TUGAS AKHIR

JAVA TRADTIONAL KIDS CENTER
DI SEMARANG

(PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO VERNAKULAR)

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK MENCAPAI
GELAR SARJANA TEKNIK ARSITEKTUR

DISUSUN OLEH

DENI MUHAMMAD YUSUF

NIM: 5112410015

PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR

JURUSAN TEKNIK SIPIL

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2015

HALAMAN PERSETUJUAN

Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur dengan Judul "Java Traditional Kids Center di Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular" yang disusun oleh Deni Muhammad Yusuf dengan Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 5112410015 telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Tugas Akhir pada :

Hari : Senin

Tanggal : 07 September 2015

Pembimbing	Yang Mengajukan
Wiwit Setyowati, S.T., M.Sc.	Deni Muhammad Yusuf
NIP.198203092005012002	5112410015

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Sipil
Universitas Negeri Semarang

Drs. Sucipto, M.T.
NIP.196301011991021001

HALAMAN PENGESAHAN

Landasan Program Perencanaan dan Perancangan "Java Traditional Kids Center di Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakulart" yang disusun oleh Deni Muhammad Yusuf dengan Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 5112410015 telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Tugas akhir Progam Studi Teknik Arsitektur S1, Jurusan Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, pada Senin, tanggal 07 September 2015.

Panitia Ujian Tugas Akhir,

Ketua

Drs. Sucipto, M.T.
NIP.196301011991021001

Sekretaris

Ir. R.M. Bambang Setyohadi K.P, M.T.
NIP. 196705092001121001

Pembimbing

Wiwit Setyowati, S.T., M.Sc.
NIP.198203092005012002

Penguji I

Ir. Didik Nopianto AN., M.T.
NIP.196611041998031001

Penguji II

Diharto, S.T.,M.Si
NIP.197205142001121002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Semarang

Dr. H. Muhammad Harlanu, MPd.
NIP. 196602151991021001 1

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 07 September 2015

Deni Muhammad Yusuf
5112410015

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Puji Syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan rahmat-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan judul "Java Traditional Kids Center di Semarang Dengan Pendekatan Arsitektur NEo Vernakular".

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penyusun tidak lupa mengucapkan terimakasih atas segala bantuan dan dukungannya kepada :

1. Drs. Sucipto, M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Sipil Universitas Negeri Semarang.
2. Ir. Bambang Setyohadi, M.T. selaku Ketua Prodi Teknik Arsitektur Universitas Negeri Semarang.
3. Bu Wiwit Setyowati, ST. M.Sc. selaku dosen pembimbing tugas akhir, yang telah sangat sabar membimbing saya dan selalu mengingatkan di saat saya salah ataupun lalai.
4. Ir. Didik Nopiantio, M.T. dan Bapak Diharto , S.T, M.Si. selaku dosen penguji, atas masukan-masukannya yang membangun.
5. Seluruh dosen Teknik Arsitektur Universitas Negeri Semarang atas masukan-masukannya.
6. Orang Tua Ibu Bapak yang selalu mendukung dari segala segi semangat, moral, material dan doa, Mbak Ninik yang selalu memberi semangat dan Mbak Uus yang juga selalu memberi semangat kepada saya.
7. Adik MAM yang selalu mendukung saya saat down, saat stress, dan selalu membantu saya saat saya tidak bisa melakukan suatu hal
8. Teman-teman Arsitek UNNES'2010 terlebih "kesayangan-kesayangan" yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih selalu memberi semangat dan bantuan sejak awal kuliah sampai sekarang, semoga persahabatan kita selalu terjaga.

Penulis menyadari dalam penyusunan tugas akhir ini banyak terdapat kekurangan, sehingga kritik dan saran yang membangun akan penulis terima demi sempurnanya tugas akhir ini.

Penulis

ABSTRACT

Semarang merupakan Ibu Kota Jawa Tengah yang seharusnya kebudayaan Jawa kental di Kota ini. Sekarang ini anak kecil sudah tidak tahu lagi budaya Jawa itu meliputi apa saja, permainan tradisional Jawa itu apa saja dan mereka malah lebih mengenal budaya – budaya asing yang masuk ke Indonesia, padahal pihak asing ingin sekali mencuri budaya – budaya Indonesia yang beraneka ragam. Untuk itu direncanakan Java Traditional Kids Center sebagai fasilitas yang mengajarkan permainan jawa, cara membuatnya dan kebudayaan Jawa seperti bermain gamelan, melukis batik, menari , nyinden maupun ndalang. Java Traditional Kids Center terletak di Kota Semarang Tepatnya di jalan S. Parman depan Pom Bensin Gajah Mungkur. Perancangan Java Traditional Kids Center dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular menggunakan metode yang meliputi: deskriptif (data faktual kawasan), studi literatur, studi kasus, analisis, sintesis dan simpulan (rumusan pendekatan dan konsep). Prinsip perancangan Kids Center adalah tahap perancangan awal yang berusaha memadukan antara fasilitas standar Kids Center dengan kondisi dan lokasi Kids Center. Perencanaan Java Traditional Kids Center menggunakan beberapa pendekatan yang terkait site di kawasan Kota Semarang, antara lain: (1) pendekatan pemilihan site; (2) pendekatan zoning; (3) pendekatan analisis site; (4) pendekatan Arsitektur Neo Vernakular; (5) pendekatan bentuk; (6) pendekatan sistem penghawaan, dan (7) pendekatan sistem pencahayaan. Dalam pendekatan pemilihan lokasi harus memenuhi kriteria lokasi, antara lain: lahan, view, aksesibilitas dan infrastruktur. Penzoningan tapak terbagi menjadi area publik, semi publik, privat dan service. Analisis site meliputi: klimatologi, kebisingan, view dan topografi. Pada pendekatan Arsitektur Neo Vernakular meliputi aspek: matahari, angin, view dan orientasi, sirkulasi, kebisingan dan vegetasi. Sedangkan pendekatan bentuk lebih merupakan implementasi dari output pendekatan Arsitektur Neo Vernakulkar. Pendekatan sistem penghawaaaan dan pencahayaan sebagai implementasi utilitas bangunan untuk kenyamanan dan efisiensi energi. Neo Vernakular dapat diterapkan pada bentuk bangunan , organisasi ruang maupun fasade bangunan agar mengimpletasikan bangunan Tradisional Jawa.

DAFTAR ISI

JUDUL i

PERSETUJUAN PEMBIMBING ii

HALAMAN PENGESAHAN iii

KATA PENGANTAR iv

PERSEMBAHAN v

ABSTRAKSI vi

DAFTAR ISI vii

BAB I

PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Permasalahan 2

1.2.1 Permasalahan Umum 2

1.2.2 Permasalahan Khusus 2

1.3 Maksud Dan Tujuan 2

1.3.1 Maksud 2

1.3.2 Tujuan 3

1.4 Manfaat 3

1.5 Lingkup Pembahasan 3

1.5.1 Ruang Lingkup Substansial 3

1.5.2 Ruang Lingkup Spasial 4

1.6 Metode Pembahasan 4

1.7 Sistematika Pembahasan 7

1.8 Alur Pikir 9

BAB 2 TINJAUN PUSTAKA.....10
2.1 Pengertian Kids Center 10
2.1.1 Pengertian Anak (Kids) 10
2.1.2 Pengertian Pusat / Center 11
2.1.3 Pengertian Kids Center..... 11
2.1.4 Ketentuan mengenai kids center 12
2.1.5 Perkembangan Dan Kemampuan Anak 12
2.1.6 Ruang Kelas 15
2.1.6.1 Pendekatan Bentuk 15
2.1.6.2 Pendekatan Hubungan Ruang 16
2.1.6.3 Hubungan Ruang Kelas dengan Ruang Lainnya 17
2.1.6. 4 Pendekatan persyaratan teknis kelas.....19
2.1.7. Taman Bermain 21
2.1.8 Jenis Kids Center 23
2.2 Pengertian Java Traditional Kids Center (tradisional Jawa)..... 24
2.2.1 Pengertian Kebudayaan Jawa 24
2.2.2 Pengertian Anak..... 25
2.2.3 Pengertian Pusat / Center 26
2.2.4 Pengertian Java Traditional Kids Center 26
2.2.5 Fungsi Java Traditional Kids Center 27
2.2.6 Pelaku Kegitan 27
2.2.7 Kelompok Kegiatan pada Java Traditional Kids Center 28
2.3 Kajian Tentang Arsitektur Neo Vernakular Dan Citra Visual
Bangunan..... 32
2.3.1 Kajian Tentang Arsitektur Neo Vernakular..... 32

2.3.2 Kajian Citra Visual Bangunan 40
2.3.2.1 Batasan Citra Bangunan 40
2.3.2.2 Citra Sebagai Bahasa Komunikasi 40
2.3.2.3 Citra sebagai ekspresi 41
2.3.2.4 Citra Sebagai Karakter Atau Ciri 41
2.3.2.5 Citra Sebagai Simbol..... 41
2.3.2.6 Citra Visual Bangunan..... 42
2.4 Studi Kasus..... 43
2.4.1 Taman Pintar 43
2.4.2 Kidzania..... 53

BAB 3 TINJAUAN LOKASI 72

3.1 Tinjauan Kota Semarang 72

3.1.1 Kedudukan Grafis dan Wilayah Administrasi 72

3.1.2 Tinjauan Kebijakan Pemanfaatan Tata Ruang Kota..... 73

3.1.3 Peta BWK Kota Semarang..... 75

3.1.4 Pendekatan Pemilihan Lokasi 76

3.1.4.1 Kriteria Pemilihan Lokasi 76

3.2 Pemilihan Tapak 84

3.2.1 Pendekatan Pemilihan Tapak 84

3.2.2 Alternatif Tapak 86

BAB 4 PENDEKATAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN JAVA TRADITIONAL KIDS CENTER 92

4.1 Aspek Kontekstual 92

4.1.1 Pendekatan Site Terpilih.....92

4.1.2 Site Java Traditonal Kids Center 94

4.1.3 Analisa Site Terpilih 95

4.1.3.1 Analisa View 95

4.1.3.2 Analisa Klimatologi.....96

4.1.3.3 Analisa Kebisingan 101

4.1.3.4 Analisa Topografi 103

4.1.3.5 Analisa Pencapaian.....105

4.1.3.6 Zoning.....107

4.2 Analisa Fungsional Pada Java Traditional Kids Center 108

4.2.1 Analisa Terhadap Pendekatan Hubungan Ruang dan Organisasi Ruang pada Java Traditional Kids Center 108

4.2.2 Analisa Sirkulasi Luar.....109

4.2.3 Analisa Sirkulasi Dalam..... 110

4.2.4 Kapasitas Pelaku Kegiatan 111
4.2.5 Analisa Studi Ruang dan Besaran.....115
4.2.6 Analisa Kebutuhan dan Besaran Ruang 120
4.3 Analisa Kienerja / Utilitas 128
4.3.1 Pendekatan Sistem Penghawaan 128
4.3.2 Pendekatan sistem elektrikal.....130
4.3.3 Sistim Audio-Video.....130
4.3.4 Sistim Sanitasi 130
4.3.5 Sistim Penangkal Petir.....131
4.3.6 Sistim Sirkulasi 132
4.3.7 Sistim Perlindungan Bahaya Kebakaran 134
4.3.8 Sistim Security/Pengamanan 136
4.3.9 Pendekatan system pencahayaan 136
4.4 Analisa Arsitektural 139
4.4.1 Analisa Dan Pendekatan Penerapan Konsep Arsitektur Neo Vernakular Dalam Citra Visual Bangunan Pada Java Traditional Kids Center 139
4.4.2 Analisa Pendekatan Bentuk 140
4.4.3 Analisa Pendekatan Interior 142
4.4.4 Analisa Pendekatan Eksterior 146
4.4.4.1 Tata Hijau 146
4.4.4.2 Ruang Terbuka 147
4.4.4.3 Penataan Area Bermain.....148
4.5 Pendekatan Sistem Struktur.....150
BAB V KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN JAVA TRADITIONAL KIDS CENTER 155
5.1 Konsep Kontekstual.....155
5.1.1 Site Terpilih 155
5.1.2 Konsep Penzoningan.....155

5.2 Konsep Fungsional 156
5.2.1 Konsep Sirkulasi ke Bangunan.....156
5.2.2 Konsep Progam Ruang.....157
5.3 Konsep Utilitas 157
5.3.1 Konsep Penghawaan 157
5.3.2 Konsep Pencahayaan 158
5.3.3 Sistim Elektrikal.....160
5.3.4 Sistim Audio-Video.....161
5.3.5 Konsep Sanitasi.....161
5.3.6 Sistim Penangkal Petir 162
5.3.7 Konsep Sistim Sirkulasi 162
5.38 Konsep Sistim Perlindungan Bahaya Kebakaran 163
5.4 Konsep Arsitektural.....163
5.4.1 Konsep Bentuk Bangunan.....163
5.4.2 Konsep Interior dan eksterior.....166
5.5 Konsep Struktural 167
DAFTAR PUSTAKA

Daftar Gambar

Gambar 2.1 gambar anak – anak 11
Gambar 2.2 anak – anak sedang membuat kerajinan gerabah 14
Gambar 2.3 fleksibilitas ruang.....17
Gambar 2.4 denah monolit 17
Gambar 2.5 denah / potongan monolit.....17
Gambar 2.6 denah ruang tradisional.....18
Gambar 2.7 inovasi denah ruang.....18
Gambar 2.8 denah ruang kelas terbuka.....18
Gambar 2.9 degradsi kebisingan 21
Gambar 2.10 kontrol akustik dengan pohon sebagai penghalang.....21
Gambar 2.11 kontrol akustik peil lantai ditinggikan – selasar 21
Gambar 2.12 aneka kebudayaan jawa.....25
Gambar 2.13 gambar anak – anak 26
Gambar 2.14 gambar anak – anak bermain.....27
Gambar 2.15 – 2.53 Tentang Taman Pintar Jogjakarta harapan 45
Gambar 2.54 – 2.95 Tentang Kidzania 45
Gambar 3.1 Peta Kota Semarang.....61
Gambar 3.2 BWK Semarang 64
Gambar 3.3 Bagian Wilayah Kota 1.....67
Gambar 3.4 Bagian Wilayah Kota 2.....69
Gambar 3.5 Bagian Wilayah Kota 6.....71
Gambar 3.6 BWK 2 Semarang 73
Gambar 3.7 Alternatif Site.....75
Gambar 3.8 Alternatife Site 1.....76
Gambar 3.9 Alternatife Site 2.....77
Gambar 3.10 Alternatife Site 3.....78
Gambar 3.11 Site Terpilih.....79

Gamabar 4.1 Situasi Site Terpilih 80
Gambar 4.2 Site Java Traditional Kids Center 82
Gambar 4.3 Analisa View 83
Gambar 4.4 Skyline Pada Bangunan.....83
Gambar 4.5 Zoning pada View 84
Gambar 4.6 Analisa Klimatologi.....84
Gambar 4.7 Sun Shading pada Bangunan 85
Gambar 4.8 Kanopi Pada Bangunan 85
Gambar 4.9 Letak bangunan terhadap sinar matahari
yang paling menguntungkan.....87
Gambar 4.10 letak bangunan terhadap arah angin
yang paling menguntungkan.....87
Gambar 4.11 Konstruksi pelindung alami melindungi
gedung dari panas matahari 87
Gambar 4.12 konstruksi atap yang tinggi melindungi
rumah panggung dari sinar matahari 87
Gambar 4.13 konstruksi atap lengkung luar melindungi
inti gedung dari panas 88
Gambar 4.14 konstruksi atap datar luar melindungi
inti gedung dari sinar panas..... 88
Gambar 4.15 pepohonan melindungi bangunan dari sinar matahari 88
Gambar 4.16 roof garden atau taman pada atap
bisa mengurangi panas matahari..... 88
Gambar 4.17 kolam air pada atap datar dapat mengurangi panas
Matahari 88
Gambar 4.19 Zoning klimatologi 88
Gambar 4.20 analisa kebisingan.....89
Gambar 4.21 Penggunaan pagar tanaman perdu dan pohon 90

Gambar 4.22 Zoning kebisingan 90
Gambar 4.23 Analisa topografi 91
Gambar 4.24 Ramp untuk jalur sirkulasi miring.....91
Gambar 4.25 penggunaan split level , talud dan ramp pada site.....92
Gambar 4.26 Analisa pencapaian.....93
Gambar 4.27 zoning pencapaian 94
Gambar 4.28 Zoning akhir 95
Gambar 4.29 Analisa pencapaian ruang luar 97
Gambar 4.30 Penghawaan buatan dengan pipa yang dilubangi 125
Gambar 4.31 : Genset 126
Gambar 4.32 : standart kemiringan ramp.....129
Gambar 4.33 : Perletakan bangunan yang menguntungkan t
erhadap cahaya matahari 133
Gambar 4.34 pencahayaan tidak langsung.....134
Gambar 4.35 pencahayaan alami 135
Gambar 4.36 pendopo.....136
Gambar 4.37 ukiran khas Jepara.....137
Gambar 4.38 Macam – macam ukiran kayu dari berbagai kota
di jawa tengah 138
Gambar 4.39 Lantai parket 138
Gambar 4.40 Furniture playground 139
Gambar 4.41 Furniture dengan tinggi sesuai dengan anak.....140
Gambar 4.42 Furniture anak yang menarik 140
Gambar 4.43 Fungsi Vegetasi 142
Gambar 4.44 penataan area bermain anak.....145
Gambar 4.45 Pondasi tiang pancang, footplat & pondasi langsung 147
Gambar 4.46 contoh potongan talud.....149
Gambar 4.47 contoh gambar talud 150

Gambar 4.48 : contoh detail talud 150
Gambar 5.1 site terpilih.....151
Gambar 5.2 Penzoningan akhir 152
Gambar 5.3 sirkulasi ruang luar 152
Gambar 5.4 penghawaan buatan dengan pipa yang dilubangi.....155
Gambar 5.5 erletakan bangunan yang menguntungkan terhadap
cahaya matahari 154
Gambar 5.6 *Pencahayaan Tidak Langsung* 155
Gambar 5.7 Macam Pencahayaan Alami.....156
Gambar 5.8 : Genset 156
Gambar 5.9 : standart kemiringan Ramp *158*
Gambar 5.10 Pendopo 160
Gambar 5.11 macam – macam ukiran dari berbagai kota di Jawa Tengah.....161
Gambar 5.12 Lantai parket 161
Gambar 5.13 penggunaan atap miring 161
Gambar 5.14 penataan area bermain anak.....163
Gambar 5.15 Pondasi tiang pancang.....163
Gambar 5.17 contoh potongan talud.....164
Gambar 5.18 contoh gambar talud 164
Gambar 5. 19 contoh detail talud 165
Gambar 5.20 Macam – macam atap.....163
Gambar 5.21 Lantai parket 163
Gambar 5.22 Penggunaan anyaman bambu untuk plafond 164
Gambar 5.23 Berbagai anyaman bamboo 164
Gambar 5.24 penataan area bermain anak.....165
Gambar 5.25 : Pondasi tiang pancang, foot plat & pondasi langsung 166
Gambar 5.26 Sistem peletakan bangunan di lahan ratakontur dan lerengan 166
Gambar 5.27 Sistem cut and fill lahan untuk meratakan tanah 167

Gambar 4.28 Sistem penempatan pondasi pada lahan berkontur.....167
Gambar 5.27 Contoh potongan talud.....168
Gambar 5. 28 Contoh gambar talud.....168
Gambar 5. 29 Contoh detail talud 169
Gambar 5.30 struktur rangka atap menggunakan bambu 169

Daftar Tabel

Tabel 2.1 perkembangan anak 13
Tabel 2.2 kompilasi aktifitas rekreatif dengan fase perkembangan anak.....22
Tabel 2.3 kegiatan Java Traditional Kids Center 28
Tabel 2.4 Konsep-konsep terkait hunian vernakular 36
Tabel 4.1 Analisa kebutuhan dan besaran ruang..... 114

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 LATAR BELAKANG

Budaya jawa sangatlah erat dengan berbagai ketrampilan – ketrampilan yang sangat beragam antara lain seni tari, berbagai alat musik tradisional seperti gamelan, gambangan semarangan berbagai macam kerajinan seperti gerajinan gerabah, melukis ukir – ukiran serta nyinden dan dalang dalam pertunjukan perwayangan baik wayang kulit , tetapi seiring kemajuan jaman seperti sekarang ini, ketrampilan - ketrampilan seperti diatas mulai ditinggalkan oleh masyarakat sekitar sehingga para putra – putri mereka tidak menegenal berbagai ketrampilan jawa tersebut. Anak – anak sekarang lebih suka memainkan playstation, ipad , ketimbang membuat ketrampilan dari bahan bekas, anak sekarang lebih suka tarian modern atau hip hop ketimbang harus menari tarian tradisional, anak sekarang lebihsuka memainkan alat musik modern seperti biola, gitar, drum, biola dan piano ketimbang memainkan berbagai macam alat musik tradisonal,gamelan, gambangan semarangan dan kendang. Padahal jika bukan dari anak- anak sekarang siapa lagi yang meneruskan kebudayaan serta berbagai ketrampilan khas jawa tersebut. Oleh karena sangat dibutuhkan wadah untuk membuat tradisioanal kids center yang mana didalamnya akan diajarkan berbagai macam ketrampilan khas jawa (jawa tengah dalam unsur kebudayaan) seperti di atas tetapi dengan sistem bermain supaya anak- anak tidak bosan, sekolah ini akan menyediakan berbagai level untuk tingkat ketrampilan yang akan diajarkan kepada anak dengan melihat usia serta ketertarikan anak. Untuk anak umur 3-4 tahun akan diajarkan membuat berbagai macam ketrampilan dari dedaunan dan kertas untuk dijadikan mainan dan untuk umur 5 th keatas akan diajarkan berbagai macam kesenian jawa

tersebut. Disini juga menerima penitipan anak ,sehingga orang tua yang sibuk kerja dan tidak sempat merawat anaknya pada pagi sampai sore hari bisa dititipkan disini. Oleh karena itu Java Traditional Kids Center ini sangat cocok digunakan di kota – kota besar sekarang ini seperti di semarang. Sekolah ini merupakan sekolah yang bertema kebudayaan jawa, oleh karena itu saya menggunakan arsitektur NeoVernakular sebagai design bangunan, ini agar membuat kesan jawa tidak hilang dalam tempat bermain ini dan tidak keluar dari tema ini.Jadi Java Traditional Kids Center sangat dibutuhkan karena sangat berbeda dengan kids center lainnya yang lebih menonjolkan ke modernnanya dan kebarat – baratan, sehingga budaya jawa lambat laut akan menghilang dan tidak dikenal oleh anak – anak, karena negara kita yang sudah kental dengan berbagai macam budaya suku dan bahasa.

I.2 PERMASALAHAN

I.2.1 PERMASALAHAN UMUM

Bagaimana merencanakan dan merancang Java Traditional Kids Center dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular yang mampu mengakomodasi dan mendukung tuntutan kegiatan belajar dalam mengembangkan potensi diri dan kreatifitas anak, serta mampu menjadi salah satu fasilitas pendidikan yang menarik?

I.3.2 PERMASALAHAN KHUSUS

Bagaimana sebuah Java Traditional Kids Center dengan mentranformasikan konsep Arsitektur Neo Vernakular dalam citra visual bangunan serta sirkulasinya ?

I.3 MAKSUD DAN TUJUAN

I.3.1 MAKSUD

Mempertahankan kebudayaan jawa serta mengajarkan kepada generasi penerus. Tidak hanya itu maksud yang lain disini yaitu konservasi budaya serta

memperkenalkan kepada anak akan Arsitektur NeoVernakular dari segi bangunan itu sendiri.

I.3.2 TUJUAN

- Umum

Menghasilkan konsep perencanaan dan perancangan Java Traditional Kids Center yang dapat mewadahi seluruh aktifitas kegiatan belajar dan bermain dengan sarana dan prasarana yang ada.

- Khusus

Untuk menghasilkan rancangan citra visual bangunan Java Traditional Kids Center sebagai cerminan Arsitektur Neo Vernakular yang bertujuan untuk membuat anak merasa nyaman dalam beraktifitas dan mendorong aktifitas belajar dan bermain.

I.4MANFAAT

Pembangunan Java Traditional Kids Center dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di semarang ini dapat membuat atau mempertahankan kebudayaan dan ketrampilan jawa bisa diterima oleh anak – anak agar kebudayaan jawa tetap terjaga.

I.5 LINGKUP PEMBAHASAN

I.5.1 RUANG LINGKUP SUBSTANSIAL

Lingkup pembahasan meliputi segala sesuatu yang berkaitan dengan Java Traditional Kids Center dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di semarang yang merupakan bangunan massa banyak dengan titik berat pada hal-hal yang berkaitan dengan disiplin ilmu arsitektur, sedangkan hal-hal diluar ke-arsitekturan yang mempengaruhi, melatar belakangi dan mendasari faktor-faktor perencanaan akan di

batasi, dipertimbangkan dan diasumsikan tanpa dibahas secara mendalam.

I.5.2 RUANG LINGKUP SPASIAL

Daerah perencanaanJava Traditional Kids Center dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di semarang ini terletak di kota Semarang.

I.6METODE PEMBAHASAN

Metode pembahasan yang digunakan dalam penyusunan program dasar perencanaan dan konsep perancangan arsitektur dengan judul Java Traditional Kids Center dengan pendekatan sustanable designini adalah metode deskriptif. Metode ini memaparkan, menguraikan, dan menjelaskan mengenai *design requirement* (persyaratan desain) dan *design determinant* (ketentuan desain) terhadap perencanaan dan perancangan Java Traditional Kids Center dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di semarang .

Berdasarkan *design requirement* dan *design determinant* inilah nantinya akan ditelusuri data yang diperlukan. Data yang terkumpul kemudian akan dianalisa lebih mendalam sesuai dengan kriteria yang akan dibahas. Dari hasil penganalisaan inilah nantinya akan didapat suatu kesimpulan, batasan dan juga anggapan secara jelas mengenai perencanaan dan perancangan Java Traditional Kids Center dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di semarang.

Hasil kesimpulan keseluruhan nantinya merupakan konsep dasar yang digunakan dalam perencanaan dan perancangan *Java Traditional Kids Center* pendekatan Neo - Vernakular di kota Semarang sebagai landasan dalam Desain Grafis Arsitektur.

Dalam pengumpulan data, akan diperoleh data yang kemudian akan dikelompokkan ke dalam 2 kategori yaitu:

a. Data Primer

- Observasi Lapangan

Dilakukan dengan cara pengamatan langsung di wilayah lokasi dan tapak perencanaan dan perancangan Java Traditional Kids Center dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di semarang dan studi banding.

- Wawancara

Wawancara yang dilakukan dengan pihak pengelola sertai berbagai pihak-pihak yang terkait dalam perencanaan dan perancangan Java Traditional Kids Center dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di semarang.

b. Data Sekunder

Studi literatur melalui buku dan sumber-sumber tertulis mengenai perencanaan dan perancangan kids center di kota semarang, serta peraturan-peraturan yang berkaitan dengan studi kasus perencanaan dan perancangan Java Traditional Kids Center dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di semarang.

Berikut ini akan dibahas *design requirement* dan *design determinant* yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan Java Traditional Kids Center dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di semarang :

(a) PEMILIHAN LOKASI DAN TAPAK

Pembahasan mengenai pemilihan lokasi dan tapak, dilakukan dengan terlebih dahulu mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penentuan suatu lokasi dan tapak yang layak sebagai perencanaan dan perancangan Java Traditional Kids Center dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di semarang di semarang, adapun data yang dimaksud adalah sebagai berikut:

a) Data tata guna lahan/peruntukan lahan pada wilayah perencanaan dan perancangan Java Traditional Kids Center dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di semarang di semarang.
b) Data potensi fisik geografis, topografi, iklim, persyaratan bangunan yang dimiliki oleh lokasi dan tapak itu sendiri dan juga terhadap lingkungan sekitarnya yang menunjang terhadap perencanaan dan perancangan sebuah Java Traditional Kids Center dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di semarang di Semarang.

Setelah memperoleh data dari beberapa alternatif tapak, kemudian dianalisa dengan menggunakan nilai bobot terhadap kriteria lokasi dan tapak yang telah ditentukan untuk kemudian memberi *scoring* terhadap kriteria x nilai bobot, dan tapak yang terpilih diambil dari nilai yang terbesar.

(b) PROGRAM RUANG

Pembahasan mengenai program ruang dilakukan dengan terlebih dahulu mengumpulkan data yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan *Java Traditional Kids Center dengan* pendekatan sustanable design di semarang, yaitu dilakukan dengan pengumpulan data mengenai pelaku ruang itu sendiri beserta kegiatannya, dilakukan dengan observasi lapangan baik studi kasus maupun dengan studi banding, serta dengan standar atau literatur perencanaan dan perancangan JavaTraditional Kids Center dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di semarang *.*

Persyaratan ruang yang didapat melalui studi banding dengan standar perencanaan dan perancangan*Java Traditional Kids Center dengan* pendekatan sustanable design, sehingga dari hasil analisa terhadap kebutuhan dan persyaratan ruang akan diperoleh program ruang yang akan digunakan pada perencanaan dan perancangan Java

Traditional Kids Center dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakulardi semarang.

(c) PENEKANAN DESAIN ARSITEKTUR

Pembahasan mengenai penekanan desain arsitektur dilakukan dengan observasi lapangan melalui studi banding kids center lain dan rumah budaya serta dengan standar atau literatur mengenai perencanaan dan perancangan kids center kaitannya dengan persyaratan bangunan tersebut.

Adapun data yang dimaksud adalah sebagai berikut:

a) Aspek konstektual pada lokasi dan tapak terpilih dengan pertimbangan keberadaan bangunan disekitarnya.
b) Literatur atau standar perencanaan dan perancangan kids center

Setelah memperoleh data tersebut, kemudian menganalisa antara data yang diperoleh dari studi banding dengan standar perencanaan dan perancangan Java Traditional Kids Center dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di semarang sehingga akan diperoleh pendekatan arsitektural yang akan digunakan pada perencanaan dan perancanganJava Traditional Kids Center dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di semarang.

I.7SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Secara garis besar, sistematika dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur Java Traditional Kids Center dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di semarang adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, ruang lingkup, metode pembahasan, sistematika pembahasan, serta alur bahasan dan alur pikir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas tinjauan mengenai Java Traditional Kids Center dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di semarang di semarang, kaitannya dengan sejarah, perkembangan, pengertian, peraturan perundangan, klasifikasi, sistem pengelolaan, dan persyaratan teknis. Selain itu, juga membahas tentang tinjauan *lifestyle*, *culture*, dan studi banding.

BAB IIITINJAUAN LOKASI

Membahas tentang gambaran umum kawasan Kota Lama Semarang berupa data fisik dan non fisik kawasan Kota Lama Semarang, potensi dan kebijakan tata ruang Kota Semarang, gambaran khusus di berupa data tentang batas wilayah, karakteristik, , serta gambaran umum perkembangan Java Traditional Kids Center dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di semarang di Kota Semarang dan tapak terpilih.

BAB IV PENDEKATAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGANJAVA TRADITIONAL KIDS CENTER

Bab ini menjelaskan tentang uraian dasar-dasar pendekatan konsep perencanaan dan perancangan awal dan analisis mengenai pendekatan fungsional, pelaku dan aktivitasnya, kebutuhan jenis ruang, hubungan kelompok ruang, sirkulasi, pendekatan kebutuhan Java Traditional Kids Center dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di semarang di semarang, pendekatan kontekstual, optimaliasi lahan, pendekatan tipe ruang pamer, pendekatan besaran ruang, serta analisa pendekatan konsep perancangan secara kinerja, teknis dan arsitektural.

BAB V KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN JAVA TRADITIONAL KIDS CENTER

Berisi tentang konsep perencanaan dan perancangan Java Traditional Kids Center sebagai Fasilitas pendidikan non formal yang berbasis budaya Jawayang ditarik berdasarkan analisis yang telah dilakukan.

I.8ALUR PIKIR

Latar Belakang
Aktualita

- Anak – anak mulai melupakan kebudayaan jawa, yang sekarang lebih senang dengan budaya kebarat - baratan
- Minimnya kemauan anak – anak untuk mempelajari kebudayaan serta ketrampilan budaya jawa
- Budaya jawa mulai tergerus oleh budaya asing.

Urgensi
Sangat dibutuhkan wadah seperti java traditional kids center untuk menmpung semua jenis kebudayaan jawa tengah.

Originalitas
Perencanaan **Java Tradisional Kids Center**belum pernah dibuat , dan kebanyakan yang ada yaitu kids center yang lebih ke modern – moderenan dan meninggalkan kesan budaya Indonesia.

Tujuan pembahasan

Mengadakan penyusunan data dan menganalisa potensi-potensi lingkungan untuk dijadikan landasan konseptual dan program dasar perencanaan dan perancangan java traditional kids center di Kota Semarang untuk mewujudkan misi mengangkat citra yang sesuai dengan konteks lingkungan.

Studi Pustaka :

- Kawasan yang menampung para anak – anak untuk mengenal berbagai kebudayaan jawa serta ketrampilanny a.Tinjauan

Studi Lapangan

Tinjauan tapak
Tinjauan Kawasan Kota Semarang

- Kondisi geografis kota Semarang
- Jumlah kegiatan kids center..

Studi Banding

- Taman Pintar
- KidZania Indonesia

Analisis

Analisis antara tinjauan pustaka dan data untuk memperoleh pendekatan aspek fungsional ,kontekstual ,teknis dan kinerja program perencanaan dan citra (konsep)perancangan Java Tradisional Kid Center di Kota Semarang.

Konsep Dasar dan Program Perencanaan dan Perancangan Java Traditional Kids Center

feed back

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Kids Center

2.1.1 Pengertian Anak (Kids)

- Anak adalah lawan dari orang tua : orang dewasa adalah anak dari orang tua mereka, meskipun mereka telah dewasa. (wikipedia indonesia).
- Anak kecil adalah manusia muda. Tergantung dari penggunaan dia dapat berarti seorang yang belum dewasa, atau seorang yang belum mencapai piberti atau remaja.
- Anak adalah gambaran awal dari manusia sebagai manusia, tempat kebaikan dan keburukan tertentu lamabat laun namun jelas berkembang dan mewujudkan dirinya (mengutip hurlock, 1995)
- Anak merupakan masang terpanjang dalam rentang kehidupan, saat dimana individu relatif tidak berdaya dan tergantung pada orang lain, yang dimulai dalam masa bayi yang penuh ketergantungan yakni kira – kira akhir usia 2 tahun sampai anak matang secara seksual, yakni umur 12 tahun untuk anak perempuan dan 13 tahun untuk anak laki – laki (Ratul, 2001 mengutip hurlock,1993)

(gambar 2.1 gambar anak – anak)

Sumber : www. Wikipedia.com

2.1.2 Pengertian Pusat / Center

- Pusat adalah tempat dimana orang akan melakukan sesuatu yang khusus (oxford learners pocket dictionary , oxford university press, 1995)
- Pusat adalah suatu tempat dimana terjadi kegiatan sejenis dalam suatu wadah, merupakan konsentrasi suatu kegiatan sejenis pada suatu tempat (purwadaminta 1998)
- Pusat adalah pokok pangkal atau yang menjadi pimpinan berbagai urusan atau hal (kamus besar bahasa indonesia, balai pustaka , 1999)

2.1.3 Pengertian Kids Center

Secara etimologi kid pada istilah kids Center memiliki anak – anak, anak muda, dan center memiliki arti pusat. Sedangkan secara bahasa, artinya dari istilah kids center di sini adalah pusat anak, dengan pengertian anak meliputi anak beserta segala aktifisnya.

Pengertian aktivitas antara lain :

- Aktivas dapat diartikan sebagai suatu kegiatan, keaktifan, dan kesibukan (Retha 2007 mengutip Badudu,1994)
- Aktifitas merupakan istilah umum yang dikaitkan dengan keadaan yang selalu bergerak, eksplorasi, dan berbagai respon lain terhadap rangsangan sekitar (Anjar, 2007 mengutip Kartono, 1987)

  Sedangkan pengertian anak seperti tercantum lebih lengkap pada sub bab sebelumnya, yaitu individu dengan rentang usia 1 – 12 tahun.

Maka pengertian Kids Center menurut arahan progam adalah suatu wadah nonformal untuk berbagai aktivitas yang menunjang proses tumbuh kembang anak usia 2 – 12 tahun secara terpadu, yang dikondisikan pada suatu lingkungan yang konteksnya sesuai dengan anak, fasilitatif, representatif, dan mengandung unsur pendidikan yang mendukung pendidikan formal di sekolah, dan pendidikan informal dikeluarga dan lingkungan.

2.1.4Ketentuan mengenai kids center

Kids center sebagai salah` satau jalur pendidikan nonformal bagi anak - anak, secara khusus oleh diatur keberadaannya oleh pemerintah. Pendidikan anak usia dini masuk dalam jenis pendidikan non formal. Pendidikan non formal diselenggarakan bagi masyarakat yang memerlukan layanan yang berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat.pendidikan non formal berfungsi mengembangkan potensi peserta didik dengan penekanan pada penguasaan ketrampilan dan pengetahuan fungsional serta pengembangan sikap kepribadian profesional. Hal ni diatur dalam UU RI No. 20 th. 2003.

Tentang sarana dan prasarana pendidikan anak usia dini jalurv nonformal juga diatur dalam RPP RI, PS:29 yaitu kb, tpa dan bentuk lain yang sederajat harus memiliki sarana dab prasarana yang diperlukan dalam proses pembelajaran sesuai dengan pertumbuhan, kebutuhan dan perkembangan fisik anak. Sarana dan prasarana yang dimiliki sekurang – kurangnya harus memiliki alat bermain yang tersedia di lingkungan sekitar dan memenuhi persyaratan standart pelayanan minimal yang disesuaikan dengan standart nasional pendidikan.

2.1.5 Perkembangan Dan Kemampuan Anak

Perkembangna anak kerat kaitannya dengan kemampuan anak. Pembagian perkembangan pada anak dan massa – masaa perkembangan adalah suatu cara untuk memahami dalam mempelajari perkembangan anak pada setiap fase / usia perkembangannya. Tujuan dari mempelajari dan memhami perkembangan dan kemampuan anak adalah untuk menetukan hubungan ruang dan kebutuhan ruang, menentukan jenis ruang dan elemen bermain serta menentukan ruang luar. (Bambang H. 1998 mengutip Jean Piaget. 1987;L kohiber;CH.Buhler 1976;harvey A,Tiker,1975)

(gambar 2.2 anak – anak sedang membuat kerajinan gerabah)

Sumber : www.wikipedia .com

Perkembang anak menurut jean piaget (mental – cognitif)	**Perkembangan anak menurut L. Kohiberg (mental – cognitif)**	**Perkembangan anak menurut Ch. Buhler (fase biologis)**	**Periode perkembangan diktatis menurut harvey A. Tilker**
(0-2 tahun) tahap berpikir motoris dengan panca indra		(0-1 tahun) fase 1	
Anak mulai bergaul dengan lingkungan luarn dengan memakai panca indranya.		Fase gerak laku dunia luar	
(2-4tahun) pra opoprasional/prakonspsi / prakonsepsi / pra sekolah.	Tahap non – konvensional.	(1-4 tahun) fase II	Fase anak – anak awal (2-6 tahun) pra-sekolah.
• Mulai belajar berbicara • Meniru perkataan orang dewasa.	• Anak belum dapat membedakan antar subjek dan objek • Lingkungan harus menyesuaikan dengan kebutuhan pada pola subjek.	• Makin luasnya hubungan anak dengan benda – benda disekelilingnya .	• Anak mulai belajar dasar – dasar perilaku sosial. • Menjelajahi lingkunga denga rasa ingin tahu • Mencoba hal – hal baru.

Perkembang anak menurut jean piaget (mental – cognitif)	**Perkembangan anak menurut L. Kohiberg (mental – cognitif)**	**Perkembangan anak menurut Ch. Buhler (fase biologis)**	**Periode perkembangan diktatis menurut harvey A. Tilker**
(4-6/7 tahun) tahap pra – operasioanl berpikir intiitif	Tahap konvensional	(4 – 8 tahun) fase III	Fase kelas rendah sekolah dasar (6/7 – 9/10 tahun)
• Memakai kata – kata dalam berpikir • Berusaha menempatkan diri dengan lingkungannya • Mampu membedakan dan menghubungkan berbagai kategori dan berhitung sederhana.	• Tahap penyesuain dengan lingkungan, dimana memasuki kehidupan kelompok • Mengalami relasi denga dunia luar.	• Fase hubungan pribadi dengan lingkungan sosial • Kesadaran akan tugas, kerja, dan prestasi.	• Tunduk pada peraturan tradisional • Kurang memahami laitan nilai dengan prestasi
(6/7 – 11/12 tahun) tahap operasioanl konkret	Tahap post – konvensioanal	(8 – 13 tahun) fase IV	Fase kelas tinggi sekolah dasar (9/10 – 12/13 tahun)
• Mampu mengatur dan menghubungkan berbagai pengalaman dalam suatu kesimpulan • Memahami pembagian ruang, waktu, membuat kategori, menilai, mengerti	• Periode yang menuju relasi yang seimban antara manusia dan lingkungan sekitar • Anak mengerti perspektif sosial, keperluan sosial, berindividu • Anak mengerti	• Memuncaknya miat terhadap dunia obyektif • Kesadaran dirinya sebagai pribadi yang berbeda.	• Tertarik dengan kehidupan praktis sehari – hari • Lebih realistis, ingin tahu, ingin belajar • Suka berkrlompok saat bermain dan membuat peraturan sendiri dan yerjadi

hukum sebab – akibat.	prinsip etis universal.		penyesuain denga kelompoknya • Sudah memahami nilai dan presentasi.

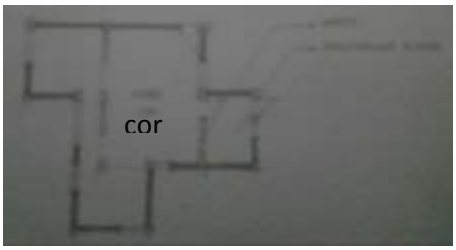
Tabel : 2.1 perkembangan anak

Sumber : Bambang H.1998

2.1.6 Ruang Kelas

2.1.6.1 Pendekatan Bentuk

Ruang kelas merupakan tempat / sarana mengajar, dengan metode pendidikan terbuka, maka aktifitas didalam ruangan dengan interaksi yang lebih baik, antara guru dan anak, juga antara anak itu sendiri. Sehingga ruang kelas perlu mempunyai sifat fleksibel alam bergerak, maupun kefleksibelan dalam mengkombinasikan dengan metode belajar ytraditional.

- Maka bentuk ruang dapat diselesaikan dengan ruang core sebagai tempat belajar saat duru menerangkan sedangkan penambahan – penambahan ruang disekelilingnya dapat dijadikan tempat belajar kelompok.
- 

gambar 2.3 fleksibilitas ruang

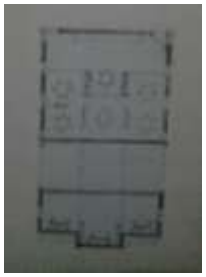
Suber : bambang H,1998

- Ruang dengan bentuk monalit, namun di dalamnya dapat menggunakan partisi – partisi atau elemen pekengkap belajar seperti lemari roda sebagai pembatas ruang pada saat kegiatan kelompok.

Gambar 2.4 denah monolit

Sumber : Bambang H,1998

- Perbedaan lantai dan perbedaan partisi dalam elemen pelengkap ruang. (Bambang H.1998)



Gambar 2.5 denah / potongan monolit

Sumber : bambang H,1998

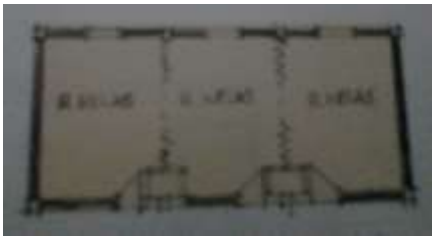
2.1.6.2 Pendekatan Hubungan Ruang

Hubungan ruang – runag kelas dengan fleksibilitas ruang dapat dilakukan :

- Innovasi ruang – ruang kelas tradisional dengan menggantikan dinding sebagai partisi tertentu dengan partisi tak tentu, seperti partisi lipat dan lemari roda dsb. Sehingga pada saat tertentu partisi dapat dibuka sehingga dapat terbentuk ruang kelas yang memanjang.

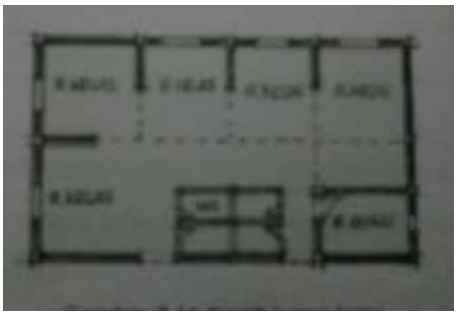
Gambar 2.6 denah ruang tradisional

Sumber : bambang H, 1998



Gambar 2.7 inovasi denah ruang

Sumber : bambang H, 1998



Gambar 2.8 denah ruang kelas terbuka
Sumber Bambang H,1998

2.1.6.3 Hubungan Ruang Kelas dengan Ruang Lainnya

- Hubungan ruang kelas dengan ruang istirahat / menyendiri dan ruang membaca / perpustakaan.

Di samping ruang kelas sebagai sarana belajar bersama – sama dalam kelompok besar atau kecil / individu, anak – anak juga membutuhkan wadah lain untuk aktivitasnya seperti menyendiri atau membaca, meliat – lihat gambar yang dilakukan secara spontan dan inisiatif sendiri. Kebutuhan ruang dan hubungan ruang aktivitas ini dengn ruang kelas membutuhkan pendekatan yang berbeda pada fase – fase anak.

Pada Fase I:

- Anak belum mengenali subjek dan objek (belum mencapai kegiatan yang dilakukan sendiri secara sadar)
- Jika ditinjau dari sisi kognitif maka anak pada fase I belum memahami membaca sendiri kecuali seperti sarana corat coret.

Pada Fase II :

- Anak sudah memasuki tahapan menyendiri sehinnga anak membutuhkan ruang istirahat dimana anak dimungkinkan untuk dapat menyendiri, ruang istirahat ini dapat berupa ruangan yang terpisah dari ruang kelas namun hubungan kelasnya berdekatan dengan ruang kelas.
- Anak sudah mencapai tahapan mandiri. Aktivitas membaca mandiri perlu dikondisikan secara spontan, wajar, menarik sehinnga ruang aktivitas membaca mandiri perlu diletakkan berdekatan dengan ruang kelas

sehingga(sering dilewati) dengan pengaturan perabot dalam ruang yang leluasa atau diletakkan menyatu dengan ruang kelasnya.

Pada Fase III

Merupakan perkembangan akumulatif dari fase perkembangan sebelumnya dimana anak pada masa ini memiliki kesadaran realistis lebih dewasa, jangkauan aktivitas lebih jauh dan sudah dikondisikan belajar mandiri / inisiatif sendiri sehingga :

- Ruang istirahat dapat terpisah dengan ruang kelas
- Ruang membaca / perpustakaan dapat terpisah dengan ruang kelas dan tidak berdekatan.

❖ Hubungan ruang kelas dengan ruang luar dapat dibagi menjadi :

  ❖ Ruang luar yang aktif dapat mengganggu kontrol visual maupun akustik, sehingga ruang kelas perlu mempunyai hubungan ruang yang bersifat enclosure dengan ruang luar yang aktif.

  ❖ Ruang luar pasif dapat memberiakan suasana yang rekreatif, namun tetap da[pat mempengaruhi kesan visual, sehingga perlu mempertimbangkan : ruang luar yang pasif secara privat, yaitu tuang luar yang hanya digunakan untuk kepentingan subjek didalam kelas, seperti ruang bermain pasif, maka ruang ini dapoat ditarik ke dalam ruangan dengan dinding yang transparan dngan kontrol visual seperti korden. Pada ruang luar secara publik, maka perlu dilakukan kontrol visual dengan sifat buakaan yang semi *enclosure*.

❖ Hubunga ruang kelas dengan sirkulasi, pada perancangan ruang kelas fase I / pra sekolah, maka perlu mengesankan kebebasan dengan pemakain elemen transparan, bukaan dan fleksibilitas. Namun pada fase II/III dapat menggunakan sifat enclosure - .(Bambang H,1998. Seminar arsitektur)

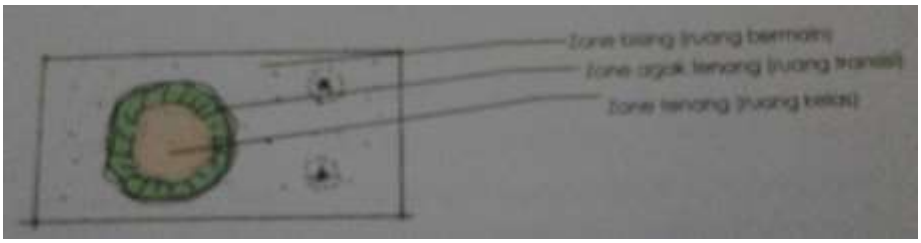
2.1.6. 4 Pendekatan persyaratan teknis kelas

Faktor – faktor tenis dapat mempengaruhi kenyamanaan dan aktifitas didalam belajar – mengajar, baik secara konsentrasi maupun perhatian, perasaan, ingatan, pengamatan, insight maupun tanggapan. Adapun faktor – faktor persyaratan teknis adalah berikut :

Kejelasan suara dapat membantu anak untuk mempunyai perhatian yang terpusat, sedangkan kebisingan dapat meyebabkan perhatian anak terpencar, tidak terkontrol dan pada akhirnya dapat ramai sendiri (didalam kelas).

1. Ditinjau dari sumber kebisingan, maka kebisingan ruang kelas dapat dibagi menjadi 2 yaitu :
   - Kebisingan dari luar bangunan

     Kebisingan ini ditimbulakan oleh anak – anak yang bermain. Penyelesaian kebisingan daft bangunan dapat dilakukan denga cara :
     - Dengan pengaturan hubungan runag yang mempertimbangkan degradasi kebisingan.



Gambar 2.9 degradsi kebisingan

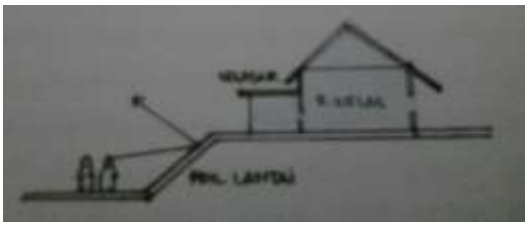
Sumber : bambang H,1998

- Dengan menempatkan elemen – elemen penghalang seperti pohon pagar dan split lantai

Gambar 2.10 kontrol akustuk dengan pohn sebagai penghalang

Sumber : Bambang H,1998

- Dengan pemakain pengontrol akustik di dalam ruangan, nbahan – bahan lunak seperti karpet



Gambar 2.11 kontrol akustik peil lantai ditinggikan – selasar

Sumber : Bambang H,1998

- Kebisingan dari dalam kelas sendiri

  Meode belajar dengan pendidikan terbuak, dapat menyebabkan kebisingan yang muncil dari dalam kelas sendiri yang terakumulasi dari berbagai kelompok anak yang sedang berinteraksi dan berdiskusi didalam kelas.

  Penyelesaian kebisingan ini dilakukan dengan cara : pemakaian elemen – elemen pengontrol akustik, bahan – bahan lunak, juga partisi dengan bahan kontrol akustik antara anak satu dengan anak yang lainnya.

2. Kontrol visual

   Kontrol visual berkaitan dengan penerangan dan pencahayaan, di mana anak – anak membutuhkan penerangan yang cukup aktifitasnya, namun juga kontrol visual terhadap aktivitas lain di dalam ruang yang dapat membut perhatian terpencar, sehingga masalah ini di atasi dengan penggunaan partisi sebagai pengendali visual disamping memperkuat identitas ruang.

3. Pengkondisian udara

   Pengkondisian udara mempengaruhi masalah anak dalam belajar, yang berhubungan dengan suhu ruangan dan udara segar. Penyelesain pengkondisian udara yang nyaman dapat dilakukan dengan cross ventilation, palfond yang tinggi ruang transisi atap, juaga alat bantu seperti kipas angin.

Pertimbangan peengkondiian udara dengan ac tidak membuat anak adaptif terhadap lingkungan, mengingat aktifitas anak tidak dilakukan di dalam ruangan tetapi juga diluar bangunan. (Bambang H,1998.)

2.1.7. Taman Bermain

- Pendekatan Jenis Ruang dan Elemen Taman Bermain

Taman bermain merupakan ruang luar dari sekolah, adalah satru kesatuan yang terpadu ditinjau tidak sekedar keterpaduan sebagai lanskapnya, namu juga fungsinya sebagai sarana utama yang edukatif di samping bangunan dalam perancangan sekolah anak.

Sebagai ruang luar, taman bermain menampung berbagai aktifitas kreatif dan edukatif yang ada sesuai tahapan perkembangan kemampuan anak.dengan berbagai pertimbangan akan karakteristik (pasif – aktif), terpusat tersebar, kelompok – kelompok kecil atau kelompok besar dsb) dan kebutuhan ruang. Aktifitas yang berhubungan dengan tingkat perkembangan mental – cognitif anak mempunyai persyaratan dan elemen ruang tertentu, sehingga ruang luar yang ada perlu diuraikan berdasarkan jenis ruang yang mewadahi aktifitas sesuai tahapan perkembangan anak.

Kompilasi aktivitas rekreatif dengan fase perkembangan anak

	Fase anak I (2 – 4/5 tahun)	**Fase II (5 – 8/9 tahun)**	**Fase III (8/9 – 12) tahun**
Jenis Aktifitas Anak	**Bentuk aktifitas**		
Aktifitas gerak	Luncuran, dengan ketinggian yang disesuaikan, jungkit dan ayuanan	Luncur , jungkit, ayunan, lompat tali, petak umpet, egrang, bentik dengan alat yang aman	Lari – lari , petak umpet, egrang, dan bentik.

Aktifitas sosial	Bermain pura – pura / peranan	Bermain dakon, kelereng, bekelan	Permainan kelompok, dakon,kelereng
Aktifitas ritme dan musik	Mendengar musik traditsional, melihat tarian	Latian ndalang dan nyinden, serta menari tradisional	Ndalang,nyinden,memainkan alat musik tradisioanal, menari tradisional
Aktifitas ketrampilan	Mencorat – coret	Melipat, membuat kerajian gerabah dengan model yang sederhana	Membuat kerajinan gerabah yang sudah terkonsep dengan baik
Aktifitas mental	Mendengarkan cerita rakyat	Membaca, mendengarkan cerita rakyat	Membaca, menulis cerita, mendengarkan cerita rakyat
Aktifitas istirahat	Tidur, duduk santai	Tidur duduk santai	Tidur ,duuk santai

Tabel 2.2 kompilasi aktifitas rekreatif dengan fase perkembangan anak
Sumber : bambang H.1998

2.1.8 Jenis Kids Center

Pada Kids Center tidak ada kriteria – kriteria khusus tetapi dapat ditinjaui berdasarkan satuan pendidikan menurut UU No.20 th 2003 satuan pendidikan non formal yaitu :

- Pendidikan non formal adalah pendidikan yang diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan yang berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan atau pelengkap pendidikan formal dalamrangka mendukung pendidikan spanjang hayat. Pendidikan non formal mengembangkan potensi peserta didik dengan penekanan pada

penguasaan pengetahuan dan ketrampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian. Satuan pendidikan non formal terdiri atas lembaga kursus, lembagai pelatihan, kelompok belajar, pusat kegiatan belajar masyarakat, serta satuan pendidikan yang sejenis.

- Pendidikan formal adalah diselenggarakan oleh pemerintah sebagai pendidikan wajib, jalur pendidikan formal berbentuk, taman kanak – kanak (TK), sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA), sampai perguruan tinggi (PT), serta pendidikan sejajar yang lainnya.
- Pendidikan informal yaitu kegiatan pendidikan yang dilakukan oleh keluarga lingkungan yang berbentuk kegiatan belajar secara mandiri.

Adapun jenis pendidikan usia dini yang diterpkan pada java tradisional kids center yang akan direncanakan dan dirancang yaitu berjenis pendidikan nonformal yang memiliki satuan kegiatan kelompok bermain (KB), dan taman penitipan anak (TPA), serta fasilitas pendidikan yang setara dengan sekolah dasar dan dikelola oleh lembaga swasta. Karena di semarang belum adanya fasilitas pendidikan usia dini yang menyatu dalam satu wilayah, mengajarkan berbagai kebudayaan jawa tengah dan berbagai permainan tempo dulu, serta fasilitas yang ada kurang memenuhi tuntutan kegiatan yang ada di dalamnya.

2.2 Pengertian Java Traditional Kids Center (tradisional Jawa)

2.2.1 Pengertian Kebudayaan Jawa

Kebudayaan jawa merupakan budaya yang penuh dengan simbol, lambang atau simbol ini dapat berupa seloka, pepatah, candra sengkala, maupun kisah atau dongeng. Simbol ini berfungsi sebagai media atau perantara budaya manusia terhadap hasil tingkah laku atau hasil kreasi manusia seperti bahasa, benda, warna, suara, tindakan atau perbuatan. (Budiono Herusatoto. 2008: 1370).

gambar 2.12 aneka kebudayaan jawa

Sumber : www.wikipedia.com

2.2.2 Pengertian Anak

- Anak adalah lawan dari orang tua : orang dewasa adalah anak dar orang tua mereka, meskipun mereka telah dewasa. (wikipedia indonesia)
- Anak kecil adalah manusia muda. Tergantung dari penggunaan dia dapat berarti seorang yang belum dewasa, atau seorang yang belum mencapai piberti atau remaja.
- Anak adalah gambaran awal dari manusia sebagai manusia, tempat kebaikan dan keburukan tertentu lamabat laun namun jelas berkembang dan mewujudkan dirinya (mengutip hurlock, 1995)
- Anak merupakan masang terpanjang dalam rentang kehidupan, saat dimana individu relatif tidak berdaya dan tergantung pada orang lain, yang dimulai dalam masa bayi yang penuh ketergantungan yakni kira – kira akhir usia 2 tahun sampai anak matang secara seksual, yakni umur 12 tahun untuk anak perempuan dan 13 tahun untuk anak laki – laki (Ratul, 2001 mengutip hurlock,1993)

(gambar 2.13 gambar anak – anak)

Sumber : www.wikipedia.com

2.2.3 Pengertian Pusat / Center

- Pusat adalah tempat dimana orang akan melakukan sesuatu yang khusus (oxford learners pocket dictionary , oxford university press, 1995)
- Pusat adalah suatu tempat dimana terjadi kegiatan sejenis dalam suatu wadah, merupakan konsentrasi suatu kegiatan sejenis pada suatu tempat (purwadaminta 1998)
- Pusat adalah pokok pangkal atau yang menjadi pimpinan berbagai urusan atau hal (kamus besar bahasa indonesia, balai pustaka , 1999)

2.2.4 Pengertian Java Traditional Kids Center

Dari berbagai pengrtian diatas dapat disimpulkan bahwa Java Traditional Kids Center yaitu pusat kegitan anak yang mengajarkan tentang budaya jawa dari berbagai segi yaitu sejarah, permainan alat musik, ketrampilan, menyanyi atau nyinden, ndalang serta berbagai jenis kegiatan yang berhubungan dengan budaya jawa. Tapi disini tidak hanya mengajarkan tentang budaya jawa, tapi juga ada aktivitas olah raga didalamnya agar tidak terkesan monoton dan membuat anak tidak bosan.

2.14 gambar anak – anak bermain

Sumber : www.wikipedia.com

2.2.5 Fungsi Java Traditional Kids Center

- Sebagai pusat wadah aktifitas anak yang fasilitas dan representatif yang berorientasi pendidikan, sosial dan interaktif, serta memperkenalkan dan mengajarkan kebudayan jawa tengah pada anak – anak di kota semarang.
- Memberikan pelayanan jasa pengasuhan dan perawatan, serta pendidikan anak usia dini , termasuk didalamnya pembinaan kecerdasan intelektual, mental, sosial, emosional, pengembangan kreatifitas dan kepribadian, serta pendalaman minat dan bakat, dengan pendekatan personal terhadap karakter tiap – tiap anak.
- Mengembangkan potensi anak sebagai individu dengan karakter dan keunikannnya masing – masing, melalui pendalaman bakat dan minat anak.
- Menunjang proses tumbuh kembang anak dengan menyidiakan fasilitas untuk berbagai aktifitas ekstra sekolah demi tercapai optimalnya kualitas anak baik secara akademis, mental, dan fisik.

2.2.6 Pelaku Kegitan

Pelaku kegiatan dalam Java Traditional Kids Center yaitu

- Peserta progam, dalah anak usia 2 – 12 tahun peserta kegiatan belajar, bermain dan berlatif pada java traditioanl kids center
- Pembimbing, orang yang berkewajiban mendidik, mengajar, dan melatih pesert progam.
- Pengunjung / pengantar, adalah orang dewasa yang mengantar atau sekedar menemani peserta progam.
- Pengelola, adalah sebuah badan usaha swasta yang mengatur, mengelola, dan melancarkan jalannya aktifitas yang ada dalam perusahaan.
- Servis dalah sekelompok orang yang bertugas merawat seluruh fisik bangunan.
-

2.2.7Kelompok Kegiatan pada Java Traditional Kids Center

KELOMPOK KEGIATAN	JENIS KEGITAN	PROGAM FASILITAS
1. Kegiatan Utama		
Permainan Indoor	- Permainan Tradisional yang dimainkan di dalam ruangan : a. Dakon b. Dam – daman c. Catur d. Monopoli e. Bekelan f. Dakon g. Singkongan h. Hoki tangan - Permainan di dalam ruangan yang berbentuk digital : a. Dolanan ketapel b. Pump tarian jawa c. Dolanan mobil – mobilan jeruk	Anak – anak dan Dewasa Anak – anak dan Dewasa
Permainan Outdoor	- Gangsingan - Layang – layang - Gamelan - Kendang - Ketapel - Gobak sodor - Egrang - Gendrik - Jongkokan - Setinan	Anak – anak dan dewasa Anak – anak dan dewasa
Kelompok kegiatan reguler	- Panggonan masak – masakan - Kerajinan mewarnai batik - Ndalang dan nyinden - Gamelan	Anak – anak

Sanggar seni dan kreativitas	• Seni tari
	  • Belajar menari tarian khas jawa tengah
	  • Mendengarkan penjelasan pembimbing
	  • Beristirahat
		Sanggar tari
		(4 – 12 tahun)

	• seni musik dan vokal
	  • bermain musik tradisional
	  • nyinden
	  • mendengarkan penjelasan pembimbing
	  • beristirahat
		Sanggar musik
		(4 – 12 tahun)

	• seni rupa
	  • membuat kerajinan gerabah
	  • membuat kerajinan dari kertas
	  • membuat kerajinan dari daun – daunan
		Sanggar seni
		(4 – 12 tahun)

	❖ seni lukis
	  • melukis
	  • belajar melukis batik
		Sanggar lukis
		(4 – 12 tahun)

	• seni peran
	  • ndalang
	  • memainkan wayang orang
		Sanggar teater (4 – 12 tahun)

KELOMPOK KEGIATAN	JENIS KEGIATAN	PROGAM FASIITAS
Klub Bermain	- main egrang - main kelereng - main bentik - maen lompat karet - maen dakonan - membuat kerajinan dari dedaunan dan erbagai macam kertas - dan berbagai macam permainan khas jawa	Tempat bermain yang cukup luas outdoor maupun indoor
2. KEGIATAN PELENGKAP		
Kegiatan Komersil	- makan, minum, bersosialisasi - duduk – duduk, beristirahat - menunggu anak	Cafetaria
	- melihat lihat barang display dan hasil karya anak – anak - proses transaksi	Show Room
3. KEGIATAN PENUNJANG		
Perpustakaan	- Sebagai area belajar dan bermain komputer - Membaca - Mendengarkan cerita - Menonton film	

Kegiatan insidentil (pertunjukan)	- pertunjukan tari jawa - nyinden - ndalang - wayang orang	Mini hall
Diorama	- menonton video tentang tarian jawa - menonton video tentang wayang kulit - menonton video tentang permainan tradisional anak	
4. KEGIATAN PENGELOLA		
Kegiatan pengelola	- Mengatur, mengelola, dan melancarkan jalannya aktivitas perusahaan - Menerima tamu	Lobby kantor Ruang pimpinan Ruang karyawan
5. KEGIATAN SERVIS		
Kegiatan ibadah	- Beribadah, bedoa, sholat	Mushola
Lavatory	- Kegiatan lavatory	Lavatory
Kegiatan perawatan	- Pemasangan - Pembersihan, perawatan - Meintenence - Perbaikan - Kontrol - Kegiatan servis lainnya	Building service
Keamanan	- Pengawasan keamanan	Pos satpam
Area Parkir	- Parkir - Supir menunggu	Parkir pengunjung Parkir pengelola Tempat supir menunggu

Tabel 2.3 kegiatan Java Traditional Kids Center

Sumber : survey, 2014

2.3 Kajian Tentang Arsitektur Neo VernakularDan Citra Visual Bangunan

2.3.1 Kajian Arsitektur Neo Vernakular

A. Latar Belakang Arsitektur Neo Vernakular

Arsitektur Neo Vernakular adalah salah satu paham atau aliran yang berkembang pada era Post Modern yaitu aliran arsitektur yang muncul pada pertengahan tahun 1960-an, Post Modern lahir disebabkan pada era modern timbul protes dari para arsitek terhadap pola-pola yang berkesan monoton (bangunan berbentuk kotak-kotak). Oleh sebab itu, lahirlah aliran-aliran baru yaitu Post Modern.Ada 6 (enam) aliran yang muncul pada era Post Modern menurut Charles A. Jenckdiantaranya, historiscism, straight revivalism, ***neovernakular,*** contextualism, methapor dan post modern space. Dimana menurut (Budi A Sukada, 1988) dari semua aliran yang berkembang pada Era Post Modern ini memiliki 10 (sepuluh) ciri-ciri arsitektur sebagai berikut.

Mengandung unsur komunikatif yang bersikap lokal atau populer.

1. Membangkitkan kembali kenangan historik.
2. Berkonteks urban.
3. Menerapkan kembali teknik ornamentasi.
4. Bersifat representasional (mewakili seluruhnya).
5. Berwujud metaforik (dapat berarti bentuk lain).
6. Dihasilkan dari partisipasi.
7. Mencerminkan aspirasi umum.
8. Bersifat plural.
9. Bersifat ekletik.

Untuk dapat dikategorikan sebagai arsitektur post modern tidak harus memenuhi kesepuluh dari ciri-ciri diatas. Sebuah karya arsitektur yang memiliki enam atau tujuh dari ciri-ciri diatas sudah dapat dikategorikan ke dalam arsitektur post modern.

Charles Jenks seorang tokoh pencetus lahirnya post modern menyebutkan tiga alasan yang mendasari timbulnya era post modern, yaitu :

1) Kehidupan sudah berkembang dari dunia serba terbatas ke dunia tanpa batas, ini disebabkan oleh cepatnya komunikasi dan tingginya daya tiru manusia.
2) Canggihnya teknologi menghasilkan produk-produk yang bersifat pribadi.
3) Adanya kecenderungan untuk kembali kepada nilai-nilai tradisional atau daerah, sebuah kecenderungan manusia untuk menoleh ke belakang.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa arsitektur post modern dan aliran-alirannya merupakan arsitektur yang menggabungkan antara tradisional dengan non tradisinal, modern dengan setengah nonmodern, perpaduan yang lama dengan yang baru. Dalam *timeline*arsitektur modern, vernakular berada pada posisi arsitektur modern awal dan berkembang menjadi Neo Vernakular pada masa modern akhir setelah terjadi eklektisme dan kritikan-kritikan terhadap arsitektur modern.

Kriteria-kriteria yang mempengaruhi arsitektur Neo Vernakular adalah sebagai berikut :

1. Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, detail, struktur dan ornamen)
2. Tidak hanya elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen nonfisik yaitu budaya pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos dan lainnya menjadi konsep dan kriteria perancangan.
3. Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular melainkan karya baru (mengutamakan penampilan visualnya).

B. Pengertian Neo Vernakular

Kata *Neo* atau *New* berarti baru atau hal yang baru, sedangkan kata vernacular berasal dari kata *vernaculus* (bahasa latin) yang berarti asli. Maka arsitektur vernakular dapat diartikan sebagai arsitektur asli yang dibangun oleh masyarakat setempat.

Arsitektur Vernakular konteks dengan lingkungan sumberdaya setempat yang dibangun oleh masyarakat dengan menggunakan teknologi sederhana untuk memenuhi kebutuhan karakteristik yang mengakomodasi nilai ekonomi dan tatanan budaya masyarakat dari masyarakat tersebut. Dalam pengertian umum, arsitektur Vernacular merupakan istilah yang banyak digunakan untuk menunjuk arsitektur indigenous kesukaan, tribal, arsitektur kaum petani atau arsitektur tradisional.

Pengertian Arsitektur Vernakular sering disamakan dengan Arsitektur Tradisional. Joseph Prijotomo berpendapat bahwa secara konotatif tradisi dapat diartikan sebagai pewarisan atau penerusan norma-norma adat istiadat atau pewarisan budaya yang turun-temurun dari generasi ke generasi.

C. Arsitektur Neo-Vernakular

Arsitektur neo-vernakular, tidak hanya menerapkan elemen-elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern tapi juga elemen non fisik seperti budaya, pola pikir, kepercayaan, tata letak, religi dan lain-lain.

Bangunan adalah sebuah kebudayaan seni yang terdiri dalam pengulangan dari jumlah tipe-tipe yang terbatas dan dalam penyesuaiannya terhadap iklim lokal, material dan adat istiadat. (**Leon Krier, 1971**).

Arsitektur Neo-Vernakular merupakan suatu paham dari aliran Arsitektur Post-Modern yang lahir sebagai respon dan kritik atas modernisme yang mengutamakan nilai rasionalisme dan fungsionalisme yang dipengaruhi perkembangan teknologi industri. Arsitektur Neo-Vernakular merupakan arsitektur yang konsepnya pada prinsipnya mempertimbangkan kaidah-kaidah normative, kosmologis, peran serta budaya lokal dalam kehidupan masyarakat serta keselarasan antara bangunan, alam, dan lingkungan.

"*pada intinya arsitektur Neo-Vernakular merupakan perpaduan antara bangunan modern dengan bangunan bata pada abad 19*"

Batu-bata dalam kutipan diatas ditujukan pada pengertian elemen-elemen arsitektur lokal, baik budaya masyarakat maupun bahan-bahan material

lokal. Aliran Arsitektur NeoVernakular sangat mudah dikenal dan memiliki kelengkapan berikut ini : hampir selalu beratap bubungan, detrail terpotong, banyak keindahan dan menggunakan material bata-bata.

D. Ciri – Ciri Arsitektur Neo-Vernakular

Dari pernyataan Charles Jencks dalam *bukunya "language of Post-Modern Architecture (1990)"* maka dapat dipaparkan ciri-ciri Arsitektur Neo-Vernakular sebagai berikut.

a. Selalu menggunakan atap bumbungan.

   Atap bumbungan menutupi tingkat bagian tembok sampai hampir ke tanah sehingga lebih banyak atap yang diibaratkan sebagai elemen pelidung dan penyambut dari pada tembok yang digambarkan sebagai elemen pertahanan yang menyimbolkan permusuhan.

b. Batu bata (dalam hal ini merupakan elemen konstruksi lokal).

   Bangunan didominasi penggunaan batu bata abad 19 gaya Victorian yang merupakan budaya dari arsitektur barat.

c. Mengembalikan bentuk-bentuk tradisional yang ramah lingkungan dengan proporsi yang lebih vertikal.
d. Kesatuan antara interior yang terbuka melalui elemen yang modern dengan ruang terbuka di luar bangunan.
e. Warna-warna yang kuat dan kontras.

Dari ciri-ciri di atas dapat dilihat bahwa Arsitektur Neo-Vernakular tidak ditujukan pada arsitektur modern atau arsitektur tradisional tetapi lelbih pada keduanya. Hubungan antara kedua bentuk arsitektur diatas ditunjukkan dengan jelas dan tepat oleh Neo-Vernacular melalui trend akan rehabilitasi dan pemakaian kembali.

a) Pemakaian atap miring
b) Batu bata sebagai elemen lokal
c) Susunan masa yang indah.

Mendapatkan unsur-unsur baru dapat dicapai dengan pencampuran antara unsur setempat dengan teknologi modern, tapi masih mempertimbangkan unsur setempat, dengan ciri-ciri sebagai berikut.

a. Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, detail, struktur dan ornamen).
b. Tidak hanya elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen non-fisik yaitu budaya, pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos, religi dan lainnya menjadi konsep dan kriteria perancangan.
c. Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular melainkan karya baru (mangutamakan penampilan visualnya).

E. Prinsip – Prinsip Desain Arsitektur Neo-Vernakular

Adapun beberapa prinsip-prinsip desain arsitektur Neo-Vernakular secara terperinciadalah sebagai berikut.

a. Hubungan Langsung, merupakan pembangunan yang kreatif dan adaptif terhadap arsitektur setempat disesuaikan dengan nilai-nilai/fungsi dari bangunan sekarang.
b. Hubungan Abstrak, meliputi interprestasi ke dalam bentuk bangunan yang dapat dipakai melalui analisa tradisi budaya dan peninggalan arsitektur.
c. Hubungan Lansekap, mencerminkan dan menginterprestasikan lingkungan seperti kondisi fisik termasuk topografi dan iklim.
d. Hubungan Kontemporer, meliputi pemilihan penggunaan teknologi, bentuk ide yang relevan dengan program konsep arsitektur.
e. Hubungan Masa Depan, merupakan pertimbangan mengantisipasi kondisi yang akan datang.

F. Tinjauan Arsitektur Neo Vernakular

Tabel Perbandingan Arsitektur Ttradisional, Vernakular dan Neo Vernakular.

Perbandingan	***Tradisional***	***Vernakular***	***Neo Vernakular***
Ideologi	Terbentuk oleh tradisi yang diwariskan secara turun-temurun,berdasarkan kultur dan kondisi lokal.	Terbentuk oleh tradisi turun temurun tetapi terdapat pengaruh dari luar baik fisik maupun nonfisik, bentuk perkembangan arsitektur tradisional.	Penerapan elemen arsitektur yang sudah ada dan kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang modern.
Prinsip	Tertutup dari perubahan zaman, terpaut pada satu kultur kedaerahan, dan mempunyai peraturan dan norma-norma keagamaan yang kental	Berkembang setiap waktu untuk merefleksikan lingkungan, budaya dan sejarah dari daerah dimana arsitektur tersebut berada. Transformasi dari situasi kultur homogen ke situasi yang lebih heterogen.	Arsitektur yang bertujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh tradisi dan mengembang-kannya menjadi suatu langgam yang modern. Kelanjutan dari arsitektur vernakular
Ide Desain	Lebih mementingkan fasat atau bentuk, ornamen sebagai suatu keharusan.	Ornamen sebagai pelengkap, tidak meninggalkan nilai-nilai setempat tetapi dapat melayani aktifitas masyarakat didalam.	Bentuk desain lebih modern.

Sumber : Sonny Susanto, Joko Triyono, Yulianto Sumalyo

Tabel. Perbandingan Regionalisme dengan Neo Vernakular

Perbandingan	*Regionalisme*	*Neo Vernakular*
Pengertian	Region adalah daerah dan *Isme* adalah paham, jadi faham bersifat kedaerahan	Neo berarti baru, masa peralihan dan vernakular adalah *Native*/asli/bahasa setempat, jadi peralihan dari bentuk setempat
Ideologi	Menciptakan arsitektur yang kontekstual yang tanggap terhadap kondisi lokal dan senantiasa mengacu pada tradisi, warisan sejarah serta makna ruang dan tempat	Fokus kepada penerapan elemen arsitektur yang sudah ada dari hasil vernakular dan kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang modern.
Prinsip	Mengarah pada pemenuhan kepuasan dan ekspresi jati diri yang mengacu pada masa lalu, sekarang dan masa yang akan datang dan masih tergantung pada*vernakularisme*	Arsitektur yang bertujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh tradisi dan mengembangkannya menjadi suatu langgam yang modern dan kelanjutan dari arsitektur vernakular.
Konsep Desain	Masih cenderung hanya meniru bentuk fisik, ragam dan gaya-gaya tradisional yang sudah dimiliki oleh masyarakat setempat.	Bentuk desain lebih modern dan mencoba menampilkan karya baru.
Kriteria	Menggunakan bahan bangunan lokal deengan	Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim

	teknologi modern. Tanggap dalam mengatasi pada kondisi iklim setempat Mengacu pada tradisi, warisan sejarah serta makna ruang dan tempat. Mencari makna dan substansi cultural, bukan gaya/style sebagai produk akhir	setempat diuungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, detail, struktur dan ornamen) Tidak elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen nonfisik yaitu budaya pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos, religius dan lainnya menjadi konsep dan kriteria perancangan. Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular melainkan karya baru (mengutamakan penampilaan visualnya)

Sumber : Aplikasi regionalism dan Neo Vernakular dalam desain bangunan. Agus Dharma dan Hasan Sadli

2.3.2 Kajian Citra Visual Bangunan

2.3.2.1 Batasan Citra Bangunan

Citra adalah gambaran atau rupa, gambaran yang dimiliki banyak orang tentang suatu, kesan, dan bayangn visual yang timbul oleh sebuah bahasa (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990).

Citra adalah image, kesan atau gambaran penghayatan yang menangkap arti bagi seseorang (Mangun Wijaya TB, Watu Citra, 1998).

2.3.2.2 Citra Sebagai Bahasa Komunikasi

Citra adalah bahasa bangunan (Ivan,2000 mengutip meunir, 1980) yang mengkomunikasikan jiwa bangunan yang bisa ditangkap oleh panca indra yang dimenifestasikan oleh visual bangunan. Oleh sebab itu citra lebih merujuk pada

kebudayaan daripada fungsi, tetapi lebih merujuk pada manfaat (mangunwijaya YB , Wasthu citra, 1998). Citra memberi komunikasi berdasarkan pengalaman bersama dan perasaan terhadap lingkungan. Citra bisa dilihat dari materi, bentuk maupun komposisi dan citra bisa dirasakan dan dinilai oleh panca indra.

2.3.2.3 Citra sebagai ekspresi

Citra sebagai bahasan pengungkapan guna sari sebuah bangunan maupun lingkungan, juga mengungkapkan budaya masing – masing tempat. Ekspresi tidak lebih dari suatu gaya yang dikaitkan kehidupan mewah dan kerohanian. Pilihan citra akan dipengaruhi oleh sikap dan perilaku engguna bangunan, yang berarti tidak selalu mengikuti fungsi (ivan, 2000 mengutip jules, 1985) dan ekspresi bangunan bisa dipakai sebagai pemahaman terhadap citra yang lebih konkrit melalaui pengenalan subyektif tentang ciri – ciri bangunan serta sistem bahasa yang diterapkan.

2.3.2.4 Citra Sebagai Karakter Atau Ciri

Peran citra sebagai pengungkapan guna dari sebuah bangunan membawa konsekuensi bahwa cutra juga ciri atau karakter bangunan. Suatau macam bangunan mempunyai ungkapan – ungkapan yang merupakan citra yang melambungkan fungsi bangunan itu dalam masyarakat. Pemikiran itu mengelompokan bangunan – bangunan kedlam kategori – kategori fungsi dalam masyarakat dan mempunyai konteks dalam masyarakat tersebut.

2.3.2.5 Citra Sebagai Simbol

Citra mewakili suatu gagasan kolektif atau perangkat gagasan. Hal itu ditekankan pada arsitektur sebuah bangunan, kontrol, fasilitator dan simbol. Simbolisasi suatu bangunan didukung oleh citra yang ltelah memperoleh makna sepanjang masa dan citra itui spesifik pada organisasi dan bentuk bangunan khusus (Ivan 2000, mengutip jules, 1985) dan ini merupakan yang membedakan manusia dengan makhluk yang lainnya. Hanya melalui simbol budaya arsitektur dapat menunjukan arti. Simbol oleh charles jencks (1980) dikategorikan dalam tiga hal :

a. Indeks yaitu simbol yang menuntut pengertian seorang karena adanya

hubungan langsung antara penanda dan petanda terutama pada bentuk ekspresi. Orang mengenal indeks melalui proses kebiasaan penggunaan yang berulang pada fungsi tetap, sehingga waktu pembentukannya lama dan memerlukan pengamatan yang terus menerus. Indeks merupakan hal yang paling sederhana dari simbol, yaitu tanda yang paling harfiah menunjukan bentuk bangunan.

b. Icon yaitu simbol yang menuntut pengertian berdasarkan sifat – sifat khusus yang terkandung. Icon sering dikatakan sebagai simbol metafora atau kiasan. Kemiripan tersebut dapat dirasakan karena dapat menimbulkan bayangan yang abstrak.

c. Simbol yaitu simbolisasi yang menunjukan pada suata objek yang memberikan pengertian berdasarkan suatu aturan tertentu. Yang biasanya berupa hubungan dari ide yng menyebabkan suatu simbol dapat diiterpresentasikan dan mempunyai hubungan dengan objek yang bersangkutan.

2.3.2.6 Citra Visual Bangunan

- Penilain seseorang tidak hanya dilihat dari lingkungan fisik bangunan dan bereaksi terhadap yang dilihatnya, tetapi ingatan terhadap citra lingkungan dan bangunan mempengaruhi perilaku seseorang dengan sangat kuat.
- Sejumlah studi riset yang menarik menunjukan bahwa bangunan tidaklah diingat dengan cara – cara yang sering kita duga. Orang mengingat bangunan pertama dari segi makna kegunaan yang dimilikinya, bukan karakteristik arsitektural.
- Karya lynch dalam Image Of The City meyatakan citra suatu kota memiliki tiga komponen : suatu elemen – elemen yang jelas terhadap elemen – elemen yang menonjol, perhubungan ruang antara elemen – elemen tersebut, dan makna elemen tersebut dalam hubungannya dengan pengamat. Ucapan aldo van eyck : sebuah bangunan adalah sebuah kota yang kecil, sebuah kota adalah sebuah bangunan yang besar. (Bambang H, 2000).

2.4 Studi Kasus

2.4.1Taman Pintar Yogyakarta

Taman Pintar terletak di Jl.P.Senopati 1-3 Yogyakarta. Bangunan Taman Pintar ini dibangun di eks 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 2004, dilanjutkan dengan tahapan pembangunan Tahap I adalah Playground dan Gedung PAUD Barat serta PAUD Timur, yang diresmikan dalam Soft Opening I tanggal 20 Mei 2006 oleh Mendiknas, Bambang Soedibyo.

Gambar 2.15 Siteplan Taman Pintar

Sumber : survey, 2014

Pembangunan Tahap II adalah Gedung Oval lantai I dan II serta Gedung Kotak lantai I, yang diresmikan dalam Soft Opening II tanggal 9 Juni 2007 oleh Mendiknas, Bambang Soedibyo, bersama Menristek, Kusmayanto Kadiman,

serta dihadiri oleh Gubernur DIY, Sri Sultan Hamengku Buwono X. Pembangunan Tahap III adala

Gedung Kotak lantai II dan III, Tapak Presiden dan Gedung Memorabilia. Dengan selesainya tahapan pembangunan, Grand Opening Taman Pintar dilaksanakan pada tanggal 16 Desember 2008 yang diresmikan oleh Presiden RI, Susilo Bambang Yudhoyono.

Zonasi Taman Pintar Yogyakarta:

GEDUNG PAUD TIMUR	GEDUNG PAUD BARAT	GEDUNG MEMORABILIA	GEDUNG KOTAK DAN OVAL
Ruang Komputer Kids	Ruang Profesi	Sejarah Kesultanan Yogyakarta	Aquarium Air Tawar
Ruang Petualangan	Ruang Jati Diri/ Perpustakaan	Sejarah Tokoh Pendidikan Nasional	Pra-Sejarah
Ruang Pertunjukan	Ruang Budaya & Religi	Sejarah Presiden Republik Indonesia	Manusia Purba
Ruang Puzzle Balok	Ruang Sains & Teknologi		Dome Area
Ruang Konsultasi			Melihat Angkasa
			Melihat Bumi dan Pemantauan Bencana
			Teknologi Konstruksi, Mesin, Energi & Listrik
			Teknologi Komputer & Telekomunikasi
			Proses Pengolahan Hasil Bumi
			Jembatan Sains (Kimia, Biologi, Matematika & Fisika)
			Teknologi Populer (Robotic, Hologram & Mesin Fotocopy)
			Teknologi Modern

			(Automotif, Dirgantara & Tenaga Nuklir)
			Indonesiaku (Borobudur, Gamelan, Wayang, Perak, Batik & Sosrobahu), perpustakaan.

Tabel Zonasi Taman Pintar Yogyakarta

1. Kategori Gedung PAUD Barat

Menampilkan peralatan peraga dan permainan edukasi bagi anak-anak, khususnya anak usia Pra-TK sampai dengan TK.

Gambar 2.16: Denah Paud Barat *Gambar 2.17: Gedung Paud Barat*

Sumber : Hasil Surve 2013

2. Kategori Gedung PAUD Timur

Menampilkan peralatan peraga dan permainan edukasi bagi anak-anak, khususnya anak usia Pra-TK sampai dengan TK.

Gambar 2.17 : Gedung Paud Timur *Gambar 2.18 : Gedung Paud Timur*

Sumber : Survey, 2014

Gambar 2.6 : Aktifitas di Paud Timur *Gambar 2.7 : Aktifitas di Paud Timur*

Sumber : http://gudeg.net *Sumber : http://www.tamanpintar.com*

Gambar 2.19 Aktifitas Paud Timur *Gambar 2.20 Aktifitas Paud barat*

Sumber : Survey , 2014

Gambar2.21 : Gedung Oval-Kotak *Gambar 2.22 : Zona Aquarium Air Tawar*

Sumber : survey,2014

Menampilkan berbagai peralatan peraga berbasis edukasi sains yang dikemas menyenangkan dan dapat diperagakan. Dapat diakses oleh semua lapisan pengunjung.

Gambar 2.23 Zona Pra Sejarah
Sumber : survey

Gambar 2.24 Zona Manusia Purba
Sumber : survey , 2014

Gambar 2.25 Jalan Menuju Zona Luar Angkasa
Sumber : survey , 2014

Gambar 2.26 Zona Luar Angkasa
Sumber : survey , 2014

Gambar 2.27 Zona Otomatif
Sumber : survey , 2014

Gambar 2.28 Zona Nuklir
Sumber : survey , 2014

Gambar 2.29 Prasarana Zona Nuklir
Sumber : survey , 2014

Gambar 2.30 Zona Rumah Nusantara
Sumber : survey , 2014

Gambar 2.31 Zona Batik
Sumber : survey , 2014

Gambar 2.32 Zona gamelan
Sumber : survey , 2014

Gambar 2.33 Miniatur Kapal Pesiar
Sumber : survey , 2014

Gambar 2.34 Zona Sumber Mata Air
Sumber : survey , 2014

Gambar 2.35 Zona Konstruksi
Sumber : survey , 2014

Gambar 2.36 Peragaan Aliran Listrik
Sumber : survey , 2014

Gambar 2.37 Jembatan Sains
Sumber : survey , 2014

Gambar 2.38 Alat Berat
Sumber : survey , 2014

Gambar 2.39 Zona Telekomunikasi
Sumber : survey , 2014

Gambar 2.40 Zona Role Pembawa Acara TV
Sumber : survey , 2014

4. Kategori Gedung Memorabilia

Menampilkan peralatan peraga tentang pengetahuan sejarah Indonesia, seperti sejarah Kasultanan dan Paku Alaman Yogyakarta, Tokoh-tokoh Pendidikan, dan Tokoh-tokoh Presiden RI hingga saat ini.

Gambar 2.41: Gedung Memorabilia
Sumber : http://ninadamscorner.blogspot.com

5. Kategori Planetarium

Menampilkan peralatan peraga berbentuk pertunjukan film pengeta huan tentang antariksa dan tata surya.

Gambar 2.42: Gedung Planetarium

Sumber: Survey th 2013

Gambar 2.43: Lobby Gedung Planetarium

Sumber: http://jogja.tribunnews.com

Gambar 2.44: R. Pertunjukan Planetarium

Sumber: http://mutoha.blogspot.com

Gambar 2.45: Kursi Penonton

Sumber: http://mutoha.blogspot.com

Gambar 2.46: R. Pertunjukan

Sumber: http://mutoha.blogspot.com

Gambar 2.47: Pertunjukan Planetarium

Sumber: http://mutoha.blogspot.com

Fasilitas Pendukung

1. Food Court

Terdapat area penyedia makana yang terdapat di lantai dasar gedung oval-kotak

2. Ruang Audio Visual

Ruang ini disewakan untuk kegiatan meeting dengan kapasitas ruangan 30 kursi. Luas ruang adio visual 6x10 meter.

3. Exhibition Hall

Ruang ini disewakan untuk menyelenggarakan event-event dalam ruangan (indoor).Luas ruangan ruang ± 16x40 meter.

4. Playground

Sebagai ruang publik dan penyambutan bagi pengunjung Taman Pintar. Menyediakan berbagai peralatan peraga yang menyenangkan bagi anak dan keluarga. Dapat diakses secara cuma-Cuma (gratis). Fasilitas yang terdapat di playground antaralain:

Gambar 2.48: Gong Perdamaian
Sumber : http://www.flickr.com

Gambar 2.49: Tapak Presiden
Sumber : banggawisatalokal.blogspot.com

Gambar 2.50 : Air Menari
Sumber : Hasil Surve th 2013

Gambar 2.51 : Desaku Permai
Sumber : himura-strivetodream.

Gambar 2.52 : Pipa Bercerita
Sumber : http://foto.detik.com

Gambar 2.53 : Sistem Katrol
Sumber : Hasil Survey th 2014

2.4.2 KidZania Indonesia

KidZania Indonesia terletak di Pacific Place Mall Jakarta yang terletak di Sudirman Central Business District, Jakarta Selatan. **KidZania**adalah sebuah pusat rekreasi berkonsep edutainment yang unik bagi **anak-anak usia 2-16 tahun** serta orang tua nya. KidZania dibangun khusus menyerupai replika sebuah kota yang sesungguhnya, namun dalam ukuran anak-anak, lengkap dengan jalan raya, bangunan, ritel juga berbagai kendaran yang berjalan di sekeliling kota.

Di kota ini, anak-anak memainkan peran orang dewasa sambil mempelajari berbagai profesi. Misalnya, menjadi seorang dokter, pilot, pekerja konstruksi, detektif swasta, arkeolog, pembalap F1 dan lebih puluhan jenis profesi dan pekerjaan orang dewasa lainnya. Di KidZania terdapat bangunan-bangunan yang umumnya terdapat di sebuah kota, seperti Rumah Sakit, Supermarket, Salon, Teater, Kawasan Industri, dan banyak lagi.

Tujuan dari KidZania ini adalah memupuk minat anak pada profesi yang digemarinya, dan member pengalaman anak pada dunia kerja. Orang dewasa tidak boleh masuk establishment atau berpartisipasi dalam kegiatan. Namun, orang dewasa didorong untuk menjadi bagian dari penonton di Teater dan Stasiun TV.

KidZania dibagi menjadi tiga area utama, yaitu:

1. Airport, area ini di desain menyerupai airport yang mengantarkan anak-anak ke KidZania, area ini merupakan ruang transaksi pembelian tiket.
2. Pusat Kota yang penuh dengan berbagai macam aktifitas. Di sini terdapat berbagai macam permainan peran (role play) yang umumnya ada di kota, seperti kantor polisi, salon, rimah sakit, kantor pemerintahan, dll
3. Pinggiran Kota, lokasi perindustrian yang di penuhi berbagai jenis pabrik. Aktifitas role play disini berhubungan dengan bidang industry.

Gambar 2.54: Denah Lantai Dasar
Sumber : Surve, 2014

Gambar 2.55: Denah Lantai Atas
Sumber : Surve 2014

Zonasi di KidZania dibagi menjadi:

2.4.2.1 Fasilitas Utama

Fasilitas utama di KidZania disebut dengan Tour Kota. Tour Kota berupa replika bangunan-bangunan industri, pusat pelayanan, dll, sebagai wadah anak bermain sambil belajar mencari pengalaman. Permainan yang disajikan di Tour Kota

merupakan permainan peran yang biasa disebut dengan *role play*. Tour Kota dibagi menjadi beberapa kategori, antaralain:

a. Layanan

1. Kantor Polisi dan penjara

Disini anak-anak berperan sebagai petugas dan polisi yang akan mencari cara untuk menangkap penjahat yang kabur dari penjara dengan bantuan peralatan-peralatan yang didesain canggih menyerupai perlengkapan polisi aslinya. Anak-anak yang berperan menjadi polisi pun diharuskan mengenakan seragam polisi anak yang sudah disiapkan.

Gambar2.56: R. Penjelasan

Gambar2.57: R.Kerja Polisi KidZania

Gambar 2.58: Penjara & Penjahat KidZania
Sumber : Surve th 2014

2. Pemadam Kebakaran

Disini anak-anak berperan menjadi petugas pemadam kebakaran dan akan dilatih cara memadamkan api, dan langkah-langkah mencegah terjadinya api di rumah serta hal yang harus dilakukan jika terjadi kebakaran.

Gambar 2.59: R. Profesi Pemadam Kebakaran
Sumber: Surve th 2014

Gambar 2.60: Persiapan Praktek
Sumber: Surve th 2014

Gambar 2.61: Praktek Pemadam Kebakaran
Sumber : Surve th 2014

3. Pembersih Sepatu

Anak-anak akan mendapatkan pengalaman menyemir sepatu dengan peralatan yang lengkap, sehingga anak-anak dapat belajar menyemir sepatunya sendiri.

Gambar2.62: Peralatan Menyemir Sepatu
Sumber : Surve th 2013

4. Infastruktur

Disini, anak-anak akan menjadi peran seorang teknisi pipa gas, anak-anak akan dilatih menyambungkan pipa gas dan menginspeksi kondisi pipa gas bawah tanah di area KidZania.

5. Pusat Chiropractic

Orang yang bekerja di bidang Chiropratic disebut Chiropractor. Chiropractor merupakan sebuah profesi terapis tulang belakang. DI Chiropratic Center anak-anak diberi penjelasan tentang seluk beluk tulang belakang, cara pencegahan dan dilatih menjadi chiropractor.

Gambar 2.63: Chiropratic Center
Sumber : Surve th 2014

Gambar 2.64: Aktivitas di Chiropratic Center
Sumber Surve th 2014

6. Rumah Sakit

Dipaviliun Hospital anak-anak dapat mempelajari bagaimana menjadi seorang yang berprofesi menjadi dokter bedah, perawat dan paramedic.

Gambar 2.65: Rumah Sakit KidZania
Sumber: Surve th 2014

Gambar 2.66: Ruang Periksa Mata
Sumber: Surve th 2014

Gambar 2.67: R. Penerima Rumah Sakit
Sumber: Surve th 2014

Gambar 2.68: Aktivitas Rumah Sakit
Sumber: Surve th 2014

7. Dokter Gigi

Anak-anak bisa belajar bagaimana menjaga kesehatan dan kebersihan gigi. Dan belajar menjadi pdokter gigi.

Gambar 2.69: R. Dokter Gigi
Sumber : Surve th 2014

Gambar 2.70: Peran sebagai Dentist
Sumber : Surve th 2014

8. Ruang Perawatan Bayi

Anak-anak dapat beraktifitas layaknya seorang suster yang merawat bayi.

Gambar 2.71: R. Perawatan Bayi
Sumber : Surve th 2014

Gambar 2.72: Berlatih merawat bayi
Sumber: Surve th 2014

9. Bank

Di KidZania anak-anak akan menerima cek yang dapat diuangkan menjadi 50 KidZon (mata uang di KidZania). Setelah itu mereka bisa membuka rekening di bank dan mendapatkan kartu ATM.

Kartu ATM dapat dipergunakan untuk mengambil uang di mesin ATM yang tentu saja akan mengeluarkan mata uang KidZon. Selain itu anak-anak dapat berlatih menjadi pegawai bank.

Gambar 2.73: Bank KidZania
Sumber : Surve th 2014

Gambar 2.74: ATM KidZon
Sumber : Surve th 2014

10. Farmasi

Di sini anak-anak diberi pengalaman untukk meracik obat.

Gambar 2.75: R. Farmasi
Sumber : Surve 2014

Gambar 2.76: Peralatan
Sumber : Surve 2014

Gambar 2.77: Peralatan
Sumber : Surve 2014

Gambar 2.78: Praktek
Sumber : surve 2014

Gambar 2.79: Praktek
Sumber : Surve 2014

11. Pembersih Jendela

Anak-anak bisa mendapatkan gaji dengan cara membersihkan kaca-kaca di gedung. Caranya dengan menggunakan mesin untuk naik membersihkan kaca-kaca dan memakai peralatan keselamatan untuk mendukung kerja.

Gambar 2.80: Aktivitas Pembersih Jendela Gedung
Sumber: Surve 2014

12. Biro Penyidik

Di biro penyidik anak-anak diajarkan memecahkan masalah di KidZania.

Gambar 2.81: Aktivitas Biro Penyidik
Sumber: Surve 2014

13. Pengadilan

Paviliun Rumah Pengadilan menawarkan aktivitas pengadilan lengkapdengan simulasi pernyataan pembukaan, saksi-saksi, argumentasi, danadanya juri.

Gambar 2.82: Pengadilan
Sumber: Surve 2014

b. Tempat Tinggal

1. Konstruksi

Anak-anak akan bersenang-senang di establishment ini sambil melakukan sejumlah aktifitas yang umumnya dilakukan oleh seorang kontraktor bangunan.

Gambar 2.83 Zona Konstruksi
Sumber : Surve ,2014

2. Pengecatan Rumah

Di establishment ini, anak-anak bekerja sebagai petugas pengecat rumah dan melakukan aktifitas seperti: mengecat rumah, melakukan finishing dan waterproofing.

Gambar 2.84: Pengecatan Rumah
Sumber: Surve 2014

3. Ruang Keluarga Urbano

Salah satu dari tujuh paviliun yang terdiri dari ruang tamu berkarakter, adalah Karakter sebuah rumah. Temanya adalah ruang tamu untuk para balita yang menampilkan rasa senang, ruangan berwarna warni, tempat untuk membaca cerita anak-anak, kartun, dan pertunjukan boneka.

4. Ruang Bermain

Ruangan bermainan memberikan suasana seperti di suatu bar dimana terdapat permainan seperti catur, permainan bola, kartu dan para pengunjung dapat bermain bersama. Terdapat juga bar yang menyediakan minuman-minuman tanpa alkohol yang dapat dibeli dengan kidzos maupun rupiah.

5. Rumah Kaca

Merupakan salah satu dari 7 establishments yang menampilkan dengan jelas para karakter. Dengan bertema Victoria, menampilkan aktivitas untuk para anak-anak balita untuk menanam bunga dan menggunakan pasir/ pupuk mainan.

6. Hotel

Di area hotel ini menampilkan hotel yang sudah terbakar, untuk fasilitas anak-anak memadamkan api untuk yang bermain di tim pemadam kebakaran.

c. Budaya

1. Teater

Di paviliun ini anak-anak akan memainkan sebuah drama yang akan disutradarai oleh animator kami. Anak-anak memiliki 30 menit untuk berlatih, kemudian mereka akan memerankan peran mereka. Para orang tua disarankan untuk melihat penampilan anak-anka mereka disini. Aktifitas ini dapat membangun rasa percaya diri anak.

Gambar 2.85: Gedung Teater
Sumber: Surve 2014

2. Pusat Penelitian Air

Disini anak-anak akan diajak berpetualang ke dalam sebuah gua dan menemukan sumber air.

Gambar 2.86: Pusat Penelitian Air
Sumber : Surve 2014

3. Tempat Olahraga

Disini anak-anak bisa berolahraga, agar tubuh menjadi bugar dan sehat. Dan olahraga disini sungguh menyenangkan, anak-anak bisa menggerakkan seluruh tubuh, berkeringat dan tetap bersenang-senang.

Gambar 2.87: Pusat Olahraga
Sumber : Surve 2014

4. Sekolah Kuliner

Disini anak-anak bisa menciptakan makanan dengan bahan-bahan dan peralatan memasak yang sesungguhnya, dan melakukan berbagai macam aktifitas yang biasa dilakukan oleh seorang koki.

5. Sekolah Sulap

Di establishment ini, anak-anak akan belajar berbagai aktifitas sulap,menjadi asisten pesulap dan membantu para pesulap dalam melakukanpertunjukan sulap mereka.

6. Universitas Kumon KidZania

Metode Kumon yang diperkenalkan oleh seorang pendidik Jepang, **Toru Kumon** (di Osaka pada tahun 1958) merupakan sistem pendidikan matematika dan bahasa yang paling besar di dunia. Sampai pada bulan Maret 2007, lebih dari 4 juta anak belajar menggunakan metode Kumon melalui lebih dari 26.000 lembaga pendidikan Kumon di 45 negara.Disini, anak-anak bisa belajar matematika dan bahasa sekaligus bermain. Selesai belajar, anak-anak bisa foto dengan pakaian toga dan menerima sertifikat kelulusan dari **Universitas Kumon KidZania**.

7. City Clock

Terletak di depan Metropolitan Theater of KidZania dan ada Pertunjukan Tarian khas KidZania tiap jam nya.

8. Acting Academy

Akademi atau sekolah akting dirancang untuk dapat bekerja sama dengan Teater.Para pemain akan diterima dari sekolah akademi dan dibantu oleh personil teater. Dengan terlibatnya kerja sama dua paviliun dapat memberikan

kesempatan bagi anak-anak untuk belajar dalam proses produksi. Sekolah akting memberikan kesempatan belajar dalam audisi, tes akting, kostum dan make up serta di saat yang bersamaan dapat menyiapkan panggung teater untuk pelaksanaan pertunjukkan.

Gambar 2.88 pusat taeter (academy)
Sumber : Surve 2014

9. Pusat Pembelajaran Digital

Di sini anak-anak akan belajar bersama-sama menjadi seorang animator handal. Ketika sudah menghasilkan sebuah karya yang keren, hasil karya tersebut dapat dikirimkannya ke semua teman-teman melalui email.

10. Laboratorium

Di sini anak-anak akan belajar menjadi peneliti yang mempelajari bagaimana memanfaatkan bakteri untuk menjaga kesehatan manusia.

Gambar 2.89 Ruang Laboratorium
Sumber : surve 2014

11. Pusat Penelitian dan Pengembangan

Di sini anak-anak belajar proses tenaga panas diubah menjadi tenaga gerak seperti yang terjadi di kipas angin.

12. Trek Balap

Di paviliun ini anak-anak bisa merasakan pengalaman menjadi seorang pembalap mobil yang sedang berlatih di sirkuit balap mobil. Aktifitas ini dapat menstimulasi refleks dan keterampilan koordinasi, selain juga mengajarkan anak untuk mempelajari peraturan keselamatan dan pentingnya menggunakan perlengkapan pengaman selama balapan berlangsung.

Gambar 2.90 Trek Balap
Sumber : surve 2014

13. Panjat Gedung

Di sini anak-anak belajar memanjat gedung dengan ketinggian 8.2 meter. Di sini anak-anak belajar tentang keselamatan diri saat memanjat gedung.

Gambar 2.91 Trek Balap

Sumber : surve 2014

d. Industri

1. Pabrik Teh

Anak-anak akan belajar bagaimana membuat teh, dari menimbang daun teh kering hingga merebusnya menjadi minum.

2. Pabrik Handuk

Melalui establishment ini, anak-anak mengetahui lebih banyak tentang kualitas produk dan bagaimana sebuah dibuat melalui serangkaian proses yang cermat dengan quality control yang ketat sehingga menghasilkan handuk berkualitas dan higienis.

3. Pengisian Botol

Anak-anak akan mengikuti pelatihan di sebuah pabrik pembotolan, dimana mereka akan melakukan serangkaian aktifitas pembotolan minuman.

4. Pabrik Coklat

Di establishment ini anak-anak akan mengikuti pelatihan sebagai pekerja pabrik cokelat, membuat cokelat dengan menggunakan bahan-bahan berkualitas tinggi.

5. Pabrik Wafer

Di sini anak-anak berlatih membuat produksi wafer.

6. Pabrik Susu

Di paviliun ini, anak-anak akan belajar dan terlibat dalam proses pembuatan susu.

7. Pabrik Sepatu

Anak-anak akan meneliti sepatu sepak bola.

8. Pabrik Kopi

Di sini anak-anak belajar cara pengolahan kopi.

9. Pabrik Mie

Di sini anak-anak belajar bagaimana mengolah mie, mulai dari mengolah adonan, menggilingnya, dan sampai pada akhirnya menjadi sebuah mi kering yang siap saji.

e. Media

1. Penerbitan Surat Kabar

Anak-anak dapat belajar bagaimana cara meliput dan menulis berita yang di muat di Koran/surat kabar.

Gambar 2.92 Ruang Penerbitan Surat Kabar

Sumber : surve 2014

2. Stasiun Radio

Anak-anak berlatih menjadi pembawa acara talk show di radio.

Gambar 2.92 Ruang Stasiun Radio

Sumber : surve 2014

f. Retail

1. Salon

Di beauty salon, anak-anak bisa memilih untuk bekerja atau menjadi pelanggan.Bila memilih menjadi pelanggan, dapat ditatarambutnya, dirapihkan kukunya, dan didandani oleh anak-anak lain yang bekerja.

2. Departement Store

Anak-anak dapat berbelanja sepuasnya disini dengan KidZos yang sudah kamukumpulkan.

Gambar 2.93 Zona Departemen Store

Sumber : surve 2014

3. Rumah Mode

Anak-anak dapat menjadi peragawan/peragawati profesional. Jalan di Catwalk Theater Metropolitan Kidzania dengan busana trendy, aneka gaya topi, syal, sepatu, kacamata dan aksesoris menarik bisa dpilih sendiri.

Gambar 2.94 Zona Departemen Store

Sumber : surve 2014

4. Toko Kue

Disini anak-anak dapat belajar langsung bagaimana cara membuat beraneka ragam kue.

Gambar 2.95 Zona Toko Kue

Sumber : surve 2014

DAFTAR PUSTAKA

Ching, Francis D.K. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*. Erlangga, Jakarta, 1994.

Damandjati, R.S. Istilah-*Istilah Dunia Pariwisata*. Pradya Paramita, Jakarta, 1982.

Rencana Tata Ruang Wilayah Jepara 2013

De Chiara, Joseph dan Koppelment, Lee E. *Standar Perencanaan Tapak*. Erlangga, Jakarta, 1978.

De Chiara, Joseph *and* Callendar, John Hancock. *Time Saver Standart for Building Types*. Mc Graw Hill Book Co, New York, 1981.

Endar, Suguarto. *Operasional Kantor Depan Hotel*. Gramedia, Jakarta, 1991.

Keputusan Menparpostel No. PM 10/PW. 310/PHB-77, *Peraturan Usaha Klasifikasi Hotel.*

Lawson, Fred. *Hotel and Resort*, *Planing, Design and Refurbishmen.,* Butterworth Architecture, London, 1995.

Leseau, Paul and Tice, James. *Frank Lloyd Wright*, *Betwen Principle and Form*. Van Nostrand Renhold, New York, 1992.

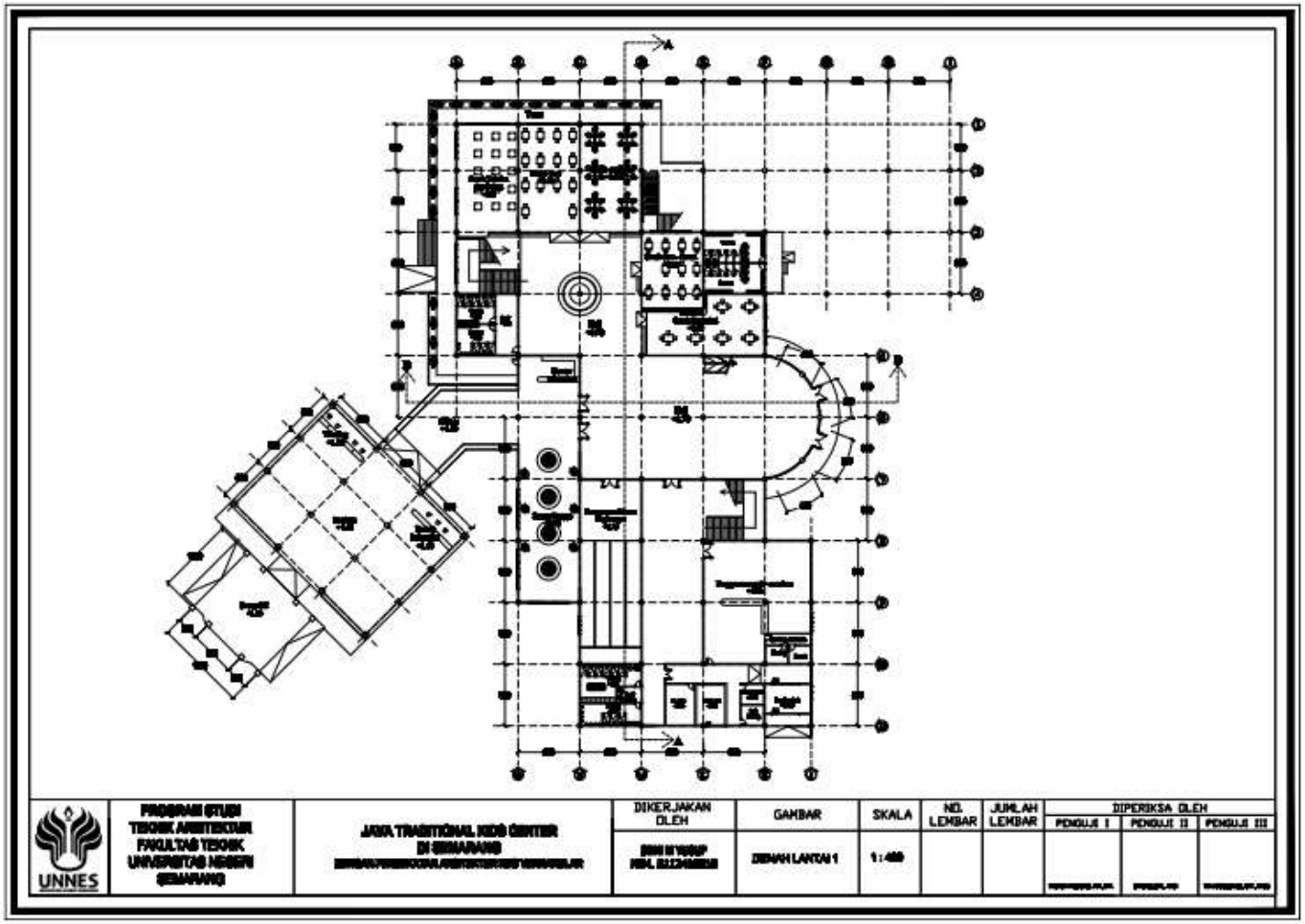
Pangarso, Adhi, dkk. *Seminar Pengembangan Kawasan Pantai Kartini sebagai Pusat Wisata dan Rekreasi di Kabupaten Jepara*. Jepara, 2001.

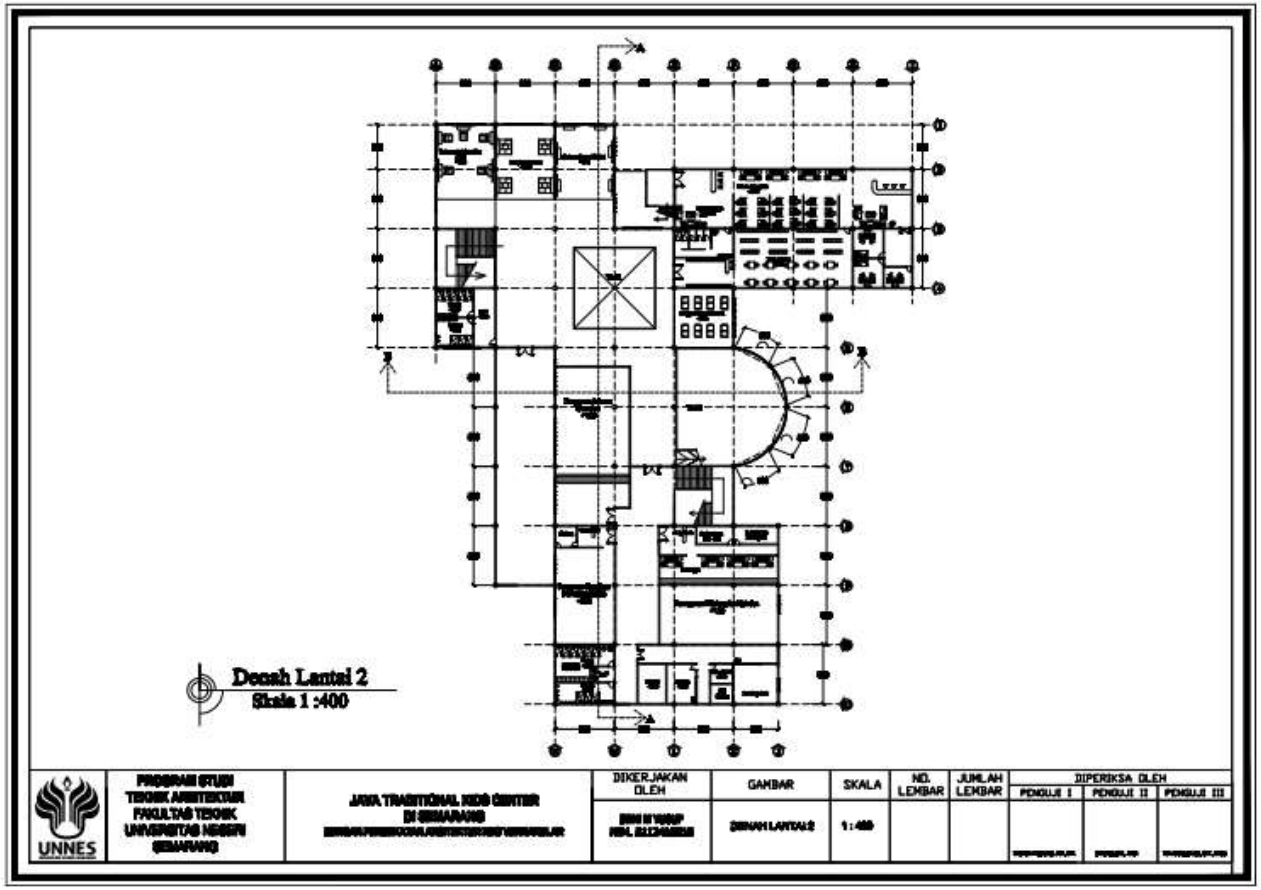
Simond, John Ormsbree. *Landscape Architecture*, *The Shaping Of Man's Natural Environment*. F.W. Dodge Corporation, New York, 1961.

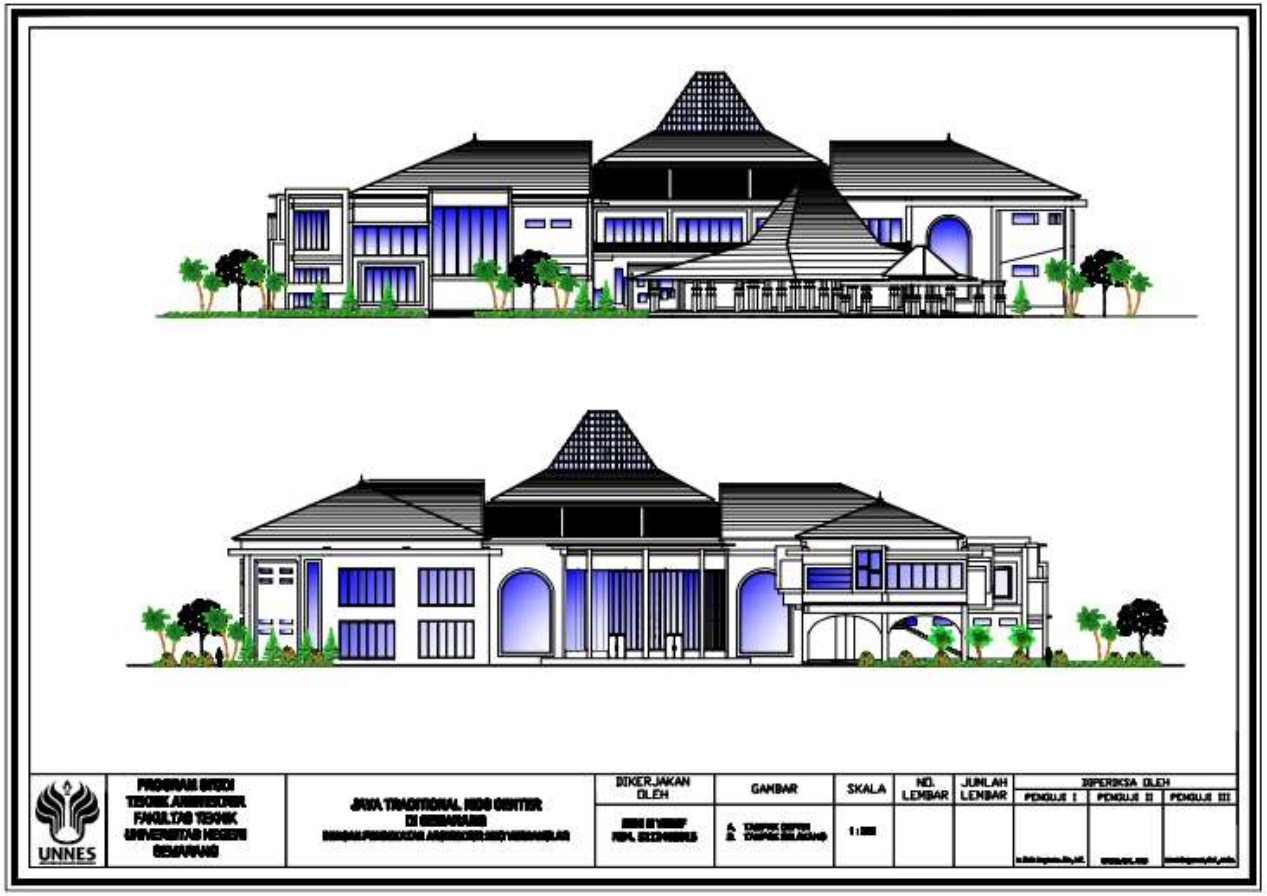
Torre, L Azeo. *Water Front Development*. Van Nostrande Reinhold Library of Congress Catalog Card Number, United State of America, New York, 1989.

Walter Rutes *and* Richard Penner. *Hotel and Planning Design*. The Architectural Press, London, 1985.

lampiran


UNNES
DIKERJAKAN OLEH
GAMBAR
SKALA
NO. LEMBAR
JUMLAH LEMBAR
DIPERIKSA OLEH
PENGUJI I
PENGUJI II
PENGUJI III
DENAH LANTAI 1
1:400


Denah Lantai 2
Skala 1 :400
UNNES
PROGRAM STUDI
TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI
SEMARANG
JAVA TRADITIONAL KIDS CENTER
DI SEMARANG
DIKERJAKAN OLEH
GAMBAR
SKALA
NO. LEMBAR
JUMLAH LEMBAR
DIPERIKSA OLEH
PENGUJI I
PENGUJI II
PENGUJI III
DENAH LANTAI 2
1 : 400


UNNES
DIKERJAKAN OLEH
GAMBAR
SKALA
NO. LEMBAR
JUMLAH LEMBAR
DIPERIKSA OLEH
PENGUJI I
PENGUJI II
PENGUJI III