



PERANCANGAN FASILITAS EDUTAINMENT PARK DI DENPASAR

Anrika Chanya Maulani¹, I Dewa Gede Agung Diasana Putra², Ni Ketut Ayu Siwalatri³

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Udayana^{1,2,3}

anrikachanyam@gmail.com¹, diasanaputra@unud.ac.id², ayusiwalatri@unud.ac.id³

Info Artikel :

Diterima : 15 Januari 2022

Disetujui : 19 Januari 2022

Dipublikasikan : 28 Januari 2022

ABSTRAK

Kata Kunci :
Anak,
Pendidikan,
Hiburan,
Ruang Dalam.

Anak-anak merupakan investasi dan harapan masa depan bangsa. Sebagai generasi penerus bangsa, anak-anak harus dibekali pendidikan yang baik. Karena pendidikan, merupakan unsur penting pembentuk perilaku, pola pikir, serta wawasan anak. Kecenderungan anak yang senang bermain, bisa dimanfaatkan untuk mendidik anak melalui media permainan. Oleh karena itu dibutuhkan perancangan Edutainment Park yang memadukan unsur pendidikan dan hiburan. Fasilitas ini dirancang guna mawadahi berbagai kegiatan rekreatif, edukatif, dan interaktif yang meliputi beragam alat peraga bidang sains, mock up untuk bermain peran profesi, serta pameran sejarah dan kebudayaan Indonesia. Perancangan tempat ini diharapkan dapat menjadi tujuan wisata edukasi dan pembelajaran non formal agar anak dapat belajar melalui media permainan. Masalah yang dihadapi dalam merancang fasilitas ini adalah menciptakan ruang yang sesuai dengan karakteristik anak serta mengutamakan faktor keamanan dan kenyamanan bagi anak. Dalam mengatasi masalah tersebut dilakukanlah pendekatan pada karakter dan psikologis anak. Kajian ini menggunakan metode pengumpulan data yang didapat melalui studi literatur dan observasi pada objek sejenis. Tujuan kajian ini adalah untuk membahas faktor penting yang perlu diperhatikan guna memberikan kenyamanan serta keamanan pada anak melalui pemilihan bentuk massa, pola massa, sirkulasi dalam ruang, desain interior, serta pemilihan material.

ABSTRACT

Keywords :
Children,
Education,
Entertainment,
Interior.

Children are an investment and hope for the nation's future. As the next generation of the nation, children must be supported with good education. Because education is an essential element in order to shaping children's behavior, mindset, also insight. The tendency of children who love to play can be utilized to educate children towards game media. Therefore, it is necessary to design an Edutainment Park that combines elements of education and entertainment. This facility is designed to accommodate a variety of science teaching aids, mock-ups for playing professional roles, as well as history exhibitions and Indonesian culture. The design of this place was expected to become a non-formal educational and tourism learning thereby children can learn towards game media. The problem that was faced in designing this facility is to create a space that fits the characteristics of children, also prioritizes safety and comfort factors for children. In overcoming these problems, an approach to the character and psychology of children is carried out. This study uses data collection methods obtained through literature studies and observations on similar objects. The purpose of this study is to determine important factors that need to be considered in order to provide comfort and safety for children through the selection of mass forms, mass patterns, circulation, interior design, and material selection.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam kehidupan. Semakin baik kualitas pendidikan yang diselenggarakan maka semakin baik pula sumber daya manusia yang ada. Anak-anak merupakan individu yang masih dalam tahap perkembangan dan pertumbuhan, baik fisik maupun mental. Masa anak-anak adalah masa dimana mereka belum dapat mengembangkan potensi dirinya dan cenderung lebih senang bermain karena hal tersebut membahagiakan. Anak-anak merupakan investasi dan harapan masa depan bangsa. Sebagai generasi penerus bangsa, anak-anak harus dibekali dengan pendidikan yang baik. Pendidikan pada anak dapat diberikan secara formal dan non formal. Kecenderungan anak yang senang bermain dapat dimanfaatkan untuk mendidik anak melalui media permainan. Kegiatan bermain dapat meningkatkan kecerdasan kognitif anak dan memberikan dampak positif bagi perkembangan anak, yaitu untuk meningkatkan imajinasi, kreativitas, dan keterampilan (Fadlillah, 2014). Salah satu cara agar anak bermain dan belajar adalah dengan mengajak anak mengunjungi wisata edukasi. Untuk mewujudkan sarana wisata edukasi yang menyenangkan maka diperlukan adanya Edutainment Park agar anak-anak dapat berekreasi sambil belajar.

Bali memiliki potensi yang tinggi untuk menawarkan kegiatan wisata pendidikan. Kota Denpasar dilihat dari potensial kotanya merupakan daerah yang akan terus berkembang pada masa yang akan datang, baik itu dari segi sosial, perekonomian, perdagangan, pariwisata dan lain sebagainya. Akan tetapi hingga kini Kota Denpasar belum terlihat memiliki fasilitas rekreasi/hiburan yang rekreatif serta edukatif berbasis ilmu pengetahuan dan profesi. Lokasi Kota Denpasar yang strategis cocok jika digunakan sebagai lokasi dalam perancangan Edutainment Park.

Perpaduan antara belajar dan bermain ini mengacu pada sifat alamiah anak yang dunianya adalah dunia bermain. Bagi anak, jarak antara belajar dengan bermain begitu tipis. Pilihan model edutainment ini juga berlandaskan hasil riset cara kerja otak. Hasil riset menyatakan bahwa anak akan belajar efektif bila dalam keadaan senang dan bebas dari tekanan (*revolution learning*). Adapun pelajaran yang diterapkan dikemas dalam suasana bermain dan bereksperimen sehingga belajar tidak lagi membosankan, tetapi merupakan arena bermain yang edukatif dan menyenangkan bagi siswa (Hamid, 2012). Oleh karena itu, masalah yang dihadapi dalam perancangan fasilitas Edutainment Park ini ialah bagaimana menciptakan ruang-ruang yang sesuai dengan karakteristik anak. Rancangan fasilitas yang ramah anak, menarik, memiliki citra dan suasana ceria sehingga tidak menimbulkan rasa takut bagi anak.

Metode penelitian yang digunakan pada kajian ini adalah metode penelitian kualitatif. Sumber data diperoleh dari studi literatur dan observasi pada objek dengan fungsi sejenis.

STRATEGI PERANCANGAN

Fungsi Bangunan

Edutainment Park merupakan sarana wisata yang memadukan unsur pendidikan atau 'education' dan hiburan atau 'entertainment'. Berfungsi sebagai wadah pembelajaran non formal, wadah untuk mengenalkan serta mengembangkan ilmu pengetahuan dan profesi, sarana pendukung peningkatan kualitas pendidikan, dan penyedia alat peraga yang atraktif. Perancangan fasilitas ini bertujuan agar anak dapat memperoleh pengalaman pembelajaran secara langsung pada objek edukasi sehingga dapat

mengembangkan karakter anak dalam hidup bermasyarakat dengan lingkungan sosialnya. Juga dapat merangsang kemampuan dasar anak seperti melatih kreatifitas, ketelitian, dan ketekunan (Hamid, 2012).

Aktivitas dan Fasilitas Edutainment Park

Aktivitas yang terdapat pada Edutainment Park adalah aktivitas bermain sambil belajar dengan alat peraga dan permainan peran. Alat Peraga yang dimaksud adalah alat bantu yang dapat dilihat dan diraba. Terdapat 8 kategori alat peraga yaitu realthings (pengajar, benda yang sesungguhnya), verbal representations (media cetak), graphic representations (gambar/lukisan), still picture (foto, slide), motion picture (film, video tape), audio, programming (kumpulan informasi berurutan), dan simulations (permainan yang menirukan kejadian sebenarnya) (Gerlach dan Ely, 1971). Pada rancangan Edutainment Park ini alat peraga yang digunakan adalah realthings (staff pemandu yang berperan sebagai pengajar), verbal representations (berupa teks ket- erangan pada setiap alat peraga), graphic representations (berupa gambar, lukisan, diorama), motion picture (berupa film dan videotape), dan simulations (berupa permainan peran profesi). Klasifikasi ilmu pengetahuanyang diwadahi yaitu astronomi, fisika, biologi, sejarah, dan seni budaya. Sedangkan klasifikasi profesi yang diwadahi yaitu dokter, perawat, apoteker, polisi, pemadam kebakaran, aktor/aktris, penyanyi, hakim, jaksa, pengacara, koki, pilot, pramugari, wartawan, jurnalis, presenter berita, dan juga desainer.

Tabel 1. Jenis Profesi dan Ruang yang Mewadahi

Profesi	Ruang
Dokter	Zona Kesehatan
Perawat	
Apoteker	
Polisi	Kantor Polisi
Pemadam Kebakaran	Kantor dan Area Pemadam Kebakaran
Aktor/Aktris	Stage/Panggung Pertunjukan
Penyanyi	
Hakim	
Jaksa	Zona Pengadilan
Pengacara	
Koki	
Pilot	Zona Restoran
Pramugari	Zona Pesawat
Wartawan	
Jurnalis	
Kameramen	Zona Stasiun TV
Presenter Berita	
Desainer	
Model	Ruang Desainer
	Zona Fashion Show

Sumber: Maulani, 2021:68

PERANCANGAN BENTUK MASSA DAN INTERIOR

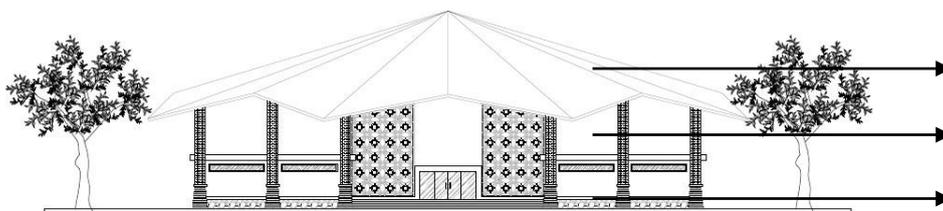
Bentuk Massa, Pola Massa, dan Tampilan Bangunan

Bentuk arsitektural adalah titik temu antara massa dan ruang. Bentuk-bentuk arsitektural, tekstur, material, modulasi cahaya dan bayangan, warna, semua menjadi satu kombinasi yang dapat menciptakan kualitas ruang (Bacon, 1974). Bentuk octagon atau segi delapan tercipta dari rangkaian bentuk dasar segitiga yang stabil dan simetris (Ching, 2008). Octagon digunakan sebagai bentuk massa utama pada perancangan fasilitas Edutainment Park. Bentuk ini dipilih agar bangunan memiliki kesan yang dinamis dan unik. Bentuk ini juga sesuai dengan pola sirkulasi dalam ruang yang digunakan, yaitu sirkulasi memutar (radial). Seluruh bangunan utama menggunakan 3 bentuk octagon dengan ukuran yang berbeda. Atap bangunan menggunakan plat lipat yang juga tersusun dari bentuk segitiga.



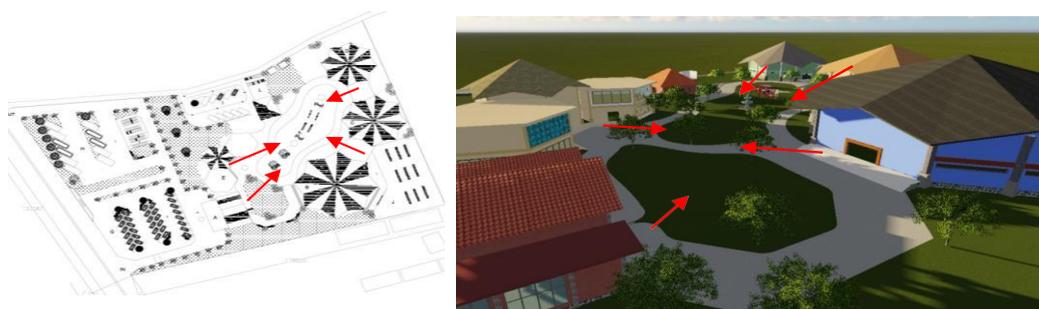
Gambar 1. Bentuk Massa
Sumber: Maulani, 2021:58

Bentuk bangunan yang digunakan pada Edutainment Park ini mengadopsi filosofi Arsitektur Tradisional Bali. Tubuh manusia terbagi menjadi tiga bagian, yaitu kepala (utama angga), badan (madya angga), dan kaki (nista angga). Dengan konsep yang sama, sebuah bangunan tradisional Bali memiliki tiga komposisi yaitu atap sebagai kepala, pilar sebagai tubuh, dan landasan sebagai kaki (Diasana Putra, 2012).



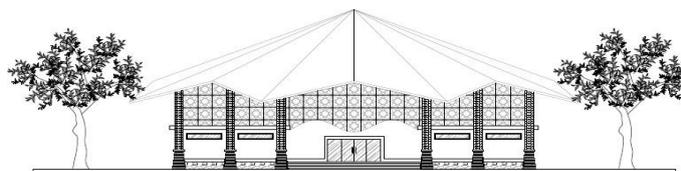
Gambar 2. Bagian Bangunan
Sumber: Maulani, 2021:58

Pola massa yang digunakan adalah pola central yaitu pola yang berpusat pada suatu titik rancangan. Pusat dapat merupakan bangunan atau ruang terbuka yang merupakan ruang aktivitas bersama dan dapat menghubungkan semua massa disekitarnya. Pada rancangan ini, seluruh massa bangunan terpusat kebagian tengah yang merupakan zona playground. Perancangan ruang luar pada zona playground dimaksimalkan dengan menyediakan berbagai peralatan bermain (equipment playground), penggunaan paving block sebagai hardscape, dan penataan vegetasi yang baik guna meningkatkan kenyamanan civitas dalam beraktivitas.



Gambar 3. Pola Massa
Sumber: maulani, 2021:59

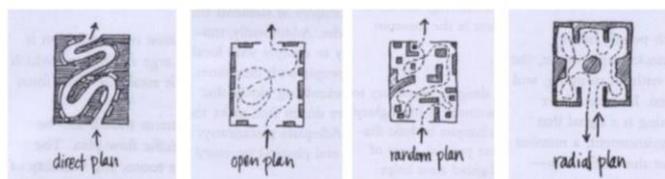
Hiasan memiliki peranan yang sangat penting dalam ekspresi arsitektur, dan hiasan adalah salah satu unsur arsitektur yang berfungsi sebagai alat komunikasi. Tampilan bangunan pada Edutainment Park ini menggunakan ornamen sebagai hiasan yang digunakan untuk mengisi kekosongan dan mempercantik tampilan bangunan (Ayu Siwalatri, 2012).



Gambar 4. Tampilan Bangunan
Sumber: maulani, 2021:59

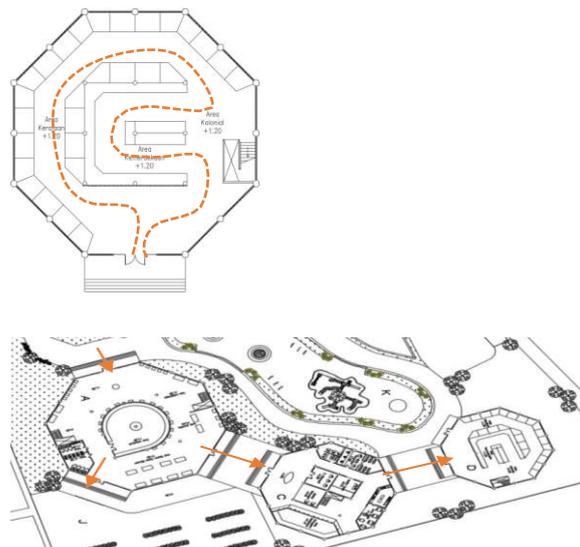
Sirkulasi Ruang Dalam

Hal yang paling penting dalam perancangan Edutainment Park adalah sistem sirkulasi dan zonasi ruang dalam bangunan. Beberapa ruang memiliki fungsi yang serupa dengan ruang-ruang pada fungsi bangunan lain. Untuk itu, alur sirkulasi pada ruang dalam bangunan dapat mengadaptasi dari bangunan museum. Menurut McLean (1993) terdapat beberapa pola sirkulasi untuk ruang pameran museum yaitu pola sirkulasi langsung (direct plan), pola sirkulasi terbuka (open plan), pola sirkulasi acak (random plan) dan pola sirkulasi berputar (radial plan).



Gambar 5. Ragam Pola Sirkulasi untuk Ruang Pamer Museum
Sumber: McLean, 1993:125

Alur sirkulasi yang digunakan dalam bangunan Edutainment Park adalah pola sirkulasi berputar (radial plan). Pola sirkulasi ini sangat baik digunakan agar pengunjung dapat mengelilingi seluruh zona yang ada dalam bangunan. Antar masa bangunan menerapkan pola sirkulasi langsung (direct plan). Pada pola sirkulasi ini pengunjung diberikan jalan pilihan yang terbatas, sehingga secara tidak langsung membawa pengunjung untuk menyusuri seluruh massa bangunan yang ada.



Gambar 6. Pola Sirkulasi Dalam Bangunan dan Antar Bangunan
Sumber: Maulani, 2021:78

Interior

Desain ruang memiliki pengaruh pada kondisi mental dan psikologis anak. Untuk itu perancangan interior pada Edutainment Park harus disesuaikan dengan sifat dan karakteristik anak. Interior dirancang sesuai dengan tema masing-masing ruang agar tercipta suasana ruang yang diinginkan, sehingga dapat meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas anak. Contoh pada zona astronomi tampilan ruang dibuat menyerupai ruang angkasa, dan pada zona pengadilan interior dibuat menyerupai ruang pengadilan. Penggunaan warna-warna yang cerah dengan paduan warna alami dipilih untuk mendukung suasana ruang yang nyaman dan menyenangkan. Furniture yang digunakan tidak memiliki sudut tajam agar tidak membahayakan anak dengan bentuk yang ergonomis dan mudah dijangkau (Joddy, 2012).



Gambar 7. Interior Sesuai Tema Ruang
Sumber: Maulani, 2021:113

Material Interior

Material yang digunakan pada interior fasilitas Edutainment Park ini merupakan material yang aman dan nyaman untuk anak-anak. Lantai pada area bermain peran dilapisi

non-toxic playmat berbahan spon yang empuk, sehingga anak tidak merasakan sakit apabila terjatuh dan terbentur saat bermain. Sedangkan pada area lainnya menggunakan keramik bertekstur agar tidak licin.



Gambar 8. Contoh Material Lantai
Sumber: Maulani, 2021:114

KESIMPULAN

Bentuk dan pola massa, alur sirkulasi, serta interior merupakan aspek penting dalam perancangan pada Ed- utainment Park di Denpasar ini. Perancangan yang menyesuaikan dengan karakteristik anak menciptakan ruang yang ramah anak, sehingga memberikan kenyamanan serta keamanan bagi anak selaku pengguna utama fasilitas ini. Penerapan desain yang digunakan untuk mengoptimalkan kenyamanan dan keamanan pada rancangan fasilitas Edutainment Park di Denpasar yaitu; (1) penggunaan bentuk massa octagon yang memiliki kesan dinamis, unik, dan menarik (2) penerapan pola massa yang terpusat pada zona playground sebagai ruang aktivitas bersama (3) penerapan pola sirkulasi radial plan dan direct plan pada ruang dalam (4) perancangan interior sesuai tema masing-masing zona untuk menciptakan suasana ruang yang di- inginkan, serta (5) penggunaan warna-warna cerah, furniture yang tidak bersudut tajam dan material yang mengurangi resiko kecelakaan pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu Siwalatri, 2012. *Meaning of Ornament in Balinese Traditional Architecture*. Bali Bacon, Edmund N. 1974. *Design of Cities*. United Kingdom: Penguin Books
- Ching, Francis D.K. 2008. *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan*. Jakarta: Erlangga
- Diasana Putra. 2012. *Tourism Facilities on Balinese Traditional Housing Extensions in Ubud Village Bali (in Term of Environmental Sustainability)*. Bali
- Fadlillah, M. dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. Jakarta: PrenadaMedia
- Gerlach, V. S. dan Ely, D. P. 1971. *Teaching & Media : A Systematic Approach*. Boston: Pearson Education
- Hamid, Moh. Sholeh. 2012. *Metode Edutainment*. Yogyakarta: DIVA Press
- Joddy, Sawitry Ayu. 2012. 'Pop Familia Berbalur Warna', In Himpunan Desainer Interior Indonesia, *Imaji-Imaji Ruang*. Kepustakaan Populer Gramedia: Jakarta.
- Maulani, Anrika Chanya. 2021. *Skripsi: Edutainment Park di Denpasar*. Universitas Udayana. Bali
- Maulani, Anrika Chanya. 2021. *Portofolio Tugas Akhir: Edutainment Park di Denpasar*. Universitas Udayana. Bali
- McLean, K. 1993. *Planning for People in Museum Exhibitions*. Washington: Association of Science Technology Centers