

NASKAH PUBLIKASI

KARYA DESAIN

**PENERAPAN IMAGINARY CITY DALAM REDESAIN
WAHANA EDUKASI PROFESI SANGGALURI PARK
PURBALINGGA**



PERANCANGAN

oleh :

Hardina Atsilia Qurbah

NIM 1410117123

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN INTERIOR WAHANA EDUKASI PROFESI
SANGGALURI PARK PURBALINGGA
Hardina Atsilia Qurbah¹**

Abstrak

Sanggaluri Park merupakan obyek wisata yang memadukan antara rekreasi dan edukasi. Kini, Sanggaluri Park Purbalingga mengembangkan wahana edukasi baru dengan konsep metode *role playing*. Langkah ini dilakukan sebagai upaya pengalihan konsentrasi gadget pada anak. Karya desain ini menggunakan metode perancangan yang terdiri dari analisis dan sintesis yang mengumpulkan keseluruhan data-data kemudian mengolahnya menjadi alternatif desain yang dapat memberikan hasil solusi optimal.

Bangunan Wahana Edukasi Profesi menggunakan bangunan bekas museum reptile dan serangga. Dengan kondisi lahan yang terbatas dan harus mengikuti bentuk bangunan aslinya, Sanggaluri sebagai penyelenggara dirasa kurang optimal dalam perancangan Wahana Edukasi Profesi. Beberapa ruang profesi yang ada dibiarkan kosong, beralih fungsi dan sebagian tidak digunakan. Sehingga, Wahana Edukasi Profesi kurang mampu menghadirkan wahana yang dapat menstimulus kreatifitas serta imajinasi anak.

Agar permasalahan desain tersebut dapat terpecahkan maka terpilihah gaya futuristik dan menerapkan konsep *imaginary city*. Penerapan konsep *Imaginary city* dengan elemen-elemen interior pendukung lainnya akan memunculkan suasana imajinatif dan kreatif sehingga diharapkan mampu meningkatkan kreatifitas, imajinasi serta sebuah pengalaman yang tak terlupakan pada anak-anak yang berkunjung. Konsep *imaginary city* dengan dipadukan gaya futuristik akan direfleksikan ke dalam desain interior Selasar, *Beauty Care*, *Fotografer*, *Movie Maker*, *Reporter TV*, *Polisi*, *Bank*, *Arsitek*, *Dokter Hewan*, *Interior Design* dan *Bakery*.

Kata Kunci : sanggaluri park, interior, role play, imajinasi , purbalingga

¹ Korespondensi penulis dialamatkan ke
Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
Telp/Fax: +62274417219 HP: +628563706896
Email : asiliaqurbagraph.19@gmail.com

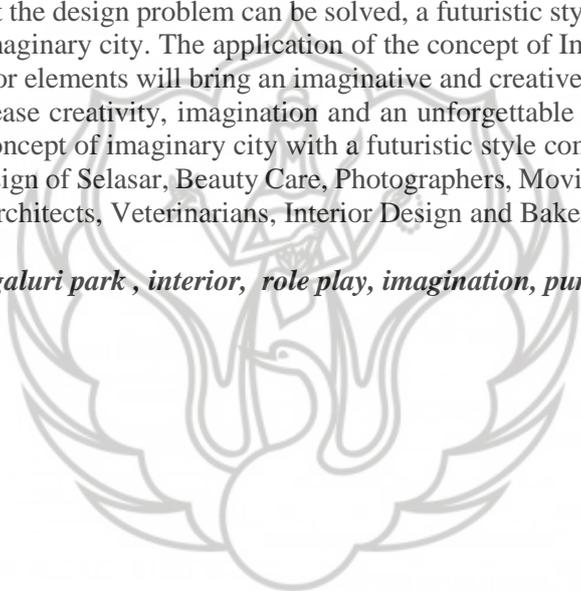
Abstract

Sanggaluri Park is a tourist attraction that combines recreation and education. Now, Sanggaluri Park Purbalingga develops a new educational vehicle with the concept of role playing methods. This step is carried out as an effort to transfer the concentration of gadgets to children. This design work uses a design method which consists of analysis and synthesis that collects the entire data and then processes it into an alternative design that can provide optimal solution results.

Profession Building Professional Edition Building uses the former reptile and insect museum buildings. With limited land conditions and must follow the original form of the building, Sanggaluri as the organizer is considered not optimal in designing the Professional Education Forum. Some of the existing profession space is left empty, switching function and partly unused. So, the Professional Education Forum is less able to present a vehicle that can stimulate children's creativity and imagination.

So that the design problem can be solved, a futuristic style is chosen and applies the concept of imaginary city. The application of the concept of Imaginary city with other supporting interior elements will bring an imaginative and creative atmosphere so that it is expected to increase creativity, imagination and an unforgettable experience for children who visit. The concept of imaginary city with a futuristic style combined will be reflected in the interior design of Selasar, Beauty Care, Photographers, Movie Maker, TV Reporters, Police, Banks, Architects, Veterinarians, Interior Design and Bakery.

Keywords: sanggaluri park , interior, role play, imagination, purbalingga



I. Pendahuluan

Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar. Perlahan mereka mulai mengasingkan dirinya dalam dunia nyata dan memilih untuk larut dalam dunia imajinasinya sendiri. Ini akan memberikan dampak yang buruk bagi perilaku dan kegiatan sosial disekitar mereka.

Sanggaluri Park Purbalingga tergerak untuk mengembangkan dan membuka wahana edukasi baru dengan konsep metode *role playing*. Wahana baru ini diberi nama Wahana Edukasi Profesi dan Cita-Cita Anak Bangsa, dimana tempat ini membantu anak-anak usia prasekolah hingga usia sekolah untuk merangsang tumbuhnya impian masa depan anak-anak. Tempat ini sedang melakukan pengembangan wahana baru seiring dengan upaya pemerintah untuk mewujudkan Kabupaten Purbalingga sebagai kabupaten layak anak pada tahun 2017. Mengingat kabupaten ini masih kurang menyediakan fasilitas bermain dan edukasi untuk anak-anak. Wahana ini resmi dijadikan sebagai wahana edukasi berbasis profesi indoor bagi para anak-anak berumur 4 – 12 tahun dimana bangunan ini juga berfungsi sebagai tempat menyalurkan hobi, minat, serta meningkatkan kualitas cita-cita anak agar dapat lebih memahami profesi yang dicita-citakannya.

Pada perancangan interior Wahana Edukasi Profesi Sanggaluri Park Purbalingga, perancang menerapkan konsep "*imaginary city*" dimana maksud dari kalimat tersebut adalah anak-anak dapat merasakan dan memiliki kota untuk mereka sendiri ketika bermain roleplay. Untuk itu perancang menghadirkan layout yang dapat berubah-ubah dengan furniture modular dan mobile, serta interaktif dimana anak-anak dapat membuat tempat belajar mereka sendiri dengan menata furniture tersebut sesuai imajinasi mereka dan tentunya sesuai metode belajar yang sedang dilakukan saat itu.

II. Metode Perancangan

Metode desain yang digunakan pada perancangan Wahana Edukasi Profesi Sanggaluri Park Purbalingga menggunakan proses desain dari Rosemary Kilmer yang terdiri dari dua bagian, yaitu analisis dan sintesis. Proses analisis merupakan tahap programming dimana pada tahap ini kita menganalisa permasalahan dengan mengumpulkan data fisik, non-fisik, literatur, dan data-data lainnya yang dibutuhkan. Proses sintesis adalah tahap designing. Tahap ini merupakan tahap lanjutan dimana dihasilkan beberapa alternatif solusi dari permasalahan yang didapatkan pada tahap

programming sebelumnya. Dari beberapa alternatif tersebut dipilih alternatif terbaik yang dapat memecahkan permasalahan secara optimal. Tahap-tahap metode desain dari Rosemary Kilmer yang digunakan perancang antara lain :

a. Analisis

1. State atau mendefinisikan masalah. Perancang membuat checklist apa yang perlu diselesaikan untuk memecahkan masalah. Isi checklist terdiri dari semua aspek (fisik, sosial, psikologis) sehingga dapat memahami masalah secara keseluruhan di Wahana Edukasi Profesi Sanggaluri Park Purbalingga.

2. Collect atau mengumpulkan fakta. Perancang mengumpulkan fakta dengan cara melakukan survey lapangan, research, dan wawancara.

b. Sintesis

1. Ideate atau mengeluarkan ide. Dalam hal ini perancang mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Untuk mendapatkan ide, perancang melakukan brainstorming.

2. Choose atau memilih alternatif. Perancang membuat beberapa alternatif desain untuk digunakan pada objek perancangan yang kemudian dipilih yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada. Dalam memilih alternatif, perancang menggunakan cara personal judgment, dimana perancang membandingkan setiap pilihan terhadap orang lain dan memutuskan pilihan yang memenuhi kriteria / tujuan masalah desain ditentukan oleh pihak perancang.

3. Implement atau melaksanakan penggambaran desain. Perancang melaksanakan penggambaran desain dengan cara membuat gambar desain akhir yang telah memenuhi kriteria dalam bentuk 2D dan 3D, memikirkan anggaran biaya, setelah itu membuat gambar kerja dan presentasi desain

4. Evaluate atau meninjau kembali desain yang dihasilkan. Dalam tahap ini perancang meninjau kembali apakah desain yang telah dirancang telah mampu memecahkan permasalahan. Untuk melakukan evaluasi, perancang melakukan selfanalysis atau menganalisis sendiri desain yang dihasilkan dan solicited opinions atau meminta pendapat dari orang lain.

III. Pembahasan dan Hasil Perancangan

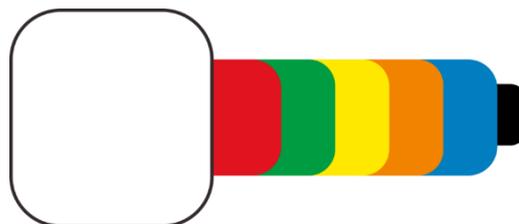
Perancangan interior Wahana Edukasi Profesi Sanggaluri Park Purbalingga difokuskan pada area yang menjadi alur pergerakan permainan role play dari profesi satu ke profesi yang lainnya. Lingkup yang dirancang yaitu Selasar, *Beauty Care*, Fotografer, *Movie Maker*, Reporter TV, Polisi, Bank, Arsitek, Dokter Hewan, *Interior Design* dan *Bakery*.

Data yang dikumpulkan berupa data fisik dan non-fisik. Proses pengumpulan data didapatkan langsung dari staf Sanggaluri Park Purbalingga. Wawancara merupakan metode yang sesuai untuk mengumpulkan *brief* dari proyek ini. Didapatkan penjelasan bahwa klien menginginkan interior wahana edukasi yang menyerupai sebuah kota kecil dan mampu menjadi sebuah inovasi terbaru dalam wisata edukasi untuk Purbalingga dan sekitarnya.

Ide perancangan desain interior wahana edukasi profesi Sanggaluri Park purbalingga ialah *imaginary city* yaitu perancangan desain wahana edukasi yang penuh akan imajinasi dan edukatif. Pengertian *Imaginary city* sendiri adalah menciptakan sebuah imajinasi akan sebuah kota yang belum pernah dilihat anak-anak sebelumnya dimana nantinya mereka akan menempati kota tersebut sebagai tempat bermain peran. Selain pada konsep, pemilihan gaya juga ikut berperan dalam menjawab keinginan-keinginan klien.

Gaya perancangan yang dipilih adalah gaya futuristik . Gaya futuristik sesuai dengan karakteristik dari sebuah wahana edukasi yang lebih mengutamakan bermain dan belajar. Penerapan konsep dan gaya ini diharapkan nantinya dapat memberikan nuansa baru serta memberikan kenyamanan bagi para pengguna wahana edukasi profesi sehingga dapat menstimulus kreatifitas dan imajinasi anak-anak dengan optimal serta mampu untuk memberikan sebuah pengalaman baru yang selalu diingat oleh anak-anak sebelum meninggalkan dan atau datang berkunjung ke wahana ini.

Warna yang diterapkan dalam perancangan interior wahana edukasi profesi ini adalah warna-warna dari logo Sanggaluri Park Purbalingga dan gaya futuristik.



Gambar 2. Warna yang digunakan

Material yang digunakan pada perancangan wahana edukasi ini yaitu material-material yang mendukung tema dan gaya perancangan, seperti *plywood*, *rubber flooring*, *gypsum board*, akustik board, *duco* dan *white cement polished*.

Tempat ini memiliki sepuluh wahana edukasi dengan profesi yang berbeda-beda. Setiap wahana didesain agar menyerupai suasana asli dari ruangan profesi orang dewasa dengan diubah menjadi skala khusus anak-anak. Penerapan konsep *imaginary city* terlihat pada selasar wahana, pemilihan warna untuk aksen setiap ruangan. Terdapat pembagian area pada wahana untuk mempermudah anak-anak dalam memilih profesi yang diinginkan dan agar setiap profesi memiliki kesinambungan dengan profesi lainnya. Pada area pertama ialah area entertainment dimana terdapat profesi seperti beauty care, fotografer, movie maker dan reporter TV. Pada area entertainment ini ada wahana yang memiliki perhatian khusus pada pemilihan material plafon dikarena dua wahana ini menghasilkan suara bising sehingga harus menggunakan plafon aksutik board yaitu wahana Reporter TV dan Movie Maker.



Gambar 3. *Area Entertainment*
(Hardina,2018)

Pada area kedua adalah area sosial dimana terdapat profesi polisi dan bank. Pada profesi ini anak-anak dapat merasakan suasana kantor polisi dan bank. Dua ruangan ini meminimalisir ornamen agar kesan modern lebih terasa. Pada bank terdapat ornamen khusus yang merupakan transformasi bentuk dari bentuk kota ular tangga.



Gambar 4 *Area sosial*
(Hardina,2018)

Pada area ketiga adalah area properti yang terdapat empat profesi yaitu Arsitek, Dokter Hewan , interior design dan Bakery. Anak-anak dapat bermain sebagai city planner, dokter hewan , desainer dan baker. Pada area ini juga meminimalisir ornamen tetapi tetap ada sedikit mural untuk tetap menarik perhatian anak. Pemilihan warna cerah pada ruangan berdasarkan pada warna tema yang telah ditentukan.



Gambar 5. Area Properti
(Hardina,2018)

IV. Kesimpulan

Wahana Edukasi Profesi (WEP) Sanggaluri Park Purbalingga merupakan sebuah wahana edukasi dan rekreasi yang menerapkan konsep *roleplay*. Wahana ini harus bisa memfasilitasi dan memenuhi kebutuhan anak-anak dalam proses imajinasi mereka ketika bermain peran. Namun pada kenyataannya, Sanggaluri Park Purbaligga dirasa kurang mampu menghadirkan dan memfasilitasi wahana edukasi profesi yang dapat merangsang kreatifitas serta imajinasi anak-anak.

Konsep yang diterapkan dalam desain interior Wahana Edukasi Profesi Sanggaluri Park Purbalingga yaitu "*Imaginary City*". Diperkuat dengan diterapkannya suasana sudut sebuah kota dimasa depan yang dikelilingi oleh beberapa profesi dan interior pada setiap ruang profesi mencerminkan masing-masing profesi yang ada. Dengan demikian interior Sanggaluri Park Purbalingga sebagai wadah yang mampu menstimulus

imajinasi serta kreativitas anak melalui penglihatan, pendengaran, meraba untuk meneliti, dan mencoba.

Penerapan gaya futuristik pada interior Wahana Edukasi Profesi Sanggaluri Park Purbalingga, ini dimaksudkan untuk mendapatkan citra baru dan memperkuat konsep “*Imaginary City*”. Pemilihan gaya ini mempertimbangkan psikologi perkembangan anak agar dapat menstimulus imajinasi anak akan suatu kota dimasa depan ketika mereka sudah dewasa. Gaya futuristik merupakan sebuah gaya yang memberikan citra berorientasi atau menuju masa depan ditunjukkan melalui ekspresi bangunan.

Dengan adanya penerapan konsep dan gaya ini pada perancangan Wahana Edukasi Profesi Sanggaluri Park Purbalingga maka diharapkan anak-anak dapat merasakan pengalaman baru yang berkesan sehingga akan merangsang daya imajinasi dan kreatifitasnya serta menumbuhkan gambaran cita-cita atau profesi dimasa yang akan datang.

V. Daftar Pustaka

Buku :

Buxton, Pamela., *Metric Handbook : Planning and Design Data*. Second Edition .Paperback, 1999

Craven dan Hirnle. *Pengertian edukasi*, Suliha. 1996

Darmaprawira, Sulasmi, *Warna : Teori dan Kreativitas Penggunaanya*. Bandung : Penerbit ITB, 2002

Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009

Irianto, Koes, *Ilmu Kesehatan Anak*. Bandung : Penerbit Alfabeta , 2014

Kilmer, Rosemary. *Designing Interiors*. California: Wadsworth Publishing Company, 1992

Sulhan, Najib, *Pembangunan Karakter Pada Anak*. Surabaya: Intelektual Club, 2006

Jurnal :

Diwarni, S., Musani dan Moerni, S.Y., *Prinsip Desain Arsitektur Neo Futuristik Pada Bangunan Komersial Karya Eero Saarinen*, Journal of Architecture and Urbanism Research, 1 (1): 27-36, 1 Oktober 2017. ojs.uma.ac.id/index.php/jaur/article/view/1389. (diakses pada tanggal 13 Juli 2018, jam 20:00:35 WIB)

Website :

<http://jakarta.kidzania.com/in-id/> (diakses pada tanggal 10 mei 2018, jam 10:00:25 WIB)

<http://kidspace.co.id>. (diakses pada tanggal 12 Mei 2018, jam 15:30:55 WIB)

<https://www.scribd.com/presentation/111861713/memahami-dan-menerapkan-metode-desain-dengan-pendekatan-futuristik>. (diakses pada 13 Juli 2018, jam 20:00:15 WIB)

