
BAB II

TINJAUAN TAMAN EDUKASI PROFESI DAN REKREASI YANG IMAJINATIF

2.1. TINJAUAN UMUM TAMAN EDUKASI PROFESI DAN REKREASI YANG IMAJINATIF

2.1.1. Pengertian Taman

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).³¹

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.³²

2.1.2. Pengertian Edukasi

Edukasi adalah upaya dari subjek terhadap objek untuk mengubah cara memperoleh dan mengembangkan pengetahuan menuju cara tertentu yang diinginkan oleh subjek.³³

Beberapa pengertian edukasi atau pendidikan menurut M.J. Langeveld (1995), seorang ahli pendidikan, yaitu :³⁴

1. Pendidikan merupakan upaya manusia dewasa membimbing manusia yang belum dewasa kepada kedewasaan.

³¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).2008.Edisi Keempat.PT. Gramedia Pustaka Utama.hal. 1385.

³² Irwan, Zoer'ain Djamal.2005.*Tantangan Lingkungan dan Lanskap Hutan Kota*.Jakarta.Bumi Aksara.hal.17

³³ Suroso, Rendra.2004.*Material dan Metode Edukasi dari Perspektif Sains Kognitif*.Bandung.Bandung Fe Institute. Hal.05

³⁴ Langeveld, M.J.1995. *Menuju Ke Pemikiran Filsafat*.Terj. GJ Claessen. Jakarta. PT. Pembangunan.hal.24

-
2. Pendidikan ialah usaha menolong anak untuk melaksanakan tugas – tugas hidupnya, agar bisa mandiri, akil – balik, dan bertanggung jawab secara susila.
 3. Pendidikan adalah usaha mencapai penentuan diri dan tanggung jawab.

2.1.3. Pengertian Profesi

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.³⁵

Profesi adalah suatu kumpulan atau set pekerjaan yang membangun suatu set norma yang sangat khusus yang berasal dari perannya yang khusus di masyarakat.³⁶

2.1.4. Pengertian Rekreasi

Rekreasi adalah suatu aktivitas, kegiatan tersebut bersifat fisik, mental, maupun emosional. Rekreasi menghendaki aktivitas dan tidak selalu bersifat non aktif.³⁷

2.1.5. Pengertian Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi

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

³⁵ Djam'an , Satori.2008.*Profesi Keguruan*.Jakarta.hal.17

³⁶ Edgar, H. Schein. 1991. *Organizational Culture and Leadership*.San Fransisco. Oxford Jossey Bass Publisher.. hal.02

³⁷ Karyono, A. Hari.1997.*Kepariwisataan*.Jakarta.PT. Grasindo.hal 05

2.1.6. Pengertian Imajinatif / Imajinasi

Imajinasi merupakan kemampuan yang dimiliki manusia untuk mempelajari sesuatu, dan menciptakan sesuatu ide yang baru. Imajinasi juga memungkinkan manusia untuk menciptakan alternatif–alternatif dari kenyataan yang ada, sehingga imajinasi merupakan salah satu faktor penting dalam sebuah proses kreasi dan proses pembelajaran. Bahkan dalam teori kreativita, “proses imajinasi” sendiri merupakan basis dari segala proses pemikiran yang dilakukan manusia.³⁸

2.2. SEJARAH DAN PERKEMBANGAN TAMAN EDUKASI PROFESI DAN REKREASI

2.2.1. Sejarah Taman Rekreasi

Sejak zaman dahulu, manusia memiliki waktu luang yang dapat digunakan untuk rekreasi. Namun, manusia dahulu lebih memilih menghabiskan waktu dengan membuat barang–barang tembikar, patung, lukisan, musik, drama, dan kegiatan atletik. Pada zaman Alkitab, kegiatan rekreasi berasal dari berbagai pesta dan festival yang dilakukan oleh orang–orang Yahudi. Pada zaman pertengahan, kontes dan turnamen diadakan oleh para kesatria, kontes tersebut menjadi sarana rekreasi masyarakat. Masa Renaissance menciptakan minat baru yaitu dalam literatur dan karya–karya seni yang berasal dari kebudayaan Romawi dan Yunani. Pada zaman koloni Amerika, rekreasi tidak mendapatkan apresiasi tinggi, hal ini karena masyarakat menilai kemalasan disamakan dengan kejahatan, moral yang longgar, dan kemunduran pribadi. Pada era ini, masyarakat secara individu berpartisipasi dalam kegiatan kereta luncur, skating, kegiatan taman, sirkus, membuat gula–gula, dan lain sebagainya. Abad ke-20 membawa

³⁸ Tabrani, Primadi. 2000. *Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar*. Penerbit ITB. hal. 12

perubahan drastis terhadap pandangan taman rekreasi. Revolusi industri, kemakmuran, urbanisasi, dan perkembangan transportasi memberikan waktu dan kesempatan yang lebih banyak bagi masyarakat untuk berekreasi. Usaha wisata menjadi tujuan utama dalam meningkatkan perekonomian. Kekayaan seni dan budaya juga menjadi salah satu objek rekreasi.

Pada abad ke-21, perkembangan teknologi informasi semakin berkembang, kegiatan di dunia maya juga menjadi kegiatan rekreasi. Bagi anak-anak yang hidup dimasa ini, teman bermain adalah handphone atau *consol game* mereka. Kebanyakan tujuan rekreasi yang mereka tuju adalah mall atau plaza yang ada dikota mereka. Anak yang besar pada lingkungan yang seperti ini akan tumbuh menjadi individu eksklusif dan konsumtif.

A. Fungsi Taman Rekreasi

Taman rekreasi sebagai tempat tujuan wisata dan rekreasi mempunyai beberapa fungsi, yaitu:.

- Fungsi rekreasi
Harus dapat mengakomodasikan kebutuhan untuk mendapatkan kesegaran fisik atau pikiran.
- Fungsi pendidikan
Dapat memberikan tambahan pengetahuan ataupun wawasan kepada pengunjung sesuai dengan maksud pengadaan taman rekreasi.
- Fungsi penelitian
Sebagai sarana penelitian yang memadai, sesuai dengan obyek yang disajikan.
- Fungsi konservasi
Mampu memberikan perlindungan yang baik terhadap obyek-obyek wisata yang ada sehingga

benar-benar dapat membantu di dalam upaya pelestarian alam.

B. Jenis – Jenis Taman Rekreasi

Rekreasi sangat beragam bentuk kegiatannya, begitu juga dengan pelaku itu sendiri. Berikut ini adalah kategori umum dengan kegiatan spesifik yang dapat digunakan dalam berekreasi bersama anak – anak :

a) Rekreasi Sosial

- Permainan di dalam ruangan (acara icebreaker, kursi musik, papan permainan, permainan dengan tulisan, permainan musikal);
- Permainan di luar ruangan (lari estafet, balapan, kejar- kejaran);
- Makan bersama (perjamuan, makanan pencuci mulut/makanan kecil, piknik, makanan seadanya, makan malam).

b) Rekreasi di Luar Ruangan

- Kegiatan di alam (melihat burung-burung, jalan-jalan di perkebunan, mendaki gunung);
- Olah raga (badminton, sepakbola, basket, bersepeda, berenang, mendaki, memancing, berkuda, berburu, dll.).

c) Rekreasi Budaya dan Kreatif

- Drama (tebak kata, role play, cerita drama, dll.);
- Bercerita (cerita lucu, cerita horor, cerita sesuai waktu, cerita sekuler);
- Literatur (puisi, membaca, membaca cerita);
- Audiovisual (film, TV, Video);
- Seni dan kerajinan (membuat gambar, kerajinan dari barang bekas, menempel, melukis, kerajinan dari kertas, dll.);

-
- Membuat tulisan kreatif, drama, musik, dll. ;
 - Kegiatan permainan, olah raga, jalan-jalan;
 - Belajar (jalan-jalan di perkebunan, museum, dll.).

Dari jenis-jenis taman rekreasi yang ada diatas, Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi belum masuk pada kriteria atau jenis-jenis taman rekreasi yang ada. Namun, hal tersebut akan menjadikan Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi memiliki karakteristik dan jenis taman rekreasi yang berbeda dengan taman rekreasi yang sudah ada sebelumnya.

C. Kegunaan Taman Rekreasi

Berikut adalah kegunaan taman rekreasi :

- Kegiatan rekreasi bagi kesehatan fisik dan kesehatan mental. Rekreasi menyediakan berbagai kemungkinan untuk menyalurkan tenaga fisik dan daya pikiran yang kurang dimanfaatkan serta mengurangi tekanan-tekanan dalam kehidupan sehari-hari;
- Kegiatan rekreasi bagi pembangunan mental manusia. Rekreasi dapat mengembangkan sifat-sifat manusia dan mempengaruhi kehidupan sosial seseorang.
- Kegiatan rekreasi terhadap kriminalitas. Kegiatan rekreasi dapat menyalurkan ambisi dan kehausan akan aktivitas anak-anak dan remaja ke arah yang lebih berguna.
- Kegiatan rekreasi terhadap moral. Rekreasi melalui aktivitas-aktivitas yang tepat dapat menumbuhkan semangat hidup dan berjuang kembali.
- Kegiatan rekreasi bagi kehidupan ekonomi.

Kegiatan rekreasi dapat menjadi kegiatan pengganti dari kegiatan lain yang memerlukan biaya besar.

2.2.2. Sejarah Taman Edukasi Profesi

Sejarah awal berdirinya wahana edukasi profesi di dunia gagasannya dipelopori oleh seorang pengusaha Meksiko yaitu Xavier López Ancona. Didirikan pada tahun 1996 oleh López Ancona dan sekelompok pengusaha Meksiko, wahana ini sudah dikunjungi hampir 20 juta orang di delapan lokasi di seluruh dunia pada saat itu. Awal mula wahana semacam ini dikenal sebagai La Ciudad de los Niños, dibuka di Santa Fe, Meksiko (pinggiran Mexico City) pada bulan September 1999. Pada tahun pertama, wahana ini mampu menarik hampir 800.000 pengunjung dan sampai saat ini sekitar 10 juta anak telah mengunjungi lokasi ini.

Gambaran profesi yang disajikan merupakan profesi yang mempunyai peran di masa depan dan memiliki nilai-nilai moral. Hal ini dilakukan untuk membuka wawasan anak dalam dunia profesi, disamping itu profesi yang disajikan diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap perilaku anak. Berbeda anak, berbeda pula keinginan untuk menjalankan profesi. Untuk anak perempuan, banyak yang menjalani peran yang lebih feminim misalkan sebagai model, sekolah akting, menjadi kapster, dokter anak, perawat dan lain sebagainya. Sedangkan bagi anak laki-laki, profesi yang dapat dimainkan juga sangat beragam, seperti pilot, pembalap, polisi atau sebagai teknisi, reporter, dokter, peneliti dan lain-lain.

Dari gambaran tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan utama dari Wahana Edukasi Profesi Anak yaitu bermain dengan metode pengenalan dan pembelajaran profesi, dimana anak-anak akan terlibat langsung dan memainkan peran mereka masing-masing (*role playing*) sesuai dengan profesi yang dipilih.

2.2.2.1. Metode *Role Playing*

Tinjauan mengenai metode *role playing* bertujuan guna mengetahui definisi dan penjabaran metode *role playing*, serta keunggulan dari metode ini sebagai penerapan pada konsep bermain peranan profesi di Wahana Edukasi Profesi Anak.

- Definisi

Ditinjau dari sisi bahasa, *role playing* terdiri dari dua suku kata: *role* (peran) dan *playing* (permainan). Konsep *role* dapat diartikan sebagai pola perasaan, kata-kata, dan tindakan yang ditunjukkan/diperformasikan oleh seseorang dalam berhubungan dengan orang lain. Dalam bidang pendidikan, *role playing* merupakan model pembelajaran dimana individu (anak) memerankan situasi yang imajinatif (dan paralel dengan kehidupan nyata) dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan-keterampilan (termasuk keterampilan *problem solving*), menganalisis perilaku, atau menunjukkan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus berperilaku.³⁹

- Keunggulan

Beberapa keunggulan dari metode *role playing* pada Wahana Edukasi Profesi Anak adalah sebagai berikut :⁴⁰

- Anak melatih dirinya untuk belajar, memahami, dan mengingat peran profesi yang akan dimainkan. Sebagai pemeran, harus memahami dan mengerti cara kerja suatu profesi secara keseluruhan, terutama

³⁹ Sanjaya, Wina. 2009. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta. Kencana. Hal 161.

⁴⁰ Zaini, Hisam,dkk. 2008. Strategi Pembelajaran Aktif. Yogyakarta. Insani Madani. Hal. 89 – 90.

untuk profesi yang memerlukan prosedur yang jelas. Dengan demikian, daya ingatan anak akan tajam dan tahan lama.

- Anak akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada saat memerankan profesi, anak dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan durasi waktu yang tersedia.
- Bakat yang terdapat pada anak dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bakat dari wahana ini. Jika anak-anak memiliki keinginan untuk masa depannya, maka kemungkinan besar mereka akan menekuni bidang tersebut kelak di kemudian hari.
- Kerja sama antar anak dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaiknya.
- Anak memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- Bahasa lisan anak dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

2.2.2.2. Jenis – Jenis Wahana Edukasi Profesi

a) Bidang Transportasi

- Pengisi Bensin di Pom Bensin – mengisi bensin mobil-mobil yang datang, meminta bayaran dari setiap mobil yang mengisi bensin.
- Montir Bengkel Mobil – bisa belajar membenarkan mobil, belajar mengganti ban dan memperbaiki mesin.

-
- Operator Taxi Call Center dan Taxi dispatcher di Pusat Pemesanan Taxi - Anak-anak akan berperan sebagai operator yang siap melayani pengguna Taxi.
 - Pilot & Pramugari di dalam Pesawat Terbang – Di airport , ada pesawat sungguhan dan kita bisa bermain di dalamnya. Disini, anak-anak bisa belajar menerbangkan pesawat dengan flight simulator dan jg bisa memilih menjadi pramugari.

b) Bidang Jasa

- Stasiun Polisi – Selesaikan kasus dengan menjadi detektif, hakim, atau pengacara Disini kamu bisa berperan sebagai petugas dan polisi yang akan mencari cara untuk menangkap penjahat yang kabur dari penjara dengan bantuan peralatan-peralatan yang canggih.
- Biro Penyelidik – anak-anak belajar menjadi detektif untuk memecahkan kasus pencurian.
- Pengacara & Hakim dalam aktivitas pengadilan ,lengkap dengan simulasi pernyataan pembukaan, saksi-saksi, argumentasi, dan adanya juri.
- Stasiun Pemadam Kebakaran – menjadi petugas pemadam kebakaran dan akan dilatih cara memadamkan api. Anak-anak juga akan belajar langkah-langkah mencegah terjadinya api di rumah serta hal yang harus dilakukan jika terjadi kebakaran.
- Perawat, Dokter, Dokter Bedah, Paramedis, Dokter Gigi di Rumah Sakit Kidzania. Anak-anak akan belajar membawa pasien ke rumah sakit dengan menggunakan ambulans, belajar bagaimana cara

merawat orang sakit dan bekerja dalam tim, belajar bagaimana menjaga kesehatan dan kebersihan gigi dan organ dalam tubuh manusia.

- Perawat Bayi – anak-anak bisa beraktifitas layaknya seorang suster dengan merawat bayi mulai dari memandikan dan belajar akan pengetahuan tentang kesehatan bayi.
- Peracik Obat – belajar meracik obat yang dibutuhkan oleh pasien.
- Pembersih Sepatu – anak bisa belajar bagaimana menjadi penyemir sepatu dengan peralatan lengkap. Akan menjadi momen yang tak terlupakan.
- Teknisi Perusahaan Telekomunikasi – dengan alat-alat yang ada anak-anak dikenalkan untuk bisa mencari jaringan telepon yang rusak dan memperbaikinya.
- Pengecatan Rumah – belajar dan bekerja mengecat rumah, melakukan finishing dan waterproofing.
- Pembersih kaca – anak-anak akan menggunakan mesin untuk naik membersihkan kaca-kaca di gedung dan memakai peralatan keselamatan untuk mendukung keselamatan kerja.
- Pekerja Konstruksi – Menjadi pekerja konstruksi atau insinyur, memasang batu bata, menjalankan menara crane, membangun rumah.

c) Bidang Media

- Penulis di Koran – Melaporkan tiap kejadian yang terjadi kepada masyarakat.

-
- Studio TV - Operasikan kamera, desain setnya, perbaiki tv, atau berlagak bak aktor/aktris kenamaan.
 - Penulis Berita atau Wartawan di Penerbitan Surat Kabar – belajar bagaimana cara meliput dan menulis berita yang di muat di Koran/surat kabar.
 - Teknisi atau Penyiar di Radio – belajar membaca berita dan menjadi pembawa acara talk show di stasiun radio setempat, dan suaramu bisa didengar banyak orang.
 - Pembawa Berita, Kameramen, Teknisi Audio dan Video di Studio Televisi . Setelah selesai, anak-anak dapat membeli video dari program TV yang mereka bawakan.
 - Fotografer, copywiter dan art director di Perusahaan Iklan – belajar proses pembuatan iklan yang bagus dan setelah itu mendapat print out iklan tersebut.
 - Pengisi Suara di Studio Sulih Suara / Dubbing – belajar dan merasakan bagaimana seorang aktor pengisi suara professional di film-film kartun bekerja dan bagaimana harus menyesuaikan karakter suara.

d) Bidang Retail

- Salon Kecantikan – Untuk yang gemar kecantikan, bisa jadi penata rambut, perapih kuku, atau menata make up pelanggan.
- Supermarket – Menjadi kasir, toko obat, atau penjaga toko roti.
- Model atau Peragawati Profesional di Rumah Mode – berjalan di Catwalk.

-
- Theater Metropolitan Kidzania dengan busana trendy, aneka gaya topi, syal, sepatu, kacamata dan aksesoris menarik yang bisa dipilih sendiri.
 - Kasir di Minimarket.

e) Bidang Makanan dan Minuman

- Restoran hamburger – Jadi kasir atau koki bisa jadi pengalaman mengasyikkan dan menghasilkan.

f) Bidang Budaya

- Arkeologis - Disini anak-anak akan diajak berpetualang ke dalam sebuah gua dan menemukan lukisan dinding peninggalan jaman purba yang harus mereka restorasi.
- Teater – Aktor/aktris, penata panggung, atau teknisi di teater menjanjikan keseruan dan pendapatan – anak – anak akan memainkan sebuah drama yang akan disutradarai oleh animator kami dan memiliki 30 menit untuk berlatih, kemudian mereka akan memerankan peran mereka. Para orang tua disarankan untuk melihat penampilan anak-anak mereka disini. Aktifitas ini dapat membangun rasa percaya diri anak setelah berlatih akan mempertontonkan kebolehannya dalam bermain musik di sepanjang jalan.

g) Bidang Industri

- Pembuat Teh – merasakan bagaimana membuat teh, dari menimbang daun teh kering hingga merebusnya menjadi minuman teh yang siap minum.
- Pembuat Es Krim – anak – anak akan membuat es loli. Anak-anak bebas memilih rasa yang paling

mereka sukai dan juga memberi nama untuk es loli mereka.

- Pengisi Botol - Anak-anak akan mengikuti pelatihan di sebuah pabrik pembotolan, dimana mereka akan melakukan serangkaian aktifitas pembotolan minuman.
- Bekerja di Pabrik Wafer -Belajar, bagaimana menciptakan wafer asli yang enak.
- Bekerja di Pabrik Susu – Anak-anak akan belajar dan terlibat dalam proses pembuatan susu.
- Bekerja di Pabrik Bolpen – belajar merakit bolpen serta mengetahui sejarah ditemukannya alat tulis tersebut.
- Bekerja di Pabrik Kopi – anak-anak akan tahu bagaimana caranya mengolah kopi.
- Bekerja di Pabrik Mie – belajar sejarah mi, membuat mi kalian sendiri, bagaimana mengolah adonan, menggilingnya, dan sampai pada akhirnya menjadi sebuah mi kering yang siap saji.

2.3. TINJAUAN STUDI PRESEDEN SEJENIS

Studi preseden diperlukan untuk memperoleh informasi dan membandingkan objek rancangan sehingga dapat dikembangkan menjadi lebih baik. Objek yang akan dijadikan sebagai studi preseden pada konteks ini adalah bangunan yang memiliki tema sejenis dan menerapkan pendekatan pada psikologis anak atau perilaku dalam perencanaan dan perancangan.

2.3.1. Studi Preseden di Indonesia

A. Kidzania Indonesia, Jakarta



Gambar 2.1 Suasana di Kidzania

Sumber : www.kidzania.co.id

Diakses pada tanggal 20 April 2016

Kidzania menyediakan fasilitas taman edukasi yang berbasis profesi dan rekreasi bagi anak – anak dan orang tua, yaitu berupa konsep lingkungan pendidikan yang aman, unik, dan sangat realistis yang memungkinkan anak – anak usia dua hingga empat belas tahun untuk di didik dengan meniru kegiatan atau profesi orang dewasa (*role-playing*) secara alami. Seperti di dunia nyata, anak – anak melakukan “pekerjaan” dan baik dibayar untuk pekerjaan mereka (sebagai polisi, pemadam kebakaran, dokter, wartawan, penjaga toko,dll.) atau membayar untuk berbelanja atau berlibur.

Secara fisik bangunan merupakan taman hiburan indoor yang didalamnya terdapat berbagai fasilitas menyerupai kota sungguhan yang dibangun dengan skala ukuran anak-anak, seperti bangunan, jalan-jalan beraspal, kendaraan, dan lain sebagainya. Berikut pembagian program ruang kidzania sesuai jenis kegiatannya :

- Kegiatan Penerima



Gambar 2.2 Loket Kidzania

Sumber : www.kidzania.co.id
Diakses pada tanggal 20 April 2016

- Kegiatan Utama



Gambar 2.3 Kegiatan Bermain Peranan Profesi

Sumber : www.kidzania.co.id
Diakses pada tanggal 20 April 2016

- Kegiatan Penunjang



Gambar 2.4 Ruang Bermain Belita

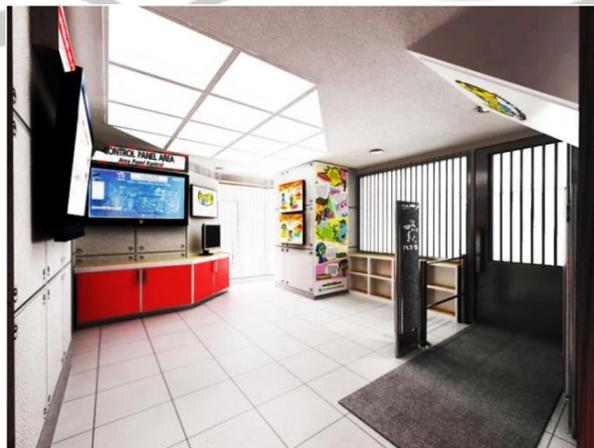
Sumber : www.kidzania.co.id
Diakses pada tanggal 20 April 2016

- Kegiatan Pengelola



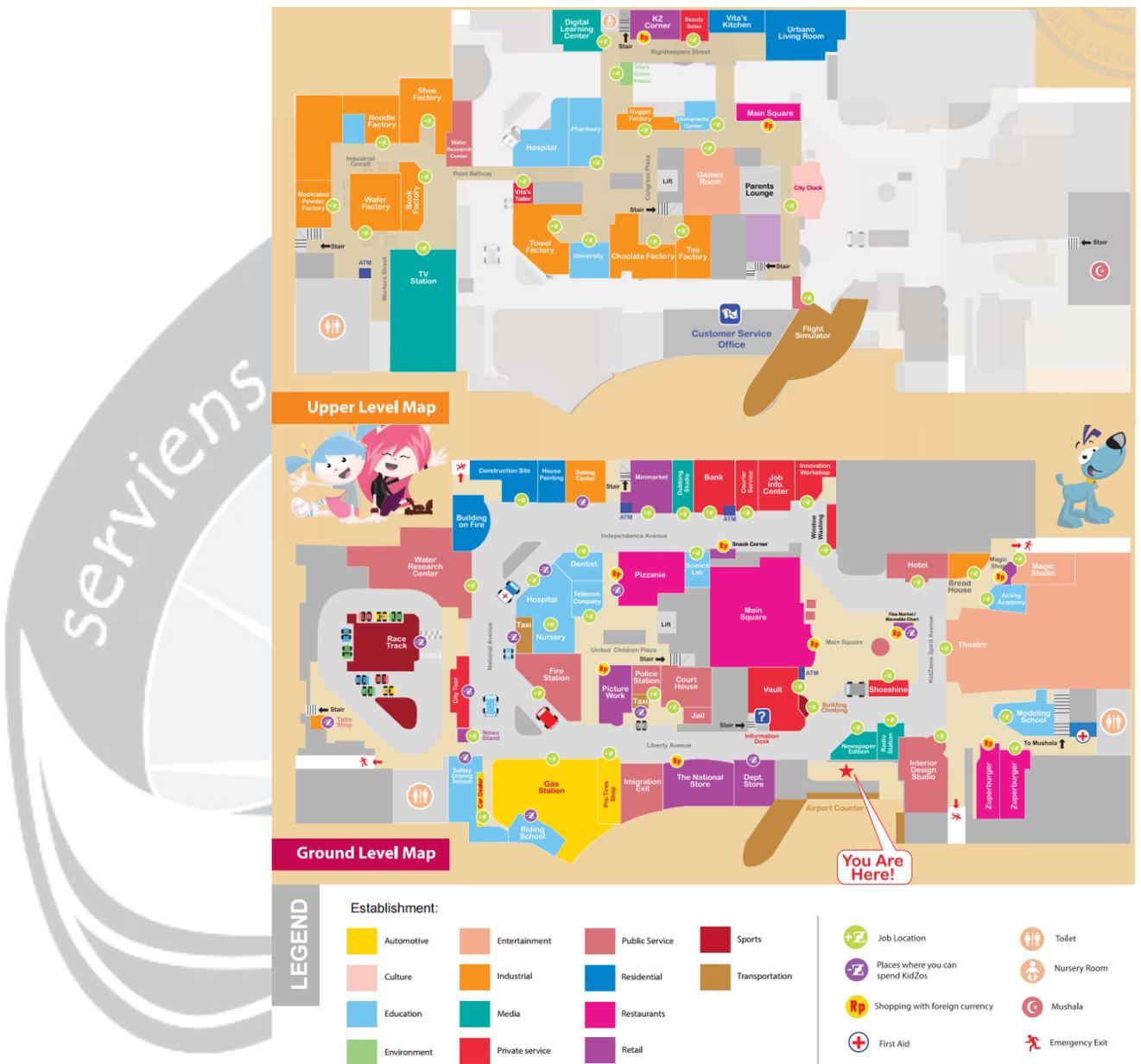
Gambar 2.5 Ruang Kantor Pengelola Bank

Sumber : www.kidzania.co.id
Diakses pada tanggal 20 April 2016



Gambar 2.6 Ruang Kantor Asuransi

Sumber : www.kidzania.co.id Diakses pada tanggal 20 April 2016



Gambar 2.7 Peta Kota KidZania

Sumber : www.kidzania.co.id

Diakses pada tanggal 20 April 2016

Konsep Role-playing menjadi sarana universal bermain dinikmati oleh setiap anak-anak. Selain menyenangkan, konsep ini memiliki manfaat yang sangat positif dalam hal pendidikan,

psikologis dan sarana motivasi. Beberapa fasilitas pengenalan profesi yang disediakan pada Kidzania yaitu sebagai berikut :

- Pelayanan / Service



Gambar 2.8 Permainan Bidang Pelayanan

Sumber : www.kidzania.co.id

Diakses pada tanggal 20 April 2016

- Tempat Tinggal



Gambar 2.9 Permainan Bidang Tempat Tinggal

Sumber : www.kidzania.co.id

Diakses pada tanggal 20 April 2016

- Bidang Budaya



Gambar 2.10 Permainan Bidang Budaya

Sumber : www.kidzania.co.id

Diakses pada tanggal 20 April 2016

- Bidang Transportasi



Gambar 2.11 Permainan Bidang Transportasi

Sumber : www.kidzania.co.id

Diakses pada tanggal 20 April 2016

- Bidang Jasa



Gambar 2.12 Permainan Bidang Jasa

Sumber : www.kidzania.co.id

Diakses pada tanggal 20 April 2016

- Bidang Media



Gambar 2.13 Permainan Bidang Media

Sumber : www.kidzania.co.id

Diakses pada tanggal 20 April 2016

- Bidang Retail



Gambar 2.14 Permainan Bidang Retail

Sumber : www.kidzania.co.id

Diakses pada tanggal 20 April 2016

- Bidang Industri



Gambar 2.15 Permainan Bidang Industri Sumber :

www.kidzania.co.id

Diakses pada tanggal 20 April 2016

Aspek keselamatan dan keamanan di kidzania menjadi prioritas utama. Detail infrastruktur yang disediakan di semua wahana sangat ramah terhadap anak-anak. Orang tua tidak perlu khawatir terhadap bahaya-bahaya yang mengancam bagi keselamatan anak saat bermain dan belajar. Safety di Kidzania diimplementasikan dengan 3 langkah, yaitu prosedurnya dan SDM di setiap kondisi sudah sangat menguasai. Kedua, peralatan yang friendly use mudah digunakan untuk anakanak, selain

mudah digunakan juga ringan. Lalu infrastruktur lingkungan bermain, baik ukuran dan bentuk kondisinya tidak berbahaya. Kidzania menjamin semua anak yang masuk wahana akan aman, baik yang didampingi orang tua atau tidak. Berikut ini merupakan pengelompokan ruang pada arena bermain peranan profesi di Kidzania :

Tabel 2.1 Program Ruang Profesi di KidZania

No.	Kelompok Ruang	Jenis Profesi
1.	Jasa	Pemadam kebakaran, polisi & penjara, bank, farmasi, pengadilan, interior studio, jasa keamanan & deposito
2.	Tempat Tinggal	Konstruksi, pengecatan rumah, rumah kaca, hotel royal
3.	Budaya	Teater, penelitian air, sekolah kuliner, sekolah sulap, sekolah akting, universitas, laboratorium, dan arkeologi
4.	Pinggir Kota	Trek balap, panjat gedung, tato, hotel.
5.	Industri	Pabrik teh, pabrik coklat, pabrik wafer, pabrik mie, pabrik sepatu, innovation workshop.
6.	Media	Stasiun radio, studio TV, studio sulih suara, perusahaan iklan, penerbitan surat kabar, perusahaan telepon.
7.	Restoran	Toko hamburger, toko pizza, dan

		restoran.
8.	Retail	Salon, department store, rumah mode, minimarket, dan toko kue.
9.	Transportasi	Transportasi publik, airport, dealer mobil, bengkel mobil, SPBU, rental mobil, safety riding school.

Sumber : Hasil Identifikasi Penulis, 2016

2.3.2. Studi Preseden di Luar Negeri

A. Fawood Children Center, London, UK



Gambar 2.16 Fawood Children Center, London, UK

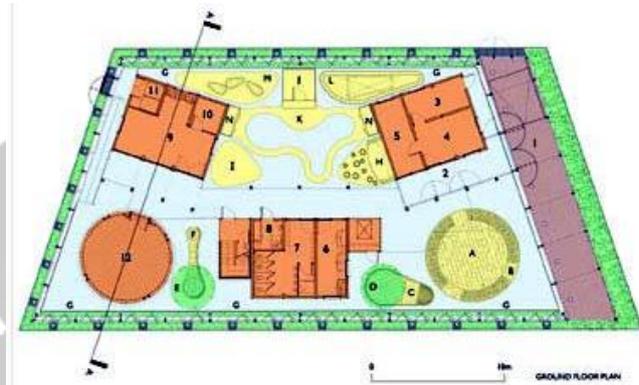
Sumber : <http://www.gettyimages.com/>

Diakses pada tanggal 20 April 2016

Fawood Children Centre memiliki total area 1.220 m² terdiri dari tiga lantai. Fawood Childre Centre merupakan fasilitas yang menyediakan tempat bermain anak-anak dengan menggunakan warna-warna yang mencolok dan terang yang menggambarkan semangat anak-anak. Pada bagian fasade ditampilkan dengan warna-warna yang cerah dengan melindungi area bermain.

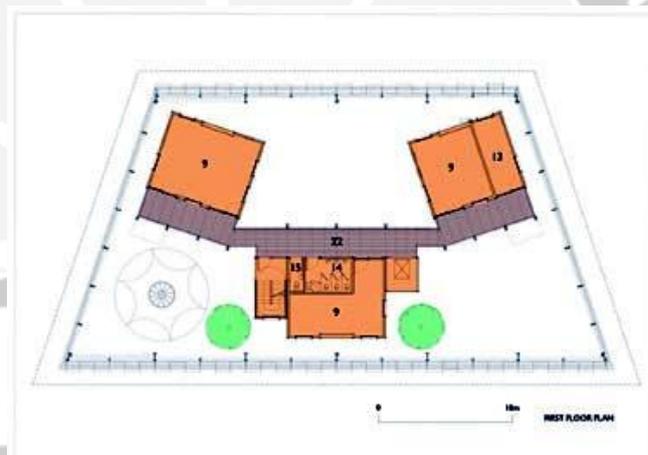
Fasilitas yang disediakan pada Fawood Children Centre yaitu, kamar untuk umur 3-5, ruang untuk anak-anak kebutuhan khusus dan suatu jasa pendidikan. Struktur primer bangunan menggunakan atap baja dengan massa berbentuk trapesium. Pada bagian dinding menggunakan sejenis baja yang berongga guna meningkatkan keamanan anak-anak saat bermain di dalamnya. Terdapat pula 3

container yang dicat dengan warna-warna terang dan ditumpukkan sehingga membentuk ruangan.



Gambar 2.17 Denah Ground Floor Fawood Children Center, London, UK

Sumber : <http://www.arcspace.com>
Diakses pada tanggal 20 April 2016



Gambar 2.18 Denah First Floor Fawood Children Center, London, UK

Sumber : <http://www.arcspace.com>
Diakses pada tanggal 20 April 2016



Gambar 2.19 Suasana dalam Ruang Fawood Children

Center Sumber : <http://www.arcspace.com>

Diakses pada tanggal 20 April 2016

Pada kasus studi preseden bangunan ini, akan digunakan sebagai kajian dalam perancangan ruangan semi-outdoor dengan pencahayaan maksimal pada Wahana Edukasi Profesi Anak. Sehingga pencahayaan pada ruang

semi-outdoor dapat dimaksimalkan tanpa mengurangi tingkat keamanan dari anak-anak dalam bermain dan mempelajari profesi.

2.4. TINJAUAN WISATAWAN

2.4.1. Jenis – Jenis Wisatawan

Berdasarkan sifat perjalanan, lokasi di mana perjalanan dilakukan wisatawan dapat diklasifikasikan sebagai berikut :⁴¹

- Foreign Tourist (Wisatawan asing)

Orang asing yang melakukan perjalanan wisata, yang datang memasuki suatu negara lain yang bukan merupakan Negara di mana ia biasanya tinggal. Wisatawan asing disebut juga wisatawan mancanegara atau disingkat wisman.

- Domestic Foreign Tourist

Orang asing yang berdiam atau bertempat tinggal di suatu negara karena tugas, dan melakukan perjalanan wisata di wilayah negara di mana ia tinggal. Misalnya, staf kedutaan Belanda yang mendapat cuti tahunan, tetapi ia tidak pulang ke Belanda, tetapi melakukan perjalanan wisata di Indonesia (tempat ia bertugas).

- Domestic Tourist (Wisatawan Nusantara)

Seorang warga negara suatu negara yang melakukan perjalanan wisata dalam batas wilayah negaranya sendiri tanpa melewati perbatasan negaranya. Misalnya warga negara Indonesia yang melakukan perjalanan ke Bali atau ke Danau Toba. Wisatawan ini disingkat wisnus.

- Indigenous Foreign Tourist

Warga negara suatu negara tertentu, yang karena tugasnya atau jabatannya berada di luar negeri, pulang ke negara asalnya dan

⁴¹ Kartono, Kartini.1997.*Patologi Sosial* Jilid 5. Jakarta.PT.RajaGrafindo Persada. Hal.16

melakukan perjalanan wisata di wilayah negaranya sendiri. Misalnya, warga negara Perancis yang bertugas sebagai konsultan di perusahaan asing di Indonesia, ketika liburan ia kembali ke Perancis dan melakukan perjalanan wisata di sana. Jenis wisatawan ini merupakan kebalikan dari Domestic Foreign Tourist.

- **Transit Tourist**

Wisatawan yang sedang melakukan perjalanan ke suatu Negara tertentu yang terpaksa singgah pada suatu pelabuhan/airport/stasiun bukan atas kemauannya sendiri.

- **Business Tourist**

Orang yang melakukan perjalanan untuk tujuan bisnis bukan wisata tetapi perjalanan wisata akan dilakukannya setelah tujuannya yang utama selesai. Jadi perjalanan wisata merupakan tujuan sekunder, setelah tujuan primer yaitu bisnis selesai dilakukan.

2.4.2. Karakteristik Wisatawan

Karakteristik wisatawan berkaitan dengan umur atau usia, karena berdampak pada kegiatan yang akan dilakukan. Pengelompokan usia wisatawan dapat dibagi menjadi enam golongan, yaitu :

Tabel 2.2 Karakteristik Wisatawan Menurut Usia

Usia	Karakteristik
Anak-anak (0-9 tahun)	<ul style="list-style-type: none"> • Dipengaruhi teknologi • Individual • Mengharapkan kemudahan
Remaja (9-16 tahun)	<ul style="list-style-type: none"> • Interaksi sosial pada lingkungan • Berkelompok dan wisata diorganisir • Menyukai tantangan dan bereksperimen

Anak muda (17-24 tahun)	<ul style="list-style-type: none"> • Keterbatasan waktu wisata karena pekerjaan • Ingin mengenal daerah wisata lebih mendalam • Tingkat permintaan pelayanan tinggi
Dewasa (25-50 tahun)	<ul style="list-style-type: none"> • Tingkat penghasilan tinggi • Daerah wisata tradisional kurang menarik • Mengutamakan sosialitas • Wisata dengan keluarga
Setengah baya (51-60 tahun)	<ul style="list-style-type: none"> • Awal pensiun • Senang bersosialisasi • Belajar dari pengalaman wisata sebelumnya
Senior (60 tahun ke atas)	<ul style="list-style-type: none"> • Pengalaman hidup sudah banyak • Senang membayar tunai dan tawar-menawar • Mengutamakan kekeluargaan

Sumber: Ismayanti, *Pengantar Pariwisata*. Jakarta: Penerbit Grasindo. 2010.

2.5. PRINSIP DESAIN TAMAN EDUKASI PROFESI DAN REKREASI

Upaya penyediaan taman edukasi dan rekreasi anak bila tidak disertai dengan perencanaan dan perancangan yang matang, selain tujuan penyediaan taman rekreasi dapat menyimpang juga dapat memberikan resiko kecelakaan bahkan kematian bagi penggunanya khususnya anak – anak. Oleh karena itu, perancangan dan pembangunan taman edukasi profesi dan rekreasi anak memerlukan prinsip - prinsip perancangan untuk memastikan tingkat keselamatannya.

Berikut prinsip – prinsip desain taman edukasi profesi dan rekreasi anak :⁴²

a. Lokasi

Pengaturan komponen lokasi didasari pada persoalan penempatan lokasi bermain yang terganggu aktivitas diluar tapak atau justru kegiatan bermain mengganggu wilayah diluar tapak (misal dari suara anak – anak bermain). Pengaturan lokasi ini juga berdasarkan pada pertimbangan bahwa konsumen taman edukasi profesi dan

⁴² Baskara, Medha. 2011. Prinsip Pengendalian Perancangan Taman Bermain Anak di Ruang Publik. *Jurnal Lanskap Indonesia*. Vol. 03. Universitas Brawijaya. Hal. 04 – 07.

rekreasi adalah anak – anak dimana belum mempunyai kesadaran yang tinggi akan lingkungan sekitarnya. Prinsip – prinsip perancangan untuk komponen pengendalian lokasi adalah :

a. Keselamatan

- Lokasi taman edukasi dan rekreasi bermain anak memanfaatkan ruang publik yang tidak menimbulkan bahaya atau mengancam keselamatan anak – anak.
- Penempatan lokasi pada area yang seminimal mungkin anak – anak tidak mendapatkan gangguan / konflik saat perjalanan mencapai lokasi.
- Lokasi taman edukasi dan rekreasi secara fisik terlindungi dengan pagar yang tidak mudah dipanjat oleh anak – anak.

b. Kesehatan

- Lokasi taman edukasi dan rekreasi tidak ditempatkan pada area dengan tingkat gangguan kesehatan yang tinggi terutama polusi udara, air, bunyi dan penciuman (bau) yang dapat mempengaruhi aktivitas bermain anak.
- Lokasi harus dihindari pada area yang sensitif terhadap suara yang ditimbulkan anak – anak bermain.

c. Kenyamanan

- Penetapan lokasi taman bermain didasarkan kebutuhan dan keinginan *stakeholders* setempat.
- Taman edukasi dan rekreasi tidak terganggu aktivitas yang terjadi diluar kawasan.
- Lokasi taman edukasi dan rekreasi mempunyai iklim mikro yang nyaman dengan memanfaatkan area yang termaungi oleh vegetasi / struktur bangunan.

d. Kemudahan

- Lokasi taman edukasi dan rekreasi mudah dijangkau dengan sarana aksesibilitas yang baik oleh anak – anak dari semua latar belakang dan kemampuan (termasuk anak dengan keterbatasan fisik dan mental).
- Sistem informasi menuju lokasi dan gerbang taman edukasi dan rekreasi mudah terlihat dan dikenali.

e. Kemanan

- Akses masuk lokasi bermain anak-anak dibatasi jumlahnya untuk melindungi anak- anak dari gangguan fisik dari luar kawasan sehingga kejahatan dapat diminimalisir dan dikontrol dengan baik.
- Taman edukasi dan rekreasi anak harus terlindungi dengan pagar yang secara fisik membatasi pergerakan dari dalam maupun dari luar kawasan.

f. Keindahan

- Penetapan lokasi taman edukasi dan rekreasi memperhatikan keindahan lingkungan sekitar sehingga anak-anak merasa nyaman secara visual.

b. Tata Letak (*layout*)

Pengaturan komponen tata letak didasari pada persoalan kesalahan tata letak fasilitas permainan sehingga terjadi konflik antar jenis permainan yang berakibat resiko terjadi kecelakaan dan terganggunya kenyamanan saat bermain. Prinsip perancangan untuk komponen pengendalian tata letak adalah:

a. Keselamatan

- Tata letak taman edukasi dan rekreasi anak didasari zonasi aktivitas bermain aktif-pasif, kelompok umur dan jenis permainan. Pemisahan diperlukan untuk memastikan tidak saling terganggunya antar kegiatan bermain.

-
- Peletakan fasilitas-fasilitas permainan didasari pergerakan dan meminimalkan terjadi benturan antar anak maupun anak-anak dengan peralatan permainan yang bergerak (misal ayunan, jungkat-jungkit dan lainnya).
- b. Kenyamanan
- Tata letak memungkinkan anak-anak bebas bergerak dari satu area permainan ke area permainan lainnya.
 - Tata letak permainan memberikan pilihan bagi anak-anak untuk bebas memilih jenis permainan yang berbeda.
 - Terdapat pembagian lokasi permainan yang ternaungi dan yang terbuka sehingga terkena sinar matahari dapat secara langsung.
 - Tersedianya fasilitas *rest area* yang dapat digunakan untuk beristirahat setelah bermain maupun area tunggu bagi orang tua dan pendamping lainnya.
 - Tersedianya fasilitas berlindung saat terjadi kondisi hujan dan gangguan alam lainnya.
- c. Kemudahan
- Tata letak didukung dengan sarana sirkulasi yang mudah dilalui semua anak-anak baik yang datar maupun naik turun dengan ramp.
 - Sistem informasi didalam taman edukasi dan rekreasi mudah terlihat dan dikenali.
- d. Keamanan
- Tata letak taman edukasi dan rekreasi memungkinkan orang tua maupun pendamping dapat mengawasi dengan mudah anak-anak yang sedang bermain.
- e. Keindahan
- Tata letak memperhatikan keindahan lingkungan sekitar sehingga pada titik tertentu pengunjung taman edukasi dan

rekreasi dapat menikmati pemandangan yang indah didalam maupun diluar kawasan.

c. Peralatan Permainan

Peralatan permainan merupakan komponen yang paling kompleks dan paling penting untuk dikendalikan karena anak - anak banyak terkonsentrasi disekitarnya. Kecelakaan di area bermain sebagian besar terjadi di lokasi peralatan permainan. Upaya pengendalian diperlukan untuk meminimalkan resiko yang ada. Prinsip perancangan untuk komponen pengendalian peralatan permainan adalah:

a. Keselamatan

- Area alas/dibawah peralatan permainan harus dengan bahan yang mampu meminimalkan benturan saat anak terjatuh dari peralatan permainan.
- Pengaturan dimensi minimum dan maksimum pada ruang gerak untuk setiap peralatan permainan anak- anak saat bermain.
- Peralatan permainan harus mempunyai perlindungan samping dan bawah bila mempunyai ketinggian dari permukaan alas.
- Dihindari disain yang memungkinkan terjadinya anggota tubuh anak - anak yang terjepit.

b. Kenyamanan

- Peralatan permainan harus mampu digunakan dengan nyaman oleh semua anak - anak sehingga disediakan fasilitas tambahan bagi anak- anak dengan keterbatasan fisik.
- Terdapat perbedaan pemilihan bahan/material pada area yang ternaungi dan yang tidak ternaungi.
- Dihindari desain yang terlalu rumit yang menyulitkan kegiatan pemeliharaan.

c. Kemudahan

- Peralatan permainan harus dengan mudah dimengerti dan digunakan oleh semua anak.

d. Keindahan

- Peralatan permainan mempunyai bentuk yang mampu mengeksplorasi daya imajinasi anak - anak.
- Peralatan menyesuaikan kondisi fisik lingkungan tapak taman bermain anak seperti topografi.

d. Konstruksi

Pengaturan dan pengendalian komponen konstruksi didasari pada persoalan kekuatan peralatan sehingga mampu menahan beban kegiatan bermain anak. Prinsip perancangan untuk komponen pengendalian tata letak adalah:

a. Keselamatan

- Konstruksi taman bermain harus memenuhi ketentuan kekuatan berdasarkan standar SNI seperti beban, rangka, pondasi, dan ketinggian.
- Sambungan peralatan permainan harus dipasang dengan meminimalisasi terjadinya tonjolan.
- Kekuatan bahan konstruksi dalam perhitungan harus lebih besar dari beban daya tampung maksimal anak- anak yang bermain dalam satu waktu.

b. Keindahan

- Desain struktur harus diperhitungkan sehingga tercipta kesatuan estetika dengan fasilitas taman lainnya serta lingkungan wilayah sekitar.

e. Material / Bahan

Pengaturan komponen material didasari pada persoalan sensitivitas tubuh anak - anak terhadap bahan dan material aman sekalipun bagi orang dewasa. Material yang digunakan pada taman

bermain akan banyak bersentuhan langsung dengan anak - anak baik melalui indera peraba, penglihatan dan penciuman. Prinsip perancangan untuk komponen pengendalian tata letak adalah :

a. Keselamatan

- Bahan yang bersentuhan langsung pada kulit anak - anak dengan intensitas tinggi harus mempunyai tingkat tekstur yang halus.
- Bahan pijakan harus mampu meminimalisasikan terjadinya slip saat anak - anak melakukan kegiatan bermain.
- Bahan pegangan tangan tidak bersifat licin dan mudah slip serta berdimensi yang memudahkan tangan berpegang secara kuat.
- Area pinggir dan pojokan harus dibentuk dengan tingkat kelengkungan tinggi dan dihindari bentuk yang tajam dan membentuk sudut.
- Kesehatan
 - Material yang digunakan tidak mengandung racun bagi tubuh anak - anak seperti bahan pestisida pengawet kayu yang berbahaya baik jangka pendek maupun jangka panjang.
 - Material pelindung karat pada logam harus mempunyai kekuatan yang tinggi sehingga tidak mudah mengelupas dan terhirup yang sangat membahayakan kesehatan anak - anak.
- Kenyamanan
 - Pada area dengan intensitas penyinaran matahari tinggi tidak digunakan bahan yang mudah menghantarkan panas.
 - Material yang dipilih harus mempunyai daya tahan tinggi, higienis dan mudah secara pemeliharaan.

2.6. PELAKU KEGIATAN PADA TAMAN EDUKASI PROFESI DAN REKREASI

Pelaku kegiatan pada taman edukasi profesi dan rekreasi terdiri dari pengelola, dan pengunjung. Pengelola adalah orang yang bertugas mengelola

kegiatan – kegiatan atau fasilitas yang ada di taman edukasi profesi dan rekreasi tersebut agar kegiatan tersebut dapat berjalan dengan lancar. Sedangkan pengunjung adalah orang yang datang untuk menikmati segala fasilitas yang disediakan.

Berikut ini adalah pelaku kegiatan yang ada pada taman edukasi profesi dan rekreasi :

A. Pengelola

- ***President***

President memiliki tugas untuk

- Melaksanakan kebijakan dan program perusahaan;
- Menetapkan perencanaan dan produksi, serta penjualan dalam jangka panjang.

- ***Marketing Director***

Marketing Director bertanggung jawab atas pelaksanaan kegiatan sehari – hari dalam memasarkan produk. *Marketing Manager* secara khusus menangani hal – hal mengenai :

- Membuat perencanaan penjualan dalam program penjualan;
- Memonitor penjualan produk dan memperluas pemasaran hasil produksi.

- ***Finance and Accounting Manager***

Manajer keuangan bertanggung jawab terhadap perumusan pelaksanaan kebutuhan perusahaan dalam hal keuangan. *Finance and Accounting Manager* secara khusus menangani :

- Merumuskan dan mengatur pelaksanaan kebutuhan dan pengendalian keuangan dan penghematan biaya;
- Menghitung dan mengurus penyelesaian jenis pajak yang merupakan kewajiban.
- Memeriksa laporan keuangan untuk keperluan perusahaan maupun pihak luar.

- **Human Resources Director**

Tugas – tugasnya adalah :

- Menangani keluhan dan keresahan karyawan;
- Mengambil tindak lanjut terhadap pelanggaran peraturan organisasi;
- Menyeleksi dan merekrut karyawan baru dan mempersiapkannya pada posisi yang sesuai dengan kemampuan dan keahliannya.
- Mengusahakan dan mempertahankan suasana semangat kerja yang baik;
- Mengadakan perbaikan lingkungan kerja dan mengadakan bimbingan kerja kepada karyawan.

B. Pengunjung

Taman edukasi profesi dan rekreasi merupakan taman rekreasi yang ditujukan pada anak anak, pengunjung yang berkunjung ke taman edukasi profesi dan rekreasi tersebut di golongkan menjadi beberapa golongan, yaitu :

- Balita, usia 0 tahun sampai dengan 4 tahun;
- Anak – anak, mulai dari usia 5 tahun sampai dengan 12 tahun;
- Remaja, mulai dari usia 13 tahun sampai dengan 18 tahun;
- Anak Muda, usia 19 tahun sampai dengan 24 tahun;
- Dewasa, usia 25 tahun sampai dengan 50 tahun;
- Senior, Usia 50 tahun keatas.

2.7. PERSYARATAN KHUSUS TAMAN EDUKASI PROFESI DAN REKREASI

Dalam mendesain dan merencanakan perancangan sebuah taman edukasi dan rekreasi harus mempertimbangkan persyaratan – persyaratan yang ada. Persyaratan khusus adalah hal – hal yang terkait dengan persyaratan umum, namun memiliki spesifikasi yang lebih mendetail. Persyaratan tersebut diantaranya :

Tabel 2.3 Persyaratan Taman Edukasi dan Rekreasi

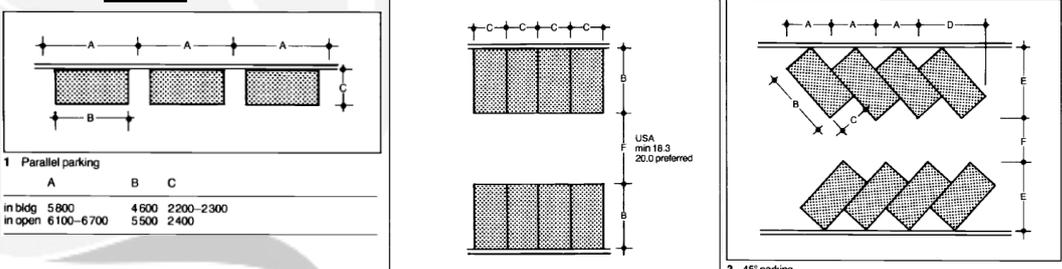
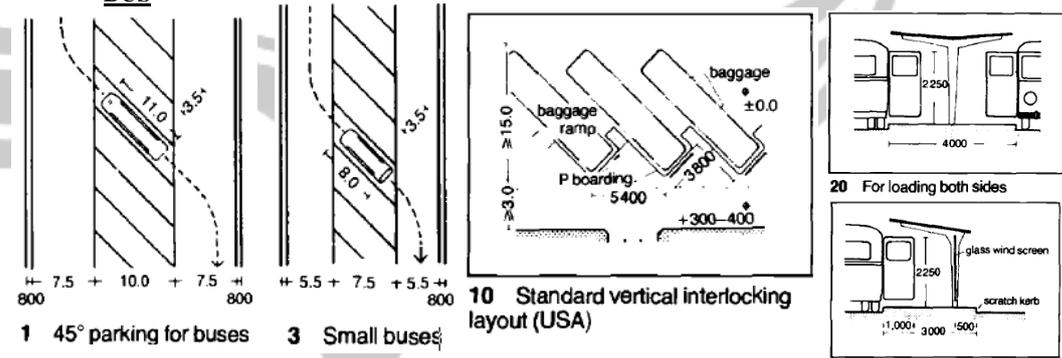
NO.	UNSUR PERSYARATAN	URAIAN PERSYARATAN
1.	<p><u>PERSYARATAN UMUM</u></p> <p>A. Lokasi</p> <p>B. Luas dan Penataan Lahan taman rekreasi</p> <p>C. Bangunan</p> <p>D. Pintu Gerbang</p> <p>E. Tempat Parkir</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Taman Rekreasi mudah dicapai dengan kendaraan bermotor; • Lokasi harus sesuai dengan perencanaan tata kota. • Lokasi harus bebas dari banjir, para pengunjung taman rekreasi harus bebas dari: <ul style="list-style-type: none"> - Bau yang tidak enak, - Debu dan asap, - Air yang tercemar. <p>Lahan yang diusahakan harus ditata dan dibagi lebih lanjut dalam suatu lingkungan tertentu sesuai dengan peruntukannya dengan memperhatikan kenyamanan pengunjung, yang dituangkan dalam gambar rencana dan studi kelayakan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Semua bangunan yang ada di taman rekreasi harus memenuhi ketentuan tata bangunan dan sesuai dengan ketentuan perundangan yang berlaku. • Gaya bangunan disesuaikan dengan kondisi lingkungan untuk menampilkan ciri budaya daerah. <ul style="list-style-type: none"> • Pintu gerbang harus dilengkapi dengan papan nama urusan yang jelas dan mudah dibaca umum. • Pintu gerbang dilengkapi dengan jalur masuk dan jalur keluar yang terpisah. <p>Tersedia tempat parkir kendaraan dengan luas yang cukup dan kondisi yang memadai untuk menampung kendaraan roda empat.</p>
2.	<p><u>FASILITAS YANG HARUS TERSEDIA</u></p> <p>A. Pertanaman</p>	<p>Dalam pertamanan harus tersedia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lahan terbuka yang ditumbuhi rumput tanaman hias, atau bunga dan pohon peneduh. • Jalan tanam dan tempat duduk.

	<p>B. Arena Bermain Anak</p>	<p>Arena bermain anak harus teduh dan nyaman dan menyediakan fasilitas bermain anak yang mengandung unsur hiburan, pendidikan atau kebudayaan.</p>
	<p>C. Fasilitas Kantor</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kantor 2. Informasi 3. Pos keamanan 4. P3K 5. Fasilitas Kebersihan 6. Toilet 	<ul style="list-style-type: none"> • Tersedia ruangan kantor/ sekretariat untuk pengelolaan • Tersedia ruang/ counter informasi dengan personil yang cukup • Tersedia pos keamanan dengan personil yang memadai. • Tersedia perlengkapan P3K dalam jumlah yang cukup. • Tersedia tempat sampah dan petugas sampah dengan jumlah petugas yang memadai. • Tersedia toilet untuk pria dan wanita dengan jumlah, kondisi yang memadai.
	<p>D. Instalasi Teknik</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Air 2. Listrik 3. Ruang engineering 4. Sistem riolering dan drainase 5. Komunikasi 6. Saluran pembuangan air kotor/ limbah 7. Sistem tata suara 	<ul style="list-style-type: none"> • Tersedia air bersih, baik untuk keperluan umum maupun untuk sanitasi. • Tersedia aliran listrik yang cukup dan harus memiliki tenaga listrik cadangan . • Tersedia ruangan untuk pembangkit tenaga listrik dengan bangunan yang terpisah dengan bangunan lainnya dan dilengkapi dengan alat pemadam kebakaran. - Sistem riolering untuk tiap bangunan harus dilengkapi dengan septictank. - Drainase yang baik harus mencakup saluran taman rekreasi dan berhubungan dengan sistem saluran pembuangan air umum. • Tersedia sekurang-kurangnya 1 saluran telepon untuk umum. • Tersedia pesawat telepon untuk perusahaan/ I-pone untuk intern pada setiap ruangan tertentu.

	<p>8. Ruang perlengkapan/peralatan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Semua sisa-sisa air kotor/ limbah harus disalurkan air secara lancar. • Harus mempunyai sistem tata suara yang baik dan dapat digunakan untuk pengumuman dan untuk keperluan lainnya. • Tersedia ruangan cukup luas untuk penyimpanan perabot/ peralatan taman rekreasi.
--	--	--

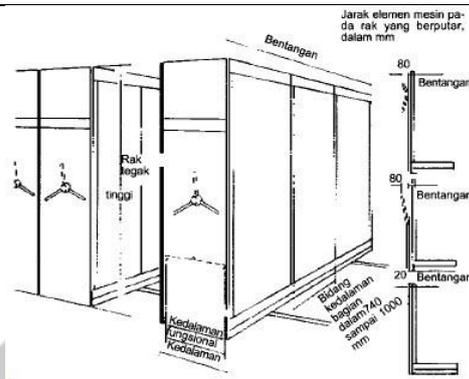
Sumber : Analisis penulis, 2016

2.8. STANDAR RUANG PADA TAMAN EDUKASI PROFESI DAN REKREASI

RUANG / AREA	STANDAR & DIMENSI																																																						
PARKIR	<p>• MOBIL</p>  <p>1 Parallel parking</p> <table border="1"> <tr> <td></td> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> </tr> <tr> <td>in bldg</td> <td>5 800</td> <td>4 600</td> <td>2 200-2 300</td> </tr> <tr> <td>in open</td> <td>6 100-6 700</td> <td>5 500</td> <td>2 400</td> </tr> </table> <p>2 45° parking</p> <table border="1"> <tr> <td></td> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> <td>D</td> <td>E</td> <td>F</td> </tr> <tr> <td>in bldg</td> <td>3 000</td> <td>4 600</td> <td>2 300</td> <td>3 260</td> <td>5 000</td> <td>2 800</td> </tr> <tr> <td>in open</td> <td>3 300</td> <td>5 500</td> <td>2 400</td> <td>3 890</td> <td>5 500</td> <td>2 800-3 000</td> </tr> </table> <p>3 90° parking</p> <table border="1"> <tr> <td></td> <td>A</td> <td>B</td> <td>C</td> <td>D</td> <td>E</td> <td>F</td> </tr> <tr> <td>in bldg</td> <td>4 600</td> <td>2 300</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>6 000</td> </tr> <tr> <td>in open</td> <td>5 500</td> <td>2 400</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>6 100-6 700</td> </tr> </table> <p>USA min 16.3 20.0 preferred</p>		A	B	C	in bldg	5 800	4 600	2 200-2 300	in open	6 100-6 700	5 500	2 400		A	B	C	D	E	F	in bldg	3 000	4 600	2 300	3 260	5 000	2 800	in open	3 300	5 500	2 400	3 890	5 500	2 800-3 000		A	B	C	D	E	F	in bldg	4 600	2 300				6 000	in open	5 500	2 400				6 100-6 700
		A	B	C																																																			
in bldg	5 800	4 600	2 200-2 300																																																				
in open	6 100-6 700	5 500	2 400																																																				
	A	B	C	D	E	F																																																	
in bldg	3 000	4 600	2 300	3 260	5 000	2 800																																																	
in open	3 300	5 500	2 400	3 890	5 500	2 800-3 000																																																	
	A	B	C	D	E	F																																																	
in bldg	4 600	2 300				6 000																																																	
in open	5 500	2 400				6 100-6 700																																																	
<p>• BUS</p>  <p>1 45° parking for buses</p> <p>3 Small buses</p> <p>10 Standard vertical interlocking layout (USA)</p> <p>19 Shelter for unilateral loading platform</p> <p>20 For loading both sides</p>																																																							

Sumber : Hal.255





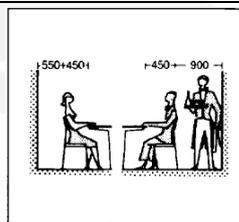
Sumber :Neufert, Ernsr.1990. Data Arsitek.Terjemahan Edisi Kedua. Hal. 47-48

Kedalaman dalam (mm)	Rak tidur (Rel)								Ketinggian		
	Rak berdiri	370	410	510	640	760	840	940	1040	tinggi (mm)	Ketinggian (mm)
Kedalaman fungsional	360	400	500	600	720	800	900	1000		2105	1850
										2405	2150
										2705	2450

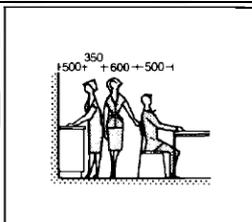
Bentangan (mm)	2170	2430	2689	2949	3208	3468	3727	4240	4765	5284	5844	6003	6322	6582	6841	7101	7360	7620	7879	8139	8398	8658	8917	9177	9436
Jumlah area	1000																								
Rak yang legak berdiri tinggi	740 mm	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1

5 Rak-rak dengan rol dengan dorongan tangan atau E - Motor

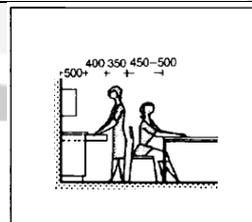
Sistem Fa. Mauer



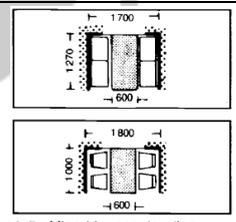
1 Min clearance from wall depends on method of serving (with or without servant)



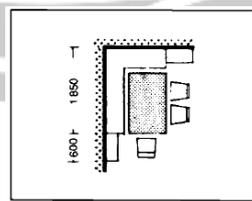
2 Space required between head of table & sideboard



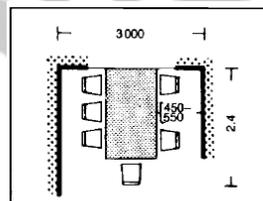
3 Sideboard with drawers at head of table



4 5 Min table space in railway dining car with lip-up seats 4: little more space required in dining recess with loose chairs 5



6 Space-saving arrangement of table with fixed corner seat & (possibly) small sideboards



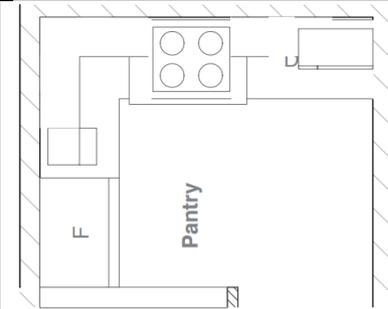
7 For more than 5 P access to all seats must be allowed for

Sumber :Neufert, Ernsr. 1980. Architects' Data.Second (Internasional) English Edition. Hal. 66

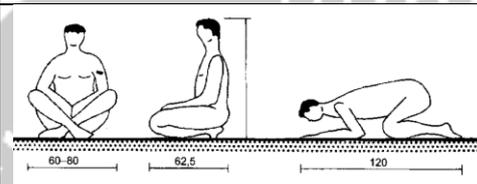
PANTRY

Kebutuhan Ruang	Standar Luas Ruang (Minimal)						Standar Luas Ruang (Maksimal)					
	Unit/Kapasitas	Satuan	Jumlah	Unit/Kapasitas	Satuan	Jumlah	Unit/Kapasitas	Satuan	Jumlah	Unit/Kapasitas	Satuan	Jumlah
1. Ruang Dapur Umum												
1. Ruang Persiapan Saji	2	Orang	1.50	m2	3	m2	3	Orang	1.50	m2	3	m2
2. Ruang Cuci	2	Orang	1.50	m2	3	m2	2	Orang	1.50	m2	3	m2
					Jumlah	6	m2			Jumlah	6	m2

MUSHOLA



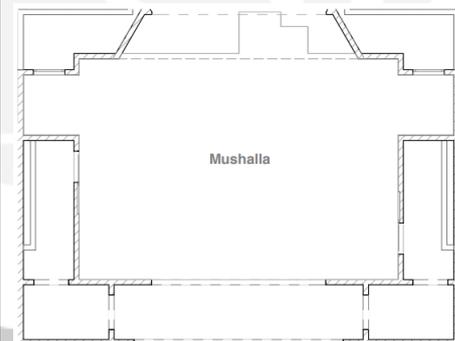
Sumber :Pedoman Layout & Desain Bangunan- KKPn. Hal 56-57



Pada saat sholat

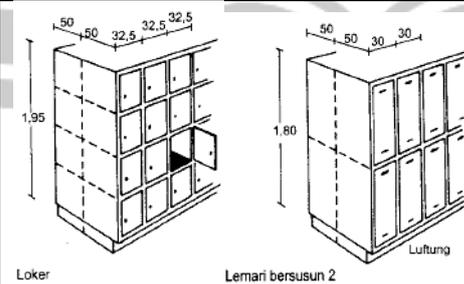
Sumber :Neufert, Ernsr.1990. Data Arsitek.Terjemahan Edisi Kedua. Hal. 249

Kebutuhan Ruang	Standar Luas Ruang (Minimal)						Standar Luas Ruang (Maksimal)					
	Unit/Kapasitas	Satuan	Jumlah		Unit/Kapasitas	Satuan	Jumlah					
Ruang Tempat Ibadah												
1. Ruang Sholat	10	Orang	1.50	m2	15	m2	20	Orang	1.5	m2	30	m2
2. Ruang Wudhu	3	Orang	0.50	m2	1.5	m2	6	Orang	0.50	m2	3	m2
			<i>Jumlah</i>		16.5	m2			<i>Jumlah</i>		33	m2



Sumber :Pedoman Layout & Desain Bangunan- KKPn. Hal 64-65

R. PENITIPAN BARANG



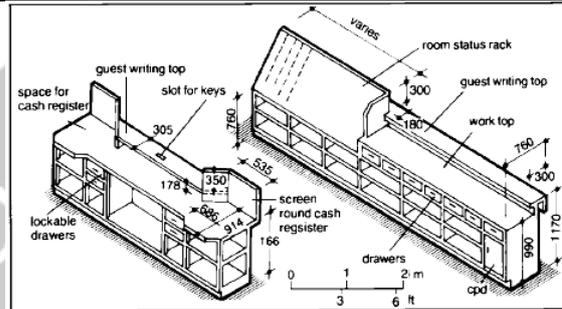
Sumber :Neufert, Ernsr.1990. Data Arsitek.Terjemahan Edisi Kedua. Hal. 70

Kebutuhan Ruang	Standar Luas Ruang (Minimal)						Standar Luas Ruang (Maksimal)					
	Unit/Kapasitas	Satuan	Jumlah		Unit/Kapasitas	Satuan	Jumlah					
Ruang Loker												
1. Lemari Penyimpanan	30	Orang	0.75	m2	22.5	m2	60	Orang	0.75	m2	45	m2
2. Ruang Ganti	5	Orang	1.50	m2	7.5	m2	10	Orang	1.50	m2	15	m2
			<i>Jumlah</i>		30	m2			<i>Jumlah</i>		60	m2

LOBBY

Peralatan pada Ruang Locker

ASET	Ukuran			SPESIFIKASI			JUMLAH	KETERANGAN
	Panjang	Lebar	Tinggi	MODEL/ TIPE	BAHAN	WARNA		
1. Kursi Lipat	100 cm	60 cm	75 cm	Biasa		Biru	4	Sesuai Kebutuhan
2. Lemari Locker	40 cm	40 cm	90 cm				40	Sesuai Kebutuhan



1 Reception & porter's desk for 400-bed hotel: receptionists, porters, cashiers not normally seated, therefore work top height for standing

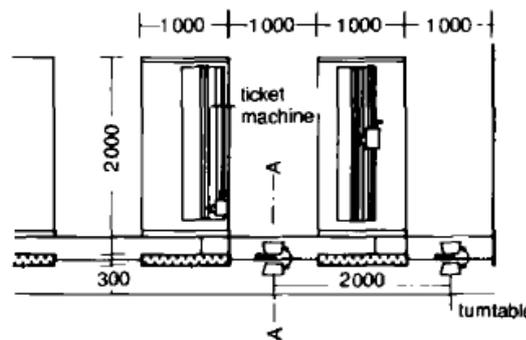
Sumber : Neufert, Ernstr. 1980. Architects' Data. Second (Internasional) English Edition. Hal. 212

R.
INFORMASI

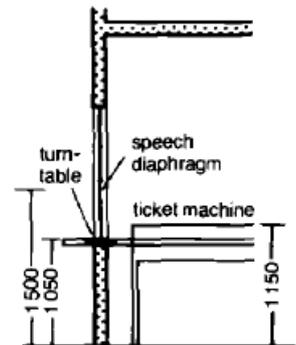
Kebutuhan Ruang	Standar Luas Ruang (Minimal)						Standar Luas Ruang (Maksimal)					
	Unit/Kapasitas	Satuan	Jumlah	Unit/Kapasitas	Satuan	Jumlah	Unit/Kapasitas	Satuan	Jumlah	Unit/Kapasitas	Satuan	Jumlah
Ruang Layanan (Front Office)												
1. Ruang Informasi/ Customer Service	2	Orang	2.00 m ²	4	m ²	8	4	Orang	2.00 m ²	8	m ²	8
2. Ruang Tunggu	20	Orang	1.50 m ²	30	m ²	60	40	Orang	1.50 m ²	60	m ²	60
3. Ruang Kerja/ Pelayanan	4	Orang	1.00 m ²	4	m ²	10	10	Orang	1.00 m ²	10	m ²	10
4. Ruang Konsultasi	4	Orang	1.00 m ²	4	m ²	8	8	Orang	1.00 m ²	8	m ²	8
5. KM/WC Umum	4		2.00 m ²	8	m ²	8	4	Orang	2.00 m ²	8	m ²	8
				Jumlah	50	m ²				Jumlah	94	m ²

Sumber : Pedoman Layout & Desain Bangunan- KKP. Hal 80

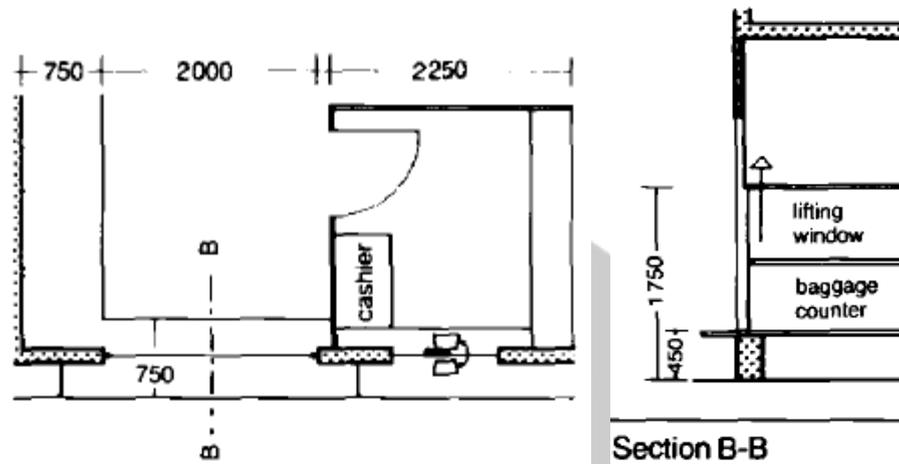
R.
PENJUALAN
&
PEMBELIAN
TIKET



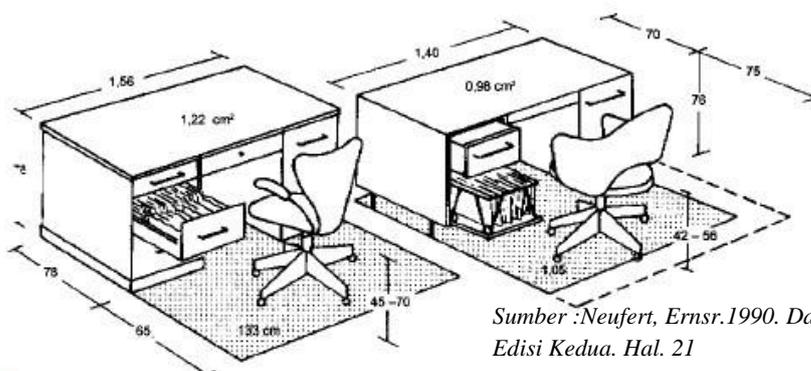
Booking off section → (16)



Section A-A



Sumber :Neufert, Ernsr. 1980. Architects' Data.Second (Internasional) English Edition. Hal. 257



Sumber :Neufert, Ernsr.1990. Data Arsitek.Terjemahan Edisi Kedua. Hal. 21

R. KANTOR

• **RUANG KEPALA KANTOR**

Kebutuhan Ruang	Standar Luas Ruang (Minimal)				Standar Luas Ruang (Maksimal)							
	Unit/Kapasitas	Satuan	Jumlah		Unit/Kapasitas	Satuan	Jumlah					
1. Ruang Kerja	1	Orang	12.00	m2	12	m2	1	Orang	12	m2	12	m2
2. Ruang Tamu	6	Orang	2.00	m2	12	m2	6	Orang	2.00	m2	12	m2
3. Ruang Istirahat					5	m2					5	m2
4. Ruang Rapat	6	Orang	1.40	m2	84	m2	10	Orang	1.40	m2	14	m2
5. Ruang Simpan					3	m2					3	m2
6. KM/WC Kepala/Pimpinan	1	Orang	4.00	m2	4	m2	1	Orang	4.00	m2	4	m2
					<i>Jumlah</i>	<i>44.4</i>	<i>m2</i>			<i>Jumlah</i>	<i>50</i>	<i>m2</i>

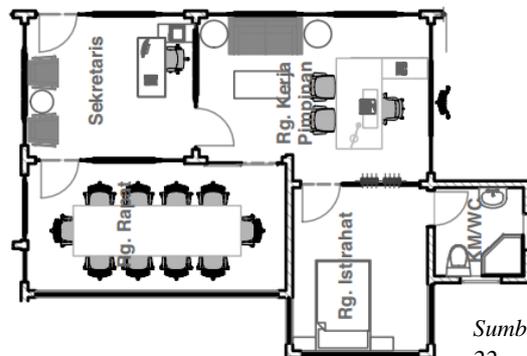
Peralatan pada Ruang Kepala Kantor

ASET	SPESIFIKASI						JUMLAH	KETERANGAN
	Ukuran			MODEL/ TIPE	BAHAN	WARNA		
	Panjang	Lebar	Tinggi					
1. PC DESKTOP	-	-	-		-	-	1	Small Factor atau All in One
2. PRINTER LASER JET	-	-	-		-	-	1	-
3. LAPTOP	-	-	-		-	-	1	-
4. UPS b. Single	-	-	-		-	-	1	-
5. TELEVISI	-	-	-		-	-	1	-
6. ACCESS CONTROL SYSTEM	-	-	-		-	-	1	-
7. CCTV a. Monitor	-	-	-		-	-	1	-
8. AC SPLIT	-	-	-		-	-	1	-
9. Meja Kerja	180 cm	90 cm	75 cm	Meja Biro	Kayu HPL	Coklat	1	Bawah Kaca Karpet Warna Biru
10. Kursi Kerja	50 cm	50 cm	124 cm	Putar, Lengan, Sandaran Tinggi, Roda	Rangka besi dengan Busa	Hitam	1	-
11. Kursi Hadap	50 cm	50 cm	90 cm	Biasa	Rangka besi dengan Busa	Hitam	2	-
12. Meja Telephon	40 cm	40 cm	50 cm	Kotak Berlaci	Kayu	Coklat	1	-
13. Lemari Buku	200 cm	40 cm	180 cm	4 Pintu	Kayu dan Kaca	Coklat	1	-
14. Meja Tamu	175 cm	100 cm	75 cm				1	-
15. Sice Tamu	-	-	-	Unit Set (3 1 1 1)	Lokal, Kayu	-	1	-
16. Tempat Tidur	-	-	-	Sing Bad			1	-
17. Bell Pemanggil	-	-	-	Remote, 6 Volt	Plastik	-	1	-
18. Telephone	-	-	-	Radial, Record	Fiber	-	1	-
19. Telephone Intern	-	-	-	Radial, Standar	Fiber	-	1	-
20. Internet	-	-	-	Unlimited Office	-	-	1	-
21. Lemari Dokumen	100 cm	50 cm	120 cm	Sliding Kaca (1/2T)	Metal	Abu-abu	1	-
22. Gambar Presiden dan wakil	45 cm	30 cm	-	Bingkai Kaca	Kayu	Coklat	1	-
23. Kulkas	-	-	-	Sesuai Kebutuhan	Fiber	-	1	-
24. Filling Kabinet	50 cm	50 cm	165 cm	4 Laci	Metal	Abu-abu	2	-
25. Bendera Nasional	-	-	-		Kayu	-	1	Tiang Warna Putih
26. Lambang Negara	-	-	-				1	-
27. Peta Wilayah	-	-	-				1	-
28. Jam Dinding	-	-	-				1	-
29. Cermin Gantung	-	50 cm	100 cm	Bingkai			1	-
30. Brankas	95 cm	50 cm	100 cm	Plat Baja	Menyesuaikan		1	Menyesuaikan
31. Gambar / Ornamen	-	-	-	Etnis Lokal			1	-
32. Kalender	-	-	-				1	-
33. Alat Pengharum Ruangan	-	-	-	Automatic, Sensor Switch, Timer	Fiber		1	-
34. Tempat Sampah	-	-	-				1	-
35. Tanaman Hidup	-	-	-				1	-

Peralatan pada Ruang Rapat Kepala Kantor

ASET	SPESIFIKASI						JUMLAH	KETERANGAN
	Ukuran			MODEL/ TIPE	BAHAN	WARNA		
	Panjang	Lebar	Tinggi					
1. LCD PROYEKTOR	-	-	-				1	
2. Layar	-	-	-				1	
3. AC SPLIT	-	-	-				1	Small Factor atau All in One
4. Meja Rapat	200 cm	100 cm	75 cm	Meja Biro	Kayu, HPL	Coklat	1	-
5. Kursi Rapat	50 cm	50 cm	110 cm	Putar, Lengan, Sandaran	Rangka Besi dengan Busa	Coklat	6	-
6. White Board	200 cm	100 cm	-		Fiber	Putih	1	-
7. Gambar/ Ornamen	-	-	-				1	-
8. Alat Pengharum Ruangan	-	-	-	Automatic, sensor Switch, Timer	Fiber		1	-

Layout Ruang Kepala Kantor



Sumber : Pedoman Layout & Desain Bangunan- KKP. Hal 21-22

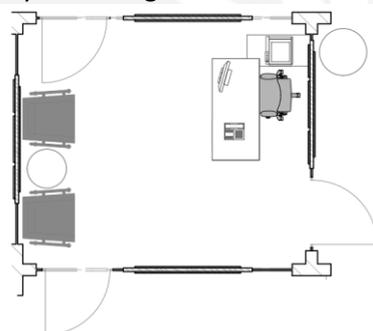
• **RUANG SEKRETARIS**

Kebutuhan Ruang	Standar Luas Ruang (Minimal)						Standar Luas Ruang (Maksimal)								
	Unit/Kapasitas	Satuan	Satuan		Jumlah		Unit/Kapasitas	Satuan	Satuan		Jumlah				
1. Ruang Kerja	1	Orang	5.00	m2	5	m2	2	Orang	5.00	m2	10	m2			
2. Ruang Tunggu Tamu	2	Orang	1.20	m2	2.4	m2	4	Orang	1.20	m2	4.8	m2			
					Jumlah	7.4	m2						Jumlah A	14.8	m2

Peralatan pada Ruang Sekretaris

ASET	SPESIFIKASI						JUMLAH	KETERANGAN
	Ukuran		MODEL/ TIPE	BAHAN	WARNA			
	Lebar	Tinggi						
1. PC DESKTOP	-	-		-	-	1		
2. UPS b. Single	-	-		-	-	1		
3. PRINTER DESK JET	-	-		-	-	1		
4. Faximile Multi Fungsi	-	-		-	-	1		
5. CCTV b. Kamera Pengawas	-	-		-	-	1		
6. AC SPLIT	-	-		-	-	1		
7. Meja Kerja	60 cm	75 cm	Meja Biro	Kayu HPL	Coklat	1		
8. Kursi Kerja	50 cm	110 cm	Putar, Lengan, Sandaran Tinggi, Roda	Fiber	Merah	1		
9. White Board	50 cm	-		Fiber	Putih	1	Untuk Agenda Kegiatan	
10. Sice Tamu	-	-	Unit Set (3 1 1)	Lokal, Kayu	-	1		
11. Lemari Dokumen	50 cm	120 cm	Sliding Kaca (1/2 T)	Metal	Abu-abu	1		
12. Alat Pengharum Ruangan			Automatic, Sensor Switch, Timer	Fiber		1		
13. Telephone	-	-	Redial, Record	Fiber		1		
14. Telephone Intern	-	-	Redial, Standar	Fiber		1		
15. Kalender						1		
16. Jam Dinding						1		
17. Internet						1		
18. Dispenser			Hot and Cool			1		
19. Gambar/ Ornamen						1		
20. Tempat Sampah						1		
21. Pohon Hidup						1		

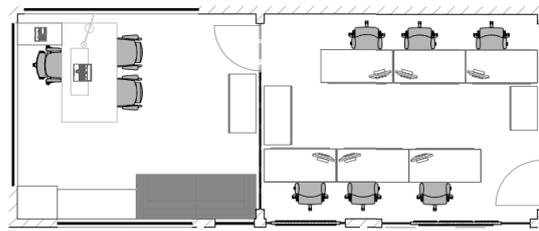
Layout Ruang Sekretaris



Sumber : Pedoman Layout & Desain Bangunan- KKPN. Hal 23 -24

• **RUANG SUB BAGIAN UMUM**

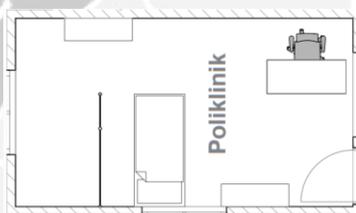
Kebutuhan Ruang	Standar Luas Ruang (Minimal)						Standar Luas Ruang (Maksimal)								
	Unit/Kapasitas	Satuan	Satuan		Jumlah		Unit/Kapasitas	Satuan	Satuan		Jumlah				
Ruang Subbag Umum															
1. Ruang Kerja Kasubag	1	Orang	8.00	m2	8	m2	1	Orang	8.00	m2	8	m2			
2. Ruang Tamu	4	Orang	2.00	m2	8	m2	6	Orang	2.00	m2	12	m2			
3. Ruang Simpan					2	m2					2	m2			
Ruang Pelaksana															
1. Ruang kerja Pelaksana	4	Orang	2.50	m2	10	m2	8	Orang	2.50	m2	12	m2			
2. Ruang Simpan	2	Orang	1.00	m2	2	m2	4	Orang	1.00	m2	4	m2			
3. Ruang Penyimpanan Alat	1	Lemari	0.72	m2	0.72	m2	2	Lemari	0.72	m2	3.4	m2			
					Jumlah	30.72	m2						Jumlah	39.4	m2



Sumber :Pedoman Layout & Desain Bangunan-
KKPN. Hal 26,29

• **RUANG P3K/ POLIKLINIK**

Kebutuhan Ruang	Standar Luas Ruang (Minimal)						Standar Luas Ruang (Maksimal)					
	Unit/Kapasitas		Satuan		Jumlah		Unit/Kapasitas		Satuan		Jumlah	
Ruang Poliklinik												
1. Ruang Periksa	1	Orang	1.25	m2	1.25	m2	2	Orang	1.25	m2	2.5	m2
2. Ruang Tindakan	1	Orang	1.50	m2	1.5	m2	1	Orang	1.50	m2	1.5	m2
			<i>Jumlah</i>		2.75	m2			<i>Jumlah</i>		4	m2



Sumber :Pedoman Layout & Desain
Bangunan- KKPN. Hal 50-51

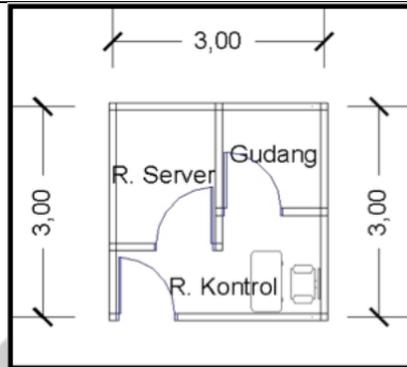
• **RUANG SERVER**

Kebutuhan Ruang	Standar Luas Ruang (Minimal)						Standar Luas Ruang (Maksimal)					
	Unit/Kapasitas		Satuan		Jumlah		Unit/Kapasitas		Satuan		Jumlah	
Ruang Poliklinik												
1. Ruang Kontrol	2	Orang	1.50	m2	3	m2	2	Orang	1.50	m2	3	m2
2. Ruang Alat					3	m2					6	m2
3. Gudang Alat					2	m2					2	m2
			<i>Jumlah</i>		8	m2			<i>Jumlah</i>		11	m2

Peralatan pada Ruang Server

ASET	UKURAN			SPESIFIKASI			JUMLAH	KETERANGAN
	Panjang	Lebar	Tinggi	MODEL/ TIPE	BAHAN	WARNA		
1. PC SERVER	-	-	-				2	
2. UPS a. Besar	-	-	-				1	
3. CCTV b.Kamera Pengawas	-	-	-				1	
4. ACCESS CONTROL SYSTEM	-	-	-				1	
5. AC SPLIT	-	-	-				1	Sesuai Kebutuhan
6. HUB/ SWITCH	-	-	-				1	
7. ROUTER	-	-	-				1	
8. MODEM GSM	-	-	-				1	
9. MODEM ADSL	-	-	-				1	
10. ACCES POINT	-	-	-				1	
11. Meja Komputer	175 cm	100 cm	75 cm	Menyesuaikan	HPL		2	Menyesuaikan
12. Box Jaringan	-	-	-				1	
13. Kursi Kerja	50 cm	50 cm	110 cm	Putar, Lengan, Sandaran Tinggi, Roda	Rangka Besi dengan Busa	Hitam	2	
14. Telepon Intern	-	-	-	Redial, Standar	Fiber		1	
15. Rak Dokumen	100 cm	50 cm	120 cm	Sliding Kaca (1/2T)	Metal	Abu-abu	1	
16. CD Box	40 cm	40 cm	50 cm	Menyesuaikan	Plastik		2	Sesuai Kebutuhan
17. Whiteboard	200 cm	100 cm	-		Fiber	Putih	1	
18. Alat Pengharum Ruangan	-	-	-	Automatic, Sensor Switch, Timer	Fiber		1	
19. Tabung Pemadam Api	-	-	-	Tabung 3.5 Kg	Baja	Merah	1	Bersertifikat Uji Laboratorium

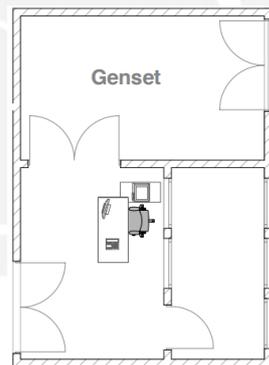
R.
OPRASIONAL



Sumber :Pedoman Layout & Desain Bangunan- KKPN. Hal 54-55

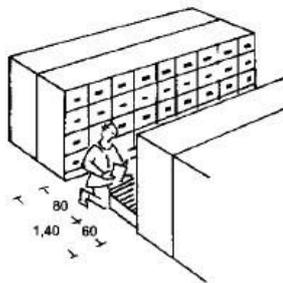
• **RUANG GENSET**

Kebutuhan Ruang	Standar Luas Ruang (Minimal)				Standar Luas Ruang (Maksimal)			
	Unit/Kapasitas	Satuan	Jumlah		Unit/Kapasitas	Satuan	Jumlah	
Ruang Genset								
1. Ruang Genset			4	m2			6	m2
2. Ruang Kontrol	1	Orang	1.50	m2	1	Orang	1.50	m2
3. Ruang Alat dan Bahan Bakar			2.5	m2			2.5	m2
			<i>Jumlah</i>	8 m2			<i>Jumlah</i>	10 m2

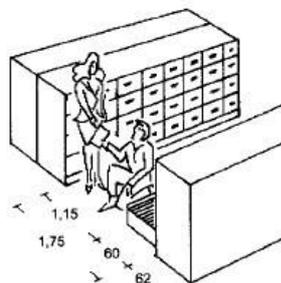


Sumber :Pedoman Layout & Desain Bangunan- KKPN. Hal 68-69

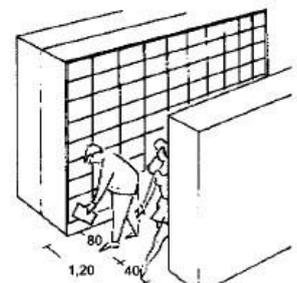
• **RUANG ARSIP**



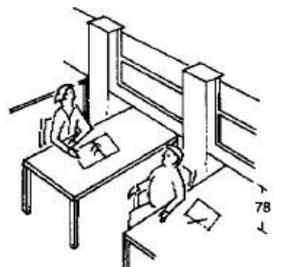
13 Lemari arsip



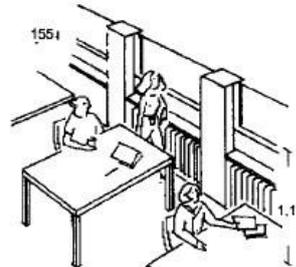
14 Lemari arsip dengan koridor



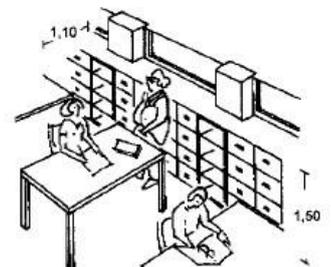
15 Rak penyimpanan akta



16 Sambungan meja tidak di tengah pada parapet (sepanjang bagian bawah) jendela



17 Koridor di antara meja dan jendela



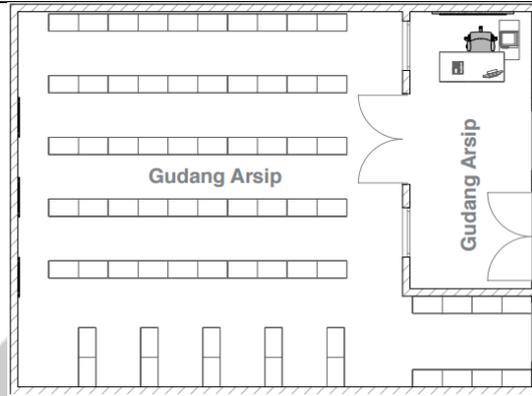
18 Lemari arsip di bawah parapet (sepanjang bagian bawah) jendela.

Sumber :Neufert, Ermsr.1990.
Data Arsitek.Terjemahan Edisi
Kedua. Hal. 16

Kebutuhan Ruang	Standar Luas Ruang (Minimal)						Standar Luas Ruang (Maksimal)						
	Unit/Kapasitas	Satuan	Jumlah	Unit/Kapasitas	Satuan	Jumlah	Unit/Kapasitas	Satuan	Jumlah	Unit/Kapasitas	Satuan	Jumlah	
Ruang Arsip													
1. Ruang Kontrol	1	Orang	1,25	m2	1,25	m2	2	Orang	1,25	m2	2,5	m2	
Ruang Arsip					12						30	m2	
2. Gudang Arsip	10	Orang	0,40	m2	40	m2	10	10	0,40	m2	60	m2	
					Jumlah	53,5	m2				Jumlah	92,5	m2

Peralatan pada Ruang Arsip

ASET	UKURAN			MODEL/ TIPE	BAHAN	WARNA	JUMLAH	KETERANGAN
	Panjang	Lebar	Tinggi					
1. PC DEKSTOP	-	-	-		-	-	1	
2. PRINTER DESK JET	-	-	-		-	-	1	
3. SCANNER MULTI PAGE	-	-	-		-	-	1	
4. UPS a Single	-	-	-		-	-	1	
5. AC SPLIT	-	-	-		-	-	1	
6. MESIN FOTO COPY	-	-	-		-	-	1	
7. Meja Kerja	120 cm	60 cm	75 cm	Meja Biro	Kayu HPL	Coklat	1	
8. Kursi Kerja	50 cm	50 cm	110 cm	Putar, Lengan, Sandaran, Roda	Rangka Besi dengan Busa	Hitam	10	
9. Rak	100 cm	150 cm	200 cm	Siku 4, 2 Pintu	Kayu	Coklat	10	Sesuai Kebutuhan
10. White Board	200 cm	100 cm	-	Segi 4	Fiber	Putih	2	
11. Alat Pengharum Ruangan	-	-	-	Automatic, Sensor Switch, Timer	Fiber		2	
12. Tabung Pemadam Api	-	-	-	Tabung 3,5 Kg	Baja	Merah	1	Bersertifikat Uji Laboratorium



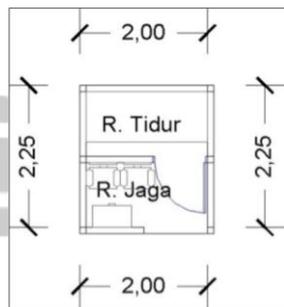
Sumber : Pedoman Layout & Desain Bangunan- KKPN. Hal 74-75

• **POS SATPAM/ R. JAGA**

Kebutuhan Ruang	Standar Luas Ruang (Minimal)						Standar Luas Ruang (Maksimal)					
	Unit/Kapasitas		Satuan		Jumlah		Unit/Kapasitas		Satuan		Jumlah	
Ruang Penjaga/ Gardu												
1. Ruang Jaga	2	Orang	1.50	m2	3	m2	3	Orang	1.50	m2	4.5	m2
2. Ruang Tidur	1	Orang	0.75	m2	0.75	m2	2	Orang	0.75	m2	1.5	m2
3. Ruang Kontrol Elektronik	1	Orang			3	m2					3	m2
					Jumlah	6.75	m2			Jumlah	9	m2

Peralatan pada Penjaga/ Gardu

ASET	Ukuran			SPESIFIKASI			JUMLAH	KETERANGAN
	Panjang	Lebar	Tinggi	MODEL/ TIPE	BAHAN	WARNA		
1. CCTV a. Monitor							1	
2. Tempat Tidur	-	-	-	Single	-	-	1	
3. Meja	100 cm	60 cm	75 cm		Kayu HPL		1	
4. Kursi Lipat	40 cm	40 cm	90 cm	Biasa		Biru	2	
5. Buku Tamu							1	
6. Cermin Gantung							1	
7. Senter							2	Sesuai Kebutuhan



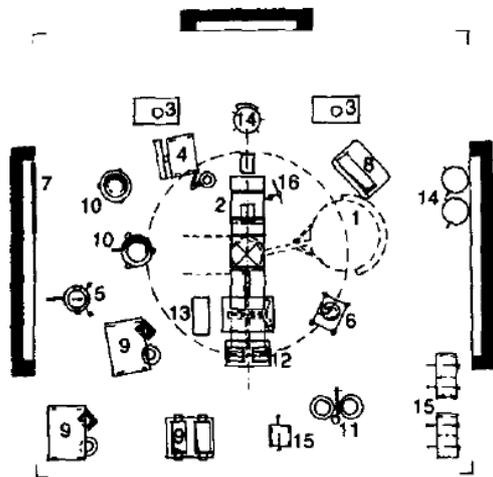
Sumber : Pedoman Layout & Desain Bangunan- KKPN. Hal 78-79

R. LAIN -
LAIN

Kebutuhan Ruang	Standar Luas Ruang (Minimal)						Standar Luas Ruang (Maksimal)					
	Unit/Kapasitas		Satuan		Jumlah		Unit/Kapasitas		Satuan		Jumlah	
1. Ruang Kontrol Elektrik					4	m2					4	m2
2. Pengelola Limbah Kotoran					9	m2					9	m2
3. Ruang Sirkulasi					9	m2					9	m2
4. Penampungan Air Bersih					8	m2					8	m2
5. Tangga Darurat	1	Buah/lt	12.00	m2	12	m2	1	Buah/lt	12.00	m2	12	m2
6. Lift	1	Buah/lt	4.00	m2	4	m2	1	Buah/lt	4.00	m2	4	m2
7. KM/WC Pegawai	4	Ruang	2.00	m2	9	m2	4	Ruang	2.00	m2	9	m2
8. KM/WC Umum	2	Ruang	2.00	m2	4	m2	2	Ruang	2.00	m2	4	m2
					Jumlah	59	m2			Jumlah	59	m2

Sumber : Pedoman Layout & Desain Bangunan- KKPN. Hal 92

• **BIDANG PELAYANAN / SERVICE**

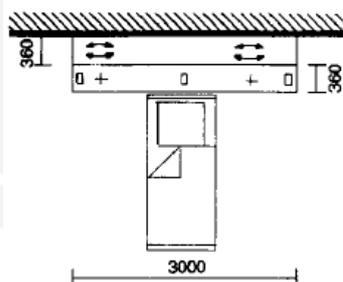


Keterangan:

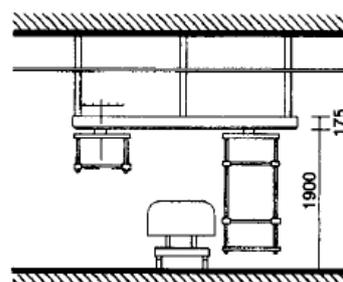
- 1 Lampu operasi untuk pemasangan penutup
- 2 Meja operasi dengan tumpuan yang kuat
- 3 Bandul dinding dan langit-langit
- 4 Alat-alat pembiusan
- 5 Standar pelapis dengan pemanas
- 6 Pompa hisap listrik
- 7 Kotak rongen
- 8 Meja pembiusan dengan anestesi
- 9 Meja instrumen
- 10 Ember pelemparan, tempat instrumen
- 11 Standar pelapis tanpa pemanas
- 12 Meja bahan-bahan jahitan
- 13 Wilayah operasi
- 14 Bangku putar untuk pembedahan
- 15 Standar gendang
- 16 Standar untuk intus

Sumber : Neufert, Ernsr.1990.
Data Arsitek. Terjemahan Edisi
Kedua. Hal. 216

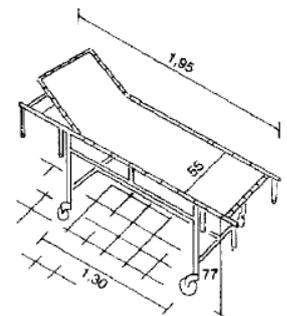
① Rencana perlengkapan suatu ruang operasi/bedah



① Ruang perawatan intensif bertempat tidur satu dan alat perawatannya

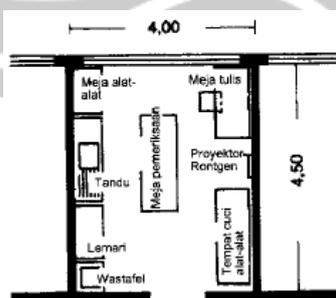


② Penampang → ①



⑧ Kereta dorong pasien

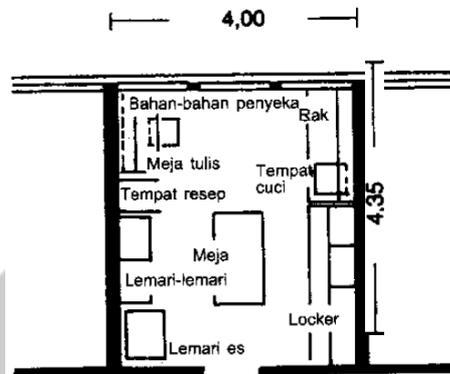
Sumber : Neufert, Ernsr.1990. Data Arsitek. Terjemahan Edisi Kedua. Hal. 221



① Ruang pengobatan

Sumber : Neufert, Ernsr.1990. Data
Arsitek. Terjemahan Edisi Kedua. Hal. 222

- Farmasi

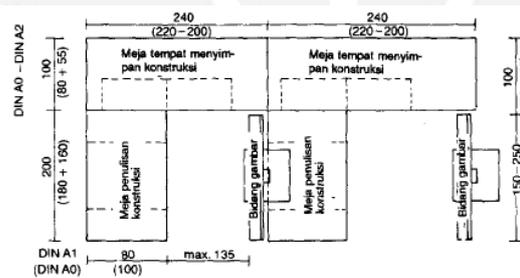


Sumber : Neufert, Ernsr. 1990. Data Arsitek. Terjemahan Edisi Kedua. Hal. 222

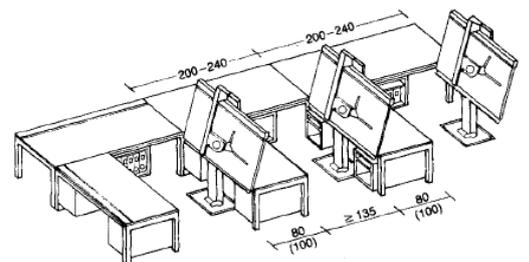
⑨ Apotik bagian

- **BIDANG TEMPAT TINGGAL**

- Arsitek

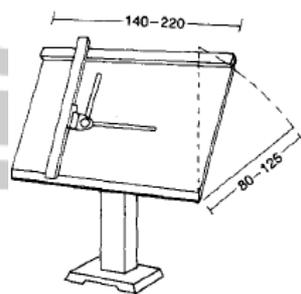


⑦ Tempat/bidang bekerja (irisan gambar) → ⑧

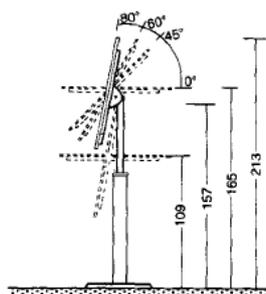


⑧ Ruang menggambar → ⑦

⑪

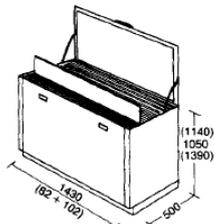


⑤ Alat gambar (bergerak) yang berdiri → ⑥

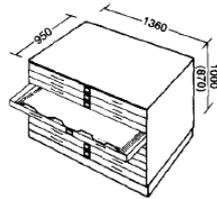


⑥ Irisan gambar → ⑤

Sumber : Neufert, Ernsr. 1990. Data Arsitek. Terjemahan Jilid 1. Hal. 270



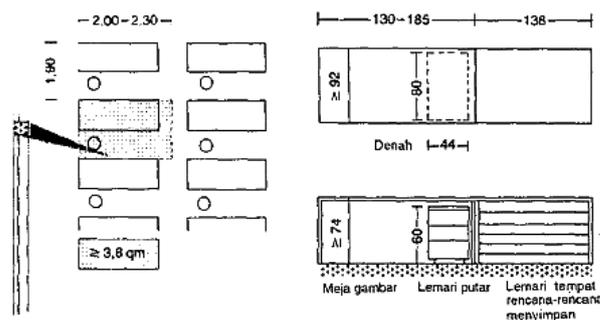
⑨ Tempat menyimpan gambar-gambar (Berdiri tegak atau tergeletak)



⑩ Lemari gambar dari lempengan baja

• **BIDANG BUDAYA**

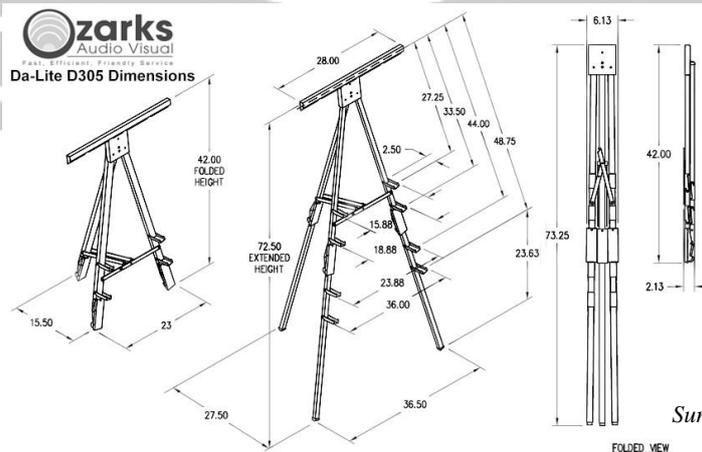
- Melukis



① Bidang kerja dalam ruang gambar

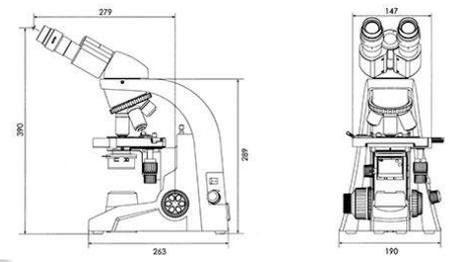
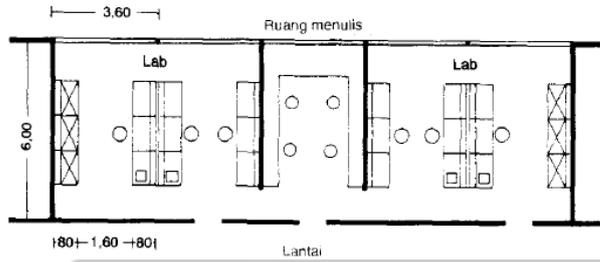
② Bidang (luas) pekerja

Sumber : Neufert, Ernsr.1990. Data Arsitek. Terjemahan Jilid 1. Hal. 270 & 26

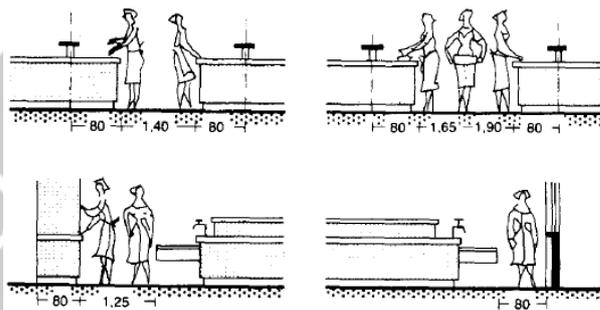


Sumber : easel_dim <http://www.ozarksav.com>

- Lab Penelitian

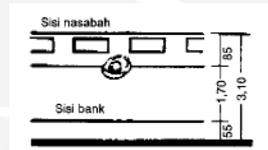


Sumber : mikroskop www.tedpella.com

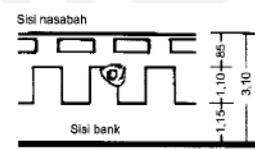


Sumber : Neufert, Ernsr.1990. Data Arsitek. Terjemahan Jilid 1. Hal. 270 - 271

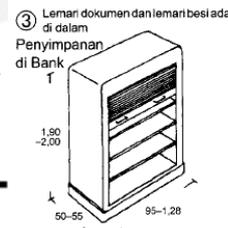
- Pegawai Bank



② Penyusunan loket mendatar



③ seperti ② meja-meja kerja

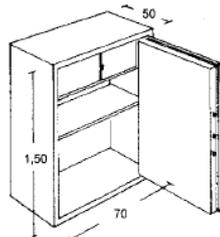


③ Lemari dokumen dan lemari besi ada di dalam Penyimpanan di Bank

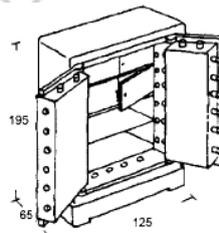


④ Lemari kas untuk buku-buku dan uang

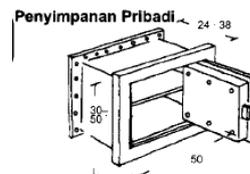
Penyimpanan perusahaan



Ukuran	Luar			Dalam		
	Tinggi	Lebar	Dalam	H	B	T
1 sayap	150	70	50	137	57	41
2 sayap	195	95	50	182	82	41



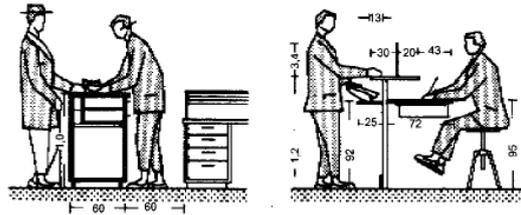
Ukuran	Luar			Dalam		
	Tinggi	Lebar	Dalam	H	B	T
1 sayap	80	60	50	71	36	36
	100	60	50	70	35	36
	125	80	50	66	51	36
	150	80	50	125	51	36
	175	80	55	145	57	41
2 sayap	195	125	65	165	102	41



Penyimpanan Pribadi

Ukuran	Tinggi	Luar			
		30	30	40	50 - 120
Luar	Lebar	50	60	80	50 - 60
	Dalam	24	38	24	38
Dalam	Tinggi	11	27	27	37 - 107
	Lebar	37	37	37	37-47
Dalam	Dalam	18	30	18	30
					30

① + ② Lemari yang masuk tembok berukuran kecil dan berukuran bebas

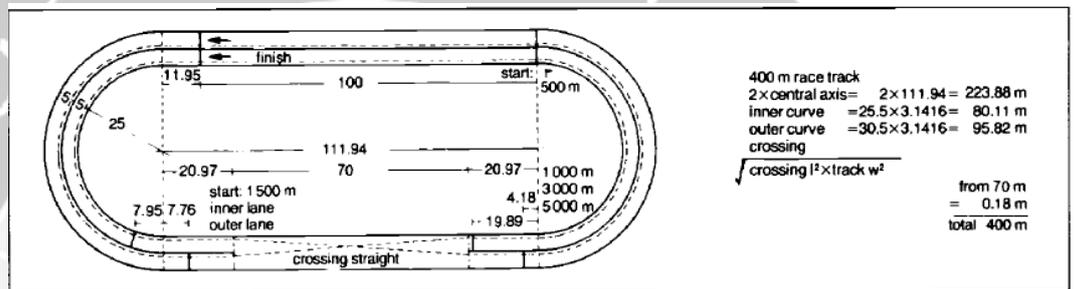


⑤ Loket kas Jerman di bank besar di Berlin
 ⑥ Loket kas Swedia

Sumber : Neufert, Ernsr.1990. Data Arsitek.Terjemahan Edisi Kedua. Hal. 30-31

• **BIDANG TRANSPORTASI**

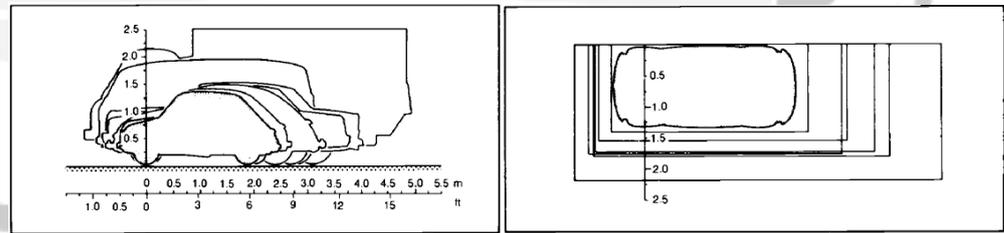
- Sirkuit Balap



2 Standard race track 400 m l

Sumber : Neufert, Ernsr. 1980. Architects' Data.Second (Internasional) English Edition. Hal. 341

- Bengkel Mobil & Cuci Mobil

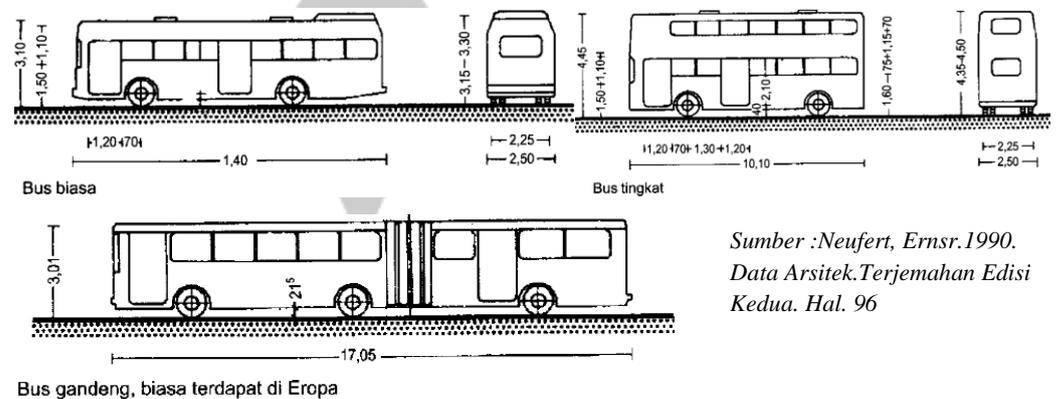


1 Typical vehicle elevations

2 Plan views of typical vehicles

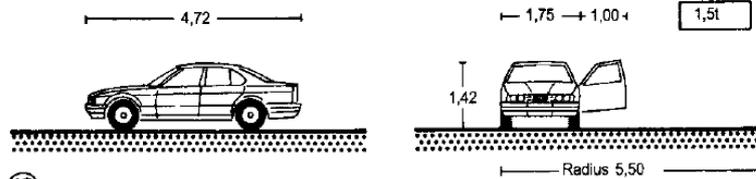
Sumber : Neufert, Ernsr. 1980. Architects' Data.Second (Internasional) English Edition. Hal. 100

- Bus Umum

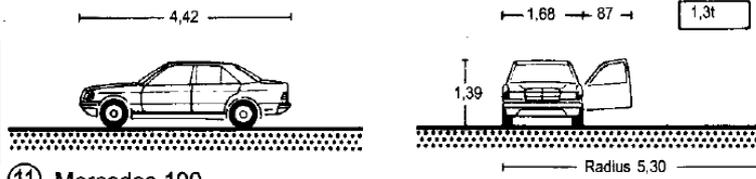


Sumber : Neufert, Ernsr.1990. Data Arsitek.Terjemahan Edisi Kedua. Hal. 96

- Taxi

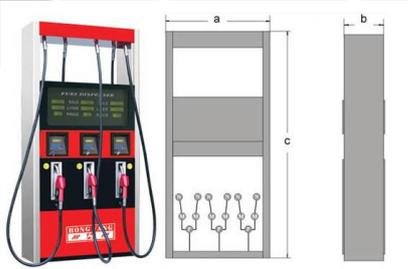


⑩ BMW 5er - Reihe



⑪ Mercedes 190

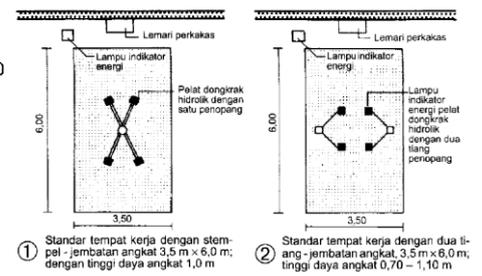
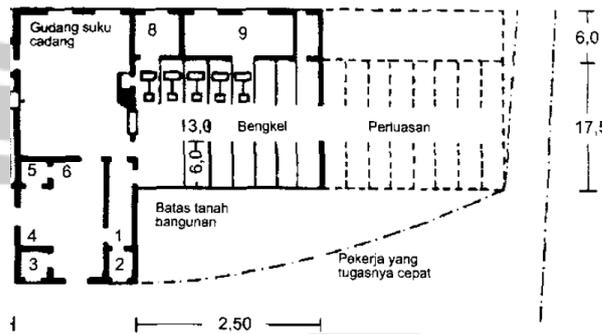
- SPBU



Hose	4.5m
Weight	405kg
Dimension (LxWxH)	1270 x 620 x 2420(mm)
Dimension (LxWxH) Of Qty of Container	40ft: 28 20ft: 13

Sumber : [httpchinahongyang.com](http://chinahongyang.com)

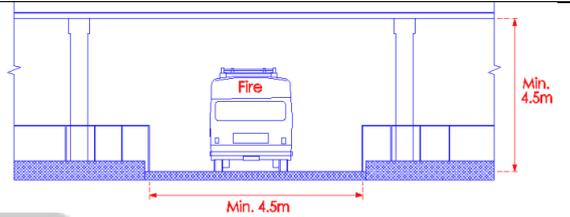
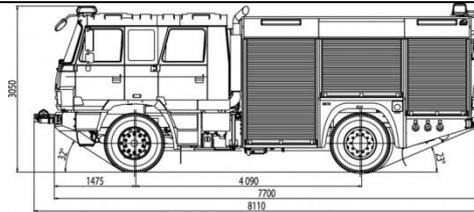
- Bengkel Mobil



Sumber : Neufert, Ernsr.1990. Data Arsitek.Terjemahan Edisi Kedua. Hal. 56-57

• **BIDANG JASA**

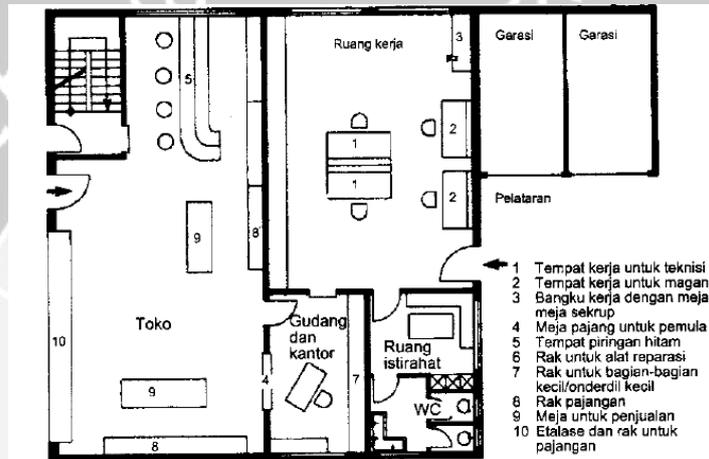
- Pemadam Kebakaran



Sumber : dim mobil <http://www.tatratrucks.com> Sumber : tinggi minimum www.scdf.gov.sg

• **BIDANG MEDIA**

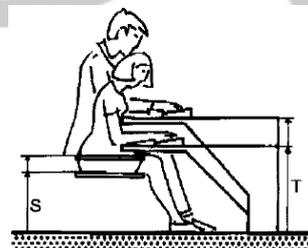
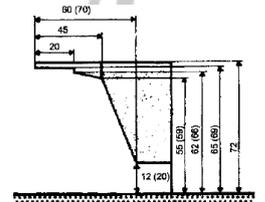
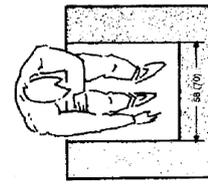
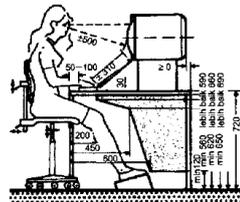
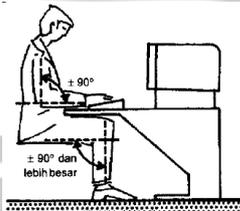
- Radio & Televisi



Sumber : Neufert, Ernsr.1990. Data Arsitek. Terjemahan Edisi Kedua. Hal. 60

Contoh sebuah perusahaan teknik radio dan televisi

- Animasi & Desain

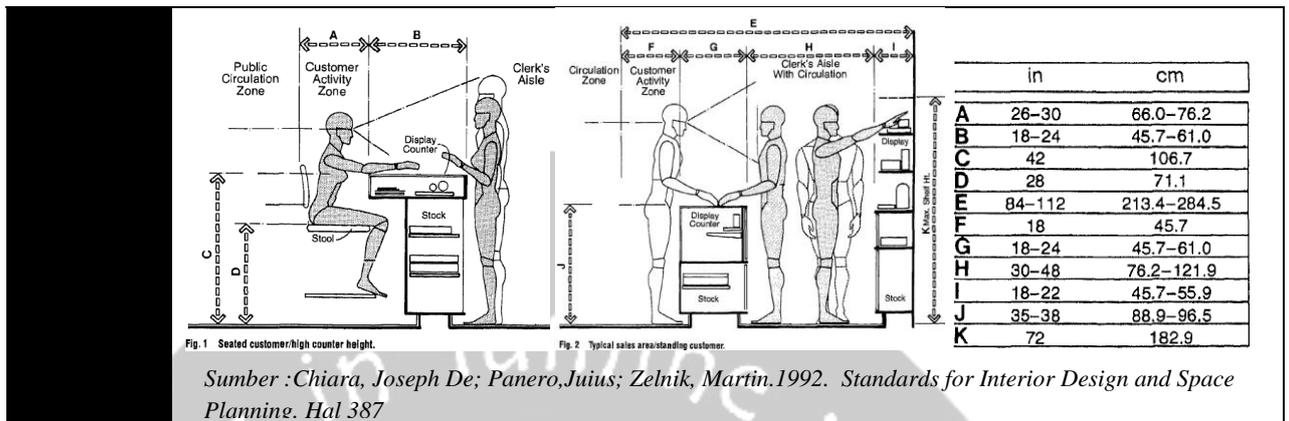


Tempat kerja tipe 1
 meja yang dapat diubah-ubah arah ke atas
 kursi yang dapat disetel mengarah ke atas

	Wanita	Wanita dan Pria
T (tingginya meja)	(630 - t) - (730 - t)(630 - t) - (780 - t)	
S (tingginya kursi)	420 - 460	430 - 500

Sumber : Neufert, Ernsr.1990. Data Arsitek. Terjemahan Edisi Kedua. Hal. 20

• **BIDANG RETAIL**



2.9 PROGRAM RUANG PADA TAMAN EDUKASI PROFESI DAN REKREASI

Ruang – ruang pada bangunan umumnya tersusun dari ruang – ruang lain yang berkaitan satu sama lain menurut fungsi, kedekatan atau alur sirkulasi.⁴³ Program ruang dalam taman edukasi dan rekreasi dibagi menjadi beberapa kelompok, yaitu :

a. Ruang Kelompok Kegiatan Umum, merupakan area *public space*. yang meliputi :

- Ruang penerimaan;
- Ruang duduk;
- Kantor depan, terdiri dari penerima pengunjung; ruang – ruang komersial;
- Ruang Bermain;
- Kamar mandi;
- Tempat parkir, mobil pengunjung , parkir motor dan bus serta parkir karyawan.

b. Kelompok Tamu Bersama, yang meliputi :

- Ruang serba guna;
- Ruang rapat;
- Restaurant;

⁴³ Ching, DK. Bentuk Ruang dan Susunannya. Jakarta: Erlangga, 1996, hal.1940.

-
- Coffee shop.
 - c. Ruang Kelompok Pengelola, merupakan kelompok yang mengelola administrasi taman rekreasi dan edukasi, yang meliputi :
 - *General Manager Office;*
 - *Assistance General Manager Office;*
 - *Food and Beverage Office;*
 - *Sales Manager Office;*
 - *Personal Manager Office;*
 - *Purchasing Manager Office;*
 - *Accounting Office;*
 - *Engineering Office;*
 - *Meeting Room.*
 - d. Ruang Kelompok Pelayanan, merupakan service area, yang meliputi :
 - Ruang karyawan;
 - Ruang binatu;
 - Ruang pengawasan daerah instalasi dan pemeliharaan;
 - Gudang.

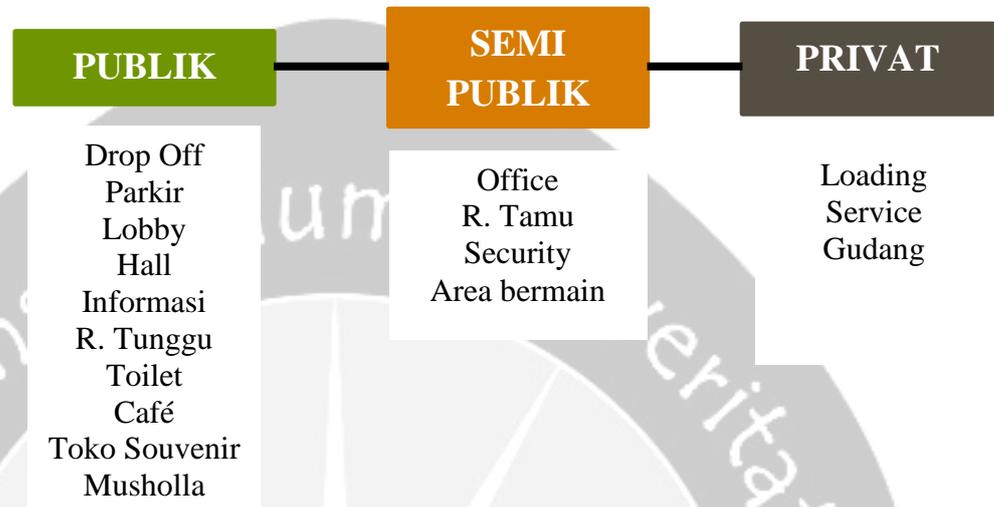
2.10 ORGANISASI RUANG PADA TAMAN EDUKASI PROFESI DAN REKREASI

Dalam organisasi ruang, ruangan – ruangan yang terdapat pada studi programatik ruang dikelompokkan menjadi beberapa blok. Pengelompokan atau pengorganisasian ruangan ini didasarkan pada tingkat kebutuhan dan aktivitas di dalamnya.

a. Zonasi Horizontal

Zonasi horizontal, dibedakan berdasarkan tingkat kebutuhan terhadap privasi mulai dari publik, semi-publik dan privat (area servis). Zona publik diletakkan pada area depan site karena zona ini diharapkan dapat diakses dengan mudah dan dimanfaatkan semaksimal mungkin oleh pengunjung. Zona semi-publik diletakkan

ditengah zona publik dan privat sekaligus menjadi jembatan antar kedua zona tersebut.



Gambar 2.20 Pembagian Ruang Berdasarkan Tingkat Privasi

Sumber : Analisis Penulis, 2016

b. Zonasi Vertikal

Zonasi vertikal secara keseluruhan dibagi berdasarkan tingkat ruangan yang paling sering dikunjungi oleh pengunjung. Terdapat tiga kategori tingkatan ruangan berdasarkan tingkat kunjungan yaitu :

a. Tingkat Kunjungan Tinggi

Ruang dengan tingkat kunjungan tinggi, diletakkan pada lantai dasar bangunan sehingga ruang – ruang ini dapat diakses dengan cepat dan mudah oleh pengunjung. Ruang yang termasuk kedalam zona ini adalah lobby, ticketing, ruang bermain, toilet, café, dan toko souvenir.

b. Tingkat Kunjungan Sedang

Ruangan dengan tingkat kunjungan sedang diletakkan pada lantai kedua. Ruangan yang termasuk dalam zona ini adalah ruang office. Tujuan lain dari peletakan kedua ruang ini di lantai kedua adalah untuk mencegah kebisingan yang timbul dari lantai dasar,

karena salah satu syarat utama sebuah ruang kerja adalah terhindar dari kebisingan.

c. Tingkat Kunjungan Berkala

Ruangan dengan tingkat kunjungan berkala diletakkan pada lantai teratas. Ruangan yang termasuk dalam zonasi ini adalah hall dan musholla.

2.11 KEBUTUHAN RUANG PADA TAMAN EDUKASI PROFESI DAN REKREASI

Kebutuhan ruang – ruang yang diperlukan dalam perencanaan dan perancangan taman edukasi profesi dan rekreasi ini dianalisis berdasarkan pada kegiatan yang akan dilakukan di taman edukasi profesi dan rekreasi, penggunaanya dan jenis kegiatannya, dengan demikian maka taman edukasi profesi dan rekreasi membutuhkan ruang – ruang sebagai berikut :

Tabel 2.4 Kebutuhan Ruang Taman Edukasi Profesi dan Rekreasi

No.	Kelompok Kegiatan/ Fungsi	Unit Kegiatan	Pengguna	Jenis Kegiatan	Kebutuhan Ruang
1.	Main Entrance	Lobby	- Semua - Pengunjung - Karyawan	- Menunggu - Menerima tamu - Membeli tiket	- Ruang tunggu - Loket tiket - Ruang tamu - R. penerima - R. informasi
2	Zona Pusat Kota		- Anak- anak - Karyawan/ Pembimbing	- Belajar dan bermain Praktek profesi	FASILITAS LAYANAN: Pemadam Kebakaran, Polisi dan Penjara, Pembersih Sepatu, Infrastruktur, Tukang Pangkas, Rumah Sakit, Dokter Gigi, Ruang Perawatan Bayi, Bank, Farmasi, Pembersih Jendela, Biro Penyelidik, Pengadilan, Agen Travel, Pusat Kesehatan FASILITAS TEMPAT TINGGAL: Konstruksi Bangunan, Pengecatan Rumah, Ruang Keluarga Urbano, Hotel FASILITAS BUDAYA: Teater, Sekolah Melukis, Sekolah Kuliner, Sekolah Sulap, Universitas Kidzania, Jam Kota, Sekolah Aktng, Pembelajaran Digital, Laboratorium. FASILITAS RESTORAN : Toko Hamburger, Toko pizza, Kedai Kopi Restoran FASILITAS RETAIL : Department Store, Salon kecantikan, Rumah Mode, Toko kue, Studio Foto

					FASILITAS MEDIA : Stasiun Radio (ON AIR), StudioTV, Penerbitan surat kabar, Perusahaan Telepon, Studio Rekaman Musik FASILITAS TRANSPORTASI : Transportasi Publik, Airport, Dealer Mobil, Bengkel Mobil, Pencucian Mobil, Rental Mobil, SPBU
3	Fasilitas Penunjang	Ruang Serbaguna	- Semua Pengunjung - Karyawan		- Panggung/podium - Area aktifitas
		Lego world	- Anak- anak - Pembimbing	Bermain lego	- Area bermain - Area Pameran - Gudang
		Perpustakaan Anak	- Anak- anak - Pembimbing	Membaca buku	- Ruang pengawas Gudang Rak buku Area baca
		Toy Store	- Semua Pengunjung - karyawan	Membeli mainan	- Kasir - Etalase
		Restoran Keluarga + Playground Area	- Semua Pengunjung - Karyawan	Makan menunggu	- Ruang makan (1 Meja@4 org) - Dapur - Gudang - Area bermain
		Ruang Merchandise	- Semua Pengunjung - Karyawan	Mengambil/ membeli merchandise	- Kasir - etalase
	Fasilitas Umum	ATM Center	- Semua Pengunjung	Penarikan uang	- Ruang mesin ATM
		Ruang kesehatan	- Semua Pengunjung - Dokter	Pengobatan pengunjung	- Ruang periksa - Toilet
		Musholla	- Semua Pengunjung - karyawan		- Ruang sholat - wudhu
		Toilet Umum	- Semua Pengunjung		Toilet Pria: - Kloset/ WC - Urinoir - Wastafel Toilet Wanita: - Kloset/ WC - Wastafel - Janitor
4	Fasilitas Pengelola	Ruang Pimpinan	Pimpinan		- Ruang kerja - Ruang santai - Toilet
		Ruang Wakil Pimpinan	Wakil pimpinan		- Ruang kerja - Ruang santai
		Ruang Administrasi	Sekretaris		- Ruang kerja - Gudang
		Ruang Tunggu Tamu	Pengelola/ Tamu		- Ruang duduk
		Toilet umum	Pengelola/ Tamu		- Toilet - Pria/Wanita

	Fasilitas Karyawan	Ruang karyawan	Karyawan/ Pembimbing		<ul style="list-style-type: none"> - Ruang Ganti - Ruang Istirahat - Ruang Makan - Pantry - Toilet
	Fasilitas servis/ Utilitas		Karyawan teknisi		<ul style="list-style-type: none"> - Ruang Generator - Ruang AHU - Ruang Pompa - Ruang CCTV - Trafo - Ruang PABX/Sound - Ruang Kontrol - Ruang PV - Ruang Chiller - Gudang - Ruang tangga darurat
	Parkir	Sirkulasi/ Parkir kendaraan	<ul style="list-style-type: none"> - Pengelola - Karyawan - Pengunjung 	<ul style="list-style-type: none"> - Sirkulasi - Memarkirkan kendaraan 	<ul style="list-style-type: none"> - Area parkir - Kendaraan roda dua - Kendaraan roda empat

Sumber: Analisis Penulis, 2016