

**WAHANA BERMAIN EDUKATIF ANAK DAN
REMAJA DI PALEMBANG**

Landasan Konseptual Perencanaan Dan Perancangan

**TUGAS AKHIR
PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR**

**Diajukan untuk memenuhi
Persyaratan Pendidikan Sarjana Strata 1 (S-1)
pada Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Sriwijaya**



**DIAJUKAN OLEH :
RIZKI SRI UTAMI
NIM. 03101006028**

**DOSEN PEMBIMBING :
DR. JOHANNES ADIYANTO, ST, MT
IWAN MURAMAN IBNU, ST, MT**

**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2016**

LEMBAR PENGESAHAN

**WAHANA BERMAIN EDUKATIF ANAK DAN REMAJA DI
PALEMBANG**

Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan

Oleh :

Rizki Sri Utami
NIM. 03101006028

Palembang, Juni 2016

Menyetujui,
Dosen Pembimbing 1

DR. Johannes Adivanto, ST, MT
NIP.197409262006041002

Menyetujui,
Dosen Pembimbing 2

Iwan Muraman Ibnu, ST, MT
NIP.197003252002121002

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Arsitektur
Universitas Sriwijaya

Ir. Ari Siswanto, MCRP, Ph.D
NIP. 195812201985031002

LEMBAR PENGESAHAN

WAHANA BERMAIN EDUKATIF ANAK DAN REMAJA DI PALEMBANG

Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan

Oleh :

Rizki Sri Utami
NIM. 03101006028

Palembang, Juni 2016

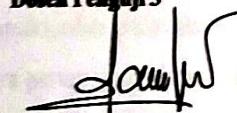
Menyetujui,
Dosen Pengaji 1


Ir. H. Chairul Murod, MT
NIP. 195405261986011001

Menyetujui,
Dosen Pengaji 2


Ir. Ari Siswanto, MCRP, Ph.D
NIP. 195812201985031002

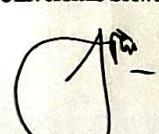
Menyetujui,
Dosen Pengaji 3


Adam Fitriawijaya, ST, MT
NIP. 197906292009121003

Menyetujui,
Dosen Pengaji 4


Husnul Hidayat, ST, M.Sc
NIP. 198310242012121001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Arsitektur
Universitas Sriwijaya


Ir. Ari Siswanto, MCRP, Ph.D
NIP. 195812201985031002

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rizki Sri Utami

NIM : 03101006028

Jurusan : Teknik Arsitektur

Alamat : Jl. Raya Palembang-Prabumulih KM.32 Inderalaya, OI

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul :

Wahana Bermain Edukatif Anak dan Remaja di Palembang

Merupakan judul yang orisinal serta bukan merupakan plagiat dari judul tugas akhir atau sejenisnya dari karya orang lain.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, serta akan saya pertanggung jawabkan.

Palembang, Juni 2016



Rizki Sri Utami

NIM.03101006028

ABSTRAK

Utami, Rizki Sri "Wahana Bermain Edukatif Anak dan Remaja di Palembang"
 Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Sriwijaya Kampus Inderalaya, Jalan
 Palembang-Prabumulih KM.32 Inderalaya-Ogan Ilir
rzikisriu@gmail.com

Bermain merupakan kegiatan yang sangat sering dilakukan oleh anak-anak dan remaja. Seiring dengan perkembangan zaman, di beberapa kota besar seperti Palembang, bermain dapat dilakukan dimana saja dan dapat dilakukan tanpa bertatap muka secara langsung, seperti bermain permainan pada *gadget*. Hal ini tentu saja memberikan lebih banyak dampak negatif daripada dampak positif. Salah satu solusi untuk mengurangi kebiasaan anak-anak dan remaja bermain permainan pada *gadget* adalah merancang sebuah wahana bermain dengan permainan edukatif didalamnya. Permainan yang dipilih sebagai subjek pembelajaran adalah bermain peranan profesi. Arsitektur bermain (*playful architecture*) dipilih sebagai konsep perancangan pada wahana bermain edukatif ini merupakan cerminan dari karakteristik anak-anak dan remaja yang penuh keceriaan dan suka bermain.

Kata Kunci : wahana bermain edukatif, anak, remaja, arsitektur bermain

Menyetujui,
Dosen Pembimbing 1

DR. Johannes Adivanto, ST, MT
 NIP.197409262006041002

Menyetujui,
Dosen Pembimbing 2

Iwan Muraman Ibnu, ST, MT
 NIP.197003252002121002

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Arsitektur
Universitas Sriwijaya

Ir. Ari Siswanto, MCRP, Ph.D
 NIP. 195812201985031002

ABSTRACT

*Utami, Rizki Sri "Educative Playground of Children and Teenager in Palembang" Department of Architecture of Sriwijaya University Inderalaya Campus, Jalan Palembang-Prabumulih KM.32 Inderalaya, Ogan Ilir
rizkisriu@gmail.com*

Playing is an activity that is often done by children and teenager. Along with the times, in some big cities such as Palembang, play can be done everywhere and without meeting directly, such as playing games on gadget. This gives more negative impacts than positive impacts, indeed.

One of the solutions to reduce the habit of playing games on gadget towards children and teenager is designing a playground with educative games in it. Games selected as subject of learning is playing the role of profession. Playful architecture is selected as the design concept on this educative playground, its a reflection of characteristic of children and teenager that is full of joy and playful.

Keywords: educative playground, children, teenager, playful architecture

Approved by,
Supervisor 1



DR. Johannes Adiyanto, ST, MT
NIP.197409262006041002

Approved by,
Supervisor 2



Iwan Muraman Ibnu, ST, MT
NIP.197003252002121002

Accepted by,
The Chairman of Architectural Engineering Department
of Sriwijaya University



Ir. Ari Siswanto, MCRP, Ph.D
NIP. 195812201985031002

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran dan nikmat Allah swt yang tiada henti-hentinya, karena Allah swt atas karunia, ketenangan, sumber terbukanya pikiran, pemberi semangat dan sumber segala-galanya. Dan tak lupa Salawat beriring Salam kita haturkan kepada suri tauladan kita Nabi Muhammad s.a.w yang membawa cahaya untuk umatnya. Mata kuliah Tugas Akhir merupakan mata kuliah wajib bagi mahasiswa Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Sriwijaya untuk memenuhi syarat pendidikan sarjana strata 1 (S-1). Laporan Tugas Akhir yang berjudul "**WAHANA BERMAIN EDUKATIF ANAK DAN REMAJA DI PALEMBANG**" merupakan salah satu syarat yang diperlukan sebagai salah satu syarat Tugas Akhir mahasiswa.

Dalam proses penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini, penulis banyak mendapatkan bantuan. Untuk itu penulis sangat berterima kasih kepada :

1. Bapak Ir. Ari Siswanto, MCRP, Ph.d selaku Ketua Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Sriwijaya
2. Bapak Iwan Murawan Ibnu S.T., M.T. selaku Sekretaris Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Sriwijaya dan pembimbing tugas akhir
3. Bapak DR. Johannes Adiyanto, ST, MT selaku pembimbing tugas akhir
4. Dosen dan staff Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Sriwijaya.
5. Keluarga dan teman – teman khususnya angkatan 2010 yang selalu memberi do'a dan semangat serta Teman-teman seperjuangan TA periode maret-mei 2016, terima kasih atas kebersamaannya dalam suka maupun duka, *see you on top guys.*

Semoga laporan tugas akhir ini dapat menambah bekal ilmu bagi siapa saja yang membacanya.

Wassalamualaikum.wr.wb

Inderalaya, Juni 2016

Rizki Sri Utami

03101006028

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	i
Surat Pernyataan	iii
Abstrak.....	iv
Abstract.....	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel dan Diagram	xiii
Bab I Pendahuluan.....	14
1.1 Latar Belakang	14
1.2 Rumusan Masalah	16
1.3 Tujuan dan Sasaran	16
1.4 Ruang Lingkup.....	17
1.5 Sistematika Pembahasan	17
Bab II Tinjauan Pustaka	19
2.1 Tinjauan Judul	19
2.2.. Tinjauan Umum	19
2.2.1Tinjauan Wahana Bermain Edukatif Anak dan Remaja.....	19
2.2.2 Tinjauan Karakter Anak dan Remaja.....	20
2.2.3 Tinjauan Klasifikasi Aspek Perkembangan Kecerdasan Anak & Remaja.....	22
2.2.4 Tinjauan Metode Bermain Peran (<i>role playing</i>).....	26
2.3 Tinjauan Fungsional	27

2.3.1 Kajian Perancangan Tempat Bermain	27
2.3.2 Persyaratan Perancangan Tempat Bermain	27
2.4 Tinjauan Objek Sejenis	30
2.4.1. Kidzania.....	30
2.4.2. Bishan Library Singapore	33
2.4.1. Kekec Kindergarten.....	34
2.5 Tinjauan Kontekstual	35
2.5.1 Tinjauan umum kota Palembang	35
2.5.3 Tinjauan Kriteria Pemilihan Tapak	37
2.6 Tinjauan Arsitektural.....	38
2.6.1 Tinjauan Bentuk Bangunan	38
2.6.2 Tinjauan Pola Sirkulasi Bangunan	39
2.6.2 Tinjauan Warna	40
2.7 Tinjauan Struktural	41
2.8 Tinjauan Utilitas	42
BAB III Metode Perancangan Arsitektur.....	44
3.1 Programming	44
3.2 Pendekatan Perancangan	45
3.2.1 Tema Perancangan	45
3.2.2 Elaborasi Tema.....	49
BAB IV Data Dan Analisa Perancangan	52
4.1 Analisa Fungsional	52
4.1.1 Analisa Karakteristik Kegiatan & Waktu Kegiatan	52
4.1.2 Analisa Pelaku Kegiatan	53
4.1.3 Analisa Pola Aktivitas Pelaku.....	59
4.1.4 Analisa Klasifikasi Jenis Permainan Profesi.....	61
4.1.5 Analisa Kegiatan dan Kebutuhan Ruang	65
4.2 Analisa Spasial	74
4.2.1 Standar Perancangan	74
4.2.2 Analisa Kebutuhan Ruang, Kapasitas, & Besaran Ruang.....	75
4.3 Analisa Organisasi Ruang	94
4.3.1 Organisasi Ruang	94

4.3.2 Matriks Hubungan Ruang	96
4.4 Analisa Kontekstual	98
4.4.1 Analisa Tapak Alternatif	98
4.4.2 Analisa Pemilihan Tapak	99
4.4.3 Analisa Tapak Terpilih.....	101
A Analisa Regulasi Tapak	101
B Analisa Arah Pandang (View) dan Orientasi.....	103
C Analisa Pencapaian dan Sirkulasi Tapak	105
D Analisa Klimatologi	107
E Analisa Vegetasi.....	108
4.5 Analisa Arsitektural.....	109
4.5.1 Analisa Bentuk Dasar Bangunan.....	109
4.5.2 Analisa Gubahan Massa	111
4.5.3 Analisa Sirkulasi	111
4.6 Analisa Zonasi Tapak.....	112
4.7 Analisa Struktural	114
4.7.1 Analisa Sub Structure	114
4.7.2 Analisa Upper Structure	116
4.8 Analisa Eksterior dan Interior Bangunan	116
4.8.1 Analisa Eksterior Bangunan.....	116
4.8.2 Analisa Interior Bangunan	117
4.9 Analisa Utilitas	117
4.9.1 Sistem Penghawaan.....	117
4.9.2 Sistem Distribusi Listrik	118
4.9.3 Sistem Pencahayaan	119
4.9.4 Sistem Sanitasi & Drainase	120
4.9.5Sistem Transportasi Bangunan.....	122
4.9.6 Sistem Proteksi Bangunan.....	122
BAB V Konsep Perancangan	124
5.1 Konsep Dasar	124
5.2 Konsep Perancangan	124
5.2.1 Konsep Bangunan	124

5.2.2 Konsep Ruang	125
5.2.3 Konsep Sirkulasi Dalam Tapak.....	127
5.3 Konsep Tapak.....	128
5.4 Konsep Struktural	129
5.5 Konsep Eksterior dan Interior Bangunan	130
5.6 Konsep Utilitas	133
5.6.1 Konsep Plumbing	133
5.6.2 Konsep Pencahayaan.....	134
5.6.3 Konsep Penghawaan	135
5.6.4 Konsep Sistem Transportasi Bangunan	136
5.6.5 Konsep Sistem Proteksi Kebakaran	137
Daftar Pustaka.....	138
Lampiran	140

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kidzania, Jakarta, Indonesia.....	30
Gambar 2.2 Kidzania Kuala Lumpur, Malaysia	32
Gambar 2.3 Bishan Public Library Singapore	33
Gambar 2.4 Kekec Kindergarten.....	34
Gambar 2.5 Peta Eksisting Kota Palembang	36
Gambar 2.6 Jenis Pola Sirkulasi.....	40
Gambar 3.2 Elaborasi Tema.....	49
Gambar 4.1 Analisa Regulasi Tapak.....	101
Gambar 4.2 Analisa Arah Pandang.....	103
Gambar 4.3 Analisa View In & View Out.....	103
Gambar 4.4 Analisa Pencapaian Tapak	105
Gambar 4.5 Analisa Sirkulasi Dalam Tapak.....	106
Gambar 4.6 Analisa Klimatologi	107
Gambar 4.7 Analisa Vegetasi.....	109
Gambar 4.8 Analisa Gubahan Massa	111
Gambar 5.1 Konsep Pengolahan Massa Bangunan	125
Gambar 5.2 Bubble Diagram Zona Penerimaan	125
Gambar 5.3 Waiting Spaces Bagi pengunjung Sesi Kedua	126
Gambar 5.4 Bubble Diagram Zona Edukasi & Rekreasi	126
Gambar 5.5 Bubble Diagram Zona Pengelolaan.....	127
Gambar 5.6 Bubble Diagram Konsep Sirkulasi Dalam Tapak	127
Gambar 5.7 Konsep Sirkulasi Dalam Tapak.....	128
Gambar 5.8 Konsep Tapak.....	129
Gambar 5.9 Konsep Struktur.....	130
Gambar 5.10 Konsep Sistem Air Bersih	133
Gambar 5.11 Konsep Sistem Air Kotor	134
Gambar 5.12Konsep Sistem Air Bekas.....	134
Gambar 5.13Konsep Pencahayaan Alami & Buatan	135
Gambar 5.15 Konsep Penghawaan Alami &Buatan	136
Gambar 5.17 Konsep Transportasi Bangunan	136
Gambar 5.18 Konsep Sistem Proteksi Kebakaran	137

DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM

Tabel 2.1 Aspek yang dikendalikan dalam perancangan taman bermain anak.....	29
Tabel 2.2 Pengelompokan ruang pada arena bermain peranan profesi.....	30
Tabel 2.3 Tempat wisata bagi anak di Palembang	36
Tabel 3.1 Programming.....	44
Tabel 4.1 Detail Pengelola & Karyawan.....	54
Tabel 4.2 Jumlah penduduk anak & remaja di DKI Jakarta dan sekitarnya	55
Tabel 4.3 Jumlah penduduk anak dan remaja di wilayah SUMBAGSEL	55
Tabel 4.4 Jumlah Pengelola	56
Tabel 4.5 Karakteristik Anak dan Remaja	61
Tabel 4.6 Jenis Permainan Profesi	62
Tabel 4.7 Kelompok Kegiatan, Sub kegiatan, dan Pelaku Kegiatan	65
Tabel 4.8 Kebutuhan Ruang.....	66
Tabel 4.9 Analisa Besaran Ruang	76
Tabel 4.10 Matriks Hubungan Ruang Secara Makro.....	96
Tabel 4.11 Matriks Zona Penerimaan	97
Tabel 4.12 Matriks Zona Edukasi-Rekreasi	97
Tabel 4.13 Matriks Zona Pengelolaan	97
Tabel 4.14 Alternatif Tapak 1	99
Tabel 4.15 Alternatif Tapak II	99
Tabel 4.16 Analisa Jalan Di Sekitar Tapak	105
Tabel 4.17 Bentuk Dasar Bangunan	109
Tabel 4.18 Massa Bangunan	110
Tabel 4.19 Jenis Pondasi Dalam	115
Tabel 4.20 Jenis AC	118
Diagram 3.1 Alur pemilihan tema perancangan	46
Diagram 4.1 Pola aktivitas kegiatan penerimaan dan edukasi & rekreasi	59
Diagram 4.2 Pola aktivitas kegiatan penunjang	59
Diagram 4.3 Pola Aktivitas Kegiatan Komersial	60
Diagram 4.4 Pola Aktivitas Kegiatan pengelola	60
Diagram 4.5 Pola Aktivitas Kegiatan Servis.....	60
Diagram 4.6 Pembagian Zona Pada Wahana Edukasi Anak & Remaja	94

Diagram 4.7 Detail Organisasi Ruang Pada Wahana Edukasi Anak dan Remaja Di Palembang.....	95
Diagram 4.8 Sirkulasi Secara Makro	112
Diagram 4.9 Sirkulasi Secara Mikro.....	112
Diagram 4.10 Sistem Downfeed	120
Diagram 4.11Sistem Distribusi Air Bekas	121
Diagram 4.12 Sistem Distribusi Air Bekas Khusus	121
Diagram 4.13 Sistem Distribusi Air Kotor	122
Diagram 4.14 Sistem Transportasi Bangunan.....	122
Diagram 4.15 Sistem Transportasi Bangunan Didalam Salah Satu Wahana.....	122
Diagram 4.16 Sistem Proteksi Bangunan.....	123
Diagram 5.1 Konsep Dasar	124

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini sangat pesat seiring dengan perkembangan tuntutan kebutuhan manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini meliputi berbagai aspek yang dikemas secara digital sehingga dapat dinikmati melalui gadget (smartphone atau tablet). Secara khusus, Anak-anak yang tinggal di daerah perkotaan cenderung menghabiskan waktu mereka di depan layar gadget untuk bermain *games* kesukaan mereka daripada mengunjungi wahana permainan atau sekedar bermain sepakbola di halaman rumah. Permainan (game) modern ini sangat praktis karena anak-anak tersebut langsung dapat menggunakan melalui gadget mereka.

Dikutip dari artikel Sumatera Ekspress, 30 Agustus 2015 berdasarkan survey responden dari kalangan orangtua, persentase dampak dari penggunaan gadget pada anak-anak mereka antara lain sebanyak 39,67% mengatakan anak cenderung menjadi malas, sebanyak 9,68% mengatakan anak mengalami gangguan kesehatan mata, sebanyak 18,22% mengatakan anak tidak mau berinteraksi, sebanyak 29,68% mengatakan tidak ada pengaruh apapun dan sebanyak 1,53% respon tidak menjawab. Lebih lanjut lagi, menurut beberapa pendapat orang tua, anak-anak mereka cenderung mengalami obesitas, gangguan tidur, kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, dan anak belum terlalu lancar berbicara.

Menurut dr.Rismarini, SpA mengatakan para orangtua harus berperan aktif dalam memperkenalkan permainan edukatif kepada anak-anak mereka. Sedangkan dr.Muniati Ismail menyarankan terapi anak-anak yang ketagihan bermain gadget

sebaiknya diajak bermain keluar untuk memperlihatkan dunia yang lebih luas lagi bukan hanya sebatas gadget.¹

Salah satu permainan edukatif bagianak-anak yang dapat menekan tingginya intensitas bermain gadget yang memicu lebih banyak dampak negatif adalah bermain peran (*role playing*). Menurut Yulia Siska, bermain peran (*role playing*) memiliki dampak yang baik dalam meningkatkan perkembangan anak serta keterampilan sosial seperti menumbuhkan rasa empati anak dan keterampilan berbicara pada anak usia dini.² Selain itu, bermain peran anak akan berfantasi dan meniru peran-peran yang dapat mengajarkan anak terampil bergaul dan komunikatif (Yuriastien, Prawitasari & Febri.2009).³

Profesi dipilih sebagai subjek pembelajaran dalam metode bermain peran. Profesi dipilih karena memiliki nilai-nilai moral sehingga berdampak baik bagi perkembangan anak. Anak-anak dapat menanamkan pengertian peranan suatu profesi dalam kehidupan, menanamkan kemampuan bertanggung jawab dalam bekerja sama dengan orang lain, dan belajar mengambil keputusan dalam hubungan kerja kelompok.⁴

Disamping kondisitersebut,mengacu pada PerMenNeg PP & PA nomor 11 tahun 2011 mengenai kebijakan kota layak anak . Palembang ditargetkan sebagai kota layak anak. Hal ini tertuang dalam peraturan gubernur Sumatera Selatan nomor 24 tahun 2014 tentang pengembangan dan pelaksanaan kebijakan kota layak anak di seluruh wilayah Sumatera Selatan termasuk palembang. Untuk mewujudkan kota layak anak di Palembang tentunya ada indikator-indikator yang harus dipenuhi.

Menurut PerMenNeg PP & PA nomor 12 tahun 2011, Salah satu indikator sebuah kota/kabupaten mendapat predikat kota layak

¹ Sumatera Ekspress, 30 Agustus 2015 “ Dampak Negatif Anak Kecanduan Gadget”

² Siska,Yulia.2011.Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia edisi khusus No.2

³ Aliyati, Azmi Nur.2012.Pengaruh Pemberian Metode Bermain Untuk Meningkatkan Perilaku Aserrtif Anak. Jurnal Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

⁴ Prof.Dr.H.Djaali.2007. Psikologi Pendidikan. Jakarta

anak antara lain tersedia fasilitas untuk kegiatan kreatif dan rekreatif yang ramah anak, di luar sekolah dan dapat diakses oleh seluruh anak. Yang dimaksud dengan fasilitas untuk kegiatan kreatif dan rekreatif adalah sarana dan prasarana yang disediakan untuk mengembangkan minat bakat anak, memanfaatkan waktu luang serta menjadi media ekspresi yang berada di luar sekolah, baik yang diselenggarakan pemerintah, masyarakat, maupun dunia usaha. Contohnya adalah sanggar, kegiatan seni budaya, taman kota, taman cerdas, taman teknologi, museum, dan fasilitas olahraga.

Berdasarkan faktor-faktor diatas, muncul sebuah pemikiran untuk menyediakan fasilitas kegiatan kreatif dan rekreatif dengan desain yang atraktif dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan kegiatan bermain peranan profesi yang menimbulkan kegembiraan dan semangat. Bangunan tersebut diberi nama Wahana Bermain Edukatif Anak dan Remaja. Wahana ini diharapkan tidak hanya mampu memenuhi kebutuhan perkembangankreativitas anak dan remaja tetapi juga mampu memberikan kesan menyenangkan dari segi arsitektural sehingga anak-anak dan remaja mau menghabiskan waktu mereka untuk berkunjung ke wahana ini.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mewadahi aktivitas bermain profesi ke dalam sebuah sarana rekreasi edukasi yang sesuai dengan karakter anak dan remaja
2. Bagaimana merencanakan suatu bentukan arsitektur yang atraktif yang didasarkan pada tema arsitektur bermain(*playful architecture*).

1.3 Tujuan dan Sasaran

1. Merencanakan dan merancang Wahana Bermain Edukatif Anak dan Remaja di Palembang yang sesuai dengan karakter anak & remaja

2. Merencanakan dan merancang Wahana Bermain Edukatif Anak dan Remaja dengan bentukan yang atraktif yang didasarkan pada tema arsitektur bermain (*playful architecture*)

1.4 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup perencanaan dari Wahana Bermain Edukatif Anak dan Remaja di Palembang menyangkut massa bangunan, lingkungan tapak, pembentukan ruang dan alur sirkulasi di dalam maupun di luar bangunan pada lokasi tapak perancangan. Batasan proyek ini adalah pembahasan yang berkaitan dengan desain dari perancangan tempat yang memfasilitasi kegiatan yang berhubungan dengan rekreasi dan edukasi. Penyelesaian permasalahan dibatasi pada:

1. Wahana Bermain Edukatif Anak dan Remaja di Palembang ditujukan bagi masyarakat umum terutama anak-anak dan remaja usia 4-16 tahun.
2. Kegiatan utamanya adalah bermain berbagai macam peranan profesi yang sesuai dengan karakter anak & remaja serta mendukung aspek perkembangan anak & remaja.
3. Fasilitas yang disediakan meliputi fasilitas indoor maupun outdoor khususnya fasilitas bermain peranan profesi.
4. Penerapan desain bangunan yaitu pada elemen ruang, bentuk, warna, dan material yang menonjolkan karakter anak-anak dan remaja.

1.5 Sistematika Pembahasan

Landasan konseptual ini akan membahas beberapa hal yang akan disusun ke dalam lima bagian dengan urutan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup, dan sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang tinjauan fungsional (kegiatan dan fasilitas) dan kaitannya dengan tapak, arsitektur, struktur dan utilitas, dan tinjauan objek sejenis yang berkaitan dengan topik perancangan Wahana Bermain Edukatif Anak dan Remaja di Palembang.

BAB III METODE PERANCANGAN ARSITEKTUR

Bab ini berisikan programming dan pendekatan perancangan. Pendekatan perancangan yang berisikan dasar teori untuk mengatasi permasalahan yang digunakan dan elaborasi tema perancangan berisi pendalaman dan penerapan tema terhadap objek perancangan.

BAB IV DATA DAN ANALISA PERANCANGAN

Berisi tentang analisa pelaku, fungsional, spasial, organisasi, dan pengelompokan ruang, serta analisa kontekstual tapak.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Berisi tentang konsep dasar perancangan, konsep rancang bangunan, konsep tapak, konsep bentuk bangunan, konsep struktur serta konsep utilitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Neufret, Ernst (1996). Data Arsitek/Ernst Neufret;Alih bahasa Sunarto Tjhajadi;Editor Purnomo Wahyu Indiarto—cet.1 Jakarta:Erlangga
- Ching, D.K .(1979). Bentuk, Ruang, dan Tatanan. Van Nostrand R Suryadi.(2007).Cara Efektif Memeahmi Perilaku Anak Usia Dini.Jakarta: mahkota
- Yusuf, Syamsu (2000).Psikologi Perkembangan Anak. Bandung; Rosda
- Djaali.(2007).Psikologi Pendidikan.Jakarta; Bumi Aksara
- Triyadi, Sugeng.(2008).Lingkungan Bangunan & Utilitas II .Bandung
- Siska, Yulia.(2011).Penerapan Metode Bermain Peran(*Role Playing*) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini.Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia edisi Khusus No.2
- Aliyati, Azmi Nur. (2012).Pengaruh Pemberian Metode Bermain Untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Anak. Jurnal Universitas Ahmad Dahlan. Yogyakarta
- Rochmah, Luluk Iffatur. (2012).Model Pembelajaran Outbond Anak Usia Dini. Jurnal Pedagogia Vol.1 No.2
- Baskara Medha. (2011). Prinsip Pengendalian Perancangan Taman Bermain Anak di Ruang Publik. Jurnal Lanskap Indonesia Vol.3 No.1
- Sugiyanto. 2011.Karakteristik Anak SD
- Sumatera Ekspress.30 Agustus 2015.Dampak Negatif Anak Kecanduan Gadget
- RTRW Kota Palembang Tahun 2012-2032
- Rachmawati, Murni.dkk (2014).Penerapan Tema Atraktif dalam Rancangan Taman Wisata Brawijaya Malang.Jurnal Sains dan Seni Pomits Vol.3 No.2

Tjondro, Meliana.dkk (2012).Wahana Rekreasi Edukatif Anatomi Fisiologi Tubuh Manusia Di Surabaya

Atmobawano, Zenda Michelle & Aditjipto.(2013).Grha Edukasi Profesi Untuk Anak di Surabaya.Jurnal eDimensi Arsitektur, No.1 ----(2011).Hubungan Warna dan Emosi. Dipetik September 2015, dari : <Http://psikologinews.blogspot.com/2011/04>

----Kidzania.com diakses pada september 2015

----Archdaily.com/Bishan Public Library Singapore diakses pada oktober 2015

----Blog.La76.com/kindergarten kekec diakses pada Oktober 2015
<http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab5HTML/BABV11/page18.html>