

Fasilitas Permainan Replika Kota bagi Anak-anak di Surabaya

Stephanie Seaver Wiarta, dan Timoticin Kwanda
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: seaver.stephanie@yahoo.com; cornelia@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan. Sumber : penulis

ABSTRAK

Proyek ini merupakan sebuah fasilitas rekreasi berupa tempat bermain bagi anak-anak yang bertemakan kota. Berada di lokasi yang berdekatan dengan Ciputra Waterpark yang merupakan salah satu fasilitas rekreasi yang terkenal di Surabaya. Selain itu, adanya beberapa sekolah bertaraf internasional di Surabaya Barat seperti Sekolah Ciputra, Surabaya Intercultural School, dan SNA Montessori dapat mendukung keberlangsungan fasilitas ini. Jenis permainan yang terdapat di fasilitas ini menggambarkan beberapa fasilitas utama yang ada di dalam sebuah kota, seperti balai kota, stasiun kereta, airport, kantor polisi, fasilitas kesehatan, kantor pemadam kebakaran, pusat media, theater, dan pusat penelitian. Semua fasilitas yang disebutkan di atas dibuat dalam skala-anak-anak dan dibuat dengan cara pandang anak-anak mengenai kota. Rumusan masalah dalam proyek ini adalah bagaimana mendesain fasilitas permainan yang menyenangkan bagi anak-anak dengan konsep kota yang dimengerti oleh anak-anak. Untuk dapat menjawab masalah tersebut maka penulis menggunakan pendekatan perilaku anak-anak dalam memahami konsep kota. Sedangkan pendalaman yang digunakan yaitu karakter ruang kota yang dimengerti oleh anak-anak, sehingga ketika ditilik kembali dapat menjawab rumusan masalah dalam fasilitas ini.

Kata Kunci: permainan, replika kota, rekreasi, anak-anak, Surabaya

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang



Gambar. 1.1 Dunia anak-anak adalah dunia bermain

DUNIA anak-anak adalah dunia bermain. Di manapun dan kapanpun mereka berada mereka akan selalu bermain. Menurut Tim Elmore dalam bukunya *Generasi iY*, anak-anak yang lahir pada tahun 80'an-1995, atau yang sering disebut generasi Y masih merasakan peradaban tanpa *hi-tech*. Mereka masih merasakan permainan di luar rumah, membutuhkan interaksi dengan manusia lain secara fisik, dan saat teknologi mulai menjarah dunia, mereka adalah *early adapter*. Mereka dipercaya masih berhasil menyeimbangkan dunia nyata dengan dunia "teknologi". Sedangkan generasi iY adalah anak-anak yang lahir dari tahun 1995 sampai awal 2000'an. Sejak mereka tumbuh

teknologi adalah hal yang sangat umum bagi mereka, bukanlah hal yang luar biasa seperti yang dianggap generasi-generasi sebelumnya bahkan generasi Y. Anak-anak tidak lagi bermain di luar rumah bersama teman-teman sebayanya, dan mereka tidak lagi belajar bersosialisasi satu sama lain. Mereka hanya bermain mengandalkan *gadget* mereka. Mereka beranggapan kebutuhan bermain mereka dapat dipenuhi dengan adanya teknologi.



Gambar. 1.2 Dunia anak-anak adalah dunia bermain

Berdasarkan hal tersebut diatas, maka kegiatan bermain bagi anak-anak harus dikembalikan lagi ke arah yang lebih konvensional. Hal ini bertujuan supaya anak-anak kembali belajar, bahwa bermain tidak dapat dipenuhi hanya dengan adanya teknologi bagi mereka. Sehingga dibutuhkan fasilitas yang dapat mewadahi kegiatan bermain anak-anak yang lebih konvensional, tetapi tidak membuat anak-anak generasi iY dan Z bosan.

Sedangkan fasilitas permainan yang dapat mewadahi kebutuhan anak-anak generasi sekarang sangatlah kurang. Fasilitas permainan anak-anak yang ada di Surabaya hanyalah tempat permainan di dalam pusat perbelanjaan, seperti *cartoon kingdom*, *chipmunks*, dan *timezone*. Di mana tersedianya fasilitas bermain tersebut belum bisa menyelesaikan masalah bermain anak-anak. Terlebih lagi, tempat bermain tersebut dirasa terlalu membosankan bagi anak-anak generasi sekarang.

Ketika anak-anak bermain di dalam fasilitas bermain di dalam pusat perbelanjaan, pada dasarnya anak-anak akan belajar untuk berinteraksi satu sama lain tetapi mereka tidak akan merasakan interaksi dengan alam terbuka



Gambar. 1. 3 Permainan yang ada sekarang di mall-mall. Sumber: google image.

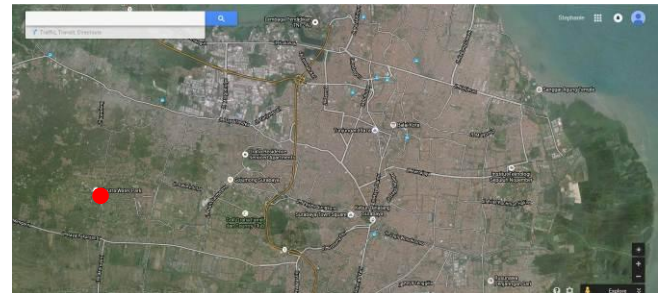
B. Rumusan Masalah

Dalam mendesain proyek ini ada rumusan masalah yaitu bagaimana mendesain fasilitas rekreasi berupa tempat bermain yang menyenangkan dengan konsep kota yang dapat dimengerti oleh anak-anak.

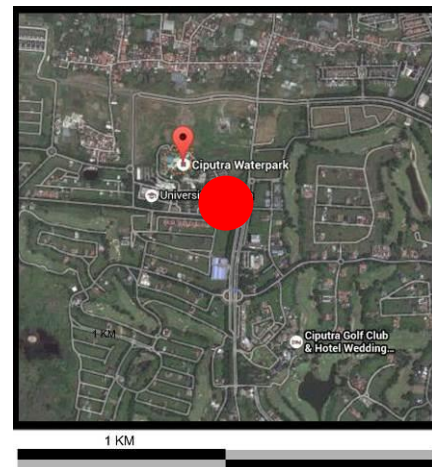
C. Tujuan Perancangan

Proyek ini didesain dengan tujuan agar anak-anak mempunyai wadah untuk bermain dengan pengalaman yang berbeda yang sesuai dengan perkembangan zaman. Di dalam fasilitas ini didesain supaya anak-anak tidak berkutat dengan gadgetnya saja, tetapi mempunyai kesempatan untuk bersosialisasi satu sama lain.

D. Data dan Lokasi Tapak



Gambar. 1.3 Lokasi skala makro . Sumber: google maps



Gambar. 1.4 Situasi site. Sumber: google maps

Lokasi site berada di kota Surabaya, Jawa Timur. Lebih tepatnya berada di Surabaya bagian barat. Sebelah barat site berbatasan dengan Ciputra Waterpark yang merupakan salah satu wahana rekreasi yang cukup terkenal, dan sebelah timur, utara dan selatan berbatasan dengan tanah kosong yang mempunyai tata guna lahan perdagangan dan jasa.



Gambar 1.5 Letak lokasi tapak data urban. Sumber: Penulis

Pemilihan site di sini berdasarkan dari buku time saver standar, yang menyatakan bahwa pemilihan site untuk fasilitas rekreasi untuk anak-anak haruslah dekat dengan pemukiman warga dan dekat dengan sekolah. Site ini berdekatan dengan beberapa pemukiman warga, seperti perumahan citraland dan perumahan pakuwon indah. Selain itu dekat dengan beberapa sekolah, seperti Sekolah Ciputra, SNA Montessori, dan SIS (Surabaya Intercultural School)



Gambar 1.6 fasilitas pendukung yang ada di sekitar site Sumber: penulis



Gambar 1.7 atas: Peta RTRW Kota Surabaya UP Sambikerep Sumber: RDTRK Surabaya. 2010

Data Tapak

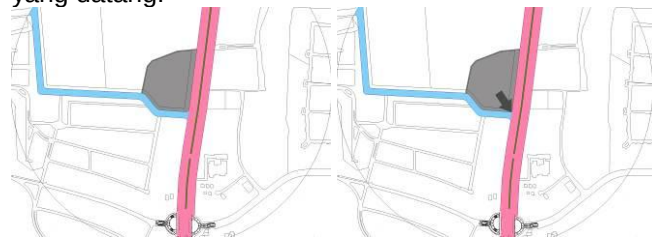
Kota	: Surabaya
Kelurahan	: Made
Kecamatan	: Sambikerep
Luas lahan	: ± 18.000 sqm
Tata Guna Lahan	: Perdagangan dan Jasa
GSB pada sisi	: Outer ring road barat : 15 m
	Jalan secondary : 10 m
	Site bersebelahan : 3-5 m

KDB	: maks. 70%
KLB	: 200%
KTB	: 2-3 lantai

DESAIN BANGUNAN

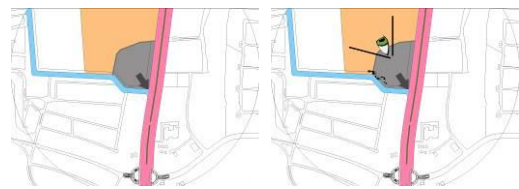
A. Analisa Site dan Zoning

Site ini terletak di bagian *hook* yang mempunyai dua akses jalan. Akses jalan yang pertama adalah jalan outer ring road barat yang terletak di sebelah timur site dan yang ke dua adalah jalan secondary untuk masuk ke arah perumahan yang terletak di sebelah selatan site → Penempatan entrance bangunan diarahkan ke jalan utama, tepat pada bagian *hook*, supaya mudah ditangkap oleh pengguna jalan ataupun pengunjung yang datang.



Gambar. 2.1 Data dan Analisa Tapak terhadap jalan. Sumber: data pribadi

Terdapat ciputra waterpark tepat di sebelah barat site → Ciputra waterpark yang berbatasan langsung memberikan keuntungan bagi fasilitas ini, sehingga akan dibuat akses pejalan kaki dari Ciputra Watetpark. Selain itu ciputra waterpark juga bisa menjadi view bagi fasilitas ini, sehingga dapat memberikan kesan yang berbeda bagi anak-anak

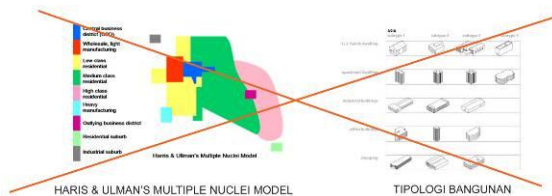


Gambar. 2.2 Data dan Analisa Tapak terhadap site sekitar. Sumber: penulis

B. Pendekatan Perancangan

Dalam merancang proyek ini penulis menggunakan pendekatan perilaku anak-anak dalam memandang seperti apa kota itu. Anak-anak akan merasakan suasana kota melalui pengertiannya sendiri. Hal tersebut dapat dirasakan dengan menciptakan beberapa unsur kota yang dapat diakses secara visual dan spasial.

Perilaku anak-anak dalam memandang sebuah kota tidaklah dapat disamakan dengan pandangan orang dewasa dalam memandang kota. Anak-anak atau bahkan orang dewasa pun tidak akan terlalu paham jika dijelaskan mengenai teori pengembangan kota yang dikeluarkan oleh para ahli.



Gambar. 2.3 Bukan teori kota yang digunakan, sumber: google image

Oleh karena itu, dalam mendesain fasilitas ini penulis menggunakan pemahaman anak-anak akan kota itu sendiri. Kota dalam pandangan anak-anak, adalah suatu lokasi dengan adanya jalan kota, taman kota, gedung atau bangunan yang fungsinya berbeda-beda dengan beda ketinggian dan juga adanya macam-macam profesi.



Gambar. 2.4 Pemahaman anak-anak tentang kota. Sumber: Google Images

Oleh karena itu, dalam mendesain fasilitas ini penulis memilih beberapa jenis bangunan yang paling dominan yang ada di kota, yaitu balai kota, stasiun kereta, airport, kantor polisi, fasilitas kesehatan, kantor pemadam kebakaran, pusat media, theater, dan pusat penelitian.

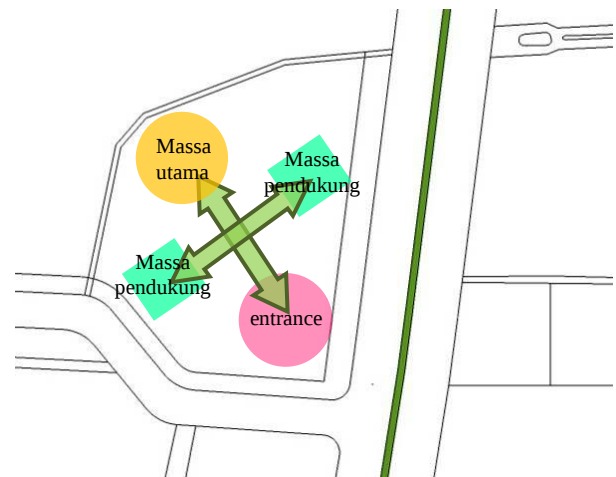
Dari beberapa jenis bangunan yang dipilih di atas, munculah beberapa profesi yang paling digemari oleh anak-anak, seperti dokter, airport, polisi, hakim pemadam kebakaran, penyiar radio, pembaca berita, wartawan, arsitek, artis, dll.



Gambar. 2.5 Berbagai jenis pekerjaan yang akan ada di dalam fasilitas bermain ini, sumber: google image

Dari situ dapat ditarik kesimpulan replica kota anak-anak dapat dijelaskan secara sederhana, tanpa harus mengikuti aturan tata kota yang rumit, tetapi harus membuat anak-anak merasakan konsep kota seperti yang dijelaskan di atas.

C. Penataan Massa



Gambar. 2.6 Zoning pada tapak. Sumber: penulis

Berdasarkan Analisa Tapak, maka zoning yang tercipta adalah sebagai berikut:

- Massa entrance yang terdiri dari area food court, area pembelian tiket, dan took sovenir diletakkan di bagian paling depan menghadap hook jalan
- Massa utama yang terdiri dari balai kota, dan teater kota, dan restoran diletakkan satu sumbu dengan massa entrance
- Massa pendukung yang terdiri dari fasilitas kesehatan, kantor polisi, media center, bandara, dan badan penelitian antariksa diletakkan di area yang tetap dapat dihubungkan oleh taman kota yang merupakan sumbu utama fasilitas ini



- Train station
- Jalan kota (trek mobil-mobilan)
- Trek Kereta

Gambar. 2.7 Zoning pada tapak. Sumber: penulis

Maka tatanan massa yang terbentuk dari hasil Analisa Tapak dan Zoning, sebagai berikut.



LEGENDA
 A = ENTRANCE HALL
 B = THEATRE HALL
 C = CENTRAL STATION
 D = CITY HALL
 E = FIRE STATION
 F = RESTAURANT
 G = AIRPORT
 H = AIRPORT TRAIN STATION
 I = SPACE MISSION
 J = HEALTHCARE
 K = POLICE STATION
 L = MEDIA CENTER
 M = SMALL TRAIN STATION
 N = SERVICE
 O = MINI CAR STORAGE
 P = CAR PARK
 Q = SERVICE CAR PARK
 R = MOTORCYCLE PARK

Gambar. 2.8 Tata letak massa, terlihat dari *siteplan*. Sumber: penulis.

D. Denah Layout



Gambar. 2.9 Denah Layoutplan. Sumber: penulis

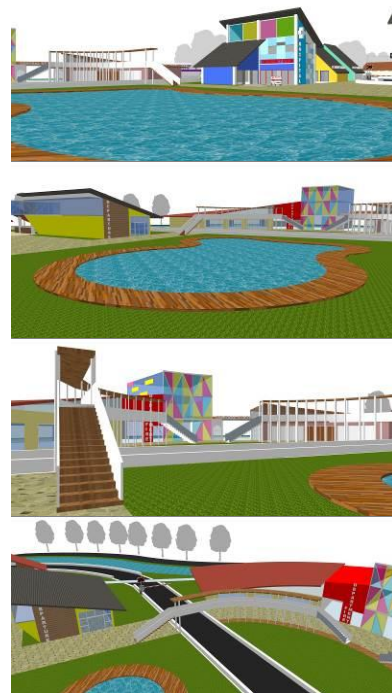
Berikut gambar diatas merupakan gambar denah *layoutplan* dari proyek Fasilitas Permainan Replika

Kota bagi Anak-anak di Surabaya

E. Fasilitas Bangunan

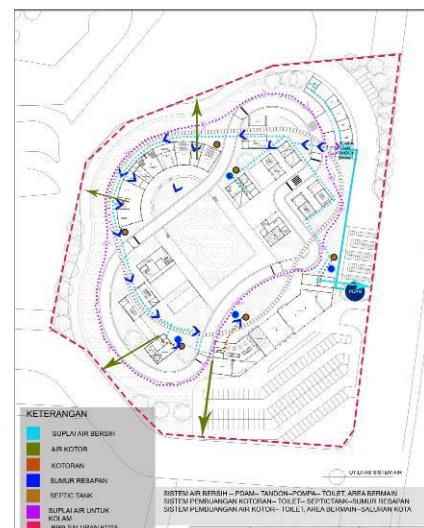
Proyek ini memiliki beberapa fasilitas di dalamnya, antara lain balai kota, stasiun kereta, airport, kantor polisi, fasilitas kesehatan, kantor pemadam kebakaran, pusat media, theater, dan pusat penelitian. Beberapa jenis fasilitas di atas terdiri dari beberapa masa

Sedangkan untuk fasilitas bangunan yang berada di outdoor yaitu trek mobil-mobilan, area taman kotam, dan jembatan penyebrangan.



Gambar. 2.9 Suasana fasilitas area indoor dan outdoor Sumber: penulis

F. Sistem Utilitas



Gambar 2.10 Sistem Utilitas sanitasi. Sumber: penulis

Sanitasi

Air bersih : PDAM → meteran → tandon bawah → tandon atas → pompa → keran

Air kotor : pipa → bak kontrol → saluran kota
 Kotoran : pipa → septictank → sumur resapan



Gambar 2.11 Sistem Utilitas sanitasi. Sumber: penulis

Listrik

PLN : Listrik kota → R.PLN → trafo → panel utama
 → sub panel → distribusi listrik
 Genset: BBM → genset → panel utama → sub panel
 → distribusi listrik

G. Pendalaman Perancangan

Untuk dapat turut menjawab rumusan masalah yang ada, maka dalam merancang proyek ini dilakukan pendalaman Karakter Ruang.

Area penelitian dan misi antariksa

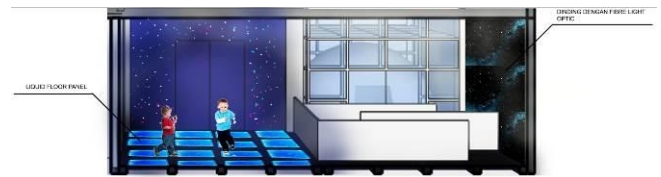
Bentuk ruang segi empat, Bentuk ruang yang bundar menghasilkan kesan karakter ruang yang sentris dan memusat, sehingga dapat memusatkan perhatian pengunjung ke tengah-tengah atau ke pusat ruangan.



Gambar 2.12 Denah dan perspektif interior area penelitian dan misi antariksa. Sumber: penulis

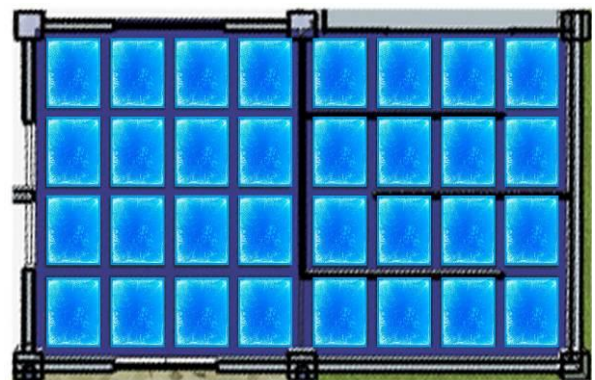
Permainan beda level lantai dan pencahayaan memberikan *ambience* karakter ruang yang dinamis. Beda level 10cm dan adanya railing kaca memberi

kesan ada ruang yang terpisah, walaupun sesungguhnya tidak terpisah. Pencahayaan sembur (tidak langsung) yang diletakkan pada pinggir kenaikan level lantai memberikan kesan spesial pada pusat ruangan, dan dapat menarik perhatian para pengunjung yang jalan melewati *Fashion Spot*.



Gambar 2.13 Potongan Perspektif interior area penelitian dan misi antariksa. Sumber: penulis

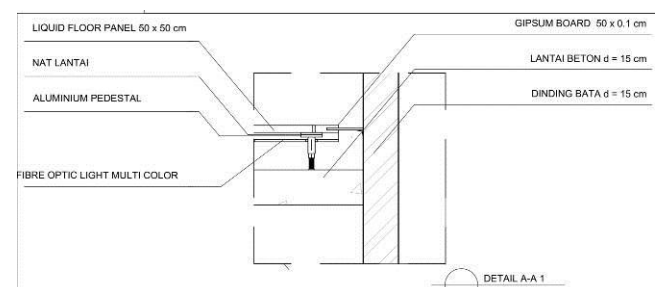
Adanya kolom-kolom praktis yang mengelilingi *Fashion Spot* memberi kesan spasial tersendiri yang bersifat terpisah namun masih dapat terasa *sequence*-nya seperti menyatu dengan ruangan lain di sekitarnya.



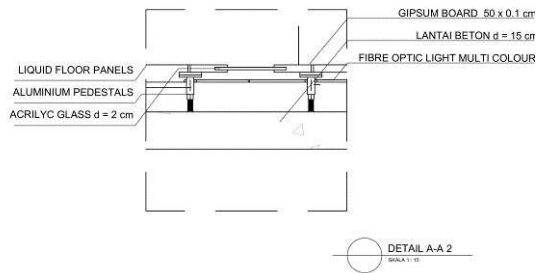
Gambar 2.14 Denah lantai area penelitian dan misi antariksa. Sumber: penulis



Gambar 2.15 Potongan pola lantai. Sumber: penulis



Gambar 2.16 Detail A-A 1 raised floor. Sumber: penulis



Gambar 2.17 Detail A-A 2 raised floor. Sumber: penulis

Jalan dan jembatan penyeberangan



Gambar 2.18 Perspektif eksterior jalanan kota dan pedestrian. Sumber: penulis



Gambar 2.19 Perspektif jalanan kota dan jembatan penyeberangan. Sumber: penulis

Dapat dilihat dari gambar di atas dan di bawah jalanan ini dipisahkan oleh jembatan penyeberangan, yang akan membantu anak-anak merasakan kesan kota yang lebih lagi. Anak-anak dapat naik dan menyeberang untuk mencapai massa utama.



Gambar 2.20 Perspektif jembatan penyeberangan human eye view. Sumber: penulis

H. Tampak

Berikut adalah gambar tampak bangunan, dilihat dari arah utara, selatan, timur, dan barat.



Gambar 2.21 Tampak bangunan dari arah timur dan selatan. Sumber: penulis



Gambar 2.22 Tampak bangunan dari arah barat dan utara. Sumber: penulis

I. Perspektif

Berikut adalah gambar perspektif bangunan dilihat dengan cara mata burung.



Gambar 2.23 Perspektif mata burung. Sumber: penulis

Berikut gambar diatas merupakan gambar perspektif bangunan dilihat dengan cara mata manusia.



Gambar 2.24 Perspektif mata manusia. Sumber: penulis



Gambar 2.25 Perspektif interior mata manusia. Sumber: penulis

"Tur Kota Kidzania". *Kidzania*. 2015.Surabaya. May 23, 2015.
<<http://www.kidzania.co.id/index.php?catid=31&artid=1206&mid=128&menu=149>>

KESIMPULAN

Pemilihan proyek ini dilatarbelakangi oleh betapa individualisnya anak-anak zaman sekarang, mereka lebih memilih bermain gadget daripada bermain bersama dengan teman-teman sebayanya secara langsung. Tidak adanya fasilitas yang dapat mewadahi kebutuhan bermain anak-anak zaman sekarang. Oleh karena itu, banyak anak-anak memilih bermain dengan teknologi yang ada, tidak jarang teknologi memberikan dampak yang negative bagi anak-anak. Oleh karena itu, diharapkan dengan adanya fasilitas ini dapat mewadahi kebutuhan bermain anak-anak, dan anak-anak akan tertarik untuk bermain secara konvensional lagi, yaitu bermain bersama teman-temannya secara langsung dan tidak memanfaatkan teknologi untuk bermain secara berlebihan, karena itu tidak akan menggantikan manfaat bermain dan bersosialisasi secara langsung

DAFTAR PUSTAKA

- "10 Cita-Cita Favorit Anak-anak". *Kumpulan Berita Unik*. Nov 10, 2011. May 23, 2015. <<http://kumpulan-berita-unik.blogspot.com/2012/11/10-cita-cita-favorit-anak-anak.html>>
- Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya. *Rencana Pola Ruang UP Sambikerep Kota Surabaya tahun 2010:Dinas Cipta Karya Kota Surabaya*, 2010
- Berjaya Time Square. "*Grand Music Stair*". 2015. May 23, 2015
<<http://www.berjayatimesquarekl.com/grand-musical-stairs>>
- Chiara, Joseph De; John Callender. *Time-Saver Standards for Building Types*. Singapura : McGraw-Hill. 1983.
- Ching, Francis D. K. *Arsitektur : Bentuk, Ruang Dan Susunannya*. 2nd ed. Trans. Ir. Nurahma Tresani Harwadi, MPM., Trans. Jakarta: Erlangga, 1996
- Elmore, Tim. *Generation iY Our Last Chance to Save Their Future*. Georgia, Atlanta : *Poet Gardener Publishing*, 2010.
- "Peta Surabaya Barat". 2013. Surabaya. Retrieved May 25, 2015 .
<<https://www.google.co.id/maps/place/Ciputra+Water+Park/@-7.2842016,112.6327189,3782m/data=!3m1!1e3!4m2!3m1!1s0x2dd7fdefdb3a15c9:0x8018af18aeb3ee6e!6m1!1e1?hl=en>>
- "Peta Kecamatan Made". 2015. Surabaya. Retrieved June 23, 2015. <<http://earth.google.com/>>