

**TAMAN SATWA TARU JURUG SURAKARTA SEBAGAI TAMAN
WISATA EDUKASI RAMAH ANAK**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik**

Oleh:

ELMA MAHFUZH OH

D300160065

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

**TAMAN SATWA TARU JURUG SURAKARTA SEBAGAI TAMAN
WISATA EDUKASI RAMAH ANAK**

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

ELMA MAHFUZH OH

D300160065

Telah diperiksa dan disahkan oleh:
Pembimbing



Dr. Nur Rahmawati Syamsiyah, S.T., M.T.

NIK. 720

HALAMAN PENGESAHAN

**TAMAN SATWA TARU JURUG SURAKARTA SEBAGAI TAMAN
WISATA EDUKASI RAMAH ANAK**

OLEH

ELMA MAHFUZH OH
D300160065

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada Tanggal 6 Mei 2021
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

Dewan Penguji:

Pembimbing : Dr. Nur Rahmawati S., S.T., M.T.

(.....)

Penguji I : Dr. Indrawati

(.....)

Penguji II : Wisnu Setiawan, S.T., M.Arch., PhD

(.....)

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik UMS**



Ir. Sri Sunarjono, M.T., Ph.D., IPM.
NIK. 682

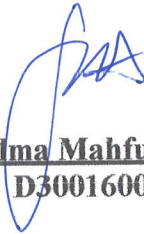
31052021

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 24 Mei 2021



Elma Mahfuzhoh
D300160065

TAMAN SATWA TARU JURUG SURAKARTA SEBAGAI TAMAN WISATA EDUKASI RAMAH ANAK

Abstrak

Educational tourism telah menjadi daya tarik tersendiri dalam sektor wisata sehingga berpeluang menjadi pasar baru dalam ranah jasa pariwisata. Anak sebagai salah satu target pembelajaran dengan berwisata akan dapat mengembangkan motorik serta verbal. Dalam mengoptimalkan peran wisata edukasi bagi anak, diperlukan lingkungan yang ideal baik dalam aspek keamanan maupun kenyamanan anak. Taman Satwa Taru Jurug Surakarta sebagai salah satu ikon wisata Kota Surakarta, khususnya peran kawasan sebagai area ruang terbuka hijau serta kawasan strategis ilmu pengetahuan, yang dalam hal ini merupakan penelitian dan pengenalan satwa. Dalam kawasan wisata TSTJ saat ini, layout dari exhibit atau (kandang) maupun sirkulasi kawasannya kurang tertata dengan baik sehingga Penataan ulang layout exhibit serta penambahan unsur wisata edukasi akan menambah nilai wisata pada kawasan. Kondisi fisik alam TSTJ Surakarta juga masih asri sehingga membuat nuansa edukasi sesuai dengan habitat aslinya. Gagasan perancangan menyesuaikan citra kawasan yang ingin ditampilkan. Dalam perannya sebagai kawasan wisata edukasi, tahapan pembelajaran dibagi dalam tiga tahap pembelajaran yaitu introduksi, observasi, dan evaluasi. Dalam konteks perancangan kawasan ramah anak akan mengikuti enam aspek pengendalian lingkungan demi terciptanya kawasan yang aman dan nyaman bagi anak sehingga pembelajaran akan berjalan dengan baik.

Kata Kunci: wisata edukasi, ramah anak, arsitektur, taman satwa, kawasan

Abstract

Educational tourism has become a special attraction in the tourism sector so that it has the opportunity to be a new market in the area of tourism services. When children travel, it will develop motor and verbal skill for children as one of the learning targets. In order to optimize the role of educational tourism for children, an ideal environment is needed both in the aspects of child safety and comfort. Jurug Surakarta Zoo (Taman Satwa Taru Jurug Surakarta) is one of the tourism icons of Surakarta City; especially, the role of the area as a green open space area. Moreover, it has function as a strategic area of science, which in this case is animal research and introduction. In the current TSTJ tourism area, the layout of the exhibit (cage) and the circulation of the area are not well-organized. Therefore, the rearrangement of the exhibit layout and the addition of elements of educational tourism will add tourism value in the area. Furthermore, the physical condition of TSTJ Surakarta is still beautiful so that it makes an educational nuance in accordance with its natural habitat. In addition, the design idea adapts the image of the area which is wanted to be displayed. In its role as an educational tourism area, the learning stages are divided into three learning stages, which include introduction, observation, and evaluation. In the context of designing child-friendly areas, it will follow six aspects of environmental control in order to create a safe and comfortable area for children so that learning process will run well.

Keywords: educational tourism, child friendly, architecture, zoo, area

1. PENDAHULUAN

Wisata pendidikan yang populer dengan istilah *educational tourism* menjadi pasar baru dalam ranah jasa pariwisata. Hal ini ditengarai dari keinginan wisatawan untuk lebih mengetahui daerah tujuan wisata dan menyebabkan pergeseran tren preferensi wisatawan menuju kegiatan minat khusus dengan partisipasi yang lebih intensif di daerah wisata yang dikunjunginya (Purnawan & Sudana, 2012).

Wisata edukasi berkaitan erat dengan salah satu metode pembelajaran yang dapat dilakukan pada pendidikan anak usia dini, yaitu metode karya wisata. Metode karya wisata sendiri merupakan suatu metode pembelajaran dengan mengajak peserta didik ke suatu tempat tertentu untuk mempelajari sesuatu yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan (Lestari & Prima, 2019). Metode ini berkaitan dengan materi-materi yang melibatkan anak secara langsung dan bersifat nyata dalam lingkungannya. Melibatkan anak secara langsung akan meningkatkan kemampuan anak dalam hal motorik maupun verbal.

Menurut Wondal (2015), metode karya wisata dapat meningkatkan kemampuan bercerita anak, kurang lebih hingga 50%. Selain itu ketika anak diberikan waktu untuk bermain di luar, mereka akan menunjukkan ketertarikan serta rasa ingin tahu yang tinggi yang kemudian dapat mengoptimalkan semua aspek perkembangannya. Guru maupun guide juga dapat berperan sebagai pemacu untuk mencapai tujuan dari pendidikan karya wisata tersebut.

Untuk mengoptimalkan peran wisata edukasi dalam perkembangan anak, lingkungan wisata diharapkan dapat memenuhi kebutuhan dari anak. Perwujudan lingkungan wisata yang ramah anak tentunya dibutuhkan agar anak dapat mendapatkan hak mereka untuk merasa aman dan nyaman saat berada di kawasan wisata. Salah satu perwujudan dari lingkungan yang ramah anak adalah mengutamakan aspek keselamatan hidup anak dari permainan dan hiburan ekstrim yang dapat membahayakan nyawa atau keselamatan anak, menjamin fasilitas yang ada mudah dijangkau dan tidak membahayakan anak.

Taman Satwa Taru Jurug Surakarta (TSTJS) atau biasa disebut oleh masyarakat awam dengan Kebun Binatang Jurug merupakan Taman wisata yang pada masa awalnya merupakan pindahan Kebun Binatang Sriwedari yang lebih dikenal dengan sebutan “Kebun Rojo”; didirikan Sri Susuhunan Paku Buwono X dan merupakan Kebun Binatang

tertua yang pada awalnya merupakan tempat hiburan bagi keluarga Raja (berisi koleksi satwa) hingga akhirnya berkembang sebagai tempat rekreasi untuk masyarakat. Taman Satwa Taru Jurug berlokasi di tepian sungai Bengawan Solo, Sekitar 10 km dari pusat kota Surakarta, dan memiliki luas sekitar 13,9ha (Jurug Solo Zoo, 2020)

Menurut Fauzia Agustini (2010), salah satu peran dan fungsi sebuah kebun binatang dalam lingkup pendidikan adalah sebagai sarana pengetahuan kepada masyarakat luas mengenai pentingnya konservasi alam dan lingkungan melalui peragaan maupun pertunjukan satwa. Saat ini apabila meninjau dari kondisi serta manajemen pengelolaan dari taman satwa ini, beberapa aspek dari kawasan kurang memadai serta banyak yang menyalahi konsep konservasi yang diusung. Konsep Exhibit yang masih berbentuk jeruji menjadi permasalahan bagi TSTJ karena dirasa tidak sesuai dengan kaidah konservasi. Di bagian lain adanya pembangunan taman baru dan area bermain yang lokasi penempatannya kurang sesuai.

Pembangunan taman baru dan area bermain dapat merubah fungsi utama Taman Jurug yang seharusnya fokus sebagai Taman Satwa. Selain itu sirkulasi kawasan yang tidak tertata dengan baik sehingga menjadikan pengunjung tidak mendapatkan pengalaman wisata dengan maksimal. Penempatan Exhibit yang tidak memiliki pengelompokan yang jelas juga menyebabkan atraksi wisata menjadi monoton. Tumpang tindih fungsi ini harus dibenahi agar kawasan memiliki fungsi yang terfokus sebagai Taman Satwa. Selain akan mengembalikan fungsi, penataan kawasan juga akan membantu dalam pengelolaan satwa yang ada.

Meski begitu, Taman Satwa Taru Jurug memiliki potensi untuk meningkatkan eksistensinya sebagai kebun binatang yang dapat memberikan edukasi, khususnya kepada masyarakat Surakarta. Tentunya apabila diikuti dengan revitalisasi serta penambahan atraksi pendukung seperti museum Satwa maupun area playground untuk berinteraksi secara langsung dengan satwa. Penambahan fasilitas penunjang ramah anak juga diperlukan guna mencapai kenyamanan dan keamanan pengunjung anak.

Adapun tujuan dari perencanaan serta perancangan Taman Satwa Taru Jurug antara lain adalah untuk mengidentifikasi macam ruang wisata edukasi dan pengelolaan satwa serta melakukan karakterisasi kebutuhan ruang/fasilitas yang ramah anak untuk menunjang tercapainya kawasan wisata edukasi yang ramah pada anak.

Lingkup pembahasan akan dibatasi pada bagian konsep perencanaan dan

perancangan kawasan Taman Satwa Taru Jurug dengan penambahan baik pada kegiatan maupun varietas satwa yang berada pada kawasan. Selain itu kawasan akan diprioritaskan untuk menuju kawasan yang memiliki fasilitas ramah anak serta tercapainya konsep wisata edukasi.

2. METODE

Pembahasan dilakukan dengan merujuk pada metode deskriptif, yaitu dengan mengumpulkan, memaparkan, mengompilasi, serta menganalisa data yang kemudian digunakan dalam penyusunan program dan konsep dasar perencanaan dan perancangan yang berjudul Taman Satwa Taru Jurug Surakarta sebagai Taman Wisata Edukasi Ramah Anak.

Adapun metode pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1) Studi *Literature*

Studi *literature* dilakukan untuk memperoleh landasan teori, standar perancangan dan kebijaksanaan perencanaan dan perancangan melalui buku, jurnal, dan bahan-bahan tertulis lain yang dapat dipertanggungjawabkan terkait dengan wisata edukasi pada taman satwa serta konsep ramah anak.

2) Studi Observasi

Studi observasi dilakukan melalui observasi langsung pada objek yang dibutuhkan dengan melakukan wawancara dengan pihak pengelola serta melakukan dokumentasi sehingga dapat menjadi

3) Studi Banding

Studi banding diperlukan untuk memperluas perspektif yang akan mempermudah untuk membandingkan serta memperoleh data yang diinginkan yang berguna dalam proses perancangan.

2.1. Tinjauan Lokasi

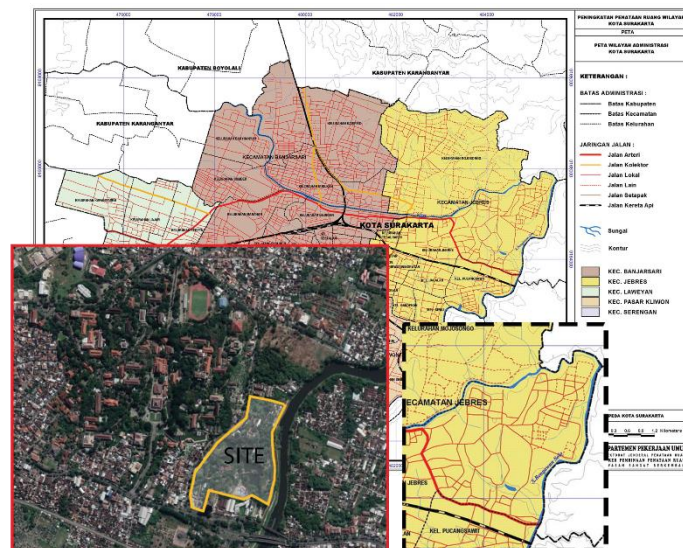
Taman Satwa Taru Jurug Surakarta berada pada Kecamatan Jebres yang berjarak 3,5 km dari Ibukota dengan wilayah luas kedua terbesar setelah Kecamatan Banjarsari, yaitu sebesar 28,56% dari total luas Kota Surakarta. Secara spesifik beralamatkan pada Jl. Ir. Sutami No. 109, Jebres, Surakarta.

Lokasi Tama Satwa yang berbatasan dengan jalan besar menyebabkan akses menuju Taman Satwa Taru Jurug cukup mudah dijangkau dengan menggunakan kendaraan pribadi maupun dengan kendaraan umum seperti bus.

Berdasarkan Peraturan Daerah Kota Surakarta No. 8 Tahun 2016 terkait peraturan bangunan setempat, Koefisien Dasar Bangunan (KDB) paling banyak 85%, Koefisien Dasar hijau (KDH) minimal 10%, dan Koefisien Lantai Bangunan (KLB) maksimal 360% dari KDB, dengan tinggi bangunan maksimal 4 lantai. Selain itu dikarenakan TSTJ berbatasan langsung dengan Sungai Bengawan Solo, maka berlaku juga syarat GSB yang berbatasan dengan sungai yang bertanggung minimal 5 m dari luar tanggul.

Adapun batas-batas wilayah Taman Satwa Taru Jurug adalah sebagai berikut :

- Batas Utara : Permukiman Warga (Rusunawa Jurug)
- Batas Selatan : Jl. Raya Ngawi – Solo
- Batas Timur : Sungai Bengawan Solo
- Batas Barat : Perumahan Warga di Jl. Kyai H. Maskyur



Gambar 1. Lokasi Terpilih

Letaknya yang berada pada lingkungan akademis (Dekat dengan Universitas Sebelas Maret dan Universitas Surakarta) menjadikan Taman Satwa Taru Jurug sebagai kawasan ideal untuk wisata edukasi. Selain itu perannya sebagai kawasan strategis lingkungan hidup juga memberikan kesempatan kepada pihak pengelola untuk menampilkan TSTJ sebagai kawasan ramah lingkungan yang peduli alam.

2.2. Tinjauan Pustaka

Dalam Peraturan Menteri Kehutanan Republik Indonesia nomor P.31/Menhut-II/2012 tentang lembaga konservasi, pada pasal 11 menjelaskan tentang syarat lingkungan tersebut dapat disebut dengan taman satwa apabila memiliki satwa yang dikoleksi sekurang-kurangnya 2 (dua) kelas taksa, baik satwa yang dilindungi, satwa yang tidak dilindungi dan /atau satwa asing dengan kawasan berukuran minimum 2 hektar (Ha).

Wisata edukasi merupakan konsep wisata yang menerapkan edukasi secara informal tentang suatu pengetahuan kepada wisatawan yang mengunjungi suatu obyek wisata. Sebelum adanya konsep wisata edukasi ini, ranah pendidikan dan ranah pariwisata dianggap sebagai dua hal yang berbeda oleh masyarakat. Namun dalam perkembangannya, sarana edukasi juga dapat didapat pada proses berwisata. Menurut Pratiwi (2016), kolaborasi konsep pendidikan dan wisata ini dapat dilakukan melalui program wisata pendidikan yang tidak hanya digunakan sebagai media *refreshing* melainkan juga bermuatan pendidikan yang berguna bagi masyarakat.

Menurut Hartati (2005) dari setiap fase usia anak memiliki karakteristik sesuai dengan perkembangan yang dimiliki. Karakteristik yang tercermin pada anak usia dini antara lain :

- a. Rasa ingin tahu yang besar
- b. Pribadi yang unik dengan minat yang berbeda-beda
- c. Suka berimajinasi dan berfantasi
- d. Merupakan masa paling potensial untuk belajar
- e. Menunjukkan perilaku egosentris
- f. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
- g. Sebagai bagian dari makhluk sosial

Dalam melakukan suatu aktivitas anak akan menunjukkan emosi sebagai bentuk dari tanggapan diri terhadap lingkungan yang tengah dihadapi. Karakteristik emosi pada anak secara umum menurut Nurmalitasari (2015) antara lain; (1) berlangsung secara singkat dan berakhir tiba-tiba; (2) terlihat lebih hebat atau kuat; (3) bersifat sementara atau dangkal; (4) lebih sering terjadi; (5) dapat diketahui dengan jelas dari perilakunya; serta (6) mencerminkan individualitas dalam reaksi.

Menurut Baskara (2011), dalam merancang suatu taman bermain anak perlu untuk melakukan peninjauan pada beberapa aspek pengendalian. Aspek tersebut antara lain :

1) Keselamatan (*Safety*)

Merancang fasilitas/peralatan pada taman bermain yang mengutamakan keselamatan anak ketika menggunakan fasilitas menjadi salah satu hal yang penting untuk menghindari terjadinya kecelakaan maupun hal-hal yang tidak diinginkan lainnya.

2) Kesehatan (*Healty*)

Perancangan taman bermain harus mengutamakan kesehatan anak dengan penggunaan material yang tidak mengandung toksin (zat beracun) dan perancangan pada lahan yang lingkungan tidak tercemar.

3) Kenyamanan (*Comfort*)

Mengutamakan kenyamanan saat anak melakukan aktivitas bermain dengan beberapa aspek seperti rung gerak, keterhubungan antar permainan, jumlah permainan, pemandangan, penggunaan bahan yang sesuai, serta pengaruh lingkungan sekitar seperti posisi pohon dan pencahayaan.

4) Kemudahan (*Flexibility*)

Aspek kemudahan yang dimaksudkan adalah menyediakan kemudahan gerak dan aktivitas anak dengan berlandaskan kesetaraan pada seluruh anak, sehingga harus menyediakan fasilitas bagi anak-anak disabilitas.

5) Keamanan (*Security*)

Aspek keamanan mengarah pada kemudahan anak untuk mendapat perlindungan serta pengawasan dalam melakukan aktivitas bermain.

6) Keindahan (*Aesthetic*)

Aspek keindahan menjadi penting untuk membuat anak tertarik pada lingkungan taman bermain serta meningkatkan nilai visual kawasan. Hal-hal terkait visual tentunya juga akan meningkatkan motorik halus anak.

Dengan keenam aspek pengendalian tersebut komponen pengendalian yang perlu dijadikan perhatian adalah; (1) lokasi; (2) tata letak; (3) fasilitas; (4) konstruksi; serta (5) material/Bahan.

2.3. Tinjauan Taman Satwa Taru Jurug

Dalam penyelenggaraan kunjungan wisata, data kunjungan wisata dalam kawasan Taman Satwa Taru Jurug dalam 5 tahun terakhir ini adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Data Kunjungan Wisata TSTJ dalam 5 Tahun Terakhir

Jenis wisatawan	Tahun				
	2015	2016	2017	2018	2019
Wisman	-	16	-	-	14
Wisnus	303.484	364.364	403.239	534.692	566.317
Total	303.484	364.380	403.239	534.692	566.331

Selain itu pada periode Juni hingga Agustus 2020, Taman Satwa Taru Jurug melaksanakan survei kepuasan masyarakat/pengunjung sesuai dengan Surat Edaran Sekretariat Daerah Pemerintah Kota Surakarta Nomor : 067/1144. Responden berasal dari 100 pengunjung yang dipilih secara acak dalam 2 sesi. Hasil dari survei tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Survei Kepuasan Pengunjung TSTJ 2020

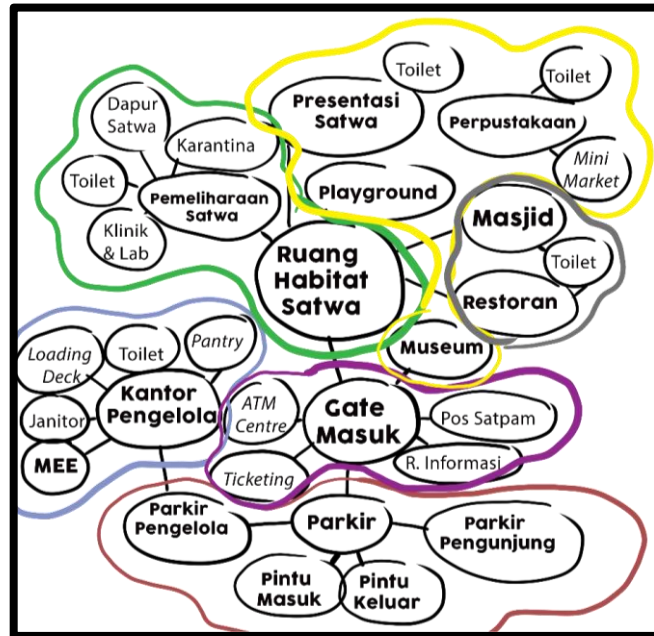
No	Unsur	Nilai	Keterangan
1.	Kesesuaian persyaratan pelayanan dengan jenis pelayanan TSTJ	3,19	Baik
2.	Kemudahan prosedur pelayanan di TSTJ	3,12	Baik
3.	Kecepatan waktu dalam memberikan pelayanan	3,19	Baik
4.	Kewajaran biaya/tarif dalam pelayanan	2,81	Kurang Baik
5.	Kesesuaian produk pelayanan antara yang tercantum dalam standar pelayanan dengan hasil yang diberikan	3,04	Kurang Baik
6.	Kompetensi kemampuan petugas dalam pelayanan	3,12	Baik
7.	Perilaku petugas dalam pelayanan terkait kesopanan dan keramahan	3,27	Baik
8.	Kualitas sarana dan prasarana	2,64	Kurang Baik
9.	Penanganan pengaduan pengguna layanan	3,51	Sangat Baik

Tabel menunjukkan bahwa unsur penunjang wisata yang paling tidak baik adalah kualitas sarana dan prasarana. Hal ini menunjukkan perlunya penataan kawasan yang lebih baik dan matang sehingga pengunjung akan mendapatkan pengalaman berwisata yang maksimal. Memaksimalkan fasilitas yang ada juga menjadi salah satu faktor pendukung agar TSTJ semakin ramai dikunjungi. Fasilitas seperti area bermain anak juga harus dibenahi agar dapat digunakan kembali.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Besaran Ruang

Secara Keseluruhan, kelompok kegiatan yang telah direncanakan sesuai dengan pengelompokan zonasi adalah sebagai berikut :



Gambar 2. Analisa Hubungan Ruang

Menurut Kebijakan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) tahun 2012-2031 serta Peraturan Daerah (Perda) Kota Surakarta No. 8 Tahun 2016, didapatkan beberapa acuan dalam penentuan besaran serta kapasitas ruang bagi tiap tiap komponen Taman Satwa Taru Jurug.

Mengacu pada Anugrahani (2016), rasio penggunaan lahan yang seimbang bagi kawasan Taman Satwa adalah 60% untuk ruang terbuka dan 40% untuk fasilitas bangunan.

- Luas total kawasan TSTJ yaitu 13,9 ha atau sebesar 139.000m²
- Koefisien Dasar Hijau (KDH) 60% x 139.000 = 83.400 m²
- BC (Total luas kawasan – KDH) = 139.000 – 83.400 = 55.600 m²
- Rata-Rata Pengunjung dalam 5 tahun terakhir yaitu :

$$\begin{aligned} & \frac{303.484 + 364.380 + 403.329 + 534.692 + 566.331}{5} \\ &= \frac{2.172.126}{5} = 434.425,2 \approx 434.425 \text{ orang} \end{aligned}$$

Jadi, dalam satu tahun rata-rata kunjungan sebesar 434.425 orang.

- Jika jumlah pengunjung dihitung dalam periode waktu satu bulan, maka :

$$\frac{434.425}{12} = 36.202 \text{ orang}$$

Jumlah pengunjung dalam satu bulan adalah 36.202 orang

- Perhitungan jumlah pengunjung dalam periode satu minggu yaitu :

$$\frac{36.202}{4} = 9.050 \text{ orang}$$

- Dengan mengasumsikan bahwa jumlah pengunjung pada akhir pekan (*weekend*) 50% lebih banyak daripada hari biasa maka proyeksi jumlah pengunjung yang didapatkan adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Proyeksi Jumlah Pengunjung dalam Satu Minggu

Hari	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jum'at	Sabtu	Minggu
Jumlah Pengunjung	1.131	1.131	1.131	1.131	1.131	1.697	1.697

Dalam Perencanaan dihasilkan besaran ruang yang dibutuhkan pada kawasan dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 4. Total Keseluruhan Besaran Ruang

No	Kelompok Area Kegiatan	Total Luas
1	Kantor Pengelola	713,38
2	Fasilitas Rekreasi	1.440,45
3	Fasilitas Penunjang dan Service	15.235,37
4	Fasilitas Pemeliharaan Satwa	4.357,83
5	Sirkulasi Kawasan	12.500,00
TOTAL BESARAN RUANG		34.247,03
TOTAL RTH		104.969,97
TOTAL LAHAN TAMAN SATWA		139.100,00

3.2. Konsep Kawasan Taman Satwa

3.2.1 Konsep Kawasan

Konsep kawasan Sirkulasi pada habitat satwa akan menggunakan tipe sirkulasi melintas di luar Exhibit (*Path Past Cage*) dan melalui Exhibit (*Path Trough Cage*) secara horizontal. Tipe sirkulasi yang melintasi luar Exhibit akan berada pada sebagian besar wilayah habitat satwa. Penempatan sirkulasi berwujud jalan setapak. Jalur sirkulasi melalui Exhibit langsung akan ditempatkan pada zona interaksi. Dalam zona interaksi satwa akan dibiarkan berada dalam habitat yang dapat dimasuki pengunjung, dengan ketentuan-ketentuan lainnya untuk menjaga keamanan baik keamanan pengunjung maupun satwa itu sendiri.

Perancangan kawasan habitat satwa dilakukan dengan menggunakan model *cluster* dengan tema takson sebagai tema utama penataan habitat. Selain itu penggunaan tema jenis makanan juga akan digunakan sehingga hewan karnivora buas akan ditempatkan ke dalam satu zona habitat. Ruang habitat kemudian akan dibagi dalam:

- 1) *Bird Park (Aves)*
- 2) *Wild Zone (Carnivore)*
- 3) Zona Reptil
- 4) Zona Mamalia, dan
- 5) Zona Primata
- 6) Zona Interaksi Satwa
- 7) Zona Karantina Satwa

1) Konsep Eksterior

Konsep Eksterior kawasan untuk area exhibition akan disesuaikan dengan konsep tiap-tiap habitat seperti penggunaan eksterior dengan aksentasi kayu pada area exhibit kuda serta penggunaan aksentasi bebatuan pada eksterior zona reptil. Penyesuaian dengan habitat ini akan memudahkan pengunjung anak untuk mengidentifikasi serta memberikan gambaran awal tentang area yang akan dimasuki oleh anak.



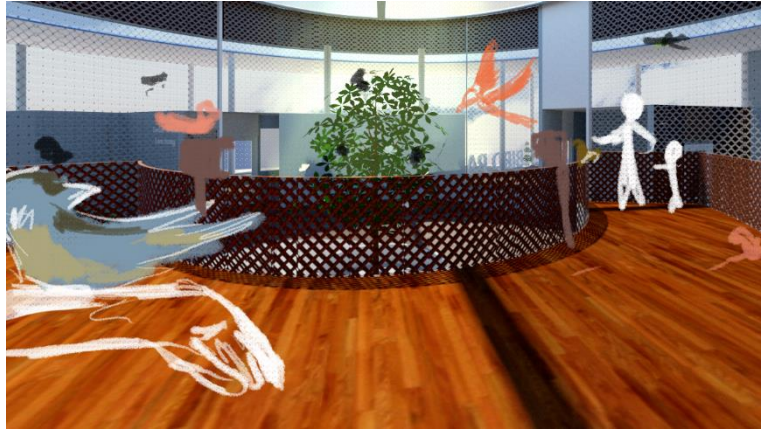
Gambar 3. Konsep Ruang Terbuka Mempermudah Observasi Pengunjung



Gambar 3. Eksterior Bangunan Toko Souvenir dan *Bird Park*

2) Konsep Interior

Interior bangunan seperti restoran dibuat dengan konsep semi *open space*. Ruang dibiarkan terbuka agar sirkulasi udara dapat bekerja secara maksimal. Selain itu mendukung konsep pada kawasan karena pada dasarnya kawasan TSTJ merupakan kawasan wisata dengan tema dan fokus utama pada lingkungan.



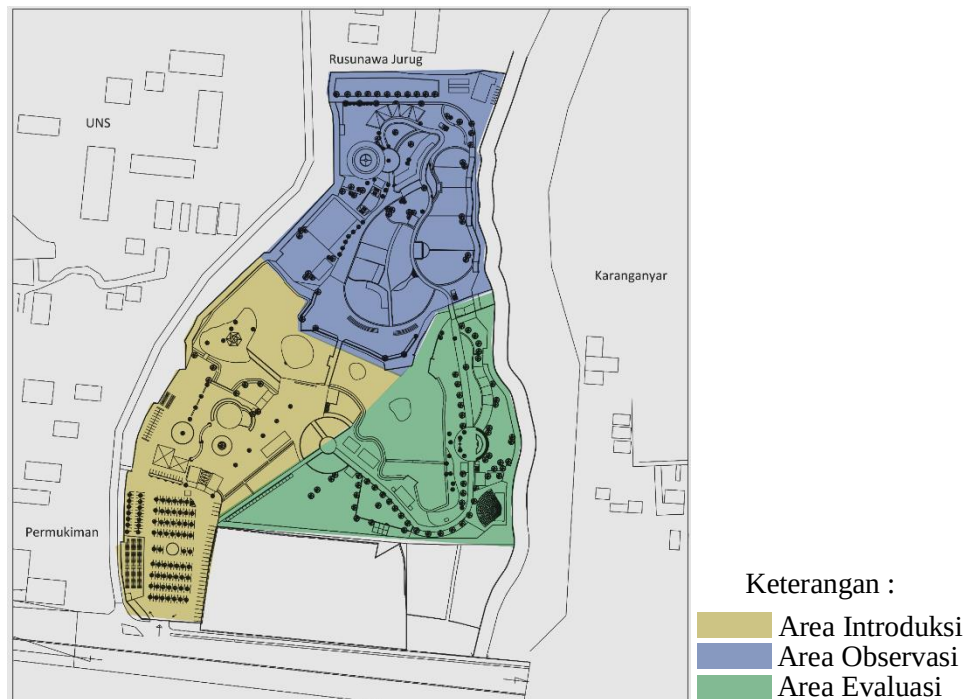
Gambar 3. Interior *Bird Park*



Gambar 3. Interior Presentasi Satwa

3.2.2 Konsep Wisata Edukasi

Proses pembelajaran yang akan diangkat pada kawasan TSTJ adalah proses pembelajaran dengan metode observasi. Observasi dapat dilakukan secara mandiri maupun dengan bantuan dari *tour guide* yang disediakan oleh pengelola.



Gambar 3. Pembagian Area Berdasarkan Konsep Wisata Edukasi

Kegiatan wisata secara umum akan dibagi dalam 3 tahap yaitu :

1) Introduksi

Tahap introduksi akan melibatkan proses persiapan dari pengunjung sebelum memasuki kawasan exhibit. Pada area introduksi akan ada bangunan museum dan perpustakaan yang akan digunakan sebagai tahap pengenalan satwa sebelum pengunjung berinteraksi dengan satwa secara langsung. Introduksi ini akan memberikan gambaran bagaimana bentuk satwa serta lingkungan yang akan dijumpai pada area exhibit.

2) Observasi

Pada tahap observasi, pengunjung khususnya pengunjung anak akan menemui secara langsung satwa yang sebelumnya telah dipelajari pada area introduksi. Bangunan yang ada pada area observasi berupa exhibit satwa serta fasilitas pendukung pelayanan pengunjung seperti toko souvenir serta

adanya area karantina satwa sebagai komitmen dari pengelola dalam melindungi satwa yang berada pada kawasan.

3) Evaluasi

Agar proses belajar tertanam pada pengunjung, maka perlu adanya *review* dari apa yang telah dipelajari pada tahap-tahap sebelumnya. Tahapan evaluasi akan menjadi area istirahat serta akan adanya presentasi satwa untuk memberikan informasi yang lebih detail pada beberapa satwa yang akan dimunculkan. Dengan pengulangan pembelajaran tersebut diharapkan pengunjung dapat menangkap pembelajaran secara penuh.

3.2.3 Konsep Wisata Ramah Anak

Konsep ramah anak yang akan diberikan dan disajikan pada kawasan Taman Satwa secara umum adalah sebagai berikut :

1) Makro

Dalam lingkup makro, penggunaan sirkulasi sederhana akan memudahkan anak untuk mengerti orientasi dari kawasan. Selain itu perletakan plaza pada beberapa area dapat digunakan sebagai area istirahat untuk anak dan akan memberikan waktu jeda untuk menjaga stamina dan *mood* anak.

2) Meso

Pada lingkup mikro, layout pada area exhibit akan ditata dengan memberikan variasi bentuk serta konsep tampilan dari exhibit sehingga akan tumbuh rasa ingin tahu pada anak. selain itu pembagian zona edukasi akan membantu agar proses edukasi akan berjalan secara urut sehingga anak tidak akan kebingungan.

3) Mikro

Pada lingkup mikro, penerapan konsep ramah anak dibagi pada beberapa poin yaitu :

a. Elemen pembatas pada ruang pengamatan

Elemen pembatas sangat penting karena akan berpengaruh pada keamanan serta kenyamanan anak. Elemen pembatas yang digunakan akan banyak berupa kaca serta pagar yang tingkat kerapatannya rendah. Hal ini berkaitan dengan fisik anak sehingga dibutuhkan elemen pembatas yang tidak membatasi pandangan anak.

b. Sirkulasi Mikro

Sirkulasi akan banyak menggunakan sirkulasi satu arah. Sirkulasi satu arah yang melingkar akan meningkatkan keingintahuan anak sehingga anak tidak cepat bosan. Selain itu sirkulasi satu arah akan mengurangi resiko anak hilang.

4. PENUTUP

Dari uraian pembahasan, dapat disimpulkan gagasan utama dalam perencanaan dan perancangan Taman Satwa Taru Jurug ini adalah sebagai kawasan yang mengukung konsep wisata edukasi yang dibersamai dengan penyediaan fasilitas serta pengkondisian lingkungan yang ramah pada anak. dalam pelaksanaannya, edukasi dan ramah anak harus berlangsung secara bersama-sama untuk menciptakan kawasan yang ideal bagi anak. Selain itu penciptaan lingkungan kawasan juga harus menjadi lingkungan yang baik dan ideal bagi satwa yang berada pada kawasan Taman Satwa Taru Jurug.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrahani, N. (2016). "JURUG WOODLAND ZOO (Redesain Taman Satwa Taru Jurug dengan Pendekatan Ruang Terbuka pada Ruang Habitat Satwa)" Skripsi. Arsitektur, Teknik, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Badan Pusat Statistika Kota Surakarta, *Katalog Kota Surakarta Dalam Angka*, 2020, Surakarta.
- Baskara, M. (2011). Prinsip Pengendalian Perancangan Taman Bermain Anak Di Ruang Publik. *Jurnal Lanskap Indonesia*, 3(1), 27–34. <https://doi.org/10.29244/jli.2011.3.1.%p>
- C, Aditya. (2010). "Taman Edukasi Satwa Yogyakarta" Skripsi, Arsitektur, Teknik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.
- D.K. Ching, F (2008). *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tataan*, jakarta.
- Hendrawan, R. (2015). *Revitalisasi Taman Satwa Taru Jurug dan Wisata Air Bengawan Solo, Jawa Tengah*. 1–15.
- Hermawan, H., Brahmanto, E., Hamzah, F., Ghani, Y. A., Somantri, P. R., & Priyanto, R. (2017). *Buku panduan wisata edukasi: Program pengabdian masyarakat STP ARS Internasional Bandung*.

- Lestari, P. I., & Prima, E. (2019). Peran Ruang Publik Terpadu Ramah Anak Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 483. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.396>
- Mahfuzhoh, E., & Saputra, A. (2020). Perilaku Pengunjung Anak Di Taman Wisata Edukasi Satwa Studi Kasus: Kebun Binatang Gembira Loka Di Yogyakarta. *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, 17(1), 26–33. <https://doi.org/10.23917/sinektika.v17i1.10850>
- Neufert, E (1996). *Data Arsitek 1*. Jakarta : 2003
- Neufert, E (2009). *Data Arsitek 2*. 2009.
- Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23(2), 103. <https://doi.org/10.22146/bpsi.10567>
- Rodger, D. (1998). Leisure, learning and travel, *Journal of Physical Education, Research and Dance*, 69(4), pp.28-31.
- Sujarwo, S., Samsi, I., & Wibawa, L. (2017). Desain model wisata belajar di Kebun Binatang Gembiraloka Yogyakarta[1] S. Sujarwo, I. Samsi, and L. Wibawa, “Desain model wisata belajar di Kebun Binatang Gembiraloka Yogyakarta sebagai laboratorium luar kampus,” *J. Pendidik. dan Pemberdaya. Masy.*, vol. 4. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 90. <https://doi.org/10.21831/jppm.v4i1.12535>
- Wondal, R. (2015). Meningkatkan Kemampuan Bercerita Anak Melalui Metode Karya Wisata. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 1–14.
- Peraturan Menteri Kehutanan Republik Indonesia nomor P.31/Menhut-II/2012 tentang Lembaga Konservasi
- Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 1 Tahun 2012 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta Tahun 2011 - 2031
- Peraturan Daerah Kota Surakarta No. 8 Tahun 2016 tentang Bangunan Gedung. <http://solozoo.id>
- <https://gembiralokazoo.com>
- <https://surakartakota.bps.go.id/>