

PERANCANGAN DUNIA PERAN PROFESI UNTUK EDUKASI ANAK DENGAN PENDEKATAN TEMA SIMBOLIS

Valencia Ivena¹⁾ dan Liesbeth Aritonang²⁾

¹⁾Prodi Arsitektur, Institut Sains dan Teknologi TD.Pardede, Medan
Jl. DR. TD.Pardede No. 8, Medan 20153, Sumatera Utara, Indonesia

valencia.vaa@gmail.com

²⁾Prodi Desain Interior, Institut Sains dan Teknologi TD.Pardede, Medan
Jl. DR. TD.Pardede No. 8, Medan 20153, Sumatera Utara, Indonesia

liesbetharitonanag@istp.ac.id

Abstrak

Salah satu cara anak-anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan menambah pengetahuan / edukasi salah satunya yaitu dengan metode eksperimen. Hal ini dimaksudkan agar anak bereksperimen sehingga memperoleh pengalaman kerja langsung, baik dari alat maupun reaksi yang terjadi dalam percobaan itu. Dan dari pengalaman langsung ini, anak-anak juga dapat dengan mudah memahami konsep dari apa yang telah diperoleh anak. Oleh karena itu, proyek Dunia Peran Profesi untuk Edukasi Anak merupakan suatu wadah untuk membantu anak dalam menambah pengetahuan dengan cara yang menyenangkan, yaitu bermain yang berfokus pada edukasi profesi. Kegiatan yang akan dilakukan pada proyek Dunia Peran Profesi untuk Edukasi Anak ini akan berfokus pada aktivitas anak dengan kisaran umur 6-12 tahun. Kegiatan tersebut berhubungan dengan profesi orang dewasa yang dapat dipraktikkan langsung oleh anak-anak dengan bimbingan instruktur pada masing-masing bidangnya.

Kata kunci: dunia peran profesi, permainan peran, edukasi, anak

Abstract

One of the way for children to develop their cognitive abilities and increase knowledge / education is experimental method. This is intended children experiment so that they gain direct work experience, both from the tools and the reactions that occur in the experiment. And from this direct experience, children can also easily understand the concept of what the child has obtained. Therefore, The World of Professional Roles for Children's Education project is a forum to help children gain knowledge in a fun way, namely playing in a focus on professional education. Activities that will be carried out in the World of Professional Roles for Children's Education project will focus on activities for children aged 6-12 years. These activities are related to the adult profession which can be practiced directly by children with the guidance of an instructor in their respective fields.

Keywords: world of professional roles, roleplay, education, children

1.1. Latar Belakang

Salah satu upaya dalam membantu anak dalam memenuhi rasa keingintahuannya terhadap kehidupan nyata serta dapat mengembangkan kognitif dan edukasi anak adalah dengan cara memberikan pengalaman melalui bermain peran, yakni anak diminta memainkan peran tertentu dalam suatu permainan peran.

1.2. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan perancangan “Perancangan Dunia Peran Profesi untuk Edukasi Anak dengan Pendekatan Tema Simbolis” adalah:

- Merencanakan wadah untuk permainan peran profesi yang dapat mengembangkan kognitif anak di Kota Medan.
- Merencanakan bangunan dengan pendekatan tema Arsitektur Simbolis yang dapat memberi kesan dan daya tarik kepada anak.
- Merencanakan program ruang yang dianggap dapat mengembangkan kognitif anak.

1.3. Rumusan Permasalahan

Adapun permasalahan yang muncul dari proyek “Perancangan Dunia Peran Profesi untuk Edukasi Anak dengan Pendekatan Tema Simbolis” adalah sebagai berikut:

- Bagaimana perencanaan wadah untuk permainan peran profesi yang dapat mengembangkan kognitif anak di Kota Medan?
- Bagaimana perencanaan bangunan dengan pendekatan Tema Simbolis sehingga dapat memberi kesan dan daya tarik kepada anak?
- Bagaimana perencanaan program ruang yang dianggap dapat mengembangkan kognitif anak?

2.1. Terminologi Judul

Judul proyek ini adalah Perancangan Dunia Peran Profesi untuk Edukasi Anak dengan Pendekatan Tema Simbolis. Secara terminologi, dapat diartikan sebagai berikut :

- Dunia

Menurut (KBBI) dunia adalah bumi dengan segala yang terdapat di atasnya, jagat tempat kita hidup; Segala yang bersifat kebendaan yang tidak kekal, baginya tiada arti harta.

- Peran

Menurut (KBBI) peran adalah perangkat tingkah yang diharapkan dimiliki oleh orang yang berkedudukan dalam masyarakat; bagian yang

dimainkan seorang pemain (dalam film, sandiwara, dan sebagainya).

- Profesi

Menurut (KBBI) profesi adalah bidang pekerjaan yang dilandasi pendidikan keahlian (keterampilan, kejuruan, dan sebagainya) tertentu.

- Edukasi

Menurut (KBBI) Edukasi sama artinya dengan (perihal) pendidikan. Pendidikan sendiri berasal dari kata dasar didik yang berarti memelihara dan memberi latihan (ajaran, tuntunan, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran.

- Anak

Menurut (KBBI) anak adalah manusia yang masih kecil, seorang lelaki atau perempuan yang belum dewasa.

Maka jika diartikan secara umum Perancangan *Dunia Peran Profesi untuk Edukasi Anak dengan Pendekatan Tema Simbolis* adalah sebuah wadah yang dapat dikunjungi untuk bermain peran profesi untuk memberi pengetahuan sekaligus sebagai tempat bagi anak untuk mengembangkan daya pikir, serta cara kerjanya yang dilakukan pada kehidupan nyata.

2.2. Pengertian Judul

2.2.1. Pengertian Dunia

Dunia dalam konteks ini juga berarti pandangan dunia, (*Worldview*). *Worldview* dapat dipahami sebagai pandangan hidup, dalam KBBI pandangan adalah hasil perbuatan memandang (memperhatikan, melihat, dan sebagainya) (Sugiono, dkk. 2008: 1035) dan dunia adalah bumi dengan segala yang terdapat di atasnya, jagat tempat kita hidup ini, alam kehidupan, semua manusia yang ada di muka bumi, segala yang bersifat kebendaan, yang tidak kekal.

2.2.2. Pengertian Peran

Istilah peran kerap diucapkan banyak orang. Sering kita mendengar kata peran diartikan dengan posisi atau kedudukan seseorang. Atau peran dikaitkan dengan “apa yang dimainkan” oleh seorang aktor dalam suatu drama. Mungkin tak banyak tahu, bahwa kata peran, atau role dalam bahasa inggrisnya, memang diambil dari dramaturgy atau seni teater.

2.2.3. Pengertian Profesi

Menurut Peter Jarvis (1983:21), pengertian profesi adalah suatu pekerjaan yang sesuai dengan studi intelektual atau pelatihan khusus dimana tujuannya

untuk menyediakan pelayanan keterampilan bagi orang lain dengan upah tertentu.

2.2.4. Pengertian Edukasi

Edukasi adalah pembelajaran, keterampilan, pengetahuan, serta kebiasaan dari sekelompok orang yang diturunkan dari generasi satu ke generasi berikutnya melalui proses pengajaran, pelatihan, dan penelitian.

2.2.5. Pengertian Anak

Anak adalah seorang lelaki atau perempuan yang belum dewasa atau belum mengalami masa pubertas. Anak adalah ilmuwan, dimana anak dilahirkan membawa sesuatu keajaiban dan dorongan rasa ingin tahu untuk menyelidiki dan mencari tahu tentang apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan dilingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, Piaget menyatakan bahwa pengetahuan tidak hanya interaksi langsung indera dengan kenyataan, tetapi juga harus ada pemikiran tentang perubahan, untuk mendapatkan pengetahuan yang ada di alam ini dengan menggunakan percobaan/eksperimen (Khadijah, 2016: 151).

3.1. Tinjauan Khusus Terhadap Tema

3.1.1. Pengertian Arsitektur Simbolis

Ungkapan simbolis dalam arsitektur erat kaitannya dengan fungsi arsitektur sendiri yang melayani dan memberikan suatu arti khusus dalam interaksi antara manusia dengan lingkungannya. Ekspresi dalam arsitektur adalah hal mendasar dalam komunikasi. Ekspresi berhubungan dengan bentuk arsitektur. (Nugraha, 2009).

Arsitektur Simbolisme adalah perihal pemakaian simbol (lambang) untuk mengekspresikan ide-ide secara arsitektural yang akan dapat diperlihatkan jati diri suatu karya arsitektur dan sekaligus mempunyai makna dan nilai-nilai simbolik yang dapat dihasilkan melalui bentuk, struktur dan langgam.

3.1.2. Penerapan Arsitektur Simbolis

Bentuk bangunan dapat dicapai melalui beberapa pendekatan yang disesuaikan dengan fungsi bangunan. Hal ini penting karena dalam bangunan komersial bentuk dan estetika bangunan lebih berperan untuk kemudahan dalam memberi kesan dan daya tarik, di samping tetap memperhatikan fungsi ruang dan sistem struktur yang ada dalam bangunan tersebut.

Pengambilan tema Simbolis pada bangunan ini adalah untuk menampilkan bentuk yang dapat dinikmati melalui tampilan secara visual sehingga bentuk bangunan dapat lebih bervariasi dan memiliki nilai estetika tinggi. Selain itu dengan tema simbolis ini diharapkan nantinya dapat menjadi ikon baru yang

dikenal oleh masyarakat dan daya ketertarikan pada anak-anak.

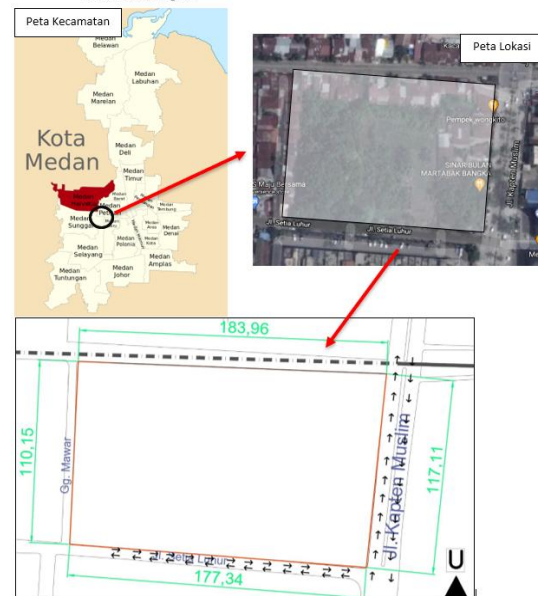
3.1.2. Deskripsi Proyek

Proyek Terletak pada Jl. Kapten Muslim, Dwi Kora, Kec. Medan Helvetia, Kota Medan, Sumatera Utara. Luas Tapak diperkirakan sekitar 1,75 Ha. Dunia Peran Profesi untuk Edukasi Anak ini ditujukan untuk rekreasi untuk anak-anak dengan konsep bermain sambil edukasi. Diharapkan proyek ini dapat mengembangkan pengetahuan dan memunculkan minat dan bakat anak.

Proyek Dunia Peran Profesi untuk Edukasi Anak ini dibangun dalam bentuk indoor dengan konsep simbolis untuk memberikan kesan unik dan agar mudah dikenal sebagai sebuah ikon di kota Medan. Dunia Peran Profesi untuk Edukasi Anak ini dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti restoran/cafe, toko souvenir, area bermain anak dan fasilitas pendukung lainnya, serta memiliki tempat parkir yang luas agar mendukung banyaknya orang yang mengunjungi Dunia Peran Profesi untuk Edukasi Anak.

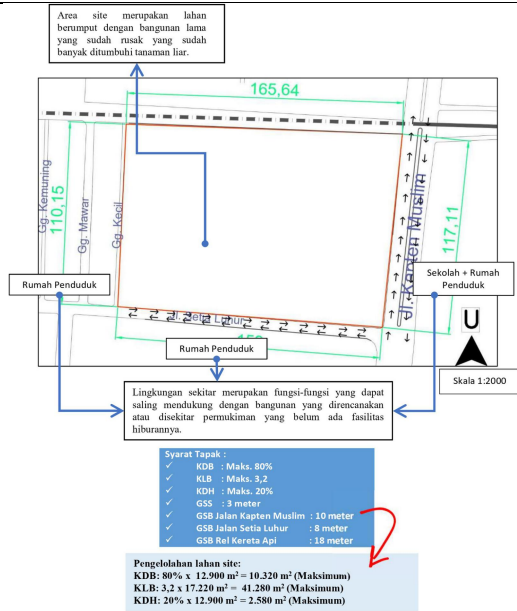
4.1. Analisa Tapak

4.1.1 Analisa Lokasi



Gambar 1. Lokasi Tapak

4.1.2. Analisa Tata Guna Lahan



Gambar 2. Analisa Tata Guna Lahan

Analisis Permasalahan :

- Jalur harus berhubungan langsung dengan jalan raya untuk memudahkan sirkulasi dan pencapaian.
- Menentukan jalur *entrance* dan *exit* untuk menghindari terjadinya kemacetan.

4.1.3. Analisa View

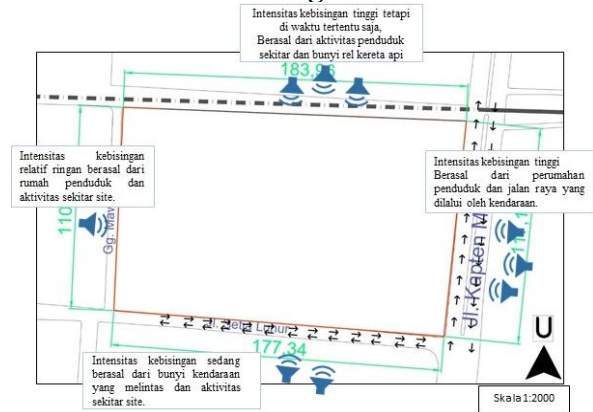


Gambar 3. Analisa View

Dari hasil Analisa, maka solusi optimal dalam memanfaatkan view ke dalam tapak agar menarik perhatian pengunjung adalah:

1. Fasad pada bangunan yang menghadap ke view yang dapat menangkap pandangan kedalam site
2. Untuk view kurang baik dalam menangkap pandangan ke area tapak, diberi pagar massive atau pagar tanaman sebagai pembatas dengan rumah penduduk sekitar.

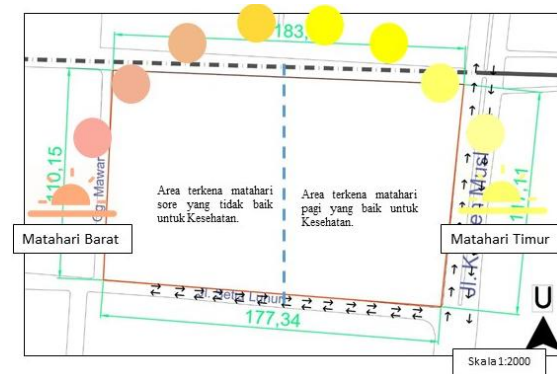
4.1.4. Analisa Kebisingan



Gambar 4. Analisa View

Dari hasil Analisa, kebisingan tertinggi berasal dari suara kereta api pada saat dan jam tertentu dan berasal dari jalan raya disertai dengan aktivitas yang ada di lingkungan sekitar tapak.

4.1.5. Analisa Matahari



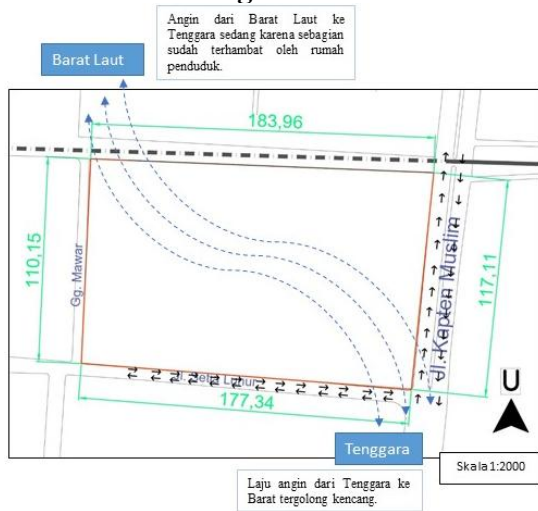
Gambar 5. Analisa Matahari

Dari hasil Analisa matahari pada tapak, maka untuk mereduksi terik matahari dapat dilakukan beberapa hal berikut ini:

- Membuat buffer alami atau buatan seperti pepohonan tinggi untuk meredam panas dari sinar matahari.
- Mengatur fungsi area luar dan dalam bangunan dengan mempertimbangkan efek dari sinar matahari.
- Tidak memberi banyak bukaan pada area terkena sinar matahari sore.

- Tidak masalah memberi banyak bukaan pada area terkena matahari pagi.

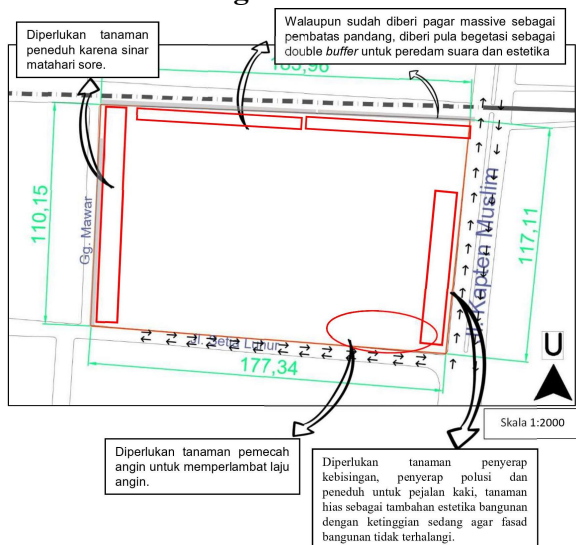
4.1.6. Analisa Angin



Gambar 6. Analisa Angin

Dari hasil Analisa angin pada tapak, maka untuk mengurangi intensitas angin dapat dilakukan pemberian vegetasi untuk memperlambat laju angin, cocok diletakkan pada titik B. Sedangkan pada titik A laju angin telah terpecah oleh rumah penduduk sekitar sehingga laju angin relative adem.

4.1.7. Analisa Vegetasi



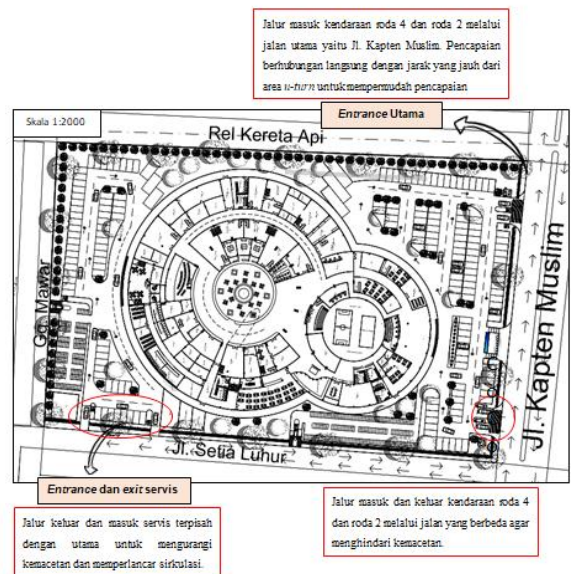
Gambar 7. Analisa Vegetasi

4.1.8. Analisa Parkir

Area parkir yang dianggap baik dilihat dari kemudahan pencapaian dan efisiensi lahan untuk mobil dan sepeda motor pengelola, servis, maupun pengunjung menggunakan parkir 90°.

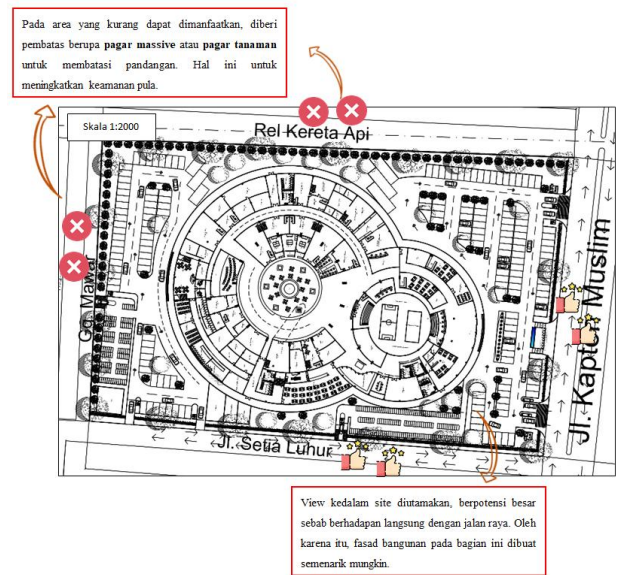
5.1. Konsep

5.1.1 Konsep Pencapaian & Entrance



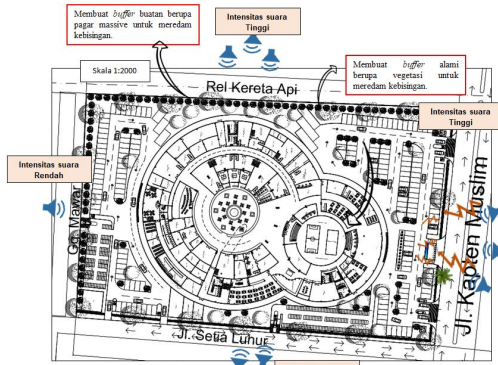
Gambar 8. Konsep Pencapaian dan Entrance

5.1.2 Konsep View



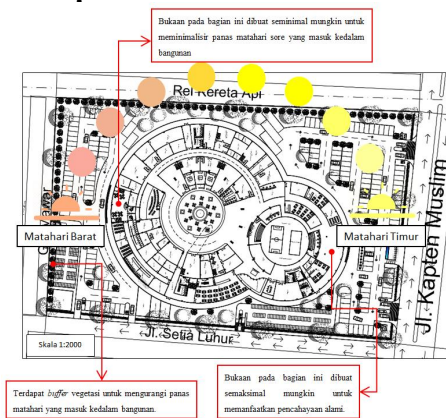
Gambar 9. Konsep View

5.1.3 Konsep Kebisingan



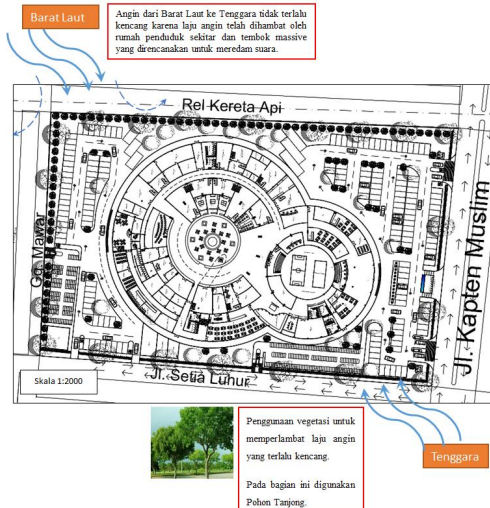
Gambar 10. Konsep Kebisingan

5.1.4 Konsep Matahari



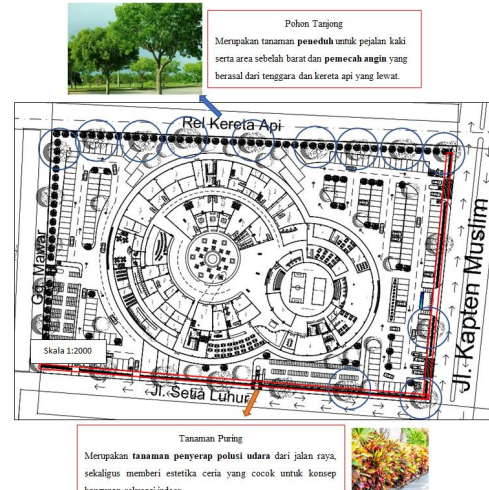
Gambar 11. Konsep Matahari

5.1.5 Konsep Angin



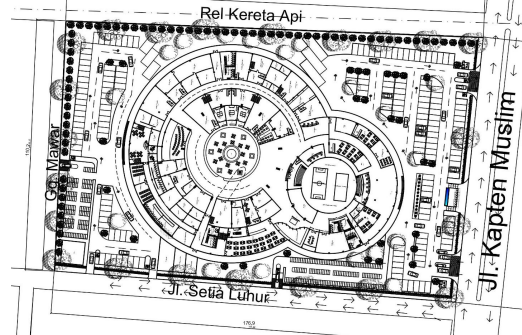
Gambar 12. Konsep Angin

5.1.6. Konsep Vegetasi



Gambar 13. Konsep Vegetasi

5.1.7. Konsep Parkir



Gambar 14. Konsep Parkir

5.2. Konsep Bangunan

5.2.1. Konsep Penerapan Tema pada Bangunan

Penerapan tema Simbolis pada perancangan bangunan Dunia Peran Profesi untuk Edukasi Anak adalah sebuah hubungan keterkaitan yang dekat antara tampilan luar-dalam massa bangunan dan elemen sekitarnya dengan fungsi bangunan. Simbol (Lambang) adalah sesuatu seperti tanda yang menyatakan suatu hal atau mengandung maksud tertentu. Bangunan diusahakan agar dirancang memiliki wujud (fisik) yang menyerupai sebuah benda yang nyata dan memiliki sebuah nilai atau makna.

5.2.2. Konsep Bentuk Massa

Sesuai dengan penekanan kepada tema perancangan Arsitektur Simbolis, dasar bentuk massa bangunan yang dirancang mengambil bentuk UFO yaitu gabungan antara bentuk oval dengan bentuk setengah lingkaran.

5.2.3. Konsep Sirkulasi Bangunan

Pola ruang menentukan alur sirkulasi pada perancangan Dunia Peran Profesi untuk Edukasi Anak, bentuk pola yang akan digunakan pada fungsi utama bangunan yaitu pola memusat, radial dan linier yang dapat mendukung pada kegiatan rekreasi edukasi. Pola linier digunakan untuk area parkir kendaraan. Sedangkan untuk sirkulasi dalam bangunan, menggunakan pola ruangan linear dan mengelilingi pusat yaitu area duduk untuk memudahkan anak-anak agar lebih aktif mengeksplor tiap ruang dengan pengawasan wali / orangtua yang beristirahat.

5.2.4. Konsep Warna Bangunan

Dalam membantu menyokong kegiatan permainan peran dalam Dunia Peran Profesi untuk Edukasi Anak, selain dapat dibantu dengan bentuk bangunan, juga dapat dibantu dengan pengolahan warna pada ruangan. Warna pada interior bangunan lebih kontras yang memiliki arti keceriaan dan semangat anak-anak dalam beraktivitas didalamnya.

5.2.5. Konsep Warna Bangunan

1. Struktur atas untuk atap menggunakan plat beton dan rangka ruang. Dimana disesuaikan dengan konsep simbolis, rangka ruang pada atap digunakan struktur dome/kubah yang terbebas dari grid kolom sehingga fungsi ruang yang ada didalamnya dapat dipergunakan secara leluasa.
2. Struktur badan menggunakan dinding sebagai pembatas antar ruang.
3. Struktur bawah menggunakan pondasi tapak dan pondasi tiang pacang dan pondasi batu kali sesuai dengan kebutuhan.

5.2.6. Konsep Bahan Bangunan

Pada Dunia Peran Profesi untuk Edukasi Anak, pada struktur atap akan digunakan struktur Dome dimana jenis tipe struktur ini juga ditujukan untuk mengutamakan estetika, banyak dipakai untuk memaksimalkan interior tanpa menggunakan plafon. Material yang digunakan adalah Pipa Galvanish (berbahan dasar besi) dengan ketebalan medium.

Aluminium Komposit juga akan digunakan pada kulit dari fasad bangunan karena memiliki sifat yang mudah dibentuk dan memiliki berbagai jenis warna yang cocok untuk wisata khusus anak.

Bahan bangunan beton, baja, besi, kaca juga akan digunakan pada bangunan dimana untuk pondasi, dinding dan juga jendela.

5.2.7. Konsep Utilitas

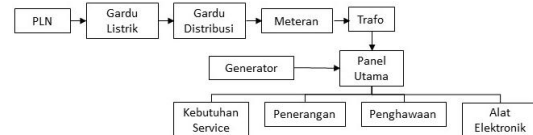
• Pencahayaan

Pada sistem pencahayaan yang digunakan dalam Dunia Peran Profesi untuk Edukasi Anak adalah pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami yang dimanfaatkan melalui bukaan-bukaan pada bangunan dan pencahayaan buatan berasal dari lampu yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi cuaca.

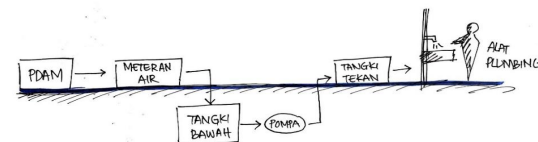
• Penghawaan



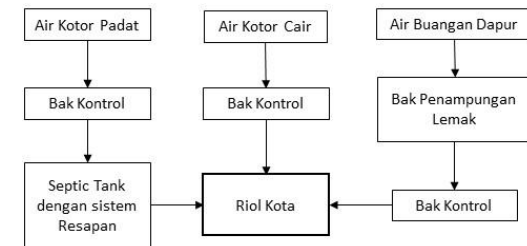
• Instalasi Listrik



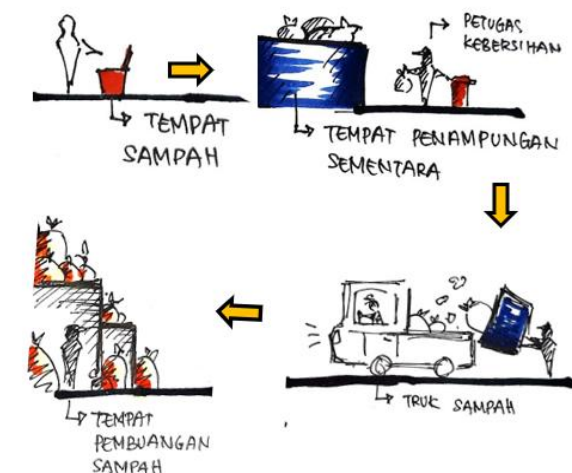
• Instalasi Air Bersih



• Instalasi Air Kotor



• Sistem Pembuangan Sampah



- **Pencegahan Kebakaran**

Sistem kebakaran pada bangunan Dunia Peran Profesi untuk Edukasi Anak menggunakan alat-alat pencegah kebakaran aktif yang berfungsi untuk memadamkan api yaitu menggunakan Fire Hydrant, Smoke Detector, Sprinkle. Sedangkan sistem kebakaran pasif juga digunakan untuk jalur evakuasi yaitu tangga darurat.

- **Sistem Keamanan**

Sistem keamanan yang digunakan pada bangunan Dunia Peran Profesi untuk Edukasi Anak ini adalah sistem pemasangan CCTV pada setiap area publik dan semi publik serta penjagaan oleh petugas keamanan.

6. Kesimpulan

Pada hasil dan pemaparan tersebut diatas dapat disimpulkan menjadi ringkasan pada **Perancangan Dunia Peran Profesi untuk Edukasi Anak dengan Pendekatan Tema Simbolis** adalah sebuah wadah yang dapat dikunjungi untuk bermain peran profesi untuk memberi pengetahuan sekaligus sebagai tempat bagi anak untuk mengembangkan daya pikir, serta cara kerjanya yang dilakukan pada kehidupan nyata.

Daftar Pustaka

- Aritonang, Liesbeth. "PENERAPAN GAYA DESAIN COASTAL PADA SEBUAH COWORKING SPACE BERLANTAI DUA DI KOTA MEDAN." *Jurnal Sains dan Teknologi ISTP* 14.1 (2020): 50-58.
- Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek*. Jilid 1. Edisi ke-33 Jakarta. Erlangga.
- Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek* Jilid 2. Edisi ke-33. Jakarta. Erlangga.
- Harris, C. M. (2006). *Dictionary of Architecture & Construction*. New York.
- KBBI. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online] Tersedia pada : <http://kbbi.web.id/>
- Khadijah, K. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Sugiono, dkk. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Vendy, Andrian, Ir Paterson HP Sibarani, and S. T. Darwin Sinabariba. "GEDUNG

PERKANTORAN (KAWASAN KUALANAMU)." *Jurnal Sains dan Teknologi ISTP* 12.1 (2019): 1-11.

Veronika, Sella, Sanggam B. Sihombing, and Samsulsyah Lubis. "MUSEUM MAINAN MEDANARSITEKTUR METAFORA." *Jurnal Ruang Luar dan Dalam* 2.1 (2021).