

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengetahuan merupakan segala sesuatu yang diketahui atau berkaitan dengan kepandaian. Oleh karena itu, pengetahuan harus diajarkan kepada anak-anak sejak dini. Pengetahuan sendiri biasa dikaitkan dengan ilmu yang dipelajari. Ilmu adalah pengetahuan tentang suatu bidang yang disusun secara sistematis menurut metode tertentu, yang dapat digunakan untuk menerangkan gejala tertentu di bidang (pengetahuan) itu.¹

Ilmu pengetahuan terdiri dari berbagai bidang. Bidang-bidang ilmu pengetahuan, yakni pengetahuan alam, sosial, kesehatan, olahraga, flora, fauna, terutama pengetahuan tentang profesi, dsb. Pengetahuan tentang profesi ini penting bagi anak karena dapat memotivasi anak untuk mengembangkan cita-cita mereka.

Profesi merupakan kata serapan dari sebuah kata dalam bahasa Inggris "*Profess*" yang berarti janji untuk memenuhi kewajiban melakukan suatu tugas khusus secara tetap atau permanen. Kata profesi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti bidang pekerjaan yang dilandasi pendidikan keahlian (keterampilan, kejuruan, dan sebagainya) tertentu.

Beberapa ahli juga mengartikan kata profesi. Menurut Peter Jarvis, profesi merupakan suatu pekerjaan yang didasarkan pada studi intelektual dan latihan yang khusus, tujuannya ialah untuk menyediakan pelayanan keterampilan terhadap yang lain dengan bayaran maupun upah tertentu.²

Sekarang ini, banyak sekali profesi yang digeluti masyarakat. Maka, penting bagi anak-anak untuk mengenal profesi. Menurut Dr. Tjut Rifameutia, M.A., Psi., Staf Pengajar Fakultas Psikologi Universitas Indonesia, pengenalan profesi bagi anak sangat penting karena dengan begitu anak-anak bisa tahu berbagai profesi

¹ www.kbbi.web.id/ilmu, diakses pada tanggal 3 Januari 2016 pukul 11.58 WIB.

² Peter Jarvis, *Profesional Education*, Crown Helm, London, 1983, hlm. 21.

yang ada dan dia bisa menghargai semua profesi itu.³ Anak-anak perlu diajarkan untuk mengerti pentingnya menghargai profesi agar kelak mereka bisa termotivasi untuk memilih profesi apa yang akan mereka geluti.

Pengenalan profesi kepada anak-anak ini harus dilakukan secara bertahap. Profesi tidak hanya dikenalkan melalui sesuatu yang abstrak atau hanya melalui pembicaraan, tetapi harus dikenalkan dengan cara yang nyata dan menyenangkan. Cara pengenalan ini dapat dilakukan dengan mengajak anak untuk bermain tentang profesi ataupun mengajak anak untuk berkunjung ke tempat yang bertemakan profesi agar anak juga dapat mengembangkan wawasan mereka.

Maka, didirikanlah wadah untuk pengenalan profesi ini, yaitu KidZania. KidZania pertama kali didirikan di Mexico. KidZania merupakan sebuah tempat rekreasi yang berkonsep *edutainment* yang berarti mendidik dengan cara yang menyenangkan. Di Indonesia sendiri terdapat juga KidZania yang terletak di lantai 6 Pacific Place Jl. Jendral Sudirman Kav. 52-53, Kawasan Niaga Sudirman (SCBD), 12190, Jakarta Selatan.

KidZania Jakarta dibangun menyerupai replika sebuah kota lengkap dengan jalan raya, bangunan, ritel, dan sebagainya. Di KidZania anak-anak akan berprofesi sesuai dengan profesi yang mereka inginkan. Fasilitas di KidZania tidak hanya untuk anak-anak, tetapi juga untuk orang dewasa berupa kafe dan Parent's Lounge. Fasilitas-fasilitas ini dibuat agar pengunjung merasa nyaman berada di KidZania Jakarta. Salah satu kenyamanan yang didapat melalui kenyamanan dari sirkulasi pengunjung.⁴

Kota Palembang merupakan salah satu kota metropolitan yang ada di Indonesia. Kota Palembang juga memiliki beberapa tempat untuk mengembangkan wawasan anak. Salah satu contoh tempat untuk mengembangkan wawasan anak adalah Graha Teknologi Sriwijaya Palembang. Graha Teknologi Sriwijaya ini berada di Jalan Seniman Amri Yahya Jakabaring, Palembang, tepat berada di belakang Dekranasda (Dewan Kerajinan Nasional Daerah) atau di

³ www.ummi-online.com/parenting-pentingnya-mengenalkan-anak-pada-berbagai-profesi.html, diakses pada tanggal 2 Februari 2016 pukul 12.02 WIB.

⁴ www.kidzania.co.id, diakses pada tanggal 19 September 2015 pukul 22.18 WIB.

samping gedung serba guna Dekranasda. Graha Teknologi Sriwijaya ini merupakan tempat wisata dengan tema pengembangan sains dan teknologi.

Namun, pengembangan wawasan bukan hanya dilakukan melalui wawasan sains dan teknologi saja, tetapi ada beberapa bidang terutama bidang profesi. Maka, untuk mengembangkan wawasan dalam bidang profesi ini dibutuhkan suatu tempat khusus untuk mewadahi pengembangan wawasan anak terutama di Kota Palembang. Hal ini menjadi dasar pemikiran untuk mendirikan sebuah tempat untuk simulasi profesi bagi anak-anak. *Children's Job Experience Theme Park Palembang* ini didesain bukan hanya sebagai tempat untuk simulasi profesi bagi anak-anak, namun juga sebagai tempat rekreasi dan edukasi.

1.2 Latar Belakang Tema

Children's Job Experience Theme Park Palembang ini menerapkan tema **hirarki dalam desain**. Tema hirarki diambil berdasarkan tumbuh kembang anak yang terus meningkat dan tingkatan dalam jabatan. Hirarki berarti **tingkatan** yang teratur, jadi hirarki dalam desain berarti tingkatan dalam desain yang teratur. Hirarki dalam desain yang dimaksud adalah tingkatan yang teratur dari yang kecil ke besar atau sebaliknya, gradien warna, dari yang halus ke kasar atau sebaliknya, dan organisasi ruang yang teratur sesuai bidang. Definisi tingkatan dalam desain yang teratur akan diterapkan melalui geometri bangunan, warna, material bangunan, pola sirkulasi, dan organisasi ruang. *Children's Job Experience Theme Park Palembang* dikhususkan bagi anak usia 3-12 tahun dimana anak dengan rentang usia tersebut belum dianggap dewasa menurut beberapa undang-undang.

Tema hirarki dalam desain akan diterapkan pada eksterior bangunan, interior bangunan, dan juga lansekap. Pada *Children's Job Experience Theme Park Palembang* juga akan dibangun beberapa fasilitas penunjang bagi para pengunjung yang berusia lebih dari usia yang sudah ditentukan (3-12 tahun) agar mereka bisa lebih merasa nyaman berada di *Children's Job Experience Theme Park Palembang* ini.

Untuk menerapkan tema hirarki dalam desain, maka gaya arsitektur yang digunakan pada bangunan adalah arsitektur post modern (pencampuran purna

modern dan neo modern). Ciri arsitektur post modern yang digunakan adalah *semiotic form* (penampilan bangunan yang mudah dipahami) dan *artist or client* (bersifat seni dan umum yang mudah dipahami).

1.3 Gagasan

Suatu kawasan taman hiburan untuk berekreasi yang berfungsi sebagai wadah untuk meningkatkan wawasan anak melalui pekerjaan yang mereka inginkan. Disamping berekreasi, anak-anak juga dapat mempelajari hal-hal apa saja yang dibutuhkan saat mereka bekerja nanti.

1.4 Perumusan Masalah

Bagaimana merencanakan dan merancang *Children's Job Experience Theme Park Palembang* agar tercipta suasana yang ceria dan menyenangkan melalui penerapan pada bentuk geometri bangunan, warna, material bangunan, pola sirkulasi, dan organisasi ruang dengan pendekatan hirarki dalam desain?

1.5 Tujuan

Menciptakan sebuah rancangan bangunan *Children's Job Experience Theme Park Palembang* dengan tema hirarki dalam desain dengan menggunakan gaya arsitektur post modern.

1.6 Sasaran

Untuk mencapai tujuan perancangan, adapun sasaran yang ditetapkan adalah sebagai berikut:

1. Merencanakan bangunan *Children's Job Experience Theme Park Palembang* dengan tema hirarki dalam desain.
2. Merancang bangunan dengan tema hirarki dalam desain pada *Children's Job Experience Theme Park Palembang*.
3. Merancang fasilitas-fasilitas yang dapat meningkatkan kecerdasan anak, mengasah panca indra, sebagai media terapi, memacu kreatifitas, melatih intelektual, dan melatih empati anak terhadap sesama.

4. Merancang fasilitas tambahan yang menarik bagi pengunjung yang berusia lebih dari usia yang ditentukan (3-12 tahun).
5. Menganalisis dan merancang kebutuhan ruang dan mengaplikasikannya pada bangunan.

1.7 Batasan Pembahasan

Batasan-batasan dalam merencanakan *Children's Job Experience Theme Park Palembang* ini adalah:

1. Kajian arsitektur akan dibatasi oleh tema dalam penyelesaian kasus ini yaitu hirarki dalam desain.
2. Persoalan yang dibahas hanya akan meliputi perencanaan dan perancangan fisik bangunan suatu *Children's Job Experience Theme Park* sebagai wadah kegiatan rekreasi yang edukatif di Kota Palembang.
3. *Children's Job Experience Theme Park* ini dikhususkan bagi anak-anak usia 3-12 tahun. Menurut Undang-undang Peradilan Anak No. 3 Tahun 1997 tercantum dalam pasal 1 ayat (2) yang berbunyi, "Anak adalah orang dalam perkara anak nakal yang telah mencapai umur 8 (delapan) tahun, tetapi belum mencapai umur 18 tahun (delapan belas) tahun dan belum pernah menikah". Sehingga rentang usia anak untuk dapat bermain di *Children's Job Experience Theme Park Palembang* ini adalah anak balita (minimal 3 tahun) sampai remaja (12 tahun).
4. Jadwal kunjungan pada *Children's Job Experience Theme Park Palembang* ini akan dibagi menjadi dua bagian, yaitu Hari Senin-Kamis pukul 09.00-16.00 WIB dan Hari Jumat-Minggu dibagi menjadi dua sesi, yaitu Sesi I 09.00-14.00 WIB dan Sesi II 15.00-20.00 WIB.
5. Retail yang ada di dalam *Children's Job Experience Theme Park* ini adalah:
 - a. rumah sakit (klinik): dokter, perawat, perawat bayi
 - b. kantor polisi: polisi
 - c. pengadilan: jaksa, hakim

- d. kantor pemadam kebakaran: pemadam kebakaran
- e. restoran: koki
- f. arena balap: pembalap
- g. stasiun televisi: *mc acara entertainment*, pembawa acara berita, kameraman, dan sutradara
- h. bandara (simulasi pesawat): pilot, kopilot, pramugari
- i. klinik dokter gigi: dokter gigi
- j. bengkel: montir
- k. stasiun radio: penyiar radio
- l. studio animasi: animator
- m. studio desain: desainer
- n. situs arkeologi: arkeolog
- o. studio melukis: pelukis
- p. laboratorium: laboran dan peneliti
- q. teater: aktris, aktor
- r. sekolah model: model
- s. pabrik coklat: pembuat coklat
- t. SPBU: karyawan SPBU
- u. kantor surat kabar: wartawan dan pencetak surat kabar
- v. minimarket: kasir minimarket
- w. salon: karyawan salon
- x. butik: desainer pakaian
- y. tempat olahraga (futsal, badminton, basket)
- z. sekolah sulap
- aa. bakery*

1.8 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui beberapa tahap yaitu :

1. Tahap Pengumpulan Data

a. Studi literatur

Mempelajari permasalahan serta pemecahannya berdasarkan referensi-referensi yang dianggap relevan dan mendukung dalam proses perancangan, seperti buku panduan standar bangunan maupun standar keselamatan pada bangunan sesuai dengan fungsi proyek dan kelayakannya. Melakukan pendekatan masalah melalui kajian pustaka untuk menambah pemahaman mengenai pengertian akan aspek-aspek yang terlibat dalam perancangan, serta teknis perancangan bangunan *Children's Job Experience Theme Park*.

b. Studi banding

Studi banding ini dilakukan terhadap beberapa fungsi bangunan yang terkait dengan kasus perancangan, baik yang memiliki kesamaan fungsi, tipologi, masalah maupun kesamaan tema dan pemecahan masalah. Studi banding dilakukan terutama untuk mengetahui contoh-contoh masalah yang ada, usaha pemecahan masalah, hingga sejauh mana solusi tersebut bisa memecahkan masalah yang ada.

c. Survei lapangan

Mengumpulkan data-data mengenai kondisi tapak, potensi lokasi serta permasalahannya terhadap daerah sekitar dan hal-hal lain yang dapat mempengaruhi atau menjadi batasan-batasan dalam proses perancangan melalui gambar atau foto dan pengukuran tapak.

d. Wawancara (Interview)

Mengumpulkan informasi dari instansi-instansi terkait untuk memperoleh data yang dibutuhkan untuk mendukung kelayakan studi proyek, baik dengan instansi pemerintah maupun swasta.

2. Analisis dan Subtensi

Merupakan kesimpulan dari hasil analisis terhadap pemecahan masalah dan pendekatan desain yang telah dievaluasi untuk kemudian diwujudkan dalam bentuk tiga dimensi dalam tahap perancangan. Pada proyek ini diambil tema *playful* dengan gaya arsitektur post modern dimana tema ini akan berdampak pada perancangan terhadap tampak bangunan, susunan masa, dan lanskap.

1.9 Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan tahapan awal pembahasan yang terdiri dari Judul, Latar Belakang Masalah, Latar Belakang Tema, Gagasan, Perumusan Masalah, Tujuan dan Sasaran, Batasan Pembahasan, Metode Penelitian, Sistematika Pembahasan, Sistematika Pemikiran.

BAB II TINJAUAN LITERATUR CHILDREN'S JOB EXPERIENCE THEME PARK

Pada bab ini akan menguraikan tentang teori-teori umum yang berkaitan dengan Perencanaan dan Perancangan *Children's Job Experience Theme Park*.

BAB III TINJAUAN CHILDREN'S JOB EXPERIENCE THEME PARK PALEMBANG

Pada bab ini menguraikan tentang tinjauan karakteristik, kondisi fisik, kebijakan-kebijakan pemerintah dan rencana tata ruang kota Palembang. Serta potensi *Children's Job Experience Theme Park Palembang* sebagai salah satu objek destinasi wisata di Kota Palembang dan beberapa objek sejenis yang ada di Indonesia.

BAB IV ANALISIS KEBUTUHAN RUANG, TAPAK, DAN BANGUNAN

Pada bab ini dilakukan analisis- analisis yang meliputi Analisis Manusia (Pelaku Kegiatan, Analisis Kegiatan Pelaku, Analisis Sirkulasi Pengunjung dan Pengelola, Besaran Ruang Kelompok Kegiatan, Sistem Struktur dan Konstruksi, Sistem Utilitas), Analisis Tapak (Ukuran/Luas, Garis Sepadan Bangunan, Kontur, Lingkungan, Drainase, Pepohonan, *View From Site*, *View To Site*, Kebisingan, Manusia dan Budaya, Utilitas, Sirkulasi Pejalan Kaki, Sirkulasi Kendaraan, Angin, Curah Hujan, Lintasan Matahari, dan Alternatif Tapak.

BAB V SIMPULAN & SARAN

Merupakan simpulan dari hasil analisis terhadap pemecahan masalah yang telah dievaluasi di bab-bab sebelumnya serta berisi saran-saran mengenai Perencanaan dan Perancangan *Children's Job Experience Theme Park Palembang*.

1.10 Sistematika Pemikiran

Adapun Sistematika Pemikiran yang dipakai oleh penulis adalah:



Skema 1.1 Sistematika Pemikiran

