

TUGAS AKHIR
KONSEP PERANCANGAN ARSITEKTUR (KPA)
KIDS COMMUNITY HUB DENGAN PENDEKATAN
EDUTAINMENT DI KOTA SOLO



Disusun sebagai salah satu kelengkapan dalam menyelesaikan Strata 1
Program Studi Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Disusun oleh :
Maisye Medina Arya Rashieka
NIM. D300200234

Dosen Pembimbing :
Ir. Nurhasan, M.T.
NIDN. 0017126506

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2024

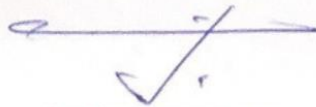
LEMBAR PENGESAHAN
KONSEP PERANCANGAN ARSITEKTUR (KPA)

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

JUDUL	: KIDS COMMUNITY HUB DENGAN PENDEKATAN EDUTAINMENT DI KOTA SOLO
PENULIS	: MAISYE MEDINA ARYA RASHIEKA
NIM	: D300200234

Disetujui untuk disidangkan di hadapan
Dewan Penguji Tugas Akhir
Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Telah diperiksa dan disahkan oleh :
Pembimbing,



Ir. Nurhasan, M.T.
NIDN. 0017126506

LEMBAR PENILAIAN KONSEP PERANCANGAN ARSITEKTUR (KPA)

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

JUDUL	: KIDS COMMUNITY HUB DENGAN PENDEKATAN EDUTAINMENT DI KOTA SOLO
PENULIS	: MAISYE MEDINA ARYA RASHIEKA
NIM	: D300200234

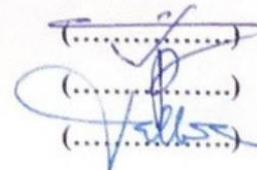
Telah melalui tahapan pengujian

Di hadapan Dewan Penguji pada tanggal 19 April 2024

Dinyatakan LULUS dengan nilai angka/ huruf 80,2 / A

Surakarta, 5 Agustus 2024

- | | |
|---------------|----------------------------------|
| 1. Pembimbing | : Ir. Nurhasan, M.T. |
| 2. Penguji | : Ronim Azizah, S.T., M.T. |
| 3. Penguji | : Wilda Maulina, S. Ars, M. Ars. |



LEMBAR PENILAIAN
KONSEP PERANCANGAN ARSITEKTUR (KPA)

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

JUDUL	: KIDS COMMUNITY HUB DENGAN PENDEKATAN EDUTAINMENT DI KOTA SOLO
PENULIS	: MAISYE MEDINA ARYA RASHIEKA
NIM	: D300200234

Telah melalui tahapan pengujian

Di hadapan Dewan Penguji pada tanggal 20 Juli 2024
Dinyatakan LULUS dengan nilai angka/ huruf 72,8/AB 

Surakarta, 5 Agustus 2024

1. Pembimbing	: Ir. Nurhasan, M.T.	
2. Penguji I	: Ronim Azizah, S.T., M.T.	
3. Penguji II	: Wilda Maulina, S. Ars, M. Ars.	



Dekan Fakultas Teknik

Ir. Rois Fatoni, ST., M.Sc., Ph.D.

NIK. 892



Ketua Prodi Arsitektur

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

NIK. 720

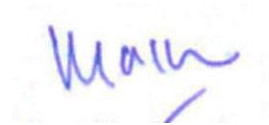
LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini, saya sebagai penulis menyatakan bahwa Laporan Konsep Perancangan Arsitektur (KPA) atau Tugas Akhir ini merupakan sebuah karya yang sebelumnya tidak pernah diajukan untuk memperoleh sebuah gelar sarjana di Universitas Muhammadiyah Surakarta dan atau pada perguruan tinggi lain. Menurut pengetahuan saya, belum ada karya dan pendapat yang pernah ditulis orang lain, kecuali yang secara tertulis dan disebutkan dalam naskah dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti terdapat ketidaktepatan dalam pernyataan di atas, saya sebagai penulis akan bertanggung jawab sepenuhnya sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 14 April 2024

Penulis,



Maisye Medina Arya Rashieka
NIM. D300200234

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT yong Maha Ber Maha Pemurah lagi Maha Penyayang yang sudah mencurahkan ata hidayah-Nya, dan pada Nabi Muhammad SAW yang sudah memberi bimbingan dan teladan bagi kita semua sehingga kita tetap berada di jalan-Nya. Pade akhimya, penulis berhasil menyelesaikan serta menyusun Laporan Tugas Akhir Konsep Perancangan Arsitektur (KPA) dengan judul **“Kids Community Hub dengan Pendekatan Edutainment di Kota Solo”** dengan baik. Walaupun ada saja kendala serta halangan yang menyertai selama penyusunan laporan ini. Penulis menyadari bahwa laporan ini tidak mungkin bisa terselesaikan dengan baik tanpa anugerah Allah SWT.

Tugas Akhir ialah sebuah mata kuliah yang wajib diambil serta termasuk salah satu syarat dalam mendapatkan gelar sarjana di Fakultas Teknik Program Studi Arsitektur Universitas Muhammadiyah Surakarta. Adapun tugas akhir ini juga bertujuan menambah wawasan baru. Adanya wawasan baru tersebut dapat diterapkan oleh mahasiswa dan dapat menambah perbendaharaan ilmu.

Berikutnya penulis mengakui bahwasanya Laporan Tugas Akhir ini berhasil diselesaikan karena adanya bantuan, bimbingan, serta arahan dari beberapa pihak. Dengan demikian, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala nikmat dan karunianya sehingga penulis diberikan kesehatan jasmani dan rohani sehingga dapat menyelesaikan dengan lancar.
2. Orang tua yang telah mendoakan dan memberikan dukungan serta semangat selama ini.
3. Ibu Dr. Nur Rahmawati, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta dan juga sekaligus selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, kritik, dan saran dalam penulisan laporan tugas akhir ini.

4. Ibu Fadhillah Tri Nugrahaini S.T., M.Sc. selaku koordinator tugas akhir Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta.
5. Bapak Ir. Nurhasan, M.T, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk memberikan masukan dan arahan kepada penulis.
6. Bapak Wisnu Setiawan, S.T., M.Arch., Ph.D, selaku pembimbing akademik selama berkuliah di Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta.
7. Teman-teman saya yang telah membantu serta mendukung saya selama berlangsungnya Tugas Akhir Konsep Perancangan Arsitektur (KPA) dan teman-teman terdekat lainnya yang telah memberikan masukan dan saran.
8. Serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan semua.

Penulis mengetahui bahwasanya masih terdapat kesalahan dan kekurangan didalam penulisan dan penyusunan laporan tugas akhir. Sehingga koreksi, kritik, maupun masukan yang sifatnya membangun senantiasa penulis harapkan dari seluruh pihak. Meskipun demikian, besar harapan penulis semoga laporan ini bisa memberikan manfaat khususnya bagi penulis sendiri serta bagi para pembaca dan dapat menjadi pedoman dalam menyusun laporan di masa yang akan datang.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Surakarta, 14 April 2024

Penulis,



Maisye Medina Arya Rashieka
NIM. D300200234

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENILAIAN.....	iii
LEMBAR PENILAIAN.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
ABSTRAK.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Deskripsi Judul.....	1
1.2. Latar Belakang	3
1.2.1. Kebutuhan Kids Community Hub dengan Pendekatan Edutainment.....	4
1.2.2. Kota Solo sebagai Lokasi Kids Community Hub.....	5
1.3. Rumusan Permasalahan.....	8
1.4. Tujuan dan Sasaran	8
1.4.1. Tujuan	8
1.4.2. Sasaran.....	8
1.5. Lingkup Pembahasan	9
1.6. Metode Pembahasan.....	9
1.7. Sistematika Penulisan.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1. Komunitas	11
2.1.1. Komunitas Anak di Kota Solo	12
2.2. Kids Community Hub	16
2.2.1. Pengertian Community Hub	16

2.2.2. Pengertian Kids Community Hub.....	20
2.2.3. Kesimpulan Perbedaan Komunitas, Community Hub, dan Kids community Hub	23
2.3. Edutainment.....	25
2.3.1. Pengertian Edutainment.....	25
2.4. Elemen Perancangan	28
2.4.1. Kebutuhan Fasilitas Ruang pada Kids Community Hub	28
2.4.2 Standar Persyaratan Lokasi Kids Community Hub	29
2.4.3 Standar Persyaratan Pemanfaatan Ruang Bermain pada Kids Community Hub	29
2.4.4. Standar Persyaratan Kemudahan Kids Community Hub.....	29
2.4.5 Standar Persyaratan Permainan Kids Community Hub	30
2.4.6 Standar Persyaratan Vegetasi Kids Community Hub	30
2.4.7 Standar Persyaratan Penghawaan Kids Community Hub.....	30
2.4.8 Standar Persyaratan Pencahayaan Kids Community Hub	31
2.4.9 Standar Persyaratan Keselamatan Kids Community Hub	31
2.4.10 Standar Persyaratan Keamanan Kids Community Hub	31
2.4.11 Standar Persyaratan Kesehatan dan Kebersihan Kids Community Hub ..	32
2.5. Studi Kasus.....	32
2.5.1. Children’s Community Centre The Playscape	32
2.5.2. Springvale Community Hub	37
2.5.3. Kidzania	41
Springvale Community Hub	44
BAB III GAMBARAN UMUM LOKASI DAN GAMBARAN PERENCANAAN	48
3.1. Data Fisik	48
3.1.1. Letak Geografis dan Administrasi Kota Solo	48
3.1.2. Topografi	49
3.1.3. Klimatologi	50

3.1.4. Penggunaan Lahan.....	52
3.1.5. Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Solo	53
3.2. Data Non Fisik.....	55
3.2.1. Data Kependudukan.....	55
Berdasarkan data tabel jumlah penduduk Kota Solo menurut kelompok usia dan jenis kelamin, dapat disimpulkan bahwa anak-anak (usia 0-12 tahun) mayoritas didominasi oleh anak laki-laki. Informasi ini menjadi dasar pertimbangan dalam perancangan Kids Community Hub, di mana akan diprioritaskan jenis permainan rekreasi yang lebih menekankan pada aktivitas fisik dan olahraga.	57
3.2.2. Kondisi Pendidikan.....	57
3.2.3. Potensi Kota Solo	58
3.3. Gagasan Perencanaan	61
3.4. Lokasi Rencana Site	62
3.4.1. Kriteria dan Alternatif Site	62
3.4.2. Analisis Pemilihan Lokasi Site	70
BAB IV ANALISA PENDEKATAN DAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	72
4.1. Analisa dan Konsep Ruang	72
4.1.1. Analisa Pengguna	72
Sumber: Analisa penulis, 2024	73
4.1.2. Analisa Zona Aktivitas Edutainment.....	73
Sumber: Analisa Penulis, 2024.....	76
4.1.3. Analisa Kegiatan dan Kebutuhan Ruang	76
4.1.4. Analisa Besaran Ruang.....	78
4.1.5. Hubungan Antar Ruang	83
4.1.6. Zonifikasi Ruang	83
4.2. Analisis dan Konsep Site.....	84
4.2.1. Analisa dan Konsep Pencapaian pada Site	85
4.2.3. Analisa dan Konsep Matahari pada Site	89

4.2.4. Analisa dan Konsep Arah Angin pada Site	91
4.3. Analisa Parameter Desain.....	93
4.4. Analisa dan Konsep Tampilan Arsitektur	97
4.4.1. Analisa dan Konsep Eksterior	97
4.4.2. Analisa dan Konsep Interior	98
4.4.2. Analisa dan Konsep Lansekap	105
4.5. Analisa dan Konsep Struktur dan Utilitas	107
4.5.1. Analisa dan Konsep Struktur	107
4.5.2. Analisa dan Konsep Utilitas	110
4.6. Analisa dan Konsep Landscape.....	116
4.6.1. Softscape.....	116
4.6.2. Hardscape	117
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Ilustrasi Komunitas Melukis	12
Gambar 2 Peta Sebaran komunitas-komunitas anak-anak di Kota Solo.....	13
Gambar 3 Ilustrasi Community Hub	17
Gambar 4 Ilustrasi Kids Community Hub	20
Gambar 5 Ilustrasi Edutainment	25
Gambar 6 Children’s Community Centre The Playscape di Beijing, China.....	32
Gambar 7 Children’s Community Centre The Playscape di Beijing, China.....	33
Gambar 8 Denah dan Tampak Children’s Community Centre The Playscape di Beijing, China	34
Gambar 9 Children’s Community Centre The Playscape di Beijing, China.....	35
Gambar 10 Springvale Community Hub, Springvale, Australia	37
Gambar 11 Springvale Community Hub, Springvale, Australia	37
Gambar 12 Denah Springvale Community Hub, Springvale, Australia	38
Gambar 13 Springvale Community Hub, Springvale, Australia	40
Gambar 14 Kidzania	41
Gambar 15 Peta Kidzania Jakarta	42
Gambar 16 Kidzania	43
Gambar 17 Peta Wilayah Kota Surakarta	48
Gambar 18 Peta Penggunaan Lahan Kota Solo	55
Gambar 19 Alternatif Site 1	63
Gambar 20 Alternatif Site 2	66
Gambar 21 Alternatif Site 3	68
Gambar 22 Zonifikasi Ruang.....	83
Gambar 23 Dimensi Site Terpilih	84
Gambar 24 Analisa Pencapaian	85
Gambar 25 Konsep Analisa Pencapaian	86

Gambar 26 Analisa kebisingan	87
Gambar 27 Konsep Analisa Kebisingan	88
Gambar 28 Analisa Matahari	89
Gambar 29 Konsep Analisa Matahari	90
Gambar 30 Analisa Arah Angin.....	91
Gambar 31 Konsep Analisa Angin	92
Gambar 32 Tampilan Eksterior Edutainment	97
Gambar 33 Ramp Sekelagus Playground.....	98
Gambar 34 Tampilan Interior Indoor Playground	98
Gambar 35 Tampilan Interior Ruang Seni	99
Gambar 36 Buka-an Jendela dan Pintu Geser	100
Gambar 37 Pencahayaan untuk Zona Sensory Play.....	101
Gambar 38 Beberapa Pemilihan Warna Interior dan Eksterior	101
Gambar 39 Diagram Putusan Pemilihan Warna pada Spektrum	102
Gambar 40 Beberapa Pemilihan Warna Metode Montessori.....	102
Gambar 41 Table and Chair Height Guide (BSN1729 Standard)	104
Gambar 42 Lanskap Edutainment Ring	105
Gambar 43. Lanskap Lapangan Multifungsi.....	106
Gambar 44 Pondasi Footplat.....	107
Gambar 45 Kolom Karakter Bunga	107
Gambar 46 Struktur Atap Dak Beton.....	108
Gambar 47 Gundukan dan Seluncuran	108
Gambar 49 Cross Circulation: Evaporative Air Cooler x Exhaust Fan x Ventilations	114
Gambar 49 Sumber Tenaga Listrik	114
Gambar 50 Fire Hydrant Set	115
Gambar 51 Konsep Softscape	116
Gambar 52 Konsep Hardscape.....	117

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kesimpulan Perbedaan komunitas, community hub, dan kids community hub	23
Tabel 2 Komparasi Studi Banding Kids Community Hub	44
Tabel 3 Kondisi Topografi Kota Solo	50
Tabel 4 Suhu dan Kelembaban Udara Kota Solo 2020.....	50
Tabel 5 Tekanan Udara, Kecepatan Angin, dan Penyinaran Matahari Kota Solo Tahun 2020	51
Tabel 6 Curah Hujan Kota Solo Tahun 2020.....	51
Tabel 7 Luas Penggunaan Lahan Tiap Kecamatan di Kota Solo Tahun 2019.....	53
Tabel 8 Laju Pertumbuhan Penduduk Per Kecamatan Kota Solo.....	56
Tabel 9 Jumlah Penduduk Berdasarkan Kelompok Umur dan Jenis Kelamin Kota Solo	56
Tabel 10 Fasilitas Pendidikan Kota Solo	57
Tabel 11 Capaian Pendidikan Penduduk Kota Solo	57
Tabel 12 Bobot nilai alternatif site.....	70
Tabel 13 Pengguna Kids Community Hub	72
Tabel 14 Analisa Zona Aktivitas Edutainment	73
Tabel 15 Analisa Kegiatan dan Kebutuhan Ruang	76
Tabel 16 Analisa Besaran Ruang Parkir	79
Tabel 17 Analisis Besaran Ruang	79
Tabel 18 Jumlah Total Luas Kebutuhan Ruang.....	82
Tabel 19 Analisa Parameter Desain	93

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Hubungan Antar Ruang	83
Bagan 2 Sistem Penyediaan Air Bersih	111
Bagan 3 Sistem Penyediaan Air Kotor	111

ABSTRAK

Buruknya standar pendidikan di Indonesia disebabkan oleh beberapa faktor kompleks, termasuk kualifikasi guru, fasilitas pendidikan yang tidak memadai, kurikulum yang kurang relevan, serta kurangnya keterlibatan orang tua. Peran teknologi digital dalam kehidupan anak-anak juga membawa dampak signifikan terhadap pendidikan, menimbulkan tantangan baru bagi sistem pendidikan. Untuk mengatasi tantangan-tantangan ini, perlu adanya pendidikan non-formal dengan metode *edutainment* yang melibatkan teknologi digital sehingga anak-anak dapat belajar sambil bermain dengan teknologi interaktif. Pendekatan *edutainment* tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, tetapi juga membantu mengembangkan potensi kreatif anak-anak di luar kurikulum formal, serta menyediakan alternatif inovatif untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka dalam era teknologi saat ini, sehingga mereka dapat menjadi generasi penerus bangsa yang lebih cerdas dan kreatif. *Kids Community Hub*, sebagai fasilitas pendidikan non-formal, tidak hanya menyediakan zona bermain dan belajar yang interaktif bagi anak-anak usia 1-13 tahun, tetapi juga berfungsi sebagai pusat tempat berkumpulnya komunitas-komunitas anak-anak dari berbagai latar belakang di Kota Solo. Dengan menyediakan lingkungan yang aman, mendukung, dan merangsang, *Kids Community Hub* memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan holistik anak-anak melalui aktivitas yang menyenangkan dan edukatif, sambil mempromosikan interaksi sosial dan kolaborasi antar-anak dalam berbagai kelompok usia dan minat.

Kata Kunci: Anak-anak, Pusat Komunitas, *Edutainment*

ABSTRACT

The poor standard of education in Indonesia is caused by several complex factors, including teacher qualifications, inadequate educational facilities, irrelevant curriculum, and lack of parental involvement. The role of digital technology in children's lives also has a significant impact on education, posing new challenges to the education system. To address these challenges, there is a need for non-formal education with edutainment methods involving digital technology so that children can learn while playing with interactive technology. The edutainment approach not only creates enjoyable and interactive learning experiences but also helps develop children's creative potential beyond the formal curriculum, providing innovative alternatives to develop their skills and knowledge in today's technological era, so that they can become a smarter and more creative generation. Kids Community Hub, as a non-formal education facility, not only provides interactive play and learning zones for children aged 1-13, but also serves as a center for bringing together communities of children from various backgrounds in Solo City. By providing a safe, supportive, and stimulating environment, Kids Community Hub facilitates the holistic growth and development of children through fun and educational activities, while promoting social interaction and collaboration among children of different ages and interests.

Keywords: Kids, Community Hub, Edutainment