

# FASILITAS WISATA SIMULASI PROFESI DI SURABAYA

Aditya Eka Angga Widodo dan Anik Juniwati S.T., M.T.  
Prodi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
*E-mail:* aditya\_eka\_angga@yahoo.com; ajs@peter.petra.ac.id



*Gambar 1.1 Perspektif Bangunan  
Fasilitas Wisata Simulasi Profesi di Surabaya*

**Abstrak**—Fasilitas Wisata Simulasi Profesi di Surabaya ini merupakan fasilitas untuk anak-anak dapat bermain peran/mensimulasikan profesi yang ada, khususnya di Indonesia. Proyek ini terletak di Surabaya yang merupakan kota berkembang, salah satunya dari segi pendidikan di Indonesia, tepatnya berada di jalan Lingkar Dalam Surabaya. Fasilitas yang disediakan antara lain Permainan Simulasi Profesi, Toko Souvenir, Cafe, Restoran, Ruang Multifungsi, dan Plaza & Taman. Perencanaan proyek ini secara umum bertujuan sebagai tempat untuk anak-anak belajar berbagai profesi yang ada di Indonesia dengan cara mensimulasikan profesi tersebut, sehingga anak-anak tersebut memperoleh pengertian secara langsung tentang profesi yang mereka perankan. Selain itu, fasilitas wisata ini juga dapat menjadi tempat tujuan anak-anak untuk mengembangkan bakat- minat, daya imajinasi, daya kreativitas, serta cita-cita mereka. Inti permasalahan dari proyek ini adalah bagaimana menciptakan tempat bagi anak-anak untuk bermain peran profesi secara menarik dan sederhana.

**Kata Kunci**—Fasilitas, Simulasi, Profesi, Surabaya, Anak

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dunia pendidikan yang ada di Indonesia sedang mengalami banyak perubahan dan perkembangan. Hal ini tampak dari proses belajar mengajarnya yang tidak lagi satu arah, dengan guru memberi penjelasan di depan kelas, namun bergeser menjadi dua arah yang memerlukan peran aktif dari para muridnya untuk melakukan praktek individu maupun kelompok.

Salah satu contoh praktek individu maupun kelompok yang diterapkan di sekolah-sekolah adalah kegiatan *fieldtrip*. Dari kegiatan tersebut, para siswa memperoleh pengertian yang baru tentang suatu hal dan dapat terjun langsung dalam kegiatan yang ada dan mendapatkan informasi dan pengalaman baru secara langsung.

Meningkatnya tingkat pendidikan di Surabaya, terlihat dari banyaknya sekolah yang ada. Namun tidak adanya fasilitas edukasi khusus di Surabaya yang memfasilitasi anak-anak sekolah untuk mengadakan kegiatan *fieldtrip*.

Melihat semakin berkembangnya pendidikan dan praktek di Surabaya, maka dibutuhkan suatu tempat

yang dapat memwadahi sekaligus memfasilitasi sekolah maupun anak yang ingin melakukan praktek individu (fieltrip) yang lebih modern dan santai, berupa permainan simulasi.



Gambar 1.2 Kegiatan Fieldtrip

**B. Rumusan Masalah Perancangan**

Rumusan permasalahan dalam perancangan Fasilitas Wisata Simulasi Profesi di Surabaya ini adalah bagaimana merancang wadah untuk memerankan suatu profesi secara sederhana yang dapat dipahami oleh anak, serta bagaimana merancang link dengan bangunan Nationa Hospital.

**C. Tujuan Perancangan**

Menyediakan wadah yang memberikan pembelajaran tentang berbagai macam profesi untuk menunjang daya imajinasi, daya kreativitas, dan cita-cita anak, serta sebagai tempat tujuan fieltrip bagi sekolah-sekolah di Surabaya.

**D. Kerangka Proses Perancangan**



Gambar 1.3 Skema Kerangka Proses Perancangan

**II. URAIAN PENELITIAN**

**A. Data dan Lokasi Tapak**



Alamat	: Jalan Lingkar Dalam
Kelurahan	: Babatan
Kecamatan	: Wiyung
Kota	: Surabaya
Provinsi	: Jawa Timur
Luas Lahan	: 1,2 Ha
Land use saat ini	: Tanah kosong
Land use perencanaan	: Pariwisata
KDB	: 60%
KLB	: 300%
GSB	: barat = 10 meter
	timur = 5 meter
	utara = 10 meter
	selatan = 10 meter

Gambar 2.1 Data Tapak (Data menurut Rencana Detail Tata Ruang Kota Unit Pengembangan Wiyung, Surabaya: BAPPEKO, 2009)



**BATAS SITE**

<b>T</b> Perumahan GRAHA FAMILY	<b>B</b> Jalan Lingkar Dalam dan tanah kosong, dan telaga
<b>U</b> Rumah Sakit NATIONAL HOSPITAL	<b>S</b> Tanah kosong

Gambar 2.2 Batas Site

**B. Analisa Tapak**

Analisa dilakukan untuk mencari kelemahan dan kelebihan / potensi pada tapak guna untuk menunjang proses perancangan pada bangunan, yang meliputi analisa pencapaian tapak, bidang tangkap tapak, angin dan vegetasi serta pencahayaan matahari pada tapak.



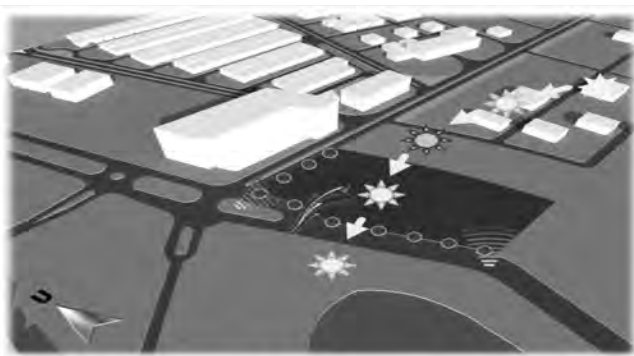
Gambar 2.3 Pencapaian Tapak

Site berbatasan langsung dengan 2 jalan :

- Jalan Lingkar Dalam → 2 arah  
Sangat padat dilalui oleh kendaraan bermotor
- Jalan di depan national Hospital → 2 arah  
Lebih sepi (intensitas kendaraan rendah)



Gambar 2.4 Bidang Tangkap Tapak



<p><b>Matahari Timur-Barat</b> Analisa : perlu adanya Shading pada bagian barat untuk menghalangi cahaya matahari langsung</p>	<p><b>Arah Angin</b> Analisa : berhembus dari barat-timur. Pada sore hari berhembus selatan-utara → penghawaan pasif</p>
<p><b>Kebisingan</b> Analisa : tingkat kebisingan tinggi karena Jl. Lingkar Dalam cukup padat</p>	<p><b>Vegetasi</b> Analisa : berada di sepanjang site, jarak antar pohon 6-8m → keberadaan pohon dipertahankan (potensi site)</p>

Gambar 2.5 Kondisi Angin, Matahari dan Vegetasi pada Tapak

**C. Zoning**

Zoning pada tapak dilakukan untuk mengatur peletakkan fungsi-fungsi yang ada pada bangunan berdasarkan pada hasil analisa tapak yang telah dilakukan dengan membagi zona publik, semipublik dan privat pada bangunan.

<p><b>ZONING LANTAI 1</b></p> <p>Main entrance diletakkan pada jalan di depan National Hospital, selain untuk membentuk link dengan rumah sakit tersebut, juga di jalan itu sirkulasi kendaraan bermotor tidak padat. Lobby diletakkan pada daerah tersebut karena terdapat linkage jalan yang dapat menjadi potensi untuk menarik pengunjung</p>	<p><b>ZONING LANTAI 2</b></p> <p>Ruang-ruang seperti Restoran, Area Permainan Profesi dan Kantor menerus hingga lantai 2. Dan pada lantai 2 di setiap ruang merupakan ruang-ruang yang tidak bersifat publik, sehingga tidak dapat diakses dengan bebas</p>	<p><b>ZONING LANTAI 3-5</b></p> <p>Area Permainan Profesi dibuat hingga lantai 5 dan dibedakan jenis permainannya pada setiap lantai, sehingga di setiap lantai terdapat jenis permainan profesi yang berbeda-beda</p>
---	---	--

Gambar 2.6 Zoning pada Tapak

**D. Konsep Dasar Perancangan**

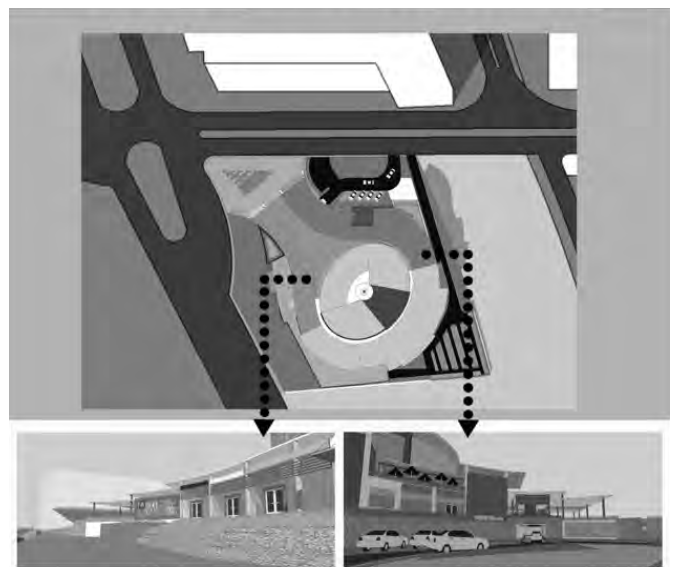
Melihat inti permasalahan pada perancangan, maka pendekatan yang diambil adalah **PENDEKATAN SISTEM**. Dimana, pendekatan Sistem tersebut dibagi menjadi dua yaitu **Sistem SPASIAL** dan **Sistem WAHANA**. Sistem Spasial mencakup space yang diperlukan, sedangkan Sistem Wahana mencakup desain di dalam bangunan yang berhubungan dengan permainan simulasi profesi.

<p><b>sistem SPASIAL</b></p> <p>Ruang-ruang (spasi) yang diperlukan sebagai ruang permainan profesi sesuai dengan skala anak dan peran yang dimainkan oleh anak</p> <p>Letak site berada di samping National Hospital, sehingga diperlukan link yang dapat membuat bangunan terkoneksi dengan rumah sakit tersebut</p>	<p><b>sistem WAHANA</b></p> <p>Bangunan ini berfungsi sebagai fasilitas wisata simulasi sehingga terdapat berbagai macam profesi, di antaranya adalah :</p> <table border="1"> <tr> <td>Slayer</td> <td>Perancang</td> <td>Perawat</td> </tr> <tr> <td>Pemula drama</td> <td>Desainer Grafis</td> <td>Perawat Gigi</td> </tr> <tr> <td>Rekayasa</td> <td>Desainer</td> <td>Perawat Kulit</td> </tr> <tr> <td>Hand-craft</td> <td>Manajemen</td> <td>Perawat Mata</td> </tr> <tr> <td>Engineering</td> <td>Desainer Interior</td> <td>Perawat Telinga</td> </tr> <tr> <td>Arsitek</td> <td>Desainer Fashion</td> <td>Perawat Kulit</td> </tr> <tr> <td>Teknik bangunan</td> <td>Desainer Produk</td> <td>Perawat Kulit</td> </tr> <tr> <td>Fotografer</td> <td>Desainer Produk</td> <td>Perawat Kulit</td> </tr> <tr> <td>Wabah</td> <td>Desainer Produk</td> <td>Perawat Kulit</td> </tr> <tr> <td>Salon</td> <td>Desainer Produk</td> <td>Perawat Kulit</td> </tr> </table> <p>Karena cukup banyaknya profesi yang tersedia, maka permainan simulasi tersebut dikelompokkan menjadi beberapa jenis profesi berdasarkan lantai pada bangunan utama</p> <table border="1"> <tr> <td>LANTAI 1</td> <td>ART</td> </tr> <tr> <td>LANTAI 2</td> <td>HOSPITAL</td> </tr> <tr> <td>LANTAI 3</td> <td>VEHICLE</td> </tr> <tr> <td>LANTAI 4</td> <td>FOOD</td> </tr> </table>	Slayer	Perancang	Perawat	Pemula drama	Desainer Grafis	Perawat Gigi	Rekayasa	Desainer	Perawat Kulit	Hand-craft	Manajemen	Perawat Mata	Engineering	Desainer Interior	Perawat Telinga	Arsitek	Desainer Fashion	Perawat Kulit	Teknik bangunan	Desainer Produk	Perawat Kulit	Fotografer	Desainer Produk	Perawat Kulit	Wabah	Desainer Produk	Perawat Kulit	Salon	Desainer Produk	Perawat Kulit	LANTAI 1	ART	LANTAI 2	HOSPITAL	LANTAI 3	VEHICLE	LANTAI 4	FOOD
Slayer	Perancang	Perawat																																					
Pemula drama	Desainer Grafis	Perawat Gigi																																					
Rekayasa	Desainer	Perawat Kulit																																					
Hand-craft	Manajemen	Perawat Mata																																					
Engineering	Desainer Interior	Perawat Telinga																																					
Arsitek	Desainer Fashion	Perawat Kulit																																					
Teknik bangunan	Desainer Produk	Perawat Kulit																																					
Fotografer	Desainer Produk	Perawat Kulit																																					
Wabah	Desainer Produk	Perawat Kulit																																					
Salon	Desainer Produk	Perawat Kulit																																					
LANTAI 1	ART																																						
LANTAI 2	HOSPITAL																																						
LANTAI 3	VEHICLE																																						
LANTAI 4	FOOD																																						

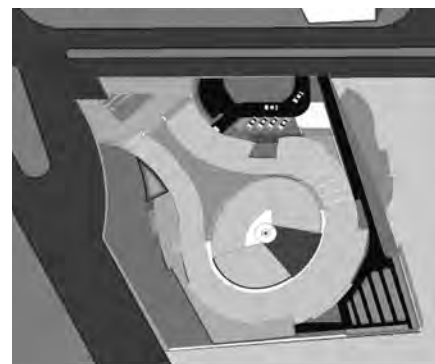
Gambar 2.7 Pendekatan Sistem

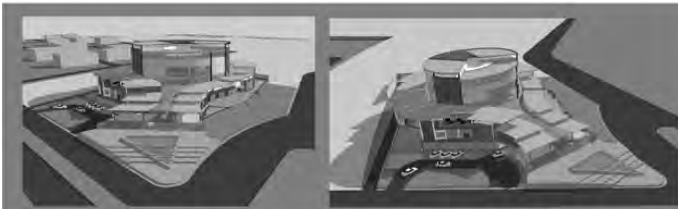
**E. Konsep Pengolahan Bangunan**

Site berbatasan dengan dua jalan yang cukup besar, yaitu Jalan Lingkar Dalam dan Jalan yang ada di depan National Hospital, sehingga dibuat bangunan yang mempunyai bidang tangkap untuk seolah-olah “menangkap” pengunjung dari dua jalan tersebut. Bidang tangkap tersebut menggunakan bentuk lengkung (bentuk yang menangkap).



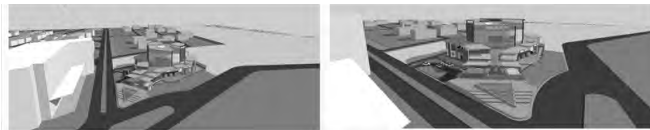
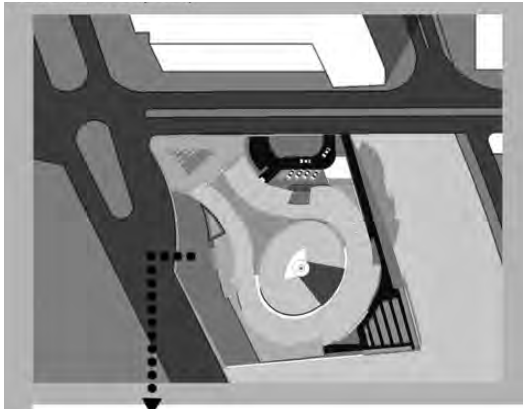
Gambar 2.8 Bentuk Massa





Gambar 2.9 Bentukan Massa

Terdapat titik pertemuan jalan (perempatan) di depan site yang dapat menjadi potensi untuk menangkap pengunjung, sehingga dibuat entrance yang menarik yang menghadap ke arah pertemuan jalan tersebut.



Gambar 2.10 Bentukan Massa

Terdapat potensi terbentuknya pedestrian yang lebar pada bagan site yang berdekatan dengan Jalan Lingkar Dalam, sehingga tatanan desain bangunan merespon dengan tidak disediakan perkerasan pada sisi tersebut, sehingga entrance masuk mobil maupun motor melalui jalan di depan National Hospital.



Gambar 2.11 Desain Perdestrian Bangunan

F. Konsep Pengolahan Lansekap

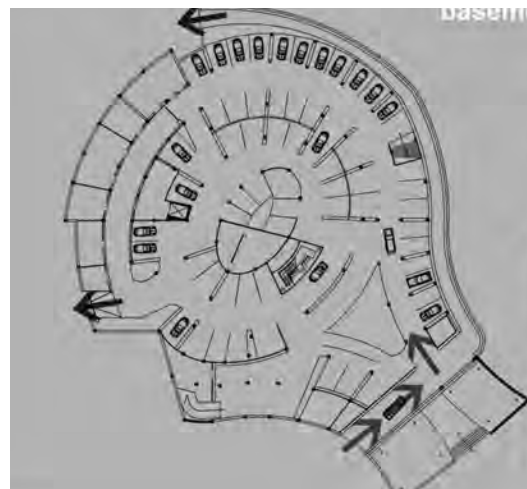
Jalan masuk maupun keluar pada bangunan ini melalui jalan di depan National Hospital dan langsung masuk menuju ke semi basement. Hal ini juga bertujuan untuk membuat bangunan fasilitas wisata ini menghasilkan link/ hubungan dengan National Hospital.



Gambar 2.12 Sirkulasi Kendaraan di Dalam Site



Gambar 2.13 Perspektif Entrance

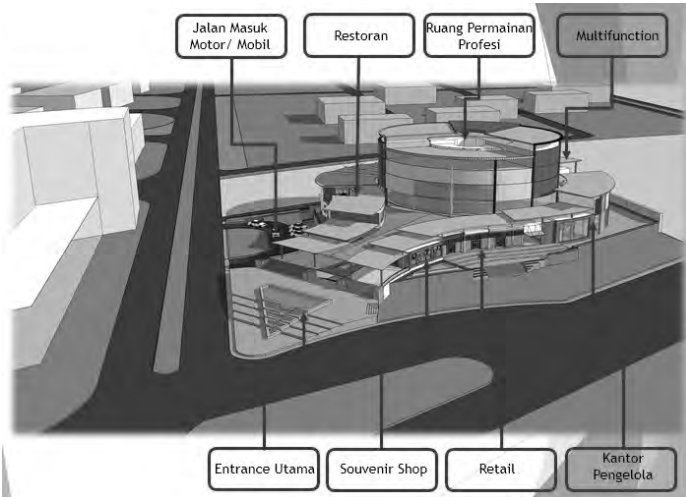


Gambar 2.14 Sirkulasi Kendaraan di Lantai Semi Basement

**G. Zona Bangunan**

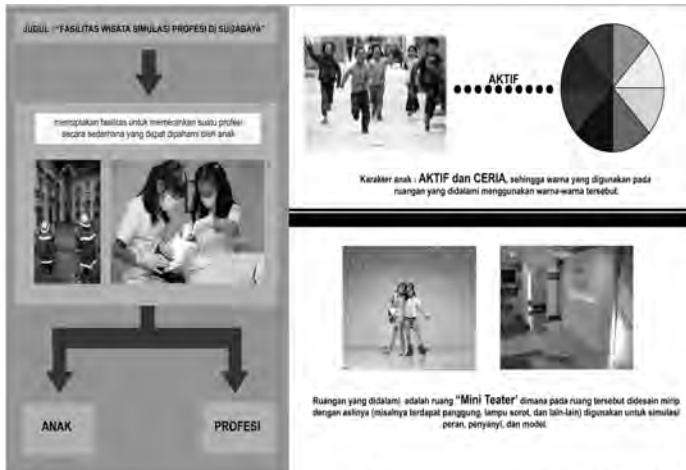
Zona pada bangunan dikelompokkan berdasarkan *Zona Publik, Zona Semipublik, dan Zona Privat*.

*Zona publik* terdiri dari lobby dan souvenir shop, retail dan toko souvenir, cafe, dan restoran. *Zona semipublik* terdiri dari ruang multifunction. *Zona privat* terdiri dari ruang permainan simulasi profesi, dan ruang pengelola.



Gambar 2.15 Fungsi Bangunan

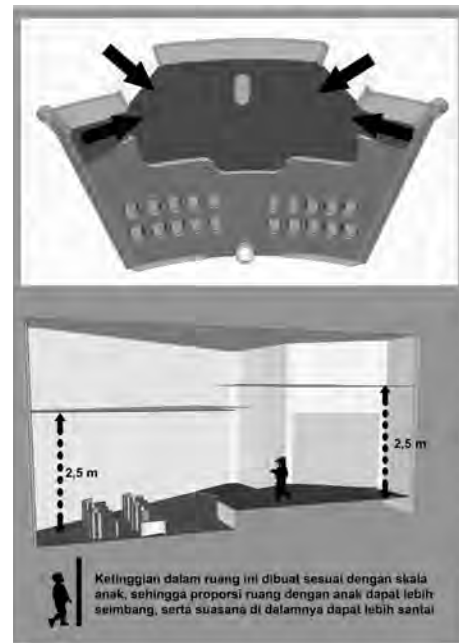
**H. Pendalaman Karakter Ruang**



Gambar 2.16 Konsep Karakter Ruang

**MINI TEATER**

Ruang Mini Teater terletak pada bangunan massa utama pada fasilitas wisata ini. Ruang ini memiliki fungsi sebagai teater yang menampung anak-anak untuk memerankan dirinya sebagai penyanyi, pemain drama, maupun model. Ruang ini dapat diakses dari 4 sisi, dari ruang permainan "Drama", "Penyanyi", "Salon", dan "Model".



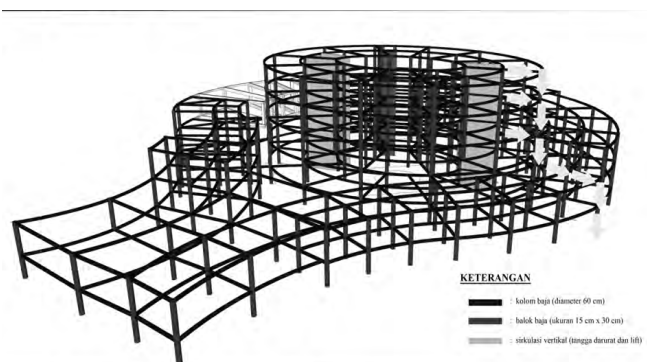
Gambar 2.17 Denah dan Potongan Perspektif Mini Teater



Gambar 2.18 Material Karakter Ruang

**I. Sistem Struktur Bangunan**

Sistem struktur bangunan menggunakan sistem konstruksi baja yang diselimuti oleh beton.



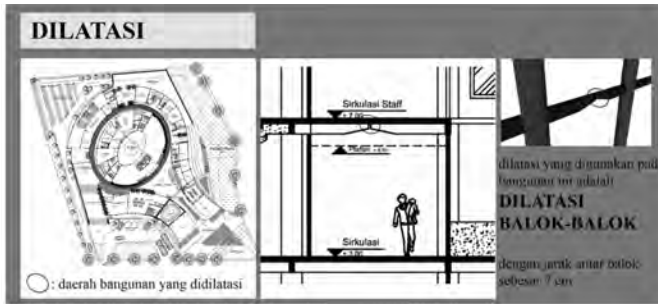
Gambar 2.19 Sistem Struktur Bangunan

**Sistem Penyaluran Beban**

ATAP → PLAT LANTAI → BALOK BAJA → KOLOM BAJA → PONDASI

**SISTEM DILATASI**

Bangunan ini menggunakan sistem *dilatasi balok – balok* dengan jarak antar balok 7cm, karena perbedaan massa bangunan dengan bangunan massa utama.



Gambar 2.20 Sistem Dilatasi

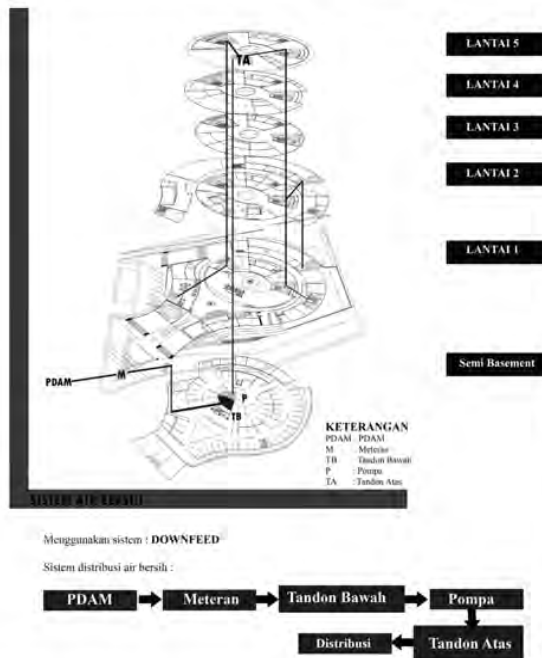
**SISTEM KONSTRUKSI ATAP**

Sistem konstruksi atap menggunakan rangka pipa baja hollow dengan penutup atap tegola.



Gambar 2.21 Sistem Konstruksi Atap Bangunan

**J. Sistem Utilitas Bangunan**  
**SISTEM DISTRIBUSI AIR BERSIH**



Gambar 2.22 Sistem Utilitas Air Bersih

Bangunan ini menggunakan *sistem downfeed* untuk distribusi air bersih ke dalam bangunan yang terdiri dari 5 lantai. Penempatan toilet dibuat menerus sehingga saluran pipa juga dapat dibuat menerus,

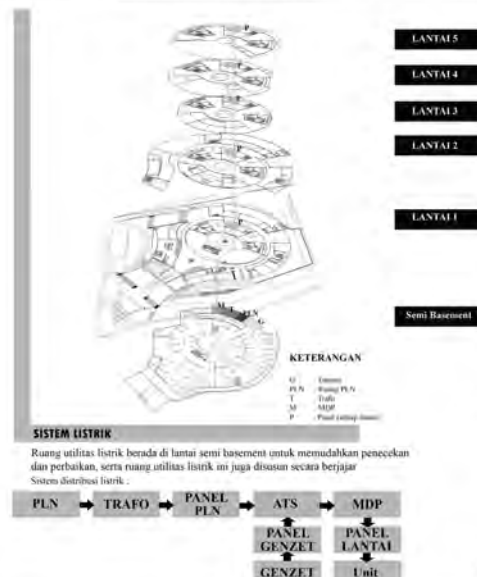
**SISTEM DISTRIBUSI AIR KOTOR DAN KOTORAN**



Gambar 2.23 Sistem Utilitas Air Kotor dan Kotoran

Bangunan ini menggunakan septic tank untuk pembuangan air kotoran dan sumur resapan untuk pembuangan air kotor, diletakkan pada beberapa bagian ruang luar bangunan yang dekat dengan letak toilet.

**SISTEM DISTRIBUSI LISTRIK**



Gambar 2.24 Sistem Utilitas Listrik

Pada bangunan ini ruang listrik diletakkan secara berdampingan dan berada di bagian tepi bangunan untuk mempermudah pengecekan dan perbaikan.

Gambar 2.26 Sistem Utilitas untuk Kebakaran

Bangunan ini memanfaatkan tangga darurat sebagai tangga evakuasi yang diletakkan pada tepi bangunan sehingga dapat terakses langsung dengan area terbuka.

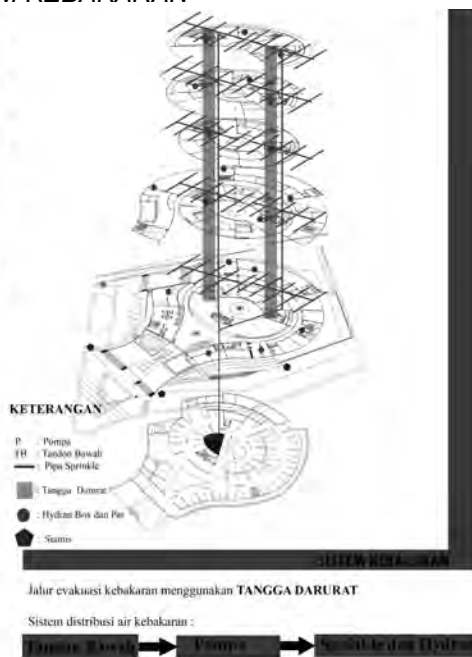
**SISTEM DISTRIBUSI AIR HUJAN**



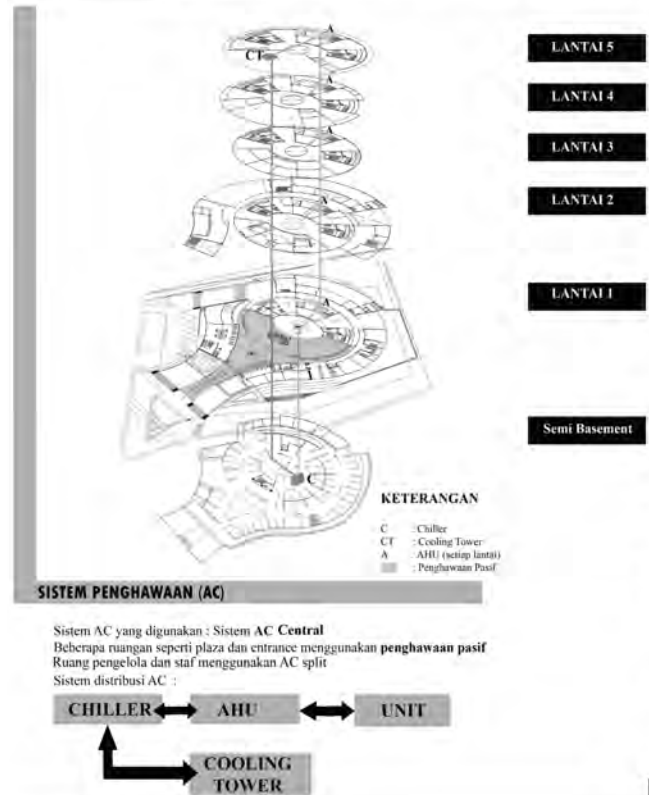
Gambar 2.25 Sistem Utilitas Air Hujan

Distribusi air hujan menggunakan pipa talang yang diletakkan di bagian ujung bangunan. Bak kontrol diletakkan di beberapa bagian taman agar dapat mengurangi genangan air pada lantai maupun taman.

**SISTEM KEBAKARAN**



**SISTEM AC**



Gambar 2.27 Sistem AC

Bangunan ini menggunakan sistem AC CAV untuk sistem pendinginan di dalam bangunan, khususnya bangunan massa utama (penghawaan aktif) dan beberapa ruang pada bangunan ini menggunakan sistem penghawaan pasif. Pada ruang pengelola dan staff menggunakan AC split.

**III. KESIMPULAN**

Fasilitas Wisata Simulasi Profesi di Surabaya ini merupakan fasilitas yang dibuat dengan menggunakan pendekatan sistem sehingga menghasilkan perancangan yang dapat membuat anak mengerti dan memahami tentang profesi-profesi di Indonesia khususnya profesi yang akan dipilih anak tersebut kelak. Serta membuat link / hubungan dengan bangunan sekitar (National Hospital), sehingga proyek tersebut tidak berdiri sendiri.

Fasilitas Wisata Simulasi Profesi di Surabaya ini tidak hanya menyediakan suatu fasilitas wisata profesi bagi anak-anak, namun juga dapat sebagai tempat tujuan

bagi sekolah-sekolah untuk melakukan kegiatan fieldtrip, khususnya di kota Surabaya.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis A.E.A.W mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yesus Kristus dan juga orangtua yang telah senantiasa mendukung dan mendoakan penulis.

Penulis A.E.A.W juga mengucapkan terima kasih kepada :

1. Anik Juniwati, S.T., M.T. ; Ir. Bisatya W. Maer, M.T. ; Ir. Benny Poerbantanoë, MSP. selaku mentor pembimbing penulis yang dengan sabar memberikan masukan dan dukungan kepada penulis dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.
2. Eunike Kristi Julistiono S.T., M.Des.Sc., sebagai ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Kristen Petra.
3. Anik Juniwati, S.T., M.T. selaku koordinator TA, Ibu Jeanny selaku pengawas studio TA sehingga TA 69 dapat berjalan dengan baik.
4. Semua pihak yang belum disebutkan diatas.

Akhir kata penulis mohon maaf atas kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini dan penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun bagi penulis di kemudian hari. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi rekan-rekan mahasiswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adler, David. *New Metric Handbook Planning and Design Data*. Oxford : Architectural Press, 1999
- [2] Marissa, Ellen Chandra. *Perancangan Interior Tempat Permainan Anak Kidzania di Surabaya*. Skripsi Sarjana. Fasilitas Seni Dan Desain Universitas Kristen Petra Surabaya. 2012
- [3] Neufert, Ernest. *Architects' Data 3<sup>rd</sup> edition*. Oxford : Blackwell Science, 2002
- [4] Christoper. *Stadion Futsal di Surabaya*. Skripsi Sarjana. Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan Universitas Kristen Petra. Surabaya. 2011
- [5] <http://definisimu.blogspot.com/2012/10/definisi-profesi.html>
- [6] <http://kamusbahasaindonesia.org/fasilitas/mirip>
- [7] <http://kamusbahasaindonesia.org/profesi/mirip>
- [8] <http://kanjengdosomrc.blogspot.com/2011/08/kreativitas-anak-usia-dini.html>
- [9] <http://www.kidzania.co.id/ver2/index.php?rsv=3>
- [10] <http://industri.kontan.co.id/news/meski-menaikkan-harga-tiket-kidzania-terus-dipadati-pengunjung-1>
- [11] [http://life.viva.co.id/news/read/17954-pengunjung\\_kidzania\\_melonjak\\_dua\\_kali\\_lipat](http://life.viva.co.id/news/read/17954-pengunjung_kidzania_melonjak_dua_kali_lipat)