

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN WAHANA HIBURAN DAN PERMAINAN ANAK DI PALEMBANG

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Pendidikan Sarjana S1 S1-1
Program studi Teknik Arsitektur



Dianjur Oleh :

AMIROTUZZULFA

03081006027

Dosen Pembimbing : **Mays Fitri Oktaria, S.T. M. T.**

PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS Siliwangi

R. 23056/23611

9.07
M

LAPORAN TUGAS AKHIR



PERENCANAAN DAN PERANCANGAN WAHANA HIBURAN DAN PERMAINAN ANAK DI PALEMBANG

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Pendidikan Sarjana Strata 1 (S-1)
Program studi Teknik Arsitektur



Disusun Oleh :

AMIROTUZZULFA

03081006027

Dosen Pembimbing : Maya Fitri Oktarini, S.T M.T

**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
JURUSAN TEKNIK SIPIL FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2013



LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN TUGAS AKHIR

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
WAHANA HIBURAN DAN PERMAINAN ANAK
DI PALEMBANG

Oleh:

AMIROTUZZULFA

03081006027

Indralaya, Mei 2013

Dosen Pembimbing

Maya Fitri Oktarini, ST, MT

NIP. 197510052008122002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Arsitektur

Universitas Sriwijaya

Wienty Triyuli, ST, MT

NIP. 197705282001122002



ABSTRAK

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN WAHANA HIBURAN DAN PERMAINAN ANAK DI PALEMBANG

Amirotuzzulfa
Fakultas Teknik Program Studi Arsitektur
Universitas Sriwijaya
Indralaya

Dunia anak tidak dapat terlepas dari dunia bermain. Pengalaman bermain sangat berpengaruh untuk perkembangan kepribadian anak. Masa usia dini (0-6 tahun) sangat penting bagi anak-anak. Karena pada masa inilah masa pertumbuhan dan perkembangan anak, baik dari segi fisik, motorik, kognisi, sosial, spiritual dan emosional. Palembang sebagai kota pusat kegiatan di wilayah Sumbagsel memiliki sedikit sekali sarana rekreatif dan edukatif yang dapat mewadahi kegiatan anak-anak dalam bermain. Hal ini tidak sebanding dengan jumlah anak-anak yang mencapai hampir 20% dari total penduduk wilayah ini. Maka, untuk memenuhi kebutuhan tersebut, mengacu pada peraturan menteri No.11 tahun 2011, kota Palembang perlu merencanakan pembangunan suatu wahana hiburan dan permainan yang edukatif bagi anak-anak mengingat pentingnya penyediaan sarana hiburan yang dapat mendidik dan melatih kecerdasan anak yang tidak hanya melatih kecerdasan kognitif semata, namun juga dapat melatih kecerdasan afektif dan psikomotorik anak. Serta sebagai sarana yang mampu mewadahi seluruh aktivitas anak untuk mengasah kemampuannya berimajinasi, berekspresi dan memaksimalkan daya kreativitasnya.

Keyword : anak-anak, bermain, Palembang, rekreatif, edukatif

Telah disetujui dan disahkan

Pembimbing Tugas Akhir

Maya Fitri Oktarini, ST, MT
NIP. 197510052008122002

Ketua Program Studi Arsitektur

Wienty Triyuli, ST, MT
NIP. 197705282001122002



ABSTRACT
PLANNING AND DESIGN
ENTERTAINMENT AND CHILDREN'S GAMES RIDES IN PALEMBANG

Amirotuzzulfa
Faculty of Engineering, Architecture Studies Program
Sriwijaya University
Indralaya

The kid's world can't be separated from the world of play. Experience of plays is very influence for the development of kid's personality. Early childhood (0-6 years) is very important for children. Because during this growth period and development of children, from physical aspect, motoric, cognitive, social, spiritual and emotional. Palembang as the city of activity center in the Sumbagsel region has little recreational and educational facilities that can accommodate the kid's activities of play. It is not proportional to the children's amount that reached nearly 20% of the total population of this region. So, to fulfill those needs, refer to the ministerial regulation number 11 in 2011, Palembang city need to plan the development of a entertainment and educational games ride for kids considering the importance of the provision of entertainment facilities which can be educate and train the children's intellihence which are not only trained cognitive intelligence only, but also can train affective intelligence and psychomotor of the children. As well as means that were capable to accommodate all the activities of the child to hone its ability to imagine, expression , and maximizing their creativity.

Keyword: kids, play, Palembang, recreational, educational

Has Validate and Accepted

Lecture of Final Project

*Head of Architecture Engineering
Study Program*

Maya Fitri Oktarini, ST, MT
NIP. 197510052008122002

Wienty Triyuli, ST, MT
NIP. 197705282001122002



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amirotuzzulfa
NIM : 03081006027
Fakultas/ Program : Teknik / S1
Jurusan/ Program Studi : Teknik / Arsitektur
Alamat : Jl. Mayor Ruslan Lr. Musi 1 No. 1827
RT. 19/ RW. 07 Palembang 30113

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya yang berjudul:

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

WAHANA HIBURAN DAN PERMAINAN ANAK DI PALEMBANG

Merupakan judul orisinil dan bukan merupakan plagiat dari judul tugas akhir/ sejenisnya dari karya orang lain.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan akan saya pertanggungjawabkan.

Palembang, Mei 2013



Amirotuzzulfa

NIM. 03081006027



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr.wb.

Puji syukur kepada Allah SWT karena atas izinNya laporan tugas akhir dengan judul ” **Wahana Hiburan dan Permainan Anak di Palembang**” dapat diselesaikan sesuai dengan target penulis.

Dalam proses penyelesaian laporan tugas akhir, penulis banyak mendapatkan bantuan. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya terutama untuk Ibu Maya Fitri Oktarini, ST, MT, selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan saran dan kritiknya demi kebaikan laporan ini. Serta penulis ingin berterima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penulisan laporan ini.

Semoga laporan yang penulis buat dapat memberikan manfaat bagi yang membacanya. Akhirnya kepada Allah SWT penulis berserah diri dan berharap apa yang telah dilakukan ini mendapat ridhoNya.

Wassalamualaikum wr.wb.

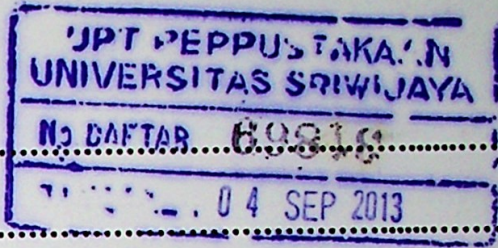
Palembang, Mei 2013

Penulis,

Amirotuzzulfa



DAFTAR ISI



Halaman Judul.....	13186 ^{ig}
Halaman Pengesahan.....	ii
Surat Pernyataan.....	iii
Abstrak.....	iv
Kata Pengantar.....	vi
Daftar Isi.....	vi
Daftar Gambar.....	x
Daftar Tabel.....	xiv
Daftar Bagan/ Skema.....	xiv
Daftar Diagram.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan.....	4
1.4 Ruang Lingkup.....	4
1.5 Metode Penulisan.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	7
1.7 Kerangka Berpikir.....	8
BAB II METODE PERANCANGAN.....	9
2.1 Azas-azas perancangan.....	9
2.2 Metode Perancangan.....	9
BAB III TINJAUAN PUSTAKA.....	12



3.1 Pengertian Wahana Hiburan dan Permainan anak di Palembang.....	12
3.1.1 Pengertian wahana	12
3.1.2 Pengertian hiburan.....	12
3.1.3 Pengertian Permainan.....	12
3.1.4 Pengertian Anak.....	12
3.1.5 Pengertian Palembang.....	13
3.1.6 Pengertian Wahana Hiburan dan Permainan anak di Palembang.....	13
3.2 Tinjauan Khusus.....	13
3.2.1 Taksonomi Bloom.....	13
3.2.2 Gambaran umum tentang anak dan bermain.....	15
3.2.3 Hubungan Taksonomi Bloom dan bermain pada anak.....	17
3.2.4 Tinjauan khusus tempat wisata/hiburan edukatif di Palembang.....	
3.3 Tinjauan Perancangan Tempat Bermain Anak.....	20
3.4 Psikologi Warna.....	29
3.5 Studi Objek Sejenis.....	32
3.5.1 Kidzania Pacific Place Jakarta	30
3.5.2 Taman Pintar Yogyakarta	40
3.5.3 Bali Fun World.....	43
BAB IV ANALISA.....	39
4.1 Analisa Fungsional.....	39
4.1.1 Analisa Klasifikasi wahana hiburan dan permainan anak di Palembang.....	
.....	
4.1.2 Analisa pelaku, aktivitas, dan kebutuhan ruang.....	45
4.1.3 Luasan.....	53
4.1.4 Analisa Hubungan antar ruang.....	59
4.2 Analisa Kontekstual.....	64
4.2.1 Analisa eksisting tapak.....	
4.2.2 Analisa Potensi Tapak.....	69



4.2.3	Analisa Peraturan dan Regulasi Tapak.....	70
4.2.4	Analisa Klimatologi.....	73
4.2.5	Analisa Kebisingan.....	74
4.2.6	Analisa Drainase, Topografi dan Vegetasi.....	74
4.2.7	Analisa View.....	76
4.2.8	Analisa Pencapaian menuju tapak.....	79
4.2.9	Analisa Sirkulasi dalam Tapak.....	80
4.3	Analisa Arsitektural.....	81
4.3.1	Analisa Massa Bangunan.....	81
4.3.2	Analisis Bentuk Bangunan	82
4.3.3	Analisa Sirkulasi dalam Bangunan.....	83
4.3.4	Arsitektur ruang untuk anak-anak.....	85
4.4	Analisa Struktural.....	87
4.4.1	Struktur Bawah (Sub structure).....	87
4.4.2	Struktur Tengah (middle structure).....	88
4.4.3	Struktur Atas (upper structure).....	89
4.4.4	Modul.....	90
4.5	Analisa Utilitas.....	91
4.5.1	Sistem Plumbing.....	91
4.5.2	Sistem Penghawaan.....	92
4.5.3	Sistem Listrik.....	94
4.5.3	Sistem Proteksi Kebakaran.....	95
BAB V KONSEP.....		97
BAB VI TRANSFORMASI KONSEP.....		
LAMPIRAN		
DAFTAR PUSTAKA		



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Area penerimaan Kidzania Pasific place Jakarta.....	32
Gambar 3.2 Bird eye of Kidzania Pasific place Jakarta.....	33
Gambar 3.3 Area permainan Kidzania Pasific place Jakarta.....	33
Gambar 3.4 Peta Lantai Bawah Kidzania Pasific place Jakarta.....	38
Gambar 3.5 Peta Lantai Atas Kidzania Pasific place Jakarta.....	38
Gambar 3.6 Kolom yang berkamuflase sebagai pohon.....	39
Gambar 3.7 Pintu masuk Taman pintar Jogja.....	40
Gambar 3.8 Area Playground Taman pintar Jogja.....	40
Gambar 3.9 Gedung PAUD Barat Taman pintar Jogja.....	41
Gambar 3.10 Gedung PAUD Timur Taman pintar Jogja.....	41
Gambar 3.11 Gedung Memorabilia Taman pintar Jogja.....	41
Gambar 3.12 Gedung Oval-Kotak Taman pintar Jogja.....	42
Gambar 3.13 Fasad Gedung Oval-Kotak Taman pintar Jogja.....	42
Gambar 3.14 Fasad Gedung PAUD BARAT Taman pintar Jogja.....	42
Gambar 3.15 tempat bermain indoor- Bali Fun World.....	43
Gambar 3.16 Arena Olahraga - Bali Fun World.....	44
Gambar 3.17 Interior Bali Fun World.....	44
Gambar 4.1 Kegiatan anak-anak bermain musik dan menyanyi.....	50
Gambar 4.2 Kegiatan mewarnai (painting).....	50
Gambar 4.3 Kegiatan seni kriya.....	50
Gambar 4.4 Standar ukuran kendaraan.....	68
Gambar 4.5 Lokasi Fasilitas Rekreasi anak di Palembang.....	75
Gambar 4.7 Rencana Lokasi.....	76
Gambar 4.8 Lokasi Tapak Alternatif 1.....	76
Gambar 4.9 Lokasi Tapak Alternatif 2.....	77
Gambar 4.10 Eksisting Tapak.....	79
Gambar 4.11 Analisa Regulasi Tapak.....	81
Gambar 4.12 Data Regulasi Tapak.....	82
Gambar 4.13 Tanggapan perancangan analisa regulasi.....	82
Gambar 4.14 Analisa Klimatologi.....	83

Gambar 4.15 Analisa Kebisingan.....	84
Gambar 4.11 Analisa drainase topografi dan vegetasi.....	85
Gambar 4.12 Analisa View Out.....	86
Gambar 4.13 View out 1.....	86
Gambar 4.14 View out 2.....	86
Gambar 4.14 View out 2.....	86
Gambar 4.16 View out 4.....	87
Gambar 4.17 View out 5.....	87
Gambar 4.18 View out 6.....	87
Gambar 4.19 View out 7.....	87
Gambar 4.20 Analisa view in.....	87
Gambar 4.21 View in1.....	88
Gambar 4.22 View in 2.....	88
Gambar 4.23 View in 3.....	88
Gambar 4.23 View in 4.....	88
Gambar 4.25 View in 5.....	88
Gambar 4.26 View in 6.....	88
Gambar 4.27 View in 7.....	88
Gambar 4.28 Analisa pencapaian menuju tapak.....	89
Gambar 4.29 Analisa sirkulasi dalam tapak.....	90
Gambar 4.30 respon sirkulasi dalam tapak.....	91
Gambar 4.31 Melewati ruang.....	94
Gambar 4.32 Lewat Menembus ruang.....	95
Gambar 4.33 Menghilang dalam Ruang.....	95
Gambar 4.34 Melewati ruang.....	95
Gambar 4.35 pengaruh ketinggian plafon pada penghawaan.....	104
Gambar 4.36 pengaruh ventilasi bersilang pada penghawaan.....	104
Gambar 5.1 Anak bermain lego	109
Gambar 5.2 Anak-anak membaca buku di perpustakaan.....	109
Gambar 5.3 Anak-anak bermain peran sebagai chef.....	110
Gambar 5.4 Anak-anak bermain di playground.....	110
Gambar 5.5 Anak-anak bermain musik.....	111



Gambar 5.6 Anak-anak bermain cat.....	111
Gambar 5.7 Anak-anak membuat keramik, gerabah.....	111
Gambar 5.8 Rencana Gubahan Massa.....	113
Gambar 5.9 Rencana Konsep Vegetasi dan alur sirkulasi pada tapak....	114
Gambar 5.10 Drainase dan Topografi Tapak.....	114
Gambar 5.11 Rencana Konsep Drainase dan Topografi Tapak.....	115
Gambar 5.12 Rencana Zonasi Tapak.....	115
Gambar 5.13 Rencana Zonasi Tapak.....	116
Gambar 5.14 Rencana Zonasi Tapak.....	116
Gambar 5.15 Rencana Konsep.....	117
Gambar 6.1 Anak bermain lego	119
Gambar 6.2 Anak-anak membaca buku di perpustakaan.....	119
Gambar 6.3 Anak-anak bermain peran sebagai chef.....	119
Gambar 6.4 Anak-anak bermain di playground.....	119
Gambar 6.5 Anak-anak bermain musik.....	120
Gambar 6.6 Anak-anak bermain cat.....	121
Gambar 6.7 Anak-anak membuat keramik, gerabah.....	121
Gambar 6.8 Siteplan.....	122
Gambar 6.9 Denah dan sketsa bangunan.....	123
Gambar 6.10 Tampak depan.....	123
Gambar 6.11 Pintu masuk utama bangunan.....	124
Gambar 6.12 Detail Tampak depan.....	124
Gambar 6.13 Konsep Perletakan Massa.....	125
Gambar 6.14 Konsep Vegetasi, tata parkir dan alur sirkulasi.....	126
Gambar 6.16 Konsep Struktur.....	127
Gambar 6.17 Konsep Pencahayaan Alami.....	127
Gambar 6.18 Konsep Pencahayaan buatan.....	128
Gambar 6.18 Konsep Keamanan Kebakaran.....	128

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Metode Perancangan Functional Programming.....	10
Tabel 3.1 Tempat Hiburan/Wisata anak di Palembang.....	20
Tabel 3.2 Efek Psikologi Warna Pada Ruang.....	29
Tabel 4.1 Jumlah Penduduk dan anak-anak di daerah Jakarta dan sekitarnya.....	52
Tabel 4.2 Jumlah Penduduk dan anak-anak di wil sumbagsel.....	52
Tabel 4.3 Analisa pelaku, aktivitas,dan kebutuhan proyek wahana hiburan dan permainan anak.....	56
Tabel 4.4 Perhitungan Luasan proyek wahana hiburan dan permainan anak.....	60
Tabel 4.5 Perhitungan Luasan tempat bermain outdoor.....	67
Tabel 4.6 Matriks hubungan antar kelompok kegiatan hiburan dan permainan.....	70
Tabel 4.7 Matriks hubungan antar ruang kelompok kegiatan penunjang..	70
Tabel 4.8 Matriks hubungan antar ruang kelompok kegiatan pengelola...	71
Tabel 4.9 Matriks hubungan antar ruang kelompok kegiatan servis.....	72
Tabel 4.10 Matriks hubungan antar kelompok kegiatan (makro).....	73
Tabel 4.11 Penilaian Tapak.....	78
Tabel 4.12 Regulasi tapak.....	80
Tabel 4.13 penilaian penentuan jenis massa.....	91
Tabel 4.14 penilaian penentuan bentuk bangunan.....	93
Tabel 4.15 Analisa Sirkulasi Bangunan.....	93
Tabel 4.16 penilaian penentuan pondasi bangunan.....	98
Tabel 4.17 Kelebihan dan Kekurangan Baja dan Beton.....	99
Tabel 4.18 Penilaian penentuan <i>middle structure</i>	99
Tabel 4.19 Analisa Alternatif modul.....	101
Tabel 4.20 Analisa sistem air bersih.....	102



DAFTAR BAGAN/SKEMA

Bagan 1.1 Skema Kerangka berpikir.....	8
Bagan 3.1 Simulasi Permainan Keseluruhan Kidzania Pasific place Jakarta.....	35
Bagan 3.2 Simulasi Permainan Pemadam Kebakaran	35
Bagan 3.3 Simulasi Permainan F1 (Balap)	36
Bagan 3.4 Simulasi Permainan Peran Polisi	36
Skema 4.1 pola aktivitas pelaku kegiatan hiburan dan permainan.....	54
Skema 4.2 pola aktivitas pelaku kegiatan penunjang.....	55
Skema 4.3 pola aktivitas pelaku kegiatan pengelola.....	55
Skema 4.4 pola aktivitas pelaku per kelompok kegiatan.....	56
Skema 4.5 sistem up feed.....	102
Skema 4.6 skema saluran air kotor.....	103
Skema 4.7 skema system penghawaan.....	105



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Buble diagram hubungan antar kelompok kegiatan penunjang.....	70
Diagram 4.2 Buble diagram hubungan antar ruang kelompok kegiatan penunjang.....	71
Diagram 4.3 Buble diagram hubungan antar ruang kelompok kegiatan pengelola.....	72
Diagram 4.4 Buble diagram hubungan antar ruang kelompok kegiatan servis.....	73
Diagram 4.5 Buble diagram hubungan antar kelompok kegiatan (makro)	74



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia dalam menjalani kodratnya, mengalami siklus hidup yang disebut pertumbuhan dan perkembangan. Manusia mengalami siklus hidup secara bertahap untuk menjadi manusia yang sempurna. Sebelum manusia menjadi sempurna, manusia mengalami pertumbuhan dan perkembangan, yaitu perubahan-perubahan menuju ke arah yang lebih maju atau sempurna.¹

Dalam masa menuju ke arah yang lebih maju atau sempurna tersebut, manusia akan melewati beberapa fase kehidupan yaitu masa anak-anak (0-13 tahun), remaja serta dewasa. Masa usia dini (0-6 tahun) sangat penting bagi anak-anak. Karena pada masa inilah masa pertumbuhan dan perkembangan anak, baik dari segi fisik, motorik, kognisi, sosial, spiritual dan emosional. Pada masa ini, aspek-aspek tersebut berkembang pesat dan saling berkaitan satu sama lain. Masa ini, sering disebut masa keemasan pada tumbuh kembang anak. Pada masa ini, pertumbuhan dan perkembangan otak anak mencapai 80% dari otaknya di masa dewasa kelak.² Selain itu, dalam UU no 23 tahun 2002, tepatnya pada pasal 11, menegaskan bahwa “setiap anak berhak untuk beristirahat dan memanfaatkan waktu luang, bergaul dengan anak yang sebaya, bermain, berekreasi, dan berkreasi sesuai dengan minat, bakat, dan tingkat kecerdasannya demi pengembangan diri.”. Maka dari itu, sebagai penerus bangsa ini di masa depan, anak-anak berhak untuk memanfaatkan waktu luang, yang sesuai dengan minat dan bakat serta kecerdasannya demi pengembangan diri anak tersebut.

Sumbagsel memiliki jumlah penduduk usia anak-anak sebanyak 4.064.0426 jiwa dari 20.127127 jiwa dari keseluruhan total penduduk wilayah ini.³ Dengan jumlah yang dan presentase yang cukup besar tersebut, yakni sebesar 20% dari total keseluruhan jumlah penduduk wilayah ini, menunjukkan pentingnya penyediaan fasilitas yang representatif dan fasilitatif yang dapat mewartakan seluruh kegiatan anak-anak yang dapat membantu meningkatkan kecerdasan dan kreativitas anak tersebut. Namun, kebanyakan wahana permainan anak yang terdapat di kota Palembang hanyalah wahana permainan yang hanya menyediakan sarana rekreasi semata, seperti waterboom dan arena permainan yang

¹ Atmaja Prawira, Purwa. 2011. Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru. Ar-ruz Media; Jogjakarta. Hal. 73

² Suyadi. 2009. Psikologi Belajar PAUD. Pedagogia; Yogyakarta. Hal. 24

³ BPS Kota Palembang, Angka Sensus Penduduk 2010



berada di mall atau pusat perbelanjaan. Sedangkan untuk sarana rekreasi yang edukatif di kota ini masih sangat minim. Padahal, untuk perkembangan kecerdasan dan kreativitas anak, anak-anak butuh suatu wadah yang bukan hanya menyediakan sarana rekreasi yang edukatif yang dapat menarik minat anak-anak untuk bermain sekaligus belajar.

Sesuai dengan peraturan menteri no 11 tahun 2011 tentang kebijakan pengembangan kabupaten/kota layak anak, disebutkan bahwa anak-anak mempunyai hak yaitu hak sipil dan kebebasan, serta hak pendidikan, pemanfaatan waktu luang, dan kegiatan budaya, serta hak-hak lainnya. Dalam permen no 11 tahun 2011 tersebut dijelaskan diantaranya bahwa anak mempunyai hak berekspresi serta mengeluarkan pendapat sebagai hak sipil dan kebebasannya. Selain itu, permen no 11 tahun 2011 juga menjamin dan memastikan bahwa anak memiliki waktu untuk beristirahat dan dapat memanfaatkan waktu luang untuk melakukan berbagai kegiatan seni dan budaya, contoh: penyediaan fasilitas bermain dan rekreasi serta sarana kreativitas anak.

Dunia anak tidak dapat terlepas dari dunia bermain. Pengalaman bermain sangat berpengaruh untuk perkembangan kepribadian anak. Pada saat bermain, si anak mengadaptasi segala kejadian disekelilingnya. Bermain bagi anak tidak selamanya berdampak negatif bagi perkembangan jiwa anak. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh para ahli perkembangan anak menyatakan sebaliknya. Bermain bagi anak dengan terkendali dapat mendorong perkembangan anak kearah yang lebih maju.

Orang tua terkadang sengaja membatasi anak dalam bermain disebabkan semata-mata ingin memenuhi target-target tertentu yang telah dicanangkannya, terutama target intelektual dengan cara mengejar kecerdasan kognitif si anak, yang akhirnya berdampak berkurangnya waktu bermain si anak. Waktu bermain anak menjadi sangat minim karena waktu anak dikuras untuk menjalani sekolah *fullday*. Langkah memasukkan anak ke sekolah system *fullday* merupakan salah satu keputusan yang bersifat praktis-pragmatis dari orangtua si anak. Hal itu bagi anak masih harus ditambah lagi untuk mau menjalani bermacam-macam les privat mata pelajaran lainnya. Dengan padatnya jadwal kegiatan belajar bagi anak berarti tidak adanya kesempatan bagi mereka untuk bermain dan berinteraksi dengan teman-teman sejawat disekitarnya. Hal ini disebabkan karena waktu anak nyaris habis digunakan untuk mengejar kecerdasan kognitif semata. Langkah seperti ini, tentunya tidak pas bagi si anak sebab pada diri anak tidak hanya aspek kognitif saja yang perlu dikembangkan. Tetapi, masih ada aspek-aspek lain yang juga perlu



dikembangkan pada diri seorang anak, seperti kecerdasan afektif, kepribadian dan psikomotorik (Bashori, 2005).⁴

Oleh karena itu, Palembang sebagai salah satu kota terbesar kedua di Sumatera setelah Medan, serta Palembang sebagai kota pusat kegiatan di wilayah sumbagsel. Maka, mengacu pada peraturan menteri no 11 tahun 2011, Palembang perlu merencanakan pembangunan suatu wahana hiburan dan permainan yang edukatif bagi anak-anak mengingat pentingnya penyediaan sarana hiburan yang dapat mendidik dan melatih kecerdasan anak yang tidak hanya melatih kecerdasan kognitif semata, namun juga dapat melatih kecerdasan afektif dan psikomotorik anak. Serta sebagai sarana yang mampu mewadahi seluruh aktivitas anak untuk mengasah kemampuannya berimajinasi, berekspresi dan memaksimalkan daya kreativitasnya.

1.2 Rumusan Masalah

Taksonomi Bloom merupakan klasifikasi aspek pembelajaran yang dirumuskan oleh Benjamin Bloom. Secara umum, proses belajar yang didasarkan pada taksonomi bloom menuju pada tiga hal pokok yang harus mampu dicapai, yaitu afektif, kognitif dan psikomotorik. Untuk mengembangkan kecerdasan anak secara maksimal, Ketiga hal ini tidak boleh dipisahkan karena merupakan satu kesatuan. Setiap permainan dalam wahana hiburan dan permainan anak-anak ini harus memperhatikan aspek-aspek taksonomi bloom ini agar kecerdasan dan kreativitas anak dapat dikembangkan secara maksimal.

- Bagaimana merencanakan dan merancang wahana hiburan dan permainan anak yang dapat melatih dan meningkatkan kecerdasan kognitif anak tanpa membuat anak merasa jenuh dalam belajar?
- Bagaimana merencanakan dan merancang wahana hiburan dan permainan anak yang dapat mendukung anak untuk dapat belajar bersosialisasi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya?
- Bagaimana merencanakan dan merancang wahana hiburan dan permainan anak yang dapat mendukung anak untuk mengeksplor kreativitasnya dalam seni dan kemampuannya dalam berolahraga?

1.3 Tujuan dan Sasaran

⁴ Atmaja Prawira, Purwa. 2011. Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru. Ar-ruz Media; Jogjakarta.



Tujuan perancangan wahana hiburan dan permainan anak-anak ini adalah merancang suatu wahana hiburan dan permainan edukatif bagi anak-anak mengingat pentingnya penyediaan sarana hiburan yang mendidik dan melatih kecerdasan anak yang tidak hanya melatih kecerdasan kognitif semata, namun juga dapat melatih kecerdasan afektif dan psikomotorik anak. Serta sebagai sarana yang mampu mewedahi seluruh aktivitas anak untuk mengasah kemampuannya berimajinasi, berekspresi dan memaksimalkan daya kreativitasnya.

Sasaran utama proyek ini adalah masyarakat wilayah Sumatera bagian selatan pada umumnya, dan masyarakat kota Palembang pada khususnya.

1.4 Ruang Lingkup

Wahana hiburan dan permainan anak-anak ini merupakan pusat kegiatan anak untuk mengasah dan mengembangkan kreativitas serta kecerdasan otaknya. Wahana hiburan dan permainan anak-anak ini direncanakan untuk dibangun di kota Palembang sebagai pusat dari wilayah sumatera bagian selatan, sehingga dapat menjadi tujuan wisata edutainment bagi seluruh masyarakat kota Palembang pada khususnya dan masyarakat wilayah sumbagsel pada umumnya, terutama dapat menjadi salah satu tujuan rekreasi bagi anak-anak dengan rentang usia 3-13 tahun (usia dini sampai dengan usia Sekolah Dasar).

Wahana hiburan dan permainan anak-anak ini direncanakan buka setiap harinya. Waktu buka yaitu dari pukul 09.00 s/d pukul 16.00 pada hari senin-kamis. Sedangkan untuk hari jumat, sabtu, minggu dan hari libur/besar, proyek ini beroperasi hingga pukul 20.00 malam.

1.5 Metode Penulisan

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Data dan informasi yang dikumpulkan adalah yang berkaitan dengan wahana hiburan dan permainan anak. Data ini diperoleh dari berbagai literatur baik berupa majalah, jurnal ilmiah, internet maupun buku yang relevan dengan objek yang akan dikaji. Metodologi penulisan laporan ini dilakukan dengan dua cara, yaitu:

1. Riset Kepustakaan dilakukan dengan cara membaca buku-buku atau majalah dan sumber data lainnya di dalam perpustakaan.
2. Riset Lapangan (field Research) adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mendatangi objek sejenis secara langsung, penulisan metode ini dilakukan dengan dua cara :



- a. Pengamatan (observasi) yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap objek penelitian.
- b. Wawancara (interview) yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab kepada pihak yang mempunyai wewenang untuk memberikan data dan informasi yang diperlukan.
- c. Studi banding yaitu dengan membandingkan bangunan sejenis yang sudah ada
- d. dipelajari sistem sirkulasi, program ruang, dan bangunannya.

1.5.2 Prosedur Penulisan

Setelah dilakukan pengumpulan data informasi, semua data tersebut kemudian diseleksi lagi untuk mendapatkan hal-hal yang dibutuhkan untuk wahana hiburan dan permainan anak. Metode yang digunakan adalah metode deduksi dengan cara menguraikan hal-hal yang bersifat umum lalu masuk ke permasalahan yang bersifat khusus. Data-data serta informasi yang didapat melalui studi literatur dikumpulkan dan diolah, kemudian dipaparkan dalam bentuk tulisan yang bersifat analisa deskriptif. Analisa sesuai spesifikasi objek terdiri atas:

1. Analisa Tapak dan Lingkungan

Analisa ketentuan lokasi atau tapak yang memenuhi kriteria untuk dijadikan sebagai lokasi wahana hiburan dan permainan anak di Palembang.

2. Analisa Kegiatan dan Pelaku Kegiatan

Analisa ini dilakukan terhadap aktivitas pelaku dan pengelompokkan kegiatan yang mengarah pada kebutuhan ruang.

3. Analisa Arsitektural

Analisa arsitektural meliputi analisa gubahan dan bentukan massa ditinjau dari sisi penyesuaian bentuk terhadap pemrograman ruang, fungsi dan lingkungan yang berkaitan dengan analisa iklim, aktifitas, struktur, dan tapak.

4. Analisa Struktur

Analisa struktur meliputi pemilihan struktur yang cocok dengan penyesuaian bentuk dan modul bangunan yang berkaitan dengan efisiensi dan kecocokan sifat dan bentuk struktur terhadap kriteria bangunan

5. Analisa Utilitas



Analisa utilitas meliputi penggunaan utilitas sebagai suatu sarana yang mendukung sistem kerja bangunan nantinya. Kelengkapan utilitas menjadi salah satu pendukung fungsi bangunan.

Setelah melakukan tahapan-tahapan analisa tersebut, kemudian ditarik kesimpulan-kesimpulan umum dari masing-masing analisa yang berupa konsep yang kemudian dilanjutkan ke desain perancangan.



1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar, sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan :

Berisi kajian tentang latar belakang, maksud dan tujuan, ruang lingkup, kerangka berpikir serta sistematika penulisan.

Bab II Metodologi :

Berisi tentang azas perancangan serta metode perancangan yang digunakan.

Bab III Tinjauan Pustaka :

Berisi studi tentang wahana hiburan dan permainan anak-anak berdasarkan literatur.

Bab IV Analisa

Berisi analisa tentang wahana hiburan dan permainan anak-anak yang meliputi, analisa fungsional, kontekstual arsitektural, structural dan utilitas.

Bab V Konsep Perancangan

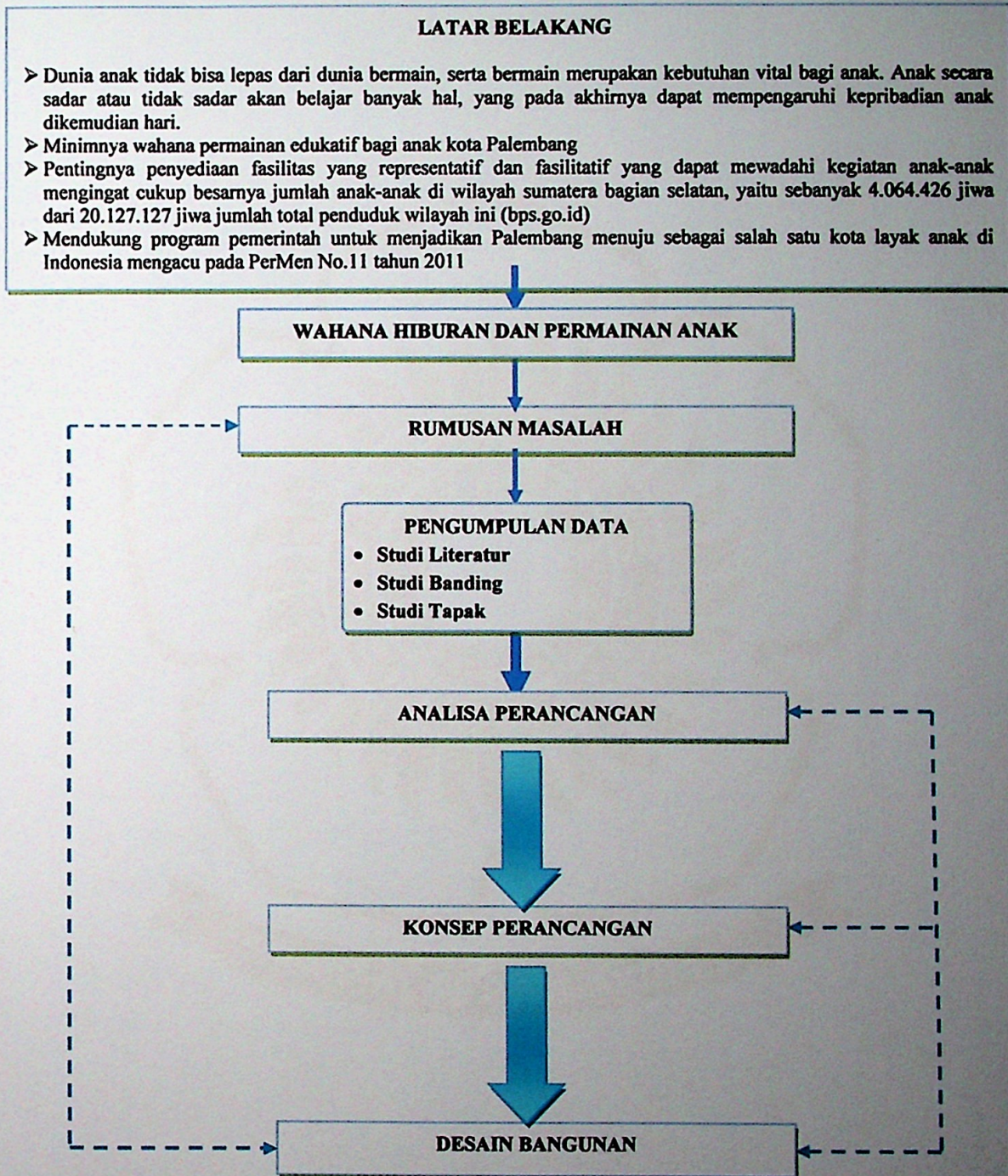
Berisi konsep perancangan wahana hiburan dan permainan anak-anak

Daftar Pustaka :

Berisi daftar pustaka yang digunakan sebagai literatur dalam penulisan laporan.



1.7 Kerangka Berpikir



Bagan 1.1 Skema Kerangka Berpikir

Sumber : Analisa Pribadi



DAFTAR PUSTAKA

Atmaja Prawira, Purwa. 2011. *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Ar-ruz Media; Jogjakarta.

Suyadi. 2009. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Pedagogia; Yogyakarta.

Yusuf, Syamsu. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Remaja Rosdakarya: Bandung.

Bloom, Benjamin S. 1984. *Taxonomy of Educational Objectives: The Clasification of Educational Goals*. Longman: New York

Deputi Bidang Perlindungan Anak. 2008. *Pedoman Pelaksana Kebijakan Kab/Kota Layak Anak*. Kementrian Negara Pemberdayaan Perempuan RI

BPS Kota Palembang, Angka Sensus Penduduk 2010.

Bappeda Kota Palembang

Undang-Undang No. 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak.

Peraturan Menteri No. 11 tahun 2011 tentang kebijakan pengembangan kabupaten/kota layak anak.

Neufert, Ernst. 1996. *Data Arsitek, Jilid 1*. Jakarta : Erlangga

Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek, Jilid 2*. Jakarta : Erlangga

Ching, Francis D.K. 2008. *Arsitektur Bentuk, Ruang Dan Tatanan*. Jakarta : Erlangga

Pile, John. 1997. *Color in Interior Design*. McGraw-Hill Profesional.

Laurens, Joyce Marcella. 2004. *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: PT. Grasindo

Saragih, Bobby. 2004. *Konsep Desain Tempat Bermain Anak*.

http://kotalayakanak.org/index.php?option=com_content&task=view&id=128&Itemid=115.

Diakses pada tanggal 27 Oktober 2012



Diana Astri. 2010. Kamar Anak dengan Ruang Bermain di dalamnya.
<http://www.ideaonline.co.id/IDEA/Ruang-tidur/Artikel/Kamar-Anak-dengan-Ruang-Bermain-di-Dalamnya> . diakses pada tanggal 15 November 2011

Anonim. 2012. *Palembang di Sungai Musi : Pusat Sriwijaya Kuno*.
<http://www.indonesia.travel/id/destination/374/palembang-di-sungai-musi>. Diakses Tanggal 2 Oktober 2012

<http://www.bps.go.id>

<http://www.kidzania.co.id>

<http://www.tamanpintar.com>

<http://www.balifunworld.com/>

<http://beebalifunworld.blogspot.com/>