

Perancangan Interior Pusat Hiburan Anak Berbasis Alkitab di Surabaya

Yosudhara Nariatn dan Grace Mulyono
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: yoshudaranaritan7@gmail.com ; gracem@petra.ac.id

Abstrak— Anak-anak masa kini sudah tidak bisa dipisahkan dari teknologi, lingkungan mereka sehari-hari pun juga dipenuhi dengan teknologi. Lingkungan anak membentuk dan mengasah keterampilan sosial anak, dan tidak bisa dipungkiri bahwa keterampilan sosial perlu diasah dengan baik agar anak mampu berinteraksi dan menempatkan diri dengan tepat diluar pengawasan orang tuanya. Mengasah keterampilan sosial bisa dilakukan juga di taman hiburan sebagai kebutuhan hiburan anak. Namun pendidikan rohani dewasa ini juga penting dikenalkan pada anak sejak dini. Karena menyadari bahwa teknologi memiliki peran penting terhadap minat dan perhatian anak, maka dalam perancangan ini teknologi digunakan sebagai media penyalur informasi dan untuk memberikan pengalaman yang berbeda dalam mengembangkan iman rohani anak. Perancangan ini memiliki tujuan untuk menciptakan pusat hiburan anak yang dibantu dengan teknologi namun juga kaya akan nilai-nilai Kristiani, sehingga anak-anak bisa bersenang-senang dan bersukacita sembari mengenal isi Alkitab.

Kata Kunci—Alkitab, Anak-anak, Pusat Hiburan

Abstrac— Children nowadays are inseparable from technology in day to day basis. Their environment shapes and sharpens their social skills so they able to interact and adjust well in society in the future. Developing social skills can also be done in entertaining way as in playground or theme park. Nowadays, spiritual education is also important to introduce to children from an early age. Because technology has an important role in children's interest, it is used in the design as a media to channel information and provide a unique experience in developing children's spiritual faith. This design aims to create a technological forward children entertainment center with rich Christian values, so children can have fun and rejoice while learning the Holy Bible. The conclusion of this design is children can improve their social skills and introduce God's greatness to the children through Bible stories which applied in thematic interior design.

Keyword— Amusement Park, Bible, Kids

I. PENDAHULUAN

KUALITAS pertumbuhan dan perkembangan anak tidak hanya dipengaruhi oleh apa yang mereka konsumsi dan mereka pelajari secara teoritis, namun lingkungan sosial mereka juga memegang peranan penting. Menurut Ahli Gizi Dian Permatasari dalam suatu acara di Jakarta, keterampilan sosial menjadi sangat penting bagi anak-anak karena dengan memiliki keterampilan sosial, anak mampu bekerjasama dengan orang lain di masa tumbuh kembangnya dan memiliki rasa percaya diri sehingga mampu menempatkan dirinya pada lingkungan yang tepat.

Namun di era digital saat ini, anak-anak mulai terikat hingga tidak bisa dipisahkan dengan teknologi terutama *gadget*. Dengan fitur-fitur yang semakin canggih dan menarik, anak-anak menjadi semakin terikat dengan *gadget* mereka. Hal ini mengakibatkan anak-anak lebih banyak berinteraksi dengan layar *gadget* dibanding dengan sesama manusia dan teman sebayanya. Dengan melihat keadaan yang seperti ini, dapat disimpulkan bahwa kualitas keterampilan sosial anak jaman sekarang semakin menurun.

Keluarga dan orang terdekat memang merupakan lingkungan sosial anak, namun mereka perlu mengembangkan ruang lingkup sosial mereka. Berkumpul bersama teman-teman sebaya misalnya, semakin banyak mereka berkumpul dengan teman sebayanya mereka akan lebih mudah di terima oleh siapapun di lingkungannya, anak akan lebih mampu menyelesaikan masalah dengan orang lain dan lebih percaya diri, secara keseluruhan anak mampu menikmati hidupnya dan merasa lebih bahagia.

Mengasah keterampilan sosial anak bisa dimana saja, namun anak juga memerlukan fasilitas yang dirancang khusus untuk mengembangkan diri mereka, seperti pusat hiburan yang sesuai dengan tahap perkembangan usia mereka. Taman hiburan yang banyak menggunakan teknologi terkini juga akan memberikan pengalaman yang berbeda bagi anak.

Tidak hanya keterampilan sosial, pemahaman akan iman dan ketuhanan juga perlu ditanamkan sejak kecil. Pemahaman tentang iman kristiani penting dalam pembentukan karakter anak. Kualitas iman dan rohani yang baik dalam diri anak niscaya akan memberikan dampak baik pada karakter dan keterampilan sosial anak. Menurut Muhbin, anak berusia 3 tahun sudah memiliki kesadaran tentang Tuhan meskipun dalam bentuk yang masih sederhana [1]. Jadi sebenarnya pemahaman tentang Alkitab dan kerohanian sudah bisa diajarkan sejak anak berusia 3 tahun.

Dengan memahami pentingnya keterampilan sosial dan juga pendidikan rohani untuk anak usia dini serta melihat ketertarikan anak dengan teknologi, maka dari itu penulis ingin merancang sebuah fasilitas dimana anak bisa mengasah keterampilan sosial dan meningkatkan pengetahuan tentang kisah-kisah Alkitab dengan pemahaman yang berbeda, yaitu menarik minat anak dengan pengaplikasian teknologi dalam Pusat Hiburan Anak Berbasis Alkitab yang akan dinamakan *Mini Bible World*.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Pusat Hiburan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), hiburan adalah suatu perbuatan yang dapat menghibur hati (melupakan kesedihan dan sebagainya). Hiburan juga bisa diartikan segala sesuatu baik dalam bentuk kata-kata, tempat, benda atau pelipur hati yang susah atau sedih [2].

B. Teori Anak

Anak menunjukkan ciri-ciri pertumbuhan dan perkembangan sesuai dengan usianya. Pertumbuhan merupakan penambahan jumlah maupun ukuran dari sel serta jaringan interselular. Sedangkan perkembangan adalah penambahan fungsi dan kemampuan tubuh. Menurut Desmita dalam buku Psikologis Perkembangan yang dikutip oleh Mitasari [3], secara garis besar perkembangan anak usia 3-12 tahun dapat dikelompokkan dalam tahap-tahap berikut:

- *Preschool Children* (berumur 3 – 6 tahun)
 - Transisi anak menuju umur 3 tahun yang mulai bisa membaca, menulis dan mengolah data.
 - Berpikir intuisi dan kognitif
 - Perkembangan persepsi dengan keterampilan dalam sosialisasi
 - Kemandirian mulai terlihat tetapi harus dalam pengawasan individu yang lebih dewasa
 - Mengembangkan kemampuan untuk menggambarkan atau membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada atau tidak terlihat.
- *School-age Children* (berumur 6 – 12 tahun)
 - Ketergantungan dengan individu lain berkurang
 - Bersifat spontan, ingin tahu dan cenderung menyelidik, mengintimidasi lingkungan dan menarik perhatian.
 - Koordinasi sensor motoric telah berkembang baik
 - Kontak dengan dunia luar meluas
 - Permainan cenderung pada *teamwork* dengan aturan tertentu
 - Proses sosialisasi semakin baik
 - Dapat menganalisa menggunakan logika

Menurut Hurlock, ketika memasuki sekolah dan mulai tertarik pada permainan kelompok, anak menempatkan kriteria baru untuk memilih teman bermain. Sebagian besar anak usia sekolah akan memilih kawan yang memiliki jenis kelamin, ukuran tubuh, usia kronologis, usia mental dan minat yang sama dengan mereka [4].

C. Hiburan Anak

Hiburan merupakan bentuk bermain pasif dimana anak memperoleh kegembiraan dengan usaha minimum dari kegiatan orang lain. Bagi beberapa anak, hiburan lebih menyenangkan ketimbang bermain aktif, tapi juga bisa berlaku sebaliknya bagi beberapa anak. Namun orang tua merasa lebih banyak keuntungan yang bisa diambil dari bermain aktif. Dengan pernyataan seperti itu banyak yang beranggapan bahwa hiburan tidak menyumbang apa-apa dalam karakter dan keterampilan sosial anak [5].

D. Bermain

Menurut Hurlock, bermain adalah setiap kegiatan yang

dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir [6]. Cara belajar yang paling efektif adalah dengan bermain. Dalam bermain anak meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi dan dunia sesungguhnya, mengikuti peraturan dan disiplin, dan anak melatih semua aspek panca inderanya. Dalam arti lainnya, bermain memberikan anak kesempatan untuk menemukan dirinya sendiri. Bermain bagi anak-anak memiliki fungsi sebagai berikut:

- Melatih fisik
- Belajar hidup bersama / kelompok
- Mengenali potensi diri sendiri
- Mentaati peraturan

Dalam buku *Playground Design* [7], permainan yang dapat menunjang kebutuhan dan kemampuan anak harus memenuhi aspek-aspek berikut:

- Tetap Aktif dengan permainan fisik
- Berbaur dengan permainan berkelompok
- Berimajinasi dengan permainan yang kreatif
- Bereksperimen dengan permainan sensorik
- Bermain dengan tenang dan santai

E. Psikologi Warna Anak

Untuk memenuhi rasa keingintahuan, kreativitas, dan imajinasi anak yang sedang berkembangan, maka perlu menghadirkan sesuatu kesan fleksibel, terutama dalam hal warna netral dan terang yang menarik anak.

Tabel. 1
Warna yang Mendukung Kebutuhan Anak

Kebutuhan Anak	Suasana Ruang	Warna
Rasa Aman	Tidak Menakutkan Tidak Menegangkan	Tidak menyilaukan sehingga tidak menyebabkan: - Mata cepat lelah - Sakit kepala - Tegang Dibutuhkan warna-warna pastel (warna dicampur dengan putih sehingga nilai dan intensitas warna lemah sampai sedang)
Rasa Nyaman dan Hangat	Suasana Hangat	Komposisi warna hangat dengan intensitas rendah
Merangsang anak untuk beraktivitas, gembira dan kreatif.	Suasana Hanat, Meriah	- Wana hangat - Komposisi warna kontras - Komposisi warna terang

Anak memerlukan suasana ruang yang tidak menakutkan dan tidak menegangkan seperti penggunaan warna hitam. Sedangkan warnanya yang menyilaukan akan menyebabkan mata cepat lelah. Warna pastel memenuhi kebutuhan warna yang tidak silau, tidak membuat mata cepat lelah, tidak menakutkan dan dapat merangsang anak untuk beraktivitas.

Tabel. 2
Efek Psikologi Anak

Warna	Efek Suhu	Efek Psikis	Kesan Visual
Biru	Sejuk	Segar, sejuk, tenang, konsentrasi	Jauh
Kuning	Hangat	Menarik perhatian, aktif dan semarak	Dekat
Oranye	Hangat	Gembira, membangkitkan semangat	Dekat
Putih	Netral	Suci, bersih, tenang, resmi	Dekat
Abu-abu	Netral	Formal, tenang, damai	Jauh
Hitam	Netral	Keras, berat, gelap, memperkuat kontras	Dekat

F. Kisah-Kisah Alkitab

Kisah-kisah yang ada di Alkitab dikelompokkan menjadi Perjanjian Lama dan Perjanjian Baru yang kemudian dikutip kembali oleh Murray dalam bukunya *The Children's Bible* [8].

- Perjanjian Lama

➤ Kisah Taman Eden

Menceritakan tentang bagaimana Tuhan menciptakan manusia dan menempatkannya di taman eden untuk dikelola. Tempat Tuhan menciptakan wanita sebagai penolong yang sepadan dengan manusia pertama, seorang laki-laki. Taman yang indah dan telah dilengkapi Tuhan dengan sungai, pepohonan, binatang di darat serta burung di langit. Binatang-binatang sebagai kawan untuk manusia dan pepohonan untuk dimakan. Namun di tengah-tengah taman tersebut terdapat pohon pengetahuan yang baik dan yang jahat serta pohon kehidupan. Pohon pengetahuan yang baik dan yang jahat menyebabkan manusia jatuh kedalam dosa [9].

➤ Kisah Mesir dan 10 tulah

Menceritakan tentang bagaimana Tuhan menyatakan kebesaranNya atas bangsa Mesir dan Israel. Sebuah kisah yang menceritakan bagaimana Tuhan membawa keluar bangsa Israel dari tanah Mesir melalui tulah-tulah yang didatangkan atas Mesir. Tulah-tulah yang begitu mengerikan dan dahsyat membuat bangsa Mesir akhirnya membebaskan bangsa Israel untuk beribadah kepada Tuhan. Ada 10 tulah yang dijatuhkan atas tanah Mesir, dari yang bisa di tiru manusia (ahli-ahli Mesir) hingga tulah yang tidak bisa ditiru manusia [10].

➤ Kisah Bahtera Nabi Nuh

Menceritakan tentang manusia bernama Nuh yang bergaul karib dengan Tuhan dimasa hidupnya, dimana manusia sejamannya telah rusak dan suka hidup dalam kejahatan. Hingga akhirnya Tuhan

menyesal menciptakan manusia dan ingin menghapuskan manusia dari muka bumi. Namun Nuh dan keluarganya mendapatkan kasih karunia Tuhan untuk tetap hidup di dunia. Nuh membangun bahtera yang sangat besar untuk menyelamatkan keluarganya juga binatang-binatang serta burung-burung yang ada. Hingga hujan lebat turun dan banjir bandang menutupi bumi [11].

- Perjanjian Baru

➤ Kisah 5 roti dan 2 ikan

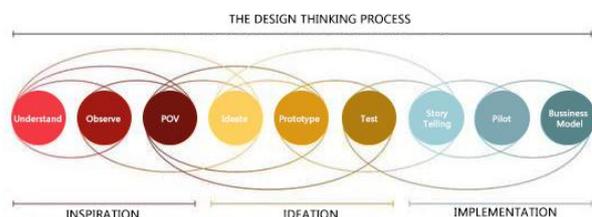
Kisah Tuhan Yesus dan murid-muridNya saat ingin mengasingkan diri ke tempat yang sunyi dengan perahu, namun diikuti oleh banyak orang melalui jalur darat untuk mendengar perumpamaan, firman dan meminta kesembuhan dari Tuhan Yesus hingga larut malam. Tuhan Yesus dan murid-muridnya hanya memiliki 5 roti dan 2 ikan, namun Tuhan ingin memberi makan seluruh orang yang mengikutinya, ada 5000 laki-laki tidak termasuk wanita dan anak-anak. Lalu Tuhan mengucapkan berkat dan menegadah ke langit, kemudian membagi-bagikan makanan itu kepada orang banyak melalui murid-muridNya. Semua orang makan sampai kenyang, dan waktu dikumpulkan sisa-sisa roti itu, ada 12 keranjang tidak termasuk sisa ikan [12]-[13]-[14]-[15].

➤ Kisah Tuhan Yesus berjalan diatas air

Menceritakan tentang Tuhan Yesus yang menyuruh murid-muridNya berangkat mendahului Dia menggunakan perahu karena Dia mau menyuruh orang banyak yang mengikuti Dia untuk pulang. Setelah menyuruh orang banyak itu pulang, Tuhan Yesus mengasingkan diri dan berdoa hingga larut malam. Saat itu perahu yang dinaiki oleh murid-murid Tuhan Yesus sudah jauh dari tepi pantai, tapi Tuhan Yesus menyusul mereka dengan berjalan diatas air. Saat itu angin bertiup kencang dan murid-murid Tuhan Yesus ketakutan saat melihat Tuhan Yesus berjalan diatas air, mereka mengira Tuhan Yesus adalah hantu. Tuhan menenangkan dan meyakinkan mereka, hingga akhirnya Petrus menantang dirinya untuk berjalan diatas air bersama Tuhan Yesus. Petrus berhasil namun ketika angin bertiup kencang, dia mulai takut dan goyah hingga tenggelam. Namun Tuhan Yesus memegang tangannya dan menegur Petrus yang bimbang. Kemudian mereka kembali ke perahu dan angin mulai tenang [16]-[17]-[18].

III. METODE PERANCANGAN

Tahapan perancangan yang digunakan adalah *design thinking* oleh IDEO. Tahapan ini terbagi menjadi tahap *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*.



A. Inspiration

Inspiration adalah tahap awal perancangan dimana data-data awal dikumpulkan sebanyak dan selengkap mungkin sebelum memulai perancangan. Ada 2 tahapan *Inspiration* yaitu:

- *Understand*
Menjabarkan latar belakang perancangan dan menentukan rumusan masalah, serta menentukan tujuan dan manfaat perancangan.
- *Observe*
Mengumpulkan data fisik seperti : denah bangunan, tapak luar dan dalam bangunan, struktur, kelistrikan dan elemen pembentuk ruang. Dan mengumpulkan data non-fisik berupa literature yang berhubungan dengan perancangan yang akan dijadikan acuan selama perancangan.
- *POV*
Pada tahap ini penulis dituntut untuk memahami, menjabarkan dan menganalisa masalah yang sedang terjadi.

B. Ideation

Ideation merupakan tahap inti dari sebuah perancangan, yaitu dimana desain mulai diolah. Ada 3 tahapan *Ideation* yaitu:

- *Ideate*
Penjabaran solusi masalah berupa ide-ide dan menentukan ide mana yang paling sesuai untuk menjawab permasalahan. Mengembangkan ide yang telah dipilih dalam bentuk konsep perancangan yang telah divisualisasikan dalam bentuk gambar desain / sketsa.
- *Prototype*
Tahap merealisasikan ide desain dalam bentuk gambar komputerisasi, beserta gambar-ambar pendukung seperti *layout*, potongan, rencana lantai, rencana plafon, mekanikal dan elektrik, detail elemen pembentuk dan pengisi interior serta maket studi ukuran 1:50.
- *Test*
Evaluasi melalui asistensi dengan dosen pembimbing untuk mendapatkan masukan dari hasil perancangan. Melakukan pengembangan desain untuk memperbaiki kekurangan rencana perancangan.

C. Implementation

Pada tahap *Implementation* hasil perancangan mulai diimplementasikan dan ditunjukkan ke public. Bagian ini dibagi menjadi 3 tahap yaitu:

- *Storytelling*
Proses mempresentasikan karya perancangan pada orang lain untuk mendapatkan masukan mengenai karya perancangan. Dikemas dalam metode *storyboard* untuk memudahkan penilai perancangan dalam memahami perancangan ini. Presentasi menggunakan media pembantu berupa skema bahan, skema warna, *design board* dan maket presentasi.
- *Pilot*
Melakukan pengembangan akhir perancangan. Melakukan revisi akhir gambar-gambar pendukung yang telah dibuat sebelumnya.

- Business model canvas

Melakukan presentasi ide desain dan hasil desain akhir kepada public, untuk menjual ide dan hasil desain yang telah dirancang.

IV. KONSEP PERANCANGAN

A. Rencana Perancangan

Mini Bible World merupakan Pusat Hiburan Anak dimana anak-anak bisa meningkatkan pemahaman mereka tentang kisah Kristus Yesus. Melalui fasilitas ini juga anak-anak diharapkan dapat merasakan pengalaman yang berbeda dalam memahami firman Tuhan. Fasilitas ini ditujukan untuk anak-anak berusia 3 -12 tahun terlebih bagi mereka yang beragama kristiani. Diperkirakan pengunjung yang datang akan menghabiskan 2-3 jam dalam pusat hiburan ini mampu menampung ±150 orang.

Terdapat 3 area utama dalam perancangan ini, yaitu area perjanjian lama, area bermain serta *foodcourt* dan area perjanjian baru. Dalam area pertama akan ditampilkan kisah Alkitab yaitu kisah Taman Eden kemudian kisah Tanah Mesir dan 10 tulang. Kedua kisah ini akan disajikan secara tematik didalam bangunan. Area kedua merupakan area bermain dan *foodcourt* yang akan menggunakan tema bahtera Nuh. Disini anak-anak bisa bermain di bahtera dan mulai meningkatkan keterampilan sosial mereka. Beberapa kegiatan didalam bahtera nuh antara lain membaca, bermain peran-peranan, mengenal binatang dan permainan fisik tinggi.

Selagi anak bermain, para orang tua atau pendamping bisa menunggu dan mengawasi anak mereka dengan nyaman di *foodcourt*. Tidak jauh dari area *foodcourt* terdapat toko *merchandise*.

Mengingat anak jaman sekarang sangat dekat dengan media sosial dan teknologi, maka di area terakhir yaitu area perjanjian baru akan tersedia banyak spot foto. Di area ini ditampilkan kisah-kisah mujizat yang pernah Tuhan Yesus lakukan di semasa hidupnya seperti berjalan diatas air, memberi makan 5000 orang, dan membangkitkan orang mati.

Di area ini juga terdapat mini studio dimana pengunjung bisa menonton kisah-kisah Alkitab yang tidak direalisasikan dalam perancangan. Dengan sistem terjadwal maka pengunjung dapat menyesuaikan minat mereka dengan jadwal film yang akan ditayangkan. Selain menjadi tempat menonton, mini studio juga bisa menjadi ruang serbaguan seperti ruang penyambutan untuk rombongan yang datang dan lain sebagainya.

B. Konsep Desain dan Tema Perancangan

Berdasarkan tujuan dari perancangan, maka konsep yang diangkat adalah "*Amazed in Joy*" yang berarti kagum dalam sukacita. Diharapkan dengan konsep ini pengunjung yang datang bisa merasakan sukacita dan mengagumi kehebatan Tuhan dari kisah-kisah yang di realisasikan dalam desain fasilitas ini.

C. Karakter, Tema dan Suasana Ruang

Berkarakter dinamis dan membuat pengunjung ingin bergerak untuk melihat kejutan lainnya dalam perancangan. Memiliki karakter yang ramah dan menyenangkan khususnya untuk anak-anak.

Tema-tema yang diambil sesuai dengan area masing-masing, yaitu dengan mengangkat tema kisah-kisah di Alkitab seperti taman Eden, tanah mesir, Bahtera Nuh dan lain sebagainya.

Joy memiliki tiga sifat yaitu membangkitkan semangat, dapat dinikmati dan menghibur. Tiga sifat tersebut yang akan menjadi tujuan suasana dalam perancangan ini. Namun sebenarnya suasana ruang akan disesuaikan dengan apa yang disajikan disana, seperti sepuluh tulaah dibuat lebih mencekam dan menegangkan.

D. Penerapan Desain

- Bentuk

Bertujuan pergerakan pengunjung dari satu bagian ke bagian lain ruangan. Penerapannya diaplikasikan pada layout perancangan yang meliuk-liuk.

- Warna



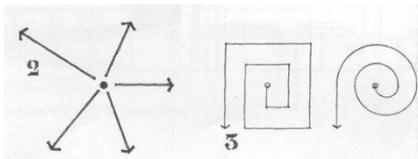
Gambar. 1 Pilihan warna dan roda warna

- Material



Gambar. 2 Pilihan material yang digunakan
 Penggunaan material yang ramah dan aman yaitu bahan-bahan yang empuk di area bermain sehingga mengurangi resiko cedera saat anak bermain. Material yang digunakan antara lain vynil, rumput sintetis, bata ekspose dan cor cetak.

- Sirkulasi



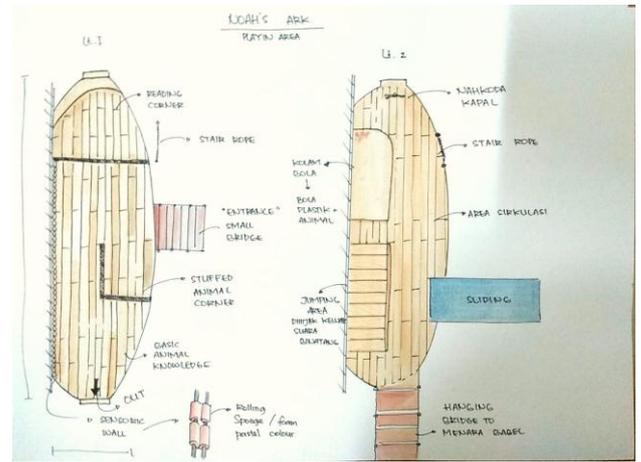
Gambar. 3 Contoh penyebaran sirkulasi



Gambar. 4.1 Bentukan Melengkung dan dinamis

Semi Open Plan merupakan kombinasi sirkulasi linear (terarah) dengan sirkulasi menyebar. Pemilihan sirkulasi ini dengan tujuan dapat mengarahkan pengunjung waktu datang, namun di satu area pengunjung juga bisa mengeksplor area dan kembali diarahkan saat pengunjung mau keluar area.

- Elemen Pembentuk Ruang



Gambar. 4 Noah's Ark sebagai area bermain

- Elemen Pengisi Ruang



Gambar. 5 Meja kursi bertema natural untuk area foodcourt

- Elemen Tata kondisional Ruang

➤ Pencahayaan

Tidak menggunakan pencahayaan alami, menggunakan lampu LED pada ruangan besar seperti area bermain dan *foodcourt*. Namun untuk mendukung usasana di area tertentu maka digunakan lampu sorot/ *spot light* di beberapa bagian. Pencahayaan juga dibantu oleh lampu aksen dan cahaya yang keluar dari tembakan proyektor dan hologram.

➤ Penghawaan

Penghawaan menggunakan kombinasi dari AC *Wall Split* dan AC *central*. AC *wall split* akan ditempatkan pada area besar seperti area bermain dan *foodcourt*. Untuk area perjanjian lama dan perjanjian baru digunakan AC *central* pada *ceiling* dan tembok.

➤ Akustik / Audio

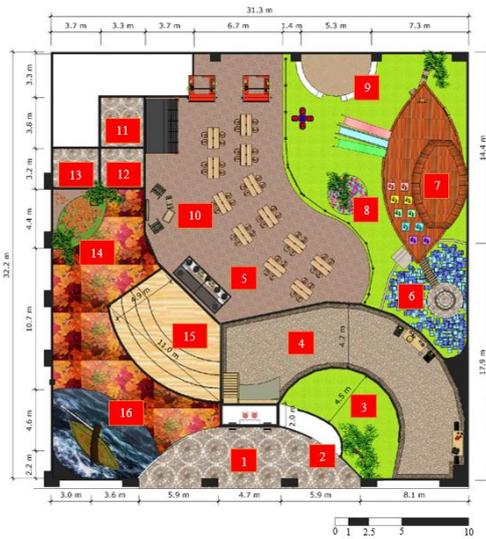
Menggunakan sensor gerak untuk mengeluarkan suara di beberapa titik. Sensor yang peka terhadap gerakan / keadaan lebih gelap, sehingga saat ada gerakan atau perubahan terang di sekitarnya maka sensor akan secara otomatis mengaktifkan efek audio. Selain itu juga terdapat *central* audio untuk menyampaikan informasi terkait kisah Alkitab, informasi darurat dan memutar lagu *looping* sebagai hiburan pengunjung.

➤ *Interactive Technology*

Menggunakan teknologi *interactive projector* yang memungkinkan pengunjung untuk berinteraksi dengan layar-layar pancar yang disediakan. Dengan ini pengunjung akan merasakan pengalaman yang berbeda dikarenakan projector ini peka terhadap gerakan dan sentuhan manusia sehingga seakan-akan berinteraksi dengan manusia. Teknologi hologram juga diterapkan di beberapa titik dalam perancangan untuk meningkatkan suasana dalam ruang.

V. HASIL PERANCANGAN

A. Rencana Layout

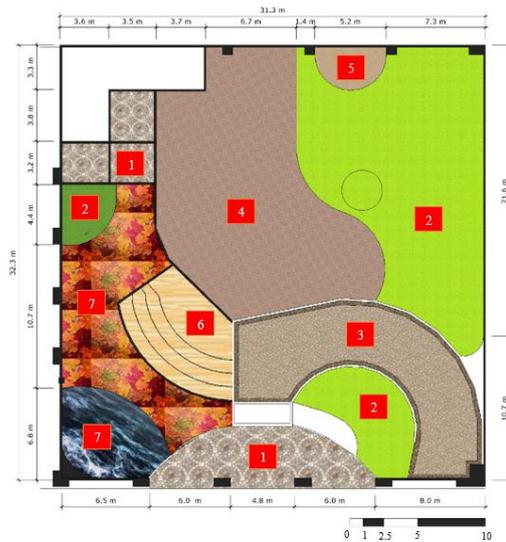


Gambar. 6 Layout Mini Bible World

Keterangan :

1. Loket / Entrance
2. Pintu Masuk
3. Area Taman Eden
4. Area Tanah Mesir
5. Foodcourt
6. Kolam Sponge
7. Bahtera Nuh
8. Kolam Bola
9. Kolam Pasir
10. Mini Merchandise Store
11. Toilet Wanita
12. Area Cuci Tangan Anak
13. Toilet Pria
14. Area 5 Roti dan 2 Ikan
15. Mini Studio / Ruang Serba Guna
16. Area Tuhan Yesus Berjalan diatas Air

B. Rencana Pola Lantai

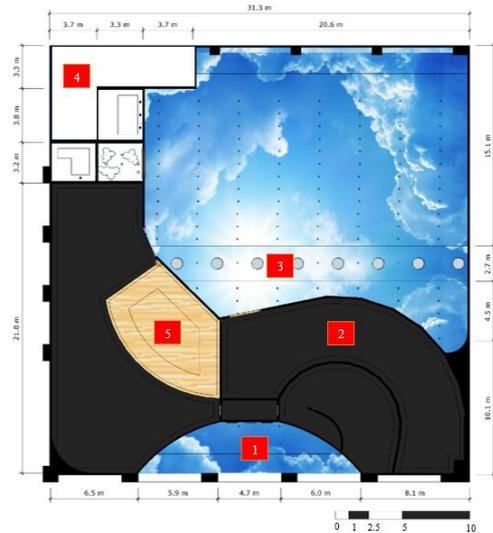


Gambar. 7 Rencana Pola Lantai

Keterangan :

1. Keramik KIA Cordoba Grey 40 x 40
2. Rumput Sintetis Cordofa Grass 10mm Hijau Tua
3. Lantai Cor cetak finishing cat Propan Concrete Stain
4. Paving Bata
5. Pasir Pantai
6. Daeji Vinyl Plank FT 9902
7. Kain PVC untuk Proyektor

C. Rencana Pola Plafon



Gambar. 8 Rencana Pola Plafon

1. Plafon Kalsi Board 2mm, Finishing Cat Lukis Langit
2. Plafon Kalsi Board 2mm, Finishing Cat Propan Black
3. Plafon Melengkung (Pelana) Kalsi Board 2mm, Finishing Cat Lukis Langit
4. Plafon Kalsi Board 2mm, Finishing Cat Propan Camelia White FS 7111
5. Plafon Kalsi Board 2mm, Finishing HPL Taco TH 184 AA

D. Perspektif Interior



Gambar. 9 Area Perjanjian Lama – Taman Eden



Gambar. 10 Area Perjanjian Lama – Taman Eden



Gambar. 11 Area Perjanjian Lama – Tanah Mesir



Gambar. 12 Area Perjanjian Lama – Tanah Mesir



Gambar. 13 Area Perjanjian Lama – Tanah Mesir



Gambar. 14 Area Bermain dan Foodcourt – Bahtera Nuh



Gambar. 15 Area Perjanjian Baru – Tuhan Yesus Berjalan diatas Air



Gambar. 16 Area Toilet dan Cuci Tangan Anak

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari perancangan yang telah dilakukan telah diperoleh kesimpulan:

- Telah dirancang fasilitas hiburan khusus anak-anak untuk memenuhi kebutuhan hiburan, meningkatkan keterampilan sosial anak dan mengenalkan kekristenan melalui cerita Alkitab. Hasil dari perancangan yang telah dibuat adalah:
 - Area Perjanjian Lama : Mengenalkan kebesaran Tuhan melalui cerita Taman Eden serta Mesir dan 10 tulang.
 - Area Bermain : Meningkatkan keterampilan sosial anak melalui permainan berkelompok
 - Area Perjanjian Baru : Mengenalkan kebesaran Tuhan melalui cerita mujizat-mujizat Tuhan.

Perancangan area Perjanjian Baru dan Perjanjian Lama yang dilengkapi dengan teknologi yang mampu menarik minat anak-anak.

B. Saran

Setelah dilakukan perancangan ini, disarankan:

- Perancangan ini masih jauh dari sempurna, namun diharapkan dapat membantu perancang di

kemudian hari yang hendak merancang fasilitas serupa.

- Perancangan ini belum kaya akan teknologi yang *up to date* dan lengkap dalam mengangkat nilai Kekristenan. Disarankan kepada perancang di kemudian hari untuk lebih banyak mencari referensi.
- Kepada pengembang maupun pemerintah untuk merealisasikan fasilitas serupa perancangan ini untuk membantu perbaikan karakter generasi penerus bangsa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada tuhan Yesus Kristus atas berkat kesehatan dan penyertaan-Nya, kepada dosen pembimbing Ibu Grace Mulyono, S.Sn., M.T dan Bapak Jean F. Poillot, S.T karena telah membimbing penulis selama pengerjaan tugas akhir. Kepada kedua orang tua, saudara, kekasih dan rekan kerja yang telah mendukung penulis secara materi dan moril. Karena tanpa mereka semua, pengerjaan tugas akhir ini tidak akan berjalan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Muhbin, Drs & Cahyadi, Ani. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Ciputat Press Group (2006) 100.
- [2] Kamus Besar Bahasa Indonesia mengenai kata *hiburan*.
- [3] Muhbin, Drs & Cahyadi, Ani. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Ciputat Press Group (2006) 25-26.
- [4] Hurlock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga (2000) 290.
- [5] Hurlock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga (2000) 334.
- [6] Hurlock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga (2000) 320.
- [7] Broto, Garles. *Playground Design*. Barcelona (2010) 7.
- [8] Watts, Murray. *The Childresn's Bible*. Jakarta : Erlangga (2002) 2.
- [9] *Alkitab Terjemahan Baru*. Jakarta : Lembaga Alkitab Indonesia (1992) Kitab Kejadian Pasal 2.
- [10] *Alkitab Terjemahan Baru*. Jakarta : Lembaga Alkitab Indonesia (1992) Kitab Keluaran Pasal 7 – 11.
- [11] *Alkitab Terjemahan Baru*. Jakarta : Lembaga Alkitab Indonesia (1992) Kitab Kejadian 6 : 1-22.
- [12] *Alkitab Terjemahan Baru*. Jakarta : Lembaga Alkitab Indonesia (1992) Kitab Matius 14 : 13-21.
- [13] *Alkitab Terjemahan Baru*. Jakarta : Lembaga Alkitab Indonesia (1992) Kitab Markus 6 : 30-44.
- [14] *Alkitab Terjemahan Baru*. Jakarta : Lembaga Alkitab Indonesia (1992) Kitab Lukas 6 : 1-13.
- [15] *Alkitab Terjemahan Baru*. Jakarta : Lembaga Alkitab Indonesia (1992) Kitab Yohanes 6 : 1 – 13.
- [16] *Alkitab Terjemahan Baru*. Jakarta : Lembaga Alkitab Indonesia (1992) Kitab Matius 14 : 22 – 33.
- [17] *Alkitab Terjemahan Baru*. Jakarta : Lembaga Alkitab Indonesia (1992) Kitab Markus 6 : 45 – 52.
- [18] *Alkitab Terjemahan Baru*. Jakarta : Lembaga Alkitab Indonesia (1992) Kitab Yohanes 6 : 16 – 21.