
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

- **Pengertian Taman Rekreasi**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), **taman** adalah /ta·man/ n kebun yang ditanami dengan bunga-bunga dan sebagainya (tempat bersenang-senang); tempat (yang menyenangkan dan sebagainya); tempat duduk pengantin perempuan (yang dihiasi dengan bunga-bunga dan sebagainya).¹

Taman (*garden*) dapat ditelusuri pada bahasa Ibrani *gan*, yang berarti melindungi dan mempertahankan; menyatakan secara tidak langsung hal pemagaran atau lahan berpagar, dan *oden* atau *eden*, yang berarti kesenangan atau kegembiraan. Jadi dalam bahasa Inggris perkataan “*garden*” memiliki gabungan dari kedua kata-kata tersebut, yang berarti sebidang lahan berpagar yang digunakan untuk kesenangan dan kegembiraan.²

Taman adalah sebidang tanah terbuka dengan luasan tertentu di dalamnya ditanam pepohonan, perdu, semak dan rerumputan yang dapat dikombinasikan dengan kreasi dari bahan lainnya. Umumnya dipergunakan untuk olah raga, bersantai, bermain dan sebagainya.³

Rekreasi adalah suatu aktivitas, kegiatan tersebut bersifat fisik, mental, maupun emosional. Rekreasi menghendaki aktivitas dan tidak selalu bersifat non aktif.⁴

¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).2008.Edisi Keempat. PT.Gramedia Pustaka Utama.hal. 1385.

² Laurie, Michael.1986.*An Introduction To Landscape Architecture*.American: American Publisher.hal. 6.

³ Irwan, Zoer'aini Djamal.2005.*Tantangan Lingkungan dan Lansekap Hutan Kota*.Jakarta: Bumi Aksara.

⁴ Karyono, A. Hari.1997.*Kepariwisataaan*.Jakarta: PT. Grasindo.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), **Re.kre.a.si** *n* penyegaran kembali badan dan pikiran; sesuatu yang menggembirakan hati dan menyegarkan seperti hiburan, piknik.⁵

Recreation¹/ ree-ri-ay-sh'n/ **n.** enjoyable leisure activity. Or **Recreation**²/ ree-kri-ay-sh'n/ **n.** the action of making or doing something again.⁶

Rekreasi adalah semua kegiatan yang dilakukan seseorang atas keinginannya dan mendatangkan kepuasan. Sifat kegiatan tersebut dengan seseorang sama beragamnya dengan minat seseorang.⁷

Taman rekreasi adalah sebuah kawasan khusus, biasanya tertutup sehingga untuk memasukinya perlu membayar, pengunjung dapat bersantai dan menghibur diri dengan memanfaatkan berane ragam fasilitas hiburan, pertunjukan, permainan, restoran, atau toko cendera mata.⁸

Jadi Taman Rekreasi adalah tanah terbuka dengan luasan tertentu di dalamnya ditanam pepohonan, perdu, semak dan rerumputan yang dapat dikombinasikan dengan fasilitas penunjang kegiatan baik bersifat fisik, mental, maupun emosional yang bertujuan untuk memberikan sebuah hiburan atau kepuasan.

- **Pengertian Edukasi**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), **edukasi** memiliki arti segala hal yang berhubungan dengan pendidikan, sedangkan proses pendidikan itu sendiri tidak lepas kaitannya dari proses belajar.⁹

⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).2008.Edisi Keempat.PT. Gramedia Pustaka Utama. hal. 1158.

⁶ *Paperback Oxford English Dictionary*.2012.Seventh Edition United Kingdom.Oxford University Press.hal. 604.

⁷ Djam'an, Satori.2008.*Profesi Keguruan*.Jakarta.

⁸ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).2008.Edisi Keempat.Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.hal. 1386.

⁹ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).2008.Edisi Keempat.Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.hal. 351.

Education n. **1** the process of teaching or learning. **2** the theory and practice of teaching. **3** information about or training in a particular subject.¹⁰

Edukasi adalah upaya dari subjek terhadap objek untuk mengubah cara memperoleh dan mengembangkan pengetahuan menuju cara tertentu yang diinginkan oleh subjek.¹¹

- **Pengertian Profesi**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), **profesi** / pro-fe-si/ /profési / n bidang pekerjaan yang dilandasi pendidikan keahlian (keterampilan, kejuruan, dan sebagainya) tertentu.¹²

Profession n. **1** a job or career that needs training and formal qualification. **2** a body of people engaged in a profession. **3** a claim. **4** a declaration of belief in a religion.¹³

Profesi adalah suatu jabatan atau pekerjaan yang menuntut keahlian (*expertise*) dari para anggotanya. Artinya, suatu profesi tidak bisa dilakukan oleh sembarang orang. Orang yang menjalankan suatu profesi harus mempunyai keahlian khusus dan memiliki kemampuan yang dapat dari pendidikan khusus bagi profesi tersebut.¹⁴

Secara sosiologis profesi menunjuk pada suatu kelompok pekerjaan dari jenis yang ideal, yang sesungguhnya tidak ada dalam kenyataan atau tidak pernah akan tercapai, tetapi menyediakan suatu model status pekerjaan yang dapat diperoleh, jika pekerjaan itu telah mencapai profesionalisasi secara penuh.¹⁵

Dari Definisi diatas, dapat diartikan Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi adalah sebuah tanah dengan luasan tertentu yang

¹⁰ *Paperback Oxford English Dictionary*.2012.Seventh Edition United Kingdom.Oxford University Press.hal. 226.

¹¹ Suroso, Rendra.2004.*Material dan Metode Edukasi dari Perspektif Sains Kognitif*.Bandung: Bandung Fe Institute.

¹² Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).2008.Edisi Keempat.Jakarta.PT. Gramedia Pustaka Utama.hal. 1104.

¹³ *Paperback Oxford English Dictionary*.2012.Seventh Edition United Kingdom.Oxford University Press.hal. 576.

¹⁴ Djam'an , Satori.2008.*Profesi Keguruan*.Jakarta.

¹⁵ Vollmer, H. M, and Donald L. Mill.1966.*Professionalization*.New Jersey.Prentice Hall Inc.

terdiri dari pepohonan, perdu, semak, rerumputan dan tempat hiburan yang dilengkapi juga dengan fasilitas penunjang yang berhubungan dengan pendidikan atau ilmu pengetahuan yang berbasis profesi.

- **Pengertian Anak**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), **Anak** *n* 1 generasi kedua atau keturunan pertama; 2 manusia yang masih kecil.¹⁶

- **Pengertian Eksterior**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), **Eks.te.ri.or** / *n* bagian luar (rumah, gedung, dsb).¹⁷

Exterior adj. relating to or on the outside of something. **n.** the outer surface or structure of something.¹⁸

- **Pengertian Interior**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), **In.te.ri.or** *n* 1 bagian dalam gedung (ruang dsb); 2 tatanan perabot (hiasan, dsb) di ruang dalam gedung dsb.¹⁹

Interior adj. 1 situated within or inside; inner. 2 remote from thr coast or frontier; inland. **n.** 1 the interior part. 2 the internal affairs of country.²⁰

- **Pengertian Psikologi**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), **Psi.ko.lo.gi** *n* ilmu yang berkaitan dengan proses mental, baik normal maupun abnormal dan pengaruhnya terhadap perilaku; ilmu pengetahuan tentang gejala atau kegiatan jiwa.²¹

¹⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).2008.Edisi Keempat.Jakarta.PT. Gramedia Pustaka Utama.hal. 55,56.

¹⁷ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).2008.Edisi Keempat.Jakarta.PT. Gramedia Pustaka Utama.hal. 360.

¹⁸ *Paperback Oxford English Dictionary*.2012.Seventh Edition United Kingdom.Oxford University Press.hal. 251.

¹⁹ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).2008.Edisi Keempat.Jakarta.PT. Gramedia Pustaka Utama.hal. 542.

²⁰ *Paperback Oxford English Dictionary*.2012.Seventh Edition United Kingdom.Oxford University Press.hal. 379.

²¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).2008.Edisi Keempat.Jakarta.PT. Gramedia Pustaka Utama.hal. 1109.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) **Psi.ko.lo.gis** *a* berkenaan dengan psikologi; bersifat kejiwaan.²²

- **Pengertian Imajinatif**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), **Ima.ji.na.si** *n* 1 daya pikir untuk membayangkan (angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dsb.) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang; 2 Khayalan.²³

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), **Ima.ji.na.tif** *a* mempunyai atau menggunakan imajinasi; bersifat khayal.²⁴

1.1.2 Identitas Kota Yogyakarta Sebagai Kota Pelajar dan Tujuan Pariwisata

Dunia pendidikan di Indonesia semakin mengalami banyak perubahan dan perkembangan. Hal ini terlihat dari proses belajar mengajarnya yaitu dengan siswa di tuntut berperan aktif melakukan praktek individu maupun kelompok. Salah satu contoh dari penerapan praktek individu maupun kelompok yang diterapkan di sekolah – sekolah adalah kegiatan *fieldtrip*. Melalui kegiatan *fieldtrip* tersebut para siswa dapat terjun langsung dalam kegiatan yang ada dan mendapatkan informasi sekaligus pengalaman baru secara langsung.

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan kota yang menjadi tujuan wisata atau rekreasi, selain itu Yogyakarta juga dikenal sebagai kota pendidikan yang para pelajarnya berasal dari berbagai kota ataupun pulau di Indonesia. Hal ini menjadikan Daerah Istimewa Yogyakarta sangat padat oleh para pelajar. Meningkatnya mutu pendidikan di Yogyakarta, terlihat dari banyaknya sekolah yang ada.

²² Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).2008.Edisi Keempat.Jakarta.PT. Gramedia Pustaka Utama.hal. 1109.

²³ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).2008.Edisi Keempat.Jakarta.PT. Gramedia Pustaka Utama.hal. 526.

²⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).2008.Edisi Keempat.Jakarta.PT. Gramedia Pustaka Utama.hal. 526.

Meningkatkan pendidikan yang ada di Yogyakarta kurang diimbangi fasilitas edukasi dan rekreasi yang memfasilitasi anak-anak sekolah untuk mengadakan kegiatan *fieldtrip*.

Tabel 1.1 Obyek Wisata dan Jumlah Daya Tarik Wisata di Kota Yogyakarta Tahun 2014 (per Bulan)

No	Obyek Wisata	Wisatawan	Tahun 2014												Jumlah
			Jan	Peb	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agust	Sept	Okt	Nop	Des	
KOTA YOGYAKARTA															
1	Kraton Yogyakarta	Wisman	8.581	6.138	156	87	184	124	120	98	114	125	157	112	15.996
		Wisnus	83.142	49.166	65.275	73.193	79.337	81.095	48.552	80.447	74.883	70.669	71.443	87.224	864.426
		Jumlah	91.723	55.304	65.431	73.280	79.521	81.219	48.672	80.545	74.997	70.794	71.600	87.336	880.422
2	Taman Pintar	Wisman	33	15	22	18	35	40	25	20	17	15	19	30	289
		Wisnus	117.580	44.227	92.416	56.801	142.615	169.970	42.109	54.857	31.725	63.616	67.884	126.256	1.010.056
		Jumlah	117.613	44.242	92.438	56.819	142.650	170.010	42.134	54.877	31.742	63.631	67.903	126.286	1.010.345
3	Gembira Loka	Wisman	1.608	603	1.188	1.284	2.581	2.676	2.508	1.480	503	2.104	1.002	2.013	19.550
		Wisnus	159.200	59.706	117.463	127.139	255.585	264.925	111.310	185.512	89.645	105.515	106.185	193.751	1.775.936
		Jumlah	160.808	60.309	118.651	128.423	258.166	267.601	113.818	186.992	90.148	107.619	107.187	195.764	1.795.486
4	Purawisata	Wisman	2.198	2.028	2.596	2.577	2.812	3.212	3.744	3.478	2.816	2.219	2.810	2.720	33.210
		Wisnus	7.233	10.721	18.193	21.676	36.230	29.122	2.302	5.961	5.902	6.193	5.970	8.621	158.124
		Jumlah	9.431	12.749	20.789	24.253	39.042	32.334	6.046	9.439	8.718	8.412	8.780	11.341	191.334
5	Kebun Plasma Nutfah	Wisman					11							11	
		Wisnus	903	925	918	908	1.043	1.227	1.105	1.140	968	881	993	693	11.704
		Jumlah	903	925	918	908	1.054	1.227	1.105	1.140	968	881	993	693	11.715
6	Pagelaran Kraton	Wisman	1.567	987	1.309	2.398	2.415	1.927	1.784	2.145	2.244	1.942	1.846	2.213	22.777
		Wisnus	23.470	22.918	26.581	27.778	25.836	26.119	24.557	27.663	25.971	23.776	26.207	33.221	314.097
		Jumlah	25.037	23.905	27.890	30.176	28.251	28.046	26.341	29.808	28.215	25.718	28.053	35.434	336.874
7	Taman sari	Wisman	4.841	3.649	4.691	5.556	39.595	6.331	9221	6.865	5.602	5.643	8.452	5.150	105.596
		Wisnus	35.783	23.510	25.968	22.565	7.029	29.132	34.891	33.546	20.420	35.448	25.641	39.866	333.799
		Jumlah	40.624	27.159	30.659	28.121	46.624	35.463	44.112	40.411	26.022	41.091	34.093	45.016	439.395
8	Museum Sonobudoyo	Wisman	417	340	432	388	437	541	448	367	412	258	354	332	4.726
		Wisnus	1.336	788	1.801	1.554	2.234	2.214	2.153	1.972	2.541	1.973	2.116	2.321	23.003
		Jumlah	1.753	1.128	2.233	1.942	2.671	2.755	2.601	2.339	2.953	2.231	2.470	2.653	27.729
9	Museum Sasmitaloka Pangsar Soedirman	Wisman			3	1			2	2		5	3	3	19
		Wisnus	4.315	1.146	657	790	1.076	1.616	109	278	540	874	758	542	12.701
		Jumlah	4.315	1.146	660	791	1.076	1.616	111	280	540	879	761	545	12.720
10	Museum Taman Siswa Dewantara Kirti Griya	Wisman			9		1	1	1		3		2	659	676
		Wisnus	196	248	335	556	1.508	802	272	284	5.326	1.436	875		11.838
		Jumlah	196	248	344	556	1.509	803	273	284	5.329	1.436	877	659	12.514
11	Museum Sasana Wiratama P. Diponegoro	Wisman	1	3	1	0	32	15	0	1	2	0	3	2	60
		Wisnus	16	132	124	140	75	138	95	132	136	128	97	33	1.246
		Jumlah	17	135	125	140	107	153	95	133	138	128	100	35	1.306
12	Museum Pusat Dharma Wiratama	Wisman	4	9	4	4	4	2	2	6	5	7	7	8	62
		Wisnus	108	240	215	361	294	124	115	332	213	134	221	217	2.574
		Jumlah	112	249	219	365	298	126	117	338	218	141	228	225	2.636
13	Museum Perjuangan	Wisman		1	1			2	1					6	
		Wisnus	330	50	150	267	178	263	87	1.194	1.223	87	105	279	4.213
		Jumlah	330	51	151	267	178	265	88	1.194	1.224	87	105	279	4.219
14	Museum Sonobudoyo II	Wisman	332	365	213	326	442	375	1.021	882	698	712	793	583	6.742
		Wisnus	1.167	562	925	114	1.238	1.768	1.554	611	1.333	2.110	858	611	12.851
		Jumlah	1.499	927	1.138	440	1.680	2.143	2.575	1.493	2.031	2.822	1.651	1.194	19.593
15	Jogja Gallery	Wisman	324	196	624	327	246	178	241	168	184	127	118	211	2.944
		Wisnus	485	457	415	573	486	512	475	273	316	416	269	412	5.089
		Jumlah	809	653	1.039	900	732	690	716	441	500	543	387	623	8.033
16	Museum Benteng Vredenburg	Wisman	418	355	453	532	455	337	802	914	727	521	428	426	6.368
		Wisnus	29.229	18.014	29.730	29.778	29.840	43.336	12.434	34.812	28.250	28.559	32.652	48.484	365.118
		Jumlah	29.647	18.369	30.183	30.310	30.295	43.673	13.236	35.726	28.977	29.080	33.080	48.910	371.486

17	Museum Biologi UGM	Wisman	2	1	4	4	7	4	7	12	2	0	2	6	51
		Wisnus	6.012	1.902	4.427	4.012	3.550	2.572	334	612	923	1.889	2.041	4.551	32.825
		Jumlah	6.014	1.903	4.431	4.016	3.557	2.576	341	624	925	1.889	2.043	4.557	32.876
18	Museum Puro Patualaman	Wisman	28	39	21	41	44	74	84	52	68	55	38	57	601
		Wisnus	411	233	352	348	358	121	312	243	273	349	381	361	3.742
		Jumlah	439	272	373	389	402	195	396	295	341	404	419	418	4.343
19	Museum Batik Sulaman	Wisman	91	74	68	118	176	187	211	181	78	65	70	124	1.443
		Wisnus	292	27	101	306	237	276	256	315	158	264	346	124	2.702
		Jumlah	383	101	169	424	413	463	467	496	236	329	416	248	4.145
20	Istana Gedung Agung	Wisman													0
		Wisnus	1.046	56	2.117	782	1.363	802	273	628	1.157	764	592	442	10.022
		Jumlah	1.046	56	2.117	782	1.363	802	273	628	1.157	764	592	442	10.022
21	Mskam Raja Mataram	Wisman													0
		Wisnus	2.441	2.315	2.663	3.005	1.852	1.793	2.451	2.312	2.231	1.880	2.611	2.231	27.785
		Jumlah	2.441	2.315	2.663	3.005	1.852	1.793	2.451	2.312	2.231	1.880	2.611	2.231	27.785
22	Museum Bahari	Wisman													0
		Wisnus	811	152	507	240	528	479	394	372	641	573	426	332	5.455
		Jumlah	811	152	507	240	528	479	394	372	641	573	426	332	5.455
23	Museum Kereta Keraton	Wisman	129	181	115	260	420	320	450	620	740	780	270	312	4.597
		Wisnus	2.386	1.394	2.030	1.694	3.075	2.358	2.695	3.913	2.875	3.124	2.556	2.449	30.549
		Jumlah	2.515	1.575	2.145	1.954	3.495	2.678	3.145	4.533	3.615	3.904	2.826	2.761	35.146
24	Kampung wisata Dipowinatan	Wisman	18	10	12	18	28	31	46	67	82	56	28	21	417
		Wisnus													0
		Jumlah	18	10	12	18	28	31	46	67	82	56	28	21	417
25	Museum Sandi	Wisman		3	2	7	11	15	1	3	1	4	6	3	56
		Wisnus	678	152	591	307	568	465	79	428	612	435	542	443	5.300
		Jumlah	678	155	593	314	579	480	80	431	613	439	548	446	5.356
Jumlah wisatawan ke DTW Kota Yogyakarta per Bulan	Wisman	20.592	14.997	11.924	13.946	49.936	16.392	46.389	17.361	14.299	14.638	16.408	14.985	226.197	
	Wisnus	478.570	239.041	393.954	374.887	596.135	661.229	288.914	437.837	298.262	351.093	351.769	553.464	5.025.152	

Sumber : Dinas Pariwisata DIY

Tabel 1.2 Obyek Wisata dan Jumlah Daya Tarik Wisata di Kabupaten Sleman Tahun 2014 (per Bulan)

No	Obyek Wisata	Wisatawan	Tahun 2014												Jumlah
			Jan	Peb	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agust	Sept	Okt	Nop	Des	
			SLEMAN												
1	Candi Prambanan	Wisman	12.714	9.380	12.595	15.164	16.687	15.427	25.021	33.079	22.790	16.039	11.277	11.467	201.640
		Wisnus	135.919	52.627	80.895	77.056	161.313	153.768	106.003	136.124	73.910	88.925	78.807	230.001	1.375.348
		Jumlah	148.633	62.007	93.490	92.220	178.000	169.195	131.024	169.203	98.700	104.964	90.084	241.468	1.576.988
2	Candi Kalasan	Wisman												0	
		Wisnus	420	355							133	234	258		1.400
		Jumlah	420	355	0	0	0	0	0	0	133	234	258	0	1.400
3	Candi Sari	Wisman												0	
		Wisnus	171	207							65	149	149		741
		Jumlah	171	207	0	0	0	0	0	0	65	149	149	0	741
4	Candi Gebang	Wisman												0	
		Wisnus	153	134							57	123	142		609
		Jumlah	153	134	0	0	0	0	0	0	57	123	142	0	609
5	Candi Ijo	Wisman												0	
		Wisnus													0
		Jumlah	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	Candi Banyu Nibo	Wisman												0	
		Wisnus	185	105							139	202	317		948
		Jumlah	185	105	0	0	0	0	0	0	139	202	317	0	948
7	Candi Morangan	Wisman												0	
		Wisnus													0
		Jumlah	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	Candi Barong	Wisman												0	
		Wisnus													0
		Jumlah	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	Kraton Ratu Boko	Wisman												0	
		Wisnus	376	351	519	713	805	706	396	1.395	991	8.106	7.857	12.711	35.330
		Jumlah	17.821	9.544	13.808	13.506	20.390	16.254	17.375	24.910	14.046	8.354	8.076	12.902	176.986
10	Candi Sambisari	Wisman												0	
		Wisnus	502	1.256							1.237	1.708	1.387		6.090
		Jumlah	502	1.256	0	0	0	0	0	0	1.237	1.708	1.387	0	6.090
11	Situs Watu Gudig	Wisman												0	
		Wisnus													0
		Jumlah	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
12	Kedulan	Wisman												0	
		Wisnus													0
		Jumlah	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	Kadiseca	Wisman												0	
		Wisnus													0
		Jumlah	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	Paigading	Wisman												0	
		Wisnus													0
		Jumlah	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	Arca Gupelo	Wisman												0	
		Wisnus													0
		Jumlah	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

16	Candi Abang	Wisman																0
		Wisnus																
		Jumlah	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
17	Sumurbandung	Wisman																0
		Wisnus																0
		Jumlah	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
18	Plembutan	Wisman																0
		Wisnus																0
		Jumlah	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
JUMLAH		Wisman	13.290	9.731	13.114	15.879	17.490	16.133	26.017	34.674	23.781	24.139	19.134	24.178	237.560			
		Wisnus	154.595	63.877	94.184	89.847	180.900	169.316	122.382	159.439	88.595	91.595	81.279	230.152	1.526.202			
		Jumlah	167.885	73.608	107.298	105.726	198.390	185.449	148.399	194.113	112.377	115.734	100.413	254.370	1.763.762			

B. MUSEUM

No	Obyek Wisata	Wisatawan	Tahun 2014												Jumlah			
			Jan	Peb	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agust	Sept	Okt	Nop	Des				
SLEMAN																		
1	Museum Pendidikan Indonesia	Wisman																0
		Wisnus																0
		Jumlah	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	Museum Geoteknologi UPN	Wisman																0
		Wisnus																0
		Jumlah	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	Museum TNI AU Dirgantara Mandala	Wisman																185
		Wisnus	1.458	321	568	382	1.733	1.092	3.779	5.629	5.029	10.855	13.925	40.246	85.017			
		Jumlah	1.458	321	568	382	1.733	1.092	3.779	5.629	5.029	10.855	14.110	40.246	85.202			
4	Museum Affandi	Wisman																194
		Wisnus	1.256	442	683	583	1.036	742	934	763	799	152	569	1.818	9.817			
		Jumlah	1.450	530	855	730	1.233	806	1.186	1.102	1.065	306	765	2.012	12.130			
5	M. Gunung Merapi	Wisman																221
		Wisnus	16.290	7.018	9.301	6.543	11.933	15.927	6.544	12.697	8.361	13.490	13.444	25.790	147.938			
		Jumlah	16.511	7.113	9.458	6.778	12.194	16.140	6.671	12.925	9.309	13.587	13.835	25.940	150.461			
6	Monumen Jogja Kembali	Wisman																0
		Wisnus	38.778	9.781	23.465	15.421	51.433	67.070	8.742	15.876	38.778	17.334	18.522	55.966	361.166			
		Jumlah	38.778	9.781	23.465	15.421	51.433	67.070	8.742	15.876	38.778	17.334	18.522	55.966	361.166			
7	Museum / Sanggar Ullen Sentalu	Wisman																336
		Wisnus	7.453	3.790	6.011	4.895	8.752	6.785	5.473	8.171	5.599	6.314	6.757	4.080	74.080			
		Jumlah	7.789	4.059	6.337	5.298	9.108	7.155	5.890	8.751	6.028	6.704	7.176	4.312	78.607			
8	Paleontropologi	Wisman																47
		Wisnus	47	45	65	52	58	78	21	67	124	117	89	164	927			
		Jumlah	47	45	65	52	58	78	21	67	124	117	89	164	927			
JUMLAH		Wisman	751	452	655	785	814	737	796	1.127	1.043	641	1.171	576	5.548			
		Wisnus	65.282	21.397	40.093	27.876	74.945	91.694	25.493	43.223	59.290	48.262	53.326	128.064	678.945			
		Jumlah	66.033	21.849	40.748	28.661	75.759	92.431	26.289	44.350	60.333	48.903	54.497	128.640	684.493			

C. DESA WISATA

No	Obyek Wisata	Wisatawan	Tahun 2014												Jumlah			
			Jan	Peb	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agust	Sept	Okt	Nop	Des				
SLEMAN																		
1	Brayut, Sleman	Wisman																0
		Wisnus	150	342	190	185	254	479	170	99	89	221	1.523	334	4.036			
		Jumlah	150	342	190	185	254	479	170	99	89	221	1.523	334	4.036			
2	Tanjung, Ngaglik	Wisman																78
		Wisnus	570	807	328	644	657	3	825	1.325	612	756	134	241	6.902			
		Jumlah	648	827	331	691	668	110	823	1.327	612	759	137	241	7.201			
3	Sambi, Pakem	Wisman																112
		Wisnus	112	251	223	411	481	228	31	552	419	585	621	741	4.659			
		Jumlah	112	251	223	411	481	228	31	552	419	585	621	741	4.659			
4	Grogol, Sayegan	Wisman																228
		Wisnus	228	173	120	137	147	221	41	200	210	1.200	451	774	3.900			
		Jumlah	228	173	120	137	147	221	41	200	210	1.200	451	774	3.900			
5	Mlangi, Nogosirto	Wisman																451
		Wisnus	451	225	741	324	199	471	138	486	394	411	281	347	4.358			
		Jumlah	451	225	741	324	199	471	138	486	394	411	281	347	4.358			
6	Candi Abang, Berbah	Wisman																281
		Wisnus	281	118	371	286	198	287	181	411	385	227	485	771	4.002			
		Jumlah	281	118	371	286	198	287	181	411	385	227	485	771	4.002			
7	Plempoh, Bokoharjo	Wisman																451
		Wisnus	1.095	553	809	1.555	1.342	896	1.252	2.312	2.890	1.039	2.367	2.597	18.617			
		Jumlah	1.456	920	1.307	2.210	2.110	1.502	2.118	3.757	3.731	1.270	2.566	2.753	25.700			
8	Srowolan, Banyusumilir	Wisman																223
		Wisnus	223	318	217	386	341	399	124	415	337	314	258	842	4.174			
		Jumlah	223	318	217	386	341	399	124	415	337	314	258	842	4.174			
9	Kembangarum, Turi	Wisman																89
		Wisnus	89	96	147	219	257	391	45	438	397	437	297	274	3.077			
		Jumlah	89	96	147	219	257	391	45	438	397	437	297	274	3.077			
10	Pajangan, Sleman	Wisman																77
		Wisnus	77	84	83	91	85	76	14	96	87	81	95	142	1.011			
		Jumlah	77	84	83	91	85	76	14	96	87	81	95	142	1.011			
11	Jamur, Minggir	Wisman																221
		Wisnus	221	351	441	614	351	122	45	174	351	452	497	714	4.333			
		Jumlah	221	351	441	614	351	122	45	174	351	452	497	714	4.333			
12	Garongan, Turi	Wisman																89
		Wisnus	89	84	85	67	92	81	12	147	124	211	174	254	1.400			
		Jumlah	89	84	85	67	92	81	12	147	124	211	174	254	1.400			
13	Bokesan, Ngemplak	Wisman																160
		Wisnus	160	140	90	230	105	130	230	90	250	80	150	185	1.840			
		Jumlah	160	140	90	230	105	130	230	90	250	80	150	185	1.840			
14	Kadisobo II, Sleman	Wisman																218
		Wisnus	218	311	205	241	268	317	29	223	641	156	285	338	3.232			
		Jumlah	218	311	205	241	268	317	29	223	641	156	285	338	3.232			
15	Duku, Turi	Wisman																45
		Wisnus	45	75	84	91	57	68	14	88	91	83	97	85	878			
		Jumlah	45	75	84	91	57	68	14	88	91	83	97	85	878			
16	Gebugan, Turi	Wisman																15
		Wisnus	15	8	21	325	856	209	96	0	160	169	610	0	2.469			
		Jumlah	15	8	21	325	856	209	96	0	160	169	610	0	2.			

Tabel 1.3 Obyek Wisata dan Jumlah Daya Tarik Wisata di Kabupaten Bantul Tahun 2014 (per Bulan)

No	Obyek Wisata	Wisatawan	Tahun 2014												Jumlah
			Jan	Peb	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agust	Sept	Okt	Nop	Des	
BANTUL															
1	Pantai Parang Trilis	Wisman	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
		Wisnus	231.315	97.885	163.400	142.500	247.600	217.075	138.316	224.809	150.900	167.035	168.855	229.300	2.179.000
		Jumlah	231.315	97.885	163.400	142.500	247.600	217.075	138.316	224.809	150.900	167.035	168.855	229.300	2.179.000
2	Pantai Samas	Wisman	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
		Wisnus	1.078	5.581	6.007	3.889	6.871	8.771	6.078	11.007	7.829	6.670	5.207	9.948	78.936
		Jumlah	1.078	5.581	6.007	3.889	6.871	8.771	6.078	11.007	7.829	6.670	5.207	9.948	78.936
3	Gua Selarong	Wisman	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
		Wisnus	3.870	1.434	2.669	2.732	4.160	3.200	3.340	4.532	2.579	2.624	2.731	3.554	37.425
		Jumlah	3.870	1.434	2.669	2.732	4.160	3.200	3.340	4.532	2.579	2.624	2.731	3.554	37.425
4	Gua Cerme	Wisman	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
		Wisnus	2.375	1.763	1.898	1.835	2.650	1.968	882	3.170	2.008	1.864	1.836	2.107	24.356
		Jumlah	2.375	1.763	1.898	1.835	2.650	1.968	882	3.170	2.008	1.864	1.836	2.107	24.356
5	Pantai Kwaru	Wisman	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
		Wisnus	18.118	8.835	15.117	10.028	16.624	12.284	9.028	24.411	11.445	8.473	4.282	12.335	150.980
		Jumlah	18.118	8.835	15.117	10.028	16.624	12.284	9.028	24.411	11.445	8.473	4.282	12.335	150.980
6	Makan Imogiri	Wisman	68	12	26	70	40	39	-	64	57	24	34	68	502
		Wisnus	613	424	819	478	561	847	-	499	624	641	978	651	7.135
		Jumlah	681	436	845	548	601	886	-	563	624	665	1.012	719	7.637
7	Pantai Goa Cemara	Wisman	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
		Wisnus	7.810	2.905	5.255	6.200	8.400	8.034	10.065	14.100	7.567	7.400	6.933	4.240	88.909
		Jumlah	7.810	2.905	5.255	6.200	8.400	8.034	10.065	14.100	7.567	7.400	6.933	4.240	88.909
8	Pantai Pandansimo	Wisman	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
		Wisnus	14.185	4.838	9.677	8.557	13.694	11.535	14.787	22.050	11.160	9.538	10.902	10.650	141.573
		Jumlah	14.185	4.838	9.677	8.557	13.694	11.535	14.787	22.050	11.160	9.538	10.902	10.650	141.573
Jumlah wisatawan ke DTW Kabupaten Bantul per Bulan	Wisman	68	12	26	70	40	39	0	64	57	24	34	68	502	
	Wisnus	279.364	123.665	204.842	176.219	300.560	263.714	182.496	304.578	194.112	204.245	201.734	272.785	2.708.314	
	Jumlah	279.432	123.677	204.868	176.289	300.600	263.753	182.496	304.642	194.169	204.269	201.768	272.853	2.708.816	

Sumber : Dinas Pariwisata DIY

Tabel 1.4 Obyek Wisata dan Jumlah Daya Tarik Wisata di Kabupaten Kulon Progo Tahun 2014 (per Bulan)

A. OBYEK WISATA															
No	Obyek Wisata	Wisatawan	Tahun 2014												Jumlah
			Jan	Peb	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agust	Sept	Okt	Nop	Des	
KULON PROGO															
1	Waduk Sermo	Wisman	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
		Wisnus	3.071	855	2.358	1.947	2.504	2.033	2.511	3.253	2.657	3.727	3.555	10.186	38.657
		Jumlah	3.071	855	2.358	1.947	2.504	2.033	2.511	3.253	2.657	3.727	3.555	10.186	38.657
2	Pantai Glagah	Wisman	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
		Wisnus	34.636	14.956	27.079	18.330	23.086	22.776	37.264	60.355	19.675	22.958	19.925	38.599	339.639
		Jumlah	34.636	14.956	27.079	18.330	23.086	22.776	37.264	60.355	19.675	22.958	19.925	38.599	339.639
3	Pantai Trisik	Wisman	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
		Wisnus	3.971	1.673	2.080	2.102	1.692	1.818	2.573	7.384	1.945	1.805	1.909	4.849	33.802
		Jumlah	3.971	1.673	2.080	2.102	1.692	1.818	2.573	7.384	1.945	1.805	1.909	4.849	33.802
4	Pantai Congot	Wisman	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
		Wisnus	5.905	1.806	2.910	2.940	2.934	3.747	5.992	17.035	2.779	2.980	2.690	4.283	56.001
		Jumlah	5.905	1.806	2.910	2.940	2.934	3.747	5.992	17.035	2.779	2.980	2.690	4.283	56.001
5	Gua Kiskendo	Wisman	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
		Wisnus	575	318	620	500	735	1.310	1.700	750	1.180	1.010	1.042	1.203	10.943
		Jumlah	575	318	620	500	735	1.310	1.700	750	1.180	1.010	1.042	1.203	10.943
6	Clereang	Wisman	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
		Wisnus	3.834	2.788	3.719	2.828	4.580	3.121	271	1.762	2.416	2.642	1.756	2.701	32.418
		Jumlah	3.834	2.788	3.719	2.828	4.580	3.121	271	1.762	2.416	2.642	1.756	2.701	32.418
7	Suroloyo	Wisman	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
		Wisnus	2.511	861	1.877	1.791	1.812	1.692	1.456	2.431	1.879	6.777	903	2.824	26.814
		Jumlah	2.511	861	1.877	1.791	1.812	1.692	1.456	2.431	1.879	6.777	903	2.824	26.814
8	Sendang Sono	Wisman	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
		Wisnus	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	130.000
		Jumlah	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	130.000
9	Wild Rescue Center (Jogja Orang Utan Center)	Wisman	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
		Wisnus	671	622	1.072	636	1.412	927	57	589	950	885	955	673	9.449
		Jumlah	671	622	1.072	636	1.412	927	57	589	950	885	955	673	9.449
10	Makan Girigondo	Wisman	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
		Wisnus	280	112	280	126	889	437	152	392	200	115	346	998	4.327
		Jumlah	280	112	280	126	889	437	152	392	200	115	346	998	4.327
11	Pemandian Tanjungsari	Wisman	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
		Wisnus	211	89	124	142	381	219	28	228	317	118	289	711	2.857
		Jumlah	211	89	124	142	381	219	28	228	317	118	289	711	2.857
12	Wahana Pelangi	Wisman	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
		Wisnus	2.471	1.384	1.829	2.681	5.114	4.441	884	4.551	3.412	3.997	7.671	8.775	47.210
		Jumlah	2.471	1.384	1.829	2.681	5.114	4.441	884	4.551	3.412	3.997	7.671	8.775	47.210
13	Makan Nyi Ageng Serang	Wisman	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
		Wisnus	88	61	28	212	131	800	26	285	52	90	301	43	2.117
		Jumlah	88	61	28	212	131	800	26	285	52	90	301	43	2.117
JUMLAH	Wisman	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	Wisnus	58.224	25.525	43.976	34.235	45.270	43.321	52.914	99.015	37.463	47.104	41.342	205.845	734.234	
	Jumlah	58.224	25.525	43.976	34.235	45.270	43.321	52.914	99.015	37.463	47.104	41.342	205.845	734.234	

B. DESA WISATA

No	Objek Wisata	Wisatawan	Tahun 2014												Jumlah	
			Jan	Peb	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agust	Sept	Okt	Nop	Des		
			KULON PROGO													
1	DW. Banjaroyo	Wisman														
		Wisnus	2.889	2.417	1.894	3.374	2.429		124	8.548	4.797	3.871	7.410	8.141	6.618	52.512
		Jumlah	2.889	2.417	1.894	3.374	2.429		124	8.548	4.797	3.871	7.410	8.141	6.618	52.512
2	Desa Wisata Nglinggo	Wisman														
		Wisnus	241	89	281	311	177	284	22	411	371	199	412	456	3.254	
		Jumlah	241	89	281	311	177	284	22	411	371	199	412	456	3.254	
3	Desa Boroasri	Wisman														
		Wisnus	1.277	511	1.960	1.312	3.559	2.504	245	776	1.863	1.292	1.952	1.750	19.002	
		Jumlah	1.277	511	1.960	1.312	3.559	2.504	245	776	1.863	1.292	1.952	1.750	19.002	
4	Kalibiru	Wisman														
		Wisnus	2.293	1.131	2.008	1.758	2.830	3.243	2.598	8.575	12.388	12.410	12.050	17.853	79.137	
		Jumlah	2.293	1.131	2.008	1.758	2.830	3.243	2.598	8.575	12.388	12.410	12.050	17.853	79.137	
5	Towilfiets	Wisman														
		Wisnus	18	21	36	44	75	81	88	71	65	48	49	75	671	
		Jumlah	18	21	36	44	75	81	88	71	65	48	49	75	671	
6	Desa Wisata Banjarasri	Wisman														
		Wisnus	77	58	84	99	171	241	17	217	139	714	281	318	2.416	
		Jumlah	77	58	84	99	171	241	17	217	139	714	281	318	2.416	
7	Desa Wisata Sermo	Wisman														
		Wisnus	110	240	440		270		165	170	200		200	95	1.890	
		Jumlah	110	240	440		270		165	170	200		200	95	1.890	
8	Desa Wisata Sidoharjo	Wisman														
		Wisnus	381	210	281	224	197	410	11	179	210	221	146	267		
		Jumlah	381	210	281	224	197	410	11	179	210	221	146	267	2.737	
9	Desa Wisata Sidorejo	Wisman														
		Wisnus	217	114	351	482	384	419	29	481	227	369	548	668	4.289	
		Jumlah	217	114	351	482	384	419	29	481	227	369	548	668	4.289	
10	Desa Wisata Jatimulyo	Wisman														
		Wisnus	210	181	288	317	225	274	28	331	417	229	475	886	3.851	
		Jumlah	210	181	288	317	225	274	28	331	417	229	475	886	3.851	
11	Desa Wisata Purwoharjo	Wisman														
		Wisnus	84	71	128	214	281	174	45	225	318	347	418	661	2.966	
		Jumlah	84	71	128	214	281	174	45	225	318	347	418	661	2.966	
12	Arus Progo	Wisman														
		Wisnus	47	85	94	37	69	84	12	29	38	54	66	125	740	
		Jumlah	47	85	94	37	69	84	12	29	38	54	66	125	740	
JUMLAH	Wisman	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	Wisnus	6.718	4.169	6.179	6.799	9.070	6.236	11.502	14.630	18.558	21.359	22.604	29.647	170.738		
	Jumlah	6.718	4.169	6.179	6.799	9.070	6.236	11.502	14.630	18.558	21.359	22.604	29.647	170.738		
Jumlah wisatawan ke DTW Kab. Kulon Progo per Bulan		Wisman	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
		Wisnus	64.942	29.694	50.155	41.034	54.340	49.557	64.416	113.645	56.021	68.463	63.946	235.492	904.972	
		Jumlah	64.942	29.694	50.155	41.034	54.340	49.557	64.416	113.645	56.021	68.463	63.946	235.492	904.972	

Sumber : Dinas Pariwisata DIY

Tabel 1.5 Obyek Wisata dan Jumlah Daya Tarik Wisata di Kabupaten Gunung Kidul Tahun 2014 (per Bulan)

A. OBYEK WISATA

No	Objek Wisata	Wisatawan	Tahun 2013												Jumlah	
			Jan	Peb	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agust	Sept	Okt	Nop	Des		
			GUNUNG KIDUL													
1	Pantai Baron	Wisman														
		Wisnus	95.898	36.941	41.397	87.805	93.377	87.596	16.246	255.952	82.235	72.568	57.418	123.607	1.051.040	
		Jumlah	95.898	36.941	41.397	87.805	93.377	87.596	16.246	255.952	82.235	72.568	57.418	123.607	1.051.040	
2	Pantai Siung	Wisman														
		Wisnus	10.938	9.819	12.461	12.239	14.437	14.369	3.100	19.195	15.605	14.861	14.427	18.512	159.963	
		Jumlah	10.938	9.819	12.461	12.239	14.437	14.369	3.100	19.195	15.605	14.861	14.427	18.512	159.963	
3	Pantai Wedi Ombo	Wisman														
		Wisnus	8.843	6.374	7.382	10.040	13.007	12.235	3.115	26.323	14.118	14.799	11.635	15.251	143.122	
		Jumlah	8.843	6.374	7.382	10.040	13.007	12.235	3.115	26.323	14.118	14.799	11.635	15.251	143.122	
4	Pantai Sadeng	Wisman														
		Wisnus	8.442	7.133	8.112	6.387	6.174	6.531	1.450	14.158	11.452	11.380	11.100	11.881	104.200	
		Jumlah	8.442	7.133	8.112	6.387	6.174	6.531	1.450	14.158	11.452	11.380	11.100	11.881	104.200	
5	Pule Gundes	Wisman														
		Wisnus	28.903	18.646	18.655	27.594	28.058	29.994	4.040	31.416	237.977	23.196	21.062	36.736	506.277	
		Jumlah	28.903	18.646	18.655	27.594	28.058	29.994	4.040	31.416	237.977	23.196	21.062	36.736	506.277	
6	Tepus	Wisman														
		Wisnus	29.844	18.899	20.348	32.629	35.832	43.532	8.196	45.648	30.974	25.062	25.466	38.215	354.645	
		Jumlah	29.844	18.899	20.348	32.629	35.832	43.532	8.196	45.648	30.974	25.062	25.466	38.215	354.645	
7	Pantai Ngerenehan	Wisman														
		Wisnus	9.777	7.891	9.560	12.269	14.304	14.699	3.101	27.910	24.357	9.990	10.014	18.045	161.917	
		Jumlah	9.777	7.891	9.560	12.269	14.304	14.699	3.101	27.910	24.357	9.990	10.014	18.045	161.917	
8	Goa Cerme	Wisman														
		Wisnus	1.245	1.337	1.217	1.705	1.441	1.600	430	1.334	1.536	1.400	1.432	1.631	16.308	
		Jumlah	1.245	1.337	1.217	1.705	1.441	1.600	430	1.334	1.536	1.400	1.432	1.631	16.308	
9	Gunung Gambar	Wisman														
		Wisnus	128	278	165	207	183	217	50	1.000	854	100	100	400	3.682	
		Jumlah	128	278	165	207	183	217	50	1.000	854	100	100	400	3.682	
JUMLAH	Wisman	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
	Wisnus	194.018	107.318	119.297	190.875	206.813	210.773	39.728	422.936	419.108	173.356	152.654	264.278	2.501.154		
	Jumlah	194.018	107.318	119.297	190.875	206.813	210.773	39.728	422.936	419.108	173.356	152.654	264.278	2.501.154		

B. DESA WISATA

No	Obyek Wisata	Wisatawan	Tahun 2012												Jumlah
			Jan	Peb	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agust	Sept	Okt	Nop	Des	
GUNUNG KIDUL															
1	JUIS	Wisman	71	24	55	41	81	88	69	54	29	41	48	51	652
		Wisnus	45.718	17.113	14.166	19.584	26.677	18.840	17.995	87.425	17.585	21.224	20.731	33.548	340.608
		Jumlah	45.789	17.139	14.221	19.625	26.758	18.928	18.064	87.479	17.614	21.265	20.779	33.599	341.260
2	DW. GOA KALISUCI	Wisman	24	21	45	48	87	74	124	102	89	45	321	154	1.134
		Wisnus	1.874	1.221	1.334	2.145	2.628	4.571	514	4.478	6.120	4.541	3.894	6.418	39.738
		Jumlah	1.898	1.242	1.379	2.193	2.715	4.645	638	4.580	6.209	4.586	4.215	6.572	40.872
3	DW. PINDUL, BEJIHARJO	Wisman	144	210	331	208	267	338	410	456	307	289	227	346	3.533
		Wisnus	16.687	12.140	20.081	33.271	38.331	43.412	13.121	65.614	45.188	39.964	40.087	58.517	426.413
		Jumlah	16.831	12.350	20.412	33.479	38.598	43.750	13.531	66.070	45.495	40.253	40.314	58.863	429.946
4	DW. BLEBERAN, SRIGETHUK	Wisman													-
		Wisnus	4.873	5.850	5.100	8.200	12.700	12.400	4.900	22.900	10.100	12.500	9.100	16.600	125.223
		Jumlah	4.873	5.850	5.100	8.200	12.700	12.400	4.900	22.900	10.100	12.500	9.100	16.600	125.223
5	DW. JELOK, BEJI	Wisman													-
		Wisnus	585	545	625	684	677	793	41	843	617	685	710	793	7.598
		Jumlah	585	545	625	684	677	793	41	843	617	685	710	793	7.598
6	DW. BOBUNG	Wisman													-
		Wisnus	1.274	1.008	2.076	2.119	3.875	4.137	601	7.882	3.140	2.380	2.119	3.081	33.692
		Jumlah	1.274	1.008	2.076	2.119	3.875	4.137	601	7.882	3.140	2.380	2.119	3.081	33.692
7	DW. KEMUNING, BUNDER	Wisman													-
		Wisnus	121	87	128	221	197	420	49	462	284	234	262	415	2.880
		Jumlah	121	87	128	221	197	420	49	462	284	234	262	415	2.880
8	DW. NGLANGGERAN	Wisman													-
		Wisnus	12.883	9.825	10.891	16.418	18.000	20.900	12.000	39.000	3.100	15.410	16.694	18.890	194.011
		Jumlah	12.883	9.825	10.891	16.418	18.000	20.900	12.000	39.000	3.100	15.410	16.694	18.890	194.011
9	DW. UMBULREJO	Wisman													-
		Wisnus	817	419	646	348	710	491	89	1.210	919	779	456	1.617	8.501
		Jumlah	817	419	646	348	710	491	89	1.210	919	779	456	1.617	8.501
JUMLAH		Wisman	239	255	431	297	435	500	603	612	425	375	596	551	5.319
		Wisnus	84.832	48.210	55.047	82.990	103.795	105.964	49.310	229.814	87.053	97.717	94.053	139.879	1.178.664
		Jumlah	85.071	48.465	55.478	83.287	104.230	106.464	49.913	230.426	87.478	98.092	94.649	140.430	1.183.983
Jumlah wisatawan ke DTW Kab. Gunung Kidul per Bulan		Wisman	239	255	431	297	435	500	603	612	425	375	596	551	5.319
		Wisnus	278.850	155.528	174.344	273.865	310.608	316.737	89.038	652.750	506.161	271.073	246.707	404.157	3.679.818
		Jumlah	279.089	155.783	174.775	274.162	311.043	317.237	89.641	653.362	506.586	271.448	247.303	404.708	3.685.137

Sumber : Dinas Pariwisata DIY

Dari beberapa tabel obyek wisata dan berdasarkan jumlah wisatawan di atas, dapat disimpulkan bahwa :

- Daerah Kota Yogyakarta obyek wisata yang banyak diminati dan dikunjungi adalah Kebun Binatang Gembira Loka dengan jumlah wisatawan 1.795.486, dan Taman Pintar dengan jumlah wisatawan 1.010.345.
- Daerah Kabupaten Sleman obyek wisata yang banyak diminati dan dikunjungi adalah Candi Prambanan dengan jumlah wisatawan 1.576.988, dan Wisata Kaliwurung dengan jumlah wisatawan 888.780.
- Daerah Kabupaten Bantul obyek wisata yang banyak diminati dan dikunjungi adalah Pantai Parangtritis dengan jumlah wisatawan 2.179.000, dan Pantai Kwaru dengan jumlah wisatawan 150.980.
- Daerah Kabupaten Kulon Progo obyek wisata yang banyak diminati dan dikunjungi adalah Pantai Glagah

dengan jumlah wisatawan 339.639, dan Sendang Sono dengan jumlah wisatawan 130.000.

- Daerah Kabupaten Gunung Kidul obyek wisata yang banyak diminati dan dikunjungi adalah Pantai Baron dengan jumlah wisatawan 1.051.040, dan DW. Pindul, Bejiharjo dengan jumlah wisatawan 429.946.

Dari data diatas, Pantai Parangtritis merupakan obyek wisata dan rekreasi yang cukup banyak diminati untuk dikunjungi, namun selain itu obyek wisata yang berbasis edukasi dan rekreasi juga dapat dikatakan sebagai tempat yang banyak diminati untuk dikunjungi di Yogyakarta, diantaranya adalah Kebun Binatang Gembira Loka, dan Taman Pintar.

Bentuk perhatian dari edukasi atau pendidikan dapat bermacam-macam, seperti dibangun taman pintar dan kidz fun sebagai sarana penunjang bermain anak, mengisi waktu luang anak agar lebih bermanfaat. Anak-anak mempunyai sifat yang cenderung aktif, sehingga membuat anak-anak ingin mencoba semua hal dan mempunyai cita-cita yang tinggi. Ketertarikan anak terhadap cita-cita tersebut, hendaknya tidak perlu dicemaskan oleh orang tua. Orang tua memiliki tugas untuk mengarahkan cita-cita yang dipilih oleh anaknya, karena dengan begitu anak-anak akan lebih aktif dalam mencari semua hal yang berkaitan dengan profesi yang anak-anak idamkan.

Sebagai salah satu kota pariwisata, Yogyakarta mempunyai banyak tempat rekreasi yang diunggulkan, seperti taman pintar, kidz fun, pantai parangtritis, kaliurang, dan gabusan. Namun pusat rekreasi berbasis edukasi di Yogyakarta masih kurang, salah satunya adalah taman pintar, yaitu taman rekreasi yang menyertakan ilmu dalam setiap permainannya. Konsep taman pintar tersebut diadopsi dari sebuah bangunan di Kuala Lumpur, Malaysia yang dimana bangunan tersebut terdapat fasilitas rekreasi yang mengajarkan edukasi tingkat dasar, dan

sekaligus mengajarkan anak-anak mengenali profesi agar anak – anak dapat bersifat kritis tentang cita-citanya dimasa depan.

Taman rekreasi berbasis edukasi profesi merupakan sarana untuk menyalurkan hobi, bersenang-senang serta belajar memahami kegiatan serta menambah pengalaman baru dan informasi baru dalam berpikir. Taman edukasi profesi dan rekreasi tersebut merupakan sarana pengembangan edukasi bagi anak-anak, oleh karena itu desain interior maupun eksterior bangunan haruslah imajinatif sebagai cerminan anak-anak yang masih terus mencari dan menggali jati diri mereka.

1.1.3 Taman Rekreasi di Yogyakarta

a. Kids Fun

Kids fun, merupakan sebuah wahana bermain yang sangat menarik, dan cocok bagi semua kalangan dari anak-anak sampai orang dewasa. Adapun wahana permainan yang dimiliki Kids Fun antara lain arena mandi bola, jet rider, perahu grand canyon, planet car, bom-bom car, china town, dune bag, bumper boat, komedi putar, jet coaster, dan juga terdapat kolam renang bagi pengunjung yang suka dengan wahana air.

Kids Fun merupakan sarana rekreasi yang sangat menghibur bagi anak-anak, hal ini dikarenakan wahana serta fasilitas yang ada di Kids Fun sangat beragam dan cukup memadai. Kids Fun merupakan taman rekreasi yang lebih dominan pada permainan outdoor, dengan penataan pada bagian eksterior/ lanscapnya. Taman bermain Kids Fun dibangun di tanah yang cukup luas namun, tidak membuat pengunjungnya bosan dan kelelah ketika berkeliling didalamnya karena disetiap lokasi dikelilingi wahana bermain yang berbeda-beda, dan café atau tempat bersantai yang mudah dijangkau.

Taman bermain Kids Fun ini merupakan sarana rekreasi anak dan tidak terdapat sarana edukasi, selain itu pada bagian interior maupun eksterior taman bermain Kids Fun dinilai kurang imajinatif.



Gambar 1.1 Peta Kids Fun Yogyakarta

Sumber : <http://www.kidsfun.co.id/peta>

b. Taman Lampion / Taman Pelangi

Taman Pelangi Yogyakarta merupakan tempat wisata malam yang terletak di Jalan Ring Road Utara, dan berada di lokasi Museum Monumen Jogja Kembali (Monumen Jogja Kembali) Yogyakarta. Taman Pelangi memiliki lebih dari 20 jenis permainan, 25 stand makan dan stand minum. Taman pelangi ini bisa dinikmati dari pagi sampai malam, pagi sampai sore anda ditaman ini anda akan dipuaskan dengan berbagai fasilitas permainnya yang menarik dan malam hari anda akan terasa lengkap dan sempurna dengan banyaknya lampion yang menyala memberikan kesan yang menarik.

Taman Pelangi tidak hanya menyajikan kemeriahan lampion sebagai daya tarik utamanya. Di tempat ini juga terdapat aneka wahana permainan seperti trampolin, bom-bom car, hingga sepeda

tandem. Kolam-kolam besar yang mengelilingi Monumen Jogja Kembali tiap malam berubah menjadi arena bermain speed boat, bola air, perahu dayung, hingga bebek kayuh. Sedangkan bagi yang memiliki nyali lebih bisa mencoba masuk ke Puri Hantu.

Taman lampion merupakan taman yang perancangannya lebih kepada perancangan eksterior atau lanscapenya yang dihiasi dengan berbagai jenis lampion dan wahana permainan. Selain itu di taman lampion terdapat sebuah museum, yaitu musem Monumen Jogja Kembali yang bentuk dasar fasadenya cukup inspiratif yang diadopsi dari bentuk gunung.

Berikut ini adalah data jumlah pengunjung Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta tahun 2014 :

Tabel 1.6 Data jumlah pengunjung Taman Lampion Yogyakarta Tahun 2014

Wisatawan	Tahun 2014												Jumlah
	Jan	Feb	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agust	Sept	Okt	Nop	Des	
Wisman	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0
Wisnus	38.778	9.781	23.465	15.421	51.433	67.070	8.742	15.876	38.778	17.334	18.522	55.966	361.166
Jumlah	38.778	9.781	23.465	15.421	51.433	67.070	8.742	15.876	38.778	17.334	18.522	55.966	361.166

Sumber : Statistik Kepariwisata 2014, Dinas Pariwisata DIY

1.1.4 Sarana Edukasi di Yogyakarta

c. Kebun Binatang Gembira Loka

Maksud dan tujuan didirikan Kebun Binatang Gembira Loka adalah mengadakan kebun binatang dan tempat hiburan yang sehat bagi masyarakat, sekaligus bermanfaat untuk memberikan pengetahuan dan pendidikan. Kebun Binatang Gembira Loka ini diharapkan tak hanya menjadi tempat rekreasi berwawasan lingkungan yang kreatif, menarik dan edukatif. Akan tetapi juga sebagai paru-paru kota dan sebagai cadangan air resapan di Kota Yogyakarta.

Perancangan kebun binatang Gembira Loka lebih dominan pada perancangan bagian eksteriornya, yaitu pada perancangan lanskap yang luas. Perancangan lanskap tersebut memiliki alur sirkulasi yang jelas dan mudah dijangkau, sehingga tidak membingungkan para pengunjung.

Perancangan Gembira Loka Zoo dibuat seimajinatif mungkin terlihat dari penerapan disetiap jalurnya, dimana para pengunjung Gembira Loka Zoo akan dibuat selalu mendapatkan wawasan baru, baik berupa wawasan mengenai flora maupun fauna yang ada di kebun binatang tersebut. Penataan kebun binatang Gembira Loka sengaja didesain serupa dengan lingkungan atau habitat asli hewannya, dengan harapan agar para pengunjung terutama anak-anak dapat membayangkan habitat asli hewan tersebut.



Gambar 1.2 Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 1.3 Peta Kebun Binatang Gembira Lokas Yogyakarta

Sumber : <http://tempatwisatadaerah.blogspot.co.id/>

Berikut ini adalah data jumlah pengunjung Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta tahun 2014 :

Tabel 1.7 Data jumlah pengunjung Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta Tahun 2014

Wisatawan	Tahun 2014												
	Jan	Feb	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agust	Sept	Okt	Nop	Des	Jumlah
Wisman	1.608	603	1.188	1.284	2.581	2.676	2.508	1.480	503	2.104	1.002	2.013	19.550
Wisnus	159.200	59.706	11463	127.139	255.585	264.925	111.310	185.512	89.645	105.515	106.185	193.751	1.775.936
Jumlah	160.808	60.309	118.651	128.423	258.166	267.601	113.818	186.992	90.148	107.619	107.187	195.764	1.795.486

Sumber : Statistik Kepariwisata 2014, Dinas Pariwisata DIY

d. Taman Pintar

Sejak terjadinya ledakan perkembangan sains sekitar tahun 90-an, terutama Teknologi Informasi, pada gilirannya telah menghantarkan peradaban manusia menuju era tanpa batas. Perkembangan sains ini adalah sesuatu yang patut disyukuri dan tentunya menjanjikan kemudahan-kemudahan bagi perbaikan kualitas hidup manusia. Menghadapi realitas perkembangan dunia semacam itu, dan wujud kepedulian terhadap pendidikan, maka Pemerintah Kota Yogyakarta menggagas sebuah ide untuk Pembangunan “Taman Pintar”.

Disebut “Taman Pintar”, karena di kawasan ini nantinya para siswa, mulai pra sekolah sampai sekolah menengah bisa dengan

leluasa memperdalam pemahaman soal materi-materi pelajaran yang telah diterima di sekolah dan sekaligus berekreasi. Dengan Target Pembangunan Taman Pintar adalah memperkenalkan science kepada siswa mulai dari dini, harapan lebih luas kreatifitas anak didik terus diasah, sehingga bangsa Indonesia tidak hanya menjadi sasaran eksploitasi pasar teknologi belaka, tetapi juga berusaha untuk dapat menciptakan teknologi sendiri.

Bangunan Taman Pintar ini dibangun dengan tujuan menyediakan sarana pembelajaran sains bagi siswa yang mendukung kurikulum pendidikan, memotivasi anak dan generasi muda untuk mencintai sains, membantu guru dalam mengembangkan pengajaran di bidang sains, dan memberi alternatif wisata sains.

Pada setiap bangunan Taman Pintar baik interior dan eksteriornya didesain sangat imajinatif, hal ini terlihat dari fasade bangunannya yang modern dan mudah untuk dikenali. Selain itu dari fasade bangunannya pengunjung sudah dapat membayangkan fungsi dari bangunan tersebut. Sedangkan dari segi interior, setiap ruangnya memiliki nilai rekreasi dan edukasi yang tinggi karena desain dari interior bangunan dapat membuat pengunjung terutama anak – anak menjadi tertarik untuk mengunjungi, mengenali, dan mempelajari apa saja yang ada di ruang tersebut.

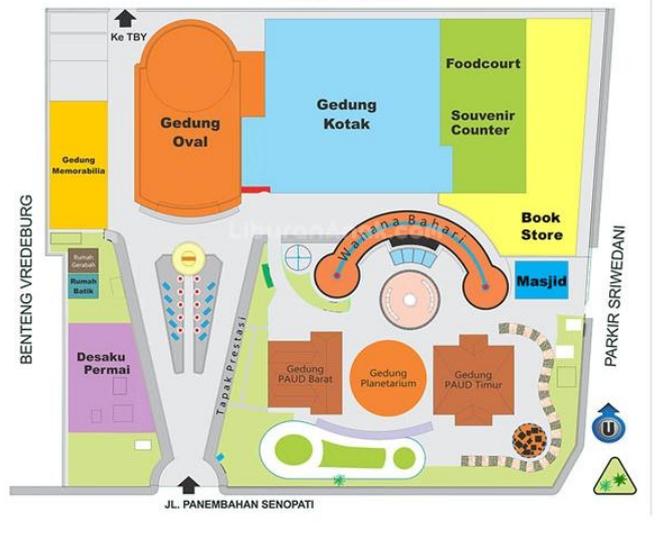
Berikut ini adalah data jumlah pengunjung Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta tahun 2014 :

Tabel 1.8 Data jumlah pengunjung Taman Pintar Yogyakarta Tahun 2014

Wisatawan	Tahun 2014												
	Jan	Feb	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agust	Sept	Okt	Nop	Des	Jumlah
Wisman	33	15	22	18	35	40	25	20	17	15	19	30	289
Wisnus	117.580	44.227	92.438	56.819	142.615	169.970	42.109	54.857	31.725	63.616	67.884	126.256	1.010.056
Jumlah	117.613	44.242	92.438	56.819	142.650	170.010	42.134	54.887	31.742	63.631	67.903	126.286	1.010.345

Sumber : Statistik Kepariwisata 2014, Dinas Pariwisata DIY

PETA LOKASI
TAMAN PINTAR



Gambar 1.4 Peta Taman Pintar Yogyakarta

Sumber :

<http://www.liburananak.com/images/media/Taman%20Pintar/Peta-Taman-Pintar-Copy.jpg>



Gambar 1.5 Gedung Oval Taman Pintar Yogyakarta

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 1.6 Interior Gedung Oval Taman Pintar Yogyakarta

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 1.7 Gedung Kotak Taman Pintar Yogyakarta

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 1.8 Interior Gedung Kotak Taman Pintar Yogyakarta

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 1.9 Gedung Planetarium Taman Pintar Yogyakarta

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 1.10 Interior Gedung Planetarium Taman Pintar Yogyakarta

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 1.11 Gedung Memorabilia Taman Pintar Yogyakarta

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 1.12 Interior Gedung Memorabilia Taman Pintar Yogyakarta

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Tabel 1.9 Daftar Tempat Rekreasi dan Edukasi di Yogyakarta

No.	Nama Tempat Rekreasi / Edukasi	Nilai Rekreasi	Nilai Edukasi	Nilai Imajinatif Interior	Nilai Imajinatif Eksterior
1.	Kid Fun	v	-	-	-
2.	Taman Lampion/ Taman Pelangi	v	-	-	-
4.	Kebun Binatang Gembira Loka	v	v	-	v
5.	Taman Pintar	v	v	v	v

Sumber : Pengamatan Penulis, 2016

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa obyek-obyek rekreasi dan edukasi yang ada di kota Yogyakarta sudah ada beberapa diantaranya mengkombinasikan antara nilai rekreasi dan edukasi didalamnya namun, hanya bangunan taman pintar yang dinilai sudah menerapkan dan memiliki nilai imajinatif pada interior maupun eksteriornya.

Mengingat bahwa kota Yogyakarta merupakan kota pendidikan yang dimana mutu pendidikannya harus selalu ditingkatkan dan anak-anaknya harus diarahkan kepada kegiatan yang positif yang dapat menggali minat dan potensinya sedak dini, maka perlu didirikan suatu tempat yang dapat memadai sekaligus memfasilitasi anak-anak yang ingin melakukan praktek individu maupun kelompok yang modern dan santai, berupa Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Keluarga di Yogyakarta dengan pendekatan psikologis anak yang diwujudkan dalam perancangan interior dan eksterior yang imajinatif. Bangunan ini dijadikan sebagai taman rekreasi dan edukasi berbasis profesi indoor bagi para anak-anak berumur 4 – 16 tahun dan orang tua yang berfungsi sebagai tempat menyalurkan hobi, minat, serta meningkatkan kualitas cita-cita anak agar dapat lebih memahami profesi yang dicita-citakannya.

1.1.5 Latar Belakang Permasalahan Proyek

Taman edukasi profesi dan rekreasi merupakan tempat yang menyajikan kegiatan rekreasi berbasis edukasi bagi anak-anak dalam aspek kepintaran dan bersosialisasi. Anak-anak dapat belajar berinteraksi serta belajar memahami kegiatan yang dilakukan. Dengan adanya wahana simulasi profesi untuk mengimplementasikan profesi yang dicita-citakan dapat membantu anak-anak memahami, membayangkan, serta bertanggung jawab pada setiap profesi dengan metode *field trip*. Dengan demikian anak-anak dapat menyalurkan kegiatannya dengan hal yang lebih positif dan berguna.

*“Field trips to the park provide a significant contribution to classroom instruction that the teacher is physically unable to provide”.*²⁵ Numerous research studies in science education have documented significant increases in participant factual knowledge and conceptual understanding after participation in well-planned field trips.²⁶

Berdasarkan pernyataan diatas, kunjungan lapangan ke taman dapat memberikan kontribusi yang besar bagi pelajaran atau kegiatan belajar mengajar yang tidak dapat ditemukan di sekolah atau diajarkan oleh guru di sekolah. Banyak riset dalam ilmu pengetahuan pendidikan yang telah mendokumentasikan peningkatan yang signifikan berdasarkan ilmu pengetahuan dan pemahaman setelah partisipasi dengan terencananya dengan baik kunjungan lapangan.

*“Imaginative play includes pretend, fantasy and symbolic play, often referred to as role-play. Through imaginative or **pretend play**, children can practice and come to terms with different aspects of daily*

²⁵ Wilson. 2013. Resource Education & Education Foundations. *Benefits of On Site Educational Field Trips*. Hal. 2 / ProQuest Research Library.

²⁶ Myers, Brian; Jones, Linda. 2015. *Effective Use of Field Trips in Educational Programming: A Three Stage Approach*. Hal. 1 / UF/IFAS Extension Service. University of Florida.

*life. Role reversal is very common in imaginative play and many children like to use dressing up clothes as part of their imaginative play-these are wonderful props and allow children to extend imagination and play. Fantasy play is common between the ages of three and eight, when children pretend to be, for example a superhero or an action figure. This type of play decreases as a sense of reasoning increases”.*²⁷

Dari kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan imajinasi, fantasi dan permainan simbol atau biasanya disebut dengan bermain peran dapat membuat anak-anak berimajinasi yang didasari dengan berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Ketika anak-anak bermain peran, contohnya sebagai seorang pahlawan super, hal inilah sebagai gambaran dari peningkatan penalaran.

Permainan modern cenderung akan mengarahkan dan membentuk anak-anak menjadi individualis yang membentuk dunianya sendiri dan menciptakan imajinasi. Anak akan semakin terjerumus dalam dunia imajinasi, dan akan mempengaruhi kegiatan sosial anak yang seharusnya pada usianya berinteraksi dengan teman-teman di sekitarnya karena bersosialisasi merupakan hal penting dalam hidup sesama manusia.

Apa saja yang masuk dalam otak anak akan membentuk karakter otak anak. Anak-anak yang terlalu banyak memainkan game apalagi menonton film-film porno. Otak anak tidak akan memiliki kemampuan untuk belajar. Itulah bahayanya gadget, kita harus paham isi gadget, seperti permainan.²⁸

Usia prasekolah merupakan saat yang sangat penting bagi anak, atau yang biasa disebut sebagai *golden age*. Masa keemasan anak tidak

²⁷ McMonagle, Avril.2012."Professional Pedagogy for Early Childhood Education." *The Professional Pedagogy Project*.Hal. 11./ ProQuest Research Library.

²⁸Murti, Ari Sandita.19 November 2015.*Awas Gadget Bisa Pengaruhi Karakter Anak*.Edukasi.Jakarta.Sindonews.

dapat terulang, masa di mana pertumbuhan otak tercepat dan hanya terjadi di masa tahun-tahun pertama kehidupan anak. Usia PAUD dan TK sangat penting, tidak kalah dengan usia sekolah menengah, bahkan universitas sekalipun. Di usia prasekolah ini, kemampuan otak anak bekerja sangat maksimal. Yakni 80 persen sanggup menyerap informasi yang ada di sekitarnya.²⁹

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk berinteraksi adalah dengan membentuk kegiatan yang positif, bermanfaat, dan menarik minat serta bakat anak yang juga mengutamakan aspek edukasi. Kegiatan rekreasi juga dapat memancing anak untuk berinteraksi, bercengkrama dan mengenal satu sama lain.

“The educator strives to help each student realize his or her potential as a worthy and effective member of society. The educator therefore works to stimulate the spirit of inquiry, the acquisition of knowledge and understanding, and the thoughtful formulation of worthy goals.”³⁰

Dari pernyataan diatas, dapat dikatakan bahwa, seorang pendidik berusaha untuk membantu mewujudkan potensi dari setiap siswa yang layak dan efektif bagi anggota masyarakat. Oleh karena itu, pendidik bertugas untuk merangsang semangat keingintahuan, akuisisi pengetahuan dan pemahaman, serta perumusan yang bijaksana dari tujuan yang layak.

Yogyakarta sudah memiliki beberapa tempat rekreasi dan edukasi yang memiliki keunggulannya tersendiri dari segi wahana, tema, dan konsep. Pembangunan taman edukasi dan rekreasi yang ada di Yogyakarta lebih banyak memberikan informasi mengenai IPTEK,

²⁹ Zubaidah, Neneng. 28 November 2015. *PAUD di Indonesia Dinilai Minim Ide*. Edukasi. Jakarta. Sindonews.

³⁰ Freid. 2010. *Code of Ethics of the Education Profession*. Alaska. Hal. 01. / ProQuest Research Library.

dan sains yang juga diwujudkan dalam perancangan interior yang disesuaikan dengan fungsi atau informasi yang ingin diberikan kepada pengunjung. Namun desain interior dan eksterior yang diterapkan pada bangunan dirasakan masih kurang imajinatif sehingga anak-anak masih sulit untuk memahami dan mengerti maksud dari kegiatan yang dilakukan didalamnya, hal tersebut terjadi karena desain interior maupun eksterior bangunan tersebut kurang memperhatikan desain dengan psikologis anak-anak.

Penyampaian arahan kepada anak-anak harus mengacu pada pengembangan anak usia dini. Perkembangan anak merupakan segala perubahan yang terjadi pada anak yang salah satunya dapat dilihat dari aspek fisik (motorik), emosi, kognitif, dan psikososial (bagaimana anak berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya). Pengembangan motorik anak dapat dilakukan salah satunya dengan cara melakukan kegiatan rekreasi dan edukasi yang dapat mengembangkan dan memperkenalkan anak pada hobi, minat dan cita-citanya yakni dengan kegiatan edukasi yang berbasis profesi sejak usia dini. Kegiatan ataupun wahana Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi tersebut harus dirancang berdasarkan pendekatan psikologis anak dengan penerapan pada interior dan eksterior yang imajinatif agar anak-anak lebih mudah untuk memahami dan mengerti maksud dari kegiatan didalamnya.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Bagaimana wujud rancangan Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Anak di Yogyakarta yang imajinatif sebagai wahana untuk mendukung kemampuan imajinatif anak dalam mempelajari berbagai profesi, yang juga diwujudkan melalui pengelolaan interior dan eksterior bangunan terhadap psikologi anak ?

1.3 TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1 Tujuan

Menciptakan Taman Edukasi Profesi dan Anak di Yogyakarta dengan konsep Edutainment yang imajinatif sebagai tempat untuk mewadahi dan menyalurkan hobi, minat, serta meningkatkan kualitas cita-cita anak agar dapat lebih memahami profesi anak, yang diwujudkan melalui pengolahan interior dan eksterior bangunan yang imajinatif.

1.3.2 Sasaran

Untuk mencapai tujuan tersebut terdapat beberapa hal yang menjadi sasaran dalam merancang Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Anak di Yogyakarta, diantaranya :

- a. Mengetahui syarat dan standar kebutuhan dalam perancangan Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Anak di Yogyakarta.
- b. Menyusun konsep perencanaan dan perancangan Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Anak di Yogyakarta sebagai sarana rekreasi dan edukasi dengan menerapkan interior dan eksterior yang imajinatif, yaitu dengan memperhatikan kebutuhan utama yang diperlukan pada lingkungan anak-anak, yang dimana lingkungan harus mendukung pergerakan; kenyamanan; perkembangan kemampuan anak; dan mendorong perasaan untuk mengendalikan.
- c. Menata interior dan eksterior bangunan dengan penataan dan orientasi yang jelas dengan pendekatan psikologis anak, yaitu dengan penerapan aksesoris interior maupun eksterior sebagai hiasan pada ruang, dan penerapan elemen-elemen pembentuk ruang yang meliputi lantai; dinding; plafond; pencahayaan; sirkulasi; serta proporsi dan skala pada bangunan.

1.4 LINGKUP STUDI

1.4.1 Materi Studi

a. Lingkup Spatial

Bagian–bagian dari Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi di Yogyakarta yang akan diolah sebagai penekanan studi adalah dengan menerapkan desain interior dan eksteriornya yang imajinatif.

b. Lingkup Substansial

Perencanaan dan perancangan Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi di Yogyakarta akan diolah dengan menerapkan penekanan pada psikologis anak dengan penerapan pada pola aktivitas, pola pergerakan, elemen ruang, standar kebutuhan ruang, arahan kualitas tatanan bentuk dan ruang interior dan eksterior.

c. Lingkup Temporal

Rancangan ini diharapkan dapat menjadi penyelesaian ruang dan penekanan studi pada Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi di Yogyakarta dalam kurun waktu 15 tahun mendatang.

1.4.2 Pendekatan Studi

Penyelesaian penekanan studi yang akan digunakan adalah dengan pendekatan psikologis anak yang diwujudkan dalam perancangan interior dan eksterior taman edukasi profesi dan rekreasi yang imajinatif.

1.5 METODE STUDI

1.5.1 Pola Prosedural

a. Metode Pengumpulan Data

Tabel 1.10 Tabel Kebutuhan Data, Bentuk / Sifat Data, Sumber Data, dan Instrumen

No.	Kebutuhan Data	Bentuk Data	Sifat Data	Sumber Data	Instrumen		
1.	Syarat dan standar perencanaan dan perancangan Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Anak. - Data persyaratan taman rekreasi dan edukasi profesi; - Data kebutuhan ruang untuk taman rekreasi dan edukasi profesi; - Data pelaku dan aktivitas yang ada di taman rekreasi dan edukasi profesi/	Dokumen, Foto, dan Angka	Kualitatif	Pengamatan langsung, literatur, jurnal, dan buku panduan perancangan terkait.	<ul style="list-style-type: none"> • Kamera • Alat Tulis • Flash disk • Laptop 		
2.	Data Kebutuhan Administratif, berupa : - Batas – batas wilayah Yogyakarta ; - Peraturan Kota Yogyakarta khususnya Sleman.	Peta, dan Dokumen	Kualitatif	Paraturan Pemetintah Kota Yogyakarta dan Sleman, wawancara	<ul style="list-style-type: none"> • Kamera • Alat Tulis • Flash disk • Peraturan Pemerintah Laptop 		
3.	Data pendukung site, berupa: - Pola pemanfaatan ruang; - Kondisi tapak; - Foto Site.	Peta, Foto, Sketsa, dan Catatan Bangunan	Kualitatif	Peraturan pemerintah, observasi lapangan, literatur, dan jurnal.	<ul style="list-style-type: none"> • Kamera • Alat Tulis • Flash disk • Peraturan Pemerintah Laptop 		
4.	Panduan perencanaan dan perancangan interior dan eksterior yang imajinatif. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <u>Interior :</u> - Lantai ; - Dinding ; - Plafond ; - Pencahayaan ; - Penghawaan ; - Warna ; - Garis ; - Tekstur dan Material; - Sirkulasi. </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> <u>Eksterior :</u> - Lanskap; - Penampilan / Fasad Bangunan : Skala, Tekstur, dan Warna. </td> </tr> </table>	<u>Interior :</u> - Lantai ; - Dinding ; - Plafond ; - Pencahayaan ; - Penghawaan ; - Warna ; - Garis ; - Tekstur dan Material; - Sirkulasi.	<u>Eksterior :</u> - Lanskap; - Penampilan / Fasad Bangunan : Skala, Tekstur, dan Warna.	Dokumen, Foto, dan Sketsa	Kualitatif	Studi literatur, buku panduan, dan jurnal terkait.	<ul style="list-style-type: none"> • Alat Tulis • Flash disk • Laptop
<u>Interior :</u> - Lantai ; - Dinding ; - Plafond ; - Pencahayaan ; - Penghawaan ; - Warna ; - Garis ; - Tekstur dan Material; - Sirkulasi.	<u>Eksterior :</u> - Lanskap; - Penampilan / Fasad Bangunan : Skala, Tekstur, dan Warna.						

5.	Data mengenai elemen – elemen perancangan yang berkaitan dengan psikologis anak. - Lingkungan yang mendukung pergerakan ; - Lingkungan yang mendukung kenyamanan ; - Lingkungan yang mendukung perkembangan kemampuan anak ; - Lingkungan yang mendorong perasaan untuk mengendalikan.	Dokumen, dan Foto	Kualitatif	Studi literatur, buku panduan, dan jurnal terkait.	<ul style="list-style-type: none"> • Alat Tulis • Flash disk • Laptop
----	--	-------------------	------------	--	--

Sumber : Penulis, 2016

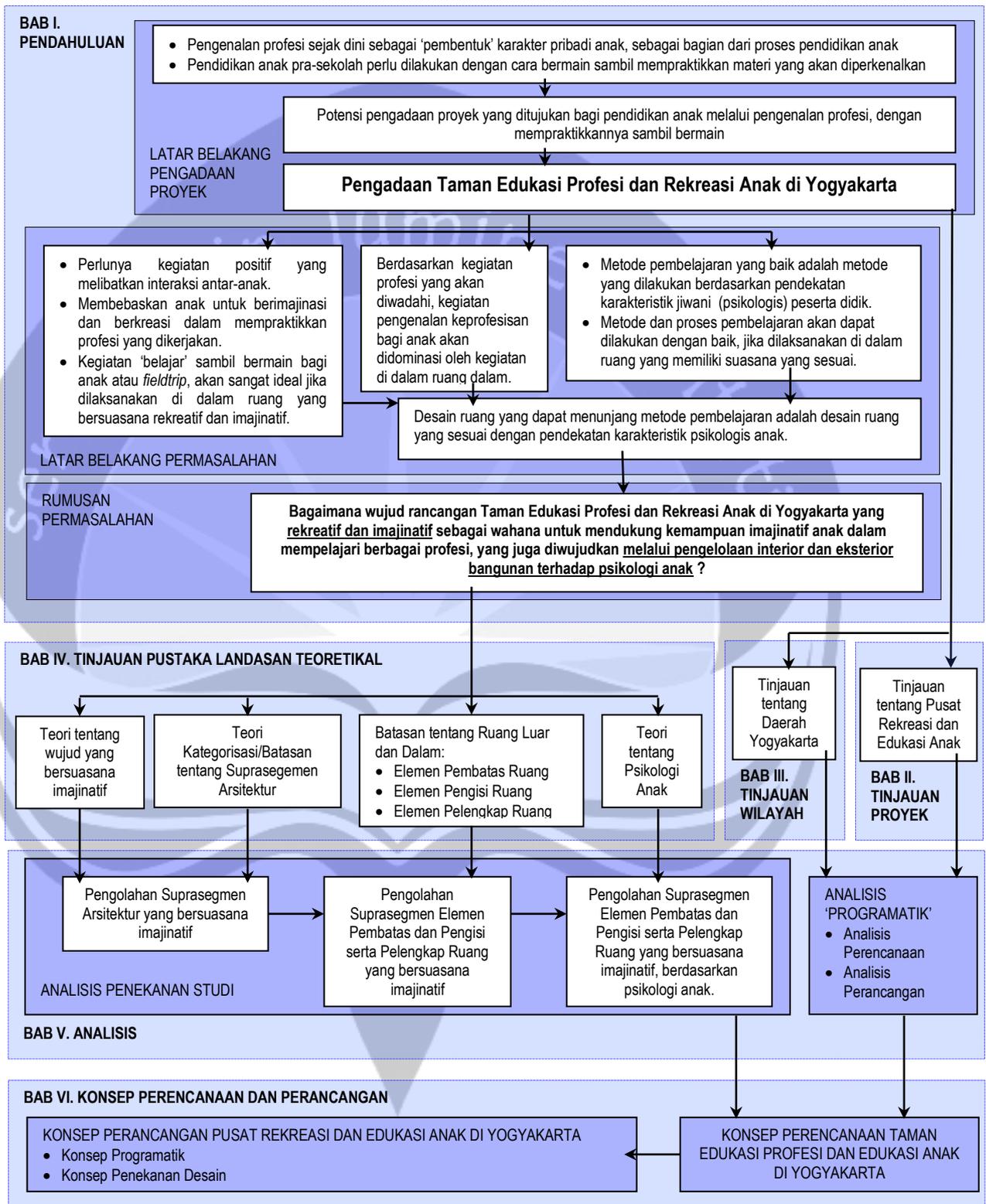
b. Metode Analisis Data

Tabel 1. 11 Tabel Analisis Data dan Penarikan Kesimpulan

No.	Kebutuhan Data	Cara Analisis	Penarikan Kesimpulan
1.	Syarat dan standar perencanaan dan perancangan Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Anak.	Menganalisis data yang relevan yang berkaitan dengan syarat dan standar dalam perencanaan dan perancangan Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Anak.	Menggunakan penarikan kesimpulan deduktif yaitu dengan melakukan penarikan kesimpulan dari umum ke khusus berdasarkan kajian pustaka yang diperoleh dari data yang relevan.
2.	Data pendukung site, berupa pola pemanfaatan ruang, kondisi tapak, dll.	Menganalisis data pendukung site yang relevan baik data yang berupa potensi site dan kekurangan site.	Menggunakan penarikan kesimpulan deduktif yaitu dengan mengumpulkan data yang relevan baik potensi maupun kekurangan site yang menjadi permasalahan sehingga menemukan ide-ide penyelesaian permasalahan.
3.	Panduan perencanaan dan perancangan interior dan eksterior yang imajinatif.	Menganalisis data yang relevan yang berkaitan dengan panduan perencanaan dan perancangan interior dan eksterior yang imajinatif.	Menggunakan penarikan kesimpulan deduktif yaitu dengan melakukan penarikan kesimpulan dari umum ke khusus berdasarkan kajian pustaka yang diperoleh dari data yang relevan mengenai panduan perancangan interior dan eksterior yang imajinatif.
4.	Data mengenai elemen – elemen perancangan yang berkaitan dengan psikologis anak.	Menganalisis data mengenai elemen – elemen perancangan dengan pendekatan psikologis anak dari berbagai aspek.	Menggunakan penarikan kesimpulan deduktif yaitu dengan melakukan penarikan kesimpulan dari umum ke khusus berdasarkan permasalahan dan issue – issue yang ada kemudian dilakukan tinjauan pustaka dan mencari ide / alternatif permasalahan.

Sumber : Penulis, 2016

1.5.2 Tata Langkah



1.6 KEASLIAN PENELITIAN

Berdasarkan penelusuran yang dilakukan, terdapat penulisan yang sebelumnya telah mengulas topik sejenis mengenai perencanaan dan perancangan Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Anak

Tabel 1.12 Tabel Keaslian Penelitian

No.	Penulis	Judul Penulisan	Jenis Tulisan	Fokus	Kesimpulan	Keterangan
1.	Nurzuraicha, Diska	Pusat Rekreasi dan Pengenalan Profesi Anak di Yogyakarta	Tugas Akhir Sarjana Strata - 1, Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Perencanaan dan perancangan Pusat Rekreasi dan Pengenalan Profesi Anak di Yogyakarta yang rekreatif berdasarkan sifat psikologis anak.	Perencanaan dan perancangan Pusat Rekreasi dan Pengenalan Profesi Anak di Yogyakarta yang rekreatif berdasarkan sifat psikologis anak, melalui pengolahan interior ruangan.	Laporan skripsi tahun 2009
2.	Mulia, Gloria	Taman Pintar di Kota Solo Sebagai Fasilitas Rekreasi – Edukasi Seni dan Budaya Yang Mencitrakan Arsitektur Tradisional Jawa	Tugas Akhir Sarjana Strata - 1, Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Perencanaan dan perancangan Taman Pintar di Kota Solo sebagai fasilitas rekreasi dan edukasi budaya yang mencitrakan arsitektur Tradisional Jawa.	Perencanaan dan perancangan tatanan ruang dan tatanan massa Taman Pintar di Kota Solo sebagai fasilitas rekreasi dan edukasi budaya yang mencitrakan arsitektur Tradisional Jawa melalui pengolahan ruang luar, ruang dalam, dan massa bangunan.	Laporan skripsi tahun 2011
3.	C.T, Tumpal	Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Anak Medan	Tugas Akhir Sarjana Strata -1 Universitas Sumatera Utara	Perencanaan dan perancangan Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Anak Medan yang atraktif dengan konsep edukasi bagi anak-anak di kota Medan.	Perencanaan dan perancangan Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Anak Medan yang atraktif dengan konsep edukasi bagi anak-anak di kota Medan yang berskala internasional.	Laporan skripsi tahun 2014
4.	Yusuf, Deni Muhammad	Java Traditional Kids Center Di Semarang (Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular)	Tugas Akhir Sarjana Strata -1 Universitas Negeri Semarang	Perencanaan dan perancangan Java Traditional Kids Center dengan pendekatan arsitektur Neo Vernikular.	Perencanaan Java Traditional Kids Center menggunakan beberapa pendekatan yang terkait site di kawasan Kota Semarang, antara lain: pendekatan pemilihan site; pendekatan zoning; pendekatan analisis site;mpendekatan Arsitektur Neo Vernakular; pendekatan bentuk; pendekatan sistem penghawaan, dan pendekatan sistem pencahayaan.	Laporan skripsi tahun 2015
5.	Prihandhana, Bagus	Wahana Edukasi Profesi Anak di Surakarta Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku	Tugas Akhir Sarjana Strata -1 Universitas Negeri Sebelas Maret	Pembahasan mengenai perencanaan dan perancangan wahana rekreasi profesi anak dengan desain arsitektur yang disesuaikan dengan segala kebutuhan serta fungsi ruang.	Dalam perencanaan dan perancangan wahana rekreasi profesi anak diperlukan metode dan strategi desain yang tepat agar tercipta wadah yang tepat guna serta sarana dan prasarana yang mampu memberikan kenyamanan	Laporan skripsi tahun 2015

					pada pengguna dan memiliki program ruang yang mencerminkan karakter anak.	
6.	Widiantoro, Yusup Rendy	Agriculture Edutainment Park Untuk Anak – Anak di Bantul	Tugas Akhir Sarjana Strata - 1, Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Perencanaan dan perancangan Agriculture Edutainment Park yang edukatif dan rekreatif dengan pendekatan ekologis.	Perencanaan dan perancangan Agriculture Edutainment Park yang edukatif dan rekreatif dengan pendekatan ekologis yang diwujudkan dalam perancangan tata ruang dan tata bentuk.	Laporan skripsi tahun 2015
7.	Novianty, Maya	Taman Rekreasi dan Edukasi Profesi Anak di Yogyakarta Sebagai Sarana Rekreasi dan Edukasi dengan Pendekatan Psikologis Anak yang Diwujudkan Dalam Perancangan Interior dan Eksterior yang Imajinatif	Tugas Akhir Sarjana Strata - 1, Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Perencanaan dan perancangan Taman Rekreasi dan Edukasi Profesi Anak di Yogyakarta dengan Pendekatan Psikologis anak.	Perencanaan dan perancangan Taman Rekreasi dan Edukasi Profesi Anak di Yogyakarta dengan Pendekatan Psikologis anak yang diwujudkan dalam interior dan eksterior yang imajinatif dengan penerapan pada pola aktivitas, pola pergerakan, elemen ruang, standar kebutuhan ruang, arahan kualitas tatanan bentuk dan ruang.	Laporan skripsi tahun 2016

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2016

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan, saran, lingkup studi, metode studi, tatalangkah, dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN OBYEK STUDI

Bab ini berisi pengertian obyek studi; fungsi dan tipologi obyek studi; tinjauan terhadap obyek sejenis; persyaratan, kebutuhan/tuntutan, standar-standar perencanaan dan perancangan yang berhubungan dengan Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Anak.

BAB III. TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIKAL

Bab ini berisi tentang teori tentang perancangan Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi anak yang rekreatif dan imajinatif yang diwujudkan dalam perancangan interior dan eksterior bangunan berdasarkan psikologis anak.

BAB IV. TINJAUAN KAWASAN / WILAYAH

Bab ini berisi mengenai tinjauan wilayah atau lokasi yang digunakan sebagai perancangan Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Anak, dimana lokasi yang digunakan harus dilakukan pengajian tentang kondisi administratif, kondisi geografis, kondisi klimatologis, kondisi sosial-budaya-ekonomi, norma atau kebijakan otoritas wilayah terkait, kondisi elemen perkotaan / kawasan, dan kondisi sarana prasarana yang relevan.

BAB V. ANALISIS

Bab ini berisi tentang analisis perwujudan perancangan Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Anak yang imajinatif dan rekreatif sebagai tempat untuk mewadahi dan menyalurkan hobi, minat, serta meningkatkan kualitas cita – cita anak agar dapat lebih memahami profesi anak yang diwujudkan dalam perancangan interior dan eksterior berdasarkan psikologis anak.

BAB VI. KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang penjelasan konsep perencanaan dan perancangan Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi Anak, pada penataan interior dan eksterior bangunan seta konsep programatik.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN