



## **BAB III**

# **KONSEP PERANCANGAN**

### BAB III KONSEP PERANCANGAN

#### 3.1 Tinjauan Petualangan

##### 3.1.1 Petualangan Alam Bebas (Outdoor Adventures)

Untuk mendapatkan pengalaman ilmu bukan hanya berasal dari bangku sekolah saja, akan tetapi pendidikan dan pengalaman dapat diperoleh dari salah satu kegiatan permainan yang didalamnya membentuk jiwa petualang. Petualangan sebagai suatu bentuk tantangan fisik alami bertujuan agar kita lebih berfikir dan berimajinasi dan bukanlah sekedar aktifitas di luar ruangan, namun memiliki beberapa konsep/kunci utama dalam penyelenggaraannya.<sup>7</sup>

Konsep waktu luang, baik dalam bentuk liburan sekolah/kuliah, cuti kerja, adalah waktu yang tepat bagi pengembangan diri. Mengambil konsep waktu luang ini sebagai waktu yang tepat bagi remaja untuk belajar maksimal dalam programnya.

*"We believe that youth demand excitement and adventure. And if society does not provide opportunities for these needs, youth will seek them in often illegal or unsocial form"* ( kami percaya bahwa remaja membutuhkan kesenangan ini petualang. Dan jika masyarakat tidak

<sup>7</sup> Heri priyabudi, Supercamp : Ruang pendidikan alternatif, JTA, UGM, 2000

<sup>8</sup> Alan w Ewert, OUT DOOR ADVENTURE PURSUI, foundation, models, and theories, 1989

### Petualangan Alam bebas

Pengalaman petualangan alam bebas terdiri dari beberapa komponen, termasuk atraksi dengan lingkungan alam, persepsi resiko/bahaya, dan rasa yang sama terhadap ketidak pastian hasil. Sehingga dapat didefinisikan sebagai :



*Variasi aktivitas yang melibatkan diri dalam interaksi terhadap lingkungan alam yang mengandung elemen bahaya yang nyata/terlihat, yang hasilnya penuh ketidak-tentuan dapat dipengaruhi oleh partisipan dan keadaan sekitar.*

#### Bentuk aktivitas petualangan alam bebas

|                                                                                                                                               |                                                                                                            |                                                                                                              |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Backpacking<br>White water<br>Canoeing<br>Hot air ballooning<br>Rafting<br>Ropes courses<br>Backcountry<br>Snowshoeing<br>Wilderness trekking | Bicycle touring<br>Cross country skiing<br>Rappelling<br>Orienteering<br>Scuba<br>Apelunking<br>Sky diving | Hang gliding<br>Mountaineering<br>Kayaking<br>Rock climbing<br>Sailing<br>Wilderness camping<br>Sea kayaking |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Ada perbedaan antara :

**outdoor recreation**, memilih lingkungan alam yang telah diolah/ ditata untuk meminimalkan bahaya.

**outdoor adventure**, memilih lingkungan alam yang lebih sedikit campur tangan, sehingga butuh pengolahan tapak yang berbeda.

#### Manfaat Petualangan Alam Bebas

| Psychological                                                                                                                     | Sociological                                                                                                                          | Educational                                                                                                                                                                | Phisical                                                                                      |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| Self-concept<br>Confidence<br><b>Selftefficacy</b><br>Sensation seeking<br>Actualization<br><b>Well-being</b><br>Personal testing | Compassion<br>Group cooperation<br><b>Respect for others</b><br>Communication<br>Behaviour feedback<br><b>Friendship</b><br>Belonging | Outdoor education<br>Nature awareness<br><b>Conservation education</b><br><b>Problem solving</b><br>Value clarification<br><b>Outdoor technigues</b><br>Improved academics | Fitness<br>Skill<br><b>Strength</b><br>Coordination<br>Cathasis<br><b>Exercise</b><br>Balance |

### 3.1.2 Komponen Petualangan Alam Bebas

Ada tiga komponen yang nyata dalam petualangan alam bebas:

#### 1. Pencarian resiko/sensasi (Risk/sensation seeking)

Bahaya/resiko disini dapat dipersepsikan sebagai bahaya yang nyata atau bahaya yang terlihat dari sudut partisipan.

Models of Risk Taking Outdoor Recreation

| ANTECEDENT          | BEHAVIOUR         | CONSEQUENCES       |
|---------------------|-------------------|--------------------|
| Demographics        | Structure of risk | Injury             |
| Personality         | Uncertainty       | Needs/Expectations |
| Experiences         | Flow/Peak         | Personality        |
| Attitudes and value | Experience        | Esthetics/Toy      |
| Self-efficacy       | Coping            | Self actualization |

#### 2. Motivasi (Motivation)

Outdoor recreation menekankan pada kebutuhan kepuasan pada aktivitas yang dapat mengalihkan diri dari rutinitas harian dan keinginan untuk dekat dengan alam. Sedangkan outdoor adventure lebih kepada pencarian resiko rafting (arung jeram) atau high cliffs (tebing tinggi)

Motivation Cluster in Leisure Pursuits

| Leisure Activities            | Mountain Climbing | Outdoor Recreation |
|-------------------------------|-------------------|--------------------|
| Intellectual stimulation      | Challenge/risk    | Excitement seeking |
| Catharsis                     | catharsis         |                    |
| Expressive compensation       | physical setting  | escapism           |
| Hedonistic companionship      | recognition       | fitness            |
| Supportive companionship      |                   | socialibility      |
| Secure solitude               | Focus of control  |                    |
| Routine,temporary indulgences |                   |                    |
| Moderate security             |                   |                    |
| Expressive aestheticism       |                   |                    |

#### 3. Rasa takut (Fear)

“kecemasan adalah fenomena psikologi yang paling tak terkontrol dari waktu kita”. Rasa takut (fear) memiliki kemampuan untuk meningkatkan kemampuan bertahan (survival). Menggunakan rasa

takut dan stress dalam kegiatan diluar ruangan,dapat meningkatkan kemampuan ambil keputusan,disiplin,kesadaran diri  
Aktivitas tantangan terbagi menjadi tiga golongan :



**Fun impact** mencakup permainan yang bertujuan untuk bersenang-senang saja.



**Low impact** mencakup permainan yang menyenangkan namun mengandung unsur tantangan fisik dengan resiko rendah.

**High impact** mencakup aktivitas tantangan fisik dengan resiko relatif lebih tinggi.

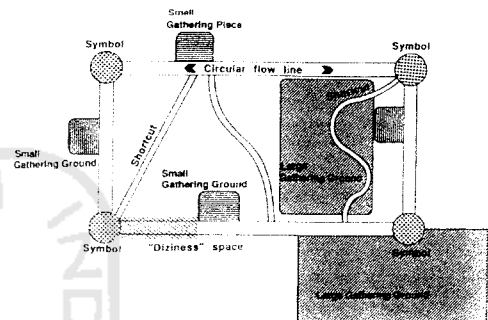
#### Beberapa contoh simulasi petualangan

| Fun Impact                                                                                                              | Low Impact                                                                                                                                                                                  | High Impact                                                                                                                                                 |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Lomba<br>Memindahkan<br>Pesan berantai<br>Apa yang berubah<br>Aneka lomba<br>Three angle circle<br>Bekerja tanpa bicara | Permainan Bola<br>Great wall<br>Kapal karam<br>Space walking<br>Blind lead<br>Electric Fan<br>Dangerous Tunnel<br>Human Ladder<br>Spider Web<br>Botol bocor<br>Pouch my can<br>Blind Square | Panjat tebing<br>Instalasi tetap<br>Jaring pendarat<br>Merayap tali<br>Cross bridge<br>Tangga pandu<br>Sliding vertical<br>Three angle bridge<br>Rappelling |

### 3.2 Tinjauan Lingkungan Bermain (Play Environment)

Tinjauan teori lingkungan bermain memang dikhususkan pada ruang bermain untuk anak-anak, namun dengan prinsip bahwa remaja bahkan dewasa pun memiliki sisi kanak yang membutuhkan ruang untuk mengapresiasi bahkan merasakan tambahan manfaat selain untuk mengolah tubuh dapat dijadikan penyegaran mental yang penat akan kesibukan.

Model Circular play system  
Design of children Play Env



Sebuah bangunan yang difungsikan dengan pendekatan rekreatif bagi remaja, berhubungan erat dengan lingkungan bermain. Pada Design of Children Play Environments terdapat beberapa teori dalam menciptakan lingkungan bermain. Perlengkapan ruang bermain harus memiliki tujuh persyaratan *circular play system* :

1. Harus ada sirkulasi bermain, kejelasan aliran pergerakan akan membangun sebuah aktivitas besar.
2. Proses harus aman namun kaya akan variasi tantangan.
3. Proses sebaiknya berpola tunggal dan memiliki jalan pintas.
4. Proses harus memerlukan symbol tempat tinggi.
5. Proses harus mewujudkan rasa kebingungan pada segmen permainan.
6. Proses harus menyediakan tempat berkumpul baik masa kecil dan besar.
7. Proses secara keseluruhan tidak tertutup, dan memiliki sejumlah rute masuk.

Strukturnya berupa konsep community play structure dengan circular play system. Ruang terbuka minimal 120 m persegi. Komposisinya bisa berorientasi pada ruang terbuka atau play structure, namun tetap menggunakan circular play system dalam hubungan poros antar play structure.

Tantangan fisik yang menimbulkan ketegangan, yang ingin dicapai pada permainannya menunjukkan potensi pengembangan play environment, dengan pengolahan bahaya yang berbeda.

Beberapa tipe ruang sebagai lingkungan bermain:

1. Nature Spaces

Ruang berisi dengan pohon, air dan makhluk hidup adalah dasar dan penting bagi permainan anak.

2. Open spaces

Ruang yang cukup lebar dimana anak dapat berlari sesuka hati.

3. Road Spaces

Jalan merupakan tempat bertemu dan menghubungkan berbagai permainan.

4. Adventure Spaces

Ruang yang penuh dengan kebingungan, untuk merangsang imajinasi anak.

5. Hideout Spaces

Ruang yang tersembunyi sebagai untuk menyimpan rahasia dari orang tua dan guru/pelatih.

6. Play Structure Space

Ruang yang memiliki play structure sebagai medianya. Play structure menjadi penting dimana ruang dapat dikonsentrasikan dan sebagai simbol playground.

### 3.3 Perkembangan Desain Struktur Permainan

#### 3.3.1 Giant Play Structures

Struktur permainan ini merupakan ide awal yang berwujud pohon besar, dimana suatu pohon besar merupakan kompleks fungsi permainan yang di atasnya kamu dapat menggantungkan seutas tali dan bermain dibawah kerindangan kanopinya. Seperti Tarzan yang dapat memanjat, bergelantungan dari dahan kedahan yang lain, dan juga membangun rumah pohon rahasia pada cabang besar yang dimanfaatkan untuk struktur gabungan dan menghasilkan aktivitas permainan lebih kaya variasi.

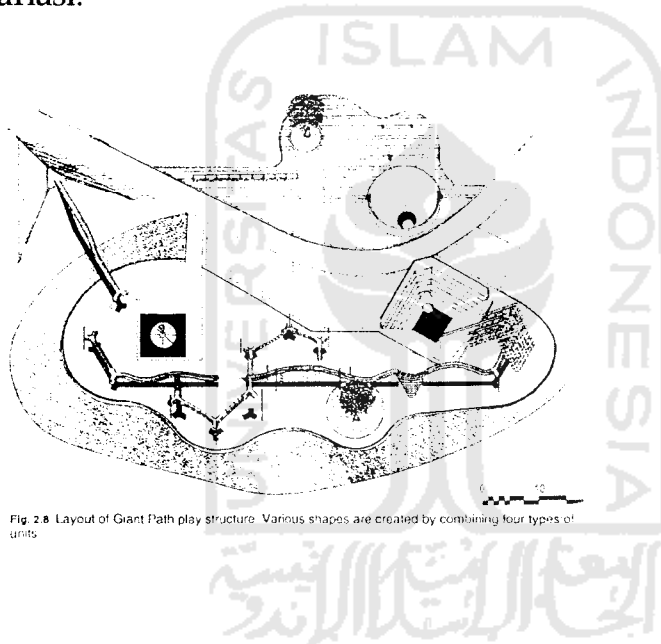


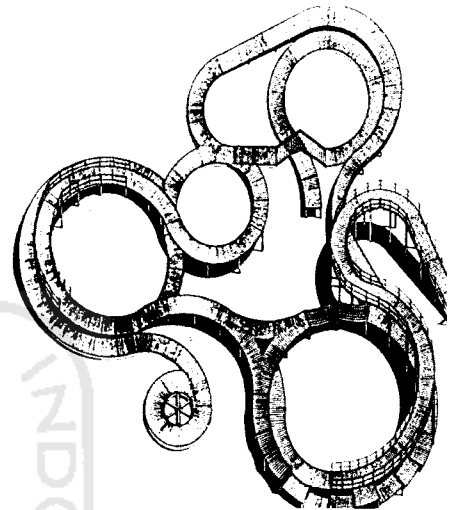
Fig. 2.8 Layout of Giant Path play structure. Various shapes are created by combining four types of units

Layout of Giant Play Structure

Permainan anak-anak bukan hanya menggulung, berlarian, lompatan pada ruang terbuka, akan tetapi lingkungan bermain bersatu dengan peralatan serta elemen alam yang ada sehingga berwujud permainan yang merangsang kecerdasan untuk membandingkan ruang lebar-sempit, gelap-terang, tinggi-rendah, bahan keras-lembang, keinginan ingin terbang keangkasa, meluncur kedalam lobang, dll. Struktur permainan raksasa adalah suatu kombinasi membandingkan unsur mengenai ruang.

### 3.3.2 Circular Play Structures

Struktur permainan raksasa yang linier tidak baik digunakan dalam permainan. Karena permainan ini bukan repetisi/pengulangan melainkan perbedaan tantangan dari masing-masing rintangan, yang harus ditaklukkan dalam permainan. Bentuk yang melingkar dari tiap sekmen mempermudah arah untuk melanjutkan perjalanan dibandingkan bentuk linier yang mudah berakhir pada setiap rangkaian permainan.



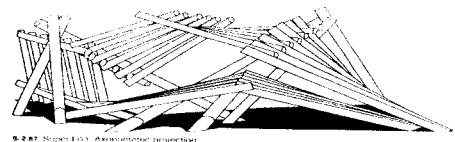
Running Circiut

### 3.3.3 Community Play Structures

Dua belas struktur permainan yang bernama “community play structures” dirancang untuk diproduksi dalam desain industri. Kotobuki Corporation Japanese salah satu yang memproduksi besar-besaran produk tersebut dengan tujuan komersial.

Mereka memproduksi dengan dua konsep utama yakni :

- a. Sebagai suatu struktur permainan secara keseluruhan bertujuan mengembangkan mobilitas anak-anak seperti meluncur dan mengayun serta kekuatan fisik struktur yang disesuaikan untuk berbagai macam formasi kelompok bermain.
- b. Memiliki nilai estetik yang dapat ditangkap indra mata sebagai salah satu pengenalan bentuk-bentuk baru.



### **3.3.4 Environment Discovery Play Structure**

Lingkungan ini merupakan kombinasi dari bermacam-macam permainan dan rintangan sampai membentuk rangkaian formasi baru untuk dilalui guna mendapatkan petualangan dari masing-masing segmen dalam satu kawasan.

Contoh sebagai berikut :

#### **a. Play Structure at the Tsukuba Expo Children's Plaza**

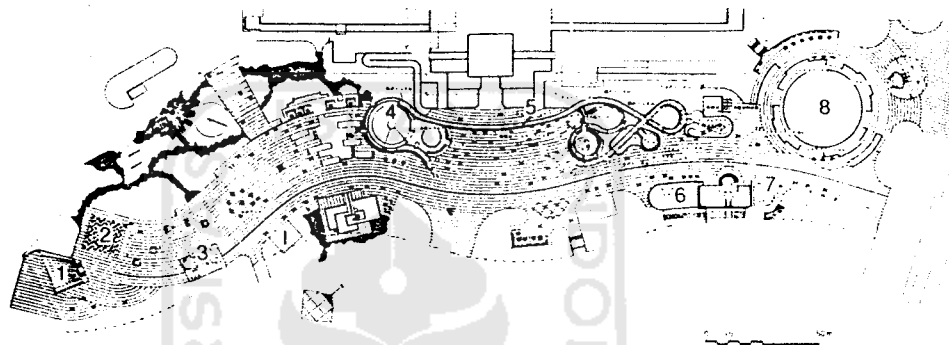


**Fig. 3.20** Tsukuba Expo Children's Plaza master plan: (1) Distorted Space, (2) Maze of Doors, (3) Trompe l'Oeil Wood, (4) Giant Tent play structure, (5) Fun Tube, (6) Mechanic Circus, (7) Mechanimal Pond, (8) Cosmoland.

**b. "Wonder Plaza" at the Central Children's Land**



Fig. 2.49 Layout of Wonder Plaza at the Central Children's Land: (1) Tower of Lenses, (2) Open Playground, (3) Mirror Maze, (4) Mirror Ring, (5) Giant pit, (6) Mini Panels, (7) jungle gym

c. Play Structures at the Beijing children's Science Park

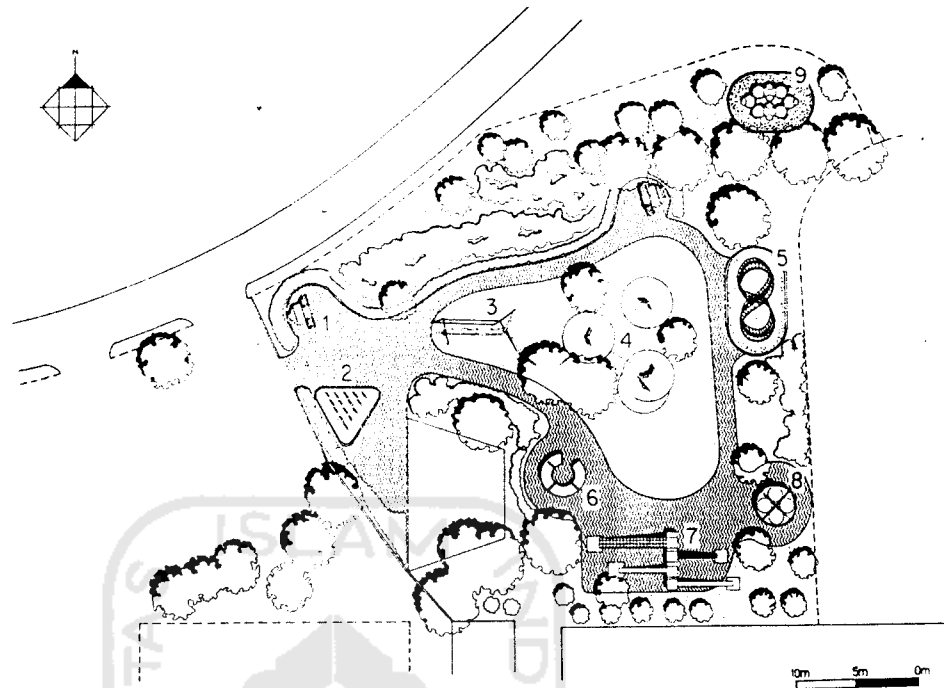


Fig. 2.100 Layout of Beijing Children's Science Park: (1) Parabola Antenna, (2) Color Pole, (3) Swing, (4) Mirror Panel, (5) Möbius Ring, (6) Echo Tube, (7) Friction Slider, (8) Magic Eye, (9) Ping Pong.

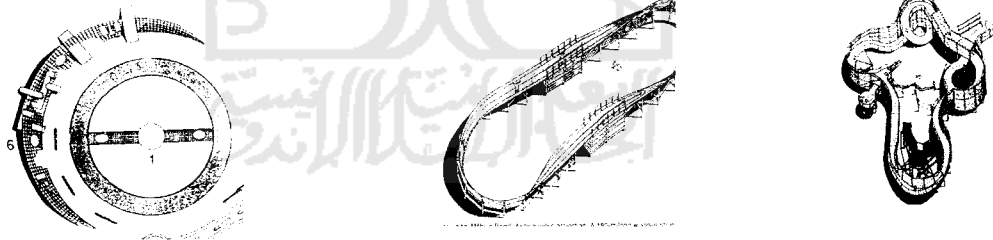
### 3.4 Analisis dan Transformasi desain

Ide dasar pada perancangan adalah integrasi karakteristik “Circular Play Stucture” yang diambil dari sebuah perancangan tempat bermain anak. Dalam sebuah permainan pasti akan menghasilkan bermacam pengalaman, rasa, tingkat kesulitan sesuai usaha dan rintangan yang harus dilalui.

**A circular play structure must have the following characteristics.**

**It must have a circulatory function.**

Dalam lingkungan bermain harus ada kejelasan aliran pergerakan sehingga aktifitas-aktifitas kecil dapat terangkum dalam rangkaian aktifitas yang lebih besar sehingga akan muncul sirkulasi yang saling berurutan. Lintasan dalam sirkulasi kita asumsikan dengan bentukan melingkar yang tidak akan berakhir pada salah satu ujung dan bersifat mengumpul/terpusat pada satu titik.



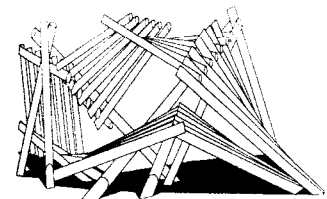
Bentuk melingkar dan garis lengkung akan muncul dalam denah masa utama yang berfungsi sebagai hall penerima, auditorium, coffe shop, retail-retail dll. Sesuai dengan aktifitas yang bersifat privat dan cenderung mengumpul. Sedangkan garis lengkung dimunculkan pada denah restoran, arena play ground, food court, dan area parkir dalam.

**It must allow children to experience a variety of challenges.**

Permainan yang menyenangkan dan menantang akan muncul jika tiap segmen punya banyak variasi. Dari tiap segmen memiliki bentuk, elemen, material yang berbeda-beda sehingga otomatis muncul variasi dalam sebuah permainan dan menghilangkan kesan monoton.

**It must allow children to experience “dizziness”**

Perbedaan dalam sebuah permainan yang saling berkesinambungan dalam alur permainan membutuhkan berbagai persiapan untuk melanjutkan ke segmen berikutnya. Oleh karena itu muncul kebingungan yang harus diputuskan oleh pemain bersamaan menjalani tantangan yang sedang berlangsung pada segmen tersebut.



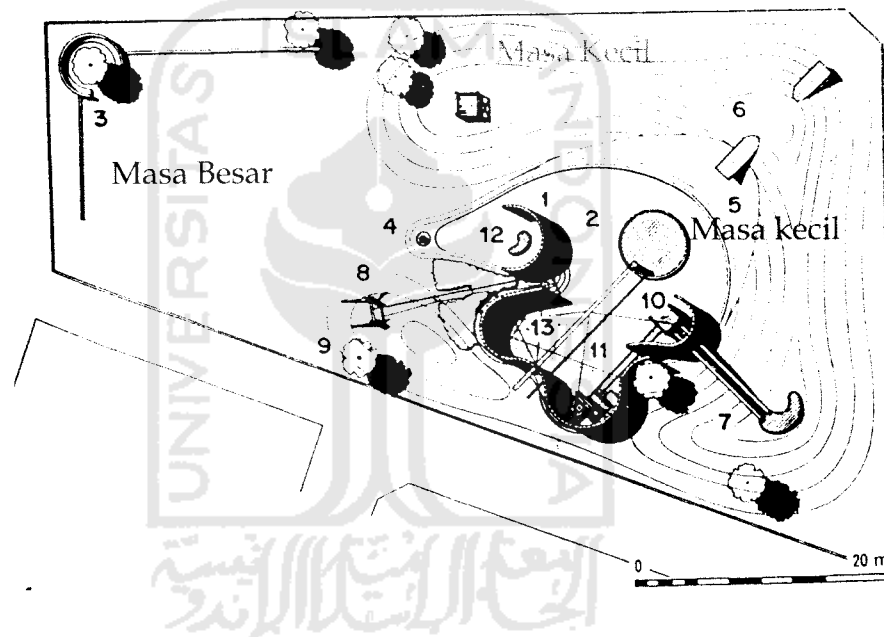
Variasi bentuk Dari kedua karakter tersebut menginspirasi bentuk fasad yang saling zig-zag dalam arti kemiringan sebuah atap di atur dengan arah yang berbeda sehingga akan muncul bentuk atap yang saling bertabrakan. Sehingga ketidakjelasan arah atap membuat pandangan tidak monoton dan cenderung memunculkan kebingungan fasad bangunan.

**It must contain symbolic points.**

Sebuah tantangan dalam permainan tidak lepas dari karakter ketinggian, karena semakin tinggi semakin besar keberanian yang harus dipersiapkan. Penempatan arena play ground pada bagian depan serta struktur tenda yang tingginya hampir 20 meter dapat mewakili sebagai simbol scluptur.

**It must have both large and small gathering places.**

Secara keseluruhan dalam lingkungan bermain dibagi menjadi a macam yaitu tempat berkumpul dalam masa kecil dan masa besar, karena tidak semua jenis permainan dapat menampung masa dengan jumlah besar. Tempat berkumpul tersebut bisa berupa ruang terbuka/open space ataupun ruang tertutup dengan derajat ketertutupan rendah misalkan dibawah naungan kanopi pohon besar atau ruang yang dibedakan hanya dengan ketinggian tanah yang berbeda.



Diambil dari sifat berkumpul dalam permainan serta tuntutan kebutuhan pengguna hunian menjadikan bentuk blok-blok masa ditiap zone kamar dengan masing-masing lantai memiliki tempat berkumpul bersama dalam masa kecil untuk melakukan komunikasi dan interaksi. Sedangkan masa besar dapat dilakukan di area play ground atau ruang terbuka yang telah disediakan.

**It must contain shortcuts.**

Sebaiknya sebuah permainan dihubungkan dengan pola tunggal dan juga harus memiliki jalan pintas pada rute tertentu. Jika terjadi hal-hal yang tidak diduga kita bisa melewati tanpa mengikuti segmen permainan yang seharusnya dilalui.

**It must be accessible through a number of points.**

Secara keseluruhan area permainan tidak tertutup dan memiliki sejumlah pintu masuk agar dapat diakses berbagai arah. Banyaknya pintu masuk yang ada dipengaruhi dengan total luasan area, semakin luas semakin banyak pula pintu yang dibutuhkan.

Kedua karakter tersebut melandasi dalam perencanaan sirkulasi ruang luar dan ruang dalam yang ada. Pengaturan pintu masuk dan keluar site/lokasi dibedakan dengan memisahkan kedua posisi tersebut didukung tuntutan sebuah sirkulasi parkir harus searus agar tidak terjadi kemacetan dan tumpukan masa. Selain entrance utama disediakan pula area parkir khusus yang diakses melalui sisi yang berbeda sesuai kebutuhan yang direncanakan.

Untuk sirkulasi dalam bangunan tetap diupayakan hubungan antar blok masa meskipun sudah ada pintu masuk tersendiri yang memang didesain untuk masuk khusus blok tersebut. Masing-masing blok duhubungkan dengan koridor/selasar.

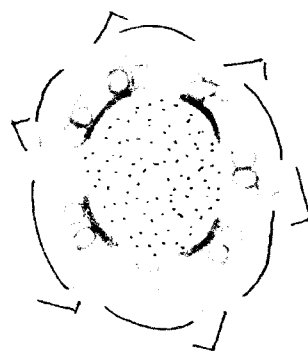


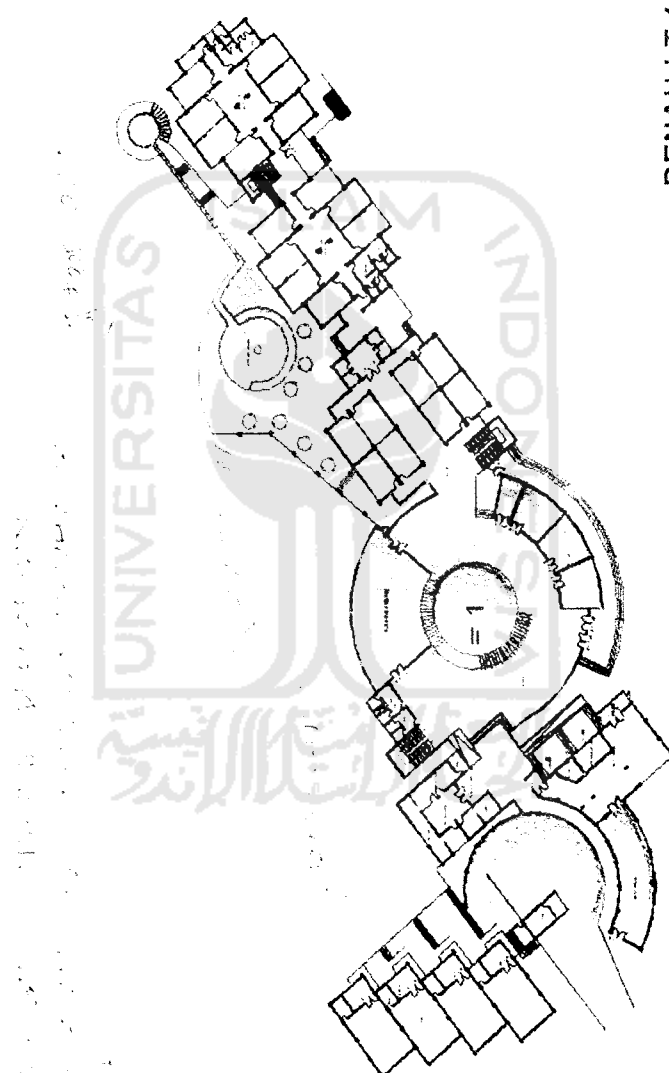
Tabel penyebaran dalam perancangan.

| No | Circular Play Structure       | Makro |                |                 |            | Masa         |       |          |
|----|-------------------------------|-------|----------------|-----------------|------------|--------------|-------|----------|
|    |                               | zone  | Sirkulasi luar | Sirkulasi dalam | Open space | Bentuk denah | Fasad | Struktur |
| 1  | A circulatory function        |       |                |                 | V          | V            |       |          |
| 2  | Variety of challenges         |       |                |                 |            |              | V     |          |
| 3  | Symbolic points               |       |                |                 |            |              |       | V        |
| 4  | Experience "dizziness"        |       |                |                 |            |              | V     |          |
| 5  | Large& small gathering places |       |                |                 | V          | V            |       |          |
| 6  | Contain shosrtcuts            |       | V              | V               |            |              |       |          |
| 7  | Accessible through            | V     | V              | V               |            |              |       |          |



الجامعة الإسلامية الإندونيسية



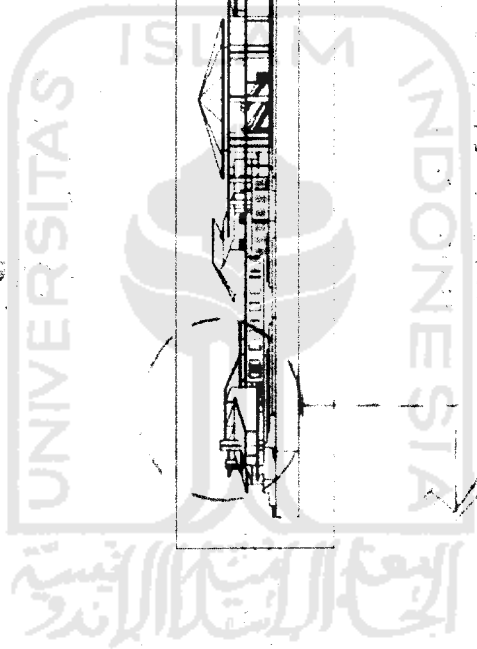
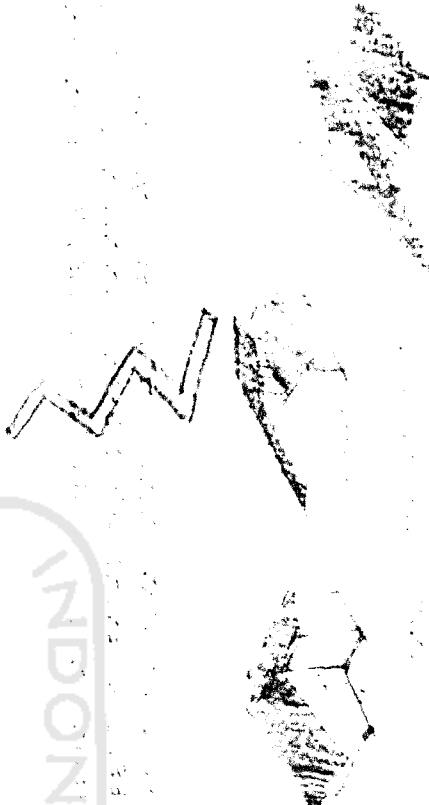
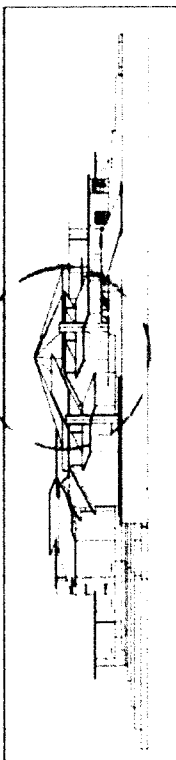


DENAH LT 1

Denah Lt 1 menunjukkan layout lantai pertama yang mencakup area parkir, ruang tunggu, dan area administrasi.

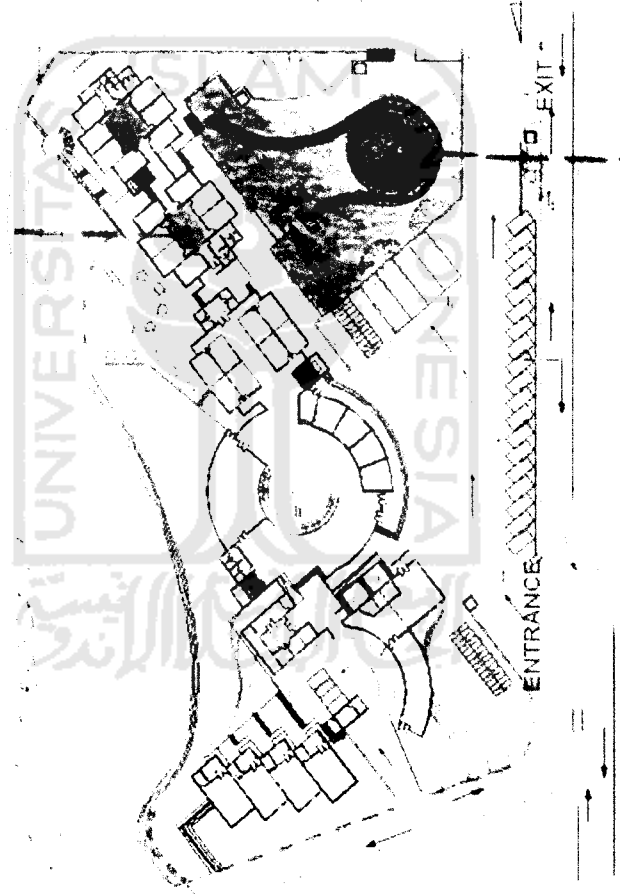
Denah Lt 1 menunjukkan layout lantai pertama yang mencakup area parkir, ruang tunggu, dan area administrasi.

1. VENTILATION AND AIR CONDITIONING SYSTEMS  
 2. LIGHTING SYSTEMS  
 3. HEATING, VENTILATION AND AIR CONDITIONING SYSTEMS  
 4. WATER SUPPLY SYSTEMS



1. The main entrance is located at the bottom left of the site plan.

2. The main entrance is located at the bottom left of the site plan.



3. The main entrance is located at the bottom left of the site plan.

4. The main entrance is located at the bottom left of the site plan.

IT MUST BE AVOIDED THE A NUMBER OF POINT

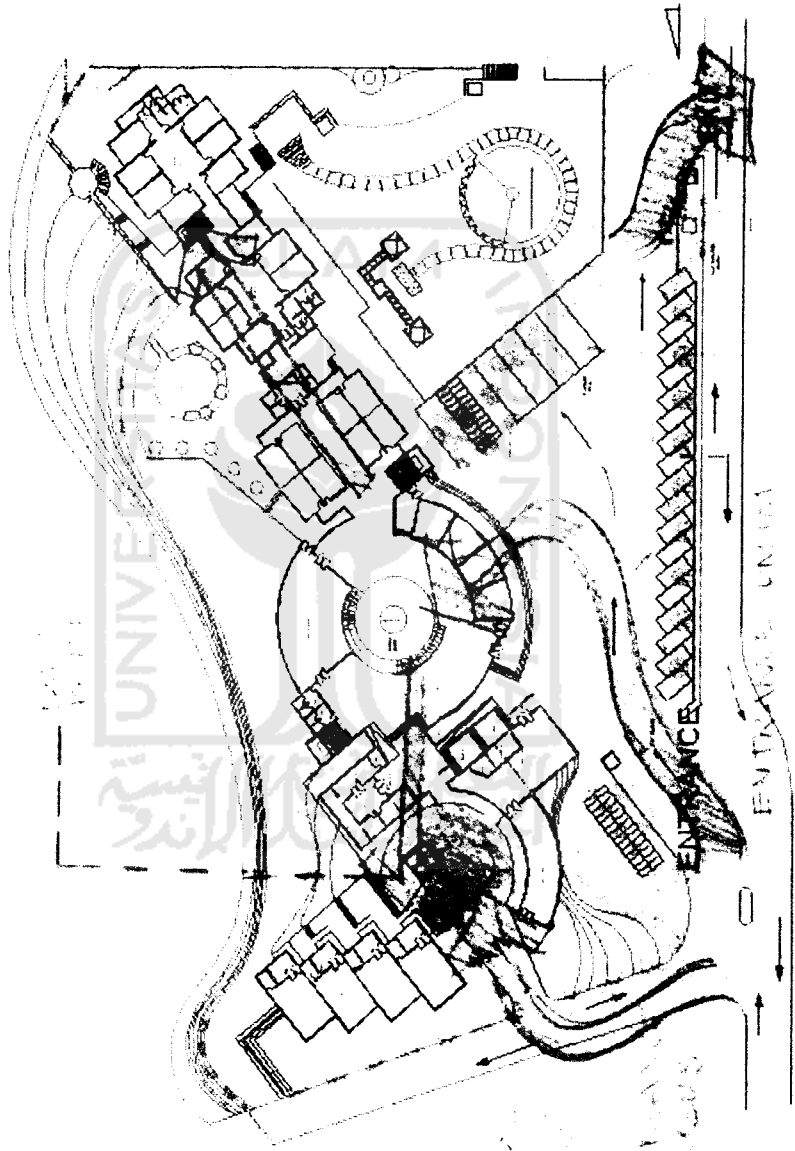
FROM WHICH THE ENEMY CAN OBSERVE THE

ENTRANCE TO THE CAMP

IT MUST CONTAIN

SHORTCUTS

TO THE CAMP



ENTRANCE UNDER

ENTRANCE

ENTRANCE UNDER