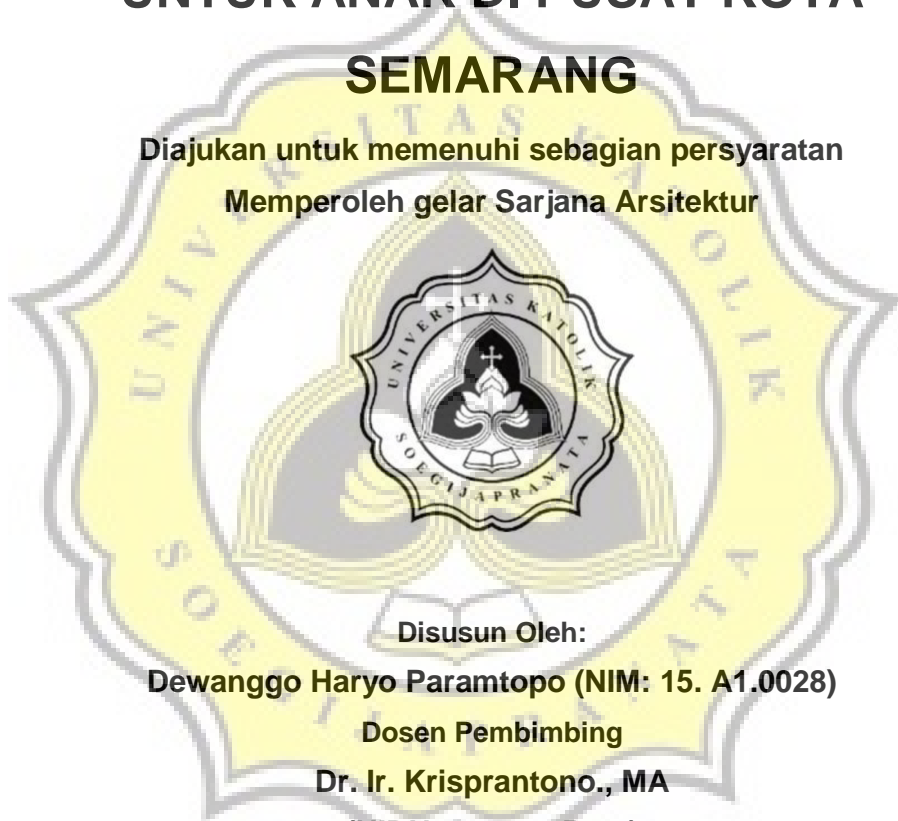


PROJEK AKHIR ARSITEKTUR
PERIODE LXXVI, Semester Gasal, Tahun 2019/2020

LANDASAN TEORI DAN PROGRAM

TEMPAT REKREASI DAN EDUKASI UNTUK ANAK DI PUSAT KOTA SEMARANG

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
Memperoleh gelar Sarjana Arsitektur



Disusun Oleh:

Dewanggo Haryo Paramtopo (NIM: 15. A1.0028)

Dosen Pembimbing

Dr. Ir. Krisprantono., MA

(NIDN : 0616085701)

Program Studi Arsitektur

Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang

September 2019

LEMBAR PENGESAHAN

PROJEK AKHIR ARSITEKTUR

Periode LXXVI, Semester Gasal, Tahun Akademik 2019/2020

Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas Katolik Unika Soegijapranata Semarang



Judul : Tempat Rekreasi dan Edukasi untuk Anak Di
Pusat Kota Semarang

Penyusun : Dewanggo Haryo Paramtopo

NIM : 15. A1.0028

Pembimbing : Dr. Ir. Krisprantono., MA.

Dosen Penguji : 1. Ir. Riandy Tarigan., MT.
2. MD. Nestri Kiswari. ST. MSc.
3. Ir. Yulita Titik Sunarimahingsih, MT.

Semarang, 17 September 2019

Mengetahui dan mengesahkan,

Dekan

Fakultas Arsitektur dan Desain



Dra. B. Tyas Susanti, MA., Ph. D.
NIDN. 0626076501

Ketua

Program Studi Arsitektur

Christian Mochiaga, ST., M. Ars.
NIDN. 0618039101

LEMBAR PENGESAHAN
PROJEK AKHIR ARSITEKTUR

Periode LXXVI, Semester Gasal, Tahun Akademik 2019/2020

Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain

Universitas Katolik Unika Soegijapranata Semarang

Judul : Tempat Rekreasi dan Edukasi untuk Anak Di

Pusat Kota Semarang

Penyusun : Dewanggo Haryo Paramtopo

NIM : 15. A1.0028

Pembimbing : Dr. Ir. Krisprantono., MA.

Dosen Penguji : 1. Ir. Riandy Tarigan., MT.

2. MD. Nestri Kiswari. ST. MSc.

3. Ir. Yulita Titik Sunarimahingsih, MT.

Semarang, 17 September 2019

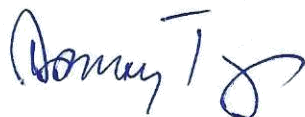
Mengetahui dan mengesahkan,

Pembimbing


Dr. Ir. Krisprantono., MA.

NIDN. 0616085701

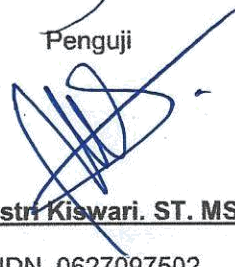
Penguji



Ir. Riandy Tarigan., MT.

NIDN. 0629056402

Penguji



MD. Nestri Kiswari. ST. MSc.

NIDN. 0627097502

Penguji



Ir. Yulita Titik S, MT.

NIDN. 0612066201

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Dewanggo Haryo Paramtopo

NIM : 15.A1.0028

Menyatakan bahwa karya ilmiah pada Projek Akhir Arsitektur periode 76 Semester Gasal Tahun Ajaran 2019/2020 Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur Dan Desain, Universitas Katolik Soegijapranata

Judul : Tempat Rekreasi dan Edukasi untuk Anak di Pusat Kota Semarang

Tema Desain : Psikologi Anak

Fokus Kajian : Pengelompokan Ruang Berdasarkan Usia Anak

Penguji : Dr. Ir. Krisprantono., MA

NIDN : 0616085701

Adalah bukan karya plagiasi dan jika kemudian hari ditemukan tindak plagiasi dalam penyusunan karya ilmiah tersebut, maka pembuat pernyataan di atas siap menerima segala konsekuensinya.

Semarang, 17 September 2019

Penulis,



Dewanggo Haryo Paramtopo

PRAKATA

Puji Syukur Kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya dapat menyelesaikan Proposal Proyek Arsitektur dengan judul Tempat Rekreasi dan Edukasi untuk Anak di Pusat Kota Semarang sebagai syarat dalam menyelesaikan program Proyek Akhir Arsitektur ke 76 Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Tidak lupa juga penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dra. B. Tyas Susanti, MA., Ph. D., Selaku Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain.
2. Christian Moniaga, ST., M. Ars. Selaku Kepala Program Studi Arsitektur
3. Ibu MD. Nestri Kiswari, ST, M. Sc. selaku koordinator Proyek Akhir Arsitektur (PAA) 76.
4. Dr. Ir. Krisprantono., MA. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan kritik, saran dan masukan selama proses pembuatan hingga penyelesaian Landasan Teori dan Program ini.
5. Orang tua dan keluarga yang telah membantu dan mendukung baik secara materil dan doa untuk menyelesaikan proposal Proyek Akhir Arsitektur ke-76.
6. Rekan dan sahabat yang telah memberikan dukungan kepada penulis.

Berharap melalui disusunnya proposal ini dapat memberi gambaran secara jelas mengenai Proyek Akhir Arsitektur dengan judul Tempat Rekreasi dan Edukasi untuk Anak di Pusat Kota Semarang

Semarang, 17 September 2019

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Pertanyaan Masalah.....	2
1.3. Tujuan Pembahasan.....	2
1.4. Manfaat Pembahasan.....	3
1.5. Sistematika Pembahasan.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM	5
2.1. Fungsi Bangunan.....	5
2.1.1. Gambaran Umum Fungsi Bangunan.....	5
2.1.2. Karakteristik Tempat Rekreasi dan Edukasi untuk Anak.....	7
2.1.3. Jenis Ruang.....	7
2.1.4. Persyaratan Alat Permainan Edukasi (Caroline et al., 2017).....	9
2.1.5. Tinjauan Terkait Tapak di Wonderia.....	10

2.1.6.	Sistem Bangunan	11
2.2.	Gambaran Umum Lokasi di luar Tapak	11
2.2.1.	Karakteristik Bangunan	11
2.2.2.	Karakteristik Jalan dan Transportasi	11
2.2.3.	Karakteristik Iklim	11
2.2.4.	Karakteristik Lansekap	12
2.2.5.	Peraturan yang Berlaku	12
2.2.6.	Kondisi Kebencanaan	12
2.2.7.	Kondisi Tanah	13
BAB III	14
PEMROGRAMAN ARSITEKTUR DAN PERUMUSAN MASALAH	14
3.1.	Analisis Fungsi Bangunan	14
3.1.1.	Kapasitas Pengguna	14
3.1.2.	Karakteristik Pengguna	16
3.1.3.	Kegiatan yang Terjadi	17
3.1.4.	Ruang (Dalam dan Luar)	27
3.2.	Analisis Tapak	58
3.2.1.	Analisis Pemilihan Tapak	58
3.2.2.	Analisis Tapak	59
3.3.	Analisis Lingkungan Buatan dan Alami	62
3.3.1.	Analisa Bangunan Sekitar	62
3.3.2.	Analisa Transportasi dan Utilitas Kota	62

3.3.3. Analisa Vegetasi	63
3.4. Perumusan Masalah	63
3.4.1. Potensi dan Kendala	63
3.4.2. Masalah Dominan dan Spesifik	64
BAB IV LANDASAN TEORI.....	65
4.1. Landasan Teori Pertanyaan Masalah 1	65
4.2. Landasan Teori Pertanyaan Masalah 2	67
BAB V PENDEKATAN DAN LANDASAN PERANCANGAN.....	69
5.1. Pendekatan dan Landasan Perancangan Tata Ruang Tapak	69
5.2. Landasan Perancangan Tata Ruang Bangunan	69
5.2.1. Konsep Tata Ruang.....	69
5.2.2. Konsep Keruangan	70
5.3. Landasan Perancangan Bentuk Bangunan	71
5.4. Landasan Perancangan Wajah Bangunan.....	71
5.5. Landasan Perancangan Struktur Bangunan	71
5.7. Landasan Perancangan Sistem Bangunan	81
5.7.1. Sistem Air Bersih dan Kotor	81
5.7.2. Sistem Jaringan Listrik	82
5.7.3. Sistem Keamanan	82
5.7.4. Sistem Pencahayaan	83
5.7.5. Sistem Penghawaan	83
DAFTAR PUSTAKA.....	84



DAFTAR GAMBAR

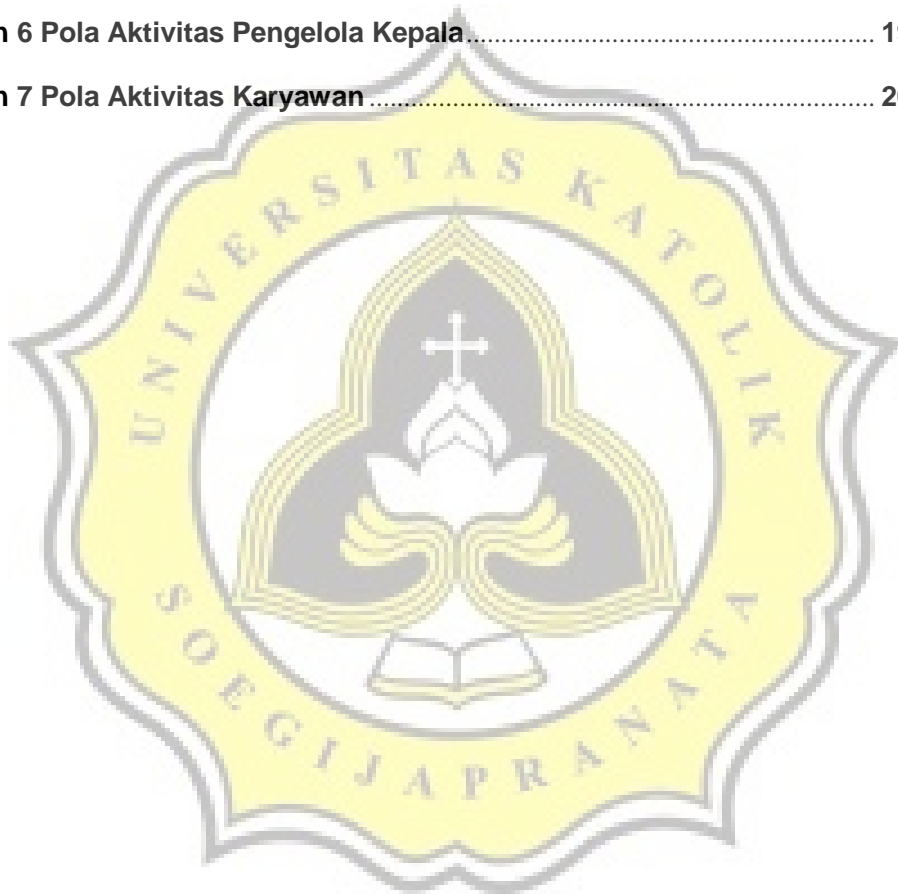
Gambar 1 Kondisi Kebencanaan.....	13
Gambar 2 Bentuk Tapak.....	59
Gambar 3 Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Semarang Tahun 2011-2031	60
Gambar 4 Pola Organisasi Radial	69
Gambar 5 Pola Variasi Organisasi Radial.....	70
Gambar 6 Pondasi Sumuran.....	72
Gambar 7 Struktur Rangka.....	73
Gambar 8 Dinding Partisi.....	74
Gambar 9 Plat Lantai Konvensional	75
Gambar 10 Rangka Atap Baja	76
Gambar 11 Rubber Flooring	77
Gambar 12 Grant Tile.....	78
Gambar 13 Keramik Struktur.....	78
Gambar 14 Cat Dinding Berwarna.....	79
Gambar 15 ACP	79
Gambar 16 Metal Cutting	79
Gambar 17 Gypsumboard	80
Gambar 18 Plafond Polyvinyl Chloride.....	80
Gambar 19 Betumen Selulose.....	81
Gambar 20 Dak Beton.....	81
Gambar 21 Sistem Keamanan	82

DAFTAR TABEL

Table 1 Jenis Permainan.....	9
Table 2 Iklim di Kota Semarang.....	12
Table 3 Jumlah Wisatawan Taman Pintar.....	14
Table 4 Kebutuhan Kegiatan.....	23
Table 5 Persyaratan Kegiatan.....	25
Table 6 Dampak Kegiatan.....	27
Table 7 Kebutuhan dan Sifat Ruang.....	34
Table 8 Pendekatan Jumlah Pengelola.....	35
Table 9 Galeri Display.....	38
Table 10 Studi Ruang Khusus Area Bermain Indoor.....	43
Table 11 Besaran Ruang Fasilitas Penunjang.....	45
Table 12 Besaran Ruang Fasilitas Pengelola.....	49
Table 13 Besaran Ruang Fasilitas Servis.....	51
Table 14 Besaran Ruang Fasilitas MEE.....	52
Table 15 Kebutuhan Luas Bangunan.....	53
Table 16 Kebutuhan Jumlah Parkir.....	54
Table 17 Skala Ruang.....	57
Table 18 Data Penduduk Kota Semarang.....	62
Table 19 Perbandingan Struktur Atas.....	76
Table 20 Jumlah Murid di Kota Semarang.....	86

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Pola Aktivitas Kedatangan Umum.....	17
Bagan 2 Pola Aktivitas Kepulangan Umum.....	17
Bagan 3 Pola Aktivitas Pengunjung Anak.....	18
Bagan 4 Pola Aktivitas Pengunjung Orang Tua.....	18
Bagan 5 Pola Aktivitas Pengunjung Tamu	19
Bagan 6 Pola Aktivitas Pengelola Kepala.....	19
Bagan 7 Pola Aktivitas Karyawan	20



ABSTRAK

Liburan atau rekreasi biasanya merupakan hal yang dinantikan oleh anak-anak karena dapat menjadi salah satu ajang pelepas lelah dan mendapatkan suasana baru. Namun, minimnya wisata yang bertema edukasi membuat warga Semarang enggan berwisata di kota. Sebagai orang tua juga tentu harus memilih tempat-tempat wisata yang tepat, sehingga anak-anak tidak hanya mendapatkan kesenangan mereka semata, akan tetapi dapat juga memberikan pengalaman dan pengetahuan. Sekolah identik dengan karakter yang formal dan kaku bagi anak. Fenomena yang kerap kali muncul adalah anak-anak sering mengalami kejenuhan didalam sekolah. Secara alamiah anak masih membutuhkan dan merindukan untuk bermain dan menikmati masa kanak-kanaknya. Dengan perilaku alamiah anak ini lah yang lebih membuat anak selalu ingin beraktifitas diluar ruangan. Komponen psikologi tumbuh kembang anak menjadi salah satu masalah dalam proyek ini. Di setiap tahapan umur anak memiliki kecendrungan yang berbeda. Kecenderungan itulah yang terdapat sikap positif didalam setiap umur tersebut dan itu dapat di kembangkan melalui permainan-permainan. Tempat rekreasi dan edukasi ini dapat digunakan sebagai salah satu alternative baru dalam meningkatkan pengetahuan dan unsur wisata. Semarang merupakan sebuah Kota di Jawa Tengah yang belum memiliki konsep wisata rekreasi dan edukasi. Selain itu, juga dapat sekaligus mengembangkan potensi wisata Semarang yang sedang dikembangkan oleh pemerintah Kota Semarang. Proyek Tempat Rekreasi dan Edukasi untuk Anak di Pusat Kota Semarang ini diangkat untuk mewedahi warga Semarang dapat melihat, mengetahui dan sekaligus mempelajari tentang edukasi dapat diperoleh juga dari rekreasi. Dibutuhkan juga sebuah perancangan yang mampu mewedahi fasilitas edukasi serta wisata bagi anak yang mampu menerapkan prinsip-prinsip pendekatan arsitektur perilaku. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi prinsip perilaku dalam bangunan yang pertama adalah faktor manusia, faktor usia, dan jenis kelamin. Pada pemograman arsitektur, sistem yang menempati tempat dan lingkungan tidak dapat dipisah secara empiris. Maka dari itu perilaku manusia terjadi pada suatu tempat serta tidak dapat di evaluasi tanpa pertimbangan faktor lingkungan. Sedangkan pada desain arsitektur, warna mempunyai peranan penting dalam mewujudkan suasana ruang dan mendukung terwujudnya perilaku-perilaku tertentu. Dalam ruang warna dapat pengaruh tidak hanya menimbulkan suasana panas atau dingin, tapi warna juga dapat mempengaruhi kualitas ruang tersebut. Dibutuhkan juga ruangan yang dapat mewedahi aktivitas pengguna bangunan yang nyaman secara fisik dan psikis. Kenyamanan secara fisik timbul karena pengolahan ruang yang dapat berfungsi secara optimal. Sedangkan kenyamanan psikis timbul karena adanya kenyamanan thermal, visual, akustik, dan spasial dalam bangunan. Dengan terciptanya kenyamanan maka akan tercipta rasa senang dan tenang dalam berperilaku.

Kata Kunci: Psikologi warna, serial vision, Semarang, tempat rekreasi dan edukasi untuk anak