

ABSTRAK

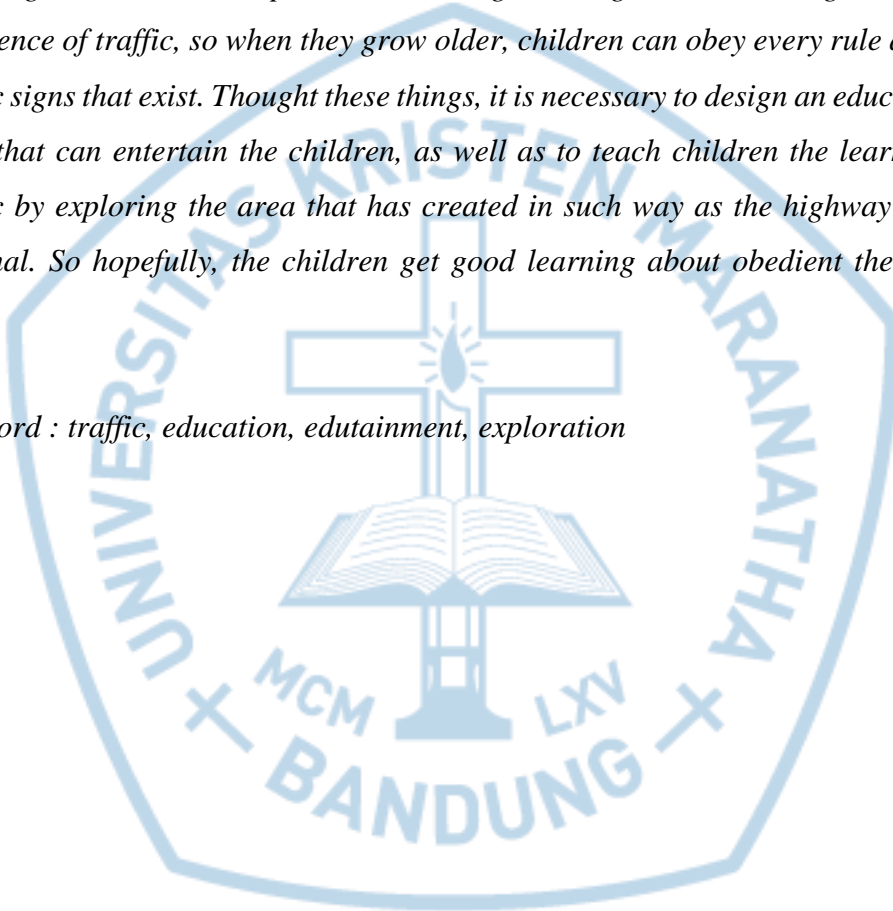
Pada masa kini, kesadaran orang-orang untuk mematuhi setiap peraturan berlalu lintas yang ada di jalanan semakin menurun. Tidak dapat dihindari akibat yang dapat dihasilkan yaitu terjadinya kecelakaan yang mengakibatkan korban luka-luka maupun korban meninggal dunia. Di Kota Bandung, masih banyak orang-orang yang memiliki kesadaran rendah dalam mematuhi setiap rambu-rambu dan peraturan yang ada di jalan, contohnya melanggar lampu lalu lintas yang berwarna merah, ataupun juga berhenti di area yang memiliki rambu dilarang *stop*/berhenti. Hal ini menyebabkan, pendidikan berlalu lintas sejak dini sangat diperlukan bagi masyarakat Kota Bandung. Anak-anak diharapkan nantinya memiliki wawasan serta pengetahuan yang baik mengenai taat berlalu lintas sehingga kelak ketika sudah beranjak dewasa, anak-anak dapat mematuhi setiap peraturan dan rambu-rambu lalu lintas yang ada. Melalui hal-hal ini, maka diperlukan untuk mendesain sebuah area edukasi bagi anak-anak yang menghibur, serta mengajarkan anak-anak pembelajaran berlalu lintas dengan cara mengeksplor area yang dibuat sedemikian rupa seperti jalan raya pada aslinya. Sehingga diharapkan anak-anak mendapatkan pembelajaran yang baik mengenai taat berlalu lintas.

Kata Kunci : lalu lintas, edukasi, edutainment, eksplorasi

ABSTRACT

At present, people's awareness about obeying the traffic regulation is declining. The consequences that can't be avoided like accidents that make injured victims, and also can make the victims died. In Bandung, there are still many people who have low awareness in complying with every traffic signs and regulations on the street, for example violating the red traffic lights, or also stop in areas that have a stop signs. This causes, early traffic education is very necessary for the people in Bandung. Childrens are expected to have a good insight and knowledge about the obedience of traffic, so when they grow older, children can obey every rule and the traffic signs that exist. Thought these things, it is necessary to design an educational area that can entertain the children, as well as to teach children the learning of traffic by exploring the area that has created in such way as the highway on the original. So hopefully, the children get good learning about obedient the traffic rules.

Keyword : traffic, education, edutainment, exploration



DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
KATA PENGANTAR	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Ide Gagasan Perancangan	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Perancangan	5
1.6 Manfaat Perancangan	5
1.7 Ruang Lingkup Perancangan	6
1.8 Sistematika Penulisan	6
BAB 2 STUDI LITERATUR TENTANG <i>TRAFFIC LEARNING CENTER</i>	8
2.1 Traffic/Lalu Lintas	8
2.1.1 Definisi <i>Traffic</i> /Lalu Lintas	8
2.1.2 Pelanggaran Lalu Lintas dan Prosedur Penilangan.....	8
2.1.3 Pengertian Kecelakaan dan Klasifikasi Kecelakaan	9
2.1.4 Budaya Berlalu Lintas.....	10
2.1.5 Tata Cara Berlalu Lintas	10
2.1.6 Polisi Sahabat Anak (PSA)	10
2.1.7 KAMSELTIBCARLANTAS.....	11

2.1.8 Pengenalan Rambu dan Marka.....	11
2.1.8.1 Rambu Lalu Lintas.....	11
2.1.8.2 Marka	14
2.2 <i>Experiential learning</i>	16
2.3 Learning Center.....	17
2.4 <i>Edutainment</i>	18
2.4.1 Definisi <i>Edutainment</i>	18
2.4.2 Sejarah <i>Edutainment</i>	18
2.4.3 Jenis-jenis <i>Edutainment</i>	19
2.5 Simulasi.....	20
2.5.1 Pengertian Simulasi.....	20
2.5.2 Metode Simulasi	20
2.6 Syarat Berkendara	21
2.7 Anak dan Perkembangan.....	22
2.7.1 Definisi Anak	22
2.7.2 Pengertian Pertumbuhan dan Perkembangan.....	22
2.7.3 Teori Pertumbuhan dan Perkembangan Anak.....	23
2.7.4 Aspek Perkembangan Anak	24
2.7.5 Faktor Berpengaruh Terhadap Pertumbuhan & Perkembangan Anak.....	26
2.7.6 Tahap Perkembangan Anak	26
2.7.7 Antropometri Anak	27
2.7.8 Warna	29
2.8 Tinjauan Fasilitas Ruang.....	30
2.8.1 Café/Restoran.....	30
2.8.1.1 Fungsi Café/Restoran.....	31
2.8.1.2 Jenis-jenis Café/Restoran.....	31

2.8.1.3 Persyaratan Ruang Café/Restoran.....	33
2.8.2 <i>Souvenir Shop</i>	34
2.8.2.1 Jenis Barang yang Dijual di Merchandise Store	34
2.8.2.2 Persyaratan Ruang <i>Souvenir Shop</i>	35
2.9 Studi Banding.....	36
2.9.1 Ade Irma Suryani Nasution <i>Traffic Park</i> (Taman Lalu Lintas, Bandung)	36
2.9.2 Kidzania Pacific Place, Jakarta	38
2.9.3 <i>Toyota Traffic School Billund</i>	41
2.9.4 Kesimpulan Hasil Studi Banding.....	44
BAB 3 DESKRIPSI DAN PROGRAM PERANCANGAN PROYEK <i>TRAFFIC LEARNING CENTER</i>	45
3.1 Deskripsi Proyek	45
3.2 Deskripsi Site dan Bangunan	46
3.2.1 Deskripsi Lokasi	46
3.2.2 Analisis <i>Site</i>	46
3.2.3 Analisa Bangunan	50
3.3 Analisa Fungsi.....	54
3.3.1 Identifikasi User.....	55
3.3.2 Struktur Organisasi	55
3.3.3 <i>Job Description</i>	56
3.3.4 <i>Programming</i>	57
BAB 4 APLIKASI TEMA DAN KONSEP TERHADAP PROYEK <i>TRAFFIC LEARNING CENTER</i>	66
4.1 Ide Implementasi Konsep.....	66
4.1.1 Konsep	66
4.1.2 Tema.....	66

4.1.3 Penerapan Tema dan Konsep	67
4.2 Penerapan Konsep <i>Mini Town</i> Pada Ruang	75
4.3 Perancangan Desain <i>Traffic Learning Center</i>	76
4.3.1 <i>Lobby</i> Utama dan <i>Souvenir Shop</i>	78
4.3.2 <i>Movie Room</i> dan Area Peminjaman Mobil	81
4.3.3 Area Simulasi Kota	84
4.3.4 Area Simulasi Digital	86
4.3.5 Area <i>Souvenir Shop</i>	87
4.4 Sistem Permainan Simulasi Tata Tertib Berlalu-Lintas	87
4.4.1 Estimasi Waktu yang Diperlukan Menyelesaikan Permainan Simulasi	87
4.4.2 Alur Orang Tua dan Anak	90
4.5 Pengaplikasian Tema <i>Explore, Experience, Entertain</i>	91
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN	93
5.1 Simpulan	93
5.2 Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Rambu Peringatan	12
Gambar 2.2 Contoh Rambu Larangan	12
Gambar 2.3 Contoh Rambu Perintah	13
Gambar 2.4 Contoh Rambu Petunjuk	13
Gambar 2.5 Contoh Marka Membujur.....	14
Gambar 2.6 Contoh Marka Melintang	15
Gambar 2.7 Contoh Marka Lambang.....	16
Gambar 2.8 <i>Zebra Cross</i>	16
Gambar 2.9 <i>Experiential Learning</i>	17
Gambar 2.10 <i>Chair & Table Size Guide</i>	29
Gambar 2.11 Ergonomi Area Penjualan	36
Gambar 2.12 Papan rambu Lalu Lintas & Camejasa (Cara Menyeberang Jalan) 36	
Gambar 2.13 Amphiteater & Zona Kota.....	37
Gambar 2.14 Zona Pegunungan, Zona Air & Replika Jembatan Layang.....	37
Gambar 2.15 Area Ticketing Kidzania, Tangga Menuju Customer Service, Peta Kidzania	38
Gambar 2.16 Area Rumah Sakit, Area Simulasi Test SIM A, Area Balapan, Area Simulasi TEST SIM C	38
Gambar 2.17 Area Ruang Tunggu, Layar CCTV menampilkan simulasi	39
Gambar 2.18 Area Bank, KidZos, ATM khusus Kidzos	40
Gambar 2.19 <i>Toyota Traffic School Billund</i>	41
Gambar 2.20 Komputer Untuk Melakukan Reservasi	42
Gambar 2.21 Meja Pendaftaran.....	42
Gambar 2.22 Area Jalan Raya.....	43
Gambar 2.23 Area Wahana <i>Toyota Traffic School Billund</i>	43
Gambar 3.1 The Secret Factory Outlet	45
Gambar 3.2 Struktur Organisasi.....	56
Gambar 3.3 <i>Flow Activity</i> CEO, COO, CS	58
Gambar 3.4 <i>Flow Activity</i> Staff Operasional	58
Gambar 3.5 <i>Flow Activity</i> Staf Keuangan, IT & Teknis	59

Gambar 3.6 <i>Flow Activity</i> Orang Tua	59
Gambar 3.7 <i>Flow Activity</i> Anak-Anak.....	60
Gambar 3.8 <i>Bubble Diagram</i>	64
Gambar 3.9 Denah Lantai 1 & 2	65
Gambar 4.1 Ide Konsep.....	67
Gambar 4.2 AC Sentral	68
Gambar 4.3 Bentuk Geometris Dengan Sudut Lengkung.....	69
Gambar 4.4 Skema Warna dan Material	70
Gambar 4.5 Cat Khusus Lantai, Contoh <i>Epoxy</i> Lantai	71
Gambar 4.6 <i>General Lamp</i> Kidzania	71
Gambar 4.7 APAR	72
Gambar 4.8 Kamera CCTV.....	72
Gambar 4.9 Sketsa Stasiun Pengisian Bahan Bakar	73
Gambar 4.10 Simulasi Bersepeda	73
Gambar 4.11 Contoh Marka Lambang.....	73
Gambar 4.12 Sketsa Pemadam Kebakaran	74
Gambar 4.13 Layout Lantai 1	76
Gambar 4.14 Layout Lantai 2	77
Gambar 4.15 Denah Lobby Utama dan Souvenir Shop.....	78
Gambar 4.16 Area <i>Enterance Traffic Learning Center</i>	79
Gambar 4.17 Area <i>Lobby</i> Utama	79
Gambar 4.18 Papan Miniatur Rambu Lalu Lintas	80
Gambar 4.19 Area Transisi Menuju <i>Movie Room</i> dari <i>Lobby</i>	80
Gambar 4.20 Denah <i>Movie Room</i> dan Area Peminjaman Mobil.....	81
Gambar 4.21 Area <i>Movie Room</i>	82
Gambar 4.22 Loker Kunci Mobil.....	82
Gambar 4.23 Area Pengambilan Mobil	83
Gambar 4.24 Denah Area Simulasi Kota.....	84
Gambar 4.25 Simulasi Kota Saat Siang	85
Gambar 4.26 Simulasi Kota Saat Malam.....	85
Gambar 4.27 Area Simulasi Digital	86
Gambar 4.28 <i>Souvenir Shop</i>	87

Gambar 4.29 Alur Orang Tua 90
Gambar 4.30 Alur Anak 91



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinggi Ideal Anak Usia 3-6 Tahun	28
Tabel 2.2 Berat Badan Ideal Anak Usia 3-6 Tahun	28
Tabel 2.3 Tabel Studi Banding	44
Tabel 3.1 Analisis Site	50
Tabel 3.2 Analisa Bangunan	54
Tabel 3.3 Tabel Kebutuhan Ruang.....	63
Tabel 4.1 Estimasi Waktu	90

