

PROJEK AKHIR ARSITEKTUR
Periode LXXVI, Semester Gasal, Tahun 2019/2020

LANDASAN TEORI DAN PROGRAM

WAHANA BERMAIN ANAK MILENIAL DI KOTA SEMARANG

**Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
Memperoleh gelar Sarjana Arsitektur**



Disusun Oleh:

Gabriella Dian Kristi

15.A1.0015

Dosen Pembimbing:

Ir.Afriyanto Sofyan,St.B. MT.

(NIDN .0616046301)

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
September 2019**

HALAMAN PENGESAHAN

PROYEK AKHIR ARSITEKTUR

Periode LXXVI , Semester Gasal, Tahun Akademik 2019/2020

Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

Judul : **Wahana Bermain Anak Milenial di Kota
Semarang**

Penyusun : Gabriella Dian Kristi

NIM : 15.A1.0015

Dosen Pembimbing : Ir. Afriyanto Sofyan St. B, MT

Dosen Penguji : Prof. Dr-Ing. Ir. L.M.F. Purwanto

IM. Tri Hesti Mulyani, Ir., MT

Ir. CH. Koesmartadi, MT

Semarang, 23 September 2019

Mengetahui dan Mengesahkan,

Dekan

Fakultas Arsitektur dan Desain



Dra. B. Tyas Susanti, MA, Ph. D

NIDN : 0626076501

Ketua

Program Studi Arsitektur

Christian Moniaga, ST., M.Ars

NIDN : 0618039101

HALAMAN PENGESAHAN

PROYEK AKHIR ARSITEKTUR

Periode LXXVI , Semester Gasal, Tahun Akademik 2019/2020

Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

Judul : **Wahana Bermain Anak Milenial di Kota
Semarang**

Penyusun : Gabriella Dian Kristi

NIM : 15.A1.0015

Dosen Pembimbing : Ir. Afriyanto Sofyan St. B, MT

Dosen Penguji : Prof. Dr-Ing. Ir. L.M.F. Purwanto

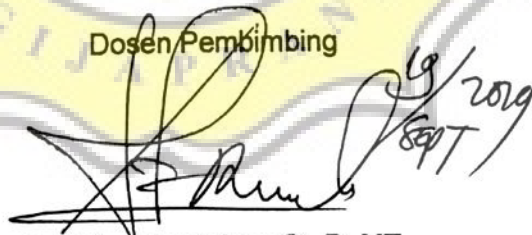
IM. Tri Hesti Mulyani, Ir., MT

Ir. CH. Koesmartadi, MT

Semarang, 23 September 2019

Mengetahui dan Mengesahkan,

Dosen Pembimbing



Ir. Afriyanto Sofyan St. B, MT

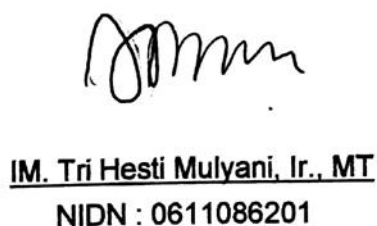
NIDN : 0616046301

Penguji,



Prof. Dr-Ing. Ir. L.M.F. Purwanto
NIDN : 602066801

Penguji,



IM. Tri Hesti Mulyani, Ir., MT
NIDN : 0611086201

Penguji,



Ir. CH. Koesmartadi, MT
NIDN : 0616035901

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda dibawah ini,

Nama : Gabriella Dian Kristi
NIM : 15.A1.0015
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Arsitektur dan Desain Unika Soegijapranata

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Projek Akhir Arsitektur tahap Landasan Teori dan Program dengan judul : **Wahana Bermain Anak Milenial di Kota Semarang** ini benar – benar merupakan hasil karya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dari tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara – cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam Projek Akhir Arsitektur tahap Landasan Teori dan Program ini terkandung ciri – ciri plagiarism dan bentuk – bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, 23 September 2019

Penulis
GABRIELLA DIAN KRISTI
NIM : 15.A1.0015
TGL : 23/09/2019
ENAM RIBU RUMAH



PRAKATA

Puji syukur atas anugerah Tuhan Yesus Kristus yang telah melimpahkan segala kebaikan, kesempatan dan berkatNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Landasan Teori dan Program atau yang setelahnya disebut LTP Proyek Akhir Arsitektur yang berjudul “Wahana Bermain Anak Milenial di Kota Semarang”.

Untuk itu penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan LTP Proyek Akhir Arsitektur ini, baik langsung maupun tidak langsung. Dengan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

- Maria Damiana Nestri Kiswari, ST, MSc. selaku dosen coordinator mata kuliah proyek akhir arsitektur.
- Ir. Afriyanto Sofyan St. B, MT. Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan kritik, saran dan masukan selama proses pembuatan hingga penyelesaian LTP Proyek Akhir Arsitektur ini.
- Orang tua, sahabat dan teman-teman angkatan 15 yang memberikan kritik, saran dan dukungan dalam penyelesaian LTP ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga proposal ini dapat memberikan manfaat dan gambaran mengenai Proyek Akhir Arsitektur 76 yang berjudul “Wahana Bermain Anak Milenial di Kota Semarang”. Akhir kata, penulis mengucapkan terimakasih.

Semarang, September 2019

Gabriella Dian Kristi

15.A1.0015

ABSTRAK

Aktivitas bermain yang terintegrasi dengan kegiatan olahraga dan konsep media teknologi digital menjadi hal yang sedang trending di masa kini. Salah satunya adalah tipe permainan yang menggunakan media trampoline dan maraknya permainan berbasis touchscreen dan glow in the dark yang sedang digandrungi oleh anak-anak generasi milenial dan pasca milenial. Dengan melihat fenomena perkembangan hiburan yang disenangi anak masa kini, maka usulan proyek Wahana Bermain Anak Milenial di Kota Semarang merupakan gagasan baru terhadap perkembangan hiburan dan olahraga di Semarang. Berdasarkan daftar penyebaran wahana bermain di kota Semarang, penyebaran wahana bermain anak indoor dengan beberapa fasilitas permainan anak dan penunjang bagi orang tua dirasa belum merata, terutama di wilayah Mijen. Dengan mengambil sampel 5 tempat bermain anak yaitu Plaplay, Play On Fun Technology, Lolipop's Playland Living Plaza, Trans Studio Mini dan Gravity Trampoline Indoor Park yang tersebar di beberapa kecamatan yaitu Semarang Tengah, Semarang Selatan, Banyumanik dan Semarang Timur.

Tujuan dari proyek wahana bermain anak ini secara garis besar memfasilitasi ruang untuk anak bermain aktif dari segi fisik dengan fasilitas permainan modern dan menyenangkan. Selain itu dapat menjadi sebuah objek wisata rekreasi anak kekinian di kota Semarang. Manfaat dari perancangan dan perencanaan wahana bermain anak ini diharapkan bermanfaat bagi masyarakat, pengembangan desain dan pengembangan ilmu arsitektur. Bagi masyarakat, anak-anak dapat mengasah dan mengembangkan psikomotorik mereka dengan jenis permainan yang bervariasi. Bagi pengembangan desain, mengembangkan desain wahana bermain anak yang kreatif, inovatif serta mengikuti perkembangan zaman terhadap bidang arsitektural. Dan bagi pengembangan akademik dalam ilmu arsitektur, Membantu mengakomodasi teori dan informasi yang berkaitan dengan wahana bermain anak masa kini.

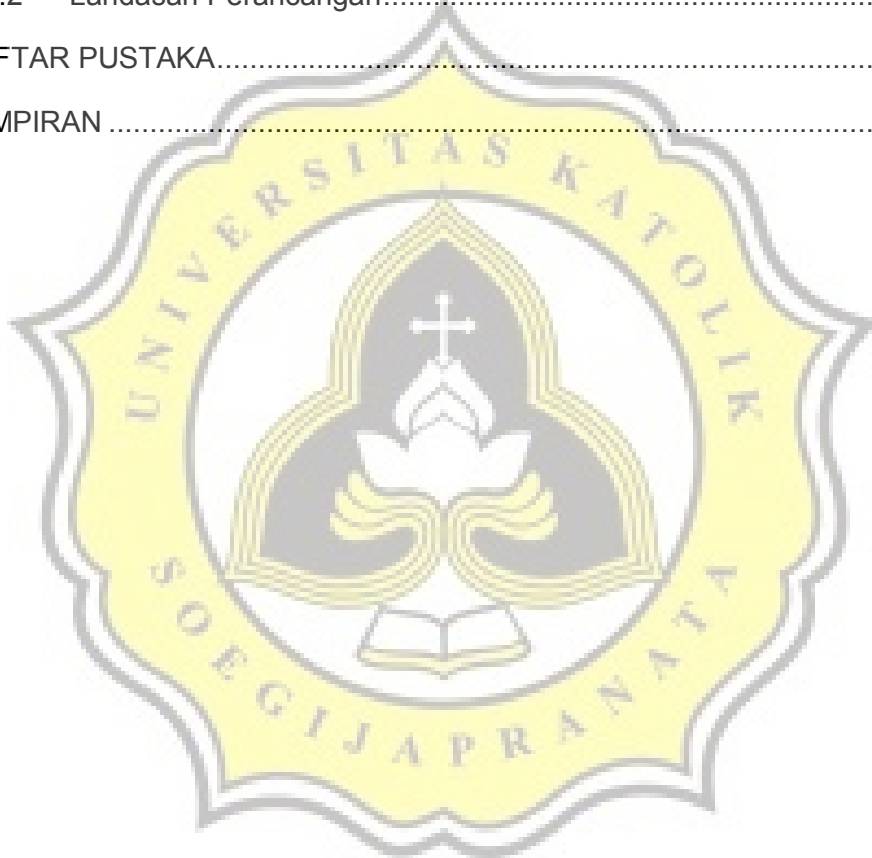
Sistematika pembahasan dalam landasan teori dan program proyek Wahana Bermain Anak Milenial di Kota Semarang terdiri atas pendahuluan, gambaran umum proyek, pemrograman arsitektur dan pernyataan masalah, landasan teori, pendekatan dan landasan perancangan. Metode yang dilakukan dalam pengerjaan LTP proyek Wahana Bermain Anak Milenial berupa studi literatur, survey lapangan, data-data terkait mengenai kebutuhan wahana bermain dan standar yang digunakan serta diskusi dan wawancara beberapa pihak terkait. Proses pemrograman terdiri atas hasil analisa program ruang dengan beberapa analisa seperti pelaku, jenis kegiatan, jenis dan karakteristik permainan tiap ruang, program ruang dalam maupun ruang luar dan akumulasi besaran ruang sebagai dasar perancangan proyek wahana bermain anak milenial. Bab ini juga memaparkan analisa permasalahan fungsi bangunan proyek wahana bermain anak milenial terhadap kondisi riil tapak terpilih yang dipaparkan dalam analisa potensi dan kendala. Sedangkan pengambilan keputusan atas permasalahan yang ada diterangkan dalam bagian pendekatan dan landasan perancangan.

Kata Kunci : Milenial, Trending, Wahana Bermain

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PRAKATA.....	i
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	xx
DAFTAR DIAGRAM.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Pertanyaan Masalah Desain.....	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	3
1.5 Sistematika Pembahasan	4
BAB II GAMBARAN UMUM PROJEK.....	6
2.1 Gambaran Umum Fungsi Bangunan.....	6
2.2 Gambaran Umum Lokasi di Luar Tapak	14
BAB III PEMROGRAMAN ARSITEKTUR.....	23
3.1 Analisa Fungsi Bangunan.....	23
a. Karakteristik Pengguna.....	23
b. Jenis Kegiatan Spesifik.....	25
c. Jenis dan Persyaratan Ruang.....	36
d. Skala Ruang.....	38
e. Struktur Ruang	39
f. Hubungan Ruang.....	42

3.2	Analisa Tapak.....	47
3.3	Analisa Masalah	49
BAB IV LANDASAN TEORI		52
4.1	Teori Pendukung Permasalahan Desain 1	52
4.2	Teori Pendukung Permasalahan Desain 2 dan 3	63
BAB V PENDEKATAN DAN LANDASAN PERANCANGAN		67
5.1	Pendekatan Desain	67
5.2	Landasan Perancangan.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....		
LAMPIRAN		



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Gravity Trampoline Indoor Park, Semarang</i>	9
Gambar 2.2. <i>GlowZone 360, Canada</i>	9
Gambar 2.3. <i>Dynamic Stage door Playground</i>	10
Gambar 2.4. <i>Bricks4Kidz, Jakarta</i>	10
Gambar 2.5. <i>Bricks4Kidz, Jakarta</i>	11
Gambar 2.6. <i>Indoor Sand Playground Mulberry, Singapore</i>	11
Gambar 2.7. <i>Paint Class</i>	12
Gambar 2.8. <i>Outdoor Painting</i>	12
Gambar 2.9. <i>Wet area</i>	12
Gambar 2.10. <i>Peta Administrasi Kecamatan Mijen</i>	15
Gambar 2.11. <i>Master Plan BSB City, Semarang</i>	16
Gambar 2.12. <i>Peta Rawan Bencana Kec.Mijen, Semarang</i>	19
Gambar 2.13. <i>Master Plan BSB City, Semarang</i>	20
Gambar 2.14. <i>Master Plan Kawasan Rekreasi &Olahraga BSB City</i>	20
Gambar 2.15. <i>Foto entrance tapak</i>	21
Gambar 2.16. <i>Foto situasi tapak dari danau BSB</i>	22
Gambar 3.1. <i>Eksisting Tapak (pencapaian)</i>	47
Gambar 3.2. <i>Eksisting Tapak (iklim)</i>	47
Gambar 3.3. <i>Eksisting Tapak (view)</i>	48
Gambar 3.4. <i>Foto situasi tapak dari danau BSB</i>	49

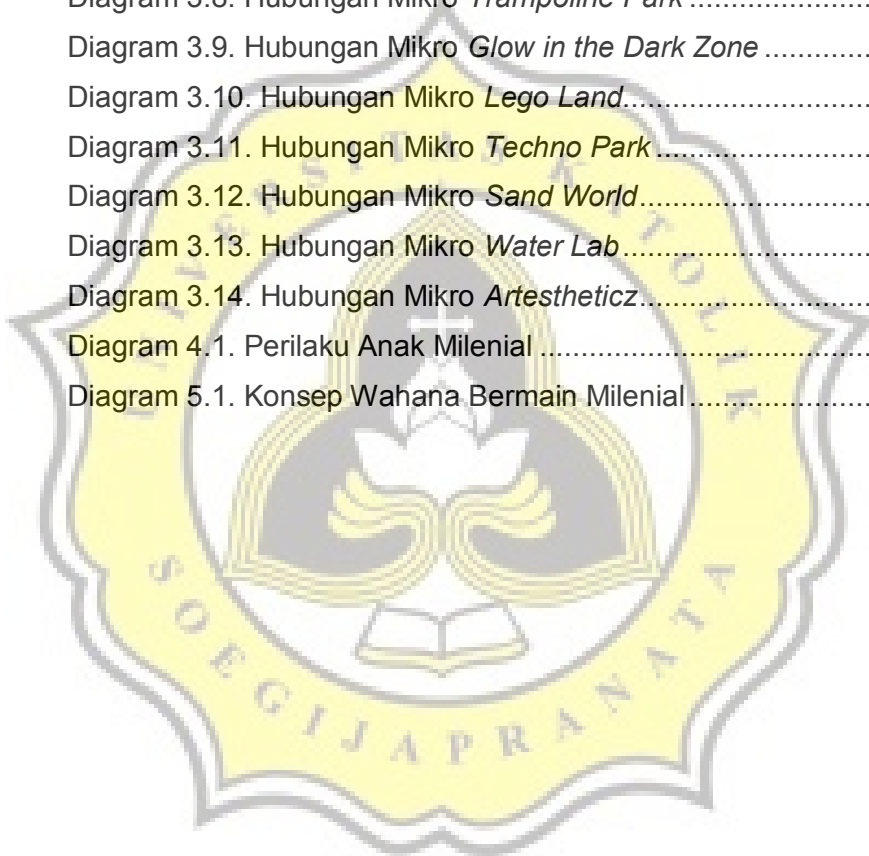
DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Jajaran Struktur Organisasi Pelaku Wahana	33
Bagan 3.2 Aktivitas Pelaku dalam Wahana Bermain Anak Milenial	34



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1. Struktur Ruang Utama.....	39
Diagram 3.2. Struktur Ruang Pengelola.....	40
Diagram 3.3. Struktur Ruang Karyawan.....	40
Diagram 3.4. Struktur Ruang Penunjang	41
Diagram 3.5. Struktur Makro Ruang Wahana Bermain Milenial	41
Diagram 3.6. Hubungan Makro Ruang.....	42
Diagram 3.7. Hubungan Mikro Ruang.....	43
Diagram 3.8. Hubungan Mikro <i>Trampoline Park</i>	43
Diagram 3.9. Hubungan Mikro <i>Glow in the Dark Zone</i>	44
Diagram 3.10. Hubungan Mikro <i>Lego Land</i>	44
Diagram 3.11. Hubungan Mikro <i>Techno Park</i>	45
Diagram 3.12. Hubungan Mikro <i>Sand World</i>	45
Diagram 3.13. Hubungan Mikro <i>Water Lab</i>	46
Diagram 3.14. Hubungan Mikro <i>Artestheticz</i>	46
Diagram 4.1. Perilaku Anak Milenial	66
Diagram 5.1. Konsep Wahana Bermain Milenial.....	67



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Luas Wilayah Kota Semarang	14
Tabel 2.2. Persebaran Jenis dan Lokasi Rawan Bencana Kec. Mijen ..	18
Tabel 3.1. Analisis Kebutuhan Ruang dan Pelaku Aktivitas	26
Tabel 3.2. Kapasitas dan Luas Ruang	31
Tabel 3.3. Jenis Ruang Utama.....	38
Tabel 3.4. Jenis Ruang Penunjang	38
Tabel 3.5. Analisa Masalah Tapak.....	49
Tabel 4.1. Standar Keselamatan Mainan Anak	52
Tabel 4.2. Standar Kesehatan pada Bangunan	54
Tabel 4.3. Faktor Pemilihan Warna dalam Wahana Bermain	57
Tabel 4.4. Standar Kemudahan dalam Bangunan.....	59
Tabel 4.5. Kategori dan Karakteristik Generasi X, Y dan Z	63

