

ABSTRAK

Jessica Wirawan

Skripsi

Perancangan Interior Fasilitas *Edutainment* Keluarga Berbasis Cerita Rakyat di Surabaya.

Pendidikan karakter anak merupakan sesuatu yang tidak dapat dibina hanya dalam waktu singkat, tetapi memerlukan proses yang cukup panjang dan biasanya dibentuk semenjak usia anak-anak. Hal ini menyebabkan peranan orang tua menjadi krusial di dalam pembentukan karakter anak, namun dengan kesibukan orang tua untuk mencari nafkah untuk memenuhi kebutuhan keluarga sehari-hari seringkali menyebabkan hubungan antara orang tua dan anak menjadi renggang. Oleh sebab itu, untuk menguatkan kembali hubungan antara orang tua dan anak, fasilitas *edutainment* keluarga berbasis cerita rakyat yang tematik menjadi salah satu jawaban sebagai wadah untuk mewedahi proses belajar anak tentang karakter yang baik melalui nilai moral yang terkandung dalam cerita rakyat Indonesia dengan disertai proses bonding antara orang tua dan anak. Metode perancangan yang digunakan yakni metode yang mengacu pada design thinking Vijay Kumar yang terbagi dalam 4 proses tahapan desain, yakni tahap penelitian, analisis, sintesis, dan realisasi.

Kata kunci:

Edutainment, cerita rakyat, tematik, Surabaya.

ABSTRACT

Jessica Wirawan

Thesis

The Interior Design of Family Edutainment Facility Based on Folklore in Surabaya.

Child character education is something that can't be developed instantly, it needs a long process and most often developed since the early stages of the children. This makes the role of parents very crucial in developing their children's characters, but nowadays they are too busy with work to fulfill their family daily needs, therefore it affects the relationship between parents and their children becoming more distant. Therefore to strengthen the decaying relationship of parents and children, thematic edutainment facility based on folklore becomes one of the answers that provides children learning process of good characters through values that can be found in Indonesian folktales along with bonding process between parents and their children. The design method used refers to Vijay Kumar's design thinking which was divided into 4 stages, research, analysis, synthetic, and realization.

Keywords:

Edutainment, folklore, thematic, Surabaya

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	3
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan dan Manfaat Perancangan	3
1.4.1 Tujuan Perancangan.....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian	4
1.4. Metode Perancangan.....	4
1.4.1. Tahap Penelitian	5
1.4.2. Tahap Analisis	6
1.4.3. Tahap Sintesis.....	7
1.4.4. Tahap Realisasi.....	7
1.5. Ruang Lingkup Perancangan	8
2. TINJAUAN DATA	9
2.1. Anak.....	9
2.2. Pendidikan Karakter Anak.....	9
2.2.1. Macam-macam Karakter Dasar	9
2.2.2. Penerapan Pendidikan Karakter Anak.....	10
2.3. Cerita Rakyat.....	11
2.3.1. Ciri-ciri Cerita Rakyat.....	11
2.3.2. Macam-macam Cerita Rakyat	12
2.3.3. Penanaman Karakter Dalam Cerita Rakyat Pada Anak	12
2.3.4. Cerita Rakyat Untuk Pembelajaran Karakter Anak	13

2.3.4.1. Banta Barensyah	13
2.3.4.2. Putra Mahkota	15
2.3.4.3. Bawang Merah Bawang Putih	16
2.3.4.4. Gara-gara Main Gasing	17
2.3.4.5. Si Rambun yang Berbakti.....	18
2.3.4.6. Ular N'Daung.....	20
2.3.4.7. Lutung Kasarung.....	21
2.3.4.8. Situ Bagendit.....	25
2.3.4.9. Timun Mas	26
2.3.4.10. Keong Emas	28
2.3.4.11. Jaka Tole	29
2.3.4.12. Batu Menangis	30
2.3.4.13. Radin Pangantin	31
2.3.4.14. Orang yang Berdada Emas	33
2.3.4.15. Ki Mokodoludut	34
2.3.4.16. Bae Belo dan Bae Metan	35
2.3.4.17. Asal Mula Burung Kasuari dan Burung Cuit.....	37
2.4. <i>Edutainment</i>	38
2.4.1. Konsep Dasar <i>Edutainment</i>	39
2.4.2. Pendekatan Pembelajaran <i>Edutainment</i>	40
2.5. <i>Storytelling</i>	41
2.5.1. Pengaplikasian <i>Visual Storytelling</i>	41
2.5.2. Manfaat <i>Storytelling</i>	42
2.6. <i>Role Play Game</i>	42
2.7. Fasilitas Rekreasi	43
2.7.1. Tipe-tipe Tempat Rekreasi	43
2.7.2. Fasilitas yang Harus Tersedia	44
2.7.3. Perencanaan Program	44
2.7.4. Perencanaan Berdasarkan Usia	46
2.8. <i>Theme Park</i>	49
2.8.1. Karakteristik <i>Theme Park</i>	49
2.9. Sistem Interior	50
2.9.1. Organisasi Ruang	50
2.9.2. Sirkulasi Ruang	51
2.9.3. Sistem Pencahayaan	52
2.9.4. Sistem Penghawaan.....	53
2.9.5. Sistem Akustik	55
2.9.6. Sistem Keamanan.....	55
2.10. Fasilitas.....	55
2.10.1. <i>Reception & Waiting Area</i>	55
2.10.2. <i>Ticketing Area</i>	56
2.10.3. <i>Theater</i>	56
2.10.4. <i>Stand</i>	56
2.10.5. <i>Food Court</i>	57
2.10.6. <i>Shops</i>	57
2.11. Teknologi Pendukung	57
2.11.1. <i>Video Wall</i>	57
2.11.2. <i>Interactive Projection</i>	58

2.11.3. <i>Floor Projection</i>	59
2.11.4. <i>Kinect</i>	59
3. DESKRIPSI LOKASI PERANCANGAN	61
3.1. Data Fisik	61
3.1.1. Deskripsi Lokasi Perancangan.....	61
3.1.2. Deskripsi Objek Perancangan.....	63
3.2. Data Non-Fisik	65
3.2.1. Fasilitas yang akan Dirancang	65
4. DESKRIPSI OBJEK SEJENIS.....	68
4.1. KidZania Jakarta.....	68
4.1.1. Sistem Operasional	69
4.1.2. Alur Pengunjung	70
4.1.3. Fasilitas yang Tersedia	71
4.1.4. Elemen Interior	75
4.1.5. Sistem Kondisional Ruang	76
4.2. Galeri Indonesia Kaya.....	77
4.2.1. Sistem Operasional	78
4.2.2. Alur Pengunjung	78
4.2.3. Fasilitas yang Tersedia	79
4.2.4. Elemen Interior	85
4.2.5. Sistem Kondisional Ruang	87
4.3. Taman Pintar Yogyakarta	89
4.3.1. Sistem Operasional.....	89
4.3.2. Alur Pengunjung	90
4.3.3. Fasilitas yang Tersedia	91
4.3.4. Elemen Interior	101
4.3.5. Sistem Kondisional Ruang	103
5. PROGRAM PERANCANGAN	105
5.1. Latar Belakang Perancangan	105
5.2. Analisis Lokasi Perancangan.....	105
5.1.2. Analisis Tapak Luar	105
5.1.2. Analisis Tapak Dalam	109
5.3. Analisis Masalah dan Problem <i>Solving</i>	110
5.3.1. Analisis Tipologi KidZania Jakarta	110
5.3.2. Analisis Tipologi Galeri Indonesia Kaya Jakarta.....	112
5.3.3. Analisis Tipologi Taman Pintar Yogyakarta	114
5.3.4. Kesimpulan Analisa yang Dapat Digunakan Dalam Perancangan.....	115
5.4. <i>Programming</i>	116
5.4.1. Analisa Kebutuhan Ruang dan Aktivitas Pengguna	116
5.4.2. Analisa Kapasitas Kebutuhan Perabot dan Besaran Ruang.....	122
5.4.3. Analisa Hubungan Antar Ruang	127
5.4.4. Analisa Karakteristik Ruang	129
5.4.5. Analisa <i>Zoning</i>	134
5.4.6. Analisa <i>Grouping</i>	136

5.4.7. Analisa <i>Framework</i>	137
6. KONSEP DAN TRANSFORMASI DESAIN	138
6.1. Konsep Desain	138
6.2. <i>Style</i> Desain.....	139
6.3. Karakter dan Nuansa Ruang	139
6.4. Sistem Operasional.....	141
6.5. Alur Pengunjung dan Program Ruang.....	141
6.6. Sistem Interior.....	143
6.6.1. Sistem Pencahayaan	143
6.6.2. Sistem Penghawaan.....	143
6.6.3. Sistem Akustik	144
6.6.4. Sistem Keamanan.....	144
6.6.5. Sistem Proteksi Kebakaran	144
6.7. Transformasi Desain 1.....	145
6.7.1. <i>Layout</i>	145
6.7.2. Elemen Interior	147
6.7.3. Kesimpulan Transformasi 1	150
6.8. Transformasi Desain 2.....	150
6.8.1. <i>Layout</i>	150
6.8.2. Elemen Interior	152
6.8.3. Kesimpulan Transformasi 2	153
6.9. Transformasi Desain 3.....	154
6.9.1. <i>Layout</i>	154
6.9.2. Elemen Interior	155
6.9.3. Kesimpulan Transformasi 3.....	164
7. Desain Akhir.....	165
7.1. <i>Layout</i>	165
7.2. Rencana Lantai.....	166
7.3. Rencana Plafon	167
7.4. Rencana Elektrikal	168
7.5. Rencana Mekanikal	169
7.6. Rencana Sistem Proteksi Kebakaran.....	170
7.7. Potongan	171
7.8. <i>Main Entrance</i>	172
7.9. Detail Interior.....	173
7.10. Detail Perabot.....	176
7.11. Perspektif Interior.....	179
8. PENUTUP	190
8.1. Kesimpulan.....	190
8.2. Saran	191
DAFTAR REFERENSI	192
LAMPIRAN	196
DAFTAR MATERI PENYERTA	

DAFTAR GAMBAR

1.1. <i>Design Thinking</i>	5
3.1. Letak Lokasi Perancangan.....	61
3.2. <i>Site Plan</i>	62
3.3. Perspektif Bangunan	63
3.4. <i>Layout</i> Lantai Dasar	64
3.5. Potongan A-A	64
3.6. Potongan B-B.....	64
3.7. <i>Layout</i> yang akan Dirancang	65
4.1. KidZania Jakarta	68
4.2. Skema Alur Pengunjung.....	70
4.3. Peta Kota KidZania	71
4.4. <i>Area Main Entrance</i> dan <i>Ticketing</i>	71
4.5. Tangga Menuju Kantor <i>Customer Service</i>	72
4.6. Wahana Permainan Kota Anak.....	73
4.7. Beberapa Wahana Permainan Tematik	73
4.8. Beberapa Area Duduk	74
4.9. Toko <i>Souvenir</i>	74
4.10. Lantai Area Kota.....	75
4.11. Plafon Area Kota.....	76
4.12. Gelang Biru dan Gelang Hijau.....	77
4.13. <i>Main Entrance</i> Galeri Indonesia Kaya.....	77
4.14. Skema Alur Pegunjung.....	79

4.15. Denah Galeri Indonesia Kaya	79
4.16. Area Sapa Budaya	80
4.17. Area <i>Video Mapping</i>	80
4.18. Area Selaras Pakaian Adat	81
4.19. Area Melodi Alunan Daerah.....	81
4.20. Area Selasar Santai	82
4.21. Area Ceria Anak Indonesia.....	82
4.22. Area Ceria Anak Indonesia.....	83
4.23. Area Arungi Indonesia	83
4.24. Auditorium Galeri Indonesia Kaya	84
4.25. Area Peraga.....	84
4.26. Area <i>Display</i> Cinderamata.....	85
4.27. Lantai Karpet	85
4.28. Dinding Cat Hitam dan Dinding Cat Putih Untuk Proyeksi.....	86
4.29. Plafon dari Anyaman Rotan Sintetis dan Plafon <i>Laser Cutting</i>	86
4.30. Lampu Gantung <i>Downlight</i> dan Lampu Sorot <i>Display</i>	87
4.31. Dinding <i>Display</i> Batik dan Dinding Akustik Auditórium.....	88
4.32. Beberapa <i>Smoke Detector</i> yang Terpasang	88
4.33. Taman Pintar Yogyakarta.....	89
4.34. Denah Taman Pintar.....	90
4.35. Skema Alur Pengunjung.....	91
4.36. Area Tapak Presiden	92

4.37. Locket <i>Ticketing</i>	92
4.38. Area Kerajinan Batik.....	93
4.39. PAUD Barat dan Zona Kesehatan	93
4.40. Interior Planetarium.....	94
4.41. Zona Purbakala	95
4.42. Area <i>Dome</i>	95
4.43. Area <i>Interactive Projectors</i>	96
4.44. Zona Biologi	96
4.45. Zona Fisika	96
4.46. Zona Listrik	97
4.47. Zona Ilusi.....	97
4.48. Zona Nuklir.....	98
4.49. Zona Air untuk Kebaikan Hidup.....	98
4.50. Zona Indonesiaku	99
4.51. Zona Teknologi.....	99
4.52. Zona Galeri Pusaka & Zona Memorabilia.....	100
4.53. <i>Food Court</i> , Kios Buku, dan Toko <i>Souvenir</i>	101
4.54. Macam-macam Material Lantai yang Digunakan.....	102
4.55. Macam-macam Material Dinding yang Digunakan.....	102
4.56. Macam-macam Material Plafon yang Digunakan	103
4.57. Macam-macam Pencahayaan yang Digunakan	103
5.1. Tapak Luar Lokasi Bangunan.....	105

5.2. Akses Menuju Lokasi Perancangan	106
5.3. Analisa Kebisingan Lokasi Perancangan	108
5.4. <i>Layout</i> Perancangan	109
5.5. Solusi Peletakan Peta Dalam Wahana.....	111
5.6. <i>Layout</i> Galeri Indonesia Kaya	113
5.7. Bagan Hubungan Antar Ruang	127
5.8. Peta Keterkaitan Antar Area.....	128
5.9. Peta Keterkaitan Antar Area Tematik (Wahana Permainan).....	129
5.10. Alternatif <i>Zoning</i>	134
5.11. Alternatif <i>Grouping</i>	136
6.1. Bagan Latar Belakang Konsep Perancangan.....	138
6.2. Contoh Area Futuristik Dengan Paduan Material Lokal Indonesia.....	140
6.3. Contoh Area Masa Lalu Dengan Unsur Tematik Pedesaan	141
6.4. Bagan Alur Pengunjung	142
6.5. Alternatif <i>Layout</i> 1 dan 2.....	145
6.6. Ide Awal Permainan <i>Role-play</i> Keong Emas dan Timun Emas	146
6.7. Sketsa Perspektif Area <i>Ticketing</i> dan <i>Main Entrance</i>	147
6.8. Sketsa Detail <i>Backdrop</i> Loker <i>Ticketing</i>	148
6.9. Sketsa Perspektif Area Hutan dan Pasar	148
6.10. Sketsa Detail Kursi Tunggu.....	150
6.11. <i>Layout</i> Pengembangan 2.....	151
6.12. Perspektif Area Bertema Futuristik.....	152

6.13. <i>Layout</i> Pengembangan 3.....	155
6.14. Rencana Lantai Pengembangan 3	156
6.15. Dinding Area Futuristik Pengembangan 3	157
6.16. Dinding Area Tematik Pedesaan Pengembangan 3	158
6.17. Gambar Potongan Dinding Pengembangan 3.....	159
6.18. Rencana Plafon Pengembangan 3	160
6.19. Rencana Elektrikal Pengembangan 3	161
6.20. Rencana Mekanikal Pengembangan 3.....	162
6.21. Rencana Sistem Proteksi Kebakaran Pengembangan 3	163
6.22. <i>Main Entrance</i> Pengembangan 3	164
7.1. <i>Layout (Mezanine Atas)</i>	165
7.2. <i>Layout (Lantai Dasar)</i>	166
7.3. Rencana Lantai (<i>Mezzanine Atas</i>)	166
7.4. Rencana Lantai (Lantai Dasar)	167
7.5. Rencana Plafon (<i>Mezzanine Atas</i>)	167
7.6. Rencana Plafon (Lantai Dasar).....	168
7.7. Rencana Elektrikal (<i>Mezzanine Atas</i>).....	168
7.8. Rencana Elektrikal (Lantai Dasar).....	169
7.9. Rencana Mekanikal (<i>Mezzanine Atas</i>).....	169
7.10. Rencana Mekanikal (Lantai Dasar).....	170
7.11. Rencana Sistem Proteksi Kebakaran (<i>Mezzanine Atas</i>).....	170
7.12. Rencana Sistem Proteksi Kebakaran (Lantai Dasar)	171

7.13. Potongan A-A & B-B	171
7.14. Potongan C-C & D-D.....	172
7.15. <i>Main Entrance</i>	172
7.16. Detail Interior Area Sungai.....	173
7.17. Detail Interior <i>Backdrop</i> Registrasi <i>In</i>	174
7.18. Detail Interior <i>Backdrop</i> Registrasi <i>Out</i>	174
7.19. Detail Interior Dinding Panjat Tebing.....	175
7.20. Detail Interior Pilar Lengkung	175
7.21. Detail Perabot Bangku Batang Kayu	176
7.22. Detail Perabot <i>Counter Snack & Drink</i>	176
7.23. Detail Perabot Meja Registrasi <i>In & Out</i>	177
7.24. Detail Perabot Rak Wahana Asal-usul Burung Kasuari dan Burung Cuit	178
7.25. Detail Perabot <i>Stand Souvenir</i>	178
7.26. Perspektif Area <i>Ticketing, Scanning Area, Waiting Area</i> , dan <i>Photo Corner</i>	179
7.27. Perspektif <i>Time Machine</i> , Area Masuk Wahana Permainan, <i>Stand souvenir</i> , dan Wahana Asal-usul Burung Kasuari dan Burung Cuit	181
7.28. Perspektif Wahana Asal-usul Burung Kasuari dan Burung Cuit, Bae Belo & Bae Metan, dan Timun Mas	182
7.29. Perspektif <i>Stand Snack & Drink</i> dan <i>Amphitheater</i>	183

7.30. Perspektif Wahana Ular N'Daung dan Area <i>Food Court</i>	184
7.31. Perspektif Wahana Keong Emas dan Situ Bagendit	185
7.32. Perspektif Area Jajanan Pasar / Batu Menangis	186
7.33. Perspektif Istana, Kelas Kreatif Bawang Merah & Bawang Putih dan Banta Barensyah	187
7.34. Perspektif Area Penitipan Barang dan <i>Counter Registrasi Out</i>	189

DAFTAR TABEL

4.1. Jam Operasional KidZania	69
4.2. Harga Tiket Masuk KidZania	69
4.3. Tabel Harga Tiket Masuk Taman Pintar	90
5.1. Tabel Analisa Aktivitas Pengguna Anak-anak	116
5.2. Tabel Analisa Aktivitas Pengguna Pengunjung Dewasa	117
5.3. Tabel Analisa Aktivitas Staff Ticketing	119
5.4. Tabel Analisa Aktivitas Staff <i>Security</i>	119
5.5. Tabel Analisa Aktivitas Staff Penjaga Wahana.....	120
5.6. Tabel Analisa Aktivitas Staff P3K.....	121
5.7. Tabel Analisa Aktivitas Staff <i>Customer Service</i>	121
5.8. Tabel Kapasitas Kebutuhan Perabot dan Besaran Ruang <i>Loket Ticketing</i>	122
5.9. Tabel Kapasitas Kebutuhan Perabot dan Besaran Ruang <i>Scanning area</i>	123
5.10. Tabel Kapasitas Kebutuhan Perabot dan Besaran Ruang <i>Customer Service center</i>	123
5.11. Tabel Kapasitas Kebutuhan Perabot dan Besaran Ruang <i>Foodcourt</i>	124
5.12. Tabel Kapasitas Kebutuhan Perabot dan Besaran Ruang <i>Foodcourt</i>	124
5.13. Tabel Kapasitas Kebutuhan Perabot dan Besaran Ruang <i>Souvenir & Bookshop</i>	125
5.14. Tabel Kapasitas Kebutuhan Perabot dan Besaran Ruang P3K.....	125
5.15. Tabel Kapasitas Kebutuhan Perabot dan Besaran Ruang Penitipan Barang	126
5.16. Tabel Kapasitas Kebutuhan Perabot dan Besaran Ruang <i>Loket Registrasi Out</i>	126
5.17. Tabel Perhitungan Total Luasan yang Tersisa.....	126

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Pengantar Survei (Galeri Indonesia Kaya)	196
Lampiran 2: Surat Pengantar Survei (KidZania Jakarta)	197
Lampiran 3: Catatan Bukti Asistensi	198
Lampiran 4: Tabel <i>Programming</i> Karakteristik Ruang	206
Lampiran 5: Tabel <i>Programming Framework</i>	208