

“PERANCANGAN WAHANA REKREASI ANAK – ANAK BERBASIS EDUKASI PROFESI DI KABUPATEN SIDOARJO”

Difa' Azizah, Retno Hastijanti

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Jalan Semolowaru 45, Surabaya, Indonesia
humas@untag-sby.ac.id, difaazizah19@gmail.com

Abstraksi

Masa pertumbuhan dan perkembangan yang paling penting dalam diri seorang manusia adalah ketika ia masih pada masa anak – anak. Masa ini berlaku baik pada masa sebelum masuk sekolah maupun pada saat belajar di sekolah. Sejak saat itu, anak – anak tumbuh dengan cepat dan dapat sangat cepat mempelajari sesuatu. Misalnya, lingkungan tempat tinggal mereka, lingkungan sekolah, dan berbagai tempat yang dikunjungi anak. Ketika anak – anak mulai tumbuh dewasa, akan banyak pertanyaan yang muncul di benak anak – anak. Akibatnya anak – anak pada umumnya rasa ingin lebih tau jauh lebih tinggi daripada ketika dia mencapai usia remaja. Salah satu manfaat dari metode wisata edukasi adalah untuk merangsang minat anak terhadap sesuatu, yang dapat memperluas informasi yang diperolehnya, juga memberikan pengalaman yang nyata bagi anak dan menambah wawasan pada anak.

PENDAHULUAN

pendidikan adalah proses pembelajaran dalam hidup yang memungkinkan seseorang untuk terus mengembangkan kapasitas mereka di dalam bidang pendidikan, pemerintah juga mengembangkan kurikulum pendidikan MEA, yaitu pendidikan berdasarkan karakter. Pendidikan karakter sebagai penghasil sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas menjadi solusi akan kebutuhan sumber daya manusia yang berkualitas saat ini. Pendidikan karakter akan sangat baik jika dimulai sesegera mungkin. anak – anak diperkenalkan pada jenis profesi atau yang lebih dikenal dengan sebutan cita – cita. Terdapat

berbagai macam cara untuk mendidik anak, salah satunya dengan mempelajari metode belajar sambil bermain, karena anak – anak sangat tertarik pada benda atau objek yang dapat ia manipulasi menjadi sesuatu yang dapat ia mainkan. Hal tersebut akan membuat anak – anak lebih mudah untuk mengetahui sifat benda atau objek tersebut. Bermain merupakan cermin pertumbuhan dari seorang anak dan merupakan kegiatan yang menyenangkan pada masa anak – anak. Dalam metode belajar sambil bermain ini, lebih ditekankan bagaimana anak – anak dapat mengeksplor benda atau objek secara imajinatif.

IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan, maka dapat ditarik kesimpulan masalah yang terjadi pada pentingnya pendidikan karakter pada anak. maka hal yang permasalahan utama yakni

1. Bagaimana merancang wahana rekreasi edukasi yang dapat mengakomodasi berbagai aktivitas ?
2. Bagaimana merancang penataan sirkulasi dan tatanan massa sehingga pengunjung merasa nyaman dan dapat menarik wisatawan ?

Ruang Lingkup Diskusi

1. Batasan proyek ini adalah menyediakan tempat untuk mengembangkan potensi dan memajukan sidoarjo dalam bidang pariwisata yakni dalam bidang pendidikan
2. Tingkat pelayanan meliputi kabupaten sidoarjo
3. Wilayah terbangun terdapat di kabupaten sidoarjo

MANFAAT PENELITIAN

1. **Untuk peneliti:**
 - a. Dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang di dapat selama perkuliahan
 - b. Mendapatkan gambaran dunia kerja melalui ilmu dan kegiatan selama perkuliahan
 - c. Menumbuhkan dan meningkatkan rasa tanggung jawab profesi dalam diri sendiri
2. **Untuk perguruan tinggi :**
 - a. Menjadi tolak ukur kinerja program studi

- b. Menjalin kerja sama dengan instansi – instansi lain baik pemerintah maupun swasta
- c. Meningkatkan citra dan nilai lembaga perguruan tinggi di dunia industri

3. Untuk pemerintah :

- a. Dapat menjadi masukan bagi pemerintah untuk menentukan kebijakan di masa depan, terutama kebijakan dalam pembangunan

METODELOGI

1. Latar belakang proses

- Tahap awal menentukan lokasi dan identifikasi masalah masalah terkait RIRN, RTRW, dan isu yang berkembang terkait lokasi yang dipilih.
- Latar belakang menjelaskan secara garis besar aspek-aspek pemilihan judul/topik penelitian.
- Ide/gagasan menjelaskan tentang solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada pada lokasi yang di pilih. Tujuan dan Batasan menjelaskan tentang tujuan dilakukan penelitian dan batasan penelitian agar lebih terfokus.

2. Kepustakaan

- Studi Literatur, berisikan pengertian serta penjelasan judul dan aspek dan elemen pendekatan yang terkait dengan penelitian.
- Studi Banding, melakukan tinjauan dengan penekanan terhadap pembahasan sesuai dengan permasalahan yang harus diselesaikan.
- Karakter Objek, berisikan kesimpulan dari studi banding dan studi literature dan penetapan kata kunci.

- Karakter Pelaku, berisikan tentang karakter yang dimiliki oleh pelaku atau pengguna objek penelitian.
- Karakter Lokasi, berisikan tentang karakter/kondisi secara umum lokasi yang di jadikan penelitian.

3. Konsepsualisasi

- Konsep dasar, sebagai dasar atau karakter yang mendasari keseluruhan rangkaian dalam proses perencanaan dan perancangan.

4. Analisis

• Analisa Internal :

Proses analisa kegiatan di ruang dalam yang membahas aktifitas pelaku, kebutuhan ruang, besaran ruang, hubungan antar ruang, dll.

• Analisa Eksternal :

Proses analisis kondisi tapak yang berkaitan dengan lokasi, kondisi fisik, ukuran, view, kebisingan, orientasi tapak, dll.

• Analisa Perancangan :

Analisa atau konsep perancangan di bagi menjadi 3 bagian ; lebih besar dari bangunan membahas elemenelemen penunjang di luar bangunan, sama dengan bangunan membahas tentang perencanaan yangmenunjang bangunan dan memperhatikan kenyamanan pelaku, lebih kecil dari bangunanmembahas tentang konsep penataanruang dalam, sirkulasi ruang dalam dan material yang digunakan.

5. Sintesis

Ide Bentuk dan Transformasi di dapatkan setelah membuat konsep perancangan yang kemudian baru bisa membuat ide bentuk ,

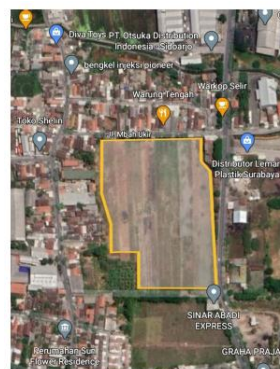
transformasi desain, zoning vertikal/horizontal, dll.

6. Visualisasi Desain

Desain Perencanaan adalah proses perancangan yang disajikan dalam bentuk blok plan, layout plan, site plan, denah, tampak, potongan, detail desain, prespektif, 3D eksterior dan interior, serta animasi.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

1. Penetapan lokasi tapak



Gambar 1. Tapak

Lokasi perancangan berada di Jl. Lingkar timur, Siwalan Panji, Buduran Sidoarjo. Dengan luas 31.767 ha.

a. Batas tapak

- Timur: jl. Lingkar Timur
- Barat : jl. KH. Akhmad Khozim
- Selatan : sawah
- Utara : Jl. Mbah ukir

b. Pemanfaatan Ruang

- KDB maksimum sebesar 60%
 $31.767\text{m}^2 \times 60\% = 19.060,2\text{ m}^2$
- KLB maksimum sebesar 1,2 %
 $31.767\text{m}^2 \times 1,2\% = 381.204\text{ m}^2$
- KDH minimal 10 %
 $31.767\text{m}^2 \times 10\% = 3.176,7\text{ m}^2$

c. Sistem Utilitas berdasarkan RTDR Sidoarjo

- Hydrant setiap 200 meter
- Jaringan air bersih, jaringan listrik dan juga jaringan telekomunikasi menggunakan sistem jaringan yang sudah tersedia
- Tempat pembuangan sampah yang terdiri dari tempat sampah organik dan anorganik
- Jalur evakuasi darurat menggunakan jalan terdekat yang sudah tersedia dan juga menggunakan sarana pelayanan umum terdekat

2. Karakter Lokasi

- Mudah dicapai dengan kendaraan umum
- terhindar dari banjir
- terhindar dari polusi
- terhindar dari air yang tercemar
- Terfasilitasi dengan infrastruktur kota

3. Karakter pelaku

- Kurang pertimbangan
- Rasa ingin tahu yang kuat
- Mudah frustrasi
- Semangat belajar yang tinggi
- Aktif dan energik
- Spontan

4. Karakter objek

- Informatif
- Safety
- Menarik
- menyenangkan

5. Konsep dasar

Connectivity space adalah sebuah konsep yang lebih menekankan dalam keterhubungan antar satu ruang dengan ruang lain yang ada dalam perancangan arsitektur. Keterhubungan antar ruang satu

dengan ruang yang lain ini dapat menentukan pola sirkulasi apa yang akan digunakan dalam Wahana Rekreasi Anak – anak Berbasis Edukasi Profesi. Keterhubungan antar ruang satu dengan ruang yang lain menyesuaikan dengan kebutuhan ruang yang akan digunakan oleh anak – anak sebagai pelaku utama dalam perancangan. Hubungan antar ruang satu dengan ruang yang lain ditata sedemikian rupa agar semua ruang yang tersedia dapat digunakan secara maksimal

6. Konsep Tatanan Massa

a. Konsep soft scape

• Pucuk merah

Pucuk merah merupakan jenis tanaman perdu yang memiliki ciri khas daun berwarna merah pada setiap ujung daun baru sedangkan ranting daun yang berwarna hijau.

• Pohon cemara

Pohon cemara merupakan tumbuhan yang daun-daunnya selalu berwarna hijau, tidak mudah mengering dan daunnya tidak mudah rontok.

b. Konsep hardscape

• Aspal

Dipilih karena kuat untuk menahan beban kendaraan yang melintas

• Paving

Perawatan mudah, Berdaya serap baik, Mudah diganti

• Batu alam

Jenis batu taman yang paling populer digunakan adalah batu koral. Keunggulan batu taman ini

adalah teksturnya yang memiliki permukaan licin atau tidak kasar

c. Konsep pencahayaan

Sky-light

Memberi dsky – light pada kedua atap agar cahaya matahari dapat masuk dengan maksimal

d. Konsep pemadam kebakaran

Hydrant

Penempatan ydrant di beberapa titik lokasi. Dan juga penggunaan penutup pada hydrant yang aman untuk anak – anak

e. Konsep penghawaan

AC

Penggunaan AC dengan pertimbangan kenyamanan pengguna dalam ruangan, karena jika menggunakan penghawaan alami mengingat cuaca yang berubah – ubah sehingga di khawatirkan suhu tidak stabil dan mengganggu kenyamanan pengguna

f. Struktur bawah

Strauss pile

Pondasi strauss pile digunakan pada konstruksi bangunan 2-3 lantai. Menggunakan diameter 40 dan untuk kedalamnya 8-10 meter

g. Sistem Utilitas

Utilitas pada tapak mengikuti dari peraturan RDTR Kabupaten Sidoarjo, yaitu :

- Hydrant setiap 200 meter
- Jaringan air bersih, jaringan listrik dan juga jaringan telekomunikasi menggunakan sistem jaringan yang sudah tersedia

- Tempat pembuangan sampah yang terdiri dari tempat sampah organik dan anorganik

- Jalur evakuasi darurat menggunakan jalan terdekat yang sudah tersedia dan juga menggunakan sarana pelayanan umum terdekat lampu penerangan dalam tapak

h. Sirkulasi Vertikal

Ramp

Penggunaan ramp karena ramp ramah terhadap diffable dan dapat dilalui oleh pengguna kursi roda, juga troli barang. Namun ramp membutuhkan ruuang yang lebih luas

Tangga

Penggunaan tangga untuk mempermudah pengunjung mengakses antar lantai

i. Parkir 90

Parkir 90 dipilih karena memiliki lahan yang cukup luas dan juga dapat menampung kapsaitas parkir lebih banyak dibandingkan dengan parkir 45.

j. Konsep Dasar

Connectivity Space

Conectivity space adalah sebuah konsep yang lebih menekankan dalam keterhubungan antar satu ruang dengan ruang lain yang ada dalam perancangan arsitektur . Keterhubungan antar ruang satu dengan ruang yang lain ini dapt menentukan pola sirkulasi apa yang akan digunakan dalam perancangan Wahana Rekreasi Anak – anak Berbasis Edukasi Profesi. Keterhubungan antar ruang satu dengan ruang yang

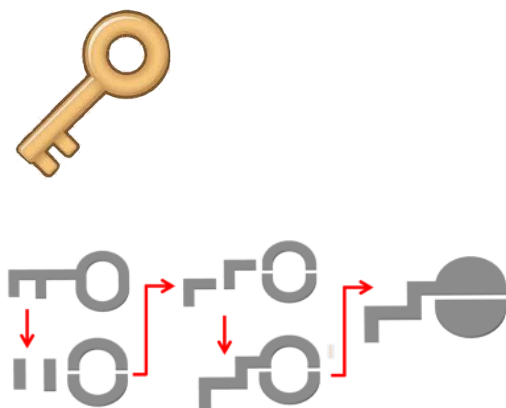
lain menyesuaikan dengan kebutuhan ruang yang akan digunakan oleh anak – anak sebagai pelaku utama dalam perancangan. Hubungan antar ruang satu dengan ruang yang lain ditata sedemikian rupa agar semua ruang yang tersedia dapat digunakan secara maksimal

k. Ide Bentuk

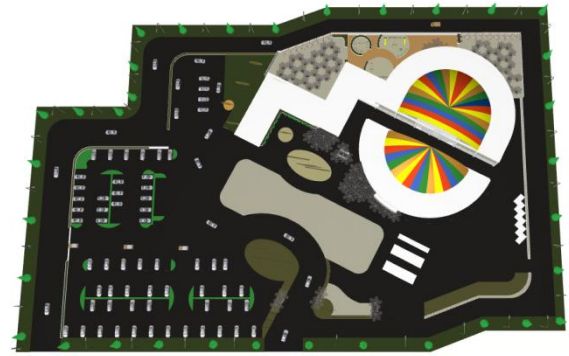
kunci adalah hal penting yang sangat-sangat dibutuhkan. Sebuah pintu gerbang kekar pun akan dengan mudah dibuka jika kita mempunyai benda kecil untuk membukanya, yaitu kunci.

analogi berarti sebagai sesuatu yang mampu membuka hal yang tertutup atau sengaja ditutup

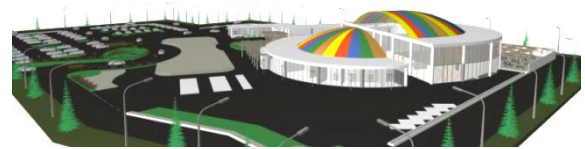
DRAFT DESAIN



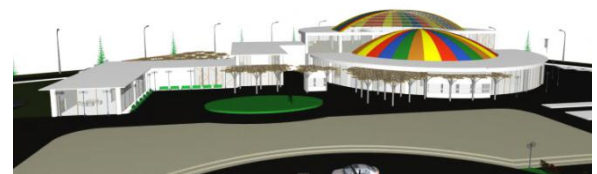
Gambar 1. Transformasi Bentuk



Gambar 2. Site Plan



Gambar 3. Fasad Bangunan



Gambar 4. Fasad bangunan



Gambar 5. Playground



Gambar 6. Playground



Gambar 7. Cafeteria



Gambar 8. Cafeteria



Gambar 9. Penitipan barang dan pintu keluar



Gambar 10. Loket dan pintu masuk



Gambar 11. Iconic place



Gambar 12. Ruang luar

KESIMPULAN

Berdasarkan studi, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- Perancangan wahana rekreasi anak – anak berbasis edukasi profesi sangat diperlukan untuk mengembangkan sidoarjo dalam bidang pariwisata khususnya bidang pendidikan
- Perancangan wahana rekreasi anak – anak berbasis edukasi profesi mengutamakan tatanan massa dan sirkulasi

- Perancangan wahana rekreasi anak – anak berbasis edukasi profesi sebagai pemenuhan kebutuhan wisata edukasi di kabupaten Sidoarjo

DAFTAR PUSTAKA

Peraturan Daerah Kabupaten Sidoarjo No.6 Tahun 2014

Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah Tahun 2014-2025

RPJMD Kabupaten Sidoarjo Tahun 2016-2021

RIRN

Champion city. Wahana.
<https://www.championcity.co.id/>

Champion city. About.
<https://www.championcity.co.id/about>

Jakarta kidzania. Activities.
<https://jakarta.kidzania.com/in-id/activities>

Jakarta kidzania. Konsep.
<https://jakarta.kidzania.com/in-id/pages/konsep>

Jakarta kidzania. Peta kota.
<https://jakarta.kidzania.com/in-id/pages/peta-kota>

Jakarta kidzania. Bermain peran..
<https://jakarta.kidzania.com/in-id/pages/bermain-peran>

jakarta kidzania. Nilai pendidikan.
<https://jakarta.kidzania.com/in-id/pages/nilai-pendidikan>

jakarta kidzania. Sumber ilmu.
<https://jakarta.kidzania.com/in-id/pages/sumber-ilmu>

Sidoarjo.kab. geografis.
<http://portal.sidoarjokab.go.id/geografis>

Sidoarjo kab. Transportasi.
<http://portal.sidoarjokab.go.id/fasilitas-transport>