

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bandung merupakan salah satu kota metropolitan yang memiliki potensi yang sangat besar di bidang wisata. Ada beberapa jenis tempat pariwisata di antaranya yaitu wisata alam, wisata budaya, wisata sejarah, wisata pendidikan / edukasi, wisata pertanian, wisata religi, wisata bahaari, wisata kuliner.

Diantara banyaknya tempat wisata yang ada, wisata edukasi menjadi salah satu pilihan favorit bagi anak-anak dan orang tua. Wisata edukasi adalah suatu program dimana wisatawan berkunjung ke suatu lokasi wisata dengan tujuan utama untuk memperoleh pengalaman pembelajaran secara langsung di objek wisata tersebut (Rodger, 1998 : 28). Wisata edukasi lebih ditujukan kepada anak-anak karena dengan wisata edukasi anak-anak akan memperoleh pengalaman baru dalam belajar dan akan menjadi lebih *fresh* atau lebih segar setelah sekian lama mengikuti proses belajar mengajar di kelas.

Sayangnya, masih sedikit tempat wisata edukasi di kota Bandung yang mengedepankan unsur pendidikan dan hiburan bagi anak-anak yang menawarkan pengalaman kepada anak-anak untuk merasakan profesi orang dewasa dan mereka dapat berlatih berinteraksi dan membentuk identitas diri. Oleh karena itu dibutuhkan tempat wisata edukasi seperti di atas karena proses berinteraksi dan pembentukan identitas diri anak harus dilatih sejak kecil agar membentuk anak yang berkualitas. (<https://www.wisataedukasi.id/category/tumbuh-kembang-anak/>)

Tempat wisata edukasi ini akan dibuat dengan tema “Bandung Heritage” yang ditujukan untuk anak umur 4 - 12 tahun dan dirancang khusus menyerupai replika sebuah kota sesungguhnya namun dalam skala anak-anak, lengkap dengan jalan raya, fasilitas kota seperti rumah sakit, *supermarket*, salon, teater, pabrik-pabrik dan masih banyak lagi.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Perlu dibuatnya tempat wisata edukasi di Kota Bandung yang mengedepankan unsur pendidikan dan hiburan serta memberikan pengalaman kepada anak – anak untuk merasakan profesi orang dewasa sehingga mereka dapat berlatih berinteraksi dan membentuk identitas diri.

## **1.3 Idegagasan**

Dari data dan permasalahan di atas, wisata edukasi anak ini akan di rancang menyerupai miniatur kota dengan ergonomi yang tepat untuk anak anak usia 4 – 12 tahun, sehingga anak anak pada usia tersebut dapat merasakan pengalaman menjadi orang dewasa yang memiliki profesi.

## **1.4 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana merancang yang ergonomi dengan memperhatikan antropometri anak 4 – 12 tahun?
2. Bagaimana merancang tempat wisata edukasi sesuai dengan group aktivitasnya?

## **1.5 Tujuan Perancangan**

1. Merancang ergonomi yang tempat untuk wisata edukasi untuk anak-anak 4 - 12 tahun.
2. menyediakan sarana wisata edukasi yang menyerupai replika sebuah kota dengan skala anak-anak.

## 1.6 Manfaat perancangan

1. Membantu anak-anak dalam membentuk dan mengembangkan karakter mereka masing-masing.
2. Melatih dan meningkatkan kemandirian anak-anak dalam menjalani kehidupan dari mulai sejak dini.
3. Membuka lapangan pekerjaan yang baru untuk masyarakat Bandung.

## 1.7 Batasan perancangan

Dimana lingkup pelayanan proyek adalah sebagai pusat rekreasi dan pendidikan profesi yang diperuntukan bagi anak-anak dengan rentan usia 4 – 12 tahun di kota Bandung. Dengan menyediakan berbagai wahana/paviliun yang disesuaikan dengan kondisi mirip dengan dunia nyata dan ergonomis yang tepat untuk anak-anak sehingga anak-anak yang menggunakan wahana tersebut akan merasakan pengalaman dunia orang dewasa yang sesungguhnya. Anak-anak yang berada di dalam taman rekreasi ini akan dapat lebih mudah mengenal atau memahami profesi yang selama ini mereka impikan di masa depan.

Batasan perancangan dalam studi kasus adalah perancangan wisata edukasi. Dari segi perancangan akan dibatasi secara fungsi dan interior.

- Fungsi  
Batasan fungsi adalah kegiatan yang akan dilaksanakan dalam bangunan wisata edukasi adalah pusat rekreasi bagi anak-anak.
- Interior  
Bangunan miniatur kota di desain dengan ergonomi yang tepat untuk anak-anak usia 4 – 12 tahun yang terbagi atas beberapa kelompok rentan usia.

## 1.8 Sistematika Penulisan

### 1. Pendahuluan

Dalam pendahuluan membahas laporan mencakup latar belakang perancangan wisata edukasi, identifikasi masalah, tujuan, batasan masalah, metode perencanaan dan sistematika penulisan.

### 2. Landasan teori

Bab ini berisikan teori yang membahas studi literatur berupa pengertian, definisi tempat wisata edukasi, ergonomi yang tepat untuk anak-anak. Bab ini juga membahas konsep perancangan tempat wisata edukasi untuk anak-anak di kota Bandung.

### 3. Deskripsi dan program perancangan proyek wisata edutainment

Bab ini membahas tentang analisis kebutuhan ruang, pengguna, besaran area, *zoning*, *flowchart*, *buble diagram*, dan pemmasalahan yang timbul pada data survey.

### 4. Aplikasi konsep “*The Imagination of Childern in Moren Life*” dalam proyek wisata edutainment.

Bab ini membahas tentang perancangan dan penerapan desain berdasarkan BAB 2 dan BAB 3 yang menjadi acuan desain.

### 5. Kesimpulan

Bab ini berisi penguraian kesimpulan dari analisis dan perancangan dari seluruh bab yang nantinya akan dilanjutkan dalam bentuk 3D.