia 2020*. Jakarta: Kemen PPPA
- Subagiyo, Heru. 2013. *Roleplay*. Jakarta. Kemendikbud: Direktorat Pembinaan SMK.
- Suroso, Rendra. 2004. *Material dan Metode Edukasi dari Perspektif Sains Kognitif*. Bandung: Bandung Fe Institute.
- Tonucci, F. 2020. *City of Children*. Wilmington: Vernon Press
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wiyono, Teguh. 2017. *Wahana Edukasi Anak di Semarang Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Yuberti. 2014. *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja.
- Zaini, Hisam, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta. Insani Madani.
- <https://www.seoulchildrensmuseum.org> (diakses dari 2 Oktober 2020).
- <https://tamanpintar.co.id> (diakses dari 2 Oktober 2020)
- <https://jakarta.kidzania.com> (diakses dari 2 Oktober 2020)