

## 4. DESKRIPSI OBJEK SEJENIS

Objek sejenis diambil dari beberapa tempat kegiatan kreatif dan kursus kerajinan tangan yang ada baik di dalam maupun di luar negeri yang menjadi tujuan masyarakat untuk kegiatan kreatif sehingga dapat dijadikan sebagai data pembandingan bagi perancangan ini.

### 4.1. *Make Meaning*

#### 4.1.1. Penjelasan Tentang Fasilitas *Make Meaning*



Gambar 4.1. *Make Meaning* di New York

(Sumber gambar: <http://www.mommasgonecity.com/2011/02/make-meaning/> diakses tanggal 6 Desember 2016)

*Make meaning* adalah sebuah fasilitas hiburan yang berfokus untuk bersenang-senang dengan kreativitas yang pertama kali didirikan oleh Dan Nissanoff. Lokasi *Make Meaning* sendiri ada di New York dan beberapa negara lain, karena retail ini menerapkan sistem *franchise*.

*Make Meaning* membuka kelas-kelas untuk meningkatkan kreativitas dan menjadi tempat hiburan keluarga yang bisa diikuti mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Kelas-kelas yang dibuka adalah *canvas painting*, *cake decoration*, *glass making*, *soap making*, *candle making*, *jewelery making*, *book making*, dan *ceramic painting*. Selain membuka kelas-kelas seni, *Make Meaning* juga memiliki area yang dapat digunakan untuk perayaan ulang tahun anak, dan tempat berkumpul bersama teman dan rekan kerja. *Make meaning* juga menjual

peralatan dan bahan yang dibutuhkan untuk kursus, sehingga pengunjung dapat hanya membeli barang yang dibutuhkan tanpa perlu mengikuti kursus.

#### 4.1.2. Analisis Interior *Make Meaning*



Gambar 4.2. *Make Meaning Dedham* karya *Shawmut Design and Construction*

(Sumber gambar: [http://www.shawmut.com/portfolio/retail/specialty/make-](http://www.shawmut.com/portfolio/retail/specialty/make-meaning-dedham-ma)

[meaning-dedham-ma](http://www.shawmut.com/portfolio/retail/specialty/make-meaning-dedham-ma)

diakses tanggal 6 Desember 2016)

Saat memasuki *make meaning*, pengunjung akan merasakan suasana keceriaan yang dibangun melalui warna yang digunakan pada dinding. Penggunaan cat dinding dengan warna-warna cerah seperti merah muda, jingga, merah, dan hijau tampak menyatu dengan dinetralkan oleh warna putih pada beberapa area dinding lainnya, plafon, serta warna keramik abu-abu. Selain menggunakan cat dinding, ada area tertentu yang dilukis dan diberi stiker yang membentuk suatu kalimat.

Meskipun menggunakan warna-warna yang kontras dan ceria, namun penataan interior *make meaning* terlihat cukup rapi. Terdapat area retail yang menjual barang-barang yang dibutuhkan untuk kursus. Barang-barang tersebut

dikelompokkan berdasarkan dengan jenis kursus, misalnya satu kelompok untuk kursus *ceramic painting*, yang menjual cat, kuas, keramik, dan bahan lainnya untuk membuat keramik. Kemudian terdapat *sign* yang digantung dari plafon, sehingga memudahkan pengunjung untuk mencari barang yang dibutuhkan. Area retail ini didesain linier ke belakang. Pengunjung seolah dipaksa untuk berjalan sampai ke belakang untuk mendapatkan barang yang dibutuhkan sehingga mereka dapat melihat barang-barang yang dijual, kemudian menuju ke kasir yang terdapat di area depan toko. Di sisi seberang area retail terdapat beberapa meja kursi yang bisa digunakan untuk acara khusus (pesta/ rapat) atau area kursus yang terbuka. Meja kursi ini juga berwarna-warni dan terbuat dari plastik dan pipa besi, sehingga mudah untuk dipindahkan sesuai dengan kebutuhan ruangnya.

*Make meaning* menggunakan bentukan geometris persegi yang dikombinasikan dengan bentuk lingkaran. Bentuk lingkaran ini dijadikan sebagai *vocal point* pada area-area tertentu. Misalnya meja kasir berbentuk lingkaran yang berada di tengah ruangan dan terdapat juga area kerja berkelompok yang meja dan kursinya juga berbentuk lingkaran, berbeda dengan meja kursi lainnya yang berbentuk persegi, membuat area kerja ini seolah menjadi area privat di dalam *make meaning*. Bentuk lingkaran juga digunakan sebagai sandaran punggung sekaligus elemen dekorasi pada *bench* yang tersedia. Dengan menggunakan komposisi warna dan ukuran yang berbeda menjadikan sandaran punggung ini menarik untuk dilihat. Selain itu, bentuk lingkaran juga digunakan sebagai penunjuk kategori barang yang dijual pada area retail.

*Make meaning* tidak memiliki jendela di dalam ruang, sehingga untuk pencahayaan menggunakan pencahayaan buatan berupa lampu gantung yang menyala pada siang maupun malam hari. Sedangkan untuk penghawaan juga menggunakan penghawaan buatan berupa AC. *Make meaning* sengaja mengekspose pipa-pipa saluran yang ada di plafon.

Untuk desain anak-anak, *make meaning* cukup menarik karena menggunakan komposisi warna yang menarik dan mampu membangkitkan semangat dan kreativitas anak. Aplikasi bentuk lingkaran dalam interiornya juga menarik. Meja dan kursi yang digunakan, ringan dan mudah untuk dipindahkan,

sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Akan tetapi meja dan yang berbentuk persegi kurang sesuai untuk desain bagi anak-anak, karena memiliki sudut tajam.

## **4.2. Daff Workshop**

### **4.2.1. Penjelasan Tentang Fasilitas Daff Workshop**

*Daff workshop* didirikan oleh Caroline Misselbrook. *Daff workshop* memberikan kursus baik untuk kelompok maupun individu dari berbagai usia. Aktivitas kursus dapat dilaksanakan di “*The Barn*”, studio Caroline di Sholing, Southampton, UK atau tempat pilihan sendiri. Seluruh bahan dan peralatan yang dibutuhkan akan disediakan oleh *Daff workshop*.

Kelas yang dibuka untuk anak-anak berbeda dengan kelas untuk orang dewasa. Kelas untuk orang dewasa diantaranya terdapat kelas *linocut printmaking*, *papercutting*, *sewing*, dan *drawing and painting*. Sedangkan untuk anak-anak dibuka kelas *sewing*, *printmaking*, dan *ceramic painting*. Sedangkan kelas untuk anak-anak adalah *sewing*, *printmaking*, dan *ceramic painting*. Masing-masing kelas baik untuk orang dewasa maupun untuk anak-anak berdurasi 2 jam dan dikenakan biaya £20 per orang. Selain itu juga terdapat kelas yang dapat diikuti bersama teman dan keluarga, yaitu *kelas garters*, *ceramic painting*, *knicker decoration*, *bunting*, *accessories*, *decoupage*, dan *face painting* dengan tarif dan durasi waktu yang sama.

### **4.2.2. Analisis Interior Daff Workshop**

“*The Barn*” ini desainnya sederhana. Konsep desain dari *barn* ini adalah memberikan lingkungan yang damai untuk pengunjungnya bersantai bersama teman-teman dan membuat suatu karya yang kreatif. Lokasi *barn* ini cukup jauh dari pusat kota, sehingga pengunjung yang datang akan merasakan kenyamanan dan ketenangan, jauh dari kebisingan kota. Saat berada di *the Barn* pengunjung diajak untuk mendekat dengan alam. *The Barn* memiliki jendela yang cukup banyak dan desainnya terbuka, sehingga pengunjung dapat merasakan kesegaran alam dan tidak terlalu banyak menggunakan penghawaan maupun pencahayaan buatan, terutama di siang hari.

Warna yang digunakan untuk *the Barn* adalah dominan coklat natural, disesuaikan dengan perabot yang digunakan, yaitu dominan kayu. Dinding interiornya menggunakan kombinasi bata merah ekspose dan kayu. Lantainya juga menggunakan lantai kayu. Sedangkan dinding eksteriornya menggunakan bata ekspose berwarna merah. Desain *the Barn* ini memang terasa nyaman dan meneduhkan, namun tidak ada desain khusus bagi anak-anak, meskipun fasilitas ini juga dapat digunakan untuk anak-anak.



Gambar 4.3. *The Barn*, Sholing, Southampton, UK (Sumber gambar:

<http://www.daffworkshops.com/the-barn/> diakses tanggal 30 November 2016)



Gambar 4.4. Kelas workshop pada sore hari (Sumber gambar:

<http://www.daffworkshops.com> diakses tanggal 30 November 2016)

### 4.3. *The Makery*

#### 4.3.1. Penjelasan Tentang Fasilitas *the Makery*



Gambar 4.5. Suasana pesta anak di *The Makery* (Sumber gambar: <http://themakerypa.com/parties-for-kids-and-teens/> diakses tanggal 30 November 2016)

*The makery* adalah *creative collective* yang berada di pusat kota State College, Pennsylvania. *The makery* menawarkan kelas, workshop, pesta, dan acara-acara lainnya dengan ruang yang meriah dan penuh cahaya. Kelas dan workshop yang ditawarkan dapat diikuti oleh siapapun dari berbagai usia. Kelas-kelas yang dibuka di *The makery* diantaranya *sewing and fabric craft; jewelery design; mixed media; photography; creative writing; printmaking; painting, drawing, and glass fusion; knitting; pottery; floral design; dan metalsmithing.*

Waktu operasional:

- Selasa- Jumat pukul 10.00-16.30
- Sabtu pukul 10.00-16.00

Biaya kegiatan:

- \$ 10/ jam; \$ 40/ bulan; \$ 400/ tahun

#### 4.3.2. Analisis Interior *the Makery*

Elemen interior di *The Makery* didominasi oleh cat dinding berwarna putih yang dipadukan dengan batu bata ekspose berwarna merah. Kemudian pada

dinding diberi hiasan seperti rangkaian bendera berwarna-warni serta lampu gantung yang membuat ruangan terkesan meriah. Selain itu juga ada lukisan-lukisan yang dipajang di dinding sebagai elemen dekoratif dan membuat dinding terlihat menarik dan tidak kosong. Lantainya merupakan lantai keramik berwarna putih, sama seperti warna dinding dan plafon, sehingga ruangan terlihat menyatu. Pada plafon terdapat permainan tinggi rendah plafon dan juga terdapat ekspose pipa metal berwarna abu-abu.

Furniture yang digunakan dominan terbuat dari kayu yang dicat dengan warna netral, seperti putih maupun warna-warna pastel seperti biru muda. Meskipun terbuat dari kayu, namun meja dan kursi yang digunakan tergolong ringan dan dapat dengan mudah dipindahkan sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Sementara bentuk yang dominan digunakan adalah bentuk geometris, persegi.

*The makery* tidak memiliki jendela di dalam ruang, sehingga untuk pencahayaan menggunakan pencahayaan buatan berupa lampu gantung yang menyala pada siang maupun malam hari.

Desain *the makery* sederhana, namun banyak memanfaatkan dinding sebagai hiasan maupun area pameran bagi beberapa karya orang-orang yang pernah kursus, sehingga dengan melihat karya-karya tersebut, dapat memancing ide-ide kreatif bagi anak-anak maupun pengunjung lainnya. *The makery* menggunakan konsep kelas terbuka, sehingga anak-anak dapat berinteraksi satu dengan yang lain. Anak-anak dapat memiliki suatu komunitas baru, memiliki teman baru, serta belajar berinteraksi dengan orang lain. Dengan adanya kelas terbuka, dapat melatih kemampuan sosial anak.



Gambar 4.6. *The Makery* (Sumber gambar:

<https://www.facebook.com/themakerypa/photos/a.1644555839122022.1073741828.1628629727381300/1864333480477589/?type=3&theater> diakses tanggal 6 Desember 2016)

#### 4.4. *Kitchen Magic Indonesia (Grand City Mall Surabaya)*

##### 4.4.1. Penjelasan Tentang Fasilitas *Kitchen Magic Indonesia*

*Kitchen Magic Indonesia* adalah suatu tempat untuk kursus masak bagi anak-anak mulai dari usia 3 tahun. Lokasi *Kitchen Magic Indonesia* sendiri berada di Jakarta dan Surabaya. Untuk di Jakarta, dapat dijumpai di *Mall of Indonesia* dan Kota Kasablanka. Sedangkan di Surabaya terdapat di *Grand City Mall*, *Supermall Pakuwon Indah*, *Tunjungan Plaza*, dan *Food Junction Grand Pakuwon*.

Dalam *Kitchen Magic Indonesia*, anak-anak akan diajari untuk membuat makanan atau kue sesuai pilihan mereka. Untuk *cooking class* terdapat tiga jenis yaitu *kids*, *teen*, dan *adult*. Jadwal untuk *cooking class* sendiri mulai pukul 11.00 - 20.00. Selain *cooking class*, *Kitchen Magic* juga menyediakan kelas belajar lainnya. Diantaranya, *cookies deco*, *jumping clay*, *cute bread*, *beads me*, *carla craft*, *mic mac* dan *candy floss*. Di samping itu, *Kitchen Magic* juga menyediakan program “*mom and kidz*”, dimana anak-anak dan orang tuanya dapat memasak bersama, sehingga dapat mempererat hubungan antara ibu dan anak melalui masakan. *Kitchen Magic Indonesia* juga melayani acara ulang tahun anak dengan mengajak anak-anak tersebut memasak bersama.

#### 4.4.2. Analisis Interior *Kitchen Magic* Indonesia



Gambar 4.7. *Kitchen Magic Indonesia, Grand City Mall, Surabaya*

(Sumber gambar: <https://www.google.com/maps> diakses tanggal 10 Januari 2017)

Elemen interior *Kitchen Magic* Indonesia didominasi oleh cat dinding berwarna coklat yang dipadukan dengan batu ekspose dengan warna senada pada area tertentu. Rak dinding yang sekaligus menjadi bagian dari elemen interior diberi profil untuk memperindah interior ruangan. Sedangkan plafon ruangan ini dicat warna putih dan pipa ekspose berwarna hitam di tengah ruangan. *Kitchen Magic* Indonesia menggunakan pencahayaan buatan dengan lampu *downlight* dan lampu gantung. Selain itu, *Kitchen Magic* Indonesia memiliki fasilitas keamanan sprinkler, dan AC sentral. Untuk lantainya menggunakan lantai keramik dengan warna abu-abu.

Elemen interior yang cenderung berwarna netral ini dilengkapi dengan furnitur yang menggunakan warna-warna cerah, seperti merah, hijau, kuning dan biru, yang menjadi *vocal point* bagi ruangan ini. Furnitur meja dan kursi yang disediakan disesuaikan dengan ukuran anak-anak dan kebutuhan anak-anak. Meskipun meja yang digunakan berbentuk persegi panjang, namun pada sekeliling meja dibuat agak lengkung agar tidak berbahaya untuk memwadhahi aktivitas anak-anak. Meja kursi yang digunakan tersebut terbuat dari bahan plastik, sehingga ringan dan fleksibel.

Di dalam *Kitchen Magic* Indonesia yang berlokasi di *Grand City Mall*, Surabaya, terdapat dua meja yang langsung berhadapan dengan pintu masuk. Meja tersebut merupakan meja kasir dan meja yang lainnya adalah meja yang bisa

digunakan untuk area workshop memasak bagi orang dewasa. Kemudian, di sekeliling toko *Kitchen Magic* Indonesia, terdapat rak-rak yang berisi berbagai keperluan kelas workshop. Barang-barang tersebut dikelompokkan berdasarkan jenis-jenis kelas workshop yang disediakan dengan diberikan *sign* pada bagian atas rak, sehingga memudahkan pengunjung saat mencari barang yang diperlukan. Sedangkan area workshop untuk anak-anak terdapat di sisi sebelah kiri ruangan.

Seluruh toko *Kitchen Magic* Indonesia baik di Jakarta maupun di Surabaya selalu terletak di dalam *mall*, sehingga sistem utilitas yang diterapkan disesuaikan dengan kondisi *mall* yang ada.

Tabel 4.1. Perbandingan Objek Sejenis

Kriteria	Objek			
	<i>Make Meaning</i>	<i>Daff Workshop</i>	<i>The Makery</i>	<i>Kitchen Magic</i> Indonesia
Lokasi	New York (sistem <i>franchise</i> ) (Independen)	Southampton, UK (Independen)	Pennsylvania (Independen)	Jakarta dan Surabaya, Indonesia (di dalam mall)
Target pasar	Segala usia	Segala usia	Segala usia	Segala usia, terutama anak- anak.
Kursus yang diajarkan	<i>Canvas painting;</i> <i>Cake decoration;</i> <i>Glass making;</i> <i>Soap making;</i> <i>Candle making;</i> <i>Jewelery making;</i> <i>Book making;</i> <i>Ceramic making;</i>	<i>Sewing;</i> <i>Printmaking;</i> <i>Ceramic painting</i>	<i>Sewing and fabric craft;</i> <i>Jewelery design;</i> <i>Mixed media;</i> <i>Photography;</i> <i>Creative writing;</i> <i>Printmaking;</i> <i>Painting, drawing, and glass fusion;</i> <i>Knitting;</i> <i>Pottery;</i> <i>Floral design;</i> <i>Metalsmithing</i>	<i>Cooking class;</i> <i>Cookies deco;</i> <i>Jumping clay;</i> <i>Cute bread;</i> <i>Beads me;</i> <i>Carla craft;</i> <i>Mic mac;</i> <i>Candy floss</i>
Fasilitas	Area workshop; Retail; Kasir; Area untuk <i>event</i> (seperti meeting atau perayaan ulang tahun)	Ruangan untuk kursus, dan peralatan untuk kursus	Area workshop; Retail; Area untuk <i>event</i> (seperti meeting atau perayaan ulang tahun)	Area workshop; Retail; Kasir; Melayani <i>event</i> (seperti meeting atau perayaan ulang tahun)
Organisasi ruang	Area retail memanjang kebelakang dengan <i>sign</i> di atas untuk memudahkan pengunjung mencari barang	Tidak ada organisasi ruang secara khusus. Suasana ruang seperti rumah di pedesaan.	Area workshop bersifat terbuka, sehingga anak-anak mudah untuk berinteraksi satu dengan yang lain. Area retail sekaligus	Sekeliling ruangan berisi rak etalase yang berisi fasilitas penunjang workshop maupun area retail. Barang-

	<p>yang dibutuhkan.</p> <p>Kasir berada di bagian depan tengah ruang, disesuaikan dengan sirkulasi pengunjung saat mengelilingi area retail, kemudian kembali ke depan untuk melakukan transaksi di kasir. Kasir juga berfungsi untuk mengawasi akses keluar masuk toko.</p> <p>Fasilitas duduk berada di seberang area retail.</p>		<p>digunakan sebagai area pameran untuk memajang karya-karya seni yang ada, terutama pada dinding terdapat berbagai karya seni dua dimensi yang dipajang.</p>	<p>barang yang dipajang di rak etalase tersebut dikelompokkan berdasarkan kelas workshop yang ada dan diberi judul yang sesuai di atas rak tersebut.</p> <p>Area untuk workshop sendiri berada di sisi kanan dan sisi kiri ruangan. Sedangkan area kasir berada di depan akses pintu masuk.</p>
Suasana ruang	Cerah dan ceria	Suasana pedesaan	Ceria	Ceria
Elemen interior (material dan warna)	<p>Dinding: <i>wallpaper</i> gambar, stiker tulisan, cat dinding warna putih dan warna cerah (merah, hijau, jingga, magenta)</p> <p>Lantai: keramik abu-abu</p> <p>Plafon: berwarna putih dan pipa ekspose</p>	<p>Dominan menggunakan kayu ekspose baik pada lantai maupun pada dinding. Sedangkan eksteriornya menggunakan bata ekspose.</p>	<p>Dinding: cat putih dan bata ekspose. Menggunakan hiasan dinding warna-warni membentuk kesan meriah</p> <p>Lantai: keramik putih</p> <p>Plafon: cat berwarna putih dan cokelat tua; pipa ekspose berwarna abu-abu</p>	<p>Dinding: cat dinding dan batu ekspose berwarna cokelat. Penggunaan profil pada dinding.</p> <p>Lantai: keramik abu-abu</p> <p>Plafon: cat putih dan hitam serta pipa ekspose berwarna hitam.</p>
Bentuk	Geometris, dominan lingkaran	Geometris	Geometris	Geometris
Furniture	<p>Meja dan kursi terbuat dari plastik dan pipa besi dengan warna cerah.</p> <p><i>Bench</i> dan <i>stool</i> dengan <i>cushion</i> berwarna hitam</p> <p>Rak etalase: kayu dengan warna abu-abu dan putih.</p>	<p>Terbuat dari kayu dengan warna kayu</p>	<p>Terbuat dari kayu. Menggunakan warna netral dan pastel.</p>	<p>Meja dan kursi untuk workshop, menggunakan desain khusus untuk anak-anak dengan memperhatikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Keamanan: sisi-sisi furniture dibuat tidak tajam agar aman untuk anak.</li> <li>- Material: plastik, ringan, mudah dipindahkan.</li> <li>- Warna: warna</li> </ul>

				cerah (merah, hijau, kuning, dan biru) - Ukuran: disesuaikan dengan antropometri tubuh anak.
Pencahayaan	Buatan – lampu gantung	Memaksimalkan pencahayaan alami pada siang hari dan menggunakan lampu pada malam hari	Buatan- lampu gantung dan <i>spot light</i>	Buatan- lampu <i>downlight</i> dan <i>spot light</i>
Penghawaan	Buatan- AC	Memaksimalkan penghawaan alami	Buatan- AC	Buatan- AC sentral
Kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Objek sejenis yang sudah ada sebagian besar dapat diikuti oleh segala usia, sehingga tidak memiliki desain interior yang khusus untuk anak-anak.</li> <li>Berdasarkan hasil survei light terhadap fasilitas sejenis yang telah ada di Surabaya, sebagian besar fasilitas yang menyediakan kegiatan kreativitas tersebut tidak bertahan lama dan hanya ramai dikunjungi pada waktu-waktu tertentu.</li> </ul>			

#### 4.5. Taman Pintar Yogyakarta



Gambar 4.8. Layout Taman Pintar Yogyakarta  
(Sumber: Brosur Taman Pintar Yogyakarta)

- Visi Taman Pintar adalah sebagai wahana ekspresi, apresiasi, dan kreasi sains yang terbaik se-Asia Tenggara dalam suasana yang menyenangkan. Motto Taman Pintar merupakan implementasi dari filosofi Ki Hajar Dewantara, yaitu “*niteni*”, “*niroake*”, dan “*nambahi*”.

- b. Lokasi terletak di Jalan Panembahan Senopati No. 1-3, Yogyakarta.  
Lokasinya cukup strategis karena berada di pusat kota Yogyakarta dan cukup dekat dengan pusat perbelanjaan Malioboro.
- c. Taman Pintar resmi mulai beroperasi pada tanggal 16 Desember 2008 dengan luas 1,2 hektar.
- d. Jam operasional: Selasa - Minggu Pk 08.30-16.00. Dengan tarif:

Tabel 4.2. Tarif Wahana Taman Pintar Yogyakarta

Wahana	Anak Umum	Dewasa Umum	Keterangan
Oval-Kotak	Rp 10.000,00	Rp 18.000,00	Semua umur
Paud Barat/ Timur	Rp 3.000,00	-	Usia 3-5 tahun
Wahana Bahari	Rp 4.000,00	Rp 4.000,00	Berat max 65 kg
Planetarium	Rp 15.000,00	Rp 15.000,00	Semua umur
Teater 4D	Rp 15.000,00	Rp 20.000,00	Semua umur

Tabel 4.3. Tarif Program Kreativitas Taman Pintar Yogyakarta

Program Kreativitas	Tarif
Kreasi Batik	Rp 13.000,00
Kreasi Gerabah	Rp 10.000,00
Lukis Gerabah	Rp 13.000,00
Lukis Kaos	Rp 35.000,00
<i>Hand on Science</i>	Rp 10.000,00
Presenter TV	Rp 15.000,00

- e. Fasilitas yang ada di taman Pintar antara lain:
  - i. Gedung Oval - Kotak

Gedung Oval-Kotak sendiri merupakan gedung utama dalam Taman Pintar Yogyakarta. Gedung ini memiliki berbagai zona, zona yang berada di gedung oval antara lain:

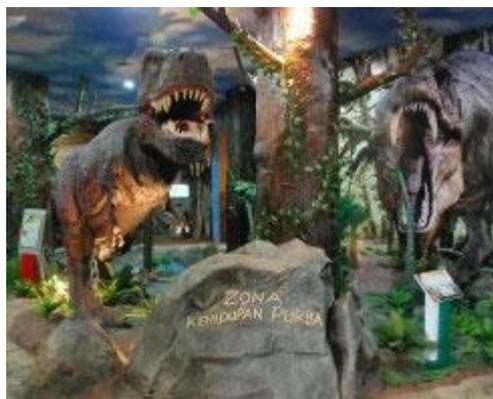
- Zona aquarium air tawar yang merupakan zona pertama. Zona ini berbentuk terowongan kubah dengan kaca aquarium di sekitarnya. Di zona ini pengunjung akan merasakan sensasi tersendiri karena dikelilingi oleh berbagai ikan air tawar baik di samping maupun di atasnya. Lantainya disesuaikan dengan suasana air mengalir dengan mengkomposisikan repetisi garis bergelombang berwarna biru yang seolah-olah merepresentasikan tentang air.



Gambar 4.9. Zona aquarium

Sumber: Dokumentasi pribadi dan taman pintar

- Zona kehidupan prasejarah. Setelah melewati zona aquarium, pengunjung berada di area kehidupan prasejarah. Disana terdapat replika dari dinosaurus dan informasi mengenai kehidupan prasejarah. Dengan interior yang mendukung membuat pengunjung seolah-olah berada di jaman prasejarah.



Gambar 4.10. Zona kehidupan prasejarah

Sumber: Dokumentasi taman pintar

- *Dome* area. Di area *dome* terdapat praktek-praktek sederhana mengenai sains fisika beserta dengan penjelasannya. Saat memasuki area ini, pengunjung akan merasa takjub dengan permainan skala interior, dimana area ini memiliki plafon yang tinggi dan seolah-olah menjadi *vocal point* dari gedung Oval. Pada *dome* area, interiornya menggunakan warna-warna kontras, membuat suasana *dome* ini bersahabat dengan pengunjungnya,

terutama anak-anak. Setelah melalui *dome* area terdapat Zona cuaca iklim dan gempa. Di zona cuaca iklim dan gempa terdapat informasi mengenai cuaca dan iklim kota Yogyakarta, informasi mengenai gempa yang pernah terjadi di Indonesia serta terdapat area simulasi gempa. Saat memasuki area simulasi tersebut, pengunjung dapat merasakan gempa dengan kekuatan skala tertentu sesuai dengan yang dioperasikan oleh petugas.



Gambar 4.11. (a) *Dome* area (b) Zona BMKG

Sumber: Dokumentasi pribadi dan taman pintar

- Zona tata surya. Di zona ini pengunjung dapat melihat dan belajar mengenai tata surya, planet, dan semesta. Zona ini juga dilengkapi dengan ICT, yaitu program yang mampu membantu pengunjung mengenal suatu planet.
- Terdapat juga zona-zona yang berkaitan dengan ilmu sains fisika, seperti zona nuklir, generator *Van de Graaf*, Generator pedal, demo sains, dan zona harmoni alam.



Gambar 4.12. (a) Zona tata surya (b) Generator pedal

Sumber: Dokumentasi taman pintar

Sedangkan zona yang berada di gedung Kotak, antara lain:

- Zona sains. Zona ini berisi mengenai pengetahuan mengenai sains, baik itu biologi mengenai tubuh manusia, maupun fisika. Pengetahuan yang disampaikan bukan hanya secara tertulis, tetapi juga terdapat prakteknya secara langsung cara kerja dari teori yang disampaikan sehingga pengunjung dapat lebih memahami melalui praktek nyata.
- Zona air untuk kebaikan hidup. Zona ini berisi berbagai informasi mengenai air, diantaranya melalui *Water Diorama*, Eksperimen Air dan Udara bahwa air dapat mengikuti gelombang suara, *Kinect Water Sport* mengenai petualangan bersama Kupa dan kawan-kawan, Cinema 4D merupakan perjalanan siklus air dalam teater 4D, Roket Air yaitu eksperimen dengan roket air dan fakta menarik tentang sifat air dan tekanan udara, serta Kalkulator Hidrasi yaitu mengenai kalkulasi air di dalam tubuh.
- Lorong ilusi merupakan lorong dengan beberapa layar LCD yang berjejer. Layar-layar tersebut berisi mengenai gambar-gambar ilusi. Pengunjung dapat menebak gambar-gambar yang ditampilkan di layar tersebut, dan gambar di layar tersebut akan berganti dalam hitungan waktu tertentu.
- Zona Indonesiaku berisi mengenai warisan budaya Indonesia seperti batik, alat musik gamelan yang bisa dimainkan secara langsung, keris, wayang, dan miniatur candi Borobudur. Area ini memiliki nuansa tradisional dengan menggunakan cat dinding berwarna coklat pada dinding dan lantainya menggunakan parket kayu.



Gambar 4.13. Zona Indonesiaku

Sumber: Dokumentasi pribadi

- Zona olahraga. Di zona ini terdapat beberapa permainan seperti basket, *wii*, mobil balap, dan permainan sepak bola interaktif di lantai.
- zona memorabilia yang berisi mengenai sejarah pahlawan pendidikan, sejarah presiden Indonesia, serta sejarah Keraton, baik itu dalam bentuk foto, replika, maupun barang-barang peninggalan.



Gambar 4.14. Area memorabilia

Sumber: Dokumentasi pribadi

- Selain itu juga terdapat zona Standar Nasional Indonesia (SNI), zona sumber daya air, zona nuklir, zona *microsoft*, dan Selain itu terdapat fasilitas *hand on science* dimana pengunjung dapat melakukan praktik sains, teater 4D, dan *broadcasting* presenter TV.



Gambar 4.15. (a) Lorong ilusi, (b) Zona sumber daya air, (c) Zona fisika

Sumber: Dokumentasi pribadi

- *Food Court*. Setelah pengunjung melewati setiap wahana yang ada di gedung Oval-Kotak, pengunjung akan turun ke area *food court* yang berada di lantai 1 gedung Kotak. *Food court* ini menjual berbagai macam makanan. Sama seperti area zona-zona di gedung Oval-Kotak sebelumnya, area *food court* ini juga tampil ceria dengan variasi warna dominan jingga, hijau, putih dan coklat. Lantai yang digunakan adalah lantai keramik warna putih dan di area tertentu divariasasi dengan keramik berwarna coklat.
- Pada gedung Kotak lantai 1 terdapat ruang serbaguna yang digunakan untuk acara khusus (lomba).



Gambar 4.16. Area *food court*

Sumber: Dokumentasi pribadi

ii. Planetarium



Gambar 4.17. Area Planetarium

Sumber: Dokumen Taman Pintar Yogyakarta

Planetarium ini menampilkan simulasi suasana langit kota Yogyakarta pada malam hari yang memiliki berbagai bintang dan benda-benda langit. Selain itu juga diputar film mengenai perjalanan manusia ke bulan. Semua ditampilkan secara digital dengan kubah berbentuk setengah lingkaran, dilengkapi dengan kursi penonton yang memiliki sandaran dan bisa diatur hingga posisi terlentang. Planetarium ini memiliki kapasitas pengunjung 69 orang dengan durasi 30 menit setiap pertunjukan. Penayangan film di planetarium ini memiliki jam-jam tertentu.

Tabel 4.4. Jadwal Planetarium

Jadwal Tayang Planetarium						
09.30	10.30	11.30	12.30	13.30	14.30	15.30

iii. Kampung Kerajinan

Kampung kerajinan merupakan wahana pengembangan budaya berupa pengenalan seni dan dapat diikuti oleh semua anggota keluarga yang hasilnya dapat dibawa pulang. Area kampung kerajinan ini terbagi menjadi tiga area yang didesain seperti gazebo tradisional.

Pada gazebo pertama anak- anak dapat melukis gerabah dan kreasi gerabah. Anak-anak bebas memilih bentuk gerabah yang disediakan kemudian melukis dan mewarnainya sesuai dengan kreasi mereka. Terdapat juga kreasi gerabah dimana anak-anak bebas membuat bentuk gerabah menggunakan tanah liat khusus yang mudah dibentuk dan aman bagi anak-anak.

Gazebo yang kedua anak-anak bebas menggambar dan mewarnai di atas media kaos yang telah disediakan. Pada gazebo yang ketiga merupakan area kreasi batik, dimana pengunjung dapat memilih media batik yang disediakan, yaitu membatik kain, membatik kayu, dan membatik jumptan. Pada kampung kerajinan ini, taman pintar hanya menyediakan media untuk berkreasi, kemudian pengunjung dapat berkreasi dengan sesuka hati. Semua program kreativitas dapat diikuti oleh semua orang tanpa batasan usia, kecuali membatik kain dan kayu untuk anak usia 8 tahun keatas.



Gambar 4.18. Kampung kerajinan

Sumber: Dokumentasi pribadi

iv. Perpustakaan

Taman Pintar juga menyediakan fasilitas perpustakaan yang bisa dikunjungi oleh semua orang tanpa perlu membayar, namun, buku-buku yang ada hanya boleh dibaca di perpustakaan dan tidak boleh dipinjam.

v. *Science Theatre*

*Science Theatre* merupakan fasilitas baru dalam Taman Pintar. *Science Theatre* memberikan pertunjukan panggung boneka disertai dengan demo sains. *Science Theatre* sendiri mampu menampung 50 orang pengunjung. Karena merupakan wahana baru, pertunjukan di *Science Theatre* masih gratis.

vi. PAUD Barat dan Timur

Terdapat 2 gedung PAUD Taman Pintar, PAUD Barat dan PAUD Timur yang menawarkan alat peraga pendidikan interaktif yang dikhususkan untuk anak-anak usia 3-5 tahun. Pada PAUD barat terdapat ruang profesi untuk bermain seperti masak-masakan, mobil-mobilan, pemadam kebakaran, dan pesawat. Kemudian pada PAUD Timur terdapat area bermain *gym*, ruang pertunjukan, dan maket kota Yogyakarta. Harga tiket masuk untuk satu PAUD hanya Rp 3.000,00 /anak dengan durasi waktu 30 menit. Melalui tiket tersebut, anak-anak bisa menaiki sepeda di zona lalu lintas sebanyak tiga putaran. Pada PAUD ini, orang tua dilarang masuk ke area bermain anak. Orang tua dapat menunggu di ruang tunggu yang telah disediakan dan mengawasi anaknya melalui kamera CCTV.



Gambar 4.19. (a) Paud Timur, (b) Paud Barat

Sumber: Dokumen Taman Pintar

vii. Wahana Bahari

Wahana bahari merupakan wahana di alam terbuka. Wahana ini memberikan pengalaman singkat mengelilingi miniatur perairan dengan kapal mini.

viii. Taman Air Menari

Wahana ini dapat diakses oleh semua pengunjung secara gratis. Anak-anak dapat bermain air.



Gambar 4.20. (a) Taman air menari, (b) Wahana bahari

Sumber: Dokumentasi pribadi dan Taman Pintar

ix. Tepi Shop

Tepi shop merupakan stan kecil yang menjual beberapa *souvenir* dan pakaian bagi anak-anak yang pakaiannya basah setelah mereka bermain di Taman Air Menari.

x. Masjid

xi. Zona kesehatan

xii. Ruang informasi

f. *Main entrance* Taman Pintar berupa pintu gerbang dengan tulisan “Taman Pintar” di atasnya. Setelah memasuki pintu gerbang, terdapat air mancur yang menjadi daya tarik untuk berfoto-foto bagi pengunjung.



Gambar 4.21. *Main entrance* Taman Pintar Yogyakarta

Sumber: Dokumen Taman Pintar

- g. Bangunan oval-kotak, planetarium, perpustakaan, *science theatre*, dan PAUD merupakan bangunan tertutup, sehingga sepenuhnya menggunakan penghawaan buatan, yaitu AC ceiling cassette, AC single split, dan *floor standing AC*. Sedangkan kampung kerajinan, wahana bahari dan taman air menari bersifat *open space*, sehingga menggunakan penghawaan alami sepenuhnya.
- h. Demikian halnya dengan pencahayaan. Pada bangunan yang sifatnya tertutup, pencahayaannya menggunakan pencahayaan buatan berupa lampu sorot, lampu dinding, lampu *downlight*, *hidden lamp* warna sebagai aksen,
- i. Sirkulasi pengunjung di Gedung Oval-Kotak adalah linier, sehingga bila sudah berada di dalam gedung tidak diperkenankan untuk keluar masuk, kecuali membeli tiket baru kembali.
- j. Taman Pintar tidak mengusung tema khusus dalam interiornya. Setiap zona memiliki interior yang berbeda satu dengan yang lainnya. Namun setiap interior mendukung untuk merepresentasikan zonanya, sehingga interior berfungsi sebagai pembentuk suasana dalam ruang sekaligus sebagai penanda dari transisi antara zona satu dengan zona lainnya.



Gambar 4.22. Interior Taman Pintar Yogyakarta

Sumber: Dokumentasi pribadi

- k. Taman pintar mengomposisikan berbagai warna dalam setiap ruangnya. Namun, warna yang banyak dijumpai ialah warna-warna cerah seperti biru, merah, hijau, jingga, dan kuning. Tetapi ada juga warna lain seperti putih, coklat, dan hitam.
- l. Bentuk yang banyak digunakan sebagai elemen interior adalah bentuk geometris.

- m. Plafon banyak menggunakan permainan tinggi rendah plafon serta komposisi warna dan bentuk sebagai dekorasi pada plafon. Pada area tertentu, plafon dihiasi dengan lampu *hidden lamp* berwarna sebagai elemen dekorasi.



Gambar 4.23. Interior Taman Pintar Yogyakarta

Sumber: Dokumentasi pribadi

- n. Lantai menggunakan variasi material seperti keramik, lantai motif kayu, dan vinil. Warna lantai juga bervariasi setiap zona, disesuaikan dengan tema setiap zonanya..
- o. Dinding di Taman Pintar didominasi di cat dengan warna-warna cerah dan komposisi warna-warna kontras. Selain itu juga banyak menggunakan partisi sebagai pemisah ruang.
- p. Sistem keamanan menggunakan kamera CCTV, satpam di pintu gerbang dan *hydrant* sebagai sistem kebakaran.
- q. Tingkat kebisingan di Gedung Oval-kotak cukup tinggi karena banyak pengunjung dari berbagai kalangan yang datang berkunjung. Di area *outdoor*, tingkat kebisingan juga cukup tinggi dikarenakan banyaknya pengunjung. Fasilitas yang tingkat kebisingannya rendah antara lain planetarium, perpustakaan, *science theatre*, dan ruang informasi.