

## 2. TINJAUAN DATA

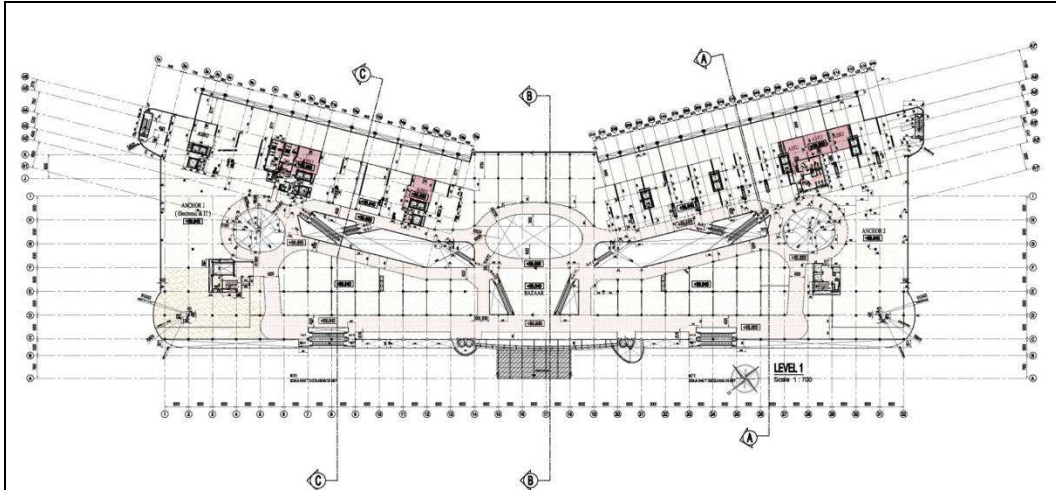
### 2.1 Data Fisik Tapak dan Bangunan

Lokasi terpilih dari Perancangan Interior Pusat Hiburan dan Pengembangan Bakat Minat untuk Anak di Surabaya ini terletak di salah satu mal tertinggi di Surabaya, yaitu The Adhiwangsa Apartment & LenMarc Mall, Surabaya Barat, tepatnya di jalan Raya Bukit Darmo Boulevard, yang merupakan jalan kolektor sekunder yang menghubungkan kawasan barat kota dengan kawasan pusat kota dan kawasan barat kota dengan kawasan bagian utara. Proyek dari P.T. Bukit Darmo Property Tbk., yang didirikan di atas tanah seluas 81.968,86 m<sup>2</sup> dengan desain dan konsep modern minimalis, serta bangunan yang dirancang *full glass facade*, sehingga memungkinkan *brand tenant* di dalamnya tampak dari luar. Dengan latar belakang keindahan alam padang golf karya Jack Niclaus II yang terefleksikan pada permukaan kaca menjadikan LenMarc mall perpaduan sempurna antara fungsi dan desain.



Gambar 2.1. *Site Plan*

Sumber: <http://maps.google.com>



Gambar 2.2. Denah Gedung Keseluruhan

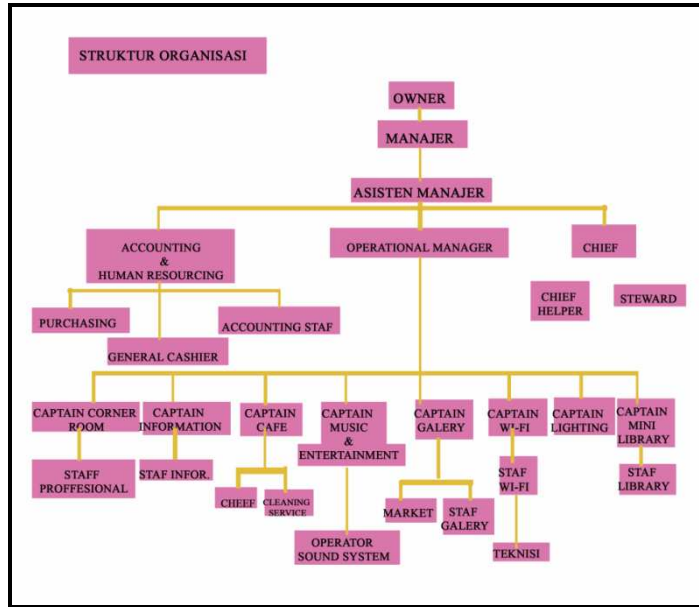
Bangunan merupakan bangunan dengan batasan fisik lokasi:

- Bagian Utara : Jl. Bukit Darmo Golf Boulevard
- Sebelah Selatan : Jl. Gerbang Lor
- Sebelah Timur : Lahan kosong
- Sebelah Barat : Jl. Kertajaya Indah Timur

## 2.2 Data Perancangan

### 2.2.1 Struktur Organisasi

Struktur organisasi pengelola berdasarkan data dari kantor pusat, di mana pusat hiburan dan pengembangan bakat minat ini merupakan fasilitas khusus pusat hiburan yang diorganisir oleh kantor pusat yang berada di luar gedung. Di dalam area perancangan terdapat kantor khusus hanya untuk beberapa pengelola yang menjadi wakil dari kantor pusat yang berjumlah tiga orang. Segala sistem operasional pusat hiburan ini diwakilkan kepada *operational manager*, *asisten manager* dan *chef*.



Gambar 2.3. Struktur Organisasi Perancangan

### 2.2.2 Data Pengguna

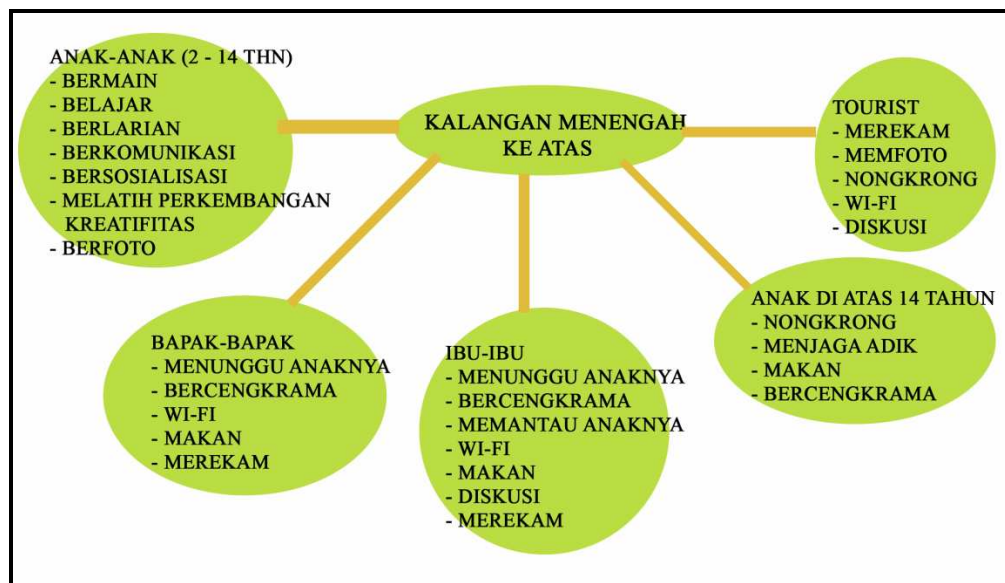
Data pengguna dibagi menjadi dua. Antara lain data pengelola dan data pengunjung.

#### 1. Data Pengelola



Gambar 2.4 Data Pengelola Perancangan.

## 2. Data Pengunjung



Gambar 2.5 Data Pengunjung Perancangan

### 2.3 Data Literatur

#### 2.3.1 Pemahaman Perkembangan Anak

Ada banyak hal yang diharapkan orang tua dari sang anak. Tubuh yang selalu sehat, kecerdasan anak, penuh talenta, prestasi yang membanggakan dan masa depan yang cerah. Harapan terakhir ini seakan menjadi puncak dan harapan orang tua, yaitu anak yang mereka sayangi akan menjadi orang sukses di kemudian hari. Menurut Wulan Darmanti, beberapa faktor yang diperlukan oleh anak adalah kecerdasan finansial dan emosional. Kecerdasan finansial berarti seseorang memiliki kemampuan untuk mengelola aset dan kekayaan yang dimilikinya, sejalan dengan itu yang menjadi poin penting penunjang kesuksesan seseorang berbanding lurus dengan kecerdasan emosional dan spiritual. Hasil riset para psikologi menunjukkan bahwa keberhasilan hidup seseorang yang diukur dari tingkat kesuksesan dan kekayaan lebih disebabkan oleh tingkat EQ orang tersebut, bukan dari kecerdasan intelektualnya. Maka dari itu, melalui perancangan interior pusat hiburan dan pengembangan bakat minat anak ini dapat membina anak menjadi pandai bersosialisasi, pandai membuat keputusan, pandai berwirausaha, kreatif mencari bakat dan profesinya mendatang, serta memulai

berkarya dari kecil selain itu dapat menjalankan profesinya dengan rasa menyenangkan.

Seorang anak merupakan aset bagi orang tua di mana mereka tumbuh dan menemukan jalannya dengan bimbingan dari orang tua dan tanpa mereka sadari bahwa anak adalah potensi yang berharga sebagai sumber daya manusia di masa mendatang. Mengamati perkembangan anak sangat diperlukan pada perancangan ini, terkait dengan batasan perancangan pada umur anak yang menjadi tolak ukur pada perancangan ini, perkembangan psikologis anak, perilaku anak di dalam lingkungan, pemilihan warna yang sesuai untuk anak, hubungan anak dengan ruang, edukasi dalam tempat hiburan dan pemecahan desain terhadap permasalahan anak.

Menurut Hurlock (1978), periode perkembangan anak yang utama yaitu:

1. Periode Pralahir (pembuahan saat lahir), yaitu pertumbuhan struktur tubuh dan fisiologis anak.
2. Periode Neonatur (usia lahir 10-14 hari), yaitu masa bayi menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru.
3. Masa bayi (2 minggu sampai 2 tahun), yaitu masa bayi belajar mengendalikan ototnya dan keinginan untuk mandiri.
4. Masa kanak-kanak dini (2 tahun sampai 5 tahun), yaitu masa di mana anak mengendalikan ingatan dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial.
5. Masa kanak-kanak akhir (6 tahun sampai 13 tahun untuk perempuan dan 14 tahun untuk laki-laki), yaitu masa kematangan seksual dan sosialisasi usia sekolah.
6. Masa puber (11 sampai 16 tahun), yaitu perkembangan tubuh

Pembagian tahap perkembangan anak yang paling umum digunakan adalah pembagian berdasarkan usia, yaitu:

1. *Newborn* yaitu usia 0 - 1 bulan
2. *Infant* yaitu usia 1 bulan - 1 tahun
3. *Toddler* yaitu usia 1 - 4 tahun
4. *Preschooler* atau *early childhood* yaitu usia 4 - 6 tahun
5. *School Aged Child* yaitu usia 6 - 13 tahun
6. *Adolescent* yaitu usia 13 - 18 tahun.

Dalam hal ini pengaruh usia terhadap perkembangan anak akan mempengaruhi karakteristik seorang anak di dalam perilakunya. Pada pembagian periode perkembangan anak yang akan digunakan dalam perancangan adalah kategori 1 sampai kategori 5. Perkembangan seorang anak biasanya melalui tahapan tertentu. Terdapat teori perkembangan psikososial anak yang terbagi dalam empat tingkatan, yaitu:

1. Usia 0-1 tahun, pemenuhan kebutuhan bayi dengan kasih sayang untuk membentuk rasa percayanya terhadap lingkungan.
2. Usia 2-3 tahun, perkembangan kesadaran otonomi anak.
3. Usia 4-5 tahun, mengembangkan daya kreatifitas anak untuk berinisiatif dengan lingkungan.
4. Usia 6-11 tahun, pemahaman bahwa anak adalah pribadi yang dewasa akan menghantarkan anak untuk lebih percaya diri dan meningkatkan daya intelektualnya (Hariwijaya, Sukaca, 2009).

5. Usia 13-15 tahun

Dalam upaya penerimaan kelompok, khususnya dari anggota-anggota yang berlawanan jenis membuat anak remaja mengendalikan pola perilaku mereka. Hal ini sama halnya dengan *Gang-age* di mana si remaja menyesuaikan diri dengan tujuan agar bisa diterima oleh kelompoknya.

6. Usia 17-19 tahun

Pada usia ini, upaya untuk diterima sebaik mungkin dalam jurusan tertentu juga menghancurkan kreativitas. Jika penjurusan memerlukan konformitas dalam pola yang baik serta harus diikuti oleh aturan dan tata tertib yang khusus, maka kreativitas tidak akan muncul.

### 2.3.2 Aspek Perkembangan Anak

Aspek-aspek perkembangan anak antara lain :

1. Perkembangan Fisik (Motorik)

Perkembangan fisik (motorik) merupakan proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Setiap gerakan yang dilakukan anak merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak.

Menurut Hurlock (1978), perkembangan motorik memberikan dampak positif pada penyesuaian sosial dan pribadi anak, antara lain:

- Kesehatan yang baik  
Kesehatan yang baik memegang peranan penting dalam melatih perkembangan dan kebahagiaan anak sehingga anak dapat menyeimbangkan pola pikir dengan kondisi fisiknya.
- Kataris emosional  
Mengontrol emosi seorang anak melalui latihan berat sehingga beban ketegangan, kegelisahan dan keputusasaan yang tertahan dapat dibebaskan.
- Kemandirian  
Kemandirian melatih anak untuk lebih merasa percaya diri dan bahagia dengan usaha yang dilakukannya.
- Hiburan diri  
Memungkinkan anak untuk berkecimpung dalam kegiatan yang menyenangkan dirinya walaupun tidak ada teman sebaya.
- Sosialisasi  
Dengan perkembangan motorik yang baik, seorang anak dapat bersosialisasi dan memungkinkan anak untuk memainkan peran kepemimpinan.
- Konsep diri  
Pengendalian motorik menimbulkan rasa aman secara fisik yang nantinya akan berkembang menjadi rasa aman secara psikologis yang menimbulkan rasa percaya diri yang nantinya akan mempengaruhi perilaku anak.

Perkembangan motorik anak dimulai ketika anak berusia 2 minggu, saat di mana melatih tangan anak dengan gerakan bertahan yang kemudian muncul kemampuan-kemampuan otot motorik yang berkembang pada organ tubuh lainnya. Melihat perkembangan anak tersebut, telah dipaparkan oleh Hurlock bahwa masa yang paling ideal untuk mempelajari keterampilan motorik adalah pada masa kanak-kanak. Masa di mana tubuh anak masih lentur dan mudah menerima keterampilan baru, masa anak lebih berani mencoba hal baru, menyenangkan pengulangan sehingga otot terlatih, serta tanggung jawab dan kewajiban yang kecil sehingga anak memiliki banyak waktu untuk menguasai

ketrampilan mereka. Fungsi ketrampilan seorang anak dapat dikategorikan sebagai berikut :

- Keterampilan bantu diri; meliputi keterampilan anak untuk mampu merawat diri sendiri dengan tingkat ketrampilan dan kecepatan orang dewasa.
- Keterampilan bantu sosial; keterampilan untuk diterima dalam lingkungan sosial seperti keluarga, sekolah, masyarakat.
- Keterampilan bermain; keterampilan untuk dapat disosialisasikan dengan teman sebaya dan untuk menghibur diri di luar teman sebaya yang membuat anak menikmatinya.
- Keterampilan sekolah; dengan banyaknya keterampilan yang diperoleh anak maka pola penyesuaian sosialnya akan semakin baik dan juga prestasinya dalam bidang akademis maupun non akademis.

Melihat perkembangan anak yang beragam, akan disinggung mengenai perkembangan tangan anak untuk menyempurnakan perancangan ini. Anak dilahirkan dengan kemampuan penggunaan tangan yang terkadang berbeda, pemakai tangan kiri dan pemakai tangan kanan. Anak pemakai tangan kiri cenderung memiliki sifat menarik diri dengan lingkungan sosialnya karena mereka merasa berbeda dengan yang lain dan kebanyakan prosedur permainan menggunakan tangan kanan. Dalam perancangan ini, fasilitas yang dihadirkan dapat mengakomodasi anak secara umum, baik dari fasilitas permainan dengan prosedur dapat diaplikasikan menggunakan tangan kanan maupun tangan kiri.

## 2. Perkembangan Emosi

Perkembangan pada aspek ini meliputi kemampuan anak untuk mencintai; merasa nyaman, berani, gembira, takut, dan marah; serta bentuk-bentuk emosi lainnya. Pada aspek ini, anak sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan orangtua dan orang-orang di sekitarnya.

Emosi anak dapat dikembangkan dengan metode belajar yang menunjang seperti yang dipaparkan oleh Hurlock (1978) sebagai berikut :

- Belajar secara coba dan ralat; mengekspresikan emosi melalui perilaku, cara ini umum digunakan pada masa kanak-kanak.

- Belajar dengan cara meniru; aspek reaksi dan rangsangan diberikan pada anak untuk merespon emosi.
- Belajar dengan cara mempersamakan diri
- Belajar melalui pengkondisian; mengenalkan rasa suka dan tidak suka dengan cara asosiasi.
- Pelatihan; bimbingan anak bagaimana mengendalikan lingkungan.

### 3. Perkembangan Sosial

Manusia hidup bersosialisasi dengan yang lain, begitu juga anak membutuhkan pelatihan perkembangan sosial, di mana agar menjadi orang yang mampu bermasyarakat. Perkembangan sosial anak di sini terkait belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, memainkan peran sosial yang dapat diterima melalui pola kebiasaan suatu kelompok, dan perkembangan sikap sosial melalui aktivitas sosial dan bergaul. Berdasarkan kategori umur yang telah ditentukan di awal perancangan, akan diuraikan perkembangan sosial pada masa kanak-kanak awal dan akhir.

- Masa kanak-kanak awal

“Masa di mana anak mulai berpartisipasi aktif dengan lingkungannya, mengembangkan hubungan dengan teman sebayanya dan secara bertahap anak mulai ingin menjadi pribadi yang mandiri dan menginginkan kebebasan. Pola perilaku anak pada masa ini dapat diungkapkan yaitu pola kerjasama (terjadi hingga umur 4 tahun), persaingan, kemurahan hati, hasrat penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan, sikap ramah, sikap tidak mementingkan diri sendiri, meniru dan perilaku kelekatan” (Hurlock, 1978, p.262).

- Masa kanak-kanak akhir

“Suatu masa di mana anak-anak memasuki tahap individual, berkurangnya ketertarikan terhadap aktivitas keluarga, pergaulan meluas dan kecenderungan hidup dalam kelompok” (Hurlock, 1978, p. 264-265). Pengaruh hubungan pertemanan sangat mempengaruhi pribadi anak, bisa terbawa arus negatif atau tidaknya seorang anak tergantung dengan pribadi anak tersebut.

Maka melalui perancangan ini, anak-anak dibimbing untuk menemukan jati dirinya sendiri, memiliki prinsip hidup sendiri sekaligus membaur dengan

yang lain serta tidak bersifat berkelompok melalui permainan-permainan yang disediakan. Dalam bermain anak mempelajari keterampilan sosialnya tanpa membedakan jenis kelamin.

#### 4. Perkembangan Kognitif

Kemampuan anak dalam menerima, mengolah, dan memahami informasi-informasi yang sampai kepadanya. Kemampuan kognitif berkaitan dengan perkembangan berbahasa (bahasa lisan maupun isyarat), memahami kata, dan berbicara. Menurut Piaget, kadang-kadang anak usia antara 5- 7 tahun memasuki tahap operasi konkret (concrete operations), yaitu pada waktu anak dapat berpikir secara logis mengenai segala sesuatu. Piaget membagi skema yang digunakan anak untuk memahami dunianya melalui empat periode utama yang berkorelasi dengan dan semakin canggih seiring pertambahan usia:

- Periode sensorimotor (usia 0–2 tahun)
- Periode praoperasional (usia 2–7 tahun)
- Periode operasional konkret (usia 7–11 tahun)
- Periode operasional formal (usia 11 tahun sampai dewasa)

#### 5. Perkembangan Psikososial

Aspek psikososial berkaitan dengan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Misalnya, kemampuan anak untuk menyapa dan bermain bersama teman-teman sebayanya.

#### 6. Perkembangan Bermain

Proses bermain anak dibagi menjadi dua kategori yaitu kategori aktif dan pasif. Kegiatan bermain aktif merupakan kesenangan yang timbul dari individu seperti berlari, membuat sesuatu bentuk dari lilin, dan sebagainya. Sedangkan kategori pasif terkait dengan hiburan yang menghabiskan sedikit energi tetapi anak memperoleh kesenangan yang seimbang dengan saat mereka memperolehnya dengan berolahraga.

### 2.3.3 Pemahaman Bermain Anak

Melihat beberapa pemaparan di atas bahwa dengan bermain anak dapat meningkatkan keterampilan sosial, terlepas dari itu juga bermain dapat memberikan pengaruh lain bagi penyesuaian pribadi dan sosial anak. pengaruh-pengaruh tersebut terkait dengan perkembangan anak antara lain :

- Perkembangan fisik
- Dorongan Berkomunikasi
- Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam
- Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan
- Sumber belajar
- Rangsangan bagi kreativitas; minat kreatif akan menghasilkan sesuatu yang baru yang memberikan kepuasan pada anak.
- Perkembangan wawasan diri; mengenal tingkat kemampuan dan mengembangkan konsep diri anak secara nyata.
- Belajar bermasyarakat; membentuk hubungan sosial dan belajar menghadapi serta memecahkan permasalahan.
- Standart moral; belajar mengenal yang baik dan buruk.
- Belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin
- Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan; anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif dan disukai orang (Hurlock, 1978).

Suatu permainan dihadirkan tanpa mempersoalkan lingkungan, status sosioekonomi, dan jenis kelamin anak, seperti yang dipaparkan Hurlock (1978) terdapat tahapan kategori untuk kegiatan bermain yang populer secara universal pada masa kanak-kanak, yaitu:

- Tahap Eksplorasi

Anak cenderung mempelajari benda dan memperhatikan apa saja yang berada dalam jarak jangkauannya sehingga jenis permainan ini sangat memungkinkan untuk diterapkan dalam pusat hiburan ini. Rasa keingintahuan anak mengeksplorasi keadaan yang ada di sekitarnya yang kemudian mereka analisis meningkatkan intelegensi dan kreativitas mereka.

- Tahap Permainan  
Tahap yang paling puncak anak mengenal barang mainan adalah umur 5-6 tahun. Tahap awal mereka bereksplorasi pada umur 2-3 tahun, mereka berimajinasi bahwa benda mati tersebut adalah benda nyata. Seiring dengan perkembangan kecerdasannya, permainan dengan benda mainan kurang diminati sebab permainan ini bersifat individu.
- Tahap Bermain  
Tahap bermain berjalan seiring dengan tumbuh kembang anak awal masuk sekolah, saat mereka sudah mengenal berbagai jenis permainan yang lebih matang.
- Tahap Melamun  
Mendekati masa puber, semangat bermain yang dulunya disenangi mulai menghilang dan lebih banyak melamun serta menganggap dirinya tidak diberlakukan dengan baik.

Melihat dari tahap-tahap kegiatan bermain anak, Hurlock (1978) mengklarifikasikan menjadi beberapa jenis permainan, antara lain:

- a. Bermain aktif
  - Bermain bebas dan spontan
  - Permainan drama
  - Melamun
  - Bermain konstruktif
  - Musik
  - Mengumpulkan koleksi
  - Mengeksplorasi
  - Permainan dan olahraga
- b. Hiburan
  - Membaca
  - Menonton
  - Mendengarkan radio
  - Mendengarkan musik

Hal-hal umum bahwa peralatan bermain tidak sesuai bagi anak :

a. Berbahaya

Peralatan bermain yang bersifat komersil sangat dikendalikan hukum sehingga jarang membahayakan. Yang perlu diperhatikan adalah pada permainan buatan tangan, seperti ayunan yang terbuat dari tali. Maka dari itu dalam pemilihan dan perancangan permainan harus selektif dan hati-hati agar tidak mengakibatkan kecelakaan di kemudian hari.

b. Pilihan orang dewasa

Terkadang orang tua terlalu memaksakan kegiatan kesukaan mereka di masa kecil pada anak yang sebenarnya anak tersebut tidak menyukainya. Apabila kegiatan tersebut dipaksakan akan mengakibatkan sikap yang tidak menguntungkan bagi anak.

c. Terlalu sedikit variasi

Pembatasan permainan pada anak akan mengurangi kesempatan anak untuk berkreasi mencoba permainan yang lain.

d. Pilihan menurut urutan usia

Permainan yang dibedakan menurut usia anak tidak sepenuhnya akan disukai oleh anak.

e. Peralatan yang terlalu rumit bagi anak

Tingkat peralatan permainan yang terlalu rumit bagi anak akan membuat anak itu merasa rendah diri dan tidak mampu.

f. Peralatan yang terlalu sederhana bagi anak

Tingkat peralatan permainan yang terlalu sederhana bagi anak akan membuat anak itu merasa bosan dan tidak berkembang.

g. Peralatan yang terlalu rapuh

Pada perkembangannya anak bermain beserta bereksplorasi. Namun dalam proses tersebut terkadang anak dilarang untuk mengutak-atik peralatan yang terlalu rapuh sehingga dapat mengurangi rangsangan anak untuk bermain (Hurlock, 1978, p.349).

### 2.3.4 Permasalahan Anak dan Lingkungannya

Melihat perkembangan masa kanak-kanak, daya nalar anak masih belum bekerja sepenuhnya sehingga anak didominasi oleh perkembangan fisik dan daya kreativitasnya. Menurut Sari (2005), perkembangan anak dimulai pertama kali dari permainan yang kemudian dilanjutkan dalam lingkungan sekolah, rekreasi dan pekerjaan. Dalam perkembangannya, anak masih belum mampu membedakan antara khayalan dan kenyataan. Pada situasi ini anak kerap kali berimajinasi, baik berimajinasi bahwa benda mati itu adalah benda hidup maupun menciptakan teman imajinasinya sendiri. Namun dalam tahap perkembangannya di sekolah, anak akan masuk pada tahap mampu mengenal lingkungannya, mulai berpikir realistik dan beralih pada permainan konstruktif.

Pada proses kreativitas dan perkembangan ini, terdapat permasalahan yang biasa dihadapi oleh anak, antara lain :

- *Control & authority*
- *Public vs private experience*
- Kebebasan dan kenyamanan
- *Individualism*
- *Conformity* daripada *community*
- Privasi yang tinggi

Menurut Jim Greenman (2005) terdapat setidaknya lima syarat sebuah tempat atau lingkungan yang baik bagi anak.

#### 1. Memberi pengalaman

Anak membutuhkan kebebasan mengeksplorasi, bereksperimen, dan belajar berbagai pengetahuan dasar melalui pengalaman langsung.

#### 2. Kaya akan permainan

Menurut penelitian bermain merupakan cara terbaik mendukung perkembangan anak melalui kombinasi fisik, emosi, kognitif, dan sosial.

#### 3. Kaya Interaksi

Dengan banyaknya aktifitas dan interaksi sosial dapat membantu menumbuhkan kemampuan anak dalam bersosialisasi di masa mendatang dengan mencoba berinteraksi dalam sebuah lingkungan sosial dengan latar belakang dan kepribadian tiap orang yang berbeda-beda membantu membentuk pribadi mereka untuk lebih percaya diri.

#### 4. Signifikan

Faktor lain dalam menumbuhkan rasa percaya diri mereka adalah mereka perlu merasa bahwa setiap yang mereka lakukan atau kerjakan adalah berarti bagi orang lain disamping dirinya sendiri.

#### 5. Terasa sebagai milik pribadi

Salah satu kebutuhan dasar manusia adalah merasa di terima, demikian juga anak-anak memiliki kebutuhan tersebut. Mereka butuh untuk berada di tengah-tengah orang yang dikenalnya, memiliki benda-bendanya sendiri, dan jika mungkin mencerminkan kepribadiannya (“Tahap Perkembangan Psikologi Anak”, para. 1-11).

Ada empat tipe umum untuk area permainan menurut Simon (1987), yaitu *structured play* (konstruksi, manipulasi, boneka), *quiet play* (membaca, bersembunyi, beristirahat, mendengarkan), *discovery play* (*wall-mounted, waterplay*) dan *dramatic play* (dapur, peralatan rumah, dress-up). Dalam penataan area bermain dan permukaan tempat duduk balita, terutama lantai, dirancang beraneka ragam dan peningkatan keamanannya harus diutamakan, pengurangan penggunaan meja yang berlebihan, meminimalisir ukuran perabot, bahan perabot dan lantai yang tidak keras (bantalan duduk, dipan, alas duduk, anak tangga). Material untuk *storage* dan tempat display harus memiliki ketahanan untuk ditata, diisi, disusun, dibanting dan dijatuhkan.

### 2.3.5 Psikologi Ruang pada Anak

Dalam perancangan ruang interiornya, efek psikologis ruang untuk anak juga perlu diperhatikan. Beberapa hal yang mempengaruhi aktivitas anak, yaitu:

1. Rasa bebas, diperlukan suasana ruang yang leluasa untuk anak, fleksibel, tidak sesak, dan pemilihan warna yang tepat untuk anak (netral, *soft*, kontras).
2. Rasa aman, bergantung pada suasana aman yang dihadirkan untuk anak.
3. Rasa nyaman, menciptakan suasana yang tidak membosankan dan terasa menyendiri.
4. Rangsang, ruang sebagai sarana imajinasi anak dan mengembangkan potensi kreatifitasnya (Mayang Sari, 2005).

Anak-anak pada umumnya memiliki kecenderungan dan tingkat pergerakan yang amat tinggi, jadi setiap aspek pengembangan (fisik, kognitif, emosional, sosial) akan selalu terkait dengan aspek fisik. Berikut ini beberapa pertimbangan dalam mendesain ruang yang baik bagi anak :

- Membuat lingkungannya mendukung proses belajar anak  
Membuat lingkungan untuk terlihat menarik dan mengasyikkan bagi seorang anak harus tetap memperhatikan sistem keamanan serta kenyamanan.
- Menghadirkan sebuah tempat yang memiliki tingkat keamanan yang tinggi bagi anak.
- Menyediakan berbagai macam fasilitas pembelajaran seperti studio *workshop*, studio praktek, melukis, menyusun, dan lain-lain yang dapat mencakup semua aspek perkembangan anak. Saat anak sedang beraktifitas secara tidak langsung mereka menggunakan aspek kecerdasannya seperti kemampuan dalam berbahasa, motorik halus, kognitif, kemampuan sosial dan emosionalnya serta aspek moral.
- Penggunaan bahan yang non permanen atau mudah digunakan kembali dan di daur ulang. Anak-anak memiliki karakter mudah bosan, oleh karena itu mereka membutuhkan perubahan suasana secara konstan. *Wallpaper*, tekstur, warna, suara atau musik, bau, dan lain-lain harus dirubah agar menghadirkan suasana yang baru. Aplikasi material yang tidak mengancam bahaya, seperti material yang lunak, tidak keras, bahan finishing yang tidak mengandung melamin, dan penghalusan terhadap perabot yang memiliki sudut-sudut tajam.
- Penggunaan warna yang menyenangkan dan tidak membosankan untuk anak sehingga mereka lebih responsif, imajinatif dan kreatif. Dalam proses mendukung aktivitas pengenalan lingkungan sosialnya.
- Penggunaan perlengkapan yang mendukung keberhasilan desain fasilitas anak tidak hanya bergantung pada estetika desain saja tetapi juga dalam pemilihan perlengkapan, misalnya pemilihan perabotnya. Tiga pertimbangan utama dalam pemilihan dalam perlengkapan bagi anak adalah.
  - a. Lembut dan *responsive*
  - b. Fleksibel
  - c. Multifungsi

- Dimensi ukuran perabot disesuaikan untuk ukuran tubuh anak-anak dari batasan umur yang telah ditentukan yaitu umur 2 sampai 13 tahun. Terdapat perbedaan ukuran perabot sesuai kondisi fisik tubuh anak yang harus diklarifikasikan di dalam desain ruang.

Penilaian anak terhadap suatu ruang dikembangkan melalui mempelajari benda yang dikenal ukuran atau jaraknya diketahui dan juga anak belajar untuk mengenal garis besar, warna dan detail yang tampak sebagai petunjuk. Perihal tersebut menstimulasi anak untuk mengetahui berbagai rangsangan pada mata akibat kecembungan atau kelelahan, membantu mereka menginterpretasikan apa yang diamati. Pemaparan konsep ruang yang umum pada masa kanak-kanak telah diungkapkan oleh Hurlock sebagai berikut :

1. Bentuk geometrik

Pengenalan bentuk-bentuk geometri sederhana terjadi pada masa bayi dan setelah berusia dua tahun pengenalan bentuk cukup berkembang dan setahun kemudian anak dapat mencocokkan benda berdasarkan bentuknya

2. Berbagai bentuk benda

Belum berkembang dengan baik mengenai konsep ukuran dari berbagai bentuk benda seperti bintang dan persegi.

3. Ukuran relatif

Konsep-konsep ini diawali antara usia tiga sampai empat tahun ketika anak akan memilih benda terbesar dan terkecil dari beberapa benda yang kemudian berkembang anak dengan akurat mengenal ukuran sedang di usia sembilan tahun.

4. Kanan dan kiri

Anak belum bisa membedakan kanan dan kiri hingga usia delapan dan sembilan tahun namun diatas usia itu anak dapat membedakan kanan dan kiri secara konkret dan dapat menerapkan pada benda sekitarnya.

5. Arah

Peningkatan anak mengenal arah secara bertahap menjelang masa remaja

6. Jarak

Kemampuan anak menilai jarak berkembang dengan lambat diikuti dengan perkembangan mereka belajar.

## 7. Kedalaman

Kemampuan anak dalam hal ini juga berkembang dengan lambat seiring dengan usia masuk sekolah anak relatif masih tidak dapat melihat tiga dimensi dalam benda (Hurlock, 1978, p.52).

### 2.3.6 Penggunaan Warna untuk Anak

Pemilihan warna yang baik untuk anak adalah warna-warna yang terang, fleksibel, netral, tidak menekan, dan tidak menyilaukan. Penggunaan warna-warna yang ceria juga dianjurkan oleh Mayang Sari (2004), sebab warna-warna yang terang menstimulasi otak anak untuk berpikir kreatif, meningkatkan imajinasi secara bebas, dan memotivasi kreativitas anak. Menurut John F.Pile, warna natural bersifat fleksibel dan netral jika disandingkan dengan warna lainnya seperti warna putih, hitam, abu-abu. Warna yang hangat memberikan kesan yang nyaman, sedangkan penggunaan warna yang dingin berkesan tenang. Memenuhi kebutuhan anak hendaknya tidak menggunakan warna-warna gelap yang membuat anak merasa tertekan, seperti warna hitam, sebab warna hitam memiliki efek psikologis membuat seseorang terasa berat dan tertekan jika terlalu mendominasi (Pile, 2007). Penggunaan warna yang aman adalah warna yang tidak menyilaukan sehingga tidak membuat mata cepat lelah, sakit kepala dan tegang (Birren, 1961).

Menurut penelitian, material yang dianjurkan adalah material yang mudah dibersihkan dan mudah perawatannya. Selain itu warna yang dianjurkan adalah warna yang tidak terlalu agresif atau terang, menyenangkan dan hangat, sehingga dapat menstimulasi daya visual anak (Pile, 2007).

Menurut Anita Rui Olds (1987), kepekaan rasa dapat dibangkitkan dari variasi pengaturan besaran ruang fisik (kecil atau besarnya ruang), area privat dan umum, dan perabot (dewasa dan anak kecil), ketinggian lantai (panggung tinggi dan panggung rendah), loteng, ketinggian plafon (kanopi, atap, teralis, dan jendela di atap), ketinggian pembatas (dinding, sekat pemisah, dan rak rendah). Kondisi pencahayaan mempengaruhi kondisi pernafasan nadi, tekanan darah, aktivitas otak dan ritme tubuh. Maka cahaya lampu yang natural secara terus menerus memberikan efek psikologis keceriaan. Dalam aplikasinya, terdapat perbedaan

ukuran dengan kondisi ukuran untuk orang dewasa, khususnya dimensi untuk perabot.

*Mood* sangat mempengaruhi aktivitas dan kondisi fisik seorang anak. Untuk aktivitas yang tenang disarankan menggunakan sesuatu yang hangat, lembut, bertekstur, sedangkan untuk aktivitas yang lebih lama digunakan warna-warna lebih dingin, lebih kuat dan banyak vibrasi warna. Menciptakan mood suatu ruang balita didukung dengan teknik dekoratif supaya ruang terlihat variatif sehingga meningkatkan daya visual anak dan daya tariknya terhadap lingkungannya.

Pertimbangan warna untuk anak berbeda-beda disesuaikan dengan umur anak, antara lain:

- Anak sebelum 18 bulan, penggunaan warna terang mendorong aktivitas otak dan untuk ruang pribadi bayi sebaiknya menggunakan kombinasi warna lembut, menenangkan seperti warna-warna kulit.
- Umur 3 atau 4 tahun, anak sudah mulai melihat dengan jelas pilihan warna. Kebanyakan memilih warna terang, jernih seperti oranye, merah muda, ungu atau biru kehijauan (Kopacz, 2003).
- Anak umur 4 -11 tahun, penggunaan warna-warna sekunder dan warna muda yang sifatnya menenangkan
- Anak umur 12 tahun ke atas, penggunaan warna lebih kompleks disesuaikan dengan jenis kelaminnya.

Dapat dilihat dari kategori di atas, anak kecil cenderung menyukai warna-warna terang, cerah, keras dan tidak menyukai warna-warna pastel. Mengikuti perkembangan anak menuju masa awal remaja, mereka mulai berubah, kecenderungan menyukai warna-warna tenang dan tidak norak. Menurut Hurlock (1978), anak-anak secara umum tidak menyukai warna hitam, putih, jingga dan kuning, mereka cenderung lebih menyukai warna merah, biru, dan hijau. Dalam pandangan anak, konsep keindahan warna mereka dapatkan melalui pengalaman mereka sendiri atau ditentukan melalui budaya. Selain itu kombinasi warna pada anak tidak menentu, terkadang mereka menyukai kombinasi warna merah-hijau, biru-hijau, namun mereka tidak menyukai warna jingga-hijau.

Berikut beberapa psikologi tentang warna:

### 1. Merah

Mewakili semangat, kekuatan dan rangsangan. Menunjukkan keberanian dan kebebasan, gairah dan kesenangan. Warna ini dapat membantu orang yang pemalu lebih mengekspresikan diri. Merah juga dapat untuk menghilangkan hal-hal yang berbau negatif atau buruk. Warna terbagi atas terang-gelap, bercahaya-pudar, serta sentuhan warna-warna lain dalam spectrum dalam berbagai variasi.

Semua sifat warna itu menurut arti psikologi dibagi berdasarkan corak dan warna ialah :

- *Scarlet, crimson, flame* adalah warna merah yang bersifat aktif, merah kecoklatan lebih hati-hati dan merah muda lebih terang dan lembut.
- *Maroon* : lebih menindas, berpikir hati-hati, berpikir matang, mengatasi kesengsaraan
- *Magenta* : meringankan hal spiritual, perkembangan pesat.
- *Crimson* : tidak percaya akan perselisihan, kuat tapi ramah, kekerasan hati dan kebebasan.
- *Scarlet* : cinta akan kehidupan, kemauan
- Merah muda : nyaman. meredakan kematangan, kesayangan.

### 2. Kuning

Kuning adalah pemikir, tepat dan optimis, jelas, segar, cerah, tajam, adil, cepat, tenang dan jujur. Kuning adalah warna ilmu pengetahuan, cinta akan ide-ide baru yang fleksibel, dan gampang menyesuaikan diri. Kuning melambangkan cepat dalam mengambil keputusan. Kuning juga melambangkan keuangan, penuh gaya dan berpengalaman dalam hal-hal duniawi. Warna ini juga menyiratkan perasaan sehat dan penuh keinginan, rasa percaya diri dan harga diri.

Sifat-sifat warna menurut arti psikologi dibagi berdasarkan corak dan warnanya:

- Kuning tua : harga diri yang rendah, suram, pengeluh
- Kuning lemon : rapi, canggih, cerdas
- Kuning citrine : tidak terduga-duga, dangkal

- Kuning Mawar : sangat sensitif, suka mencari-cari
- Cream : perluasan ruang, jaminan, lamban.

### 3. Biru

Warna ini membawa ketenangan, terkesan dingin, mengungkapkan semangat dari kebenaran dan kecerdasan, dapat juga menurunkan emosi. Merupakan warna perdamaian dengan tujuan. Nilai dari biru adalah utuh, murni, tulus, saleh suci, bercahaya, harmonis dan setia. Warna ini tidak mau diatur dalam melakukan sesuatu sakit gigi, telinga, tenggorokan pada anak-anak dapat disembuhkan dengan warna ini. Penggunaan lampu pijar biru di ruang pasien kelihatan lebih dingin dan tenang sehingga mengurangi penyakit dan rasa sakit.

Sifat-sifat warna menurut arti psikologi dibagi berdasarkan corak dan warnanya.

- Biru tua : terfokus, bimbang, penindasan.
- Biru *azure* : kebahagiaan, kesenangan, melepaskan perbudakan dan kekejaman
- Biru langit : tenang, menggambarkan cinta, kemampuan untuk mengulangi segala rintangan.
- Biru muda : menunjukkan peningkatan, ambisi, pemberi, sukses.

### 4. Hitam

Hitam memperlihatkan disiplin yang membawa kebebasan yang lepas, berhubungan erat dengan dunia mistik, bermanfaat, kreatif, idealis dan kerahasiaan. Pandangan buruk akan hitam adalah mempercayai bahwa segala sesuatu itu sudah berakhir dan tidak ada lagi masa mendatang. Hitam didalam tubuh digunakan untuk mendorong semangat disiplin diri sendiri.

### 5. Putih

Berhubungan dengan kemurnian dengan kemurnian yang mewah dan cemerlang, mempunyai keyakinan dari berbagai alasan dan berisi harapan. Warna ini menyatakan terang, tak tercela, luas, jujur, baik dan damai. Sisi buruknya warna putih dapat menjadi musuh warna itu sendiri, terpisah, tandus, kasar, kaku dan gagal.

#### 5. *Turquoise* (biru kehijauan)

Menyatakan tulus ikhlas, menekankan pada arah perasaan, motivasi dasarnya adalah kehidupan adalah hubungan pribadi, warna ini lebih ke arah kerja sama dan kekeluargaan. Bersifat tenang, introspeksi, percaya diri dan kepemilikan. Mendorong muncul pertanyaan dan mencari jawaban, membantu melanjutkan hidup dan meredakan goncangan emosional (Bond, 2005).

### 2.3.7 Klarifikasi Khusus Tipe Permainan

Telah dipaparkan oleh George Torkildsen (2004), Hughes telah menggambarkan pengalaman dan pengetahuannya serta mengklarifikasikan limabelas tipe permainan, antara lain sebagai berikut :

1. *Symbolic play*; permainan yang mempertimbangkan kontrol, eksplorasi bertahap, dan meningkatkan pemahaman.
2. *Rough and tumble play*; permainan tertutup, mengukur kekuatan, menggelitik, menyentuh, menjelajahi kelenturan fisik seperti gulat dan memburu.
3. *Socio-dramatic play*; memerankan nyata dan pengalaman potensial dari pribadi, sosial, domestik dan hubungan alam.
4. *Social play*; interaksi dengan menjelajah dan berkembang.
5. *Creative play*; permainan merespon dan menghubungkan dengan elemen kejutan.
6. *Communication play*; bermain dengan kata-kata atau gerak tubuh seperti beraktik dan meniru.
7. *Dramatic play*; even mendramatisir seperti acara TV dan even pesta.
8. *Deep play*; permainan beresiko tinggi, teknik bertahan dan menanggulangi ketakutan.
9. *Exploratory play*; permainan untuk mendapatkan informasi.
10. *Fantasy play*; bermain dengan menciptakan dunia sesuai jalan pikiran anak.
11. *Imaginative play*; bermain mengendalikan dunia fisik.
12. *Locomotor play*; permainan seperti memanjat pohon, *hide and seek*.
13. *Mastery play*; mengontrol lingkungan fisik seperti memadamkan kebakaran, menggali.

14. *Object play*; bermain dengan menggunakan tipuan mata dan pergerakan seperti melukis.

15. *Role play*; bermain menjelajahi sekitar.

### 2.3.8 Jenis Permainan Anak

Dari segi jenis permainan, dapat digolongkan jenis permainan drama dan permainan konstruktif.

#### 1. Permainan Drama

- *Imitating animal*, seperti meraung , mencakar , terbang .
- *Taking care of the sick*, seperti main dokter-dokteran, suster-susteran.
- *Playing Stone*, seperti jual-jualan
- *Transportation* , seperti pura-pura mengendarai mobil, kereta api, bus, kapal terbang, motor, perahu.
- *Punishing* , seperti main polisi-polisian dan tentara
- *Burning*, seperti main pemadam kebakaran
- *Killing and dying* seperti main tembak-tembakan
- *Parties and having weddings*, seperti main pengantin penggantian, perayaan ulang tahun .
- *Legendary characters*, seperti Cinderella, Dewi Shinta.
- *Movies/Television* , seperti bermain sebagai batman

#### 2. Permainan Konstruktif

Ketika anak mencapai usia sekolah, mereka sudah dapat membedakan antara fantasi dan realitas. Hal tersebut membuat anak kehilangan minat pada permainan drama dan beralih pada permainan konstruktif. Beberapa jenis permainan konstruktif yang populer antara lain menyusun sesuatu dan menggambar.

Utami Munandar (1977) melalui penelitiannya di Indonesia menyebutkan ciri-ciri kepribadian dari kreativitas yang dianggap oleh orang Indonesia, yaitu :

- Mempunyai daya imajinasi kuat
- Mempunyai inisiatif
- Mempunyai minat luas
- Mempunyai kebebasan dalam berpikir

- Bersifat ingin tahu
- Selalu ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru
- Mempunyai kepercayaan diri yang kuat
- Penuh semangat
- Berani mengambil resiko
- Berani berpendapat dan memiliki keyakinan

Namun Toraance juga menyebutkan beberapa kendala yang menghambat perkembangan kreativitas pada anak balita, yaitu :

- Melarang anak memanipulasi lingkungan
- Mengecam keinginan tahu anak
- Penekanan yang berlebihan pada peran jenis kelamin
- Menghilangkan fantasi pada diri anak

Berdasarkan teori-teori di atas menyatakan bahwa dibutuhkannya sarana bermain yang mendidik anak untuk dapat bereksperimen dan bereksplorasi serta berinovasi dengan lingkungan tersebut. Pentingnya sarana tersebut diikuti dengan pentingnya ruang interior yang dirancang untuk proses kreatif anak secara keseluruhan, tidak hanya adanya muatan keindahan saja tetapi juga dibutuhkan ruang kreatif dan visual yang dapat menampung segala aktivitas kreatif anak sekaligus menjadi pendorong aktivitas kreatifnya (Sari, 2005).

### **2.3.9 Penataan Sarana Hiburan Anak**

Terdapat beberapa panduan mengenai mendesain area bermain untuk anak menurut Shaw (1967), antara lain :

#### **1. Kesan Tempat**

Setiap lingkungan permainan pasti memiliki jiwa yang unik (*a genius loci*). Formasi konsep desain adalah bagian dari organisasi di dalamnya dan tema yang dipilih. Mempersatukan semua bagian dari taman bermain, menghubungkan fisik dan ruang mereka, termasuk bermain mengikuti suatu tempat ke tempat lain. Setiap lingkungan memiliki rute untuk bermain. Transisi yang nyaman antar tempat dan variasi yang natural di tempat bermain. Setiap lingkungan harus memiliki suatu elemen yang menjadi bintang dan dapat mendukung fasilitas lainnya.

## 2. Variasi Ruang

Semakin banyak macam-macam ruang yang diciptakan akan menciptakan pemandangan yang megah yang dapat mendukung pandangan luas mengenai aktivitas anak.

## 3. *Key Places*

Pada satu wahana bermain hendaknya dapat mengakomodasi banyak anak sehingga dapat terjadi interaksi antar anak di dalamnya, seperti permainan *jumping pad, big slide, sand, water*.

## 4. Sistem Jalur

Jalur sebaiknya dibuat berkaitan, jadi pengguna taman bermain dibuat untuk menentukan titik pengambilan keputusan dan belajar untuk memilih.

## 5. Lingkungan non objektif

Desainer harus merancang suatu ruang non objektif, seperti kotak, lingkaran, luar biasa, biasa, terang, gelap, besar, kecil.

## 6. Variasi Lapisan Permukaan

Tekstur material yang digunakan hendaknya bervariasi untuk mengenalkan kepada pengguna macam-macam permukaan. Kebiasaan anak yang suka merangkak, memanjat, berguling dan meloncat, merupakan sebuah alasan tubuh bersentuhan secara langsung dengan permukaan di tempat bermain. Permukaan struktur material yang keras, seperti kayu, harus difinishing secara halus. Untuk eksterior karpet, vinyl, atau pakaian harus digunakan untuk melapisi permukaan yang lain, tetapi material ini harus tetap kering supaya tidak bau. Bagaimanapun, dalam mendesain lingkungan untuk anak, tidak dibenarkan adanya perbedaan antara anak.

Pusat hiburan dilihat dari beberapa sisi harus mengadopsi dan mengidentifikasi asosiasi *entertainment* dengan rekreasi. Aspek desain terkait dengan organisasi yang spesifik dan akomodasi dari aktivitas hiburan yang populer. Sebuah pusat hiburan hendaklah memenuhi beberapa faktor yaitu mementingkan sarana beristirahat, kelegaan, hiburan, meningkatkan pengetahuan, sarana meningkatkan hobi atau kemampuan, tantangan, kenyamanan, kebebasan, keamanan, dan kasih sayang (Wylson, 1980). Faktor dan kebutuhan untuk mendesain sarana hiburan anak, yaitu :

- Faktor eksplorasi dan *discovery*  
Kebutuhan untuk fasilitas belajar, berkreasi, eksplorasi dan gedung-gedung.
- Faktor kreativitas dan imajinasi  
Mengadakan permainan strategi, permainan fantasi, dan permainan konsentrasi.
- Faktor permainan peran dan peniruan  
Permainan seperti drama, dengan fasilitas kebutuhan seperti gedung pertunjukan.
- Faktor kepercayaan diri  
Aktivitas dengan penghargaan khusus, fasilitas ini diadakan terhubung dengan edukasi profesi.
- Faktor interaksi sosial  
Aktivitas untuk kebutuhan area seperti area tantangan.
- Faktor ekspresi dan komunikasi  
Kebutuhan area untuk berkooperasi, berkompetisi, dan permainan verbal.  
Beberapa pengorganisasian untuk area bermain, antara lain:
  - a. Komunitas area bermain
  - b. Preschool area, area bermain yang tenang, area bermain aktif, dan open space.
  - c. *Creative playground*
  - d. *Graduated challenges*
  - e. Menghadirkan pilihan permainan dengan berbagai level.
  - f. Manipulasi dan fleksibel
 Penggunaan material yang aman untuk anak, ringan, mudah dipindahkan dan ramah lingkungan.
- Variasi dan keanekaragaman  
Terkait dengan aplikasi banyak aspek seperti material, peralatan, desain area, warna, material ringan, dan vegetasi. Desain yang menarik dan beragam agar tidak membosankan.
- Keamanan dan perawatan  
Perencanaan yang matang mengenai detail konstruksi dan pemilihan pelapis material serta pemilihan bahan lantai yang lembut dan aman untuk anak-anak, peralatan main sesuai dengan skala pengguna (Knight, 1983).

Dalam merancang unit bermain untuk menjadi lebih baik terdapat konsep penempatan aktivitas yang didasarkan pada 3 aspek, antara lain :

1. *Task or organizing theme*
2. *Place & props*
3. *Social structure*

### **2.3.10 Sektor Permainan dalam Perancangan**

Telah ditentukan dari awal bahwa jenis perancangan interior pusat hiburan dan pengembangan bakat minat untuk anak ini merupakan permainan publik di dalam. Menurut pemaparan Torkildsen (2005), sebuah pusat permainan indoor untuk anak termasuk petualangan di dalamnya harus senantiasa dibersihkan dan merupakan tempat yang aman untuk anak, fisik yang sehat dan aktivitas petualangan di dalamnya serta aspek sosial dari hiburan dan aktivitas bermain. Perbedaan area dapat ditentukan dari usia anak, seperti permainan yang lembut untuk anak di bawah umur 5 tahun dan untuk 6 sampai 12 tahun sebuah area luas yang cukup tinggi untuk aktivitas petualangan dengan material lembut ketika terjatuh. Selain itu dilengkapi dengan efek pencahayaan dan suara.

### **2.3.11 Perkembangan Minat Anak**

Berdasarkan pemaparan Hurlock (1978), minat anak merupakan hasil dari pengalaman belajar bukan yang muncul dari lahir. Minat anak dapat dikembangkan dengan baik apabila itu memang minat yang akan dijalani anak tersebut untuk selanjutnya, bukan hanya kesenangan sesaat. Minat anak dapat diketahui melalui pengamatan kegiatan, pertanyaan, pokok pembicaraan, membaca, menggambar spontan, keinginan, laporan yang diminati.

Menurut studi minat anak Amerika pada umumnya, yaitu:

1. Minat terhadap tubuh manusia

Pola pikir intelektual anak yang semakin berkembang menyadari bahwa terjadi perubahan pada tubuh mereka dan perbedaan tubuh anak dengan yang lain. Pola perkembangan minat awal anak berawal mengeksplorasi dari bagian

tubuh luar dan dengan bertambahnya usia kemudian anak mulai tertarik untuk mengeksplorasi bagian-bagian dalam tubuhnya.

2. Minat pada kesehatan  
Pentingnya pengembangan minat kesehatan pada anak dengan penyesuaian terhadap perkembangan anak. Minat kesehatan terkait dengan minat pada kuman penyakit.
3. Minat pada penampilan  
Minat pada penampilan mulai muncul ketika anak masuk sekolah dan berkembang menjadi obsesi. Diiringi dengan perkembangan menuju masa remaja yang semakin meningkat.
4. Minat pada pakaian  
Faktor yang mempengaruhi minat anak, yaitu pada usia dini anak ditekankan pentingnya kelompok budaya dalam menghargai pakaian dan pakaian memuaskan kehidupan sehari-hari anak sejak dini.
5. Minat terhadap berbagai jenis nama
6. Minat terhadap lambang status  
Kesadaran anak bahwa lambang status bermanfaat menarik perhatian dalam penerimaan sosial sehingga minat anak menjadi semakin meningkat.
7. Minat pada agama  
Unsur agama yang diminati anak adalah keyakinan dan tata cara.
8. Minat pada seks  
Minat pada seks meningkat ketika anak mulai masuk sekolah dan mencapai puncaknya pada masa pubertas.
9. Minat pada sekolah  
Ketertarikan anak pada sekolah diikuti dengan bertambahnya usia. Awal memasuki kehidupan sekolah anak sangat menyukainya, keadaan kemudian berubah ketika anak lulus sekolah dasar, anak mengalami penurunan minat namun dengan bertambahnya usia anak menjadi lebih selektif.
10. Minat pada pekerjaan di masa mendatang  
Minat ini muncul ketika anak melihat apa yang dilakukan oleh orang tuanya dan juga melalui media massa. Faktor yang mempengaruhi sikap dan minat anak terhadap pekerjaan adalah sikap orang tua, pekerjaan bergengsi, kekaguman pada seseorang, kemampuan dan minat, kesesuaian seks,

kesempatan untuk mandiri, stereotip budaya, dan pengalaman pribadi (Hurlock, 1978).

### **2.3.12 Pemahaman Bakat Minat Anak**

Menurut Jennifer d'Marcy (2009), terdapat program-program dan pengalaman-pengalaman hebat yang tersedia untuk anak sekarang ini. Telah diklarifikasikan jenis-jenis profesi berdasarkan personalitas, kualitas dan perlengkapan serta berdasarkan pengalaman minat unik sang anak sejak kecil. Berikut beberapa jenis bakat minat anak yang mendominasi dan akan dijadikan ketentuan bakat minat yang akan diadakan di perancangan hiburan dan pengembangan bakat minat anak ini, antara lain:

- **Altruis**  
Altruis di sini adalah pelayan masyarakat, penyembuh dan guru. Menurut penelitian beberapa anak ingin melayani masyarakat mereka dan dapat diidentifikasi pada usia dini. Pemilihan jenis profesi ini atas pertimbangan untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kekuatan kontribusi anak untuk membantu dunia dengan beberapa cara.
- **Artis**  
Di sini terdapat beberapa kategori profesi, yaitu musisi, penari, pemain, sutradara dan koreografer. Terkadang pada usia dini nilai talenta seni anak-anak mengenai profesionalitas dan pelatihan sudah tampak, seperti menikmati menyanyi, menari, bersandiwara, dan menyukai suatu hal yang artistik. Di dalam perancangan ini akan diadakan sarana gedung pertunjukan mini yang akan digunakan untuk menampilkan bakat anak dan juga studio mini proses belajar menjadi koreografer dan artis. Anak berkembang melewati tahap dalam berimajinasi dan berkreasi, di tempat ini lah mereka dapat mengaplikasikan kreatifitasnya.
- **Atlet**  
Dapat diartikan sebagai kompetitor. Tampak pada beberapa pribadi anak yang suka berkompetisi, maka bakat anak tersebut dapat diolah melalui bidang ini. Perancangan untuk sarana atlet ini akan diadakan arena petualangan dan *wall*

*climbing*. Terdapat batasan usia pada permainan wall climbing yaitu hanya diperbolehkan untuk anak di atas 6 tahun.

- **Desainer**

Direkomendasikan untuk jenis profesi ini dibagi menjadi arsitek, desainer interior, fashion desainer, dan desainer produk. Adanya program profesi ini membuka wawasan anak mengenai profesi yang mereka bayangkan. Untuk bidang ini, direncanakan akan diadakan beberapa stilasi studio permainan konstruktif, studio menata rumah dan rumah fashion yang menyediakan sarana mendesain baju, membuat aksesoris dan menggambar.

- **Pengusaha**

Menciptakan suatu bisnis adalah penyelesaian yang menakjubkan, sebuah kombinasi perhitungan dan modal. Profesi yang ditampilkan adalah pengusaha. Di profesi anak dididik melatih kepercayaan diri, keuletan dan kepemimpinan mereka sebagai pengusaha sekaligus bersenang-senang. Jenis usaha yang akan ditampilkan adalah restoran *pizza*, pabrik coklat, pabrik es krim, industri sandal.

- **Sejarawan**

Pelajaran masa lalu akan diterapkan pada masalah sekarang untuk menciptakan masa depan yang lebih positif. Pada profesi ini anak diajarkan berpartisipasi dalam penggalian arkeologis dan menyediakan kesempatan dengan membedah sejarah di masa lalu. Profesi yang diangkat untuk bidang ini adalah arkeolog. Perancangan yang akan dihadirkan berupa museum mini beberapa stilasi evolusi manusia dan struktur organ tubuh manusia.

- **Penemu**

Anak-anak didorong untuk mengeksplorasi alam secara intelektual, mengamati perkembangan ilmu dan mengembangkan ide teknologi mereka. Jenis profesi terpilih adalah ilmuwan. Untuk itu akan dirancang pusat penelitian dengan background alam dan membawa mereka ke suasana laboratorium penelitian dan mengasah keterampilan mereka melalui stimulasi praktek bidang bakat ini. Terdapat peraturan khusus memasuki laboratorium ini yaitu untuk anak di atas 6 tahun.

- **Pemimpin**  
Bagian ini untuk politisi masa depan, pemimpin bisnis, pemimpin masyarakat hingga presiden. Profesi yang ditentukan adalah negoisator dan pengusung perdamaian. Fungsi dari jenis profesi ini adalah meningkatkan kualitas kepemimpinan, keterampilan negoisasi yang baik dan komunikator yang baik. Hal ini bertujuan memberi bekal calon pemimpin masa depan kepercayaan diri untuk berbicara di depan kelompok dan menunjukkan perilaku yang baik di depan mereka. Di dalam perancangan ini akan diadakan studio pelatihan menjadi tour guide untuk melatih keberanian anak untuk berbicara di dalam kelompok.
- **Penyelidik alam**  
Belajar untuk menguasai lingkungan memerlukan kerjasama, kemampuan fisik, disiplin dan pengetahuan. Anak diajari untuk bekerja sebagai kelompok dan saling bersandar satu sama lain, belajar menghormati, persahabatan, dan apresiasi pada lingkungan. Pada bakat minat ini dihadirkan sarana mini *wallclimbing* bagi anak di bawah 6 tahun yang sekaligus merangsang saraf motorik anak.
- **Pengamat**  
Beberapa anak terlahir sebagai pengamat, merupakan anak yang lebih banyak melihat daripada berbicara. Mereka mengamati orang, peristiwa, dan dunia dan menarik kesimpulan. Kemampuan menulis yang kuat dan efektif penting untuk semua profesi. Ketika pengamatan dipindahkan ke kertas, ide dihidupkan. Jenis bidang terkait adalah jurnalis.
- **Ilmuwan**  
Peroketan dan astronomi menjadi hobi modern. Sains mendorong anak untuk berpikir tentang bagaimana kita bisa sampai di sini dan bagaimana bumi bisa dibentuk. Di sini akan menyediakan panduan untuk mereka yang ingin terlibat dalam astronomi dan peroketan. Pengadaan laboratorium penelitian luar angkasa dalam perancangan dilengkapi informasi-informasi planet dan bintang.
- **Koki**  
Terkait dengan hobi anak-anak yang menyukai menciptakan dan mempersiapkan makanan dapat diasah lebih dalam lagi. Melalui prosedur

pembuatan makanan, pembuatan kue, asisten koki dan cara penyajian makanan atau roti. Koki terbagi menjadi dua yaitu koki masak dan koki pastri. Penyediaan sarana dapur dan peralatan yang mendukung sangat dibutuhkan, seperti alat pemanggang, mesin pembuat kue, dan alat-alat lainnya. Perancangan *corner* ini terkait dengan bakat minat anak sebagai pengusaha, sehingga *corner* ini dijadikan satu dengan pabrik coklat, dan restoran pizza.

- Dokter dan Suster

Suatu profesi yang pekerjaannya mendiagnosis dan merawat pasien yang sakit. Anak-anak seringkali terinspirasi dengan profesi ini, di mana mereka beranggapan bahwa menolong yang sakit adalah hal yang baik. Profesi ini dibekali oleh penelitian terlebih dahulu dan kemampuan bekerja sama dalam tim untuk menyembuhkan yang sakit. Maka dari itu anak-anak dibina saling percaya terhadap rekan kerja kelompok, pengetahuan mengenai proses biologi makhluk hidup dan masih banyak lagi. Pengadaan *corner* dokter dilengkapi dengan boneka simulator dalam menangani pasien sebagai informasi untuk anak bagaimana dokter menangani pasien dilengkapi dengan prosedur khusus. Spesifikasi dokter yang diberikan adalah dokter gigi, kesehatan, dokter mata dan dokter bedah yang dirancang dalam satu studio.

- Pilot

Ketertarikan anak terhadap bidang ini terkait dengan pandangan mereka jika dapat terbang maka mereka dapat mengelilingi dunia. Selain pandangan mereka itu, profesi ini dapat mengajarkan mengenai tanggung jawab yang diemban sebagai penerbang, pengetahuan mengenai kondisi cuaca dan cara mengendalikan pesawat. Dihadirkan studio penerbangan dengan beberapa petunjuk pengendalian pesawat dan simulator mini pesawat sebagai tempat pembelajaran.

Selain beberapa bakat minat anak di atas, beberapa jenis bakat minat yang akan diadakan berdasarkan pertimbangan studi minat dan karakteristik kepribadian dalam memilih karir yaitu: pelukis atau seniman dan sales agen promosi. Namun dalam penerapannya, tidak terdapat studio khusus untuk bidang ini dan akan ditampung pada sarana pertunjukan di main hall di event-event tertentu seperti perlombaan dan pameran produk.

Semua hal yang berhubungan dengan anak haruslah aman dan nyaman. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merancang fasilitas anak, antara lain:

- Pengaman pada area tangga, railings, pintu, kaca dan pagar.
- Bagian sudut-sudut yang tajam seperti meja dan bahan lantai yang keras serta dinding bersudut tajam haruslah dihindari.
- Peletakan pemadam kebakaran, sambungan listrik, kompor dan kawat haruslah dirancang baik-baik jauh dari jangkauan anak.
- Perancangan mebel yang sesuai postur pengguna, stabil, mobilitas, dengan finishing tidak beracun, dan kuat (Pile, 2007).
- Dalam menata fasilitas toilet, terdapat perbedaan antara toilet dewasa dan anak-anak. Penataan toilet yang baik apabila tersedia satu toilet dan satu wastafel untuk mengakomodasi tiap 15 anak, jika 30 anak berarti harus terdapat 2 toilet dan 2 wastafel (Pile, 2007).
- Penggunaan lampu yang sesuai untuk anak-anak (Pile, 2007).

### **2.3.13 Tinjauan Data Lobby**

*Lobby* merupakan bagian depan dari sebuah perancangan. *Lobby* merupakan bagian dari bangunan yang mempunyai peranan sangat penting. Bila *lobby* didesain dengan menarik, maka orang akan merasa tertarik, merasa penasaran, dan ingin masuk. Selain menarik, *lobby* juga harus berfungsi dengan baik. Area yang terdapat di dalam lobby adalah area tunggu dan area resepsionis. Area resepsionis merupakan area komunikasi antara pegawai dan pengunjung. Oleh karena itu, area ini harus memenuhi kebutuhan para pengguna ruang.

Syarat-syarat *lobby*, antara lain :

#### **a. Main Entrance**

- Pintu eksterior yang melebihi 5 pon sebaiknya menggunakan pintu otomatis dengan sistem sensor.
- Pintu sebaiknya dapat membuka 90° atau selama 20 detik bagi pengguna kursi roda.
- Pintu harus mempunyai ruang bebas minimum 34 inchi bagi pengguna kursi roda.

- Jalan menuju pintu masuk sebaiknya lebih tinggi seperempat inchi untuk mengurangi bahaya pada saat berjalan.
  - Material pintu harus terbuat dari bahan yang tahan lama, mudah dibersihkan, kuat sehingga menimbulkan kesan aman bagi orang yang akan melaluinya.
- b. Perabot
- Perabot utama untuk *lobby* sebaiknya diposisikan jauh dari jalan kecil untuk menjaga keamanan.
  - Tempat duduk yang berkelompok harus punya posisi yang mendukung interaksi serta mendukung pada saat berkomunikasi.
  - Tempat duduk berkelompok sebaiknya dilokasikan di area yang dimana pembicaraan yang privat tetap terjaga.
  - Kaki perabot sebaiknya tidak dirancang melebihi panjang permukaan agar tidak mengganggu pengunjung yang mempunyai kekurangan dalam penglihatan.
- c. Keamanan
- Lampu darurat sebaiknya diletakkan di daerah yang banyak pengunjungnya seperti meja resepsionis.
  - Harus dilengkapi dengan fasilitas untuk penyandang cacat, seperti misalnya telepon umum yang menyesuaikan standar orang berkursi roda, jalur untuk kursi roda.

#### **2.3.14 Tinjauan Data Café**

“*Cafe* merupakan sebuah tempat yang menyediakan makanan dan minuman yang pengunjungnya dihibur dengan musik langsung” (Lawson, 1973, p. 76). Selain itu *Cafe* merupakan sebuah restaurant murah yang menyediakan makanan yang mudah dimasak atau makanan yang mudah dihidangkan kembali (*The News Collins Dictionary and Thesaurus, 1979*).

Terdapat beberapa area yang harus tersedia pada cafe, antara lain sebagai berikut:

- Area makan, terdapat tempat duduk dan meja dengan kapasitas tertentu, biasanya 2-6 orang.
- Bar, terdapat bangku tinggi yang merapat pada dinding meja sehingga pengunjung dapat menikmati minuman dan sekaligus untuk koordinasi karyawan.
- Kasir, dekat dengan bar karena letaknya mudah di jangkau pelayan.

#### **2.3.14.1 Sistem Penyajian Cafe**

Sistem penyajian café dibagi menjadi beberapa bentuk penyajian, antara lain sebagai berikut :

- *Self Service*  
Pengunjung melakukan pelayanan bagi dirinya sendiri. Pengunjung datang kemudian menuju ke bagian kasir untuk melakukan transaksi pembayaran. Setelah itu pengunjung mengambil makanan dan minuman yang mereka inginkan dan segera menuju ke tempat duduk yang telah disediakan untuk menyantap makanan tersebut.
- *Waiter of Waitress Service to Table*  
Pengunjung datang dan duduk pada kursi yang disediakan, kemudian pramusaji akan melayani mereka, mengantarkan menu dan makanan hingga membayar di kasir, sehingga orang tidak perlu beranjak dari kursinya. Cara ini terkesan formal.
- *Counter Service*  
Dimana terdapat area khusus yang terdapat *display* makanan yang ada, biasanya digunakan untuk pelayanan yang cepat dan *service* yang tidak formal.
- *Automatic Vending*  
Menggunakan mesin otomatis. Pengunjung memasukkan koin, lalu dari mesin keluar makanan / minuman yang dipilihnya (Fred Lawson, 1973).

### 2.3.14.2 Pencahayaan *Café*

Sistem pencahayaan *café* meliputi beberapa hal, yaitu :

- Memerlukan pencahayaan umum sebesar 100-150 lux. Untuk ketinggian yang lebih rendah, digunakan *luminaries fluorecent* dengan reflektor. Sedangkan untuk daerah-daerah yang tinggi, digunakan *medium-high* untuk efek bayangan yang sesuai.
- Pencahayaan untuk daerah-daerah penyimpanan khusus sebaiknya menggunakan *luminaires* kedap air
- Pencahayaan yang digunakan tidak terlalu terang atau tajam karena akan menyebabkan makanan tidak kelihatan berselera.

### 2.3.14.3 Sirkulasi *Café*

Sistem sirkulasi *café* meliputi beberapa hal, yaitu :

- Sirkulasi antara pengunjung dan karyawan tidak boleh terjadi bersilangan. Bersilangan ialah jika sirkulasi antara pelayan dan pengunjung saling bertemu tanpa adanya sirkulasi alternatif yang lainnya.
- Sirkulasi dalam *café* dapat dilewati pengunjung, kereta makanan, dan pelayanan ketika melayani. Kebutuhan akan meja dan tempat duduk yang ideal untuk aktifitas makan dan minum di area makan.
- Pola sirkulasi terutama ditentukan oleh jalan masuk utama atau *main entrance*.
- “Kelancaran sirkulasi ditentukan oleh pengelompokan atau organisasi ruang yang benar secara struktural. Fungsi sirkulasi memberikan kelancaran bagi arus karyawan maupun barang” (Ching, 1987, p. 234).
- Sirkulasi mengarahkan dan membimbing perjalanan atau tapak yang terjadi dalam ruang.
- Sirkulasi memberi kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang, antara lain dengan penggunaan tanda - tanda pada ruang sebagai petunjuk arah jalan tersendiri.
- Pengarahan jalan dapat diperkuat dengan perletakan pintu- pintu, permainan lantai, permainan plafond, permainan dinding, lampu-lampu, gambar-gambar/ lukisan- lukisan warna dan benda-benda di dalam ruang (Suptandar, 1999).

### 2.3.15 Tinjauan Data Kantor

Tata ruang kantor tidak hanya harus membuat para pekerjanya nyaman, menjalankan tugas, namun juga mampu menunjukkan citra diri yang ingin ditampilkan perusahaannya. Bahkan, bagi kantor-kantor yang bergerak di bidang jasa, seperti kantor pengacara, kantor notaris, dan bank, penampilan citra perusahaan lewat interior itu merupakan salah satu hal yang penting. Di bawah ini terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam merancang sebuah kantor:

- Jumlah pegawai
- Jenis kegiatan
- Sifat hubungan antar pekerjaan
- Jenis dan sifat ruang
- Peralatan terkait dengan mebel yang sesuai
- Kondisi fisik ruang akibat tuntutan-tuntutan tertentu

Terdapat empat macam penataan ruang kantor:

a. *Cellular*

- Merupakan bentuk tradisional
- Menempati gedung yang sempit
- Ditandai dengan adanya koridor
- Ruang-ruang yang berukuran kecil
- Lampu artifisial yang permanen

b. *Group space* (pengelompokan ruang)

- Kantor berukuran sedang
- Menampung 5-15 orang yang bekerja secara bersama-sama

c. *Open plan*

- Cara tradisional pada layout yang lebih luas
- Terdiri dari beberapa bentuk subdivisi yang lebih lengkap
- Tempat bekerja disusun beraturan secara geometri

d. *Office Landscaping*

- Banyak dipakai pada dekade 15 tahun terakhir.
- *Layout* terkontrol oleh pengolahan suasana yang artificial.

- *Layout* area kerja mencerminkan struktur dan metode dari organisasi kerja.
- Menggunakan tirai, tanaman dan perabot penyimpanan untuk menandai rute sirkulasi dan memberikan batas wilayah dan identitas pengelompokan kerja.

#### **2.3.15.1 Elemen Interior Kantor**

Untuk elemen interiornya, disarankan menggunakan dinding partisi yang terbuat dari *stainless steel*, gabungan antara *stainless steel* dan kaca, atau dapat juga menggunakan *block-plaster*. Dengan menggunakan dinding partisi ini membuat ruangan jadi lebih fleksibel dan mudah untuk dipindahkan sewaktu-waktu. Plafon dapat menggunakan bahan *acoustic tile*, plasteran, *acoustic plaster* dan lain-lain. Untuk lantai lebih banyak pilihannya, dapat terbuat dari vinil, vinil asbes, keramik, dan masih banyak lagi. Penerangan dalam kantor sebaiknya menggunakan penerangan utama, disarankan menggunakan lampu jenis *fluorescent* dan *incandescent*. Pemesanan arus telepon pada sebuah kantor besar biasanya sudah terprogram khusus, sehingga telepon yang masuk maupun yang akan keluar haruslah melalui operator.

#### **2.3.15.2 Warna Untuk Kantor**

Penggunaan warna pada kantor juga sangat membantu atau memberikan pengaruh pada suasana kantor yang akan dihasilkan. Jika menggunakan warna yang salah maka dapat menyebabkan efek yang buruk bagi orang di dalam ruang tersebut. Penggunaan warna abu-abu, kuning terang, putih dan ungu pada dinding sebaiknya dihindari. Disarankan untuk dinding sebaiknya menggunakan warna kuning muda, biru kehijauan, biru muda (*Office Planning and Design*, 1968).

#### **2.3.16 Tinjauan Data Museum**

Obyek koleksi adalah sekumpulan benda-benda bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan satu atau berbagai bidang atau cabang ilmu pengetahuan (Sutaarga, 1998).

1. Bentuk Penyajian Obyek Koleksi

Obyek koleksi museum umumnya disajikan dalam bentuk:

- Benda asli
- Benda reproduksi, yaitu benda buatan baru dengan cara meniru benda yang asli menurut cara tertentu, misalnya, replika, miniatur, diorama, maket, relief, lukisan
- Foto, dokumentasi peristiwa penting dan benda koleksi yang dijadikan benda penunjang pameran, penelitian, dan dokumen.

2. Metode Penyajian Obyek Koleksi

Terdapat tiga macam metode penyajian, antara lain:

- Metode penyajian artistik, yaitu cara penyajian benda-benda koleksi yang disusun sedemikian rupa sehingga dapat mengungkapkan suasana tertentu, yang diutamakan banyak unsur keindahannya.
- Metode penyajian intelektual atau edukatif, yaitu cara penyajian dimana benda-benda yang dipamerkan bukan bendanya saja, tetapi dipamerkan juga semua segi yang bersangkutan dengan benda tersebut sampai pada cara penggunaannya dan fungsinya, sehingga dapat mengungkapkan dan memberikan informasi ilmu pengetahuan yang bersangkutan dengan obyek yang dipamerkan.
- Metode penyajian romantika atau evokatif, yaitu cara penyajian dimana romantika atau evokatif, yaitu cara penyajian dimana benda yang dipamerkan disusun sedemikian rupa sehingga dapat mengungkapkan suasana tertentu dengan memamerkan semua unsure lingkungan, di mana benda-benda tersebut berada.

Untuk kenyamanan dan kejelasan dalam menikmati obyek koleksi, ada beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu:

- Letak obyek harus diperhitungkan sesuai ukuran tubuh manusia dan perilaku manusia. Menurut anatomi ukuran tubuh manusia, gerakan kepala yang wajar adalah 30 derajat ke atas dan 40 derajat ke bawah dan samping.
- Jarak pandang ke obyek, jika terlalu jauh obyek akan tampak tidak jelas sedangkan jarak terlalu dekat akan menyebabkan pandangan tidak dapat terfokus ke seluruh benda.

### 3. Sistematika Penataan Obyek Koleksi

Sistematika pameran ini adalah merupakan penuntun bagi pengunjung dalam menikmati koleksi yang dipamerkan sesuai dengan tema yang telah ditetapkan. Beberapa sistem penyajiannya, antara lain:

- Berdasarkan kronologis: yaitu koleksi yang dipamerkan ditata berdasarkan urutan waktu atau tahun pembuatan dari benda-benda koleksi tersebut.
- Berdasarkan fungsinya: yaitu koleksi yang dipamerkan ditata berdasarkan kegunaan (fungsi) dari benda koleksi tersebut.
- Berdasarkan jenisnya: yaitu benda-benda koleksi yang disajikan berdasarkan jenisnya.
- Berdasarkan materi: yaitu benda-benda koleksi yang disajikan berdasarkan materi obyeknya.
- Berdasarkan tempat asal atau geografi: yaitu benda-benda koleksi yang disajikan disusun berdasarkan tempat asal benda tersebut (Sutaarga, 1998).

Menata koleksi dengan susunan yg serupa pada setiap vitrin yg berderet-deret di dalam suatu ruangan akan menjemukan. Maka pada saat mendesain interior ruang pamer ini susunan benda koleksi haruslah menarik dan bervariasi. Letak benda koleksi juga harus dipertimbangkan dengan keadaan dan ukuran tubuh manusia pada umumnya. Menurut antropometri tubuh, bahwa gerakan kepala yang wajar, dalam batas nya adalah 30 derajat dan 40 derajat ke bawah maupun ke samping.

Cara menonjolkan benda-benda koleksi:

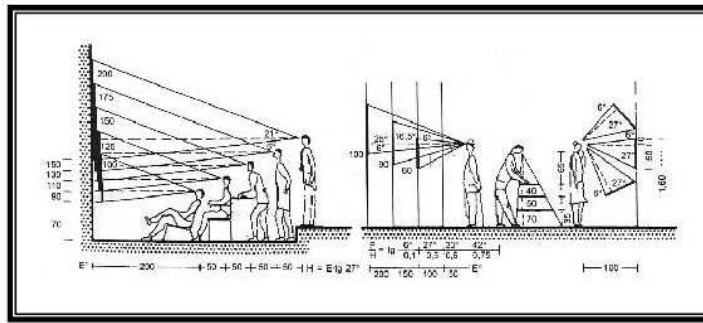
- Koleksi yang akan ditonjolkan harus diletakkan terpisah
- Koleksi yang ditonjolkan harus diletakkan di tempat yang lebih tinggi
- Koleksi yang ditonjolkan harus dibeli latar belakang yang berbeda
- Koleksi yang ditonjolkan disorot dengan sinar lampu

Dalam area pamer bentuknya dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

- Pameran tetap, pameran tetap ini biasanya berlangsung dalam 3-5 tahun.
- Pameran temporer atau pameran khusus

Pameran ini biasanya berlangsung dalam jangka waktu relative singkat. Pameran temporer merupakan penunjang pameran tetap, untuk mengundang lebih banyak pengunjung datang.





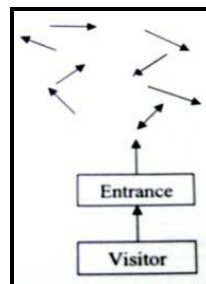
Gambar 2.8 Sudut pandang dengan jarak tinggi atau luasan

Sumber : Neufert (2002, p.250)

Menurut Sutaarga, pola sirkulasi area pameran dibagi menjadi 4 bagian:

- *Linear Circulation*

Sirkulasi yang terbentuk berdasarkan ruang yang telah dilalui dan benda seni yang dipamerkan satu per satu menurut ruang pameran yang berbentuk ulir maupun memulai sampai akhirnya menuju *entrance* area pertama memasuki galeri tersebut.

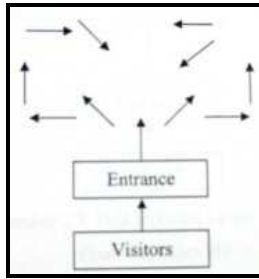


Gambar 2.9 *Linear Circulation*

Sumber : Miles (1976, p.95)

- *Random Circulation*

Dapat memilih jalur yang ingin dikunjungi untuk melihat dan menikmati karya seni dari ruang pameran yang dibentuk tanpa adanya batasan-batasan dinding pemisah ruang.

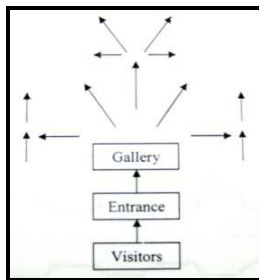


Gambar 2.10 *Random Circulation*

Sumber : Miles (1976, p.95)

- *Radial Circulation*

Pengunjung tidak diarahkan untuk menuju suatu ruang tertentu, sehingga bebas melihat koleksi yang ingin dilihat. Pembagian koleksi jelas dan terdapat ruang pengenalan.

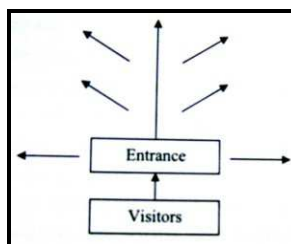


Gambar 2.11 *Radial Circulation*

Sumber : Miles (1976, p.95)

- *Linear Bercabang*

Sirkulasi pengunjung tidak terganggu, pembagian koleksi jelas dan pengunjung harus melihat koleksi.



Gambar 2.12 *Linear Bercabang*

Sumber : Miles (1976, p.95)

### 2.3.17 Tinjauan Data Bioskop

Fasilitas kebutuhan ruang, antara lain :

#### a. Auditorium

Terkait di dalam perancangan auditorium merupakan area penonton di mana penataan bentuk auditorium, penataan tempat duduk, kenaikan lantai, sirkulasi pengunjung, lokasi untuk pengguna kursi roda, pintu keluar kebakaran, ventilasi, lampu, zona plafon, perlengkapan *sound system* termasuk di dalamnya. Untuk penataan tempat duduk pengunjung tak boleh ada tempat duduk lebih dari 20 m dari depan stage bila menginginkan pertunjukan dapat dilihat dan didengar dengan jelas.

Menurut Ir. Nugroho (2006), untuk dapat mengatur suhu dengan baik biasanya suhu dioptimalkan serendah mungkin namun hal ini sangat mengganggu audience di dekat AC tersebut, agar dapat menjangkau audience maka biasanya digunakan fan AC. Hal ini yang paling memungkinkan sebab melihat tinggi plafon yang lebih dari 10 m.

#### b. *Backstage*

Perancangan area belakang panggung berawal dari keseluruhan perencanaan di mana dibutuhkannya area untuk masuknya barang. Prioritas utama pada area belakang panggung adalah jalan untuk memasukkan peralatan elektrik dan segala alat yang berhubungan dengan panggung. Pada area ini seharusnya terdapat tiga pintu keluar kebakaran jika memadai. Peralihan lantai antara material lantai dengan elevasi lantai hendaknya memiliki kemampuan untuk mengakomodasi benda yang berat.

Di area belakang panggung ini terdapat beberapa kebutuhan ruang lainnya, antara lain: (1) Ruang rias, ruang ini harus dilengkapi dengan *service sink*, 220V *power*, meja persiapan, kulkas dan *counter*. Penggunaan lampu *incandescent* di sisi atas dan samping cermin harus ditutupi karena mengeluarkan panas dan untuk menghindari bahaya; (2) Ruang ganti, dilengkapi dengan lemari, penyimpanan baju, dan harus dekat dengan panggung; (3) toilet *performer* (Hardy, 2006).

c. *Control rooms*

Manager *stage* biasanya berada di samping *stage*, dengan meja kontrol untuk berkomunikasi dengan seluruh bagian ruangan auditorium. Ruang kontrol cahaya harus mempunyai jendela yang cukup besar untuk memberikan pandangan yang jelas dan tak terhalang dari *stage* bahkan ketika *audience* berdiri. Biasanya ukuran ruangan bergantung pada perlengkapan yang dipilih tapi normalnya berukuran 3 x 2,4 m ruang kontrol suara mempunyai kebutuhan yang sama dengan ruang kontrol cahaya namun keduanya perlu dipisahkan. “Pintu dan jendela yang terhubung dapat menyediakan komunikasi diantara kedua operasi” (Appleton, 2008, p.185).

### 2.3.17.1 Pemilihan Bentuk *Layout*, Plafon, dan Dinding

Aliran bunyi yang berasal dari panggung merupakan tempat sumber bunyi menuju ke arah penonton/ penerima bunyi, sangat dipengaruhi oleh bentuk auditorium, permainan plafon, material yang digunakan, jenis akustik dan rancangan interiornya. Bentuk layout auditorium bermacam-macam, bentuk umum yang biasanya digunakan adalah bentuk persegi panjang, kipas, dan tapal kuda. Namun kini muncul beberapa bentuk yang bermacam-macam, ada yang heksagonal, oval dan kipas terbalik (Indrani, 2004).

Masing-masing bentuk tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing.

Tabel 2.1. Kekurangan dan Kelebihan Bentuk Auditorium

Bentuk	Kelebihan	Kekurangan
Persegi panjang	Menghasilkan pantulan silang yang berguna untuk <i>fullness</i> dan <i>envelopment</i> .	Resiko timbul resonansi dan <i>flutter echo</i> . Jarak antar penonton dan pemain jauh.
Kipas	Memperpendek jarak antar penonton dan pemain. Kapasitas penonton lebih banyak.	Dinding belakang tidak melengkung sehingga dapat menimbulkan <i>echo</i> , oleh karena itu harus dimodifikasi dengan bentuk geometris.

Tabel 2.1. Kekurangan dan Kelebihan Bentuk Auditorium (sambungan)

Bentuk	Kelebihan	Kekurangan
Tapal kuda	Biasanya digunakan pada gedung opera. Menghasilkan persilangan pemantulan yang baik pada sisi-sisi dindingnya.	Membutuhkan waktu dengung lebih pendek bila dibandingkan dengan musik.

Sumber: Appleton (2008), Indrani (2004)

Bentuk kipas kini lebih sering digunakan, namun terdapat beberapa problema akustik dikarenakan dinding di bagian samping hanya menghasilkan sedikit pantulan bagi penonton yang duduk di bagian tengah, serta menghasilkan *time delay gap* yang panjang sehingga dapat menyebabkan *echo*. Untuk mengatasi hal tersebut, interior auditorium perlu dilengkapi dengan *reflector* dan *suspended ceiling* (Indrani, 2004). Permainan bentuk permukaan dinding dan plafon mengontrol pemantulan bunyi ke seluruh area tempat duduk. Energi pemantulan suara yang dihasilkan (*reflection angle*) akan diterima di sudut yang berhubungan di mana ketika pantulan suara menyentuh permukaan (*incidence angle*). Bentuk dinding dan plafon yang geometris lebih cepat memantulkan bunyi ke pendengar.

### 2.3.17.2 Dimensi Tempat Duduk dan Pemilihan Bahan

Penentuan volume auditorium ditentukan oleh banyaknya jumlah pengunjung. Berdasarkan perhitungan per orang adalah untuk pertunjukan musik volumenya adalah 3,4 m<sup>3</sup>/orang, untuk teater 9 m<sup>3</sup>/orang, dan gedung opera 7 – 8 m<sup>3</sup>/orang. Dimensi tempat duduk juga direkomendasikan, antara lain : Kedalaman tempat duduk : min. 600-720 m<sup>2</sup>

- a. Lebar dudukan : min 450 tanpa lengan, min. 500 dengan lengan, rekomendasi 525 m<sup>2</sup>
- b. Tinggi dudukan : 430-450 m<sup>2</sup> dari lantai
- c. Tinggi sandaran : 800 – 850 m<sup>2</sup>
- d. Sudut sandaran : 15-20 derajat

Faktor penunjang lain adalah kain pelapis untuk kursi menggunakan kain pelapis tebal dengan peredam suara dan ketebalan busa harus nyaman namun tidak berlebihan dan tahan api. Menurut Moore (1978), apabila tempat duduk tidak bertingkat, maka direkomendasikan ketinggian panggung antara 0.60 hingga 1.20 meter. Sedangkan jarak antar baris kursi penonton dengan kursi di depannya lagi adalah antara 760 – 1150 mm atau lebih (Appleton, 2008). Aplikasi kursi penonton bermacam-macam, mulai dari sistem dilipat, permanen, *moveable*, dapat dipindah dan dilipat secara elektrik dan masih banyak lagi. Untuk standar tempat duduk, jarak antar baris kursi dengan baris depan minimal adalah 25 cm dan penentuan dalam satu baris maksimal terdiri atas 60 kursi atau kurang agar sirkulasi pengunjung terasa lebih mudah.

### **2.3.17.3 Sistem Interior Bioskop**

Peninjauan langsung yang telah diungkapkan di atas mengenai material yang digunakan masih belum lengkap tanpa sistem-sistem yang terkait di dalamnya. Sistem interior suatu pusat hiburan perlu memperhatikan kondisi psikologis anak yang terkait dengan beberapa hal sebagai berikut :

#### **1. Sistem Pencahayaan**

Sistem pencahayaan pada fasilitas anak terkait dengan variasi yang kompleks mengenai kenyamanan dan perkembangan anak. Pencahayaan yang baik untuk anak adalah tidak terlalu terang dan menyakitkan mata. Pada beberapa tempat dalam perancangan seperti retail, tingkat intensitas lampu yang tidak terlalu tinggi pada area sirkulasi dan tingkat intensitas tinggi untuk area pajang akan memberikan kesan kualitas produk yang lebih baik daripada kesan yang ditimbulkan pada supermarket (Pile, 2007).

#### **2. Sistem Penghawaan**

Sistem penghawaan gedung menggunakan sistem AC sentral, di mana air dan udara bersama-sama akan dikirim ke ruang-ruang melalui jaringan pipa air dan dakting udara (yang diletakkan di atas plafon) dari ruang mekanikal sentral. Kondisi penggunaan pendingin ruangan sendiri untuk mengontrol panas di dalam ruang, kelembaban ruang dan pertukaran udara yang baik (Pile, 2007).

Dalam kondisi perancangan fasilitas anak ini penataan layout nantinya akan menyesuaikan dengan psikologi anak yang cenderung mengeksplorasi sehingga layout akan berkelok-kelok. Maka penataan sistem *Air-conditioning* mengikuti layout yang dikembangkan dan penggunaan AC *single* juga terdapat di bagian tertentu yang tidak memungkinkan untuk penggunaan AC sentral.

### 3. Sistem Proteksi

Proteksi utama dalam gedung yang utama adalah proteksi kebakaran. Tanda-tanda tertentu untuk jalur keamanan haruslah jelas dan sesuai ketentuan yang berlaku. Standar untuk gedung bertingkat melebihi empat lantai harus menggunakan sprinkler, detektor asap, alarm, extinguisher, pintu darurat, dan sistem pemantau keamanan seperti CCTV.

### 4. Sistem Akustik

Problematisasi teknik akustik terjadi bervariasi dalam perancangan interior yang digunakan untuk mengontrol transmisi bising yang terjadi dari satu ruang ke ruang lain terutama pada ruangan yang membutuhkan tingkat privasi yang tinggi. Kecenderungan anak dalam berlari-lari memungkinkan anak untuk terjatuh, penggunaan material yang lembut pada elemen interior digunakan untuk mengatasi hal tersebut. Pemakaian material lantai yang terbuat dari vinyl, karpet, dan beberapa variasi spesial material akustik pada dinding dapat mengatasinya sekaligus memberikan kontribusi akustik yang cukup baik (Pile, 2007). Studio yang satu dengan yang lain membutuhkan peredam kebisingan antar dinding, agar suara dari sisi studio yang lain tidak masuk yaitu dengan cara memberikan peredam suara antar dindingnya dengan material *glasswool* atau *rockwool*.

## 2.3.18 Tinjauan Data Rumah Cokelat

Cokelat adalah nama sebuah makanan atau minuman yang diolah dari biji kakao. Selain itu cokelat juga dapat ditampilkan dengan aneka bentukan yang unik, yang biasanya disebut dengan *art chocolate*.

### 2.3.18.1 Sejarah Cokelat

Cokelat dihasilkan dari kakao (*theobroma cacao*) yang diperkirakan mula-mula tumbuh di daerah Amazon utara sampai ke Amerika tengah. Mungkin

sampai ke Chiapas, bagian paling selatan Meksiko. Orang-orang Olmec memanfaatkan pohon dan, mungkin juga membuat “Cokelat” di sepanjang pantai teluk di selatan Meksiko sekitar 1000 tahun silam . Peradaban pertama yang mendiami daerah Meso-Amerika itu mengenal pohon “kakawa” yang buahnya dikonsumsi sebagai minuman.

“Perkembangan yang pesat dari pertanaman coklat di Indonesia menyebabkan peningkatan produksinya secara cepat. Bila pada tahun 1970-1977 produksi coklat Indonesia hanya 2000-3000 ton, maka pada tahun 1980 angka itu melonjak menjadi 7.000 ton. Dengan produksi coklat dunia saat ini 1.600.000 ton, maka potensi Indonesia sebagai penghasil coklat masih baik prospeknya” (Sumber : Tumpal, Laeli, dan Slamet, 2007, p.6-7).

### **2.3.18.2 Struktur Tanaman Cokelat**

Pembagian struktur tanaman coklat, antara lain:

#### **1. Akar**

Tanaman coklat ini berasal dari biji (*generative*) memiliki akar tunggang yang tumbuh ke bawah. Akar lateral pada saat awal pertumbuhan tumbuh pada leher akar yang tidak jauh dari permukaan tanah. Sedangkan pada tanaman dewasa akar-akar sekundernya menyebar sekitar 15-20 cm di bawah permukaan tanah.

#### **2. Batang dan Cabang**

Percabangan tanaman coklat menunjukkan ciri yang khas. Tanaman coklat yang berasal dari biji (*generatif*), akan tumbuh tanaman coklat muda yang memiliki batang lurus. Tetapi pada umur sekitar 10 bulan. Pada batang akan terbentuk 3-6 cabang kipas (*fan branches*). Titik pertemuan cabang\_cabang tersebut dikenal dengan prapatan (*Jorquette*) sangat bervariasi, tetapi pada umumnya sekitar 1-2 meter dari permukaan tanah.

#### **3. Daun**

Karena percabangan tanaman coklat bersifat *dimorphous*, maka kedudukan daunnya juga bersifat *dimorphous*. Daun pertama mempunyai tangkai daun (*petiol*) yang panjang dan simetris dan *petiol* tersebut pada ujungnya

membengkok. Warna daun muda sangat bervariasi, hijau pucat, hijau kemerah-merahan dan merah.

#### 4. Bunga

Tanaman cokelat berbunga sepanjang tahun dan tumbuh secara berkelompok pada bantalan bunga yang menempel pada batang tua, cabang-cabang dan ranting-ranting.

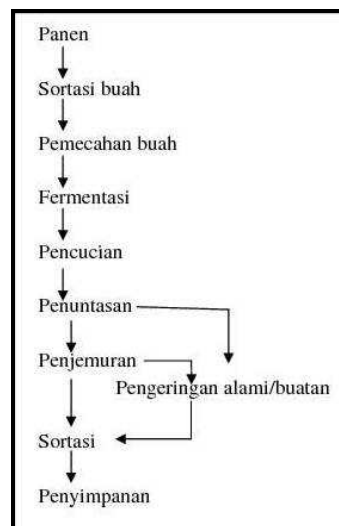
#### 5. Buah

“Buah cokelat yang masih muda disebut *Cherelle*, dan sampai 3 bulan pertama sejak perkembangannya akan terjadi *cherelle wikt*, yaitu buah muda menjadi kering dan mengeras. Buah cokelat yang berumur 3 bulan (panjang buah 5-10 cm) umumnya tidak akan mengalami *cherelle with*, namun dapat berkembang menjadi buah yang masak (disebut juga *pod* atau *tongkol* ukurannya 10-30 cm) jika tidak terserang oleh hama atau penyakit” (Sumber : Ir.Fx. Susanto, 1994, p. 10-14).

### 2.3.18.3 Proses pengolahan kakao menjadi cokelat

#### 1. Pengolahan Biji Kakao

Proses pengolahan biji kakao sangat menentukan citarasa khas kakao dan mengurangi atau menghilangkan citarasa yang tidak baik.



Gambar 2.13. Metode Konvensional

Sumber: Fx.Susanto (1994, p.52)

## 2. Pengolahan Biji menjadi Bubuk coklat

Proses pengolahan Kakao untuk industri sederhana yaitu :

- Biji kakao yang sudah dikeringkan dengan kadar air sekitar 6%-7% digoreng sangria (tanpa menggunakan minyak). Lamanya penggorengan sekitar 40 menit, Selanjutnya kulit dikupas dengan tangan atau memakai alat .
- Setelah bersih, biji kakao tersebut ditumbuk dengan alat penumbuk tradisional, atau dengan mesin penggiling sehingga biji menjadi halus. Selanjutnya hasil tumbukan dipres, dengan tujuan memisahkan kandungan lemak dan tepung.
- Tepung yang masih mengandung lemak berkadar rendah ini selanjutnya dikeringkan lagi secara alami dengan sinar matahari atau oven .
- Setelah kering kemudian diayak untuk mendapatkan tepung yang halus. Akhirnya diperoleh bubuk kakao yang bagus. Bubuk kakao inilah yang dimanfaatkan sebagai campuran minuman, serta untuk membuat permen coklat (Sumber :Fx.Susanto, 1994, 53).

## 3. Pengolahan bubuk coklat menjadi coklat

Cokelat terbuat dari campuran halus bubuk kakao dan gula, serta ditambahkan mentega kakao untuk mempermudah pencetakan. Campuran bubuk kakao dan gula kemudian digiling menggunakan mesin penggiling. Dalam proses penggilingannya ditambahkan mentega kakao yang bertujuan untuk memperbaiki fluiditas pasta setelah penggilingan.

Proses selanjutnya adalah *Conching*, dimana campuran dipukul-pukul menggunakan rol mesin selama kurang lebih 12 jam atau hingga sehari-hari untuk coklat kualitas tinggi pada suhu 80°C, Pada akhir proses ditambahkan mentega coklat untuk mengatur kekentalan coklat sesuai dengan hasil yang dikehendaki.

Sebelum dicetak, campuran terlebih dahulu dikondisikan melalui tempering, yaitu pemindahan panas, coklat (suhu 26°C) secara cepat dan seragam untuk memperoleh warna dan tekstur coklat yang baik. Selain sebagai pendingin, juga dilengkapi dengan pengaduk.

Bahan kemas cokelat harus mampu memberikan perlindungan terhadap kerusakan mekanik, kehilangan air, absorpsi aroma lain, kontaminasi dan efek cahaya yang dapat mempercepat proses oksidasi.

Pada saat penggilingan cokelat juga bias ditambahkan *Lechitins* dan *Polyglycerol Polyricinoleate* sebagai emulsifier.

*Blooming* (warna cokelat menjadi putih) biasa terlihat jika cokelat dipanaskan hingga Kristal lemaknya rusak kemudian didinginkan sehingga partikelnya keluar ke permukaan (Dewi, 2007).

#### **2.3.18.4 Jenis-Jenis Cokelat di Pasaran**

Terdapat tiga jenis cokelat biasa didapati di pasaran yaitu :

1. Cokelat susu : jika dibandingkan dengan cokelat-cokelat jenis lain, mempunyai nilai pemakanan yang lebih baik. Cokelat susu mempunyai kandungan tenaga protein, kalsium , dan vitamin A dan B yang lebih tinggi
2. Cokelat putih : juga mempunyai kandungan tenaga yang tinggi. Cokelat putih seberat 110 gram menghasilkan 18% tenaga yang diperlukan oleh tubuh manusia dalam sehari.
3. Cokelat pahit : mengandung lemak dan zat besi yang tinggi. Zat besi yang terkandung 100 gram cokelat kosong menghasilkan 23% dari zat besi yang diperlukan tubuh manusia dalam sehari.

Definisi cokelat mengikuti akte makanan 1983 dan peraturan makanan, 1985 adalah sebagai berikut :

- Cokelat asli adalah cokelat yang mengandung tidak lebih dari 5 % lemak sayuran serta lemak kakao.
- Sementara cokelat untuk tujuan salutan bagi pembuatan biscuit atau konfeksioneri atau produk-produk yang sama tidak kurang dari 12 % liter kakao (Sumber: the Dictionary of Sodium, Fats and Cholestrol, 1974, p. 120).

Berikut ini adalah cokelat yang bagus dikonsumsi :

- *Dark chocolate*, sepotong cokelat hitam yang mengandung 110-120 kalori atau tidak sampai separuh dari jumlah kalori yang terkandung pada sebatang cokelat susu.

- *Frozen Yogurt* : Setengah cangkir yogurt cokelat yang didinginkan mengandung 100 kalori, tak ada salahnya jika ditambahkan potongan strawberi segar.
- *Chocolate Popsicles*, Anda dapat memilih cokelat *popsicles* rendah lemak yang memiliki kandungan 120 kalori.
- *Chocolate puddings*, sepotong pudding cokelat hanya mengandung 120 kalori
- *Hot Chocolate*, secangkir cokelat panas terdiri dari 6 sendok susu krim (68 kalori), setengah sendok kakao (10 kalori), setengah sendok gula (24 kalori).
- *Chocolate "Ice Cream" Float* yang terdiri dari setengah cangkir cokelat rendah lemak dan diet soda sesuai pilihan anda (110 kalori).
- *Pure Chocolate*, sebatang cokelat murni atau kemasan 7 gr memiliki 36 kalori.
- *Chocolate Chips*, Cokelat chips mengandung 54 kalori.
- *White Chocolate*, mengandung 20 kalori.
- *Chocolate syrup*, sirup cokelat mengandung 50 kalori tiap sendoknya.

(Sumber: <http://myquran.org/forum/index.php/topic.300009,0.html>)

### 2.3.18.5 Manfaat Cokelat

Berikut ini adalah manfaat-manfaat dari cokelat yaitu :

- a. Karbohidrat yang dibentuk oleh senyawa kimia dalam cokelat menghasilkan serotonin ,yang membantu stimulasi otak sehingga kita merasa santai dan tenang.
- b. Mengonsumsi cokelat : tubuh kita akan mampu menghasilkan antioksidan yang dapat membantu mencegah serangan jantung dan mempertahankan daya tahan tubuh.
- c. Sebatang cokelat juga akan memenuhi 15% kalsium dan magnesium yang dibutuhkan oleh tubuh kita cokelat baik juga untuk mendukung pertumbuhan tulang dan proses penyembuhan.
- d. Cokelat juga ternyata berkhasiat membuat umur seseorang menjadi lebih panjang. Suatu studi epidemiologis telah dilakukan pada mahasiswa Universitas Harvard.
- e. Cokelat juga mengandung theobromine dan kafein yang memberikan energy bagi tubuh .

- f. Cokelat dapat mengobati batuk, Menurut para ahli, zat kimia yang ditemukan dalam cokelat lebih baik dalam menyembuhkan batuk disbanding obat batuk. Hal ini didasari pada sebuah senyawa yang disebut theobromine yang dapat mencegah batuk
- g. Cokelat dapat membantu melindungi penyakit serius seperti kanker.

#### **2.3.18.6 Cara Pengoperasian Ruang dalam Perancangan**

Pertama-tama anak diberikan informasi melalui layar-layar simulator dari sejarah hingga produksi cokelat oleh pabrik cokelat kemudian pada area workshop disediakan cetakan untuk masing-masing anak. Coklat yang ada sudah diolah dan dicairkan sehingga anak-anak tinggal belajar untuk menuangkan, mencetak dan mengemas hasil cokelat tersebut.

#### **2.3.19 Tinjauan Data Rumah Pizza**

Pizza adalah sejenis roti bundar, pipih yang dipanggang di oven dan biasanya dilumuri saus tomat serta keju dengan bahan makanan tambahan lainnya yang bisa dipilih. Keju yang dipakai biasanya mozzarella atau "keju pizza". Jenis bahan lain juga dapat ditaruh di atas pizza, biasanya daging dan saus, seperti salami dan pepperoni, ham, bacon, buah seperti nanas dan zaitun, sayuran seperti cabe dan paprika, dan juga bawang bombay, jamur dan lain lain.

Rotinya biasa dibuat seperti roti biasa namun bisa diberi rasa tambahan dengan mentega, bawang putih, tanaman herbal, atau wijen. Pizza biasanya dimakan selagi panas (biasanya untuk makan siang dan malam), tetapi ada pula yang disajikan dingin, biasanya dimakan untuk sarapan atau saat piknik (*Pizza*, 2010, para. 1).

##### **2.3.19.1 Latar Belakang Pizza**

Pizza yang telah dikenal oleh masyarakat kuno, tentunya berbentuk lain dengan pizza zaman sekarang. Makanan ini umumnya dikonsumsi kaum miskin dan dibuat dengan bahan-bahan yang sederhana yang mudah didapatkan seperti tepung terigu, minyak, garam, dan ragi. Pizza lahir sekitar tahun 1600 dan saat itu pizza tidak dilumuri saus tomat di atasnya. Kemudian pada tahun 1800-an Pizza

dengan saus tomat dibawa oleh imigran Italia yang umumnya berasal dari Napoli ke New York, Amerika Serikat. Pada periode itu juga di Napoli, Italia muncul "Perkawinan Bersejarah" Pizza yang ditaburi mozzarella. Seorang pembuat pizza, Raffaele Esposito dan istrinya menyiapkan sebuah pizza untuk dipersembahkan pada Ratu Margherita Savoia, istri Kaisar Italia Umberto I. Yang dibuat atas permintaan Yang Mulia. Sebuah Pizza yang melambangkan Bendera Italia: Merah yaitu saus tomat, putih yaitu mozzarella dan hijau yaitu daun basil. Dikarenakan Sang Ratu begitu suka dengan cita rasa pizza sederhana ini maka pizza itu dinamakan Pizza Margherita, sesuai dengan nama Sang Ratu.

### 2.3.19.2 Proses Produksi

Pada perancangan ini, yang akan ditampilkan pada simulator serta workshop adalah proses pembuatan pizza.

Langkah-langkah dalam proses produksi :

- Melakukan pembelian bahan baku seperti tepung terigu, daging, sayuran, keju dan bumbu lainnya yang dilakukan setiap 3-5 hari sekali .
- Mempersiapkan bahan baku untuk pembuatan pizza dari semalam sebelum pembuatan pizza.
- Proses produksi dimulai dari jam 6 pagi, yang pertama dilakukan adalah pembuatan adonan roti, mulai dari pencampuran tepung terigu, ragi, gula, garam, mentega, dan air kemudian diaduk di mesin pengaduk selama 30 menit.
- Setelah diaduk, adonan tersebut dimasukkan ke dalam cetakan, kemudian dipanaskan dengan suhu 32 derajat *celcius* selama kurang lebih 1-2 jam hingga adonan mengembang.
- Selanjutnya adonan roti telah mengembang ,dikeluarkan dari mesin pemanas, kemudian dimasukkan ke dalam lemari pendingin dengan suhu 2-4 derajat *celcius* selama 30 menit, hal ini dilakukan agar adonan tidak mengembang lagi.
- Dari lemari pendingin, adonan dikeluarkan lagi dan siap diisi *topping pizza* selama 2 menit.
- Siap dipanggang selama 5 menit

Namun untuk kepraktisan proses workshop, adonan telah dibuat di pabrik pembuatan pizza dan langsung dibawa ke studio ini yang disimpan di lemari khusus dengan suhu tertentu agar adonan tetap *fresh*. Berikut dengan seluruh topping dan bahan-bahan lainnya sudah siap saji, sehingga anak-anak tinggal membentuk ulang adonan dan menaburkan *topping* yang disukai dan kemudian panggang dan proses *packaging* dilakukan juga oleh anak-anak dengan peralatan yang tersedia.

### **2.3.20 Tinjauan Data Rumah Sakit**

Rumah sakit adalah suatu wadah yang menyelenggarakan pelayanan medis, pelayanan rawat tinggal secara *preventif* (pencegahan), *diagnostic* (penelitian), kuratif (pengobatan) dan *rehabilitative* (perbaikan) melalui kegiatan rawat jalan dan kegiatan rawat tinggal (Keputusan Dirjen Pelayanan Kesehatan Departemen Kesehatan RI No. 895 Yan.Kes/PPL/81).

Fungsi dari rumah sakit, antara lain :

- Sebagai tempat peneliti
- Sebagai tempat pelaksanaan usaha pendidikan dan latihan
- Pelaksanaan rehabilitasi medis
- Pelaksanaan usaha keperawatan dan pelaksanaan sistem rujukan
- Usaha pencegahan akibat penyakit dan peningkatan pemulihan kesehatan (Surat Keputusan MenKes No. 134/MeKes/SK/1V/1978)

#### **2.3.20.1 Syarat Unit Rawat Inap**

Unit rawat inap beberapa syarat ruangnya adalah :

- Terhindar dari pencemaran udara dan suara.
- Tidak mengganggu lingkungan dan tidak terganggu oleh kondisi lingkungan sekitar.
- Berhubungan erat dengan fasilitas penunjang diagnostik, *service*, dan unit penunjang medis.
- Jarak unit perawatan dan ruang operasi maksimum 200 meter.
- Di setiap blok perawatan terdapat satu pos perawat.

### **2.3.20.2 Unit Perawatan Rumah Sakit**

Unit perawatan umumnya berada di bawah suatu jurusan spesialisasi tertentu dan terbagi dalam kelompok-kelompok perawatan. Penataan ruang kamar dibagi berdasarkan kelas, sifat, dan kegawatan penyakit penderitanya. Daerah perawatan ini dibagi menjadi tiga, yaitu daerah perawatan normal, insentif, dan khusus.

Penanganan perawatan meliputi kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan diagnosa dan terapi sesuai persyaratan dokter. Contohnya adalah mengukur denyut jantung, suhu badan, tekanan darah, berat badan, melakukan penyuntikan, dan lain-lain. Administrasi bertugas untuk menyimpan dan memperbaharui data-data kesehatan pasien untuk kepentingan diagnosa, pengobatan, dan perawatan. Pemeliharaan umumnya melakukan pemeliharaan fasilitas kesehatan dan peralatan yang ada, seperti mengganti spre, gord, mensterilkan peralatan medis, dan lain-lain.

Organisasi pelaksanaan perawatan memiliki tiga bentuk organisasi, yaitu:

- Sentra perawatan fungsional, perawatan putaran
- Perawatan kelompok
- Perawatan kamar satu orang : perawatan stasiun menimbulkan perasaan yang kurang nyaman bagi pasien. Hal ini diatasi dengan perawatan satu kamar untuk satu orang perawat sehingga yang ditekankan adalah hubungan pribadi perawat dan pasien. Perawat pada sistem ini memiliki tanggung jawab yang lebih besar dari perawatan kelompok.

### **2.3.20.3 Cara Pengoperasian Ruang dalam Perancangan**

Anak-anak diarahkan menuju papan simulator untuk mengetahui proses kegiatan di dalam rumah sakit berikut dengan pengetahuan mengenai kesehatan terlebih dahulu, kemudian anak dibawa pada tabung-tabung hologram yang berisi pengetahuan mengenai struktur gigi, bayi dan DNA manusia yang ditampilkan secara 3D melalui kotak laser yang tertanam di dalam tabung simulator. Menuju ruang dokter gigi anak dibina untuk menjadi dokter gigi yang baik, mempelajari cara mengoperasi gigi dan pengenalan terhadap alat-alatnya. Dari ruang dokter

gigi kemudian menuju ruang pasien. Tempat ruang inap pasien. Di sini diberitahukan jenis penyakit apa yang diderita pasien, dengan mengetahui penyakit tersebut terdapat LCD yang disorotkan ke tubuh pasien (*dummy*) sehingga anak-anak dapat mengetahui letak penyakit yang diderita dari dalam tubuh manusia.

Ruang bayi (*nursery room*), merupakan ruang yang sarat dengan kebersihan, pada ruang ini anak diajarkan cara menggendong bayi, merawat bayi, mengganti popok dan membuatkan susu. Dengan peralatan modern dan layar simulator membantu memberikan informasi dan kemudahan dalam aplikasinya.

### **2.3.21 Tinjauan Data Astronomi**

Astronomi adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai :

- a. Alam semesta dan susunannya.
- b. Pergerakan-pergerakan benda-benda langit.
- c. Fenomena-fenomena alam semesta yang terjadi dengan waktu yang berkala, rutin, maupun peristiwa yang tak terduga.
- d. Eksplorasi antariksa , dan lain-lain.

Selama sebagian abad ke-20, astronomi dianggap terpilah menjadi astrometri, mekanika langit, dan astrofisika. Status tinggi sekarang yang dimiliki astrofisika bisa tercermin dalam nama jurusan universitas dan institut yang dilibatkan di penelitian astronomis: yang paling tua adalah tanpa kecuali bagian 'Astronomi' dan institut, yang paling baru cenderung memasukkan astrofisika di nama mereka, kadang-kadang mengeluarkan kata astronomi, untuk menekankan sifat penelitiannya. Selanjutnya, penelitian astrofisika, secara khususnya astrofisika teoretis, bisa dilakukan oleh orang yang berlatar belakang ilmu fisika atau matematika daripada astronomi.

#### **2.3.21.1 Astronot**

Antariksawan (lazim disebut astronot) adalah sebutan bagi orang yang telah menjalani latihan dalam program penerbangan antariksa manusia untuk memimpin, menerbangkan pesawat, atau menjadi awak pesawat antariksa. Istilah

“astronot” juga kadang digunakan untuk merujuk secara spesifik kepada antariksawan yang berasal dari Amerika Serikat atau negara sahabat, berbeda dengan seorang *kosmonot* yang berasal dari Uni Soviet/Rusia. Kosmonot pertama adalah Yuri Gagarin. Semenjak tahun 2003 dikenal pula istilah *taikonot* (meski bukan istilah resmi pemerintah Tiongkok), antariksawan dari Tiongkok. Taikonot pertama adalah Yang Liwei.

Observatorium adalah sebuah lokasi dengan perlengkapan yang diletakkan secara permanen agar dapat melihat langit dan peristiwa yang berhubungan dengan angkasa. Menurut sejarah, observatorium bisa sesederhana sextant (untuk mengukur jarak di antara bintang) sampai sekomples Stonehenge (untuk mengukur musim lewat posisi matahari terbit dan terbenam). Observatorium modern biasanya berisi satu atau lebih teleskop yang terpasang secara permanen yang berada dalam gedung dengan kubah yang berputar atau yang dapat dilepaskan. Dalam dua dasawarsa terakhir, banyak observatorium luar angkasa sudah diluncurkan, memperkenalkan penggunaan baru istilah ini (*Observatorium*, 2010, para 1).

#### **2.3.21.2 Cara Pengoperasian Ruang dalam Perancangan**

Terdapat berbagai macam simulator lengkap pada awal masuk terdapat mini computer untuk pembekalan informasi, kemudian masuk pada ruang operasional di sini terdapat 3 macam mesin simulator. Mesin pertama merupakan mesin dengan informasi mengenai penerbangan pesawat luar angkasa, mesin kedua merupakan mesin operasional pengamatan luar angkasa di mana di sesi ini lampu akan perlahan-lahan dimatikan dan akan nada nuansa bintang yang menyorot plafon dengan menggunakan teknologi *laser star* sehingga anak-anak dibawa ke dunia luar angkasa. Mesin utama beroperasi sebagai pesawat luar angkasa dengan sistem kursi menggunakan teknologi gerak yang memanfaatkan box di bawahnya sebagai peletakan sistem.

#### **2.3.22 Tinjauan Data Fashion**

Istilah busana baru dimulai ketika badan mulut tertutup, baik, oleh kulit binatang maupun tenunan. Pertama kalinya timbul sejarah pakaian, tentu berbeda

antara daerah dingin dan daerah panas. Di daerah dingin orang melindungi tubuh dari udara dingin, sedangkan di daerah panas perasaan malu dan tahayul.

Pakaian atau busana bukan hanya sekedar pakaian, tetapi mempunyai arti yang lebih luas. Pakaian terbagi beberapa jenis yaitu :

- Semua benda yang melekat di tubuh yang terdiri atas pakaian luar (pakaian khusus, nasional, dan pakaian sehari-hari) dan pakaian dalam.
- Semua benda yang melengkapi busana dan berguna bagi si pemakai untuk menambahkan keindahan dan penampilan.
- Semua benda yang secara tidak langsung menambah keindahan dan daya tarik dari si pemakai, misalnya tata rambut, tata kecantikan.

#### **2.3.22.1 Sekolah *Mode***

Klarifikasi sekolah *mode*. Sekolah *mode* mengembangkan pendidikan secara berjenjang dan berkesinambungan selain itu, juga mengembangkan pendidikan secara khusus pada keahlian tertentu. Satuan pendidikan luar sekolah meliputi keluarga. Kelompok belajar, kursus dan satuan pendidikan yang sejenis. (Departemen Pendidikan belajar, kursus dan kebudayaan pasal 9 ayat 2-3). Sebagai lembaga yang bertujuan untuk menerapkan keahlian tertentu maka menurut jenisnya. Sekolah *mode* dapat dikategorikan sebagai penyelenggara pendidikan dengan dua jalur, yaitu pendidikan sekolah untuk jenis kursus.

Ruang kelas dalam prosesnya tidak atau sedikit menggunakan alat peraga kebutuhan penerangan belajar 200 lux dan untuk papan tulis 300 lux. Untuk pemilihan warna sebaiknya di dalam kelas tidak terlalu banyak menggunakan warna. Warna yang sesuai merupakan satu hal yang penting bagi penglihatan dan menciptakan lingkungan yang baik bagi pelajar. Ruang kelas perlu menggunakan warna-warna yang nyaman untuk para siswa karena perhatian mereka bergerak dari meja guru, dosen ke papan tulis.

#### **2.3.22.2 Lingkungan Kerja *Fashion Designer***

Sebagai pembanding dalam hubungannya dengan profesi perancang busana. Oleh karena itu diambil teori pembanding dengan kantor sebagai area kerja seorang fashion designer. Ruang sangat berpengaruh dalam peningkatan

kreatifitas dari seorang desainer. Karena terjadi hubungan timbale balik antara desainer yang bekerja di dalamnya dengan ruang sebagai wadah aktifitas. Dalam aktifitasnya, seorang perancang busana membutuhkan ruang dengan kebebasan pribadi yang tinggi serta pengontrolan cahaya yang sempurna dalam melaksanakan kegiatannya. Hal ini dihubungkan dengan aktivitas kerja siswa calon perancang yang membutuhkan pengontrolan cahaya yang maksimal dalam kegiatannya.

### **2.3.22.3 Perkembangan Busana**

Secara Khusus Sekolah Mode memiliki kaitan erat dengan busana dan asesoris. Tingginya minat masyarakat dalam berbusana, menyebabkan kebutuhan akan desainer *mode* yang benar-benar profesional juga sangat dibutuhkan. Peningkatan pendapatan dari informasi menyebabkan kebutuhan masyarakatpun akan pakaian sebagai bentuk eksistensi diri terus meningkat.

Asesoris merupakan bagian yang erat kaitannya dengan busana. Asesoris yang digunakan dapat menjadi penambah nilai estetika. Perkembangan di busana di Indonesia lebih cenderung berorientasi ke barat, padahal semestinya Indonesiapun kaya akan ragam busana budaya. Eratnya persaingan menuntut kita sebagai masyarakat Indonesia bagaimana dapat mengeksplorasi unsur budaya yang ada sehingga memiliki cirri yang spesifik dalam konteks masa sekarang.

### **2.3.22.4 Peragaan Busana (*Fashion Show*)**

Fasilitas ini berfungsi untuk meningkatkan pemasaran dengan memperkenalkan hasil produk-produk baru dari perancang mode, produsen, fabrikasi ke konsumen.

### **2.3.22.5 Program Kelas *Mode***

Berikut merupakan salah satu program kelas *mode*:

- Belajar sejarah *fashion* dan *fashion* saat ini
- Penelitian gaya dan bahan
- Pengamatan tren di masa depan
- Memilih kain, tekstur, dan warna

- Menciptakan koleksi pakaian dalam target pasar yang berbeda
- Menciptakan penggunaan pakaian dengan metode yang bervariasi :
  - a. Ilustrasi : sketsa dan *workshop*
  - b. *Drawing-Pattern drafting* : 2 dimensi atau pada manekin
  - c. Membuat contoh atau bentuk asli
- Menggunakan *computer modern* dalam membuat *pattern making* dan *fashion design software*
- Analisis pasar fashion
- Mengembangkan strategi pemasaran *fashion*
- Ikut serta dalam koleksi promosi, periklanan, dan aktivitas hubungan masyarakat.

Fasilitas yang diberikan dalam sekolah *mode*:

- Ruang kuliah
- Perpustakaan dan ruang baca
- Ruang *computer*
- Ruang jahit
- Ruang *dropping*
- Ruang *drafting*
- Ruang Ilustrasi
- *Multifunction hall*
- Ruang loker
- Kantin
- Area istirahat

#### **2.3.22.6 Cara Pengoperasian Ruang dalam Perancangan**

Pada awal masuk dilakukan pengecekan pada gelang anak, lalu anak diberikan informasi dan arahan mengenai perancangan busana, selain itu dibantu dengan layar simulator yang kemudian anak dibawa pada studio *workshop* dengan beberapa manekin yang siap untuk diuji coba beserta kain yang telah disediakan.

## 2.4 Tinjauan Data Tipologi

### 2.4.1 Kidzania

Kidzania merupakan pusat rekreasi berkonsep *edutainment* yang unik bagi anak-anak usia 4-16 tahun serta orang tuanya. Lokasi Kidzania terletak di sebuah fasilitas *indoor*, yang berlokasi di Pacific Place Shopping Mall Lt 6, Jl. Jend. Sudirman Kav 52-53, Kawasan Niaga Sudirman (SCBD), Jakarta 12190. Dari segi pemilihan lokasi dapat dikatakan strategis dikarenakan terletak di Jakarta pusat dan dikarenakan terletak di dalam mal dengan tingkat pengunjung yang relatif banyak menjadikan Kidzania sebagai fasilitas publik yang berpotensi bisnis. Peletakan Kidzania ini memperhatikan tingkat kebisingan permainan sehingga diletakkan di lantai enam yang merupakan lantai teratas mal ini agar tidak mengganggu fasilitas yang lain. Kidzania dibangun khusus menyerupai replika sebuah kota yang sesungguhnya, namun dalam ukuran anak-anak, lengkap dengan jalan raya, bangunan, ritel juga berbagai kendaraan 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 dari 100 jenis profesi dan pekerjaan orang dewasa lainnya. Sementara itu juga terdapat fasilitas untuk orang dewasa, yaitu *parents lounge* yang merupakan ruangan eksklusif untuk para orang dewasa yang mendampingi anak-anak beraktifitas di Kidzania, lengkap dengan area untuk beristirahat dan menikmati berbagai layanan seperti area membaca, area komputer yang dilengkapi dengan akses internet gratis dan area permainan seperti catur, kartu.

Kidzania menyediakan beberapa fasilitas pelayanan, sebagai berikut :

- Gerai Makanan & minuman  
Sekitar 10 gerai makanan tersedia di dalam Kidzania, yang terdiri dari coffee shop, snack shop, parents lounge, pizzania, zuperburger.
- Gerai souvenirs  
Menjual beragam souvenir lucu dan mendidik, seperti mainan interaktif dan permainan peran, boneka, kostum, buku, musik, peralatan sekolah dan yang lainnya, bisa dibeli dengan menggunakan rupiah.
- Ruang pesta ulang tahun

Ruang yang disewakan untuk mengadakan pesta ulang tahun dengan arena pesta bertema khusus.

- Grup tur sekolah

Seluruh aktifitas anak-anak di Kidzania memiliki unsur pendidikan yang tinggi, yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan setiap tingkatan sekolah untuk anak usia 4-16 tahun.

- Ruang P3K

Ruang P3K terletak di lantai 6, tepat di belakang teater. Ruang p3k ini dioperasikan oleh paramedik dan perawat terlatih yang berkualifikasi khusus, untuk memberikan penanganan pertama pada kecelakaan yang mungkin terjadi di dalam area Kidzania.

- Pusat informasi

Di area airport Kidzania terdapat layar lcd yang memuat berbagai informasi mengenai fasilitas dan aktifitas yang bisa dilakukan di Kidzania.

- Layanan pelanggan

Berlokasi di lantai mezzanine.

- Kehilangan & penemuan

Benda-benda yang tertinggal di area Kidzania bisa diambil di area imigrasi yang terletak di dekat pintu keluar.

- Kehilangan orang tua & anak

Fasilitas pencarian kehilangan orang tua dan anak melalui bagian imigrasi, police station, parents lounge. Sistem yang digunakan dengan melacak frekuensi radio pada gelang yang sama dengan gelang anaknya atau melalui kamera cctv di seluruh area gedung.

- Musholla

Untuk kenyamanan, para pengunjung dapat melaksanakan ibadah di musholla yang tersedia di belakang theater Kidzania.

Sistem keamanan yang diadakan dalam Kidzania ini, antara lain:

- Akses terkontrol

Satu pintu masuk dan satu pintu keluar untuk para pengunjung yang dilindungi oleh pintu elektronik dan penjaga keamanan.

- Gelang pengaman

Berfungsi menjaga keamanan anak dan pengunjung.

- Kamera CCTV

Kamera CCTV dengan kemampuan merekam, yang dipasang di beberapa lokasi yang berbeda.

- Petugas penjaga keamanan

Petugas penjaga keamanan profesional akan ditempatkan di Kidzania.

- Staf profesional

Seluruh staf telah mendapatkan pelatihan profesional untuk memastikan bahwa mereka dapat menghadapi berbagai macam situasi dan keadaan darurat.

Jadwal pengoperasian Kidzania ditentukan sesuai dengan prosedur dan ketentuan berlaku, yaitu:

- Senin – Kamis :

Durasi 7 Jam : 09.00 - 16.00 WIB

Durasi 5 Jam : 11.00 - 16.00 WIB

- Jumat, Sabtu, Minggu dan Hari Libur/Besar :

Sesi 1 : 09.00 - 14.00 WIB

Sesi 2 : 15.00 - 20.00 WIB

Menurut hasil survei, terdapat beberapa pengamatan mengenai elemen-elemen interior Kidzania di Jakarta, antara lain sebagai berikut :

- Lantai

Keseluruhan lantai Kidzania menggunakan permainan batu-batuan khususnya di area jalan pengunjung di luar ruang-ruang profesi. Namun kondisi batu-batuan *difinishing* dengan halus sehingga tidak melukai anak-anak jika terjatuh. Pada area ruang-ruang profesi, lantai menggunakan bahan *vinyl*, karpet, lantai keramik dan lantai *epoxy* yang *difinishing* cat. Kelebihan lantai dari bahan *vinyl* adalah teksturnya yang kenyal aman untuk anak-anak. *Vinyl* yang digunakan bermacam-macam motifnya, ada yang bermotif kayu, polos dan besi.

- Dinding

Penggunaan *gypsum* banyak digunakan di area ini dilengkapi dengan peredam suara yang difungsikan untuk mengontrol bising dari ruang sampingnya. Sebagian besar pintu pada ruang-ruang menggunakan kaca secara keseluruhan sebab kaca memberikan kesan terbuka, lapang dan dingin (Pile, 2007,p.252).

Pada beberapa permainan bentuk di arena ini seperti pilar, pohon-pohonan, patung raksasa, rambu-rambu lalu lintas dan masih banyak lagi rata-rata menggunakan bahan triplek atau plastik, dimungkinkan untuk menjaga keamanan dan kenyamanan anak.

- Plafon

Yang perlu diperhatikan adalah tinggi plafon pada pusat rekreasi ini, khususnya di ruang-ruang profesi. Karena difokuskan untuk anak-anak, maka tinggi plafon dibuat setinggi 2,10-2,50 meter. Plafon yang pendek memberikan kesan tertekan bagi orang dewasa, sedangkan bagi anak-anak sangat sesuai dengan dimensi-dimensi ruang, pemakaian dan penggunaannya (Ching, 1996, p.193). Terdapat juga sistem-sistem di plafon antara lain *supply air grill*, *return air grill*, alarm kebakaran, sprinkler, detektor kebakaran, kamera CCTV, lampu, dan sistem pluming. Plafon di koridor-koridor dan area jalan prngunjung menggunakan art painting motif langit-langit biru yang memberikan kesan tenang dan cerah (Pile, 2007, 315).

#### 2.4.2 Kidzania Meksiko

Kidzania adalah pusat hiburan keluarga yang saat ini beroperasi di 6 lokasi. Di sinilah awal mula Kidzania yang merupakan konsep asli yang dibuat pada tahun 1999 oleh sekelompok pengusaha muda yang menyadari bahwa semangat anak-anak dalam meniru para orang tua mereka adalah suatu desain yang unik bila dikembangkan sebagai pusat hiburan terkenal di seluruh dunia. Setiap Kidzania, bertema replika sebuah kota sungguhan berukuran anak-anak, termasuk bangunan, toko dan bioskop, serta kendaraan dan pejalan kaki yang bergerak sepanjang jalan. Di kota ini, anak-anak, usia 1 sampai 13 tahun, belajar tentang dunia orang dewasa, nilai uang dan pekerjaan, dengan menjelajahi hingga 70 macam profesi. Kidzania pertama dibuka pada bulan September 1999 di Santa Fe Shopping Mal, Mexico City. Inilah Mall terbesar di Amerika Latin. Di sini anak-anak diajarkan bagaimana cara menghargai uang dengan bekerja dan dengan mata uang resmi yaitu Kidzos. Mata uang kidzos dapat ditempatkan ke dalam rekening bank anak-anak itu sendiri melalui bank dan dapat diakses melalui ATM khusus. Kidzania menawarkan lingkungan yang sangat realistis, bahwa orang

dewasa adalah simulator nyata, di sebuah kota yang dibuat untuk mengukur, replika dari sebuah kota yang dilengkapi dengan rumah sakit, stasiun kereta api, polisi, stasiun radio dan TV, supermarket, taman bermain anak-anak, dan lain-lain.

Fasilitas-fasilitas dalam Kidzania Santa Fe ini sedikit berbeda dengan Kidzania di Jakarta, jenis fasilitas pelayanan lebih lengkap dan bervariasi, antara lain :

- Gerai Makanan
- Tempat souvenir
- Gerai foto
- *Parents lounge*
- Ruang Pesta ulang tahun
- Even pribadi
- Ruang darurat
- Informasi
- *Package storage*
- Kehilangan dan penemuan
- Kehilangan orang tua dan anak
- Telepon umum
- ATM

#### **2.4.3 First World Plaza Theme Park**

Pusat rekreasi ini terletak di Genting, Malaysia. First World Plaza Theme Park adalah pusat perbelanjaan yang terletak di bawah ini First World Hotel, hotel terbesar di Genting Highlands, Pahang, Malaysia. Ini terdiri dari toko-toko, restoran, taman indoor, sebuah bioskop, sebuah Watersplash Pool (indoor taman hiburan air untuk anak-anak), Genting Sky Venture (a skydiving simulator), sebuah kasino Starworld, pusat bowling, Genting International Convention Center, Paviliun (untuk menunjukkan performa malam setiap hari), Haunted Adventure dan Museum Ripley's Believe It or Not!. Terkait dengan hiburan tersebut berhubungan dengan hiburan pertunjukan seperti tari-tarian, pertunjukan akrobat dan sulap diadakan di sebuah daerah yang disebut *time square*. Beberapa fasilitas permainan adalah monorail, bioskop 4D, permainan memanah, gondola,

gending sky adventure, bioskop, mini train, *cafe*, tempat bowling, dunia salju, *ferris wheel*, *carousel*, dan sebagainya. Dalam pusat rekreasi ini, hanya beberapa saja yang memberikan informasi dan edukasi terhadap anak seperti *ripley believe it or not*, sedangkan yang lainnya adalah murni permainan hiburan. Peruntukan pusat hiburan ini adalah untuk segala usia, namun ada beberapa lokasi yang tidak diperbolehkan untuk anak di bawah umur.

#### **2.4.4 Jawa Timur Park I**

Jawa Timur Park (JTP) merupakan sebuah tempat rekreasi dan taman belajar yang terdapat di Kota Batu, Jawa Timur. Obyek wisata ini berada sekitar 20 km sebelah barat Kota Malang, dan menjadi salah satu *icon* wisata Jawa Timur. Obyek wisata ini memiliki 36 wahana, diantaranya kolam renang raksasa (dengan latar belakang patung Ken Dedes, Ken Arok, dan Mpu Gandring), *spinning coaster*, dan *drop zone*. Wahana pendidikan yang menjadi pusat perhatian diantaranya adalah *Volcano* dan *Galeri Nusantara* yang juga terdapat tanaman agro, diorama binatang langka, dan miniatur candi-candi.

Objek wisata yang memadukan secara serasi konsep pendidikan (*Education*) dan konsep pariwisata (*Tourism*) dalam satu ruang dan satu waktu, sehingga mampu menjadi sarana penyebaran informasi tentang khasanah ilmu pengetahuan dan teknologi (Biologi/ Kimia / Matematika / Fisika), Stadium Galeri Belajar yang mampu menampung 300 siswa, lembar Panduan Belajar Siswa dan kelengkapan alat peraga ilmu terapan (*Indoor & Outdoor*) yang diantaranya didukung oleh PLN, Telkom, Rimba Raya dan sejumlah Universitas Terkemuka (Negeri maupun Swasta) di Jawa Timur. Serta dapat menjadi pemandu untuk memperdalam wawasan tentang ragam budaya bangsa dengan keberadaan Galeri Etnik Nusantara dan Anjungan Jawa Timur.

Lokasi pusat hiburan ini terletak di lereng timur gunung Panderman, dalam area  $\pm$  11 hektar dan ketinggian 850 m di atas permukaan laut, serta didukung hadirnya 3 wahana baru setiap tahunnya yang lebih menghibur dan mengasyikkan, pengunjung dapat merasakan kesejukan, kenyamanan dan keindahan panorama pegunungan yang menjadi background Jawa Timur park dan kota Batu. Dengan konsep pelayanan *One Stop Service*, setiap harinya jam

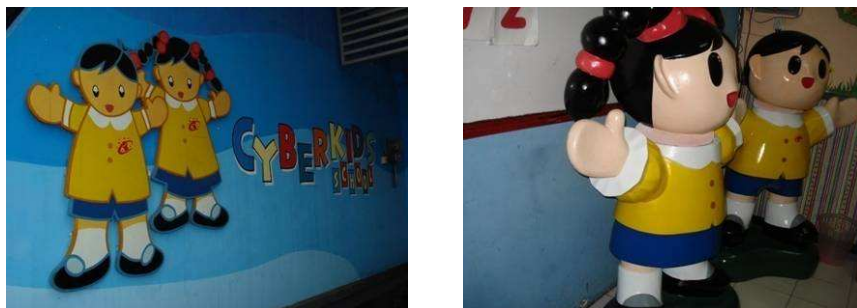
operasional Jawa Timur Park dimulai pk. 08.30 hingga 16.30 WIB. Fasilitas pendukung Jatim Park I ini berupa outlet makanan, minuman, pasar wisata, pasar buah, pasar sayur dan galeri bung. Serta fasilitas umum yaitu mushola, klinik, wartel, nursery room, toilet dan tempat parkir yang representatif. Fasilitas yang di sediakan oleh Jatim Park untuk Pengunjung:

- Tempat Parkir
- *Nursery Room*
- Fasilitas jalan bagi pengunjung yang menggunakan kursi roda dan kereta bayi
- *Free* untuk peminjaman kursi roda
- Tempat istirahat untuk bayi dan ibu menyusui yang dilengkapi pula, *microwave, dispenser* dan tempat ganti popok
- Toilet di 14 titik Lokasi dengan total 60 kamar
- *Outlet* makanan & minuman
- Studio Foto
- Pasar Wisata
- Musholla
- Klinik
- Wartel

#### **2.4.5 Cyberkids School**

Cyberkids School merupakan salah satu playgroup di Surabaya yang ikut ambil bagian di dalam bisnis pendidikan non formal ini. Lokasi *Cyberkids School* ini terdapat di Ruko Klampis Jaya, jalan Klampis Jaya no. 142, yang merupakan perintis utama dan kantor pusat Cyberkids School. Kondisi bangunan, merupakan bangunan ruko yang terdiri atas dua lantai, di mana lantai 1 digunakan untuk T.K dan nursery, sedangkan lantai 2 untuk playgroup. Selain itu Cyberkid School juga membuka cabang di beberapa wilayah di Surabaya, salah satunya di jalan Pondok Tjandra, Surabaya, yang sekaligus menjadi sample standart terbaru dari *Cyberkids* ini. Diawali dari tahun 1999, Cyberkids School ini dibangun, kemudian dengan bisnis franchise Cyberkids ini berkembang menjadi 5 cabang di Surabaya. Cyberkid mengusung tema “*Learn with Fun*” yang berarti belajar sambil bergembira, Cyberkids School masih menekankan pada pembelajarannya, karena

itu hampir setiap *lay out* yang dirancang menginformasikan program-program pembelajaran yang didapatkan. Di lembaga bimbingan belajar yang bergerak dalam bidang pengembangan bahasa Inggris ini, peserta didiknya tidak hanya yang sudah berusia lima tahun ke atas. Tapi, banyak juga yang masih berusia 1,5 tahun. Salah satu guru pembimbing Cyberkids, Mr. Edward mengatakan, sistem pembelajarannya belajar sambil bermain. Pembelajaran untuk anak usia ini lebih ditekankan pada hafalan warna, angka dan huruf alfabet. Tentunya, hafalan yang diajarkan ini dalam Bahasa Inggris. Ada beberapa kendala yang dihadapi dalam penyampaian materi pembelajaran. Diantaranya, kecenderungan anak yang masih usia dini ini sulit untuk diam dan artikulasi bahasanya belum jelas. Guna mengatasi permasalahan itu, seorang guru selalu mengajak peserta didiknya untuk bermain. Baru setelah peserta didik bisa dikendalikan, proses pembelajaran dimasukkan sesuai dengan konsep Cyberkids school ini.



Gambar 2.14 Icon Cyberkids

#### 2.4.5.1 Data Non Fisik

Setiap perusahaan maupun pusat pendidikan pasti memiliki visi misi, seperti halnya Cyberkid ini, yaitu :

- Visi : Membangun pribadi yang berkembang dalam iman maupun IQ.
- Misi : Memberikan transfer program pendidikan usia 1-14 tahun yang merupakan tahap perkembangan anak.

Terdapat jam operasional yang berlaku pada *cyberkid school* ini, yaitu :

- Playgroup : 08.00-10.00
- Kursus : Sore

Target usia menurut pembagian kelasnya, antara lain :

- *Nursery*, usia 1,5 tahun.
- *Playgroup*, dibagi menjadi 2 yaitu playgroup A dimulai dari usia 2 tahun dan playgroup B dimulai dari usia 3 tahun
- *Kindergarten* (T.K), dibagi menjadi 2 yaitu T.K A dimulai dari usia 4 tahun dan T.K B dari usia 5 tahun.

#### 2.4.5.2 Data Fisik

Beberapa fasilitas yang tersedia pada *Cyberkids School* ini, antara lain:

##### 1. *Computer Room*

Kelas ini digunakan untuk menambah wawasan anak mengenai sistem kerja komputer. Ruang dengan luas kurang lebih 4 x 3 meter ini, difasilitasi dengan meja dan kursi komputer dengan ukuran dewasa, *storage*, meja dan kursi pembimbing serta *white board* yang diletakkan pada dinding.



Gambar 2.15. Meja komputer dengan ukuran dewasa

Penggunaan dimensi orang dewasa pada perabot kurang tepat karena sasaran dari *Cyberkids* ini maksimum berumur 10 tahun. Keseluruhan lantai ruang menggunakan keramik berwarna putih. Untuk dinding, dicat dengan warna putih, hijau dan biru dengan lukisan pemandangan pada salah satu sisi dinding. Untuk plafon, tidak ada pengolahan khusus. Hanya terdiri dari armature lampu.



Gambar 2.16. Ruang Komputer

Keseluruhan perabot tidak menggunakan dimensi anak. Material yang digunakan yaitu kayu untuk meja guru, plastik untuk meja komputer dan *stainless* untuk kursi.

## 2. Ruang Konseling / *Office*

Ruang ini merupakan ruang kerja pemilik *Cyberkids* dan staff pengajar. Selain menjadi ruang kerja, ruang ini juga digunakan sebagai ruang pertemuan orang tua yang ingin berkonsultasi langsung dengan kepala sekolah maupun pengajar serta digunakan sebagai ruang meeting.

## 3. Ruang kelas khusus

Di *Cyberkids* ini terdapat ruang-ruang belajar yang dibagi menjadi tiga bagian, yaitu ruang belajar *playgroup*, *kindergarten* dan *nursery*. Masing-masing kelas diprioritaskan maksimum untuk 10 siswa dengan tiap kelas masing-masing 1 pengajar disesuaikan dengan *standart* internasional. Dinding tiap-tiap kelas dicat dengan berbagai macam gambar dari icon *cyberkids* itu sendiri dan menggunakan berbagai macam warna.



Gambar 2.17. Perabot dalam Kelas Menggambar

Penggunaan lantai untuk kelas-kelas menggunakan lantai keramik, dan yang mendominasi keseluruhan lantai sekolah ini juga. Sedangkan material plafon dilapisi dengan cat berwarna putih, dengan sistem penerangan sebagian besar menggunakan lampu TL panjang dipadu dengan lampu *downlight*. Intensitas cahaya untuk lampu TL cukup tinggi dengan warna lampu yang dipancarkan adalah *cool white*.



Gambar 2.18. Perabot

Semua perabot yang terdiri dari kursi, meja dan lemari menggunakan material kayu yang dicat *colourful*. Warna-warna yang digunakan diantaranya: merah, kuning, biru dan pink. Dimensi meja dan kursi disesuaikan dengan dimensi anak.



Gambar 2.19. Ruang-ruang kelas

Pengolahan elemen interior tidak beda jauh dengan yang ada di Ruko Klampis. Yang berbeda hanya pada material dinding dimana *finishing* dinding kelas dikombinasikan dengan penggunaan *wallpaper*.



Gambar 2.20. Material perabot

Untuk perabot, material untuk kursi dan meja yaitu material plastik yang lebih ringan dan aman. Warna yang berbeda diterapkan pada ruang yang berbeda. Pembersihan ruang dilakukan setiap kali kelas berakhir sehingga kebersihan ruang anak tetap terjaga.

#### 4. *Playground outdoor*

Fasilitas bermain terdapat di luar ruangan bagian belakang yang terletak di lantai dasar. Taman bermain anak terbuka dilengkapi dengan permainan meluncur dan ayunan. Penggunaan lantai di area *outdoor* menggunakan lantai paving batu, dengan konsep terbuka, dinding menggunakan cat putih polos.



Gambar 2.21. *Play Ground*

#### 5. *Playground indoor*

Selain fasilitas bermain *outdoor* juga terdapat fasilitas bermain *indoor* yang terletak di lantai 2. Standart keamanan ketika anak bermain dipenuhi dengan menggunakan lantai penggunaan lantai matras pada keseluruhan area bermain.



Gambar 2.22. *Indoor Play Ground* Klampis

Dinding ruang dilukis dengan gambar bernuansa anak dan tidak ada pengolahan khusus pada plafon. Untuk pagar area *playground*, dicat dengan warna yang *colourfull* yaitu merah, hijau, kuning dan biru. Seluruh pagar dibuat tidak bersudut untuk menghindari anak-anak terluka. Demikian juga alat permainan yang ada pada *playground*, material maupun bentuk yang digunakan harus aman dan tidak melukai anak-anak saat bermain.



Gambar 2.23. *Indoor Play Ground* di CyberKids Pondok Candra

Untuk *playground indoor* pada *Cyberkids* pondok Chandra, lantai juga dilapisi dengan matras namun tidak pada seluruh ruang. Pada *playground* ini, alat permainan terbuat dari plastik khusus sehingga aman untuk anak-anak. Tidak ada bentukan atau sudut yang tajam untuk menghindari anak terluka saat bermain.

## 6. Toilet anak

Toilet anak ini dilengkapi dengan wastafel, kloset dan bak penampung air dalam ukuran mini, di mana standart dimensi untuk perabot anak-anak.



Gambar 2.24. Toilet Anak

Elemen interior pada toilet yaitu menggunakan keramik sebagai pelapis lantai dan dinding. Keramik yang digunakan yaitu keramik berwarna putih untuk dinding dan warna abu-abu untuk lantai toilet. Dimensi closet dan wastafel disesuaikan dengan pengguna yaitu anak-anak. Ukuran kloset standart namun dibuat dengan ketinggian yang lebih rendah. Demikian juga pada wastafel, dimensi wastafel *standar* namun diletakkan lebih rendah disesuaikan dengan tinggi anak-anak.

#### 7. Ruang informasi

Ketika memasuki *main entrance*, ruang informasi langsung terlihat di kanan pintu masuk. Fasilitas untuk ruang informasi dilengkapi dengan meja dan kursi resepsionis, *storage* buku, rak pajang di belakang dan samping meja, serta peralatan komputer, telepon sebagai fasilitas pendukung administrasi.



Gambar 2.25. Meja Kasir Cyberkid School.

Gambar diatas merupakan ruang informasi yang berada pada Cyberkids Pondok Chandra. Meja dan lemari dicat dengan warna-warna dasar seperti merah, kuning dan biru.

## 8. Area tunggu

Pada bangunan ini tidak terdapat ruang tunggu tersendiri, lebih tepatnya berupa area tunggu yang terdiri atas bangku-bangku memanjang yang tersebar di area informasi dan di koridor-koridor yang terdapat di depan ruang kelas.



Gambar 2.26. Ruang tunggu

Terdapat perbedaan model kursi tunggu yang ada di Ruko Klampis dan Pondok Chandra seperti pada gambar diatas. Kursi yang digunakan terbuat dari kayu dengan bantalan pada alas duduk dan kursi yang terbuat dari plastik.

### 2.4.5.3 Sistem Keamanan

Sistem keamanan pada Cyberkids ini hanya dilengkapi dengan *fire extinguisher* (tabung gas) yang terdapat di lantai 1. Dikarenakan bukan merupakan gedung bertingkat lebih dari 4 tingkat maka tidak menggunakan sprinkler.

### 2.4.5.4 Permasalahan Desain

Permasalahan yang dihadapi dalam sekolah ini adalah perancangan untuk taman bermain outdoor yang belum memadai. Dikarenakan penggunaan lantai paving batu yang tidak terawat, kotor dan terlihat cukup membahayakan jika anak terjatuh. Jenis alat permainannya belum memenuhi standart alat bermain yang aman untuk anak, masih terdapat sudut tajam. Konsep terbuka yang dibawakan, terlihat kurang ditata rapi dan aman untuk anak. Selain itu dinding yang di cat putih kurang membuat anak tertarik untuk bermain si area itu.

### 2.4.6 Gymboree

Gymboree merupakan tempat untuk anak-anak dari bayi hingga berumur 5 tahun untuk belajar dan bermain. Gymboree pertama kali dirintis di USA pada

tahun 1976 dan telah menjadi pelopor dari program orang tua dan anak di dunia. Hingga sekarang, telah terdapat 600 Gymboree centers di seluruh dunia seperti U.S, Canada, Mexico, Ireland U.K, France, Switzerland, Korea, Thailand, Singapore, Hong Kong, China & Indonesia. Gymboree merupakan pemimpin dunia orang tua-anak dalam bermain dan kelas musik. Gymboree adalah perpaduan kreatif antara belajar, berolahraga, pengajaran hal positif dan bersenang-senang. Berdasarkan atas pengalaman yang telah terbukti atas edukasi masa kanak-kanak, edukasi psikologi, fisik dan terapi bekerja, menari dan berekreasi. Gymboree dibuka di Surabaya pada tahun 1993 & 1994.

#### **2.4.6.1 Data Non Fisik**

Lokasi Gymboree ini di Galaxy Mall Extension Lt. 3-326. Surabaya. Indonesia, tepatnya berada di dalam mall sehingga lebih berpotensi untuk dikunjungi dan anak-anak tertarik. Selain itu orang tua ketika berbelanja dapat menitipkan anaknya di Gymboree ini dengan ditemani oleh salah satu pembimbing. Terdapat misi yang diemban oleh Gymboree ini, yaitu:

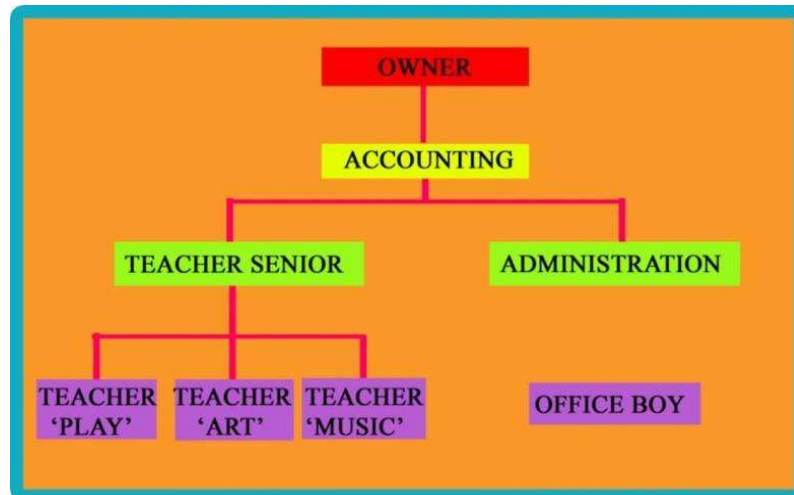
- Misi

Bersama kita ingin membantu anda meraih kebahagiaan, kepercayaan diri, dan anak yang sukses.

Jam operasional untuk pelayanan sekolah non formal ini antara lain :

- Pk. 08.00-22.00 : jam buka-tutup
- Pk. 08.00-12.00 : kelas-kelas pelajaran (semacam kursus).
- Sore : dipakai untuk waktu penitipan anak (bermain-main, batasan umur max. 10 tahun)

*Gymboree* merupakan sekolah non-formal dari bisnis *franchise*, sehingga tiap cabang memiliki struktur organisasi sendiri, seperti tampak pada gambar.



Gambar 2.27 Struktur Organisasi

Program dan ruang-ruang Gymboree ini dibagi menjadi 3 hal yaitu:

1. Musik (*music*)

Aktivitas di dalamnya adalah mendengarkan musik dan bermain instrumen.

2. Bermain (*play*)

Dari segi permainan juga tidak sekedar bermain, pada tiap mainan berusaha memperkenalkan objeknya, seperti pada permainan '*farm*', di mana anak seakan-akan ditempatkan pada lokasi seperti pertanian dengan banyak binatang yang bersuara, di sini anak diajarkan untuk mengenal suara-suara binatang tersebut.

3. Kesenian (*Art*)

Dalam program ini anak diajarkan untuk meningkatkan kreatifitasnya pada masa-masa perkembangan khususnya perkembangan anak 18 bulan ke atas. Klarifikasi program ini antara lain mewarnai, menggambar, berbicara. Tujuan khusus dari program ini adalah mengajarkan pada anak untuk berani berbicara dan dapat bersosialisasi dengan yang lain. Kelas seni bersebelahan langsung dengan kelas musik dibatasi oleh partisi yang dapat digeser sehingga lebih fleksibel. Pada kelas seni, fasilitas yang disediakan adalah meja, kursi dan *storage*. Untuk menjaga kebersihan fasilitas perabot, meja dan *storage* dilapisi lagi dengan plastik agar meja tidak terkena cat dan plastik lebih fleksibel untuk diganti-ganti.

Ruang lain adalah ruang informasi. Ruang informasi dipergunakan untuk menemui tamu yang akan berkonsultasi. Ruang informasi bersebelahan langsung dengan area bermain dibatasi oleh pagar pembatas.

Gymboree memiliki pembagian area untuk anak dari umur 0,5 tahun-2,5 tahun dan 2 tahun ke atas. Untuk area anak dengan umur 0,5 tahun-2,5 tahun, menggunakan bahan-bahan yang lebih halus dan lebih lentur, supaya jika anak terjatuh tidak sakit. Sedangkan untuk anak 2 tahun ke atas bahan-bahan lebih fleksibel namun tetap mengikuti standart keamanan internasional.

#### 2.4.6.2 Data Fisik

- Dinding



Gambar 2.28. Elemen Dinding

Area dinding sebagian besar menggunakan cat berwarna kuning terang dipadu dengan warna ungu serta warna-warna pendukung. Menurut John, F Pile (2007), warna kuning biasanya melambangkan keceriaan, berkesan humor. Warna-warna pendukung yang lain adalah warna-warna primer dan warna-warna soft. Berdasarkan objek batasan umur anak-anak, warna-warna tersebut sudah sesuai standar pemilihan warna untuk anak. Pada area informasi, dinding menggunakan kaca *tempered glass* sehingga dapat terlihat dari luar. Kaca memberikan kesan tanpa batas sehingga ruang tampak lebih luas. Sistem akustik juga digunakan pada area musik, diupayakan agar suara dari kelas musik menjadi lebih fokus dan tidak mempengaruhi kualitas suara di kelas lain. Di dalam ruangan bermain terdapat pilar bersudut tajam, namun untuk keamanan bermain anak maka pilar ditutup dengan menggunakan matras tebal.

- Lantai



Gambar 2.29 Elemen Lantai

Bahan karpet tebal dan matras banyak digunakan di area bermain (play) yang memang merupakan area yang rentan anak terjatuh. Sedangkan di area kelas musik menggunakan lantai karpet dan ruang seni menggunakan paduan granit dan karpet. Keseluruhan area informasi menggunakan lantai yang sama dengan standar gedung yaitu lantai granit berwarna cream.

- Plafon

Dominasi warna untuk plafon adalah warna putih sehingga memberikan kesan tinggi. Pencahayaan buatan menggunakan lampu *downlight* dengan ukuran diameter 15 cm untuk ukuran kap lampu.

- Perabot



Gambar 2.30. Jenis-jenis Perabot

Perabot menggunakan perabot dengan standart kualitas Amerika, menggunakan kayu yang halus dengan finishing yang tidak beracun, menggunakan matras pada beberapa permainan, dan semua peralatan diberi pelapis.

#### **2.4.6.3 Sistem Pendukung Interior**

Beberapa sistem pendukung interior pada ruang publik antara lain :

- *Sprinkler*, dikarenakan merupakan bangunan mal maka mengikuti standar mal yang sudah ada yang mengharuskan digunakannya sprinkler.
- *Smoke Detector*
- Audio, digunakan sebagai pelengkap di dalam ruangan untuk mendukung proses tumbuh kembang kreativitas anak, dengan musik anak belajar mendengar, bernyanyi, menari dan menirukan kata-kata.
- Pengharum ruang
- RAG & SAD, merupakan sistem penghawaan dari pusat. SAD berfungsi menghantarkan udara dingin ke ruang-ruang melalui lubang udara sedangkan RAG berfungsi menyerap udara panas yang dihasilkan dari ruang-ruang tersebut sehingga pergantian udara terjadi secara konstan.
- AC Split

Beberapa area yang tidak terlalu mendapat penghawaan buatan diberikan penambahan AC split.

#### **2.4.6.4 Permasalahan yang Muncul**

Pada area bermain (*play*), dikarenakan pembagian ruang kurang jelas sehingga terjadi kelalaian dalam pengawasan seperti anak bertengkar memperebutkan mainan. Tidak adanya pembagian berdasarkan usia di area ini, area hanya diawasi oleh 2 orang saja yang memegang peranan sebagai guru dan asisten.

## 2.4.7 Sabita Island

Merupakan salah satu fasilitas yang menyediakan arena bermain anak dengan berbagai alat permainan edukasi yang dikhususkan untuk anak-anak dari usia 6 bulan sampai usia 7 tahun. Sabita Island memiliki beberapa cabang diantaranya berada di City of Tomorrow LG LS-26, depan Hypermart Royal Plaza dan di depan Hypermart Supermall. Dari ketiga cabang tersebut, Sabita Island yang memiliki fasilitas *playland* berada di CITO, cabang lain hanya menawarkan barang dan jasa untuk keperluan acara anak. Untuk Sabita Island yang berada di CITO, sudah dibuka sekitar 3 tahun dengan target pasar anak-anak pra sekolah sampai sekitar kelas 1 SD.

### 2.4.7.1 Data Non Fisik

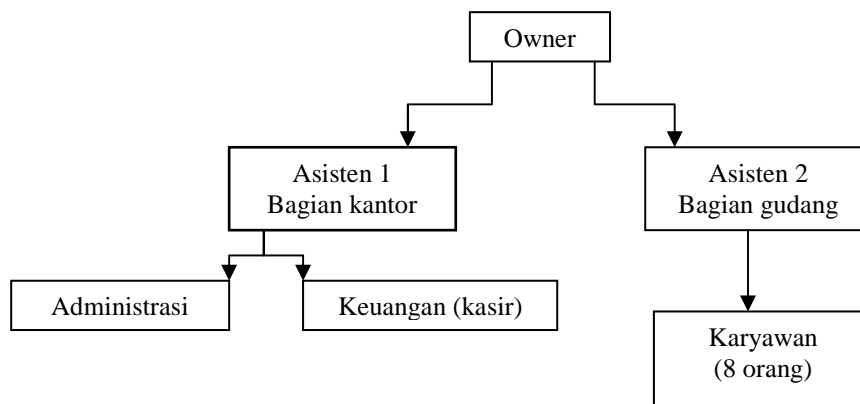
Terdapat pelayanan yang ditawarkan di Sabita Island, antara lain:

1. *Playland*: area bermain anak yang terdiri dari beberapa alat permainan untuk melatih motorik kasar dan motorik halus anak.
2. *Birthday party*: menyediakan jasa untuk menyelenggarakan acara ulang tahun yang dapat diadakan di Sabita Island atau dilokasi lainnya. *Balloon decoration*: jasa dekorasi untuk acara ulang tahun, *opening ceremony*, dan acara lainnya. Dekorasi dapat berupa animasi 3D maupun semi 3D.
3. *Balloon retail*: menjual beraneka jenis karakter balon untuk anak-anak.
4. *Toys 4 rent*: menyewakan beberapa alat permainan untuk keperluan acara anak. Biaya dihitung per 3 hari dengan biaya sesuai barang yang dipinjam.
5. *School trip*: menyelenggarakan program belajar bersama diluar sekolah dengan konsep bermain sambil belajar. Untuk kegiatan ini, tiap anak dikenai biaya Rp. 35.000,00. *School trip* diadakan untuk memberi suasana belajar yang berbeda pada anak dengan kegiatan yang menyenangkan.
6. *Edutoys*: menyediakan dan menjual berbagai permainan edukatif untuk anak untuk mengembangkan kreativitas anak.

Kegiatan yang dapat dilakukan anak-anak di Sabita Island:

- Bermain : terdapat *playland* atau area bermain anak. Semua anak bebas menggunakan seluruh wahana yang tersedia. Anak-anak dapat didampingi oleh pendamping mereka masing-masing tanpa batasan waktu bermain.
- Belajar mewarnai : anak-anak dapat belajar mewarnai melalui media warna yang tersedia dengan membayar biaya sekitar Rp. 25.000,00 per item. Tiap anak akan dibimbing oleh staf Sabita Island untuk mewarnai.

Struktur organisasi dalam gerai permainan anak ini, yaitu :



Gambar 2.31. Struktur Organisasi Sabita Island

#### 2.4.7.2 Data Fisik

Tempat bermain anak-anak dengan berbagai alat permainan yang aman bagi anak-anak. Permainan yang disediakan terdiri dari permainan yang dapat melatih motorik kasar dan motorik halus pada anak. Pelatihan motorik kasar yaitu dengan latihan fisik melalui wahana perosotan, bola, ayunan, tempat memanjat, dan alat-alat lain yang memungkinkan anak-anak dapat bergerak dan melatih fisik mereka melalui media-media yang ada. Sedangkan untuk melatih motorik halus, permainan yang digunakan seperti *puzzle*, balok kayu, alat lukis dan alat peraga edukasi lainnya.



Gambar 2.32. Permainan motorik kasar



Gambar 2.33. Permainan motorik halus

Karena target market adalah anak-anak, maka kebersihan dan keamanan alat bermain sangat diperhatikan. Alat bermain dibersihkan setiap hari dengan cairan anti bakteri untuk menghindari anak-anak terserang kuman. Alat bermain menggunakan bahan plastik impor yang awet dan kuat serta memenuhi standart kesehatan. Sedangkan untuk alas lantai yang terbuat dari karpet, setiap hari sebelum aktivitas berjalan, keseluruhan lantai disikat, dan apabila sudah terlalu lama, potongan karpet diganti yang baru. Anak-anak dipersilahkan untuk bermain dengan segala permainan yang disediakan kecuali untuk media painting, anak-anak dikenakan biaya sesuai dengan media gambar yang mereka pilih. Anak-anak kecil yang berkunjung dapat didampingi langsung oleh orang tua atau pengurus.

Elemen-elemen interior ruang yang disediakan oleh Sabita Island ini tidak formal, antara lain:

#### 1. Lantai

Keseluruhan lantai pada area bermain dilapisi dengan alas karet yang berwarna-warni. Alas lantai terdiri dari susunan persegi yang berukuran 1m x 1m. Alas lantai dapat diganti dan dibongkar pasang sehingga memudahkan dalam perawatan dan pembersihan. Pembersihan alas dengan cara disikat dan diganti secara berkala jika alas mulai kotor atau rusak. Tujuan penggunaan alas karet ini

adalah untuk menghindari anak terbentur saat terjatuh. Warna-warna yang dipakai pada alas beraneka macam untuk member kesan ruang yang ceria.



Gambar 2.34. Elemen Lantai Sabita Island

## 2. Dinding

Ruang bermain anak tidak tertutup oleh dinding. Dinding hanya terdapat disalah satu sudut yang diberi cat warna ungu tua. Di sekeliling area bermain hanya terdapat dinding dengan ketinggian sekitar 50 cm. Sedangkan untuk *main entrance*, dibuat gerbang yang berbentuk susunan *puzzle* dengan warna-warna primer yang *eye catching*.



Gambar 2.35. Elemen Dinding Sabita Island

## 3. Plafon

Tidak ada pengolahan dengan bentuk khusus. Plafon hanya di cat dengan warna hijau muda dengan beberapa instalasi yang menempel seperti saluran AC central, lampu *downlight* dan sprinkler. Karena berada didalam mall, semua system penghawaan dan proteksi menyesuaikan dengan system gedung.



Gambar 2.36. Elemen Plafon Sabita Island

#### 4. Elemen pelengkap (perabot)



Gambar 2.37. Elemen Perabot Sabita Island.

Terdapat beberapa perabot pelengkap seperti kursi, meja dan *storage*. Semua dimensi perabot disesuaikan dengan dimensi tubuh anak. Kursi dan meja digunakan untuk melukis sedangkan tempat penyimpanan digunakan untuk menyimpan barang-barang keperluan staff. *Storage* terbuat dari kayu yang dicat dengan warna-warna yang cerah. Untuk meja dan kursi dibuat tanpa sudut dengan material plastic import kualitas terbaik supaya tidak membahayakan pengguna karena semua pengunjung adalah anak-anak sehingga keamanan merupakan faktor utama. Untuk warna-warna yang digunakan, dipilih warna-warna cerah yang dapat merangsang kreativitas anak sejak dini. Dengan penggunaan bentuk dan warna yang atraktif, maka anak-anak dapat sekaligus belajar mengenal melalui benda-benda yang ada di sekitar mereka.

### **2.4.7.3 Kendala yang Dihadapi**

Kurangnya staff pengawas saat kondisi pengunjung ramai. Banyaknya pengunjung membuat kondisi tidak terkontrol. Tingkat pengunjung yang tinggi biasanya terjadi pada hari Sabtu dan Minggu.