

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN WAHANA  
PERMAINAN ANAK BERTEMA PROFESI DI PALEMBANG**

**PRA/TUGAS AKHIR**  
Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Studi (S1) Teknik Arsitektur

**LAPORAN PRA/PERANCANGAN TUGAS AKHIR**  
Program Studi Sarjana Arsitektur

Oleh  
**DEVI TRI REFINA**  
**03061281520071**



**Program Studi Arsitektur**  
**Fakultas Teknik**  
**Universitas Sriwijaya**  
**Tahun 2018-2019**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berupa Laporan Tugas Akhir ini dengan Judul “Perencanaan dan Perancangan Wahana Permainan Anak Bertema Profesi di Palembang ” telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sriwijaya pada tanggal 04 Januari 2020.

Palembang, Januari 2020

Pembimbing :

1. Dr. Maya Fitri Oktarini, S.T., M.T.

NIP. 19751005200812002

( Mayahini )

2. Anjuma Perkasa Jaya, S.T., M.Sc.

NIP. 197707242003121005

( Anjuma )

Penguji :

1. Ir. H. Ari Siswanto, MCRP., Ph.D.

NIP. 19581220195831002

( Ari )

3. Dr. Johannes Adiyanto, S.T., M.T.

NIP. 197409262006041002

( Adiyanto )

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Sipil dan Perencanaan  
Universitas Sriwijaya



Ir. Helmi Haki, M.T.

NIP. 196107031991021001

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN WAHANA PERMAINAN ANAK  
BERTEMA PROFESI DI PALEMBANG**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata I

Oleh :

**DEVI TRI REFINA**

**NIM. 03061281520071**

Palembang, Januari 2020

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

*Mayahini*

Dr. Maya Fitri Oktarini, S.T., M.T.

NIP. 19751005200812002

*Anjuma Perkasa Jaya*

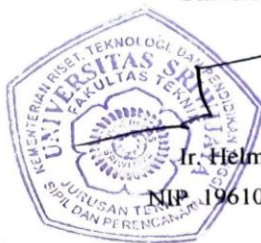
Anjuma Perkasa Jaya, S.T., M.Sc.

NIP. 197707242003121005

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Sipil dan Perencanaan

Universitas Sriwijaya



*Ir. Helmi Haki*

Ir. Helmi Haki, M. T.

NIP. 196107031991021001

## SURAT PERNYATAAN INTEGRITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Devi Tri Refina  
Nim : 03061281520071  
Program Studi : Teknik Arsitektur  
Alamat : Jl. Lada 2 blok R no. 1 Komplek Pusri Sako, Palembang

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Perencanaan dan Perancangan dengan Judul ;

### **Perencanaan dan Perancangan Wahana Permainan Anak Bertema Profesi di Palembang**

Merupakan judul yang orisinil 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, Januari 2020



Devi Tri Refina

NIM : 03061281520071

## ABSTRAK

Refina, Devi Tri. 2020 "Perencanaan dan Perancangan Wahana Permainan Anak Bertema Profesi di Palembang" Universitas Sriwijaya, Fakultas Teknik, Program Studi Arsitektur, Jl. Sriwijaya Negara, Kota Palembang, Sumatera Selatan.  
[devirefina@gmail.com](mailto:devirefina@gmail.com)

Palembang merupakan salah satu kota terbesar di Indonesia sebanyak 1.602.071 jiwa dengan 26% kategori anak-anak. Bermain peran dapat menjadi sarana bermain dan belajar agar anak berimajinasi dan meniru peran-peran yang dapat mengembangkan keterampilan sosial, keterampilan berbicara serta dapat meningkatkan perkembangan imajinatif. Dengan penduduk kategori anak yang cukup tinggi dan belum banyaknya fasilitas untuk bermain anak di Palembang, maka dibutuhkan sebuah tempat bermain sebagai sarana rekreasi berbasis pendidikan. Wahana Permainan Anak Bertema Profesi bertujuan untuk menyediakan fasilitas rekreasi berbasis edukasi untuk anak dalam belajar mengenal dan memahami berbagai profesi. Berada di Komplek OPI Mall yang merupakan salah satu pusat kawasan pariwisata di Palembang dengan mengusung konsep arsitektur bermain (*playful architecture*) berdasarkan karakteristik anak-anak yang penuh keceriaan dan senang bermain. Gubahan bangunan dibuat menggunakan bentuk lingkaran yang dibagi menjadi tiga bagian sesuai dengan kegiatan di dalamnya. Zona bermain outdoor berada di tengah bangunan agar memberikan kesan ruang terbuka. Sirkulasi radial bertujuan membuat jarak pengawasan anak-anak lebih dekat. Fasade bangunan menggunakan gradasi warna-warna cerah yang mencerminkan keceriaan anak-anak. Kemudian, interior tempat bermain dibuat menyerupai suasana sebuah kota dan fasilitasnya dengan ukuran lebih kecil agar tidak terlalu luas dari sudut pandang anak-anak.

**Kata Kunci :** wahana bermain edukatif, bermain peran profesi, dan arsitektur bermain

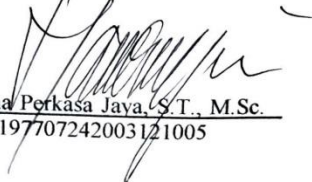
Palembang, Januari 2020  
Menyetujui,

Pembimbing I



Dr. Maya Fitri Oktarini, S.T., M.T.  
NIP. 19751005200812002

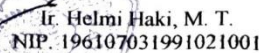
Pembimbing II



Anjuma Perkasa Java, S.T., M.Sc.  
NIP. 197707242003121005

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Teknik Sipil dan Perencanaan  
Universitas Sriwijaya



  
Ir. Helmi Haki, M. T.  
NIP. 196107031991021001

## ABSTRACT

Refina, Devi Tri. 2020 "Planning and Designing of Profession-themed Children's Game in Palembang" Sriwijaya University, Faculty of Engineering, Department of Architecture, Jl. Sriwijaya Negara, Kota Palembang, Sumatera Selatan.  
[devirefina@gmail.com](mailto:devirefina@gmail.com)

Palembang is one of the largest cities in Indonesia as many as 1,602,071 people with 26% of the children's category. Role playing can be a means of playing and learning so that children can imagine and imitate roles that can develop social skills, speaking skills and increase imaginative development. With a relatively high population of children and just few facilities for children's play in Palembang, a playground as an educational-based recreation facility is needed. Profession Themed Children's Games aim to provide educational-based recreational facilities for children in learning to know and understand various professions. Located in the OPI Mall Complex which is one of the centers of the tourism area in Palembang by carrying out the concept of playful architecture based on the characteristics of children who are full of joy and happy to play. The composition of the building is made using a circle which is divided into three sections according to the activities in it. The outdoor play zone is in the middle of the building to give the impression of open space. Radial circulation aims to make children's control distance easier. The building facade uses gradations of bright colors that reflect the cheerfulness of children. Then, the interior of the playground is made to resemble the atmosphere of a city and its facilities are smaller in size so that it is not too broad from the children's point of view.

**Keywords:** educative playground, playing role play, and playful architecture

Palembang, Januari 2020

Approved by,

Supervisor I



Dr. Maya Fitri Oktarini, S.T., M.T.  
NIP. 19751005200812002

Supervisor II



Anjuma Perikasa Jaya, S.T., M.Sc.  
NIP. 197707242003121005

Accepted by,

Head of Civil Engineering and Design Department  
Sriwijaya University



Dr. Helmi Haki, M. T.  
NIP. 196107031991021001



## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dengan mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT berkat rahmat dan hidayah-Nya, penyusunan Laporan Pra-Tugas Akhir dapat diselesaikan sesuai dengan target yang telah ditentukan. Penyusunan Laporan Pra-Tugas Akhir ini bertujuan untuk memenuhi syarat perkuliahan yang merupakan mata kuliah wajib Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Sriwijaya dalam menyelesaikan pendidikan program sarjana strata 1 (S-1).

Laporan Pra-Tugas Akhir yang berjudul “**Wahana Permainan Anak Bertema Profesi di Palembang**”, disusun berdasarkan kegiatan yang dimulai pada tanggal 17 September 2018 s/d 8 Desember 2018,

Dalam penyusunan Laporan Pra-Tugas Akhir ini banyak sekali bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Orang tua, kakak-kakak saya dan keluarga besar lainnya yang telah mendoakan dan memberikan semangat dan dukungan moril dan materil.
2. Ibu Dr. Ir. Tutur Lussetyowati, M.T. selaku Koordinator Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Sriwijaya.
3. Ibu Dr. Maya Fitri Oktarini, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing saya dalam penyusunan Laporan Pra-Tugas Akhir yang telah membimbing dan memberikan masukan selama proses penulisan ini.
4. Bapak Dr. Ir. H. Setyo Nugroho, M.Arch. dan Bapak Dr. Johannes Adiyanto, S.T., M.T. selaku Dosen Koordinator Pra-Tugas Akhir.
5. Teman-teman Panglima 2015.

Semoga Laporan Pra-Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi yang membaca dan mohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam penyusunannya, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Palembang, Desember 2018

Devi Tri Refina



## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	7
DAFTAR GAMBAR .....	11
DAFTAR TABEL.....	12
Bab I    13	
Pendahuluan .....	13
I.1 Latar Belakang .....	13
I.2 Rumusan Masalah .....	14
I.3 Tujuan dan Sasaran .....	14
I.4 Ruang Lingkup.....	14
I.5 Sistematika Pembahasan .....	15
Bab II    16	
TINJAUAN PUSTAKA.....	16
II.1 Pemahaman Proyek.....	16
II.1.1 Tinjauan Judul .....	16
II.1.2 Metode Permainan Peran ( <i>Roleplaying</i> ).....	17
II.1.3 Tinjauan Karakter Anak .....	17
II.2 Tinjauan Fungsional.....	19
II.2.1 Kajian Perancangan Tempat Bermain .....	22
II.2.2 Persyaratan Perancangan Tempat Bermain .....	23
II.2.3 Lokasi Perancangan .....	24
II.3 Tinjauan Objek Sejenis .....	25
II.3.1 Kidzania Indonesia, Jakarta.....	25
II.3.2 Kota Mini Lembang.....	26
Bab III   29	
METODOLOGI PERANCANGAN.....	29
III.1   Pentahapan Kegiatan Perancangan.....	29
III.1.1 Pengumpulan Data Penunjang Perancangan .....	29
III.1.2 Analisa Pendekatan Perancangan .....	30
III.2   Kerangka Berpikir Perancangan.....	32
32	
BAB IV   33	
Analisis perancangan .....	33
IV.1   Analisis Fungsional .....	33
IV.1.1 Analisis Fungsi Kegiatan dan Waktu Kegiatan.....	33
IV.1.2 Analisis Pelaku Kegiatan.....	34
IV.1.3 Analisis Jenis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang .....	35
IV.2   Analisis Spasial.....	40
IV.2.1 Analisis Kebutuhan Ruang .....	40
IV.2.2 Analisis Hubungan Ruang .....	48
IV.3   Analisis Kontekstual.....	49
IV.3.1 Lokasi Perencanaan .....	49

IV.3.2 Analisa Tapak Terpilih .....	50
A. Analisa Regulasi Tapak.....	50
B. Analisa Arah Pandang (view) atau Orientasi .....	51
C. Analisa Sirkulasi, Kebisingan dan Vegetasi .....	53
D. Analisa Klimatologi .....	55
IV.4 Analisis Geometri dan <i>Enclosure</i> .....	56
IV.4.1 Analisis Geometri .....	56
A. Analisis Bentuk Dasar Bangunan.....	56
B. Analisis Gubahan Massa .....	57
C. Analisis Sirkulasi .....	57
IV.4.2 Analisis <i>Enclosure</i> .....	58
A. Analisis Struktural.....	58
B. Analisis Utilitas .....	59
Bab V     62	
SISTESIS DAN KONSEP PERANCANGAN .....	62
V.1 Sintesis Perancangan .....	62
V.1.1 Sistesis Tapak .....	62
V.1.2 Sintesis Arsitektural.....	62
V.1.3 Sistesis Struktural .....	63
V.1.4 Sintesis Utilitas .....	63
V.2 Konsep Perancangan .....	64
V.2.1 Konsep Zonasi Tapak .....	65
V.2.2 Konsep Sirkulasi Tapak.....	66
V.2.3 Konsep Vegetasi Tapak .....	67
V.2.4 Konsep Perancangan Arsitektur .....	67
A. Konsep Gubahan Massa .....	67
B. Konsep Fasad Bangunan .....	68
C. Konsep Struktur .....	68
B. Konsep Utilitas.....	68
DAFTAR PUSTAKA .....	71

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kidzania Jakarta, Indonesia.....	25
Gambar 2. 2 Pintu Masuk Kota Mini Lembang.....	27
Gambar 2. 3 Beberapa wahana di Kota Mini Lembang.....	27
Gambar 2. 4 Suasana di dalam Kota Mini Lembang .....	27
Gambar 4. 1 Analisa Hubungan Ruang.....	48
Gambar 4. 2 Batasan Tapak .....	50
Gambar 4. 3 View Out .....	51
Gambar 4. 4View In.....	52
Gambar 4. 5 Analisa Sirkulasi, Kebisingan dan Vegetasi .....	53
Gambar 4. 6Analisa Klimatologi .....	55
Gambar 4. 7 Gubahan Massa .....	57
Gambar 4. 8 Analisa Sirkulasi .....	58
Gambar 5. 1 Regulasi Tapak.....	64
Gambar 5. 2 Zonasi Tapak.....	65
Gambar 5. 3 Sirkulasi Tapak.....	66
Gambar 5. 4 Vegetasi Tapak.....	67
Gambar 5. 5 Gubahan Massa .....	68

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tapak terpilih .....	24
Tabel 4. 1 Detail Pengelola .....	35
Tabel 4. 2 Kebutuhan Ruang.....	35
Tabel 4. 3 Analisa Besaran Ruang .....	40
Tabel 4. 4 Analisa Kebutuhan Parkir .....	47
Tabel 4. 5 Total Luas Perancangan .....	48
Tabel 4. 6 Bentuk Dasar Bangunan.....	56
Tabel 4. 7 Massa Bangunan .....	56

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang**

Kota Palembang menjadi salah satu kota terbesar di Indonesia dengan jumlah penduduk sebanyak 1.602.071 jiwa pada tahun 2016 berdasarkan Badan Pusat Statistik Kota Palembang. Dari jumlah tersebut, sebanyak 26% penduduk termasuk ke dalam kategori anak-anak dengan rentang usia 0-14 tahun.

Palembang kurang memiliki wahana edukasi dan rekreasi yang memiliki konsep dan tema tersendiri untuk anak-anak. Beberapa wahana belajar sambil bermain ini juga terdapat di beberapa pusat perbelanjaan di Palembang, namun sebagian besar dalam skala kecil dan tidak permanen.

Salah satu wahana permainan edukatif bagi anak yang dapat mengembangkan kemampuan imajinatif anak adalah bermain peran (*role playing*). Bermain peran memiliki dampak besar dalam keterampilan sosial seperti menimbulkan rasa empati pada anak, meningkatkan keterampilan berbicara serta dapat meningkatkan perkembangan imajinatif anak (Yulia, 2011). Selain itu, menurut jurnal Pemberian Metode Bermain Untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Anak, saat bermain peran anak-anak akan berimajinasi dan meniru peran-peran yang dapat menjadikan anak lebih terampil dan komunikatif.

Dengan jumlah penduduk kategori anak yang terbilang tinggi dan belum banyaknya fasilitas untuk bermain anak, maka dibutuhkan sebuah tempat bermain sebagai sarana rekreasi berbasis pendidikan yang dapat menambah pengetahuan dan wawasan, salah satunya mengenal berbagai profesi pekerjaan. Muncul sebuah pemikiran untuk menyediakan Wahana Permainan Bertema Profesi di Palembang sebagai fasilitas kegiatan belajar dan bermain peran profesi dengan desain yang atraktif dan menyenangkan.

Wahana Permainan Bertema Profesi di Palembang adalah tempat yang menyediakan fasilitas rekreasi berbasis edukasi untuk anak-anak dalam belajar mengenal dan memahami mengenai berbagai profesi. Metode bermain yang diterapkan pada wahana ini berupa metode *role playing* atau disebut juga dengan istilah bermain peran. Metode ini diterapkan atas dasar pemilihan peranan profesi yang memiliki nilai-nilai moral yang dapat memberikan dampak positif bagi anak.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana perencanaan dan perancangan Wahana Permainan Bertema Profesi di Palembang yang dapat mewadahi kegiatan bermain dan belajar anak yang mengembangkan kemampuan imajinatif anak dalam mempelajari berbagai profesi.

## **I.3 Tujuan dan Sasaran**

Adapun tujuannya adalah untuk merencanakan dan merancang Wahana Permainan Bertema Profesi di Palembang sebagai wadah kegiatan bermain dan belajar anak sesuai dengan karakternya. Sasaran dari Wahana Permainan Bertema Profesi di Palembang adalah seluruh kalangan masyarakat khususnya anak-anak baik warga Palembang maupun wisatawan dari luar Kota Palembang.

## **I.4 Ruang Lingkup**

Ruang lingkup pada penulisan ini meliputi perencanaan dan perancangan Wahana Permainan Bertema Profesi meliputi hal-hal yang berkaitan dengan desain dan perancangan massa bangunan, bentukan ruang, lingkungan tapak serta alur sirkulasi di dalam dan di luar bangunan. Adapun ruang lingkup yang akan diolah dalam penulisan ini, antara lain :

1. Ditujukan bagi masyarakat umum terutama anak-anak usia 4-16 tahun.
2. Menyediakan fasilitas bermain indoor maupun outdoor yang membangkitkan keinginan anak untuk belajar dengan sistem wahana berbayar.

3. Kegiatan utama di dalam wahana adalah bermain berbagai macam peran profesi yang dapat mendukung aspek perkembangan anak.
4. Penerapan desain pada elemen ruang, bentuk, warna dan material yang menunjukkan karakter anak yang atraktif dan ceria.

## **I.5 Sistematika Pembahasan**

### **Bab I Pendahuluan**

Memberikan informasi dan menguraikan secara umum mengenai latar belakang perancangan “Wahana Permainan Bertema Profesi di Palembang”, rumusan masalah, tujuan penulisan, ruang lingkup, pembahasan dalam penulisan, serta sistematika pembahasan dalam penulisan.

### **Bab II Tinjauan Pustaka**

Menjabarkan mengenai objek perancangan yang dibahas mulai dari pengertian, penjelasan fungsional, hingga studi mengenai objek perancangan yang sejenis.

### **Bab III Metode Perancangan**

Menguraikan mengenai tema perancangan yang berisikan dasar teori untuk mengatasi permasalahan atau tema rancangan yang digunakan. Menguraikan mengenai elaborasi tema perancangan yang berisi pendalaman dan penerapan tema terhadap objek perancangan.

### **Bab IV Analisa Perancangan**

Penjelasan mengenai data, analisis fungsional dan spasial yang berisi data, analisa dan respon. Data dan analisis kontekstual, arsitektural, fungsional dan utilitas yang berisikan data, analisis dan respon.

### **Bab V Konsep Perancangan**

Menjelaskan konsep dasar dan membahas tentang konsep perancangan. Membahas mengenai konsep perancangan tapak, arsitektur, struktur dan utilitas. Dilengkapi dengan daftar pustaka mengenai sumber buku, jurnal, tesis, disertasi, website serta lampiran.



## DAFTAR PUSTAKA

- Baskara, Medha. 2011. Prinsip Pengendalian Perancangan Taman Bermain Anak di Ruang Publik. Jurnal Lansekap Indonesia. Vol. 03. Universitas Brawijaya.
- Bloom, Krathwohl & Marsia. 1964. *Taxonomy of educational objectives*. New York : Longmans, Green and Co.
- Neufert, Ernsr. 1980. *Architects' Data Second (Internasional) English Edition*.
- Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Palembang Tahun 2012-2032

### Daftar Pustaka dari Situs Internet (*web site*):

- Portal Resmi Pemerintah Kota Palembang, data diperoleh melalui situs internet:  
<http://www.palembang.go.id>
- Badan Pusat Statistik Indonesia, data diperoleh melalui situs internet:  
<http://www.bps.go.id>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, data diperoleh melalui situs internet:  
<http://www.kbbi.kemdibud.go.id>
- Kidzania Jakarta, data diperoleh melalui situs internet: <http://www.kidzania.co.id>